

กนกพรรณ วิบูลย์ศรีน

การ เล่า- เรื่อง



Storytelling

การ
เล่า-
เรื่อง

Storytelling

การเล่าเรื่อง (Storytelling)

ผู้เขียน	กนกพรรณ วิบูลย์ศรีน
บรรณาธิการบริหาร	จุฑาทิพย์ สุกาญจนาศเรษฐ์
บรรณาธิการ	สุกัญญา ต๊ะพันธ์
กองบรรณาธิการ	เพชร พงษ์พัฒน์, นฤมล ไหว้พรหม
ศิลปกรรม	พลิชฐ์สัทคุณ จุลละมณฑล, นะโม

หนังสือเล่มนี้สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับเพิ่มเติม) พ.ศ. 2558
Copyright © 2022 ห้ามมิให้นำส่วนหนึ่งส่วนใดหนังสือเล่มนี้เพื่อเป็นการผลิตใหม่ ห้ามทำซ้ำ
ห้ามมิให้ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยการส่งเนื้อหาสาระสำคัญ ทั้งทางอิเล็กทรอนิกส์หรือรูปแบบต่าง ๆ
รวมถึงการถ่ายเอกสาร การทำสำเนา การเก็บข้อมูลในทุกรูปแบบ
โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

กนกพรรณ วิบูลย์ศรีน.
การเล่าเรื่อง Storytelling.-- นนทบุรี : สยามจุลละมณฑล, 2566.
228 หน้า.

1. การเรียนรู้. I. ชื่อเรื่อง.

808.54
ISBN 978-616-94271-7-9

พิมพ์ครั้งที่ 1 ตุลาคม 2566

จัดพิมพ์โดย

บริษัท สยามจุลละมณฑล จำกัด

เลขที่ 98/28 ถนนเกตุอำพัฒนา ตำบลบางคูรัด อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110

โทร.063 451 9359, 061 519 3641, 092 425 5229 www.siamclmt.com

Email: contact@siamclmt.com

ราคา 220 บาท

คำนำ

ตำราเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน รายวิชาการเล่าเรื่องให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตั้งแต่ปีการศึกษา 2565 พัฒนาขึ้นจากรวบรวมและเรียบเรียงเนื้อหาสาระด้านการเล่าเรื่อง ครอบคลุมตามคำอธิบายรายวิชา และปรับปรุงเนื้อหาให้เป็นปัจจุบันจากการค้นคว้าจากตำรา หนังสือ วารสารทางวิชาการทั้งในและต่างประเทศ แหล่งข้อมูลออนไลน์ เอกสารต่าง ๆ ผสมผสานความสนใจด้านการเล่าเรื่องในงานสื่อสารมวลชน และต่อยอดมาศึกษาการเล่าเรื่องในงานสื่อสังคมออนไลน์ โดยอาศัยองค์ความรู้และประสบการณ์การเป็นผู้เล่าเรื่องในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊กแฟนเพจ ยูทูบ และติ๊กต็อก รวมถึงการทำงานวิจัยด้านการเล่าเรื่องในงานสื่อสังคมออนไลน์มาหลายปี ตำราเล่มนี้จึงนำเสนอให้ผู้อ่านเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง เรื่องเล่า เทคนิค วิธีการ ศิลปะการเล่าเรื่อง และเพิ่มเติมการนำไปประยุกต์ใช้ ได้แก่ การเล่าเรื่องตามวัตถุประสงค์และช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ทั้งผ่านวาจา สื่อกระจายเสียงและภาพ และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้อ่านที่ศึกษาด้านการสื่อสารหรือผู้ที่สนใจด้านการเล่าเรื่องสามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง

ตำราเล่มนี้ออกแบบเนื้อหาวิชาออกเป็น 3 ส่วน รวม 8 บท ดังนี้ ส่วนที่ 1 การทำความเข้าใจพื้นฐานต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย ความเป็นมาและแนวคิดพื้นฐานของการเล่าเรื่อง เรื่องเล่า และองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ส่วนที่ 2 แนวทางในการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย โครงสร้างของการเล่าเรื่อง ศิลปะการเล่าเรื่อง เทคนิคและวิธีการเล่าเรื่อง และส่วนที่ 3 การประยุกต์ใช้หลักการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย การเล่าเรื่องตามวัตถุประสงค์ และการเล่าเรื่องผ่านช่องทางการสื่อสาร

ผู้เขียนขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตำราเล่มนี้ให้มีคุณภาพ ขอขอบคุณเจ้าของหนังสือ ตำรา เอกสาร และกรณีศึกษาจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่ปรากฏในตำราเล่มนี้ และขอขอบคุณนักศึกษาในหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่ช่วยเป็นกรณีศึกษาที่ดีให้ผู้เขียนนำมาใช้เป็นตัวอย่างในการเล่าเรื่องได้ ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าตำราเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปศึกษา และประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมต่อไป หากผู้อ่านมีข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นประการใด ผู้เขียนยินดีรับฟังและขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

กนกพรรณ วิบูลย์ศรีน
มิถุนายน 2566



สารบัญ

คำนำ	3
สารบัญ	4
สารบัญตาราง	7
สารบัญภาพ	7
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและแนวคิดพื้นฐานของการเล่าเรื่อง	11
ความหมายของการเล่าเรื่อง	14
วัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่อง	17
ประโยชน์ของการเล่าเรื่องที่มีต่อผู้รับสาร	23
การเล่าเรื่องในปัจจุบัน	26
บทสรุป	32
แบบฝึกหัดท้ายบท	33
เอกสารอ้างอิง	34
บทที่ 2 เรื่องเล่า	
ความหมายของเรื่องเล่า	37
ความสำคัญของเรื่องเล่า	39
องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ดี	43
ประเภทของเรื่องเล่า	46
แหล่งที่มาของเรื่องเล่า	49
โครงสร้างของเรื่องเล่า	54
บทสรุป	57
แบบฝึกหัดท้ายบท	58
เอกสารอ้างอิง	59
บทที่ 3 องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง	
โครงเรื่อง	61
แก่นเรื่อง/แก่นความคิด	70
ฉาก	72
ตัวละคร	75
ความขัดแย้ง	79

สัญลักษณ์พิเศษ	79
มุมมองในการเล่าเรื่อง	81
บทสรุป	83
แบบฝึกหัดท้ายบท	84
เอกสารอ้างอิง	85
บทที่ 4 โครงสร้างของการเล่าเรื่อง	
โครงสร้างแบบตำนานวีรบุรุษ	87
โครงสร้างแบบเส้นทางขึ้นเขา	92
โครงสร้างแบบเรื่องเล่าหลายทอด	94
โครงสร้างแบบโลกสองใบ	95
โครงสร้างแบบใจกลางเรื่อง	98
โครงสร้างแบบความคิดผสมผสาน	100
โครงสร้างแบบความผิดพลาดตั้งแต่ต้น	102
โครงสร้างแบบกลีบดอกไม้	104
บทสรุป	106
แบบฝึกหัดท้ายบท	107
เอกสารอ้างอิง	109
บทที่ 5 ศิลปะการเล่าเรื่อง	
การใช้ภาพในการเล่าเรื่อง	111
การใช้เสียงในการเล่าเรื่อง	117
การสร้างอารมณ์ในการเล่าเรื่อง	123
บทสรุป	126
แบบฝึกหัดท้ายบท	127
เอกสารอ้างอิง	129
บทที่ 6 เทคนิคและวิธีการเล่าเรื่อง	
เทคนิคการเล่าเรื่อง	131
วิธีการเล่าเรื่องแบบ before-after-bridge	142
วิธีการเล่าเรื่องแบบ problem-agitate-solve	143
วิธีการเล่าเรื่องแบบโครงสร้าง 3 องค์	145

วิธีการเล่าเรื่องแบบวงกลมทองคำ	147
บทสรุป	149
แบบฝึกหัดท้ายบท	150
เอกสารอ้างอิง	152
 บทที่ 7 การเล่าเรื่องตามวัตถุประสงค์	
การเล่าเรื่องเพื่อให้ความรู้	155
การเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวชักจูงใจ	164
การเล่าเรื่องเพื่อจรรโลงใจหรือให้ความบันเทิง	167
การเล่าเรื่องเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ	173
หลักการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ	174
บทสรุป	176
แบบฝึกหัดท้ายบท	177
เอกสารอ้างอิง	180
 บทที่ 8 การเล่าเรื่องผ่านช่องทางการสื่อสาร	
การเล่าเรื่องผ่านวาจา	183
สื่อ: ช่องทางในการเล่าเรื่อง	189
การเล่าเรื่องผ่านสื่อกระจายเสียงและภาพ	189
การเล่าเรื่องผ่านสื่อสังคมออนไลน์	196
บทสรุป	208
แบบฝึกหัดท้ายบท	209
เอกสารอ้างอิง	212
 บรรณานุกรม	214
ดัชนี	226



สารบัญตาราง

ตารางที่ 2.1	องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ดี	45
ตารางที่ 2.2	ข้อดีและข้อจำกัดของเรื่องเล่าแต่ละแหล่งที่มา	51
ตารางที่ 8.1	แนวทางการเล่าเรื่องผ่านสื่อสังคมออนไลน์	207

สารบัญภาพ

ภาพที่

1.1	อินโฟกราฟิกสำหรับให้ความรู้เรื่อง “ผู้ป่วย 3 สี มีอาการอย่างไรบ้าง”	18
1.2	ตัวอย่างการเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวหรือชักจูงใจ	19
1.3	การเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวใจผ่านภาพยนตร์โฆษณา	20
1.4	การเล่าเรื่องเพื่อให้ความบันเทิงผ่านการตูนเรื่อง “คนไทย” (Thai no hitobito)	21
1.5	การเล่าเรื่องให้ผู้รับสารสนใจและคล้อยตาม	24
1.6	อินโฟกราฟิกแสดงแนวทางการทิ้งขยะอย่างไรให้ถูกประเภท	25
1.7	การนำเสนอข่าวสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในรายการเรื่องเล่าเช้านี้ ของช่อง 3 เอชดี	28
1.8	ภาพสื่อความหมายแจ่มแจ้งหรือโง่งม	30
1.9	ภาพยนตร์โฆษณาของไทยประกันชีวิต ชุด unsung hero	31
2.1	ภาพถ่ายรถขึ้นกระเป๋าดูทางและกรรณก จำลองจากภาพยนตร์เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์	40
2.2	ภาพยนตร์โฆษณาโทรศัพท์สมาร์ทโฟน เรื่องความเป็นส่วนตัว	41
2.3	การแบ่งปันเรื่องเล่าที่ทำให้ผู้คนมารวมตัวกัน ในการแก้ไขปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมของรองเท้า TOMS	42
2.4	ความสัมพันธ์สามเส้าระหว่างผู้เล่า เรื่องเล่า และผู้รับสาร	54
2.5	โครงสร้างของเรื่องเล่า 3 องค์ประกอบ	55

ภาพที่

3.1	หน้าปกหนังสือนิทานเรื่องคำสัญญาของน้องฟ้า	62
3.2	ละครโทรทัศน์เรื่องสุภาพบุรุษจุฑาเทพ ตอนคุณชายรณพีร์	64
3.3	โครงเรื่องแบบสากลของละครโทรทัศน์เรื่องสุภาพบุรุษจุฑาเทพ ตอนคุณชายรณพีร์	64
3.4	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่องไททานิค	66
3.5	การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่อง	69
3.6	ตัวอย่างฉากในบ้านของนิทานเรื่องคำสัญญาของน้องฟ้า	73
3.7	การสร้างตัวละครชายในงานโฆษณาผลิตภัณฑ์การ์นิเย่ เมน ไวท์เทนนิ่ง เซรั่ม	78
3.8	ตัวอย่างสัญลักษณ์พิเศษ (นางฟ้าและปีศาจ) ในนิทานเรื่องคำสัญญาของน้องฟ้า	80
3.9	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Pip	84
3.10	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง hair love	84
4.1	แผนภาพการเดินทางตามโครงสร้างแบบตำนานวีรบุรุษ	88
4.2	ตัวอย่างฉากแฮร์รี่ พอตเตอร์ กำลังจะกลับบ้านช่วงปิดเทอมภาคเรียนแรก	91
4.3	ฉากดื่มเบียร์และแฮร์รี่ร่วมตามหาฮอร์ครักซ์เพื่อทำลายตัวละครร้าย	92
4.4	แผนภาพการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแบบเส้นทางขึ้นเขา	93
4.5	แผนภาพการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแบบเรื่องเล่าหลายทอด	94
4.6	แผนภาพขึ้นของการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแบบโลกสองใบ	95
4.7	มาร์ติน ลูเทอร์ คิง กล่าวสุนทรพจน์ต่อประชาชนชาวอเมริกัน	97
4.8	แผนภาพการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแบบใจกลางเรื่อง	98
4.9	แผนภาพการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแบบความคิดผสมผสาน	101
4.10	ภาพยนตร์โฆษณา Coca-Cola ชุด Coke at Home - เพราะบ้านเป็นได้มากกว่าที่เคย	101
4.11	แผนภาพการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแบบความผิดพลาดตั้งแต่เริ่มต้น	102
4.12	การกล่าวสุนทรพจน์ของ เจ.เค. โรลลิง ในงานวันรับปริญญาที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด	103
4.13	ภาพยนตร์เรื่องสี่แพร่ง ตอน คนกลาง	103
4.14	แผนภาพการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างแบบกลีบดอกไม้	104
4.15	ภาพยนตร์เรื่องสี่แพร่ง	105
4.16	ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง	105
4.17	ภาพโฆษณาลูกอมครูเพียศรี	108
5.1	การใช้ภาพในการเล่าเรื่อง	112
5.2	ภาพที่มีข้อความปิดทับ (Images with text overlays)	113
5.3	การใช้คำ/ตัวอักษรสร้างเป็นภาพ (word photos)	114
5.4	การใช้ภาพการ์ตูนในการเล่าเรื่อง	114

ภาพที่

5.5	อินโฟกราฟิกนำเสนอประเด็นอยู่บ้านอย่างไร? ให้ปลอดภัยโควิด-19	115
5.6	การกำหนดตัวละครสำคัญของเรื่องให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย	124
5.7	ข้อมูลและภาพนาฬิกาข้อมือการมินิ (garmin) รุ่น forerunner 55	128
6.1	กรอบคำถามสำหรับผู้เล่าเรื่องใช้ถามตนเองก่อนการเล่าเรื่อง	132
6.2	การกำหนดโครงสร้างของการเล่าเรื่อง	133
6.3	การเล่าเรื่องโดยการสร้างภาพที่เหนือจริง หรือใช้สิ่งที่ไม่เป็นจริง	137
6.4	การเล่าเรื่องโดยการหยิบความจริงของชีวิตบางส่วนมานำเสนอ	137
6.5	การเล่าเรื่องแบบใช้พยานยืนยันหรือรับรองในรายการท่องเที่ยว	138
6.6	การเล่าเรื่องโดยการล้อเลียนเพื่อให้เกิดการจดจำ	140
6.7	วิธีการเล่าเรื่องแบบ before-after-bridge ในงานโฆษณาสาส์น	143
6.8	หน้าเฟซบุ๊กแฟนเพจ kingdom of tigers: ทูนหัวของบ่าว	144
6.9	วิธีการเล่าเรื่องแบบ problem-agitate-solve ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ Catster by kingdomoftigers	145
6.10	วิธีการเล่าเรื่องแบบโครงสร้าง 3 องค์ (three-act structure) ในภาพยนตร์การ์ตูนสั้นแอนิเมชันเรื่อง hair love	146
6.11	ลำดับชั้นของคำถามของวิธีการเล่าเรื่องแบบวงกลมทองคำ	147
6.12	การนำเสนอผลิตภัณฑ์โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบวงกลมทองคำ (the golden circle)	148
6.13	ภาพโฆษณาผลิตภัณฑ์น้ำพริกนรก ตราแม่ประนอม	150
7.1	ความคล้ายคลึงระหว่างโครงสร้างของการเขียนข่าวกับการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่อง	159
7.2	การเล่าเรื่องในข่าว “รายการทูบไต่ข่าว” ทางอมรินทร์ทีวี ช่อง 34	160
7.3	องค์ประกอบของงานโฆษณาสิ่งพิมพ์ของเครื่องปรับอากาศ	166
7.4	การใช้ภาพขนาดไกลในการเล่าเรื่อง	171
7.5	หลักการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ	174
7.6	พัดลม CLAYMORE รุ่น V600 Plus	179
8.1	การส่งข้อความทักทายหรือแสดงความคิดเห็นในรายการข่าวใส่ไข่	194
8.2	การเล่าเรื่องผ่านเฟซบุ๊กที่ใช้ลีลาการเล่าเรื่องให้มีความน่าสนใจ	197
8.3	การเล่าเรื่องผ่านเฟซบุ๊กเพื่อให้ส่งผลต่อความรู้สึกและการดำเนินชีวิต	198
8.4	ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ยูทูบ	199
8.5	การเลือกเนื้อหาตามความถนัด ความสนใจ และลงทุนน้อย	200
8.6	การเล่าเรื่องผ่านติกต็อก	205



บทที่

1

บทนำ

การเล่าเรื่อง เป็นรูปแบบศิลปะ (art form) ที่ใช้ในการแสดงออกถึงจินตนาการ หรือความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ และยังเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (Lipman, 1999) เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว, ความรู้, ความคิด, ความรู้สึก รวมถึงประสบการณ์ของบุคคลมาตั้งแต่อดีต เช่น ถ่ายทอดผ่านการวาดภาพบนก้อนหินหรือผนังถ้ำ เพื่อบอกเล่าวิถีการดำเนินชีวิต, ความสัมพันธ์กับครอบครัว, เพื่อน, กลุ่ม, หรือการล่าสัตว์เพื่อยุ่รอด โดยการใช้สัญลักษณ์ การวาดภาพดังกล่าวจึงเป็นหลักฐานแรกในการเล่าเรื่องของมนุษย์ที่ยังมีให้เห็นได้ในปัจจุบัน จนเมื่อมนุษย์พัฒนาภาษาเขียนขึ้นมา วิธีการเล่าเรื่องจึงปรับเปลี่ยนจากการเล่าผ่านการขีดเขียน กลายเป็นการเล่าเรื่องด้วยการบันทึกด้วยลายมือ การพิมพ์ หรือเผยแพร่บนสื่อต่าง ๆ ทั้งสื่อแพร่ภาพและกระจายเสียง สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่อสังคมออนไลน์

ในปัจจุบันการเล่าเรื่องพัฒนาช่องทางการถ่ายทอดเรื่องเล่าต่าง ๆ และมีอิทธิพลต่อผู้รับสารเป็นอย่างมาก เพราะเรื่องเล่าแฝงไปด้วยวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ที่ผู้ส่งสารหรือผู้เล่าต้องการสื่อสารไปยังผู้รับสาร ด้วยเหตุนี้ในบทแรกนี้ผู้เขียนจึงจะกล่าวถึงความเป็นมา แนวคิดพื้นฐานของการเล่าเรื่อง วัตถุประสงค์ และประโยชน์ของการเล่าเรื่อง เพื่อชี้ให้เห็นถึงพื้นฐานและบทบาทสำคัญของการเล่าเรื่อง ที่ผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการคิดสร้างสรรค์ผลงาน หรือใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

ความเป็นมาและแนวคิดพื้นฐานของการเล่าเรื่อง

หากสังเกตให้ดีจะพบว่าเรื่องเล่ามีอยู่รอบตัวมนุษย์ โดยเข้ามาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตและการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่อดีตในยุคกรีกโบราณ ก่อนยุคโสเครตีส มีคำที่ใช้เรียกเนื้อหาหรือตัวบท (text) ว่า โลโกส (logos) หมายถึง **เรื่องราว** (story) **เหตุผล** (reason) **ความเป็นเหตุผล** (rationale) **แนวความคิด** (conception) **วาทกรรม** (discourse) และ **ความคิด** (thought) (ขจิตขวัณ, กิจวิศาละ, 2564, Fisher, 1985) ซึ่งมนุษย์ใช้สื่อสารและถ่ายทอดความรู้ ความคิด ผ่านการขีดเขียนภาพบนผนังถ้ำ

การเขียนตำนานหรือเล่านิทานเกี่ยวกับเทพเจ้า การร้องเพลง จนกระทั่งการเล่าเรื่องราวในลักษณะของลายลักษณ์อักษรผ่านรูปแบบวรรณกรรม รวมไปถึงการพัฒนาของเทคโนโลยีทำให้เกิดการเติบโตด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่ออินเทอร์เน็ตมาใช้เผยแพร่เรื่องราว การเล่าเรื่องจึงกลายมามีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์และสังคมในฐานะเป็นเครื่องมือที่ใช้สืบสานประวัติศาสตร์ของมนุษย์ หรือเป็นเครื่องมือที่ช่วยถ่ายทอดวัฒนธรรม คุณค่า และประวัติศาสตร์ของสังคม (Andrews & Hul, 2009) ทำให้เกิดการเรียนรู้ภายในสังคม

ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง ก่อตัวขึ้นตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1920 เป็นต้นมา (ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2564) โดยศึกษาว่าเรื่องเล่าต่าง ๆ นั้นผ่านวิธีการนำเสนออย่างไร เรื่องเล่าเหล่านั้นมีเหตุมีผลอย่างไรบ้าง เรียงร้อยเรื่องเล่าเหล่านั้นอย่างไร และยังศึกษาถึงโครงสร้างการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่อง ประเภทเรื่องเล่า และการแปลความหมายสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยการศึกษาศาสตร์ของการเล่าเรื่องเริ่มจากอริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ในยุคกรีกโบราณ (384 - 322 ปีก่อนคริสตกาล) เขียนหนังสือเล่มหนึ่งชื่อว่า **The Poetics** (330 ปีก่อนคริสตกาล) ผลงานที่นำเสนอเกี่ยวกับทฤษฎีวรรณกรรมที่ยังคงหลงเหลืออยู่ (Garcia Landa, 1987) ซึ่งต่อมากลายเป็นรากฐานในการศึกษาศาสตร์ของการเล่าเรื่อง โดยอริสโตเติลกล่าวไว้ว่าการเล่าเรื่องที่แต่งขึ้นจะมีอยู่สองลักษณะ คือ **การแสดงให้เห็น** เรียกว่า **mimesis** (showing) คือ การแสดงละครเวทีสด เนื่องจากการแสดงจะเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยตัวมันเอง และ **การพูดเล่าเรื่อง** เรียกว่า **diegesis** (telling) คืองานวรรณกรรมและนวนิยาย เนื่องจากต้องเล่าผ่านนักเล่าเรื่องอีกต่อหนึ่ง (อัญชลี ชัยวรพร, 2553)

หลังจากยุคอริสโตเติลแล้ว การศึกษาการเล่าเรื่องในยุคแรก ๆ จะอยู่ในแวดวงของการศึกษาสายภาษาศาสตร์ วรรณกรรม (อัญชลี ชัยวรพร, 2553) และละคร ซึ่งเป็นการศึกษาการเล่าเรื่องในกระบวนทัศน์ (paradigm), กรอบความคิด, แนวทางที่มนุษย์ใช้ในการมองโลก (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2550), ปรัชญาการณต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในแบบเดิม ๆ หรือกระบวนทัศน์เชิงเหตุผล (rationality paradigm) กล่าวคือ เป็นการศึกษาภายใต้แนวคิดที่ว่ามนุษย์มีเหตุและผลในการคิดและตัดสินใจ ใช้หลักฐานในการพิสูจน์ โดยอาศัยหลักการทางวิทยาศาสตร์หรือหลักเหตุผลมาอธิบาย ทำให้การศึกษการเล่าเรื่องในยุคนี้มักนำเอาตรรกะที่ใช้ในการมองโลกความเป็นจริงมาอธิบายเรื่องเล่าที่เป็นเรื่องแต่ง (ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2564) เช่น การศึกษาองค์ประกอบของภาษาในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ศึกษาเสียง, หน้าที่ของเสียงในภาษา, รูปแบบคำ, ความหมาย, ไวยากรณ์ และโครงสร้างของประโยค เป็นต้น (พิสุทธิพงศ์ เอ็นดู, 2560)

ต่อมาในช่วงกลางทศวรรษ 1970 เกิดปรากฏการณ์ที่ศาสตร์ด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรม เข้ามามีบทบาทมากขึ้นหลังจากอิทธิพลจากศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ครอบงำมาเป็นเวลานาน ส่งผลให้การศึกษการเล่าเรื่องปรับเปลี่ยนไปเป็นการมุ่งให้ความสนใจในการศึกษาภาษาที่มีอิทธิพลต่อวิถีคิดของมนุษย์ หรือการศึกษาภาษาในฐานะเครื่องมือทางสังคมที่มนุษย์นำมาใช้ในการต่อรองให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ดังที่ ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช, นพพร ประชากุล และอุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2542) กล่าวไว้ในงานเสวนาเรื่อง *การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในสื่อมวลชน* โดยอธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ใหม่ในการศึกษการเล่าเรื่องในช่วงหลังทศวรรษ 1970 ซึ่งมีจุดเปลี่ยนสำคัญอยู่ 3 จุดใหญ่ ได้แก่

1. การเปลี่ยนแปลงนิยามของเรื่องเล่า จากเดิมมองเรื่องเล่าเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริง (reflection) เปลี่ยนเป็นมุมมองใหม่ว่า เรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง (construction) ไม่ได้สะท้อนโลกความเป็นจริงแต่อย่างใด นักวิชาการจึงหันมาให้ความสำคัญกับคำว่า การประกอบสร้าง (construction) ของเรื่องเล่า โดยมองว่าเรื่องเล่าล้วนมาจากการสร้างความหมายตามความรู้สึก, ประสบการณ์ และค่านิยมของผู้เล่า (อรบุษย์ บุษย์เพชร และพัชลิน จินนุ่น, 2564) มากกว่ามองว่าเรื่องเล่าสะท้อนความเป็นจริงที่เกิดขึ้น

2. การเปลี่ยนแปลงขอบเขตของเรื่องเล่า จากเดิมจำกัดเฉพาะในศาสตร์ด้านศิลปะ อักษรศาสตร์ และวรรณกรรมที่เป็นเรื่องแต่ง (fiction) เช่น เรื่องสั้น หรือนิยาย ก็ขยายออกไปยังศาสตร์แขนงต่าง ๆ ที่กล่าวถึงเนื้อหาที่เป็นเรื่องจริง (non-fiction) และเรื่องแต่ง (ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2564) เช่น ข่าว และสารคดี แม้ว่าข่าวจะมีพื้นฐานที่ถ่ายทอดความเป็นจริง แต่ก็ต้องผ่านกระบวนการของการเล่าเรื่อง ซึ่งจะต้อง

ผ่านการเลือกว่าอะไรที่จะนำมาเล่า เรื่องใดสำคัญ เรื่องใดควรเก็บไว้ และการเล่าเรื่องดังกล่าวอาจไม่ได้เล่าตั้งแต่ต้นจนจบเหตุการณ์ในข่าว อาจสลับลำดับเหตุการณ์ในข่าวเพื่อให้น่าสนใจ (ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช, นพพร ประชากุล, และอุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2542)

3. การเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ในการศึกษา จากเดิมมองเรื่องเล่าในเชิงสุนทรียศาสตร์ในมุมมองความซาบซึ้ง ความประทับใจ (appreciation) หรือมองแต่เฉพาะด้านความดีความงามของมนุษย์ เปลี่ยนมาเป็นการมุ่งทำความเข้าใจ (understanding) ความหมายที่อยู่ในเรื่องเล่าว่ามีการสื่อสารอย่างไร หรือเหตุใดเรื่องเล่าจึงประกอบสร้างความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งหากผู้อ่านทำความเข้าใจกระบวนการสื่อความหมายนี้ จะทำให้ทราบถึงค่านิยมหรืออุดมการณ์ที่สอดแทรกอยู่ในเรื่องเล่านั้นได้ เช่น ภาพของเพศหญิงในหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กที่ให้ความหมายเกี่ยวกับความเป็นเพศหญิงใน 3 สถานะ ได้แก่ ความเป็นแม่ ความเป็นเมีย และความเป็น “สัตว์โลกแสนสวย” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการผลิตซ้ำของอุดมการณ์หลักของสังคมที่สอดแทรกอยู่ในสื่อสำหรับเด็ก และมีความเป็นไปได้ที่จะมีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างความหมายของเพศหญิงให้แก่เด็กได้ เป็นต้น (เกศราพร ทองพุ่มพุกษา, 2562) ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ในการศึกษาจึงเป็นการเปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายในการศึกษาเรื่องเล่านั่นเอง

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2553) ขยายความเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศนในการศึกษาการเล่าเรื่องเพิ่มเติม 3 ประเด็นคือ

1. การเปลี่ยนแปลงจุดเน้นของการศึกษา จากเดิมมองเพียงว่า “จะเล่าเรื่องอะไร” (what to narrate) เป็นตัวกำหนดวิธีการเล่าเรื่อง มาเน้นที่ “วิธีการเล่าเรื่อง” แทน เพราะวิธีการเล่าเรื่องมีส่วนสำคัญในการประกอบสร้างความหมายได้มากกว่าเรื่องที่เล่า

2. การเปลี่ยนแปลงเครื่องมือที่ใช้ในการเล่าเรื่อง จากเดิมกระทำผ่าน “ภาษา” เท่านั้น พัฒนามาเป็นการใช้ภาพ เสียง และภาษาทุกชนิดในการสื่อสาร

3. การเปลี่ยนแปลงแนวทางในการวิเคราะห์ จากเดิมที่นำเอาหลักการหรือเหตุและผลต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษาโลกแห่งความจริงมาใช้ศึกษาเรื่องเล่า เช่น การนำหลักจิตวิทยามาศึกษาความรู้สึนึกคิดของตัวละคร หรือการนำความรู้ด้านประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์บทสนทนาของตัวละครในภาพยนตร์ย้อนยุค เป็นต้น เปลี่ยนจากการมองว่าเรื่องเล่าเป็นการเลียนแบบโลกแห่งความจริง มาเป็นการใช้เหตุและผลหรือตรรกะภายในเรื่องเล่า (internal logic) ที่สามารถประกอบสร้างความหมายให้แก่เรื่องเล่าได้ ทำให้เห็นได้ว่าการศึกษาเรื่องเล่าไม่จำเป็นต้องอิงกับโลกภายนอกเท่านั้น

การศึกษการเล่าเรื่องปรากฏได้ในทุกรูปแบบ ตั้งแต่วรรณกรรม สื่อสารมวลชน เช่น ภาพยนตร์, ละคร, ข่าว หรือโฆษณา เป็นไปตามที่ ฟุลตัน และคณะ (Fulton et al, 2005) กล่าวว่า ในโลกที่ถูกครอบงำไปด้วยสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เราไม่สามารถเลี่ยงความจริงที่ว่ามนุษย์ใช้การเล่าเรื่องถ่ายทอดเรื่องราวผ่านช่องทางต่าง ๆ ให้แก่มนุษย์ด้วยกัน เช่น ภาพยนตร์และสารคดีบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเราเองและโลกที่เราอาศัยอยู่ โทรทัศน์ถ่ายทอดเรื่องจริงในรูปแบบของการพูดเกินจริง (hyperbole) และการล้อเลียน (parody) ผ่านการโฆษณา ละคร หรือแม้แต่สื่อสิ่งพิมพ์ก็สามารถเปลี่ยนวิถีชีวิตประจำวันให้เป็นเรื่องเล่าได้เช่นกัน

เมื่อนำการเล่าเรื่องมาเปรียบกับหลักพื้นฐานของการสื่อสาร สามารถพิจารณาได้ว่าเรื่องเล่าเป็นสารหรือเนื้อหาที่ผู้เล่าสร้างขึ้นหรือได้ยินจากผู้อื่น และถ่ายทอดไปให้ผู้รับสาร โดยใช้รูปแบบและช่องทางการสื่อสารที่ต่างกัน กล่าวได้ว่า **ผู้ส่งสาร** คือ ผู้เล่า **สาร** คือ เรื่องเล่า **ผู้รับสาร** คือ ผู้ฟัง ดังนั้น ในตำราเล่มนี้จึงขอใช้คำว่า “ผู้เล่าหรือผู้เล่าเรื่อง” แทน “ผู้รับสาร” เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของตำราเล่มนี้ และใช้ “ผู้รับสาร” แทน “ผู้ฟัง” ซึ่งเป็นคำที่ใช้เรียกโดยรวมถึงผู้ชม ผู้ดู ผู้ฟังได้ทั้งหมด และ “ช่องทางในการสื่อสาร” คือ “การสื่อสารเรื่องเล่าผ่านวาจา ผ่านสื่อกระจายเสียงและแพร่ภาพ และสื่อสังคมออนไลน์” ในที่นี้สรุปประเภทการนำเสนอเรื่องเล่าออกได้เป็น 3 ประเภท (อัญชลี ชัยวรพร, 2553) ดังนี้

1. เรื่องเล่าที่เป็นภาพ (visual category) เรื่องเล่าประเภทนี้ไม่นิยมการสื่อสารทางวาจาหรือใช้ถ้อยคำ/คำพูด (nonverbal narratives) แต่จะนำเสนอให้ผู้รับสารรับชมด้วยสายตา ได้แก่ ภาพวาด, บัลเลต์, หนังสือ, การ์ตูน, ละครใบ้, งานศิลป์ รวมถึงงานเขียนต่าง ๆ

2. เรื่องเล่าที่เป็นเสียง (auditory category) เป็นการสื่อสารโดยใช้วาจาหรือใช้เสียง (verbal narratives) ได้แก่ ละครวิทยุ ดนตรี หรือเพลง

3. เรื่องเล่าที่ใช้ทั้งภาพและเสียง เป็นการสื่อสารโดยใช้ทั้งทางวาจาและไม่สื่อสารทางวาจาควบคู่กันไป ได้แก่ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือละครเวที

ทั้งนี้ อัญชลี ชัยวรพร (2553) ขยายความว่า การนำเสนอเรื่องเล่าแต่ละประเภทไม่มีผลต่อการทำความเข้าใจเรื่องราวของผู้รับสารเท่าใดนัก กล่าวคือ เรื่องเล่าที่เป็นภาพสามารถทำให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้เท่ากับเรื่องเล่าผ่านทางวาจาได้ในทิศทางเดียวกัน เช่น การ์ตูนสามารถนำเสนอออกมาได้ทั้งภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือละครเวที โดยขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่าใช้วิธีการและเทคนิคใดในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เรื่องเล่านั้นส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจเรื่องเล่าได้มาก นอกจากนี้ ประสบการณ์เดิมที่ผู้รับสารมีอยู่ ล้วนมีผลต่อการทำความเข้าใจเรื่องเล่าในแต่ละประเภทเช่นกัน หากผู้รับสารมีประสบการณ์น้อย หรือไม่มีประสบการณ์ในเรื่องนั้น ๆ จะไม่สามารถทำความเข้าใจเรื่องเล่าได้ดีเท่าหรือดีกว่าผู้รับสารที่มีประสบการณ์

ความหมายของการเล่าเรื่อง

ผู้อ่านอาจเคยพบคำว่า การเล่าเรื่อง ในศัพท์ภาษาอังกฤษหลายคำ ทั้ง “storytelling” “narrative” หรือ “narration” ซึ่งสองคำหลังมีรากศัพท์จากภาษาละตินว่า “gnarus” หมายถึง “การมีความรู้ในบางสิ่ง” (Kvernbekk & Frimannsson, 2013) แต่ละคำจึงล้วนแปลว่าการเล่าเรื่องได้เช่นกัน แต่นักวิชาการนิยามความหมายของการเล่าเรื่องแตกต่างกัน โดยคำว่า narrative นำมาใช้ในการบรรยายรายละเอียดของเรื่องราวของบุคคลตามลำดับเหตุการณ์ (chronological sequence) (Fulton et al, 2005) ที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์นั้น ๆ และมักนำมาใช้ทางด้านวิชาการมากกว่า ในขณะที่ storytelling เป็นการกระทำ การใช้ทักษะ และวิธีการในการนำเสนอเรื่องราว (Cambridge Dictionary, n.d.) ซึ่งในตำราเล่มนี้ ผู้เขียนมุ่งหมายไปที่ความหมายของ storytelling เพื่อมุ่งเน้นไปที่องค์ประกอบ แนวทาง หรือเทคนิควิธีการเล่าเรื่อง ผู้เขียนจึงใช้คำว่า storytelling แทนคำว่า narrative ในตำราเล่มนี้

การเล่าเรื่องเป็นกิจกรรมสากลของมนุษย์ที่พบได้ในทุกวัฒนธรรม การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นหรือให้ความสนใจเฉพาะตัวละคร การกระทำ หรือเหตุการณ์ในเรื่องเท่านั้น แต่ผู้เล่าและผู้รับสารต่างก็มีความสำคัญ

เช่นกัน ฟิชเชอร์ (Fisher, 1985) นักวิชาการชาวอเมริกันกล่าวว่า *มนุษย์ทุกคนเป็นผู้เล่าเรื่อง (storyteller)* โดยอธิบายว่า “การเล่าเรื่อง” เป็นทฤษฎีของการกระทำที่แสดงถึงสัญลักษณ์ (theory of symbolic actions) ซึ่งเป็นคำพูดหรือการกระทำที่มีลำดับเหตุการณ์ และมีความหมายต่อบุคคลที่แปลความหมายคำพูดหรือการกระทำนั้น การเล่าเรื่องจึงเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเช่นเดียวกับโลกสมมติ (Fictive worlds) (Fisher, 1984)

ฟิชเชอร์ขยายความว่า ผู้เล่าจะชี้ให้เห็นถึงคุณค่า อารมณ์ และสุนทรียศาสตร์ซึ่งซ่อนเร้นอยู่ในความเชื่อและพฤติกรรมของมนุษย์ กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า มนุษย์มักถูกชักจูงด้วยเรื่องเล่าที่ดีมากกว่าหลักของเหตุผลที่ดี (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2559) นั้นหมายความว่า มนุษย์จะให้ความสนใจเรื่องเล่าจากการที่ผู้เล่าใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เล่าเรื่องมากกว่าข้อเท็จจริงทั่วไป เช่น มนุษย์มักจะคล้อยตามไปกับการบรรยายสรรพคุณของสินค้าและบริการจากผู้ที่เคยใช้มาก่อนมากกว่าจะอ่านสรรพคุณที่ปรากฏอยู่บนบรรจุภัณฑ์ ทั้งนี้จากนิยามที่ฟิชเชอร์ (Fisher, 1984) กล่าวไว้ข้างต้นมีประเด็นที่สำคัญอยู่ 3 ประการ ได้แก่

1. การกระทำที่เป็นสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ในที่นี้ คือ ตัวอักษร ท่าทาง หรือถ้อยคำที่สามารถใช้สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ได้แก่ ภาษาเขียน ภาษาพูด การกระทำหรือท่าทางต่าง ๆ ของมนุษย์ ภาษาพูดนั้นเป็นเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาเป็นถ้อยคำหรือคำพูดเพื่อสื่อสารกับผู้อื่น นักภาษาศาสตร์ถือว่าภาษาพูดเป็นภาษาที่แท้จริงของมนุษย์ ส่วนภาษาเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ โดยบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่สามารถถ่ายทอดไปยังมนุษย์รุ่นต่อ ๆ ไปได้ ภาษาเขียนจึงมีโครงสร้างของข้อความที่มีความซับซ้อนอย่างมีระบบ และเรียงลำดับกลุ่มคำและวลี (ปิยมาส พุ่มกล่อม และกิติมา อินทรมพรรย์, 2562) มนุษย์จึงนิยมใช้ภาษาพูดในการสื่อสาร เพราะนอกจากจะสื่อความหมายที่ต้องการเล่าเรื่องได้แล้วยังสามารถแสดงท่าทางการกระทำให้ผู้รับสารเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

สำหรับการกระทำหรือท่าทางต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์ที่มีการแสดงออกด้วยอากัปกริยา ซึ่งอาจแปลความหมายแตกต่างกันไปตามความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ของตนเอง ยกตัวอย่างวัฒนธรรมการทักทายของแต่ละประเทศที่แตกต่างกันไป เช่น คนไทยจะยกมือขึ้นมาพนมกลางอก ก้มศีรษะ แล้วกล่าวคำว่า “สวัสดี” ต่อคนที่อาวุโสกว่า ในขณะที่ชาวอินเดีย ใช้วิธีการพนมมือและโค้งตัวเล็กน้อยเวลาทักทายผู้อาวุโสหรือแขก หรือชาวยุโรปบางประเทศหรือในสหรัฐอเมริกา นิยมนำแก้มมาแนบกันเมื่อทักทายเพื่อนหรือคนในครอบครัว

2. การจัดเรียงลำดับอย่างดี คือ การมีโครงเรื่องหรือลำดับการพูด การออกแบบโครงเรื่องที่ตีความมี “ส่วนนำ” เพื่อเริ่มต้นเรื่อง “ส่วนเนื้อเรื่อง” และ “ส่วนสรุปเรื่อง” ผู้เล่าควรมีการเรียบเรียงตามลำดับเหตุการณ์ตามลำดับช่วงเวลา หรือตามลำดับสถานที่ ซึ่งจะช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายในเรื่องเล่าของผู้เล่าง่ายขึ้น เมื่อฟังแล้วเข้าใจได้โดยตลอด ไม่สับสน เช่น เรียงตามวัย ตั้งแต่วัยเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน และวัยชรา เรียงตามอดีต ปัจจุบัน อนาคต เรียงจากจำนวนน้อยไปหาจำนวนมาก เรียงจากสาเหตุไปยังผลกระทบ เรียงจากจังหวัดทางภาคเหนือไปยังจังหวัดทางภาคใต้ หรือเรียงตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนและหลัง ซึ่งการจัดเรียงไปตามลำดับนี้จะช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเรื่องเล่าได้มากกว่าการไม่ลำดับเรื่องราว

3. ผู้เล่า (storyteller) ต้องกระทำสัญลักษณ์ต่อผู้รับสาร (audience) เพื่อแปลความเรื่องเล่านั้น ๆ กล่าวคือ ผู้เล่าจะต้องเล่าเรื่องราวผ่านการพูด การเขียน และการแสดงออกทางท่าทาง ที่เป็นไปตามลำดับและสอดคล้องกับเหตุการณ์ เช่น เพื่อนชวนเราไปเดินเล่นที่ห้างสรรพสินค้า เราพูดตอบรับว่า “ไป” พร้อมกับพยักหน้า การพยักหน้าเป็นการกระทำที่แสดงถึงสัญลักษณ์ที่ซ้ำความหมายกับคำพูดตอบรับออกไปนั่นเอง หากเราไม่พูดหรือพูดเบาเกินไปจนเพื่อนไม่ได้ยินเสียง แต่เห็นเพียงการพยักหน้าก็สามารถเข้าใจความหมายได้ทันที จะเห็นได้ว่าการใช้ท่าทางการกระทำกับการพูดจะช่วยสื่อความหมายของการพูดให้ผู้รับสารเข้าใจได้ดี

นอกเหนือจากคำนิยามของพิชเซอร์ข้างต้นแล้ว เบอร์เกอร์ และคินนีย์ (Berger & Quinney, 2004) กล่าวว่า การเล่าเรื่องยังเกี่ยวกับเรื่องเล่า (story) และโครงสร้างของเรื่องเล่า (story structure) ที่เป็นเหตุการณ์ชีวิตอย่างมีลำดับและเป็นตรรกะ มีโครงเรื่องที่มีส่วนเริ่มต้น ส่วนกลาง และตอนจบ มีความต่อเนื่องระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคต และเรื่องเล่ายังเปลี่ยนประสบการณ์ของมนุษย์ให้มีความหมายด้วยการสร้างให้เป็นเรื่องเล่า ขณะที่ดาห์ลสตรอม (Dahlström, 2020) นิยามไว้ว่า การเล่าเรื่องเป็นวิธีการหนึ่งที่จะเชื่อมโยงและส่งผ่านข้อมูลจากฐานสู่ฐาน เพื่อให้ประวัติศาสตร์ ข้อเท็จจริง และประเพณียังคงอยู่อย่างต่อเนื่อง

เครือข่ายการเล่าเรื่องแห่งชาติ (National Storytelling Network, n.d.) ให้คำจำกัดความว่า การเล่าเรื่องเป็นศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์โดยการใช้ภาษาและการกระทำ เพื่อเปิดเผยองค์ประกอบและภาพของเรื่องราวไปพร้อมกับการกระตุ้นจินตนาการของผู้รับสาร ซึ่งนิยามที่เครือข่ายการเล่าเรื่องแห่งชาติกล่าวไว้มีประเด็นที่สำคัญอยู่ 5 ประการ ได้แก่

1. การเล่าเรื่องเกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ระหว่างผู้เล่าและผู้รับสารที่ไม่จำกัดจำนวน หากผู้เล่าและผู้รับสารมีวัฒนธรรมต่างกัน หรืออยู่ในบริบทสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน ย่อมส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจเรื่องเล่าได้แตกต่างกันไป กล่าวคือ หากผู้เล่าเล่าเรื่องราวในวัฒนธรรมของตนเองให้ผู้รับสารที่ต่างวัฒนธรรมฟัง การตอบสนองของผู้รับสารที่ต่างวัฒนธรรมนั้นจะแตกต่างกันไปจากผู้รับสารในวัฒนธรรมเดียวกัน เช่น ความเข้าใจ ความยอมรับ ความสนใจที่แตกต่างกัน

2. การเล่าเรื่องใช้ภาษาพูดหรือภาษามือประกอบ ทำให้การเล่าเรื่องมีความหลากหลายได้มากกว่าการเล่าเรื่องแบบอื่น ๆ เช่น การเต้นรำ หรือการแสดงละคร

3. การเล่าเรื่องใช้การกระทำ เช่น การพูด การเคลื่อนไหวร่างกาย และ/หรือท่าทาง การกระทำเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของภาษาพูดหรือภาษาอื่น ๆ ที่นอกเหนือไปจากคำพูด การใช้การกระทำหรืออวัจนภาษาไม่จำเป็นต้องมีอยู่ในการเล่าเรื่องทั้งหมด ผู้เล่าบางคนใช้ท่าทางหรือเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อสารความหมาย ในขณะที่ผู้เล่าบางคนใช้เพียงเล็กน้อยหรือไม่ใช้เลย

4. การเล่าเรื่องนำเสนอเรื่องราว การเล่าเรื่องมักเกี่ยวข้องกับการนำเสนอเรื่องราวหรือเรื่องเล่า ซึ่งแต่ละวัฒนธรรมต่างมีเรื่องเล่าที่แตกต่างกันออกไป ผู้รับสารในวัฒนธรรมอื่นอาจไม่เข้าใจความหมายของวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง จึงต้องใช้วิธีการเล่าเรื่องราวเพื่อสื่อสารความหมายให้เข้าใจตรงกัน

5. การเล่าเรื่องช่วยกระตุ้นจินตนาการของผู้รับสาร การเล่าเรื่องทำให้ผู้รับสารจินตนาการสร้างภาพเรื่องราวในใจ โดยอิงจากเรื่องราวของผู้เล่าและจากประสบการณ์ในอดีตของผู้รับสารเอง

นอกจากนี้ การเล่าเรื่องเป็นเทคนิคหนึ่งในการดึงความรู้ที่อธิบายหรือถ่ายทอดได้ยากและฝังลึกอยู่ในตัวคน (tacit knowledge) ให้กลายเป็นความรู้ที่ชัดเจน (explicit knowledge) เป็นความรู้ภายนอกตัวบุคคลที่มาจากความรู้และประสบการณ์จากการพบเจอ การอ่าน หรือการฟัง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ผู้เล่าให้ความสำคัญมากจนต้องการถ่ายทอดให้ผู้รับสารทราบด้วยวิธีการต่าง ๆ (นรินทร์ สังข์รักษา, 2561) ผู้รับสารจึงสามารถสร้างความหมายได้ด้วยการรวมสิ่งที่ได้รับสารมาให้เป็นเรื่องเดียวกันจนเข้าใจเรื่องได้โดยตลอด (กาญจนา แก้วเทพ, 2553ข)

ผู้เขียนได้สังเคราะห์แนวคิดของนักวิชาการหลายท่านข้างต้นและสรุปได้ว่า การเล่าเรื่องเป็นการสื่อสารเรื่องราวทั้งความรู้ ความคิด ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่บุคคลมีอยู่ จากการดำเนินชีวิต การทำงาน และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามา นำมาเรียบเรียง และถ่ายทอดไปยังผู้รับสารผ่านรูปแบบการสื่อสาร เช่น การสื่อสารด้วยวจนภาษา ได้แก่ ภาษาพูด ภาษาเขียน การสื่อสารด้วยอวจนภาษา ได้แก่ การใช้ท่าทาง การเคลื่อนไหว การสื่อสารด้วยภาพ เสียง การสื่อสารผ่านสื่อสารมวลชน หรือสื่ออินเทอร์เน็ต ดังนั้น การนำเรื่องเล่ามาเล่าควรเป็นเรื่องเล่าที่มีความน่าสนใจหรือนำเสนอมุมมองแปลกใหม่ ช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และการมีส่วนร่วมให้ผู้รับสารได้

วัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่อง

ในการเล่าเรื่องแต่ละครั้ง ผู้เล่าจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไปตามเนื้อหาสาระที่ผู้เล่าต้องการ ผู้เล่าจึงอาจกำหนดวัตถุประสงค์ หรือความมุ่งหมายไว้ในใจขณะเล่าเรื่อง เพราะจะทำให้ผู้เล่าสามารถประเมินได้ว่าผู้รับสารจะมีปฏิกิริยาต่อเรื่องเล่าอย่างไร เช่น ต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจในเรื่องรำนั้น ๆ อย่างชัดเจน หรือให้ผู้รับสารตัดสินใจลงมือทำ หรือให้ผู้รับสารเกิดทักษะอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องนั้น ผู้เขียนได้สังเคราะห์จากเอกสาร ข้อเขียนของนักวิชาการนักวิชาชีพด้านการสื่อสาร และนำเสนอรายละเอียดของวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่อง โดยยึดหลักการแบ่งเช่นเดียวกับวัตถุประสงค์ของการพูดหรือการสื่อสาร 3 ประการ ได้แก่ เพื่อให้ความรู้ เพื่อโน้มน้าวชักจูงใจ และเพื่อให้ความบันเทิง (วีรัช ลภรัตนกุล, 2543) นอกจากนี้ ผู้เขียนขอเพิ่มวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่อง ได้แก่ เพื่อให้ผู้รับสารเกิดจินตนาการ ซึ่งเป็นผลมาจากนักวิจัยหลายท่านที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (กรวิชญ์ ไทยฉาย และลักษณา คล้ายแก้ว, 2563; ศรัณญา พิมเสน, 2562) สรุปได้ดังนี้

1. การเล่าเรื่องเพื่อให้ความรู้

การเล่าเรื่องเพื่อให้ความรู้ เป็นการเล่าเรื่องที่จะช่วยให้ผู้รับสารได้เพิ่มพูนปัญญาความรู้ ซึ่งรวมถึงการให้ข้อมูลข่าวสารแก่ผู้รับสารหรือการแจ้งให้ทราบด้วย โดยผู้เล่าจะเป็นผู้ถ่ายทอดความคิด, ความรู้, ข้อมูล และข้อเท็จจริงให้เห็นชัดเจน เป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ผู้รับสารได้ทราบ ได้สาระประโยชน์หรือตอบสนองความต้องการรู้แก่ผู้รับสาร ผ่านการเล่าเรื่องราว เนื้อหาสาระ หรือข่าวสารต่าง ๆ ของผู้เล่าเรื่องที่เล่าเพื่อให้ความรู้ส่วนใหญ่จะเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ ในบางครั้งผู้เล่าให้ความรู้แก่ผู้รับสารคนอื่น ๆ และในบางกรณีผู้เล่าเองก็จะเป็นผู้รับรู้เรื่องราว, ข่าวสาร, ข้อมูล, คำอธิบาย หรือการรายงานจากผู้อื่น

ดังนั้น การเล่าเรื่องเพื่อให้ความรู้ ผู้เล่าควรต้องเป็นบุคคลที่มีความรู้ในเรื่องที่เล่าเป็นอย่างดี มีประสบการณ์ตรง หรือคุ้นเคยกับเรื่องที่จะเล่า จึงทำให้ผู้เล่ามีโอกาสเสนอแนวคิดในแง่มุมต่าง ๆ แก่ผู้รับสารได้ โดยเฉพาะการสื่อสารแบบพบหน้ากัน (face to face communication) ระหว่างผู้เล่าและผู้รับสารเปิดโอกาสให้ผู้รับสารสามารถซักถาม แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ ในขณะเดียวกันยังส่งเสริมให้ผู้รับสารได้รับความรู้หรือมีทักษะได้ง่าย



ภาพที่ 1.1 อินโฟกราฟิกสำหรับให้ความรู้เรื่อง “ผู้ป่วย 3 สี มีอาการอย่างไรบ้าง”
ที่มา : (กรมควบคุมโรค, 2564)

ยกตัวอย่างภาพที่ 1.1 จากกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข ได้ให้ความรู้แก่ประชาชนทั่วไป เกี่ยวกับการตรวจสอบอาการป่วยจากโควิด-19 ด้วยตนเอง โดยเปรียบเทียบกับสีทั้ง 3 สี ได้แก่ สีเขียว สีเหลือง และสีแดง (กรมควบคุมโรค, 2564) โดยถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบอินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่ายเพื่อให้ ความรู้แก่ผู้รับสาร

2. การเล่าเรื่องเพื่อชักจูงใจหรือโน้มน้าวใจ

การเล่าเรื่องเพื่อชักจูงใจหรือโน้มน้าวใจ ผู้เล่าจะใช้ความพยายามในการโน้มน้าวใจผู้รับสารให้ปรับเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรมเดิม ให้เป็นความคิดหรือพฤติกรรมใหม่ตามที่ผู้เล่ากำหนดวัตถุประสงค์ไว้ หรือให้ผู้รับสารรู้สึกเชื่อถือ ศรัทธา เช่น ให้รู้สึกมั่นใจ เชื่อมั่นมากขึ้น ปฏิบัติตามในสิ่งที่ผู้รับสารยังมีเคยทำมาก่อน หรือยังยึดในความเชื่อเดิม ๆ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ การกระทำบางอย่าง หรือให้ผู้รับสารเลิกเชื่อหรือเลิกกระทำในเรื่องที่ผู้รับสารเคยเชื่อ หรือกระทำอยู่ก่อนแล้ว

ดังนั้น วัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องดังกล่าวนี้จึงมักปรากฏในงานขายสินค้าหรือนำสินค้า การโฆษณาสินค้า การหาเสียงของพรรคการเมือง ตลอดจนการปลุกเร้าให้เกิดปฏิกิริยาทางมวลชนต่าง ๆ ผู้เล่าส่วนใหญ่จะใช้ถ้อยคำแสดงความหนักแน่น การเปรียบเทียบ หรือยกเหตุการณ์จริงประกอบให้เห็นภาพที่ชัดเจน เช่น เปรียบเทียบผลการดำเนินงานของรัฐบาลในอดีตกับปัจจุบัน (สุภาพ กรังรัมย์, 2555) โดยจะเห็นได้ว่าการที่ผู้รับสารจะตัดสินใจเรื่องใดนั้น มักแสวงหาข้อมูลข่าวสารเพิ่มเติมมาประกอบ ซึ่งผู้เล่าที่ใช้วิธีการเล่าเรื่องในการถ่ายทอดข้อมูลรายละเอียดแบบตรงไปตรงมา อาจไม่ส่งผลให้ผู้รับสารกระทำตามหรือเกิดความเชื่อถือได้เท่ากับการเล่าเรื่องที่มีลีลา น่าสนใจ หรือมีกลวิธีทางภาษาในการโน้มน้าวใจ ดังตัวอย่างผลการวิจัยของ กัลยกร คมขำหนัก และคณะ (2562) ที่ได้ศึกษากลวิธีทางภาษาในการโน้มน้าวใจในเพจอาหาร “ชีวิตติดรีวิว” และได้นำเสนอว่า การเล่าเรื่องที่ใช้ภาษาที่มีความหมายเชิงบวกในการให้รายละเอียดหรือข้อมูลที่เป็นข้อดีหรือจุดเด่นของร้านอาหารหรืออาหาร จะส่งผลให้ผู้รับสารเกิดจินตภาพในความคิด และนำไปสู่การตัดสินใจและเลือกใช้บริการร้านอาหารได้ดีกว่าการเชิญชวนให้เข้ามาใช้บริการร้านอาหารแบบตรงไปตรงมา

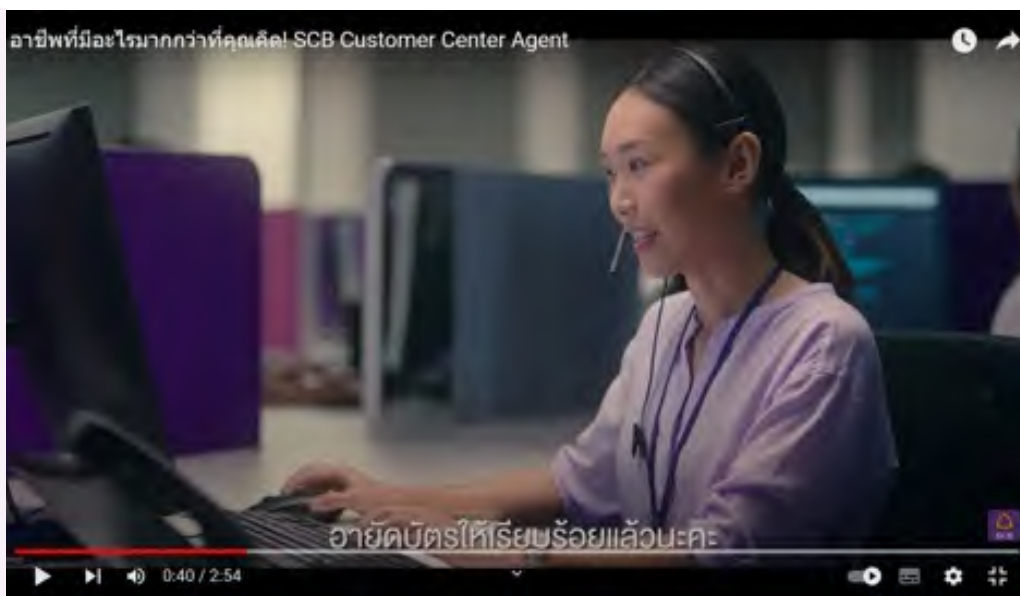
จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกสนใจ คล้อยตาม และมีแนวโน้มที่ผู้รับสารจะกระทำตามในสิ่งที่เขาเชื่อได้ ผู้เล่าจึงพึงระลึกเสมอว่าควรทำให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความต้องการที่จะเชื่อถือและกระทำตามด้วยความสมัครใจของตัวเอง ยกตัวอย่างการนำเสนอหรือโฆษณาผลิตภัณฑ์หากขายผลิตภัณฑ์ผ่านการโฆษณาโดยตรง ผู้รับสารอาจจะรู้สึกถูกยัดเยียดสินค้ามากเกินไปได้ หากผู้เล่าปรับรูปแบบจากการโฆษณาขายผลิตภัณฑ์โดยตรง มาเป็นการเล่าเรื่องที่ให้ความรู้แก่ผู้อ่านไปพร้อมกับการนำเสนอผลิตภัณฑ์ไปด้วย จะสามารถโน้มน้าวชักจูงใจผู้รับสารได้มากขึ้น ดังภาพที่ 1.2



ภาพที่ 1.2

ตัวอย่างการเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวใจหรือชักจูงใจ
ที่มา : (ผู้เขียน)

จากภาพที่ 1.2 เป็นภาพและข้อความที่ผู้เล่าสร้างขึ้นเพื่อบอกเล่าความรู้สึกอื่น ๆ เกี่ยวกับต้นไม้พุงช้างที่ปรากฏในภาพในลักษณะที่เป็นข้อเท็จจริงให้ผู้รับสารทราบ รู้สึกสนใจ และต้องการที่จะซื้อตามผู้เล่า ทั้งนี้ผู้เล่าได้แนะนำร้านที่จำหน่ายต้นไม้ประกอบโดยไม่ได้มุ่งเน้นการขายแต่อย่างใด เพียงมีวัตถุประสงค์ให้ผู้อ่านสนใจ และตัดสินใจซื้อต้นไม้ที่นำเสนอได้ง่ายขึ้นโดยผู้รับสารไม่รู้สึกว่าถูกยัดเยียดโดยตรง นอกจากนี้ ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์โฆษณาเรื่อง “อาชีพที่มีอะไรมากกว่าที่คุณคิด SCB customer center agent” ของธนาคารไทยพาณิชย์จำกัด (มหาชน) ดังภาพที่ 1.3



ภาพที่ 1.3 การเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวใจผ่านภาพยนตร์โฆษณา
ที่มา : (SCB Thailand, 2562)

จากภาพที่ 1.3 ภาพยนตร์โฆษณาใช้ตัวละครชายเป็นผู้เล่าเรื่องราวหลัก โดยตัวละครชายรู้สึกโกรธแค้นและกังวลใจเนื่องจากกระเป๋าเงินหาย และกำลังโทรศัพท์ไปยังศูนย์รับเรื่องของธนาคารแห่งหนึ่งเพื่ออายัดบัตรของธนาคาร เจ้าหน้าที่ศูนย์รับเรื่องของธนาคาร (customer center agent) เป็นผู้ทำหน้าที่ในการดูแลปัญหาของตัวละครชายด้วยความใจเย็น และได้สร้างประสบการณ์ที่ดี (good experience) ในการให้ความช่วยเหลือ ซึ่งภาพยนตร์โฆษณาดังกล่าวเป็นการเล่าเรื่องราวที่สะท้อนให้เห็นบทบาทหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ศูนย์รับเรื่องของธนาคารที่มีภาพลักษณ์ดีและน่าเชื่อถือให้แก่ผู้รับสาร เพื่อจูงให้ผู้รับสารรู้สึกดีไปกับอาชีพนี้ และสนใจงานในตำแหน่งดังกล่าวด้วย

3. การเล่าเรื่องเพื่อให้ความบันเทิง

การเล่าเรื่องเพื่อให้ความบันเทิง สามารถสร้างความรู้สึกละเอียดอ่อนหลากหลายทั้งดีใจ, เสียใจ, สุข, สนุกสนาน, ตลกขบขัน และอารมณ์ดี ให้เกิดขึ้นกับผู้รับสารได้ เรื่องเล่าจึงควรส่งผลให้ผู้รับสารรู้สึกสบายใจและเกิดอารมณ์สุนทรีย์ได้ด้วย โดยเรื่องที่ผู้เล่านำมาเล่าอาจเป็นประสบการณ์ที่พบเจอ หรือเหตุการณ์ที่สร้างความรู้สึกซ้ำซ้อน เรื่องราวที่มีประโยชน์ที่แฝงไว้ด้วยแง่คิดหรือคติสอนใจควบคู่กับความบันเทิงให้แก่ผู้รับสาร ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้สมมติในการฟังมาก สิ่งสำคัญที่พึงระวังในการเล่าเรื่องเพื่อให้ความบันเทิงคือ จะต้องเล่าเรื่องราวที่แสดงถึงรสนิยมที่ดีของผู้เล่า (good taste) ไม่เล่าเรื่องหยาบโหล่น (dirty joke) พูดส่อเสียด ล้อเลียนประชดประชัน หรือเสียดสีศีลธรรมซึ่งอาจทำให้ผู้รับสารรู้สึกหมดศรัทธาในตัวผู้เล่า ตัวอย่างเรื่องที่เหมาะสมกับการเล่าเพื่อให้ความบันเทิง เช่น การท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ ประสบการณ์ที่น่าสนใจ เรื่องวรรณคดีไทย รวมถึงการเล่าเรื่องผ่านงานเพลง, ละคร, ภาพยนตร์, การ์ตูน หรือภาพวาด เป็นต้น ดังภาพที่ 1.4 ตัวอย่างการเล่าเรื่องเพื่อให้ความบันเทิงผ่านการ์ตูน



ภาพที่ 1.4

การเล่าเรื่องเพื่อให้ความบันเทิง
ผ่านการ์ตูนเรื่อง “คนไทย”
(Thai no hitobito)

ที่มา : (Mariko_asia27, 2022)