จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

# สรรค์สร้างเรื่องเล่าสู่สากล
## ละคร ซีรีส์ ทีวีดราม่า

ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์
กฤษดินทร์ วงค์คำ

# สรรค์สร้างเรื่องเล่าสู่สากล
## ละคร ซีรีส์ ทีวีดรามา

ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์
กฤษบดินทร์ วงค์คำ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
กรุงเทพฯ 2562

# สรรค์สร้างเรื่องเล่าสู่สากล:
# ละคร ซีรีส์ ทีวีดราม่า

ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ และ กฤษบดินทร์ วงค์คำ เขียน
ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ เรียบเรียง
กฤษบดินทร์ วงค์คำ ออกแบบปก

เลขมาตรฐานสากลประจำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 978-616-407-460-6
พิมพ์ครั้งที่ 1: พ.ศ. 2562

**ข้อมูลทางบรรณานุกรม**

ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ และกฤษบดินทร์ วงค์คำ. (2562).
*สรรค์สร้างเรื่องเล่าสู่สากล: ละคร ซีรีส์ ทีวีดราม่า.*
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หนังสือเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
“โครงการนวัตกรรมละครโทรทัศน์
เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม 4.0”

ภายใต้ชุดโครงการนวิจัยทางศิลปวัฒนธรรม
กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดำเนินการโดย ศูนย์พหุวัฒนธรรมศึกษาและนวัตกรรมทางสังคม
สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ชั้น 3 อาคารประชาธิปก-รำไพพรรณี แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-7435

*** หนังสือเล่มนี้ไม่ได้ผลิตขึ้นเพื่อการจัดจำหน่าย ***

# ประกาศคุณูปการ

หนังสือเล่มนี้เป็นผลผลิตหนึ่งของ**โครงการนวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม 4.0** รหัสโครงการ 761008-AC ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและดำเนินงานภายใต้ชุดโครงการนววิจัยด้านศิลปวัฒนธรรม ใช้เวลาวิจัยระยะที่ 1 ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2561 ถึงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2562 คณะผู้เขียนขอขอบพระคุณกองทุนฯ ที่ให้ความสนับสนุนโครงการฯ อันนำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์จำนวนหนึ่ง รวมทั้งเนื้อหาสาระที่นำมาถ่ายทอดลงหนังสือฉบับนี้ซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่ภาควิชาการรวมทั้งวิชาชีพในการที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมบันเทิงไทยให้ก้าวไกลต่อไป

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.สุเนตร ชุตินธรานนท์ ผู้อำนวยการศูนย์พหุวัฒนธรรมศึกษาและนวัตกรรมทางสังคม สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในฐานะที่ท่านดำรงตำแหน่งหัวหน้าโครงการฯ และให้คำปรึกษาแก่คณะผู้เขียนด้วยดีเสมอมา

ขอขอบพระคุณคณะผู้วิจัยประจำโครงการฯ สำหรับความร่วมมือขับเคลื่อนภาระงานรวมทั้งให้กำลังใจแก่คณะผู้เขียนจนกระทั่งผลงานหนังสือสำเร็จลุล่วงตามเป้าประสงค์

ทั้งนี้ คณะผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะสร้างองค์ความรู้แก่ผู้อ่านและให้ประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจได้เป็นอย่างดี หากมีข้อเสนอแนะประการใด ทางคณะผู้เขียนขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดียิ่ง

# สารบัญ


หน้า

**ความนำ** ..... 1

**ส่วนที่ 1 เรื่องเล่าในงานบันเทิงละครโทรทัศน์:**
**ว่าด้วยเรื่องของการศึกษาผู้ชม** ..... 7

ตลาดผู้ชมกับละคร: ความต้องการ
และรสนิยมของผู้ชมต่อละครโทรทัศน์ ..... 8

พฤติกรรมผู้ชมกับละคร: อิทธิพลของ
ลักษณะประชากรและบริบทความเป็นอยู่
ผู้ชมต่อละครโทรทัศน์ในโลกปัจจุบัน ..... 29

บทสรุป ..... 42

**ส่วนที่ 2 หลักการสร้างสรรค์ขั้นพื้นฐาน** ..... **44**

เกริ่นนำ ..... 45

หลักการที่ 1 สร้างตัวละครหลักที่เป็นสากล ..... 46

หลักการที่ 2 แต่งบทสนทนาหรือการสื่อสาร
กับผู้ชมด้วยสากลวิธี ..... 68

หลักการที่ 3 อาศัยประเด็นนำเสนอสากล
อันจะช่วยให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับเรื่องราวได้ดี ..... 78

หลักการที่ 4 สร้างอุปสรรคที่เสริมพลังให้แก่ตัวละคร
และทำให้เรื่องราวน่าติดตาม ..... 83

หลักการที่ 5 อิงวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด
6-stage plot structure ..... 89

หลักการที่ 6 นำเสนอวัฒนธรรมสำหรับการบริโภค
ในบริบทสากล ..... 99

หลักการที่ 7 ใช้รูปแบบละครแนวใหม่
ทำให้เป็นเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมไทย ..... 107

สรุป ..... 113

**ประวัติผู้เขียน** ..... **114**

**แหล่งอ้างอิง** ..... **119**

# ความนำ

หนังสือเล่มนี้เป็นผลพวงจากการศึกษาวิจัยในโครงการนวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม 4.0 สนับสนุนงบประมาณโดยกองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะทำงานออกแบบโครงการฯ ขึ้นมาเพื่อทดลองสร้างผลผลิตประเภทละครโทรทัศน์สำหรับฉายทั้งในและต่างประเทศ อิงวัตถุประสงค์คือการส่งเสริมภาพลักษณ์รวมทั้งกระตุ้นการบริโภควัฒนธรรมไทย ดังนั้น ผลผลิตประจำโครงการจึงยกระดับไปสู่ความบันเทิงแบบข้ามพรมแดน (transnational entertainment) และช่วยพิสูจน์สมรรถนะในส่งออกภาพทางวัฒนธรรม

เพื่อบัญญัติแนวทางผลิตละครฉบับทดลอง ผู้วิจัยประจำโครงการได้ทำการค้นคว้าอย่างครอบคลุมและศึกษาเชิงลึก ตามรายละเอียดโดยย่นย่อต่อไปนี้

1) ศึกษาความสร้างสรรค์ด้วยระเบียบวิธีวิจัยผสมผสาน ได้แก่ สังเกตปรากฏการณ์ความบันเทิงระดับสากลโดยพิจารณากระแสสังคมที่เกี่ยวกับงานบันเทิงยอดนิยมในปีต่างๆ วิเคราะห์การเล่าเรื่องในงานบันเทิงยอดนิยมทุกรูปแบบ เช่น ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิทาน การ์ตูน ด้วยเห็นว่าความเป็นเรื่องเล่ามีลักษณะร่วมกันที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ข้ามกันได้ ศึกษาผู้ชมโดยยึดข้อมูลจากแหล่งสากล และเปรียบเทียบงานละครโทรทัศน์ของไทยและต่างประเทศอันประกอบไปด้วยงานละครของสหรัฐอเมริกา เกาหลีใต้

2) สืบค้นและวิเคราะห์วัฒนธรรมไทยสำหรับใส่ลงไปในเรื่องเล่า แต่เลือกสืบค้นเป็นรายกรณีอันประกอบไปด้วยมวยไทย ย่านลิเภา ผัดไทย และเทศกาลรื่นเริงเกี่ยวกับจิตวิญญาณ ใช้ระเบียบวิธีคือการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ การลงพื้นที่สำรวจ

อย่างไรก็ดี ผลการศึกษาในส่วนของความสร้างสรรค์ชี้ว่า “เรื่อง” เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญลำดับต้นๆ สำหรับผู้ชมทั่วโลกโดยเฉพาะเรื่องในสื่อ

ประเภทละคร ผู้ชมเสพเรื่องเท่ากับหรืออาจจะมากกว่านักแสดงชื่อดัง งานผลิตที่อลังการ ภาพวาบหวาม หรือภาพตื่นเต้นระทึกใจ ฯลฯ โดยเรื่องจะต้องอัดแน่นไปด้วยความบันเทิงตามหลักจิตวิทยา สามารถสร้างผลกระทบทางอารมณ์ให้แก่ผู้ชมได้อย่างพอเพียงจนผู้ชมรู้สึกพึงพอใจกับอรรถรสทางอารมณ์ นักวิชาการเรียกสภาวะพึงพอใจนี้ว่า “meta-emotion” หรือก็คือสภาวะแห่งความบันเทิงของมนุษย์ซึ่งมาจากการสัมผัสความแปลกใหม่ โทนเรื่อง ความซับซ้อนของเรื่อง รวมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆ ในเรื่อง

การศึกษาในส่วนของความสร้างสรรค์ยังเผยว่าเรื่องเล่าในงานต่างๆ ของมหาอำนาจบันเทิงอย่างสหรัฐฯ เน้นแก่นความบันเทิงร่วมกันคือความอัศจรรย์ (magical) เป็นความอัศจรรย์ในเชิงของเรื่องราว ภาพ มู้ด/โทน สะท้อนว่าอุตสาหกรรมบันเทิงสหรัฐฯ เดินตามแนวคิดของ Georges Méliès ที่พิจารณาให้ภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อสำหรับนำเสนอโลกจินตนาการแก่ผู้ชม แต่แก่นความบันเทิงของเกาหลีใต้กลับเน้นไปที่พลังของมนุษย์ (human power) รวมไปถึงความซับซ้อนของมนุษย์ที่เล่าออกมาอย่างมีจังหวะจะโคน เพราะเกาหลีใต้ประสบกับอุปสรรคทางการเมือง/สังคมตลอดประวัติศาสตร์อันยาวนานแต่ก็สามารถนำพาตนเองมาสู่แถวหน้าของโลกได้ นักสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้จึงนำความทรงจำประการนี้มาใช้ประหนึ่งพื้นฐานการประพันธ์ จนนำไปสู่ความสนุกในสไตล์เกาหลี กล่าวได้ว่างานของทั้งสองชาติมีแนวทางเป็นของตนเอง และเมื่อรวมกับภาพทางวัฒนธรรม งานบันเทิงของทั้งสหรัฐฯ และเกาหลีใต้จึงโดดเด่นในสายตาผู้ชม

เมื่อหันมามองที่ประเทศไทย มีความพยายามจะใช้รูปแบบนำเสนออย่างที่เห็นในกรณีของสหรัฐฯ และเกาหลีใต้ เช่น เน้นความตระการตาของงานถ่ายทำเหมือนอย่างสหรัฐฯ บอกเล่าความรักและให้น้ำหนักแก่รูปกายของตัวละครเหมือนอย่างเกาหลีใต้ ทว่า ไม่มีข้อพิสูจน์ว่าการทำซ้ำรูปแบบดังกล่าวช่วยให้งานของไทยประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ การทำซ้ำในเรื่องของงานผลิตระดับใหญ่ไม่สามารถใช้ได้ทุกครั้งในกรณีของไทย เพราะทุนผลิตของไทยต่ำกว่าขีดความสามารถที่จะทำได้ แต่การศึกษาวิจัยเผยให้เห็นความเป็นไปได้ประการหนึ่ง คือ งานละครสากลไม่จำเป็นต้องอาศัยทุนผลิตที่สูง

เทียบเท่ากับของสหรัฐฯ หรือเกาหลีใต้ เพราะละครสามารถจับใจผู้ชมได้ด้วยปัจจัยพื้นฐาน 2 อย่างเท่านั้น ได้แก่ ความเป็นเรื่องและวิธีถ่ายทอดที่ตราตรึง เพราะฉะนั้น งานละครของไทยจึงควรอิงยุทธศาสตร์ด้านเรื่องและความประณีตในการนำเสนอมากกว่าจะทุ่มทุนผลิต แต่สิ่งที่ต้องพึงตระหนักคือบริบทการบริโภคที่แปรเปลี่ยนไปจากอดีต เพราะโลกกำลังอยู่ในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยเนื้อหาบันเทิงและผู้คนสามารถเข้าถึงความบันเทิงต่างๆ ได้ง่าย งานละครจึงควรมีเนื้อหาสะดุดตาเพื่อชิงพื้นที่ความสนใจ

ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ผลการศึกษาจนพบคุณลักษณะเป้าหมายของละครประจำโครงการ เป็นคุณลักษณะที่เชื่อว่ามีความสากลและอาจนำไปสู่ศักยภาพในการแข่งขันซึ่งจะช่วยทำให้โครงการตอบโจทย์ด้านการส่งออก รายละเอียดของคุณลักษณะเป้าหมายมีดังต่อไปนี้

1) เป็นละครที่อาศัยภาพและเรื่องราวทางวัฒนธรรมเป็นจุดขาย เนื่องจากวัฒนธรรมไทยมีความเด่นในสายตาชาวต่างชาติ แต่วัฒนธรรมนั้นต้องแสดงคุณค่าสากล มีความลึกซึ้งทางความคิด หรือ นัยของการใช้ชีวิต

2) เป็นละครที่นำเสนอประเด็นร่วมสมัยเพื่อช่วยให้ผู้ชมได้เชื่อมโยงกับเรื่องราว

3) เป็นละครที่มีความสร้างสรรค์ตามหลักความบันเทิงในปัจจุบัน กล่าวคือ ใช้เส้นเรื่องซับซ้อน นำเสนอการเปลี่ยนแปลงอย่างมีลีลา อาศัยตัวละครที่น่าติดตาม มีความมหัศจรรย์บางอย่างซึ่งตอบสนองความต้องการด้านจินตนาการของคนยุคใหม่ และแสดงเกร็ดความรู้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางปัญญาของผู้ชม

4) เป็นละครที่บอกเล่าเรื่องราวของมนุษย์อันทรงคุณค่า หรือ นำเสนอประสบการณ์มนุษย์ที่โดดเด่นแต่น่าประทับใจ

5) เป็นละครที่เน้นการใช้โครงเรื่องจับความสนใจผู้ชม

กล่าวได้ว่าการรังสรรค์ผลผลิตในโครงการเป็นการทดลองปรับเนื้อหาที่เคยดำเนินตามธรรมเนียมนิยมไปเป็นเนื้อหาอีกรูปแบบที่ช่วยให้ได้ผลงานลักษณะข้างต้นซึ่งเชื่อว่าสามารถสื่อสารกับผู้ชมต่างชาติได้

อย่างไรก็ดีเพื่อให้ได้ผลที่รัดกุม ทางผู้วิจัยได้ดำเนินงานค้นคว้าผู้ชมเช่นกัน รับผิดชอบโดยนักวิจัยยุทธศาสตร์ประจำโครงการ กฤษบดินทร์ วงค์คำ ซึ่งอ้างอิงหลักแนวคิดว่าด้วยการศึกษากระแสตอบรับ (Reception Studies) ของผู้ชมที่มีต่อละครโดยตรง อาศัยการสังเกตปรากฏการณ์งานบันเทิงยอดนิยมในระดับสากลและพิจารณากระแสสังคมที่เกี่ยวกับงานละครยอดนิยมผ่านการสำรวจ เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ความคิดเห็น บทวิจารณ์ บทสัมภาษณ์ผู้ชมที่มีต่องานดังกล่าวรวมไปถึงพิจารณา Rating รายได้และการให้ความสำคัญของสื่ออื่นที่สะท้อนระดับความนิยม นอกจากนี้ยังมีการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของเนื้อหาละครเพื่อสืบทราบลักษณะร่วมที่จะนำไปสู่ความสำเร็จทั้งในแง่ของการตอบโจทย์ความต้องการและรสนิยมของผู้ชมในระดับสากล

อนึ่ง กฤษบดินทร์มองว่าการศึกษาผู้ชมไม่ได้มุ่งให้เกิดการทำซ้ำงานจนทำลายความสร้างสรรค์แต่อย่างใด ทว่าต้องการจะเผยให้เห็นถึงลักษณะสำคัญของงานยอดนิยมในใจผู้ชมที่ผู้สร้างสรรค์อาจจะสามารถนำไปเติมเต็มเนื้องานของตัวเองให้ก้าวข้ามกรอบของความเป็นท้องถิ่นนิยมได้ จะทำให้เกิดต้นแบบสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมละครให้ประสบความสำเร็จจนทำให้ละครเป็นที่ต้องการและชื่นชอบของผู้ชมในระดับภูมิภาคพร้อมกับเข้าถึงผู้ชมระดับสากล

การศึกษาผู้ชมยังครอบคลุมแนวความคิดว่าด้วยการศึกษาลักษณะประชากรและบริบทความเป็นอยู่ของผู้คนทั่วไปเพื่อนำมาใช้เป็นหลักอ้างอิงร่วมกับวิธีข้างต้น สืบเนื่องจากกระแสตอบรับของผู้ชมที่มีต่อละครโทรทัศน์ล้วนแล้วแต่มีความสัมพันธ์อย่างยิ่งกับการเปลี่ยนแปลงของทัศนคติ ค่านิยม และพื้นฐานความรู้สึกนึกคิด รวมถึงสภาวการณ์ความเป็นอยู่และสังคมโดยรวมของผู้ชมที่มีการเติบโตไปตามยุคสมัยและเจนเนอเรชั่น เนื่องจากลักษณะประชากรและบริบทความเป็นอยู่ของผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและเจนเนอเรชั่นเป็นเงื่อนไขสำคัญอย่างหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาการของงานละครให้มีการแปรเปลี่ยนไปตามความเปลี่ยนแปลงของผู้ชม ความรู้เกี่ยวกับผู้ชมจะช่วยให้ละครสามารถตอบโจทย์

ต่อความต้องการและรสนิยมของผู้ชมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีที่สิ้นสุดในโลกปัจจุบันและในอนาคต กระแสการตอบรับของผู้ชมต่อละครยังสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงลักษณะประชากรและบริบทความเป็นอยู่อย่างมีนัยสำคัญและไม่อาจแยกออกจากกันได้

ดังนั้น ผู้วิจัยโดยความร่วมมือกับนักวิจัยยุทธศาสตร์ จึงได้ประมวลความรู้เกี่ยวกับผู้ชมและหลักการสร้างสรรค์ที่ได้จากการศึกษาทั้งหมดลงในหนังสือฉบับนี้เพื่อใช้เป็นแนวทางสร้างผลผลิตให้ออกมามีคุณลักษณะตรงกับเป้าหมาย โดยผู้วิจัยยกตัวอย่างจากสื่อบันเทิงคละประเภทเพื่อให้เห็นภาพของเรื่องเล่าที่มีศักยภาพในงานแขนงต่างๆ ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ได้กับเรื่องเล่าในงานละครโทรทัศน์ ผู้วิจัยยังขมวดสาระอันหลากหลายเข้าด้วยกันด้วยมุ่งหวังให้เกิดหลักการที่กระชับ เข้าใจง่าย หนังสือจึงเน้นอธิบายรายละเอียดของหลักการพร้อมยกตัวอย่าง ลดทอนข้อห้ามหรือกรอบการทำงานอันหลากหลายเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์เข้าถึงสาระของหลักการแต่ละข้อได้อย่างรวดเร็ว

ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์
22 ตุลาคม พ.ศ. 2562

**หมายเหตุ**

ละครโทรทัศน์คือเรื่องเล่าประเภทรายตอน มีรากมาจากละครวิทยุ ฉะนั้น หัวใจของละครโทรทัศน์คือการทำอย่างไรก็ได้ให้ผู้ชมกลับมาติดตามเรื่องราวในตอนต่อไป อาจจะด้วยการวางปริศนาท้ายเรื่อง นำเสนอตัวละครที่ดูสนุกสำหรับผู้ชม หรือ นำเสนอประเด็นแบบจบในตอนแต่เป็นประเด็นที่เร้าอารมณ์ผู้ชมจนอยากจะสัมผัสตอนอื่นๆ เป็นต้น

ข้อค้นพบของผู้วิจัยชี้ว่าเรื่องเล่าประเภทละครโทรทัศน์ต่างจากเรื่องเล่าประเภทอื่นในแง่การสร้างความบันเทิง เพราะละครโทรทัศน์เน้นความบันเทิงผ่านการสื่อสารการแสดงและเนื้อเรื่องสะเทือนอารมณ์ (แต่ไม่เสมอไป) ขณะที่งานประเภทอื่นอาจจะเน้นเทคนิคพิเศษด้านภาพ ดนตรี งานฉาก ฯลฯ ธรรมเนียมข้อนี้เป็นผลมาจากทุนสร้างอันจำกัดเมื่อเทียบกับความยาวของละครซึ่งมีจำนวนหลายตอน การแสดงกับเนื้อเรื่องที่กระแทกอารมณ์สามารถดึงความสนใจผู้ชมได้ดีโดยไม่ต้องพึ่งจุดขายอื่นซึ่งมีราคาแพง งานละครหลายชาติจึงให้น้ำหนักแก่การแสดงและเนื้อเรื่องเข้มข้นเป็นสำคัญ

กระนั้น รูปแบบของเรื่องในงานละครกับงานเรื่องเล่าอื่นๆ มีความพ้องกันในแง่โครงสร้างและองค์ประกอบ การศึกษาเรื่องในสื่อบันเทิงของผู้วิจัยจึงไม่จำกัดแค่เรื่องในงานละคร การยกตัวอย่างคำอธิบายในหลักการแต่ละข้อก็ไม่ครอบคลุมแค่งานละครเช่นกัน

# ส่วนที่ 1

## เรื่องเล่าในงานบันเทิงละครโทรทัศน์: ว่าด้วยเรื่องของการศึกษาผู้ชม

*กฤษบดินทร์ วงค์คำ*
*ผู้เขียน*

## ตลาดผู้ชมกับละคร: ความต้องการและรสนิยมของผู้ชมต่อละครโทรทัศน์

ในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ให้ตอบโจทย์ผู้ชมระดับสากลได้นั้น ปัจจัยสำคัญที่ไม่อาจละเลยได้ คือ “การศึกษาผู้ชม” เนื่องจากความรู้เกี่ยวกับผู้ชมจะทำให้ทราบกระแสนิยมของแฟนละครทั้งในแง่ของความต้องการและรสนิยมพื้นฐานซึ่งจะส่งผลให้การสร้างชิ้นงานตอบสนองต่อทิศทางตลาดได้เป็นอย่างดี

ด้วยเหตุข้างต้น การศึกษาผู้ชมที่ทรงประสิทธิภาพต้องเป็นการศึกษาเชิงลึก (In-depth Studies) มุ่งเผยความต้องการและรสนิยมของผู้ชมในฐานะผู้บริโภค การศึกษาดังกล่าวควรอยู่ภายใต้โจทย์หลักที่ว่าด้วยความคาดหวังของผู้ชมเองรวมทั้งอิงคำถามว่างานละครที่ผลิตควรเป็นไปในลักษณะใดเพื่อให้ต้องกับรสนิยมของผู้ชมมากที่สุด ทั้งนี้ เพื่อช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานให้ตรงกับความต้องการตลาด อีกทั้งการใส่ใจข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชมถือเป็นส่วนหนึ่งของวิธีสร้างสรรค์งานละครบนแนวคิดพาณิชย์ศิลป์ (commercial art) เนื่องจากละครไม่ใช่งานที่แสดงตัวตนของผู้ผลิตในฐานะศิลปินเท่านั้น แต่ต้องเป็นงานที่สมบูรณ์พร้อมสำหรับมอบความบันเทิงให้แก่ผู้บริโภคด้วย

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชมยังถือเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยคลี่คลายปัญหาของละครโทรทัศน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะละครที่ล้มเหลวในสายตาแฟนๆ เพราะข้อมูลดังกล่าวจะเผยให้เห็นความไม่สอดคล้องกันของเนื้อหาละครกับความต้องการรับชม แล้วจึงจะนำไปสู่การปรับแก้ที่ถูกต้องต่อไป

ในการศึกษาผู้ชม ผู้เขียนพบว่าประเด็นของการสร้างสรรค์และนำเสนอเรื่องเล่าไม่ว่าจะในส่วนของการสร้างโครงเรื่อง หรือ แก่นเรื่องให้ออกมาจับใจและถ่ายทอดความบันเทิงให้แก่ผู้ชมได้อย่างเพียงพอเป็นเงื่อนไขสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยก่อความนิยม ดังจะเห็นได้ว่าความนิยมต่องานละครสากลส่วนใหญ่จะมาจากวิธีสร้างสรรค์และนำเสนอรูปแบบของเรื่องเล่าให้ออกมาแปลกใหม่อยู่เสมอ อีกทั้งเรื่องเล่าในงานเหล่านั้นยังให้น้ำหนัก

กับความต้องการและรสนิยมของผู้ชมในแต่ละช่วงเวลา ทั้งในระดับภูมิภาคและระดับสากลโดยมุ่งเน้นให้เรื่องเล่าของละครเข้าถึงผู้ชมทั่วไปมากกว่าจะเจาะจงเฉพาะกลุ่ม

ทั้งนี้ การสังเกตปรากฏการณ์ความนิยมต่องานละครสากลดำเนินการโดยวิธีสำรวจข้อมูล เช่น กระแสละคร การเข้าชม การเข้าถึงละครโทรทัศน์ของผู้ชมทั่วโลก การทำบันทึกสถิติในการให้คะแนนความนิยมหรือ Rating และการเข้าถึงละครของผู้ชมทั่วโลกบนเว็บไซต์และแพลตฟอร์มยอดนิยมที่โลกให้การยอมรับ อาทิ เว็บไซต์ IMDb[1], เว็บไซต์ Ranker[2], เว็บไซต์ Variety[3], เว็บไซต์ Rotten Tomatoes[4] และสุดท้ายคือการเก็บข้อมูลสถิติความนิยมสูงสุดใน Streaming Platform ยอดนิยมอย่าง Netflix[5] ซึ่งข้อมูลจากแหล่งดังกล่าวช่วยเผยให้เห็นรูปแบบงานที่ผู้ชมทั่วโลกให้ความชื่นชอบ เมื่อประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนที่เป็นความคิดเห็นและบทวิจารณ์ของผู้ชมที่มีต่องานละครยอดนิยมทั้งจากเว็บไซต์

---

[1] IMDb, TV Series, Rating Count at least 100,000 (Sorted by IMDb Rating Descending), [Online], 2019, Available from: https://www.imdb.com/search/title/?num_votes=100000,&sort=user_rating,desc&title_type=tv_series&, [2019, October 1]

[2] Ranker Community, The Greatest TV Shows Of All Time, [Online], 2019, Available from: https:// www.ranker.com/crowdranked-list/greatest-tv-shows-of-all-time, [2019, October 1]

[3] Scheider, Michael, 100 Most-Watched TV Shows of 2018-2019, [Online], 2019, Available from: https://variety.com/2019/tv/news/most-watched-tv-shows-highest-rated-2018-2019-season-game-of-thrones-1203222287/, [2019, October 1]

[4] Rotten Tomatoes, The Best TV Shows of 2019, Online], 2019, Available from: https://editorial. rottentomatoes.com/guide/the-best-tv-shows-2019/, [2019, October 1]

[5] Thailand Boxoffice Team, HILIGHTTV & SERIES ลิสต์ซีรีส์ 19 เรื่องบน NETFLIX ที่ผู้ชมนิยมมากที่สุด ยังไม่ได้ดูรีบเพิ่มเข้า MY LIST ด่วนๆ, [ออนไลน์], 2562, แหล่งที่มา: https://www.thailandboxoffice.com/2019/07/18/19lists-netlix-most-popular/, [1 ตุลาคม 2562]

และในโลกโซเชียลก็พอจะสรุปได้ว่าผู้ชมใส่ใจวิธีสร้างสรรค์และกลยุทธ์การนำเสนอรวมทั้งการใช้องค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเสริมให้เรื่องเล่าของละครมีมิติมากขึ้น

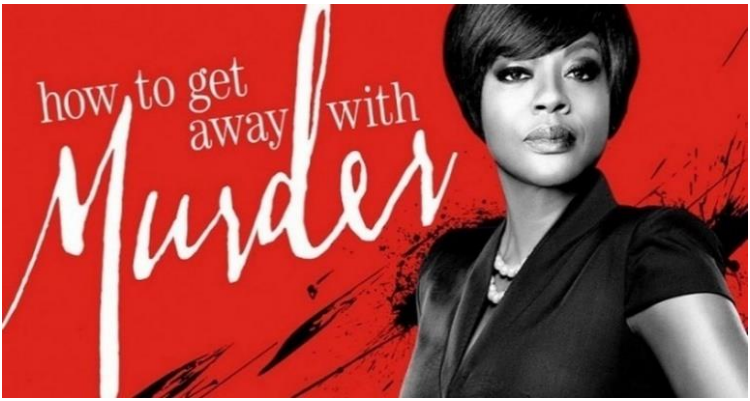
การศึกษาผู้ชมจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิข้างต้น สามารถนำมาถอดรหัสโดยจำแนกตามความต้องการและรสนิยมของผู้ชมได้ดังต่อไปนี้

## 1 ความต้องการเรื่องเล่าที่มีความแปลกใหม่ คาดเดาไม่ได้ และมีการทิ้งเงื่อนงำบางอย่างให้น่าติดตาม

การใช้เรื่องเล่าที่มีความแปลกใหม่ หรือ ตีความเรื่องราวแบบเดิมด้วยมุมมองใหม่ รวมทั้งทิ้งเงื่อนงำบางอย่างให้ผู้ชมคอยติดตามตอนต่อไป ถือเป็นวิธีการลำดับแรกๆ ที่ผู้ชมต้องการ วิธีเหล่านี้พบได้ในงานยอดนิยมแทบทุกเรื่องจนกล่าวได้ว่าความแปลกใหม่ของเรื่องเป็นลักษณะอันเด่นที่สุดในการจับตลาดสากล ความแปลกใหม่สามารถสร้างอรรถรสทางอารมณ์และให้สัมผัสในการรับชมที่เต็มไปด้วยความเร้าใจ ถ้าสร้างเรื่องเล่าให้มีเงื่อนงำบางอย่างร่วมด้วย ก็จะช่วยเสริมแรงกระตุ้นให้ผู้ชมตามติดได้ดี เพราะเงื่อนงำช่วยให้ผู้ชมเกิดความใคร่รู้ แล้วผู้ชมจะเปิดรับเนื้อหาละครจนนำไปสู่ภาวะผูกพันกับละครในที่สุด

“How to Get Away with Murder (2014-ปัจจุบัน)” เป็นตัวอย่างหนึ่งที่ชี้ให้เห็นถึงพลังของความแปลกใหม่ หรือ การใช้เนื้อหาที่ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาสถานการณ์ภายในเรื่องได้ เนื่องด้วย How to Get Away with Murder มีแก่นสารเกี่ยวกับอาชญากรรมและการสืบสวนสอบสวน โดยในเรื่องเล่าของ How to Get Away with Murder จะปรากฏโครงเรื่องหลักที่เปิดทางให้ตัวละครทุกตัวมีบทบาทร่วมกัน แต่ภายในโครงเรื่องหลักผู้สร้างจะเติมโครงเรื่องย่อยลงไปโดยผูกติดกับตัวละครหลักแต่ละตัว และเสนอปมรวมทั้งการแก้ปมในโครงย่อย ซึ่งความน่าสนใจของ How to Get Away with Murder จะอยู่ที่โครงเรื่องย่อยเหล่านั้นด้วยมีการนำเสนอประเด็นแปลกใหม่ให้แก่ผู้ชมเสมอ ทำให้ผู้ชมเปลี่ยนบรรยากาศในการรับชม

ตลอดเวลา อีกทั้ง How to Get Away with Murder ยังมีจุดเด่นที่การทิ้งเงื่อนงำบางอย่างให้ผู้ชมต้องติดตามตอนต่อไปอยู่เสมอ




(โปสเตอร์ How to Get Away with Murder ซีซั่น 1)[6]

กระแสความนิยมของ How to Get Away with Murder สะท้อนได้จากสถิติการรับชมของผู้ชมทั่วโลกจากการชมในตอนแรกที่สูงถึง 14 ล้านคน ทั้งหมดรับชมแบบถ่ายทอดสด และอีกจำนวนมากกว่า 20 ล้านคนที่ชมผ่านระบบ Streaming ทั้งยังมี Ratings โดยเฉลี่ยจากผู้ชมทั่วไปรวมสูงสุดถึง 11.40 มีรางวัลการรันตีจากหลายเวที อาทิ รางวัล Television Program of the Year จากเวที American Film Institute Awards 2014 และรางวัล Outstanding Drama Series เวที GLAAD Media Awards 2015 เป็นต้น[7]

[6] ที่มาภาพ: English Corner, How to Get Away with Murder, [Online], 2017, Available from: http:// englishcorner.eu/blog/how-get-away-murder/, [2019, October 10]

[7] Wikipedia the free encyclopedia, How to Get Away with Murder. [Online], 2019, Available from: https://en.wikipedia.org/wiki/How_to_Get_Away_with_Murder, [2019, October 10]

นอกจากนี้ How to Get Away with Murder ยังได้คะแนนสูงถึง 8.1 จากเว็บไซต์ IMDb[8] ได้คะแนน Certified Fresh โดยเฉลี่ยจากเว็บไซต์ Rotten Tomatoes มากถึง 93%[9] และอยู่ในลำดับที่ 45 จากการจัดอันดับงานละคร 100 เรื่อง ที่มีการชมมากที่สุดในปี 2018-2019 บนเว็บไซต์ Variety[10]

ในส่วนของความคิดเห็นและบทวิจารณ์ ส่วนใหญ่จะกล่าวว่า How to Get Away with Murder เป็นงานละครที่เข้มข้นด้วยเนื้อหา คาดเดาทางได้ยาก และที่สำคัญสามารถสร้างประสบการณ์ในการรับชมที่แปลกใหม่และหลากหลายแม้ว่าจะเป็นการชมเพียงช่วงสั้นๆ ก็ตาม เนื่องจาก How to Get Away with Murder มีโครงเรื่องหลักอันเกี่ยวข้องกับการสืบสวนประเด็นที่เหนือความคาดหมาย ประกอบกับเรื่องเล่าย่อยๆ ซึ่งเป็นปมคดีต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละตอนมักจะสร้างความประหลาดใจแก่ผู้ชมเสมอ นั่นทำให้ผู้ชมเฝ้าติดตาม How to Get Away with Murder อย่างไม่วางตา นอกจากนี้ เทคนิคการเล่าเรื่องที่ชวนให้ขบคิด การวางปมคดีและแก้ไขคดีต่างๆ ก็มีส่วนสำคัญต่อการตรึงผู้ชม เพราะปมคดีพัฒนาไปตามเรื่องราว ผู้สร้างเปลี่ยนเนื้อหาสาระของคดีจากตอนสู่ตอนโดยไม่ให้ซ้ำกัน ผู้ชมจึงไม่ใคร่พบกับความจำเจ[11]

---

[8] IMDb, How to Get Away with Murder, [Online], 2019, Available from: https://www.imdb.com/title /tt3205802/, [2019, October 10]

[9] Rotten Tomatoes, How to Get Away with Murder, [Online], 2019, Available from: https://www.rottentomatoes.com/tv/how_to_get_away_with_murder, [2019, October 10]

[10] เรื่องเดียวกัน.

[11] เรื่องเดียวกัน.

## 2 ความต้องการเรื่องเล่าที่มีโครงเรื่องที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงกันอย่างสมเหตุสมผล

การศึกษาเรื่องเล่าในงานยอดนิยมสะท้อนให้เห็นว่าเรื่องเล่าสากลที่วางโครงเรื่องให้สลับซับซ้อน มีมิติและมีความเชื่อมโยงกันทั้งตัวละคร เหตุการณ์ และองค์ประกอบอื่นๆ อย่างรัดกุมจะเป็นที่ชมชอบได้ไม่ยาก และงานแบบนี้สามารถสร้างต่อเนื่องได้มากกว่า 1 ซีซั่น เพราะขยายเนื้อหาได้ด้วยความเชื่อมโยงกันในโครงเรื่องย่อย

ดังนั้น งานละครจะบรรลุความนิยมได้ด้วยโครงเรื่องซับซ้อน สามารถเชื่อมโยงตัวละครและเหตุการณ์ต่างซีซั่นเข้าด้วยกันอย่างแข็งแรง จนไม่เหลือช่องให้ผู้ชมรู้สึกกังขาถึงที่มาที่ไปของตัวละครหรือเหตุการณ์ในเรื่อง งานละครเหล่านี้มักมีการวางโครงเรื่องระยะยาว มีการคิดล่วงหน้าไว้อย่างถี่ถ้วน สามารถสร้างเป็นเรื่องเล่าขนาดใหญ่โดยไม่เสียความน่าดูชม

ตัวอย่างของละครยอดนิยมแนวนี้ที่ประสบความสำเร็จไปแล้วทั่วโลก คือ “The Walking Dead (2010–ปัจจุบัน)” ซึ่งนับว่าเป็นกรณีที่ชี้ว่าการให้โครงเรื่องในแต่ละตอนเชื่อมโยงกันอย่างสมเหตุสมผลสามารถเรียกความนิยมได้ดี ในกรณีของ The Walking Dead ผู้เขียนพบว่ามีการดำเนินเรื่องที่ยืดเยื้อมายาวนานถึงกว่า 10 ซีซั่น โดยสร้างกระแสความสนใจในหมู่ผู้ชมทั่วโลกได้อย่างต่อเนื่องทุกซีซั่น ส่วนหนึ่งอยู่ที่การเล่าเรื่องที่สามารถสร้างจักรวาลของโลกในละครให้โยงใยถึงกัน แม้โครงเรื่องของ The Walking Dead จะไม่ได้มีความซับซ้อนมากมาย การทิ้งเงื่อนงำบางอย่างในเรื่องช่วยดึงดูดผู้ชม ในขณะเดียวกันเงื่อนงำบางอย่างนั้นก็เป็นเหมือนสะพานเชื่อมตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆ ที่กระจัดกระจายเข้าเป็นจักรวาลเดียวกันและยังสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้ตลอดทุกซีซั่น

กระแสความนิยมของ The Walking Dead สามารถวัดได้จากสถิติโดยเฉลี่ยของผู้ชมทั่วโลกที่สูงสุดถึง 14.38 ล้านคนตลอดทั้ง 10 ซีซั่น และการสำรวจละครโทรทัศน์ 50 เรื่องที่มีคนชอบและพูดถึงมากที่สุดบน Facebook ในปี 2016 จาก New York Times ก็พบว่า The Walking Dead

เป็นที่นิยมมากที่สุดในกลุ่มงานละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับซอมบี้ และเป็นที่นิยมมากที่สุดจากผู้ชมที่อยู่ในพื้นที่ชนบท[12] ทั้งยังได้รับคะแนนจากเว็บไซต์ IMDb ถึง 8.3 คะแนน[13] ได้คะแนน Certified Fresh โดยเฉลี่ยจากเว็บไซต์ Rotten Tomatoes มากถึง 81%[14] อยู่ในลำดับที่ 19 จากการจัดอันดับงานละครที่มีความนิยมสูงสุดตลอดกาลบนเว็บไซต์ Ranker[15] และสามารถคว้ารางวัลจากสถาบันต่างๆ ได้มากมาย อาทิ รางวัล Best Television Series Drama จากเวที 68th Golden Globe Awards และได้รับการเสนอชื่อเป็น 1 ใน 10 ละครโทรทัศน์ยอดนิยมประจำปี 2010 จากเวที American Film Institute Awards 2010 เป็นต้น[16]

ความคิดเห็นและบทวิจารณ์ที่ผู้ชมมีต่อ The Walking Dead ส่วนใหญ่ชี้ว่า The Walking Dead เป็นงานที่มีทั้งความสนุกและความเข้มข้น เมื่อรับชมแล้วก็ทำให้อยากติดตามต่อเนื่องไปจนจบ เนื่องจาก The Walking Dead มีการวางโครงเรื่องให้ตัวละครหลักต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรคอยู่ตลอดเวลา ในการผจญภัยของตัวละครหลัก ผู้ชมก็จะเห็นการเปิดตัวของตัวละครอื่นพร้อมเหตุการณ์สำคัญอันเป็นจุดเปลี่ยนของเรื่อง ทำให้กลุ่มตัวละครมีความเกี่ยวข้องกัน แม้ตัวละครจะต่างที่มาแต่เมื่อต้องมาเอาชีวิตรอดร่วมกัน ย่อมแสดงความห่วงใยกัน และเมื่อต้องพรากจากกันย่อมมีผลกระทบต่อตัวละครอื่นในเรื่องรวมถึงกระทบจิตใจผู้ชมได้เป็นอย่างดี การสร้างและทำลายตัวละครถือว่าเป็นจุดเด่นเพราะทำให้เกิดเนื้อหาขนาดยาวโดยผู้ชมไม่รู้สึกเบื่อหน่าย แต่ความสนุกอีกส่วนหนึ่งของ The Walking Dead มาจากการวางเรื่องให้ผู้ชมต้องคอยพะวงว่าตัวละครตัวอื่นจะมีจุดจบในตอนต่อไปหรือไม่ อย่างไร ทำให้ผู้ชมสงสัยและใคร่ติดตามเรื่องราวมากขึ้น

---

[12] IMDb, The Walking Dead (TV series), [Online], 2019, Available from: https://en.wikipedia.org/wiki /The_Walking_Dead_(TV_series), [2019, October 10]

[13] เรื่องเดียวกัน.

[14] เรื่องเดียวกัน.

[15] เรื่องเดียวกัน.

[16] เรื่องเดียวกัน.

เหนืออื่นใด การสร้างเส้นเรื่องของแต่ละตัวละครให้มีความเชื่อมโยงกันอยู่เสมอช่วยสร้างความหลากหลายและช่วยแทนเรื่องราวเรียบง่ายด้วยเหตุการณ์อันมีสีสัน จึงไม่แปลกที่ผู้ชมจะสนใจติดตาม The Walking Dead จนกลายเป็นสถิติดังที่รับรู้กัน[17]

(ภาพโปสเตอร์ที่แสดงถึงจักรวาลของ The Walking Dead)[18]

[17] เรื่องเดียวกัน.

[18] ที่มาภาพ: My Poster Collection, The Walking Dead Poster Collection: 45+ Amazing Printable Posters, [Online], 2018, Available from: https://myposter collection.com/the-walking-dead-poster/?fbclid=IwAR2rb_MhT2Dmms5 0LwikWq5i_VspstUT7NyyFLlDiLZWM3tzS8BmL6ec5xE, [2019, October 10]

## 3 ความต้องการเรื่องเล่าที่มีการเสริมสร้างเรื่องราวลึกลับ ระทึกใจ น่าค้นหาให้กับตัวบทและตัวละคร

ผู้เขียนพบว่างานละครที่มีการเสริมสร้างเรื่องราวให้ดูลึกลับน่าระทึกใจ หรือแม้แต่เจือความน่าสยองขวัญ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมทั่วโลกได้เป็นอย่างดี เห็นได้จากงานละครส่วนใหญ่มักจะสอดแทรกเรื่องเล่าที่ให้อารมณ์ลึกลับหรือน่ากลัว จนกล่าวได้ว่าเรื่องเล่าในงานละครที่เสริมด้วยอารมณ์พิสดารเหล่านี้ช่วยมอบความบันเทิงให้แก่ผู้ชมได้ไม่ต่างจากเรื่องราวที่สดใหม่ หรือ มีความเชื่อมโยงกันระหว่างตัวละครจำนวนมาก

อารมณ์ของมนุษย์มีความซับซ้อนและเต็มไปด้วยความสงสัยใคร่รู้ อารมณ์ลักษณะนี้จะนำพาให้มนุษย์แสวงหาคำตอบเพื่อช่วยคลี่คลายความไม่รู้ของตน ความกลัวก็เป็นอีกหนึ่งอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ ความกลัวจะชักนำให้มนุษย์หลบหนีจากสิ่งที่เป็นภัย แต่เมื่อใดที่อารมณ์แห่งความไม่รู้และความกลัวได้ผ่านพ้นไป ผลที่ตามมาคืออารมณ์แห่งความพึงพอใจ ซึ่งจะนำไปสู่ความบันเทิงในที่สุด ในเชิงจิตวิทยา ภาวะที่เกิดขึ้นหลังจากความไม่รู้และความกลัวได้ผ่านพ้นไปนั้นเป็นเสมือนการเพิ่มความเคารพในตัวเองทำให้บุคคลรู้สึกมีความมั่นใจ มีความภูมิใจในตัวเองมากขึ้น และบางครั้งก็จะรู้สึกว่าเป็นผู้กล้าเพิ่มขึ้นด้วย

ดังนั้น จึงเป็นสาเหตุว่าทำไมมนุษย์ถึงชอบและกล้าที่จะเผชิญหน้ากับความไม่รู้และความกลัวในจิตใจอยู่เสมอแทนที่จะหลีกเลี่ยงไปทั้งหมด และเป็นสาเหตุที่อธิบายว่าทำไมงานบันเทิงรวมถึงงานละครยอดนิยมจึงมักเสนอเรื่องเล่าที่แฝงไปด้วยอารมณ์พิสดารเหล่านี้จนกลายเป็นที่สนใจในหมู่ผู้ชม เรื่องเล่าที่ถูกเสริมสร้างด้วยอารมณ์ที่ว่าจะมอบความรู้สึกที่ดีให้กับผู้ชมได้ อีกทั้งยังสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ซึ่งไม่สามารถพบเจอในสถานการณ์ปรกติด้วย

"Stranger Things (2016–ปัจจุบัน)" ถือเป็นกรณีที่น่าสนใจ เนื่องจาก Stranger Things ผ่านการเสริมสร้างเรื่องราวให้แลดูลึกลับ น่าระทึกใจ และผสมผสานความน่ากลัวได้อย่างลงตัว โครงเรื่องของ Stranger Things กำหนดให้ตัวละครหลักต่างๆ ต้องต่อสู้กับเหตุการณ์ความลึกลับ และสภาวะไร้คำตอบเกือบตลอดเวลา อารมณ์ของเหตุการณ์ลักษณะนี้ถูกถ่ายทอดแก่ผู้ชมจนกลายเป็นเสน่ห์ กล่าวได้ว่าอารมณ์ลึกลับ ความน่าระทึกใจ และความน่ากลัวเป็นจุดแข็งอย่างหนึ่งที่ดึงดูดให้ผู้ชมทั่วโลกติดตามรับชมละครเรื่อง Stranger Things

กระแสความนิยมของ Stranger Things บ่งชี้ว่าละครเรื่องนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ผู้ชมใน 35 วันแรกของการฉายซีซั่น 1 บน Netflix มีมากถึง 14.07 ล้านคนเฉพาะในสหรัฐอเมริกา[19] และเมื่อ Stranger Things ซีซั่น 3 เริ่มฉายวันแรกพบว่ามีผู้ชมมากถึงกว่า 26.4 ล้านเฉพาะในสหรัฐอเมริกาซึ่งสูงกว่าการเปิดตัว Stranger Things ซีซั่น 2 ถึง 17%[20] ทำให้ Stranger Things กลายเป็นผลงานจาก Netflix original content ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดอันดับ 3 ในสหรัฐอเมริกาและมากที่สุดตลอดกาลอันดับ 2 จากผู้ชมทั่วโลก[21] นอกจากนี้ Stranger Things ยังได้รับรางวัลและได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลมากมาย อาทิ Stranger Things ซีซั่น 2 ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Primetime Emmy Award 2017 ถึง 10 รางวัล และได้รับการเสนอชื่อชิงรางวัล Golden Globe Award รวมทั้งสิ้น 4 รางวัลในปีเดียวกัน[22] ส่วนทางด้านคะแนน Rating นั้น Stranger Things

---

[19] Wikipedia, the free encyclopedia, Stranger Things. [Online], 2019, Available from: https://en. wikipedia.org/wiki/Stranger_Things, [2019, October 13]

[20] Thailand Boxoffice Team, ลิสต์ซีรีส์ 19 เรื่องบน NETFLIX ที่ผู้ชมนิยมมากที่สุด ยังไม่ได้ดู รีบเพิ่มเข้า MY LIST ด่วนๆ!!, [ออนไลน์], 2562, แหล่งที่มา: https://www.thailandboxoffice.com/2019/07/18/19lists-netlix-most-popular/, [13 ตุลาคม 2562]

[21] Gigalo, โอ้โห!!!...เปิดตัววันแรก Stranger Things 3 มีผู้ชมปาไปอย่างน้อย 26 ล้านราย, [ออนไลน์], 2562, แหล่งที่มา: https://www.marketingoops.com/reports/fast-fact-reports/stranger-things-3/, [13 ตุลาคม 2562]

[22] เรื่องเดียวกัน.

ได้คะแนน 8.8 ซึ่งนับเป็นลำดับที่ 14 ของงานละครที่มีคะแนนมากที่สุดบนเว็บไซต์ IMDb[23] และได้คะแนน Avg Tomatometer โดยเฉลี่ยจากเว็บไซต์ Rotten Tomatoes มากถึง 93%[24]

(โปสเตอร์อย่างเป็นทางการของ Stranger Things ซีซั่น 1-3)[25]

ส่วนความคิดเห็นและบทวิจารณ์โดยรวมของ Stranger things ค่อนข้างอยู่ในเกณฑ์บวก หลายความเห็นชี้ตรงกันว่า Stranger things สามารถให้ทั้งความสนุก ความเข้มข้น และทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกไปกับตัวละครในเรื่อง เมื่อชมแล้วก็อยากรับชมต่อไปเรื่อยๆ ถึงแม้ในส่วนของแก่นเรื่องหลักจะดูไม่น่าสนใจเท่าที่ควร แต่ทว่าการนำเสนอเรื่องเล่าของ Stranger Things กลับทำออกมาได้น่าติดตามด้วยการเสริมสร้างเส้นเรื่องให้ดูลึกลับ น่าระทึกใจ การเสริมสร้างเรื่องราวลักษณะนี้ช่วยแต่งแต้มสีสันและเสนอความ

[23] เรื่องเดียวกัน.

[24] Rotten Tomatoes, Stranger Things, [Online], 2019, Available from: https://www.rottentomatoes .com/tv/stranger_things, [2019, October 13]

[25] ที่มาภาพ: FuzzyMSC, Stranger things season 1-3, [Online], 2019, Available from: https://imgur.com/ gallery/UVO6dAO, [2019, October 12]

หลากหลายทางอารมณ์ให้แก่ผู้ชม ยังผลให้ Stranger Things กลายเป็นงานที่มีความน่าดูชมขึ้นมาในบัดดล นอกจากนี้ Stranger Things ยังมีการวางเงื่อนงำต่างๆ ในแต่ละตอน เสียงส่วนมากของผู้ชมถึงกับกล่าวว่าเมื่อเริ่มชม Stranger Things ตั้งแต่ตอนแรกแล้วจะรู้สึกว่าตนเองอยากชมต่อไปจนกระทั่งจบซีซั่นอย่างไม่รู้ตัว[26]

**4 ความต้องการเรื่องเล่าที่มีการเสริมสร้างโลกเหนือจินตนาการ โลกในอุดมคติ หรือสามารถผสมผสานข้อเท็จจริงกับเรื่องแต่งได้อย่างกลมกลืน**

จากการสำรวจงานละครยอดนิยม ผู้เขียนได้พบกับลักษณะร่วมอันสำคัญประการหนึ่งซึ่งชี้ให้เห็นความต้องการของผู้ชมทั่วไป ลักษณะดังกล่าวคือความเป็นแฟนตาซี

แฟนตาซีปรากฏในงานยอดนิยมหลายเรื่อง แต่ละเรื่องประสบความสำเร็จมากมาย โดยแฟนตาซีเหล่านั้นมักถูกนำเสนอออกมาในรูปของโลกเหนือจินตนาการ หรือ โลกอันสวยงามตามการวาดฝันของปุถุชน หรือกระทั่งโลกที่แต่งเติมให้ดูน่าหวาดผวาด้วยวัตถุดิบแปลกประหลาด เรื่องเล่าที่สามารถผสมผสานข้อเท็จจริงกับแฟนตาซีได้อย่างหมดจดจำนวนมากประสบความสำเร็จ เพราะทำให้ผู้ชมสัมผัสกับความแปลกตา ดังนั้น ละครที่มีส่วนผสมของแฟนตาซีมักจะให้ผลลัพธ์ทางความนิยมดีกว่าละครที่นิ่งเรียบหรือ นำเสนอแต่สิ่งที่ผู้ชมพบเห็นในชีวิตประจำวัน กล่าวได้ว่าแฟนตาซีในเรื่องเล่าถูกกับความต้องการและรสนิยมผู้ชมไม่น้อยไปกว่าประเด็นอื่นเลย

ดังที่ปรากฏในงานอย่าง “Game of Thrones (2011–2019)” ซึ่งผู้ชมสากลให้การยอมรับ แฟนตาซีในเรื่องอัดแน่นด้วยภาพตระการตาสร้างความน่าตื่นตาตื่นใจได้มากจน Game of Thrones จับใจผู้ชมทั่วโลก แม้ว่าทั้งเรื่องจะมีแต่ความยืดเยื้อและดูสลับซับซ้อนแบบ cliché (อัน

[26] IMDb, Stranger Things, [Online], 2019, Available from: https://www.imdb.com/title/tt4574334 /?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1, [2019, October 13]

เนื่องมาจากแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับเกมการเมืองและการชิงไหวชิงพริบระหว่างตระกูลต่างๆ ในศึกชิงบัลลังก์ซึ่งไม่ได้ให้ความแปลกใหม่ในเชิงเนื้อหาสาระ) แต่ Game of Thrones กลับอาศัยจุดเด่นที่ภาพเหนือจินตนาการต่างๆ ผสมผสานเข้ากับความขัดแย้ง โดยผู้สร้างออกแบบแต่ละภาพอย่างวิจิตรงดงาม ชวนให้ผู้ชมหลงใหลกับรายละเอียดฉาก เสื้อผ้า ภูมิทัศน์ของโลกโบราณ ส่วนผสมของเวทย์มนต์ ตำนานโบราณ สัตว์ประหลาด และความลี้ลับหลากหลายแบบ จนผู้ชมสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้เป็นอย่างดี กล่าวได้ว่า Game of Thrones เป็นงานละครที่มีจินตนาการบรรเจิดเรื่องหนึ่ง เมื่อความโดดเด่นในด้านแฟนตาซีรวมเข้ากับโครงเรื่องซับซ้อนและเข้มข้นอย่างลงตัว Game of Thrones จึงสร้างกระแสความนิยมไปทั่วโลกได้ในเวลาอันรวดเร็วและยืนตัวอย่างยาวนานจนกระทั่งจบบริบูรณ์

แต่หากศึกษาเฉพาะในส่วนของกระแสของผู้ชม จะพบว่า Game of Thrones ประสบความสำเร็จอย่างมากในการสร้างความนิยมแบบข้ามพรมแดน จากสถิติที่สืบค้นได้ ผู้ชมทั่วโลกโดยเฉลี่ยมีจำนวนมากถึง 11.99 ล้านคนจากการชมทั้งหมด 8 ซีซั่น และในปี 2016 New York Times ก็ได้มีการสำรวจละครโทรทัศน์ 50 เรื่องที่มีคนชอบและพูดถึงมากที่สุดบน Facebook พบว่า Game of Thrones คือคำตอบในกลุ่มงานละครที่ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับซอมบี้ และเป็นที่นิยมมากเป็นพิเศษสำหรับผู้ชมที่อยู่ในเมือง[27] ทั้งความนิยมของ Game of Thrones ยังการันตีได้จากคะแนน 9.4 และอยู่ในลำดับที่ 2 ของงานละครที่มี Rating มากที่สุดบนเว็บไซต์ IMDb[28] ได้คะแนน Certified Fresh โดยเฉลี่ยจากเว็บไซต์ Rotten Tomatoes มากถึง 89%[29] อยู่ในลำดับที่ 3 จากการจัดอันดับงานละครที่มีความนิยมสูงสุดตลอดกาลบนเว็บไซต์ Ranker[30] นอกจากนี้ยังสามารถคว้า

---

[27] Wikipedia, the free encyclopedia, Game of Thrones. [Online], 2019, Available from: https://en.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones, [2019, October 10]

[28] เรื่องเดียวกัน.

[29] เรื่องเดียวกัน.

[30] เรื่องเดียวกัน.

รางวัลจากสถาบันต่างๆ ไปได้ถึง 212 รางวัล รวมถึงรางวัล Emmy Awards ที่เปรียบได้กับ Oscar ของวงการละครโทรทัศน์ ซึ่งสามารถคว้ารางวัลไปได้ถึง 38 รางวัลจากการเข้าชิงทั้งหมด 110 รางวัล[31]

(โปสเตอร์อย่างเป็นทางการของ Game of Thrones ตั้งแต่ซีซั่น 1-8)[32]

ความคิดเห็นและบทวิจารณ์ต่างๆ ที่ผู้ชมทั่วโลกมีต่อ Game of Thrones ล้วนชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่า Game of Thrones คืองานน่าตื่นตาตื่นใจ และมีโครงเรื่องเข้มข้นจนน่าติดตามมากที่สุดเรื่องหนึ่ง ซึ่งภายในเรื่องจะพบว่าโลกของ Game of Thrones เป็นโลกสมมติที่สวยงามตระการ-

[31] ไทยรัฐ ออนไลน์, ทำไมใครๆ ก็บอกว่า Game of Thrones เป็นซีรีส์ที่ดีที่สุดในโลก เท่าที่มนุษย์จะสร้างได้, [ออนไลน์], 2560, แหล่งที่มา: https://www.thairath.co.th/news/tech/review/1003435, [10 ตุลาคม 2562]

[32] ที่มาภาพ: Riddit, ALL Game of Thrones Official Posters Season 1-8, [Online], 2019, Available from: https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/b47trc/spoilers_all_game_of_thrones_official_posters/, [2019, October 10]

ตา สามารถทำให้ผู้ชมดื่มด่ำกับภาพอันโอฬารของบ้านเมืองแม้ว่าจะเป็นเพียงภาพ CG ก็ตาม กล่าวได้ว่าความเป็นแฟนตาซีของ Game of Thrones คือจุดขายที่แท้จริงโดยเฉพาะการสร้างมังกรซึ่งเป็นสัตว์ในตำนาน เนื่องด้วยมังกรมีทั้งความสมจริง มีทั้งนัยสำคัญ มังกรทำหน้าที่ประหนึ่งสัญลักษณ์แห่งอำนาจที่พลิกผันเรื่องราวต่างๆ ฉะนั้น แม้การดำเนินเรื่องจะใช้เวลาที่ยาวนานจนครอบคลุมหลายซีซั่น แต่ผู้ชมทั่วโลกต่างก็ยกให้ Game of Thrones เป็นความบันเทิงที่คุ้มค่ากับการรอคอย[33]

## 5 ความต้องการเรื่องเล่าที่มีแก่นเรื่องมุ่งนำเสนอความเท่าเทียม

งานละครยอดนิยมที่มุ่งนำเสนอประเด็นร่วมสมัยและเป็นสากลอย่างเรื่องของความเท่าเทียมกันในสังคม (ความเท่าเทียมด้านเชื้อชาติ ด้านความเชื่อ ด้านสีผิว ด้านรสนิยมทางเพศ ฯลฯ) ต่างได้รับความสนใจมากขึ้นในปัจจุบัน หมายความว่าผู้ชมทั่วโลกมีความต้องการเนื้อหาบันเทิงซึ่งช่วยปลูกฝังความเท่าเทียมกันดังปรากฏในคตินิยมร่วมสมัย

ประเด็นดังกล่าวสามารถสร้างกระแสตอบรับและความนิยมในหมู่ผู้ชมได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะในกลุ่มผู้ชมเจนเนอเรชั่นใหม่ เพราะผู้ชมกลุ่มนี้เติบโตขึ้นมาพร้อมกับกระแสธารโลกานุวัตรซึ่งเน้นย้ำพลังของพหุวัฒนธรรม ผู้ชมเจนเนอเรชั่นใหม่จึงเชื่อในโอกาสของคนทุกหมู่เหล่าทั้งยังมองข้ามข้อกำจัดของบุคคลในการเข้าสังคม นี่ต่างจากในอดีตซึ่งสภาพทางกาย หรือ พฤติกรรมอาจเป็นข้อแบ่งแยกให้คนจำนวนหนึ่งมีบทบาททางสังคมแต่อีกจำนวนหนึ่งต้องรับสภาพของคนชายขอบไป

ดังนั้น งานละครที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความเท่าเทียมกันจำนวนไม่น้อยถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาและประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น “Orange Is the New Black (2013–2019)” ว่าด้วยความเท่าเทียมกันของ

[33] IMDb, Game of Thrones, [Online], 2019, Available from: https://www.imdb.com/title/tt0944947/, [2019, October 10]

คนในหลายแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นแง่มุมของเพศสภาพ เชื้อชาติ รวมถึงความเชื่อ กล่าวได้ว่า Orange Is the New Black นำปัญหาเกี่ยวกับความหลากหลายในสังคมปัจจุบันมาเป็นจุดขายและมุ่งนำเสนอความเท่าเทียมให้เกิดขึ้นในสังคมอย่างแท้จริง โดยที่ Orange Is the New Black จะเล่าเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงกลุ่มหนึ่งที่ทำผิดและต้องเข้าเรือนจำเพื่อรับโทษตามกฎหมาย จากนั้นนำเสนอเนื้อหาตีแผ่สังคมผู้หญิงในเรือนจำในรูปแบบต่างๆ ทั้งเรื่องของสังคมรักร่วมเพศแต่เน้นถ่ายทอดความรักอย่างลึกซึ้ง หรือ เรื่องของสังคมเรือนจำที่มีความหลากหลายด้านเชื้อชาติและความเชื่อที่แตกต่างกัน ถึงแม้ตัวละครจะเหยียดหยามกันบ้างตามประสาบุคคลซึ่งขาดความเข้าใจ แต่สุดท้ายเรื่องราวทั้งหมดจบลงด้วยใจความสำคัญ คือ การได้อยู่ร่วมกันอย่างสันติและรู้จักยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น ประเด็นเหล่านี้ตอบโจทย์ผู้ชมยุคใหม่ยุคที่บุคคลไม่ยึดติดกับขนบจนผลักให้คนที่แตกต่างต้องตกอยู่ในความเป็นอื่น

ในส่วนของกระแส Orange Is the New Black ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้ชมทั่วโลก สังเกตได้จากสถิติจำนวนผู้ชมและเวลาที่ผู้ชมใช้ดูในสัปดาห์แรกมีมากกว่างานละคร Netflix original content เรื่องอื่นๆ[34] และยังครองอันดับ 1 ตลอดกาลสำหรับงานละคร Netflix original content ที่ผู้ชมทั่วโลกเข้าถึงและเข้าชมมากที่สุด[35] Orange Is the New Black ยังได้รับคะแนนจากเว็บไซต์ IMDb สูงถึง 8.1 คะแนน[36] ได้รับคะแนน Certified Fresh โดยเฉลี่ยมากถึง 97% และอยู่ในลำดับที่ 15 ของละครที่มีคะแนนสูงที่สุดในเว็บไซต์ Rotten Tomatoes[37]อีกทั้งยังเคยได้รับรางวัลจากเวทีต่างๆ จำนวนมาก อาทิ ในปี 2013 Orange Is the New Black ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลจากเวที Emmy Award ทั้งหมด 16 รางวัล ได้รับ

---

[34] Wikipedia, the free encyclopedia, Orange Is the New Black. [Online], 2019, Available from: https://en.wikipedia.org/wiki/Orange_Is_the_New_Black, [2019, October 13]

[35] เรื่องเดียวกัน.

[36] IMDb, Orange Is the New Black, [Online], 2019, Available from: https://www.imdb.com/title/ tt2372162/, [2019, October 13]

[37] เรื่องเดียวกัน.

รางวัล 4 รางวัล และในปี 2015 ก็ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลจากเวที Emmy Award ทั้งหมด 4 รางวัล ซึ่งเป็นละครโทรทัศน์เรื่องแรกที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงทั้งสาขาละครดราม่าและสาขาละครคอมมิดี้ยอดเยี่ยมในปีเดียวกัน[38]

(โปสเตอร์ Orange Is the New Black ซีซั่น 6)[39]

[38] เรื่องเดียวกัน.

[39] ที่มาภาพ: James, Peter, Poster - Orange Is The New Black - Cast - TV Show Collection - Art Prints, [Online], 2018, Available from: Poster - Orange Is The New Black - Cast - TV Show Collection - Art Prints, [2019, October 10]

ในแง่ของความคิดเห็นและบทวิจารณ์ที่ผู้ชมทั่วโลกมีต่อ Orange Is the New Black ผู้เขียนพบว่าหลายความเห็นกล่าวไปในทำนองเดียวกัน เช่น Orange Is the New Black เป็นงานละครที่ยอดเยี่ยม หรือ ถือเป็นหมุดหมายสำคัญของการถ่ายทอดประเด็นความหลากหลาย ความเท่าเทียมกันของคนในสังคม ในการนี้ Orange Is the New Black ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่นำพาให้ผู้ชมสนุกสนานไปกับการรับชม ทั้งยังสามารถสร้างเสียงหัวเราะให้แก่ผู้ชมไปพร้อมกันอีกด้วย ผู้ชมส่วนใหญ่จึงมองว่าละครเรื่องนี้ให้ประโยชน์ต่อสังคมควบคู่ความบันเทิง ผู้ชมอีกหลายคนกล่าวว่า Orange Is the New Black เป็นเสมือนสื่อกลางที่ช่วยให้สังคมเข้าใจความหลากหลายของความรักที่ไม่ได้จำกัดเพศ และเข้าใจความแตกต่างของกลุ่มคนในสังคม[40]

นอกจากนี้ Orange Is the New Black ยังได้รับความสนใจจากสื่อต่างๆ มากมาย อาทิ ในหนังสือพิมพ์ The Huffington Post ได้เคยเขียนไว้ว่า “Orange Is the New Black คือหนึ่งในละครโทรทัศน์ที่ดีที่สุดแห่งปี (2013) ซึ่งถ้าคุณได้ลองชมแล้วก็จะชอบและจะรับชมต่อไปเรื่อยๆ อย่างแน่นอน”[41] และในปี 2019 Orange Is the New Black ก็ถูกจัดอันดับให้อยู่ในลำดับที่ 58 ของ 100 อันดับละครโทรทัศน์ที่ดีที่สุดในศตวรรษที่ 21 จากหนังสือพิมพ์ The Guardian's อีกด้วย[42]

## 6 ความต้องการเรื่องเล่าที่มีแก่นเรื่องที่มุ่งนำเสนอมุมมองของสังคมในภาวการณ์ปัจจุบัน

การศึกษาบางกรณีเผยว่าผู้ชมจะให้ความสนใจงานละครที่มุ่งนำเสนอมุมมอง หรือ ปัญหาของสังคมในภาวการณ์ปัจจุบัน เนื่องจากผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับสาระในละครได้ไม่ยาก นอกจากนี้ มุมมอง หรือ ปัญหาของสังคมในภาวการณ์ปัจจุบันมักจะอยู่ในความสนใจของคนทั่วไปอยู่แล้ว

[40] เรื่องเดียวกัน.
[41] เรื่องเดียวกัน.
[42] เรื่องเดียวกัน.

การหยิบยกเอาประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาตีแผ่ให้เห็นถึงเนื้อใน จึงสร้างกระแสตอบรับและเร่งเร้าการถกเถียงได้ดี กล่าวได้ว่าเรื่องเล่าในงานละครที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับปัญหาทางสังคมเป็นที่ต้องการไม่ต่างจากเรื่องเล่าแนวอื่นๆ โดยต้องผสมผสานองค์ประกอบทางความบันเทิงอย่างเหมาะสม

กระแสความนิยมบางอย่างเป็นตัวสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการบริโภคงานละครประเภทนี้ในหมู่ผู้ชมยุคใหม่ “SKY Castle (2018-2019)” คือหนึ่งในหลักฐานสำคัญ เพราะใช้แก่นเรื่องที่เกี่ยวกับปัญหาร่วมสมัยแล้วประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม กล่าวคือ SKY Castle บอกเล่าสังคมของคนชั้นสูงที่หมกมุ่นกับการฟูมฟักบุตร-ธิดาของตนด้วยแนวคิดการแข่งขัน รวมทั้งยัดเยียดความคาดหวังเพื่อให้ลูกเป็นตัวแทนความสำเร็จของครอบครัว การเลี้ยงดูเช่นนี้ได้นำไปสู่ความกดดันในหมู่เยาวชนจนเกิดโศกนาฏกรรมบ่อยครั้ง

SKY Castle เล่าเรื่องราวผ่าน 4 ครอบครัวหลัก ทุกครอบครัวต่างมีลักษณะร่วมกันตรงที่แสดงความคาดหวังต่อลูกของตนอย่างเกินพอดี โดยเฉพาะความคาดหวังด้านการศึกษา มีการบีบบังคับให้สมาชิกรุ่นเยาว์ต้องตะกายไปสู่ความเป็นเลิศเพียงเพื่อประกาศศักดาของวงศ์ตระกูลให้ระบือ แต่ทั้งหมดกลับต้องแลกมาด้วยความเจ็บปวดและหยดน้ำตา

ในแง่ของกระแสความนิยม ผู้เขียนพบว่า SKY Castle เป็นที่นิยมอย่างล้นหลามในประเทศเกาหลีใต้ Rating จากตอนแรกเริ่มต้นที่ 1.7% แต่สามารถจบลงด้วย Rating สูงถึง 23.8% โดยไม่ใช้นักแสดงที่อยู่ในความสนใจผู้ชมแต่อย่างใด และยังทำลายสถิติ Rating สูงที่สุดตลอดกาลของละครทุกเรื่องจากช่อง JTBC ได้อย่างงดงาม ที่สำคัญ SKY Castle ยังสามารถสร้างสถิติใหม่ด้วยการเป็นละครโทรทัศน์ที่มี Rating สูงที่สุดในประวัติศาสตร์ของละครโทรทัศน์ทุกเรื่องที่ออกอากาศทางช่องเคเบิ้ลทั้งหมดในประเทศเกาหลีใต้[43] นอกจากนี้ Sky Castle ยังคว้ารางวัลถึง 4 สาขาจากเวที

[43] The Bag Seller, รีวิวซีรีส์ : SKY Castle (2019) | การแข่งขันของสังคมชั้นสูง ที่มีชีวิต ‘ลูก’ เป็นเดิมพัน, [ออนไลน์], 2562, แหล่งที่มา: https://www.korseries.com/korseries-sky-castle-2019/, [14 ตุลาคม 2562]

Baeksang Arts Awards ครั้งที่ 55 ในปี 2019 หลังจากที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงถึง 8 สาขา[44] ส่วนทางด้านความนิยมในระดับสากลนั้น SKY Castle ได้รับคะแนน Rating ถึง 8.7 จากเว็บไซต์ IMDb[45] และ SKY Castle ยังได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศจีน รวมถึงมีการนำไปฉายในประเทศต่างๆ หลายประเทศ อาทิ อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ เวียดนาม อินเดีย ศรีลังกา และประเทศไทย[46]

(โปสเตอร์ SKY Castle)[47]

[44] พรนภัส ชำนาญค้า, ตามคาด! Sky Castle คว้า 4 รางวัลจากงาน Baeksang Arts Awards ครั้งที่ 55!, [ออนไลน์], 2562, แหล่งที่มา: https://thestandard.co/winners-of-the-55th-baeksang-arts-awards/, [14 ตุลาคม 2562]

[45] IMDb, SKY Castle, [Online], 2019, Available from: https://www.imdb.com/title/tt9151274/, [2019, October 14]

[46] เรื่องเดียวกัน.

[47] ที่มาภาพ: korseries, Sky-Castle-Poster1, [Online], 2018, Available from: https://www.korseries.com/synopsis-sky-castle-2018/sky-castle-poster1/, [2019, October 14]

นอกจากนี้ ในส่วนของความคิดเห็นและบทวิจารณ์ที่ผู้ชมทั่วไปมีต่อ SKY Castle ต่างชี้ตรงกันว่า SKY Castle มีประเด็นทางสังคมชัดเจน สร้างอรรถรสและความบันเทิงให้กับผู้ชมได้ดีด้วยกลวิธีนำเสนอที่เต็มไปด้วยปมปัญหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งปมปัญหาเกี่ยวข้องกับการแข่งขันและความคาดหวังของครอบครัว อาจมีปมย่อยอื่นๆ เข้ามาเป็นตัวเสริมสร้างให้เรื่องราวมีรสชาติและความน่าสนใจมากขึ้น รวมไปถึงการแสดง ฉาก แสง และสีที่ผู้สร้างถ่ายทอดออกมาได้อย่างพิถีพิถัน ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติและความสมจริงของเรื่อง นอกเหนือจากนี้ SKY Castle ยังแฝงคติให้ผู้ชมได้นำไปขบคิดอีกหลายประการ อาทิ อย่าเอาความฝันของตัวเองไปยัดเยียดให้แก่คนรุ่นใหม่ หรือ การเรียนเก่งไม่ใช่คำตอบของทุกสิ่ง[48]

ด้วยปัจจัยทั้งหลายนี้ SKY Castle จึงเป็นมากกว่างานละครยอดนิยมที่ให้ผู้ชมแค่ความบันเทิง หากแต่ SKY Castle ยังสามารถตีแผ่และสะท้อนมุมมองของสังคมในภาวการณ์ปัจจุบันได้จนผู้ชมต้องจดจำ

[48] เรื่องเดียวกัน.

## พฤติกรรมผู้ชมกับละคร: อิทธิพลของลักษณะประชากรและบริบทความเป็นอยู่ผู้ชมต่อละครโทรทัศน์ในโลกปัจจุบัน

การเปรียบเทียบความต้องการและรสนิยมของผู้ชมต่อละครโทรทัศน์ในแต่ละยุคสมัยทำให้เห็นความแปรเปลี่ยนของผู้ชมตามกาลเวลา ผู้ชมจึงเป็นพลวัตรหนึ่งของอุตสาหกรรมละคร ดังนั้น ละครจึงต้องมีการพัฒนาให้เท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอโดยอาศัยนวัตกรรมด้านเนื้อหา หรือ การเล่าเรื่องใหม่ๆ เพื่อรักษาความสนใจของผู้ชม

ความแปรเปลี่ยนของผู้ชมเกิดจากบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมโลกานุวัตร (Globalization) ซึ่งมาพร้อมความทันสมัย (Modernity) และกระแสดิจิทัล (Digital Age) สังคมลักษณะนี้สร้างวิถีความเป็นอยู่ก้าวล้ำกว่าในอดีต ผู้คนทั่วไปสามารถเชื่อมโยงถึงกันผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารและแบ่งปันสิ่งต่างๆ เช่น โลกทัศน์ องค์ความรู้ ประสบการณ์ รวมถึงความบันเทิงได้อย่างไม่ยากลำบาก จนเกิดเป็นข้อสรุปว่ามนุษย์กำลังอยู่ใน “Global Village” หมายถึงโลกได้กลายเป็นพื้นที่ขนาดเล็กที่ผู้คนเสมือนอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน รับรู้เรื่องราวรวมทั้งครองความคิดอ่านร่วมกัน

ด้วยเหตุนี้ ถ้าผู้สร้างเข้าใจลักษณะทางประชากร (Demographic Features) และบริบทความเป็นอยู่ (Living Context) ของผู้คน ผู้สร้างก็จะสามารถคาดเดาวัฒนธรรมการบริโภคสากลได้ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการรังสรรค์งานบันเทิงให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด โดยอิงจากทฤษฎีเจนเนอร์เรชั่นของ Ivanova and Smrikarov ที่กล่าวว่า พฤติกรรมและทัศนะของบุคคลเกิดจากการหล่อหลอมโดยสิ่งแวดล้อม หากกลุ่มคนเติบโตขึ้นมาในสิ่งแวดล้อมชุดเดียวกันภายใต้ห้วงเวลาเดียวกัน ย่อมมีคุณลักษณะใกล้เคียงกันจนนับเป็นกลุ่มทางสังคม เราจึงจัดแบ่งกลุ่มคนตามสภาพแวดล้อมร่วมกับห้วงเวลาด้วยคำว่า “เจนเนอเรชั่น” (Generation)

เพราะในเจนเนอเรชั่นหนึ่งๆ ผู้คนจะถือค่านิยม ทัศนคติ และพื้นฐานความรู้สึกแบบหนึ่งร่วมกัน[49]

ดังนั้น การแปรเปลี่ยนของสิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลอย่างยิ่งต่อความต้องการและรสนิยมการบริโภคละครโทรทัศน์ดังที่ได้อธิบายไว้ก่อนหน้า เพราะฉะนั้นความต้องการเนื้อหาละครแบบต่างๆ จึงไม่ได้อุบัติขึ้นโดยบังเอิญ แต่มีที่มาที่ไปอันสามารถอธิบายเป็นรายประเด็นได้ดังต่อไปนี้

## 1 ความเป็นผู้ชมในโลกยุคโลกานุวัตร

ความเป็นโลกยุคโลกานุวัตรหมายถึงความเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างเสรีของมนุษย์ กล่าวได้ว่าโลกยุคโลกานุวัตรเป็นยุคไร้พรมแดนที่ข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์ไม่สามารถเป็นอุปสรรคต่อการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนระหว่างกันได้อีกต่อไป โลกานุวัตรเป็นผลมาจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีสื่อสารและคมนาคมสมัยใหม่ ช่วยเปิดทางให้ผู้คนในพื้นที่ต่างๆ ได้มีโอกาสสานสัมพันธ์กันอย่างเสรี คุณลักษณะสำคัญนี้ส่งผลให้ผู้คนทั่วโลกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องของโลกทัศน์ แนวคิด วิชา ประสบการณ์ รวมไปถึงความบันเทิง

การแลกเปลี่ยนอย่างหลังสุดนำไปสู่รสนิยมแบบโลกานุวัตร หรือกล่าวได้ว่าบุคคลจากต่างวัฒนธรรมมีรสนิยมการเสพงานบันเทิงคล้ายคลึงกัน แม้ว่าจะไม่เคยวิสาสะกันมาก่อน ในการนี้ บุคคลอาจมีความชอบงานบันเทิงแบบใดๆ ก็ได้ตามประสบการณ์ของการบริโภคงานท้องถิ่น แต่ด้วยกระแสโลกานุวัตร บุคคลนั้นจะแสดงความชอบงานอีกแบบซึ่งมีลักษณะร่วมกันกับกลุ่มผู้ชมจากทั่วทุกมุมโลกเพราะทั้งหมดได้บริโภคงานชุดเดียวกันและ

---

[49] Ivanova, A., & Smrikarov, A. (2009). The New Generations of Students and the Future of e-Learning in Higher Education. Paper presented at the International Conference on e-Learning and the Knowledge Society-e-Learning ' 09, Berlin.

ทำกิจกรรมสืบเนื่องมาจากการบริโภคงานดังกล่าวคล้ายกัน เช่น การวิพากษ์วิจารณ์ การค้นคว้าสาระในตัวงาน ฯลฯ จึงมองได้ว่าอำนาจของโลกานุวัตรเปิดโอกาสให้สื่อบันเทิงบางกลุ่มก้าวข้ามการเป็นสินค้าเฉพาะถิ่น พร้อมสร้างกระแสนิยมระดับสากล ขณะเดียวกันโลกานุวัตรก็ให้โอกาสผู้บริโภคได้สัมผัสกับความบันเทิงใหม่ๆ จากต่างแดน

(อำนาจผู้ชมที่มีสิทธิเลือกชมงานบันเทิงมากขึ้น ในภาวะโลกยุคโลกานุวัตร)[50]

ด้วยเหตุข้างต้น ยุคโลกานุวัตรจึงเป็นดั่งช่วงเวลาแห่งการเสพความบันเทิงร่วมกันของมนุษย์ แต่ผ่านตัวกลางอันเป็นสากล (Internationalized) และตัวสาระบันเทิงเองก็เป็นสากล สากลลักษณ์นี้จึงทำหน้าที่เสมือนกุญแจสำคัญที่ช่วยนำพาให้สื่อบันเทิงกับผู้บริโภคมาพบกันง่ายขึ้น เหนืออื่นใด ผู้ชมมีโอกาสเลือกรับชมงานบันเทิงแขนงต่างๆ รวมถึงละครโทรทัศน์จากต่างแดนได้อย่างไร้ขีดจำกัด ผู้ชมจึงมีอำนาจในการตัดสินใจที่จะเสพสินค้าบันเทิง

[50] ที่มาภาพ: Taj, Sana, How the process of globalization affected the media of our country, [Online], 2018, Available from: https://www.samaa.tv/opinion/2016/10/how-the-process-of-globalization-affected-the-media-of-our-country/, [2019, November 4]

เพื่อตนเองมากขึ้น อาจเลือก หรือ ไม่เลือกเสพงานบันเทิงใดๆ ก็ตามที่ตนคิดว่าไม่ถูกจริต หรือ ผิดโจทย์ในแง่สุนทรียรส เพราะโลกานุวัตรทำให้ช่องทางการรับชมความบันเทิงยุคปัจจุบันเพิ่มขึ้นอีกเป็นเท่าทวี ต่างจากในอดีตที่ช่องทางบริโภคงานมีจำกัด ผู้ชมจึงสามารถเปลี่ยนช่องทางได้ตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้รสนิยมของผู้ชมก็จะกระจายออกเป็นกลุ่มย่อยโดยแบ่งตามความหลากหลายของงานบันเทิง

แม้ว่างานบันเทิงข้ามพรมแดนจะเต็มไปด้วยความหลากหลาย แต่ความหลากหลายนั้นจะขาดจากความนิยมหากไร้ซึ่งคุณลักษณะอันเป็นสากล เพราะความเชื่อมโยงถึงกันในโลกยุคโลกานุวัตรทำให้ผู้ชมมีแนวโน้มที่จะเลือกเสพงานบันเทิงที่มีลักษณะของความเป็นสากลเป็นหลักโดยไม่ใส่ใจประเภทของตัวงาน งานแนวสะเทือนอารมณ์ก็ดี สยองขวัญก็ดี หรือขบขันก็ดี จึงต้องเติมแก่นและโครงเรื่องอันสอดรับกับมุมมองโลกานุวัตร เช่น หากเรื่องใดกำหนดบทบาทตัวละครหญิงตามแนวคิดยุควิกตอเรียที่ให้อำนาจชายในการขับเคลื่อนสังคม ละครเรื่องนั้นอาจไม่ได้รับการใส่ใจด้วยผู้ชมเห็นว่าโลกได้เข้าสู่ยุคของความเท่าเทียมทางเพศแล้ว สังเกตได้จากปรากฏการณ์ของกระแสผู้ชมทั่วโลกที่มีต่องานบันเทิงอันนำเสนอความสากลในแขนงต่างๆ ที่พบว่ามีอัตราเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอิงจากการสำรวจตัวเลขสมาชิกของผู้ให้บริการ Streaming Platform ชื่อดังระดับโลกอย่าง Netflix ซึ่งในปัจจุบันเป็นผู้ให้บริการ VDO Streaming อันดับ 1 ของสหรัฐอเมริกาและของโลก ข้อมูลระบุว่า Netflix มีตัวเลขยอดสมาชิกแบบเสียค่าบริการรายเดือนพุ่งสูงถึง 104 ล้านคน ในจำนวนกว่า 190 ประเทศ คิดเป็นจำนวนชั่วโมงมากกว่า 125 ล้านชั่วโมงในแต่ละวัน ซึ่งตัวเลขดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นไปอีกอย่างต่อเนื่องในอนาคต[51] เนื่องจากผู้ให้บริการ Netflix ให้ความสำคัญกับเนื้อหาของงานบันเทิงที่มีความเป็นสากลเพื่อจุดประสงค์ทางการตลาดที่มุ่งเจาะกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นผู้ชมจากทั่วโลก

[51] SMMAG, Netflix กับความสำเร็จครั้งใหญ่ จนไม่มีคนไทยไม่รู้จัก, [ออนไลน์], 2561, แหล่งที่มา: https://www.smmagonline.com/2018/07/08 /, [19 ตุลาคม 2562]

(Original Content Netflix, VDO Streaming อันดับ 1 ของโลก)[52]

ดังนั้น การรวบรวมและสร้างสรรค์งานสากลเพื่อเอื้ออำนวยให้ผู้ชมที่มีพื้นฐานแตกต่างกันทั่วโลกสามารถที่จะเข้าถึงและสัมผัสความบันเทิงร่วมกันได้จึงเป็นกลยุทธ์หลักที่พบในกิจการของ Netflix นอกจากนี้ กระแสผู้ชมทั่วโลกที่มีต่องานบันเทิงยอดนิยมของ Netflix บนเว็บไซต์จัดอันดับและวิจารณ์งานบันเทิงชื่อดังระดับโลก ตัวเลข Box office รวมถึงความคิดเห็นต่างๆ ตามโลกโซเชียลที่ผู้ชมกล่าวถึงงานบันเทิงเหล่านั้นล้วนการันตีถึงปรากฏการณ์ดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ยังสังเกตได้จากปรากฏการณ์การเพิ่มของงานบันเทิงยอดนิยมในระดับสากลแขนงต่างๆ ในปัจจุบันซึ่งก็พบว่ามีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องด้วยเช่นกัน โดยที่งานบันเทิงยอดนิยมเหล่านี้ล้วนสามารถดึงดูดและยึดโยงผู้ชมที่มีพื้นฐานต่างกันจำนวนมากทั่วโลกให้เกิดความบันเทิงร่วมกันได้ อย่างไรก็ตามปรากฏการณ์ดังกล่าวกลับส่งผลกระทบให้กระแสผู้ชมที่มีต่องานบันเทิงในระดับท้องถิ่นซบเซาลงอย่างไม่อาจเลี่ยงได้ เนื่องจาก

[52] ที่มาภาพ: Ellison, Jo, Is Netflix's global dominance a force for good or bad?, [Online], 2018, Available from: https://www.ft.com/content/13078a02-0465-11e9-99df-6183d3002ee1, [2019, November 4]

ผู้ชมจำนวนมากเลือกที่จะเสพงานบันเทิงในระดับท้องถิ่นของตนลดน้อยลง โดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นผู้ชมเจนเนอเรชั่นใหม่ สาเหตุส่วนใหญ่เกิดจากความจำเจในงานบันเทิงท้องถิ่นเหล่านั้น ทำให้เมื่อใดที่งานบันเทิงท้องถิ่นไม่สามารถที่จะตอบโจทย์ในแง่ของการสร้างความบันเทิงให้เกิดกับผู้ชมในพื้นที่ของตนอย่างเพียงพอได้แล้วนั้น ผู้ชมเหล่านี้ก็พร้อมที่จะหันไปพึ่งพางานบันเทิงจากต่างแดนที่ตอบโจทย์ให้แก่ตนเองได้ดีกว่า เหตุผลดังกล่าวเป็นหนึ่งในเหตุผลยอดนิยมที่ผู้ชมกล่าวถึงเมื่อตนเองจะหันไปพึ่งพางานบันเทิงจากต่างแดนมากกว่างานบันเทิงในประเทศของตน นอกเหนือจากนี้ก็ยังปัจจัยอย่างอื่นที่เข้ามาเสริมอีก อย่างเช่น การแบ่งบันความบันเทิงร่วมกันของผู้ชมทั่วโลกผ่านกระแสตอบรับและความนิยมของผู้ชมทั่วโลกที่มีการเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างทั่วถึงผ่านโลกออนไลน์ก็ล้วนเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมหันไปเสพงานบันเทิงยอดนิยมจากต่างแดนที่มีความเป็นสากลได้เป็นอย่างดีด้วยเช่นกัน

เพราะฉะนั้นการสร้างสรรค์งานบันเทิงเพื่อให้ตอบโจทย์ต่อผู้ชมยุคโลกานุวัตร จึงกลายเป็นโจทย์ใหญ่ที่ผู้สร้างสรรค์ยุคปัจจุบันควรให้ความสำคัญ เพราะนอกจากโลกานุวัตรจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีตัวเลือกในการเสพงานบันเทิงที่หลากหลายขึ้น และสามารถที่จะแบ่งบันความบันเทิงร่วมกันได้แล้วนั้น ผู้สร้างสรรค์เองก็มีโอกาสที่จะผลิตผลงานของตนสู่สายตาผู้ชมภายนอกในระดับโลกด้วยเช่นกัน นั่นจึงเป็นคำตอบที่ว่าเหตุใดการสร้างความเป็นสากลในงานบันเทิงระดับท้องถิ่นจึงมีความสำคัญมากขึ้น เพราะการจะส่งออกงานบันเทิงท้องถิ่นของตนสู่ระดับโลกได้ต้องพึ่งพาความเป็น Internationalized ด้วย เพราะถ้าหากผู้สร้างสรรค์จะสร้างงานบันเทิงโดยเฉพาะงานละครโทรทัศน์ให้ออกมาตรงความต้องการและตอบโจทย์ความเป็นผู้ชมยุคโลกานุวัตร ผู้สร้างจะต้องกำหนดทิศทางและการผลิตงานบันเทิงของตนให้ได้มาตรฐานในระดับสากลเพียงพอที่จะสร้างความเข้าใจร่วมกันให้กับผู้ชมในระดับที่กว้างกว่าท้องถิ่นของตนได้ ยกตัวอย่างเช่นเรื่องเล่าในงานบันเทิงที่มีความเป็นสากล โดยการเพิ่มความสมเหตุสมผลให้กับตัวบทและตัวละคร การผลิตที่พิถีพิถัน เพิ่มความร่วมสมัย หรือ ประเด็นที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน เน้นสร้างให้ความแตกต่างทางอัตลักษณ์

และวัฒนธรรมของตนให้กลายเป็นจุดเด่นที่สามารถสื่อสารได้ในหลายประเทศและเข้าถึงได้ทุกสังคม เป็นต้น

กล่าวได้ว่าความเป็นผู้ชมยุคโลกานุวัตร เป็นลักษณะร่วมของผู้ชมทั่วโลกที่มีความเชื่อมโยงกัน จากการมีโอกาสเข้าถึงความบันเทิงร่วมกัน มีโลกทัศน์ทางความบันเทิงที่คล้ายคลึงกัน ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันความบันเทิงร่วมกัน ยังผลสืบเนื่องให้รสนิยมและความต้องการของผู้ชมแปรเปลี่ยนไปสู่ความบันเทิงที่มีความเป็นสากลมากขึ้น และที่สำคัญความเป็นผู้ชมยุคโลกานุวัตร ทำให้ความเป็นสากลเริ่มเข้าไปมีอิทธิพลกับผู้สร้างสรรค์รวมถึงงานบันเทิงระดับท้องถิ่นมากขึ้น ดังนั้น งานบันเทิงระดับท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องมีการปรับตัวขนานใหญ่ เพื่อให้สามารถตอบโจทย์ความเป็นผู้ชมยุคโลกานุวัตร และรองรับต่อความต้องการและรสนิยมของผู้ชมที่กว้างขวางขึ้นในระดับสากล ขณะเดียวกันงานบันเทิงท้องถิ่นแต่ละแห่งก็เปรียบเสมือนเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างและมีคุณค่าในตนเอง ดังนั้น การยกระดับความแตกต่างเหล่านั้นสู่การเป็นงานบันเทิงระดับสากลก็กลายเป็นงานท้าทายแก่ผู้สร้างสรรค์ในยุคโลกานุวัตรด้วย

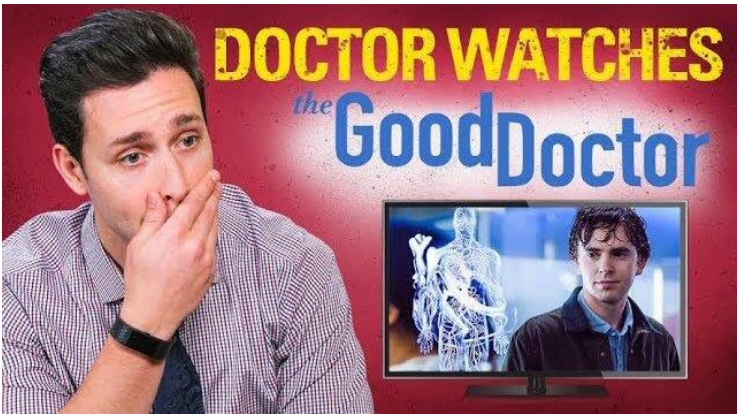
## 2 ความเป็นผู้ชมสมัยใหม่ เจนเนอเรชั่นใหม่ (New Generation)

ความเป็นผู้ชมสมัยใหม่คือความเป็นผู้ชมที่มีพฤติกรรม ความต้องการ และรสนิยมในการเสพงานบันเทิงที่เปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งแวดล้อมทางสังคมซึ่งครอบคลุมเรื่องของค่านิยม ความคิดเห็น ทัศนคติ/พฤติกรรมของกลุ่มชน ชุดข้อมูล และสิ่งเร้าต่างๆ การเปลี่ยนแปลงแต่ละครั้งย่อมส่งผลให้ความต้องการและรสนิยมของผู้ชมต่องานบันเทิงรวมถึงละครโทรทัศน์ให้เปลี่ยนผ่านไปด้วยอย่างไม่อาจเลี่ยงได้

ดังนั้น การศึกษาผู้ชมยุคใหม่ทำให้ผู้เขียนพบว่าสภาพสังคม ณ ปัจจุบันได้หล่อหลอมผู้ชมจนมีคุณลักษณะร่วมบางอย่างดังอธิบายออกมาเป็นรายประเด็นได้มากถึง 4 ข้อ ได้แก่

1) ผู้ชมยุคใหม่มีความสนใจงานบันเทิง โดยเฉพาะละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหา หรือ บทที่แปลกใหม่ โดดเด่น และแตกต่าง โดยที่ความแปลกใหม่เหล่านั้นควรผสมเรื่องราวซึ่งผู้ชมสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันลงไปด้วย ทั้งนี้ เพื่อช่วยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมทางจินตนาการ รวมทั้งสามารถจำลองตัวตนของตัวเองในงานบันเทิงเหล่านั้นได้ง่ายขึ้น ความแปลกใหม่กลายเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับผู้ชมเนื่องจากสังคมได้ก้าวล้ำไปสู่ขั้นที่เร่งเร้าให้ประชากรได้คิดหาสิ่งใหม่มากกว่าจะย่ำอยู่กับที่ ผู้ชมจึงไม่ให้ความสำคัญกับสิ่งสร้างสรรค์เดิมๆ ยิ่งเวลาผ่านไปนานเท่าไหร่ เรื่องราวแบบในอดีตจะมีความสำคัญกับผู้ชมสมัยใหม่ลดลง ขณะที่เรื่องราวเกี่ยวกับอนาคตจะทวีความน่าสนใจมากขึ้น ดังนั้น ความเป็นผู้ชมสมัยใหม่จึงผูกติดกับความพยายามมองหาสิ่งใหม่อยู่เสมอและไม่หันกลับมามอง หรือ ให้ค่าสิ่งเก่าๆ ทำให้งานบันเทิง หรือ ละครที่นำเสนอความแปลกใหม่ได้ดีกว่าได้รับความสนใจจากผู้ชมสมัยใหม่มากกกว่า

2) ความเป็นผู้ชมยุคใหม่ให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์เนื้อหาบันเทิงคุณภาพและมีสาระ ไม่เว้นแม้แต่งานละครโทรทัศน์ ผู้เขียนพบว่าผู้ชมสมัยใหม่มีความต้องการที่จะเห็นละครโทรทัศน์ที่เป็นมากกว่าละคร กล่าวคือ นอกจากจะมุ่งให้อรรถรสแก่ผู้ชมทุกเพศทุกวัยแล้ว ละครควรให้คุณค่าอันน่าจดจำร่วมด้วยอย่างคติสอนใจ องค์ความรู้ สาระทางวิชาชีพ แรงบันดาลใจ หรือให้ประโยชน์อื่นๆ แก่ผู้ชม เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่มีโอกาสทางการศึกษามากกว่าในอดีต ทั้งยังเรียนรู้โลกผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย พื้นฐานความรู้รอบของผู้ชมจึงแข็งแกร่ง ดังนั้น งานละครจึงต้องทำหน้าที่ให้สาระแก่ผู้ชมได้ด้วย ความพิถีพิถันในงานสร้างจึงกลายเป็นโจทย์ใหญ่ที่ผู้สร้างสรรค์ในปัจจุบันต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญอย่างจริงจัง ที่สำคัญผู้สร้างสรรค์ต้องสร้างความเชื่อมั่นต่อผู้ชมว่าผู้ชมจะได้รับงานบันเทิงที่มีคุณภาพอยู่เสมอ




(The Good Doctor ตัวอย่างละครสากลที่เป็นมากกว่าละคร คือการให้ความรู้ด้านการแพทย์แก่ผู้ชม)[53]

3) ความเป็นผู้ชมยุคใหม่ มีความต้องการและนิยมต่องานบันเทิงและละครที่มีการเติมแต่งเรื่องเล่าในลักษณะที่สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน การประสบความสำเร็จ ความทรงจำสุดแสนประทับใจ หรือแม้กระทั่งการแสดงออกทางทัศนคติต่อเรื่องราวทางสังคมในประเด็นต่างๆ อาทิการพยายามสร้างภาพลักษณ์ สร้างสถานะ ตัวตน อัตลักษณ์ ให้กับกลุ่มของคนชายขอบในสังคมกลุ่มต่างๆ ก็มักจะได้รับความสนใจไม่น้อยจากผู้ชมสมัยใหม่ เนื่องจากผู้ชมสมัยใหม่เป็นผู้ชมที่ให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกสูง จึงต้องการพื้นที่แสดงออกที่แตกต่างในแบบของตน แสวงหาความสำเร็จและการพิสูจน์ตัวเอง ดังนั้น การมีงานบันเทิง โดยเฉพาะละครโทรทัศน์ที่สามารถเติมเต็มสิ่งเหล่านี้ได้จึงกลายเป็นที่นิยมและมีความต้องการสูงขึ้น

[53] ที่มาภาพ: Varshavski, Mike, As requested by you! I watch and react to @GoodDoctorABC, [Online], 2018, Available from: https://twitter.com/realdoctormike/status/985542621358632961, [2019, November 4]

เรื่อยๆ ในปัจจุบัน ขณะที่ละครที่นำเสนอโลกทัศน์แบบเก่าๆ ได้รับความนิยมจากผู้ชมน้อยลง

4) ความเป็นผู้ชมยุคใหม่ มักจะให้ความสำคัญกับกระแส Talk of the Town และกระแสการกล่าวถึงอย่างแพร่หลายใน Social Network เพราะเมื่อใดที่งานบันเทิง โดยเฉพาะละครโทรทัศน์มีพื้นที่ใน Social Network หรือ กลายเป็นกระแส Talk of the Town ในสังคมแง่มุมใดก็ตามเป็นอย่างมาก กระแสเหล่านี้ก็จะเป็นสิ่งเร้าให้ผู้ชมสมัยใหม่หันไปให้ความสนใจได้ไม่ยาก เนื่องจากสังคมของผู้ชมสมัยใหม่เป็นสังคมแห่งการเชื่อมโยงและแบ่งบันความบันเทิงร่วมกัน ประกอบกับเป็นสังคมออนไลน์ที่มีความรวดเร็ว และเป็นสังคมแห่งการวิพากษ์วิจารณ์ ดังนั้น เมื่อมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดในสังคมที่สามารถดึงความสนใจจากผู้คนในสังคมได้ในวงกว้างได้ ย่อมเกิดเป็นกระแส Talk of the Town หรือ เกิดการกล่าวถึงอย่างแพร่หลายใน Social Network ได้ โดยเฉพาะในส่วนของงานบันเทิงซึ่งพบว่ากระแสสังคมเหล่านี้ย่อมถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญมากที่ส่งผลให้งานบันเทิงกลายเป็นงานยอดนิยม หรือ ล้มเหลวในสายตาสาธารณาชนได้

ท้ายที่สุดอาจกล่าวได้ว่า ความเป็นผู้ชมสมัยใหม่ เจนเนอเรชั่นใหม่ก็คือการเป็นผู้ชมที่มีความยืดหยุ่นสูง มีความต้องการและรสนิยมที่ไม่มีความตายตัวอย่างชัดเจน กระแสความนิยมอาจเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็อาจเป็นความนิยมที่เกิดขึ้นเพียงช่วงขณะหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากกลุ่มผู้ชมสมัยใหม่เป็นผู้ชมที่มีความพัฒนาการทางสังคมที่รวดเร็วอันเนื่องมาจากพื้นฐานของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วตามกระแสของโลกยุคโลกานุวัตร

## 3 ความเป็นผู้ชมในโลกแห่งเทคโนโลยีและดิจิทัล

โลกสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันกำลังกลายเป็นโลกยุคโลกานุวัตรในรูปแบบใหม่ที่ยิ่งทวีความเข้มข้นขึ้น จากอิทธิพลของความเป็นโลกยุคโลกานุวัตรผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และระบบ Digital Platform ต่างๆ

ทำหน้าที่ยึดโยงผู้คนในสังคมปัจจุบันให้ถูกร้อยเรียงเข้าด้วยกันผ่านตัวกลางของโลกออนไลน์ จนกล่าวได้ว่ากระแสของความเป็นโลกแห่งเทคโนโลยีและดิจิทัลนี้ได้ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ต่อสังคมทั่วโลกเพิ่มมากขึ้นในหลายๆ ด้าน อย่างในแง่ของธุรกิจความเป็น Digital Globalization ถือว่าได้เข้าไปช่วยสร้างโอกาสให้แก่ผู้ประกอบการและผู้บริโภคอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ด้วยจำนวนข้อมูลสินค้าและบริการที่สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว สะดวกสบาย ช่วยลดต้นทุน ทำให้เกิดโอกาสทางเศรษฐกิจและธุรกิจใหม่ๆ ได้อย่างคาดไม่ถึง[54]

(คุณลักษณะสำคัญของผู้คนสมัยใหม่ที่มีเชื่อมโยงถึงกันผ่านโครงข่ายของอินเทอร์เน็ตและโซเชียลเน็ตเวิร์ค)[55]

แต่ในส่วนของงานบันเทิง ความเป็น Digital Globalization ได้ส่งกระทบผลต่อการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของผู้ชมทั่วโลกเป็นอย่าง

[54] ธนพล ศรีธัญพงศ์, มองโลกาภิวัตน์ยุคใหม่ผ่านแนวคิด digital globalization และ platform business, [ออนไลน์], 2560, แหล่งที่มา: https://www.scbeic.com/th/detail/product/3938, [20 ตุลาคม 2562]

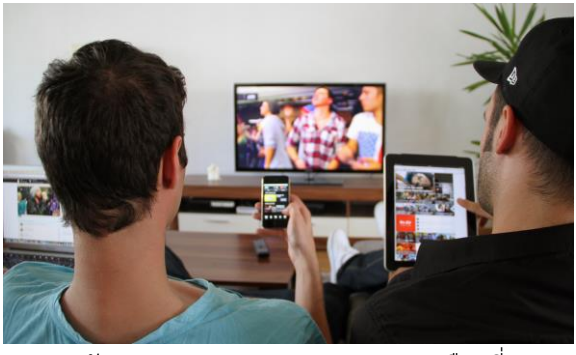
[55] ที่มาภาพ: bcdtravel, Gen Z. A new generation business travellers, [Online], 2016, Available from: https://www.bcdtravel.com/move-asia/gen-z-a-new-generation-business-travellers/, [2019, November 4]

มาก เนื่องจากในโลกแห่งเทคโนโลยีและดิจิทัลทำให้ความบันเทิงแทบทุกอย่างบนโลกถูกเชื่อมโยงเข้าใกล้อย่างกันได้รวดเร็ว แพร่หลาย และครอบคลุมมากขึ้นผ่านโครงข่ายในระบบอินเทอร์เน็ตและระบบ Digital Platform ต่างๆ จนทำให้ในปัจจุบันสิ่งเหล่านี้ได้กลายมาเป็นศูนย์รวมของผู้คนจากทั่วทุกมุมโลก ส่งผลให้เกิดการเพิ่มขึ้นของความสะดวกสบายในการรับข้อมูล การส่งผ่านข้อมูล และการแลกเปลี่ยนข้อมูลความบันเทิงต่างๆ บนโลกออนไลน์ ปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงย่อมยังผลสืบเนื่องให้แก่สังคมและผู้ชมอย่างไม่อาจเลี่ยงได้

ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมของผู้ชมทั่วโลกที่มีต่องานบันเทิง โดยเฉพาะผู้ชมละครโทรทัศน์ในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากอดีต เริ่มจากการเข้ามาของระบบอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยี และ Digital Platform ต่างๆ ที่มีความหลากหลาย ทำให้ช่องทางการรับชมละครโทรทัศน์ไม่ถูกผูกขาดอยู่เพียงช่องทางเดียวอีกต่อไป ส่งผลให้ผู้ชมสมัยใหม่ส่วนใหญ่ไม่จำเป็นต้องเสียเวลารอชมละครสดผ่านทางโทรทัศน์อีกต่อไป เนื่องจากความสะดวกสบายในโลกแห่งเทคโนโลยีและดิจิทัล ทำให้ผู้ชมรับชมละครได้แบบ Multi-Screen ทั้งในมือถือ แท็บเล็ต หรือ คอมพิวเตอร์ และยังรับชมละครย้อนหลังผ่านการ Streaming จากผู้ให้บริการ Streaming Platform จำนวนมากในปัจจุบัน อีกทั้งช่องทางใหม่เหล่านี้ยังสร้างโอกาสในการเสพงานบันเทิงและละครจากต่างแดนได้มากขึ้นอีกด้วย ดังนั้น การชมละครสดผ่านทางโทรทัศน์ของผู้ชมทั่วโลกจึงลดน้อยลง ในขณะที่การชมละครผ่านการพึ่งพาความสะดวกสบายในโลกแห่งเทคโนโลยีและดิจิทัลของผู้ชมทั่วโลกมีอัตราเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

นอกเหนือจากนี้ การที่ผู้ชมในปัจจุบันไม่มีความจำเป็นต้องการรับชมโทรทัศน์เพียงช่องทางเดียวอีกต่อไปนั้นย่อมส่งผลให้ผู้ชมไม่จำเป็นที่จะต้องพึ่งพาและให้ความสำคัญกับสถานีโทรทัศน์ซึ่งเป็นต้นหนของละครโทรทัศน์อีกต่อไปด้วย ดังจะเห็นได้ว่าผู้ชมในปัจจุบันไม่ได้ติดตามละครจากช่องอีกแล้ว แต่จะเน้นติดตามและให้ความสนใจต่อเนื้อหาของเรื่องเล่าในละคร หรือ องค์ประกอบอื่นๆ ในละครที่ตรงกับความต้องการและรสนิยม

ของตนแทนเสียมากกว่า ดังนั้น ความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้ชมในรูปแบบดังกล่าวนี้จึงกลายเป็นแรงผลักดันที่ขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมละครในประเทศต่างๆ ทั่วโลกเริ่มปรับตัวสู่การสร้างละครเพื่อตอบโจทย์ความต้องการและรสนิยมของผู้ชมอย่างจริงจังมากขึ้น ต่างจากในอดีตที่เน้นสร้างละครจากความต้องการของผู้สร้าง หรือ สถานีต้นสังกัด เนื่องจากในภาวการณ์ดังกล่าวย่อมส่งผลให้เกิดการแข่งขันกันสูงของสถานีโทรทัศน์และช่องทาง Digital Globalization อย่างเข้มข้น เพื่อที่จะดึงดูดผู้ชมสมัยใหม่ที่มีทางเลือกและโอกาสมากขึ้น



(ช่องทางการรับชมละครแบบ Multi-Screen ทางเลือกที่หลากหลายของผู้ชมสมัยใหม่ในปัจจุบัน)[56]

ดังนั้น กล่าวได้ว่าคุณลักษณ์ของความเป็นโลกแห่งเทคโนโลยีและดิจิทัลมีพลังในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมไปสู่การเป็นผู้บริโภคที่มีสิทธิเลือกมากขึ้น ในแง่ของการสร้างทางเลือกและโอกาสในการเสพงานบันเทิงที่มีความหลากหลาย รวดเร็ว และสะดวกสบายมากขึ้น อีกทั้งยัง

[56] ที่มาภาพ: blockchain360, Multiscreen: the need to be connected all the time, [Online], 2019, Available from: https://blockchain360.news/en/tech-apps/multiscreen-the-need-to-be-connected-all-the-time/,[2019, November 4]

มีส่วนขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงแขนงต่างๆ รวมถึงอุตสาหกรรมละครโทรทัศน์เป็นอย่างมาก เพราะความเป็น Digital Globalization ยังผลให้เกิดการพัฒนาภาคส่วนเหล่านี้ในอนาคต แง่หนึ่งเพื่อความอยู่รอดต่อไป และอีกแง่หนึ่งเพื่อเพิ่มศักยภาพให้งานบันเทิงท้องถิ่นเป็นที่ต้องการของผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วตามโลกโลกแห่งเทคโนโลยีและดิจิทัลได้

## บทสรุป

การศึกษาผู้ชมในครั้งนี้ ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับกระแสของผู้ชมที่มีต่องานละครยอดนิยมระดับสากลว่าผู้ชมทั่วโลกเน้นให้ความสำคัญกับเรื่องเล่าในงานละครเป็นหลัก เนื่องจากเรื่องเล่าที่ดีและสร้างอรรถรสความบันเทิงได้อย่างเพียงพอสามารถสร้างกระแสความนิยมแก่ผู้ชมระดับสากลได้ โดยเรื่องเล่าที่เป็นที่นิยมระดับสากลมีลักษณะร่วมกัน คือ

1) เรื่องเล่าที่มีความแปลกใหม่ คาดเดาไม่ได้ และมีการทิ้งเงื่อนงำบางอย่างให้น่าติดตาม

2) เรื่องเล่าที่มีโครงเรื่องที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงกันอย่างสมเหตุสมผล

3) เรื่องเล่าที่มีการเสริมสร้างเรื่องราวลึกลับ ระทึกใจ น่าค้นหาให้กับตัวบทและตัวละคร

4) เรื่องเล่าที่มีการเสริมสร้างโลกเหนือจินตนาการ โลกในอุดมคติ หรือสามารถผสมผสานข้อเท็จจริงกับเรื่องแต่งได้อย่างกลมกลืน

5) เรื่องเล่าที่มีแก่นเรื่องมุ่งนำเสนอความเท่าเทียม

6) เรื่องเล่าที่มีแก่นเรื่องที่มุ่งนำเสนอมุมมองของสังคมในภาวการณ์ปัจจุบัน

ทั้งนี้ การสร้างสรรค์เรื่องเล่าในงานละครให้มีลักษณะข้างต้นมีผลอย่างยิ่งต่อการทำให้ละครประสบความสำเร็จและสามารถตอบโจทย์ผู้ชมในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในระดับภูมิภาครวมถึงระดับสากล

นอกเหนือจากนี้ การศึกษากระแสผู้ชมที่มีต่องานละครยอดนิยมได้เผยเงื่อนไขสำคัญอย่างหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์งานละครจำเป็นจะต้องเข้าใจ คือ การเปลี่ยนแปลงของผู้ชมผ่านยุคสมัย เนื่องจากผู้ชมมีอิทธิพลโดยตรงต่อการสร้างสรรค์งานละคร เพื่อที่จะยังผลให้งานละครเป็นที่ยอมรับและเป็นที่ชื่นชอบในหมู่ผู้ชมต่อไปได้ ผู้สร้างจำเป็นจะต้องเรียนรู้และเข้าใจลักษณะของผู้ชมในยุคสมัยนั้นๆ ให้ถ่องแท้โดยเน้นเรื่องความต้องการและรสนิยมรวมไปถึงพฤติกรรมของผู้ชมที่เป็นไปตามสภาพแวดล้อมและรุ่นของประชากรอันมีเหตุปัจจัยมาจากอิทธิพลของความเป็นโลกยุคโลกานุวัตร ภาวะความทันสมัยและความเป็นโลกยุคดิจิทัลที่ได้หล่อหลอมให้ผู้ชมแปรเปลี่ยนไปจากเดิม เช่น ความเป็นคนสมัยใหม่ที่ทำให้ผู้ชมต้องการเสพอะไรที่สดใหม่อยู่เสมอรวมถึงเรื่องของการรับชมละครที่มีความหลากหลาย หรือ การเข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันอย่างยิ่งของเทคโนโลยีในปัจจุบันซึ่งมีผลต่อวิธีการบริโภคของผู้ชม ฯลฯ ด้วยเหตุผลเช่นนี้งานบันเทิงและงานละครท้องถิ่นควรมีการปรับตัวเพื่อให้รองรับผู้ชมที่มีความเป็นพลวัตรสูง เพื่อที่จะยังคงดึงดูดความสนใจของผู้ชมในปัจจุบันได้ต่อไป

กล่าวได้ว่าการเปลี่ยนแปลงกระแสของผู้ชมที่ไม่หยุดนิ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ควรหันมาตระหนักและทำความเข้าใจผู้ชมตามเงื่อนไขที่เป็นจริงอย่างการศึกษาลักษณะประชากรตามกระแสโลกานุวัตรและบริบทความเป็นอยู่ในยุคสมัยใหม่เพื่อที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์งานบันเทิงและงานละครให้ตอบโจทย์ผู้ชมได้อย่างตรงเป้าหมายมากที่สุด เพราะท้ายที่สุดแล้ว ผู้ชมคือผู้ให้กำเนิดกระแสความนิยมในงานเหล่านั้น และเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์งานให้ประสบความสำเร็จจนกลายเป็นที่ชมชอบในวงกว้างต่อไปได้

# ส่วนที่ 2

## หลักการสร้างสรรค์ขั้นพื้นฐาน

*ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์*
*ผู้เขียน*

# เกริ่นนำ

เนื้อหาในส่วนที่ 2 คือผลพวงของการศึกษางานบันเทิงแขนงต่างๆ มากกว่า 100 กรณี เนื่องด้วยการศึกษาในส่วนของผู้ชมข้างต้นเผยว่าความคาดหวังจากผู้ชมทั่วโลกค่อนข้างมีความเป็นพลวัตรและมีความลื่นไหลสูง อันเห็นได้จากความต้องการสัมผัสละครที่เป็นมากกว่าละคร ฯลฯ เพราะฉะนั้น เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางประดิษฐ์เรื่องเล่าในงานบันเทิงที่ถูกรสนิยมสากล ผู้เขียนต้องอาศัยการแกะองค์ประกอบสำคัญของงานบันเทิงจากหลายแขนงทั้งละคร/ซีรีส์ ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน พร้อมกับพิจารณาผลตอบรับที่ผู้ชมมีต่อองค์ประกอบเหล่านั้น ทำให้ได้มาซึ่งหลักการสร้างสรรค์ขั้นพื้นฐานที่จะพอเป็นแบบอย่างสำหรับการสรรค์สร้างเรื่องเล่าในงานบันเทิงที่จับใจผู้ชมระดับสากลต่อไป

อย่างไรก็ดี หลักการสร้างสรรค์ดังกล่าวเป็นเพียงหลักการพื้นฐาน หรือก็คือกรอบการทำงานที่นักสร้างสรรค์พึงตระหนัก ความสำเร็จของงานขึ้นอยู่กับวิธีพัฒนารายละเอียดซึ่งต้องอาศัยเทคนิคแตกต่างกันไปตามความสามารถของนักสร้างสรรค์เอง

## หลักการ 1 สร้างตัวละครหลักที่เป็นสากล

ตัวละครหลักที่เป็นสากลหมายถึงตัวละครประเภท protagonist หรือ central character ที่มีทัศนะและพฤติกรรมสอดคล้องกับภาพของบุคคลทั่วไปทั้งในความเป็นจริงหรือในมโนคติของสังคมยุคใหม่ หากตัวละครขาดความสากล ผู้ชมอาจไม่เข้าใจตัวละครจนนำไปสู่การปฏิเสธตัวละครได้

หลักการสร้างตัวละครหลักที่เป็นสากลในโครงการนี้มีด้วยกันทั้งสิ้น 4 ประการ ได้แก่ เติมความเป็นมนุษย์ เติมคุณค่าของมนุษย์ตามอุดมคติสากล สร้างตัวละครให้เป็น magnetic character และเติมความขัดแย้งด้านภาพลักษณ์

### 1.1 เติมความเป็นมนุษย์

ความเป็นมนุษย์ของตัวละครหมายถึงการที่ตัวละครแลดูไม่สมบูรณ์ในทางความคิด อารมณ์ พฤติกรรม มีปูมหลัง มีแรงจูงใจ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนได้ดุจดั่งมนุษย์ในชีวิตจริง ตัวละครประเภทนี้คือ round character ซึ่งแตกต่างจาก flat character ในเรื่องเล่าแบบเดิมๆ ความเป็นมนุษย์สำคัญตรงที่ทำให้ตัวละครมีชีวิตสำหรับผู้ชม

ผลการศึกษางานยอดนิยมจำนวนหนึ่งชี้ว่าตัวละครที่จะได้รับเสียงตอบรับในวงกว้างและสามารถส่งออกไปยังต่างประเทศได้ต้องแสดงลักษณะของมนุษย์และเป็นลักษณะของมนุษย์ที่โลกสากลยอมรับซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเชื่อในการมีอยู่ของตัวละครรวมทั้งผูกพันกับตัวละครได้ง่าย ความเป็นมนุษย์ในเรื่องร่วมสมัยอาจปรากฏได้หลายรูปแบบจนยากจะระบุให้ตายตัว กระนั้น ความเป็นมนุษย์ในเรื่องร่วมสมัยมักปรากฏซ้ำในรูปแบบดังต่อไปนี้

| | |
|---|---|
| 1) เป็นนักปฏิวัติ | เป็นคนท้าทายสังคม กล้าสร้างความเปลี่ยนแปลง |
| 2) เป็นนักสืบ | เป็นคนรู้จักสงสัย เรียนรู้ ใช้ปัญญาไขข้อข้องใจ |
| 3) เป็นนักผจญภัย | เป็นนักเสี่ยงโชคเพื่อค้นหาอะไรบางอย่างซึ่งสำคัญ |
| 4) เป็นผู้ให้/ผู้เสียสละ | เป็นคนที่เข้าอกเข้าใจผู้อื่น มีความรักเหนือกว่าตัวละครอื่น หรือ พร้อมเสียสละตนเองเพื่อบุคคลอื่น |
| 5) เป็นผู้นำ | รู้จักอ่านสถานการณ์ นำพาทีมรอดพ้นจากภัย มีวินัย อาจจะดุดันไม่ประนีประนอม |
| 6) เป็นผู้มุ่งหวังความสำเร็จตามหลักคิดทุนนิยม | มีเป้าหมายชีวิตชัดเจน มุ่งมั่นจะบรรลุเป้าหมายโดยไม่ย่อท้อ ไม่หยุ่ระต่อสังคม |
| 7) อื่นๆ | |

ตัวละครนำในซีรีส์คลาสสิกเรื่อง The X-Files มีรูปแบบความเป็นมนุษย์ตามที่ระบุในรายการข้างต้น Fox Mulder และ Dana Scully คือเจ้าหน้าที่รัฐที่พยายามต่อกรกับรัฐบาลในหลายกรณีเพื่อสืบสวนเรื่องลึกลับภายใต้การปกปิดของรัฐบาล ความเป็นมนุษย์ของทั้ง 2 จึงโดดเด่นในด้านการเป็นนักสืบ ต้องใช้ปัญญา ทักษะทางความคิด รวมทั้งความกล้าในการปฏิบัติภารกิจ ความเป็นมนุษย์เช่นนี้ยังคงเป็นที่นิยมจนปรากฏในงานบันเทิงยุคปัจจุบัน

(ตัวละคร Fox Mulder และ Dana Scully ในเรื่อง The X-Files)

อีกตัวอย่างมาจากภาพยนตร์เรื่องฉลาดเกมส์โกง ตัวละครนำในเรื่องคือครูพี่ลิน มีลักษณะของนักผจญภัยและกล้าเสี่ยงโชค ความเป็นนักผจญภัยของครูพี่ลินเห็นได้จากการตัดสินใจช่วยเพื่อนๆ ทำข้อสอบด้วยการบอกคำตอบระหว่างสอบเพื่อแลกกับเงิน การโกงในแบบของครูพี่ลินต้องอาศัยความกล้าเพราะมีความซับซ้อนและสุ่มเสี่ยงที่จะถูกจับ เหนืออื่นใดการโกงของครูพี่ลินเป็นพฤติกรรมที่ฝ่าจารีตความเป็นเด็กดีในโลกทัศน์ของคนทั่วไปรวมทั้งสะท้อนความไม่เกรงกลัวตามวิสัยของคนชอบผจญชีวิต หากครูพี่ลินเป็นเด็กดีตามกรอบของสังคมจนไม่ได้มีส่วนร่วมในการโกงข้อสอบหรือเข้าไปมีส่วนร่วมเพียงเพราะถูกตัวละครร้ายบีบบังคับ (ซึ่งช่วยบ่งบอกว่าครูพี่ลินเป็นคนดีที่ถูกรังแกตามแบบฉบับนางเอกในเรื่องเล่าไทย) ภาพของฉลาดเกมส์โกงจะออกมาอีกรูปแบบ แต่ระดับความน่าสนใจของตัวละครอาจจะลดลงไปด้วยขาดพลังของนักผจญภัยและขาดสีสันสำหรับผู้ชม

(ตัวละคร “ครูพี่ลิน” ในภาพยนตร์เรื่องฉลาดเกมส์โกง)

อย่างไรก็ดี ตัวละครหนึ่งๆ อาจมีรูปแบบความเป็นมนุษย์ผสมผสานก็ได้ เช่น ตัวละครเด็กในซีรีส์ Stranger Things บทบาทของกลุ่มเด็กในซีซัน 1 มีทั้งความเป็นนักผจญภัย เป็นนักสืบ และเป็นนักปฏิวัติ ความเป็นนักผจญภัยสะท้อนจากภาพความร่วมมือของทุกคนในการเสาะหาเพื่อนรักในกลุ่มซึ่งสูญหายไปในภาวการณ์ไม่ปรกติของชุมชน ความเป็นนักสืบสะท้อนจากความพยายามคิดวิเคราะห์สาเหตุรวมถึงสถานที่ที่จะพบเพื่อนของตน ความเป็นนักปฏิวัติมาจากการไม่ยอมสยบต่อคำสั่งบุพการีที่ห้ามไม่ให้เด็กๆ ทำอะไรเกี่ยวกับงานค้นหา

(กลุ่มตัวละครเด็กใน Stranger Things, Season 1)

นอกจากที่กล่าวมานี้ ทุกตัวละครสากลยังมีลักษณะร่วมกันอีก 3 ประการจนแทบจะกลายเป็นลักษณะบังคับ ได้แก่

1) เรียนรู้ความบกพร่องของตนเองเสมอตามหลักคิดที่ว่ามนุษย์ย่อมเรียนรู้บทเรียนตลอดเวลาด้วยไม่มีใครสมบูรณ์พร้อม

2) ฉายภาพความเป็นนักสู้ซึ่งสื่อถึงความเชื่อในศักยภาพของมนุษย์สมัยใหม่

3) แสดงปัญญาส่วนตนมากบ้าง น้อยบ้างเพื่อแก้ไขสถานการณ์ หรือ อาจแสดงทักษะพิเศษบางอย่างที่ตัวละครอื่นไม่มี

ความเป็นมนุษย์ในตัวละครหลักยังอาจเด่นชัดในรูปของแรงจูงใจ ซึ่งทำให้ตัวละครมีรูปแบบทางความประพฤติเฉพาะตัวและโดดเด่นในสายตาผู้ชม รายการต่อไปนี้คือตัวอย่างแรงจูงใจที่พบได้บ่อยในตัวละครหลักระดับสากล

1) ตัวละครแบกรับความผิด เพราะเคยหลงผิดอย่างร้ายแรง

2) ตัวละครเก็บงำความขมขื่น เพราะเคยสูญเสียอะไรบางอย่าง หรือ ประสบความเจ็บปวดทางใจ หรือ กาย

3) ตัวละครหวังการแก้แค้น เพราะโดนกระทำอย่างป่าเถื่อน

4) ตัวละครใฝ่ฝันความเหนือชั้น เพราะโดนหยามเหยียดจนรู้สึกมีปมด้อย

5) ตัวละครแสวงหาความเปลี่ยนแปลง เพราะเบื่อหน่ายชีวิต หรือเป็นความฝันในวัยเด็ก

6) ตัวละครเฝ้าฝันความรักหรือต้องการความรักอยู่ในใจลึกๆ เพราะล้มเหลวในการสร้างสัมพันธ์

7) อื่นๆ

เหตุผลของแรงจูงใจคือสิ่งที่จะผลักให้ผู้ชมเชื่อในตัวละคร โดยเฉพาะแรงจูงใจที่ตรงกับชีวิตจริงในสังคม ซึ่งอาจไม่สวยงาม แต่แรงจูงใจอันไม่สวยงามนั้นจะทำให้ตัวละครดูเป็นคนในชีวิตจริงซึ่งตรงกับความชอบของผู้ชมสมัยใหม่ที่รู้สึกสนุกกับส่วนผสมของความจริง

ไม่ว่าจะอย่างไร สังคมโลกพร้อมให้ค่าแก่ความสามารถของมนุษย์มากกว่าโชคชะตาและไม่ให้ราคาแก่แนวคิดที่จำนนต่อความไร้เหตุผล ความไม่เป็นธรรม การบีบบังคับ หรือ ฟาลิซิต ดังนั้น การสร้างสรรค์ตัวละครที่ขัดแย้งกับการพิสูจน์ความสามารถของมนุษย์อาจไม่ประสบความสำเร็จในเวทีสากลได้โดยง่าย

ทั้งหมดนี้คือความเป็นมนุษย์ที่ควรบูรณาการเข้าไปในตัวละครสากล แต่ความเป็นมนุษย์ตามหลักสากลอาจมีมากกว่าที่ยกมา และอาจต้องอาศัยความรู้ทางด้านมนุษยศาสตร์/จิตวิทยาทำความเข้าใจ ความเป็นมนุษย์เป็นเรื่องละเอียดและไม่เคยตายตัว หากจะมุ่งสู่ตลาดสากล ผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจมนุษย์ในทางสากลให้มากที่สุด ผู้สร้างสรรค์ยังต้องคำนึงด้วยว่าความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ไม่มีวันหยุดนิ่ง เพราะลักษณะมนุษย์ที่น่าพึงพอใจสำหรับคนร่วมสมัยสามารถแปรเปลี่ยนได้ตามเงื่อนไขการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ผู้สร้างสรรค์จึงควรค้นคว้าอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ทันต่อกระแสธารแห่งความเปลี่ยนแปลง

**1.2 เติมคุณค่าของมนุษย์ตามอุดมคติสากล**

ขณะที่ข้อ 1.1 อธิบายรูปแบบความเป็นมนุษย์ที่เชื่อว่าโลกให้การยอมรับและช่วยให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับตัวละครได้ง่ายด้วยเป็นลักษณะของมนุษย์ซึ่งตรงกับความชอบตามยุคสมัย ข้อ 1.2 หมายถึงหลักการที่จะช่วยเติมเต็มความเป็นมนุษย์ของตัวละครให้สมบูรณ์ขึ้น

กล่าวคือ ไม่ว่าการสร้างตัวละครหลักอิงความเป็นมนุษย์รูปแบบใด ดูดีหรือเลวร้ายเพียงใด ผู้สร้างสรรค์ควรกำหนดให้ตัวละครหลักมีแก่นความคิด การแสดงออก ที่สอดรับกับลักษณะของมนุษย์ในอุดมคติของผู้คนในยุคโลกานุวัตร เช่น

1) มีความเชื่อมั่นในความสามารถของมนุษย์ ไม่พึ่งพาโชคชะตา หรือ อำนาจวิเศษโดยไม่แสดงความพยายามของตน

2) เชื่อในเสรีภาพ

3) รักความเท่าเทียม

4) ยึดมั่นความถูกต้อง ยุติธรรม ไม่โอนอ่อนตามผลประโยชน์

5) ยินดีปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง

6) เชิดชูความหลากหลาย เช่น ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ความหลากหลายทางเพศ ความหลากหลายทางศาสนา ฯลฯ

7) ค้นคว้าความรู้ ใช้ปัญญาแก้ไขโจทย์

8) เข้าใจเทคโนโลยี หรือ เห็นความสำคัญของนวัตกรรม

9) อุทิศตนแก่สังคม

10) อื่นๆ

คุณค่าความเป็นมนุษย์เหล่านี้คือรายละเอียดสำคัญในการสร้างตัวละครสำหรับงานส่งออก เพราะคุณค่าสากลคือปัจจัยที่จะเสริมแรงให้ตัวละครประทับใจผู้ชม

ต่อไปนี้เป็นตัวละครตัวอย่างจากงานบันเทิงคละประเภท ได้แก่ ซีรีส์ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน แต่ละเรื่องได้รับการกล่าวขานในแง่ของตัวละครนำซึ่งเผยคุณค่าของมนุษย์ตามคตินิยมสากล

**1) Barry Allen ในซีรีส์ The Flash**

- อุทิศตนให้แก่งานป้องกันภัยคุกคาม
- ยอมรับความแตกต่างของบุคคลจนสามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้
- รู้จักเทคโนโลยีใหม่ๆ และนำมาใช้เพื่อประโยชน์สูงสุด

The Flash เป็นที่นิยมอยู่แล้วด้วยพัฒนามาจากการ์ตูนชื่อดัง แต่เมื่อปรากฏโฉมในซีรีส์ ผู้สร้างใส่คุณค่าความเป็นมนุษย์ลงไปจนตัวละครนี้เป็นมากกว่ายอดมนุษย์ตามพิมพ์นิยมสำหรับเยาวชน

**2) Jimmy Logan ในภาพยนตร์เรื่อง Logan Lucky**

- ใช้ปัญญาดังที่เห็นจากการวางแผนโจรกรรมทรัพย์ของนายทุนผู้มั่งคั่งจากธุรกิจสูบรีดคนทั่วไป
- มีความเผื่อแผ่พวกพ้อง รู้จักพอ ไม่ละโมบ
- ไม่ได้ใช้เงินสนองความสุรุ่ยสุร่ายของตัวเองแต่เพื่อได้อยู่กับลูกสาว

ด้วยลักษณะข้างต้น Logan จึงได้รับการยอมรับจากผู้ชมทั้งที่ทำผิดกฎหมาย

**3) Deadpool ในภาพยนตร์เรื่อง Deadpool 2**

- อุทิศตนเพื่อสังคม เสียสละ (ดั่งการทำงานของ NGO)
- มีความรักแก่เพื่อนมนุษย์
- ยึดมั่นความถูกต้อง ยุติธรรม

Deadpool เป็นตัวละครประเภท anti-hero นิสัยหลายอย่าง โดยเฉพาะมารยาททางสังคมเข้าขั้นต่ำทราม แต่รายละเอียดของความเป็นมนุษย์ตามคตินิยมสากลช่วยทำให้ผู้ชมยอมรับ Deadpool ในบทนำ

**4) Jim ในซีรีส์แอนิเมชันเรื่อง Trollhunters: Tales of Arcadia**

- ยอมรับการเปลี่ยนแปลงตัวเองจากนักเรียนธรรมดาสู่นักสู้ในโลกของ Troll ทั้งที่มีความหวาดกลัวในใจลึกๆ เพราะความผิดพลาดหมายถึงชีวิต
- ยอมรับความแตกต่างทางชาติพันธุ์โดยเฉพาะกับกลุ่ม Trolls
- พยายามรับมือกับอุปสรรคเฉพาะหน้า

อนึ่ง คำอธิบายในแต่ละตัวอย่างไม่ได้ครอบคลุมคุณค่าสากลที่พบในตัวละครทั้งหมด เช่น Deadpool ยังมีคุณค่าในแง่การปฏิบัติต่อหญิงคนรัก เพราะ Deadpool รักเดียวใจเดียว รวมทั้งอ่อนโยนต่อคนรักเสมอ หรือ Jimmy Logan ซึ่งเชื่อในความสามารถของคนตัวเล็กจนทำให้เกิดภารกิจขนาดใหญ่เกินตัวแต่ประสบความสำเร็จในที่สุด เป็นต้น คุณค่ามนุษย์

ตามหลักสากลมีหลากหลายมิติ ทั้งมิติความสัมพันธ์ส่วนบุคคล มิติหน้าที่การงาน มิติอื่นๆ อยู่ที่ว่าตัวละครนั้นเด่นในมิติอะไร ผูกติดกับบริบทไหนที่ยกมา จึงเป็นเพียงส่วนหนึ่งของคุณค่ามนุษย์เท่านั้น

แม้คุณค่ามนุษย์ในตัวละครอาจช่วยให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับตัวละครได้ไม่ยาก ตัวละครจะเป็นที่นิยมหรือไม่ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่นเช่นกัน เช่น การเดินเรื่อง การนำเสนอตัวละครโดยนักแสดง การสื่อสารการแสดง หรืออื่นๆ คุณค่ามนุษย์ในตัวละครจึงเป็นเพียงส่วนประกอบขั้นพื้นฐาน แต่ไม่ว่าจะอย่างไร ผู้สร้างสรรค์ควรที่จะศึกษาลักษณะของมนุษย์ตามกระแสนิยม เพื่อหาคุณค่าความเป็นมนุษย์ที่เหมาะแก่การนำมาเติมลงไปในตัวละครหลักโดยจะต้องระวังว่าคุณค่านั้นไม่เป็นตัวแทนของคนกลุ่มเดียว แต่เป็นตัวแทนของทุกกลุ่มสังคม

ในทางตรงกันข้าม ตัวละครใดที่อุบัติขึ้นโดยมีลักษณะแย้งกับคุณค่าความเป็นมนุษย์ตามหลักสากลอาจไม่ได้รับเสียงตอบรับที่ดีในเวทีนานาชาติด้วยผิดไปจากความเชื่อของคนทั่วโลก เช่น

1) ยึดมั่นในพลังเหนือธรรมชาติอย่างแรงกล้าจนไม่พิจารณาโลกตามความเป็นจริง หรือ ไม่พึ่งความสามารถของตนเอง
2) ละเลยการเอาใจใส่สังคมรอบข้าง
3) มากรัก หรือ ใช้กำลังขืนใจอีกฝ่าย
4) ใช้ความรุนแรงกับทุกคน
5) ไม่แสดงออกซึ่งพัฒนาการทางความคิด
6) เอาแต่อารมณ์ ความต้องการของตนเอง
7) อื่นๆ

หากตัวละครยังคงเด่นด้วยลักษณะข้างต้น โอกาสที่จะข้ามพรมแดนไปสู่ความเป็นงานสากลอาจจะไม่บรรลุได้โดยง่าย หนทางขั้นต้นในการนำงานละครไปสู่เวทีนานาชาติคือการสร้างสรรค์ตัวละครให้เข้ากับกระแสธารแห่งความทันสมัยอย่างที่โลกสากลคาดหวัง

**1.3 สร้างตัวละครให้เป็น magnetic character**

ตัวละครแบบ magnetic character คือตัวละครที่มีลักษณะอันทำให้ผู้ชมรัก รู้สึกผูกพัน รู้สึกเป็นพวกเดียวกัน เห็นใจ หรือ เอาใจช่วย ทั้งยังทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับโลกของตัวละครจนเกิดเป็นภาวะ audience engagement ซึ่งถือเป็นกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จของงานบันเทิงทุกประเภท

เรื่องเล่าของไทยส่วนมากจะอิงวิธีคือสร้างชะตากรรมอันน่าอดสูให้แก่ตัวละครหลักจนดูน่าสงสาร นี่ตรงกับจริตของผู้ชมไทยที่ตกอยู่ในอารมณ์สงสารได้ง่าย แต่ในทางสากล วิธีการสร้างตัวละครให้น่าติดตามยังมีอีกหลายประการโดยไม่ปรากฏตายตัวว่าต้องทำอย่างไร ทฤษฎีชื่อ sympathetic hero (หมายถึงตัวเอกอันมีความน่าติดตาม) คือหนึ่งในหลายวิธีที่พยายามจะประมวลคำอธิบายให้ครอบคลุม sympathetic hero ระบุว่าตัวละครหลักจะกลายเป็นที่รักของผู้ชมเมื่อมีลักษณะต่อไปนี้ไม่ต่ำกว่า 5 ข้อ

1) ตัวละครหลักมีความกล้า เพราะบุคคลที่กล้าที่เท่านั้นที่จะลงมือปฏิบัติ แล้วขับเคลื่อนเรื่องราวให้ดำเนินต่อไป ความกล้าของตัวละครต้องเผยให้เห็นในช่วงแรกๆ หรือจุดที่เรื่องเดินมาถึงปมปัญหา

2) ตัวละครหลักเผชิญความเสียหายอย่างไม่ยุติธรรม หลังจากเผยความกล้าของตัวละคร ความเสียหายที่เกิดขึ้นอย่างไม่สมควรสามารถช่วยผูกมัดความรู้สึกผู้ชมให้แนบติดกับตัวละคร

3) ตัวละครหลักมีทักษะพิเศษ เพราะผู้ชมย่อมชื่นชอบบุคคลที่โดดเด่นกว่าผู้อื่นด้วยความสามารถเฉพาะทาง มีความสูงส่งในด้านใดด้านหนึ่ง และจิตใจที่เป็นธรรม

4) ตัวละครหลักมีความสนุก อาจจะในบางฉากเพื่อเสริมอรรถรสด้วยอารมณ์ขัน

5) ตัวละครหลักเป็นบุคคลดีอย่างที่เห็นทั่วๆ ไป ได้แก่ ช่วยเหลือผู้คน ซื่อสัตย์ คำนึงถึงจิตใจผู้อื่น เป็นต้น

6) ตัวละครหลักตกอยู่ในอันตราย ข้อนี้ต่างจากความเสียหายอย่างไม่ยุติธรรมเพราะเป็นเรื่องของเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้อัน มีความบีบคั้นทางอารมณ์ด้วยทำให้ตัวละครบาดเจ็บหรือเสียหายขนาดหนักได้

7) ตัวละครให้เป็นที่รักของเพื่อนและครอบครัว

8) ตัวละครหลักมีภาพของคนทำงานหนักให้แก่ตัวละคร

9)ตัวละครหลักแสดงความมุ่งมั่นบางอย่างในฐานะแรงขับดันทางใจ

กรณีตัวอย่างที่พิสูจน์ความถูกต้องของทฤษฎีคือตัวละครซอจังกึมในเรื่องแดจังกึม เพราะเมื่อเทียบกับคำอธิบายแล้วพบว่าซอจังกึมมีลักษณะตามหลัก sympathetic hero มากถึง 8 ข้อ ข้อเดียวที่ไม่ปรากฏคือความสนุกหรือความขบขัน ซอจังกึมคือตัวละครที่ผู้ชมทั่วโลกพูดถึงบ่อยครั้งเมื่อให้ความเห็นเกี่ยวกับละครเรื่องนี้จนเป็นที่ประจักษ์ว่าแดจังกึมโด่งดังในยุคกลางทศวรรษ 2000 เพราะมีตัวละครหลักซึ่งจับความสนใจผู้ชมได้ดี

เพื่อพิสูจน์ว่าซอจังกึมมีคุณลักษณะตรงกับหลักการในทฤษฎีตารางต่อไปนี้อธิบายรายละเอียดของซอจังกึมโดยยกตัวอย่างมาจากการกระทำของตัวละครในช่วงตอนสำคัญ

ซอจังกึม

| sympathetic hero | รายละเอียด |
|---|---|
| **มีความกล้า** | ในเนื้อเรื่องซอจังกึมมีความอาจหาญ พร้อมที่จะเผชิญกับปัญหาต่างๆ และไม่ยอมแพ้อะไรง่ายๆ ข้อนี้ถือเป็นคุณสมบัติหลักของตัวละคร เพราะตั้งแต่เด็กจนโต ซอจังกึมพบเจอปัญหามากมายแทบตลอดทั้งเรื่อง จึงทำให้ผู้ชมเห็นความกล้าของซอจังกึมในการเปิดหน้าชนกับปัญหา เช่น ยอมเสี่ยงตัวเองเพื่อช่วยเหลือผู้ในเหตุการณ์หัดระบาด ณ ขณะนั้น โรคหัดเกิดจากเด็กและเยาวชน ใครที่เป็นโรคนี้จะต้องแยกตัวออกไปและไม่มีใครกล้าเข้าใกล้ แต่ซอจังกึมกลับอยู่กับกลุ่มผู้ติดโรค กระทั่งโอบกอดเพื่อให้กำลังใจ เอาตัวเองเข้าไปเสี่ยงเพื่อหาทางรักษาและทำการทดลอง |
| **ถูกกลั่นแกล้ง** | ความกล้าของซอจังกึมคือจุดเด่นประจำตัวทำให้ตัวร้ายของเรื่องใส่ร้ายซอจังกึมหลายต่อหลายครั้ง ตัวอย่างหนึ่งคือกรณีเป็ดกำมะถัน พระราชาทาน |

| | |
|---|---|
| | เป็ดแล้วมีอาการผิดปกติ แต่ซอจังกึมแย้งว่าเป็ดไม่ใช่ที่มาของอาการดังกล่าว ทำให้ต้องหาข้อหักล้างด้วยการทดสอบ ตัวร้ายของเรื่องให้คนที่จะต้องทานเป็ดไปทานอะไรบางอย่างเพื่อให้เกิดอาการเดียวกัน เมื่อบุคคลคนนั้นมาทำการทดสอบ จึงกลายเป็นว่าข้อโต้แย้งของซอจังกึมผิด ต้องโทษไปพำนักยังเกาะเชจู |
| **มีทักษะพิเศษกว่าตัวละครอื่น** | ซอจังกึมไม่ว่าจะในฐานะคนของห้องเครื่องหรือในฐานะแพทย์ ซอจังกึมมีครูที่ดีอยู่เสมอ พร้อมที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา ทั้งยังค้นพบความรู้ใหม่ๆ ไม่ขาดสาย ทำให้ตัวละครซอจังกึมมีความโดดเด่นในด้านทักษะวิชาชีพ เช่น การปรุงอาหารซึ่งได้รับถ่ายทอดมาจากมารดา ทำให้ซอจังกึมมองอาหารต่างจากคนอื่นคือมองว่าอาหารเป็นโอสถ ครั้งหนึ่ง ซอจังกึมใช้อุบายให้พระพันปีหลวงทานอาหารรักษาโรคโดยทูลว่าเป็นยา แล้วพระพันปีหลวงก็หายจากประชวร ทักษะดังกล่าวของซอจังกึมตรงกับหลักคิดยอดนิยมที่ว่า “You are what you eat” |
| **เป็นบุคคลดีงาม** | ตัวละครซอจังกึมจัดเป็นบุคคลที่ยึดมั่นในศีลธรรมมากที่สุดของเรื่อง เป็นคนที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ตอนที่เป็นแพทย์ ก็ยอมเสียสละตัวเอง แยกเด็กที่ป่วยติดเชื้อและหาวิธีรักษาด้วยตัวเองทั้งๆ ที่เสี่ยงติดเชื้อ อีกตัวอย่างคือความกตัญญู ซอจังกึมกตัญญูต่อมารดา กตัญญูต่ออาจารย์ เชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสอน แต่ที่เด่นชัดคือความเป็นคนทำงานที่ไม่เอาหน้าเอาตาแต่ทำเพราะรับผิดชอบในหน้าที่ ไม่คดโกง ไม่ใส่ร้ายใคร ความซื่อสัตย์และจริงจังในหน้าที่ของซอจังกึมสะท้อนออกมาในหน้าที่ อย่างการตรวจสอบวิธีจัดซื้อสมุนไพร ซอจังกึมพยายามจนพบว่ามีการผูกขาดสัมปทานนำเข้าโดยสกุลแช จนซอจังกึมต้องยื่นถวายฎีกาเพื่อไม่ให้รับซื้อสมุนไพรจากสกุลนี้สกุลเดียว |
| **ตกอยู่ในอันตราย** | ในระหว่างทำหน้าที่ ซอจังกึมมักถูกกลั่นแกล้งตลอด หลายอย่างเป็นแค่การบั่นทอนความก้าวหน้าหรือขจัดให้พ้นไปจากหน้าที่ แต่บางอย่างก็นำพาให้ |

| | |
|---|---|
| | ตกอยู่ในความเสี่ยงแก่ชีวิต ดั่งกรณีการรักษาโรคหัด อีกตัวอย่างของภาวะอันตรายที่ซอจังกึมประสบคือการเป็นบุคคลในความชอบพอของพระราชา โดยที่ซอจังกึมมีบุรุษที่หลงรักอยู่แล้ว ด้วยอำนาจของเจ้าเหนือหัว ซอจังกึมรวมทั้งคนรักอาจจบชีวิตลงเมื่อไรก็ได้ แต่ถ้ามองในภาพรวม ตัวละครซอจังกึมมักจะถูกสร้างสถานการณ์ให้ตกอับ ถูกใส่ร้าย ถูกตามล่า ถูกทางการไล่จับ ตัวละครซอจังกึมจึงอยู่ในมีสถานการณ์อันตรายเสมอตั้งแต่ตอนเด็กจนกระทั่งเติบใหญ่ |
| **เป็นที่รักของบุคคลรอบข้าง** | ตัวละครซอจังกึมเป็นตัวละครที่ตั้งใจทำงานมาก มุ่งมั่นต่อสิ่งที่จะทำและต้องทำจนสำเร็จ ทำให้เหล่าเพื่อนพ้องพร้อมที่จะช่วยเหลือและเป็นห่วงซอจังกึมตลอด สิ่งนี้จะเด่นชัดในช่วงท้ายเรื่อง เมื่อขุนนางเริ่มแบ่งข้างชัดเจน ซอจังกึมมีผู้คนคอยช่วยเหลือและสนับสนุนตลอดเวลา อย่างการแข่งทำอาหารรอบที่ 3 เพื่อชิงตำแหน่งซังกุงสูงสุดซึ่งอาจารย์ของซอจังกึมโดนจับ ทำให้ซอจังกึมแทบจะโดดเดี่ยว แต่ก็ปรากฏมิตรสหายมาให้ความช่วยเหลือจนสามารถเอาชนะคู่แข่งขันได้ในที่สุด |
| **มีความพากเพียร** | ลักษณะข้อนี้โดดเด่นเท่าเทียมกันความกล้าของตัวละคร เพราะตั้งแต่เด็กซอจังกึมต้องทำงานหนัก ต้มน้ำ ล้างจาน เข้าวังเพื่อผจญงานครัวในวังที่สลับซับซ้อน |
| **ไม่ละทิ้งความมุ่งมั่น** | ตัวอย่างที่ดีของคุณสมบัติข้อนี้คือช่วงที่ซอจังกึมเป็นแพทย์ ซอจังกึมมีความมุ่งมั่นไปทำหน้าที่ในชุมชน เลือกที่จะไม่อยู่ในวังทั้งที่ได้รับโอกาสและบรรจุในตำแหน่งที่มีความมั่นคง แต่การไปเป็นแพทย์ชุมชนก็เพื่อหาความรู้มารักษาผู้คนในวังหลวง กล่าวได้ว่าซอจังกึมมีความมุ่งมั่นในเรื่องของการพัฒนาทักษะวิชาชีพ |

อย่างไรก็ตาม เรื่องเล่าสากลจำนวนมากบ่งชี้ว่าตัวละครหลักจะเป็นที่รักหรือน่าติดตามได้ไม่จำเป็นต้องอิงหลักการ sympathetic hero เสมอไป บางครั้ง ตัวละครหลักอาจมีลักษณะอย่างในทฤษฎีแค่บางข้อแต่หนักหน่วงและเด่นชัดจนจับอารมณ์ผู้ชม เช่น ตัวละคร Ted ในภาพยนตร์เรื่อง There's Something about Mary

Ted มีเพียงความกล้า โดนกลั่นแกล้ง แสดงตัวตนในทางสนุกสนาน และไม่ละทิ้งความมุ่งมั่นตามระบุในทฤษฎี เรื่อง There's Something about Mary ว่าด้วยประสบการณ์ของ Ted ซึ่งเป็นคนที่ไม่มีอะไรพิเศษ โดยเฉพาะเรื่องเสน่ห์กับเพศตรงข้าม แต่ Ted จับใจผู้ชมด้วยความน่าสงสารปนขำเพราะความเป็นตัวละครสนุกที่พบพานแต่ความโชคร้าย Ted โดนกลั่นแกล้งโดยกลุ่มคนที่หลงชอบผู้หญิงคนเดียวกันกับตัวเองคือ Mary แต่ Ted ไม่เคยละทิ้งความมุ่งมั่นในเรื่องหัวใจและยังกล้าที่จะแสดงออกซึ่งความรู้สึกภายใน ความไร้เสน่ห์ (แต่นำเสนออย่างขบขันทั้งที่ Ted ไม่ใช่ตัวละครตลกแบบจงใจ) รวมทั้งผจญแต่ความโชคร้ายเกินพอดี ทำให้ Ted อยู่ในความทรงจำของแฟนภาพยนตร์

ตัวละคร Ted

ดังนั้น สิ่งที่จะทำให้ผู้ชมติดตามหรือหลงรักตัวละครหลักอาจจะไม่หลากหลายอย่างที่กำหนดในทฤษฎี แต่เป็นลักษณะอันโดดเด่น ชัดเจน เช่น มีความพิเศษในเชิงรูปลักษณ์และเจนจัดในเรื่องจารกรรมอย่าง Bond ใน James Bond หรือ เชื่อในความรักและการให้อภัยทั้งๆ ที่อยู่ในสภาวะของการสู้รบอย่าง Boyce ใน Overlord เป็นต้น การสร้างตัวละครเช่นนี้ก็อาจเพียงพอที่จะเปลี่ยนตัวละครหลักให้เป็น magnetic character สำหรับผู้ชมสากล

**1.4 เติมความขัดแย้งด้านภาพลักษณ์**

ความขัดแย้งด้านภาพลักษณ์ไม่ใช่คุณลักษณะบังคับสำหรับการสร้างตัวละคร แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าความขัดแย้งดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่ช่วยเติมความน่าสนใจให้แก่ตัวละครหลักได้ดีเพราะทำให้ตัวละครดูสะดุดตาสำหรับผู้ชม เช่น ตัวละครเป็นนักฆ่าแต่ชอบทำขนม (ผู้ชมไม่คิดว่านักฆ่าจะมีความเชื่อมโยงกับขนมได้) หรือ ตัวละครเป็นเด็กประถมแต่สามารถบริหารจัดการได้ดั่งผู้ใหญ่ (เด็กในสายตาผู้ชมคือคนด้อยความสามารถ ต้องมีการเรียนรู้จนกว่าจะเติบใหญ่) เป็นต้น

การทบทวนกรณีศึกษาจำนวนหนึ่งทำให้พบว่าผู้ชมสากลชอบตัวละครหลักที่มีความขัดแย้งอย่างที่ว่าไว้ข้างต้น เพราะผู้ชมรู้สึกสนุกทุกครั้งที่เห็นตัวละครมาพร้อมกับลักษณะซึ่งสวนทางกับภาพที่ควรจะเป็น ในแง่นี้ความขัดแย้งของตัวละครจะหนีไม่พ้นความขัดแย้งกับภาพเหมารวมของตัวละครเอง หรือ ขัดแย้งกับบทบาททางสังคมที่ผู้คนคาดหวังให้กระทำ กล่าวคือ ตัวละครหลักอาจมีภาพทางสังคมอย่างหนึ่งแต่ไม่ได้แสดงออกอย่างในภาพจนเกิดเป็นความบันเทิง ความขัดแย้งไม่เพียงเรียกความสนใจจาก

ผู้ชมได้ แต่ยังสะท้อนความท้าทายของมนุษย์ที่กล้าขัดกับกรอบบางอย่าง ซึ่งสังคมยุคใหม่พร้อมสนับสนุน

ถ้าพิจารณาเรื่องเล่ายอดนิยมหลายเรื่อง จะพบว่าความขัดแย้งของตัวละครแบ่งออกเป็นรายการต่างๆ ได้ดังนี้

1) ความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางเพศ เช่น ผู้ชายต้องเป็นสุภาพบุรุษ ผู้หญิงต้องเป็นแม่ศรีเรือน กะเทยต้องดีดดิ้น

2) ความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางอาชีพ เช่น ทหารต้องเป็นชายชาตรี ครูอาจารย์ต้องวางตัวให้น่าเลื่อมใส

3) ความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางอายุ เช่น คนชราต้องสงบ วัยรุ่นต้องรักสนุก

4) ความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางชนชั้นหรือตำแหน่งทางสังคม เช่น ผู้นาชุมชนต้องมีความเคร่งขรึม คนรับใช้ต้องดูจุ้นจ้านหรือไม่ทันโลก

5) ความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางชาติพันธุ์ เช่น คนผิวขาวต้องดูเป็นพวกก้าวหน้าในทางความรู้ หรือการพัฒนาเศรษฐกิจ คนจีนต้องเป็นคนที่เสียงดังหรือเรื่องมาก

6) ความขัดแย้งกับภาพเหมารวมในมิติอื่นซึ่งไม่อาจจัดให้อยู่ในเกณฑ์ข้างต้นได้

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างความขัดแย้งของตัวละครชื่อดัง มีทั้งสิ้น 5 ตัวอย่าง มาจากงานซีรีส์ งานภาพยนตร์

ตัวละคร 4 สาวในซีรีส์คลาสสิกเรื่อง Sex and the City แสดงความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทั้งเพศ เพราะสังคมในยุคดังกล่าวกำหนดให้ผู้หญิงรับบทบาทแบบ passive ในเรื่องความสัมพันธ์ กระทั่งไม่สามารถเปิดอกเรื่องทางเพศได้อย่างที่ผู้ชายกระทำ แต่ตัวละครทั้ง 4 กลับมีอุปนิสัยที่สวนทางกับข้อกำหนดโดยสิ้นเชิง ทุกตัวละครยังสานสัมพันธ์กับคู่รักมากหน้าหลายตาเพื่อจะหาคนที่ตรงใจตัวเองให้ได้มากที่สุด ความขัดแย้งที่ว่าคือจุดขายของตัวละครในซีรีส์เรื่องนี้

Django ใน Django Unchained แสดงความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางชาติพันธุ์ เพราะ Django เป็นนักสู้ในมาดคาวบอยทั้งที่เป็นคนผิวสี ในอเมริกายุคบุกเบิกตะวันตก คนผิวสีคือคนชั้นล่าง มีหน้าที่เพียงรับการกดขี่รวมทั้งคำสั่งจากคนผิวขาว การขยับตัวเป็นนักสู้ระดับเดียวกับคนผิวขาวและในแบบของคนผิวขาวไม่ถือว่าเป็นเรื่องปกติ แต่หากมองจากอีกมุม ความขัดแย้งของตัวละครนี้อาจมองให้เป็นความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางอาชีพก็ได้ เพราะงานคาวบอยสงวนให้กับคนผิวขาวเท่านั้น

มาช่าในเรื่องห้าแพร่ง ตอน คนกอง แสดงความขัดแย้งกับภาพเหมารวมในมิติอื่น คือภาพนางเอกสวยใสของตัวมาช่าเอง เพราะในเรื่องคนกอง มาช่าเป็นคนสวยที่มีอารมณ์เหวี่ยง กล้าสบถ ทำอะไรเปิดเผย ทั้งที่ภาพนางเอกของมาช่าก่อนหน้านั้นคือผู้หญิงในคตินิยมไทย มีความน่าสงสาร มีความก๋ากั่นแต่พองาม มีความสวย ฯลฯ ตามแต่จะกำหนดในบท

ซาเอบะ เรียวในอะนิเมะซีรีส์เรื่อง City Hunter แสดงความขัดแย้งกับภาพเหมารวมทางอาชีพ เพราะเรียวเป็นทั้งนักสืบ นักจารกรรม บอดี้การ์ด เรียวจึงควรเป็นตัวละครที่ตึงเครียดกับลักษณะงาน แต่ในเรื่องเรียวกลับเป็นคนสนุก สร้างความขบขันไปทั่ว ในขณะเดียวกัน ตัวละครเรียวยังถือว่าขัดแย้งในมิติของภาพลักษณ์พระเอก เนื่องจากมีความหมกมุ่นทางเพศและแสดงกริยาลามกต่อหน้าธารกำนัลโดยเฉพาะสาวๆ บ่อยครั้ง ตัวละครอย่างนี้จึงถือเป็นมิติใหม่ของการนำเสนอตัวละครหลักในยุคปลาย 80-90

กระนั้น ความขัดแย้งด้านภาพลักษณ์ไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างสะเปะสะปะ การศึกษาที่ผ่านมาเผยว่าความขัดแย้งที่จะประสบความสำเร็จต้องตั้งอยู่บนเงื่อนไขคือมีภาพส่วนบุคคลและท่าทีซึ่งขัดกับธรรมเนียม แต่ไม่ขัดต่อการยอมรับของผู้ชม หมายความว่าภาพลักษณ์และท่าทีนั้นอาจมีแนวโน้มที่จะเป็นกระแสในอนาคต หรือ สะท้อนความต้องการของผู้ชมที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในโลกความเป็นจริง ยกตัวอย่างเช่น ภาพลักษณ์ของชายรักชายในรักแห่งสยาม ปกติแล้วชายรักชายในภาพยนตร์ก่อนหน้าจะมีความสะดิดสะดิ้งและเต็มไปด้วยเรื่องทางเพศ แต่ในรักแห่งสยาม กลับเป็นภาพของชายทั่วไปและเน้นประเด็นความสัมพันธ์อันอบอุ่นของกันและกัน หรือ เน้นความเข้าใจมากกว่าเรื่องทางเพศ ภาพประการนี้จึงเป็นที่กล่าวขานในหมู่ผู้ชมเพราะสะท้อนภาพลักษณ์อีกด้านของชาวเพศที่ 3 ซึ่งสังคมมองข้ามมานาน

ดังนั้น ความขัดแย้งด้านภาพลักษณ์ตรึงความสนใจผู้ชมได้เพราะช่วยสร้างความแหวกแนวในการรับชมตัวละคร แต่ความขัดแย้งจะประสบความสำเร็จเมื่อผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพใหม่ๆ ซึ่งผู้ชมยินดีเปิดรับ ถ้าผู้สร้างสรรค์ท้าทายประเพณีที่เป็นมาโดยขาดเหตุผล ความขัดแย้งที่แต่งเติมลงไปจะไม่ประสบความสำเร็จในการกระตุ้นความสนใจ จึงควรมีการศึกษาทัศนะของสังคมให้ละเอียดก่อนนำหลักความขัดแย้งด้านภาพลักษณ์มาประยุกต์เพื่อหาคำตอบว่าอะไรคือความเป็นมนุษย์ในใจคนที่ต้องการการปลดปล่อยจากกรอบประเพณี

## หลักการ 2 แต่งบทสนทนาหรือการสื่อสารกับผู้ชมด้วยสากลวิธี

บทสนทนาหมายถึงบทพูดระหว่างตัวละคร มีหน้าที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครพร้อมกับเห็นเรื่องราว แต่การสื่อสารกับผู้ชมหมายถึงการแสดงออกของตัวละครทั้งทางคำพูด การกระทำเพื่อสื่อให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครคิดอะไร เผชิญกับเหตุการณ์อะไร ฯลฯ การแต่งบทสนทนาหรือสื่อสารกับผู้ชมด้วยสากลวิธีจึงว่าด้วยศิลปะการสรรหาคำมาใส่บทสนทนารวมทั้งสรรค์สร้างวิธีสื่อสารที่ผู้ชมทั่วโลกไม่เพียงเข้าใจ แต่ยังสนุกหรือซาบซึ้งได้

การแต่งบทสนทนาและการสื่อสารดังกล่าวไม่มีข้อบัญญัติตายตัว มีเพียงหัวใจของการทำงานอันอธิบายว่าผู้สร้างสรรค์จะทำอย่างไรก็ได้เพื่อให้ได้บทสนทนาและการสื่อสารซึ่งชวนให้ผู้ชมคิด ตีความ เพราะผู้ชมโดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมสากลชอบที่จะคิดวิเคราะห์เรื่องราว การแทรกความรู้ลงในบทสนทนาก็ช่วยสร้างผลลัพธ์เป้าหมายเช่นกันด้วยผู้ชมชอบที่จะเรียนรู้อะไรใหม่ๆ การคิดและเรียนรู้จะกระตุ้นให้ผู้ชมเชื่อมโยงตนเองเข้ากับโลกของตัวละคร

ยุทธวิธีการแต่งบทสนทนา หรือ การสื่อสารให้มีศักยภาพพอจะยั่วผู้ชมให้คิดและเรียนรู้สามารถแบ่งได้เป็น 4 วิธี ได้แก่ สร้างบทสนทนาที่สื่อความทางอ้อม สื่อสารผ่านอวัจนภาษา สร้างบทสนทนาที่สื่อถึงตัวตนของตัวละครหรือสถานการณ์ที่ตัวละครประสบ และสร้างบทสนทนาที่แสดงถึงความรู้ความชำนาญ

**2.1 สร้างบทสนทนาที่สื่อความทางอ้อม (subtext)**

บทสนทนาที่ใช้ในงานบันเทิงสากลสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทสื่อความทางตรงและประเภทสื่อความทางอ้อม ประเภทสื่อความทางอ้อมอยู่ในเรื่องเล่าระดับสากลจนเป็นนิจศีล ฉะนั้น จุดจับผู้ชมของเรื่องเล่าสากลจึงอยู่ที่องค์ประกอบอย่างบทสนทนาไม่ต่างจากองค์ประกอบอื่น ในมุมนี้ ผู้สร้างสรรค์มักประดิษฐ์บทสนทนาอย่างพิถีพิถัน เพื่อให้เกิดความหมายโดยนัยมากกว่าจะเขียนให้บทสนทนาเป็นแค่ช่องทางบอกกล่าวอารมณ์ความรู้สึกตัวละครอย่างตรงไปตรงมา หากต้องการสื่อว่า ฉันหิว ฉันโกรธ ฉันรักเขา ความรู้สึกเหล่านี้จะถูกแปลงคำให้มีความซับซ้อนมากขึ้น อย่าง “ฉันหิว” แปลงเป็น “ไปร้านนี้ด้วยกันไหม รู้สึกเหมือนต้องการอะไรมาเติมพลัง” เป็นต้น บทสนทนาประเภทนี้จึงเป็นปัจจัยของ audience engagement ด้วยยั่วให้ผู้ชมพยายามทำความเข้าใจตัวละครโดยไม่รู้ตัว

ตัวอย่างต่อไปนี้มาจากซีรีส์เรื่อง 30 Rock ของสหรัฐฯ ออกอากาศปี 2006-2013 การสนทนาระหว่างตัวละครตลอดทั้งเรื่องเต็มไปด้วยลูกเล่นของคำให้ผู้ชมคิดตามและตีความจนกลายเป็นความสนุก ในฉากเริ่มต้นตอนหนึ่ง ตัวละคร Liz เดินเข้ามาในห้องทำงานพร้อมกับหิ้วถุงชอปปิ้งพะรุงพะรัง แต่บรรดาคนทำงานอื่นๆ ดูไม่เป็นสุขเพราะป่วยด้วยไข้หวัด Liz กล่าวทักด้วยน้ำเสียงสดใส

**Liz**

สวัสดีทุกคน เช้านี้เป็นไงกันบ้าง

**Frank**

ผมติดหวัด ผมมีไข้ เท้าผมบวมเป่ง แล้วผมก็รู้สึกเหมือนลำไส้จะระเบิดตู้ม

**Liz**

ไม่สน อีกสี่วันชั้นก็จะได้ไปสนุกที่หาด St. Bartleby's แล้ว

**Lutz**

St. Bartleby's นั่นมันเกาะที่การเมืองโคตรจะดุเดือดที่สุดในบาฮามาสไม่ใช่รึ?

จากตัวอย่างจะพบว่าสิ่งที่ตัวละครอื่นตอบ Liz ไม่ได้มีความหมายอย่างที่พูดแต่เป็นการค่อนแคะ คำตอบของ Frank หมายถึงตัวเขาเองไม่สบายเลย ขณะที่คำกล่าวของ Lutz เหมือนจะบอกว่าถึงไปเที่ยวที่นั่น Liz ก็ไม่มีความสุขอย่างที่ฝันแน่นอน

ซีรีส์เรื่อง 30 Rock

**2.2 สื่อสารผ่านอวัจนภาษา**

ความสำคัญของการสื่อสารผ่านอวัจนภาษาคล้ายกับบทสนทนาประเภทสื่อความทางอ้อม กล่าวคือช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมคิดตาม หรือ ตีความการสื่อสารจนบังเกิดความเชื่อมโยงกับเรื่องราว เพียงแต่การสื่อสารผ่านอวัจนภาษาไม่ได้แสดงออกมาในรูปของคำพูด หรือ ภาษาเขียน อวัจภาษาประกอบไปด้วยสายตา สีหน้า น้ำเสียง ท่าทาง สิ่งของ (อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง เสื้อผ้า) พื้นที่ กาลเวลา การสัมผัส สี เป็นต้น

ตัวอย่างต่อไปนี้มาจากภาพยนตร์ทางโทรทัศน์เรื่อง Isn't It Romantic เป็นตอนจบของเรื่องซึ่ง Josh บอกให้ Natalie รู้ว่าเขารัก Natalie มานานแค่ไหนด้วยการเผยความจริงเกี่ยวกับตำแหน่งที่เขานั่งทำงาน เพราะหากมองตำแหน่งดังกล่าวจากโต๊ะทำงานของ Natalie จะรู้สึกเหมือนว่า Josh นั่งตำแหน่งที่สามารถมองไปนอกหน้าต่างเพื่อดูป้ายโฆษณาสาวเซ็กซี่ แต่เมื่อ Josh ให้มาลองนั่งจริงๆ Natalie กลับพบว่าภาพที่เห็นมีแต่ตัว Natalie เอง หมายความว่า Josh เฝ้ามอง Natalie มาตลอด การมองมาตลอดสื่อถึงความรู้สึกในใจของ Josh แต่หากฉากนี้จบด้วยคำพูดตรงๆ เช่น "ผมรักคุณนะ Natalie" รสของการสื่ออารมณ์จะเปลี่ยนไป และผู้ชมอาจไม่รู้สึกถึงความในใจของตัวละคร

**2.3 สร้างบทสนทนาที่สื่อถึงตัวตนของตัวละคร หรือ สถานการณ์ที่ตัวละครประสบ**

บทสนทนาประเภทนี้อาจอยู่ในรูปของการพูดคุยสัพเพเหระระหว่างตัวละคร หรือ การสนทนาอย่างจริงจังก็ได้ นอกจากสื่อสารสิ่งที่ตัวละครเอ่ยถึง ยังสื่อความเกี่ยวกับบุคลิกตัวละคร ความเกี่ยวกับสถานการณ์ของตัวละคร หรือ ความเกี่ยวกับอารมณ์ของตัวละคร การสนทนายามว่างของตัวละคร 4 สาวใน Sex and the City คือตัวอย่างหนึ่ง เมื่อ 4 สาวมาพบกัน มักชวนสนทนาเรื่องผู้ชาย แต่จริงๆ แล้วตัวละครทั้ง 4 ต้องการสื่อความเกี่ยวกับโลกทัศน์ของตัวเองที่มีต่อเรื่องทางเพศ ดังนั้น หัวข้อสนทนาของตัวละครที่ดูไม่มีความหมายกลับมีความหมายต่อเรื่องในทันที

ต่อไปนี้คือตัวอย่างบทสนทนาจากภาพยนตร์เรื่องฉลาดเกมส์โกง มาจากตอนที่ครูพี่ลินพบกับผู้อำนวยการโรงเรียนครั้งแรก ในฉากมีครูพี่ลิน พ่อ และผู้อำนวยการ ทั้งสามพูดคุยเรื่องการให้ครูพี่ลินได้เข้าเรียนในโรงเรียนมัธยม ผู้อำนวยการแสดงความปลาบปลื้มในตัวครูพี่ลินมากจนถึงกับเอ่ยปากต้อนรับ แต่ครูพี่ลินขอเวลาพิจารณาโดยให้เหตุผลตามบทสนทนาด้านล่าง

**ลิน**

...แค่คิดว่าที่เดิมอาจจะเหมาะกับหนูมากกว่าค่ะ เพราะว่าถ้าต้องย้ายมาที่นี่ปีนึงพ่อเกือบต้องจ่ายปีละแสนห้าค่ะ

**ผู้อำนวยการ**

แสนห้าได้ยังไงล่ะคะก็เทอมละ 60,000 สองเทอมก็ 120,000 ไง

**ลิน**

ก็ใช่ค่ะ แต่ว่าโรงเรียนแบบที่พ่อสอนอยู่ หนูไปโรงเรียนพร้อมพ่อได้ทุกเช้าอ่ะค่ะ แต่ว่าที่นี่หนูต้องนั่ง BTS มาเรียนเอง รวมค่าวินมอเตอร์ไซค์เข้าซอย ตกวันละ 80 บาท ไปกลับ 8 เดือน 170 วัน บวกลบวันหยุดราชการแล้วด้วยเนี่ย คิดเป็นเงิน 13, 600 บาทต่อปี แล้วก็ยังมีเรื่องค่าข้าวแกงอ่ะค่ะ อาหารกลางวันโรงเรียนเก่าของหนูกับพ่อ 2 อย่าง 20 ส่วนที่เนี่ย 35 แล้วยังมีเรื่อง ค่าอุปกรณ์การเรียนใหม่และชุดนักเรียนใหม่ด้วยอ่ะค่ะ รวมๆ แล้วหนูเลยคิดว่ามันอาจจะไม่คุ้มอะค่ะ

ผู้อำนวยการขณะเจรจากับครูพี่ลินและพ่อ (หันหลัง)

บทสนทนาของครูพี่ลินข้างต้นอาจจะดูเป็นการพูดทั่วไปเพื่ออธิบายเหตุผลของการขอเวลาคิด แต่จริงๆ แล้วเนื้อหาบทสนทนาต้องการสื่อให้ผู้ชมเห็นทัศนะของตัวละครที่ไม่ใส่ใจชื่อเสียงของโรงเรียนและเห็นความสามารถด้านการคำนวณของตัวละคร ผู้ชมสามารถเข้าใจตัวตนของตัวละครได้ในฉากนี้ซึ่งทำหน้าที่แนะนำตัวละครผ่านบทสนทนาของตัวเอง ไม่มีการให้ตัวละครใดมาบอกว่าเด็กคนนี้คืออัจฉริยะ

### 2.4 สร้างบทสนทนาที่แสดงถึงความรู้ความชำนาญ

บทสนทนาในงานสากลบางเรื่องอาจใช้สื่อสารเกี่ยวกับสิ่งที่ทรงคุณค่าทางปัญญา ได้แก่ ความรู้ ความชำนาญเฉพาะทาง โดยบทสนทนาประเภทนี้จะทำให้ผู้ชมประทับใจตัวละครรวมทั้งประทับใจเนื้อหาของละครที่เป็นประหนึ่งตำราบอกเล่าทั้งสิ่งที่ควรรู้และความบันเทิง ตัวอย่างอันเด่นชัดเห็นได้จากตัวละครในซีรีส์ Good Doctor ของเกาหลีใต้ CSI Miami ของสหรัฐ บางครั้ง บทสนทนาเน้นสื่อสารปรัชญาชีวิตเพื่อให้ตัวละครตื่นรู้และผู้ชมก็จะรู้สึกว่าได้เรียนรู้ชีวิตเพิ่มเติมไปพร้อมกับตัวละครจนเกิดความซาบซึ้ง แต่บทสนทนาที่ว่าอาจจะไม่อยู่ในเรื่องราวอย่างจงใจ ทว่า กลืนไปกับสถานการณ์เด่นบางอย่าง หรือ ผู้ประพันธ์แต่งให้เป็นประโยคโดยนัย

ต่อไปนี้คือตัวอย่างบทสนทนาประเภทส่งผ่านความรู้จากเรื่อง Good Doctor ตอนที่ 1 ขณะเกิดอุบัติเหตุ ณ สถานีชองยางนี ผู้ชมไม่เพียงรู้สึกถึงความเก่งกาจทางการแพทย์และความเป็นวีรบุรุษของชีอนเท่านั้น แต่ยังสนุกกับบทสนทนาซึ่งถ่ายทอดออกมาราวกับแนะให้ผู้ชมรู้จักกลไกทางกายภาพของมนุษย์

**คุณหมอท่านหนึ่ง (บังเอิญอยู่แถวนั้นพอดี)**

โชคดีที่ไม่โดนหลอดเลือดคาโรติด แต่ดูเหมือนหลอดเลือดดำที่คอจะได้รับความเสียหาย”

**แม่เด็ก**

ฮยอนอู (ร้องไห้)

**คุณหมอ**

ถ้าหยุดเลือดได้ก็ไม่เป็นไรครับ

**ชีอน**

ไม่ได้ครับ เขายังเด็กอยู่ ถ้าทำแบบนั้นจะทำให้หายใจไม่ได้ หยุดเลือดตรงที่สูงกว่านั้นหน่อย แต่อย่ากดแรงเกินไป”

**ชีอน (เสียงบรรยาย)**

การบาดเจ็บอาจทำให้ปอดและตับได้รับความเสียหาย

**ชีอน**

ชีพจรยังปกติดีอยู่ครับ

**ชีอน (เสียงบรรยาย)**

บ่อยครั้งที่พบว่าหัวใจผู้ป่วยเด็กหยุดเต้น เนื่องจากขาดออกซิเจน ดังนั้นการตรวจสอบการหายใจเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เป่าลมหายใจเข้าทางปากคนไข้ แล้วดูว่าอกพองขึ้นหรือเปล่า

ตรวจดูอาการให้แน่ใจว่าคนไข้หายใจอยู่ระดับความสำคัญ 5 ดาว (เว้นจังหวะ) ปอดข้างขวาไม่มีการตอบสนอง อาจเกิดภาวะปอดถูกกดทับ

**ชีอน**

ให้ผายปอดทุกสามวินาที ดูให้แน่ใจว่าอกขยับขึ้นลงนะครับ

**เภสัชกร**

ขอโทษนะคะ ร้านเราไม่มีมีผ่าตัดกับท่อช่วยหายใจ

**ชีอน (เสียงบรรยาย)**

กรีดเหนือซี่โครงที่ห้า เพื่อไม่ให้โดนเส้นเลือดและเส้นประสาท

**แม่เด็ก**

นั่นคุณจะทำอะไร

**คุณหมอ**

เขากำลังปล่อยลมออกจากช่องเยื่อหุ้มปอด เด็กจะได้หายใจได้

**เจ้าหน้าที่กู้ภัย**

หลีกทางหน่อยครับ

**ชีอน**

ขอเครื่องมือสอดท่อสำหรับเด็กด้วยครับ (ตามด้วยเสียงบรรยาย) ท้องบวมดูเหมือนมีเลือดออกในช่องท้อง เนื่องจากเด็กมีขนาดตัวเล็ก แค่เสียเลือดเพียง

นิดเดียว อาจทำให้เสียชีวิตได้ ต้องให้น้ำเกลือด่วน ระดับความสำคัญ 4 ดาว ขั้นแรก หาเส้นเลือด

**เจ้าหน้าที่กู้ภัย**

ทำไมไม่ไปทำในรถพยาบาลล่ะครับ

**ชีอน**

ไม่มีเวลาแล้ว และผมก็ทำบนรถที่วิ่งอยู่ไม่ได้ ส่งน้ำเกลือมาเร็วเข้า เร็วๆ

**ชีอน (เสียงบรรยาย)**

เส้นเลือดของเด็กเส้นเล็กหายาก ยิ่งเสียเลือดเยอะ ยิ่งหายากเข้าไปใหญ่ เนื่องจากเส้นเลือดในแขนอาจหดตัว เขากำลังอยู่ในภาวะช็อกเนื่องจากเสียเลือดและน้ำมาก ต้องให้น้ำเกลือทันที

**ชีอน**

ผมหาเส้นเลือดไม่เจอ อาจต้องให้น้ำเกลือผ่านไขกระดูก ใครมีเข็มเจาะกระดูกบ้าง

**เจ้าหน้าที่กู้ภัย**

ไม่มีครับ ขอโทษครับ

**ชีอน (เสียงบรรยาย)**

ถ้าอย่างนั้นต้องทำไอเจคัตดาวน์ (ไอเจคัตดาวน์ คือการเปิดหลอดเลือดดำใต้ผิวหนังเพื่อใส่ท่อ) ถ้าหาเส้นเลือดไม่เจอ และไม่มีเข็มเจาะกระดูก ก็ให้เจาะเส้นเลือดดำที่คอ แล้วให้น้ำเกลือทางนั้น ระดับความสำคัญ 3 ดาว

**หลักการ 3** **อาศัยประเด็นนำเสนอสากลอันจะช่วยให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับเรื่องราวได้ดี**

ประเด็นในที่นี้หมายถึงโจทย์ หรือ อาจจะเป็นหัวข้อทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ที่นำมาพัฒนาเป็นปูมหลังตัวละคร อุปสรรค หรือ ปัญหา

ประจำเรื่อง เช่น การแย่งชิงอำนาจในซีรีส์ Game of Thrones สายสัมพันธ์ในครอบครัวในเรื่อง Blockers และประเด็นพันธุฆาตใน Avengers: Infinity War

ถ้าอ้างอิงงานบันเทิงสากล ประเด็นที่ควรนำมาใช้ประพันธ์เรื่องราวสามารถเป็นได้ตั้งแต่ประเด็นส่วนบุคคลถึงประเด็นสังคม แต่หากประเด็นที่เลือกสรรบ่งชี้วิกฤตของมนุษย์ หรือ อยู่ในความสนใจของคนทั่วโลก จะช่วยให้เรื่องนั้นๆ มีเสน่ห์สำหรับผู้ชม เช่น ประเด็นก่อการร้าย ประเด็นการนอกใจผ่านโซเชียลมีเดีย ประเด็นความขัดแย้งทางศาสนา ประเด็นความหลากหลายทางเพศ ฯลฯ ผู้สร้างสรรค์อาจนำเสนอประเด็นผ่านมุมมองที่ผู้ชมคาดไม่ถึง หรือ ผู้ชมยังไม่เข้าใจแก่นแท้ซึ่งจะช่วยต่อยอดให้มีการถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นในเรื่องมากขึ้น นอกจากนี้ ประเด็นที่เลือกนำเสนอยังต้องสัมพันธ์กับแนวคิดตามขนบโลกานุวัตร ได้แก่ ความเท่าเทียมกัน สิทธิเสรีภาพของบุคคล การทำเพื่อสังคม/สิ่งแวดล้อม ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความกล้า ความเชื่อในความสามารถของมนุษย์ การพัฒนาความรู้ ฯลฯ โดยแนวคิดเหล่านี้อาจจะปรากฏในรูปทางออกของเรื่อง

ตัวอย่างร่วมสมัยของเส้นเรื่องที่อิงประเด็นสากล ได้แก่ ซีรีส์เรื่อง Sex Education ผู้ชมหลายคนละเลย Sex Education ด้วยคิดว่าพัฒนามาจากความต้องการจับความสนใจผู้ชมด้วยเรื่องลามก แต่ในความเป็นจริง Sex Education ขยายความมาจากประเด็นด้านเพศของวัยรุ่นอันเต็มไปด้วยคำถาม ความผิดพลาด และปัญหาซึ่งอยู่คู่สังคมทั่วโลกมานานแต่ไม่ใคร่นำเสนอออกสื่อบันเทิงอย่างเจาะลึก เนื่องจากเพศเป็นเรื่องสกปรกในหลายสังคม เรื่องทางเพศมีอยู่ด้วยกันหลายมิติ ได้แก่ รักโดยไม่ป้องกัน รักเพศเดียวกัน รักต่างวัย ทุกมิติมีแรงขับดันมาจากเหตุผลทางกาย ใจ และสังคมรอบข้าง สิ่งที่ Sex Education นำมาบอกเล่าคือเบื้องลึกของเพศ

ในมิติเหล่านี้ Sex Education จึงเป็นบ่อเกิดแห่งความสนุกที่ไม่ได้จำกัดแค่เรื่องสัปดน แต่รวมไปถึงสาระความรู้และมุมมองอันแปลกใหม่ที่ซ่อนอยู่ในตัวประเด็น

SKY Castle เป็นอีกตัวอย่างที่น่าสนใจ เพราะบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครที่เข้ามาอยู่อาศัยร่วมกันในหมู่บ้านชื่อ SKY Castle ซึ่งเป็นแหล่งรวมตัวของคนระดับสูง มีฐานะและชาติตระกูลดี และต้องเป็นครอบครัวที่มาจากอาชีพแพทย์ อาจารย์มหาวิทยาลัย หรือทนายความเท่านั้น ด้วยความที่ทุกครอบครัวอยู่ในสังคมมีหน้ามีตา ผู้นำครอบครัวจึงมุ่งหวังให้ลูกหลานของตนเองได้ดีเพื่อที่จะเป็นหน้าตาแก่วงศ์ตระกูล ดังนั้น จึงมีความพยายามปูทางให้สมาชิกรุ่นเยาว์สอบเข้าคณะและมหาวิทยาลัยที่โด่งดังด้วยวิธีต่างๆ อย่างเข้มงวด ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมให้เรียนในสถาบันสอนพิเศษชั้นนำ หรือ การจ้างโค้ชส่วนตัวมาสอน ประเด็นนำเสนอในเรื่องประกอบไปด้วย

1) ค่านิยมและการเชิดชูคณะและมหาวิทยาลัย กล่าวคือการสอบติดและได้เข้าเรียนในคณะและมหาวิทยาลัยที่โด่งดังจะเป็นเหมือนความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ในชีวิตของลูกและพ่อแม่ และเป็นหน้าที่ของลูกๆ ที่ต้องทำเพื่อพ่อแม่ อย่างในเรื่อง SKY Castle การสอบเข้าคณะแพทยศาสตร์

มหาวิทยาลัยโซลจะถือเป็นเกียรติที่สุดในหมู่บ้าน ถึงขั้นต้องแสดงออกด้วยการจัดงานเลี้ยงฉลองใหญ่โต

2) การแข่งขันในระหว่างเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย โดยการเตรียมตัวดังกล่าวถือเป็นเรื่องใหญ่และต้องมีความเข้มงวด เริ่มตั้งแต่การให้ลูกเข้าเรียนในห้องเรียนที่ดีที่สุด จากนั้นกดดันให้ลูกสอบได้คะแนนเต็มทุกวิชา รวมทั้งสอนให้ลูกมองเพื่อน พี่น้อง หรือแม้กระทั่งฝาแฝดของตัวเองเป็นคู่แข่งเพื่อไปให้ถึงยอดพีระมิดแห่งความสำเร็จ

3) ลูกกลายเป็นเครื่องมือของพ่อแม่ หมายความว่า ด้วยค่านิยมและหน้าตาทางสังคม พ่อแม่ต้องกดดันลูกของตัวเองอย่างหนักเพื่อให้ประสบความสำเร็จ สิ่งเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นว่าลูกเป็นเหมือนตัวแทนความฝันของผู้ให้กำเนิดและความสำเร็จของลูกเป็นทั้งการเติมเต็มความฝันและสิ่งตอบแทนพระคุณในเวลาเดียวกัน

ซีรีส์เกาหลีใต้เรื่อง SKY Castle

ประเด็นในซีรีส์จึงมีความร่วมสมัยและสะท้อนความเป็นมนุษย์ยุคปัจจุบันได้กระจ่างชัด เพราะพ่อแม่และครอบครัวในสังคมส่วนใหญ่ยังยึดติดค่านิยมและหน้าตาทางสังคมที่ได้มาจากความสำเร็จทางการศึกษาของลูกหลาน หรือ คนในครอบครัว แม้กระทั่งสถานศึกษาต่างๆ ก็ยังการเชิดชูและให้ความสำคัญแก่ผลการศึกษาของนักเรียนเป็นหลัก แต่คุณค่าจากความสำเร็จดังกล่าวก็นำไปสู่การควบคุมและกดดันเยาวชนอย่างเข้มงวด จนส่งผลให้สังคมของเยาวชนเต็มไปด้วยการแข่งขันและภาวะกดดัน จึงถือได้ว่าซีรีส์ SKY Castle นำประเด็นร่วมสมัยมาตีแผ่ในรูปของเรื่องบันเทิงโดยอ้างอิงบริบทจริงจากในประเทศเกาหลีใต้

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างโดยย่อเกี่ยวกับประเด็นที่พัฒนามาเป็นเรื่องราวในงานบันเทิงยอดนิยมสากลโดยหยิบยกมาจากงานภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อย่างละหนึ่งตัวอย่าง

ประเด็นด้านเพศและสีผิวใน Hidden Figures ประกอบไปด้วย

1) การเหยียดเพศและสีผิวมักนำเสนอในรูปของชะตากรรมอันรันทดของตัวละคร แต่เรื่องนี้เลือกใช้มุมมองของตัวละครที่ไม่จำนนต่อชะตากรรม

2) ตัวละครต่อสู้ด้วยความสามารถทางปัญญาและนำความสำเร็จมาให้องค์กรชั้นนำของโลก อุปมาดั่งหนูผู้กู้ชีวิตราชสีห์ในนิทานอีสป

เพศและสีผิวยังคงเป็นประเด็นร้อนในสังคมทั่วไปดังเห็นได้จากการรณรงค์ระดับรัฐและระหว่างประเทศ เมื่อนำเสนอผ่านงานบันเทิง ผู้ชมจะเข้าถึงแก่นเรื่องได้ไม่ยาก

ประเด็นการต่อสู้ทางการเมืองในซีรีส์โทรทัศน์ House of Cards ประกอบไปด้วย

1) นำเสนอความไร้หัวใจของผู้ปฏิบัติงานทางการเมืองผ่านตัวละครหลักในเรื่อง

2) ตัวละครยังข้องเกี่ยวกับการวางแผนทำลายคู่แข่ง การทรยศหักหลัง และแสดงความกระหายอำนาจในคราบนักการเมือง

ประเด็นแบบนี้สอดคล้องกับโลกทัศน์เกี่ยวกับการเมืองของผู้ชมทั่วไป เพราะการเมืองคือกิจกรรมที่แสดงออกอย่างผู้มีอารยะ แต่เบื้องหลังเต็มไปด้วยการเข่นฆ่า ทำลายล้างฝ่ายตรงข้ามเพื่ออำนาจส่วนบุคคล

## หลักการ 4 สร้างอุปสรรคที่เสริมพลังให้แก่ตัวละครและทำให้เรื่องราวน่าติดตาม

ในทฤษฎีเรื่องเล่า ตัวละครและอุปสรรคคือองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดเรื่อง หากปราศจากสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความเป็นเรื่องจะไม่สมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม อุปสรรคประจำเรื่องต้องเป็นมากกว่าปัญหาทั่วไปที่ใส่ลงในเรื่องเพื่อให้ครบองค์ประกอบ อุปสรรคในเรื่องควรจะถูกสร้างขึ้นมาเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจใคร่รู้เกี่ยวกับทางออก หรือ ตระหนกในความยากลำบากของตัวละครอันเกิดจากตัวอุปสรรค ในการนี้ อุปสรรคประจำเรื่องถือเป็น

ปัจจัยสำคัญสำหรับกระตุ้น audience engagement เฉกเช่นตัวละครและปัจจัยอื่น วิธีการสร้างสรรค์อุปสรรคเพื่อยกระดับงานบันเทิงไปสู่สากลมีดังต่อไปนี้

**4.1 กำหนดให้เป็นอุปสรรคที่ทำให้ตัวละครได้เติบโต**

หมายความว่าอุปสรรคดังกล่าวช่วยให้ตัวละครได้เปลี่ยนแปลงชีวิตตัวเองจากคนที่อ่อนแอ หรือ บกพร่องไปสู่คนแข็งแกร่ง อุปสรรคแบบนี้คือส่วนหนึ่งของกระบวนการเปลี่ยนผ่านของตัวละคร อุปสรรคในซีรีส์เรื่อง The Crown ซีซัน 1 คือตัวอย่าง เพราะ The Crown ไม่ได้เป็นเพียงการนำพระราชประวัติของสมเด็จพระราชินีเอลิซาเบธที่ 2 มาถ่ายทอดในรูปของความบันเทิง แต่ The Crown บอกเล่าให้ผู้ชมได้ทราบความเติบโตของพระองค์จากหญิงสาวคนหนึ่งที่อาจไม่เชี่ยวชาญงานปกครอง กระทั่งไม่ประสากับการจัดการอำนาจเพื่อควบคุมสังคมการเมืองของสหราชอาณาจักรไปสู่ผู้ปกครองที่สามารถรับมือกับปัญหาในช่วงเวลาแห่งการเสื่อมถอยของชาติหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้

The Crown

อุปสรรคใน The Crown แสดงออกมาในรูปของวิกฤตชีวิตและวิกฤตงานขององค์พระประมุขจากมุมที่ผู้คนไม่ใคร่รับทราบ เช่น การคิดร้าย

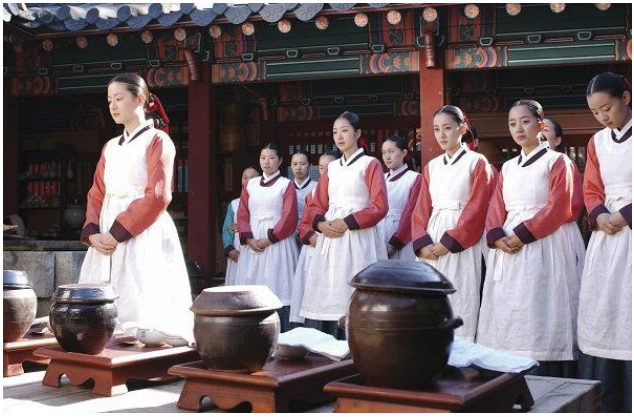
ของอดีตกษัตริย์ซึ่งเป็นพระปิตุลาขององค์พระราชินีเอง การต้องงัดข้อกับอดีตนายกรัฐมนตรีผู้กักขฬะแต่มีอิทธิพลและความนิยมนาม Churchill การคิดนอกใจของพระราชสวามี หรือ ความสัมพันธ์ที่สุ่มเสี่ยงจะสั่นคลอนเพราะพระราชสวามีเห็นว่าตนเองด้อยกว่าพระราชินี เป็นต้น ตัวละครเอกของเรื่องจึงต้องรับมือกับปัญหาอย่างที่ปุถุชนทั่วไปประสบ ใช้ขันติ มานะ สติปัญญาจนประคองสถานการณ์ให้ผ่านพ้นไปได้ หากเทียบในตอนต้นเรื่อง ภาพของพระราชินีคือบุคคลที่อาจจะดูอ่อนหัดในการนำทั้งครอบครัว ทั้งอาณาจักร แต่ภาพประการนี้จางหายไปเมื่อพระองค์ผ่านพ้นอุปสรรคจนพิสูจน์ความ สามารถของพระองค์เอง

**4.2 มีความยากแก่การรับมือเพื่อพิสูจน์ความสามารถของตัวละคร**

หลักการข้อนี้กล่าวอย่างง่ายๆ ได้ว่าเป็นอุปสรรคที่สร้างภาพของปฏิบัติการที่แทบเอาชนะไม่ได้จนควรเรียกว่า “ mission impossible” ยิ่งอุปสรรคแฝงความยากเพียงไร ผู้ชมก็จะยิ่งตั้งคำถามมากเพียงนั้นเกี่ยวกับทางออก นอกจากนี้ การที่อุปสรรคมีความยากลำบากขั้นสูงแต่ตัวละครหลักสามารถเอาชนะในตอนท้ายได้สะท้อนความคิดสากลที่ว่าไม่มีสิ่งใดเกินความสามารถของมนุษย์ จะทำให้ผู้ชมยอมรับความเป็นไปในเรื่องราวมากขึ้น

ตัวอย่างของอุปสรรคประเภทนี้ได้แก่เรื่องแดจังกึม เพราะปลายทางของตัวละครนำนามว่าซอจังกึมคือการได้ดำรงตำแหน่งสูงสุดเกี่ยวกับเครื่องเสวยในพระราชวัง แต่อุปสรรคที่ขัดขวางหนทางของตัวละครตลอดทั้งเรื่องมีมากมาย แต่ละอย่างคือขวากหนามชีวิตที่ยากแก่การก้าวข้าม ได้แก่

- การเป็นบุตรีของนักโทษต้องคดี ทำให้สิทธิ์การอยู่อย่างสงบสุขแทบจะปลาสนาการไปสิ้น
- การเป็นผู้หญิงในยุคซึ่งสังคมไม่ให้สิทธิ์ดำรงตำแหน่งระดับนำ
- การโดนกลั่นแกล้งโดยเพื่อนร่วมงานทั้งหญิงและชาย
- การผจญกับการฉ้อโกงของบุคลากรในหน่วยงาน ทั้งเป็นการฉ้อโกงที่เต็มไปด้วยกลเม็ด
- การผจญกับวิกฤตการณ์สังคม เช่น โรคระบาดที่สามารถพรากชีวิตตัวละครได้
- การเป็นที่รักใคร่โดยองค์พระราชาทั้งๆ ที่มีคนรักอยู่แล้ว
- ฯลฯ



แดจังกึม

เมื่อเป็นดังนี้ แดจังกึมจึงเป็นงานที่ได้รับความนิยมสูงมากทั้งในแถบเอเชียและทวีปอื่นๆ สิ่งที่ผู้ชมพูดถึงเมื่อเอ่ยชื่อเรื่องนี้คือการเป็นมนุษย์ตัวเล็กที่สามารถเอาชนะอุปสรรคชีวิตทั้งหมด ตัวละครซอจังกึมจึงกลายเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ชมในที่สุด

**4.3 ไม่จำเป็นต้องเป็นอุปสรรคประเภทตัวละครร้ายเสมอไป**

อุปสรรคในเรื่องหนึ่งๆ แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อุปสรรคประเภทอาศัยตัวร้ายประจำเรื่องและอุปสรรคประเภทไม่อาศัยตัวร้ายประจำเรื่อง ประเภทแรกหมายถึงบุคคล หรือ สิ่งมีอำนาจอันโดดเด่นที่สุดของเรื่อง (antagonist หรือ nemesis) ทำหน้าที่สร้างอุปสรรคจนเกิดเป็นภารกิจให้ ตัวละครหลักแก้ไข แต่หากเป็นมนุษย์ ตัวร้ายอาจต้องมีเหตุแห่งการคิดไม่ดีทำไม่ดีรองรับ (แต่ไม่จำเป็นเสมอไป) เพราะหลักคิดสากลอธิบายว่าไม่มีใครดีเลวตั้งแต่เกิด ทว่าสภาพสังคมเป็นตัวเร่งเร้าให้เลือกเดินทางผิด สำหรับอุปสรรคประเภทหลังหมายถึงกลุ่มคน ระบบสังคม หรือ สถานการณ์ที่ก่อความเสียหายแก่ตัวละครหลัก หรือ ก่อกวนผู้คนจนตัวละครหลักต้องมีส่วนเกี่ยวข้องในการแก้ไข งานบันเทิงสากลจำนวนไม่น้อยใช้อุปสรรคประเภทหลังดังตัวอย่างเรื่อง The Crown และแดจังกึม

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Inside Out ก็เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่อาศัยอุปสรรคประเภทนี้ เพราะว่าด้วยการปรับสภาพจิตใจของเด็กหญิงนาม Riley ที่ย้ายมาอยู่ในสภาพแวดล้อมซึ่งใหม่เกินกว่าจะทำความคุ้นเคย บทภาพยนตร์ถ่ายทอดความย้อนแย้งในใจของ Riley ผ่านตัวละครเชิงสัญลักษณ์ทางอารมณ์ ได้แก่ ความสุข ความเศร้า ความกลัว ความโกรธ ฯลฯ ทั้งเรื่องจึงว่าด้วยความพยายามปรับสมดุลของตัวละครซึ่งเป็นตัวแทนอารมณ์เหล่านี้จนเกิดความโกลาหล

ภาพยนตร์เรื่อง Inside Out

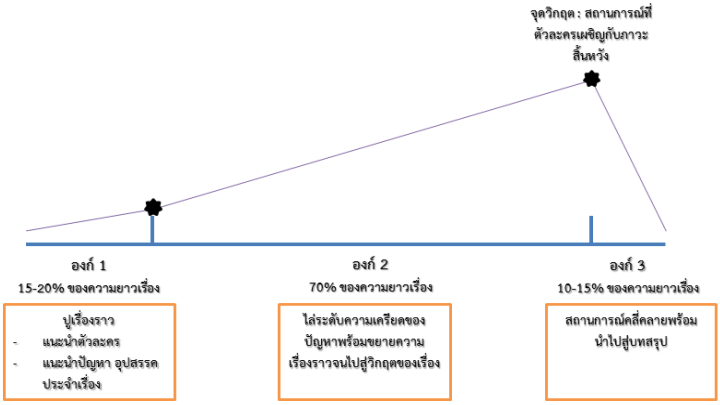
อย่างไรก็ดี งานบันเทิงโดยเฉพาะงานประเภทละครโทรทัศน์จำนวนมากกำหนดอุปสรรคประจำชีวิตตัวละครขึ้นมาอีกหนึ่งชุด มีลักษณะเป็นปูมหลังที่ผลักให้ตัวละครกลายเป็นบุคคลมีปมดังเช่นซีรีส์เรื่อง Titans ที่ทุกตัวละครหลักไม่ใช่วีรบุรุษ หรือ วีรสตรีผู้สมบูรณ์ในทางอารมณ์ อย่างในซีซัน 1 ตัวละคร Dick Grayson ต้องช่วยเหลือสมาชิกในทีมจากการตามล่าตามล้างโดยกลุ่มคนที่ไม่รู้ตัวตน ขณะเดียวกัน ตัว Grayson เองต้องประสบปมปัญหาที่ตามหลอกหลอนในใจ คือ การสูญเสียครอบครัวจากเหตุฆาตกรรมในอดีต แล้วได้เห็นวิธีจัดการเหล่าร้ายของชายผู้ซึ่งชุบเลี้ยงตัวเองในภายหลัง Grayson เชื่อเสมอว่าความรุนแรงสามารถจัดการปัญหาได้หากมีโอกาส เขาต้องพิฆาตผู้ร้ายให้อาสัญ ความเชื่อนี้เองทำให้ Grayson เป็นคนดุดันจนประสบปัญหาในการใช้ชีวิตในสังคม

ซีรีส์เรื่อง Titans

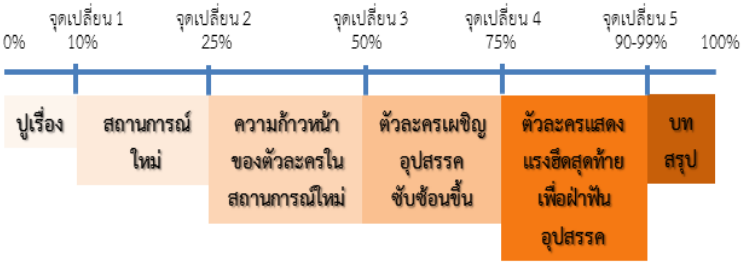
ลักษณะอุปสรรคเช่นนี้ตรงกับคำอธิบายในหลักการ 1 เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ในตัวละครหลัก ไม่มีใครที่สมบูรณ์พร้อม ทุกตัวละครล้วนต้องการการเรียนรู้เพื่อปรับตัว

## หลักการ 5 อิงวิธีการเล่าเรื่องตามแนวคิด 6-stage plot structure

คำแปลภาษาไทยของ 6-stage plot structure ยังไม่ปรากฏ แต่เข้าใจได้ว่าคือโครงสร้างของเรื่องแบบบันได 6 ขั้น นำเสนอโดย Michael Hague ผู้ควบคุมการสร้าง ผู้เขียนบทของสหรัฐฯ หากคิดถึงทฤษฎี 3-act structure หรือโครงสร้างแบบ 3 องก์ จะเข้าใจโครงสร้างแบบบันได 6 ขั้นได้ไม่ยาก เพราะโครงสร้างแบบ 3 องก์แบ่งเรื่องเล่าออกเป็น 3 ส่วนคือปูเรื่อง วางปมปัญหาและพัฒนาปัญหาไปจนถึงจุดไคลแม็กซ์ จากนั้นจึงเป็นส่วนสรุป แต่โครงสร้างแบบบันได 6 ขั้นเน้นการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ให้ถี่ขึ้นด้วยการเพิ่ม change of situation หรือ turning point ลงไปจาก 2 แห่งในโครงสร้างเดิมเป็น 5 แห่งจนทำให้ได้สถานการณ์ที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง 6 แห่งดังเปรียบเทียบในภาพด้านล่าง




โครงสร้างแบบ 3 องก์




โครงสร้างแบบบันได 6 ขั้น

ประเด็นสำคัญไม่ได้อยู่ที่รูปแบบของแต่ละสถานการณ์ แต่เป็นการเปลี่ยนผ่านของสถานการณ์เพื่อไม่ให้เนื้อเรื่องจำเจกับสิ่งเดิมๆ จนน่าเบื่อหน่าย เท่ากับว่าผู้สร้างสรรค์เร้า audience engagement ด้วยจิตวิทยาการเล่าเรื่อง หากนำงานชื่อดังมาวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีนี้จะพบว่าความสำเร็จ

ของงานมีส่วนมาจากการเดินเรื่องตามหลักคิดแบบบันได 6 ขั้นไม่มากก็น้อย เพราะเต็มไปด้วยความหลากหลายของฉาก/เหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน

ตัวอย่างต่อไปนี้มาจากภาพยนตร์ยอดนิยมปี 1996 เรื่อง Independence Day (ID4) เพราะมีความคลาสสิกในเชิงของความบันเทิงที่สั่นสะเทือนอารมณ์ผู้ชม ทั้งยังอยู่ในความทรงจำผู้คนทั่วโลกจนทุกวันนี้ Independence Day หยิบประเด็นมนุษย์ต่างดาวบุกโลกมาเล่าซ้ำแต่ใช้การเล่าแบบใหม่เพื่อให้หลุดจากความทรงจำเดิมๆ โดยให้ภาพการต่อสู้กับมนุษย์ต่างดาวเป็นเรื่องของการกู้ชาติในวันชาติสหรัฐฯ และสร้างชุดเหตุการณ์ที่น่าตื่นตาเร้าใจ ผู้ประพันธ์บทคือ Dean Devlin และ Roland Emmerich กำหนดให้เรื่องนี้ประกอบขึ้นมาจากจุดพลิกผันทั้งสิ้น 5 จุดใหญ่ เกิดเป็น 6 สถานการณ์หลักดังรายละเอียดคร่าวๆ ด้านล่าง

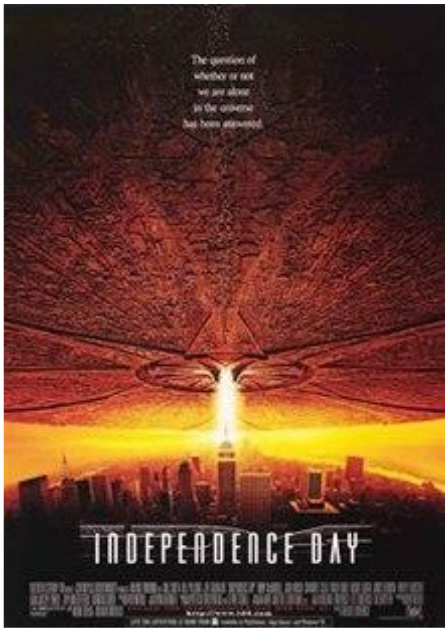
**เหตุการณ์หลัก**

1. เปิดตัวจานบินเคลื่อนผ่านพระจันทร์ เปิดตัวตัวละครหลักและชีวิตสงบสุข
2. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 1: จานบินบุกโลก ทำให้เกิดเหตุการณ์แปลกๆ และความสงบสุขถูกทำลาย
3. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 2: จานบินเปิดฉากโจมตีครั้งใหญ่ ความหวาดกลัวกระจายไปทั่วทุกพื้นที่
4. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 3: มนุษย์สู้แต่พ่ายแพ้ มนุษย์อยู่ด้วยความสิ้นหวัง
5. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 4: มนุษย์หาทางเอาชนะและพบหนทางโดยบังเอิญ
6. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 5: การต่อสู้ครั้งสุดท้าย นำไปสู่ชัยชนะ

ข้างต้นคือภาพรวมของทั้งเรื่อง เมื่อขยายการเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์แต่ละช่วงจะได้รายละเอียดดงในตารางต่อไปนี้

| เหตุการณ์หลัก | ชุดเหตุการณ์ |
|---|---|
| เปิดตัวจานบินเคลื่อนผ่านพระจันทร์ เปิดตัวตัวละครหลักและชีวิตสงบสุข | 1. เปิดตัวจานบินขนาดยักษ์<br>2. เปิดตัวช่างเทคนิคกับวิถีชีวิตชาวบ้าน<br>3. เปิดตัวผู้นำสหรัฐกับวิถีชีวิตการเมือง |
| สถานการณ์เปลี่ยนครั้งที่ 1: จานบินบุกโลกทำให้เกิดเหตุการณ์แปลกๆ และความสงบสุขถูกทำลาย | 4. จานบินปรากฏสู่สายตาชาวโลก สร้างความตื่นตะลึง<br>5. เปิดตัวละครนายทหาร<br>6. เกิดความสับสน ไม่รู้ว่ามนุษย์ต่างดาวมาดีหรือมาร้าย<br>7. เกิดปัญหาสัญญาณสื่อสารขาดช่วง<br>8. ช่างเทคนิคค้นพบความจริงว่ามนุษย์ต่างดาวใช้สัญญาณของมนุษย์สื่อสารการเตรียมโจมตีโลก<br>9. ช่างเทคนิคไปแจ้งผู้นำสหรัฐฯ เพื่อสั่งอพยพประชาชน |
| สถานการณ์เปลี่ยนครั้งที่ 2: จานบินเปิดฉากโจมตีครั้งใหญ่ ความหวาดกลัวกระจายไปทั่วทุกพื้นที่ | 10. จานบินเปิดฉากโจมตี<br>11. ทุกคนอลหม่าน<br>12. วันรุ่งขึ้นหลายเมืองราบเป็นหน้ากลอง |
| สถานการณ์เปลี่ยนครั้งที่ 3: มนุษย์สู้แต่พ่ายแพ้ มนุษย์อยู่ด้วยความสิ้นหวัง | 13. ช่างเทคนิคกับผู้นำสหรัฐฯ เข้าฐานหลบภัยที่ Area 51<br>14. ณ ที่นั่น ทุกคนทราบความจริงเรื่องจานบินตกที่ Area 51 เมื่อช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2<br>15. กองทัพอากาศสหรัฐฯ สู้รบกับจานบินแต่พ่ายแพ้<br>16. นายทหารสามารถจับเป็นมนุษย์ต่างดาวได้ด้วยโชคบวกความสามารถ |

| | |
|---|---|
| | 17. ผู้นำสหรัฐฯ มีคำสั่งโจมตีด้วยอาวุธนิวเคลียร์แต่ไม่สำเร็จ ยานต่างดาวมีระบบป้องกันที่แกร่งเกินทำลาย<br>18. ความสิ้นหวังประเดประดังเข้ามา |
| สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 4: มนุษย์หาทางเอาชนะและพบหนทางโดยบังเอิญ | 19. ช่างเทคนิคพบว่าสามารถใช้ไวรัสคอมพิวเตอร์ปิดระบบป้องกันของจานบินต่างดาวได้<br>20. ช่างเทคนิควางแผนใช้จานบินต่างดาวที่ยึดได้เดินทางไปยังยานแม่แล้วปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์<br>21. กองทัพและผู้นำสหรัฐฯ ระดมกำลังพลเตรียมรบ |
| สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 5: การต่อสู้ครั้งสุดท้าย นำไปสู่ชัยชนะ | 22. ช่างเทคนิคกับนายทหารเดินทางไปยังยานแม่ในห้วงอวกาศ<br>23. ผู้นำสหรัฐฯ และคนอื่นๆ ขับเครื่องบินรบประจันหน้ากับยานต่างดาวที่คืบคลานมายัง Area 51<br>24. ยานช่างเทคนิคกับนายทหารโดนควบคุมโดยยานแม่ แต่ก็หลุดเข้าไปในยานแม่ได้<br>25. การต่อสู้บนโลกดำเนินไปด้วยผลเหมือนเดิม ระบบป้องกันทำให้ฝ่ายมนุษย์สูญเสียสรรพกำลัง<br>26. ช่างเทคนิคกับนายทหารปล่อยไวรัสตามด้วยระเบิดนิวเคลียร์<br>27. ก่อนยานแม่ต่างดาวจะระเบิด ระบบป้องกันยานของจานบินต่างดาวบนโลกเสียหาย มนุษย์สามารถทำลายยานได้ด้วยการขับเครื่องบินพุ่งชนปากปืนใหญ่ใต้ท้องจานบินที่กำลังปล่อยอาวุธทำลายล้างออกมา<br>28. มนุษย์ต่างดาวพ่ายแพ้ (จบเรื่อง) |

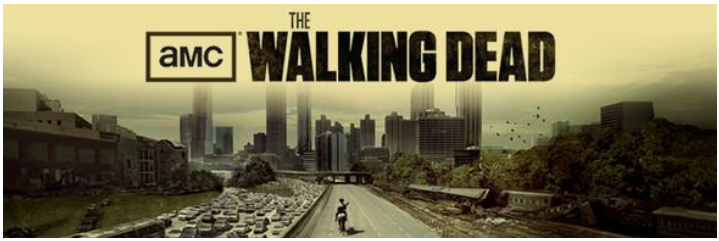



ภาพยนตร์เรื่อง Independence Day

ในงานละครหนึ่งตอน หากระยะเวลาเดินเรื่องอยู่ที่ 50-60 นาที การเปลี่ยนสถานการณ์เพื่อนำตัวละครไปสู่สภาวะแวดล้อมใหม่ๆ พร้อมความตึงเครียดที่เพิ่มพูนขึ้นควรเกิดขึ้นโดยเฉลี่ยทุกๆ 10 นาที หรือ อย่างน้อยที่สุดทุก 12-13 นาที เพื่อขับเคลื่อนเรื่องราวไปข้างหน้าไม่ให้หยุดกับการกระทำของตัวละครในสถานที่เดิมๆ หรือ โทนอารมณ์เดิมๆ เพราะการกระทำของตัวละครในบริบทเดิมๆ ไม่อาจดึงความสนใจจากผู้ชมได้ตลอด การเล่าเรื่องตามหัวใจของบันได 6 ขั้นจึงมีความจำเป็นดังปรากฏในซีรีส์ The Walking Dead ซีซัน 1 ตอนที่ 1

**เหตุการณ์หลัก**

1. เปิดตัวสภาพถนนเส้นหนึ่งที่มีเหตุการณ์ผิดปกติบางอย่างเกิดขึ้น และเปิดตัวตัวละครหลักพร้อมกับอารมณ์ที่งุนงงจากสถานการณ์ตรงหน้า
2. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 1: ย้อนเหตุการณ์ไปก่อนที่จะเกิดซอมบี้บุก
3. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 2: เหตุการณ์หลังจากซอมบี้บุก ณ โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในรัฐเคนตักกี้
4. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 3: ตัวละครหลักตัดสินใจออกจากเมืองไปตามหาลูกและเมีย
5. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 4: เปิดตัวตัวละครลูกเมียและคู่หูของตัวละครหลัก ทุกคนยังรอดชีวิตอยู่ในแคมป์แห่งหนึ่งนอกเมือง
6. สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 5: ตัวละครหลักเผชิญสภาพเมืองแอตแลนตาที่ร้างผู้คนและชำรุดทรุดโทรมอย่างหนัก




ทั้งหมดข้างต้นคือภาพรวมของ The Walking Dead ตอนที่ 1 หากลงรายละอียดในแต่ละสถานการณ์ ได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

| เหตุการณ์หลัก | ชุดเหตุการณ์ |
|---|---|
| เปิดตัวสภาพถนนเส้นหนึ่งที่มีเหตุการณ์ผิดปกติบางอย่างเกิดขึ้น และเปิดตัวตัวละครหลักพร้อมกับอารมณ์ที่งุนงงจากสถานการณ์ตรงหน้า | 1. เปิดตัวตัวละครหลักที่มีอาชีพเป็นผู้ช่วยนายอำเภอท้องถิ่นในเมืองหนึ่ง อยู่ในอาการสับสนและงุนงงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น<br>2. เปิดตัวสภาพบ้านเมืองหลังจากเกิดเหตุการณ์ซอมบี้บุกในถนนเส้นหนึ่งที่มีซากรถและศพคนตาย บ่งบอกถึงการมีเหตุการณ์ผิดปกติบางอย่างเกิดขึ้น<br>3. เปิดตัวซอมบี้ ที่มีศพเดินได้และมีน่าตาน่าเกลียด<br>4. เปิดตัวสถานการณ์แรกที่ตัวละครหลักต้องฆ่าซอมบี้ |
| สถานการณ์เปลี่ยนครั้งที่ 1: ย้อนเหตุการณ์ไปก่อนที่จะเกิดซอมบี้บุก | 5. สภาพบ้านเมืองและผู้คนยังคงเป็นเหมือนปกติทุกอย่าง<br>6. เปิดตัวตัวละครคู่หูตัวละครหลัก<br>7. เหตุการณ์อุบัติเหตุจากการปฏิบัติหน้าที่ซึ่งเป็นเหตุให้ตัวละครหลักกลายเป็นเจ้าชายนิทราและถูกตัดขาดจากโลกความจริง |
| สถานการณ์เปลี่ยนครั้งที่ 2: เหตุการณ์หลังจากซอมบี้บุก ณ โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในรัฐเคนตักกี้ | 8. ตัวละครหลักฟื้นกลับมาหลังจากนอนเป็นเจ้าชายนิทราที่โรงพยาบาลนานหลายเดือน และอยู่ในอารมณ์งุนงง ไม่รู้ว่าตัวเองหลับไปนานแค่ไหน และไม่รู้ว่าเกิดไม่รู้ว่าข้างนอกเกิดอะไรขึ้นบ้าง<br>9. ในสภาพโรงพยาบาลหลังจากเกิดเหตุร้ายแรงจากซอมบี้บุกทำให้ไม่มีผู้รอดชีวิตสักคน<br>10. เปิดตัวสภาพบ้านเมืองที่ชำรุดทรุดโทรมอย่างหนักหลังจากเหตุซอมบี้บุกเมือง ไม่มีผู้คนรอดชีวิต และตัวละครหลักเจอกับซอมบี้เป็นครั้งแรก<br>11. ตัวละครหลักได้รู้ความจริงว่าเกิดอะไรขึ้น จากสองพ่อลูก |

| | |
|---|---|
| | ที่บังเอิญเจอ และสอนให้ต่อสู้กับซอมบี้ |
| สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 3: ตัวละครหลักตัดสินใจออกจากเมืองไปตามหาลูกและเมีย | 12. ตัวละครหลักเชื่อว่าลูกและเมียของตนยังมีชีวิอยู่ และต้องการออกไปตามหา ที่ค่ายกักกันเชื้อโรค เมืองแอตแลนตา ตัวละครสองพ่อลูกปฏิเสธที่จะไปด้วย เพราะยังไม่พร้อม<br>13. ตัวละครหลักกลับไปฆ่าซอมบี้ครึ่งท่อนตัวแรกที่เคยเจอหลังจากฟื้นขึ้นมา ด้วยความสงสาร<br>14. เริ่มการเดินทางของตัวละครหลัก |
| สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 4: เปิดตัวตัวละครลูกเมีย และคู่หูของตัวละครหลัก ทุกคนยังรอดชีวิตอยู่ในแคมป์แห่งหนึ่งนอกเมือง | 15. เปิดสถานที่ตัวแคมป์แห่งหนึ่งนอกเมืองแอตแลนตา ที่ยังมีผู้คนรอดชีวิตอยู่จำนวนหนึ่ง รวมถึงลูกเมีย และคู่หูของตัวละครหลัก<br>16. เมียของตัวละครหลักเริ่มมีความสัมพันธ์ครั้งใหม่กับคู่หูของตัวละครหลัก |
| สถานการณ์เปลี่ยน ครั้งที่ 5: ตัวละครหลักเผชิญสภาพเมืองแอตแลนตาที่ร้างผู้คนทั้งยังชำรุดทรุดโทรมอย่างหนัก | 17. ตัวละครหลักขี่ม้าเข้าเมืองไป เนื่องจากรถน้ำมันหมด<br>18. สภาพภายในเมืองแอตแลนตาชำรุดทรุดโทรมอย่างหนัก พบศพตนตายเต็มไปหมด และดูเมือนจะไร้ผู้คนที่มีชีวิตเหลืออยู่ในเมืองแล้ว<br>19. ภายในเมืองมีซอมบี้อยู่มากมายเต็มไปหมด รุมกินม้าของตัวละครหลักอย่างหิวโหย ตัวละครหลักต้องหนีเอาตัวรอดในสถานการณ์ชุลมุนจนเกือบเอาชีวิตไม่รอด<br>20. ตัวละครหลักหนีเข้ามาอยู่ในรถถังกับกระสุนปืนเพียงไม่กี่นัด กำลังอยู่ในสภาพสิ้นหวัง ก่อนจะได้ยินเสียงวิทยุดังขึ้นมา (จบตอนที่ 1) |

อย่างไรก็ตาม หากเข้าใจวิถีบันได 6 ขั้นอย่างถ่องแท้ จะทราบว่าการสร้างเส้นเรื่องในแต่ละครั้งเพียงอาศัยการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์เป็นระยะเพื่อหลีกเลี่ยงความนิ่งเรียบ หรือ เลี่ยงการดึงสถานการณ์หนึ่งๆ ให้ยืดยาวออกไปเพียงเพื่อกลบเวลาการเล่าให้ครบกำหนด เพราะความนิ่งเรียบก็ดี ความยืดยาวก็ดีล้วนทำให้ผู้ชมเบื่อหน่ายได้ง่าย สมรรถนะในการรับรู้เรื่องราวของมนุษย์จำกัดที่ 10 นาทีโดยประมาณ มนุษย์จึงมักแสวงหาการเปลี่ยนแปลงในระหว่างกระบวนการรับรู้อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้เกิดความตื่นตัวและรักษาความสนใจของตัวเอง อาจเป็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงของโทนอารมณ์ โครงสร้างการเล่า บริบทการรับรู้ ฯลฯ ดังนั้นนักสร้างสรรค์ที่ชาญฉลาดจะพยายามหาจุดเปลี่ยนสถานการณ์อยู่เสมอเพื่อเอาใจผู้ชม และถ้ายึดแนวทางนี้ ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องเดินตามรายละเอียดของแต่ละสถานการณ์ดังระบุในหลักบันได 6 ขั้น ขอเพียงสร้างสรรค์ความเปลี่ยนแปลงให้ได้ตามระยะเวลาอันเหมาะสม แต่อยู่ในกรอบปัญหา อุปสรรคชุดเดียวกัน หรือมีความต่อเนื่องบางอย่าง นั่นก็มากพอต่อความต้องการรสบันเทิงของผู้ชม ไม่ใช่เปลี่ยนแปลงไปสู่สถานการณ์ที่แตกต่างโดยสิ้นเชิง เพราะจะก่อความสับสนจนกลายเป็นปัญหาแก่การรับชม

ถ้าจะเข้าใจให้ง่ายที่สุด เส้นเรื่องหนึ่งๆ ไม่ต่างไปจากการผจญภัยของตัวละครดุจดั่งอยู่ในโลกของเกม ผู้เล่นจะต้องเพียรฝ่าด่านต่างๆ ไปให้สำเร็จเพื่อชัยชนะในบั้นปลาย การสร้างเส้นเรื่องก็คือการสร้างด่านเหล่านั้น แต่ละด่านต้องทวีความลำบากจนยัดเยียดสถานการณ์วิกฤตให้แก่ตัวละครในช่วงท้าย คิดแบบ Jumanji Model (ภาพยนตร์แฟนตาซีที่เล่าเรื่องของตัวละครเล่นเกมระทึกขวัญจนกว่าจะถึงปลายทาง) จะทำให้เข้าถึงหลักการที่ว่ามาทั้งหมดได้ดี

## หลักการ 6 นำเสนอวัฒนธรรมสำหรับการบริโภคในบริบทสากล

หากต้องการผลิตละคร หรือ เรื่องเล่าในรูปแบบอื่นเพื่อส่งออกสู่ตลาดภายนอก งานดังกล่าวจะต้องแสดงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมออกมาให้ได้ไม่มากก็น้อย เพราะวัฒนธรรมคือจุดขายหนึ่งของงานบันเทิง ผู้ชมต่างถิ่นมักสนใจใคร่รู้วัฒนธรรมที่ต่างไปจากที่ตนคุ้นชินโดยเฉพาะวัฒนธรรมที่มีความงาม แฝงคุณค่าทางความคิดและอารมณ์ ในยุคโลกานุวัตร วัฒนธรรมไม่ใช่เส้นแบ่งกลุ่มชน ทว่าเป็นเครื่องหลอมรวมผู้คนต่างสังคมให้ดำรงอยู่ร่วมกัน

ด้วยเหตุนี้ การนำเสนอวัฒนธรรมในเนื้องานจึงต้องกระตุ้นให้ผู้ชมสามารถเข้าใจรวมทั้งเชื่อมโยงกับภาพทางวัฒนธรรมได้ดี วิธีการนำวัฒนธรรมมาเติมลงไปในละครจึงควรสอดคล้องกับกระแสการบริโภควัฒนธรรมทั่วโลกดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

### 6.1 นำเสนอวัฒนธรรมให้มีคุณค่าสากลหรือตอบโจทย์วิกฤตโลก

แม้โลกอยู่ในยุคของการเชื่อมโยงตามแนวคิดโลกานุวัตร ไม่ใช่วัฒนธรรมทุกอย่างจะเป็นที่ยอมรับในบริบทสากล เช่น วัฒนธรรมที่แสดงความงมงาย หรือ วัฒนธรรมขืนใจในละครไทยซึ่งนักวิชาการมองว่าเป็นความพยายาม romanticize rape จนผิดหลักความถูกต้อง เป็นต้น วัฒนธรรมเหล่านี้ขัดกับหลักคิดของโลกยุคใหม่ ขณะที่วัฒนธรรมซึ่งแสดงคุณค่าตรงกับความต้องการสากล หรือ สามารถเป็นทางออกให้แก่ปัญหาร่วมของสังคมโลก (แม้จะไม่ทั้งหมด) จะมีแนวโน้มเป็นที่ยอมรับมากกว่า วัฒนธรรมอาหารของญี่ปุ่นคือตัวอย่างหนึ่ง เพราะอาหารญี่ปุ่นในมุมมองสากลคืออาหารที่ช่วยรักษาสุขภาพมนุษย์ อาหารญี่ปุ่นยังช่วยบำรุงจิตใจด้วย

สะท้อนแนวคิดเชนที่มุ่งความสงบทางใจกับการหลอมรวมกับธรรมชาติ อาหารญี่ปุ่นจึงไม่ต่างจากเครื่องเตือนใจให้ผู้บริโภคได้ระลึกถึงธรรมชาติอันแสนสงบท่ามกลางความวุ่นวายของโลกทุนนิยม นอกจากข้างต้นการสร้างวัฒนธรรมในงานละครให้มีความลึกซึ้ง หรือ มีความสำคัญต่อสังคมและชีวิตทั่วไป ก็ถือว่าตรงกับคุณค่าสากลเช่นกัน ต่อไปนี้คือตัวอย่างวัฒนธรรมในงานบันเทิงอันเป็นที่นิยม

ภาพยนตร์เรื่อง Coco

ตัวอย่างแรกคือภาพยนตร์เรื่อง Coco ซึ่งนำเสนอวัฒนธรรมในครัวเรือนของชาวเม็กซิกันบวกกับประเพณีบูชาบรรพบุรุษ ภาพนำเสนออาจเต็มไปด้วยสีสันลานตา ฉากสวยงามและมีลูกเล่นในแง่ของการออกแบบสถานที่ แสง สี อย่างเช่นฉากในโลกหลังความตาย แต่สิ่งที่ช่วยให้ผู้ชมเปิดรับวัฒนธรรมบูชาบรรพบุรุษใน Coco เป็นมากกว่าความสวยงามและรูปแบบประเพณีที่นำเสนอ มันคือแนวคิดเกี่ยวกับสายใยของครอบครัวซึ่งแฝงเร้นในประเพณีดังกล่าว โดยวิญญาณจะสูญหายไปสิ้นหากไม่มีสมาชิกครอบครัวใดในโลกคนเป็นจดจำคนตายได้ ตัวตนของคนก็คือความทรงจำในห้วงคำนึงของคนที่รัก และด้วยแนวคิดนี้ ตัวละครทุกตัวทั้งคนเป็น คนตายจะให้ความสำคัญแก่สถานะสมาชิกครอบครัว ถึงแม้จะมีความไม่เข้าใจกันบ้าง

แต่ทุกอย่างจะจบลงด้วยการปรองดองในที่สุดเพราะครอบครัวคือสิ่งสำคัญ แนวคิดครอบครัวทำให้วัฒนธรรมจิตวิญญาณของเม็กซิโกทรงคุณค่าสำหรับผู้ชมเนื่องจากความเหินห่างอันเป็นผลจากการแข่งขันรวมทั้งสภาพเศรษฐกิจทุนนิยมเริ่มกลายเป็นเรื่องปรกติ แนวคิดครอบครัวปรากฏบ่อยครั้งในงานบันเทิง (อย่างเช่น Lilo & Stitch ที่แสดงว่าพลังของครอบครัวเกิดจากความเข้าใจซึ่งกันและกัน) สะท้อนว่าเอกภาพในครัวเรือนคือสิ่งที่โลกถวิลหาและวัฒนธรรมใดที่ใส่แนวคิดนี้ย่อมได้รับการตีราคาให้สูงตามไปด้วย

ฉากการบูชาบรรพบุรุษที่แฝงนัยทางความรักมากกว่าความลึกลับ

ตัวอย่างลำดับถัดไปมาจากเรื่อง Departures ของญี่ปุ่น ความน่าสนใจของ Departures คือการนำประเพณีที่มีความเป็นท้องถิ่นนิยมสูงของญี่ปุ่นมาเสนอในงานสากลและสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจนัยของประเพณีได้แม้ว่าจะไม่มีปูมความรู้อันเกี่ยวข้องมาก่อน

การแต่งหน้าศพในเรื่อง Departures

ประเพณีที่ว่าคือการแต่งหน้าและแต่งกายให้แก่ศพ ผู้ทำหน้าที่ดังกล่าวเรียกว่า “yukanshi” ถือเป็นบุคคลชั้นต่ำของสังคมญี่ปุ่น ผู้รับหน้าที่ต้องทำใจกับการเผชิญความรังเกียจจากเพื่อนฝูง หรือ คนรู้จัก แต่ตัวละครเอกของเรื่องตัดสินใจทำงานตำแหน่ง yukanshi ต่อแม้พบพานอุปสรรคดังกล่าวด้วยมีความเชื่อมั่นในคุณความดีของงาน แม้ yukanshi จัดการศพซึ่งไร้อารมณ์ความรู้สึกแล้ว แต่การจัดการที่ประณีต (แต่งหน้า ทำความสะอาดกาย ใส่เครื่องนุ่งห่มให้เรียบร้อย) ย่อมทำให้คนเป็นรู้สึกมีความสุขที่ได้เห็นคนที่ตนรักจากไปอย่างสวยงาม และด้วยความงดงามในวัฒนธรรมการทำศพร่วมกับจุดแข็งอื่นของภาพยนตร์ เรื่อง Departures จึงได้รับรางวัลสาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมในงานประกาศรางวัล Academy Awards ประจำปี 2009 ขณะที่ Coco ได้รับรางวัลเดียวกันแต่สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยมปี 2018

**6.2 ถ่ายทอดวัฒนธรรมที่มีความสดใหม่ หรือ ถ่ายทอดจากมุมมองใหม่**

กรณีศึกษาหลายเรื่องชี้ว่าผู้ชมสนใจสิ่งที่มีความสดใหม่เสมอ ดังนั้นวัฒนธรรมที่นำเสนออาจเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่คนทั่วไปไม่รู้จัก หรือ วัฒนธรรมเดิมอันมีทุนความนิยมอยู่แล้วแต่นำเสนอจากมุมมองใหม่ หลักการข้อนี้จะกระจ่างชัดหากพิจารณากรณีของงานที่มีความต่อเนื่องทางวัฒนธรรม เช่น Kund Fu Panda ทั้ง 3 ภาคอันว่าด้วยศิปละการต่อสู้ของคนจีน แต่เสนอด้วยมุมมองที่แตกต่างกัน

Kund Fu Panda

ในภาคที่หนึ่ง ศิลปะกังฟูของตัวละครมาพร้อมกับแก่นความคิดคือการไม่ยึดติดรูปลักษณ์ความเป็นวีรชน หมายความว่ากังฟูเป็นของอิสระไม่ได้จำกัดว่าต้องเป็นการต่อสู้สำหรับใครที่ควรดูดี (เท่ากับว่าวีรบุรุษอาจเป็นใครก็ได้ที่ไม่งามพร้อมทางกาย แต่เป็นทางใจ) ตัวละครหลักคือ Po ไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นนักสู้ตามโลกทัศน์ของปรมาจารย์ประจำสำนักคือ Shifu เพราะ Po ไม่มีลักษณะของนักสู้ตามความเชื่อเกี่ยวกับนักรบมังกร Po ไม่เคยได้รับการฝึกหัด ทั้งยังมีร่างกายอ้วนใหญ่ กินจุ เหนื่อยง่าย แต่เมื่อถึงคราวต้องศึกษาคัมภีร์ยุทธ์สำหรับนักรบมังกร ทั้ง Po ทั้ง Shifu กลับพบว่าไม่ปรากฏกระทั่งหนึ่งตัวอักษรในคัมภีร์จนเข้าใจว่าสุดยอดแห่งวิชากังฟูก็คือการปล่อยวางมายาคติเกี่ยวกับรูปแบบของวิชาและรูปลักษณ์ผู้ใช้ กังฟูอาจเป็นอะไรก็ตามที่ใช้ต่อสู้ตามศักยภาพของบุคคลและทำเพื่อมวลชน วัฒนธรรมกังฟู ในเรื่องจึงแฝงความล้ำลึกทางความคิด

Kund Fu Panda 2

แต่ศิลปะกังฟูในภาคที่ 2 กลับแตกต่างออกไป เพราะกังฟูอันมีประสิทธิภาพมาพร้อมกับการปล่อยวางความทุกข์ทั้งมวล เมื่อปล่อยวางร่างกายและจิตใจของตัวละครก็รวมเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ สามารถสำแดงฤทธิ์ได้อย่างเต็มที่ Po บรรลุวิชากังฟูขั้นสูงด้วยรู้จักปลดอดีตของตัวเองออกจากใจ เป็นอดีตเกี่ยวกับการสูญเสียมารดาโดยมีตัวละครร้ายของเรื่องเป็นผู้กระทำ Po สามารถปล่อยวางจนถึงขั้นให้อภัยตัวละครร้าย แต่เป็นตัวละครร้ายเองที่ไม่สามารถปล่อยวางอดีตของตนอันเกิดจากความขัดแย้งกับคนในครอบครัว ในที่สุด ตัวร้ายของเรื่องพ่ายแพ้ Po ด้วยความโกรธแค้น นอกจากนี้ ยังมีเรื่องของเทคโนโลยีกับศิลปะการต่อสู้โบราณ เมื่อเทคโนโลยีอาวุธมีความก้าวหน้า ไม่มีผู้ใช้กังฟูคนใดทัดทานพลังของเทคโนโลยีได้ แต่ Po สามารถใช้ร่างกายของตนในสภาวะปล่อยวางรับอาวุธทุกรูปแบบ หมายความว่าแม้เทคโนโลยีจะสูงล้ำเพียงใด ก็ไม่อาจสูงกว่าบุคคลผู้ซึ่งเข้าถึงธรรมชาติของตัวเอง เพราะเทคโนโลยีเป็นแค่ปัจจัยภายนอก นี่จึงพิสูจน์ว่า Kund Fu Panda 2 สร้างมุมมองใหม่เกี่ยวกับวัฒนธรรมกังฟูจนต่างไปจากภาคแรก

Kund Fu Panda 3

เมื่อมาถึงภาคที่ 3 กังฟูกลับพัฒนาไปเป็นเรื่องของการให้เพื่อเอาชนะตัณหาส่วนบุคคล ตัวร้ายหลักของเรื่องคือ Kai เป็นยอดยุทธ์จากโลกแห่งวิญญาณที่มุ่งครอบครองสุดยอดพลัง แต่วิธีที่ Kai ใช้คือการดูดพลังของผู้อื่นจนไร้เทียมทาน ในภาคนี้ Po ต้องสละชีวิตตนเองเพื่อพา Kai กลับไปโลกแห่งวิญญาณ แต่เมื่ออยู่ในโลกวิญญาณ Po ก็ยังโดน Kai คุกคามจนเกือบเอาตัวไม่รอด คนที่ Po รักบนโลกตัดสินใจแผ่พลัง (ตรงกับเมตตาจิตในศาสนาพุทธ) ไปให้ สิ่งที่ตามมาคือ Po กลายเป็นนักรบมังกรที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลัง Kai พยายามดูดพลังของ Po ทว่า Po ตอบสนองด้วยการให้พลังอย่างที่ Kai ต้องการจน Kai ไม่สามารถรับพลังที่มากล้นและแตกสลายไป พลังสูงสุดของกังฟูในภาคนี้จึงเป็นเรื่องของการให้ตามหลักเมตตาธรรม สะท้อนแนวคิด การให้เอาชนะความเห็นแก่ได้

กระนั้น Kung Fu Panda เป็นงานสร้างโดยตะวันตก มุมมองทางวัฒนธรรมจึงตีความโดยตะวันตก แต่การตีความดังกล่าวนำไปสู่ภาพผสมระหว่างกังฟูกับปรัชญาตะวันออกอย่างการปล่อยวาง หรือ การให้ในทาง

ตรงกันข้าม เรื่อง Shaolin Soccer ที่สร้างโดยโลกตะวันออกกลับตีความกังฟูให้ดูทันสมัยเพื่อให้ผู้คนในโลกตะวันตกหลุดจากภาพจำเก่าๆ

ภาพยนตร์เรื่อง Shaolin Soccer

ในเรื่องนี้ กังฟูยังคงมีภาพของสำนักเส้าหลินอย่างที่เห็นในงานภาพยนตร์ หรือ งานละครในอดีต แต่ผู้สร้างปรับภาพของวัฒนธรรมกังฟูให้เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมด้วยการให้ตัวละครหลักนำศิลปะกังฟูมาประยุกต์เข้ากับกีฬาฟุตบอล ผลที่ได้คือความสนุกของการผสานวัฒนธรรมสองอย่าง ซึ่งแตกต่างโดยสิ้นเชิง อย่างไรก็ดี การตีความกังฟูในเรื่องยังน่าสนใจตรงที่กังฟูไม่ใช่วัฒนธรรมตกยุค แต่สามารถใช้ประโยชน์ได้ทุกเมื่อ เช่น การเอาหลักการของกังฟูมาใช้ในกีฬาฟุตบอล หรือ ในฉากจบของเรื่องซึ่งคนฝึกกังฟูสามารถนำเอาความสามารถด้านนี้มาช่วยเหลือตัวเองในสถานการณ์ต่างๆ อย่างการป้องกันอาการบาดเจ็บจากการลื่นล้ม ใช้ผลักรถยนต์ให้เข้าที่จอดแคบๆ เป็นต้น

## หลักการ 7 ใช้รูปแบบละครแนวใหม่ ทำให้เป็นเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมไทย (Thai cultural tales)

เนื่องจากปริมาณงานละครในยุคปัจจุบันมีจำนวนมาก ผู้ชมมักเลือกชมงานที่มีมาตรฐานความสนุกและโดดเด่นทางเนื้อหา เพื่อให้เกิดความต่างและมีศักยภาพในการดึงความสนใจผู้ชม งานละครที่มีศักยภาพจึงไม่เพียงสร้างเรื่องราวตามหลักความสนุกสากล แต่ต้องผสมผสานวัฒนธรรมไทยลงไปในฐานะส่วนผสมหลักแล้วนำเสนอในรูปของเรื่องเล่าทางวัฒนธรรม

เรื่องเล่าทางวัฒนธรรมคือแนวคิดทดลองที่จะใช้ดึงความสนใจผู้ชม เนื่องจากมีกรณีศึกษามากมายบ่งชี้ว่าผู้สร้างสรรค์เลือกใช้วัฒนธรรมดั่งเครื่องเสริมเสน่ห์ให้แก่งานของตัวเอง วิธีการนี้เห็นได้ชัดในกรณีของงานละครอังกฤษ ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และจีน ในกรณีของไทย ทุนความนิยมที่ปรากฏในทัศนะสากลคือวัฒนธรรมไทยอย่างศิลปะการต่อสู้ เทศกาลรื่นเริง สถานที่ สถาปัตยกรรม ฯลฯ วัฒนธรรมไทยจึงมีศักยภาพเพียงพอที่จะผสมลงไปในความบันเทิงเพื่อชูโรงแบบเดียวกับที่เห็นในละครของชาติชั้นนำ ในการนี้ผู้สร้างสรรค์ดำเนินตามวิธี 3 ประการ ได้แก่ ใช้วัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่องเล่า ผสมผสานระหว่างข้อเท็จจริงและเรื่องแต่งและเติมความมหัศจรรย์ลงไปในเรื่องเล่า อย่างไรก็ดี เมื่อลักษณะร่วมของละครแต่ละตอนคือความเป็น Thai cultural tales ละครแต่ละตอนอาจมีโทนอารมณ์แตกต่างกันหรือใช้สไตล์การเล่าไม่เหมือนกันได้ เช่น โศกนาฏกรรม ขบขัน ระทึกขวัญ สยองขวัญ ตระการตา โรแมนติก เป็นต้น

**7.1 ใช้วัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่องเล่า**

หมายความว่าให้สร้างเรื่องเล่าจากวัฒนธรรมจนวัฒนธรรมกลายเป็นจุดขายหลักของงาน กรณีของภาพยนตร์เรื่อง Departures ดังที่อธิบายในหลักการ 6 คือตัวอย่างที่ดีของวิธีการนี้ เพราะให้เรื่องทั้งหมดผูกติดกับวัฒนธรรมการแต่งศพของญี่ปุ่น

อีกตัวอย่างคืออะนิเมะซีรีส์เรื่อง Rurouni Kenshin ซึ่งพัฒนามาจากมังงะและได้รับความนิยมมากจนผลิตเป็นภาพยนตร์คนแสดงในภายหลัง ซีรีส์เรื่องนี้ชูโรงด้วยวิถีของซามูไรญี่ปุ่นยุคปฏิวัติเมอิจิ

Rurouni Kenshin ฉบับอะนิเมะและคนแสดง

ในเรื่อง มีการแสดงวิธีรำดาบสไตล์ซามูไรหลากหลายอย่าง บางอย่างอิงความจริง บางอย่างเป็นจินตนาการ ยังมีเรื่องของการแต่งกาย การโต้ตอบระหว่างนักสู้ การฝึกตนเพื่อให้บรรลุความแข็งแกร่ง ฯลฯ ผู้ชมจึงรู้สึกสนุกกับประเพณีการต่อสู้ในแบบของญี่ปุ่นพร้อมกับซึมซับปรัชญาความคิดของการเป็นซามูไรรวมทั้งศิลปะการต่อสู้แขนงอื่นจนกล่าวได้ว่านอกจากความสนุกจากการผูกเรื่อง ลักษณะทางวัฒนธรรมในส่วนที่ข้องเกี่ยวกับศิลปะการต่อสู้คือเสน่ห์อันล้ำลึกซึ่งตรึงใจผู้ชมทั่วไปให้จดจำเรื่องราวของตัวละคร

อีกตัวอย่างที่คล้ายกันและสามารถนำมาเป็นกรณีอ้างอิงได้คือภาพยนตร์ไทยเรื่ององค์บาก องค์บากออกฉายในยุคที่ภาพยนตร์แนวต่อสู้ก้าวหน้าไปไกลโดยเทคนิคของโลกตะวันตก จึงเป็นการยากที่ภาพยนตร์แนวนี้จะชิงพื้นที่ทางการตลาดจากเจ้าตลาดเดิม แต่องค์บากสามารถยืนหยัดจนเป็นที่นิยมอย่างมหาศาลในโลกตะวันตกและตะวันออกเพราะความจำเพาะของลีลาการต่อสู้ในแบบมวยไทยประยุกต์ซึ่งผู้ชมมองว่าช่วยสร้างความต่างได้ดี การตีเข่า การหักศอก จระเข้ฟาดหาง ในเรื่องมีความงาม ดุดันในแบบที่กังฟู หรือ คาราเต้ไม่มี

ตัวละครขามจากเรื่องก์บาก

แม้ตัวอย่างทั้งสองเน้นไปในทางการต่อสู้ ผู้สร้างสรรค์สามารถดึงวัฒนธรรมแขนงอื่นมาชูโรงในละครได้ไม่แพ้กันตราบเท่าที่เติมความขัดแย้งและตัวละครลงไป ญี่ปุ่นคือตัวอย่างของชาติที่นำวัฒนธรรมอันหลากหลายมาใช้ประหนึ่งจุดเด่นในสื่อบันเทิงมากกว่าจะให้วัฒนธรรมเป็นแค่ส่วนเสริมของเรื่องราว เช่น ซีรีส์เรื่อง Osen ว่าด้วยการทำอาหาร

ญี่ปุ่นโบราณในชุดกิโมโน หรืออะนิเมะเรื่อง Spirited Away นำเสนอวัฒนธรรมเกี่ยวกับวิญญาณและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามตำนานญี่ปุ่นรวมทั้งประเพณีโรงอาบน้ำ เป็นต้น

Osen (ซ้าย) และ Spirited Away (ขวา)

ในกรณีของละครไทย การนำวัฒนธรรมมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักจะสอดรับกับข้อเท็จจริงที่ว่าวัฒนธรรมไทยคือทุนความนิยมที่มีอยู่แล้วและจะช่วยให้งานละครเป็นที่รู้จักได้ง่ายขึ้น เหตุผลอีกประการคือวิธีดังกล่าวจะทำให้ได้งานละครที่มีความจำเพาะจนยากจะเลียนแบบอย่างงานประเภทบุกเบิกตะวันตกของสหรัฐฯ หรือ งานซึ่งดัดแปลงจากนิยายกำลังภายในของจีน เป็นต้น

### 7.2 ผสมผสานระหว่างข้อเท็จจริงและเรื่องแต่ง

ในความเป็นเรื่องเล่า ผู้สร้างสรรค์สามารถนำเรื่องจริงบางส่วนมาผสมเข้ากับเรื่องแต่งได้ การเติมความจริงลงไปในเรื่องแต่งจะช่วยให้ผู้ชมสืบค้นวัฒนธรรมเพื่อขยายความรู้ที่เกี่ยวข้องกับโลกของความจริง แต่หากเป็นความจริงบริสุทธิ์ เรื่องราวที่ได้อาจดูน่าเบื่อสำหรับผู้ชม ตรงกันข้ามการแต่งเรื่องราวเสริมจะช่วยเพิ่มรสทางอารมณ์ให้งานมีความน่าดูชมสำหรับคนทั่วไป

ซีรีส์หรือภาพยนตร์จีนเรื่องสามก๊กคือตัวอย่างที่ดี เพราะอิงประวัติศาสตร์ที่เขียนโดยนักประพันธ์ยุคโบราณ สามก๊กมีตัวละคร

ที่ดำรงตนในประวัติศาสตร์จีนพร้อมกับตัวละครในจินตนาการ เช่น นางเตียวเสี้ยน ประเพณีหรือกลศึกบางอย่างเกิดขึ้นจริง แต่บางอย่างเป็นเรื่องแต่ง ทว่าสามก๊กทำให้ผู้ชมค้นคว้าประวัติศาสตร์จีนรวมทั้งประเพณีวัฒนธรรมโบราณจนรู้จักความเป็นจีนมากกว่าที่เห็นในงานบันเทิง

**7.3 เติมความมหัศจรรย์ลงไปในเรื่องเล่า**

การเติมความมหัศจรรย์ลงไปในเรื่องเล่าหมายถึงการใส่ตัวละคร สิ่งของ เหตุการณ์เหนือธรรมชาติ หรือ บางสิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์ลงไป เป็นการเพิ่มสีสันให้แก่ละครรวมทั้งช่วยสร้างภาพจำให้แก่ละคร

ความมหัศจรรย์ในงานบันเทิงกำลังเป็นวิธีกระแสหลักดังเห็นได้จากงานใน Netflix เนื่องจากโครงเรื่องที่ปนความมหัศจรรย์มีศักยภาพในการเรียกความสนใจผู้ชมได้ในระดับหนึ่ง แต่ความมหัศจรรย์ที่ว่าไม่ควรมากเกินไปจนดูกลายเป็นอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์และขัดกับตรรกะเกี่ยวกับตัวละครในหลักการ 1

กรณี Amazing Stories ในยุค 1980 ของสหรัฐฯ คือตัวอย่างที่ดีของคำกล่าวข้างต้น (Amazing Stories ได้รับการถ่ายทำใหม่เพื่อเผยแพร่ในปี 2019) เพราะ Amazing Stories คืองานภาพยนตร์ทางโทรทัศน์แบบจบในตอนที่นำเสนอเรื่องแปลกในชีวิตของตัวละครที่มีทั้งสะเทือนอารมณ์ ขบขัน หรือ สยองขวัญ Amazing Stories ซีซัน 2 ตอนที่9 ชื่อ Thanksgiving ว่าด้วยชายชนบทผู้ดุร้ายกับลูกเลี้ยงสาวที่มักโดนชายผู้นี้คุกคามทางวาจาและทางกาย ในวันหนึ่ง ทั้งคู่พบว่าบ่อน้ำแถวบ้านเป็นช่องทางสื่อสารกับมนุษย์ใต้พิภพ (ไม่ปรากฏภาพมนุษย์ใต้พิภพในเรื่องแม้แต่คนเดียว) หากนำไก่งวงอบใส่ถังแล้วหย่อนลงไปในบ่อ มนุษย์ใต้พิภพจะใส่ของมีค่าคืนมาเป็นการ

ตอบแทน ระหว่างที่เรื่องดำเนินไป ผู้ชมจะเห็นภาพความสัมพันธ์ระหว่างชายชนบทกับลูกเลี้ยงที่เต็มไปด้วยการดูแคลนรวมทั้งการทำร้ายจิตใจ Thanksgiving จึงดำรงลักษณะของงานสะท้อนความรุนแรงในครอบครัว เมื่อถึงช่วงสรุปของเรื่อง ชายชนบทตัดสินใจลงไปในบ่อเพื่อเอาของมีค่าด้วยตัวเองแล้วให้ลูกเลี้ยงรอด้านบนของบ่อ เวลาผ่านไปนาน ชายชนบทก็ไม่กลับมา แต่แล้วของมีค่าก็ปรากฏอยู่เต็มถังน้ำที่ถูกชักรอกขึ้นมาพร้อมข้อความระบุว่าขอบคุณสำหรับไก่งวงอันแสนโอชะ

ภาพชายชนบทขณะกำลังจะลงไปในบ่อ

นอกเหนือจากตัวอย่างข้างต้น งานบันเทิงที่ปนความมหัศจรรย์เพียงเล็กน้อยโดยไม่เปลี่ยนเป็นงานเหนือจินตนาการเต็มรูปแบบได้แก่ Homestay, Pan's Labyrinth ในมุมนี้ จินตนาการจึงเป็นแค่องค์ประกอบเสริมของงานให้ดูมีส่วนผสมอันแปลกตา แต่แนวงานยังคงเดิม

## สรุป

หลักการทำงานมีทั้งสิ้น 7 ข้อ แต่ละข้ออธิบายด้วยรายละเอียดเชิงปฏิบัติการและ/หรือเชิงนามธรรมพร้อมยกตัวอย่าง หากเขียนสรุปอย่างสั้นๆ หลักการทั้ง 7 ข้อหมายถึง

1) การสร้างตัวละครสากล

2) การแต่งบทสนทนาหรือการสื่อสารที่มีลีลาชวนให้ผู้ชมคิด

3) การนำเสนอประเด็นทางสังคม/การเมืองอันอยู่ในความสนใจของคนทั่วโลก

4) การสร้างอุปสรรคที่จะช่วยพิสูจน์ความสามารถตัวละคร

5) การเล่าเรื่องด้วยชุดเหตุการณ์น่าตื่นตาตื่นใจ

6) การนำเสนอวัฒนธรรมให้สอดรับกับทัศนะสากล

7) การทำละครในรูปแบบของเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมที่มีความจำเพาะ

ทั้งหมดนี้คือสิ่งที่จะช่วยปรับเนื้อหาของละครให้มีความเหมาะสมกับรสนิยมการชมนานาชาติ แต่ละครจะได้รับการตอบรับอย่างกว้างขวางหรือไม่ขึ้นอยู่กับเทคนิคการสร้างสรรค์ของผู้ประพันธ์ งานผลิต และเงื่อนไขการเผยแพร่ หลักการทั้ง 7 จึงไม่ใช่กุญแจสู่ความสำเร็จ แต่เป็นเพียงพื้นฐานสำหรับสร้างสรรค์งานตามวิถีของโลกสากล

## แหล่งอ้างอิง

ไทยรัฐ ออนไลน์. **ทำไมใครๆ ก็บอกว่า Game of Thrones เป็นซีรีส์ที่ดีที่สุดในโลก เท่าที่มนุษย์จะสร้างได้**. [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: https://www.thairath.co.th/news/ tech/review/ 1003435, [10 ตุลาคม 2562]

ธนพล ศรีธัญพงศ์. **มองโลกาภิวัตน์ยุคใหม่ผ่านแนวคิด digital globalization และ platform business.** [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: https://www.scbeic.com/th/detail/product/3938, [20 ตุลาคม 2562]

พรนภัส ชำนาญค้า. **ตามคาด! Sky Castle คว้า 4 รางวัลจากงาน Baeksang Arts Awards ครั้งที่ 55!**. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: https:// thestandard.co/winners-of-the-55 th-baeksang-arts-awards/, [14 ตุลาคม 2562]

Bcdtravel. **Gen Z. A new generation business travelers**. [Online]. 2016. Available from: https://www.bcdtravel.com/move-asia/ gen-z-a-new-generation-business-travellers/.[2019,November 4]

blockchain360. **Multiscreen: the need to be connected all the time.** [Online]. 2019. Available from: https://blockchain360.news/en/ tech-apps/multiscreen-the-need-to-be-connected-all-the-time/. [2019, November 4]

English Corner. **How to Get Away with Murder**. [Online]. 2017. Available from: http:// englishcorner.eu/blog/how-get-away-murder/, [2019, October 10]

Ellison, Jo. **Is Netflix's global dominance a force for good or bad?**, [Online]. 2018. Available from: https://www.ft.com/content/ 13078a02-0465-11e9-99df-6183d3002ee1. [2019, November 4]

FuzzyMSC. **Stranger things season 1-3**. [Online]. 2019. Available from: https://imgur. com /gallery/UVO6dAO, [2019, October 12]

Gigalo. **โอ้โห!!!...เปิดตัววันแรก Stranger Things 3 มีผู้ชมปาไปอย่างน้อย 26 ล้านราย**. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: https://www.marketingoops .com/reports/fast-fact-reports/stranger -things-3/, [13 ตุลาคม 2562]

IMDb. **Game of Thrones**. [Online]. 2019. Available from: https://www .imdb.com/title/ tt0944947/, [2019, October 10]

IMDb. **How to Get Away with Murder**. [Online]. 2019. Available from: https://www.imdb.com/title /tt3205802/, [2019, October 10]

_____. **Orange Is the New Black**. [Online]. 2019. Available from: https://www.imdb. com/title/ tt2372162/, [2019, October 13]

_____. **SKY Castle**, [Online], 2019, Available from: https://www .imdb.com/title/tt9151 274/, [2019, October 14]

_____. **Stranger Things**. [Online], 2019, Available from: https: //www.imdb.com/title/ tt4574334 /?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1 , [2019, October 13]

_____. **The Walking Dead (TV series)**. [Online]. 2019. Available from: https://en.wiki pedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(TV_ series), [2019, October 10]

_____. **TV Series, Rating Count at least 100,000(Sorted by IMDb Rating Descending)**. [Online]. 2019. Available from: https://www.imdb.com/search/title/?num_votes=100000,&sort =user_rating,desc&title_type=tv_series&,[2019, October 1]

Ivanova, A. & Smrikarov, A. (2009). **The New Generations of Students and the Future of e-Learning in Higher Education.** Paper presented at the International Conference on e-Learning and the Knowledge Society-e-Learning ’ 09, Berlin.

James, Peter. **Poster - Orange Is The New Black - Cast - TV Show Collection - Art Prints**. [Online]. 2018. Available from: Poster - Orange Is The New Black - Cast - TV Show Collection - Art Prints. [2019, October 10]

Korseries. **Sky-Castle-Poster**. [Online]. 2018. Available from: https:// www.korseries. com/ synopsis-sky-castle-2 0 1 8 / sky-castle-poster1/, [2019, October 14]

My Poster Collection. **The Walking Dead Poster Collection: 45+ Amazing Printable Posters**. [Online]. 2018. Available from: https://mypostercollection.com/the-walking-dead-poster/?fbclid=IwAR2rb_MhT2Dmms50LwikWq5i_VspstUT7NyyFLlDiLZWM3tzS8BmL6ec5xE, [2019, October 10]

Ranker Community. **The Greatest TV Shows Of All Time** [Online]. 2019. Available from: https:// www.ranker.com/crowdranked-list/greatest-tv-shows-of-all-time, [2019, October 1]

Riddit. **ALL Game of Thrones Official Posters Season 1-8**. [Online]. 2019. Available from: https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/b47trc/spoilers_all_game_of_thrones_official_posters/, [2019, October 10]

Rotten Tomatoes. **How to Get Away with Murder**. [Online]. 2019. Available from: https://www.rottentomatoes.com/tv/how_to_get_away_with_murder, [2019, October 10]

_____. **Stranger Things**. [Online]. 2019. Available from: https:// www.Rottentomatoes .com/tv/stranger_things, [2019, October 13]

_____. **The Best TV Shows of 2019**. Online]. 2019. Available from: https://editorial.rottentomatoes.com/guide/the-best-tv-shows-2019/, [2019, October 1]

Scheider, Michael. **100 Most-Watched TV Shows of 2018-2019**. [Online]. 2019. Available from: https://variety.com/2019/tv/news/most-watched-tv-shows-highest-rated-2018-2019-season-game-of-thrones-1203222287/,[2019, October 1]

SMMAG. **Netflix กับความสำเร็จครั้งใหญ่ จนไม่มีคนไทยไม่รู้จัก.** [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: https://www.smmagonline.com/2018/07/08/netflix%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B9%87%E0%B8%88%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%8D/, [19 ตุลาคม 2562]

Taj, Sana. **How the process of globalization affected the media of our country.** [Online]. 2018. Available from: https://www.samaa.tv/opinion/2016/10/how-the-process-of-globalization-affected-the-media-of-our- country/. [2019, November 4]

Thailand Boxoffice Team. **ลิสต์ซีรีส์ 19 เรื่องบน NETFLIX ที่ผู้ชมนิยมมากที่สุด ยังไม่ได้ดูรีบเพิ่มเข้า MY LIST ด่วนๆ!!**. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: https://www.Thailand boxoffice.com/2019/07/18/19lists-netlix-most-popular/, [13 ตุลาคม 2562]

Thailand Boxoffice Team. **HILIGHTTV & SERIES ลิสต์ซีรีส์ 19 เรื่องบน NETFLIX ที่ผู้ชมนิยมมากที่สุด ยังไม่ได้ดูรีบเพิ่มเข้า MY LIST ด่วนๆ**. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: https://www.thailandboxoffice.com/2019/07/18/19lists-netlix-most-popular/, [1 ตุลาคม 2562]

The Bag Seller. **รีวิวซีรีส์ : SKY Castle (2019) | การแข่งขันของสังคมชั้นสูงที่มีชีวิต 'ลูก' เป็นเดิมพัน**. [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: https://www.korseries.com/korseries-sky-castle-2019/, [14 ตุลาคม 2562]

Varshavski, Mike. **As requested by you! I watch and react to @GoodDoctorABC**. [Online]. 2018. Available from: https://twitter.com/realdoctormike/status/985542621358632961, [2019, November 4]

Wikipedia the free encyclopedia. **Game of Thrones**. [Online]. 2019. Available from: https://en.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones, [2019, October 10]

_____. **How to Get Away with Murder**. [Online]. 2019. Available from:https://en.wikipedia.org/wiki/How_to_Get_Away_with_Murder, [2019, October 10]

_____. **Orange Is the New Black**. [Online]. 2019. Available from: https://en.wikipedia.org/wiki/Orange_Is_the_New_Black, [2019, October 13]

_____. **Stranger Things**. [Online]. 2019. Available from: https://en.wikipedia.org/wiki /Stranger_Things, [2019, October 13]

# ประวัติผู้เขียน

**ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์** จบการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต เมื่อปี พ.ศ. 2558 หลักสูตรไทยศึกษา (นานาชาติ) ศูนย์ไทยศึกษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และสื่อบันเทิง โดยเฉพาะหลักการสร้างสรรค์และบทบาทของสื่อบันเทิงในมิติสังคม การเมือง

นอกจากนี้ ดร.ฐณยศยังมีผลงานเขียนเกี่ยวกับเรื่องราวทางรัฐศาสตร์ วัฒนธรรม เป็นอาจารย์สอนทางด้านอาณาบริเวณศึกษา สื่อบันเทิง ปัจจุบันดำรงตำแหน่งนักวิจัยประจำศูนย์พหุวัฒนธรรมศึกษาและนวัตกรรมทางสังคม สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**นายกฤษบดินทร์ วงค์คำ** จบการศึกษาระดับบัณฑิต เมื่อปี พ.ศ. 2561 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร มีความรอบรู้ด้านประวัติศาสตร์ ทั้งระดับมหาภาคและท้องถิ่น รวมถึงการศึกษาสื่อบันเทิงในระดับสากล โดยเฉพาะในส่วนของการศึกษากระแสผู้ชม

ปัจจุบันดำรงตำแหน่งนักวิจัยยุทธศาสตร์ (Strategic Researcher) ประจำโครงการนวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม 4.0

ศูนย์พหุวัฒนธรรมศึกษาและนวัตกรรมทางสังคม
สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จัดทำโดย ศูนย์พหุวัฒนธรรมศึกษาและนวัตกรรมทางสังคม
สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ชั้น 3 อาคารประชาธิปก-รำไพพรรณี แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-7435

* หนังสือเล่มนี้ไม่ได้ผลิตขึ้นเพื่อการจัดจำหน่าย *