

การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ.2563

The Analysis of Teen Movie as a Genre in Thai Films

Songkeat Jarutsantijit



**A Thesis Submitted in partial Fulfillment of The Requirements
For the Degree of Doctor of Philosophy in Communication Arts Program
Faculty of Communication Arts, Dhurakij Pundit University**

2020

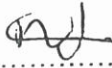



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

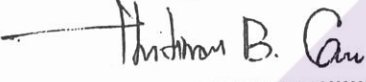
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญา นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย
เสนอโดย นายทรงเกียรติ จรัสสันติจิต
หลักสูตร นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปัก
ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว


.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิร โสภณ)


.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปัก)


.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตินันท์ บุญภาพ คอมนอน)


.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิรบุญย์ ทัศนบรรจง)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง)

คณะนิเทศศาสตร์รับรองแล้ว


.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(อาจารย์กอบกิจ ประดิษฐ์ผลพานิช)

วันที่ 15 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2563

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย
ชื่อผู้เขียน	ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาโนช ชุ่มเมืองปัก
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จูตินัน บุญภาพ คอมมมอน
หลักสูตร	นิเทศศาสตรคุณวุฒิบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ 1) ศึกษาสูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 2) ศึกษาสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 วิจัยได้แก่ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) แหล่งข้อมูลที่น่ามาศึกษา ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายระหว่างปี พ.ศ. 2550-2560 จำนวน 41 เรื่อง แบ่งเป็น 6 ประเภทภาพยนตร์ได้แก่ ประเภทชีวิต (Drama) สยองขวัญ (Horror) รักโรแมนติก (Romance) เพศทางเลือก (LGBT) เรื่องราวเดินทาง (Road movie) โจรกรรม (Heist)

ผลการศึกษาพบว่า จากขนบภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท พบว่า มีการนำเสนอสูตรการเล่าเรื่อง ในด้านต่อไปนี ด้านเรื่องเล่า นำเสนอการใช้ชีวิตของวัยรุ่นเข้าสู่ช่วงการเปลี่ยนผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change & Growth Process) เพื่อก้าวข้ามผ่านช่วงวัย (Coming of Age) ในการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self) ด้านโครงเรื่องดำเนินเรื่องด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) นำเสนอปัญหา 2) ผลกระทบปัญหา 3) การเผชิญหน้าเพื่อการค้นพบ 4) การเอาชนะใจตนเอง และ 5) การจบเรื่อง ด้านแก่นเรื่อง ปรากฏแก่นเรื่องแนวชีวิต แสดงถึง การรู้จักตนเอง เพื่อเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization) ในด้านต่าง ๆ อาทิ คุณสมบัติวัยรุ่น การกระทำบาป อัตลักษณ์ และความรัก ด้านตัวละคร พระเอกและนางเอกเป็นตัวแทนของวัยรุ่นผู้เผชิญหน้ากับปัญหาในชีวิตครอบครัว เพื่อน และความรัก และ ด้านฉาก โรงเรียนคือพื้นที่อำนาจควบคุมวัยรุ่น บ้านคือ พื้นที่ไร้ตัวตน และสถานที่ภายนอกคือพื้นที่การแสวงหาประสบการณ์ชีวิต

ในด้านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์วัยรุ่นหยิบยืมขนบเรื่องเล่าดั้งเดิมในแต่ละประเภทภาพยนตร์ (Convention) พร้อมสร้างสรรค์ประดิษฐกรรม (Invention) ควบคู่กัน และนำแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) อาทิ การสร้างสัมพันธ์ (Intertextuality) เข้ามาสร้างความรู้สึก

เชื่อมโยงและสร้างความน่าสนใจให้แก่เรื่องเล่า ส่วนข้อบ่งชี้ถึงภาพยนตร์วัยรุ่นไทยมีความเป็น
ตระกูลภาพยนตร์ พิจารณาจากเรื่องเล่าและแรงจูงใจของตัวละครจากภาพยนตร์ทุกประเภท ขณะที่
สถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์เป็น ตระกูลภาพยนตร์รอง (Sub-Genre) ด้วยลักษณะ
การผสมผสาน (Hybrid) ขนบการเล่าเรื่องเด่นจากภาพยนตร์หลากหลายประเภท

คำสำคัญ: ภาพยนตร์วัยรุ่นไทย, ตระกูลภาพยนตร์, ขนบภาพยนตร์, การสร้างสรรค์การเล่าเรื่องใน
ภาพยนตร์, สูตรนิยมการเล่าเรื่อง



Thesis Title	The Analysis of Thai Teen Films as a Genre in Thai Films
Author	Songkeat Jarutsantijit
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Manoch Chummuangpak, Ph.D.
Co- Thesis Advisor	Assoc. Prof. Thitinan B. Common, Ph.D.
Department	Doctor of Philosophy Program in Communication Arts
Academic Year	2019

ABSTRACT

The research on “The analysis of Thai Teen Films as a Genre in Thai Films” is a quantitative study. Its purpose is aimed to: 1) To study narrative formula of Thai teen films that have been released since the year 2550 – 2560 B.E. 2) To study the genres status of Thai Teen Genres movies from releasing since 2550-2560 B.E. The research methodology is Textual Analysis and the movie Sampling for the study are 41 Thai Teen Films during 2550-2560 B.E. which are divided into 6 types as ; Drama, Horror, Romance, LGBT, Road Movie and Heist.

The study result indicate that 6 types of Thai teen films has been presented in narrative storytelling as the aspect of change & growth process, overcoming the coming of age, and finding self- identity. For the plot, there are 5 stages which are; presenting problems, problems consequences, confrontations for discovering, self-overcoming, and story ending. As the theme, it shows the ways of life that Thai teen films truly need to know self –actualization in various areas such as teens' behaviors, the act of sin, identity, and love. About the characters, the leading actor and actress are the representative of teens who confront the family's problems, friendship, and love. For the setting locations, school is the space that takes control between the teens while houses symbolized the emptiness, and the outdoor is to finding the meaning of lives' experiences

In the aspect of creativity, Thai teen movies still take the old traditions storytelling in each convention, as well as creating the invention. Besides, they have introduced the ideal of Postmodern such as intertextually to connect the feeling and interest to the stories. It's indicated that Thai Teen movies as a Genre, which is considered by the plots and motivations of the characters in every types of the movies. While the Genre status is Sub-Genre with the

combination of hybrid narrative convention based on the dominance of the narrative elements from the others main genres.

Keywords: Thai Teen Movies, Film Genre, Film Convention, Creativity of Film Narrative, Narrative Formula



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงไม่ได้ หากปราศจากผู้มีอุปการะและผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน รองศาสตราจารย์ ดร. พีระจิร โสภณ ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปัก ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. งามอาจ สิงห์คำพอง และ อาจารย์ ดร.จิรบุญย์ ทศนบรรจง ได้มอบคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการเปิดโลกทัศน์ด้านการวิจัย และ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จูตินัน บุญภาพ คอมมมอน ที่ปรึกษาร่วม ได้มอบความเชื่อมั่น และ แรงบันดาลใจ ทำให้ผู้วิจัยมีพลังในการเขียนงานจนสำเร็จ กราบขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านผู้มอบความรู้และประสบการณ์อันล้ำค่า ส่งผลต่อวิถีคิดและมุมมองความเข้าใจต่อโลกของข้าพเจ้าให้เปลี่ยนแปลงไปตลอดกาล และ ขอขอบคุณมิตรภาพพี่น้องรุ่น 10 ผู้ร่วมกันสร้างวันเวลาอันมีค่าต่อกันเสมอมา

กราบขอบพระคุณ ผู้บริหารมหาวิทยาลัยพายัพ ที่กรุณาเมตตาอนุญาติทุนและเวลาในการลาศึกษาต่อ อันเป็นโอกาสสำคัญครั้งหนึ่งในชีวิต คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ทุกท่าน ผู้ผลักดัน เป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุนการเรียนอย่างเต็มกำลัง รวมถึง อาจารย์ ดร. ญาณิศา จันทเรีง และ อาจารย์กิริติ ไพบุญย์ ผู้มีพระคุณในการชักชวนให้มาศึกษาต่อ ณ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ทั้งยังคอยเป็นกำลังใจ ช่วยเหลือเคียงกันเสมอมา และขอขอบคุณ ปรัชญา กันทวี ผู้คอยอำนวยความสะดวกทุกอย่างตลอดการเรียน

สำหรับบุคคลที่รักยิ่ง ผู้เปรียบเสมือนลมใต้ปีกในชีวิต ได้แก่ ดวงวิญญาณของอาม่า อาม้า ครอบครัวรสสันติจิต ครอบครัวดวงพรหม และครอบครัวโตเทศ ผู้คอยอุ้มชูให้ข้าพเจ้าได้ฟันฝ่าแต่สิ่งดีงาม และความสำเร็จจะเกิดขึ้นไม่ได้หากขาดแรงใจจาก แม่ และหนุ่มผู้เป็นกำลังใจ ทำให้รู้ว่าชีวิตนี้ต้องอยู่เพื่อใคร ขอขอบคุณ บุ่ม และ กุ้ง เพื่อนสนิทผู้มอบความรัก ความหวังใจ ตามไล่สารทุกข์สุขดิบ และช่วยรับฟังความทุกข์ เสมือนเป็นบุคคลในครอบครัวเดียวกันเสมอมา

สุดท้ายขอขอบคุณสตูดิโอภาพยนตร์ และผู้สร้างภาพยนตร์ ที่ปรากฏชื่อในงานวิจัยชิ้นนี้ ผลงานของทุกท่าน เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนรากเหง้าทางวัฒนธรรมของคนไทย เปี่ยมไปด้วยคุณค่าและคุณูปการต่อผู้ชมและวงการวิชาการ ผู้วิจัยขอบขอบคุณทุกท่านจากใจ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๖
กิตติกรรมประกาศ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๘
สารบัญภาพ.....	๙
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	9
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	9
1.4 นิยามศัพท์.....	9
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
2 แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
2.1 แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre).....	13
2.2 แนวคิดเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narrative and Narration of Film).....	18
2.3 แนวคิดวัยรุ่น.....	42
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	47
3.1 เป้าหมายของการศึกษา.....	47
3.2 แหล่งข้อมูล.....	54
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	54
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
3.5 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
3.6 การนำเสนอข้อมูล.....	56
3.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	57

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ขนบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย.....	58
4.1 เรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Narrative).....	59
4.2 โครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Plot).....	72
4.3 แก่นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Theme).....	132
4.4 ตัวละครในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Character).....	149
4.5 ฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Setting).....	172
5 วิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย	198
5.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นกับความเป็นตระกูลภาพยนตร์.....	197
5.2 สถานะตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย.....	204
5.3 ตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นกับการสร้างสรรค์ประติมากรรม.....	205
6 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	263
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	263
6.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	291
6.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	308
บรรณานุกรม.....	310
ประวัติผู้เขียน.....	317

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ข้อบ่งชี้ “สุนทรนิยามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์”	7
2.1 สุนทรนิยามโครงสร้างการเล่าเรื่องในละครวิทยุ เรื่อง Lone Ranger	25
3.1 รายชื่อกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นตามประเภทที่นำมาศึกษาตั้งแต่ พ.ศ. 2550-2560	52
4.1 สรุปเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท	71
4.2 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama)	73
4.3 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทยั่ววนใจ (Temptation Plot)	74
4.4 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot)	77
4.5 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot)	81
4.6 สรุปขอบโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต	85
4.7 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror)	86
4.8 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทคำดิ่งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess Plot)	87
4.9 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot)	91
4.10 สรุปขอบโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ	96
4.11 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก (Teen Romance)	97
4.12 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักของคนโสด (Single Lover Plot)	98
4.13 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ (Love Couple Plot)	106
4.14 สรุปขอบโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก	111
4.15 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT)	112

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
4.16	สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot).....	113
4.17	ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Teen Road movie).....	119
4.18	สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการแสวงหา (Quest Plot).....	120
4.19	ประเภทโครงเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist).....	125
4.20	สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภท ชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot).....	126
4.21	สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น 6 ประเภท.....	131
4.22	สรุปขอบข่ายเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น 6 ประเภท.....	146
4.23	สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต.....	149
4.24	สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ.....	155
4.25	สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก.....	160
4.26	สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก.....	164
4.27	สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง.....	166
4.28	สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม.....	168
4.29	สรุปสูตรนิยมการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทย.....	197
5.1	ความเป็นตระกูลวัยรุ่นไทย.....	199
5.2	สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย.....	200
6.1	ขอบข่ายการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย.....	281

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
6.1 แสดงการจัดหมวดหมู่การผสมผสานของตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย.....	306



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัยรุ่น คือ วัยเปลี่ยนผ่านจากเด็กโตไปเป็นผู้ใหญ่ โดยทั่วไปหมายถึง คนวัย 11-19 ปี ทางจิตวิทยาในภาษาอังกฤษ เรียกคนกลุ่มนี้ว่า Teenage ซึ่งหมายถึงกลุ่มคนที่กำลังจะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ตามภาษาลาตินเรียกว่า Adolescence ในช่วงอายุวัยรุ่นอาจแตกต่างกันแต่ละชาติพันธุ์ วัฒนธรรม และพัฒนาการของแต่ละบุคคลในแต่ละยุคสมัย ซึ่งในยุคสมัยหนึ่งวัยรุ่นอาจอยู่ในช่วงอายุ 13-19 ปี หรือในปัจจุบันอาจเริ่มตั้งแต่ 11-22 ปี ทั้งนี้เพราะพัฒนาการของเด็กในปัจจุบันบางคนเริ่มเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นเร็ว และอาจมีพัฒนาการวุฒิภาวะทางอารมณ์ช้า ยังคงมีนิสัยวัยรุ่น ยังเป็นผู้ใหญ่ไม่เต็มที่ (อุสา สุทธิสาคร, 2560, น. 13)

ในวงการภาพยนตร์ วัยรุ่นมีสถานะเป็นกลุ่มผู้ชมหลักที่ผู้สร้างภาพยนตร์ให้ความสำคัญ อีกทั้งวัยรุ่นมักเลือกชมภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องตอบสนองอารมณ์ทางจิตวิทยาในช่วงวัย เพราะวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีนิสัย ใจร้อน บุ่มบ่าม ชอบความทันสมัย ความแปลกใหม่ ชอบทดลอง ชอบเรื่องตื่นเต้น ชอบเข้าสังคม ต้องการการยอมรับ รักการแต่งกาย รักการแสวงหาอิสระ มีการเปลี่ยนแปลงด้านฮอร์โมนทางเพศร่างกาย สืบสานด้านอัตลักษณ์ทางเพศ ต้องการการยอมรับ โหยหาความรักจากครอบครัวและเพศตรงกันข้าม รวมถึงจากเพศเดียวกัน มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการก่ออาชญากรรมและยาเสพติดได้ง่าย สิ่งเหล่านี้จึงเป็นวัตถุดิบชั้นดีในการนำมาผลิตเป็นเนื้อหาภาพยนตร์ โดยสร้างตัวละครหลัก อยู่ในช่วงวัยรุ่นเป็นตัวเดินเรื่อง และนอกเหนือไปจากนั้น ภาพยนตร์วัยรุ่นยังสะท้อนถึงวัฒนธรรมการใช้ชีวิตวัยรุ่นในสังคมแต่ละยุคสมัยอีกด้วย

ภาพยนตร์วัยรุ่นที่สะท้อนภาพลักษณ์ของวัยรุ่นอย่างแท้จริงในประเทศไทย ถือกำเนิดขึ้นหลังช่วงเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 ย้อนกลับไปในช่วงเวลาดังกล่าวนั้น ในยุค ภาพยนตร์ 16 มม. ช่วงพ.ศ. 2500 - 2512 ภาพการใช้ชีวิตวัยรุ่นในวัยเรียน แทบไม่ถูกนำเสนอเป็นประเด็นหลักบนจอภาพยนตร์ อาจมีภาพวัยรุ่นถูกนำเสนอบ้างในแง่มุมมองพาฝันในภาพยนตร์ดัดแปลงจากวรรณกรรม อาทิ “ปริศนา” (2500) “สลักจิตร์” (2504) และ “บ้านทรายทอง” (2505) หรือจากวรรณกรรมสะท้อนสังคมอย่าง “เด็กเสเพล” (2503) แต่ภาพยนตร์เหล่านี้ส่วนใหญ่ล้วนมีเนื้อหาตอบสนองกลุ่มผู้ชมผู้ใหญ่เป็นหลัก

ต่อมาช่วงพ.ศ. 2515 ยุควัฒนธรรมตะวันตก ตรงกับช่วงทศวรรษปี 1970 กระแสเสรีภาพทางเพศ จากอเมริกาและญี่ปุ่น ไหลบ่าเข้ามาสู่ประเทศไทย ภาพยนตร์เรื่อง “สาวขบเผาะ” (2515) เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่สะท้อนวัฒนธรรมเหล่านั้น เป็นเรื่องราวสาวน้อยผู้เกิดมาในป่า และถูกชาวเมืองค้นพบ ภาพยนตร์มีจุดขายจากฉากเปลือยกายของนักแสดงหลักตลอดเรื่อง (หนึ่งเดียว, 2533, น. 61) ดังนั้นจึงพบว่าในช่วงนั้นไม่มีภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องใดมีเนื้อหาสะท้อนปัญหาความเป็นจริงทางสังคมในยุคนั้นตามความเป็นจริง สาเหตุเพราะสภาพบ้านเมือง ถูกปกครองด้วยรัฐบาลทหารภายใต้การนำของ จอมพล ถนอม กิตติขจร ผู้นำประเทศ มีคำสั่งเซ็นเซอร์ภาพยนตร์เนื้อหาต่อแหลมในการวิพากษ์สังคม ถึงแม้ว่าบรรยากาศในสังคมไทยช่วงนั้น กลุ่มวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา ต่างเริ่มเข้ามามีบทบาททางการเมือง เรียกร้องสิทธิเสรีภาพ และประชาธิปไตยจากรัฐบาลเพิ่มมากขึ้น แต่วงการภาพยนตร์กลับถูกรัฐบาลกวัดขั่น เข้มงวด เสี่ยงต่อการโดนแบน ฉาย เหตุนี้จึงเป็นปัจจัยหนึ่ง ทำให้ภาพยนตร์วัยรุ่นไม่สามารถสะท้อนความนึกคิดและภาพการใช้ชีวิตวัยรุ่นออกมาได้อย่างแท้จริง

ต่อมาหลังเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 เสรีภาพทางการแสดงออกในสังคมไทยเบ่งบานขึ้น นักศึกษาเริ่มมีบทบาทในสังคม และโลกภาพยนตร์มากขึ้น ภาพยนตร์เรื่อง “วัยอลวน” (2519) กำกับโดย เปี้ยก โปสเตอร์ ฉีกแนวจากภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต สะท้อนเรื่องเพศและความรุนแรง มาเป็นภาพยนตร์วัยรุ่นน่ารัก ตลกขบขัน นำเสนอภาพชีวิตนักศึกษาในบรรยากาศบ้านสวน ประกอบดนตรีโฟล์คซอง มีเพลงประกอบติดหูอย่าง “สุขาอยู่ไหนใด” นับเป็นความแปลกใหม่ที่สร้างความสำเร็จให้แก่วงการภาพยนตร์จนมีภาคต่อเรื่อง “รักอูตุตุ” (2520) และ “ชื่นชุลมุน” (2521) จนกลายเป็นแม่แบบในงานสร้างภาพยนตร์วัยรุ่นในเวลาต่อมา

อีกทั้งในช่วงเวลานั้น ยังมีภาพยนตร์วัยรุ่นเนื้อหาครึกกับนักเรียนสะท้อนสังคม ปัญหาชีวิตเด็กนักเรียนในครอบครัวชนชั้นล่างและชั้นกลางในยุคนั้น อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง “คุณครูคนใหม่” (2519) “สวัสดิ์คุณครู” (2520) นำเสนอบทบาทครู ผู้เป็นตัวแทนอุดมการณ์ฝ่ายรัฐมีหน้าที่ดูแลจัดการปัญหาของนักเรียนและครอบครัว (หนึ่งเดียว, 2533, น. 88) สะท้อนภาพอุดมการณ์การต่อต้านกันระหว่าง ผู้น้อยกับผู้ใหญ่ สอดคล้องกับบริบทในสังคมยุคนั้นที่เสรีภาพของวัยรุ่นถูกขยาย จนต้องมีการตั้งคำถาม

กระทั่งช่วงพ.ศ. 2522 ภาพยนตร์วัยรุ่นเริ่มนำเสนอแง่มุมการใช้ชีวิตของวัยรุ่นนักศึกษา มากขึ้น ไม่นับเรื่องราวความขัดแย้งกับสังคม แต่หันมานำเสนอชีวิตการเรียน ความรัก มิตรภาพ และวัฒนธรรมวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นสถานที่รวมตัวของนักศึกษา การตั้งชมรม หรือการออกค่ายอาสา ในผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับ สุภักษร อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง (“รักทะเล้น,” 2522; “หอมซัง,” 2522; “วันวานยังหวานอยู่,” 2526; “สยามสแควร์,” 2527) หรือผลงานของ เปี้ยก โปสเตอร์ เรื่อง

“วัยระเริง” (2527) นำเสนอเรื่องราว ชีวิตวัยรุ่นผู้รักในเสียงเพลง และมีเพลงประกอบ “ยุโรป” จากภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างสูง จนกระทั่งการมาถึงของค่ายไทเอนเตอร์เทนเมนต์ จากภาพยนตร์เรื่อง “ซิมน้อยหน้อย กะล่อนมากหน้อย” (2528) กำกับโดย ธนิศ จิตนุกูล และอดิเรก วัฏลีลา นำเสนอภาพกลุ่มชีวิตวัยรุ่นวัยรุ่นรักคู่อาศัยอยู่ร่วมกันในบ้านพักด้วยบรรยากาศครื้นเครง เบาสบาย ได้รับความนิยมทำรายได้สูงสุดประจำปีถึง 5 ล้านบาท นับจากนั้นเป็นต้นมา ตัวตนวัยรุ่นในภาพยนตร์ คู่เริ่มห่างไกลจากการถูกนำเสนอภาพในฐานะเป็นปัญญาชน ผู้นำการเปลี่ยนแปลงต่อสังคม

จวบจนช่วงพ.ศ. 2530 - 2535 ภาพยนตร์วัยรุ่นเข้าสู่ยุครุ่งเรือง ด้วยปริมาณภาพยนตร์ออกฉายจำนวนมาก เนื้อหาถูกนำเสนอเน้นความสนุกสนานช่วงวัยเรียน และแง่มุมต่าง ๆ อาทิ มิตรภาพ การเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ ครอบครัว และการก้าวข้ามผ่านวัย (Coming of Age) ประกอบกับการที่โรงภาพยนตร์เข้าไปประกอบการในศูนย์การค้า ซึ่งนอกเหนือจากการไปเลือกซื้อสินค้า และทานอาหารแล้ว การไปชมภาพยนตร์ได้ผนวกตัวเองกลายเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมยอดนิยมวัยรุ่น และได้รับความนิยมอย่างสูงจนภาพยนตร์วัยรุ่นถูกสร้างออกมาเป็นจำนวนมาก

ภาพยนตร์โดดเด่นในช่วงเวลานี้ เป็นผลงานการกำกับจากบัณฑิต ฤทธิกุล ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ด้วยลีลาความโดดเด่นในการสร้างความสนุกสนานควบคู่ไปกับสาระ จากภาพยนตร์ที่ทำรายได้มหาศาล อาทิ “บุญชูผู้นำรัก” (2531) “บุญชู 2 น่องใหม่” (2532) “บุญชู 5 เนื้อหอม” (2533) “ส.อ.ว. ห้อง 2 รุ่น 44 (2533) “โก๊ะเจ้าป่านะโก๊ะ” (2534) บุญชู 6 โลกนี้คือออก สุดสวย นำรักนำอยู่ ถ้าห่วย” (2534) “เจาะเวลาหาโก๊ะ” (2535) และ “อนึ่งคิดถึงพอสังเขป” (2535) โดยถ้ามองเข้าไปในแง่การนำเสนออุดมการณ์แล้ว กลับพบว่าภาพยนตร์มุ่งตอบสนองอุดมการณ์แบบเก่า ให้วัยรุ่นอยู่ในกรอบขนบธรรมเนียมความเป็นไทยแบบเก่า มีความขยัน อดออม รักธรรมชาติ ไม่ฟุ้งเฟ้อ โดยปฏิเสธ ค่านิยมสมัยใหม่ (ฐนิศ โล่ห์พัฒนานนท์, 2014) ซึ่งแนวคิดเหล่านี้เริ่มไม่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในสังคมไทยในยุคทุนนิยม

ล่วงถึงช่วงพ.ศ. 2540 ประเทศไทยประสบวิกฤตการณ์ปัญหาการเงิน “วิกฤติต้มยำกุ้ง” เกิดการลดค่าเงินบาท ส่งผลกระทบต่อการล้มละลายของสถาบันการเงินและธุรกิจมากมาย อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเริ่มได้รับผลกระทบ จากในช่วง พ.ศ. 2539 มีภาพยนตร์ไทยเข้าฉายจำนวน 30 เรื่องและเริ่มลดลงเรื่อยมาในปีถัดมาจากจำนวน 18 เรื่องลดเหลือ 12 เรื่องและ 10 เรื่องตามลำดับ จนถึง พ.ศ. 2543 ออกฉายเพียง 9 เรื่อง สาเหตุส่วนหนึ่งเกิดจากสภาพคล่องทางการเงินของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ถดถอย กำล้างชื่อผู้บริโภคน้อยลงและความรู้สึกของผู้ชมชบเซาลงตามภาวะสังคม

สถานะภาพยนตร์วัยรุ่นย่อมไม่ต่างกับสถานะประเทศไทย ก่อนหน้า พ.ศ. 2540 มีภาพยนตร์วัยรุ่นออกฉายเฉลี่ยต่อปี ประมาณ 15 - 20 เรื่อง แต่ในพ.ศ. 2542 - 2543 มีภาพยนตร์วัยรุ่นออกฉายเพียงปีละหนึ่งเรื่องเท่านั้น สาเหตุเพราะภาพยนตร์วัยรุ่นเริ่มเสื่อมความนิยมส่วนใหญ่ถูกวิจารณ์ถึง เนื้อหาวนเวียนอยู่กับการใช้ชีวิตในโรงเรียน ความรัก และกิจกรรมไร้สาระ ไม่สะท้อนปัญหาวัยรุ่นอย่างแท้จริง สวนทางกับความเป็นจริงในสภาพสังคมที่อุดมไปด้วยปัญหาครอบครัว อาชญากรรม ยาเสพติด และวิกฤตอัตถ์กษณ์อันเป็นผลพวงจากวิกฤตต้มยำกุ้ง

แม้วิกฤตวงการภาพยนตร์ยังคงดำเนินต่อเนื่องไป หากถ้ามองย้อนกลับไปในช่วง พ.ศ. 2540 กลับเกิดปรากฏการณ์ขึ้นกับภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทอาชญากรรมย้อนยุค เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) นำเรื่องราวอันธพาลวัยรุ่นสมัยก่อนพ.ศ. 2500 ทำเงินสูงสุดถึง 75 ล้านบาท ทั้งยังเป็นประตูด่านใหม่แจ้งเกิด นนทรี นิมิตร ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาผู้ข้ามสายมากำกับภาพยนตร์เป็นครั้งแรก และนำมาตรฐานงานสร้างตามแบบ Hollywood มาใช้ ประกอบกับการถ่ายทำและการตัดต่ออย่างปราณีต รวมถึงการนำนักแสดงหน้าใหม่มาสวมบทบาท ส่งผลให้เกิดมาตรฐานกลายเป็นแบบฉบับใหม่ในการผลิตภาพยนตร์ไทย จนก่อให้เกิดจุดเปลี่ยนขึ้นในประวัติศาสตร์ ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเริ่มเข้าสู่ยุคคลื่นลูกใหม่ (กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552, น. 40) โดยพื้นที่ในธุรกิจภาพยนตร์เริ่มมีคลื่นลูกใหม่จากวงการโฆษณา อาทิ เป็นเอก รัตนเรือง จากภาพยนตร์เรื่อง “ฝัน บ้า คาราโอเกะ” (2540) สะท้อนมุมมองความเหงาที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ฮ่องกงยุคใหม่ หรือกลุ่ม 365 ฟิล์ม ศิษย์เก่านิเทศศาสตร์จุฬา ผู้นำความเปลี่ยนแปลงมาสู่วงการภาพยนตร์ไทยในนามค่าย GTH จากเรื่อง “แฟนฉัน” (2546) เรื่องราวช่วงชีวิตวัยประถม รักครั้งแรกที่ประทับใจของกลุ่มเด็กต่างจังหวัด สะท้อนความรู้สึกกวีลหาคิด อันเป็นความทรงจำงดงาม ท่ามกลางความจริงอันโหดร้ายในสังคมไทย ที่เพิ่งจะเริ่มฟื้นตัวจากวิกฤตทางการเงิน สามารถทำรายได้ถึง 137 ล้านบาท และภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท กำกับโดย คมกฤษ ตรีวิมล ได้รับบันดลใจจากบทประพันธ์ของ อภิชาติ เพชรลีลา เรื่อง กล้องไปรษณีย์สีแดง เป็นตัวแทนวัยรุ่นต่อประสบการณ์แอบรักเพื่อนในช่วงเรียนมหาวิทยาลัย เป็นภาพยนตร์ประเภท โรแมนติคคอมเมดี้ ที่สามารถทำรายได้ 80 ล้านบาท และได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 15 ประจำปี พ.ศ. 2549 และรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จาก 2 สถาบัน คือ เฉลิมไทยอวอร์ด ครั้งที่ 3 และ Starpics Thai Films Awards ครั้งที่ 3 ในปีเดียวกัน (ผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ประจำปี 2548, 2549)

จากปรากฏการณ์ภาพยนตร์ค่าย GTH ส่งผลให้เกิดการตื่นตัวของผู้ผลิตภาพยนตร์ไทย จากค่ายหนังต่าง ๆ เริ่มเปลี่ยนมุมมองในการสร้างภาพยนตร์วัยรุ่นจนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการปรับตัวในด้านคุณภาพงานสร้าง กลวิธีการเล่าเรื่องรวมถึงเนื้อหาเริ่มเน้นการสะท้อนถึง

ความเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่น การใช้ชีวิตนอกจารีตสังคม หรือการเปิดกว้างนำเสนอเรื่องราวกลุ่มเพศทางเลือก รวมถึงการตั้งคำถามต่อสังคมและเพศวิถีในกลุ่มวัยรุ่น จึงนับว่าเป็นช่วงเวลาน่าสนใจ ถ้าจะเริ่มการปักหมุดศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นไทยนับตั้งแต่ ปีพ.ศ. 2550 ว่าภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวเป็นไปในทิศทางอย่างไร

ทั้งนี้จากการสังเกต ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉาย ตั้งแต่พ.ศ. 2550 ลักษณะภาพยนตร์มีความคาบเกี่ยวและผสมผสานกับตระกูลภาพยนตร์หลายหลายประเภท อาทิ ตระกูลชีวิต รัก โรแมนติก ดลก สยองขวัญ เขย่าขวัญ เรื่องราวเดินทาง และ โจรกรรม ตัวละครไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงเพศชายและหญิง หากแต่ขยายไปสู่เพศทางเลือกมากขึ้น มีการหยิบยืมองค์ประกอบจากภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามาสร้างความแปลกใหม่ ดังนั้นจึงพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นเริ่มมีการเปิดกว้างในการผสมผสานองค์ประกอบจากภาพยนตร์หลากหลายรูปแบบ และนำมาสร้างสรรค์ในแนวของตนเองให้มีความเป็นลักษณะเด่น

แต่ในขณะสถานะภาพยนตร์วัยรุ่นไทยโดยทั่วไป ยังไม่มีความชัดเจน เพราะในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยเรื่องหนึ่ง อาจคาบเกี่ยวลักษณะเด่นของขนบตระกูลภาพยนตร์หลัก (Main Genre) ไว้ค่อนข้างจะมาก จนโค่นถิ่นถูกเรียกตามลักษณะของตระกูลภาพยนตร์หลัก หรือบางครั้งอาจถูกจัดให้เป็นตระกูลรอง (Sub-Genre) กล่าวคือ มีโครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์ผสมผสานมาจากหลายส่วน ยังไม่มีคุณสมบัติเพียงพอในระดับที่เรียกว่า “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) ได้ (ปรัชญา เป็ยมการุณ, 2559, น. 141-142) ทั้งนี้เพราะลักษณะภาพยนตร์วัยรุ่นมีการผสมผสานขนบการเล่าเรื่องและองค์ประกอบภาพยนตร์จากหลากหลายตระกูล อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง นุปผาราตรี (ยุทธเลิศ สิปปภาค, 2546) ที่นำขนบและองค์ประกอบจากตระกูลสยองขวัญ มาผสมผสานกับอารมณ์ตลกขบขัน หรือ เรื่อง คินนิน Red Wine in The Dark Night (ฉันทน์วาริน สุขะพิสิษฐ์, 2558) นำตระกูลรักโรแมนติกผสมผสานกับเรื่องราวเพศทางเลือก และนำเสนอองค์ประกอบจากประเภทสยองขวัญผสมตัวละครในลักษณะแวมไพร์ จนไม่สามารถจะนิยามแน่ชัดได้ว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องหนึ่ง ๆ แท้จริงแล้วสามารถจัดสถานะว่าอยู่ในตระกูลใด

แต่ในทัศนะผู้วิจัยกลับมองว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นในประเทศไทย แม้มีการผสมผสานองค์ประกอบจากตระกูลภาพยนตร์อื่น แต่กลับมีโครงเรื่องและองค์ประกอบการเล่าเรื่องในลักษณะเฉพาะตัว ทั้งยังเป็นภาพยนตร์ที่ถูกผลิตมาเป็นระยะเวลายาวนานและต่อเนื่อง จนเกิดความคุ้นเคยต่อผู้ชมคนไทยเป็นอย่างดี ทำให้ปรากฏลักษณะเด่นสามารถระบุได้ว่า นี่คือนิยามของภาพยนตร์วัยรุ่นของไทย แต่ในขณะที่เดียวกันที่ผ่านมาในแวดวงวิชาการไทยยังไม่มีการศึกษาถึงสถานะตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยว่าแท้จริงแล้ว ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยเป็นเพียงภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหา เรื่องราว และตัวละครหลักในช่วงอายุวัยรุ่น ที่สามารถเป็นส่วนหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ใดก็ได้ หรือแท้จริงแล้ว

สามารถถูกจัดให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่งได้ และถ้าภาพยนตร์วัยรุ่นไทยถูกจัดให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่งได้ องค์ประกอบในภาพยนตร์อะไรคือสิ่งที่จะกำหนดและข้อบ่งชี้ถึงความ เป็นตระกูลภาพยนตร์ อีกทั้งในการมีสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์วัยรุ่น ควรถูกจัดให้อยู่ในตระกูลหลัก (Main Genre) หรือตระกูลรอง (Sub-Genre) และในแต่ละตระกูล สามารถแบ่งประเภทภาพยนตร์ออกเป็นประเภทใดได้บ้าง

โดยจากข้อบ่งชี้ควรจะต้องเป็นลักษณะเด่นที่ถูกนำเสนอในขนบภาพยนตร์ (Convention) จากองค์ประกอบภาพยนตร์ที่ถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนกลายเป็นลักษณะเด่น ถูกยอมรับ ซึ่งในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยสามารถที่จะวิเคราะห์หาลักษณะเด่นเหล่านั้นได้หรือไม่ ในลักษณะใด โดยข้อสังเกตนี้ทางผู้วิจัยมองว่าเป็นความน่าสนใจในการศึกษาองค์ความรู้ ด้านตระกูลภาพยนตร์ไทย ที่ยังมีไม่มากในประเทศไทย

ดังนั้นในการศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นในประเทศไทยที่มีความหลากหลาย และมีจำนวนมาก จึงจำเป็นต้องใช้แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ (Genre) เข้ามาศึกษา เพื่อจัดระเบียบคุณลักษณะ พื้นฐานทางภาพยนตร์ร่วมกัน อันได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผน โครงเรื่อง และแก่นเรื่อง (กฤษดา เกิดดี, 2547, น. 7) รวมถึงความคล้ายคลึงขององค์ประกอบ ภาพยนตร์ที่สามารถจัดให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน

อีกทั้งเพื่อให้เข้าใจคุณลักษณะสำคัญของภาพยนตร์วัยรุ่นว่ามีสถานะจัดอยู่ในภาพยนตร์ ตระกูลภาพยนตร์ใด กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 417) ได้เสนอ 2 แนวทางการศึกษาตระกูล ภาพยนตร์ ได้แก่ 1) การศึกษาแนวทางการรูปแบบ หรือสูตรนิยม (Formulaic Approach) ที่สนใจการ วิเคราะห์รูปแบบ (Form) หรือสูตร (Formula) ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มนักคิดสำนักรูปแบบนิยม รัสเซีย (Russian Formalist) และ 2) การศึกษาแนวทางสัญวิทยาเชิงสังคม (Social Semiotic Approach) ที่สนใจการเล่าเรื่อง ภาพตัวแทน และอุดมการณ์ผ่านสัญญาณต่าง ๆ เน้นการค้นหา ความสัมพันธ์และการนำเสนอของอุดมการณ์กับภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เป็นผลผลิตทาง วัฒนธรรม อีกทั้งยังสามารถผลิตวัฒนธรรมสู่สังคม ดังนั้นภาพตัวแทนและ อุดมการณ์ที่ถูกนำเสนอ ในภาพยนตร์จะเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์กำลังคิดอะไรต่อสังคม และสังคมกำลัง ต้องการให้ภาพยนตร์เป็นอย่างไร

สำหรับผู้วิจัยสนใจศึกษาในแนวทางที่ 1 การศึกษาหาสูตรนิยมการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์ (Narrative Formula) จากองค์ประกอบในเรื่องเล่าที่ถูกผลิตซ้ำกลายเป็นขนบ (Convention) และมีส่วนใดบ้างเป็นการสร้างสรรค์ประดิษฐ์กรรมใหม่ (Invention) เพื่อทราบถึง รูปแบบและองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์ ว่าต้องมีโครงเรื่องแบบใด ตัวละครต้องมีลักษณะ อย่างไร แก่นเรื่องสะท้อนอะไร ฯลฯ เพื่อแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยมีชุดขนบภาพยนตร์

จากองค์ประกอบที่แน่ชัด จนถูกพัฒนากลายเป็นแนวทางชัดเจน และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จนสามารถยกระดับให้มีสถานะเป็นหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ของประเทศไทยได้

Berger (1992, p. 33) ได้สร้างข้อบ่งชี้จากองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏซ้ำกัน จนกลายเป็นลักษณะเด่นและสามารถนำมาสรุปเป็น “สุนทรนิมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์” โดยสามารถนำเสนอในรูปแบบตารางได้ ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1.1 ข้อบ่งชี้ “สุนทรนิมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์”

ตระกูล (Genre)	บุกเบิกตะวันตก (Western)	วิทยาศาสตร์ (Science Fiction)	นักสืบ (Hard-Boiled Detective)	สายลับ (Spy)
เวลา (Time)	ช่วงทศวรรษที่ 18	อนาคต	ปัจจุบัน	ปัจจุบัน
สถานที่ (Location)	ห่างไกลความเจริญ	อวกาศ	เมือง	โลก
วีรบุรุษ (Hero)	คาวบอย	มนุษย์อวกาศชาย	นักสืบ	สายลับตัวแทน
วีรสตรี (Heroine)	ครูผู้หญิง	มนุษย์อวกาศผู้หญิง	สาวเอ๊ะเดือดร้อน	สายลับผู้หญิง
ตัวประกอบ (Secondary characters)	ชาวบ้าน หรือ อินเดียแดง	ช่างเทคนิค	ตำรวจ หรือ อาชญากร	สายลับคนอื่น ๆ
ผู้ร้าย (Villains)	คนนอกกฎหมาย	สิ่งมีชีวิตต่างดาว	ฆาตกร	สายลับผู้ชำนาญการ
โครงเรื่อง (Plot)	ฟันฝ่ากฎระเบียบ	ขับไล่สิ่งมีชีวิตต่างดาว	ตามหาฆาตกร	ตามหาสายลับชำนาญการ
แก่นเรื่อง (Theme)	กระบวนการยุติธรรม	ชัยชนะของมวลมนุษยชาติ	การค้นพบฆาตกร	การช่วยโลกให้เป็นอิสระ
เครื่องแต่งกาย (Costume)	หมวกคาวบอย	อุปกรณ์ เทคโนโลยีทันสมัย	เสื้อคลุมกันฝน	ชุดสูทสากล
ยานพาหนะ (Locomotion)	ม้า	ยานอวกาศ	รถยนต์	เครื่องบิน
อาวุธ (Weaponry)	ปืนลูกม่	ปืนลำแสง	ปืนพก หรือกำปั้น	ปืนพก และ ปืนเก็บเสียง

ที่มา: Berger (1992, p. 33)

จากตารางข้อบ่งชี้ “สูตรนิยามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์” ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการคัดเลือกและวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่น เพื่อนำมาสรุปหาสูตรนิยามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย และสถานนะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นในทุกตระกูลภาพยนตร์ที่ออกฉายในประเทศไทยช่วงปีพ.ศ. 2550 ถึง พ.ศ. 2560 โดยมีประเด็นในการศึกษา 2 ประการ ได้แก่

1) องค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ (Narrative Elements)

1.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท มีการนำเสนอเรื่องเล่า (Narrative) ในลักษณะใด

1.2 โครงเรื่อง (Plot) ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท มีรูปแบบลักษณะและรายละเอียดการดำเนินเรื่องภายใต้โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ในโครงเรื่องแต่ละประเภทเป็นอย่างไร

1.3 แก่นเรื่อง (Theme) ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท มีลักษณะอย่างไร

1.4 ตัวละคร (Character) อาทิ พระเอก นางเอก ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท มีลักษณะอย่างไร

1.5 ฉาก (Setting) ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท มีลักษณะและความหมายอย่างไร

1.6 ในแต่ละผลการศึกษาจากข้อ 2.1 – 2.5 ผู้วิจัยจะสรุปหา ขนบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท (Convention) เพื่อให้ทราบถึงลักษณะเด่นและองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท

1.7 จากนั้นผู้วิจัยจะนำผลสรุปจากขนบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท ในข้อ 2.6 มาวิเคราะห์หาลักษณะร่วม เพื่อสรุปออกมาเป็น “สูตรนิยามการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย” (Narrative Formula) และให้เห็นการสร้างสรรคประดิษฐกรรมภายใต้สูตรการเล่าเรื่อง (Invention) จากนั้นจึงนำผลสรุปไปใช้เป็นข้อบ่งชี้ในการกำหนดสถานะตระกูลภาพยนตร์ของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยต่อไป

2) สถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

2.1 จากตัวชี้วัด “สูตรนิยามการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย” ในข้อ 2.6 ผู้วิจัยจะนำผลมาอธิบายชี้ชัดว่า ภาพยนตร์สามารถถูกจัดเป็นประเภทภาพยนตร์หนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ของไทยได้หรือไม่ และถ้าได้ ตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นสามารถจัดสถานะให้อยู่ในตระกูลภาพยนตร์

หลัก (Main Genre) หรือ ทรูกูลภาพยนตร์รอง (Sub-Genre) และ ภายใต้ทรูกูลภาพยนตร์นั้น สามารถแตกแขนงออกมาเป็นประเภทย่อยได้บ้าง

โดยจากประเด็นทั้ง 2 ประการข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำมาเขียนเป็นวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้ดังต่อไปนี้

1.2 วัตถุประสงค์

- 1) ศึกษาสูตรนิยมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560
- 2) ศึกษาสถานะความเป็นทรูกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560

1.3 ขอบเขตการวิจัย

เลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ ออกฉายใน โรงภาพยนตร์ช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2550 -2560 โดยการศึกษา สูตรนิยมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกองค์ประกอบของเรื่องเล่าเฉพาะในส่วน โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และ ฉาก (Setting) มาวิเคราะห์หาขบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท เพื่อสร้างข้อบ่งชี้ถึงสถานะความเป็นทรูกูลของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

1.4 นิยามศัพท์

1. ภาพยนตร์วัยรุ่นไทย (Thai Teen Film) หมายถึง ภาพยนตร์ไทยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของตัวละครวัยรุ่นเพศ ชาย หญิง หรือเพศทางเลือก ในประเด็นการก้าวข้ามผ่านพ้นวัยในเรื่องความรัก ความแตกต่าง และความต้องการทางเพศ การเรียน มิตรภาพ ครอบครัว การใช้ชีวิต หรือการแก้ไขปัญหา ฯลฯ โดยเป็นภาพยนตร์ที่เข้าฉายในประเทศไทย ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550-2560 อันเป็นช่วงทศวรรษที่ภาพยนตร์ไทยมีการพัฒนาทั้งด้านเนื้อหาและเทคนิคการถ่ายทำ และมีการแสวงหาแนวทางใหม่ในการสร้างภาพยนตร์ไทย และคำว่า วัยรุ่นในภาษาอังกฤษ คำว่า วัยรุ่น Teen หมายถึง วัยรุ่นในช่วงอายุ 11-19 ปี และคำว่าเยาวชน (Youth) จะตีความกว้างกว่า คือ ช่วงอายุ 15-24 ปี โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ขอเลือกใช้คำว่า วัยรุ่น (Teen) กินความหมายกว้างไปถึงคำว่าเยาวชน โดยมีอายุตั้งแต่ช่วง 13-22 ปี ซึ่งสอดคล้องกับช่วงอายุของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย เริ่มต้นตั้งแต่วัยรุ่นที่เริ่มเรียนในชั้นมัธยมต้น จนไปถึงระดับอุดมศึกษาชั้นปี 4

2. ทรูกูลภาพยนตร์ (Film Genre) หมายถึง การจัดสถานะและประเภทของภาพยนตร์ ด้วยวิธีการการจัดกลุ่มภาพยนตร์จากลักษณะร่วมของเนื้อเรื่องและองค์ประกอบของเรื่องเล่าใน

ภาพยนตร์ที่มีความคล้ายคลึงกันในแต่ละเรื่อง จัดให้อยู่ในหมวดหมู่ประเภทภาพยนตร์เดียวกัน โดยทั่วไปสถานะตระกูลภาพยนตร์มีอยู่ 3 สถานะ ได้แก่

2.1 สถานะแรก ตระกูลหลัก (Main Genre) คือ ตระกูลภาพยนตร์ดั้งเดิม หมายถึง ภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นเป็นต้นแบบที่มีขนบ (Convention) จากลักษณะเฉพาะทั้งเนื้อเรื่องและองค์ประกอบของเรื่องเล่า เช่น ตระกูลสยองขวัญ (Horror Films) ตระกูลมิวสิคัล (Musical Films) ตระกูลอาชญากรรม (Crime Films) ตระกูลตลก (Comedy Films) หรือตระกูลสะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Films) เป็นต้น

2.2 สถานะที่สอง ตระกูลรอง (Sub-Genre) หมายถึง ภาพยนตร์ที่หยิบยืมขนบจากตระกูลหลักมาสร้างสรรค์ (Invention) จนมีเนื้อหาและองค์ประกอบของเรื่องเล่า ที่มีแนวทางเป็นของตนเอง เช่น ตระกูลรอง นักสืบ/ลึกลับ (Detective / Mystery Films) ที่แตกแขนงมาจาก ตระกูลอาชญากรรม (Crime Films) เป็นต้น

2.3 ภาพยนตร์ที่ไม่ถูกจัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์ใด เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animated Films) ภาพยนตร์เกินวิสัยเฉพาะกลุ่ม (Cult Film) หรือ ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Films) เป็นต้น

3. องค์ประกอบของเรื่องเล่า (Component of Narrative) หมายถึง องค์ประกอบภายในของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในแต่ละตระกูลที่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กันในแต่ละส่วนเพื่อให้ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีความสมบูรณ์ ได้แก่ เรื่องเล่า (Narrative) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และ ฉาก (Setting) ที่ปรากฏในภาพยนตร์

4. เรื่องเล่า (Narrative) หมายถึง เรื่องราวที่ผู้สร้างแต่งขึ้น หรือหยิบยกเอาบุคคล เหตุการณ์ เกิดขึ้นจริงในสังคมมาเรียบร้อยผสมผสานเข้ากับเรื่องแต่ง ในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยเรื่องเล่าเกี่ยวข้องกับเรื่องราวการใช้ชีวิตของตัวละครวัยรุ่น และเรื่องเล่าต้องถูกเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุและผลภายใต้โครงเรื่อง (Plot) ที่แต่งขึ้น โดยภายในโครงเรื่องจะประกอบด้วยโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) หมายถึง วิธีการพัฒนาลำดับเหตุการณ์ในตัวเรื่อง (Story Development) 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤติ (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติเรื่องราว (Ending) อีกทั้งในเรื่องเล่ายังต้องมีการสอดแทรกประเด็นสำคัญ ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการนำเสนอความคิดหลัก เพื่อสะท้อนบริบทในสังคมไทย ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งสื่อสารผ่านเรื่องเล่าในภาพยนตร์ไปยังกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นให้สอดคล้องกับโครงเรื่องที่เลือกมานำเสนอ

5. ขนบและประดิษฐกรรม (Convention & Invention) หมายถึง การนำเสนอองค์ประกอบของเรื่องเล่าใน ส่วน เรื่องเล่า (Narrative) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และ ฉาก (Setting) ในด้านที่หยุดนิ่ง อันปรากฏซ้ำจนกลายเป็นองค์ประกอบแน่นอน และเป็นเอกลักษณ์เด่นในภาพยนตร์ประเภทนั้น ๆ ซึ่งเรียกว่า ขนบ (Convention)

ส่วนการสร้างสรรค์ประดิษฐกรรม (Invention) คือ ด้านเคลื่อนไหว เป็นการสร้างสรรค์ต่อยอด หรือแตกแขนง จากขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท ให้มีความหลากหลาย และมีลักษณะเฉพาะตัว

6. สูตรนิยามการเล่าเรื่อง (Narrative Formula) หมายถึง ขนบภาพยนตร์ (Convention) อันเกิดจากการนำลักษณะร่วมที่โดดเด่นของเรื่องเล่า (Narrative) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และฉาก (Setting) ที่มีความแน่นอนมาจัดระบบให้มีลำดับขั้นตอน มีกระบวนการผสมผสานที่ชัดเจนด้วยการทำซ้ำในด้านที่หยุดนิ่ง จนกลายเป็นเอกลักษณ์เด่นในภาพยนตร์วัยรุ่น ทั้งยังสามารถใช้เป็นข้อบ่งชี้ ถึงการจัดสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยได้

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) ในเชิงวิชาการด้านการศึกษาระดับอุดมศึกษาไทยเกิดองค์ความรู้ในการจัดหมวดหมู่ภาพยนตร์วัยรุ่นให้อยู่ในรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ขึ้นและเพื่อง่ายต่อการศึกษาค้นคว้า

2) สามารถทราบถึงการแตกแขนงของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ว่าสามารถแตกแขนงออกจากตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยได้ที่ประเภทและแต่ละประเภทมีลักษณะอย่างไร เพื่อสามารถนำองค์ความรู้ไปเป็นเกณฑ์ในการจำแนกแนวภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในแต่ละตระกูลได้

3) เพื่อให้ นักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ หรือผู้ที่สนใจ ได้เห็นถึงรายละเอียด ที่มา พัฒนาการ และการปรับตัวของตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในช่วงทศวรรษ 2550 ว่าแต่ละแนวมีลักษณะและการเปลี่ยนแปลงอย่างไร เพื่อสามารถนำข้อมูลมาปรับปรุงในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละแนวให้ออกมาตรงกับความต้องการของผู้ชม

4) สำหรับผู้เขียนบทภาพยนตร์และผู้กำกับที่สนใจได้ทราบถึงเรื่องเล่าและตรรกะภายในของเรื่องเล่า ในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในทศวรรษ 2550 ว่าเรื่องเล่าในแต่ละตระกูลภาพยนตร์ยุคนี้เป็นอย่างไร รวมถึงมีตรรกะภายในของการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร เพื่อนำข้อมูลไปวางแผนในการเขียนบทภาพยนตร์

5) สำหรับผู้ที่สนใจผลิตภาพยนตร์สามารถนำสูตรนิยมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ในด้านขนบและประติมากรรมจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ไปวางแผนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละตระกูลได้ อีกทั้งผู้สร้างภาพยนตร์ยังสามารถเข้าใจถึงองค์ประกอบที่ตายตัวและเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์ได้ จะได้นำเอาไปวางแผนสร้างสรรค์ภาพยนตร์ให้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้ชมที่ต้องการความคุ้นเคยและความแปลกใหม่ในภาพยนตร์



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย” มีแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาดังต่อไปนี้

- 1) แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre)
- 2) แนวคิดเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narrative and Narration of Film)
- 3) แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

รายละเอียดในแต่ละแนวคิด มีดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre)

เริ่มต้นในยุคสมัยกรีก เมื่อ 300 กว่าปีก่อนคริสตกาล (384 BC – 322 BC) อริสโตเติล (Aristotle) นักปรัชญานำเสนอแนวคิดการจัดแบ่งประเภทละคร ในหนังสือชื่อ Poetic Aristotle แบ่งละครออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ Epic (มหากาพย์) เน้นคุณลักษณะการเชิดชูการกระทำของมนุษย์ Tragedy (โศกนาฏกรรม) เน้นคุณลักษณะนำเสนอการต่อสู้การใช้ชีวิตของมนุษย์ และ Comedy (ตลกนาฏกรรม) เน้นคุณลักษณะการล้อเลียนมนุษย์ที่ต่ำต้อยกว่าบุคคลทั่วไป (กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 406)

ต่อมาแนวคิดการจัดหมวดหมู่ประเภท ถูกพัฒนาไปสู่สาขาวิทยาศาสตร์ ในศตวรรษที่ 15 ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (ยุค Renaissance) ชาร์ล ดาวิน ได้จัดระบบบรรดาสัตว์มีชีวิตทั้งหลาย ออกเป็นหมวดหมู่เรียกว่า Taxonomy เช่น การแยกสัตว์ออกเป็นแต่ละสายพันธุ์ อาทิ สัตว์เซลล์เดียว สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม เป็นต้น

สื่อภาพยนตร์ได้นำแนวคิดนี้มาจำแนกภาพยนตร์ ด้วยการนิยามคำว่า Genre (อ่านว่า ฉองรำ) เพื่อจัดแบ่งหมวดหมู่ภาพยนตร์ในแต่ละหมวดว่าควรมีลักษณะและเนื้อหาเช่นไร ในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอใช้คำว่า ตระกูลภาพยนตร์ แทนคำว่า Genre ซึ่งภาพยนตร์ที่สามารถถูกจัดให้เป็นตระกูลเดียวกันนั้น จำเป็นต้องมีลักษณะร่วมกันในส่วนประกอบต่าง ๆ (กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552, น. 19)

คำว่า Genre มาจากภาษาฝรั่งเศส เมื่อแปลเป็นภาษาอังกฤษปรากฏได้ใน 2 ความหมาย ได้แก่ ความหมายแรกใกล้เคียงกับคำว่า General หรือ Generic แปลว่า ทั่วไป หรือแบบสามัญ

(กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 398) เช่น ถ้าเอ่ยชื่อนักแสดงอย่าง Arnold Schwarzenegger เมื่อผู้ชมนึกถึงภาพยนตร์เรื่องใดก็ตามที่เขาแสดงนำ ย่อมต้องนึกถึงฉาก Action นั้นแสดงว่ามีการบ่งบอกถึงลักษณะร่วมบางอย่างในข้อตกลงบางอย่างของผู้ชม ที่เคยชมภาพยนตร์ในแนวนี้มาก่อน ซึ่งคำว่าลักษณะร่วมบางอย่าง จะใช้คำว่า Convention, Repetition, Formula หรือในภาษาไทยใช้คำว่า ขนบ การทำซ้ำ และสูตรนิยม

ความหมายที่สอง ความหมายใกล้เคียงกับคำว่า Type, Kind, Sort, Style ในภาษาไทยใช้คำว่า ชนิด, แบบ, ประเภท, แนว หรือตระกูล ซึ่งทั้งสองความหมายสอดคล้องกับเรื่องการจัดจำแนกประเภทของสรรพสิ่งต่าง ๆ (Classification Typology) ว่าภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องควรอยู่ในตระกูลใด

ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของมนุษย์มีวิถีคิดในการแยกสรรพสิ่งทั้งหลายในโลกให้เป็นหมวดหมู่ เป็นประเภทต่าง ๆ วิถีคิดนี้ตอบสนองธรรมชาติในลักษณะ ทวิลักษณ์ (Duality) ของมนุษย์ กล่าวคือ ในด้านหนึ่งมนุษย์มีความต้องการความแน่นอนเหมือนเดิมเคยชินซ้ำ ๆ กัน เช่นเมื่อเราไปชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เราย่อมต้องการพบเห็นเรื่องราวเหนือธรรมชาติ มีตัวละครวิญญานหรือสุรกาย มีคนตรีประกอบเร้าอารมณ์ และฉากสร้างความตกใจ เป็นต้น ซึ่งลักษณะคงที่ เหมือนเดิมนี้เรียกว่า ขนบ (Convention/ Repetition)

ในอีกด้านหนึ่ง มนุษย์ต้องการความแปลกใหม่ หรือนวัตกรรม เรียกว่า Invention ไปพร้อม ๆ กัน ในที่นี้ผู้วิจัยขอเรียกว่า ประดิษฐกรรม เช่น ในภาพยนตร์สยองขวัญ ฉาก สถานที่เกิดเหตุการณ์สยองขวัญ มักเกิดขึ้นในสถานที่โดดเดี่ยวอาทิ บ้านร้าง บนเกาะ หรือบนพื้นโลก แต่ภาพยนตร์เรื่อง Alien (Scott, 1979) เลือกรังสรรค์ประดิษฐกรรมนำเสนอสถานปิดตายบนยานอวกาศที่ลอยคว้างในอวกาศ เป็นต้น ดังนั้นตระกูลภาพยนตร์ (Genre) จึงเป็นการจัดระเบียบให้กับ ตัวบท (Text) และความหมาย (Meaning) จากการมีจุดร่วมกัน 2 ประการ ได้แก่ 1) การมองเห็นจุดร่วมและจุดต่าง และ 2) การกำหนดการรับรู้และความคาดหวัง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 400) ซึ่งทั้ง 2 ประการ จะมีผลต่อมาในการกำหนดเป็นเกณฑ์ในการจัดแบ่งภาพยนตร์ต่อไป

แรกเริ่มเดิมที ในอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดในประเทศสหรัฐอเมริกา เริ่มมีการจำแนกตระกูลภาพยนตร์ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ในทศวรรษที่ 1900 มีการผลิตภาพยนตร์ที่มีรูปแบบและเนื้อหาคล้ายคลึงกัน อาทิ ภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก (Western) เป็นตระกูลภาพยนตร์แรกเริ่มในยุคนั้นอาทิ เรื่อง The Great Train Robbery (Porter, 1903) War on the Plains (Ince, 1912) หรือภาพยนตร์ตระกูล Slapstick Comedy ของผู้กำกับและนักแสดงตลกอย่าง Mack Sennett เรื่อง Hoffmeyer's Legacy (Sennett, 1912) และนักแสดงตลก

Charles Chaplin เรื่อง The Tramp (Chaplin, 1915) อันมีลักษณะร่วมกันจากองค์ประกอบการแสดงตลกแบบ Physical Comedy หรือภาพยนตร์แนวมหากาพย์ (Epic) อาทิ Ben-Hur (Olcott and Rose, 1907) The Ten Commandments (DeMille, 1923) มีลักษณะร่วมของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ศาสนาและงานสร้างยิ่งใหญ่ ถือเป็นจุดกำเนิดของแนวความคิดการจำแนกตระกูลภาพยนตร์ในเวลาต่อมา

Dirks (2016) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอเมริกาและผู้จัดทำเว็บไซต์ www.filmsite.org เป็นแหล่งรวบรวมความรู้ด้านภาพยนตร์ที่น่าเชื่อถือ ได้เขียนบทความเรื่อง Film Genres โดยให้ความหมายการจัดแบ่งประเภทของตระกูลภาพยนตร์ ว่าเป็น การจัดหมวดหมู่ ประเภท หรือกลุ่มภาพยนตร์ที่มีลักษณะของขนบคล้ายคลึงกัน พิจารณาได้จากโครงเรื่อง รูปแบบการนำเสนอ เนื้อหา เทคนิคการถ่ายทำ และองค์ประกอบทางภาพยนตร์ อาทิ ฉาก แก่นเรื่อง ตัวละคร ช่วงเวลา อารมณ์ หรือสัญลักษณ์ เป็นต้น โดยตระกูลภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ได้แก่

1) ตระกูลภาพยนตร์หลัก (Main Film Genres) หมายถึง ตระกูลภาพยนตร์หลักดั้งเดิม (Pure Genre) ของภาพยนตร์ทางฝั่งฮอลลีวูด มีการจัดหมวดหมู่มาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจากภาพยนตร์ปี ค.ศ. 1920-1970 มีอยู่ 11 ตระกูล ได้แก่ 1.1) บู๊แอ็กชั่น (Action) 1.2) ผจญภัย (Adventure) 1.3) ตลกขบขัน (Comedy) 1.4) อาชญากรรม/แก๊งค์สเตอร์ (Crime/Gangster) 1.5) ชีวิต (Drama) 1.6) มหากาพย์/ประวัติศาสตร์ (Epic/Historical) 1.7) สยองขวัญ (Horror) 1.8) มิวสิคัล (Musicals) 1.9) วิทยาศาสตร์ (Science Fiction) 1.10) สงคราม (War) และ 1.11) บุ๊กเบิกตะวันตก/ คาวบอย (Western)

2) ตระกูลภาพยนตร์รอง (Film Sub-Genre) หมายถึง ตระกูลภาพยนตร์รอง มีลักษณะการนำเสนอโครงเรื่อง แก่นเรื่อง รูปแบบ สูตรการเล่าเรื่อง เทคนิคการนำเสนอ หรือ อุดมการณ์แฝงคล้ายคลึงหรือร่วมกับตระกูลหลัก แต่แตกต่างกันในเรื่องในตระกูลรองมีการนำเสนอในลักษณะเฉพาะเจาะจงตามกลุ่มผู้ชมมากขึ้น หรือมีลักษณะการนำเสนอที่โดดเด่น เช่น ฉาก หรือการจัดแสง เป็นต้น โดยแบ่งออกเป็น 13 ตระกูลรอง ได้แก่ 2.1) อัจฉริยะประวัติ (Biographical Films) 2.2) เรื่องราวผู้หญิง (Chick' Flicks) 2.3) นักสืบ/ลึกลับ (Detective/Mystery Films) 2.4) หายนะ (Disaster Films) 2.5) จินตนาการ (Fantasy Films) 2.6) ฟิล์ม noir (Film Noir) 2.7) เรื่องราวผู้ชาย (Guy Films) 2.8) เมโลดราม่า (Melodrama) 2. 9) เรื่องราวเดินทาง (Road movie) 2.10) รักโรแมนติก (Romance Films) 2.11) กีฬา (Sports Films) 2.12) เหนือธรรมชาติ (Supernatural Films) และ 2.13) เขย่าขวัญ/ชวนสงสัย (Thrillers/Suspense Films)

3) ภาพยนตร์ที่ไม่ถูกจัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์ใด (Film Non Genres) หมายถึง ประเภทภาพยนตร์ที่ผสมผสานธรรมเนียมภาพยนตร์หลายรูปแบบเข้าไว้ด้วยกัน ปรากฏใน

9 ประเภท ได้แก่ 3.1) แอนิเมชัน (Animated Films) 3.2) ภาพยนตร์ฝั่งอังกฤษ (British Films) 3.3) เด็ก /ครอบครัว (Childrens/Kids/Family Films) 3.4) ภาพยนตร์คลาสสิก(Classic Films) 3.5) ภาพยนตร์เกินวิสัยเฉพาะกลุ่ม (Cult Films) 3.6) ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Films) 3.7) ภาพยนตร์ชุด (Serial Films) 3.8) อีโรติกทางเพศ (Sexual/Erotic Films) และ 3.9) ภาพยนตร์เงียบ (Silent Films)

ในทุกวันนี้ มีการแตกตัวของตระกูลภาพยนตร์ดั้งเดิมออกไปเป็นแนวต่างด้วยวิธีการผสมผสาน (Hybrid หรือ Mix) กันระหว่างตระกูลดั้งเดิม ตระกูลรอง หรือ ตระกูลที่ไม่อยู่ในการจัดประเภท รวมถึงการสร้างสรรค์ประเภทย่อย แยกแขนงออกไปภายในแต่ละตระกูลภาพยนตร์ขึ้นมา ดังนั้นการจะให้นิยามว่าภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง มีขอบ และองค์ประกอบจัดอยู่ตระกูลภาพยนตร์ใดบ้าง จึงจำเป็นต้องใช้แนวคิดเชิงวิชาการเข้ามาศึกษา เพื่อให้สามารถจำแนกลักษณะ และสถานะในตระกูลภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ ได้

แนวทางการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ (Genre Approach)

กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552, น. 21) นำเสนอแนวคิดการศึกษา Genre จากการประมวลแนวคิดนักวิชาการด้านภาพยนตร์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ทิศทาง ได้แก่ ทิศทางแรก Aesthetic Approach เป็นแนวการศึกษา Genre ในสายการสร้างขอบ ประดิษฐกรรมและสุนทรนิยาม ที่สนใจรูปแบบความเหมือนและความแตกต่างภายในกลุ่มเดียวกันและต่างกลุ่มของตระกูลภาพยนตร์ และทิศทางที่สอง Exchange Approach เป็นแนวการศึกษาในสายการค้นหาคำหมายทางสังคมและวัฒนธรรมในตระกูลภาพยนตร์ ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกแนวทางศึกษาในทิศทางแรก ได้แก่ Aesthetic Approach มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

การศึกษาตระกูลภาพยนตร์ในแนวทาง มิติต่างสุนทรียะ (Aesthetic Approach)

ในทิศทางแรก Aesthetic Approach เป็นแนวทางการศึกษาในมิติตลปะตามแนววัฒนธรรม มุ่งสนใจการผลิตซ้ำขององค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ (Repertories of Element) ในสองด้าน คือ 1) องค์ประกอบภายใน (Categorisation) และ 2) การเล่าเรื่อง (Narration) ฉลองรัฐ ฌอมมาลย์ชลมารค (2553, น. 47) ได้เสริมการศึกษาด้านการเล่าเรื่องให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ด้วยการใช้นิยามเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง (Narrative and Narration) ซึ่งการศึกษาทั้งสองส่วนนี้จะนำไปสู่การพิจารณาว่ารูปแบบของภาพยนตร์มีการผลิตซ้ำตามขอบ หรือ แหกกฎเพื่อเกิดประติสัมพันธ์ใหม่ หรือ มีการนำเอาองค์ประกอบที่แน่นอนชุดหนึ่งในภาพยนตร์ มาจัดระบบให้มีลำดับขั้นตอน มีกระบวนการให้เกิดสุนทรนิยาม (Formula) จากการผสมผสาน ขอบ และนวัตกรรม ที่เป็นสิ่งแปลกใหม่ ในตระกูลภาพยนตร์หรือการเชื่อมโยงของการเล่าเรื่องกับส่วนต่าง ๆ ในลักษณะผสมผสาน (Hybridity) หรือ สัมพันธบท (Intertextuality) ในแต่ละตระกูลภาพยนตร์

การแสวงหาลักษณะประกอบของสูตรนิยาม (Formula)

กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 418) ได้อธิบายถึงนิยามสูตรนิยามในการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ว่าเกิดจากองค์ประกอบแน่นอนชุดหนึ่ง นำมาจัดระบบให้มีลำดับขั้นตอนผสมองค์ประกอบแน่นอน ดังนั้นแนวทางการศึกษาตระกูลภาพยนตร์กลุ่มรูปแบบนิยาม จึงเป็นการแสวงหาลักษณะประกอบแน่นอนที่จะชี้เฉพาะลักษณะสำคัญในแต่ละตระกูลภาพยนตร์ กาญจนาได้ อ้างถึง G. Burton ว่าทุกตระกูลภาพยนตร์จำเป็นต้องมีแฟ้มรวบรวม (Portfolio) บรรดาองค์ประกอบหลัก ๆ ที่เป็นสูตรของแต่ละตระกูลภาพยนตร์ผ่านองค์ประกอบ เช่น ตัวละครหลัก (Protagonist) ตัวละครสมทบ (Stock Character) โครงเรื่องและสถานการณ์ (Plots and Stock situation) ฉากและการตกแต่ง (Background and Decor) และ แก่นเรื่อง (Theme)

Cawelti (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 422-428) แสดงทัศนะต่อแนวคิดสูตรนิยามว่าเริ่มต้นขึ้นจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในยุคแรก ด้วยการนำเสนอองค์ประกอบในภาพยนตร์ที่มีความคล้ายคลึงกัน นำมาสร้างภาพยนตร์ให้มีลักษณะอยู่ในจำพวกเดียวกัน จากองค์ประกอบที่แน่นอนนั้น จะถูกเรียกว่า ขนบ ซึ่งเป็นการสร้างข้อตกลงกับผู้ชม ว่ากำลังจะได้ชมองค์ประกอบในลักษณะใด ต่อมาผู้สร้างภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ ๆ ภายใต้อาณัติ ขนบ ซึ่งเรียกว่า ประดิษฐกรรม เพื่อสร้างความไม่จำเจ เกิดความแปลกใหม่ แม้จะอยู่ภายใต้อาณัติ ขนบเดิม ทั้งนี้ส่วนประกอบทั้งสอง ถือเป็นส่วนผสมสำคัญในตระกูลภาพยนตร์แต่ละประเภท เพราะล้วนส่งผลต่อความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์

กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 426) ได้อธิบายถึงประโยชน์และความจำเป็นของขนบและประดิษฐกรรม ว่า

- 1) ขนบ หรือสูตรนิยาม มีความจำเป็นต่อฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ เพราะเป็นการให้แนวทางว่า หากต้องการผลิตผลงานเพื่อจัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์ประเภทใด ย่อมควรต้องคำนึงถึงองค์ประกอบเฉพาะในแต่ละประเภทอย่างไรบ้าง
- 2) ขณะที่ ประดิษฐกรรม อาจมีจุดกำเนิดแตกแขนงมาจากขนบเดิม ๆ ซึ่งช่วยทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างแบบฉบับเฉพาะตัว ขึ้นมาได้
- 3) การมีสูตรนิยามหรือขนบ ด้านหนึ่งเป็นกลไกกำกับให้ผู้สร้างดำเนินไปตามสูตรนิยาม แต่อีกด้าน สามารถช่วยให้ผู้สร้างสามารถปรับเปลี่ยนผลงานในอดีตให้สอดคล้องกับบริบทความเป็นจริงที่เปลี่ยนไปได้
- 4) แม้ขนบอาจถูกมองว่าเป็นสิ่งที่นิ่ง ทำซ้ำ ไม่มีความแปลกใหม่ ส่วนประดิษฐกรรมถูกมองว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ใหม่ แต่แท้จริงแล้ว ทั้งขนบและความแปลกใหม่ต่างต้องอยู่

ควบคู่กัน ในปริมาณที่เหมาะสม เพราะหากมีประดิษฐกรรมมากเกินไป อาจส่งผลให้ผู้ชมไม่สามารถเกาะเกี่ยวทำความเข้าใจต่อลักษณะเด่นของตระกูลภาพยนตร์ประเภทนั้น ๆ ได้

ความสัมพันธ์ระหว่างประเภทภาพยนตร์กับการเล่าเรื่อง

Neale and Krutnik (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 429) ขณะที่การเล่าเรื่องในภาพยนตร์จำเป็นต้องมีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก รวมถึงต้องมีตรรกะภายในการเล่าเรื่อง (Internal Logic of Narrative) มีการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการจบเรื่อง แต่วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นจะไปในรูปแบบใดและมีองค์ประกอบในลักษณะใดนั้น ประเภทภาพยนตร์จะเป็นตัวแปรต้นในการกำหนดองค์ประกอบของการเล่าเรื่องนั้น ๆ เช่น องค์ประกอบในภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญช่วงทศวรรษ 1960 อาทิ ประเภทเชือดสยอง (Slasher film) จำเป็นต้องมีเรื่องราวเกิดขึ้นในพื้นที่ปิดตาย เช่น รีสอร์ท หรือเกิดขึ้นในชุมชนเล็ก ตัวละครเป็นวัยรุ่นหลากหลายบุคลิก คนฉลาดที่สุดมักเสียชีวิตก่อน คนโง่ซุ่มมักมีชีวิตรอด ฆาตกรต้องอำพรางใบหน้าด้วยหน้ากาก และใช้ของมีคมเป็นอาวุธ มีฉากฆาตกรรมสยองขวัญ และช่วงเวลาแห่งความระทึกขวัญจากการไล่ล่า และการเอาชีวิตรอด ในตอนจบฆาตกรดูเหมือนถูกกำจัด แต่สุดท้ายจะกลับมามีชีวิตรอดอีกครั้ง เป็นต้น

จากแนวคิดข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงนำมาใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในช่วงการวิเคราะห์และสรุปผล ลักษณะขนบในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ ด้วยการมองความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นนั้นคือ ประเภทภาพยนตร์ที่กำหนดตัวแปรตามได้แก่ องค์ประกอบของเรื่องเล่าว่าจะมีความสัมพันธ์กันอย่างไร

2.2 แนวคิดเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narrative and Narration of Film)

ในความหมายของเรื่องเล่า (นพพร ประชากุล, 2552, น. 334) ให้นิยามน่าสนใจว่าเรื่องเล่า คือ การนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่งมีกระบวนการการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งเรื่องเล่าในภาพยนตร์ต่างกับชีวิตจริงเพราะในชีวิตจริง เราไม่รู้ว่าตรงไหนคือจุดเริ่มต้นและไปจบลงตรงไหน เราไม่สามารถตัดสินได้ ดังนั้นเรื่องเล่าในภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องมีแบบแผนหรือตรรกะที่อยู่ในเรื่องเล่า ด้วยการอาศัยองค์ประกอบภายในของภาพยนตร์มาศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาในด้านองค์ประกอบการเล่าเรื่องและวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative) ดังมีรายละเอียดองค์ประกอบของทฤษฎีเรื่องเล่า ต่อไปนี้ (ฉลองรัฐ เณรมาลย์ชลมารค, 2553, น. 47- 54)

2.2.1 เรื่องเล่า (Narrative)

คือ เรื่องราวที่มีเนื้อเรื่องถูกจัดเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังอย่างเป็นระบบในการศึกษาเรื่องเล่า ผู้ศึกษามีความจำเป็นต้องทราบถึงเนื้อเรื่องเสียก่อน เนื่องจากเป็นภาพรวมของ

เรื่องเล่าทั้งหมด อีกทั้งในเรื่องเล่ายังมีการสอดแทรกประเด็น (Subject matter) เป็นข้อความสำคัญ จากมุมมองจากผู้สร้างภาพยนตร์ได้สอดแทรกเพื่อสื่อสารแก่ผู้ชม ให้เห็นแง่มุมสำคัญในบริบท สังคม ซึ่งต่างจากแก่นเรื่อง (Theme) ที่เป็นสาระสำคัญในเรื่องราวที่สะท้อนแง่มุมการใช้ชีวิต แง่มุมใดแง่มุมหนึ่งต่อตัวละครผู้เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของผู้ชม ดังนั้นการจะเข้าใจภาพยนตร์ จึงจำเป็นต้องเข้าใจเรื่องราวและประเด็นในภาพยนตร์เป็นพื้นฐานแรกก่อน

2.2.2 โครงเรื่อง (Plot)

คือ ลำดับของเหตุการณ์ต่าง ๆ ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว โครงเรื่องนั้นผู้เล่าสามารถ ลำดับเหตุการณ์ในตัวเรื่องได้ทั้งแบบ เรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) และไม่เรียง ตามลำดับเวลา (Non Chronological Order) เช่น นำเหตุการณ์ตอนกลางเรื่องมาเล่าก่อนเหตุการณ์ อื่น ๆ หรือนำเหตุการณ์ตอนท้ายเรื่องมาเล่าตั้งแต่ต้นเรื่อง หรือสลับเหตุการณ์ในช่วงเวลาอดีตและ เวลาในปัจจุบันสลับกันไปมาตลอดทั้งเรื่อง

Crane (as cited in Ray, 2019) นักประพันธ์ได้นำเสนอแนวคิดโครงสร้างภายใน โครงเรื่องว่า กุสตาฟฟ์ เฟรย์ทาก (Gustav Freytag) นักประพันธ์ชาวเยอรมันในทศวรรษที่สิบเก้า ได้มองเห็นแบบแผน (Pattern) โครงเรื่องจากเรื่องราวในสื่อวิทยุหลายต่อหลายเรื่อง ว่ามี แบบแผนการเล่าเรื่องคล้ายกัน ทำให้สามารถสรุปแบบแผน โครงเรื่องว่าประกอบด้วย ลักษณะ การดำเนินเหตุการณ์ในเรื่องของตัวละคร 5 ขั้นตอน เริ่มต้นจาก 1) ขั้นตอนการเปิดเรื่อง (Exposition) 2) ขั้นตอนพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) 3) ภาวะวิกฤติ (Climax) 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending , Denouement) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1) ขั้นตอนการเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นขั้นตอนเริ่มต้นเรื่อง ด้วยการแนะนำข้อมูลพื้นฐาน และรายละเอียด ตัวละครหลัก ทั้งอัตลักษณ์ รูปร่าง อุปนิสัย แรงจูงใจ แรงผลักดัน การใช้ชีวิต และ ปัญหา ในลักษณะสามมิติเพื่อให้ตัวละครมีความลึกทางอารมณ์ ปัญหาทั้งภายในและภายนอกอาจ ถูกนำเสนอในช่วงนี้ ผู้ชมจำเป็นต้องทำความเข้าใจเพื่อสร้างความผูกพัน อนึ่งทุกเรื่องเล่าในองค์นี้ ควรนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครหลักกำลังเกี่ยวข้องกับปัญหา หรือคำถามหลักต่อชีวิต ตัวละครที่กำลังก่อให้เกิดความสับสนในชีวิตที่เป็นอยู่ ในปัญหาชีวิตอาจเกิดจากปัจจัยภายนอก อาทิ ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ ค่านิยม หรือจากปัจจัยภายในจิตใจตัวละคร อันส่งผลให้เกิดความ ขัดแย้ง (Conflict) ต่อตัวละครหลักขึ้น แต่ก่อนที่ตัวละครจะตัดสินใจแก้ไขความขัดแย้งนั้นจะเกิด เหตุการณ์จุดหักเห (Plot Point 1) ขึ้นกับตัวละครหลัก เพื่อกระตุ้นให้ตัวละครตัดสินใจเผชิญหน้า หรือจำเป็นต้องเข้าไปแก้ไขความขัดแย้งนั้น ก่อนที่เรื่องราวจะเข้าสู่ขั้นถัดไป

2) ขั้นตอนพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นช่วงเวลาที่มึสัดส่วนมากที่สุด ในภาพยนตร์ ด้วยการพาตัวละครหลักเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change &

Growth) ตัวละครจะได้เดินทางไปยังสถานที่แปลกใหม่ ในโลกแห่งความจริง ได้พบปะผู้คน เจอเจอภารกิจทดสอบจิตใจและความสามารถ ตัวละครได้เรียนรู้ประสบการณ์และค้นพบวิธีแก้ไข ความขัดแย้ง หากแต่ระหว่างการเดินทางของตัวละครในขั้นนี้จะเกิดความขัดแย้งใหม่ ๆ เข้ามาทำให้ ตัวละครได้แก้ไข ตัวละครอาจจะพ่ายแพ้ แต่จะได้เรียนรู้และแข็งแกร่งขึ้น จนสุดท้ายเติบโตขึ้นและ สามารถตัดสินใจแก้ไขความขัดแย้งหลัก เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตนเองปรารถนา แต่ก่อนการเข้าสู่ช่วง ถัดไป ต้องเกิดเหตุการณ์พลิกผันอีกครั้ง (Plot Point 2) เพื่อให้ตัวละครเกิดความยากลำบาก หรือ มองไม่เห็นหนทางแก้ไขความขัดแย้งนั้น

3) ภาวะวิกฤติ (Climax) หลังจากเหตุการณ์พลิกผัน ตัวละครต้องประสบกับความ ยากลำบาก ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงขึ้น จนตัวละครหลักจำเป็นต้องตัดสินใจในการแก้ไข แต่ระหว่างนั้นจะเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครมองเห็นทางออก เป็นหนทางในการแก้ไขความ ขัดแย้ง อาจมีผู้ยื่นมือเข้ามาช่วย หรือมีโอกาสใหม่เข้ามา ตัวละครเริ่มมีจิตใจเข้มแข็งขึ้น พร้อม ตัดสินใจเผชิญหน้าต่อสู้กับความขัดแย้ง และหลังจากตัวละครตัดสินใจลงมือแก้ไขความขัดแย้ง ในช่วงภาวะวิกฤติแล้ว ชีวิตพวกเขาจะไม่มีวันเหมือนเดิมอีกต่อไปด้วยผลลัพธ์ในรูปแบบที่แตกต่าง กันออกไป ไม่ว่าจะเป็นชัยชนะหรือความพ่ายแพ้ มีชีวิตรอดหรือเสียชีวิต ประสบความสำเร็จหรือ ล้มเหลว และสมหวังหรือผิดหวัง

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นช่วงหลังจากภาวะวิกฤติได้ผ่านพ้นไป ความขัดแย้งต่าง ๆ ในชีวิตตัวละครได้รับการเปิดเผยและการคลี่คลายลงไป ในช่วงภาวะนี้ตัวละคร หลักอาจยังคงพยายามแก้ไขปัญหาความขัดแย้งที่ยังคงหลงเหลืออยู่ให้หมดลง เพื่อให้เงื่อนไข ต่าง ๆ ได้รับความกระจ่าง

5) การยุติเรื่องราว (Ending , Denouement) การจบเรื่องราวในตอนท้ายเรื่อง ตัวละคร พบความสมหวังกับความปรารถนาตามต้องการ หรือค้นพบสิ่งเดิมเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปจากช่วง เริ่มต้นเรื่อง ชีวิตตัวละครมีความสมบูรณ์ ในช่วงนี้เรื่องราวอาจจบด้วยความสุขหรือความเศร้า ตัวละครกระจ่างเข้าใจในการใช้ชีวิต หรืออาจจบแบบไม่มีข้อยุติ ปล่อยให้ผู้ชมได้นำไปคิดต่อ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการสร้างเหตุผลของเรื่องราว การกระทำของตัวละคร และความต้องการของผู้สร้าง ภาพยนตร์

นอกเหนือแนวคิดลำดับการเล่าเรื่อง 5 ขั้นเพื่อใช้เป็นแนวทางการวิเคราะห์โครงสร้าง การเล่าเรื่องภาพยนตร์แล้ว ในการศึกษาโครงเรื่องยังสามารถศึกษาถึงลักษณะการสร้างสรรค์ เรื่องราวในแต่ละประเภทโครงเรื่องได้ ToBias (2003) ผู้แต่งหนังสือเกี่ยวกับการศึกษาโครงเรื่อง ได้สรุปประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์ว่าแท้จริงแล้ว มีโครงเรื่องอยู่เพียง 20 ประเภท ที่มักถูก นำมาใช้กันในการสร้างสรรค์เรื่องราวในภาพยนตร์ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

- 1) โครงเรื่องการเดินทาง (Quest Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับการออกเดินทางแสวงหา มีเป้าหมายในการค้นพบข้อบกพร่องตัวเอง และได้เรียนรู้ความเป็นจริงในโลกที่ตนดำรงชีวิต
- 2) โครงเรื่องผจญภัย (Adventure Plot) เป็นโครงเรื่องการเดินทาง มีเป้าหมายเพื่อค้นหาสิ่งของล้ำค่าในภูมิภาคเปลวไฟ และมีการฝึกที่ดูน่าตื่นเต้น
- 3) โครงเรื่องไล่ล่า (Pursuit Plot) เป็นโครงเรื่องเหมือนเกมส่อนหา (Hide&Seek) ระหว่างตัวละครสองฝ่าย มีฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ล่าและอีกฝ่ายเป็นผู้ถูกล่า
- 4) โครงเรื่องช่วยเหลือ (Rescue Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับการออกไล่ล่าเพื่อช่วยเหลือบุคคล มุ่งเป้าประกอบของตัวละครวีรบุรุษ เขี้ยว และผู้ร้าย
- 5) โครงเรื่องหลบหนี (Escape Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับตัวละครผู้ตกเป็นเหยื่อเสียเอง พยายามหลบหนีจากสิ่งเลวร้ายบางอย่างเช่น ความกลัว การเสพติด การถูกควบคุม หรือถูกคุมขังจากผู้ร้าย
- 6) โครงเรื่องแก้แค้น (Revenge Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับสัญชาตญาณมนุษย์ในการตอบโต้การถูกกดขี่ข่มเหง จากฝ่ายที่มีอำนาจ เช่น เจ้าหน้าที่รัฐ ด้วยวิธีการนอกกฎหมาย
- 7) โครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับ ใครคือผู้ลงมือ (Whodunit) เกี่ยวข้องกับเงื่อนงำ ปริศนาที่ต้องหาวิธีการสะสางให้กระจ่าง เพื่อหาตัวผู้กระทำผิดมาลงโทษ
- 8) โครงเรื่องชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot) เป็นโครงเรื่องตัวละครสองฝ่าย ผู้มีความแค้นเท่ากันต้องมาแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะและผู้แพ้
- 9) โครงเรื่องผู้เป็นเบี้ยล่าง (Underdog Plot) เป็นโครงเรื่องคล้ายคล้ายการชิงดีชิงเด่น แต่ตัวละครหลัก จะมีคุณสมบัติดีกว่า มีความเสียเปรียบ และต้องการต่อสู้ เพื่อเป้าหมายในการได้รับความเท่าเทียม
- 10) โครงเรื่องยั่ววนใจ (Temptation Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับตัวละครถูกชักจูงให้เข้าไปเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมาย ถูกล่อลวงจากความไม่รู้ และต้องพยายามหาวิธีเอาตัวรอดเพื่อได้รับการให้อภัย
- 11) โครงเรื่องเปลี่ยนแปลงร่าง (Metamorphosis Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงตัวตนของมนุษย์ มักถูกใช้ในเรื่องราววิทยาศาสตร์หรือจินตนาการ ในการแปลงร่างจากมนุษย์ไปเป็นสัตว์ หรืออสูรกาย มักจะมีองค์ประกอบของคำสาปเข้ามาเกี่ยวข้อง
- 12) โครงเรื่องเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับกระบวนการเปลี่ยนแปลงตัวเองของตัวละครหลักในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต เน้นการ

เปลี่ยนแปลงตัวละครตั้งแต่ต้นจนสิ้นสุดเมื่อได้พบประสบการณ์นั้น ตัวละครเติบโตและเข้าใจความจริงของเหตุการณ์ บ่อยครั้งตัวละครต้องจ่ายราคาของการเปลี่ยนแปลงด้วยการสูญเสียบางสิ่งไป

13) โครงเรื่องการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot) เป็นโครงเรื่องมองโลกแง่บวกดี เกี่ยวกับการเจริญเติบโต เริ่มแรกตัวละครมีความสับสนในชีวิต ไม่มีความเป็นผู้ใหญ่ แต่สุดท้ายจะได้ผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากบทเรียนเพื่อเรียนรู้ความยากลำบาก จนสุดท้ายตัวละครจะเติบโตกลายเป็นคนใหม่ที่ดีกว่าเดิม

14) โครงเรื่องความรัก (Love Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ การเอาชนะอุปสรรค ด้วยความรักระหว่างหนุ่มสาว เพื่อเป้าหมายเป็นคู่รักกัน หรือเกี่ยวกับการเรียนรู้บทเรียนความรักระหว่างเพศชายและหญิง

15) โครงเรื่องรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับความรักที่สังคมไม่ยอมรับ ไม่ว่าจะป็นรักร่วมเพศ รักต่างวัย รักต่างชนชั้น การเป็นคู่ การร่วมประเวณีในเครือญาติ ฯลฯ ทั้งนี้ตัวละครคู่รักจำเป็นต้องฝ่าอุปสรรคเพื่อความสมหวังในความรัก

16) โครงเรื่องการเสียสละ (Sacrifice Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับความเลื่องต้องแลกด้วยเดิมพันสูง เป็นการที่ตัวละครหลักพาตัวเองเข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่ใช้ตัวเองเป็นหมากในการเดิมพันผลประโยชน์บางอย่าง

17) โครงเรื่องการค้นพบ (Discovery Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับการปรับตัวของตัวละคร ในการค้นหาตัวตนว่าแท้จริงแล้วเราก็คือใคร เป็นการออกเดินทางเพื่อทำความเข้าใจกับธรรมชาติมนุษย์

18) โครงเรื่องคำดิ้งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess Plot) เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ผู้สูญเสียจิตใจในความเป็นมนุษย์ ภายใต้สถานการณ์ไม่สมคูลย์ หรืออยู่ในสถานการณ์ยากลำบาก คล้ายติดกับดัก ทำให้ตัวละครตัดสินใจกระทำความผิดเพื่อความอยู่รอด

19 และ 20) โครงเรื่องการขึ้นจุดสูงและการถดถอย (Ascension & Descension Plot) เป็นโครงเรื่องการขึ้นจุดสูงสุด นำเสนอการขึ้นจากจุดต่ำสุดของชีวิตไปสู่จุดสูงสุดของชีวิต สะท้อนถึงการเคลื่อนย้ายในเชิงจิตวิญญาณจากคนบาปไปสู่คนบุญในตอนท้ายเรื่อง ส่วนการถดถอยนำเสนอเกี่ยวกับการอยู่บนจุดสูงสุดตกลงมายังจุดต่ำสุดของชีวิต เป็นการเคลื่อนย้ายในการถดถอยเชิงจิตวิญญาณจากคนบุญไปสู่คนบาปในตอนท้ายเรื่อง

จากแนวคิดประเภทโครงเรื่องข้างต้น ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์หาประเภท และรายละเอียดของโครงเรื่องที่ถูกนำเสนอในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละแนว ว่ามีลักษณะการเล่าเรื่องในแต่ละโครงเรื่องเป็นอย่างไร

วิธีการลำดับการเล่าเรื่องในโครงเรื่อง

อนึ่งในวิธีการลำดับการเล่าเรื่องในโครงเรื่องภาพยนตร์นั้น ฉลองรัฐ เฉอมาลัยชลมารค (2553, น. 55- 57) ได้นำเสนอวิธีการลำดับการเล่าเรื่องไว้ 2 ลักษณะ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1) การเล่าเรื่องแบบลำดับเวลา บางครั้งเรียกว่า ฮอลลีวูด คลาสสิก (Hollywood Classic) คือการเล่าเรื่องแบบเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุผล มีการดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรง เรียกว่า Linear Narrative หรือ Chronological Order ซึ่งภาพยนตร์ที่ใช้การเล่าเรื่องแบบนี้การดำเนินเรื่องจะเดินไปข้างหน้าแบบเป็นเส้นตรง และเรียงตามลำดับคือ มีจุดเริ่มต้น ตอนกลาง และตอนจบ เน้นความต่อเนื่องของภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนจบ

2) การเล่าเรื่องแบบไม่ลำดับเวลา เรียกว่า Non – Chronological Order เป็นการเล่าเรื่องแบบทางเลือกหรือการเล่าเรื่องแบบยุคสมัยใหม่ (Postmodern) รับอิทธิพลแนวคิดหลังสมัยใหม่เข้ามาแทนที่ ซึ่งไม่คำนึงถึงความราบรื่น (Discontinuity) มีการแบ่งเล่าเรื่องเป็นส่วนเลี้ยว (Fragment) และสัมพันธ์ (Intertextuality) ด้วยการอ้างอิงตัวบทจากภาพยนตร์อื่น ๆ

จากลักษณะดังกล่าวมาทั้ง 2 ลักษณะ เห็นว่าเป็นลักษณะสำคัญของภาพยนตร์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ใช้การเล่าเรื่องแบบไม่ต่อเนื่อง ขาดการเชื่อมโยงกันซึ่งสะท้อนถึงความสับสนของผู้คนในสังคมหลังสมัยใหม่ ดังนั้นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จึงสามารถเล่าเรื่องแบบเกิดเส้นเรื่อง (Story Line) พร้อมกันสามหรือสี่เหตุการณ์ได้ อาทิในภาพยนตร์เรื่อง Love Actually (Curtis, 2003) Pulp Fiction (Tarantino, 1994) หรือ Memento (Nolan, 2000) ที่สลับเหตุการณ์แบบไม่สร้างความต่อเนื่อง และแต่ละเหตุการณ์ถูกแบ่งเป็นส่วนเลี้ยว ผู้ชมต้องพยายามปะติดปะต่อเหตุการณ์ที่ภาพยนตร์นำเสนอ เหมือนกับการต่อจิ๊กซอร์ ดังเรียกภาพยนตร์ในลักษณะนี้ว่า Puzzle Film

ส่วนสัมพันธ์ หรือ Intertextuality เริ่มเป็นที่แพร่หลายหลังปรากฏแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งสัมพันธ์ หมายถึง การอ้างอิงถึงตัวบทอื่น ๆ หรือตัวบทในอดีต เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทสองตัวบทหรือมากกว่า โดยภาพยนตร์ส่วนใหญ่สร้างการเชื่อมโยงกับตัวบทอื่น ๆ เสมอ เช่น หากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งไม่เชื่อมโยงกับตัวบทต้นฉบับ ก็จะเชื่อมโยงกับนิยาย หรือ บทละคร หรือ การถ่ายภาพในภาพยนตร์อาจเชื่อมโยงกับภาพวาด หรือมีการเชื่อมโยงไปถึงภาพยนตร์ในอดีต อาทิ ภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ เรื่อง รูนพี (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, 2558) ในฉากไคลแมกซ์ นางเอกต้องหลบหนีฆาตกรไปยังหอระฆังในโรงเรียน ซึ่งเนื้อหาและสถานที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับฉากตอนท้ายจากภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญเรื่อง Vertigo (1958) ของผู้กำกับ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ซึ่งถือว่าเป็นการสร้างให้อ้างอิงกันเพื่อบูชาครู ที่เรียกว่า Homage โดยวิธีการอ้างอิง (Quotation) กับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ นั้น สามารถอ้างอิงได้ทั้ง ฉาก ภาพ และเสียงได้

การวิเคราะห์สูตรนิยมโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Formulaic plot structure)

Steiner (as cited in Berger, 1992, p. 35) หนึ่งในผู้ให้เสียงตัวละครในละครวิทยุ ได้อธิบายถึง สูตรการเขียนบทละครวิทยุชื่อดัง เรื่อง Lone Ranger ของนักเขียนบท Fran Striker ที่ออกอากาศในช่วง ปี 1939 ว่า การจะเขียนบทละครวิทยุที่มีตัวอักษรมากกว่า 6 หมื่นคำต่อสัปดาห์ ผู้เขียนบทจำเป็นต้องหาสูตรโครงสร้างการเล่าเรื่อง เพื่อเป็นแบบแผนการเขียนบทในแต่ละตอนกว่า 156 ตอนต่อปี ดังนั้นการค้นหาสูตรการเล่าเรื่องนั้นจำเป็นต้อง ใช้วิธีการสร้างแบบแผนเหตุการณ์ให้ตัวละครต้องเผชิญหน้าความขัดแย้งในแต่ละลำดับในโครงสร้างการเล่าเรื่อง และผู้เขียนบทต้องใช้แบบแผนในละครวิทยุทุกตอน ทั้งนี้อาจมีการสร้างสรรค์ประดิษฐกรรม (Invention) ให้เกิดความไม่จำเจ ด้วยการเปลี่ยนองค์ประกอบตัวละครให้มีลักษณะแตกต่างกัน แต่สามารถแทนหน้าที่ (Function) ของตัวละครในเรื่องได้เหมือนเดิมตามขนบ เช่น ตัวละครฝ่ายปรปักษ์ (Antagonist) อาจจะเปลี่ยนเป็น ผู้หญิง ชายชรา หญิงชรา นายอำเภอ หรือคนต่างถิ่น แต่ทุกตัวละครยังคงมีหน้าที่คอยขัดขวางภารกิจของพระเอกเหมือนเช่นเดิม

Steiner ได้สร้างสูตรนิยมโครงสร้างการเล่าเรื่องของละครวิทยุ เรื่อง Lone Ranger จากแบบแผนการนำเสนอเหตุการณ์ไว้ 8 ชั้น ทางผู้วิจัยจึงขอนำสูตรนิยมมาจับคู่เข้ากับแนวคิดลำดับภายในโครงสร้างการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์ในแต่ละช่วงนั้น ปรากฏอยู่ในลำดับชั้นใดของการเล่าเรื่อง ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้



ตารางที่ 2.1 สูตรนิยมนิยามโครงสร้างการเล่าเรื่องในละครวิทยุ เรื่อง Lone Ranger

โครงสร้างการเล่าเรื่อง	ขนบแบบแผนเหตุการณ์
1.การเริ่มเรื่อง(Exposition)	1. การแนะนำตัวละครฝ่ายดี (Protagonist)
	2. โยนปัญหาให้แก่ตัวละครฝ่ายดีที่สร้างความยุ่งยากในการแก้ไขได้
จุดหักเหที่ 1 (Plot point 1)	3. อธิบายเหตุผลว่าทำไมตัวละครฝ่ายดีถึงไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้ และปัญหานั้นมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครผู้ร้ายอย่างไร
2. ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	4. พระเอก Lone Ranger จะเข้ามาเกี่ยวข้องกับและเรียนรู้สถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น
	5. ฝ่ายปฏิปักษ์ (Antagonist) เรียนรู้ว่า พระเอก Lone Ranger คือผู้ที่เข้ามาขัดขวาง
จุดหักเหที่ 2 (Plot point 2)	6. ฝ่ายปฏิปักษ์ วางแผนฆ่าพระเอก Lone Ranger และพรรคพวก
3. ภาวะวิกฤติ (Climax)	7. พระเอก Lone Ranger และพรรคพวก ชิงไหวชิงพริบ หรือ ต่อสู้ กับพวกโจร และ รอดชีวิต
4. ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และ 5. การยุติเรื่องราว (Ending)	8. พระเอก Lone Ranger และพรรคพวก ได้แก้ไขสถานการณ์ได้อย่างลุล่วง

ที่มา: Berger (1992, p. 35)

ซึ่ง Calwelti (as cited in Berger, 1992, p. 34) กล่าวถึงสูตรนิยมนิยามโครงสร้างการเล่าเรื่องข้างต้นว่า เป็นการสร้างขนบแบบแผนเหตุการณ์ที่แน่นอน มาจากการนำเสนอแบบซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนกลายเป็น เอกลักษณะของการเล่าเรื่อง ซึ่งสูตรย่อเมเปรียบได้เหมือนเข็มทิศหรือแผนที่ ให้แก่ผู้เขียนบทและผู้สร้างเรื่องราวในสื่อต่าง ๆ ทั้งยังช่วยอำนวยความสะดวกในการวางแผนการผลิตรายการ และสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ เพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชม ที่คุ้นเคยกับแบบแผนนั้น ในขณะที่กลุ่มผู้ชมหรือผู้ฟังที่ชื่นชอบจะพึงพอใจต่อแบบแผนที่ตัวเองคุ้นเคย และสามารถสร้างความคาดเดาได้ว่าตัวเองจะได้พบอะไร

จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยจะใช้แนวทางในการวิเคราะห์ชนบจากโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น แต่ละประเภท และนำผลสรุป มาค้นหาลักษณะร่วมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง เพื่อสรุปออกมาเป็น สูตรนิยมโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ จะนำสูตรนี้ไปเป็น ข้อบ่งชี้หนึ่งในการค้นหาสถานะภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ต่อไป

2.2.3 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง (Theme) คือ ความคิดหลักที่นำเสนอในเรื่อง มาจากการสรุปสถานการณ์ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงคุณค่าการใช้ชีวิตมูมใดมูมหนึ่งจากโลกในชีวิตจริง หรือตัวละครได้ค้นพบแนวความคิดหรือจุดที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องจากปมประเด็นสำคัญของการเล่าเรื่องจากช่วงท้ายหลังปฏิบัติการกิจสำเร็จ ซึ่งบทบาทของแก่นเรื่องทำหน้าที่กำกับตัวละครว่าควรเป็นไปในทิศทางใด ซึ่งศูนย์กลางความคิดเป็นส่วนที่ยึดเรื่องราวในทุกส่วนขององค์ประกอบเข้าไว้ด้วยกัน ส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอ ทั้งนี้แก่นเรื่องสามารถแบ่งออกได้ 5 ประเภท ดังนี้

1. แก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา เป็นการมุ่งหมายที่จะนำเสนอจากการตั้งคำถาม เรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม
2. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม เป็นการมุ่งเน้นให้ความสนใจเรื่องของศีลธรรม ใช้เรื่องความเป็นจริงที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป และใช้ศีลธรรมในหลาย ๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน
3. แก่นเรื่องการวิพากษ์สังคม มุ่งเน้นการสะท้อนภาพของสังคม เป็นได้ทั้งแนวตลก เสียดสี สมจริง เพื่อนำไปสู่การปฏิรูปทางสังคม
4. แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเน้นเสนอเรื่องจริงของชีวิต เป็นการสร้างข้อวิพากษ์ในประการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์

จากแนวคิดแก่นเรื่อง ผู้วิจัยจะนำแนวคิดมาวิเคราะห์ภาพยนตร์ในแต่ละตระกูล ภาพยนตร์วัยรุ่น เพื่อสรุปหาว่าในแต่ละตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นมีการนำเสนอแก่นเรื่องในลักษณะใดบ้าง

2.2.4 ตัวละคร (Character)

ความหมายคำว่า ตัวละคร หมายถึง บุคคลผู้มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึง บุคลิกลักษณะตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละคร ทั้งนี้ ตัวละคร (Character) แบ่งออกได้ 2 ประเภท ได้แก่

1. ตัวละครหลัก (Main Character) เป็นตัวละครที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ แบ่งเป็นตัวเอก (Hero) หรือตัวละครฝ่ายดี เรียกว่า Protagonist และตัวร้าย (Villain) หรือตัวละครฝ่ายปรปักษ์ เรียกว่า Antagonist มีหน้าที่ขัดขวางไม่ให้พระเอกไปถึงเป้าหมาย

ตัวละครตัวเอก สามารถเป็นได้ทั้ง พระเอกหรือนางเอก (Hero or Heroine) และมีลักษณะเป็นตัวละครฝ่ายดี (Protagonist) เป็นศูนย์กลางของตัวละครของเรื่อง มีวัตถุประสงค์พื้นฐานในการแยกจากโลกเดิม ต้องเสียดสละตัวเองในระหว่างการเดินทาง ปฏิบัติภารกิจ และนำสมดุคย์คืนสู่โลกเก่า

โดยพระเอกหรือนางเอก ต้องออกเดินทาง เพราะเป็นช่วงเวลาแห่งความท้าทายในการเจริญเติบโต เปลี่ยนแปลงตัวตน และเสาะหาความต้องการตามแรงขับ ไม่ว่าจะเป็น การเอาชนะ การแข่งขัน การรักษาบาดแผล การตามหาความรัก ความสำเร็จ การถูกยอมรับ หรือความยุติธรรม ซึ่งแรงขับเกี่ยวข้องกับปัญหาภายในและภายนอกที่ตัวละครต้องการแก้ไข ตัวละครต้องถูกเรียกให้เดินทางออกไปผจญภัย เพื่อเรียนรู้การยอมรับและการเสียดสละชีวิต หรือเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น อีกทั้งตัวละครไม่จำเป็นต้องเป็นคนดีในทุกมิติ อาจมีข้อบกพร่อง เป็นคนรักสันโดษ หัวขบถต่อต้านสังคม และใช้ชีวิตตามกฎเกณฑ์ที่ตัวเองกำหนดไว้ แต่ท้ายสุดตัวละครต้องผ่านกระบวนการเติบโตและเรียนรู้ระหว่างการเดินทาง แม้ตัวละครจะไม่เต็มใจ หรือมีข้อแก้ตัว แต่เมื่อออกเดินทางแล้ว เขาหรือเธอจะต้อง คล่องแคล่ว และมีความมั่นใจในการปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จตามแรงขับของตน

2. ตัวละครรอง (Subordinate Character) เป็นตัวละครผู้ช่วยเสริมบทบาทให้แก่ตัวละครหลัก เช่น ผู้ช่วยตัวเอก อาจเป็นตัวละครที่สามารถทำให้ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องต่อเนื่องไปได้

ซึ่งในการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ยังสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ตัวละครลักษณะไม่ซับซ้อน (Flat Character) เป็นตัวละครลักษณะไม่สมจริง และตัวละครลักษณะซับซ้อน (Round Character) เป็นตัวละครที่มีบุคลิกหลากหลายแตกต่างกันแต่โอกาสและสถานที่ มีอารมณ์ความรู้สึก ทศนคติ ปฏิกริยา แปรเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อม

อาร์คีไทป์: บทบาทของตัวละคร (Archetypes : The Roles Characters Play)

คำว่า อาร์คีไทป์ เป็นคำอธิบายของ คาร์ล จุง (Carl Jung) นักจิตวิทยา ถึงรูปแบบจุดศูนย์กลางของบุคลิกภาพ ความเป็นตัวตน ที่นำบุคคลไปสู่การแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนให้ถึงจุดสูงสุด (Self - Realization) โดยในการเล่าเรื่อง ตัวละครจำเป็นต้องมีบุคลิกเฉพาะตัวเพื่อแสดงถึงบทบาทอันถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการดำเนินเรื่อง

Pearson (2019) ได้วิจัยการสร้างต้นแบบบทบาทตัวละครในภาพยนตร์ว่ามีจำนวน 12 บทบาท (The Twelve Archetypes) ได้แก่ 1) ตัวละครไร้เดียงสา (The Innocent) 2) ตัวละครลูกกำพร้า (The Orphan) 3) ตัวละครหัวขบถ (The Rebel หรือ The Warrior) 4) ตัวละครผู้ดูแล (The Caregiver) 5) ตัวละครผู้เสาะหา หรือตัวละครนักสำรวจ (The Seeker or The Explorer) 6) ตัวละครคนรัก (The Lover) หรือตัวละครโรแมนติก (The Romantic) 7) ตัวละครผู้ทำลาย (The Destroyer) 8) ตัวละครผู้สร้าง (The Creator) 9) ตัวละครผู้ปกครอง (The Ruler) 10) ตัวละครมายากล (The Magician) 11) ตัวละครนักปราชญ์ (The Sage) และ 12) ตัวละครตัวตลก (The Fool & Jester) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1) ตัวละครไร้เดียงสา (The Innocent)

เป็นตัวละครผู้มีลักษณะความใสซื่อ มีความเป็นเด็กในตัว มักตอบสนองต่อสิ่งเร้ารอบข้างได้ดี ไม่ตัดสินคนอื่น ให้คุณค่ากับช่วยเหลือและดูแลผู้อื่น มีมุมมองในการมองโลกแง่ดี เชื่อมั่น มีความหวัง และเรียบง่ายจนบางครั้งเหมือนติดอยู่ในโลกสวยงามของตนเอง ตัวละครมักเป็นที่รักของเพื่อน ต้องการได้รับความสนใจ ดูแล จึงหวาดกลัวต่อการถูกทอดทิ้ง จึงเป็นคนแสวงหาความปลอดภัย เก็บตัวไม่ออกจากบ้านไปไกลถ้าไม่จำเป็น แต่ถ้าต้องเดินทาง ตัวละครจะมีความกล้าในการใช้ชีวิต และประสบการณ์จะช่วยเปิดมุมมองให้เติบโตขึ้น ตัวละครในลักษณะนี้มีหน้าที่ช่วยตัวละครอื่นให้ปฏิบัติภารกิจในการเดินทางให้ประสบความสำเร็จ

2) ตัวละครลูกกำพร้า (The Orphan)

เป็นตัวละครผู้มีบาดแผลจากครอบครัว หรือเป็นลูกกำพร้า มีความกดดันในชีวิต มีพื้นที่ส่วนตัวสูงมักสร้างกำแพงปกป้องตัวเองจากโลกภายนอก เพราะกลัวผิดหวัง ทำให้มีบุคลิกนิ่งเงียบ ชอบเก็บตัว จิตใจส่วนลึกต้องการความรัก ความอบอุ่น และความปลอดภัยจากผู้คนหรือสิ่งรอบข้าง เวลาเริ่มความสัมพันธ์กับใครมักกลัวการถูกแสวงหาผลประโยชน์ จนบางครั้งแสดงพฤติกรรมด้านลบต่อผู้หวังดี ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงตัวเอง ตัวละครต้องไปเผชิญกับความเจ็บปวดจนไม่เหลือใคร จึงทำให้เห็นแง่มุมที่ดีในการสร้างความสัมพันธ์ต่อโลกภายนอก

3) ตัวละครนักรบ (The Warrior)

เป็นตัวละครผู้มีเป้าหมายในการเอาชนะ มักใช้ความมุ่งมั่นเอาชนะช่วงเวลายากลำบาก และอุปสรรคกั้นขวาง ชอบช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความมุ่งมั่นและกล้าหาญ ภายใต้นัยชาลและมโนวิสัยในตนเอง เพื่อเอาชนะความกลัวหรือความอ่อนแอที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจ ดังนั้นเป้าหมายในชีวิต คือ การได้รับชัยชนะ ส่งผลทำให้รู้สึกถึงความอ่อนแอ อีกทั้งยังเป็นคนชอบแสวงหาความเรียบง่าย จึงมักไม่ค่อยกระตือรือร้นในการใช้ชีวิตยามเมื่อมีความสุข ดังนั้นจึงต้องได้รับแรงกระตุ้นจากคนรอบข้าง หรือถูกรบกวนจากความไม่เป็นธรรม ส่งผลทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการลงมือ

4) ตัวละครผู้ดูแล (The Caregiver)

เป็นตัวละครผู้มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีความเอื้ออาทร ความเสียสละ ถ้าเป็นผู้หญิง มีบุคลิกอ่อนหวาน นุ่มนวล รักนวลสงวนตัว แต่ถ้าเป็นผู้ชายมีบุคลิกความเป็นสุภาพบุรุษ ให้เกียรติผู้หญิง ดังนั้นจึงมีลักษณะความเป็นคนจิตใจดี อ่อนโยน มีเป้าหมายในการช่วยเหลือผู้อื่น แม้ต้องเข้าไปเสี่ยงกับความทุกข์ทรมานของผู้อื่น บ่อยครั้งจึงมักถูกผู้อื่นที่เคยช่วยเหลือทำร้ายด้วยการแสดงความเห็นแก่ตัว

5) ตัวละครผู้เสาะหา (The Seeker)

ตัวละครผู้เสาะหา มีอีกชื่อเรียกอีกอย่างว่า เป็นนักสำรวจ (The Explorer) เป็นตัวละครผู้ละทิ้งสิ่งที่คุ้นเคยเดินทางไปสำรวจและค้นพบในสิ่งที่ไม่รู้ เป็นคนมีจิตใจกล้าหาญซ่อนอยู่ภายใน ชอบการใช้ชีวิตเพียงลำพัง โดดเดี่ยวตนเองเพื่อออกไปค้นหาเส้นทางชีวิตใหม่ บ่อยครั้งมีแนวคิดในการวางตัวเองให้ตรงข้ามกับความโดดเด่น เพื่อต้องการค้นหาตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์แท้จริง ในมุมมองของตนเอง เป็นคนชอบรับการเรียนรู้และทะเยอทะยานในการเสาะหาเป้าหมายที่ช่วยให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น และมักหลีกเลี่ยงการสนับสนุนจากผู้อื่น เพราะต้องการลงมือด้วยตนเอง ดังนั้นจึงมีความเชื่อมั่นตัวเองสูง จนบางครั้งยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Self - Centeredness) ดังนั้นตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความผิดพลาดในชีวิต เพื่อให้ลดความเป็นอัตตาของตนเองลงได้

6) ตัวละครคนรัก (The Lover)

เป็นตัวละครที่มีบุคลิกภาพให้ความสำคัญกับความรัก ต้องการควบคุมและได้รับความรักในทุกรูปแบบ อาทิ ความรักจากพ่อแม่ ความรักมิตรภาพระหว่างเพื่อน หรือความรักแบบจิตวิญญาณ ด้วยการเสาะหาความสุขจากความรักที่แท้จริงและความอบอุ่นจากคู่รัก ตัวละครจึงมักแสดงความปรารถนาในการแสวงหาการได้รับการเติมเต็มชีวิตด้วยความรักและมอบความรักให้แก่ผู้อื่น บ่อยครั้งที่พวกเขากลัวความสูญเสียเพราะเสียดความรัก การมีเพศสัมพันธ์ และต้องการครอบครอง จึงต้องพยายามรักษาความสัมพันธ์ให้ยาวนานที่สุด ด้วยการใช้ความรักล่อลวงเป็นเครื่องมือ เพื่อไม่ให้ตัวเองถูกบอกละทิ้งและรู้สึกผิดหวัง

7) ตัวละครผู้ทำลาย (The Destroyer)

เป็นตัวละครผู้นำความกลัวภายในจิตใจของตนเองออกมาทำลายล้าง เพื่อพาตนเองเข้าไปอยู่ในพื้นที่ปลอดภัย โดยบุคลิกภายนอกดูเป็นคนไม่มีพิษมีภัย หากแต่แรงขับภายในกลับเต็มไปด้วยความอิจฉา ต้องการได้รับความสนใจ และเป็นคนสำคัญในสายตาคบรอบข้าง จึงมักวางตัวเป็นคนเรียบร้อย ไม่กล้าทำความคิด แต่กลับหลังจะแสดงตัวตนด้านมืด ด้วยพฤติกรรมทำลายตนเอง (Self - Destructive) จากการควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้ จนนำไปสู่พฤติกรรมทำร้ายผู้อื่น การฆาตกรรม และการข่มขืน

8) ตัวละครผู้สร้าง (The Creator)

เป็นตัวละครต้นแบบแห่งความพยายาม ผู้ต้องการแสดงอัตลักษณ์ (Identity) ตนเองผ่านจินตนาการสร้างสรรค์ประดิษฐ์กรรมออกมาให้ถูกยอมรับ เป็นตัวละครผู้มีวิสัยทัศน์ มีความคิดสร้างสรรค์ สุนทรีย์ และจินตนาการ ดังนั้นพวกเขาจึงกลัวภาพลวงตาในจิตใจ จึงต้องหาหนทางพิสูจน์ความจริงจากภายนอก ด้วยการเสาะแสวงหาอัตลักษณ์ที่แท้จริงจากการทำภารกิจในโลกความจริง เพื่อให้เกิดการยอมรับตนเอง (Self - Acceptance) ในขณะที่ด้านลบของตัวละครคือมีความหมกมุ่น (Obsessiveness) สามารถตัดตนเองขาดจากโลกภายนอกได้

9) ตัวละครผู้ปกครอง (The Ruler)

เป็นตัวละครผู้มีความรับผิดชอบในตัวเองสูง รักความถูกต้อง กลัวความวุ่นวาย และพยายามเอาชนะสิ่งชั่วร้ายใจ จึงต้องการสร้างระเบียบและโครงสร้างในการใช้ชีวิตด้วยการสร้างวินัยให้แก่ตนเองและเพื่อควบคุมผู้อื่น ดังนั้นจึงเป็นคนที่ไม่ต้องการถูกท้าทาย แต่บ่อยครั้งอาจถูกขู่ ด้วยบททดสอบทางศีลธรรมเพื่อรักษามาตรฐานจิตใจของตนเองไว้

10) ตัวละครมายากล (The Magician)

เป็นตัวละครผู้ค้นหาพื้นฐานกฎแห่งวิทยาศาสตร์หรืออภิปรัชญา เพื่อทำความเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ อิทธิพลของบุคคล และสามารถสร้างวิสัยทัศน์ให้กลายเป็นความจริงได้ อนึ่งถ้าตัวละครสามารถเอาชนะความลุ่มหลงได้ จะทำให้เกิดการสร้างพลังในตัวเองด้านดี และบ่อยครั้งภารกิจตัวละครไม่ใช่ทำเพื่อเวทย์มนต์ แต่เพื่อต้องการเปลี่ยนรูปร่างบางอย่างหรือเปลี่ยนแปลงบางคนให้ไปเป็นในทางที่เขาคิดว่าเหมาะสม ส่วนข้อด้อยตัวละคร คือ ชอบควบคุมผู้อื่นและตัดขาดตัวเองจากโลกความจริง

11) ตัวละครนักปราชญ์ (The Sage)

เป็นตัวละครที่ออกตามหาสัจธรรมความจริงในชีวิต ที่จะช่วยปลดปล่อยตัวตนให้เป็นอิสระ ด้วยความต้องการเอาชนะสิ่งล่อลวงใจ ที่จะทำให้เขากลายเป็นผู้รู้แจ้ง เข้าใจการใช้ชีวิตไปในทางที่ถูก ตัวละครจำเป็นต้องออกเดินทางเพื่อไปค้นหาสิ่งที่ปรารถนา ต้องเผชิญกับการทดลอง แต่ด้วยพรสวรรค์ที่ติดตัวมาไม่ว่าจะเป็น ความฉลาด ความรู้ จึงจะพาให้พวกเขาบรรลุถึงความจริง แต่ด้วยความเป็นคนชอบตัดสินผู้อื่นด้วยความถูกต้อง จึงมักต่อระมัดระวังการถูกเข้าใจผิดได้

12) ตัวละครตัวตลก (The Fool & Jester)

เป็นตัวละครผู้รักอิสระ มีอารมณ์ขัน มองโลกในแง่ดี และใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในทุกช่วงชีวิต แม้บุคลิกภายนอกดูเหมือนคนเกียจคร้าน ทำตัวเหมือนคนโง่ เป็นตัวตลกในสายตาเพื่อนฝูง แต่นั่นคือความสุขที่ทำให้ผู้อื่นมีรอยยิ้ม เพราะเขาเกลียดความแตกแยก จึงทำหน้าที่

ประสานความขัดแย้งด้วยการใช้เรื่องตลก จึงทำให้ถูกเข้าใจผิดว่าไม่มีความจริงจัง ดังนั้นการปรับเปลี่ยนตัวเองให้แสดงออกอย่างถูกกาลเทศะ จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อการสร้างความน่าเชื่อถือ

ทั้งนี้ นอกเหนือจากบุคลิกตัวละครต้นแบบข้างต้น ทางผู้วิจัยได้รวบรวม และเรียบเรียง จากงานวิจัย และงานเขียนของนักวิชาการอาทิ Nelson (2011, p. 288) ที่นำเสนอถึงบทบาทและลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่น ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถนำเสนอตัวละครวัยรุ่นได้ 24 แบบ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวละครวัยรุ่น ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1) วัยรุ่นคนดัง (Popular Girls/Boys)

คือ วัยรุ่นผู้มีหน้าตาหล่อ สวย หรือน่ารัก เป็นดาวเด่นประจำโรงเรียน เป็นที่หมายปองของใครหลายคนในโรงเรียน บ่อยครั้งมีความสามารถโดดเด่นควบคู่ไปด้วย อาทิ เรียนเก่ง เล่นกีฬา เป็นประธานชมรม หรือ ประธานเชียร์ เป็นต้น

2) วัยรุ่นชอบรังแกผู้อื่น (Bullies)

คือ วัยรุ่นใช้รังแก ข่มเหง คุกคาม หรือชอบเปรียบเทียบ หรือแสดงความคิดเห็นให้ผู้อื่นรู้สึกต่ำต้อย โดยไม่คำนึงถึงความรู้สึก ทั้งการรังแกสามารถทำในพื้นที่กายภาพ ด้วยคำพูด หรือใช้กำลังทำร้าย หรือกระทำในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) จากการใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) หรือการตัดต่อรูปภาพ เพื่อส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกพาดพิง ทำให้เกิดความรู้สึกอับอาย

3) วัยรุ่นกรีก (Geeks)

มีชื่อเรียกว่า Geekom เป็นเด็กวัยรุ่นที่มีความลุ่มหลงต่อบางสิ่ง อาทิ คอมพิวเตอร์ เกม หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์เช่น Star Wars (Lucas, 1977) และซูเปอร์ฮีโร่ หรืออาจเป็นวัยรุ่นผู้หลงใหลในการเรียนและการทำกิจกรรม เช่น พวกรีกคณิต กรีกนักดนตรี หรือกรีกนักแสดงละคร เป็นต้น บ่อยครั้งตัวละครประเภทกรีกมักมีความรู้เป็นเลิศ หรือลุ่มหลงกับการอุทิศตน จนสร้างกำแพงกั้นตนเองจากสังคมรอบข้าง ตัวละครเหล่านี้ไม่มุ่งหวังให้ผู้อื่นมาเข้าใจหรือก้าวเข้ามาในโลกของพวกเขา อีกทั้งยังไม่สนใจเรื่องราวตามกระแส และมีความโดดเด่นมากในโรงเรียน โดยเฉพาะในรายวิชาที่ตัวเองชื่นชอบ เรื่องการคบเพื่อนเน้นคบแต่เพียงผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกันเท่านั้น

4) วัยรุ่นนักกีฬา (The Jocks)

เรียกอีกอย่างว่า “Athletes” เป็นวัยรุ่นสวมเสื้อยืด เสื้อกีฬา และรองเท้ากีฬา ชื่นชอบการเล่นกีฬาทุกประเภท สะท้อนถึงความแข็งแรงที่ไม่ได้อ่อนแอเหมือนเด็ก อีกต่อไป มีภาพลักษณ์เป็นสุภาพบุรุษ รักความยุติธรรม และชอบเอาชนะทุกอย่างเสมอ แต่บางครั้งตัวละครนักกีฬาอาจใช้กำลังกดดันแก๊งผู้อื่น หรือใช้ความเป็นนักกีฬาหลอกล่อผู้อื่นให้เข้ามาหลงเสน่ห์

5) วัยรุ่นนักสเก็ต (The Skaters)

หรือนักเล่นสเก็ตบอร์ด คำว่า Sketboard เดิมถูกเรียกว่า Sidewalk Surfing ทำออกมาขายในปี 1959 วัยรุ่นกลุ่มนี้มักไว้ผมยาว ดูเป็นพวกไม่ทำงาน สวมรองเท้าผ้าใบยี่ห้อ Vans สวมเสื้อตัวโคร่ง มักใช้คำเรียก Dude ในการทักทาย ภาพภายนอกพวกเขาดูเหมือนเด็กมีปัญหา และการเล่นสเก็ตบอร์ด จัดได้ว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ที่ต้องใช้เวลาในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการควบคุมและท่าทาง

6) วัยรุ่นคนนอก (The Outcast)

คือวัยรุ่นที่ถูกทอดทิ้งไม่ได้รับการยอมรับจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน สังคม หรืออาจเป็นบุคคลที่โดนดูถูกหรือถูกเพิกเฉยไม่ให้เข้าร่วมกลุ่ม หรือเป็นบุคคลที่ไม่สามารถเข้าร่วมกับกลุ่มใด ๆ ในสังคมได้ มีลักษณะไม่เข้าพวกจึงต้องอยู่โดดเดี่ยว อาจเกิดจากหน้าตาและร่างกายไม่สมประกอบ มีเพศสภาพที่สังคมไม่ยอมรับ หรือมีอุปนิสัย ทัศนคติ และพฤติกรรม ผิดแผกจากบุคคลทั่วไป จึงไม่ได้รับการยอมรับให้ร่วมกลุ่ม บุคคลประเภทนี้มีลักษณะต่อต้านสังคม มีอคติ และมองโลกในแง่ร้าย เพราะเชื่อว่าถูกสังคมกลั่นแกล้ง

วัยรุ่นคนนอก แบ่งย่อยเป็น 3 ประเภท คือ 1) วัยรุ่นท้าทายสังคม (The Socially Challenged) มักสร้างปัญหาให้แก่เพื่อน และเข้ากับใครไม่ได้ 2) วัยรุ่นรักอิสระ (The Independent Teen) หรือถูกเรียกว่าเป็นพวก หลักลอย (Floater) เป็นวัยรุ่นที่มีเพื่อนหลายประเภท แต่จะไม่เข้าร่วมกับกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดเป็นพิเศษ และ 3) วัยรุ่นกำหนดกลุ่มเอง (The Determined Outsider) มักคบกับเพื่อนคนนอกผู้มีความชื่นชอบบางสิ่งร่วมกัน ธรรมชาติคนกลุ่มนี้มักชื่นชอบการทดลองคบเพื่อนหลายคน ซึ่งวัยรุ่นบางคนอาจรักความสันโดษเป็นนิสัย ซึ่งไม่ใช่เรื่องผิดแผกของพวกเขา และในบางครั้งวัยรุ่นคนนอกอาจจะเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในการโดนรังแก

7) วัยรุ่นขบถ (The Rebel)

คือ วัยรุ่นที่ไม่เดินตามกรอบของสังคม ต่อต้านหรือตั้งคำถามกับกฎระเบียบ หรือสังคมส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นที่มีปัญหาครอบครัว ชอบการรวมกลุ่ม หลงใหลในดนตรีร็อกแอนด์โรล การแต่งรถ หรือขับรถแข่ง เครื่องแต่งกายใส่เสื้อแจ็กเก็ตหนัง เสื้อยืด กางเกงยีนส์ ผมเรียบชโลมด้วยแว็กซ์ มีแรงบันดาลใจมาจากวัยรุ่นอเมริกาในช่วงทศวรรษ 1950

8) วัยรุ่นฮิปสเตอร์ (Hipsters)

คือ วัยรุ่นผู้ชื่นชอบในการสร้างสรรค์สไตล์การแต่งตัว สวมเสื้อผ้าสักหลาด กางเกงยีนส์รัดรูป ใส่แว่นตากว้างหนา สวมเสื้อผ้าแนวย้อนยุค มีความเป็นตัวของตัวเอง และปฏิเสธสิ่งของราคาแพง โดยจุดกำเนิดของลักษณะเหล่านี้เกิดจาก กลุ่มฮิปปี ค้นหาสันติภาพ และความรักในยุค '70 แต่ในปัจจุบันวัยรุ่นลักษณะนี้อาจถูกเรียกว่า วัยรุ่นอินดี้ (Indies) ผู้ชื่นชอบดนตรีแนวอินดี้

รักการมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งในปี 2009 นาย Dan Fletcher นักเขียนในนิตยสารไทม์ ได้นิยามคำว่า อีปสเตอร์ว่า เป็นคนที่ชื่นชอบการสวมใส่เสื้อยืดมีสกรีน คำคมจากภาพยนตร์ที่คนส่วนใหญ่ไม่เคยได้ยิน

9) วัยรุ่นคลั่งแฟชั่น (Scenesters)

เรียกอีกอย่างว่า Trendy Wendy คือ วัยรุ่นผู้เกี่ยวข้องกับหรือคลุกคลีกับวัฒนธรรมแฟชั่นอันทันสมัย มีความกระตือรือร้นในการอุทิศตนเองเพื่อแฟชั่นการแต่งกาย วงดนตรี หรือสไตส์การใช้ชีวิตที่ชื่นชอบ มักแต่งกายด้วยเสื้อผ้าพอดิตัว ทันสมัย สวมแว่นกันแดด พันผ้าพันคอ และไว้ทรงผมปลายแหลม เสพติดเว็บไซต์เพื่อค้นหาข่าวสารของสินค้า หรืออัปเดตข้อมูลแฟชั่นตามสมัยนิยม เป็นพวกอยากเป็นเหมือนคนอื่น (Wannabe) หรืออยากให้ผู้อื่นประทับใจ (Poser) ด้วยการทำตัวโดดเด่น มักยุ่งเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด หรือ คีมีเหล้า เพื่อผ่อนคลายหรือช่วงเวลาสังสรรค์

10) วัยรุ่นเพรีพ (Preps)

คือ วัยรุ่นแต่งตัวเสื้อผ้าไปโล ยกคอสูง ยี่ห้อ ลาคอร์ส (Lacoste) หรืออาเบอร์คอมบี้ แอนด์ฟินช์ (Abercrombie & Fitch) มีภาพลักษณ์หล่อสะอาด มีพรสวรรค์ด้านกีฬา เช่นกอล์ฟหรือเทนนิส มีบทบาทเป็นคนคอยจัดการสิ่งต่าง ๆ ในกิจกรรมโรงเรียน เพราะนิยมความสมบูรณ์แบบ จึงชอบควบคุม จุกจิกกับกลุ่มเพื่อนในทุกเรื่อง ทั้งยังคอยรักษาภาพลักษณ์ของตัวเองให้ดูดีเสมอในสายตาผู้อื่น

11) วัยรุ่นเนิร์ด (Nerds)

คือคำใช้เรียกเด็กเรียน ฉลาด ผู้โดดเด่นกับการตอบคำถามในห้องเรียนและมีผลการเรียนดี ไม่ชอบแต่งกายตามสมัยนิยม ไม่ค่อยเข้าสังคม ดูเย็นชา ไม่ค่อยสนใจโลกภายนอกนอกเหนือจากการเรียน

12) วัยรุ่นมีนเกิร์ล (Mean Girls)

คำว่า Mean Girls มาจากเป็นชื่อภาพยนตร์ในปี 2004 หมายถึง วัยรุ่นผู้หญิงหน้าตาสวยเหมือนตุ๊กตาบาร์บี้ ใส่รองเท้าส้นสูง สวมกระโปรงสั้น แต่งกายตามแฟชั่นสมัยนิยม มีพฤติกรรมชอบนินทา เหน็บแนม ด้วยการใส่คำเฉพาะกลุ่ม อยากให้ผู้อื่นมาสนใจ เพราะจะได้รู้สึกปลอดภัย ยึดถือกับคำว่า เพื่อนกันตลอดไป “BFF” (Best Friends Forever) และมักถูกผู้อื่นคิดว่าตนเองสูงส่ง จึงชอบรังแก ข่มเหง รังแก ผู้ที่ต่ำกว่าด้วยคำพูดหรือแสดงพฤติกรรมเหยียดหยามและหยาบคาย

13) เชียร์ลีดเดอร์ (Cheerleader Girls)

มีลักษณะและพฤติกรรมคล้ายพวก วัยรุ่นมีนเกิร์ล (Mean Girls) แต่แตกต่างกันที่เชียร์ลีดเดอร์มักแต่งกายด้วยชุดเชียร์ตลอดเวลา

14) วัยรุ่นควีนบี (The Queen Bee)

คือ วัยรุ่นหญิงที่มีความสวยโดดเด่น หรือสง่างามราวกับเป็นเจ้าของในโรงเรียน (School Diva) มีความเป็นผู้นำกลุ่ม มีหน้าตาที่สวยงาม เสน่ห์ดึงดูดใจสูง ชอบพูดบิดเบือนข้อมูล หรือใส่ร้ายผู้อื่น เกิดในครอบครัวที่พ่อแม่มีอิทธิพลและร่ำรวย ได้รับการตามใจ มักจะอยู่ในตำแหน่งสูงสุดในโรงเรียน เช่น ประธานเชียร์ลีดเดอร์ หรือเป็นราชินีในงานเลี้ยงอำลา (Prom Queen) หรือเป็นทั้งสองอย่าง ทุกคนในโรงเรียนมักเกรงกลัว มีความมั่นใจในตัวเองสูง หยิ่งยโส เห็นแก่ตัว หัวรุนแรง ขอบรังแกผู้อื่น แก้ปัญหาด้วยการใช้เงิน และทนไม่ได้ที่เห็นคนที่เธอเกลียดได้รับการชื่นชม

15) วัยรุ่นอีโม (Emo Kids)

คือ วัยรุ่นผู้มีอารมณ์ขื่น ๆ ลง ๆ อารมณ์เหล่านั้นถูกสะท้อนผ่านภาพลักษณ์ภายนอก จากเครื่องแต่งกายสีดำ ทรงผมสั้นรีวห้อยลงมา มีรอยสัก และเจาะห่วงบนร่างกาย สะท้อนถึงจุดยืน ความเป็นตัวของตัวเอง การแต่งตัวได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมพวกพังค์ (Punk) สะท้อนความรู้สึกเก็บกดขบถต่อต้านสังคม เป็นตัวละครที่มีความหม่นหมอง ทนทุกข์ทรมารจากเรื่องราวในชีวิต มีอารมณ์แปรปรวนเหมือนบุคคลสองบุคลิก ชอบทำร้ายตัวเองด้วยการใช้มีดกรีดบนร่างกายหรือทำร้ายตัวเอง หนึ่งใน การสื่อสารกับกลุ่มนี้คือ การเปิดใจ

16) วัยรุ่นแฟนเกิร์ล (Fan Girl)

คือ วัยรุ่นผู้หญิงคลั่งไคล้กับร้องวงดนตรีหรือนักแสดงมีชื่อเสียง ผันกลางวันที่จะได้เจอกับบุคคลเหล่านั้น มีความเป็นแฟนดอม (Fandom) จะคอยหมกมุ่นอยู่กับผลงานของศิลปินเหล่านั้น และพยายามทำทุกอย่างที่จะสนับสนุนผลงาน ไม่ว่าจะเข้าใจวัฒนธรรมและภาษา

17) วัยรุ่นสาววาย (Y Girls)

คือ วัยรุ่นหญิงผู้ชื่นชอบในความสัมพันธ์แบบเพศเดียวกัน โดยตัวสาววายไม่จำเป็นต้องมีรสนิยมทางเพศเดียวกัน คำว่า วาย (Y) ย่อมาจากคำในภาษาญี่ปุ่นใช้เรียก ชายรักชายว่า “Yaoi” และหญิงรักหญิง ว่า “Yuri” สำหรับสาววายจะชื่นชอบ ตัวการ์ตูน ตัวละคร นักแสดง หรือนักร้อง และจินตนาการจับคู่บุคคลเหล่านั้น ที่เรียกว่า “จิน” (Imagine) ให้ได้เป็นคู่รักกัน และใช้คำเรียกฝ่ายรุก ว่า เมะ มาจากคำว่า เซเมะรุ (Semeru) แปลว่า โจมตี และฝ่ายรับ ว่า เกะ มาจาก คำว่า อุเคะรุ (Ukeru) แปลว่า โดนโจมตี (Slasher13, 2557)

18) วัยรุ่น โดดเดี่ยว (The Loner)

คือ วัยรุ่นผู้หญิงผู้ชื่นชอบการอยู่ลำพัง ตัวละครมี 2 ประเภท คือ ผู้โดดเดี่ยวละอายใจ (The ashamed loner) เป็นคนที่อยู่อย่างไร้ความหวัง คิดว่าเพื่อนดูถูก ขาดทักษะในการผูกสัมพันธ์ จึงพยายามนั่งอยู่กับเพื่อน เพราะทำให้รู้สึกว่าคุณเองยังมีกลุ่มเพื่อน แต่มักไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กัน ขณะที่ ผู้โดดเดี่ยวไร้恙อาย (The Shameless loner) มักรู้สึกว่าตัวเองไม่เหมาะสมจะคบใคร จึงปลีกตัวอยู่ลำพังและไม่สนใจว่าใครจะมองอย่างไร มักจะนั่งอยู่คนเดียว ไม่จำเป็นต้องมีกลุ่มเพื่อน

19) วัยรุ่น ซึมเศร้า (Teen Angst)

คือ วัยรุ่นที่ต้องใช้ชีวิตอยู่กับความกดดันจากครอบครัว โรงเรียน หรือในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการถูกคาดหวัง การทำตามกรอบ ความรู้สึกอยากเป็นที่รัก เป็นที่สนใจ จึงรู้สึกขาดความมั่นใจ เครียด และอยากประชดชีวิตทำในอย่างที่ตัวเองต้องการ อยากเป็นตัวของตัวเอง ไม่เสแสร้ง แม้จะถูกผู้อื่นมองว่าผิดปกติก็ตาม

20) วัยรุ่น โรแมนติก (The Romantic)

วัยรุ่นผู้ชายหรือผู้หญิง โรแมนติก ผู้เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์แบบเพศตรงข้าม หรือเพศเดียวกัน ในชีวิตวัยรุ่นช่วงนี้มักคิดและให้ความสำคัญกับเรื่องความรัก และคนรัก มีเป้าหมายในการเรียนรู้เรื่องความรัก และต้องการคบกับใครสักคน หรืออาจเป็นตัวละครที่ถูกสะท้อนให้เป็นสัญลักษณ์ของตัวแทนความรัก โดยสามารถพบเห็นตัวละครแบบนี้ ตามโถงกลางในโรงเรียน ที่มักจะยืนพลอดรักกับแฟนหนุ่ม แต่ถ้าเธอถูกทิ้งก็สามารถไปเริ่มต้นกับเพื่อนผู้ชายคนใหม่ได้ทันที

21) วัยรุ่น ถีอพรหมจรรย์ (The Virgin)

คือ วัยรุ่นผู้ยังไม่เคยมีประสบการณ์ในการคบกับเพศตรงข้าม หรือเพศเดียวกันในลักษณะของคู่รัก ตัวละครเหล่านี้มักมีความรู้สึกเขินอาย ไม่มีความกล้า แต่ต้องการอยากเรียนรู้ในเรื่องความสัมพันธ์และประสบการณ์ทางเพศ กับเพศตรงข้าม หรือเพศเดียวกัน ตัวละครวัยรุ่น ถีอพรหมจรรย์ อาจเป็นตัวละครประเภทใดก็ได้ ที่อยู่ในช่วงวัยอยากเรียนรู้เรื่องความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ

22) วัยรุ่น วอลลัฟลาวเวอร์ (The Wallflower)

คือ วัยรุ่นผู้มีความต้องการอะไรในชีวิต ใช้ชีวิตไหลไปตามธรรมชาติ รู้สึกนั่งเฉยต่อสิ่งรอบข้าง แต่สามารถทำตัวกลมกลืนกับกับกลุ่มเพื่อนได้ ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นผู้หญิงผู้มักทำตัวกลมกลืนพร้อมจมหายไปกับลายวอลเปเปอร์บนฝาผนังห้อง ด้วยการไม่ทำตัวโดดเด่น แต่งกายแบบปลอดภัยในแบบที่สังคมยอมรับ ยึดติดกับรูปแบบเดิมในชีวิตทุกเรื่องจนไม่กล้าออกนอกกรอบ แต่เธอชอบแต่งกายเลียนแบบเพื่อนสนิท เพราะต้องการให้ผู้อื่นเห็นว่า สามารถปรับตัวให้เข้า

กับผู้อื่นได้ แต่โดยเนื้อแท้มีนิสัยชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว ขี้อาย และ เก็บงำความคิดของตัวเองเอาไว้ ไม่อยากบอกให้ใครรู้

23) วัยรุ่นหัวการค้า (The Careerist)

คือ วัยรุ่นผู้มีเป้าหมายชีวิตตั้งแต่ช่วงเรียน และทำงานเสริมควบคู่กันไป อยากทำกิจการใดกิจการหนึ่ง คบเพื่อนในวัยเดียวกันน้อย ไม่มีเวลาเหมือนวัยรุ่นทั่วไป เพราะต้องทุ่มเทเวลาในการทำมาหากิน ภาพลักษณ์ดูเหมือนคนห่างเหินและวางมาดเหมือนวัยรุ่นผู้ใหญ่

24) วัยรุ่นสาวข้างบ้าน (The girl or boy next door)

คือ ผู้หญิงหรือผู้ชายอาศัยอยู่ข้างบ้าน สนทนากันตั้งแต่เด็ก และมีเหตุการณ์ประทับใจร่วมกัน แต่เมื่อก้าวสู่ช่วงวัยรุ่น ต่างคนต่างห่างเหินเหมือนไม่รู้จักกัน และต้องเกิดเหตุการณ์นำพาให้กลับมาทำความรู้จักกัน จนพัฒนากลายเป็นความรักหรือกลับมาสร้างความประทับใจในกันและกันอีกครั้ง

25) วัยรุ่นสร้างเสียงหัวเราะ (The Jester /The Fool /Joker/Trickster)

คือ วัยรุ่นผู้ชื่นชอบการสร้างความบันเทิง อารมณ์ขันให้แก่กลุ่มเพื่อน มองโลกแง่ดี ทำหน้าที่เป็นผู้ประสานความขัดแย้ง ซึ่งชอบการทำให้ผู้อื่นมีความสุข เกือบความน่าเบื่อหน่ายในชีวิต บุคลิกขี้เล่น สนุกสนาน ยิ้มง่าย สีหน้าท่าทางและคำพูดชวนให้ขบขัน ไม่ชอบการทะเลาะเบาะแว้ง มักใช้ความตลกประสานความขัดแย้งภายในกลุ่ม บ่อยครั้งจึงถูกเพื่อนเข้าใจผิดว่า เป็นคนไม่จริงจังกับปัญหา

26) ตัวตลกร่วมชั้นเรียน (Class Clown)

คือ วัยรุ่นผู้ชาย หญิง และเพศที่สาม ผู้ถูกกลุ่มเพื่อนกลั่นแกล้ง ล้อเลียน หรือถูกให้เป็นกลายเป็นตัวตลกในสายตาผู้อื่น เพราะมีลักษณะด้อยจากรูปร่างอ้วนจุ หรือผอมบาง อาจใส่แว่นตาหนา บุคลิกถ้าเป็นคนอ้วนจะกินจุ ส่วนคนผอมหน้าตาเหมือนเด็กเรียน การเคลื่อนไหวดูเชื่องช้า การแต่งกายดูแปลกแยกไม่ทันสมัย อุปนิสัยใจเย็น รักสงบ มองโลกในแง่ดี มีอารมณ์ขัน และเก็บความรู้สึกเก่ง

27) ลูกคนรวย (The Rich Teen)

คือวัยรุ่นผู้ชายหรือผู้หญิง นิสัยร่าเริง คุยสนุก มีเสน่ห์กับคนรอบข้าง ชอบโอ้อวดฐานะตัวเอง รสนิยมใช้ชีวิตหรูหรา แต่เป็นเด็กหัวอ่อน เรียนหนังสือไม่เก่ง มีปฏิสัมพันธ์หวงหวงดี เก่งในการเอาตัวรอดในสถานการณ์คับขัน มักใช้เงินในการแก้ไขปัญหาเพราะพ่อแม่ฐานะร่ำรวย มีหน้าตาในแวดวงสังคม เวลาอยู่กับพ่อแม่ทำตัวเชื่อฟังอยู่ในโอวาท ถูกคาดหวังให้มีความสามารถด้านการเรียน เพราะพ่อแม่เชื่อว่าจะให้นำความรู้มาสืบทอดกิจการและพูดโอ้อวดในวงสังคมได้

28) วัยรุ่นขาดสน (Poor Teen)

คือ วัยรุ่นผู้มีฐานะทางบ้านยากจนหรือขาดสน เป็นทั้งผู้ชายและผู้หญิง อาศัยอยู่ในครอบครัวแบบเลี้ยงเดี่ยว หรือพ่อแม่ติดเหล้าหรือการพนัน อาศัยอยู่ได้ทั้งในต่างจังหวัด และในหัวเมืองใหญ่ เช่น กรุงเทพฯหรือเชียงใหม่ อาชีพของผู้ปกครองในต่างจังหวัดมีทั้งรับราชการรับจ้าง ทำไร่ ทำสวน ขายอาหาร หรือคอกงาน มีเป้าหมายหาเงินเพื่อช่วยเหลือครอบครัวจึงต้องทำงานหาเงินควบคู่ไปกับการเรียนหนังสือ ลักษณะของวัยรุ่นยากจนมักมีบุคลิกเชื่อมั่นในตัวเอง แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ เจ็บขริมเมื่ออยู่ต่อหน้าคนแปลกหน้า ร่าเริงเมื่ออยู่ใกล้คนสนิท มีความตั้งใจในการทำงานแต่ไม่อดทน อุปนิสัยเก็บความรู้สึก ยากในการคาดเดารมณณ์ เชื่อมมั่นในตัวเองสูง เป็นเพราะต้องรับผิดชอบดูแลตัวเองเพียงลำพัง ทำให้คิดว่าสิ่งที่ตัวเองทำนั้นถูกต้อง แต่ขาดวิจรรย์ญาณ ทำให้ผลลัพธ์ผิดพลาดเสมอ ทำให้ถูกชักจูงใจได้ง่ายโดยเฉพาะเรื่องเงิน และเมื่อเจอกับสถานการณ์กดดันจะกลายเป็นอารมณ์ร้อน

จากแนวคิดตัวละครข้างต้น ผู้วิจัยจะนำไปวิเคราะห์เพื่อหาบทบาทและลักษณะของตัวละคร ใน 2 ประเภท ได้แก่ พระเอก (Hero) และนางเอก (Heroine) ที่เป็นตัวละครสำคัญในการเดินเรื่อง เพื่อจะสรุปหาขอบตัวละครในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภทต่อไป

2.2.5 ฉาก (Setting)

ฉากในภาพยนตร์ หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่เกิดเหตุการณ์ภายในโครงเรื่อง ฉากจำเป็นต้องมีองค์ประกอบในเรื่องเวลา (Time) และสถานที่ (Location) โดยสามารถแบ่งออกเป็นสถานที่ภายใน (Interior) และสถานที่ภายนอก (Exterior) ถึงแม้ว่าในส่วนของฉากอาจไม่มีความหมายเมื่ออยู่เพียงลำพัง แต่เมื่อฉากเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ฉากจะกลายเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปได้ ทั้งนี้ฉากในภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ เป็นธรรมชาติ สถานที่ การตกแต่ง บรรยากาศที่เกิดจากประสาทสัมผัส เช่น เสียง ภาพ
2. ฉากที่เป็นเวลา แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ ช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลา ในวัน ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ ระยะเวลา เช่น เรื่องเกิดขึ้นในเวลา หนึ่งชั่วโมง หนึ่งปี หรือสามปี
3. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยม ระบบ การเมือง ชนชั้น เพศ เชื้อชาติ

จากประเภทฉากข้างต้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจการนำเสนอฉากในประเภทที่ 3 ในส่วนของฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม ด้วยภาพยนตร์เป็นผลผลิตหนึ่งทางวัฒนธรรม ดังนั้นฉากในภาพยนตร์จึงเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสะท้อนวิถีชีวิตของตัวละคร

ในบริบทของสังคมไทย ทั้งการเลือกนำเสนอจากยังมีความสัมพันธ์ต่อเรื่องเล่าและ โครงเรื่อง กล่าวคือ การที่ผู้สร้างเลือกใช้ฉากในเรื่องเล่าและ โครงเรื่องแต่ละประเภท ย่อมต้องการให้มีความสอดคล้องกับลักษณะของเรื่องเล่าและ โครงเรื่องในแต่ละประเภทด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติกวัยรุ่น เลือกใช้โครงเรื่องประเภทความรัก เรื่องเล่าจึงเป็นเรื่องราวความรักของวัยรุ่น ดังนั้น สถานที่สำหรับการเอื้อให้ตัวละคร ได้พบปะกับเพศตรงกันข้าม ได้มากที่สุด ย่อมเป็น โรงเรียน หรือ สถานที่ภายนอก และบ่อยครั้งถูกเลือกให้เป็นสถานที่เกิดกิจกรรมเกี่ยวพันกับ เรื่องราวความรัก ถ้ามองในเชิงรูปธรรม แต่หากมองในเชิงนามธรรม สถานที่เหล่านั้น ย่อมต้องมีความหมายที่ถูกใส่รหัสทางวัฒนธรรมแฝงเอาไว้ เพื่อต้องการสร้างความหมายในเชิงการใช้พื้นที่ทางสังคม (Social Space) ตามแนวคิดของ Henry Lefebvre

กาญจนา แก้วเทพ (2557, น. 573-575) ให้ความหมาย พื้นที่ทางสังคมว่าเป็นผลผลิตของวัฒนธรรม ในแต่ละช่วงเวลา ยุคสมัย และวัฒนธรรม มีเป้าหมายเพื่อประกอบสร้าง ผลิต หรือผลิตซ้ำ พื้นที่ดังกล่าวให้เป็นเครื่องมือของความคิดใช้เพื่อครอบงำ ควบคุม จากสื่อมวลชน ผู้ทำหน้าที่สำคัญในกระบวนการสร้าง จากแนวคิดเรื่องพื้นที่ Lefebvre ได้แบ่งพื้นที่ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. Spatial Space หมายถึง ปฏิบัติการทางสังคมต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดให้อยู่ในพื้นที่กายภาพ กล่าวคือ ในภาพยนตร์วัยรุ่น พื้นที่บ้านอาจเป็นพื้นที่สำหรับการอยู่อาศัยของวัยรุ่น พื้นที่โรงเรียนเป็นพื้นที่ศึกษาหาความรู้สำหรับนักเรียน หรือเป็นพื้นที่สอนหนังสือสำหรับคุณครู

2. Representations of Space หมายถึง พื้นที่ในความคิดของผู้คน (Conceptualized Space) เช่น สถาบันการศึกษา ในความคิดบุคคลทั่วไป ต้องคิดว่าเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ มีอาคารห้องเรียนวัสดุ อุปกรณ์ที่ทันสมัย สำหรับใช้สำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการทำกิจกรรม เปิดโอกาสให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์ และเป็นพื้นที่เปิดโอกาสให้แสดงความสามารถ เป็นต้น

3. Representational Space หมายถึง สัญลักษณ์ (Sign) หรือรหัสต่าง ๆ (Code) ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ ยกตัวอย่างเช่น บ้าน มีความหมาย เป็นสถานที่เลี้ยงดูบุตร มอบความอบอุ่นความรักเอาใจใส่ หรือสระว่ายน้ำ เป็นสถานที่สำหรับการออกกำลังกาย ซึ่งการสร้าง ความหมายของพื้นที่จะมีการต่อสู้และเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ในพื้นที่สุดท้ายนี้มีความหมายอย่างมากสำหรับสื่อมวลชน อาทิ ภาพยนตร์ในกระบวนการประกอบสร้างและกระบวนการแปรเปลี่ยนความหมายของพื้นที่

ดังนั้นในการศึกษาจากภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นศึกษา การผลิตความหมายในพื้นที่ (Produce) และการผลิตความหมายซ้ำ (Reproduce) เพื่อให้ทราบถึงการสร้างความหมายของพื้นที่

ในสถานที่สำคัญเกี่ยวข้องกับเรื่องราววัยรุ่นในภาพยนตร์ และดูการผลิตซ้ำเพื่อสรุปหาชนบจากลักษณะร่วมของการนำเสนอฉากและความหมายที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท

ในแนวทางการศึกษา ผู้วิจัยเลือกใช้ผลการศึกษาของ ฉัตรกุล ทองเกต (อ้างถึงใน ชำรงค์ จิตตะปะสาทะ, 2553) มาเป็นแนวในการวิเคราะห์ และผลการศึกษาพื้นที่ของวัยรุ่นในภาพยนตร์สามารถจำแนกพื้นที่ออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะแรก เป็นพื้นที่ของวัยรุ่นที่ถูกกำหนดภายใต้อำนาจของโครงสร้างทางสังคม ได้แก่ ด้านพื้นที่การเรียนรู้ เช่น โรงเรียน หรือมหาวิทยาลัย และพื้นที่ครอบครัวของวัยรุ่น เช่น บ้าน และลักษณะที่สอง เป็นพื้นที่ของวัยรุ่นที่มีอำนาจสร้างขึ้นมาเอง ได้แก่ พื้นที่มิตรภาพและพื้นที่ความรัก

ทางผู้วิจัยจึงนำแนวคิดข้างต้นเพื่อใช้ประยุกต์สร้างเครื่องมือในการวิเคราะห์ความหมายพื้นที่ในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น ดังสามารถแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

- 1) พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม เป็นการหาความหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตวัยรุ่นที่เกี่ยวกับสถาบันการศึกษา ได้แก่ โรงเรียน หรือ มหาวิทยาลัย
- 2) พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว เป็นการหาความหมายที่เกี่ยวข้องระหว่างวัยรุ่นกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวภายในบ้าน
- 3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น เพื่อหาความหมายการใช้พื้นที่ในสถานที่ภายนอกของวัยรุ่น

ทั้งนี้หลังการวิเคราะห์ความหมายจากแนวคิดข้างต้น ทางผู้วิจัยจะนำผลการวิเคราะห์มาสรุปเพื่อหาชนบจากในภาพยนตร์วัยรุ่นจากการผลิตซ้ำการใช้พื้นที่ และความหมาย ว่าในแต่ละตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท มีการสร้างความหมายในพื้นที่ทั้ง 3 ลักษณะนี้อย่างไร

2.2.7 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยแนวคิดสัญวิทยา

สัญณะ (Signs)

ไซริคต์ เจริญสิน โอฟาร (2555, น. 87-116) ได้อธิบายถึงสัญวิทยาไว้ว่า การศึกษาเรื่องสัญณะและระบบความหมาย มีจุดเริ่มต้นมาจากนักวิชาการคนสำคัญ 2 คน ได้แก่ Ferdinand De Saussure นักภาษาศาสตร์โครงสร้างชาวสวิส และ Charles Sanders Peirce นักปรัชญาชาวอเมริกัน ซึ่งทั้งสองได้ชื่อว่าเป็นผู้บุกเบิกศาสตร์ใหม่ที่เรียกว่าสัญวิทยา หรือสัญศาสตร์ (Semiology or Semiotics) ทั้ง Saussure และ Peirce เสนอว่าหน่วยที่เล็กที่สุดของภาษาหรือการสื่อสาร ก็คือ “สัญณะ” (Signs) โดย Saussure เสนอว่าสัญณะหนึ่ง ๆ นั้น ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ “รูปสัญณะ” (Signifier หรือ Sound Image) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และ “ความหมายสัญณะ” (Signified หรือ Concept) คือความคิดที่หมายถึง สิ่งนั้น ๆ ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญณะและความหมายสัญณะนั้นเป็นความหมายที่คนกำหนดขึ้น (Arbitrary)

เนื่องจากคำว่า Semiotics และ Semiology มีความหมายที่ใกล้เคียงกันมาก คำว่า Semiology เป็นคำที่ Ferdinand De Saussure นักภาษาศาสตร์ ชาวสวิส บัญญัติขึ้น ส่วนคำว่า Semiotics เป็นคำของ Charles Sanders Peirce นักคิดและนักปรัชญาชาวอเมริกัน ที่เป็นผู้บุกเบิกแนวคิดเรื่องสัญญะ และให้ความหมายไว้คล้ายกัน ดังนั้นนักวิชาการจึงมักใช้ ทั้งสองคำนี้สลับกันในความหมายเดียวกันได้

คำว่า “ม้า” ประกอบด้วย “รูปสัญญะ” หรือ Signifier คือตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์ ที่ประกอบเข้าด้วยกันตามกฎโครงสร้างชุดหนึ่ง และ “ความหมายสัญญะ” หมายถึงความคิดที่สื่อถึง “สิ่งมีชีวิตประเภทสัตว์สี่ขาชนิดหนึ่งที่วิ่งเร็วและแข็งแรง” จะเห็นว่ารูปสัญญะของคำว่า “ม้า” ประกอบด้วยอักษร “ม” สระ “_า” และวรรณยุกต์ “โท” ในภาษาไทยนั้นเกิดจากรหัสหรือกฎเกณฑ์ทางภาษาที่มนุษย์สร้างขึ้น และมีได้มีความเหมือนหรือรูปร่างลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึงกับ สัตว์สี่ขาชนิดหนึ่ง ที่เราเรียกว่า “ม้า” แต่อย่างไร

ส่วน Peirce มีแนวคิดใกล้เคียงกันกับ Saussure ด้วยการอธิบายความหมายคำว่า “สัญญะ” คือ สิ่งที่มีความหมายบางอย่างสำหรับคน ๆ หนึ่งในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง (Sign is Something which Stands to Somebody for Something in Some Respect or Capacity) ดังนั้นในทัศนะของ Peirce ทุกสิ่งทุกอย่างจึงเป็น “สัญญะ” ตราบใดที่มีการให้ความหมายกับสิ่งนั้น สัญญะจึงมีอยู่มากมายหลายลักษณะ เช่น สัญญะประเภทข้อความ หรือคำพูด (Words) ภาพ (Images) กลิ่น รสชาติ การกระทำ หรือ วัตถุ อย่างไรก็ตาม Peirce แบ่งสัญญะออกเป็น 3 ลักษณะได้แก่

1) รูปสัญญะที่เป็นลักษณะภาพจำลอง (Icon) หมายถึงรูปสัญญะที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุที่มีจริงอย่างมากที่สุด (Resemblance) เช่น ภาพบุคคล เมื่อมองเห็นก็ “ถอดรหัส” หรือเข้าใจความหมายได้ทันที เช่น ภาพถ่ายผู้สมัครตำแหน่งการเมือง หรือแผนที่ ถือเป็นสัญญะประเภทภาพจำลอง เช่นกัน

2) รูปสัญญะที่เป็นดัชนี (Index) หมายถึง สิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกันโดยตรงหรือมีความเชื่อมโยงกันอยู่บ้างกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น ควันไฟ เป็นรูปสัญญะแบบดัชนีของการจุดไฟ เทอร์โมมิเตอร์ เป็นรูปสัญญะที่เป็นดัชนีของการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิ เมื่อเราเห็นพอกที่จระเข้ ความหมายออก การถอดรหัสดัชนี จึงใช้การคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างดัชนี กับวัตถุ ตัวอย่างเช่น ภาพของหอไอเฟล เป็นดัชนีที่เชื่อมโยงกับเมืองปารีส หรือ ประเทศฝรั่งเศส

3) รูปสัญญะที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbols) หมายถึงสัญญะที่ไม่มีความเกี่ยวพันอันใดระหว่างตัวสัญญะกับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่เป็นความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นจากการตกลงร่วมกัน

(Convention) ระหว่างผู้ใช้ เช่น ในคำในภาษา หรือตัวเลข เป็นสิ่งที่ไม่ได้มีรูปร่างหน้าตาคล้ายสิ่งที่มีอยู่จริงดังในกรณีของสัญญาณที่เป็นภาพจำลอง หรือมีความเกี่ยวโยงสัมพันธ์ใด ๆ กับวัตถุหรือสิ่งที่มีอยู่จริงดังในกรณีของดัชนี แต่การที่จะเข้าใจหรือถอดรหัสความหมายของรูปสัญญาณประเภทสัญลักษณ์ได้ จำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญญาณประเภทนี้เท่านั้น

การวิเคราะห์ความหมายด้วยทฤษฎีประเภทนี้ จึงเกี่ยวข้องกับสัญญาณ 2 ประเภท ได้แก่

ก. สัญญาณประเภทภาษาหรือคำพูด (linguistic Signs) ได้แก่ ประโยคหรือข้อความ คำพูด ทั้งที่เป็นการเขียน และเสียงพูด รวมทั้งเสียงเพลงหรือดนตรี ในด้วยทฤษฎีประเภทโฆษณา ตัวอย่าง สัญญาณประเภทภาษา ได้แก่ พาดหัว สโลแกน คำขวัญ ข้อความท้าย (Endline) และเพลงประกอบ

ข. สัญญาณประเภทภาพ (Visual Signs) หมายถึง สัญญาณที่มีใช้เป็นภาษา (Non-Linguistic) ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพวาด การจัดองค์ประกอบของภาพ การใช้สี แสง

การวิเคราะห์ระบบความหมาย (Signification)

เมื่อนักสัญวิทยาแยกแยะสัญญาณต่าง ๆ ในด้วยทฤษฎีแล้ว ลำดับต่อไป คือ การวิเคราะห์ความหมายสัญญาณเหล่านั้น สามารถพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณว่าประกอบกันขึ้นเป็นโครงสร้างภายใต้กฎเกณฑ์หรือรหัสใด เพราะเนื่องจากการให้ความหมายสัญญาณเป็นความหมายที่มนุษย์เป็นผู้กำหนดขึ้นเอง (Arbitrary) ดังนั้น ความหมายจึงมิได้หลายระดับตามการตีความของบุคคล และตามข้อตกลงหรือกฎเกณฑ์ใด ๆ ที่สังคมรับรู้ร่วมกัน ดังต่อไปนี้

1) ระดับของความหมาย (Order of Signification)

Saussure กล่าวว่า สัญญาณใด ๆ นั้น มีความหมายอยู่ สองระดับคือ ระดับความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) และระดับความหมายโดยนัย (Connotative Meaning)

1.1) ความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) หมายถึงความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ ตัวอย่างที่ชัดเจนคือความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม

1.2) ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) หมายถึงความหมายชั้นสองเป็นการตีความเชิงสังคมและวัฒนธรรมเอาไว้ ในความหมายนี้จะแปรเปลี่ยนไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร ซึ่งความหมายโดยนัยจะถูกใส่รหัสเอาไว้ในรูปแบบของภาพ เสียง และสัญลักษณ์ที่ปรากฏ

ในการศึกษาผู้วิจัยจะนำแนวคิดสัญวิทยา มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ความหมายที่ปรากฏในด้วยทฤษฎีแต่ละตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

วัยรุ่น

อุสา สุทธิสาคร (2560) ได้อธิบายถึงคำว่า “วัยรุ่น” ในภาษาอังกฤษตรงกับคำว่า Adolescence คำนี้มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคือ Adolescere แปลว่า พัฒนาการสู่ความเจริญเติบโต พ้นจากความเป็นเด็ก

นักการศึกษา นักจิตวิทยา และจิตแพทย์ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้คล้ายคลึงกันว่า วัยรุ่น (Adolescence) เป็นวัยที่จัดอยู่ในช่วงระยะเวลาระหว่างวัยเด็กกับผู้ใหญ่หรือเป็นวัยเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เด็กในช่วงวัยนี้มีการเจริญเติบโตอย่างมากและรวดเร็วทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ช่วงของวัยรุ่นจะอยู่ระหว่างอายุ 10-21 ปี แบ่งออกได้เป็น 2 ระยะ คือ 1) วัยรุ่นตอนต้น คือ เด็กช่วงอายุระหว่าง 10-15 ปี และ 2) วัยรุ่นตอนปลาย คือเด็กช่วงอายุระหว่าง 16-20 ปี หลังจากนั้นวัยรุ่นจะเริ่มเข้าสู่วัยหนุ่มสาวตั้งแต่อายุ 20 ปีขึ้นไป อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันช่วงของความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกมากขึ้น เนื่องมาจากปัจจัยหลายประการ เช่น การได้รับโภชนาการที่เพียงพอสำหรับร่างกาย การอยู่ในช่วงการศึกษาอันยาวนาน รูปแบบการใช้ชีวิตแบบสมัยใหม่ เป็นต้น จึงทำให้บุคคลที่อยู่วัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่นเร็วขึ้น แต่จะพ้นจากความเป็นวัยรุ่นหรือเริ่มเข้าสู่ผู้ใหญ่ช้าลง

พัฒนาการของวัยรุ่น

การเข้าสู่วัยรุ่นของเด็กแต่ละคนนั้นมีความเร็วช้าแตกต่างกันออกไป บางคนอาจจะเป็นหนุ่มเป็นสาวเร็วกว่าคนอื่น ในขณะที่บางคนอาจจะดูเติบโตช้ากว่าแต่มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป พัฒนาการของวัยรุ่นพบว่า ในช่วงวัยรุ่น เด็กมีพัฒนาการเกิดขึ้นหลายด้าน อาทิ พัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังต่อไปนี้

1. ด้านร่างกาย วัยรุ่นมีการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็วพอกับวัยทารก การเจริญเติบโตของวัยรุ่นแต่ละคนอาจมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ บางคนมีการเจริญเติบโตอย่างสม่ำเสมอ แต่บางคนอาจจะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงแรก ในขณะที่บางคนอาจเป็นเด็กนานกว่าคนอื่นแล้วจึงเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในภายหลัง อย่างไรก็ตามโดยทั่วไปแล้วเด็กในวัยนี้ จะมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างมากในช่วงแรกจนส่งผลให้เห็นลักษณะเฉพาะเพศของตนเองชัดเจนขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการทำงานของฮอร์โมน ซึ่งเป็นสารเคมีที่สร้างมาจากต่อมไร้ท่อ เพื่อทำหน้าที่กระตุ้นเนื้อเยื่อและอวัยวะในร่างกายให้มีการเจริญเติบโต โดยสรุปแล้ว การเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายของวัยรุ่นมีทั้งการเปลี่ยนแปลงภายใน อาทิ การทำงานของต่อมบางชนิด การผลิตเซลล์

สืบพันธุ์ในเด็กชาย การมีประจำเดือนของเด็กหญิง เป็นต้น และการเปลี่ยนแปลงภายนอก อาทิ ส่วนสูง น้ำหนัก รูปร่าง สัดส่วนของร่างกาย เป็นต้น

2. ด้านจิตใจ พัฒนาการด้านจิตใจของวัยรุ่นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ อาทิ การเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนจากต่อมเพศ บุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็กซึ่งเป็นผลมาจากการเลี้ยงดูในวัยเด็ก ขนาดของครอบครัว สัมพันธภาพระหว่างเด็กกับผู้เลี้ยงดู และสภาพเศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น พัฒนาการทางด้านจิตใจ ของวัยรุ่นที่สำคัญ มีดังนี้

2.1 ต้องการแสวงหาเอกลักษณ์แห่งตน

เชื่อว่าวัยรุ่นเป็นวัยต้องการแสวงหาเอกลักษณ์แห่งตนเพื่อที่จะรู้จักตนเองในแง่มุมต่าง ๆ มากขึ้น เช่น ความชอบ ความสนใจ ความปรารถนาในชีวิต ปรัชญาในชีวิต อาชีพที่ตนประสงค์ เพื่อนต่างเพศที่ตนปรารถนาจะคบหรือที่จะเลือกเป็นคู่ชีวิต และความถนัดเฉพาะตน เป็นต้น

การค้นหาเอกลักษณ์แห่งตนเองเป็นงานที่สำคัญในช่วงวัยรุ่น กล่าวคือ วัยรุ่นเป็นวัยต้องการแสวงหาตัวตนที่อยากเป็น สามารถเป็นสิ่งที่พอเป็นไปได้ ถูกใจตนเองและคนรอบข้าง ค้นหาคุณสมบัติต่าง ๆ ที่จะประกอบขึ้นเป็นตัวเองที่คิดว่ามีความเหมาะสมกับตัวเองมากที่สุด เช่น การแต่งตัว นิสัยใจคอ วิชาสาขาที่จะเรียน งานที่จะทำ ลักษณะเพื่อนที่จะคบ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เด็กในวัยนี้ถือว่าเป็นวัยที่ยังไม่สามารถรู้จักตนเองดีพอในทุกแง่มุม ถ้าเด็กวัยรุ่นคนใดคิดว่ารู้จักตนเองดีหมดทุกด้านแสดงว่าเด็กวัยรุ่นผู้นั้นหลงตัวเองหรือยกตัวเอง แต่ถ้าหากเด็กวัยรุ่นมองไม่เห็นภาพของตนเอง (Self) เลยก็จะมีบุคลิกภาพหรืออัตลักษณ์ที่สับสนได้ จะเห็นได้ว่าการแสวงหาเอกลักษณ์แห่งตนเป็นพัฒนาการที่มีความสำคัญในช่วงวัยรุ่น

2.2 ต้องการเป็นอิสระ

ในช่วงวัยรุ่น เด็กเริ่มต้นมีความรู้สึกนึกคิดและความต้องการที่จะเป็นตัวของตัวเอง ส่งผลให้เด็กเริ่มแยกตัวออกจากการดูแลของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง การแยกตัวอยู่ตามลำพัง การวางตัวเห็นห่างไม่ออกไปไหนมาไหนกับพ่อแม่ เริ่มเรียนรู้การตัดสินใจและรับผิดชอบ ผลการตัดสินใจของตนเอง มีความอยากรู้อยากลองและชอบแสดงออก สิ่งที่สะท้อนถึงความต้องการเป็นอิสระของวัยรุ่น อีกประการหนึ่ง คือ เริ่มมีการคิดวิพากษ์วิจารณ์หรือแสดงความคิดเห็น ซึ่งบางครั้งอาจไม่ตรงกับความคิดเห็นของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ในขณะที่เด็กวัยรุ่นบางคนแสดงออกถึงความต้องการอิสระทางการแต่งตัวให้โดดเด่นสะดุดตาหรือแปลกตาทั้งเสื้อผ้าและทรงผม เช่น ใส่เสื้อผ้าแฟชั่นคิงคูดสายตาผู้อื่น ตัดทรงผมแปลกตา ย้อมสีผมให้แตกต่างจากผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งการแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ของเด็กวัยรุ่นอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งกับผู้ใหญ่และถูกสังคมมองว่ามีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้

2.3 ต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน

เด็กวัยรุ่นมีพฤติกรรมเลียนแบบกลุ่มเพื่อนและผู้อื่นที่ตนชื่นชอบ เพราะเด็กวัยรุ่นมีความกังวลอย่างมากว่าคนอื่น โดยเฉพาะกับเพื่อนว่าจะมองตนอย่างไร นอกจากนี้ยังมีความรู้สึกกลัวความแตกต่างจากคนอื่น และกลัวการถูกเปรียบเทียบ ดังนั้นการปฏิบัติตัวจึงทำให้คล้ายกับกลุ่มเพื่อนเช่น การแต่งตัว แต่งหน้า แต่งทรงผมตามสมัยนิยม เป็นต้น

3. ด้านอารมณ์

พัฒนาการด้านอารมณ์เกิดจากการก่อประสานกันของพันธุกรรมและปฏิกิริยาที่เกิดจากสัมพันธภาพระหว่างเด็กกับผู้เลี้ยงดูตั้งแต่วัยเด็ก การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของวัยรุ่นยังเกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลงระดับฮอร์โมนเพศในร่างกายด้วย ทว่าไปแล้ววัยรุ่นมีลักษณะอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่ายและรุนแรง จนมีคำกล่าวว่าเป็น “วัยแห่งอารมณ์พายุบูเคม” (Storm and Stress) ลักษณะอารมณ์ที่พบในวัยรุ่น เช่น โกรธง่ายหายเร็ว อารมณ์ร้อน รักแรง เกลียดแรง เป็นต้น ทั้งนี้ อารมณ์ของเด็กวัยรุ่นจะแตกต่างกันในแต่ละระยะ กล่าวคือ ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นเด็กจะมีอารมณ์หวนไหวง่าย เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางเด็กจะมีอารมณ์เข้มข้นขึ้นคือ มีอารมณ์รุนแรงเปลี่ยนแปลงง่าย และไม่สามารถควบคุมได้คืนอีกทั้ง ยังสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้ในหลากหลายรูปแบบ อาทิ แบบพลุ่พลา่่น แบบเก็บกด หรือคือร้อนเอาแต่ใจตัวเอง เป็นต้น ขณะที่วัยรุ่นตอนปลายจะแสดงออกทางอารมณ์ได้ดีขึ้น มีความมั่นคงทางอารมณ์มากขึ้น

4. ด้านสังคม

พัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงไปจากวัยเด็กอย่างชัดเจน กล่าวคือเปลี่ยนแปลงจากสัมพันธภาพแบบภาวะพึ่งพาผู้อื่นเป็นสัมพันธภาพในแบบที่ต้องเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและจากสังคมรอบด้าน ส่งผลให้วัยรุ่นต้องปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทั้ง ในตนเองและกับบุคคลรอบข้างด้วย ซึ่งอาจทำให้ประสบกับปัญหาการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ อย่างไรก็ตาม ถ้าหากวัยรุ่นสามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมและสามารถดำเนินชีวิตในช่วงเวลานี้ให้ผ่านพ้นไปได้อย่างราบรื่น วัยรุ่นจะเจริญเติบโตเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ได้ดี อีกทั้งยังสามารถจัดการกับชีวิตในวัยผู้ใหญ่ได้อย่างเหมาะสม

วัยรุ่นมีลักษณะทางสังคมที่เด่นชัดคือ การมีเพื่อนสนิทหรือกลุ่มเพื่อน ถือว่าเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญที่วัยรุ่นทุกคนต้องมี และให้ความสำคัญกับเพื่อนอย่างมาก โดยปกติแล้ววัยรุ่นมักคบกับเพื่อนเพศเดียวกันหรือเพื่อนที่มีความคล้ายกับตัวเองหรือเพื่อนในแบบที่ตนเองอยากจะเป็น

เด็กวัยรุ่นมีเพื่อนเพื่อเรียนรู้บทบาทกฎเกณฑ์ทางสังคม ซึ่งเป็นรากฐานของการมีมนุษยสัมพันธ์และการปรับตัวกับผู้อื่น การมีเพื่อนยังมีส่วนช่วยให้บุคคลในวัยนี้ตระหนักว่าตนเองมีคุณค่า มีผู้อื่นมาเข้าใจ เรียนรู้ที่จะลดความเอาแต่ใจตนเองลง การได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

จะทำให้เด็กวัยนี้เกิดความมั่นใจ และเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ตลอดจนเพื่อนยังเป็นทั้งผู้ให้กำลังใจ ผู้รู้ใจ เข้าใจปัญหาวัยรุ่นด้วยกัน และเป็นแหล่งเสริมพลังในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วย

5. ด้านสติปัญญา

เมื่อเด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่นจะมีการพัฒนาด้านสติปัญญาสมบูรณ์มากขึ้นเนื่องจากมีพัฒนาการทางพุทธิปัญญาจากขั้นปฏิบัติการด้วยรูปธรรมเป็นขั้นปฏิบัติการด้วย วัยรุ่นจะมีความคิดแบบนามธรรมดีมากขึ้น กล่าวคือ สามารถเรียนรู้และเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งขึ้น เช่น รู้จักสังเกตความรู้สึกของคนอื่น รู้จักแยกแยะความชอบและไม่ชอบได้ เป็นต้น สามารถเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้อย่างชัดเจนมากขึ้น เช่น ความสัมพันธ์ ปรัชญา ศาสนา วัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ตั้งสมมติฐาน ความเป็นไปได้ การคาดการณ์ การค้นหาข้อมูลและนำเหตุผลมาอ้างอิง มองสิ่งรอบตัวตามความเป็นจริงมากขึ้นตามลำดับ เช่น เด็กวัยนี้จะรับรู้ว่าจะบางครั้งเราอาจคิดถึงความเป็นไปได้ของคำพูด แทนที่จะตัดสินจากสิ่งที่มีหลักฐานและพิสูจน์ได้ เป็นต้น การพัฒนาด้านสติปัญญาของวัยรุ่นส่งผลให้เด็กมีความรู้และทักษะในเรื่องจำเพาะ และทำให้สามารถทำงานได้อย่างดีมากขึ้น นอกจากนี้ เด็กในวัยนี้ยังสามารถใช้ความคิดได้ดี คิดเป็น และคิดได้หลายด้าน จึงทำให้สามารถตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้

ทั้งนี้แนวคิดวัยรุ่น ผู้วิจัยจะนำมาทำความเข้าใจเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น เพื่อสามารถวิเคราะห์ได้ถูกต้องตามบริบทที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อ

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ฉลอมรัฐ เหมอมาลัยชลมารค (2553) ความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่องเล่า สัมพันธบท และ เกทกะในภาพยนตร์ผีไทย ศึกษาตระกูลภาพยนตร์เฉพาะประเภทสยองขวัญผีไทยตั้งแต่ช่วง 2513-2551

2. ชโลทร โภชมยล (2552) ความรัก และกระบวนการสร้างความหมายความรักในตระกูลภาพยนตร์ไทย 6 ตระกูลภาพยนตร์ จำนวน 10 เรื่อง ในช่วงพ.ศ. 2548-2552 ศึกษาตัวบทและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์

3. ชำรง จิตตะปะสาทะ (2553) ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่นในสังคมไทย: ศึกษาตัวบทพื้นที่ของวัยรุ่นตามแนวคิดวัฒนธรรมศึกษา และวิเคราะห์การอ่านความหมายของผู้ชมตามแนวคิด สจิวต์ ฮอลล์

4. Nelson (2011) Teen Films of the 1980s: Genre, New Hollywood, and Generation X. ศึกษา ภาพยนตร์วัยรุ่นในสหรัฐอเมริกาที่ออกฉายในช่วงทศวรรษ 1980 ในช่วงยุคประชานาธิปไตย โรนัลด์ เรแกน ตั้งคำถาม 3 ข้อ ต่อภาพยนตร์วัยรุ่น ได้แก่ ข้อที่ 1 ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์วัยรุ่น

ในอเมริกา ถึงประเภทของวัยรุ่นและภาพยนตร์ ข้อที่ 2 ประวัติศาสตร์บริบทการผลิตภาพยนตร์ในสังคมอเมริกา และ ข้อที่ 3 สถานะของภาพยนตร์ตามแนวคิดตระกูลภาพยนตร์ ด้วยการศึกษา รูปแบบ การเล่าเรื่องและแก่นเรื่อง

5. Lopattananont (2014) Film or Flick?: Bundit Rittakol's Youth Films as A Reflection of Socio-Cultural Transition in Thailand: ศึกษาภาพสะท้อนสังคม 2523-2553 ผ่านภาพยนตร์ของผู้กำกับ บัณฑิต ฤทธิ์ถกล ผลการศึกษาพบว่าภาพสะท้อนวัยรุ่นในภาพยนตร์ ปฏิเสธวิถีชีวิตสังคมยุคใหม่ นำเสนอภาพคนรุ่นใหม่หันหาเข้าหาชนบทธรรมเนียมที่ดั้งเดิมในอดีต เช่น อยู่กับธรรมชาติ ไม่เบียดเบียน เคารพกฎเกณฑ์ของสังคม ไม่ใช่ชีวิตฟุ้งเฟ้อ ปฏิเสธวิถีคิดแบบทุนนิยม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะใช้เป็นแนวทางทำความเข้าใจ ถึงคุณลักษณะและองค์ประกอบการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ประเภทของขวัญ (ฉลองรัตน์ เหมอมาลัยชลมารค, 2553) ประเภทรักโรแมนติก (ชโลธร โภยมยล, 2552) ในส่วนด้านการวิเคราะห์ฉาก ได้นำงานของ ช่าง จิตตะปะสาทะ (2553) มาเป็นแนวทางทำความเข้าใจในการหาความหมายพื้นที่ รวมถึงงานของ Nelson (2011) นำมาเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจ การศึกษาสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์ และงานของ Lopattananon (2014) นำมาทำความเข้าใจเพื่อศึกษาความแตกต่างของภาพยนตร์วัยรุ่น ในช่วงพ.ศ. 2523-2553 กับกลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 และหาข้อสรุปถึงความแตกต่างนั้น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย” เป็นการศึกษาเพื่อหาสูตรนิยมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย และสถานะความเป็นตระกูลของภาพยนตร์วัยรุ่นในประเทศไทย ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) รูปแบบการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) สำหรับใช้เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น ใช้การเขียนเชิงพรรณนาโวหาร (Descriptive) ในการนำเสนอผลการศึกษา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

3.1 เป้าหมายของการศึกษา

3.1.1 การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550 -2560 มีประชากรในการศึกษาทั้งสิ้นจำนวน 94 เรื่อง เหตุผลเลือกช่วงเวลาในการศึกษา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 เพราะภาพยนตร์วัยรุ่นในช่วงนี้มีความหลากหลายในรูปแบบและประเภทของภาพยนตร์ในการนำเสนอที่ชัดเจน มีแนวทางเป็นของตัวเองที่ต่อ ยอดมาจากการพัฒนาตระกูลภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ ในช่วงพ.ศ. 2540 - 2549 ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต เช่น 18 ฟันคนอันตราย (พจน์ อานนท์, RS Film) โกลคลับ เกม ล้มโต๊ะ (กิตติกร เลียวศิริกุล, ฟิล์มบางกอก) ประเภทสยองขวัญ เช่น เด็กหอ (ทรงยศ สุขมากอนันต์, GTH) รับน้องสยองขวัญ (ภาคภูมิ วงษ์จินดา, สหมงคลฟิล์ม) ประเภทรักโรแมนติก เช่น เรื่องจักรยานสีแดง (ยุทธนา มุกดาสนิท, แกรมมี่ฟิล์ม), แฟนฉัน (กลุ่ม 365 ฟิล์ม, GTH) หรือ เพื่อนสนิท (คมกฤษ ตรีวิมล, GTH) และ มีการนำเสนอความหลากหลายในประเภทภาพยนตร์ใหม่ ๆ ไม่ว่าจะเป็นประเภทตลกทะเล่่ง เช่น เรื่อง จ.เจ็วจ้าว (กิรเดช เกตकिनทะเล่, RS Film) ประเภทสยองขวัญเชือดสยอง เช่น เรื่อง 303 กลัว/กลัว/อาฆาต (สมจริง ศรีสุภาพ, ไท เอนเตอร์เทน) ประเภทเพศทางเลือก เช่น เรนโบว์ บอยส์ เดอะมูฟวี่ (ฉันทธรณ์ สีวานุเคราะห์, WATER BEARER FILMS) หรือ วัยขี้มเซียร์กระหิมโลก (พจน์ อานนท์, ไฟว์สตาร์) เป็นต้น

อีกทั้งภาพยนตร์วัยรุ่นในยุคนี้ มีการนำเสนอวิธีการเล่าเรื่องลักษณะใหม่ มีการสร้างสัมพันธ์กับภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีลักษณะการผสมผสานองค์ประกอบของเรื่องเล่ากับ

ภาพยนตร์หลากหลายประเภทเข้าไว้ด้วยกัน จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาในช่วงเวลาดังกล่าว
ดังมีรายละเอียดภาพยนตร์ที่ออกฉาย ในช่วงพ.ศ. 2550 -2560 ต่อไปนี้

ปีพ.ศ. 2550 จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ (GTH) 2) วิดีโอคลิก
(สหมงคลฟิล์ม) 3) ลิขิตรักซัดใจแม่ (โมโนฟิล์ม) 4) กิ๊ก 2 (โมโนฟิล์ม) และ 5) รักแห่งสยาม
(สหมงคลฟิล์ม)

ปีพ.ศ. 2551 จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ 1) ปิดเทอมใหญ่...หัวใจว้าวุ่น (GTH) 2) เพื่อนกัน
เฉพาะวันพระ (โมโนฟิล์ม) 3) สีแพรง (GTH) 4) รัก/สาม/เศร้า (GTH) 5) เฟรนด์ชิพ เธอกับฉัน
(ไรท์บียอน) 6) บุญชู ไอเลิฟสละอู (ไฟว์สตาร์) และ 7) ผีน-หวาน-อาย-จูบ (สหมงคลฟิล์ม)

ปีพ.ศ. 2552 จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ 1) อนึ่งคิดถึงเป็นอย่างยิ่ง (ไฟว์สตาร์) 2) แด่วะตะดิน
ระเบิด (โมโนฟิล์ม) 3) ม.3 ปี 4 เราชักนาย (อวอง) 4) ROOMMATE เพื่อนร่วมห้อง...ต้องแอบรัก?
(โมโนฟิล์ม) 5) Dear Galileo หนีตามกาลิเลโอ (GTH) 6) สามชุก ขอเพียงโอกาสสักครั้ง
(แปซิฟิกอินเตอร์แลนด์ ฟิล์ม) 7) ห้าแพรง (GTH) และ 8) มหาลัยสยองขวัญ (สหมงคลฟิล์ม)

ปีพ.ศ. 2553 จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ 1) After School วิ่งสู้ฝัน (อควา คอร์เปอเรชั่น)
2) With Love...ด้วยรัก (เซย์แซมปา) 3) บิ๊กบอย (เอ็ม เทอร์ตีไนน์) 4) บุญชู จะอยู่ในใจเสมอ
(ไฟว์สตาร์) 5) สิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก (สหมงคลฟิล์ม) และ 6) Yes or No อยากรักก็รักเลย
(บริษัทคัมออนสวีทจำกัด)

ปีพ.ศ. 2554 จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ 1) เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (M39) 2) Suck
Seed ห่วยขั้นเทพ (GTH) 3) โด้-นัท (กลุ่มคนไท) 4) เพื่อนไม่เก่า (สหมงคลฟิล์ม) 5) สมอลล์
รู กูแนว (โมโนฟิล์ม) 6) รักจัดหนัก Love, Not Yet (ออกไปเดิน) และ 7) ท็อป ซีเคร็ต วัยรุ่น
พันล้าน (GTH)

ปีพ.ศ. 2555 จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ 1) มิ่ง ภู เพื่อนกันจนวันตาย (พระนครฟิล์ม)
2) รักสุดท้ายป้ายหน้า (ไฟว์สตาร์) 3) โสม ความรัก ความสุข ความทรงจำ ตอนแรก (สหมงคล
ฟิล์ม) 4) Art Idol อยากให้รู้ว่ากูติสต์ (โมโนฟิล์ม) 5) รัก 7 ปี ดี 7 หน ตอนแรก (GTH) 6) Yes or
No 2 อยากรัก อย่างก็เลย (คัมออนสวีท) 7) Virgin Am I รักแรกกระแทกใจ ตอนสอง (ปิกนิก
ฟีเจอร์) 8) จันดารา ปฐมบท (สหมงคลฟิล์ม) 9) เด็กสาว (Movie Walk International) และ
10) เคาท์ดาวน์ (GTH)

ปีพ.ศ. 2556 จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ 1) ทองสุก 13 (เวฟฟิคเจอร์) 2) เกรียนฟิคชั่น
(สหมงคลฟิล์ม) 3) Last Summer ฤดูร้อนนั้น ฉันตาย (Talent 1 Movie Studio) 4) ประโยคสัญญา
รัก (LOVETITUDE) 5) ตั่งวง TANG WONG (North Star) 6) เฟิร์ส เลิฟ First Love (สหมงคล

ฟิล์ม) 7) Timeline เพราะรักไม่สิ้นสุด (Dolphin Film) 8) มอ 6/5 ปากหมาท้าผี (พระนครฟิล์ม) 9) ผีเข้า ผีออก (Studio Aromdi) และ 10) MARY IS HAPPY, MARRY IS HAPPY (ป๊อบ พิคเจอร์)

ปีพ.ศ. 2557 จำนวน 15 เรื่อง ได้แก่ 1) Until Now กาลครั้งหนึ่ง...จนวันนี้ (The River Kwai Bridge Films) 2) Timeline จดหมาย ความทรงจำ (สหมงคลฟิล์ม) 3) พี่ชาย My Bromance (วายุฟิล์มโปรดักชั่น) 4) หวยจิ้นคืนก้องโลก (วีไอพี เอนเตอร์เทนเมนท์) 5) แก๊งปริศนาจะรั้ดใจเธอ (D.O.A) 6) Love's Coming ไซ้รักหรือเปล่า (MMP ชาแนล) 7) มอ6/5 ปากหมาท้า แม่นาค (พระนครฟิล์ม) 8) ปอบหน้าปลวก (สหมงคลฟิล์ม) 9) ฝากไว้..ในกายเธอ (GTH) 10) ตู๊กแกร็กแปปิ่งมาก (ทรานส์ฟอร์มเช้น ฟิล์ม) 11) วยเป็งง นักเลงขาสั้น (พระนครฟิล์ม) 12) 1448 รักเราของใคร (สตาลิ่ง) 13) สัญญาแห่งคิมหันต์ (Dolphin Film) 14) App Love สิ่งเล็กเล็กที่นารี้ออก (แฮนด์เมด ดิสทริบิวชั่น) และ 15) เกมปลุกผี Ghost Coin (ไฟว์สตาร์)

ปีพ.ศ. 2558 จำนวน 14 เรื่อง ได้แก่ 1) รด. เขาชนผี ที่เขาชนไก่ (พระนครฟิล์ม) 2) รักสารภาพ Love Confession (Studio Aromdi) 3) 2538 อัลเทอร์มาจีบ (โมโน พิคเจอร์) 4) Feel Good รู้สึกดีที่มีกัน (Happiness) 5) Yes or No 2.5 กลับมาเพื่อรักเธอ(คัมออนสวีท) 6) พี่ชาย My Hero (Electric Eel Films) 7) คืนนั้น Red Wind in the Dark Night (ARTFO) 8) อนธการ The Blue Hour (G Village) 9) 367 วัน HIM & HER (108 สยาม ฟิล์ม) 10) เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ (GTH) 11) อาบัตติ (สหมงคลฟิล์ม) 12) Water Boyy รักใส่วัยรุ่นชอบ (Handmade) 13) รุ่นพี่ (M39) และ 14) มอ 6/5 ปากหมาท้าผี 3 (พระนครฟิล์ม)

ปีพ.ศ. 2559 จำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ 1) อวสานโลกสวย (กันตนาโมชั่นพิกเจอร์) 2) เมื่อฝนหยุดลงบนหัว (วายุฟิล์ม) 3) เลิฟเซเฮ..อยากเซย์ว่ารักเธอ (มั่งมีโปรดักชั่น) 4) Timeline Next-Gen เพราะรัก..ไม่สิ้นสุด 2 (Dolphin Film) 5) Sweet Boy สวีทบอย (นพโปรดักชั่น) 6) มหาลัยเที่ยงคืน(M39) 7) Lost in Blue ระหว่างเรารั้งก่อน (HAL) 8) Boy Friend แฟนผมเป็นผู้ชาย (Demon666 Production) และ 9) โรงเรียนผี Haunted School (สหมงคลฟิล์ม)

ปีพ.ศ. 2560 จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ 1) School Tales เรื่องผีมีอยู่ว่า (ไฟว์สตาร์) 2) เปรดอาบัตติ (สหมงคลฟิล์ม) 3) สยามสแควร์ (สหมงคลฟิล์ม) 4) ฉลาดเกมส์โกง (GDH) 5) 15+ ไอคิว กระชูด (สหมงคลฟิล์ม) และ 6) You and Me XXX (Talent 1 Movie Studio)

จากข้อมูลภาพยนตร์ข้างต้น พบว่าประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นที่ออกฉายในช่วง 11 ปี มีจำนวนถึง 97 เรื่อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้แบ่งการเลือกคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้เหมาะสมกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวิธีการกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยใช้แนวคิดประเภทภาพยนตร์วัยรุ่นในประเทศไทย และแนวคิดการแบ่งประเภทภาพยนตร์ มาเป็นแนวทางในการศึกษาประชากรภาพยนตร์วัยรุ่นที่ออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2550-2560 จำนวนทั้งสิ้น 97 เรื่อง มาจัดแบ่งกลุ่มตามประเภทภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลภาพยนตร์ ด้วยการอ่านเอกสาร เรื่องย่อ บทวิจารณ์ บทความในเว็บไซต์ และได้ชมภาพยนตร์ทุกเรื่อง ที่หาได้จากสื่อทีวีดี บลูเรย์ หรือทางสตรีมมิ่ง ซึ่งผู้วิจัยสามารถคัดแยกประชากรภาพยนตร์วัยรุ่น ออกมาได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่

1) ประเภท ชีวิต (Drama) จำนวน 12 เรื่อง ได้แก่

1.1) 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ 1.2) ลิขิตรักซัดใจแม่ 1.3) อนึ่งคิดถึงเป็นอย่างยิ่ง 1.4) สามชุก ขอเพียงโอกาสสักครั้ง 1.5) ท็อป ซีเคร็ต วัยรุ่นพันล้าน 1.6) มิ่ง ภู เพื่อนกันจนวันตาย 1.7) จันดารา ปฐมบท 1.8) เด็กสาว 1.9) เกรียนพิภพชั้น 1.10) ตั้งวง TANG WONG 1.11) MARY IS HAPPY, MARRY IS HAPPY และ 1.12) วัยเป็งง นักเลงชาสี่

2) ประเภท สยองขวัญ (Horror) จำนวน 24 เรื่อง ได้แก่

2.1) วิดีโอคลิป 2.2) เพื่อนกันเฉพาะวันพระ 2.3) สีแพรง 2.4) ห้าแพรง 2.5) มหาลัยสยองขวัญ 2.6) เคาท์ดาวน์ 2.7) ทองสุก 13 2.8) Last Summer ฤดูร้อนนั้น ฉันตาย 2.9) มอ 6/5 ปากหมาท้าผี 2.10) ผีเข้าผีออก 2.11) มอ 6/5 ปากหมาท้าแม่นาค 2.12) ปอบหน้าปลวก 2.13) ผ่ากไว้..ในกายเธอ 2.14) เกมปลุกผี Ghost Coin 2.15) รด. เขาชนผี ที่เขาชนไก่ 2.16) อาบิตี 2.17) รุ่งพี 2.18) มอ 6/5 ปากหมาท้าผี 3 2.19) มหาลัยเที่ยงคืน 2.20) โรงเรียนผี Haunted School 2.21) อวสานโลกสวย 2.22) School Tales เรื่องผีมีอยู่ว่า 2.23) เปรต อาบิตี และ 2.24) สยามสแควร์

3) ประเภท รักโรแมนติก (Romance) จำนวน 34 เรื่อง ได้แก่

3.1) กิ๊ก 2 3.2) ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น 3.3) รัก/สาม/เสร์รา 3.4) เฟรนด์ชิพ เธอกับฉัน 3.5) ผีน-หวาน-อาย-จูบ 3.6) ม.3 ปี 4 เรารักนาย 3.7) Roommate เพื่อนร่วมห้อง..ต้องแอบรัก ? 3.8) With Love... ด้วยรัก 3.9) บิ๊กบอย 3.10) สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก 3.11) เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก 3.12) Suck Seed ห่วยขั้นเทพ 3.13) โด๊-นัท 3.14) สมอลลั้รูกูแนว 3.15) รักจัดหนัก Love, Not Ye 3.16) รักสุดท้ายป้ายหน้า 3.17) Art Idol อยากให้เธอรู้ว่ากูดีสต์ 3.18) รัก 7 ปี ดี 7 หน ตอนแรก 3.19) ประโยคสัญญารัก 3.20) เฟิร์ส เลิฟ First Love 3.21) Until Now กาลครั้งหนึ่ง.. จนวันนี้ 3.22) Timeline จดหมาย ความรัก ความทรงจำ 3.23) หมวยจิ้นดั้นก้องโลก 3.24) แก๊งปรี๊ด จะรีดใจเธอ 3.25) ตู๊กแกร็กเป็งมาก 3.26) App Love สิ่งเล็กๆที่น่านี้ออก 3.27) รักสารภาพ 3.28) 2538 อัลเทอร์มาจีบ 3.29) Feel Good รู้สึกดีที่มีกัน 3.30) 365 วัน HIM & HER 3.31) เมย์ไหน ...ไฟแรงเฟร่อ 3.32) เลิฟเซเซ..อยากเซย์ว่ารักเธอ 3.33) 15+ ไอคิวกระฉูด และ 3.34) You and Me

XXX

4) ประเภทเพศทางเลือก (LGBT) จำนวน 21 เรื่อง ได้แก่

4.1) รักแห่งสยาม 4.2) แด้วเตงตีนระเบิด 4.3) Yes or No อยากรักก็รักเลย
4.4) โสม ความรัก ความสุข ความทรงจำ ตอนแรก 4.5) Yes or No 2 อยากรัก อย่างักเลย 4.6) Virgin Am I รักแรกกระแทกจิ้น ตอนสอง 4.7) Timeline เพราะรักไม่สิ้นสุด 4.8) พี่ชาย My Bromance
4.9) Love's Coming ไซ้รักหรือเปล่า 4.10) 1448 รักเราของใคร 4.11) สัญญาแห่งคิมหันต์
4.12) Yes or No 2.5 กลับมาเพื่อรักเธอ 4.13) พี่ชาย My Hero 4.14) คินนึ้น Red Wind in the Dark
Night 4.15) อนธการ The Blue Hour 4.16) Water Boyy รักใสใสวัยรุ่นชอบ 4.17) เมื่อฝนหยุดลง
บนหัว 4.18) Timeline Next-Gen เพราะรัก..ไม่สิ้นสุด 2 4.19) Sweet Boy สวีทบอย 4.20) Lost in
Blue ระหว่างเรารั้งก่อน และ 4.21) Boy Friend แฟนผมเป็นผู้ชาย

5) ประเภท เรื่องราวเดินทาง (Road movie) จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ 5.1) Dear Galileo
หนีตามกาลิเลโอ และ 5.2) เพื่อนไม่เก่า

6) ประเภท โจรกรรม (Heist) จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ 6.1) ฉลาดเกมส์โกง

7) ประเภท มิวสิคัล (Musical) จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ 7.1) After School ริงสู๊ฟีน

8) ประเภท ตลก (Comedy) จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ 8.1) บุญชู ไอเลิฟสระอู และ
8.2) บุญชู จะอยู่ในใจเสมอ

ขั้นที่ 2 การคัดเลือกตระกูลภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การคัดเลือก
ประชากรภาพยนตร์ในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท แบบเจาะจง (Purposive Sampling) จาก
8 ประเภท ให้เหลือ 6 ประเภท ได้แก่ ประเภทชีวิต (Drama) สยองขวัญ (Horror) รักโรแมนติก
(Romance) เพศทางเลือก (LGBT) เดินทาง (Road movie) และ โจรกรรม (Heist)

สาเหตุที่ภาพยนตร์ประเภท มิวสิคัล (Musical) ในช่วงที่กำลังทำวิจัย ไม่ปรากฏว่า มีการ
นำภาพยนตร์เรื่อง ริงสู๊ฟีน นำออกมาฉายในช่องทางอื่นหลังถูกถอดจากโรงภาพยนตร์ ส่วนประเภท
ตลก (Comedy) พบว่าสัดส่วนของของเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่องบุญชูทั้งสองภาค มีสัดส่วนของ
ตัวละครในกลุ่มพ่อแม่เท่ากับตัวละครวัยรุ่น

ส่วนเหตุผลที่คัดเลือกเลือกตระกูลประเภท โจรกรรม แม้จะมีเพียงเรื่องเดียว แต่เพราะ
ภาพยนตร์มีความโดดเด่น เป็นประเภทภาพยนตร์ประเภทใหม่ ที่ไม่เคยปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่น
ไทยมาก่อน อีกทั้งยังสามารถทำรายได้เกิน 100 ล้านบาท

จากนั้นผู้วิจัยเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ในแต่ละตระกูล ด้วยการคัดเลือก
แบบเจาะจง (Purposive Sampling) อีกครั้ง ด้วยการกำหนดเกณฑ์จำนวนกลุ่มตัวอย่างประมาณ
45-50 % ของประชากรภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละตระกูล ด้วยการใช้เกณฑ์คัดเลือกมาจากการจัด
กลุ่มภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการเล่าเรื่องคล้ายคลึงกัน

ผลจากการสุ่ม ทำให้ได้จำนวนภาพยนตร์ตามความเหมาะสมในแต่ละประเภทดังต่อไปนี้

- ประเภท ชีวิต จำนวน 7 เรื่อง
- ประเภท สยองขวัญ จำนวน 8 เรื่อง
- ประเภท รักโรแมนติก จำนวน 7 เรื่อง ภาพยนตร์บางเรื่องประกอบด้วยเรื่องย่อย

จึงรวมได้ทั้งหมด 15 เรื่องย่อย

- ประเภท เพศทางเลือก จำนวน 8 เรื่อง
- ประเภท เรื่องราวเดินทาง จำนวน 2 เรื่อง เพราะในช่วงระยะเวลา 11 ปีนั้น มีการผลิตเพียง 2 เรื่อง
- ประเภท โจรกรรม จำนวน 1 เรื่อง

ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์จำนวน 41 เรื่องใน 6 ประเภท ดังมีรายละเอียดกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 รายชื่อกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นตามประเภทที่นำมาศึกษาตั้งแต่พ.ศ. 2550-2560

ประเภทภาพยนตร์	ภาพยนตร์เรื่อง
1) ชีวิต (Drama) จำนวน 7 เรื่อง	1.1) เกเรียนพิภพชั้น (2551) 1.2) เขาชนไก่ (2552) 1.3) ตั้งวง (2555) 1.4) มิ่งกุเพื่อนกัน (2556) 1.5) วัยเป็งง นักเลงชาสัน (2557) 1.6) ท็อป ซีเคิร์ต วัยรุ่นพันล้าน (2558) และ 1.7) สามชุก (2560)
2) สยองขวัญ (Horror) จำนวน 8 เรื่อง	2.1) สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังคาย (2551) 2.2) ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน (2552) 2.3) เกาท์ดาวน์ (2555) 2.4) ฤดูร้อนนั้นฉันตาย (2556) 2.5) ผากไว้ในกายเธอ (2557) 2.6) รูนพี (2558) 2.7) School Tale เรื่องผีมืออยู่ว่า (2560) และ 2.8) สยามสแควร์ (2560)
3) รักโรแมนติก (Romance) จำนวน 7 เรื่องหลัก ประกอบด้วย 15 เรื่องย่อย	3.1) ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) มี 4 ตอนย่อย ได้แก่ 3.1.1) ตอน พุกกับไม้ 3.1.2) ตอน โจ๊กกับชี 3.1.3) ตอน เหมกับบวล และ 3.1.4) ตอน โอ้เล็กกับตีตี้ 3.2) สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก (2553) 3.3) เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) มี 4 ตอนย่อย ได้แก่ 3.3.1) ตอน ถ้าปางหนาวมาก 3.3.2) ตอน รอ 3.3.3) ตอน ใจยักษ์ และ 3.3.4) ตอน เพื่อนรัก

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์	ภาพยนตร์เรื่อง
	3.4) รักจัดหนัก (2554) มี 3 ตอนย่อย ได้แก่ 3.4.1) ตอน ไปเสมีด 3.4.2) ตอน เป็นแม่เป็นเมีย และ 3.4.3) ตอน ทอมแฉิ่ง 3.5) Suck seed หัวขี้แทงเทพ (2554) 3.6) เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ (2558) และ 3.7) 15+ ไอคิวกระชูด (2560)
4) เพศทางเลือก (LGBT) - แนวชายรักชาย 6 เรื่อง - แนวหญิงรักหญิง 2 เรื่อง	แนวชายรักชาย ได้แก่ 4.1) รักแห่งสยาม (2550) 4.2) พี่ชาย My Bromance (2557) 4.3) Water Boyy รักใสใสวัยรุ่นน่ารัก (2558) 4.4) คืนนั้น Red Wine in The Dark Night (2558) 4.5) อนธการ The Blue Hour (2558) 4.6) สวีทบอย Sweetboy (2559) แนวหญิงรักหญิง ได้แก่ 4.7) ภาพยนตร์เรื่อง Yes or No อยากรักก็รักเลย (2553) และ 4.8) 1448 รักเราของใคร (2557)
5) เรื่องราวเดินทาง (Road movie) จำนวน 2 เรื่อง	5.1) หนีตามกาลิเลโอ (2552) และ 5.2) เพื่อนไม่เก่า (2554)
6) โจรกรรม (Heist) 1 เรื่อง	6.1) ฉลาดเกมส์โกง (2560)

จากตารางรายชื่อกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นตามประเภทที่นำมาศึกษาทั้ง 6 ประเภทข้างต้น ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์อย่างเจาะลึกตามวัตถุประสงค์ทั้ง 2 ข้อ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.2 แหล่งข้อมูล

ในการศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่น ผู้ศึกษามีแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

3.2.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

ได้แก่ ข้อมูลเอกสารที่มีเรื่องราวหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์วัยรุ่นไทย อาทิ หนังสือ และเอกสารทางวิชาการ บทความ หนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3.2.2 แหล่งข้อมูลภาพยนตร์

ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจำนวน 41 เรื่อง ที่ออกฉายในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 - 2560 ต้องผ่านการฉายทางโรงภาพยนตร์ และสามารถหาชมได้จาก แผ่น VCD แผ่น DVD หรือ แผ่น Blu-Ray หรือจากแหล่ง Movie Streaming ที่ให้บริการในประเทศไทย เช่น Netflix , YouTube, AIS Play, True ID และภาพยนตร์ออนไลน์บนเว็บไซต์ถูกกฎหมาย

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 สื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา

3.3.2 แบบบันทึกหรือแบบสังเกต (Note Taking / Observation Note) ในการบันทึกข้อมูลที่สังเกตจากการศึกษาภาพยนตร์และเอกสารต่าง ๆ

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เน้นแนวทางการวิเคราะห์ศึกษาข้อมูล อาศัยการตีความจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และจัดบันทึกรายละเอียดเนื้อหา และองค์ประกอบของเรื่องเล่าจากการชมภาพยนตร์ อีกทั้งยังศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากข้อมูลทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอรายละเอียดขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อที่ได้ตั้งเอาไว้ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

3.5.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การศึกษาสูตรนิยมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560

ในการศึกษาสูตรนิมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยนั้น อันดับแรก ผู้วิจัยต้องวิเคราะห์หา “ขนบและการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท” เสียก่อน จากการวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบของเรื่องเล่า ได้แก่ เรื่องเล่า (Narrative) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และฉาก (Setting) ไปทีละประเภทของภาพยนตร์วัยรุ่น จากนั้นนำลักษณะร่วมของแต่ละองค์ประกอบ มาสรุปร่วมกัน เพื่อหา “ขนบและการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น” ที่เป็นเอกลักษณ์ในแต่ละประเภท รายละเอียดการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่า มีดังต่อไปนี้

1. เรื่องเล่า (Narrative) ในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภทมีการนำเสนอเรื่องเล่าในเรื่องราวใด
2. โครงเรื่อง (Plot) ใช้แนวคิดการแบ่งโครงเรื่อง 20 ประเภท (20 Master Plots) ของ Ronald B. Tobias เพื่อมาวิเคราะห์หาประเภทโครงเรื่อง ที่ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท
3. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ใช้แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง 5 ชั้นของ กุสตาฟ ฟร็อยทาก (Gustav Freytag) มาวิเคราะห์ เพื่อหาสูตรโครงสร้างการเล่าเรื่อง จากลักษณะร่วมของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท
4. แก่นเรื่อง (Theme) ใช้แนวคิดแก่นเรื่องมาวิเคราะห์หาประเภทของแก่นเรื่องที่นำเสนอในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท
5. ตัวละคร (Character) ใช้แนวคิดตัวละคร มาวิเคราะห์หา ประเภท ลักษณะ บทบาท และหน้าที่ ของตัวละครพระเอก (Hero) นางเอก (Heroine) ในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท
6. ฉาก (Setting) ใช้แนวคิดพื้นที่ของวัยรุ่น ที่ผู้วิจัยประยุกต์จากงานวิจัยของ ฉัตรกุลทองเกตุ มาวิเคราะห์หาความหมายพื้นที่ในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น จากนั้นนำผลการศึกษามาจัดกลุ่มความหมายพื้นที่ ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว และพื้นที่สร้างอำนาจของวัยรุ่น ในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภทว่า พื้นที่ฉากในภาพยนตร์แต่ละประเภท มีการให้ความหมายในพื้นที่ทั้ง 3 ลักษณะอย่างไร

จากนั้น จะนำผลสรุป “ขนบและการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละประเภท” มาสรุปหาลักษณะร่วมกันอีกครั้ง เพื่อนำไปสู่ การค้นพบ “สูตรนิมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย” (Narrative Formula) ซึ่งผลสรุป สูตร (Formula) จะถูกนำไปใช้เป็นข้อบ่งชี้ในการอธิบาย เพื่อให้เห็นความเป็นไปได้ในการกำหนดสถานะตระกูลภาพยนตร์ของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในวัตถุประสงค์ที่ 2 ดังผลการศึกษาในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จะปรากฏในบทที่ 4

3.5.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ศึกษาสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560

จากข้อบ่งชี้ “สูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย” ผู้วิจัยจะนำผลมาอธิบายเพื่อให้เห็นสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ว่าสามารถจัดให้อยู่ในตระกูลภาพยนตร์หลัก (Main Genre) หรือ ตระกูลภาพยนตร์รอง (Sub-Genre) ดังผลการศึกษาระบุปรากฏในบทที่ 5

3.6 การนำเสนอข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลออกเป็น 6 บท ดังในแต่ละบท มีรายละเอียดต่อไปนี้

บทที่ 1 บททำ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ นิยามศัพท์ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

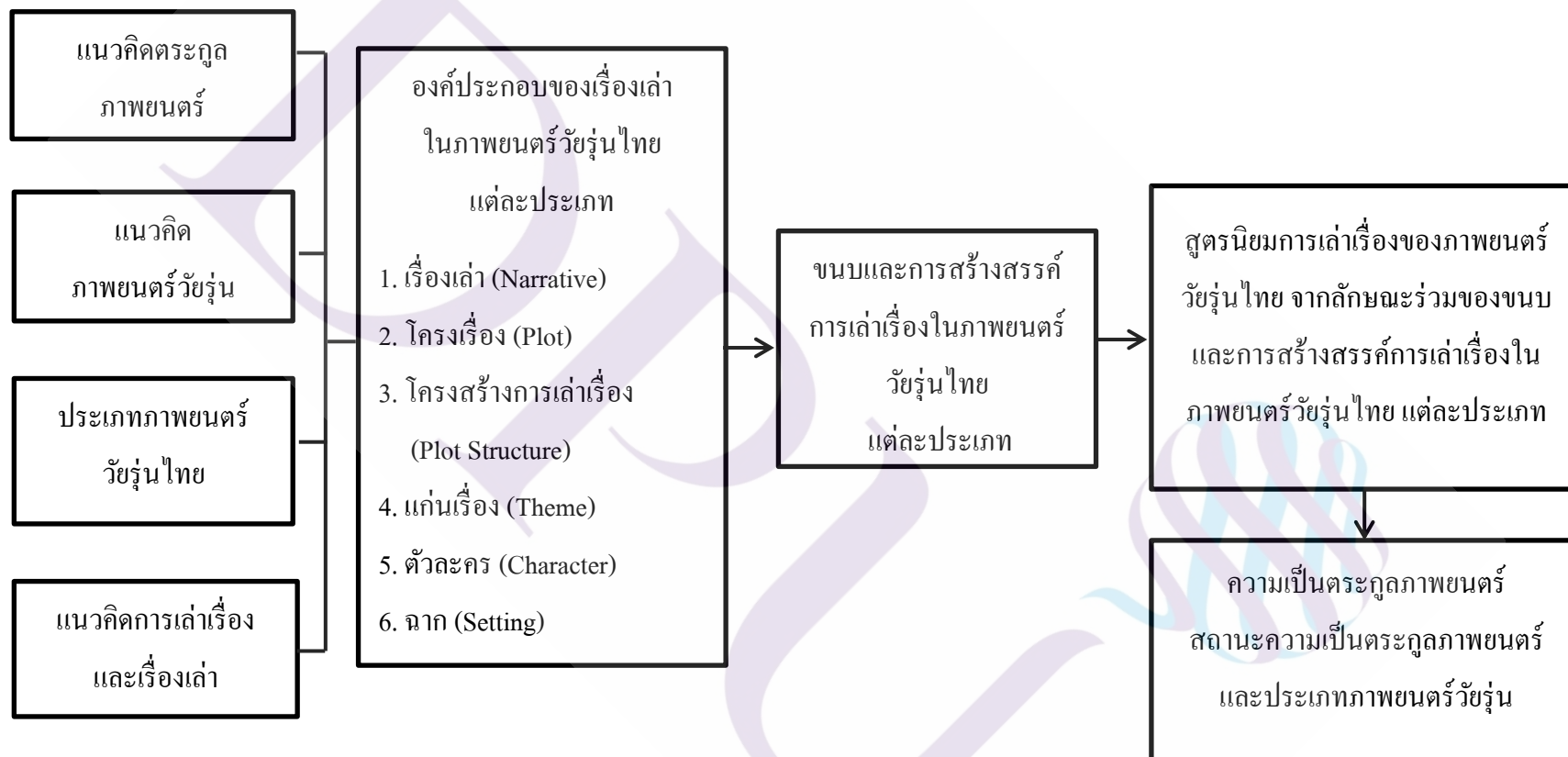
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล วิธีการนำเสนอข้อมูล และ กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย

บทที่ 4 ผลการศึกษา ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่ 1 นำเสนอผลการศึกษายุทธนิยมนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560

บทที่ 5 ผลการศึกษาตอบวัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่ 2 นำเสนอผลการศึกษานสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 ด้วยการนำผลสรุปการศึกษาในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ในส่วนสูตรนิยมนการเล่าเรื่องจากลักษณะร่วมกันของภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท นำมาเป็นข้อบ่งชี้ในการบ่งบอกถึงความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ว่าภาพยนตร์วัยรุ่นสามารถให้เป็นหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ของไทยได้หรือไม่ ถ้าได้จะมีสถานะอยู่ในตระกูลหลัก (Main Genre) หรือตระกูลรอง (Sub-Genre) และภายใต้สถานะตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นมีการจัดแบ่งประเภทภาพยนตร์อะไรและมีลักษณะอย่างไร จากนั้นจะนำเสนอการอภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผลการศึกษา นำเสนอผลสรุปในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ 2 พร้อมการอภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)



บทที่ 4

ขบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

ในการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ในบทที่ 4 เป็นการนำเสนอผลการศึกษาศึกษาตัวบท (Textual Analysis) ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาสูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 จากลักษณะร่วมของขบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภทที่นำมาศึกษาในส่วนของ เรื่องเล่า โครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละครและฉาก ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง (Narrative and Narration of Film) ในการวิเคราะห์ส่วนองค์ประกอบของเรื่องเล่า (Narrative Elements) ไม่ว่าจะเป็น เรื่องเล่า (Narrative) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) และใช้แนวคิดสัญวิทยา มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายในตัวบท

การนำเสนอผลการวิจัยเพื่ออธิบายประเด็นที่ศึกษาได้ตั้งประเด็นไว้อยู่ 5 ข้อย่อย ผ่านการศึกษากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นจำนวน 41 เรื่อง จาก 6 ประเภท ได้แก่ ก) ประเภท ชีวิต (Drama) จำนวน 7 เรื่อง ข) ประเภท สยองขวัญ (Horror) จำนวน 8 เรื่อง ค) ประเภท รักโรแมนติก (Romance) จำนวน 7 เรื่องหลักประกอบด้วย 15 เรื่องย่อย ง) ประเภท เพศทางเลือก (LGBT) แนวชายรักชาย จำนวน 6 เรื่อง แนวหญิงรักหญิง จำนวน 2 เรื่อง จ) ประเภท เรื่องราวเดินทาง (Road movie) จำนวน 2 เรื่อง และ ฉ) ประเภท โจรกรรม (Heist) 1 เรื่อง

ดังมีรายละเอียดประเด็นในการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. เรื่องเล่า (Narrative) ในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท มีรายละเอียดในเรื่องเล่าอย่างไร
2. โครงเรื่อง (Plot) ในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท นำเสนอโครงเรื่องประเภทใด และมีรายละเอียดโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ในแต่ละโครงเรื่องอย่างไร
3. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท มีลักษณะการเล่าเรื่องในแต่ละขั้นอย่างไร
4. แก่นเรื่อง (Theme) ในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท มีการนำเสนอแก่นเรื่องประเภทใด

5. ตัวละคร (Character) พระเอกและนางเอกในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท มีลักษณะบทบาท และหน้าที่อย่างไร

6. ฉาก (Setting) ในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท มีการนำเสนอฉากหลักในภาพยนตร์อะไร และมีการกำหนดความหมายของฉากอย่างไร

ซึ่งทางผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

4.1 เรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Narrative)

ก) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama)

ในการศึกษาเรื่องเล่า Nelson (2011, p. 350) ได้ให้แนวทางการวิเคราะห์ว่าความสำคัญของเรื่องเล่าสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ บ่อยครั้งการกระทำภายในเรื่องเล่า ถูกกำหนดด้วยแรงจูงใจของตัวละคร ดังนั้นเส้นเรื่องหลัก (Dominant Storyline) เกิดจากการรวมตัวกันระหว่างการกระทำตัวละคร (Character Action) และแรงจูงใจตัวละคร (Character Motivation) ทั้งนี้คุณสมบัติของเส้นเรื่องหลัก และแรงจูงใจพื้นฐานของตัวละครจะถูกประยุกต์ไปสู่ภารกิจการกระทำของตัวละคร

ในการศึกษาเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ประเภทชีวิต ที่ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์ทั้งสิ้น จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 1) เกรียนพิคชั่น (2551) 2) เขาชนไก่ (2552) 3) ตั้งวง (2555) 4) มิ่งกูเพื่อนกัน (2556) 5) วัยเป็ง นักเลงขาสั้น (2557) 6) วัยรุ่นพันล้าน (2558) และ 7) สามชุก (2560) พบว่ามีเรื่องเล่าใน 2 ลักษณะ ได้แก่

1. การค้นหาตัวตน การค้นพบตนเอง (Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage)

เป็นเรื่องเล่าแสดงวุฒิภาวะการเติบโตของวัยรุ่น จากความกล้าก้าวออกมาจากพื้นที่ปลอดภัย เพื่อออกเดินทางไปเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตภายนอกบ้านหรือโรงเรียนและได้ค้นพบศักยภาพภายในตนเอง ปรากฏในภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่ การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) ปรากฏในภาพยนตร์ เรื่อง เกรียนพิคชั่น (2551) “ตี” รู้สึกไร้ค่าในสายตาของแม่และเพื่อน จึงหนีออกจากบ้าน สุดท้ายได้รับการยอมรับความสามารถ และค้นพบข้อบกพร่องของตัวเองหรือการค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage) เรื่อง เขาชนไก่ (2552) “หน้อย” หวาดกลัวต่อสภาพแวดล้อมรอบตัว จนได้พบ “อิฐ” เพื่อนใหม่ที่ไม่วอกแวกและไม่ถูกชะตาผู้เป็นตัวอย่างของการเสียสละตัวเองเพื่อผู้อื่นจึงทำให้เขากล้าที่จะลุกขึ้นมาปกป้อง “อิฐ” หรือการค้นพบตนเอง (Self-Discovery) เรื่อง ตั้งวง (2555) “ยอง” ผู้ไม่มั่นใจในตัวเองพยายามบนบานขอพรสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ด้วยการรำแก้บนพร้อม

กลุ่มเพื่อน แต่เขารู้สึกไม่กล้ากลัวรู้สึกอับอายจึงหนีไปราแค้นคนเดียว สุดท้ายจึงได้ค้นพบว่า ความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเองคือสิ่งที่สามารถชะตาชีวิตตนเองได้ และการจัดการตนเองตัวเอง (Self-Management) ในเรื่อง สามชุก (2560) “กลุ่มวัยรุ่นชาย” มีปัญหาทางบ้านและการใช้ชีวิต จึงตัดสินใจใช้ยาเสพติดเพื่อหลบหนีปัญหา แต่โชคได้พบคุณครู ผู้ยื่นมือเข้าช่วยให้พวกเขาเลิกยา แม้ถูกต่อต้านจากชาวบ้านและสังคมรอบตัว แต่สุดท้ายกลุ่มวัยรุ่นได้เรียนรู้ถึงความเสียสละของคุณครูและยอมรับการแก้ไขตนเองในท้ายที่สุด

2. การลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อผู้อื่น พยายามช่วยเหลือ ปกป้อง ค้ำครองผู้อื่น ครอบครัวยุคนอกซ์

เป็นเรื่องเล่าการตระหนักรู้ในตัวเองต่อการกระทำตัวให้มีคุณค่าเพื่อผู้อื่น เช่น ครอบครัวยุคนอกซ์ และ เพื่อนสนิท ปรากฏในภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง มิ่งขวัญเพื่อนกัน (2556) “กัน” หัวหน้ากลุ่มได้สอนให้ “สอง” นักเรียนใหม่ เข้าร่วมกลุ่มได้เห็นความเป็นลูกผู้ชายคือการรักและปกป้องพวกพ้อง ด้วยการยอมเสียสละชีวิตเพื่อปกป้องผู้อ่อนแอ จนทำให้เขาเข้าใจความหมายลูกผู้ชาย คือการให้อภัย หรือ เรื่อง วัยเป็ง นักเลงชาสัน (2557) “เป็ง” เป็นคู่รักกับ “ตึง” หัวหน้าแก๊งต่างโรงเรียนเพราะต้องคอยปกป้องน้องชาย เพราะคิดว่า การปล่อยให้คนที่รักถูกรังแกคือการถูกหมิ่นศักดิ์ศรี แต่สุดท้ายเขาทำให้ “ตึง” ยอมสงบศึกได้เพราะ “เป็ง” พิสูจน์ให้เห็นว่า การให้อภัย และเสียสละ คือสิ่งที่ลูกผู้ชายควรยึดมั่น และเรื่อง วัยรุ่นพันล้าน (2558) “ต๊อบ” ใช้ชีวิตติดเกม ไม่สนใจการเรียน เขาไม่รู้ว่าครอบครัวกำลังจะล้มละลาย วันหนึ่งเมื่อได้ทราบความจริงจึงทำให้เขาตัดสินใจออกจากโรงเรียนท่ามกลางความคัดค้านของครอบครัว เพื่อมาทำธุรกิจ แม้ต้องล้มลุกคลุกคลาน แต่สุดท้ายเขาได้พิสูจน์ว่าเขามีความสามารถจนจนสร้างธุรกิจให้ประสบความสำเร็จและสามารถเลี้ยงดูครอบครัวได้

จากเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต พบว่า ขนบเรื่องเล่า นำเสนอมุมมองการใช้ชีวิตให้แก่วัยรุ่นเพื่อชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหาในระดับเป็นปัจเจก จากทัศนคติ หรือพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขความเชื่อหรือค่านิยมบางอย่างที่ผิด เช่น ความคิดเรื่องการใช้ความรุนแรงกับศักดิ์ศรีความเป็นลูกผู้ชาย หรือ การทลายความกลัวเพื่อออกจากพื้นที่ปลอดภัยส่วนตัว ทั้งนี้ถ้าต้องการให้ตัวละครวัยรุ่นเกิดการเปลี่ยนแปลง จำเป็นต้องมีต้นแบบ (Role model) ผู้เป็นตัวอย่างในการแสดงถึงคุณสมบัติวัยรุ่นที่ดี ว่าควรมีลักษณะอย่างไรเพื่อก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ (Adulthood) ตามบรรทัดฐานที่สังคมคาดหวัง

ข) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror)

ในการศึกษาเรื่องเล่าภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ ที่ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง 1) สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังคาย (2551) 2) ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน (2552) 3) เกาท์ดาวน (2555) 4) ฤดูร้อนนั้นฉันตาย (2556) 5) ผ่ากไว้ในกายเธอ (2557) 6) รุ่งพี่ (2558) 7) School Tale (2560) และ 8) สยามสแควร์ (2560) พบว่าการเรื่องเล่าใน 3 ลักษณะได้แก่

1. การกระทำความผิด และได้รับโทษ

ผลการศึกษาพบว่าเป็นเรื่องเล่าสะท้อนด้านมืดในจิตใจและพฤติกรรมขาดจริยธรรมและศีลธรรมในการดำรงชีวิตของวัยรุ่นผู้กระทำผิดฝ่าฝืนข้อห้ามตามความเชื่อในศาสนา เช่นการฆ่าคนตาย หรือ การทำบาปผิดตามข้อห้าม สุดท้ายจำต้องได้รับบทลงโทษ ปรากฏในภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องสี่แพร่ง ตอน ยันต์สังคาย (2551) “โอม” และกลุ่มวัยรุ่นนักเรียนช่างกล รุมกลั่นแกล้งลูกสับหรั่ง ที่เอาเรื่องพวกเขาเสพยาไปฟ้องครู แต่สุดท้าย “โอม” ถูกโต้กลับด้วยไสยศาสตร์มนต์ดำ จนต้องหนีเอาชีวิตรอดและเสียชีวิตในท้ายที่สุด หรือ เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน (2552) “เป้” หนีไปบวชเณรเพราะฆ่าพ่อตัวเองและโทษแม่ตัวเองว่าเป็นต้นเหตุ แต่สุดท้ายเขาฝ่าฝืนข้อห้ามในการบวชจนผลกรรมตามล่าเอาชีวิต กลายเป็นเปรต ดังความเชื่อทางศาสนาพุทธ และ เกาท์ดาวน (2555) “เจ็ด” “บี” “แพม” กลุ่มวัยรุ่นไทยต่างถิ่นได้มาทำความรู้จักและอาศัยอยู่ร่วมกันในนิวยอร์ก ทุกคนต่างปกปิดและหนีความผิดในเก็บงำไว้ เช่น การฆ่าคนตาย การโกหกพ่อแม่ หรือการขโมยเงินเพื่อนในกลุ่ม จนวันหนึ่งพวกเขาได้เจอ “เฮซุส” พ่อค้ายา ผู้เปรียบดั่งเทพพระเจ้าลงมาพิพากษาลงทัณฑ์พวกเขาจากความผิดกระทำบาปฝ่าฝืนข้อห้ามศีลห้า ด้วยการทรมานให้สาสมกับความผิดที่กระทำ

เรื่องเล่าในลักษณะนี้มีจุดร่วม คือ การย้ำเน้นในเรื่องความเชื่อเรื่องบาปในกฎแห่งกรรมทางศาสนา ถ้าตัวละครทำบาปผิดศีลทางศาสนา อาทิ ข้อห้ามเรื่องยาเสพติด การเป็นชู้ การลักขโมย การโกหก และการฆ่าบุพการี ตัวละครได้รับบทลงโทษสูงสุดด้วยความตาย เพราะในประเทศไทย ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรมยังคงเป็นกระบวนทัศน์หลักของผู้คนในสังคมไทย ที่นับถือศาสนาพุทธ และผู้สร้างต้องการตอกย้ำให้วัยรุ่นหันมาตระหนักถึงพฤติกรรมที่ควรยึดมั่นในหลักศีลธรรมตามความเชื่อทางศาสนา

2. ความพยายามที่จะมีเพศสัมพันธ์ ต้องการถูกรัก และการกระทำความผิด

เป็นเรื่องเล่าความพยายามที่จะมีเพศสัมพันธ์ และความต้องการถูกเป็นที่รัก จนกลายเป็นเหตุจูงใจหลักให้ตัวละครกระทำผิด ร้ายแรงด้วยการลงมือฆาตกรรม และมีองค์ประกอบของการปกปิดความผิด การเก็บงำความรู้สึกผิด และวิญญูณผู้ตายที่คอยตามหลอกหลอน เพื่อเรียกร้องความยุติธรรม ตัวละครต้องพยายามหาหนทางเอาชีวิตรอด พบว่ามีปรากฏในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ฤดูร้อนนั้นฉันตาย (2556) เรื่องเล่าความรัก การอยากเป็นที่รักและความอิจฉาภายในกลุ่มเพื่อนสนิท “สิงห์” “มิน” “จอย” นำพามาให้ทุกคนต่างแอบซ่อนการ

กระทำผิดต่อกันและกัน จนเลยเถิดทำให้ต่างคนต่างได้รับผลกระทบและเสียชีวิต โดยมี “ตั้ง” น้องชายของ “จอย” เป็นต้นเหตุ เพราะความอิจฉาที่สาวได้รับความรักจากแม่มากกว่าตนเอง และเรื่อง ผักไฉ่ในกายเธอ (2557) “เพิร์ท” ต้องการเป็นผู้ถูกรักและได้รับการยอมรับ เพราะอิจฉา “แทน” แชมป์นักกีฬาว่ายน้ำเพื่อนสนิท จึงแย่ง “ไอซ์” แฟนของเขา และพลาดทำเธอตั้งท้อง แต่ด้วยความผิด จึงทำให้เขาก่ออุบัติเหตุกับไอซ์จนเสียชีวิต ส่งผลให้เขาต้องคอยพยายามปกปิดความผิดและหนีการหลอกหลอนของวิญญาณแฟนสาว

เรื่องเล่าในลักษณะนี้ มีจุดร่วมคือ เหตุจูงใจการกระทำผิดเกิดจาก ความต้องการความรัก และอยากเป็นที่รัก จนกลายเป็นแรงจูงใจและผลักดันให้ตัวละครหลัก ขอมกระทำผิด เพียงเพื่อให้ตนเองสมบูรณ์แบบ แต่บทสรุปของเรื่องราว หลังตัวละครผ่านกระบวนการถูกหลอกหลอน จะทำให้ได้รับรู้รสชาติความเจ็บปวดเหมือนอย่างที่ทำไว้กับคนตาย แม้สุดท้ายอาจสามารถปกปิดความผิดของตนต่อผู้อื่นได้ แต่ความผิดที่เกิดขึ้นในจิตใจยังคงปรากฏและคอยตามหลอกหลอนพวกเขาไปชั่วชีวิต

3. การลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อผู้อื่น พยายามช่วยเหลือ ปกป้อง ค้ำครองผู้อื่น ครอบครัวยุคใกล้ชีวิต

เป็นเรื่องเล่าที่มีความคาบเกี่ยวกับเรื่องเล่าประเภทชีวิต ในแง่เนื้อเรื่องการยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) ผ่านตัวละครวัยรุ่นผู้รู้สึกแปลกแยกจากสังคม ต้องผ่านกระบวนการทำภารกิจช่วยเหลือและปกป้องผู้อื่น เพื่อเรียนรู้คุณค่าแห่งความสัมพันธ์ และการยอมรับตัวเอง เรียนรู้การเปิดใจ ในตอนท้ายเรื่องสะท้อนให้เห็นถึง การเจริญเติบโตของตัวละคร (Personal Growth) พร้อมสอดแทรกประเด็นการสร้างอัตลักษณ์ที่ซ้อนทับกันระหว่างมนุษย์และผี จากการใช้เรื่องเล่าประเภทชีวิต ภายใต้อำนาจประกอบของตระกูลสยองขวัญอาทิ ตัวละครวิญญาณ เรื่องราวเหนือธรรมชาติ การฆาตกรรม ศพ และความสยองขวัญ

มีปรากฏในภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง รุ่งฟ้า (2558) “ม่อน” สาวน้อยผู้เก็บตัว ถูกดวงวิญญาณ “รุ่งฟ้า” ขอร้องให้ช่วยสืบหาฆาตกรที่มาฆ่าเธอ แม้ตอนแรกเธอคัดค้าน แต่ก็ตกลงรับปาก ระหว่างช่วงการสืบคดี เธอได้พบกับเรื่องราวการถูกกลั่นแกล้ง และส่งผลกระทบต่อเพื่อนสนิทเธอผูกคอตาย สุดท้ายเธอจึงตัดสินใจคลี่คลายคดีจนสำเร็จ และเรียนรู้ว่าชีวิตไม่ได้มีตัวคนเดียว ยังมีความสัมพันธ์ในโลกกว้างที่รอให้ไปพบเจอ หรือเรื่อง School Tale (2560) “โอม” และกลุ่มรุ่นน้องวงโยธวาทิต ถูกผีจากเรื่องเล่าในโรงเรียนตามเอาชีวิตเพราะไปปากพล่อยทำทนายพวกเขาจึงพยายามหาทางเอาชีวิตรอด จนได้มาพบกับ “บัน” หญิงสาวผู้รู้สึกผิดจากเหตุการณ์ปล่อยเพื่อนสนิทให้ถูกวิญญาณหลอกจนตกตึกเสียชีวิต ทั้งสองต่างร่วมมือช่วยเหลือรุ่นน้องและตัวเองให้รอดพ้น และสุดท้ายพวกเขาได้ค้นพบต้นตอของวิญญาณเรื่องเล่าผีในโรงเรียน ก่อนที่จะปลดปล่อย

วิญญาณ์ให้เป็นอิสระในที่สุด และเรื่อง สยามสแควร์ (2560) “เมย์” สาวมัธยมผู้รักสันโดษและกลุ่มเพื่อน ไปลองดีและถูกวิญญาณ์เรื่องเล่าผีในสยามสแควร์ตามเอาชีวิต ต่อมาเธอได้พบกับ “นิค” หญิงสาวลึกลับผู้กังวลต่อภาพลักษณ์ตนเอง และมีส่วนทำให้เพื่อนทุกคนเข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ สุดท้าย “เมย์” จึงพบว่าต้นตอของวิญญาณ์ที่ตามเอาชีวิต คือ ตัวตนของ “นิค” ที่อดีตเคยหายสาบสูญไปในอดีต และถูกบอกเล่าว่าเสียชีวิตลงจนกลายเป็นเรื่องเล่าที่ถูกเข้าใจผิด และด้วยพลังของเรื่องเล่าจึงทำให้ตัวตนในจินตนาการของนิค กลายร่างเป็นวิญญาณ์ และตามล่าเอาชีวิตพวกวัยรุ่นผู้เข้ามาเกี่ยวข้องกับจนทำให้ “เมย์” ต้องพยายามหาวิธีช่วยเหลือเพื่อนให้รอดพ้นจากความตาย

จากเรื่องเล่าทั้งหมดข้างต้น ทำให้เห็นว่าภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญต้องการนำเสนอให้วัยรุ่นรู้จัก การควบคุมกำกับตนเอง (Self-Regulation) จากพฤติกรรมด้านจริยธรรมที่บกพร่องขาดการถูกขัดเกลาจากค่านิยมทางศาสนา ทั้งนี้เรื่องเล่าถูกนำเสนอออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ เรื่องเล่านำเสนอการกระทำผิดและการถูกลงโทษจากความผิดที่ก่อไว้ ในการเปิดเผยด้านมืดในจิตใจมนุษย์ อาทิ ความอิจฉา ตัณหาราคะ การกระทำผิด การโกหกหลอกลวง ด้วยบทลงโทษ คือ ความตาย เพื่อย้ำเตือนให้เห็นผลกระทบจากการขาดสติ และส่วนเรื่องเล่าที่นำเสนอด้านบวก เป็นการปกป้องช่วยเหลือผู้อื่นจากพลังเหนือธรรมชาติ ให้วัยรุ่นในภาพยนตร์เข้าไปเกี่ยวข้องกับภารกิจช่วยปกป้องดูแลคนใกล้ชิด เช่นเพื่อน รุ่นน้อง จากพลังเหนือธรรมชาติ เช่น ภูติผี หรือวิญญาณ์ตามหลอกลอนเอาชีวิต

ขณะเดียวกันได้เกิดการสร้างสรรค์ หybrid เรื่องเล่าประเภทชีวิต เกี่ยวกับกระบวนการค้นพบตนเอง และผสมผสานกับโครงเรื่องประเภทใครคือฆาตกร (Whodunit) ในการตามหาฆาตกรภายใต้ขอบตระกูลสยองขวัญ ที่ใช้องค์ประกอบความสยองขวัญ เรื่องราวเหนือธรรมชาติ และตัวละครวิญญาณ์ร้าย เพื่อแตกแขนงแนวทางของตระกูลสยองขวัญให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นที่ชอบความแปลกใหม่

ค) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโรแมนติกโรแมนติก (Teen Romance)

การศึกษาเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโรแมนติกโรแมนติก จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโรแมนติกโรแมนติก ผู้วิจัยคัดเลือกมาวิเคราะห์จำนวน 7 เรื่อง ประกอบด้วย 15 เรื่องย่อย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 1) ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) มี 4 ตอนย่อย ได้แก่ 1.1) ตอน “พู่” กับ “ไม้” 1.2) ตอน “โจ้” กับ “ซี” 1.3) ตอน “เหิร” กับ “นวล” และ 1.4) ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ตีตี้” 2) สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก (2553) 3) เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) มี 4 ตอนย่อย ได้แก่ 3.1) ตอน “ลำปางหนาวมาก” 3.2) ตอน “รอ” 3.3) ตอน “ใจยักษ์” และ 3.4) ตอน “เพื่อนรัก” 4) รักจัดหนัก (2554) มี 3 ตอนย่อย ได้แก่ 4.1) ตอน “ไปเสมีด” 4.2) ตอน

“เป็นแม่เป็นเมีย” และ 4.3) ตอน “ทอมแสบ” 5) Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (2554) 6) เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ (2558) และ 7) 15+ ไอคิวกระชูด (2560) พบเรื่องเล่าใน 3 ลักษณะได้แก่

1. การสร้างความสัมพันธ์

เป็นเรื่องเล่าการตกหลุมรักและสร้างสัมพันธ์ภาพเพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นคู่รักของวัยรุ่นหนุ่มสาว นำเสนอในแง่มุมหลากหลายอาทิ การจัดการกับความรู้สึกและความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างเพศ กำแพงสถานะความเป็นเพื่อน หรือ ความปรารถนาทางเพศต่อเพื่อนสนิท ดังปรากฏในภาพยนตร์ 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) จำนวน 3 ตอนย่อย ได้แก่ ตอน “พู” กับ “ไม้ม” “พู” กับ “ไม้ม” สองเพื่อนสนิทต้องกลายมาเป็นคู่แข่งเพราะต้องการจีบผู้หญิงคนเดียวกัน สุดท้ายพวกเขากลับมาทบทวนและคำนึงถึงมิตรภาพสำคัญกว่าความรัก ตอน “โจ้” กับ “จี” “โจ้” กับ “จี” สองเพื่อนสนิทมองหน้ากันไม่คิด เมื่อ “โจ้” พยายามจีบเธอ สุดท้ายสถานะความเป็นเพื่อน คือสิ่งที่เหมาะสมในวัยของพวกเขา และ ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ตีตี้” “ไอ้เล็ก” สาวน้อยผู้คลังไคล้ “ตีตี้” นักร้องชาวไต้หวัน ยอมลงทุนเรียนภาษาจีน เพื่อเข้าใจเนื้อเพลง แต่เธอกลับต้องผิดหวังเมื่อคอนเสิร์ตถูกยกเลิก เธอจึงอัดคลิปวิดีโอระบายความรู้สึกส่งถึงเขา สุดท้ายโชคชะดำนำพาให้เธอได้พบกับ “ตีตี้” จนทั้งสองสนิทสนมเหมือนเป็นครอบครัวเดียวกัน

ส่วนเรื่อง สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก (2553) “น้ำ” สาวน้อยผู้แอบชอบ “โซน” รุ่นพี่ตัดสินใจเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ตัวเอง แต่ “พี่โซน” กลับไม่สนใจ จึงทำให้เธอตัดใจ ก่อนที่จะรู้ความจริงภายหลังว่า “พี่โซน” แอบชอบเธอมาตั้งแต่แรกเช่นกัน หรือเรื่อง เลิฟจูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) ตอน “ลำปางหนาวมาก” “ไบ๊ต” รุ่นน้องวางแผนหวังมีเพศสัมพันธ์กับ “ฝน” รุ่นพี่ด้วยการอาสาขับรถพาเธอไปส่งที่บ้านในจังหวัดลำปาง ในตอนท้ายเธอกลับถูก “พี่ฝน” คัดหลังสอนบทเรียนทิ้งให้เปลือยกายอยู่ระหว่างทางคนเดียว ตอน “เพื่อนรัก” “เอื้อ” และ “หยก” สองเพื่อนสนิทตัดสินใจเปลี่ยนสถานะเป็นคู่รัก สุดท้าย “เอื้อ” เธอรู้สึกอึดอัดต่อพฤติกรรมของ “หยก” จึงตัดสินใจบอกเลิกกลับไปคบในสถานะเพื่อนสนิทดังเดิม

หรือ เรื่อง Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (2554) “เป็ด” ติ๋มที่ได้เรียนกับ “เอิญ” เพื่อนสนิทในวัยเด็กที่เขาแอบหลงรักอีกครั้ง แต่ความรักกลับมีอุปสรรคเพราะ “คั้ง” เพื่อนสนิทของเขาแอบชอบ “เอิญ” เช่นกัน สุดท้ายความลับถูกเปิดเผย ทำให้มิตรภาพทั้งสามคนต้องแตกร้าง “ป๋อง” ตัดสินใจเลิกมิตรภาพระหว่างเพื่อน แทนความรักของตนเอง

และเรื่องเมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ (2558) “ป๋อง” ไม่ถูกชะตา กับ “เมย์ไหน” แต่โชคชะตา กลับทำให้ทั้งคู่สนิทกัน แม้ต่างฝ่ายต่างมีคนแอบชอบกันอยู่แล้ว จึงทำให้ทั้งสองไม่กล้าเปิดเผยความในใจต่อกัน แต่สุดท้ายก่อนที่ “ป๋อง” จะเสีย “เมย์ไหน” ไป เขาจึงตัดสินใจบอกความรู้สึกกับเธอในที่สุด

2. ปัญหาเพศสัมพันธ์กับการตั้งครรภ์

เป็นเรื่องเล่า การจัดการปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียน ปรากฏในภาพยนตร์ จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง รักจัดหนัก (2554) จำนวน 3 ตอนย่อย ได้แก่ ตอน “ไปเสมีด” “วิท” ใช้เสน่ห์ปลอบประโลมใจ “แอน” แฟนสาวผู้กำลังวิตกกังวลเรื่องอนาคตการเรียน คึนนั่นจบลงด้วยการมีเพศสัมพันธ์ ต่อมาเธอรู้สึกว่กำลังตั้งท้อง ขณะที่ “วิท” พยายามบ่ยเบียงกล่าวว่เธอคิดไปเอง จนทำให้เธอตัดสินใจจะไปทำแท้ง สุดท้าย “วิท” กลับเป็นฝ่าย ขอโทษและรับผิชอบ ทั้งคู่จึงกลับมาคืนดีกันอีกครั้งหลังรู้ข่าวดีว่เธอไม่ได้ตั้งท้องจริง ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย” “ม่อน” และ “อึ้ง” พ่อแม่วัยใสต้องออกจากกรเรียนกลางคันเพื่อมาดูแลครรภ์ ท่ามกลางความนำเบื่อน่ายที่ ไม่ได้ทำตามเป้าหมายชีวิต จึงทำให้ทั้งคู่มีปากเสียงและตัดสินใจแยกทางกัน ก่อนที่จะกลับมาคืนดีกัน ตอน “ทอมแสบ” “นัท” สาวทอมเสี่ยทำให้เพื่อนผู้ชายต่างโรงเรียนข่มขืนจนตั้งครรภ์ ทำให้เธอสับสนอยากทำแท้ง เพราะไม่ยอกให้เด็กเกิดมาเป็นเหมือนเธอที่ถูกเลี้ยงตามลำพังกับแม่เลี้ยงเดี่ยว สุดท้ายเธอตัดสินใจทำแท้ง

และเรื่อง 15+ ไอคิวกระชูด (2560) “ฉลาดเลิศ” หนูมน้อยไก่อ่อนผู้ต้องการมีประสบการณ์ทางเพศครั้งแรกกับสาวสวย แต่กลับต้องผิดหวัง เพราะพลาดทำไปมีเพศสัมพันธ์กับสุภารัตน์ สาวเฒ้เพื่อนสนิทไม้เบื่อไม้เมาตั้งแต่เด็ก จนทำให้เธอตั้งท้อง และตัดสินใจอยากไปทำแท้ง สุดท้ายฉลาดเลิศขอร้องให้เธอยกเลิกและสัญญาจะรับผิชอบดูแลร่วมกัน

จากเรื่องเล่าทั้งหมดข้างต้น มีประเด็นร่วมกันคือ การรู้ไม่เท่าทันเรื่องเพศของวัยรุ่น โดยเฉพาะการรับมือกับปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียน ตั้งแต่การละเลยการใช้ถุงยางอนามัย ความไว้เนื้อเชื่อใจ และการเลือกทำแท้งเป็นทางออก แม้ว่าจะมีเพียงตอน “ทอมแสบ” เพียงเรื่องเดียวที่ให้ตัวละครตัดสินใจทำแท้งเพราะความไม่สอดคล้องกับเพศวิถีของเธอ แต่นอกเหนือจากนั้น ถ้าไม่หาทางออกด้วยความเข้าใจผิด ก็ให้ตัวละครยอมรับชะตากรรมอย่างเข้าใจ ซึ่งไม่มีเรื่องเล่าใดที่น่าเสนอแนวทางในการป้องกันหรือให้ความรู้เรื่องเพศศึกษาแก่วัยรุ่นอย่างทีควรจะเป็น

3. การนอกใจ

เป็นเรื่องเล่า พฤติกรรมแอบนอกใจของฝ่ายชายที่ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ ปรากฏในภาพยนตร์จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ปิดทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) ตอน “เหิร” กับ “นวล” “เหิร” แอบนอกใจ “นวล” ระหว่างการเดินทางไปหาเธอในวันครบรอบวันแรกที่คบกัน “นวล” จับได้จึงขอเลิกคบกับเขา “เหิร” จึงพยายามขอโทษและอ้อนวอนจนเธอยอมเปลี่ยนใจในที่สุด หรือ เรื่อง เลิฟจูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) มี 2 ตอนย่อยได้แก่ ตอน “รอ” “ไบร์ท” ไปเรียนต่อต่างประเทศ หลังตัดสินใจคบกับ “ปลา” ได้ไม่นาน เธอเฝ้ารอคอยกับ “ไบร์ท” ทุกคำคืนผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาเริ่มขาดการติดต่อ จนทำให้เธอเริ่มท้อ แต่สุดท้าย

เธอจับได้ว่ากำลังถูกนอกใจ จึงตัดสินใจเลิกคบและแก้แค้นให้สาสมใจ และตอน “โยัยักษ์” “นาว” หึงหวง “โย” แฟนหนุ่มคิดว่าเขากำลังนอกใจไปกับรุ่นน้อง จึงพยายามวางแผนแก้แค้นให้เขา รู้สึก หึงหวง แต่เหตุการณ์กลับตาลปัตรเมื่อ “โย” รู้ความจริงและตัดสินใจบอกเลิก สุดท้ายเธอสำนึกผิด และกลับไปอ้อนวอนให้เขากลับมาคบกันอีกครั้ง

จากเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นรักโรแมนติกทั้ง 3 ประเภทข้างต้น นำเสนอความรักใน ความสัมพันธ์อยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ เรื่องเล่าความสัมพันธ์ก่อนเป็นคู่รัก นำเสนอเรื่องราวตกหลุมรัก การพัฒนาความสัมพันธ์ที่เหมาะสม และเรื่องเล่าหลังความสัมพันธ์คู่รัก นำเสนอเรื่องราว ปัญหา ของคู่รัก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการนอกใจ และการตั้งครรภ์ ภายใต้การใช้ขนบเรื่องเล่าตระกูลรัก โรแมนติก เน้นการพัฒนาความสัมพันธ์คู่รักชายหญิง อีกทั้งภาพยนตร์ประเภทนี้หลายเรื่อง ได้รับ เอนาแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) มาการสร้างสรรคการเล่าเรื่องแบบส่วนเสี้ยว (Fragment) ด้วยการแบ่งเรื่องราวออกเป็นตอนย่อยคล้ายหน้าสั้น ทำให้ผู้สร้างสามารถนำเสนอความรักใน หลากหลายมุมมอง รวมถึงทำให้การเล่าเรื่องเต็มไปด้วยความกระชับเข้ากับรสนิยมของผู้ชมวัยรุ่น ได้เป็นอย่างดี

ง) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT)

การศึกษาเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์จำนวน 8 เรื่อง แบ่งเป็นแนวชายรักชาย จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 1) รักแห่งสยาม (2550) 2) พี่ชาย My Bromance (2557) 3) Water Boyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ (2558) 4) คินนึ้น Red Wine in The Dark Night (2558) 5) อนธการ The Blue Hour (2558) และ 6) สวีทบอย Sweet Boy (2559) และแนวหญิงรักหญิง จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ 7) ภาพยนตร์เรื่อง Yes or No อายากรักก็รักเลย (2553) และ 8) 1448 รักเราของใคร (2557) พบเรื่อง เล่าใน 2 ลักษณะ ได้แก่

1. การสร้างความสัมพันธ์ และการเสียสละ

เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับ การสร้างความสัมพันธ์และการตัดสินใจเลือกเส้นทางความรัก ระหว่างเพศเดียวกันท่ามกลางอคติทางสังคม เป็นความรักต้องห้ามที่ตัวละครคู่รักต้องฝ่าฝืน อุปสรรคเพื่อให้ได้รักแท้มาครอบครอง หรือเพื่อพิสูจน์ว่าความรักเพศเดียวกันนั้นมีคุณค่าและควร ได้รับการยอมรับไม่ต่างความรักต่างเพศ ปรากฏในภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม (2550) “มิว” และ “โต้ง” สองเพื่อนสนิท วัยเด็กกลับมาเจออีกครั้ง หลังจาก “โต้ง” ย้ายบ้าน การกลับมาทำให้ต่างฝ่ายต่างช่วยเติมเต็มความรู้สึกเจ็บเหงาในชีวิตของกันและกันจน เกินกว่าคำว่าเพื่อน ขณะที่ความรักกำลังจะไปด้วยดี แม่ของ “โต้ง” รู้ความจริงจึงขอร้องให้เขา ตัดสินใจ และสุดท้ายเขาเลือกครอบครัวมากกว่าความรัก

หรือ เรื่อง พี่ชาย My Bromance (2557) “กอล์ฟ” ไม่ถูกชะตา “เบงก์” น้องชายคนใหม่ ลูกคิดแม่เลี้ยงกลัวว่ามาแย่งความรักจากพ่อ เขาพยายามกลั่นแกล้ง สุดท้ายกลับแพ้ความดีของ จนเกิดมีความสัมพันธ์เกินพี่น้อง แต่แล้วความลับถูกเปิดเผย ทั้งสองถูกรวบจับแยก ก่อนที่ทั้งคู่จะกลับมาพิสูจน์ว่าความรักของพวกเขาคือรักแท้ เพราะยอม “กอล์ฟ” เสียสละอวัยวะเพื่อต่อลมหายใจของน้องชาย หรือ เรื่อง คืนนั้น Red Wine in The Dark Night (2558) “ไวน์” เด็กหนุ่มถูกแฟนหนุ่มบอเลิก ทำให้เขาได้พบกับ “ไนท์” หนุ่มปริศนาผู้มีชีวิตอยู่ได้ด้วยการดื่มเลือดกำลังจะเสียชีวิต “ไวน์” รู้สึกถึงความรักแรกพบจึงพยายามช่วยชีวิต ด้วยการหลอกหลงคนรักเก่า และรุ่นพี่จับตัวมารีดเลือด เพื่อนำไปต่อชีวิตให้ “ไนท์” สุดท้าย “ไวน์” ยอมถูกตำรวจจับในคดีฆาตกรรม เพราะ “ไนท์” รับไม่ได้กับการฆ่าคนตายเพื่อเขา

หรือ เรื่อง สวีทบอย Sweet Boy (2559) “เน็ค” เด็กหนุ่มผู้เปลี่ยวเหงากำลังสับสนกับอัตลักษณ์ทางเพศของตน จนเมื่อได้พบกับ “ทอย” เพื่อนร่วมห้องผู้เข้ามาเติมเต็มความเหงา จนทำให้เน็ครู้สึกดี แต่ความสัมพันธ์กลับถูกจัดขวางจากแม่ของเน็ค สั่งให้พวกเขาเลิกคบกัน สุดท้ายเน็คต้องเลือกครอบครัว เพราะเห็นแก่ความทุกข์ของแม่ และ เรื่อง 1448 รักเราของใคร (2557) “พิม” สาวน้อยผู้กำลังสับสนกับความสัมพันธ์ระหว่างแฟนหนุ่มและรสนิยมทางเพศ เมื่อเธอเกิดรู้สึกชอบ “แพท” รุ่นพี่สาวสวยผู้เข้ามาแทรกกลาง สุดท้ายเธอตัดสินใจเลือก “แพท” และแต่งงานไปเปิดร้านกาแฟ ท่ามกลางความไม่พอใจจากครอบครัวแพท แต่สุดท้าย “แพท” เสียชีวิต ทรัพย์สินทุกอย่างในชื่อเธอ ถูกพ่อส่งทนายความฟ้องยึด เพราะทั้งคู่ไม่ได้จดทะเบียนสมรสกัน แต่สุดท้าย “พิม” กลับพบว่า “แพท” รักเธอมาก เพราะได้แอบทำประกันชีวิตและเงินทั้งหมดให้เป็นมรดกให้กับเธอ

2. การถูกยืมเพื่อตนเอง การค้นพบตนเอง(Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage)

เป็นเรื่องเล่านำเสนอถึงวัยรุ่นผู้ตามหาความรัก และกำลังสับสนต่อรสนิยมทางเพศต่อเพศเดียวกัน ภายใต้อุปสรรคการไม่ถูกยอมรับจากครอบครัวหรือคนใกล้ชิด มีเรื่องราวความรักสามเส้าเป็นตัวสอดแทรก แต่สุดท้ายตัวละครสามารถฝ่าฟันอุปสรรคและค้นพบความรู้สึกตนเองเพื่อตัดสินใจเลือกความรักที่ตนปรารถนา ดังมีปรากฏในภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Yes or No อยากรักก็รักเลย (2553) “พาย” รังเกียจ “กิม” เพื่อนร่วมหอสาวน้อยผู้มึนคลุกคล้ายทอม แต่ด้วยความใสซื่อจึงทำให้ “พาย” เริ่มหลงรัก “กิม” ทั้งที่ตัวเธอและกิมยังกำลังสับสนกับอัตลักษณ์ทางเพศของตน ส่งผลให้ “พาย” ตัดสินเลิกกับแฟนหนุ่ม หันไปคบกับ “กิม” แต่แล้วความสัมพันธ์ถูกแม่ของพายกีดกัน ทำให้ “กิม” หนีกลับไปใช้ชีวิตในต่างจังหวัด ก่อนที่ “พาย” ตัดสินใจฝ่าฝืนคำสั่งแม่ เลือกเส้นทางความรักตนเองเดินทางกลับไปขอคืนดีกับกิมอีกครั้ง

หรือ เรื่อง Water Boyy รักใสใสวัยรุ่นชอบ (2558) “น้ำ” หนุ่มนักกีฬาว่ายน้ำ กำลังสับสนกับรสนิยมทางเพศของตน เมื่อพบเจอ “หมึก” เพื่อนร่วมทีมที่ต้องอยู่ร่วมห้องนอนเดียวกัน ทั้งคู่แม่แสดงออกว่าชอบผู้หญิงแต่ด้วยความใกล้ชิดทำให้เกิดความรู้สึกเกินเพื่อน จนแฟนสาวของ “หมึก” ระบายจึงเข้ามาขัดขวาง ทำให้ทั้งสองเลิกคบกัน จนหลายเดือนต่อมา “น้ำ” และ “หมึก” บังเอิญมาพบกันอีกครั้งในมหาวิทยาลัย และตกลงเป็นแฟนกันที่สุดในที่สุด

หรือเป็นเรื่องเล่าความทุกข์ของเพศทางเลือกที่ต้องตัดสินใจ เลิกเส้นทางชีวิตของตนเองเพื่อก้าวข้ามพ้นอุปสรรคจากครอบครัว ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง อนธการ The Blue Hour (2558) “ต้อม” เด็กหนุ่มผู้ทุกข์ทรมานจากครอบครัวทหารและเพื่อนที่รังเกียจความเป็นเกย์ ไม่ต่างกับ “ภูมิ” เด็กหนุ่มผู้ถูกครอบครัวไม่เห็นค่าด้วยเหตุผลเดียวกัน ทั้งคู่ได้มาพบและถูกชะตากันพร้อมสัญญาว่าจะดูแลกันและกัน ด้วยการให้ “ภูมิ” วางแผนกับ “ต้อม” จ้างมือถือมาดัดกรรมครอบครัวของต้อม ก่อนที่จะหลบหนีไปใช้ชีวิตร่วมกันตามที่ใจปรารถนา

จากเรื่องเล่าภาพยนตร์ประเภทเพศทางเลือก พบว่ามีการใช้ลักษณะ โครงเรื่องและการเล่าเรื่องคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ประเภทรัก โรแมนติกว่าด้วยเรื่องความพยายามสร้างความสัมพันธ์จากเรื่องราว การพบรัก การพรากจาก และการกลับคืน เพียงแต่เปลี่ยนเรื่องราวความรักต่างเพศมาเป็นเพศเดียวกัน และเปลี่ยนอุปสรรคจากความแตกต่างระหว่างทัศนคติหรือพฤติกรรมระหว่างเพศชายหญิง มาเป็นอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากอคติทางเพศที่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม และมีการปรับเปลี่ยนตอนจบให้กลายเป็นแบบความรักที่ไม่สมหวัง ด้วยการเสียดสีความรักจากความปรารถนาของตน ให้แก่ความรักของบุคคลอื่น เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าอันเป็นวงรอบให้วัยรุ่นครอบครัวมีสำคัญมากกว่าความรักในช่วงวัยเรียน เพราะไม่ถึงเวลาและขัดต่อบรรทัดฐานทางสังคมไทย

แต่ในอีกมุมหนึ่ง ภาพยนตร์ใช้เรื่องเล่าจากภาพยนตร์ประเภทชีวิต ผสมผสานกับรักโรแมนติก ในส่วนการค้นพบตนเอง (Self-Discovery) และการตัดสินใจเลิกเส้นทางชีวิต เพื่อนำเสนอให้เห็นถึง สถานะการต่อสู้ และค้นหาอัตลักษณ์ทางเพศที่ล้นไหลของวัยรุ่นยุคปัจจุบันที่พยายามหรือสร้างค่านิยมทางสังคมที่ปิดกั้นต่อการเปิดกว้างของกลุ่มเพศทางเลือก ให้มองเห็นว่าด้วยความรักของเพศทางเลือก ไม่ต่างจากความรักต่างเพศ ที่อาจจะมีความหวังไขและเสียดสีที่มากกว่าเสียดสีด้วยซ้ำ

จ) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Teen Road movie)

ในการศึกษาเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง ที่เลือกมาวิเคราะห์จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่

1) ภาพยนตร์เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ (2552) และ 2) เพื่อนไม่เก่า (2554) มีปรากฏเรื่องเล่าในลักษณะ เดียว ได้แก่

1. การลูบยีนเพื่อตนเอง การค้นหาตนเอง (Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage)

เป็นเรื่องเล่าการเดินทางของกลุ่มวัยรุ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ศักยภาพและ ข้อบกพร่องของตนเอง จากอุปสรรคในพื้นที่ เพื่อไปสู่เป้าหมายของการค้นพบตัวเอง การยอมรับ ข้อบกพร่อง และค้นพบความกล้าหาญ รวมถึงการเข้าใจความหมายของมิตรภาพระหว่างเพื่อนใน ตอนจบเรื่องเสมอ ดังปรากฏในภาพยนตร์จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ (2552) “เซอร์” และ “นุ่น” สองสาวเพื่อนสนิท ตัดสินใจเดินทางไปหางานทำที่ต่างประเทศเพราะ “เซอร์” ต้องการหาเงิน ส่วน “นุ่น” ต้องการลืมแฟนเก่า ทั้งสองได้เรียนรู้ข้อบกพร่องของกันและกัน แต่ด้วยความเห็นแก่ตัวของ “เซอร์” ทำให้ “นุ่น” ถูกจับข้อหาลักขโมยและถูกส่งตัวกลับเมืองไทย “เซอร์” เสียใจเพราะเป็นต้นเหตุและยอมรับในข้อบกพร่องของตัวเองในท้ายสุด

และเรื่อง เพื่อนไม่เก่า (2554) “นัท” และกลุ่มเพื่อน ต่างคนต่างมีข้อบกพร่อง แต่ไม่มีใครยอมพูดถึง จนเมื่อทุกคนตัดสินใจปั่นจักรยานไปเก็บเงินยังพระธาตุที่จังหวัดลำปาง ระหว่าง การเดินทางพวกเขาถูกขโมยเงินกลุ่ม จนทำให้ทุกคนต้องออกไปหาเงิน ทั้งยังได้เจออันตราย ประจำถิ่นมาก่อความทำให้พวกเขาต้องแตกคอกัน เพราะต่างกล่าวโทษกัน แต่สุดท้ายด้วยมิตรภาพ ความเป็นเพื่อน จึงทำให้ทุกคนยอมรับข้อบกพร่องของกันและกัน และทำภารกิจปั่นจักรยานได้ สำเร็จ

ส่วนของเรื่องเล่า พบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทางนำเสนอเรื่องเล่า การค้นหาตัวเอง ผสมผสานมาจากภาพยนตร์ประเภทชีวิต เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงปัญหาการรับรู้ ตนเองของวัยรุ่น ยังขาดความตระหนักถึงข้อบกพร่องของตนเอง มักจะโทษสิ่งต่าง ๆ รอบตัว มากกว่ามองย้อนถึงข้อบกพร่องตนเอง รวมถึงเรื่องเล่าต้องการชี้ให้เห็นแนวทางการปรับตัว เพื่อดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ ขณะที่การสร้างสรรค์ในภาพยนตร์ประเภทนี้อยู่ที่การออกแบบ สถานที่และภารกิจให้เป็นบททดสอบสำหรับการค้นหาตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ในประเทศ แปลกตาไม่ค่อยปรากฏในภาพยนตร์ไทย อาทิ จังหวัดชัยนาท จังหวัดลำปาง หรือพาไปในสถานที่ ต่างประเทศ อาทิ ประเทศอังกฤษ ฝรั่งเศส หรือ อิตาลี เป็นต้น ทั้งนี้สถานที่แต่ละแห่งในภาพยนตร์ ถูกใช้เพื่อเปรียบเทียบให้เข้ากับสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ เช่น สวนนกชัยนาท ถูกเปรียบเทียบให้ เหมือนตัวละครกำลังจะหมดอิสระกลายเป็นเหมือนหุ่นฟางนกที่ถูกสตาร์ฟไว้ เป็นต้น

ฉ) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist)

การศึกษาเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม พบว่ากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง (2560) มีปรากฏเรื่องเล่าในลักษณะเดียว ได้แก่

1. ขบถต่อต้าน ต่อสู้กับอำนาจ ความไม่เป็นธรรม หรือต่อต้านสถานะทางสังคม

เป็นเรื่องเล่าแสดงให้เห็นความเชื่อ ทศนคติ และพฤติกรรมวัยรุ่นยุคทุนนิยมมองการใช้ความเก่งและเล่ห์เหลี่ยมของตนเอง นำพาให้มีสภาพชีวิตดี โดยไม่สนใจศีลธรรมความถูกต้อง ทำให้สะท้อนถึงการปะทะระหว่างความแตกต่างในวิถีคิดเรื่องศีลธรรมระหว่างคนรุ่นเก่ากับรุ่นใหม่ โดยมีตัวแทนคนรุ่นเก่าได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน ผู้มองการเรียกรับแป๊ะเจี๊ยะผ่านระบบด้วยความชอบธรรม ขณะที่คนรุ่นใหม่กลับมองว่าเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ แต่ขณะเดียวกัน คนรุ่นใหม่กลับใช้ความฉลาดโกงข้อสอบเพื่อแลกกับเงิน กลับมองว่าเป็นพฤติกรรมที่ถูกต้องเช่นกัน ดังนั้นจึงเป็นกลายเป็นตั้งคำถามกลับไปยังสังคม ว่าพฤติกรรมเหล่านั้นคือค่านิยมที่ถูกหรือผิดในสังคมไทย ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง (2560) - “ลิน” นักเรียนหญิงผู้ใช้ความฉลาดของเธอเพื่อหารายได้เสริมด้วยการโกงข้อสอบ จนถูกผู้อำนวยการโรงเรียนปลดเธอออกจากตัวแทนชิงทุน จึงทำให้เธอรู้สึกต่อต้าน ร่วมมือกับกลุ่มเพื่อนต่อยอดธุรกิจการโกงข้อสอบไปไกลถึงระดับโลก

ดังนั้นพบว่า ภาพยนตร์ลักษณะนี้ เลือกลงรับเรื่องเล่าบอกเล่าเรื่องราวประเภทชีวิตด้วยการต่อสู้กับความไม่เป็นธรรม เพื่อให้ได้รับสถานะทางสังคมที่ดีขึ้น ขณะที่ใช้การสร้างสรรคหยาบยืมกลวิธีในการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์ตระกูลโจรกรรม ในการวางโครงเรื่องและกลวิธีการลำดับเหตุการณ์ เช่น การวางแผน การรวบรวมทีมงาน และการโจรกรรม ซึ่งทำให้เกิดความสดและแปลกใหม่แก่วงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์วัยรุ่นไทย อย่างที่ไม่เคยในงานลักษณะมาก่อน

สรุปขอบและแนวทางการผสมผสานการเรื่องเล่าภาพยนตร์ประเภทภาพต่าง ๆ

ส่วนการสรุปผลผลการศึกษาเรื่องเล่าจากภาพยนตร์วัยรุ่นทุกประเภททำให้พบว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นไทย มีการใช้เส้นเรื่องหลัก (Dominant Storyline) ร่วมกันอยู่ 3 เรื่องราว ดังมีรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 สรุปเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท

สรุปเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท
1. การลุกขึ้นเพื่อตนเอง การค้นพบตนเอง (Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage) รวมถึงการต่อต้านความไม่ยุติธรรม และการต่อต้านสถานะทางสังคม
2. การลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อผู้อื่น พยายามช่วยเหลือ ปกป้อง ค้ำครองผู้อื่น ครอบครัวยุติธรรม และ คนใกล้ชิด
3. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรักต่างเพศ รักเพศเดียวกัน และเรื่องเพศสัมพันธ์

จากตารางสรุปเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นทุกประเภท มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การลุกขึ้นเพื่อตนเอง การค้นพบตนเอง (Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage) รวมถึงการต่อต้านความไม่ยุติธรรม การต่อต้านสถานะทางสังคม
2. การลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อผู้อื่น พยายามช่วยเหลือ ปกป้อง ค้ำครองผู้อื่น ครอบครัวยุติธรรม และ คนใกล้ชิด
3. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรักต่างเพศ รักเพศเดียวกันและเรื่องเพศสัมพันธ์

จากทั้ง 3 เรื่องราว ผู้วิจัยพบว่าผู้สร้างภาพยนตร์นำเสนอเรื่องเล่าเพื่อให้ผู้ชมวัยรุ่นได้เข้าใจในบทบาทของตนเองที่ควรปฏิบัติตนในช่วงวัย ทั้งนี้ผู้วิจัยขอให้คำนิยามในทั้ง 3 เรื่องราวว่าเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับ เรื่องเล่าการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน เรื่องเล่าการเสียสละเพื่อผู้อื่น และเรื่องเล่าความสัมพันธ์ ดังมีรายละเอียด ดังนี้

เรื่องเล่าการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน คือการค้นหาคำกึ่งภาพในตัวเอง แก้ไขข้อบกพร่อง และก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัย เพื่อลุกขึ้นยืนหยัดช่วยเหลือตนเองได้ด้วยการพาตัวเองออกจากพื้นที่ส่วนตัวไปเผชิญกับโลกแห่งความจริง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยต้นแบบ (Role Model) เช่น กลุ่มเพื่อนหรือผู้ให้ความช่วยเหลือ อันเป็นภาพสะท้อนให้เห็นการใช้ชีวิตที่ทัศนคติและพฤติกรรมเหมาะสมอย่างที่วัยรุ่นควรจะเป็น เพื่อให้ตัวละครย้อนกลับมาสำรวจข้อบกพร่องภายในตนเองเพื่อทำความเข้าใจและแก้ไขเพื่อพาไปสู่การเป็นวัยรุ่นที่สมบูรณ์ตามคุณลักษณะที่สังคมคาดหวัง เช่น การเป็นคนดี ใช้ชีวิตอย่างมีสติ มีความกล้าหาญ พร้อมรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ในแบบที่ลูกผู้ชายควรจะเป็น

ส่วนเรื่องเล่าการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อผู้อื่น ปกติแล้ววัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องต่อสู้กับระหว่างความต้องการเป็นอิสระ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ จึงกลายเป็นความขัดแย้งที่วัยรุ่นต้องเผชิญ หากแต่ในเรื่องเล่าลักษณะ นำเสนอสถานะของวัยรุ่นที่สามารถก้าวผ่านพ้นข้อจำกัดของการต้องเป็นผู้พึ่งพา มาเป็นผู้ให้ความพึ่งพิงและปกป้องดูแลผู้อื่น ได้ เพื่อแสดงถึงการก้าวข้ามผ่านพ้นวัยมีวุฒิภาวะไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ก่อให้วัยรุ่นเกิดความภาคภูมิใจในตัวเองอันเป็นภาพสะท้อนถึงความพร้อมในการเป็นผู้ใหญ่

ขณะที่เรื่องเล่าการสร้างความสัมพันธ์ นำเสนอถึงความรู้สึกปรารถนาของวัยรุ่นต่อเรื่องความรัก เน้นเรื่องราวในกระบวนการตกหลุมรักการสร้างการจัดการและรักษาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างเพศควรทำอย่างไร รวมถึงการให้ทางออกจากปัญหาการมีเพศสัมพันธ์และสถานะที่เหมาะสมของความรักในช่วงวัยเรียน ในขณะที่ความรักระหว่างเพศเดียวกันนำเสนอเรื่องเล่าไม่ต่างกับชายหญิงในแง่ของของกระบวนการมีความรัก แต่ให้ความสำคัญถึงการย้ำเน้นเชิดชูคุณค่าความเสียสละในความรักระหว่างเพศเดียวกันเป็นสิ่งที่อยู่เหนือสิ่งอื่นใด รวมถึงการรับมืออย่างไรต่อค่านิยมในสังคมที่มองความรักเพศที่สามเป็นเรื่องต้องห้ามและน่ารังเกียจ โดยมีเรื่องราวความรักถูกใช้เป็นเส้นเรื่องหลัก (Dominant Storyline) หรือเส้นเรื่องรอง (Secondary Storyline) ที่ถูกแทรกเข้ามา และมีตัวละครเกี่ยวเรื่องความรัก (Love Interest) ในภาพยนตร์ทุกประเภท

นอกจากนั้น เรื่องเล่ายังนำเสนอเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านลบของวัยรุ่น อาทิ การกระทำความผิดและการได้รับโทษ ปัญหาในความสัมพันธ์ เช่น การเป็นชู้ ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียน หรือ การนอกใจ จากผลพวงการโหยหาต้องการเป็นคนที่ถูกรัก จึงแสดงพฤติกรรมไขว่คว้าแสวงหาความรักด้วยวิธีการใดก็ตามเพียงเพื่อขอให้ได้รับรักและกลายเป็นที่คนสำคัญในความรู้สึกของตน

หรือความต้องการเรียนร้องความถูกต้องผ่านเรื่องเล่าการต่อต้านอำนาจ ความไม่เป็นธรรม และความไม่พอใจในสถานะทางสังคมของวัยรุ่น ที่มองว่าตัวเองมีพลังมากพอที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลง

4.2 โครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Plot)

ก) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama)

จากการศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต พบว่าสามารถจัดแบ่งภาพยนตร์ให้อยู่ในโครงเรื่อง 3 ประเภท ได้แก่ 1) โครงเรื่องประเภทยั่ววนใจ (Temptation Plot) 2) โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot) และ 3) โครงเรื่องประเภท การเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot) ดังมีรายละเอียด ตามตารางข้างล่างต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama)

ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama)		
ยั่วยวนใจ (Temptation Plot)	การค้นพบ (Discovery Plot)	การเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot)
- สามชุก (2560)	- เขาชนไก่ (2552) - ตั้ววง (2555) - มิ่งกุเพื่อนกัน (2556) - วัยเป็งง นักเลงชาตั้น(2557)	- เกเรียนฟิคชั่น (2551) - วัยรุ่นพันล้าน (2558)

โครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิตด้วยแนวคิดโครงเรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปสูตรการเล่าเรื่อง (Narrative Formula) จากโครงสร้างการเล่าเรื่องตามโครงเรื่องได้ 3 ประเภท ได้แก่ 1) โครงเรื่องประเภทยั่วยวนใจ (Temptation Plot) 2) โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot) และ 3) โครงเรื่องประเภทการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot) ออกมาเป็นแผนภาพโครงสร้างการเล่าเรื่องพร้อมผลการวิเคราะห์ในโครงเรื่องแต่ละประเภท ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

ก 1) โครงเรื่องประเภทยั่วยวนใจ (Temptation Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง สามชุก (2560) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 สรุปลักษณ์การสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทยั่ววนใจ (Temptation Plot)

สรุปลักษณ์การสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทยั่ววนใจ (Temptation Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักและกลุ่มเพื่อนทนทุกข์กับปัญหาในชีวิต - ตัวละครถูกชักชวนให้เกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมาย - ความผิดตัวละครถูกเปิดเผย และมีผู้ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำผิด - สังคมกดดัน บีบให้ตัวละครถูกล่อลวงให้กลับไปเกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมายอีกครั้ง - ตัวละครตัดสินใจกระทำผิดอีกครั้ง
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครได้รับการช่วยเหลือและตั้งใจเปลี่ยนแปลงตัวเอง
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครสามารถเอาชนะใจตัวเองสำเร็จ
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ปัญหาของตัวละครได้รับการแก้ไข

จากตารางสรุปลักษณ์การสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทยั่ววนใจ (Temptation Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ในช่วงการเริ่มเรื่อง มีการนำเสนอสาเหตุของตัวละครถูกล่อลวงใจ ในภาพยนตร์เรื่อง สามชุก เป็นเรื่องของการถูกชักจูงไปติดยาเสพติดของกลุ่มวัยรุ่น เริ่มต้นด้วยการแนะนำความเป็นอยู่ของตัวละคร และนำเสนอให้เห็นเงื่อนไขปัญหาในชีวิตของแต่ละคนที่ต้องเผชิญ

ความกดดัน ส่วนใหญ่มักเกิดจากปัญหาครอบครัว เช่น “วาล” กับหนี้ที่บ้าน “พัน” ถูกแม่ทอดทิ้ง “ปอด” อยู่กับพ่อขี้เมาใช้ความรุนแรง “เทน” กับการถูกพ่อคาดหวัง หรือ ปัญหาในชีวิตประจำวัน เช่น “บ๊ะ” กับปัญหาการถูกกลั่นแกล้ง หรือ “เอก” กับปัญหาความรัก เป็นต้น

และจากปัญหาข้างต้นส่งผลให้ตัวละครกดดัน ต้องการหาทางออก ทำให้ถูกชักจูงได้ง่าย ในช่วงจังหวะนี้เกิดเหตุการณ์ให้ตัวละครมาพบกับสิ่งล่อใจ เช่น ยาบ้า จากการถูกชักชวนจากเพื่อนร่วมงานด้วยความอ่อนแอ ไร้ภูมิคุ้มกันจึงง่ายต่อการถูกชักจูง

ในก่อนจบช่วงการเริ่มเรื่อง เมื่อตัวละครถูกชักจูงให้เข้าสู่การหลงผิด ก่อนเข้าสู่ องค์ที่ 2 ผลจากการเข้าสู่สิ่งล่อใจจากการกระทำผิดปรากฏขึ้น มีผู้ที่รับรู้และยื่นมือเข้ามาช่วย เช่น คุณครูในโรงเรียนพบเห็นการกระทำผิด จึงยื่นมือเข้ามาช่วย

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์นี้ หลังจากตัวละครถูกช่วยเหลือ สถานการณ์คลี่คลายไปในทางที่ดี ตัวละครสามารถบังคับใจตัวเองต่อต้านการกลับไปเสพยาได้ พวกเขารู้สึกสำนึกผิดต่อความผิดที่กระทำลงไป และพยายามแก้ไข แต่ในความจริงแล้ว พวกเขาต้องเผชิญกับผลลัพธ์จากการเสพยา ด้วยการถูกอคติของครอบครัว กลุ่มเพื่อนในโรงเรียน และสังคมตราหน้าว่าเป็นขี้ยา ถูกมองในแง่ลบ โดนดูถูก ล้อเลียน หรือเพิกเฉย ส่งผลให้ตัวละครรู้สึกกดดัน แม้พยายามทำดี แต่ไม่มีใครเห็นใจ ซึ่งมีการใส่เหตุการณ์แสดงผลลัพธ์ด้านลบ เช่น “วาล” ถูกไล่ออกจากงาน “ปอด” “พัน” “ยอด” และ “เทพ” ถูกครอบครัวไม่ไว้วางใจ “ปอด” ยังคงรู้สึกกว่าตัวเองโดดเดี่ยว เพราะแม่มัวเอาเวลาไปใส่ใจพ่อจีมา “โบ๊ะ” ยังคงถูกรุ่นพี่ล้อเลียน และ “เอก” ถูกครอบครัวแฟนกีดกัน

ซึ่งภาพอคติเหล่านั้น ส่งผลให้กลายเป็นความรู้สึกผิด ทำให้พวกเขาต้องตัดสินใจหาทางออกจากความขัดแย้ง

ในช่วงท้ายของการพัฒนาเหตุการณ์ นำเสนอคำตอบจากการตัดสินใจตัวละครต่อผลลัพธ์ที่แต่ละคนกำลังถูกผลักดันให้จมมุด ภาพยนตร์เลือกใช้ความโหดต่อโชคชะตา เป็นผลลัพธ์กระตุ้นการตัดสินใจตัวละครให้หันกลับไปเสพยาและเกิดการคุ้มคลั่งไปอาละวาดพังข้าวของที่ตลาด เป็นต้น

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ในช่วงภาวะวิกฤติ เป็นการนำเสนอเหตุการณ์ต่อสู้กับความขัดแย้งในจิตใจ จากการถูกกดทับเอาไว้มานาน ตัวละครตัดสินใจหาทางออกยุติความขัดแย้ง และสำนึกว่าการใช้ความรุนแรงตอบโต้ไม่ใช่หนทางในการแก้ไขความขัดแย้งภายในจิตใจ ในช่วงนี้มีตัวละคร ผู้ช่วยเหลือพาไปพบกับทางออก ในที่นี้คือ คุณครูเข้ามาช่วยให้เหล่าวัยรุ่นเลิกยา

ในช่วงนี้ตัวละครแต่ละคนกลับมาทบทวนสิ่งที่ตัวเองทำผิดพลาดเอาไว้ และได้เห็นผลลัพธ์จากการทำผิดอีกครั้ง ก่อนที่เข้าสู่จุดวิกฤติ เพื่อสะสางความขัดแย้งหลักในเรื่อง นั่นก็คือ การเลิกใช้ยาเสพติดอย่างเด็ดขาด ไม่กลับไปตกเป็นทาสการถูกล่อลวงอีกต่อไป แต่ในภาพยนตร์อาจมีการแก้ไขความขัดแย้งย่อยของตัวละครแต่ละคนในช่วงก่อนเข้าสู่จุดวิกฤติ

ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ เช่น “วาล” ต่อสู้กับนายทุนเพื่อแม่ “ยอด” และ “โบ๊” เรียนรู้ัจธรรมในชีวิต “ปอด” และ “เอก” รู้ความจริงเรื่องคบผู้หญิงคนเดียวกัน และ “เทพ” ขอโทษพ่อพร้อมร้องขอไปเรียนต่อที่กรุงเทพฯ

จากนั้นเรื่องเข้าสู่ช่วงภาวะวิกฤติ คือช่วงเวลาการเผชิญหน้ากับความขัดแย้งหลักของเรื่อง ตัวละครตัดสินใจถอนตัวจากสิ่งล่อลวง ด้วยการพาตัวเองออกจากวังวนของยาเสพติด เกิดการใส่เหตุการณ์ให้ตัวละครต้องเข้าร่วมการก่ออาชญากรรม (Crime) ที่เกี่ยวข้องกับ การล่อลวง

ด้วยการที่ “วาล” รับยาบ้าไปส่งให้นายหน้า ซึ่งเหตุการณ์ที่ถูกใส่เข้ามา ก็เพื่อทดสอบศีลธรรมของตัวละครเป็นครั้งสุดท้ายว่ายอมถูกล่อลวงหรือสามารถก้าวข้ามผ่านได้

แต่สุดท้ายตัวละครตัดสินใจอย่างไร ขึ้นอยู่กับว่าใส่เหตุการณ์เตือนให้ตัวละครได้สติกลับมาได้อย่างไร ในที่นี้ใช้ความรักเป็นเครื่องเตือนสติ “วาล” บังเอิญไปเจอแฟนสาว จึงได้สติ ล้มเลิกการก่ออาชญากรรม เอายาเสพติดไปทิ้งที่สะพาน จากนั้นครูและเพื่อนรู้เรื่องจากแฟนสาวมาบอกจึงเข้าไปช่วย

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังจากตัวละครตัดสินใจออกมาจากสิ่งล่อลวงได้แล้ว นำเข้าสู่การคลี่คลายปัญหาของตัวละครที่เหลือจะมีผู้ใหญ่ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ เช่น คุณครู

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

เป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) ปัญหาของตัวละครได้รับการแก้ไข ตัวละครถูกรื้อฟื้นความสัมพันธ์ และฟื้นฟูสภาพร่างกายและจิตใจ รวมถึงความสัมพันธ์ต่าง ๆ ในชีวิตของตัวละครให้กลับคืนสู่ปกติ ตัวละครได้รับการให้อภัย และถูกขจัดเชยความรัก ความอบอวนที่ขาดหายไป นำมาซึ่งการเห็นจิตใจที่เข้มแข็งและคุณค่าในตัวเองในท้ายที่สุด

ก2) โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง เขาชนไก่ (2552) ตั๋งวง (2555) มิ่งกูเพื่อนกัน (2556) และวัยเป็งง นักเลงขาสั้น (2557) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 สรุปลักษณะการสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot)

สรุปลักษณะการสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักมีข้อบกพร่องยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง หรือมีอคติต่อผู้อื่น - ตัวละครต้องออกจากบ้านไปทำภารกิจบางอย่าง - ตัวละครเข้าสู่เหตุการณ์ยุ่งยากและได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนใหม่
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - มีบททดสอบให้ตัวละครทบทวนความบกพร่องของตนเอง - ตัวละครเริ่มมองเห็นความสำคัญของคนรอบข้าง หรือเพื่อนใหม่ - ตัวละครลดอคติ ร่วมมือและเปิดใจต่อผู้อื่น
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดเหตุการณ์ทดสอบให้ตัวละครค้นพบข้อบกพร่องตนเอง ทำให้สำนึกผิดต่อพฤติกรรมในอดีต - ตัวละครตัดสินใจกล้าเผชิญหน้ากับสิ่งที่เคยทำผิดพลาด
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเข้าอกเข้าใจผู้อื่น เปลี่ยนทัศนคติ และพฤติกรรมตัวเอง ไปในทางที่ดี
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ปัญหาได้รับการแก้ไขและค้นพบคุณค่าบางอย่างในตนเอง

จากตารางสรุปลักษณะการสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ช่วงต้นเรื่องเริ่มด้วย การแนะนำตัวละคร แสดงให้เห็นถึงทัศนคติ พฤติกรรม ต่อความเชื่อที่ตัวละครเป็นอยู่ในด้านลบ เช่น การมีทัศนคติที่ผิดต่อผู้อื่น หรือต่อการใช้ชีวิต เช่น “หน้อย” หวาดกลัวต่อการเข้าค่ายฝึกกรด. เพื่อน (เขาชนไก่) หรือ “เป็ง” มักหาเรื่องชกต่อย และไม่สนใจ

ความรู้สึกแม่ (วัยเป็งง) หรือ “กัน” เป็นคนเก็บตัว และ “สอง” ชอบการชกต่อย (มิงกูเพื่อนกัน) หรือ กลุ่มเด็กวัยรุ่น “ยอง” “เจ” “เบส” และ “เอ็ม” กำลังมีปัญหาส่วนตัว (ตั้งวง)

สาเหตุปัญหาของวัยรุ่นที่กล่าวมา คือการสังขยิดเห็นยวจิตใจพวกเขา จากสาเหตุหลักคือ ปัญหาครอบครัว การเลี้ยงดูที่ส่งผลให้ลูกเกิดความกดดัน ไม่ว่าจะการเลี้ยงดูที่เข้มงวดจนลูกอึดอัด หรือการไม่มีเวลาปล่อยปะละเลยทำให้ลูกเหวี่ยง ผลกระทบให้วัยรุ่นจึงต้องการแสดงพฤติกรรมบางอย่างออกมาเพื่อชดเชยและปกปิดกับปมด้อยเหล่านั้น

นอกเหนือจากนี้กลุ่มเพื่อนหรือเพื่อนใหม่เป็นตัวละครสำคัญ ส่งอิทธิพลถึงการใช้ชีวิตของตัวละครหลัก อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดการค้นพบตัวเอง ในตอนท้ายเรื่องอีกด้วย เช่น “หน้อย” ไม่ชอบหน้า “อิฐ” เพื่อนใหม่ เพราะกลุ่มเพื่อนไม่ชอบหน้าเขา (เขาชนไก่) หรือ “เป็งง” ได้พบกับเพื่อนผู้หญิงและประทับใจในตัวเธอ (วัยเป็งง) หรือ “สอง” ได้พบกับ “กัน” เพื่อนต่างห้องและรู้สึกประทับใจกับความกล้าหาญของเขา (มิงกูเพื่อนกัน) หรือ กลุ่มเด็กวัยรุ่น เริ่มมาทำความรู้จักกันด้วยเป้าหมายอยากแก้ไขปัญหาค้นคว้า (ตั้งวง)

จากนั้นเกิดเหตุการณ์เพื่อให้ตัวละครเปลี่ยนความเชื่อ เกิดการตั้งคำถาม ต่อทัศนคติ หรือพฤติกรรมในอดีต ว่าที่กระทำนั้นมันดีแล้วหรือไม่ จากนั้นตัวละครค่อย ๆ มองเห็นแง่มุมใหม่ ๆ ที่ตัวเองไม่เคยคิดถึง และเริ่มทำความเข้าใจ แต่ในช่วงแรกตัวละครยังเลือกปฏิเสธในสิ่งที่ค้นพบ เช่น “หน้อย” เริ่มรู้จักกับ “อิฐ” เพื่อนใหม่ที่ไม่น่าชอบหน้า (เขาชนไก่) หรือ “เป็งง” ไม่เข้าใจว่าแม่ทำไมถึงไม่ชอบเพื่อนผู้หญิงของเขา และเริ่มตั้งข้อสงสัยถึงพฤติกรรมของแม่ (วัยเป็งง) หรือ “สอง” เริ่มรู้จักกับ “กัน” (มิงกูเพื่อนกัน) หรือ “ยอง” และกลุ่มเพื่อน หันไปแก้ไขปัญหาค้นคว้าบนบานกับศาลพ่อปู่ (ตั้งวง)

ในจุดหักเหในตอนท้ายของการเริ่มเรื่อง ตัวละครไปพบกับเหตุการณ์หรือบุคคลที่ทำให้ตัวละครเริ่มเปิดตัวเองไปพบเจอประสบการณ์ใหม่ หรือ เริ่มตระหนักถึงข้อบกพร่องของตัวเอง ในมุมที่ไม่เคยคาดคิด ผลของเหตุการณ์นี้ทำให้ตัวละครเริ่มหันกลับมาทบทวนทัศนคติและพฤติกรรมในอดีตอย่างจริงจัง เช่น “อิฐ” เสียสละช่วย “หน้อย” (เขาชนไก่) หรือ “เป็งง” รู้ว่าตัวเองทำให้แม่คิดเผลอ (วัยเป็งง) หรือ “สอง” ได้รับการยอมรับให้เข้ากลุ่มจาก “กัน” (มิงกูเพื่อนกัน) หรือ “ยอง” พร้อมกลุ่มเพื่อนตัดสินใจรวมตัวร่ำกั๊บน เพราะแม่ไม่เชื่อแต่ก็ไม่กล้าหลบหลู่ (ตั้งวง)

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นช่วงที่ตัวละครเริ่มเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ เพื่อการสำรวจชีวิตของตัวเอง การได้มองเห็นรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในชีวิต ที่เคยมองข้าม ทำให้เริ่มเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้น เช่น ความรู้สึกต่อพ่อแม่ หรือปฏิกิริยาผู้คนรอบข้างต่อพฤติกรรมของตัวเอง ในช่วงนี้ทัศนคติและการใช้ชีวิตของตัวละครค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีกว่า บางครั้งตัวละครอาจยังรู้สึกสับสน

หรือต่อต้านอยู่ในใจ แต่พวกเขาตั้งเริ่มคำถามต่อตัวเองถึงทัศนคติที่เริ่มเปลี่ยนไป และพยายามค้นหาคำตอบจากความสงสัยว่าแท้จริงแล้วเขาอาจเริ่มคิดถูก

จากนั้นเกิดเหตุการณ์หรือตัวละครที่สร้างอุปสรรค เป็นบททดสอบตัวละครหลักเข้ามาทำให้เกิดความขัดแย้ง แต่ความขัดแย้งนั้นส่งผลทำให้ตัวละครหลักต้องหันกลับมาทบทวนตนเอง เช่น “หน้อย” สร้างความไม่พอใจให้นักเรียนอาชีวะ จน “อิฐ” เข้ามาปกป้อง ทำให้เขาได้รู้จักความเสียสละจาก “อิฐ” มากขึ้น (เขาชนไก่) หรือ “เป้ง” ถูกโรงเรียนทำทัณฑ์บน ถึงทำให้เข้าใจสาเหตุที่แม่เข้มงวดและติดเหล้า (วัยเป้ง) หรือ “กัน” ทำให้ “สอง” ได้รู้จักแนวความคิดสุขภาพบุรุษจากท่าทีต่อคู่อริต่างแก๊ง (มิ่งกูเพื่อนกัน) หรือ “ของ” และกลุ่มเพื่อนถูกคนรอบข้างล้อเลียน จึงเริ่มมองว่าการรำแค้นเป็นเรื่องน่าอับอาย (ตั้งวง)

ในตอนท้ายช่วงนี้ ตัวละครค้นพบว่าตัวเองกำลังเปลี่ยนแปลง เกิดเหตุการณ์ที่สร้างจุดเปลี่ยนแก่ตัวละครเพื่อให้ละทิ้งความเป็นคนเก่าในอดีต และทดสอบว่าตนเองพร้อมยอมรับการเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงจริงหรือไม่ เช่น “หน้อย” และ “อิท” ทะเลาะกับเพื่อนต่างโรงเรียน (เขาชนไก่) หรือ “เป้ง” ทะเลาะวิวาทถูกจับเข้าคุก (วัยเป้ง) หรือ กลุ่มของกันและสองแตกแยก (มิ่งกูเพื่อนกัน) และ “ของ” ตัดสินใจไม่รำแค้นกับกลุ่มเพื่อน (ตั้งวง) จากผลลัพธ์จากเหตุการณ์ทั้งหมดนี้ ทำให้ตัวละครค้นพบข้อเท็จจริงบางอย่าง และกระตุ้นให้เข้าสู่ขั้นตอนการเปลี่ยนต่อทัศนคติและพฤติกรรมของตนเองอย่างมีนัยยะสำคัญ หรือ เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันหักเหทำให้ปฏิเสธความเชื่อดั้งเดิมของตนเอง

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ในช่วงต้นของภาวะวิกฤติ เข้าสู่ช่วงเวลาสำนึกผิด ตัวละครหันมาเผชิญหน้ากับตัวเองในเรื่องที่เคยหลีกเลี่ยงมาตลอด เรื่องราวดำเนินไปสู่เหตุการณ์เปิดเผยความจริง อคติที่เคยอยู่ในใจต่อบุคคลอื่นหรือความเชื่อแต่ก่อนถูกทำความเข้าใจเสียใหม่ เมื่อตัวละครได้รู้ความจริง และสำนึกผิดในสิ่งที่ทำเอาไว้ เช่น หน้อยรู้ว่าแท้จริง “อิฐ” คือ ผู้เสียสละรักเพื่อน (เขาชนไก่) หรือ “เป้ง” เข้าใจความสำคัญของครอบครัว (วัยเป้ง) หรือ “สอง” และ “กัน” แก้ไขความบาดหมางภายในกลุ่ม (มิ่งกูเพื่อนกัน) หรือ “ของ” ทะเลาะกับกลุ่มเพื่อนเรื่องไม่รำแค้น (ตั้งวง)

ต่อมาในภาวะวิกฤตินี้เป็นเหตุการณ์ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้ เพื่อเอาความสมดุลที่แท้จริงของชีวิตกลับคืนมา แต่เหตุการณ์บังคับให้ตัวละครเผชิญหน้ากับความขัดแย้งในสิ่งผิดพลาดที่เคยทำลงไป เช่น มีเหตุให้ต้องกลับไปมีเรื่องทะเลาะวิวาท หรือผิดใจกับเพื่อนอีกครั้ง ทั้ง ๆ ที่ตัวละครปฏิเสธเข้าไปยุ่งเกี่ยว แต่การต่อสู้ครั้งนี้กลับมีความสำคัญ เพราะเป็นการต่อสู้กับตัวเอง และผลลัพธ์ที่ได้มีความหมายหรือทำให้เกิดเป้าหมายต่อการเปลี่ยนแปลงมุมมองการใช้ชีวิต เช่น “หน้อย” ยอมสารภาพว่าเคยคิดไม่ดีกับ “อิฐ” (เขาชนไก่) หรือ “เป้ง” ยอมถูกทำร้ายเพื่อช่วยน้องชาย

(วัยเป็งง) หรือ “กัน” ปกป้อง “สอง” จนยอมถูกมีดแทงเพื่อปกป้องกลุ่มเพื่อน หรือ “ของ” ยอมเลิกคบเพื่อน เพราะคิดว่าการรำแก้นเป็นสิ่งมงาย (ตั้งวง)

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการต่อสู้ ทำให้ตัวละครก้าวข้ามผ่านความอ่อนแอ สามารถจัดการกับปมความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในอดีต และค้นพบคุณสมบัติสำคัญของลูกผู้ชายไม่ว่าจะเป็นความเสียสละ ความกล้าหาญ หรือการยอมความจริง ที่ทำให้พวกเขาเติบโต และค้นพบว่าแท้จริงแล้วตัวเองต้องการอะไรในชีวิต เช่น “หน้อย” รู้จักการให้อภัยจาก “อิฐ” (เขาชนไก่) หรือ “เป็งง” ค้นพบความหมายการอภัย (วัยเป็งง) หรือ “สอง” ให้อภัย “แกง” ที่ทำร้ายกัน (มิ่งกูเพื่อนกัน) หรือ “ของ” ค้นพบว่าตัวเองสามารถกำหนดชีวิตตัวเองได้ (ตั้งวง)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ในตอนจบตัวละครวัยรุ่นแต่ละคนได้ค้นพบความหมายในชีวิต เช่น ความเป็นลูกผู้ชาย หรือค้นพบความมั่นใจตัวเอง และได้พบมิตรภาพใหม่ในท้ายที่สุด

ก 3) โครงเรื่องประเภทการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง เกรียนพิคชั่น(2551) และวัยรุ่นพันล้าน (2558) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.5 สรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot)

สรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักใช้ชีวิตไร้ความรับผิดชอบ - เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้เห็นถึงข้อบกพร่องของตัวละครหลัก และถูกตัดสิน หรือถูกเข้าใจผิดจากคนรอบข้าง - ตัวละครตัดสินใจลุกขึ้นตอบโต้เพื่อพิสูจน์ตัวเอง
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครก้าวสู่ความรับผิดชอบในโลกของผู้ใหญ่ - มีบททดสอบให้ตัวละครเข้าใจโลกของผู้ใหญ่ - ตัวละครถูกรอบค้อมหรือคนรอบข้างทอดทิ้งให้โดดเดี่ยว - ตัวละครเริ่มต้นทำภารกิจเพื่อพิสูจน์ตนเองแต่ล้มลุกคลุกคลาน
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเริ่มตั้งตัวได้ แต่ต้องเข้าไปเกี่ยวพันกับบททดสอบในโลกของผู้ใหญ่ - โลกของผู้ใหญ่ทำให้ตัวละครต้องเจ็บปวด แต่ช่วยเปิดโลกทัศน์ให้เข้าใจความเป็นจริง
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเติบโต มีวุฒิภาวะก้าวเป็นผู้ใหญ่ และทำภารกิจได้สำเร็จ
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับ

จากตารางสรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot) มีรายละเอียดเหตุการณ์รายละเอียดดังนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ในโครงเรื่องการเติบโตเต็มวัย เน้นกระบวนการเจริญเติบโตจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ จากเป็นคนไม่มีความรับผิดชอบในชีวิตถูกทดสอบเรื่องความรับผิดชอบถึงความเป็นผู้ใหญ่ จำเป็นต้องผ่านกระบวนการ 3 ขั้นได้ ได้แก่ โลกใบเดิม การถูกทดสอบ และการเติบโต

ช่วงการเริ่มเรื่อง ตัวละครหลักถูกสร้างให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตและความสามารถหรือความสนใจ อาทิ กิจกรรมถ่ายหนัง เล่นละครเวที หรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่พฤติกรรมเหล่านั้น ถูกพ่อแม่หรือผู้ใหญ่มองว่าไร้สาระ หรืออาจทำผิดพลาดส่งผลให้ตัวละคร

สูญเสียความมั่นใจ และถูกผลักไสให้กลายเป็นคนไร้คุณค่าในสายตาผู้ใหญ่ เช่น “ต๊อบ” ได้เงินจากการเล่นเกมแต่พ่อแม่มองว่าไม่ตั้งใจเรียน (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี๋” พลัดท่าทำให้ “พลอยดาว” ต้องอับอาย จนเขาถูก “ครูแดงต้อย” คำหั้นและประณามว่าเป็นตัวชวย (เกรียนฟิคชั่น)

ตัวละครเกิดความรู้สึกอยากพิสูจน์ตัวเอง เพื่อลบคำสบประมาท ด้วยการพิสูจน์ให้เห็นว่าพวกเขารับผิดชอบต่อตัวเอง สามารถยืนด้วยลำแข้งตัวเองและประสบความสำเร็จได้

ในช่วงท้ายการเริ่มเรื่อง ตัวละครลุกขึ้นมาทำกระทู้บางสิ่ง เพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเองและพิสูจน์ว่ามีความสามารถ หรือความกล้าเผชิญหน้ากับความผิดพลาด เช่น “ต๊อบ” ตัดสินใจขายเกาลัด (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี๋” โต้เถียงกับ “ครูแดงต้อย” ว่าเขาไม่ใช่ตัวชวย (เกรียนฟิคชั่น)

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นช่วงการเจริญเติบโต ตัวละครหลักตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ได้ออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง เริ่มต้นเข้าสู่โลกของผู้ใหญ่ที่ต้องรับผิดชอบต่อ แต่ตัวละครยังคงคิดเหมือนเด็กไร้ประสบการณ์ทำไปด้วยการลองผิดลองถูก แรกเริ่มดูเหมือนไปได้ด้วยดี เช่น “ต๊อบ” เรียนรู้การทำกิจการขายเกาลัด (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี๋” รวบรวมความกล้า เล่นละครเวทีคู่กับ “พลอยดาว” (เกรียนฟิคชั่น)

แต่เมื่อตัวละครตัดสินใจทำ เกิดอุปสรรคมาขัดขวางความตั้งใจ จากการทำธุรกิจ หรือ การต้องการแก้ไขสิ่งผิดพลาด เช่น “ต๊อบ” ต้องปิดกิจการเกาลัดคั่วเพราะปัญหาเรื่องคว้น (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี๋” พยายามหาทางคืนดีกับ “พลอยดาว” แต่ต้องผิดหวังเมื่อรู้ว่า “ไอ๊ด” เพื่อนสนิทกำลังคบกับเธอ (เกรียนฟิคชั่น)

เหตุการณ์อุปสรรคบีบให้ตัวละคร ตกอยู่ในสภาวะต้องถูกทดสอบ ด้วยการพาตัวละครไปจุดต่ำสุดของชีวิต เพื่อให้มีเวลาทบทวนชีวิต ข้อบกพร่องของตัวเองที่ผ่านมา ด้วยการให้ตัวละครต้องถูกโดดเดี่ยว จากสภาวะแวดล้อมที่เคยอยู่ เช่น เพราะบ้านถูกยึดและครอบครัวกำลังต้องการหนีไปอยู่ที่เมืองจีน ทำให้ “ต๊อบ” หันมาขายสาหร่าย (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี๋” ถูกแม่เข้าใจผิดเรื่องพาผู้หญิงเข้าบ้าน จึงถูกไล่ออกจากบ้าน เขาจึงหนีไปอยู่พัทลุง (เกรียนฟิคชั่น)

อนึ่งการอยู่คนเดียวทำให้ตัวละครมีเวลาในการทบทวนความผิดพลาดที่ผ่านมา เป็นช่วงเวลาลองผิดลองถูกอย่างอิสระ เรียนรู้โลกของผู้ใหญ่อย่างจริงจัง ต้องรับผิดชอบต่อตัวเองมากขึ้น และเหนืออื่นใดคือการได้รับประสบการณ์จริงที่ไม่เคยมีโอกาสได้พบเจอ ทำให้รู้ว่าตัวเองเข้าใจว่าอะไรคืออุปสรรค และความยากลำบากในชีวิตจริง

ในช่วงท้ายของการพัฒนาเหตุการณ์ เกิดความล้มเหลวขึ้น ตัวละครได้พบกับเหตุการณ์ที่ทำให้ความเชื่อ ว่าแท้จริงแล้วในโลกของผู้ใหญ่ พวกเขาควบคุมอะไรไม่ได้เลย เช่น ลินค้าสาหร่ายทอดถูกปฏิเสธ ทำให้ “ต๊อบ” ตัดสินใจเลิกเรียนหันไปมุ่งมั่นในการพัฒนาธุรกิจ (วัยรุ่น

พันล้าน) หรือ “ตี” เข้าใจความรู้สึกอับอายของ “พลอยดาว” จากการเดินโซว้อะโกโก้ (เกรียนพิคชั่น)

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เมื่อตัวละครหลักเข้าใจความล้มเหลว ตัวละครเริ่มเรียนรู้การปรับตัวเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเองในโลกของผู้ใหญ่ เป็นช่วงค้นพบว่าตัวเองมีความสามารถ หรือศักยภาพ มีประโยชน์ต่อผู้อื่น ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้กลายเป็นเชื้อเพลิงผลักดันให้ตัวละครยิ่งเดินเข้าไปใกล้เป้าหมายตามตั้งใจไว้ เช่น ผลิภัณฑ์สาหร่ายทอดได้รับการยอมรับให้วางขายในร้าน 7-11 (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี” ได้รับการยอมรับจากหัวหน้าคณะตลกเล่นสามารถเล่นตลกได้ (เกรียนพิคชั่น)

ไม่ว่าตัวละครหลักผ่านบทเรียนความล้มเหลว และเรียนรู้ลุกขึ้นด้วยลำแข้งตนเอง จนประสบความสำเร็จไปอีกขั้นก็ตาม แต่ยังมีอีกบทเรียนสำคัญทำให้ได้เรียนรู้โลกแห่งความจริงที่แท้ คือ บทเรียนความไว้นื้อเชื่อใจ โดยเฉพาะเรื่องเงิน เป็นบทเรียนราคาแพงสะท้อนให้เห็นถึงความโลภ เห็นแก่ตัวบนพื้นฐานของความไว้วางใจได้เป็นอย่างดี เพราะตัวเอกถูกสร้างให้มองโลกในแง่ดี บทเรียนนี้จึงสำคัญที่ทำให้ตัวละครได้ก้าวเข้าสู่โลกของผู้ใหญ่อย่างแท้จริง เช่น “ต๊อบ” ถูกพ่อค้าปฏิเสธไม่ขายพระเครื่องคืนให้ (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี” ถูกเพื่อนสนิทเข็ดเงินทำงาน (เกรียนพิคชั่น)

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

จากบทเรียนสุดท้ายนี้ ทำให้ตัวละครหลักเข้าใจความเป็นจริงในโลกของผู้ใหญ่ และการเดินทางทำภารกิจใกล้ถึงจุดสิ้นสุดปลายทางแห่งความสำเร็จ พร้อมอวดโฉมให้ได้รับการยอมรับ เช่น “ต๊อบ” ทำให้โรงงานสาหร่ายผ่านมาตรฐานพร้อมผลิตส่งขายได้ทั่วประเทศ (วัยรุ่นพันล้าน) หรือ “ตี” แสดงให้แม่เห็นถึงความสามารถ เล่นตลกคาเฟ่หาเงินได้ (เกรียนพิคชั่น)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ในบทสรุป ตัวละครหลักสามารถพิสูจน์ว่าตัวเองมีความรับผิดชอบพร้อมเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ และสิ่งที่สำคัญคือ สามารถก้าวขึ้นมาทำหน้าที่ดูแลครอบครัวดังที่พ่อแม่คาดหวังไว้ เช่น ธุรกิจต๊อบเตอบโต สามารถพาครอบครัวกลับเมืองไทย (วัยรุ่นพันล้าน) และตีปรับความเข้าใจกับแม่ และกลับไปรวมกลุ่มกับกลุ่มเพื่อนสนิทอีกครั้ง (เกรียนพิคชั่น)

สรุปขนบโครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต

จากการศึกษาโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิตพบว่า มุ่งเน้นโครงเรื่องแบบพัฒนาตัวละคร (Character Plot) ให้เข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงความเป็นเด็กเพื่อก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เน้นการพาตัวละครออกจากบ้านอันเป็นที่ปลอดภัย (Comfort Zone) เพื่อไปเข้าสู่

กระบวนการค้นพบตัวตนผ่านต้นแบบ (Role Model) ผ่านโลกแห่งความจริงของผู้ใหญ่ ที่ต้องพบเจอความเจ็บปวด ก่อนเข้าใจความหมายการใช้ชีวิตจากผู้คนรอบข้างไม่ว่า เป็นความรักจากครอบครัว หรือมิตรภาพจากกลุ่มเพื่อน มีเรื่องราวความรักชายหญิงสอดแทรก ผ่าน โครงเรื่อง 3 ประเภท ที่สอดคล้องกับเรื่องเล่า ไม่ว่าจะเป็น โครงเรื่องประเภทล่อใจ (Temptation Plot) กับเรื่องเล่าวิธีการจัดการตนเอง จากการพบบททดสอบกับสิ่งล่อลวงใจ หรือ โครงเรื่องประเภทค้นพบ (Discovery Plot) ว่าด้วยเรื่องเล่าวัยรุ่นค้นตนเองความหมายการเป็นลูกผู้ชาย และ โครงเรื่องประเภทการเติบโตเต็มวัย (Maturation Plot) ในการนำวัยรุ่นเข้าใจศักยภาพในตนเองและหน้าที่รับผิดชอบต่อครอบครัว

มีแบบแผนโครงสร้างการเล่าเรื่องครบทั้ง 5 ชั้นและไปในทิศทางเดียวกัน เป็นเรื่องเล่ากระบวนการเติบโตเพื่อเรียนรู้ตนเอง หาวิธีการจัดการกับปัญหาส่วนตัวและโลกภายนอกเพื่อก้าวสู่การมีวุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ ผ่านลำดับการเล่าเรื่อง ได้แก่ 1) ชั้นการเริ่มเรื่อง: แนะนำความทุกข์ตัวละคร เป็นช่วงนำเสนอปัญหาของตัวละครหลัก 2) ชั้นพัฒนาเหตุการณ์: การเรียนรู้ความทุกข์ตัวละครเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมใหม่ 3) ภาวะวิกฤติ: การตัดสินใจเผชิญหน้าแก้ไข ช่วงที่ตัวละครกล้าเผชิญแก้ไขปัญหาหรือข้อบกพร่องของตน 4) ภาวะคลี่คลาย: ความทุกข์คลี่คลาย ปัญหาตัวละครได้รับการคลี่คลาย และ 5) การยุติเรื่องราว : การค้นพบตัวเอง ตัวละครค้นพบความหมายในมิติต่าง ๆ ของชีวิต และในตอบจบเรื่องตัวละครประสบความสำเร็จ จบเรื่องแบบ สุขนานุกรม (Happy Ending) ให้วัยรุ่นแก้ไขปัญหา ครอบครัวกลับมารวมตัว และมองเห็นความหวังในการใช้ชีวิต ด้วยเทคนิคการลำดับเหตุการณ์แบบ Chronological order เล่าเรื่องเรียงตามลำดับเวลา เพื่อแสดงให้เห็นการพัฒนารูปร่างลักษณะและการเติบโตของตัวละครที่แปรผันไปตามเหตุการณ์และความขัดแย้งที่ตัวละครต้องเผชิญ

ลำดับการเล่าเรื่องภายในโครงเรื่องสามารถสรุปออกมาเป็นขอบโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต ได้จากตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 สรุบบนโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต

สรุบบนโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	- ตัวละครหลักกำลังเผชิญหน้ากับความทุกข์หรือมีข้อบกพร่อง - ตัวละครตัดสินใจกระทำความผิดเพราะความอ่อนต่อโลก - ความผิดถูกเปิดเผย และมีผู้ให้ความช่วยเหลือยื่นมือเข้ามา
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	- ตัวละครก้าวเข้าสู่โลกของผู้ใหญ่ เผชิญหน้ากับความเจ็บปวด - ผู้ช่วยเหลือเข้ามาเป็นต้นแบบในใช้ชีวิต - ตัวละครถูกทำให้โดดเดี่ยว ต่อสู้กับความทุกข์หรือข้อบกพร่องของตนเองเพียงลำพัง
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	- ตัวละครเริ่มเข้าใจปัญหาของตนเอง - ตัวละครตัดสินใจเผชิญหน้ากับสถานการณ์บททดสอบ
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	- ตัวละครเอาชนะใจตัวเอง และปัญหาได้รับการแก้ไข
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	- ตัวละครพิสูจน์ว่ามีความเป็นผู้ใหญ่โดยสมบูรณ์

ข) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror)

จากการศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ พบว่าสามารถจัดแบ่งภาพยนตร์ให้อยู่ในโครงเรื่องได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1) โครงเรื่องประเภท คำดั่งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess Plot) และ 2) โครงเรื่องประเภท การเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ที่มีการผสมผสานขนบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวอื่นเข้ามา อาทิ แนวสืบสวนสอบสวน (Whodunit) และแนวเดินทางข้ามเวลา (Time Travel) ดังมีรายละเอียด ตามตารางข้างล่าง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror)

ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror)		
คำดึงดูดความชั่วร้าย (Wretched Excess)	การเปลี่ยนแปลง (Transformation)	
- สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังคาย” (2551)	ผสมผสานแนว สืบสวนสอบสวน	ผสมผสานแนว เดินทางข้ามเวลา
- ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน” (2552)		
- เคาท์ดาวน์ (2555)	- รุ่นพี่ (2558)	- สยามสแควร์ (2560)
- ฤดูร้อนนั้น ฉันตาย (2556)	- School Tale	
- ฝากไว้ในกายเธอ (2557)	เรื่องผีมีอยู่ว่า (2560)	

โครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นแนวสยองขวัญ

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญด้วยแนวคิดโครงเรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปสูตรการเล่าเรื่อง (Narrative Formula) จากโครงสร้างการเล่าเรื่องตามโครงเรื่องได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1) โครงเรื่องประเภทคำดึงดูดความชั่วร้าย (Wretched Excess) และ 2) โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation) ตามตารางโครงสร้างการเล่าเรื่องพร้อมผลการวิเคราะห์ในโครงเรื่องแต่ละประเภท ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

ข 1) โครงเรื่องประเภทคำดึงดูดความชั่วร้าย (Wretched Excess)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังคาย” (2551) ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน” (2552) “เคาท์ดาวน์” (2555) “ฤดูร้อนนั้น ฉันตาย” (2556) และ “ฝากไว้ในกายเธอ” (2557) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 สรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทคำดิ้งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess)

สรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทคำดิ้งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	- พระเอกหรือนางเอก มีปมขาดจากการกระทำผิด หรือ โหยหาความรักต้องการ ได้รับความสนใจ - ตัวละครฝ่าฝืนคำเตือนพาตัวเองไปสู่การกระทำผิด - ตัวละครได้รับผลกระทบจากความหายนะเกิดขึ้นจากผลพวงจากการฝ่าฝืน
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	- ตัวละครดล้าลึกสู่ความชั่วร้าย จากความพยายามปกปิดความผิดและพาตัวเองเข้าสู่การกระทำผิดต่อเนื่อง - มีเหตุการณ์ทดสอบศีลธรรม เข้ามาบีบบังคับให้ ตัวละครต้องเปิดเผยความลับ และต้องตัดสินใจกระทำบางอย่างเพื่อหลบหนีความผิด
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	- เหตุการณ์รอบข้างเริ่มเลวร้าย ตัวละครเกิดอาการสูญเสียสติ หรือถูกคุกคามทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย - ความลับถูกเปิดเผย ตัวละครตัดสินใจเอาชีวิตเข้าเสี่ยงเพื่อเผชิญหน้ากับความพยายามปกปิดความผิด
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	- หลังการเผชิญหน้าเกิดความสูญเสีย ตัวละครได้เรียนรู้ถึงความผิดที่สร้างไว้
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	- ตัวละครอาจเสียชีวิต หรือมีชีวิตรอดเพื่อสำนึกถึงความผิด

จากตารางสรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทคำดิ้งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess Plot) มีรายละเอียดเหตุการณ์รายละเอียดดังนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เป็นช่วงแนะนำความเป็นอยู่ ความสัมพันธ์ ความปรารถนา ปัญหา หรือแรงจูงใจของตัวละครหลัก ในช่วงนี้มักเปิดเรื่องด้วย ความปรารถนาใช้ชีวิตอย่างอิสระของตัวละครวัยรุ่น อาทิ ต้องการความรัก ความอิจฉา การครุ่นคิดถึงเรื่องราวบางอย่าง หรือเริ่มต้นด้วยการนำเสนอการฝ่าฝืน หรือการกระทำผิดของตัวละคร จากความมีอิสระในการใช้ชีวิตด้วยสัญชาตญาณวัยรุ่น

ตัวละครพาตัวเองเข้าไปสู่เหตุการณ์ที่ตนเองก่อกำเนิดขึ้นจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำให้ด้วยความสนุกจนเกิดความหายนะตามมา เช่น กลุ่มวัยรุ่นนพยายมรังแก ลูกสัปเหร่อที่เอาเรื่องการเสพยาของพวกเขาไปฟ้องครู (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังตาย”) หรือ ระหว่างที่แม่ส่ง “เป้” ไปบวช ทำให้เขาไม่พอใจจึงด่าทอคำพูดหยาบคายกับแม่ (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ “สิงห์” พา “จอย” “เพื่อนผู้หญิงที่ชอบ” และ “มิน” ไปเที่ยวทะเล และแอบผสมยานอนหลับให้ “จอย” ดื่ม (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ “บี” “แจ๊ค” และ “แพม” ใช้ชีวิตเสเพลในนิวยอร์กเพื่อให้ลืมความผิดที่ปกปิดไว้ (เคาท์ดาวน) หรือ “เพิร์ท” แอบชอบ “ไอซ์” แฟนสาวของ “แทน” เพื่อนสนิท (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ กลุ่มนักเรียนจับกลุ่มทำทนายเล่าเรื่องผีในโรงเรียน (School Tale)

หลังจากนั้นตัวละครฝ่าฝืนคำเตือน หรือพาตัวเองเข้าไปสู่การกระทำผิด อาจตั้งใจหรือไม่ตั้งใจตามช่วงวัย ทั้งนี้ผลพวงจากการฝ่าฝืนเกิดเหตุการณ์ต่อเนื่องนำตัวละครไปสู่ความหายนะ เช่น กลุ่มเพื่อนรังแกลูกสัปเหร่อด้วยการโยนลงจากรถ จนทำให้เขากลับมาแก้แค้น (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังตาย”) หรือ สามเณรเป้ ฝ่าฝืนกินของเช่น ไหว้เปรต จนเกิดเหตุการณ์ผิดปกติ (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ สิงห์หวังแกล้งเพื่อนผู้หญิงที่กำลังสลับแต่เธอกลับซ็อกเสียชีวิต (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ กลุ่มวัยรุ่นสังฆ์ยาเสพติดเพื่อคลายเครียดแต่กลับ ไปแกล้งพ่อค้ายาจนเขาไม่พอใจ (เคาท์ดาวน) หรือ ไอซ์ตั้งท้องเพิร์ทพาเธอไปทำแท้ง และพลาดพลังทำให้เธอเสียชีวิต (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ กลุ่มนักเรียนตกลงออกไปทำทนายผีตามเรื่องเล่าในโรงเรียน (School Tale)

ในตอนท้ายของช่วงนี้ การกระทำที่ฝ่าฝืน ไม่คิดหน้าคิดหลัง หรือกระทำเลวทรอบศีลธรรมนำพาความเดือดร้อนมาสู่ตัวละครจนเกิดปัญหาลูกกลามบานปลายขึ้น เป็นช่วงเวลาสะท้อนให้เห็นถึง การขาดวุฒิภาวะรับมือ และมีจิตใจที่เริ่มฟุ้งซ่าน ควบคุมสติตัวเองไม่อยู่ จนพาตัวเองดำเนินไปสู่การกระทำสิ่งที่ชั่วร้ายตามมา

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เหตุการณ์ในช่วงนี้ พัฒนาให้ตัวละครถลำลึกไปกับความผิดที่ก่อไว้ ด้วยความพยายามอำพรางหลักฐาน หรือปกปิดความผิด หรือต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เลวร้าย จากพฤติกรรมที่ทำไว้ในช่วงแรก เช่น ลูกสัปเหร่อใช้คุณไสยมนต์ดำ กลับมาแก้แค้นเพื่อนที่รังแก (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังตาย”) หรือ “สามเณรเป้” หวาดผวากับผีเปรตที่ตามมาเอาเขาไปเป็นตัวตายตัวแทน (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ “สิงห์” ฆ่าตัวตายหนีความผิด ส่วน “มิน” เพื่อนสาวที่ไปด้วยกันกินนั้น เกิดอาการหวาดระแวง (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ “เฮซุส” ลงโทษกลุ่มวัยรุ่นที่ทำตัวเสเพล ไม่คิดถึงครอบครัว (เคาท์ดาวน) หรือ “แทน” อดคิดแฟนหนุ่มออกตามสืบสาเหตุการตายของ

ไอซ์ ขณะที่เพิร์ทพยายามปกปิดหลักฐาน (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ กลุ่มนักเรียนทุกคนถูกผีในเรื่องเล่าตามล่าเอาชีวิต (School Tale)

หลังเกิดเหตุการณ์ผิดปกติ ตัวละครเริ่ม รู้สึกสำนึกผิด หรือสูญเสียการควบคุมตัวเอง หรือพยายามเอาตัวรอด ฟุ้งซ่านจนอาจเห็นภาพหลอน ความลับที่แอบซ่อนไว้ ถูกตามขุดคุ้ยเพื่อให้เปิดเผย ตัวละครจึงพยายามหาวิธีเอาตัวรอด เพราะยิ่งปกปิดกลับยิ่งนำไปสู่การตัดสินใจทำบางอย่าง นำพาไปสู่ความเลวร้าย เช่น กลุ่มเพื่อนเริ่มถูกฆ่าไปทีละคน (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังคาย”) หรือ “สามนครเป็” ไม่สนใจคำแนะนำ พระอาจารย์ ที่ให้นั่งสมาธิ เพื่อเอาชีวิตรอดจากเปรต (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ “มีน” หวาดระแวงภาพหลอนวิญญาณเพื่อน “จอย” และถูกกล่าวหาเป็นฆาตกรจากน้องชายของจอย จนกระโดดตึกฆ่าตัวตาย (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ กลุ่มวัยรุ่นถูก “เฮซุส” ทรมาณและบังคับให้สารภาพความผิด (เคาท์ดาวน) หรือ “เพิร์ท” หวาดระแวงเห็นภาพหลอนของ “ไอซ์” และต้องพยายามสร้างข้อมูลเท็จเพื่อไม่ให้ถูกจับได้ (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ กลุ่มวัยรุ่น พยายามหาข้อมูลและวิธีเริ่มกำจัดผี เพื่อหาทางเอาตัวรอด (School Tale)

ในตอนท้ายขององก์ที่ 2 เมื่อตัวละครเริ่มมองเห็นหนทางในการหาทางออกของปัญหา ตัวละครตัดสินใจอยู่ สองลักษณะ คือ ลักษณะที่หนึ่ง ตัวละครรวมกลุ่มกันเพื่อคิดหาวิธีการเอาชีวิต ด้วยการเผชิญหน้า ส่วนลักษณะที่สอง ตัวละครปฏิเสธแนวทางการแก้ไขปัญหาแบบรวมกลุ่ม จะแยกตัวโดดเดี่ยวออกมาหาวิธีการแก้ไขด้วยตนเอง และ ทำตัวหลบซ่อน คุมพิรุช ไม่น่าไว้วางใจ

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ในช่วงนี้เหตุการณ์ยิ่งเลวร้ายลง เกิดเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเอาชีวิตเข้าเสี่ยง อาจถึง ความตาย ตัวละครหาทางเอาชีวิตรอด หรือบางตัวละครสูญเสียการควบคุมตัวเองยอมทำทุกอย่าง เพื่อปกปิดสิ่งที่ความลับก่อนถูกเปิดเผย แต่ยิ่งปกปิดก็ยิ่งกระทำเลวร้ายมากขึ้น เช่น กลุ่มเพื่อนถูกฆ่าตายทุกคน ยกเว้น “พิงค์” ที่ถูกตำรวจเข้ามาช่วยได้ทัน (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังคาย”) หรือ “สามนครเป็” คุมสติไม่อยู่ได้ยินเสียงหลอนจากเหตุการณ์ที่ตัวเองทำผิด (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ น้องชายเริ่มกลัววิญญาณพี่สาว เพราะถูกตามหลอกหลอน (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ กลุ่มวัยรุ่นพยายามหาทางรอด จากการถูกทรมาณอย่างรุนแรง (เคาท์ดาวน) หรือ “เพิร์ท” เริ่มคุมสติไม่อยู่จากภาพหลอน และพยายามหาทางเอาตัวรอด (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ กลุ่มวัยรุ่นเผชิญหน้า กับเหล่าผีในเรื่องเล่า (School Tale)

จากนั้นเป็นช่วงเวลาแห่งการเปิดโปง และถูกลงโทษ ตัวละครต้องสารภาพความผิดที่ตัวเองเคยก่อไว้ หรือ เฉลยความลับที่ปกปิดเอาไว้ ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับการต่อสู้ครั้งสุดท้ายกับ ตัวละครฝ่ายร้าย หรือ ด้านมืดในจิตใจของตัวเอง ความจริง หรือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ และ ได้รับผลจากความผิดที่ตัวเองกระทำไว้ เช่น “พิงค์” ทำผิดที่เพิกเฉย จึงถูกวิญญาณลูกสัปเหร่อและ

กลุ่มเพื่อนตามเอาชีวิต (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังตายน”) หรือ สาเหตุการบวชของ “สามเนรเป้” คือ ฆ่าพ่อตัวเอง จึงถูกก้อนหินลึกลับปาใส่ (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ น้องชายสารภาพกับแม่ว่าเป็นคนปล่อยคลิป์ที่สาวเปลือยกาย เพราะอิจฉา (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือกลุ่มวัยรุ่นสารภาพบาปจึงถูกฆ่าทุกคนยกเว้น “บี” ที่กำลังพยายามหาทางเอาตัวรอด (เคาท်คาวน์) หรือ “แทน” รู้ความจริงว่า “เพิร์ท” คือ ฆาตกร จึงตามไปล้างแค้น(ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ “โอม” หนึ่งในกลุ่มวัยรุ่น คือ ต้นตอของเรื่องเล่าผี ที่ทำให้ครูในห้องสมุดโรงเรียนต้องฆ่าตัวตายกลายเป็นผี (School Tale)

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังจากตัวละครเผชิญหน้ากับความจริงที่ถูกเปิดเผย หรือแก้ไขความขัดแย้งที่เป็นปัญหาหลักของตนเองลงไปได้ ตัวละครพยายามหาทางรอดพ้น แต่บางตัวละครอาจกำลังถูกลงโทษและกำลังพ่ายแพ้ เช่น “ฟิงค์” ถูกวิญญูณของกลุ่มเพื่อนตามเอาชีวิต (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังตายน”) หรือ “สามเนรเป้” รู้ซึ่งถึงความเจ็บปวดต่อบาปที่ทำกับพ่อ (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ “ตึ่ง” เข้าไปช่วยแม่ไม่ให้ฆ่าตัวตายตามพี่สาว (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ “บี” ฆ่า “เสซุส” ได้สำเร็จและพยายามหลบหนีออกมาได้ (เคาท်คาวน์) หรือ “เพิร์ท” รอดพ้นจากคดีฆาตกรรม (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ “โอม” ค้นพบความจริงของวิญญูณต้นตอความเลวร้ายหลักในโรงเรียน (School Tale)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ในตอนจบเรื่อง เป็นบทสรุปชะตากรรมของตัวละคร และคลี่คลายปมปัญหาทั้งหมดของเรื่องให้กระจ่างแจ้งของเหตุการณ์ในเรื่อง ตัวละครได้เรียนรู้ถึงผลกรรมที่ได้ทำไว้ มีทั้งรอดชีวิตหรือเสียชีวิต เช่น “ฟิงค์” ขอมควักดวงตาทั้งสองข้างเพื่อไม่ต้องการมองเห็นวิญญูณอีกต่อไป (สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังตายน”) หรือ “สามเนรเป้” กลายเป็นเปรตจากบาปที่ทำไว้ (ห้าแพร่ง ตอน “หลาวชะโอน”) หรือ “ตึ่ง” ช่วยแม่ได้สำเร็จ (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ “บี” พบว่าเหตุการณ์เป็นเพียงความฝัน (เคาท်คาวน์) หรือ “เพิร์ท” “ยังคงเห็นภาพหลอนของ “ไอซ์” ตลอดไป (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ “โอม” สามารถจัดการส่งดวงวิญญูณต้นตอในโรงเรียนไปสู่สุคติ (School Tale)

ข 2) โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง “รุ่นพี่” (2558) “School Tale เรื่องผีมือยู่วา” (2560) และ “สยามสแควร์” (2560) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9 สรุปลักษณะการสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง
(Transformation Plot)

สรุปลักษณะการสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักเป็นคนเก็บตัว ซึมเศร้า โดดเดี่ยวตัวเองจากสังคม - ตัวละครมีเพื่อนใหม่เข้ามาทำความรู้จัก - เพื่อนใหม่นำภารกิจปริศนาเกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มต้นตัวละครปฏิเสธเข้าร่วมทำภารกิจ แต่มีเหตุให้ต้องเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ปริศนาทำให้เปลี่ยนความตั้งใจ - ตัวละครสืบค้นข้อมูลจนรู้เบาะแสปริศนาและตกลงรับทำภารกิจ - ปัญหาจากเพื่อนใหม่ทำให้ตัวละครเริ่มเปิดตัวเองและมุ่งมั่นสืบความจริง แต่เกิดเหตุการณ์ให้เข้าไปพัวพันกับการถูกคุกคามจากสิ่งเหนือธรรมชาติ
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครค้นพบเบาะแสสำคัญ นำไปสู่เหตุการณ์สะเทือนใจ จนมุ่งมั่นต้องทำภารกิจให้สำเร็จ - ตัวละครเผชิญหน้ากับผู้อยู่เบื้องหลังปริศนา ผู้ร้ายถูกเปิดโปง
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ภารกิจช่วยเหลือเพื่อนประสบความสำเร็จ และปริศนาได้รับการคลี่คลาย
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเลิกปิดกั้นตนเองและเปิดใจออกไปสู่โลกกว้าง

จากตารางโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) มีรายละเอียดดังนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เป็นการแนะนำบุคลิกและอุปนิสัยทางจิตวิทยาของตัวละคร เพื่อให้เข้าใจสภาวะที่ดำรงอยู่ของตัวละครหลักก่อน อาจเป็นคนซึมเศร้า เก็บตัว ทำตัวแปลกแยก และตัวละครมีพรสวรรค์หรือข้อได้เปรียบบางอย่าง ที่ตัวละครไม่เห็นคุณค่า เช่น “ม่อน” หญิงสาวลูกกำพร้า นิสัยแปลกแยกต่อเพื่อนรอบข้าง แต่มีพรสวรรค์สามารถไต่กลิ่นและยินเสียงวิญญาณ (รุ่นพี่) หรือ “เมย์” หญิงสาวมีอาการซึมเศร้า เพราะถูกผู้ชายบอกเลิก (สยามสแควร์)

ก่อนเกิดเหตุการณ์ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างลึกซึ้งและมีความสำคัญ เกิดความขัดแย้ง หรือปัญหาหลักกับตัวละครเกิดจากอุปนิสัยส่วนตัวของตัวละคร และผูกมัดตัวละครให้พยายามหาวิธีคลี่คลายในตอนท้ายเรื่อง ในช่วงนี้ตัวละครได้รับการยื่นขอเสนอให้ทำภารกิจบางอย่าง มีผลต่อการตอบสนอง (Reaction) เหตุและผล (Cause-Effect) ของตัวละครในการเริ่มต้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงตัวละคร ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้ “ม่อน” ได้ยินเสียงวิทยุณรุ่นพี่มาขอความช่วยเหลือให้สืบหาฆาตกรรมที่ฆ่าเขาในโรงเรียน แต่เธอปฏิเสธการช่วย ทั้งยังพบกับ “แอนท์” เพื่อนใหม่พยายามมาตีสนิทด้วย (รุ่นพี่) หรือ “เมย์” เข้าไปเกี่ยวพันกับเรื่องเล่าวิทยุณรุ่นพี่ในสยามสแควร์ (สยามสแควร์)

ตอนท้ายของช่วงนี้ อาจมีตัวละครเพื่อนใหม่เข้ามา ซึ่งอาจเข้ามาก่อนหน้าหรือในช่วงท้าย และเกิดเหตุการณ์ปริศนาบางอย่าง ทำให้ตัวละครต้องเข้าไปเกี่ยวข้อง ที่แรกอาจยังไม่รู้ว่าการทำภารกิจนี้นำไปสู่กระบวนการการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change & Growth) ซึ่งเป็นผลลัพธ์ในตอนท้าย เช่น มีวิทยุณรุ่นพี่ออกมาหลอกหลอนในโรงเรียน อาจเกี่ยวพันกับคดีฆาตกรรมรุ่นพี่ “ม่อน” จึงตกรับปากช่วยตามหาตัวฆาตกรให้ “วิทยุณรุ่นพี่” (รุ่นพี่) หรือ ในคืนไฟดับที่สยามสแควร์ “เมย์” และ “เดิร์ก” ได้เจอ “นิค” หญิงสาวลึกลับในห้องน้ำ (สยามสแควร์)

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นช่วงการนำเสนอให้เห็นถึงผลกระทบอย่างเต็มรูปแบบในการเข้าสู่ภารกิจ ตัวละครถูกนำไปสู่ความขัดแย้ง หรือการตั้งคำถามต่อการใช้ชีวิต ในตอนแรกอาจเกิดการต่อต้าน หรือความไม่เต็มใจ แต่ความใคร่รู้จะนำตัวละครเปลี่ยนความตั้งใจ ซึ่งเหตุการณ์นี้กระตุ้นเรื่องราวให้นำไปสู่ความเข้มข้นจากการสืบหาข้อมูล และเริ่มเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการเฝ้าครุ่นคิด หรือจากความรู้สึกได้เข้าไปเรียนรู้ พบเจอกับผู้คนในหลากหลายประเภท ทำให้เกิดการตั้งคำถามกับตัวเอง เช่น “ม่อน” เริ่มสนิทสนมกับ “แอนท์” และ “วิทยุณรุ่นพี่” อีกทั้งตัดสินใจตามหาเบาะแสคดีฆาตกรรมในโรงเรียน (รุ่นพี่) หรือ “เมย์” เดินทางไปเยี่ยม “นิค” ที่บ้าน และ ถูก “นิค” ตั้งคำถามถึงเรื่องภาพลักษณ์ของตนเองต่อสายตาผู้อื่น (สยามสแควร์)

จากนั้นตัวละครจะเริ่มเปิดใจกับเพื่อนใหม่และเปิดเผยตัวเอง จากนั้นจะเกิดเหตุการณ์ให้ตัวละครได้ค้นพบเบาะแสสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อภารกิจพร้อมทั้งได้แสดงศักยภาพภายใน เช่น “ม่อน” เปิดใจกับ “แอนท์” และ “รุ่นพี่” ขณะที่หนึ่งในผู้ต้องสงสัยในคดีฆาตกรรมฆ่าตัวตาย และ “ม่อน” ต้องเอาตัวรอดจากเหตุการณ์วิทยุณรุ่นพี่ในโรงเรียนพยายามฆ่าเธอ (รุ่นพี่) หรือ “เมย์” เปิดใจกับ “นิค” และตัวเธอเข้าไปเกี่ยวข้องเรื่องเล่าผีในสยามสแควร์ และเป็นกุญแจสำคัญที่จะช่วยกลุ่มเพื่อนให้รอดจากวิทยุณรุ่นพี่ที่ตามเอาชีวิต (สยามสแควร์)

ในช่วงท้ายการพัฒนาเหตุการณ์ หลังจากตัวละครค้นพบศักยภาพตัวเอง ตัวละครจะมีความมั่นใจ กล้าหาญ ตัวละครเริ่มเปิดใจเรียนรู้ผู้อื่น แต่จะเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงต่อตัวละครให้เปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อผู้อื่น และความจริงบางอย่างจะถูกเปิดเผย เช่น “แอนท์” ฆ่าตัวตายหนีความอับอายจากภาพเปลือยหลุด จึงทำให้ “ม่อน” ตั้งใจแน่วแน่ ที่จะสืบหาตัวฆาตกร(รุ่นพี่) หรือ “เมย์” ตั้งใจจะไปขอโทษ “จ๊อบเล็ก” เพื่อนสนิท และพบความจริงว่า “นิด” เกี่ยวข้องกับแม่ของจ๊อบเล็ก และตกใจเมื่อรู้ว่า “นิด” เดินทางข้ามเวลามาจากอดีต (สยามสแควร์)

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

นำเสนอเหตุการณ์ผลลัพธ์ของการเปลี่ยนแปลง ตัวละครหลักก้าวไปสู่จุดสิ้นสุดของประสบการณ์เดิม ตัวละครจะเริ่มเรียนรู้บทเรียนมากกว่าสิ่งที่เขาคาดหวัง บ่อยครั้งที่บทเรียนแท้จริงถูกซ่อนอยู่ หรือเป็นสิ่งที่ไม่คาดฝัน ความคาดหวังจะอยู่ในสภาวะสับสน ภาพลวงตาจะถูกทำลาย และความเป็นจริงเข้ามาแทนที่ภาพในจินตนาการ เช่น “ม่อน” ค้นพบความจริงในคืนวันที่ “รุ่นพี่” เสียชีวิต จนทำให้ “วิญญาณของรุ่นพี่” ต้องถึงเวลาไปเกิด อีกทั้งความจริงที่ค้นพบยังสามารถนำเธอไปสู่จุดที่จะคลี่คลายเหตุการณ์คดีฆาตกรรมในโรงเรียนได้ หรือ “เมย์” คาดหวังว่า “นิด” จะเป็นเพื่อนสนิทเธอได้ แต่เธอกลับได้รู้ความจริงว่า “นิด” เคยถูกเพื่อนในโรงเรียนเกลียดเพราะชอบทำตัวเด่น สร้างภาพ และมีนิสัยชอบโกหกทำให้เพื่อนเสียหาย ส่วนวิญญาณในสยามสแควร์ยังตามมาหลอกหลอนเพื่อนในกลุ่ม (สยามสแควร์)

เมื่อตัวละครได้รับบทเรียนจากความเชื่อใจทั้งในด้านบวกหรือลบ ตัวละครจะเข้าสู่ช่วงเวลาแห่งการเผชิญหน้ากับการแก้ไข ต้องตัดสินใจเผชิญหน้าครั้งสุดท้ายกับตัวละครฝ่ายร้าย เกิดการเปิดโปงความจริง จากเงื่อนงำปริศนา หวังคลี่คลายเพื่อแก้ไขความขัดแย้ง หรือปัญหาส่วนตัวหลักลงได้ เช่น “ม่อน” เผชิญหน้ากับ “คุณหมอ” ผู้เป็นฆาตกรอยู่เบื้องหลังการตายของ “รุ่นพี่” และเรื่องเล่าวิญญาณในโรงเรียน “คุณหมอ” ถูกวิญญาณร้ายฆ่าตาย ส่วน “ม่อน” รอดจากการตกตึกเพราะ “วิญญาณรุ่นพี่” เข้ามาช่วยชีวิตเธอ ก่อนจะจากไป (รุ่นพี่) หรือ “เมย์” และกลุ่มเพื่อนพบว่า วิญญาณ เกิดจากเรื่องเล่าของ “นิด” ที่หายตัว จึงช่วยกันพา “นิด” เดินทางย้อนเวลากลับไป เพื่อให้วิญญาณสูญสลายไปด้วย อีกทั้ง “เมย์” ยังพบว่า “เดิร์ก” ชายหนุ่มที่เธอเกลียดคือคนดีผู้คอยแอบช่วยทุกอย่างตลอดมา (สยาม สแควร์)

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ในการคลี่คลายเหตุการณ์ นำเสนอการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวละคร สะท้อนถึงการเจริญเติบโตของตัวละคร มีการเปลี่ยนความคิด อุปนิสัย หรือพฤติกรรมเป็นส่วนใหญ่ขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ อีกทั้งอาจยังเป็นช่วงเวลาสะสางปัญหาหรือความขัดแย้งบางอย่างที่ยังไม่ได้รับการแก้ไขในช่วงภาวะวิกฤติ ให้สิ้นสุดลง เช่น “ม่อน” เลิกเก็บตัวและเปิดใจกับคนอื่น (รุ่นพี่) หรือ

“เมย์” สืบพบว่า “นิด” ไม่ได้ย้อนเวลากลับไปจริง จึงพยายามเกลี้ยกล่อมให้เธอยอมกลับไป เพื่อที่จะทำให้วิญญาณในสยามสแควร์หายตัวไปด้วย (สยามสแควร์)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

เป็นบทสรุปถึงการตัดสินใจเลือกทางเดินชีวิตของตัวละคร จะเกิดความสุขและค้นพบเป้าหมายในการใช้ชีวิตหลังจากเข้าใจและยอมรับในตนเอง เช่น “ม่อน” ตัดสินใจออกไปเผชิญโลกกว้างภายนอกด้วยตนเอง (รุ่นพี่) หรือ “เมย์” ตัดสินใจกลับไปสานสัมพันธ์ใหม่กับ “เดิร์ก” (สยามสแควร์)

สรุปชนบทโครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ

จากผลการศึกษาพบว่าโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญถูกนำเสนอให้มีความสัมพันธ์กับเรื่องเล่า ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ เรื่องเล่าที่นำเสนอการใช้ชีวิตจากด้านสว่างไปสู่ด้านมืดในจิตใจ จะใช้โครงเรื่องแบบคำดิ่งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess) และ เรื่องเล่าการใช้ชีวิตจากด้านมืดออกมาสู่ด้านสว่าง ผ่านโครงเรื่องแบบการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ด้านโครงเรื่องแบบคำดิ่งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess) นำเสนอเรื่องราวของวัยรุ่นผู้ลุ่มหลงอยู่กับต้นหากิเลส สามารถทำสิ่งเลวร้ายได้เพื่อให้ตัวเองได้เป็นคนสำคัญในสายตาผู้อื่น และส่วนโครงเรื่องแบบการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) เป็นเรื่องราวของวัยรุ่นผู้เก็บตัว แต่ต้องถูกดึงให้มาทำภารกิจช่วยเหลือวิญญาณ เพื่อผลลัพธ์การได้เปิดตัวเองได้เรียนรู้ความเป็นจริงของมนุษย์ ซึ่งโครงเรื่องทั้งสองยังคงถูกใช้เพื่อให้ความสอดคล้องกับเรื่องเล่า เพื่อพาตัวละครในเรื่องไปสู่การรู้จักผลลัพธ์จากทำบาป และด้านดีในชีวิตจากการหลุดพ้นจากสิ่งดำมืด

ส่วนโครงสร้างการเล่าเรื่อง ยังคงเล่าเหตุการณ์ไปที่ละลำดับตามโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการเริ่มเรื่อง: การกระทำผิด เป็นช่วงที่ตัวละครกระทำผิด หรือพบการทำความผิด 2) ขั้นพัฒนาเหตุการณ์: ข้อมูลที่ถูกปกปิด ตัวละครต้องปกปิดความผิดหรือทำภารกิจสืบหาความจริง 3) ภาวะวิกฤติ: การเปิดเผยความผิด ความผิดที่ปกปิดจะถูกเปิดเผยและเผชิญหน้ากับคนผิด 4) ภาวะคลี่คลาย: ปริศนาได้รับความกระจ่าง ภารกิจความจริงได้รับการคลี่คลาย และ 5) การยุติเรื่องราว : สำนึกความเป็นมนุษย์ ตัวละครจะได้รับบทเรียนถึงด้านมืดและด้านสว่างของความเป็นมนุษย์

รูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นทั้งแบบต่อเนื่องเป็นตอนยาว เหมือนภาพยนตร์ขนาดยาว (Feature film) หรือการเล่าเรื่องแบบสั้นสั้น (Fragment) แต่เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวย่อยคล้ายภาพยนตร์สั้น (Short film) ในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเล่าผีในโรงเรียน แต่ทุกเรื่องราวย่อยมีความสัมพันธ์ผูกพันกันกลายเป็นเรื่องหลักเดียวในตอนท้าย ส่วนการลำดับเหตุการณ์ในภาพยนตร์มีทั้งแบบเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) และ ไม่เรียงตามลำดับ

เวลา (Non- Chronological Order) โดยเฉพาะในแบบไม่เรียงตามลำดับเวลา มักใช้การเปิดเรื่องด้วยเงื่อนงำ เกิดเหตุการณ์เสียชีวิตของตัวละครบางคน เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามและหาคำตอบ บางทั้งในช่วงจุดวิกฤติ (Climax) มักใช้การตัดต่อแบบตัดสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting) เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชม และเพื่อหลอกล่อการปกปิดและเปิดเผยข้อมูลไปพร้อม ๆ กัน รวมถึงการใช้ตอนจบแบบหักมุม (Twist Ending) เพื่อสร้างความประหลาดใจแก่ผู้ชมต่อการเปิดเผยตัวฆาตกรหรือสาเหตุของเรื่องราวพลิกกลับ ซึ่งจำเป็นต้องพึ่งพาการใช้การเล่าเรื่องแบบไม่เรียงตามลำดับเวลา เพื่อเรียกร้อยสลับเหตุการณ์ใหม่ให้เกิดความน่าสงสัย หรือเพื่อปิดบังข้อมูล สลับตำแหน่งเหตุการณ์ที่มีความสำคัญให้ค่อยได้รับการเปิดเผย หรือเป็นข้อมูลที่หลอกล่อให้ผู้ชมหลงทาง ก่อนที่จะเฉลยความจริงในตอนท้ายเรื่อง

ลำดับการเล่าเรื่องภายในโครงเรื่องสามารถสรุปออกมาเป็นขนบโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญได้จากตารางดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.10 สรุปขนบโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ

สรุปขนบโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักโดดเด่นด้วยตัวเอง เพราะปิดกันไม่ต้องการให้ใครรู้ว่าตนเองอ่อนแอต้องการความรัก - ตัวละครรู้จักเพื่อนใหม่ ที่นำภารกิจมาให้หรือพาตัวเองเข้าไปสู่การฝ่าฝืนกระทำผิด - เกิดสิ่งปกติ ตัวละครเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องเหนือธรรมชาติ
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครพยายามปฏิเสธภารกิจ หรือปกปิดความผิด แต่จะมีเหตุจูงใจให้ตอบรับทำภารกิจ หรือเข้าไปเกี่ยวข้องกับ การกระทำผิด - ตัวละครเข้าไปเกี่ยวกับข้อมูล อาจเป็นการค้นหาหรือต้องปกปิดความลับ - ตัวละครถูกคุกคามเอาชีวิตให้เกิดอันตราย
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - สถานการณ์บางอย่างเลวร้ายลง เกิดการสูญเสียระหว่างการทำภารกิจ - ความลับของตัวละครหรือภารกิจถูกเปิดเผย ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับผู้อยู่เบื้องหลังปริศนา
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ร้ายถูกลงโทษ ภารกิจประสบความสำเร็จ และปริศนาได้รับความกระจ่าง
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครอาจเสียชีวิต มีชีวิตรอด หรือสำนึกถึงความผิดถึงผลกระทบที่ทำได้

ค) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโรแมนติกโรแมนติก (Teen Romance)

จากการศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโรแมนติกโรแมนติกพบว่า สามารถจัดแบ่งภาพยนตร์ให้อยู่ในโครงเรื่องประเภทความรัก พบว่ามีโครงเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1 โครงเรื่องความรักของคนโสด (Single Lover Plot) และ 1.2 โครงเรื่องความรักของคนมีคู่ (Love Couple Plot) ด้านโครงเรื่องรักของคนโสด จะนำเสนอเรื่องราวกระบวนการพัฒนาความสัมพันธ์จากเพื่อนไปสู่คนรัก ส่วนโครงเรื่องของคนมีคู่ จะนำเสนอ เรื่องราวกระบวนการทดสอบความสัมพันธ์ในชีวิตคู่ ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก (Teen Romance)

ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก (Teen Romance)	
ความรักของคนโสด (Single Lover Plot)	ความรักของคนมีคู่ (Love Couple Plot)
<ul style="list-style-type: none"> - ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) ตอน “พู่” กับ “ไม้” ตอน “โจ้” กับ “ซี”, และตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี” - สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก (2553) - เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) ตอน “ลำปางหนาวมาก” ตอน “รอ” ตอน “เพื่อนรัก” - รักจัดหนัก (2554) ตอน “ทอมแฉิ่ง” - Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (2554) - เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ (2558) - 15+ ไอคิวกระชูด (2560) 	<ul style="list-style-type: none"> - ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) ตอน “หิร” กับ “นวล” - เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) ตอน “ใจยักษ์” - รักจัดหนัก (2554) ตอน “ไปเสมีด” และตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”

โครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก ด้วยแนวคิดโครงเรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะของการเล่าเรื่องในโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักคนโสด และโครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ ออกมาเป็นตารางโครงสร้างการเล่าเรื่อง และรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

ด 1) โครงเรื่องประเภทความรักคนโสด (Single Lover Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) ตอน “พู่” กับ “ไม้” ตอน “โจ้” กับ “ซี” และตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี”, สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก (2553), เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) ตอน “ลำปางหนาวมาก” ตอน “รอ” และ ตอน “เพื่อนรัก”, รักจัดหนัก (2554) ตอน “ทอมแฉิ่ง”, Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (2554), เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ (2558) และ 15+ ไอคิวกระชูด (2560) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 สรุปลักษณะการสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องความรักของคนโสด (Single Lover Plot)

สรุปลักษณะการสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องความรักของคนโสด (Single Lover Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำตัวละครพระเอกและนางเอก ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งอยากมีความรัก - เกิดเหตุการณ์ให้ตัวละครต่างฝ่ายต่างเข้ามาในวงโคจรของกันและกัน - ต่างฝ่ายต่างทำความรู้จักกัน อาจไม่ชอบหน้ากัน หรือทั้งสองตกหลุมรักตั้งแต่แรก
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์ตัวละครฝ่ายหนึ่งถูกปฏิเสธเพราะไม่ชอบหรือถ้าชอบจะเรียนรู้กัน แต่จะมีบุคคลที่สามแทรกเข้ามา - เกิดจุดเปลี่ยนต่อรูปแบบความสัมพันธ์ เช่น ความจริงบางอย่างเปิดเผย หรือ ต้องตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขทำให้ความสัมพันธ์หรือความรักนั้นเกิดปัญหา
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์ตัวละครถึงจุดแตกหัก เกิดการพรากจาก
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครกลับมาทบทวนความสัมพันธ์และปรับความเข้าใจ
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์ตัวละครถูกจัดวางสถานะให้เหมาะสมกับวัยเรียน เช่น สถานะคนรัก เพื่อน หรือ เป็นโสด

รายละเอียดเหตุการณ์ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักคนโสด (Single Lover Plot) มีดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ในช่วงเรื่อง เป็นช่วงแนะนำตัวละครและการทำความรู้จัก ตัวละครในวัยเรียนส่วนใหญ่ในเรื่องยังโสด และกำลังอยู่ในวัยสนใจเพศตรงกันข้าม อาทิ เพื่อน รุ่นพี่ หรือ บุคคลที่ชื่นชอบ เช่น นักร้อง ฯลฯ ด้วยคุณสมบัติที่ดึงดูดให้เกิดความประทับใจมาจาก ความหล่อ สวย น่ารัก อ่อนหวาน กล้าแสดงออก ทั้งยังมีความเป็นผู้นำเป็นประธานเชียร์ นักกีฬาโรงเรียน หรือ มีรสนิยมความชอบที่คล้ายกัน คุณสมบัติตัวละครเหล่านี้ จึงกลายเป็นสิ่งดึงดูดให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดประทับใจจนอยากทำความรู้จัก และพบว่าในภาพยนตร์มีการสร้างลักษณะความใกล้ชิดพร้อม

รายละเอียดแรงจูงใจการเกิดความประทับใจเอาไว้ 3 รูปแบบ ดังมีรายละเอียดจากภาพยนตร์ต่อไปนี่

1) ฝ่ายชายและหญิงเป็นเพื่อน โรงเรียนเดียวกัน อาจเรียนต่างห้อง ห้องเดียวกัน หรือเพิ่งเข้ามาเรียนใหม่ ที่มีความชอบเหมือนกัน หรือประทับใจในบุคลิกภาพ เช่น “ฉลาดเลิศ” หลงรัก “เซอร์” เพราะถูกคอกอเรื่องหนัง (15+ ไอคิวกระฉูด) หรือ “เปิด” ประทับใจ “เอน” เพราะชอบดนตรีเหมือนกัน (Suck Seed ห่วยขั้นเทพ) หรือ “ป๋อง” ชอบ “มิ่ง” เพราะความเข้มแข็งเป็นผู้นำ (เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ) หรือ “โจ้” ชอบ “ชี” เพราะถูกคอกอเรื่องภาพยนตร์ (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ชี”) หรือ “พุ” และ “ไม้ม” ต่างชอบ “นานา” เพราะเป็นเพื่อนเก่าได้กลับมาเจอกันอีกครั้ง (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “พุ” กับ “ไม้ม”) หรือ “ปลา” ชอบ “ไบร์ท” ตั้งแต่แรกพบ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”) หรือ “เอื้อ” และ “หยก” ต่างแอบชอบกันแต่เก็บความรู้สึก (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”)

2) เป็นรุ่นพี่รุ่นน้องในโรงเรียน เช่น “น้ำ” แอบชอบ “โจน” รุ่นพี่ (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “ไบ๊ต” แอบชอบ “ฝน” รุ่นพี่ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) หรือ “นัท” สาวทอมมีรุ่นน้องมาจีบ (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”)

3) เป็นแฟนคลับ เช่น “ไอ้เล็ก” คลั่งไคล้ “ตีตี้” นักร้องหนุ่มใต้หวัน (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ตีตี้”)

ต่อมาหลังจากตัวละครเริ่มทำความรู้จักหรือสนใจอีกฝ่ายหนึ่งแล้ว จะเกิดเหตุการณ์ทำให้ตัวละครมีโอกาสพบเจอกันเพื่อสร้างความสนิทสนม แต่แทนที่เหตุการณ์พบเจอกันจะราบรื่น ภาพยนตร์เลือกสร้างให้เกิดเหตุการณ์อุบัติเหตุหลายรูปแบบให้ตัวละครในขณะที่ได้มาเจอกัน อาทิ พระเอกสร้างความอับอายต่อผู้หญิงที่ตนชอบ เพื่อให้เรื่องเบนทิศทางไปสู่การเปิดตัวนางเอกที่จะเป็นคนรักแท้จริง (15+ ฯ, เมย์ไหนฯ) หรือ เพื่อให้พระเอกรู้สึกเกิดปมในใจและรู้สึกว่าต้องรอกอย ต้องพบนางเอกเพื่อขอโทษ (Suck Seed) หรือเป็นเหตุการณ์สร้างความบังเอิญว่ามีตัวละครสองคนมาชอบนางเอกคนเดียวกัน (ปิดเทอมใหญ่ฯ ตอน “พุ” กับ “ไม้ม”) หรือเกิดอุบัติเหตุทำให้นางเอกพบพระเอกที่ชอบโดยบังเอิญ (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก)

นอกเหนือจากการนำเสนอเหตุการณ์อุบัติเหตุแล้ว ภาพยนตร์บางเรื่องยังมีการสร้างเหตุการณ์แสดงให้เห็นถึงความพยายามตัวละคร เพื่อให้ได้ใกล้ชิดคนที่ชอบ เช่น “ไอ้เล็ก” ต้องการเข้าใจภาษาจีน เพื่อแปลความหมายเนื้อเพลง (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ตีตี้”) หรือ “โจ้” พยายามคุยเรื่องภาพยนตร์เพื่อจีบ “ชี” (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ชี”) หรือ “ไบ๊ต” พยายามจนได้เบอร์โทร “พี่ฝน” (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) หรือ “ไบร์ท” เริ่มสนิทสนมกับ “ปลา” (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”)

หรือ “เอื้อ” กับ “หยก” เปิดเผยความในใจกัน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) หรือ “นัท” พยายามโชว์ความเป็นคนมั่นใจเมื่ออยู่ต่อหน้าเพื่อนฝูง (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”)

จากเหตุการณ์ทั้งสองลักษณะข้างต้น เมื่อเกิดขึ้นแล้ว ตัวละครจะคาดหวังความเป็นไปได้ในการพัฒนาความสัมพันธ์กับคนที่ชอบ ไปสู่อีกสถานะ ด้วยการนำเสนอใน 3 ลักษณะ ได้แก่

ลักษณะแรก จากเพื่อนไปสู่คนรัก (ปิดเทอมใหญ่ ตอน “พู” กับ “ไม้ม”, Suck Seed, ปิดเทอมใหญ่ ตอน “โจ้” กับ “ซี”, รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”, รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”, รักจัดหนักตอน “ทอมแสบ”) ลักษณะที่สอง จากรุ่นพี่ไปสู่คนรัก (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก, รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) และลักษณะที่สาม จากรู้จักผิวเผินไปสู่ความสนิทสนม (ปิดเทอมใหญ่ตอน “ไอ้เล็ก”กับ “ดีดี”) ทั้งนี้ตัวละครเริ่มเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้นิสัยใจคอ พยายามเข้าไปสู่โลกอีกฝ่าย ซึ่งตัวละครอีกฝ่าย อาจตอบรับ หรืออาจปฏิเสธก็ได้

จุดเปลี่ยนในช่วงนี้ ดูเหมือนความสัมพันธ์ตัวละครกำลังไปด้วยดี แต่จะเกิดเหตุการณ์พลิกผันที่ส่งผลกระทบต่อทัศนคติของตัวละครขึ้น ทั้งที่ส่งผลด้านบวกให้ความสัมพันธ์ยิ่งสนิทสนมกันมากขึ้นหรือส่งผลด้านลบต่อความสัมพันธ์ ในภาพยนตร์ประเภทนี้มีการสร้างเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของตัวละคร อยู่ 4 รูปแบบ ได้แก่

1) มุ่งมั่นทำเพื่อบางอย่างเพื่อพิชิตใจ เช่น “ฉลาดเลิศ” ลงแข่งโครงการเพื่อให้ “เซอร์” หันมาสนใจ (15+ ไอคิวกระชูด) หรือ “น้ำ” ตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตัวเอง เพื่อ “พีโซน” (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “พู” กับ “ไม้ม” ตกลงแข่งขันเพื่อให้ได้เบอร์โทรศัพท์ของ “นานา” (ปิดเทอมใหญ่ หัวใจว้าวุ่น ตอน “พู” กับ “ไม้ม”) หรือ “ไอ้เล็ก” ตัดสินใจเรียนภาษาจีน (ปิดเทอมใหญ่ หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี”)

2) เปลี่ยนสถานะเป็นคนรัก เช่น “หยก”กับ “เอื้อ”ตัดสินใจคบกันเป็นแฟน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) หรือ “ไบ๊ต” คิดว่า “พีฝนใจ” ให้ตอนขับรถไปส่งที่บ้าน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”)

3) ตัวละครที่ห่างหายได้กลับมาพบกัน เช่น “เป็ด” ดีใจได้พบ “เอิน” อีกครั้ง (Suck Seed)

4) ตัวละครเจอความผิดหวัง เช่น “มิ่ง” เกลียด “ป๊อง” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ “นัท” เมาและถูกเพื่อนผู้ชายต่างโรงเรียนข่มขืน (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”) หรือ “ซี” ปฏิเสธที่จะเป็นแฟนกับ “โจ้” (ปิดเทอมใหญ่ หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ซี”) หรือ “ปลา” ตกใจเมื่อรู้ว่า “ไบร์ท” ตัดสินใจไปเรียนต่อต่างประเทศ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มากตอน “รอ”)

จากทั้ง 4 เหตุการณ์เป็นจุดเปลี่ยนที่เปิดโอกาสให้ตัวละครได้ตัดสินใจมุ่งมั่นทำภารกิจบางอย่าง เพื่อพิชิตใจคนที่ชอบ ให้สำเร็จ หรือในบางเรื่องจุดเปลี่ยนอาจเป็นเหตุการณ์หักเหชีวิต

ตัวละครให้พบปัญหาครั้งสำคัญที่ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งกลายเป็นอุปสรรค ต่อความรัก แต่ไม่ว่าตัวละครตัดสินใจเปลี่ยนแปลงหรือพบเจอกับเรื่องที่คาดฝันอะไรก็ตาม สิ่งหนึ่งที่ปรากฏตามมาคือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเริ่มปรากฏให้เห็นชัด ส่งผลกระทบกลายเป็นอุปสรรคต่อความรักในช่วงถัดไป

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เป็นช่วงเวลาในการสร้างเหตุการณ์เพื่อพัฒนาและทดสอบความสัมพันธ์ตัวละคร โดยเฉพาะการพัฒนาความรู้สึกตัวละคร เพราะถ้ายังตัวละครรู้สึกดีต่อกัน ความสมหวังย่อมเกิดขึ้นเร็ว แต่ถ้าตัวละครเกิดความรู้สึกด้านลบต่อกัน ความพยายามในการแก้ไขย่อมเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน

ภาพยนตร์ประเภทนี้มีการนำเสนอเหตุการณ์พัฒนาตัวละครออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1) พัฒนาการด้านบวก และ 2) พัฒนาการด้านลบ ดังมีรายละเอียดเหตุการณ์ ต่อไปนี้

1) พัฒนาการด้านบวก

เกิดขึ้นเมื่อตัวละครต่างเริ่มตกหลุมรักกันและกัน ต่างฝ่ายต่างเริ่ม เผยข้อมูลส่วนตัว เช่น อุปนิสัย ความประทับใจ สิ่งที่ชอบ ไม่ชอบ หรือ ปมในใจของกันและกัน ในระหว่างนี้เกิดอุปสรรคความรักแทรกเข้ามา อาจเป็น เพื่อนสนิทหรือรุ่นพี่ ที่มาหลงรัก หรือต่างฝ่ายต่างมีคนที่ชอบอยู่ก่อนหน้า เช่น “ฉลาดเลิศ” ยังคงวางแผนพิชิตใจ “เซอร์” แต่ไม่รู้ว่า “สุดารัตน์” แอบชอบเขาอยู่ (15+ ไอคิวกระชูด) หรือ “เป็ด” ชอบ “เอน” แต่ “ลุง” เพื่อนสนิทก็ชอบเธอเช่นกัน (Suck Seed) หรือ “ป๊อง” รู้สึกดีกับ “เมย์ไหน” แต่ทั้งคู่มีคนแอบชอบก่อนแล้ว (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ “น้ำ” แอบชอบ “พีโซน” แต่เพื่อนสนิทโซนแอบชอบเธอเช่นกัน (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “ไอ้” ฝึกเป็นไกด์นักท่องเที่ยว เพื่อพัฒนาภาษาจีน (ปิดเทอมใหญ่ฯ ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี”) หรือ “พีฝน” แสร้งทำทำที่ว่าชอบ “ไบ๊ต” (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”)

2) พัฒนาการด้านลบ

เป็นพฤติกรรมที่ไม่สมหวังในความรัก เช่น การถูกปฏิเสธ อย่าง “โจ้” ถูก “ซี” ปฏิเสธเมื่อบอกรักเธอ (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ซี”) หรือ เพื่อนสนิทกลายเป็นคู่แข่งกัน (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “พู่” กับ “ไม้ม”) หรือ การรอคอยคนรักอย่างไร้จุดหมาย (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”) หรือ สถานะคู่รักอีกดีกว่าสถานะเพื่อน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) หรือ ความกังวลใจเรื่องการตั้งครรภ์ในวัยเรียน (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแฮ้ง”)

ช่วงกลางของการพัฒนาเหตุการณ์ เริ่มทวีความเข้มข้นขึ้น ช่วงนี้เหตุการณ์พาตัวละครใช้เวลาด้วยกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งในแง่การพัฒนาด้านบวก ความสัมพันธ์ของตัวละครเริ่มดีขึ้นตามลำดับ แต่ อีกฝ่ายยังคงรักษาระยะห่างไม่กล้าเผยความในใจ เพราะกลัวเสียมิตรภาพ เช่น “สุคราตน์” เริ่มเปิดใจและเผยหัวข้อโครงการแก่ “ฉลาดเลิศ” (15+ ไอเดียกระชูด) หรือ “เปิด” เริ่มพัฒนาความสัมพันธ์กับ “เอิน” (Suck Seed) หรือ “ป๋อง” คอยเป็นที่ปรึกษาหัวใจให้ “เมย์ไหน” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ “น้ำ” รู้สึกดีแต่ไม่กล้าบอก “พีโซน” (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “ไอ้เล็ก” ตั้งใจฝึกแปลคำศัพท์จากเนื้อเพลงทุกคืน (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี”) หรือ “โป๊ต” แอบคิดว่า “พีฝน” มีใจเพราะคุยอออออ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”)

ส่วนในการพัฒนาด้านลบ เป็นเหตุการณ์ยิ่งตัวละครใกล้ชิดกันมากเท่าใด ความสัมพันธ์ทั้งคู่จะยิ่งแย่ลง หรือความผิดหวังของตัวละครจะเริ่มขึ้นเรื่อย ๆ อาจรู้สึกเป็นคนไม่มีคุณค่า จนกลายเป็นความทุกข์ เช่น “พู” กับ “ไม้ม” เริ่มไม่ไว้ใจกันและกัน (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “พู” กับ “ไม้ม”) หรือ “โจ้” พยายามตามง้อ “ซี” แต่เธอไม่สนใจ (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ซี”) หรือ “ปลา” เริ่มกระวนกระวายใจเพราะ “ไบร์ท” เริ่มขาดการติดต่อ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ร่อ”) หรือ “เอื้อ” อึดอัดใจทุกครั้ง “หยก” พยายามแสดงความรักกับเธอ ต่อหน้าคนอื่น (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) หรือ “นัท” ยังเครียดเมื่อถูกถามเรื่องเพื่อนผู้ชายคนนั้น (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”)

จุดเปลี่ยนในช่วงนี้ จะเกิดเหตุการณ์ที่สร้างจุดเปลี่ยนต่อความสัมพันธ์ของตัวละครไปในทิศทางลบอย่างเดียว ในช่วงท้ายขององก์ที่ 2 เหตุการณ์ความรักที่ดูเหมือนกำลังจะพัฒนาไปด้วยดี จะต้องพลิกผันไปสู่ด้านลบ ส่วนการพัฒนาการด้านลบ จะยิ่งแย่ลงเรื่อย ๆ ทั้งนี้พบว่าหนึ่งมีการสร้างเหตุการณ์จุดเปลี่ยนไว้ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) ความจริงเปิดเผย และ 2) ตัวละครตกอยู่ภายใต้เงื่อนไข ซึ่งทั้ง 2 เหตุการณ์นี้มีจุดประสงค์สร้างขึ้นเพื่อให้ตัวละครทั้งสองถูกจับแยกออกจากกัน เพื่อให้ตัวละครคนหนึ่งได้กลับมาอยู่ตัวคนเดียวอีกครั้งและมีช่วงเวลาได้หันกลับมาทบทวนความรู้สึกอีกครั้ง ว่าควรจะเดินหน้าสานต่อ หรือควรจะหยุดความพยายามไว้เพียงเท่านั้น ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1) ความจริงเปิดเผย หมายถึง เหตุการณ์ที่ตัวละครได้เปิดเผยความในใจที่ปกปิดเอาไว้ หรือการที่ตัวละครได้ล่วงรู้ความลับที่ถูกซ่อนไว้ หรือ ได้รู้ข้อมูลความจริง ทั้งนี้ความจริงที่ถูกเปิดเผย อาจเป็นความจริงที่พระเอก นางเอก หรือ เพื่อน ได้เปิดเผยขึ้น และจะส่งผลกระทบต่อตัวละครเหล่านั้นไม่ทางใดก็ทางหนึ่งให้เกิดความสับสนในความสัมพันธ์ ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน หรือคนที่แอบชอบ ซึ่งผลลัพธ์ของการที่ตัวละครได้รับรู้ความจริง

จะก่อให้เกิดความแตกหัก ซึ่งในเหตุการณ์นี้ในหนังบางเรื่อง อาจเกิดขึ้นในช่วงภาวะวิกฤติ ก็ได้ โดยเหตุการณ์ความจริงเปิดเผย เช่น “สุดาร์ตน์” รู้ว่า “ฉลาดเลิศ” หลอกเธอ (15+ ไอคิวกระฉูด) หรือ “คั้ง” รู้ว่า “เป็ด” แอบชอบกับ “เอน” (Suck Seed ห่วยขั้นเทพ) หรือ “ป๋อง” รู้ว่า “มั้น” เพื่อนที่แอบชอบปฎิเสธจะคบกับเขา ส่วน “พีเฟรม” ล่วงรู้ความลับของ “เมย์ไหน” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ “ปลา” เผอิญพบว่า “ไบรท์” กำลังนอกใจเธอ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”) หรือ “หยก” แอบฉวยโอกาสหอมแก้ม “เอื้อ” จนทำให้เธอไม่พอใจ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) หรือ “นัท” พบว่าเธอกำลังครรภ์ (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแฮ้ง”)

2) ตัวละครตกอยู่ภายใต้เงื่อนไข เป็นเหตุการณ์ที่ตัวละครถูกสร้างเงื่อนไขให้กลายเป็นอุปสรรคให้ไม่สมหวังในความรัก อาจเป็นเงื่อนไขการโกหก เงื่อนไขทางเวลา เงื่อนไขทางความสัมพันธ์ หรือเงื่อนไขอื่น ๆ ที่ส่งผลให้ตัวละครต้องถูกทำให้แยกจากกัน เพื่อจะไม่ได้เจอกันอีก เช่น “พีโซน” ถูกเพื่อนสนิทขอร้องห้ามคบกับ “น้ำ” (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “นานา” ไม่ยอมบอกกำหนดการกลับกรุงเทพฯ แก่ “พุ” กับ “ไม้” (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “พุ” กับ “ไม้”) หรือ “ไอ้เล็ก” เสียใจที่งานคอนเสิร์ตของ “ตี้ตี้” ถูกยกเลิก (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ตี้ตี้”) หรือ “โจ้” ยังไม่กล้าสู้หน้า “ซี” (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ซี”) หรือ “พีฝน” หลอกให้ “ไอ้ต” เล่นเกม เพื่อให้เขาตายใจ เพื่อวางแผนชิงหนี (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”)

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เป็นช่วงวิกฤติสำหรับความสัมพันธ์ของตัวละคร จะเกิดเหตุการณ์บังคับให้ตัวละครต้องแยกจากกัน จากความลับของตัวละครถูกเปิดเผย เป็นช่วงเวลาที่ตัวละครต้องกล้าเผชิญหน้ากับปัญหาที่ตัวเองมีส่วนร่วม เพื่อเป็นบททดสอบสุดท้าย ก่อนที่พวกเขาจะได้ค้นพบความหมายของความรัก เช่น “สุดาร์ตน์” ตัดสินใจหลบหน้า “ฉลาดเลิศ” (15+ ไอคิวกระฉูด) หรือ “เป็ด” ตัดสินใจสารภาพว่าชอบ “เอน”จนทำให้ “คั้ง” โกรธและเลิกคบกับเขา (Suck Seed) หรือ “ป๋อง” ตัดใจจาก “มั้น” ส่วน “พีเฟรม” ยังคงอยากคบ “เมย์ไหน” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ “น้ำ” สารภาพรักแต่ถูก “พีโซน” ปฏิเสธ (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “พุ” กับ “ไม้” ต่างเข้าใจผิดว่าต่างคนต่างโง่กันและกัน (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “พุ” กับ “ไม้”) หรือ “ไอ้เล็ก” เสียใจจึงบันทึกวีดิโอร้องเพลงเงินที่ตัวเองส่งไปให้ “ตี้ตี้” (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ตี้ตี้”) หรือ “โจ้” ทำบอर्डสารภาพรักกับ “ซี” แต่สุดท้ายเขาทำลายทิ้ง (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ซี”) หรือ “ไบ๊ต”โดน “พีฝน” หลอกให้แก้ผ้า (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) หรือ “ปลา” ขอเลิกกับ “ไบรท์” แต่เขาขอให้เธอรอ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”)

หรือ “หยก” กับ “เอื้อ” ต่างฝ่ายต่างหลบหน้ากันและกัน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) หรือ “นัท” ตัดสินใจบอกแม่จะทำแท้ง (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”))

หลังจากนั้นตัวละครจะเผชิญหน้ากับสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออก ตัวละครจำเป็นต้องตัดสินใจกับความขัดแย้งกับความรู้สึกลงใจของตัวเองว่าจะเลือกรักษาสถานะความสัมพันธ์ไว้อย่างไร ทั้งนี้ทางเลือกของตัวละครต่อการตัดสินใจด้านความรัก สามารถแบ่งออกได้ 6 รูปแบบ ได้แก่

- 1) สารภาพรัก เช่น “ป๊อง” สารภาพรักกับ “เมย์ไหน” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ “พีโชน” นำสมุดบันทึกสารภาพรักวางไว้หน้าบ้านน้ำ (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) 2) เลือกเพื่อน เช่น “เป็ด” ตัดสินใจบอกเลิก “เอน” เพราะห่วงความรู้สึกของ “คุ้ง” (Suck Seed) และ “พุ” กับ “ไม้” ตัดสินใจไม่ไปตามนัดของ “นานา” (ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “พุ” กับ “ไม้”) 3) ยุติความสัมพันธ์ เช่น “พีฝน” เก็บเสื้อผ้าที่ “บี๊ต” ถูกลอดจนหมด แล้วขึ้นรถแก๊งค์ขับหนีลงคอกไป (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) และ “ปลา” ร้องเพลงค่าในวันที่ “ไบร์ท” กลับมาหาเธอ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”) 4) คบในสถานะเพื่อน เช่น “โจ้” ตัดสินใจคบกับ “ชี” ในฐานะเพื่อน (ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “โจ้” กับ “ชี”) และ “เอื้อ” กับ “หยก” ตัดสินใจกลับมาคุยกันอีกครั้ง (รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) 5) การทำแท้ง เช่น “สุดคาร์ตัน” ลังเลใจที่จะทำแท้ง (15+ ไอคิวกระชูด) และ “นัท” ตัดสินใจทำแท้ง (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”) 6) การพบเจอ เช่น “ไอ้เล็ก” คลาดที่จะได้เจอกับ “ต๊ตี่” ที่สุสานจีน (ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “ไอ้เล็ก”กับ“ต๊ตี่”)

จากเหตุการณ์เมื่อตัวละครตัดสินใจเลือกเส้นทางใดเส้นทางหนึ่งแล้ว เหตุการณ์ที่ตามมาจะไม่มีวันวนกลับไปเป็นเหมือนเดิม

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ก่อนถึงบทสรุปสุดท้ายของความสัมพันธ์ หลังจากที่ตัวละครตัดสินใจเลือก เรื่องราวจะได้รับการคลี่คลายไปในทางที่ดี ตัวละครจะรู้ว่าแท้จริงแล้วความรักในวัยของพวกเขาควรจะเป็นอย่างไร สถานะแบบไหนที่เหมาะสมกับพวกเขา จะมีความคิดที่เติบโตมีวุฒิภาวะ ตระหนักถึงความรับผิดชอบ และยอมรับความผิดพลาด สุดท้ายพวกเขาจะเข้าใจแล้วว่า ความรักในอุดมคติไม่ได้มีแต่มุมสวยงามเหมือนที่ฝันไว้ หากแต่ความเป็นจริงในความรักยังมีมุมที่เจ็บปวด ที่รอให้พวกเขาต้องเรียนรู้และยอมรับผลที่จะเกิดขึ้น เช่น “ฉลาดเลิศ” ไปขอโทษ “สุดคาร์ตัน” จนเธอตัดสินใจไม่ทำแท้ง (15+ ไอคิวกระชูด) หรือ หลังจบการศึกษา “เป็ด” กลับไปงานเลี้ยงรุ่น และตัดสินใจขึ้นไปร้องเพลง เพื่อขอโทษ “คุ้ง” สุดท้ายทั้งคู่กลับมาคืนดีกัน (Suck Seed) หรือ “เมย์ไหน” รู้หัวใจตัวเองว่าชอบ “ป๊อง” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ หลังเรียนจบกลับจากต่างประเทศ “น้ำ” กลายเป็นดีไซเนอร์ชื่อดัง และได้พบกับ “พีโชน” อีกครั้ง (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “พุ” กับ “ไม้” รู้ความจริงว่าต่างคนต่างไม่ได้ติดต่อกับ “นานา” (ปิดเทอมใหญ่ๆ หัวใจว่าวุ่น ตอน “พุ” กับ

“ไม้” หรือ “ไอ้เล็ก” ได้พบกับ “ดีดี” ในที่สุด (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี”) หรือ “ซี” ได้เจอภาพถ้ำรูปบอร์ดโดยบังเอิญทำให้เธอรู้ว่า “โจ้” ทุ่มเทกกับเธอมากแค่ไหน (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ซี”) หรือ “โบ๊ต” อยู่ในสภาพเปลือยถูกปล่อยไว้บนคอยเพียงลำพัง (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) หรือ “ปลา” ตัดสินใจเลิกกับ “ไบร์ท” (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”) หรือ “หยก” และ “เอื้อ” ตัดสินใจกลับไปเริ่มต้นคบกันใหม่ในฐานะเพื่อนสนิท (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) และ “นัท” พยายามทำตัวกลับเป็นปกติ (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ในตอนจบเรื่อง ภาพยนตร์ได้สร้างบทสรุปของความรักให้เป็นไปตามความเหมาะสมของบริบทตัวละครวัยรุ่นในช่วงวัยเรียน ปรากฏทั้งการจบแบบตัวละครสมหวังในความรัก (Happy Ending) และการจบแบบไม่สมหวัง (Unhappy Ending) ซึ่งในการจบแบบตัวละครสมหวังในความรัก (Happy Ending) เป็นการที่ตัวละครสมหวังในความสัมพันธ์ หรือ ได้เรียนรู้แง่มุมดีงามจากการมีความรัก เช่น การสมหวังได้เป็นคู่รักกัน หรือ การกลับมาคืนดีในสถานะเพื่อน มีปรากฏในภาพยนตร์อย่าง “สุคาร์ตัน” ให้อภัย “ฉลาดเลิศ” ทั้งคู่กลับมาคืนดีกัน (15+ ไอคิวกระจุย) หรือ “เป็ด” “คุ้ง” และ “อิน” กลับมาเป็นเพื่อนร่วมวงดนตรีกันอีกครั้งอย่างมีความสุข (Suck Seed) หรือ “ป๊อง” สมหวังได้คบกับ “เมย์ไหน” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) หรือ “น้ำ” สมหวังที่จะได้คบกับ “พี่โชน” เพราะเขาสารภาพว่ายังคงรอเธอเสมอมา (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) หรือ “พุ” และ “ไม้” กลับมาคืนดีกัน และได้เบอร์ “นานา” จากแม่ของเธอในที่สุด (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “พุ” กับ “ไม้”) หรือ “ไอ้เล็ก” สมหวัง ได้กลายเป็นแฟนคลับวีไอพีของ “ดีดี” (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี”) หรือ “ซี” กลับมาคืนดีกับ “โจ้” ทั้งคู่ได้กลายเป็นเพื่อนที่สนิทกันอีกครั้ง (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “ซี”) หรือ “หยก” และ “เอื้อ” กลับมาเป็นเพื่อนที่ผูกพันกันอีกครั้ง (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”)

ในขณะที่ การจบเรื่องแบบไม่สมหวัง (Unhappy Ending) คือตัวละครไม่สมหวังในความรัก และได้รับบทเรียนจากความรักที่ผิดหวัง เช่น “โบ๊ต” ได้รู้สำนึกถึงความเจ้าเล่ห์ที่โดยที่ฝนตกลง (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) หรือ “ปลา” ได้ร้องเพลงค่า “ไบร์ท” อย่างซาสมใจ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”) หรือ “นัท” หลังทำแท้ง กลับมาใช้ชีวิตตามปกติอีกครั้ง เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ”)

สุดท้ายภาพยนตร์ได้มอบแง่คิดให้กับผู้ชม ถึงความรักที่สมหวังต้องเกิดจากความจริงใจ ซื่อสัตย์ในความสัมพันธ์ ขณะที่ความรักไม่สมหวัง มักเกิดขึ้นการจากหลอกหลวง แต่สุดท้ายแล้วสิ่งที่ผู้สร้างและภาพยนตร์ต้องการสรุป คือความรักเหมาะสมสำหรับช่วงวัยรุ่นคือ ความรักที่มี

พื้นฐานมาจากมิตรภาพความเป็นเพื่อนมากกว่าความรักแบบหนุ่มสาวที่เต็มไปด้วยเสน่ห์และกาม
อารมณ์

ค2) โครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ (Love Couple Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) ตอน “เหิร”
กับ “นวล” เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) ตอน “ใจยักษ์” รักจัดหนัก (2554) ตอน
“ไปเสมีด” และตอน “เป็นแม่เป็นเมีย” ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.13 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ (Love Couple Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ (Love Couple Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	- แนะนำสถานะความสัมพันธ์ตัวละครหลักคู่รักที่กำลังสั่นคลอน - เกิดเหตุการณ์ไม่ลงรอยเป็นเค้าลางความขัดแย้ง - คู่รักรู้สึกถึงความเห็นห่างหรือต้องห่างเหินกัน
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	- ตัวละครฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแสดงพฤติกรรมด้านลบออกมา เช่น การนอกใจหรือการทะเลาะเบาะแว้ง - เกิดบททดสอบความสัมพันธ์คู่รักเกิดขึ้น - ตัวละครฝ่ายหนึ่งตัดสินใจกระทำผิด
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	- เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครฝ่ายกระทำผิดรู้สึกอายใจต่อพฤติกรรมตนเอง - ความผิดถูกเปิดโปงและเกิดการเลิกลา
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	- ตัวละครฝ่ายผิดรู้สึกสำนึกผิดและขอโอกาสกลับตัว
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	- ความผิดได้รับการให้อภัยและความสัมพันธ์ได้รับการฟื้นฟู

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ (Love Couple Plot) มีรายละเอียดดังนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เรื่องราวเริ่มต้นด้วยการนำเสนอชีวิตประจำวันและการทำกิจกรรมสำหรับคู่รักวัยเรียนชายและหญิง ไม่ว่าจะเป็นการไปชมภาพยนตร์ การเดินทางไปเที่ยวเกาะ กำลังพักผ่อนในวันหยุด หรือ

ชมโทรทัศน์อยู่บ้าน ในช่วงนี้จะเห็นความไม่เข้ากันของคู่รักบางอย่าง อาจเป็นอุปนิสัย หรือรสนิยม ถ้าเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของคู่รักในตอนนี้เป็นเปรียบเสมือนช่วงบรรยากาศสงบ แต่ภายในปัญหากำลังเริ่มก่อตัว ตัวละครฝ่ายหนึ่งเริ่มแสดงความเบื่อหน่าย หรือเกิดความกังวลใจบางอย่างต่ออนาคตตนเอง เช่น “เหิร” แสดงชื่นชมคาราในฝันแต่แสดงท่าทีเฉยชาต่อ “นวล” แฟนสาวที่กำลังต้องเดินทางไปฝึกงานยังจังหวัดจริง (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “เหิร” กับ “นวล”) หรือ “นาว” กำลังสงสัยว่า “โย” แฟนหนุ่มกำลังมีใจกับรุ่นน้อง (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “วิท” พา “แอน” แฟนสาวไปเที่ยวเกาะเสม็ดเพื่อคลายความกังวลใจเรื่องรอผลสอบประกาศศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสม็ด”) หรือ “อิง” และ “ม่อน” กำลังเบื่อกับการดูแลครรภ์ในสถานะพ่อแม่วัยใส (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

จากนั้นเรื่องราวเริ่มเข้าสู่ปัญหาชีวิตคู่ พายุกำลังตั้งเค้า ปัญหาเริ่มปรากฏขึ้น เช่น ปัญหาการแยกกันอยู่ “เหิร” กับ “นวล” ต้องแยกกันอยู่ “เหิร” รู้สึกเป็นอิสระอีกครั้ง (ปิดเทอมใหญ่ฯ ตอน “เหิร” กับ “นวล”) ปัญหาความไม่ไว้ใจกัน “นาว” จินตนาการไปเองว่า “โย” กำลังนอกใจ และแสดงอาการหึงหวงชัดเจน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) ปัญหาความกังวลใจชีวิต ทั้ง “วิท” และ “แอน” ต่างกังวลใจเรื่องอนาคต แต่จบลงด้วยการมีเพศสัมพันธ์ (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสม็ด”) ความเบื่อหน่ายในชีวิตคู่ “ม่อน” และ “อิง” ต้องคอยดูแลร้านขายของชำ ไม่ได้ทำตามใจปรารถนา (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

จากเหตุการณ์จากช่วงต้น ก่อให้เกิดจุดเปลี่ยนทำให้ตัวละครคู่รักเกิดความรู้สึกห่างเหิน หรือ ต้องอยู่ห่างเหินกัน

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เมื่อความสัมพันธ์เริ่มถดถอยลง ตัวละครคู่รักฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแสดงพฤติกรรมด้านลบออกมา ช่วงเวลานี้จะมีการสร้างเหตุการณ์ทำให้คู่รักเกิดปัญหา ตัวละครฝ่ายหนึ่งเริ่มแสดงนิสัยเห็นแก่ตัว การประชดประชัน ความเฉยชา หรือ การทำตามใจตัวเอง โดยไม่คิดถึงความรู้สึกคู่รัก เช่น “เหิน” เริ่มเที่ยวกลางคืน (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “เหิร” กับ “นวล”) หรือ “นาว” ตัดสินใจวางแผนแก้มึงควงผู้ชายให้ “โย” รู้สึกหึงหวง (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “แอน” กำลังกังวลว่าประจำเดือนไม่มา จึงขอให้ “วิท” พาไปส่งตรวจ แต่เขาวิตกกังวลเรื่องแข่งขันหมากรุกมากกว่า (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสม็ด”) หรือ “ม่อน” และ “อิง” เริ่มบ่นถึงความปรารถนาของตัวเองมากขึ้น (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

จากนั้นความสัมพันธ์ของคู่รักเริ่มแย่งลง เกิดผลที่ตามมาจากปัญหาที่ตัวละครก่อไว้ ทำให้ตัวละครแสดงปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมด้านลบออกมาไม่ว่าจะเป็นความเห็นแก่ตัว การปิดความรับผิดชอบ ความขุ่นข้องใจ ที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์คู่รักให้เริ่มย่ำแย่ลง ต่างฝ่ายต่างเริ่มมองว่า

ชีวิตคู่คือ ตัวปัญหา เช่น “เหิน” ตัดสินใจเดินทางไปหา “นวล” ในวัยครบรอบเป็นแฟนกัน ระหว่างทางได้เจอนักท่องเที่ยวสาวญี่ปุ่นที่ทำให้เขารู้สึกหัวงันไหว (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น ตอน “เหिर” กับ “นวล”) หรือ “นาว” ยังคงสร้างสถานการณ์แกล้งควงผู้ชายให้ “โย” หึงหวง (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “วิท” และ “แอน” ต่างวิตกกังวลเรื่องตั้งท้อง เพราะทั้งคู่มีภาระในอนาคตที่ติดรออยู่ (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) หรือ “ม่อน” และ “อิ่ง” พบว่าการเลี้ยงหลานเหนื่อยและน่าเบื่อหน่าย (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

ช่วงต่อมา เหตุการณ์เริ่มขยายให้เห็นพฤติกรรมเห็นแก่ตัวของตนเองออกมาต่อคู่รัก เช่น การโกหก การหาเรื่องทะเลาะ อันส่งผลให้คนรักต้องเสียใจ เช่น “เหिर” ปิดบัง “นวล” แอบไปเที่ยวทะเลกับสาวญี่ปุ่น (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น ตอน “เหिर” กับ “นวล”) หรือ “โย” กับ “นาว” ได้เถียงกันเรื่องความไม่ไว้ใจกัน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “แอน” ทะเลาะกับ “วิท” เพราะเขาไม่เชื่อว่าเธอแพ้ท้อง (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) หรือ “ม่อน” และ “อิ่ง” ต่างอับอายและสมเพชกับความเป็นอยู่ของตนเอง (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

ในจุดเปลี่ยนช่วงนี้ ตัวละครเริ่มถลำลึกในการทำคามผิดจนนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ร้ายฉาน ด้วยการตัดสินใจกระทำผิดต่อคนรัก ความรู้สึกรับผิดชอบชั่วดีเริ่มหายไป ถูกแทนที่เข้ามาด้วยการเอาอีความคิดตัวเองเป็นศูนย์กลาง เริ่มแสดงพฤติกรรมนอกใจ เห็นแก่ตัว หรือกล่าวโทษคู่รัก เช่น “เหिर” ยังคงโกหก “นวล” และเริ่มหัวงันไหวมีใจให้สาวญี่ปุ่น (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น ตอน “เหिर” กับ “นวล”) หรือ “นาว” ยังคงขั้วให้ “โย” โกรธ เพราะมองความรักเป็นเรื่องสนุกสนาน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “แอน” เริ่มทะเลาะกับ “วิท” ถึงความเห็นแก่ตัวของเขา (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) หรือ “ม่อน” กับ “อิ่ง” เถียงกันถึงเรื่องอนาคตต้องดับลง เพราะการตั้งครรภ์ (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เหตุการณ์ในช่วงต้นภาวะวิกฤติ ความสัมพันธ์ระหว่างคู่รักเริ่มห่างเหินอย่างจริงจัง ตัวละครฝ่ายกระทำผิดยังคงถลำลึกไปสู่การสร้างควมร้ายฉานในความรัก และไม่ตระหนักถึงความเลวร้ายที่ตามมา แต่จะเกิดเหตุการณ์บางอย่างทำให้ตัวละครเริ่มนึกคิดตั้งคำถามกับตัวเองถึงความสำคัญระหว่างคนรัก ว่าพฤติกรรมที่ทำลงไปนั้นเหมาะสมแล้วหรือไม่ เช่น “เหिर” วางแผนจะอยู่เพียงลำพังกับสาวญี่ปุ่น แต่ในใจยังรู้สึกผิดต่อ “นวล” (ปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น ตอน “เหिर” กับ “นวล”) หรือ “นาว” ยังคิดว่าการที่ “โย” ไม่คุยกับเธอ นั้นเป็นเรื่องตลก และยังไม่สำนึกผิด (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “วิท” สับสนจึงไปปรึกษาเพื่อนเรื่องการตั้งครรภ์ แต่ในใจยังคงคิดถึง “แอน” (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) หรือ “อิ่ง” ตั้งคำถามต่อ “ม่อน” ว่ารักเธอจริงหรือต้องอยู่เพื่อรับผิดชอบเรื่องการตั้งครรภ์ (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

หลังจากนั้น ช่วงเวลาจุดแตกหักในความสัมพันธ์ ความลับหรือความผิดพลาดเริ่มถูกเปิดโปง คนรักเริ่มรับรู้พฤติกรรมกระทำผิดของคู่รัก และความสัมพันธ์ดำเนินไปสู่ภาวะวิกฤติตัวละครตัดสินใจเลิกลา เช่น “เหิร” กำลังจูบกับสาวญี่ปุ่นบนชายหาดแต่ลิ้มปิดโทรศัพท์ทำให้ “นวล” ได้ยินเสียงทั้งหมด (เปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น ตอน “เหิร” กับ “นวล”) หรือ “นาว” ตามจ้อ “โย” แบบยั่วล้อจึงทำให้เขาโกรธ และบอกยุติความสัมพันธ์ (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “วิท” พยายามสารภาพผิดแต่ “แอน” กลับหนีหน้าไม่ต้องการพบ (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) หรือ “อึ้ง” พยายามโทษว่า “ม่อน” คือต้นเหตุ ทำให้ชีวิตแย่ จึงทำให้เขาน้อยใจเก็บเสื้อผ้าเตรียมย้ายออก (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังช่วงวิกฤติของความสัมพันธ์ เมื่อตัวละครตัดสินใจเลิกลา ตัวละครฝ่ายทำผิดเริ่มกลับมาได้สติ พยายามขอโทษและขอโอกาสกลับมาคบกันอีกครั้ง เช่น “นวล” ยุติความสัมพันธ์กับ “เหิร” ทำให้เขากลับมาทบทวนความผิดตัวเอง (เปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น ตอน “เหิร” กับ “นวล”) หรือ หลัง “โย” จากไป “นาว” จึงเริ่มทบทวนพฤติกรรมที่เล่นที่จริงในความรักที่ผ่านมา (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “แอน” พบว่าเธอไม่ได้ตั้งท้อง ขณะที่ “วิท” รู้สึกผิด จึงร้องขอให้เธอยกโทษ (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) หรือ “ม่อน” และ “อึ้ง” หันหน้ามาปรับความเข้าใจกัน (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ในตอนจบเรื่องพบว่า การจบเรื่องนำเสนอในรูปแบบตัวละครพบความสุข (Happy Ending) กล่าวคือ การจบแบบตัวละครมีความสุข ตัวละครฝ่ายทำผิด ได้รับโอกาสจากคนรักให้หวนคืนกลับมาคบกันในสถานะเดิมอีกครั้ง อาทิ “นวล” ตัดสินใจให้อีก “เหิร” กลับมาคบกันอีกครั้ง (เปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น ตอน “เหิร” กับ “นวล”) หรือ ในงานคอนเสิร์ต “โย” ให้อีก “นาว” กลับมาคืนดีกัน (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ “แอน” ยกโทษให้ “วิท” และกลับมาคืนดีกัน (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) หรือ “ม่อน” พบว่า “อึ้ง” ตกบันได จึงรีบพาเธอไปโรงพยาบาลด้วยความเป็นห่วง

ด้านตอนจบเรื่อง ผู้สร้างได้ต่อยอดให้เห็นถึงทางออกในอุดมคติถึงการจัดการกับปัญหาความสัมพันธ์คู่รักว่า การให้อภัย หันหน้ามาคุยปรับความเข้าใจกัน ยังคงเป็นทางออกสำเร็จรูปให้กับตัวละคร มากกว่าการสรุปเหตุการณ์ให้สอดคล้องตามเหตุผลกับพฤติกรรมตัวละครที่เกิดขึ้นจริง

สรุปขนบโครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก

จากผลการศึกษาพบว่าโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติกถูกนำเสนอให้มีเรื่องเล่าความรัก ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) โครงเรื่องประเภทความรักคนโสด เป็นกระบวนการพัฒนาความสัมพันธ์จากเพื่อนไปสู่คนรัก นำเสนอถึงความเหมาะสมถึงความรักช่วงวัยเรียน ให้อยู่ภายในกรอบของสังคม และ 2) โครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ นำเสนอกระบวนการทดสอบความสัมพันธ์ในชีวิตคู่ โดยโครงเรื่องความรักคนโสด ต้องการสื่อถึงความเหมาะสมในการวางตัวของวัยรุ่นต่อเรื่องความรักในช่วงวัยเรียน ว่าวัยรุ่นควรวางตัวอย่างไร ส่วนในโครงเรื่องคู่รัก ถูกใช้เพื่อนำเสนอถึงการจัดการกับพฤติกรรมด้านลบของคนรัก อาทิ การนอกใจ หรือ ความเบื่อหน่ายในความสัมพันธ์ ว่าคู่รักจะมีการจัดการกับเรื่องเหล่านี้ได้อย่างไร

โครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ใช้โครงสร้าง 3 องค์ ในโครงเรื่องประเภทความรักคนโสด แบ่งออกเป็น คู่รักพบเจอ คู่รักพรากจาก และ คู่รักกลับคืน และโครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ แบ่งออกเป็น คู่รักอึดตัว ความสัมพันธ์คล้อย และการกลับคืน มีการลำดับชั้นการดำเนินเรื่องครบ 5 ชั้น คือ 1) ชั้นเปิดเรื่อง (Exposition) : ชั้นตกหลุมรัก เป็นช่วงที่ตัวละครได้มาทำความรู้จักกัน และมีใจให้กัน 2) ชั้นพัฒนาเรื่อง (Raising Action) : ชั้นพัฒนาความสัมพันธ์เป็นช่วงที่ตัวละครต่างพัฒนาความสัมพันธ์และเจอกับอุปสรรคความรัก 3) ชั้นวิกฤติ (Climax) : ชั้นการพรากจาก ช่วงที่ตัวละครมีเหตุให้ต้องแยกจากกัน 4) ชั้นคลี่คลาย (Falling Action) : ชั้นการทบทวน ตัวละครเริ่มทบทวนความรู้สึก และตัดสินใจ และ 5) ชั้นจบ (Dénouement) : ชั้นหวนคืน ตัวละครกลับมารักกันตามสถานะที่เหมาะสม

แต่สิ่งที่น่าสนใจในการเล่าเรื่อง คือ ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติกใช้รูปแบบการเล่าเรื่องทั้งแบบตอนยาว เหมือนภาพยนตร์ขนาดยาว (Feature Film) และการเล่าเรื่องแบบส่วนเสี้ยว (Fragment) ในลักษณะหนึ่งเรื่องมีหลายตอนสั้น เหมือนภาพยนตร์สั้น (Short Film) เพราะได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์รักโรแมนติกในต่างประเทศ เช่น ภาพยนตร์จากเกาหลีใต้ หรือภาพยนตร์ฮอลลีวูด อาทิ เรื่อง Love Actually และการใช้สัมพันธ์ (Intertextuality) ในการเชื่อมโยงจากจากภาพยนตร์เรื่องอื่น เพื่อล้อเลียน (Parody) หรือแสดงความเคารวะ (Homage) ตามความชื่นชอบของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทย ส่วนการลำดับเหตุการณ์ในภาพยนตร์เป็นแบบเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) เพื่อให้เห็นพัฒนาการความสัมพันธ์ตัวละครและนำเสนอบทสรุปให้มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมตัวละคร ส่วนในการจบเรื่องราวส่วนมากจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คู่รักกลับมาคืนดีกัน แต่มีเพียงไม่กี่เรื่องเช่น เรื่องรักจัดหนัก ตอน เป็นแม่เป็นเมีย ที่จบแบบปลายเปิด (Open Ended Ending)

ลำดับการเล่าเรื่องภายในโครงเรื่องสามารถสรุปออกมาเป็นขอบโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติคได้จากตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14 สรุปขอบโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติค

สรุปขอบโครงเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติค	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำตัวละคร พระเอก นางเอก หรือความสัมพันธ์ของคู่รัก - ตัวละครเกิดความไม่ลงรอยทางความคิด แต่สุดท้ายสามารถปรับตัวเข้าหากัน - เกิดการตกลงหลุมรักกัน หรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งอาจต้องห่างเหินจากกัน
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดความสัมพันธ์ความขัดแย้งบางอย่างในความสัมพันธ์กับตัวละคร - ความสัมพันธ์ตัวละครสามารถพัฒนาไปในทางที่ดีและทางลบ จากการเกิดเหตุการณ์จุดเปลี่ยนเข้ามาทดสอบ - ความสัมพันธ์เกิดปัญหาจากปัจจัยภายในหรือปัจจัยภายนอก ส่งผลกระทบต่อตัวละคร
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - ความลับ หรือพฤติกรรมบางอย่างที่ปกปิดจะถูกเปิดเผยและส่งผลให้เกิดการเลิกลา
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเริ่มทบทวนความสัมพันธ์ หรืออาจสำนึกผิด
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครสมหวังในความรัก หรือถูกจัดวางสถานะความรักใหม่ให้เหมาะสม

ง) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT)

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก สามารถจัดแบ่งภาพยนตร์ให้อยู่ในโครงเรื่องประเภท รักต้องห้าม (Forbidden Love) ที่นำเสนอเรื่องราวของความรักต้องห้ามระหว่างเพศเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นชายรักชาย และหญิงรักหญิง ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT)

ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT)
<p>รักต้องห้าม (Forbidden Love)</p> <ul style="list-style-type: none"> - รักแห่งสยาม (2550) - Yes or No อยากรักก็รักเลย (2553) - พี่ชาย My Bromance (2557) - 1448 รักเราของใคร (2557) - Water Boyy รักใสใสวัยรุ่นชอบ (2558) - คืนนั้น Red Wine in The Dark Night (2558) - อนธการ The Blue Hour (2558) - สวีทบอย Sweet Boy (2559)

โครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือกด้วยแนวคิดโครงเรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะของการเล่าเรื่องในโครงสร้างการเล่าเรื่องตามโครงเรื่องประเภทความรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot) ออกมาเป็นตารางโครงสร้างการเล่าเรื่องและรายละเอียดผลการวิเคราะห์ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

ง 1) โครงเรื่องประเภทความรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” (2550) “Yes or No อยากรักก็รักเลย” (2553) “พี่ชาย My Bromance” (2557) “1448 รักเราของใคร” (2557) “Water Boyy รักใสใสวัยรุ่นชอบ” (2558) “คืนนั้น Red Wine in The Dark Night” (2558) “อนธการ The Blue Hour” (2558) และ “สวีทบอย Sweet Boy” (2559) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.16 สรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot)

โครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำตัวละคร พระเอก หรือ นางเอก (นายเอก) ถูกครอบครัวยังเกี่ยวความเป็นรักร่วมเพศ หรือรู้สึกโดดเดี่ยวจากครอบครัว และกำลังสับสนกับอัตลักษณ์ทางเพศ - ต่างฝ่ายต่างมาเจอกันตกหลุมรักกันหรือไม่ชอบหน้ากัน - เกิดเหตุการณ์ให้ทั้งสองฝ่ายทำความรู้จักและมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเริ่มเปิดใจยอมรับ
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครทั้งคู่เริ่มสนิทสนม แต่เกิดเหตุการณ์ความขัดแย้งบางอย่างเพื่อเรียกร้องให้ฝ่ายหนึ่งต้องตัดสินใจเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริง - ต่างฝ่ายตัดสินใจลักลอบเป็นคู่รักกัน - ความสัมพันธ์ต้องห้ามถูกเปิดเผย และส่งผลกระทบต่อความรัก
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - คู่รักถูกบังคับให้แยกจากเพราะเงื่อนไขครอบครัว ตัวละครฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดต้องตัดสินใจแก้ไขปัญหา - คู่รักเกิดความขัดแย้งกันจนนำไปสู่การพรางจาก หรือคู่รักตัดสินใจยุติความสัมพันธ์กับครอบครัว
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - คู่รักอาจเลิกลา หรือ ตัดสินใจสานสัมพันธ์ต่อ
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - คู่รักกลับคืนหรืออาจพรางจากกัน

จากตารางสรุปลักษณะการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทความรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เรื่องราวเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละคร พระเอก นางเอก หรือนายเอก ให้รู้จักความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์กับ ครอบครัว เพื่อน หรือคนรัก รวมถึงสภาพแวดล้อม ปัญหาทางบ้านและโรงเรียน หรือ ความทุกข์ใจภายในจิตใจ โดยเฉพาะความสับสนในรสนิยมทางเพศตนเอง

ในช่วงต้น ตัวเอกประสบความทุกข์จากความบกพร่องของครอบครัว เช่น ครอบครัวเกลียดพวกกร่วมเพศ อาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่เลี้ยงเดี่ยว มีพ่อเป็นเกย์ ถูกพ่อแม่ทอดทิ้ง หรือถูกคนรักบอกเลิก ส่งผลให้เกิดความโหยหาความรักที่ขาดหาย ต้องการใครสักคนเข้ามาเติมเต็มความรักในชีวิต จากนั้นตัวละครอีกหนึ่งคนจะเข้ามาในชีวิตได้ทำความรู้จักกัน อาจจะเริ่มต้นจากความไม่ชอบหน้ากัน แต่กลับต้องมาอยู่ร่วมห้องเป็นรูมเมต หรือบ้านเดียวกัน เช่น “กอล์ฟ” ไม่ชอบ “เบงค์” ถูกคิดแม่ใหม่ (พี่ชาย My Bromance) “น้ำ” ไม่ชอบ “หมึก” เพื่อนร่วมห้องคนใหม่ (Water Boyy รักใสใส..วัยรุ่นชอบ) “พาย” รังเกียจ “คิม” เพราะมีลักษณะคล้ายทอม (Yes or No อยากรักก็รักเลย) หรือ เป็นเพื่อนเรียนห้องเดียวกัน เช่น “เน็ค” กับ “ทอย” อยู่กับเพื่อนแต่คนละกลุ่ม (สวีทบอย) หรือ เป็นเพื่อนกันในวัยเด็ก เช่น “โด่ง” กับ “มิว” เป็นเพื่อนบ้านกันแต่ต้องแยกจากกัน (รักแห่งสยาม) หรือ ชอบเมื่อแรกพบ เช่น “ตัม” กับ “ภูมิจ” นัดเจอกันผ่านแอปหาคู่ (อนธการ) หรือถูกคนรักบอกเลิก เช่น “ไวน์” ถูก “ตี้” “ทิ้ง” ทำให้พบ “ไนท์” โดยบังเอิญ (คืนนั้น) หรือ กำลังสับสนในชีวิตคู่ เช่น “พิม” เบื่อแฟนหนุ่ม และได้มาเจอ “แพท” รุ่นพี่ที่คณะ (1448 รักเราของใคร)

ความสัมพันธ์ตัวละครทั้งสองฝ่าย ในช่วงต้นอาจไม่ราบรื่น ไม่ชอบหน้า ไม่เคยพูดคุยหรือมีอคติต่อกัน เช่น “กอล์ฟ” เกลียด “เบงค์” เพราะคิดว่าเข้ามาแย่งความรักจากพ่อ, “น้ำ” ไม่ชอบหน้า “หมึก” เพราะเป็นเด็กใหม่, “พาย” รังเกียจ “คิม” แต่บางคู่อาจเริ่มต้นด้วยมิตรภาพ ความรู้สึกความเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน เช่น “โด่ง” กับ “มิว”, “พิม” กับ “แพท”, “ไวน์” กับ “ไนท์”, “ตัม” กับ “ภูมิจ” หรือ “เน็ค” กับ “ทอย”

ก่อนจบช่วงการเริ่มเรื่อง จะเกิดเหตุการณ์เป็นจุดเปลี่ยนให้ตัวละครฝ่ายหนึ่ง เปลี่ยนทัศนคติต่ออีกฝ่าย เพราะมองเห็นคุณสมบัติบางอย่างในตัวอีกฝ่ายหนึ่ง อาทิ จากความเกลียดกลายเป็นความเห็นอกเห็นใจ เช่น “กอล์ฟ” เริ่มยอมรับในตัว “เบงค์” เป็นน้องชาย เพราะรู้ว่าครอบครัวไม่อบอุ่นเหมือนกัน (พี่ชาย My Bromance) “น้ำ” เริ่มยอมรับและชอบ “หมึก” เพราะถูกดูแลเอาใจใส่ (WaterBoyy รักใสใส..วัยรุ่นชอบ) “พาย” เริ่มลดอคติต่อ “คิม” เพราะเธอเป็นคนใสซื่อ (Yes or No อยากรักก็รักเลย) หรือ จากสนใจอยู่ห่าง ๆ กลับได้มาใกล้ชิด เช่น “ทอย” อยากทำความรู้จัก “เน็ค” (สวีทบอย) หรือ “พิม” ได้เจอ “แพท” ที่มหาวิทยาลัยและรู้ว่าอยากเปิดร้านกาแฟเหมือนกัน (1448 รักเราของใคร) หรือทั้งสองฝ่ายเปิดใจทำความรู้จักกันมากขึ้น เช่น

“ตัม” และ “ภูมิ” เห็นอกเป็นใจถึงความทุกข์ที่ทั้งสองมีครอบครัวรังเกียจความเป็นเกย์เช่นกัน (อนธการ) “ไวน์” เห็นอกเป็นใจ “ไนท์” ในสภาพอดโรยไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ (คีนั่น) , และ “มิว” ดีใจที่ “ไต้ง” ยังไม่ลืมเขา ทำให้ความรู้สึกคุ้นเคยกันกลับมาอีกครั้ง (รักแห่งสยาม)

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ในช่วงนี้ การเล่าเรื่องจะสร้างเหตุการณ์ให้ตัวละครทั้งคู่ได้ทำความรู้จักกันเสีย เรียนรู้ทัศนคติ และการใช้ชีวิต ตัวละครต่างเปิดใจระบายนุ่มมอง ความรู้สึก ความเหงา หรือการโยยหาความรัก ตามที่ตนเองต้องการ ทำให้ทั้งสองต่างรู้สึกเข้าอกเข้าใจ และเติมเต็มสิ่งที่ขาดหาย พระเอกนางเอก หรือนายเอกเริ่มแสดงพฤติกรรมสนใจต่อเพศเดียวกันในลักษณะเดียวกับรักต่างประเทศ

เมื่อตัวละครเริ่มมีความรู้สึกติดต่อกัน จะเกิดเหตุการณ์ความขัดแย้งเกิดขึ้น อาจเป็นการทะเลาะเบาะแว้งกับคนรัก เพื่อน หรือครอบครัวขึ้น เพื่อสร้างให้เกิดความน่าเห็นใจต่อตัวละครหลัก ทั้งยังเป็นทดสอบความรู้สึกว่าทั้งคู่เริ่มรู้สึกชอบพอกัน และยอมรับสถานะการคบกันแบบรักเพศเดียวกันหรือไม่ เช่น “ไต้ง” กับ “มิว” เปิดใจถึงมุมมองความรักและปัญหาชีวิต (รักแห่งสยาม) “กอล์ฟ” หึงหวง “เบงค์” เมื่อเห็นว่าทำตัวสนิทสนมกับรุ่นพี่ (พี่ชาย My Bromance) “น้ำ” รู้สึกน้อยใจเมื่อรู้ว่า “หมึก” อยู่กับแฟนสาว (WaterBoyy รักใสใส วยุ่นชอบ) “ไวน์” ทะเลาะกับ “ตี้” แฟนเก่าเพราะอยากคบ “ไนท์” (คีนั่น) “ตัม” ทะเลาะกับแม่และพี่ชาย เพราะอยากคบ “ภูมิ” (อนธการ) “เน็ค” ทะเลาะกับ “เพชร” เพราะความรู้สึกสับสนก่อตัวขึ้นมา (สวีทบอย) “พาย” ทะเลาะกับ “คิม” เพราะเหตุหึงหวง (Yes or No อยากรักก็รักเลย) “พิม” วางแผนทะเลาะกับแฟนหนุ่ม เพื่อขอเลิกไปคบกับ “แพท” (1448 รักเราของใคร)

หลังเหตุการณ์ทะเลาะเบาะแว้ง ความรู้สึกระหว่างคู่รักเริ่มมีความใกล้ชิดกันมากขึ้น ต่างฝ่ายต่างเปิดใจสารภาพความรู้สึกต่อกัน และตัดสินใจคบกันในฐานะคนรัก ด้วยการแสดงความรักด้วยพฤติกรรมการจูบ การกอด หรือการมีเพศสัมพันธ์กัน เช่น “ไต้ง” จูบ “มิว” ที่สนามหน้าบ้านตัวเอง (รักแห่งสยาม) “เบงค์” จูบ “กอล์ฟ” บนโซฟาในบ้านตัวเอง (พี่ชาย My Bromance) “หมึก” จูบกับ “น้ำ” ที่หน้าห้องน้ำในผับ (WaterBoyy รักใสใส วยุ่นชอบ) “ไนท์” จูบ “ไวน์” ในห้องนอน (คีนั่น), “ภูมิ” จูบ “ตัม” ที่กองขยะ (อนธการ), “เน็ค” นอนกอด “ทอย” ในห้องนอน (สวีทบอย), “พาย” จูบ “คิม” ทั้งคู่ลงเอยความสัมพันธ์นเตียงนอน (Yes or No อยากรักก็รักเลย) “พิม” จูบแพท” ในห้องนอนและลงเอยตัดสินใจแต่งงานกัน (1448 รักเราของใคร)

ในท้ายช่วงพัฒนาเหตุการณ์ หลังคู่รักสารภาพความในใจ ความรักดูเหมือนเริ่มต้นไปในทิศทางที่ดี แต่จะเกิดเหตุการณ์มีบุคคลอื่นล่วงรู้ความรักต้องห้าม หรือ ตัวละครฝ่ายหนึ่งจะตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง เพื่อให้ความรักสมหวัง อาทิ เปิดเผยแพร่สนิมทางเพศต่อครอบครัว หรือตัดสินใจลุกขึ้นทำบางสิ่งเพื่อหลุดพ้นจากความขัดแย้ง ซึ่งผลของเหตุการณ์ครั้งนี้จะพลิกผันไม่เป็น

ตามความตั้งใจ เกิดอุปสรรคไม่ให้ทั้งคู่คบกัน เช่น “แม่” ของโต้ง เห็นลูกชายจูบกับ “มิว” จึงไปขอร้อง “มิว” ให้เลิกคบ “โต้ง” (รักแห่งสยาม) “กอล์ฟ” ถูกพ่อเรียกมาอบรม และตัดสินใจแยกห่างเขาออกจาก “เบงค์” ให้ไปเรียนต่างประเทศ (พี่ชาย My Bromance) “นุ่น” ทนเห็น “หมึก” สนทนากับ “น้ำ” ไม่ได้ จึงเข้ามายุ่งย่าม (WaterBoyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ) “ไวน์” ตัดสินใจปล่อยตัว “ตี้” และลักพาตัวรุ่นพี่ไปกรี๊ดเอาเลือด ทั้งที่รู้ว่าเขาต้องถูกตำรวจจับ (คืนนั้น) แม่ขอร้อง “ตี้” เลิกเป็นเกย์จึงทำให้เขาขโมยปืนพ่อ แต่จนถูกพี่ชายจับได้ และโดนทำร้าย (อนธการ) แม่รับไม่ได้เมื่อเห็น “เน็ค” กอดกับ “ทอย” จึงขอให้ทั้งคู่เลิกคบกัน (สวีทบอย) “พาย” พยายามตัดใจจาก “กิม” เพราะแม่ไม่ชอบคนเพศที่สาม (Yes or No อยากรักก็รักเลย) “แพท” ตัดสินใจสารภาพว่ารักผู้หญิง ทำให้พ่อของเธอโกรธ ขับไล่เธอออกจากบ้าน (1448 รักเราของใคร)

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ในช่วงต้นภาวะวิกฤติ เป็นช่วงสภาวะความกลัวถูกพรากจาก หรือกลัวการทำให้คนใกล้ชิดต้องเสียใจ เมื่อความรักประสบกับอุปสรรค คู่รักถูกแยกจากกัน จากเงื่อนไขทางครอบครัว หรืออีกฝ่ายมีคนรักอยู่ก่อนหน้าแล้ว ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจยุติความสัมพันธ์ เพื่อให้ตัวเองเป็นต้นเหตุของความเดือนร้อนแก่คนที่รักและครอบครัว หรือตัวละครตัดสินใจลงมือทำบางสิ่งเพื่อยุติปัญหา แต่จะมีเหตุการณ์ร้ายแรงสอดแทรกเกิดขึ้น เช่น “มิว” ตัดสินใจไม่คุยกับ “โต้ง” เพราะไม่ยอมทำคนสร้างปัญหา (รักแห่งสยาม) “กอล์ฟ” ตัดสินใจมีแฟนผู้หญิง เพราะไม่ยอมให้พ่อเสียใจ (พี่ชาย My Bromance) “น้ำ” เริ่มเห็นห่างเพราะรู้สึกผิด ที่เป็นต้นเหตุให้ “นุ่น” กับ “หมึก” ต้องเลิกกัน (WaterBoyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ) “ไวน์” กลัว “ไนท์” จะรู้ความจริงเรื่องลักพาตัวคนไปกรี๊ดเลือด และจะขบอกลูก (คืนนั้น) “ตี้” กลัวไม่ได้อยู่กับ “ภูมิจิ” ถ้ามีคนพบศพพี่ชาย (อนธการ) “ทอย” ตัดสินใจไม่ติดต่อกับ “เน็ค” ตามคำสัญญาที่ให้ไว้กับแม่ (สวีทบอย) “กิม” กลัว “พาย” โดนแม่ของเธอเกลียด จึงตัดสินใจตีตัวออกห่าง (Yes or No อยากรักก็รักเลย) “แพท” ถูกพ่อบังคับให้เลิกกับ “พิม” แต่เธอไม่ยอม และมุ่งมั่นที่จะอยู่กับพิม (1448 รักเราของใคร)

จากนั้นมีการเกิดเหตุการณ์พลิกผันส่งผลต่อความสัมพันธ์คู่รัก จากองค์ประกอบความตาย การทะเลาะเบาะแว้ง หรือการเปิดเผยความลับบางอย่าง ส่งผลให้เกิดความสูญเสียขึ้น เช่น การสูญเสียคนรัก ครอบครัว หรือ การเลิกลา ด้วยเหตุผลเงื่อนไขมาจากครอบครัว และความรู้สึกไม่ต้องการให้อีกฝ่ายต้องลำบากใจ แม้จะยังรักอยู่ แต่ต้องตัดสินใจทำสิ่งที่เหมาะสม เช่น “โต้ง” ตัดสินใจคบกับ “มิว” ในฐานะเพื่อน เพราะต้องการให้แม่สบายใจ (รักแห่งสยาม) “กอล์ฟ” รู้สึก หึงหวงจึงทะเลาะกับ “เบงค์” เรื่องรุ่นพี่มาชอบ จนทำให้ทั้งคู่โดนรถชน (พี่ชาย My Bromance) “น้ำ” ตัดสินใจเลิกคบกับ “หมึก” เพราะไม่ยอมเป็นมือที่สาม (WaterBoyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ) “ไวน์” ถูก “ไนท์” บอกลูก เพราะรู้ว่าเลือดที่ตนดื่มมาจากการฆ่าคน (คืนนั้น)

“ต้อม” ตัดสินใจจ้างวานฆาตกรรมครอบครัวตนเอง (อนธการ) “เน็ค” พยายามขอคืนดีกับ “ทอย” แต่กลับถูกปฏิเสธให้เป็นเพียงสถานะเพื่อน (สวีทบอย) “พาย” ตัดสินใจบอกเลิก “คิม” ต่อหน้าแม่ของเธอ เพราะไม่อยากทำให้แม่เสียใจ (Yes or No อยากรักก็รักเลย) และ “แพท” เสียชีวิตจากอุบัติเหตุ ระหว่างเดินทางกลับไปหา “พิม” (1448 รักเราของใคร)

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ในภาวะคลี่คลาย เป็นช่วงการทบทวน หลังจากความสัมพันธ์ต้องห่างเหินกัน ตัวละครเริ่มกลับมาทบทวนความรู้สึกตนเอง หรือคุณค่าในความสัมพันธ์อีกครั้ง คู่รักอาจไม่ได้คบกันต่อหรือกลับมาคืนดีกัน แต่ผลลัพธ์การตัดสินใจต้องนำพาตัวละครให้เรียนรู้ความต้องการภายในตนเอง และค้นพบคุณค่าหรือความหมายของความรัก เช่น “โด่ง” เลือกรอบครัว และรัก “มิว” ในฐานะเพื่อน (รักแห่งสยาม) “กอล์ฟ” เป็นมะเร็งในสมองจึงเสียสละยกไตให้ “เบงค์” ให้มีชีวิตรอด (พี่ชาย My Bromance) “น้ำ” เข้าใจแล้วว่าแท้จริงแล้วรสนิยมทางเพศนั้นชอบผู้ชาย (WaterBoyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ) “ไวน์” ถูกจับเข้าคุกคดีลักพาตัวและฆาตกรรม ทำให้เขารู้สึกโดดเดี่ยวเพราะคิดถึง “ไนท์” (คืนนั้น), “ต้อม” ได้เป็นอิสระจากครอบครัวที่กดขี่เขาตลอดมา (อนธการ) “เน็ค” ยอมเลิกคบกับ “ทอย” เพื่อไม่ให้แม่เสียใจ (สวีทบอย) “คิม” หนี “พาย” กลับไปอยู่ที่บ้านในต่างจังหวัด (Yes or No อยากรักก็รักเลย) “พิม” ถูกพ่อของแพทฟ้องยึดทรัพย์สินที่มีในชื่อของแพททั้งหมด (1448 รักเราของใคร)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ในช่วงตอนจบ เรื่องราวนำพาให้ตัวละครได้ประสบกับตอนจบแบบมีความสุข (Happy Ending) แม้ตัวละครสมหวังหรือไม่สมหวังในความรักก็ตาม แต่พวกเขาจะได้พบสิ่งที่ยืนยันคุณค่าความรักต้องห้ามของพวกเขา เช่น “มิว” เรียนรู้ความหมายความรัก (รักแห่งสยาม) “เบงค์” รู้ว่า “กอล์ฟ” พี่ชายรักเขามากเพียงใด (พี่ชาย My Bromance) “น้ำ” ได้กลับมาคบ “หมึก” ในฐานะเป็นคนรัก (WaterBoyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ) “ไนท์” พา “ไวน์” หนีจากคุกไปใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันในกองขยะ (คืนนั้น) “ต้อม” และ “ภูมิ” พากันหนีไปใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันนอกเมือง (อนธการ) “เน็ค” ได้พบกับ “ทอย” โดยบังเอิญ และรู้สึกว่าเขาเป็นเพียงแค่เพื่อนคนหนึ่ง (สวีทบอย) “พาย” ไปตามง้อ “คิม” ขอให้กลับมาคบกันอีกครั้ง (Yes or No อยากรักก็รักเลย) “พิม” ซาบซึ้งใจเมื่อรู้ว่า “พาย” ได้ทำประกันชีวิตและมอบมรดกทั้งหมดให้กับเธอ (1448 รักเราของใคร)

สรุปชนบทเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก

โครงเรื่อง ในภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราววัยรุ่นเพศทางเลือก ถูกเน้นไปในด้านความปรารถนาต่อความรักที่ต้องต่อสู้กับอคติในครอบครัว จึงเลือกนำเสนอด้วยโครงเรื่องประเภทรักต้องห้าม (Forbidden Love) เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องเล่าและประเด็น เป็นโครงเรื่องนำเสนอถึงความรักชายรักชาย และหญิงรักหญิง ที่ผิดไปจากธรรมชาติของการสืบเผ่าพันธุ์ จึงกลายเป็นสิ่งต้องห้ามในครอบครัวหรือสังคมรอบข้าง ถึงความไม่เหมาะสมและดูผิดครรลองไปจากค่านิยมการใช้ชีวิต ในพื้นฐานของโครงเรื่องจะมีลักษณะเหมือนโครงเรื่องประเภทความรักชายหญิง เพียงแต่ว่า ตัวละครพระเอกหรือนางเอกถูกสร้างให้เกิดความรู้สึกสับสนในเพศวิถีของตนเอง (Sex Orientation) ต่อความรู้สึกเพศเดียวกัน ท่ามกลางอุปสรรคถูกกีดกันจากครอบครัว ในตอนจบบทสรุปความรักอาจสมหวังหรือผิดหวัง แต่สุดท้ายหลังผ่านพ้นอุปสรรค ตัวละครจะเกิดการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) ถึงความปรารถนาแท้จริงของตนเองที่เหมาะสมในช่วงวัย

โครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องในลักษณะเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) เพื่อให้เห็นพัฒนาการความสัมพันธ์ของตัวละครภายใต้ลำดับการเล่าเรื่องภายใต้โครงสร้าง 5 ชั้น ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition): ขึ้นตกหลุมรัก เป็นช่วงตัวละครตกหลุมรักกับภายใต้ข้อห้ามในสังคม 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action): ขึ้นการปกปิดความสัมพันธ์ เป็นช่วงตัวละครรู้สึกพัฒนาความสัมพันธ์ 3) ภาวะวิกฤติ (Climax): ขึ้นความลับถูกเปิดเผย เป็นช่วงความลับถูกเปิดเผย ความรักถูกกีดกันให้แยกจากกัน 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action): ขึ้นการทบทวนความสัมพันธ์ เป็นช่วงที่ตัวละครทบทวนความสัมพันธ์ และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending): ขึ้นคุณค่าความรัก เป็นช่วงที่ผู้รักได้แสดงให้เห็นถึงการเสียสละเพื่อความรัก ในตอนท้ายเรื่อง ความรักอาจจะสมหวัง (Happy Ending) หรือไม่สมหวัง อาจพราดจาก หรือคบกันในสถานะเพื่อน (Unhappy Ending) แต่ตัวละครจะได้เรียนรู้การเสียสละและคุณค่าของความรัก ในการจบเรื่องแม้จะไม่สมหวังแต่อย่างน้อยตัวละครยังคงเคยได้พบประสบการณ์ความรักครั้งหนึ่งในช่วงวัยพวกเขา

จ) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Teen Road movie)

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นแนววัยเดินทาง พบว่า สามารถจัดแบ่งภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ให้อยู่ในโครงเรื่องประเภทการแสวงหา (Quest Plot) ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง Teen Road movie)

ประเภทโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง Teen Road movie)
การแสวงหา (Quest Plot)
- หนีตามกาลิเลโอ (2552) - เพื่อนไม่เก่า (2554)

โครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเดินทาง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทางด้วยแนวคิด โครงเรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะของการเล่าเรื่องใน โครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภท การแสวงหา (Quest Plot) ออกมาเป็นตาราง โครงสร้างการเล่าเรื่องและรายละเอียด ดังต่อไปนี้

จ 1) โครงเรื่องประเภทการแสวงหา (Quest Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” (2552) และ “เพื่อนไม่เก่า” (2554) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ ต่อไปนี้



ตารางที่ 4.18 สรุปลักษณ์การสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการแสวงหา (Quest Plot)

สรุปลักษณ์การสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการแสวงหา (Quest Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลัก กลุ่มเพื่อนแต่ละคนมีข้อบกพร่องและกำลังเผชิญปัญหาในชีวิต หนึ่งในกลุ่มเพื่อนมีข้อเสนอให้เดินทางท่องเที่ยวเพื่อลืมหืมปัญหาหรือแสวงหาแนวทางแก้ไขปัญหา - ปัญหาในชีวิตเริ่มส่งผลกระทบต่อ จนเพื่อนอยากออกไปจากสภาพแวดล้อมเดิม - ปัญหาถูกรังเร้าให้ตัวละครและกลุ่มเพื่อนอดใจ จนต้องตัดสินใจเดินทางออกจากบ้าน
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ระหว่างการเดินทางตัวละครแสดงพฤติกรรมเคยชินในสภาพแวดล้อมใหม่ และอาจกระทบกระทั่งกับคนในพื้นที่ - ตัวละครพบเหตุการณ์อุปสรรค เช่น ถูกขโมยทรัพย์สิน หรือเกิดการทะเลาะเบาะแว้ง ทำให้ต้องติดอยู่ในสถานที่ไม่คุ้นเคยเพื่อให้ตัวละครได้เข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงตัวเอง - ตัวละครได้รับการฝึกประสบการณ์ใหม่ ทั้งยังได้เรียนรู้และแสดงศักยภาพความสามารถของตนเอง - มีเหตุการณ์ทดสอบความสัมพันธ์ภายในกลุ่มตัวละคร เกิดความไม่ลงรอย ส่งผลให้เกิดการแตกแยก
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มแตกกระจัดกระจาย ทุกคนต้องไปทำภารกิจที่ตั้งใจไว้ - ต่างคนจะหวนทบทวนถึงความสัมพันธ์ภายในกลุ่มเพื่อน - เกิดเหตุการณ์ให้กลุ่มเพื่อนกลับมารวมตัวอีกครั้งเพื่อร่วมมือแก้ไขปัญห
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครแต่ละคนได้ค้นพบการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Realization) เรียนรู้ข้อผิดพลาด และยอมรับการแก้ไข
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - สมาชิกทุกคนเดินทางไปถึงจุดหมายปลายทางตามความตั้งใจ และได้เรียนรู้ถึงมิตรภาพในกลุ่มเพื่อนอีกครั้ง

จากตารางสรุปลักษณ์การสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทการแสวงหา (Quest Plot) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ในช่วงเริ่มเรื่องราว (First Incident) มักเริ่มต้นจากสถานที่พักอาศัยของตัวละคร พร้อมแนะนำให้ผู้รู้จักตัวละครในขั้นไว้เฉยๆ (Naïve State) ยังขาดทักษะการใช้ชีวิต มองโลกในมุมเดียว และยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง จากนั้นเรื่องนำพาตัวละครไปพบเหตุการณ์แรงจูงใจ (Motivating Incident) กระตุ้นและปลุกเร้าให้ต้องการออกเดินทาง เพื่อทำภารกิจ โดยแรงจูงใจเกิดจากปัญหาชีวิตที่ส่งผลกระทบ เช่น ปัญหาความรัก ครอบครัว หรือความเชื่อทางศาสนา โดยถ้าไม่แก้ไข อาจทำให้ตัวละครตกอยู่ใต้สถานการณ์ยากลำบาก หรือใช้ชีวิตอย่างไม่มีความสุข ส่งผลให้ตัวละครต้องการแก้ไข ซึ่งการเดินทางเป็นหนทางเพื่อออกไปพบวิธีแก้ไขปัญหา ก่อนการออกเดินทาง วัยรุ่นอาจคิดเพียงแค่ออกไปท่องเที่ยว แต่ในความจริงพวกเขากำลังพาตัวเองเข้าสู่กระบวนการเจริญเติบโต โดยจุดหมายปลายทางอาจไม่สำคัญเท่าการได้ทำความรู้จักตัวเอง และเรียนรู้ความหมายการใช้ชีวิต

ในการเดินทางนอกตัวละครผู้ช่วย (Subordinate Character) มีบทบาทสำคัญเป็น คู่หู หรือ เพื่อนร่วมเดินทาง (Buddy) เช่น เพื่อนสนิท ทำหน้าที่เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนแก่ตัวละครหลักให้เกิดการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Realization) โดยเฉพาะส่วนข้อบกพร่องที่ปรากฏระหว่างการเดินทาง เช่น “เซอร์” สาวผู้มั่นใจตัวเองถูกให้ครอปเรียน จึงอยากหางานทำเพื่อจุนเจือการเงินครอบครัว เธอจึงชวน “นุ่น” เพื่อนสนิทพึ่งเลิกกับแฟนหนุ่มไปเที่ยวยุโรป เพื่อหางานทำ (หนีตามกาลิเลโอ) หรือ กลุ่มเด็กหนุ่มจากกรุงเทพฯ หลากหลายอุปนิสัย ชวนกันไปบนบานต่อพระพุทธรูปว่าจะปั่นจักรยานจากกรุงเทพฯ ไปไหว้พระธาตุลำปาง ถ้าพรที่ขอนั้นสำเร็จ (เพื่อนไม่เก่า)

ก่อนการเดินทางตัวละคร เรื่องราวจะโยนปัญหาแก่ตัวละคร เพื่อกระตุ้นให้ตัดสินใจออกเดินทาง เช่น “เซอร์” เห็นพ่อต้องลำบากหาเลี้ยงครอบครัวคนเดียว ส่วน “นุ่น” โดนพ่อสับประมาทว่าโตแล้วยังทำอะไรไม่เป็น (หนีตามกาลิเลโอ) หรือกลุ่มเพื่อนแต่ละคนมีปัญหา ทั้งเรื่องเบาะแวงกับคนรัก อยากหลบปมด้อย หรือเคยมีปมในอดีตจึงปลื้มตัวไม่สูงส่งกับใคร แรงผลักดันจากปัญหาเหล่านี้จึงนำพาพวกเขาให้ต้องออกเดินทาง (เพื่อนไม่เก่า)

ในช่วงท้ายของช่วงนี้ หลังรวบรวมกลุ่มสำเร็จ ตัวละครตัดสินใจร่วมกันออกเดินทาง เช่น “เซอร์” และ “นุ่น” เดินทางไปประเทศอังกฤษ และเตรียมตัวหางานทำ (หนีตามกาลิเลโอ) หรือกลุ่มเพื่อนเริ่มปั่นจักรยานออกเดินทางไปตามเส้นทางขึ้นภาคเหนือสายเก่า (เพื่อนไม่เก่า)

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ในช่วงต้นของการเดินทาง ตัวละครทุกคนยังคงเป็นตัวของตัวเอง ทั้งอุปนิสัยและพฤติกรรม ใช้ชีวิตด้วยความเป็นอิสระ จากนั้นตัวละครเริ่มพบปะผู้คนและประสบการณ์ เพื่อเรียนรู้ทำความเข้าใจ และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมใหม่ด้วยนิสัยความเคยชิน ซึ่งบางครั้งอาจเกิดการกระทบกระทั่งภายในกลุ่มเพื่อนร่วมเดินทาง หรือกับผู้คนในท้องถิ่น สะท้อนให้เห็นถึงการไม่ยอมปรับตัว เช่น “เซอร์” ได้ไปทำงานเสิร์ฟที่ร้านอาหารในประเทศอังกฤษ แต่นิสัยของตัวเองเป็นศูนย์กลาง จึงโต้เถียงลูกค้า ทำให้ถูกเจ้าของร้านไล่ออก (หนีตามกาลิเลโอ) หรือกลุ่มเพื่อนเดินทางถึงจังหวัดชยันนาท “กี” หนึ่งในกลุ่มเกิดไปเขม่นกับกลุ่มอันทพาลเจ้าถิ่นเรื่องผู้หญิง (เพื่อนไม่เก่า)

จากนั้นจะปรากฏอุปสรรคขึ้นจากสถานการณ์ยุ่งยาก เพื่อให้ตัวละครติดอยู่ในสถานที่ เช่น ถูกขโมยทรัพย์สิน หรือ ทำทรัพย์สินเสียหายต้องอยู่ชดใช้ ตัวละครจึงต้องจำใจถูกบังคับให้ต้องเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่ และเริ่มต้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงตัวเอง เช่น “เซอร์” และ “นุ่น” ถูกขโมยกระเป๋าเงินต้องติดอยู่ในประเทศฝรั่งเศส ทำให้พวกเขาถกเถียงโทษกันจนไม่มองหน้ากัน (หนีตามกาลิเลโอ) หรือ กลุ่มเพื่อนถูกขโมยเงินต้องวิ่งไล่หวัชขโมย จนเกิดอุบัติเหตุทำหุ่นฟางในสวนนกเสียหาย จึงถูกชาวบ้านจับให้ทำงานเพื่อชดใช้หนี้ (เพื่อนไม่เก่า)

หลังเหตุการณ์วุ่นวาย เกิดช่วงเวลาเรียนรู้ประสบการณ์ของตัวละคร ที่ต้องแยกย้ายไปใช้ความรู้ความสามารถแสดงศักยภาพตนเอง เริ่มต้นเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงตัวเอง และตัวละครเกี่ยวกับเรื่องความรัก (Love Interest) จะเริ่มเข้ามามีบทบาท เช่น “นุ่น” ได้พบ “พีตัม” หนุ่มหล่อในฝรั่งเศส ส่วน “เซอร์” ยอมรับผิดและกลับไปขอ “นุ่น” คืนดี (หนีตามกาลิเลโอ) หรือสมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องทำงาน เพื่อชดใช้ค่าหุ่นนก พวกเขาบางคนได้พบกับมิตรภาพใหม่ รวมถึงได้ค้นพบศักยภาพตัวเอง (เพื่อนไม่เก่า)

ในตอนท้ายช่วงพัฒนาเรื่องราว เป็นช่วงการทดสอบความสัมพันธ์ ปรากฏเหตุการณ์ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครภายในกลุ่ม จากความไม่ลงรอยทางความคิด หรือเกิดอุปสรรคจากสิ่งที่เคยได้กระทำเอาไว้เข้ามาขัดขวาง ทำให้เกิดเคี้ยวกลางของการแตกแยก เช่น “เซอร์” ได้รับข้อเสนอให้ทำงานอยู่ในอิตาลี ในขณะที่ “นุ่น” แม้จะยังอยู่กับ “เซอร์” แต่เธอปรารถนาจะอยู่ใกล้ชิด “พีตัม” มากกว่า (หนีตามกาลิเลโอ) หรือ ผลพวงจากไปที่ “กี” เขม่นกับอันทพาลเจ้าถิ่น ทำให้กลุ่มเพื่อนต้องตัดสินใจว่าจะเดินทางไปแก้บนต่อ หรือลี้ภัยเดินทางกลับกรุงเทพฯ (เพื่อนไม่เก่า)

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เป็นช่วง การเปิดเผย (Revelation) ตัวละครแต่ละคน จะเริ่มทบทวนความตั้งใจ หรือสาเหตุของการเกิดปัญหาในช่วงระหว่างการเดินทาง จากนั้นตัวละครอาจได้รับโอกาสได้ทำตามสิ่งที่ตนเองตั้งใจไว้ก่อนเดินทาง หรือ ตัวละครบางคนยังไม่ตระหนักถึงข้อบกพร่องตนเองที่กำลังจะส่งผลร้ายปรากฏในช่วงภาวะวิกฤติ เช่น หลัง “เชอรี” วางสายได้รับกำลังใจจากพ่อ ทำให้เธอมุ่งมั่นออกแบงงาน จนมีผู้สนใจทาบทามให้เข้าทำงานบริษัทออกแบบในอิตาลี (หนีตามกาลิเลโอ) หรือ กลุ่มเพื่อนตัดสินใจแตกกันเป็นสองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งตัดสินใจเดินทางกลับกรุงเทพฯ ส่วนอีกกลุ่มเดินทางไปยังจุดหมายที่จังหวัดลำปาง (เพื่อนไม่เก่า)

จากนั้นตัวละครจะเข้าสู่ ช่วงแห่งการตระหนักถึงความเป็นจริง (Moment of Realization) ตัวละครหลักจะเริ่มตระหนักถึงความบกพร่องของตัวเอง จากอุปนิสัยเสียของตัวละครหลักหรือกลุ่มเพื่อนที่เคยสร้างเอาไว้ตั้งแต่ช่วงต้นเรื่อง เช่น การไปมีปัญหาเกี่ยวกับอรรถพลเจ้าถิ่น หรือ การมีนิสัยเห็นแก่ตัว ชอบทำผิดกฎหมาย เหตุการณ์เหล่านี้จะย้อนกลับมาส่งผลเสียต่อตัวเองหรือกลุ่มเพื่อนอาจทำให้ติดคุก หรือ เสียชีวิตได้ ตัวละครที่เป็นต้นเหตุจึงเริ่มคิดทบทวนถึงอุปนิสัยบกพร่องที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น เช่น “นุ่น” ถูกตำรวจอิตาลีจับส่งตัวกลับประเทศไทย เพราะ “เชอรี” หลอกให้เธอทุจริตเงินทอนจากเจ้าของร้านอาหาร เพื่อจะได้นำเงินแบ่งกันไปที่ยิว (หนีตามกาลิเลโอ) หรือ กลุ่มเพื่อนเดินทางไปแก็บนที่จังหวัดลำปาง ระหว่างทางพบกลุ่มอรรถพล ด้กรุมทำร้าย (เพื่อนไม่เก่า)

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังผ่านช่วงวิกฤติ เป็นช่วงการกลับมารวมตัวอีกครั้ง ตัวละครผู้ก่อปัญหาเริ่มเกิดจิตสำนึก และเปลี่ยนแปลงทัศนคติไปในทางที่ดี ทุกคนในกลุ่มเริ่มเข้าสู่การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Realization) เรียนรู้ข้อผิดพลาดและหันหน้ากลับมาคุยกันอีกครั้ง และปมปัญหาของตัวละครที่ยังค้างค้างทั้งหมดจะได้รับการแก้ไขทั้งหมด เช่น “เชอรี” สำนึกผิดด้วยการส่งคลิปวิดีโอไปขอโทษ “นุ่น” (หนีตามกาลิเลโอ) หรือ กลุ่มเพื่อนกลับมารวมตัวช่วยเหลือกันอีกครั้ง (เพื่อนไม่เก่า)

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

การจบเรื่อง ปรากฏตัวละครประสบความสำเร็จ (Happy Ending) ตัวละครเดินทางไปถึงสถานที่ตามตั้งใจไว้ หรือ ได้ทำตามเป้าหมายมุ่งหวังไว้สำเร็จ ทุกคนจะได้เรียนรู้ว่าผลลัพธ์จากการเดินทางในครั้งนี้คือ เข้าใจกระบวนการเจริญเติบโต (Maturation) ของตนเองโดยเฉพาะเรื่องการอยู่ร่วมกัน ด้วยการมีวุฒิภาวะ และความเห็นอกเห็นใจ อันเป็นสิ่งสำคัญในช่วงวัยรุ่น ทำให้พวกเขาได้ค้นพบคุณค่าในความหมายคำว่า มิตรภาพระหว่างเพื่อนอย่างถ่องแท้ เช่น “นุ่น” ให้อภัย “เชอรี”

หึ่งคู่กลับมาเป็นเพื่อนกันอีกครั้ง (หนีตามกาลิเลโอ) หรือ เพื่อนในกลุ่มทุกคนกลับมารักสามัคคีกันอีกครั้งและร่วมกันเดินทางไปแก้บนที่ลำปางตามที่ตั้งใจเอาไว้ (เพื่อนไม่เก่า)

สรุปขอบโครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง

โครงเรื่องนำเสนอ โครงเรื่องการแสวงหา (Quest Plot) เน้นการสำรวจตัวละครผ่านเรื่องราววัยรุ่นไร้เดียงสา ผู้ขาดทักษะการใช้ชีวิตมองโลกมุมเดียว ต้องออกเดินทางเพื่อไปเรียนรู้บทเรียนในการค้นหาตัวเอง (Self-Discovery) เพื่อตระหนักรู้ถึงความเป็นจริง (Moment of Realization) จากการใช้ชีวิตในสถานที่ต่างถิ่น และค้นพบทักษะความสามารถภายในตัวเอง (Self-Knowledge) รวมถึงเรียนรู้มิตรภาพจากเพื่อนแท้ หลังการผ่านพ้นอุปสรรคไปถึงจุดหมายการเดินทางแล้ว

โครงสร้างการเล่าเรื่อง นำเสนอการลำดับเหตุการณ์ในโครงสร้างการเล่าเรื่องครบ 5 ชั้น ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition): ช่วงการรวมกลุ่ม เป็นการชวนเพื่อนร่วมกลุ่มเดินทาง เพื่อท่องเที่ยวหนีปัญหาในชีวิต 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action): ช่วงออกเดินทาง ตัวละครพบบททดสอบระหว่างการเดินทางและใช้ความสามารถแก้ไข 3) ภาวะวิกฤติ (Climax): ช่วงกลุ่มแตก ตัวละครเกิดความคิดไม่ลงรอยและตัดสินใจแยกกลุ่ม 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action): การรวมกลุ่ม ทุกคนกลับมารวมตัวเพื่อช่วยเหลือกันอีกครั้ง และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending): ค้นพบคุณค่า จากการเดินทางไปถึงจุดหมาย ต่างคนต่างได้ค้นพบข้อบกพร่องตนเอง ซึ่งในการจบเรื่องลงท้ายด้วยการจบแบบ สุชนาฏกรรม (Happy Ending) ให้วัยรุ่นแก้ไขเข้าใจข้อบกพร่องในตัวเอง และนำกลุ่มเพื่อนกลับมารวมตัวและเข้าใจถึงมิตรภาพที่มีต่อกันอีกครั้ง ส่วนการลำดับเหตุการณ์นำเสนอแบบเล่าเรื่องเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) เพื่อแสดงลำดับขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงภายในจิตใจตัวละครทีละชั้น ตั้งแต่ออกเดินทาง พบเจออุปสรรค ร่วมมือแก้ไข และเรียนรู้ในที่สุด

สำหรับขอบโครงสร้างการเล่าเรื่อง เนื่องจากภาพยนตร์ที่นำมาวิเคราะห์มีเพียง 2 เรื่อง ดังนั้นขอบโครงสร้างการเล่าเรื่องจึงยึดรายละเอียดตามตารางแผนผังโครงเรื่องข้างต้น

ฉ) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist)

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม ที่ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง ดังภาพยนตร์มีการใช้โครงเรื่องประเภท ชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot) ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.19 ประเภทโครงเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist)

ประเภทโครงเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist)
ชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot)
- ฉลาดเกมส์โกง (2560)

โครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทางด้วยแนวคิดโครงเรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะของการเล่าเรื่องใน โครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot) ออกมาเป็นตารางโครงสร้างการเล่าเรื่องและรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ฉ 1) โครงเรื่องประเภทชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot)

โครงเรื่องประเภทนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง “ฉลาดเกมส์โกง” (2560) ดังมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.20 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภท ชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot)

โครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภท ชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot)	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายปรปักษ์ผู้ขาดแคลนบางอย่างและมีเป้าหมายชีวิต หรือความต้องการเดียวกัน - เกิดเหตุการณ์นำพาให้ทั้งสองฝ่ายเผชิญหน้ากันครั้งแรก และรับรู้เป้าหมายหรือความต้องการของกันและกัน - ตัวละครฝ่ายดีเพื่อยงปล้ำต่อตัวละครฝ่ายปรปักษ์
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครฝ่ายดีรู้สึกหมดหวัง แต่จะมีผู้ยื่นข้อเสนอทำภารกิจ โดยตัวละครตกลงใจยอมรับข้อเสนอ - ตัวละครฝ่ายดีฝึกฝนตนเองและคิดแผนการพิชิตภารกิจ แต่เกิดเหตุการณ์อุปสรรคใหญ่ทำให้ต้องเผชิญหน้ากับตัวละครฝ่ายปรปักษ์อีกครั้ง - ตัวละครฝ่ายดีสร้างข้อตกลงบางอย่างร่วมกับตัวละครฝ่ายปรปักษ์เพื่อทำภารกิจร่วมกัน
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	<ul style="list-style-type: none"> - ทั้งคู่ร่วมกันทำภารกิจให้สำเร็จ แต่ตัวละครฝ่ายปรปักษ์พยายามชิงดีชิงเด่น และมีอุปสรรคให้ตัวละครฝ่ายดีต้องแก้ไขปัญหา - ภารกิจถูกเปิดโปง ตัวละครฝ่ายปรปักษ์เพื่อยงปล้ำส่วนฝ่ายดีถูกไล่ล่าและถูกจับกุม
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครฝ่ายดีสำนึกถึงข้อผิดพลาด เกิดการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Realization) และยอมรับความผิด
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครฝ่ายดีกลับเนื้อกลับตัวมาอยู่ในเส้นทางที่ถูกต้อง

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องประเภทชิงดีชิงเด่น (Rivalry) มีรายละเอียดดังนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เริ่มด้วยการแนะนำความสามารถของตัวละครฝ่ายดี (Protagonist) และตัวละครฝ่ายปรปักษ์ (Antagonist) ปัญหาในชีวิต หรือการขาดแคลนบางสิ่งบางอย่าง เช่น เงินทอง สภาพความเป็นอยู่ที่ดีที่บ้าน เรื่องราวมักเริ่มต้นด้วยการนำเสนอ ทักษะ ความฉลาด หรือความเก่งกาจของ

ตัวละครหลักฝ่ายดี และชีวิตความเป็นอยู่กับครอบครัว (Status Quo) ว่ามีพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู การยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม และศีลธรรม อย่างไร รวมถึงเหตุผลและเป้าหมายของชีวิต ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์เช่น ตัวละคร “ลิน” เด็กหัวดี ชนชั้นกลาง ฝึคเคื่องการเงิน พ่อเป็นครู จึงฝากเธอให้ได้รับทุนเรียนฟรี แต่เธออยากช่วยพ่อประหยัดเงิน จึงใช้ความฉลาดหาเงินช่วยเพื่อน โกงข้อสอบ จนสร้างรายได้ และ “เบงค์” เด็กหัวดี ชนชั้นกลาง ฝึคเคื่องการเงิน แม่เปิดร้านซักผ้า เขาเห็นว่าความรู้ ความซื่อสัตย์เป็นหนทาง ประกอบอาชีพสุจริตและช่วยครอบครัวได้ในอนาคต

จากนั้นตัวละครทั้งสองฝ่ายเผชิญหน้ากันเป็นครั้งแรก และรับรู้เป้าหมายว่ามีความ ต้องการเดียวกัน ตัวละครจะชิงดีชิงเด่นเพื่อเป็นผู้ชนะ เช่น “ลิน” และ “เบงค์” ต่างถูกเสนอชื่อให้ แข่งชิงทุนไปเรียนที่สิงคโปร์ ทั้งสองอยากยกระดับสถานะของตนจากทุนเรียนนี้

จุดพลิกผันในท้ายช่วงการเริ่มเรื่อง ตัวละครฝ่ายดีเกิดเพลิงพล้ำให้กับตัวละครฝ่าย ปรปักษ์ ที่มีพลังแข็งแกร่งกว่า ตัวละครฝ่ายดีจะทุกข์ทรมานจากการกระทำของตัวร้าย จากความ เสียเปรียบ และพบความอยุติธรรม ที่ไม่เป็นธรรมต่อตัวละคร จนต้องมีการเลือกข้างอย่างชัดเจน เพื่อแก้แค้น ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ เช่น ตัวละคร “เบงค์” เป็นต้นเหตุให้ “ลิน” ถูกถอดชื่อ จากทุน จากความหวังดีไปฟ้องผู้อำนวยการว่าเห็นเพื่อนกำลังลอกข้อสอบเธอ ทำให้ความจริงถูก เปิดเผยว่าเธอกำลังโกง จึงทำให้พ่ออับอาย ถูกเรียกพบในห้องผู้อำนวยการและรู้สึกเสียใจเมื่อรู้ ความจริงว่าที่เธอได้เข้าเรียน เพราะโรงเรียนเรียกค่าแป๊ะเจี๊ยะ

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

หลังความขัดแย้งก่อตัวขึ้น ส่งผลให้ตัวละครฝ่ายดีเสียเปรียบ และคิดเลิกความตั้งใจ แต่แล้วจะมีการกีดกอบหมายให้ตัวละครฝ่ายดีตัดสินใจเข้าร่วม เพื่อไปสู่เป้าหมายให้สำเร็จ เช่น ตัวละคร “เกรซ” และ “พัณน์” เสนอให้ “ลิน” ช่วยโกงข้อสอบ STIC เพื่อไปเรียนต่ออเมริกา แต่แรก “ลิน” ปฏิเสธ และตอนหลัง เธอตอบตกลงทำภารกิจ เพราะบังเอิญไป เห็นความต่างของ เวลา จึงคิดแผนการโกงข้อสอบได้

ตัวละครฝ่ายดีต้องพยายามหาวิธีฝึกฝนตนเอง หรือหากวิธีเอาชนะ แต่ระหว่างนั้น ตัวละครฝ่ายปรปักษ์จะเข้ามาเป็นอุปสรรคทำให้ไปไม่ถึงเป้าหมาย แต่ตัวละครฝ่ายดีจะได้พลัง อำนาจที่ทำให้กลายเป็นข้อได้เปรียบ เช่น “ลิน” ฝึกฝนทักษะการจำข้อสอบ ส่วนเบงค์ ไม้ได้รับทุน เพราะไปสอบไม่ทัน เพราะถูกอันธพาลรุมทำร้าย จึงมีโอกาสาให้ “ลิน” ได้พบ “เบงค์” อีกครั้ง

จากนั้นตัวละครฝ่ายปรปักษ์ จะเข้ามาเกี่ยวข้องกับภารกิจหลัก อาจมีการจับมือร่วมกัน วางแผนกับตัวละครฝ่ายดี จากผลประโยชน์ในข้อตกลงบางอย่าง จนเกิดจุดสมจุดแห่งพลังระหว่าง ตัวละครทั้งสอง ก่อนที่การแข่งขันนั้นจะเกิดขึ้น เช่น “ลิน” ชวน “เบงค์” ให้มาร่วมขบวนการ โกง ข้อสอบ เพื่อหาเงินจำนวนมหาศาล

ก่อนจบช่วงที่ 2 จะมีการเปิดเผยข้อมูลบางอย่างที่ส่งผลกระทบต่อตัวละครทั้งสองฝ่าย ตัวละครฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยอมถอนตัวจากการทำภารกิจหลัก แต่สุดท้ายตัวละครจะกลับมาคำนึงถึงเป้าหมาย และจับมือร่วมกันเข้าสู่เกมการแข่งขันอีกครั้ง เช่น หลัง “แบงก์” ตบตกลง เขาได้รู้ความจริงว่า “พัณณ์” อยู่เบื้องหลังที่ทำให้เขาไม่ได้รับทุน จึงยกเลิกภารกิจ แต่สุดท้าย “แบงก์” เปลี่ยนใจต่อรองรายได้ และตกลงรับปากทำภารกิจให้สำเร็จ

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ตัวละครทั้งสองฝ่าย ยอมร่วมมือทำภารกิจหลัก ต่างฝ่ายต่างใช้ความเก่งของตัวเองเอาชนะภารกิจ มิเคิมพัน คือ เงิน เป็นเป้าหมายสำคัญ แต่ระหว่างนั้น ตัวละครฝ่ายปรปักษ์ ต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรค เข้ามายังจุดขวางจนต้องถอนตัว อาจถูกเปิดโปงความผิด ส่วนตัวละครฝ่ายดีทำภารกิจหลักสำเร็จ ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ เช่น “ลิน” และ “แบงก์” เดินทางไปสอบที่ประเทศออสเตรเลีย คอยส่งคำตอบมาให้ “เกรซ” และ “พัณณ์” ที่เมืองไทย และ “แบงก์” ถูกจับได้ว่าโกงการสอบ “ลิน” พยายามทำข้อสอบจนครบ และหาวิธีการตามล่าของผู้คุมสอบ แต่สุดท้ายเธอจนถูกจับตัวได้แต่ได้รับการปล่อยตัว

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

มีเหตุการณ์ให้ตัวละครสองฝ่ายกลับมาเผชิญหน้ากันอีกครั้ง ตัวละครฝ่ายปรปักษ์ เพื่อเรียกร้องผลประโยชน์ที่สูญเสียไป โดยนำจุดอ่อนของตัวละครฝ่ายดีมาเป็นข้อต่อรอง ซึ่งช่วงเวลานี้ตัวละครฝ่ายดีต้องพิสูจน์จุดยืนทางศีลธรรม เพื่อนำไปสู่สภาวะการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Realization) เช่น หลัง “แบงก์” ถูกไล่ออกจากโรงเรียน เขายื่นข้อเสนอต่อ “ลิน” ให้ร่วมมือโกงข้อสอบอีกครั้ง โดยขู่ว่าจะเปิดโปงความผิดในอดีต แต่ “ลิน” รู้สึกละอายใจ จึงปฏิเสธข้อเสนอนี้

5) การยุติเรื่องราว

สุดท้ายตัวละครฝ่ายดีจะประสบกับความสุข (Happy Ending) จากการตัดสินใจเลือกเส้นทางชีวิตที่ถูกต้อง เพื่อกลับมาอยู่ในครรลองที่ถูกต้องอีกครั้ง ส่วนตัวละครฝ่ายปรปักษ์จะจมอยู่กับความผิด เช่น “ลิน” ขอมสารภาพความจริงกับเจ้าหน้าที่ เธอถูกสอบสวนและเลือกกลับไปเรียนต่อในมหาวิทยาลัย ขณะที่ “แบงก์” ต้องการหาเงินจากการโกงข้อสอบต่อไป

สรุปชนบทโครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม

โครงเรื่อง ในภาพยนตร์แนวโจรกรรมถูกนำเสนอโครงเรื่องประเภท ชิงดีชิงเด่น (Rivalry Plot) มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอเหตุการณ์ที่มีความพลิกผันควบคู่ไปกับการพัฒนาตัวละคร โครงเรื่องนำเสนอถึงการต่อสู้กันระหว่างตัวละครสองฝ่ายที่มีความฉลาด หรือความสามารถโดดเด่น ต้องต่อสู้กันด้วยสติปัญญาในการวางแผน หรือการใช้พลังกำลังเพื่อเอาชนะกัน ซึ่งตัวละครแต่ละคนมีแรงจูงใจของตัวเองในการเอาชนะคู่แข่งขั้นด้วยรูปแบบแตกต่างกันออกไป ในภาพยนตร์ประเภทนี้ส่วนใหญ่เลือกใช้แรงจูงใจเรื่องเงิน เป็นแรงจูงใจสำคัญ

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม ใช้ลำดับการเล่าเรื่องไม่เรียงตามลำดับเวลา (Non Chronological Order) เป็นเทคนิคในการหลอกล่อผู้ชม ให้รู้สึกอยากติดตามเรื่องราว แต่ยังคงลำดับเหตุการณ์ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 5 ชั้น ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition): ช่วงการวางแผน เป็นช่วงตัวละครพบคู่ปรับตรงข้ามผู้มีเป้าหมายเดียวกัน 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action): ช่วงการวางแผน เป็นช่วงระดมพลวางแผนและทีมงานเพื่อต่อสู้กับคู่ปรับ 3) ภาวะวิกฤติ (Climax): ช่วงเหตุการณ์ร้ายแรง แผนการตัวละครหลักถูกจับได้ คู่ปรับพ่ายแพ้ 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action): การหลบหนี เป็นช่วงตัวละครหลักหลบหนีการถูกจับกุม และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending): การกลับตัว เป็นช่วงตัวละครตัดสินใจกลับเนื้อกลับตัว ในการคลี่คลายเรื่องจบลงแบบ สุขนานุกรม (Happy Ending) จากตัวละครทำแผนการสำเร็จ แม้ว่าแผนการนั้นถูกเปิดโปง แต่ตัวละครสามารถเอาตัวรอดมาได้ และยอมหันหลังกลับไปไปในเส้นทางชีวิตที่ถูกต้อง

สำหรับชนบทโครงสร้างการเล่าเรื่อง เนื่องจากภาพยนตร์ที่นำมาวิเคราะห์มีเพียงเรื่องเดียว ดังนั้นชนบทโครงสร้างการเล่าเรื่องจึงยึดรายละเอียดตามตารางสรุปโครงเรื่องข้างต้น

สรุปชนบทโครงเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยประเภทต่าง ๆ

จากผลการศึกษาพบว่าโครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท มีการใช้โครงเรื่องให้สอดคล้องกับเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท ในลักษณะเรื่องเล่าการแก้ปัญหาชีวิตของวัยรุ่น ในด้านตัวเอง ครอบครัว และความรัก โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประเภทชีวิต เรื่องเล่าเน้นการนำเสนอเรื่องราวความสับสนของวัยรุ่นต่อวิถีการปฏิบัติตนอย่างไรให้เหมาะสมสอดคล้องกับค่านิยม และสภาพแวดล้อมชีวิตที่อาศัยอยู่ รวมถึงวิธีรับมือกับปัญหาส่วนตัว ครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสภาพสังคมอย่างไรต่อการก้าวจากโลกวัยเด็กเข้าสู่โลกวัยผู้ใหญ่ ด้วยกระบวนการเปลี่ยนแปลงพาตัวเองออกไปเผชิญปัญหาในโลกความเป็นจริง เพื่อให้วัยรุ่นรู้จักวิธีการรับมือและจัดการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นเพื่อให้ตัวเองได้รับการยอมรับจากครอบครัวและสังคม เพื่อนำไปสู่การเข้าใจตนเองและความหมายการใช้ชีวิตในท้ายที่สุด

ประเภทของขวัณ เรื่องเล่านำเสนอเกี่ยวกับการกระทำผิด การคำดิ่งสู่ความชั่วร้ายจากพฤติกรรมกระทำผิดด้วยความโลภต้องการความรัก ฝ่าฝืนข้อห้าม การมีเพศสัมพันธ์ที่ฝ่าฝืนความอิจฉา และความต้องการถูกรัก กลายเป็นแรงจูงใจให้กระทำผิด อันสัมพันธ์กับกลวิธีการเล่าเรื่องผ่าน โครงเรื่องถึงสาเหตุที่พาตัวละครเข้าไปสู่ความชั่วร้ายได้อย่างไร และโทษจากการกระทำผิด คืออะไร หรือการนำเสนอในมุมมองด้านดีผ่าน โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง ตัวละครสามารถพาตัวเองออกจากความชั่วร้าย เพื่อลุกขึ้นมาปกป้องผู้อื่น และเปลี่ยนแปลงตนเองไปสู่สิ่งที่ดีกว่า

ประเภทรักโรแมนติก เรื่องเล่านำเสนอเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ต่อเพศตรงข้ามของวัยรุ่น ผ่าน โครงเรื่องความรัก ถึงวิธีการต่อรอง และจัดการกับความสัมพันธ์อย่างไร รวมถึงวัยรุ่นมีวิธีการอย่างไรในการรับมือกับปัญหาจากความรัก อาทิ ปัญหาตั้งครรรภ์ในวัยเรียน ปัญหาการนอกใจ ปัญหาจากเพศสัมพันธ์ และปัญหาในชีวิตคู่

ประเภทเพศทางเลือก เรื่องเล่านำเสนอความรักต้องห้ามระหว่างเพศเดียวกันที่ต้องเลือกตัดสินใจระหว่างทำตามความปรารถนา หรือทำตามความต้องการของครอบครัว รวมถึงการต่อสู้เพื่อเชิดชูคุณค่าความรักที่ผิดค่านิยมในสังคม โดยเรื่องเล่าเหล่านี้สัมพันธ์กับโครงเรื่องประเภทรักต้องห้าม ที่นำเสนอวิธีการรับมือและการจัดการปัญหาต่อความรักเพศทางเลือกที่สังคมไม่ยอมรับอย่างไร

ประเภทเรื่องราวเดินทาง เรื่องเล่านำเสนอการออกเดินทางเพื่อเรียนรู้ข้อบกพร่องของตนเอง และการเรียนรู้มิตรภาพภายในกลุ่มผ่านกลวิธีการนำเสนอภายใน โครงเรื่องถึงกระบวนการเรียนรู้ข้อบกพร่องตนเอง ผ่านประสบการณ์จากการท่องเที่ยว และการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนสนิท

ประเภทโจรกรรม เรื่องเล่าเสนอการต่อต้าน และต่อสู้กับความไม่เป็นธรรมต่อสถานะทางสังคมของวัยรุ่น โดยสัมพันธ์กับโครงเรื่องแนวชิงดีชิงเด่นที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการแข่งขันต่อสู้ระหว่างบุคคลที่มีอุดมการณ์เดียวกันสองฝ่ายต้องมาชิงดีชิงเด่นกัน และการพาไปสู่สำรวจเหตุผล ความชอบธรรม และศีลธรรมของตัวละครจากพฤติกรรมดังกล่าว ว่าถูกต้องตามบรรทัดฐานทางสังคมหรือไม่

ดังนั้นจึงพบว่าการนำเสนอโครงเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่องผ่าน โครงสร้างการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภทนั้น ต่างมีความสัมพันธ์และเดินตามขนบภาพยนตร์ที่เป็นเอกลักษณ์เด่นจากภาพยนตร์แต่ละประเภท ภายใต้โครงเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท ทุกเรื่อง ต่างใช้กลวิธีนำเสนอตามลำดับ 5 ชั้น ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤติ (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติเรื่องราว (Ending)

เพื่อแสดงกิจกรรมการใช้ชีวิตและวิธีการปฏิบัติตนต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอกผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต ทั้งในด้านบวกและด้านลบในแต่ละขั้น ด้วยการพาทั้งผู้ชมภาพยนตร์เข้าไปสำรวจการประกอบสร้างมุมมองในการใช้ชีวิต ผ่านเรื่องเล่าการเรียนรู้กระบวนการจัดการปัญหาและข้อผิดพลาดเพื่อหาแนวทางวิธีการแก้ไข เพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนทัศนคติ พฤติกรรม และสำรวจตัวเอง ให้ได้ตระหนักรู้ถึงคุณค่าความหมายในช่วงวัยรุ่น

ทั้งนี้โครงเรื่องและกลวิธีจากโครงสร้างการเล่าเรื่อง จากภาพยนตร์ทั้ง 41 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่ามีความคล้ายคลึงกันและสามารถสรุปขอบโครงสร้างการเล่าเรื่อง ดังตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.21 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักมีความปรารถนา เป้าหมาย หรือ ยังไม่รู้ว่าตนต้องการอะไร แต่กำลังเผชิญหน้ากับความทุกข์ในเรื่องชีวิต เช่น เรื่องเงิน, ไม่มีความมั่นใจ, ขาดการดูแลจากครอบครัว, รู้สึกตนเป็นภาระ, ถูกข่มขู่, ต้องการความรัก - เกิดเหตุการณ์ที่ส่งตัวละครกระทบต่ออาจทางจริงหรือทางอ้อม ทำให้เกิดปัญหาใหญ่ในชีวิตที่มาขัดขวางความปรารถนา หรือพาตัวละครไปค้นพบสิ่งที่ขาดแคลน - ตัวละครตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยการตกลงทำภารกิจด้วยความเต็มใจหรือไม่เต็มใจ
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครก้าวเข้าสู่โลกไม่คุ้นเคยและเริ่มเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงตนเอง - ตัวละครพบผู้ช่วยเหลือและผู้ขัดขวางระหว่างทำภารกิจ และได้เรียนรู้มุมมองและพัฒนาตนเองทั้งด้านดีและร้าย - ตัวละครเริ่มมองเห็นหนทางในการแก้ไขปัญหา เติบโตขึ้นและมองโลกในมุมมองที่แตกต่างจากเดิม และลงมือเข้าไปแก้ไขปัญหา แต่สุดท้ายประสบความพ่ายแพ้ และพบว่าตนเองยังมีข้อบกพร่อง - ตัวละครอาจถูกโคดเดี่ยว เกิดความทุกข์ หรือกำลังเผชิญหน้ากับความบกพร่องเพียงลำพัง

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท	
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	- ตัวละครเริ่มเข้าใจปัญหา หรือ รู้ความต้องการที่แท้จริงของตนเอง และพบผู้ให้ความช่วยเหลือยื่นมือเข้ามา - ตัวละครตัดสินใจเผชิญหน้ากับอุปสรรคปัญหาสำคัญที่นำไปให้ตัวละครค้นพบในสิ่งที่ปรารถนา
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	- ตัวละครสามารถเอาชนะอุปสรรค และ แก้ไขปัญหาได้
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	- ตัวละครได้ค้นพบมุมมองสำคัญในชีวิต หรือ ได้รับสิ่งที่ตนปรารถนา หรือ ค้นพบความหมายในชีวิตที่สำคัญในช่วงวัยที่ทำให้ตัวละครกลายเป็นคนที่สมบูรณ์แบบ (Self-Actualization)

4.3 แก่นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Theme)

ก) แก่นเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต

จากแก่นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต ทั้ง 7 เรื่อง พบว่ามีลักษณะร่วมของแก่นเรื่องแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) แก่นเรื่องการเรียนรู้ตนเอง และ 2) แก่นเรื่องการตั้งเป้าหมายชีวิตแก่วัยรุ่น เป็นนำเสนอแง่มุมการเรียนรู้ความหมายในการใช้ชีวิตของวัยรุ่นด้วยการใช้ต้นแบบเพื่อสะท้อนแนวทางในการปฏิบัติจนถึงคุณสมบัติอันพึงประสงค์และการตั้งเป้าหมายในชีวิต เพื่อให้บรรลุสิ่งที่คาดหวังไว้ผ่านเรื่องเล่าการค้นหาตัวตนและการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการค้นพบข้อบกพร่อง ความสามารถ และความกล้าหาญ เพื่อพาตัวละครไปเข้าใจคุณค่าในการดำรงชีวิตและการกระทำตัวให้มีประโยชน์แก่ผู้คนรอบข้าง อนึ่งความคิดเหล่านี้คือสิ่งจำเป็นต่อวัยรุ่น เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติตนให้เหมาะสมสอดคล้องกับความคาดหวังในสังคมไทย ดังมีรายละเอียดแก่นเรื่องในภาพยนตร์ประเภทชีวิต ต่อไปนี้

1) แก่นเรื่องการเรียนรู้ตนเอง

นำเสนอคุณสมบัติต่อความคาดหวังทางสังคมต่อวัยรุ่นไทยตามแบบอย่างที่เหมาะสมจะเป็น ด้วยการให้วัยรุ่นเกิดการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) เกิดความกล้าในการละทิ้งความบกพร่อง เพื่อออกไปเรียนรู้และได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมพร้อมทัศนคติของตัวเองใหม่ ผ่านการเรียนรู้ต้นแบบ (Role Model) จาก เพื่อน หรือ คุณครู เช่น เปลี่ยนจากความไม่มั่นใจกลายเป็นความ

กล้าหาญยอมรับข้อผิดพลาด หรือการยอมเสียสละตัวเองเพื่อผู้อื่น ทั้งนี้แก่นเรื่องปรากฏใน ภาพยนตร์ 4 เรื่อง ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

- “การแก้ไขปัญหาด้วยสันติ เป็นคุณสมบัติสำคัญของลูกผู้ชาย” จากเรื่อง มิ่งกุ เพื่อนกัน และ วัยเป็งง นักเลงขาสั้น
- “ความกล้าหาญเป็นคุณสมบัติที่พาก้าวข้ามผ่านความกลัว” จากเรื่อง เขาชนไก่
- “การรับรู้ความสามารถตนเองนำมาซึ่งการยอมรับตัวเอง” จากเรื่อง เกเรียนพิคชั่น
- “การให้โอกาส คือสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้กระทำผิดสำนึกตัวกลับมาเป็นคนดี” จากเรื่อง สามชุก

ตัวละคร “สอง” จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกุเพื่อนกัน เป็นตัวละครผู้ไม่มั่นใจตัวเองถูก ตีกรอบจากครอบครัว จนกลายเป็นคนไม่กล้าใช้ชีวิต เมื่อมารู้จัก “กัน” หนุ่มหัวหน้าแก๊งเพื่อน นักเรียน ได้เป็นตัวอย่างสอนให้ “สอง” ได้รู้จักคุณสมบัติการเป็นสุภาพบุรุษ และหลังจาก “กัน” เสียชีวิต “สอง” จึงได้เรียนรู้ว่า ความรุนแรงไม่ใช่เป็นเครื่องมือแก้แค้นและจัดการความขัดแย้งลงได้ หากแต่การให้อภัย คือหนทางในการแก้ไขความขัดแย้งทำให้เกิดความสันติในทุกเรื่อง “สอง” จึง เติบโตและเข้าใจความหมายการเป็นลูกผู้ชายอย่างแท้จริง

หรือ ตัวละคร “เป็งง” วัยรุ่นหนุ่มเลือดร้อน ผู้มีอุปนิสัยมุมหนึ่งคล้ายตัวละคร “กัน” คือ ยึดมั่นในศักดิ์ศรีและความเป็นสุภาพบุรุษ ส่วนอีกมุมหนึ่งคล้ายกับ “สอง” ที่ดูไร้เดียงสา เขาจึงต้องใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องตัวเองและผู้อื่น แต่สุดท้าย “เป็งง” ได้เรียนรู้จากความผิดพลาดของแม่ ผู้ทนงในศักดิ์ศรี จนทำลายชีวิตคู่และครอบครัว จึงทำให้ “เป็งง” เข้าใจถึงวังวนการใช้ความรุนแรง เพื่อแก้ไขปัญหาที่ไม่มีทางออก ยิ่งใช้ความรุนแรงมากเท่าไรหวั่นยิ่งถูกตอบโต้กลับมากเท่านั้น ทำให้ตอนท้ายเรื่อง “เป็งง” จึงเรียนรู้ว่า วิธีการตอบโต้ความรุนแรงคือ การใช้สันติวิธี ซึ่งคล้ายกับ “สอง” ในตอนท้ายตัวละครทั้ง “สอง” และ “เป็งง” ได้รับการยกย่องถึงความเป็นผู้นำและเข้าใจ ความหมายความเป็นลูกผู้ชาย

หรือตัวละคร “หน้อย” วัยรุ่นหัวอ่อน จากเรื่อง เขาชนไก่ ผู้อ่อนแอไม่มีจุดยืน เมื่อกลุ่ม เพื่อนเกลียด “อิฐ” เพื่อนใหม่ที่พึ่งย้ายมา “หน้อย” ก็เกลียดตาม แต่สุดท้าย “อิฐ” ได้กลายเป็น ต้นแบบแสดงถึง ความมีน้ำใจ ความกล้าหาญ และความเป็นสุภาพบุรุษ ยอมรับผิดแทนเพื่อน จึง เป็นต้นแบบให้ “หน้อย” ปรับเปลี่ยนทัศนคติกลายเป็นคนมั่นใจในตอนท้าย

และเหล่าตัวละครวัยรุ่นในเรื่อง สามชุก ตัดสินใจเลิกเสพยา เพราะการได้รับโอกาสจาก คุณครูประจำโรงเรียนผู้เป็นแบบอย่างความตั้งใจ จึงทำให้พวกเขาเลิกโทษผู้อื่นว่าเป็นต้นเหตุและ ตระหนักรู้ในตนเองถึงหน้าที่ของวัยรุ่นว่าต้องตั้งใจเรียนและเป็นลูกที่ดีของครอบครัว

ดังนั้นเห็นได้ว่าการรับรู้ตนเองคือคุณสมบัติสำคัญของวัยรุ่น นำพาตนเองไปสู่การเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ เหมือนอย่างตัวละคร “สอง” และ “เป้ง” ที่กลายเป็นสุภาพบุรุษเต็มตัว ตัวละคร “หน้อย” และ “ตี” เรียนรู้ถึงศักยภาพตนเอง และเหล่าวัยรุ่นเลิกยา ยอมรับความผิดพลาดและเลือกใช้ชีวิตในเส้นทางที่ถูกต้อง

2) แก่นเรื่องการตั้งเป้าหมายชีวิต

นำเสนอแนวคิดการสร้างชีวิตให้ประสบความสำเร็จ สามารถก้าวข้ามผ่านอุปสรรคด้วยแรงจูงใจตัวเอง (Self-Motivation) ผ่านความเชื่อ (Believe) การตั้งเป้าหมาย (Goal) และวิธีการบรรลุผล (Achieve) อันนำไปสู่การเกิดความรู้สึกนับถือตัวเอง (Self-Respect) และความภาคภูมิใจในท้ายที่สุด ทั้งนี้แก่นเรื่องประเภทนี้ปรากฏในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

- “ความเชื่อมั่นไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค นำมาซึ่งความสำเร็จในชีวิต” จากเรื่อง วัยรุ่นพันล้าน
- “มนุษย์เราสามารถกำหนดเส้นทางชีวิตด้วยความเชื่อมั่นในตนเองได้” จากเรื่อง ตั้งวง

ตัวละคร “ต๊อบ” ในเรื่องวัยรุ่นพันล้าน จากเด็กหนุ่มติดเกม ผู้มีหัวการค้าตัดสินใจลาออกจากการเรียนเพื่อทำธุรกิจกอบกู้ครอบครัวที่กำลังล้มละลาย เขาเป็นตัวแทนของแก่นเรื่องที่แสดงถึงความเชื่ออย่างแรงกล้าในการมีการสร้างแรงจูงใจให้แก่ตัวเอง (Self-Motivation) ไปสู่ความสำเร็จ ขณะตัวละคร “ยอง” ในเรื่อง ตั้งวง หนุ่มหัวอ่อน ผู้กลัวอาถรรพ์จากการบนบานสิ่งศักดิ์สิทธิ์กลับเลือกเปลี่ยนความเชื่อแบบพึ่งพาผู้อื่นมาเป็นความเชื่อมั่นในตนเอง ด้วยความกล้าหาญตัดสินใจไปראกับคนเดียว ก่อนพบว่าตัวเองสามารถกำหนดเส้นทางชีวิตของตนได้ถ้ามีความเชื่อมั่น

ดังนั้นแก่นของเรื่องในลักษณะนี้ คือการฉายภาพให้เห็นความเชื่อของวัยรุ่นในอีกแง่มุมหนึ่ง ถึงความมุ่งมั่นกล้าก้าวผ่านความกลัวและกล้าตัดสินใจกำหนดทางเดินชีวิต พร้อมพิสูจน์ว่าความเชื่อของตนเองนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง

ข) แก่นเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ

จากภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ จำนวน 8 เรื่อง นำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวข้องกับด้านมืดในจิตใจของวัยรุ่น มี 2 ลักษณะคือ 1) แก่นเรื่องการกระทำบาป จากภาพยนตร์เรื่อง สี่แพร่ง หัวแพร่ง และ เคาท์ดาวน์ 2) แก่นเรื่องการปกปิด จากภาพยนตร์เรื่อง รุนพี่ ฤดูร้อนนั้นฉันตาย ผ่ากัไว้ในกายเธอ สยามสแควร์ และ School Tale อนึ่งแก่นเรื่องทั้งสองลักษณะมีจุดเชื่อมโยงกัน คือการอำพรางความผิด ด้วยการเสแสร้งเปลี่ยนภาพลักษณ์ใหม่ เช่น การบวชเป็นเณร เพื่อหลบหนีความผิด (หัวแพร่ง) การใช้เรื่องเล่าสร้างตัวตนใหม่ (สยามสแควร์ และ School Tale) การศัลยกรรม

หน้าเพื่อหลบหนีคดี (เคาท์ดาวน์) การเสแสร้งเป็นคนดี (สี่แพรง ฤดูร้อนนั้นฉันตาย และฝากไว้ในกายเธอ) ดังมีรายละเอียดแก่นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ ดังต่อไปนี้

1) แก่นเรื่องการทำบาป

เป็นแก่นเรื่องที่น่าเสนอถึงโทษจากการทำบาปฝ่าฝืนหลักศีลห้าในพุทธศาสนา สอดคล้องกับเรื่องเล่าการกระทำผิดและการถูกลงโทษ ว่าด้วยพฤติกรรมกระทำความผิดและบทลงโทษตามหลักศาสนาพุทธ สะท้อนภาพวัยรุ่นปัจจุบันที่ขาดการใช้ศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ทำตามใจปรารถนาโดยไม่สนผลกระทบและความเดือดร้อนของผู้อื่นด้วยความประมาท และต้องได้รับโทษจากกฎแห่งกรรมสูงสุดด้วยความตาย ทั้งนี้ปรากฏแก่นเรื่องในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- “การทำกรรมต่อใคร กรรมนั้นย่อมคืนสนอง” จากภาพยนตร์เรื่อง สี่แพรง และ ห้าแพรง

- “มนุษย์อาจปกปิดความคิดของตัวเองได้แต่ไม่สามารถหลบหนีบาปที่ติดตัวได้” จากภาพยนตร์เรื่อง เคาท์ดาวน์

แก่นเรื่อง “การทำกรรมต่อใคร กรรมนั้นย่อมคืนสนอง” จากภาพยนตร์เรื่อง สี่แพรง และ ห้าแพรง สะท้อนจากตัวละครที่ถูกตามฆ่าเอาชีวิตจากผลบาปที่ก่อไว้ เช่น ตัวละคร “โอม” ในเรื่องสี่แพรง ทำร้ายลูกสับหรือ ส่วน “พิงค์” เพิกเฉยต่อความรุนแรง และลูกสับหรือที่ใช้อาคมไล่ฆ่าโอมและกลุ่มเพื่อน ไม่ต่างจากตัวละคร “สามเนมเป้” ในเรื่องห้าแพรง ฆ่าพ่อตัวเองเสียชีวิตค่าแม่ จนสุดท้ายต้องเสียชีวิตกลายเป็นเปรต จากตัวละครทุกคนที่กล่าวมานี้ได้เรียนรู้ในตอนท้ายถึงสาเหตุการจบชีวิตเพราะทำผิดศีลข้อที่ 1 จากข้อห้าม ฆ่าคน

ขณะที่แก่นเรื่อง “มนุษย์อาจปกปิดความคิดของตัวเองได้แต่ไม่สามารถหลบหนีบาปที่ติดตัวได้” จากภาพยนตร์เรื่อง เคาท์ดาวน์ ตัวละครทุกคนทำบาปผิดศีลร่วมกันในข้อที่ 5 คือการเสพยาเสพติด และตัวละครแต่ละคนยังทำผิดศีลส่วนตัวอีก อาทิ ตัวละคร “บี” สาวผู้สัลยกรรมเปลี่ยนใบหน้าเพื่อหลบหนีคดีขับรถชนคนตายทำผิดในข้อที่ 1 ตัวละคร “แพน” สาวผู้แอบขโมยเงินของ “บี” ทั้งยังลอบเป็นชู้กับ “แจ๊ค” แฟนหนุ่มของ “บี” และใช้ชีวิตอยู่ด้วยการโกหก ทำผิดศีลข้อ 2, 3 และ 4 ส่วนตัวละคร “แจ๊ค” แฟนหนุ่มของ “บี” ทำผิดศีลข้อที่ 3 เป็นชู้กับ “แพน” และข้อที่ 4 โกหกพ่อหลอกให้ส่งเงินมาใช้ไม่นำไปลงทุนเบียดเบียน ทำให้ทั้งสามคนถูก “เฮซุส” พ่อค้ายาเสพติด จับทรมาณให้สารภาพบาป

จากผลบาปที่ตัวละครในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องได้รับเหมือนกันคือ การถูกเอาชีวิตจากสิ่งเหนือธรรมชาติ ตามความเชื่อเรื่องบาปในทางศาสนาพุทธ ภาพยนตร์จึงต้องการใช้แก่นเรื่องเพื่อสอนวัยรุ่นให้เห็นผลลัพธ์จากการทำผิดศีลอย่างเป็นรูปธรรม

2) แก่นเรื่องการปกปิด

เป็นแก่นเรื่องว่าด้วยวิกฤติอัตลักษณ์วัยรุ่น ในความพยายามต้องการปกปิดภาพด้านมืด และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ในสายตาของผู้อื่น เพื่อให้มีตัวตนกลายเป็นคนสำคัญ โดยสอดคล้องกับเรื่องเล่าความพยายามมีเพศสัมพันธ์ ต้องการถูกรัก และการกระทำความผิดจากแรงผลักดันลบ เช่น ความอิจฉา อยากโดดเด่นเหนือผู้อื่น โดยมีแก่นเรื่องปรากฏในลักษณะนี้ผ่านภาพยนตร์ 4 เรื่อง ได้แก่

- “ความอิจฉา ต้องการเป็นคนสำคัญ นำมาซึ่งความพินาศ” จากเรื่อง ฤดูร้อนนั้นฉันตาย และฝากไว้ในกายเธอ
- “มนุษย์สร้างภาพลักษณ์เพื่อปกปิดความรู้สึก มากกว่าการแสดงตัวตนที่แท้จริง” จากเรื่อง สยามสแควร์
- “มนุษย์มักสร้างตัวตนใหม่เพื่อ ปิดบังซ่อนความอ่อนแอเอาไว้” จากเรื่อง School Tale และ รุ่งพี

จุดร่วมของแก่นเรื่องจากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องนำเสนอถึง การใช้ตัวละครผี เพื่อสื่อถึงการสร้างภาพลักษณ์นำกลัวเพื่ออำพรางภาพลักษณ์ที่อ่อนแอ เป็นความรู้สึกต้องการสร้างตัวตน เพื่อปกปิดความเจ็บปวด ความผิดหวัง ความโกรธ หรือความหวาดกลัว เพียงเพื่อต้องการมีภาพลักษณ์ที่ดีในสายตาผู้อื่น แทนที่จะยอมรับความบกพร่องของตัวเอง และแก้ไขปรับปรุงตัว ภาพยนตร์ใช้การสร้างตัวละครผีเป็นสัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจ เพื่อใช้ปกปิดภาพลักษณ์อ่อนแอของมนุษย์ อาทิ ตัวละคร “ภาวดี” (School Tale) นักเรียนหญิงผู้ไม่มีใครคบหา เธอจึงฆ่าตัวตายเพื่อเรียกร้องความสนใจ และสร้างตัวตนกลายเป็นวิญญาณร้ายไล่ฆ่าคน เพื่อปกปิดเรื่องเล่าขามเมื่อเธอเป็นมนุษย์ที่อ่อนแอ หรือการภาพลักษณ์ห่างเหินเป็นกำแพงเพื่อปกปิดความอ่อนแอของตัวละคร “ม่อน” “รุ่งพี” และมาตกรภายใต้เรื่องเล่า (รุ่งพี) หรือ การสร้างภาพลักษณ์ความเป็นคนดีเพื่ออำพรางจิตใจชั่วร้าย เช่น “สิงห์” และ “มิน” ภายนอกแสร้งเป็นเพื่อนรักของจอย แต่เมื่อ “จอย” กำลังจะเสียชีวิต เพราะ “สิงห์” และ “มิน” ต่างเป็นต้นเหตุ ทั้งสองกลับปฏิเสธให้การช่วยเหลือ อีกทั้ง “มิน” ยังแสร้งเป็นคนดีเพื่อแทนตำแหน่งของ “จอย” ที่โรงเรียน (ฤดูร้อนนั้นฉันตาย) หรือ “เฟิร์ท” แสร้งสร้างภาพลักษณ์เป็นผู้ชายอ่อนโยน ปิดบังพฤติกรรมล่าผู้หญิงมาเป็นเหยื่อเพื่อตอบสนองปมด้อยความอยากเด่นดังของตนเอง (ฝากไว้ในกายเธอ) หรือ “นิค” นักเรียนสาวผู้ถูกเพื่อนประจานว่า ดัดจริต สร้างภาพเป็นคนน่าสงสาร เธอจึงได้สร้างตัวตนใหม่ผ่านเรื่องเล่าสยองขวัญ ให้ตัวเธอในเรื่องเล่ากลายเป็นวิญญาณร้ายที่สิงสถิตอยู่ในสยามสแควร์ (สยามสแควร์)

จากแก่นเรื่องทำให้เห็นได้ว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนำเสนอด้านมืดของจิตใจวัยรุ่น อาทิ เรื่องความอิจฉา การกลั่นแกล้ง การอยากเอาชนะ ฯลฯ ซึ่งปมภายในจิตใจตัวละครเกิดจากครอบครัวขาดการเอาใจใส่ และขาดสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ตัดสินใจทำเรื่องผิดพลาด ภาพยนตร์สะท้อนภาพวัยรุ่นปัจจุบันขาดการรักษาศีล สนใจแต่ความสุขตนเอง ขาดความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น ขาดจิตสำนึกรับผิดชอบชั่วดี ส่วนในด้านของภาพลักษณ์ แก่นเรื่องพยายามให้วัยรุ่นควรสร้างภาพลักษณ์ใหม่ เลิกจมปลักกับความทุกข์ ปรับทัศนคติ เปิดใจในการอยู่ร่วมและช่วยเหลือผู้อื่นให้พ้นจากความทุกข์ เฟิงเท่านี้ตัวเองจะได้พบกับความสุขเช่นกัน

ก) แก่นเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก จำนวน 7 เรื่อง 15 ตอน ที่นำมาศึกษาพบว่ามีการนำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักในลักษณะร่วมกันอยู่หลากหลายรูปแบบ โดยสามารถจัดกลุ่มลักษณะร่วมของแก่นเรื่องได้อยู่ 5 ประเภท ได้แก่ 1) แก่นเรื่องเพื่อนรักเพื่อน 2) แก่นเรื่องรักนอกใจ 3) แก่นเรื่องรักคือแรงบันดาลใจ 4) แก่นเรื่องรักคือความไว้วางใจ และ 5) แก่นเรื่องรักต้องมีสติ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1) แก่นเรื่องเพื่อนรักเพื่อน

เป็นแก่นเรื่องนำเสนอถึงความไม่เหมาะสมถึงสถานะความรักภายใต้ความสัมพันธ์แบบเพื่อนในวัยเรียน ภาพยนตร์ต้องการบอกกล่าวถึงความเป็นเพื่อนควรต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อใจและความไว้วางใจ หากเมื่อใดถูกเปลี่ยนเป็นเรื่องชู้สาว ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด และอาจจบลงด้วยการสูญเสียมิตรภาพ ในบางครั้งความสัมพันธ์อาจเกิดขึ้นในลักษณะรักสามเส้าภายในกลุ่มเพื่อน ดังนั้นบทสรุปความสัมพันธ์ คือ สถานะความเป็นเพื่อนย่อมเหมาะสมกว่าสถานะคนรัก ทั้งนี้แก่นเรื่องปรากฏอยู่ในภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่องที่ใช้แก่นเรื่องนี้ร่วมกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- “มิตรภาพระหว่างเพื่อนมีค่ามากกว่าการมีความขัดแย้งเรื่องผู้หญิง” พบในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “พุ” กับ “ไม้” และ เรื่อง Suck Seed ห่วยขั้นเทพ

- “สถานะความเป็นเพื่อนเหมาะสมกว่าสถานะคู่รักในวัยเรียน” พบในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “โจ้” กับ “จี” และเรื่อง เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”

จากข้างต้น แก่นเรื่องนำเสนอผ่านเนื้อเรื่องความสัมพันธ์แบบรักสามเส้าระหว่างสองเพื่อนสนิทที่ชอบผู้หญิงคนเดียวกัน เช่น “พุ” กับ “ไม้” ตกลงแข่งขันกันจับ “นานา” อดีตเพื่อนสาว (ตอน “พุ” กับ “ไม้”) หรือ “เป็ด” กับ “คุ้ง” ต้องการจับ “เอน” (Suck Seed ห่วยขั้นเทพ) ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนมักลงเอยด้วยความรู้สึกเหมือนถูกหักหลัง จากคนที่ไว้วางใจ ดังนั้น

ทางออกของภาพยนตร์ระหว่างรักสามเส้า คือ ไม่มีฝ่ายใดได้ครอบครองใคร คงอยู่แต่สถานะเพื่อนสนิทดั้งเดิม ในขณะที่แก่นเรื่องความพยายามเปลี่ยนสถานะจากเพื่อนไปสู่คนรัก อย่างเช่น “โจ้” พยายามจีบเพื่อนสนิทอย่าง “ซี” แต่เธอหลบหน้า จนทำให้ “โจ้” เลิกล้มความตั้งใจ กลับไปเป็นเพื่อนกันดั้งเดิม (ตอน “โจ้” กับ “ซี”) และ “หยก” กับ “เอื้อ” สองเพื่อนสนิทหลังตัดสินใจคบกันเป็นแฟน กลับพบอุปสรรคจากนิสัยแตกต่างกัน จนต้องกลับมาเป็นเพื่อนสนิทเหมือนเดิม (ตอน “เพื่อนรัก”)

2) แก่นเรื่องรักนอกใจ

เป็นแก่นเรื่องปัญหาการนอกใจ เป็นความรักที่ขาดสติ คิดเป็นเรื่องสนุกอีกฝ่ายยอมไม่มีทางรู้ ซึ่งผลลัพธ์คือตัดสินใจทบทวน หรือยุติความสัมพันธ์เสียใหม่อีกครั้ง พบแก่นเรื่องปรากฏในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

- แก่นเรื่อง “เมื่อนอกใจ อย่าถามหาความเชื่อใจจากคนรัก” พบในภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “เหิร” กับ “นวล” “เหิร”

- แก่นเรื่อง “การเชื่อใจในความรัก ไม่ได้เป็นเครื่องพิสูจน์ว่าอีกฝ่ายซื่อตรงเสมอไป” พบใน ภาพยนตร์เรื่อง เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”

พบว่าแก่นเรื่องทั้งสอง ต้องการแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมคู่รักเพศชายและหญิง ต่อการนอกใจ ดังพบว่าตัวละครผู้หญิงยังคงถูกสร้างให้เป็นฝ่ายถูกกระทำ มองความรักเป็นเรื่องจริงจัง ขณะที่ผู้ชายมองความรักเป็นเรื่องความสนุกสนานการนอกใจประเดี้ยวประเดี้ยว ไม่ใช่สิ่งผิด ตราบใดที่พวกเขาสามารถควบคุมความสัมพันธ์ไว้ได้ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “เหิร” กับ “นวล” ตัวละคร “เหิร” กำลังเดินทางไปหา “นวล” คนรักที่กำลังรอลงวันครบรอบครบร่วมกัน แต่ระหว่างทาง เขากลับเลี้ยวหนีไปเที่ยวพร้อมนักท่องเที่ยวสาวญี่ปุ่น หรือ ตัวละคร “ปลา” ฝึรอกอย “ไบร์ท” แฟนหนุ่มกลับจากไปเรียนต่อต่างประเทศ โดยไม่รู้ว่าเขากำลังแอบนอกใจ

ในตอนท้ายเรื่อง หลังความลับถูกเปิดเผย ตัวละครจำเป็นต้องตัดสินใจกับความสัมพันธ์ในครั้งนี้ แต่บทสรุปแก่นเรื่องในลักษณะนี้ ต้องการบอกถึงการนอกใจสามารถทำลายความเชื่อใจ และสื่อสารไปยังวัยรุ่นผู้หญิงว่า อย่าตกเป็นเหยื่อของความไว้วางใจ

3) แก่นเรื่องรักคือแรงบันดาลใจ

เป็นแก่นเรื่องนำเสนอพลังความรักสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้มนุษย์สามารถลุกมาเปลี่ยนแปลงตัวเองไปสู่สิ่งที่ดีกว่าเดิม ด้วยเนื้อเรื่องการใช้พลังความรักเป็นแรงบันดาลใจตัดสินใจเปลี่ยนตนเอง เพื่อให้มีคุณสมบัติคู่ควรกับคนที่แอบรัก โดยแก่นเรื่องปรากฏในภาพยนตร์ 3 เรื่อง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

- แก่นเรื่อง “การศรัทธาในความรักคือ พลังผลักดันให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี” ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี” เรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก และ เรื่อง เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ

แก่นเรื่องนำเสนอถึงพลังความรักบริสุทธิ์ ทำให้มนุษย์ยอมเปลี่ยนแปลงตัวเอง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง ปิดเทอมใหญ่ ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี” ตัวละคร “ไอ้เล็ก” มุ่งมั่นตั้งใจฝึกเรียนภาษาจีน เพื่อพิสูจน์ความรักแฟนคลับต่อ “ดีดี” นักร้องสาวได้วันในฐานะแฟนคลับ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก ตัวละคร “น้ำ” แอบชอบ “โชน” รุ่นพี่ จนตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตัวเองจากลูกเปิดจี๋เห่ กลายเป็นคัมเมเยอร์ประจำโรงเรียน หรือ ภาพยนตร์เรื่อง เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ ตัวละครทั้ง “ป๊อง” และ “เมย์ไหน” พยายามต่างทุ่มเทอยากทำให้คนที่แอบชอบประทับใจ เพื่อได้เป็นคนที่ถูกรัก ซึ่งในตอนท้ายภาพยนตร์แก่นเรื่องได้แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์จากการวางตัวที่เหมาะสมในเรื่องความรักวัยรุ่น นำให้ตัวละครได้พบกับความสมหวังดังใจปรารถนา เช่น “ไอ้เล็ก” สมหวังได้สนิทสนมกับ “ดีดี” จนกลายเป็นสมาชิกคนหนึ่งในครอบครัว (ปิดเทอมใหญ่ ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี”) หรือ “น้ำ” ประสบความสำเร็จในวัยทำงานได้กลับมาคบกับ “พี่โชน” สมความตั้งใจ (สิ่งเล็กเล็ก ที่เรียกว่ารัก) หรือ “ป๊อง” และ “เมย์ไหน” กล้าเปิดเผยความรู้สึกสารภาพรักต่อกัน และตัดสินใจคบกันเป็นแฟน (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ)

สิ่งที่น่าสนใจที่ปรากฏในท้ายเรื่องคือ การให้ตัวละครสมหวังในความรักได้คบกับคนที่เคยแอบชอบเปรียบเสมือนเป็นรางวัลตอบแทนจากการประพฤติตัวดี ซึ่งแตกต่างจากบทสรุปในแก่นเรื่องเพื่อนรักเพื่อนที่ไม่สมหวัง ทำให้เห็นว่าผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการบอกแก่วัยรุ่นว่า การมีความรักต้องรู้จักอดทนใช้เวลาเป็นเครื่องพิสูจน์ และควรใช้ความรักเป็นแรงบันดาลใจผลักดันชีวิตไปสู่สิ่งที่ดีกว่า และเมื่อถึงเวลาความรักจะย้อนกลับมาหาเราเอง

4) แก่นเรื่องรักคือความไว้วางใจ

เป็นแก่นเรื่องนำเสนอปัญหาความไม่เชื่อใจกันและกัน ส่งผลความสัมพันธ์ต้องยุติลง เกี่ยวข้องกับการมองความเชื่อใจกันและกันเป็นสิ่งสำคัญต่อการมีความรัก ถ้าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเกิดไม่เชื่อใจกันปัญหาความหึงหวงย่อมตามมา อีกทั้งฝ่ายถูกหึงหวงจะรู้สึกเหมือนถูกไม่ให้เกียรติกัน จนสร้างความอึดอัดต่อความสัมพันธ์ ส่งผลให้ทะเลาะและเลิกลาในที่สุด เช่น ตัวละคร “นาว” คิดว่า “โย” แฟนหนุ่มปั่นใจ เธอจึงพยายามสร้างบททดสอบจนเขาไม่พอใจและขอเลิกคบเธอ ทำให้เธอสำนึกผิด ก่อนที่ทั้งคู่กลับมาคุยกันอีกครั้ง (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์”) หรือ บางครั้งการสร้างควมไว้วางใจ ถูกใช้เป็นอุบายแอบแฝงเพื่อจุดประสงค์เรื่องเพศ หลอกลวงให้อีกฝ่ายหลงเชื่อ แต่สุดท้ายตัวละครกระทำผิดได้รับบทเรียนจากพฤติกรรมดังกล่าว เช่น ตัวละคร “ไบ๊ต” หวังแอม “ฝน” รุ่นพี่ ระหว่างอาสาขับรถไปส่งเธอที่บ้านลำปาง แต่สุดท้ายเขากลับโดนเธอ

สอนมวย จับแก้ผ้าทิ้งให้อยู่บนคอกคนเดียว (จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก”) โดยพบว่า มีแก่นเรื่องปรากฏในภาพยนตร์ จำนวน 2 เรื่อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- แก่นเรื่อง “ความสัมพันธ์แอบแฝงผลประโยชน์ ย่อมนำพาชีวิตไปสู่บทเรียนที่ผิดพลาด” ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน ลำปางหนาวมาก

- แก่นเรื่อง “ความรักที่ดีต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อใจกันและกัน” ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน ใจยักษ์

ดังนั้นในท้ายที่สุดภาพยนตร์ต้องการใช้แก่นเรื่องเพื่อสื่อสารถึงความไว้วางใจเป็นสิ่งที่สำคัญในความสัมพันธ์ เพราะถือว่าเป็นการให้เกียรติคนรัก และแสดงความมีวุฒิภาวะ

5) แก่นเรื่องความรับผิดชอบต่อตัวเอง

เป็นแก่นเรื่องนำเสนอปัญหาผลกระทบหลังการมีเพศสัมพันธ์ ว่าด้วยเรื่องการขาดทักษะในเรื่องเพศศึกษา ส่งผลให้เกิดปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียนจากการรู้ไม่เท่าทันเรื่องการป้องกันตัวเองจากเพศสัมพันธ์ เพราะให้เชื่อใจในตัวคนรัก จึงก่อให้เกิดปัญหาและความยุ่งยากตามมา สิ่งที่แก่นเรื่องต้องการนำเสนอคือ สถานะการแสดงความรับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดขึ้นว่าวัยรุ่นมีการรับมือและหาแนวทางการแก้ไขอย่างไร ทั้งนี้มีแก่นเรื่องปรากฏในภาพยนตร์ จำนวน 3 เรื่อง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

- “ความรักไม่ใช่การมีเพศสัมพันธ์ แต่เป็นการต้องรับผิดชอบต่อความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและคนรัก” พบในภาพยนตร์เรื่อง รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด” ตอน “ทอมแสบ” และเรื่อง 15+ ไอคิวกระฉูด

ในภาพยนตร์เรื่อง รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด” ตัวละคร “แอน” นักเรียนหญิงมีเพศสัมพันธ์ กับ “วิท” เพราะใจอ่อน จนเมื่อเธอคิดว่าตัวเองตั้งครรภ์ ฝ่ายชายกลับไม่แสดงความรับผิดชอบ เธอจึงตัดสินใจจะทำแท้ง หรือ ภาพยนตร์เรื่อง รักจัดหนัก ตอน “ทอมแสบ” ตัวละคร “นัท” สาวทอม เสียตัวให้ผู้ชายเพราะความเมา และไม่ต้องการให้ฝ่ายชายมารับผิดชอบต่อตั้งครรภ์ ทำแท้ง หรือ ภาพยนตร์เรื่อง 15+ ไอคิวกระฉูด “สุดาร์ตน์” ตัดสินใจทำแท้ง เพราะท้องในวัยเรียน และไม่ต้องการให้ฝ่ายชายมารับผิดชอบต่อตั้งครรภ์ ดังนั้นพบว่าภาพยนตร์เลือกนำเสนอทางออกต่อสถานะรับมือกับปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียนไว้หลายรูปแบบ อาทิ ไม่ได้ตั้งครรภ์จริง (ตอนไปเสมีด) หรือตัดสินใจทำแท้งจริง (ตอนทอมแสบ) และตัดสินใจไม่ทำแท้ง (15+ ไอคิวกระฉูด)

ในท้ายที่สุดแล้วแก่นเรื่องต้องการเตือนสติวัยรุ่นถึงการปฏิบัติตัวในเรื่องเพศให้รู้เท่าทันตนเองและผู้อื่น เพราะอย่างไรเพศหญิงย่อมเสียเปรียบฝ่ายชายในการต้องเผชิญหน้ารับมือเพียงลำพังเมื่อเกิดปัญหาขึ้น ดังนั้นการมีเพศสัมพันธ์จึงจำเป็นต้องป้องกันตัวเองด้วยถุงยางอนามัยให้ปลอดภัยอยู่เสมอ

ง) แก่นเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก

จากภาพยนตร์จำนวน 7 เรื่อง พบว่ามีการนำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักตัวละครเพศทางเลือก อยู่ 3 ประเภท ได้แก่ 1) แก่นเรื่องเชิดชูความรัก 2) แก่นเรื่องการเดินทางชีวิตรัก และ 3) แก่นเรื่องความรักบนความเหมาะสม ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1) แก่นเรื่องเชิดชูความรัก

เป็นแก่นเรื่องความรักในอุดมคติ นำเสนอความเสียสละ (Altruistic Love) ตัวเองเพื่อความทุกข์ของคู่รัก ขอมอบอุทิศตนให้กันและกัน (นพมาศ อึ้งพระ, 2555, น. 29) จัดเป็นคุณค่าสูงสุดแสดงให้เห็นถึงรักแท้ที่ไร้เงื่อนไข ให้ตัวละครยึดเอาความรักเป็นสรณะสูงสุดในการใช้ชีวิต ซึ่งแก่นเรื่องในลักษณะนี้ถูกใช้ในเรื่องเล่าความพยายามสร้างความสัมพันธ์ และการเสียสละโดยปรากฏผ่านภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่

- “ความรัก คือ การเสียสละเพื่อคนที่รัก” จากเรื่อง พี่ชาย My Bromance
- “มนุษย์ยอมกระทำความผิดเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งรักแท้” จากเรื่อง คินนิน
- “ความรัก คือ ความหวังใจและปรารถนาดีต่อคนรัก” จากเรื่อง 1448 รักเราของใคร

แก่นเรื่องในลักษณะนี้ถูกใช้ควบคู่ไปกับ โครงเรื่องความรัก ตัวละครต้องเผชิญกับอุปสรรค อคติจากครอบครัว และมีตอนจบแบบสะเทือนอารมณ์เรียกน้ำตา (Tearjerker) เพื่อให้ผู้ชมซาบซึ้งและได้เรียนรู้ว่า ความรักเพศทางเลือกนั้นมีคุณค่าและการเสียสละไม่ต่างจากความรักต่างเพศ เช่น “กอล์ฟ” เป็นมะเร็ิง จึงยอมเสียสละไตเพื่อให้ “แบงก์” น้องชายรอดชีวิต (พี่ชาย My Bromance) “ไวน์” ขอมติคคุกคดีฆ่าคนเพื่อหาเลือดมาต่อชีวิตให้แก่ “ไนท์” แวมไพร์หนุ่ม (คินนิน) หรือหลังจาก “พิม” เสียชีวิต พ่อของเธอส่งทนายความมายึดทรัพย์ “พิม” ในชื่อแพททุกอย่าง แต่สุดท้ายเธอได้รู้ว่า “พิม” แอบไปทำประกันและมอบเงินประกันทั้งหมดให้แก่เธอ (1448) ในท้ายที่สุดแก่นเรื่องในลักษณะนี้มุ่งถอดถอนมายาคติในสังคมไทย ต่อมุมมองความรักร่วมเพศว่าไม่ได้ฉาบฉวย และลงเอยแต่เรื่องบนเตียง แต่ในอีกมุมหนึ่งกลับช่วยเติมเต็มจินตนาการให้แก่เหล่าเพศที่สาม ถึงความหวังในการพบรักแท้สักครั้งในชีวิต

2) แก่นเรื่องการเดินทางความรัก

เป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับการตัดสินใจกำหนดเส้นทางชีวิต ภายใต้การถูกกดทับจากครอบครัว หรือค่านิยมทางสังคม ที่กีดกันและปิดกั้นเหล่าวัยรุ่นเพศทางเลือกไม่ให้มีอิสระชีวิตตามใจปรารถนาโดยเฉพาะในเรื่องความรัก แก่นเรื่องลักษณะนี้ถูกนำเสนอภายใต้ เรื่องเล่าการลุกยืนเพื่อตนเอง การค้นพบตนเอง (Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage) ในการค้นพบความรู้สึกภายในและกล้าตัดสินใจฝ่าฟัน

เพื่อปลดแอกตัวเองออกจากพันธนาการที่ผู้อื่นสร้างไว้ โดยมีแก่นเรื่องปรากฏในภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

- “การไม่เชื่อใจกัน เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์กระทำในสิ่งที่เลวร้าย” จากเรื่อง อนธการ
- “ถ้ารักคนที่ใช่ จงอย่าปิดกั้นความรู้สึกตนเอง” จากเรื่อง Yes or No อยากรักก็รักเลย

และ Water Boyy รักใสใส...วัยรุ่นชอบ

แก่นเรื่องทั้งสองถูกนำเสนอผ่านตัวละครหลักในเรื่องอาศัยอยู่ในครอบครัวที่รังเกียจเพศที่สาม มองความรักชายรักชายหรือหญิงรักหญิงเป็นเรื่องผิดธรรมชาติ นำอายุต่อครอบครัว ส่งผลให้ตัวละครต้องจมกับความทุกข์ และสับสนในการเลือกตัดสินใจกับเส้นทางชีวิตรัก

ภาพยนตร์เรื่อง อนธการ นำเสนอสภาวะความกดดันของ “ต้อม” จากความไม่เชื่อใจของพ่อแม่ เพียงเพราะลูกเป็นเกย์ จึงผลักใสให้เขาออกไปเสาะหาความรักนอกบ้านกับเกย์หนุ่ม ผู้นำพาเขาไปพบทางออกด้วยการให้กำจัดครอบครัว เพื่อพวกเขาได้ใช้ชีวิตคู่ร่วมกัน หรือในเรื่อง Water Boyy⁴ และ Yes or No⁴ ตัวละคร “น้ำ” และ “พาย” กำลังสับสนต่อเพศสภาวะตนเอง เมื่อเกิดความรู้สึกดีต่อเพศเดียวกัน และต้องแบกรับความกดดันจากครอบครัว เช่น “น้ำ” มีอคติกับพ่อเป็นเกย์ หรือ “พาย” มีแม่เกลียดทอม แต่สุดท้ายตัวละครตัดสินใจต่อต้านความเชื่อของพ่อแม่ และเลือกทำตามความปรารถนา เช่น “พาย” ตัดสินใจฝ่าฝืนคำสั่งแม่ ไปคบกับ “กิม” หรือ “น้ำ” ตัดสินใจคบกับ “หมึก”

3) แก่นเรื่องความรักกับความเหมาะสม

เป็นแก่นเรื่องนำเสนอความไม่เหมาะสมของความรักระหว่างเพศเดียวกัน มีปรากฏในภาพยนตร์จำนวน 2 เรื่อง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

- “การมีความรักระหว่างเพศเดียวกันในวัยเรียน เป็นเรื่องไม่เหมาะสม” ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม และเรื่อง Sweet Boy

จากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องใช้แก่นเรื่องเดียวกัน สะท้อนความไม่เหมาะสมต่อการรักเพศเดียวกัน ผิดแผกไปจากบรรทัดฐานการมีชีวิตคู่ในสังคมไทย โดยเฉพาะในแง่ศาสนาและความเชื่อผ่านทางตัวละครสองหนุ่มวัยรุ่นเพื่อนสนิทที่ต่างถูกครอบครัวปล่อยให้ใช้ชีวิตตามลำพัง อย่าง “โต้ง” กับ “มิว” (รักแห่งสยาม) และ “เน็ก” กับ “ทอย” (Sweet Boy) ทั้งคู่ได้มาทำความรู้จักกันและต่างช่วยกันเติมเต็มส่วนที่ขาดหายโดยปราศจากเรื่องเพศ แต่อุปสรรคความรักกลับเกิดจากความเชื่อทางศาสนาคริสต์และบทบาทของความเป็นผู้ชายที่กดดันความรัก ซึ่งทางออกของความสัมพันธ์ในลักษณะนี้ คือ การมีสถานะเพียงเพื่อน ดังที่ตัวละคร “โต้ง” ในรักแห่งสยาม กล่าวรำลือมิวในตอนจบว่า “เราคงคบกับมิวเป็นแฟนไม่ได้ แต่ก็ไม่ได้แปลว่าเราไม่ได้รักมิวนะ” หรือ “เน็ก” มอง “ทอย” ด้วยความรู้สึกสงบนิ่ง หลังเลิกจากกัน ด้วยความรู้สึกที่สงบนิ่งเหมือนที่แม่สอนไว้

ซึ่งสะท้อนแก่นเรื่องได้อย่างชัดเจนว่าความรักเพศเดียวในวัยเรียนยังเป็นเรื่องไม่เหมาะสม การให้สถานะความเป็นเพื่อนยังคงเป็นสิ่งที่ถูกต้องและยอมรับได้ในสายตาของครอบครัวและสังคม

สรุปแล้ว ผู้วิจัยพบว่าลักษณะแก่นเรื่องในภาพยนตร์แนวเพศทางเลือก ในแง่การเล่าเรื่องถูกใช้เพื่อให้สอดคล้องกับ โครงเรื่องแนวรักต้องห้าม และมีการสร้างสรรค์การใช้แก่นเรื่องในภาพยนตร์อยู่ 3 ประการ ดังนี้ 1) ประการแรก ทำหน้าที่ในการต่อสู้กับมายาคติทางสังคมที่มองเพศที่สามในด้านลบ จึงต้องใช้แก่นเรื่องเชิดชูความรัก เพื่อสื่อว่าความรักเพศทางเลือก เป็นความรักในอุดมคติมีคุณค่าไม่ต่างกับความรักต่างเพศ 2) ประการที่สองทำหน้าที่เรียกร่องสิทธิของกลุ่มวัยรุ่นเพศทางเลือก ให้ปลดพันธนาการชีวิต จากอคติของคนรุ่นพ่อแม่เลือกชีวิตอิสระตามความปรารถนา ซึ่งวิธีการในลักษณะนี้มีตั้งแต่ การไม่ประณีประนอมกับสถาบันครอบครัวไปจนถึงการใช้ความรุนแรงกำจัดอุปสรรคให้พ้นทาง และ 3) ประการสุดท้ายหน้าที่ประณีประนอมต่อสังคม ด้วยการเสนอแนะแนวทางให้แก่กลุ่มวัยรุ่นเพศทางเลือกให้อยู่ภายใต้บรรทัดฐานทางสังคมอย่างเหมาะสม

จ) แก่นเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง

จากภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง เพื่อนไม่เก่า และหนีตามกาลิเลโอ ปรากฏแก่นเรื่องมีการใช้ร่วมกันคือ แก่นเรื่องการค้นพบตนเอง สัมพันธ์กับเรื่องเล่าการค้นหาตัวตน การค้นพบตนเอง (Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage)

เป็นการนำเสนอแก่นเรื่องการค้นพบข้อบกพร่องตนเอง ผ่านการเดินทางร่วมกลุ่มเพื่อน ผู้เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนอุปนิสัย ทำให้ตัวละครหลักได้ตรวจสอบข้อบกพร่องจากเสียงสะท้อนต่อพฤติกรรมและทัศนคติของตนเองจากบุคคลอื่น อาทิ ความเห็นแก่ตัวเอง การยึดเอาตัวเองเป็นจุดศูนย์กลาง ความอวดเก่ง หรือแม้กระทั่งการเรียกร้องความสนใจ ล้วนเป็นอุปนิสัยที่วัยรุ่นล้วนปฏิบัติต่อเพื่อนด้วยความเคยชิน โดยเฉพาะกับเพื่อนที่คุ้นเคยจนอาจทำให้ละเลยความรู้สึกของกันและกัน ซึ่งการเดินทางเป็นกิจกรรมสำคัญที่ทำให้พวกเขาได้ใช้เวลาร่วมกันในการแสดงออกและเรียนรู้ถึงข้อบกพร่อง เพื่อในตอนท้ายตัวละครค้นพบข้อด้อยและกลับมาแก้ไขตัวเองในที่สุด ดังนั้นการไปถึงจุดหมายปลายทางจึงไม่ใช่การสิ้นสุด หากแต่เป็นจุดเริ่มต้นในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนใหม่ก่อนแยกย้ายออกไปใช้ชีวิตในโลกกว้างอีกครั้ง ดังมีรายละเอียดแก่นเรื่อง ต่อไปนี้

- แก่นเรื่องการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง มักทำลายมิตรภาพระหว่างเพื่อน ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ และ เพื่อนไม่เก่า

ในภาพยนตร์เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ ตัวละคร “เซอริ” และ “นุ่น” สองสาวเพื่อนสนิท ร่วมกันออกเดินทางไปต่างประเทศ “เซอริ” ชอบแสดงความเป็นผู้นำ และเอาแต่ใจตนเอง จนทำให้ ในตอนท้ายเรื่อง เธอทำให้ “นุ่น” เพื่อนสนิท ต้องถูกตำรวจจับส่งตัวกลับเมืองไทย เพราะหลงเชื่อ ตามความคิดละโมภของตน จนสุดท้ายเธอจึงเข้าใจข้อบกพร่องตัวเอง และความหมายการเสียสละ ของเพื่อนที่เธอไม่เคยตระหนักมาก่อน หรือ ในเรื่อง เพื่อนไม่เก่า ตอนจบเรื่องบทสรุปหลังการเดินทาง ตัวละครทุกคนในกลุ่มเพื่อนได้เรียนรู้ว่า การกล่าวคำหนีอุปนิสัยส่วนตัว เพราะต่างคนต่างคิดว่าตัวเองถูกไม่ฟังกัน คือส่วนสำคัญนำมาซึ่งการแตกคอกัน แต่สุดท้ายการแก้ไขความขัดแย้ง คือ การยอมรับข้อด้อย และทำให้พวกเขาค้นพบความหมายมิตรภาพระหว่างเพื่อน และเดินทางถึงที่หมายปลายทางร่วมกัน

บทสรุปแก่นเรื่องในท้ายเรื่อง ต้องการนำเสนอถึงสิ่งที่ได้รับจากการเดินทาง คือ การค้นพบข้อบกพร่องและกล้าหาญยอมรับการแก้ไข เพราะมนุษย์ไม่มีใครสมบูรณ์แบบ จึงต้องกล้าเปิดใจยอมรับความผิดพลาด และพร้อมปรับตัวร่วมกัน ดังนั้นการเดินทางจึงเปรียบเสมือนการพาตัวเองออกจากโลกแห่งอุดมคติไปสู่โลกแห่งความจริงที่ประสบการณ์ไม่ได้มีสอนในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ถึงวิธีการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้เข้าใจถึงตัวตนและความต้องการของตัวเองอย่างแท้จริง ก่อนออกไปใช้ชีวิตในโลกกว้างต่อไปในอนาคต

ฉ) แก่นเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม

จากภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ เรื่องฉลาดเกมส์โกง ปรากฏแก่นเรื่องคือ “มนุษย์เจริญหรือตกต่ำลงขึ้นอยู่กับที่การกระทำ” สัมพันธ์กับเรื่องเล่าขบถต่อต้านต่อสู้กับอำนาจ ความไม่เป็นธรรม หรือ ต่อต้านสถานะทางสังคม

เป็นแก่นเรื่องสะท้อนถึงการเลือกใช้ชีวิต จากต้นทุนชีวิตไม่เท่ากัน แต่ทุกคนสามารถเลือกทำความดีหรือเลว เพื่อขยับตัวเองไปสู่สถานะความเป็นอยู่ที่ดีกว่า จากการใช้พรสวรรค์ที่ติดตัวมา แต่จะเลือกใช้ชีวิตในการต่อสู้จากการกระทำใดนั้น ต้องขึ้นอยู่กับศีลธรรมและจิตสำนึกของตนเอง ซึ่งภาพยนตร์นำเสนอผ่านทางตัวละคร “ลิน” และ “แบงก์” วัยรุ่นหนุ่มสาวผู้ใช้ความสามารถเรียนเก่ง รับโกงข้อสอบ เพื่อหาเงินแบ่งเบาภาระการเงินครอบครัว แม้พวกเขารู้ว่าผิดหากแต่โรงเรียนก็ไม่ได้ให้ความเชื่อตรงแก่พวกเขาด้วยการเรียกรับเงินแป๊ะเจี๊ยะ ดังนั้นการโจรกรรมข้อสอบจึงเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้าน แม้จะผิดแต่ตัวละครกลับมองว่าเป็นความชอบธรรมในการต่อสู้กับความไม่เป็นธรรม ดังนั้นแก่นเรื่องจึงต้องการสะท้อนแนวคิดวิพากษ์ระบบทุนนิยมในปัจจุบันที่หล่อหลอมให้วัยรุ่นต้องพยายามหาวิธีตัวรอดกอบโกย โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้อง

แต่ท้ายที่สุดแล้ว แก่นเรื่องในภาพยนตร์ยังคงเป็นมุมมองที่ต้องการการบารบว้ยรุ่นให้มีพฤติกรรมอยู่ภายใต้ความเหมาะสมตามบรรทัดฐานทางสังคมให้ยอมรับต้นทุนสถานะทางสังคมของตนเองและไม่ควรต่อต้านระบบ เพราะต้องถูกลงโทษและถูกกำจัดไม่ให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบ แต่ถ้าหากปรับปรุงตัวได้รับการยอมรับให้อยู่ในสังคมต่อไป เหมือนอย่าง “ลิน” หลังจากหนีการจับกุมตัวได้ เธอรู้สึกสำนึกผิดและยอมเข้ามาบอตัว เพื่อจะได้กลับไปเรียนหนังสือในมหาวิทยาลัยอีกครั้ง ในขณะที่ “เบงค์” ถูกโรงเรียนไล่ออก และหันหลังให้แก่การเรียนด้วยการอาชีพ โกงข้อสอบต่อไป

ท้ายที่สุดภาพยนตร์ใช้แก่นเรื่องในลักษณะนี้ เพื่อสะท้อนประเด็นความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ที่อนุญาตให้คนมีต้นทุนทรัพยากรมาก คือคนได้เปรียบมีสถานะและโอกาสในชีวิตสูงกว่าคนมีทรัพยากรในชีวิตน้อย ผู้ยังคงต้องดิ้นรนปีนป่ายไปสู่การปรับเปลี่ยนสถานะทางสังคมของตัวเองภายใต้ข้อจำกัด แต่อีกสิ่งหนึ่งที่ภาพยนตร์ยังคงให้มุมมองเสริมคือ สาระในเรื่องครอบครัวที่ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญ ไม่ว่าวัยรุ่นอยู่ในสถานะทางสังคมระดับใด ครอบครัวคือ ภาพสะท้อนของความเท่าเทียมกันในการให้กำลังใจ เป็นที่พึ่งและเป็นเกราะป้องกันคุ้มครองสำหรับวัยรุ่นอยู่เสมอ

สรุปชนบแก่นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ

จากภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท ในภาพรวมนำเสนอแก่นเรื่องชีวิตวัยรุ่นในประเด็นแตกต่างกันตามลักษณะชนบเรื่องเล่าในภาพยนตร์แต่ละประเภท สามารถสรุปได้ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.22 สรุปขบแกนเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น 6 ประเภท

สรุปขบแกนเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น 6 ประเภท	
ประเภทภาพยนตร์	ประเภทแกนเรื่อง
ประเภทชีวิต	- แกนเรื่องการเรียนรู้ตนเอง และการตั้งเป้าหมายชีวิต
ประเภทของขวัญ	- แกนเรื่องการกระทำบาป และการปกปิด
ประเภทรักโรแมนติก	- แกนเรื่องเพื่อนรักเพื่อน, รักนอกใจ, รักคือแรงบันดาลใจ, รักคือความไว้วางใจ และ ความรับผิดชอบต่อตัวเอง
ประเภทเพศทางเลือก	- แกนเรื่องเชิดชูความรัก, การเลือกเส้นทางความรัก, ความรักบนความเหมาะสม
ประเภทเรื่องราวเดินทาง	- แกนเรื่องการค้นพบตนเอง
ประเภทโจรกรรม	- แกนเรื่องการเลือกใช้ชีวิต

จากตารางสรุปขบแกนเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น 6 ประเภท มีรายละเอียดดังต่อไปนี้
แกนเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต นำเสนอถึงการเข้าใจตนเองในการใช้ชีวิต เป็น “แกนเรื่องการเรียนรู้ตนเอง” ทำให้วัยรุ่นถูกคิดถึงตัวตนที่ถูกซ่อนเอาไว้ เช่นการตระหนักรู้ในตนเอง ด้านความกล้าหาญ ความสามารถ หรือ “แกนเรื่องการตั้งเป้าหมาย” เน้นให้วัยรุ่นได้ค้นพบศักยภาพที่ซ่อนอยู่ภายในตัว รวมไปถึงการสร้างให้วัยรุ่นได้รู้จักตั้งเป้าหมายชีวิตในอนาคต ด้วยการมีความเชื่อมั่นในตนเอง และการกำหนดเป้าหมายที่อยากไปถึง

ขบแกนเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทของขวัญ นำเสนอพฤติกรรมความผิดและการปกปิดใน “แกนเรื่องการกระทำบาป” ถูกนำเสนอเพื่อเตือนสติวัยรุ่นถึงพฤติกรรมสุ่มเสี่ยงผิดกฎหมายและละเว้นต่อการทำบาปในข้อห้ามทางศาสนา และ “การแกนเรื่องการปกปิด” นำเสนอให้วัยรุ่นหันมาเปิดตัวเอง ยอมรับความผิดพลาด อันนำไปสู่การเชื่อมความสัมพันธ์ตัวเองกับโลกภายนอก

ขบแกนเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก สะท้อนความเหมาะสมของการมีความรักในช่วงวัยรุ่น ว่าสถานะเพื่อนเหมาะสมกว่าสถานะแฟน ใน “แกนเรื่องเพื่อนรักเพื่อน” หรือบทสรุปของการนอกใจ คือการเลิกลาใน “แกนเรื่องรักนอกใจ” หรือ ความรักสร้างชีวิตให้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีจาก “แกนเรื่องรักคือแรงบันดาลใจ” หรือ คู่รักต้องเคารพและให้เกียรติเชื่อใจกันและกัน ใน “แกนเรื่องรักคือ ความไว้วางใจ” และ ความรักต้องไม่ใช่อารมณ์ค้นหาเป็นตัวนำ ใน “แกนเรื่องรักต้องมีสติ”

ชนบแค้นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก นำเสนอถึงคุณค่าความรักที่ยิ่งใหญ่ของเพศทางเลือก ใน “แค้นเรื่องเชิดชูความรัก” หรือ การเลือกกำหนดชีวิตอย่างเป็นอิสระ โดยเฉพาะด้านความรักจาก “แค้นเรื่องการเลือกเส้นทางความรัก” แค้นเรื่องลักษณะนี้ได้หรือสร้างการให้คุณค่าความรักของเพศทางเลือกใหม่ ว่าไม่ต่างกับชายหญิง เน้นการเชิดชูความเสียสละซึ่งถือว่าเป็นเป้าหมายสูงสุด หรือ การทำตามความต้องการของครอบครัวเน้นเรื่องเรียนมากกว่าเรื่องความรัก ดูเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมของวัยรุ่นใน “แค้นเรื่องความรักบนความเหมาะสม”

ชนบแค้นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง นำเสนอให้ตัวละครออกเดินทางเพื่อค้นพบข้อบกพร่องตนเองและเรียนรู้คุณค่ามิตรภาพระหว่างเพื่อนใน “แค้นเรื่องการค้นพบตนเอง”

ชนบแค้นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม นำเสนอการเลือกการกระทำของตนเองส่งผลให้ชีวิตไปในทางที่ดีหรือร้าย ใน “แค้นเรื่องการเลือกใช้ชีวิต”

จากแค้นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นทุกประเภท มีจุดร่วมกันของตัวละครในตอนท้ายเรื่องคือการที่ตัวละครได้ค้นพบคำตอบหลังการผ่านกระบวนการเติบโตและเปลี่ยนแปลง จากบทเรียนชีวิตจนพบคำตอบ ถึงการตระหนักรู้ใน “ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization)” ด้วยการมีชีวิตคุณภาพความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิม (Wellbeing) ตระหนักรู้ในข้อดี ข้อบกพร่องของตนเองก่อนเติบโตไปสู่ผู้ใหญ่ ซึ่งความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ คือ แค้นเรื่องหลักที่เป็นข้อบ่งชี้ถึงสิ่งที่ตัวละครในภาพยนตร์วัยรุ่นทุกเรื่องรับรู้ร่วมกันในตอนท้ายเรื่อง

โดยความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์นั้น ศรีเรือน แก้วกังวาล (2561, น. 126) ได้อธิบายถึงคุณสมบัติที่ทำบุคคลให้เป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ มีทั้งสิ้น 16 ประการ ทางผู้วิจัยขอหยิบยกคุณสมบัติบางประการที่สอดคล้องกับแค้นเรื่องและประเภทของเรื่องเล่าในภาพยนตร์มานำเสนอ เพื่อให้เห็นว่าแค้นเรื่องในภาพยนตร์มีความสอดคล้องกับการมีบุคลิกภาพในอุดมคติที่ภาพยนตร์ปรารถนาให้ผู้ชมวัยรุ่นได้ตระหนักในบทบาทของตน อาทิ

- “รู้จักปรับตัวให้เข้ากับความเป็นจริง” ปรากฏในภาพยนตร์ทุกประเภท ในตอนท้ายเรื่องตัวละครจะรู้จักปรับตัวและใช้ชีวิตให้เข้ากับสภาพแวดล้อมตัวเขาในช่วงเวลานั้น

- “ยอมรับตัวเอง บุคคลอื่นและกฎธรรมชาติตามสภาพที่เป็นจริง” ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทเรื่องราวเดินทางทุกเรื่อง ตัวละครหลักพร้อมยอมรับข้อบกพร่องของตัวเองและพร้อมแก้ไข

- “มีความแน่วแน่มากเมื่อทำอะไร ทำตามความรู้สึกละก็อยากทำตามธรรมชาติ” ปรากฏในภาพยนตร์หลากหลายประเภท อาทิ ประเภทชีวิต เรื่องราวเดินทางและโจรกรรม ตัวละครมีความมุ่งมั่นต่อเป้าหมายเรื่องความสำเร็จต่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น หรือประเภทรัก โรแมนติกและ

เพศทางเลือก ตัวละครมีความแน่วแน่นในการสร้างความสัมพันธ์จากแรงขับทางเพศตามช่วงวัย หรือประเภทของขวัญ แม้ตัวละครมีพฤติกรรมในด้านลบ แต่เป็นแรงขับที่เกิดจากความต้องการส่วนตัวเพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาดหาย

- “เป็นตัวของตัวเองรู้สึกอิสระ” ปรากฏในประเภทเพศทางเลือกทุกเรื่องที่ตัวละครวัยรุ่นต้องการเป็นอิสระจากพันธนาการค่านิยมในครอบครัว สังคมที่รังเกียจเพศทางเลือกด้วยการเลือกเส้นทางความรักด้วยตนเอง

- “มีประสบการณ์ต่อสิ่งลึกลับ ลึกลับหรือมีสภาพเป็นเชิงนามธรรม” ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญทุกเรื่อง จากการได้พบประสบการณ์เหนือธรรมชาติทำให้ตัวละครเข้าใจความรู้สึกเชิงนามธรรมถึงบาปที่ตัวเองได้รับ

- “ไม่วางตัวเองเป็นศูนย์กลางในการแก้ปัญหา หากแต่วางวิจรรณญาณที่ตัวปัญหา” ปรากฏในประเภทชีวิต เช่นเรื่องวัยเป็ง วัยรุ่นพันล้าน มิ่งกูเพื่อนกัน ที่ตัวละครย้อนกลับมาแก้ปัญหาด้วยการละทิ้งความเป็นตัวตน และใช้สติในการแก้ไข ทำให้เข้าใจความเป็นจริงของโลก

- “สัมพันธ์ภาพระหว่างเขากับคนที่เขารักใคร่พอใจเป็นพิเศษบางคน เป็นอารมณ์อันลึกซึ้งไม่ใช่ผิวเผิน” ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติก ตัวละครได้เข้าใจถึงอารมณ์ความรักอย่างลึกซึ้ง เช่น ความรักในฐานะเพื่อน หรือฐานะคนรัก

- “นิยมทำตัวเหนือสิ่งแวดลอมที่รบกวน มากกว่าการกระทำเพียงปะทะระรานกับสิ่งเหล่านั้น” ปรากฏในประเภทชีวิต เช่นเรื่อง วัยเป็ง มิ่งกูเพื่อนกัน ในตอนท้ายเรื่องตัวละครหลักเลือกใช้ชีวิตไม่ตอบโต้ฝ่ายตรงข้ามด้วยความรุนแรง

จากคุณสมบัติเหล่านี้ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่น ทำหน้าที่สะท้อนความคาดหวังของผู้สร้างภาพยนตร์ เพื่อต้องการให้วัยรุ่นเป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์พร้อมจากการมีคุณสมบัติอันพึงประสงค์ โดยถูกสร้างให้สอดคล้องประสานผ่านเรื่องเล่าที่ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ อาทิ

- แก่นเรื่องในประเภทชีวิต เน้นเรื่องการเข้าใจตัวตน
- แก่นเรื่องประเภทสยองขวัญ เน้นเรื่องความลุ่มลึกในพฤติกรรมด้านลบ
- แก่นเรื่องประเภทรักโรแมนติก เน้นเรื่องการเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างเพศ
- แก่นเรื่องประเภทเพศทางเลือก เน้นเรื่องการเชิดชูและความเหมาะสมต่อการเป็นเพศทางเลือก

- แก่นเรื่องประเภท เน้นเรื่องราวเดินทางค้นหาประสบการณ์และค้นพบข้อบกพร่อง
- แก่นเรื่องประเภทโจรกรรม เน้นเรื่องการเรียกร้องความเท่าเทียม

ซึ่งท้ายที่สุดการเป็นวัยรุ่นตามแบบฟังประสงค์ตามที่ภาพยนตร์ต้องการนั้น ควรประกอบด้วยการใช้สติปัญญา แก้ไขปัญหา มีความกล้าหาญ มีการรับรู้ความสามารถของตน เข้าใจความสัมพันธ์ และรู้จักตั้งเป้าหมายตัวเอง โดยคุณลักษณะสำคัญเหล่านี้ นำพาให้วัยรุ่นก้าวไปสู่ผู้ใหญ่ได้อย่างสมบูรณ์แบบนั่นเอง

4.4 ตัวละครในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Character)

ก) ตัวละครภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama)

จากการศึกษาตัวละครหลักวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต จำนวน 7 เรื่อง พบว่า มีการสร้างสรรค์ตัวละคร 2 ประเภทได้แก่ 1) พระเอก แบ่งย่อยออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1.1) วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel) 1.2) วัยรุ่นใสซื่อ (The Innocent) และ 1.3) วัยรุ่นผู้สร้าง (The Creator) และ 2) นางเอก ปรากฏในลักษณะเดียว ได้แก่ 2.1) ผู้หญิงโรแมนติก (The Romantic girls) ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.23 สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต

ตัวละคร	ลักษณะ	ภาพยนตร์
1) พระเอก	1.1) วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel) 1.2) วัยรุ่นใสซื่อ (The Innocent) 1.3) วัยรุ่นผู้สร้าง (The Creator) 1.4) วัยรุ่นกำพร้า (The Orphan)	- มิ่งกุเพื่อนกัน, วัยเป็งง, ตั้งวง - เกเรียนพิคชั่น, เขาชนไก่ - วัยรุ่นพันล้าน - สามชุก
2) นางเอก	2.1) ผู้หญิงโรแมนติก (The Romantic girls)	- ปรากฏในภาพยนตร์แนวชีวิตทุกเรื่อง

1) พระเอกประเภทชีวิต (Teen Drama)

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์มีการสร้างตัวละครพระเอกในรูปแบบตัวละครธรรมดาสามัญ (Stock Character) สามารถแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ 1.1) วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel) 1.2) วัยรุ่นใสซื่อ (The Innocent) 1.3) วัยรุ่นผู้สร้าง (The Creator) และ 1.4) วัยรุ่นกำพร้า (The Orphan) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1.1) วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel)

Golden (2016) ให้คำนิยาม ตัวละครแบบหัวขบถ (The Rebel) หมายถึง ตัวละครวัยรุ่นที่มีความเป็นกบฏ หรือหัวรั้น เป็นคนมีพฤติกรรมและความคิดแตกต่างจากคนอื่น เชื่อว่าการปฏิวัติหรือการออกนอกกรอบจะนำไปสู่สิ่งที่ดี มองโลกแบ่งแยกขาวกับดำอย่างชัดเจน ไม่เชื่อในกฎระเบียบหรือกฎหมายในการควบคุม ถ้าต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งที่คุณค่าสัมฤทธิ์หรือไม่เหมาะสม ย่อมสามารถที่จะแหกกฎได้ แม้พวกเขาจะมีเป้าหมายบางอย่างในความคิดที่ดี แต่จะแสดงความรู้สึกต่อต้านผ่านทัศนคติ หรือพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การล้างแค้น การทำให้เจ็บแค้น ทำให้อาจล้าเส้นไปสู่การก่ออาชญากรรมได้ อีกทั้งจุดอ่อนของพวกเขาคือความกลัว การไร้พลัง และการเปิดเผยความอ่อนแอ จึงต้องสร้างอัตลักษณ์ให้ตัวเองดูเข้มแข็ง เพื่อมาปกปิดความเปราะบางในจิตใจ

พบตัวละครลักษณะนี้ปรากฏในภาพยนตร์ ได้แก่ “กัน” และ “สอง” ในภาพยนตร์เรื่องมิ่งกู่เพื่อนกัน “เป็ง” ในภาพยนตร์เรื่อง วัยเป็งง และ “เบส” ในภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง โดยลักษณะตัวละครถูกนำเสนอให้ เป็นวัยรุ่นชาย อายุประมาณ 17 ปี รูปร่างผอมสูง หน้าตาดี อาศัยอยู่ในจังหวัดหัวเมืองใหญ่ เช่น เชียงใหม่ และกรุงเทพฯ อยู่ในครอบครัวชนชั้นกลางมีฐานะ ศึกษาในชั้นปวช.วิทยาลัยเทคนิคหรือโรงเรียนมัธยม

มีบุคลิกเงียบขมวด ไม่สูงส่งกับใคร ดูร่าเริงต่อเมื่ออยู่กับเพื่อนสนิท แต่เมื่ออยู่คนเดียวจะนิ่งเฉย ไม่แสดงความรู้สึกให้ใครเห็น มีความเป็นสุภาพบุรุษ ให้เกียรติผู้หญิง ผู้สูงอายุและผู้ที่ยอ่อนแอกว่า และใช้ความรุนแรงเมื่อพบเจอความอยุติธรรม

อุปนิสัยกล้าแสดงออก มุทะลุ กล้าหาญ รักความยุติธรรม ไม่ชอบเห็นตนเองและผู้อื่นถูกเอาเปรียบ ถ้าพบจะเข้าไปขัดขวางทันที มักใช้เวลาอยู่กับกลุ่มเพื่อนสนิทให้ลืมความเหงา ยึดมั่นในศักดิ์ศรี ต้องการเปลี่ยนแปลงชีวิตไปสู่สิ่งที่ดีกว่า ดังนั้นการทำตัวเองให้เข้มแข็งเพื่อต้องการปกปิดความอ่อนแอ มีสาเหตุเกิดจากความผิดหวังที่ถูกครอบครัวทอดทิ้ง ปล่อยปละเลย เช่น พ่อแม่สนใจแต่การทำธุรกิจ พ่อแม่หย่าขาด พ่อแม่ติดยา เป็นต้น ดังนั้นการขาดความอบอุ่นจึงเป็นสาเหตุผลักดันให้วัยรุ่นพยายามสร้างตัวตนและความหมายให้เป็นที่ยอมรับจากครอบครัวและสังคมรอบข้าง ด้วยการสร้างภาพลักษณ์เป็นผู้นำ และสร้างกฎเกณฑ์การใช้ชีวิตเพื่อกำกับมาตรฐานทางจริยธรรมของตนเอง คอยตอบโต้อันตรายด้วยการใช้กำลัง จนถูกสังคมมองว่าเป็นเด็กมีปัญหา ซึ่งโลกทัศน์แห่งศักดิ์ศรีเป็นค่านิยมหลักของวัยรุ่นในภาพยนตร์ที่ยึดถือ ก่อนที่ในตอนท้ายเรื่องตัวละครจะค้นพบว่าศักดิ์ศรีคือสิ่งสมมติในความเป็นลูกผู้ชาย หากแต่การมีสติตัดสินใจและการให้อภัยต่างหาก คือเป็นคุณสมบัติสำคัญของผู้ชายอย่างแท้จริง

ดังนั้นเป้าหมายของพวกเขาคือ ความต้องการสร้างโลกในอุดมคติที่ตัวเอง กลายเป็นคนที่ถูกรักและได้รับการยอมรับ แต่ในความเป็นจริงพบว่าภาพยนตร์พา ตัวละครไปพบกับทางแก้ไขปัญหาในชีวิต ด้วยความต้องการเปลี่ยนแปลงสังคมใน ระดับมหากาณนั้นเป็นเรื่องยาก แต่การเปลี่ยนแปลงที่ง่ายคือเปลี่ยนแปลงจากตัวเอง ด้วยการปรับทัศนคติมองโลกมุมใหม่ เพื่อค้นพบสิ่งใหม่ เช่น “กัน” และ “สอง” (มิงกุเพื่อน กัน) และ “เป็ง” (วัยเป็งง) ได้พบว่าการใช้สติไม่ช่วยหยุดโต้ให้เกิดความรุนแรง คือ หนทางแก้ไขปัญหา หรือ “เบส” (ตั้งวง) มองว่าเรื่องการใช้เส้นสายเป็นเรื่องโครงสร้าง อำนาจที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ การเปลี่ยนแปลงวิธีคิดมองโลกในแง่ดีต่างหากคือทางออก

นอกจากนี้ ภาพลักษณ์ของตัวละครวัยรุ่นนหัวขบด ไม่จำเป็นต้องถูกสร้างให้ดูก้าวร้าวและ ใช้ความรุนแรง หากแต่เป็นเพียงวัยรุ่นบุคลิกเงียบขรึม เรียบเก่ง ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง จี้กังวล ต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ตกเป็นเหยื่อของความไม่รู้ ขอมทำตามสิ่งที่ผู้ใหญ่และสังคมบอก ว่าดี ไร้พลังในการต่อสู้ แต่เมื่อไหร่ก็ตามที่เขาเกิดการตั้งคำถามต่อสิ่งที่กำลังปฏิบัติหรือเชื่อตาม กรอบนั้น ว่าไม่ถูกต้อง หรือ ขัดกับความคิดเป็นเหตุเป็นผล พวกเขาพร้อมเลือกต่อต้านด้วยความคิด ตัวเองอย่างเงียบ ๆ และหาแนวทางในการต่อสู้เพื่อไปสู่สิ่งที่ดีกว่าด้วยตัวเอง จากการใช้สติปัญหา มากกว่าเลือกตอบโต้ด้วยความรุนแรง ตัวละครขบดในลักษณะนี้ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง ผ่านตัวละคร “ของ” หนุ่มวัยรุ่นชั้นมัธยมที่ไม่มั่นใจในตัวเอง สับสนระหว่างความเชื่อด้าน วิทยาศาสตร์และไสยศาสตร์ แต่สุดท้ายเขาเลือกขบดต่อต้านความเชื่อมงายไปสู่การรู้แจ้งด้วย ความคิดเชิงเหตุและผล พาตัวเองออกจากความมงายของกลุ่มเพื่อนและชาวบ้านในชุมชน ดังนั้น ตัวละคร “ของ” จึงเป็นตัวละครที่ถูกสร้างให้เป็นภาพตัวแทนคนรุ่นใหม่ผู้เชื่อมั่นในตนเองมากกว่า เชื่อสิ่งมงายที่คนบอกเล่ากันมา

1.2) วัยรุ่นใสซื่อ (The Innocent)

เป็นตัวละครผู้มีความ ไร้เดียงสา ติดอยู่ใน โลก โรแมนติกของตนเอง หรือหวาดกลัวต่อ การเผชิญหน้ากับโลกภายนอก จะรู้สึกปลอดภัยในโลกที่คุ้นเคยกับครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน ชอบใช้ชีวิตอยู่ในกรอบที่ถูกกำหนดไว้ ไม่เคยมีอิสระที่แท้จริง กลัวการถูกลงโทษเมื่อทำสิ่งที่ผิด เนื้อแท้ ของตัวละครเป็นคนมองโลกในแง่ดี พร้อมเรียนรู้ จึงกลายเป็นคุณสมบัติพิเศษที่ซ่อนอยู่ในตัวคือ การกล้าเปิดรับสิ่งแปลกใหม่ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะดีหรือร้ายก็พร้อมเผชิญหน้า และเมื่อใดเขารู้ตัวว่ากำลัง กระทำความผิด ก็จะรีบกลับตัวทำสิ่งที่ถูกต้องอยู่เสมอ ตัวละครในลักษณะนี้จึงจำเป็นต้องออก เดินทางเพื่อไปค้นหาประสบการณ์จากภายนอก ต้องเรียนรู้ความกล้าหาญผ่านบททดสอบให้เขาได้ เผชิญหน้ากับปัญหาใน โลกแห่งความจริง

จากการศึกษาพบว่าตัวละครลักษณะนี้ปรากฏในภาพยนตร์ได้แก่ “ตี” จากภาพยนตร์เรื่องเกรียนฟิคชั่น และ “หน้อย” จากภาพยนตร์เรื่องเขานกไก่ ทั้งสองเป็นวัยรุ่นชาย อายุประมาณ 17 ปี รูปร่างผอมสูง หน้าตาดี อาศัยอยู่ในจังหวัดหัวเมืองใหญ่ เช่น เชียงใหม่ และกรุงเทพฯ อยู่ในครอบครัวชนชั้นกลางมีฐานะ โรงเรียนสหศึกษาชื่อดัง

มีบุคลิกขี้กังวล ชอบจับกลุ่มอยู่กับเพื่อน หัวอ่อน ไม่มีลักษณะความเป็นผู้นำ ว่างเวลาอยู่กับกลุ่มเพื่อน แต่จะเงียบขรึมเมื่ออยู่คนเดียว เกิดจากสาเหตุถูกเลี้ยงดูอย่างเข้มงวด จึงไม่อยากทำตัวมีปัญหา แม้จะมีอุปนิสัยมองโลกในแง่ร้าย แต่มีความกล้าหาญเมื่อต้องตัดสินใจ และใจกว้าง พร้อมปรับเปลี่ยนทัศนคติถ้าเจตน์แบบที่ดี ส่วนเป้าหมายตัวละครในลักษณะนี้คือ การค้นพบศักยภาพภายในตัวเอง เช่น ความกล้าหาญ หรือ ความสามารถ ผ่านการออกจากบ้านไปเรียนรู้

ตัวละคร “ตี” ถูกนำเสนอเป็นตัวละครแบบไซชื่อ ไร้เดียงสา มองโลกในแง่ดี ก่อนกลายเป็นคนเงียบขรึม หลังสร้างความอับอายให้แก่เพื่อนผู้หญิงที่แอบชอบ ส่งผลให้เกิดปัญหาตามมากมาย อาทิ ถูกแม่เข้าใจผิดไล่ออกจากบ้าน ทำให้ตัวละครต้องออกเดินทางไปเผชิญโลกแห่งความจริง และได้ทำภารกิจเรียนรู้ จนเปลี่ยนแปลงทัศนคตินำไปสู่การเติบโตเพื่อก้าวไปสู่ความสมบูรณ์แบบในตอนท้าย

ในขณะที่ตัวละคร “หน้อย” หนุ่มหัวอ่อน ถูกนำเสนอเป็นตัวละครไร้เดียงสา ใช้ชีวิตอยู่ตามคำสั่งของครอบครัว และใช้ชีวิตตัดสินใจไม่ชอบ “อิฐ” เพื่อนใหม่ตามความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน แต่ด้วยความเป็นตัวใจดี จึงกล้าเปิดใจและพบว่า “อิฐ” คือเพื่อนที่เสียสละยอมรับผิดแทนกลุ่มเพื่อน จึงทำให้หน้อยรู้ซึ่งถึงความหมายการเป็นลูกผู้ชาย ว่าไม่ใช่แค่ให้เกียรติผู้อื่น หากต้องนึกถึงความสุขผู้อื่นก่อนตัวเอง นั่นคือคุณค่าที่แท้จริง

1.3) ตัวละครวัยรุ่นผู้สร้าง (The Creator)

เป็นตัวละครผู้มีพรสวรรค์เป็นนักสร้าง มีจินตนาการ ความลุ่มหลง และเป็นนักสู้ ซึ่งชอบการคิดค้นนวัตกรรมหรือการทำงานจากสิ่งเล็ก ๆ ในชีวิตประจำวันเพื่อไปสู่สิ่งที่ยิ่งใหญ่ มีจุดแข็งคือความทุ่มเท มุ่งมั่น สร้างผลงาน มีเป้าหมายคือการค้นพบศักยภาพ และพิสูจน์สิ่งที่เขาคิดว่าถูกต้องเพื่อต้องการให้ครอบครัวและสังคมยอมรับ

แม้บางทีโครงการที่กำลังทำจะถูกปรามาสว่าไม่ประสบความสำเร็จ หรือทุ่มเทจนเหนื่อยล้าและไม่เห็นปลายทาง แต่ถ้าเมื่อใดมีโอกาสหรือช่องทางที่เหมาะสม เขาพร้อมแสดงศักยภาพให้เป็นที่ประจักษ์ แต่จุดอ่อนของพวกเขาคือ หมกมุ่นกับการทำงานจนตัดขาดตัวเองออกจากความสัมพันธ์กับโลกภายนอก และกลัวการถูกสบประมาทว่าเป็นคนขี้แพ้ ไร้ความสามารถ

ตัวละครในลักษณะนี้พบในตัวละคร “ต๊อบ” จากภาพยนตร์เรื่องวัยรุ่นพันธุ์ล้าน โดยมียุทธศาสตร์ดังต่อไปนี้ ตัวละคร “ต๊อบ” อายุ 18 ปี หน้าตาดี รูปร่างสมส่วน มีความกระฉับกระเฉง ครอบครัวยุคใหม่ มีฐานะร่ำรวยจากการทำธุรกิจ อาศัยในกรุงเทพฯ มีบุคลิกเป็นผู้นำ มีความกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเอง ส่วนอุปนิสัย มุ่งมั่น ตั้งใจ อดทน ไม่ย่อท้อ มีเป้าหมายในชีวิต รู้ว่าตนเองต้องการอะไร ลืมความเศร้าได้เร็ว ทั้งนี้เป้าหมายของตัวละครคือ ต้องการพิสูจน์ตนเองให้ได้รับการยอมรับ จากการต่อสู้เพื่อครอบครัว

ภาพยนตร์สร้างตัวละครในช่วงต้นเรื่องให้เป็นคนไม่มีเป้าหมายชีวิตที่ชัดเจน แต่ด้วยแรงกระตุ้นจากความทุกข์ของครอบครัว ทำให้เขาเกิดความตั้งใจทำธุรกิจจากล้มลุกคลุกคลาน จนประสบความสำเร็จ สุดท้ายสามารถนำสินค้าไปขายยังร้านสะดวกซื้อทั่วประเทศ ร่ำรวยกลายเป็นมหาเศรษฐีได้ เพราะความเป็นนักสู้ไม่ย่อท้อ และได้รับคำยกย่องว่าเป็นเจ้าแกนน้อย

ดังนั้นตัวละคร “ต๊อบ” จึงถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของวัยรุ่นยุคใหม่ที่เลิกหมกมุ่นอยู่กับปัญหาตัวเอง หากแต่มีเป้าหมายและพร้อมแข่งขันกับตัวเองด้วยความมุ่งมั่นเพื่อสร้างฐานะและแผ่ความเป็นขบถอยู่ในที่ เพราะต้องการรื้อสร้างชีวิตคนรุ่นพ่อแม่ เพื่อพิสูจน์ศักยภาพของคนรุ่นใหม่ ว่าอายุไม่ใช่เป็นข้อจำกัดในการประสบความสำเร็จ

1.4) วัยรุ่นกำพร้า (The Orphan)

เป็นตัวละครผู้มีลักษณะไม่มีความมั่นใจในตัวเอง ขี้กังวล ต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ มักตกเป็นเหยื่อของความไม่รู้ ไร้พลังในการต่อสู้ มักโดนสังคมถากถางถึงพฤติกรรมไม่เข้าพวก และถูกแสวงหาผลประโยชน์ จึงทำให้ต้องการความปลอดภัยในการใช้ชีวิต แต่การจะเข้มแข็ง พวกเขาต้องผ่านกระบวนการเข้าถึงความเจ็บปวดก่อน จึงจะทำให้แข็งแกร่ง เกิดความเชื่อมั่น สามารถจัดการเพื่อหาทางออกในชีวิตได้สำเร็จ

ตัวละครในลักษณะนี้พบในภาพยนตร์เรื่อง สามชุก กับตัวละคร “วาล” และ “พัน” อายุประมาณ 15 ปี รูปร่างผอมสูง ฐานะยากจน ครอบครัวยุคเก่า มีบุคลิกเป็นผู้นำเมื่อต้องปกป้องผู้อื่น แต่ในจิตใจไม่มีความมั่นใจ อุปนิสัย รักเพื่อน จริงใจ ขาดความเฉลียว ถูกหลอกง่าย ตัวละคร “วาล” เป็นตัวละครที่อาศัยอยู่กับแม่ยากจนมีอาชีพเช่าที่ดินทำนา เขาจึงมีความกังวลต่อความไม่มั่นคง เมื่อเจ้าหน้าที่มาทวงเงินและกำลังจะยึดที่ทำกิน จึงทำให้เขาต้องหนีไปใช้ยาเสพติด เพื่อปลอบประโลมจิตใจ ส่วน “พัน” แม่ทอดทิ้งเขา หนีไปสนใจแต่สามีใหม่ ทำให้เขาเกิดความรู้สึกว่าไม่เป็นที่ต้องการ ต้องหนีไปใช้ยาเสพติด ด้วยเหตุผลเดียวกับ “วาล” แต่ท้ายที่สุดพวกเขาได้ผ่านกระบวนการเจ็บปวดถูกชาวบ้านในชุมชนรุมทำร้าย ก่อนที่จะเลิกยาเสพติด และปรับปรุงตัวเป็นคนดี ขยันทำงาน

เป้าหมายของตัวละครประเภทนี้คือ การได้รับความรักจากครอบครัวหรือสิ่งทดแทนใน ส่วนที่ขาดหาย จึงจะทำให้ตัวละครรู้สึกถูกเติมเต็ม สามารถใช้ชีวิตอย่างมีเป้าหมายและประสบความสำเร็จ

2) นางเอกประเภทชีวิต (Teen Drama)

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต ตัวละครนางเอกไม่ค่อยมีบทบาทสำคัญในการ ดำเนินเรื่อง หรือในบางเรื่องกลับไม่ปรากฏ ส่วนใหญ่นางเอกถูกนำเสนอให้เป็นตัวละคร เสริม โดยถูกนำเสนอในลักษณะ ผู้หญิงโรแมนติก (The Romantic Girls) ดังมี รายละเอียด ต่อไปนี้

2.1) ผู้หญิงโรแมนติก (The Romantic girls)

เป็นตัวละครนางเอกมีบทบาทในประเด็นความรักวัยรุ่นหนุ่มสาว(Love Interest) ให้แก่พระเอก จากการศึกษาตัวละครนางเอกปรากฏในภาพยนตร์ประเภทชีวิต จำนวน 7 เรื่อง ที่นำมาศึกษา ได้แก่ ตัวละคร “ก้อย” และ “พลอยดาว” จากเรื่อง เกเรียนพิคชั่น, “พีคิว” และ “เนม” จากเรื่องมิ่งกุเพื่อนกัน, “รุ่ง” จากเรื่องวัยเป็งง, “หลิน” จากเรื่องวัยรุ่น พันล้าน, “โอ้” “ปาน” “เดือน” และ “เก้” จากเรื่องสามชุก, “เมย์” และ “เฟื่อง” จากเรื่อง ตั้วง และ “จิบ” จากเรื่องเขชนไก่

ตัวละครนางเอกถูกสร้างให้มีลักษณะหน้าตาดี ผอมยาว อายุประมาณ 16-20 ปี กำลังเรียนอยู่ในระดับมัธยมปลายจนถึงมหาวิทยาลัย ข้อมูลครอบครัวไม่ปรากฏชัดเจน พวกเธอจะสนิทสนมกับพระเอกเพราะเรียนในโรงเรียนเดียวกัน ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์ วัยรุ่นแนวชีวิต จะให้ความสำคัญกับเรื่องราวของพระเอก กับการค้นพบความเป็น ลูกผู้ชาย ดังนั้น ตัวละครนางเอกจึงมีหน้าที่เป็นผู้หญิงที่พระเอกแอบชอบ เป็นแรงบันดาลใจ หรือเป็นผู้ให้กำลังใจเพียงเท่านั้น

ข) ตัวละครภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror Films)

จากการศึกษาตัวละครหลักวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ จำนวน 8 เรื่อง พบว่ามีการสร้างสรรค์ตัวละคร ได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1) พระเอก แบ่งย่อยออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1) วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) 1.2) วัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer) และ 2) นางเอกปรากฏ ในลักษณะเดียว ได้แก่ 2.1) วัยรุ่นแบบกำพร้า (The Orphan) ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไป

ตารางที่ 4.24 สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ

ตัวละคร	ลักษณะ	ภาพยนตร์
1) พระเอก	1.1) วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver)	- แทน (ฝากไว้ในกายเธอ) - วิญญาณรุ่นพี่ (รุ่นพี่) - โอม (School Tide) - เติร์ก (สยามสแควร์)
	1.2) วัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer)	- โอม (สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังตายน) - เดี่ยว (ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอด) - สิงห์และตึ่ง (ถูคูรอนันัน ลันตายน) - แจ็ค (เคาท์ดาวัน) - เพร็ท (ฝากไว้ในกายเธอ)
2) นางเอก	2.1) วัยรุ่นแบบกำพร้า (The Orphan)	ปรากฏในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

1) พระเอกประเภทสยองขวัญ

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์มีการสร้างตัวละครพระเอกในรูปแบบตัวละครธรรมดาสามัญ (Stock Character) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1 วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) และ 1.2 วัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.1) วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver)

จากผลการศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นไทยประเภทสยองขวัญ พบว่ามีการนำเสนอตัวละครผู้ดูแล เป็นตัวละครน่าเห็นอกเห็นใจ เอื้ออาทร รักความยุติธรรม ไม่ชอบเห็นใครถูกทำร้าย และชอบการช่วยเหลือผู้อื่น ปราศจากความเห็นแก่ตัว ไม่ชอบถูกเอาเปรียบ พร้อมจะยื่นมือเข้าช่วยเหลืออย่างสุดความสามารถ แม้บางครั้งต้องเผชิญกับความทุกข์ทรมาน จากพยายามช่วยเหลือนั้นก็ตามเพราะความเป็นคนเห็นอกเห็นใจและความเอื้ออาทร อาจนำพาให้ตัวเองเข้าไปสู่ความรู้สึกทรมาน เกิดความเสียดต่อการกระทำความคิดด้วยความไม่มีสติ ถูกทำร้าย หรือเสียชีวิตได้จากการเข้าไปช่วยเหลือผู้อื่น

ตัวละครวัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) ปรากฏอยู่ 4 ตัวละครในภาพยนตร์ 4 เรื่อง ได้แก่ ตัวละคร “แทน” จากเรื่องฝากไว้ในกายเธอ “วิญญาณรุ่นพี่” จากเรื่องรุ่นพี่ “โอม” จากเรื่อง School Tide และ “เติร์ก” จากเรื่องสยามสแควร์ ในด้านลักษณะตัวละครพระเอกแต่ละคน เป็นเพศชาย

อายุประมาณ 18 ปี รูปร่างดี ผอม สูง เป็นชนชั้นกลาง เรียนมัธยมปลาย โรงเรียนสหศึกษา ชั้นชั้นกลาง อาศัยในหัวเมืองใหญ่ ฐานะการเงินดี ตัวละครทุกคนจะอาศัยอยู่กับครอบครัว และมีความผู้นำในกลุ่มเพื่อน

บทบาทของตัวละครมีหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือ เห็นอกเห็นใจ เอื้ออาทรปกป้องและเสียสละ โดยเฉพาะกับนางเอก ไม่ว่าจะเป็น “แทน” ผู้ทำหน้าที่คอยดูแล “ไอซ์” อดีตแฟนสาวที่แอบไปมีชู้ จนต้องท้อง หรือ “วิญญานรุ่นพี่” ผู้คอยปกป้อง “ม่อน” จากการถูกฆาตกรรมปลัดกลางจากหอระฆัง หรือ “โอม” ผู้ปกป้องรุ่นน้องจากการถูกวิญญานเรื่องเล่าในโรงเรียนตามเอาชีวิต และ “เดิร์ก” ผู้คอยดูแลความรู้สึกของ “เมย์” ผู้หญิงที่เกลียดเขาอยู่ห่าง ๆ

ดังนั้นบทบาทจึงเป็นผู้เสียสละเพื่อคนที่รัก มีเป้าหมายปกป้อง ลบล้างความผิด หรือ ช่วยให้เกิดความยุติธรรม แม้ต้องเอาชีวิตเข้าเสี่ยงก็ตาม จึงจัดได้ว่าเป็นพระเอกในแบบอุดมคติ มีมาตรฐานทางจริยธรรมสูง รักเดียวใจเดียว ไม่เจ้าชู้ ให้เกียรติผู้หญิง ไม่เอาเปรียบใคร และได้รับความไว้วางใจ แต่ข้อเสียคือ เชื้อใจคนง่าย หรือคิดแต่จะช่วยเหลือผู้อื่น จนพาตัวเองไปพบกับเรื่องสุดเลวร้าย ไม่ว่าจะเป็น “แทน” ที่เชื้อใจ “เพิร์ท” เพื่อนสนิทจนถูกฆาตกรรมในตอนท้าย หรือ “รุ่นพี่” เชื้อใจคุณหมอลงไปฆ่า หรือ “เดิร์ก” เข้าไประงับเหตุวิวาทจนถูกเพื่อนเข้าใจผิดลั่นทะลุหน้าต่างตกลงมาจากตึก เป็นต้น

อนึ่งตัวละครในลักษณะนี้ แม้ถูกสร้างให้เป็นคนอบอุ่น เข้มแข็ง แต่บุคลิกภายนอกกลับดูเฉยขบถ ทั้งนี้เพราะผู้กำกับต้องการสร้างให้ตัวละครมีความลึกทางด้านอารมณ์จากปมในจิตใจ เหตุการณ์ผิดพลาดในอดีตที่ส่งผลต่อทุกขั้วทรมานจากความรู้สึกผิด เช่น “แทน” เสียใจอย่างมากเมื่ออดีตแฟนสาวเสียชีวิต หรือ “รุ่นพี่” เสียใจเมื่อรู้ว่าตัวเองถูกฆาตกรรม หรือ “โอม” เสียใจที่แต่งเรื่องโกหกจนทำให้ครูต้องฆ่าตัวตาย หรือ “เดิร์ก” สับสนกับการปรับตัวในช่วงวัยรุ่น แต่ความขัดแย้งในใจนั้นจะถูกขจัดออกตามประสบการณ์ชีวิตที่เพิ่มขึ้นในตอนท้ายเรื่อง

ดังนั้นตัวละครพระเอกประเภทนี้ จึงถูกสร้างตามขนบตัวละครพระเอก ต้องมีความเป็นสุภาพบุรุษ รักความยุติธรรม ปกป้องผู้อื่นได้ มีปมในจิตใจ โดยการทำการก๊อปปี้ช่วยเหลือผู้อื่นเป็นหนทางสู่การคลี่คลายความปมในใจ หรือความผิดพลาดในอดีตของตัวเอง

1.2) วัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer)

ตัวละครผู้ทำลาย เป็นตัวละครผู้ส่งเสริมและช่วยทำให้เกิดความแค้น ต้องการทำลายโครงสร้างไม่เป็นธรรมกับตัวเอง แม้โครงสร้างนั้นสังคมส่วนใหญ่จะเห็นด้วยก็ตาม แต่ถ้าทำให้เขาไปไม่ถึงเป้าหมาย ก็สามารถลงมือทำลายอย่างโหดเหี้ยมได้ ทั้งยังเป็นตัวละครที่มีลักษณะขัดแย้งระหว่างภายในและภายนอก บุคลิกภายนอกดูเป็นคนนุ่มนวล ถ่อมตัว มีความเป็นสุภาพบุรุษ แต่สัญชาตญาณส่วนลึกกลับเป็นคนอ่อนไหวกลัวการถูกทอดทิ้ง ต้องการได้รับความสนใจ โหยหา

ความรัก และควบคุมความโกรธของตัวเองไม่ได้ ต้องการเอาชนะ ทั้งยังซ่อนเร้นข้างด้านมืดในจิตใจ จากความอิจฉาเห็นคนอื่นดีกว่าตนเองไม่ได้ จึงพร้อมลงมือทำสิ่งผิดศีลธรรมได้ ถ้าถูกขัดขวางหรือ ปฏิเสธ

อีกมุมหนึ่งตัวละครมีความเป็นนักสู้ มุ่งมั่น ไม่สนใจความปลอดภัย หรือ อันตรายที่จะเกิดขึ้นกับตัวเอง เพราะเชื่อว่าความโกรธนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลง สร้างชีวิตให้เกิดความสมดุลด้วย พฤติกรรมด้านมืด เช่น การล่องละเมิด การทำร้ายร่างกาย การข่มขืน หรือการฆาตกรรม โดยไม่สนใจถึงผลกระทบต่อผู้อื่น จนนำพาตัวเองเข้าไปสู่พฤติกรรมทำลายตัวเองในที่สุด

ตัวละครวัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer) ปรากฏอยู่ 6 ตัวละคร ในภาพยนตร์ 5 เรื่อง ได้แก่ ตัวละคร “โอม” จากเรื่อง ลีแพรง ตอน ยันต์สังตัย (2551), “เด็ยว” จากเรื่อง ห้าแพรง ตอน หลาวชะโอน (2552), “สิงห์” จาก ฤดูร้อนนั้นฉันตาย (2556), “ติง” จากเรื่อง ฤดูร้อนนั้นฉันตาย (2556), “แจ๊ค” ในเคาทัวร์ และ “เพิร์ท” จาก ผাগไว้ในกายเธอ (2557)

ลักษณะตัวละครผู้ทำลาย (The Destroyer) ในภาพยนตร์ถูกสร้างให้มีลักษณะเป็นวัยรุ่นชาย อายุ 15-17 ปี หน้าตาดี ชนชั้นกลาง อาศัยในกรุงเทพฯ และหัวเมือง เช่น ชลบุรี กำลังเรียนชั้นมัธยมปลาย ขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว เช่น “โอม” มาจากครอบครัวนักธุรกิจที่ไม่มีเวลาให้ “เด็ยว” มาจากครอบครัวพ่อแม่แยกทางมีครอบครัวใหม่, “ติง” มาจากครอบครัวแม่เลี้ยงเดี่ยวที่เอาใจใส่แต่พี่สาว, “แจ๊ค” และ “สิงห์” มาจากครอบครัวที่เข้มงวด และ “เพิร์ท” มาจากครอบครัวที่แม่สนใจอยู่กับผู้ชายคนใหม่ ตัวละครจึงมีอุปนิสัยต้องการความสนใจ มีปมอิจฉาอยากโดดเด่น อยากเป็นที่รักของทุกคน กลัวการถูกเกลียดและถูกทอดทิ้ง จึงสร้างบุคลิกภายนอกให้เป็นสุภาพบุรุษเรียบร้อย ขี้อาย เพื่ออำพรางตัวตนภายใน มีเป้าหมายคือต้องการเป็นคนสำคัญ ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองจะแสดงพฤติกรรมด้านมืดออกมา แม้จะส่งผลให้ตัวเองถูกทำลายก็ตาม เพียงเพื่อแค่ต้องการเป็นที่รัก จนบางครั้งกลายเป็นเหตุการณ์โศกนาฏกรรมในท้ายที่สุด

อาทิ ตัวละคร “โอม” ก็กระหน่ำใช้อำนาจกลั่นแกล้งลูกสับเพื่อ จนสุดท้ายผลกระทบทำให้ต้องเสียชีวิตลง หรือ “เด็ยว” ทำตัวเป็นอันธพาลปากกอนหินใส่กระจกรถพ่อตัวเองเสียชีวิต จนต้องหนีไปบวชเณร และกลายเป็นผีเปรตในท้ายที่สุด หรือ “สิงห์” แอบรัก “จอย” เพื่อนสาวจึงแอบใส่ยานอนหลับให้เธอดื่มจนเธอเผลอเสียชีวิต หรือ “ติง” ใส่ร้ายพี่สาวเพราะแม่ให้ความรักมากกว่า หรือ “แจ๊ค” เสพยาจนสติหลุดไปล้อเลียน “เฮซุส” พ่อค้ายาจนตัวเองถูกฆ่าตาย และ “เพิร์ท” หนักมาก ตัดหาเพราะขาดความรักจากแม่ ทำให้แม่กระตังแย่งแฟนเพื่อน ทำเธอท้องและฆาตกรรมเธอ โดยจู่ร่วมกันของสาเหตุพฤติกรรมทำลายล้างของตัวละคร มาจากต้นตอปัญหาในครอบครัว และแม้พวกเขาจะพยายามแสดงพฤติกรรมด้านมืดมากเท่าไร สุดท้ายผลกระทบจากการกระทำ

เหล่านี้นั้นจะย้อนกลับมาทำลายและให้บทเรียน เพื่อควบคุมให้วัยรุ่นกลับมาประพฤติตนยึดตามครรลองที่ติงามของสังคม

ดังนั้นบทบาทตัวละครจึงมีลักษณะเป็นพระเอกปฏิลักษณ์ (Anti-Hero) เป็นตัวละครก้ำกึ่งระหว่างความดีและความชั่ว แม้จะมีภาพลักษณ์แบบพระเอก แต่กลับต้องใช้ชีวิตเพื่อเอาตัวรอดด้วยเล่ห์เหลี่ยม โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความกล้าหาญ เพื่อให้ตนเองเป็นผู้ชนะ เป็นคนสำคัญ ไม่สนว่า จะต้องโกหกหลอกลวง แลไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมา ขณะที่ตัวละครพระเอกแบบดั้งเดิม คือภาพสะท้อนในอุดมการณ์ที่เชื่อมาตั้งแต่อดีตว่า พระเอกต้องเป็นวีรบุรุษ เป็นคนดี กล้าหาญ ซึ่งคุณลักษณะแบบนี้อาจดูล้าสมัยไม่เหมาะกับโลกปัจจุบัน ที่มนุษย์ต้องใช้ชีวิตอยู่ในสังคม ที่มีแต่ความแก่งแย่ง ครอบงำด้วยกิเลสและตัณหาอย่างไม่สิ้นสุด

2) นางเอกประเภทสยองขวัญ

จากการวิเคราะห์ตัวละครนางเอกวัยรุ่นหญิงในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญจำนวน 8 เรื่อง พบว่ามีการสร้างตัวละครนางเอกในลักษณะ วัยรุ่นแบบกำพร้า (The Orphan) ปรากฏในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

2.1) ตัวละครวัยรุ่นแบบกำพร้า (The Orphan)

วัยรุ่นกำพร้าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ เป็นตัวละครในลักษณะ ผู้หญิงวัยรุ่นใช้ชีวิตรักความสันโดษ ปลีกตัวจากสังคม อยู่ในภาวะแปลกแยก (Alienation) ไม่ชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่หรือคนแปลกหน้า จมอยู่ในความระทมทุกข์ (Angst Girl) สาเหตุหลักมาจากปัญหาครอบครัวที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ ทั้งความกดดันจากการถูกความคาดหวัง หรือความต้องการความรักความสนใจ รวมถึงการสูญเสียคนในครอบครัว หรือ จากสาเหตุปัญหาชีวิตส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็น ความผิดหวังเรื่องความรัก การกระทำความผิด สิ่งเหล่านี้จึงกลายเป็นกำแพง ที่ตัวละครพยายามสร้างเพื่อปิดกั้นความเจ็บปวด และกลบกลืนด้วยความเฉยชา ไร้ความรู้สึก พวกเขาจึงมักถูกกลุ่มเพื่อนมองว่าเป็นคนแปลกแยก ผิดปกติ ทั้งที่เนื้อแท้แล้วเป็นคนจริงใจ ถ้าสนิทสนมกับใครจึงจะเปิดเผยความรู้สึกแท้จริงออกมา

ตัวละครวัยรุ่นแบบกำพร้า (The Orphan) ปรากฏใน 8 ตัวละคร จากภาพยนตร์ 6 เรื่อง ได้แก่ ตัวละคร “ฟิงก์” จากเรื่อง สี่แพรง ตอน ยันต์ตั้งตาย, “มิน” และ “จอย” จาก ฤดูร้อนนั้นฉันตาย, “บี” จากเรื่อง เคาท์ดาวน์, “ม่อน” จากเรื่อง รุ่งพี, “ไอซ์” จากเรื่อง ฝากไว้ในกายเธอ, “ปิ่น” จากเรื่อง School Tale เรื่องฝีมือยู่ว่าง และ “เมย์” จากเรื่องสยามสแควร์

ลักษณะตัวละครวัยรุ่นแบบกำพร้า (The Orphan) ในภาพยนตร์มีลักษณะเป็นวัยรุ่นหญิง กำลังเรียนชั้นมัธยมปลายอายุประมาณ 18-21 ปี อาศัยอยู่ในครอบครัวชนชั้นกลาง และกำลังศึกษาระดับมัธยมปลาย พวกเขาจะมีบุคลิกเก็บงำความรู้สึก ขาดความมั่นใจในตัวเอง ต้องการ

ความรักหรือคนเข้าใจ มีอุปนิสัยสนใจแต่ตัวเอง ครุ่นคิด ซึ่งสาเหตุพฤติกรรมเหล่านั้นเกิดจาก 2 ลักษณะ ได้แก่ 2.1.1) ครอบครัวขาดความอบอุ่น ถูกเลี้ยงดูมาในครอบครัวที่เข้มงวด คาดหวัง หรือจ ครอบครัแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ปล่อยปะ ส่งผลให้มีอุปนิสัย เก็บตัว อาทิตัวละครอย่าง “มิน” และ “จอย” สาวน้อยผู้ต้องการให้แม่เข้าใจ “ม่อน” หญิงสาวผู้ปิดตัวเพราะสูญเสียพ่อแม่ตั้งแต่ยังเด็ก “ไอซ์” สาวน้อยผู้มากรักเพราะปมขาดพ่อ บทบาทตัวละครที่แสดงพฤติกรรมแบบนี้คือ การแบกรับความ คาดหวังจากคนรอบข้างในการเป็นคนที่สมบูรณ์แบบ และมีเป้าหมายเพียงแต่ต้องการความรักและความ เข้าใจจากครอบครัวเพียงเท่านั้น ส่วนข้อ 2.1.2) ประสบเจอเหตุการณ์ร้ายแรงกลายเป็นปมรู้สึกผิด อาทิ ตัวละครอย่าง “พิงค์” หญิงสาวผู้เห็นเพื่อนถูกทำร้าย แต่กลับเพิกเฉย “บี” หญิงสาวผู้เก็บตัวจาก เหตุการณ์ขับรถชนคนตายยกครอบครัว “ปิ่น” สาวน้อยผู้เห็นเพื่อนกระโดดตึกตายต่อหน้าแต่ไม่เข้าไป ช่วย และ “เมย์” หญิงสาวผู้ถูกแฟนทิ้ง จึงไม่สนใจเพื่อนสนิท ตัวละครประเภทนี้มักมีบุคลิก นิ่งเฉยไม่สูงส่งกับใคร สาเหตุความหวาดกลัวที่ซุกซ่อนอยู่ในใจ อีกทั้งบทบาทในเรื่องคือ การ จมปลักกับความผิดตนเอง หลีกหนีปัญหา ไม่พยายามแก้ไขจนกว่าจะเกิดเหตุการณ์มาทดสอบตัว ละคร ดังนั้นเป้าหมายตัวละครคือ การเผชิญหน้ากับความผิดพลาด และเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อแสดง ความกล้าหาญต่อความผิดที่เคยก่อไว้

ซึ่งความคล้ายคลึงของตัวละครนางเอกเหล่านี้ คือ บุคลิกปลื้มตัวไม่สูงส่งกับใคร ไม่ไว้ใจ คนแปลกหน้า เชื่อมมั่นในตัวเองสูง สามารถดูแลตัวเองและผู้อื่นได้ ไม่เป็นฝ่ายขอรับความช่วยเหลือ จากพระเอกก่อน แต่จะค่อยเรียนรู้ปรับตัวรู้จักการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านการทำภารกิจ ที่บังเอิญเข้าไปเกี่ยวข้องกับทั้งดีและร้าย จนสุดท้ายยอมเปิดตัวเองออกสู่สังคมภายนอก

ค) ตัวละครภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก (Teen Romance)

จากการศึกษาตัวละครหลักวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติกจำนวน 7 เรื่อง 15 ตอนย่อย พบว่ามีการสร้างสรรค์ตัวละคร 2 ประเภทได้แก่ 1) พระเอก แบ่งย่อยออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1) วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) และ 1.2) วัยรุ่นคนรัก (The Lover) และ 2) นางเอก แบ่งย่อยออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 2.1) วัยรุ่นสาวโรแมนติก (The Romantic Girls) 2.2) วัยรุ่นวอลล์ฟลาวเวอร์ (The Wallflower) และ 2.3) วัยรุ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (The Victimized Girl) ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.25 สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก

ตัวละคร	ลักษณะ	ภาพยนตร์
1) พระเอก	1.1) วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver)	- ลีงเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก - รักมันใหญ่มาก ตอน “ใจยักษ์” - ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “โจ้” กับ “จี” - รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย” - Suck Seed ห่วยขั้นเทพ - เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ
	1.2) วัยรุ่นคนรัก (The Lover)	- เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก” และ ตอน “รอ” - รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด” - ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “พุก” กับ “ไม้” และ ตอน “เหิร” กับ “นวล” - 15+ ไอคิวกระชูด
2) นางเอก	2.1) วัยรุ่นสาวโรแมนติก (The Romantic Girls)	- ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “พุก” กับ “ไม้” “โจ้” กับ “จี” และ “โอ้เล็ก” กับ “ดีดี” - เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก” ตอน “รอ” ตอน “ใจยักษ์” และตอน “เพื่อนรัก” - Suck Seed ห่วยขั้นเทพ
	2.2) วัยรุ่นวอลล์ฟลาวเวอร์ (The Wallflower)	- ลีงเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก - เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ - 15+ ไอคิวกระชูด
	2.3) วัยรุ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (The Victimized Girl)	- รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด” ตอน “เป็นแม่ เป็นเมีย” และ ตอน “ทอมแสบ”

1) พระเอกประเภทรักโรแมนติก

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์มีการสร้างตัวละครพระเอกในรูปแบบตัวละคร
 ธรรมเนียนิยม (Stock Character) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1 วัยรุ่นผู้ดูแล
 (The Caregiver) และ 1.2 วัยรุ่นคนรัก (The Lover) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1.1) วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver)

เป็นตัวละครวัยรุ่นชาย ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก (Romantic
 Comedy) เป็นผู้ชายในอุดมคติแบบที่ผู้หญิงใฝ่ฝันหาและมีเสน่ห์ในแบบที่ผู้ชายอยากจะเป็น
 ตัวละครมีอายุตั้งแต่ 15 - 20 ปี เรียนชั้นมัธยมปลายถึงมหาวิทยาลัย ลักษณะรูปร่างผอมสูง หน้าตา
 หล่อ นิสัยดี เสียสละ อารมณ์ดี มีความสามารถด้านการเรียนและทักษะด้านกีฬา เป็นที่รักของผู้ที่ได้
 อยู่ใกล้ชิด มีความเป็นสุภาพบุรุษ ในทางกลับกันในภาพยนตร์วัยรุ่นบางเรื่อง หน้าตาของตัวละคร
 อาจจะไม่หล่อ เรียนไม่เก่ง เล่นกีฬาไม่เอาไหน มีทักษะ ความสามารถพิเศษ นิสัยดี เห็นอกเห็นใจ
 ผู้อื่น และมองโลกในแง่ดี ก็เข้าข่ายลักษณะของพระเอกแบบผู้ดูแลเช่นกัน

ในด้านความรักตัวละครในลักษณะนี้เป็นคนไม่เปิดเผยความรู้สึกให้ฝ่ายหญิงรู้ ชอบการ
 สังเกตพฤติกรรมและใช้เวลาในการพัฒนาความสัมพันธ์ มีความเป็นเหตุและผล มั่นคง รักความ
 ยุติธรรมไม่เอาเปรียบฝ่ายหญิง รักเดียวใจเดียว และยอมเสียสละ ไม่เรียกร้องให้ฝ่ายหญิงสนใจ
 มีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์เพื่อให้ฝ่ายหญิงเปิดใจ มีเป้าหมายมีคู่รัก ซึ่งตัวละครที่ปรากฏใน
 ลักษณะแรก ได้แก่ “โซน” (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) “โย” (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน
 “ใจยักษ์”) “เอื้อ” (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก รักมันใหญ่มาก ตอน “เพื่อนรัก”) ส่วนตัวละคร
 อย่าง “โจ้” (ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “โจ้” กับ “ซี”) “ม่อน” (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”)
 “เป็ด” กับ “คุ้ง” (Suck Seed ห่วยขั้นเทพ) และ “ป๊อง” (เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ) ต่างเป็นตัวละคร
 สัญลักษณ์ของความซื่อสัตย์ ในลักษณะแบบหลัง

1.2) วัยรุ่นคนรัก (The Lover)

เป็นตัวละครปรากฏได้ทั้งในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติก รักโรแมนติก และชีวิตรัก
 หมายถึงตัวละครวัยรุ่นชาย ผู้มีเป้าหมายในความรักเพื่อตอบสนองสัญชาตญาณทางเพศ ตัวละครอยู่
 ในช่วงวัยพลุ่งพล่านทางเพศ อายุ 15 - 21 ปี ศึกษาในระดับมัธยมปลายถึงมหาวิทยาลัย มีบุคลิก
 มั่นใจในตัวเอง ดูเหนียวอายในที่ แต่มีอุปนิสัยกล้าแสดงออกและเข้าอกเข้าใจความรู้สึกผู้หญิง
 ตัวละครเหล่านี้มีลักษณะโดดเด่นเรื่อง หน้าตาและการรุม ถูกใช้ป็นสิ่งดึงดูดผู้หญิง อาทิ ตัวละคร
 “ไบ๊ต” (เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ถ้าปางหนาวมาก”) “วิท” (รักจัดหนัก ตอน “ไป
 เสริมด”) “พุ” และ “ไม้ม” (ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “พุ”กับ “ไม้ม”) “เหิร” (ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “เหิร”
 กับ “นวล”) และ “ไบร์ท” (รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ”) หรือ หน้าตาอาจไม่หล่อ นิสัยสุภาพ ดูไม่มี

พิชมีภัย แต่หมกมุ่นทางเพศ เช่น “ฉลาดเลิศ” (15+ ไอคิวกระจุด) พบว่าตัวละครเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของพฤติกรรมความรักด้านลบ แม้บทบาทในเรื่องจะเป็นผู้ชายเข้าอกเข้าใจผู้หญิง แต่เป้าหมายหลักคือการหาประสบการณ์ทางเพศ ดังนั้นในตอนจบ ตัวละครมักได้รับบทลงโทษจากพฤติกรรมที่ไม่เป็นสุภาพบุรุษ ส่งผลให้ต้องเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรม ปฏิบัติตัวต่อผู้หญิงด้วยการให้เกียรติในท้ายที่สุด

2) นางเอกประเภทรักโรแมนติก

จากการศึกษาตัวละครวัยรุ่นนางเอกในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก พบว่ามีการสร้างสรรค์ตัวละครให้มีบทบาทหลายหลาย สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 2.1) วัยรุ่นสาวโรแมนติก (The Romantic Girls) 2.2) วัยรุ่นวอลล์ฟลาวเวอร์ (The Wallflower) และ 2.3) วัยรุ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (The Victimized Girl) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

2.1) วัยรุ่นสาวโรแมนติก (The Romantic Girls)

เป็นตัวละครปรากฏตัวในประเภทรักโรแมนติก ถูกสร้างภาพลักษณ์เป็นผู้หญิงในอุดมคติของผู้ชาย เป็นตัวละครที่พระเอกตกหลุมรักเมื่อแรกเห็น จากคุณลักษณะโดดเด่น ทั้งหน้าตา รูปร่าง อุปนิสัยเสน่ห์ และความสามารถที่มัดใจและสร้างความประทับใจตั้งแต่แรกเห็นแก่พระเอก สถานะของตัวละครนางเอกแบบโรแมนติก ในช่วงต้นเรื่องจะอยู่ในฐานะว่าที่คนรัก แต่เมื่อตัวละครได้ผ่านกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ กลับพบว่าตอนท้ายเรื่องพวกเธอได้เปลี่ยนสถานะกลายเป็นเพื่อนสนิทแทน อาทิ ตัวละคร “นานา” “ซี” และ “ไอ้เล็ก” (ปิดเทอมใหญ่ๆ) “ฝน” “ปลา” “นาว” “เอื้อ” (รักมันใหญ่มาๆ) หรือ “เอิน” (ห่วยขั้นเทพๆ) เหตุเพราะหลังจาก ตัวละครได้เข้าสู่กระบวนการสร้างความสัมพันธ์ในฐานะคนรักแล้ว กลับพบว่า ความรักไม่ได้เป็นเหมือนพวกเธอคาดหวัง ความสัมพันธ์เป็นสิ่งซับซ้อนและสร้างความลำบากใจ ซึ่งตัวละครนางเอกในลักษณะนี้ถูกสร้างขึ้น เพื่อให้มีบทบาทในการเรียนรู้ความแตกต่างต่อมุมมองความสัมพันธ์ชายหญิง มีเป้าหมายสะท้อนถึงจุดยืนในมุมมองของผู้หญิงว่าความรักเหมาะสมในช่วงวัยเรียนควรเป็นอย่างไร ซึ่งความรักไม่จำเป็นต้องลงเอยเป็นคู่รัก หากแต่ความรักในฐานะเพื่อนสนิท ดูเหมาะสมในวัยเรียนมากกว่า

จะมีเพียงแค่ตัวละคร “นวล” (ปิดเทอมใหญ่ๆ ตอน “เหิร” กับ “นวล”) ที่แม่คนรักจะนอกใจ แต่สุดท้ายเธอกลับให้อภัย โดยนัยสะท้อนถึงความเสียสละของผู้หญิงที่ยอมยกโทษ อันเป็นอุดมคติของผู้ชายที่อยากให้ผู้หญิงเป็น

2.2) วัยรุ่นวอลล์ฟลาวเวอร์ (The Wallflower)

เป็นตัวละครปรากฏในประเภทรักเบาสมอง หมายถึง ตัวละครวัยรุ่นผู้รู้ความต้องการอะไรในชีวิต แต่กลับมีพฤติกรรมทำตัวให้กลืนหายไปในกลุ่มเพื่อน ไม่ให้เป็นที่สนใจ ธรรมชาติ

เป็นชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว ซื่อาย และ เก็บงำความคิดของตัวเองเอาไว้ไม่บอกให้ใครรู้ใช้ ชีวิตไหลไปตามธรรมชาติ มักรู้สึกเฉยชากับสิ่งรอบข้าง ไม่ทำตัวโดดเด่น พร้อมมกกลืนหายไปเหมือนลายวอลเปเปอร์บนฝาผนังห้อง

ตัวละครลักษณะนี้แต่งกายแบบปลอดภัยตามแบบสังคมยอมรับ ยึดติดการใช้ชีวิตในรูปแบบเดิม ไม่กล้าออกนอกกรอบ บ่อยครั้งเลือกที่จะเลียนแบบการแต่งกายคล้ายเพื่อนสนิท เพราะต้องการให้ผู้อื่นเห็นว่า สามารถปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นได้ แต่เมื่อใดที่มีความรัก เธอจะเริ่มเปิดตัวเอง และกล้าเปลี่ยนแปลงออกจากกรอบ แต่ถ้าเมื่อเธอออกหัก เธอจะกลับมาซ่อนตัว เพื่อทบทวนว่าแท้จริงแล้วเธอต้องการอะไร ซึ่งในท้ายที่สุดตัวละครมักจะสมหวังในความรัก โดยพบตัวละครในภาพยนตร์ อาทิ “น้ำ” (สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก) และ “เมย์ไหน” (เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ) สองตัวละครที่มีปมด้อยด้านหน้าตา หรือมีความผิดปกติในร่างกาย เธอจึงมักทำตัวกลมกลืนกับผู้คนเพื่อไม่ให้เป็นจุดสังเกตเพราะต้องการกลบกลืนปมด้อย ตัวละครในลักษณะนี้ชื่นชอบบุคคลที่มีคุณสมบัติโดดเด่น เพื่อชดเชยปมด้อย เธอมักจะรักรุ่นพี่ นักกีฬา หน้าตาดี และมีความสามารถโดดเด่น เธอจะใช้ความรักเพื่อยอมก้าวออกมาสู่เปลี่ยนแปลงตัวเอง เมื่อรู้ว่าผู้ชายที่ชอบหันมาสนใจ ตัวละครลักษณะนี้ถูกสร้างให้เป็นสัญลักษณ์ความกล้าหาญที่ใช้ความรักเป็นแรงบันดาลใจเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเอง

2.3) วัยรุ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (The Victimized Girl)

เป็นตัวละครปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิตรัก ลักษณะเหมือนวัยรุ่นสาวทั่วไป อายุประมาณ 17 ปี เรียนชั้นมัธยมปลายในช่วงเวลาคาบเกี่ยวใกล้จบการศึกษา มีความกังวลในชีวิต จากปัญหาครอบครัว หรือปัญหาความคาดหวังในอนาคต คู่อ่อนต่อโลกและคิดว่าความรักจะช่วยให้หลุดพ้นจากปัญหาเหล่านั้น แต่ความเป็นจริงพวกเธอกลับตกเป็นเหยื่อ จากความไวเนื้อเชื่อใจผู้ชาย จนเกิดปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียนตามมา

ตัวละครเป็นสัญลักษณ์ความรักแบบไร้เดียงสา มองความรักเป็นสวยงาม ขาดการรู้เท่าทันเรื่องเพศศึกษา อาทิ ตัวละคร “แอน” (รักจัดหนัก ตอน “ไปเสมีด”) สาวมัธยมผู้กังวลต่อการสอบเข้ามหาวิทยาลัย เผลอใจไปกับคำลอบของแฟนหนุ่มจนได้เสียกัน จนความสัมพันธ์ทั้งคู่เริ่มระหองระแหงเมื่อเธอคิดว่าตัวเองตั้งครรภ์ หรือ “อึ้ง” (รักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย”) สาวมัธยมปลาย ผู้กลายเป็นคุณแม่วัยใส เพียงเพราะหลงรักหนุ่มนักกีฬาชกมวยวัยเดียวกัน ทำให้ออนาคตของทั้งคู่ไปไม่ถึงที่ฝันไว้ และ “นัท” (รักจัดหนัก ตอน “ทอมแฉิ่ง”) สาวทอมมัธยมปลาย ชะล่าใจถูกเพื่อนชายข่มขืนจนตั้งครรภ์ เธอจึงตัดสินใจทำแท้ง เพื่อไม่ยอมให้ซ้ารอยกับคุณแม่เลี้ยงเดี่ยวของเธอ

ท้ายที่สุดพบว่าลักษณะและบทบาทตัวละครนางเอกในภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก ถูกสร้างให้มีแบบฉบับของผู้หญิงในอุดมคติของผู้ชาย เป็นวัยรุ่นหน้าตาดี เรียนในชั้นมัธยม ตอนปลายถึงระดับอุดมศึกษา เชื้อมั่นในความรัก จิตใจดี มองความรักเป็นเรื่องความซื่อสัตย์ มีพื้นฐานความรัก จากความปรารถนาดี ต้องการได้รับเกียรติ ความรับผิดชอบ ต้องการความเอาใจใส่ ฉลาด และให้ความเคารพต่อผู้ชายที่ไม่มองเธอเป็นวัตถุทางเพศ จนหลงลืมป้องกันตัวเอง

ง) ตัวละครภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT)

จากการศึกษาตัวละครหลักวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก จำนวน 8 เรื่อง พบว่ามีการสร้างสรรค์ตัวละคร พระเอก และนางเอก ในลักษณะวัยรุ่นกำพร้า (The Orphan) ทุกเรื่อง ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.26 สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก

ตัวละคร	ลักษณะ	ภาพยนตร์
1) พระเอก	1.1) วัยรุ่นลูกกำพร้า (The Orphan)	ปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือกทุกเรื่อง
2) นางเอก	2.1) วัยรุ่นลูกกำพร้า (The Orphan)	

1) พระเอกประเภทเพศทางเลือก

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก มีการสร้างตัวละคร พระเอกในรูปแบบตัวละครธรรมเนียนิยม (Stock Character) ปรากฏในลักษณะเดียว ได้แก่ 1.1) วัยรุ่นกำพร้า (The Orphan) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1.1) วัยรุ่นกำพร้า (The Orphan)

ตัวละครพระเอกหลักในภาพยนตร์ประเภทเพศทางเลือก ไม่ว่าจะเป็นวัยรุ่นเกย์หนุ่ม หรือวัยรุ่นทอมสาว ทุกคนถูกนำเสนอในบทบาทวัยรุ่นกำพร้า ในตัวละครบทบาทพระเอก การเป็นลูกกำพร้า หมายถึง ตัวละครถูกรอบค้อมหรือทอดทิ้ง หรืออาศัยอยู่ในครอบครัวมีปัญหาทำให้พวกเขา เกิดรู้สึกเสมือนเป็นลูกกำพร้า ต้องใช้ชีวิตเพียงลำพัง อยู่ในภาวะสับสน นำเห็นออกเห็นใจ และกลัวการถูกทอดทิ้ง จึงต้องการใครก็ได้ที่มาให้ความรักความเอาใจใส่ ดังนั้นสภาวะนี้จึงส่งผลให้อัตลักษณ์ทางเพศโดยเฉพาะรสนิยมทางเพศของพวกเขามีลักษณะลึนไหล สามารถมีความรักต่างเพศหรือกับเพศเดียวกันได้ ถ้ามีความรู้สึกดี

ลักษณะตัวละครเหมือนวัยรุ่นผู้ชายทั่วไป อายุประมาณ 15 - 17 ปี หน้าตาดี รูปร่างสูงโปร่ง ดูแข็งแรง อาศัยอยู่ในครอบครัวชนชั้นกลาง ในกรุงเทพฯ เรียนชั้นมัธยมปลาย มีรสนิยมทางเพศที่ลึ้นไหลแบบไบเซ็กชวล (Bisexual) ปรารถนาทั้งสองเพศ ตอนแรกอาจเริ่มคบผู้หญิง แต่จะรู้สึกอึดอัดเพราะพฤติกรรมจู้จี้ หึงหวง จนรู้สึกเบื่อหน่าย และเมื่อไปเจอเพื่อนผู้ชาย ที่เข้าใจ หรือได้เห็นความดี จึงเกิดความรักประทับใจและรู้สึกอยากใกล้ชิดเพราะความเป็นเพศเดียวกัน จึงง่ายต่อการใกล้ชิด ทั้งนี้สาเหตุเกิดจากปัญหาครอบครัว การขาดความอบอุ่น การไม่มีพ่อเป็นต้นแบบ การที่แม่ใช้อำนาจบังคับลูก หรือการรังเกียจเพศที่สามภายในครอบครัว ส่งผลให้ตัวละครตกเป็นเหยื่อของการถูกทอดทิ้ง ไร้คนเหลียวแล จึงรู้สึกตัวเหมือนเป็นคนนอก เปลี่ยวเหงา และไขว่คว้าต้องการใครสักที่พร้อมเข้าใจและอยู่เคียงข้าง ดังนั้นเมื่อเขาพบเจอเพื่อนผู้ชายที่พูดคุยถูกค้อมีลักษณะอ่อนโยน จึงทำให้เขาเกิดความรู้สึกอยากเป็นผู้ปกป้องเพื่อชดเชยความรู้สึกที่ขาดหาย

เป้าหมายความรักของพระเอก คือการได้รัก และการได้ปกป้องคนรัก แต่อุปสรรคความรักจะอยู่ที่ทัศนคติเรื่องเพศของแต่ละครอบครัว บางคนอาจไม่สมหวังในความรักเพราะต้องเลือกครอบครัว เช่น “โต้ง” (รักแห่งสยาม) และ “ทอย” (Sweet Boy) ขณะที่ “กอล์ฟ” (My Bromance) “ภูมิ” (อนธการ) และ “ไนท์” (คืนนั้น Red Wine in The Dark Night) “น้ำ” (Water Boyy รักใสใสวัยรุ่นชอบ) “คิม” (Yes or No อยากรักก็รักเลย) เลือกที่จะทำตามความรู้สึกตนเองในการปกป้องคนรักและไปมีชีวิตคู่กันสองต่อสอง ด้วยการเพิกเฉยครอบครัว

2) นางเอก หรือ นายเอก ประเภทเพศทางเลือก

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์มีการสร้างตัวละครนางเอกหรือนายเอกในรูปแบบตัวละครธรรมดาสามัญนิยม (Stock Character) ปรากฏในลักษณะเดียว ได้แก่

2.1) วัยรุ่นกำพร้า (The Orphan) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

2.1) วัยรุ่นกำพร้า (The Orphan)

ขณะที่ “ผู้หญิงจะเรียกว่านางเอก” ส่วน คำว่า นายเอก เป็นชื่อ เรียกตัวละครผู้ชาย ในบทบาทของนางเอกฝ่ายหญิงในเรื่อง ตัวละครจะมีลักษณะรูปร่างตัวเล็ก บอบบาง กริยานุ่มนวลและอ่อนหวานคล้ายผู้หญิง เป็นตัวละครที่เข้าใจรสนิยมทางเพศของตัวเองว่าชอบผู้ชายมาตั้งแต่แรก ตัวละครส่วนใหญ่มีครอบครัวที่ประาะบาง พ่อแม่แยกทาง อาศัยอยู่กับแม่เลี้ยงเดี่ยว หรือพ่อแม่มีทัศนคติเชิงลบมองความรักเพศเดียวกันเป็นสิ่งผิดปกติน่ารังเกียจ ตัวละครจึงมีความรู้สึกเหมือนลูกกำพร้า โหยหาความรัก เวลาพบคนที่ถูกใจจึงพร้อมทุ่มเทความหวังใจ และ เอาใจใส่ เพื่อชดเชยความรู้สึกที่ขาดหาย

พฤติกรรมตัวละครนายเอกถูกสร้างมาให้เป็นผู้ถูกปกป้อง ในขณะที่พระเอกสวมบทบาทเป็นผู้ปกป้อง เป้าหมายในความรักของนายเอกคือการได้ครองรัก สุดท้ายความรักแบบชาย

รักชายมีทั้งสมหวังและไม่สมหวัง ทั้งนี้ตัวละครที่สมหวังแต่ความรักดูไร้อนาคต เช่น “หมึก” (Water Boyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ) “ต้ม” (อนธการ) “ไนท์” (คืนนั้น Red Wine in The Dark Night) และ “พาย” (Yes or No อายากรักก็รักเลย) หรือ ตัวละครลงท้ายด้วยความไม่สมหวังแต่ได้เรียนรู้คุณค่าความรัก เช่น “มิว” (รักแห่งสยาม) “แน็ค” (Sweet Boy สวีทบอย) “เบงค์” (พี่ชาย My Bromance) และ “พิม” (1448 รักเราของใคร) ซึ่งการเลือกวิธีจบในภาพยนตร์ประเภทนี้ สะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทย ยังไม่พร้อมที่จะยอมรับความรักกลุ่มคนเพศทางเลือก เพราะแม้พวกเขาจะประสบความสุข หรือ ได้เรียนรู้คุณค่าความรัก แต่ความรักพวกเขา ยังคงถูกรอคับและสังคมไม่ยอมรับ

จ) ตัวละครภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Road movie)

6.2 ตัวละคร

6.2.1 ตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง

จากการศึกษาตัวละครหลักวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง จำนวน 2 เรื่อง พบว่า มีการสร้างสรรค์ตัวละครพระเอกและนางเอกแบบวัยรุ่นนักสำรวจ (The Explorer) แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1) นักสำรวจแบบไร้เดียงสา (The Innocent Explorer) และ 1.2) นักสำรวจแบบลูกกำพร้า (The Orphan Explorer) ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.27 สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง

ตัวละคร	ลักษณะ	ภาพยนตร์
1) พระเอกและนางเอก	1.1) นักสำรวจแบบไร้เดียงสา (The Innocent Explorer) 1.2) นักสำรวจแบบลูกกำพร้า (The Orphan Explorer)	- หนีตามกาลิเลโอ - เพื่อนไม่เก่า

1. พระเอก และ นางเอกประเภทเรื่องราวเดินทาง

ผลการศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นไทยประเภทเรื่องราวเดินทาง จะไม่มีการแบ่งบทบาทตัวละครพระเอกนางเอกที่ชัดเจน แต่จะนำเสนอในลักษณะเพื่อนคู่หู (Buddy) หรือเป็นกลุ่มเพื่อนเพศเดียวกัน ซึ่งในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาทั้ง 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ และเรื่อง เพื่อนไม่เก่า พบการสร้างสรรค์ตัวละครแบบนักสำรวจ (The Explorer) เป็นตัวละครวัยรุ่นชายหรือวัยรุ่นหญิงที่ออกเดินทางเพื่อค้นหาตัวเอง (Self-Discovery) ผ่านทางโลกกายภาพ

ทั้งนี้วัตถุประสงค์ของการเดินทางคือ เพื่อเสาะแสวงหาชีวิตที่ดีขึ้นจากสาเหตุความไม่พอใจกับสถานะภาพการดำรงชีวิต (Status Quo) และตัวละครเชื่อว่าการออกเดินทาง เป็นวิธีการหลีกเลี่ยงปัญหาเพื่อพาตัวเองไปสู่ชีวิตที่ดีกว่า ซึ่งสิ่งที่ตัวละครได้ค้นพบในตอนท้าย อาจมาในลักษณะรูปธรรม เช่น การได้อาชีพ พบเจอกับบุคคลที่เข้ากันได้ หรือ สิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ค้นพบข้อบกพร่องตัวเอง หรือความหมายในการใช้ชีวิต เป็นต้น

ทั่วไปแล้วภาพยนตร์วัยรุ่นไทยประเภทเรื่องราวเดินทาง มีการสร้างตัวละครในลักษณะคู่หู เป็นตัวละครหลัก และตัวละครรองในการเดินทาง ซึ่งในบางเรื่อง เช่น เรื่อง เพื่อนไม่เก่า แม้มีการนำเสนอตัวละครเดินทางในรูปแบบกลุ่ม แต่จะมีตัวละครสำคัญที่โดดเด่นอยู่ 2 คนในลักษณะเป็นคู่หูเช่นเดียวกัน ในการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง พบว่า มีการสร้างประติมากรรมตัวละคร นักสำรวจ แยกย่อยได้อีก 2 ลักษณะ ได้แก่ 1.1) ตัวละครนักสำรวจแบบ ไร้เดียงสา (The Innocent Explorer) และ 1.2) ตัวละครนักสำรวจแบบ ลูกกำพร้า (The Orphan Explorer) ในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง พบว่า บทบาทตัวละครทั้ง 2 สามารถสลับสับเปลี่ยนระหว่างตัวละครหลักและตัวละครรองได้ในแต่ละเรื่องได้ อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ ตัวละครหลักคือ “เซอร์” มีบทบาทเป็น The Orphan Explorer ส่วน “นุ่น” เป็นตัวละครรอง มีบทบาทเป็น The Innocent Explorer ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนไม่เก่า ตัวละครหลักคือ “นัท” มีบทบาทเป็น The Innocent Explorer ส่วน “บาส” เป็นตัวละครรอง มีบทบาทเป็น The Orphan Explorer เป็นต้น ดังรายละเอียดลักษณะและบทบาทของการสร้างสรรค์ตัวละครในภาพยนตร์ประเภทเรื่องราวเดินทาง ต่อไปนี้

1.1 นักสำรวจแบบไร้เดียงสา (The Innocent Explorer)

เป็นตัวละครวัยรุ่นเพศชายหรือหญิง อายุ 18 -21ปี อาศัยอยู่กับครอบครัวชนชั้นกลางฐานะครอบครัวดี กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีอุปนิสัยมองโลกในแง่ดี จิตใจอ่อนโยน รอบคอบ รักเพื่อน ไม่ชอบความแตกแยก มีความจงรักภักดี ฉลาด และมักได้รับความไว้วางใจ ทั้งเป็นคนที่มีความหวัง ความเชื่อ และใช้ชีวิตเรียบง่าย มักทำหน้าที่ในการประณีประนอมและประสานความสัมพันธ์เพื่อให้การเดินทางถึงเป้าหมาย แต่มีจุดอ่อนคือ มีความเป็นเด็ก เอาใจใส่ดูแลผู้อื่นมากเกินไปจนกลายเป็นคนจู้จู้จุกจิก กลัวการถูกทอดทิ้งทำให้ต้องพึ่งพาผู้อื่นในการปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จ เชื่อคนง่ายจึงมักถูกหลอก ตัวละครในลักษณะมีเป้าหมายคือ การก้าวข้ามผ่านความเป็นวัยรุ่นไปเรียนรู้ความหมายของการเติบโต

1.2 นักสำรวจแบบลูกกำพร้า (The Orphan Explorer)

ในความหมายคำว่าลูกกำพร้าในที่นี้ ไม่ได้หมายถึงการที่ตัวละครมีครอบครัวไม่สมบูรณ์ แต่หมายถึง การที่ตัวละครมีบาดแผลในความทรงจำจากการใช้ชีวิตหรือเหตุการณ์ผิดพลาดในอดีตคอยตามหลอกหลอน ตัวละครใช้ชีวิตอย่างกดดันและเจ็บปวด จากการตกเป็นเหยื่อ

จากล้มเหลวในการเลี้ยงดู หรือมีความรู้สึกผิดภายในจิตใจ จำเป็นต้องการแสวงหาความปลอดภัยในชีวิต แต่การค้นพบพวกจำเป็นต้องเข้าสู่กระบวนการเผชิญหน้ากับความเจ็บปวดอย่างแสนสาหัส ดังนั้นจึงส่งผลให้พวกเขาถวิลหาการถูกแสวงหาผลประโยชน์ ในขณะที่ตัวละครมีจุดอ่อน กลัวการถูกถากถาง ไร้พลัง และขี้กังวล จึงมักโทษผู้อื่นที่ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือจากพฤติกรรมที่กลัวความล้มเหลวและความไม่สมบูรณ์ของตัวเอง

ลักษณะตัวละครเป็นวัยรุ่นเพศชายหรือหญิง อายุ 18 -21ปี อาศัยอยู่กับครอบครัวชนชั้นกลาง ฐานะครอบครัว ศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีอุปนิสัยเก็บตัว ไม่ไว้ใจคนแปลกหน้า มีความคิดโตเกินวัย และมั่นใจในตัวเอง พุดจาตรงไปตรงมาจนอาจทำลายความรู้สึกของคู่สนทนา เลือที่จะสร้างกำแพงป้องกันความรู้สึกตัวเองจากประสบการณ์ที่เคยผิดพลาดและถูกลงโทษ ทำให้รู้สึกว่าตนเองไร้ค่า ต้องแบกรับความกดดันจากครอบครัว จึงเป็นแรงผลักดันต้องการออกเดินทางเพื่อเข้าสู่กระบวนการแก้ไขข้อบกพร่อง โดยมีเพื่อนที่ร่วมเดินทางเป็นผู้คอยช่วยเหลือ และเป็นกระจุกสะทอนให้ตัวละครได้มองย้อนพิจารณาตนเอง

ฉ) ตัวละครภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Drama)

จากการศึกษาตัวละครหลักวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรมจำนวน 1 เรื่อง พบว่ามีการสร้างสรรค์ตัวละครได้ 2 ประเภทได้แก่ 1) พระเอก มีลักษณะเป็น 1.1) วัยรุ่นผู้ปกครอง (The Ruler) และ 2) นางเอก มีลักษณะเป็น 2.1) วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel) ดังมีรายละเอียดตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.28 สรุปลักษณะตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม

ตัวละคร	ลักษณะ	ภาพยนตร์
1) พระเอก	1.1) วัยรุ่นผู้ปกครอง (The Ruler)	ฉลาดเกมส์โกง
2) นางเอก	2.1) วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel)	

1) พระเอกประเภทโจรกรรม

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์มีการสร้างตัวละครพระเอกในรูปแบบตัวละครธรรมเนียมนิยม (Stock Character) มีลักษณะเป็น 1.1) วัยรุ่นผู้ปกครอง (The Ruler) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1.1) วิจารณ์ผู้ปกครอง (The Ruler)

เป็นตัวละครผู้เปรียบตัวเองคั่งเป็นไม้บรรทัด มีการสร้างกฎระเบียบในการชีวิตและการทำงาน พวกเขาจะไม่พอใจถ้ามีใครมาทำให้กฎระเบียบที่เขายึดถือสั่นคลอน ดังนั้นจึงกลัวความโกลาหลที่ไม่สามารถควบคุมได้ ในบางครั้งเมื่อเผชิญหน้ากับบททดสอบความเที่ยงตรงทำให้ต้องมีความอดทนต่อพยายามควบคุมตัวเองไม่ให้หลงไปกับสิ่งล่อลวงใจ อันจะนำมาซึ่งความสูญเสียการควบคุม ในบางครั้งความอหังการอาจกลายเป็นอาวุธย้อนมาทำร้ายตัวเอง ทั้งนี้ตัวละครมีภารกิจเป้าหมายคือ การจัดระเบียบชีวิตให้เกิดประสิทธิผลตอบแทนในสิ่งที่ลงทุนให้มากที่สุด

สำหรับในภาพยนตร์วิจารณ์ประเภทโจรกรรม พบตัวละครในลักษณะนี้ จากตัวละคร “แบงก์” จากเรื่อง ฉลาดเกมส์โกง ดังมีรายละเอียดตัวละคร ต่อไปนี้

“แบงก์” นุ้มวัย 17 ปี อาศัยอยู่กับแม่ฐานะยากจน ทำอาชีพรับจ้างซักอบรีดอุปนิสัยรักความยุติธรรมและความสันโดษ จนดูเหมือนคนไร้น้ำใจ เพราะเขามุ่งมั่นที่จะควบคุมตัวเองให้ตั้งใจเรียนเพื่อโอกาสในอนาคต ดังนั้นเมื่อเขาพบ “ลิน” คู่แข่งในการเรียนของตนกระทำความผิด เขาจึงตัดสินใจนำเรื่องไปฟ้องครู เพื่อให้ “ลิน” ได้รับความโทษ แต่แล้วเขาก็กลับถูกทดสอบศีลธรรม เมื่อมีเงินล้านมาล่อใจให้เขาสมยอมต่อการสมรู้ร่วมคิดโกงข้อสอบ ดังนั้นเมื่อคนรักษากฎกลับมาทำผิดเสียเอง จึงทำให้เขาจดจำลึกจนยากที่จะกลับตัว

2) นางเอกประเภทโจรกรรม

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์มีการสร้างตัวละครพระเอกในรูปแบบตัวละครธรรมเนียนิยม (Stock Character) มีลักษณะเป็น 2.1) วิจารณ์หัวขบถ (The Rebel) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

2.1) วิจารณ์หัวขบถ (The Rebel)

ตัวละครวิจารณ์หัวขบถในภาพยนตร์ประเภทโจรกรรม จะมีความแตกต่างจากตัวละครหัวขบถในภาพยนตร์ประเภทชีวิต คือเน้นการใช้ความฉลาดหลักแหลมเป็นเครื่องมือในการต่อต้านระบบ มากกว่าการใช้พลังกำลังเข้าต่อสู้ ทั้งยังมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเท่าเทียม ในขณะที่ประเภทชีวิตจะเน้นการขบถต่อต้านการข่มเหงที่ไม่เป็นสุภาพบุรุษ และมีเป้าหมายในการทำความเข้าใจความหมายลูกผู้ชาย

สำหรับในภาพยนตร์วิจารณ์ประเภทโจรกรรม พบตัวละครในลักษณะนี้ จากตัวละคร “ลิน” ในเรื่องฉลาดเกมส์โกง ดังมีรายละเอียดตัวละคร ต่อไปนี้

“ลิน” สาววัย 17 ปี อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ครอบครัวชนชั้นกลางกับพ่อเลี้ยงเดี่ยวผู้ประกอบอาชีพครูรายได้ปานกลาง เธอได้รับทุนเรียนจากสถาบันเอกชนชื่อดังระดับมัธยมปลาย อันเป็นโอกาสในการต่อยอดและยกระดับสถานะในอนาคต “ลิน” จึงมุ่งมั่นตั้งใจเรียนให้เก่งเพื่อพ่อ

แต่สุดท้ายเธอกลับรู้สึกเหมือนถูกหักหลังเมื่อรู้ว่าพ่อต้องจ่ายแป๊ะเจี๊ยะแก่โรงเรียน ไม่ใช่รับทุนเรียนฟรี เธอจึงรู้สึกถึงความไม่ยุติธรรมถูกเอาเปรียบ เมื่อสบโอกาสจึงวางแผนแก้แค้นต่อระบบการศึกษา ด้วยการใช้จ่ายความฉลาดหาเงินช่วยเพื่อนนักเรียน โกงข้อสอบเพื่อสร้างความเท่าเทียม จนเธอถูกกีดกันกลายเป็นหนึ่งในระบบทุนนิยม มุ่งหาเงินด้วยการทำผิด ละทิ้งศีลธรรม จนสุดท้ายถูกจับได้ หลังจากได้สติจึงยอมสารภาพความผิด พร้อมปรับปรุงตัวกลับไปเป็นนักเรียนธรรมดาอีกครั้ง สุดท้ายทำให้เธอเรียนรู้ว่าระบบทุนนิยม แม้จะสร้างความไม่เท่าเทียมและทุจริตขูดเนื้อคนจน แต่ยังไม่น่ากลัวเท่า ความไม่รู้จักพอของมนุษย์ ดังนั้นในตอนท้าย เธอจึงตระหนักว่าการปฏิบัติตนให้อยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมเป็นหนทางที่ถูกต้องสำหรับการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

สรุปชนตัวละครในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ

จากลักษณะร่วมและบทบาทของตัวละครพระเอกและนางเอกในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท พบว่ามีการนำเสนอชนตัวละครพระเอกและนางเอกอยู่ 2 ประเภทหลัก ได้แก่ พระเอก-นางเอก และพระเอก-นางเอกระทมทุกข์ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1. พระเอก (Hero)

ชนตัวละครในลักษณะนี้มีความเป็นพระเอกแบบดั้งเดิม (Traditional Hero) หมายถึงเป็นวัยรุ่นผู้มีลักษณะเป็นผู้นำ มีความเป็นสุภาพบุรุษ กล้าหาญ ทำหน้าที่ดูแล ปกป้อง เห็นอกเห็นใจผู้อ่อนแอ และคนในครอบครัว ทั้งยังให้เกียรติผู้หญิง เคารพกฎในระเบียบ และให้ความสำคัญระหว่างความสัมพันธ์และมิตรภาพ ซึ่งเป็นคุณลักษณะพื้นฐานร่วมกันของตัวละครประเภทนี้ โดยในภาพยนตร์แต่ละประเภทมีการสร้างสรรค์ลักษณะตัวละครให้มีความแตกต่างเพื่อให้สัมพันธ์กับชนภาพยนตร์ในแต่ละประเภท เพื่อตอบสนองผู้ชมวัยรุ่นในหลากหลายกลุ่ม เช่น ประเภทชีวิตเป็นวัยรุ่นใสซื่อ (The Innocent) วัยรุ่นผู้สร้าง (The Creator) ที่มุ่งจัดการแก้ไขปัญหาชีวิต หรือประเภทสยองขวัญเป็น วัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) ผู้ปกป้องคนรักจากภัยอันตราย หรือ ประเภทรักโรแมนติก เป็นวัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) จิตใจของคนรัก หรือประเภทเรื่องราวเดินทาง เป็นนักสำรวจแบบไร้เดียงสา (The Innocent Explorer) ผู้ต้องช่วยเหลือเพื่อนให้ค้นพบความหมายชีวิต และเรียนรู้มิตรภาพ เป็นต้น

พระเอกระทมทุกข์ (Angst Hero)

ถ้าพระเอกแบบดั้งเดิมถูกแทนป็นสีขาว พระเอกผู้ทำลาย (The Destroyer) คงเป็นสีเทา เพราะตัวละครถูกสร้างให้มีลักษณะเป็นพระเอกปฏิลักษณ์ (Anti-hero) มีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างเป็นคนดีและคนร้าย ตัวละครมีภาพลักษณ์ภายนอกใสซื่อเป็นสุภาพบุรุษ แต่ภายในกลับเต็มไปด้วย

ความอิจฉา ความโกรธ เกรี้ยวกราด ไม่พอใจต่อผู้อื่น สาเหตุเกิดจากความขมขื่นเพราะปัญหาครอบครัว ขาดการดูแลเอาใจใส่ ทำให้ตัวละครต้องหลงผิด เพราะต้องการความรักมาเติมเต็ม จึงพยายามทำทุกอย่างแม้เป็นสิ่งผิดก็เพื่อให้ตนเองกลายเป็นคนสำคัญ ทั้งนี้พระเอกผู้ทำลายมีการสร้างสรรค์ลักษณะให้มีความแตกต่างเพื่อให้สัมพันธ์กับขนบภาพยนตร์ในแต่ละประเภท เช่น ประเภทชีวิตเป็นวัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel) หรือ วัยรุ่นลูกกำพร้า (The Orphan) ผู้ใช้ชีวิตหลงทางกับค่านิยมและยาเสพติด หรือ ประเภทของขวัญเป็นวัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer) ผู้ใช้ความอิจฉาทำลายผู้อื่นและตนเอง หรือประเภทรักโรแมนติกเป็นวัยรุ่นคนรัก (The Lover) ผู้ใช้ความใคร่ทำลายความสัมพันธ์ และสุดท้ายประเภทโจรกรรมเป็นวัยรุ่นผู้ปกครอง (The Ruler) ผู้ถูกล่อลวงให้เปลี่ยนจากคนดีกลายเป็นคนร้าย เป็นต้น

2. นางเอก (Heroine)

เป็นตัวละครถูกสร้างให้เกี่ยวข้องกับความรัก (Love interest) มีบทบาทสำคัญเป็นหนึ่ง ในตัวละครผู้สร้างแรงบันดาลใจให้กับพระเอกในภาพยนตร์เกือบทุกประเภท ขณะที่ในประเภทรักโรแมนติก ถ้าตัวละครนางเอกเป็นตัวเดินเรื่องเป้าหมายหลักของเธอก็คือการสมหวังในความรัก ตัวละครในลักษณะนี้จะมีควมไร้เดียงสาเรื่องความรัก มองความรักในเชิงบวก สามารถใช้ความรักในการสร้างแรงบันดาลใจแก่ตนเองและผู้อื่น โดยตัวละครนางเอกถูกสร้างสรรค์ให้มีลักษณะภายนอกพร้อมกัน คือ เป็นหญิงสาว อายุ 15 - 18 ปี หน้าตาดี ผิวขาว ผอมยาว เรียบร้อย หากแต่อุปนิสัยอาจมีความแตกต่างตามขนบภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ เช่น ในประเภทชีวิต เป็นตัวละครแบบวัยรุ่นโรแมนติก (Romantic girl) เป็นตัวละครเสริมมีหน้าที่ให้กำลังใจพระเอกและมักเปิดเผยความรู้สึกตรงไปตรงมา ขณะที่ประเภทรักโรแมนติก ถ้านางเอกเป็นตัวหลัก จะมีลักษณะแบบวัยรุ่นวอลล์ฟลาวเวอร์ (The Wallflower) คือมีความเขม้ขมอาย ไม่เปิดเผยความรู้สึก มีบทบาทเป็นสาวน้อยผู้แอบรักรุ่นพี่ และมีภารกิจด้านความรัก เพื่อไปสู่เป้าหมายในการสมหวังในชีวิตรัก

นางเอกระทมทุกข์ (Angst heroine)

เป็นตัวละครผู้ตกเป็นเหยื่อจากครอบครัว มีลักษณะคล้ายลูกกำพร้า ขาดการเอาใจใส่ โหยหาความรัก รู้สึกกดดันต้องแบบรับภาระครอบครัว ส่งผลให้กลายเป็นคนเก็บความรู้สึก มีบุคลิกนิ่งเฉย โดดเดี่ยวตัวเองจากสังคม ไม่ชอบการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เพราะกลัวความผิดหวัง หรือตกเป็นเหยื่อถูกหลอกได้ง่ายในภาพยนตร์พบว่ามีการนำเสนอตัวละครวัยรุ่นลูกกำพร้า (The Orphan) ร่วมกันในภาพยนตร์อยู่ 3 ประเภท ได้แก่ 1) ประเภทเพศทางเลือก 2) รักโรแมนติก และ 3) เรื่องราวเดินทาง ในลักษณะวัยรุ่นผู้มีปัญหาครอบครัวถูกทอดทิ้งอยากได้ความรัก และต้องการพิสูจน์ตัวเองให้ประสบความสำเร็จในเรื่องงานหรือความรัก โดยมีการสร้างสรรค์ความระทมทุกข์ใน

รูปแบบที่ต่างออกไปตามประเภทภาพยนตร์ เช่น ประเภทของขวัญ เป็นวัยรุ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (The Victimized Girl) จากคัมภีร์ของผู้ชาย กลายเป็นเหยื่อถูกล่อลวงด้วยความรัก ส่วนประเภทโจรกรรม วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel) เป็นเหยื่อของความเหลื่อมล้ำไม่พอใจในความเป็นอยู่ ต้องการต่อสู้ เพื่อให้ได้รับความเท่าเทียม

4.5 ฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ (Setting)

ในการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภท พบว่านำเสนอสถานที่หลัก ใน 3 พื้นที่ ได้แก่ โรงเรียน บ้าน และสถานที่ภายนอก อันเป็นพื้นที่หลักปรากฏร่วมกันใน ภาพยนตร์วัยรุ่นทุกประเภท โดยแต่ละสถานที่มีการสื่อความหมายและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น โรงเรียนเป็นพื้นที่ของการใช้อำนาจ บ้านเป็นพื้นที่ความทุกข์ และสถานที่ภายนอกเป็นพื้นที่ อิสระแสวงหาประสบการณ์ ดังมีผลการวิเคราะห์ ต่อไปนี้

ก) ฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama)

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต เรื่องราวส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับ การต่อสู้กับปัญหาในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ทั้งเรื่องส่วนตัว ครอบครัว และความรัก ดังนั้นพื้นที่ส่วนใหญ่ วัยรุ่นถูก การใช้เวลาไปกับสถานที่ โรงเรียน บ้าน และสถานที่ภายนอกในวัยหยุดพักก่อน หรือหลังเลิกเรียน ในการทำกิจกรรมส่วนตัว โดยสถานที่เหล่านั้นต่างถูกสร้างความหมายต่อกระบวนการเติบโตของ วัยรุ่นในการหาวิธีแก้ไขปัญหา

พบว่าทั้งสถานที่ โรงเรียน บ้าน และสถานที่ภายนอก ต่างถูกให้ความหมายในการ ผลักดันวัยรุ่นต้องเดินทางเพื่อเปลี่ยนแปลงตนเองในสถานที่ภายนอกบ้าน เพราะเป็นพื้นที่อิสระ วัยรุ่นสามารถเป็นตัวของตัวเองได้มากที่สุด เพราะ โรงเรียน หรือบ้าน ต่างเป็นพื้นที่ควบคุม ลงโทษ และปล่อยปะละเลย อันสะท้อนให้เห็นว่าผู้สร้างยังคงมองว่า การออกไปผจญภัยในโลกภายนอก เป็นส่วนสำคัญในต่อพัฒนาการวัยรุ่น โดยเฉพาะการค้นพบตัวตน ความหมายในการใช้ชีวิต และ มิตรภาพระหว่างเพื่อน ทั้งนี้ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต นำเสนอความหมายของพื้นที่ได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ได้แก่ โรงเรียน เป็นพื้นที่ในการใช้อำนาจในด้าน บวกและด้านลบของครูและนักเรียน 2) พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน เป็นพื้นที่ ไร้อำนาจสำหรับวัยรุ่น และ 3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่ ค้นหาประสบการณ์ชีวิต พื้นที่แสดงอาณาเขต และพื้นที่เปิดเผยความจริง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม

โรงเรียน ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิตไม่ได้ถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่ในด้านการเรียน การสอน หากเป็นพื้นที่แห่งการใช้อำนาจใช้ควบคุมพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของวัยรุ่นจากกฎระเบียบ

ข้อบังคับผ่านตัวละคร ผู้อำนวยการ คุณครู และนักเรียนด้วยกัน เพื่อสร้างความเป็นอื่น (Otherness) และกำจัดนักเรียนผู้มีความแตกต่างจากคนอื่น แต่ในขณะที่เดียวกัน โรงเรียนยังถูกใช้เป็นพื้นที่ จัดเทศกาลพฤติกรรมนักเรียนให้มีคุณสมบัติพึงประสงค์อยู่ในระเบียบวินัยและเป็นคนดีของสังคมผ่านการใช้กฎระเบียบและข้อบังคับเช่นกัน

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต ไม่ปรากฏว่าโรงเรียนเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะโรงเรียนในหัวเมืองใหญ่ เช่น กรุงเทพฯหรือเชียงใหม่ แต่กลับถูกนำเสนอในเชิง การควบคุมพฤติกรรมและลงโทษนักเรียน ในมิติของการใช้อำนาจในพื้นที่ควบคุมปรากฏใน สถานที่ เช่น ห้องผู้อำนวยการ ห้องพักครู ห้องเรียน หรือพื้นที่ในอาณาเขตโรงเรียนที่อยู่ภายใต้ การสอดส่องดูแลอย่างทั่วถึงผ่านการใช้อำนาจในพื้นที่ ด้วยการกำหนดบริบทขอบเขตและถูกใช้ อย่างเป็นขั้นตอนด้วยเหตุและผลอย่างชัดเจน เริ่มตั้งแต่ การดักเตือนจากครูประจำชั้น ถ้าปรากฏ ความผิดซ้ำจะถูกเรียกผู้ปกครองเข้าพบผู้อำนวยการเพื่อแจ้งปัญหาและถูกทำทัณฑ์บน แต่ถ้ายัง ผ่าฝืนซ้ำจะถูกไล่ออก เพราะโรงเรียนเหล่านี้ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์มากกว่าที่จะห่วงใยแก้ไข ปัญหาให้นักเรียน จึงใช้วิธีการกำจัดนักเรียนให้ออกจากพื้นที่ด้วยการไล่ออก ซึ่งปรากฏในเรื่อง วัยเป็งง และมิงกูเหมือนกัน

เป็นเรื่องที่น่าแปลกว่า ไม่พบการนำเสนอหน้าที่ของโรงเรียนในการสร้างมาตรการดูแล ปัญหานักเรียน ไม่ว่าจะเป็นการให้คำปรึกษา การพบปะครอบครัว การช่วยเหลือด้านการเรียน และ เรื่องส่วนตัวมากนัก ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทที่บกพร่องของโรงเรียนในยุคปัจจุบัน อีกทั้ง ภาพยนตร์ยังสร้างภาพให้ตัวละครคุณครู กลายเป็นตัวละครตลกไร้ความน่าเชื่อถือ เช่น “ครูแดงต้อย” ผู้ซึ่งชังนักเรียน ถูกถอดบทมาจากตัวละครนางอิจฉาในละคร โทรทัศน์ (เกรียนฟิคชั่น) คุณครูภาษาไทยผู้ไม่รู้จักกาลเทศะ (วัยเป็งง) หรือ คุณครูวิทยาศาสตร์ผู้คอยดำเนินนักเรียนถึงความ มงายกับเรื่องรำแกบ่น (ตั้งวง)

หรือนำเสนอบทบาทหน้าที่ของครูให้กลายเป็นผู้สร้างความเหลื่อมล้ำ เช่น “ครูแดงต้อย” ผู้คอยแต่ยกย่องนักเรียนหน้าตาดีและมีความสามารถ และคอยกดขี่นักเรียนที่เป็นตัวปัญหา (เกรียน ฟิคชั่น)

นอกเหนือจากมิติการใช้อำนาจควบคุมโดยคุณครูแล้ว ในมิติการใช้อำนาจของวัยรุ่นใน โรงเรียนปรากฏในลักษณะเป็นพื้นที่การก่อกวนแกล้ง เพื่อแสดงอำนาจกระทำต่อนักเรียนผู้อ่อนแอ กว่า สะท้อนถึงความอยากเป็นผู้ใหญ่ของวัยรุ่น สะท้อนความต้องการมีตัวตน ด้วยการเลียนแบบ บทบาทของคุณครู ด้วยวิธีการก่อกวนแกล้งให้อับอายด้วยประทุษวาจา การทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอื่น หรือทำร้ายให้เจ็บตัวเพื่อกำจัดให้ออกจากพื้นที่ สาเหตุส่วนใหญ่เกิดจากความต้องการสร้างความเป็นอื่นให้แก่ผู้มีพฤติกรรมและทัศนคติที่ไม่เข้าพวกกับตนเอง ทั้งนี้พบว่าพื้นที่ก่อกวนแกล้งใน

โรงเรียนปรากฏในสถานที่ 2 ลักษณะได้แก่ สถานที่ปิด อาทิ ห้องน้ำและสถานที่เปิด อาทิ โรงอาหาร ทางเดินระหว่างตึกเรียน โดยกลุ่มนักเรียนเหล่านั้นจะมีการใช้พื้นที่และการสร้างความหมายในสถานที่ทั้งสองแห่งนั้นให้มีความแตกต่างกัน

สถานที่ห้องน้ำเป็นพื้นที่ที่ปิด ตั้งอยู่ในบริเวณลับตา อยู่นอกเหนือเขตการควบคุม เช่น ด้านหลังตึกเรียน หน้าที่ของพื้นที่ถูกใช้เพื่อการกลั่นแกล้งในลักษณะการใช้กำลังข่มเหงกัน เช่น การรุมทำร้ายนักเรียนที่ไม่ชอบหน้า (มีงูเพื่อนกันและตั้งวง) ข่มเหงเพื่อกรรโชกทรัพย์ (สามชุก) หรือใช้วางแผนเพื่อจะทำร้ายส่งตรงกันข้าม (เขาชนไก่) เป็นต้น ในขณะที่สถานที่เปิดอย่างโรงอาหาร ทางเดินระหว่างตึกเรียน ที่มีคนพลุกพล่านถูกใช้เป็นพื้นที่ที่กลั่นแกล้งเพื่อสร้างความอับอาย ด้วยวิธีประทุษวาจา พุดจาล้อเลียนส่อเสียดเพื่อสร้างให้อีกฝ่ายกลายเป็นตัวตลกถูกมองด้วยสายตาเป็นอื่น เช่น ถูกล้อเลียนและหัวเราะเยาะว่าเป็นติดยา (สามชุก) ถูกข่มขู่ให้อับอายต่อหน้าผู้หญิง (มีงูเพื่อนกัน) หรือ ถูกล้อเลียนให้เป็นตัวตลก (ตั้งวง)

นอกจากนี้ความหมายโรงเรียนยังถูกนำเสนอเป็นพื้นที่ในเชิงบวกด้วยการเป็นพื้นที่เยียวยา โดยเฉพาะโรงเรียนในต่างจังหวัด อาจมาจากบริบทความเป็นพื้นที่ในต่างจังหวัดที่ผู้คนอยู่อาศัยกันแบบถ้อยทีถ้อยอาศัย เห็นอกเห็นใจกัน ผ่านตัวละครคุณครู ผู้อาสาใช้พื้นที่โรงเรียนเป็นสถานบำบัดนักเรียนที่ติดยาเสพติด เพื่อขัดเกลาให้นักเรียนกลับมาเป็นคนดี (สามชุก) สะท้อนให้เห็นถึงภารกิจสำคัญของโรงเรียนเปรียบเหมือนบ้านหลังที่สองมีหน้าที่อบรมสั่งสอนแทนพ่อแม่ สอดคล้องกับความคิดของคนทั่วไปที่คาดหวังการทำหน้าที่ของโรงเรียนในเชิงอุดมคติ

ขณะเดียวกันในภาพยนตร์บางเรื่อง มีการนำเสนอพื้นที่ในโรงเรียนเพื่อสร้างการเชื่อมโยงระหว่างตัวละคร เพื่อสร้างมิตรภาพ ความสนิทสนม การเปิดใจเรียนรู้ และการปรับทัศนคติเพื่อลดทิวติ้อีกฝ่ายลง ผ่านการทำกิจกรรมในสถานที่ อาทิ สนามฟุตบอล (มีงูเพื่อนกัน) และสถานที่ฝึกกรด.(เขาชนไก่) เป็นพื้นที่ให้ตัวละครได้ใช้เวลาร่วมกัน ทำกิจกรรมในการแสดง ความมีน้ำใจ ความเสียสละ และความเป็นสุภาพบุรุษออกมา ซึ่งนอกเหนือจากการสร้างความสัมพันธ์แล้ว ยังเป็นพื้นที่ในการพัฒนาทักษะ โดยเฉพาะความสามารถด้านการแสดงผ่านกิจกรรม อาทิ การแสดงละครเวที การเต้นรำ (เกรียนฟิคชั่น) หรือการเล่นดนตรี (วัยเป็งง) ทำให้เหล่าวัยรุ่นได้เรียนรู้ศักยภาพในตัวเอง เกิดความมั่นใจในการใช้ชีวิต รู้จักการแก้ไขปัญหาในการทำงาน และหน้าที่ความรับผิดชอบ แต่ส่วนมากจะพบการใช้พื้นที่ในลักษณะนี้ตามโรงเรียนระดับหัวเมืองใหญ่อย่าง กรุงเทพฯ หรือเชียงใหม่เท่านั้น

พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว

บ้าน ถ้าโลกแห่งความจริงบ้าน คือพื้นที่แห่งความรัก ความอบอุ่นผ่านการดูแล สั่งสอนด้วยความเอาใจใส่ ทว่าในภาพยนตร์ประเภทชีวิต บ้านคือสถานที่ขาดแคลนความรัก ไร้การเหลียว

แต่สำหรับวัยรุ่น ภายใต้สังคมไทยในยุคปัจจุบัน ทำให้วัยรุ่นรู้สึกตัวเหมือนคนแปลกแยก จนส่งผลกระทบต่อจิตวิทยาและพฤติกรรม ในภาพยนตร์พบการสร้างความหมายของบ้าน คือ “พื้นที่ไร้ตัวตนสำหรับวัยรุ่น” เป็นเพียงสถานที่ใช้หลับนอนไร้การเหลียวแลจากพ่อแม่ เพราะมัวมุ่งแต่ทำงานหาเงิน หรือ หย่าร้างไปสร้างครอบครัวใหม่ ทำให้ลูกรู้สึกตัวเองเป็นส่วนเกิน สิ่งเหล่านี้สะท้อนปัญหาของครอบครัวไทยในระบบทุนนิยม พ่อแม่อ้างแต่ปัญหาส่วนตัวจนละเลยการดูแล อีกทั้งวัยรุ่นเองกลับไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้ ต้องทำตามสิ่งที่พ่อแม่สั่งราวกับว่าเขาไม่มีตัวตนและความสำคัญ ปัญหาเหล่านี้จึงส่งผลให้วัยรุ่นต้องไปใช้พื้นที่ภายนอกบ้าน เพื่อแสดงการมีตัวตน ในภาพยนตร์พบว่า พื้นที่ไร้ตัวตนของวัยรุ่นเกิดจากสภาพปัญหาอยู่ 3 รูปแบบ ได้แก่

1) ปัญหาด้านเศรษฐกิจ เช่น พ่อแม่ทำแต่งงานปล่อยปะลูก ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกุเพื่อนกัน สามชุก และ วัยรุ่นพันล้าน 2) ปัญหาด้านการเมือง เช่น พ่อแม่สนใจแต่เรื่องการเมือง ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง ตั๋งว่ง และสามชุก และ 3) ปัญหาด้านครอบครัว เช่น แม่มีสามีใหม่ หรือครอบครัวหย่าร้าง ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกุเพื่อนกัน วัยเป็งง เกรียนฟิคชั่น และสามชุก

จากปัญหาทั้งสามรูปแบบเหล่านี้ ผลักดันให้ตัวละครวัยรุ่นไม่ต้องการอยู่บ้าน เพราะพวกเขาถูกทอดทิ้งให้เหมือนไม่มีตัวตนอยู่ในบ้าน และส่งผลกระทบต่อจิตวิทยาและพฤติกรรมของวัยรุ่น ให้กลายเป็นคนก้าวร้าวเพราะต้องสร้างเกราะป้องกันความอ่อนแอและเรียกร้องความสนใจต้องการความรัก คนเอาใจใส่ วัยรุ่นจึงเลือกใช้เวลาอยู่กับเพื่อน อยู่ภายนอกบ้านเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตที่ครอบครัวไม่ได้สอน แม้จะต้องเอาชีวิตเข้าเสี่ยงแต่ก็คุ้มค่าเพราะได้เรียนรู้สิ่งแปลกใหม่ เช่น การเรียนรู้ความหมายของมิตรภาพลูกผู้ชาย (มิ่งกุเพื่อนกัน, วัยเป็งง และ เขาชนไก่) ความรักของเพื่อน (เกรียนฟิคชั่น) ความเชื่อมั่นในตัวเองไม่มงมาย (ตั๋งว่ง) วิธีการทำธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ (วัยรุ่นพันล้าน) และ การเอาชนะใจตนเอง (สามชุก)

พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น

สถานที่ภายนอก ดูเหมือนว่าเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้สำคัญในช่วงชีวิตวัยรุ่นก่อนก้าวเข้าสู่วัยทำงานที่ไม่ใช่โลกแห่งอุดมคติ หากแต่ในโลกแห่งความจริงเต็มไปด้วยบททดสอบแฝงไปด้วยประสบการณ์ล้ำค่าแตกต่างแถมุมที่หาไม่ได้จากในโรงเรียนและบ้าน ทั้งนี้ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิตมีการสร้างความหมายของสถานที่ภายนอกอยู่ 3 ประเภท ได้แก่ 1) พื้นที่ประสบการณ์ชีวิต 2) พื้นที่แสดงอาณาเขต และ 3) พื้นที่เปิดเผยความจริง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1) พื้นที่ประสบการณ์ชีวิต ประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในช่วงชีวิตวัยรุ่น ช่วยฝึกให้เติบโตต้องผ่านบทเรียนลองผิดลองถูกในโลกแห่งความจริง ปัญหาและอุปสรรคจะพาตัวละครค้นพบทั้งข้อบกพร่องของตัวเองและศักยภาพที่ซ่อนอยู่ รวมถึงค้นพบและเข้าใจสัจธรรมในความจริง แตกต่างจากในรั้วโรงเรียนหรือพื้นที่ภายในบ้าน จนต้องหันมาทบทวนข้อบกพร่องของตน เพื่อ

เรียนรู้และก้าวไปสู่การใช้ชีวิตไปสู่เป็นผู้ใหญ่ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง วัยรุ่นพันล้าน สถานที่่านการค้าในกรุงเทพฯ เป็นพื้นที่ฝึกฝนความรู้ทางธุรกิจแก่ “ต๊อบ” ในการทดลองทำธุรกิจ รวมไปถึงได้เรียนรู้เล่ห์เหลี่ยมกลโกงของพ่อค้าที่หน้าไหว้หลังหลอกได้เป็นอย่างดี จนทำให้เขาประสบความสำเร็จในท้ายที่สุด หรือ ในภาพยนตร์เรื่องเกรียนฟิคชั่น พื้นที่ธุรกิจย่านท่องเที่ยวเมืองพัทยาอย่าง ร้านบาร์อะโกโก้ ทำให้ “ตี้” ได้พบกับเพื่อนใหม่ที่ทำให้เขาได้เรียนรู้ประสบการณ์เรื่องความไว้วางใจ หรือ ร้านอาหารคาเฟ่ ทำเขาค้นพบความสามารถด้านการเล่นตลก

แต่สุดท้ายแล้ว ภาพยนตร์นำเสนอโลกแห่งความเป็นจริง เต็มไปด้วยผลประโยชน์และการหักหลัง เป็นประสบการณ์ที่ไม่มีสอนในตำรา ต่างจากโลกเดิมที่ตัวละครคุ้นเคย ต้องพยายามเอาชีวิตให้รอดเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ที่ล้ำค่าและได้รู้จักตัวเองอย่างแท้จริง

2) พื้นที่แสดงอาณาเขต เพราะสถานที่โรงเรียนและบ้านไม่ใช่พื้นที่อิสระที่วัยรุ่นจะครอบครองหรือทำได้ตามใจ ดังนั้นพวกเขาจึงต้องการพื้นที่อิสระ อาทิ พื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่ที่สามารถแอบอ้างสิทธิ ด้วยการแสดงอาณาเขตแสดงความเป็นเจ้าถิ่น สะท้อนถึงความต้องการเพื่อใช้อำนาจสร้างตัวตนให้เป็นที่ยอมรับ โดยพบการนำเสนอสถานที่สำหรับเป็นพื้นที่แสดงอาณาเขตของวัยรุ่น เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกัน ได้แก่ ลานคอนกรีต สนามบาสเก็ตบอลโล่งกว้าง ลานจอดรถ ท้องถนน และสถานีรถไฟเชียงใหม่ หรือ ภาพยนตร์เรื่องวัยเป็ง นักเลงขาสั้น ได้แก่ ลานจอดรถ สถานีรถไฟฟ้าสาร สีแยกปทุมวัน และ ท้องถนน หรือ ภาพยนตร์เรื่องเกรียนฟิคชั่น ได้แก่ สถานที่บันเทิงยามราตรี อย่างผับ หรือ ร้านอาหาร เป็นสถานที่นัดพบปะสังสรรค์เรื่องสัพเพเหระ ฟังเพลง และเต้นรำ

3) พื้นที่เปิดเผยความจริง เป็นพื้นที่จำกัดให้ตัวละครจำเป็นต้องมาอยู่ร่วมกัน ถูกใช้เพื่อวาระโอกาสการพูดคุยเปิดเผยความรู้สึกสำหรับสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อน โดยปกติการเปิดเผยความในใจของวัยรุ่นจะเกิดขึ้นในสถานที่ภายนอกมากกว่าในโรงเรียน เพราะโอกาสและบรรยากาศที่เอื้ออำนวย อาทิ รีสอร์ทหรือสถานที่ทางราชการ อย่าง ห้องขังในสถานีตำรวจ หรือห้องผู้บังคับบัญชาในศูนย์ฝึกรด. ที่สร้างความกดดันให้กับตัวละครจำเป็นต้องเปิดเผยข้อมูลความในใจไม่ว่าจะเป็น 1) ความจริงเกี่ยวกับความรัก ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องเกรียนฟิคชั่น เช่น การนั่งล้อมวงเล่นเกมเปิดเผยความจริง ณ บ้านพักในรีสอร์ท 2) ความจริงต่อเพื่อน ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกัน ณ สถานที่ห้องขังในสถานีตำรวจ กลุ่มเพื่อนต่างเปิดเผยความไม่พอใจต่อกันและกัน หรือในเรื่องเขาชนไก่ ณ ศูนย์ฝึกรด. กลุ่มเพื่อนต่างเปิดเผยเหตุผลที่ไม่ชอบเพื่อนอีกคนหนึ่ง และ 3) ความจริงต่อครอบครัว ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกัน ณ สถานีตำรวจ บางครอบครัวมีพ่อแม่มาประกันตัวลูก แต่บางครอบครัวไม่สนใจที่จะมา หรือในเรื่องวัยเป็ง ณ สถานพินิจเยาวชน ตัวละครวัยรุ่นได้เรียนรู้ว่าไม่มีใครแล้วที่รักพวกเขาเท่าครอบครัว

ข) ฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ เรื่องเล่าส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับเรื่องเหลือธรรมชาติ เช่น ผี วิญญาณ จิตใจและพฤติกรรมด้านมืดของวัยรุ่น หรือการกระทำที่สร้างโศกนาฏกรรม ดังนั้นสถานที่จึงมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันและการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง ทั้งยังเป็นสถานที่จุดกำเนิดการเกิดเหตุการณ์เลวร้าย ไม่ว่าจะเป็นเป็นการฆาตกรรม การโกหกหลอกลวง ความอิจฉาริษยา การรังแก การหลอกหลอน การฆ่าตัวตาย การเฉลยความลับ และยังเป็นสถานที่ลงโทษตัวละครผู้กระทำความผิดในตอนที่ท้ายเรื่องอีกด้วย บ่อยครั้งที่ภาพยนตร์มักเลือกใช้สถานที่เริ่มต้นและตอนจบในสถานที่เดียวกันหรือในสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกันในช่วงต้นเรื่อง

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ มีการสร้างความหมายในพื้นที่ฉากอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ได้แก่ โรงเรียน ในสถานที่โรงอาหารและห้องน้ำเป็นพื้นที่กลิ่นแฉะ, สถานที่ คาเฟ่ ระเบียง และตึกสระว่ายน้ำเป็นพื้นที่ฆ่าตัวตาย, สถานที่ ห้องสมุด ห้องดนตรี ตึกร้างหลังเก่า เป็นพื้นที่เหนือธรรมชาติ และ สถานที่บริเวณในโรงเรียน เป็นพื้นที่แสดงอัตลักษณ์ 2) พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน เป็นพื้นที่แห่งความทุกข์ และ 3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ภายนอก อาทิ ชายหาดทะเล และบ้านพักต่างอากาศ เป็นพื้นที่ทางเพศ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม

โรงเรียน สำหรับตัวละครวัยรุ่น ควรเป็นสถานที่สำหรับการศึกษาเล่าเรียนวิชาการเป็นแหล่งอบรมบ่มเพาะนิสัยและคุณสมบัติที่ดีในการเตรียมวัยรุ่นให้ออกไปเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม หรือควรเป็นสถานที่ในพัฒนาศักยภาพและแหล่งเรียนรู้การใช้ชีวิตจากการทำกิจกรรมเพื่อรู้จักการสร้างปฏิสัมพันธ์ เพื่อเกิดความสัมพันธ์ระหว่างคุณครูและเพื่อนนักเรียนด้วยกัน อีกทั้งยังควรเป็นพื้นที่ในการให้วัยรุ่นได้แสดงศักยภาพความถนัดที่ตนเองสนใจ

หากแต่ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ ความหมายของโรงเรียนข้างต้นกลับตรงกันข้าม โรงเรียนถูกนำเสนอให้กลายเป็นแหล่งบ่มเพาะการกลั่นแกล้งและการปลุกฝังความเกลียดชังในกลุ่มนักเรียนอาทิ การใช้ความรุนแรง การนินทาว่าร้าย และเป็นแหล่งที่มาของเรื่องเล่าสยองขวัญที่ถูกเล่าขานผ่านนักเรียนจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อสร้างความหวาดกลัว อันมีจุดประสงค์เพื่อปกปิดความลับบางอย่าง หรือเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์หลอกหลอนจาก ภูติผี วิญญาณ รวมถึงเป็นสถานที่ก่อเหตุการฆาตกรรมสยองขวัญ ซึ่งฉากในโรงเรียนต่างมีตึก ห้องเรียน และสิ่งก่อสร้างมากมาย ที่เอื้อต่อความลึกลับและซ่อนเร้นความจริง

การนำเสนอความหมายในสถานที่โรงเรียน ต่างถูกนำเสนอในหลากหลายความหมาย อาทิ การความเจ็บปวด ความทุกข์ทรมาน หรือความตาย โดยปรากฏความหมายเหล่านั้นในพื้นที่อยู่ 4 ลักษณะได้แก่ 1) พื้นที่กลั่นแกล้ง 2) พื้นที่ฆ่าตัวตาย 3) พื้นที่เหนือธรรมชาติ และ 4) พื้นที่แสดงอัตลักษณ์ ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

1) **พื้นที่กลั่นแกล้ง** การกลั่นแกล้งระหว่างนักเรียนด้วยกันถือเป็นการใช้อำนาจเพื่อแสดงความรู้สึกต้องการควบคุมหรือกำราบอีกฝ่ายให้อยู่ภายใต้ความเชื่อของตนเอง ถือว่าเป็นการขัดขวางกระบวนการพัฒนาตนเองของวัยรุ่น แต่ในอีกมุมหนึ่งการกลั่นแกล้งกลายเป็นเครื่องมือในการสร้างภูมิคุ้มกันและผลักดันให้ตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงตนเองไปสู่สิ่งที่ดีได้เช่นกัน ทั้งนี้พื้นที่การกลั่นแกล้งในโรงเรียนปรากฏใน 2 ลักษณะได้แก่ พื้นที่ปิด และพื้นที่เปิด ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

พื้นที่ปิด ได้แก่ ห้องน้ำ เป็นพื้นที่กลั่นแกล้งด้วยประทุษวาจา (Hate Speech) แม้ห้องน้ำจะเป็นพื้นที่ปิด แต่มีจำนวนนักเรียนใช้เข้าออกต่อวันเป็นจำนวนมาก จึงง่ายต่อการแพร่กระจายเรื่องไม่ดี ได้รวดเร็ว เช่น เรื่องถูกรื้อนๆ “แฟนสาวของตัง” ใช้ลิปสติกเขียนชื่อ “มิน” ว่าเป็นฆาตกร ส่วนพื้นที่เปิด ได้แก่ โรงอาหาร เป็นพื้นที่เปิด มีนักเรียนมากใช้บริการ จึงเหมาะสมกับการกลั่นแกล้งเพื่อสร้างให้เกิดความอับอายด้วยการจับกลุ่มนินทาและกลั่นแกล้ง เช่น ในเรื่อง รุ่นพี่ “ม่อน” กับ “แอนท์” มักถูกกลุ่มเพื่อนนินทาเสียงดัง หรือแกล้งยื่นขาเพื่อให้เดินสะดุด กลั่นแกล้งให้อับอายเป็นส่วนตัว ทุกครั้งที่มาใช้บริการ

นอกเหนือจากนี้ พื้นที่บนโลกออนไลน์อย่าง เฟสบุ๊ก เป็นอีกหนึ่งในพื้นที่กลั่นแกล้งที่มีความสำคัญในการใช้คำประทุษวาจา (Hate Speech) ในการคำทอ เปรียบเทียบ เหน็บแนม เรื่องราวของตัวละครที่เกิดขึ้นในโรงเรียน เช่น เรื่อง ถูกรื้อนๆ “มิน” ถูกกลุ่มเพื่อนโพสข้อความเปรียบเทียบความสวยและความเก่งกับ “จอย” เพื่อที่เสียชีวิตไปแล้ว หรือ เรื่อง รุ่นพี่ “แอนท์” ถูกกลุ่มเพื่อนโพสภาพเปลือยของเธอ และใช้คำคำทอว่าเอาตัวเองเข้าแลกเกรดกับมาสเตอร์

2) **พื้นที่ฆ่าตัวตาย** ปรากฏในสถานที่บนคาถฟ้า ระเบียงตึก และสระว่ายน้ำอันเป็นพื้นที่สูง ถูกใช้สำหรับการพิพากษาลงโทษการกระทำผิดของตัวละครวัยรุ่น ด้วยการตัวละครตกลงมาเสียชีวิต จากสาเหตุการฆ่าตัวตายเพราะความรู้สึกผิดทั้งตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ หรือถูกวิญญูณหลอกลวง อนึ่งการตายจากที่สูงเปรียบเสมือนการสะท้อนความตกต่ำในสภาวะความเป็นมนุษย์ของตัวละคร ทั้งยังเป็นสัญลักษณ์การหลุดพ้นจากความผิดที่ตนเองก่อเอาไว้ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง ถูกรื้อนๆ “มิน” ถูกวิญญูณ “จอย” หลอกให้กระโดดลงจากคาถฟ้าโรงเรียนเพื่อชดใช้ความผิดที่ได้กระทำไว้ หรือเรื่อง รุ่นพี่ “แอนท์” แขนงคอกระโดดจากคาถฟ้าบนตึกเรียนลงมาเพราะอับอายเรื่องภาพเปลือยกับมาสเตอร์ที่หลุดออกมาในโรงเรียน หรือเรื่อง School Tale “ภาวดี” ตั้งใจกระโดด

จากระเบียงบนตึกเรียน เพราะน้อยใจกลุ่มจึงอยากเรียกร้องความสนใจ และ “ปิ่น” ถูกวิญญาณ “ภาวดี” หลอกให้กระโดดจากตึกเรียนลงมาตายจากสาเหตุที่เธอเป็นต้นเหตุทำให้เพื่อนสนิท เสียชีวิต และเรื่อง ผากไว้ในกายเธอ “ไอซ์” ถูก “เพิร์ท” ชูรักฆาตกรรมด้วยการโยนลงมาจากแท่น กระโดดน้ำ เพราะต้องการปกปิดความลับเรื่องตั้งครรภ์จาก “แทน” แฟนเก่าของเธอ

3) **พื้นที่เหนือธรรมชาติ** ปรากฏในสถานที่อาทิ ห้องสมุด ห้องดนตรี ตึกร้างหลังเก่า และ สระว่ายน้ำ มีบรรยากาศวังเวงในยามวิกาลหลังเลิกเรียน และความเจ็บปวดภายในสถานที่ ห้องเรียนต่าง ๆ ในโรงเรียน ทำให้พื้นที่มีความเหมาะสมกับเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติ โดยเฉพาะห้องเรียนที่มีเรื่องเล่าสยองขวัญและห้องปิดตายที่ถูกเชื่อมโยงกับเหตุการณ์เศร้าสลดที่ไม่รู้ต้นเหตุแท้จริงรับรู้อันแต่การเล่าต่อกันมา เพื่อไม่ให้ใครเข้าไปยุ่งย่ามในสถานที่เหล่านั้น แต่ยิ่งห้ามก็กลับยิ่งทำทลายความอยากทำพิสูจน์ของเหล่านักเรียน ในภาพยนตร์วัยรุ่นของขวัญเรื่องเล่าสยองขวัญ นอกเหนือจากถูกเล่าเพื่อความสนุกสนานภายในกลุ่มวัยรุ่นแล้ว ยังถูกใช้เพื่อการปกปิดความผิด และใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างอำนาจเพื่อควบคุมพฤติกรรมในอีกลักษณะหนึ่ง ดังมีรายละเอียดที่ปรากฏในภาพยนตร์เช่น ภาพยนตร์เรื่อง School Tale สถานที่ห้องสมุด ห้องดนตรี หรือ ตึกเรียนร้างหลังเก่า ถูกใช้เพื่อเชื่อมโยงเรื่องเล่าผีและวิญญาณที่สิงอยู่ในโรงเรียน ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับความลับของตัวละครหลัก หรือ เรื่อง ผากไว้ในกายเธอ และ เรื่อง ฤดูร้อนฯ สถานที่สระว่ายน้ำ พื้นที่ที่ถูกใช้เพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์การฆาตกรรม และถูกใช้เพื่อเปรียบเทียบ เช่น ความหมายของสระน้ำ เปรียบเหมือนจิตใจยากที่จะหยั่งถึงของตัวละคร เป็นต้น

4) **สถานที่บริเวณในโรงเรียน** ถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่แสดงอัตลักษณ์วัยรุ่น โดยเฉพาะในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญในช่วงทศวรรษนี้ ด้วยเรื่องราวที่สอดแทรกเนื้อหา การให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ของวัยรุ่น ซึ่งนอกเหนือจากสถานที่บ้านแล้ว โรงเรียนเป็นหนึ่งในสถานที่สำคัญที่วัยรุ่นสามารถแสดงอัตลักษณ์สื่อสารภาพลักษณ์ในทางด้านดี ร่าเริงออกมาเพื่อปกปิดความรู้สึกเจ็บปวดจากการถูกรอกรับเมินเฉยภายในจิตใจเอาไว้ได้ และอัตลักษณ์ที่แสดงออกมานั้นอาจจะถูกยอมรับหรือปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อนก็ย่อมได้ ดังนั้นจึงสะท้อนให้เห็นว่า วัยรุ่นให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ที่ตนอยากให้ผู้อื่นมองเห็น มากกว่าการยอมรับภาพความจริงที่ผู้อื่นมองกลับมา ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ ต่อไปนี้

ในภาพยนตร์เรื่อง สยามสแควร์ “เมย์” เป็นคนนิ่งเฉย จึงถูก “จ๊อบเล็ก” เพื่อนสนิทมองว่าเป็นคนเห็นแก่ตัว หรือ “นิค” ถูก “ดาว” เพื่อนสนิทกล่าวหาว่าเป็นคนดัดจริตสร้างภาพว่าเป็นคนดี เพราะหน้าตาและอุปนิสัยที่ดูใสซื่อ หากแต่เบื้องหลังเธอ กลับอิจฉา “ดาว” เอาเรื่องเธอกับครุหนุ่มไปประจาน หรือ “เดิร์ก” หนุ่มหล่อถูก “เมย์” มองว่าเป็นคนไม่มีมารยาท นิสัยไม่ดี ทั้งที่ความจริงเขาเป็นสุภาพบุรุษ หรือ เรื่อง รุ่งพี “ม่อน” เป็นคนชอบเก็บตัว จึงถูกเพื่อนมองว่าเป็นตัวประหลาด

ดูแปลกแยก ส่วน “แอนท์” เป็นลูกคุณหนูไร้เดียงสา กลับถูกเพื่อนมองว่าเป็นคนสำส่อน ชอบอ่อยครูผู้ชาย หรือ ภาพยนตร์เรื่อง ฤดูร้อนนั้นฉันตาย “สิงห์” เป็นสุภาพบุรุษในสายตาบรรดาหญิงสาวที่โรงเรียน แต่แท้จริงในจิตใจกลับคิดแต่เรื่องเพศ และสามารถแสดงความเห็นแก่ตัวออกมาได้ เมื่อถูกต้อนให้จมนม ส่วน “จอย” เบื้องหน้าทุกคนที่โรงเรียนมองว่าเธอสวย เรียนเก่ง มารยาทดี หากความจริงเธอกลับรู้สึกกดดันที่ต้องทำตามสิ่งที่แม่ต้องการ และ “มิน” สาวจืดชืดอยากโดดเด่นให้เทียบเท่า “จอย” เพื่อนสนิท เพื่อหวังให้แม่ภาคภูมิใจ หรือ เรื่อง ผ่ากัไว้ในกายเธอ “เพิร์ท” ภูมิใจที่เพื่อนในโรงเรียนชมว่าเป็นหนุ่มหล่อ วัยน้ำแก่ง แต่ตัวคนอีกด้านเขากลับเต็มไปด้วยความอิจฉาอยากโดดเด่นต้องการเอาชนะเพื่อนสนิทและมักมากในกาม (ผ่ากัไว้ในกายเธอ) และเรื่อง School Tale “วิภาวดี” ถูกเพื่อนไม่ยอมรับเธอเข้ากลุ่ม เธอจึงเรียกร้องความสนใจด้วยการกระโดดตึกฆ่าตัวตาย

พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว

บ้านในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ ถูกสร้างให้เป็นพื้นที่แห่งความทุกข์ เป็นความหมายที่เกิดจากการขาดการดูแลเอาใจใส่ โดยเฉพาะการอบรมบ่มนิสัย หรือ การบีบบังคับลูกให้ต้องเรียนเก่งและประสบความสำเร็จตามค่านิยมของพ่อแม่สมัยใหม่ สิ่งเหล่านี้จึงหล่อหลอมให้วัยรุ่นมีทัศนคติและพฤติกรรมลบหลังกลายเป็นคนเห็นแก่ตัว ใช้ชีวิตประชดตามอำเภอใจไม่สนใจจริยธรรมและศีลธรรม มุ่งแต่ผลลัพธ์โดยไม่สนใจความถูกต้องของกระบวนการ หรือเป็นวัยรุ่นที่ต้องใช้ชีวิตภายใต้ความรู้สึกกดดัน เพียงเพื่อต้องให้พ่อแม่ภูมิใจหวังให้ได้รับความรักกลับคืน โดยปรากฏรายละเอียดความทุกข์ใจของแต่ละครอบครัวในภาพยนตร์ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่องสี่แพร่ง “โอม” ดิเคยาเสพติดและชอบใช้กำลัง เพราะมีพ่อเป็นนักการเมือง หรือ เรื่องห้าแพร่ง “เดี้ยว” กลายเป็นเด็กมีปัญหา เพราะเกลียดแม่ที่หนีไปมีครอบครัวใหม่ หรือเรื่องเคาท์ดาวน์ “แจ็ก” “บี” และ “แพน” หนีความทุกข์จากครอบครัวในเมืองไทย มาใช้ชีวิตหุงหრა หลอกตัวเอง และหมกมุ่นแต่เรื่องเช็กกับยาเสพติดในอพาร์ทเมนต์ที่อเมริกา หรือเรื่อง ผ่ากัไว้ในกายเธอ เพิร์ท เป็นคนเจ้าชู้เพราะเหงาต้องการความรัก เพราะแม่ให้ความสนใจกับสามีใหม่ที่เป็นโค้ชสอนว่ายน้ำลูกชายและพามาอยู่กับที่บ้าน หรือ เรื่องรุ่นพี่ “ม่อน” พ่อแม่เสียชีวิตจึงไร้บ้าน ต้องอาศัยอยู่กับป้าที่กำลังป่วยหนัก ส่วน “แอนท์” ฐานะร่ำรวย แต่พ่อแม่ไม่มีเวลาทั้งสองจึงต้องมาอยู่หอพักในโรงเรียน หรือเรื่องฤดูร้อนฯ “สิงห์” “มิน” “จอย” และ “ตัง” ต่างอึดอัดอยากหนีออกจากครอบครัวที่ใช้แต่อ่านาจนบังคับให้พวกเขาต้องทำให้พ่อแม่ได้ภาคภูมิใจ

พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น

สถานที่ภายนอก อาทิ ชายหาดทะเล และ บ้านพักต่างอากาศ ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ ถูกสร้างความหมายเป็นพื้นที่ทางเพศ ในการแสดงอิสระด้วยการใช้อำนาจ

ของตัวเองผ่านเรื่องเพศ เพื่อใช้ควบคุมฝ่ายหญิง ดังนั้นในเมื่อโรงเรียนและบ้าน ทำให้พวกเขาไม่สามารถแสดงออกถึงอำนาจนั้นได้ สถานที่ภายนอกจึงกลายเป็นพื้นที่สำหรับการแสดงออกอย่างอิสระของพวกเขาด้วย โดยเฉพาะอิสระในการแสดงออกทางเรื่องเพศ มีปรากฏเฉพาะในภาพยนตร์ที่ตัวละครวัยรุ่นอาศัยอยู่ในภาคกลาง อาทิ ชายหาดทะเล หรือบังกะโล ถูกใช้เป็นสถานที่ส่วนตัวเพื่อเลี่ยงการในการใช้พื้นที่ภายในบ้านประกอบกิจกรรมทางเพศ ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ เช่น

ชายหาดทะเล สำหรับวัยรุ่นในกรุงเทพฯ ดูเหมือนเป็นสถานที่สะท้อนถึงความเป็นอิสระจากพ่อแม่ ใช้เวลาเพื่อการพักผ่อนและสนุกสนานกับกลุ่มเพื่อน อีกทั้งยังถูกใช้เป็นสถานที่ขอดนิยมนำมาทำพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับความรักและความลับ โดยฝ่ายวัยรุ่นชายมักใช้การไปเที่ยวทะเลเพื่อวัตถุประสงค์ให้มีโอกาสได้ใกล้ชิดกับผู้หญิงที่แอบรัก ในภาพยนตร์ของขวัญมักนำเสนอความหมายของทะเลแทนความมีชีวิต การมีอิสระเป็นฉากความสุขครั้งสุดท้ายก่อนที่เรื่องราวจะพาตัวละครดำเนินไปพบเหตุการณ์เลวร้ายหลังจากนั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ผাগไว้ในกายเธอ “เพิร์ท” ใช้เวลาที่ชายทะเลแอบบอกรัก “ไอซ์” แฟนสาวของเพื่อนสนิท หรือในเรื่อง ฤดูร้อนฯ “สิงห์” อาสาพา “จอย” เพื่อนสาวที่แอบรักไปเที่ยวทะเล เพื่อหวังจะได้สัมผัสเธออย่างใกล้ชิด

ส่วนบ้านพักต่างอากาศ หรือ บังกะโล เป็นอีกสถานที่ใช้สำหรับวัตถุประสงค์เป็นพื้นที่หลบซ่อนกระทำความลับบางสิ่งทีปกปิดเอาไว้ ทั้งยังเกี่ยวข้องกับความตาย ทั้งนี้เพราะสถานที่อยู่ห่างไกลจากเมืองโตดเดี่ยวและถูกตัดขาดจากโลกภายนอก จึงเหมาะต่อการสร้างบรรยากาศที่ดูลึกลับ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง ผাগไว้ในกายเธอ บ้านพักบังกะโล ถูก “เพิร์ท” และ “ไอซ์” ใช้เป็นสถานที่ทำแท้งทารกในครรภ์ เพราะไม่ต้องการที่จะให้กลายเป็นปัญหาในชีวิตในวัยเรียน หรือเรื่อง ฤดูร้อนฯ “สิงห์” ใช้บ้านพักต่างอากาศของครอบครัว เพื่อโอกาสในการใช้ยานอนหลับกับ “จอย” หวังจะได้มีเพศสัมพันธ์กับเธอ

ค) จากภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติก

ผลการศึกษาความหมายในฉากสำหรับภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรัก โรแมนติก พบว่ามีการสร้างพื้นที่อยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ได้แก่ โรงเรียน เป็นพื้นที่ความรัก, สถานที่คาเฟ่ เป็นพื้นที่ระบายในใจ และสถานที่ แปลงเกษตร หอ่งน้ำ โรงอาหาร เป็นพื้นที่กั่นแกล้ง 2) พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน เป็นพื้นที่ส่วนตัวและ 3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม

โรงเรียน ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรัก โรแมนติก มีการนำเสนอสถานที่เพื่อสร้างความหมายในพื้นที่อยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ลักษณะแรก โรงเรียน เป็นพื้นที่ความรักและการแสดง

ความรู้สึก และลักษณะที่สอง เป็นพื้นที่กั้นแกล้ง ที่มีลักษณะร่วมในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ อันเป็น Iconography ที่ต้องปรากฏ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

ลักษณะแรก พื้นที่ความรัก โรงเรียนในบริบทเรื่องราวความรักไม่ได้ถูกนำเสนอในด้านการเรียนหากแต่ถูกใช้เป็นสถานที่สำหรับการพบปะระหว่างตัวละครต่างเพศในการสร้างความสัมพันธ์ ไม่ว่าจะเป็นการเกิดรักแรกพบ จากความประทับใจต่อดาวอีกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา อุปนิสัย และความสามารถ ด้วยการปรากฏพฤติกรรมเหล่านั้นตามสถานที่ อาทิ ห้องเรียน ลานกิจกรรม โรงยิม หรือสนามกีฬา เพราะสถานที่เหล่านี้เอื้อให้ตัวละครได้แสดงภาพลักษณ์ และพฤติกรรมที่ดึงดูดความสนใจจากเพศตรงข้ามได้ โดยมีรายละเอียดในภาพยนตร์ ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก ในสนามฟุตบอล “น้ำ” มักแอบมอง “โจน” รุ่นพี่กำลังเตะฟุตบอล หรือ เรื่อง เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “ลำปางหนาวมาก” ลานสนามหญ้า “ไบ๊ต” แอบมอง “ฝน” รุ่นพี่ที่กำลังซ้อมเชียร์ หลีดเดอร์จากบัณฑิตเรียน หรือ เรื่อง เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ” ทางเดินใต้ตึกเรียน “ปลา” ประทับใจความหล่อของ “ไบร์ท” เมื่อทั้งคู่หันหน้ามาพบกันโดยบังเอิญ หรือ เรื่อง Suck Seed ห่วยขั้นเทพ ในห้องเรียน “เป็ด” ประทับใจ “เอิญ” เพื่อนผู้หญิงร่วมห้องในความน่ารักและมั่นใจของเธอที่กำลังร้องเพลงตามกิจกรรมที่ครูสั่ง หรือ เรื่อง เมย์ไหน... ไฟแรงเฟร่อ บนสนามฟุตบอล “พีเพรม” ประทับใจในตัว “เมย์ไหน” เมื่อเห็นเธอวิ่งเร็ว หลังจากทีขอร้องให้ช่วยเก็บลูกฟุตบอล และ เรื่อง 15+ ไอคิวกระชูด ในห้องสมุด “ฉลาดเลิศ” ได้พบกับ “เซอร์รี่” เพื่อนร่วมห้องโดยบังเอิญ ทั้งคู่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องภาพยนตร์อย่างถูกคอ จนทำให้เขาตกหลุมรักเธอ

อีกทั้งนอกเหนือจากเป็นพื้นที่ให้เกิดความรักแล้ว โรงเรียนยังเป็นพื้นที่เปิดใจสำหรับตัวละครใช้ระบายความรู้สึกหรือสารภาพความในใจระหว่างเพื่อนสนิท ส่วนใหญ่แล้วจะใช้สถานที่บนคาบฟ้าบนโรงเรียน เพราะเป็นพื้นที่เปิดโล่ง มีนัยยะสื่อถึงความอิสระและความเป็นส่วนตัว ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 15+ ไอคิวกระชูด บนคาบฟ้าโรงเรียน “เซอร์รี่” เปิดใจคุยกับ “สุดาร์ตน์” เรื่องความรักจนทำให้ “สุดาร์ตน์” รู้ว่าตัวเองกำลังชอบ “ฉลาดเลิศ”

ลักษณะที่ 2 พื้นที่กั้นแกล้ง โรงเรียนเป็นพื้นที่กั้นแกล้งยังคงถูกใช้ในความหมายเดียวกันกับประเภทชีวิตและสยองขวัญ ความอิจฉาระหว่างนักเรียนภายในโรงเรียน เป็นต้นเหตุของการกั้นแกล้ง ส่วนใหญ่เกิดจากการหึงหวงและใช้กำลังทำร้ายกันในเชิงกายภาพ และพูดจาล้อเลียนปมด้อยเพื่อสร้างความเป็นอื่น ด้วยประทุษวาจาต่อเสียดให้รู้สึกอับอาย โดยสถานที่ในการกั้นแกล้งยังคงสามารถเกิดได้ในพื้นที่ปิดและพื้นที่เปิดเช่นกัน

การกั้นแกล้งในพื้นที่ปิด เป็นพื้นที่ลับตาในโรงเรียนที่อยู่นอกเหนือการเข้าถึงของคุณครู เช่น แปลงเกษตร ห้องน้ำ หรือ โรงยิม ถูกใช้พื้นที่สำหรับการใช้กำลังต่อสู้กัน เช่น

การชกต่อ ย รุมทำร้าย ดังรายละเอียดในภาพยนตร์เช่น เรื่อง เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ ณ แปลงเกษตร “เมย์ไหน” ถูกแก๊งเชียร์ลีดเดอร์ หลอกไปทำรุมร้ายร่างกาย ที่แปลงเกษตรหลัง โรงเรียน เพราะ หึงหวงและไม่พอใจที่ไปอยู่ใกล้ “พีเพรม” และเรื่องสิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก ณ โรงเรียน “โชน” ถูกเพื่อนต่างห้องถากถางเรื่องความผิดพลาดในอดีตของพ่อ และถูกรุมชกต่อ

ส่วนในพื้นที่เปิด เป็นสถานที่ใน โรงเรียนที่มีนักเรียนอยู่กันเป็นจำนวนมาก เช่น โรงอาหาร ถูกใช้เป็นพื้นที่ก่อกวนแก๊งเพื่อสร้างความอับอายด้วยการนินทาหรือทำให้เสียหน้าต่อผู้อื่น ปรากฏรายละเอียดในภาพยนตร์เช่น เรื่อง สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก ณ ลานกิจกรรม “น้ำ” ถูกเพื่อนต่างห้องพูดประชดให้เธอรู้สึกอับอายเรื่องหน้า ทั้งยังถูกแก๊งที่โรงอาหารด้วยการถูกชักชวนให้ดื่มน้ำที่ผสมน้ำปลาเพื่อให้รู้สึกอับอาย

พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว

บ้าน เป็นสถานที่พักอาศัยของตัวละคร พื้นที่ภายในบ้านล้วนต้องสะท้อนตัวตนของผู้อยู่อาศัยโดยเฉพาะห้องนอน คือ พื้นที่ส่วนตัวในการแสดงความเป็นตัวตนของวัยรุ่น ที่อยู่ นอกเหนือภายใต้การควบคุมของพ่อแม่ ดังนั้นวัยรุ่นในประเภทรักโรแมนติคจึงใช้ห้องนอนเป็นพื้นที่ปลดปล่อยการกระทำ ความคิด และความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องเพศ รวมถึงใช้ประกอบกิจกรรมทางเพศ

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติค นำเสนอสถานที่ห้องนอนเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่เชื่อมโยงกับเรื่องความรักทั้งด้านบวกและด้านลบ เพราะความเป็นส่วนตัววัยรุ่นสามารถแสดงออกผ่านกิจกรรมภายในห้อง เช่น การติดภาพคนที่แอบชอบ ไม่ว่าจะเพื่อน รุ่นพี่ หรือนักวิ่งที่ชื่นชอบ หรือถูกใช้เพื่อระบายความในใจผ่านการเขียนไดอารี่หรือการ์ตูน หรือเป็นพื้นที่สำหรับติดต่อสื่อสารกับคนที่ชอบ หรือเป็นพื้นที่ประกอบกิจกรรมทางเพศ เป็นต้น

ซึ่งส่วนมากตัวละครที่ใช้พื้นที่ห้องนอนในลักษณะนี้จะเป็น วัยรุ่นที่กำลังเรียนชั้นมัธยม ซึ่งถ้าเป็นวัยรุ่นที่เรียนในระดับมหาวิทยาลัย มักจะเลือกสถานที่ภายนอกในการประกอบกิจกรรมทางเพศมากกว่า ทั้งนี้เหตุผลน่าจะเป็นเรื่องของความปลอดภัยและสะดวกสำหรับวัยรุ่นมัธยมมากกว่า ดังมีรายละเอียดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรักในห้องนอน อาทิ ภาพยนตร์เรื่องปิดเทอมใหญ่ ตอน “โจ้” กับ “ซี” ระหว่างชมภาพยนตร์ในห้องนอน “โจ้” รู้สึกประทับใจจากบอกรักในภาพยนตร์ต่างประเทศ จึงเตรียมตัววางแผนที่จะสารภาพรักกับ “ซี” หรือ เรื่อง ปิดเทอมใหญ่ฯ ตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ดีดี” ภายในห้อง “ไอ้เล็ก” ดิษฐ์ภาพ “ดีดี” นักร้องที่ชื่นชอบไว้เต็มผนัง และเธอยังชอบใช้เวลาว่างฝึกภาษาจีนเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเพลงของเขา หรือเรื่องสิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก ในห้องนอน “น้ำ” ชอบใช้เวลากลางคืนเขียนไดอารี่ เพื่อระบายความรู้สึกชอบที่มีต่อ “โชน” รุ่นพี่ที่โรงเรียนอยู่เสมอ หรือ เรื่อง เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอน “รอ” “ปลา” หมกตัวอยู่แต่ใน

ห้องนอนกลางดึกเพื่อรอคุยกับ “ไบร์ท” แฟนหนุ่มที่ไปเรียนต่างประเทศผ่านโปรแกรมสนทนา หรือเรื่อง รักจัดหนัก ตอน “ทอมแฮ้ง” “นัท” เมมาเหล่าจันขาดไม่มีสติจนมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างโรงเรียน หรือ เรื่อง Suck Seed หัวขี้แทนท “เป็ด” เปิดฟังเพลงจากเทปคาสเซ็ท จินตนาการกับเพลงว่าเขากำลังตกหลุมรัก “เอิญ” สาวเพื่อนสนิท หรือ เรื่อง เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ “ป๊อง” ชอบวาดการ์ตูนที่ตนเองชอบและภาพวาดการ์ตูนเต็มผนังห้อง และ เรื่อง 15+ ไอเดียกระชูด “สุดาร์ตน์” ชวน “ฉลาดเลิศ” ไปคุยเรื่องโครงการที่ห้องนอนก่อนจบลงด้วยบทเรียนการศึกษาวิธีการสืบพันธุ์ของมนุษย์

พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น

สถานที่ภายนอก ในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติค ถูกนำเสนอให้มีความหมายสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมาจากพื้นที่ความรักในโรงเรียน ด้วยการทำให้สถานที่ภายนอกกลายเป็นพื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์ใช้ทำกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้ระหว่างคู่รัก

พื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติคทุกเรื่อง จะเกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมของวัยรุ่น พื้นที่จะถูกใช้เพื่อนำเสนอวัฒนธรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นในยุคปัจจุบันควบคู่ไปกับการพัฒนาความสัมพันธ์ของตัวละครชายหญิงหรือกับกลุ่มเพื่อนจากการใช้เวลาว่างเกี่ยวกับเรื่องของความบันเทิง เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ และการท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ภาพยนตร์จะใช้พื้นที่เหล่านั้นเพื่อเปิดโอกาสให้ตัวละครชายหญิงได้แสดงทัศนคติและพฤติกรรมความรักออกมาเพื่อได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนมุมมองความแตกต่างระหว่างเพศ

ทั้งยังพบว่าภาพยนตร์นำเสนอภาพตัวละครวัยรุ่นหญิงไปในทิศทางบวก มองความรักแบบค่อยเป็นค่อยไป เริ่มจากการพัฒนาความสัมพันธ์จากเพื่อนก่อน ทั้งยังรักนวลสงวนตัวมากกว่าจะเป็นผู้เปิดเผยความรู้สึกต่อผู้ชายก่อน แต่ขณะที่ตัวละครผู้ชายกลับมีมุมมองต่อความรักแบบเร่งรีบ ด้วยการเป็นผู้เริ่มต้นความสัมพันธ์ ทำตามแรงขับทางเพศมากกว่าการใช้สติในการพิจารณาถึงความเหมาะสม ซึ่งหลายครั้งมักจะจบลงด้วยปัญหาจากการมีเพศสัมพันธ์

ง) ฉากในภาพยนตร์ประเภทเพศทางเลือก

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก ยังคงพบว่ามีการนำเสนอสถานที่และความหมายของพื้นที่ใน 3 ลักษณะเช่นเดียวกับประเภทต่าง ๆ ในพื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคมยังคงเป็นโรงเรียนถูกนำเสนอเป็นพื้นที่สร้างความเป็นอื่นสำหรับวัยรุ่นเพศทางเลือก ส่วนพื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัวคือ บ้านเป็นได้ทั้งพื้นที่ในการปฏิเสธและยอมรับตัวตนความเป็นเพศทางเลือกรวมถึงเป็นพื้นที่ความทุกข์ เจกเช่นความหมายเหมือนบ้านในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทอื่น และพื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่นคือ สถานที่ภายนอกยังคงเป็นพื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกัน

พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม

โรงเรียน ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก ถูกสร้างความหมายให้เป็นพื้นที่สร้างความเป็นอื่น สะท้อนพฤติกรรมถูกกดขี่จากการถูกใช้อำนาจในพื้นที่เพื่อแบ่งแยกกลุ่มวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมและลักษณะที่ไม่เข้าพวกด้วยการขัดแย้งนิยามความแตกต่างว่าเป็นคนผิดปกติจากกลุ่มนักเรียนด้วยกัน ในขณะที่ครูจะไม่มี การเข้มงวดหรือใช้อำนาจในการกีดกันความหลากหลายทางเพศที่เกิดขึ้นในโรงเรียน การกลั่นแกล้งที่ปรากฏจะเป็นการล้อเลียนด้วยวาจา ล้อเลียนต่อภาพลักษณ์สำหรับวัยรุ่นที่ไม่ได้อยู่ในบริบทนิยามของชายแท้ เช่น รูปร่างตัวเล็ก เรียนเก่ง พูดเสียงเบา นิสัยอ่อนโยน มีความก้ำกึ่งระหว่างความเป็นชายและความเป็นหญิง และไม่สามารถกำหนดรสนิยมทางเพศของตนเองได้ ด้วยความทึบคองมากกว่าจะเป็นการดูหมิ่นอย่างจริงจัง

ในขณะที่วัยรุ่นกระเทยที่แสดงออกชัดเจนกลับได้รับการยอมรับมากกว่า ทั้งนี้เพราะความเป็นเกย์นั้นดูไม่ออกถ้าไม่ได้เปิดเผยตัว ดังนั้นเกย์จึงมักถูกมองว่าเป็นคนแปลกแยก ไม่มีสถานะชัดเจน จึงง่ายที่จะถูกล้อเลียนเป็นตัวตลก และถูกรังแกได้ง่าย เพราะพวกเขาเลือกที่จะไม่ตอบโต้ ดังรายละเอียดในภาพยนตร์เช่น เรื่อง อนธการ “ต๋ม” วัยรุ่นหนุ่มตัวเล็กมักถูกเพื่อนรุมทำร้ายทุกวันหลังช่วงเลิกเรียน เพราะความเป็นเด็กมีปัญหาคา และชอบโกหก หรือเรื่อง สวีทบอย Sweet Boy “เน็ก” หนุ่มน้อยหุ่นบอบบาง คล้ายผู้หญิงมักถูกเพื่อนผู้ชายในชั้นห้องมาแกล้งหอมแก้ม อีกทั้งยังถูกล้อมกระทืบเกลียดชังหน้า เพราะมีแต่เพื่อนผู้ชายมาสนใจเขา หรือเรื่อง พี่ชาย My Bromance “เบงค์” ถูก “กอล์ฟ” พี่ชายต่างแม่คำทอและเหยียดความเป็นเกย์กลางห้องเรียน และเรื่อง รักแห่งสยาม “มิว” วัยเด็กเป็นคนตัวเล็กและเรียบร้อย จึงมักถูกเพื่อนรุมกลั่นแกล้งในห้องน้ำ

พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว

บ้าน สำหรับครอบครัวที่มีลูกชายหรือลูกสาวที่เป็นรักร่วมเพศ สิ่งสำคัญในการอบรมเลี้ยงดูคือ การให้กำลังใจ มอบความรัก การดูแลเอาใจใส่ ส่งเสริมให้เห็นถึงความเท่าเทียม เพื่อให้พวกเขาไม่คิดว่าตัวเองเป็นคนที่แตกต่างกันในสังคม ดังนั้นการเลี้ยงดูจากบ้านจึงมีความสำคัญเป็นอันดับแรก หากแต่ในบางครอบครัวกลับมองว่าการมีลูกเป็นเพศทางเลือกเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ เสื่อมเสียชื่อเสียงมีแต่จะสร้างความอับอายให้แก่ครอบครัว โดยในภาพยนตร์ประเภทเพศทางเลือกก็เช่นกัน พื้นที่ของสถาบันครอบครัวถูกใช้เพื่อแสดงความแตกต่างระหว่างบริบทในแต่ละพื้นที่ที่สะท้อนการยอมรับ โดยพื้นที่แบ่งออกได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ พื้นที่ปฏิเสธ เกิดในพื้นที่กรุงเทพฯ และพื้นที่ยอมรับ เกิดในพื้นที่ต่างจังหวัด

พื้นที่ปฏิเสธ ปรากฏในสถานที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ด้วยภาพครอบครัวชนชั้นกลาง มีฐานะทางการเงิน มีหน้ามีตาในสังคม หรือเป็นครอบครัวฐานะปานกลาง พ่อแม่ทำงานออฟฟิศ

แต่ไม่มีเวลาในการเลี้ยงดู แต่มักจะใช้อำนาจในการควบคุมพฤติกรรมลูก และคาดหวังให้ลูกต้องใช้ชีวิตตามที่พ่อแม่คาดหวัง เช่น การให้ลูกต้องแต่งงานแบบรักต่างเพศ ดังนั้นการเป็นรักร่วมเพศ จึงเปรียบเสมือนความผิดปกติที่สะท้อนถึงความผิดพลาดของพ่อแม่ในการเลี้ยง ทั้งนี้พบว่าอิทธิพลที่ก่อให้เกิดอคติในใจของพ่อแม่ที่พบอยู่ 2 ปัจจัย ได้แก่ ภาพลักษณ์ทางสังคม และการนับถือศาสนา

โดยภาพลักษณ์ทางสังคม เกิดขึ้นกับครอบครัวตัวละครที่มีฐานะชนชั้นกลางที่ร่ำรวย ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์และชื่อเสียงในสังคม บ้านจะมีลักษณะเป็นตึกหลายชั้นทรงโมเดิร์น ตกแต่งด้วยกระจก ดูหรูหรา แต่ไร้ชีวิตชีวา ใช้เฟอร์นิเจอร์หรูโทนสีเทาม่วง รู้สึกถึงหม่นหมองในชีวิต เช่น บ้านของ “พาย” ในภาพยนตร์เรื่อง Yes or No หรือเป็นบ้านเดี่ยว พื้นที่กว้างขวาง ภายในตกแต่งภูมิฐานด้วยไม้ สีโทนเข้ม เทาน้ำตาล รู้สึกถึงอำนาจ และความแข็งกระด้าง คล้ายกับบ้านของ “พิม” ในเรื่อง 1448๙ ดังนั้นอุปนิสัยของพ่อแม่จึงให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ภายนอกมากกว่าจิตใจภายใน ดังนั้นลูกย่อมเปรียบเสมือนหน้าตาของพ่อแม่ การมีลูกที่เป็นเกย์หรือเลสเบียน จึงกลายเป็นสิ่งที่น่าอับอายคูฝิดปกติต่อชื่อเสียงของครอบครัว เพราะพ่อแม่เหล่านี้ยังกลัวคำนิยาม และมีอคติต่อภาพลักษณ์เพศที่สามว่าเป็นถ้าเป็นกระเทยจะต้องแต่งหญิง ถ้าเป็นทอมจะต้องแต่งตัวเป็นผู้ชาย คูฝิดปกติจากบรรทัดฐานของคนในสังคมทั่วไป อีกทั้งพื้นที่ในบ้านถูกใช้เพื่อแสดงอำนาจของพ่อแม่ ลูกเป็นเพียงสถานะเพียงผู้อยู่อาศัย เช่นในภาพยนตร์เรื่อง 1448 ๙ “แพท” ถูกไล่ออกจากบ้าน เพราะอับอายเมื่อรู้มีลูกเป็นเลสเบียน หรือ เรื่อง Yes or No๑ “พาย” ถูกแม่บังคับให้เลิกคบ “คิม” และไล่เธอออกจากบ้านเพราะมันความรักเพศเดียวกันเป็นสิ่งผิดปกติ หรือ เรื่องอนธการ “คัม” ถูกพ่อซึ่งเป็นนายทหารและแม่บังคับให้เลิกเป็นเกย์ และ เรื่อง พี่ชาย My Bromance “กอล์ฟ” ถูกพ่อนักธุรกิจ จับตัวส่งไปเรียนเมืองนอก เมื่อรู้ว่าเขาเป็นเกย์และรักน้องชายตัวเอง

ขณะที่การนับถือศาสนา ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลกีดกันความรักของกลุ่มเพศทางเลือก โดยเฉพาะกับครอบครัวนับถือศาสนาคริสต์ ที่มีความเชื่อว่าความรักกับเพศเดียวกันถือเป็นบาปความผิดร้ายแรง จนกลายเป็นอุปสรรคระหว่างความรักของตัวละคร ในภาพยนตร์อย่าง เรื่อง สวีทบอย และรักแห่งสยาม พบว่า ตัวละครหลักอาศัยอยู่ในบ้านที่แม่เป็นผู้นำครอบครัวระดับชนชั้นกลาง นับถือศาสนาคริสต์ ไม่มีเวลาในการอยู่บ้านดูแลลูก บ้านขาดการดูแล ภายในเป็นพื้นที่โล่ง มีเฟอร์นิเจอร์เท่าที่จำเป็นไว้การตกแต่ง เน้นผนังสีขาว ขาดชีวิตชีวา ซึ่งสะท้อนถึงปฏิสัมพันธ์ที่ห่างเหินระหว่างแม่กับลูก รวมถึงการสร้างอุปนิสัยให้แม่ดูเป็นคนเฉยชา อารมณ์ร้อน เชื้อมั่นในตัวเอง และปกครองลูกหลานด้วยความเชื่อทางศาสนาคริสต์อย่างเคร่งครัดอาทิ ต้องอธิษฐานก่อนทานข้าว หรือพร่ำสอนเรื่องผู้กระทำความบาป ดังนั้นเมื่อตัวละครแม่ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องรู้ว่าลูกชาย

ของตัวเองเป็นเกย์ จึงมีทางออกเดียวคือการบังคับให้ลูกเลิกเป็นเกย์หรือหาทางออกให้ลูกเลิกคบกับเพื่อนสนิท แม้ว่าลูกจะเสียใจแค่ไหนก็ตาม

ดังนั้นสภาพความเป็นอยู่ของบ้านในกรุงเทพฯ สำหรับตัวละครเกย์แล้ว ปราศจากความสุข ไร้ความอิสระ เพราะถูกควบคุมโดยอคติของพ่อแม่ ลูกจึงไม่กล้าแสดงออกแสดงความคิดเห็น ดังปรากฏในภาพยนตร์ประเภทนี้แทบทุกเรื่องผู้สร้างเลือกนำเสนอฉากภายในบ้านค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในบ้านมักเป็นการโต้เถียง และความขัดแย้ง ฉากที่แสดงความรักความห่วงใยแทบจะไม่ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทนี้ ทั้งนี้ผู้วิจัยมองว่า การให้บ้านในกรุงเทพฯ ครอบรยากาศเย็นชา และไร้ความสุข เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของครอบครัวสมัยใหม่ที่สมาชิกต่างมีความเป็นปัจเจกสนใจกับความสุขตัวเองมากกว่าการแบ่งปันความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

ส่วนพื้นที่ยอมรับ บ้านในต่างจังหวัด นำเสนอให้พื้นที่เปิดเผย การเลือกฉากหลังในจังหวัดทางภาคเหนือ เช่น เชียงใหม่ และเชียงราย เพื่อนำเสนอให้เห็นความสอดคล้องของวิถีชีวิตที่เรียบง่าย อยู่ใกล้ธรรมชาติ ถ้อยที่ถ้อยอาศัย ซึ่งสะท้อนผ่านการออกแบบที่พักอาศัย เช่น บ้านโทนสีเหลืองนวล สื่อถึงความอบอุ่น หรือ บ้านสวนที่ร่มรื่นด้วยแมกไม้ สื่อถึงความสงบ ทั้งยังรวมไปถึงการออกแบบตัวละคร ให้มีอุปนิสัยสอดคล้องกับสภาพความเป็นอยู่ เช่น พ่อของ “กิม” นักธุรกิจเจ้าของโรงบ่มไวน์ (Yes or No) หรือ พ่อของ “น้ำ” เป็นครูสอนว่ายน้ำ (Water Boyy) ผู้มีทัศนคติเปิดกว้างยอมรับความแตกต่างทางเพศ มีความเข้าอกเข้าใจ และคอยสนับสนุนลูกด้วยความรัก ซึ่งต่างจากบ้านในกรุงเทพฯ อย่างสิ้นเชิง

ในขณะที่เดียวกันสถานที่ภายในบ้านอย่างห้องนอน ถูกให้ความหมายเป็นพื้นที่แห่งความเหงา คือห้องที่ตัวละครพาตัวเองมาหลบซ่อนเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา เพราะมีความเป็นส่วนตัวที่สุด ห้องนอนส่วนใหญ่สามารถสะท้อนแง่มุมที่ประบางของวัยรุ่นออกมาได้ ผ่านการตกแต่งหรือการทำกิจกรรมส่วนตัว ที่ล้วนสื่อถึงความเดียวดายและการถูกกักขัง ดังปรากฏในภาพยนตร์อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม ห้องนอนของ “โด่ง” ฝาผนังขาวที่เต็มไปด้วยคราบสกปรก สะท้อนความรู้สึกบริสุทธิ์ที่เต็มไปด้วยคราบแห่งความเจ็บปวด หรือโปสเตอร์ภาพต้นไม้ไร้ใบที่ทำให้รู้สึกถึงความอ้างว้าง ขาดการถูกเอาใจใส่ และภาพพระเยซูถูกตรึงกางเขน สะท้อนการนับถือศาสนา และความเจ็บปวดที่ต้องแบกรับจากการหายตัวไปของพี่สาว ขณะที่ห้องนอนของ “มิว” ไม่ต่างกับห้องโถงน้ำตลาล เต็มไปด้วยข้าวของเครื่องใช้และเครื่องดนตรีที่สื่อถึงความสุข แต่บรรยากาศกลับดูซึมเศร้าสะท้อนผ่านสีเขียวจากผ้าปูเตียงและปลอกหมอน ที่สื่อถึงความโดดเดี่ยว อ้างว้าง หลังจากที่มาเสียชีวิตลง คงมีแต่เพียงดนตรีที่คอยปลอบประโลมความทุกข์ให้คลายเหงา

หรือ เรื่อง สวีทบอย Sweet Boy ห้องนอนผนังขาวโล่งกับผ้าปูเตียงสีม่วงอ่อนต่าง สะท้อนถึงความเปลี่ยวเหงาต่อความสับสนต่ออัตลักษณ์ทางเพศของ “เน็ก” เจ้าของห้องได้เป็นอย่างดี ทั้งบนโต๊ะทำงานมีโถแก้วกลมเลี้ยงปลาทอง ที่เปรียบเปรยชีวิตในโลกแคบที่ไร้อิสระ ต้องรอแม่ ผู้เปรียบเสมือนคนมากอยป้อนอาหารถึงจะอยู่รอด หรือ เรื่อง พี่ชาย My Bromance ห้องนอน และเฟอร์นิเจอร์สีขาวไร้การตกแต่งของ “กอล์ฟ” สะท้อนความรู้สึกไร้ชีวิตชีวา และอ้างว้างต้องอยู่เพียงลำพัง หรือ เรื่อง Water Boyy รักใสใส วัยรุ่นชอบ ห้องนอนที่เน้นมู้ดแอนด์โทนจากแสงสีน้ำตาลแดงของ “น้ำ” ตกแต่งไปด้วยโปสเตอร์ดาราดาราผู้หญิง และ โคร่งเหล็กบนกรอบหน้าต่าง ล้วนสะท้อนความทุกข์การถูกกักขังปิดตัวเองอยู่คนเดียวภายใต้ความรู้สึกสับสนถึงอัตลักษณ์ทางเพศ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง อนธการ ห้องนอนที่ปิดม่านตลอดเวลาของ “ต้ม” คุบคุมไปด้วยบรรยากาศอิมมูร์ของ โทนสีน้ำตาลแดงและแสงสีน้ำตาลหม่นที่พาดผ่านกรอบหน้าต่างมาในบ้างครั้งทำให้เกิดเงาคล้ายกรงขังบนพื้น ไม่ต่างกับการอาศัยอยู่ในห้องขังที่ถูกคุมขังด้วยอคติรังเกียจเกลียดจากคนในครอบครัว

หรือเรื่อง คินนิน Red Wine in The Dark Night ห้องนอนสีขาวปกคลุมไปด้วยความมืดด้วยผ้าม่านปิดทึบและเตียงเหล็กยกเสาสูงสี่ด้านที่ “ไวน์” กับ “ไนท์” ต่างใช้เวลาพลอดรักอยู่ด้วยกัน แต่ไร้บรรยากาศความมีชีวิตชีวา สะท้อนได้ถึงความรักของเกย์ที่ต้องแอบซ่อนไม่เปิดเผยอยู่ภายใต้ความหม่นหมองจากความมืดมิดที่พันนาการจงจำพวกเขา หรือ เรื่อง Yes or No อยากรักก็รักเลย แม้ห้องนอนของตัวละครจะเหมือนในหอพักนักศึกษาทั่วไป แต่การที่ “พาย” ใช้เทพกาวติเส้นแบ่งเขตพื้นที่เพราะความรังเกียจบุคลิกคล้ายทอมของ “คิม” ย่อมสะท้อนให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของเพศที่สามในสายตาของคนทั่วไปเมื่อแรกเห็นว่าเป็นสิ่งที่แปลกแยก และเรื่อง 1448 รักเราของใคร ห้องนอนโทนสีขาวดูสะอาดของ “พิม” แม้จะถูกใช้เพื่อแสดงฉากความสัมพันธ์ในความรักที่บริสุทธิ์ของตัวละคร แต่บนหัวเตียงและปลายเตียงกลับมีรูปทรงเป็นซี่กรงไม้ มีลักษณะคล้ายกรงขังที่กักขังอิสระในการเลือกใช้ชีวิตจากครอบครัวและกฎหมาย

ดังนั้นพื้นที่ห้องนอนตัวละครเพศทางเลือกถูกสร้างเพื่อผูกโยงกับความหมายของการเป็นคนนอกที่ถูกโดดเดี่ยว กักขังและไร้ความสุขผ่านสัญลักษณ์ทางองค์ประกอบฉาก กรอบลูกกรงเหล็กบนหน้าต่างหรือเส้นเทพแบ่งอาณาเขต เปรียบเสมือนการถูกตีกรอบและขีดเส้นแบ่งพวกเขาเหมือนเป็นคนแปลกแยก และความหมายห้องนอนยังถูกผูกโยงไว้กับเรื่องเพศ ใช้เป็นพื้นที่ในแสดงความรู้สึกโหยหาความรักจากการกอดหรือการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละครที่ไม่ได้ถูกนำเสนอในเชิงผู้สาว

พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น

สถานที่ภายนอก ในภาพยนตร์ประเภทเพศทางเลือก นำเสนอความหมายพื้นที่ภายนอก เป็นพื้นที่เรียนรู้เรื่องเพศและความสัมพันธ์ แต่อาจมีความแตกต่างกันในการใช้สถานที่ อาทิ สถานที่สระว่ายน้ำถูกให้ความหมายเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศอย่างชัดเจน เช่น การสำรวจจิตใต้สำนึกทางเพศ กองขยะหรือสถานที่รกร้างถูกให้ความหมายเป็นพื้นที่แสดงความรัก ในขณะที่สถานที่ภายนอกยังคงถูกสร้างความหมายเหมือนในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภททรักโรแมนติคคือ พื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์

สระว่ายน้ำ นอกเหนือจากเป็นสถานที่ออกกำลังกายแล้ว ในอีกแง่มุมหนึ่งยังสามารถถูกใช้เพื่อสำรวจจิตใต้สำนึกความเป็นเกย์ของตัวละครได้ โดยเฉพาะการเป็นพื้นที่โน้มน้าวทางเพศ (Sexual Orientation) ในภาพยนตร์เรื่อง Water Boyy และ เรื่อง Sweet Boy สร้างให้ตัวละครหลักเกี่ยวข้องกับความเป็นเกย์ ด้วยการใช้น้ำที่สระว่ายน้ำสำหรับการจ้องมองสรีระผู้ชาย หรือการต้องสัมผัสร่างกายเวลาว่ายน้ำ ถูกนำเสนอเพื่อทดสอบรสนิยมทางเพศ อีกทั้งน้ำภายในสระยังมีนัยยะสื่อถึงรสนิยมทางเพศของตัวละครที่มีความลื่นไหลทางเพศ (Fluid Sexuality) เหมือนตัวละครนักกีฬาว่ายน้ำอย่าง “น้ำ” และ “หมึก” ที่มีรสนิยมทางเพศแบบไบเซ็กชวล (Water Boyy) หรือ “เน็ก” “ทอย” และ “เพชร” (Sweet Boy) ใช้กิจกรรมการว่ายน้ำ เพื่อเปิดเผยแนวโน้มน้ำความรู้สึกต่อเพศเดียวกัน ผ่านการสัมผัสร่างกายจากการสอนว่ายน้ำ หรือการที่ “เน็ก” แอบเห็นเพื่อนกระเทยกำลังประกอบกิจกรรมทางเพศกับรุ่นพี่ในห้องอาบน้ำ แล้วแอบเก็บมาจินตนาการช่วยตัวเองที่บ้าน ก็เป็นสิ่งทดสอบแนวโน้มน้ำความเป็นเกย์ภายใต้สถานที่แห่งนี้

อนึ่งในแง่จิตวิทยา ถ้าเปรียบ น้ำในสระว่ายน้ำเหมือนจิตใจของมนุษย์ น้ำที่ใสสะอาดย่อมสื่อถึงจิตใจที่ดี แต่ถ้าน้ำในสระนั้นเน่าขุ่นเต็มไปด้วยตะกอนและสิ่งสกปรก ก็ย่อมสื่อถึงจิตใจที่เต็มไปด้วยความทุกข์ขุ่นหมองไม่ต่างกับ “ต้ม” ในภาพยนตร์เรื่อง อนธการ ภาพยนตร์ได้ใช้สระว่ายน้ำร้าง เกรอะกรังไปด้วยตะไคร่ เป็นพื้นที่ในการสะท้อนจิตใต้สำนึกของตัวละคร “ต้ม” และ “ภูมิ” ด้วยน้ำสีเขียวขุ่นได้กั้นสระ สะท้อนความรู้สึกหดหู่ว่าไร้ความสุข ผ่น้ำเต็มไปด้วยตะไคร่ น้ำ คล้ายรูปคนจ้องมอง สะท้อนความรู้สึกที่เหมือนครอบครัวคอยตามหลอกหลอน หรือการที่ “ต้ม” และ “ภูมิ” ขวนกันดำน้ำในสระน้ำร้าง แม้การดำน้ำในภาพยนตร์ต้องการสะท้อนความรู้สึกเป็นอิสระและช่วยชำระล้างจิตใจให้ไม่ต้องกังวลต่อปัญหารอบตัว หากแต่สีน้ำที่ขุ่นคลั้กเต็มไปด้วยสิ่งปฏิกูล กลับตอกย้ำถึงความรู้สึกภายในที่เต็มไปด้วยกังวล จนพาตัวละครดำดิ่งไปสู่ความชั่วร้ายในท้ายที่สุด

สถานที่รกร้าง/กองขยะ ในขณะที่สถานที่ความรักของวัยรุ่นหนุ่มสาว ถูกนำเสนอผ่านความมีชีวิตชีวา จาก ริสอร์ท สวนสาธารณะ ภูเขา หรือทะเล แต่ในภาพยนตร์ประเภทนี้สถานที่

แสดงความรักกลับกลายเป็นเพียง สถานที่ที่รกร้างอาทิ สระว่ายน้ำร้าง ตึกร้าง หรือแม้แต่กระทั่ง กองขยะ ทั้งนี้เพราะตัวละครเพศทางเลือกถูกเปรียบเปรยสภาพเหมือนสิ่งปฏิกูล ที่ไม่มีใครต้องการ แม้กระทั่งครอบครัว จึงไม่ต่างจากสถานที่ถูกปล่อยร้าง ไร้ค่า และไร้ความหมายในสายตาของคนทั่วไป

หากแต่สถานที่เหล่านี้กลับมีคุณค่าสำหรับผู้ที่ถูกทอดทิ้งอย่าง ตัวละครเพศทางเลือก เพราะภาพยนตร์พยายามนำเสนอให้เห็นว่า ความรักของเพศทางเลือกไม่ได้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมภายนอก หากแต่อยู่ที่ความรู้สึกภายในเป็นสิ่งสำคัญ ดังปรากฏรายละเอียด อาทิ สระว่ายน้ำร้าง ในภาพยนตร์เรื่อง อนธการ หรือ ตึกร้าง และกองขยะในภาพยนตร์เรื่อง คินนึ้นๆ ฉากเหล่านี้ถูกใช้เพื่อสะท้อนภาพตัวละครเกย์ที่ไม่มีใครต้องการ ถูกทิ้งขว้าง และไร้การเหลียวแล และสะท้อนภาพความรักของพวกเขาว่าไม่ได้ยึดติดกับภาพลักษณ์ภายนอก หากแต่อยู่ที่จิตใจ ดังนั้นความรักของพวกเขาจะปรากฏในพื้นที่ใดก็ได้ เพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นภาพความรักอันบริสุทธิ์ของกลุ่มเพศทางเลือกนั้นแตกต่างไปจากภาพมายาคติในความรักของคนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร “ต้อม” กับ “ภูมิจิ” (อนธการ) ใช้สระว่ายน้ำร้างและกองขยะเป็นสถานที่แสดงความรักต่อกัน หรือ “ไนท์” กับ “ไวน์” (คินนึ้นๆ) ใช้ตึกร้างและกองขยะ เป็นสถานที่พบรักและสัญญาารักร่วมกัน

สถานที่ภายนอก ยังคงเป็นพื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์ไม่ต่างจากภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทอื่นในการเป็นพื้นที่เรียนรู้ สร้างความสนิทสนมและทำกิจกรรมร่วมกันตามสถานที่ท่องเที่ยว อาทิ สวนสาธารณะ ภูเขา รีสอร์ท ทำน้ำ หรือฝับ เช่น จังหวัดเชียงใหม่ อ.ปาย (1448) รีสอร์ทบนดอย (Water Boyy) สวนน้ำ (Sweet Boy) สวนสาธารณะ (Yes or No) ทำน้ำได้สะพาน (พี่ชาย My Bromance) หรือ ห้องซัอมดนตรี (รักแห่งสยาม) สถานที่เหล่านี้ถูกใช้เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาความสัมพันธ์ด้วยอารมณ์ผ่อนคลาย มากกว่าการนำเสนอประเด็นความขัดแย้ง

จ) ฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง ให้ความสำคัญกับการนำเสนอความหมายไม่ต่างจากภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทอื่น นั่นคือพื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม โรงเรียน เป็นพื้นที่ถูกระเบียบ หรือ พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน เป็นพื้นที่แห่งความขาดแคลน และในขณะที่พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ภายนอก หมายถึงพื้นที่ต่างประเทศ หรือในต่างจังหวัด ถูกใช้เป็นลักษณะเด่นของภาพยนตร์ประเภทนี้ ด้วยกาเป็นพื้นที่สำหรับการเดินทาง และพื้นที่ค้นหาข้อบกพร่อง ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม

มหาวิทยาลัย ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทางเกิดขึ้นกับวัยรุ่นช่วงวัยอุดมศึกษา ฉากหลังจึงถูกเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัย แต่หน้าที่และความหมายยังคงไม่ต่างจากเดิม

กล่าวคือ พื้นที่กฎระเบียบ ถูกนำเสนอในเชิงการใช้อำนาจผ่านอาจารย์เพื่อควบคุมพฤติกรรมฝ่าฝืน และลงโทษนักศึกษา ด้วยกฎระเบียบเคร่งครัด พร้อมบทลงโทษ จึงเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันให้ตัวละครต้องการออกเดินทาง สถานที่มหาวิทยาลัยยังคงเหมือนโรงเรียนคือไม่เน้นนำเสนอด้านการเรียนการสอน แต่ถูกใช้เป็นพื้นที่แห่งอำนาจลงโทษผู้ฝ่าฝืนกฎระเบียบด้วยการให้พักการเรียน หรือไล่ออก ดังมีรายละเอียดในภาพยนตร์ อาทิ เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ “เซอร์” ฝ่าฝืนกฎระเบียบด้วยการแอบใช้ห้องวาดภาพโดยไม่ขออนุญาตอาจารย์ จนโดนสั่งพักการเรียน และ ภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนไม่เก่า “บาส” โดนไล่ออกจากโรงเรียน เพราะถูกครูเข้าใจผิดว่า ลอกข้อสอบและทำร้ายร่างกายเพื่อน

พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว

บ้าน ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทางยังคงเป็น พื้นที่แห่งความขาดแคลน สะท้อนความขัดสนทางการเงินภายในครอบครัว ทำให้ลูกรู้สึกกดดันว่าตนเองเป็นภาระ จึงมีความคิดอยากเดินทางออกไปหารายได้ หรือ บ้านมีแต่กฎระเบียบ ดังนั้นบ้านจึงกลายเป็นสถานที่ทำให้วัยรุ่นต้องจนทนอย่างไม่มีทางเลือก และกลายเป็นแรงกดดันให้อยากเดินทางไปใช้ชีวิตภายนอกบ้าน เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองขาดแคลน ดังปรากฏในภาพยนตร์ อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง หนีตามกาลิเลโอ “เซอร์” อาศัยอยู่กับพ่อเลี้ยงเดี่ยว ทำงานหาเงินคนเดียว เธอจึงรู้สึกต้องรับผิดชอบดูแลพ่อและน้อง อยากหาเงินมาจุนเจือครอบครัว ทำให้เธอต้องกลายเป็นคนต้องเข้มแข็ง ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ผลักดันอยากออกไปหาเงินในต่างประเทศ หรือ ครอบครัวคนจีนของ “นุ่น” มีความเจ้าระเบียบและบังคับลูก จึงทำให้เธอโหยหาอิสระในการใช้ชีวิตอิสระ ไม่ต่างจาก เรื่อง เพื่อนไม่เก่า ครอบครัวคนจีนของ “กี” มีลักษณะคล้ายครอบครัวนุ่น คือ อำนาจเด็ดขาดอยู่ที่พ่อ คอยเข้มงวดดูแลเขาเหมือนเด็ก เพราะกลัวเรื่องสุขภาพไม่แข็งแรงของเขา จึงทำให้กีก็ต้องพยายามเข้มแข็งต่อหน้าเพื่อน เพื่อปกปิดปมด้อยเรื่องสุขภาพ

ดังนั้นจึงบ้านยังคงเป็นพื้นที่ไร้อำนาจของวัยรุ่น ไม่มีอำนาจในการต่อรองในความต้องการของตนเอง จึงทำให้พวกเขาเลือกสิ่งที่อยู่อาศัยเพื่อออกเดินทางไปใช้ชีวิตตามสิ่งที่ตนปรารถนา

พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น

ต่างจังหวัด และต่างประเทศ เป็นพื้นที่สำคัญสำหรับกระบวนการค้นหาตนเอง เพราะเป็นแหล่งในการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต พบปะผู้คนที่มีอุปนิสัยแตกต่าง พบเจอวัฒนธรรมที่ไม่คุ้นเคย หรือ พบเจอประสบการณ์แปลกใหม่ พาตัวละครก้าวออกจากความเป็นเด็กไปสู่การเป็นวัยรุ่นผู้ใหญ่ ดังนั้นพื้นที่ภายนอกจึงอนุญาตให้วัยรุ่นพิสูจน์ตัวเอง และใช้ความสามารถเพื่อผู้อื่น หรือใช้เพื่อต่อต้านอำนาจของผู้ใหญ่ เช่น การฝ่าฝืนกฎหมาย ไปด้วยเช่นกัน และตัวละครจะได้พบ

เจอบททดสอบที่ทำให้เห็นถึงข้อบกพร่องของตนเองก่อนไปถึงจุดหมายปลายทาง ทั้งนี้สถานที่ในการเดินทางเป็นได้ทั้งสถานที่ในประเทศไทยและในต่างประเทศขึ้นอยู่กับความตั้งใจของตัวละคร และพฤติกรรมของตัวละครในการเดินทาง ทั้งยังพบว่าจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีพฤติกรรมของตัวละครที่คล้ายคลึงกัน เมื่อไปยังสถานที่ใหม่ คือ การฝ่าฝืนกฎหมาย การพบปัญหาเกี่ยวกับคนในท้องถิ่น การทะเลาะเบาะแว้งภายในกลุ่ม การกลับมาร่วมมือ และการค้นพบตนเอง ดังนั้นการนำเสนอความหมายในพื้นที่ภาพยนตร์จึงพบว่าเป็น พื้นที่ค้นพบตัวเอง ทั้งความสามารถและข้อบกพร่องตัวเองอันเป็นกระบวนการที่นำตัวละครไปสู่การรู้จักตนเองในท้ายที่สุด

พื้นที่ค้นพบตัวเอง

การค้นพบความสามารถ ในสถานที่เดินทางทั้งในประเทศและต่างประเทศ เปิดโอกาสแก่วัยรุ่นในการเรียนรู้ประสบการณ์แปลกใหม่ในชีวิต รวมถึงได้ก้าวข้ามผ่านเงื่อนไขในชีวิตจากการได้ทดลองทำสิ่งใหม่ เช่น ตัวละครถูกขโมยทรัพย์สิน จึงจำเป็นต้องใช้แสดงความสามารถในการหาเงินและได้เรียนรู้ศักยภาพตนเอง ในท้ายที่สุด ซึ่งการได้แสดงความสามารถนำมาซึ่งโอกาสหลายอย่างที่ตัวละครจะได้พบเจอ ทั้งเรื่อง การงาน ความรัก หรือมิตรภาพ เช่น ในภาพยนตร์เรื่องหนีตามกาลิเลโอ “เซอร์” เลือกลงเดินทางไปต่างประเทศ เพื่อไปเสี่ยงโชคแสวงหาโอกาสทำงานสุดท้ายผลงานออกแบบของเธอเข้าตานักธุรกิจ ในอิตาลีจึงชวนเธอร่วมทำงาน หรือ เรื่องเพื่อนไม่เก๋า กลุ่มวัยรุ่นถูกขโมยเงินและทำหุ่นนกฟางเสียหาย จำเป็นต้องอยู่ทำงานเป็นค่าชดเชย ทำให้พวกเขาได้รับโอกาสแสดงศักยภาพทำงานตามความถนัดของตัวเอง

อีกทั้งตัวละครจะได้ค้นพบนิสัยที่บกพร่องของตนเอง เพราะในช่วงต้นการเดินทาง ตัวละครแต่ละคนนำนิสัยส่วนตัวมาใช้ในระหว่างการเดินทาง จึงอาจทำให้เกิดการกระทบกระทั่งภายในกลุ่มเพื่อน เช่น การยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ทำอะไรด้วยความเคยชิน โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้อื่น ดังนั้นการพบอุปสรรคที่จากข้อบกพร่องของตน จะทำให้ตัวละครตระหนักว่าตนเองคือต้นเหตุของปัญหา จะทำมีสติกลับมาทบทวน เช่น ในภาพยนตร์ หนีตามกาลิเลโอ “เซอร์” จากเป็นคนมีนิสัยเห็นแก่ตัว ชอบฝ่าฝืนทำผิดกฎ จนเป็นต้นเหตุให้ “นุ่น” ถูกตำรวจจับตัวส่งกลับเมืองไทย เพราะอุบายโกงเงินของเธอ จึงทำให้เธอรู้สำนึกถึงความผิดที่เชื่อมั่นแต่ความคิดตนเอง หรือเรื่อง เพื่อนไม่เก๋า “กิ” มีนิสัยชอบข่มผู้อื่น หลังถูกกลุ่มอันธพาลข่มขู่เอาชีวิต จึงทำให้เขากลัวจนโรคหอบหืดกำเริบ กลุ่มเพื่อนจึงมารวมตัวกันช่วยเหลือ จึงทำให้เขาลดทิฐิปรับตัวเองเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น ดังนั้นสถานที่ภายนอกจึงมีความสำคัญในการสร้างให้ตัวละครจำเป็นต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ล่อแหลมเพื่อให้ตัวละครตระหนักถึงนิสัยที่บกพร่อง เพื่อให้ย้อนกลับมาทบทวนตัวตนให้รู้จักถ่อมตนและหัดมองโลกในมุมกว้าง

ฉ) ฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม

ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง แม้เรื่องราวจะเกี่ยวข้องกับ การโจรกรรมสิ่งของมีค่า แต่ฉากยังคงนำเสนอสถานที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ อาทิ ประเภทชีวิต และเรื่องราวเดินทาง และยังใช้พื้นฐานเรื่องราวเกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาชีวิต โดยพบการนำเสนอพื้นที่อยู่ 3 ลักษณะได้แก่ พื้นที่ที่ถูกควบคุมภายใต้อำนาจของโครงสร้างสถาบัน ในสังคม เช่น สถานที่โรงเรียน เป็นพื้นที่ระบบทุนนิยม พื้นที่ภายใต้อำนาจโครงสร้างสถาบัน ครอบครัว เช่น สถานที่ บ้าน เป็นพื้นที่ความขาดแคลน และพื้นที่อิสระที่วัยรุ่นสามารถสร้างอำนาจ ขึ้นมาเอง เช่น สถานที่ในต่างประเทศ

พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม

โรงเรียน ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรมยังคงนำเสนอความหมายเป็น พื้นที่ อำนาจที่แสดงถึงการแข่งขันในระบบทุนนิยม ด้วยเรื่องราวเกี่ยวข้องกับการประเดิมถูกเอารัดเอาเปรียบ กันของผู้อำนวยการ โรงเรียนที่แสวงหาผลประโยชน์จากนักเรียน ด้วยการแลกที่นั่งเรียนกับการ จ่ายเงินแป๊ะเจี๊ยะบำรุงการศึกษา สะท้อนให้เห็นถึงระบบทุนนิยมที่เข้าไปเปลี่ยนสถาบันการศึกษา ให้กลายเป็นธุรกิจ และในขณะเดียวกัน ตัวละคร “ลิน” เมื่อรู้ว่าตัวเองถูกโรงเรียนเอาเปรียบ แต่ก็กลับใช้โรงเรียนเป็นสถานที่ในการหารายได้ จากการช่วยเพื่อนโกงข้อสอบเช่นกัน ดังนั้น จึงสะท้อนภาพความตกต่ำทางศีลธรรมภายในสถาบันการศึกษาในระบบทุนนิยม ตั้งแต่ ผู้อำนวยการโรงเรียนมาจนถึงนักเรียนที่ใช้ความรู้ในการตีเป็นมูลค่าในการหาผลประโยชน์ได้เป็น อย่างดี

พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว

บ้าน สถานที่บ้านในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรมยังคงเป็น พื้นที่แห่งความขาด แคลนสำหรับวัยรุ่น โดยเฉพาะด้านการเงิน ในครอบครัวชนชั้นกลางก่อนไปทางล่างเหมือน ครอบครัวของ “ลิน” อาศัยอยู่ในบ้านเดี่ยวหลังเก่าในกรุงเทพฯ กับพ่อ อาชีพครูมัธยมผู้มีรายได้น้อย เพราะความที่เธอ ไม่อยากให้พ่อลำบาก จึงต้องคิดพยายามหาเงินเพื่อแบ่งเบาภาระ ไม่ต่างจาก “แบงก์” อาศัยอยู่ในตึกสภาพเสื่อมโทรมย่านชานเมืองกรุงเทพฯ แม่เปิดร้านซักรีดขนาดเล็ก เพียงลำพัง จึงทำให้เขาต้องตั้งใจเรียนเพื่อประกอบอาชีพหาเงินมาสร้างร้านซักรีดใหม่ให้ ทันสมัย ดังนั้นจะพบว่าภาวะครอบครัวคือความกดดันให้ตัวละครตัดสินใจกระทำความผิด เพราะ เขาและเธอรู้ดีว่า มีเพียงความฉลาดของตัวเองเท่านั้นที่จะถูกใช้เป็นเครื่องมือหาเงิน เพื่อยกระดับ คุณภาพชีวิตและพาครอบครัวตัวเองออกจากปัญหาได้

พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น

สถานที่ภายนอก ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม ให้ความหมายคล้ายกับประเภทเรื่องราวเดินทางคือเป็น พื้นที่ค้นพบตัวเอง โดยเฉพาะข้อบกพร่องทางอุปนิสัยของ ตัวละคร “ลิน” เมื่อตอนอยู่ในไทยถูกจับได้ว่าชอบเพื่อน โกงข้อสอบ จึงทำให้เธอคิดว่าถ้ามาโกงข้อสอบในต่างประเทศคงจะมีอิสระจากการถูกควบคุมได้มากกว่าประเทศไทย ทั้งเธอยังต้องการใช้ความฉลาดเป็นเครื่องมือแสดงอำนาจ และต่อต้านระบบการศึกษาในประเทศไทย โดยถ้ามองถึงความเสี่ยง ถ้าถูกจับกุมได้ ซึ่งถ้ามองในอีกแง่มุมหนึ่ง การที่เธอพยายามฝ่าฝืนอำนาจในพื้นที่ต่างประเทศ ทำให้เห็นความล้มเหลวในการปราศสอนจริยธรรมในสถาบันการศึกษาและครอบครัวให้แก่วัยรุ่นยุคปัจจุบัน เพราะภาพโรงเรียนมีแต่การแข่งขัน ไม่มีฉากใดที่จะย้ำเน้นถึงการมีคุณธรรมในการใช้ชีวิต จึงทำให้พวกมองเห็นเป้าหมายในการใช้ชีวิตคือการมีฐานะดีขึ้นด้วยการหาเงิน จึงเป็นแรงกระตุ้นปัญหาในระบบทุนนิยมที่ผู้คนหลงลืมความถูกต้องในการใช้ชีวิต ดังนั้นภารกิจตัวละครจึงต้องล้มเหลวเพื่อจะได้พบบทเรียนความผิดพลาด สั่งสอนให้ตัวละครหลาบจำ และเข้าใจถึงผลกระทบจากการใช้อำนาจอย่างไร้ขอบเขต

สรุปชนบทในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทต่าง ๆ

สถาบันการศึกษา บ้าน และ สถานที่ภายนอก คือชนบทที่ปรากฏร่วมกันในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท ในแต่ละสถานที่ถูกสร้างความหมายให้เป็นพื้นที่เฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นสถานบันการศึกษา คือพื้นที่การใช้อำนาจควบคุมพฤติกรรมวัยรุ่น ส่วนบ้าน คือพื้นที่ไว้ตัวตนและขาดแคลน และสถานที่ภายนอก คือพื้นที่ในการค้นหาประสบการณ์ ความหมายชีวิต และตัวตนของวัยรุ่น ดังนั้นในแต่ละพื้นที่จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันและขับเคลื่อนตัวละครในเรื่องเล่าให้เข้าสู่การเดินทางเพื่อเข้าสู่กระบวนการเติบโตตามขนบของโครงเรื่อง

และแม้ว่าสถานที่หลักสำคัญทั้งสาม ในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภทจะมีลักษณะร่วมของความหมายเดียวกัน หากแต่ในภาพยนตร์แต่ละประเภทกลับมีการสร้างสรรค์สถานที่ภายนอกในแต่ละเหตุการณ์แตกต่างกันไปตามแต่ละประเภทภาพยนตร์เพื่อให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อาทิ ประเภทชีวิต เลือกใช้สถานที่สำหรับการพักผ่อนในเมืองหลวง สถานที่ร้านค้า หรือย่านธุรกิจที่มีผู้คนพลุกพล่าน เช่น ผับ สยามสแควร์ ตลาด ฯลฯ เพื่อให้สอดคล้องวิถีชีวิตและปัญหาในสังคมเมือง หรือประเภทสยองขวัญ เน้นสถานที่ที่ดูลึกลับ ปิดตาย อยู่ห่างไกลจากผู้คน เช่น ชายทะเล สระวน้ำร้าง ตึกร้าง หรือห้องปิดตาย เพื่อให้สอดคล้องการสร้างบรรยากาศลึกลับชวนสงสัย ส่วนประเภทรักโรแมนติค เน้นไปที่สถานที่พักผ่อนเชิงธรรมชาติ เช่น รีสอร์ท ภูเขา หรือสถานที่ท่องเที่ยวในต่างจังหวัด เพื่อให้สอดคล้องกับการสร้างบรรยากาศความรัก ส่วนประเภทเรื่องราว

เดินทาง เน้นไปที่ท้องถนน ต่างจังหวัด และต่างประเทศ เพื่อให้สอดคล้องกับการออกเดินทาง และประเภทกิจกรรม เน้นไปที่ศึก ห้องประชุม เพื่อให้สอดคล้องกับการวางแผน

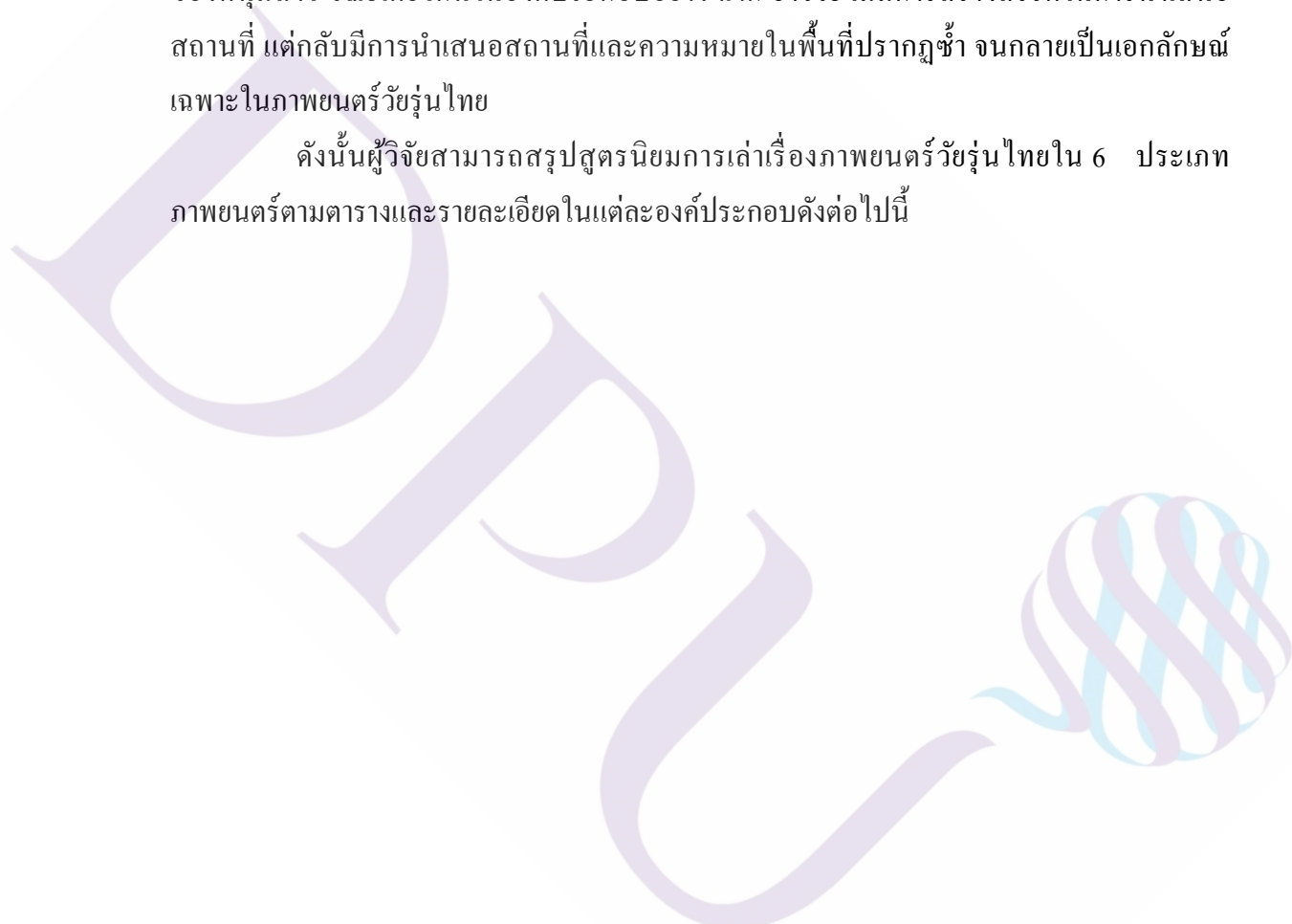
สอดคล้องกับงานวิจัยของธารงค์ จิตปะสาทะ (2553) ศึกษาพื้นที่ของวัยรุ่นในภาพยนตร์ พบว่า สถานบันการศึกษา เป็นพื้นที่แห่งอำนาจของครู ที่ออกกฎระเบียบและกำหนดบทลงโทษ ให้นักเรียนต้องอยู่ภายใต้บรรทัดฐานหลักทางสังคมต้องเชื่อฟัง ขณะเดียวกันยังเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้มีความเป็นอุดมคติ เต็มไปด้วยความสุข ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าความเป็นอุดมคตินั้นจะปรากฏในภาพยนตร์ประเภทรัก โรแมนติกมากกว่าประเภทอื่น เพราะเรื่องเล่าในประเภทนี้เน้นเรื่องราวความรัก ความสุข จากการสร้างกระบวนการความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ดังนั้นโรงเรียนมีพื้นที่และเวลาในการเอื้อต่อการให้เกิดกระบวนการนี้ ในขณะที่พื้นที่ด้านครอบครัว ผู้วิจัยพบว่า ธารงค์ จิตปะสาทะ มองพื้นที่บ้านอยู่ 2 ลักษณะ คือมีทั้งความสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ แม้ในช่วงต้นและกลางเรื่อง สมาชิกภายในบ้านอาจจะทะเลาะเบาะแว้ง แยกย้ายกันออกไปเล็กน้อยเพียงใด แต่ในตอนจบเรื่องสมาชิกทุกคนจะต้องกลับมายังพื้นที่บ้านร่วมกันอีกครั้ง ซึ่งผู้วิจัยพบข้อมูลที่แตกต่างจากผลวิจัยว่าจากบ้านในภาพยนตร์วัยรุ่นทุกประเภท ส่วนใหญ่ล้วนถูกนำเสนอเป็นพื้นที่ไร้ตัวตนและขาดแคลนความรักระหว่างพ่อแม่และลูก ใช้สะท้อนปัญหาสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน โดยเฉพาะเรื่องเศรษฐกิจที่ส่งผลสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร จึงเป็นแรงผลักดันให้วัยรุ่นรู้สึกกดดันและถูกคาดหวังให้ต้องประสบความสำเร็จ ดังนั้นในตอนจบเรื่องจึงไม่พบว่า ตัวละครจะกลับมารวมตัวกันที่บ้าน แต่วัยรุ่นจะไปรวมตัวอยู่กับเพื่อนฝูงภายนอกบ้านมากกว่า ส่วนสถานที่ภายนอกคงมีความคลึงกับผลการศึกษาในแง่เป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ความสัมพันธ์ด้านความรัก พื้นที่เรียนรู้ประสบการณ์ที่วัยรุ่นสามารถใช้อำนาจของตนเองในการเลือกชีวิตตามที่ตนเองต้องการ

สรุปสูตรนิยามการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

การสรุป “สูตรนิยามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย” ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้นำผลการศึกษาในส่วนองค์ประกอบของเรื่องเล่า ทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ เรื่องเล่า (Narrative) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละครพระเอกนางเอก (Character) และฉาก (Setting) ที่วิเคราะห์จากภาพยนตร์วัยรุ่นจำนวน 41 เรื่องใน 6 ประเภทภาพยนตร์ โดยผู้เขียนได้เชื่อมโยงข้อมูลในทุกองค์ประกอบเพื่อนำมาผลการศึกษามาสร้างเป็นข้อบ่งชี้ “สูตรนิยามการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในตระกูลภาพยนตร์แต่ละประเภท” ในรูปแบบตารางตามแนวคิดของ Berger (1992, p. 33) ด้วยการปรับแต่งข้อบ่งชี้ให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของเรื่องเล่าทั้ง 6 ด้าน

จากผลการศึกษาพบว่าชนบองค์ประกอบการของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ทั้ง 6 ประเภท มีการใช้เรื่องเล่าที่มีลักษณะพื้นฐานคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ เป็นเล่าเรื่องการใช้ชีวิตวัยรุ่นในมิติที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของชนบภาพยนตร์ตามประเภทที่นำมาปรับใช้ ยกตัวอย่างเช่น เรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต นำเสนอเรื่องราวปัญหาในช่วงก้าวข้ามผ่านจากความเป็นเด็ก (Childhood) ไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ (Adulthood) ขณะที่ประเภทสยองขวัญ นำเสนอเรื่องราวการกระทำผิดต่อบาปทางศาสนา หรือประเภทรักโรแมนติก นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของหนุ่มสาว ขณะเดียวกันในองค์ประกอบอย่าง ฉาก อาจจะไม่มีการสร้างสรรค์ในการนำเสนอสถานที่ แต่กลับมีการนำเสนอสถานที่และความหมายในพื้นที่ปรากฏซ้ำ จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

ดังนั้นผู้วิจัยสามารถสรุปสูตรนิยมการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทยใน 6 ประเภท ภาพยนตร์ตามตารางและรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.29 สรุปสูตรนิยมการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

ตระกูล (Genre)	ชีวิต (Drama)	สยองขวัญ (Horror)	รักโรแมนติก (Romance)	เพศทางเลือก (LGBT)	เรื่องราว เดินทาง (Road movie)	โจรกรรม (Heist)
เรื่องเล่า (Narrative)	ความเป็นเด็ก ไปสู่ความ เป็นผู้ใหญ่	ความตกต่ำ ทางศีลธรรม และการคืนสู่ ความดี	ความรัก ต่างเพศและ ปัญหาการ ตั้งครรภ์	ความรักเพศ เดียวกันและ อคติจาสังคม	การเดินทาง เพื่อเรียนรู้	การแข่งชิง เพื่อมีชีวิตที่ดี
โครงเรื่อง (Plot)	การค้นหา ตนเอง	การกระทำผิด	ความรัก	ความรัก ต้องห้าม	การแสวงหา	การชิงดี ชิงเด่น
แก่นเรื่อง (Theme)	ความเป็น วัยรุ่นโดย สมบูรณ์	การยอมรับ	ความรัก	เชิดชูความรัก	การยอมรับ ข้อบกพร่อง	ชีวิตอยู่ที่ การกระทำ
วีรบุรุษ (Hero)	นักเรียนชาย ผู้ต้องการ เปลี่ยนแปลง	นักเรียนชาย ผู้ต้องการ การยอมรับ	นักเรียนชาย ผู้อ่อนหัด เรื่องความรัก	นักเรียนชาย/ หญิง ไบเซ็กชวล	นักเรียนชาย/ หญิง ผู้ขาดแคลน	วัยรุ่น ผู้ขาดแคลน
วีรสตรี (Heroine)	นักเรียนหญิง ผู้เป็นแรง บันดาลใจ	นักเรียนหญิง ผู้ระทมทุกข์ แปลกแยก	นักเรียนหญิง ผู้อ่อนหัดเรื่อง รัก	นักเรียนชาย/ หญิง ผู้ระทมทุกข์	นักเรียนชาย/ หญิง ผู้ขาดแคลน	วัยรุ่น ผู้ขาดแคลน
สถานที่ (Setting)	- โรงเรียน: อำนาจ และ กลั่นแกล้ง - บ้าน: ความ ไร้ตัวตน - ภายนอก: บทรทดสอบ โลกผู้ใหญ่	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: ขาด ความอบอุ่น - ภายนอก: พัฒนา ความสัมพันธ์	- โรงเรียน: เริ่มต้น ความสัมพันธ์ - บ้าน: ส่วนตัว, เพศ - ภายนอก: พัฒนา ความสัมพันธ์	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: แปลกแยก - ภายนอก: พัฒนา ความสัมพันธ์	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: ขาดแคลน - ภายนอก: เรียนรู้ ประสบการณ์	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: ขาดแคลน - ภายนอก: เรียนรู้ ประสบการณ์

บทที่ 5

ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

5.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นกับความเป็นตระกูลภาพยนตร์

ในการจัดสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์ อุบลรัตน์ ศิริชูวงศ์ (ฉลองรัฐ เอมมาลัย ชลมารค, 2553, น. 26) ให้ความคิดเห็นว่า ความเป็นตระกูลภาพยนตร์เกิดการถือเอาลักษณะเด่น (Pertinent Characteristics) ของภาพยนตร์แต่ละประเภทเป็นเกณฑ์ เช่น ความคล้ายคลึงของเค้าโครงเรื่อง ตัวละคร ฉากเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตลอดจนเทคนิคด้านภาพ ถ้าภาพยนตร์เรื่องใดที่มีลักษณะร่วมกันขององค์ประกอบเหล่านี้จัดว่าเป็นภาพยนตร์ในตระกูลเดียวกัน สอดคล้องกับคำพูดของ Neals (as cited in Chandler, 1997, p. 2) นักวิชาการภาพยนตร์ที่ว่า ตระกูลภาพยนตร์คือ การผลิตซ้ำแบบสำเร็จรูป (Instances of Repetition)

ฉะนั้นการที่ภาพยนตร์ประเภทหนึ่งจะมีความเป็นตระกูลได้ จำเป็นต้องมีแบบแผนและองค์ประกอบภายในภาพยนตร์แน่นอนชุดหนึ่งที่ถูกผลิตซ้ำ จนกลายเป็น ขนบ ได้มากจากเนื้อหา (Content) และรูปแบบ (Form) จากภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน

ดังนั้นการจะกำหนดสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์ให้แก่ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยนั้น จึงจำเป็นต้องนำผลสรุปสูตรการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ทั้ง 6 ประเภท มาสังเคราะห์หาองค์ประกอบในแต่ละส่วนที่คล้ายคลึงกัน เพื่อใช้เป็นข้อบ่งชี้ถึงคุณลักษณะหลักสำคัญของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยถึงการมีสถานะเป็นหนึ่งในความเป็นตระกูลภาพยนตร์ โดยสามารถสรุปผลการสังเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

องค์ประกอบของเรื่องเล่าใน ภาพยนตร์วัยรุ่น	ข้อบ่งชี้ความเป็นตระกูล (Genre)
1. เรื่องเล่า (Narrative)	- การแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน
2. โครงเรื่อง (Plot)	- การตระหนักรู้ในตนเอง ผู้อื่น และคนรัก
3. แก่นเรื่อง (Theme)	- ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization)
4. วีรบุรุษ, พระเอก (Hero)	- นักเรียนหนุ่มหล่อผู้ไม่มั่นใจ และระทมทุกข์
5. วีรสตรี, นางเอก (Heroine)	- นักเรียนสาวสวยผู้แปลกแยกไม่มั่นใจ และระทมทุกข์
6. สถานที่ (Setting)	- โรงเรียน: อำนาจ กฎระเบียบและการกลั่นแกล้ง - บ้าน: ไร้อำนาจและความอบอุ่น - สถานที่ภายนอก: อิสระ เรียนรู้ประสบการณ์ พัฒนาความสัมพันธ์

จากตารางความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำเสนอรายละเอียดขององค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละข้อบ่งชี้ความเป็นตระกูล (Genre) ได้ดังต่อไปนี้

เรื่องเล่า (Narrative)

เรื่องเล่า ในภาพยนตร์วัยรุ่นเป็นเรื่องราวการใช้ชีวิตของวัยรุ่นเข้าสู่ช่วงการเปลี่ยนผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change & Growth Process) เพื่อก้าวข้ามผ่านช่วงวัย (Coming of Age) ในการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self) ค้นพบว่าตัวเองคือใครและต้องการเป็นใครในท้ายที่สุด ภายใต้อำนาจความต้องการเอาตัวรอดจากปัญหาชีวิตส่วนตัว ครอบครัว ความรัก และเพื่อน เพื่อความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิม (Wellbeing) และนำตัวละครไปสู่การเปลี่ยนแปลงและเข้าใจถึงความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization) ตามบรรทัดฐานทางสังคมคาดหวัง

โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องนำเสนอเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเองของวัยรุ่น เป็นการเดินทางผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change & Growth) ตามสภาวะการเรียนรู้ของตัวละคร ทั้งภายในและภายนอก จากบททดสอบในแต่ละขั้น เพื่อพาตัวละครออกจากความไม่รู้แบบเด็กไปสู่ความรู้แจ้งในความเป็นผู้ใหญ่ ได้ค้นพบคุณค่าและความหมายสำคัญในช่วงวัยเพื่อก้าวไปสู่ความ

เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความพิศชอบ ต่อตนเอง ครอบครัว คนรัก และสังคม โครงเรื่องจะเน้นเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเอง ไม่ว่าจะเป็น การค้นพบตนเอง (Discovery) การเติบโตเต็มวัย (Maturation) การถูกยั่วยวนใจ (Temptation) การแสวงหา (Quest) การเปลี่ยนแปลง (Transformation) การกระทำผิด (Wretched Excess) การชิงดีชิงเด่น (Rivalry) และความรัก (Love)

กระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโตของตัวละครภายในโครงเรื่องจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นตอนตามโครงสร้างการเล่าเรื่อง 5 ชั้น ในแต่ละชั้นตัวละครจะดำเนินกิจกรรมจากความไม่รู้ไปสู่การรู้แจ้งผ่านเหตุการณ์บททดสอบและความขัดแย้งในรูปแบบแตกต่างกันอย่างเห็นเหตุเป็นผลทีละขั้นตอน เริ่มตั้งแต่ 1) ชั้นการขาดแคลน 2) ชั้นการเสาะหา 3) ชั้นการต่อสู้ 4) ชั้นชัยชนะ และ 5) ชั้นความสมบูรณ์ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) ชั้นการขาดแคลน	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักมีความปรารถนาหรือเป้าหมายบางอย่าง หรือยังไม่รู้ ว่าตนเองต้องการอะไรในชีวิต แต่กำลังเผชิญหน้ากับความทุกข์ หรือมีข้อบกพร่องในเรื่องชีวิตส่วนตัว (ความไม่มั่นใจ, รู้สึกเป็นภาระ, มั่นใจในสิ่งผิด, กดดัน) ปัญหาครอบครัว (การเงิน, ถูกทอดทิ้ง, เข้มงวด) ความรัก (อยากมีคนรัก, อยากถูกรัก) ที่มาขัดขวาง - เกิดความขัดแย้งส่งผลกระทบต่อตัวละคร ทำให้เกิดอุปสรรคปัญหาใหญ่ในชีวิตที่มาขัดขวางความปรารถนา หรือนำพาตัวละครให้ไปค้นพบสิ่งที่ขาดแคลน - ตัวละครตัดสินใจแก้ไขปัญหาคด้วยการตอบตกลงทำภารกิจด้วยความเต็มใจหรือไม่เต็มใจ
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ชั้นการเสาะหา	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครก้าวเข้าสู่โลกใหม่ไม่คุ้นเคยและถูกทดสอบเพื่อเริ่มต้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงตนเอง - ตัวละครพบผู้ช่วยเหลือและผู้ขัดขวางระหว่างทำภารกิจ และได้เรียนรู้มุมมองการใช้ชีวิตและการพัฒนาตนเอง ทั้งด้านดีและด้านร้าย

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในระบูกฎภาพยนตร์วัยรุ่น	
	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเริ่มมองเห็นหนทางแก้ไขปัญหา มีวุฒิภาวะในมองโลกจากมุมมองที่ และกล้าตัดสินใจแก้ไขปัญหา แต่ไม่ประสบความสำเร็จ อาจพ่ายแพ้ และ พบว่าตนเองยังมีข้อบกพร่อง - ตัวละครเกิดความทุกข์ยาก อาจถูก โดนเดียด หรือกำลังเผชิญหน้ากับความบกพร่องเพียงลำพัง
3) ภาวะวิกฤติ (Climax) ขั้นการต่อสู้	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเริ่มเข้าใจปัญหา หรือรู้ความต้องการที่แท้จริงของตนเองและมีผู้ให้ความช่วยเหลือยื่นมาเข้ามา - ตัวละครตัดสินใจเผชิญหน้ากับอุปสรรคปัญหาสำคัญที่จะนำไปให้ตัวละครค้นพบในสิ่งที่ปรารถนา
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ขั้นชัยชนะ	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครสามารถเอาชนะอุปสรรคและแก้ไขปัญหาลงได้รับชัยชนะ
5) การยุติเรื่องราว (Ending) ขั้นความสมบูรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครได้รับสิ่งที่ตนปรารถนา หรือ ค้นพบความหมายสำคัญในการใช้ชีวิต ทำให้ตัวละครเรียนรู้และเข้าสู่ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์

แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องเป็นข้อบ่งชี้หนึ่งที่สะท้อนถึงการตระหนักรู้ในตนเอง ถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาตลอดกระบวนการ สิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอคือ แก่นเรื่อง“ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization)” การทำตัวเป็นคนที่น่าสนใจและเอาตัวรอดตามกฎและความจริงในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นการยอมรับข้อบกพร่องของตนเองและผู้อื่น การปรับตัว ความมีอิสระ สัมพันธภาพระหว่างเพศ การมีสติ การทำตัวให้มีคุณค่าต่อผู้อื่น เพื่อให้ได้รับการยอมรับถึงการมีวุฒิภาวะในการใช้ชีวิต ก่อนที่จะก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่

ตัวละคร (Character)

สำหรับตัวละครพระเอก (Hero) ถูกนำเสนอเป็นวัยรุ่นชายอายุประมาณ 15-21 ปี ศึกษาในระดับมัธยมถึงอุดมศึกษา หน้าตาดี รูปร่างสมส่วน อาศัยในครอบครัวชนชั้นกลางในครอบครัว

ไม่สมบูรณ์ เช่น ครอบครัวพ่อแม่เลี้ยงเดี่ยว หรือครอบครัวนักธุรกิจ ขาดความอบอุ่นและเอาใจใส่ จากครอบครัว มักใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพัง จึงมีบุคลิกเงียบขรึม โดดเดี่ยวตัวเองออกจากสภาพแวดล้อม ทุกข์ทรมานเพราะต้องการความรักและการยอมรับ หรืออยู่ในครอบครัวเข้มงวด ทำให้เป็นคนขาดความมั่นใจในตนเองต้องการความกล้าหาญจากต้นแบบ ในเรื่องความรัก ตัวละครอยู่ในวัยที่มีความต้องการทางเพศ ต้องการเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์กับเพศตรงกันข้าม กำลังสับสนกับอัตลักษณ์ทางเพศต่อเพศเดียวกัน จึงทำให้พวกเขาต้องพยายามเอาตัวรอดจากความทุกข์ด้วยแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตนและเรียนรู้ที่จะมีความรักเพื่อสร้างให้พวกเขากลายเป็นคนที่สมบูรณ์แบบและทำตัวให้เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่น

ส่วนนางเอก (Heroine) ถูกนำเสนอ ในช่วงวัยรุ่นประมาณ 15-21 ปี ศึกษาในระดับมัธยมถึงอุดมศึกษา หน้าตาดี รูปร่างสมส่วน อาศัยในครอบครัวชนชั้นกลางที่ไม่สมบูรณ์ เช่น ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยวหรือครอบครัวนักธุรกิจที่ขาดความเอาใจใส่ พยายามสร้างภาพลักษณ์ภายนอกให้ตัวเองมีความโดดเด่น เช่น เรียนหนังสือเก่ง หรือ มีความสามารถโดดเด่นในสายตาของคนในครอบครัวและเพื่อนฝูง เพื่อปกปิดความทุกข์ที่ต้องแบกภาระความคาดหวัง จึงส่งผลให้บุคลิกภายนอกดูเป็นคนนิ่งเฉย มีสีหน้าอมทุกข์ และเก็บความรู้สึก หรือแสดงออกถึงความกังวลใจบ่อยครั้งมักคิดว่าตัวเองเป็นภาระครอบครัว และด้วยความกังวลใจจึงส่งผลให้ไม่ค่อยมีสติ มักตัดสินใจผิดพลาดทั้งเรื่องการใช้ชีวิตและความรัก แต่ข้อดีคือ มีความมุ่งมั่นถ้าตั้งใจทำอะไรแล้ว จะประสบความสำเร็จแม้ต้องต่อสู้กับอุปสรรคยากลำบากก็ตาม

ในด้านความรัก (Love Interest) เป็นตัวละครมองโลกในแง่ดี ไม่มีความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าแสดงออกเรื่องความรัก จึงทำหน้าที่คอยให้กำลังใจอยู่เบื้องหลัง ต้องการได้รับการปฏิบัติอย่างทะนุถนอมและเอาใจใส่ จึงมักตกเป็นเหยื่อของผู้ชายจากความไร้เดียงสา และยังขาดการตระหนักรู้เรื่องเพศศึกษาโดยเฉพาะเรื่องการป้องกันการตั้งครรภ์

ฉาก (Setting)

สำหรับฉากในภาพยนตร์ เกิดขึ้นในสถานที่และช่วงเวลาปัจจุบันของตัวละคร ฉากหลังเป็นสถานที่และสภาพแวดล้อมตามบริบทที่ตัวละครพักอาศัย ส่วนมากตัวละครอาศัยอยู่ตามหัวเมืองใหญ่ เช่น กรุงเทพฯ เชียงใหม่ หรือ ชลบุรี ทั้งนี้สถานที่หลักในการดำเนินชีวิตของตัวละครปรากฏอยู่ 3 พื้นที่หลัก ได้แก่ 1) พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ได้แก่ สถาบันการศึกษา 2) พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน และ 3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ภายนอกสำหรับการทำกิจกรรม เช่น การพักผ่อน การสร้างความสัมพันธ์ บททดสอบ และการเรียนรู้ โดยพื้นที่ทั้งสามถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่หลักในภาพยนตร์วัยรุ่น ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

สถานบันการศึกษา เป็นพื้นที่ใช้อำนาจ ให้ความสำคัญแก่การควบคุมพฤติกรรมวัยรุ่นน มากกว่าเน้นการเรียนการสอน มีการลงโทษด้วยกฎระเบียบผ่านทางผู้อำนวยการโรงเรียน และครูประจำชั้น เพื่อจำกัดพฤติกรรม ดังนั้นการทำกิจกรรมจึงไม่ปรากฏมากนักในพื้นที่โรงเรียน โดยเฉพาะในภาพยนตร์ประเภทชีวิต ยกเว้นในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติก โรงเรียนถูกใช้เป็นสถานที่พัฒนาความสัมพันธ์ของตัวละครหนุ่มสาว โดยเฉพาะด้านความรักเพราะวัยรุ่นใช้เวลาถึงหนึ่งในสามในแต่ละวันที่จะได้สร้างปฏิสัมพันธ์กับคนที่ชอบ ทั้งยังมีพื้นที่กว้างให้ทำกิจกรรมร่วมกัน ขณะเดียวกันนักเรียนบางกลุ่มใช้พื้นที่โรงเรียนเพื่อแสดงถึงอำนาจผ่านการกลั่นแกล้งใน 2 ลักษณะได้แก่ การใช้ประทุษวาจาให้เกิดความอับอาย และการใช้กำลังให้เกิดความเจ็บปวด จากฝ่ายตรงกันข้ามตัวละครพระเอกหรือนางเอก เพื่อให้รู้สึกแปลกแยก และถูกใช้เป็นเหตุผลผลักดันให้พวกเขาเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต

บ้าน ถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่ไร้อำนาจ เมื่ออยู่ในบ้านวัยรุ่นจะรู้สึกเหมือนคนแปลกแยกจากครอบครัว สาเหตุเพราะพ่อแม่สนใจแต่เรื่องตัวเอง ขาดความเห็นอกเห็นใจและความใส่ใจ หน้าที่พวกเขาคือเป็นผู้อุปถัมภ์แต่ไม่ได้คำชูด้วยความรักความอบอุ่น ขณะห้องนั่งเล่น ปกติมักเป็นพื้นที่ส่วนกลางสังสรรค์ภายในครอบครัว แต่ในภาพยนตร์กลับนำเสนอให้เป็นพื้นที่ปะทะคารม ในประเด็นความต้องการใช้ชีวิตอย่างอิสระในเรื่องเพศ เพราะพ่อแม่ยังต้องการมีส่วนกำหนดชีวิต ลูกให้ดำเนินไปตามบรรทัดฐานทางสังคม วัยรุ่นจึงไร้สิทธิในการแสดงความคิดเห็นและการปกป้องตนเองได้ ขณะที่ห้องนอน กลายเป็นพื้นที่ส่วนตัวของวัยรุ่นรู้สึกเพียงแห่งเดียวที่รู้สึกถึงความปลอดภัยและสามารถปลดปล่อยอารมณ์ทางเพศได้

สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่ค้นหาประสบการณ์ มีความสำคัญต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต เพราะการออกเดินทางไปนอกบ้านทำให้ตัวละครมีอิสระปราศจากการถูกบังคับ ทำให้รู้สึกถึงการมีอำนาจในการกำหนดชีวิตตนเองได้ สามารถกล้าคิดกล้าลงมือทำ หรือกล้าฝ่าฝืนกฎระเบียบทางสังคม เพราะอยากลองผิดลองถูก แต่สิ่งสำคัญที่ตัวละครได้เรียนรู้ คือการได้สำรวจและทบทวนความคิดตัวเองระหว่างการเดินทาง ในภาพยนตร์วัยรุ่นหลายเรื่อง ตัวละครออกเดินทางทำภารกิจ ถูกทดสอบ และได้เรียนรู้ประสบการณ์ในโลกของผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นการทำธุรกิจ การเคารพกฎหมาย การปรับตัวกับคนแปลกหน้า การเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม เป็นต้น อีกทั้งสถานที่ภายนอกยังเป็นพื้นที่พัฒนาและใช้อำนาจในเชิงความสัมพันธ์ของตัวละคร ได้ทั้งเชิงบวก และเชิงบวกอีกด้วย

ในเชิงบวก พื้นที่ในสถานที่ท่องเที่ยวตามธรรมชาติ เช่น ภูเขา รีสอร์ทดอกไม้ ถูกใช้เพื่อสะท้อนความงามในการโอบอุ้มความรัก ความเอาใจใส่ ส่วนในเชิงลบสถานที่อย่าง ชายทะเล ถูกใช้เพื่อสะท้อนอารมณ์ความใคร่ของวัยรุ่นที่แรงเหมือนคลื่นกระทบฝั่ง หรือแม้แต่สระว่ายน้ำ

ยังสามารถเปรียบเทียบให้เข้ากับความหมายทางเพศ ทั้งความรู้สึกทางเพศ จิตใต้สำนึก หรือรสนิยมทางเพศของวัยรุ่นที่ลึกลับคลั่งไสยน้ำ สถานที่ภายนอกยังมีความสำคัญในการให้ตัวละครค้นหาอัตลักษณ์ ว่าตนเองคือใคร กำลังทำอะไร ทำไปเพื่ออะไร และได้อะไรตอบแทน รวมไปถึงการจัดการกับภาพลักษณ์ตนเอง การค้นพบวิธีการจัดการข้อบกพร่องตนเอง และการยอมรับความแตกต่าง รวมถึงการตระหนักรู้ถึงความสามารถตนที่จะทำประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นได้

5.2 สถานะตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

เมื่อพิจารณาจากข้อมูลข้างต้น ถือได้ว่าภาพยนตร์วัยรุ่นมีคุณสมบัติสามารถถูกจัดให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่งในประเทศไทยอย่างแน่ชัด ต่อมาจากคำถามในการวิจัยถึงความ เป็นตระกูลภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์วัยรุ่นมีสถานะเป็นตระกูลหลัก (Main Genre) หรือตระกูลรอง (Sub-Genre) จากผลการศึกษาในบทที่ 4 ถ้าพิจารณาสูตรการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น จะพบว่ามิชนบทภาพยนตร์อันเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน อีกทั้งภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละเรื่องมีการผสมผสาน (Hybrid) ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าจากตระกูลภาพยนตร์ประเภทอื่นไว้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทชีวิตวัยรุ่น (Teen Drama) ประเภทวัยรุ่นสยองขวัญ (Teen Horror) ประเภทวัยรุ่นรักโรแมนติก (Teen Romance) ฯลฯ ขนบภาพยนตร์ในแต่ละประเภทถูกใช้เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์วัยรุ่นให้เกิดความหลากหลาย และมีแนวทางเฉพาะตัวในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภทที่ถูกสร้างให้สอดคล้องกับบริบทสังคมและรสนิยมของกลุ่มผู้ชม ในการสร้างสรรค์นั้นถือว่าเป็น ประดิษฐกรรม (Invention) ต่อยอดมาจากขนบดั้งเดิมในตระกูลภาพยนตร์แต่ละประเภท ผ่านเรื่องเล่า โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฯลฯ ภายใต้อันตรายของเรื่องเล่าของภาพยนตร์วัยรุ่นที่สะท้อนเอกลักษณ์ในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ว่าด้วยเรื่องเล่าวิถีชีวิตของวัยรุ่นที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาครอบครัว ทำให้พวกเขาต้องพยายามดิ้นรน อันสะท้อนถึงวัยรุ่นช่วงทศวรรษ 2550

จึงจัดได้ว่า สถานะของตระกูลวัยรุ่นมีลักษณะเป็น ตระกูลรอง (Sub-Genre) ที่ผสมผสาน (Hybrid) ขนบองค์ประกอบในเรื่องเล่าจากตระกูลภาพยนตร์หลากหลายประเภท

ทั้งนี้นอกเหนือจากการทราบถึง ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภท สูตรการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น ความเป็นตระกูลภาพยนตร์ และสถานะตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นแล้ว ในงานวิจัยได้ตั้งคำถามต่อไปว่า ภายใต้อันตรายของตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยยังมีประเภทภาพยนตร์ใดปรากฏ ทางผู้วิจัยได้นำกลุ่มตัวอย่างประเภทภาพยนตร์วัยรุ่นที่นำมาวิเคราะห์ ทั้ง 6 ประเภท ได้แก่ ชีวิต (Drama) สยองขวัญ (Horror) รักโรแมนติก (Romance) เพศทางเลือก (LGBT) เรื่องราวการเดินทาง (Road movie) และ โจรกรรม (Heist) รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและการชมภาพยนตร์นำมาเรียบเรียงวิเคราะห์ภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละประเภท ทำให้ทราบ

ว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นภายในตระกูลรอนนั้นยังมีการสร้างสรรค์เรื่องเล่าให้แตกแขนงออกไปจนกลายเป็นภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทย่อย ภายใต้ตระกูลรอน อันมีลักษณะเด่นและมีความหลากหลาย

5.3 ตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นกับการสร้างสรรค์ประติมากรรม

การจำแนกภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทย่อยในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นนั้นเกิดจากการสร้างสรรค์ประติมากรรม (Innovation) ด้วยการที่ภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละตระกูลพยายามแตกแขนงการสร้างเนื้อเรื่องและองค์ประกอบไปสู่แนวทางใหม่ภายใต้พื้นฐานขนบการเล่าเรื่องดั้งเดิม จนนำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการหยิบเอาองค์ประกอบเด่นจากตระกูลภาพยนตร์เข้ามาผสมผสานให้เกิดแนวทาง หรือสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ยกตัวอย่างเช่น ตระกูลภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ มีขนบการเล่าเรื่องพื้นฐานดั้งเดิมคือ โครงเรื่องนำเสนอเกี่ยวกับความกลัว หรือการลดทอนคุณค่าของมนุษย์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอด ตัวละครมนุษย์ต้องต่อสู้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ (Supernatural) เช่น ผี วิญญาณ สัตว์ประหลาด เหตุการณ์มักเกิดขึ้น ในช่วงกลางคืนตามสถานที่โดดเดี่ยวห่างไกลผู้คน และโดดเด่นด้วยการจัดแสงแบบจุดกำเนิดแสงน้อย (Low Key Light) เป็นต้น

ฉะนั้นถ้าภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องใดนำขนบประเภทสยองขวัญมาใช้ ภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องนั้นจะมีลักษณะการผสมผสานข้ามเอาขนบภาพยนตร์สยองขวัญเข้ามา แต่ในขณะเดียวกันถ้าผู้ผลิตต้องการสร้างสรรค์ไปสู่แนวทางแปลกใหม่ ก็สามารถทำได้ ด้วยการสร้างประติมากรรมเนื้อเรื่องเพิ่มเติมหรือปรับเปลี่ยนองค์ประกอบภาพยนตร์ใหม่ให้ไปสู่ประเภทย่อย เช่น ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญ เรื่อง Scream (Craven, 1996) เรื่องราว ซิดนีย์ วัยรุ่นสาวถูกฆาตกรสวมชุดหน้ากากผีออกตามล่า เธอจึงพยายามขอความช่วยเหลือจากกลุ่มเพื่อนออกตามสืบหาตัวฆาตกร แต่ยิ่งสืบกลับยิ่งค้นพบว่าคนใกล้ชิดตัวของเธออาจจะมีส่วนรู้เห็นไม่เว้นแม้กระทั่งเพื่อนสนิท คนรัก และพ่อของเธอ จะพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ขนบภาพยนตร์สยองขวัญเป็นพื้นฐานหลัก และยังได้ผสมผสานขนบการสืบสวนจากภาพยนตร์ประเภทไครคือฆาตกร (Whodunit) รวมไปถึงการล้อเลียนขนบภาพยนตร์สยองขวัญในอดีต จนทำให้ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้รับชื่อเรียกว่า ภาพยนตร์ประเภทย่อยเชือดสยอง (Teen Slasher Film) อันเป็นหมวดหมู่ย่อยที่เกิดขึ้นภายในตระกูลภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญวัยรุ่น

จากตัวอย่างข้างต้น ไม่เพียงแต่เฉพาะภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญเท่านั้น แตกแขนงตัวเองไปสู่แนวทางภาพยนตร์ใหม่ออกมา ภาพยนตร์ประเภทอื่นยังมีการสร้างสรรค์ไปสู่ภาพยนตร์ประเภทย่อยในแนวทางใหม่ด้วยเช่นกัน โดยทางผู้วิจัยขอนิยามชื่อประเภทย่อยที่ศึกษาตามลักษณะเด่นของเนื้อหาและองค์ประกอบภาพยนตร์ ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama Films)

มีภาพยนตร์วัยรุ่นนำเสนอแนวทางเฉพาะตามลักษณะเด่นอยู่ 2 ประเภทย่อย ได้แก่

- 1.1) ภาพยนตร์วัยรุ่นความทุกข์วัยรุ่น (Teen Angst Film)
- 1.2) ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตในโรงเรียน (Teen School Film)

2) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror Films)

มีภาพยนตร์วัยรุ่นนำเสนอแนวทางเฉพาะตามลักษณะเด่นอยู่ 4 ประเภทย่อย ได้แก่

- 2.1) ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเหนือธรรมชาติ (Teen Supernatural Horror)
- 2.2) ภาพยนตร์วัยรุ่นตลกสยองขวัญ (Teen Horror Comedy Film)
- 2.3) ภาพยนตร์วัยรุ่นเชือดสยอง (Teen Slasher Film)
- 2.4) ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญจิตวิทยาระทึกขวัญ (Teen Psychological Horror

Film)

3) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก (Teen Romance Films)

มีภาพยนตร์วัยรุ่นนำเสนอแนวทางเฉพาะตามลักษณะเด่นอยู่ 2 ประเภทย่อย ได้แก่

- 3.1) ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตรัก (Teen Love Romantic)
- 3.2) ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมอง (Teen Romantic Comedy)

4) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT Films)

มีภาพยนตร์วัยรุ่นนำเสนอแนวทางเฉพาะตามลักษณะเด่น 2 ประเภทย่อย ได้แก่

- 4.1) ภาพยนตร์วัยรุ่นเกย์ (Teen Gay Film)
- 4.2) ภาพยนตร์วัยรุ่นเลสเบี้ยน (Teen Lesbian Film)

5) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทมิวสิคัล (Teen Musical Films)

6) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Teen Road movie Films)

7) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist Films)

1) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama Films)

ภาพยนตร์ประเภทชีวิต เป็นการนำเสนอเรื่องราวชีวิตตัวละคร ฉาก สถานการณ์ในชีวิตด้านจริงจัง และสมจริง ที่ต้องเผชิญระหว่างความขัดแย้งกับตนเอง ผู้อื่น หรือพลังธรรมชาติ ทั้งด้านสว่างและด้านมืดในชีวิตมนุษย์ ซึ่งประเด็นของแก่นเรื่อง มีความหลากหลายตามแต่ละโครงเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ประเภทชีวิต ถูกจัดให้เป็นตระกูลภาพยนตร์หลักที่กินขอบเขตกว้างที่สุด ในบรรดาภาพยนตร์ทุกตระกูล เพราะพื้นฐานของเรื่องราวในการนำเสนอเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตมนุษย์ ความเจ็บปวด ความขัดแย้ง ปมในใจ การฝ่าฝืนอุปสรรคชีวิตเพื่อไปสู่เป้าหมาย อีกทั้งยังสามารถแตกแขนงเนื้อเรื่องไปสู่แนวอื่นทั้งภายในตระกูลชีวิต และตระกูลอื่นได้อีกมากมายไม่ว่าจะเป็นแนวอาชญากรรม (Crime Film) แนวศาลยุติธรรม (Courtroom Drama) แนวเมโลดราม่า (Melodrama) แนวมหากาพย์ (Epic) แนวประวัติศาสตร์ (Historical Dramas) แนวชีวประวัติ (Biopics /Biographical) และกินขอบเขตเข้าไปสู่แนวรักโรแมนติก (Romantic) อีกด้วย

สำหรับแก่นเรื่องในประเภทชีวิต นำเสนอเกี่ยวกับประเด็นปัจจุบัน (Current Issue) หรือปัญหาสังคม (Social Problem) ในหลากหลายระดับ อาทิ ความเจ็บในสังคม (Societal Ills) ปัญหาชีวิต (Problems) ความกังวลใจ (Concerns) หรือความอยุติธรรม (Injustices) เช่น อคติทางเชื้อชาติ (Racial Prejudice) ความแบ่งแยกศาสนา (Religious Intolerance) ปัญหายาเสพติด (Drug Addiction) ความยากจน (Poverty) การเมือง (Political) การคอร์รัปชัน (The Corruption of Power) การติดเหล้า (Alcoholism) การแบ่งแยกชนชั้น (Class Divisions) ความไม่เสมอภาคทางเพศ (Sexual Inequality) อาการเจ็บป่วยทางใจ (Mental Illness) สถาบันของสังคมที่ทุจริต (Corrupt Societal Institutions) ความรุนแรงต่อผู้หญิง (Violence Toward Women) การหย่าร้าง (Divorce) ความรุนแรง (Violence) ทั้งในสังคม และครอบครัว การกลั่นแกล้ง (Bully) ค่านิยมในวัยแต่ละรุ่น (Generational Value) หรือ การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น (Teenage Pregnancy) เป็นต้น (Dirk, 2019)

ขณะที่ภาพยนตร์วัยรุ่นใช้ลักษณะตามเรื่องราวและองค์ประกอบในภาพยนตร์ประเภทชีวิต มีลักษณะเนื้อหาสะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem) นำเสนอเรื่องราวปัญหาแวดล้อมการใช้ชีวิตของวัยรุ่น อาทิ ปัญหาครอบครัว ปัญหาการเรียน ปัญหาการทะเลาะวิวาท ปัญหายาเสพติด ปัญหาความรัก ปัญหาเรื่องเพศ ฯลฯ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดความทุกข์แก่วัยรุ่น ส่งผลให้ต้องการระบายความรู้สึกด้วยการแสดงออกในสิ่งไม่ถูกต้องจนถูกมองว่าเป็นหนึ่งในปัญหาสังคม ทั้งยังสะท้อนความสับสนวัยรุ่นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อถึงความเหงา ความปรารถนาต้องการใครสักคนให้เข้าใจ ต้องการเป็นที่ยอมรับ วัยรุ่นมักเลือกแก้ไขปัญหาคด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือใช้ความรุนแรงเพื่อยุติปัญหา เพื่อต้องการแสดงตัวตน แต่สุดท้ายพวกเขาจะเรียนรู้และเข้าใจถึงความหมาย

การใช้ชีวิตเติบโตไปในเส้นทางถูกต้อง หรืออาจนำเสนอเรื่องราวสะท้อนถึงการตระหนักให้วัยรุ่น เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต ว่าควรใช้ชีวิตเติบโตตามแบบอย่างไร

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต สามารถแตกแขนงได้อีก 2 ประเภทย่อย ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นความทุกข์วัยรุ่น (Teen Angst Film) และภาพยนตร์วัยรุ่นในโรงเรียน (Teen School Film) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

1.1) ภาพยนตร์วัยรุ่นความทุกข์วัยรุ่น (Teen Angst Film)

เป็นหนึ่งในประเภทภาพยนตร์วัยรุ่นแตกแขนงออกจากประเภทชีวิต ว่าด้วยเนื้อหาตัวละครวัยรุ่นขจัดขึ้น (Teen rebel) ผู้ต้องการต่อต้านหรือขจัดขึ้นอำนาจจากการใช้ชีวิตที่ถูกตีกรอบ ต้องเผชิญกับความรู้สึกกดดันจากกฎระเบียบข้อห้ามต่าง ๆ หรือจากปัญหาจากครอบครัว โรงเรียน กฎเกณฑ์ทางสังคม ค่านิยม หรือความเชื่อในอดีตล้าสมัย สะท้อนถึงปัญหาช่องว่างระหว่างวัย ส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความกดดัน ต้องการขจัดขึ้นให้ได้มาซึ่งความเป็นอิสระ ความเข้าใจ การยอมรับตัวตน การเคารพสิทธิ การส่งเสริม การยกย่องถึงคุณค่าความสามารถและการแสดงออกของพวกเขา เพื่อให้พวกเขารู้สึกมั่นใจในทางกำหนดเส้นทางชีวิตด้วยตนเองในอนาคต

ประเด็นสำคัญในประเภทนี้คือ การตั้งคำถามต่อกฎระเบียบหรือคุณค่าในอดีตของผู้ใหญ่ และสร้างอัตลักษณ์ตัวตนให้แข็งแกร่ง เพื่อขจัดขึ้นอำนาจภายใต้ความเปราะบางที่ซ่อนอยู่ภายใน การต่อต้านของวัยรุ่นมีหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น การพิสูจน์ตัวตน การโต้เถียง ความใช้รุนแรง การรวมกลุ่ม การใช้ยาเสพติด การมีความรัก เซ็กส์ ชื่นชอบในความเร็ว เสี่ยงอันตราย หรือการเดินร่ำ ทั้งนี้เพื่อต้องการได้รับการยอมรับ หรือสะท้อนความต้องการเป็นอิสระ แต่หลายครั้งที่การต่อต้านกลายเป็นพฤติกรรมฝ่าฝืนกฎหมาย ส่งผลให้พวกเขาถูกมองว่าเป็นตัวสร้างปัญหา ถูกจับกุมกลายเป็นเยาวชนผู้กระทำความผิด (Juvenile Delinquent)

สำหรับองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง คือ การมีส่วนร่วมของการใช้เรื่องราว มิตรภาพระหว่างเพื่อน (Friendship) ความเป็นลูกผู้ชาย (Manhood) และ ความรัก (Romantic) ถูกใช้เป็นแรงขับให้แก่ตัวละครหลักภายใต้โครงเรื่อง ทั้งยังมีการใช้รูปแบบเมโลดราม่า (Melodrama) มาผสมผสานเพื่อสะท้อนแง่มุมทางอารมณ์ (Sensational) ชักจูงผู้ชมด้วยท่วงทำนองเพลงและดนตรี ลักษณะตัวละครถูกสร้างให้ไม่มีความซับซ้อนในลักษณะสองมิติ ทั้งยังมีภาพลักษณ์และอุปนิสัยแบบเหมารวม (Stereotype) เป็นตัวละครในลักษณะ Stock Characters ทั้งพระเอก (Heroes) ที่ดูภายนอกเป็นคนแข็งแกร่ง ใช้กำลัง แต่ภายในกลับซ่อนความอ่อนโยนเพื่อปกปิดทุกข์ในใจ นางเอก (Heroines) มีลักษณะบอบบาง ไร้เดียงสา อุปนิสัยอ่อนโยนเป็นมิตร เข้าใจจิตใจผู้อื่นได้ดี ถูกสร้างให้เป็นตัวละครด้านความรัก (Love Interest) ส่วน ตัวละครผู้ร้าย (Villains) มีลักษณะสูงใหญ่ หน้าตาชั่วร้าย บุคลิกดูเกรไม่น่าไว้วางใจ มีอุปนิสัยชิงดีชิงเด่น ชื่นชอบความรุนแรง

(Patterson, 2019) ทั้งยังมี Iconography เป็นฉากแก่นักเรียนยกพวกตีกัน กิจกรรมความเร่ร่อนยนต์ หรือมอเตอร์ไซด์ หรือฉากถูกตำรวจจับติดคุก ซึ่งในภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีฉากเหล่านี้เลยก็ได้

ในฮอลลีวูด ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทนี้ ในยุคแรกถือกำเนิดช่วงทศวรรษ 1950 จากภาพยนตร์เรื่อง The Wild One (Benedek, 1953) และเรื่อง Rebel Without a Cause (Ray, 1955) เป็นเรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นขาดความอบอุ่นในครอบครัว ต้องการต่อต้านพ่อแม่ ด้วยการสร้างกฎระเบียบของตนเองขึ้นมา เพื่อต่อต้านกฎระเบียบหรือค่านิยมของคนยุคเก่าในอเมริกาที่ต้องการให้วัยรุ่นอยู่ในกรอบ แต่สิ่งที่วัยรุ่นแสดงออกถึงการต่อต้าน คือ การรวมกลุ่มและใช้กำลังเพื่อสื่อความหมายถึงความต้องการเป็นเอกเทศ สร้างอัตลักษณ์ความเป็นผู้ใหญ่เพื่อสามารถดูแลปกป้องตนเองและผู้อื่นได้ ด้วยการรวมกลุ่มแก๊งขี่มอเตอร์ไซด์หรือรถยนต์ รวมถึงการใช้กำลังต่อสู้แบบลูกผู้ชายด้วยกำปั้น

ส่วนในประเทศไทย ยุคต้นของภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทนี้คือเรื่อง เด็กเสเพล (สนั่น จรัสศิลป์, 2503) คัดแปลงจากนิยายชื่อเดียวกันของผู้แต่ง พนมเทียน ได้นำเสนอภาพวัยรุ่น หัวรั้น เลือดร้อน ไร้พ่อแม่ ใช้ชีวิตเตร็ดเตร่จนกลายเป็นอันธพาล จัดเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่สร้างขนบของแนวนี้ ไม่ว่าจะเป็น ตัวละครวัยรุ่นลูกชายคนเดียว ฐานะยากจน ครอบครัวขาดความอบอุ่น ถูกกลุ่มแก๊งอันธพาลชักนำไปก่ออาชญากรรม มีคุณครูเป็นผู้เตือนสติชักนำไปทางที่ดี และมี ตัวละครวัยรุ่นหญิงคนรักผู้เปรียบเสมือนแรงบันดาลใจบนความรักระหว่างความแตกต่างทางสถานะเศรษฐกิจ (หนึ่งเดียว, 2553, น. 20-22)

ล่วงมาถึงช่วงหลังเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 ตัวตนของวัยรุ่นเริ่มเด่นชัดในสังคมไทย ภาพยนตร์ในยุคนี้เริ่มสะท้อนถึงการจัดระเบียบพฤติกรรมของวัยรุ่น ใช้โรงเรียนเป็นสถานบ่มเพาะและมีคุณครูเป็นผู้ขัดเกลาเหล่าวัยรุ่นให้เป็นคนดีตามที่สังคมในยุคนี้คาดหวัง ภาพยนตร์จึงเกิดการแตกแขนงประเภทย่อย นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับคุณครูกับนักเรียน ในยุคนั้นมีภาพยนตร์แนวนี้ออกฉายหลายเรื่อง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง คุณครูคนใหม่ (พันคำ, 2518) ทางโค้ง (ชนะ คราประยูร, 2518) สวัสดิ์คุณครู (พันคำ, 2550) และ วัยแตกเปลี่ยว (อภิชาติ โพธิ์ไพโรจน์, 2551) ภาพยนตร์เหล่านี้มีลักษณะร่วมในการนำเสนอประเด็นปัญหาพ่อแม่ ลูก ความยากจน เพศ อายุมข ยาเสพติด อาชญากรรมของวัยรุ่น และการเชิดชูความดีของคุณครู

ผ่านมาถึงช่วงทศวรรษ 2530 ประเด็นการติดยาเสพติดของวัยรุ่น ยังคงผูกติดกับสาเหตุปัญหาขาดความรักและความอบอุ่นภายในครอบครัว ในภาพยนตร์เรื่อง เสียชาย (หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิมยุคล, 2537) ได้นำเสนอภาพวัยรุ่นหญิง 4 คนผู้เลือกใช้ยาเสพติดแก้ไข้ปัญหา ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้สังคมไทยตื่นตัวต่อปัญหาวัยรุ่น จนประสบความสำเร็จทำรายได้ถึง 52 ล้านบาท และมีการสร้างภาคต่อตามมา เรื่อง เสียชาย 2 (ชาตรีเฉลิม ยุคล, ม.จ., 2539) ที่นำปัญหาการติดยาเสพติด เอชไอวี จากการรับบริจาคเลือด และปัญหาความแตกแยกในครอบครัว ล่วงมาถึงทศวรรษ 2550 ภาพยนตร์

ประเภทย่อความทุกขั้ววัยรุ่น ยังคงวนเวียนอยู่กับปัญหาเดิม ไม่ว่าจะเป็น ปัญหา ยาเสพติดจากภาพยนตร์เรื่อง สามชุก ขอเพียงโอกาสอีกสักครั้ง (ชนิดย์ จิตนุกูล, 2552) ที่ได้ทุน สร้างจากกระทรวงวัฒนธรรม ดัดแปลงจากเรื่องจริงของวัยรุ่น 7 คนในตำบลสามชุก จังหวัด สุพรรณบุรี ผู้ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในครอบครัว ปัญหาปากท้อง ความคาดหวังจากครอบครัว และการถูกกลั่นแกล้งในโรงเรียน จึงทำให้หันมาเสพยาบ้า เพื่อหลบหนีปัญหาเหล่านั้น ซึ่งแม้ว่า ภาพยนตร์ได้รับคำวิจารณ์ถึงเนื้อหาในระดับดี แต่เพราะการนำเสนอที่เรียบง่ายแสดงให้เห็นโทษ ของยาเสพติดอย่างตรงไปตรงมาไร้ชั้นเชิง จึงทำให้ภาพยนตร์มีรูปแบบการเล่าเรื่องดูเชยล้าสมัย จน กลายเป็นข้อด้อยที่ไม่เข้าตากลุ่มผู้ชมวัยรุ่นที่ชื่นชอบความแปลกใหม่ (ผอมอยู่ข้างหลังคุณ, 2552) ส่งผลให้ทำรายได้เพียง 2.75 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552, 2553)

ปัญหาการยกพวกตีกันของวัยรุ่นในหัวเมืองใหญ่เกิดจากผลพวงปัญหาภายในครอบครัว พ่อแม่สนใจแต่เรื่องตัวเอง ทอดทิ้งลูก ส่งผลให้อ้างว้างต้องการความอบอุ่น พวกเขาจึงรวมกลุ่มเพื่อ สร้างสังคมและใช้ความรุนแรงในการนำเสนอตัวตนและถูกยอมรับ ซึ่งประเด็นที่โดดเด่นสำหรับ ภาพยนตร์ประเภทย่อความนี้คือ การเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างความหมายคำว่าอันธพาลกับลูกผู้ชาย มีปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกู เพื่อนกันจนวันตาย (อัศจรรย์ สัตโกวิท, 2555) และ วัยเป็งง นักเลงขาสั้น (พจน์ อานนท์, 2557) ภาพยนตร์ทั้งสองยังคงใช้ขนบการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบการนำเสนอคล้ายคลึงกัน แสดงถึงปัญหาครอบครัว ความขัดแย้งระหว่างแก๊งค์คูริ และการค้นหาความหมายการเป็นลูกผู้ชาย ในเรื่อง มิ่ง กู เพื่อนกัน เรื่องราวเกิดในจังหวัดเชียงใหม่ ส่วนเรื่องวัยเป็งง นักเลงขาสั้น เรื่องราวเกิดในกรุงเทพฯ ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ อาจมีปัจจัยจากความคล้ายคลึงของเนื้อเรื่องมีความเป็นสูตรสำเร็จและ ประเด็นปัญหาถูกหยิบมาใช้กันจนซ้ำซาก สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้ไป 6.65 ล้านบาท (สรุป รายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2555, 2556) และ 16.54 ล้านบาทตามลำดับ (สรุป รายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558) ตามลำดับ

ปัญหาการเลือกชีวิตในอนาคต เป็นการตั้งคำถามของวัยรุ่นยุคปัจจุบันต่อค่านิยม ความเชื่อ หรือธรรมเนียมปฏิบัติในสังคมไทย ว่าพวกเขาควรเลือกเชื่อหรือปฏิเสธคำแนะนำของ ผู้ใหญ่และควรรับมือกับสิ่งเหล่านั้นอย่างไรในช่วงเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิต การเรียน การปฏิบัติตัวในครอบครัว และการมีความรักในช่วงวัยเรียน ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ประเภทสารคดี เรื่อง Final Score 365 วันตามติดชีวิต เด็กเอ็นท์ (โสธยา นาคะสุวรรณ, 2550) เรื่องราวช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของเด็กมัธยมทศ 4 คนที่กำลังตัดสินใจ เลือกเข้าเรียนตามคณะในมหาวิทยาลัยที่ใฝ่ฝัน ภาพยนตร์สะท้อนค่านิยมความเชื่อมั่นว่าการเรียนใน

มหาวิทยาลัยมีชื่อเสียงเป็นโบเนิกทางไปทางสู่การมีชีวิตที่ดีได้ในอนาคต จัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับวัยรุ่นเรื่องแรกที่ประสบความสำเร็จได้รับคำชมเชย และทำรายได้ไปถึง 25 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2550, 2551)

สี่ปีต่อมา ภาพยนตร์เรื่อง ท็อป ซีเคร็ต วัยรุ่นพันล้าน (ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2554) กลับตั้งคำถามต่อความจำเป็นในการเรียนมหาวิทยาลัย ด้วยเรื่องราวสร้างจากชีวิตจริงของหนุ่มวัยรุ่นผู้ตัดสินใจออกจากโรงเรียนมาทำงานเพื่อหาทางกอบกู้ฐานะครอบครัว ก่อนประสบความสำเร็จกับธุรกิจสาหร่ายทอดกรอบ ภาพยนตร์สะท้อนค่านิยมคนรุ่นใหม่ที่ปฏิเสธความเชื่อและความรู้ไม่จำเป็นต้องมาจากสถาบันการศึกษา หากมาจากประสบการณ์และความอดทน ภาพยนตร์สามารถทำรายได้ถึง 38.69 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2554, 2555) และภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, 2556) เรื่องราวของวัยรุ่น 4 คนผู้กำลังประสบปัญหาชีวิต จึงไปบนบานต่อศาลพ่อปู่ว่าจะร่ำแก๊งบวช หากคำขอกลายเป็นจริง ซึ่งแม้ว่าเนื้อหาของภาพยนตร์ต้องการสื่อสารประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นไทยและการเมืองไทย แต่ถ้ามองเนื้อเรื่องในมุมมองของวัยรุ่นกลับสะท้อนสภาวะความทุกข์และความสับสนของวัยรุ่นชนชั้นกลางล่างในกรุงเทพฯ ที่ต้องค้นหาโอกาสยกระดับคุณภาพชีวิตตนเองท่ามกลางอนาคตไม่แน่นอนในสังคมไทยที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป

ปัญหาการเป็นคนนอก นำเสนอถึงความทุกข์วัยรุ่นผู้ถูกรอบค้อมเพื่อน หรือคนรักปฏิเสธการมีตัวตน ถูกจับผิด หรือไม่เป็นที่ต้องการ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการถูกเพิกเฉย ผลักไสให้เป็นคนนอก และความพยายามค้นหาศักยภาพในตัวเอง โดยปัญหานี้ปรากฏในภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง จันดารา ปฐมบท (พันธุ์เทวนพ เทวกุล, ม.ล., 2555) คัดแปลงจากนวนิยายแนวอโรติกย้อนยุคของผู้แต่ง อุษณา เพลิงธรรม ถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะเป็นแนวอโรติก แต่เรื่องราวถูกนำเสนอในมุมมองชีวิตวัยรุ่นผ่าน “จัน” ตัวละครหลัก ผู้ถูกพ่อเลี้ยงรังเกียจ ตั้งชื่อว่า “จัญไร” เพราะเป็นต้นเหตุให้แม่เสียชีวิตขณะคลอด จึงถูกพ่อปฏิบัติด้วยความรังเกียจ ทำให้เขาพยายามค้นหาความรักแท้และการยอมรับ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง เกรียนพิศขุ่น (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล, 2556) เรื่องราวหนุ่มมัธยมในจังหวัดเชียงใหม่ หนีออกจากบ้านไปพักยา เพราะรู้สึกตัวว่าไม่เป็นที่ต้องการจากกลุ่มเพื่อนและแม่ของตนเอง แต่ท้ายที่สุดความรักของแม่ และมิตรภาพของเพื่อนเป็นสิ่งจูงใจให้เขาต้องกลับบ้าน โดยทั้งสองเรื่องมีประเด็นในเนื้อหาคล้ายกันถึงประเด็นการไม่เป็นที่ต้องการของคนในครอบครัว จากผลพวงอคติของพ่อแม่ จนก่อให้เกิดช่องว่างในความสัมพันธ์ อีกทั้งยังสะท้อนถึงปัญหาพ่อแม่ยุคใหม่ เช่น ปัญหาคุณแม่ไวใส หรือ ปัญหาหมกมุ่นในกามารมณ์ ที่ส่งผลกระทบต่อลูก ทั้งนี้ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องได้สรุปให้เห็นว่า ครอบครัวมีอิทธิพลสำคัญที่ก่อให้เกิดปัญหาแก่วัยรุ่น สุดท้ายภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องทำรายได้ไป 39.31 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์

ทำเงินที่เข้าภายในบ้านเราปี 2555, 2556) และ 14.54 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าภายในบ้านเราปี 2556, 2557)

และสุดท้าย ภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy (นาวพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2556) ใช้วิธีการเล่าเรื่องจากการรวบรวมโพสต์ข้อความในทวิตเตอร์ของ @marylony จำนวน 410 ทวิต มาสร้างเป็นภาพยนตร์ ด้วยเรื่องราวความวุ่นในชีวิตประจำวันของสองวัยรุ่นสาวต่อเรื่อง ความรัก การเรียน กิจกรรม กฎระเบียบ มิตรภาพ และการค้นหาความหมาย คำว่าความสุขในชีวิตภายใต้สังคมไทยสมัยใหม่ ภาพยนตร์ใช้วิธีการนำเสนอด้วยการปะติดปะต่อเหตุการณ์อย่างไม่มีที่มาที่ไป และสร้างความคาดเดาไม่ได้แก่ผู้ชมสะท้อนถึงความไม่แน่นอนในโลกของวัยรุ่น ภาพยนตร์ยังได้รับคำชมว่าสะท้อนความคิดวัยรุ่นได้อย่างสร้างสรรค์ และเต็มเปี่ยมจินตนาการอย่างแท้จริง ภาพยนตร์ออกฉายเพียงไม่กี่โรง สามารถทำรายได้ถึง 6 ล้านบาท (@Chamanz13, 2556)

1.2) ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตในโรงเรียน (Teen School Film)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นอีกประเภทหนึ่งแตกแขนงออกมาจากภาพยนตร์ประเภทชีวิตว่าด้วยเรื่องราวเกี่ยวข้องกับการค้นพบคุณค่าของตัวเองจากการทำประโยชน์ผ่านกิจกรรมนอกค่ายอาสาในสถาบันการศึกษา พร้อมสอดแทรกประเด็นมิตรภาพและความผูกพันระหว่างเพื่อน เนื้อหาเน้นประเด็นการปฏิเสธชีวิตในระบบทุนนิยม (Capitalism) ให้หันกลับไปสู่การใช้ชีวิตตามแนวท้องถิ่นนิยม (Localism) เป็นการให้คุณค่ากับชีวิตที่เรียบง่าย กลับคืนสู่วิถีธรรมชาติ และเชิดชูความงดงามในอดีต ทั้งนี้ภาพยนตร์แนวนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงทศวรรษ 2530 โดยปรากฏอยู่ในผลงานของผู้กำกับ บัณฑิต ฤทธิ์ถกล เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “โก๋จ๋า ป่านะโก๋” (2534) เรื่องราวกลุ่มนักเรียนที่พลัดหลงกันระหว่างการทำกิจกรรมนอกค่าย และต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับขบวนการทำลายป่าไม้

ภาพยนตร์ประเภทนี้ยังคงได้รับความนิยมมาสร้างจนถึงช่วงต้นทศวรรษ 2550 โดยมีภาพยนตร์วัยรุ่นออกฉายจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง ลิขิตรักขจัดใจแม่ (มารุต สาโรทาท, 2550) เรื่องราว “ต้นกล้า” วัยรุ่นหนุ่มไฮโซ ผู้ปฏิเสธวิถีเมืองกรุงไปใช้ชีวิตเพื่อเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้อื่น ภาพยนตร์นำเสนอภาพวัยรุ่นยุคใหม่ผู้หันหลังให้ความเจริญกลับไปยึดมั่นกับชนบประเพณีดั้งเดิมผ่านวัฒนธรรมของภาคอีสาน ซึ่งแนวทางภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ของผู้กำกับบัณฑิต ฤทธิ์ถกล ที่เน้นการสร้างสำนึกให้แก่วัยรุ่นสมัยใหม่ให้หวนกลับสู่วิถีธรรมชาติ ความเป็นไทย รวมถึงการใช้ชีวิตแบบเกษตรกรรม สะท้อนวิถีชีวิตเรียบง่ายแบบเศรษฐกิจพอเพียง ภายใต้สังคมเมืองที่แปรเปลี่ยนในระบบทุนนิยม

ภาพยนตร์เรื่อง อนึ่งคิดถึงเป็นอย่างยิ่ง (บันทึก ฤทธิ์ถกล, 2552) ผลงานเรื่องสุดท้ายของผู้กำกับ บันทึก ฤทธิ์ถกล ยังคงใช้แนวคิดท้องถิ่นนิยม เชิดชูเรื่องราววัยรุ่นมหาวิทยาลัยผู้กลับไปโรงเรียนเก่าอีกครั้งเพื่อรวมตัวหาวิธีไม่ให้โรงเรียนถูกทำลายจากการบุกรุกของทุนต่างชาติที่จะเข้ามาเปลี่ยนเป็นห้างสรรพสินค้า แต่ภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จทำรายได้ 14.22 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552, 2553)

และภาพยนตร์เรื่อง เด็กสาว (ฟ้า พูลวรลักษณ์, 2556) เรื่องราวสาวน้อย 5 คนเติบโตและผูกพันร่วมกันท่ามกลางวิถีชีวิตริมสายน้ำบางปะอิน แต่หลังจากที่พวกเธอเข้าแข่งขันการแข่งเรือประเพณีประจำจังหวัด และชีวิตภายในกลุ่มก็ไม่มีวันเหมือนเดิมอีกต่อไป เพราะภาพยนตร์ใช้นักแสดงหน้าใหม่ที่ไม่ดึงดูด ประกอบกับงานสร้างที่ไม่น่าสนใจและการประชาสัมพันธ์อาจไม่ทั่วถึงภาพยนตร์ จึงทำรายได้ไปเพียง 56,000 บาท (5 อันดับหนังไทย รายได้หลักหมื่น, 2014)

จากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องข้างต้นตอกย้ำถึงประเด็น การสร้างสำนึกแก่วัยรุ่นยุคปัจจุบันให้มองเห็นคุณค่าในตัวเองว่าสามารถเป็นผู้นำสามารถอนุรักษ์และสืบทอดคุณค่าความดี ความเรียบง่าย ความงดงามจากอดีต ทั้งยังเป็น ความหวัง ความภาคภูมิใจ แก่สังคม ครอบครัว และประเทศชาติ รวมถึงประเด็นมิตรภาพ ความเสียสละระหว่างเพื่อน อันเป็นแง่มุมสำคัญที่เกิดขึ้นเฉพาะในช่วงวัยรุ่น

2) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror Films)

พอล เวลลส์ นักวิชาการด้านภาพยนตร์ (สาโรจน์ คุณาธเนศ, 2555, น. 4) ให้สาเหตุของการกำเนิด รูปแบบภาพยนตร์สยองขวัญ ขึ้นมาว่า ความกลัว เกิดจากความโกรธแค้นของผู้คนในสังคม ส่งผลมาจากความไม่พอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่รู้สึกคุกคามต่อชีวิตพวกเขา โคร่งเรื่องหลักในภาพยนตร์สยองขวัญถูกประกอบมาจากสาเหตุหลักอยู่ 5 ประการได้แก่ 1) การแบ่งแยกทางสังคม 2) ความล่มสลายของศาสนาและศีลธรรม 3) วิฤติการวิวัฒนาการเรื่องอัตลักษณ์ 4) สภาวะการไม่มีปากเสียงของคนในสังคม และ 5) ความต้องการที่จะแสดงออกถึงการมีตัวตนในสังคม

Dirk (2017) นักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงลักษณะภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) ไว้ว่าเป็นภาพยนตร์ถูกสร้างเพื่อเน้นความไม่มั่นคงทางความรู้สึก ก่อให้เกิดความหวาดกลัว ความรู้สึกตื่นตระหนก และ ดึงสัญชาตญาณความกลัวที่ถูกซ่อนอยู่ในจิตใจของผู้ชมภาพยนตร์ออกมา ผ่านเรื่องราวสะท้อนแง่มุมประหลาดและด้านมืดของมนุษย์ออกมาผ่านตัวละครที่เข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์ลึกลับ ด้วยการฝ่าฝืนทำเรื่องต้องห้าม หรือพบเจอสิ่งเหนือธรรมชาติ ก่อให้เกิดความกลัว และตัวละครจำเป็นต้องหาทางเอาชีวิตรอดจากการถูกเอาชีวิตรอด

กฤษดา เกิดดี (2547, น. 32-41) ยังได้อธิบายถึงลักษณะสำคัญของภาพยนตร์สยองขวัญ ไว้ว่า ต้องมีตัวละคร ผู้ฆ่า หรือ ผู้ล่า อาจเป็น วิญญาณ (Spirit) ผี (Ghost) การเข้าสิง (Possessed)

ผีดูดเลือด (Vampire) สัตว์ประหลาด (Monster) ซอมบี้ (Zombie) แม่มด (Witchcraft) หรือ ฆาตกร
โรครจิต (Murderer) มนุษย์ผู้มีลักษณะผิดปกติทางจิตหรือทางร่างกาย ทำหน้าที่ล่าเหยื่อและมีมนุษย์
เป็นผู้ถูกไล่ล่าหรือที่เรียกว่า เหยื่อ (Victim)

และมี Iconography ที่เป็นลักษณะเฉพาะของประเภทสยองขวัญ ได้แก่ เรื่องราวเกิดขึ้น
ในสถานที่ปิดตาย เช่น บ้านร้าง ป่าทึบ สถานที่โดดเดี่ยวห่างไกลผู้คน เน้นการจัดแสงต่ำ (Low Key
Light) มีจุดกำเนิดแสงจุดเดียวในความมืด การสร้างบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ ความรุนแรง
องค์ประกอบทางจิตวิทยา ภาพการสังหาร โหด ศพ เลือด และอวัยวะภายในสยองขวัญ และถ้าเป็น
ภาพยนตร์สยองขวัญแนวเหนือธรรมชาติ (Supernatural) เน้นฉากตกใจ (Jump Scare) หรือถ้าเป็น
แนวฆาตกรต่อเนื่อง (Serial Killer) เน้นเทคนิคการฆ่าและวิธีเอาตัวรอดของเหยื่อ

บ่อยครั้งภาพยนตร์สยองขวัญ มีความคาบเกี่ยวกับภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi)
นำเสนอถึงอันตรายที่เกิดความผิดพลาดจากทดลองทางวิทยาศาสตร์ในการสร้างมนุษย์หรือ
อสูรกาย อาทิ Frankenstein (Whale, 1931) สิ่งที่มาจากต่างดาว อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง Alien (Scott,
1979) The Thing (Carpenter, 1982) Species (Donaldson, 1995) หรือ Life (Espinosa, 2017) เช่นฆ่า
มนุษย์โลก หรือพาดพิงกับภาพยนตร์แนวลึกลับตื้นตัน (Mystery Suspense Film) และภาพยนตร์
แนวระทึกขวัญ (Thriller Film) ซึ่งในภาพยนตร์ทั้งสองแนวนี้นี้มีความต่างกันอยู่ที่ภาพยนตร์แนว
ลึกลับตื้นตันเน้นเรื่องราวความซับซ้อนเงื่อนปมปริศนาให้ตามสืบสวนสอบสวน ตัวละครหลัก
ทำหน้าที่ค้นหาเงื่อนงำ เพื่อให้ได้คำตอบและผู้กระทำผิด มีลักษณะค้นหาว่าใครเป็นฆาตกร
(Whodunit) เช่นภาพยนตร์เรื่อง The Silence of the Lambs (Demme, 1991) The Village
(Shyamalan, 2004) เป็นต้น ส่วนภาพยนตร์ระทึกขวัญ เน้นเรื่องราวการดิ้นรนเอาชีวิตรอดจากการ
ถูกตามล่าเอาชีวิตของตัวละครหลักเป็นบุคลิกธรรมดา จากความบังเอิญไปค้นพบข้อมูลเกี่ยวพันกับ
การทำความผิดของผู้มีอำนาจ มีตัวละครสายลับเป็นลักษณะเด่น เช่นภาพยนตร์เรื่อง North by
Northwest (Hitchcock, 1959) หรือ The Recruit (Donaldson, 2003) เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์ลึกลับ
และเขย่าขวัญ ไม่เน้นองค์ประกอบไปทางฆ่าฟัน การแสดงถึงเลือดและความตายอย่างแจ่มชัด
เหมือนประเภทสยองขวัญ (กฤษดา เกิดดี, 2547, น. 33) แต่ในปัจจุบันพัฒนาการของภาพยนตร์ทั้ง
สองแนวนี้อาจเริ่มมีการหยิบยืมองค์ประกอบความสยองขวัญเข้าไปเป็นส่วนสำคัญร่วมด้วย

ภาพยนตร์สยองขวัญยังสามารถผสมผสานองค์ประกอบความระทึกขวัญและจิตวิทยา
เข้าไว้ด้วยกัน มีชื่อเรียกว่าประเภท Psychological Horror มุ่งเน้นเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการถูกกักขัง
สะท้อนสภาวะทางอารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เมื่อต้องเผชิญหน้ากับความกดดัน ร่วมกับการใช้
องค์ประกอบความสยองขวัญ ความตายที่สร้างความอึดอัดและกระวนกระวายใจแก่ตัวละครและ
ผู้ชม ซึ่งประเภทย่อยนี้ทับซ้อนกันระหว่างตระกูลรองระทึกขวัญจิตวิทยา (Psychological Thriller)

และตระกูลสยองขวัญ (Horror) ทั้งยังใช้องค์ประกอบความลึกลับ (Mystery) มาสร้างสรรค์ตัวละครให้มีลักษณะไม่น่าเชื่อถือ ดูกระวนกระวายใจ พร้อมทั้งฉากที่สร้างบรรยากาศชวนให้ไม่น่าไว้วางใจ รู้สึกรบกวนจิตใจ แก่ตัวละครและผู้ชม เช่น สถานที่ดูกรร้างสกปรก ห้องปิดตายใต้ดิน ภาพเศษซากจากร่างกายมนุษย์ชวนสะอิดสะเอียน และความพยายามเอาชีวิตรอด โดยมีภาพยนตร์ในประเภทย่อยนี้ อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง Saw (Wan, 2004) เรื่องราวสองหนุ่มต้องพยายามหลบหนีจากการถูกจับขังในห้องปิดตาย หรือ The Human Centipede (Six, 2009) เรื่องราวหมอโรคจิตผู้ลักพาตัวมนุษย์จับปากมาเย็บให้ติดกับกันเหมือนตัวตะขาบ หรือ Split (Shyamalan, 2016) เรื่องราวหญิงสาวผู้พยายามหาทางหนีการคุมขังจากชายหนุ่มผู้มีหลายบุคลิก เป็นต้น

เมื่อย้อนกลับไปในอดีต ภาพยนตร์สยองขวัญในฮอลลีวูด เริ่มหันไปจับกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นอย่างจริงจัง ด้วยการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญที่มีเนื้อหา และตัวละครน่าเป็นวัยรุ่น โดยเฉพาะด้วยการสร้างภาพยนตร์ประเภทเชือดสยอง หรือเรียกว่า ภาพยนตร์ประเภทสแลชเชอร์ (Slasher Film) มีต้นกำเนิดในช่วงยุคปี 1970 และสร้างสรรค์ขนบพร้อมองค์ประกอบในภาพยนตร์จนมีความเฉพาะตัว ด้วยเรื่องเล่าเกี่ยวข้องกับฆาตกร โรคจิตแอบสะกดรอยตามเหยื่อ และใช้อาวุธมีคม เช่น มีด ขวาน เลื่อย ฯลฯ เป็นอุปกรณ์ในการฆาตกรรม ก่อนหน้านั้นภาพยนตร์แนวนี้ได้รับอิทธิพลมาจาก ช่วงปลายทศวรรษที่ 19 จากโรงละคร Le Theatre du Grand Guignol ในกรุงปารีส มีการนำเสนอละครที่มีภาพสยอง การทรมาน และการฆาตกรรม จนกลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ในฝรั่งเศส เรื่อง Eyes without a face (Franju, 1960) เรื่องราวฆาตกรผู้เนียนใบหน้าหญิงสาวเพื่อนำไปรักษาใบหน้าของลูกสาว ซึ่งจากลูกสาวฆาตกรที่สวมหน้ากากขาว กลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างหน้ากากฆาตกรในภาพยนตร์แนวนี้อีกหลายเรื่องในเวลาต่อมา หลังจากนั้น ภาพยนตร์เรื่อง Psycho (Hitchcock, 1960) เรื่องราวหญิงสาวผู้หลบหนีคดีขโมยเงินเพื่อนำไปแต่งงาน กลายเป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์แนวเชือดสยอง จากฉากฆาตกรรมนางเอกในห้องน้ำด้วยมีด การใช้มุมมองกล้องแทนสายตา (POV Shot) ฉากการแอบจ้อง (Peeping Tom) และตัวละครผู้ป่วยทางจิต กลายเป็นองค์ประกอบยอดนิยมที่มักหยิบยกมาใช้ภาพยนตร์ในประเภทนี้จนถึงปัจจุบัน

จากนั้นในปี 1963 ภาพยนตร์เรื่อง Violent Midnight (Hilliard, 1963) เรื่องราวชายหนุ่มนักวาดรูปผู้ถูกปรักปรำ ต้องออกตามล่าฆาตกรมือขวานผู้สังหาร 2 สาวนักศึกษา ภาพยนตร์ทั้งยังได้สร้างเอกลักษณ์เด่นใหม่ในแนวนี้ขึ้นมาด้วย อาทิ เครื่องแต่งกายฆาตกรที่สวมเสื้อโค้ท หมวกปีกกว้าง (Fedora Hat) สวมถุงมือหนัง การนำเสนอฉากฆาตกรรมผ่านเงา และการถ่ายภาพเน้นเฉพาะร่องเท้าบูตของฆาตกรในจังหวะที่เดินตามเหยื่อ (Kerswell, 2010, p. 33) จนกลายมาเป็นต้นแบบให้แก่ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเรื่อง Halloween (Carpenter, 1978) ได้นำ

ชนบทเหล่านั้นมาใช้จนได้รับการยกย่องว่าเป็นภาพยนตร์วัยรุ่นแนวเชือดสยองยุคใหม่ จากเรื่องราวของไมค์ มายเออร์ ฆาตกรต่อเนื่องผู้สวมหน้ากากสีขาวไร้อารมณ์ ใช้อาวุธมีด ออกไล่ฆ่าหญิงสาว นักศึกษาในช่วงคืนเทศกาลฮาโลวีน ซึ่งภาพยนตร์ได้พัฒนาองค์ประกอบจนกลายเป็นชนบเอกลักษณะ และ Iconography ที่ชัดเจนในงานภาพยนตร์ประเภทย่อยนี้ ได้แก่ ตัวละครฆาตกรสวมหน้ากาก เรื่องราวฆาตกรรมเกิดในสถานที่ชุมชนเล็ก ตัวละครกลุ่มวัยรุ่น ภาพหวิวหวาดทางเพศ มุมแทนสายตาของเหยื่อ เสียงกรี๊ดร้อง ความรุนแรง อาวุธสังหาร วิธีการฆาตกรรมชวนสยอง ภาพศพ และตัวละครผู้หญิงคนสุดท้าย (The Final Girl) คือผู้หญิงที่รอดชีวิตจากฆาตกรคนสุดท้าย ต้องมีลักษณะบริสุทธิ์ ฉลาดแต่ขี้อาย และขาดเสน่ห์ดึงดูดทางเพศ เป็นต้น

ต่อมาภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญได้สร้างสรรค์การเล่าเรื่อง รูปแบบและองค์ประกอบในภาพยนตร์ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ด้วยการผสมผสาน (Hybrid) หยิบยืมองค์ประกอบและผสมผสานเข้ากับตระกูลภาพยนตร์อื่น จนสามารถสร้างสรรค์ให้สามารถแตกแขนงไปสู่แนวใหม่ได้อีกเป็นจำนวนมาก

ในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญ ในช่วงพ.ศ. 2550-2560 ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญของไทย มีการสร้างสรรค์ แยกย่อยไปถึง 4 ประเภทย่อย ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเหนือธรรมชาติ (Teen Horror Supernatural Film) ตลกสยองขวัญ (Teen Horror Comedy Film) เชือดสยอง (Teen Slasher Film) และ สยองขวัญจิตวิทยา (Teen Psychological Horror Film) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

2.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเหนือธรรมชาติ (Teen Horror Supernatural Film)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทหนึ่งที่แตกตัวออกมาจากตระกูลสยองขวัญ นำเสนอเรื่องราวของขบวนการประสพพบเจอเรื่องราวเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับ ผี วิญญาณ ที่ตามล่าเอาชีวิต ในภาพยนตร์วัยรุ่นของไทยได้มีการผสมผสานเข้ากับแนวทางที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นแนวเขย่าขวัญ (Thriller) แนวสืบสวนหาฆาตกร (Whodunit) เพื่อสร้างความลึกลับ รวมถึงการสอดแทรกประเด็นทางสังคม อาทิ เรื่องราวทางเพศ (Sexual) เพื่อสะท้อนพฤติกรรมด้านลบของวัยรุ่นและใช้เป็นแรงจูงใจในการก่อโศกนาฏกรรม หรือความเชื่อทางศาสนาพุทธ สะท้อนให้เห็นถึงการกระทำบาป ผิดศีลข้อห้าม และได้รับการลงโทษ หรือการพบเจอสิ่งเหนือธรรมชาติ อย่าง ผี วิญญาณ จากเรื่องเล่าตำนานสยองขวัญในโรงเรียน ที่ออกมาตามไล่ฆ่าคนที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยสามารถแบ่ง ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเหนือธรรมชาติ (Teen Horror Supernatural Film) ตามประเด็นเนื้อหา ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญทางเพศ (Teen Sex Horror Film) ภาพยนตร์วัยรุ่นความเชื่อสยองขวัญ (Teen Belief Horror Film) และ ภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องเล่าผีในโรงเรียน (Teen Ghost Story Film) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญทางเพศ (Teen Sex Horror Film) ในประเทศไทยภาพยนตร์ประเภทย่อยในลักษณะนี้จะเน้นการนำเสนอเรื่องราวโศกนาฏกรรมจากการไม่ยับยั้งความรู้สึกทางเพศของตัวละครวัยรุ่น ภาพยนตร์ที่โดดเด่นในประเภทย่อยนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Last Summer ฤดูร้อนนั้น ฉันตาย (ขรรค์ชัย จิราลักษ์ณ์, สิทธิสิริ มงคลศิริ และกิตติรัช ตั้งศิริกิจ, 2556) เรื่องราวการไม่ยับยั้งชั่งใจของวัยรุ่นหนุ่มที่ต้องการมีเพศสัมพันธ์กับเพื่อนสาวจนนำไปสู่โศกนาฏกรรม ส่งผลกระทบบรุนแรงไปยังเพื่อนและครอบครัวของตัวละครผู้เกี่ยวข้อง ความน่าสนใจของภาพยนตร์คือวิธีการเล่าเรื่องตัวละครสามคนที่ได้รับผลกระทบแบบลูกโซ่จากความตายของเพื่อนภายในกลุ่ม นอกเหนือจากความสยองขวัญแล้วประเด็นสำคัญที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารความรู้สึกวัยรุ่นคือโศกนาฏกรรมนี้จะไม่เกิดขึ้นถ้าวัยรุ่นได้รับความรักและความเอาใจใส่จากครอบครัว ซึ่งเป็นภูมิคุ้มกันที่ดีในการใช้ชีวิต สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้ไป 29.38 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2556, 2557)

ไม่ต่างกัน ภาพยนตร์เรื่อง ผากไว้ในกายเธอ (โสภณ ศักดาพิศิษฏ์, 2557) เรื่องราวนักกีฬาว่ายน้ำชายประจำโรงเรียนผู้ต้องการเอาชนะเหนือเพื่อนสนิทแชมป์ว่ายน้ำ ด้วยการแย่งหญิงคนรักของเขา และทำเธอตั้งท้อง จนสุดท้ายฝ่ายหญิงเสียชีวิต ร้อนใจถึงอดีตแฟนหนุ่มต้องออกมาสืบหาตัวฆาตกร ก่อนพบสาเหตุการตายเป็นการฆาตกรรมอย่างมีเงื่อนไข ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังคงตอกย้ำถึงความต้องการเป็นคนสำคัญจากครอบครัวและคนรอบข้าง ภาพยนตร์ชี้ให้เห็นความบกพร่องของครอบครัวที่ขาดการอบรมสั่งสอนลูก ส่งผลให้ไม่รู้จักความรับผิดชอบชีวิต ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทำรายได้ไปถึง 66.43 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558)

ต่อมาภาพยนตร์เรื่อง “รุ่นพี่” (2558) เรื่องราวนักเรียนสาวผู้แปลกแยกต้องร่วมมือกับวิญญาณรุ่นพี่ที่ออกสืบหาตัวฆาตกร ทั้งยังต้องเผชิญหน้ากับความเจ็บปวดพร้อมเพื่อนสนิท เมื่อพวกเขาถูกมองว่าเป็นตัวประหลาด ภาพยนตร์นำเสนอประเด็นความเจ็บปวดที่เป็นคนนอก และความเจ็บปวดจากความไว้วางใจ สุดท้ายทำรายได้ไป 23.6 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2559, 2560)

ภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องข้างต้น ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่องประเภทสยองขวัญเป็นแกนหลัก ผสมผสานกับแนวเขย่าขวัญสืบหาตัวฆาตกร ทั้งยังสอดแทรกประเด็นทางเพศที่เป็นชนวนเหตุให้เกิดเหตุการณ์โศกนาฏกรรมสำคัญในเรื่องภัยจากการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ไม่ว่าจะเป็น การตั้งครรภ์ และการถูกหลอกลวง เช่น ถูกแอบถ่ายคลิปวิดีโอ การมีความสัมพันธ์กับครู และการคบชู้ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากการขาดความตระหนักในการใช้ถุงยางอนามัยป้องกันตัวเอง โดยเฉพาะตัวละครผู้หญิงดูเหมือนไม่เท่าทันเรื่องเพศศึกษา อีกทั้งยังตอกย้ำค่านิยมเรื่องเพศของ

วัยรุ่นหญิงยุคปัจจุบันที่กล้าเปิดเผยเรื่องเพศและหมกมุ่นทางกามารมณ์มากขึ้น สุดท้ายการขาดความยับยั้งชั่งใจทำให้ตกเป็นเหยื่อของผู้ชาย ประกอบกับการใช้แก่นเรื่องหลักที่นำเสนอถึงความต้องการเป็นคนสำคัญ ผสมผสานกันจนเป็นลักษณะเด่นภาพยนตร์ประเภทย่อยในยุคนี้

อีกทั้งการใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยเทคนิคหลากหลาย เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้มีความโดดเด่นน่าติดตาม ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์เรื่อง ฤดูร้อนนั้นฉันตาย แบ่งเรื่องเล่าเป็นตอนย่อยตามตัวละครหลักแต่ละคน เพื่อแสดงถึงผลกระทบของตัวละครแต่ละคนที่ถูกวิญญูณตามหลอก หรือเรื่อง ผากไว้ในกายเธอ ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงตามลำดับเวลา (Non - Chronological Order) และเทคนิคการตัดต่อแบบคู่ขนาน (Parallel Editing) เพื่อใช้เปรียบเทียบการกระทำของตัวละครในเวลาอดีตและปัจจุบัน ทั้งยังสร้างความน่าสงสัยชวนติดตามไปกับเงื่อนงำและพฤติกรรมของตัวละครไปพร้อมกัน และสุดท้ายเรื่อง รุ่นพี่ ภาพยนตร์มีการผสมผสานโครงเรื่องแนวสืบสวนสอบสวนตามหาฆาตกร ผสมกับงานสร้างที่มีกลิ่นอายจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น มาออกแบบตัวละครผี ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก มังงะ (Manga) สยองขวัญของนักเขียน จุนจิ อิตโตะ (Junji Ito) จึงทำให้ตัวละครผี และงานออกแบบดูแปลกตากว่าภาพยนตร์ในแนวเดียวกัน

ส่วนในด้านองค์ประกอบความสยองขวัญยังคงใช้ขนบเหมือนภาพยนตร์ผีไทย ไม่ว่าจะเป็น เรื่องราวการฆาตกรรม วิญญูณตามล่าฆาตกร การเอาตัวรอดของผู้มีส่วนรู้เห็น กลวิธีการหลอกหลอนของผี เช่น ฉากตกใจ ขณะที่ส่วนผสมความเขย่าขวัญเชิงจิตวิทยา แม้ทั้งสองเรื่องจะไม่ได้นำมาใช้เพื่ออธิบายเหตุผลทางจิตวิทยาของตัวละคร แต่กลับถูกใช้เพื่อผลทางการเล่าเรื่องในการสร้างความรู้สึกถึงเลขของตัวละครที่ถูกผีติดตามแก่ผู้ชมว่า วิญญูณผีที่คอยตามหลอนนั้น แท้จริงแล้วคือความจริงหรือเป็นเพียงความคิดหวาดระแวงไปเอง อีกทั้งยังใช้ส่วนประกอบของผู้ล่าและผู้ถูกล่าในโครงเรื่องรอง (Sub Plot) ในการสืบหาปมการตายและตัวฆาตกร เพื่อสร้างความน่าติดตามให้เพิ่มขึ้น และสิ่งที่น่าสนใจภาพยนตร์ในแนวนี้นี้ต้องการจะสื่อสาร นอกเหนือจากเพศแล้วคือ เรื่องความต้องการมีตัวตนในสังคมของวัยรุ่น จากการถูกพ่อแม่ทอดทิ้ง วัยรุ่นจึงต้องการแสดงตัวตนด้วยการใช้แรงขับทางเพศ ไม่ว่าจะเป็นการใช้หน้าตา เรือนร่าง มาเป็นสิ่งที่แสดงตัวตนเพื่อเรียกร้องความรักที่ขาดแคลน

ภาพยนตร์วัยรุ่นความเชื่อสยองขวัญ (Teen Belief Horror Film)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทหนึ่งในตระกูลสยองขวัญ นำเสนอเรื่องราวความเชื่อเรื่องการกระทำบาปฝ่าฝืนข้อห้ามศีลห้าในพุทธศาสนา และเรื่องผลกรรม เช่นบทลงโทษจากการฝ่าฝืนข้อห้ามทางศาสนา หรือ การใช้ไสยศาสตร์ในการทำลายผู้อื่น ผนวกเข้ากับเรื่องราวเหนือธรรมชาติ และองค์ประกอบความสยองขวัญ ด้วยการชี้ให้วัยรุ่นเห็นถึงผลกรรมจากการฝ่าฝืน

ในช่วงทศวรรษที่ 2550 มีภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาความเชื่อทางไสยศาสตร์และความเชื่อทางพุทธ ออกฉายอยู่หลายเรื่อง ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทความเชื่อของขวัญ มีเนื้อหาความเชื่อทางไสยศาสตร์ปรากฏ ในภาพยนตร์เรื่อง สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังคาย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2551) เป็นตอนหนึ่งในสี่ตอน ว่าด้วยเรื่องราวลูกชายภารโรงใช้คุณไสยมาแก้แค้นกลุ่มวัยรุ่นที่ชอบรังแกเขา ภาพยนตร์เน้น ภาพสยองขวัญจากการล้างแค้นด้วยมนต์ดำ ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญได้รับความนิยมในภาพยนตร์ ประเภทย่อยนี้ในช่วงปลายทศวรรษ 2540 อย่างภาพยนตร์เรื่อง คนเล่นของ (ธนิตย์ จิตนุกูล, 2547) และ เรื่อง ลองของ (ก้องเกียรติ โขมศิริ, 2548) โดยใช้ขนบเนื้อเรื่องร่วมกันเกี่ยวข้องกับ การข่มขู่ผู้คนอ่อนแอไร้อำนาจในการต่อสู้ จึงต้องหวังพึ่งไสยศาสตร์เป็นเครื่องมือแก้แค้น และบทสรุปเรื่องการได้รับผลกระทบ ภาพยนตร์ทำรายได้ไปถึง 80 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2551, 2552)

ภาพยนตร์ประเภทความเชื่อของขวัญในช่วงพ.ศ. 2550-2560 นำแนวคิด เรื่องความเชื่อต่อบาปในศาสนาพุทธมาใช้นำเสนอ เรื่องราวความเชื่อเรื่องผีเปรตจากบาปฆ่าพ่อแม่ มีปรากฏในภาพยนตร์แนวสองเรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน (ปวีณ ภูริจิต ปัญญา, 2552) และภาพยนตร์เรื่อง อาบิติ (ขนิษฐา ขวัญอยู่, 2558) โดยภาพยนตร์เรื่องแรกนำเสนอ เรื่องราววัยรุ่นหนุ่มหัวรั้นฆ่าพ่อแม่แล้วหนีความผิดไปบวชเณร สุดท้ายเขาต้องรับกรรมกลายเป็น ผีเปรต ส่วนภาพยนตร์เรื่องถัดมานำเสนอความเชื่อเรื่องผีเปรตเช่นเดียวกัน กับเรื่องราววัยรุ่นหนุ่ม ผู้ถูกพ่อบังคับให้บวชเณรและเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์ลึกลับภายในวัด ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง นำเสนอถึงผลกระทบในการฆ่าบุพการีบาปชั้นร้ายแรงทางศาสนาพุทธ ภาพยนตร์มีการใช้สถานที่ ภายในวัดป่าเพื่อสร้างบรรยากาศชวนวังเวง เป็นฉากหลังผูกโยงกับเรื่องเหนือธรรมชาติ โดย ภาพยนตร์เรื่องแรกทำรายได้ไป 113.5 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉาย ในบ้านเรา ปี 2552, 2553) ส่วนเรื่องหลังทำรายได้ 51.5 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายใน บ้านเรา ปี 2558, 2559)

จุดร่วมของภาพยนตร์ประเภทนี้ คือ ภาพคนรุ่นใหม่ผู้ปฏิเสธการนับถือ ทำทนายต่อต้าน และละทิ้งศีลธรรมตามหลักศาสนาพุทธ สะท้อนให้เห็นถึง ค่านิยม ความเชื่อวัยรุ่นในยุคทุนนิยม ที่ใช้ชีวิตอยู่บนความประมาท จมปลักอยู่แต่ปัญหาตัวเองจนหลงการใช้พระพุทธรูปศาสนาฆาตกร

ภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องเล่าผีในโรงเรียน (Teen Ghost Story Film)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทหนึ่งในตระกูลสยองขวัญ ว่าด้วยเรื่องราวการทำพิธีจากเรื่องเล่าสยองขวัญในสถาบันการศึกษา แต่กลับโดนผีหรือวิญญาณจากเรื่องเล่าตามล่าเอาชีวิต จำเป็นต้องทำภารกิจหาวิธีเอาตัวรอด โดยภาพยนตร์แนวนี้ประกอบด้วยเรื่องเล่าสยองขวัญหลาย

เรื่อง ภายใต้อำนาจโครงเรื่องหลักชุดเดียว และมักใช้เหตุการณ์ทำพิสูจน์ เหตุการณ์ความตายของนักเรียน หรือเหตุการณ์จับกลุ่มเล่าเรื่องสยองขวัญ มาจุดเชื่อมโยงในการ เข้าสู่เรื่องเล่าสยองขวัญ ทั้งยังใช้ จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Point of View) แบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) เป็นเทคนิคหักมุมในการวาง ปมและเฉลยข้อมูลเพื่อสร้างความประหลาดใจในตอนจบ (Twist Ending) ดังมีภาพยนตร์ประเภท นี้ออกฉายในช่วงทศวรรษ 2550 ต่อไปนี้

ภาพยนตร์เรื่อง มหาลัยสยองขวัญ (บรรจง ดิณชนมมงคล และสุทธิพร ทับทิม, 2552) นำเสนอเรื่องราวแกนหลักที่ นักศึกษาฝึกงานกู้ภัยเข้าไปเกี่ยวข้องกับ 4 เรื่องเล่าสยองขวัญ ในมหาวิทยาลัยไทยได้แก่ เรื่อง “ศาลห้องน้ำหญิง” “ลิปต์แดง” “ห้องดับจิต” และ “ป๊อก ๆ ครี๊ด” ทั้งนี้เรื่องเล่าแต่ละเรื่องไม่ได้เชื่อมโยงกัน แต่กำหนดให้ตัวละครหลัก เป็นบุคคลที่สาม (Third Person Omniscient) ที่ถูกสมมติขึ้นเป็นตัวเชื่อมเรื่องเล่าเหล่านั้น สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้ไป 29.8 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552, 2553)

ต่อมาภาพยนตร์เรื่องเล่าผี ได้ปรับเปลี่ยนวิธีเล่าเรื่องให้เรื่องเล่ามีความสอดคล้องกับ โครงเรื่องหลักมากขึ้น เห็นได้ชัดจากในภาพยนตร์เรื่อง Haunted School โรงเรียนผี (มนัสนันท์ พงษ์สุวรรณ, 2559) เรื่องราวกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นผลัดกันเล่าเรื่องสยองขวัญ 6 เรื่องในโรงเรียน ได้แก่เรื่อง “ผีห้องสมุด” “ครูแสงดาว” “การโรงโกะะ” “ครูใหญ่” “ชายปอบข้างโรงเรียน” และ “ผีเพื่อนนักเรียน” ความพิเศษอย่างหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ แม้จะเป็นเรื่องเล่าผีถึงหกเรื่อง แต่มี สามเรื่องที่มีความเชื่อมโยงถึงกัน ได้แก่เรื่อง “ครูแสงดาว” “การโรงโกะะ” และ “ครูใหญ่” ถูกร้อยเรียงให้อยู่ภายในเรื่องราวเหตุการณ์เสียชีวิตของครูแสงดาวที่ชวนให้เกิดความสงสัยต่อ ปริศนาในตัวครูแสงดาว ในขณะที่เรื่อง “ผีห้องสมุด” ทำหน้าที่เป็นบทเปิดเรื่องก่อนเข้าสู่ เส้นเรื่องหลัก ส่วนเรื่อง “ชายปอบข้างโรงเรียน” ถูกใช้เป็นตัวเบรกอารมณ์ให้คลายความหลอนก่อน จะนำเข้าสู่ เรื่อง “ผีเพื่อนนักเรียน” ที่เป็นการสรุปเรื่องราว (Iamnuttie, 2016) ภาพยนตร์ใช้เทคนิค เชื่อมตัวละครทุกคนเข้ากับวิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบผู้รอบรู้ (The Omniscient) จึงทำให้ เข้าถึงมุมมองตัวละครทุกตัวในเรื่อง และง่ายต่อการหลอกล่อผู้ชมด้วยเรื่องเล่าของตัวละคร แต่ละคน และช่วยปกปิดความจริงบางอย่าง เพื่อจะได้เฉลยในตอนจบแบบหักมุม (Twist Ending) แต่สุดท้ายภาพยนตร์กลับไม่ได้รับความนิยม ทำรายได้เพียง 5.70 ล้านบาท (Deknung, 2016)

ล่วงเข้ามาสู่ช่วงปีพ.ศ. 2560 ภาพยนตร์วัยรุ่นแนวเรื่องเล่าสยองขวัญต่างหันมาสนใจ การนำเสนอประเด็นร่วมสมัยที่สะท้อนความเปราะบางในจิตใจของวัยรุ่น เกี่ยวกับการปกปิดและ สร้างตัวตนใหม่ผ่านเรื่องเล่า ภาพยนตร์เรื่อง School Tale เรื่องผีมืออยู่ว่า (ภาส พัฒนกำจร, 2560) และ เรื่อง สยามสแควร์ (ไพรัช คุ้มวัน, 2560) ต่างมีจุดร่วมกันในเรื่องการสร้างตัวตนของผีที่ไม่ได้ เกิดจากวิญญูณคนตาย แต่เกิดจากร่องเล่าปากต่อปากจนทำให้ผีมีตัวตนขึ้นมาจริง ในภาพยนตร์

เรื่อง School Tale เรื่องผีมือยู่ว่า นำเสนอเรื่องราว กลุ่มนักเรียนวงโยชวาทศผู้ถูกผีจากเรื่องเล่าในโรงเรียนตามหลอกหลอน เพราะไปทำตาย แต่สุดท้ายพวกเขากลับพบความลับของผีว่าแท้จริงแล้วคือ วิญญาณของนักเรียนหญิงผู้พยายามเรียกร้องความสนใจจากกลุ่มเพื่อนที่เกลียดเธอตอนยังมีชีวิต เธอจึงฆ่าตัวตายและกลับมาเป็นผีเพื่อปกปิดเรื่องเศร้าในอดีต ด้วยการสร้างเรื่องหลอกหลอนให้คนหันมาสนใจในตัวคนใหม่ของเธอผ่านเรื่องเล่าผีในโรงเรียน ซึ่งไม่ต่างจากภาพยนตร์เรื่องสยามสแควร์ เรื่องราวกลุ่มนักเรียนในสถาบันกวดวิชาผู้พยายามค้นหาความเกี่ยวข้องระหว่างการปรากฏตัวของนักเรียนหญิงลึกลับกับเรื่องเล่าผีในสยามสแควร์ ก่อนพบความจริงว่า หญิงสาวลึกลับนั้นพยายามใช้เรื่องเล่าผีเพื่อปกปิดความลับของตัวเองในอดีตของเธอ

สิ่งที่น่าสนใจของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้คือ การสร้างสรรค์ตัวละครผี ที่ไม่ได้มีต้นกำเนิดมาจากความอาฆาตแค้นเหมือนในอดีต แต่วิญญาณเกิดจากพลังของเรื่องเล่า ที่ผู้คนเล่าปากต่อปากต่อจนทำให้วิญญาณเกิดขึ้นมีรูปร่างและพลังเป็นรูปธรรมขึ้นมาหลอกหลอนผู้คนในโลกแห่งความจริงได้ และจะยังมีตัวตนอยู่เสมอตราบเท่าที่ ผู้คนพูดถึงผ่านเรื่องเล่าของขวัญ

ประเด็นเรื่องเล่าผีในภาพยนตร์เหมือนกับข่าวลือ ต่างคนต่างบอกต่อเมื่อถูกเล่า นานวันเข้า รายละเอียดเรื่องถูกแต่งเติมจนไม่รู้ว่ที่มาดั้งเดิมของเรื่องราวเป็นอย่างไร ผีในเรื่องเล่าจึงกลายเป็นความจริงในจิตใจของผู้คน มีอำนาจปกปิด ทำให้ผู้คนเชื่อ และสมยอมต่ออำนาจผ่านเรื่องเล่า นั้น ซึ่งสอดคล้องกับ พฤติกรรมวัยรุ่นในปัจจุบันที่พยายามใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อปกปิดและสร้างตัวตนรวมถึงประกอบสร้างภาพลักษณ์ใหม่ ให้คนทั่วไปเชื่อในแบบที่อยากจะให้เป็นผ่านภาพและเรื่องราวที่นำเสนอ ดังสะท้อนให้เห็นถึงความกังวลใจของวัยรุ่นยุคปัจจุบันที่ให้คุณค่ากับภาพลักษณ์ได้เป็นอย่างดี สุดท้ายภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องไม่ประสบความสำเร็จ ทำรายได้ไปเพียง 4.96 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2559, 2560) และ 9.73 ล้านบาทตามลำดับ (10 อันดับ ภาพยนตร์ไทยรายได้สูงสุด ปี 2560, 2017)

จุดร่วมของภาพยนตร์ประเภทนี้คือ การสะท้อนสภาวะความต้องการแสดงออกถึงตัวตนในสังคม ผ่านทางเรื่องเล่าเพื่อสร้างอัตลักษณ์ใหม่ปกปิดตัวตนที่ต้องการซ่อนเร้นข้อบกพร่องในชีวิต

2.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นตลกสยองขวัญ (Teen Horror Comedy Film)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญที่ผสมผสานกับตลกตลก (Comedy) ด้วยมุกตลกและสถานการณ์ผีหลอกด้วยมุมมองอารมณ์ขัน นำเสนอเรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นตลกคนองเข้าไปลองดี ทำตายสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น ภูติผี วิญญาณ จนถูกตามหลอกหลอนเอาชีวิต และเข้าไปพัวพันกับการทำภารกิจสะสางปัญหาแก่เหล่าดวงวิญญาณให้ไปสู่สุคติ เนื้อเรื่องในลักษณะนี้มักนำเรื่องราวที่เป็นข่าวโด่งดังในสังคมมาเป็นส่วนผสม หรือหยิบเอาตัวละครในตำนานมายั่วลือ และ

มีสร้างสถานการณ์ด้วยมุกตลกเอาตัวรอดจากผี การนำเสนอไม่เน้นความสยองขวัญ แต่จะใช้ องค์ประกอบความสยองขวัญ เช่น ความตาย ความสยดสยอง เลือด และ ศพ มาช่วยเพิ่มบรรยากาศ ชวนให้ชวนขนหัวลุก และใช้สถานที่เกิดเหตุการณ์ เป็นฉากหลังร่วมสมัย เช่น โรงเรียน สถานที่ ภายนอกเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียน หรือสันตนาการของวัยรุ่น

สำหรับผู้กำกับภาพยนตร์ที่ผลิตงานประเภทนี้อย่างสม่ำเสมอ คือ พจน์ อานนท์ เขาได้ สร้าง Iconography ให้แก่ภาพยนตร์ที่ตัวเขากำกับ อาทิ การใช้นักแสดงวัยรุ่นหน้าใหม่ การผูก เรื่องราวการข้ามมิติเวลา การผสมผสานเนื้อหาเข้ากับสัมพันธ์กับภาพยนตร์หลากหลายเรื่อง หรืออิงกับกระแสเหตุการณ์ในสังคมไทย อาทิ ภาพยนตร์ไตรภาค เรื่อง มอ 6/5 ปากหมาท้าผี (พจน์ อานนท์, 2556) เรื่องราวกลุ่มนักเรียนไปถ่ายวิดีโอท้าผีเพื่อให้เห็นวิญญาณ แต่กลับต้องมาเจอกับ เหตุการณ์พลัดหลงไปยังเหตุการณ์ฆาตกรรมในอดีตของโรงเรียน หรือภาคต่อเรื่อง มอ 6/5 ปากหมาท้าแม่นาค (พจน์ อานนท์, 2557) ได้นำภาพยนตร์แนวสยองขวัญตลกเรื่อง ที่มากพระโขนง (บรรจง ปิณฑุระนกุล, 2556) ที่ทำรายได้สูงสุดในประเทศไทย ถึง 522.71 ล้านบาท (สรุปรายได้ ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2556, 2557) มาสร้างสัมพันธ์ด้วยเรื่องราวกลุ่มนักเรียน ชุดเดิมที่สอบตกจึงไปหวังพึ่งอิทธิฤทธิ์ของศาลแม่นาค จนต้องย้อนยุคกลับไปทำภารกิจใน สมัยอดีต ซึ่งภาพยนตร์ภาคต่อนี้ได้อ้างอิงทั้ง เนื้อเรื่อง เครื่องแต่งกาย ทรงผม และมุกตลกจาก ต้นฉบับมาเป็นส่วนประกอบดึงดูดใจผู้ชม ขณะที่ภาคสาม เรื่อง มอ 6/5 ปากหมาท้าผี 3 (พจน์ อานนท์, 2558) ยังคงสร้างสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเหตุการณ์สึนามิถล่มจังหวัดภูเก็ต กับเรื่องราว กลุ่มนักเรียนชุดเดิม ที่เดินทางมาเที่ยวภูเก็ตในวันเกิดเหตุการณ์สึนามิ จนต้องทำภารกิจช่วยเหลือ เหล่าดวงวิญญาณที่คอยตามหลอกหลอนพวกเขาให้สำเร็จ

เป็นที่น่าสนใจว่า ภาพยนตร์ไตรภาคชุด มอ 6/5 ปากหมา ใช้การผสมผสานขนบการ เล่าเรื่องของตระกูลวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) ในส่วนการข้ามมิติเวลาและการทำภารกิจแก้ไข ข้อผิดพลาดในอดีต เข้ามาสร้างสรรค์ร่วมกับขนบดั้งเดิมของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ประเภทนี้ ที่เกี่ยวข้องกับทำภารกิจสะสางปัญหาให้เหล่าดวงวิญญาณ โดยมีลักษณะเป็นเรื่องราวกลุ่มวัยรุ่น มัธยมรวมตัวไปท่องเที่ยว เกิดพลัดหลงในมิติเวลาไปพบเจอเหตุการณ์สยองหรือปมปริศนาไม่คาด ฟัน เหล่าวัยรุ่นถูกวิญญาณตามหลอกหลอน จึงต้องคอยหลบหนี และหาวิธีเอาตัวรอด ระหว่างนั้น พวกเขาพบข้อมูลร่องรอยบางอย่างเกี่ยวกับดวงวิญญาณ และพบว่าแท้จริงแล้ววิญญาณต้องการให้ พวกเขาทำภารกิจเพื่อสะสางปัญหาค้างคา จนเมื่อภารกิจสำเร็จพวกวัยรุ่นจึงขอโหลิกรรมและ สามารถย้อนมิติเวลากลับมายังปัจจุบันในตอนจบเรื่อง

ซึ่งขนบการเล่าเรื่องเกี่ยวกับการสะสางภารกิจให้ดวงวิญญาณ ยังปรากฏในภาพยนตร์ ประเภทนี้อีกหลายเรื่อง อาทิ เรื่อง ผีเข้าผีออก (ภาคภูมิ วงษ์จินดา, 2556) เรื่องราวกลุ่มนักศึกษา

ปี 4 ยกกองถ่ายไปสุสานจีนเพื่อถ่ายหนังสั้นส่งอาจารย์ ไปลบหลู่ดวงวิญญาณโดนตามฆ่าจนต้องหาวิธีขอกภัย หรือภาพยนตร์เรื่อง ร.ด. เขาชนไก่ที่เขาชนไก่ (ชัยญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์, 2558) เรื่องราวเหล่านักศึกษาวิชาทหารไปเข้าค่ายฝึกเขาชนไก่ต้องเผชิญหน้ากับวิญญาณครูฝึกที่รอกการสะสางความแค้น และภาพยนตร์เรื่อง มหาลัยเที่ยงคืน (กฤษดา คณิชาภรณ์, ปิยะบุตร อธิสุข, และคณิน กุลสุมิตราวง, 2559) เรื่องราวนักศึกษาสาวและกลุ่มเพื่อนต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สยองขวัญเกี่ยวกับการสอบในอดีตภายในโรงเรียน และต้องทำภารกิจช่วยเหลือวิญญาณให้สอบผ่าน ทั้งนี้รายได้ของภาพยนตร์ในประเภทนี้ไม่ค่อยจะได้รับความนิยม ในขณะที่เรื่องแรกไม่ปรากฏข้อมูลรายได้ แต่ในสองเรื่องหลังพบว่าทำรายได้ ไปเพียง 7.3 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558, 2559) และ 8.45 ล้านบาท ตามลำดับ (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2559, 2560)

นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่อง ปอบหน้าปลวก (พิง ลำพระเพลิง, 2557) ได้นำลักษณะเด่นของภาพยนตร์ประเภทตลกล้อเลียน (Parody) มาผสมกับเนื้อเรื่องตำนานบ้านผีปอบที่คุ้นเคยมาสร้างเป็นเรื่องราวกลุ่มนักศึกษาหญิง เข้าฝึกงานในโรงงานและพัวพันกับตำนานผีปอบ ขบวนการเล่าเรื่องยังคงเกี่ยวข้องกับการสะสางภารกิจ ทั้งยังมีปรับเปลี่ยนตำนานผีปอบให้ดูทันสมัยได้ฉากต่อสู้เหมือนกับภาพยนตร์ฮ่องกงแนวสีกัด รวมถึงการใช้สัมพันธ์ (Intertextuality) ล้อเลียนนักแสดงตลกอย่างไน้ต อุดม และบรูซ ลี ดาราชาวฮ่องกง และการสร้างฉากวังหนี่ผีที่ดูอลหม่านแฝงความขบขัน เหมือนภาพยนตร์แฟนไซส์ชุดบ้านผีปอบ และแม้ว่าภาพยนตร์พยายามสร้างสรรค์องค์ประกอบให้ดูสดใหม่ หากแต่รศชาติกลับจืดชืดคุ้นลิ้นผู้ชม จึงทำให้ภาพยนตร์ทำรายได้ไปเพียง 9.19 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558)

จุดร่วมของภาพยนตร์ประเภทนี้คือ แนวคิดการคิดค้ำภารกิจบางอย่างของเหล่าดวงวิญญาณ ที่ต้องการให้มนุษย์มาช่วยเป็นตัวแทนสะสางปัญหา เพื่อดวงวิญญาณจะได้ไปเกิดในภพภูมิใหม่

2.3 ภาพยนตร์วัยรุ่นเชือดสยอง (Teen Slasher Film)

ภาพยนตร์เชือดสยอง (Slasher Films) เป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่งในตระกูลสยองขวัญ มีลักษณะเป็นภาพยนตร์เกรดบี ใช้ทุนสร้างต่ำ มีเส้นเรื่องไม่ซับซ้อน เน้นขายภาพสยอง ความตาย และความรุนแรง ในช่วงทศวรรษ 1980 หลังภาพยนตร์เรื่อง Halloween (Carpenter, 1972) ประสบความสำเร็จ จึงเกิดการสร้างภาพยนตร์ประเภทนี้ออกมาเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อ จนกลายเป็นภาพยนตร์แฟรนไชส์ (Franchise Films) ที่การสร้างภาคต่อส่วนเนื้อเรื่องยังคงวนเวียนกับการไล่ฆ่า มีตัวละครฆาตกรตัวเดิมปรากฏในทุกภาค และมี Iconography เป็นเอกลักษณ์เฉพาะได้แก่ กลุ่มวัยรุ่น สถานที่ถูกตัดขาดจากโลกภายนอก ปมการ

แก้แค้นจากเหตุการณ์ในอดีต และการฆาตกรรม ดังปรากฏในภาพยนตร์หลายเรื่อง อาทิ 13 th Friday (Cunningham, 1980) เรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นไปตั้งแคมป์พักผ่อนในป่าและต้องเผชิญหน้ากับเจสันฆาตกรต่อเนื่องผู้ปิดหน้าตาด้วยหน้ากากสอกกี้และใช้ขวานเป็นอาวุธ หรือภาพยนตร์เรื่อง A Nightmare on Elm Street (Craven, 1984) เรื่องราว “เฟรดดี้ ครูเกอร์” อดีตกារ โรงผู้ถูกไฟลลอกกลายเป็นปีศาจสวมเสื้อสเว็ตเตอร์สีแดงและถุงมือโบมิด แฝงเข้าไปในความฝันเพื่อไล่ฆ่ากลุ่มวัยรุ่นในชุมชนแห่งหนึ่ง หรือภาพยนตร์เรื่อง Scream (Carven, 1996) ได้ผสมผสานกับประเภทตลกร้าย (Black Comedy) และประเภทไครคือฆาตกร (Whodunit) ด้วยเรื่องราวฆาตกรสวมหน้ากาก “Ghostface” เทียวใช้มีดไล่ฆ่าเหยื่อกลุ่มนักศึกษาผู้พัวพันกับความลับในอดีตที่แอบซ่อนเอาไว้ หรือภาพยนตร์เรื่อง I Know What You Did Last Summer (Gillespie, 1997) เรื่องราวฆาตกรสวมชุดกันฝนใช้ตะขอเป็นอาวุธ ออกไล่ฆ่ากลุ่มวัยรุ่นที่แอบปกปิดความลับช่วงหน้าร้อนในอดีต และภาพยนตร์เรื่อง Urban Legend (Blanks, 1988) เรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นไปค้นพบตำนานพื้นบ้านของขวัญ จนถูกฆาตกรต่อเนื่องไล่ฆ่า เป็นต้น

ซึ่งภาพยนตร์ที่กล่าวมานี้ มีขอบเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มวัยรุ่น ที่เดินทางไปทำกิจกรรม และต้องติดอยู่ในสถานที่ห่างไกลผู้คน ออกไปไหนไม่ได้คล้ายกับดัก เช่น หมู่บ้าน โรงเรียน บ้านพักในป่า ริสอร์ท หรือภูเขา และเกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมสมาชิกภายในกลุ่ม ต้องพยายามเอาตัวรอด รวมไปถึงตอนจบที่หักมุม (Twist Ending) จากการเฉลยตัวฆาตกรและการอธิบายสาเหตุในการฆ่าด้วยเหตุผลทางจิตวิทยา (Psychic Element) หรือความแค้นจากในอดีต

สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญประเภทสแลชเชอร์เรื่องแรก ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง กลัว กล้า อาฆาต (สมจริง ศรีสุภาพ, 2541) เป็นเรื่องราวเหตุการณ์ฆาตกรรมกลุ่มนักเรียนในโรงเรียนปิดตาย ภาพยนตร์ได้รับคำวิจารณ์ระดับดี แต่มีข้อด้อยในตอนจบที่ใช้เรื่องราวเหนือธรรมชาติเข้ามาสรุปเรื่องราวแทนที่จะใช้เหตุผลทางจิตวิทยามาอธิบาย จนทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ อาจเป็นเพราะผู้สร้างเลือกปรับให้เข้ากับบริบทความเชื่อเรื่องวิญญาณของคนไทย จึงกลายเป็นการสร้างสรรค์ประติษฐกรรมใหม่ หากแต่ขัดกับความรู้สึกของผู้ชมที่คุ้นเคยกับแนวนี้จากฮอลลีวูด

ถัดมาภาพยนตร์เรื่อง รับน้องสยองขวัญ (ภาควงมิ วงษ์จินดา, 2548) นำกระแสความนิยมรายการ Reality Show ทางโทรทัศน์มาผสมผสานและสร้างสรรค์เรื่องราวการเดินทางออกค่ายรับน้องของกลุ่มนักศึกษาปีหนึ่งในต่างจังหวัด ที่ต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ฆาตกรรมและต้องพยายามหาทางเอาชีวิตรอด ภาพยนตร์มีตอนจบแบบหักมุม (Twist Ending) ที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดประเภทชีวิตเรื่อง The Truman Show (Weir, 1998) นับได้ว่าเป็นสีสันในภาพยนตร์ไทยที่พยายามยกระดับการเล่าเรื่องให้สร้างสรรค์เทียบเท่ากับต่างประเทศ

ล่วงมาถึงช่วงกลางทศวรรษ 2550 ภาพยนตร์เรื่อง ทองสุก 13 (ทวีวัฒน์ วันทา, 2556) หยิบยืมองค์ประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง 13 th Friday มาใช้เล่าเรื่อง ด้วยเรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นต้องหนีเอาชีวิตรอดจากการตามฆ่าโดยหนุ่มพิกการทางสมองที่เคยถูกกลั่นแกล้ง ภาพยนตร์เลือกใช้ตอนจบแบบหักมุมด้วยเรื่องราวเหนือธรรมชาติ จนแทบจะกลายเป็นเอกลักษณ์ในตอนจบของภาพยนตร์แนวเชือดสดของไทย ที่ใช้ความเชื่อเรื่องเรื่องวิญญาณ มาอธิบายประเด็นการฆาตกรรม มากกว่าการอธิบายสาเหตุในเชิงวิทยาศาสตร์เหมือนภาพยนตร์จากฮอลลีวูด สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้ไป 33.87 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2556, 2557)

จุดร่วมของภาพยนตร์ประเภทนี้คือ การสะท้อนสภาวะการไม่มีปากเสียงของคนในสังคม พบว่าภาพยนตร์ข้างต้นตัวละครทุกคนถูกกระทำและโดนกดทับจากผู้มีอำนาจในการบังคับและข่มขู่บุคคลที่อ่อนแอ อาทิ วัยรุ่นนักศึกษาหรือคนพิกการให้ต้องจำยอมตาม แม้ต้องถูกออกคำสั่งให้ไปตายพวกเขาก็ต้องยอมโดยไร้ทางต่อสู้

2.4 ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญจิตวิทยา (Teen Psychological Horror Film)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทหนึ่งในตระกูลสยองขวัญ ถูกเรียกขานตามการผสมผสาน ภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญ (Thriller Film) กับประเภททรมาณเหยื่อ (Splatter Film เรียกอีกชื่อว่า Body Horror Film) เข้ากับองค์ประกอบทางจิตวิทยา (Psychic Element) และภาพความสยดสยอง (Horror) ไว้ด้วยกัน และเรื่องราวเน้นการนำเสนอภาพการทรมาณเหยื่อด้วยวิธีการรุนแรงพร้อมภาพสยดสยอง

หลายครั้งผู้ชมอาจเกิดความสับสนต่อการจัดประเภทว่าภาพยนตร์ในลักษณะใดควรจัดอยู่ในประเภทระทึกขวัญ หรือประเภทสยองขวัญ เพราะด้วยองค์ประกอบที่เน้นการสร้าง ความหวาดกลัว ตื่นตระหนก ลุ้นระทึกและความสยองขวัญในระดับใกล้เคียงกัน

กฤษดา เกิดดี (2547, น. 31-33) ให้ข้อสังเกตถึงความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองประเภทว่า ประเภทสยองขวัญ (Horror Film) เน้นการนำเสนอความน่าสยดสยอง การฆาตกรรม และความตาย มีองค์ประกอบทางเพศ เลือด และความรุนแรง รวมถึงมีตัวละครฆาตกร โรคจิต ปีศาจ สัตว์ประหลาด หรือ ผู้ไล่ล่าจากต่างดาว ส่วนประเภทระทึกขวัญ (Thriller Film) เน้นการสร้างบรรยากาศให้น่ากลัว ไม่เน้นทางการฆ่าฟัน ไม่แสดงถึงเลือดและการตายอย่างโจ่งแจ้ง ในเนื้อเรื่องไม่จำเป็นต้องมี ภูติผี ปีศาจ หรือวิญญาณ แต่เน้นเรื่องราวการถูกไล่ล่ามีผู้ล่าและผู้ถูกล่าที่ต้องพยายามเอาชีวิตรอด ประเด็นการแก้แค้น การถูกเข้าใจผิด หรือการล้างแค้น เป็นส่วนประกอบสำคัญในเนื้อเรื่อง รวมถึงปมทางจิตวิทยาจะถูกนำมาใช้อธิบายเหตุการณ์การกระทำของตัวละคร

ส่วนประเภททรมาณเหยื่อ (Splatter Film) เน้นไปที่การนำเสนอภาพร่างกายมนุษย์ ถูกทรมาณ ตัดแบ่ง กลายพันธุ์ เน่าเปื่อย เสื่อมสภาพ หรือเปลี่ยนร่างด้วยการใช้เทคนิคพิเศษ

ซึ่งภาพยนตร์ประเภทเรื่องนี้มีต้นกำเนิดจากภาพยนตร์สยองขวัญผสมวิทยาศาสตร์ยุค 50 เรื่อง The Bolb (Yeaworth, 1958) และ เรื่อง Invasion of the Body Snatchers (Siegel, 1956) เน้นการนำเสนอภาพร่างกายมนุษย์ถูกแปลงสภาพ จากการโดนครอบครองจากสิ่งมีชีวิตนอกโลก หรือ ภาพยนตร์สยองขวัญฮอลลีวูดยุค 60-70 อาทิ ภาพยนตร์แนวซอมบี้ เรื่อง Night of the Living Dead (Romero, 1968) เน้นภาพซากศพเน่าเปื่อย หรือภาพยนตร์แนวมนุษย์กินคนเรื่อง The Texas Chainsaw Massacre (Hooper, 1974) และ The Hills Have Eyes (Craven, 1977) เน้นภาพความวิปริตของมนุษย์ ในการจับกุมคนแปลกหน้า เอามาฆ่าและทำเป็นอาหาร (Khun and Westwell, 2012, p. 39) เป็นต้น

ในประเทศไทย ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญจิตวิทยาระทึกขวัญ มีเอกลักษณ์พิเศษในการผสมผสานเรื่องราวเข้ากับสิ่งเหนือธรรมชาติ หรือความเชื่อทางพุทธศาสนา รวมไปถึงองค์ประกอบทางจิตวิทยา (Psychic Element) โดยเฉพาะการสร้างตัวละครโรคจิตที่นิยมใช้ความรุนแรง และการนำเสนอภาพการทรมาณร่างกายมนุษย์ ในช่วงทศวรรษ 2550 ภาพยนตร์ประเภทนี้ใช้แก่นเรื่องร่วมกับประเภทสยองขวัญสะท้อนถึงพฤติกรรมด้านมืดของมนุษย์ ผ่านเรื่องราวการทำผิดศีลในศาสนาพุทธ หรือภัยคุกคามจากโลกออนไลน์ อย่างในภาพยนตร์เรื่อง เคาท์ดาวน์ (นัฐวุฒิ พูนพิริยะ, 2555) เรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นไทยในอเมริกาที่ถูกพ่อค้ายาเสพติดโรคจิต ทรมาณและบีบบังคับให้ต้องสารภาพความผิดที่ปกปิดไว้ ภาพยนตร์มีลักษณะคาบเกี่ยวกับแนวความเชื่อของวัยรุ่น (Teen Belief Horror) ใช้องค์ประกอบความเชื่อทางศาสนา การทำผิดศีลมาเป็นประเด็นหลัก อีกทั้งภาพยนตร์ยังใช้องค์ประกอบความสยองขวัญ ความตาย ด้วยการถ่ายภาพความรุนแรง และการฆาตกรรม รวมถึงการสร้างตัวละคร โรคจิตผสมเรื่องเหนือธรรมชาติผ่านตัวละคร “เซซุส” พ่อค้ายาเสพติดผู้ถูกสร้างให้เหมือนเป็นคนโรคจิต แต่มีลักษณะภายนอกคล้ายพระเยซูในศาสนาคริสต์ ลงมาพิพากษาวัยรุ่นผู้ทำผิดตามความเชื่อในศาสนาพุทธ

ขณะที่ความเป็นภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญและประเภททรมาณเหยื่อ ถูกนำเสนอผ่านโครงเรื่องผู้ล่าและผู้ถูกล่าจากกลุ่มวัยรุ่นผู้พยายามเอาชีวิตรอดจากการถูกจับทรมาณ อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง อวสานโลกสวย (ปัญญา หอมชื่น และอรุษา คอนใส, 2559) เรื่องราววัยรุ่นสาวผู้ตกเป็นเหยื่อถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์ เธอจึงคิดแก้แค้นกลุ่มเน็ตไอดอลที่ชอบเรียกดวลด้วย การจับมาทรมาณและถ่ายคลิปวิดีโอประจาน ภาพยนตร์พยายามสะท้อนให้เห็นถึงภาพสภาวะจิตใจ บิดเบี้ยวของวัยรุ่นยุคใหม่ ผู้หมกมุ่นอยู่กับวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น การแต่งชุดคอสเพลย์ และการเป็น โอตาคุ (เยาวชนผู้หมกมุ่นอยู่กับมังงะและแอนิเมชันญี่ปุ่น:ผู้วิจัย) ผู้หมกมุ่นอยู่กับโลกในจินตนาการ ภาพยนตร์มีการใช้องค์ประกอบจิตวิทยาเขย่าขวัญ และใช้โครงเรื่องผู้ล่า ผู้ถูกล่า มาสร้างความตื่นเต้น รวมถึงการใช้องค์ประกอบร่วมจากภาพยนตร์สยองขวัญ อาทิ การแสดงออกทาง

เพศ และความรุนแรง มาเป็นจุดขาย แต่สุดท้ายภาพยนตร์กลับไม่เป็นที่นิยมทำรายได้ไปเพียง 26 ล้านบาทและ 17.3 ล้านบาทตามลำดับ (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2559, 2560)

จุดร่วมของภาพยนตร์ประเภทนี้คือ การสะท้อนสภาวะล่มสลายในระบบศีลธรรมของวัยรุ่นภายใต้สภาพสังคมระบบทุนนิยมที่ต่างคนต่างแก่งแย่งต้องการโดดเด่นเหนือผู้อื่น แม้จะต้องกระทำความผิด ทำลายฝ่ายตรงข้ามด้วยการโกหก ก็เพื่อให้ตัวเองได้รับการยอมรับ และมีที่ยืนอยู่ในสังคม จนกลายเป็นเรื่องปกตติวิสัยของภาพยนตร์ประเภทย่อยนี้

3) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก (Teen Romance Films)

ภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติกจัดเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในตระกูลรอง (Sub-Genre) เหตุเพราะเรื่องราวความรักสามารถสอดประสานเข้ากับได้ทุกตระกูล (ปรัชญา เปี่ยมการุณ, 2559, น. 142) ด้วยการนำเสนอเรื่องราวรักใคร่ของชายหญิงเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความหลงใหลและความโรแมนติกของตัวละครผู้ต้องการเป็นที่รักใคร่ การออกตามหาความรัก ผจญกับอุปสรรคไม่ว่าจะเป็นความยากลำบาก ความแตกต่างทางชนชั้น สถานะทางการเงิน การเจ็บไข้ การเหยียดผิว หรือการกีดกันของครอบครัว ต่างเป็นปัจจัยขัดขวางความรักภายใต้โครงเรื่องแสดงถึงความสัมพันธ์ ความตึงเครียดในการมีชีวิตรัก การต้องผจญกับสิ่งล่องลวงใจ ความไม่ซื่อสัตย์ และความแตกต่างทางชนชั้น ซึ่งเรื่องราวในลักษณะนี้ปรากฏในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติกที่ผสมผสานเรื่องราวชีวิต (Drama) เข้ามาที่เรียกกันว่าประเภท Romantic Drama

ปกติแล้วแก่นเรื่องของภาพยนตร์รักโรแมนติก จะพาไปสำรวจความรักในแง่มุมหลากหลาย อาทิ ความรักวัยรุ่นหนุ่มสาว (Sixteen Candles, She's All That, วัยอลวน, เพื่อนสนิท, ตึกแกร็กเป็งมาก) ความรักสูงวัย (Frankie and Johnny, Bridget Jones's Diary, 45) ความรักระหว่างเพศชายหญิง (When Harry met Sally) ความรักในเพศเดียวกัน (รักแห่งสยาม, Brokeback Mountain) ความรักภายในครอบครัว (The Joy Luck Club) ความรักต่างวัย (Lost in Translation, ข้างหลังภาพ, ความรักครั้งสุดท้าย) ความรักระหว่างชนชั้น (Pretty Woman, Titanic, Maid in Manhattan) ความรักต่างเผ่าพันธุ์ (Pocahontas, Avatar) ความรักไม่สมหวัง (Sweet November) ความรักระทมทุกข์ (What Dreams May Come, The Remains of the Day) ความรักซาบซึ้ง (The English Patient, Sense and Sensibility) ความรักใช้จิตวิญญาณ (Sleepless in Seattle, Before Sunrise, Beauty and the Beast) ความรักต้องห้าม (The Bridges of Madison County) ความรักราคะและปรารถนา (Age of Innocence, Unfaithful) ความรักเสียดสี (Breaking the Waves, As Good As It Gets, The Notebook) ความรักสร้างสรรค์ (50 First Dates) และความรักทำลายล้าง (Fatal Attraction, Unfaithful) ความรักภายใต้กฎเกณฑ์ทางสังคม (Scarlet Letter, ไอ้ฟัก) รวมถึง ความรัก

และความตาย (Romeo & Juliet) จากทุกความรักที่กล่าวมาข้างต้นมีพื้นฐานเรื่องราวเหมือนกันคือ ตัวละครคู่รักต้องเผชิญอุปสรรค และเอาชนะความยากลำบาก เพื่อจะประกาศถึงชัยชนะในความรักของพวกเขา ด้วยการกลับมาคืนดี การจูบครั้งสุดท้าย หรือแม้กระทั่งการพรากจากทำให้เรียนรู้แง่มุมคุณค่าในความรัก

ซึ่งความรักโรแมนติกในภาพยนตร์มีได้ทั้งด้านจริงจังและด้านผ่อนคลาย ในความรักด้านจริงจัง นำผู้ชมไปสำรวจความจริงจังกับความรัก ไม่จบลงด้วยความสุขเหมือนเทพนิยาย ความรักอาจไม่ใช่เกราะป้องกันภัยอันตรายได้อีกต่อไป ภาพยนตร์อาจผสมผสานกับแนวเมโลดราม่า (Melodrama) ใช้การสร้างโครงเรื่องเพื่อเรียกร้องอารมณ์จากผู้ชม ทั้งความตึงเครียดจากสถานการณ์ ความขัดแย้งของตัวละคร และจบลงด้วยการเรียกน้ำตา (Tearjerker) จากโศกนาฏกรรมความรัก

ขณะความรักด้านผ่อนคลาย ภาพยนตร์แนวนี้ผสมผสานร่วมกับเรื่องราวตลก (Comedy) มีชื่อเรียกว่าแนวความรักเบาสมอง (Romantic Comedy) ด้วยเรื่องราวพาผู้ชมให้หลบหนีจากความเป็นจริง ด้วยอารมณ์พาฝันและผ่อนคลาย จากการเอาใจช่วยคู่รักให้เอาชนะความยากลำบาก เพื่อเปิดเผยความรัก และจบลงด้วยประสบการณ์ชีวิต การรวมตัวกัน และการจูบพิศเพื่อแสดงความเป็นคู่รักจะใช้ชีวิตมีความสุขอยู่ด้วยกันตลอดไป

สำหรับภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติกในประเทศไทย ใช้ลักษณะความรักทั้งด้านจริงจังและผ่อนคลายร่วมด้วยเช่นกัน โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตรัก (Teen Love Romantic) และ ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมอง (Teen Romantic Comedy) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

3.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตรัก (Teen Love Romantic)

ภาพยนตร์ประเภทวัยรุ่นรักโรแมนติก มีการนำเสนอแนวทางเฉพาะตามลักษณะเด่นจากเนื้อหาและองค์ประกอบภาพยนตร์ อยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นเพื่อนรักเพื่อน (Dear Friends) ภาพยนตร์วัยรุ่นรักต่างวัย (Teen & Old) และ ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตกับเรื่องเพศ (Teen Sex Drama) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

- ภาพยนตร์วัยรุ่นเพื่อนรักเพื่อน (Dear Friends)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นที่แตกแขนงออกมาจากประเภทรักโรแมนติกผสมผสานกับประเภทชีวิต นำเสนอเรื่องราวแอบรักเพื่อนหรือเรื่องราวรักสามเส้าในกลุ่มเพื่อนสนิท (Love Triangle) ตัวละครจะไม่กล้าสารภาพเพราะกลัวสูญเสียมิตรภาพ ซึ่งขนบการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงแอบรัก ช่วงใกล้ชิด และช่วงสารภาพความจริง อนึ่งความนิยมของภาพยนตร์ประเภทนี้ในช่วงทศวรรษ 2550 ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท (คมกฤษ ตรีวิมล,

2548) ดัดแปลงจากบทประพันธ์เรื่อง กล่องสี่ไปรษณีย์สีแดง ของ อภิชาติ เพชรลีลา เป็นเรื่องราวหนุ่มวิจิตรศิลป์ที่ต้องตัดสินใจเลือกความสัมพันธ์กับใครระหว่าง สาวเพื่อนสนิทที่แอบหลงรัก หรือ สาวพยาบาลผู้เยียวยาแผลใจเขา ภาพยนตร์ได้รับความนิยมทำรายได้กว่า 80 ล้านบาท จนกลายเป็นต้นแบบภาพยนตร์วัยรุ่นแนวเพื่อนรักเพื่อนในปัจจุบัน

ปีต่อมาภาพยนตร์เรื่อง รัก/สาม/เศร้า (ยุทธเลิศ สิปปภาค, 2551) เป็นผลงานที่เดินตามขนบภาพยนตร์ประเภทนี้ ด้วยเรื่องราวรักสามเส้าในกลุ่มเพื่อนสนิท ที่แอบซ่อนความรู้สึกต่อกัน สุดท้ายภาพยนตร์เลือกใช้การจบตามสูตรแนวเรียกน้ำตา (Tearjerker) ด้วยความตายของตัวละคร จนสร้างความประทับใจแก่ผู้ชม ส่งผลให้ภาพยนตร์ทำรายได้ถึง 60 ล้านบาท (MGR Online, 2551)

ต่อมา ภาพยนตร์เรื่อง รุมเมท เพื่อนร่วมห้อง...ต้องแอบรัก (กรัณย์ คุ้มอนุวงศ์, 2552) นำเสนอเรื่องราววัยรุ่นแห่งรักสามเส้าภายในกลุ่มเพื่อนสนิทนักดนตรีต่างแอบชอบกันและกัน สุดท้ายจึงต้องมีใครสักคนในกลุ่มต้องยอมเสียสละ ภาพยนตร์เล่าเรื่องตามรอยภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท และ เรื่อง รัก/สาม/เศร้า ด้วยประเด็นแอบรักเพื่อน และการเลือกบรรยากาศเรื่องราวเกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ หรือฉากจิมมอเตอร์ไซด์ท่องเที่ยว สุดท้ายภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ทำไปเพียง 14.5 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552, 2553) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะภาพยนตร์ใช้องค์ประกอบแนวรักสามเส้าที่ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคย สามารถเดาทางออก จึงไม่ได้สร้างความแปลกใหม่ดึงดูดใจอีกต่อไป

ในปีถัดมา ภาพยนตร์เรื่อง สิ่งเล็กๆที่เรียกว่า...รัก (2553) ได้สร้างปรากฏการณ์สามารถทำรายได้ถึง 80 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2553, 2554) เพราะได้ “มาริโอ้ เมาเร่อ” นักแสดงชายดาวรุ่งจากภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม มารับบท “พีโซน” ชายหนุ่มในฝันของสาวน้อยถูกเบียดจี้เหวี่ยงร้อนนึ่งผู้แอบชอบเขาจนเกิดแรงบันดาลใจต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อให้ได้รับความสนใจ ภาพยนตร์ยังคงใช้ขนบเรื่องเล่าการแอบรัก แต่สร้างความแปลกใหม่ด้วยตอนจบแบบหักมุมพร้อมเฉลยความจริงที่สร้างความประทับใจแก่ผู้ชม รวมถึงโปรดักชั่นดูสมจริง และเพลงประกอบอันไพเราะ ถือเป็นความกลมกล่อมจนทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นกระแสในช่วงเวลานั้น

ต่อมาภาพยนตร์ เรื่อง โต้-นัท รักนี้จุกจุกจุก (นิรันดร์ ธรรมปรีชา, 2554) แม้ภาพยนตร์จะพยายามเพิ่มประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับความรักหลากหลาย ด้วยเรื่องราวแอบรักที่ดูเหมือนไม่น่าจะเป็นไปได้ระหว่างหนุ่มร่ำรวยศิลปินมาดเซอร์กับเพื่อนสาวมาดทอม แต่ภาพยนตร์แทบจะไม่ได้รับการตอบรับจากผู้ชม เพราะเนื้อเรื่องคาดเดาได้ง่าย และไม่มีนักแสดงชื่อดังมาดึงดูดผู้ชม ซึ่งผู้สร้างจะพยายามถ่ายถอดการถ่ายภาพให้ดูสวยงาม โดยมีภาพยนตร์ “ท่านทิพย์” หม่อมเจ้าทิพย์ฉัตร ฉัตรชัย เป็นแรงบันดาลใจ (อมยิ้มไปกับความรักใส ๆ ของวัยรุ่นในภาพยนตร์เรื่องโต้-นัท

, 2554) แต่ผู้ชมวัยรุ่นยุคปัจจุบันน่าจะไม่นึกเคยกับชื่อของท่านทิพย์ จึงทำให้ภาพยนตร์ออกโรงฉายไปอย่างเงียบเชียบ

ในทางกลับกันภาพยนตร์เรื่อง Timeline จดหมายความทรงจำ (นนทรีย์ นิมิบุตร, 2557) ภาคต่อจากภาพยนตร์แนวรักโรแมนติกเรื่อง The Letter จดหมายรัก (ผอูน จันทรศิริ, 2547) ได้สานต่อเรื่องราวความรักในรุ่นลูก ด้วยเนื้อหาเพื่อนแอบรักเพื่อนแต่ไม่กล้าบอกกันจนต่างฝ่ายต่างแยกย้ายหลังจบการศึกษา ทั้งคู่จึงต้องหาหนทางสารภาพความในใจก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินไป แม้ว่าภาพยนตร์เลือกใช้แนวทางที่ผู้ชมคุ้นเคย แต่จุดขายของภาพยนตร์อยู่ที่การใช้นักแสดงวัยรุ่นที่กำลังมีชื่อเสียงในช่วงนั้น อย่าง เจมส์ จิรายุ ตั้งศรีสุข และ เต๋อ จรินทร์พร จุนเกียรติ มารับบทนำ และมีการใช้องค์ประกอบแนวเรียกน้ำตาเคล้าอารมณ์เมโลดราม่า (Melodrama) ที่ยังคงได้รับความนิยมจากผู้ชม จนทำให้ภาพยนตร์สามารถทำรายได้ 50.96 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558)

ทั้งนี้เรื่องราวเพื่อนรักเพื่อน ยังสร้างสรรค์ไปสู่เรื่องเล่าความทรงจำเกี่ยวกับความรักในวัยเรียน (Teen Love Memory) ด้วยการถ่ายทอดความประทับใจต่อความทรงจำในช่วงวัยมัธยมหรือมหาวิทยาลัย เนื้อเรื่องแนวนี้นำเสนอประสบการณ์แอบรักในวัยเรียน เป็นการย้อนความทรงจำของตัวละครผู้ใหญ่กลับไปสู่ช่วงวัยเรียน ภาพยนตร์เลือกใช้นวนิพนธ์เล่าเรื่องคล้ายกับแนวเพื่อนรักเพื่อน มีเอกลักษณ์ที่ใช้การตัดต่อแบบย้อนอดีต (Flashback) เพื่อเล่าที่มาที่ไปแต่หนหลัง (Back story) หรือใช้การตัดต่อแบบตัดสลับเหตุการณ์ระหว่างปัจจุบันและในอดีต ด้วยเทคนิคตัดสลับเพื่อเปรียบเทียบเหตุการณ์ (Cross Cutting) หรือตัดต่อเล่าสองเหตุการณ์แบบคู่ขนาน (Parallel Editing) ก็ได้ รวมถึงการสร้างบทสรุปที่สามารถจบได้ทั้งความสุขหรือความเศร้า

เริ่มต้นในช่วงพ.ศ. 2550 ด้วยภาพยนตร์เรื่อง เฟรนด์ชิพ เธอกับฉัน (ไรท์ เบรนท์ทิม, 2550) เรื่องราวความรักระหว่างหนุ่มสาวเพื่อนสนิทวัยมัธยมที่แอบเก็บซ่อนความรู้สึกต่อกันจนเรียนจบแยกย้าย และเมื่อพวกเขากลับมาพบกันอีกครั้งในวัยทำงาน ทำให้กลับพบความจริงอันสะเทือนใจถึงสาเหตุที่ทำให้พวกเขาไม่ได้รักกัน ภาพยนตร์ทำรายได้เพียง 15.6 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2551, 2552) ทั้งนี้เพราะเนื้อเรื่องดูพื้นสมัยผนวกกับการเล่าเรื่องและการตัดต่อที่ไม่ลงตัว รวมถึงตอนจบหักมุมทำร้ายจิตใจผู้ชมแบบไม่มีที่ไปที่ไป (TCK, 2551) และถึงแม้ภาพยนตร์จะเลือกใช้นักแสดงวัยรุ่นมีชื่อเสียง อาทิ มาริโอ้ เมาเร่อ อภิญญา สกุลเจริญสุข (สายป่าน) และ เฉลิมพล ทิฆัมพรธีรวงศ์ (แจ็ก แฟนฉัน) แต่ก็ไม่ได้ช่วยให้เกิดความน่าสนใจ ขณะมุมมองนักวิจารณ์ภาพยนตร์กลับชื่นชมบทบาทเหล่านักแสดง ที่ต่อมานักแสดงทั้งสามคนกลายเป็นสัญลักษณ์ของวัยรุ่นในยุค 2550 และได้รับบทนำและบทสมทบในภาพยนตร์วัยรุ่นต่อมาอีกหลายเรื่อง

ถัดมากับภาพยนตร์เรื่อง *Until now* กาลครั้งหนึ่ง จนวันนี้ (ผดุง สมาจาร และรัตน โอสถานุเคราะห์, 2557) เป็นแนวรักแรกในความทรงจำ นำเสนอเรื่องราว ชายหนุ่มผู้ออกตามหาหญิงสาวเพื่อนสนิทรักแรกช่วงเรียนชั้นมัธยม และได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เกาหลี โรแมนติกเรื่อง *The Classic* (Kwal Jae-yong, 2003) ในการสร้างฉากเที่ยวธรรมชาติ ฉากจี๋หลัง และหลบฝนในบ้านร้างในช่วงตัวละครเป็นวัยรุ่น ในขณะที่นักวิจารณ์ได้ตำหนิถึงปัญหาในการดำเนินเรื่องและการเล่าเรื่องที่ไม่ว่าจะจำกัดว่าควรอยู่ในแนวไหนระหว่างโรแมนติกดราม่า หรือแนวอาร์ต กับรูปแบบและอารมณ์ที่ดูยึดเชื้อไปไม่สุดสักทาง (“*Until now* กาลครั้งหนึ่ง จนวันนี้,” 2558) สุดท้ายทำรายได้เพียง 4.52 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558)

ในปีถัดมาภาพยนตร์เรื่อง *367 วัน Him & Her* (ถิรวัฒน์ ผดุงการ, 2558) นำเสนอเรื่องราว ความรักในความทรงจำตั้งแต่วัยมัธยมจนถึงวัยชราของชายหนุ่มผู้ยึดมั่นคำสัญญาที่รอกอยแฟนสาวกลับมาเจอกันอีกครั้ง โดยเขาไม่รู้ว่าเธอได้เสียชีวิตไปนานแล้ว ภาพยนตร์ยังคงใช้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ต่างประเทศ ด้วยการนำโครงเรื่องมาจากภาพยนตร์ได้วันเรื่อง *Fleet of Time* คำตอบของใจ...คือ ใช่เธอ (Zhang Yibai, 2014) ซึ่งทางเพจวิจารณ์ภาพยนตร์ชื่อดังในเฟซบุ๊กอย่างเพจอวยใส่แตกแหกใส่นึก ได้ให้คำจำกัดความภาพยนตร์ว่า เลวร้ายจนไม่อยากเรียกว่าหนัง เพราะแทบจะลอกมาจากภาพยนตร์ต้นฉบับทุกอย่าง ถึงกับให้ให้คะแนน 0/10 เพราะภาพยนตร์มีวิธีการเล่าเรื่องยังไม่ลงตัว และไม่สมจริง ซึ่งไม่ควรจะมีงานสร้างแบบนี้ปรากฏอยู่ในช่วงยุคปัจจุบัน (อวยใส่แตกแหกใส่นึก, 2558)

ดังนั้นจะพบว่าประเภทรักในความทรงจำ ทั้งสามเรื่องข้างต้นมีขนบการเล่าเรื่องคล้ายคลึงกัน คือ เริ่มต้นด้วยเหตุการณ์ตัวละครเป็นผู้ใหญ่ยังคงฝังใจ ครุ่นคิดต่อเพื่อนผู้หญิงที่แอบรักในอดีต และใช้ชีวิตการเล่าเรื่องย้อนกลับไปสู่จุดเริ่มต้นความรักตั้งแต่ในวัยเรียน เพื่อเล่าที่มาและแสดงพัฒนาการความรักของพวกเขา ก่อนจะเกิดเหตุการณ์ให้ต้องแยกย้ายกันไป โดยอีกฝ่ายหนึ่งไม่ทราบเหตุผล ตัวละครในปัจจุบันจึงต้องออกตามหา ก่อนทั้งคู่ได้หวนกลับมาเจอกันอีกครั้งในตอนจบ ซึ่งบางคู่อาจจะสมหวังและบางคู่อาจไม่ได้พบกันอีกเลยชั่วชีวิต

อนึ่งพบว่าภาพยนตร์ประเภทนี้ แม้ใช้องค์ประกอบทั้งการเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร และนำรูปแบบการถ่ายทำมาจากภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์เกาหลีในแนวเดียวกันที่เคยประสบความสำเร็จมาก่อน แต่ไม่ได้เป็นเครื่องยืนยันว่าภาพยนตร์จะสามารถทำรายได้ ทั้งนี้ยังคงขึ้นอยู่กับการสร้างสรรคเรื่องราวความรักให้มีความเป็นเอกลักษณ์สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นที่ต้องการความสนุกสนาน เน้นความรักพาฝัน ไม่ใช่ความรักจริงจังต้องใช้อารมณ์ครุ่นคิด รวมถึงต้องใช้นักแสดงมีชื่อเสียง และสร้างจุดขายจากทีมผู้ผลิตให้ดูโดดเด่น เช่น ชื่อผู้กำกับ สตุ๊ดิโอผลิต

รวมถึงทุนสร้างที่สามารถเนรมิตรความจริงของฉาก และการใช้เพลงประกอบร่วมสมัย น่าจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้ภาพยนตร์แนวนี้ได้รับความสนใจจากผู้ชมเพิ่มมากขึ้น

ทั้งนี้ถ้ารักแรกในความทรงจำ คือประสบการณ์ความรักตราตรึงใจในอดีตแล้ว เรื่องราวประสบการณ์ความรัก (Teen Love Experience) ก็เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นแนวเพื่อนรักเพื่อนอีกแนวหนึ่งที่นำเสนอบทเรียนความเจ็บปวดจากประสบการณ์รักครั้งแรกของวัยรุ่น โดยเรื่องเล่าในลักษณะนี้นำเสนอเรื่องราวความเจ็บปวด ด้วยเรื่องราวประสบการณ์ความรู้สึกต่อรักครั้งแรก ไม่ว่าจะเป็นความผิดหวัง การอกหัก ความสูญเสีย รวมถึงความพยายามในการรับมือกับเหตุการณ์เหล่านั้นอย่างไร ภายใต้ฉากหลังสังคมไทยร่วมสมัยที่สะท้อนวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเหล่าวัยรุ่น เช่น การเรียน การจีบผู้หญิง และช่องทางสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ เป็นต้น ส่วนโครงเรื่องเน้นให้เห็นกระบวนการเรียนรู้ความรักของวัยรุ่นตั้งแต่เริ่มต้นจนไปถึงจุดจบ

โดยมีภาพยนตร์ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ม.3 ปี 4 เรารักนาย (หมันต์ เชตมี, 2552) เรื่องราวความรักทางไกลบนโลกออนไลน์ผ่านโปรแกรมสนทนา MSN ที่เชื่อมคู่รักกรุงเทพฯ และภูเก็ตเข้าไว้ด้วยกัน ผ่านตัวละครพี่น้อง 2 ครอบครัวที่โชคชะดานำพาให้พบความรักและการพราก ภาพยนตร์ได้ตั้งคำถามถึงความรู้สึกต่อการรับมือกับความสูญเสียคนรัก ว่าเราจะใช้ความรักที่เหลืออยู่หล่อเลี้ยงชีวิตต่อไปได้อย่างไร โดยจุดเด่นของภาพยนตร์มีการใช้มนต์เสน่ห์จากฉากหลังสถานที่ต่างจังหวัดอย่าง จังหวัดภูเก็ต ในย่านเมืองเก่าสะท้อนภาพตัวละครยังคงยึดมั่นคุณค่าความรักในอดีต ตัดสลับกับฉากความเจริญในกรุงเทพฯ สะท้อนภาพการใช้ชีวิตคนรุ่นใหม่กับเทคโนโลยี ภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จทำรายได้ไป 19.59 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552, 2553)

โลกออนไลน์ยังคงมีบทบาทต่อกิจกรรมของวัยรุ่นในภาพยนตร์ประเภทรัก โรแมนติก อีกหลายเรื่อง หนึ่งในนั้นคือ ภาพยนตร์เรื่อง รักเจ็ดปีดีเจ็ดหน เป็นภาพยนตร์สั้นหลายตอนจบในเรื่องเดียว นำเสนอเรื่องราวความรักหลากหลายช่วงวัย ในตอนที่ชื่อ 14 (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2555) นำเสนอประสบการณ์ความรักวัยรุ่นที่ยืดโยงอยู่ในโลกออนไลน์ ด้วยเรื่องราววัยรุ่นหนุ่มผู้เสพติดการโพสต์เรื่องราวชีวิตทุกฝีก้าวลงในโลกโซเชียลผ่าน Facebook และ Pantip จนทำให้ความสัมพันธ์กับแฟนสาวต้องเลิกลากัน ภาพยนตร์นำเสนอความสัมพันธ์ความรักในด้านลบ สะท้อนปรากฏการณ์ความรักฉาบฉวยของวัยรุ่นยุคไซเบอร์ที่ให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของคนในโลกออนไลน์มากกว่าความสัมพันธ์กับคนรักในชีวิตจริง ด้วยความสนุกสนานของเรื่องราว ภาพยนตร์จึงได้รับความนิยมสามารถทำรายได้ถึง 68.47 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2555, 2556)

มาถึงในช่วงปลายทศวรรษ 2550 ภาพยนตร์เรื่อง รักสารภาพ (กฤติเดช สีนเจิมศิริ, 2558) นำเสนอเนื้อหาประสบการณ์อกหักครั้งแรกของเด็กหนุ่มมหาวิทยาลัยกับเพื่อนสาวสมัยมัธยมสุดท้ายเธอกลับทิ้งเขาไปหาแฟนเก่า ภาพยนตร์สะท้อนประสบการณ์ไร้เดียงสาต่อสภาวะอกหัก ทั้งตอกย้ำมุมมองความรักของวัยรุ่นในการใช้ความรู้สึกตอบสนองต่อความรักมากกว่าการใช้สมองในการตัดสินใจ ซึ่งหลายครั้งจึงลงเอยด้วยความเจ็บปวด และสุดท้ายคนที่เห็นความสำคัญในความรักกลับเป็นครอบครัว

- ภาพยนตร์วัยรุ่นรักต่างวัย (Teen & Old)

ว่าด้วยเรื่องราวความรักข้ามรุ่นระหว่างวัยรุ่นกับผู้ใหญ่ (May to December Romance) ตัวละครฝ่ายชายเป็นวัยรุ่นวัยเรียนและฝ่ายหญิงอยู่ในวัยทำงาน แม้ว่าภาพยนตร์ประเภทนี้กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นผู้หญิงวัยทำงานมากกว่ากลุ่มวัยรุ่น แต่ความน่าสนใจอยู่ที่การนำเสนอตัวละครวัยรุ่นให้มีความสำคัญเทียบเท่ากับนางเอกในการดำเนินเรื่อง ซึ่งการเล่าเรื่องมี 3 องค์ ได้แก่ ช่วงพบรัก ช่วงแยกจาก และช่วงหวนคืน ในตอนจบภาพยนตร์เลือกให้คุณค่ากับความเป็นไปได้กับความรักต่างวัย โดยต่างจากความรักต้องห้ามไม่จำเป็นต้องหลบซ่อน แม้ต้องขัดกับค่านิยมในสังคมก็ตาม เหมือนกับภาพยนตร์ประเภทเดียวกันในอดีตอย่างภาพยนตร์เรื่อง ข้างหลังภาพ (เป็ยัก โปสเตอร์, 2528 และเชิด ทรงศรี, 2544) ดัดแปลงจากนวนิยายต้นแบบของศรีบูรพาผู้แต่ง ด้วยเรื่องราวความรักไม่สมหวังระหว่างหญิงสูงศักดิ์กับหนุ่มนักศึกษา โดยมีภาพยนตร์ประเภทรองนี้ ออกฉายในช่วงทศวรรษ 2550 ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องรักสุดท้ายป้ายหน้า (กิริติ นาคอินทนนท์, 2555) เรื่องราวพนักงานสาวออฟฟิศ ผู้ผิดหวังกับความรัก แต่ต้องมาบังเอิญเจอหนุ่มมัธยมที่กลายเป็นจวบแรกของเธอ และภาพยนตร์เรื่องประโยคสัญญารัก (พลัฎฐ์ มิ่งพรพิชิต, 2556) เรื่องราวหนุ่มวัยอุดมศึกษาที่ต้องพิสูจน์ความรักกับอดีตครูประจำชั้นสาวมัธยมลูกติด มีข้อน่าสังเกตว่า ภาพยนตร์ในลักษณะนี้ไม่ประสบความสำเร็จ ทำรายได้ไป 9.96 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2555, 2556) และ 0.61 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2556, 2557)ตามลำดับ ทั้งที่มีนักแสดงชื่อดังอย่าง “หมีว” ลลิตา ปัญโญภาส และ “รณเมล์” คะนิงนิง จักรสมิทธานนท์ มาเป็นจุดดึงดูดผู้ชมทั้งกลุ่มผู้หญิงและกลุ่มวัยรุ่น แต่ด้วยความถกเถียงในการระบุงกลุ่มผู้ชมเป้าหมายหลักว่าควรจะเป็นกลุ่มใด เพราะเนื้อหาหลักนำเสนอถึงความรักของผู้หญิงวัยทำงาน แต่ใช้ตัวละครวัยรุ่นชายเป็นจุดขายทำให้สร้างความสับสนให้แก่ผู้ชม

- ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตกับเรื่องเพศ (Teen Sex Drama)

เป็นประเภทภาพยนตร์ที่นำเสนอมุมมองเรื่องเพศของวัยรุ่นชายหญิงในอารมณ์จริงจังผ่านภาพยนตร์เรื่อง รักจัดหนัก (ไพรัช คุ้มวัน, ภาส พัฒนกำจร, อินทิรา เจริญปุระ, ชากร ไชยปรีชา, อนุมวลพรหม, และเมธัส ฉายชยานนท์, 2554) กับเรื่องสั้น 3 ตอนที่เนื้อเรื่องไม่เกี่ยวเนื่องกัน แต่ใช้

ประเด็นเดียวกันในเรื่องการรู้ไม่เท่าทันเรื่องเพศสัมพันธ์กับปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยมัธยม ในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไป อาทิ ปัญหาความ desigual รู้ไม่เท่าทันคำหว่านล้อมของผู้ชาย ในตอน “ไปเสมีด” เรื่องราวการหลงเชื่อคำปลอบประโลมจนยอมมีเพศสัมพันธ์กับแฟนหนุ่ม จนคิดว่าตนเองตั้งครรภ์ หรือปัญหาผลพวงการตั้งครรภ์ในวัยเรียน ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย” นำเสนอเรื่องราวความเปื้อนหน้าจําเจของพ่อแม่วัยใสที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ ไม่ได้ทำตามความฝัน และ ปัญหาการทำแท้ง ในตอน “ทอมแสบ” นำเสนอเรื่องราวการตัดสินใจทำแท้งของสาวทอมจากปัญหาการถูกข่มขืน

จากทั้ง 3 ตอนข้างต้นนำเสนอปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นที่กำลังเป็นปัญหาใหญ่ในสังคมไทย นับว่าผู้สร้างภาพยนตร์กล้าฉีกแนวเนื้อหาความรักวัยรุ่นทั่วไป ในการพูดถึงเรื่องผลกระทบหลังมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ใช้ถุงยางอนามัยและเรื่องการทำแท้ง ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้ทุนสร้างสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โครงการ UP TO ME รมรณรงค์เพื่อน้อง ไม่ให้ท้องก่อนวัยอันควร สุดท้ายภาพยนตร์ไม่ได้รับความสนใจทำรายได้ไปเพียง 8.89 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2554, 2555)

3.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมอง (Teen Romantic Comedy)

เป็นภาพยนตร์ที่ผสมผสานระหว่างประเภทตลกเบาสมองกับประเภทรักโรแมนติกหรือทั่วไปเรียกทับศัพท์ว่าแนวโรแมนติคคอมเมดี้ (Romantic Comedy) หรือเรียกย่อว่า รอมคอม (Romcom) เป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความรักของวัยรุ่นในแง่มุมผ่อนคลาย สดใส ภายใต้การชีวิตที่ดูจริงจัง สอดแทรกมุขตลกจากบทสนทนา หรือตลกสถานการณ์ ซึ่งจุดเด่นความตลกในภาพยนตร์ไทย คือการใช้นักแสดงตลกชั้นนำมาร่วมแสดงเพื่อเรียกเสียงหัวเราะ อีกทั้งยังใช้วิธีการเล่าเรื่องหลากหลาย อาทิ การเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องยาวเป็นเรื่องเดียว หรือการเล่าเรื่องแบบสั้นๆ แบ่งเรื่องราวเป็นตอนสั้น ซึ่งเป็นแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์รักโรแมนติกที่ทำรายได้ทั่วโลกไปว่าสองร้อยล้านเหรียญ (“Love Actually,” 2019) เรื่อง Love Actually (Curtis, 2546) ที่ผสมผสานตรรกะ รักโรแมนติก ตลก และชีวิตเข้าไว้ด้วยกันผ่านความรักจากตัวละคร 9 คู่ หลากรูปแบบ ทั้งคู่สามีภรรยา เพื่อนร่วมงาน พ่อลูก หรือ พี่น้อง ฯลฯ มีฉากหลังเป็นช่วงเวลาสำคัญอย่างช่วงเทศกาลคริสมาสต์ ภาพยนตร์ในลักษณะนี้เลือกใช้นักแสดงมีชื่อเสียงหลายคน และใช้เพลงประกอบเป็นจุดขาย ทำให้ภาพยนตร์ได้รับคำยกย่องและกลายเป็นต้นแบบภาพยนตร์โรแมนติคคอมเมดี้สมัยใหม่ ที่ถูกหยิบยืมขนบและองค์ประกอบไปใช้ในภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องในช่วงทศวรรษ 2550

ทั้งนี้ภาพยนตร์วัยรุ่นรักโรแมนติคคอมเมดี้ในประเทศไทย ผู้วิจัยพบว่าสามารถแตกแขนงไปสู่การสร้างสรรค์เนื้อหาอีก 2 ลักษณะ ได้แก่ 3.1) ความรักเบาสมองวัยรุ่น (Teen

School Romantic Comedy) และ 3.2) ความรักเบาสมองเรื่องเพศ (Teen Sex Comedy) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองวัยรุ่นเรียน (Teen School Romantic Comedy)

เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอความรักของวัยรุ่นมัธยมถึงวัยอุดมศึกษาในมุมมองคลายกึ่งเพื่อฝันถึงความรักในอุดมคติในแบบวัยรุ่นนิเวศ โดยภาพยนตร์ประเภทนี้ประกอบด้วยเรื่อง ปิดเทอมใหญ่ หัวใจวัยรุ่น (ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2551) เป็นภาพยนตร์รักเบาสมองเรื่องแรกที่ใช้การเล่าเรื่องเป็นตอนสั้น จากการนำภาพยนตร์เรื่อง Love Actually มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างขบวนการเล่าเรื่อง คัดเลือกนักแสดง และเพลงประกอบ ถูกนำเสนอผ่านเรื่องราวความรักวัยรุ่นมัธยมและอุดมศึกษาหลากหลายรูปแบบภายใต้ฉากหลังช่วงปิดเทอมใหญ่ ด้วยเรื่องราว 4 ตอน ที่เกาะเกี่ยวกันอย่างหลวม ไม่ต่อเนื่องกัน ได้แก่ ตอน “พู” กับ “ไม” เรื่องราวสองหนุ่มมัธยมแข่งขันกันจีบเพื่อนผู้หญิงคนเดียวกัน ตอน “โจ้” กับ “ซี” เรื่องราวมิตรภาพระหว่างเพื่อนมหาวิทยาลัยที่เปลี่ยนไปหลังจากการสารภาพรัก ตอน “หิร” กับ “นวล” เรื่องราวการนอกใจของคู่รักวัยอุดมศึกษา และตอน “ไอ้เล็ก” กับ “ตีตี้” เรื่องราวสาวมัธยมแฟนคลับที่กลายเป็นคนสนิทกับนักร้องได้หวั่นโดยไม่คาดฝัน (ชื่อตอนไม่ปรากฏในภาพยนตร์ ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดเอง)

ในภาพยนตร์ผู้กำกับเลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบส่วนเสี้ยว (Fragment) แบ่งเรื่องราวออกเป็น 4 ตอนย่อยตัดสลับเรื่องราวไปมาระหว่างตัวละครสี่คู่แบบไม่ต่อเนื่อง (Discontinue) เนื้อหาไม่เน้นความเกี่ยวเนื่อง ไม่เน้นความต่อเนื่องไหลที่เล่าไปทีละเรื่องราวเหมือนการเล่าเรื่องในอดีตที่เน้นเล่าเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง (ฉลองรัฐ เณรมาลัยชลมารค, 2553, น. 124-125) นอกเหนือจากนั้นยัง มีความโดดเด่นจากการเลือกนักแสดงวัยรุ่นที่มีชื่อเสียง รวมถึงเลือกการใช้เพลงประกอบแนวรีร็อก จากวงดนตรี Big Ass และเพลงรักโรแมนติกภาษาต่างประเทศ ที่มีกลิ่นอายของภาพยนตร์รักเกาหลี ซึ่งวิธีการเล่าเรื่องในลักษณะนี้กลายมาเป็นเอกลักษณ์ที่ถูกใช้ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโรแมนติกคอมเมดี้ตามมาอีกหลายเรื่อง อาทิ เรื่อง “ฝัน-หวาน-อาย-จูบ” (2551) “เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก” (2554) และ “Virgin am I รักแรกกระแทกใจ” (2555) หรือในประเภทชีวิตรัก เรื่อง “รักจัดหนัก” (2554) เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่อง “ฝัน-หวาน-อาย-จูบ” (2551) ยังคงใช้การเล่าเรื่องแบบส่วนเสี้ยวประกอบด้วยเรื่องสั้น 4 ตอน มีเรื่องราวไม่เกี่ยวเนื่องกัน ใช้จุดขายจากนักแสดงอย่าง มาริโอ้ เมาเร่อ และนักแสดงจากวงดนตรีออกัสที่เคยฝากฝีมือร่วมกันจากภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม ด้วยเรื่องราวความรักในแต่ละช่วงวัยตั้งแต่วัยรุ่นถึงวัยรุ่น โดยตอนที่เกี่ยวกับวัยรุ่นจะมี 2 ตอน ได้แก่ ตอน “จูบ” (ราเชนทร์ ลี้มตระกูล, 2551) เป็นเรื่องราวจูบแรกของคู่รักวัยรุ่นที่ต้องแลกมาด้วยความเจ็บปวด และตอน “ฝัน” (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล, 2551) เรื่องราวความรักผสมผสานแนวแฟนตาซี

และแนวมิวสิกคัล เล่าเรื่องความฝันเด็กสาวมัธยมต้นที่หลงเข้าไปดินแดนมหัศจรรย์พร้อมวงดนตรีที่ชื่นชอบผสมผสานประกอบภาพแอนิเมชันและการร้องเพลง อนึ่งภาพยนตร์ทั้งสองตอนได้รับคำวิจารณ์จากนักวิจารณ์ภาพยนตร์ว่า มีความโดดเด่นในสไตล์การสร้างสรรค์ด้านภาพ แต่ด้อยในแง่เนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นจุดอ่อนของภาพยนตร์คอนเสิร์ตที่มีเวลาในการเล่าเรื่องไม่มาก (กฤษดา เกิดดี, 2551)

ตามด้วยภาพยนตร์เรื่อง เลิฟจูลินทรีรี่ รักมันใหญ่มาก (ไชยณรงค์ แต้มพงษ์ และ สกกล เตียเจริญ, 2554) นำเสนอความรัก 4 ตอนย่อยของวัยรุ่นชั้นมัธยมในต่างจังหวัด ผ่านเรื่องราวประสบการณ์ความรักหลายรูปแบบตั้งแต่ประสบการณ์อยากแหม่มสาว ในตอน “ถ้าปางหนาวมาก” เรื่องราวรักข้ามรุ่นระหว่างหนุ่มหล่อวัยมัธยมผู้พยายามวางแผนเคียงคู่รุ่นพี่ระหว่างการขับรถเดินทางไปลำปาง หรือ ประสบการณ์ความรักหลอกลวง ในตอน “รอ” เรื่องราววัยรุ่นสาวผู้รอคอยแฟนหนุ่มกลับมาจากต่างประเทศ หรือ ประสบการณ์รักที่ขาดความไว้วางใจ ในตอน “ใจยักษ์” เรื่องราววัยรุ่นหญิงต้องการพิสูจน์ใจแฟนหนุ่มว่ายังรักเธอหรือไม่ และสุดท้ายกับประสบการณ์ความรักแบบเพื่อนหรือรักแบบแฟน ในตอน “เพื่อนรัก” เรื่องราวการก้าวข้ามผ่านสถานะความเป็นเพื่อนสู่การเป็นแฟนของหนุ่มสาวมัธยม โดยในทุกตอนจะสร้างจุดเชื่อมกันด้วยการให้ตัวละครทุกคนมีเป้าหมายไปชมคอนเสิร์ตมันใหญ่มาก (Big Mountain Concert Festival) ที่ อ.เขาใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา สำหรับจุดขายในด้านการแสดงภาพยนตร์เลือกใช้นักแสดงวัยรุ่นมีชื่อเสียง อาทิ สายป่าน อภิญญา เจริญสุข, อเล็กซานเดอร์ เรนเดลล์ และ เก้า จิรายุ ละอองมณี รวมไปถึงการใช้เพลงประกอบแนวร็อกจากวงดนตรี Paradox จนทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทำรายได้ไป 45.75 ล้านบาท

นอกจากนั้น ยังมีภาพยนตร์เล่าเรื่องแบบต่อเนื่องยาวเป็นเรื่องเดียวที่ออกฉายในช่วงนี้แต่ไม่ค่อยประสบความสำเร็จ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง หมวยจิ้นดั้นก้องโลก (ชนพล รินลา, 2557) เรื่อง Feel good รู้สึกดีที่มีให้กัน (ต๋อง วุฒิชัย, 2558) และ เรื่อง เลิฟเซเฮ..อยากเซย์ว่ารักเธอ (ณภัทร ใจเที่ยงธรรม และสมชาย วชิระจงกล, 2559) โดยภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องยังคงนำเสนอเรื่องราวการแอบรัก ความรักรุ่น ๆ ในวัยเรียนของนักเรียนมัธยมที่ชินตาผู้ชม และใช้องค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ประเภทความรักเบาสมองที่คุ้นเคยจากภาพยนตร์ที่เคยประสบความสำเร็จก่อน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวแอบรักเพื่อน การใช้นักแสดงตลกคาเฟ่ ซึ่งแม้ภาพยนตร์จะพยายามถ่ายทำสไตล์ภาพให้ดูน่าสนใจ หรือ คัดเลือกนักแสดงวัยรุ่นหน้าใหม่ เพื่อสร้างจุดขาย แต่สุดท้ายภาพยนตร์ยังคงไม่เป็นที่ถูกใจของผู้ชมและนักวิจารณ์

ภาพยนตร์เรื่อง หมวยจิ้นดั้นก้องโลก แม้แต่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ยังออกมาวิจารณ์ภาพยนตร์ของตัวเองว่าเป็นหนังแย่ โดยเฉพาะเรื่องบทภาพยนตร์ (Varit787, 2557) อีกทั้งยังเป็น

ภาพยนตร์ทำรายได้น้อยที่สุดในรอบ 10 ปี เพียง 29,000 บาท จากการฉายเพียง 15 โรง และมีคนผู้ชมไม่ถึง 200 คน (MGR Online, 2557) รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง Feel Good ๆ ได้รับคำวิจารณ์จากเพจวิจารณ์ภาพยนตร์ชื่อดังว่า ไม่ควรฉายในโรงภาพยนตร์ (อวยใส้แตกแหกใส้ฉีก, 2558) และเรื่อง เลิฟเซเซ ๆ ได้รับคำวิจารณ์ ถึงความเลวร้ายของบท และความรู้คุณค่าของภาพยนตร์เช่นเดียวกัน (อวยใส้แตกแหกใส้ฉีก, 2559)

จากความล้มเหลวของภาพยนตร์ข้างต้น ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า น่าจะมาจากคุณภาพของภาพยนตร์ที่ผู้ผลิตภาพยนตร์หน้าใหม่ ยังขาดประสบการณ์ในการผลิตภาพยนตร์ จึงทำให้บทภาพยนตร์อาจขาดความสมเหตุสมผล แม้ผู้สร้างจะพยายามใช้องค์ประกอบจากภาพยนตร์ที่เคยประสบความสำเร็จ แต่กลับทำให้งานขาดเอกภาพ รวมถึงการขาดงานสร้างที่มีคุณภาพ และการใช้นักแสดงตลกคาเฟ่ จนกลายเป็นจุดอ่อนทำให้ภาพยนตร์ดูผิดที่ผิดทาง ทำให้ผู้ชมไม่เชื่อมั่นในมาตรฐาน จุดให้ภาพรวมวงการภาพยนตร์ไทยตกต่ำลง

ทั้งนี้ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองวัยรุ่น ยังสามารถผสมผสานประติมากรรมใหม่ ด้วยการใส่องค์ประกอบเรื่องราวจากภาพยนตร์ประเภทวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) และประเภทจินตนาการ (Fantasy) เข้ามาได้ เรียกว่าเป็น ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองเหนือจินตนาการ (Teen Fantasy Romantic Comedy) มีส่วนผสมของภาพยนตร์ประเภทแฟนตาซี (Fantasy) เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยแตกแขนงและเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ภาพยนตร์ประเภทนี้ให้เรื่องราวความรักมีลักษณะผสมผสานความเหนือจริงขึ้นมา อนึ่งก่อนหน้านี้ภาพยนตร์ประเภทแฟนตาซี ยังไม่ค่อยเป็นที่นิยมสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทย ด้วยเหตุผลเรื่องงบประมาณการทำเทคนิคพิเศษด้านภาพ หรือเหตุผลความไม่สมจริง ที่ไม่เข้ากับรสนิยมคนไทย แต่เมื่อนำมาผนวกเข้ากับประเภทรักเบาสมองกลับพบว่ามีเคมีความเข้ากัน เพราะความที่ภาพยนตร์รักเบาสมองมีแนวเนื้อหาที่ผ่อนคลาย ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับเหตุและผล ดังนั้นการนำเรื่องเหนือจริง เช่น การย้อนมิติเวลา หรือ ตัวละครมีพลังพิเศษ มาเป็นองค์ประกอบ ทำให้ช่วยเพิ่มความน่าสนใจแก่ภาพยนตร์ โดยมีภาพยนตร์ในแนวนี้ออกฉายในช่วงทศวรรษ 2550 จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ (ชยณพ บุญประกอบ, 2558) เรื่องราว “ป๊อง” หนุ่มห่วยแอบหลงรัก “เมย์ไหน” สาวน้อยมัธยมชื้ออายุที่แอบหลงรักรุ่นพี่นักกีฬาตัวท็อป แต่ติดปัญหาที่ทุกคนไม่รู้ว่าเธอซ่อนความลับสามารถปล่อยพลังไฟฟ้าจากตัวได้เมื่อหัวใจเต้นแรง ภาพยนตร์นำเสนอด้วยมุขตลกความตลกที่สะท้อนความเป็นคนนอกของ “ป๊อง” และ “เมย์ไหน” ผนวกกับงานสร้างที่มีกลิ่นอายความเป็นวัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่นด้วยมู้ดแอนท์โทนและองค์ประกอบในภาพยนตร์ อาทิ ภาพลักษณ์ของนักแสดงวัยรุ่น เครื่องแต่งกาย คนตรีประกอบ ฉากและการใช้การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) ได้แรงบันดาลใจจาก หนังสือการ์ตูนมังงะ มานำเสนอ

เหตุการณ์ในจินตนาการ จึงสร้างความแปลกใหม่และทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทำรายได้สูงถึง 71 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558, 2559)

ต่อมาภาพยนตร์เรื่อง 2538 อัลเทอร์มาจีบ (ยรรยง คุรุอังกูร, 2558) พาผู้ชมย้อนกลับไปสัมผัสบรรยากาศวินฮาดิิต (Nostalgia) ในปีพ.ศ. 2538 ช่วงเวลาแนวเพลงอัลเทอร์ เนทีฟกำลังได้รับความนิยมในประเทศไทย ภาพยนตร์ได้แรงบันดาลใจสร้างเรื่องราวย้อนเวลาไปเป็นพ่อสื่อจับคู่ความรักให้พ่อแม่ตัวเองจากภาพยนตร์วัยรุ่นแนววิทยาศาสตร์เหนือจินตนาการเรื่อง Back to the Future (Zemeckis, 1985) ทั้งยังได้แรงบันดาลใจในการใช้ผู้โทรศัพท์เป็นไทม์แมชชีนย้อนเวลามาจากภาพยนตร์วัยรุ่นแนวตลกเรื่อง Bill & Ted's Excellent Adventure (Herek, 1989) แต่ภาพยนตร์ทำรายได้ไปเพียง 9.5 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558, 2559) ทั้งนี้ถึงแม้ภาพยนตร์จะได้รับคำชมจากนักวิจารณ์อยู่บ้าง แต่ผู้วิจัยคิดเห็นว่าความพยายามในการอิงกระแสตลกวินฮาดิิตและฮิปปสเตอร์ที่กำลังได้รับความนิยม กับกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นที่ยังเกิดไม่ทันกับกระแสเพลงอัลเทอร์เนทีฟ จึงทำให้ผู้ชมไม่รู้จกและสนใจ รวมถึงการใช้นักแสดงวัยรุ่นที่ยังไม่มีชื่อเสียง ยิ่งทำให้ภาพยนตร์ไม่มีจุดดึงดูดผู้ชมมากนัก

อีกทั้งยังเกิดการสร้างสรรค์เรื่องราวใหม่ ด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการค้นหาความสามารถพิเศษของตัวละครหลัก (Teen Talent Romantic Comedy) ควบคู่ไปกับเรื่องราวความรักเบาสมอง ทั้งนี้ความสามารถของวัยรุ่นในภาพยนตร์เน้นหนักไปความถนัดไปทางศิลปะและการแสดงออก ไม่ว่าจะเป็นการเต้น การเล่นดนตรี การวาดภาพ การถ่ายทำภาพยนตร์สั้น หรือการเต้นลีลาศ ภายใต้อเรื่องราวตัวละครหลักเป็นคนไม่เอาถ่าน ทั้งการเรียน การทำกิจกรรม หรือการเข้าสังคม และไม่รู้ว่เป้าหมายในชีวิตของตนเองคืออะไร หรืออาจจะเรียนเก่งอย่างเดียว แต่ไม่ถนัดการทำกิจกรรมอื่นเลย จนเมื่อได้มาพบกับผู้หญิงที่ชอบ จึงกลายเป็นจุดเปลี่ยนที่อยากลุกขึ้นมาทำอะไรบางอย่างเพื่อให้ได้ใกล้ชิดและพิชิตใจเธอ ทั้งยังจะได้ค้นพบความสามารถของตัวเองที่ซ่อนเอาไว้ในท้ายที่สุด ดังมีภาพยนตร์ประเภทนี้ออกฉายอยู่หลายเรื่องได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง บิ๊กบอย (มณฑล อารยางกูร, 2533) เรื่องราวหนุ่มนักศึกษาปี 1 ที่ใช้การเดินฮิปปสเตอร์ พิชิตใจสาว และหาข้ออ้างเพื่อจะได้อยู่กับปูไม่ต้องย้ายไปต่างประเทศกับพ่อแม่ นอกเหนือจากเนื้อเรื่องตามลักษณะของประเภทนี้แล้ว สิ่งที่น่าสนใจ คือการนำเสนอประเด็นการลดช่องว่างระหว่างวัยรุ่นกับผู้สูงวัยด้วยการทำกิจกรรมร่วมกัน ไม่บ่อยนักที่ภาพยนตร์จะนำเสนอประเด็นที่กำลังเข้ากับยุคสมัยที่สังคมไทยกำลังเข้าสู่สังคมสูงวัย แต่ภาพยนตร์ไม่เป็นที่นิยมทำรายได้ไปเพียง 11.4 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2553, 2554)

ภาพยนตร์เรื่อง Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (ชยนพ บุญประกอบ, 2554) เป็นภาพยนตร์ผสมผสานการใช้คนตรีร่วมสมัยเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง ด้วยเรื่องราวการค้นหา

ความสามารถด้านดนตรีกับเรื่องราวรักสามเส้าในกลุ่มเพื่อนสนิท ด้วยการนำเสนอแก่นเรื่อง สะท้อนมิตรภาพระหว่างเพื่อน นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้สะท้อนวัฒนธรรมการประกวดวงดนตรี ของวัยรุ่นยุคปัจจุบัน และสอดแทรกประเด็นการเป็นคนเบียด่าง (Underdog) ที่หมายถึง “บุคคล หรือกลุ่มบุคคลที่มีฐานะความเป็นอยู่ ทั้งในด้านการเงินและด้านสังคมต่ำกว่าคนทั่วไปในสังคม (Cambridge Dictionary, 2008) โดยในภาพยนตร์ถูกใช้เป็นการเปรียบเทียบสถานะของวัยรุ่น ผู้อยู่ในกลุ่มที่ไม่มีใครสนใจ ขี้แพ้ ไม่มีความโดดเด่นในการใช้ชีวิตและในโรงเรียน ซึ่งการมีความสามารถพิเศษนั้น คือหนทางในการสร้างสถานะตัวตนให้เป็นที่ยอมรับในสายตาผู้อื่น ต่อมา ประเด็นนี้ได้ถูกขยายให้เห็นภาพชัดเจนในภาพยนตร์วัยรุ่นจากผู้กำกับคนเดียวกันในภาพยนตร์เรื่อง เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ ทั้งนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีความโดดเด่นในการเลือกเพลงประกอบจาก วงดนตรีร่วมสมัย อาทิ วง Moderndog, Blackhead, Paradox, BigAss, So cool และ Bodyslam พร้อมกับการคัดเลือกทีมนักแสดงที่เล่นเข้าหากันจนภาพยนตร์สามารถทำรายได้ไปถึง 77.64 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2554, 2555)

และนอกจากกิจกรรมดนตรีแล้ว ยังมีภาพยนตร์ที่นำเสนอกิจกรรมเกี่ยวกับการวาดรูป และประเด็นการเป็นคนไร้ตัวตน ในภาพยนตร์เรื่อง Art idol อยากให้เธอรู้ว่ากูดีสิทธ์ (เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร, 2555) เรื่องราวเด็กหนุ่มพึงจบมัธยมปลาย ผู้ยังไม่รู้ว่าตัวเองต้องการอะไร นอกจากอยาก เป็นนักวาดรูปตามผู้หญิงที่ตนเองชอบ จนทำให้ได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับอาร์ตดีสิทธ์หนุ่มผู้สอนให้เขาค้นหาเส้นทางทักษะของตัวเอง สุดท้ายเขาจึงค้นพบว่าการถึบจักร ตามธุรกิจของครอบครัวคือสิ่งที่เขาค้นเจอที่สุด แต่ด้วยภาพยนตร์ใช้นักแสดงวัยรุ่นไม่มีชื่อเสียง และในปีนั้นมีภาพยนตร์แนวเดียวกันแข่งขันกันหลายเรื่องจึงทำรายได้ไปเพียง 2.41 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2555, 2556)

ไม่ต่างจากภาพยนตร์เรื่อง First Love รักครั้งแรก (พิทักษ์ ปานเปรม, 2556) นำเสนอความสามารถด้านกิจกรรมเต้นลีลาศ ก็ไม่ค่อยได้รับความนิยมเช่นกัน ด้วยเรื่องราวหนุ่มนักศึกษา ไม่เอาไหนต้องเข้าชมรมลีลาศ เพื่อพยายามให้ได้ใกล้ชิดกับผู้หญิงที่แอบชอบ แม้ว่าภาพยนตร์มีจุดขายเป็นฉากหลังในจังหวัดพิษณุโลก สำหรับใช้โปรโมทการท่องเที่ยว และมีนักแสดงวัยรุ่นทางโทรทัศน์ชื่อดังอย่าง “เจมส์” จิรายุ ตั้งศรีสุข และนักแสดงตลกคาเฟ่อย่าง น้ำค่อม ชวนชื่น นุ้ย เชิญยิ้ม มาร่วมแสดง แต่ก็ไม่ช่วยทำให้ภาพยนตร์น่าดึงดูด เพราะบทภาพยนตร์ที่ไปไม่สุดสักทางว่าจะเลือกเน้นความรัก หรือการเต้นลีลาศ หรือจะโปรโมทจังหวัด (@Chamanz13, 2556) สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้ไปเพียง 6.46 ล้านบาท (Siamzone, 2557)

กิจกรรมการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ได้รับความนิยม ในภาพยนตร์เรื่อง แก๊งปริ๊ตจะรีดีใจเธอ (กัปปี วรรณกุล, 2557) เรื่องราวนักเรียนหนุ่มหัวหน้านักกลุ่มชมรมหนังสั้น

ผู้ไม่เคยกำกับหนังสำเร็จสักเรื่อง ต้องมากำกับเพื่อนผู้หญิงหน้าตาไร้อารมณ์ ก่อนที่สุดท้ายเขาจะตกหลุมรักเธอในที่สุด ภาพยนตร์ยังคงสร้างเนื้อเรื่องเดินตามขนบจากภาพยนตร์ที่เคยประสบความสำเร็จอย่างเรื่อง *สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก* และแม้ภาพยนตร์จะมีการสร้างสัมพันธ์ (Intertextuality) หยิบยืมจากมีชื่อเสียงจากภาพยนตร์ต่างประเทศที่ได้รับความนิยม เช่น ฉากต่อสู้แบบปล่อยยาว (Long Take) จากภาพยนตร์เกาหลี เรื่อง *Oldboy* (Park Chan-wook, 2003) หรือ ฉากคูคลิ่วดิโอดอนเมมาเหล่าไร้สติ จากภาพยนตร์แนวตลก เรื่อง *The Hangover* (Phillips, 2009) แต่กลับไม่โดนใจผู้ชมวัยรุ่นทั่วไปที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์ชมภาพยนตร์ที่อ้างอิงเหล่านั้นมาก่อน อีกทั้งชื่อเสียงผู้สร้างยังเป็นหน้าใหม่ในวงการ จึงยังทำให้ผู้ชมไม่รู้จักและไม่อยากตีตั๋วเข้าชมภาพยนตร์จึงทำรายได้เพียง 0.029 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558)

และสุดท้ายกับภาพยนตร์เรื่อง *App Love* สิ่งเล็กๆที่น่าร็อก (พุฒิพงษ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และสุทธิพงษ์ วัฒนจัง, 2557) ที่เกาะกระแสความสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่อง *สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก* ของผู้กำกับคนเดียวกัน มาสร้างสรรคเนื้อเรื่องแนวเพื่อนรักเพื่อนผสมประเด็นการปลอมตัว ด้วยเรื่องราวลูกชายผู้หนีพ่อเพราะถูกบังคับให้สมัครโรงเรียนเตรียมทหาร จึงปลอมตัวเป็นสาวประเภทสองและเข้าร่วมวงดนตรีในโรงเรียนเพื่อหวังกอบกู้ชื่อเสียงให้แก่แก๊งนางฟ้าที่ถูกผู้คนในโรงเรียนเหยียดหยามทางเพศ อีกทั้งยังต้องทำตัวกลมกลืนเพื่อให้ได้อยู่ใกล้เพื่อนหญิงคนที่ชอบ ทั้งนี้ภาพยนตร์นำกลิ่นอายการเล่าเรื่องมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด เรื่อง *Toosie* (Pollack, 1982) กับเรื่องราวนักแสดงหนุ่มตลกแอบต้องปลอมตัวเป็นผู้หญิง และต้องปิดบังและห้ามใจตัวเองไม่ให้ตกหลุมรักนางเอก แต่สิ่งที่น่าสนใจของภาพยนตร์เรื่องนี้คือประเด็นร่วมสมัยที่เชิดชูความเท่าเทียมและสิทธิของเพศที่สาม และการสะท้อนให้เห็นว่าผู้ใหญ่ในสังคมไทยยังคงมีอคติกับเพศที่สามอย่างไม่เปลี่ยนแปลง

3.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองเรื่องเพศ (Teen Sex Comedy)

เป็นภาพยนตร์ที่น่าเสนอเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องเพศของวัยรุ่นในวัยมัธยมปลายและมหาวิทยาลัย แต่เดิมค่านิยมเรื่องเพศในกลุ่มวัยรุ่นสังคมไทยเป็นเรื่องต้องปกปิดน่าอับอายไม่สามารถพูดคุยต่อหน้าผู้ใหญ่ได้ หากแต่วัยรุ่นในปัจจุบันกลับมองว่าเรื่องทางเพศเป็นเรื่องปกติ โดยเฉพาะวัยรุ่นชายที่มองว่า การมีเพศสัมพันธ์คือพิธีกรรมเพื่อก้าวผ่านไปสู่วัยผู้ใหญ่อย่างเต็มตัว

ก่อนหน้านี้ในช่วงที่ภาพยนตร์ยังอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ. 2473 และ พ.ศ. 2479 เรื่องเพศสำหรับวัยรุ่นบนจอภาพยนตร์เป็นสิ่งต้องห้าม แต่ภาพยนตร์วัยรุ่นก็ยังคงมีการผลิตเรื่องราวในลักษณะนี้ที่โดดเด่น อาทิ เรื่อง *จ.เจี้ยวจ้าว* (กิริเดช เกตकिनทะเล, 2546) เรื่องราวหนุ่ม

มหาวิทยาลัยผู้สามารถพูดคุยกับจ้าวโลกของตัวเองที่หั่นกระหายอยากจะทำสาว หรือ ภาพยนตร์เรื่อง สยิว (คงเดช จาตุรันต์รัศมี และเกียรติ ศงสนันท์, 2546) เรื่องราวสาวทอมเด็กอักษรที่ต้องลงสนามหาประสบการณ์มาเขียนเรื่องสั้นประสบการณ์ทางเพศในนิตยสารปลูกใจเดือนป่า และ เรื่อง เดอะกีก (ธีระธร สิริพันธ์วรารณ, 2549) เรื่องราวหนุ่มมหาลัยและกลุ่มเพื่อนวัยรุ่นที่สนุกสานกับการสับรางบริหารเสน่ห์กับเหล่าหญิงสาวต่างคณะจนถูกแฟนสาวจับได้ และต้องพยายามกอบกู้ความสัมพันธ์กลับมาอีกครั้ง

ภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องถูกสร้างขึ้นตามกระแสของภาพยนตร์วัยรุ่นตลกสัปดนจากฮอลลีวูดเรื่อง American Pie (Weitz & Weitz, 1999) เรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นหนุ่ม ผู้ต้องการสาวให้ได้ก่อนจบการศึกษา ซึ่งภาพยนตร์ในลักษณะนี้มีเนื้อหาสะท้อนถึงการก้าวข้ามผ่านวัย (Coming of Age) ผ่านความเชื่อเรื่องพิธีกรรมการมีเพศสัมพันธ์ ของวัยรุ่นเพื่อก้าวข้ามสู่ผู้ใหญ่ แต่สำหรับภาพยนตร์ไทยการนำเสนอจะไม่มีภาพล้อแหลมหรือคำพูดที่สื่อไปถึงเรื่องเพศอย่างตรงไปตรงมา แต่จะเน้นการสร้างความตลกขบขันผ่านทางสถานการณ์และการแสดงออกแบบผิดที่ผิดทางของตัวละครที่ไม่รู้ประสีประสาในเรื่องเพศมากกว่า

จนเมื่อมีการแก้ไขพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ภาพยนตร์ไทยจึงเริ่มต้นตัวมีการสร้างภาพยนตร์ประเภทอีโรติก (Erotic Film) เน้นขายเรื่องราวทางเพศอย่างโจ่งแจ้งด้วยภาพการมีเพศสัมพันธ์ โชว์สรีระนักแสดง และใช้คำพูดสื่อถึงการมีเพศสัมพันธ์ตรงไปตรงมา อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง น้ำตาลแดง (ศาสตร์ ต้นเจริญ, สุรวัดน์ ชูผล, ภาณุมาศ ดีสัตถา, ปรัชญา ลำพองชาติ, อนุรักษ์ จรโรจน์ศิลป์, และกิตติยาภรณ์ กลางสุรินทร์, 2553) ภาพยนตร์ถูกสร้างเสมือนเป็นตัวแทนความรู้สึกอัดอั้นของผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่เรื่องเพศเคยเป็นสิ่งต้องห้ามบนจอภาพยนตร์ จึงทำให้ภาพยนตร์วัยรุ่นได้รับอานิสงฆ์ในการเปิดกว้างนำเสนอเรื่องเพศของวัยรุ่นได้อย่างตรงไปตรงมาอีกด้วย

ในช่วงทศวรรษ 2550 กระแสการสร้างภาพยนตร์เล่าเรื่องแบบส่วนตัว กำลังเป็นที่นิยม โดยเฉพาะหนังรักโรแมนติกวัยรุ่นหลายตอนย่อย มักแทรกเรื่องเพศของวัยรุ่นเข้าไป เช่น ในภาพยนตร์เรื่องเลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) ตอน “ไปล่าป่า” นำเสนอเรื่องการวางแผนการเพื่อหวังมีเพศสัมพันธ์กับรุ่นพี่

ล่วงมาในช่วงปีพ.ศ. 2560 ภาพยนตร์เรื่อง 15+ ไอคิวกระชูด (ณภัทร จิตวิรัช และ อัสวณีย์ กลิ่นเอี่ยม, 2560) กล่าวหาญหยิบยกเรื่องการความต้องการทางเพศของวัยรุ่นมัธยมมาเป็นจุดขาย ด้วยเรื่องราวหนุ่มเนิร์ดมัธยมที่ต้องการเปิดประสบการณ์ทางเพศเป็นครั้งแรกกับเพื่อนสาวเนิร์ดข้างบ้านผู้ไม่ชอบหน้าเขา ซึ่งบทสนทนาในภาพยนตร์นำเสนอเรื่องเพศและมุกตลกสัปดนทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง ทั้งยังสะท้อนปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียน และวิธีการรับมือกับปัญหา

ในภาพยนตร์ผู้กำกับภาพยนตร์มีการเลือกใช้สัมพันธบท (Intertextuality) จากภาพยนตร์เรื่องดังในวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) เช่น Star Wars (Lucas, 1977) หรือ 2001 A Space Odyssey (Kubrick, 1968) มาช่วยล้อกับเรื่องเพศ นับว่าเป็นการทำเพื่อบูชาครู (Homage) สำหรับตัวผู้กำกับภาพยนตร์ และสร้างความเชื่อมโยงให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสานตามไปด้วย

4) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT Films)

เป็นประเภทภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวในการนำเสนอเนื้อหาว่าด้วยเรื่องราวตัวละครวัยรุ่นที่มีความหลากหลายทางเพศไม่ว่าจะเป็น เลสเบียน เกย์ ไบเซ็กชวล และบุคคลข้ามเพศ (ไม่พบการนำเสนอในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทนี้) นำเสนอด้านการใช้ชีวิต การเรียน ครอบครัว และความรัก ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองค่านิยมสังคมไทยที่มองบุคคลเหล่านี้ รวมถึงมุมมองที่พวกเขามองตนเอง อนึ่งภาพยนตร์มีการใช้ขนบการเล่าเรื่องร่วมกับตระกูลภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ อาทิ ชีวิต รักโรแมนติก ตลก กีฬา และมีกลุ่มผู้ชมหลักคือ กลุ่มวัยรุ่นเพศทางเลือก

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทนี้มีการนำเสนอแนวทางเฉพาะตามลักษณะเด่นอยู่ 2 ประเภทย่อยได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นเกย์ (Teen Gay Film) เป็นภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวการใช้ชีวิตของวัยรุ่นเกย์ชายผู้มีรสนิยมรักเพศเดียวกัน และภาพยนตร์วัยรุ่นเลสเบียน (Teen Lesbian Film) ว่าด้วยเรื่องราวความรักหญิงรักหญิงเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นเกย์มีการสร้างสรรค์เรื่องเล่าออกได้เป็น 4 ลักษณะได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นชายรักชาย (Teen Boy Love) ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตเพศที่สาม (Teen Gay Life) ภาพยนตร์วัยรุ่นกีฬาเพศที่สาม (Teen Gay Sport) และภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเพศที่สาม (Teen Gay Horror) ส่วนภาพยนตร์วัยรุ่นเลสเบียน ปรากฏเพียงลักษณะ ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นหญิงรักหญิง (Teen Girl Love) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ภาพยนตร์วัยรุ่นเกย์ (Teen Gay Film) สามารถแบ่งการสร้างสรรค์เรื่องเล่าออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นชายรักชาย (Teen Boy Love) ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตเพศที่สาม (Teen Gay Life) ภาพยนตร์วัยรุ่นกีฬาเพศที่สาม (Teen Gay Sport) และ ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเพศที่สาม (Teen Gay Horror) ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

- ภาพยนตร์วัยรุ่นชายรักชาย (Teen Boy Love)

เป็นภาพยนตร์ที่มีส่วนผสมของขนบการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์ประเภทชีวิตรักโรแมนติก และความรักเบ้าสมอง นำเสนอเรื่องราวความต้องการความรักของวัยรุ่นชายรักชายในช่วงวัยมัธยม ผู้กำลังอยู่ในสถานะสับสนต่ออัตลักษณ์ทางเพศ ต้องการคนรักที่จะมาเข้าใจ ความเปลี่ยนแปลงจากการถูกรอคอยขาดการเอาใจใส่

สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรองชายรักชายในช่วงแรก ถูกนำเสนอเริ่มต้นจากภาพยนตร์ประเภทชีวิตเรื่อง วัยเรียนเพี้ยนรัก (พันคำ, 2528) ด้วยเนื้อหามุ่งนำเสนอ

เนื้อหาการมองวัยรุ่นเพศที่สามในแง่ลบ เป็นสิ่งผิดปกติในสังคม ดังคำโปรยบนใบปิดของภาพยนตร์ ที่เขียนว่า “รักเพื่อนต้องเรียนรัก ใครเพื่อนหนัก ก็เป็นทอมกับดี ถ้าเพื่อนจนได้ที่ ต้องเป็นตุ๊ดเป็นเกย์ ภาพยนตร์ได้ตอกย้ำว่าปัญหาความผิดปกติทางเพศของวัยรุ่นมาจากสาเหตุการใช้ความรุนแรงในครอบครัว ซึ่งต่อมาประเด็นปัญหาครอบครัว การโหยหาความรัก และการค้นหาอัตลักษณ์ทางเพศ จึงกลายเป็นแก่นเรื่องและประเด็นหลักในภาพยนตร์วัยรุ่นแนวชายรักชายแทบจะทุกเรื่อง

ล่วงมาอีกกว่าสองทศวรรษ กระแสวัยรุ่นชายรักชายจึงเริ่มได้รับความสนใจ และถูกสร้างขึ้นอีกครั้งกับภาพยนตร์เรื่อง เรนโบว์บอยส์ เดอะมูฟวี่ (ฉันทธรณ์ ศิวานุเคราะห์, 2548) คัดแปลงจากวรรณกรรมเยาวชนแต่งโดย อเล็กซ์ ซานเซซ ด้วยเรื่องราวผสมผสานประเพณีชีวิตกับความรักของสามหนุ่มวัยรุ่นที่ต่างกำลังเสาะหาอัตลักษณ์ทางเพศของตนเอง ทั้งยังต้องการสื่อสารถึงว่าครอบครัวยังคงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างความมั่นใจในการใช้ชีวิต โดยเฉพาะเรื่องการแสวงหาความรัก ความต้องการเป็นตัวของตัวเองและการยอมรับตัวเอง

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2550 ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล ผู้กำกับภาพยนตร์คลื่นลูกใหม่นำเสนอเรื่องราว ความรัก ความเหงา ความเปราะบางภายในครอบครัว และการค้นหาอัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่น ผ่านภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” (2550) ด้วยเรื่องราวบาดแผลในครอบครัวที่ส่งผลกระทบต่อสภาวะสับสนในอัตลักษณ์ทางเพศของสองวัยรุ่นหนุ่มผู้ต้องการคนเข้าใจ ภาพยนตร์ได้รับคำวิจารณ์ว่าสามารถสะท้อนประเด็นร่วมสมัยภายใต้สังคมไทยสมัยใหม่ ประเด็นทางศาสนา รวมถึงการให้นิยาม ความหมาย และการมองคุณค่าความรักที่ล้นไหลได้อย่างลึกซึ้ง (หนึ่งเดียว, 2553, น. 170) สามารถทำรายได้ถึง 42 ล้านบาท (แก้ว มีนานนท์, 2019) อีกทั้งยังมีการสร้าง Iconography ฉากกิจกรรมบนเตียงนอน การจูบครั้งแรก หรือการใช้สัญลักษณ์ตุ๊กตาไม้ที่ขึ้นส่วนขาดหาย จนกลายเป็นองค์ประกอบต้นแบบให้ภาพยนตร์ หรือละครทางโทรทัศน์ประเภทชายรักชายเรื่องอื่นหยิบยืมไปใช้ ทั้งยังสร้างความเข้าใจใหม่แก่สังคมเรื่องการยอมรับกลุ่มเพศที่สาม รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจให้วัยรุ่นเพศทางเลือกกล้าลุกขึ้นมาใช้ชีวิตตามที่ตนเองต้องการ

ต่อมาภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติก 3 ตอนย่อย เรื่อง Home ความรัก ความสุข ความทรงจำ (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล, 2555) ยังคงต่อยอดกระแสของรักแห่งสยาม ด้วยเรื่องราวในตอนแรกกับความประทับใจในคำคืนหนึ่งของสองหนุ่มมัธยมที่บอวนไปด้วยบรรยากาศโฮโมเช็กชวล แม้ภาพยนตร์จะไม่นำเสนอตัวละครเกย์แบบตรงไปตรงมา แต่การสื่อสารผ่านทางบทสนทนา สายตาและท่าทางของตัวละคร ทำให้รู้ว่าความรักของตัวละครกำลังก่อตัวขึ้นก่อนทั้งคู่จะลาจากกันตอนรุ่งสาง ภาพยนตร์นำเสนอภาพความรักวัยรุ่นเพศทางเลือกในมุมมองที่อบอุ่นและ

บริสุทธิ์ นับว่าเป็นภาพยนตร์ประเภทโรแมนติกในความทรงจำ ที่สามารถสร้างความประทับใจทำรายได้ไป 16.2 ล้านบาท (กระปุกดอทคอม, 2555)

ไม่ต่างจากภาพยนตร์รักโรแมนติคสามตอนย่อย เรื่อง Virgin am I รักแรกกระแทกใจ (อนุชิต มวลพรม, 2555) ที่ออกฉายในปีเดียวกัน นำเสนอเรื่องราวความสัมพันธ์ของสองหนุ่มนักเรียนมัธยม ที่คนหนึ่งกำลังจะก้าวล้ำเส้นเกินกว่าความเป็นเพื่อน ภาพยนตร์ยังคงชูประเด็นความลับสนในอัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่น และในตอนท้ายภาพยนตร์ยังคงตอกย้ำว่า ความรักแบบมิตรภาพระหว่างเพื่อนคือสิ่งที่เหมาะสมมากกว่าความรักเชิงชู้สาว ท้ายสุดภาพยนตร์ทำรายได้ไป 5.65 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2555, 2556)

ต่อมากระแสความนิยมชายรักชาย ยังแพร่หลายไปสู่ ในละครโทรทัศน์จากเรื่อง ฮอร์โมน วัยวัยรุ่น (ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2556) กับบทบาทตัวละคร “ภู” “ที” คู่รักเกย์วัยรุ่น จึงทำให้กระแสชายรักชายได้รับความสนใจในวงกว้างอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อนในประเทศไทย

ขณะที่ฝากภาพยนตร์ไทย ได้รับอานิสงฆ์จากกระแสละครเช่นเดียวกัน ต่อมา มีการสร้างภาพยนตร์แนวชายรักชายหลายตอนย่อยออกมาอย่างต่อเนื่อง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง Timeline เพราะรักไม่สิ้นสุด (ศรีพงษ์ ตรงประสิทธิ์, จิตตินันท์ ยอดวงศ์สกุล และธณัฐกรณ์ บางภา, 2556) นำเสนอมุมมองความรักหลายรูปแบบอย่างเช่น ความรักแบบเพื่อนรักเพื่อนใน ตอน “รักครั้งแรก” ความรักหลงหลอกในตอน “รักวัยรุ่น” และ การพิสูจน์รักแท้ในตอน “รักด่วนขบวนสุดท้าย” ซึ่งในตอนแรกและตอนสุดท้ายได้ผูกเรื่องให้มีความสัมพันธ์กัน สะท้อนความรักซื่อสัตย์ของเกย์หนุ่มสองคนตั้งแต่วัยรุ่นถึงวัยทำงาน ส่วนในตอนที่สองผสมผสานเข้ากับประเภทระทึกขวัญ (Thriller) เรื่องราวคู่รักเน็ตไอดอลที่ถูกสะกดรอยตามจากแฟนคลับ โดยทั้ง 3 ตอน ได้ตั้งคำถามต่อคุณค่าความรักของเกย์ว่าแท้จริงตัดสินใจคบกันที่หน้าตาหรืออุปนิสัย แม้ว่าภาพยนตร์จะออกฉายแบบจำกัดโรงฉายในช่วงระยะสั้น แต่กลับได้รับเสียงต้อนรับจากกระแสปากต่อปากของเหล่าผู้ชมเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นผู้หญิงและเกย์ที่ชื่นชอบแนวนี้พอสมควร

จากนั้นภาพยนตร์วัยรุ่นชายรักชายจากจังหวัดเชียงใหม่ เรื่อง พี่ชาย My Bromance (นิชภูมิ ชัยอนันต์, 2557) ได้สร้างกระแสปากต่อปากจากกลุ่มผู้ชม จนประสบความสำเร็จทำรายได้กว่า 3.28 ล้านบาทด้วยการฉายแบบจำกัดโรง (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558) จากการที่ภาพยนตร์เลือกใช้นักแสดงเล่าเรื่องประเภทรักโรแมนติคตามสูตร จบลงด้วยการเรียกน้ำตา (Tearjerker) ด้วยความตาย แต่ความโดดเด่นสำคัญของภาพยนตร์อยู่ที่การคัดเลือกนักแสดงวัยรุ่นหน้าใหม่ที่มีเคมีเข้ากัน ประกอบกับเรื่องราวความรักพี่น้องต่างมารดาจากเริ่มต้นความเกลียดแต่ลงเอยด้วยความเสียดอย่างกับผู้ชมคุ้นเคย ทำให้สร้างความประทับใจแก่ผู้ชม และสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง คือความพยายามเปลี่ยนมุมมองอคติของผู้ชมต่อ

ความรักของเพศที่สามในสังคมไทย ที่อาจตีความความรักของเกย์ว่ามีแต่เรื่องเซ็กซ์เสียใหม่ ว่าแท้จริงแล้ว ความรักชายรักชายเป็นความรักที่ซื่อตรง บริสุทธิ์ และเสียสละไม่ต่างจากรักชายหญิง

ต่อมาภาพยนตร์ประเภทนี้ได้ปรับตัวจากประเภทชีวิตรักไปสู่ประเภทรักเบาสมอง ด้วยการนำเสนอแง่มุมสดใสของความรักชายรักชายวัยมัธยมหลายเรื่อง อาทิ เรื่อง Love's Coming ใจรักหรือเปล่า (ฉัตร ใจเที่ยงธรรม, 2557) และ เรื่อง Love Love You อยากบอกให้รู้ว่ารัก (ฉัตร ใจเที่ยงธรรม, 2558) ที่มีผู้กำกับภาพยนตร์และนักแสดงชุดเดียวกัน ทั้งนี้ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องยังคงนำเสนอประเด็นการแอบรักเพื่อน ความสับสนต่อรสนิยมทางเพศ และการลื่นไหลทางเพศจากไบเซ็กชวลไปสู่โฮโมเซ็กชวล โดยเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่อง Love's Coming ใจรักหรือเปล่า เป็นความสับสนความรู้สึกต่อเพื่อนสนิทกับการตั้งคำถามถึงรสนิยมทางเพศของตัวเองละครหลัก ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Love Love You อยากบอกให้รู้ว่ารัก (ฉัตร ใจเที่ยงธรรม, 2558) เป็นเรื่องราวความรักสดใสของสองหนุ่มคู่รักที่กำลังเจอบททดสอบ เมื่อคนรักเก่าของอีกฝ่ายกลับมา ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมุ่งเน้นให้ผู้ชมเห็นภาพความรักเพศที่สามมุมบวกในโลกอุดมคติที่คนรอบข้าง อาทิ ครอบครัว และเพื่อนสนิท ให้การยอมรับ และมีการจบเรื่องราวลงด้วยความสุขสมหวัง (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558, 2559)

ภาพยนตร์เรื่อง สัญญาแห่งกิมหันต์ (ศรีพงษ์ ตรงประสิทธิ์ และฉัตรกรณ์ บางภา, 2557) ยังคงเดินตามขนบการเล่าเรื่องแนวชายรักชาย กับเรื่องราวชีวิตรักโรแมนติกในช่วงเวลาสามสัปดาห์ ที่ความเหงานำพาให้สองหนุ่มวัยรุ่น โศกมาพบกันและพัฒนาความสัมพันธ์จากคนไม่ลงรอยกันจนเกิดความผูกพันก่อนต้องแยกห่างกัน ภาพยนตร์ยังคงวนเวียนนำเสนอประเด็นความเหงา ความสับสนทางเพศ และความขัดแย้งกับครอบครัว พร้อมทั้งตอนจบที่ให้คุณค่ากับความรักชายรักชายที่เห็นจนจินตนา สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้เพียง 0.2 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558)

นอกจากนี้ ยังมีภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ Iconography จนกลายเป็นสัญลักษณ์ใหม่ ด้วยการนำเสนอกิจกรรมว่ายน้ำและภาพวัยรุ่นนักกีฬาชายสวมกางเกงว่ายน้ำ ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Water Boyy รักใส่วัยรุ่นชอบ (ราเชิด กุศลคุณสิริ, 2558) เป็นภาพยนตร์ได้รับแรงบันดาลใจจากละครซีรีส์ญี่ปุ่นเรื่อง “Waterboys” (2003) ด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับกลุ่มนักกีฬากระโดดน้ำผู้ต้องพิสูจน์ความสามารถ แต่สำหรับในภาพยนตร์ไทยได้หยิบเอาชื่อเรื่องและใช้ภาพเรือนร่างเด็กหนุ่มมาเป็นจุดขายหลัก ด้วยเรื่องราวความรักหนุ่มนักกีฬาว่ายน้ำไบเซ็กชวล ผู้มีพ่อเป็นเกย์ กำลังสับสนต่อความรู้สึกกับเพื่อนใหม่ ตามขนบประเภทรักโรแมนติกแนวเพื่อนแอบรักเพื่อน รักสามเส้า รวม

ไปถึงประเด็นความสับสน การลั่นไหลทางเพศ และการชี้ให้เห็นว่าครอบครัวยังคงเป็นปัจจัยสำคัญ ต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศของวัยรุ่นยังคงถูกควนใช้ซ้ำในภาพยนตร์ประเภทนี้อย่างต่อเนื่อง

การใช้ชนบทการเล่าเรื่องแนวชายรักชาย เหมือนภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม ยังคงปรากฏซ้ำในภาพยนตร์เรื่อง Boy Friend แฟนผมเป็นผู้ชาย (สราวุธ อินทรพรหม, 2559) และ ภาพยนตร์เรื่อง สวีทบอย Sweet Boy (นิรุฒ ลิ่มสมวงศ์ และศุภณพงค์ ลิ่มวงษ์ทอง, 2559) กับชนบท การเล่าเรื่องแนวเพื่อนรักเพื่อน ความสับสนทางเพศ และการลั่นไหลทางเพศ รวมถึงการใช้ตุ๊กตาไม้ ฉากนอนบนเตียง และการใช้การ์ตูนมาประกอบการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ไม่ได้รับความนิยม เพราะไม่สามารถสร้างความสดใหม่ให้แก่ภาพยนตร์ประเภทนี้ได้อีก

ล่วงมาถึงช่วงท้ายทศวรรษ 2550 กระแสการสร้างภาพยนตร์สามตอนย่อย ยังคงได้รับความนิยมผ่านภาพยนตร์เรื่อง Timeline Next-Gen 2 เพราะรักไม่สิ้นสุด (อาทิตย์ บางภา พัสพงษ์ ตรงประสิทธิ์ และจิตตินันต์ ยอดวงศ์สกุล, 2559) และเรื่อง เมื่อฝนหยุดลงบนหัว (ฉิษภูมิ ชัยอนันต์, 2559) ความจำเจออยู่กับเรื่องราวประสบการณ์รักระหว่างเพื่อน รักคนมีเจ้าของ และรักต่างวัย ยังคงปรากฏให้เห็น ในทั้งสองเรื่อง แต่สิ่งที่น่าสนใจในเรื่อง เมื่อฝนหยุดฯ คือ การนำเสนอตัวละครกระเทยมีขมรูปร่างอ้วน ผู้แอบหลงรักหนุ่มน้อยหน้าใส แต่สุดท้าย ภาพยนตร์ยังคงตอกย้ำอุดมการณ์เรื่องความรักของเกย์ว่า หน้าตายังคงเป็นสิ่งสำคัญมากกว่าจิตใจ

ดังนั้นจึงพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรองชายรักชายหลายเรื่องเลือกใช้ชนบทการเล่าเรื่องร่วมในเนื้อเรื่องภาพยนตร์ประเภท Boy Love ด้วยการใช้โครงเรื่องเพื่อนรักเพื่อน ประเด็นความรัก การแอบชอบ ความสับสนทางเพศ ความเหงา ปัญหาในครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว และมีบทสรุปนำเสนอมุมมองความรักตัวละครเกย์ในแง่ดี แต่ในมิติทางสังคม ภาพยนตร์ได้บอกเป็นนัยถึงบทบาทเหมาะสมของวัยรุ่นไทยที่ควรมีเพศสภาพและเพศวิถีสอดคล้องกัน จึงจะได้รับการยอมรับจากครอบครัวและสังคม

แต่มีข้อสังเกตประการหนึ่งพบว่า ภาพยนตร์ชายรักชายหลายเรื่อง เลือกที่จะเพิกเฉยต่อการสอดแทรกปัญหาทางสังคมของเพศที่สาม อาทิ การเป็นคนนอก การเหยียดกันเองภายในกลุ่มเพศที่สาม แง่มุมทางกฎหมาย การเมือง หรือ ประเด็นการให้คุณค่าของเพศทางเลือก อาทิ เรื่องราวความสำเร็จ การยกย่องเชิดชู หรือ การให้เกียรติกันในสังคม ซึ่งยังไม่ปรากฏในประเภทนี้มากนัก จึงทำให้ประเด็นและเนื้อหาในภาพยนตร์วัยรุ่นชายรักชายยังคงวนเวียนอยู่กับเรื่องความรัก แทนที่ มีการสะท้อนความเป็นจริงดีแก่ให้สังคมให้ร่วมทำความเข้าใจกับปัญหาหรือแง่มุมด้านดีเหล่านี้

- ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตเพศที่สาม (Teen Gay Life)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นผสมผสานประเภทชีวิต สะท้อนปัญหาชีวิตความเป็นรักร่วมเพศ ในด้านค่านิยมและอคติในสังคม การประกอบอาชีพ ความยากจน การถูกหลอกลวง หรือ การถูกรบกวนรบกวนสิทธิ ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของตัวละคร

ในอดีต ภาพยนตร์ประเภทชีวิตเพศทางเลือก มีกลุ่มผู้ชมหลักเป็น กลุ่มผู้ใหญ่วัยทำงาน นำเสนอเรื่องราวปัญหาตัวละครรักร่วมเพศวัยทำงาน ใช้นักแสดงนำเพศที่สามเข้ามาแสดง เพื่อสร้างความสมจริง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง เพลงที่สุดท้าย (พิศาล อัครเศรณี, 2528) และเรื่อง ฉันผู้ชายนะยะ (พันธุ์เทวนพ เทวกุล, ม.ล., 2530) นำเรื่องราวความทุกข์ในความรักไม่สมหวังของเหล่าตัวละครกระเทยแปลงเพศ หรือเกย์วัยทำงาน ต้องซ่อนตัวตนเอาไว้ภายใต้หน้าตาและการงานในสังคม และจบลงด้วยโศกนาฏกรรม ทำให้ตอกย้ำภาพลักษณ์ของเพศที่สามในสังคมให้เชื่อว่าเป็นคนอารมณ์รุนแรงและชีวิตมีแต่ความหดหู่

หลายปีต่อมาหลังจากที่ภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่อง รักแห่งสยาม ได้เปลี่ยนมุมมองต่อกระแสชายรักชายให้เป็นที่ยอมรับในสังคมไทย ภาพยนตร์แนวชีวิตชายรักชายผสมประเภทรักโรแมนติกเรื่อง เพื่อน...กูรักมึงวะ (พจน์ อานนท์, 2550) กลายเป็นภาพยนตร์ที่ถูกกล่าวถึงไม่แพ้กัน ด้วยภาพโปรโมทสองหนุ่มหล่อ โข้วมัดกลัมนั่งอิงแอบกัน กับเรื่องราวสะท้อนความเหงาของสองหนุ่มมือปืนและตำรวจ ที่โชคชะตาลิขิตให้ต้องมาพบรักกันก่อนจบลงด้วยโศกนาฏกรรม โดยตัวละครในเรื่องใช้นักแสดงผู้ชายแท้ และนำเสนอภาพลักษณ์ตัวละครออกไปในทางไบเซ็กชวล มากกว่ามีความเป็นเกย์ เพื่อให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์และค่านิยมทางเพศที่ลื่นไหลตามยุคสมัย สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้เพียง 9 ล้านบาท (NooPair, 2557) แม้จะทำรายได้ดีนี้ แต่ภาพยนตร์กลับกลายเป็นกระแสที่พูดถึงในสังคมไทยอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะการนำอิทธิพลรูปแบบการสร้างและถ่ายทำมาจาก “ห้วงกาไว” ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวฮ่องกง ที่เน้นสไตล์ความเหงา ความอ้างว้าง และความแปลกแยก ผสมผสานจากนิวแอนด์ฮันส์ฮ่องกง แต่ในสายตาของนักวิจารณ์แล้วภาพยนตร์ยังคงมีตำหนิถึงความไม่สมเหตุผลในเรื่อง ความไม่ชัดเจนในการชูประเด็นอะไร ระหว่างโรคเอดส์ เกย์ ความรัก ความใคร่ ครอบครัว หรือเพื่อน จึงทำให้เนื้อเรื่องดูคลุมเครือ ทั้งยังเน้นฉากการร่วมรักของตัวละครชายรักชาย จนกลายเป็นภาพจำที่เสียหายต่อเหล่าเพศที่สามในสายตาของคนสังคม (ส่องสร้างสังคม, 2550) แม้ภาพยนตร์จะไม่ได้ความนิยมในประเทศไทย แต่ในต่างประเทศภาพยนตร์สามารถคว้ารางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Grand Award All Categories) ในสาย International Competition ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่เบลเยียม 34th International Independent Film Festiva (Tendama, 2550) มาครองได้

กระแสภาพยนตร์ประเภทชีวิตเพศทางเลอกยังคงไม่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ชมชาวไทย สาเหตุเพราะมีเนื้อหาตึงเครียดประกอบกับยังมีภาพลักษณ์ผูกติดอยู่กับเรื่องเพศ จึงมีเพียงผู้ชมเฉพาะกลุ่มเท่านั้นที่สนใจและยังถือเป็นกลุ่มผู้ชมผู้ใหญ่ทั่วไป ก็ยังไม่ค่อยได้รับความนิยม ดังนั้น ภาพยนตร์แนวนี้จึงถูกสร้างเพื่อเน้นการวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นทางสังคม หรือเพื่อชิงรางวัลมากกว่า จะหวังเรื่องรายได้ อาทิ ภาพยนตร์ร่วมทุนระหว่างไทยกับเกาหลีใต้ เรื่อง พี่ชาย My Hero (จอช คิม, 2558) แม้ภาพยนตร์ทำรายได้เพียง 0.3 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558, 2559) แต่กลับสามารถคว้ารางวัลขวัญใจกรรมการจูรีไพรซ์ (Jury's Prize) จากเทศกาลหนังนาราอินเตอร์เนชั่นแนล ฟิล์มเฟสติวล ที่เมืองนารา ประเทศญี่ปุ่น และอีก 19 รางวัลจาก 83 เทศกาลหนังทั่วโลก (MGR Online, 2559) ได้กับเรื่องราวการก้าวข้ามผ่านวัย (Coming of Age) ของน้องชายผู้แอบเฝ้ามองชีวิตไร้ทางเลือกของพี่ชายผู้เปรียบเสมือนคนชายขอบผู้ต้องยอมจำนนต่ออำนาจ โดนกดขี่ และถูกทำลายศักดิ์ศรีความเป็นชาย ท่ามกลางบริบทการเมืองยุคเผด็จการที่สะท้อนความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ซึ่งแนวทางของภาพยนตร์มีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์ไทยประเภทชีวิตในอดีต อย่าง เรื่องทองพูนโคกโพธิ์ ราษฎร์เต็มขั้น (ชาติริเฉลิม ยุคล, ม.จ., 2520) หรือ ไอ้ฟัก (พันธุธัมม ทองสังข์, 2547) เป็นเรื่องราวสะท้อนการต่อสู้ของชนไร้อำนาจต่อความอยุติธรรมในสังคมไทย นำเสนอประเด็นการทุจริตของนายทุน เจ้าหน้าที่รัฐรับสินบน และความไม่เท่าเทียมในระบบอุปถัมภ์ จนสุดท้ายตัวละครตกเป็นเหยื่อ โคนเอนเปรียบจากกลุ่มผู้มีอำนาจ ต้องเผชิญหน้าต่อสู้เพียงลำพัง และประสบกับความพ่ายแพ้ ยอมจำนนในท้ายที่สุด

- ภาพยนตร์วัยรุ่นกีฬาเพศที่สาม (Teen Gay Sport)

เป็นภาพยนตร์ที่ผสมผสานประเภทตลก (Comedy) และประเภทกีฬา (Sport) เข้าไว้ด้วยกัน นำเสนอเรื่องราวการแสดงความสามารถและศักยภาพของสาวประเภทสองผ่านการเล่นกีฬา เพื่อให้ได้รับการยอมรับถึงความเท่าเทียมทางเพศ ในประเทศไทยภาพยนตร์แนวนี้มีจุดเริ่มต้นจากภาพยนตร์เรื่อง สตรีเหล็ก (ขงยุทธ ทองกองทุน, 2543) เรื่องราวการแข่งขันวอลเลย์บอลของกลุ่มนักกีฬาสาวประเภทสองประจำจังหวัดลำปาง ที่ต้องการลบคำสบประมาทด้วยความพยายามเข้าไปชิงเหรียญทองในกีฬาแห่งชาติ ภาพยนตร์ได้รับคำชมถึงเนื้อหาการเรียกร้องสิทธิของกลุ่มเพศที่สาม และการเล่าเรื่องการแข่งขันกีฬาที่สนุกสนานชวนลุ้นระทึกจนสามารถทำรายได้ถึง 98.70 ล้านบาท (Siamzone, 2555)

หลังจากความสำเร็จของสตรีเหล็ก ได้เกิดการสร้างภาพยนตร์แนวกีฬาออกมาอีกหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์แนวเชียร์ลีดเดอร์ เรื่อง วัยขี้มึ! เชียร์กระหึ่มโลก (พจน์ อานนท์, 2546) เรื่องราวกลุ่มเชียร์ลีดเดอร์สาวประเภทสองวัยมัธยมที่ต้องเข้าร่วมแข่งขันการเชียร์เพื่อออกไปลบคำสบประมาทด้วยความมุ่งมั่นต้องไปคว้าชัยชนะในระดับประเทศ ภาพยนตร์ได้แรงบันดาลใจ

การสร้างมาจากภาพยนตร์เรื่อง Bring it on (Reed, 2000) เป็นเรื่องราวกลุ่มสาวมัธยมผู้ต้องการถูกยอมรับจากการเข้าประกวดเชียร์ลีดเดอร์ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ปลุกกระแสการตื่นตัวในวงการเชียร์ลีดเดอร์ และการสร้างภาพยนตร์แนวกีฬาในประเทศไทยอีกด้วย

ภาพยนตร์ประเภทกีฬาฟุตบอล เรื่อง แด่วเตะดินระเบิด (พจน์ อานนท์, 2552) เรื่องราวการรวมทีมเหล่านักเรียนชายและสาวประเภทสองในโรงเรียนสตรี ที่ต้องจำใจไปแข่งขันลีกฟุตบอลระดับมัธยม เพื่อลบคำสบประมาทของผู้อำนวยการโรงเรียนด้วยการใช้ชนบทเล่าเรื่องจากภาพยนตร์เรื่อง สตรีเหล็ก เป็นต้นแบบให้ตัวละครเพศที่สามแสดงความสามารถเพื่อลบคำสบประมาทให้ถูกยอมรับความสามารถและความเท่าเทียม มีการใช้โครงเรื่องย่อย (Sub plot) นำเสนอปัญหาในชีวิตตัวละครแต่ละคน เช่น ปัญหาความรัก ปัญหาครอบครัว เป็นต้น อีกทั้งยังสร้าง Iconography ที่โดดเด่นเช่น ตัวละครสาวประเภทสองในลักษณะ Stock Character ด้วยภาพลักษณ์ตุ้งติ้ง ใช้เสียงดัง พุดจิกกัด และอารมณ์ดี หรือ การออกแบบเครื่องแต่งกายสีฉูดฉาด รวมถึงการนำเสนอประเด็นความขัดแย้งระหว่างความแตกต่างทางเพศ และฉากการแข่งขันกีฬาร่วมลุ้นระทึกไปกับพลังของสาวประเภทสอง อันเป็นหัวใจสำคัญของเรื่อง แต่ความนิยมของภาพยนตร์แนวนี้อยู่ได้ไม่นาน สามารถสังเกตได้รายได้ของภาพยนตร์เรื่องแรกสามารถทำรายได้ถึง 40 ล้านบาท และหล่นลงมาในเรื่องถัดมาทำรายได้เพียง 20.34 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552, 2553) ทั้งนี้สาเหตุอาจเป็นเพราะภาพยนตร์เน้นแต่การสร้างความตลกขบขัน ขณะที่เนื้อหาขาดความน่าสนใจและยังขาดเหตุผลรองรับการกระทำตัวละคร รวมถึงการคัดเลือกนักแสดงวัยรุ่นหน้าใหม่ที่ยังขาดประสบการณ์บทบาททางการแสดงจึงดูอ่อนด้อยไม่สมจริง รวมถึงเนื้อหาค่อนข้างเฉพาะกลุ่มจึงทำให้ภาพยนตร์ไม่เป็นที่สนใจจากผู้ชมในวงกว้าง

- ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเพศที่สาม (Teen Gay Horror)

เป็นภาพยนตร์ที่ผสมผสานกันระหว่างประเภทสยองขวัญ (Horror) ชีวิต (Drama) และรักโรแมนติคชายรักชาย (Boy Love) นำเสนอเรื่องราวความรักชายรักชาย แต่ใช้องค์ประกอบสยองขวัญ เพื่อเปิดเผยความรู้สึกและพาตัวละครดำเนินไปสู่ความชั่วร้ายจากพฤติกรรมด้านมืดของตัวละครเพศที่สาม จากความกดดันที่มีสาเหตุมาจากครอบครัวและสังคม อีกทั้งยังสะท้อนปัญหาการใช้ชีวิตวัยรุ่นในสังคมไทยท่ามกลางอคติต่อเพศที่สาม และการใช้ความรุนแรงเป็นเครื่องมือตอบโต้กลับ รวมถึงการใช้ความรักเป็นครั้งยึดเหนี่ยวจิตใจ ซึ่งการใช้องค์ประกอบจากประเภทสยองขวัญจะเข้ากันกับสิ่งที่กล่าวมาไม่ว่าจะเป็น ความมืด การทำร้ายร่างกาย การฆาตกรรม ภาพซากศพ เลือด และความตาย ดังปรากฏในภาพยนตร์แนวนี้หลายเรื่องที่น่าสนใจ ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง อนุชการ The Blue Hour (อนุชา บุญยวรรธน, 2558) ได้รับแรงบันดาลใจจากข่าวฆาตกรรมสะเทือนขวัญวัยรุ่นลูกชายคนโตฆาตกรรมยกครอบครัวพ่อแม่และ

น้องชายตัวเองในช่วงพ.ศ. 2557 ด้วยเรื่องราวคู่รักเกย์มัธยมถูกรอบคร้วรังเกียจ และกดดันจนทำให้เขาต้องก่อโศกนาฏกรรมเพื่อประคับประคองความรักของพวกเขา และภาพยนตร์เรื่อง ถิ่นนั้น Red Wine in The Dark Night (ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์, 2558) เรื่องราวหนุ่มมัธยมต้องยอมฆ่าคนเพื่อพิสูจน์รักแท้กับแวมไพร์หนุ่ม ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจคล้ายกับภาพยนตร์แวมไพร์เด็กจากประเทศสวีเดน เรื่อง Let The Right One In (Alfredson, 2008) ด้วยเรื่องราวความรักระหว่างเด็กหนุ่มผู้ต้องหาเลือดมาให้แวมไพร์เด็กสาวตัวมึน จากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องข้างต้นใช้ โครงเรื่องสะท้อนสภาวะจิตใจที่กำลังดำดิ่งไปสู่ความชั่วร้ายจากการถูกรอบคร้วและสภาพแวดล้อมกดดัน ผสมผสานกับโครงเรื่องประเภทรักโรแมนติก และใช้ฉากกองขยะมาเปรียบเปรยการใช้ชีวิตของเหล่าชายรักชายแฝงนัยยะเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ สกปรก และไร้คุณค่า แต่ในตอนจบภาพยนตร์กลับสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าด้านงามงามในความรักชายรักชายที่เสียสละและช่วยกันประคับประคองเพื่อให้พวกเขาได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน สุดท้ายภาพยนตร์ไม่ได้รับความนิยมทำรายได้เพียง 0.4 ล้านบาท และ 2 ล้านบาท ตามลำดับ (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558, 2559)

4.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นเลสเบียน (Teen Lesbian Film) สามารถแบ่งการสร้างสรรค์เรื่องเล่าออกเป็นลักษณะเดี่ยว ได้แก่

- ภาพยนตร์วัยรุ่นหญิงรักหญิง (Teen Girl Love)

เป็นภาพยนตร์ที่มีขนบการเล่าเรื่องคล้ายกับประเภทชายรักชาย ด้วยการใช้โครงเรื่องประเภทรักโรแมนติก สอดแทรกประเด็นความสับสนต่ออัตลักษณ์ทางเพศ และอคติจากกรอบคร้วเหมือนประเภทชายรักชาย แต่นำเสนอในมุมมองความรักแบบหญิงรักหญิง (Girl Love) ดังมีภาพยนตร์ที่ออกฉาย ต่อไปนี้

ภาพยนตร์ไตรภาคเรื่อง Yes or No: อยากรัก ก็รักเลย (สร้อยดี วงศ์สมเพ็ชร, 2553) เรื่องราวความรักไม่ลงรอยจนแปรเปลี่ยนกลายเป็นความรักของสองสาววัยมหาลัยที่ต้องมาอยู่ร่วมหอเดียวกัน ภาพยนตร์ยังคงนำเสนอประเด็นความรักไม่จำกัดเพศ ภายใต้ความสับสนและการดิ้นไหลทางเพศของตัวละคร รวมถึงตอกย้ำประเด็นการเหยียดเพศที่สามจากกรอบข้างและกรอบคร้วเหมือนแนวชายรักชาย แต่ด้วยความเป็นเรื่องราวของผู้หญิงตัวละคร ลักษณะตัวละครจึงมีความรู้เคียงสาต่อความรักมากกว่าเพศชาย เช่น การที่ไม่รู้ว่าตัวเองมีบุคลิกเหมือนผู้ชายตั้งแต่เกิดนั้น คือสิ่งผิดปกติในสายตาของคนอื่น เป็นต้น สุดท้ายภาพยนตร์ทำรายได้ไป 13.1 ล้านบาท, รายได้ ณ วันที่ 26 ธันวาคม 2553 (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2553, 2554) ขณะที่ภาคต่อเรื่อง Yes or No 2 : รักไม่รักอย่างก็รักเลย (สร้อยดี วงศ์สมเพ็ชร, 2555) ยังคงสานต่อเรื่องราวต่อเนื่องของความรักสองสาว ท่ามกลางอุปสรรคความไม่ไว้วางใจในชีวิตคู่ ด้วยประเด็นมือที่สาม ซึ่งนำไปสู่ความตายที่ประเด็นเรื่องความสับสนเพศ และการไม่ยอมรับของกรอบคร้วถูกละทิ้ง

ไปอย่างน่าเสียดาย แต่ภาพยนตร์ยังสามารถทำรายได้ถึง 26.16 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2555, 2556) จนมีภาคสามตามมากับเรื่อง “Yes or No 2.5: กลับมาเพื่อรักเธอ ภาค 3” (2558) ภาพยนตร์ในภาคนี้ไม่ได้มีเนื้อหาเป็นภาคต่อ แต่เลือกใช้โครงเรื่องเหมือนภาคแรก เพียงแต่เพิ่มคู่รักเป็น 2 คู่ และเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเรื่องราวเล็กน้อย ซึ่งในตอนจบภาพยนตร์ยังคงตอกย้ำประเด็นการไม่ยอมรับของครอบครัว และการต้องฟันฝ่าอุปสรรคจนพบรักแท้ได้แต่งงานกัน สุดท้ายภาพยนตร์ทำเงินไป 5 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558, 2559)

ในภาพยนตร์หญิงรักหญิงประเภทชีวิตรักโรแมนติค ดูเหมือนว่าประเด็นการแต่งงานจะถูกให้ความสำคัญเหมือนกับเป็นบทสรุปของความรัก ต่างกับความรักแบบชายรักชายที่มักจบลงด้วยการอยู่ในสถานะเพื่อน หรือ คู่รักต้องปลิกตัวหนีออกไปจากสังคมเดิม แต่ในภาพยนตร์เรื่อง 1448 รักเราของใคร (พิมพ์กา โตวิระ, 2557) ได้ตั้งคำถามถึงกฎหมายมาตรา 1448 ต่อการห้ามจดทะเบียนสมรสระหว่างเพศเดียวกัน และความไม่เป็นธรรมในการรับผลประโยชน์ของคู่รักเพศเดียวกัน นับเป็นประเด็นใหม่ที่น่าสนใจในภาพยนตร์ประเภทนี้ ซึ่งประเด็นเดียวกันนี้เคยถูกตั้งคำถามเช่นกันในภาพยนตร์ชายรักชายเรื่อง Fathers (พลัฎฐ์พล มิ่งพรพิชิต, 2559) ถึงการออกพระราชบัญญัติชีวิต ที่จะให้สิทธิคู่สมรสเพศเดียวกันเท่าเทียมกับคู่รักชายหญิง โดยเฉพาะในประเด็นการรับเลี้ยงบุตรบุญธรรม แต่ในตอนท้ายภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องจบลงด้วยความพ่ายแพ้ต่ออำนาจของรัฐในการเรียกร้องสิทธิ แต่ภาพยนตร์ไม่ได้รับความสนใจทำรายได้ไปเพียง 1.2 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557, 2558)

ต่อมาภาพยนตร์ขนาดสั้น 3 ตอน เรื่อง Long Story Shorts: Lost In Blue ระหว่างเราครั้งก่อน (จิรัชยา วงษ์สุทิน , เอกพงษ์ สราญเศรษฐ์, และปภาวิ จินสิทธิ, 2559) ผลงานโปรเจกต์จบของนิสิตคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ออกฉายเฉพาะบางโรงภาพยนตร์ นำเสนอเรื่องราวชีวิตวุ่นวายของวัยรุ่นหญิง ผู้เกี่ยวข้องกับความรัก เรื่องเพศ และการก้าวข้ามผ่านวัย โดยเฉพาะในตอน 2 และ 3 ของเรื่องมีการแฝงกลิ่นอายหญิงรักหญิงเข้ามาด้วย ในภาพยนตร์ตอนที่ 2 “วันนั้นของเดือน” (จิรัชยา วงษ์สุทิน) นำเสนอเรื่องราวความสัมพันธ์สองสาวเพื่อนสนิทที่ต่างประจำเดือนไม่มาพร้อมกัน สะท้อนประเด็นปัญหาการรู้ไม่เท่าทันเรื่องการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น และความผูกพันระหว่างเพศเดียวกัน ส่วนตอนที่ 3 “Glowstick” (ปภาวิ จินสิทธิ) นำเสนอเรื่องราวการบอกเล่าความคิดของสองสาวคู่ซี้ผ่านบทสนทนาระหว่างไปเที่ยวทะเล ว่าด้วยเรื่องความทรงจำเกี่ยวกับแฟนหนุ่มที่เชื่อมโยงเธอไว้กับความสุข จากแสงที่เปล่งออกมาจากแท่งเรืองแสง และเมื่อไฟดับลง ก็เปรียบเหมือนกับความรักที่หมดเชื้อ โดยทั้ง 2 ตอนนี้ แม้ไม่ได้นำเสนอภาพความรักแบบคู่รักที่ชัดเจน หากแต่นำเสนอถึงกลิ่นอายมิตรภาพ ความรัก และความหวังโยงระหว่างเพื่อนเพศ

เดียวกันที่คู่ออนโยน และชวนให้เข้าใจความคิดของวัยรุ่นหญิงในยุคปัจจุบันต่อมุมมองในมิติที่แตกต่างจากความรักแบบหญิงชายทั่วไป

5. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทมิวสิคัล (Teen Musical Films)

เป็นภาพยนตร์วัยรุ่นผสมผสานกับประเภทมิวสิคัลเน้นให้ความบันเทิงผ่านบทเพลงในการเล่าเรื่อง ไม่มีความซับซ้อน และยังสามารถผสมผสานกับประเภทภาพยนตร์อื่นได้อีกหลากหลาย

กฤษดา เกิดดี (2547, น. 105) ได้อธิบายถึงลักษณะสำคัญว่าต้องมีเพลงเป็นบทบาทสำคัญในการเล่าเรื่อง และสื่อถึงอารมณ์ตัวละคร นักแสดงต้องร้องเพลงต่อเมื่ออยู่ในเวลาที่เหมาะสม และบทเพลงถูกใช้ในหลากหลายหน้าที่อาทิ บทสนทนา การบอกความรู้สึก และการเล่าเรื่อง อีกทั้งเนื้อหาภาพยนตร์ไม่เคร่งเครียด หากแต่ในปัจจุบันสิ่งเหล่านี้อาจมีการปรับเปลี่ยนไปอาทิ เนื้อหาภาพยนตร์อาจมีความจริงจัง นำเสนอเพื่อวิพากษ์ปัญหาสังคมหรือการเมือง มีการใช้ดนตรีจากแหล่งกำเนิดในฉากที่เรียกว่า Real Music หรือ Diegetic Sound โดยลักษณะเสียงมาจากการเปิดวิทยุ หรือ การฟังการแสดง และมี Iconography เป็นการถ่ายภาพมุมกล้องแบบ Bird Eye's View และฉากเต้นรำในจินตนาการวิจิตรตระการตา ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงาน Busby Berkley นักออกแบบท่าเต้นสังกัดสตูดิโอวอร์เนอร์ในช่วงทศวรรษ 1930

ภาพยนตร์ประเภทมิวสิคัล ถือกำเนิดมาพร้อมการพัฒนาเทคโนโลยีด้านการบันทึกเสียงจากภาพยนตร์เสียงเรื่องแรก The Jazz Singer (Crosland, 1927) แม้เสียงปรากฏเฉพาะจากร้องเพลง แต่นับว่าฮอลลีวูดได้สร้างความน่าตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชม จนอีกสองปีถัดมา ภาพยนตร์เรื่อง Broadway Melody (Beaumont, 1929) กลายเป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเสียงได้ทั้งบทสนทนา เสียงประกอบ เสียงบรรยากาศ และเสียงดนตรีได้อย่างสมบูรณ์ อีกทั้งยังได้รับรางวัลออสการ์ในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม เนื้อหาในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเกี่ยวข้องกับชีวิตคนในแวดวงละครบรอดเวย์ ต่อจากนั้นภาพยนตร์ประเภทนี้ได้พัฒนาขอบและสร้างสรรค์ รวมถึงได้ผสมผสานกับตระกูลภาพยนตร์อื่นอีกมากมาย อาทิ แนวรักโรแมนติก An American in Paris (Minnelli, 1951) แนวตลก Singing in the rain (Kelly & Donen, 1952) แนวชีวิต Cabaret (Fosse, 1972) แนววัยรุ่น โรแมนติก คอมเมดี้ Grease (Kleiser, 1978) แนวอาชญากรรม Chicago (Marshall, 2002) แนวจินตนาการ Into the Woods (Marshall, 2014) และแนวเชือดสยอง Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (Burton, 2007)

สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์ประเภทมิวสิคัล เรียกแบบติดปากว่า หนังเพลง มีภาพยนตร์เรื่อง เงิน เงิน เงิน (อนุสรมงคลการ, พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้า, 2508) ที่ยกระดับภาพยนตร์เพลงของไทยด้วยการถ่ายทำในระบบ 35 มม.พร้อมเสียงพากษ์ในฟิล์มเป็นครั้งแรก

จนล่วงมาหลายปีภาพยนตร์เรื่อง มนต์รักลูกทุ่ง (รังสี ทศนพยัคฆ์, 2513) กลายเป็นภาพยนตร์เพลง สมบูรณ์แบบเรื่องแรกในประเทศไทย และได้รับความนิยมทำรายได้ทั่วประเทศถึง 13 ล้านบาท ด้วยเรื่องราวความรักระหว่างชนชั้นและใช้บทเพลงลูกทุ่งนำเสนอ ต่อมาในช่วง พ.ศ. 2517-2522 ภาพยนตร์เพลงของไทยได้รับความนิยมในการสร้างเป็นแนวเพลงลูกทุ่งอย่างต่อเนื่อง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง มนต์รักชาวไร่ (ประทีป โกมลภิส, 2514) “เพลงสวรรค์บ้านไพร” (2514) มนต์รักแม่น้ำมูล (พงษ์ศักดิ์ จันทรุกขา, 2520) โดยทั้งสามเรื่องนำเสนอโดยนักแสดงมากฝีมือในยุคนั้น ได้แก่ สมบัติ เมทะนี จนล่วงมาถึง พ.ศ. 2521 ภาพยนตร์เพลงได้เปลี่ยนจากแนวลูกทุ่งมาเป็นแนว ดนตรีสากลมากขึ้น อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง เทพธิดาบาร์ 21 (ยุทธยา มุกดาสนิท, 2521) มีการใช้ ลักษณะตามขนบแนวมิวสิคัลเหมือนภาพยนตร์ฮอลลีวูด และมีการใช้ดนตรีแนวสตริงในภาพยนตร์ เรื่อง สงครามเพลง (ฉลอง ภักดีวิจิตร, 2526) เป็นต้น (Thai World View, 2019)

ส่วนภาพยนตร์วัยรุ่นไทยประเภทมิวสิคัล ที่เดินตามขนบตามตระกูลมิวสิคัลแบบดั้งเดิม ในปัจจุบันปรากฏว่ามีการสร้างค่อนข้างน้อยมาก ในช่วงทศวรรษ 2550 มีการสร้างเพียง 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง After School วิ่งสู่วัน (ชลัท ศรีวรรณ, 2553) ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ ฮอลลีวูดเรื่อง High School Musical (Ortega, 2005) เป็นเรื่องราวความรักและการค้นหาความสามารถของเหล่าเด็กมัธยมไฮสคูล นำเสนอเนื้อเรื่องคล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง Suck Seed ช่วยขึ้นเทพ กับการค้นหาความฝันทางดนตรีของเหล่าวัยรุ่นมัธยม สอดแทรกด้วยประเด็นมิตรภาพ ความรักระหว่างเพื่อน แต่ภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จจึงทำรายได้ไปเพียง 6.7 แสนบาท (สรุป รายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2553, 2554) ทั้งนี้อาจเพราะว่าบทเพลงประกอบที่ นำมาถูกสร้างสรรค์จากบทเพลงสมัยเก่า จึงอาจไม่ถูกใจผู้ชมวัยรุ่นในยุคนี้

และภาพยนตร์เรื่อง เหลือแหล่ (โน้ต เชิญยิ้ม, 2554) ภาพยนตร์ประเภทมิวสิคัลผสม ประเภทตลก นำเสนอเรื่องราวหนุ่มนักดนตรีวัยรุ่นในยุคปัจจุบันที่ย้อนอดีตเวลากลับไปในอดีต ณ หมู่บ้านดงเพลงที่กำลังมีการประชันดนตรีในงานประจำปี ภาพยนตร์นำเสนอบทเพลง หลากหลายประเภทที่แสดงถึงความงดงามของศิลปะไทย เพื่อให้วัยรุ่นได้ตระหนักและหวงแหน คุณค่าของดนตรีและศิลปะการแสดงพื้นบ้านไทยที่กำลังจะเลือนหายไป สดท้ายทำรายได้ไป 6.24 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2554, 2555) ทั้งนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่น่าจะถูกจัดให้เป็นภาพยนตร์วัยรุ่น เพราะไม่ได้เน้นเรื่องราวในส่วนของชีวิตวัยรุ่นมากนัก แต่ผู้วิจัย เห็นว่าภาพยนตร์มีความน่าสนใจจึงขออนุญาตหยิบยกมานำเสนอ

6. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Teen Road movie Films)

มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า ภาพยนตร์ประเภทไรด์มูฟวี่ ว่าด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการออกเดินทาง Hayward (2001, p. 313) ได้ให้นิยามภาพยนตร์ประเภทนี้ไว้ว่าเป็น ภาพยนตร์เรื่องราวเกี่ยวข้องกับ

การเดินทาง แต่เดิมมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ประเภทบุกเบิกตะวันตก (Western Film) ในแง่ของการเดินทางของตัวละครหลัก หากแต่ประเภทเรื่องราวการเดินทาง จะเป็นเรื่องราวของนักบุกเบิกที่ออกเดินทางค้นหาตนเอง (Self-Discovery) ด้วยการเดินทางจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่งมีความแน่นอนและตามลำดับเวลา ในการเล่าเรื่องตัวละครสามารถเดินทางไปสู่ตอนจบที่ดีหรือร้ายก็ได้ แต่เป้าหมายของการเดินทางคือ การรู้จักตัวเอง (Self-Knowledge) ซึ่ง Iconography ของภาพยนตร์ประเภทนี้ ปรากฏในรูปแบบยานพาหนะสำหรับเดินทาง เช่น รถยนต์ มอเตอร์ไซด์ หรือจักรยาน มีเทคนิคการถ่ายภาพเป็นแบบ Tracking Shot เลือกใช้ฉากพื้นที่เปิดกว้าง สถานที่แปลกตา และมีการสร้างสถานการณ์อันตรายให้เกิดขึ้นระหว่างการเดินทาง

ซึ่งในช่วงยุคต้นของภาพยนตร์ประเภทนี้ถือกำเนิดขึ้นจากภาพยนตร์รักโรแมนติก เรื่อง *It Happened One Night* (Capra, 1934) เรื่องราวคุณหนูที่หลบหนีจากพ่อผู้เข้มงวด และมาพบกับนักข่าวโดยบังเอิญระหว่างทาง ทั้งสองจึงจำเป็นต้องกลายเป็นเพื่อนร่วมทางกัน จากไม่ชอบหน้ากัน แต่เมื่อผ่านประสบการณ์ระหว่างการเดินทาง สุดท้ายทั้งคู่จึงตกหลุมรักกันที่สุดในที่สุด ซึ่งกิจกรรมการเดินทางถือเป็นส่วนสำคัญในภาพยนตร์แนวนี้ แต่การพัฒนาเริ่มชัดเจนเกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1960 กับภาพยนตร์เรื่อง *Easy Rider* (Hopper, 1969) เรื่องราวสองหนุ่มผู้ขี่มอเตอร์ไซด์เดินทางท่องเที่ยวไปยังหลากหลายรัฐในอเมริกา ด้วยท่วงทำนองวิพากษ์สังคมและเสรีภาพในอเมริกา ท้องถนนจึงถูกใช้เป็นพื้นที่แห่งการค้นหาอิสระ ด้วยการเชื่อมโยงเข้ากับ ผู้ชาย (Man) เครื่องจักร (Machine) และยานพาหนะ (Mobility) ฯลฯ จนกลายเป็นต้นแบบของภาพยนตร์ประเภทนี้ในปัจจุบัน อาทิ เรื่อง *The Motorcycle Diaries* (Sallers, 2004) เรื่องราวจากบันทึกวัยหนุ่มของเชกวาร่า นักปฏิวัติชาวอาเจนตินา ผู้แสวงหาความหมายชีวิตด้วยการขี่มอเตอร์ไซด์ท่องเที่ยวและเรียนรู้ความจริงในชีวิตไปทั่วทวีปอเมริกาใต้ ทั้งนี้ นอกเหนือจากผสมผสานกับภาพยนตร์ประเภทชีวิตแล้ว ยังแตกแขนงไปสู่ประเภทอื่นได้อีก อาทิ ประเภทแอ็กชันกับภาพยนตร์เรื่อง *Mad Max* (Miller, 1979) เรื่องราวหลังการล่มสลายวัฒนธรรมของนายตำรวจหนุ่มผู้ต้องออกเดินทางตามล่าแก๊งมอเตอร์ไซด์ที่ฆ่ากรรยา เป็นต้น

ต่อมาเมื่อสังคมมีการเปิดกว้างเรื่องเพศมากขึ้น การเดินทางของผู้หญิงถูกทำให้เป็นเรื่องการเรียกร้องสิทธิเท่าเทียมกับผู้ชาย ในภาพยนตร์เรื่อง *Thelma and Louise* (Scott, 1991) เรื่องราวการเดินทางหลบหนีตำรวจของสองสาว ผู้ต้องการปลดแอกจากอำนาจของผู้ชาย หรือการเดินทางของเพศที่สามเพื่อค้นพบความหมายของชีวิต ในภาพยนตร์เรื่อง *The Adventure of Priscilla Queen of The Desert* (Elliott, 1994) และ เรื่อง *To Wong Foo, Thanks for Everything! Julie Newmar* (Kidron, 1995) ที่นำเสนอเรื่องราวการเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมทางเพศ และการมีตัวตนในสังคมของกลุ่มนางโชว์สาวประเภท ผ่านการเดินทาง (Ganser1, Pühringer, & Rheindorf, 2006)

หรือ การเดินทางของวัยรุ่นที่เกี่ยวข้องกับการค้นพบตัวเองและเปิดมุมมองการใช้ชีวิต อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง Stand by Me (Reiner, 1986) เรื่องราวเด็กหนุ่ม 4 คนออกเดินทางเพื่อค้นหาศพของเด็กในชุมชนที่หายตัวไป หรือการแสวงหาประสบการณ์ทางเพศของวัยรุ่น ในภาพยนตร์ เรื่อง Y Tu Mama Tambien (Cuaron, 2001) เรื่องราวการก้าวผ่านวัยของสองหนุ่มกับสาววัยกลางคน ผู้สอนให้พวกเขาเปิดมุมมองประสบการณ์ทางเพศระหว่างการเดินทางพร้อมสอดแทรกการวิพากษ์สังคมประเทศเม็กซิโก

แต่เดิมภาพยนตร์เรื่องราวเดินทางมักสอดแทรกประเด็นว่าด้วยการวิพากษ์รัฐบาล หรือสังคมในแต่ละประเทศ หากแต่ในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยมุ่งเน้นประเด็นการเรียนรู้ตนเองและมิตรภาพภายในกลุ่มเพื่อนระหว่างการเดินทางมากกว่า ดังนั้นโครงเรื่องจึงเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงตัวละคร โดยโครงสร้างการเดินทางในภาพยนตร์ มีอยู่ 3 องก์ ได้แก่ องก์ที่ 1 ช่วงการเตรียมตัว เป็นช่วงที่ตัวละครใช้ชีวิตคุ้นชินอยู่ในสภาพแวดล้อมเดิม และยังไม่รู้ว่าตัวเองมีความต้องการ หรือปรารถนาอะไร แต่จะเกิดเหตุการณ์ปัญหาบางอย่างเข้ามากระตุ้นให้ต้องออกเดินทาง องก์ที่ 2 ช่วงการออกเดินทาง ตัวละครได้รับบททดสอบและเรียนรู้ศักยภาพตัวเอง ในสภาพแวดล้อมใหม่ระหว่างการเดินทาง และ องก์ที่ 3 ช่วงจุดหมายปลายทาง ในจุดหมายของตัวละครไม่ใช่แค่ไปถึงสถานที่เป้าหมาย แต่คือการได้พบกับคำตอบจากการทำความเข้าใจตัวเอง และคนอื่น เพราะวัยรุ่นจะไม่รู้จักตัวเองถ้ายังอยู่ในสภาพแวดล้อมเดิม ดังนั้นการเดินทาง จะช่วยให้พวกเขาได้เปิดประสบการณ์พบเจออุปสรรคทดสอบ การสร้างความร่วมมือจะทำให้รู้จักปรับตัวและเปลี่ยนแปลงตัวเองในที่สุด

สำหรับภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องราวเดินทาง ในช่วงทศวรรษ 2550 ของประเทศไทย ออกฉายอยู่ 2 เรื่อง ได้แก่ภาพยนตร์ เรื่อง Dear Galileo หนีตามกาลิเลโอ (นิธิวัฒน์ ธรรมาร, 2552) เรื่องราวการเดินทางข้ามทวีปยุโรปผ่านประเทศอังกฤษ ฝรั่งเศส และอิตาลี ของสองวัยรุ่นสาวเพื่อนสนิทเพื่อท่องเที่ยวและหางานทำ แต่สุดท้ายการเดินทางกลับทำให้พวกเธอได้เรียนรู้ตัวเองและเข้าใจความหมายคำว่ามิตรภาพอย่างลึกซึ้ง และภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนไม่เก่า (เกรียงไกร วชิรธรรมพร, 2554) เป็นผลงานเรื่องที่สามของเหล่านักคนตรีวงออกัสที่เคยฝากผลงานในภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม และ เรื่อง ผีน-หวาน-อาย-จูบ เป็นเรื่องราวการเดินทางของกลุ่มชายหนุ่มเพื่อนสนิทต้องปั่นจักรยานไปกลับจากกรุงเทพฯ ไปจังหวัดลำปาง และระหว่างทางเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้พวกเขาได้เรียนรู้และแก้ไขข้อบกพร่องของกันและกัน

จากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องพบว่ามีลักษณะร่วมกันคือเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับการเดินทาง เพื่อทำความเข้าใจตัวเอง รวมถึงการเรียนรู้นิสัยภายในกลุ่มเพื่อนสนิท ทั้งยังนำเสนอแก่นเรื่องการหนีความผิดพลาด ไม่ว่าจะเป็นสองสาวหนีจากเมืองไทยเพราะออกหักและถูกพักการเรียน หรือ

กลุ่มชายหนุ่มเพื่อนสนิทต่างหลบหนีปัญหา เช่น หนีอดีตที่ถูกไล่ออกจากโรงเรียน หนีหน้าแฟน เพราะทะเลาะกัน หนีจากพ่อเพื่อพิสูจน์ว่าแข็งแรง แต่ท้ายที่สุดตัวละครทุกคนต้องเผชิญหน้ากับความจริง และเปลี่ยนแปลงวิถีคิดของตนเองใหม่เพื่อยอมรับความผิดพลาด โดยภาพยนตร์ประเภทนี้ต้องการย้ำเน้นว่า การเดินทางเป็นกิจกรรมที่ทำให้มนุษย์เข้าใจตัวเองและเข้าใจผู้อื่นในแง่มุมต่อความเห็นอกเห็นใจในเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ในประเทศไทยภาพยนตร์ประเภทนี้ยังมีจำนวนน้อย อีกทั้งยังไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้ชม สังเกตได้จากรายได้ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องทำเงินไปเพียง 30.36 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552, 2553) และ 3.82 ล้านบาท ตามลำดับ (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2554, 2555)

7. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Heist Films)

ในการจัดตระกูลภาพยนตร์ ภาพยนตร์ประเภทโจรกรรมถูกจัดให้เป็นหนึ่งในตระกูลรองของภาพยนตร์ตระกูลหลักประเภทอาชญากรรม (Crime film) หรือประเภทแก๊งสเตอร์ (Gangster film) โดยมีลักษณะเป็นเรื่องราวของกลุ่มแก๊งอันธพาล นักพนัน โจรปล้นแบงก์ อาชญากรใต้ดิน หรือกลุ่มคนโหดเหี้ยม ผู้กระทำความผิดนอกกฎหมาย ที่กระทำการก่ออาชญากรรม ด้วยการลักขโมย ลักพาตัว เรียกค่าไถ่ ขยายของผิดกฎหมาย จนไปถึงการฆาตกรรมอย่างโหดเหี้ยมในเส้นทางชีวิตของพวกเขา แนวอาชญากรรม นำเสนอเนื้อหาหมุ่งเน้นให้เห็นถึงการวางแผน แนวทางในการดำเนินการทางอาชญากรรม ผลกระทบ และปัญหาของการก่ออาชญากรรม

ภาพยนตร์อาชญากรรมในช่วงยุคแรกถือกำเนิดในช่วงทศวรรษ 1900 จากภาพยนตร์ประเภทบุกเบิกตะวันตก (Western) เรื่อง The Great Train Robbery (Porter, 1903) เรื่องราวโจรปล้นรถไฟมีการนำเสนอจากการวางแผน จากโจรกรรมผู้ขโมยเงิน การไล่ล่าด้วยอาวุธปืน และใช้ม้าเป็นพาหนะ

ต่อมาภาพยนตร์อาชญากรรมเริ่มมีแนวทางเฉพาะเป็นของตัวเองที่ชัดเจน จากช่วงทศวรรษ 1930 ในประเทศอเมริกาเมื่อมีออกกฎหมายห้ามจำหน่ายเหล้า จึงมีกลุ่มมิจาชีพเกิดขึ้นเพื่อลักลอบขายเหล้าเถื่อนและทำกิจกรรมผิดกฎหมาย เรื่องราวอาชญากรรมจึงหยิบยืมองค์ประกอบมาใช้ อาทิ เรื่องราวเส้นทางก้าวขึ้นและการร่วงหล่นจากอำนาจ มีตัวละครลักษณะเฉพาะที่สำคัญ อาทิ เหยื่อ กลุ่มผู้ก่ออาชญากรรม (Gang) โจรปล้นแบงก์ ฆาตกร และผู้ฝ่าฝืนกฎหมาย (Lawbreaker) พยายามใช้อำนาจส่วนตัวต่อสู้ หรือก่อให้เกิดความขัดแย้งกับกฎระเบียบของสังคม อีกทั้งยังมีตัวละครเป็นตัวแทนความยุติธรรม เช่น เจ้าหน้าที่ตำรวจ ตัวแทนเอฟบีไอ และนักสืบเอกชน ทำหน้าที่ปราบปรามผู้กระทำผิด

ซึ่งสตูดิโอ Warner Bro. เป็นหัวหอกสำคัญในการคลี่คลายภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมไปสู่ประเภทแก๊งสเตอร์จนได้รับการยอมรับ มีขนบภาพยนตร์เฉพาะตัวชัดเจน และ

ได้รับการยกให้เป็นหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์หลักของฮอลลีวูด จากภาพยนตร์เรื่อง Little Caesar (LeRoy, 1930) The Public Enemy (Wellman, 1931) หรือ Scarface (Hawks, 1932) ต่างมีองค์ประกอบการคัดเลือกนักแสดงให้มีลักษณะแบบพระเอกปฏิวัติ (Anti Hero) อาทิ Edward G. Robinson หรือ James Cagney ผู้มีเค้าโครงหน้าตาดุคั่น และมีการจัดเครื่องแต่งกาย ชุดสูท หมวก และเสื้อโอเวอร์โค้ท จนกลายเป็นเอกลักษณ์ รวมถึงนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวข้องกับธุรกิจผิดกฎหมาย สาเหตุหรือวิธีการก่ออาชญากรรมการขมขู่ หรือการลักขโมย ด้วยความสมจริง บนฉากหลังในเมืองร่วมสมัย และมีฉากขับรัยยิงปืนกลต่อสู้ จนกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผู้ชมจดจำได้ภาพยนตร์ในประเภทแก๊งสเตอร์

จนภายหลังตั้งแต่ทศวรรษที่ 1940 ภาพยนตร์อาชญากรรมได้คลี่คลายไปในตระกูลรองอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นประเภทฟิล์ม noir (Film Noir) ประเภทนักสืบลึกลับ (Detective-Mystery) ประเภทใครคือฆาตกร (Whodunit) ประเภทอาชญากรรมขบขัน (Crime Comedy) ประเภทระทึกขวัญ-เขย่าขวัญ (Suspense Thriller) ประเภทตำรวจสืบสวน (Police Procedural) รวมถึงประเภทโจรกรรม (Heist) ที่แตกแขนงออกมาจากประเภทอาชญากรรมอย่างชัดเจน (Rooney, 2018)

คำว่า Heist เป็นคำแสลงอเมริกัน มีที่มาจากคำว่า Hoist แปลว่า ยกขึ้น (Lift) ซึ่งผันมาจากคำว่า Shoplifting แปลว่าการขโมยของในร้าน ดังนั้นคำว่า Heist จึงถูกนำมาใช้เรียกภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการโจรกรรม (Heist Film) ที่มีโครงเรื่องพลิกผันไปมา (Twist Plot) เนื้อเรื่องให้ความสำคัญกับความพยายามของตัวละครในการวางแผนโจรกรรมอันสลับซับซ้อนด้วยความชาญฉลาด รวมถึงการหลบหนีด้วยกลวิธีที่ไม่คาดไม่ถึง โดยเป้าหมายการโจรกรรมอยู่ที่เงิน อัญมณี ข้อมูลลับ วัตถุมีมูลค่า หรืองานศิลปะประเมินค่าไม่ได้ ทั้งนี้ตัวละครในเรื่อง ไม่จำเป็นต้องเป็นโจร หรืออาชญากร แต่สามารถเป็นเพียงคนทั่วไปที่มีความฉลาด ความอัจฉริยะ ความสามารถ หรือ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านก็สามารถมาร่วมมือกันเพื่อทำภารกิจได้

ต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 1950 ภาพยนตร์เรื่อง The Asphalt Jungle (Huston, 1950) ถูกจัดให้เป็นภาพยนตร์จุดเริ่มต้นของแนวโจรกรรมสมัยใหม่ (Modern Heist) จากการคลี่คลายแนวทางออกจากภาพยนตร์แนวอาชญากรรมแบบดั้งเดิม ด้วยการนำเสนอวิธีการวางแผนโจรกรรมของเหล่าอาชญากรรมเป็นขั้นตอนอย่างชัดเจน (ณ. คอน ลับแล, 2018) ภาพยนตร์เรื่องนี้ถือว่ามีอิทธิพลต่อการสร้างแนวโจรกรรมยุคใหม่ในทศวรรษถัดมาในฮอลลีวูด อาทิ เรื่อง The Thomas Crown Affair (Jewison, 1968) เรื่องราวมหาเศรษฐีหนุ่มผู้ต้องการโจรกรรมภาพวาด เพื่อสร้างสีสันให้แก่ชีวิตที่จำเจ และหวังจะพิชิตใจนักสืบหญิงที่แอบชอบ หรือเรื่อง The Getaway (Peckinpah, 1972) เรื่องราวคู่รักวางแผนปล้นธนาคาร เพื่อจะหักหลังเพื่อนสนิทที่เคยส่งพวกเขาเข้าคุก หรือ เรื่อง Reservoir Dogs (Tarantino, 1992) เรื่องราวการวางแผนปล้นร้านเพชร แต่แผนทำให้เหล่า

อาชญากรรมทั้ง 6 คนต้องลงมือฆ่ากันเอง เรื่อง Ocean's Eleven (Soderbergh, 2001) เรื่องราวหนุ่มใหญ่ที่พึ่งพันคุกต้องกลับมาวางแผนปล้นเงินจากคาสีโนเจ้าพ่อที่หักหลังและแย่งแฟนสาวของเขา และเรื่อง Inception (Nolan, 2010) เรื่องราวการเข้าไปในความฝันเพื่อโจรกรรมข้อมูล (Morris, 2018)

อนึ่งการโจรกรรมมักเป็นเรื่องของผู้ชาย แต่ยุคปัจจุบันมีการเรียกร่องสิทธิของผู้หญิงในการทำงานวงการบันเทิงในฮอลลีวูดมากขึ้น จึงมีการสร้างแนวโจรกรรมที่ยกให้ผู้หญิงเป็นนักแสดงนำ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถและสิทธิความเท่าเทียมทางเพศเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Ocean's 8 (Ross, 2018) เรื่องราวแปดหญิงสาวที่ร่วมมือกันโจรกรรมสร้อยเพชรมูลค่ามหาศาล เป็นต้น

ทั้งนี้ลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทโจรกรรมประกอบด้วย 3 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 การวางแผน (The Preparation) เป็นช่วงการวางแผน หาสมาชิก องค์ที่ 2 การลงมือ (Execution) เป็นช่วงทดสอบแผนการและลงมือปฏิบัติการ และองค์ที่ 3 เหตุการณ์ร้ายแรง (Disastrous Aftermath) เป็นช่วงหลังแผนการถูกจับได้ ตัวละครต้องหนีการจับกุม และนำเสนอผลพวงหลังการโจรกรรม โดยช่วงรอยต่อของแต่ละองค์ต้องมีการสร้างจุดหักเห (Plot Twist) เพื่อให้เรื่องราวพลิกผันให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเอาใจช่วยเหมือนมีส่วนร่วมในแผนการ ซึ่งในเนื้อเรื่องของประเภทนี้ต้องการสะท้อนเรื่องราว ความต้องการยกระดับคุณภาพชีวิต ความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม และการแก้แค้นด้วยวิธีโจรกรรมเพื่อเอาคืนในสิ่งที่สูญเสียไปจากการถูกโกง ส่วนในการดำเนินเรื่องหลักจะเน้นไปที่ความพยายามของตัวละครในการวางแผนและการหลบหนีไปพร้อมสิ่งทีโจรกรรม บ่อยครั้งมีการเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเข้ามาขัดขวางจากผู้มีอำนาจ อดีตหุ้นส่วน หรือ หนึ่งในสมาชิกทีมที่หักหลัง

ลักษณะของภารกิจ มาในรูปแบบการปล้นหรือโจรกรรม เป็นงานใหญ่ครั้งสุดท้าย (One Last Big Job) ตัวละครจะร่วมกันเป็นทีมเป็นครั้งสุดท้ายต้องเอาโชคชะตา และความปรารถนาสุดท้ายของชีวิตมาเป็นเดิมพัน เพื่อหวังผลลัพธ์ภารกิจสามารถนำพาพวกเขาให้ออกไปจากความผิดพลาดในอดีต ซึ่งความเสี่ยงในการปฏิบัติการมักเกี่ยวข้องกับคำมั่นสัญญาจากอุดมคติที่ตัวละครยึดมั่นต้องต่อสู้กับตัวร้ายผู้มีอำนาจและอิทธิพลสูงด้วยการใช้ชีวิตเป็นเดิมพัน

และหนึ่งในองค์ประกอบหลักสำคัญจากเนื้อเรื่อง ได้แก่ การสร้างสถานการณ์ความระทึกขวัญ (Suspense) ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกำลังปฏิบัติการ เพื่อสร้างความรู้สึกเอาใจช่วยให้ประสบความสำเร็จ และระหว่างนั้นจะเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้น โดยผู้มีอำนาจอย่าง เจ้าหน้าที่ผู้ดูแล หรือ ตำรวจ เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ตัวละครต้องพยายามเอาชีวิตรอด บ่อยครั้งถ้าภารกิจเป็นงานใหญ่ เช่น การปล้นธนาคาร การปล้นเงินจากตู้เซฟในคาสีโน หรือการจารกรรมข้อมูลลับ

สุดยอดในองค์กร มักมีการตั้งทีมจากบุคคลจำนวนมากผู้มีความเชี่ยวชาญพิเศษเฉพาะบุคคลในหลากหลายด้านมารวมตัวกัน ทั้งนี้ถ้าเป็นภาพยนตร์ลงทุนสูง มักคัดเลือกนักแสดงผู้ชื่อเสียงมารวมตัวกันรับบทบาทตัวละครสำคัญในเรื่อง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง The Sting (Hill, 1973) เรื่องราวแก๊งค์ต้มตุ๋นเงินพยายามหลอกลวงเงินเจ้าพ่อ มีการใช้นักแสดงชายระดับท็อปฟอร์ม อย่าง Paul Mewman Robert Redford และ Robert Shaw หรือเรื่อง Heat (Mann, 1995) เรื่องราวแก๊งอาชญากรรมกับการวางแผนปล้นธนาคาร ใช้นักแสดงชื่อดังอย่าง Al Pacino, Robert De Niro และ Val Kilmer มาร่วมแสดง

อนึ่งภาพยนตร์โจรกรรมยังมีแง่มุมที่ผ่อนคลายเรียกกันว่าเรื่องราวแคปเปอร์ (Caper Story) นำเสนอเกี่ยวข้องกับการลักพาตัว การลักขโมย หรือการโกง มีตัวละครตำรวจหรือนักสืบผู้พยายามสืบคดีอาชญากรรม หรืออาจจะเป็นคนลงก่อคดีเอง มีฉากบู๊ ต่อสู้ด้วยปืน การขับรถไล่ล่า และมีจุดเด่นในการใช้องค์ประกอบความตลก การผจญภัย ความฉลาด และความกล้าหาญ นำเสนอด้วยอารมณ์ที่ผ่อนคลาย ไม่ได้เคร่งเครียด และมีการนำองค์ประกอบในลักษณะความเป็นการ์ตูน (Comic) มาผสมผสาน เน้นความขบขัน (Comedy) การผจญภัย (Adventure) และความฉลาดที่คิดปดขิดของตัวละครในการวางแผน หรือความกล้าหาญในการลงมือโจรกรรม ภาพยนตร์ประเภทนี้จะถูกเรียกว่า Caper Film ซึ่งได้อิทธิพลมาจาก Caper Story ซึ่งเป็นตระกูลย่อยของเรื่องแต่งประเภทอาชญากรรม (Crime Fiction) ซึ่งจะต่างจากประเภทโจรกรรม (Heist Film) ที่เน้นอารมณ์ไปในแนวตึงเครียด

คำว่า Cape เป็นคำนามหมายถึง การหลบหนีตามอำเภอใจ หรือการกระทำผิดกฎหมาย ดังนั้นเนื้อหาของเรื่องแต่งประเภทนี้ มักเกี่ยวข้องกับการขโมย การลักลอบกระทำผิด หรือการลักพาตัว เน้นแสดงกลวิธีการวางแผนการโจรกรรม มากกว่าการนำเสนอการดำเนินการของเจ้าหน้าที่ตำรวจ หรือนักสืบในการป้องกันหรือแก้ไขปัญหา มีฉากบู๊ ต่อสู้ด้วยปืน การขับรถไล่ล่า มีจุดเด่นในการใช้องค์ประกอบความตลก การผจญภัย ความฉลาด และความกล้าหาญมาร่วม ซึ่งจะต่างจากภาพยนตร์โจรกรรม (Heist Film) ที่มุ่งเน้นอารมณ์แนวตึงเครียด ส่วนภาพยนตร์ประเภทแคปเปอร์ ที่ได้รับความนิยมได้แก่

ภาพยนตร์โจรกรรมเรื่อง Ocean's Eleven (Soderbergh, 2001) เรื่องราวผู้ชาย 11 คนต่างความสามารถ มารวมตัวกันวางแผนปล้นเงินจากคาสิโน ภาพยนตร์นำเสนอด้วยความหรูหรา ตลกขบขัน และแผนการที่ดูน่าเหลือเชื่อ รวมถึงการหลบหนี ที่ดูเหมือนว่าแทบจะเป็นไปไม่ได้

สำหรับในส่วนที่มาของภาพยนตร์ประเภทโจรกรรม (Heist Film) มีต้นกำเนิดตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบจากภาพยนตร์เรื่อง Alias Jimmy Valentine (Mortimer & Ripley, 1920) เรื่องราวของ Jimmy Valentine นักโทษหนุ่มผู้หลบหนีจากคุก แปลงโฉมหลบหนีการตามล่าของนักสืบ

จนมาถึงช่วงทศวรรษ 1930 เกิดภาพยนตร์เนื้อหาเกี่ยวกับการลักทรัพย์ และการหลอกลวง อาทิ ภาพยนตร์การปล้นธนาคารอย่าง *Outside the Law* (Browning, 1930) หรือ การหลอกลวงเงินจากพ่อลูกคู่หนึ่งในเรื่อง *The Unholy Garden* (Fitzmaurice, 1931) หรือ วางแผนหลอกลวงเชิดเอาชีวเวรีจากกลุ่มสังคมชั้นสูง เรื่อง *Raffles* (Wood, 1939) และการตามล่าชีวเวรีของสายลับจากสหภาพโซเวียต เรื่อง *Ninotchka* (Lubitsch, 1939) เป็นต้น

ล่วงมาถึงทศวรรษที่ 1950 ภาพยนตร์เรื่อง “*The Asphalt Jungle*” (1950) กำกับโดย John Huston ได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับหัวขโมยอัญมณีในเมือง มิคเวสเทิร์น ภาพยนตร์นำเสนอขั้นตอนการวางแผนโจรกรรมอย่างชาญฉลาด จนได้รับการยกย่องให้เป็นต้นแบบของภาพยนตร์ประเภทโจรกรรม และถูกคัดเลือกให้ถูกเก็บรักษาในฐานะภาพยนตร์แห่งชาติในหอสมุดรัฐสภาของอเมริกาในปี 2008 (Figgs, 2017)

ขณะทางฝั่งยุโรป ภาพยนตร์โจรกรรมได้รับการยอมรับว่ามีความสมจริง และร่วมสมัย อาทิ ภาพยนตร์จากประเทศฝรั่งเศส “*Rififi*” (1955) เรื่องราวผู้ชายสี่คนวางแผนก่ออาชญากรรมของผู้กำกับ Jules Dassin's หรือผลงานจากผู้กำกับ Jean-Pierre Melville's จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง “*Bob Le Flambeur*” (1955) เกี่ยวกับนักพนันสูงวัยตัดสินใจรวมทีมปล้นกาสิโน และเรื่อง “*Le Cercle Rouge*” (1970) เรื่องราวหัวหน้าโจร ตำรวจติดหัวและผู้หลบหนีคดี มารวมตัวกันขโมยชีวเวรี ที่ได้รับการจัดอันดับจาก Rottentomato เว็บไซต์วิจารณ์ภาพยนตร์ ในหัวข้อ ภาพยนตร์โจรกรรมยอดเยี่ยมตลอดกาล หรือ ผลงานจากประเทศอังกฤษของ ผู้กำกับ Stanley Kubrick เรื่อง “*The Killing*” (1956) เรื่องราวของการวางแผนขโมยเงินสองล้านจากห้องนับเงินจากสนามแข่งม้า ก็ได้รับการจัดอันดับในเว็บไซต์เดียวกันให้อยู่ในอันดับต้นเช่นเดียวกัน (Adjust Tomatometer, 2019)

ล่วงมาถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์โจรกรรมยังคงถูกพัฒนารูปแบบและผสมผสานกับองค์ประกอบร่วมสมัย ด้วยวิธีการเล่าเรื่องใหม่และตอนจบที่เหนือความคาดหมาย อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992) นำเสนอเรื่องราวโจรขโมยเพชร 6 คนที่หักหลังกันเอง ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องว่าใช้การเล่าเรื่องแหกขนบด้วยการตัดสลับระหว่างเหตุการณ์ตามคำบอกเล่า จนได้รับการยกย่องจาก นิตยสารภาพยนตร์ Empire ประเทศอังกฤษ ให้เป็น Greatest Independent Film of all Time อันดับสอง (Toy et al., 2011) หรือภาพยนตร์โจรกรรมผสมผสานประเภทวิทยาศาสตร์ อย่าง เรื่อง “*Inception*” (2010) ของผู้กำกับ Christopher Nolan เรื่องราวว่าด้วยการโจรกรรมในความฝัน เป็นต้น

อีกทั้งยังมีการนำภาพยนตร์โจรกรรมในอดีตที่มีชื่อเสียงมาสร้างใหม่ (Remake) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “*Ocean 's Eleven*” (1960) มาริเมคในปี 2001 กำกับโดย Steven Soderbergh

เรื่องราวของ แคนนี่ โอเซียน และนักโจรกรรมอีก 10 คนวางแผนกันปล้นเงินบ่อนในลาสเวกัสของเจ้าพ่อคาสีโน ที่แย่งแฟนสาวของเขาไป หรือ ภาพยนตร์เรื่อง The Italian Job (Gray, 2003) นำต้นฉบับจากปี 1969 มาริเมคใหม่กับเรื่องราวกลุ่มโจรวางแผนขโมยทองคำ ด้วยการใช้อยนต์ Mini Coopers เป็นพาหนะในการโจรกรรม

นอกจากนั้นภาพยนตร์โจรกรรมยังพัฒนาไปสู่ทิศทางใหม่ด้วยการผสมผสาน (Hybrid) กับภาพยนตร์ตระกูลอื่นอีกมากมาย อาทิ ประเภทตลก (Comedy Heist Film) จากเรื่อง Topkapi (Dassin, 1964) เรื่องราวการวางแผนขโมยมรดกบนด้านกรีซในพิพิธภัณฑที่อปลาคี กรุงอิสตันบู หรือประเภทบุกเบิกตะวันตก (Western Heist Film) เรื่อง The War Wagon (Kennedy, 1967) เรื่องราวชายผู้ถูกปรักปรำ หลังจากออกจากคุกจึงได้วางแผนโจรกรรมรถม้าขนทองคำจากผู้ที่ใส่ร้ายเขา หรือ ประเภทสงคราม (War Heist Film) เรื่อง Kelly's Heroes (Hutton, 1970) เป็นเรื่องราวช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 กลุ่มทหารอเมริกาเข้าไปโจรกรรมทองคำของนาซีในฝรั่งเศส หรือประเภทแอ็คชั่น (Action Heist) เรื่อง Fast Five (Lin, 2011) ภาพยนตร์แฟนไซค์ภาคต่อของกลุ่มแก๊งแข่งรถมารวมตัวกันเพื่อโจรกรรมเงินในธนาคารของเจ้าพ่อค้ายา หรือประเภทวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi Heist Film) เรื่อง Robot and Frank (Schreier, 2012) เรื่องราวในอนาคตของโจรวัยเกษียณ ผู้วางแผนร่วมกับหุ่นยนต์พ่อบ้านเพื่อโจรกรรมเพชร และประเภทวัยรุ่นโจรกรรม (Teen Heist Film) อาทิ เรื่อง Sugar and Spice (McDougall, 2001) เรื่องราวกลุ่มเชียร์ลีดเดอร์หญิง 5 คน รวมตัวกันปล้นแบงก์ เพราะหนึ่งในกลุ่มกำลังตั้งครรภ์และต้องการเงิน

สำหรับประเทศไทย ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทนี้ปรากฏเพียงเรื่องเดียว ได้แก่ เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง (นัฐวุฒิ พูนพิริยะ, 2559) เป็นภาพยนตร์ไทยวัยรุ่นเรื่องแรกที่ใช้ลักษณะร่วมประเภทโจรกรรม (Heist Film) ผสมผสานกับประเภตชีวิตเยาวชนผู้กระทำผิด (Juvenile Delinquent Drama) มีตัวละครหลักเป็นวัยรุ่นผู้หญิง เนื้อเรื่องสะท้อนปัญหาในระบบการศึกษา และปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ทั้งยังใช้ลักษณะร่วมคล้ายคลึงกับภาพยนตร์จากฮอลลีวูด เรื่อง The Perfect Score (Robbins, 2004) เรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นหกคน ผู้ต้องการต่อต้านระบบการศึกษาด้วยการวางแผนโจรกรรมสำเนาข้อสอบ SAT ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาการถูกเลือกปฏิบัติของเหล่านักเรียน ถูกกดทับโดยระบบโรงเรียนที่ให้ความสำคัญแต่คนเรียนเก่ง

ในภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง เช่นกัน ภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงและมีประเด็นร่วมไม่ต่างกัน อาทิ ตัวละครมีความฉลาดเฉลียว วิพากษ์ปัญหาวัยรุ่นในระบบทุนนิยม มีการรวมทีมฝีมือระดับพระกาฬ การวางแผนอันแยบยล และมีเป้าหมายการโจรกรรมอาจเป็น ข้อมูล ที่ดูเหมือนจะเป็นไปไม่ได้ รวมถึงจุดพลิกผันของสถานการณ์เพื่อสร้างความระทึกขวัญแก่ผู้ชมให้เอาใจช่วย (Suspense) อันเป็นองค์ประกอบหลักของประเภทนี้ และในส่วนของประเภตชีวิตวัยรุ่นผู้กระทำผิด

เนื้อหาสะท้อนถึงความทุกข์วัยรุ่นผู้ตกเป็นเหยื่อของระบบการศึกษาของไทย ภายใต้อิทธิพลความเชื่อในสังคมด้วยการให้คุณค่าแก่คนเก่งเท่านั้นที่จะได้รับการยอมรับและมีโอกาสที่ดีในชีวิต ซึ่งภายใต้โครงเรื่องประเภทโจรกรรม มักสอดแทรกประเด็นวิพากษ์ความเลื่อมล้ำทางสังคม และการลุกขึ้นต่อต้านอำนาจเหล่านั้น ตัวละครหลักมักเป็นหนึ่งในเหยื่อที่ถูกเอาเปรียบ และรู้สึกถึงความไม่เท่าเทียม จึงตัดสินใจลุกขึ้นสู้เพื่อต้องการต่อต้านและเอาคืนระบบหรืออำนาจคดโกงพวกเขาด้วยกรโจรกรรม ซึ่งประเด็นการถูกกดขี่ข่มเหงจากผู้มีอำนาจ จึงกลายเป็นชนบในเนื้อเรื่องหลักของภาพยนตร์โจรกรรมสมัยใหม่หลายเรื่อง อาทิ ภาพยนตร์ไตรภาคชุด Ocean's รวมถึงในภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง เป็นต้น



บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ความเป็นตรรกะภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย” มีวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ประการสำคัญ คือ 1) เพื่อศึกษาสูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 2) เพื่อศึกษาสถานะความเป็นตรรกะภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจาก ภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560

6.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยในบทที่ 4 และ 5 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้ 6.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การตอบคำถามเรื่องสูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย (Narrative Formula in Thai Teen Movies) เป็นการนำผลสรุปจากขนบองค์ประกอบของเล่าเรื่อง จากภาพยนตร์วัยรุ่น จำนวน 41 เรื่อง ใน 6 ประเภท ได้แก่ ประเภทชีวิต ประเภทของขวัญ ประเภท รักโรแมนติก ประเภทเพศทางเลือก ประเภทเรื่องราวเดินทาง และประเภทโจรกรรม มาสังเคราะห์ เพื่อหาเอกลักษณ์ร่วมในองค์ประกอบภาพยนตร์ด้าน เรื่องเล่า โครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก ให้ได้สูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่น ที่จะเป็นข้อบ่งชี้ถึงความ เป็นภาพยนตร์วัยรุ่น ผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่า และสูตรการเล่าเรื่อง ของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต

ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยประเภทชีวิตนำเสนอเรื่องเล่า 2 ลักษณะ ได้แก่

1) ลักษณะแรก การต่อสู้ภายในตัวเอง เป็นการค้นหาตัวตนภายใต้การแสวงหา อัตลักษณ์แห่งตน (Self) ในสภาวะความสับสนให้กล้าออกจากพื้นที่ปลอดภัย เพื่อเรียนรู้ ประสบการณ์จัดการแก้ไขปัญหาในโลกความจริงเพื่อค้นพบตัวตนในหลากหลายมิติ อาทิ การจัดการตนเองด้าน เสริมความกล้าหาญ รู้จักข้อบกพร่องตนเอง เข้าใจบทบาทความสัมพันธ์ ตระหนักรู้ถึงผลเสียของยาเสพติด และ ตระหนักรู้หน้าที่ของตนเอง เป็นต้น

2) ลักษณะที่สอง คือการทำหน้าที่ปกป้องครอบครัวและคนใกล้ชิด เป็นการ พิสูจน์ถึงความสามารถของวัยรุ่นในการมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นด้วยการแสดง

ศักยภาพให้ได้รับการยอมรับว่าพวกเขาสามารถก้าวข้ามพ้นวัย (Coming of Age) จากความเป็นเด็ก ไร้เดียงสาไปสู่การมีวุฒิภาวะในความเป็นผู้ใหญ่อย่างเต็มตัว

เรื่องเล่าทั้งสองลักษณะเลือกใช้โครงเรื่อง (Plot) แบบพัฒนาตัวละคร (Character Plot) ด้วยการผลักดันตัวละครจากความเป็นเด็กซ่อนตัวอยู่ในพื้นที่ปลอดภัยให้มีโอกาสออกไปเข้าสู่กระบวนการทดสอบผ่านสิ่งล่อลวงใจ (Temptation Plot) อาทิปัญหาหาเสพติด หรือการเรียนรู้จากค้นพบ (Discovery Plot) ในการค้นพบความกล้าหาญ และ อุปสรรคจากภารกิจ (Maturation Plot) จากการพิสูจน์ตัวเองว่าสามารถเติบโตแก้ไขปัญหาได้อย่างมีวุฒิภาวะและได้รับการยอมรับ ส่วนด้านการสร้างสถานการณ์ในเรื่องราวกระตุ้นให้ตัวละครได้เผชิญหน้าเพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาชีวิตในโลกแห่งความจริง มีกลุ่มเพื่อนเป็นแรงผลักดันสำคัญในกระบวนการให้ตัวละครหลักประสบความสำเร็จในการค้นพบความเข้าใจต่อตนเองและยอมรับข้อผิดพลาดจนนำไปสู่ความสมบูรณ์พร้อมเข้าสู่วัยแห่งความรับผิดชอบ

ด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง นำเสนอกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากความไร้เดียงสาไปสู่ และเติบโตผ่าน 5 ลำดับชั้น ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการพาตัวละครออกไปสู่โลกของผู้ใหญ่ 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) นำตัวละครพบบททดสอบความขัดแย้ง 3) ช่วงภาวะวิกฤติ (Climax) ตัวละครตัดสินใจเอาชนะและแก้ไขความขัดแย้ง 4) ช่วงภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ตัวละครได้เข้าใจชีวิต และ 5) ช่วงการยุติเรื่องราว (Ending) ตัวละครเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ด้วยการจบเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) วัยรุ่นค้นพบอัตลักษณ์แห่งตน แก้ไขปัญหาส่วนตัว พากรอบครัวกลับมารวมตัว พบมิตรภาพในกลุ่มเพื่อน และมองเห็นความหวังการใช้ชีวิต ด้วยเทคนิคการลำดับเหตุการณ์แบบ เล่าเรื่องเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) เพื่อแสดงพัฒนาการ วุฒิภาวะและการเติบโตของตัวละครที่แปรผันไปตามเหตุการณ์และความขัดแย้งที่ตัวละครต้องเผชิญหน้า

แก่นเรื่องถูกนำเสนอให้สอดคล้องกับเรื่องเล่าการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตนใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) แก่นเรื่องการรับรู้ตนเอง นำเสนอถึงคุณสมบัติและการปฏิบัติตนของวัยรุ่นตามแบบที่สังคมคาดหวัง เช่น การมีคุณสมบัติลูกผู้ชาย ใช้สติแก้ไขปัญหามีความกล้าหาญ ยอมรับความสามารถตนเอง และรู้จักสำนึกผิด และ 2) แก่นเรื่องการตั้งเป้าหมายชีวิต นำเสนอให้วัยรุ่นเกิดแรงจูงใจเพื่อตั้งเป้าหมายชีวิต ผ่านความเพียรพยายามค้นหาศักยภาพเพื่อพิสูจน์ตนเอง ให้ได้รับการยอมรับจากครอบครัวและคนใกล้ชิด

ด้านตัวละครวัยรุ่นพระเอกและนางเอกในภาพยนตร์ มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กับเรื่องเล่าและแก่นเรื่อง พระเอก (Hero) ถูกนำเสนอ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) ลักษณะแรก พระเอกอุดมคติ และ พระเอกระทมทุกข์ สำหรับพระเอกอุดมคติ ถูกสร้างให้มีลักษณะ วัยรุ่นหัวขบถ

(The Rebel) เป็นตัวแทนวัยรุ่นที่ต้องการเปลี่ยนแปลงกฎระเบียบ และค่านิยมของผู้ใหญ่ และวัยรุ่นผู้สร้าง (The Creator) เป็นตัวแทนวัยรุ่นผู้ความคิดสร้างสรรค์ ต้องการพิสูจน์ศักยภาพความสามารถให้ครอบครัวและสังคมยอมรับ และวัยรุ่นไร้ชื่อ (The Innocent) เป็นตัวแทนวัยรุ่นไร้เดียงสา หวาดกลัวต่อโลกภายนอก จำเป็นต้องมีต้นแบบในการใช้ชีวิต พระเอกอุดมคตินั้นถูกสร้างบุคลิกช่วงต้นเรื่องให้มีความเป็นเด็ก มองโลกในแง่ดี เชื่อมมั่นในตัวเอง ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางเอาแต่ใจ แต่มีความเสียสละเพื่อผู้อื่น และมีอุดมการณ์เชื่อมั่นในการสร้างความเปลี่ยนแปลงอันจะนำไปสู่สิ่งที่ดีกว่า ด้วยการละทิ้งค่านิยมรุ่นพ่อแม่ และสร้างเส้นทางชีวิตเป็นของตนเอง

และ 2) ลักษณะที่สอง พระเอกกระทมทุกข์ (Angst Hero) ถูกสร้างลักษณะให้ตรงกันข้ามกับพระเอกอุดมคติ มีลักษณะเป็นวัยรุ่นกำพร้า (The Orphan) ตัวแทนวัยรุ่นที่ไม่มั่นใจตัวเอง ถูกครอบครัวทอดทิ้ง ต้องการได้รับความรัก จึงมักตกเป็นเหยื่อการถูกแสวงหาประโยชน์ ดังนั้นการจะได้รับสิ่งที่ปรารถนาตัวละครจำเป็นต้องผ่านความเจ็บปวดก่อนจึงจะพบกับความสุขในตอนท้าย

ด้านนางเอก (Heroine) ถูกนำเสนอในลักษณะ ผู้หญิงโรแมนติก (The Romantic girls) ตัวแทนด้านความรัก บทบาทส่วนใหญ่อยู่ใกล้ชิดหรือแวดล้อมพระเอก อาจเป็นเพื่อนในชั้นเรียน โรงเรียนเดียวกัน หรือเพื่อนต่างโรงเรียน ไม่ปรากฏบทบาทสำคัญในเส้นเรื่องหลักเพราะถูกสร้างให้เป็นตัวละครรอง (Secondary Character) มีหน้าที่สร้างกำลังใจและเป็นแรงบันดาลใจให้พระเอก เกิดเป้าหมายและความมุ่งมั่นปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จ

จากในภาพยนตร์ นำเสนอใน 3 สถานที่หลักได้แก่ โรงเรียน บ้าน และ สถานที่ภายนอก

1) โรงเรียน นำเสนอความหมายสถานที่หลักเป็น พื้นที่ใช้อำนาจของครู เพื่อควบคุมความประพฤตินักเรียนให้อยู่ในกฎระเบียบ และยังคงถูกใช้เป็นสถานที่ค่ายบำบัดยาเสพติดเพื่อเยียวยานักเรียน ดังนั้นหน้าที่ของโรงเรียนถูกกำหนดเป็นสถานที่บ่มเพาะคุณลักษณะพึงประสงค์ทางสังคม ขณะที่โรงเรียนในมุมมองของนักเรียนถูกใช้เป็นพื้นที่กลั่นแกล้งระหว่างนักเรียน เพื่อใช้แสดงอำนาจในการกดขี่ข่มเหง

2) บ้าน ถูกนำเสนอความหมายเป็น พื้นที่ไว้ตัวตนสำหรับวัยรุ่น จากสภาพครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์และขาดแคลนทั้งด้าน ความรัก เวลา หรือทรัพยากรด้านการเงิน อีกทั้งยังถูกตีกรอบชี้นำ และคาดหวังให้เป็นไปตามที่พ่อแม่ต้องการ ดังนั้นสถานที่โรงเรียนและบ้าน จึงกลายเป็นพื้นที่ใช้อำนาจควบคุมวัยรุ่นให้ต้องปฏิบัติตามตัวภายใต้ความคาดหวังตามบรรทัดฐานทางสังคมอยู่ในกรอบ ขาดไร้อิสระในการคิด และต้องพึ่งพาไม่สามารถกำหนดทิศทางในการดำเนินชีวิตด้วยตนเอง

3) สถานที่ภายนอก มีความสำคัญต่อการพัฒนาการตัวละคร ถูกนำเสนอพื้นที่ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 3.1) พื้นที่ประสบการณ์ ได้แก่ พื้นที่สำหรับการเรียนรู้ เป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ บทเรียนและประสบการณ์ที่ไม่มีสอนในห้องเรียน เช่น พื้นที่การทำงานในโลกความจริง อาทิ การทำธุรกิจย่านการค้า หรือ 3.2) พื้นที่แสดงอาณาเขต เป็นพื้นที่อิสระสำหรับวัยรุ่นในการแสดงอำนาจครอบครอง เพื่อสร้างกฎระเบียบควบคุมแสดงความเป็นเจ้าของ และสร้างความเป็นกลุ่มก้อน เช่น การรวมกลุ่มยึดครอง ลานจอดรถ หรือสถานบันเทิงยามราตรี เพื่อแสดงอาณาเขต และ 3.3) พื้นที่เปิดเผยความจริง นำเสนอความสัมพันธ์ตัวละครในสถานการณ์เปิดเผยข้อมูลความจริง หรือความในใจที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและคนรัก เช่น ริสอร์ท สถานีตำรวจ หรือ ศูนย์ฝึกกรด. ถูกนำเสนอให้มีลักษณะเป็นสถานที่สำหรับการรวมกลุ่มตัวละคร ด้วยบรรยากาศที่สร้างการเผชิญหน้า ให้ตัวละครต้องเกิดปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารเพื่อเปิดข้อมูลส่วนตัวต่อกัน

2) ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ

เรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญนำเสนอเรื่องเล่าใน 3 ลักษณะ ได้แก่

1) ลักษณะแรกเรื่องเล่าการกระทำความผิดและได้รับโทษ เกี่ยวข้องกับการพาตัวเองออกจากด้านสว่างไปเข้าสู่ด้านมืด เป็นเรื่องราวการลดทอนความเป็นมนุษย์ จากการดำเนินไปกับกิเลส ความอิจฉาริษยา ความอยากโดดเด่น อยากเป็นที่รัก อยากได้อะไรของผู้อื่น จากจิตใจที่ปราศจากศีลธรรมจากการถูกขัดเกลามาจากศาสนาและครอบครัว จนละเลยคุณค่าความดีงามภายในจิตใจ และมักตอบโต้แสดงความไม่พอใจเมื่อไม่ได้ในสิ่งที่ตนเองปรารถนาด้วยความรุนแรงจนไปสู่การฆาตกรรมภายใต้ภาพลักษณ์ที่ใสซื่อ แต่สุดท้ายตัวละครจะถูกกฎแห่งกรรมพิพากษาลงโทษ

2) ลักษณะที่สอง สัญชาติญาณทางเพศ เป็นการนำเสนอแรงขับทางเพศของวัยรุ่น การมีเพศสัมพันธ์ ความต้องการเป็นที่รัก จากการโหยหาความรัก ต้องการใครมาเติมเต็มในใจ จนนำไปสู่การกระทำผิด โดยตัวละครมองว่าการมีเพศสัมพันธ์คือสิ่งมาเติมเต็มความรักที่ขาดหายไปจากครอบครัว และจะพยายามทำทุกอย่างแม้กระทั่งทำผิด เพื่อแลกมากับการได้ตอบสนองแรงขับทางเพศของตนเองแม้กระทั่งการต้องฆาตกรรมใครก็ตาม รวมถึงปัญหาอ้าว้างต้องการความรักที่ไม่เคยได้รับจากครอบครัว สามารถปล่อยเนื้อปล่อยตัว หลงเชื่อคำพูดของผู้ชาย หรือ มีเพศสัมพันธ์ทั้งที่รู้ว่าผิด จนเกิดการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นและต้องมีการทำแท้ง สะท้อนเรื่องการรู้ไม่เท่าทันเรื่องเพศ ทำให้ท้ายที่สุดพฤติกรรมเหล่านี้จะนำพาให้วัยรุ่นจมดิ่งลงไปสู่ความทุกข์ ความทรมานทางจิตใจ และลงเอยด้วยความตายเสมอ

3) ลักษณะที่สาม เรื่องเล่าเกี่ยวกับการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อผู้อื่น มีลักษณะตรงกันข้ามกับสองลักษณะแรก กล่าวคือ นำเสนอเรื่องการพาตัวเองออกจากด้านมืดไปสู่ด้านสว่างเป็นขั้วกลาง

ตัวเองให้ออกมาเรียนรู้สิ่งดีงาม จากวัยรุ่นที่จมปลักอยู่กับความเศร้าให้ออกมาเผชิญหน้ากับโลกภายนอกผ่านภารกิจช่วยเหลือผู้อื่นเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ความสยองขวัญในลักษณะนี้เกิดจากการเข้าไปเกี่ยวข้องกับภารกิจเหนือธรรมชาติ หรือตัวละครมีญาณพิเศษสามารถติดต่อกับวิญญาณได้

ด้านโครงเรื่อง นำเสนอความสัมพันธ์กับเรื่องเล่า ใน 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) เรื่องเล่าการใช้ชีวิตจากด้านสว่างไปสู่ด้านมืดในจิตใจ ใช้โครงเรื่องแบบคำดิ่งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess Plot) นำเสนอเรื่องราวของวัยรุ่นผู้ลุ่มหลงอยู่กับกิเลส ตัณหา สามารถกระทำสิ่งเลวร้ายได้เพื่อให้ตัวเองได้เป็นคนสำคัญในสายตาผู้อื่น และ 2) เรื่องเล่าการใช้ชีวิตจากด้านมืดออกมาสู่ด้านสว่าง ผ่านโครงเรื่องแบบการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ด้วยเรื่องราววัยรุ่นผู้เก็บตัวแต่ต้องถูกดึงให้มาทำภารกิจช่วยเหลือวิญญาณ เพื่อผลลัพธ์การได้เรียนรู้ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และเปิดตัวเองมาสู่โลกภายนอก ซึ่งโครงเรื่องทั้งสองถูกใช้เพื่อให้มีความสอดคล้องกับเรื่องเล่าในการพาตัวละคร ไปรู้จักผลลัพธ์จากบาป และการค้นพบด้านสว่างในชีวิตเพื่อหลุดพ้นจากสิ่งมืดบอด

โครงสร้างการเล่าเรื่องถูกนำเสนอให้สอดคล้องกับเรื่องเล่าและโครงเรื่องในการลำดับพัฒนาการของตัวละครทั้ง 2 ลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกันครบทั้ง 5 ชั้น ได้แก่ 1) ช่วงการเปิดเรื่อง (Exposition) ตัวละครพาตัวเองเข้าสู่ภารกิจหรือการกระทำผิด 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) การสืบหาข้อมูลหรือการปกปิดความผิด 3) ช่วงภาวะวิกฤติ (Climax) เปิดโปงการกระทำผิด 4) ช่วงภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นช่วงปริศนาได้รับความกระจ่างหรือการลงโทษผู้กระทำผิด และ 5) ช่วงการยุติเรื่องราว (Ending) ผลลัพธ์ของภารกิจตัวละครอาจรอดชีวิตหรือเสียชีวิต

รูปแบบการเล่าเรื่องใช้ทั้งการเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องเป็นตอนยาว และการเล่าเรื่องแบบส่วนเสี้ยว (Fragment) มีเรื่องสั้นหลายเรื่องประกอบกันในภาพยนตร์ภายใต้แนวคิดเดียวกัน ส่วนการลำดับเหตุการณ์ในภาพยนตร์มีทั้งแบบเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) และไม่เรียงตามลำดับเวลา (Non- Chronological Order) ในแบบไม่เรียงตามลำดับเวลา บ่อยครั้งใช้การเปิดเรื่องด้วยเงื่อนงำ เริ่มด้วยเหตุการณ์เสียชีวิตของตัวละครบางคน เพื่อสร้างความสงสัยอยากหาคำตอบ บางทั้งในช่วงภาวะวิกฤติ (Climax) มักใช้การตัดต่อแบบตัดสลับ (Cross Cutting) เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชม และหลอกล่อข้อมูลให้ผู้ชมเกิดการความคิดไปชั่วแว่ ก่อนจะเปิดเผยข้อมูลที่คาดไม่ถึง อันพาไปสู่ตอนจบแบบหักมุม (Twist Ending) ต่อการเปิดเผยตัวฆาตกรหรือสาเหตุของเรื่องลึกลับ ซึ่งวิธีการนี้จำเป็นต้องพึ่งพาการใช้การเล่าเรื่องแบบไม่เรียงตามลำดับเวลา เพื่อเรียงร้อยสลับเหตุการณ์ใหม่ให้มีความซับซ้อน สร้างข้อมูลที่จับต้นชนปลายไม่ถูก เกิดความ

นำเสนอ หรือสร้างการปกปิดข้อมูล ก่อนที่จะเฉลยข้อมูลสำคัญให้ผู้ชมสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวได้เองในตอนท้ายเรื่อง

แก่นเรื่อง นำเสนอเกี่ยวข้องกับด้านมืดในจิตใจของวัยรุ่นปรากฏ 2 ลักษณะ ได้แก่

1) ลักษณะแรก แก่นเรื่องการทำบาป นำเสนอการกระทำความผิดและการได้รับผลบาป จากความคึกคะนอง และอ้างอิงความเชื่อทางศาสนาพุทธเรื่องการทำบาปผิดศีลห้าจากการ ลักขโมย การฆ่าพ่อแม่ การโกหก การเป็นชู้ และการเสพยาเสพติด มีเรื่องเหนือธรรมชาติเข้ามา เกี่ยวข้องกับตัวละครและได้รับการลงโทษ และ 2) ลักษณะที่สอง แก่นเรื่องการปกปิด เป็นแก่น เรื่องเกี่ยวกับการปกปิดความผิด หรือความอ่อนแอ ด้วยการสร้างภาพลักษณ์ใหม่เพื่อให้กลายเป็น คนสำคัญในสายตาผู้อื่น ในแก่นเรื่องทั้งสองลักษณะมีจุดเชื่อมโยงกันคือ การอำพรางความผิด ด้วย การเปลี่ยนภาพลักษณ์ใหม่ เช่น การบวชเป็นเณรเพื่อหลบหนีความผิด การใช้เรื่องเล่าสร้างตัวตน ใหม่ การสัลยกรรมหน้าเพื่อหลบหนีคดี หรือการเสแสร้งเป็นคนดี เป็นต้น

ตัวละครในภาพยนตร์ มีการสร้างตัวละครพระเอกและนางเอกให้สัมพันธ์กับการเลือก โครงเรื่องในภาพยนตร์ กล่าวคือ ในโครงเรื่องแบบโครงเรื่องแบบคำดิ่งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess Plot) พระเอกถูกสร้างให้เป็นประเภทพระเอกปฏิลักษณ์ (Anti-Hero) มีลักษณะเป็น ตัวละครวัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer) ลักษณะภายนอกเป็นสุภาพบุรุษ แต่จิตใจภายในชั่วฉฉฉฉ เห็นแก่ตัว มีเป้าหมายในการเอาชนะผู้อื่น ต้องการเป็นคนสำคัญ สามารถลงมือทำความผิดจนพา ตัวเองไปสู่ความชั่วร้ายในการฆ่าคนได้ ในขณะที่โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation) พระเอกมีลักษณะเป็นตัวละครวัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) ภายนอกเรียบร้อย เป็นสุภาพบุรุษ รักความยุติธรรม คิดถึงแต่ผู้อื่นก่อนเสมอ มีเป้าหมายในการช่วยเหลือผู้อื่นให้รอดพ้นความทุกข์ พระเอกลักษณะนี้ถูกสร้างเสมือนเป็นตัวแทนความดี เป็นแสงสว่างที่ดึงตัวละครอื่นให้หลุดพ้นจาก ความมืดในจิตใจ แต่ทั้งนี้พระเอกยังคงถูกสร้างให้มีลักษณะตามธรรมเนียมนิยม (Stock character) เหมือนวัยรุ่นชายชนชั้นกลางทั่วไป เพียงสองมิติ ยังขาดความลึกทางจิตวิทยา และการให้ กระบวนการพัฒนาตนเองอย่างละเอียด

นางเอก ถูกนำเสนอให้มีบทบาทเป็นตัวละครหลักเทียบเท่ากับพระเอก และถูกสร้างให้ มีลักษณะสอดคล้องกับโครงเรื่องเช่นเดียวกัน เช่นในโครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) นางเอกถูกสร้างให้มีลักษณะเป็นตัวละครแบบวัยรุ่นกำพร้า (The Orphan) ขาดแคลนความรัก ทำให้แสดงออกมีเมตตาต่อคนรอบข้าง ดังนั้น โครงเรื่องมีหน้าที่ในการพาตัวละครเข้าสู่ กระบวนการทำภารกิจเปิดโลกทัศน์และเปลี่ยนแปลงตนเองในท้ายที่สุด และนางเอกยังคงถูกสร้าง ตามลักษณะธรรมเนียมนิยม (Stock character) ให้เป็นวัยรุ่นหญิงชนชั้นกลางและมีคุณสมบัติ เช่นเดียวกับพระเอก คือ สวย ฉลาด และจิตใจดี เหมือนวัยรุ่นหญิงชนชั้นกลางทั่วไป แต่ในบางครั้ง

นางเอกอาจถูกนำเสนอให้มีพฤติกรรมที่ไม่ดีได้ อาทิ ในภาพยนตร์สยองขวัญแนวย่อยสยของขวัญจิตวิทยา เรื่อง อวสาน โลกสวย “ก้อย” นางเอกถูกสร้างให้เป็นตัวละครแบบนางเอกปฏิลักษณ์ (Anti-Heroine) ในลักษณะแบบตัวละครวัยรุ่นผู้ทำลาย (The Destroyer) จากการที่เธอเป็นคนดี แต่ถูกสังคมทำร้ายจึงทำให้เธอเปลี่ยนตัวเองเข้าสู่ด้านมืด จับคนที่ทำร้ายเธอมาแก้แค้นและทรมาณ ซึ่งตัวละครในลักษณะนี้ปรากฏในโครงเรื่องแบบคำดิ้งสู่ความชั่วร้าย (Wretched Excess) เพื่อให้สอดคล้องไปกับเรื่องเล่าและวิธีการพัฒนาตัวละครผ่านโครงเรื่องด้วยเช่นกัน

ฉาก ในภาพยนตร์ประเภทวัยรุ่นสยองขวัญ ปรากฏการนำเสนอความหมายผ่านรูปแบบของพื้นที่ 3 ลักษณะได้แก่

1) พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ได้แก่ โรงเรียน ถูกนำเสนอความหมายออกเป็น 4 ประเภทได้แก่ 1.1) พื้นที่กลั่นแกล้ง 1.2) พื้นที่ฆ่าตัวตาย 1.3) พื้นที่เหนือธรรมชาติ และ 1.4) พื้นที่แสดงอัตลักษณ์ ในสามพื้นที่แรก เป็นพื้นที่เชื่อมโยงกับการใช้อำนาจสะท้อนถึงจิตใจบิดเบี้ยวด้านมืดของมนุษย์ออกมา ไม่ว่าจะเป็นความต้องการใช้อำนาจข่มเหงผู้อื่นผ่านการกลั่นแกล้ง หรือใช้ประทุษวาจาให้อับอายระหว่างนักเรียนด้วยกัน หรือ การที่ตัวละครใช้โรงเรียนเป็นสถานที่สำหรับการฆ่าตัวตาย จากการถูกอำนาจกลุ่มเพื่อนกดดัน หรือถูกวิญญาณนักเรียนที่เสียชีวิตไปแล้วคอยตามหลอกหลอนให้ฆ่าตัวตายตาม รวมถึงพื้นที่เหนือธรรมชาติ ในการใช้อำนาจผ่านเรื่องเล่าผีเพื่อปกปิดความชั่วร้าย และท้ายที่สุดโรงเรียนถูกใช้เป็นพื้นที่ชุกซ่อนอำนาจในการควบคุมพฤติกรรมและมีบทลงโทษคนกระทำความผิด เพียงแต่เปลี่ยนจากคุณครูมาเป็นผี ทั้งยังเป็นพื้นที่แสดงออกถึงด้านมืดในจิตใจของมนุษย์ ส่วนสุดท้าย พื้นที่แสดงอัตลักษณ์ คือ พื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ตัวตนที่แท้จริง ทั้งด้านดีและด้านมืด สะท้อนให้เห็นถึงการที่วัยรุ่นให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อแสดงออกถึงความมีตัวตนในสังคม

2) พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน เป็นพื้นที่แห่งความทุกข์ วัยรุ่นไม่มีความสุขเมื่ออยู่บ้านเพราะได้รับผลพวงจากความล้มเหลวในครอบครัว เช่น การหย่าร้าง ทำให้แม่หันมากดดันและคาดหวังกับลูกจนเกิดความเครียด หรือ พ่อแม่ปล่อยปะละเลยทำให้ลูกขาดทักษะในการใช้ชีวิต มีนิสัยมุ่งเอาชนะทุกสิ่งเพียงเพื่อต้องการให้ได้รับคำชื่นชมและความรักกลับมา

3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ต่างอากาศ ตามชายทะเลและบังกะโล สำหรับวัยรุ่นในภาคกลาง ถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่แสดงอำนาจผ่านเรื่องเพศ ทั้งนี้วัยรุ่นชายถูกสร้างให้มีความรู้สึกที่ตนเองสามารถมีอำนาจในการควบคุมฝ่ายหญิงได้ผ่านการโอบกอดหรือการมีเพศสัมพันธ์ ทั้งนี้เพราะสภาพของสถานที่ที่มีบรรยากาศเอื้อต่อการสร้างความใกล้ชิด อยู่ห่างไกลจากความเจริญ จึงทำให้ผู้หญิงตกอยู่ภายใต้อำนาจนั้นได้ง่าย อีกทั้งสถานที่ชายทะเล ยังอยู่

ไกลจากการควบคุมของครอบครัว จึงทำให้วัยรุ่นสามารถทำอะไรได้ตามปรารถนาอย่างอิสระได้อย่างเต็มที่

3) ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติค

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติค นำเสนอเรื่องเล่าความรักของวัยรุ่นชายหญิงใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) เรื่องเล่าการสร้างความสัมพันธ์ 2) เรื่องเล่าปัญหาเพศสัมพันธ์กับการตั้งครรภ์ และ 3) เรื่องเล่าการนอกใจ

ในเรื่องเล่าการสร้างความสัมพันธ์ นำเสนอถึงประสบการณ์รักครั้งแรกของวัยรุ่นไม่ว่าจะเป็นความรักระหว่างเพื่อน การแอบรักรุ่นพี่ รักสามเส้า ในแง่วิธีการสร้างความสัมพันธ์ การรับมือ และการดูแลว่าควรทำอย่างไร หรือ เรื่องเล่าความพยายามในการรับมือและจัดการปัญหาเพศสัมพันธ์กับการตั้งครรภ์ในวัยเรียน และเรื่องเล่าการนอกใจ นำเสนอปัญหาและเหตุผลของการนอกใจ รวมถึงวิธีการรับมือ การจัดการ และการหาทางแก้ไขปัญหา ในบทสรุปความรักแต่ละรูปแบบ ภาพยนตร์ตั้งใจนำเสนอเสมือนให้เป็นผู้มือการมีความรักในช่วงวัยเรียน ชี้นำแนวทางการประพฤติตัวให้เหมาะสมเป็นไปตามบรรทัดฐานที่สังคมไทยคาดหวัง ถึงความเหมาะสมเมื่อมีความรักในช่วงวัยเรียน

โครงเรื่อง ในภาพยนตร์ทุกเรื่องใช้โครงเรื่องประเภทความรัก สามารถแบ่งออกได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) โครงเรื่องประเภทความรักคนโสด เป็นกระบวนการพัฒนาความสัมพันธ์จากสถานะเพื่อนไปสู่การเป็นคนรัก นำเสนอให้เห็นถึงความเหมาะสมในการประพฤติตัวเมื่อมีความรักในช่วงวัยเรียนภายใต้ค่านิยมของสังคม และโครงเรื่องประเภทความรักคนมีคู่ นำเสนอกระบวนการทดสอบความสัมพันธ์ในชีวิตคู่ ขณะเดียวกัน โครงเรื่องคนโสด ถูกใช้ในเรื่องเล่าที่ต้องการสื่อถึงความเหมาะสมในการวางตัวของวัยรุ่นต่อเรื่องความรักในช่วงวัยเรียน ว่าวัยรุ่นควรจะวางตัวอย่างไร 2) สำหรับโครงเรื่องประเภทคู่รัก ถูกใช้เพื่อนำเสนอถึงการจัดการกับพฤติกรรมด้านลบของคนรัก อาทิ การนอกใจ หรือ ความเบื่อกันในความสัมพันธ์ ว่าคู่รักมีการจัดการกับปัญหาเหล่านี้อย่างไร

โครงสร้างการเล่าเรื่อง แม้โครงเรื่องถูกแบ่งเป็นเรื่องราวระหว่างคนโสดและคนมีคู่ แต่ทั้งสองเรื่องมีแบบแผนของโครงสร้างคล้ายกัน ด้วยการเล่าเรื่องตามลำดับขั้นการดำเนินเรื่องครบ 5 ขั้น คือ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการแนะนำความสัมพันธ์ตัวละครหรือคู่รักว่าเริ่มต้นด้วยความใกล้ชิด หรือไม่ลงรอยกันในตอนแรก 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นขั้นพัฒนาความสัมพันธ์ในความรักทั้งด้านดีและด้านลบ 3) ช่วงภาวะวิกฤติ (Climax) เป็นขั้นเปิดเผยความลับหรือพฤติกรรมถูกเปิดเผยทำให้ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ 4) ช่วงภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือขั้นการทบทวนความสัมพันธ์ และ 5) ช่วงสุดท้าย การยุติเรื่องราว (Ending) เป็น

ขึ้นการกลับคืนความสัมพันธ์ และสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจในการเล่าเรื่องคือ ภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์รักโรแมนติกต่างประเทศ จากฮอลลีวูด และเกาหลีใต้ รวมถึงการใช้สัมพันธ์บท (Intertextuality) ในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์เพื่ออ้างอิงไปสู่ภาพยนตร์เรื่องอื่น ด้วยรูปแบบการล้อเลียน (Parody) หรือแสดงความเคารวะ (Homage) ต่อภาพยนตร์ที่ผู้สร้างชื่นชอบ ในขณะที่การลำดับเหตุการณ์ในภาพยนตร์เป็นแบบเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) เพื่อให้เห็นพัฒนาการความสัมพันธ์ตัวละครและบทสรุปที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมของตัวละคร และในด้านการจบเรื่องราวส่วนมากเป็น การจบแบบสุภาพนุกกรรม (Happy Ending) คู่รักกลับมาคืนดีกัน แต่จะมีเพียงไม่กี่เรื่องเช่น เรื่องรักจัดหนัก ตอน “เป็นแม่เป็นเมีย” ที่จบแบบปลายเปิด ไม่ทราบว่าจะเหตุการณ์ที่ตามมาจะเป็นเรื่องร้ายหรือเรื่องดี

แก่นเรื่องนำเสนอให้มีความสัมพันธ์กับเรื่องเล่า มีการกำหนดสาระสำคัญเป็นแนวทางต่อวัยรุ่นให้เข้าใจความรักในหลากหลายมิติ สามารถพบในภาพยนตร์ได้ 5 รูปแบบ ได้แก่ 1) แก่นเรื่องเพื่อนรักเพื่อน สื่อถึงความเหมาะสมในความรักระหว่างเพื่อนว่าเป็นเพื่อนดีกว่าเป็นแฟน 2) แก่นเรื่องรักนอกใจ สื่อถึงปัจจัยที่ทำให้ความรักมั่นคงคือความซื่อสัตย์ที่คู่รักควรต้องมอบให้เป็นความไว้วางใจแก่กันและกัน 3) แก่นเรื่องรักคือแรงบันดาลใจ สื่อให้เห็นพลังด้านบวกของความรักที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้วัยรุ่นกล้าลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงตัวเองไปในทางที่ดี 4) แก่นเรื่องรักคือความไว้วางใจ สื่อถึงความรักของวัยรุ่นต้องอยู่บนพื้นฐานความไว้นือเชื่อใจจึงจะเป็นความสัมพันธ์ที่ยืนยาว และ 5) แก่นเรื่องรักต้องมีสติ ต้องการให้บทเรียนแก่วัยรุ่นถึงผลกระทบของการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ป้องกัน ตัวละครวัยรุ่นหญิงมีความรู้ไม่เท่าทันผู้ชายในเรื่องเพศ จึงส่งผลให้ตั้งครรภ์ในวัยเรียน สุดท้ายสิ่งที่ร่วมกันของแก่นเรื่อง คือ การให้แนวทางต่อวัยรุ่นถึงการวางตัวให้เหมาะสมเมื่อมีความรักในช่วงวัยเรียน

ด้านตัวละคร พระเอกและนางเอกในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติก พระเอกถูกสร้างมาเพื่อเป้าหมายในการรักผู้อื่นและเป็นผู้ถูกรัก โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) พระเอกวัยรุ่นผู้ดูแล (The Caregiver) เป็นตัวละครพระเอกอุดมคติของหญิงสาว ถูกสร้างในลักษณะตัวละครแบบธรรมเนียมนิยม (Stock character) เป็นวัยรุ่นชนชั้นกลาง ภาพลักษณ์ภายนอกหล่อเหลา สุขภาพ พุดจานุ่มนวล จิตใจภายในเป็นสุภาพบุรุษ ไม่แสดงออกในเชิงชู้สาว ให้เกียรติผู้หญิง มีหน้าที่ในการช่วยเหลือผู้อื่น 2) พระเอกวัยรุ่นนักรัก (The Lover) เป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นที่หน้าตาและการพูดในการชักจูงใจให้เพศตรงกันข้ามหันมาสนใจ มักแสดงออกในเชิงชู้สาว เป้าหมายความรักคือต้องการได้ครอบครองหรือหลงเอยด้วยการมีเพศสัมพันธ์ แต่ตัวละครในตอนท้ายเรื่องจะได้รับบทเรียน จนสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองให้กลายเป็นสุภาพบุรุษในที่สุด

นางเอก มีบทบาทในการเป็นผู้ถูกรักจากพระเอก แต่ไม่ได้ถูกนำเสนอให้เป็นเพียงไม้ประดับอยู่เคียงข้างพระเอกเหมือนในประเภทชีวิตวัยรุ่น แต่ในประเภทรักโรแมนติก นางเอกถูกสร้างให้เป็นตัวละครหลักในการเดินเรื่องด้วยเช่นกัน พบว่ามีการสร้างลักษณะนางเอกในประเภทรักโรแมนติกอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) ตัวละครวัยรุ่นโรแมนติก (The Romantic girls) เป็นวัยรุ่นสาว มีลักษณะอ่อนโยน เรียบร้อย มีเสน่ห์ มองโลกในแง่ดี มั่นใจ ในตัวเองและคาดหวังต่อความรักด้วยความบริสุทธิ์ พวกเธอมีลักษณะเป็นผู้กระทำ(Active) กล่าวคือสามารถเป็นผู้เริ่มความสัมพันธ์ และสามารถปฏิเสธความรักของผู้ชายได้ รวมถึงสามารถตอบโต้ผู้ชายที่หลอกลวงพวกเธอได้ 2) ตัวละครวัยรุ่นวอลล์ฟลาวเวอร์ (The Wallflower) ถูกสร้างให้มีลักษณะบุคลิกนิ่งเฉย อุปนิสัยเรียบง่าย ไม่ชอบทำตัวโดดเด่นเพราะมีปมด้อยจึงไม่มีความมั่นใจ มักทำตัวเหมือนไร้ตัวตนท่ามกลางกลุ่มเพื่อน แต่ถ้าได้เปิดใจสนิทสนมกับคนนิสัยเดียวกันจะกลายเป็นคนมีเสน่ห์ และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นตัวละครที่มีมิติ โดยเริ่มต้นพัฒนาตัวเองจากผู้หญิงขี้อาย กลายเป็นคนมั่นใจตัวเองในท้ายเรื่อง เหตุเพราะใช้ความรักมาเป็นแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลงตัวเอง และ 3) วัยรุ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (The Victimized Girl) คือวัยรุ่นผู้ไม่มั่นใจในตัวเอง วิตกกังวลต่อชีวิตอนาคตจากปัญหาครอบครัวหรือปัญหาส่วนตัว และคิดว่าความรักจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้หลุดพ้น แต่สุดท้ายตัวละครจะกลายเป็นเหยื่อจากความรักเสียเอง ด้วยผลกระทบจากการมีความสัมพันธ์กับผู้ชาย นางเอกในลักษณะนี้ตกเป็นเหยื่อจากการถูกผู้ชายโน้มน้าวใจได้ง่าย หรือจะใจอ่อนถ้าผู้ชายเสนอตัวเข้ามาช่วยเหลือ ทั้งนี้ตัวละครนางเอกในประเภทนี้ ยังคงถูกสร้างเป็นตัวละครธรรมเนียมนิยม (Stock character) เหมือนวัยรุ่นหญิงชนชั้นกลางทั่วไป ที่มองความรักในแง่มุมสวยงาม และหวังว่าชีวิตนี้จะเจอเจ้าชายเข้ามาเติมเต็มชีวิตของเธอ

ฉาก นำเสนอสถานที่สำคัญสำหรับวัยรุ่น 3 แห่งได้แก่ โรงเรียน บ้าน และสถานที่ภายนอก ที่สัมพันธ์กับเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก 1) โรงเรียนถูกนำเสนอให้เป็นพื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม มีความหมายเป็นพื้นที่ความรักและการแสดงทางความรู้สึกถึงระดับความสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาว เพื่อน จนไปถึงอำนาจในการช่วงชิงความรัก ในระดับพื้นฐานโรงเรียนถูกสร้างเป็นพื้นที่แห่งการปฏิสัมพันธ์เรื่องความรัก เช่น การพบรักระหว่างพระเอกกับนางเอก อาจเป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียนหรือเป็นรุ่นพี่รุ่นน้อง ได้มาพบเจอกันและเกิดความประทับใจ นอกจากนี้ คาดฟ้ายังถูกใช้เป็นพื้นที่เปิดใจ แสดงความไว้วางใจเมื่อตัวละครต้องการระบายความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ด้านความรักส่วนตัวระหว่างเพื่อน ทั้งยังเป็นพื้นที่ที่กลั่นแกล้ง จากการใช้อำนาจระหว่างนักเรียนด้วยกันเองในการรังแกเพื่อให้คู่แข่งทางความรักต้องอับอายหรือรู้สึกต่ำต้อย หลีกหายออกไปจากวงโคจร

2) บ้าน เป็นพื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ถูกนำเสนอความหมายให้เป็น พื้นที่ส่วนตัว ในการแสดงความรักของตัวละคร ผ่านการทำกิจกรรมภายในห้องนอน แสดงถึงความรู้สึกภายในใจ ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งห้องด้วยรูปภาพ การเขียนไดอารี่ หรือการติดต่อดสื่อสารแบบตัวต่อตัวกับคนที่แอบชอบ อีกทั้งความเป็นส่วนตัวยังทำให้วัยรุ่นใช้ห้องนอนในการประกอบกิจกรรมทางเพศ ด้วยเหตุผลเป็นสถานที่ที่มีความปลอดภัย และให้ความคุ้นเคยสามารถควบคุมสภาพแวดล้อมได้ดี

3) สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ถูกนำเสนอความหมายให้เป็นพื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์ เพราะสถานที่ภายนอกให้อิสระแก่วัยรุ่นสามารถควบคุม เลือกสรร และจัดแจงสถานที่ให้เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาความสัมพันธ์ ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันในบรรยากาศแวดล้อมที่จะสะท้อนถึงตัวตนและความรู้สึกของแต่ละฝ่ายในการใช้เวลาร่วมกัน อาทิ ห้องซ้อมดนตรี คอนเสิร์ต โรงภาพยนตร์ สถาบันเท็กซัสราตรี สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติและรีสอร์ท เป็นต้น

4) ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก นำเสนอเรื่องเล่าความรักต้องห้ามของวัยรุ่นเพศเดียวกันใน 2 ลักษณะได้แก่ 1) เรื่องเล่าการสร้างความสัมพันธ์ และการเสียดสี และ 2) เรื่องเล่าการลุกขึ้นเพื่อตนเอง การค้นพบตนเอง (Self - Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self - Acceptance) และค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage)

ในเรื่องเล่าการสร้างความสัมพันธ์และการเสียดสี นำเสนอเรื่องราวความต้องการความรักของวัยรุ่นเพศเดียวกันท่ามกลางอคติทางสังคม และความสับสนในอัตลักษณ์ทางเพศตัวละครจำเป็นต้องฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อพิสูจน์คุณค่าในรักแท้ ว่าเป็นความรักปกติเหมือนชายกับหญิงมีความซื่อสัตย์ มั่นคง บนรากฐานของความเข้าใจและไม่ใช่เป็นเรื่องชั่วสาว เหมือนภาพจำในสังคม รวมถึงสะท้อนความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ในเรื่องข้อกฎหมายที่ไม่อนุญาตให้เพศเดียวกันจดทะเบียนสมรสได้ รวมถึงข้อห้ามในบางศาสนาที่กำหนดให้ความรักเพศเดียวกันถือเป็นบาป ส่วนใหญ่ตอนจบนำเสนอให้ตัวละครพรางจาก หรือ ต้องทำตามความต้องการของครอบครัว ส่วนเรื่องเล่าการลุกขึ้นเพื่อตนเอง มีความคล้ายในเรื่องเล่าแบบแรกในส่วนการไม่ยอมรับทางสังคมและความสับสนในอัตลักษณ์ทางเพศของตัวละคร แต่ต่างตรงตัวละครขัดขึ้นอคติทางสังคม ด้วยการฟันฝ่าอุปสรรคต้องการทำตามความต้องการตนเองทั้งเรื่องการใช้ชีวิตและความรักของตนเอง

โครงเรื่อง นำเสนอเรื่องราววัยรุ่นเพศทางเลือก เน้นไปในทางการต่อสู้กับอคติในครอบครัว จึงเลือกนำเสนอด้วยโครงเรื่องประเภท รักต้องห้าม (Forbidden Love) เพื่อให้สอดคล้อง

กับเรื่องเล่าและประเด็นในโครงเรื่องนำเสนอถึงความรักชายรักชาย และหญิงรักหญิง ผิดแผกไปจากธรรมชาติของการสืบเผ่าพันธุ์ จึงกลายเป็นสิ่งต้องห้ามในครอบครัวและสังคมรอบข้าง ถึงความไม่เหมาะสมผิดครรลองไปจากการคำนิยมการใช้ชีวิตทั่วไป ส่วนพื้นฐานของโครงเรื่องมีลักษณะเหมือนโครงเรื่องประเภทความรักชายหญิง เพียงแต่ตัวละครพระเอกหรือนางเอกถูกสร้างให้เกิดความรู้สึกสับสนในเพศวิถีของตนเอง (Sex Orientation) มีความรู้สึกต่อเพศเดียวกันท่ามกลางอุปสรรคจากการกีดกันจากครอบครัว ในตอนจบบทสรุปความรักอาจสมหวังหรือผิดหวัง แต่สุดท้ายหลังผ่านพ้นอุปสรรค ตัวละครจะเกิดการตระหนักรู้ในตนเอง (Self -Awareness) ถึงความปรารถนาแท้จริงของตนเองที่เหมาะสมในช่วงวัย

โครงสร้างการเล่าเรื่อง ใช้การเล่าเรื่องในลักษณะเรียงตามลำดับเวลา (Chronological order) เพื่อให้เห็นพัฒนาการความสัมพันธ์ของตัวละครภายใต้ลำดับใน โครงสร้างการเล่าทั้ง 5 ชั้น ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นช่วงตัวละครตกหลุมรักกันท่ามกลางอคติ 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นช่วงความลับของตัวละครถูกเปิดเผย 3) ภาวะวิกฤติ (Climax) คู่รักต้องพรากจาก 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ตัวละครทบทวนความสัมพันธ์ และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending) คู่รักกลับคืนดีหรือลาจากกัน ในตอนท้ายเรื่อง การหวนคืนนั้น ตัวละครสามารถกลับมาเป็นคู่รักอีกครั้ง หรือเป็นเพียงเพื่อนสนิทก็ได้ และตัวละครจะทำความเข้าใจถึงความเหมาะสมในความรักที่เกิดขึ้นในช่วงวัยของตนเอง และใช้ชีวิตต่อไปอย่างมีความสุข (Happy Ending)

แก่นเรื่อง นำเสนอให้มีความสัมพันธ์กับเรื่องเล่าในความรักต้องห้ามที่ต้องฝ่าฝืนอุปสรรคของวัยรุ่นเพศทางเลือก ในแก่นเรื่องถูกนำเสนอในภาพยนตร์ได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) แก่นเรื่องเชิดชูความรัก 2) แก่นเรื่องการเลือกเส้นทางชีวิตรัก และ 3) แก่นเรื่องความรักบนความเหมาะสม เป็นแก่นเรื่องเชิดชูความรัก นำเสนอความรักในอุดมคติถึงความเสียสละในการอุทิศตนเพื่อกันและกัน ทั้งความปรารถนาดี การยอมกระทำผิดแทนกัน หรือแม้กระทั่งการยอมสละชีวิตเพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งได้พบกับความสุข ขณะที่แก่นเรื่องการเลือกเส้นทางชีวิตรักเกี่ยวข้องกับทางเลือกกำหนดเส้นทางชีวิตของตนเอง จากการถูกกดทับจากอคติเรื่องเพศที่สามในสังคม และพร้อมที่จะเปิดเผยตัวตนอย่างใจปรารถนา และแก่นเรื่องความรักบนความเหมาะสม ว่าด้วยการนิยามสถานะที่เหมาะสมของความรักวัยรุ่นเพศเดียวกันว่า ควรจะเชื่อฟังครอบครัว คบหากันในสถานะแค่เพื่อน เป็นสิ่งพึงกระทำตามบรรทัดฐานทางสังคม

ด้านตัวละคร พระเอก สามารถเป็นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิงถูกนำเสนอให้สอดคล้องกับเรื่องเล่าถึงความรักที่ถูกกีดกัน กับตัวละครที่ใช้ชีวิต ความขาดแคลนความรักจากครอบครัว เก็บตัวอยู่ลำพังภายใต้ความรู้สึก การใช้ชีวิตที่เปลี่ยวเหงา ทั้งยังสับสนในเพศวิถีของตน ตัวละครจึงมี

ลักษณะ เป็น วยรูนกำพรว้า (The Orphan) หวังรอใครสักคนเข้ามามอบความรักและเติมเต็มความรู้สึก และด้วยบทบาทความเป็นพระเอกตามธรรมเนียมนิยม (Stock character) ตัวละครวัยรูนชายมีลักษณะความเป็นผู้นำ มีภารกิจปกป้องคนรักได้ทั้งผู้ชายหรือผู้หญิงตามรสนิยมทางเพศแบบไบเซ็กชวล ที่สะท้อนภาพค่านิยมทางเพศแบบลื่นไหล และถ้าเป็นตัวละครพระเอกเป็นผู้หญิง มักจะถูกสร้างให้มีลักษณะภายนอกเหมือน ทอมบอย ท่าทางคล้ายผู้ชาย ตามภาพที่คุ้นชินเหมือนในชีวิตประจำวัน

นางเอก ในภาพยนตร์ สามารถเป็นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง และถูกสร้างให้มีความสอดคล้องเช่นเดียวกับพระเอก มีลักษณะเป็นตัวละครวัยรูนกำพรว้า (The Orphan) ใช้ชีวิตขาดแคลนความรักจากครอบครัวแตกแยก มีเป้าหมายในการตามหารักแท้เพื่อช่วยเติมเต็มชีวิตให้สมบูรณ์ อีกทั้งตัวละครถูกสร้างบทบาทให้เป็นเหมือนนางเอกตามธรรมเนียมนิยม (Stock character) มีภาพลักษณ์เหมือนวัยรูนทั่วไปที่ดู อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี และต้องการได้รับการปกป้องจากคนรัก ขณะที่ตัวละครนางเอกเป็นเพศชายถูกสร้างให้มีลักษณะเหมือนผู้ชายทั่วไปไม่แสดงออกท่าทางคล้ายผู้หญิง เพียงแต่จะมีความอ่อนหวานในการพูด แวแวทที่สื่อความรู้สึกว่าตนเองชอบผู้ชายด้วยกัน ต้องการได้รับการปกป้องและมีเป้าหมายต้องการมีความรักอย่างชัดเจน

ฉาก ในภาพยนตร์นำเสนอใน 3 สถานที่หลัก ได้แก่ โรงเรียน บ้าน และสถานที่ภายนอก

- 1) โรงเรียน เป็นพื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคมถูกให้ความหมายเชิงอำนาจ เป็นพื้นที่สร้างความเป็นอื่น ในการแบ่งแยกและขัดแย้งนิยามความเป็นอื่นให้กับตัวละคร สำหรับตัวละครผู้ชายแท้ถูกให้นิยามว่าเป็นผู้ชายปกติ แต่ในขณะที่ผู้ชายมีรูปร่างหรือท่าที่อ่อนโยนถูกให้ความหมายว่าเป็นเกย์ และตัวละครที่มีลักษณะสาวประเภทสองถูกนำเสนอให้มีความเป็นผู้หญิงอย่างชัดเจน ดังนั้นความเป็นเกย์ จึงกลายเป็นสิ่งไม่เข้าพวก ดูแปลกประหลาดก้ำกึ่งอยู่ระหว่างความเป็นผู้ชายและผู้หญิง อีกทั้งนอกเหนือจากอำนาจในการมอบความเป็นอื่นแล้ว โรงเรียนยังถูกใช้เป็นพื้นที่กลั่นแกล้งระหว่างนักเรียน ระหว่างเพศชายกับตัวละครที่ถูกทำให้เป็นอื่นเช่นเดียวกัน ด้วยการแสดงอำนาจผ่านประทุษวาจาล้อเลียนให้เป็นบุคคลผิดปกติ เพื่อให้เกิดความอับอายเป็นหลัก

- 2) บ้าน เป็นพื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ถูกนำเสนอความหมายให้เป็น พื้นที่ความสัมพันธ์ แสดงความสัมพันธ์ภายในครอบครัวต่อการยอมรับตัวตนของลูก ทั้งนี้ในภาพยนตร์มีการนำเสนอความหมายของบ้านใน 2 ภูมิภาค ในความสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง บ้านในกรุงเทพฯถูกให้ความหมายเป็นพื้นที่ปฏิเสธความเป็นเพศทางเลือก และบ้านในต่างจังหวัด เป็นพื้นที่ยอมรับความเป็นเพศทางเลือก ขณะที่พ่อแม่ผู้อาศัยในกรุงเทพฯ ทำงานภายนอกมากกว่าที่จะอยู่บ้านเอาใจใส่ลูก ดังนั้นพวกเขาจึงให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ทางสังคมและความเชื่อทางศาสนา มากกว่าความรู้สึกลูก สะท้อนภาพความเป็นคนเมืองหลวงให้ความสำคัญกับสิ่งภายนอก

มากกว่าจิตใจภายใน ในขณะที่พ่อแม่ในต่างจังหวัด กลับเคารพตัวตนของคุณ ทั้งยังส่งเสริมพวกเขาเป็นต้นของตัวเองด้วยความเอาใจใส่และให้อิสระการเลือกใช้ชีวิตด้วยตัวเอง

ส่วนสถานที่ห้องนอนภายในบ้าน ถูกนำเสนอความหมายให้เป็นพื้นที่แห่งความเหงา สะท้อนถึงความอ้างว้างของวัยรุ่นผ่านสัญลักษณ์ เติงนอน ถูกใช้เพื่อให้ตัวละครแสดงบทสนทนา ถึงความรู้สึกในใจและพฤติกรรมการแสดงความรัก ที่สื่อถึงความต้องการความอบอุ่นจากใครสักคนมาทดแทนความอ้างว้าง

3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น เป็นสถานที่ภายนอก ได้แก่ สระว่ายน้ำ ถูกนำเสนอความหมายให้เป็นพื้นที่สำรวจจิตใต้สำนึกความเป็นเกย์ เพราะเป็นสถานที่ให้อำนาจแก่วัยรุ่น ในการจ้องมองและสร้างจินตนาการทางเพศต่อร่างกาย ดังนั้นสระว่ายน้ำจึงเป็นพื้นที่ทดสอบความรู้สึกเพื่อสำรวจจิตใต้สำนึกของตัวเองต่อความรู้สึกที่ได้จับจ้องหรือได้แนบชิดร่างกายระหว่างเพศเดียวกัน ว่าตัวละครจะเกิดความรู้สึกอย่างไร

ขณะที่ สถานที่ที่รกร้างและกองขยะ ถูกนำเสนอความหมายให้เป็นพื้นที่แสดงความรัก เพราะภาพยนตร์เปรียบเปรยตัวละครเกย์ให้เป็นเหมือนกับสิ่งไร้ค่าถูกรวบรวบร้างเกย ขาดการได้รับความสนใจ ปล่อยให้ต้องจมอยู่กับความเหงา ไม่ต่างกับสถานที่รกร้างอย่างสระว่างน้ำร้าง ที่ขาดการเอาใจใส่ดูแล หรือกองขยะมีแต่สิ่งปฏิกูลถูกทิ้ง ไม่ต่างกับชีวิตของพวกเขาที่รอวันถูกลืม หรือถูกทำลาย แต่ในขณะเดียวกัน ท่ามกลางสถานที่ที่ถูกทิ้งร้างเหล่านี้กลับกลายเป็นพื้นที่สำหรับแสดงความรักความห่วงใยกัน ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นว่า ความรักของเกย์นั้นให้ความสำคัญต่อจิตใจภายในของตัวละคร มากกว่าการให้ความสำคัญต่อสถานที่ภายนอก ซึ่งขัดกับภาพในอุดมคติคนทั่วไปที่มองว่า สถานที่ในการแสดงความรักต้องมีความสวยงามและความโรแมนติก

ด้านสถานที่ภายนอก อาทิ สถานที่พักผ่อน สถานที่ท่องเที่ยวทั้งภายในจังหวัดและต่างจังหวัด ถูกให้ความหมายเป็นพื้นที่พัฒนาความสัมพันธ์ของตัวละคร เพราะการได้ออกนอกบ้าน ทำให้ตัวละครได้ใช้เวลาทำกิจกรรม พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับคนรัก ทำให้ต่างฝ่ายต่างได้เห็นตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน และ สถานที่คาเฟ่ ถูกนำเสนอความหมายให้เป็น พื้นที่เปิดใจ ด้วยบรรยากาศที่โล่ง หลีกเร้นจากสายตาของคน ปราศจากการถูกควบคุม จึงให้ความเป็นอิสระสำหรับตัวละครในการอยากจะทำใจระบายความในใจถึงปัญหาในชีวิตที่ถูกครอบครัวยึดโยงความเป็นเกย์

5) ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง

เรื่องเล่า นำเสนอเรื่องราวการเดินทางค้นหาค้นตนเอง (Self - Discovery) ของกลุ่มวัยรุ่นอุดมศึกษาเพื่อเป้าหมายการรู้จักข้อบกพร่องในตัวเอง (Self - Knowledge) จนนำไปสู่การยอมรับตัวตน ทั้งยังได้ค้นพบความกล้าหาญและมิตรภาพภายในกลุ่มเพื่อน โดยสาเหตุการให้ตัวละครต้อง

ตัดสินใจเดินทางออกจากบ้านปรากฏใน 2 เหตุผลได้แก่ 1) ปัญหาทางบ้านหรือปัญหาส่วนตัว เช่น เดินทางเพื่อหางานทำ หารายได้ช่วยครอบครัว เพื่อลืมแฟนเก่า หรือ เพื่อแก้บนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ 2) อยากไปผจญภัยในโลกกว้าง ในการเดินทางจะมีลักษณะเป็นวงกลม คือเริ่มต้นจากบ้านออกไปยังพื้นที่ต่างจังหวัดหรือต่างประเทศ และต้องวนย้อนกลับมาที่บ้านอีกครั้ง

โครงเรื่องนำเสนอโครงเรื่องการแสวงหา (Quest Plot) เน้นการสำรวจตัวละครผ่านเรื่องราววัยรุ่นไร้เดียงสา ขาดทักษะการใช้ชีวิตมองโลกมุมเดียว ทำให้ต้องออกเดินทางไปเรียนรู้บทเรียนเพื่อค้นหาตัวเอง (Self-Discovery) พบเจอช่วงเวลาตระหนักถึงความเป็นจริง (Moment of realization) ของการใช้ชีวิตในสถานที่ต่างถิ่น และค้นพบทักษะความสามารถภายใน (Self-Knowledge) เมื่อผ่านพ้นอุปสรรคไปถึงยังจุดหมายของการเดินทาง รวมถึงการได้เรียนรู้มิตรภาพของเพื่อนแท้

โครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์นำเสนอการพัฒนาตัวละครผ่านการลำดับเหตุการณ์ในโครงสร้างครบ 5 ชั้น ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition): ช่วงการรวมกลุ่ม เป็นการรวมตัวกลุ่มเพื่อน วางแผนการเดินทาง และนำเสนอปัญหาชีวิตแต่ละคนที่กระตุ้นให้อยากออกเดินทาง 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action): ช่วงออกเดินทาง ตัวละครตัดสินใจออกเดินทางพบปะทดสอบระหว่างการเดินทาง และใช้ความสามารถแก้ไขปัญหา 3) ภาวะวิกฤติ (Climax): ช่วงกลุ่มแตก เกิดความไม่ลงรอยทางความคิด ตัวละครจะทะเลาะและตัดสินใจแยกกลุ่ม 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action): การรวมกลุ่ม ทุกคนจะกลับมารวมตัวเพื่อช่วยเหลือกันอีกครั้ง และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending): ค้นพบคุณค่า เป็นการเดินทางไปถึงจุดหมาย ต่างคนต่างได้ค้นพบข้อบกพร่องตนเอง และนำกลุ่มเพื่อนกลับมารวมตัวกันอีกครั้ง โดยจบเรื่องแบบสุขนานุกรม (Happy Ending) ส่วนการลำดับเหตุการณ์เป็นแบบ เล่าเรื่องเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) เพื่อแสดงให้เห็นลำดับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและอุปนิสัยของตัวละครที่พัฒนาไปพร้อมความขัดแย้งและภารกิจที่เกิดขึ้นในขณะกำลังเดินทาง เพื่อสร้างความเป็นเหตุและผลให้เรื่องราวและตัวละครให้มีความน่าเชื่อถือ

แก่นเรื่อง นำเสนอถึง แก่นเรื่องการค้นพบข้อบกพร่องตนเอง ผ่านการเรียนรู้จากกลุ่มเพื่อนร่วมเดินทางและผู้คนต่างถิ่น เพราะตัวละครวัยรุ่นยัดเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นจึงละเลยในการมองเห็นข้อบกพร่องภายในตนเอง การเดินทางร่วมกับกลุ่มเพื่อนทำให้ต้องผจญกับอุปสรรคผู้คนต่างถิ่นและความขัดแย้งภายในกลุ่มเพื่อน ดังนั้นจะทำให้ตัวละครได้ถูกขัดเกลาและเกิดการยอมรับในความแตกต่างของกันและกัน ในท้ายที่สุด

ตัวละคร พระเอกและนางเอกถูกสร้างให้เป็นตัวละครตามธรรมเนียมนิยม (Stock Character) เหมือนวัยรุ่นชายหญิงทั่วไป มีลักษณะเป็นนักสำรวจ (The Explorer) และต้องเดินทาง

ร่วมกับเพื่อนคู่หู มีพระเอกหรือนางเอกเป็นตัวละครหลัก และเพื่อนคู่หูเป็นตัวละครรอง มีบทบาทสำคัญในการเดินเรื่องเช่นกัน ในภาพยนตร์มีการสร้าง ตัวละคร พระเอก นางเอก และเพื่อนคู่หู ออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) นักสำรวจแบบไร้เดียงสา (The Innocent Explorer) และ 2) นักสำรวจแบบลูกกำพร้า (The Orphan Explorer) ทั้งนี้ในภาพยนตร์ประเภทเรื่องราวเดินทาง แต่ละเรื่องอาจมีการสลับตัวละคร พระเอก นางเอก และเพื่อนคู่หู ให้อยู่ในลักษณะใดก็ได้ไม่ตายตัว

ถ้าตัวละคร พระเอก นางเอกและเพื่อนคู่หู เป็นแบบ นักสำรวจแบบไร้เดียงสา (The Innocent Explorer) จะมีอุปนิสัยมองโลกแง่ดี ไม่ชอบความแตกแยก ทำหน้าที่เป็นผู้ประสานความขัดแย้งระหว่างการเดินทาง เพื่อนให้ความไว้วางใจ แต่จุดอ่อนคือ มีความเป็นเด็ก บางครั้งมีลักษณะเอาใจใส่ผู้อื่นมากเกินไป เพราะกลัวการถูกทอดทิ้ง ดังนั้นเป้าหมายที่ได้รับจากการเดินทางคือ มีความกล้าตัดสินใจและเข้าใจความหมายของการเป็นผู้ใหญ่ ส่วนนักสำรวจแบบลูกกำพร้า (The Orphan Explorer) เป็นตัวละครที่ทุกข์ทรมานจากความผิดพลาดในชีวิต ส่งผลให้เป็นคนมองโลกในแง่ร้าย จึงอยากออกเดินทางเพื่อค้นหาสิ่งที่จะมาลบล้างความรู้สึกผิด ดังนั้นเป้าหมายในการแสวงหาจากการเดินทาง คือ กล้าเผชิญหน้ากับความทุกข์ ลดอัตตา และเปิดใจทำความเข้าใจต่อผู้อื่นมากขึ้น

จาก นำเสนอในสถานที่หลัก 3 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัย บ้าน และ สถานที่ภายนอก ดังนี้

- 1) มหาวิทยาลัย เป็นพื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ถูกให้ความหมายเป็นพื้นที่ถูกระเบียบ แสดงการใช้อำนาจของอาจารย์เพื่อควบคุมพฤติกรรมนักศึกษา ด้วยกฎระเบียบเคร่งครัด และบทลงโทษรุนแรง ดังนั้นตัวละครจึงไม่มีอิสระในการทำตามใจ อีกทั้งมหาวิทยาลัยในเรื่องยังไม่ได้ถูกให้คุณค่าว่าเป็นสถานที่ให้ความรู้ หากแต่โลกภายนอกต่างหากกลายเป็นแหล่งความรู้ รอให้พวกเขาได้ออกไปค้นหาประสบการณ์
- 2) บ้าน เป็นพื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ถูกนำเสนอความหมายให้เป็นพื้นที่แห่งความขาดแคลน สะท้อนความไม่สมบูรณ์ ในเรื่องการถูกรอคร้อมองว่าไม่รู้จักโต หรือรู้สึกตัวเองเป็นภาระครอบครัวเพราะยังไม่สามารถรายได้ช่วยเหลือตัวเองและครอบครัวได้ จึงผลักดันให้วัยรุ่นนอยากออกจากบ้านเพื่อไปเติบโต และได้พบในสิ่งที่ตัวเองขาดแคลน และ
- 3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่สถานที่ใน ต่างจังหวัด และต่างประเทศ (อังกฤษ ฝรั่งเศส และอิตาลี) ถูกนำเสนอความหมายเป็น พื้นที่ค้นพบตัวเอง ใน 2 ด้านได้แก่ 3.1) ด้านการค้นพบความสามารถ เป็นพื้นที่เปิดโอกาสให้ตัวละครได้แสดงศักยภาพและใช้ความสามารถทำในสิ่งที่จะพิสูจน์ถึงการเติบโตด้วยการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบต่อผู้อื่น ซึ่งโอกาสที่เข้ามานั้น อาจเกิดจากตัวละครไปเสาะแสวงหาเอง หรือมีผู้หยิบยื่นมาให้ก็ได้ และ 3.2) ด้านการขัดเกลาตัวเอง สถานที่ภายนอกคือพื้นที่ให้ตัวละครได้รู้จักข้อบกพร่องในตัวเองจากการใช้ชีวิตร่วมกับกลุ่มเพื่อน การยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ความเห็นแก่ตัว หรือการฝ่าฝืน ที่ตัวละครแสดงออกออกมาจะส่งผล

กระทบต่อผู้อื่น จึงทำให้ตัวละครค่อยซึมซับข้อดีและข้อเสียในตัวเพื่อนของแต่ละคน แล้วนำไปพิจารณาผลว่า อะไรที่ตัวเองควรจะต้องปรับปรุงตัว จากการเห็นข้อบกพร่องของตนเองที่ถูกสะท้อนผ่านเพื่อนในกลุ่ม และตัดสินใจลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงตนเอง

6) ขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม

เรื่องเล่า นำเสนอเรื่องเล่าการต่อสู้กับความไม่เป็นธรรมในการต่อต้านเพื่อสถานะทางสังคม ด้วยการวางแผนโจรกรรมข้อสอบของนักเรียนอัจฉริยะแต่ฐานะปานกลางให้แก่นักเรียนลูกคนรวยเพื่อผลตอบแทนเป็นเงินจำนวนมหาศาล ทำให้สามารถยกระดับฐานะความเป็นอยู่ให้มีความสุขสบายได้ จากการมีต้นทุนชีวิตไม่เท่ากัน อันสะท้อนความเชื่อของวัยรุ่นไทยในระบบทุนนิยม เชื่อว่า เงิน คือสิ่งที่บันดาลคุณภาพและโอกาสในชีวิต

โครงเรื่อง นำเสนอในประเภท ซิงดีซิงเด็น (Rivalry Plot) มุ่งเน้นการเผชิญหน้าการต่อสู้เพื่อแย่งชิงเป้าหมายเดียวกันระหว่างตัวละครสองฝ่าย เน้นการสร้างเหตุการณ์พลิกผันมากกว่าจะพัฒนามิติให้แก่ตัวละคร โดยผสมผสานเข้ากับเรื่องราวและขนบในภาพยนตร์ประเภทโจรกรรมด้วยเรื่องราวการต่อสู้กันระหว่างตัวละครสองฝ่ายมีความฉลาด หรือความสามารถที่โดดเด่น ต้องมาต่อสู้และใช้สติปัญญาในการวางแผน หรือการใช้พลกำลัง เพื่อเอาชนะกัน ซึ่งแต่ละคนจะมีแรงจูงใจของตัวเองในการเอาชนะคู่แข่งขั้นที่แตกต่างกัน ในภาพยนตร์ประเภทนี้ส่วนใหญ่ มักใช้การสร้างแรงจูงใจด้วยเรื่องเงินเป็นหลัก

โครงสร้างการเล่าเรื่อง มีการสร้างสรรค์วิธีการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงตามลำดับเวลา (Non-Chronological Order) เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมอยากติดตามที่มาที่ไปของการโจรกรรม ส่วนการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องเป็นไปตามโครงสร้างการเล่าเรื่องครบ 5 ชั้น ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition): ช่วงการวางแผน เป็นช่วงตัวละครพบคู่ปรับฝั่งตรงข้ามผู้มีเป้าหมายเดียวกัน 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action): ช่วงการวางแผน เป็นช่วงระดมพลวางแผนและทีมงานเพื่อต่อสู้กับคู่ปรับ 3) ภาวะวิกฤติ (Climax): ช่วงเหตุการณ์ร้ายแรง แผนการของตัวละครหลักถูกจับได้ คู่ปรับจะพ่ายแพ้ 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action): การหลบหนี เป็นช่วงตัวละครหลักหลบหนีการถูกจับกุม และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending): การกลับตัว คือช่วงตัวละครตัดสินใจกลับเนื้อกลับตัวคลี่คลายเรื่องจบลงแบบสุขนานุกรม (Happy Ending) ให้ตัวละครสามารถทำแผนการสำเร็จ แม้ว่าแผนการนั้นจะถูกเปิดโปง แต่ตัวละครจะเอาตัวรอดมาได้ และยอมหันหลังกลับไปไปในเส้นทางชีวิตที่ถูกต้อง

แก่นเรื่อง นำเสนอถึง แก่นเรื่องมนุษย์จะเจริญหรือตกต่ำลงขึ้นอยู่กับการกระทำ สะท้อนการเลือกใช้ชีวิตของตัวละครคู่แข่งทั้งสองฝ่าย ว่าแม้จะเกิดมาในต้นทุนชีวิตน้อยเหมือนกัน มีความฉลาดเท่าเทียมกัน แต่คนหนึ่งสามารถพาตัวเองออกจากการกระทำผิด ด้วยการยอมรับความ

ผิดพลาดของตนเอง ในขณะที่อีกฝ่ายเลือกเดินทางไปสู่เส้นทางกระทำผิด เพราะแม้แต่โทษผู้อื่น อันสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะความสับสนของวัยรุ่นในการเลือกเส้นทางในการใช้ชีวิตภายใต้ระบบทุนนิยมที่ต้องแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นกัน

ตัวละคร ถูกสร้างให้สอดคล้องกับโครงเรื่องและแก่นเรื่อง ให้มีลักษณะตรงกันข้ามกัน ในการชิงดีชิงเด่น พระเอก ถูกนำเสนอให้มีบทบาทเป็นผู้ยึดถือกฎระเบียบ ยึดตัวเองเป็นบรรทัดฐานแห่งความซื่อตรง ในลักษณะ วัยรุ่นผู้ปกครอง(The Ruler) จัดเป็นตัวละครตามธรรมเนียมนิยม (Stock character) ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม โดยตัวละครพระเอกวัยรุ่น ถูกสร้างให้เป็นตัวแทนผู้มีมาตรฐานในการใช้ชีวิตบนความซื่อตรงถูกต้องและยึดเอาตัวเองเป็นหลัก แต่ต้องถูกทดสอบจริยธรรมความซื่อสัตย์ ซึ่งสุดท้ายแล้วพ่ายแพ้ต่อกิเลสเพราะทนต่อสิ่งช่วยไม่ได้ ตัวละครในลักษณะนี้มีภารกิจคือ การจัดระเบียบชีวิตให้เกิดประสิทธิผลผลตอบแทนในสิ่งที่ลงทุนให้มากที่สุด

ในขณะที่ตัวละครนางเอก ถูกสร้างอยู่ในขั้วตรงข้าม มีลักษณะเป็น วัยรุ่นหัวขบถ (The Rebel) จัดเป็นตัวละครตามธรรมเนียมนิยม(Stock Character) ถูกสร้างขึ้นมาให้มีลักษณะเป็นคนขบถ หัวก้าวหน้า ต้องการต่อต้านทำลายกฎระเบียบ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตของตนเองจากความไม่ยุติธรรมในสังคม มีเป้าหมายในการสร้างความชอบธรรมให้แก่ตัวเอง ด้วยการฝ่าฝืนกระทำผิด แต่สุดท้ายตัวละครจะเข้าใจถึงข้อบกพร่องทางสังคมและกลับตัวเป็นคนดีในท้ายที่สุด

จาก ถูกนำเสนอใน 3 รูปแบบหลักได้แก่ 1. พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ได้แก่ โรงเรียน ถูกนำเสนอความหมายให้เป็น พื้นที่ระบบทุนนิยม เป็นสถาบันที่ใช้อำนาจในการเอารัดเอาเปรียบนักเรียนอาทิ การเรียกเงินค่าเบาะเจี๊ยะ อ่างเป็นเงินบำรุงโรงเรียน หรือ การที่คุณครูไม่นับสอนวิชาในห้องเรียนแต่นักเรียนต้องมาเรียนพิเศษเพิ่มเติม รวมไปถึงการสร้างค่านิยมในการยกย่องแต่คนเก่ง สร้างบรรยากาศในการแข่งขัน ส่งผลให้นักเรียนต่างต้องพยายามเอาตัวรอดจากการเรียนด้วยการใช้เงินซื้อขายข้อสอบ จริยธรรมความในถูกต้องตกต่ำลง เมื่ออยู่ในบรรยากาศที่ความรู้ถูกตีค่าให้เป็นรายได้

2. พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน: เป็นพื้นที่แห่งความขาดแคลน สะท้อนความไม่สมบูรณ์ทางการเงินของครอบครัวชนชั้นกลาง มีเพียงพ่อเป็นผู้หาเลี้ยง จึงส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของลูกคิดว่าตัวเองเป็นภาระ จึงจำเป็นต้องหารายได้มาช่วยเหลือ และไม่สนใจในวิธีการที่ได้เงินมา เพียงแค่ขอให้มีเงินแบ่งเบาภาระครอบครัวก็พอ ซึ่งวิธีคิดในลักษณะนี้สะท้อนความบกพร่องของครอบครัวในการไม่มีเวลาในการอบรมสั่งสอนลูกในเรื่องจริยธรรมในครอบครัวไทยปัจจุบัน

3. พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ภายนอกอย่าง ประเทศออสเตรเลีย ถูกให้ความหมายเป็นพื้นที่ฝ่าฝืน คล้ายกับความหมายในภาพยนตร์ประเภทวัยรุ่นเดินทาง ให้อำนาจวัยรุ่นสามารถใช้อำนาจของตนเองได้ตามอำเภอใจ เมื่ออยู่ห่างจากพื้นที่คุ้นเคย วัยรุ่นมักจะรู้สึกว่าเขาสามารถมีอำนาจกระทำตามใจได้อย่างอิสระ เช่นเดียวกับพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่ฝ่าฝืนกฎหมายไปโจรกรรมซื้อสบอในต่างประเทศ สะท้อนถึงความต้องการท้าทายและฝ่าฝืนอำนาจทางสังคม แต่สุดท้ายพวกเขากลับไม่สามารถค้ำจ้ำงกับอำนาจนั้นได้ ต้องยอมอยู่ภายใต้กฎระเบียบนั้นในท้ายที่สุด

จากขนบองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภทข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์เอกลักษณ์โดดเด่นในแต่ละขนบองค์ประกอบออกมาและสรุปเป็นสูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่น ดังข้อมูลในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1 ขนบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่น

องค์ประกอบของเรื่องเล่าใน ภาพยนตร์วัยรุ่น	ข้อบ่งชี้ความเป็นตระกูล (Genre)
1. เรื่องเล่า (Narrative)	- การแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน
2. โครงเรื่อง (Plot)	- การตระหนักรู้ในตนเอง ผู้อื่น และคนรัก
3. แก่นเรื่อง (Theme)	- ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization)
4. วีรบุรุษ, พระเอก (Hero)	- นักเรียนหนุ่มหล่อผู้ไม่มั่นใจ และระทมทุกข์
5. วีรสตรี, นางเอก (Heroine)	- นักเรียนสาวสวยผู้แปลกแยกไม่มั่นใจ และระทมทุกข์
6. สถานที่ (Setting)	- โรงเรียน: อำนาจ กฎระเบียบและการกลั่นแกล้ง - บ้าน: ไร้ตัวตนและขาดความอบอุ่น - สถานที่ภายนอก: อิสระ เรียนรู้ประสบการณ์ พัฒนาความสัมพันธ์

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การตอบคำถามเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทย เป็นประเภทหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ของไทยหรือไม่ ควรจัดอยู่ในสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์ใด และมีภาพยนตร์ประเภทใดอยู่ภายใต้ตระกูลภาพยนตร์ มีผลสรุปจากการศึกษา ดังต่อไปนี้

จากตารางสูตรการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่น ทำให้ได้ข้อบ่งชี้จากลักษณะเด่น (Pertinent Characteristics) ของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 จำนวน 41 เรื่อง จาก 6 ประเภท ถึงความคล้ายคลึงของเรื่องเล่า โครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก ที่ถูกผลิตซ้ำลักษณะเด่นร่วมกัน (Instances of Repetition) ดังนั้นถ้าอ้างอิงตามแนวคิดความเป็นตระกูลภาพยนตร์ของ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยมีคุณสมบัติสามารถถูกจัดให้เป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ของไทย

ในขณะที่สถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย มีการนำเสนอเนื้อหาและรูปแบบภาพยนตร์ สามารถไปเกาะเกี่ยวกับขนบการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบในภาพยนตร์อันเป็นเอกลักษณ์ของตระกูลภาพยนตร์หลักตระกูลใดตระกูลหนึ่ง(Main Genre) ทั้งยังมีการผสมผสาน (Hybrid) เอกลักษณ์จากหลากหลายตระกูลภาพยนตร์เอามาไว้ในเรื่องเดียวได้

และมีการสร้างเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ด้วยการผลิตซ้ำขนบภาพยนตร์ จากเรื่องเล่า โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก ฯลฯ จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถแตกแขนงตัวเองออกมาเป็นภาพยนตร์ส่วนย่อย (Subset) จากการอ้างอิงแนวทางการใช้ขนบภาพยนตร์จากตระกูลภาพยนตร์หลัก ดังนั้นภาพยนตร์วัยรุ่นไทย จึงสามารถถูกจัดให้มีสถานะหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ในลักษณะ ตระกูลภาพยนตร์รอง (Sub-Genre) ที่ผสมผสาน (Hybrid) ขนบองค์ประกอบในเรื่องเล่าจากตระกูลภาพยนตร์หลากหลายประเภทเข้าไว้ด้วยกัน

ในส่วนของประเทศย่อยในตระกูลรองภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ที่ออกฉายในช่วงปีพ.ศ. 2550- 2560 พบว่ามีทั้งสิ้น 7 ตระกูลรอง 10 ประเภทย่อย ดังมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama Films)

ภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์ประติมากรรมแตกแขนงออกไปอีก 2 ประเภทย่อย ได้แก่

1.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นความทุกข์วัยรุ่น (Teen Angst Films)

คือ ภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความทุกข์ของตัวละครวัยรุ่นมีสาเหตุมาจากครอบครัว โรงเรียน หรือสังคม บีบบังคับและตีกรอบพวกเขา จนส่งผลให้พวกเขาเกิดความรู้สึกแปลกแยก และสับสนต่อการใช้ชีวิต และตั้งคำถามต่อกฎระเบียบหรือคุณค่าในอดีตที่ล้ำสมัย เป็นสิ่งกีดขวางชีวิตของพวกเขาจึงพยายามขัดขืน (Rebel) ด้วยการต่อต้าน ทั้งเรื่องการใช้ความรุนแรง ยาเสพติด หรือทำลายกฎระเบียบ เพื่อสร้างโลกใหม่ในอุดมคติให้เป็นโลกแห่ง มิตรภาพระหว่างเพื่อน (Friendship) ความเป็นลูกผู้ชาย (Manhood) และ ความรัก (Romance)

ภาพยนตร์วัยรุ่นความทุกข์วัยรุ่น (Teen Angst Films) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Final Score 365 วันตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ (โสธยา นาคะสุวรรณ, 2550) สามชุก ขอเพียงโอกาสสักครั้ง (ชนิตย์ จิตนุกูล, 2552) ที่อป ซีเกร็ด วัยรุ่นพันล้าน (ทรงยศ

สุขมากอนันต์, 2554) มิ่งกุ เพื่อนกันจนวันตาย (อัศจรรย์ สัตโกวิท, 2555) จันดารา ปฐมบท (พันธุ์เทวนพ เทวกุล, ม.ล., 2556) เกรียน ฟิคชั่น (ชูเกียรติ สักดิ์วีระกุล, 2556) ตั้งวง (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, 2556) Mary is happy, Mary is happy (นवल ชำรงรัตนฤทธิ์, 2556) และวัยเป็๋ง นักเลงขาสั้น (พจน์ อานนท์, 2557)

1.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตในโรงเรียน (Teen School Film)

คือ ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวสะท้อนภาพการโหยหาอดีต (Nostalgia) ของวัยรุ่นกลุ่มนักเรียนนักศึกษาในสถาบันการศึกษายุคทุนนิยม (Capitalism) ที่ต้องการย้อนกลับไปสู่วิถีชีวิตดั้งเดิมแบบ ท้องถิ่นนิยม (Localism) ผ่านการร่วมมือกับชุมชนทำกิจกรรมเพื่อสังคม และได้เรียนรู้ถึง มิตรภาพ ความผูกพัน และการเติบโตกลายเป็นผลผลิตที่ทำความดีตอบแทนแก่สังคม

ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตในโรงเรียน (Teen School Film) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550 -2560 มีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ลิขิตรักหัวใจแม่ (มารุต สาโรทาท, 2550) อนึ่งคิดถึงเป็นอย่างยิ่ง (บัณฑิต ฤทธิ์ถกล, 2552) และเด็กสาว (ฟ้า พูลวรลักษณ์, 2556)

2. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทสยองขวัญ (Teen Horror Films)

ภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์ประติมากรรมแตกแขนงออกไปอีก อีก 4 ประเภทย่อย ได้แก่

2.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเหนือธรรมชาติ (Teen Supernatural Horror Film) สามารถแบ่งตามความลักษณะเด่นของเนื้อหาและองค์ประกอบภาพยนตร์อีก 3 ลักษณะ ได้แก่

ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญทางเพศ (Teen Sex Horror Film)

คือ ภาพยนตร์ที่นำเสนอถึงเรื่องราวการดำเนินไปสู่การทำสิ่งเลวร้ายของวัยรุ่น จากความไม่ยับยั้งชั่งใจจากเรื่องเพศ จนนำไปสู่การเกิดโศกนาฏกรรม ด้วยการผสมผสานประเภทภาพยนตร์ทั้งเขย่าขวัญ (Thriller) และสืบสวนหาตัวฆาตกร (Whodunit)

ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญทางเพศ (Teen Sex Horror Film) ออกฉาย ในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Last Summer 2013 ฤดูร้อนนั้น ฉันตาย (ษัณยู จิราติกษณ์, สิทธิสิริ มงคลศิริณี และกิตติธัช ตั้งศิริกิจ, 2556) ฝากไว้ในกายเธอ (โสภณ สักดาพิศิษฐ์, 2557) และรุ่นพี่ (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, 2558)

ภาพยนตร์วัยรุ่นความเชื่อสยองขวัญ (Teen Belief Horror Film)

คือ ภาพยนตร์สยองขวัญ เน้นการสอดแทรกความเชื่อทางพุทธศาสนาเข้ากับความสยองขวัญ ด้วยเรื่องราวการชี้ถึงบาปกรรมจากการกระทำผิดข้อห้ามทางศาสนาพุทธให้วัยรุ่นตระหนักถึงพฤติกรรมสุ่มเสี่ยงและชี้ให้เห็นถึงโทษตามเชิงความเชื่อของคนไทย เช่น การทำบาป

ศีลห้า ฯลฯ และใช้องค์ประกอบความสยองขวัญสะท้อนภาพความเชื่อเรื่องเวรกรรมและไสยศาสตร์

ภาพยนตร์วัยรุ่นความเชื่อสยองขวัญ (Teen Belief Horror Film) ออกฉายในช่วง พ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังคาย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2551) สี่แพร่ง ตอน หลาวชะโอน (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2552) และ อาปีติ (ชนัญญา ขวัญอยู่, 2558)

ภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องเล่าผีในโรงเรียน (Teen Ghost Story Film)

คือ ภาพยนตร์สยองขวัญหยิบยกเอาเรื่องเล่าลึกลับในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย มานำเสนอ ด้วยเรื่องราวของกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ต้องการทำพิสูจน์ผีจากเรื่องเล่า แต่กลับโดนผี หรือวิญญาณจากรื่องเล่าตามเอาชีวิต พวกเขาจึงต้องหาวิธีแก้ไขและเอาตัวรอด ด้วยการใช้นิเทศน์ เล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่สาม (Third person omniscient) หรือใช้มุมมองแบบผู้รอบรู้ (The Omniscient) และมีตอนจบที่หักมุม (Twist ending) เพื่อสร้างความประหลาดใจ

ภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องเล่าผีในโรงเรียน (Teen Ghost Story Film) ออกฉายในช่วง พ.ศ. 2550 - 2560 มีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ มหาลัยสยองขวัญ (บรรจง สิ้นชนมมงคลกุล และสุทธิพร ทับทิม, 2552) Haunted School โรงเรียนผี (มนัสนันท์ พงษ์สุวรรณ, 2559) สยามสแควร์ (ไพรัช คุ้มวัน, 2560) และ School tale เรื่องผีมีอยู่ว่า (ภาส พัฒนกำจร, 2560)

2.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นตลกสยองขวัญ (Teen Horror Comedy Film)

คือ ภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญผสมผสานประเภทตลก สอดแทรกอารมณ์ขันเข้ากับ ความสยองขวัญ นำเสนอเรื่องราวของกลุ่มวัยรุ่นศึกษาคณะหนึ่งเข้าไปทำทนายกับสิ่งเหนือธรรมชาติอย่าง ภูติผี วิญญาณ และต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับภารกิจเพื่อสะสางปัญหาให้แก่เหล่าดวงวิญญาณให้ ไปสู่สุคติ

ภาพยนตร์วัยรุ่นตลกสยองขวัญ (Teen Horror Comedy Film) ออกฉาย ในช่วง พ.ศ. 2550 - 2560 มีจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ มอ 6/5 ปากหมาท้าผี (พจน์ อานนท์, 2556) ผีเข้าผีออก (ภาคภูมิ วงษ์จินดา, 2556) มอ 6/5 ปากหมาท้าแม่นาค (พจน์ อานนท์, 2557) ปอบหน้าปลวก (พิง ลำพระเพลิง, 2557) ร.ค.เขานผี ที่เขานไก่ (2558) มอ 6/5 ปากหมาท้าผี 3 (พจน์ อานนท์, 2558) และมหาลัยเที่ยงคืน (กฤษดา คณิชากรณ์, ปิยะบุตร อธิสุข, และคณิน กุลสุมิตราวง, 2559)

2.3 ภาพยนตร์วัยรุ่นเชือดสยอง (Teen Slasher Film)

คือ ภาพยนตร์สยองขวัญ เรื่องราวเกี่ยวกับกลุ่มวัยรุ่นต้องเผชิญหน้ากับการตามล่าของ ฆาตกร จากการแอบเปิดความผิดในอดีตเอาไว้ ฆาตกรจะใช้ของมีคมเป็นอาวุธ เช่น ขวาน มีด ตะขอ หรือเลื่อยไฟฟ้า ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์สยองขวัญฮอลลีวูดเกรดบีในช่วง ยุค 1960 ใช้ทุนสร้างต่ำ เส้นเรื่องไม่ซับซ้อน เน้นขายภาพสยอง ความตาย และความรุนแรง

ทั้งยังมีตอนจบแบบหักมุม (Twist ending) และใช้การสอดแทรกองค์ประกอบทางจิตวิทยาหรือเรื่องเหนือธรรมชาติเข้ามาสรุปเรื่องราว

ภาพยนตร์วัยรุ่นเชือดสยอง (Teen Slasher) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ ทองสุก 13 (ทวีวัฒน์ วันทา, 2556)

2.4 ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญจิตวิทยา (Teen Psychological Horror Film)

เป็นภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวข้องกับผู้ล่าและผู้ถูกล่า ต้องพยายามเอาตัวรอดจากการตามล่าถูกเอาชีวิต การแก้แค้น การถูกเข้าใจผิด และการล้างแค้นกลับเป็นส่วนประกอบสำคัญในเรื่องราว ภาพยนตร์ใช้องค์ประกอบของความสยองขวัญร่วมด้วย เช่นการฆ่า ศพ และเลือด รวมถึงปมทางจิตวิทยา(Psychic Element) ในการสร้างตัวละคร โรคจิต ผู้ชื่นชอบใช้ความรุนแรงมาอธิบายการกระทำของตัวละคร และมีการผสมผสานเนื้อเรื่องเหนือธรรมชาติ หรือความเชื่อทางศาสนาพุทธเข้ามาเกี่ยวข้อง

ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญจิตวิทยาระทึกขวัญ (Teen Psychological Horror) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ เคาท์ดาวน์ (นัฐวุฒิ พูนพิริยะ, 2555) และอวสานโลกสวย (ปัญญา หอมชื่น และอรอุษา คอนไสว, 2559)

3. ภาพยนตร์ตระกูลรองประเภทวัยรุ่นรักโรแมนติก (Teen Romance)

ภาพยนตร์ตระกูลรองวัยรุ่นรักโรแมนติก แบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตรัก (Teen Love Romantic) และ ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมอง (Teen Romantic Comedy) ทั้งนี้ในแต่ละประเภทมีการสร้างสรรค์ประติมากรรมแตกแขนงออกเป็นลักษณะย่อยดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตรัก (Teen Love Romantic) มีการสร้างสรรค์ประติมากรรมแตกแขนงออกไปอีก 3 ลักษณะ ได้แก่

ภาพยนตร์วัยรุ่นเพื่อนรักเพื่อน (Dear Friends)

เป็นภาพยนตร์ผสมผสานประเภทรัก โรแมนติกกับเรื่องราวชีวิตนำเสนอเรื่องราวการแอบรักภายในกลุ่มเพื่อนสนิทชายหญิง อาจสอดแทรกด้วยประเด็นรักสามเส้า ผ่านตัวละครหลักต้องปกปิดความรู้สึก ภายใต้กฎของการแอบรัก เพราะถ้าอีกฝ่ายรู้จะเป็นการทำลายมิตรภาพ และในบางเรื่อง ตัวละครฝ่ายแอบรัก จะใช้ความรักเป็นแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลงตัวเอง เพื่อให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์แบบ และ บทสรุปของภาพยนตร์ในลักษณะนี้ ก็คือการให้เหตุผลถึงความสำคัญของมิตรภาพระหว่างเพื่อนมากกว่าการเปลี่ยนสถานะไปสู่คนรัก ในช่วงวัยรุ่นเรียน

ภาพยนตร์วัยรุ่นเพื่อนรักเพื่อน (Dear Friends) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ รัก/สาม/เส้า (ยุทธเลิศ สิปปภาค, 2551) รุมเมท เพื่อนร่วมห้อง...ต้องแอบ

รัก? (กรีณย์ คุ่มอนุวงศ์, 2552) สิ่งเล็กๆที่เรียกว่า...รัก (พุดิพงษ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และ วศิน ปกป้อง, 2553) โต้-นัท รักนี้จุดจุดจุด (นิรันดร์ ธรรมปรีชา, 2554) และ Timeline จดหมาย ความทรงจำ (นนทรีย์ นิมิบุตร, 2557)

ภาพยนตร์วัยรุ่นรักแรกในความทรงจำ (Teen Love Memory) เป็นภาพยนตร์เพื่อนรักเพื่อนอีกลักษณะหนึ่งนำเสนอให้เห็นถึงความทรงจำล้ำค่าต่อความรักครั้งแรก ผสมผสานเรื่องราวรักโรแมนติกและชีวิต เนื้อหาถ่ายทอดความทรงจำในช่วงมัธยมหรือมหาวิทยาลัย เน้นนำเสนอประสบการณ์ความรักในวัยเรียนครั้งหนึ่งในชีวิต ที่ยังคงเป็นความประทับใจ เป็นการย้อนความทรงจำของตัวละครเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ กลับไปสู่ช่วงวัยเรียนต่อความรักครั้งแรกต่อเพื่อนที่แอบรัก มีลักษณะเนื้อเรื่องคล้ายประเภทเพื่อนรักเพื่อน และมีบทสรุปจบลงได้ทั้งความสุข หรือความเศร้า

ภาพยนตร์วัยรุ่นรักแรกในความทรงจำ (Teen Love Memory) ออกฉายในช่วง พ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เฟรนด์ชิพ เธอกับฉัน (ไรท์ เบรนท์, 2550) Until now กาลครั้งหนึ่ง จนวันนี้ (ผดุง สมาจาร และรัตน์ โอสถานุเคราะห์, 2557) และ 367 วัน Him & Her (อิรวดีณณ์ ผดุงการ, 2558)

ขณะเดียวกันความรักแบบเพื่อนรักเพื่อน ยังมีแง่มุมที่ไม่ได้สวยงาม จึงมีการสร้างสรรค์แตกแขนงเนื้อหาในแง่มุมสะท้อนความเจ็บปวดได้อีกในประเภทประสบการณ์ความรัก (Teen Love Experience) นำเสนอเนื้อหาที่ไม่สมหวังของความรักจากประสบการณ์ความรักครั้งแรก เป็นภาพยนตร์รักโรแมนติกผสมผสานกับเรื่องราวชีวิต นำเสนอชีวิตวัยรุ่นร่วมสมัยสะท้อนประสบการณ์ความรักและวิธีการรับมือต่อความผิดหวัง ภายใต้อากหลังในสังคมไทยร่วมสมัยที่สะท้อนวัฒนธรรมการใช้ชีวิตและการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันของเหล่าวัยรุ่น เช่น การเรียน การจับคู่หุ้ย และการสื่อสารผ่านทางโลกออนไลน์ เป็นต้น ส่วนโครงเรื่องเน้นกิจกรรมพัฒนาการความสัมพันธ์ตัวละครตั้งแต่แรกพบจนไปถึงปลายทางของความรัก เพื่อให้เข้าใจต่อมุมมองความรักของวัยรุ่นยุคสมัยปัจจุบัน

ภาพยนตร์วัยรุ่นประสบการณ์ความรัก (Teen Love Experience) ออกฉายในช่วง พ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ม.3 ปี 4 เรารักนาย (เหมันต์ เขตมิ, 2552) รักเจ็ดปีดีเจ็ดหน ตอน 14 (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2555) และ รักสารภาพ (กฤติเดช สิ้นเจิมศิริ, 2558)

ภาพยนตร์วัยรุ่นรักต่างวัย (Teen & Old)

คือ ภาพยนตร์รักโรแมนติกผสมผสานเรื่องราวชีวิต ถึงความรักต้องห้ามระหว่างรักต่างวัยเช่น วัยรุ่นฝ่ายชาย และหญิงสาววัยทำงาน ด้วยเรื่องราวอุปสรรคช่องว่างระหว่างวัย ความเหมาะสมที่ต้องเลือกระหว่างความรักและบรรทัดฐานทางสังคม

ภาพยนตร์วัยรุ่นรักต่างวัย (Teen & Old) ที่ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ รักสุดท้ายป้ายหน้า (กิริติ นาคอินทนนท์, 2555) และประโยคสัญญารัก (พลัฏฐ์ มิ่งพรพิชิต, 2556)

ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตกับเรื่องเพศ (Teen Sex Drama)

คือ ภาพยนตร์รักโรแมนติกผสมผสานกับเรื่องราวชีวิต เน้นเรื่องราวความรักของวัยรุ่นในอารมณ์จริงจัง กับประเด็นการมีเพศสัมพันธ์แบบไม่ป้องกันและการตั้งครรภในวัยเรียนของวัยรุ่นชายหญิงยุคปัจจุบัน

ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยประเภทของวัยรุ่นชีวิตกับเรื่องเพศ (Teen Sex Drama) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ รักจัดหนัก (ไพรัชคุ้มวัน, ภาส พัฒนกำจร, อินทิรา เจริญปุระ, ชاکร์ ไชยปรีชา, อนุชิต มวลพรหม, และเมธัส ฉาฆยานนท์, 2554)

3.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมอง (Teen Romantic Comedy) ภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์ประติมากรรมแตกแขนงออกไปอีก 2 ลักษณะ ได้แก่

ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองวัยเรียน (Teen School Romantic Comedy)

คือภาพยนตร์รักโรแมนติกผสมผสานเรื่องราวตลกและเรื่องราวชีวิต เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับความรักและการใช้ชีวิตในวัยหนุ่มสาว นำเสนอความรักในแง่มุมผ่อนคลาย สดใส ภายใต้ความจริงจังในการใช้ชีวิต สอดแทรกด้วยมุขตลกจากบทสนทนา หรือตลกสถานการณ์ อนึ่ง จุดเด่นความตลกในภาพยนตร์ไทยลักษณะนี้ คือการใช้นักแสดงตลกชั้นนำมาร่วมแสดง เพื่อเรียกรอยยิ้มและเสียงหัวเราะจากผู้ชมภาพยนตร์ และนำเสนอวิธีการเล่าเรื่องทั้งการเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องยาวเป็นเรื่องเดียว และแบบไม่ต่อเนื่อง แบ่งเรื่องราวเป็นตอน

ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองวัยเรียน (Teen School Romantic Comedy) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ ปิดเทอมใหญ่ หัวใจวัยรุ่น (ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2551) ฟัน-หวาน-อาย-จูบ ตอน จูบ (ราเชนทร์ ลิ้มตระกูล, 2551) และ ตอน ฟัน (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล, 2551) เลิฟจูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (ไชยณรงค์ เต็มพงษ์ และสกล เตียเจริญ, 2554) Virgin am I รักแรกกระแทกใจ (อนุชิต มวลพรหม, 2555) หมวยจิ้นคั่นก้องโลก (ยศพนธ์ หาญวิวัฒน์กิจ และชนพล รินลา, 2557) Feel good รู้สึกดีที่มีให้กัน (วุฒิชัย เจตนัตระกูลวิทย์, 2558) และเลิฟเซส...อยากเซย์วาร์กเธอ (ณภัทร ใจเที่ยงธรรม และสมชาย วชิระจงกล, 2559)

ทั้งนี้ภาพยนตร์ความรักเบาสมองยังสร้างสรรค์องค์ประกอบในเรื่องเล่า ด้วยการแทรกเรื่องราวแฟนตาซี (Fantasy) มีลักษณะเป็น ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองเหนือจินตนาการ (Teen Fantasy Romantic Comedy) นำเสนอเรื่องราวความรักวัยรุ่นในองค์ประกอบวิทยาศาสตร์เหนือจินตนาการ เช่น มีพลังเหนือมนุษย์ของตัวละคร ด้วยการมีประจำไฟฟ้าที่ผิวหนัง

หรือเป็นเรื่องราววิทยาศาสตร์ (Sci-fi) เดินทางย้อนเวลา (Time Travel) กลับไปแก้ไขอดีตของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับครอบครัว หรือคนรัก ผ่านอุปกรณ์หรือเครื่องมือบางอย่าง

ภาพยนตร์วัยรุ่นโรแมนติคคอมเมดี้เหนือจินตนาการ (Teen Fantasy Romantic Comedy) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ (ชยนพ บุญประกอบ, 2558) และ 2538 อัลเทอร์มาจีบ (ขรรชย คุรุอังกูร, 2558)

และนอกเหนือจากการแทรกมุมมองด้านวิทยาศาสตร์และจินตนาการลงไปแล้ว ภาพยนตร์รักเบาสมอง ยังมีการนำเสนอเรื่องราวความรักในมุมมองสร้างแรงบันดาลใจให้อีกฝ่ายได้ค้นพบความสามารถของตนเอง ในประเภทภาพยนตร์รักเบาสมองการค้นพบความสามารถ (Teen Talent Romantic Comedy) มีลักษณะเรื่องราวการค้นพบศักยภาพความสามารถผ่านการทำกิจกรรมของวัยรุ่น ผสมผสานการพิสูจน์ตัวเองเพื่อจีบผู้หญิงที่ตัวเองชอบ ขณะที่การค้นพบความสามารถตัวละครนั้นเน้นไปทางด้านศิลปะ เช่น การเต้นลีลาศ การเล่นดนตรี การวาดภาพ หรือ การถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เนื้อหามักเกี่ยวกับตัวละครหลักเป็นคนไม่เอาไหนและไม่รู้ว่าเป็นเป้าหมายในชีวิตคืออะไร จนเมื่อตัวละครได้พบกับผู้หญิงที่ชอบ เขาจึงต้องการเปลี่ยนตัวเอง ด้วยการฝึกฝนทักษะจากกิจกรรมที่ตัวเองสนใจ จนสุดท้ายความมุ่งมั่นนำไปสู่ความสำเร็จและสามารถพิชิตใจของผู้หญิงที่ชอบได้

ภาพยนตร์วัยรุ่นโรแมนติคค้นพบความสามารถ (Teen Talent Romantic Comedy) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ บิ๊กบอย (มณฑล อารยางกูร, 2553) Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (ชยนพ บุญประกอบ, 2554) Art idol อยากให้เธอรู้ว่ากูดีสิทธ์ (เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร, 2555) First love รักครั้งแรก (พิทักษ์ ปานเปรม, 2556) แก๊งปรี๊ดจะรีดใจเธอ (กัปปี วรรณกุล, 2557) และสิ่งเล็กๆที่น่าน่ารัก (พุดพิงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และสุทธิพงษ์ วัฒนจัง, 2557)

ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองเรื่องเพศ (Teen Sex Comedy)

คือ ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองเรื่องเพศ นำเสนอประเด็นการไม่ป้องกันตัวเอง ขณะมีเพศสัมพันธ์จนนำไปสู่การตั้งครรภ์ในวัยเรียน คล้ายกับประเภทรองวัยรุ่นชีวิตกับเรื่องเพศ (Teen Sex Drama) แต่ต่างตรงนำเสนอด้วยอารมณ์ผ่อนคลายและมุขตลก ด้วยเรื่องราวความต้องการเรียนรู้เรื่องเพศของวัยรุ่นชาย ที่เชื่อว่าการผ่านพิธีกรรมการมีเพศสัมพันธ์จะทำให้ก้าวข้ามผ่านไปสู่การเป็นวัยรุ่นสมบูรณ์แบบ ซึ่งในตอนท้ายตัวละครจะได้รับบทเรียนจากความประมาทในการรู้ไม่เท่าทันเรื่องเพศศึกษา

ภาพยนตร์วัยรุ่นความรักเบาสมองเรื่องเพศ (Teen Sex Comedy) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ เลิฟจูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก ตอนไปล่าปาง

(ไชยณรงค์ เต็มพงษ์ และสกล เตียเจริญ, 2554) และ 15+ ไอคิวกระจุย (ณภัทร จิตวีรภัทร และ อศวนันท์ กลิ่นเอี่ยม, 2560)

4. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก (Teen LGBT Films)

ภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์ประติมากรรมแตกแขนงออกไปอีก 2 ประเภทย่อย ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นเกย์ (Teen Gay Film) และ ภาพยนตร์วัยรุ่นเลสเบียน (Teen Lesbian Film) ดังมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นเกย์ (Teen Gay Film) สามารถแบ่งการสร้างสรรค์เรื่องเล่าออกเป็น 4 ลักษณะได้แก่

ภาพยนตร์วัยรุ่นชายรักชาย (Teen Boy Love)

นำเสนอเรื่องราวความรักวัยรุ่นชายรักชายวัยมัธยมผสมผสานกับโครงเรื่องประเภท รักโรแมนติก หรือรักเบาสมอง สะท้อนประเด็น ความเปลี่ยนแปลง ความต้องการความรักจากครอบครัว เพื่อนรักเพื่อน และความสับสนต่ออัตลักษณ์ทางเพศของตนเอง

ภาพยนตร์วัยรุ่นชายรักชาย (Teen Boy Love) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 13 เรื่อง ได้แก่ รักแห่งสยาม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล, 2550) Home ความรัก ความสุข ความทรงจำ ตอนแรก (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล, 2555) Virgin am I รักแรกกระแทกใจ ตอน ความรักหนุ่มมัธยม (อนุชิต มวลพรหม, 2555) Timeline เพราะรักไม่สิ้นสุด (อาทิตย บางเบา, ตรีศพงษ์ ตรงประสิทธิ์ และจิตตินันท์ ยอดวงศ์สกุล, 2556) พี่ชาย My Bromance (นิชภูมิ ชัยอนันต์, 2557) Love's coming ใจรักหรือเปล่า (ณภัทร ใจเที่ยงธรรม, 2557) สัญญาแห่งคิมหันต์ (ตรีศพงษ์ ตรงประสิทธิ์ และณัฐกรณ์ บางเบา, 2557) Love Love You อยากบอกให้รู้ว่ารัก (ณภัทร ใจเที่ยงธรรม, 2558) Water Boyy รักใสใสวัยรุ่นชอบ (ราชิต กุศลคุณสิริ, 2558) Boy Friend แฟนผมเป็นผู้ชาย (สรารุช อินทรพรหม, 2559) Sweet Boy สวีทบอย (นิรุณ ลิ่มสมวงศ์ และศุภานพศ์ ลิ่มวงศ์ทอง, 2559) Timeline Next-Gen 2 เพราะรักไม่สิ้นสุด (อาทิตย บางเบา, ตรีศพงษ์ ตรงประสิทธิ์, และจิตตินันท์ ยอดวงศ์สกุล, 2559) และ เมื่อฝนตกลงบนหัว (นิชภูมิ ชัยอนันต์, 2559)

4.1.1 ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตเพศที่สาม (Teen Gay life)

คือ ภาพยนตร์ชีวิตเพศที่สาม ใช้ขนบภาพยนตร์ร่วมกับภาพยนตร์ประเภทชีวิตและประเภทรักโรแมนติก นำเสนอเรื่องราวปัญหาการใช้ชีวิตและความไม่สมหวังในความรักของวัยรุ่นเพศที่สาม ภายใต้อิทธิพลจากความขัดแย้งจากปัญหาทางอคติ การถูกเอาเปรียบจากความเหลื่อมล้ำทางสังคม และการไม่ยอมรับของครอบครัว เป็นต้น

ภาพยนตร์วัยรุ่นชีวิตเพศที่สาม (Teen Gay life) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวนเพียงเรื่องเดียว ได้แก่ พี่ชาย My hero (จอช ทิม, 2558)

ภาพยนตร์วัยรุ่นกีฬาเพศที่สาม (Teen Gay Sport)

คือ ภาพยนตร์เพศที่สามผสมผสานประเภทตลกและเรื่องราวการแข่งขันกีฬา ว่าด้วยการใช้ชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นชายเพศที่สามผสมผสานประเด็นการแสดงศักยภาพความสามารถของเพศที่สามให้เห็นถึงความเท่าเทียมทางเพศและได้รับยอมรับผ่านการแข่งขันกีฬา

ภาพยนตร์วัยรุ่นกีฬาเพศที่สาม (Teen Gay Sport) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวนเรื่องเดียว ได้แก่ แด่วเตะตีนระเบิด (พจน์ อานนท์, 2552)

ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเพศที่สาม (Teen Gay Horror)

คือ ภาพยนตร์ประเภทชีวิตเพศที่สามผสมผสานประเภทสยองขวัญ นำเสนอเรื่องราว มุมมืดในจิตใจตัวละครเพศที่สาม ภายใต้สภาพแวดล้อมกดดัน ถูกรังเกียจ และกดขี่ข่มเหงจากอคติชิงชังเพศที่สาม ถูกมองเป็นตัวประหลาดจากครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ส่งผลให้ตัวละครตัดสินใจหันหน้าเข้าสู่ด้านมืดดำเนินไปสู่ความชั่วร้ายในจิตใจ เพื่อขจัดอุปสรรคที่มาขัดขวางการใช้ชีวิตด้วยการฆาตกรรม

ภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญเพศที่สาม (Teen Gay Horror) ออกฉาย ในช่วงพ.ศ. 2550 -2560 มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ อนธการ The Blue Hour (อนุชา บุญยวรรธนนะ, 2558) และคืนนั้น Red wine in the dark night (ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์, 2558)

4.2 ภาพยนตร์วัยรุ่นเลสเบียน (Teen Lesbian Film) สามารถแบ่งการสร้างสรรคดีเรื่องเล่าออกเป็นลักษณะเดียว ได้แก่

ภาพยนตร์วัยรุ่นหญิงรักหญิง (Teen Girl Love)

คือ ภาพยนตร์วัยรุ่นหญิงรักหญิง ใช้โครงเรื่องรักโรแมนติคผสมเรื่องราวชีวิต คล้ายกับประเภทรองชายรักชาย ว่าด้วยเรื่องราวความสับสนในอัตลักษณ์ทางเพศของตัวละคร และอุปสรรคจากอคติของครอบครัวและสังคมรอบข้าง แต่เนื้อหาในภาพยนตร์มุ่งเน้นการเรียกร้องความเข้าใจ และแทรกการนำเสนอให้เห็นสิทธิทางกฎหมายในการสมรสระหว่างเพศเดียวกัน เพื่อสร้างทำความเข้าใจและเรียกร้องสิทธิทางกฎหมายมากกว่าการนำเสนอเรื่องราวความรัก แต่เพียงอย่างเดียว

ภาพยนตร์วัยรุ่นหญิงรักหญิง (Teen Girl Love) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550-2560 มีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ Yes or No อายกรัก ก็รักเลย (สรวิศ วังศ์สมเพ็ชร, 2553) Yes or No 2 รักไม่รักอย่าก็กเลย ภาค 2 (สรวิศ วังศ์สมเพ็ชร, 2555) 1448 รักเราของใคร (พิมพ์ภา โทวิระ, 2557) Yes or No 2.5 กลับมาเพื่อรักเธอ ภาค 3 (กิริติ นาคอินทนนท์, 2558) และ Long Story

Shorts: Lost In Blue ระหว่างเราครั้งก่อน (จิรัชยา วงษ์สุทิน, เอกพงษ์ สราญเศรษฐ์ และภาวิจิณสิทธิ์, 2559)

5. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทมิวสิคัล (Teen Musical Films)

ลักษณะเด่นของภาพยนตร์ประเภทมิวสิคัล คือการใช้บทเพลงในการดำเนินเรื่อง ทั้งการเล่าเรื่อง บทสนทนา และสื่อสารอารมณ์ตัวละคร ไม่เคร่งเครียดเน้นความบันเทิงเป็นหลัก เนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับการแสดงออกของวัยรุ่นทางด้านดนตรี ความทุ่มเททำตามความฝันให้ประสบความสำเร็จ การก้าวข้ามผ่านอุปสรรค และมิตรภาพระหว่างเพื่อน

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทมิวสิคัล (Teen Musical) ออกฉาย ในช่วงพ.ศ. 2550-2560 จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ After School วังสุทัศน์ (ชลัท ศรีวรรณ, 2553) และ เหลือแหล่ (ไนต์ เชิญยิ้ม, 2554)

6. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Teen Road movie)

ภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาตัวละครวัยรุ่นออกเดินทาง เพื่อเผชิญบททดสอบ และค้นพบเรียนรู้การความรู้ด้วยตนเอง (Self - Knowledge) ก่อนได้ค้นพบตัวเองในท้ายที่สุด (Self - Discovery) ซึ่งภาพยนตร์เน้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงความผิดพลาดของตัวละครไปสู่สิ่งที่ดีขึ้น และได้เรียนรู้คุณค่าแท้จริงในช่วงวัย ทั้ง ข้อบกพร่องในตนเอง และ มิตรภาพระหว่างเพื่อน (Friendship) เป็นสำคัญ

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเรื่องราวเดินทาง (Teen Road movie) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550 - 2560 มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ หนีตามกาลิเลโอ (นิธิวัฒน์ ธาราช, 2552) และ เพื่อนไม่เก่า (เกรียงไกร วชิรธรรมพร, 2554)

7. ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist Films)

คือ ภาพยนตร์ประเภทชีวิตผสมผสานประเภทระทึกขวัญ (Thriller) และเรื่องราวโจรกรรม เนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครหลักผู้ตกเป็นเหยื่อของอำนาจหรือระบบความไม่เป็นธรรม จึงต้องการต่อสู้กับสถานะไม่เท่าเทียมทางสังคมด้วยการวางแผนโจรกรรมสิ่งของล้ำค่า หรือขโมยข้อมูลทำลาย เพื่อเป็นสัญลักษณ์การต่อต้านของคนไร้อำนาจในลักษณะเหมือน แจ็คผู้ฆ่ายักษ์ ทั้งยังนำเสนอวิธีการวางแผนที่ชาญฉลาดและซับซ้อน รวมถึงการหลบหนีด้วยกลวิธีเหนือความคาดคิด มีตัวละครหลักจะเป็นหัวหน้าทีมรวบรวมทีมงานฉลาดรอบรู้หลากหลายด้าน มาร่วมมือกันทำภารกิจ ภายใต้การวางแผนโครงเรื่อง อุดมไปด้วยจุดพลิกผัน (Twist Plot) เพื่อสร้างความประหลาดใจ และชวนให้ลุ้นไปกับการทำภารกิจ

ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทโจรกรรม (Teen Heist Films) ออกฉายในช่วงพ.ศ. 2550 - 2560 เพียงเรื่องเดียว ได้แก่ ฉลาดเกมส์โกง (นัฐวุฒิ พูนพิริยะ, 2559)

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่ได้นำเสนอไว้ในบทที่ 4 5 และ การสรุปผลการวิจัยจากข้อ 6.1 ข้างต้น ทางผู้วิจัยขอนำมาประมวลผลเพื่อทำการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้ต่อไป

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1) สูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉาย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 - 2560 ในการอภิปรายผลจากผลสรุปการศึกษาจากวัตถุประสงค์ที่ 1 ทางผู้วิจัยมีข้อค้นพบถึงภาพรวมของสูตรการเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากขนบองค์ประกอบในเรื่องเล่า ในช่วงปีพ.ศ. 2550-2560 ในส่วน เรื่องเล่า โครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก เอาไว้ดังนี้

เรื่องเล่า ในภาพยนตร์วัยรุ่น ยังคงหยิบยกปัญหาวัยรุ่นนบริบทในสังคมไทยมานำเสนอ มีต้นตอมาจากการล่มสลายของสถาบันครอบครัวไทยยุคบริโภคนิยมที่ต่างคนต่างมุ่งทำเพื่อตัวเอง จนส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิต และภาพยนตร์ไม่ได้มุ่งนำเสนอวิธีแก้ไขที่ต้นเหตุ แต่กลับเน้น การนำเสนอกระบวนการเอาตัวรอดของวัยรุ่นเพื่อให้ก้าวข้ามผ่านปัญหา ดังนั้นเรื่องเล่าจึงทำหน้าที่ เหมือนเป็นคู่มือสาวทุในการใช้ชีวิตของวัยรุ่น ว่าควรใช้ชีวิตอย่างไร และจำเป็นต้องมีคุณสมบัติ แบบไหนตามบรรทัดฐานทางสังคม อันจะนำวัยรุ่นไปสู่ความสมบูรณ์แบบได้ ด้วยกระบวนการ แบบแก้ไขปัญหาแบบสำเร็จรูป ตามวิถีคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ ที่อาจไม่สามารถทำได้ง่ายในชีวิตจริง

ข้อค้นพบหนึ่งที่น่าสนใจคือเรื่องเล่าวัยรุ่นยุคนี้ เน้นเรื่องการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน แตกต่างจากภาพยนตร์วัยรุ่นในช่วงปีพ.ศ. 2523 - 2553 จากงานวิจัยของ ธัญศ โสฬ์พัฒนานนท์ (2557) ค้นพบว่าเรื่องเล่าในภาพยนตร์เน้นการกระทำตัวเพื่อประโยชน์แก่สังคม ซึ่งภาพยนตร์วัยรุ่น ในปัจจุบันฉายภาพความเป็นปัจเจกชนมากกว่า เพราะต้องการสะท้อนให้ผู้ชมวัยรุ่นหันมา ตรวจสอบความเป็นตัวตนจากการตั้งคำถามว่า ตนเองคือใคร และต้องการจะเป็นใคร เพราะสภาวะ สับสนในสังคมปัจจุบัน และการถูกทอดทิ้งจากครอบครัว ทำให้พวกเขาจำเป็นต้องพยายามสำรวจ ตัวเองเพื่อสามารถจะตั้งเป้าหมายและพยายามใช้ชีวิตได้ด้วยลำแข้งตนเอง

เรื่องเล่าในภาพยนตร์แต่ละประเภท ได้ตั้งคำถามที่แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็น เรื่องเล่า ประเภทชีวิต อะไรคือคุณสมบัติของการก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ หรือเรื่องเล่าประเภทสยองขวัญ วัยรุ่นเกรงกลัวต่อผลจากการกระทำบาปหรือไม่ หรือ เรื่องเล่าประเภทรักโรแมนติก การจัดการ ความสัมพันธ์อย่างเหมาะสมของวัยรุ่นสาวต้องทำอย่างไร หรือ เรื่องเล่าประเภทเพศทางเลือก วัยรุ่นสามารถเลือกใช้ชีวิตของตนอย่างไรท่ามกลางอคติทางเพศ หรือ เรื่องเล่าประเภทเรื่องราว เดินทาง ตั้งคำถามถึงกระบวนการแก้ไขข้อบกพร่องส่วนตัวได้อย่างไร และเรื่องเล่าประเภท

โครงการ อะไรคือเส้นแบ่งระหว่างคนดีกับคนไม่ดี ซึ่งภาพยนตร์พาผู้ชมไปสำรวจกระบวนการจัดการต่อคำถามเหล่านั้น และให้บทสรุปว่า คุณสมบัติในช่วงวัยรุ่น จำเป็นต้องประกอบด้วย การรู้จักข้อบกพร่องของตนเอง การเกรงกลัวต่อบาป และการเสียสละเพื่อผู้อื่น ดังปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นทุกประเภท

โครงเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่น มีขนบชัดเจนในการเลือกใช้โครงเรื่องให้สอดคล้องกับเรื่องเล่าและลักษณะของประเภทภาพยนตร์อย่างชัดเจน เช่น ประเภทเรื่องราวเดินทาง ใช้โครงเรื่องออกเดินทางแสวงหาข้อบกพร่องและคุณค่าแห่งมิตรภาพ หรือประเภทชีวิต ใช้โครงเรื่องพาตัวละครก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ประเภทของขวัญ ใช้โครงเรื่องสำรวจพฤติกรรมด้านมืดตัวละคร ประเภทรักโรแมนติก ใช้โครงเรื่องการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างรักต่างเพศ ขณะที่ประเภทเพศทางเลือก ใช้โครงเรื่องสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกัน และประเภทโครงการ ใช้โครงเรื่องทดสอบศีลธรรมตัวละคร ซึ่งโครงเรื่องถูกนำเสนอตามแบบแผนตายตัวในการพาตัวละครเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้และเติบโตไปทีละขั้นเพื่อมุ่งสู่การค้นพบแก่นเรื่องในท้ายเรื่อง เพราะผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ต้องการให้การเล่าเรื่องเล่ามีความซับซ้อน เน้นความเข้าใจง่าย เพื่อให้เข้าถึงวัยรุ่นได้ทุกกลุ่ม

ด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์วัยรุ่นยังคงใช้ขนบการเดินเรื่องไปตามลำดับแบบเส้นตรง (Linear) เพื่ออธิบายเหตุและผลพฤติกรรมตัวละครในการแก้ไขปัญหาไปตามลำดับของเวลา (Chronological Order) ครบ 5 ขั้น ตั้งแต่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) 2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) 3) ภาวะวิกฤติ (Climax) 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และ 5) การยุติเรื่องราว (Ending) ทั้งยังนำเสนอตอบจบเป็นปลายปิดให้ตัวละครแก้ไขปัญหาและพบกับความสุข ในทัศนะของผู้วิจัย มองว่า เป็นการสร้างมายาคติให้ผู้ชมวัยรุ่นเชื่อว่าทุกปัญหาสามารถแก้ไขตามวิธีที่ภาพยนตร์นำเสนอ ทำให้มองชีวิตเป็นสูตรสำเร็จเพียงแ่งมมเดียว ทั้งที่ในโลกความจริงปัญหาทุกอย่างอาจไม่สามารถแก้ไข สำเร็จในระยะเวลาใดระยะเวลาหนึ่ง ดังนั้นภาพยนตร์ควรมีการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับความจริงด้วยการนำเสนอตอนจบเป็นปลายเปิด เพื่อทิ้งคำถามต่อผู้ชม ให้นำไปขบคิดและถกเถียงในชีวิตจริง

ทั้งนี้ภาพยนตร์มีการฝึกแนวเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non Linear) เช่น เรื่องฉลาดเกมส์โกง ที่นำเหตุการณ์ช่วงกลางเรื่องมานำเสนอในช่วงเปิดเรื่อง เพื่อล่อหลอกให้ผู้ชมเกิดการคาดเดาเรื่องราวไม่ได้ แต่ในการเล่าเรื่องยังไม่พบลักษณะการเล่าแบบ Puzzle Film ที่จัดเรียงลำดับเรื่องเล่าแบบกระจายเหมือนการต่อจิ๊กซอร์ ที่ผู้ชมจะต้องปะติดปะต่อข้อมูลด้วยตนเอง

ด้านกลวิธีการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์สร้างสรรค์วิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ โดยเฉพาะการรับอิทธิพลแบบ Postmodern จากภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามา ด้วยการนำเสนอเรื่องราวแบ่ง

เรื่องราวแบบสั้นสั้นเป็นตอนย่อย (Fragment) ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติกที่ใช้ภาพยนตร์สื่อดิจิทัลเรื่อง Love Actually มาเป็นแรงบันดาลใจในการนำเสนอเรื่องราวความสัมพันธ์ตัวละครหลายชีวิตให้มีความสำคัญเท่าเทียมกันในเรื่องเดียว โดยปรากฏในภาพยนตร์ไทยเรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น จนกลายเป็นต้นแบบ ให้เกิดการสร้างภาพยนตร์ในลักษณะนี้ตามมาอีกหลายเรื่อง ข้อดีของการเล่าเป็นตอนย่อย คือการนำเสนอเรื่องราวได้สั้นกระชับไม่เกินตอนละ 30 นาที ด้วยเรื่องเล่าและประเด็นที่หลากหลายมุมมองไม่มีความซับซ้อนจากหลากหลายผู้กำกับ เพื่อตอบสนองความสนใจของกลุ่มผู้ชมหลากหลายกลุ่ม สำหรับทัศนะของผู้วิจัยกลับมองว่าภาพยนตร์ใช้วิธีเล่าเรื่องเป็นตอนย่อย มีปัญหาในด้านของการสร้างความผูกพันของตัวละคร เพราะด้วยเวลาที่สั้น ทำให้ไม่สามารถสร้างความผูกพันระหว่างผู้ชมกับตัวละครได้ สังเกตได้จากรายได้ที่ลดจำนวนลงอย่างต่อเนื่องลงในภาพยนตร์ประเภทรักโรแมนติกหลายตอนย่อย อาทิ เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก Virgin am I รักแรกกระแทกใจ และ รักจัดหนัก แต่ทั้งนี้อาจเพราะมีปัจจัยอื่นในเรื่องของความนิยมเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การเลือกใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง หรือชื่อเสียงนำเชือถือของสตูดิโอผลิตและผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นต้น

ในขณะที่ภาพยนตร์ตอนย่อยประเภทสยองขวัญ กลับประสบความสำเร็จมากกว่า อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง สี่แพร่ง และ ห้าแพร่ง ทั้งนี้เพราะความกระชับในการเล่าเรื่อง ทำให้ต้องพาตัวละครและผู้ชมเข้าสู่สถานการณ์ได้ทันที ไม่จำเป็นต้องปูความสัมพันธ์ตัวละครเหมือนประเภทรักโรแมนติก อีกทั้งด้วยระยะเวลาที่สั้น ทำให้วิธีการเล่าต้องกระชับและสามารถใช้เทคนิคทางภาพและเสียงให้น่าติดตามได้มากกว่า จึงเป็นจุดขายที่ดึงดูดผู้ชมวัยรุ่นให้สนใจได้ง่าย

อีกทั้งมีการนำแนวคิดสัมพันธ์รบท (Intertextuality) มาใช้ โดย ฉลองรัฐ เณรมาลัย ชลมารค (2553, น. 300) ได้ให้ทัศนะถึงลักษณะสำคัญ 2 ประการที่นำมาใช้ในภาพยนตร์ ได้แก่ 1) การนำมาใช้สลายขอบเขตของยุคสมัย และ 2) สลายขอบเขตระหว่างเรื่องจริง ที่เรียกว่า Self - Reflexivity ตามแนวคิดหลังสมัยใหม่ ในด้านการสลายขอบเขตยุคสมัย พบได้ในภาพยนตร์วัยรุ่นหลายเรื่องที่น่ามาจกอันโด่งดังจากภาพยนตร์คลาสสิกของผู้กำกับระดับตำนาน มาคารวะแสดงความยกย่อง (Homage) อาทิ ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องรุ่นพี่ สัมพันธ์รบทกับฉากไล่ล่าบนหอคอยแห่งโบสถ์จากภาพยนตร์เรื่อง Vertigo ของผู้กำกับ Alfred Hitchcock หรือเรื่อง 15 + ไอเดียกระชูด กับฉากนอกอวกาศ เปิดเรื่องจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey ของผู้กำกับ Stanley Kubrick หรือฉากควิลดาบไลท์เซเบอร์จากภาพยนตร์เรื่อง Star Wars ของผู้กำกับ George Lucas หรือ เรื่องปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น และหนีตามกาลิเลโอ นำฉากเผยความในใจเขียนผ่านกระดาษ จากภาพยนตร์เรื่อง Love Actually ของผู้กำกับ Richard Curtis มาอ้างอิง นอกเหนือจากการอ้างอิงภาพยนตร์จากประเทศอเมริกาแล้ว ยังมีในส่วนฝั่งเอเชียอย่างภาพยนตร์จากประเทศเกาหลีใต้ อาทิ

การนำฉากต่อสู้แบบลองเทค (Long Take) ในภาพยนตร์เรื่อง Old boy กำกับ Chan-wook Park มานำเสนอในเรื่อง แก๊งปรี๊ดจะรีดใจเธอ หรือ ฉาก Slow-Motion คู่รักวิ่งหลบฝน จากภาพยนตร์เรื่อง The Classic กำกับโดย Jae -young Kwak ปรากฏร่องรอยในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติกหลายเรื่อง

หรือในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยด้วยกันเอง มีการใช้สัมพันธ์บทในการเชื่อมโยงยุคสมัย อาทิ ในภาพยนตร์ประเภทเพศทางเลือกหลายเรื่อง มีการอ้างอิงและปรากฏร่องรอยจากภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม เช่น ฉากการพุดคุยกันบนเตียงนอน หรือ การใช้ตุ๊กตาไม้เป็นสัญลักษณ์ เป็นต้น นับว่าเป็นการสร้างสรรคความเชื่อมโยงระหว่างวัยรุ่นยุคใหม่กับอดีตได้เป็นอย่างดี แต่ในอีกมุมหนึ่งปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการเชื่อมโยงความเข้าใจกับฉากภาพยนตร์เหล่านั้น ผู้ชมจำเป็นต้องเคยมีประสบการณ์ในการชมฉากเหล่านั้นมาก่อน จึงจะรู้สึกมีส่วนร่วม หากแต่ถ้าเป็นความชื่นชอบของผู้กำกับแต่เพียงฝ่ายเดียว ก็อาจจะยังไม่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจการเชื่อมโยงข้อมูลได้ โดยเฉพาะผู้ชมวัยรุ่นที่เกิดไม่ทัน

ขณะการสลายขอบเขตระหว่างเรื่องจริง พบว่ามีการเชื่อมโยงเข้ากับเหตุการณ์ในชีวิตจริงกับภาพยนตร์ เช่น เหตุการณ์ฆาตกรรมยกครัวจากฝีมือลูกชายคนโต มีปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง อนธการ หรือเหตุการณ์วัยรุ่นในกรุงเทพฯ ยกพวกตีกัน ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง วัยเป็ง นักเลงขาสั้น หรือ การประกวดแข่งขันดนตรีรายการ ไลก์มิวสิคอวอร์ด ปรากฏในเรื่อง Suck Seed ห่วยขั้นเทพ ดังนั้นจึงทำให้เห็นถึงการสลายเส้นแบ่งระหว่างเรื่องจริงและเรื่องแต่ง ทำให้ผู้ชมวัยรุ่นสามารถเข้าถึงภาพยนตร์และมีส่วนร่วมในภาพยนตร์ได้ง่าย และจากลักษณะสัมพันธ์ 2 ประการข้างต้น ทางผู้วิจัยได้พบลักษณะสำคัญจากผลวิจัยในประการที่ 3 ได้แก่ การสลายของเขตวัฒนธรรม พบว่าภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องได้นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาผสมผสาน ปรากฏในรูปแบบภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ พบกลิ่นอายการนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้ ตั้งแต่การเลือกสถานที่ถ่ายทำ เครื่องแต่งกาย การ์ตูนแอนิเมชัน การคัดเลือกนักแสดง ดนตรีประกอบ หรือ ในภาพยนตร์เรื่องรุ่นพี่ มีการนำการออกแบบตัวละครผีมาจากในหนังสือการ์ตูนสยองขวัญของผู้เขียน จุนจิ อิโอ (Junji Ito) ชาวญี่ปุ่น ทำให้สะท้อนถึงความร่วมสมัยของผู้สร้างภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ในการนำวัตถุดิบที่เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัย (Popular Culture) มานำเสนอเพื่อให้ภาพยนตร์วัยรุ่นทันต่อกระแสความนิยมในยุคสมัย

ขบขันเรื่องในภาพยนตร์ นำเสนอเป้าหมายในการใช้ชีวิตช่วงวัยรุ่นถึงการจัดการปัญหาเพื่อพาตัวเองไปสู่ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization) ด้วยความพยายามโน้มน้าวให้ผู้ชมคล้อยตามถึงคุณค่าจากตัวละครที่ได้เรียนรู้จากแก่นเรื่อง นั่นคือกฎของธรรมชาติ (Law of Nature) นำเสนอให้เห็นความเชื่อถึงกระบวนการที่สลับซับซ้อนในสังคมไทยที่ถูกผลิตซ้ำผ่าน

ความคิดของผู้สร้างและกลไกทางภาพยนตร์ ตามสิ่งที่สังคมคาดหวังอยากจะให้วัยรุ่นเป็น อาทิ ประเภทชีวิต การทำเพื่อพ่อแม่ยอมประสบความสำเร็จ ประเภทของขวัญ ถ้าไม่ยอมตายต้องไม่ทำกรรมชั่ว ประเภทรักโรแมนติก ความรักแบบเพื่อนคือสิ่งที่เหมาะสมในวัยเรียน ประเภทเพศทางเลือก ความรักแบบคู่รักไม่สำคัญเท่าความรักจากครอบครัว ประเภทเรื่องราวเดินทาง การเดินทางคือการค้นพบและเติมเต็มข้อบกพร่องให้ชีวิตสมบูรณ์ และประเภทโจรกรรม การกลับสู่ความดีงาม ดังนั้นจึงไม่แปลกใจว่าภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ยังไม่พาตัวเองออกจากคุณค่าชุดเดิม ไม่สอดคล้องกับค่านิยมการดำเนินชีวิตและวิถีคิดในสภาพสังคมประเทศไทยที่ได้เปลี่ยนแปลงไปรวดเร็ว เช่น วัยรุ่นเลิกยึดถือกับความเชื่อชุดเดิมของพ่อแม่ มีความเป็นปัจเจกมากขึ้น ต้องการคนเห็นคุณค่า และความพยายามประกอบสร้างอัตลักษณ์ใหม่ ภายใต้โลกยุคดิจิทัล

ตัวละคร พระเอกและนางเอก ถูกนำเสนอในลักษณะ Stock Character ที่ถูกกำหนดในลักษณะอย่างตายตัว ทำให้ง่ายต่อการคาดเดาได้ ไม่มีความซับซ้อน ทั้งนี้เพื่อสร้างความคุ้นเคยให้ผู้ชมได้ง่าย ตัวละครถูกสร้างให้สอดคล้องกับบริบทเรื่องเล่าในด้านความทุกข์วัยรุ่น มีลักษณะเป็นแบบปฏิลักษณะ (Anti-Hero or Heroine) สะท้อนสภาพความแปลกแยกในบริบทยุคสี่เสือทางการเมืองในสังคมไทยปัจจุบัน ตัวละครจึงมีลักษณะอมทุกข์ รู้สึกแปลกแยก และโดดเดี่ยวตัวเองจากผู้อื่น หรือสามารถฝ่าฝืนกฎหมาย ต่อต้านความเชื่อหรือค่านิยมดั้งเดิม ขณะที่ตัวละครพระเอกและนางเอกในลักษณะดั้งเดิม (Traditional Hero or Heroine) ยังคงปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นแทบทุกเรื่อง ด้วยภาพลักษณ์พระเอกที่มีความเป็นสุภาพบุรุษ เสียสละคำนึงถึงส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว ปกป้องและดูแลผู้อื่นมากกว่า เชิดชูและเคารพกฎระเบียบของสังคม ในขณะที่นางเอกเป็นตัวละครความรัก (Love Interest) นิสัยอ่อนโยน มีหน้าที่ให้กำลังใจ แสดงค่านิยมในการเป็นสุภาพสตรี มากกว่าการมีบทบาทหลักในการดำเนินเรื่อง แต่เป็นที่น่าสังเกตคือแม้ตัวละครทั้งสองลักษณะมีความแตกต่างกัน แต่กลับพบว่าเป้าหมายของตัวละครทั้งสองกลับคล้ายกัน คือต่อสู้เพื่อให้เป็นคนที่ถูกรัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวัยรุ่นในเรื่องขาดแคลนความรักเป็นอย่างมาก

อาจเป็นเพราะว่าตัวละครในภาพยนตร์วัยรุ่นทุกคน ถูกสร้างขึ้นเพื่อสะท้อนแรงขับที่สอดคล้องกับแนวคิดความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of need) โดย เมธา หริมเทพาธิป (2563) ซึ่งให้เห็นว่าพื้นฐานของวัยรุ่นนั้นแสวงหาการตอบสนองพื้นฐานในความต้องการขั้นแรก ได้แก่ ความต้องการทางกายในขั้นที่ 1 และความรู้สึกลดอคภัยในขั้นที่ 2 ขณะที่การแสวงหาความรักและความผูกพันในขั้นที่ 3 ก่อนข้างหายาก และความต้องการขั้นที่ 4 คือความต้องการการยกย่อง เป็นสิ่งที่วัยรุ่นปรารถนา ดังนั้นถ้าไม่ได้รับการตอบสนองทั้ง 4 ขั้น วัยรุ่นจะตกอยู่ในสภาวะ ความต้องการที่ขาดแคลน (Deficit Needs) ดังที่ปรากฏในช่วงเริ่มเรื่องในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ดังนั้นตัวละครจึงต้องเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change and Growth

Process) เพื่อจะได้เติมเต็มสิ่งที่ขาดแคลน และพาตัวเองไปสู่ขั้นที่ 5 คือการพัฒนาตนให้สมบูรณ์ (Growth) หรือเป็นตัวตนของตัวเองอย่างสมบูรณ์ (Being Need)

ทั้งนี้จะเห็นว่ากระบวนการให้ได้มาซึ่งความรักในภาพยนตร์ วัยรุ่นจำเป็นต้องพาตัวเองไปสู่จุดแห่งความต้องการสูงสุด ตามอุดมคติในภาพยนตร์ได้นำเสนอไว้ หากแต่ในชีวิตจริงผู้วิจัยกลับมองว่า การสร้างกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโตในภาพยนตร์ต่อตัวละครเหล่านั้น มีข้อจำกัดด้วยระยะเวลาและแบบแผนโครงเรื่อง จึงทำให้เน้นการสร้างการเปลี่ยนแปลงจากภายนอกเพื่อส่งผลถึงการเปลี่ยนภายในจิตใจตัวละครเป็นไปอย่างรวดเร็ว และดูง่าย ทั้งนี้ภาพยนตร์อาจจะสร้างสรรค์ทางเลือกให้แก่ผู้ชมวัยรุ่นได้ด้วยเน้นสร้างตัวละครที่เปลี่ยนตัวเองจากภายในให้ผู้ชมซึมซาบและรับรู้การเดินทางความคิดภายในของตัวละครให้มากขึ้น เหมือนการสร้างสรรค์ตัวละครในลักษณะนี้ในงานของผู้กำกับ คงเดช จาตุรันต์รัศมี และนพพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ที่มีผลงานโดดเด่นในยุคนี้

หาก ในการดำเนินชีวิตของตัวละครวัยรุ่นถูกกำหนดให้ใช้ชีวิตอยู่ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียน ครอบครัว และ ส่วนตัว ผ่านสถานที่ โรงเรียน บ้าน และสถานที่ภายนอก ซึ่งแต่เดิมพื้นที่ในแต่ละสถานที่ถูกสร้างความหมายตามบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) ไว้ว่าโรงเรียนเป็นสถานที่ที่บ่มเพาะความรู้และคุณลักษณะที่สังคมคาดหวัง บ้านเป็นสถานที่ให้ความอบอุ่น และสถานที่ภายนอกคือที่พักผ่อนหย่อนใจ แต่ในภาพยนตร์วัยรุ่น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ได้รื้อสร้างความหมายของพื้นที่ในแต่ละสถานที่ใหม่ ให้สอดคล้องกับบริบทของเรื่องเล่าตามยุคสมัยที่ปรากฏ โรงเรียนถูกใช้เป็นที่ควบคุมและลงโทษต่อทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เห็นต่าง ด้วยการใส่กฎระเบียบจากครู หรือการรังแกจากเพื่อนนักเรียนด้วยกัน ในขณะที่บ้านถูกนำเสนอเป็นพื้นที่แห่งความขาดแคลนและไร้ตัวตนของวัยรุ่น ครอบครัวไม่ได้มีความสำคัญต่อวัยรุ่นอีกต่อไป ส่วนสถานที่ภายนอกกลับถูกให้ความสำคัญสำหรับการตอบสนองความต้องการและก่อให้เกิดพัฒนาการแก่วัยรุ่น บทบาทของบุคคลแปลกหน้ากลายเป็นต้นแบบที่ครูหรือพ่อแม่ไม่สามารถเป็นให้ได้ สะท้อนนัยยะการลดทอนความสำคัญของบทบาทสถานะหลักทางสังคมลง สอดคล้องกับบริบทสังคมยุคที่ประชาชนเสื่อมศรัทธาในสถาบันหลักอย่างการเมืองได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสอดคล้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่นยุคปัจจุบันที่มีแนวโน้มพึ่งพาตนเองเพิ่มมากขึ้น

ดังนั้นจึงพบว่าชนบองค์ประกอบในภาพยนตร์วัยรุ่น ถูกสร้างสรรค์มาให้มีแบบแผนที่คล้ายคลึงกัน ทั้งนี้เพราะทัศนะในระบอบอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม (Culture Industry) ครอบคลุมภาพยนตร์เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ใช้วิธีการทำงานแบบอุตสาหกรรมมีทั้งผู้สร้าง ตัวบทและผู้ชม เข้ามาเกี่ยวข้องกับต้นทุนและผลกำไร ดังนั้นการมีชนบองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่เป็นแบบแผนชัดเจน จะทำให้ผู้สร้างสามารถมีคู่มือการผลิตในการตัดสินใจสร้างภาพยนตร์วัยรุ่น

ในแต่ละประเภท ให้เข้าใจคุณลักษณะสำคัญ และรู้ว่าอะไรคือจุดจูงใจ (Appeal) และความคาดหวังของผู้ชม (Expectation) อีกทั้งยังช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถผลิตซ้ำ และสร้างสรรค์ประติมากรรมใหม่ภายใต้ขนบดั้งเดิม เพื่อแตกแขนงแนวทางใหม่ สำหรับการตอบสนอง ความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ ได้อย่างไม่สิ้นสุดซึ่ง

ดังนั้นจากข้อค้นพบข้างต้นนั้น ทำให้เห็นรายละเอียดองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ถูกประกอบสร้างในสูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นนั้นว่า มีเอกลักษณ์สำคัญที่เป็นข้อบ่งชี้ถึงลักษณะเด่นของภาพยนตร์วัยรุ่น ทั้งนี้ในภาพรวมของสูตรการเล่าเรื่องนั้น Cawelti (2020, pp. 122-143) นักวิชาการด้านภาพยนตร์มองว่า สูตรการเล่าเรื่องเป็นการนำวัตถุดิบทางวัฒนธรรมที่ได้รับการคัดสรร และเจาะจงมาให้เหมาะกับบริบทแต่ละสังคม ดังนั้นผู้วิจัยจึงพบว่า องค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยวัยรุ่นนั้นหยิบยกเรื่องเล่าที่นำเสนอแง่มุมของวัยรุ่นในสังคมไทยผ่านการถูกคัดเลือกจากความเชื่อของผู้สร้างภาพยนตร์มาก่อนแล้ว เช่น เรื่องการทะเลาะวิวาท ยาเสพติด การตั้งครรภในวัยเรียน การถูกปฏิเสธ ฯลฯ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ประกอบสร้างให้เป็นแบบแผนของเรื่องเล่าและ โครงเรื่อง รวมไปถึงความเหมาะสมในการนำเสนอแก่นเรื่องตามวัฒนธรรมในสังคมไทย

ดังนั้นสูตรการเล่าเรื่องจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งในรูปแบบทางวัฒนธรรมเฉพาะเจาะจงสำหรับให้ผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่มีอำนาจในสังคมไทย ใช้เพื่อสร้างบรรทัดฐาน กำหนดให้วัยรุ่นอยู่ภายใต้จารีตที่ดำรงในสังคมไทย ผ่านการสร้างแบบแผนการใช้ชีวิตที่เหมาะสมแก่วัยรุ่นด้วยกลวิธีการสร้างเรื่องและลำดับเรื่องราวด้วยการประกอบสร้างให้กลายเป็นต้นแบบ เพื่อสูตรการเล่าเรื่องนั้นจะกลายเป็นข้อตกลงร่วมกันทางวัฒนธรรมสำหรับผู้ชมวัยรุ่น ควรต้องปฏิบัติตาม

อีกทั้งสูตรการเล่าเรื่องยังมีประโยชน์อย่างมากในการอ้างอิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ด้วยการสร้างจินตนาการให้ผู้ชมเกิดการรับรู้แบบกลุ่มในเรื่องเดียวกัน อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง ต้มจืด (2557) ได้อ้างอิงเหตุการณ์ช่วงการชุมนุมและการสลายสี่เสือทางการเมืองช่วงพ.ศ. 2553 สะท้อนผ่านมุมมองการใช้ชีวิตของวัยรุ่นชนชั้นกลางล่างในกรุงเทพฯ ผู้กำลังอยู่บนทางสามแพร่ง ในการต้องเลือกอัตลักษณ์และความเชื่อของตนเอง ซึ่งทำให้ผู้ชมในวงกว้างเกิดความเชื่อถึงการจำลองค่านิยม พฤติกรรมและลักษณะของวัยรุ่นในยุคนั้นเอาไว้

ซึ่ง Cawelti ยังกล่าวอีกว่าหน้าที่สูตรการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้น มีอยู่ 4 ประการ ได้แก่

1. สูตรการเล่าเรื่อง ถูกสร้างขึ้นเพื่อยืนยันความสนใจและทัศนคติที่มีอยู่ในสังคม ถูกจำลองผ่านโลกแห่งจินตนาการเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจและทัศนคติของผู้คนใน

ช่วงเวลานั้น ๆ อาทิ ภาพยนตร์ไทยวัยรุ่นในช่วงทศวรรษ 2550 ถูกนำเสนอเรื่องเล่าเพื่อเน้นการสำรวจความต้องการภายในตัวเองเพื่อพยายามหาวิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้และทำความเข้าใจต่อโลกภายนอก ดังนั้นสูตรการเล่าเรื่องจึงกลายเป็นเครื่องมือในการเก็บรักษาวัฒนธรรมอันเป็นข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับธรรมชาติของความจริงและศีลธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม

2. สูตรการเล่าเรื่อง สามารถแก้ปัญหาความตึงเครียด (Tension) และความคลุมเครือ (Ambiguities) จากทัศนคติ หรือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมได้ สูตรการเล่าเรื่องทำหน้าที่นำเสนอความตึงเครียดนั้น และพยายามประสานกลุ่มต่าง ๆ ที่เห็นต่างผ่านวิธีการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเรื่องเล่าให้เห็นว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมสามารถแก้ไข หรือ สร้างความกระจ่างชัดได้ เช่น ปัญหาการตั้งครรภ์ ในวัยรุ่นในภาพยนตร์เรื่องรักจัดหนัก ตอนทอมแองก์ เรื่องราวความขัดแย้งระหว่างแม่เลี้ยงเดี่ยวและลูกสาวที่ตั้งครรภ์ในวัยรุ่น มีการนำเสนอทางออกด้วยการให้ตัวละครทำแท้ง เพื่อแก้ไขความตึงเครียดระหว่างปัญหาของตัวละคร และลดความคลุมเครือต่อการให้ทางออกของปัญหาแก่สังคมและผู้ชม

3. สูตรการเล่าเรื่องทำให้ผู้ชมสามารถสำรวจขอบเขตจินตนาการได้ เพราะในวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตจริงของผู้ชม มีสิ่งที่จะต้องห้ามหลากหลายเรื่องราวที่ไม่สามารถได้รับการอนุญาตให้ทำ ดังนั้นสูตรการเล่าเรื่องจึงอนุญาตให้ผู้ชมสามารถตีความกับความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับการกระทำเหล่านั้น อย่างไม่เป็นอันตราย เช่น การทำผิดกฎหมาย หรือการฆาตกรรม ในภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญ ที่ชักจูงให้ผู้ชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมในการกระทำผิดของตัวละคร นำให้ผู้ชมสามารถสำรวจความคิดของตนเอง พร้อมทั้งสร้างการปลดปล่อย (escapist) จินตนาการออกจากความเครียดในสังคมได้

4. สูตรการเล่าเรื่องสามารถทำให้เกิดกระบวนการกลืนกลาย (Assimilation) ทางความคิดของผู้ชมให้เชื่อในการให้คุณค่าของวัยรุ่นตามจินตนาการผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการให้เป็น กล่าวคือ ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถใช้สูตรการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความเชื่อบางอย่างด้วยการผลิตซ้ำ ให้ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดการกลืนกลายทางความคิด ให้เชื่อว่าสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอเป็นสิ่งที่ถูกต้องเช่น ในภาพยนตร์วัยรุ่นตระกูลเพศทางเลือก ได้พยายามประกอบสร้างความเชื่อต่อการเป็นเพศทางเลือกกว่าเป็นสิ่งที่ผิดปกติ ตามที่พ่อแม่ในภาพยนตร์พยายามบอกกับตัวละครวัยรุ่นว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม ซึ่งหน้าที่เหมาะสม คือการใช้ชีวิตตามบรรทัดฐานทางสังคม คือแต่งงานมีครอบครัว หรือการเป็นเกย์ เป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ ดังพบได้จากในภาพยนตร์วัยรุ่นเพศทางเลือกแทบจะทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง รักแห่งสยาม อนธการ พี่ชาย My Hero หรือ คีนัน นั่น ๆ ได้สะท้อนให้เห็นว่าผู้สร้างภาพยนตร์พยายามประกอบสร้างความเชื่อแก่เหล่าวัยรุ่นเพศทางเลือกให้ปรับเปลี่ยนความเชื่อและพฤติกรรมให้สอดคล้องกับบรรทัดฐานทางสังคมเสียใหม่

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ความเป็นตระกูลภาพยนตร์ สถานะตระกูลภาพยนตร์ และประเภทของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย จากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560

ในการอภิปรายผลจากผลสรุปการศึกษาจากวัตถุประสงค์ที่ 2 ทางผู้วิจัยได้นำแนวคิดความสัมพันธ์ 3 ปัจจัยในตระกูลภาพยนตร์ของ Tom Ryall นักวิชาการภาพยนตร์ (Wilding and Walsh, 2019) ที่กล่าวถึงการเชื่อมโยงและพึ่งพิงซึ่งกันและกันระหว่าง บท (Text) การผลิต (Production) และผู้ชม (Audience) มาอธิบายถึงภาพรวมปัจจัยในความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตัวบท (Text)

1. การผลิตซ้ำขนบตระกูลภาพยนตร์และการสร้างสรรค์ประดิษฐกรรม (Convention & Invention)

ผู้วิจัยพบว่าขนบในองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทุกเรื่องมีทั้งด้านหยุดนิ่งและด้านเคลื่อนไหวในองค์ประกอบเดียวกัน ในด้านหยุดนิ่งภาพยนตร์จำเป็นต้องมี เพราะเป็นส่วนที่เป็นตัวกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างและผู้ชม ทั้งนี้ผู้ชมภาพยนตร์มีความคาดหวังต่อประเภทภาพยนตร์ที่ตัวเองคุ้นเคยและชื่นชอบ จดจำองค์ประกอบ คาดเดาเรื่องราวได้และจะเข้าใจสูตรการเล่าเรื่อง ดังนั้นผู้สร้างจึงจำเป็นต้องรักษาขนบในภาพยนตร์แต่ละประเภทไว้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชม

การนำเสนอในส่วนเรื่องเล่าที่เป็นพื้นฐานในเรื่องราวความพยายามเอาตัวรอดจากปัญหาในด้านการดำเนินชีวิต การเรียน ครอบครัว และความรัก ด้านโครงเรื่องเป็นการนำเสนอชุดห่วงโซ่เหตุการณ์แบบเป็นเหตุเป็นผล ในขณะที่โครงสร้างการเล่าเรื่อง เป็นลำดับขั้นตอนในการดำเนินเรื่องที่มีแบบแผนกำกับชัดเจน ดังนั้นการนำเสนอเรื่องเล่าของวัยรุ่นไม่ว่าจะเป็นอย่างไรต้องถูกนำมาเข้าแบบแผนชุดนี้ ขณะที่แก่นเรื่อง แม้จะให้มุมมองการใช้ชีวิตในหลากหลายมิติ หากแต่พื้นฐานแล้ว แก่นเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย คือการนำตัวละครไปสู่ความเป็นมนุษย์สมบูรณ์แบบในการเข้าใจกฎของธรรมชาติ ไม่ว่าจะเรื่องครอบครัว ศาสนา หรือเรื่องความสัมพันธ์ภายใต้การกำกับจากหลักศีลธรรมที่คนไทยยึดถือ ส่วนตัวละคร พระเอกนางเอกยังคงถูกนำเสนอด้วยลักษณะวัยรุ่นผู้ยังมีความเป็นเด็กสับสนกับสภาพแวดล้อมรอบตัวในชีวิต ต้องพยายามเอาตัวรอดเพื่อเติบโตกลายเป็นวัยรุ่นผู้สมบูรณ์พร้อมในการก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ส่วนฉากในภาพยนตร์วัยรุ่นมีความหยุดนิ่งอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในพื้นที่โรงเรียน และ บ้าน หากแต่สถานที่ภายนอก แม้จะเป็นพื้นที่พัฒนาตัวละคร หากแต่ความแตกต่างในรูปแบบแต่ละสถานที่ก็ให้ผลในการพัฒนาทักษะที่แตกต่างกันออกไป

ขณะเดียวกันในด้านเคลื่อนไหว คือส่วนที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมคาดเดาอะไรไม่ได้ หรือรู้สึกแปลกใจเมื่อไม่เป็นไปตามความคาดหวัง องค์ประกอบของเรื่องเล่าจะถูกกำกับจากการเลือกสรรชนบจากตระกูลภาพยนตร์ในแต่ละประเภทมานำเสนอ หรืออาจจะผสมผสานกันระหว่างตระกูลภาพยนตร์ทำให้เกิดการสร้างสรรคอย่างไม่สิ้นสุด

การผลิต (Production)

1. ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director)

บุคคลสำคัญผู้มีอิทธิพลในความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น คือ ผู้กำกับภาพยนตร์ จากผลสรุปและการอภิปรายผลผู้วิจัยได้ค้นพบว่า ผู้กำกับภาพยนตร์มีส่วนสำคัญในการทำให้ภาพยนตร์วัยรุ่นมีความเป็นตระกูลภาพยนตร์ ด้วยความพยายามในการสร้างคู่มือการผลิตด้วยการทำให้ชนบภาพยนตร์การเป็นสูตร เพื่ออำนวยความสะดวกในการผลิต จากการประกอบสร้างโลกทัศน์ของวัยรุ่นด้วยการคัดสรรและหยิบยกเรื่องราวแง่มุมการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น ประเด็นทางสังคม และปัญหาในชีวิตของพวกเขา มาสร้างสรรค์ ภายใต้การนำชนบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ถูกผลิตซ้ำจนกลายเป็นสูตรการเล่าเรื่องอันมีแนวทางและเป้าหมายชัดเจน จนรู้ว่าอะไรคือจุดจูงใจ (Appeal) และอะไรคือจุดขาย (Selling Point) อาทิ เรื่องราวในกระแสความสนใจ กลวิธีการเล่าเรื่องเกินคาดเดาฉากโรแมนติก หรือสยองขวัญ การใช้ดนตรีร่วมสมัย หรือการใช้นักแสดงวัยรุ่นที่กำลังมีชื่อเสียง และการสอดแทรกอุดมการณ์ทางสังคมเพื่อต้องการสร้างมาตรฐานความเชื่อให้แก่ผู้ชมวัยรุ่นว่าการเป็นวัยรุ่นที่สมบูรณ์แบบ ควรจะต้องมีคุณสมบัติอย่างไร

อนึ่งผู้กำกับเชื่อว่า สิ่งเหล่านี้เป็นข้อได้เปรียบที่จะรับประกันความสำเร็จทางรายได้ หากแต่ในความเป็นจริงผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นในหลากหลายประเภทถูกผลิตออกมาตามสูตรการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จก่อนหน้านี้ แต่กลับกลายเป็นว่าไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้เท่าที่ควร อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง “ฝัน-หวาน-อาย-จูบ” (2551) “เลิฟลูอินทรีรี่ รักมันใหญ่มาก” (2554) “Virgin am I รักแรกกระแทกใจ” (2555) หรือ เรื่อง “รักจัดหนัก” (2554) จากภาพยนตร์เหล่านี้ พยายามเดินตามรอยความสำเร็จของภาพยนตร์รักโรแมนติก เรื่อง “ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น” (2551) แต่กลับไม่ได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชม ทำให้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตถึงเหตุผลสำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์คือ การพยายามความยึดติดในชนบจากประเภทภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จมากเกินไป จนขาดความกล้าสร้างสรรค์ชนบใหม่ให้แตกต่าง หรือเพิ่มเติมองค์ประกอบให้ทันสมัย และน่าสนใจให้ผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกจำเจกับรสชาติภาพยนตร์ในลักษณะเดิม

ในขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดังอย่าง พจน์ อานนท์ ภาพยนตร์หลายเรื่องของเขาแม้จะไม่ได้รับการต้อนรับจากนักวิจารณ์นัก หากแต่มีแนวทางผลิตภาพยนตร์ตามสูตรของตนเองอย่าง

เฉพาะตัวและโดดเด่น จนกลายเป็นจุดขายให้เกิดการดำรงอยู่ของตระกูลภาพยนตร์ในลักษณะของเขาได้ ด้วยการสร้างจุดขายในการผลิตภาพยนตร์วัยรุ่นหลากหลายประเภท อาทิ ประเภทชีวิต ประเภทตลก ประเภทเพศทางเลื้อก และประเภทสยองขวัญ มาตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 2530จนถึงปัจจุบัน มีผลงานจำนวน 8 เรื่อง “สติแตกสุดชั่วโลก” (2538) รายได้ 48 ล้านบาท “18 ผนคนอันตราย” (2540) รายได้ 25 ล้านบาท “วัยบี๊ม! เซียร์กระหึ่มโลก” (2546) รายได้ 40 ล้านบาท “แฉ่วเตะตีนระเบิด” (2552) รายได้ 20.34 ล้านบาท “ม.6/5 ปากหมาท้าผี” (2556) รายได้ 43.41 ล้านบาท “ม.6/5 ปากหมาท้าแม่นาค” (2557) รายได้ 50 ล้านบาท “ม. 6/5 ปากหมาท้าผีภาคสาม” (2558) รายได้ 13.9 ล้านบาท และ “วัยเป็งง นักเลงขาสั้น” (2557) รายได้ 16.8 ล้านบาท รวมทั้งสิ้นทำรายได้ไปกว่า 255 ล้านบาท (ปังแทบทุกเรื่อง! ย้อนดูผลงาน-รายได้หนังของ ผกก. พจน์ อานนท์, 2560)

สิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์วัยรุ่นหลายเรื่องของผู้กำกับ พจน์ อานนท์ประสบความสำเร็จเพราะ ผู้ชมภาพยนตร์สามารถจดจำขนบภาพยนตร์ได้ แล้วรู้ว่าในภาพยนตร์นั้นมีองค์ประกอบอะไรบ้าง อาทิ เรื่องราวไม่เน้นสาระแต่เน้นความสนุกสนานเสียดสีสังคม มีความร่วมสมัย มีตัวละครวัยรุ่นหน้าตาดี ตัวละครเพศทางเลื้อกมีบุคลิกโดดเด่น มีลักษณะชอบพูดเหน็บแนมหยาบคายพร้อมปล่อยมุกตลกในเวลาเดียวกัน อีกทั้งเครื่องแต่งกาย เป็นจุดขายหนึ่งมีการออกแบบอย่างมีระดับ และชอบใช้สีสันจัดจ้าน เป็นต้น ดังนั้นผู้ชมจึงคุ้นเคย และรู้ว่าสิ่งที่คาดหวังเอาไว้จะปรากฏบนจอภาพยนตร์ทุกครั้ง และตัวผู้กำกับภาพยนตร์ย่อมทราบถึงข้อนี้ดี จึงใช้เป็นจุดขายในภาพยนตร์เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม และสามารถผลิตซ้ำขนบเหล่านี้ได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง แม้ว่าจะไม่เป็นที่พอใจของเหล่านักวิจารณ์ภาพยนตร์ แต่สวนทางกับรายได้ของภาพยนตร์ จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมตระกูลภาพยนตร์ในแบบพจน์อานนท์ยังคงได้รับความนิยมเสมอมา

2. รายได้ (Box-office) เป็นอีกหนึ่งตัวชี้วัดสำคัญต่อปัจจัยในอุตสาหกรรมตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย เพราะสามารถสะท้อนความนิยมของตระกูลภาพยนตร์ว่าประเภทใดควรได้ไปต่อหรือไม่ “โยนุ ชเว” ผู้บริหารภาพยนตร์ค่ายซีเจ เมเจอร์ (Editor, 2019) กล่าวว่าตัวชี้วัดสำคัญที่บอกว่าภาพยนตร์ไทยเรื่องใดประสบความสำเร็จ คือความสามารถในการทำรายได้เกิน 100 ล้านบาท ซึ่งในภาพยนตร์ไทยมีเพียงปีละไม่ถึง 3 เรื่องเท่านั้น ดังนั้น จึงส่งผลให้สตูดิโอต้องเลือกสร้างภาพยนตร์แต่เพียงบางประเภทเท่านั้น ทำให้ส่งผลลบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพราะจะมีแต่การผลิตซ้ำ และมีประเภทภาพยนตร์แค่เพียงบางประเภทเท่านั้นที่จะทำเงิน และได้รับการพิจารณาให้ออมนุวัติสร้าง

เมื่อพิจารณาผลการวิจัยในช่วงปีพ.ศ. 2550-2560 พบว่ามีภาพยนตร์ออกฉายถึง 7 ประเภท แต่มีเพียง 4 ประเภทเท่านั้นที่ผลิตออกมาในจำนวนที่มาก ได้แก่ 1) ภาพยนตร์ประเภทรัก โรแมนติก จำนวน 31 เรื่อง 2) ภาพยนตร์ประเภทเพศทางเลือก จำนวน 22 เรื่อง 3) ภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ จำนวน 20 เรื่อง และ 4) ภาพยนตร์ประเภทชีวิต จำนวน 12 เรื่อง และมีภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จ เพียง 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2552) รายได้ 113.5 ล้านบาท และ ฉลาดเกมส์โกง (นัฐวุฒิ พูนพิริยะ, 2559) รายได้ 112.15 ล้านบาท

ในขณะที่รายได้รวมของภาพยนตร์วัยรุ่นยังไม่มากนัก ซึ่งปัญหาอาจจะมาจากผู้สร้างภาพยนตร์เลือกใช้นับ เพื่อสร้างความคุ้นเคยเป็นจุดขาย จนผู้ชมเคยชิน แม้จะมีการสร้างประติมากรรมใหม่ออกมา แต่กลับเป็นการสร้างสรรคภายใต้ขนบโครงสร้างและองค์ประกอบเดิม นานวันเข้าผู้ชมจึงเกิดความจำเจ สามารถสังเกตได้จากรายได้ภาพยนตร์วัยรุ่นในตระกูลรองหลายประเภทที่ถูกผลิตซ้ำ พบว่าทำรายได้ลดลง เช่น ขณะที่ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทรักโรแมนติก เรื่อง รัก/สาม/เศร้า (ยุทธเลิศ สิปปภาค, 2551) สามารถทำรายได้ไป 60 ล้านบาท ประสบความสำเร็จไปก่อนหน้านั้น ภาพยนตร์เรื่อง รุมเมท เพื่อนร่วมห้อง...ต้องแอบรัก? (กรณีย์ คุ้มอนุวงศ์, 2552) ถูกนำเสนอตามมามากเพื่อเกาะกระแส กลับทำรายได้ไปเพียง 14.5 ล้านบาท ดังนั้นจึงสะท้อนให้เห็นว่าผู้สร้างภาพยนตร์เองมีส่วนสำคัญในทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์หยุดนิ่งไม่ให้ก้าวหน้า จากความไม่รู้ตัว เพราะความพยายามในการคิดแทนผู้ชม และยึดติดความเชื่อเรื่องกระแสจากการสร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ที่เคยประสบความสำเร็จมาก่อน จนส่งผลเสียต่อวงการในระยะยาว ปลุกฝังความคิดให้กับผู้ชมว่าภาพยนตร์ไทยไม่มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปสู่แนวทางใหม่ได้

3) ชื่อเสียงของสตูดิโอ เช่น ภาพยนตร์จากสตูดิโอ GDH เหล่านักวิจารณ์และผู้ชม ภาพยนตร์ต่างยกย่องว่าเป็นผู้สร้างภาพยนตร์อารมณ์ดี (Feel Good) ด้วยมาตรฐานงานสร้างระดับโลกและสร้างประสบการณ์แปลกใหม่แก่ผู้ชมเสมอมา จึงกลายเป็นหนึ่งในสตูดิโอที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดแห่งหนึ่งในประเทศไทย สังเกตได้จาก ภาพยนตร์วัยรุ่นถูกนำเสนอออกมาหลากหลายประเภท แม้จะมีจำนวนเพียง 13 เรื่องในรอบ 11 ปี อาทิ แต่สามารถทำรายได้รวมถึง 849 ล้านบาท ดังข้อมูลจากภาพยนตร์ดังต่อไปนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Final Score 365 วันตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ (โสธยา นาคะสุวรรณ, 2550) รายได้ 25 ล้านบาท ท็อป ซีเคร็ต วัยรุ่นพันล้าน (ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2554) รายได้ 38.69 ล้านบาท ผากไว้ในกายเธอ (โสภณ ศักดาพิศิษฏ์, 2557) รายได้ 66.43 ล้านบาท สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังตายน (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2551) รายได้ 80 ล้านบาท ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, 2552) 113.5 ล้านบาท เล่าที่ดาวน (นัฐวุฒิ พูนพิริยะ, 2555) รายได้ 26 ล้านบาท รัก/สาม/เศร้า (ยุทธเลิศ สิปปภาค, 2551) รายได้ 60 ล้านบาท รักเจ็ดปี ดีเจ็ดหน

(2555) ตอน 14 (ปีณ ฎริจิตปัญญา, 2555) รายได้ 68.47 ล้านบาท ปิดเทอมใหญ่ หัวใจว่าวุ่น (ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2551) รายได้ 83 ล้านบาท เมย์ไหน...ไฟแรงเฟร่อ (ชยนพ บุญประกอบ, 2558) รายได้ 71 ล้าน Suck Seed หัวขี้แทนเทพ (ชยนพ บุญประกอบ, 2554) รายได้ 77.64 ล้านบาท หนีตามกาลิเลโอ (นิธิวัฒน์ ธรราช, 2552) รายได้ 30.36 ล้าน และ ฉลาดเกมส์โกง (นัจจุติ พูนพิริยะ, 2559) รายได้ 112.15 ล้านบาท จากข้อมูลข้างต้นพบว่า สตูดิโอผลิตภาพยนตร์เพียงไม่กี่ประเภท อาทิ สยองขวัญ ความรักเบาสมอง และความรักโรแมนติก แต่เหตุผลที่ทำให้ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องประสบความสำเร็จ ในทัศนะของผู้วิจัยพบว่า ก็เพราะการที่ผู้สร้างเข้าใจในชนบทระกูด ภาพยนตร์แต่ประเภทอย่างถ่องแท้ แม้จะเป็นชนบดเดิม แต่สามารถสร้างสรรค์ จุดขายในภาพยนตร์ ให้มีความแปลกใหม่อยู่เสมอ เพราะมีการเลือกใช้ดนตรีแนว Pop หรือRock ที่เคยได้รับความนิยม ดิคนูผู้ชมมาก่อน มีการสร้างเนื้อเรื่องให้สอดคล้องตามกระแสสังคม มีการถ่ายทำอย่างปราณีต แคสติ้งนักแสดงให้มีเคมีคู่กัน ใช้ลูกเล่นในการตัดต่อให้เกิดความน่าสนใจ มีการกำหนด มู้ดแอนด์ โทน ในภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องให้มีความสอดคล้องกับเรื่องเล่า ฯลฯ จนทำให้ผู้ชมเสพติดความ เป็น GDH กลายเป็นความคาดหวังที่ต้องการชมชนบเหมือนเดิมที่เคยทำให้มีความสุขทุกครั้งทีชม

3) นักแสดง (Stars)

เป็นจุดขายสำคัญของภาพยนตร์วัยรุ่น ในอุตสาหกรรมระกูดภาพยนตร์วัยรุ่น มักเลือกใช้นักแสดงหน้าเดิมแสดงในภาพยนตร์ประเภทเดียวกัน หากว่าภาพยนตร์ที่นักแสดงคนใด เคยประสบความสำเร็จ ผู้สร้างสตูดิโอต่าง ๆ ก็จะเลือกแต่นักแสดงคนเดิมนั้นมานำแสดงอยู่เสมอ ยกตัวอย่างเช่น นักแสดงหนุ่ม “มาริโอ เมารู่อ” ผู้โด่งดังมาจากภาพยนตร์วัยรุ่นเพศทางเล็กรเรื่อง “รักแห่งสยาม” (2550) และได้รับเสียงชื่นชมในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทความรักเบาสมอง เรื่อง “สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก” (2553) ทำรายได้ถึง 80 ล้าน จนทำให้เขากลายเป็นสัญลักษณ์หนึ่งใน ภาพยนตร์วัยรุ่นอีกหลายเรื่องช่วงเวลานั้น และมีภาพยนตร์หลายเรื่องที่ไม่ประสบความสำเร็จทาง รายได้ ทั้งนี้การไม่ประสบความสำเร็จอาจจะไม่ได้อาจมาจากปัจจัยด้านนักแสดงแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่องค์ประกอบของเรื่องเล่าอาจไม่น่าสนใจ หรือนักแสดงยังคงสวมบทบาทเดิม จนไม่สามารถ สร้างความแปลกใหม่ให้แก่ผู้ชมได้ ดังนั้นนักแสดงและประเภทภาพยนตร์นั้นอาจจะไม่ได้การ อนุมัติให้สร้างต่อไปได้ ถ้าเรื่องถัดไปยังคงถูกสร้างมาในลักษณะเดิม

4) ความแปลกใหม่ (Innovation)

หมายถึงการนำเสนอระกูดภาพยนตร์ประเภทแปลกใหม่ ให้เป็นทางเล็กรใหม่แก่ผู้ชม และสร้างสีสันให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แต่ความลุ่มเล็กร ในการนำเสนอประเภทภาพยนตร์ แปลกใหม่ อาจจะลุ่มเล็กรต่อรสนิยมคั้งชินของผู้ชม เหมือนกรณีภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ จิตวิทยาระทึกขวัญ เรื่อง “อวสานโลกสวย” (2559) ทำรายได้ 17.3 ล้านบาท หรือภาพยนตร์ประเภท

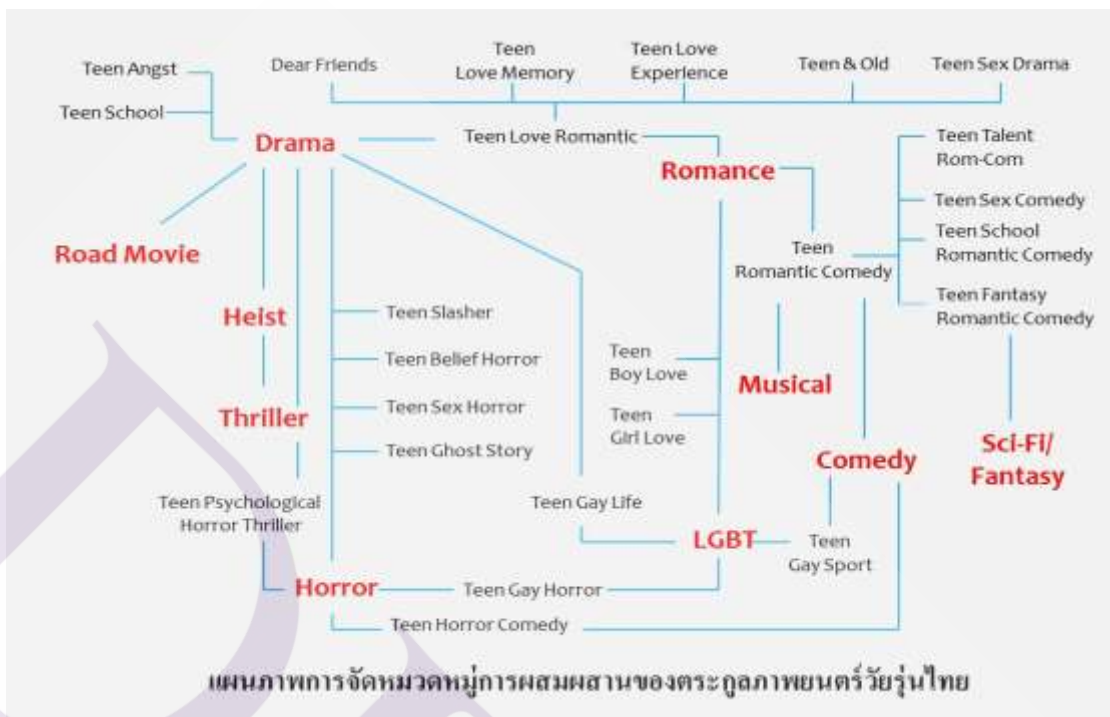
มิวสิคัล เรื่อง “After School ว่างสู้ฝัน” (2553) ทำรายได้ 6.7 แสนบาท แม้ว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องจะพยายามฉีกแนวนำเสนอตระกูลภาพยนตร์ที่แปลกใหม่ แต่ภาพยนตร์กลับไม่ประสบความสำเร็จ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะปัญหาภายในตัวภาพยนตร์ อย่างที่ PatSomic (2016) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ได้กล่าวถึง เรื่อง อวสานโลกสวย ไว้ว่า ภาพยนตร์มีช่องโหว่มากมาย โดยเฉพาะการใส่รายละเอียด ข้อมูลของตัวละคร ความไม่น่าเชื่อถือของพฤติกรรมตัวละคร การเลือกใช้ดนตรี และการตัดต่อที่ดูแปลกไม่คุ้นชิน ซึ่งแม้ภาพยนตร์จะมีฉากทรมาน เลือดสาด ที่น่าจะเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นแต่กลับไม่สามารถดึงดูดให้มาเข้าชมได้ แต่ในกรณีความแปลกใหม่ที่ประสบความสำเร็จ อาทิ ภาพยนตร์ประเภทโจรสลัด เรื่องฉลาดเกมส์โกง นำเสนอประเภทภาพยนตร์ที่ไม่เคยปรากฏในภาพยนตร์วัยรุ่นไทยมาก่อน ทั้งยังถูกสร้างจากสตูดิโอ GDH จึงกลายเป็นปัจจัยแม่เหล็กดึงดูดให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม ดังนั้นจึงพบว่า รสนิยมวัยรุ่นไทยยังคุ้นเคยกับรสนิยมภาพยนตร์ในแบบที่เคยชิน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะปัจจัยด้านรสนิยมส่วนตัว และค่าตัวชมภาพยนตร์ที่มีราคาสูง ดังนั้นผู้ชมกลุ่มวัยรุ่นจึงต้องเลือกชมแต่ประเภทภาพยนตร์ที่เป็นกระแส และมีน่าสนใจสำหรับพวกเขา

ผู้ชม (Audience)

ในแง่ความเป็นตระกูลของภาพยนตร์วัยรุ่น มีการสร้างให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดการยึดโยงกับสูตรการเล่าเรื่อง ด้วยการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคุ้นเคยกับขนบและองค์ประกอบจากภาพยนตร์ได้อย่างไม่สะดุด (Spotting the conventions) เพราะผู้ชมภาพยนตร์จะรู้ว่าตัวเองสามารถคาดหวังอะไรได้จากภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละประเภท อาทิ ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต ย่อมมุ่งหวังจะได้ชมเรื่องราวมิตรภาพลูกผู้ชาย และการเสียสละ ฉากตะลุมบอลต่อสู้ ภาพลักษณ์ของพระเอกหน้าตาดี บุคลิกสมชายชาตรี นางเอกหน้าตาดี สวย น่ารักอ่อนหวาน หรือภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ เรื่องราวการทำร้ายศีลธรรม การกระทำผิด มีองค์ประกอบทางเพศ ฉากสยองขวัญ ชวนสะอิดสะเอียน ฉากการฆาตกรรมเลือดสาดที่สร้างสรรค์ หรือตัวละครฆาตกรโรคจิต ซึ่งผู้ชมจะเกิดความรู้สึกคุ้นเคย และปลอดภัยที่จะได้ชม

แต่ในทางกลับกันผลเสียจากความคุ้นเคยเหล่านั้น ถ้าภาพยนตร์เรื่องใดไม่สร้างสัดส่วนของการสร้างสรรค์ประติมากรรมให้มากพอ อาจกลายเป็นเหมือนดาบสองคม ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความจำเจ ส่งผลกระทบต่อรายได้ภาพยนตร์ ซึ่งบทบาทของประติมากรรมโดยเฉพาะในการเลือกผสมผสานตระกูลภาพยนตร์ การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง การใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่กระตุ้นความสนใจ การสร้างสัมผัสพันชบ หรือการทดลองเทคนิคแปลกใหม่ จึงเป็นปัจจัยสำคัญ ทำให้เกิดรสชาติในการชมภาพยนตร์ที่แตกต่างออกไป

สถานะตระกูลภาพยนตร์ไทย: ละครกรอง (Sub-Genre) กับการผสมผสาน (Hybrid)



ภาพที่ 6.1 แสดงการจัดหมวดหมู่การผสมผสานของตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

จากแผนภาพแสดงให้เห็นถึงความเป็นภาพยนตร์ตระกูลรองของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ที่นำเอาขนบภาพยนตร์จากแต่ละตระกูลมาผสมผสานให้เกิดภาพยนตร์วัยรุ่นที่มีเอกลักษณ์เด่น แดกแขนงไปในแต่ละประเภท ด้วยการใช้พื้นฐานจากภาพยนตร์วัยรุ่น ได้แก่ ละครชีวิต (Drama) นำเสนอเรื่องเล่าปัญหาในความพยายามเอาตัวรอดจากปัญหาชีวิตในด้านหลากหลายด้าน ซึ่งเมื่อนำผสมผสานตระกูลภาพยนตร์ประเภทอื่น ทำให้ได้ส่วนผสมมีความแปลกใหม่ อาทิ

ละครชีวิต (Drama) กับละครรัก โรแมนติก (Romance) เกิดเป็นเรื่องเล่าปัญหาชีวิตใน ด้านความรักระหว่างเพศตรงข้าม

ละครชีวิต (Drama) กับตระกูลสยองขวัญ (Horror) เกิดเป็นเรื่องเล่าปัญหาชีวิตสะท้อน พฤติกรรมด้านมืด

ละครชีวิต (Drama) กับตระกูลเพศทางเลือก (LGBT) เกิดเป็นเรื่องเล่าปัญหาชีวิตใน ด้านความรักระหว่างเพศเดียวกัน

ละครชีวิต (Drama) กับตระกูลสยองขวัญ (Horror) กับตระกูลเพศทางเลือก (LGBT) กับละครรัก โรแมนติก (Romance) เกิดเป็นเรื่องเล่าปัญหาชีวิตในด้านความรักระหว่างเพศเดียวกัน ภายใต้อารมณ์ของสยองขวัญ

ตระกูลรักโรแมนติก (Romance) กับตระกูลตลกขบขัน (Comedy) เกิดเป็นเรื่องเล่าโรแมนติกคอมเมดี้ ความรักเบาสมองของหนุ่มสาว เป็นต้น

Cawelti (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557. น. 422-424) ได้อธิบายถึงหลักการผสมผสานตระกูลภาพยนตร์ว่า ทั้งขบ และความแปลกใหม่ เปรียบเสมือนสองส่วนประกอบที่วางอยู่บนเส้นตรงคนละด้าน ในภาพยนตร์ทุกเรื่องจึงจำเป็นต้องมีส่วนผสมของทั้งสอง เพียงแต่จะมีสัดส่วนเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสรรคของผู้สร้างภาพยนตร์ ในการกำหนดสัดส่วนของขบและประติษฐกรรมในภาพยนตร์ จึงต้องอาศัยองค์ประกอบของเรื่องเล่า ไม่ว่าจะเป็น เรื่องเล่าโครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก ฯลฯ ซึ่งในกรณีภาพยนตร์วัยรุ่นจากผลการวิจัย พบว่า ขบพื้นฐานของการเล่าเรื่องคือ เรื่องเล่าของตัวละครวัยรุ่นผู้พยายามหาทางรอดจากปัญหาในชีวิต แก่นเรื่องและตัวละครเกี่ยวข้องกับการเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ ในขณะที่การผสมผสานสร้างสรรคประติษฐกรรมคือความพยายามปรับเปลี่ยน ดัดแปลง หรือเพิ่มเติมภายใต้องค์ประกอบของเรื่องเล่าบนพื้นฐานของขบ ซึ่งพบว่าในช่วงทศวรรษ 2550 ภาพยนตร์วัยรุ่นมีการสร้างสรรคการแตกแขนงไปสู่ตระกูลอันหลากหลาย รวมถึงการผสมผสานเกิดความน่าสนใจ ดังเช่นตัวอย่างในแผนภาพ ได้อธิบายถึงการผสมผสานตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นจะเห็นถึงความเกี่ยวเนื่องกันของตระกูลภาพยนตร์หลากหลายประเภทที่ภาพยนตร์วัยรุ่นหยิบยืมมาใช้

ผู้วิจัยสามารถอธิบายถึงหลักในการผสมผสาน ในพื้นฐานแรกเริ่มต้องพิจารณาว่าผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสร้างภาพยนตร์ประเภทใด อาจเริ่มต้นจากความต้องการทำภาพยนตร์วัยรุ่นสยองขวัญสักเรื่อง ดังนั้นประการแรก จึงจำเป็นต้องเลือกใช้ขบหลักของตระกูลภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) มาเป็นพื้นฐานในการสร้างภาพยนตร์ ด้วยเรื่องเล่าที่นำเสนอถึงการลดทอนความเป็นมนุษย์ อันสะท้อนถึงพฤติกรรมด้านมืดของมนุษย์ ดังนั้นเมื่อนำมาผสมผสานกับ เรื่องเล่าตระกูลชีวิต (Drama) เกี่ยวกับการจัดการปัญหาชีวิต จึงเกิดเป็นการสร้างสรรคเรื่องเล่าที่น่าสนใจด้านมืดของวัยรุ่นผู้กระทำความผิด ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างสรรคการแตกแขนงเนื้อเรื่องและสร้างองค์ประกอบในภาพยนตร์เพื่อสร้างภาพยนตร์สยองขวัญวัยรุ่นในแต่ละประเภทนั้นให้เกิดความแปลกใหม่และมีเอกลักษณ์เด่นเฉพาะขึ้นได้ อาทิ เรื่องราวฆาตกรเชือดสยอง (Teen Slasher) นำโครงเรื่องสืบสวนสอบสวนมาใช้ และสร้างตัวตนของฆาตกรให้มีความโดดเด่นทั้งเครื่องแต่งกายและเลือกใช้ของมีคมเป็นอาวุธสำหรับการฆาตกรรม หรือ เรื่องราวความเชื่อทางศาสนา (Teen Belief horror) นำเรื่องราวเหนือธรรมชาติมาผสมผสานกับความเชื่อผลของบาปในศาสนาพุทธ เพื่อสร้างความกลัว หรือ เรื่องราวทางเพศ(Teen Sex Horror) นำเรื่องราวเหนือธรรมชาติและการกระทำผิดทางเพศมาเป็นแรงจูงใจกระทำผิด หรือเรื่องราวเรื่องเล่าผี ในโรงเรียน (Teen Ghost Story) นำตำนานเรื่องเล่าผีในโรงเรียนมาผูกกับเรื่องราวปัญหาวิกฤติทางอัตลักษณ์

วัยรุ่น และเปลี่ยนแปลงวิธีการกำเนิดวิญญาณใหม่ให้เกิดขึ้นจากการเล่าเรื่องของขวัญบอกต่อกัน จนวิญญาณสามารถก่อร่างสร้างตัว จนมีอำนาจขึ้นได้จากเรื่องเล่า ซึ่งผิดแผกไปจากขนบดั้งเดิมที่ วิญญาณมักเกิดขึ้นจากคนตายที่มีความอาฆมาตแค้น เป็นต้น

หรือการผสมผสานข้ามตระกูลหลายตระกูล อาทิ ประเภทของขวัญ ชีวิต เพศทางเลือก และรักโรแมนติก ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง อนธการ ด้วยการเลือกเอาขนบหลัก ของเรื่องเล่าของแต่ละตระกูลมาผสมผสานให้เกิดความแปลกใหม่ จากการใช้พื้นฐานเรื่องราว ปัญหาชีวิต ผนวกกับเรื่องราวความต้องการความรัก และสร้างตัวละครวัยรุ่นเก๋ให้มีปัญหาชีวิต ถูกทอดทิ้งและต้องการได้รับความรัก ภายใต้การนำเสนอในอารมณ์และบรรยากาศความสยองขวัญ เนื้อหาธรรมชาติ หรือในเรื่อง คินนึ้นๆ ใช้อองค์ประกอบเหมือนข้างต้น แต่เพิ่มเติม เรื่องราวของ แวมไพร์เข้าไป เป็นต้น

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า การผสมผสานระหว่างตระกูลนั้นไม่ได้มีข้อจำกัด ทางผู้สร้าง ภาพยนตร์สามารถนำขนบเด่นของตระกูลภาพยนตร์มาประกอบสร้างใหม่ ไม่ต้องมีข้อจำกัดในการ สร้างสรรค์ หากแต่เพียงว่า มีข้อพึงระวังต่อผู้ชมภาพยนตร์ เพราะการเปลี่ยนแปลงจากขนบเดิมที่ ผู้ชมคุ้นชิน อาจจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่อต้าน และไม่ยอมรับต่อสิ่งที่ไม่คุ้นเคยได้ เพราะ ภาพยนตร์ในตระกูลที่เขาคาดหวังอาจไม่เป็นไปตามระบบแบบแผนในการรับชมได้ (Pattern of Viewing) ทั้งนี้ผู้วิจัยค้นพบว่าการผสมผสานข้ามตระกูลภาพยนตร์ ในภาพยนตร์วัยรุ่น มีปัจจัยอยู่ 3 ประการ ได้แก่

1) บริบททางสังคมเป็นตัวกำหนดประเด็นในเรื่องเล่าให้สอดคล้องกับประเด็นใน สังคมที่เกิดขึ้น อาทิ เรื่องการตั้งครรภ์ในวัยเรียน พฤติกรรมการยกพวกตีกัน ยาเสพติด การตื่นตัว ของประเด็นเพศทางเลือก เป็นต้น

2) กระแสความนิยมของผู้ชม หมายถึง รสนิยมและความสนใจของผู้ชมว่าในช่วงเวลา นั้น พวกเขามีความชื่นชอบในเรื่องอะไร ซึ่งผู้สร้างจำเป็นต้องนำกระแสเหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่ง ในเรื่องราวภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีส่วนร่วม อาทิ การฟังดนตรี มีการนำเสนอบทเพลง ร่วมสมัยที่กำลังได้รับความนิยม กิจกรรมคอนเสิร์ต กิจกรรมกีฬา กิจกรรมการพักผ่อนของวัยรุ่น หรือ กระแสความนิยมภาพยนตร์ต่างประเทศ หรือกระแสทางวัฒนธรรม เป็นต้น

3) ความแตกต่าง เป็นปัจจัยหนึ่งในความพยายามทำให้การชมภาพยนตร์ของผู้ชมเกิด ความรู้สึกเหนือความคาดหมาย ความแตกต่างนั้นมาจากรสชาติที่ไม่คุ้นเคยของผู้ชมต่อ องค์ประกอบของเรื่องเล่า การเลือกใช้กลวิธีในการเล่าเรื่องแบบ Puzzle หรือการเลือกใช้นักแสดง หน้าใหม่ อาจเป็นการรื้อสร้างความคิดของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกสดใหม่ เพื่อให้เกิดอรรถรส เพื่อจะสร้างให้เกิดกระแสปากต่อปากในโลกโซเชียล อันเป็นช่องทางสำคัญสำหรับผู้ชมกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้นผู้สร้างจึงต้องพยายามปรับวิธีคิดให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในยุคดิจิทัล ที่มีระบบ Movie Streaming มาเป็นคู่แข่งขันในการเปิดโลกทัศน์และสร้างรสนิยมในการเลือกชมภาพยนตร์ใหม่ให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์วัยรุ่น ผู้ไม่ย่ออยู่กับความจำเจและพร้อมเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสสังคมได้ตลอดเวลา

6.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะทางวิชาการหรือการศึกษาในอนาคต

1. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้มุ่งวิเคราะห์ไปที่ตัวบทภาพยนตร์ (Text) ทำให้ข้อมูลมีความเป็นอัตวิสัย (Subjectivity) จากทางผู้วิจัยแต่เพียงฝ่ายเดียว อีกทั้งถ้าจะศึกษาตระกูลภาพยนตร์ให้ครบกระบวนการ จำเป็นต้องศึกษาในมุมมองของผู้ผลิต (Sender) และผู้รับสาร (Receiver) เพื่อจะได้เห็นความสัมพันธ์ถึงเหตุผลในการสร้าง ตัวบทที่ต้องการส่งสาร และทัศนคติในการรับสารของผู้ชม ดังนั้นหากมีการต่อยอดวิจัยครั้งต่อไป ควรจะมีการศึกษาผู้สร้างภาพยนตร์วัยรุ่น (Producer) และกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์วัยรุ่น (Audience)

2. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้มุ่งวิเคราะห์ที่ตัวบทภาพยนตร์ (Text) ทำให้ไม่ได้ศึกษาในด้านบริบทสังคม (Context) ที่ส่งผลต่อพัฒนาการของภาพยนตร์วัยรุ่นและความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น รวมถึงบริบทของอุตสาหกรรมภาพยนตร์วัยรุ่นในประเทศไทยมากนัก ดังนั้นหากมีการต่อยอดวิจัยครั้งต่อไป ควรต้องมีการศึกษาบริบทสังคมไทยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย เพื่อที่จะได้เห็นปัจจัยที่ส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ทั้งปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ข้อเสนอแนะเชิงประยุกต์

1. ผลการวิจัยในหัวข้อขององค์ประกอบของเรื่องเล่า และสูตรการเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ผู้สนใจผลิตภาพยนตร์ หรือต้องการเขียนบทภาพยนตร์ สามารถนำผลวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเนื้อหาและรูปแบบ รวมถึงการสร้างสรรคใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์ไทยได้

2. ผลการวิจัยได้ยืนยันการมีตัวตนของภาพยนตร์วัยรุ่นว่าเป็นประเภทหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ของประเทศไทย ดังนั้นเชิงวิชาการด้านนักวิชาการ นักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาเกี่ยวข้องกับตระกูลภาพยนตร์ สามารถที่จะนำเอาองค์ความรู้จากงานวิจัยไปเป็นแนวทางในการศึกษาต่อยอดได้ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นนักวิจารณ์ภาพยนตร์ นักข่าวหรือคณะกรรมการจากสถาบันภาพยนตร์ต่าง ๆ สามารถเพิ่มหมวดหมู่ว่าภาพยนตร์วัยรุ่นมีความเป็นตระกูลภาพยนตร์อย่างชัดเจน และมีสถานะที่ถูกยอมรับเทียบเท่ากับตระกูลภาพยนตร์ประเภทอื่น



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- 10 อันดับ ภาพยนตร์ไทยรายได้สูงสุด ปี 2560. (2560). สืบค้น 21 ตุลาคม 2562, จาก
<https://www.springnews.co.th/news/159340>
- 5 อันดับหนังไทย รายได้หลักหมื่น. (2557). สืบค้น 6 สิงหาคม 2562, จาก
<https://www.voicetv.co.th/read/103423>
- เก้า มีนานนท์. (2562). 11 ผ่านไป “รักแห่งสยาม” ฉบับไดเรกเตอร์คัต จะกลับมาฉายซ้ำอีกครั้งที่
House Sayam. สืบค้น 12 เมษายน 2563, จาก <https://thestandard.co/love-of-siam>
- กระปุกดอทคอม. (2555). อันดับหนังไทยทำเงินประจำปี 2555. สืบค้น 21 ตุลาคม 2562, จาก
<https://movie.kapook.com/view53141.html>
- กฤษฎา เกิดดี. (2547). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 3).
 กรุงเทพฯ: เอลโล่การพิมพ์ (1998).
- กฤษฎา เกิดดี. (2551). *วิเคราะห์วิจารณ์ 4 Romance-ฝัน-หวาน-อาย-จูบ*. สืบค้น 4 ตุลาคม 2562,
 จาก <http://raknang.com/2008-12-18-18-14-55/47-2008-12-26-12-16-44.html>
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในการสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กำจร หลุยยะพงศ์, และสมสุข หินวิมาน. (2552). *ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ.2520-2547): กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: สยาม.
 จดองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค. (2553). *ความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่องเล่า สัมพันธบท และเกทกะ ใน
 ภาพยนตร์ผีไทย* (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุยฎิบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัจวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม กับการศึกษา
 รัฐศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิทยา.
- ซีเจแมเจอร์ เปิด 3 คีย์ชกเซสพัฒนาอี โคซิสเต็มวงการภาพยนตร์ ทุ่ม 100 ล้าน ส่งหนัง 3 เรื่องลงจอปีนี้ หวัง
 รายได้หุ้ 300 ล้าน. (2562, 25 เมษายน). สืบค้น 20 ธันวาคม 2562, จาก
<https://marketeeronline.co/archives/104604>
- ทิมข่าวบันเทิง. (2560, 1 กันยายน). *ปังแทบทุกระื่อง ย้อนดูผลงาน-รายได้หนังของผกก.พจน์
 อานนท์. โพสต์ทูเดย์*. สืบค้นเมื่อ 17 ธันวาคม 2562, จาก
<https://www.posttoday.com/ent/news/512381>

- ชำระ จิตตะปะสาทะ. (2553). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่นในสังคมไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- นพพร ประชากุล. (2552). *ยอกอักษร ย้อนความคิด เล่ม 2 ว่าด้วยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*. กรุงเทพฯ: อานและวิภาษา.
- นพมาศ อึ้งพระ. (2555). *วิกฤติทางเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรัชญา เปี่ยมการุณ. (2559). พัฒนาการภาพยนตร์รักของไทย ระหว่างปี พ.ศ.2545- 2555. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 17(2), 142. สืบค้น 23 มิถุนายน 2562, จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/99321/77190>
- ผมอยู่ข้างหลังคุณ. (2552). *สามชุก, ไม่ได้น่ารักเพราะ “เจตนาดี – มีบทเรียน แต่น่ารักเพราะ “หนังสือ-กินใจ- เข้าใจคน”*. สืบค้น 4 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.bloggang.com/mainblog.php?id=aorta&month=10-08-2009&group=14&gblog=172>
- ผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ประจำปี 2548*. (2549). สืบค้น 2 มกราคม 2563, จาก <https://www.siamzone.com/movie/news/2679>
- เมธา หริมเทพาธิป. (2563). *ทฤษฎีลำดับชั้นความต้องการของมาสโลว์*. สืบค้น 16 ธันวาคม 2562, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/629839>
- วิจารณ์ *First Love*. (2556, 16 กันยายน). สืบค้น 4 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.sanook.com/movie/35635/>
- วิจารณ์ *Mary Is Happy, Marry Is Happy*. (2556, 3 ธันวาคม). สืบค้น 4 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.sanook.com/movie/36325>
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2561). *ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ (รู้เรา รู้เขา) (พิมพ์ครั้งที่ 17)*. กรุงเทพฯ: หอมชาวบ้าน.
- สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2551*. (2552). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.siamzone.com/movie/news/3791>
- สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552*. (2553). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.siamzone.com/movie/news/4308>
- สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2553*. (2554). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.siamzone.com/movie/news/4855>
- สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2554*. (2555). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.siamzone.com/movie/news/5367>

สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2555. (2556). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก

<https://www.siamzone.com/movie/news/5766>

สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2556. (2557). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก

<https://www.siamzone.com/movie/news/6178>

สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2557. (2558). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก

<https://www.siamzone.com/movie/news/6586>

สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2558. (2559). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก

<https://www.siamzone.com/movie/news/7041>

สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2559. (2560). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก

<https://www.siamzone.com/movie/news/7457>

สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2560. (2561). สืบค้น 3 ตุลาคม 2562, จาก

<https://www.siamzone.com/movie/news/6178>

ส่องสร้างสังคม. (2550). เพื่อน “กูรักมึงวะ” มหาากาพย์ เกย์ บนจอเงิน: ถอดรหัสเนื้อหาและนาฏ

ลักษณะตัวละคร ในมิติทางสังคมศาสตร์. สืบค้น 7 สิงหาคม 2562, จาก

<http://oknation.nationtv.tv/blog/chonlathep/2007/09/19/entry-1/comment>

สาโรจน์ คุณาชนนศ. (2555). การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ.1992 - 2012).

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หนึ่งเดียว. (2553). โฉมงาม. กรุงเทพฯ: วิทยาการพิมพ์.

อมยิ้มไปกับความรักใส ๆ ของวัยรุ่นในภาพยนตร์เรื่อง โค้ด-นัท. (2554). สืบค้น 6 สิงหาคม 2562,

จาก <https://www.siamzone.com/movie/news/5563>

อวยไส้แตกแหกไส้ฉีก. (2558). 367 วัน *him and her* เลวร้ายจนไม่อยากเรียกว่าหนัง 0/10. สืบค้น 4

สิงหาคม 2562, จาก

<https://www.facebook.com/overhyp/photos/a.1532666270282634/167465161941743>

1/?type=1&theater

อวยไส้แตกแหกไส้ฉีก. (2558). *Feel good* รู้สึกดีที่มีกัน นี่คือนั่งไทยที่จะได้ฉายในโรง?. สืบค้น

4 สิงหาคม 2562, จาก <https://www.facebook.com/overhyp/posts/1612142585668335/>

อวยไส้แตกแหกไส้ฉีก. (2559). เลิฟเซส อยากเซย์ว่ารักเธอ หรือมันสุดทางของเค้าแล้ว 3/10.

สืบค้น 4 สิงหาคม 2562, จาก

<https://www.facebook.com/overhyp/photos/a.1532666270282634/1733376920211567>

/?type=1&theater

- อุสา สุทธิสาคร. (2560). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- Deknang.com. (2559). *รายได้หนังไทยปี 59: ผ่านหลักล้านบาทขึ้นไป*. สืบค้น 16 ตุลาคม 2562, จาก [https://www.facebook.com/notes/deknangcom/รายได้หนังปี 59-ผ่านหลักล้านบาทขึ้นไป/1319126518161076](https://www.facebook.com/notes/deknangcom/รายได้หนังปี-59-ผ่านหลักล้านบาทขึ้นไป/1319126518161076)
- Iamnuttie. (2559). *รีวิวโรงเรียนผี: ล้อมวงเล่าเรื่องหลอน...ก่อนเข้าห้องเรียน*. สืบค้น 16 ตุลาคม 2562, จาก <https://movie.mthai.com/movie-review/202101.html>
- MGR Online, (2551, 29 มิถุนายน). *รัก/สาม/เศร้า เหมมา 22 ล้าน สะเก๋ สอยไป 7 ล้าน*. สืบค้น 7 มิถุนายน 2562, จาก <https://mgronline.com/entertainment/detail/9510000076209>
- MGR Online, (2557, 27 มีนาคม). *หมวยจิ้นคิ้นก้องโลก กว่าสถิติหนังไทยรายได้ต่ำสุด*. สืบค้น 7 ตุลาคม 2562, จาก <https://mgronline.com/entertainment/detail/9570000034725>
- MGR Online, (2559, 17 ตุลาคม). *พี่ชาย My Hero หนังไทยโดยผู้กำกับเกาหลีเดินสายกวาดเรียบ 19 รางวัลทั่วโลก*. สืบค้น 26 ตุลาคม 2562, จาก <https://mgronline.com/entertainment/detail/9590000104103>
- NoooPair. (2557). *รู้ไหม ทำหนังมาทั้งหมด 20 ปี ภาพยนตร์ของ พจน์ อานนท์ กวาดรายได้ไปเท่าไร*. สืบค้น 27 มิถุนายน 2562, จาก <http://entertain.teenee.com/thaistar/115104.html>
- PatSonic. (2059, 20 มกราคม). *รีวิว อวสานโลกสวย เธอต้องการอะไรจากสังคม*. สืบค้น 17 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.patsonic.com/movie/review-awasarn-lok-suey-uncut/>
- TCK. (2551, 14 กรกฎาคม). *วิจารณ์หนัง FRIENDSHIP เธอกับฉัน*. สืบค้น 9 มิถุนายน 2562, จาก <https://www.sanook.com/movie/18979/>
- Tendama. (2550, 19 กันยายน). *วิจารณ์ภาพยนตร์ เพื่อนกูรักมึงวะ*. สืบค้น 7 สิงหาคม 2562, จาก <https://www.sanook.com/movie/18777>
- Until now *กาลครั้งหนึ่ง จนวันนี้*. (2558). สืบค้น 17 มิถุนายน 2562, จาก <http://www.thaicinema.org/kits464kallakrungnueng.php>
- Varit787. (2557, 8 พฤษภาคม). *เพราะเหตุใด หมวยจิ้นคิ้นก้องโลก ถึงเป็นหนังไม่ทำเงิน กระชู้มีคำตอบ*. สืบค้น 14 ตุลาคม 2562, จาก <https://pantip.com/topic/32023379>

ภาษาอังกฤษ

- Adjust Tomatometer. (2019). *Best Heist Movies of All Time*. Retrieved October 4, 2018, from <https://editorial.rottentomatoes.com/guide/best-heist-movies-of-all-time/3/>
- Berger, A. A. (1992). *Popular Culture Genres Theories and Texts*. California, Sage.
- Cambridge Dictionary. (2008). Retrieved September 3, 2018, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/underdog>
- Cawelti, J. G. (n.d.). *The Study of Literary Formulas*. Retrieved April 3, 2020, from http://morepopfiction.weebly.com/uploads/2/6/3/8/26383539/literary_formulas_marked.pdf
- Chandler, D. (1997). *An Introduction to Genre Theory*. Retrieved April 27, 2018, from <https://www.researchgate.net/publication/242253420>
- Dirks, T. (2016). *Film Genres Origin & Types*. Retrieved March 2, 2018, from <https://www.filmsite.org/filmgenres.html>
- Figgs, G. (2017). *The Asphalt Jungle (1950)*. Retrieved October 4, 2018, from <https://revealbaltimore.com/theasphaltjungle>
- Golden, C. (2016). *The 12 Common Archetypes*. Retrieved August 16, 2018, from http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_archetypes.html
- Hayward, S. (2000). *Cinema Studies The Key Concept* (2nd ed.). London: Routledge
- Kerswell, J. A. (2010). *Teenage Wasteland: The Slasher Movie Uncut*. London: New Holland.
- Khun, A., & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press.
- Lopattananont, T. (2014). *Film or flick: Bundit Rittakol's youth films as a reflection of sociocultural transition in Thailand* (Doctoral dissertation). Bangkok, Thailand: Chulalongkorn University.
- Love Actually Grosses Worldwide*. (2019). Retrieved August 6, 2018, from <https://www.boxofficemojo.com/release/r13798042113/>
- Morris, B. (2018). *10 Great Heist Films*. Retrieved October 4, 2018, from <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/lists/10-great-heist-films>
- Nelson, E. H. (2011). *Teen Films of the 1980s: Genre, New Hollywood, and Generation X* (Doctoral dissertation). The University of Texas at Austin.

- Patterson, A. (2019). *The Antagonist As A Literary Device*. Retrieved August 6, 2018 from <https://writerswrite.co.za/the-antagonist-as-a-literary-device>
- Pearson, C. S. (2019). *The Twelve Archetypes*. Retrieved March 4, 2018, from https://www.uiltexas.org/files/capitalconference/Twelve_Character_Archetypes.pdf
- Rooney, A. (2018). *The Heist Film: A History*. Retrieved October 4, 2018, from <https://oneroomwithaview.com/2018/06/19/the-heist-film-a-history>
- Thai Musical Movies*. (n.d.). Retrieved 17 June, 2018, from <https://www.thaiworldview.com/tv/tv32.php>
- Tobias, R. B. (2003). *20 Master Plots and How to Build Them*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.
- Toy, S., Carty, S., Jolin, D., White, J., O'Hara, H., Plumb, A., & Semlyen, P. D. (2011). *The 50 Greatest American Independent Movies*. Retrieved October 4, 2018, from <https://www.empireonline.com/movies/features/50-greatest-american-indies>
- Wilding, E., & Walsh, L. (2019). *Key Media Concept: Genre*. Retrieved April 2, 2020, from <https://www.slideshare.net/wilde001/genre-8368825>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายทรงเกียรติ จรัสสันติจิต
วัน เดือน ปีเกิด	24 ธันวาคม พ.ศ. 2518
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2541 มหาวิทยาลัยพายัพ ปริญญาโทศาสตรบัณฑิต พ.ศ. 2545 มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์)
สถานที่ทำงาน	คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่

