**อิทธิพลของวัยเยาว์อันสิ้นสูญที่มีต่อเกมล่าเกม**

**ชนกนันท์ แสวงการ1, อังคณา สุขวิเศษ2, พัชราพรรณ สุสมาวัตนะกุล3, รอฮายา วรสูตร4**

**สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

**E-mail: s62123402073@ssru.ac.th, aungkana.su@ssru.ac.th, patchataphan.su@ssru.ac.th, rohaya.wo@ssru.ac.th**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ และภาพยนตร์ เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยาย และเพื่อศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อ ภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ พ.ศ. 2549 จํานวน 12 บท และภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม พ.ศ. 2555 โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยายของโรบี ไบรอันต์ และแนวคิดสัมพันธบทของจูเลีย คริสเตวา งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและพรรณนา วิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ จากการเปรียบเทียบองค์ประกอบนวนิยายของวัยเยาว์อันสิ้นสูญ และ เกมล่าเกม องค์ประกอบที่พบว่ามีอิทธิพลมากที่สุดคือ ฉาก รองลงมาคือ โครงเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่องและมุมมองในการเล่าเรื่องตามลําดับ และจาก การศึกษาลักษณะสัมพันธบทของวัยเยาว์อันสิ้นสูญ และเกมล่าเกม พบการคงเดิมมากที่สุด รองลงมาคือ การตัดทอน การดัดแปลง และการขยายความ ตามลําดับ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าการคงเดิมพบมากที่สุดในแก่นเรื่อง ตัวละคร มุมมองในการเล่าเรื่อง ฉาก โครงเรื่อง ตามลําดับ การตัดทอนพบมากที่สุดในตัวละคร ฉาก และโครงเรื่อง ตามลําดับ การดัดแปลงพบมากสุดในมุมมองการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก และตัวละครตามลําดับ และสุดท้ายการ ขยายความ พบมากที่สุดในฉาก ตัวละคร และโครงเรื่องตามลําดับ จากการศึกษาลักษณะสัมพันธบทพบว่ามีการคงเดิมเนื้อหาจากตัวบทต้นทางไปยังตัวบทปลายทางไว้ เป็น การแสดงให้เห็นว่าภาพยนต์เรื่องเกมล่าเกมนั้นได้รับอิทธิพลมากจากวรรณเยาวชนเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ซึ่งส่งอิทธิพลต่อกันได้

**คำสำคัญ:** ภาพยนตร์, วรรณกรรมเยาวชน, สัมพันธบท, องค์ประกอบนวนิยาย

**The Influence of Youth Literature Lord of the Flies on Movie**

**the Hunger Games**

**Chanoknan Saweangkan1, Aungkana Sukwises2, Patcharaphan Susamawattanakul3, Rohaya Worasutr4**

**สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**

**E-mail: s62123402073@ssru.ac.th, aungkana.su@ssru.ac.th, patchataphan.su@ssru.ac.th, rohaya.wo@ssru.ac.th**

**ABSTRACT**

This research aims to compare youth literature in Lord of the Flies and the movie The Hunger Games using the concept of elements of fiction and intertextuality to study the influence of youth literature on Lord of the Flies and The Hunger Games movie by studying youth literature, Lord of the Flies 2006, 12 chapters and 2012 movie The Hunger Games, based on Roby Bryant's elements of fiction and Julia Christeva's Intertextuality concept. This research is qualitative research and descriptive analysis. From comparing the elements of the fiction of Lord of the Flies and The Hunger Games, the most influential elements were the setting, the plot, the characters, the theme, and the point of view. The study of the Intertextuality of Lord of the Flies and The Hunger Games found that the convention was the most, followed by reduction, modification, and extension. It can be concluded that convention was the most common in the theme, characters, point of view, setting, and plot. Reductions are most common in the characters, setting, and plot. Modifications were most common in point of view, plot, settings, and characters. Finally, the extension was found most commonly in the setting, characters, and plot. The study of intertextuality found that the content from the source text to the destination text was preserved. It shows that The Hunger Games is heavily influenced by the youth literature, Lord of the Flies. The findings indicated a connection between the media. This enables readers to understand how different relationships affect one another.

**Keywords:** Intertextuality, Movie, Youth Literature, Elements of fiction

**บทนำ**

วรรณกรรมแต่ละเรื่องถูกถ่ายทอดมาจากชีวิตจริง โลกของวรรณกรรมและโลกที่เรากําลังอาศัยอยู่นั้น เหมือนเป็นเส้นที่ขนานควบคู่กันมาโดยตลอดหลายยุคสมัย ซึ่งหลาย ๆ เรื่องราวจะสะท้อนให้เห็นถึงอารยธรรมของ มนุษย์ ณ ตอนนั้นว่ามีชีวิตความเป็นอยู่ สังคมและวัฒนธรรมอย่างไร ไม่ว่าจะเป็นการหาเลี้ยงปากท้อง การสร้างที่อยู่อาศัย การรักษาโรค การแต่งกาย หรือแม้กระทั่งการอยู่ร่วมกัน ตั้งแต่สังคมขนาดเล็กจนพัฒนาเป็นสังคมที่มีขนาดใหญ่ขึ้น โดยมีอารยธรรมอันดีเป็นที่ยึดเหนี่ยว เพื่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ แต่ในยุคแห่งความหลากหลายนี้ เราไม่ได้ทําสิ่งที่ควรจะทําได้ทุกประการ ทุกคนสามารถคิดต่างได้ มีความคิดเป็นของตนเอง อาจละเลยในกฎเกณฑ์บางอย่าง หรือมีความเป็นตัวของตัวเองสูง และสร้างความคิดของตนเองขึ้นมาโดยที่มันอาจจะไม่ได้มีความสอดคล้องกับสภาพสังคมโดยรวม ซึ่งอาจทําให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในการอยู่ร่วมกันได้ วรรณกรรมจึงเข้ามามีบทบาทในการทําหน้าที่โดยการสะท้อนภาพปัญหาวิถีชีวิต การดํารงอยู่ของเผ่าพันธ์ุมนุษย์ในช่วงเวลานั้น ๆ ทั้งในรูปแบบที่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรและไม่ใช่รูปแบบลายลักษณ์อักษร และเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ เพื่อให้ผู้ที่กําลังศึกษาได้เกิดการตระหนักถึงภาพของเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น และสิ่งที่กําลังเกิดขึ้นในชีวิตประจําวัน อาจรวมไปถึงการคาดการณ์เหตุการณ์ในอนาคตโดยสามารถอ้างอิงมาจากเหตุการณ์ในอดีตหรือเหตุการณ์ในปัจจุบันได้

โดยผู้วิจัยมีความสนใจในองค์ประกอบนวนิยายในด้านการถ่ายทอดออกสู่สาธารณะและเล็งเห็นถึงช่องว่างของช่วงเวลาและบริบททางสังคมที่แตกต่างกันนั้นส่งผลต่องานวรรณกรรมทั้งสองเรื่อง จึงสนใจศึกษาองค์ประกอบของงานวรรณกรรมและศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนในเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ (Lord of the Flies) ของผู้แต่ง วิลเลียม โกลดิ้ง (William Golding) ซึ่งเป็นงานเขียนซึ่งได้รับความนิยมจากผู้อ่านเนื่องจากมีโครงเรื่องที่แฝงนัยทางการเมืองแม้จะเป็นวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน กับภาพยนตร์เรื่องเกมล่าเกม (The Hunger Games) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์(Science Fiction) ที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ แข่งขันเพื่อตัวรอด สะท้อนความสำคัญเรื่องความเท่าเทียม และสิทธิ์ในความเป็นมนุษย์ที่เสมอภาค โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบทางวรรณกรรมและแนวคิดสัมพันธบท

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1. เพื่อเปรียบเทียบวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ และภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยาย
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท

**วิธีดำเนินการวิจัย**

การวิจัยเรื่อง “อิทธิพลวัยเยาว์อันสิ้นสูญที่มีต่อเกมล่าเกม” มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อเปรียบเทียบวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ และภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยายและเพื่อศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบทโดยมีวิธีดําเนินการวิจัยมีรายละเอียด ดังนี้

**1. แหล่งข้อมูล**

หนังสือวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ (Lord of the Flies) จำนวน 12 บท สำนักพิมพ์ Penguin Putnam Inc. พิมพ์ครั้งที่ 33 ปี พ.ศ. 2549 และภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม (The Hunger Games) ในแอปพลิเคชัน Netflix ปีที่ฉาย พ.ศ. 2555

**2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือประเภทแบบสังเกตที่เป็นลักษณะตารางเพื่อใช้เปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมตัวละครจากบทวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ และบทภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยายและแนวคิดสัมพันธบท

**3. การเก็บรวบรวมข้อมูล**

1. วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ (Lord of the Flies) จำนวน 12 บท โดยเก็บข้อมูลจากเนื้อหาของ

เรื่องทั้งหมดและทําการบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยเน้นแนวคิดองค์ประกอบนวนิยาย

2. ภาพยนตร์เรื่องเกมล่าเกม (The Hunger Games) ฉายในแอปพลิเคชัน Netflix โดยเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์

ทั้งเรื่องและทำการบันทึกเนื้อหาตามประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยเน้นตามแนวคิดองค์ประกอบนวนิยาย

3. นําข้อมูลจากทั้งสองเรื่องตามหัวข้อองค์ประกอบนวนิยายและหัวข้อแนวคิดสัมพันธบทมาสร้างเป็นตารางสรุป

**4. การวิเคราะห์ข้อมูล**

1. กําหนดแนวคิดที่นํามาวิเคราะห์อิทธิพลของวรรณกรรมเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญต่อภาพยนตร์เรื่องเกมล่าเกม โดย

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยายและแนวคิดสัมพันธบท

2. นําข้อมูลที่ได้จากวรรณกรรมเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญและภาพยนตร์เรื่องเกมล่าเกมวิเคราะห์ตามแนวคิดองค์

ประกอบนวนิยาย

3. นําข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบนวนิยายทั้งสองเรื่องวิเคราะห์ตามแนวคิดสัมพันธบท

4. นําข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์อิทธิพลของวรรณกรรมเปรียบเทียบและบันทึกผล

5. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ผลสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

**ผลการวิจัย**

สรุปผลการศึกษา

สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ทั้ง 2 ข้อได้ดังนี้

1. **การเปรียบเทียบองค์ประกอบนวนิยายโดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยายของโรบี ไบรอันต์ จากการ**

**เปรียบเทียบวรรณกรรมเยาวชนเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ และภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยายของโรบี ไบรอันต์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ ดังนี้**

* 1. โครงเรื่อง ( Plot) โดยจุดเริ่มเรื่องของ วัยเยาว์อันสิ้นสูญ และเรื่อง เกมล่าเกมมีข้อสังเกตที่เหมือนกันคือภาวะ

ทางสงคราม การปกครองและมีความจําเป็นที่ต้องเปลี่ยนสถานะในการใช้ชีวิตของตัวละครให้เข้ากับสถานการณ์ที่ตัวละครกําลังประสบ การพัฒนาเหตุการณ์มีสาเหตุมาจากปัจจัยภายนอกที่เข้ามากระทบกับตัวละครทําให้เป็นจุดเริ่มต้นของปัญหา ภาวะวิกฤตเริ่มต้นขึ้นเมื่อเกิดการทําร้ายร่างกายกัน ไม่ว่าจะด้วยเหตุเพราะผลใดก็ตาม เมื่อเริ่มต้นด้วยความรุนแรง ผลกระทบจึงไม่มีทางเป็นเรื่องที่ดีได้ ปัญหาเริ่มคลายเมื่อการต่อสู้เริ่มดูเหมือนจะสิ้นสุดลง ความจริงทุกอย่างถูกคลายปมปัญหาให้กับผู้ชมได้รับทราบเรื่องราวทั้งหมด จุดจบของปัญหาคือการสมหวังของตัวละครเอก แม้ว่าจะต้องสูญเสียเพื่อนร่วมทางไปมากมายให้กับความรุนแรงที่ตนเองไม่สามารถควบคุมได้ก็ตาม

* 1. ฉาก (Setting) สถานที่ที่ปรากฏเป็นฉากมีลักษณะสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติและมีปัจจัยต่างๆ เกิดขึ้น

เพื่อให้ตัวละครหาวิธีเอาตัวรอด ด้านเวลามีความแตกต่างกัน ในเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญเป็นช่วงเวลาในอดีตซึ่งมีเค้าโครงที่อ้างอิงมาจากเรื่องจริงในช่วงสงคราม ส่วนเวลาในเรื่องเกมล่าเกม ไม่มีการระบุเวลาที่ชัดเจน แต่มีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย ทําให้สันนิษฐานได้ว่ามาจากช่วงเวลาในอนาคต

* 1. ตัวละคร (Characters) ตัวละครเอก (Protagonist) ของวรรณกรรมเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญและภาพยนตร์เรื่อง

เกมล่าเกม คือราล์ฟ และแคตนิส เอฟเวอร์ดีน เป็นตัวละครเอกที่มีบทบาทสําคัญในการดําเนินเรื่อง เป็นตัวละครที่ส่งผลต่อปมปัญหาและตัวแปรสําคัญในการดําเนินเรื่องที่พาผู้ชมไปพบกับเรื่องราวต่างๆ เป็นตัวละครที่มีลักษณะมีความเป็นผู้นําสูง รักสันติ มีความเท่าเทียมและยุติธรรมในการตัดสินใจ ค่อนข้างมีความสามารถที่หลากหลายและพร้อมเผชิญกับปัญหาที่ผ่านเข้ามา และพิกกี้และพีต้า เมลลาร์ก ทั้งคู่เป็นตัวละครที่มีลักษณะบุคลิกคงที่หรือด้านเดียวตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งพิกกี้และพีต้าเป็นตัวละครที่มีปมและน่าสงสารในเรื่องของความสัมพันธ์ มีความไม่มั่นใจในตนเองและไม่เป็นที่ยอมรับของคนหมู่มาก แต่ยังคงมีลักษณะเด่นในตนเอง ตัวละคร (Antagonist) ของวรรณกรรมเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ และภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกมคือ แจ็คและคาโต้ ทั้งคู่เป็นตัวร้ายในเรื่องที่มีความแข็งแกร่งและมีความเป็นผู้นําสูง ต้องการกําจัดศัตรูและต้องการที่จะเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ ค่อนข้างมีความสุข มีอิสระที่จะทําในสิ่งที่ชอบ มักทําร้ายและวางแผนเพื่อฆ่าผู้อื่น มีบุคลิกที่ชอบฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ทุกอย่าง และไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ในสังคมเดียวกันกับผู้อื่น

* 1. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ ใช้กลวิธีการเล่าเรื่อง

แบบผู้เล่ารู้แจ้งทุกอย่าง (Omniscient) คือ ผู้เล่าจะรู้เหตุการณ์ทุกอย่างในเรื่องซึ่งจะเล่าออกมาทั้งหมด หรือปิดบังไว้ส่วนหนึ่งรวมไปถึงสามารถสอดแทรกทัศนะส่วนตัวลงไปเป็นข้อสังเกตเกี่ยวกับชีวิตแง่ใดแง่หนึ่งได้ด้วย ส่วนภาพยนตร์เรื่องเกมล่าเกม ใช้มุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่หนึ่ง (First Person) และการเล่าเรื่องแบบผู้เล่ารู้แจ้งทุกอย่าง (Omniscient) ซึ่งผู้เล่าจะรู้เหตุการณ์ทุกอย่างในเรื่อง ซึ่งจะเล่าออกมาทั้งหมด หรือปิดบังไว้ส่วนหนึ่งก็ได้รวมไปถึงสามารถจะสอดแทรกทัศนะส่วนตัวลงไปเป็นข้อสังเกตเกี่ยวกับชีวิตแง่ใดแง่หนึ่งได้ด้วย

* 1. แก่นเรื่อง (Theme) ทั้งสองเรื่องมีแก่นเรื่องเดียวกันคือแก่นเรื่องเกี่ยวกับอํานาจ (Power Theme) ซึ่งใน

วรรณกรรมเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ มีความขัดแย้งระหว่างราล์ฟและแจ็ค ซึ่งมีความคิดเห็นไม่ตรงกันและทั้งคู่ต่างก็มีความเชื่อมั่นในการกระทําของตนเอง ตัวละครทั้งสองต้องการมีอํานาจเพื่อให้เด็กทุกคนทําตามความต้องการของตนเอง ซึ่งทั้งคู่ก็เชื่อว่าการกระทําของตนเองนั้นจะส่งผลดีกับเด็ก ๆ ทุกคน ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม มีความขัดแย้งที่กลุ่มหนึ่งกลุ่มมีอํานาจมากกว่า ทําให้อีกฝ่ายต้องต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงแคตนิสพีต้า และบรรณาการคนอื่น ๆ ที่มีความพยายามที่จะต่อสู้ในเกมล่าชีวิตที่มีผู้มีอํานาจจัดขึ้น เพื่อให้บรรลุผลในสิ่งที่พวกเขาปรารถนา ซึ่งบรรณาการทั้งหมดมีเป้าหมายเดียวกันนั่นก็คือการเป็นผู้อยู่รอดในเกมล่าชีวิต แคตนิสผู้ซึ่งเป็นเสาหลักของครอบครัว เขาจึงต้องการกลับไปใช้ชีวิตและเลี้ยงดูคนในครอบครัว

1. **อิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธ**

**บทของจูเลีย คริสเตวา**

จากการศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกมโดยใช้แนวคิด

สัมพันธบท ผู้วิจัยพบลักษณะการคงเดิมในโครงเรื่อง พบการคงเดิมคือการที่ตัวละครต้องไปอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องเอาชีวิตรอดและการออกล่าหาอาหารเอง ลักษณะฉากมีการคงเดิมคือการที่ฉากภายในเรื่องไม่ได้มีอยู่จริงและเวลาในทั้งสองเรื่องไม่ใช่เวลาปัจจุบัน การคงเดิมของตัวละครที่พบคือลักษณะนิสัยของตัวละครระหว่างราล์ฟและแคตนิสคือภาวะการเป็นผู้นํา มีความฉลาด และอ่อนโยน ตัวละครแจ็คและคาโต้มีการคงเดิมในลักษณะนิสัยเช่นความโหดเหี้ยมที่ไม่หวาดกลัวต่อการฆ่าคน ตัวคงเดิมของมุมมองในการเล่าเรื่องคือกาารที่ทั้งสองเรื่องนั้นใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบผู้เล่ารู้แจ้งทุกอย่าง ทั้งสองเรื่องนั้นมีการคงเดิมแก่นเรื่องคือความขัดแย้งของกลุ่มสองกลุ่มที่ต่างคนต่างต้องการที่จะทําตามความต้องการของตนเอง จากสัมพันธบทลักษณะการคงเดิมที่พบทั้งหมดทําให้เห็นว่า วัยเยาว์อันสิ้นสูญนั้นมีอิทธิพลต่อเกมล่าเกม

จากการศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท ผู้วิจัยพบลักษณะการขยายความ ผู้วิจัยพบลักษณะการขยายความเพิ่มเติมในโครงเรื่องคือการที่ตัวละครในเรื่องเกมล่าเกมมีการแก้ไขปัญหามากกว่าการยอมที่จะตกในสถานการณ์ที่ถูกบีบบังคับ มีการขยายความฉากภายในเรื่องเกมล่าเกมให้มีรายละเอียดที่มากกว่าเดิม การขยายความระหว่างตัวละครราล์ฟและแคตนิสเพื่อให้มีลักษณะที่เด่นชัดขึ้นในเรื่องความมั่นใจในตัวเอง ตัวละครแจ็คและคาโต้นั้นไม่พบในลักษณะการขยายความ ตัวละครพิกกี้แลพีต้านั้นพบการขยายความในการเอาตัวตัวรอดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่อง และไม่พบลักษณะการขยายความของมุมมองในการเล่าเรื่องและแก่นเรื่อง

จากการศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท ผู้วิจัยพบลักษณะการตัดทอน ผู้วิจัยพบว่าในโครงเรื่องมีการตัดทอนการเปิดเรื่องที่ในเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญนั้นเปิดเรื่องการที่ตัวละครทุกตัวติดเกาะร้างแต่ไม่พบเหตุการณ์นี้ในตอนเปิดเรื่องของเกมล่าเกม ฉากที่มีการตัดทอนไปนั้นมีฉากที่เครื่องบินตก ฉากการสร้างกระท่อมและตอนเปิดเรื่องของเกมล่าเกม ฉากที่มีการตัดทอนไปนั้นมีฉากที่เครื่องบินตก ฉากการสร้างกระท่อมและฉากที่มีเรือ การตัดทอนลักษณะตัวละครระหว่างราล์ฟและแคตนิสคือความขี้ขลาด ระหว่างตัวละครแจ็คและคาโต้มีการตัดทอนความขี้ขลาดและยึดถือความคิดตัวเองเป็นหลัก มีการตัดทอดระหว่างตัวละครพิกกี้และพีต้าคือการการหยิ่งในศักกิ์ศรีแลไม่อ่อนโยน และไม่พบการตัดทอนในมุมมองการเล่าเรื่องและแก่นเรื่อง

จากการศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท ผู้วิจัยพบลักษณะการดัดแปลง ในโครงเรื่องมีการดัดแปลงสถานการณ์ที่ตัวละครต้องต่อสู้กันเพื่อเอาชีวิตรอด ลักษณะฉากที่มีการดัดแปลงคือจากฉากจากเกาะร้างเป็นสนามรบลักษณะตัวละครระหว่างราล์ฟและพิกกี้มีไม่พบการดัดแปลง การดัดแปลงลักษณะตัวละครระหว่างแจ็คและคาโต้คือความเจ้าเล่ห์ในการหลอกใช้คนอื่น ไม่พบการดัดแปลงลักษณะตัวละครระหว่างพิกกี้และพีต้ามุมมองในการเล่าเรื่องและแก่นเรื่อง

**สรุปผลและอภิปรายผล**

**อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้**

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ และภาพยนตร์เรื่องเกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยาย**

การเปรียบเทียบให้เห็นถึงองค์ประกอบนวนิยายที่สามารถพบได้ในวรรณกรรมเรื่องวัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบนวนิยาย ผู้วิจัยพบความเหมือนกันของทั้งสองเรื่องทั้งในโครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร มุมมองในการเล่าเรื่อง และแก่นเรื่อง พบว่าในส่วนของโครงเรื่อง การดําเนินเรื่องและการลําดับเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก เมื่อพิจารณาจากการเปรียบเทียบของเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญและเรื่อง เกมล่าเกม พบว่ามีความคล้ายกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของมิ่งฟ้า พึงรัตนะมงคล (2551, น.20-100) ซึ่งได้ศึกษาเรื่องวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์: การวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการนําเสนอโครงเรื่องพบว่า เจ.เค. โรว์ลิ่ง ใช้ความต่อเนื่องของเนื้อหาในวรรณกรรมทั้ง 7 เล่มเป็น ส่วนประกอบในการเผยโครงเรื่องรวมส่วนประกอบในการเผยโครงเรื่องรวม และใช้โครงเรื่องหลักของแต่ละเล่มเป็นโครงเรื่องรองใน ภาพรวม และโครงเรื่องรองที่มีอยู่เดิมของแต่ละเล่ม ได้กลายเป็นส่วนที่สร้างความสนใจใคร่รู้ให้แก่ผู้อ่านเรื่องโดยรวม และงานวิจัย ของ Lia Rosaia Indah (2004, pp. 22-23) ได้ศึกษาโครงเรื่อง ตัวละคร และฉากเพื่อถ่ายทอดแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่อง The Garden of Eden พบว่า การวิเคราะห์ครั้งแรกจะพบโครงเรื่อง การแนะนําตัวละครหลัก และการวิเคราะห์ช้อมูลครั้งที่สอง เนื้อหาของเรื่องสะท้อนจากการผสมผสานของโครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก ดังนั้นแก่นเรื่องจะสามารถสื่อสารข้อความที่ต้องการออกมาได้อย่างดีเนื่องจากมีฉากเข้ามาเป็นองค์ประกอบสําคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวให้เข้ากับบริบทของเนื้อเรื่องให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น จากการศึกษาครั้งนี้ พบว่าโดยส่วนใหญ่แล้วองค์ประกอบนวนิยายที่มีความเหมือนกันมากที่สุดคือ ฉาก รองลงมาคือ โครงเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่องและมุมมองในการเล่าเรื่อง ตามลําดับ

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท**

จากการศึกษาอิทธิพลโดยใช้แนวคิดสัมพันธบท พบว่าภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกมได้รับอิทธิพลจากสื่อต้นทางมี 4 รูปแบบดังนี้ การคงเดิม การขยายความ การตัดทอน และการดัดแปลง โดยพบการคงเดิมไว้มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชมพูนุท เหลืองสมบูรณ์ (2561, น.11-14) ที่ได้ศึกษาเรื่องเปรียบเทียบการเล่าเรื่องสัมพันธบท และบริบทของนวนิยาย ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ กรณีศึกษา: ทวิภพ พบว่าโดยส่วนมากแล้วละครโทรทัศน์ทั้ง 2 ชุด และภาพยนตร์ทั้ง ชุด ได้มีการคงเดิมไว้ตามแบบนวนิยาย และงานวิจัยชองวิชยุตม์ ปูชิตากร (2556, น. 36-43) ได้ศึกษาเรื่องสัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน งานวิจัยของอุมาพร มะโรณีย์ (2551, น.11-17) ได้ศึกษาเรื่องสัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร โทรทัศน์และนวนิยาย พบว่ารูปแบบสัมพันธบทระหว่างสื่อการ์ตูน ละคร โทรทัศน์และนวนิยายเรื่องดั่งดวงหฤทัย และเรื่อง Full House สะดุดรักที่พักใจเป็นสัมพันธบทแนวนอน ( Horizontal) เพราะเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาเดียวกันในระนาบเดียวกัน การศึกษาหาอิทธิพลของวรรณกรรมเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท ผู้วิจัยพบลักษณะการคงเดิม การขยายความ การตัดทอน และการดัดแปลง ลักษณะสัมพันธบทในโครงเรื่องมีการดัดแปลงมากที่สุด รองลงมาคือการคงเดิม การขยายความ และการตัดทอนตามลําดับ ลักษณะสัมพันธบทของฉากมีการคงเดิม และการขยายความมากที่สุดรองลงมาคือ การตัดทอน และการดัดแปลง ลักษณะสัมพันธบทของตัวละคร ราล์ฟและแคตนิสมีการคงเดิมมากที่สุด รองลงมาคือ การขยายความ การตัดทอน และไม่พบการดัดแปลง ลักษณะสัมพันธบทของตัวละคร แจ็คและคาโต้มีการคงเดิม การตัดทอนมากที่สุด รองลงมาคือการดัดแปลง และไม่พบการขยายความ ลักษณะสัมพันธบทของตัวละครพิกกี้และพีต้ามีการคงเดิมมากที่สุด รองลงมาคือ การตัดทอน การขยายความ และไม่พบการดัดแปลงลักษณะสัมพันธบทของมุมมองในการเล่าเรื่องมีการคงเดิมมากที่สุด รองลงมาคือ การดัดแปลง ไม่พบการขยายความและการตัดทอน สุดท้ายยลักษณะสัมพันธบทของแก่นเรื่อง มีการคงเดิมทั้งหมด ไม่พบการขยายความ การตัดทอนและการดัดแปลง จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าโดยส่วนใหญ่แล้วลักษณะสัมพันธบทที่พบมากที่สุดคือการคงเดิม รองลงมา คือ การตัดทอน การดัดแปลง และการขยายความ ตามลําดับ ซึ่งการคงเดิมพบมากที่สุดในแก่นเรื่อง ตัวละคร มุมมองในการเล่าเรื่อง ฉาก โครงเรื่อง ตามลําดับ การตัดทอนพบมากที่สุดในตัวละคร ฉาก และโครงเรื่องตามลําดับ การดัดแปลงพบมากสุดในมุมมองการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก และตัวละครตามลําดับ และสุดท้ายการขยายความพบมากที่สุดในฉาก ตัวละคร และโครงเรื่องตามลําดับ

ผลที่ได้จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยเห็นรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท ซึ่งในบริบทของงานวิจัยนี้คือวรรณกรรมและภาพยนตร์ ทำให้เห็นแนวทางการวางโครงเรื่องของภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพลจากงานวรรณกรรม ในลักษณะของการดัดแปลงโครงเรื่องเพื่อสะท้อนนัยยะทางการเมืองจากการต่อสู้ แข่งขัน แม้ว่ารูปแบบของสื่อทั้งสองประเภทนี้มีความแตกต่างกัน

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย**

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย มีดังนี้

1. ทำให้ผู้อ่านเห็นความแตกต่างในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ และภาพยนตร์เรื่องเกมล่าเกม และสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการศึกษาวรรณกรรมด้านอื่น ๆ

2. ทำให้ผู้อ่านเห็นอิทธิพลของวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง วัยเยาว์อันสิ้นสูญ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง เกมล่าเกม และสามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานเขียนใหม่ ๆ

**ข้อเสนอแนะ**

ข้อเสนอแนะภายใต้ข้อค้นพบจากการวิจัย ประกอบด้วย

1. ผู้สนใจศึกษาสามารถศึกษาองค์ประกอบของนวนิยายเพิ่มเติม จากวิทยานิพนธ์ หรือสื่อต่าง ๆ เพื่อนํามาประยุกต์ใช้กับประเภทของวรรณกรรมในรูปแบบอื่น

2. ผู้สนใจสามารถศึกษาลักษณะสัมพันธบทจากสื่อในรูปแบบอื่น เพื่อให้เห็นสัมพันธบทในรูปแบบที่แตกต่างไป

**เอกสารอ้างอิง**

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อการศึกษา.* กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ. (2552). สัมพันธบท (Intertexuality): เหล้าเก่าในขวดใหม่ในการสื่อสารศึกษา. *วารสารนิเทศาสตร์, 27*(2),

1-29.

ชมพูนุท เหลืองสมบูรณ์. (2561). *เปรียบเทียบการเล่าเรื่องสัมพันธบทและบริบทของนวนิยายละครโทรทัศน์และ*

*ภาพยนตร์กรณีศึกษา: ทวิภพ* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. https://repository.usd.ac.id/ 28275/2/994214147 \_Full %5 1%5 D.pdf

นพพร ประชากุล. (2543). “สัมพันธบท” (Intertextuality). *สารคดี, 16*(182) 175-177.

มิ่งฟ้า พึงรัตนะมงคล. (2551). *วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์ : การวิเคราะห์โครงเรื่องและกลวิธีการ*

*นําเสนอโครงเรื่อง* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].

https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve\_DOI= 10.14457/ NU.the. 2008.334

รัตติกา กรรณิกา. (2559). *ความขัดแย้งของตัวละครในวรรณกรรมซีไรต์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราช

ภัฏเชียงใหม่]. http://www.graduate.cmru.ac.th/core/ km\_file/ 433..pdf

ลินิน แสงพัฒนะ. (2557). *สัมพันธบทของตัวละครนางเอกในสื่อละครโทรทัศน์ กรณีศึกษา ละครโทรทัศน์เรื่องแรงเงา*

[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ]. http://dspace.bu.ac.th/bitstream/ 123456789/1656/1/ linin\_sang.pdf?fbclid=IwAR mDrSGxT GYhSwX KdQ 08 LSXFuANBr UGTEEckCQaoV 4 TsIAKOF9w

วิชยุตม์ ปูชิตากร. (2556). *สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และ*

*หนังสือการ์ตูน* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ]. http://cuir.car.chula.ac.th/handle/ 123456789/51415

อุมาพร มะโรณีย์. (2551). สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์และนวนิยาย [วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve\_DOI= 10.14457/ CU.the. 2008.179

Berger, A. A. (1992). *Popular culture, genres: Theories and texts.* Sage Publications.

Bryant, R. (2022). *Five Elements of Fiction: Plot, Setting, Character, Point of View, Theme.*

[https://robbibryant.com/five-elements-of-fiction- plot-setting-character-point-of-view-theme/](https://robbibryant.com/five-elements-of-fiction-%20plot-setting-character-point-of-view-theme/)

Fiske, J. (1987). *Television culture.* Methuen.

Golding, W. (2006). *Lord of the Files.* Penguin Putnam Inc.

Indah, MG. L. R. (2004). *A Study of Plot, Character, and Setting to Convey the Theme as seen in*

*Hemingway's The Garden of Eden* [master’s thesis, Sanata Dharma University]. https://repository.usd.ac.id/ 28275/2/994214147 \_Full %5 D.pdf

Kristeva, J. (1980). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art.* Columbia University

Press.

Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games.* [Motion picture]. United States of America: Color Force.