

THE NARRATIVE OF GODZILLA FILMS IN JAPANESE AND AMERICAN CONTEXTS

Received Date: 2025, May 20

Revised Date: 2025, August 23

Accepted Date: 2025, October 2

Thawanyapat Samaiklang*

Jaruwan Kittinaraporn**

ABSTRACT

This study explores the narrative of "Godzilla" films within the cultural contexts of Japan and the United States, using Godzilla Minus One (Japan) and Godzilla x Kong: The New Empire (United States) as case studies. The primary objective is to analyze the narrative structure, representation, and semiotics presented in both films. This qualitative research employs textual analysis and content analysis to examine the deeper meanings conveyed through cinematic elements such as imagery, sound, characters, and plot structures. Findings reveal that although both films follow the three-act structure, the representation of "Godzilla" differs significantly between the two cultural contexts. In the Japanese context, Godzilla symbolizes historical trauma and a sense of historical guilt. Conversely, in the American context, Godzilla is portrayed as a godlike force of nature—a protector of the Earth and a symbol of hope. These findings suggest that films are not merely a form of entertainment, but rather a cultural space for constructing ideology, memory, and shared identity.

Keywords: Godzilla, Narrative Structure, Representation, Semiotics.

* The Degree Of Master of Arts (Communication), Faculty of Mass Communication,
Ramkhamhaeng University

** Faculty of Mass Communication, Ramkhamhaeng University
Corresponding author e-Mail: 6612340004@rumail.ac.th

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ “ก๊อดซิลล่า” ในบริบทญี่ปุ่น อเมริกา

วันที่ได้รับต้นฉบับบทความ: 20 พฤษภาคม 2568

วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 23 สิงหาคม 2568

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 2 ตุลาคม 2568

ถวัลย์พัฒน์ สมัยกลาง*

จารุวรรณ กิตตินราภรณ์**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ “ก๊อดซิลล่า” ในบริบทญี่ปุ่น อเมริกา โดยมีภาพยนตร์ ก๊อดซิลล่า ไมนัสวัน (Godzilla Minus One) จากประเทศญี่ปุ่น และก๊อดซิลล่า ปะทะ คอง อาณาจักรใหม่ (Godzilla x Kong: The New Empire) จากประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นกรณีศึกษา วัตถุประสงค์หลัก คือ วิเคราะห์ โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) ภาพตัวแทน (Representation) และสัญลักษณ์ (Semiotics) ที่ปรากฏในทั้ง 2 เรื่อง โดยการวิจัยนี้ดำเนินในแนวทางคุณภาพใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อทำความเข้าใจความหมายเชิงลึกในองค์ประกอบภาพ เสียง ตัวละคร และโครงสร้างเรื่องของภาพยนตร์ผลการศึกษาพบว่า แม้ทั้ง 2 เรื่อง ใช้โครงสร้างแบบ 3 องก์ (Three-Act Structure) แต่ภาพตัวแทนของก๊อดซิลล่าสะท้อนอุดมการณ์ต่างกันอย่างชัดเจน ในบริบทญี่ปุ่นก๊อดซิลล่าถูกนำเสนอเป็นสัญลักษณ์ของความเจ็บปวดจากอดีต ความสำนึกผิดทางประวัติศาสตร์ ขณะที่ในบริบทอเมริกาก็อดซิลล่าปรากฏในฐานะเทพเจ้าแห่งธรรมชาติผู้พิทักษ์โลก และตัวแทนของความหวัง ข้อค้นพบชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์มิใช่เพียงสื่อบันเทิง หากเป็นพื้นที่ของการสร้างอุดมการณ์ ความทรงจำ และอัตลักษณ์ร่วมในระดับวัฒนธรรม

คำสำคัญ: ก๊อดซิลล่า การเล่าเรื่อง ภาพตัวแทน สัญลักษณ์

* หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์ คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

** คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Corresponding author e-Mail: 6612340004@rumail.ac.th

บทนำ

ก๊อดซิลล่า (Godzilla) ปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์ ปี ค.ศ. 1954 และได้กลายเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ทรงพลังของประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีอิทธิพลครอบคลุมทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับสากล ภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าไม่ได้ดำรงอยู่เพียงฐานะความบันเทิงเชิงจินตนาการ หากแต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้สึก ความหวาดกลัว และความทรงจำร่วมของสังคมญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความวิตกกังวลต่อภัยจากอาวุธนิวเคลียร์ที่หลงเหลือจากสงครามโลกครั้งที่ 2 (กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม, ออนไลน์, 2567) นอกจากนี้การดำรงอยู่ของก๊อดซิลล่าในฐานะไอคอน (Icon) ระดับโลกสะท้อนถึงการพัฒนารูปแบบการนำเสนอที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยแบ่งออกเป็นหลายยุคตามบริบทดังนี้ ในยุคโชวะ (1954-1975) ก๊อดซิลล่าในยุคนี้สะท้อนโศกนาฏกรรมและผลพวงจากระเบิดนิวเคลียร์ เป็นตัวแทนของภัยพิบัติจากเทคโนโลยีมนุษย์ อย่างไรก็ตามเมื่อเวลาผ่านไปภาพลักษณ์ของก๊อดซิลล่าเปลี่ยนจากสัตว์ประหลาดทำลายล้างกลายเป็นผู้พิทักษ์โลกที่ต่อสู้กับโคจู ตัวอื่น สะท้อนถึงการแปรเปลี่ยนบทบาทของสื่อจากการสื่อสารความกลัวไปสู่การมอบความหวัง ยุคเฮเซ (1984-1995) ก๊อดซิลล่าได้รับการพัฒนาทางรูปลักษณ์และเนื้อหา โดยนำเสนอให้มีความซับซ้อนมากขึ้น ทั้งด้านวิทยาศาสตร์และมิติของครอบครัว เช่น การปรากฏตัวของลูกก๊อดซิลล่าซึ่งสะท้อนการพัฒนาสื่อในยุคสมัยที่ให้ความสำคัญกับมิติทางอารมณ์และจริยธรรมของตัวละคร ยุคมิลเลนเนียม (1999-2004) ลักษณะเด่นของยุคนี้ คือ การสร้างภาพยนตร์ที่แยกขาดจากกัน (Stand-Alone Films) โดยเนื้อหาของแต่ละภาคยึดโยงกับเรื่องราวในภาคต้นฉบับเท่านั้น สะท้อนแนวโน้มของสื่อสมัยใหม่ที่เน้นการรีบูต (Reboot) มากกว่าการดำเนินเรื่องต่อเนื่อง ยุคหลังมิลเลนเนียม (2016-2023) การกลับมาของ ซิน ก๊อดซิลล่า (Shin Godzilla) นำเสนอก๊อดซิลล่าในฐานะสัญลักษณ์ของภัยธรรมชาติและวิกฤติที่เกิดจากความล้มเหลวของระบบราชการ โดยอ้างอิงเหตุการณ์จริงอย่างแผ่นดินไหว และสึนามิที่จังหวัดฟูกูชิมะ สะท้อนความตื่นรู้ทางการเมืองและสังคมของญี่ปุ่นในยุคหลังสมัยใหม่ ยุคฮอลลีวูด (1998-2025) ฮอลลีวูดได้ดัดแปลงก๊อดซิลล่าให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมภาพยนตร์อเมริกัน โดยเฉพาะในจักรวาลมอนสเตอร์ (MonsterVerse) ที่สร้างบทบาทใหม่ให้ก๊อดซิลล่าเป็นผู้รักษาสันติของธรรมชาติแตกต่างจากแนวคิดดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่ใช้ก๊อดซิลล่าเป็นสัญลักษณ์ของความสูญเสีย (The Matter, ออนไลน์, 2562)

ดังนั้น บทความวิชาการนี้จึงได้นำทฤษฎีการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative) และเพื่อเปรียบเทียบภาพตัวแทนก๊อดซิลล่าระหว่างประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกา ตลอดจนศึกษาสัญลักษณ์ (Sign) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 2 บริบท เพื่อทำความเข้าใจการสร้างความหมายของภาพยนตร์ ก๊อดซิลล่า ซึ่งจะช่วยตอบโจทย์ปัญหาการวิจัยว่า การเล่าเรื่องและการใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าแตกต่างกันอย่างไร ระหว่าง 2 วัฒนธรรม ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมาได้มีการศึกษาในหลายมิติ เช่น ญัฐกานต์ รสหวาน (2561, หน้า 66-67) ได้วิเคราะห์ภาพตัวแทนก๊อดซิลล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดพบว่า บทบาทเปลี่ยนจากสัตว์ประหลาดทำลายล้างไปสู่ผู้พิทักษ์สันติของชาติส่วน อรพรรณ สุวรรณ (2565, หน้า 1-23) ศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Godzilla Singular Point ด้วยการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ พบการผสมผสานวิทยาศาสตร์ทางศาสนาและปรัชญาที่ซับซ้อนในภาพยนตร์ส่วน ฐิยากร แสงพรรค และธีรดีร์ บรรเทิง (2567, หน้า 12-43) ได้วิเคราะห์

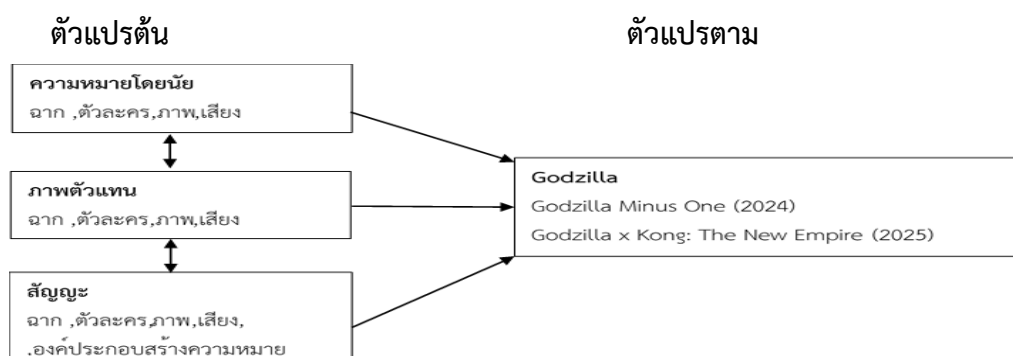
ภาพยนตร์เรื่อง Squid Game พบว่า การใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ได้สะท้อนความเหลื่อมล้ำในสังคมทุนนิยม และ พงศรัณย์ จิตต์สวาสดี และปรวัน แพทยานนท์ (2567, หน้า 177-215) ศึกษาภาพยนตร์ไทยเรื่อง การสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ไทยซ่อนสัญลักษณ์ทางการเมืองในประเทศไทยพบว่า ในภาพยนตร์ได้ซ่อนสัญลักษณ์ทางการเมืองซึ่งชี้ให้เห็นบทบาทของสัญลักษณ์กับโครงสร้างอำนาจทางสังคม งานวิจัยเหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงกรอบแนวคิดด้านการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ศาสตร์ รวมถึงการเชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรมและสังคม การเมือง ซึ่งผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิด และทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยของตนเอง อย่างไรก็ตามแม้ว่าภาพยนตร์ก็อดซิลล่าจะได้รับการศึกษาในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ภาพตัวแทนในเชิงสัญลักษณ์หรือการศึกษาบทบาทของตัวละครในเชิงสังคมและการเมือง แต่ยังไม่มียานวิจัยใดที่มุ่งเน้นการเปรียบเทียบเชิงลึกระหว่างภาพยนตร์ก็อดซิลล่าของประเทญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกาโดยตรง ช่องว่างทางองค์ความรู้ดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาในการทำควาเข้าใจ ความแตกต่างทางการเล่าเรื่อง (Narrative) และการใช้สัญลักษณ์ (Sign) ที่สะท้อนรากฐานทางวัฒนธรรม สังคม และการเมืองของทั้งสองประเทศ ความสำคัญของการวิจัยครั้งนี้จึงอยู่ที่การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ ซึ่งจะช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น คือ บริบททางวัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างภาพยนตร์ กับตัวแปรตาม คือ การเล่าเรื่องและภาพตัวแทนก็อดซิลล่าในภาพยนตร์ ผลการวิจัยจะไม่เพียงแต่ช่วยอธิบายถึงพลวัตของสัญลักษณ์ก็อดซิลล่าในสองบริบทวัฒนธรรม หากยังสะท้อนถึงกระบวนการสร้างความหมายและการใช้สื่อภาพยนตร์เป็นเครื่องมือทางสังคม การเมือง และอัตลักษณ์ชาติ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการต่อยอดองค์ความรู้ด้านการสื่อสารมวลชน สัญลักษณ์ และการศึกษาภาพยนตร์เชิงเปรียบเทียบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การเล่าเรื่องและเปรียบเทียบภาพตัวแทนก็อดซิลล่าระหว่างภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกา
2. เพื่อเปรียบเทียบสัญลักษณ์ที่ปรากฏก็อดซิลล่า ระหว่างภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกา

กรอบแนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ณัฐกานต์ รสหวาน (2561, หน้า 66-67) ศึกษาเรื่อง การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อดซิลล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด กรณีศึกษา Godzilla 2014 มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดในการนำเสนอภาพลักษณ์ของก๊อดซิลล่า โดยใช้แนวคิดทางสัญลักษณ์วิทยาและแนวคิดเรื่องภาพตัวแทน มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ สรุปว่างานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดไม่ได้เพียงแค่สร้างความบันเทิง แต่ยังสะท้อนถึงค่านิยมและความเชื่อของสังคมในยุคสมัยนั้น การเปลี่ยนแปลงบทบาทของก๊อดซิลล่าจึงไม่ใช่เพียงแค่การเปลี่ยนแปลงตัวละคร แต่ยังเป็นการสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกทัศน์ของผู้คนด้วย ซึ่งประโยชน์จากงานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปต่อยอดเพิ่มเติมโดยการเปรียบเทียบการนำเสนอภาพก๊อดซิลล่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่นและฮอลลีวูดในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

อรพรรณ สุวรรณ (2565, หน้า 1-23) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ในซีรีส์อนิเมะ เรื่อง Godzilla Singular Point (2021) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สัญลักษณ์ในซีรีส์อนิเมะ เรื่อง Godzilla Singular Point (2021) การตีความความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังสัญลักษณ์เหล่านั้น เชื่อมโยงสัญลักษณ์กับแนวคิดทางศาสนาและปรัชญา จิตวิทยา และวิทยาศาสตร์ โดยมีขอบเขตงานวิจัยเพื่อมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในระดับเชิงลึก การวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ เช่น บทสนทนา ตัวเลข เพลง บทกวี และแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ สรุปงานวิจัยฉบับนี้แสดงให้เห็นว่า ซีรีส์อนิเมะ Godzilla Singular Point เป็นผลงานที่น่าสนใจและซับซ้อนทางความคิด ผู้สร้างได้ใช้สัญลักษณ์หลากหลายเพื่อสื่อสารแนวคิดที่มีความหลากหลายไปยังผู้ชม การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของซีรีส์เรื่องนี้ งานวิจัยฉบับนี้มีประโยชน์ต่อการศึกษาร่วมกัน โดยสามารถนำข้อมูลจากการวิเคราะห์สัญลักษณ์วิทยาไปใช้เป็นพื้นฐานหรือเพิ่มกระบวนการในการทำวิจัยของผู้วิจัยในครั้งนี้ได้ต่อไป

พงศธรณ์ จิตต์สวาสดี และปรวัน แพทยานนท์ (2567, หน้า 91-104) ศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยซ่อนสัญลักษณ์ทางการเมืองในประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์ศึกษาภาพยนตร์ไทยมีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายประเด็นทางการเมืองอย่างไร รูปแบบใด ผ่านการวิเคราะห์เครื่องมือทางทฤษฎีสัญลักษณ์ โดยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและกลุ่มในการศึกษาการสร้างสรรคภาพยนตร์ไทยที่ซ่อนสัญลักษณ์ทางการเมืองมีความสำคัญในการถ่ายทอดและสะท้อนบริบทสังคมไทยในช่วงเวลาต่าง ๆ ในช่วงปี พ.ศ. 2558-2562 ซึ่งเป็นยุครัฐบาลทหาร งานวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยในยุคนี้มักใช้เทคนิคการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับประเด็นทางการเมืองและโครงสร้างทางสังคม โดยเนื้อหามักสะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นอุดมการณ์ทางการเมือง และปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นในบริบทของการปกครองในขณะนั้น ภาพยนตร์ที่ถูกลำมาศึกษา เช่น ดาวคะนอง และ Snap แค. . ได้คิดถึง ใช้การเล่าเรื่องที่ผสมผสานกับการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายในหลายระดับ ทั้งระดับของตัวละคร เหตุการณ์ และบริบททางสังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) โดยยึดกรอบโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ เพื่อกำหนดบทบาทของฉาก ตัวละคร ภาพ และเสียง ควบคู่กับกรอบ ภาพตัวแทน (Representation) ในฐานะการประกอบสร้างความหมาย และใช้สัญวิทยา 2 สายหลัก ประกอบกัน ได้แก่ 1) แนวซอซูร์-บาร์ตส์ เพื่อจำแนกความหมายโดยนัย และ 2) แนวเพียร์ซ เพื่อเข้ารหัส Icon/Index/Symbol ของสัญญาณเชิงภาพและเสียง เพื่อเชื่อมโยงเข้ากับข้อค้นพบเชิงเปรียบเทียบต้องเป็นภาพยนตร์ในแฟรนไชส์ก๊อดซิลล่าจาก โตโฮ สตูดิโอ (Toho Studio) และรีเจเนอรี พิคเจอร์ (Legendary Pictures Warner Bros) และผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ของ 2 ประเทศ ดังต่อไปนี้

1. ต้องเป็นภาพยนตร์ในแฟรนไชส์ก๊อดซิลล่าจาก โตโฮ สตูดิโอ (Toho Studio) และรีเจเนอรี พิคเจอร์ (Legendary Pictures Warner Bros) ตามเกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ของ 2 ประเทศ
2. ต้องเป็นภาพยนตร์หลักและไม่รวมภาคแยก หรือแอนิเมชัน
3. ต้องออกฉายในช่วงเวลา 10 ปี (ค.ศ. 2014-2024) เพื่อมีความใกล้เคียงกันและง่ายต่อการวิเคราะห์ข้อมูล
4. ต้องเป็นภาพยนตร์ที่เข้าฉายอย่างเป็นทางการในระดับสากลและสามารถเข้าถึงข้อมูลได้

ตารางที่ 1 เกณฑ์การเลือกภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าย้อนหลัง 10 ปี

ลำดับ	ชื่อภาพยนตร์ (ญี่ปุ่น)	ชื่อภาพยนตร์ (อเมริกา)	ปีที่เข้าฉาย
1	Godzilla Final Wars	Godzilla 2014	2014
2	-	-	2016
3	Shin Godzilla	Godzilla: King of the Monsters	2019
4	-	Godzilla vs. Kong	2021
5	Godzilla Minus One	-	2023
6	-	Godzilla x Kong: The New Empire	2024

ข้อมูลจาก: วิกิพีเดีย (ออนไลน์, 2568)

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ 2 เรื่อง ที่ออกฉายในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ได้แก่ ภาพยนตร์ก๊อดซิลล่า ไม่นัสวัน ออกฉายในปี ค.ศ. 2023 และภาพยนตร์ก๊อดซิลล่า ปะทะ คอง อาณาจักรใหม่ ออกฉายในปี ค.ศ. 2024 เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาหลักในการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล เมื่อผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์เพื่อนำมาวิเคราะห์ ตามตารางที่ 1 และได้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1. การวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) และการวิเคราะห์เชิงสัญญาณ (Semiotic Analysis)

ของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง โดยพิจารณาองค์ประกอบของโครงสร้าง 3 องค์ (Three-Act Structure) ผ่านเครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นระบบ คือ ฉาก ตัวละคร ภาพ และเสียง เชื่อมโยงตามกรอบแนวคิด

2. ผู้วิจัยได้หาข้อมูลจากหนังสือ และบทวิจารณ์จากสื่อออนไลน์ งานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการตีความและเปรียบเทียบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบให้เชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดการวิจัย

ตารางที่ 2 ตัวอย่างตารางวิเคราะห์ข้อมูล

โครงสร้าง 3 องค์	ภาพที่
ความหมายโดยนัย	
ภาพตัวแทน	
สัญลักษณ์	
องค์ประกอบการสร้างความหมาย	

ตารางที่ 2 คือ ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลที่จะถูกนำไปใช้จริงใน บทที่ 4 เพื่อบันทึกและเปรียบเทียบการเล่าเรื่อง ภาพตัวแทน สัญลักษณ์ ผ่านโครงสร้าง 3 องค์ จากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง

การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการในลักษณะการตีความเชิงคุณภาพโดยใช้ 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1. การจัดประเภทข้อมูล แยกข้อมูลตามหมวดหมู่ ได้แก่ ความหมายโดยนัย ภาพตัวแทน และสัญลักษณ์
2. การเปรียบเทียบข้อมูลวิเคราะห์ความเหมือนและความแตกต่างของภาพยนตร์ญี่ปุ่นและอเมริกา

การนำเสนอ ผลการวิเคราะห์จะถูกนำเสนอในลักษณะการพรรณนา (Descriptive Presentation) และการตีความ (Interpretative Analysis) โดยอาศัยหลักฐานจากการวิเคราะห์เนื้อหา ดังนี้

1. การใช้ตารางและแผนภาพเพื่อแสดงการเปรียบเทียบข้อมูลอย่างเป็นระบบ
2. การอ้างอิงกรณีศึกษาจากสำคัญของภาพยนตร์ พร้อมการอธิบายบริบทที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอคำอธิบายโดยละเอียดผ่านตัวละคร ฉาก ตัวละคร ภาพ และเสียง โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดการเล่าเรื่องภาพยนตร์

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าจากประเทศญี่ปุ่น และก๊อดซิลล่าจากประเทศสหรัฐอเมริกา โดยยึดกรอบแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ (Semiotics) ภาพตัวแทน (Representation) และโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) ตามตารางที่ 83 ในบทที่ 4 ผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้ดังนี้

1. การเล่าเรื่อง ก๊อดซิลล่า โดยใช้ภาพตัวแทนระหว่างภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นอย่างไร การเล่าภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าจากฝั่งประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า

ทั้ง 2 เรื่อง ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องคล้ายกันแต่มีบริบทและจุดเน้นที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยก๊อดซิลล่าจากประเทศญี่ปุ่นจะดำเนินเรื่องในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ภายใต้บริบททางประวัติศาสตร์ที่จริงจัง เน้นการต่อสู้ภายในจิตใจของตัวละคร และสะท้อนผลกระทบจากระเบิดปรมาณูผ่านภาพแทนของตัวก๊อดซิลล่า ในขณะที่ก๊อดซิลล่าจากประเทศสหรัฐอเมริกาดำเนินเรื่องในโลกแฟนตาซี โลกใต้พิภพที่มุ่งเน้นการผจญภัย และการต่อสู้ของเหล่าไททัน การร่วมมือเพื่อรักษาสันติภาพของโลก โดยมีภาพแทนของก๊อดซิลล่าในฐานะผู้รักษาสมดุลตามธรรมชาติ แทนที่จะเป็นสัญลักษณ์ของภัยพิบัติเหมือนในเวอร์ชันญี่ปุ่น ในด้านตัวละครก๊อดซิลล่าจากฝั่งประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า ภาพแทนของตัวละครมีความแตกต่างกัน โดยฝั่งประเทศญี่ปุ่นก๊อดซิลล่าถูกนำเสนอในฐานะตัวแทนของภัยพิบัติจากมนุษย์ที่แฝงไว้ด้วยความโกรธและความเศร้า เป็นภาพของผู้นำที่มีรากฐานมาจากบาดแผลทางอารมณ์และผลพวงของสงคราม ขณะที่ทางฝั่งประเทศสหรัฐอเมริกา ก๊อดซิลล่าถูกมองว่าเป็นพลังธรรมชาติที่ทำหน้าที่รักษาสันติภาพของโลก มีลักษณะของเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ซึ่งเป็นทั้งผู้ทำลายเมื่อโลกถูกคุกคาม และผู้ปกป้องเมื่อสมดุลถูกละเมิด แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวละครจากภาพแทนของหายนะสู่ภาพแทนของพลังอันยิ่งใหญ่ที่มีสติและเป้าหมายในการปกป้อง ในด้านของภาพตัวแทนของก๊อดซิลล่าจากฝั่งประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกานั้นพบว่า ภาพแทนของตัวละครมีความแตกต่างกัน โดยที่ฝั่งประเทศญี่ปุ่นนั้นได้ให้ภาพแทนของตัวละครก๊อดซิลล่า คือ ของผลพวงจากสงครามและอาวุธนิวเคลียร์เป็นตัวแทนของอดีต การปรากฏตัวขึ้นนั้นยังสะท้อนบาดแผลในจิตใจของผู้คนหลังสงคราม ในขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกาก็อดซิลล่า คือ พลังจักรวาลของธรรมชาติที่ดำรงอยู่ในฐานะเทพเจ้าผู้รักษาสมดุลซึ่งไม่จำเป็นต้องอธิบายความคิดหรือเหตุผลใด ๆ จะปรากฏเมื่อโลกต้องการความสมดุลและการปกป้อง แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านจากภาพตัวแทนของความเจ็บปวดทางประวัติศาสตร์ สู่ภาพของพลังธรรมชาติที่สูงส่งและมีบทบาทระดับจักรวาล

2. สัญลักษณ์เรื่องก๊อดซิลล่า ระหว่างภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นอย่างไร

สัญลักษณ์ของตัวละครก๊อดซิลล่าที่ปรากฏในภาพยนตร์ของทั้ง 2 ประเทศ พบว่า สิ่งที่เหมือนกันคือ ลมหายใจพลังทำลาย ในฝั่งประเทศญี่ปุ่นทำหน้าที่เป็นภาพแทนของอาวุธนิวเคลียร์ ที่สะท้อนผลลัพธ์ของเทคโนโลยีที่มนุษย์ใช้ทำลายกันเอง และมีเสียงคำรามทำหน้าที่เป็นเสียงเตือนจากอดีตที่สะท้อนถึงความทรงจำอันโหดร้าย ส่วนในประเทศสหรัฐอเมริกา ลมหายใจพลังทำลายถูกตีความว่าเป็นเทคโนโลยีที่ไม่สามารถควบคุมได้ เป็นส่วนหนึ่งของพลังธรรมชาติ และเสียงคำรามของตัวละครก๊อดซิลล่าทำหน้าที่ประกาศอำนาจของธรรมชาติที่มีอาจควบคุม สัญลักษณ์ในฝั่งประเทศญี่ปุ่นมีสถานที่ต่าง ๆ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์สะท้อนผลกระทบจากสงคราม โดยที่บ้านหรือพังเป็นตัวแทนของความสูญเสียในระดับครอบครัว สนามบินที่รกร้างที่สะท้อนความไร้ประโยชน์ของอำนาจทางทหารที่ล่มสลาย และทะเลที่เต็มไปด้วยปลาดาย คือ สัญลักษณ์เตือนของมหันตภัยที่ใกล้เข้ามา แต่ในขณะที่ภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกามีสถานที่ต่าง ๆ ถูกใช้เพื่อสะท้อนความกล้าและอำนาจของธรรมชาติ เช่น โคลอสเซียมที่ถูกก๊อดซิลล่าครอบครอง สื่อถึงธรรมชาติที่กลับมายึดอารยธรรมมนุษย์ ผลึกหินยักษ์เป็นตัวแทนของแหล่งพลังโบราณที่มนุษย์ไม่สามารถเข้าใจได้ และโลกใต้พิภพ คือ จิตใต้สำนึกของธรรมชาติที่ยังไม่ถูกแตะต้อง โดยทั้งหมดนี้ร่วมกันสร้างภาพแทนของโลกที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ สัญลักษณ์ในภาพยนตร์

ของทั้ง 2 ประเทศนั้น พบว่า ใช้นิทานในการสื่อความหมายทางอารมณ์และอุดมการณ์ที่แตกต่างกันฝั่งประเทศญี่ปุ่นฉากต่าง ๆ เช่น บ้านเรือนหลังเล็ก เมืองที่ถูกทำลาย ถูกนำเสนอในฐานะภาพสะท้อนของความเจ็บปวด ความสูญเสีย และจิตใจที่พังทลายของผู้คนหลังสงคราม สัญลักษณ์ในฉากเหล่านี้เน้นความเป็นมนุษย์และผลกระทบทางจิตใจจากภัยพิบัติและการสูญเสียศีลธรรม ในทางกลับกันฝั่งสหรัฐอเมริกาฉากที่เต็มไปด้วยโลกแฟนตาซีที่เหนือจินตนาการ เช่น ฉากใต้โลกพิภพ ผลึกพลังงานยักษ์ ฉากไททันต่อสู้กัน และภาพของกองบนหน้าผาในดินแดนที่ไม่มีมนุษย์ องค์ประกอบฉากเหล่านี้เน้นสัญลักษณ์ของพลังธรรมชาติและจักรวาลที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมหรือเข้าใจได้ เป็นโลกที่อยู่นอกเหนืออารยธรรม และแสดงให้เห็นว่าพลังอันดั่งเดิมนั้นทรงอำนาจและศักดิ์สิทธิ์กว่าสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างสิ้นเชิง

อภิปรายผล

การเล่าเรื่องและภาพตัวแทนของก๊อดซิลล่า จากการศึกษาภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าจากประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกาภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องคลาสสิกที่ใกล้เคียงกัน โดยเฉพาะรูปแบบโครงสร้าง 3 องค์ ที่ได้รับการประยุกต์ใช้ในวงการภาพยนตร์ทั่วโลก แต่ลักษณะภาพตัวแทนของตัวละครก๊อดซิลล่ากลับแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ทั้งในมิติความหมาย ความรู้สึก และบริบททางวัฒนธรรมที่แวดล้อมการสร้างภาพเหล่านั้น ในภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่น การเล่าเรื่องเปิดฉากด้วยฉากที่สะท้อนบาดแผลทางใจของตัวละครจากผลของสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ กาญจนา แก้วเทพ (2547, หน้า 358-390) ที่กล่าวไว้ว่า การเริ่มเรื่องในพล็อตนั้นมีหน้าที่แนะนำตัวละครและเปิดเผยความขัดแย้งเริ่มต้นเพื่อให้เรื่องมีพลังในการดำเนินต่อไปในกรณีนี้ ตัวละครมนุษย์ที่ผ่านการรอดชีวิตจากสงครามไม่ได้เพียงต่อสู้กับก๊อดซิลล่า แต่ต่อสู้กับอดีตในใจตนเอง ก๊อดซิลล่าจึงไม่ได้ถูกนำเสนอในฐานะสัตว์ประหลาดอย่างเดียว แต่เป็นสัญลักษณ์ของผลพวงจากอาวุธนิวเคลียร์ และความผิดของชาติที่ยังไม่ถูกรับรู้และเยียวยา แนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวทางภาพตัวแทนซึ่งเสนอว่า ความหมายของสัญลักษณ์เกิดจากการประกอบสร้างในบริบททางสังคม การที่ภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าจากประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะที่มีความโกรธเกรี้ยวและใช้ลมหายใจพลังนิวเคลียร์ในการทำลายเมือง จึงไม่ใช่เพียงฉากแอ็กชัน แต่เป็นการเตือนและการทวงคืนความทรงจำทางประวัติศาสตร์ให้กับสังคมญี่ปุ่น ในทางกลับกันก๊อดซิลล่าจากประเทศสหรัฐอเมริกาที่เลือกที่จะเล่าเรื่องในแบบมหากาพย์ โดยมีจุดมุ่งหมายคือการรวมพลังของเหล่าไททันเพื่อรักษาความสมดุลของจักรวาล ไม่ปรากฏความเจ็บปวดหรือความรู้สึกผิดแบบในบริบทญี่ปุ่น แต่กลับเต็มไปด้วยพลังและความกล้าหาญของตัวละครหลักที่มุ่งมั่นปกป้องโลก สารแบบนี้สอดคล้องกับภาพตัวแทนเชิงอุดมคติ (Idealized Representation) ตามที่ อรรถพรณ สุวรรณ (2565, หน้า 1-23) ระบุว่าในสื่อประเทศสหรัฐอเมริกา ก๊อดซิลล่ามักถูกยกระดับให้เป็นเทพ หรือผู้รักษาสมดุลแห่งธรรมชาติ ไม่ใช่ภัยคุกคาม แต่คือพลังที่มนุษย์ต้องเคารพ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การนำเสนอภาพตัวแทนดังกล่าวอาศัยการวางโครงสร้างพล็อตที่แตกต่างกันในเชิงนัยยะ กล่าวคือ ประเทศญี่ปุ่นใช้พล็อตแบบเรียบง่ายแต่ลึกซึ้ง โดยเน้นอารมณ์ ความรู้สึก และผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ ขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเลือกใช้พล็อตแบบแฟนตาซี ที่มีกฎเกณฑ์ภายในของโลกสมมุติ การที่ก๊อดซิลล่าจำศีลอยู่ใต้โลกจนถูกปลุกขึ้นมาในช่วงไคลแมกซ์ของเรื่อง คือ การตอกย้ำว่าโลกในเรื่องนั้นอยู่ในความ

ดูแลของพลังที่ใหญ่กว่ามนุษย์ การวางโครงเรื่องทั้ง 2 แบบ สะท้อนให้เห็นถึงภาพตัวแทนที่ขับเคลื่อนด้วยวาทกรรมของแต่ละประเทศ ประเทศญี่ปุ่นสะท้อนความเจ็บปวดจากประวัติศาสตร์ ขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกาสร้างตำนานเพื่อยืนยันอำนาจทางจินตนาการ ผู้วิจัยเห็นว่าแม้จะเป็นตัวละครเดียวกันคือก๊อดซิลล่าแต่กลับถูกทำหน้าที่ต่างกันราวกับเป็นคนละตน เพราะความหมายของตัวละครไม่ได้อยู่ในตัวมันเอง หากแต่ขึ้นอยู่กับบริบทที่ผู้สร้างกำหนด การวิเคราะห์นี้จึงสะท้อนแนวคิดของโซซูร์ที่ระบุว่า ความหมายของสัญญาณไม่ได้เป็นธรรมชาติ แต่เกิดจากการตกลงของสังคม และการใช้ตัวละคร ก๊อดซิลล่าก็เป็นเครื่องยืนยันว่า สัญญาณหนึ่งสามารถมีได้หลายความหมายในบริบทที่ต่างกัน

สัญญาณในตัวละครและฉาก การศึกษาภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องในมิติสัญญาณเผยให้เห็นว่า แม้โครงสร้างของเรื่องราวจะคล้ายกัน แต่ความหมาย และนัยยะเชิงวัฒนธรรม กลับแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงผ่านการใช้ตัวละครและฉาก ที่ไม่ใช่เพียงพื้นที่หรือผู้กระทำในเรื่อง แต่คือสัญญาณที่ผู้สร้างใช้เพื่อสื่อสารแนวคิดและเจตจำนงบางประการไปยังผู้ชม จากแนวคิดในงานวิจัยของ เอกรัฐ เลหาทียาวิชย์ (2552, หน้า 154) ได้กล่าวเอาไว้ว่า สัญญาณ คือกระบวนการที่มนุษย์ใช้สร้างความหมายผ่านความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวถูก หมายถึง (Signified) ความหมายเหล่านี้จึงไม่คงที่ แต่ถูกประกอบสร้างขึ้นในบริบททางวัฒนธรรม ตัวละครก๊อดซิลล่าและองค์ประกอบของฉากจึงเป็นมากกว่าสิ่งที่ปรากฏในจอ หากแต่เป็นภาพแทน (Representation) ที่สะท้อนโลกทัศน์ของแต่ละประเทศ ในภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่นฉากและตัวละครถูกใช้เพื่อสื่อสารความรู้สึกผิดและบาดแผลทางจิตใจหลังสงคราม สัญญาณของลมหายใจหลังงานนิวเคลียร์ของก๊อดซิลล่า ไม่ใช่เพียงพลังทำลายล้าง หากแต่เป็นภาพแทนของอาวุธนิวเคลียร์จริงที่เคยถูกใช้กับประเทศญี่ปุ่นในสงครามโลกครั้งที่ 2 นอกจากนั้นเสียงคำรามของก๊อดซิลล่าจึงเปรียบได้กับเสียงร้องของอดีตเสียงแห่งความทรงจำที่ฝังแน่นในจิตสำนึกของผู้รอดชีวิตนี่คือสิ่งที่ Barthes (อ้างถึงใน ฟลอเกิน, ออนไลน์, 2567) เรียกว่า ความหมายแฝง (Connotative Meaning) เกิดจากประสบการณ์และบริบทของผู้รับสาร ในทางตรงกันข้ามก๊อดซิลล่าจากประเทศสหรัฐอเมริกาเลือกที่จะใช้เสียงคำราม เป็นสัญญาณของอำนาจ เสียงร้องของก๊อดซิลล่าที่ดังกึกก้องไม่ได้สะท้อนความเจ็บปวดใด ๆ แต่คือเสียงของเทพเจ้าที่ประกาศความเหนือกว่าภาพของโลกใต้พิภพที่แผ่ไปด้วยโทนสีแดงทองและพลังจักรวาลเปรียบเสมือนวังสวรรค์ของมหาไททันในเรื่อง การวางองค์ประกอบเช่นนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Peirce (อ้างถึงใน ฟลอเกิน, ออนไลน์, 2567) ที่แบ่งสัญญาณออกเป็น 3 ประเภท คือ ไอคอน (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งในกรณีนี้โลกใต้พิภพ ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbol) ของอำนาจอันเป็นนามธรรมที่ไม่สามารถแตะต้องได้ ผู้วิจัยเห็นว่าความแตกต่างในเจตนาการใช้สัญญาณของทั้งสองประเทศนี้เกิดจากการอบความคิดทางวัฒนธรรมที่ต่างกันประเทศญี่ปุ่นใช้ภาพฉากเมืองที่พังทลายจากฝีมือของก๊อดซิลล่าเพื่อกระตุ้นการสะท้อนตนความรู้สึกผิด และการยอมรับอดีต สัญญาณของซากเมืองจึงกลายเป็นตัวแทนของความพังทลายทางจิตใจ ส่วนสหรัฐอเมริกากลับใช้ฉากที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีล้ำยุค เมืองที่สร้างขึ้นใหม่จากเทคโนโลยีมนุษย์ และโลกใต้พิภพที่ส่องแสงพลังงาน เพื่อยืนยันภาพของอารยธรรมที่ควบคุมพลังได้ การใช้สัญญาณของฉากและตัวละครจึงกลายเป็นเครื่องมือเชิงวาทกรรมที่สามารถชี้นำความเข้าใจของผู้ชมอย่างแนบเนียน โดยไม่จำเป็นต้องกล่าวถึงเนื้อหาเชิงการเมืองโดยตรง ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับสิ่งที่ พงศรัณย์ จิตต์สวาสดิ์ และปรวัน แพทยานนท์ (2567, หน้า

177-215) ได้เสนอไว้ว่า ภาพยนตร์สามารถซ่อนอุดมการณ์ไว้ในระดับโครงสร้างผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบทางศิลปะ

องค์ประกอบภาษาภาพยนตร์และเทคนิคการเล่าเรื่อง ตามแนวคิดของ นิพนธ์ คุณารักษ์ (2552, หน้า 20-29) การเล่าเรื่องผ่านภาษาภาพยนตร์มีโครงสร้างที่เป็นระบบและมีลำดับชั้น เริ่มตั้งแต่ เฟรม (Frame) ไปจนถึงช็อต (Shot) และซีน (Scene) ซึ่งเชื่อมโยงกันกลายเป็น ซีควเन्ซ์ (Sequence) และต่อยอดเป็นโครงเรื่องภาพยนตร์ทั้งหมด ภาพยนตร์จึงไม่ใช่เพียงการรวมภาพเคลื่อนไหว แต่คือ ศิลปะที่มีโครงสร้างเชิงภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน การทำความเข้าใจองค์ประกอบภาษาภาพยนตร์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวิเคราะห์แนวทางการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันระหว่างสองวัฒนธรรม ในก๊อดซิลล่าจากประเทศญี่ปุ่นนั้นการเล่าเรื่องยังคงยึดถือโครงสร้างคลาสสิกแบบ คือ โครงสร้าง 3 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 การแนะนำตัวละครและความขัดแย้ง องค์ที่ 2 การเผชิญหน้ากับความยากลำบาก และองค์ที่ 3 การคลี่คลายและจบเรื่อง ซึ่งโครงสร้างนี้ถูกนำเสนอผ่านภาพที่เน้นความสมจริง เสียงประกอบที่เรียบง่าย และการตัดต่อที่ไม่เร่งรีบ ซึ่งช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกของตัวละครมากกว่าแค่การติดตามเหตุการณ์ ด้วยเทคนิคการจัดแสงในเรื่องมีลักษณะของการใช้แสงไฟน้อย จากข้อมูล COLBOR Lights (Online, 2023) กล่าวว่า การสร้างบรรยากาศที่หนักแน่นและเต็มไปด้วยอารมณ์ แสงสลัว และเงาลึกในฉากกลางคืนไม่เพียงทำหน้าที่ทางเทคนิคแต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของความรู้สึกผิด ความตาย และความไม่อาจโต้กลับ ภาพที่ก๊อดซิลล่าปรากฏกลางเมืองที่เงียบสงัด เปรียบเสมือนเงาของอดีตที่ยืนหยัดอยู่ท่ามกลางซากปรักหักพังของประเทศชาติ และเสียงร้องของก๊อดซิลล่าก็เป็นอีกภาษาหนึ่งของภาพยนตร์ เสียงคำรามของก๊อดซิลล่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่นไม่ได้ถูกใช้เพื่อความน่ากลัวในเชิงสเปเชียลเอฟเฟกต์ (Special Effect) เท่านั้น แต่เป็นเสียงเรียกจากอดีตหรือเสียงเตือนของบาดแผลที่ยังไม่หาย เสียงจึงทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ทางอารมณ์ และสะท้อนความรู้สึกในจิตวิญญาณของสังคมญี่ปุ่นที่ยังแบกรับอดีต ขณะเดียวกันก๊อดซิลล่าจากฝั่งสหรัฐอเมริกาใช้การเล่าเรื่องมีลักษณะเป็นแบบการใช้ภารกิจอันยิ่งใหญ่ที่เน้นการเดินทางการผจญภัย และการรวมพลังเพื่อเอาชนะสิ่งเหนือมนุษย์ ซึ่งโครงสร้างดังกล่าวไม่เพียงสื่อถึงมุมมองแบบโลกนิยม (Universalism) ของฮอลลีวูดเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการสร้างภาพของก๊อดซิลล่าในฐานะเทพ หรือพลังจักรวาล ที่อยู่เหนือความเข้าใจของมนุษย์ โดยมีองค์ประกอบทางภาษาภาพยนตร์ของฝั่งประเทศสหรัฐอเมริกาที่น่าเสนอผ่านการใช้มุมกล้องที่เปิดกว้าง (Wide Angle) การแพนกล้อง (Panning) และการเคลื่อนกล้องเร็ว (Tracking Shot) ซึ่งช่วยสร้างมิติที่กว้างใหญ่และเร้าใจ เหมาะสมกับโลกที่เกินจริงของสัตว์ประหลาดและโลกใต้พิภพ ภูษดา เกิดดี (2565, หน้า 188-201) ยังระบุว่า การใช้มุมกล้องและการเคลื่อนไหวก็นับว่า เครื่องมือหลักในการสร้างพลังและขนาดของสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้ และนี่คือวิธีที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอการต่อสู้ในระดับจักรวาล นอกจากนี้ดนตรีประกอบยังเน้นดนตรีประกอบภาพยนตร์แนวมหากาพย์ (Orchestral Soundtrack) แบบเดียวกับภาพยนตร์แฟนตาซีหรือฮีโร่ เช่น Lord of the Rings หรือ Avengers ที่ดนตรีกลายเป็นตัวผลักดันให้ความรู้สึกอีกที ในขณะที่ยังมีดนตรีประกอบเพื่อเน้นความโดดเด่น ความหวาดหวั่น และเสียงเงียบเพื่อสื่อความกลัวภายในใจของมนุษย์ ส่วนการตัดต่อก็มีบทบาทสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าภาษาอื่น ๆ ในภาพยนตร์จากแนวคิดของ วริศรา บุญเอนก (2563, หน้า 20-21) การตัดต่อไม่ได้ทำหน้าที่เชิงเทคนิคเท่านั้นแต่คือ กระบวนการสื่อสารที่สร้างความ

ต่อเนื่องของความรู้สึก และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่นการติดต่อแบบซ้ำ ลำดับเน้นปฏิกริยาทางสีหน้า และการใช้เวลาแก่ความเงียบ ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมอย่างลึกซึ้ง ขณะที่ฝั่งอเมริกันใช้การติดต่อแบบเร็ว เพื่อให้รู้สึกเร่งรีบ ตื่นเต้น และมันส์ ซึ่งเหมาะกับวัฒนธรรมภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง ผู้วิจัยจึงเห็นความแตกต่างของภาษาภาพยนตร์ที่ถูกเลือกใช้ในทั้งสองภาพยนตร์ไม่เพียงแสดงถึงทักษะทางเทคนิคของผู้สร้างเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงโลกทัศน์ของสังคมนั้น ๆ กล่าวคือ ประเทศญี่ปุ่นใช้ภาพยนตร์เพื่อสำรวจจิตใจและประวัติศาสตร์ ส่วนประเทศสหรัฐอเมริกาใช้ภาพยนตร์เพื่อจินตนาการถึงพลังที่อยู่เหนือธรรมชาติและจินตนาการของมนุษย์ การเลือกใช้ภาษา เหล่านี้จึงมีนัยมากกว่าการเล่าเรื่อง หากแต่คือการพูดแทนมุมมองของแต่ละอารยธรรมผ่านเลนส์ภาพยนตร์

เจตจำนงของผู้กำกับ แนวคิดเรื่องเจตจำนงของผู้สร้าง (Intentionality Of The Creator) เป็นหนึ่งในหลักสำคัญของแนวคิดการสร้างภาพแทนตามทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพตัวแทนแบบเจตจำนง (Intentional Approach) ตามที่ Seksanrmutl (ออนไลน์, 2556) กล่าวว่า ความหมายของภาพที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่เป็นสิ่งที่ผู้สร้างและจงใจใส่ไว้โดยอาศัยภาษาแห่งสื่อเพื่อถ่ายทอดความคิด ความเชื่อ และอุดมการณ์ของตน ดังนั้น การศึกษาภาพยนตร์ในฐานะสื่อสารสาธารณะจึงไม่อาจละเลยเจตนาของผู้กำกับในฐานะผู้เลือกภาพ เสียง จังหวะ และเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารสู่ผู้ชม ในภาพยนตร์ก๊อดซิลล่า ไมน์สวัน จากประเทศญี่ปุ่นผู้กำกับ ทาคาโนริ ยามาซากิ ได้สอดแทรกเจตจำนงอย่างชัดเจนว่า เขาไม่ได้เพียงสร้างภาพยนตร์สัตว์ประหลาด แต่ต้องการถ่ายทอด บาดแผลทางประวัติศาสตร์ และความรู้สึกผิดร่วมของชาติ ผ่านตัวแทนของก๊อดซิลล่า ซึ่งกลายเป็นภาพสะท้อนของความโกรธ ความกลัว และความไม่อาจให้อภัยในอดีต เจตจำนงนี้แสดงออกอย่างเด่นชัดผ่านการเลือกใช้ฉากที่เมืองถูกทำลาย เสียงระเบิดจากพลังของก๊อดซิลล่า และสายตาของตัวละครที่เต็มไปด้วยความทุกข์ใจ ซึ่งล้วนเป็นสัญญาณที่เชื่อมโยงผู้ชมให้วนกลับไปสู่อดีตทางประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่น โดยเฉพาะผลกระทบจากระเบิดนิวเคลียร์ นอกจากนั้นเจตจำนงนี้สะท้อนแนวคิดของ ดารา รัชนิวัต (2548, หน้า 2) ที่กล่าวว่า ภาพยนตร์ไม่เพียงทำหน้าที่เป็นสื่อบันเทิงเท่านั้น แต่ยังสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือบำบัดทางสังคม เพื่อเยียวยาบาดแผลผ่านการจำลองประสบการณ์ในอดีตให้กลับมาอยู่ในความทรงจำร่วมอีกครั้ง การสร้างก๊อดซิลล่าให้เป็นภาพแทนของอดีตที่ยังฝังลึกอยู่ในจิตใจของสังคมญี่ปุ่นจึงไม่ใช่เพียงการเล่าเรื่อง แต่เป็นการบอกเล่าความเจ็บปวดผ่านภาพยนตร์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฟลอकिन (ออนไลน์, 2567) ที่ว่า สื่อสามารถเป็นเครื่องมือของอุดมการณ์ที่ซ่อนอยู่ภายใต้สัญญาณได้ ในด้านผู้กำกับ อัดัม วินการ์ด (Adam Wingard) จากฝั่งประเทศสหรัฐอเมริกาได้ใช้เจตจำนงของเขาในการรื้อสร้างก๊อดซิลล่าใหม่ให้กลายเป็นเทพผู้พิทักษ์จักรวาล โดยใช้โครงสร้างเรื่องแบบภารกิจอันยิ่งใหญ่ และการเล่าเรื่องที่เน้นภาพใหญ่ เสียงมหึมา และการเดินทางผจญภัยมากกว่าการสะท้อนปมภายในมนุษย์ นี่คือการแสดงเจตนาผ่านแนวคิดการเรียนรู้แบบใหม่ (Constructivist Approach) ซึ่งเชื่อว่า ความหมายของภาพและตัวละครไม่ได้ยึดติดอยู่กับความจริงหรืออดีตอีกต่อไป แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างโลกความหมายใหม่ในปัจจุบัน (Seksanrmutl, ออนไลน์, 2556) ผู้กำกับ อัดัม วินการ์ดใช้ภาพยนตร์เพื่อสร้างตำนานของโลกใต้พิภพ และระบบนิเวศใหม่ของไททันซึ่งแสดงให้เห็นถึงเจตนาในการพาโลกหนีจากความจริงไปสู่ความบันเทิงอันยิ่งใหญ่และแฟนตาซีระดับจักรวาล โดยใช้เทคโนโลยีภาพยนตร์

เช่น CGI และ Virtual Production เพื่อสร้างโลกที่เกินกว่ามนุษย์ธรรมดาจะเข้าถึงได้ หากพิจารณาตามแนวคิดของ กาญจนา แก้วเทพ (2547, หน้า 358-390) ที่กล่าวว่า การสร้างความหมายของภาพยนตร์อยู่ที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสาร สัญลักษณ์ และผู้รับสาร จะเห็นได้ว่า เจตนารมณ์ของผู้กำกับทั้งสองประเทศได้ใช้ตัวละครก๊อดซิลล่าเป็นเครื่องมือในการส่งสารไปยังผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญ โดยญี่ปุ่นเลือกส่งความรู้สึกผิดและประวัติศาสตร์ส่วนอเมริกาเลือกส่งพลังจินตนาการและความหวังของโลกอนาคต ผู้วิจัยจึงเห็นว่า เจตจำนงของผู้กำกับคือ หัวใจสำคัญ ที่กำหนดทิศทางความหมายของก๊อดซิลล่าในแต่ละเรื่อง และเป็นปัจจัยที่สะท้อนความคิด ความกลัว และความฝันของแต่ละสังคมได้อย่างชัดเจน ผ่านสื่อที่ทรงพลังที่สุดในโลกอย่างภาพยนตร์

สังเคราะห์เปรียบเทียบ เมื่อสังเคราะห์ทั้งหมดผู้วิจัยพบว่า แม้จะเป็นการเล่าเรื่องของสิ่งมีชีวิตเดียวกันแต่ก๊อดซิลล่าของประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกากลับมีความหมายที่ตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิง โดยฝั่งประเทศญี่ปุ่นใช้ก๊อดซิลล่าในฐานะสัญลักษณ์ของอดีต เจ็บปวด สำนึกผิด และบาดแผลทางสังคมเป็นตัวแทนของปัจเจกมนุษย์ที่ต้องเผชิญความทุกข์ (ฟลอกิน, ออนไลน์, 2567) ส่วนในฝั่งประเทศสหรัฐอเมริกานำเสนอในฐานะเทพ หรือพลังธรรมชาติ ที่ไร้ความรู้สึก แต่ทรงอำนาจ เป็นตัวแทนของความหวัง อนาคต และพลังแห่งการควบคุม และสร้างอารมณณ์การผจญภัยสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ คือ สื่อที่ไม่เพียงเล่าเรื่องเพื่อความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือสร้างอุดมการณ์ร่วมดังที่ จูเลียกร แสวงพรรค และธีรดิษฐ์ บรรเทิง (2567, หน้า 12-43) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ช่วยประสานความคิด ความเชื่อ และความทรงจำของผู้คนในสังคมให้เป็นภาพรวมที่สามารถส่งต่อได้ในระดับวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าจากประเทศญี่ปุ่นและประเทศสหรัฐอเมริกา สะท้อนอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ประเทศญี่ปุ่นใช้เป็นสัญลักษณ์ของบาดแผลและความสำนึกผิด ขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกามองเป็นพลังแห่งความหวังและอนาคตแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์คือ พื้นที่สร้างความหมาย และอุดมการณ์ของแต่ละสังคมได้อย่างลึกซึ้ง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสรุปข้อแตกต่างที่ทำการสังเคราะห์นำมาเปรียบเทียบออกเป็นตารางได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 วิเคราะห์และเปรียบเทียบภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเทศ

ประเด็นวิเคราะห์	Godzilla Minus One (ญี่ปุ่น)	Godzilla x Kong: The New Empire (สหรัฐอเมริกา)
โครงสร้างเรื่อง	ดราม่ามนุษย์, สะท้อนภาวะจิตใจ, สงครามและอดีต	มหากาพย์แฟนตาซี, ผจญภัย, ร่วมมือกำจัดศัตรูจักรวาล
ภาพตัวแทน	ความผิดพลาดในอดีต, บาดแผล, ความทุกข์ของชาติ	เทพ, พลังธรรมชาติ, ผู้พิทักษ์สมดุลจักรวาล
สัญลักษณ์สำคัญ	นิวเคลียร์, เมืองพัง, เสียงเงียบ, สีหม่น (Connotative)	สีแดงทอง, เสียงคำราม, CGI, สัญลักษณ์พลัง (Symbol)
ความหมายโดยนัย	ความผิดของรัฐ, ความสำนึกทางประวัติศาสตร์	ความหวัง, ฮีโร่, จินตนาการข้ามโลก

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าเป็นภาพแทนแบบไดนามิก (Dynamic Representation) ไม่ใช่สัญลักษณ์ตายตัว หากแต่เปลี่ยนความหมายไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์พบว่า ก๊อดซิลล่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่นถูกใช้เป็นภาพแทนของบาดแผลจากสงครามนิวเคลียร์ ขณะที่ในภาพยนตร์สหรัฐอเมริกาถูกสร้างให้เป็นพลังธรรมชาติและเทพผู้พิทักษ์โลก ความรู้นี้สะท้อนศักยภาพของการตีความตัวละครเดียวกันอย่างหลากหลาย ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นกรอบการวิเคราะห์สื่อร่วมสมัย เช่น ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ภาพยนตร์หายนะ หรือแม้แต่วรรณกรรมที่ถูกดัดแปลงซ้ำในหลายยุคสมัย นอกจากนี้ งานวิจัยยังได้พัฒนารอบการเล่าเรื่องข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Narrative Framework) ซึ่งแม้ทั้ง 2 ประเทศ จะใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์เหมือนกัน แต่กลับวางจุดเน้นแตกต่างกัน ญี่ปุ่นใช้เพื่อสะท้อนความรู้สึกและบาดแผลทางประวัติศาสตร์ ขณะที่สหรัฐอเมริกาใช้เพื่อสร้างความบันเทิงและชัยชนะของเหล่าฮีโร่ กรอบแนวคิดนี้สามารถต่อยอดเป็นเครื่องมือ Narrative Coding สำหรับการสอนและการวิจัยเชิงเปรียบเทียบสื่อวัฒนธรรมในด้านสัญวิทยา งานวิจัยได้สังเคราะห์ Semiotics for Ideology Construction ที่อธิบายการใช้แสง สี เสียง และฉากเป็นเครื่องมือสื่ออุดมการณ์ เช่น เสียงเจ็บบและเมืองพังในภาพยนตร์ญี่ปุ่นสื่อถึงบาดแผลทางประวัติศาสตร์ ขณะที่สีแดงทองและเสียงคำรามในภาพยนตร์สหรัฐฯ สื่อถึงพลังและชัยชนะ องค์ความรู้นี้สามารถนำไปต่อยอดเป็น “Semiotic-Production Matrix” สำหรับออกแบบงานโปรดัคชันภาพยนตร์โฆษณา และสื่อสร้างสรรค์อื่น ๆ นอกจากนี้ งานวิจัยยังสะท้อนถึงมิติทางเศรษฐกิจและซอฟต์แวร์ การดำรงอยู่ของแฟรนไชส์ก๊อดซิลล่ามากกว่า 70 ปี แสดงให้เห็นว่า การสร้างจักรวาลภาพยนตร์จากรากวัฒนธรรมสามารถกลายเป็นโมเดลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้จริง ซึ่งประเทศไทยสามารถประยุกต์ใช้กับจักรวาลภาพยนตร์ไทยที่อิงตำนานพื้นบ้าน เช่น พญานาค กินรี หรือครุฑ เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสินค้าเชิงพาณิชย์ ท้ายที่สุดงานวิจัยนี้สร้างองค์ความรู้ด้านการใช้สื่อเพื่อสร้างความทรงจำร่วม (Collective Memory) โดยภาพยนตร์ก๊อดซิลล่าไม่เพียงทำหน้าที่เป็นสื่อบันเทิง แต่ยังเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำความทรงจำและอุดมการณ์ของชาติ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์เชิงการเรียนการสอนในสาขานิเทศศาสตร์ได้จริง โดยเฉพาะรายวิชาการวิเคราะห์ภาพยนตร์และสื่อ (Film and Media Analysis), สัญวิทยากับการสื่อสาร (Semiotics in Communication) และทฤษฎีการสื่อสารมวลชน (Mass Communication Theory) เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ตัวบทย่างมีระบบ เชื่อมโยงสื่อกับประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม อันจะช่วยยกระดับการเรียนการสอนจากเชิงทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติการวิเคราะห์เชิงลึกที่มีหลักฐานรองรับ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงวิจัย

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบเชิงวัฒนธรรมในบริบทไทย โดยนำนิทานพื้นบ้าน เช่น “กินรี” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย มาวิเคราะห์ผ่านกรอบแนวคิดสัญลักษณ์และภาพตัวแทน เพื่อสะท้อนอุดมคติ ความเชื่อ และค่านิยมทางสังคมไทย และการศึกษาควรขยายไปถึง สื่อร่วมสมัยและการตีความใหม่ เช่น ภาพยนตร์

ละครโทรทัศน์ วรรณกรรมร่วมสมัย งานศิลปะ หรือสื่อออนไลน์ เพื่อให้เห็นบทบาทของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอุดมการณ์ วาทกรรม และจินตนาการในสังคมไทย

2. งานวิจัยในอนาคตสามารถทำการเปรียบเทียบภาพตัวแทนของกินรีกับก๊อดซิลล่า เพื่อสร้างความเข้าใจในมิติที่สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมทำหน้าที่สื่อสารคุณค่า และจิตวิญญาณของสังคมในแต่ละประเทศ

ข้อเสนอแนะงานวิจัยเชิงโครงสร้าง

1. ควรมีการบูรณาการงานวิจัยเข้ากับ นโยบาย Soft Power ของรัฐบาลไทย ผ่านการสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ใช้สัตว์ประหลาด หรือสัตว์ในตำนานของไทย เช่น พญานาค ภูติผี วิญญาณ หรือสัตว์ในนิทานปรัมปรา เพื่อความยั่งยืนของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ควรมีการลงทุนในระบบนิเวศของการผลิต ได้แก่ 1) การพัฒนาภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ 2) การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effects) 3) การออกแบบตัวละครที่มีมิติและอัตลักษณ์ชัดเจน

2. ประเทศไทยสามารถใช้บทเรียนจากจักรวาลหนังระดับโลก เช่น Marvel จากสหรัฐอเมริกา เพื่อเป็นต้นแบบการสร้าง จักรวาลภาพยนตร์สัตว์ประหลาดไทย ที่แข่งขันได้ในตลาดโลก และยังขยายไปสู่โอกาสทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และสินค้าเชิงพาณิชย์

บรรณานุกรม

กฤษดา เกิดดี. (2565). การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ในคลิปภาพยนตร์ ซึ่งเป็นที่นิยมในยูทูบ.

วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 26(2), หน้า 188-201.

กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม. (2567). “Godzilla” ภาพสะท้อน “นิวเคลียร์” กับความชื่นชมของญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:

https://www.silpa-mag.com/culture/article_33250 [2567, 20 กันยายน].

กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

ฐิยากร แสงพรรค และธีรดีร์ บรรเทิง. (2567). การเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ทางสังคมในซีรีส์เรื่อง Squid Game.

วารสารนิเทศศาสตร์ ธุรกิจบัณฑิตย์, 18(1), หน้า 12-43.

ณัฐกานต์ รสหวาน. (2561). *การนำเสนอภาพตัวแทนก๊อดซิลล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด กรณีศึกษา*

Godzilla 2014. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ดารา รัชนิวัต. (2548). *ภาพยนตร์เบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์ : องค์ประกอบของภาพยนตร์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 1(1), หน้า 20-29.

พงษ์พันธ์ จิตต์สวาสดี และปรวิ้น แพทยานนท์. (2567). การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยซ่อนสัญลักษณ์ทางการเมืองในประเทศไทย. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 12(1), หน้า 177-215.

- ฟลอकिन จูเลียน. (2567). *พลังแห่งสัญศาสตร์: ทำความเข้าใจสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ในยุคดิจิทัล* (ออนไลน์).
<https://julienflorkin.com/th/การตลาด/สัญศาสตร์/#key-concepts> [2568, 20 กันยายน].
- วริศรา บุญเอนก. (2563). *วิเคราะห์การตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง Mad Max: Fury*.
 วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิกิพีเดีย. (2568). *ก๊อดซิลล่า* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/ก๊อดซิลล่า>
 [2568, 13 เมษายน].
- อรพรรณ สุวรรณ. (2565). การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ในซีรีส์อนิเมะเรื่อง Godzilla Singular Point (2021).
วารสารปรัชญาและศาสนา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 7(1), หน้า 1-23.
- เอกรัฐ เลหาทัยวานิชย์. (2552). *ภาพแทนการท่องเที่ยวเชิงนิเวศวัฒนธรรมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของชุมชน : กรณีศึกษาบ้านแม่กำปอง ตำบลห้วยแก้ว กิ่งอำเภอแม่อน จังหวัดเชียงใหม่*
 วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- COLBOR Lights. (2023). *Key light in film: Everything to know* (Online). Available:
<https://www.colborlight.com/blogs/articles/key-light-in-film> [2025, September 10].
- Seksanmutl. (2556). *แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation)* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก:
<https://shorturl.asia/7yR16> [2568, 18 กันยายน].
- The Matter. (2562). *65 ปี 'Godzilla' มหาภัยร้ายชั้นสัตรีประหลาดในโลกภาพยนตร์* (ออนไลน์).
 เข้าถึงได้จาก: https://thematter.co/entertainment/65-years-of-godzilla/77859#google_vignette [2568, 20 กันยายน].