

สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือ การ์ตูน

วิษณุ ภูมิพิตร
ธีรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อเรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน รวมถึงวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด อีกทั้งวิเคราะห์ลักษณะเด่นของสัมพันธบท โดยอาศัยแนวคิดต่างๆ เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งได้แก่แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดประเภทของสื่อ แนวคิดสัมพันธบทและการดัดแปลง รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีการดัดแปลงตัวบทในหลายรูปแบบ ทั้งคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอน และปรับเปลี่ยน โดยการดัดแปลงนวนิยายเรื่องสั้นเป็นภาพยนตร์ มีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องและโครงเรื่องให้มีความสยองขวัญมากขึ้น การดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมตัวบท โดยการผสมผสานเนื้อหาในนวนิยายเล่มแรกกับเล่มที่สองไว้ด้วยกัน ส่วนหนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงจากทั้งนวนิยายเรื่องสั้นและภาพยนตร์ มีการดัดแปลงในลักษณะที่ยังคงตัวบทไว้ตามต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ ขณะที่ลักษณะสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด ก็มีการดัดแปลงตัวบทในหลายรูปแบบเช่นกัน อีกทั้งดัดแปลงตัวบทที่เป็นบริบททางสังคมและวัฒนธรรมร่วมด้วย

วิษณุ ภูมิพิตร (นศ.ม. นิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556) และธีรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์ (สศ.ม. รัฐศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524) ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาภาควิชาและสื่อสารการ แสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน” ของ วิษณุ ภูมิพิตร โดยมีรองศาสตราจารย์ธีรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการประเมินผลการสอบวิทยานิพนธ์ในระดับดีมาก

สัมพันธ์ข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงรูปแบบในการนำเสนอให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อที่ใช้นำเสนอ อีกทั้งดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อต่างๆ ส่วนสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างออกไป

Abstract

This research aims to analyze the cross-media intertextuality of “Ring” in novel, film, television drama and manga and to analyze the transcultural intertextuality of “Ring” in Japanese film, Korean film and Hollywood film, including the analysis of critical aspects of 2 types of intertextuality. The research conceptual frameworks are the following: narrative, media type, intertextuality and adaptation, and communication and societal culture.

The research has found that the cross-media intertextuality of “Ring” in novel, film, television drama and manga was maintained, extended, reduced and modified. In the case of book-to-film adaptation, the modification was mainly in the plot and genre. The book-to-television drama was adapted from two novels. Furthermore, in the book-to-manga and film-to-manga adaptation, the text was maintained as in the original source. On the other hand, the transcultural intertextuality of “Ring” in Japanese film, Korean film and Hollywood film were maintained, extended, reduced and modified, including the concept of adapted social and cultural context.

The critical aspect of the cross-media intertextuality of “Ring” was that the form of presentations adaptation depends on media nature, while the text was adapted to correspond with the target group. On the other hand, the critical aspects of the transcultural intertextuality of “Ring” were the adaptation in social and cultural context, as well as text, which depend on the target group of each country.

บทนำ

“ริง” (Ring) เป็นหนังสือชุดของญี่ปุ่น บอกเล่าเรื่องราวแนวลึกลับ สยองขวัญ สืบสวนสอบสวน ไซไฟ (Sci-Fi) แฝงเนื้อหาเกี่ยวกับอภิปรัชญาหรือความจริงของโลกและชีวิต ประกอบด้วยหนังสือ 5 เล่ม โดยมี 3 เล่มหลัก คือ ริง คำสาปมรณะ (Ring), สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์ (Spiral) และ ลูป พิศวงโลกเหนือจริง (Loop) และอีก 2 เล่มต่อมาเป็นภาคเสริม คือ หนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ธเดย์ ปรศนาของผู้สูญหาย (Birthday) และ S นวนิยายเล่มล่าสุด โดยนวนิยายสองเล่มแรกและหนังสือรวมเรื่องสั้นมีการนำไปดัดแปลงในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งดัดแปลงข้ามสื่อ จากนวนิยายเป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ทั้งดัดแปลงข้ามวัฒนธรรม จากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด การดัดแปลงในรูปแบบต่างๆ ย่อมมีการคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอน หรือปรับเปลี่ยน เนื้อหาที่เป็นต้นฉบับ หรือเรียกว่าการถ่ายโยงความหมายระหว่างตัวบทต้นทางกับตัวบทปลายทาง ซึ่งเป็นลักษณะของสัมพันธ์ (Intertextuality) ซึ่งจะเห็นได้ว่าการดัดแปลงหนังสือชุด “ริง” มีสัมพันธ์ทวินัย 2 ลักษณะ คือ สัมพันธ์ทวินัยข้ามสื่อและสัมพันธ์ทวินัยข้ามวัฒนธรรม

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่า สัมพันธ์ทวินัยข้ามสื่อ กล่าวคือ นวนิยายต้นฉบับกับตัวบทหลังดัดแปลงเป็น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน มีลักษณะอย่างไร และสัมพันธ์ทวินัยข้ามวัฒนธรรม กล่าวคือ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับกับภาพยนตร์เกาหลีและฮอลลีวูดสร้างใหม่ มีลักษณะอย่างไร อีกทั้งศึกษาลักษณะเด่นของสัมพันธ์ทวินัยทั้ง 2 รูปแบบด้วย ซึ่งการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดประเภทของสื่อ แนวคิดสัมพันธ์ทวินัยและการดัดแปลง และแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร เป็นกรอบในการวิเคราะห์

กรอบความคิดในการวิเคราะห์

แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

Walter Fisher (1984) ได้กล่าวถึงกระบวนทัศน์ของการเล่าเรื่อง (Narrative paradigm) ไว้ว่า การเล่าเรื่องคือการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสามารถถ่ายทอด

ผ่านวิธีการต่างๆ เช่น นวนิยาย บทละคร บทกวี และการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในแบบต่างๆ เป็นต้น วิธีการเหล่านี้ นับว่าเป็นการสร้างความหมายและความจริงเกี่ยวกับโลก ไม่ว่าจะเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับผู้เล่าเรื่องเอง หรือเกี่ยวกับผู้อื่นก็ได้ โดยการดำเนินเนื้อเรื่อง การคลี่คลายของเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่อง อาจแตกต่างกันออกไป โดยการเล่าเรื่องนั้นต้องมีองค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่ แก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Characters) ปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร/บทสนทนา (Interaction/Dialogue) เวลาและสถานที่เกิดเหตุการณ์ หรือฉาก (Setting) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) และท่วงทำนองในการนำเสนอ (Style and tone) (อิรินันท์ อนวัชศิริวงศ์ และคนอื่นๆ, 2543: 24) รวมถึงความขัดแย้ง (Conflict) และสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง (Symbol)

แนวคิดประเภทของสื่อ

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะศึกษาจากสื่อทั้งหมด 4 ประเภท คือ นวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับสื่อแต่ละประเภทก็มีรายละเอียดแตกต่างกันไป โดยนวนิยายเป็นบันเทิงคดีร้อยแก้วขนาดยาวรูปแบบหนึ่ง มีตัวละคร โครงเรื่องเหตุการณ์ในเรื่อง และสถานที่ ที่ทำให้เนื้อเรื่องมีความสมจริง เช่น เรื่องหญิงคนชู้ ของ ก. สุรางคนางค์ ถ้ามีขนาดสั้น เรียกว่า นวนิยายขนาดสั้น เช่น เรื่องดรชเรณูของอิงอร (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542, 2546: 564) ส่วนภาพยนตร์ก็มีภาษาเฉพาะของตัวเองที่พิเศษไม่เหมือนใคร คือ มีการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ เคลื่อนไหวได้หลายทาง ย้อนเหตุการณ์กลับไปกลับมา พื้นที่ที่สามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ทุกแห่งหน ฯลฯ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม 2546 : 15) ขณะที่ละครโทรทัศน์ นำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อมวลชนที่มีลักษณะเด่นและได้เปรียบมากกว่าสื่ออื่น เพราะสามารถนำภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงมาเผยแพร่สู่ประชาชนได้เป็นจำนวนมาก โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในที่จำเพาะอย่างโรงภาพยนตร์ (อลิสยา วิทวัสกุล, 2549 : 24) ส่วนหนังสือการ์ตูนก็นำเสนอผ่านภาพ ซึ่งเขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ ให้คิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง หรือนั้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งจนเกินจริง ซึ่งจะเป็นการเขียน

เพียงเส้นหยาบๆ ไม่มีรายละเอียดมากนัก (อุมาพร มะโรณี, 2551: 31)

แนวคิดสัมพันธบทและการดัดแปลง (Intertextuality and Adaptation)

Intertextuality (สัมพันธบท) เป็นคำที่ใช้ขึ้นในปี ค.ศ. 1966 โดย Julia Kristeva เพื่ออธิบายการเชื่อมโยงหรือถ่ายโอนความหมายระหว่าง “ตัวบท” (Text) กลวิธีการถ่ายทอดเชื่อมโยงระหว่างตัวบท อาจพิจารณาได้ใน 2 มิติ มิติแรกคือการวัดในเชิงปริมาณ โดยเปรียบเทียบระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังว่า มีการตัดเพิ่ม หรือลดไปมากน้อยเพียงใด และอีกมิติคือการวัดในเชิงคุณภาพ โดยเปรียบเทียบเส้นทางการเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลัง ซึ่งอาจจะเป็นไปในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เช่น การตีความใหม่ การดัดแปลงของเก่า หยิบของเก่ามาใช้โดยตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจหรือจงใจปิดบัง การซ่อนเร้นว่ามีการเชื่อมโยงบางส่วนหรือซ่อนจนไม่รู้ว่ามีความเชื่อมโยงกัน โดยการถ่ายทอดเชื่อมโยงระหว่างตัวบทสามารถวิเคราะห์ได้จาก การเปรียบเทียบว่าจากตัวบทแรกถึงตัวบทหลังนั้นมีอะไรบ้างที่เพิ่มเติมขึ้นมาใหม่ (Extension) อะไรบ้างที่ถูกตัดทอนลง (Reduction) และอะไรบ้างที่ถูกปรับเปลี่ยนไป (Modification) เพราะอะไร ทำไป และอย่างไร (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 322-328)

แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร แนวคิดเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น กำหนดขึ้น มีใช้สิ่งที่มนุษย์ทำตามสัญชาตญาณ อาจเป็นการประดิษฐ์วัตถุสิ่งของขึ้นใช้ หรืออาจเป็นการกำหนดพฤติกรรม และ/หรือความคิด ตลอดจนวิธีการหรือระบบการทำงาน ฉะนั้นวัฒนธรรมก็คือ ระบบในสังคมมนุษย์ที่มนุษย์สร้างขึ้น มีใช้ระบบที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติตามสัญชาตญาณ (อมรา พงศาพิชญ์ 2547 : 25) โดยวัฒนธรรมสามารถแบ่งได้อย่างกว้างๆ เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Material culture) ได้แก่ สิ่งของหรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคารบ้านเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ เป็นต้น และ

วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Non-Material culture) วัฒนธรรมประเภทนี้จะเป็นสิ่งที่ไม่ใช่รูปธรรมหรือเป็นนามธรรม (Abstract) เช่น ภาษา ศาสนา ค่านิยม ความคิด ประเพณี เป็นต้น (เมตตา วิวัฒนาบุญกุล, 2548 : 52) ซึ่งในแต่ละประเทศหรือแต่ละท้องถิ่นย่อมมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแตกต่างกันไป ซึ่งงานวิจัยนี้จะศึกษาเฉพาะบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลง เรื่อง “ริง” คือ ประเทศญี่ปุ่น ประเทศเกาหลี และประเทศอเมริกาหรือตะวันตก

แนวคิดเกี่ยวกับการข้ามวัฒนธรรม (Transcultural)

แนวคิดการข้ามวัฒนธรรม หมายถึง การก้าวข้ามจากวัฒนธรรมหนึ่ง ไปสู่วัฒนธรรมอื่นๆ การข้ามวัฒนธรรมแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรม โดยมีหลักการซึ่งเน้นที่การแทรกแซงซึ่งกันและกัน (Interference) ของแต่ละวัฒนธรรม (ปริดา อัครจันทโชติ, 2554 : 157) ซึ่งการพบปะแทรกแซงกันระหว่างวัฒนธรรมย่อมเกิดขึ้นในการสื่อสารเช่นกัน โดย Paul S.N. Lee (อ้างถึงในมิตรารักษ์ อยู่สถาพร, 2541 : 101-102) ได้แบ่งรูปแบบการซึมซับและดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมไว้ 4 รูปแบบ คือ

1. แบบนกแก้ว (Parrot pattern) คือการเลียนแบบโดยปราศจากความเข้าใจในสิ่งที่ตนกำลังเลียนแบบอยู่
2. แบบอะมีบา (Ameba pattern) คือการดัดแปลงให้เข้ากับรสนิยมของคนท้องถิ่น โดยยังคงเนื้อหาของรายการไว้
3. แบบปะการัง (Coral pattern) คือการเปลี่ยนแต่เนื้อหาภายใน มิได้เปลี่ยนรูปแบบจากภายนอก
4. แบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) คือรูปแบบการซึมซับวัฒนธรรมที่ใช้ระยะเวลาช่วงหนึ่ง และเมื่อมีวัฒนธรรมใหม่เข้ามา ก็ไม่มีใครสามารถแยกออกว่า ระหว่างวัฒนธรรมต้นฉบับกับวัฒนธรรมใหม่มีที่มาจากแหล่งเดียวกัน เนื่องจากลักษณะต่างๆ อาจไม่เหมือนกันเลย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้การวิเคราะห์ข้อความ (Textual analysis) จากหนังสือต้นฉบับ 3 เล่ม ได้แก่ นวนิยายเรื่อง ริง คำสาปมรณะ, สไปรด์

พันธุอาถรรพ์ และรวมเรื่องสั้นชุด เบิร์ชเคย์ ปริศนาของผู้สูญหาย (หนังสือรวมเรื่องสั้น โลกศกกลางฟ้า และ หัวใจชะคะโกะ) กับตัวบทหลังการดัดแปลง ซึ่งประกอบด้วยหนังสือการ์ตูน 7 เล่ม ได้แก่ The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง (มี 2 เล่ม), คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2, คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus, คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0, คำสาปมรณะ ตอน : Ring Birthday (หนังสือรวมการ์ตูนสั้น โลกศกบนท้องฟ้า, Lemon Heart และ Sadako) และ The Curse of Yamamura Sadako ภาพยนตร์ญี่ปุ่น 4 เรื่อง ได้แก่ Ringu, Rasen, Ringu 2 และ Ringu 0 : Basudei ภาพยนตร์เกาหลี 1 เรื่อง ได้แก่ The Ring Virus ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 3 เรื่อง ได้แก่ The Ring, Rings และ The Ring Two นอกจากนี้ยังมีละครโทรทัศน์เรื่อง Ring : The Final Chapter ซึ่งมีจำนวน 12 ตอน

ผลการวิจัย

1. สัมพันธภาพข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีหนังสือชุด “ริง” เป็นต้นฉบับ มีกลวิธีในการดัดแปลงหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถสรุปโดยแบ่งตามประเภทของสื่อได้ดังนี้

1.1 ภาพยนตร์

ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ได้แก่ *Ringu, Rasen, Ringu 2* และ *Ringu 0* โดยภาพยนตร์ *Ringu* ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ภาพยนตร์ *Rasen* และ *Ringu 2* ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุอาถรรพ์* ภาพยนตร์ *Ringu 0* ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะคะโกะ*

ภาพยนตร์มีการดัดแปลงเนื้อหาที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ภาพยนตร์ที่ยังคงเนื้อหาส่วนใหญ่ได้ตามหนังสือต้นฉบับ ได้แก่ *Ringu* กับ *Rasen* และภาพยนตร์ที่ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมหรือแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงเนื้อหาจากต้นฉบับเพียงบางส่วน ซึ่งได้แก่ *Ringu 2* กับ *Ringu 0* โดยภาพยนตร์ *Ringu 2* กับ *Ringu 0* มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมองค์ประกอบในการเล่าเรื่องต่างๆ เพื่อให้สอดคล้อง

กับเนื้อหาในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้ง แก่นเรื่อง ฉาก และการใช้สัญลักษณ์ โดยเป็นการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ภาพยนตร์ทุกภาคมีเนื้อหาที่สอดคล้องกลมกลืนเป็นภาพยนตร์ชุดเดียวกัน

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีการดัดแปลงโครงเรื่องที่สามารแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ ภาพยนตร์ที่ยังคงโครงเรื่องไว้ตามหนังสือต้นฉบับ และ ภาพยนตร์ที่แต่งโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงเนื้อหาจากต้นฉบับเพียงบางส่วนเท่านั้น ส่วนความขัดแย้ง ในหนังสือชุด “ริง” เป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติ คนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ ทว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับเปลี่ยนเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติที่อยู่ในสถานะของภูตผีปีศาจ

ส่วนตัวละครมีการดัดแปลงไปในหลายรูปแบบ ทั้งปรับเปลี่ยนรูปลักษณะภายนอก เพศ บุคลิกลักษณะ กระทั่งสลับสับเปลี่ยนบทบาทใหม่ ซึ่งทุกเรื่องจะเปลี่ยนให้ตัวละครหญิงมีบทบาทมากกว่าตัวละครชาย โดยให้ผู้หญิงเป็นตัวละครเอก ส่วนตัวร้ายก็มีการเปลี่ยนจากผู้หญิงที่มีพลังเหนือธรรมชาติ เป็นภูตผีปีศาจเต็มตัว

หนังสือชุด “ริง” แต่ละเล่มมีแก่นเรื่องที่แตกต่างกันไป ได้แก่ “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์” “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ” “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก” แต่เมื่อมีการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับมีแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์มากกว่า

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนจากที่เป็นช่วงเวลาในปัจจุบันให้มีความทันสมัยขึ้น โดยปรับให้ใกล้เคียงกับช่วงที่ภาพยนตร์เข้าฉายแต่ละช่วงเวลาในอดีต ภาพยนตร์บางเรื่องยังคงไว้ตามนวนิยายเรื่องสั้นต้นฉบับ บางเรื่องปรับเปลี่ยนไปส่วนระยะเวลามีการปรับลดลงจากเดิม เนื่องจากภาพยนตร์ต้องดำเนินเรื่องด้วยเวลาที่จำกัดมากกว่า ส่วนฉากที่เป็นสถานที่ก็ยังคงไว้ตามต้นฉบับ โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดตามความเหมาะสม อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ทุกเรื่องยังคงใช้ฉากบ่อน้ำในการดำเนินเรื่องในช่วงที่สำคัญเหมือนในนวนิยายเล่มแรก

หนังสือชุด “ริง” มีการใช้สัญลักษณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละเล่ม ไม่ว่าจะเป็นการใช้ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย “วงแหวน” และ “สายสะดือ” สื่อถึงการเกิดใหม่ แต่เมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว

คล้ายกับการใช้สัญลักษณ์ หนังสือชุด “ริง” มีการใช้มุมมองในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปในแต่ละเล่ม ไม่ว่าจะเป็นมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ มุมมองแบบนักสืบ มุมมองแบบผู้สังเกตการณ์ ทว่าเมื่อนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับใช้มุมมองที่เกี่ยวข้องเหยื่อมากกว่า คือเป็นมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และ มุมมองแบบผู้ช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ

1.2 ละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ที่นำมาศึกษาคือเรื่อง *Ring: The Final Chapter* ซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และ *สปิริต พันธุ์อาถรรพ์* ด้วยการผนวกเนื้อหาในนวนิยายทั้งสองเล่มเข้าไว้ด้วยกัน โดยให้องค์ประกอบในการเล่าเรื่องต่างๆ ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรก เป็นแก่นเรื่องหลัก ส่วนที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มสองเป็นแก่นเรื่องรอง โดยแก่นเรื่องทั้งสองมีการเชื่อมโยงระหว่างกันและซ้อนทับกันในบางเหตุการณ์

ละครโทรทัศน์ดัดแปลงโครงเรื่องโดยผนวกโครงเรื่องในนวนิยายทั้งสองเล่มไว้ด้วยกัน โดยให้เนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรกเป็นโครงเรื่องหลัก เล่มที่สองเป็นโครงเรื่องรอง แต่ก็มีบางส่วนที่ผสมปนเปกัน เช่นเดียวกับความขัดแย้งที่ผนวกความขัดแย้งหลักของนวนิยายทั้งสองเล่มไว้ด้วยกัน โดยความขัดแย้งที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรกจะบอกเล่าไว้ในโครงเรื่องหลัก ส่วนความขัดแย้งที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มที่สองจะบอกเล่าไว้ในโครงเรื่องรอง

ละครโทรทัศน์ให้ตัวละครจากนวนิยายเล่มแรกเป็นตัวละครหลักของเรื่อง โดยมีการดัดแปลงตัวละครในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะภายนอก เปลี่ยนเพศ บุคลิกลักษณะ หรือสลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร โดยยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้ชาย แต่เปลี่ยนให้ตัวละครรองเป็นผู้หญิง ส่วนตัวร้ายก็ปรับเปลี่ยนให้อยู่

ในลักษณะของภูตผีปีศาจ ละครโทรทัศน์ยังคงมีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์เหมือนในนวนิยายต้นฉบับ แต่จะเปลี่ยนมาเน้นที่ความเกลียดชังมากกว่าความกลัว โดยชี้ให้เห็นว่าความเกลียดชังก่อเกิดความเกลียดชัง

เช่นเดียวกับภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์มีการปรับเปลี่ยนฉากที่เป็นช่วงเวลาในปัจจุบันให้ทันสมัยขึ้น แต่ยังคงช่วงเวลาในอดีตไว้เหมือนเดิม ส่วนระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีการปรับลดลง ขณะเดียวกันฉากที่เป็นสถานที่ก็ดัดแปลงมาจากนวนิยายทั้งสองเล่ม ไม่ว่าจะเป็นฉากบ่อน้ำ ภายในห้องตัวละครเอกและรอง หรือโรงพยาบาล โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดพอสมควร ละครโทรทัศน์ได้ตัดทอนสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายออก เนื่องจากเป็นสื่อที่มีกลุ่มเป้าหมายหลากหลาย จึงต้องลดความซับซ้อนของเนื้อหาและการใช้สัญลักษณ์ลง ส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องก็มีการใช้มุมมองเหมือนในนวนิยายทั้งสองเล่ม คือมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและมุมมองแบบนักสืบ

1.3 หนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนมีการดัดแปลงที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากหนังสือชุด “ริง” ได้แก่ การ์ตูนสั้น *Sadako*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน : Ring Virus*, การ์ตูนสั้น *โลกศพบนท้องฟ้า* และการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* 2. การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ ได้แก่ หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน : The Ring 2*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน : The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

การ์ตูนส่วนใหญ่ยังคงมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเหมือนกับต้นฉบับ กล่าวคือ การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น ยังคงมีองค์ประกอบเหมือนในนวนิยาย/เรื่องสั้น ส่วนการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาจากภาพยนตร์ ก็ยังคงมีองค์ประกอบเหมือนในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร แก่นเรื่อง ฉาก สัญลักษณ์ และมุมมองในการเล่าเรื่อง โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดบ้างเล็กน้อยตามความเหมาะสม

แม้การ์ตูนส่วนใหญ่จะยังคงองค์ประกอบต่างๆ ไว้

ตามต้นฉบับ แต่ก็ยังมีบางเรื่องที่ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบในการเล่าเรื่องไปโดยสิ้นเชิง โดยการ์ตูนที่มีการปรับเปลี่ยนดังกล่าว เป็นการ์ตูนสั้นที่หยิบเรื่องราวช่วงหนึ่งในต้นฉบับมาดัดแปลง ซึ่งได้แก่ การ์ตูนสั้น *Sadako* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* จึงทำให้โครงเรื่อง ความขัดแย้ง บทบาทของตัวละคร ฯลฯ แตกต่างไปจากต้นฉบับ ยกเว้นมุมมองในการเล่าเรื่อง ที่ยังคงใช้มุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเหมือนกับต้นฉบับ

2. สัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่นำภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาสร้างใหม่ มีกลวิธีในการดัดแปลงหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 ภาพยนตร์เกาหลี

ภาพยนตร์เกาหลีที่ดัดแปลงมาจากเรื่อง “ริง” มีเพียงเรื่องเดียวคือ *The Ring Virus* โดยดัดแปลงเนื้อหามาจากทั้งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ซึ่งบางองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง หยิบยืมมาจากนวนิยายเป็นหลัก เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง บางองค์ประกอบหยิบยืมมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นหลัก เช่น ความขัดแย้ง รูปสัญลักษณ์ตัวร้าย ช่วงเวลาและระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ จะมีเนื้อหาที่ผสมปนเปกันไป

โครงเรื่องในภาพยนตร์เกาหลีมีความคล้ายคลึงกับนวนิยายมากกว่า แต่สำหรับความขัดแย้งกลับมีรายละเอียดเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น คือเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติ ที่อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ ขณะที่ตัวละครมีการดัดแปลงมาจากทั้งสองแหล่ง โดยตัวละครเอกดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครรองมาจากนวนิยาย ส่วนตัวร้ายมีรูปสัญลักษณ์คล้ายภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่มีประวัติชีวิตคล้ายนวนิยาย โดยมีการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะเล็กน้อย

ภาพยนตร์เกาหลีมีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์เหมือนต้นฉบับ แต่จะเน้นไปในแง่มุมที่ใกล้เคียงกับนวนิยายมากกว่า คือเป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้อกับความกลัวอันเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ ภาพยนตร์

เกาหลียังคงฉากที่เป็นช่วงเวลาในปัจจุบัน อดีต และระยะเวลาในการดำเนินเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ส่วนฉากที่เป็นสถานที่ต่างๆ คัดแปลงมาจากทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยมีการปรับเปลี่ยนลักษณะของฉากไปพอสมควร ถึงกระนั้นก็ยังคงใช้ฉากบ่อน้ำเป็นฉากสำคัญในการดำเนินเรื่อง

ภาพยนตร์เกาหลียังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เหมือนต้นฉบับ แต่สื่อความหมายต่างออกไป คือสื่อถึงความเลวร้ายอันมาซึ่งความตาย นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มสัญลักษณ์เข้ามาอีกหนึ่งสัญลักษณ์ คือ “จิกซอว์” โดยสื่อถึงการแก้ปัญหาในแต่ละช่วงเวลา ส่วนการใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์เกาหลียังคงใช้มุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นมุมมองหลักในการเล่าเรื่องเหมือนในนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น

นอกจากภาพยนตร์เกาหลีจะมีการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องแล้ว ยังดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมของเกาหลี ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการแต่งกายแบบโบราณ ที่เปลี่ยนจากชุดกิโมโนแบบญี่ปุ่นเป็นชุดฮันบกของเกาหลี นอกจากนี้ยังเห็นได้จากการใช้ภาษาในการสื่อสาร รวมถึงชื่อของตัวละคร ที่เปลี่ยนมาใช้ภาษาและชื่อแบบเกาหลีแทนญี่ปุ่น ถึงกระนั้น ภาพยนตร์เกาหลีก็มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกับญี่ปุ่น คือฉากที่เป็นบ้านแบบโบราณ ลักษณะของครอบครัวในสังคมยุคใหม่ และความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปิศาจ

2.2 ภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีเนื้อหาที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* และภาพยนตร์สั้น *Rings* มีเนื้อหาที่แต่งเติมขึ้นมาใหม่เกือบทั้งหมด โดยมีการนำเนื้อหามาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และ *Ringu 2* เพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งเหตุที่มีการดัดแปลงในลักษณะดังกล่าว ส่วนหนึ่งก็เพื่อให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก

ส่วนความขัดแย้งแม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะมีความขัดแย้งหลักเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่ก็มีมีการปรับเปลี่ยน

เพิ่มเติมรายละเอียดพอสมควร ยกตัวอย่างเช่นสาเหตุของความขัดแย้ง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีสาเหตุมาจากการที่ตัวร้ายมีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิด ต้องการทำร้ายคนโดยไม่ทราบสาเหตุ และมีปมที่ต้องการความรักจากผู้เป็นแม่ จึงสร้างวิดีโอคำสาปขึ้นมา ขณะที่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นจะมีสาเหตุมาจากการที่ตัวร้ายเกลียดชังสาธารณชน ทำให้เธอสร้างวิดีโอคำสาปขึ้นมา

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดดัดแปลงตัวละครในหลายรูปแบบ กล่าวคือ *The Ring* มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละคร แต่ยังคงบทบาทไว้เหมือนเดิม ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* และภาพยนตร์สั้น *Rings* มีการสลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร โดยส่วนหนึ่งเป็นตัวละครเดิมที่มาจากภาคที่แล้ว ส่วนหนึ่งเป็นตัวละครที่แต่งขึ้นใหม่

ขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัว ภาพยนตร์ฮอลลีวูดกลับมีการปรับเปลี่ยนแก่นเรื่องใหม่ โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ปรับเปลี่ยนเป็นแก่นเรื่องที่ชี้ให้เห็นว่า “สื่อคือสิ่งที่ชั่วร้าย” ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็ปรับเปลี่ยนเป็นแก่นเรื่องที่ชี้ให้เห็นว่า “ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก” ยกเว้นภาพยนตร์สั้น *Rings* ที่ยังคงมีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงสัญชาตญาณความกลัวของมนุษย์เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ต้นฉบับ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการดัดแปลงฉากที่เป็นเวลาในหลายรูปแบบ โดยได้ปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบัน ให้มีความทันสมัยขึ้น ให้ใกล้เคียงกับช่วงปีที่ภาพยนตร์เข้าฉาย ส่วนช่วงเวลาในอดีตและระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง มีการดัดแปลงในหลายลักษณะ ทั้งคงเดิม ปรับเปลี่ยน และตัดทอน ส่วนฉากที่เป็นสถานที่ยังคงไว้เหมือนในต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นฉากบ่อน้ำ ฉากภายในห้อง แต่ก็มีมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดพอสมควร

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้ายเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมนิยาย “โทรทัศน์” เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายเดียวกันกับ “น้ำ” ด้วยส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคง

บอกเล่าผ่านมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และมุมมองแบบผู้ช่วยเหลือ เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ

เช่นเดียวกับการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเช่นกัน โดยการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมของตะวันตก ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการใช้ภาษาในการสื่อสารและชื่อของตัวละคร ที่เปลี่ยนมาใช้ภาษาอังกฤษแทนญี่ปุ่น ซึ่งชื่อของตัวละครหลักก็อ้างอิงมาจากคัมภีร์ไบเบิลของศาสนาคริสต์ นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมบริบททางสังคมแบบตะวันตกเข้ามาด้วย อย่างการให้ความสำคัญกับสวัสดิภาพเด็ก หรือการผสมผสานความเชื่อเรื่องภูตผีปิศาจแบบซาตาน เข้ากับความเชื่อเรื่องผีของญี่ปุ่น

3 ลักษณะเด่นของสัมพันธภาพข้ามสื่อและสัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”

จากการศึกษาพบว่าสัมพันธภาพข้ามสื่อมีลักษณะเด่นคือ การดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสื่อและกลุ่มเป้าหมายของสื่อต่างๆ ส่วน สัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรมมีลักษณะเด่นคือ การดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการดัดแปลงเนื้อหา เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างออกไป

3.1 ลักษณะเด่นของสัมพันธภาพข้ามสื่อ เรื่อง “ริง”

หนังสือชุด “ริง” มีการดัดแปลงเป็นสื่อหลายประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน โดยสื่อแต่ละประเภทย่อมมีกลวิธีในการดัดแปลงแตกต่างกันไป ทั้งรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอ ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของสื่อและกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอ

นวนิยายและเรื่องสั้น เป็นสื่อที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวหนังสือ ให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการภาพและเสียงออกมาเอง ขณะที่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ เพียงแต่ละครโทรทัศน์จะนำเสนอเรื่องราวขนาดยาวมากกว่า ส่วนหนังสือการ์ตูน เป็นสื่อที่บอกเล่าผ่านภาพนิ่งและข้อความสั้นๆ ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยาย/

เรื่องสั้นเป็น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน หรือดัดแปลงภาพยนตร์เป็นหนังสือการ์ตูน ย่อมมีการดัดแปลงรูปแบบในการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติในการนำเสนอของสื่ออื่นๆ

โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น มีรูปแบบในการนำเสนอที่ปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือ การนำเสนอตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์จะสามารถแสดงภาพของตัวละคร รวมถึงลักษณะของฉากสถานที่ต่างๆ ได้ชัดเจนกว่านวนิยาย/เรื่องสั้น ทว่ากลับไม่สามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจนเท่า เนื่องจากไม่มีการบรรยายความรู้สึกนึกคิดออกมาเหมือนในนวนิยาย/เรื่องสั้น จึงต้องอาศัยการตีความจากสีหน้าท่าทาง และการกระทำของตัวละครแทน

หนังสือการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น มีรูปแบบในการนำเสนอที่ปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือ การนำเสนอตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร เช่นเดียวกับภาพยนตร์ โดยการ์ตูนสามารถนำเสนอภาพของตัวละคร และลักษณะของฉากสถานที่ต่างๆ ออกมาได้ชัดเจน เพียงแต่เป็นภาพลายเส้นอย่างง่าย ๆ ขณะที่ความรู้สึกนึกคิดจะนำเสนอในลักษณะที่แตกต่างจากนวนิยาย/เรื่องสั้น โดยการ์ตูนสามารถบรรยายออกมาเป็นตัวอักษรได้ แต่ก็ไม่ชัดเจนเท่านวนิยาย/เรื่องสั้น เพราะนำเสนอได้เพียงข้อความสั้นๆ ที่อยู่ในบัลลูน

ส่วนหนังสือการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ มีรูปแบบในการนำเสนอที่ปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือ รายละเอียดและความต่อเนื่องของภาพ รวมถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยการ์ตูนมีการลดทอนรายละเอียดทางด้านภาพ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของตัวละคร หรือฉากอาคารสถานที่ ซึ่งลดแบบออกมาจากภาพในภาพยนตร์ด้วยลายเส้นอย่างง่าย ๆ และด้วยเหตุที่การ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพในลักษณะที่เป็นภาพนิ่ง ทำให้ภาพเหตุการณ์ต่างๆ ไม่ต่อเนื่องเหมือนในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม การ์ตูนก็สามารถบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจนกว่าจากการบรรยายเป็นข้อความสั้นๆ

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

นวนิยายและเรื่องสั้น มีกลุ่มเป้าหมายไม่หลากหลาย หรือกว้างเท่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ขณะที่หนังสือการ์ตูนมีกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะกลุ่มมากกว่า คือเด็กและเยาวชนเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นเมื่อดัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้น เป็น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน หรือ ดัดแปลงภาพยนตร์เป็นหนังสือการ์ตูน ย่อมมีการดัดแปลงเนื้อหาในการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อเหล่านั้น

โดยภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น มีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่อง จากแนวลึกลับ สืบสวนสอบสวน เป็นแนวภูตผีปิศาจ เนื่องจากเป็นแนวเรื่องที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวก็ส่งผลให้ภาพยนตร์ต้องเปลี่ยนรายละเอียดของทั้งโครงเรื่อง ความขัดแย้ง และบุคลิกลักษณะของตัวร้าย เพื่อให้เข้ากับเรื่องราวแนวสยองขวัญแบบภูตผีปิศาจด้วย นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังมีการเปลี่ยนเพศของตัวละครเอก จากชายเป็นหญิง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสงสารเอาใจช่วยเมื่อตัวละครเอกตกเป็นเหยื่อ

ด้วยเหตุที่ละครโทรทัศน์สามารถบอกเล่าเรื่องราวขนาดยาวได้ ไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาเท่าภาพยนตร์ จึงสามารถผนวกเรื่องราวจากนวนิยายทั้งสองเล่มมาอยู่ในเรื่องเดียวกัน เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความน่าสนใจให้กับผู้ชม ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวก็ทำให้ละครมีโครงเรื่อง ความขัดแย้ง และตัวละคร ที่มาจากนวนิยายทั้งสองเล่ม โดยมีเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นแกนเรื่องหลัก ส่วนเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรริต พันธุ์อาถรรพ์* เป็นแกนเรื่องรอง นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมเหตุการณ์อื่นๆ เข้ามาเพื่อสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้ชมด้วย

ส่วนหนังสือการ์ตูนทั้งที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย/เรื่องสั้นและภาพยนตร์ ยังคงเนื้อหาไว้เหมือนในต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฯลฯ ถึงกระนั้น การ์ตูนบางเรื่องโดยเฉพาะการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ ก็มีการเพิ่มเติมเนื้อหาเข้ามา เพื่อเพิ่มเติมเรื่องราวในต้นฉบับให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจง่ายขึ้น และด้วยเหตุที่หนังสือการ์ตูนมี

กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชนเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นจึงมีการตัด/ลดทอนเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมออกด้วย โดยเฉพาะเรื่องเพศ

3.2 ลักษณะเด่นของสัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ได้นำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยภาพยนตร์แต่ละฉบับย่อมมีการดัดแปลงที่แตกต่างกันไป ซึ่งการดัดแปลงที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงเนื้อหาในการนำเสนอ

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ภาพยนตร์เกาหลีและฮอลลีวูดมีกลุ่มผู้สร้างและกลุ่มเป้าหมายที่อาศัยอยู่ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังนั้นเมื่อนำภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาสร้างใหม่ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้เข้ากับบริบทของท้องถิ่นนั้นๆ

ภาพยนตร์เกาหลีมีการปรับเปลี่ยนการใช้ภาษาและชื่อตัวละครจากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี ซึ่งทำให้คนเกาหลีรู้สึกคุ้นชินมากกว่าการใช้ชื่อแบบญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังปรับเปลี่ยนฉากสถานที่ต่างๆ ให้ดูเป็นตะวันตกมากขึ้น ซึ่งน่าจะเป็นการสะท้อนว่าสังคมเกาหลีพยายามเปลี่ยนไปสู่ความทันสมัย ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีการปรับเปลี่ยนการใช้ภาษาและชื่อตัวละครจากญี่ปุ่นเป็นอังกฤษ โดยอ้างอิงชื่อของตัวละครหลักมาจากคัมภีร์ไบเบิล ที่เห็นได้ชัดคือ การผสมผสานความเชื่อเรื่องซาตานของคริสต์ศาสนาเข้ามา รวมถึงการดัดแปลงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ชาวตะวันตกคุ้นชินอย่าง เดเมียน ในภาพยนตร์เรื่อง *The Omen* มาใส่ไว้ในบุคลิกลักษณะของตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูดด้วย

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ดัดแปลงมาจากทั้งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยมีโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกับนวนิยายมากกว่า แต่ก็มี การนำมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นบางช่วงบางตอน ส่วนองค์ประกอบ

ในการเล่าเรื่องอื่นๆ ก็ผสมผสานกันไป บ้างคัดแปลงมาจากนวนิยาย บ้างคัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น

ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูดคงโครงเรื่องหลักไว้ตามภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่มีการเพิ่มเติมความน่ากลัวของขวัญเข้ามาอีก รวมถึงปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดบางอย่างหรือแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากต้นฉบับเพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวก็ทำให้บางองค์ประกอบในการเล่าเรื่องแตกต่างจากต้นฉบับด้วย เห็นได้อย่างชัดเจนในความขัดแย้ง กล่าวคือภาพยนตร์ญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีจุดเริ่มต้นและวิธีรับมือกับความขัดแย้งแตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยายภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีการดัดแปลงในทุกรูปแบบ ทั้งคงเดิมเพิ่มเติม ตัดทอน และปรับเปลี่ยน โดยมีการดัดแปลงที่น่าสนใจคือ การดัดแปลงแนวเรื่อง การดัดแปลงเพศของตัวละคร และการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

การดัดแปลงแนวเรื่อง

หนังสือชุด “ริง” ทุกเล่มมีแนวเรื่องหลักที่เหมือนกันคือแนวสืบสวนสอบสวน โดยเป็นแนวสืบสวนสอบสวนแบบคลาสสิกตามการแบ่งประเภทของ Tzvetan Todorov (1977 อ้างถึงใน อังคณา สุวิเศษ, 2544 : 9-12) เห็นได้จากการดำเนินเรื่อง ซึ่งบอกเล่าถึงอาชญากรรมที่จบลงไปแล้ว และตามมาด้วยการสืบสวน อย่างเช่น นวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* ที่เริ่มต้นด้วยการเสียชีวิตของผู้ที่ดูวิดีโอคำสาป จากนั้นตัวละครเอกก็เข้ามาสืบหาสาเหตุของการเสียชีวิต นอกจากแนวสืบสวนสอบสวนแล้ว หนังสือชุด “ริง” ยังผสมผสานเรื่องราวแนวลึกลับของขวัญและแนววิทยาศาสตร์เข้ามาด้วย เห็นได้จากการบอกเล่าถึงพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้าย และการก่อกำเนิดรวมถึงการกลายพันธุ์ของไวรัสที่มีต้นตอมาจากวิดีโอคำสาป

จะเห็นได้ว่า หนังสือชุด “ริง” เป็นหนังสือแนวสืบสวนสอบสวน ลึกลับของขวัญ และวิทยาศาสตร์ ผสมกัน แต่เมื่อมีการดัดแปลงไปเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ยังคง

นำเสนอเรื่องแนวสืบสวนสอบสวน แต่กลับลดทอนความเป็นวิทยาศาสตร์ และเพิ่มความลึกลับของขวัญ อีกทั้งมีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องจากแนวลึกลับเหนือธรรมชาติเป็นแนวของขวัญแบบภูตผีปิศาจ

ภาพยนตร์ *Ringu, Rasen, Ringu 2* และ *Ringu 0* แม้จะดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” แต่กลับปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวของขวัญแบบภูตผีปิศาจ โดยภาพยนตร์ *Ringu* เป็นหมุดหมายสำคัญของการปรับเปลี่ยนดังกล่าว เพราะจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ภาคต่อทุกเรื่องที่สร้างหลังจากนั้น ดำเนินรอยตามภาพยนตร์ *Ringu* ทั้งหมด คือใช้แนวเรื่องของขวัญแบบภูตผีปิศาจเป็นหลัก ซึ่งเห็นได้จากการบอกเล่าเรื่องราวที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้นน่ากลัว และมีภูตผีปิศาจเข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังดำเนินเรื่องตามองค์ประกอบของภาพยนตร์ของขวัญที่แบ่งโดย กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2543: 39-41, 2556) คือ มีช่วงระทึกขวัญ ตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ สถานการณ์จมนม และองค์ประกอบทางจิตวิทยา และแม้ว่าภาพยนตร์ยังคงแนวเรื่องสืบสวนสอบสวนไว้ แต่แนวเรื่องของขวัญกลับเด่นมากกว่า เนื่องจากการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นตัวร้าย ให้อยู่ในลักษณะของภูตผีปิศาจ ซึ่งมีทำที่คุกคามต่อชีวิตมนุษย์ในรูปแบบที่สยองขวัญน่ากลัว

การดัดแปลงดังกล่าวทำให้เห็นว่า แต่ละสื่อมีกระบวนการสร้างความกลัวที่แตกต่างกันไป โดยในนวนิยายแม้ไม่ได้บอกเล่าเรื่องราวในแบบภูตผีปิศาจ หรือไม่ได้นำเสนอความสยองของออกมาอย่างชัดเจน แต่ก็สามารถสร้างความน่ากลัวได้ โดยการบอกเล่าถึงบรรยากาศโดยรอบตัวละคร ผสมกับความรู้สึกอันหวาดกลัวของตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้อ่านต้องจินตนาการภาพที่น่ากลัวเหล่านั้นออกมาเอง แต่สำหรับภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยภาพเป็นสำคัญ จึงต้องสื่อความสยองของขวัญออกมาเป็นภาพที่ชัดเจน โดยการสร้างตัวตนของภูตผีปิศาจขึ้นมา เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความน่ากลัวของขวัญจากภาพของภูตผีปิศาจที่ได้เห็นในภาพยนตร์

สาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” เปลี่ยนแนวเรื่องไปเป็นแนวของขวัญแบบภูตผีปิศาจ อาจเป็นเพราะแนวเรื่องดังกล่าวเข้าใจง่ายและ

เข้าถึงผู้ชมได้มากกว่าความลึกซึ้งอ่อนแอ หรือมิติทางวิทยาศาสตร์ เห็นได้จากกรณีที่ภาพยนตร์ของชวัญมักดำเนินเรื่องแบบตรงไปตรงมา คือมีจุดพีคที่ตามมาเอาชีวิตมนุษย์ จึงเป็นที่นิยมของผู้คนมากกว่าแนวลึกซึ้งสืบสวนธรรมดาที่ดูไม่น่าสนใจนัก หรือแนววิทยาศาสตร์ที่ต้องใช้คำอธิบายเชิงชีววิทยา ซึ่งยากแก่การเข้าใจ

นอกจากนี้ ยังจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ของชวัญมักได้รับความนิยมจากผู้ชมมากกว่า ซึ่งพิสูจน์ได้จากความล้มเหลวของภาพยนตร์เรื่อง *Rasen* ที่แม้จะบอกเล่าเรื่องราวแนวสยองขวัญเช่นกัน แต่ก็พยายามคงแนววิทยาศาสตร์เอาไว้ตามนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวก็ไม่ประสบความสำเร็จเท่าภาพยนตร์ที่ปรับเปลี่ยนเป็นแนวสยองขวัญเต็มตัว อีกทั้งยังเป็นภาพยนตร์ที่ถูกลิ้มไปจากสารบบการคัดแปลงหนังสือชุด “ริง” ด้วย และด้วยเหตุนี้เองจึงน่าจะส่งผลให้ผู้สร้างภาพยนตร์หลังจากเรื่อง *Rasen* ยังคงใช้เรื่องแนวสยองขวัญเป็นแนวเรื่องหลักต่อไป

นอกจากภาพยนตร์ภาคต่อจะยังคงใช้แนวเรื่องสยองขวัญแล้ว หนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ก็ยังคงใช้แนวเรื่องดังกล่าวเหมือนกัน เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ ที่แม้จะดัดแปลงมาจากนวนิยาย ไม่ได้ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์โดยตรง แต่ก็ยังมีแนวเรื่องที่เหมือนในภาพยนตร์เช่นกัน จะเห็นได้ว่าการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญ น่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ภาคต่อ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูนเล็งเห็นว่าผลงานของตนจะได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเหมือนภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก

ความสำเร็จของภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ยังทำให้เกาหลีและฮอลลีวูดนำภาพยนตร์ดังกล่าวมาสร้างใหม่ (Remake) ในแบบฉบับของตัวเอง โดยยังคงแนวเรื่องสยองขวัญแบบจุดพีคที่ตามมาเป็นแนวเรื่องหลักเหมือนเดิม

The Ring Virus เป็นภาพยนตร์เกาหลีที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* ส่วน *The Ring, Rings* และ *The Ring Two* เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* และ *Ringu 2* โดยภาพยนตร์ที่มีการสร้างใหม่ทุกเรื่อง ยังคงใช้แนวเรื่องสยองขวัญเหมือนภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ ซึ่งสาเหตุที่ยังคงแนวเรื่อง

ไว้เช่นเดิม อาจเป็นเพราะผู้สร้างเห็นว่าผู้คนจดจำ “ริง” ในฐานะของเรื่องราวที่เกี่ยวกับความสยองขวัญ อีกทั้งยังมีภาพจำซึ่งกลายเป็นภาพแทนของเรื่อง “ริง” ทั้งหมดคือ ภาพของผีผู้หญิง ที่มีผมยาวปกคลุมใบหน้า สวมชุดคลุมสีขาว อยู่ในลักษณะของจุดพีคที่สร้างความน่ากลัว ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภาพยนตร์สร้างใหม่ยังคงแนวเรื่องสยองขวัญไว้เหมือนเดิม เพราะคิดว่าจะน่าจะส่งผลให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จเหมือนภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ ซึ่งสอดคล้องกับคำอธิบายของ กาญจนา แก้วเทพ (2553 : 365) ที่ว่าเหตุผลของการนำมาสร้างใหม่คือ เป็นการประกันความเสี่ยงของผลงานชิ้นใหม่ กล่าวคือ เนื่องจากบทประพันธ์เดิมนั้นเคยได้รับความนิยมมาแล้ว จึงสามารถสร้างหลักประกันทั้งในด้านตัวบทและผู้ชมได้ว่าตัวบทนั้นมีเสน่ห์ที่จะดึงดูดผู้ชมทุกกลุ่มได้ และยังมีผู้ชมกลุ่มเดิมที่เคยดูแล้ว และน่าจะหวนกลับมาดูอีกครั้ง

นอกจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะคงแนวเรื่องสยองขวัญไว้ตามต้นฉบับแล้ว ภาพยนตร์ ฮอลลีวูดยังมีการเพิ่มเติมแนวเรื่องเมโลดราม่า (Melodrama) เข้ามาด้วย โดยเป็นแนว Family melodrama ตามการแบ่งประเภทของ Pam Cook (1985 อ้างถึงใน ปีทมาดี จารูร, 2550 : 346) เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ระหว่างพ่อแม่ลูก โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง *The Ring Two* ซึ่งบอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกเป็นแก่นเรื่องหลัก ไม่ว่าจะ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับลูก หรือตัวร้ายกับแม่ของตน โดยแก่นเรื่องดังกล่าวก็ชี้ให้เห็นว่า “ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก”

สาเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้เพิ่มเติมแนวเรื่องเมโลดราม่าเข้ามา น่าจะเป็นด้วยว่าความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นเรื่องราวที่ทุกคนในโลกสามารถรับรู้และเข้าใจได้ไม่ยาก อีกทั้งยังทำให้เรื่องราวมีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น ผู้สร้างภาพยนตร์จึงใส่แนวเรื่องเมโลดราม่าเข้ามา เพื่อตอบสนองหรือเร้าความรู้สึกของผู้ชม และเพื่อขยายขยากลุ่มเป้าหมายให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไป จากเดิมที่เป็นกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญเท่านั้น

การดัดแปลงเพศของตัวละคร

หนังสือชุด “ริง” ทุกเล่ม มีตัวละครเอกเป็นผู้ชาย และมีตัวร้ายเป็นกะเทย แต่เมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ กลับมีการปรับเปลี่ยนเพศของตัวละครเอกและตัวร้าย คือเปลี่ยนตัวละครให้เป็นเพศหญิงทั้งสองตัว ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ผู้หญิงเป็นตัวละครเอก น่าจะเป็นเพราะเพศหญิงสามารถจับแน่นความน่าสงสารและอ่อนแอ รวมถึงตกเป็นเหยื่อได้ง่าย ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมโดยการเอาใจช่วยตัวละคร ดังกล่าว นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์มีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญ ก็ทำให้ตัวละครที่เป็นผู้หญิงสามารถจับแน่นองค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย เพราะผู้หญิงมักเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless character) จึงทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันและเอาใจช่วยมากเป็นพิเศษ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้สร้างภาพยนตร์จึงเลือกที่จะปรับเปลี่ยนเพศของตัวเอกให้เป็นผู้หญิงแทน

นอกจากนี้ การปรับเปลี่ยนเพศของตัวละครเอกให้เป็นผู้หญิง ยังส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับลูกด้วย เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่มักคิดภาพความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกมากกว่าพ่อกับลูก จึงทำให้เรื่องราวมีความน่าติดตามและเอาใจช่วยไปโดยตลอด ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง *The Ring Two* ที่เพิ่มเติมโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องครอบครัว ความรัก ความผูกพัน ระหว่างผู้คน เข้ามาในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับลูก รวมถึงตัวร้ายกับแม่ด้วย

ขณะที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิงละครโทรทัศน์กลับยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้ชายเหมือนในนวนิยายต้นฉบับ ถึงกระนั้นก็มีการปรับเปลี่ยนเพศเช่นกัน แต่เป็นตัวละครอื่นที่มีความใกล้ชิดกับตัวละครเอก ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนร่วมงานที่เป็นตัวละครรองหรือคนรู้จัก อย่างไรก็ตามตัวละครที่เป็นผู้หญิงในละครก็ไม่ได้แสดงถึงความน่าสงสารอ่อนแอเหมือนในภาพยนตร์ แต่แสดงถึงความห่วงใยเอาใจใส่แทน ซึ่งยังสามารถจับแน่นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครรองที่เป็นผู้ชายกับผู้หญิงด้วย

ในหนังสือชุด “ริง” ตัวร้ายเป็นกะเทยที่มีอวัยวะเพศทั้งสองเพศในคนเดียว แต่เมื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์เปลี่ยนให้ตัวร้ายเป็นผู้หญิงแทน ส่วนสาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนเพศของตัวร้ายจากกะเทยเป็นผู้หญิง น่าจะเป็นเพราะการบอกเล่าว่าตัวร้ายเป็นกะเทยตามต้นฉบับ มีความยุ่งยากและซับซ้อนเกินไป เช่นบอกเล่าว่าด้วยเหตุที่ตัวร้ายเป็นกะเทย ซึ่งมีอวัยวะเพศทั้งสองเพศในคนเดียว ทำให้สามารถสืบพันธุ์ได้ด้วยตัวเอง กล่าวคือสามารถตั้งครภ์แล้วให้กำเนิดตัวเองออกมาได้ การเล่าเรื่องในลักษณะดังกล่าวมีความซับซ้อนเกินความเข้าใจของคนทั่วไป นอกจากนี้ เมื่อภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญ อีกทั้งยังให้ตัวร้ายอยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของตัวร้ายให้สอดคล้องกับความคุ้นชินของผู้ชม ซึ่งภูตผีปีศาจที่เป็นผู้หญิงน่าจะทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นชินมากกว่าภูตผีปีศาจที่เป็นกะเทย เนื่องจากผู้ชมสามารถอ้างอิงได้ถึงตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีญี่ปุ่นที่ชื่อยูเรและโอบิคุ ซึ่งเป็นผีผู้หญิงที่มีบุคลิกลักษณะคล้ายคลึงกับตัวร้ายในภาพยนตร์

เช่นเดียวกับการปรับเปลี่ยนแนวเรื่อง หนังสือการ์ตูนที่สร้างมาจากภาพยนตร์ก็ยังคงให้ตัวละครมีเพศเหมือนในภาพยนตร์เช่นกัน ส่วนละครโทรทัศน์ที่แม้จะให้ตัวละครเอกเป็นผู้ชายเหมือนในนวนิยาย แต่มีการปรับเปลี่ยนตัวร้ายให้เป็นเพศหญิงเหมือนในภาพยนตร์ โดยเหตุผลของการปรับเปลี่ยนดังกล่าวก็น่าจะสอดคล้องกับเหตุผลที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น กล่าวคือตัวละครเอกที่เพศหญิงสามารถจับแน่นความน่าสงสารได้มากกว่า ส่วนตัวร้ายที่เป็นผีผู้หญิง ก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นชินมากกว่าผีที่เป็นกะเทย

การดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

หนังสือชุด “ริง” แต่งโดย ชูสุกิ โคจิ นักประพันธ์ชาวญี่ปุ่น ดังนั้นเรื่องราวภายในนวนิยายเรื่องสั้นจึงอยู่ภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น และเมื่อมีการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ซึ่งมีผู้สร้างเป็นคนญี่ปุ่น ภาพยนตร์ก็ยังคงบอกเล่าเรื่องราวที่อยู่ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น ฉาก ภาษาลักษณะครอบครัว สังคม ฯลฯ แต่เมื่อมีการนำมาสร้างใหม่

เป็นภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งอยู่ภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ภาพยนตร์ดังกล่าวก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบทต่างๆ ให้สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นชินและมีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมจากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี ที่เห็นได้ชัดคือ การใช้ภาษาเกาหลีในการสื่อสาร การตั้งชื่อตัวละครแบบเกาหลี และการแต่งกายในชุดฮันบก ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งได้แก่ *The Ring*, *Rings* และ *The Ring Two* ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* และ *Ringu 2* ก็มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเช่นกัน โดยเปลี่ยนจากญี่ปุ่นเป็นตะวันตก ที่เห็นได้ชัดคือ การใช้ฉากบ้านเรือนที่มีรูปแบบตะวันตกทั้งหมด การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร การแต่งกายด้วยชุดไปรเวทไปโรงเรียน รวมถึงการผสมผสานความเชื่อทางศาสนาคริสต์เข้ามา

อย่างไรก็ตาม การปรับเปลี่ยนดังกล่าวไม่ได้ปรับเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง แต่ยังคงอยู่ภายใต้โครงเรื่องตามภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังนั้นอาจเรียกได้ว่าเป็นการดัดแปลงแบบอะมีบา (Ameba pattern) ตามการแบ่งรูปแบบการซึมซับและดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมของ Paul S.N. Lee (อ้างถึงใน มิตรารักษ์ อยู่สถาพร, 2541: 101-102) คือมีการดัดแปลงให้เข้ากับรสนิยมท้องถิ่น หรือของคนประเทศนั้นๆ โดยยังคงเนื้อหาดั้งเดิมไว้

การดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมในแบบอะมีบาเห็นได้อย่างชัดเจนในเรื่องของความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ โดยเฉพาะการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่นตัวร้ายเป็นผีที่มีรูปลักษณะเป็นผู้หญิง ผมหยาว สวมชุดสีขาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ และเสียชีวิตอยู่ในบ่อน้ำ ซึ่งลักษณะดังกล่าวของตัวร้ายสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อเรื่องผียูเรและผีนับจานของญี่ปุ่น ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด แม้จะยังคงลักษณะรูปลักษณะของภูตผีปีศาจซึ่งสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อของญี่ปุ่นเหมือนกัน แต่ก็มีเพิ่มเติมลักษณะของซาตานเข้ามา ซึ่งสามารถ

อ้างอิงไปยังความเชื่อทางศาสนาคริสต์ด้วย นอกจากนี้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังอ้างอิงบุคลิกลักษณะของตัวร้ายมาจากตัวร้ายในภาพยนตร์ *The Omen* ซึ่งเป็นภาพยนตร์คลาสสิกของตะวันตกที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีปีศาจแบบซาตานเช่นกัน จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอความเชื่อในแบบฉบับของตัวเอง คือผสมผสานระหว่างความเชื่อของญี่ปุ่นกับของตะวันตกเข้าไว้ด้วยกัน

การปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ ยังแสดงให้เห็นว่าแต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีการสร้างและการตอบสนองกับความกลัวแตกต่างกันไป ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ในสังคมญี่ปุ่นปลูกฝังความกลัวผ่านตำนานความเชื่อเรื่องผีญี่ปุ่นที่กลับมาจากความตายเพื่อล้างแค้นหรือคือคลายปมชีวิต จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ญี่ปุ่นรู้สึกหวาดกลัวเมื่อได้เห็นผีที่มีบุคลิกลักษณะตามตำนานดังกล่าว ส่วนในสังคมตะวันตกไม่มีตำนานความเชื่อในแบบผีญี่ปุ่น ทำให้ชาวตะวันตกไม่รู้สึกหวาดกลัวกับผีในลักษณะดังกล่าว เพราะสังคมตะวันตกปลูกฝังความกลัวผ่านเรื่องราวที่เกี่ยวกับซาตาน ซึ่งมีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิดและมีความประสงค์ที่จะทำร้ายผู้คน จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดรู้สึกหวาดกลัวเมื่อเห็นผีที่มีบุคลิกลักษณะเหมือนซาตาน

สาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม จากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี และจากญี่ปุ่นเป็นตะวันตก เนื่องจากผู้ชมในเกาหลีและตะวันตก มีพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกับผู้ชมในญี่ปุ่น ดังนั้นถ้านำเสนอเรื่องราวที่อยู่ในบริบทของญี่ปุ่นเพียงอย่างเดียว ก็อาจทำให้คนที่อยู่นอกสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นยากที่จะเข้าใจ ตัวอย่างเช่น ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ คนญี่ปุ่นสามารถเชื่อมโยงผีในภาพยนตร์ไปยังตำนานผีญี่ปุ่นที่ชื่อ ผียูเรและผีนับจานได้ แต่สำหรับคนตะวันตกไม่สามารถเชื่อมโยงได้ เนื่องจากอยู่ในสังคมที่มีความเชื่อแบบคริสต์ศาสนาเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีภูตผีปีศาจที่อยู่ในลักษณะของซาตาน ด้วยเหตุนี้จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ให้มีความสอดคล้องกับผู้คนในท้องถิ่นหรือประเทศนั้นๆ ซึ่งจะทำให้เข้าถึง “จิตใจ” ผู้ชมในแต่ละ

บริบททางสังคมและวัฒนธรรม

อีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม คือเหตุผลทางด้านการตลาด กล่าวคือ เมื่อมีการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาสร้างใหม่ โดยเฉพาะการสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อจัดจำหน่ายออกไปทั่วโลก จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้มีความสอดคล้องขึ้น เพื่อจะได้เข้าถึงผู้คนและสร้างรายได้ให้มากที่สุด ซึ่งการปรับเปลี่ยนดังกล่าวก็ทำให้ *The Ring* และ *The Ring Two* ภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น สามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐทั้งสองเรื่อง

เมื่อประมวลความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการวิจัยนี้ก็ได้พบว่า สัมพันธบทเรื่อง “ริง” มีรูปแบบที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นสัมพันธบทข้ามสื่อ หรือสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม โดยสัมพันธบทข้ามสื่อเรื่อง “ริง” ก็มีการดัดแปลงข้ามสื่อหลายประเภท เริ่มจากนวนิยายต้นฉบับ ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน การดัดแปลงที่หลากหลายดังกล่าวทำให้เรื่อง “ริง” เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง เนื่องจากสามารถใช้สื่อประเภทต่างๆ เผยแพร่ตัวบทหรือเนื้อหาได้ถึงทุกกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นกลวิธีทางการตลาดที่ได้ผลเป็นอย่างดี เพราะสามารถรับประกันได้ว่าถ้าผู้สร้างผลิตผลงานใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง “ริง” ผลงานนั้นก็จะขายได้เสมอ

ต่างจากประเทศไทยที่ไม่มีการดัดแปลงตัวบทหรือเนื้อหาเป็นสื่อต่างๆ มากนัก ส่วนใหญ่มักเป็นการดัดแปลงนวนิยายเป็นละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ถึงกระนั้นก็มีแนวโน้มว่าวงการบันเทิงไทยจะมีการผลิตผลงานข้ามสื่อคล้ายกับญี่ปุ่นมากขึ้น เห็นได้จากการดัดแปลงภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จเป็นหนังสือการ์ตูน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *5 แพร่ง*, *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต*, *ถัดตาแลนด์* และ *พี่มากพระโขนง* โดยเฉพาะเรื่อง *ถัดตาแลนด์* มีการดัดแปลงจากภาพยนตร์เป็นทั้ง หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์สั้น และละครเวที ซึ่งจะเห็นได้ว่า วงการบันเทิงไทยมีแนวโน้มที่จะสร้างสรรค์ผลงานข้ามสื่อเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มากขึ้น

ส่วนสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ก็มีการ

ดัดแปลงข้ามหลายวัฒนธรรม เริ่มจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด การดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมดังกล่าว ทำให้เรื่อง “ริง” ไม่เพียงเป็นที่รู้จักแต่ในญี่ปุ่นเท่านั้น แต่เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก โดยเฉพาะการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งสามารถสร้างกลุ่มผู้ชมกลุ่มใหม่ๆ ขึ้นมาอย่างมหาศาล เนื่องจากเผยแพร่ออกไปในหลายประเทศ

ภาพยนตร์ไทยก็มีการนำมาสร้างใหม่โดยฮอลลีวูดเช่นกัน ตัวอย่างเช่น *The Eye* และ *Shutter* ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ที่สร้างใหม่ก็ไม่ประสบความสำเร็จในตลาดโลกมากนัก อาจเป็นเพราะไม่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของตะวันตก เนื่องจากภูตผีปิศาจของตะวันตกจะเกี่ยวข้องกับชาตนาขณะที่ของไทยเป็นเพียงคนธรรมดาที่เสียชีวิตโดยที่ยังมีปมหรือมีความแค้นอยู่ ดังนั้นการนำเรื่องราวของผีไทยไปสร้างใหม่เป็นผีตะวันตกจึงไม่สอดคล้องกับการรับรู้ของสังคมตะวันตก จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวไม่ประสบความสำเร็จ ต่างจากการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ที่มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับสังคมตะวันตก ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะและประวัติความเป็นมาของตัวร้ายที่เป็นภูตผีปิศาจ จากผู้หญิงซึ่งมีพลังพิเศษและเต็มไปด้วยความแค้น เป็นเด็กผู้หญิงที่น่าจะมีพลังอำนาจอันชั่วร้ายบางอย่างติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดคล้ายชาตนา ซึ่งการปรับเปลี่ยนดังกล่าวก็น่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง *The Ring* ประสบความสำเร็จทั่วโลก

จะเห็นได้ว่าสัมพันธบทเรื่อง “ริง” มีรูปแบบที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นสัมพันธบทข้ามสื่อ ที่มีการดัดแปลงจากนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน หรือสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม ที่มีการดัดแปลงจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด ผลการวิจัยที่พบว่า แต่ละการดัดแปลงย่อมมีกลวิธีในการดัดแปลงซึ่งมีลักษณะเด่นแตกต่างกันไป ดังนั้นสัมพันธบทเรื่อง “ริง” จึงน่าจะเป็นกรณีศึกษาสำหรับ

ผู้ที่จะต้องการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับสัมพันธภาพ และ
น่าจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่จะสร้างสรรค์ผลงานทาง

บันเทิงคดี ที่เกี่ยวข้องกับการตัดแปลงตัวบททั้งที่เป็นการ
ข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษดา เกิดดี. (2543). **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ**. กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). **แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา**. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. สัมภาษณ์, 2 ตุลาคม 2556.
- ดิเรกนันทน์ อนุวัชรวิวงศ์และคนอื่นๆ. (2543). **นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง : วิเคราะห์การศึกษาจินตคติ-จินตทัศน์ในสื่อร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีดา อัครจันทโชติ. การข้ามพันวัฒนธรรม: พรหมแดนใหม่แห่งแนวคิดว่าด้วยการสื่อสารกับวัฒนธรรม. **วารสารนิเทศศาสตร์** ปีที่ 29 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม - ธันวาคม 2554) : 150-170.
- ปัทมาวดี จารุวร. (2550). “ภาพยนตร์”. ใน อุบลรัตน์ ศรียูศักดิ์. (บก.). **สื่อสารมวลชนเบื้องต้น : สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มิตรารักษ์ อยู่สถาพร. (2541). การซึมซับและดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม : กรณีศึกษาประเทศฮ่องกง. ใน **วัฒนธรรม : สื่อสารเพื่อสานสร้าง**. โลกของสื่อ; ลำดับที่ 2, หน้า 92-105. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เมตตา วิวัฒนานุกูล. (2548). **การสื่อสารต่างวัฒนธรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ**. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ : นามมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- อมรา พงศาพิชญ์. วัฒนธรรมและบุคลิกภาพ. (2547). ใน **สังคมและวัฒนธรรม**, หน้า 25-32. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อลิสา วิทวัสกุล. (2549). **การประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีผ่านละครโทรทัศน์แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อังคณา สุขวิเศษ. (2544) **นวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน : อิทธิพลของชุดเซอร์ลอค โฮล์มส์ ที่มีต่อชุดปัวโรต์ และนิทานทองอิน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุมาพร มะโรณีย์. (2551) **สัมพันธภาพของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Fisher, Walter. Narration as a Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument. *Communication Monographs* Vol.51 (March 1984): 1-22.