



กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี
SUCCESSFUL STRATEGIES IN KOREAN SERIES



จิตารีย์ ภาคศิษยานนท์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมการสื่อสาร
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

SUCCESSFUL STRATEGIES IN KOREAN SERIES



THITAREE PAKSIRICHAYANON

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of MASTER OF ARTS

(Media and Communication Innovation)

College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University

2024

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี
ของ
ฐิตารีย์ ภาคศิริยานนท์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมการสื่อสาร
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวีน แพทยานนท์)

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรียาภรณ์ เจริญบุตร)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีรัฐ ภาคศิรินชิต)

ชื่อเรื่อง	กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี
ผู้วิจัย	จิตาธิปไตย ภัคศิริชยานนท์
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวัน แพทยานนท์

งานวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี” เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน เพื่อให้ทราบถึงกลยุทธ์ที่ทำให้ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติทั้งกระแสนิยมและเรตติ้งการรับชมซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2017-2022 จำนวน 5 เรื่อง สุ่มกลุ่มตัวอย่างผู้รับชมที่ชื่นชอบและติดตามซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2017-2022 จำนวน 100 คน จากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมตามกรอบทฤษฎีพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นเพศหญิง อายุ 18-30 ปี ศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพนิสิตนักศึกษา มีความสนใจในระดับมาก ติดตามข่าวสารและรับชม 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยใช้บริการแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Netflix กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบซีรีส์แนวโรแมนติกคอมเมดี้ เนื้อหาประเภทความรัก ซึ่งโครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อความชื่นชอบ โดย The Glory (2022), Crash Landing on You (2019), Squid Game (2021), Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ Business Proposal (2020) เป็นซีรีส์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดเรียงตามลำดับ นอกจากนั้น ยังได้สัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ 13 ท่านเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีโดยคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อประกอบสร้างความสมบูรณ์ของงานวิจัย ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมเป็นกลยุทธ์ที่มีความสำคัญและส่งผลต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเป็นอย่างมาก โดยมีโครงเรื่อง ภาพวัฒนธรรม เพลงประกอบ และการแสดงเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญและส่งผลในระดับสูงสุดโดยเฉพาะโครงเรื่องที่มีความโดดเด่นในระดับสูง ตัวละครและการวางตัวละคร แก่นความคิด มุมมองการเล่าเรื่อง สภาพเศรษฐกิจ งานภาพ งานฉาก ข้อขัดแย้ง และภาพค่าความนิยม เป็นกลยุทธ์ที่มีความสำคัญและส่งผลในระดับสูง การใช้ภาษาและสัญลักษณ์พิเศษเป็นกลยุทธ์ที่มีความสำคัญและส่งผลในระดับปานกลาง ภาพการศึกษาเป็นกลยุทธ์ที่มีความสำคัญและส่งผลในระดับต่ำ และภาพความเชื่อเป็นกลยุทธ์ที่มีความสำคัญและส่งผลในระดับต่ำมาก โดยปรากฏภาพองค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมที่ “สร้างสรรค์ สมบูรณ์ สมจริง สอดแทรก สื่อสาร” อันมาจากการสร้างสรรค์บทประพันธ์และองค์ประกอบศิลป์ที่สมบูรณ์แบบครบถ้วน ส่งเสริมกันจนเกิดความสวยงามบนความสมจริงเปรียบเสมือนใยแมงมุมที่ถักทอเส้นสายเชื่อมโยงข้อมูลกันไปมาโดยไม่ลืมที่จะสอดแทรกอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนและสื่อสารด้วยกลวิธีแปลกใหม่ คาตเดาไม่ได้ จนเกิดเป็น Soft Power ที่ได้รับความนิยมและกลายเป็นที่รู้จักของผู้คนทั่วโลก นอกจากนี้ ปัจจัยเรื่องเงินทุน การสนับสนุนจากภาครัฐ รวมถึงอิทธิพลของนักแสดงนำยังเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเช่นเดียวกัน

คำสำคัญ : กลยุทธ์, ความสำเร็จ, ซีรีส์เกาหลี, องค์ประกอบการเล่าเรื่อง, ภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรม

Title	SUCCESSFUL STRATEGIES IN KOREAN SERIES
Author	THITAREE PAKSIRICHAYANON
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2024
Thesis Advisor	Assistant Professor Porawan Pattayanon

This research is a mixed-methods study aims to analyze the narrative elements and social reflections communicated through contemporary Korean series. The objectives are to identify the strategies that lead to the international success of Korean series in terms of popularity and viewership ratings to identify the top five popular Korean series from 2017-2022. The sample included 100 regular viewers of Korean series. The study found that the majority of the sample were female, aged 18-30, held a Bachelor's degree, primarily students, and highly interested in Korean series. They followed the news and watched series 2-3 times a week, mainly using the Netflix streaming platform. The most popular genres were romantic comedies with love storylines, with "The Glory" (2022), "Crash Landing on You" (2019), "Squid Game" (2021), "Hometown Cha-Cha-Cha" (2021), and "Business Proposal" (2020) being the top favorites. Additionally, in-depth interviews were conducted with 13 experts selected through purposive sampling to enrich the research content. The findings revealed that narrative elements and social reflections are crucial strategies for the success of Korean series. The most influential components were plot, cultural imagery, song, and performance. Especially notable was the plot, which was highly prominent. Other important elements included characters and characterization, themes, point of view, economic portrayal, spectacle, settings, conflicts, and cultural values, which contributed significantly to their success. Diction and special symbols were of moderate importance, while educational and belief portrayals had a lesser impact. The research highlighted the creation of "creative, complete, and realistic" narrative elements and social reflections, which contribute to the soft power that familiarizes global audiences with Korean series and South Korea. Additionally, factors such as funding, government support, and the influence of lead actors were also significant to the success of Korean series.

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์งานวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี” (SUCCESSFUL STRATEGIES IN KOREAN SERIES) ฉบับนี้เกิดขึ้นและสำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์และช่วยเหลือจากบุคคลและคณะบุคคลจำนวนมาก ผู้วิจัยต้องกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณคณะกรรมการดำเนินการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้เกียรติและไว้วางใจอย่างสูงในการมอบหมายให้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการวิจัยนี้

กราบขอบพระคุณ ผศ.ดร. ปรวณ แพทยานนท์ ที่ได้ให้คำแนะนำ คอยดูแลสละเวลาช่วยเหลือผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีจนถึงระดับปริญญาโท จนเกิดเป็นปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

กราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.ศรวิฐ ภัคธีรณชิต ดร.รินบุญ นุชน้อมบุญ ดร.ปิลันณ์ ปุณณประภา และดร.อภิเชฐ กำภู ณ อยุธยา ผู้เป็นทั้งคณะอาจารย์ที่ได้ให้ความรู้และเป็นคณะกรรมการสอบที่ช่วยชี้แนะแนวทางผู้วิจัยจนเกิดปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอบขอบคุณคุณยลรวี ฉัตรศิริเวช ผู้ประสานงานบัณฑิตศึกษา ที่คอยช่วยเหลือดูแล ประสานงานกับผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ศึกษาเป็นอย่างดี

กราบขอบพระคุณดร.วรายุทธ มลินทจินดา คุณสายทิพย์ มนตรีกุล ณ อยุธยา คุณวรฤทธิ ไวยเจียรนัย คุณณัฏฐิณี พรหมพิลา คุณแอน ทองประสม คุณเอกสิทธิ์ ตระกูลเกษมสุข คุณวรรณนา วีรยวรรณ คุณพีรพล เขียวเจริญ คุณผดุง สมาจาร คุณจิรภา ระวีการณ คุณเนรัญญา มะธะรา ดร.ณัฐพัชร์ พัทธปัญญาพงศ์ คุณกรณย์ จิตธารารักษ์ และคุณณัฐธีร์ อัครเจริญสุรสิน ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการสัมภาษณ์เพื่อมอบความรู้และประสบการณ์ให้แก่ผู้วิจัย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของงานวิจัยนี้

กราบขอบพระคุณคุณมีเรีย เบเนเดตตี คุณชัชมน ต้นหยุ่น คุณสิรินยา สรรพขาว คุณกอบบุญ ภัคดีทีกันต์ คุณธัญพร สนธิพันธ์ คุณนิชาภา ปรีชาไว คุณนริศรา ไชยเสนและขอบคุณคุณศุภรัช พองชัยภูมิ ที่ได้สละเวลาช่วยเหลือในเรื่องการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งมีความสำคัญต่อปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นอย่างมาก ขอบขอบคุณปิยวรา อาจหาญวงศ์ คุณจากุพจน์ แดงนารา ที่ได้ช่วยเหลือในเรื่องของการเก็บข้อมูล การพิมพ์และแก้ไขต้นฉบับงานวิจัยครั้งนี้ รวมถึงกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือในส่วนของการเก็บแบบสอบถามที่เป็นอีกส่วนสำคัญในงานวิจัยครั้งนี้

ขอบคุณคุณธนาเศรษฐ์ ภัคศิริยานนท์ คุณรินทร์ภัส ภัคศิริยานนท์ คุณฉัตรปวีณ์ ภัคศิริยานนท์ และคุณณิธิพัฒน์ ภัคศิริยานนท์ ครอบครัวผู้ให้การสนับสนุนและผลักดันทุกเส้นทางที่วิจัยเลือกเดิน ให้ความช่วยเหลือทุกกระบวนการที่สามารถสนับสนุนผู้วิจัยได้ รวมทั้งยังเป็นกำลังใจที่สำคัญที่สุดทุกช่วงชีวิต จนผู้วิจัยก้าวผ่านสู่อีกก้าวสำคัญของชีวิต โดยเฉพาะคุณรินทร์ภัส คุณแม่ของผู้วิจัย ที่ทุ่มเทช่วยเหลือ ร่วมทุกข์สุขกับผู้วิจัยในทุกกระบวนการการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงมาได้จนสำเร็จ

กราบขอบพระคุณผู้ใหญ่ที่เคารพรัก และขอบคุณมิตรสหายทุกท่านที่ช่วยสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยอยู่เสมอ และสุดท้ายที่ขาดไปไม่ได้ ผู้วิจัยอยากขอบคุณตัวของผู้วิจัยเอง ที่อดทนฝ่าฝืนจนสามารถก้าวเดินมาสู่จุดหมายได้สำเร็จ

จิตารีย์ ภัคศิริยานนท์



สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญรูปภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	4
ความสำคัญของงานวิจัย	4
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	4
วิธีวิจัย.....	5
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	5
กรอบแนวคิดในงานวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์ความสำเร็จของชีวิส์เกาหลี	8
แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องละครโทรทัศน์.....	14
องค์ประกอบของละครโทรทัศน์.....	15
รูปแบบของละครโทรทัศน์	17
ประเภทของละคร.....	18

บทละครโทรทัศน์	21
ประเภทของบทละครโทรทัศน์	22
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง	23
องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง	25
กระบวนทัศน์ของการเล่าเรื่อง (Narrative paradigm)	29
แนวคิดสัญวิทยาและการวิเคราะห์สร้างความหมายของตัวบท (Semiology and Signification)	30
แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene)	31
ขนาดของภาพกับการสื่อความหมาย	32
แสงกับการสื่อความหมาย	34
สีกับการสื่อความหมาย	35
เสียงกับการสื่อความหมาย	35
ฉาก เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉากกับการสื่อความหมาย	36
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพสะท้อนทางสังคม	37
ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรมเกาหลีใต้	43
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	67
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	71
วิธีวิจัย	71
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	71
ประชากร	71
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง	72
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	72
การเก็บรวบรวมข้อมูล	75

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	75
แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire)	75
การจัดกระทำ	75
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	76
การจัดกระทำ	76
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
แบบสัมภาษณ์ (In-Depth Interview).....	76
การจัดกระทำ	76
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย.....	78
4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม.....	78
ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากร	79
ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมติดตามชมซีรีส์เกาหลี (Korean's Series)	81
ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม.....	89
4.2 การวิเคราะห์เนื้อหา	97
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่นเรื่องในซีรีส์เกาหลี	98
The Glory (2022)	99
Crash Landing on You (2019).....	155
Squid Game (2021).....	188
Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	232
Business Proposal (2022)	263
การวิเคราะห์ภาพสะท้อนสังคมในซีรีส์เกาหลี	318
ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง The Glory (2022).....	318

ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Crash Landing on You (2019)	322
ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Squid Game (2021)	326
ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha	331
ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Business Proposal	337
สัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยความสะดวก ผู้ผลิต นักวิชาการและผู้บริโภค จำนวน 13 คน (In-depth Interview)	346
ข้อมูลสัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยความสะดวก ผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้บริโภค	346
กลุ่มผู้อำนวยความสะดวก	346
กลุ่มผู้ผลิต	375
กลุ่มนักวิชาการ	399
กลุ่มผู้บริโภค / ผู้รับชมสื่อ	429
สรุปเพิ่มเติมจากข้อมูลการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้อำนวยความสะดวก ผู้ผลิต นักวิชาการและ ผู้บริโภคจำนวน 13 คน.....	508
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	511
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	511
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	511
ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย.....	511
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	513
การเก็บรวบรวมข้อมูล	513
การวิเคราะห์ข้อมูล	513
สรุปผลการวิจัย.....	514
ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	514
กลยุทธ์ที่ 1 การวางองค์ประกอบการเล่าเรื่องในซีรีส์เกาหลี.....	514
กลยุทธ์ที่ 2 การสะท้อนภาพทางสังคมวัฒนธรรม	521

อภิปรายผล	524
องค์ประกอบกรเล้าเรื่องภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมเกาหลีใต้	524
ภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมเกาหลีใต้	534
ข้อเสนอแนะเพื่อทำวิจัยครั้งต่อไป	538
บรรณานุกรม	540
ภาคผนวก.....	546
ภาคผนวก ก หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์	547
ภาคผนวก ข ข้อมูลแบบสอบถาม.....	549
ภาคผนวก ค ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์.....	557
ภาคผนวก ง การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม	561
ประวัติผู้เขียน.....	566

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 รูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์มาประยุกต์กับเรื่องการถ่ายภาพ การจัดมุมกล้อง และการตัดต่อ	30
ตาราง 2 กลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	79
ตาราง 3 สรุปกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	79
ตาราง 4 สรุปกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา	80
ตาราง 5 สรุปกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ	80
ตาราง 6 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ตามความสนใจเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี	82
ตาราง 7 สรุปกลุ่มตัวอย่าง จากการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี	82
ตาราง 8 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลี	83
ตาราง 9 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ช่องทางในการรับชมซีรีส์เกาหลี	83
ตาราง 11 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ระยะเวลาการให้บริการแอปพลิเคชันดูหนัง	84
ตาราง 12 สรุปกลุ่มตัวอย่าง แนวซีรีส์เกาหลีที่กลุ่มประชากรชอบรับชม	85
ตาราง 13 สรุปกลุ่มตัวอย่าง เนื้อหาซีรีส์เกาหลีที่กลุ่มประชากรชื่นชอบ	86
ตาราง 14 สรุปกลุ่มตัวอย่าง องค์ประกอบที่ส่งผลต่อความชื่นชอบรับชมซีรีส์เกาหลี	88
ตาราง 15 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุด	89
ตาราง 16 สรุปข้อมูลของซีรีส์เกาหลีจำนวน 5 เรื่อง เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่นเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี	293
ตาราง 17 สรุปข้อมูลของซีรีส์เกาหลีจำนวน 5 เรื่อง เกี่ยวกับความสำคัญของภาพสะท้อนทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี	340
ตาราง 18 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้อำนวยความสะดวก เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่นเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี	455

ตาราง 19 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ดำเนินการผลิต เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่	459
ตาราง 20 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ผลิต เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่	462
ตาราง 21 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ผลิต เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่	470
ตาราง 22 สรุปข้อมูลของกลุ่มนักวิชาการ เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่.....	473
ตาราง 23 สรุปข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสำคัญต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ดำเนินการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้บริโภคนาน 13 คน.....	482
ตาราง 24 สรุปข้อมูลของกลุ่มนักวิชาการ เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่.....	483
ตาราง 25 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่	487
ตาราง 26 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่	498
ตาราง 27 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ดำเนินการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการ และ ผู้บริโภค เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคม ต่อการประสบความสำเร็จของชีวิธเกาหลี่	503

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย	6
ภาพประกอบ 2 ธงชาติและตราแผ่นดินประเทศเกาหลีใต้	43
ภาพประกอบ 3 ฮันจ็องชิก	46
ภาพประกอบ 4 ฮันบก	47
ภาพประกอบ 5 Blackpink ในชุดฮันบกประยุกต์	49
ภาพประกอบ 6 หมู่บ้านนุคซอนฮันอก	50
ภาพประกอบ 7 อักษรฮันกึล	51
ภาพประกอบ 8 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	99
ภาพประกอบ 9 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	106
ภาพประกอบ 10 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	109
ภาพประกอบ 11 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	111
ภาพประกอบ 12 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	114
ภาพประกอบ 13 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	116
ภาพประกอบ 14 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	119
ภาพประกอบ 15 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	121
ภาพประกอบ 16 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	124
ภาพประกอบ 17 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	126
ภาพประกอบ 18 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)	129
ภาพประกอบ 19 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)	155
ภาพประกอบ 20 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)	161
ภาพประกอบ 21 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)	163

ภาพประกอบ 22 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019).....	165
ภาพประกอบ 23 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019).....	167
ภาพประกอบ 24 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	188
ภาพประกอบ 25 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	195
ภาพประกอบ 26 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	198
ภาพประกอบ 27 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	200
ภาพประกอบ 28 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	202
ภาพประกอบ 29 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	204
ภาพประกอบ 30 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	206
ภาพประกอบ 31 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	208
ภาพประกอบ 32 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021).....	210
ภาพประกอบ 33 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	232
ภาพประกอบ 34 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	239
ภาพประกอบ 35 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	241
ภาพประกอบ 36 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	244
ภาพประกอบ 38 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)	263
ภาพประกอบ 39 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)	272
ภาพประกอบ 40 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)	274
ภาพประกอบ 41 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)	276
ภาพประกอบ 42 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)	278
ภาพประกอบ 45 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	335

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในขณะที่โลกหมุนรอบตัวเอง วันเวลาที่ล่วงเลยย่อมมาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงที่เต็มไปด้วยความเจริญก้าวหน้าในปัจจุบัน เช่นเดียวกับการสื่อสารและเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาจนกลายเป็นสังคมไร้พรมแดน มนุษย์สามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้สะดวกรวดเร็ว ผ่านช่องทางการสื่อสารที่ถูกพัฒนาเชื่อมต่อถึงกันอย่างไร้ขีดจำกัด ไม่เป็นเพียงการเปิดโลกทัศน์ แต่ยังเป็นการเรียนรู้ถ่ายทอดวัฒนธรรม ซึ่งบางครั้งวัฒนธรรมเหล่านั้นก็ถูกแทรกซึมลงไปในชีวิตของมนุษย์โดยไม่รู้ตัวจากการเสพสื่อ เช่นเดียวกันกับวัฒนธรรมเกาหลีที่เข้ามามีอิทธิพลระดับสูงในสังคมบริบทโลก รวมถึงสังคมไทย จากการที่สินค้าทางวัฒนธรรมเกาหลี อาทิ ศิลปะ, ดนตรี, ภาพยนตร์ รวมถึงซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ

กระแสเกาหลี (Korean Wave) หรือที่รู้จักกันว่า “Hallyu” เป็นศัพท์ที่บัญญัติขึ้นโดยนักหนังสือพิมพ์ชาวจีนในช่วงปลายทศวรรษที่ 1990 หมายถึง กระแสความนิยมเกาหลีที่เริ่มเข้ามามีอิทธิพลในทวีปเอเชีย กระแสเกาหลีคือเรื่องของความนิยมในวัฒนธรรมร่วมสมัยของเกาหลี (Korean Pop Culture) ที่มาจากซีรีส์ ภาพยนตร์ เคป็อป รวมถึงดารานักร้องเกาหลี จัดเป็นปรากฏการณ์ที่เหนือความคาดหมายของเหล่านักวิชาการและสื่อมวลชน จากการข้ามพรมแดนอิทธิพลทางเศรษฐกิจทางการเมืองและสังคมจากชาติมหาอำนาจ ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ในโลกยุคดิจิทัล จากการที่ Shiri (1999) ภาพยนตร์สัญชาติเกาหลีประสบความสำเร็จในระดับสูง จึงนับเป็นก้าวแรกที่เกาหลีได้เริ่มมีอิทธิพลในวงการบันเทิงเอเชีย และเป็นจุดเริ่มกระแสเกาหลีตั้งแต่นั้นมา ถือเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมร่วมสมัยของประเทศเกาหลีที่แพร่กระจายไปทั่วโลก โดยได้รับการสนับสนุนและร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน (วไลลักษณ์ น้อยพยัคฆ์, 2551)

กระแสเกาหลีเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยและได้รับความนิยมตั้งแต่ปี ค.ศ. 2001 จนถึงวันนี้เป็นเวลาร่วม 20 ปี หลังจาก Wish Upon a Star (ลิขิตแห่งดวงดาว) ซีรีส์เกาหลีเรื่องแรกออกอากาศในประเทศไทย ต่อเนื่องความนิยมมาในปี ค.ศ. 2002 ที่จุดกระแสซีรีส์เกาหลีขึ้นอย่างแท้จริงในประเทศไทยกับเรื่อง Autumn in my heart (รักนี้ชั่วนิรันดร์), Winter Sonata (เพลงรักในสายลมหนาว) ที่ประสบความสำเร็จหลังออกอากาศในปี ค.ศ. 2004 จนเกิดการเลียนแบบลักษณะท่าทาง การแต่งกายตามตัวละคร รวมถึงการเดินทางตามรอยซีรีส์ ทำให้เกาenamิที่เป็นโลเคชั่น

ซิกเนเจอร์ของซีรีส์เรื่องนี้กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมจนถึงปัจจุบัน เช่นเดียวกับ Full House (ละครรักที่ปักใจ) ในปี ค.ศ.2004 ที่กลายเป็นซีรีส์แนวโรแมนติกคอมเมดี้เรื่องแรกที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย สร้างปรากฏการณ์ความนิยมอย่างสูง ทำให้นักแสดงนำอย่าง เرن และ ซองเฮเคียว กลายเป็นขวัญใจวัยรุ่นทั่วเอเชียในยุคนั้น และเกิดปรากฏการณ์ในระดับนานาชาติอีกครั้ง เมื่อ Jewel in the Palace (แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง) นำมาออกอากาศในประเทศไทย ปี ค.ศ.2005

Jewel in the Palace นับเป็นการเปิดมิติใหม่ของซีรีส์เกาหลี จากเนื้อหาแนวย้อนยุคอิงประวัติศาสตร์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความสำเร็จของสตรีโซซอนในยุคชายเป็นใหญ่ สร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก ทั้งยังสร้างการเรียนรู้วัฒนธรรมเกี่ยวกับอาหารเกาหลีและยาสมุนไพรไปทั่วเอเชีย มีการจัดนำเที่ยวตามรอยซีรีส์เรื่องนี้กันอย่างแพร่หลาย เพื่อมาเยี่ยมชมพระราชวังเคียงบกุง Jewel in the Palace จึงสามารถยกเป็นตัวอย่างความสำเร็จของกระแสวัฒนธรรมเกาหลีได้เป็นอย่างดี จากการทำรายได้สูงกว่า 103.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และถูกนำไปฉายทั่วโลกกว่า 91 ประเทศ รวมถึงประเทศไทย จึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นแรกที่ทำให้กระแสวัฒนธรรมเกาหลีเริ่มนิยมในประเทศไทย และด้วยกระแสที่มีอย่างต่อเนื่องทำให้สถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยหลายช่องนำซีรีส์เกาหลีที่กำลังโด่งดังมาออกอากาศซ้ำ จนกลายเป็นกระแสนิยมอันมีอิทธิพลต่อความชื่นชมในความเป็นเกาหลี ซีรีส์ในยุคนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้วงการบันเทิงเริ่มเข้ามามีบทบาทในการเผยแพร่วัฒนธรรมสู่เอกภพอย่างจริงจังตามแผนยุทธศาสตร์ประเทศเกาหลีได้

ต่อมากระแสความนิยมในซีรีส์เกาหลีเริ่มเข้าสู่จุดคงที่ จนกระทั่ง Who You Came From The Star (ยัยตัวร้ายกับนายต่างดาว) ออกอากาศในปี ค.ศ.2014 ซีรีส์เรื่องนี้กลับมาถูกวิกฤตและสร้างกระแสความนิยมทั่วเอเชียให้กับซีรีส์เกาหลีอีกครั้ง จนเกิดเป็นปรากฏการณ์โหมินจุนพีเวอร์ ที่ทำให้นักแสดงนำ คิมซูฮยอน โด่งดังไปทั่วเอเชีย และการประสบความสำเร็จของ Descendants of the Sun (ชีวิตรักเพื่อชาติ รักนี้เพื่อเธอ) ในปี ค.ศ.2016 ต่างช่วยตอกย้ำการกลับมาครองกระแสความนิยมของซีรีส์เกาหลี โดยซีรีส์เรื่องนี้สามารถทำลายยอดสถิติการรับชมสูงสุดถึง 40 % ทั้งเนื้อหาของซีรีส์ยังนำเสนอเรื่องราว ภาพการทำงานของทหารที่มีความแปลกใหม่ สร้างยอดเรตติ้งการรับชมที่สูงจนทำให้กระแสของกัปตันยูซึจินดังเป็นพลุแตก

ซีรีส์เกาหลีสร้างปรากฏการณ์ความนิยมอีกครั้งเมื่อ Crash Landing on You (ปักหมุดรักฉุกเฉิน) ออกอากาศในปี ค.ศ. 2020 โดยสามารถรับชมผ่านแอปพลิเคชัน Netflix ใน 190 ประเทศทั่วโลกทันทีหลังจากออกอากาศ ด้วยเรตติ้งที่พุ่งสูงอย่างต่อเนื่องด้วยความรวดเร็ว โดยมีเรตติ้งเฉลี่ยอยู่ที่ 21.7% และสูงที่สุดถึง 24.1% ในตอนจบ ถือเป็นการเปิดประวัติศาสตร์หน้า

ใหม่ในเรื่องของเรตติ้งท่ามกลางละครโทรทัศน์หลาย ๆ เรื่อง ทั้งการอัปเดตคลิปปิดีโอ 4 คลิปในโซเชียลมีเดียของ Netflix ยังมียอดเข้าชมสูงถึง 6.08 ล้านวิว ด้วยความรวดเร็ว ตัวเลขเหล่านี้บ่งบอกถึงกระแสความนิยมแบบถล่มทลายของ Crash Landing on You ที่พุ่งทะยานสู่ระดับโลกเช่นเดียวกันกับ Squid Game (สควิดเกม เล่นลุ้นตาย) ออริจินอลซีรีส์ยอดนิยมจาก Netflix ที่ออกอากาศในปี ค.ศ. 2021 ซีรีส์สัญชาติเกาหลีเรื่องนี้ทำลายสถิติซีรีส์ยอดผู้ชมสูงสุดตลอดกาลของ Netflix ภายในเวลา 1 เดือน โดยมีผู้ชมมากกว่า 132 ล้านคนทั่วโลก จากกว่า 70 ประเทศ สร้างรายได้เกือบ 900 ล้านดอลลาร์ สร้างมูลค่าให้กับซีรีส์รวมถึงทีมผู้ผลิตมหาศาล จนทำให้หุ้นของ Netflix มีมูลค่าเทียบเท่าบริษัทเทคโนโลยีขนาดใหญ่อย่าง Facebook, Apple และ Amazon จากการรายงานสถานีโทรทัศน์ CNN ความร้อนแรงของ Squid Game จึงเปรียบเสมือนการตอกย้ำความหลงใหลในวัฒนธรรมเกาหลีและกระแสเกาหลีนิยมที่แพร่กระจายไปทั่วโลก

นอกจากนี้ยังมีซีรีส์เกาหลีอีกจำนวนมากที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จจนถึงปัจจุบัน ความสำเร็จทั้งหมดนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพราะความบังเอิญ แต่มาจากยุทธศาสตร์ที่รัฐบาลเกาหลีใต้ได้ระดมสมองวางแผน และปลุกปั้นอย่างจริงจัง ในขณะที่ภาคเอกชนของประเทศเกาหลีใต้เองก็ร่วมมือร่วมใจกันอย่างแข็งขันในการสร้างคอนเทนต์ สร้างภาพลักษณ์ วางแผนการตลาด รวมไปถึงการนำเอาเทคโนโลยีที่มีทุกแขนงมาร่วมกันพัฒนาให้อุตสาหกรรมบันเทิงในประเทศเติบโตขึ้นอย่างโดดเด่นและยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากประเทศขนาดเล็กที่ถูกอิทธิพลของประเทศมหาอำนาจครอบงำด้านวัฒนธรรมมาโดยตลอด สามารถเนรมิตวัฒนธรรมของตัวเองส่งออกจนกลายเป็นกระแสที่สั่นสะเทือนไปทั่วโลก และก้าวขึ้นมาเป็นอยู่แถวหน้าของอุตสาหกรรมบันเทิงโลกได้ในปัจจุบัน (ลงทุนแมน, 2565)

ปัจจุบันกระแสเกาหลีนิยมยังคงสร้างความนิยมอย่างต่อเนื่องและแรงขึ้นตามลำดับ จึงไม่ทำให้คนไทยเพียงแต่ชื่นชอบซีรีส์ ภาพยนตร์ เพลง ดาราศิลปินเกาหลี แต่ยังให้ความสนใจและนิยมในวัฒนธรรมเกาหลีในด้านอื่น ๆ ทั้งด้านภาษา อาหาร การแต่งหน้าแต่งตัวสไตล์เกาหลี และการท่องเที่ยว จนกลายเป็นความคึกคักและซึมซับความเป็นเกาหลีมาใช้ในชีวิตประจำวันโดยไม่รู้ตัว และยังคงกระจายสู่วงกว้างมากขึ้นกลายเป็นเทรนด์ฮิตในสื่อโซเชียลมีเดียอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ ทั้งแอปพลิเคชันอย่าง Netflix, VIU หรือ IQIYI ที่ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลในระดับโลก รวมถึงประเทศไทยยังถูกซีรีส์สัญชาติเกาหลีขึ้นครองชาร์ตความนิยมอันดับ 1 มาโดยตลอด จนไม่สามารถปฏิเสธได้ว่ากระแสเกาหลีนิยมนั้นมีอิทธิพลระดับสูงในระดับบริบทโลก รวมถึงสังคมไทย ซีรีส์เกาหลีจึงถือเป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมที่เด่นชัดของเกาหลีใต้ และเป็นงานบันเทิงประวัติศาสตร์ที่ค่อนข้างสมบูรณ์ เนื่องจากมีเนื้อหาที่ครอบคลุมและสะท้อนศิลปวัฒนธรรม สังคม

วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี การเมือง เศรษฐกิจ รวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (นพดล อินทร์จันทร์, 2555) ที่ถูกเผยแพร่ออกมาผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ จนกลายเป็น soft power ที่ทรงพลัง ซีรีส์เกาหลีจึงไม่ใช่แค่เพียงความบันเทิง แต่เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพสังคมในขณะนั้น

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันเพื่อค้นหากลยุทธ์ที่ทำให้เกาหลีประสบความสำเร็จและทรงอิทธิพลในระดับนานาชาติ รวมถึงในกลุ่มผู้ชมชาวไทย ทั้งยังอาจเป็นแนวทางในการผลิตสื่อซีรีส์ รวมถึงละครโทรทัศน์ไทยให้ประสบความสำเร็จในยุคเกาหลีนิยม ผ่านการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและการสะท้อนภาพสังคมที่ถูกนำเสนอผ่านซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน รวมถึงทัศนคติเชิงลึกจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องของซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ภาพสะท้อนทางสังคมที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน

ความสำคัญของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ จะทำให้ทราบถึงกลยุทธ์ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ทั้งในแง่กระแสความนิยมและเรตติ้งการรับชม ผ่านการศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมที่ปรากฏในซีรีส์เกาหลียอดนิยม ทั้งยังทำให้ทราบถึงทัศนคติเชิงลึกเกี่ยวกับความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับละครโทรทัศน์และซีรีส์เกาหลี เพื่อตอบคำถามการวิจัย และสาเหตุที่ละครโทรทัศน์ไทยยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าซีรีส์เกาหลี และเพื่อเป็นต้นแบบในการผลิตและพัฒนาสื่อละครโทรทัศน์ไทยให้ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา กลยุทธ์ความสำเร็จในซีรีส์เกาหลี (Successful Strategy in Korean Series) ผู้วิจัยได้วิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

วิธีวิจัย

การศึกษากลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) ประกอบด้วยวิธีวิจัย 3 รูปแบบ ได้แก่

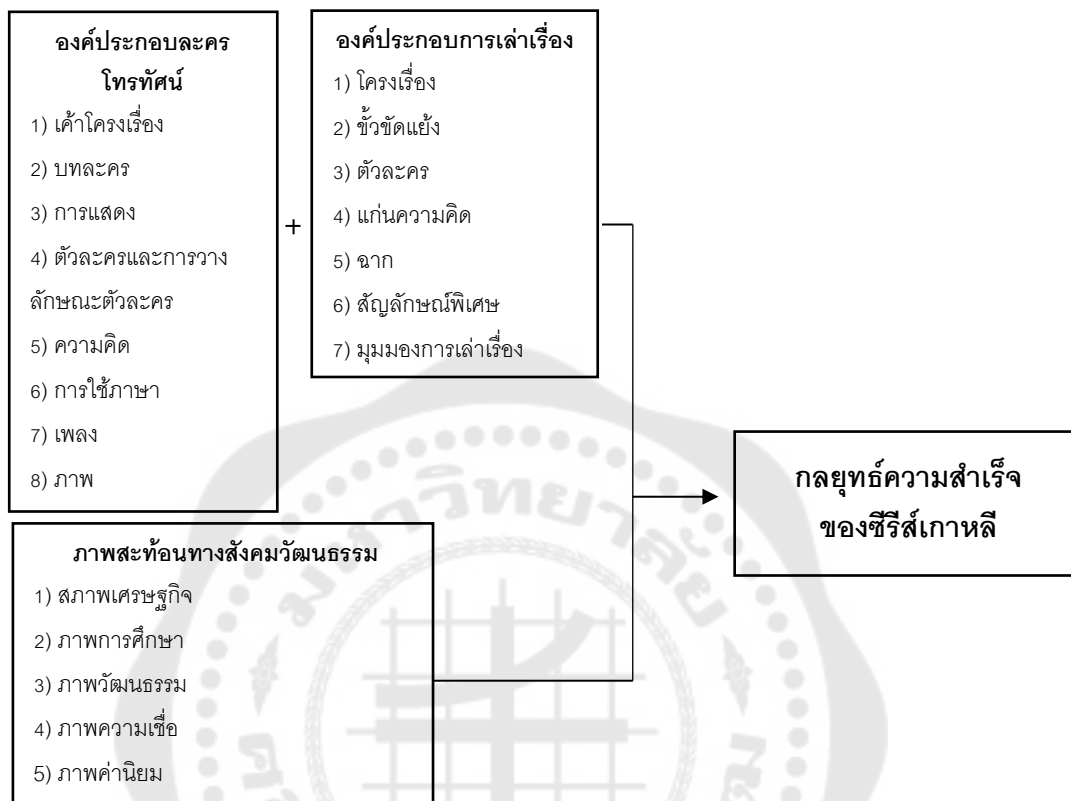
1. รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยการใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaires) เป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้การวัดผลแบบช่วงเวลา ณ เวลาหนึ่ง (Cross Section Study)
2. รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ซีรีส์เกาหลี
3. รูปแบบการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต ผู้ชม และนักวิชาการ ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อซีรีส์ ละครโทรทัศน์ รวมถึง ซีรีส์เกาหลี

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษากลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้อยู่เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มแฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลีในประเทศไทย จำนวน 100 คน ในส่วนของการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaires) โดยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง (Random Sampling) ผู้ชมที่มีความชื่นชอบและติดตามชมซีรีส์เกาหลีอย่างสม่ำเสมอ
2. ซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2017-2022 จำนวน 5 เรื่อง จากการสำรวจประชากรนิยมด้วยตนเองจากเก็บแบบสอบถามออนไลน์ข้างต้น ในส่วนของการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุด จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ The Glory (2022), Crash Landing on You (2019), Squid Game (2021), Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ Business Proposal (2020)
3. กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการและผู้บริโภค (ผู้รับชม) ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อซีรีส์ละครโทรทัศน์ และมีความรู้เกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี โดยทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 13 คน แบ่งออกเป็นผู้อำนวยการผลิตจำนวน 4 คน ผู้ผลิตสื่อจำนวน 4 คน นักวิชาการจำนวน 3 คน และกลุ่มผู้รับชม จำนวน 2 คน โดยใช้คำถามกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structure Interview) ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

กรอบแนวคิดในงานวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเล่าเรื่อง หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันเป็นเรื่องราว ประกอบด้วยโครงเรื่อง, ข้อขัดแย้ง, ตัวละคร, แก่นความคิด, ฉาก, สัญลักษณ์พิเศษ และจุดยืนการเล่าเรื่อง
2. ภาพสะท้อนทางสังคม หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งสภาพความเป็นอยู่ เศรษฐกิจ การศึกษา วัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยม ที่สื่อได้นำเสนอออกมาให้ผู้รับสารได้รับรู้ถึงสภาพของบรรยากาศ หรือเหตุการณ์ที่ได้พบเห็น หรือตามประสบการณ์ของผู้ส่งสาร
3. ซีรีส์เกาหลี (Korean Drama) หมายถึง รายการทางโทรทัศน์รูปแบบหนึ่งที่ผลิตเป็นภาษาเกาหลี ปัจจุบันมักมีความยาวประมาณ 10 หรือ 16 ตอน ใช้เวลาออกอากาศตอนละประมาณ 60 หรือ 90 นาที เป็นประจำในเวลาเดียวกัน 2 วันต่อสัปดาห์ มักมีการเขียนบทเป็นตอน ๆ และดำเนินเรื่องราวติดต่อกันไปโดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันจบ

4. แผนพันทูแท้ หมายถึง ผู้รู้ ผู้สนใจ เข้าใจ เข้าใจ ชื่นชมสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือ ผู้ใดผู้หนึ่ง
อย่างแท้จริง



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี
2. แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพสะท้อนทางสังคม
5. ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรมเกาหลีใต้
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ในต่างประเทศของซีรีส์ “What Is Love?” (รักคืออะไร) จากช่อง MBC และ “Winter Sonata” (เพลงรักในสายลมหนาว) จากช่อง KBS ในประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่นมีส่วนสำคัญที่ช่วยกระตุ้นความนิยมของซีรีส์เกาหลีไปทั่วเอเชียและภูมิภาคอื่น ๆ ของโลก นอกจากสองเรื่องดังกล่าวแล้ว เรื่องราวของนางในห้องเครื่องที่ได้กลายเป็นหมอลงทองหญิงคนแรกของกษัตริย์เกาหลีอย่าง “Jewel in the Palace” (แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง) จากช่อง MBC ยังเป็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับเรตติ้งสูงสุดในประเทศเกาหลีใต้ ก่อนที่จะส่งออกไปฉายยัง 87 ประเทศทั่วโลก ละครเรื่องนี้ได้รับความนิยมเป็นพิเศษในวันออกกลาง โดยเฉพาะในประเทศอิหร่าน ที่สร้างรายได้ประมาณ 13 พันล้านวอน ผลจากการกระตุ้นการผลิตซีรีส์ ทำให้คาดว่า Jewel in the Palace มีมูลค่าถึง 111.9 พันล้านวอน Jewel in the Palace จึงเป็นมากกว่าการแสดง เนื่องจากมีส่วนในการขยายขอบเขตของกระแสเกาหลีไปสู่วัฒนธรรมเกาหลีประเภทอื่น ๆ เช่น อาหาร เครื่องแต่งกาย รวมไปถึงความรู้ในเรื่องยาโบราณ (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)

ความสำเร็จของอุตสาหกรรมสื่อในประเทศเกาหลีได้มีจุดเริ่มต้นมาจากวิกฤตต้มยำกุ้ง ที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1990 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เศรษฐกิจประเทศเกาหลีโดดเด่นเป็นอย่างมากจากการพัฒนาอุตสาหกรรมหนัก ทั้งเหล็กกล้า ยานยนต์ และสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ แต่ความรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีได้ต้องมาสะดุดจากวิกฤตการเงินเอเชียในปี ค.ศ.1997 ซึ่งชาวเกาหลีเรียกวิกฤตครั้งนี้ว่า “วิกฤต IMF” ที่ทำให้ประเทศเกาหลีได้ต้องกู้เงินจากกองทุนการเงินระหว่าง

ประเทศมาบรรเทาปัญหา มาตรการทางการเงินการคลังที่เข้มงวดได้ส่งผลกระทบต่อสภาพคล่องของธุรกิจ โดยเฉพาะภาคอุตสาหกรรมหนักที่เคยเป็นแกนหลักของประเทศ รัฐบาลเกาหลีใต้จึงเริ่มเล็งเห็นความสำคัญในการเร่งยกระดับภาคอุตสาหกรรมอื่นขึ้นมาทดแทนภาคการผลิต ทั้งในส่วนของพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ และอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างจริงจัง โดยในปี ค.ศ.1998 เกาหลีใต้ได้มีการจัดตั้งกฎหมายส่งเสริมอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม จนเกิดเป็นองค์การมหาชนและศูนย์วิจัยทางวัฒนธรรมที่มีส่วนในการผลักดันวัฒนธรรมเกาหลีใต้ในทุกแขนง ทั้งดนตรี ซีรีส์ รวมถึงภาพยนตร์ เพื่อผลักดันให้สิ่งที่จับต้องไม่ได้เหล่านี้กลายเป็นสินค้าส่งออกมาที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ แต่ด้วยความที่วัฒนธรรมความบันเทิงของเกาหลีใต้ไม่มีความแข็งแกร่งเหมือนกับชาติมหาอำนาจอื่น ๆ ทุกอย่างจึงต้องผ่านการวางแผนเป็นอย่างดี ผ่านการใช้จุดเด่นสำคัญ 4 ประการ ในการพัฒนาอุตสาหกรรมบันเทิง ประกอบด้วย

1. การมีภาครัฐเป็นผู้ผลักดันสำคัญ กระทรวงวัฒนธรรมการกีฬาและการท่องเที่ยวมีการตั้งเป้าหมายส่งเสริมทางวัฒนธรรมอย่างจริงจัง ตั้งแต่ปี ค.ศ.2000 เป็นต้นมา มีหน่วยงานหลักก็คือ สำนักงานคอนเทนต์ด้านวัฒนธรรม หรือ Korea Culture and Content Agency ซึ่งปัจจุบันถูกควบรวมเป็น KOCCA เพื่อทำหน้าที่วางแผนนโยบายอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมอย่างเป็นขั้นเป็นตอน โดยเริ่มจากการสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีให้แก่ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงาน ให้ได้รับผลตอบแทนที่เป็นธรรมและเหมาะสม ทำการออกกฎหมายเพื่อปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาและลงโทษแก่ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัด รวมถึงการออกกฎหมายสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี ค.ศ.1995 โดยมีการกำหนดวันฉายสำหรับภาพยนตร์จากเกาหลีเอง ซึ่งถือเป็นข้อละเมิดที่อาจทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจโรงภาพยนตร์ถูกยึดใบอนุญาตในการประกอบกิจการอย่างจริงจัง

2. มีการจัดตั้งกองทุนด้านวัฒนธรรม หรือ Korea Venture Investment Corp. ในปี ค.ศ.2005 เพื่อระดมเงินทุนช่วยเหลือบริษัทเอกชนสร้างสรรค์ผลงานบันเทิงต่าง ๆ โดยมีรัฐบาลลงทุนให้ในสัดส่วน 20% ส่วนอีก 80% เป็นค่ายเพลงหรือบริษัทเอกชนที่อยากร่วมสนับสนุน ทั้งรัฐบาลยังได้จัดทำโครงการ Broadcast Video Promotion Plan เพื่อสนับสนุนให้การผลิตบุคลากรที่มีความสามารถ มีการเปิดสอนหลักสูตรสำหรับนักแสดง และบุคลากรในวงการอุตสาหกรรมบันเทิงภายในรั้วมหาวิทยาลัย และการจัดตั้งโรงเรียนสอนการแสดง ซึ่งเป็นการร่วมมือกันกับบริษัทค่ายเพลง รวมไปถึงบริษัทด้านบันเทิงต่าง ๆ ในการวางแผนปั้นไอดอล เพื่อให้ศิลปินมีความพร้อมและประสบความสำเร็จเมื่อเข้าสู่วงการบันเทิงอย่างเต็มตัว โดยการสร้างภาพลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น น่าดึงดูดสำหรับอุตสาหกรรมบันเทิงในทุกแขนง อย่างเช่น การ

พัฒนาปรับเปลี่ยนลดความรุนแรงทางเพศในสื่อซีรีส์เกาหลี เพื่อลดพฤติกรรมชายเป็นใหญ่ในสังคมเกาหลี, การวางบทให้ตัวละครเพศชายมีนิสัยที่อบอุ่น อ่อนโยน เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่สังคมเกาหลี รวมถึงการสอดแทรกประวัติศาสตร์วัฒนธรรมเกาหลีเข้าไปในซีรีส์และภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องที่โด่งดังและเป็นที่จดจำ

3. การวางแผนการตลาดในระดับโลก เรื่องนี้นำมาสู่การจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมเกาหลีในต่างประเทศ ซึ่งปัจจุบันนี้มีกระจายอยู่ใน 33 ประเทศ 6 ทวีปทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทย ซึ่งศูนย์วัฒนธรรมเหล่านี้จะทำหน้าที่ในการเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลี รวมไปถึงโปรโมตงานและสื่อต่าง ๆ จากทางประเทศเกาหลี ทั้งยังต้องอาศัยการทำความเข้าใจกับตลาดต่างประเทศอย่างลึกซึ้ง เช่นการเพิ่มสมาชิกชาวต่างชาติ ในกลุ่มศิลปิน K-POP เพื่อดึงดูดฐานแฟนคลับในประเทศนั้น ๆ มีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อให้แฟนคลับในต่างประเทศนั้นสามารถเข้าถึงตัวศิลปินได้ง่ายขึ้น หรือทางฝั่งซีรีส์เกาหลีเองก็ได้มีการทำบทพากย์เป็นภาษาต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมต่างชาติ โดยมีศูนย์วัฒนธรรมในประเทศนั้น ๆ คอยให้การสนับสนุน นอกจากนี้สื่อบันเทิงของเกาหลีได้ยังมีการศึกษาสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศอื่น ๆ ที่เป็นเป้าหมายทางการตลาดอย่างลึกซึ้ง อย่างเช่น การหลีกเลี่ยงการออกอากาศในช่วงเวลาการละหมาดของกลุ่มประเทศอาหรับ การลดความรุนแรงเรื่องเพศในประเทศที่มีธรรมเนียมปฏิบัติทางเพศที่เข้มงวด รวมถึงการวางบทตัวละครเพศชายให้มีนิสัยอบอุ่น อ่อนโยน เพื่อตีตลาดแถบเอเชีย โดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่นที่มีลักษณะสังคมชายเป็นใหญ่คล้ายกับสังคมเกาหลีได้

4. การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมบันเทิง เป็นอีกปัจจัยที่รัฐบาลเกาหลีได้ให้ความสำคัญควบคู่กันไปกับการสร้างคอนเทนต์ด้านบันเทิง เนื่องจากการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถเกื้อหนุนอุตสาหกรรมบันเทิงให้เติบโตได้อย่างยั่งยืนไปพร้อมกัน โดยหนึ่งในผู้ที่มีบทบาทสำคัญก็คือ สถาบันวิจัยด้านอิเล็กทรอนิกส์และการสื่อสารทางไกล หรือ ETRI ผู้มีส่วนสำคัญที่ทำให้ชาวเกาหลีสามารถเชื่อมต่อกันได้ด้วยอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 2000 และยังมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเทคโนโลยีในการประกอบความบันเทิง อย่างเช่น การใช้ Special Effect และ Hologram ประกอบการแสดงบนเวทีคอนเสิร์ตของศิลปิน K-Pop หรือการออกแบบ Music Video ให้มีความสวยงามล้ำสมัย เช่นเดียวกับวงการซีรีส์และภาพยนตร์ ที่มีการใช้ Computer Graphic ในการออกแบบฉาก จนสามารถสร้างฉาก Sci-Fi ที่สวยงาม น่าประทับใจ (ลงทุนแมน, 2565)

นอกจากนี้ เมื่อศึกษาถึงตัวเนื้อหาของซีรีส์เกาหลียังพบว่า มีการสอดแทรกวัฒนธรรมขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเป็นที่นิยมไลฟ์สไตล์ รวมถึงวิถีการดำเนินชีวิตของคนเกาหลีเอาไว้

เสมอ เพื่อนำเสนอความเป็นเกาหลีได้ออกมาโดยตรง ทั้งภาพและเนื้อหาสาระที่พบในซีรีส์เกาหลี ยังมีการนำเสนอภาพลักษณ์ของประเทศในเชิงบวก อย่างเช่น การเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรม เก่าแก่สวยงาม พิถีพิถันเรื่องการทำอาหารมาตั้งแต่สมัยโบราณ, การนำเสนอภาพประเทศที่มีความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ มั่งคั่ง มีความศรัทธา รวมถึงการนำเสนอภาพผู้คนที่มีความขยันขันแข็งที่ทำงานที่มั่นคง อุตสาหกรรมดี สุภาพ แต่งกายทันสมัย ในขณะที่เดียวกันที่ละครแนวย้อนยุคจะแสดงให้เห็นถึงประเทศเกาหลีในสมัยอดีต ทั้งในด้านของสภาพเศรษฐกิจ, สังคมวัฒนธรรม รวมถึงการเมืองการปกครองในยุคสมัยนั้น เน้นการนำเสนอความประณีตสวยงามของผู้คนและวัฒนธรรม อย่างเช่น การแต่งกายชุดฮันบก เป็นต้น เนื้อหาเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้ชมเกิดทัศนคติที่ดีต่อการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้คนรวมไปถึงสถานที่ท่องเที่ยว สินค้าและบริการของประเทศเกาหลี (ณัฐวุฒิ มีสกุล, 2562) ทั้งยังมีการสอดแทรกประวัติศาสตร์ชาติของตนในทุกช่องทาง ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์หรือซีรีส์ ย่อมล้วนมีการหยิบยกบางส่วนของประวัติศาสตร์เข้ามาสอดแทรกอยู่เสมอ แต่เป็นการสอดแทรกที่แยบยลจนไม่ได้ทำให้คนดูรู้สึกว่ายัดเยียด ทั้งยังสร้างความตระหนักในความรักชาติให้กับชาวเกาหลี จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของชาติที่มีการถูกนำมาพูดถึงตลอดเวลา (กรกมล ลีลาวัชรกุล, 2563)

ณัฐวุฒิ มีสกุล (2562) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะของซีรีส์เกาหลีอีกว่า ซีรีส์เกาหลีส่วนมากจะมีลักษณะเป็นแนวรักโรแมนติก สามารถแบ่งย่อยเป็นโรแมนติกดราม่า และโรแมนติกคอมเมดี้ โดยมักนำเสนอเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ หรือความรักที่เริ่มต้นจากความขัดแย้ง ไม่เข้าใจกันระหว่างพระเอกนางเอก โดยรูปแบบความรักที่พบเป็นประเภทรักสามเส้า ความรักที่ซับซ้อน ลึกซึ้ง ตราตรึงหัวใจ ซึ่งเป็นความรักในเชิงอุดมคติ ได้แก่ รักครั้งแรก, รักแท้, รักบริสุทธิ์ หรือรักแบบเสียสละ ไม่ต้องการผลตอบแทน นอกจากนี้ยังพบรูปแบบอื่น ๆ ที่โดดเด่นของซีรีส์เกาหลี คือ ซีรีส์แนวดราม่าย้อนยุคที่นำอดีตชีวิตประวัติของบุคคลที่ถูกจารึกชื่อของประเทศมาดัดแปลงนำเสนอ โดยแต่งเติมเนื้อหาเพื่อความสนุกสนาน จะไม่เน้นการนำเสนอเรื่องความรัก แต่จะเน้นเรื่องการต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคของตัวละครเอกในเรื่อง โดยจะมีเรื่องราวความรักเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องเท่านั้น

นอกจากนี้จากผลการศึกษารูปแบบและเนื้อหาของซีรีส์เกาหลี ยังพบว่า ซีรีส์เกาฬินั้นมีรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นั่นคือ การใช้โทนเล่าเรื่องแบบซาบซึ้ง ประทับใจ มีลักษณะเนื้อเรื่องที่เรียบง่าย ไม่เกินจริง เป็นการเล่าเรื่องของคนธรรมดาหรือเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน มีให้เลือกชมหลากหลายแนว มีตัวละครที่มีพัฒนาการดีและไม่ดี ซึ่งเป็นบุคลิกทั่วไปของคนปกติธรรมดา ถือเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของซีรีส์เกาหลี รวมถึงการนำเทคนิคการเล่าเรื่องต่าง ๆ มาใช้

เพื่อช่วยสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชมเกิดความประทับใจและมีอารมณ์ร่วมในการรับชมละครมากยิ่งขึ้น ทั้งการหักมุมของเนื้อเรื่อง การนำเสนอภาพประทับใจซ้ำ ๆ ในอดีต รวมไปถึงการจบเรื่องแบบทิ้งปมปัญหา สังเกตได้ว่าในละครเกาหลีส่วนใหญ่จะดำเนินเรื่องถึงปมความรักครั้งแรกที่ฝังใจ เรื่องราวความโหยหาในอดีต หรือการคร่ำครวญถึงความสุขที่ผ่านไปแล้ว เป็นต้น เมื่อมองในแง่ของผู้ชม การนำเสนอในแง่นี้เป็นการตอบสนองความต้องการของคนดู ในเรื่องความสุขจากการร่วมย้อนกลับไปสัมผัสกับภาพความสุขและความทรงจำที่ดี และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับตัวละครและเรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านการรับชมซีรีส์เกาหลี (ณัฐวุฒิ มีสกุล, 2562)

ซีรีส์เกาหลีมีกระบวนการการถ่ายทอดที่ถูกคิดมาหลายขั้นตอนอย่างมีชั้นเชิง มีจุดพิศตลอดทุกตอน มีเนื้อหาที่หลากหลายให้เลือกรับชม อย่างเช่น แนวการแพทย์ หรือแนวแฟนตาซี ทั้งในปัจจุบันยังมีการพัฒนาสร้างสรรค์ผสมผสานแนวของซีรีส์ที่หลากหลายเข้าด้วยกัน สร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้รับชม ทั้งยังสร้างการติดตามที่จดจ่ออย่างต่อเนื่องให้แก่ผู้ชมตลอดเวลาที่ผ่านมา (กรกมล ลีลาวัชรกุล, 2563)

สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกรับชมละครเกาหลีทางโทรทัศน์ ของ สิริดา เตจ๊ะสา (2551) ที่พบว่า องค์ประกอบของละครเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกรับชมละครโทรทัศน์เกาหลีมากที่สุด โดยมีเนื้อหาสาระของละครเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้ผู้ชมเลือกรับชมละครโทรทัศน์เกาหลี รองลงมาคือประเภทของแนวละครที่เลือกชม

งานวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ชุดเกาหลี: กรณีศึกษากระแสคลื่นวัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย ของ นพดล อินทร์จันทร์ (2555) พบว่า เนื้อหาที่มีความน่าสนใจเป็นปัจจัยหลักในการเลือกรับชมเช่นเดียวกัน โดยผู้ชมส่วนมากชื่นชอบการวางเทคนิคโครงเรื่อง รองลงมาคือทัศนองค์ประกอบ ซึ่งได้แก่ ฉาก สถานที่ถ่ายทำ เครื่องแต่งกาย แสง เป็นต้น โดยมีซีรีส์แนวรักโรแมนติกเป็นที่นิยมสูงสุด

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ซีรีส์เกาหลีในเขตกรุงเทพมหานคร ของ ประภาพร พวงเกตุ (2551 อ้างถึงใน วนิดา ฉัตรสกุลไพรัช, 2557) ที่พบว่า ผู้ชมมีพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ซีรีส์เกาหลีเพื่อความเพลิดเพลินเป็นหลัก ผู้ชมส่วนมากชื่นชอบในการดำเนินเรื่องที่สนุกสนาน น่าติดตาม

นอกจากเรื่องราวที่น่าสนใจแล้ว ตัวแสดงที่ตรงคาแรกเตอร์ยังเป็นอีกปัจจัยที่สามารถทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ ซึ่งไม่ใช่เพียงการแจ้งเกิดตัวซีรีส์ หรือนักแสดง แต่ยังแจ้งเกิดผู้ประพันธ์หรือผู้เขียนบท ที่หลายท่านกลายเป็นที่ยกย่องในระดับอาจารย์ ทั้งยังกลายเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่จะทำให้คนดูรู้สึกตื่นเต้น และเลือกติดตามซีรีส์เรื่องหนึ่งจากชื่อนักเขียนหรือชื่อผู้กำกับ ยกตัวอย่างกรณีของช่อง TvN ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูง มีดาราเกาหลีที่มีชื่อเสียงโด่งดัง

จำนวนมากมาร่วมนำแสดง ทั้งที่เป็นช่องใหม่ที่เปิดตัวได้เพียง 10 ปี TvN เดิมโตมาจากสโลแกน “Content Trend Leader” หรือการเป็นผู้นำเทรนด์ของคอนเทนต์ มีซีรีส์หลายเรื่องซีรีส์ที่ประสบความสำเร็จ โดยไม่ได้มีนักแสดงที่โด่งดังร่วมแสดง อย่างได้แก่ ซีรีส์ Reply (Reply 1997, Reply 1994 และ Reply 1988) แต่การวางลักษณะโครงเรื่องที่ดี และการวางนักแสดงที่ลงตัว จึงทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นยังได้แจ้งเกิดให้นักแสดงหลายคนให้โด่งดังขึ้นมา จนปัจจุบัน TvN กลายเป็นช่องยอดนิยมที่ทีมผู้ผลิตอยากร่วมงาน

เช่นเดียวกันกับ Sky Castle ที่ไม่ได้เริ่มต้นจากการที่มีนักแสดงที่โด่งดังร่วมแสดง แต่มีการนำเสนอตัวเรื่องที่เสียดสีสังคม สะท้อนค่านิยมในสังคมเกาหลี ในเรื่องของการเรียน การทำงานของคนเกาหลีได้อย่างตรงไปตรงมา โดยชื่อเรื่อง Sky Castle นั้น ‘SKY’ ไม่ได้แปลว่าท้องฟ้า แต่มาจาก Seoul University, Korea University และ Yonsei University ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัย 3 อันดับต้น ๆ ของประเทศ เป็นมหาวิทยาลัยที่พ่อแม่จะพยายามผลักดันลูกของตนให้ได้เข้าไปศึกษา เพื่อเป็นที่เชิดหน้าชูตาของครอบครัว โดยไม่สนใจถึงความทุกข์ทรมานของลูก ซึ่งสะท้อนความจริงของเด็กเกาหลีที่ได้รับการกดดันแบบนี้มาตั้งแต่ในระบบการศึกษา จนถึงการทำงาน Sky Castle เปิดตัวด้วยเรตติ้งแค่ 1.7% แต่ด้วยกระแสปากต่อปาก จึงทำให้ซีรีส์เรื่องนี้ถูกพูดถึงเป็นจำนวนมาก กระทั่งปิดยอดเรตติ้งในตอนจบได้สูงถึง 23.7% สร้างประวัติศาสตร์ให้กับช่อง JTBC จนปัจจุบันช่อง JTBC ได้เซ็นสัญญาร่วมกับ Netflix แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่มีอิทธิพลในระดับโลก นอกจากนั้นยังมีนักแสดงวัยรุ่นหลายคนที่ได้แจ้งเกิดจากซีรีส์เรื่องนี้ อย่างเช่น คิมฮเยยุน นางเอกเรื่อง Extraordinary You เป็นต้น (กรกมล ลีลาวัชรกุล, 2563)

สอดคล้องกับคำให้สัมภาษณ์ (ณัฐธีร์ อัครเจริญศรีสิน, 2563) ที่กล่าวว่า “ทุกองค์ประกอบต่างช่วยเหลือหลอมให้ซีรีส์เกาหลีสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างลงตัว โดยเฉพาะในเรื่องของบท หรือโครงเรื่องที่มีความน่าติดตาม มีความหลากหลายในมุมมองการรับชม โดยบทประพันธ์ที่ได้นั้นสามารถสร้างความสำเร็จให้กับซีรีส์เกาหลีมาแล้วจำนวนไม่น้อย โดยไม่ต้องนำไปฉายในสถานีใหญ่ที่มีชื่อเสียง หรือใช้นักแสดงดั่งระดับแถวหน้า เพียงแค่มีบทประพันธ์ที่ดี สามารถถ่ายทอดออกมาได้สนุก กลมกล่อม นักแสดงหน้าใหม่ก็สามารถแจ้งเกิดกลายเป็นนักแสดงแถวหน้าของวงการได้เช่นกัน”

แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีนั้นไม่ได้เกิดขึ้นจากความบังเอิญ แต่มาจากยุทธศาสตร์ที่รัฐบาลเกาหลีใต้ได้ระดมสมอง วางแผน และตั้งใจปลูกบ่มให้เกิดขึ้นอย่างจริงจัง ในขณะที่ภาคเอกชนของประเทศเกาหลีใต้เองก็ต่างร่วมมือร่วมใจกัน จนอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีใต้เติบโตอย่างโดดเด่นและยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเรื่องของ

ความสำเร็จในกระแสเกาหลีที่นำเม็ดเงินมหาศาลกว่า 400,000 ล้านบาท ไหลเข้าสู่ประเทศอย่างไม่หยุดยั้ง จนประวัติศาสตร์ต้องจารึกไว้ว่าประเทศขนาดเล็กที่อยู่ล้อมรอบประเทศมหาอำนาจ ถูกครอบงำด้านวัฒนธรรมมาโดยตลอด กลับสามารถเนรมิตวัฒนธรรมของตัวเองส่งออกจนกลายเป็นกระแสที่สั่นสะเทือนไปยังทั่วโลก จนก้าวขึ้นมายืนอยู่แถวหน้าของอุตสาหกรรมบันเทิงโลก ไม่ใช่ด้วยการล่าอาณานิคม ไม่ใช่ด้วยอาวุธ ไม่ใช่ด้วยเงินตรา แต่เป็นเพราะสิ่งที่จับต้องไม่ได้ อย่างเรื่องของความบันเทิง (ลงทุนแมน, 2565)

ในการศึกษาแนวคิดเรื่องกลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีนั้น จะทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงกระบวนการ ความเป็นมา อันเป็นกลยุทธ์ที่นำมาสู่ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากในระดับนานาชาติ นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัย รวมถึงบทความที่เกี่ยวข้องกับซีรีส์เกาหลีเพิ่มเติม เพื่อศึกษารูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ของซีรีส์เกาหลี รวมไปถึงการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่ทรงอิทธิพลของประเทศเกาหลีได้ เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถทำการศึกษาวเคราะห์กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันได้อย่างตรงจุด

แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องละครโทรทัศน์

ละคร มีรากมาจากภาษากรีกว่า Drao ที่หมายถึง การกระทำหรือการแสดง (to do, to act) และคำว่า Theatre ที่มาจากภาษากรีกว่า Theatron หมายความว่า ได้ดู ได้เห็น

ความหมายโดยทั่วไปของละครโทรทัศน์ จึงหมายถึง ความบันเทิงแบบบันเทิงคดีที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์ โดยเรื่องราวที่นำเสนออาจจะเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นตามจินตนาการของผู้ประพันธ์และผู้เขียนบท หรืออาจเป็นเรื่องจริงมาขยายแต่งเติม ดัดแปลงให้เหมาะสม โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือการให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม (อรนุช เลิศจรยาลักษณ์, 2541) นอกจากนั้นยังมีนักวิชาการจำนวนมากที่ได้อธิบายถึงความหมายของละครโทรทัศน์ดังนี้

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ (2543) ได้ให้ความหมายของละครโทรทัศน์ว่า ละครโทรทัศน์เป็นจินตคติประเภทหนึ่งที่มีมุ่งให้ผลด้านอารมณ์และความรู้สึกเป็นสำคัญ โดยเฉพาะการให้ความเพลิดเพลิน ละครโทรทัศน์ประกอบไปด้วยองค์ประกอบพื้นฐานการเล่าเรื่อง ได้แก่ แก่นเรื่อง, โครงเรื่อง, ตัวละคร, เวลา, สถานที่, ปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร, บทสนทนา, มุมมองในการเล่าเรื่อง และท่วงทำนองในการนำเสนอ

ชยพล สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์ (2548) กล่าวว่า ละครโทรทัศน์เป็นการนำเอาบท การแสดง เทคนิคการถ่ายทำ การตัดต่อ แสง เสียง สภาพแวดล้อมต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าไว้ด้วยกัน โดยมีการให้ความหมายของละครโทรทัศน์ในแง่กลวิธีการนำเสนอว่า ละครโทรทัศน์เป็น

รายการที่นำเสนอเรื่องราวที่มีการวางโครงเรื่อง การนำเสนอในลักษณะสร้างความสนใจของผู้ชม โดยการสร้างความขัดแย้ง การพัฒนาความขัดแย้งนำไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ของเรื่อง และจบลง ในที่สุด

ละครโทรทัศน์จึงถือเป็นส่วนผสมระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งสัญลักษณ์ เนื่องจากในบทละครมีฉาก สถานที่ การแต่งกายที่เหมือนความจริง ซึ่งจะเรียกได้ว่า มายาคติ (Myth) และมายาคติมีหน้าที่ต่อโลกแห่งความจริง 2 ระดับ ได้แก่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543)

1. หน้าที่ต่อปัจเจกบุคคล คือ การที่ละครโทรทัศน์สามารถตอบสนองในสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงในชีวิต หรือสร้างสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตได้ ดังเช่น ละครที่จบลงด้วยความสุข (Happy Ending)

2. หน้าที่ต่อสังคม คือ การสอดแทรกเนื้อหาที่เป็นศีลธรรมและความดีงาม ก่อให้เกิดแนวคิด เป็นเสมือนการสอนบทเรียนทางอ้อมแก่ผู้ชม

ดังนั้นละครโทรทัศน์จึงสามารถสร้างภาพสะท้อนความเป็นจริง ทั้งยังสามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้ชมด้วย

องค์ประกอบของละครโทรทัศน์

หนังสือ Poetics ของ Alistotle (อ้างถึงใน มาณวิภา ตันติสุหฤติ, 2528) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของละครโทรทัศน์ที่สมบูรณ์แยกเป็นหัวข้อดังนี้

1. **เค้าโครงเรื่อง (Plot)** หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล โดยนำไปสู่จุดหมายปลายทางที่สมบูรณ์ การวางเค้าโครงเรื่องเปรียบเสมือนการวางแผน หรือการกำหนดเส้นทางการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้น พบอุปสรรค ขัดข้องอะไร สามารถแก้ปัญหา เปลี่ยนแปลง หรือตัดสินใจอย่างไร และมีจุดจบเป็นอย่างไร

2. **บทละคร (Script)** หมายถึง สิ่งที่ถูกเขียนเรียบเรียงขึ้นเพื่อนำไปใช้ในการแสดงและการถ่ายทำละคร และถูกนำไปถ่ายทอดให้ผู้ชมเห็นด้วยการกระทำ หรือการแสดงของนักแสดงผ่านองค์ประกอบทางการแสดงต่าง ๆ

3. **การแสดง (Performing)** เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของละคร เพราะแม้จะมีบทละครที่สมบูรณ์ แต่ถ้าปราศจากการแสดงก็ไร้ความหมาย เพราะผู้ชมจะไม่สามารถรับรู้เรื่องราวของละครเรื่องนั้น จนกว่าจะเกิดการแสดงให้เห็น การแสดงจึงเป็นการนำ เรื่องราวและบทละครมานำเสนอผ่านทางการกระทำของตัวละครด้วยคำพูด, น้ำเสียง, สีหน้าแว ตา, ท่าทาง และอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ จนทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเนื้อหา, บทละคร หรือ แก่นของละครที่กำลังนำเสนอ

4. ตัวละครและการวางลักษณะตัวละคร (Character and Characterization)

คือ การที่ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครมีบุคลิกลักษณะนิสัย หรือมีประวัติความเป็นมาอย่างไรตามความเหมาะสมของเรื่องราว รวมถึงพัฒนาการทางความคิดและจิตใจของตัวละคร โดยพัฒนาการของนิสัยตัวละครนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ จากประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่เข้ามากระทบวิถีชีวิตของตัวละคร

5. **ความคิด (Thought)** คือ จุดมุ่งหมายหรือความหมายของบทละครที่ผู้เขียนพิสูจน์ได้ว่าเป็นจริงจากเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละคร กล่าวคือ หลังจากที่ได้ชมละครเรื่องนั้น ๆ ไปแล้ว ผู้ชมจะได้รับแง่คิดบางอย่างที่ผู้เขียนต้องการสื่อสาร โดยสอดแทรกผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างสมเหตุสมผล ทั้งในแง่ของโครงเรื่องและตัวละคร โดยการให้ความคิดจะต้องแนบเนียนไปกับเรื่องราวในละคร จนนำไปสู่การเข้าใจในตัวแก่นหรือความคิดของเรื่องในตอนจบ ซึ่งมักมีความสัมพันธ์กับความคิดที่อยู่เบื้องหลังเรื่องราวในละคร หรือที่ในปัจจุบันนิยมใช้คำว่า แก่นของเรื่อง โดยความสัมพันธ์ระหว่างความคิด เค้าโครงเรื่อง และตัวละครจะต้องมีความกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกัน

6. **การใช้ภาษา (Diction)** หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางคำพูดของตัวละคร ผ่านบทพูด หรือบทสนทนา โดยอาจเป็นบทร้อยแก้วหรือร้อยกรอง ตามความเหมาะสมของลักษณะบทละคร และเหตุการณ์ในแต่ละตอน ซึ่งศิลปะของการใช้ภาษาเป็นกุญแจที่จะนำไปสู่การเขียนบทละครที่ดี เนื่องจากบางครั้งบทสนทนาที่ดีระหว่างตัวละครก็สามารถสร้างการจดจำให้กับผู้ชมได้

7. **เพลง (Song)** หมายถึง ศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาผ่านบทเพลงบรรเลง บทเพลงที่ตัวละครต้องขับร้อง หรือเพลงประกอบ โดยผู้ประพันธ์จะเป็นผู้เลือกเสียงหรือเครื่องดนตรีต่าง ๆ เพื่อสร้างจังหวะความสูงต่ำดังค่อยของบทเพลง เนื่องจากเพลงสามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์ และปฏิกิริยาตอบโต้จากผู้ชมให้คล้อยตามความประสงค์ของผู้ประพันธ์ได้เป็นอย่างดี เพลงจึงจัดว่าเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญมาก อย่างไม่สามารถตัดทิ้งได้ โดยเพลงที่ใช้ในละครจะต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเรื่องราวและองค์ประกอบอื่นในเรื่องราว โดยไม่ทำให้เสียอรรถรสต่อบทละครและการแสดง

8. **ภาพ (Spectacle)** เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดงนำมาตีแผ่ความหมาย และนำเสนอออกมาในรูปแบบของภาพที่ปรากฏได้อย่างมีศิลปะชวนให้ติดตาม เพื่อเพิ่มพูนความสมบูรณ์และรสชาติให้กับบทประพันธ์ ซึ่งในปัจจุบันนักทฤษฎีการละครหลาย

ท่านนิยมนำเอาเพลงและภาพมารวมกัน เรียกว่า “ภาพและเสียง” โดยหมายรวมถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่งปรากฏต่อสายตาและโสตประสาทของผู้ชม

รูปแบบของละครโทรทัศน์

เนื่องจากละครเป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อ ซึ่งอาจมีหลายลักษณะหรือหลายรูปแบบ ปนัดดา ธนสถิต (ม.ป.ป อ้างถึงใน จรินทร์ เลิศจิระประเสริฐ, 2535) จึงได้ทำการจำแนกรูปแบบของละครโทรทัศน์เป็น 6 ประเภทดังนี้

1. **Dramatic Specials** เป็นละครสั้นที่สรุปเรื่องราวจบภายในตอนเดียว ใช้เวลาแสดงประมาณ 60-120 นาที อาจนำเสนอในโอกาสพิเศษหรือเสนอเป็นรายเดือน อาจเป็นละครแนวชีวิต ละครประวัติศาสตร์ หรือละครเพลง ไม่มีกำหนดแน่นอน โดยเฉพาะในปัจจุบันมักจะนำเสนอเพื่อประชาสัมพันธ์ผลงานเพลงของนักร้องในค่ายเพลงต่าง ๆ หรือเนื่องในวันสำคัญต่าง ๆ

2. **TV Series** เป็นละครสั้นที่สรุปเรื่องราวจบในตอนภายใน 30 หรือ 60 นาที ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ เนื้อหาหลักของตัวละครและผู้แสดงจะเป็นแนวเดียว ชัดเดียวกัน โดยตลอด ผู้ชมไม่จำเป็นต้องดูเป็นประจำทุกสัปดาห์ ก็จะสามารถเข้าใจเรื่องราวในแต่ละตอนได้ เนื้อหาค่อนข้างกระชับ มีการสรุปจบที่หักมุม จนทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจและอยากติดตามตอนต่อไปในสัปดาห์

3. **Serials** เป็นละครเรื่องยาวหลายตอนจบ ซึ่งเรื่องราวดำเนินติดต่อกันไปโดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันตลอด มีความยาวตั้งแต่ 8 ตอน จนถึง 100 ตอนจบ ใช้เวลาแสดงตอนละ 30 หรือ 60 นาที ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ 2-3 วันต่อสัปดาห์ หรือเป็นประจำทุกวันในเวลาเดียวกัน ละครโทรทัศน์ในรูปแบบนี้สืบทอดมาจากละคร ‘Soap Opera’ ของอเมริกัน

4. **Mini Series** เป็นละครหรือภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ผลิตเป็นเรื่องยาวมากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป จึงจำเป็นต้องแบ่งเวลาออกอากาศเป็น 2 ภาค หรือบางเรื่องอาจมีความยาวมากถึง 6 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น อาจออกอากาศครั้งละ 1 ชั่วโมง ติดต่อกันในเวลาเดียวกันของวันต่อไป หรือสัปดาห์ต่อไปเรื่อย ๆ จนจบ มักจะออกอากาศตั้งแต่ 2-8 ตอนจบ สำหรับในเมืองไทยละครแบบ Mini Series ยังไม่เป็นที่นิยมมากนัก เนื่องจากมีการดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว ถ้าพลาดการติดตามก็อาจไม่เข้าใจและไม่คุ้มต่อการลงทุน

5. **Anthology Series** เป็นลักษณะละครอีกแบบหนึ่งซึ่งแตกต่างจากละครทั่วไป คือ จะเป็นเรื่องจบในตอน โดยแนวของเรื่องทุกเรื่องจะเป็นไปในทำนองเดียวกัน แต่ตัวแสดงและเนื้อเรื่องจะแตกต่างกันออกไป

6. **Situation Comedy** เป็นละครโทรทัศน์ประเภทตลกชวนหัวหรือเสียดสีสังคม มักออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ หรือทุกวันในเวลาเดียวกัน มีความยาวตอนละประมาณ 30 นาที มีลักษณะเป็น Small One-Act Play ละครประเภทนี้อาจจะจัดแสดงสดทั้งในห้องส่ง พร้อมทั้งอัดเทปไปด้วย จึงมักไม่ใช้ฉากมากนัก อาจจะใช้เพียง 2-3 ฉาก ใน 1 ตอน มีผู้แสดงหลักเพียง 2-3 คน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันตลอด ด้วยการสร้างสถานการณ์ผู้แสดงที่ตลกขบขัน มักเป็นเรื่องในครอบครัว ญาติพี่น้อง หรือเพื่อนบ้านเป็นส่วนใหญ่ ทำให้เกิดครอบครัวโทรทัศน์ขึ้น ซึ่งเป็นครอบครัวของตัวละครโทรทัศน์ที่คนดูรู้จักและชื่นชอบ อย่างเช่น ละครประเภท Sitcom เป็นต้น

นอกจากประเภทของละครที่กล่าวมาแล้ว ในทางปฏิบัติผู้สร้างสรรค์รายการละครโทรทัศน์หรือที่นิยมเรียกว่า ผู้จัดรายการโทรทัศน์ ยังมีการแบ่งละครตามแนวเรื่องของละครออกเป็น 7 ประเภทดังนี้ (สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2541)

1. ละครชีวิต หมายถึง ละครที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตทุกประเภท
2. ละครรัก หมายถึง ละครที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักทุกประเภท
3. ละครตลก หมายถึง ละครที่เป็นเรื่องตลกทุกประเภท
4. ละครผี หมายถึง ละครที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องลึกลับ สยองขวัญ
5. ละครการต่อสู้ หรือที่นิยมเรียกว่า ละครแอ็กชัน หรือละครบู๊
6. ละครพีเรียด เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในอดีต เรื่องในประวัติศาสตร์ หรือพงศาวดาร

7. ละครในโอกาสพิเศษ เป็นละครที่จัดทำขึ้นในวาระพิเศษ หรือโอกาสสำคัญ แต่เมื่อพิจารณาถึงอารมณ์เนื้อหาของละครที่ถูกเผยแพร่ อาจแบ่งประเภทของละครออกได้หลายประเภท โดยใช้เกณฑ์ในเรื่องผลต่ออารมณ์ของผู้ชมเป็นตัวตั้งได้อีกเช่นกัน

ประเภทของละคร

ละครโทรทัศน์แรกเริ่มได้รับอิทธิพลมาจากละครเวที ต่อมาเมื่อเกิดสื่อภาพยนตร์และมีการสร้างภาพยนตร์อย่างแพร่หลาย ละครโทรทัศน์ก็ได้รับเอารูปแบบภาพยนตร์มาใช้เช่นเดียวกัน จึงทำให้เกิดละครขึ้นมาหลากหลายประเภท ซึ่งมีการจำแนกประเภทของละครกันมาในหลายยุคสมัย นับตั้งแต่ยุคกรีกโบราณอันเป็นต้นตำรับของละคร โดยบางครั้งรูปแบบละครของละครโทรทัศน์อาจผสมผสานกันได้ หรือละครเรื่องหนึ่งอาจมีหลายรูปแบบก็ได้ โดย ชยพล สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์ (2548) ได้ทำการจำแนกประเภทของละครออกดังนี้

1. **ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy)** เป็นละครที่นำเสนอความทุกข์ทรมานของมนุษย์ที่จบลงด้วยหายนะของตัวเอง โดยตัวเอกมักเป็นบุคคลที่มีความสามารถหรือมีพรสวรรค์

ยิ่งใหญ่ แต่ขณะเดียวกันก็พบข้อบกพร่องสำคัญที่เป็นปมปัญหานำไปสู่ความสูญเสียที่เกิดขึ้นตามกฎแห่งกรรม อันเกิดจากลักษณะนิสัยและการกระทำที่ผิดพลาดของตัวละครอย่างเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกสงสาร เห็นอกเห็นใจ นำไปสู่ความเข้าใจชีวิตที่สุด

2. ละครตลกขบขัน (Comedy) แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ละครตลกแบบฟาร์ส (Farce) และละครตลกแบบคอมเมดี้ (Comedy)

2.1 ละครตลกแบบฟาร์ส (Farce) เป็นละครตลกที่เก่าแก่ที่สุด ถือเป็นจุดเริ่มต้นของละครตลกอื่น ๆ ละครฟาร์สเกิดขึ้นจากธรรมชาติของมนุษย์ที่หัวเราะเยาะเย้ยข้อบกพร่อง หรือความผิดพลาดของตนเองและผู้อื่น มักใช้ความตลกแบบพลิกความคาดหมายด้วยเหตุการณ์ที่เหลือเชื่อ และเกือบไม่มีทางเป็นไปได้ในโลกแห่งความจริง แต่อย่างไรก็ตามผลของข้อบกพร่องนั้น ๆ จะต้องไม่สร้างความรู้สึกเจ็บปวด ทุกข์ทรมานเหมือนในโลกความเป็นจริง มิฉะนั้นผู้ชมจะรู้สึกเกิดความสงสารมาแทนที่ความตลก

2.2 ละครตลกแบบคอมเมดี้ (Comedy) เป็นละครตลกที่พัฒนามาจากละครตลกแบบฟาร์ส โดยนำเอาภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงความคิดมาพัฒนาให้ประณีตและแนบเนียนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์ภาพ โดยการนำเองละครประเภทอื่น ๆ มาผสมผสานจนเกิดเป็นละครตลกที่มีรูปแบบแยกออกมาหลายประเภท ดังนี้

2.2.1 ละครตลกรักโรแมนติก (Romantic Comedy) เป็นละครที่เล่าถึงเรื่องราวความรักของตัวละครที่ต้องเผชิญและฝ่าฟันกับอุปสรรคต่าง ๆ จนได้พบกับความสุขในตอนท้ายเรื่อง มักนำเสนอความสุขจากความตลกขบขัน เรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชม ซึ่งอาศัยตัวละครตลกอาชีพ นอกเหนือจากพระเอกนางเอก มาคอยสร้างเรื่องราวชวนขันจากคำพูดกิริยาท่าทางที่มีความเขย ไล่ชื่อ ไว้เคียงสา

2.2.2 ละครตลกชั้นสูงหรือตลกผู้ดี (High Comedy /Comedy of Manner) เป็นละครตลกที่ล้อเลียนเสียดสีชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคมชั้นสูง ซึ่งเต็มไปด้วยขนบธรรมเนียม ข้อบังคับต่าง ๆ มากมาย จนทำให้เกิดความอึดอัด โดยจะสร้างตัวละครเอกให้เป็นคนชั้นสูงที่แหวกกฎเกณฑ์ของสังคม เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้ชมที่ได้เห็นการฝ่าฝืนกฎเกณฑ์เหล่านั้น เพื่อเป็นการผ่อนคลายความอึดอัดที่สะสมอยู่ในใจ

2.2.3 ละครตลกแบบเสียดสี (Satiric) เป็นละครตลกที่มุ่งเน้นการเสียดสีล้อเลียนที่รุนแรงกว่าตลกชั้นสูง มุ่งล้อเลียนคนทั่วไปในสังคมที่ทำให้ผู้ชมเกิดความละอายใจจนนำไปสู่การแก้ไข ละครประเภทนี้ต้องอาศัยความสามารถของผู้ประพันธ์ในการคิดสร้างสรรค์

วิธีการล้อเลียนอย่างแยบคาย เพื่อไม่ให้ผู้ชมหรือผู้ที่ถูกล้อเลียนโกรธ ซึ่งขึ้นอยู่กับการวางโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร รวมถึงการใช้ภาษาคำพูดที่ตลกเสียดสีให้รู้สึกเจ็บปวด

2.2.4 ละครตลกรักกระจุ้มกระจิม (Sentimental Comedy) เป็นละครตลกที่สร้างขึ้นมาเพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม มีลักษณะใกล้เคียงกับละครชีวิตแบบเมโลดราม่า โดยเรื่องราวจะดำเนินอยู่บนพื้นฐานของตัวเอกที่น่ารักน่าเอ็นดู ทำให้ผู้ชมรู้สึกเกิดความรักความเห็นอกเห็นใจมากกว่าละครตลกแบบคอมเมดี้ ซึ่งจะมีการเสียดสีแบบปราศจากความเห็นอกเห็นใจ โดยที่ความตลกขบขันนั้นมักเกิดขึ้นจากบุคคลแวดล้อมตัวเอกที่คอยสร้างความสนุกสนาน ไม่มุ่งเน้นการล้อเลียนพฤติกรรม แต่เป็นการล้อเลียนแบบแกล้งให้เกิดความสนุกสนาน ละครประเภทนี้จึงเป็นที่นิยมอย่างมาก เนื่องจากสามารถให้ความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันได้ดี

2.2.5 ละครตลกประเภทสถานการณ์ (Situation Comedy) เป็นละครตลกที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องราวที่สับสนอลเวง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ มักมีการสร้างตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวขึ้นมา นำไปสู่การกระทำที่ตลกขบขันชวนหัว

3. ละครชีวิตรักอิงนิยายโรมานซ์ (Romance) หรือ โรแมนติก (Romantic) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวความรู้สึกอันเกิดจากความรัก เป็นนิยายที่ผู้คนปรารถนาจะได้พบแต่ไม่ได้พบพานในชีวิตจริง มักจะนำพาผู้คนหลบหนีจากความจริงไปสู่ชีวิตในจินตนาการ เรื่องราวของละครประเภทนี้จึงเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก จินตนาการ เทพนิยาย การถวิลหาอดีต การเดินทางไปยังดินแดนอันไกลโพ้น รวมถึงการผจญภัยที่เต็มไปด้วยสิ่งสวยงาม ตื่นเต้น เปี่ยมไปด้วยความสุข พระเอกนางเอกมักเป็นวีรบุรุษ-วีรสตรีที่พร้อมด้วยคุณสมบัติที่ไฝฝัน กล่าวหาญ มีคุณธรรม มีความรักความเสียสละอันยิ่งใหญ่ แม้มีอุปสรรคก็สามารถฝ่าฟันไปได้สำเร็จ

4. ละครเซ็นติเมนเทิลดราม่า (Sentimental Drama) ละครประเภทนี้เกิดจากความต้องการของผู้ชมที่ต้องการชมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจเพียงอย่างเดียว และจัดเป็นต้นแบบของละครเมโลดราม่า ในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ละครประเภทนี้มักแฝงไปด้วยอารมณ์อ่อนไหว มีตัวละครที่น่ารักน่าเห็นใจ พระเอกนางเอกดีพร้อมทุกประการ แม้จะมีอุปสรรคเพียงใดก็จะจบลงด้วยความสุข พร้อมหลักปรัชญาคติสอนใจ

5. ละครชีวิตเรียมย์หรือเมโลดราม่า (Melodrama) เป็นละครที่ประพันธ์ขึ้นมาเพื่อเร้าอารมณ์สร้างความบันเทิง โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงเหตุผลมากนัก มักเป็นเรื่องราวชีวิตรัก ความขัดแย้ง การชิงดีชิงเด่นของตัวละคร โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่โครงเรื่องที่สนุกสนาน ร่องลงมา คือตัวละคร ละครแนวนี้จึงมักเป็นตัวละครแบบธรรมเนียมนิยม (Stock Character)

เพื่อให้ผู้ชมสามารถจดจำเรื่องราวได้ง่าย กล่าวคือ พระเอก-นางเอก มักมีลักษณะดีพร้อม มีจิตใจดี ส่วนตัวผู้ร้ายมักจะมีมารยาททุกด้าน หาความดีไม่ได้ คอยตามขัดขวางพระเอกและนางเอกตลอดเวลา นอกจากนี้ยังเป็น “ตัวละครแบบตายตัว” (Type Character / Stereotype) ที่มีลักษณะคงที่ และไม่ว่าเวลาจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ก็จะมีลักษณะแบบนั้นไปโดยตลอด

6. ละครสมัยใหม่ (Modern Drama) เกิดรูปแบบการนำเสนอและประเภทของละครที่ถูกพัฒนามาเรื่อย ๆ (ละครสมัยใหม่, 2550) โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ละครสังคมนิยม (Realism) และละครธรรมชาตินิยม (Naturalism) ละครแนวนี้เกิดขึ้นมาเพื่อต้านกระแส Romance และ Melodrama ที่เน้นความสมจริงและความเป็นธรรมชาติ โดยไม่ต้องการเติมแต่ง นอกจากนี้ละครสมัยใหม่ยังมีรูปแบบละครอีกหลายแนว ได้แก่ ละครต่อต้านสังคมนิยม (Anti-Realism), ละครแนวสัญลักษณ์ (Symbolism), ละครแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism), ละครแนวเอพิค (Epic), ละครแนวแอบสเอร์ดี (Absurd), ละครร่วมสมัย (Contemporary Drama) หรือละครกระแสหลัก (Main Stream) เช่น ละครเพลง (Musical) เป็นต้น ในยุคหลังของละครสมัยใหม่ยังมีการพัฒนาศิลปะการละครต่อมาเรื่อย ๆ เป็นแนวละครพวกแนวหน้า (Avant-Garde) และละครสกุลหลังสมัยใหม่ (Post-modern Theater) อีกด้วย

ในอดีตนั้นเราสามารถจำแนกประเภทของละครได้อย่างชัดเจน แต่ในยุคปัจจุบันของศิลปะการละคร หรือที่นิยมเรียกกันว่า ยุคหลังสมัยใหม่ (Post Modern) จะไม่มีรูปแบบที่ตายตัว แต่จะเป็นการผสมผสานของรูปแบบการนำเสนอและประเภทของละครที่หลากหลาย รวมถึงเนื้อเรื่องของละครก็也将มีความหลากหลาย ย้อนแย้งองค์ความรู้เดิม ๆ เช่นกัน ดังนั้นละครเรื่องหนึ่งอาจมีแก่นของเรื่องอย่างหนึ่ง แต่อาจแฝงไปด้วยเนื้อหาหรือข้อคิดอื่น ๆ เสริมแทรก

บทละครโทรทัศน์

บทละครโทรทัศน์ คือ บทละครที่ถูกเขียนขึ้นเพื่อการแสดงทางโทรทัศน์ เป็นการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยการใช้ภาพประกอบกับเสียง เพื่อบอกให้ผู้ชมทราบถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง โดยบทละครโทรทัศน์ที่มีคุณภาพนั้น ผู้เขียนบทละครควรที่จะยึดถือการดำเนินเรื่องและบุคลิกของตัวละครนั้นเอาไว้ให้ได้ (Cantor & Pingree, 1983)

เนรัญญา มะชะรา (บทสัมภาษณ์, 2563) ได้ให้ความหมายของบทประพันธ์เพิ่มเติมไว้ว่า “บทประพันธ์เปรียบเสมือนหัวใจหลัก เป็นเหมือนสารตั้งต้นที่ทำให้ทุกฝ่ายรับรู้และเข้าใจร่วมกันว่ากำลังเล่าถึงเรื่องอะไร ไปในทิศทางไหน”

สอดคล้องกับ สีนียา ไกรวิมล (2545) ที่ได้กล่าวว่า บทละครโทรทัศน์เปรียบเสมือนแม่พิมพ์ของเรื่อง หน้าตาลักษณะของละครที่กำลังจะผลิต และยังเปรียบเสมือนแผนที่การเดินทาง

ในการผลิต เพื่อส่งต่อไปยังกระบวนการผลิตอื่น ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์จึงเป็นอาชีพหนึ่งที่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานในวงการโทรทัศน์ โดยได้กล่าวถึงลักษณะการวางลักษณะของบทละครโทรทัศน์ที่ดีดังนี้

1. คำนึงถึงผู้ชม คือ ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของสถานีโทรทัศน์ รวมถึงช่วงเวลาในการนำเสนอละครโทรทัศน์
2. ความเด่นดังของวรรณกรรม เป็นเรื่องที่ผู้บริโภคให้ความนิยมและให้ความสนใจ แม้ว่าจะเคยเป็นภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์มาก่อนแล้ว
3. ความยาวของเรื่อง ต้องอยู่ในขนาดที่พอดี หรือต้องออกแบบให้สามารถตัดทอนและขยายได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความนิยมและความพึงพอใจของผู้บริโภค
4. ความเป็นไปได้ในเรื่องการผลิต จะต้องไม่ยากเกินไป จนไม่สามารถใช้เทคนิคในการผลิตช่วยได้
5. เนื้อหาของเรื่อง ไม่หนักจนเกินไป เนื่องจากโทรทัศน์เป็นสื่อที่มอบความผ่อนคลายจากเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน มอบความบันเทิงให้กับผู้บริโภค
6. คำนึงถึงผู้แสดง พิจารณาว่าผู้แสดงในเรื่องต้องมีจำนวนไม่มากหรือน้อยจนเกินไป โดยแต่ละตัวละครจะมีบุคลิกและบทบาทที่เหมาะสม
7. ความทันสมัยของเรื่อง หากเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตคนในปัจจุบัน เนื้อหาที่สมควรที่จะมีความสมจริงสะท้อนถึงชีวิตในสังคม
8. ความบันเทิงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้บริโภคนั้นอยากที่จะติดตามชมไปตลอด

นอกจากนั้น วรายุทธ มิลินทจินดา (สัมภาษณ์, 2566) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้างสรรค์บทประพันธ์ที่ดีว่า “การเคารพบทประพันธ์เป็นสิ่งสำคัญ ในการสร้างละครของตนเอง รากของการดำเนินเรื่อง หัวใจของเรื่อง บุคลิกตัวละคร ทุกสิ่งต่างล้วนนำมาจากบทประพันธ์ ซึ่งตนพยายามจะให้ตัวละครเดินออกมาจากหนังสือมากที่สุด ถือเป็นการเคารพบทประพันธ์ โดยจะไม่มี การแก้ไขบทประพันธ์เดิมที่ทำมาตั้งแต่แรก”

ประเภทของบทละครโทรทัศน์

นราพร สังข์ชัย (2552) ได้กล่าวถึงประเภทในการเขียนบทละครโทรทัศน์ไว้ 2 แนวทางดังนี้

1. **บทละครโทรทัศน์แบบดัดแปลง** คือ รูปแบบวรรณกรรมที่มาจากนวนิยาย เรื่องสั้น เรียงความ หรืองานเขียน ที่นำมาสร้างเป็นบทละครโทรทัศน์ ซึ่งมีข้อดีในแง่ของโครงเรื่องที่ มักมีความสมบูรณ์และเป็นที่ยอมรับอยู่แล้ว แต่ในทางกลับกัน ยิ่งชิ้นงานนั้นมีชื่อเสียงหรือได้รับความนิยม

นิยมมากเท่าไร การผลิตเป็นละครโทรทัศน์ให้มีภาพประกอบก็จะยากมากขึ้น เนื่องจากความแตกต่างทางจินตนาการของผู้อ่านที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ ซึ่งถ้าการผลิตมีความเห็นที่แตกต่างออกไป จะทำให้ขัดกับความคิดเดิมที่มีอยู่ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาอยู่บ่อยครั้งในการเขียนบทละครโทรทัศน์แบบดัดแปลง

2. บทละครโทรทัศน์แบบเขียนขึ้นใหม่ คือ การคิดสร้างสรรค์เรื่องที่ผู้เขียนบทคิดโครงเรื่องขึ้นมาเอง ไม่มีการลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำกับละครเรื่องใด โดยเรื่องราวอาจมาจากเรื่องส่วนตัวหรือประสบการณ์จากคนใกล้ตัว ที่ถูกนำมาสร้างสรรค์แต่งเติมให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสิ่งสำคัญในการสร้างบทละครโทรทัศน์แบบเขียนขึ้นใหม่นั้น คือการกำหนดบุคลิกของตัวละครที่มีความชัดเจนและมีโครงเรื่องที่ดี

ในการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์นั้นจะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงความหมายประเภทรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในละครโทรทัศน์ รวมไปถึงในส่วนของบทละครโทรทัศน์ เพื่อเป็นแนวทางที่จะทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงรูปแบบของสื่อละครโทรทัศน์ โดยนำไปสู่การศึกษาวิเคราะห์ในส่วนของละครโทรทัศน์เกาหลี หรือซีรีส์เกาหลีมากยิ่งขึ้น

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

วิทย ศิวะศรียานนท์ (2544) กล่าวว่า วรรณคดีหรือวรรณกรรมนำเราเข้าไปใกล้กับชีวิตด้านต่าง ๆ จากสายตาของนักประพันธ์ที่มีทัศนะอันลึกซึ้ง ได้ประสบหรือได้รู้ได้เห็น มองเห็นความสำคัญของชีวิตในด้านนั้น ๆ โดยมีทั้งเรื่องเล่าที่มาจากโลกหรือสังคมที่แท้จริง สะท้อนภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมจริง กับโลกจำลองที่นักประพันธ์ได้ประกอบสร้างหรือแต่งขึ้น เพื่อสื่อสารความหมายบางอย่างสู่ผู้อ่าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narration) ที่กาญจนา แก้วเทพ (2550) ได้กล่าวถึงไว้ว่า การเล่าเรื่องเป็นการประกอบสร้างของกระบวนการสื่อสารที่ก่อให้เกิดภาพลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น โดยได้ยกแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องของวอลเตอร์ พิชเชอร์มากล่าวถึงพอสังเขป ดังนี้

1. พิชเชอร์เห็นว่าคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของความเป็นมนุษย์ คือ มนุษย์เราเป็นสัตว์เล่าเรื่อง คุณสมบัติดังกล่าวทำให้มนุษย์เล่าเรื่องผ่านเข้ามาเป็นประสบการณ์และสัมผัสกับชีวิต จนดูคล้ายชีวิตของเรา ก็คือเรื่องราวที่มีตัวละคร มีเหตุการณ์ที่ดำเนินต่อเนื่องกันไป

2. พิชเชอร์ได้พยายามนำเสนอ “กระบวนการทัศน์แห่งการเล่าเรื่อง” เพื่อมาคำนึงถึงกับกระบวนการทัศน์เชิงเหตุผล ซึ่งเป็นกระบวนการทัศน์หลักในแวดวงวิชาการ แต่เดิมพิชเชอร์ได้นำเสนอว่ามนุษย์เป็นสัตว์ที่มีประวัติศาสตร์ มีวัฒนธรรม และมี “การเล่าเรื่อง” ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาในเรื่องอะไร ดังที่ว่าที่ใดมีมนุษย์ ที่นั่นย่อมมีการเล่าเรื่อง

คำว่า “การเล่าเรื่อง” จึงเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ที่ต่างมีลำดับขั้นตอน และมีความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตหรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำ โดยมีหน้าที่เป็นตัวกำหนดวิธีที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่านั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของนักคิดอย่าง John Fiske (n.d. อ้างถึงใน พิษณุรักษ์ ปีตาทะสังข์, 2548) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องนั้นมีการผลิตความหมายของสาร โดยมีนักสื่อสารเป็นผู้สร้างสัญลักษณ์ สร้างความหมายให้คนในสังคมเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ให้ทุกคนเห็นและเข้าใจในสิ่งที่ต้องการให้เข้าใจ

เช่นเดียวกับ เอเดรียน ทิลลี (1991) ที่มองว่า การเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม โดยเฉพาะในเด็กนั้นพวกเขาเรียนรู้เรื่องราวจากหนังสือ, โฆษณา, การ์ตูน และบทเพลง ได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ในทักษะการเล่าเรื่อง รู้จักลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล ได้เรียนรู้สัญลักษณ์ที่ใช้ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเรื่อง และรู้จักที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า ทั้งยังเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ในคลังความรู้อีกด้วย เช่นเดียวกันกับทัศนะของ ริชาร์ดสัน (1990) ที่มองว่า เรื่องเล่าช่วยให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับโลกและตัวเราเอง ซึ่งเป็นวิธีการแรก ๆ ที่ช่วยให้มนุษย์สามารถจัดลำดับประสบการณ์ตัวเอง โดยเป็นเรื่องของวิธีการในการใช้เหตุผล และเป็นตัวแทนการนำเสนอ เพื่อให้คนได้เข้าใจโลกจากเรื่องเล่าอีกด้วย

โดย พิซเซอร์ เห็นว่า กระบวนการเล่าเรื่องมีคุณลักษณะโดยสรุปที่ว่า มนุษย์เป็นนักเล่าเรื่องที่ใช้เหตุผลดี ๆ ในการตัดสินใจ โดยอาศัยประวัติศาสตร์ ชีวิตวิถีชีวิต วัฒนธรรมและตัวละคร มาเป็นตัวกำหนดว่าเหตุผลดี ๆ นั้นคืออะไร เกณฑ์ที่ใช้ตัดสินใจเหตุผลเชิงการเล่าเรื่องมี 2 เกณฑ์ คือ ความสอดคล้องและความน่าเชื่อถือ เรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นเสมือนโลกของเรา (ผู้เล่า) ที่เราสามารถเลือกสารและเลือกที่จะสร้างสรรค์ชีวิตของเราตามเรื่องที่เราได้รับฟังมา โดยลีลาและความงดงามถือเป็นเส้นทางหลักที่จะลากจูงผู้ฟังและคนดูให้ก้าวเข้ามาในเรื่องที่กำลังเล่า ซึ่งเป็นหนึ่งในหลายผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการปรับเปลี่ยนกระบวนการหรือกรอบความคิด จากกระบวนการเชิงเหตุผลมาสู่กระบวนการเล่าเรื่อง ทั้งยังต้องอาศัยมุมมองหรือจุดยืนของผู้เล่าเรื่องเข้ามาประกอบให้การเล่าเรื่องนั้นสมบูรณ์อีกด้วย

พิซเซอร์ สรุปว่า สำหรับเรื่องเล่าที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องของสัจธรรมบางอย่างของชีวิต เช่นชีวิตผู้คนที่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ มีทุกข์สุขเคล้าระคนกันไป รวมทั้งเป็นเรื่องที่ความเป็นมนุษย์จริง ๆ ไม่ใช่เรื่องที่เป็นอุดมคติมากเกินไป และมักเป็นเรื่องที่จับใจผู้คน เพราะมีคุณลักษณะที่น่าเชื่อถือ จนประหนึ่งเหมือนเป็นเรื่องจริง (กาญจนา แก้วเทพ, 2550) ซึ่งสอดคล้องกับที่ กุหลาบ มัลลิกะมาส (2543) ได้กล่าวไว้ในเรื่องการวิจารณ์วรรณกรรมว่า การจับความมุ่งหมายของผู้แต่งเป็นเรื่องที่ผู้วิจารณ์ควรพิจารณาให้เห็นถึงสารัตถะของเรื่องให้ได้ว่า ผู้แต่งมองโลก มอง

มนุษย์ในแง่มุมใด เพราะไม่ว่าจะแต่งไปตามความเป็นจริงหรือจินตนาการก็มักจะปรากฏจุดมุ่งหมายหรือสาระสำคัญของเรื่องที่ผู้แต่งเจตนาแสดงให้เห็นถึงอะไรบางอย่างอยู่เสมอ

ดังนั้นความน่าสนใจและคุณค่าของงานเขียนประเภทเรื่องเล่าประสบการณ์ จึงได้แก่นวทัศน์ แนวคิด โลกทัศน์ของผู้เขียน และที่สำคัญคือความสามารถในการเล่าเรื่องที่ต้องอาศัยความเพียรพยายาม ทั้งการใช้ศิลปะการนำเสนอเรื่องราว มุมมองที่น่าสนใจ รวมถึงการใช้ภาษาที่ดี (วนิดา บำรุงไทย, 2545)

การเล่าเรื่องจึงจัดเป็นการติดต่อสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ เนื่องจากในชีวิตประจำวันของมนุษย์นั้นมีการพบเจอประสบการณ์ สิ่งแปลกใหม่ หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่ต้องการจะบอกเล่า เรื่องราวต่าง ๆ ต่อให้กับมนุษย์คนอื่น จนทำให้การเล่าเรื่องกลายเป็นศาสตร์หนึ่งในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดความรู้ ความบันเทิง ในปัจจุบันการเล่าเรื่องสามารถเกิดขึ้นได้จากสื่อหลายช่องทาง เช่น นิทาน การ์ตูน ภาพยนตร์ และละคร โดยละครโทรทัศน์เป็นอีกหนึ่งสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมสูงมากอย่างหนึ่ง

องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมาก และจำเป็นต้องมีกลวิธีในการถ่ายทอดสารให้สามารถเข้าถึงและตราตรึงใจคนดู โดยมีการแบ่งหลักของเล่าเรื่องที่สำคัญไว้ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2560)

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นการลำดับเหตุการณ์ หรือเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีเหตุมีผล โดยผู้เขียนเป็นคนกำหนดแก่นเรื่องทั้งหมดเพื่อมาขยายเป็นโครงเรื่อง โดยมีการลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวต่าง ๆ โดยมีการปูเรื่อง แนะนำตัวละคร สถานที่สำคัญที่มีการเปิดประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อชวนให้ผู้ชมติดตามดูจนจบ ซึ่งวิธีการเปิดเรื่องราว โดยอาจเริ่มจากส่วนใดส่วนหนึ่งของเรื่อง ไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ แต่ต้องยังคงความปะติดปะต่อได้เมื่อรับชมเรื่องราวทั้งหมด

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างสมเหตุสมผลและต่อเนื่อง โดยเพิ่มปมปัญหาความขัดแย้งของตัวละครให้เข้มข้น ชัดเจนขึ้นนำไปสู่สถานการณ์ที่ลำบากและเกิดความยุ่งยากของตัวละคร

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวมาถึงจุดแตกหัก เป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาเพิ่มถึงขีดสูงสุด ทำให้ตัวละครถูกบีบให้ต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนที่ตัวละครผ่านพ้นจุดที่เป็นภาวะวิกฤตของเรื่องและปัญหาต่าง ๆ ได้รับการแก้ไขและเปิดเผยในจุดวิกฤติไปแล้ว

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนที่เล่าถึงจุดจบของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งอาจมีตอนจบได้หลายรูปแบบ เช่น จบแบบมีความสุข, จบแบบสูญเสีย หรือจบแบบเป็นปริศนาก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict) หรือ อุปสรรค เป็นองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดปมปัญหาที่นำไปสู่เรื่องราวพัฒนาและดำเนินต่อไปได้ ผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นของตัวละคร ทำให้การเล่าเรื่องนั้นมีความน่าตื่นเต้น เข้มข้นมากยิ่งขึ้น หรือสามารถพูดได้อีกนัยหนึ่งว่าการเล่าเรื่องนั้นเป็นการสานต่อเรื่องราวบนความขัดแย้ง ให้ตัวละครได้พบพานและแก้ไขเพื่อไปสู่ตอนจบของเรื่อง

ปริญญ์ เกื้อหนุน (อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พินาน, 2539) ให้ความเห็นว่า “ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของเรื่อง ที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือ การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง” โดยสามารถแบ่งออกเป็นความขัดแย้ง 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันต่อต้านกัน

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่รู้สึกสับสนยุ่งยากในการตัดสินใจทำการใด ๆ อย่างที่คิดไว้ รวมไปถึงการต่อสู้เอาชนะกับจิตสำนึกของตัวเอง

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมและธรรมชาติอันโหดร้าย

3. ตัวละคร (Character) คือ ผู้ดำเนินเหตุการณ์และนำไปสู่เรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นดำเนินต่อ รวมทั้งเป็นผู้กระทำเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามเรื่องราวที่ถูกกำหนดไว้ โดย ดไวท์วี. สเวน (2525, อ้างถึงใน พิงพิศ เทพปฏิมา, 2546) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า แต่ละตัวละครจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนที่เสมอกัน คือ ส่วนที่เป็นความคิดที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลเพียงพอ และส่วนพฤติกรรมที่มาจากความคิดและพฤติกรรมของตัวละครโดยตรง ตัวละครที่ดีมักมีความคิดเป็นของตัวเอง มีภูมิหลังเป็นตัวอย่างหลอมให้ตัวละครมีความคิดและ

พฤติกรรมบางอย่างสืบเนื่องมาจากอดีต โดยสามารถแบ่งตัวละครและการวางตัวละครออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

3.1 ตามบทบาทที่ตัวละครได้รับ ซึ่งจะพิจารณาได้จากรายละเอียดและบทบาทของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง เช่น พระเอกเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ เป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ ผู้ร้ายเป็นผู้ก่อความเดือดร้อน เป็นปรปักษ์กับตัวละครหลักในเรื่อง หรือผู้ช่วยเหลือที่เป็นผู้ช่วยให้ตัวละครเอกผ่านพ้นจากอุปสรรค เป็นต้น

3.2 คุณลักษณะหรือคุณสมบัติของตัวละคร สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.2.1 ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ มีความเข้มแข็ง พึ่งพาตัวเองได้ ไม่ค่อยถูกคุกคามจากผู้อื่น ทั้งยังสามารถเป็นผู้คุกคามผู้อื่นได้เช่นกัน

3.2.2 ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ ตรงข้ามกับตัวละครที่เป็นผู้กระทำ มีความอ่อนแอ ไม่สู้คน ต้องพึ่งพาคนอื่น หรือถูกคุกคามจากคนอื่น ๆ โดยมักเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

นอกเหนือจากการพิจารณาตัวละครนั้น เราสามารถมองภาพของตัวละครจากลักษณะภายนอก เช่น การแต่งกาย, ลักษณะรูปร่าง, กิริยาอาการ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ตลอดจนคำพูด และบทสนทนาตอบโต้ของตัวละครที่ล้วนเป็นมีความสำคัญในการสะท้อนให้เห็นถึงความคิด ทัศนคติ และเอกลักษณ์ของตัวละคร

4. แก่นความคิด (Theme) หรือ แนวคิดหลักของเรื่อง จัดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดในการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง การทำความเข้าใจในความคิดหลักที่ผู้สื่อสารต้องการจะถ่ายทอดนั้น จะต้องทำความเข้าใจกับเรื่องราวทั้งหมด รวมถึงสังเกตองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ปรากฏในเรื่องร่วม เช่น ชื่อเรื่อง, ชื่อตัวละคร, คำพูดที่ตัวละครพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่สอดแทรกเข้ามาในเรื่อง เป็นต้น แก่นความคิดที่พบบ่อยมีอยู่ไม่มาก โดยมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความเกลียดชัง และความดีความชั่ว แก่นความคิดสามารถแบ่งย่อยรายละเอียดในการสนับสนุนความคิดหลัก และความคิดย่อยต่าง ๆ ให้เราเข้าใจเรื่องราวมากยิ่งขึ้น โดยมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปทิศทางเดียวกัน

5. ฉาก (Setting) เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจึงต้องมีสถานที่รองรับ ฉากจึงเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญในเรื่องเล่าทุกประเภท นอกจากนี้ฉากยังบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องได้ ทั้งยังมีอิทธิพลกับ

ความคิด ความรู้สึก การตัดสินใจของตัวละคร และยังสัมพันธ์กับบุคลิกของตัวละครด้วย ประเภทของฉากสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้ (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539)

5.1 ฉากธรรมชาติ เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ทะเล น้ำตก หรือบรรยากาศเข้าคำในแต่ละวัน

5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น บ้านเรือน, พระราชวัง, ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ เป็นต้น

5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย เช่น ยุคสมัยโบราณ, ละครพีเรียด หรือยุคสมัยในปัจจุบัน

5.4 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร หรือชุมชนที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม จับต้องไม่ได้ แต่มีผลสะท้อนบางอย่าง หรือทำให้เกิดความคิดที่ครอบงำจิตใจของตัวละคร จนมีผลต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิด เช่น ค่านิยม, ประเพณี, ธรรมเนียมปฏิบัติ เป็นต้น

6. บทสนทนา (Dialogue) เป็นส่วนที่ช่วยให้เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปตามที่ต้องการ นอกจากนั้นยังเป็นส่วนสะท้อนความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ลักษณะนิสัยและบุคลิกของตัวละคร การเขียนบทสนทนาจึงต้องให้ความสำคัญกับความเหมาะสมของตัวละครด้วย

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) การเล่าเรื่องมักมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษสื่อความหมายอยู่เสมอ ทั้งในรูปของคำพูดหรือภาพ สัญลักษณ์พิเศษจึงมีหน้าที่ในการพูดแทนความคิด ความรู้สึก หรือเสริมองค์ประกอบของภาพให้มีความหมายชัดเจนหนักแน่นยิ่งขึ้น นอกจากนั้นผดุง สมาจาร (สัมภาษณ์, 2563) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า “การสร้าง Symbolic นั้นไม่ใช่เพียงการสร้างสิ่งที่ใช้แทนความรู้สึก แต่ยังเป็นการสร้างความสำคัญและคุณค่าให้กับสิ่ง ๆ นั้น และเมื่อเห็นถึงคุณค่า ยิ่งก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดียิ่งขึ้น” โดยสัญลักษณ์พิเศษที่พบในภาพยนตร์และละครแบ่งเป็น 2 ชนิด ดังนี้

7.1 สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของเรื่องที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ โดยที่สัญลักษณ์ทางภาพเป็นได้ทั้งภาพเดี่ยวหรือกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

7.2 สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายอื่น ๆ อาจเพื่อตอกย้ำ หรือเปรียบเทียบเพื่อให้ได้ความหมายที่ต่างออกไป

8. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) เป็นกลวิธีที่ผู้แต่งใช้ในการเล่าเรื่อง เป็นการกำหนดว่าจะเล่าเรื่องผ่านมุมมองของใครหรือตัวละครตัวไหน ซึ่งแต่ละมุมก็จะมี

น่าเชื่อถือต่างกันออกไป มุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญมาก เพราะอาจส่งผลต่อความรู้สึก และทักษะอารมณ์ของผู้ชม สามารถแบ่งได้หลายวิธีดังนี้

8.1 ผู้เล่าที่มองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ผู้เล่าวางตัวเองเข้าไปกับตัวเอกของเรื่อง มีจุดเด่น คือ ผู้ฟังจะรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ และล่วงรู้ถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอกได้มากกว่ามุมมองการเล่าเรื่องแบบอื่น แต่ก็อาจจะมีอคติเจือปนแฝงในเรื่องที่เล่า

8.2 ผู้เล่ามองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ผู้เล่าเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง (ไม่ใช่เรื่องของผู้เล่าโดยตรง) ซึ่งวิธีการนี้ผู้เล่าเรื่องจะไม่สามารถล่วงรู้ถึงสิ่งที่อยู่ภายในของตัวละครได้

8.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะบุคคล แต่เป็นการเล่าจากมุมมองคนวงนอกที่สังเกตและรายงาน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลางตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอาเอง เช่น วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์, สารคดี, ละคร เป็นต้น ซึ่งจะมีอคติที่น้อยลง แต่ก็อาจจะทำให้ผู้เล่า ไม่สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

8.4 การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) วิธีการเล่า เรื่องแบบนี้จะมีจุดร่วมกันทั้ง 3 วิธีข้างต้น โดยที่ผู้เล่าเรื่องอาจจะเคลื่อนย้ายจุดยืนไปเรื่อย ๆ โดยมี ลักษณะพิเศษที่ว่า ผู้เล่าเรื่องจะมีลักษณะหยั่งรู้ไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความคิด แรงจูงใจ ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งจะสามารถอธิบายให้ผู้ชมได้ล่วงรู้ได้หมด (กาญจนา แก้วเทพ, 2560)

กระบวนทัศน์ของการเล่าเรื่อง (Narrative paradigm)

เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าใน 3 จุดใหญ่ ได้แก่

1. เปลี่ยนจากเดิมที่มองว่าเรื่องเล่าเป็นภาพสะท้อนความจริง มาเป็นเรื่องเล่า ไม่ได้เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกความเป็นจริง แต่มีการประกอบสร้างในตัวเอง โดยหันมาให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่า Construction ของเรื่องเล่า มากกว่ามองว่ามันสะท้อนความเป็นจริง

2. การเปลี่ยนแปลงในกระบวนทัศน์ของการศึกษาขอบเขตของเรื่องเล่า จากเดิมที่เรื่องเล่าถูกมองว่าจำกัดอยู่แต่ในงานวรรณกรรม ซึ่งเป็นเรื่องสมมุติ ขยายออกไปสู่ด้วยบทประเภทอื่นที่เรียกว่า Non-Fiction ที่ทำให้ขอบเขตของเรื่องเล่าจะกว้างขึ้นจากเดิมที่มีเพียงเรื่องสั้น นวนิยาย ขยายไปสู่ข่าวและสารคดี ฯลฯ

3. การเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงคในการศึกษา มีการเปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายจากเดิมที่เน้นเรื่องความซาบซึ้ง มาเป็นการพยายามทำความเข้าใจกลับตัวเรื่องเล่ามากกว่า (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ, 2542)

แนวคิดสัญวิทยาและการวิเคราะห์สร้างความหมายของตัวบท (Semiology and Signification)

Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเป็นผู้เสนอทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) ที่กล่าวว่า กระบวนการสร้างความหมายต้องอาศัยองค์ประกอบของสัญญาณทั้งหมด 2 ประการ ได้แก่ รูปสัญญาณและความหมายของสัญญาณ รวมกันเข้าเป็นสัญญาณ

ไซซูร์ ชี้ให้เห็นว่า การนำถ้อยคำ ภาพ หรือภาพเคลื่อนไหวมาประกอบเข้ากับแนวความคิดใดความคิดหนึ่ง เช่น ความเศร้า, ความยินดี, ถ้อยคำ หรือภาพนั้น ๆ จะกลายเป็นสัญญาณของแนวความคิดนั้น ระบบภาษาจึงเป็นการจัดระบบสัญญาณต่าง ๆ ขึ้นมา และมีการถ่ายทอดจนเป็นที่รับรู้ เข้าใจ และยอมรับในความหมายที่ใช้เพื่อสื่อความคิด ความหมายต่าง ๆ ให้เกิดการสื่อสารกันได้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550) โดยสิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญญาณอาจจะเป็นสิ่งของ รูปภาพ หรือภาษา นอกจากนี้ยังสามารถนำรูปสัญญาณและความหมายสัญญาณมาประยุกต์กับเรื่อง การถ่ายภาพ การจัดมุมกล้อง และการตัดต่อเพื่อให้ได้ความหมายต่างกันไป ดังนี้

ตาราง 1 รูปสัญญาณและความหมายสัญญาณมาประยุกต์กับเรื่องการถ่ายภาพ การจัดมุมกล้อง และการตัดต่อ

signifier	Definition	Signified
Close Up	ถ่ายแต่ใบหน้า	ความใกล้ชิด
Medium	ถ่ายส่วนใหญ่ของร่างกาย	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
Shot	ถ่ายฉากและตัวละครหลาย ๆ ตัว	บริบท, ขอบเขตที่เกินเหตุการณ์
Long shot	ถ่ายร่างกายเต็มตัว	ความสัมพันธ์ทางสังคม
Full shot	กล้องถ่ายกวาดแบบกด	อำนาจ, สูงกว่า
Pan down	กล้องถ่ายกวาดขึ้นขึ้น	ลักษณะที่ต่ำต้อยกว่า มีอำนาจน้อยกว่า
Pan up	กล้องถ่ายเข้าหา	การสังเกต การให้ความสนใจ
Zoom in	ภายในจอค่อย ๆ สว่างขึ้น	จุดเริ่มต้น
Fade in	ภายในจอค่อย ๆ จางหายไป	จุดจบ

ตาราง 1 (ต่อ)

signifier	Definition	Signified
Fade out	ย้ายจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่ง	เหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน, ความตื่นเต้น
Cut	ภาพค่อย ๆ ถูกกวาดออกไปจากจอ	แสดงบทสรุป

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2547)

แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene)

ทฤษฎี Mise En Scene ถูกคิดค้นขึ้นโดย อังเดร บาแซง (Andre Bazin) นักทฤษฎีภาพยนตร์คนสำคัญของโลก โดยมีจุดเริ่มต้นจากการศึกษาภาพยนตร์อย่างจริงจัง เพื่อหาวิธีการที่จะนำมาวิจารณ์ภาพยนตร์ ทฤษฎีนี้มีรากฐานมาจากทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) ที่กล่าวถึงการอธิบายเอกลักษณ์ของศิลปินที่แฝงอยู่ในงานศิลป์ หรือลายเซ็นของศิลปินที่เราจะสามารถรับรู้ได้ว่างานชิ้นนี้เป็นของผู้ประพันธ์คนนั้น จากจังหวะสายเส้น การตัดตัวพุกกัน การเลือกคู่สี การร้อยเรียงเล่าเรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์ของศิลปินท่านนั้น ๆ ด้วยเหตุนี้ทฤษฎี Mise En Scene จึงถูกนำมาศึกษาเอกลักษณ์เฉพาะที่ผู้ผลิตต้องการสื่อความหมาย ผ่านการจัดวางทุก ๆ องค์ประกอบลงในเฟรมในการถ่ายทำภาพยนตร์

Mise En Scene จึงหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในกรอบภาพ ทั้งนักแสดง เครื่องแต่งกาย บทสนทนา ฉาก แสง สี เสียง หรือแม้กระทั่งพื้นที่ว่าง ซึ่งจะสัมพันธ์กับการถ่ายทำตัดต่อ รวมถึงเสียงที่อยู่ในกรอบภาพนั้นด้วย เมื่อทั้งหมดนี้ประสานร่วมกัน ย่อมก่อให้เกิดการสื่อความหมายบางอย่างที่แฝงอยู่ รวมถึงการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ต่อผู้รับชมอีกด้วย การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพที่ปรากฏในจอภาพยนตร์โทรทัศน์สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. **ความสมดุล** ภาพที่มีความสมมาตรจะทำให้รู้สึกถึงความมั่นคง เป็นทางการ แต่ถ้าหากเป็นภาพแบบไม่สมมาตร หรือเอียงเอนไปข้างใดข้างหนึ่ง จะทำให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง ไม่เป็นทางการ โดยอาจสร้างความมีชีวิตชีวา หรือความหวือหวาได้

2. **จุดเด่น** ประกอบด้วยจุดเด่นหลักและจุดเด่นรอง โดยจุดเด่นหลักมักอยู่ในระนาบหน้า (Foreground) และจุดเด่นรองมักเป็นฉากหลัง (Background) โดยจุดเด่นรองนี้เป็น

ส่วนสำคัญในการคุมอารมณ์ภาพให้มีความสอดคล้องประสานกัน ซึ่งมีความสำคัญต่อเนื้อหาของภาพยนตร์

3. จังหวะ คือ การแบ่งเป็นช่วงอย่างต่อเนื่อง อาจมีความสม่ำเสมอหรือไม่ก็ได้ จังหวะจะสามารถสร้างความเป็นพลวัตแก่อารมณ์ความรู้สึก สร้างอารมณ์ความเคลื่อนไหวและความงดงาม

4. ความกลมกลืนและความตัดกัน หมายถึง ความกลมกลืนทางองค์ประกอบศิลป์ รูปทรงรูปทรง สีเงาเส้น หรืออีกนัยหนึ่งหมายถึง ความกลมกลืนทางความสัมพันธ์ของเทคนิคภาพกับเนื้อหา ซึ่งถ้าหากมีเพียงความกลมกลืนเพียงอย่างเดียว ก็อาจให้ความรู้สึกเบื่อหน่ายและจืดชืด จึงควรใส่ความตัดกันลงไปด้วย จะสามารถสร้างความรู้สึกแตกต่างหลากหลายแก่ผู้ชมได้

5. การจัดวางวัตถุลงในกรอบภาพ สามารถสร้างความหมายได้หลากหลาย เช่น

5.1 พื้นที่ส่วนกลางภาพ จะเป็นพื้นที่ที่ผู้ชมให้ความสนใจอยู่ก่อนแล้วหรือคาดหวังว่าจะต้องเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด โดยปกติจะไม่ก่อให้เกิดผลทางอารมณ์มากนัก

5.2 พื้นที่ส่วนใกล้ขอบบนของภาพ พื้นที่ส่วนนี้มักให้อารมณ์ถึงอำนาจ พลังสูงส่ง และสร้างแรงบันดาลใจ เป็นต้น

5.3 พื้นที่ส่วนล่างของภาพ สื่อถึงความอ่อนแอ ไร้พลัง ในบางครั้งอาจบ่งบอกถึงความอันตราย เป็นต้น

5.4 พื้นที่ส่วนด้านข้างของภาพ ให้ความรู้สึกลึกกลับ ความหวาดกลัว หวาดระแวง ขวบนสงสัย เป็นต้น

ขนาดของภาพกับการสื่อความหมาย

ขนาดของภาพเป็นตัวกำหนดพื้นที่ในการมองเห็นของผู้ชมว่าจะสามารถเห็นสิ่งที่ปรากฏได้มากน้อยเพียงใด ขนาดภาพที่แตกต่างกันสร้างความรู้สึกและอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป โดยการกำหนดขนาดภาพจะต้องให้ความหมายและสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสื่อด้วย เช่น การใช้ภาพระยะไกล จะให้ความรู้สึกที่เวิ้งว้าง ส่วนภาพระยะใกล้จะแสดงความรู้สึกที่ใกล้ชิด เป็นต้น โดยสามารถแบ่งขนาดภาพออกเป็น 7 ขนาดได้ดังนี้ (Berger, 2007)

1. **Extreme Long Shot (ELS หรือ XLS)** เป็นภาพที่ถ่ายด้วยระยะไกลมากๆ จะทำให้เห็นมุมมองที่กว้างมากๆ เช่น สภาพแวดล้อมที่มีอาณาเขตกว้างใหญ่ไพศาล, พื้นที่ในอวกาศท่ามกลางจักรวาล, ดินแดนทะเลทรายกว้างใหญ่ เป็นต้น แต่จะไม่สามารถแสดงให้เห็น

ถึงรายละเอียดเล็ก ๆ จึงเป็นขนาดภาพที่ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นผู้สังเกตการณ์อยู่ใกล้ ๆ หรืออาจสื่ออารมณ์ถึงความเหงา

2. Long Shot (LS) เป็นภาพที่ถ่ายด้วยระยะไกล ภาพขนาดนี้จะสามารถแสดงภาพของตัวละครได้อย่างชัดเจน เต็มตัว รวมทั้งยังมีพื้นที่เหลือให้เห็นฉากและสภาพแวดล้อม สามารถเห็นการแสดงท่าทาง และการเคลื่อนไหวของตัวละครแบบเต็มตัวได้พร้อมกันหลายคน ทั้งยังสื่อถึงความอ้างว้าง ให้อารมณ์เหงา โดดเดี่ยว

3. Medium Long Shot (MLS) ภาพในระยะนี้จะทำให้เห็นตัวละครตั้งแต่ระดับศีรษะจรดเข่า สามารถแสดงรายละเอียดบนตัวละครได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การแต่งกาย, รูปแบบเสื้อผ้า, สีหน้าท่าทาง, การเคลื่อนไหวของตัวละครไปพร้อม ๆ กับรายละเอียดของฉากหลัง

4. Medium Shot (MS) เป็นภาพที่เห็นตัวละครในระดับศีรษะจรดเอว หรือระดับหนึ่งในสี่ของร่างกายตัวละคร ผู้ชมจะสามารถเห็นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครชัดเจนขึ้น โดยที่ความสำคัญของฉากหลังจะลดลง ภาพขนาดนี้สามารถแสดงรายละเอียดการเคลื่อนไหวของตัวละครได้เป็นอย่างดี และมักใช้ในการรักษาความต่อเนื่องในการเปลี่ยนระยะภาพระหว่างระยะใกล้กับภาพระยะไกล

5. Medium Close-Up (MCU) เป็นภาพที่มีมุมมองแคบ สามารถเห็นตัวละครได้แค่ในระดับศีรษะจรดหัวไหล่ ภาพขนาดนี้สามารถแสดงถึงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจนขึ้น เป็นขนาดภาพที่ให้น้ำหนักแก่ตัวละครมาก ทำให้ความสำคัญของฉากหลังลดน้อยลง

6. Close-Up (CU) ภาพขนาดนี้จะทำให้มุมมองของภาพแคบลง แต่การถ่ายทอดการแสดงสีหน้า และแววตาของตัวละครจะสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น จนเห็นได้ถึงคราบน้ำตา เหงื่อ และริ้วรอยบนใบหน้า เพื่อให้สัมผัสถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอย่างใกล้ชิด

7. Extreme Close-Up (ECU หรือ XCU) เป็นขนาดภาพที่ใช้แสดงถึงส่วนเฉพาะเจาะจงของตัวละคร เช่น ดวงตา, ปาก, หยดน้ำตา, บาดแผล หรือใช้เพื่อแสดงรายละเอียดของวัตถุ เช่น รอยเท้า, ด้ามปืน, ปุ่มสวิตช์ เป็นต้น โดยภาพเหล่านี้สามารถแสดงรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ซึ่งช่วยเสริมสร้างอารมณ์ในการรับชม

แสงกับการสื่อความหมาย

แสงนอกจากจะทำให้ผู้ชมเห็นภาพและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนแล้ว ยังสามารถช่วยสร้างมิติทางภาพเพื่อเพิ่มความสมจริง ทั้งยังสามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่วัตถุหรือตัวละครนั้น ๆ บางครั้งแสงยังเป็นส่วนช่วยในการซ่อนเร้นปิดบังบางส่วนในฉาก เพื่อสร้างความตื่นเต้นสงสัย โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ความสว่างและความมืด ถูกนำมาใช้ในการสร้างความหมายในภาพยนตร์มาอย่างยาวนาน โดยความสว่างให้ความหมายถึงความมั่นคง ความจริง ความศักดิ์สิทธิ์ ความปลอดภัย ในขณะที่ความมืดนั้นจะสื่อถึงความลึกลับ มีดมน อาจใช้ความมืดเพื่อปิดบังเหตุการณ์บางอย่าง เพื่อเพิ่มความสงสัยหรือสร้างความหวาดกลัว

2. คุณลักษณะของแสงหรือโทนแสง คือ น้ำหนักแสงสีของภาพ เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างอารมณ์ให้แก่เรื่องราว โดยน้ำหนักของแสงสีที่ใช้จะต้องมีความสัมพันธ์กับภาพ ฉาก และเนื้อหา เพื่อการสื่ออารมณ์ของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉาก แบ่งได้ตามลักษณะของน้ำหนักแสงและโทนของสี ดังนี้

2.1 Low Key ภาพจะอยู่ในโทนมืด หรือมีเนื้อที่ของวัตถุในภาพมากกว่าครึ่งอยู่ในส่วนของเงามืด โทนแสงประเภทนี้จะให้ความรู้สึกลึกลับ สยองขวัญ ตื่นเต้น หรือสื่อถึงด้านมืดมนของตัวละคร เป็นต้น

2.2 High Key ภาพจะอยู่ในโทนสว่าง หรือมีเนื้อที่ของวัตถุในภาพมากกว่าครึ่งอยู่ในส่วนสว่าง ให้ความรู้สึกสดใส สดชื่น สนุกสนาน หรือสื่อถึงความดีงาม ความดี เป็นต้น

2.3 Narrative Tonality คือแสงที่อยู่ในโทนกึ่งกลางระหว่าง Low Key กับ High Key ทำให้ตัวละครมีความโดดเด่น สื่อถึงความตรงไปตรงมา เน้นให้ความสนใจกับเนื้อเรื่องมากกว่าการสื่ออารมณ์

3. ทิศทางของแสง คือ ทิศทางที่แสงส่องไปยังตัวละครหรือวัตถุ สามารถสื่อความหมายและอารมณ์ให้กับตัวละครหรือวัตถุได้ เช่น แสงที่ส่องมาจากด้านบนของภาพ ทำให้รู้สึกถึงความศักดิ์สิทธิ์ มีอำนาจภาพ เห็นได้จากการแนะนำตัวละครประเภทเทพผู้วิเศษ ผู้พิทักษ์ ที่มักใช้แสงส่องมาจากด้านบนในการเปิดตัว เป็นต้น แสงที่ส่องมาจากด้านล่างสร้างความรู้สึกชั่วร้าย น่ากลัว โดยที่ไม่ต้องแสดงสีหน้าใด ๆ แสงที่ส่องจากด้านหลัง หรือภาพย้อนแสงจะทำให้ตัวละครหรือวัตถุมีรูปร่างเป็นเงาดำ ช่วยสร้างความรู้สึกน่าค้นหา เป็นต้น

สีกับการสื่อความหมาย

สีเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สามารถสื่อความหมายทางด้านอารมณ์ และยัง สามารถสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในจิตใจได้สำนึกของผู้ชมได้อีกด้วย การให้ความหมายของสีนั้น จำเป็นต้องพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย โดยทั่วไปสีจะถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. **สีโทนร้อน** ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีโทนร้อนมักให้ความรู้สึกถึง พลังงาน ความเร่าร้อน ความอบอุ่น ความโดดเด่น เป็นโทนสีที่สามารถดึงดูดความสนใจได้เป็น อย่างดี

2. **สีโทนเย็น** ได้แก่ สีฟ้า สีน้ำเงิน สีเขียว สีโทนเย็นมักให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ เยือกเย็น นอกจากนั้นสีโทนเย็นยังมักมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้าหมอง

เสียงกับการสื่อความหมาย

เสียงเป็นอีกองค์ประกอบที่มีความสำคัญไม่ต่างจากภาพ กล่าวคือเสียงจะช่วย เสริมสร้างอารมณ์ ทั้งยังเป็นการให้ข้อมูลต่าง ๆ ของภาพอีกด้วย การรับชมภาพยนตร์โทรทัศน์ เพียงแต่ภาพโดยปราศจากเสียง หรือการรับฟังเพียงแค่เสียงโดยไม่รับชมภาพ จะทำให้ไม่สามารถ เข้าใจการสื่อความหมายของภาพยนตร์โทรทัศน์ในฉากนั้นได้ เสียงในการสื่อความหมายใน ภาพยนตร์โทรทัศน์จึงมีความสำคัญมากในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) การให้ข้อมูล (Information Function) การสร้างแรงดึงดูด ความสนใจ รวมถึงการสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้รับชม (องอาจ สิงห์ลำพอง, 2557) เสียงในภาพยนตร์โทรทัศน์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้ (สยาม เจริญอินทร์พรหม, 2553)

1. **เสียงสนทนา (Dialogue)** เป็นเสียงที่พูดจากการสนทนาของตัวละครที่ ทำให้ทราบถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉาก อารมณ์ รวมถึงลักษณะนิสัยของตัวละคร

2 **เสียงดนตรี (Music)** ดนตรีมีความสำคัญต่ออารมณ์ของฉากเป็นอย่างมาก เสียงดนตรีสามารถเสริมอารมณ์ หรือสร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ เพื่อเพิ่มความรู้สึกของผู้ชมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3. **เสียงประกอบ (Sound Effect)** คือ เสียงที่จะช่วยเสริมให้ฉากมีความ สมจริงและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น อย่างเช่น เสียงระเบิด เสียงปืน หรือเสียงที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะเพื่อ เสริมความหมายให้แก่วัตถุในฉาก

4. **เสียงบรรยาย (Narration)** เป็นเสียงพูดที่บรรยายเพิ่มเติมเพื่อให้ข้อมูลใน ฉากแก่ผู้ชม เช่น การสรุปประเด็น, การบรรยายเกี่ยวกับสิ่งที่ย้อนนอกเหนือจากเหตุการณ์ใน ฉาก, การสร้างความสัมพันธ์ให้กับเนื้อเรื่อง ทั้งยังช่วยให้สิ่งที่ปรากฏในฉากมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

ฉาก เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉากกับการสื่อความหมาย

ฉาก เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นการจัดองค์ประกอบทางด้านกายภาพ ซึ่งเป็นส่วนประกอบในการแสดงความหมายโดยนัยบางอย่างในการสื่อความหมายในฉาก โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้ (วรรณิ์ สำราญเวทย์, 2542)

1. **ฉาก (Setting)** คือ สถานที่เกิดเหตุการณ์ในฉาก โดยอาจมีตัวละครหรืออุปกรณ์ประกอบฉากอื่น ๆ ปรากฏอยู่ สามารถสร้างความหมายให้แก่เหตุการณ์ สถานที่ และอารมณ์ของตัวละครในฉากให้เด่นชัดขึ้น ลักษณะของฉากจะมีลักษณะที่สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์

2. **อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props)** เป็นสิ่งที่ถูกจัดให้อยู่ในฉาก อาจเป็นสิ่งของ วัตถุ หรือเครื่องมือเครื่องใช้ของตัวละคร โดยทั่วไปอุปกรณ์ประกอบฉากจะช่วยให้เรื่องราวสมจริงและเข้มข้นมากยิ่งขึ้น ในบางฉากอุปกรณ์ประกอบฉากอาจเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

3. **เครื่องแต่งกาย (Costume)** เป็นองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์แนบแน่นกับตัวละคร เพราะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงลักษณะนิสัย ภูมิหลัง สถานะ หน้าที่ของตัวละคร ซึ่งส่งผลต่อเนื้อเรื่อง และการสื่อความหมายของเนื้อเรื่อง เช่น ยุคสมัย, กาลเวลา รวมถึงสถานที่ที่ปรากฏในฉาก

4. **ตัวละครและบทบาทการแสดง (Stars and Performance)** เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการสื่อความหมายที่สำคัญที่สุด เพราะตัวละครจะเป็นผู้ดำเนินเรื่องด้วยการแสดงที่ปรากฏบนหน้าจอ การแสดงของตัวละครเป็นการถ่ายทอดความหมายบางอย่าง อย่างเช่น สีหน้าแววตา, น้ำเสียง หรือ ลีลาการเคลื่อนไหว โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีบทบาทในการสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้เกิดเรื่องราวตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์

จะเห็นได้ว่าทุกสิ่งที่ปรากฏบนจอ ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง การแต่งกาย บทพูด ฉาก แสง สี เสียง หรือแม้กระทั่งพื้นที่ว่าง รวมถึงการถ่ายทำ การตัดต่อภาพ และเสียงต่าง ๆ ย่อมมีการสื่อความหมายบางอย่างแฝงอยู่ รวมถึงการสื่ออารมณ์ของสื่อละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมถึงซีรีส์เรื่องนั้น ๆ ต่อผู้รับชมอีกด้วย แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการที่ศึกษาวิเคราะห์ให้เห็นถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏบนซีรีส์เกาหลียุคปัจจุบัน เพื่อถอดรูปแบบเฉพาะของซีรีส์เกาหลีที่ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมในบริบทโลก เพื่อเป็นแบบอย่างในการสร้างสื่อไทยให้ประสบความสำเร็จในยุคเกาหลีนิยม ดังนั้นแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องจะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงกระบวนการเล่าเรื่องของผู้ประพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างตรงประเด็นและเกี่ยวข้องกับงานวิจัยมากที่สุด

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพสะท้อนทางสังคม

ทฤษฎีภาพสะท้อน (Reflection Theory) นับว่าเป็นทฤษฎีเก่าแก่ทฤษฎีหนึ่งที่ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในหลายสาขาวิชา รวมทั้งสาขาวิชาด้านนิเทศศาสตร์ที่เป็นศาสตร์เกี่ยวกับการสื่อสารทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับมวลชน

ทฤษฎีนี้มีแนวคิดมาจากความเชื่อที่ว่า “ความหมายที่ปรากฏในเนื้อหาหรือสารนั้น คือภาพสะท้อนของความเป็นจริง” โดยอุปมาอุปไมยว่าสื่อทุกประเภทของสังคมทำหน้าที่ประดุจเป็นกระจกส่องสะท้อนให้เห็นความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม ดังนั้นอีกหนึ่งวิธีที่จะทำให้เรามองเห็นความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม นอกเหนือจากการเข้าไปสัมผัสด้วยตัวเอง ก็คือการดูภาพสะท้อนที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2548)

กาญจนา แก้วเทพ (2556, อ้างถึงใน สุदारัตน์ เทียงไทสง, 2561) ได้ประมวลการวิเคราะห์ความหมายของทฤษฎีภาพสะท้อนไว้ในสองสาขาวิชา คือ วิชาการสายมนุษยศาสตร์ (Humanistic Tradition) ที่มุ่งเน้นถึงเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในสื่อ และความหมายของทฤษฎีภาพสะท้อนในสาขาวิชาการสายสังคมศาสตร์ (Social Science tradition) ที่มุ่งเน้นในเรื่องของผลกระทบของสื่อที่มีต่อประชาชน

โดยในการศึกษาทฤษฎีความสำเร็จในซีรีส์เกาหลีครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาถึงตัวผู้ประพันธ์และเนื้อหาที่ปรากฏเป็นหลัก ดังนั้นผู้วิจัยจะกล่าวถึงความหมายของทฤษฎีภาพสะท้อนในทางสาขาวิชาการสายมนุษยศาสตร์เพียงเท่านั้น

ทฤษฎีภาพสะท้อนในโลกมีความเป็นจริงอยู่ 2 ลักษณะที่ปรากฏให้เห็นในสื่อ คือ ความเป็นจริงของสังคม (Social Reality) และความเป็นจริงในสื่อ (Media Reality) โดยมักมีคำถามที่ปรากฏให้เห็นอยู่เสมอว่า “ความเป็นจริงในสื่อบิดเบือนจากความเป็นจริงของสังคมมากน้อยเพียงใด” มีงานวิจัยจำนวนมากที่พบข้อเท็จจริงที่ว่า ภาพสะท้อนที่ปรากฏในสื่อ แม้แต่ในประเภทรายการที่ต้องเป็นเรื่องจริง ก็ยังมีสื่อที่บิดเบือนจากความเป็นจริง ทั้งนี้เป็นเพราะภาพสะท้อนที่เบี่ยงเบนดังกล่าวต้องทำหน้าที่บางประการ เช่น เพื่อรักษาไว้ซึ่งความเป็นระเบียบของสังคม เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดี หรือตอกย้ำค่านิยมบางอย่างของสังคมเอาไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bandura (1997) ที่ชี้ให้เห็นว่า แม้แบบในสื่อโทรทัศน์มีประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจจากผู้ชมมาก จนกระทั่งผู้ชมเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบสิ่งที่ตนเห็น ตามหลักทฤษฎีหน้าที่นิยม (Functionalism) และหลักทฤษฎีการครอบงำ (Hegemony theory) ที่ได้อธิบายไว้ว่า สื่อมวลชนเป็นกลไกของสังคมที่ทำหน้าที่สร้างภาพลักษณ์ สร้างความคิดหลักเพื่อครอบงำคนในสังคม ฉะนั้น

การนำเสนอภาพลักษณ์ที่ดีของกลุ่มผู้มีอำนาจ ก็ถูกนำเสนอเพื่อสร้างความชอบธรรมในการใช้อำนาจของคน เป็นต้น (สุดารัตน์ เทียงไทสง, 2561)

ซึ่งงานวิจัยประเภทการเขียนวิเคราะห์นี้นับเป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งของการสื่อสารที่ต้องอาศัยทฤษฎีภาพสะท้อนเข้ามาช่วยในการวิเคราะห์ ให้เห็นถึงสภาพสังคมที่สอดคล้องกัน โดยเชื่อว่าองค์ประกอบของเนื้อหาในสื่อเหล่านั้น เป็นภาพตัวแทนของความเป็นจริงในสังคมในแต่ละบริบท ซึ่งจะทำให้ผู้รับสารทราบถึงสารที่ผู้ผลิตต้องการสื่อ ทั้งยังสามารถทราบได้ถึงผลกระทบที่มีต่อผู้รับสารที่จะบอกให้ทราบว่า คนในสังคมนั้นได้เรียนรู้อะไรมาบ้าง (กาญจนา แก้วเทพ, 2556; สุดารัตน์ เทียงไทสง, 2561) ดังเช่นที่ ประคอง เจริญจิตรกรรม (2551) ได้กล่าวไว้ว่า วรรณกรรมคือภาพจำลองสังคมมนุษย์ที่ผู้แต่งสร้างสรรค์ขึ้นอย่างงดงาม ชวนให้ผู้อ่านติดตาม ดังนั้นการเสนอความเป็นจริงของชีวิตในวรรณกรรมสามารถกระทำได้ 2 แนวทาง ได้แก่

1. การเสนอสังคมนั้นของโลก วรรณกรรมจะแสดงความเป็นจริงของโลกผ่านชะตาชีวิตตัวละคร เหตุการณ์ในเรื่อง กลวิธีการเขียน เพื่อให้ผู้อ่านได้ตระหนักและซึมซับความเป็นจริงของโลก โดยวรรณกรรมเกือบทุกเรื่องจะปรากฏสังคมนั้นของโลกเหล่านี้อยู่เสมอ

2. การแสดงทัศนคติต่อโลก ผู้แต่งเป็นบุคคลหนึ่งในสังคม ซึ่งได้รับผลกระทบต่อเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในสังคม ดังนั้นผู้แต่งจึงมักแสดงความคิดเห็นของตนเกี่ยวกับสังคมไว้ในงานเขียนด้วย

ด้วยเหตุนี้เนื้อหาของวรรณกรรมจึงสะท้อนความเป็นจริงในสังคมที่ดำเนินอยู่ ในขณะที่วรรณกรรมเหล่านั้นได้รับการสร้างสรรค์ขึ้น นอกจากนั้น ประคอง เจริญจิตรกรรม (2551) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า ในการพิจารณาวรรณกรรมในฐานะภาพสะท้อนสังคมนั้น จำเป็นต้องพิจารณาให้ดีกว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง ส่วนใดคือความคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้แต่ง สังคมกับวรรณกรรมจึงมีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ โดยนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของวรรณกรรมและแสดงทัศนะถึงความสัมพันธ์ระหว่างสังคมกับวรรณกรรม ดังนี้

อิงอร สุพันธุ์วนิช (2547) กล่าวว่า วรรณกรรมกับสังคมมีความเกี่ยวข้องกันหลายลักษณะ คือ วรรณกรรมจะสะท้อนให้เราทราบว่าเกิดสิ่งใดขึ้นในสังคมขณะนั้น ในขณะที่สังคมอาจมีอิทธิพลต่อวรรณกรรมได้ และวรรณกรรมก็อาจส่งอิทธิพลต่อสังคมได้เช่นกัน

ตรีศิลป์ บุญขจร (2547) กล่าวว่า วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนของสังคมทั้งในด้านรูปธรรมและนามธรรม ในด้านรูปธรรม หมายถึง เหตุการณ์ทั่วไปที่เกิดขึ้นในสังคม ส่วนด้านนามธรรม หมายถึง ค่านิยมในชีวิตจิตใจของคนในสังคม ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน ดังนั้นวรรณกรรมจึงเป็นการตอบสนองทั้งทางด้านการกระทำและความคิดของมนุษย์ต่อสังคม

นักเขียนบางคนที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นอย่างมาก ก็มักสะท้อนความปรารถนาที่จะปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น รวมถึงฉายให้เห็นสิ่งที่เรียกว่า ‘อุดมการณ์’ ดังนั้นการพิจารณาวรรณกรรมในฐานะภาพสะท้อนของสังคม จึงควรให้ความสำคัญกับตัววรรณกรรมและกลวิธีในการเสนอ รวมถึงอุดมการณ์ที่อาจปรากฏในวรรณกรรมชิ้นนั้น ๆ ด้วย นอกจากนี้ยังกล่าวถึงความสัมพันธ์ของวรรณกรรมกับสังคมไว้ว่า “วรรณกรรมย่อมสัมพันธ์กับสังคม วรรณกรรมสะท้อนประสบการณ์ชีวิตในยุคสมัย ไม่ว่านักเขียนจะจงใจสะท้อนสังคมหรือไม่ก็ตาม”

ความสัมพันธ์ของวรรณกรรมกับสังคมอาจแบ่งได้ 4 ลักษณะดังนี้

1. วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนของสังคม มิใช่การสะท้อนอย่างบันทึกเหตุการณ์ทำนองเอกสารประวัติศาสตร์ แต่เป็นภาพสะท้อนประสบการณ์ของผู้เขียนและเหตุการณ์ส่วนหนึ่งของวรรณกรรม
2. สังคมมีอิทธิพลต่อวรรณกรรม จึงมีความเป็นจริงทางสังคมสอดแทรกอยู่ วรรณกรรมบางเรื่องอาจสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ทางสังคมหรืออุดมการณ์ทางการเมืองก็ได้
3. สังคมมีอิทธิพลต่อวรรณกรรมหรือต่อนักเขียน เนื่องจากนักเขียนอยู่ในสังคม ย่อมได้รับอิทธิพลจากสังคมทั้งด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา ปรัชญา และการเมือง นอกจากนี้สภาพเศรษฐกิจและการเมืองยังสามารถกำหนดแนวโน้มของวรรณกรรม บางครั้งนักเขียนอาจต้องเขียนตามใจผู้อ่านหรือตามใจเจ้าของสำนักพิมพ์
4. วรรณกรรมหรือนักเขียนมีอิทธิพลต่อสังคม นักเขียนนอกจากจะเป็นผู้ที่มีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์วรรณกรรมและโน้มน้าวใจผู้อ่านแล้ว นักเขียนยังเป็นผู้มีทัศนคติกว้างไกลกว่าคนธรรมดา สามารถเข้าใจโลกและมองสภาพความเป็นจริงของสังคมได้ลึกซึ้งกว่าคนทั่วไป ภาพที่สะท้อนออกมาจากวรรณกรรมจึงมีมากกว่าความจริงที่ผ่านการกลั่นกรอง อิทธิพลของวรรณกรรมที่มีต่อสังคมอาจเป็นไปได้ทั้งในด้านอิทธิพลภายนอก เช่น การแต่งกาย การกระทำตามอย่างในวรรณกรรม และอิทธิพลภายใน คือ อิทธิพลทางความคิด การสร้างค่านิยม รวมทั้งความรู้สึกนึกคิด นักเขียนจึงมีบทบาทในฐานะผู้นำแนวคิดของสังคมและผู้นำทางวัฒนธรรมที่สำคัญยิ่ง

วิทย์ ศิวะยานนท์ (2531) ยังได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับสังคมไว้ว่า เมื่อพิจารณาคุณลักษณะการปฏิบัติงานของกวีแล้ว เราจะสังเกตได้ว่า กวีเพียงคนเดียวเปรียบเสมือนกวี 3 คน เพราะนอกจากจะเป็นนักประพันธ์ ช่างแต่งหนังสือแล้ว ยังเป็นหน่วยหนึ่งของคนรุ่นนั้น และเป็นพลเมืองของสังคมอีกด้วย นอกจากจะต้องสังวรในอาชีพของตนในฐานะที่เป็นกวีแล้ว ในฐานะที่เป็นหน่วยหนึ่งของคนสมัยนั้น ก็ย่อมจะทำเอาหูไปนาเอาตาไปไร่เสียกับเหตุการณ์ที่ตนเห็นตาตาประจักษ์อยู่แก่ใจหาได้ไม่ และในฐานะที่เป็นพลเมืองก็จำต้องใส่ใจใน

เหตุการณ์บ้านเมือง ความเคลื่อนไหวของประเทศไทย ตลอดจนชนชั้นและอาชีพที่ตนเป็นหน่วยหนึ่งอีกด้วย โดยได้อธิบายความเกี่ยวข้องของวรรณกรรมกับสังคมเพิ่มเติมอีกว่า ในการพิจารณาวรรณกรรมอาจพิจารณาได้ 3 ด้าน คือ

1. ด้านศิลปะแท้ ๆ ว่าแต่งถูกหลักเกณฑ์ มีความงดงาม สมเหตุสมผล เป็นวัตถุศิลป์หรือไม่

2. ด้านหลักฐาน เป็นการพรรณนาความเป็นไปในสมัยนั้น ๆ ทั้งตัวบุคคล ความคิด ความเห็น ความเคลื่อนไหวของสังคมและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งก็จะอยู่ภายใต้อิทธิพลสังคมไม่มากก็น้อย

3. ในด้านอุดมการณ์ เป็นแง่ที่แสดงอิทธิพลของกวีต่อสังคม นักปราชญ์ทุกคนย่อมเขียนไปตามความคิดเห็นหรือมโนคติของตน โดยรู้สึกตัวหรือไม่ก็ตาม นอกจากนี้อิทธิพลของสังคมยังมีผลต่อกวีในด้านต่าง ๆ ดังนี้

3.1 การที่กวีไม่อาจใช้ภาษาพลกแพลงตามใจชอบ ย่อมแสดงถึงอิทธิพลของสังคม เนื่องจากวรรณกรรมไม่ใช่เพียงการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกของผู้แต่งเท่านั้น แต่เป็นการแสดงความรู้สึกของตนให้สບอารมณ์ผู้อื่น หรือให้ผู้อื่นเข้าใจ

3.2 การที่กวียอมรับเอาความประพันธ์ที่นิยมสมัยนั้น ๆ มาแต่ง ย่อมแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของสังคม

3.3 ความนิยมเรื่องแนวใดของสังคมแต่ละยุคสมัย ย่อมมีอิทธิพลต่อผู้แต่งเสมอ ความนิยมนี้เกิดความเป็นไปได้ของสังคมในยุคนั้น ๆ

จะเห็นได้ว่าวรรณกรรมเป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ผูกพันอยู่กับสังคมมาโดยตลอด โดยทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนสังคมในแต่ละยุคสมัย เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น ๆ โดยมีผู้แต่งเป็นผู้บันทึกไว้ทั้งในทางตรงและทางอ้อม ซึ่งสะท้อนให้ผู้อ่านได้เห็นถึงสภาพแวดล้อม การดำเนินชีวิต คุณภาพของสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เนื่องจากวรรณกรรมเป็นผลผลิตของสังคมที่สามารถชี้ให้เห็นคนในสังคมยอมรับและปฏิบัติตามวรรณกรรมวรรณกรรมจึงสามารถสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ภาพสะท้อนด้านเศรษฐกิจ

เป็นภาพสะท้อนที่ทำให้สามารถมองเห็นถึงสภาวะการดำรงอยู่ของสังคมและสมาชิกของสังคมนั้น ซึ่งยึดโยงประสานไว้ด้วยกิจกรรมเชิงเศรษฐกิจ อันเป็นเรื่องราวธรรมดาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการประกอบอาชีพ ชีวิตความเป็นอยู่ที่ต้องอาศัยปัจจัยด้านต่าง ๆ เป็นตัวช่วยเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอดได้ในสังคม

2. ภาพสะท้อนด้านการศึกษา

ทุกสังคมย่อมต้องมีหน้าที่ในการให้การศึกษาแก่มวลชน เพื่อให้เขาเหล่านั้นได้รู้จักบรรทัดฐานของสังคม เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการดำเนินชีวิต การทำมาหาเลี้ยงชีพ และสืบทอดวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างสมไว้ให้เพื่อสืบทอดต่อไป ภาพสะท้อนด้านการศึกษาก็เป็นภาพสะท้อนที่จะทำให้สามารถมองเห็นถึงรูปแบบของระบบการศึกษา การให้ความสำคัญกับการศึกษารวมถึงไปสภาพแวดล้อมในการศึกษาในแต่ละสังคม เพราะฉะนั้นการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญต่อสังคมในปัจจุบัน เพราะการศึกษามีใช่เพียงเรื่องของการแสวงหาความรู้เฉพาะด้านใดด้านหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่เพื่อให้เกิดความคิดและปัญญาในการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหา พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

3. ภาพสะท้อนด้านวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชาติ ซึ่งเป็นรากฐานอันสำคัญยิ่งต่อความเป็นปึกแผ่นมั่นคงของประเทศชาติ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2546) ทั้งยังเปรียบเสมือนบันทึกแห่งการกระทำที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี ภาพสะท้อนด้านวัฒนธรรมจึงเป็นภาพสะท้อนที่ทำให้มนุษย์สามารถมองเห็นความเป็นมา รวมถึงความเป็นอยู่ที่สามารถบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของคนในสังคมออกมาผ่านรูปแบบวัฒนธรรมต่าง ๆ อาทิ จารีต, ประเพณี, การแต่งกาย, การกินอยู่ รวมถึงความเชื่อของคนในสังคม เป็นต้น

4. ภาพสะท้อนด้านความเชื่อ

ความเชื่อถือเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ เนื่องจากการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสมัยโบราณมีความเจริญทางด้านวิชาการน้อย ความเชื่อจึงเกิดขึ้น มนุษย์เชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติเป็นการบันดาลให้เกิดขึ้นจากอำนาจของเทวดา พระเจ้า หรือภูตผีปิศาจ ดังนั้นเมื่อเกิดปรากฏการณ์วาทภัยต่าง ๆ ขึ้น ล้วนเป็นสิ่งที่มิอาจพิชิตต่อชีวิต ความเป็นอยู่ของมนุษย์ ซึ่งยากที่จะป้องกันหรือแก้ไขได้ด้วยตัวเอง มนุษย์จึงพยายามคิดหาวิธีการที่จะก่อให้เกิดผลในทางที่ดี เกิดความสุขกาย สุขใจให้กับตนเอง เพื่อกระทำต่อสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ทำให้เกิดเป็นแนวทางปฏิบัติที่เป็นพิธีกรรมหรือศาสนาขึ้น จึงสรุปได้ว่า ความเชื่อเกิดมาจากความไม่รู้ ซึ่งก่อให้เกิดความกลัว มนุษย์จึงสร้างความเชื่อขึ้นมาเพื่อเป็นที่พึ่งทางใจ ทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นมั่นคงในชีวิต ภาพสะท้อนทางความเชื่อจึงจะสะท้อนให้เห็นถึงแนวความคิดที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ ที่สืบทอดต่อกันมา โดยแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ (นพพร ด้านสกุล, 2538)

4.1 ความเชื่อเกี่ยวกับประสบการณ์พิเศษเหนือธรรมชาติ เช่น ความเชื่อที่เกิดจากความกลัวในสิ่งลึกลับ, ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์, ความเชื่อเกี่ยวกับบุญกรรมนรกสวรรค์ เป็นต้น

4.2 ความเชื่อเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เป็นไปตามธรรมชาติ เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ, ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและเหตุการณ์, ความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะของคนและสัตว์, ความเชื่อเกี่ยวกับอาชีพ เป็นต้น

5. ภาพสะท้อนด้านค่านิยม

ค่านิยม หมายถึง สิ่งที่เป็นคุณหรือสังคมยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจและกำหนดการกระทำของตนเอง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) สังคมมนุษย์นั้นอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ๆ ซึ่งในแต่ละกลุ่มก็จะมีหลักความคิด แนวทางการปฏิบัติตามหลักศาสนา และหลักการปฏิบัติของสังคมที่มีทั้งความเหมือนและความแตกต่างกัน ซึ่งถ้าคนส่วนใหญ่ให้การยอมรับก็จะถูกเรียกว่าค่านิยม การยึดถือค่านิยมหลักในการดำเนินชีวิต ย่อมถือว่าเป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของสังคมมนุษย์ ซึ่งสามารถใช้เป็นบรรทัดฐานอันหนึ่งที่ชี้วัดแนวโน้มของสถานภาพทางจริยธรรมในสังคมที่ถูกเรียกขานกันเป็นสากลว่า “ค่านิยมพื้นฐาน” (นพพร ด้านสกุล, 2538)

จากการศึกษาแนวคิดด้านภาพสะท้อนสังคม ผู้วิจัยเห็นว่าสังคมมีอิทธิพลอย่างมากกับความเป็นอยู่ ประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม ขนบธรรมเนียมของคนในสังคม ตลอดจนความคิดเห็น ความรู้สึก โดยขึ้นอยู่กับว่าสภาพสังคมตอนนั้นเป็นอย่างไร และคนในสังคมต้องการอะไร ผู้เขียนก็จะสร้างสรรค์งานขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมให้สนใจและคล้อยตาม

ดังที่ กรณ์ย์ จิตธารารักษ์ (บทสัมภาษณ์, 2563) กล่าวไว้ว่า “ซีรีส์เกาหลีไม่เคยทิ้งการสะท้อนภาพทางสังคม หนึ่งหรือซีรีส์ที่ประสบความสำเร็จในระดับโลก ส่วนมากเห็นได้ชัดเจนว่าถูกครอบด้วยเรื่องของการเอาตัวรอด ความแตกต่างของชนชั้นและปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม”

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับภาพสะท้อนทางสังคมที่ถูกนำเสนอในซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน ตามกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการคัดเลือก โดยผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์และจำแนกภาพสะท้อนสังคมออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ, ด้านการศึกษา, ด้านวัฒนธรรม, ด้านความเชื่อ และด้านค่านิยม โดยวิเคราะห์อ้างอิงจากสิ่งที่สื่อซีรีส์เกาหลีได้นำเสนอออกมาสู่ผู้ชมหรือผู้รับสารเป็นหลัก

ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรมเกาหลีใต้

สาธารณรัฐเกาหลี (The Republic of Korea) หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “เกาหลีใต้” (South Korea) เป็นประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือ ตั้งอยู่ทางใต้ของคาบสมุทรเกาหลี มีประเทศจีน ครอบงำทางตะวันตกและญี่ปุ่นทางตะวันออก โดยมีเทือกเขาแทแบ็กซานแม็กพาดยาวผ่านคาบสมุทร มีประชากรประมาณ 51.42 ล้านคน มีกรุงโซลเป็นเมืองหลวงที่มีพื้นที่ใหญ่ที่สุดและมีจำนวนประชากรอาศัยอยู่มากที่สุดของประเทศ มีระบบการปกครองแบบเสรีประชาธิปไตย ที่มีประธานาธิบดีเป็นผู้มีอำนาจสูงสุดในการปกครอง ที่ได้รับการเลือกตั้งโดยตรงจากประชาชนให้เป็นหัวหน้าฝ่ายบริหาร ในปัจจุบันมีประธานาธิบดีมุนแจอิน เป็นประธานาธิบดีคนที่ 19 โดยดำรงตำแหน่งตั้งแต่ปี ค.ศ. 2017 มีภาษาเกาหลีเป็นภาษาประจำชาติ มีธงแท็กกีเป็นธงประจำชาติ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของหยินหยาง ที่สะท้อนให้เห็นถึงอุดมคติในการที่จะพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งของชาวเกาหลี มีเพลงแอูกูกาเป็นเพลงประจำชาติของชาวเกาหลี และมีดอกมูสูงกว่าเป็นดอกไม้ประจำชาติซึ่งสื่อถึงความจริงใจ มุ่งมั่น และอดทนของคนเกาหลีที่มีต่อคนจีน ในช่วงปี ค.ศ. 880 นอกจากนั้นมูสูงกว่ายังเป็นถือเป็นตราสัญลักษณ์ของแผ่นดินเกาหลีด้วย



ภาพประกอบ 2 ธงชาติและตราแผ่นดินประเทศเกาหลีใต้

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ประเทศเกาหลี>

การใช้ชีวิตของคนเกาหลีในดินแดนที่ล้อมรอบด้วยทะเลสามด้าน ซึ่งปกคลุมไปด้วยขุนเขาผันแปรไปตามฤดูกาลทั้งสิ้นที่แตกต่างกัน ทำให้ชาวเกาหลีพัฒนาขนบธรรมเนียมประเพณีอันมีเอกลักษณ์จากทักษะทางศิลป์ที่โดดเด่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ทั้งการแต่งกาย การดื่มกิน และความเป็นอยู่ภายในบ้านเรือนต่าง ๆ จนก่อร่างเป็นวัฒนธรรมที่โดดเด่นและมีคุณค่าทางจิตใจ จัดเป็นมรดกอันทรงคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ แม้ในปัจจุบันศิลปวัฒนธรรมของเกาหลีจะได้รับการผสมผสานเข้ากับความทันสมัย แต่ก็ยังคงความงดงาม จนกลายเป็นที่นิยมชื่นชอบจากทั่วโลก ในขณะที่วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมก็ยังคงมีอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยได้รับการยกย่องและอนุรักษ์เป็นอย่างดี (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)

วัฒนธรรมเป็นคำที่ถอดมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Culture ซึ่งมีรากศัพท์มาจากคำว่า Cultura ในภาษาละติน ที่แปลว่า การเพาะปลูกหรือการปลูกฝัง (दनัย ไชโยธยา, 2546)

โดยนักมานุษยวิทยาจำนวนหนึ่ง (อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2556) ได้นิยามว่า วัฒนธรรม คือ ผลผลิตที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อเป็นแรงยึดเหนี่ยวการรวมกลุ่มกัน และสืบทอดจนเป็นมรดกของคนกลุ่มนั้น

พัทยา สายหู (2544) กล่าวว่า วัฒนธรรมเป็นแบบอย่างการดำรงชีวิตที่กลุ่มคนหรือสังคมกำหนดขึ้นและยึดถือร่วมกัน

จำนง อติวัฒนสิทธิ์ และคณะ (2540) กล่าวว่า วัฒนธรรม หมายถึง แบบแผนหรือพฤติกรรมที่คนในสังคมนั้นได้แสดงออกมาในลักษณะความเชื่อ ประเพณี ระเบียบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ตลอดจนวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชนนั้น ๆ

ดังนั้น วัฒนธรรม จึงหมายถึง แบบแผนการดำรงชีวิตที่ถูกกำหนดขึ้น โดยได้รับการยอมรับร่วมกันจากคนในสังคม จนกลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่สืบทอดกันมารุ่นสู่รุ่นถึงปัจจุบัน

นอกจากนั้น คลิฟฟอร์ด เกียร์ซ (Greetz, 1998 อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2556) ยังให้คำนิยามในเชิงสัญลักษณ์ว่า วัฒนธรรม คือ บ้านที่ก่อกำเนิดการกระทำที่อยู่ระหว่างสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา โดยเกียร์ซเห็นว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏอยู่ในสังคมเป็นบ้านที่ก่อกำเนิดการกระทำ หรือที่นักสัญวิทยาเรียกกันว่า เป็นตัวบทที่บรรจุความหมายหรือระบบสัญลักษณ์บางอย่างเอาไว้ มนุษย์จำเป็นต้องเข้าไปตีความหมายที่ซุกซ่อน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในสัญลักษณ์ร่วมกัน บ้านที่ก่อกำเนิดการกระทำนี้สามารถเป็นได้ตั้งแต่ภาพวาด ภาพถ่าย การ์ตูน ตัวอักษร การแสดง กีฬา บทเพลง รวมทั้งวรรณกรรม เป็นต้น ฉะนั้นเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในสื่อประเภทต่าง ๆ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

วัฒนธรรมจึงจัดเป็นมรดกทางสังคมที่ครอบคลุมทุกสิ่งอย่างที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือสังคมใดสังคมหนึ่ง อันประกอบด้วย ความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ประเพณี วิถีการต่าง ๆ โดยในแต่ละสังคมก็ต่างมีวัฒนธรรมเฉพาะของตนเอง (สุพัตรา สุภาพ, 2536) เช่นเดียวกันกับเกาหลีใต้ที่มีวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวเช่นเดียวกัน

วัฒนธรรมเกาหลีแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ ตามที่ พระยาอนุนามราชธน (2513) ได้จำแนกไว้ ประกอบด้วยวัฒนธรรมทางจิตใจ และวัฒนธรรมทางวัตถุดังนี้

1. วัฒนธรรมทางวัตถุ

วัฒนธรรมทางวัตถุ หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อมุ่งประโยชน์แห่งการใช้สอยทางกาย ความสะดวกสบายในการครองชีพ วัฒนธรรมทางวัตถุของเกาหลี สรุปได้ดังนี้

1.1 อาหาร

อาหารเกาหลีเป็นอาหารประจำชาติของชาวเกาหลี แต่เดิมประเทศเกาหลีเป็นประเทศเกษตรกรรมที่นิยมเพาะปลูกข้าว ข้าวจึงกลายเป็นอาหารหลักที่มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของชาวเกาหลีมาตั้งแต่โบราณกาล นอกจากนั้นข้าวยังเป็นเกณฑ์ในการวัดความมั่งมี ซึ่งสอดคล้องกับสำนวนว่า ข้าวสวยกับซูบเนื้อ หมายถึง ฐานะที่มั่งมี (คิม ยงบอม, 2543 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549) วัตถุประสงค์ในกับข้าวเกาหลีส่วนใหญ่จะเป็นผัก สืบเนื่องมาจากคำสั่งสอนในพระพุทธศาสนาที่สอนว่าห้ามฆ่าสัตว์ ชาวเกาหลีจึงเริ่มนิยมรับประทานเนื้อสัตว์ช่วงตอนกลางยุคโครยอ และมีข้อห้ามฆ่าสัตว์ เช่น วัว ม้า ฯลฯ ที่มีความสำคัญต่อการทำเกษตรเพื่อรับประทาน ด้วยเหตุนี้ทำให้ชาวเกาหลีนิยมรับประทานเนื้อสุนัขและเนื้อไก่มากกว่า

อาหารเกาหลีมีลักษณะเป็นหยิน-หยาง ถือเป็นเอกลักษณ์สำคัญที่ช่วยรักษาสมดุลให้กับร่างกาย ชาวเกาหลีนิยมรับประทานซัมเกทัง หรือ ซูบไก่โสม เพื่อเรียกกำลังในช่วงฤดูร้อน และนิยมรับประทานหม้อร้อนชาบูเพื่อมอบความอบอุ่นในฤดูหนาว (ชเว จุนซิก และคณะ, 2546 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549) ทั้งนี้คนเกาหลียังเชื่อว่าการกินและการบำบัดรักษาร่างกายนั้นมีพื้นฐานเดียวกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นถึงความหมายของ “อียชิกดงวอน” หรือ การกินเพื่อสุขภาพที่แข็งแรงที่มีแนวคิดมาจากการกินเพื่อบำรุงและรักษาโรค จากนั้นจึงใช้ยารักษา โดยลักษณะที่สำคัญที่สุดของการทำอาหารเกาหลีคือการบ่มและการหมักดอง

การบ่มและการหมักดองนอกจากจะช่วยให้ชาวเกาหลีสามารถเก็บอาหารได้เป็นระยะเวลานานแล้ว ยังมีสรรพคุณที่ช่วยเพิ่มรสชาติและคุณค่าทางโภชนาการให้กับอาหาร โดยอาหารหมักดองที่ขึ้นชื่อของเกาหลี ได้แก่ เทวนจัง (เต้าเจี้ยว), คันจัง (ซอสถั่วเหลือง), โคชูจัง (ซอสพริก) และ ซอทกัล (น้ำปลาหมัก) โดยมีระดับของการหมักดองเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างรสชาติและกลิ่นของอาหาร

ส่วนผักดอง เรียกว่า “กิมจิ” หรือ “คิมชี” (김치) เป็นกับข้าวประจำบ้านของชาวเกาหลีมาแต่โบราณ เป็นภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่มักรับประทานพืชผักในฤดูหนาว ในสมัยที่ยังไม่มีพริกปน ผักดองยังเป็นรูปแบบผักกาดหรือหัวไชเท้าดองเกลือ ผักดองเกาหลีเริ่มมีสีส้มและรสชาติเผ็ด หลังชาวตะวันตกนำพริกเข้ามาในศตวรรษที่ 16 เชื่อกันว่าการเก็บกิมจิใส่โถแบบโบราณแล้วฝังไว้ใต้ดินจะช่วยรักษาความสดได้เป็นเวลานานและทำให้กิมจิมีรสชาติที่กลมกล่อมมากยิ่งขึ้น (คิม ยงบอม, 2000 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549)

นอกจากนี้การรับประทานกิมจิของคนเกาหลียังทำให้ไม่พบการระบาดของโรค SARS (โรคทางเดินหายใจเฉียบพลันรุนแรง) ที่แพร่กระจายไปทั่วโลกในเกาหลี ซึ่งทำให้

สรรพคุณของกิมจิกลายเป็นที่สนใจในระดับนานาชาติ จน คณะกรรมการอาหารโคเด็กซ์ (Codex Alimentarius Commission) ได้ตัดสินใจให้กิมจิเป็นอาหารมาตรฐานสากล ในปี ค.ศ. 2001 ปัจจุบัน กิมจิเริ่มเป็นที่รู้จักทั่วโลกในฐานะอาหารประจำชาติเกาหลี และได้รับการยกย่องว่ามีคุณสมบัติต่อต้านมะเร็งที่อุดมไปด้วยคุณค่าทางโภชนาการ หารับประทานได้ง่าย ทั้งยังมีหลากหลายชนิดให้เลือกสรร โดยทั่วไปกิมจิจะทำมาจากผักกาดขาว มีส่วนผสมที่แตกต่างกันในแต่ละภูมิภาคตามขนบธรรมเนียมและผลิตผลขึ้นชื่อที่หาได้ในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยในแต่ละมื้ออาหารจะมีกิมจิแบบต่าง ๆ ประมาณ 3-6 อย่าง ซึ่งเป็นจุดเด่นอย่างหนึ่งในการตั้งโต๊ะอาหารของเกาหลี โดยจะจัดอาหารขึ้นโต๊ะพร้อมกันทุกอย่าง หรือที่เรียกว่า "ฮันจ็องชิก" (한정식) (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)



ภาพประกอบ 3 ฮันจ็องชิก

ที่มา: <https://www.chilloutkorea.com/hansik/>

นอกจากนี้ยังมีเครื่องดื่มน้ำชาเกาหลีนิยมรับประทานมาแต่โบราณ ได้แก่ เหล้าและน้ำชา ชาวเกาหลีแต่ละครัวเรือนนิยมหมักเหล้าไว้บริโภคและรับแขกมาแต่โบราณ โดยเฉพาะมักกอลลี เหล้าประจำชาติที่หมักจากข้าว มักกอลลีจัดเป็นเครื่องดื่มที่มีปริมาณแอลกอฮอล์อยู่เพียง 7-8% ซึ่งจัดว่ามีความเข้มข้นต่ำ ทั้งยังได้รับการพิสูจน์ว่าดีต่อสุขภาพ จึงกลายเป็นที่นิยมไปทั่วโลก นอกจากนี้ยังมีโซจูที่นิยมดื่มกันมาตั้งแต่ยุคปลายโครยอ และน้ำชาที่ชาวเกาหลีนิยมดื่มกันอย่างแพร่หลาย ทั้งยังใช้ในการเซ่นไหว้บรรพบุรุษหรือพิธีกรรมทางศาสนาต่าง ๆ แต่เมื่อเกาหลีเปลี่ยนจากสังคมพุทธศาสนาเป็นสังคมลัทธิขงจื้อ วัฒนธรรมการดื่มน้ำชา ก็ได้รับความนิยมน้อยลง (ปาร์ค เกียง อึน, 2549)

ในปัจจุบันมีอาหารเกาหลีหลากหลายรสชาติที่ได้รับความนิยมในระดับสูงในระดับนานาชาติ อย่างบิบิมบับ (ข้าวยำเกาหลี) เมนูยอดนิยมที่ถูกจัดว่าเป็นเมนูที่มีคุณค่าทางโภชนาการที่สมดุล และยังได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในสามอาหารที่เป็นสัญลักษณ์ของประเทศเกาหลีร่วมกับกิมจิ และพุลโกกิ หนึ่งในเมนูเนื้อไม้ก๊วยอย่างของเกาหลีที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จนต่างชาตินำไปดัดแปลงเป็นแฮมเบอร์เกอร์ รวมถึงพิซซ่า จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมอาหารเป็นอีกหนึ่งกระแสวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและถูกยอมรับในระดับสากล (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)

1.2 การแต่งกาย

ชาวเกาหลีในสมัยโบราณมีลักษณะการแต่งกายแบบอัลทาอิก กล่าวคือ มีแขนแคบ ขาแคบ และนำชายเสื้อด้านซ้ายคลุมปิดด้านขวา เพื่อความสะดวกสบายในการขี่ม้า สวมหมวกสามเหลี่ยม ผูกสาย ประดับตกแต่งด้วยขนนก โดยถ้าแยกประเภทการแต่งกายออกเป็นแบบภาคเหนือกับภาคใต้ การแต่งกายของชาวเกาหลีจะเป็นแบบภาคเหนือ โดยสวมกางเกงขายาว สวมเสื้อยาวลงมาต่ำกว่าเอว พร้อมทั้งคาดเอวเพื่อกันหนาว เมื่อมาถึงยุคโครยอการแต่งกายของชนชั้นสูงได้เปลี่ยนแปลงไปตามอิทธิพลจากจีนที่แผ่เข้ามา ในขณะที่ชนชั้นสามัญและชนชั้นต่ำยังคงรักษาวิถีแบบโบราณสืบทอดมาเป็นชุดประจำชาติเกาหลี หรือที่เรียกว่า “ฮันบก” (한복) แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแต่งกายบางส่วนไปแล้วก็ตาม (ปาร์ค เกียง อิน, 2549)



ภาพประกอบ 4 ฮันบก

ที่มา: <https://unitedkpop.com/2020/04/design-your-own-hanbok/>

ในอดีตคนนิยมใส่ชุดสีขาวจนทำให้ถูกขนานว่า “แพกฮยิมินจก” หรือชนชาติชุดขาว แต่คนเกาหลีก็นิยมใส่ชุดฮันบกหลากหลายสีสัน หูหรงดงามในขณะเดียวกัน เพื่อให้เหมาะสมกับเวลาและสถานที่ ทั้งยังมีการใส่หมวกที่แตกต่างกันให้เข้ากับชุดนั้น ๆ อีกด้วย ชุดฮันบกโดยพื้นฐานผู้ชายจะใส่กางเกงตะขอและชอกอริ (เสื้อคลุม) ส่วนผู้หญิงจะใส่กระโปรงและชอกโกริ (เสื้อคลุม) ทั้งนี้ชาวเกาหลียังมีการตัดเสื้อผ้าที่แตกต่างกันออกไปให้เหมาะสมตามฤดูกาล ทำให้ชาวเกาหลีได้พัฒนาเครื่องแต่งกายตามวัสดุที่จะนำมาทำเสื้อผ้า (พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเกาหลี, ม.ป.ป.)

ชาวเกาหลีมีพัฒนาการการใช้ผ้าหลากหลายชนิด เช่น ชัมเบ (ปอ) โมชี (ป่าน) ผ้ายและไหม ในการทำเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มแบบต่าง ๆ อันเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งไม่เพียงมอบความสวยงามให้แก่ผู้สวมใส่ แต่ยังปกป้องร่างกายได้ดีทั้งในฤดูหนาวและฤดูร้อน ในปัจจุบันเกาหลีได้มีนักออกแบบเสื้อผ้าฝีมือดีมากมายที่สร้างสรรค์ผลงาน โดยผสมผสานทักษะทางด้านศิลปะสมัยใหม่เข้ากับดีไซน์และแพตเทิร์นสไตล์เกาหลีแบบดั้งเดิม จนสร้างชื่อเสียงในระดับนานาชาติ โดยความสำเร็จของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลี อย่างเช่น “จอมนางแห่งวังหลวง” (Dae Jang Geum) มีส่วนทำให้หลายประเทศทั่วโลกได้ประจักษ์และชื่นชมในความงดงามของชุดประจำชาติเกาหลีซึ่งทำให้ต่างชาติหันมานิยมใส่ชุดฮันบกกันมากขึ้น

แม้ในปัจจุบันชาวเกาหลีจะใส่ชุดฮันบกและชุดแกรันฮันบก (ฮันบกที่ใส่ในชีวิตประจำวัน) แต่ในโอกาสสำคัญ เช่น เทศกาลเฉลิมฉลอง หรือวันรื่นเริงต่าง ๆ แต่ด้วยสัญชาตญาณความคิดสร้างสรรค์ที่ยอดเยี่ยมของชาวเกาหลีก็สามารถผสมผสานชุดฮันบกให้เข้ากับยุคสมัยได้อย่างเหมาะสม จนทำให้ฮันคังนัม (กั๋งนัม) กลายเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติในฐานะศูนย์กลางทางวัฒนธรรมชั้นสูง (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.) ซึ่งสามารถยกตัวอย่างได้เป็นอย่างดี จากการกรณีที่ไอดอลเกาหลีที่ประสบความสำเร็จและมีอิทธิพลในระดับโลกอย่าง Blackpink ใส่ชุดฮันบกประยุกต์แสดงในมิวสิกวิดีโอเพลง How You Like That รวมทั้งใส่ขึ้นแสดงบนใน “Jimmy Fallon Show” รายการชื่อดังของประเทศสหรัฐอเมริกา จนเกิดกระแสโด่งดังที่ได้รับการพูดถึงทั่วโลก ทั้งยังสร้างความสนใจในชุดฮันบกขึ้นในกลุ่มแฟนคลับต่างประเทศ นับเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายชาติเกาหลีสู่ในบริบทโลก



ภาพประกอบ 5 Blackpink ในชุดฮันบกประยุกต์

ที่มา: <https://www.koreandresses.com/blackpink-modern-hanbok.html>

โดยแม้ในปัจจุบันชาวเกาหลีจะนิยมแต่งตัวแบบร่วมสมัยเฉกเช่นผู้คนทั่วโลก แต่เซกส์ด้านแฟชั่นที่ยอดเยี่ยม การเอาใจใส่ในการดูแลการแต่งกายของตนเองของชาวเกาหลีได้ กอบกับการที่กระแสเกาหลีได้รับความนิยมไปทั่วทุกมุมโลก จึงทำให้การแต่งกายสไตล์เกาหลี ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลในระดับบริบทโลก ด้วยเสื้อผ้าที่สามารถหาซื้อได้ง่าย สวมใส่ง่าย มีสีสันสดใส ราคาไม่แพง บวกกับภาพลักษณ์ของนักร้องนักแสดงเกาหลีที่สวยงาม โดดเด่น ส่งผล ให้เกิดการลอกเลียนแบบศิลปินเหล่านี้จนเกิดการผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูปสไตล์เกาหลีเป็นจำนวนมาก จนเกาหลีได้กลายเป็นผู้นำเทรนด์ที่มีอิทธิพลต่อการแต่งกายในระดับโลก (ศุณยวิชัยสิทธิ์ไทย, 2553)

1.3 การสร้างบ้าน

บ้านฮันอก (บ้านเกาหลีโบราณ) เป็นสถาปัตยกรรมที่เชื่อว่ามีมาตั้งแต่ยุค ก่อนประวัติศาสตร์ แม้ว่าจะมีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรครั้งแรกในวรรณกรรมช่วงปี ค.ศ. 1907 ในรัชสมัยโชซอน ที่มีชื่อว่า “The Condolences on the Lyrics” นอกจากนี้ฮันอกยังมีอีกชื่อ เรียกหนึ่งนั่นก็คือ “Chosun Houses” หรือ “บ้านแบบโชซอน”

ฮันอกถูกพัฒนาขึ้นให้เหมาะสมกับธรรมชาติแวดล้อมของชาวเกาหลี เพื่อให้ ผู้คนอาศัยอยู่กับธรรมชาติอย่างกลมกลืน โดยวัสดุที่นำมาสร้างค่อนข้างเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โครงสร้างหลักของตัวอาคารเป็นไม้เกือบทั้งหลัง มีเพียงส่วนของพื้น โครงสร้างเสาที่มีการใช้หิน และดิน และหลังคาที่เป็นกระเบื้องดินเผา ช่วยในการปรับอุณหภูมิที่ผันผวนในแต่ละฤดูโดยใช้ ความร้อนจากการหุงต้มที่เชื่อมต่อเข้ามาภายในบ้าน ที่เรียกว่า “อนดล” (온돌) โดยทำการวางหิน

เอาไว้เพื่อกักเก็บความร้อน จากนั้นก็จะส่งความร้อนออกมาทำให้ตัวบ้านอุ่นขึ้นในฤดูหนาว (บาริ โอ, 2563) โดยเฉพาะหลังคาที่มีเสน่ห์ มีกลิ่นอายความเป็นเกาหลีอย่างแท้จริง



ภาพประกอบ 6 หมู่บ้านนุชอนฮันอก

ที่มา: <https://www.thaihealth.or.th/blog/myblog/topic/874/Travel+is+my+Life/1436/เที่ยวเกาหลี/14146/หมู่บ้านนุชอนฮันอกหมู่บ้านโบราณในกรุงโซล/#.YcJUFy2l1Bw>

ถึงในปัจจุบันบ้านฮันอกจะไม่ได้ได้รับความนิยมในการอยู่อาศัยเท่าในอดีต แต่ยังมีชาวเกาหลีบางส่วนที่รักและรักษาวัฒนธรรมการอยู่อาศัยแบบดั้งเดิมอยู่ ซึ่งจะเห็นได้จากหมู่บ้านจอนจูฮันอก หมู่บ้านวัฒนธรรมพื้นเมืองอันดงฮาโฮ รวมถึงหมู่บ้านนุชอนฮันอก ซึ่งเป็นหมู่บ้านโบราณที่ยังคงมีคนอยู่อาศัยจริงสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน และยังคงมีการใช้ระบบความร้อนที่ได้แนวคิดมาจากระบบอนดอลอันเก่าแก่ในที่อยู่อาศัยเกือบทุกแห่ง แม้ในปัจจุบันชาวเกาหลีจะนิยมซื้อบ้านหรืออพาร์ทเมนต์สมัยใหม่ ทั้งอันดอลยังเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในต่างประเทศ (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)

2. วัฒนธรรมทางจิตใจ ได้แก่ ความคิด, ความเชื่อ, ความรู้สึก และความรู้ในอันที่ประกอบสร้างสิ่งที่ดีงาม และเป็นคุณประโยชน์แก่ตนและผู้อื่น เป็นสิ่งที่ทำให้ปัญญาและจิตใจมีความเจริญงอกงาม (พระยาอนุมานราชธน, 2513) สามารถแบ่งออกตามหมวดหมู่ได้ดังนี้

2.1 ภาษา

ภาษาเกาหลีเป็นภาษาประจำชาติของชาวเกาหลีทั้งในเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้และถือเป็นภาษาราชการ ที่เรียกว่า “ฮันกึล” หรือ “ฮุนมินจองอึม” ที่แปลว่า เสียงที่ถูกต้องที่ใช้สอนแก่ราษฎร ในปี ค.ศ. 1443 พระเจ้าเซจงมหาราชทรงประดิษฐ์อักษรขึ้นเพื่อให้

หยาง ผู้หญิงเป็นหยิน โดยหยางกับหยินไม่ใช่ส่วนที่ขัดแย้งกัน แต่เป็นส่วนที่ส่งเสริมสนับสนุนให้โลกสมบูรณ์แบบยี่งขึ้น กล่าวคือผู้ชายต้องมีความแข็งแกร่ง ส่วนผู้หญิงต้องพร้อมด้วยความอ่อนโยน ผู้ชายเป็นฟ้า ทำงานนอกบ้าน ผู้หญิงเป็นดิน ทำงานในบ้าน ทั้งนี้ผู้หญิงยังควรเชื่อฟังบิดาก่อนการสมรส เชื่อฟังสามีหลังการสมรส และเชื่อฟังลูกชายหลังจากสามีถึงแก่กรรม โดยไม่สามารถสมรสใหม่ได้หากสามีถึงแก่กรรม ในขณะที่ผู้ชายสามารถมีภรรยาได้หลายคน ทำให้ผู้หญิงเกาหลีมีสถานภาพต่ำต้อยกว่าผู้ชาย จนมีคำพังเพยว่า “ไก่ตัวเมียขัน ตระกูลจะล่มสลาย” ในสมัยโชซอน

นอกจากนี้ลัทธิขงจื๊อยังอธิบายว่า มนุษย์ประกอบไปด้วยจิตวิญญาณกับร่างกาย มนุษย์ได้จิตวิญญาณมาจากสวรรค์และได้ร่างกายมาจากบิดามารดา ทำให้คนที่นับถือลัทธิขงจื๊อให้ความสำคัญกับครอบครัวและใช้ข้อปฏิบัติพื้นฐานในการดำเนินชีวิต 3 ข้อ คือ กตัญญูต่อบิดามารดา รักพี่น้อง และรักลูก การกตัญญูต่อบิดามารดาถือว่าเป็นคุณธรรมที่สำคัญที่สุด ทำให้ชาวเกาหลีให้ความสำคัญกับการเซ่นไหว้บรรพบุรุษอย่างเคร่งครัดมาจนถึงปัจจุบัน (คิม จังแท, 2512 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549) และมีข้อปฏิบัติในการดำเนินชีวิตในสังคม หรือข้อปฏิบัติที่เรียกว่า ซัมคังโฮรยุน (삼강오륜) ที่ประกอบไปด้วยหลัก 3 ข้อ คือ บุตรควรนับถือบิดา ชุณนางควรนับถือกษัตริย์ และภรรยาควรนับถือสามี และข้อย่อยอีก 5 ข้อ คือ กษัตริย์กับชุณนางควรมีความไว้วางใจกัน บิดากับบุตรชายควรผูกพันกัน สามีกับภรรยาควรมีบทบาทหน้าที่ต่างกัน ผู้ใหญ่กับผู้น้อยควรมีการลำดับอาวุโสกัน และระหว่างเพื่อนควรมีความซื่อสัตย์กัน ซึ่งกลายเป็นหลักจริยธรรมของคนเกาหลีมาจนถึงปัจจุบัน (สารานุกรมทูชันดงอา, 2544 อ้างในปาร์ค เกียง อึน, 2549)

2.3 ความเชื่อและศาสนา

ชาวเกาหลีมีความเชื่อดั้งเดิมมาตั้งแต่สมัยโบราณ การผสมผสานแนวความเชื่อดั้งเดิมกับความเชื่อใหม่เกิดขึ้นในยุคที่พระพุทธศาสนา ลัทธิขงจื๊อ และลัทธิเต๋าเข้ามามีอิทธิพลในเกาหลี เกิดเป็นความเชื่อที่กลายเป็นอัตลักษณ์ของสังคมเกาหลี ดังนี้

2.3.1 ความเชื่อเรื่องโลก

ความเชื่อเรื่องโลกของชาวเกาหลีได้รับอิทธิพลมาจากพระพุทธศาสนากับลัทธิเต๋า ในยุคโบราณชาวเกาหลีได้แบ่งภาพเป็นสามภาพใหญ่ คือ ภาพที่มนุษย์อาศัยอยู่ ภาพเทพเจ้า และภาพคนตาย ต่อมาในยุคกลางหรือยุคโชซอนมีการแบ่งประเภทเพิ่มคือ ภาพครอบครองโดยยมราช สวรรคภาพปกครองโดยพระเจ้า และมนุษย์ภาพที่มีมนุษย์อาศัยอยู่ มีพระเจ้าสูงสุดหรือเจ้าแห่งสวรรค์นามว่า “โศควังซังเจ” (옥황상제) เป็นเทพเจ้าที่มีอำนาจเหนือกว่า

เทพเจ้าองค์ใด และโชคชะตาของมนุษย์ถูกกำหนดโดยเทพเจ้าองค์นี้ ส่วนโครงสร้างของจักรวาลนั้น เมื่อพิจารณาจากวรรณคดีโบราณ ชาวเกาหลีแยกจักรวาลออกเป็นสี่ภพ ได้แก่ สวรรค์ ยมโลก โลกบาดาล และโลกซินซ็อน (คิม ยงบอม, 2543 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

คนเกาหลีได้ไม่ค่อยเชื่อเรื่องของนรกสวรรค์ แต่เชื่อในเรื่องของโลกหน้าหรือการกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง เป็นความเชื่อที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพุทธ ที่เชื่อว่าทุกคนต้องเดินทางผ่านโลกหลังความตายเพื่อพิจารณาบาปบุญคุณโทษ และหากชดใช้บาปกรรมของตัวเองเสร็จแล้วก็สามารถไปเกิดใหม่ได้

2.3.2 ความเชื่อเรื่องผี

ผีในความเชื่อของชาวเกาหลี หมายถึง วิญญาณของคนตายที่มีรูปร่างหน้าตาและบุคลิกภาพคล้ายคลึงกับมนุษย์ มีความสามารถพิเศษหรือพลังเหนือธรรมชาติ ผีเกาหลีสามารถจำแนกออกเป็นสามประเภท คือ ประเภทวิญญาณผู้เสียชีวิตทั่วไป ประเภทวิญญาณผู้เสียชีวิตด้วยความโกรธแค้นหรือพยายาบท และประเภทผีที่ไม่ใช่วิญญาณมนุษย์ เช่น ผีสุนัขจิ้งจอกเก้าหาง หรือโทแกบี เป็นต้น

วิญญาณผู้เสียชีวิตทั่วไป จะเป็นบรรพบุรุษ เพื่อน หรือผู้ที่เคยรู้จักที่เสียชีวิตไปแล้ว ส่วนใหญ่ปรากฏตัวขึ้นเพื่อทำให้รู้สึกตกใจหรือเพื่อช่วยลูกหลานให้เจริญรุ่งเรือง อาจเป็นผีดีหรือผีร้ายขึ้นอยู่กับความประพฤติของมนุษย์ ส่วนวิญญาณของผู้เสียชีวิตด้วยความโกรธแค้นหรือพยายาบทจะคอยติดตามผู้ที่ทำร้ายตนตลอดเวลาเพื่อล้างแค้น (ฮัน บยองซอน, 2544 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

กูมิโฮ หรือ จิ้งจอกเก้าหาง เป็นจิ้งจอกที่ผ่านการบำเพ็ญเพียรมาแล้วมากกว่า 1,000 ปี ว่ากันว่าหางของกูมิโฮจะเพิ่มขึ้นมา 1 หาง หากบำเพ็ญเพียรครบ 100 ปี รวมทั้งความสามารถและพลังกำลังจะเพิ่มขึ้นตามหางที่เพิ่มขึ้น จิ้งจอกเก้าหางมีความสามารถในการแปลงกายเป็นอะไรก็ได้ แต่ด้วยความที่จิ้งจอกเก้าหางปรารถนาอย่างแรงกล้าในการได้เป็นมนุษย์อย่างแท้จริง กูมิโฮจึงเลือกที่จะแปลงกายเป็นสาวงามแฝงตัวอยู่ในบ้านกลางป่าคอยหลอกมนุษย์ โดยเฉพาะผู้ชายที่หลงในรูปโฉมเพื่อกินตับหรือหัวใจมนุษย์ให้ครบ 100 คน ชาวเกาหลีมีความเชื่อว่า จิ้งจอกเก้าหางมีลูกแก้วอยู่ในปาก ถ้าหากมนุษย์คนใดสามารถแย่งลูกแก้วนั้นมาได้ก็จะสามารถรู้เรื่องฟ้าดินทั้งหมด โดยได้รับความเชื่อเรื่องสุนัขจิ้งจอกเก้าหางมาจากจีน ภาพลักษณ์เกี่ยวกับสุนัขจิ้งจอกเก้าหางจึงได้เปลี่ยนแปลงไปในเชิงลบระหว่างการเผยแพร่ (สารานุกรมคูชันดงจา, 2544 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

ส่วนโทแกปีเป็นภูตชนิดหนึ่งในนิทานชาวบ้านที่เล่าต่อกันมา ตามความเชื่อว่าโทแกปีมีลักษณะรูปร่างคล้าย ‘ยักษ์’ เป็นปีศาจที่มีรูปร่างและอารมณ์ความรู้สึกคล้ายมนุษย์ แต่หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัวและมีพลังเหนือธรรมชาติ ชาวเกาหลีเชื่อว่าโทแกปีจะคอยช่วยเหลืออวยชัยแก่คนดีและสร้างความเสียหายให้กับคนชั่ว โดยมนุษย์ต้องใช้ความฉลาดเพื่อกำจัดหรือเอาชนะ ซึ่งแตกต่างจากผีทั่วไปที่ต้องทำพิธีเซ่นไหว้ให้หายแค้น (คิม จิน, 2539 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549) ในอีกมุมสามารถพบเห็นโทแกปีได้ตาม *บานประตูดาวาราม และพระราชวัง* เนื่องจากคนเกาหลีเชื่อว่าโทแกปีสามารถปกป้องความชั่วร้าย ขับไล่อันตรายได้ ทั้งยังมีการนำเอารูปร่างของไม้ตะบองไปทำเป็นเครื่องรางนำโชค

2.3.3 ความเชื่อเรื่องฮวงซุ้ย (풍수)

ชาวเกาหลีมีความเชื่อมาแต่โบราณว่า ทำเลส่งผลต่อความทุกข์สุขของมนุษย์ ดังนั้นเพื่อความมั่งมีศรีสุข มนุษย์ต้องรู้จักเลือกใช้ทำเลอย่างถูกต้อง เชื่อกันว่าเมื่อวิญญาณพบสายลมจะกระจายสลายไป เมื่อพบสายน้ำจะหยุดนิ่งอยู่กับที่ เนื่องจากวิญญาณนั้นไม่สามารถข้ามแม่น้ำไปได้ น้ำจึงมีความสำคัญต่อการเลือกทำเลที่ดี คำว่า ฮวงซุ้ยมีการประสมคำจากคำว่า “ฮวง” แปลว่า สายลม “ซุ้ย” หรือ “จួយ” แปลว่า สายน้ำ ทำเลที่ดีที่สุดจึงเป็นทำเลที่มีภูเขาอยู่ด้านหลังและมีสายน้ำไหลอยู่ด้านหน้า ทำให้ชาวเกาหลีนิยมหาทำเลดี ๆ อยู่เสมอในการปลูกสร้างบ้าน ผังศพ สร้างวัด เจดีย์ ถนน กระทั่งเลือกเมืองหลวง จากการที่ผู้นำประเทศในสมัยโบราณใช้หลักฮวงซุ้ยในการเลือก ทำให้เกิดอาชีพ ‘หมอดูฮวงซุ้ย’ หรือ ‘ผู้หยั่งรู้หลักฮวงซุ้ย’ รับจ้างเลือกทำเลดี ๆ ขึ้นมา (อี อึฮวา, 2542 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549)

2.3.4 ความเชื่อเรื่องซาจู (사주)

เป็นความเชื่อเกี่ยวกับชะตาของชาวเกาหลี ซึ่งเชื่อกันว่าดวงชะตามีอิทธิพลต่อชะตากรรมของผู้คน โดยจะพิจารณาจาก ปี เดือน วัน และเวลาเกิดหรือเวลาตกฟาก ซึ่งไม่มีทางเปลี่ยนแปลง ในปัจจุบันมีธรรมเนียมการหาหมอดูทำนายทายทักโชคชะตาในวันปีใหม่มารวมถึงการดูดวงสมพงษ์ก่อนการแต่งงาน เพื่อดวงชะตาของผู้คนล่วงหน้า

2.3.5 ความเชื่อเรื่องโกซา (고사) และโกซูเร (고수례)

พิธีโกซาและพิธีโกซูเร คือพิธีที่มีการปฏิบัติกันอยู่อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน พิธีโกซาเป็นพิธีเซ่นไหว้ที่มีการจัดโต๊ะอาหารเพื่อทำการบูชาสวดขอพรจากเทพยดาทั้งหลายในโอกาส เช่น ในวันแรกที่เปิดร้านใหม่ การใช้รถคันใหม่ การเริ่มถ่ายภาพยนตร์เรื่องใหม่ หรือ การปลูกบ้านใหม่ เป็นต้น ส่วนพิธีโกซูเรเป็นการโยนเศษอาหารโดยพูดคำว่า “โกซูเร” เมื่อไป

เที่ยวสถานที่ตามธรรมชาติ เช่น ภูเขา หรือ ทะเล เพื่อให้ผีหรือเจ้าที่ในแถบนั้นได้รับประทานเศษอาหารและไม่ทำร้ายคน

2.3.6 ความเชื่อเรื่องคุด (굿)

คุดเป็นพิธีขับไล่ผี มีผู้ดำเนินการคุดที่เรียกว่า “มุด้ง” (무당) หรือที่เรารู้จักในชื่อคนทรงเจ้าเป็นผู้ทำพิธี โดยคุดนั้นมีหลากหลายประเภท ได้แก่ การปลอบโยนวิญญาณผู้เสียชีวิตและนำไปส่งในชั้นสวรรค์ การเรียกวิญญาณผีพยาบาลเพื่อให้หายจากความแค้น เป็นต้น โดยจะมีการขับร้องเพลงและการเต้นรำในพิธีคุดทุกประเภท

2.3.7 ความเชื่อเรื่องลายสัก (문신) และเครื่องราง (부적)

ลายสักใช้เป็นสัญลักษณ์แสดงความแตกต่างระหว่างชนเผ่าตั้งแต่ยุคดึกดำบรรพ์ ก่อนที่จะกลายเป็นเครื่องมือป้องกันตัวจากผีสงหรือสิ่งชั่วร้าย อีกทั้งยังเป็นการสวดขอพรอีกด้วย ในปัจจุบันผู้คนนิยมสักเพื่อความสวยงาม ส่วนเครื่องรางเป็นกระดาศที่หมอดูหรือหมอผีเขียนอักษรหรือสัญลักษณ์เอาไว้ ใช้ติดตัวเพื่อป้องกันสิ่งไม่ดี เช่น ป้องกันอุบัติเหตุ ความตาย รวมถึงป้องกันผีสงร้ายเข้าตัว

2.3.8 ความเชื่อเรื่องจิ้งจิ้ง (장승)

จิ้งจิ้งเป็นสิ่งก่อสร้างที่ทำด้วยไม้หรือหิน ความสูงประมาณ 2 เมตร มีการสร้างจิ้งจิ้งไว้เป็นคู่ คือ องค์ชายกับองค์หญิง ตรงปากทางเข้าหมู่บ้าน เพื่อให้เทวดาเฝ้าดูแลหมู่บ้าน ปัจจุบันจิ้งจิ้งได้สูญหายไปเป็นจำนวนมาก จนกลายเป็นมรดกแห่งวัฒนธรรมที่หาได้ยาก

2.3.9 ความเชื่อเรื่องพิธีสวดมนต์และพิธีบูชา

ชาวเกาหลีนิยมทำพิธีสวดมนต์เพื่อขอให้เทพดาช่วยปกป้องรักษาเมื่อมีปัญหาหรือในโอกาสพิเศษ เช่น พิธีกูเจ (구제) เพื่อขอฝนเวลาที่เกิดภัยแล้งรุนแรง หรือพิธียวงเจ (용왕제) เพื่อขอให้กษัตริย์ พญามังกร หรือเจ้าแห่งทะเล เฝ้าดูแลชาวประมงในเวลาที่จะออกเรือ เป็นต้น นอกจากพิธีสวดมนต์ ยังมีพิธีบูชาเพื่อขอให้เทวดาปกป้องรักษา เช่น พิธีซันชินเจ (산신제) เพื่อบูชาซันชินเจ้าแห่งภูเขา หรือพิธีซอนังเจ (서낭제) เพื่อบูชาศาลเจ้า เป็นต้น (ปาร์ค เกียง อึน, 2549)

2.3.10 ความเชื่อเรื่องลัทธิและศาสนา

เกาหลีเป็นประเทศที่มีอิสระในการนับถือศาสนา ในปัจจุบันคนเกาหลีส่วนมากไม่นับถือศาสนาและไม่เชื่อว่าได้รับอิทธิพลจากไสยศาสตร์ แต่ความเชื่อทางไสยศาสตร์นั้นฝังอยู่ในจิตใต้สำนึกของชาวเกาหลีมานานแต่โบราณกาลที่อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนเกาหลีมีอุปนิสัยชอบร้องเพลง เต้นรำ ต้มเหล้า และเชื่อในอำนาจพิเศษ ซึ่งความเชื่อทางไสย

ศาสตร์เป็นแนวทางทำให้ผู้คนเริ่มหันมานับถือศาสนา (ซเว จุนซิก และคณะ, 2546 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

นอกจากความเชื่อดั้งเดิม ยังมีข้อห้ามที่ชาวเกาหลีเชื่อกันมาแต่โบราณที่มีความสัมพันธ์กับขนบธรรมเนียมประเพณีอีกมากมาย เช่น ถ้ามีลูกเกิดใหม่ต้องห้ามพบแขกเป็นระยะเวลา 3 เดือน 7 วัน, ถ้าทำเลสุสานไม่ดีจะทำให้ตระกูลล่มสลาย หรือความเชื่ออื่น ๆ เช่น ห้ามกินซูปลาสหรัยหรือของลื่นก่อนสอบ หรือความเชื่อเกี่ยวกับตัวเลขที่เชื่อว่า เลข 4 เป็นเลขอัปมงคล เพราะพ้องกับคำว่าตาย, เลข 7 เป็นเลขมงคลที่นำความโชคดีมาให้ แต่ให้ระวังเลข 9 ที่เป็นตัวเลขที่ไม่ถึงจุดสำเร็จ (ไม่ถึง 10) เป็นต้น โดยความเชื่อหลายข้อที่ได้เลิกปฏิบัติไปแล้ว และยังมีหลายข้อที่ยังคงเชื่อและปฏิบัติมาจนถึงปัจจุบัน

2.4 ประวัติศาสตร์

2.4.1 ยุคเริ่มแรก (ตั้งแต่ 2533 ปีก่อน ค.ศ.จนถึง 108 ปีก่อน ค.ศ.)

จากหลักฐานทางโบราณคดีที่ค้นพบชี้ให้เห็นว่ามีมนุษย์อาศัยอยู่บนคาบสมุทรเกาหลีมาไม่น้อยกว่า 3 หมื่นปี หรือตั้งแต่ในช่วงปลายยุคหินเก่า (ไพบูลย์ ปิตะเสน, 2545) ระหว่างยุคหินใหม่ ชาวเกาหลีเริ่มมีการปลูกข้าวและใช้เครื่องมือที่ทำจากหินขัด และเมื่อถึงยุคสัมฤทธิ์ ชนเผ่าต่าง ๆ ที่อยู่บนคาบสมุทรเกาหลีเริ่มรวมตัวกันเป็นประเทศโดยมีผู้นำปกครอง ซึ่งเป็นบรรพบุรุษคนแรกที่ชาวเกาหลีนับถือกันมาแต่โบราณคือ “เทพทันกุนวังกอม” (คิม แจคยอง, 2544 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549) จากหลักฐานทางเอกสาร กล่าวว่า ทันกุนได้สถาปนาโกโซซอน หรือ อาณาจักรโซซอนโบราณขึ้นเมื่อ 2533 ปีก่อน ค.ศ. และปกครองชาวเกาหลีเป็นเวลา 1500 ปี หลังจากนั้นโกโซซอนเริ่มเสื่อมอำนาจและสูญอำนาจไปเมื่อ 108 ปีก่อน ค.ศ.

2.4.2 ยุคสามก๊ก (ตั้งแต่ 108 ปีก่อน ค.ศ. จนถึงปี ค.ศ.676)

เมื่อโกโซซอนสูญอำนาจ ชนเผ่าโคกูรยอที่อยู่ภาคเหนือของเกาหลีเอาชนะชนเผ่าพูยอที่อาศัยอยู่ชายแดนทางทิศตะวันออกของจีน และได้สถาปนาโคกูรยอ 37 ปีก่อน ค.ศ. ส่วนทางใต้แม่น้ำฮันมีชนเผ่าต่าง ๆ ที่รวมตัวกันเป็นเผ่าใหญ่ 3 เผ่า ได้แก่ มาฮัน, ชินฮัน และพยอนฮัน ซึ่งครอบครองพื้นที่ซึ่งอุดมด้วยแร่เหล็ก จึงได้ใช้เป็นแหล่งผลิตอาวุธเหล็กกับเครื่องมือทำการเกษตร ต่อมาพวกมาฮันได้สถาปนาแพ็กเจขึ้นเมื่อ 18 ปีก่อน ค.ศ. พวกชินฮันได้สถาปนาซิลลาขึ้นใน 57 ปีก่อน ค.ศ. และพวกพยอนฮันได้สถาปนาคยาขึ้นในปี ค.ศ. 42 แต่ถูกอำนาจซิลลาเข้าครอบครองจึงล่มสลายไปในคริสต์ศตวรรษที่ 6

ยุคสามก๊กเป็นยุคที่มีการสร้างระบบการปกครองขึ้นมาอย่างชัดเจน ประกอบด้วย โคกูรยอ แพกเจ และซิลลา ซึ่งปกครองโดยระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์

โดยมีกษัตริย์เป็นประมุข มีการจัดระบบปกครองชนเผ่าต่าง ๆ และรับพุทธศาสนาเข้ามา ในยุคสมัยนี้เริ่มมีความเกี่ยวข้องกับจีนในการรับวัฒนธรรมและการทำสงคราม ต่อมาเกิดการติดต่อกับญี่ปุ่น โดยให้ความช่วยเหลือญี่ปุ่นในด้านศิลปวิทยาการ แต่ในขณะเดียวกันก็มีความขัดแย้งแย่งอำนาจการปกครองภายใน ในปี ค.ศ. 676 ซิลลาจึงได้รวมทั้งสามก๊กเป็นหนึ่งเดียว

2.4.3 ยุคทองิลซิลลากับพัลแฮ (ตั้งแต่ปี ค.ศ.676 จนถึงปี ค.ศ.935)

จากเดิมในยุคสามก๊ก อันได้แก่ โคกูรยอ แพ็กเจ และซิลลา ที่พยายามสร้างอำนาจให้แก่ตัวเองและพยายามหาทางยึดครองก๊กอื่นอยู่นั้น ในขณะเดียวกันซิลลาที่ได้รับการสนับสนุนจากราชวงศ์ถังของจีน ได้เข้าทำการยึดครองโคกูรยอและแพ็กเจได้สำเร็จ และรวมอาณาจักรทั้งหมดให้เป็นอาณาจักรเดียวเรียกว่า ทองิลซิลลา

ทองิลซิลลา ปกครองโดยให้ความสำคัญกับกษัตริย์ ขุนนาง และข้าราชการชั้นสูงที่นิยมความหรูหราและฟุ่มเฟือย ส่วนประชาชนทั่วไปต้องอดอยากด้วยสภาวะเศรษฐกิจที่ตกต่ำ จนในที่สุดโคกูรยอและแพ็กเจเดิมซึ่งอยู่ใต้อำนาจของทองิลซิลลาเริ่มเข้มแข็งขึ้น จึงแยกตัวออกจากการปกครองของทองิลซิลลาทำให้เกาหลีกลายเป็นสามก๊กอีกครั้งหนึ่ง

ส่วนพัลแฮเป็นอาณาจักรที่อยู่ตอนเหนือของคาบสมุทรเกาหลี เป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งของอาณาจักรโคกูรยอ ซึ่งถูกจีนยุคถังยึดครอง ผู้สถาปนาพัลแฮ คือ แดโจยง เป็นคนเชื้อสายโคกูรยอ พัลแฮเป็นอาณาจักรที่เจริญรุ่งเรืองด้านการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมอยู่ระยะหนึ่ง ก่อนจะล่มสลายไปในปี ค.ศ. 926 จากการรุกรานของชนเผ่ามองโกลที่เรียกว่า ร็อน ซึ่งอยู่ทางทิศตะวันออกของจีน (คิม ยังกี และคณะ, 2546 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

2.4.4 ยุคโครยอ (ตั้งแต่ปี ค.ศ.918 จนถึงปี ค.ศ.1392)

ในปี ค.ศ.918 วันกอน ขุนนางที่มีความสามารถได้ยึดการปกครองโคกูรยอใหม่จากกษัตริย์คยอง แล้วเปลี่ยนชื่ออาณาจักรเป็นโครยอ เกาหลีจึงได้รวมกันเป็นหนึ่งเดียวอีกครั้ง แพ็กเจใหม่ปกครองโดยกษัตริย์คยองฮวอน และซิลลาปกครองโดยกษัตริย์คยองซุน

วันกอนสถาปนาตนเองขึ้นเป็นปฐมกษัตริย์โครยอในปี ค.ศ.943 ปกครองและพัฒนาโครยอให้เจริญรุ่งเรือง ในสมัยนี้พุทธศาสนารุ่งเรืองสูงสุด และมีอิทธิพลอย่างยิ่ง โดยใช้ลัทธิขงจื้อเป็นแนวคิดและแนวทางปฏิบัติสำหรับชนชั้นปกครอง

จนกระทั่งปี ค.ศ.1388 เกิดปัญหาในการปกครองระหว่างกลุ่มขุนนางที่สนับสนุนราชวงศ์หมิงของจีนกับราชวงศ์มองโกลที่ยึดครองจีน ประกอบกับความอดอยากของประชาชนและการทำสงครามกับจีน ทำให้โครยออ่อนแอลง แม้ทัพลีของเกย จึงได้สถาปนา

ราชวงศ์โชซอนขึ้น (ไพบูลย์ ปิตะเสน, 2545; คิม ยังกี และคณะ, 2003 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

2.4.5 ยุคโชซอน (ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1932 จนถึงปี ค.ศ. 1910)

ในปี ค.ศ. 1392 แม่ทัพลีซองเกยเป็นผู้ก่อตั้งอาณาจักรโชซอนและสถาปนาตนเป็น “พระเจ้าแทโจมหาราช” ปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์โชซอน โดยนำเอาลัทธิขงจื๊อมาเป็นปรัชญาและแนวทางการปกครองประเทศ ทำให้โชซอนมีเสถียรภาพทั้งภายในและต่างประเทศ

ต่อมาในปี ค.ศ. 1446 พระเจ้าเซจงมหาราช กษัตริย์องค์ที่ 4 ของราชวงศ์โชซอนทรงประดิษฐ์อักษรฮันกึล (한글) อักษรของเกาหลี ทำให้ศิลปวิทยาการ อาทิ วรรณคดี เกษตรศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และแพทยศาสตร์เจริญรุ่งเรือง

สังคมเกาหลีในยุคนี้มีการแบ่งชนชั้นออกมาอย่างเคร่งครัดแบ่งเป็น 4 ชนชั้น ได้แก่ ชนชั้นยังบัน (양반) หรือชนชั้นสูง ประกอบด้วยขุนนางระดับกลางขึ้นไป, ชนชั้นซุงอิน (중인) หรือชนชั้นกลาง ประกอบด้วยข้าราชการหรือขุนนางระดับล่าง, ชนชั้นซังมิน (상민) หรือชนชั้นสามัญ ประกอบด้วยชาวนาและประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ และชนชั้นซอนมิน (천민) หรือชนชั้นต่ำ ประกอบด้วยทาส นักแสดง คนทรงเจ้า และพนักงานหญิงรับใช้หรือโสเภณี โดยสถานะชนชั้นของแต่ละคนจะถูกวัดจากชนชั้นของบิดามารดา และการจะเปลี่ยนแปลงของสถานภาพทางสังคมเป็นไปได้ยากและมีข้อจำกัด (ไพบูลย์ ปิตะเสน, 2545 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549) เว้นแต่จะทำการสอบควากอก (과거) เข้าเป็นขุนนาง การสอบควากอกจึงเป็นเป้าหมายที่สำคัญที่สุดในชีวิตผู้ชายส่วนใหญ่ในสมัยโบราณ นับเป็นหนทางสู่ความสำเร็จของชีวิตของคนชนชั้นกลาง และยังเป็นเครื่องมือในการคัดเลือกคนที่มีความสามารถเข้ามารับใช้ประเทศชาติ อย่างไรก็ตามการสอบควากอกถูกยกเลิกไปในปลายยุคโชซอนเนื่องด้วยปัญหาการทุจริต (อี อีฮวา, 2542 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

ในปี ค.ศ. 1592 กษัตริย์โตโยโตมิ ฮิเดโยชิ แห่งประเทศญี่ปุ่นได้ยกกองทัพทหารญี่ปุ่นเข้ารุกรานโชซอนเพื่อที่จะข้ามไปทำสงครามกับประเทศจีน ต่อมาในปี ค.ศ. 1599 ญี่ปุ่นได้ถอนกำลังออกจากโชซอน เนื่องจากไม่สามารถเอาชนะเกาหลีได้ สงครามครั้งนี้เรียกว่า “สงครามอิมจินแวร์น” ซึ่งทำให้ประเทศเกาหลีต้องสูญเสียทั้งด้านกำลังคน เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมอย่างมหาศาล ส่งผลให้เกิดความวุ่นวายและการเปลี่ยนแปลงในสังคมเกาหลีเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังได้เกิดการจลาจลจากกลุ่มชนชั้นสามัญและชนชั้นต่ำที่ได้ออกมาเรียกร้องความยุติธรรมในสังคมจากฝ่ายปกครอง

ปลายศตวรรษที่ 19 มหาอำนาจตะวันตก ได้แก่ สหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส และเยอรมัน เริ่มเข้ามาบีบบังคับให้ไซลอนเปิดประเทศ แต่กษัตริย์ไซลอนซึ่งมีนโยบายอนุรักษ์นิยมไม่ยินยอม

ในปี ค.ศ.1876 เกาหลีถูกญี่ปุ่นรุกรานอีกครั้ง โดยครั้งนี้ญี่ปุ่นสามารถยึดครองเกาหลี และบีบบังคับให้เกาหลีทำสนธิสัญญาคังฮวาโด ซึ่งทำให้เกาหลีเสียเปรียบเป็นอย่างยิ่ง จนกระทั่งในปี ค.ศ.1910 ญี่ปุ่นได้เข้ามาครอบครองเกาหลีในฐานะอาณานิคม ราชวงศ์โชซอนจึงสิ้นสุดลง

2.4.6 ยุคปัจจุบัน (ตั้งแต่ปี ค.ศ.1910 จนถึงปัจจุบัน)

ญี่ปุ่นเข้าปกครองเกาหลี โดยอำนาจทางเศรษฐกิจส่วนใหญ่ตกอยู่ในกำมือของญี่ปุ่นเกือบทุกด้าน ทำให้ประชาชนเกาหลีมีสภาพชีวิตที่ลำบาก ขาดแคลนเครื่องอุปโภคบริโภค นอกจากนั้นญี่ปุ่นยังห้ามให้ประชาชนเกาหลีชุมนุมต่อต้านรัฐบาลญี่ปุ่น ห้ามให้ชาวเกาหลีมีการศึกษา ห้ามให้สื่อมวลชนเสนอข่าวสารแท้จริง และหากผู้ใดฝ่าฝืนจะถูกลงโทษสูงสุด ทำให้นักชาตินิยมเกาหลีต้องลี้ภัยออกนอกประเทศ

ในปี ค.ศ.1919 มีการเรียกร้องเอกราชเกาหลีครั้งใหญ่ โดยมีผู้ร่วมชุมนุมครั้งนั้นไม่ต่ำกว่า 10 ล้านคน ซึ่งถูกปราบปรามอย่างรุนแรงจากทหารญี่ปุ่นจนแตกสลาย ญี่ปุ่นได้ใช้มาตรการบีบบังคับชาวเกาหลียิ่งขึ้น เช่น ห้ามตั้งชื่อบุคคลเป็นภาษาเกาหลี, ห้ามพูดและเขียนภาษาเกาหลี, การเกณฑ์เยาวชนเกาหลีเข้าเป็นทหารกองทัพญี่ปุ่น เป็นต้น แต่ชาวเกาหลีก็ยังไม่ย่อท้อ และกลับมารวมตัวกันเพื่อเรียกร้องอธิปไตยยิ่งขึ้น จนกระทั่งในปี ค.ศ.1945 ญี่ปุ่นพ่ายแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 เกาหลีจึงได้รับเอกราชในที่สุด (คิม ยังกี และคณะ, 2003 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549)

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เกาหลีอยู่ในสถานะถูกแบ่งชิงระหว่างมหาอำนาจ 2 ฝ่าย คือสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต ทำให้เกาหลีถูกแบ่งเป็นเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ โดยใช้เส้นขนานที่ 38 องศาเหนือเป็นเส้นแบ่งเขต โดยที่สหภาพโซเวียตครอบครองเกาหลีเหนือและสหรัฐครอบครองเกาหลีใต้

ในปี ค.ศ.1948 เกาหลีใต้ได้มีการเลือกตั้งประธานาธิบดี และผู้ได้รับเลือกตั้งเป็นประธานาธิบดีคนแรกคือลีซึงมัน ในเวลาเดียวกันเกาหลีเหนือก็ได้ คิมอิลซ็อง เป็นผู้นำพรรคคอมมิวนิสต์

ต่อมาในปี ค.ศ.1950 เกาหลีเหนือได้ยกกองกำลังบุกเกาหลีใต้ จนเกิดเป็นสงครามเกาหลี โดยในปี ค.ศ.1951 สหภาพโซเวียตกับสหรัฐอเมริกาได้หาทางเจรจาสงบ

ศึก และสำเร็จในปี ค.ศ.1953 ส่งผลให้ประเทศเกาหลีเหนือกับเกาหลีใต้หยุดพักการทำสงคราม และแบ่งดินแดนปกครองเป็น 2 ประเทศมาจนปัจจุบัน สงครามเกาหลีครั้งนั้นทำให้ประเทศเผชิญ ปัญหาความอดอยากและยากจน

หลังจากประธานาธิบดีลีซึงมัน ถูกประชาชนประท้วงจนลาออกจากตำแหน่ง ยุนโบซอนได้รับเลือกตั้งให้เป็นประธานาธิบดีคนต่อมา แต่อำนาจที่แท้จริงกลับตกอยู่กับชังมูยอน ผู้ดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี ต่อมาพลเอกพักจุงฮี ได้ก่อการรัฐประหารรัฐบาล โดยประกาศนโยบายเร่งด่วน คือปรับปรุงประเทศให้ทันสมัย วางแผนเศรษฐกิจแบบพึ่งพาตนเอง และปฏิวัติทางอุตสาหกรรม ทำให้สถานการณ์ทางการเมืองเริ่มมีเสถียรภาพ โดยเริ่มเปิดความสัมพันธ์ทางการทูตกับญี่ปุ่น ทำให้เศรษฐกิจมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วด้วยการรณรงค์ แชนมาอีลุนดง (ขบวนการสร้างชุมชนใหม่) โดยมีเป้าหมายหลักคือการลดช่องว่างระหว่างชุมชนชนบทกับชุมชนเมืองให้น้อยที่สุด นับว่าเป็นโครงการที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าจนกลายเป็นผู้นำในกลุ่มทวีปเอเชีย ต่อมาประธานาธิบดีพักจุงฮี ถูกลอบสังหารในปี ค.ศ.1979 หลังจากนั้นมีการรัฐประหารและปกครองประเทศโดยทหารอยู่หลายครั้ง ประชาชนออกมาประท้วงเรียกร้องให้มีการปกครองประเทศด้วยระบอบประชาธิปไตย อำนาจทางทหารถูกกำจัดออกจากการเมืองอย่างสมบูรณ์ในสมัยคิมแดจุง ผู้ที่ได้รับเลือกเป็นประธานาธิบดีคนต่อมา

ปี ค.ศ.2000 ประธานาธิบดีคิมแดจุงและประธานาธิบดีคิมจองอิลของเกาหลีเหนือ ร่วมประชุมกันหาแนวทางร่วมมือทางเศรษฐกิจและสังคมระหว่าง เกาหลีเหนือกับเกาหลีใต้ เพื่อเป็นแรงกระตุ้นในการรวมประเทศอย่างกว้างขวาง แต่การสัมพันธ์ทางการทูตกับญี่ปุ่นก็ยังไม่บรรลุผลจนกระทั่งปัจจุบัน (จินตนา พุทธเมตตะ, 2005 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

2.5 ศิลปะเกาหลี

ชาวเกาหลีพัฒนาวัฒนธรรมอันมีเอกลักษณ์ขึ้นจากทักษะความสามารถทาง ศิลป์ที่โดดเด่น ที่ช่วยก่อร่างวัฒนธรรมที่เปี่ยมไปด้วยคุณค่าและมีประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ ศิลปะของเกาหลีมีหลากหลายแขนง ทั้งทางด้านดนตรี ศิลปะ และการเต้นรำ โดยได้ผสมรวมเข้ากับ ความทันสมัยแห่งยุคปัจจุบันได้อย่างงดงาม และเป็นที่ชื่นชอบของชาวต่างชาติในหลาย ประเทศ ทักษะทางด้านศิลปะอันมีเอกลักษณ์นี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความลุ่มลึก และวิจิตรบรรจงตามยุคสมัยต่าง ๆ โดยได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นจนมาถึงศิลปินเกาหลีในยุคปัจจุบัน อันประกอบด้วย (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)

2.5.1 จิตรกรรมและอักษรวิจิตร

จิตรกรรมเป็นศิลปะสำคัญแขนงหนึ่งที่มีมาตั้งแต่โบราณ ภาพจิตรกรรมโบราณที่พบคือ จิตรกรรมฝาผนังในสมัยโคกูรยอ ที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของชาวเกาหลีในอดีตเกี่ยวกับมนุษย์และจักรวาล รวมไปถึงทักษะและเทคนิคทางศิลปะของผู้คนในสมัยนั้น ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีนและได้ถ่ายทอดไปยังประเทศญี่ปุ่น ศิลปินสมัยโคกูรยอให้ความสนใจในการถ่ายทอดสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา โดยมีชื่อเสียงด้านรูปภาพที่วาดขึ้นโดยกลุ่มชนชั้นสูงที่เรียกว่า ‘มุนอินฮวา’ รูปแม่น้ำ ลำธาร และภูเขาถือเป็นรูปภาพที่เป็นที่นิยมทุกยุคทุกสมัย ในขณะที่กลุ่มปัญญาชนจะสนใจในด้านสัญลักษณ์นิยมเกี่ยวกับสัตว์และพรรณพืช เช่น เทพอริยะทั้งสี่ (ซากุนจา ได้แก่ กล้วยไม้, เบญจมาศ, ไม้ และต้นพลัม), เสือ, กวาง และนกกระเรียน ซึ่งเป็นสัตว์ที่สำคัญในภาพวาด

อักษรวิจิตรเป็นศิลปะการเขียนตัวอักษรด้วยมือที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน ศิลปินถ่ายทอดความงามของตัวอักษรที่มีลายเส้นและรูปร่างแตกต่างกัน แม้อักษรวิจิตรจะเป็นศิลปะเอกเทศ แต่ก็มี ความเกี่ยวข้องกับจิตรกรรมภาพหมึก เนื่องจากศิลปะทั้งสองแขนงนี้ใช้เทคนิคและเครื่องมือที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งเรียกกันว่า “สี่สหายแห่งการศึกษา” (ได้แก่ กระดาษ, แปรง, แท่งหมึก และแท่นหินฝนหมึก) เกาหลีได้มีนักอักษรวิจิตรมากมาย หนึ่งในนั้นคือ คิมจองฮี ผู้พัฒนาการเขียนตัวอักษรในแบบฉบับของตน เป็นที่รู้จักในชื่อ ‘ซูซาเซ’ หรือ ‘ซูซาสไตร์’ ที่แม้แต่ศิลปินชาวจีนชั้นบรมครูในยุคนั้นยังประทับใจในผลงานทั้งงดงาม ไร้ซึ่งเงื่อนไขแห่งกาลเวลา

2.5.2 ศิลปะเครื่องปั้นดินเผา

งานเครื่องปั้นของเกาหลีแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ชองจา (เครื่องสังคโลกสีฟ้าเขียว), บุนชอง (เครื่องถ้วยหินเคลือบ) และแพ็กจา (เครื่องสังคโลกสีขาว) ชองจา คือ เครื่องปั้นดินเผาที่ชุบน้ำมันและทำลวดลายด้วยดินสีขาวและสีดำ ถือเป็นเอกลักษณ์เด่นของเกาหลี ในสมัยโชซอนเครื่องสังคโลกสีขาวเป็นงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่โดดเด่น แม้เครื่องปั้นบางชิ้นจะมีพื้นผิวที่เป็นสีขาวนวล แต่ส่วนใหญ่จะมีการประดับตกแต่งลวดลายหลายแบบ สีที่ได้มาจากเหล็กและทองแดงออกไซด์หรือสีฟ้าโคบอลต์ ราชสำนักโชซอนสร้างเตาเผาของตนเองเพื่อเอาไว้มผลิตเครื่องปั้นคุณภาพสูง นอกจากนี้บุนชองที่รังสรรค์ขึ้นโดยช่างปั้นโคกูรยอก็ได้รับความนิยมหลังจากที่อาณาจักรโคกูรยอล่มสลาย ในปี ค.ศ.1392 เครื่องปั้นดินเผาชนิดนี้มีลักษณะเฉพาะที่พื้นผิวเคลือบเรียบลื่นและมีการตกแต่งลวดลายที่เรียบง่ายโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ

2.5.3 ศิลปหัตถกรรม

ช่างฝีมือและผู้หญิงชาวเกาหลีในอดีตได้พัฒนาเทคนิคต่าง ๆ เพื่อทำข้าวของเครื่องใช้ที่จำเป็นภายในบ้านและเครื่องตกแต่งในงานพิธี โดยตกแต่งเครื่องใช้ต่าง ๆ ด้วยสีดำและแดงที่ได้มาจากธรรมชาติ ต่อมาได้มีการพัฒนาในการตกแต่งเครื่องเรือนให้วิจิตรงดงามมากขึ้น โดยการนำเอาเปลือกหอย น้ำเต้า และเขาวัวที่ย้อมสีสันทวยงามมาประดับตกแต่ง นอกจากนี้การเย็บปักถักร้อย การถักปม (แมดิป) และการย้อมสีธรรมชาติ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะและงานฝีมือแบบดั้งเดิมของเกาหลี โดยการเย็บปักถักร้อยได้นำมาใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้า เครื่องประดับติดหน้าอก เสื้อฮันบกสตรี ฉากกั้นและเบาะนั่ง รวมไปถึงข้าวของเครื่องใช้และเครื่องประดับให้มีความสวยงาม

2.5.4 ดนตรีเกาหลี

ดนตรีในเกาหลีมีประวัติความเป็นมายาวนานนับตั้งแต่เริ่มก่อตั้งประเทศ แต่เพิ่งมีการศึกษาอย่างจริงจังในรัชสมัยพระเจ้าเซจงแห่งราชวงศ์โชซอน ในตอนต้นศตวรรษที่ 15 ดนตรีเกาหลีได้รับการพัฒนาให้เป็นระบบอันนำไปสู่การสร้างระบบตัวโน้ตดนตรีหรือที่เรียกกันว่า “ซองกันโบ” ที่เก่าแก่ที่สุดในเอเชีย อีกทั้งยังมีการประพันธ์ดนตรีประกอบพิธีกรรมพิเศษ และสร้างเครื่องดนตรีประกอบพิธีกรรมพิเศษ โดยในปี ค.ศ.2001 ได้มีการสร้าง ซงมโยเซเรอ็ก ซึ่งองค์การยูเนสโกได้จารึกไว้ในรายการตัวแทนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ นอกจากนี้ยังมีเพลงยอมีลัค หรือความสุขของปวงประชา โดยคำว่า “คูกกัก” เป็นคำที่ใช้ครั้งแรกในช่วงปลายรัชสมัยโชซอนโดยชังอ๊กวอน ซึ่งเป็นกรมดนตรีที่มีหน้าที่จัดหมวดหมู่ดนตรีเกาหลีดั้งเดิมแยกออกจากดนตรีต่างชาติ

ดนตรีเกาหลีโบราณแบ่งได้หลายประเภท ได้แก่ ดนตรีแท้จริง (ซองอ็ก หรือ ซองกา) ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบของเชื้อพระวงศ์และขุนนางในสมัยโชซอน ดนตรีพื้นบ้าน เช่น พันโชรีและชันโจ (ดนตรีและการเต้นรำในราชสำนัก) ซึ่งเป็นการแสดงถวายกษัตริย์ในงาน รัฐพิธีเฉลิมฉลองต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีดนตรีและการเต้นรำเกี่ยวพันกับประเพณีทางพุทธศาสนาและการทรงเจ้าโหว่ผี เช่น ชัลพูรี, ซึงมู และอื่น ๆ ในบรรดาเพลงพื้นบ้านมากมายที่มีอยู่ เพลง อารีรังเป็นบทเพลงที่ตรึงอยู่ในใจของชาวเกาหลีซึ่งแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น เนื่องจากมีหลายท่วงทำนองและคำร้อง ดัดแปลงซับซ้อนให้สัมผัสเข้าถึงใจของผู้ฟัง องค์การยูเนสโกได้จารึกบทเพลงนี้ไว้ในรายการตัวแทนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติเมื่อปี ค.ศ. 2012

นอกจากนี้ชาวเกาหลียังได้พัฒนาเครื่องดนตรีหลากหลายประเภทแบ่งออกได้เป็น 3 หมวด โดยประมาณ 60 ประเภท โดยใช้ในการบรรเลงเพลงดนตรีโบราณเกาหลี

ในเครื่องสาย ได้แก่ คายากิม, คอมูนโก, แฮกิม, อาแจ็ง และบีพา เครื่องเป่า ได้แก่ ฟีรี, แดกิม, ทันโซ และแทพยองโซ และเครื่องตี ได้แก่ พุก, ซังกู, กวางกวารี และซิง

ปัจจุบันนี้ประเทศเกาหลีใต้โด่งดังในเรื่องดนตรีแนวเพลง K-Pop หรือ เพลงป๊อปเกาหลี โดยเริ่มจากในช่วงกลางทศวรรษ 2000 K-Pop ได้ดึงดูดแฟนเพลงมากมายในเอเชียตะวันออก และแพร่หลายไปยังหลายภูมิภาคในยุโรป อเมริกา และอเมริกาใต้ โดยเฉพาะเพลงแดนซ์ K-Pop เริ่มได้รับความนิยมจากต่างชาติครั้งแรกในหมู่วัยรุ่นจีน หลังจากได้ทำการโปรโมตอย่างจริงจังในปี ค.ศ.1997 และเริ่มเป็นกระแสนิยมในวงกว้างขึ้นเรื่อย ๆ จนปะทุอย่างรุนแรงอีกครั้ง เมื่อเพลงกังนัมสไตล์ ได้รับความนิยมไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ความสำเร็จของตลาด K-Pop ก้าวไกลไปถึงในระดับโลก โดยมีศิลปินทั้งกลุ่มและศิลปินเดี่ยวมากมาย อาทิ BLACKPINK, BTS, Twice, Red Velvet, EXO รวมถึง NCT ซึ่งนับเป็นอีก 1 ประวัติศาสตร์ของดนตรี K-Pop

ชาวเกาหลีมีการเดินพื้นบ้านที่หลากหลายสืบทอดมาแต่ครั้งโบราณกาล เช่น ซัลพูรีซุม, คูดซุม (การเต้นในพิธีทรงเจ้า), แทพยองมู, ฮัลยั้งซุม, พูแซซุม, คอมมู และซิงมู โดยในบรรดาการเต้นเหล่านี้ ทัลซุม (ระบำน้ำกา) และพุงมุลโนรี (เล่นเครื่องดนตรีประกอบ) เป็นการเต้นรำที่มุ่งเพื่อเสียดสีการฉ้อราษฎร์บังหลวงของเหล่าขุนนางสมัยโชซอน ทั้งยังมีการเต้นชาวนาซึ่งเป็นการเต้นเพื่อขอพรให้การทำนาอุดมสมบูรณ์ โดยในการแสดงทัลซุมและการเต้นชาวนานั้นจะใช้กลองและฉิ่งเพื่อสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน

2.6 ประเพณี

ประเพณีเป็นสิ่งที่นิยมประพฤติปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นแบบแผน จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ประเพณีของชาวเกาหลีสามารถจำแนกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ประเพณีที่เกี่ยวกับชีวิต และประเพณีที่เกี่ยวกับฤดูกาล ดังต่อไปนี้ (ปาร์ค เกียง อึน, 2549)

2.6.1 ประเพณีที่เกี่ยวกับชีวิต

หมายถึง ประเพณีที่บุคคลถือปฏิบัติต่อเนื่องกันมานับตั้งแต่กำเนิดมาจากกรรมมารดา จนกระทั่งชีวิตแตกดับไปจากโลก ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

(1) ประเพณีเกี่ยวกับการเกิด

ประเพณีเกี่ยวกับการเกิดเป็นพิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตั้งแต่มีก่อนตั้งครรภ์ เช่น การสวดอธิษฐานขอบุตร, การฝันก่อนตั้งครรภ์, พิธีกรรมขณะคลอด และพิธีหลังคลอด เช่น การแขวนสายทอง, การห้ามทารกพบแขกเป็นระยะเวลา 3 เดือน 7 วัน, การฉลองวันเกิดครบรอบวัน, การฉลองวันเกิดครบ 1 ปี เป็นต้น

พ่อแม่ชาวเกาหลีจะจัดงานวันครบรอบหนึ่งร้อยวันให้กับเด็กที่เกิดใหม่ หรือ “วันแพกิลจันชี” และในวันเกิดปีแรกจะมีการจัดงานฉลองที่เรียกว่า “โทลจันชี” ให้กับลูก โดยปกติมักจะจัดงานเลี้ยงฉลองขนาดใหญ่ มีการทำพิธีขอพรให้เด็กมีสุขภาพแข็งแรง ประสบความสำเร็จในชีวิต มีอายุที่ยืนยาว โดยผู้ร่วมงานจะมอบแหวนทองให้กับเด็กเป็นของขวัญพิเศษ อีกทั้งในเกาหลีจะถือว่าเด็กมีอายุหนึ่งขวบทันทีที่เกิด (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)

(2) พิธีกรรมที่เกี่ยวกับการเป็นผู้ใหญ่

หมายถึง พิธีกรรมที่สอนให้วัยรุ่นได้รู้ว่าตนได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว ซึ่งสำหรับเด็กชายจะมีพิธีกรรมเกล้าจุกและสวมหมวกที่ทำด้วยหางม้า สำหรับผู้หญิงจะมีพิธีกรรมถักเปียและทำมวยผม แล้วจึงเสียบด้วยปิ่นปักผมโลหะ แต่ต่อมาประเพณีการเป็นผู้ใหญ่ได้แทรกเข้าไปอยู่ในประเพณีการสมรส เนื่องจากชาวเกาหลีนิยมสมรสตั้งแต่เยาว์วัยในยุคโชซอน

(3) พิธีกรรมการสมรส

ถือว่าเป็นการรวมชีวิตผู้ใหญ่สองชีวิตเป็นอันหนึ่งเดียวกัน จึงมีพิธีการใหญ่โตและหรูหรากว่าพิธีประเพณีชีวิตอื่น ๆ ชาวเกาหลีถือว่าการสมรสนั้นเป็นช่วงเวลาที่สำคัญที่สุดในชีวิต ในขณะที่การหย่าร้างก็ถือว่าเป็นความตกต่ำเสียชื่อเสียงของวงศ์ตระกูล แต่ถึงอย่างนั้นก็ตามอัตราหย่าร้างในปัจจุบันกลับขยายตัวมากขึ้นเรื่อย ๆ

(4) การฉลองวันเกิดครบรอบ 5 รอบ

ฮวันกับชี หรือ แซยิด เป็นการฉลองวันเกิดครบรอบ 5 รอบ หรือ 60 ปีตามอายุเกาหลีที่เชื่อว่าผู้ที่ผ่านรอบปีนักษัตรครบ 5 รอบ จะถือเป็นผู้สมควรได้รับการเคารพยกย่อง เนื่องจากเป็นผู้ที่มีวิญญูผ่านประสบการณ์ร้อนหนาวมาอย่างครบถ้วน เพื่อขอให้ผู้ใหญ่มีสุขภาพดีและมีอายุยืนนาน ก็จะมีการจัดงานอวยพรให้อย่างยิ่งใหญ่ ถือเป็นพิธีกรรมที่สะท้อนให้เห็นความกตัญญูที่ลูกหลานมีต่อบิดามารดา การฉลองวันเกิดครบ 5 รอบยังคงสืบทอดปฏิบัติกันมาจนถึงปัจจุบัน แต่ในปัจจุบันไม่ค่อยมีการจัดงานฮวันกับชีมากนัก เนื่องจากคนเกาหลีมีอายุเฉลี่ยเพิ่มขึ้นถึง 80 ปี จึงมีประเพณีใหม่คือการฉลองเมื่ออายุครบ 70 ปีขึ้นมาแทน

(5) พิธีกรรมเกี่ยวกับการตาย (พิธีศพ)

ชาวเกาหลีให้ความสำคัญกับการตายเท่ากับการเกิด เพราะพิธีศพเป็นการส่งผู้ตายไปสู่แดนผู้ตายอย่างสงบ ประเพณีนี้เริ่มตั้งแต่มีคนเสียชีวิต การฝังศพหรือเผาศพ โดยญาติพี่น้องของคนตายจะใส่ชุดฮันบกขาว แสดงการไว้อาลัยเป็นระยะหนึ่ง จนกระทั่งเจ้าภาพงานศพกลับมาสู่ชีวิตปกติ

(6) การเซ่นไหว้บรรพบุรุษ

หมายถึง พิธีการนำอาหารไปไหว้หรือสังเวยบรรพบุรุษเพื่อแสดงความกตัญญูตเวทีบิดามารดาที่เสียชีวิตไปแล้ว ตามหลักความเชื่อดั้งเดิมของเกาหลีนั้น เมื่อบุคคลหนึ่งสิ้นชีวิตลง วิญญาณของเขายังไม่ไปไหน แต่ยังคงเวียนอยู่ใกล้เป็นเวลากว่า 4 ชั่วโมง โดยในช่วงเวลาอันยาวนานนี้ผู้ตายยังถูกถือว่าเป็นสมาชิกของครอบครัว

การเซ่นไหว้บรรพบุรุษมีหลายประเภทตามวัตถุประสงค์และโอกาสต่าง ๆ การเซ่นไหว้บรรพบุรุษที่ปฏิบัติกันอย่างแพร่หลาย คือ กีเจ (기제) การเซ่นไหว้บรรพบุรุษในวันที่บรรพบุรุษถึงแก่กรรม, ซาเรย (사례) การเซ่นไหว้บรรพบุรุษในวันเทศกาลต่าง ๆ เช่น วันชอลลัล หรือวันชูชอก และโมยซา (묘사) การเซ่นไหว้บรรพบุรุษในเดือนตุลาคม ซึ่งเป็นเดือนแห่งการเก็บเกี่ยวที่อุดมสมบูรณ์ โดยแต่ละพิธีจะมีความแตกต่างกันออกไปในด้านอาหารที่ใช้จัดโต๊ะและพิธีกรรมที่จะดำเนิน แต่ชาวเกาหลีถือว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเซ่นไหว้บรรพบุรุษ คือ ใจที่มีความกตัญญู ซึ่งเป็นความเชื่อที่ชาวเกาหลียึดมั่นว่าจะทำให้พวกเขามีชีวิตอยู่อย่างมีความสุขนั้นด้วยพรอันประเสริฐ

2.6.2 ประเพณีตามฤดูกาล (วันสำคัญตามประเพณีของเกาหลี)

ประเทศเกาหลีมีสี่ฤดูกาลเช่นเดียวกับประเทศในเขตอบอุ่น คือฤดูใบไม้ผลิ ฤดูร้อน ฤดูใบไม้ร่วง และฤดูหนาว โดยแต่ละฤดูกาลก็จะมีประเพณีพิเศษที่ปฏิบัติกันมา (คิม ซองเบ, 2001 อ้างถึงใน ปาร์ค เกียง อึน, 2549) โดยเทศกาลใหญ่ที่สุด 4 เทศกาลที่ชาวเกาหลีถือปฏิบัติกัน สามารถเรียบเรียงวันสำคัญตามแต่ละฤดูกาลได้ ดังต่อไปนี้

(1) วันชอล (설)

เป็นวันขึ้นปีใหม่แบบดั้งเดิมของเกาหลี ตรงกับวันที่ 1 เดือนมกราคมตามจันทรคติ โดยชาวเกาหลีนิยมใส่ชุดใหม่ เซ่นไหว้บรรพบุรุษทั้งที่บ้านและที่สุสาน ทำความสุขแจกกัน ทำพิธีไหว้ผู้ใหญ่ และแจกซองเปาให้ลูกหลานพร้อมคำอวยพร

(2) วันฮันชิก หรือ ชยอสมยอง (한식 หรือ 쉥췌)

ตรงกับวันที่ 105 หรือ 106 นับจากวันดงจี เป็นวันที่อากาศสดใส ชาวเกาหลีเริ่มทำไร่นา ทั้งยังมีการเซ่นไหว้บรรพบุรุษที่สุสาน และรับประทานอาหารที่ไม่ได้คั่ว

(3) วันตันโอ (단오)

ตรงกับวันที่ 5 พฤษภาคม โดยสตรีเกาหลีจะออกไปอาบน้ำที่ลำธารและสระผมน้ำซังโพ พร้อมทั้งเล่นชิงช้าเพื่ออวดโฉม ส่วนบุรุษจะเล่นซิริม มวยปล้ำแบบ

เกาหลีดั้งเดิม เพื่อแสดงความแข็งแกร่งและความเป็นผู้ชาย ซึ่งประเพณีจะแตกต่างออกไปตามแต่ละท้องถิ่น โดยที่ขึ้นชื่อที่สุดก็คือ พิธีบวงสรวงศาลเจ้าของจังหวัดคังวอน

(4) วันฮันกาวิ (한가위)

ตรงกับวันเพ็ญเดือนสิงหาคม เป็นเทศกาลที่ใหญ่ที่สุดเทศกาลหนึ่งของชาวเกาหลี ทั้งยังมีประวัติยาวนานตั้งแต่สมัยซิลลา เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเป็น 'วันชูช็อก' (추석) ซึ่งจะมีการจัดพิธีแสดงความขอบคุณ โดยนำพืชผักผลไม้ที่เพิ่งเก็บเกี่ยวได้มาใหม่ มอบให้กับดวงวิญญาณของบรรพบุรุษและธรรมชาติ นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันทอดผ้า การดึงเชือก การโยนก้อนหิน การเล่นมวยปล้ำแบบเกาหลีดั้งเดิม การเล่นชิงช้า การเล่นเกมกระดานหก อีกทั้งยังนิยมรับประทานขนมต็อกซงพยอน ที่มีรูปลักษณ์ใกล้เคียงกับพระจันทร์ครึ่งเสี้ยวกับซูปเผือกซึ่งมีลักษณะกลมราวพระจันทร์เต็มดวง

อย่างไรก็ตามประเพณีทั้งหลายล้วนเป็นประเพณีที่งดงามของชาวเกาหลี ที่แสดงให้เห็นวิถีชีวิต การเกษตร และความเคารพค้ำชูคุณบรรพบุรุษ ในวันดังกล่าวจะมีการละเล่นที่ช่วยจรรโลงใจให้หายเหนื่อยล้าจากการทำเกษตรกรรม ซึ่งถือว่าเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชาวเกาหลีอย่างหนึ่งอีกด้วย (ปาร์ค เกียง อิน, 2549)

2.7 เทศกาลพื้นเมือง

ชุมชนพื้นเมืองในเกาหลีได้สร้างสรรค์กิจกรรมและงานวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อรำลึกถึงความสำเร็จหรือเพื่อเฉลิมฉลองมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติที่ได้รับสืบทอดมา เช่น โพรยองในจังหวัดชุงชองนัมโด มีเทศกาลโคลนพื้นเมือง, ส่วนอันดงในจังหวัดคยองซังบุกโด มีเทศกาลระบำหน้ากากนานาชาติประจำปี เทศกาลหน้ากากนี้เป็นส่วนหนึ่งในความพยายามรักษาและฟื้นฟูฮายเว พยอลชินกูด ทัลโนรี และส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับหน้ากากทั่วโลก, เทศกาลน้ำแข็งชอนอแห่งฮวาซอนที่จัดขึ้นทุกปีในเดือนมกราคมเป็นหนึ่งในเทศกาลฤดูหนาวที่ใหญ่ที่สุด นอกจากนั้นยังมีเทศกาลยอดนิยมอื่น ๆ เช่น เทศกาลเส้นขอบฟ้าคิมเจ ซึ่งเน้นเรื่องมรดกทางการเกษตรในท้องถิ่นที่ยังคงมีอยู่ในคิมเจ จังหวัดชอลลาบุกโด, เทศกาลวัฒนธรรมกระดาษันจีแห่งซอนจู และเทศกาลบิบบัมแห่งซอนจูซึ่งจัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองมรดกที่ทำให้เมืองซอนจูมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก, ชินจูในจังหวัดคยองซังนัมโดมีเทศกาล นัมกังยูดิงแห่งชินจูที่ได้เริ่มทำให้เมืองแห่งนี้มีชื่อเสียงเช่นกัน เทศกาลนี้จัดขึ้นเพื่อระลึกถึงชาวบ้านในชินจูที่ได้ต่อสู้อย่างกล้าหาญเพื่อปกป้องบ้านเกิดจากการรุกรานของกองกำลังญี่ปุ่นในอิมจินแคว้น (การรุกรานของญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 1592) เมื่อปลายศตวรรษที่ 16 ในเทศกาลนี้นักท่องเที่ยวจะได้เพลิดเพลินกับทิวทัศน์สวยงามของโคมไฟซึ่งไหลลลยไปตามแม่น้ำนัมกังในยามค่ำคืนซุนซอนใน

จังหวัดคังวอนโด มีเทศกาลละครใบ้นานาชาติแห่งซุนซอน (CIMF) ซึ่งมีการแสดงที่น่าตื่นตาตื่นใจมากมายจากกลุ่มละคร

2.8 มรดกทางวัฒนธรรม

เกาหลีใต้ได้อนุรักษ่มรดกทางวัฒนธรรมอันมีค่านี้ไว้เป็นอย่างดี มรดกบางชิ้นได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกอยู่ภายใต้การคุ้มครองขององค์การยูเนสโก ซึ่งในปี 2018 มีมรดกของเกาหลีทั้งหมด 48 รายการ ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลก หรือมรดกทางวัฒนธรรมผ่านการบอกเล่า และมรดกทางวัฒนธรรมที่ไร้รูปสัมผัสของมนุษยชาติ หรือขึ้นทะเบียนอยู่ในความทรงจำแห่งโลก ได้แก่ (ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี, ม.ป.ป.)

2.8.1 แหล่งมรดกโลก มีทั้งหมด 12 รายการ ได้แก่ ถ้ำช็อกกูรัมและวัดพุทธกุกซา, หอพระไตรปิฎกขางคยองพันจอน, ศาลชงมโย, พระราชวังชางด็อกกุง, บ่อมฮวาซอง, เขตประวัติศาสตร์คยองจู, อุทยานพิงนินโคกขางชังฮวาซุนและคังฮวา, เกาะภูเขาไฟเชจูและถ้ำลาวา, สุสานหลวงแห่งราชวงศ์โชซอน, หมู่บ้านประวัติศาสตร์แห่งเกาหลี ฮาฮเวและยางดง, บ่อมปราการนัมฮันซันซ็อง และเขตประวัติศาสตร์แพ็กเจ

2.8.2 มรดกบัณฑิตของโลก มีทั้งหมด 11 รายการ ได้แก่ สุณมินจองอิม, โชซอน วังใจ ซิลลก: พงศาวดารราชวงศ์โชซอน, ซิกจีซิมเซโยจอล, ซึ่งซองวอน อิลกี: บันทึกของราชเลขาธิการบันทึกประจำวันของกษัตริย์ผู้ปกครองสมัยโชซอน, อียกเว ธรรมเนียมพิธีการของราชวงศ์โชซอน, แม่พิมพ์ไม้พระไตรปิฎกเกาหลีและคัมภีร์พุทธศาสนาเบ็ดเตล็ด, ทนอีย โปกัม: ปรัชญาทางการแพทย์แผนตะวันออก, อิลซองนง: บันทึกประจำวันเกี่ยวกับราชสำนัก และพระมหากษัตริย์ที่มีบทบาทสำคัญ, มรดกเอกสารว่าด้วยสิทธิมนุษยชนปี ค.ศ. 1980, นันจุง อิลกี: บันทึกสงครามของพลเรือเอกอี ซุน-ชิน และจดหมายเหตุแซมมาอิล อุนดง

2.8.3 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ มีทั้งหมด 19 รายการ ได้แก่ พิธีกรรมชงมโยเซเรและพิธีชงมโยเซเรอ็ก, พันโซ, เทศกาลคังนิงทาโนเจ, คังกังซุลแล, นัมซาดังโนรี, ยองซันแจ, เซจู ซิลมอริดัง ยองดังกุด, ซอยองมู, คากก, แดมกัจัง, การฝึกเหยี่ยว, ซุลทากี, แทกคยอง, การทอดผ้าป่านเนื้อละเอียดหรือโมชีในภูมิภาค ฮันซัน, อารี, วัฒนธรรมคิมจัง และนงอ็ก

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นพดล อินทร์จันทร์ (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่องภาพยนตร์ชุดเกาหลี: กรณีศึกษากระแสคลื่นวัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย โดยผลการศึกษาพบว่า ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ชุดเกาหลีส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ซึ่งเป็นรูปแบบที่สังคมไทยนิยมมากที่สุด โดยให้

ความสำคัญกับการวางโครงเรื่องที่มีเนื้อหาไม่ซับซ้อน มีปมปัญหาหลักเพียงปมเดียว มีการวางโครงเรื่องอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง มีวิกฤตหลายตอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมคล้อยตาม เน้นย้ำเรื่องการสะท้อนสังคม ชีวิตครอบครัว โดยสอดแทรกคติความเชื่อต่าง ๆ อย่างการทำความดี ทำชั่ว ความพยายาม ความกตัญญู และมักเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกร่วมผ่านการดำเนินเรื่องและการกระทำของตัวละครอยู่เสมอ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของละครเมโลดราม่า หรือละครสูตรสำเร็จของพฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ (2554) โดยอีกหนึ่งขององค์ประกอบสำคัญที่ทำให้คนไทยนิยมภาพยนตร์ชุดเกาหลี คือเรื่องของทัศนคติและองค์ประกอบที่ประณีต โดยมีการนำเสนอภาพสังคมวัฒนธรรมเกาหลีสอดแทรกลงไปในเรื่องประกอบการเล่นเรื่อง ซึ่งถือเป็นการส่งถ่ายวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง อิทธิพลของภาพยนตร์ชุดเกาหลีจึงมีอิทธิพลเป็นอย่างมากในประเทศไทย ซึ่งส่งผลในเชิงธุรกิจต่อกระบวนการพัฒนาประเทศในระบบมหภาค

ณัฐวุฒิ มีสกุล (2562) ได้ศึกษาเรื่องการถ่ายทอดวัฒนธรรมเกาหลีผ่านสื่อละครเกาหลี ผลการศึกษาพบว่า การถ่ายทอดวัฒนธรรมในสื่อละครเกาหลีมีอยู่ 5 ด้านประกอบไปด้วย วัฒนธรรมด้านการแต่งกาย, การบริโภค, การท่องเที่ยว, ขนบธรรมเนียมประเพณี และการปกครอง โดยกลวิธีการนำเสนอของทั้งสองเรื่องมีความเหมือนกันทั้งในส่วนโครงเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง ฉาก และตัวละครในลักษณะของการผลิตซ้ำ ส่วนภาพตัวแทนของวัฒนธรรมเกาหลีที่สะท้อนผ่านซีรีส์เกาหลีทั้ง 2 เรื่องมีความแตกต่างกัน โดยในซีรีส์เกาหลีแนวอิงประวัติศาสตร์และย้อนยุคนั้นจะปรากฏมากกว่า ในซีรีส์เกาหลีแนวร่วมสมัยส่วนใหญ่มักเป็นภาพตัวแทนของวัฒนธรรมตะวันตกที่เกิดจากการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามากขึ้นในปัจจุบัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าสื่อละครเกาหลีได้ส่งผลกระทบต่อสังคมอยู่อีกหลายด้าน เช่น ผลกระทบต่อสังคมด้านการปกครอง, การแต่งกาย, การท่องเที่ยว, การกิน และประเพณี เป็นต้น

ปาร์ค เกียง อึน (2549) ได้ทำการศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ภาพสะท้อนสังคมที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านเกาหลี เพื่อให้เห็นวิถีชีวิต ประเพณี แนวคิด และความเชื่อของชาวเกาหลี ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่า นิทานพื้นบ้านเกาหลีสะท้อนให้เห็นสังคมเกาหลีสมัยโบราณ โดยเฉพาะสังคมชนชั้นสามัญ ซึ่งมีวิถีชีวิต ประเพณี แนวคิด และความเชื่อหลายอย่างที่ยังคงมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของชาวเกาหลียุคปัจจุบัน

สุพิศ เอื้องแซะ (2560) ได้ศึกษาเรื่องภาพสะท้อนสังคมและกลวิธีการนำเสนอเรื่องสั้นในนิตยสารคู่สร้างคู่สม โดยผลการศึกษาพบว่า การขยายตัวของอุตสาหกรรมส่งผลต่อภาวะเศรษฐกิจ ทำให้ตัวละครได้รับความลำบาก จึงส่งผลให้เกิดปัญหานี้ขึ้นในส่วนภาพสะท้อนสังคมด้านเศรษฐกิจ ในส่วนของภาพสะท้อนด้านการศึกษานั้นสะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของ

การศึกษา รวมทั้งค่านิยมในการส่งลูกเรียนในโรงเรียนที่มีชื่อเสียง ในขณะที่เด็กในชนบทบางคนยังขาดโอกาสทางการศึกษาเนื่องจากปัญหาทางการเงิน ในภาพสะท้อนด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ สะท้อนให้เห็นถึงสังคมเมืองพุทธในประเทศไทย และความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ อำนาจเหนือธรรมชาติ และภาพสะท้อนในด้านค่านิยม สะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่มีการพัฒนาทางด้านวัตถุ ส่งผลให้เกิดการยกย่องผู้ที่มีทรัพย์สิน เงินทองและหน้าที่การงาน โดยไม่คำนึงถึง ความดีด้านจิตใจ นอกจากนี้ยังสะท้อนภาพสังคมด้านอื่น ๆ เช่น ปัญหาครอบครัว ชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมเมืองและสังคมชนบทที่มีความแตกต่างกัน ด้านกลวิธีการนำเสนอเรื่องสั้นใน นิตยสารคู่สร้างคู่สม พบว่าการเขียนนิยมเปิดเรื่องโดยการบรรยายเหตุการณ์ ฉาก ตัวละคร การใช้ บทสนทนา และมุ่งเน้นนำเสนอกลวิธีการดำเนินเรื่องตามแบบปฏิทินเรียงลำดับเวลาที่ยาวต่อ ความเข้าใจ โดยมีผู้เขียนเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงและเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ส่วนด้านทัศนะของผู้เขียน พบว่า ผู้เขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านรับรู้ความรู้สึกแห่งความสุข ความเศร้าเสียใจ สลดหดหู่ ว่าเหว รวมถึงการประชดประชัน สงสัย ให้แง่คิดในด้านต่าง ๆ ให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในเรื่องราวที่น่าเสนอ

อนรรฆอร นุรมัธนานนท์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่องการสื่อสารค่านิยมทางสังคมของ คนเกาหลีในละครโทรทัศน์เรื่อง SKY Castle (2562) พบว่า SKY Castle มีการนำเสนอค่านิยม 2 ประการที่ปรากฏในบทสนทนาและการกระทำของตัวละคร คือ ค่านิยมของแม่ที่สมบูรณ์แบบ ซึ่ง ความสำเร็จทางการศึกษาของลูกนั้นเป็นบทบาทหนึ่งที่สำคัญของผู้หญิงที่อยู่ในสังคมแบบชาย เป็นใหญ่ภายใต้ระบบทุนนิยม รวมถึงค่านิยมการเป็นภรรยาและลูกสะใภ้ที่ต้องทำเพื่อวงศ์ตระกูล ฝ่ายชาย โดยถือกำเนิดบุตรจากพันธกรรมที่ดีอีกด้วย ถึงจะเรียกได้ว่าเป็นมนุษย์เพศหญิงที่ สมบูรณ์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการต่อรองจากการครอบงำทางสังคมที่ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติในชีวิต แต่อีกด้านในละครก็แสดงให้เห็นถึงวิธีการต่อสู้กับตนเอง อิทธิพลรอบข้าง และค่านิยมในสังคม เพื่อชิงพื้นที่ส่วนที่เหลือในชีวิตประจำวันและสร้างความเป็นตัวตนในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง

ชนารัตน์ ยิ้มแฉ่ง และพรทิพย์ เย็นจะบก (2557) ได้ศึกษาเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เกาหลีผ่านซีรีส์เกาหลีเพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการนำเสนอซีรีส์เกาหลี และเปรียบเทียบภาพ ตัวแทนของวัฒนธรรมเกาหลีที่สะท้อนผ่านซีรีส์เกาหลีระหว่างแนวอิงประวัติศาสตร์และย้อนยุคกับ แนวร่วมสมัย ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบและวิธีการนำเสนอซีรีส์เกาหลีทั้ง 2 ประเภทมีความ เหมือนกัน ทั้งในส่วนโครงเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่องที่มีความสลับซับซ้อน มีฉากที่เกิดขึ้นในบ้าน มีตัว ละครที่มีลักษณะหลายมิติและพลวัตในลักษณะของการผลิตซ้ำ ส่วนภาพตัวแทนของวัฒนธรรม เกาหลีที่สะท้อนผ่านซีรีส์เกาหลีทั้ง 2 ประเภทมีความแตกต่างกัน โดยในซีรีส์เกาหลีแนว อิง ประวัติศาสตร์และย้อนยุคนั้นจะปรากฏภาพตัวแทนวัฒนธรรมแบบเกาหลีมากกว่า ในขณะที่ ซี

วิธีเกาหลีแนวร่วมสมัยมักเป็นภาพตัวแทนของวัฒนธรรมตะวันตกที่เกิดจากการรับเอาการเปลี่ยนแปลงทางความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมตลอดเวลา

ทยากร แซ่แต้ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่องมายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลีและการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ เพื่อถอดรหัสความหมายของวัฒนธรรมเกาหลี และมายาคติต่าง ๆ ที่ปรากฏในละครเกาหลีซึ่งสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจ ผลการวิจัยพบว่า ละครเกาหลีมีการปรากฏมายาคติทางด้านวัฒนธรรมในรูปแบบของสัญลักษณ์วิทยา ได้แก่ ภาพ, แสง, สี, เสียง, สัญลักษณ์ และภาษา ซึ่งแสดงออกถึงการบ่งชี้ทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ ซึ่งมีการให้ความหมายตามวัฒนธรรมของชาวเกาหลีทั้งนัยตรงและนัยแฝง โดยพบว่าผู้ชมมีการถอดรหัสความหมายจากละครเกาหลีทั้ง 3 เรื่อง ในรูปแบบสัญลักษณ์ด้านภาพมากที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่า ละครเกาหลีมีการนำเสนอเรื่องราวหรือเนื้อหาของละครที่สามารถสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ ได้แก่ ธุรกิจเกี่ยวกับอาหาร, การท่องเที่ยว, ความบันเทิง, สินค้าอุปโภคบริโภค และการรักษาโรค ดังนั้น วัฒนธรรมที่เป็นทุนเดิมของชาวเกาหลีนั้นจึงถูกนำมาสร้างเป็นวัฒนธรรมตราขายี่ห่อด้วยการสร้างเป็นละครโทรทัศน์ที่ใช้สอดแทรกมายาคติทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะธุรกิจการท่องเที่ยวตามรอยละครเกาหลี หรือที่เรียกว่า ดรามาทัวร์

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัย กลยุทธ์ความสำเร็จในซีรีส์เกาหลี (Successful strategies in Korean Series) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

1. วิธีวิจัย
2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีวิจัย

มีวิธีวิจัยตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย 3 รูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)
2. รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการวิเคราะห์เนื้อหาซีรีส์เกาหลี
3. รูปแบบการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ในการศึกษาเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี (Successful Strategies In Korean Series) ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตประชากรที่ใช้ในการวิจัยออกเป็น 3 กลุ่มตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ได้แก่

1. แฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลี ในส่วนของการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire)
2. ซีรีส์เกาหลี ในส่วนของการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. ผู้มีความรู้ และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี ในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี (Successful Strategies In Korean Series) ผู้วิจัยได้กำหนดการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยออกเป็น 3 กลุ่มตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยได้แก่

1. **กลุ่มแฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลีในประเทศไทย** จำนวน 100 คน ในส่วนของการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งใช้การวัดผลแบบช่วงเวลา ณ เวลาหนึ่ง (Cross Sectional Study) โดยทำการคัดเลือกแบบสุ่ม (Random Sampling)

2. **ซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุด** จำนวน 5 เรื่อง ในส่วนของการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากการเก็บแบบสอบถามประชาชนนิยมข้างต้นด้วยตนเอง

3. **กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการและผู้รับชม** ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อซีรีส์ละครโทรทัศน์ และมีความรู้เกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี ในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) โดยทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 13 คน แบ่งออกเป็นผู้อำนวยการผลิตจำนวน 4 คน ผู้ผลิตสื่อจำนวน 4 คน นักวิชาการจำนวน 3 คน และกลุ่มผู้รับชม จำนวน 2 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกที่แตกต่างกัน ได้แก่

- ผู้อำนวยการผลิต จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี เคยผลิตสื่อละครโทรทัศน์ หรือซีรีส์ไทยสไตส์เกาหลี หรือนำซีรีส์เกาหลีมาผลิตซ้ำ

- ผู้ผลิต จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี เคยผลิตสื่อละครโทรทัศน์ หรือซีรีส์ไทยสไตส์เกาหลี หรือนำซีรีส์เกาหลีมาผลิตซ้ำ

- นักวิชาการจะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ มีความรู้ ความเข้าใจ และทำการศึกษาเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี

- ผู้รับชม จะต้องเป็นแฟนพันธุ์แท้ที่รู้ความเป็นไปของซีรีส์เกาหลี รวมทั้งต้องเป็นผู้ที่ติดตามดูซีรีส์เกาหลีเป็นประจำติดต่อกันมากกว่า 2 ปี ไม่ต่ำกว่า 10 เรื่องภายในระยะเวลา 5 ปี (2017-2022) ที่ผ่านมา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี (Successful Strategies In Korean Series) ผู้วิจัยได้กำหนดการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. การสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อสำรวจความนิยมของซีรีส์เกาหลีในหมู่ผู้บริโภคชาวไทย ภายในระยะ 5 ปี (2017-2022) โดยใช้คำถามปลายเปิด ซึ่งใช้การวัดผลแบบช่วงเวลา ณ เวลาหนึ่ง (Cross Section Study) ในการสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1.1 ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถาม

1.2 กำหนดขอบเขตของแบบสอบถาม ได้แก่ ลักษณะประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการบริโภคสื่อซีรีส์เกาหลี รวมถึงการสำรวจหาซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดภายในระยะเวลา 5 ปี (2017-2022) ในกลุ่มแฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลีชาวไทย เพื่อสร้างแบบสอบถามให้มีความชัดเจนและตรงตามความมุ่งหมายของการวิจัย

1.3 สร้างแบบสอบถามให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.4 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อพิจารณา ตรวจสอบความเหมาะสมถูกต้องและเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำแบบสอบถามที่ได้ข้อเสนอแนะ คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทมาปรับปรุงแก้ไขและทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา

1.6 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสมบูรณ์อีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้ (Try Out)

1.7 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้กับผู้บริโภคสื่อซีรีส์เกาหลี จำนวน 100 คน เพื่อนำผลไปวิเคราะห์หาซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดภายในระยะเวลา 5 ปี (2017-2022) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นถัดไป

2.การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยศึกษาวิเคราะห์ซีรีส์เกาหลีที่เป็นที่นิยมภายในปี 2017-2022 จากการสำรวจประชากรนิยมจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 เรื่อง ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2017-2022 จำนวน 5 เรื่อง จากการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

2.1 สรุปข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถาม เพื่อหาซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุด

2.2 ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหา

2.3 นำกรอบแนวคิดการวิจัยที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญา
นิพนธ์ เพื่อพิจารณา ตรวจสอบความเหมาะสม ถูกต้อง และเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อนำมาปรับปรุง
แก้ไข

2.4 นำกรอบแนวคิดการวิจัยที่ได้ข้อเสนอนี้ คำแนะนำจากอาจารย์ที่
ปรึกษาปริญญาานิพนธ์มาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำกรอบแนวคิดการวิจัยที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
ปริญญาานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสมบูรณ์อีกครั้งก่อนนำไป
ทำการศึกษาวิเคราะห์

2.6 ทำการศึกษาวิเคราะห์ที่ชี้ให้เห็นถึง 5 เรื่อง ทั้งในแง่ขององค์ประกอบ
การเล่าเรื่อง และภาพสังคมที่ถูกถ่ายทอดออกมาตามกรอบแนวคิดในการวิจัย

3. แบบสัมภาษณ์ (In-Depth Interview) โดยใช้คำถามกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structure Interview) เพื่อช่วยให้ผู้วิจัยสามารถตัดทอนคำถามรวมถึงเพิ่มคำถามพิเศษเฉพาะเรื่องขณะที่ทำ
การสัมภาษณ์ โดยไม่ได้พิจารณาล่วงหน้าได้ ผู้สัมภาษณ์สามารถจัดเรียงคำถามให้เหมาะสมกับ
ผู้ให้สัมภาษณ์และสถานการณ์แวดล้อมที่แตกต่างกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจน หนาแน่นขึ้น อันจะ
เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและเนื้อหาวิจัยมากขึ้น ในการสร้างแบบสัมภาษณ์ (In-depth Interview)
ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

3.1 ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง
เกี่ยวกับเพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสัมภาษณ์

3.2 กำหนดขอบเขตคำถามที่จะใช้ในแบบสัมภาษณ์

3.3 สร้างแบบสัมภาษณ์ ให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัย

3.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่ร่างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์เพื่อ
พิจารณา ตรวจสอบความเหมาะสมถูกต้องและเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.5 นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้ข้อเสนอนี้ คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญา
นิพนธ์มาปรับปรุงแก้ไขและทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา

3.6 นำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญา
นิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสมบูรณ์อีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้ (Try
Out)

3.7 นำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี จำนวน 13 คน เพื่อทำการศึกษาทัศนคติเชิงลึกของผู้สัมภาษณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลโดยตรง จากการเก็บแบบสอบถาม (Questionnaire) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผ่านแบบสอบถาม การวิเคราะห์เนื้อหา และแบบสัมภาษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่องานวิจัยชิ้นนี้ โดยผ่านการเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี (Successful strategies in Korean Series) ใช้แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่องเป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบการเล่าเรื่อง รวมเป็น 11 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), ขั้วขัดแย้ง (Conflict), ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization), การแสดง (Performing), แก่นความคิด (Theme), การใช้ภาษา (Diction), เพลง (Song), ภาพ (Spectacle), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และมุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และใช้แนวคิดทฤษฎีภาพสะท้อนสังคมเป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบภาพทางสังคม ทั้งหมด 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ภาพสะท้อนทางสภาพเศรษฐกิจ, ภาพสะท้อนทางการศึกษา, ภาพสะท้อนทางความเชื่อ, ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม และภาพสะท้อนทางค่านิยม ที่ปรากฏในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในระหว่างช่วงปี พ.ศ. 2017 – 2022 จำนวนทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ The Glory (2022), Crash Landing on You (2019), Squid Game (2021), Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ Business Proposal (2020)

ผู้วิจัยได้ทำการจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลทั้ง 3 ส่วน ดังนี้

แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire)

การจัดกระทำ

หลังจากผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามทั้งหมดจากผู้ตอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามทั้งหมดมาจัดกระทำตามขั้นตอนดังนี้

1. การตรวจสอบข้อมูล (Ending) เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามทั้งหมดและทำการแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออก

2. การลงรหัส (Coding) นำแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์มาลงรหัสตามที่กำหนดไว้ในแบบสอบถาม

3. การประมวลผลข้อมูล (Processing) นำแบบสอบถามที่ลงรหัสข้อมูลเรียบร้อยแล้วนำมาบันทึกลงในคอมพิวเตอร์และประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์เพื่อวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) แจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อใช้อธิบายลักษณะข้อมูลจำนวนที่ได้รับความนิยมนสูงสุด

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

การจัดกระทำ

หลังจากผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมดเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลการวิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมดมาจัดกระทำตามขั้นตอนดังนี้

1. การสังเคราะห์ข้อมูล (Synthesis) ให้เกิดความเข้าใจ อันก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เพื่อจะนำไปสู่การอภิปรายผลการวิจัย

2. การตรวจสอบข้อมูล (Ending) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูลการวิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมด

3. การประมวลผลข้อมูล (Processing) นำข้อมูลการวิเคราะห์เนื้อหาที่ผ่านการตรวจสอบแล้วมาบันทึกลงในคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) นำเสนอผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมาทำการสังเคราะห์ เพื่อบรรยายในส่วนของการนำเสนอผลการวิจัยในบทต่อไป

แบบสัมภาษณ์ (In-Depth Interview)

การจัดกระทำ

หลังจากผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสัมภาษณ์ทั้งหมดจากผู้ให้สัมภาษณ์เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบสัมภาษณ์ทั้งหมดมาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. การสังเคราะห์ข้อมูล (Synthesis) ให้เกิดความเข้าใจ อันก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เพื่อจะนำไปสู่การอภิปรายผลการวิจัย
2. การตรวจสอบข้อมูล (Ending) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูลการถอดเนื้อหาการสัมภาษณ์ทั้งหมด
3. การประมวลผลข้อมูล (Processing) นำแบบสัมภาษณ์ที่ลงรหัสข้อมูลเรียบร้อยแล้ว แล้วมาบันทึกลงในคอมพิวเตอร์



บทที่ 4

ผลการดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษา กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน (Success of Strategy In Korean's Series) เป็นการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง รวมถึงภาพสังคมที่ถูกสื่อสารผ่านสื่อซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) การใช้เทคนิครูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) การใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งใช้การวัดผลแบบช่วงเวลา ณ เวลา เวลาหนึ่ง (Cross Sectional Study) ในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการวิเคราะห์เนื้อหาซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดจำนวน 5 เรื่อง จากการเก็บรวบรวมข้อมูลข้างต้นด้วยตนเอง (Content Analysis) รวมถึงทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการและผู้บริโภค ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี (In-Depth Interview) จำนวน 13 คน มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมที่ถูกสื่อสารผ่านสื่อซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม (Online Questionnaires)
- 4.2 การศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาซีรีส์เกาหลี จำนวน 5 เรื่อง (Content Analysis)
- 4.3 สัมภาษณ์กลุ่มผู้ผลิต ผู้บริโภค และนักวิชาการ จำนวน 9 คน (In-Depth Interview)

4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับความนิยมของซีรีส์เกาหลีผ่านการใช้แบบสอบถามเพื่อนำไปศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดจำนวน 5 เรื่อง ในกระบวนการถัดไป โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากร

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการติดตามชมซีรีส์เกาหลี

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม อันประกอบด้วย ประเภทของแนว เนื้อหา รวมถึงองค์ประกอบของซีรีส์ที่เกาหลีชื่นชอบ รวมถึงซีรีส์เกาหลีที่ ชื่นชอบส่วนบุคคล

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากร

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างซึ่งประกอบไปด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 2 กลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน
หญิง	71
ชาย	19
LGBTQ+	9
ไม่ต้องการระบุ	1
ผลรวม	100

เพศ พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 71 รองลงมา คือ เพศชายจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19 LGBTQ+ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9 และไม่ต้องการระบุจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

ตาราง 3 สรุปลักษณะตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน
ต่ำกว่า 18 ปี	9
18-30 ปี	56
30-40 ปี	12
40 ปีขึ้นไป	24
ผลรวม	100

อายุ พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากจะมีอายุอยู่ในช่วง 18-30 ปี จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56 รองลงมา คือ ช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไป จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 24 ช่วงอายุ 30-40 ปี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12 และอันดับสุดท้าย คือ ช่วงอายุต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 8

ตาราง 4 สรุปกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน
ต่ำกว่าปริญญาตรี	12
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	73
ปริญญาโท	14
ปริญญาเอก	1
ผลรวม	100

ระดับการศึกษา พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากจะมีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 73 รองลงมาคือ ระดับปริญญาโท จำนวน 14 คน มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12 อันดับสุดท้ายคือ ระดับปริญญาเอกจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

ตาราง 5 สรุปกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

ระดับการศึกษา	จำนวน
นักเรียน/นักศึกษา	30
ธุรกิจส่วนตัว	22
ข้าราชการ	5
ครูอาจารย์	2
ผู้ผลิตสื่อ	3
Influencer / Youtuber	2
ดารานักแสดง / นักร้อง / นางแบบนายแบบ	11

ตาราง 5 (ต่อ)

ระดับการศึกษา	จำนวน
แม่ค้า/พ่อค้า	5
แม่บ้าน	5
อื่น ๆ	15
ผลรวม	100

อาชีพ พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากประกอบอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาเป็นกลุ่มที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 22 กลุ่มบุคคลที่ประกอบอาชีพอื่น ๆ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15 (ประกอบด้วย พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 กลุ่ม นักดนตรี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1 คน ผู้ช่วยผู้บริหารจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1 ผู้ช่วยพยาบาลเทคนิคพิเศษ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1 และพนักงานสายการบิน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1) ตัวอย่างที่ประกอบอาชีพดารานักแสดง / นักร้อง / นางแบบนายแบบ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 11 กลุ่มข้าราชการ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 กลุ่มแม่ค้า/พ่อค้า จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 กลุ่มผู้ผลิตสื่อ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3 และอันดับสุดท้ายคือกลุ่มครูอาจารย์และ Influencer / Youtuber ที่มีระดับประชากรอยู่ที่หมวดหมู่ละ 2 คน จึงนับเป็นร้อยละ 2 เท่ากัน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการติดตามชมซีรีส์เกาหลี (Korean's Series)

ประกอบด้วยความรู้ความสนใจ การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี รวมถึงพฤติกรรมการรับชมสื่อซีรีส์เกาหลี อย่างความถี่ในการรับชม แพลตฟอร์มการรับชม ระยะเวลาที่ใช้แอปพลิเคชันดูหนัง แนวของซีรีส์ และเนื้อที่สนใจเลือกรับชม รวมไปถึงองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความชื่นชอบต่อซีรีส์เกาหลี

ตาราง 6 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ตามความสนใจเกี่ยวกับชีรัส์เกาหลี

ความสนใจเกี่ยวกับชีรัส์เกาหลี	จำนวน
น้อยที่สุด	0
น้อย	1
ปานกลาง	27
มาก	48
มากที่สุด	24
ผลสรุป	100

ความสนใจเกี่ยวกับชีรัส์เกาหลี พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีความสนใจในชีรัส์เกาหลีอยู่ในระดับมากถึง 48 คน คิดเป็นร้อยละ 48 รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีความสนใจในชีรัส์เกาหลีอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 27 กลุ่มที่มีความสนใจในชีรัส์เกาหลีอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 24 และอันดับสุดท้ายคือกลุ่มที่มีความสนใจในชีรัส์เกาหลีอยู่ในระดับน้อย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

ตาราง 7 สรุปกลุ่มตัวอย่าง จากการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับชีรัส์เกาหลี

การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับชีรัส์เกาหลี	จำนวน
เดือนละครั้ง	19
สัปดาห์ละครั้ง	25
สัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง	39
ทุกวัน	17
ผลสรุป	100

การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับชีรัส์เกาหลี พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากสนใจติดตามข่าวสารเกี่ยวกับชีรัส์เกาหลีสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง จำนวน 39 คน คิดเป็น ร้อยละ 39 รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีความสนใจติดตามข่าวสารชีรัส์เกาหลีสัปดาห์ละครั้ง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 กลุ่มที่มีความสนใจติดตามข่าวสารชีรัส์เกาหลีเดือนละครั้ง

จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19 และอันดับสุดท้ายคือกลุ่มที่มีความสนใจติดตามข่าวสารซีรีส์เกาหลีในทุก ๆ วัน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17

ตาราง 8 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลี

ความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลี	จำนวน
เดือนละครั้ง	18
สัปดาห์ละครั้ง	25
สัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง	39
ทุกวัน	19
ผลสรุป	100

การติดตามความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลี พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลีสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 39 รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลี สัปดาห์ละครั้ง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 กลุ่มที่มีความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลีในทุก ๆ วัน จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19 และอันดับสุดท้ายคือกลุ่มที่มีความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลีเดือนละครั้ง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18

ตาราง 9 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ช่องทางในการรับชมซีรีส์เกาหลี

ช่องทางในการรับชม	จำนวน
Netflix	97
VIU	47
Disney Plus	34
IQIYI	27
Prime Video	14
เว็บไซต์ออนไลน์อื่น ๆ	11
อื่น ๆ	3
ผลสรุป	233

ช่องทางในการรับชมซีรีส์เกาหลี พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก รวมเป็นจำนวน 233 คะแนน สรุปว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเลือกรับชมซีรีส์เกาหลีจากช่องทาง Netflix จำนวน 97 คะแนน รองลงมาอยู่ที่ VIU จำนวน 47 คะแนน Disney Plus จำนวน 34 คะแนน IQIYI จำนวน 27 คะแนน Prime Video จำนวน 14 คะแนน และอันดับสุดท้ายคือเว็บไซต์ออนไลน์อื่น ๆ จำนวน 11 คะแนน คิดเป็น นอกจากนั้นยังมีส่วนหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดนั้นได้ออกมาแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม จึงเกิดผลสรุปอื่น ๆ อีก จำนวน 3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ (ประกอบด้วย WeTV จำนวน 2 คะแนน และ MONOMAX จำนวน 1 คะแนน)

ตาราง 10 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ระยะเวลาการใช้บริการแอปพลิเคชันดูหนัง

ระยะเวลาการใช้บริการแอปพลิเคชัน	จำนวน
2 ปี	8
3 ปี	23
4 ปี	18
5 ปีขึ้นไป	47
อื่น ๆ	4
ผลสรุป	100

ระยะเวลาการใช้บริการแอปพลิเคชันดูหนัง พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีระยะเวลาการใช้บริการแอปพลิเคชันดูหนัง 5 ปีขึ้นไป จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 47 รองลงมาอยู่ที่ระยะเวลา 3 ปี จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 23 4 ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18 2 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8 นอกจากนั้นยังมีส่วนหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดนั้นได้ออกมาแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม จึงเกิดผลสรุปอื่น ๆ อีก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4 (ประกอบด้วย 1 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2 และไม่สามารถระบุได้ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2)

ตาราง 11 สรุปกลุ่มตัวอย่าง แนวซีรีส์เกาหลีที่กลุ่มประชากรชอบรับชม

แนวซีรีส์เกาหลีที่ชอบรับชม	จำนวน
Romantic Comedy (โรแมนติก - คอมเมดี้)	78
Crime (อาชญากรรม/สืบสวน)	65
Comedy (ตลก)	60
Suspense (สอบสวนสืบสวน)	55
Fantasy (แฟนตาซี)	49
Romantic (โรแมนติก)	48
Action (แอ็กชัน)	43
Romantic Drama (โรแมนติก - ดราม่า)	38
Drama (ชีวิต)	37
Mystery (ลึกลับ)	31
Horror (สยองขวัญ)	27
Thriller (ระทึกขวัญ)	27
Historical (อิงประวัติศาสตร์/ย้อนยุค)	26
Sci-Fi (ไซไฟ)	19
Melodrama (เมโลดราม่า)	15
อื่น ๆ	-
ผลสรุป	618

แนวซีรีส์เกาหลีที่กลุ่มประชากรนิยมรับชม พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก รวมเป็นจำนวน 618 คะแนน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากนิยมดูซีรีส์แนว Romantic Comedy (โรแมนติก - คอมเมดี้) จำนวน 78 คะแนน รองลงมาอยู่ที่ Crime (อาชญากรรม/สืบสวน) จำนวน 65 คะแนน Comedy (ตลก) จำนวน 60 คะแนน Suspense (สอบสวนสืบสวน) จำนวน 55 คะแนน Fantasy (แฟนตาซี) จำนวน 49 คะแนน Romantic (โรแมนติก) จำนวน 48 คะแนน Action (แอ็กชัน) จำนวน 43 คะแนน Romantic Drama (โรแมนติก - ดราม่า) จำนวน 38 คะแนน Drama (ชีวิต) จำนวน 37 คะแนน Mystery (ลึกลับ) จำนวน 31 คะแนน Horror (สยองขวัญ) จำนวน 27 คะแนน Thriller (ระทึกขวัญ)

จำนวน 27 คะแนน Historical (อิงประวัติศาสตร์/ย้อนยุค) จำนวน 26 คะแนน Sci-Fi (ไซไฟ)
จำนวน 19 คะแนน Melodrama (เมโลดราม่า) จำนวน 15 คะแนน และอันดับสุดท้ายอื่น ๆ จำนวน
0 คะแนน

ตาราง 12 สรุปกลุ่มตัวอย่าง เนื้อหาซีรีส์เกาหลีที่กลุ่มประชากรชื่นชอบ

แนวซีรีส์เกาหลีที่ชอบรับชม	จำนวน
Love (ความรัก)	62
Feel Good (ความรู้สึกดี ๆ)	58
Medical (การแพทย์)	45
Teen (วัยรุ่น)	44
Legal (กฎหมาย)	42
Friendship (มิตรภาพ)	41
Action (การต่อสู้)	40
Fiction / Webtoon (สร้างจากเรื่องแต่ง/เว็บตูน)	38
Revenge (การแก้แค้น)	38
Life (ชีวิต)	37
School (โรงเรียน)	37
Business (ธุรกิจ)	31
Family (ครอบครัว)	31
Psychology (จิตวิทยา)	31
Justice (ความยุติธรรม)	30
Spy (สายลับ)	30
Zombie (ผีดิบ)	30
Ghost (ผี/วิญญาณ)	28
Inspiring (แรงบันดาลใจ)	27
Coming - of - Age (การก้าวพ้นวัย)	26
Emotional (เร้าอารมณ์)	24

ตาราง 13 (ต่อ)

แนวซีรีส์เกาหลีที่ชอบรับชม	จำนวน
Survival (การอยู่รอด)	23
Musical (เพลง)	22
Cooking (อาหาร)	20
Workplace (ที่ทำงาน)	19
Sport (กีฬา)	18
Game (เกมส์)	17
Saguek (เรื่องจริงในประวัติศาสตร์)	16
Satire (เสียดสี)	14
Police Procedural (ตำรวจ)	11
War (สงคราม)	10
Nostalgic (ถวิลหาอดีต)	8
อื่น ๆ	-
ผลสรุป	948

เนื้อหาซีรีส์เกาหลีที่กลุ่มประชากรนิยมรับชม พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก รวมเป็นจำนวน 948 คะแนน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากนิยมดูเนื้อหาเกี่ยวกับ Love (ความรัก) จำนวน 62 คะแนน รองลงมา เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับ Feel Good (ความรู้สึกดี ๆ) จำนวน 58 คะแนน Medical (การแพทย์) จำนวน 45 คะแนน Teen (วัยรุ่น) จำนวน 44 คะแนน Legal (กฎหมาย) จำนวน 42 คะแนน Friendship (มิตรภาพ) จำนวน 41 คะแนน Action (การต่อสู้) จำนวน 40 คะแนน Fiction / Webtoon (สร้างจากเรื่องแต่ง/เว็บตูน) จำนวน 38 คะแนน Revenge (การแก้แค้น) จำนวน 38 คะแนน Life (ชีวิต) จำนวน 37 คะแนน School (โรงเรียน) จำนวน 37 คะแนน Business (ธุรกิจ) จำนวน 31 คะแนน Family (ครอบครัว) จำนวน 31 คะแนน Psychology (จิตวิทยา) จำนวน 31 คะแนน Justice (ความยุติธรรม) จำนวน 30 คะแนน Spy (สายลับ) จำนวน 30 คะแนน Zombie (ผีดิบ) จำนวน 30 คะแนน Ghost (ผี/วิญญาณ) จำนวน 28 คะแนน Inspiring (แรงบันดาลใจ) จำนวน 27 คะแนน Coming - of - Age (การก้าวพ้นวัย) จำนวน 26 คะแนน Emotional (เร้าอารมณ์) จำนวน 24

คะแนน Survival (การอยู่รอด) จำนวน 23 คะแนน Musical (เพลง) จำนวน 22 คะแนน Cooking (อาหาร) จำนวน 20 คะแนน Workplace (ที่ทำงาน) จำนวน 19 คะแนน Sport (กีฬา) จำนวน 18 คะแนน Game (เกมส์) จำนวน 17 คะแนน Saguek (เรื่องจริงในประวัติศาสตร์) จำนวน 16 คะแนน Satire (เสียดสี) จำนวน 14 คะแนน Police Procedural (ตำรวจ) จำนวน 11 คะแนน War (สงคราม) จำนวน 10 คะแนน และ Nostalgic (ถวิลหาอดีต) จำนวน 8 คะแนน

ตาราง 13 สรุปกลุ่มตัวอย่าง องค์ประกอบที่ส่งผลต่อความชื่นชอบรับชมซีรีส์เกาหลี

องค์ประกอบที่ส่งผลต่อความชื่นชอบรับชมซีรีส์เกาหลี	จำนวน
เนื้อเรื่อง (Plot)	91
ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)	75
การแสดง (Performing)	64
ปมปัญหาในเรื่อง (Conflict)	55
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	49
แก่นของเรื่อง (Theme)	45
งานภาพ (Spectacle)	40
เพลงประกอบ (song)	38
ฉาก (Setting)	34
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	18
การใช้ภาษา (Diction)	11
อื่น ๆ	4
ผลสรุป	524

องค์ประกอบที่ส่งผลต่อความชื่นชอบรับชมซีรีส์เกาหลี พบว่าจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก รวมเป็นจำนวน 524 คะแนน

โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากชื่นชอบในส่วนของ เนื้อเรื่อง (Plot) ในซีรีส์เกาหลีมากที่สุด เป็นจำนวน 91 คะแนน รองลงมาด้วยตัวละครและการวางตัวละคร (Character and

Characterization) จำนวน 75 คะแนน การแสดง (Performing) จำนวน 64 คะแนน ปมปัญหาในเรื่อง (Conflict) จำนวน 55 คะแนน

มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) จำนวน 49 คะแนน แก่นของเรื่อง (Theme) จำนวน 45 คะแนน งานภาพ (Spectacle) จำนวน 40 คะแนน เพลงประกอบ (song) จำนวน 38 คะแนน ฉาก (Setting) จำนวน 34 คะแนน

สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) จำนวน 18 คะแนน การใช้ภาษา (Diction) จำนวน 11 คะแนน นอกจากนั้นยังมีส่วนหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดนั้นได้ออกมาแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม จึงเกิดผลสรุปอื่น ๆ อีก จำนวน 4 คะแนน (ได้แก่ นักแสดง จำนวน 4 คะแนน)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม

ประกอบด้วยสถิติซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากกลุ่มผู้ทดลอง

ตาราง 14 สรุปกลุ่มตัวอย่าง ซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุด

รายชื่อซีรีส์เกาหลีที่ออกอากาศในปี 2017-2022	จำนวน
The Glory (2022)	38
Crash Landing on You (2019)	36
Squid Game (2021)	32
Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	30
Business Proposal (2022)	23
True Beauty (2020)	19
Itaewon Class (2020)	19
Vincenzo (2021)	19
It's Okay to Not Be Okay (2020)	16
All of Us Are Dead (2022)	15
Vagabond (2019)	13
What's Wrong with Secretary Kim (2018)	13
Start-Up (2020)	12
Extraordinary Attorney Woo (2022)	11

ตาราง 15 (ต่อ)

รายชื่อซีรีส์เกาหลีที่ออกอากาศในปี 2017-2022	จำนวน
Mr. Queen (2020)	11
Hotel del Luna (2019)	10
Kingdom (2019)	10
Nevertheless (2021)	10
18 Again (2020)	9
Twenty-Five Twenty-One (2022)	9
Ghost Doctor (2022)	8
Hospital Playlist (2020)	8
Alchemy of Souls (2022)	6
My Name (2021)	6
Under the Queen's Umbrella (2022)	6
Sweet Home (2020)	6
The King: Eternal Monarch (2020)	6
Under the Queen's Umbrella (2022)	5
My Roommate Is a Gumiho (2021)	4
Dr. Romantic 2 (2020)	3
Her Private Life (2019)	3
Law School (2021)	3
Partners for Justice (2018)	3
Taxi Driver (2021)	3
The Penthouse: War in Life (2020)	3
While You Were Sleeping (2017)	3
Big Mouth (2022)	2
Extraordinary You (2019)	2
Forecasting Love and Weather (2022)	2

ตาราง 15 (ต่อ)

รายชื่อซีรีส์เกาหลีที่ออกอากาศในปี 2017-2022	จำนวน
Hi Bye, Mama! (2020)	2
Move to Heaven (2021)	2
Our Beloved Summer (2021)	2
Prison Playbook (2017)	2
School 2017 (2017)	2
SKY Castle (2018)	2
The Red Sleeve (2021)	2
The World of the Married (2020)	2
Voice (2017)	2
Welcome to Waikiki (2018)	2
#Alive (2020)	1
A Korean Odyssey (2017)	1
Again, My Life (2022)	1
Backstreet Rookie (2020)	1
Beyond Evil (2021)	1
Birthcare Center (2020)	1
Bloody Heart (2022)	1
Crazy Love (2022)	1
Doctor Prisoner (2019)	1
Encounter (2018)	1
Familiar Wife (2018)	1
Fight for My Way (2017)	1
Good Manager (2017)	1
Happiness (2021)	1
Hot Stove League (2019)	1
I'm Not a Robot (2017)	1

ตาราง 15 (ต่อ)

รายชื่อซีรีส์เกาหลีที่ออกอากาศในปี 2017-2022	จำนวน
Introverted Boss (2017)	1
Island (2022)	1
Juvenile Justice (2022)	1
Little Women (2022)	1
Love Alarm (2019)	1
Memories of the Alhambra (2018)	1
Mine (2021)	1
Money Heist: Korea – Joint Economic Area (2022)	1
Mouse (2021)	1
My Mister (2018)	1
My Sassy Girl (2017)	1
My Secret Romance (2017)	1
Now, We Are Breaking Up (2021)	1
One Dollar Lawyer (2022)	1
One Spring Night (2019)	1
Reborn Rich (2022)	1
Revenge of Others (2022)	1
Search: WWW (2019)	1
Sisyphus: The Myth (2021)	1
Snowdrop (2021)	1
Soundtrack #1 (2022)	1
Tale of the Nine Tailed (2020)	1
Terius Behind Me (2018)	1
The Devil Judge (2021)	1
The King's Affection (2021)	1
The Tale of Nokdu (2019)	1

ตาราง 15 (ต่อ)

รายชื่อซีรีส์เกาหลีที่ออกอากาศในปี 2017-2022	จำนวน
The Uncanny Counter (2020)	1
The Veil (2021)	1
Tomorrow (2022)	1
Unlock My Boss (2022)	1
When the Camellia Blooms (2019)	1
ผลสรุป (95)	500

จากผลการสำรวจความนิยมในซีรีส์เกาหลีที่จากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก รวมเป็นจำนวน 500 คะแนน

พบว่าซีรีส์ที่ได้รับความนิยมจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน จำนวนคนละ 5 เรื่อง มีลำดับต่อไปนี้

อันดับที่ 1 The Glory (2022) จำนวน 38 คะแนน

อันดับที่ 2 Crash Landing on You (2019) จำนวน 36 คะแนน

อันดับที่ 3 Squid Game (2021) จำนวน 32 คะแนน

อันดับที่ 4 Hometown Cha-Cha-Cha (2021) จำนวน 30 คะแนน

อันดับที่ 5 Business Proposal (2020) จำนวน 23 คะแนน

อันดับที่ 6 True Beauty (2022), Itaewon Class (2020) และ Vincenzo (2021)

จำนวนเรื่องละ 19 คะแนน

อันดับที่ 7 It's Okay to Not Be Okay (2020) จำนวน 16 คะแนน

อันดับที่ 8 All of Us Are Dead (2022) จำนวน 15 คะแนน

อันดับที่ 9 Vagabond (2019) และ What's Wrong with Secretary Kim (2018)

จำนวนเรื่องละ 13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 2.60

อันดับที่ 10 และ Start-Up (2020) จำนวน 12 คะแนน

อันดับที่ 11 Extraordinary Attorney Woo (2022) และ Mr. Queen (2020) จำนวน

เรื่องละ 11 คะแนน

ลำดับที่ 12 Hotel del Luna (2019), Kingdom (2019) และ Nevertheless (2021)
จำนวนเรื่องละ 10 คะแนน

ลำดับที่ 13 18 Again (2020) และ Twenty-Five Twenty-One (2022) จำนวนเรื่อง
ละ 9 คะแนน

ลำดับที่ 14 Ghost Doctor (2022) และ Hospital Playlist (2020) จำนวนเรื่องละ 8
คะแนน

ลำดับที่ 15 Alchemy of Souls (2022), My Name (2021) และ Sweet Home (2020)
จำนวนเรื่องละ 6 คะแนน

ลำดับที่ 16 The King: Eternal Monarch (2020) และ Under the Queen's Umbrella
(2022) จำนวนเรื่องละ 5 คะแนน

ลำดับที่ 17 My Roommate Is a Gumiho (2021) จำนวน 4 คะแนน

ลำดับที่ 18 Dr. Romantic 2 (2020), Her Private Life (2019), Law School (2021),
Partners for Justice (2018), Taxi Driver (2021), The Penthouse: War in Life (2020) และ
While You Were Sleeping (2017) จำนวนเรื่องละ 3 คะแนน

ลำดับที่ 19 Big Mouth (2022), Extraordinary You (2019), Forecasting Love and
Weather (2022), Hi Bye, Mama! (2020), Move to Heaven (2021), Our Beloved Summer
(2021), Prison Playbook (2017), School 2017 (2017), SKY Castle (2018), The Red Sleeve
(2021), The World of the Married (2020), Voice (2017) และ Welcome to Waikiki (2018)
จำนวนเรื่องละ 2 คะแนน

อันดับที่ 20 #Alive (2020), A Korean Odyssey (2017), Again My Life (2022),
Backstreet Rookie (2020), Beyond Evil (2021), Birthcare Center (2020), Bloody Heart
(2022), Crazy Love (2022), Doctor Prisoner (2019), Encounter (2018), Familiar Wife (2018),
Fight for My Way (2017), Good Manager (2017), Happiness (2021), Hot Stove League
(2019), I'm Not a Robot (2017), Introverted Boss (2017), Island (2022), Juvenile Justice
(2022), Little Women (2022), Love Alarm (2019), Memories of the Alhambra (2018), Mine
(2021), Money Heist: Korea – Joint Economic Area (2022), Mouse (2021), My Mister
(2018), My Sassy Girl (2017), My Secret Romance (2017), Now, We Are Breaking Up
(2021), One Dollar Lawyer (2022), One Spring Night (2019), Reborn Rich (2022), Revenge
of Others (2022), Search: WWW (2019), Sisyphus: The Myth (2021), Snowdrop (2021),

Soundtrack #1 (2022), Tale of the Nine Tailed (2020), Terius Behind Me (2018), The Devil Judge (2021), The King's Affection (2021), The Tale of Nokdu (2019), The Uncanny Counter (2020), The Veil (2021), Tomorrow (2022), Unlock My Boss (2022) และ When the Camellia Blooms (2019) จำนวนเรื่องละ 1 คะแนน

แสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภทโรแมนติคคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ที่มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่าง ตามด้วยซีรีส์ประเภทชีวิต (Drama) และทริลเลอร์ (Thriller) รองลงมาตามลำดับ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) ร่วมกันมากที่สุด ตามด้วยความรัก (Love) และเรื่องราวดี ๆ (Feel Good) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมี Netflix, Netflix Original และ TVN เป็นคำค้นหาร่วม

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ทำการคัดกรองแบบสอบถามออกตามหมวดหมู่ทางเพศและช่วงอายุ เพื่อทำความเข้าใจกลุ่มตัวอย่างเพิ่มเติม เพื่อประกอบการสังเคราะห์ข้อมูลได้ว่า

ซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงมากที่สุดนั้น ได้แก่ Crash Landing On You (2019) รองลงมาด้วย Hometown Cha-Cha-Cha (2021), The Glory (2022), Squid Game (2021) และ Business Proposal (2020) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภทโรแมนติคคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ที่มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่าง ตามด้วยซีรีส์ประเภททริลเลอร์ (Thriller) และชีวิต (Drama) รองลงมาตามลำดับ มีความนิยมเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) ร่วมกันมากที่สุด ตามด้วยความรัก (Love) และเรื่องราวดี ๆ (Feel Good) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมี Netflix, Netflix Original และ TVN เป็นคำค้นหาร่วม

ซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มตัวอย่างเพศชายมากที่สุดนั้น ได้แก่ Squid Game (2021), รองลงมาด้วย Vagabond (2019), The Glory (2022), Vincenzo (2021) และ Itaewon Class (2020) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภททริลเลอร์ (Thriller) ที่มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่าง ตามด้วยซีรีส์ประเภทชีวิต (Drama) และแอ็กชัน (Action) รองลงมาตามลำดับ มีความนิยมเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) มากที่สุด ตามด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแก้แค้น (Revenge) และความรัก (Love) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมี Netflix และ Netflix Original เป็นคำค้นหาร่วม

ซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มตัวอย่าง LGBTQ+ มากที่สุดนั้น ได้แก่ True Beauty (2020) รองลงมาด้วย 18 Again (2020), The Glory (2022), Nevertheless (2021) และ All Of Us Are Dead (2022) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภท

โรแมนติกคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ที่มีจำนวนมากที่สุด ตามด้วยซีรีส์ประเภทดราม่า โรแมนติก (Romantic Drama) และระทึกขวัญ (Thriller) รองลงมาตามลำดับ มีความนิยมเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) มากที่สุด ตามด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรัก (Love), สร้างจากเว็บตูน (webtoon) และ วัยรุ่น (Teen) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมี Netflix, Netflix Original, VIU, JTBC และ อีโตฮยอน เป็นคำค้นหาร่วม

ในขณะที่ถ้าทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามช่วงอายุจะพบว่าซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่ำกว่า 18 ปี มากที่สุดนั้นได้แก่ True Beauty (2020) รองลงมาด้วย Business Proposal (2020), All Of Us Are Dead (2022), Nevertheless (2021), The Glory (2022) และ What Wrong of Secretary Kim (2018) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภทโรแมนติกคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ที่มีจำนวนมากที่สุด ตามด้วยซีรีส์สยองขวัญ (Horror) และระทึกขวัญ (Thriller) รองลงมาตามลำดับ มีความนิยมเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) มากที่สุด ตามด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสร้างจากเว็บตูน (webtoon) และความรัก (Love) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมี Netflix, Netflix Original, VIU และ TVN เป็นคำค้นหาร่วม

ซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุ 18-30 ปี มากที่สุดนั้นได้แก่ Squid Game (2021) รองลงมาด้วย The Glory (2022), Business Proposal (2020), Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ Itaewon Class (2020) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภทโรแมนติกคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ที่มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่าง ตามด้วยซีรีส์ประเภททริลเลอร์ (Thriller) และชีวิต(Drama) รองลงมาตามลำดับ มีความนิยมเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) ร่วมกันมากที่สุด ตามด้วยความรัก (Love) และการแก้แค้น (Revenge) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมี Netflix และ Netflix Original

ซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุ 30-40 ปี มากที่สุดนั้นได้แก่ Crash Landing On You (2019) รองลงมาด้วย Business Proposal (2020), The Glory (2022), Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ It's Okay to Not Be Okay (2020) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภทโรแมนติกคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ที่มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่าง ตามด้วยซีรีส์ประเภททริลเลอร์ (Thriller) และ ชีวิต(Drama) รองลงมาตามลำดับ มีความนิยมเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) และความรัก (Love) ร่วมกันมากที่สุด ตามด้วยจิตวิทยา (Psychology) นอกจากนี้ยังมี Netflix, Netflix Original และ TVN เป็นคำค้นหาร่วม

ซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไปมากที่สุดนั้นได้แก่ Crash Landing On You (2019) รองลงมาด้วย Hometown Cha-Cha-Cha (2021), The Glory(2022), It's Okay to Not Be Okay (2020) และ Start Up (2020) ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในซีรีส์ประเภทโรแมนติคคอมเมดี้ (Romantic Comedy) ที่มีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่าง ตามด้วยซีรีส์ประเภทชีวิต(Drama) และทริลเลอร์ (Thriller) รองลงมาตามลำดับ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life) และความรัก (Love) ร่วมกันมากที่สุด ตามด้วยจิตวิทยา (Psychology) ตามลำดับ Netflix, Netflix Original และ TVN เป็นคำค้นหาร่วม

การเก็บข้อมูลแบบสอบถามต่อไปนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยได้รู้ถึงพฤติกรรมการรับชมสื่อ รวมถึงความนิยมขึ้นชอบของกลุ่มตัวอย่าง โดยซีรีส์ที่ได้รับลำดับความนิยมสูงสุด 5 เรื่องดังต่อไปนี้ อันได้แก่ The Glory (2022), Crash Landing on You (2019), Squid Game (2021), Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ Business Proposal (2020) จะถูกนำไปศึกษาวิเคราะห์ต่อไปในลำดับต่อไป ในเรื่องขององค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคม

ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและความสนใจที่มีต่อซีรีส์เกาหลีในกลุ่มตัวอย่างได้อย่างเด่นชัด โดยการเก็บข้อมูลแบบสอบถามต่อไปนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยได้รู้ถึงพฤติกรรมการรับชมสื่อ รวมถึงความนิยมขึ้นชอบของกลุ่มตัวอย่างที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นเพศหญิง อายุ 18-30 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพนิสิตนักศึกษา มีความสนใจในซีรีส์เกาหลีในระดับมาก ติดตามข่าวสารและการรับชมซีรีส์ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ รับชมผ่าน Netflix มีระยะเวลาการใช้บริการแพลตฟอร์มสตรีมมิงเป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป กลุ่มตัวอย่างมีความขึ้นชอบซีรีส์แนวโรแมนติคคอมเมดี้ (Romantic Comedy) เนื้อหาประเภทความรัก มีโครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อความขึ้นชอบในซีรีส์เกาหลี โดยซีรีส์ที่ได้รับลำดับความนิยมสูงสุด 5 เรื่องดังต่อไปนี้ อันได้แก่ The Glory (2022), Crash Landing On You (2019), Squid Game (2021), HomeTown Cha-Cha-Cha (2021) และ Business Proposal (2020) จะถูกนำไปศึกษาวิเคราะห์ต่อไป ในเรื่องขององค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคม

4.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านกลุ่มซีรีส์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากการเก็บข้อมูลทางสถิติในกระบวนการก่อนหน้า โดยกระบวนการนี้ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ในส่วนของเนื้อหา โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นหลักตามกระบวนการวิจัย ได้แก่

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องในซีรีส์เกาหลี

2. การวิเคราะห์ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องในซีรีส์เกาหลี

จากการศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องในซีรีส์เกาหลี ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่กลุ่มซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดระหว่างปี 2017-2022 จำนวน 5 เรื่อง โดยพิจารณาจากการรวบรวมข้อมูลประชากรจากการเก็บแบบสอบถามในกลุ่มแฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลี จำนวน 100 คน ในกระบวนการวิจัยก่อนหน้านี้ อันประกอบด้วยซีรีส์ดังต่อไปนี้

1. The Glory (2022)
2. Crash Landing on You (2019)
3. Squid Game (2021)
4. Hometown Cha-Cha-Cha (2021)
5. Business Proposal (2020)

โดยการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่อง ซีรีส์เกาหลีจำนวน 5 เรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้กรอบการวิเคราะห์โดยประเมินจาก

1. โครงเรื่อง (Plot)
2. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)
3. ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)
4. การแสดง (Performing)
5. แก่นความคิด (Theme)
6. การใช้ภาษา (Diction)
7. เพลง (Song)
8. ภาพ (Spectacle)
9. ฉาก (Setting)
10. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)
11. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ซีรีส์เกาหลีทั้ง 5 เรื่อง ได้ผลการศึกษาดังนี้

The Glory (2022)



ภาพประกอบ 8 पोสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ข้อมูลเบื้องต้นและความสำเร็จของ The Glory (2022)

- ชื่อเรื่อง The Glory | 더 글로리
- รูปแบบ: TV Series
- แนว: Drama | Thriller
- สร้างโดย: Hwa&Dam Picture
- เขียนบทประพันธ์: คิมอินซุก
- กำกับการแสดง: อันกิลโฮ
- นำแสดง ชงฮเยคโย, อีโดฮยอน, อิมจียอน, ยอมฮเยรัน, พัคซองฮุน, จองซองอิล, คิมฮีโอร่า, ซาจูยอง, คิมกอนอู
- ช่องทางออกอากาศ: Netflix
- จำนวนตอน: 16 ตอน
- ความยาวตอน: 45 - 70 นาที
- ช่วงเวลาออกอากาศ: 30 ธันวาคม 2022 - 10 มีนาคม 2023

The Glory (2022) เป็นซีรีส์เกาหลีใต้ที่ถูกเขียนและผลิตขึ้นใหม่บนแพลตฟอร์ม Netflix Original และได้ออกฉายพร้อมกันทั่วโลกจำนวน 8 ตอน ในวันที่ 30 ธันวาคม 2022 ทาง Netflix และได้ปล่อยพาร์ตที่ 2 ตามออกมาอีก 8 ตอน ในวันที่ 10 มีนาคม 2023 โดยเล่าถึงเรื่องราวการล้างแค้นของผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกเป็นเหยื่อการใช้ความรุนแรงในโรงเรียนสมัยเด็ก

The Glory (2022) เป็นการผสมผสานฝีมือของนักเขียนชื่อดังอย่าง บทกิมอินชุก ผู้กำกับสายทริลเลอร์อย่างอันกิลโฮ และการพลิกบทบาทการแสดงครั้งแรกของ ซงฮเยคโย โดยนับตั้งแต่ออกอากาศ The Glory ได้ทะยานขึ้นสู่อันดับที่ 1 บนชาร์ต Top 10 หมวดรายการทีวีภาษาต่างประเทศทั่วโลกของ Netflix ด้วยยอดการรับชมสูงถึง 82.48 ล้านชั่วโมง และติดอันดับ Top 10 ในอีก 62 ประเทศทั่วโลก ทั้งยังขึ้นแท่นอันดับ 1 ในประเทศไทยนับตั้งแต่สัปดาห์แรกที่เปิดตัว และได้กลับมาสร้างตำนานระดับโลกอีกครั้ง เมื่อ The Glory พาร์ต 2 ปล่อยออกมา โดยเปิดทะยานขึ้นอันดับ 1 บนชาร์ต Top 10 หมวดรายการทีวีภาษาต่างประเทศทั่วโลกของ Netflix ใน 3 วัน มียอดการรับชมรวมสูงถึง 124.46 ล้านชั่วโมงภายในสัปดาห์แรกที่เปิดตัว (สถิติระหว่างวันที่ 6-12 มีนาคม 2566) และยังติดอันดับ Top 10 ใน 79 ประเทศทั่วโลกอีกด้วย

เรื่องย่อ

‘มุนดงอิน’ ตัดสินใจกลับมายังเซมยอง สถานที่ที่เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวความเจ็บปวด เพื่อแก้แค้นกลุ่มเพื่อนที่กลั่นแกล้งเธออย่างสาหัส จนเธอต้องตัดสินใจลาออกจากโรงเรียนและคิดฆ่าตัวตายเพื่อหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดทั้งหมด แต่เธอกลับคิดได้ว่าทำไมเธอจึงต้องเป็นคนที่ตายจาก และให้คนชั่วได้ใช้ชีวิตอย่างมีความสุขต่อ เธอจึงตัดสินใจที่จะแก้แค้นทุกคนที่เคยกระทำความรุนแรงกับเธอ เพื่อให้ได้รับโทษในสิ่งที่พระเจ้าและกฎหมายให้เธอไม่ได้ แม้จะต้องใช้เวลารอคอยเพื่อที่จะได้เอาคืนถึง 18 ปีก็ตาม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ The Glory (2022) บนทฤษฎีการเล่าเรื่องและทฤษฎีเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ตามกรอบการวิจัย ทั้ง 11 องค์ประกอบ ได้ผลวิจัยดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงเรื่องทั้ง 16 ตอน พบว่า The Glory (2022) มีวิธีการนำเสนอโครงเรื่องดังนี้

1.1 ลักษณะโครงเรื่อง

1.1.1 โครงเรื่องหลัก

ซีรีส์มีลักษณะการวางโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับการกลับมาแก้แค้นอดีตเพื่อนร่วมชั้นที่เคยกลั่นแกล้งทารุณตัวละครเอกของเรื่องอย่าง ‘มุนดงอิน’ ไว้อย่างสาหัส เพื่อให้พวกเขาได้รับบทลงโทษที่สาสมกับการกระทำของพวกเขาด้วยตัวของเธอเอง

1.1.2 โครงเรื่องรอง

ซีรีส์มีลักษณะโครงเรื่องรองของการก้าวผ่านความเจ็บปวดที่ติดค้างอยู่ในใจของตัวละคร ‘จួយจอย’ ศัลยแพทย์ผู้เคยได้รับผลกระทบทางจิตใจอย่างรุนแรงจากการจากไปของพ่อ ทั้งยังถูกฆาตกรที่ฆ่าพ่อส่งข้อความตอกย้ำความเจ็บปวดอยู่เสมอ

โดยโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองถูกผูกเข้าด้วยกันด้วยเรื่องราวของร่างไร้วิญญาณของยูนโซฮีที่ถูกแช่แข็งเอาไว้ภายในห้องแช่แข็งโรงพยาบาลโซลจู ซึ่งตัวละคร มุนดงอินนั้นตั้งใจเข้าหา จួយจอย ลูกเจ้าของโรงพยาบาลที่เก็บรักษาร่างของยูนโซฮีเอาไว้ โดยที่เธอเองไม่รู้เลยว่าจួយจอยนั้นรู้ถึงแผนการเข้าหาของเธอมาตั้งแต่แรก แต่ก็เต็มใจที่จะช่วยเธอ จนนำไปสู่เส้นทางความรักของทั้งสองตัวละคร โดยร่างของยูนโซฮีนั่นเป็นหนึ่งในตัวแปรสำคัญในการแก้แค้นครั้งนี้

1.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

1.2.1 การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (Exposition)

การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่องเริ่มต้นขึ้นด้วยการเดินทางกลับสู่เมืองเซมยอง สถานที่เกิดเหตุเรื่องราวความเจ็บปวดในอดีตของตัวละคร ‘มุนดงอิน’ ตัวเอกของเรื่อง ก่อนที่จะเริ่มต้นเล่าเรื่องราวความแค้นที่มีต่อ ‘พัคยอนจิน’ หัวหน้ากลุ่มเพื่อนที่เคยกลั่นแกล้งเธออย่างทารุณ จนต้องลาออกจากโรงเรียน โดยมีการย้อนกลับไปทีเรื่องราวตั้งแต่ฤดูร้อนในปี 2004 มาจนถึงปัจจุบัน เพื่อเล่าเรื่องราวความเป็นมา ลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัว รวมถึงสาเหตุความเจ็บแค้นของตัวละครมุนดงอินที่นำมาสู่เรื่องราวทั้งหมด ไปจนถึงวันเวลาที่เพื่อนรักของเธอทุกคนได้กลับมารวมตัวกันในสถานที่ที่เหมาะสมที่สุด นั่นก็คือโรงยิมของมุนดงอิน ในตอนที่ 1-3

1.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action)

การพัฒนาเหตุการณ์ส่วนที่ 1 เริ่มต้นขึ้นเมื่อเพื่อนร่วมชั้นที่เคยกลั่นแกล้งมุนดงอินทุกคนทั้ง ‘จอนแจจุน’, ‘อีซาร่า’, ‘ซเวเฮยจอง’ รวมถึงพัคยอนจินได้กลับมารวมตัวกันอีกครั้ง การแก้แค้นจึงได้เปิดฉากขึ้นโดยการใช้ความลับของพวกเขาข่มขู่ให้เกิดความระแวง และทำลายกันเอง ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการตัวละครและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เกิดขึ้น จนถึงวันที่พัคยอนจินได้ก้าวมาสู่ห้องแห่งความหลังที่เต็มไปด้วยรูปภาพของเธอและกลุ่มเพื่อน เธอจึงรู้ว่าเธอพลาดท่าต่อมุนดงอิน ทั้ง ‘ฮาโดยอง’ สามียังเธอยังได้ก้าวเข้ามาเห็นด้านมืดที่เธอพยายามปิดบังมาโดยตลอด ตามแผนที่มุนดงอินได้วางไว้ ทั้งยังมีการเปิดเผยเส้นเรื่องรองที่เกิดขึ้นกับ ‘จួយจอย’ และการหายตัวไปอย่างปริศนาของ ‘ชนมยองโอ’ ในตอนที่ 4-8

การพัฒนาเหตุการณ์ส่วนที่ 2 เริ่มต้นขึ้นพร้อมกับพาร์ทที่ 2 ของซีรีส์ที่ได้ปล่อยออกมาตามหลัง โดยมีการย้อนกลับไปในเรื่องก่อนที่ชนมยองโฮจะหายตัวไป แล้วจึงกลับมาเล่าเรื่องราวการเผชิญหน้าความจริงของพัคยอนจิน ที่ทำให้ฮาโดยองสามีของ เธอได้รับรู้ถึงตัวตนและความลับที่เธอได้ปกปิดเอาไว้ จนเกิดการปะทะกลับที่จุดันระหว่างตัวละคร ทั้งสอง ซึ่งส่งผลต่อการดำเนินเรื่องราว พัฒนาการตัวละคร รวมถึงความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ระหว่างตัวละคร เนื้อเรื่องในส่วนนี้มีการเปิดเผยเรื่องราวการหายตัวของชนมยองโฮ และคดีของ 'ยุนโซฮี' รวมถึงเรื่องราวความขัดแย้งของ 'คังฮยอนนัม' ที่เริ่มเข้มข้นยิ่งขึ้น ไปจนถึงการวางหมาก ทำลายชื่อเสียงอิซาร่าของมุนดงอินที่สร้างความกดดันทางอารมณ์ให้กับพัคยอนจิน และมีการ ดำเนินตัวเส้นเรื่องมากขึ้นไปอีก ในตอนที่ 9-12

1.2.3 ภาวะวิกฤติ (Climax)

ภาวะวิกฤติเริ่มต้นขึ้นหลังจากเรื่องราวการกลั่นแกล้งใน โรงเรียนของพัคยอนจินและการเสพยาของอิซาร่า ได้ถูกเผยแพร่ลงอินเทอร์เน็ต ทำให้ทั้งสองตัวละครต่างกระวนกระวายใจกับสถานการณ์ที่ได้เจอ ทั้งการพบศพชนมยองโฮและความลับที่แต่ละ ตัวละครกุมอยู่ในมือยังนำไปสู่ภาวะวิกฤติของสถานการณ์ รวมถึงอารมณ์และความสัมพันธ์ ระหว่างตัวละครที่ก้าวสู่จุดแตกหัก อันนำไปสู่จุดจบของแต่ละตัวละคร โดยเฉพาะพัคยอนจินที่ไม่ หลงเหลืออะไรในชีวิต ทั้งยังต้องทนอยู่กับความแคลงใจที่มุนดงอินได้ทิ้งเอาไว้ เนื้อหาส่วนนี้ สะท้อนให้เห็นถึงด้านมืดของแต่ละตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจนที่สุด และเป็นส่วนที่ปมปัญหา ทั้งหมดที่ถูกเล่ามาตั้งแต่ต้นเรื่องคลี่คลายลง ทั้งในเรื่องของการชำระความแค้นของมุนดงอิน และคังฮยอนนัม ความจริงที่ถูกคลี่คลายของคดียุนโซฮีและชนมยองโฮ ความสัมพันธ์ระหว่าง มุนดงอินและคุณยายเจ้าของตึก รวมถึงเรื่องราวที่ค้างคาใจต่อคดีฆาตกรรมพ่อของจูยอจอง ใน ตอนที่ 13-16

1.2.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภาวะคลี่คลายเริ่มขึ้นหลังจากการแก้แค้นจบลง แต่ผลลัพธ์ของ ชัยชนะกลับไม่ได้สร้างความสุขที่แท้จริงให้กับตัวละครที่ทุ่มเททั้งชีวิตให้กับการแก้แค้นอย่าง มุนดงอิน ทำให้ตัวละครคิดอยากจบชีวิตลงตามความตั้งใจสุดท้าย แต่ก็ต้องยุติความตั้งใจจากคำ ร้องขอของแม่จูยอจอง ทำให้ตัวละครตัดสินใจที่จะมีชีวิตอยู่ต่อ เพื่อเคียงข้างและช่วยเหลือเขาให้ หลุดพ้นจากความเจ็บปวดด้วยการแก้แค้นฆาตกรที่ฆ่าพ่อของเขา และเริ่มต้นความฝันวัยเด็กกับ การเป็นสถาปนิกอีกครั้ง นอกจากนี้ยังมีการเปิดเผยเรื่องราวความเป็นไปหลังจากที่เรื่องราวได้

คลี่คลายลงของคังฮยอนนัม ฮาโดยองและฮาเยซล ชีวิตในโรงจำที่เจ็บปวดของพัคยอนจิน รวมถึงจุดจบของจอนแจจุน ในตอนที่ 16

1.2.5 การยุติของเรื่องราว (Ending)

การยุติเรื่องราวได้เริ่มต้นขึ้นเมื่อคังยอนซอนถูกย้ายตัวเข้ามาที่โรงจำจีซาน และได้เจอกับจูยอจองที่เป็นแพทย์อาสาประจำโรงจำ เส้นทางความรักบนการแก้แค้นของจูยอจองและมุนดงอินจึงได้เริ่มต้นขึ้น นับเป็นจุดจบเรื่องราวแบบประสพสุข ในส่วนของเส้นเรื่องหลักที่ตัวละครเอกอย่างมุนดงอินสามารถทำให้เวลาชีวิตของตนกลับมาเดินได้อีกครั้ง หลังจากจมกับความมืดมิดมาตลอด 18 ปี แต่ในขณะเดียวกันก็ได้มีการนำเสนอการจบเรื่องแบบไม่มีข้อยุติ ที่ทิ้งให้ผู้ชมได้จินตนาการสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไป หลังจากประตูลงโรงจำปิดลง ในส่วนของเส้นเรื่องรองในตอนที่ 16

1.3 กลวิธีการเล่าเรื่อง

1.3.1 การเปิดเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการเปิดเรื่องแบบ ‘เรียงตามลำดับเหตุการณ์’ โดยใช้นาฏกรรมหรือการกระทำของตัวละครในการเปิดเรื่อง โดยเล่าถึงการย้ายกลับมาสู่เซมยองของ ‘มุนดงอิน’ ตัวละครเอกของเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความรู้สึกเศร้า เบื่อเปลี่ยนแปลงภายในจิตใจตลอดเส้นทางการเดินทาง ด้วยภาพและดนตรีประกอบที่ถูกสื่อสารผ่านฉากเปิดเรื่องราว ก่อนที่ภาพความทรงจำอันโหดร้าย อันเป็นจุดเริ่มต้นความแค้นจะแล่นขึ้นมาในโสตประสาท ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความเจ็บปวดสาหัสที่ทำให้ตัวละครรู้สึกอยากจะแก้แค้น

1.3.2 การดำเนินเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการดำเนินเรื่องใน ‘เล่าเรื่องแบบย้อนต้น’ โดยมีการตัดสลับเรื่องราวในปัจจุบันและอดีตไปมาเพื่อเล่าย้อนถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีต เพื่อเฉลยปมปัญหาที่ยังไม่ถูกเล่าออกมาให้ผู้ชมได้เข้าใจอย่างกระจ่างในเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยในแต่ละตอนจะมี Title Opening เปิดเรื่องราว เป็นเสมือนการแนะนำเรื่องราวเบื้องต้นและผ่านภาพสัญลักษณ์พิเศษที่ล้วนมีความหมายต่อตัวเรื่อง อย่างเช่น ที่หนีบผม รองเท้าส้นสูง หรือน้ำตาเทียม ที่ซีรีส์ต้องการใส่เป็น before scene ให้ผู้ชมได้คิดวิเคราะห์ต่อ ตามด้วยฉากสั้น ๆ เปิดเรื่องราวก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปจนจบในแต่ละตอนที่มักจบลงด้วยเรื่องราวที่เร้าอารมณ์ชวนให้ติดตาม

ในการเล่าเรื่องพบว่าซีรีส์มีการเล่าเรื่องที่เต็มไปด้วยปมปัญหา มีความซับซ้อน ให้ผู้ชมได้คาดเดา บนโครงเรื่องที่มีความสมจริง ผ่านการเล่าเรื่องที่มีกราฟพุ่งสูงขึ้นในทุกๆ ตอน ไปจนถึงในช่วงภาวะวิกฤต ก่อนที่กราฟจะค่อย ๆ ลดลงสู่จุดจบของเรื่องราว ในอัตราส่วน

3:9:4:1:1 มีการสื่อสารเรื่องราวผ่านบทสนทนาเป็นหลัก โดยมี 'มุนดงอิน' ตัวละครเอกของเรื่อง เป็นศูนย์กลางการดำเนินเรื่องราวการล้างแค้นทั้งหมด ทั้งยังปรากฏการนำเสนอประเด็นความรุนแรงในโรงเรียน และการแก้แค้นอย่างชัดเจน

1.3.3 การปิดเรื่อง

ธีรสิทธิ์กลวิธีการ 'ปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต' (Realistic Ending) ที่ไม่มีข้อยุติชัดเจน นั่นคือการจบเรื่องราวลงแบบให้ผู้ชมได้คิดและจินตนาการเรื่องราวของตัวละครมุนดงอินและจูยอจองหลังจากที่ประตูลงจ่าได้ปิดลง โดยทิ้งไว้ซึ่งข้อคิดดี ๆ ไว้ให้ผู้ชมผ่านเรื่องราวและเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เรียนรู้และก้าวผ่าน

2. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาวิเคราะห์ขั้วขัดแย้ง พบว่า The Glory (2022) มีขั้วขัดแย้งที่เข้มข้นคาดเดาได้ยาก มักทิ้งปมปัญหาที่เร้าอารมณ์ไว้ในตอนจบให้ผู้ชมติดตามต่อในตอนต่อไป โดยมีการนำเสนอขั้วขัดแย้งทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลังภายนอก โดยมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาประเภทการใช้ความรุนแรงในสังคม ความเหลื่อมล้ำทางสังคม การกลั่นแกล้งในโรงเรียน และการแก้แค้น ดังนี้

2.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร หรือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของมุนดงอินและพัคยอนจิน ที่พัคยอนจินและกลุ่มเพื่อนเคยกลั่นแกล้งมุนดงอินอย่างทารุณจนเกิดเป็นเรื่องราวความแค้นทั้งหมด, ความสัมพันธ์ระหว่างจูยอจองและฆาตกรที่ฆ่าพ่อของเขาจนเกิดเป็นความแค้นและบาดแผลในหัวใจของตัวละคร, ความสัมพันธ์ในครอบครัวพัคยอนจินที่ต้องแตกร้างจากผลลัพธ์การกระทำและการตัดสินใจของพัคยอนจิน หรือความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนของพัคยอนจินที่ต้องแตกหักลงเพราะความเห็นแก่ผลประโยชน์ส่วนตัวของตนเอง เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ

ความขัดแย้งภายในจิตใจ มักมีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้กับจิตใจสำนึกในสังคมที่ต้องเอาตัวรอด ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมุนดงอินและความผิดถูกชั่วดี ที่แม้ตัวละครจะเจ็บปวดและมีความคิดอยากแก้แค้น แต่ด้วยพื้นฐานจิตใจที่ดีทำให้เธอต้องต่อสู้กับความผิดถูกชั่วดีและความละอายใจในสิ่งที่เธอกำลังกระทำอยู่เสมอ, ความขัดแย้งระหว่างจูยอจองและความทรงจำเลวร้ายในอดีต ที่ตัวละครต้องต่อสู้กับความทรงจำที่ตามหลอกหลอนเข้ามา

ตลอด จนต้องเข้ารับการบำบัดกับจิตแพทย์, ความขัดแย้งระหว่างพยัคฆอนจินและความกลัวในจิตใจ ที่คิดว่าดีดีจะกลับมาทำลายทุกสิ่งในชีวิตของเธอจนเกิดความหวาดระแวงตลอดเวลา หรือในรูปแบบความสัมพันธ์ของจอนแจจุนและปมในจิตใจ ที่ตัวละครมักมีอารมณ์และการแสดงออก พฤติกรรมที่รุนแรงทุกครั้งที่มีการพูดถึงอาการตาบอดสี ซึ่งเป็นปมในใจของตัวละคร เป็นต้น

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

ความขัดแย้งกับพลังภายนอก มีเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ปัญหาหนี้สิน และความเหลื่อมล้ำในสังคม ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมุนดงอินกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม โดยที่ตัวละครไม่สามารถเรียกร้องความเป็นธรรม รวมถึงความยุติธรรมใด ๆ ให้กับตัวเองได้เลย เนื่องจากคูกรณีของเธอเป็นลูกผู้มีอำนาจทางสังคม, ความขัดแย้งระหว่างมุนดงอินและพระเจ้า ตัวละครมักจะท้าทายพระเจ้าอยู่เสมอ อันมาจากการหมดศรัทธากับทุกสิ่งในชีวิตที่ไม่เคยเข้าข้างเธอ แม้กระทั่งพระเจ้า, ความขัดแย้งระหว่างชเวฮเยจองและค่านิยม ตัวละครมีการให้ความสำคัญกับสินค้าแบรนด์เนม ความสะดวกสบายเป็นอย่างมาก จนยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ถูกยอมรับในสังคม รวมถึงความขัดแย้งระหว่างจอนแจจุนและประเพณี จอนแจจุนมักมีปัญหาเกี่ยวกับวันคริสต์มาส เนื่องจากของในเทศกาลทุกอย่างประกอบด้วยสีแดงและสีเขียว ซึ่งเป็นสองสีที่ตัวละครแยกไม่ออกจากอาการตาบอดสี เป็นต้น

3. ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

จากการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครและการวางตัวละครพบว่า The Glory (2022) มีการวางตัวละครที่ละเอียด ชัดเจน สร้างการจดจำผ่านลักษณะพิเศษ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกรักใคร่เกลียดชัง หรือสงสัยสารตัวละครได้ในขณะเดียวกัน โดยมีการวางให้ตัวละครทุกตัวต่างเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ โดยปรากฏภาพตัวละครที่มีความสมจริง ไม่สมบูรณ์ดีร้อยเปี่ยมด้วยพัฒนาการ อันประกอบไปด้วยตัวละครหลักทั้งหมด 9 คน ได้แก่ มุนดงอิน, จูยองจอง, พักยอนจิน, คังฮยอนนัม, จอนแจจุน, ฮาโดยอง, อีซาร่า, ชเวฮเยจอง และชนมยองโฮ ดังนี้

3.1 มุนดงอิน



ภาพประกอบ 9 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร : มุนดงอิน

ประเภทตัวละคร : Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร มุนดงอิน เพศหญิง อายุ 37 ปี สูงประมาณ 165 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 45 กิโลกรัม ผมสีดำตรงประบ่า ผิวขาวเหลือง มีหน้าตาและดวงตาที่สวยงาม ผอมแห้ง ดูอึดโรย ไร้ชีวิตชีวา เต็มไปด้วยแผลเป็นทั่วทั้งลำตัว บุคลิกท่าทางเย็นชา เข้าถึงยาก พุดจาสุภาพ ใช้ภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มีการเคลื่อนไหวที่ระมัดระวังตัว อยู่เสมอ มักแต่งกายด้วยชุดสีดำสนิท ปกปิดบาดแผลอย่างมิดชิด

ข้อมูลทางด้านสังคม: ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นกลาง อาศัยและเติบโตในโรงแรมจิ้งหรีด ที่มีสภาพแวดล้อมไม่น่าอยู่อาศัย ในเมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ เป็นลูกสาวคนเดียวในครอบครัวที่ยากจน อาศัยอยู่กับแม่ที่ทำงานบริการในร้านเสริมสวย ไม่นับถือศาสนาและลัทธิความเชื่อใด ๆ เคยลาออกจากโรงเรียนจากการถูกใช้ความรุนแรงในโรงเรียน ต้องหยุดเรียนและทำงานหนักเพื่อหาเลี้ยงชีพจนสอบเทียบสำเร็จ ได้เข้าเรียนมหาวิทยาลัย จนได้รับการศึกษาในระดับสูง จบปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยย็อนฮอน พร้อมใบประกอบวิชาชีพครู และทำงานสอนพิเศษเด็กนักเรียนเพื่อหารายได้เสริมได้ด้วยตัวเองแม้

จะถูกผู้เป็นแม่ทอดทิ้ง ปัจจุบันอาศัยอยู่ที่เอเดนวิลล่าหอพักฝั่งตรงข้ามของพัคยอนจิน และประกอบอาชีพครูประถมศึกษา บรรจุนอยู่ที่โรงเรียนประถมเซมยอง มีรายได้สูง และยังเป็นครูประจำชั้นของฮาเยซอล ลูกสาวของพัคยอนจิน

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครมือดีที่เลวร้ายในช่วงชีวิตมัธยม ปลายจากการถูกกลั่นแกล้งอย่างทารุณด้วยเครื่องมือมันมม เตารีด รวมถึงการคุกคามทางเพศ จนเกิดบาดแผลทางร่างกายติดตัวไปตลอดชีวิตจากการถูกลวกทั่วทั้งลำตัว โดยที่ตัวละครไม่สามารถเรียกร้องความเป็นธรรมให้กับตัวเองได้ หมดศรัทธาต่อกฎหมาย ศาสนา รวมถึงผู้คน จนคิดฆ่าตัวตาย แต่ก็เปลี่ยนใจลุกขึ้นมาเป็นผู้กระทำการแก้แค้นกลุ่มคนที่เคยกระทำความรุนแรงกับเธอด้วยตัวเอง โดยมี พักยอนจิน เป็นความฝันใหม่ในชีวิต แม้จะต้องรอคอยถึง 18 ปี เพื่อรอวันที่พัคยอนจินยืนอยู่จุดสูงสุดในชีวิตตามความฝัน ตัวละครเกลียดฤดูร้อน และมีอาการหวาดผวาเมื่อได้ยินเสียงเครื่องทำความร้อนทุกชนิด จนหมดสติ ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ ทั้งยังมีการหวาดกลัวเสียงกล้องถ่ายรูป ที่ทำให้หนีไปนึกถึงภาพในอดีต แต่ตัวละครก็พยายามต่อสู้เพื่อก้าวผ่านความกลัวเหล่านั้นอยู่เสมอ ตัวละครมองว่าชีวิตของตัวเองโชคร้ายมาโดยตลอด ต้องต่อสู้กับโชคชะตาทุกวัน แต่แม้จะต้องลาออกจากโรงเรียนและถูกรอครวทอดทิ้งให้ใช้ชีวิตตามลำพัง ตัวละครก็ยังคงเพียรพยายามจนเรียนจบปริญญา มีชีวิต หน้าที่การงานที่ดีได้ด้วยตัวเอง แม้จะต้องทำงานหนัก จนป่วยเป็นโรคขาดสารอาหารอย่างรุนแรง และมีภาวะโลหิตจางในวัยเรียน

ตัวละครมีระดับสติปัญญาในระดับสูง เคยใฝ่ฝันอยากเป็นสถาปนิก แต่ต้องจบความฝันลงเมื่อตัวละครตัดสินใจจะแก้แค้นและเดินหน้าสู่การเป็นครู ตัวละครเป็นคนที่เยือกเย็น เก็บความรู้สึก แม้จะดูแข็งแกร่ง แต่ก็แอบซ่อนความหวาดกลัวและอ่อนแอไว้ภายในจิตใจ ตัวละครเป็นคนที่ไวใจคนยาก มีจอมมีสี แม่ของเธอเป็นจุดอ่อนที่ส่งผลต่อจิตใจที่สุด ตัวละครมีพื้นฐานทางจิตใจที่ดี มีมุมที่อ่อนโยนและอบอุ่น แต่เลือกที่จะปิดกั้นไม่ให้ตัวเองมีความสุข ไม่ผูกพันกับใคร ด้วยความกลัวจะล้มเป้าหมายที่ตั้งใจด้วยความใจอ่อน ตัวละครมักดูรายงานพยากรณ์อากาศของพัคยอนจินในทุกเช้า ชอบทานคิมบับ ข้าวปั้นสามเหลี่ยม และดื่มกาแฟเป็นประจำ

ตัวละครเป็นคนรอบคอบ ไหวพริบดี มองเกมได้ขาด ทั้งยังเป็นคนเด็ดขาดเอาจริง มีความอดทนสูง รู้จุดแข็ง จุดอ่อนของคู่ต่อสู้และโจมตีได้ตรงจุด มีฝีมือการเล่นหมากล้อมที่ยอดเยี่ยมจนเป็นที่กล่าวถึง ชื่นชอบการต่อสู้สุดแรงเกิดในความเงียบ การทำลายบ้านที่คนอื่นตั้งใจสร้างขึ้นมาจากหมากล้อม ตัวละครมีลักษณะนิสัยที่มีความเป็นสตรีนิยม จากนิสัยที่มักทำทนายพระเจ้า และเดิมพันทั้งชีวิตเพื่อการแก้แค้น ซึ่งไม่ตรงตามอุดมคติของสังคม โดยตัว

ละครตั้งใจเอาคืนพยอนจินให้ไม่หลงเหลือความรัก ไม่มีที่ยืนในสังคม และเอาคืนผู้ร่วมกระทำ ความรุนแรงทุกคนให้ได้รับผลการกระทำที่สาสม โดยไม่ให้มือเปื้อนเลือด แต่ด้วยพื้นฐานจิตใจที่ดี จึงทำให้ตัวละครมักลังเลใจและคิดผ่อนโทษให้กับพยอนจินหลายครั้ง ด้วยความละเอียดต่อฮา โดยองและฮาเยซลที่ดีต่อเธอ และไม่ได้มีความผิดในเรื่องราวเหล่านี้ โดยมีจูยอจองและ คังฮยอนนมเป็นผู้ช่วยที่พร้อมทำทุกอย่างเพื่อเธอในการเล่นเกมครั้งนี้ นอกจากนั้นทั้งสองยังคงคอย เอาใจใส่ มอบความอบอุ่นให้กับตัวละครอยู่เสมอ จนตัวละครเริ่มเปิดใจที่จะมีความสุขอีกครั้ง

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ทวงคืนเกียรติยศที่เสียไปจาก พยอนจินและผู้กระทำ ความรุนแรงทั้งหมดด้วยตัวของเธอเอง

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : มีชีวิตที่มีความสุข สามารถลืมชื่อ และใบหน้าของพยอนจินได้

บทสรุปของตัวละคร ร : ตัวละครสามารถเอาชนะเดิมพันการแก้แค้น ได้สำเร็จ แต่กลับได้พบว่าการแก้แค้นไม่ได้ทำให้ตนมีความสุขหรือหลุดพ้นจากความเจ็บปวดได้ อย่างที่คิด จึงตัดสินใจจะจบชีวิตตัวเองลง แต่แม่ของจูยอจองเข้ามาจุดประกายให้เกิดเป้าหมาย ใหม่ในการอยู่เคียงข้าง ช่วยเหลือจูยอจองให้ก้าวผ่านความทุกข์ และได้รักกับเขาไปพร้อม ๆ กัน

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านของ จิตใจที่มีความแข็งแกร่ง สามารถรักและยอมรับในตัวเองได้มากยิ่งขึ้น โดยสามารถทิ้งความ อับอายที่มีต่อบาดแผลเป็นทั้งหมด และเปิดเผยมันโดยไร้เสื่อผ้าปิดบัง และใช้ชีวิตอยู่อย่างมี ความหวังอีกครั้ง ทั้งตัวละครยังอนุญาตให้ตัวเองได้ยิ้มและหัวเราะอย่างมีความสุข เปิดใจที่จะ ผูกพันและรักใคร่สักคนจากความอบอุ่นและความจริงใจที่เธอได้รับ นอกจากนั้นยังได้เรียนรู้ว่าแม้ ตัวละครไม่ได้มีครอบครัวที่ดี แต่ก็ยังมีผู้ใหญ่และผู้คนที่ติรอบตัวเธอเสมอ เพียงแค่เธอหันมอง

3.2 จูยองจอง



ภาพประกอบ 10 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร: จูยองจอง

ประเภทตัวละคร : Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร จูยองจอง เพศชาย อายุ 32 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 70 กิโลกรัม สูงโปร่ง ผอมบาง ผมสีดำตัดสั้นเป็นทรง ผิวขาวอมชมพู หน้าตาหล่อเหลา ตาชั้นเดียว นัยน์ตาเศร้า มีบุคลิกท่าทางสุภาพ สุขุม ดูสะอาดสะอ้าน พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล ใส่เครื่องแบบหมอและเสื้อผ้าลำลองที่ใส่สบายเป็นประจำ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับสูง ฐานะร่ำรวย เป็นลูกชายคนเดียวของผู้บริหารโรงพยาบาลโซลจู อาศัยและเติบโตมาในครอบครัวหมอที่ร่ำรวย มีหน้ามีตาในสังคม ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับสูง จบแพทย์จากมหาวิทยาลัยย็อนเซ เคยเป็นแพทย์ทหารและศัลยแพทย์ที่โรงพยาบาลโซลจู ก่อนที่จะออกมาเปิดคลินิกศัลยกรรมเป็นของตัวเองที่เซมยอง มีรายได้สูง ปัจจุบันอาศัยอยู่ในบ้านขนาดใหญ่เพียงคนเดียวในเมืองเซมยอง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาอย่างดีในครอบครัว หมอที่มีชื่อเสียง สนับสนุนกับพ่อแม่เป็นอย่างมาก มีระดับสติปัญญาที่ดีมากจนได้เรียนข้ามชั้น เรียนจบเป็นหมอตั้งแต่อายุยังน้อย ได้รับการยอมรับในฝีมือตามรอยพ่อแม่ เกิดวันที่ 16 มกราคม ค.ศ.1989 พ่อแม่จึงมักจะซื้อของขวัญให้จากนิตยสาร GQ ประจำเดือนมกราคม หน้า 16 ให้ทุกปี ชอบ กินรามยอนจนพ่อเป็นห่วงอยู่เสมอ ตัวละครเป็นคนอหังการดี มองโลกในแง่ดี เข้ากับคนง่าย ฉลาดทันคน เป็นแพทย์ที่ทุ่มเทให้กับการทำงานและมีจรรยาบรรณแพทย์ในระดับสูง ไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ ไม่ชอบแสดงมุขอ่อนแอให้ใครเห็น ใส่ใจและดูแลคนไข้ทุกคนอย่างใกล้ชิด ชอบดื่ม กาแฟ สบายใจเมื่อได้ฟังเสียงของวิตามินพี มีความอ่อนโยนและโรแมนติก มีฉายาว่า ‘ซันคิส’ จาก หน้าตาที่เปล่งปลั่ง มองว่าตัวเองเหมาะกับสีชมพู เป็นคนที่ตกลงง่าย พุดจาไม่เหมือนคนเป็นหมอ จนคนไม่ค่อยเชื่อถือเพราะชอบเล่นมุขตลกง่าย ไม่เก่งเรื่องทิศทาง แม้จะดูสดใส แต่ในใจแอบซ่อน ความแค้นและความเจ็บปวดเอาไว้ในใจ

ตัวละครเคยรับการกระทบกระเทือนทางจิตใจอย่างรุนแรงจนต้องเข้า รับการปรึกษาจากจิตแพทย์จนถึงปัจจุบัน จากการถูกฆาตกรรมของพ่อ โดยที่ฆาตกรยังคงไม่รู้สึกละอาย และคอยส่งจดหมายระรานเขามาจนถึงปัจจุบัน ตัวละครต้องทนทุกข์กับความเจ็บปวดมาโดยตลอด จนมีความคิดอยากจะทำร้ายตัวเอง ตัวละครจึงไม่ชอบจดหมายและตั้งรหัสบ้านเป็น หมายเลขผู้ต้องขังในโรงจำของฆาตกร ตัวละครได้รับมีดผ่าตัดสืบทอดของตระกูลเป็นของแทนใจ จากพ่อ โดยตั้งใจจะใช้มันเพื่อปลดทุกข์ แก่แค้นให้กับตนและคนที่รัก โดยผ่านความเห็นชอบจากผู้ เป็นแม่ที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขกับความอยู่ดีมีสุขที่พวกเขาได้รับจากการเป็นคนที่ดีของสังคม และการ เป็นหมอที่ดีตามจรรยาบรรณ

ตัวละครเป็นรุ่นพี่ของมุนดงอินที่มหาวิทยาลัย แอบชอบมุนดงอิน ตั้งแต่แรกเจอ มีความชำนาญในการเล่นหมากรุก และอาศัยความชำนาญให้กับมุนดง แม้จะรู้ ตั้งแต่ว่าเธอตั้งใจเข้าหาเขาเพื่อหวังผล โดยช่วงที่หมากรุกนั้นเป็นช่วงเวลาที่ยากลำบาก ที่สุดในชีวิตของตัวละคร การติดกับมุนดงอินจึงเป็นทั้งชีวิตและคำสัญญาเดียวที่มีในตอนนั้น ทั้ง เธอยังเป็นความอบอุ่นเดียวที่ปลอบประโลมใจเขามาเสมอ ตัวละครไม่เคยเข้าใจถึงเหตุผลที่ มุนดงอินจากไปและยังคงรอคอยการติดต่อกลับจากมุนดงอินมาตลอด 8 ปี เมื่อได้กลับมาเจอกัน อีกครั้ง ตัวละครจึงย้ายถิ่นฐานไปเปิดคลินิกที่เซมยอง และตั้งใจทำทุกอย่างเพื่อเอาชนะใจเธอ จน มุนดงอินยอมเปิดใจเล่าถึงบาดแผลอันเจ็บปวด ทำให้ตัวละครเจ็บปวดมากเมื่อได้ฟังสิ่งที่คนที่รัก ต้องพบเจอ และตัดสินใจจะเป็นเพชรฆาตช่วยเธอแก้แค้นจนถึงที่สุด

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ช่วยมุนดงอินแก้แค้นให้สำเร็จ

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : หลุดพ้นจากความเจ็บปวดที่เผชิญ

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครสามารถช่วยคนอื่นแก้แค้นได้สำเร็จ และดำเนินการแก้แค้นฆาตกรที่ฆ่าพ่อของเขา โดยการเข้าไปเป็นแพทย์อาสาในโรงจำคุก เพื่อให้คังยอนซอนได้เห็นนรกที่เขาสมควรจะได้อยู่

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านของจิตใจที่สามารถหลุดพ้นจากช่วงเวลาที่ยมอยู่กับความอ่อนแอกับอดีตที่เจ็บปวด จนกลายเป็นคนที่มีความอบอุ่นจากการมีอยู่ของบุคคลอื่น และพร้อมที่จะลุกขึ้นมาทวงความยุติธรรมให้กับตัวเอง แม้จะกลายเป็นการกระทำที่ขัดต่อจรรยาบรรณแพทย์ก็ตาม

3.3 พักยอนจิน



ภาพประกอบ 11 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร: พักยอนจิน

ประเภทตัวละคร : Main Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร พักยอนจิน เพศหญิง อายุ 37 ปี สูงประมาณ 165 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 45 กิโลกรัม ผมสีดำยาวสลวย ผิวขาวอมชมพู

รูปร่างหน้าตาสวย ผอมบาง ตาชั้นเดียว มีบุคลิกท่าทางสง่างาม เปี่ยมด้วยความมั่นใจและทะนงตัว พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล ชอบใส่เสื้อผ้าสีสด ใส่รองเท้าส้นสูง และม้วนผมเป็นลอนอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพสมรสอยู่ในชนชั้นระดับสูง อาศัยและเติบโตมาที่เมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ในครอบครัวที่ฐานะร่ำรวย แม้มีหน้ามีตาและมีอิทธิพลในสังคม มีตำรวจเป็นพรรคพวก เป็นลูกสาวคนเดียวที่ได้รับการดูแลจากแม่ หลังจากทีพ่อแม่หย่าร้าง ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับสูง ปัจจุบันประกอบอาชีพนักพยากรณ์อากาศ มีชื่อเสียงและมีหน้าตาทางสังคมในระดับสูง มีรายได้สูง อาศัยอยู่ในบ้านขนาดใหญ่ในเมืองเซมยองกับฮาโดยอง ผู้เป็นสามี และ ฮาเยซล ลูกสาววัย 8 ปี

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่แตกแยกอยู่กับแม่ที่มกมายในสำนักร่างทรง ที่ใช้เงินเลี้ยงดูและสอนให้ลูกใช้เงินแก้ปัญหา ไม่ให้ยอมแพ้ใคร แม้จะทำความผิด ให้คบคนที่มีฐานะหน้าตาทางสังคมเท่ากันอย่างจอนแจจุน และอีซาร่า ไม่ให้คบเพื่อนที่มีอักษร ๐ (อีอิง) ที่ไม่สมพงษ์กับดวงชะตาอย่างชเวเฮยอง และชนมยองโฮ ตัวละครเคยมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งเพื่อนร่วมชั้นอย่างรุนแรงด้วยเครื่องมือม้วนผม เตารีด ทั้งยังเคยจุดไฟแช็กแกล้งเพื่อนจนตกลงจากตึกเสียชีวิตสมัยมัธยมปลาย แต่ด้วยอิทธิพลและเงินของแม่ที่คอยหนุนต้าววจจึงทำให้กฎหมายหรือโรงเรียนไม่สามารถทำอะไรเธอได้ จนไม่รู้จักคำว่าผิด ไม่ได้มองว่าสิ่งที่กระทำนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ จากการเติบโตในสภาพแวดล้อมที่เธอสามารถครอบครองได้ทุกอย่าง ไม่มีสิ่งที่ต้องรับผิดชอบหรือต้องไขว่คว้าดิ้นรน ไม่มีความฝัน ต้องการเพียงงานที่จะรักษาหน้าตาทางสังคมได้ อยากแต่งงานตอนที่อายุยังน้อยและสวยที่สุดกับผู้ชายคุณสมบัติดีพร้อม มีลูก และใช้ชีวิตอย่างมีความสุขไปตลอด

ตัวละครมีสติปัญญาระดับปานกลาง รักสวยรักงาม อยู่คู่กับกระจกและที่ม้วนผมอยู่เสมอ มีเสียงเรียกเข้าที่เป็นเอกลักษณ์จนนำภัยมาสู่ตนเอง มีความสัมพันธ์ลับกับจอนแจจุนเพื่อนร่วมกลุ่มตั้งแต่สมัยเรียน จนมีลูกสาวด้วยกัน 1 คน โดยปิดบังไม่ให้ใครรู้ เพราะเธอแต่งงานกับฮาโดยอง ประธานบริษัทแจพยองก่อสร้างก่อนที่จะตั้งครรภ์ และมีการปิดบังอาการตาบอดสีของลูกไว้จากสามี ตัวละครมีสัญชาตญาณความเป็นแม่สูง รักลูกมาก มีเวลาและให้ความสำคัญกับครอบครัวเสมอ เป็นแม่บ้านแม่เรือน เอาใจสามีเก่ง มีระเบียบวินัยที่ดีมากในการดูแลตัวเอง

ตัวละครมีภาพลักษณ์ทางสังคมที่เพียบพร้อม เป็นนักพยากรณ์อากาศที่มีชื่อเสียง มีชีวิตการแต่งงานและชีวิตครอบครัวที่ดี มั่งคั่ง หรูหรา สมบูรณ์ แต่ลับหลังสามีลูกและสังคม มักจะชอบแสดงนิสัยเบี่ยงลึกที่เอาแต่ใจ พูดจาดูถูกคนที่ต่ำต้อยกว่า และแสดง

มารยาทที่ ไม่ดีออกมาอยู่เสมอ มองว่าเงินสามารถซื้อได้ทุกอย่าง และทำให้เธอสามารถกลายเป็นแม่พระได้เพียงแค่โปรยเศษเงิน มีความเชื่อว่ายิ่งจ่ายเท่าไรยิ่งได้ผลเท่านั้น ทั้งยังสอนลูกให้ตัดสินค่าของสิ่งของด้วยราคา ตัวละครมีลูกสาวที่รักและห่วงหาอาลัยมากเป็นจุดอ่อน จนมุนดงอินสามารถใช้อาเยชลเป็นเครื่องมือข่มขู่ให้ตัวละครเสียสติได้เป็นอย่างดี

ตัวละครมีพื้นฐานทางจิตใจที่ไม่รู้ผิดชอบชั่วดี มองสิ่งที่ผิดเป็นถูก มีความอดทนต่ำไม่ไหวร้าย ถูกข่มขู่และขาดสติง่าย เชื่อคนง่าย ไม่ยอมใคร มั่นใจในตัวเองมากจนไม่ทันระวังหลัง ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ ไม่มีความอดทน ฟังอะไรที่ไม่อยากฟังได้ไม่เกิน 1 นาที เวลาเครียดมักสูบบุหรี่ ไม่เชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม ศาสนา หรือความเชื่อ ไม่เคยเกรงกลัวสิ่งใดจนกระทั่งมุนดงอินกลับเข้ามาพร้อมความหลังในอดีตของเธอ เธอจึงต้องการกำจัดมุนดงอินออกไปเพื่อรักษาทุกอย่างในชีวิต

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : กำจัดมุนดงอิน

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : มีชีวิตที่หรูหรา เจิดจรัสไปตลอดชีวิต

บทสรุปของตัวละคร: ตัวละครไม่สามารถมีชีวิตที่หรูหราสมบูรณ์ไปตลอดได้ ทั้งตัวละครยังสูญเสียทุกอย่างในชีวิต ไม่หลงเหลือใคร แม้กระทั่งแม่ที่ขายเธอเอาตัวรอดสามีขอหย่าขาด ลูกสาวหมดความภูมิใจในตัวเธอ ตัวละครต้องใช้ชีวิตอย่างเจ็บปวด โดนกลั่นแกล้งในโรงจำ โดยที่ไม่รู้เลยว่าตัวเองนั้นต้องรับผิดชอบคิมคยองรันในคดีฆาตกรรมชนมยงโฮ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้ตัวละครจะเป็นคนที่นิสัยไม่ดี เป็นเพื่อนที่ไม่ดี ทำผิดต่อสามีและเหยื่อที่เธอรังแก แต่ในฐานะแม่ ตัวละครสามารถเป็นแม่ที่ดี ให้ความรักความอบอุ่น และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูกสาวมาโดยตลอด

พัฒนาการตัวละคร: ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านของจิตใจที่มีความอ่อนแอลง เมื่อมีสิ่งที่ต้องการรักษา รู้จักคำว่ารัก จากที่ไม่เคยเกรงกลัว หรือสนใจอะไร ชนักรดหลังจึงกลายเป็นจุดอ่อนที่ทำให้ตัวละครโกรธและหวาดกลัวจนไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ ตัวละครได้เรียนรู้ถึงความสูญเสียทุกอย่างในชีวิตจนไม่เหลืออะไร แม้แต่เกียรติและศักดิ์ศรี แต่ตัวละครก็ยังคงไม่ได้เรียนรู้และยอมรับกับความผิดที่ตนได้ก่อไว้ เพราะไม่ได้มองว่ามันเป็นความผิดมาแต่แรก

3.4 คังฮยอนนัม



ภาพประกอบ 12 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร: คังฮยอนนัม

ประเภทตัวละคร: Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร คังฮยอนนัม เพศหญิง อายุประมาณ 50 ปี สูงประมาณ 160 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 55 กิโลกรัม ผมสีดำสั้นประบ่า ผิวอมชมพู ใบหน้าเกลี้ยงเกลา ตาชั้นเดียว บุคลิกท่าทางกระฉับกระเฉง คล่องตัว พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มักแต่งกายในชุดลำลองที่ทะมัดทะแมง รวบผมต่ำอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพสมรส อยู่ในชนชั้นระดับกลาง ฐานะยากจน อาศัยและเติบโตมาที่เมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ เคยเป็นแม่บ้านให้กับผู้อำนวยการโรงเรียนเซมยอง ปัจจุบันเป็นแม่บ้านคอยช่วยสืบข้อมูลให้กับมุนดงอิน มีรายได้ระดับปานกลาง อาศัยอยู่ในบ้านขนาดเล็กในเมืองเซมยองกับอีชอกแจ ผู้เป็นสามีของเธอ และ อีซอนอา ลูกสาววัย 14 ปี

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครมีนิสัยร่าเริง หัวเราะเก่ง แต่ไม่มีโอกาสได้ร่าเริงหรือหัวเราะ เนื่องจากต้องทนทุกข์ต่อสู้กับโชคชะตากับสามีที่มักทำร้ายร่างกายเธอ และลูกสาวอย่างรุนแรงทุกวัน จนกระทั่งลูกสาวของเธอมีความคิดที่อยากกำจัดพ่อ เพื่อปกป้อง

ตัวเองแม่และให้รอดพ้นจากความรุนแรง แต่ก็ยังไม่กล้าพอ ตัวละครแอบสังเกตมุนดงอื่นมาเป็นเวลานาน จนมั่นใจว่าเธอเป็นคนที่เอาจริง จึงได้ทำการแลกเปลี่ยนข้อเสนอที่จะช่วยเหลือเธอกับการช่วยฆ่าสามี ด้วยความช่างสังเกต หูตาไว จึงทำให้ตัวละครได้ข้อมูลมากมายให้มุนดงอื่นไปจัดการกับเป้าหมายทุกคนได้เป็นอย่างดี จากการสืบสวน พรางตัว และทักษะการอ่านปากคนอื่น เป็นพรสวรรค์ของตัวละคร

ตัวละครเป็นคนที่ระดับสติปัญญาสูง ฉลาดรอบคอบ สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี มีความสามารถในการทำอาหาร เป็นคนซื่อสัตย์ จริงใจ อบอุ่น คอยใส่ใจความเป็นอยู่ของมุนดงอื่นอยู่เสมอ จนมุนดงอื่นยอมเปิดใจที่จะสนิทสนมกับเธอ ทั้งคู่ได้ยิ้มและหัวเราะ มีความสุขร่วมกัน หลังจากที่ต้องทนทุกข์จมอยู่กับความเจ็บปวดมานาน จนตัวละครรู้สึกชอบตัวเองในตอนนี้ที่ไม่สามารถหยุดยั้งได้ กลับมามองเห็นความสวยงามของโลก และมีความสุขกับสิ่งเล็กน้อยซึ่งเป็นเนื้อแท้ของเธออีกครั้ง ทั้งยังมีความหวังที่จะได้กินข้าวเย็นกับลูกอย่างมีความสุข โดยไม่ต้องรีบร้อน รีบกินรีบเก็บ ตัวละครมักจะพกไข่ต้มไว้ทานอยู่เสมอจนมุนดงอื่นเดาออกว่าตัวละครกำลังจะเอาอะไรออกมาจากกระเป๋า ตัวละครรักและเห็นใจมุนดงอื่นมากจนรู้สึกโกรธแค้นพยศอนจินและเพื่อนของเธอแทน

ตัวละครเป็นคนที่รักลูกสาวมาก ยอมทุกอย่างเพื่อปกป้องลูกสาวซึ่งเป็นความสุขเดียวของเธอ อยากให้ลูกมีชีวิตที่ดี มีความสุข แม้จะต้องแยกกันอยู่ตัวละครมีความฝันอยากจะทำลิปสติกสีแดง ใส่แจ็กเก็ตหนัง ขับรถไปเรื่อยเรื่อย ไปอยู่ในที่ห่างไกล เมื่อมุนดงอื่นได้จุดประกายว่าเธอสามารถทำมันได้ทันที โดยไม่ต้องรีบ ตัวละครจึงลุกขึ้นมาดูแลตัวเอง แต่งหน้าทาปาก มีความสุขกับสิ่งตรงหน้า การตายของสามีจึงเป็นเหมือนการปลดปล่อยอิสรภาพและความสุขที่ถูกกักขังมาโดยตลอดของตัวละคร

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : กำจัดสามีทิ้ง

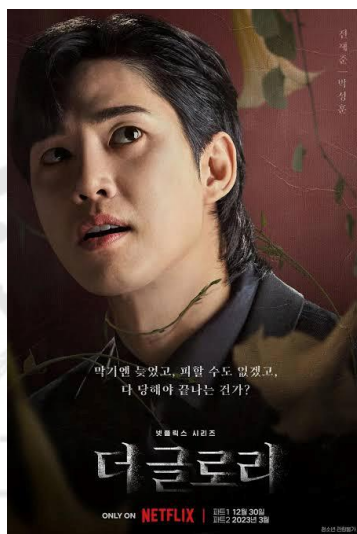
ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ได้กินข้าวเย็นกับลูกสาวอย่างมีความสุขในทุก ๆ วัน

บทสรุปของตัวละคร: ตัวละครสามารถช่วยมุนดงอื่นแก้แค้น ทั้งยังสามารถกำจัดสามีได้สำเร็จตามแผนการของมุนดงอื่น โดยที่มือไม่ต้องเปื้อนเลือดแม้แต่หยดน้อย แม้จะไม่ได้ใช้ชีวิตกินข้าวเย็นด้วยกันกับลูกสาวตามที่ฝันไว้ จึงทำได้เพียงคิดถึงลูก และเปิดร้านกับข้าวของซอนอาเป็นของตัวเอง

พัฒนาการตัวละคร: ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านของพฤติกรรม ที่นอกจากตัวละครจะมีพัฒนาการที่ก้าวกระโดดในเรื่องของการสืบสวนเรื่องราว

แล้ว ยังกลับมามีความสุข เปี่ยมไปด้วยชีวิตชีวาอีกครั้ง หลังจากได้เจอกับมุนดงอิน ซึ่งทำให้เธอได้ออกจากโลกใบเดิมมาใช้ชีวิต ทำหน้าที่ของตัวเองในโลกภายนอกที่ไร้ซึ่งความรุนแรงและความเจ็บปวด มองเห็นความสวยงามของชีวิต และมีความสุขกับการรักตัวเองอีกครั้ง

3.5 จอนแจจุน



ภาพประกอบ 13 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร: จอนแจจุน

ประเภทตัวละคร: Main Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร จอนแจจุน เพศชาย อายุ 37 ปี สูงประมาณ 185 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 75 กิโลกรัม ผมสีดำสั้นทรงมัดเล็ด ตาชั้นเดียว ผิวอมชมพู หน้าตาหล่อเหลา มาดเท่ สูงโปร่ง สีน้าแววตาเจ้าเล่ห์ ดูเป็นคนใจร้อน ก้าวร้าว แต่เปี่ยมเสน่ห์ มีบุคลิกท่าทาง การพูดจาแข็งกร้าว โผงผาง พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มักแต่งกายในชุดสูทและชุดลำลองอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับสูง อาศัยและเติบโตมาในเมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ ในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวย มีหน้ามีตาในสังคม เป็นลูกชายคนเดียวของเจ้าของสนามกอล์ฟที่นิยมในหมู่ไฮโซ ตัวละคร

ได้รับการศึกษาในระดับสูง ปัจจุบันอาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียมขนาดใหญ่ในเมืองเซมยอง กับสุนัขวัย 11 ปี มีบ้านพักตากอากาศที่สเปน สืบทอดกิจการสนามกอล์ฟของครอบครัว และเปิดร้านมัลติแบรนด์ชื่อ 'Siesta'

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่ร่ำรวย แต่ไม่มีเวลาให้ จึงตามใจและใช้เงินเลี้ยงดูลูก โดยมีแม่บ้านคอยดูแล จึงทำให้ตัวละครมีนิสัยที่ใจร้อน เอาแต่ใจ มองว่าเงินซื้อได้ทุกอย่าง ไม่ให้อภัย ชอบใช้ความรุนแรง ถ้ามีใครไปสะกิดเรื่องอาการตาบอดสีที่เป็นเหมือนปมด้อย ก็จะทำให้ก้าวร้าวอย่างรุนแรง ตัวละครมีอาการตาบอดสีแดงโดยพันธุกรรม ต้องใส่คอนแทคเลนส์สำหรับคนตาบอดสีอยู่ตลอด ทั้งอาการความดันลูกตาสูง กอบกับอาการต่อกระจกจึงทำให้ตัวละครต้องหยอดตาอยู่เป็นประจำ ตัวละครจึงเกลียดสีแดง รวมถึงหงุดหงิดเมื่อต้องพูดถึงเทศกาลคริสต์มาสที่ทุกอย่างเต็มไปด้วยสีเขียวและสีแดงซึ่งเป็นสีที่ตัวละครไม่สามารถแยกออก

ตัวละครเคยมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งเพื่อนร่วมชั้นด้วยการลวนลามทางสายตา ทั้งยังเคยขโมยเงินจากร้านค้าตั้งท้อง ตัวละครมีความสัมพันธ์เชิงชู้สาวกับพัคยอนจินมาตั้งแต่สมัยเรียนจนมีลูกสาวด้วยกัน โดยที่ตัวละครไม่เคยรู้มาก่อน ตัวละครมักเล่นบาสเกตบอลด้วยความเมินเฉยเวลาที่พัคยอนจินวิ่งแกเพื่อน ทั้งยังเคยเป็นพยานที่อยู่เพื่อปกป้องพัคยอนจินจากการกลั่นแกล้งของเพื่อนที่ชั่วร้าย ตัวละครรักและยอมรับในตัวตนของพัคยอนจินในทุกด้าน แต่พัคยอนจินกลับไปแต่งงานกับฮาโดยอง ทั้งยังนำลูกสาวของตนไปเป็นลูกสาวของฮาโดยอง จึงโกรธพัคยอนจินมาก มองว่าฮาโดยองแย่งความรักของเขาไป จึงมักจะคอยหาเรื่อง และแสดงความเป็นพ่อให้ฮาโดยองรับรู้อยู่เสมอ ตัวละครต้องการจะนำลูกมาอยู่กับตน จึงทำทุกวิถีทางทั้งใช้ความลับข่มขู่ และป้อนหัวให้พัคยอนจินกับสามี โดยแม้ปกติตัวละครจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว แต่เมื่ออยู่กับฮาโดยองลูกสาวของเขา ตัวละครจะมีพฤติกรรมที่อ่อนโยน รักเด็ก แต่งห้องเด็ก ชื่อหุ่นที่ลูกอยากได้รอรับลูกคนที่รู้เรื่อง ภูมิใจกับภาพวาดดอกซากุระไร้สีของลูกมาก เพราะนอกจากจะเป็นผลงานแรกของลูกที่ตนมีแล้ว ยังเป็นสิ่งที่ต่อยอดความเป็นพ่อที่ลูกมีอาการตาบอดสีเหมือนกับเขา นอกจากนั้นยังมีหุ้ยส์สุนัขที่รักเหมือนลูก ที่เจ้าตัวจะเผยมุมนุ่มอ่อนโยน เอาใจใส่อยู่ดูแลอยู่เสมอ จนแปร่งหวิวของตัวละครมีแต่ขนสุนัข

ตัวละครสืบทอดกิจการสนามกอล์ฟของครอบครัวตามความฝัน ซึ่งปัจจุบันเป็นสนามกอล์ฟที่มีกรีนที่ดีที่สุดในเกาหลีใต้ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจกับกิจการที่ดูแลเป็นอย่างมาก ทั้งยังเปิดกิจการร้านมัลติแบรนด์ 'Siesta' ที่แปลว่านอกลางวันจากการชอบมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับพัคยอนจินในเวลากลางวัน ตัวละครเป็นคนเจ้าสำอาง แต่งตัวเก่ง ชอบ

เข้าสพานวดหน้า ไม่คิดจะแต่งงาน ไม่ชอบการผูกมัด ไม่ชอบคำขยายความของผู้ชายที่แต่งงานแล้ว ชอบผู้หญิงสวย มีเสน่ห์เป็นจุดเด่นในหมู่ผู้หญิงอยู่เสมอ มีชนมยงโอเป็นลูกไล่ตั้งแต่สมัยเรียน โดยมักใช้ความรุนแรงจากการเป็นนายจ้าง ตัวละครเป็นคนฉลาด ทนคน แต่มักถูกอารมณ์ครอบงำจน พลาดท่า รู้ถูกรู้ผิด แต่ไม่สนใจ รู้ว่ามุนดงอื่นต้องการแก้แค้น แต่ก็ไม่ได้เกรงกลัว ทั้งยังกล้าเผชิญหน้าและตอกย้ำปมของมุนดงอื่นกลับอย่างแข็งแกร่ง

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ต้องการสิทธิความเป็นพ่อที่ถูกต้อง
ของฮาเยซอล

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ใช้ชีวิตอย่างสุขสบายกับลูกสาวและ
สุนัขที่รัก

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครไม่สามารถทวงสิทธิความเป็นพ่อของฮาเยซอลได้สำเร็จ ทั้งยังโดนหมายศาลสั่งห้ามเข้าใกล้ลูกสาว ตัวละครถูกขเวเฮยจองเอาคืนที่ทอดทิ้งเธอโดยการเปลี่ยนน้ำยาหยอดตาเป็นน้ำยาเช็ดกระจกจนตัวละครไม่สามารถมองเห็นอะไรได้อีก ก่อนจะถูกลักลอบปล่อยจนชีวิตลงโดยที่ยังไม่ได้เห็นหน้าลูกสาว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้ตัวละครจะเป็นคนที่ไม่ดีของสังคม เป็นเพื่อนและเจ้านายที่ไม่ดี แต่ก็ยังเป็นเจ้าของสุนัขที่ใส่ใจ คอยมอบความรักให้อยู่เสมอ และมีเกณฑ์ที่จะเป็นพ่อที่ให้ความรักความอบอุ่นกับลูก ดูแลลูกให้เติบโตได้โดยไม่บกพร่องเช่นกัน

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านของพฤติกรรม ตัวละครมีพฤติกรรมที่แข็งแกร่ง ก้าวร้าวขึ้นจากสมัยเรียนเป็นอย่างมาก ทั้งยังไม่เคยรู้สึกผิดกับการกระทำที่ตนได้ทำในวัยเด็ก แต่ภายใต้ความก้าวร้าว ตัวละครเองก็มีมุมที่อ่อนโยน รักเด็ก รักสัตว์ และยังเป็นผู้ชายที่รักพยอนจินเพียงคนเดียวได้อย่างไม่น่าเชื่อ

3.6 ฮาโดยอง



ภาพประกอบ 14 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร: ฮาโดยอง

ประเภทตัวละคร: Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร ฮาโดยอง เพศชาย อายุ 40 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 75 กิโลกรัม ผมสีดำสั้น ผิวอมชมพู หน้าตาหล่อเหลา มีเสน่ห์ที่ชัดเจน บุคลิกท่าทางสุ่ม นุ่มลึก ดูครุ่นคิดอยู่ตลอดเวลา พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล พูดจาสุภาพ ให้เกียรติผู้อื่นอยู่เสมอ มักแต่งกายในชุด ชุดลำลองที่ดูเหมือนหลุดออกมาจากนิตยสาร

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพสมรส อยู่ในชนชั้นระดับสูง อาศัยและเติบโตมาในเมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ ในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวย มีหน้ามีตาในสังคม เป็นลูกชายคนเดียวของเจ้าของก่อสร้าง บริษัทก่อสร้างขนาดใหญ่ ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับสูง ปัจจุบันอาศัยอยู่ในบ้านขนาดใหญ่ในเมืองเซมยองกับพี่ชายคนโตและน้องสาว ภรรยาและลูกสาวของเขา ปัจจุบันเป็นประธานบริษัทเจ้าของก่อสร้างสืบทอดธุรกิจต่อจากครอบครัว

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่ร่ำรวย เพียบพร้อมทั้งรูปร่างหน้าตา หน้าทีการงาน ภาพลักษณ์ทางสังคม มารยาท รวมถึงอำนาจ ตัวละครยึดถือในหน้าตาทางสังคมเป็นอย่างมาก ไม่ชอบให้ตัวเองเสียหน้าไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อย มองว่าปัญหาที่แก้ได้ด้วยเงินเป็นปัญหาที่แก้ง่ายที่สุด รักความสมบูรณ์แบบ เลือกทุกอย่างที่สมบูรณ์แบบที่สุดให้กับตัวเอง แม้กระทั่งผู้หญิงที่จะแต่งงานด้วย โดยมองว่าพัคยอนจินเป็นผู้หญิงที่ครบถ้วน เพียบพร้อมทุกด้าน เว้นแค่เรื่องสูบบุหรี่ ตัวละครเป็นคนที่รักสุขภาพ ไม่ทานคาร์โบไฮเดรต ไม่ดื่มเหล้าสูบบุหรี่ ไม่ชอบผู้หญิงที่ปล่อยตัวหลังแต่งงาน

ตัวละครมีระดับสติปัญญาในระดับสูง เป็นคนฉลาดทันคน ไหวพริบดี ช่างสังเกต สามารถเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์และเรื่องราวได้ไว เป็นคนตรงรตรง เจ้าระเบียบ มีคำตอบให้ทุกคำถาม มักใช้เวลาเรียบเรียง ไตร่ตรองอย่างระมัดระวังก่อนจะคิดทำอะไร และมักจะหุดหิดที่ตัวเองควบคุมอะไรไม่ได้ มักไม่แสดงออกทางสีหน้า เป็นคนเลวที่นิสัยดี เคยชินกับการใช้สายตาสั่งคนอื่น ประเมินคนจากภายนอกอยู่เสมอ ชอบเล่นหมากล้อมมาก มักไปเล่นหมากล้อมที่ชมรมหมากล้อมพาโกดาอยู่เสมอ มองว่าหมากล้อมนั้นครบถ้วนทั้งความสนุกและเปี่ยมด้วยสุนทรียภาพ สนใจมองคนอื่นจากฝีมือการเล่นหมากล้อมที่น่าสนใจ เฝ้ารอคอยและต้องการเจอเพื่อเอาชนะ จนกลายเป็นเกิดความรู้สึกดี ๆ จึงไม่เคยถามเรื่องจอนแจจอนกับพัคยอนจิน เพราะตนเองก็รู้สึกดีกับคนอื่นเช่นเดียวกัน โดยปกติเป็นคนพูดน้อย แต่อยู่กับคนอื่นมักจะมีความถาม ข้อสงสัยมากมาย มองว่าประโยชน์ของการแก้แค้นไม่เทียบเท่ากับความเสี่ยงจากการยึดติดในเรื่องที่แก้ไขไม่ได้

เมื่อรู้ว่าพัคยอนจิน ภรรยาของเขาทั้งกลืนแกล้งเพื่อนอย่างรุนแรง ทั้งคบชู้จึงไม่สามารถรับได้กับความต่างพร้อยที่เกิดขึ้นในชีวิต ตัวละครรู้สึกแค้นกับสิ่งที่ภรรยากระทำ ตามจ่ายค่าใช้จ่ายที่พอจะช่วยให้กับครอบครัวของยุนโซฮี ในขณะที่พัคยอนจินนั้นไม่สำนึกผิดแม้แต่น้อย ทำให้ตัวละครตัดสินใจขอแยกทางกับพัคยอนจิน ตัวละครรักฮาเยซลมาก และไม่ยอมปล่อยให้จอนแจจอนเลี้ยงดู ทั้งยังใช้หมายศาลห้ามจอนแจจอนเข้าใกล้ แม้จะรู้ว่าฮาเยซลคือหลักฐานการนอกใจของภรรยาเขาก็ตาม

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : รักษาฮาเยซลเอาไว้กับเขา

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : มีชีวิตที่สมบูรณ์แบบในทุก ๆ ด้าน ไม่มีจุดต่างพร้อยในชีวิต

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครสามารถรักษาฮาเยซลไว้กับเขาได้ โดยยังคงเป็นพ่อลูกที่รักและผูกพันกันมาก โดยสั่งห้ามจอนแจจอนเข้าใกล้ลูกสาว และพาลูกสาว

ย้ายไปใช้ชีวิตที่ประเทศอังกฤษ ให้ลูกได้เล่นฟุตบอลตามแบบที่ชอบ โดยไม่ต้องถูกสังคมตีฉันทินหาเรื่องราวของแม่ ทั้งยังได้เรียนรู้และยอมรับว่าชีวิตของตนไม่ได้เพียบพร้อมเหมือนที่เข้าใจ

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านของพฤติกรรมที่มองดูอาจจะเป็นคนที่สนใจแต่เรื่องภาพลักษณ์ทางสังคมและใช้ตรรกะในการตัดสินใจทุกสิ่ง แต่เมื่อตัวละครต้องเจอสถานการณ์ที่ไม่สามารถยอมรับกับความไร้สามัญสำนึกของพ่อกองทุน ตัวละครก็เลือกที่จะยอมทิ้งภาพครอบครัวที่สมบูรณ์แบบและเลือกจะไปใช้ชีวิตกับลูกสาวที่ต่างแดน ซึ่งแสดงให้เห็นชัดเจนว่าเขารักและใส่ใจความรู้สึกของลูกมากกว่าสิ่งใด

3.7 อีซาร่า



ภาพประกอบ 15 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร : อีซาร่า

ประเภทตัวละคร : Minor Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร อีซาร่า เพศหญิง อายุ 37 ปี สูงประมาณ 165 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 50 กิโลกรัม ผมสีน้ำตาลยาวสลวย ผิวขาวอมชมพู ดวงตากลมโตสีน้ำตาลอ่อน แว่วตาโรยราเหมือนคนติดยา ผอมบาง ท่าทางปราดเปรียว

คล่องแคล่ว ทุ่มตั้งใจในตนเอง พุดจาเสียงดัง ภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มักแต่งกายในชุดลำลองที่ดูทะมัดทะแมง และปักดินสอไว้ที่ผมอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับสูง อาศัยและเติบโตมาในเมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ เป็นลูกสาวคนเดียวของครอบครัวผู้ดีที่มีฐานะร่ำรวย มีหน้าที่มาทางสังคม พ่อเป็นบาทหลวงผู้ควบคุมโบสถ์ขนาดใหญ่ในเกาหลีใต้ ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับสูงจบด้านศิลปะมาจากกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส นับถือศาสนาคริสต์ มีเกลเลอรีเป็นของตัวเองตั้งแต่ยังเด็ก ปัจจุบันประกอบอาชีพเป็นศิลปินที่ประสบความสำเร็จ มีนิทรรศการศิลป์เพื่อการกุศลเป็นของตัวเอง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวผู้ดีที่ร่ำรวย พ่อเป็นบาทหลวงผู้ทรงอิทธิพลทางความเชื่อให้กับผู้คน แต่ในขณะเดียวกันก็ใช้พระเจ้าเป็นช่องทางหาเงินมหาศาล กอบกับแม่ที่คอยสปอยล์ เอาอกเอาใจทุกอย่าง จนตัวละครเติบโตเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง เอาแต่ใจตัวเอง ไม่สนใจโลก ชอบโอ้อวดเสียงดัง พุดจาดูถูกคนที่ต่ำต้อยกว่า แสดงสีหน้าท่าทางกวนประสาท ทั้งยังมีพฤติกรรมชอบกลั่นแกล้งเพื่อนอย่างรุนแรงในสมัยเรียนร่วมกับพัคยอนจิน และเพื่อนร่วมกลุ่มด้วยความสนุกสนาน

ตัวละครมีระดับสติปัญญาในระดับสูง ฉลาด ทันคน ไปไหนไปกัน ไม่ชอบกฎเกณฑ์ ชื่นชอบและมีพรสวรรค์ทางด้านศิลปะเป็นอย่างมาก มีความเป็นศิลปินสูง มีสตูดิโอศิลปะของตัวเองตั้งแต่เด็ก จนเติบโตมาเป็นศิลปินผู้ประสบความสำเร็จตามความฝัน มีนิทรรศการเพื่อการกุศลเป็นของตัวเอง เป็นหน้าเป็นตาและสร้างช่องทางหนีภาษีให้กับครอบครัว โดยมองว่าเป็นการบริจาคพรสวรรค์ แต่บนภาพลักษณ์ที่สวยงาม ตัวละครกลับมียาเสพติดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน โดยมักจะเสพยาจนเลื้อนลอย ขาดสติ พุดจาเพื่อเจอ เห็นภาพหลอน จนบางครั้งไม่สามารถจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเองได้ ทั้งยังสร้างชื่อเสียงให้กับครอบครัวจากพฤติกรรมมึนเมาอนาจารทุกวัน จนเป็นที่เลื่องลือตอนเรียนอยู่ที่ปารีส แต่พ่อแม่ก็ไม่สามารถทำอะไรลูกสาวได้ นอกจากคอยปิดข่าวเพื่อรักษาหน้าตาทางสังคม และขอให้แม่บ้านช่วยดูแล ทำให้ความฉลาดที่มีของตัวละครไม่เคยได้ฉายแวว จากการถูกสารเสพติดครอบงำพฤติกรรม ความคิด และการกระทำอยู่เสมอ

ตัวละครมีพฤติกรรมชอบสูบบุหรี่และเล่นสารเสพติดขั้นรุนแรง โดยมีชนมของคอยหายาให้ตลอด เมื่อชนมของโอหายไป ตัวละครจึงร้อนใจเป็นอย่างมาก จากประวัติการซื้อสารเสพติดที่ตนได้ให้ชนมของโอเป็นคนจัดหาให้ ทั้งยังต้องประสบกับอาการขาดยาอย่างรุนแรงจนพ่อแม่ต้องส่งไปบำบัดยาเสพติด แต่ก็ยังคงไม่สามารถเลิกยาได้สำเร็จ มีความฝัน

อยากไปใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศเนเธอร์แลนด์ ดินแดนที่กฎหมายหมาย แม้จะไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้ ตัวละครชื่นชอบซีรีส์ฝรั่งปารีสมาก มีความชอบในการแต่งตัว โดยมักแต่งกายด้วยเสื้อผ้าราคาแพงอย่าง Coco Chanel โดยตัวละครมีพฤติกรรมไม่ชอบใส่ชุดชั้นใน หรือสิ่งที่ทำให้รู้สึกอึดอัด

ตัวละครมีความเชื่อและเคร่งครัดในพระเจ้าเป็นอย่างมาก ถือศีลลดเข้าโบสถ์สวดมนต์เป็นประจำตามธรรมเนียมตั้งแต่เด็ก เมื่อโตขึ้นมาก็ยังคงเป็นซิสเตอร์ในโบสถ์ที่เชื่อว่าตัวเองจะได้ขึ้นสวรรค์ โดยมองว่าตนได้แก้ไขและไถ่บาปสิ่งที่ตัวเองทำลงไปแล้ว เมื่อได้ให้เงินจำนวนมากตามที่มุนดงอื่นต้องการ มุนดงอื่นจึงได้ใช้จุดอ่อนนี้เอาคืนตัวละคร โดยการนำยาเสพติดมาล่อลวงให้ตัวละครที่ขาดยามาเป็นเวลานานเป็นของขวัญ ก่อนที่จะประกาศให้คนในโบสถ์มาดูพฤติกรรมเสพยาของซิสเตอร์สาวในโบสถ์อันศักดิ์สิทธิ์ของเธอ ซึ่งสร้างความเสื่อมเสียให้กับครอบครัวและตัวของอีซาร่าเป็นอย่างมาก

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ต้องการไปใช้ชีวิตที่เนเธอร์แลนด์ มีความสุขกับการใช้สารเสพติดโดยไร้ข้อจำกัด

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ต้องการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับชีวิตที่ไร้กฎเกณฑ์

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครไม่สามารถมีความสุขกับชีวิตที่ไร้กฎเกณฑ์ได้ตามที่ต้องการ ตัวละครได้รับการแก้แค้นด้วยการถูกถ่ายประจานจนเสื่อมเสียชื่อเสียง เหมือนที่ตนเคยทำตอนเด็ก โดยแม้ตัวละครจะกัดสีผม กำจัดการตรวจเจอสารเสพติดจนหลุดพ้นคดีเสพยาได้แล้ว ก็ยังถูกจับกุมในข้อหาเลียงภาวจากการปล่อยข่าวของพัคยอนจิน และคดีทำร้ายกายชเวฮยอนจองจนบาดเจ็บสาหัสจนไม่สามารถใช้เส้นเสียงได้ ซึ่งเป็นการนำเสนอแง่มุมของคนที่ไม่ดีของสังคม เป็นเพื่อนและลูกสาวที่ไม่ดี ทำผิดต่อตัวเองและศีลธรรมแต่ก็ยังคงยึดมั่นในศาสนาอย่างมุ่งมั่นอยู่เสมอ

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านพฤติกรรม มีการใช้สารเสพติดในระดับรุนแรง จนกระทั่งทำหลายสิ่งที้นำมาสู่ความอับอายในภายหลังจากการใช้ยาจนขาดสติ จนถึงขั้นถูกจับกุม แต่ตัวละครก็ยังดูเหมือนจะไม่ได้รับบทเรียนและเรียนรู้ว่ายาเสพติดคือภัยที่ทำร้ายตัวเองจนหมดอนาคตจากผลการกระทำของตัวเอง

3.8 ชเวฮเยจอง



ภาพประกอบ 16 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร: ชเวฮเยจอง

ประเภทตัวละคร : Support Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร ชเวฮเยจอง เพศหญิง อายุ 37 ปี สูงประมาณ 170 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 55 กิโลกรัม ผมสีดำสั้น ผิวขาวเหลือง ดวงตากลมโตสีดำ มีรูปร่างที่ย้วยวน สูงยาว ท่าทางปราดเปรี้ยว ดูมั่นใจในตนเอง มีแรงดึงดูดทางเพศสูง พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มักแต่งกายในชุดลำลองที่แนบเนื้อ ย้วยวน สวมรองเท้าส้นสูง ทาลิปสติกสีแดง ดัดผมหยิกอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับปานกลาง อาศัยและเติบโตมาในเมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ ในครอบครัวที่ฐานะไม่ค่อยดี เป็นลูกสาวคนเดียวของเจ้าของร้านซักรีด ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับสูง ปัจจุบันประกอบอาชีพเป็นแอร์โฮสเตส ดูแลผู้โดยสารระดับสูง อาศัยอยู่ในบ้านขนาดกลางบนร้านซักรีดในเมืองเซมยองกับครอบครัว

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่ไม่ได้ร่ำรวย เป็นลูกสาวร้านซักรีด จึงทำให้ตัวละครมีความทะเยอทะยานอยากจะมีชีวิตที่ดีขึ้น ยอมเป็น

ลูกไล่ของกลุ่มเพื่อนที่ร่ำรวย ยอมถูกดูถูกกดขี่ ทำตามที่พ่อกยมจินสั่งทุกอย่าง เพื่อที่จะได้มีหน้ามีตาในสังคม มีอำนาจ ไม่ต้องตกเป็นเหยื่อที่โดนกลั่นแกล้ง ตัวละครยอมมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับครูพละเพื่อที่จะได้ยึดครองกุญแจโรงเรียนนำมากลั่นแกล้งมุนดงอินร่วมกับกลุ่มเพื่อนอย่างรุนแรง ยั้มเยาะด้วยความสนุกสนาน ตัวละครมีความใฝ่ฝันอยากเป็นแอร์โฮสเตส แต่แม้เมื่อได้ขึ้นตัวละครจะได้ประกอบอาชีพแอร์โฮสเตสตามฝันแล้ว ตัวละครก็ยังคงตกเป็นเบี้ยล่าง ถูกเพื่อนรวมกลุ่มอย่างพ่อกยมจินและอีซาร่าพูดจาดูถูกอย่างสนุกสนาน

ตัวละครมีระดับสติปัญญาในระดับปานกลาง เป็นคนซึ่กแล้ว ไม่ค่อยระมัดระวังตัว ตื่นตระหนกและถูกยั่วเย้าได้ง่าย หลงใหลในวัตถุนิยม สินค้าแบรนด์เนมเป็นอย่างมาก มักโพสต์อวดชีวิตที่หรูหรา และสินค้าแบรนด์เนมในโซเชียลมีเดียส่วนตัวอยู่เสมอ ดิดิโตร์ศัพท์มือถือ ตัวละครผ่านการทำศัลยกรรมหน้าอกและจมูก และมักแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่รัดรูป โชว์สัดส่วน ทาปากสีแดงสด เพื่อแสดงออกถึงความมั่นใจ ร้อนแรง ใช้สินค้าราคาแพง เพื่อปกปิดความไม่มั่นใจและความไม่พึงพอใจในตัวเองอยู่เสมอ มักขโมยชุดลูกค่านำมาซักรีดไปใส่เป็นประจำ ทั้งยังมีพฤติกรรมชอบพูดจาตดที่ตนที่ต่ำต้อยกว่าเพื่อให้ตัวเองรู้สึกสูงขึ้นด้วยความเก็บกด รวมถึงการพูดจาตดพ่อกยมจินลับหลัง ด้วยความอิจฉาและต้องการเอาชนะ เพราะนอกจากพ่อกยมจินจะชอบกดขี่ตนแล้ว พ่อกยมจินยังเป็นคนในใจของจอนแจจุนผู้ชายที่เธอหลงรักมาโดยตลอด แม้ว่าในตอนนี้อาจจะแต่งงานแล้วก็ตาม

ตัวละครเป็นคนที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อความอยู่รอดและสุขสบายของตัวเอง ขอเพียงมีชีวิตที่หรูหรา มีหน้ามีตาในสังคม ตัวละครยอมเป็นเบี้ยล่างเพื่อนเพื่อความอยู่รอด ให้ตัวเองไม่ใช่เหยื่อที่ถูกรังแก ทั้งยังยอมถูกกดขี่ดูถูกเพื่อให้ตัวเองยังคงอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่เป็นหน้าเป็นตาให้กับเธอ ยอมแต่งงานกับผู้ชายที่ไม่ได้รัก เพียงเพราะอยากยกระดับตัวเองให้มีชีวิตที่หรูหราสุขสบาย หลุดพ้นจากการเป็นลูกสาวร้านซักรีดธรรมดา จนสุดท้ายตัวละครก็ต้องจำยอมช่วยเหลือมุนดงอินหักหลังเพื่อนตัวเองเพื่อความอยู่รอด โดยรับบทเหยื่อที่ไม่มีทางเลือก อ่อนหวานให้มุนดงอินยกโทษให้ เพื่อให้เธอไม่ทำลายอนาคตที่กำลังจะถึงฝั่งฝัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความรู้ผิดชอบชั่วดี แต่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว แต่ทั้งนั้นซีรีส์ก็ยังได้นำเสนอมุมที่เธอเองเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่ต้องการการยอมรับจากสังคม ทำทุกอย่างเพื่อความอยู่รอด แม้จะรู้ว่าตัวเองทำผิดและเลือกที่จะเดินไปในทางที่ผิด แต่ก็ยังเป็นตัวละครเดียวที่หวาดกลัวต่อความผิดและยอมขอโทษมุนดงอิน แม้มันจะสายและทำลายชีวิตของคนอื่นไปแล้วก็ตาม

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ต้องการแต่งงานกับผู้ชายรวย ๆ สักคน ที่สามารถเปลี่ยนชีวิตเธอได้

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : หลุดพ้นจากความเป็นลูกสาวร้านซักรีด มีชีวิตที่มีชีวิตที่สุขสบาย มั่งคั่ง

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครไม่สามารถหลุดพ้นจากชีวิตลูกสาวร้านซักรีด มีชีวิตที่ร่ำรวยสุขสบายได้สำเร็จ ทั้งยังต้องทนอยู่กับเส้นเสี่ยงที่ไม่สามารถใช้งานได้เสมือนคนพิการไปตลอดชีวิต จากปากของเธอที่ขอบพูดจากร้าย เหน็บแนม ทั้งยังถูกจอนแจจุนทิ้งให้ใช้ชีวิตเพียงลำพัง ซึ่งนับว่าเป็นไปตามความต้องการของมุนดงอินที่ต้องการมอบโทษให้แก่ปากที่คอยยั่วยุคนอื่นจนได้รับผลของการกระทำ

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านพฤติกรรมหลังจากที่ต้องเก็บกดเป็นเวลานานจากการถูกกดขี่ เมื่อถึงเวลาที่ตัวละครถือไฟสูงกว่า และมีโอกาสที่ข่มขู่เพื่อนบ้าง จึงได้แสดงให้เห็นถึงแง่มุมที่ไม่ยอมคน ไม่เกรงกลัวใคร และพร้อมที่จะรักษาศักดิ์ศรีของตนอย่างแข็งแกร่ง จอนนำภัยสู่ตนเอง ทั้งยังนำเสนอพัฒนาการในด้านที่กล้าจะเอาคืนคนที่ทำร้ายเธอ แม้จะเป็นคนที่เธอรักมากอย่างจอนแจจุนเองก็ตาม

3.9 ชนมยงโอ



ภาพประกอบ 17 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

ชื่อตัวละคร : ชนมยงโอ

ประเภทตัวละคร : Support Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร ชนมยงโอ เพศชาย อายุ 37 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 70 กิโลกรัม ผมสีดำยาว ผิวอมชมพู ตาชั้นเดียว สีหน้าแววตาเจ้าเล่ห์ รูปร่างสูงใหญ่ ท่าทางคล่องแคล่ว มาดเซอร์ พูดจาโผงผาง ใจร้อน ดูเป็นอันธพาล พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มีรอยสักที่คอ เขียนว่า memento mori เป็นภาษาละตินที่แปลว่า จดจำไว้ว่าต้องตาย และรอยสักรูปงูที่ต้นขา มักแต่งกายในชุดลำลองใส่แว่นที่นิ้วชี้ข้างขวาและมัดผมอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับปานกลาง อาศัยและเติบโตมาในเมืองเซมยอง ประเทศเกาหลีใต้ ในครอบครัวที่ฐานะไม่ค่อยดี ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับปานกลาง จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมัธยมปลายของฮัน ปัจจุบันทำงานเป็นคนขับรถให้กับจอนแจจุน และอาศัยอยู่ในห้องเช่าขนาดเล็กเพียงลำพังในเมืองเซมยอง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่ฐานะไม่ค่อยดี เป็นลูกไล่ที่พึ่งพาบาร์มีจอนแจจุนและสงายให้กับฮิซารามาตั้งแต่เรียนมัธยมปลาย มีนิสัยเกรง ชอบทำตัวเป็นนักเลง หยาบคาย ชอบแอบลักยักยาฮิซารามาไว้ใช้เอง ทั้งยังมีพฤติกรรมชอบกลั่นแกล้งเพื่อนอย่างรุนแรงร่วมกับพัคยอนจิน และเพื่อนร่วมกลุ่มอย่างความสนุกสนาน ด้วยพฤติกรรมคุกคามทางเพศ แต่แม้จะเป็นคนที่ไม่สนใจเรียน เลือกที่จะไม่เรียนต่อ ตัวละครก็ยังคงต้องไปตามเช็กชื่อให้กับจอนแจจุนจนเรียนจบมหาวิทยาลัย เมื่อเติบโตมาตัวละครก็ยังคอยทำงานรับใช้จอนแจจุน โดยเป็นทั้งคนขับรถและคอยช่วยจัดการธุระให้กับจอนแจจุน ตั้งแต่ดูแลร้านไปจนถึงซื้ออาหารสุนัข เช็ดอุจจาระของหลุยส์ ลูกสุนัขที่จอนแจจุนรักเหมือนลูก โดยไม่ได้ยินดีมากนัก แต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้ เนื่องจากรับเงินค่าจ้างจากจอนแจจุน

ตัวละครมีนิสัยเจ้าชู้ มักคุยโว โอ้อวดกับผู้หญิงว่าตนเองเป็นคนรวย ขับรถหรู เป็นเจ้าของซีเอสตริว เช่นเดียวกับที่เขาโอ้อวดมุนตงอิน และด้วยเหตุผลที่เขาได้ขับรถราคาแพงของจอนแจจุนจึงทำให้เขายังคงทำงานนี้อยู่ แม้ตัวละครจะมีนิสัยชอบเมาเหล้าจนหมดสภาพ ไม่ตื่นไปทำงาน จอนแจจุนคิดจะไล่ออกหลายหน ตัวละครแอบชอบชเวเฮยจองมานาน จนถึงขั้นโทรชวนหนีไปอยู่ประเทศรัสเซียด้วยกัน และยินดีจะซื้อตัวเฟิร์สคลาสให้เธอนั่ง ทั้งเธอยังเป็นคนเดียวที่ตัวละครบอกรหัสผ่านแท็บเล็ต ตัวละครถูกจอนแจจุนและเพื่อนร่วมกลุ่มดูถูกและกดขี่ เปรียบเทียบเขากับสุนัขมาโดยตลอด ทั้งเมื่อไม่ได้ตั้งใจจอนแจจุนก็มักจะใช้ความรุนแรงกับเขา จนเกิดความน้อยเนื้อต่ำใจที่จอนแจจุนปฏิบัติกับเขาเหมือนสุนัขรับใช้ไม่ใช่เพื่อน พอถูกมู

นดงอื่นเกลี้ยกล่อมถึงความไม่เท่ากันของชีวิต จึงตัดสินใจร่วมมือกับมุนดงอื่นในทันที ด้วยความ
เก็บกดที่สะสมมาโดยตลอด

ตัวละครเป็นคนที่มึระดับสติปัญญาในระดับปานกลาง เชื้อคนง่าย
แต่มั่นใจในตัวเอง คิดว่าตัวเองฉลาด จนไม่ทันระวังกับดักของมุนดงอื่นที่หวังจะหลอกใช้เขา
ตัวละครเป็นคนที่พร้อมทำทุกอย่างเพื่อผลประโยชน์ของตัวเอง รู้ความลับของเพื่อนในกลุ่มเป็น
อย่างดี จากการทํางานให้กับจอนแจจุน ส่งยาให้กับอีซาร่า สืบประวัติผู้ขายให้กับชเวเฮยจอง จน
สามารถที่จะนำความลับของเพื่อนมา blackmail ได้ ยิ่งได้รู้ความลับของพัคยอนจิน กอบกับความ
ไม่ได้มักใหญ่ใฝ่สูงและทำอะไรที่ซับซ้อนมากนัก จึงทำให้ตัวละครเลือก ที่จะ blackmail เอาเงิน
ด่วนก้อนโตจากเธอ จนนำมาสู่เรื่องราวปริศนาทั้งหมด มี

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ต้องการขู่ blackmail เพื่อนทั้งหมด
แล้วหอบเงินก้อนโตหนีไปใช้ชีวิตที่รัสเซีย

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ต้องการเป็นเศรษฐี ด้วยวิธีที่ไม่ต้อง
พยายามอะไรมาก

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครไม่สามารถขู่เอาเงินจากเพื่อน
คนไหนได้เลย ทั้งยังไม่ได้ไปประเทศรัสเซียตามที่ได้จองตัวและที่พักเอาไว้ เพราะถูกพัคยอนจิน
และคิมคยองรันจัดการทิ้งเสียก่อน ตัวละครต้องเสียชีวิตลงด้วยความโหด และเกือบไม่ได้รับ
ความเป็นธรรมจากการฆาตกรรม ซึ่งเป็นตามโทษที่มุนดงอื่นต้องการมอบให้กับเหล่าที่คอยเหยียบ
ย่ำผู้อื่น

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดใน
ด้านพฤติกรรมหลังจากที่ต้องเก็บกดเป็นเวลานานจากการถูกกดขี่ เมื่อถึงเวลาที่ตัวละครถือไฟ
สูงกว่า และมีโอกาสที่ข่มขู่เพื่อนบ้าง จึงได้แสดงให้เห็นถึงแง่มุมที่ไม่ยอมคน ไม่เกรงกลัวใคร จน
นำภัยสู่ตนเอง ด้วยความคิดว่าตัวเองฉลาด นอกจากนั้นตัวละครยังแสดงแง่มุมที่ดูไม่ทันคน เชื้อ
คนง่าย เชื่อว่ามุนดงอื่นเป็นพวกเดียวกับเขา ทั้งยังคลั่งรักชเวเฮยจองมากขนาดยอมจ่ายเงินซื้อ
ตัวเฟิร์สคลาสให้เธอได้ ซึ่งเป็นแง่มุมที่สร้างมิติให้กับตัวละครเป็นอย่างมาก

การวางตัวละครและลักษณะตัวละคร



ภาพประกอบ 18 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

จากการศึกษาวิเคราะห์การวางตัวละครและลักษณะตัวละคร พบว่า The Glory (2022) มีการวางตัวละครให้ทุกตัวละครมีความหลากหลายมิติ มีความเป็นมนุษย์ที่มีความรู้สึกรักโลกโกรธหลง รักตัวกลัวตาย เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ สะท้อนความคิดและจิตใจสำนึกของตัวละครแต่ละตัวออกมาหลากหลายมุมมองผ่านตัวละครที่ต่างมีความต้องการเป็นของตนเอง

โดยซีรีส์ได้มีการวางตัวละครมาอย่างละเอียดลึกซึ้ง สามารถจับวางตัวแสดงออกมาได้อย่างเหมาะสมต่อบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณ์ ท่าทาง และทักษะ การแสดงที่ลึกซึ้ง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อถือกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ รวบรวมว่าตัวละครเหล่านี้มีชีวิตอยู่ตรงหน้า ซึ่งแสดงให้เห็นชัดเจนว่า ผู้กำกับและทีมงานค่อนข้างให้ความสำคัญกับความสมจริง และความสมบทบาทเป็นอย่างมาก ทั้งยังเป็นการรวมตัวนักแสดงที่เปี่ยมด้วยศักยภาพไว้ในเรื่องราวโดยไม่ยึดติดกับการเป็นพระเอกนางเอกเสมอไป และด้วยความลงตัวที่พอดีในตัวแสดง การแสดง รวมถึงเคมีระหว่างนักแสดง จึงทำให้ผู้ชมเกิดความรัก ความเกลียดชัง ความเห็นใจในตัวละคร จนอยากติดตามเรื่องราว ความเป็นไป คอยลุ้นให้กำลังใจ ร่วมทุกข์สุขไปกับตัวละคร The Glory จึงได้แจ้งเกิดนักแสดงยกทีม อันประกอบไปด้วยตัวละครหลักทั้งหมด 9 คน ได้แก่ มุนดงอิน ที่รับบทโดยชงฮยอกโย, จูยองจอง ที่รับบทโดย อีโดฮยอน, พัคยอนจิน ที่รับบทโดย อิมจียอง, คังฮยอนนัม ที่รับบทโดย ยอมฮย็อน, จอนแจจุน ที่รับบทโดย พัคซองฮุน, ฮาโดยอง ที่รับบทโดย จองซองอิล, อีซาร่า ที่รับบทโดย คิมฮึออร่า, ซเวฮย็องจอง ที่รับบทโดย ซาจูยอง และชนมยองโฮ ที่รับบทโดย คิมกอนอู

มุนดงอิน - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอกในการดำเนินเรื่องราว เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่ถูกกลั่นแกล้งอย่างรุนแรงในโรงเรียน เป็นคนดีที่ถูกกระทำจากสังคม โดยที่ไม่ได้รับความเป็นธรรมหรือเห็นใจจากใคร แม้กระทั่งพระเจ้า จนตัดสินใจที่จะลุกขึ้นเป็นผู้กระทำ มอบบทลงโทษให้กับคนที่สร้างความเจ็บปวดและทำลายเกียรติยศของเธอด้วยตัวเอง ตัวละครมุนดงอินสามารถเปรียบเทียบได้กับหมากล้อม ที่สามารถหลบทำลายบ้านที่ผู้อื่นตั้งใจสร้างให้แหลกสลายท่ามกลางความเงียบ โดยที่คู่ต่อสู้ไม่ทันระวังตัว ทั้งการจะต่อกรนั้นจำต้องมีสติปัญญาและความรอบคอบเป็นอย่างมาก ถึงจะเทียบเคียงหรือสามารถเอาชนะได้ หมากล้อมจึงถูกวางเป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏคู่กับมุนดงอินอยู่เสมอ ทั้งตัวละครยังเปรียบเสมือนงูที่ล่อลวงคนบาปให้ออกมากระทำความผิดด้วยตัวเอง ทำร้ายกันเองจนพังทลาย

จูยอจอง - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอก เป็นตัวแทนของเหยื่อที่ถูกกระทำจากสังคม ต้องทนอยู่กับความเจ็บปวด และความรู้สึกแค้นใจมาอย่างยาวนานกับสิ่งที่ได้เผชิญ จนได้เจอกับมุนดงอินจึงได้พบหนทางที่จะปลดปล่อยความทุกข์ทรมานของตัวเองด้วยการเป็นลุกขึ้นเป็นผู้กระทำ ตัวละครนั้นสามารถเทียบได้กับเพชรฆาตที่พร้อมจะทำตามคำสั่งของมุนดงอินโดยไม่มีข้อแม้ โดยมีมีดผ่าตัดเป็นอาวุธในเกมรบ

พัคยอนจิน - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอกฝ่ายปรปักษ์ เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่เป็นผู้กระทำความรุนแรงในสังคม โดยมีผู้มีอำนาจและเงินทองถือหางให้ จนไม่เคยเรียนรู้ผิดถูกชั่วดี และไม่ทันระวังตัวว่าบาปแผลในอดีตของเหยื่อ จะทำให้เธอกลายเป็นผู้ถูกกระทำที่ต้องชดใช้ผลกรรมในปัจจุบัน ไม่เหลืออะไรในชีวิตเหมือนที่เธอได้ทำไว้ ตัวละครนั้นสามารถเปรียบได้กับกล่องแพนโดรา ที่ภายนอกเปี่ยมไปด้วยความหรูหราสวยงาม แต่กลับซ่อนความลับที่ไม่ควรเปิดออกไว้อยู่ข้างใน

คังฮยอนนัม - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอก เป็นตัวแทนของเหยื่อที่ถูกใช้ความรุนแรงในครอบครัว จนต้องลุกขึ้นมาเป็นผู้กระทำเพื่อความอยู่รอด โดยการพบเจอกับมุนดงอินนั้นเป็นเหมือนความหวังที่จะได้ปลดปล่อยตัวเองออกจากพันธนาการความทุกข์ที่ต้องเผชิญอยู่ ตัวละครนั้นเปรียบเสมือนกล่องวงจรปิด ที่คอยเป็นหูเป็นตา แอบดูความเคลื่อนไหวให้กับมุนดงอิน ทั้งยังเสมือนไส้ศึกที่เข้าไปล่อลวงให้พัคยอนจินตายใจ

ฮาโดยอง - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอก เป็นตัวแทนของครอบครัวผู้กระทำผิด ที่เป็นเหมือนเกียรติยศที่อุ้มชูพัคยอนจิน ตัวละครจึงต้องตกเป็นหมากที่มุนดงอินใช้เดินเกมเพื่อนำไปสู่ความล่มสลายของพัคยอนจิน ทั้งยังต้องลุกมาเป็นผู้กระทำ

หลังจากที่ตัวเองถูกระทำโดยไม่รู้ตัวมาเป็นเวลานาน ตัวละครเปรียบเสมือนเกียรติยศที่สูงส่ง และมีบารมีที่สามารถเปลี่ยนชีวิตคนที่ได้รับและสูญเสีย เป็นหมากสำคัญในเกมแค่นี้

จอนแจจุน - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอก เป็นตัวแทนของกลุ่มผู้กระทำความรุนแรงทางสังคมด้วยการเพิกเฉยต่อความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศ โดยมีผู้มีอำนาจถือหางให้ จึงไม่เคยสนใจถึงความทุกข์ทรมานของคนอื่น แต่ก็ต้องกลับมารับผลกรรมที่ตัวเองได้สร้างเอาไว้จากสายตาที่ทำร้ายคนอื่นตามความตั้งใจของมุนดงอิน ตัวละครเปรียบเสมือนระเบิดเวลาที่พร้อมระเบิดออกและสร้างความเสียหายอย่างรุนแรงแก่เป้าหมายอยู่เสมอ ตัวละครจึงเป็นหมากสำคัญที่สามารถสร้างความร้าวฉานในความสัมพันธ์ของครอบครัวพักยอนจิน

อีซาร่า - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครสนับสนุนที่มีความสำคัญต่อเส้นเรื่องเป็นอย่างมาก ตัวละครเป็นตัวแทนของผู้ร่วมกระทำความรุนแรงทางสังคมที่มองว่าความผิดสามารถไถ่โทษได้ด้วยการล้างบาป จึงไม่เคยสนใจถึงความทุกข์ทรมานของคนอื่น ทั้งยังมีประวัติการใช้สารเสพติดในระดับรุนแรง ผู้กระทำจึงต้องกลับมารับผลการกระทำในสถานศักดิ์สิทธิ์ที่ศรัทธาด้วยกิเลสของตัวเองจากการติดสารเสพติด ในสายตาของสาธารณชนเหมือนที่ตนเคยทำเอาไว้ ตัวละครเปรียบเสมือนอีฟที่ถูกงูล่อลวงให้ติดกับจนกระทำความผิดจากความโลภที่นำภัยสู่ตนเอง

ชเวเฮยจอง - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครสนับสนุนที่มีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง เป็นตัวแทนของผู้ร่วมกระทำความรุนแรงทางสังคมที่สมอ้างว่าตัวเองเป็นเหยื่อ จากการถูกกดขี่ในกลุ่มเพื่อน จึงสามารถกระทำความรุนแรงได้ โดยไม่คิดว่าการกระทำนั้นจะย้อนกลับมาทำลายชีวิตจนต้องกลายเป็นเหยื่อผู้ถูกระทำ ทำให้ตัวละครกลายเป็นหมากสำคัญอีกตัวหนึ่งของมุนดงอินที่จะใช้จัดการพักยอนจิน และสร้างความร้าวฉานภายในกลุ่มเพื่อน จนนำไปสู่จุดจบสำคัญเพราะปากของตัวเอง ตัวละครเปรียบเสมือนกิ้งก่าที่สามารถเปลี่ยนสีได้เสมอตามทิศทางที่ตัวเองได้ผลประโยชน์

ชนมยองโอ - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครสนับสนุนที่มีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง เป็นตัวแทนของผู้ร่วมกระทำความรุนแรงทางสังคม ทั้งการทำร้ายร่างกายและคุกคามทางเพศ โดยมีผู้มีอำนาจถือหางให้อยู่เสมอ จึงไม่เคยสนใจถึงความทุกข์ทรมานของคนอื่น ตัวละครเปรียบเสมือนหมารับใช้ที่ถูกกดขี่ จนหันมาแค้นผู้คนที่เคยกดขี่เขา ตามเกมของมุนดงอินที่ต้องการให้เขาเป็นหมากที่สร้างความสั่นคลอนทางความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน จนถูก

กระทำด้วยความโลภ จากเท่าที่เคยเหยียบย่ำคนอื่น ตัวละครเป็นหมากตัวสำคัญที่นำไปสู่จุดจบสำคัญของพยัคฆอนจิน

4. การแสดง (Performing)

จากการศึกษาวิเคราะห์การแสดงพบว่า The Glory (2022) มีการนำเสนอการแสดงออกมาในรูปแบบผสมผสาน (Mix method) ประกอบด้วยการแสดงแบบ Realistic ที่มีความสมจริง เป็นธรรมชาติเผลอเช่นชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงที่น้อยแต่มาก สื่อสารมาจากข้างใน ผ่านสีหน้าแววตาที่ชัดเจน ในขณะที่ในฉากอารมณ์ของฝั่งตัวประกอบจะมีการแสดงสีหน้าท่าทางแบบเกินจริง (Overacting) ชัดเจนออกมาอยู่เสมอ เพื่อนำเสนออารมณ์ที่รุนแรงเกินปกติที่ฝังอยู่ในจิตใจ และพร้อมจะปะทุออกมาของตัวละคร แต่ทั้งนั้นยังคงอยู่บนการบาลานซ์ที่ลงตัวช่วยชูอารมณ์ให้เกิดความสนุกและสร้างการจดจำให้กับตัวละคร ซึ่งนักแสดงสามารถถ่ายทอดความพิเศษของแต่ละตัวละครออกมาได้เป็นอย่างดี จนตัวละครใน The Glory (2021) กลายเป็นที่รักของผู้ชมและประสบความสำเร็จไปทั่วโลก

The Glory (2022) มีการใช้เทคนิคการแสดงแบบ Method Acting ในการสร้างความเชื่อให้กับนักแสดง ในการถ่ายทอดแสดงออกมาให้สมจริงที่สุดอย่างเช่นการที่นักแสดงนำของเรื่องอย่างชงฮยอกโยลดน้ำหนักถึง 17 กิโลกรัม ทั้งยังอดอาหารเป็นเวลา 3 วัน โดยทานแค่กล้วยหอม ไม่ดื่มน้ำเลย 1 วัน ก่อนการถ่ายทำ เพื่อให้ตัวเองรู้สึกเหนื่อยเหมือนกำลังจะตายจริง ๆ ในการถ่ายทอดภาพตัวละครมุนดงอินให้น่าสงสารจับใจผู้ชมที่สุด เมื่อได้รับชมฉากที่ตัวละครเปิดเผยบาดแผลทั้งร่างกาย หรือในกรณีนักแสดงคิมฮย็องรา ผู้รับบท อีซาร่า ที่ต้องฝึกทำความเข้าใจความคุ้นเคยกับการสูบบุหรี่ และดูรายการสารคดีเกี่ยวกับยาเสพติดเป็นจำนวนมาก เพื่อให้เธอสามารถถ่ายทอดตัวละครที่ชื่นชอบการสูบบุหรี่ ทั้งยังติดสารเสพติดในระดับรุนแรงได้อย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งในการแสดงนักแสดงยังเลือกที่จะไม่สวมชุดชั้นใน เพื่อถ่ายทอดความเป็นตัวละครผู้ไร้ซึ่งกรอบเกณฑ์ รวมถึงทำการแสดงร่วมกับงูจริง เพื่อให้ The Glory สมบูรณ์แบบที่สุด

5. แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาวิเคราะห์แก่นความคิดพบว่า The Glory (2022) นำเสนอให้เห็นถึงแก่นความคิดที่สอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน ในเรื่องของ การใช้ความรุนแรงในสังคมและการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน ที่เรียกว่า การบูลลี่ (Bully) ซึ่งเป็นเรื่องที่ทุกคนทั่วโลกสามารถรับรู้ร่วมกัน จึงทำให้เกิดความรู้สึกร่วม และเอาใจช่วยไปกับตัวละครได้ไม่ยาก โดยมีการปรากฏภาพแก่นความคิดหลักและแก่นความคิดย่อยที่แฝงไปด้วยแง่คิดประกอบอยู่ในซีรีส์ชุดนี้ ได้แก่

5.1 แก่นความคิดหลัก

‘การทวงคืนเกียรติยศและศักดิ์ศรีของผู้ถูกระทำ’ ที่เต็มไปด้วยความเจ็บปวด ความแค้น จากการถูกลั่นแกล้งอย่างรุนแรง โดยที่ผู้กระทำผิดไม่เคยได้รับโทษจากการกระทำผิดนั้นเลย ซึ่งการกลั่นแกล้งในโรงเรียน เกิดขึ้นจริงในสังคมเกาหลีใต้รวมถึงสังคมโลก ทั้งยังเป็นปัญหาใหญ่ที่เรื้อรังมาเป็นเวลายาวนานในเกาหลี โดยได้มีการนำเสนอให้เห็นถึงเกมการแก้แค้นของตัวละครมุนดงอินที่ต้องการกลับมาทวงความยุติธรรม เกียรติยศ และศักดิ์ศรีที่เธอต้องเสียไป แม้จะต้องทุ่มเททั้งชีวิต และรอคอยเป็นเวลายาวนานก็ตาม โดยแก่นเรื่องหลักนั้นมีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง The Glory ที่มีความหมายในภาษาไทยว่า เกียรติยศ ความรุ่งโรจน์

5.2 แก่นความคิดรอง เช่น

5.2.1 ‘ความเจ็บปวดของผู้ถูกระทำ’ ที่นอกจากจะสร้างบาดแผลทางกายแล้วยังสร้างบาดแผลทางใจให้กับผู้ที่ได้รับ เป็นเหมือนฝันร้ายที่คอยหลอกหลอนจิตใจเหยื่อผู้ถูกระทำ โดยที่ผู้กระทำต่างไม่เคยหันมาเหลียวมองและรู้สึกผิดกับการกระทำ ทั้งอาจจะลืมไปแล้วด้วยว่ามีคนต้องทุกข์ทรมานกับบาดแผลที่ตนได้สร้างเอาไว้ ดังที่ว่า “คนทำไม่จำ คนถูกระทำไม่ลืม” จึงเกิดเป็นเรื่องราวการแก้แค้นที่แสนดุเดือดเพื่อให้ผู้กระทำทุกคนได้รับรู้ถึงรสชาติความเจ็บปวดและรู้สึกสูญเสียเหมือนที่พวกเขาเคยได้รับ

5.2.2 ‘การหลุดพ้นจากความเจ็บปวด’ มนุษย์ต่างมีความต้องการที่จะหลุดพ้นจากความเจ็บปวดที่ต้องแบกรับเอาไว้ เพื่อให้ชีวิตของพวกเขาสามารถดำเนินต่อไปได้ด้วยความสุขอีกครั้ง อยู่ที่ว่าใครจะเลือกใช้วิธีไหนในการกำจัดความทุกข์เหล่านั้น เช่นเดียวกับตัวละครในซีรีส์เรื่องนี้ ไม่ว่าจะเป็นมุนดงอินหรือจอยจองที่เลือกจะแก้แค้น คงหยอนนัมที่คิดอยากกำจัดสามี อีซาร่าที่เลือกจะใช้สารเสพติด รวมถึงพัคยอนจินที่เลือกจะใช้เงินและอำนาจเพื่อให้ตัวเองหลุดพ้นจากความทุกข์เป็นต้น

5.2.3 ‘ครอบครัวเป็นผู้กระทำที่ร้ายแรงที่สุด’ ประโยคสนทนานี้สามารถสื่อสารถึงใจความสำคัญที่ทำให้เกิดเรื่องราวความแค้นได้ดีที่สุด เพราะครอบครัวเป็นสังคมที่ส่งผลต่อการเติบโตและวิถีชีวิตของเด็กคนหนึ่งมากที่สุด การที่พัคยอนจินเติบโตมาเป็นคนที่ไม่รู้จักความผิดชอบชั่วดี มองว่าชีวิตคนนั้นสามารถครอบครอง นำมาเป็นของเล่นได้ด้วยความสนุก ทั้งการที่มุนดงอินต้องถูกแม่ของตนทอดทิ้งให้ต้องจมอยู่กับความอยุติธรรม ต้องเติบโตมาอย่างโดดเดี่ยว โดยไม่เคยคิดจะปกป้อง แม้ว่าจะลูกสาวจะโดนกระทำรุนแรงเพียงใด สามารถสะท้อนให้เห็นถึงการกระทำรุนแรงที่ครอบครัวได้มอบให้ ซึ่งเป็นการกระทำที่ร้ายแรงที่สุดต่อเด็กคนหนึ่ง โดยซีรีส์ได้มีเล่าถึงประเด็นนี้ค่อนข้างชัดเจน ทั้งยังมีการเสียดสีเปรียบเทียบระหว่างแม่

ที่พร้อมจะทำทุกอย่างเพื่อตัวเอง อย่างจงมีสี แม่ของมุนดงอิน และฮงยงแอ แม่ของพัคยอนจิน กับแม่ที่พร้อมจะทำทุกอย่างเพื่อลูกด้วยความรัก อย่างคังฮยอนนัม แม่ของฮันโซฮี รวมถึงแม่ของ จูยอจองอย่างชัดเจน

5.2.4 ‘การแก้แค้นไม่ได้นำสู่หนทางแห่งความสุขเสมอ’ ดังที่เราเห็น ในจุดคลี่คลายของเรื่องราวจะเห็นได้ว่า แม้การแก้แค้น เอาคืนผู้กระทำความรุนแรงทุกคนนั้น อาจจะทำให้รู้สึกสะใจ ปลดล็อกกับสิ่งหม่นม่นมานาน แต่สุดท้ายการแก้แค้นก็ไม่ได้ทำให้ ตัวละครสามารถลืมเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้น รวมถึงภาพของพัคยอนจิน และได้ค้นพบว่าการแก้แค้น ไม่สามารถคืนความสุขให้กับเธอได้ ชีวิตของเธอไม่ได้มีความสุขขึ้นเลย ซึ่งเป็นจุดที่ผู้เขียนต้องการ สื่อสารกับผู้ชมในฉากที่มุนดงอินตัดสินใจจะจบชีวิตของตัวเอง รวมถึงฉากที่ตัวละครเลือกที่จะมีความสุขกับสิ่งที่มีอยู่ โดยละทิ้งบาดแผลในอดีต ที่แสดงให้เห็นว่าสิ่งเหล่านี้ต่างหากที่เป็นความสุข ที่แท้จริงที่ทำให้ตัวละครสามารถก้าวเดินต่อไปได้

5.2.5 ‘ธรรมะย่อมชนะอธรรม’ แม้ว่าผู้ถูกกระทำทุกคนจะต้องเจอกับ เรื่องราวแสนเลวร้าย จนอาจหมดศรัทธาในความดี ผู้คน กฎหมาย หรือพระเจ้า จากความ อยู่ติธรรมที่เคยได้รับมากแค่ไหน แต่สุดท้ายการแทรกแซงของพระเจ้ก็ทำให้ผู้กระทำผิดต่างต้อง ได้รับบทเรียนราคาแพงจากผลการกระทำที่เคยก่อเอาไว้ จนตัวละครเอกอย่างมุนดงอิน ยังต้อง ยอมรับและเชื่อว่ากฎแห่งกรรมและการแทรกแซงของพระเจ้านั้นมีอยู่จริง แม้เวลาอาจจะพราก ความเชื่อเหล่านั้นไปยาวนานถึง 18 ปีก็ตาม ‘ธรรมะย่อมชนะอธรรม’ จึงสามารถสื่อสารข้อความที่ ผู้ผลิตต้องการสื่อสาร และปลอมประโลมให้ผู้ชมยังคงเชื่อมั่นในความดีได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอถึงประเด็นอื่น ๆ อีกมากมายทั้งในเรื่อง ของความรัก ศีลธรรมและมนุษยธรรม ศีลธรรมของชีวิต รวมถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม

6. การใช้ภาษา (Diction)

จากการศึกษาวิเคราะห์การใช้ภาษาพบว่า The Glory (2022) มีการเลือกใช้ บทสนทนาที่มีความลึกซึ้ง สวยงามดังบทกวี มีการเล่นคำ เล่นสำนวน เสียดสีภาพสังคมออกมา อย่างชัดเจน โดยสามารถสอดแทรกให้ภาษาที่สวยงามสามารถดำเนินคู่ไปกับการเล่าเรื่องได้อย่าง กลมกลืน เปี่ยมด้วยอรรถรส ดูเป็นธรรมชาติของตัวละครที่มีลักษณะการพูดจาที่คมคาย เชือด เจียนกันไปมาผ่านวาทศิลป์ ซึ่งตอบโจทย์แบบแผนการแก้แค้นของมุนดงอินที่ต้องการเอาคืน ผู้กระทำความรุนแรงด้วยความเจียบงันได้เป็นอย่างดี ทั้งยังมอบสาระและข้อคิด ที่ต่างเป็นส่วน ช่วยให้เกิดขึ้นในเรื่อนั้นออกมาอย่างสมบูรณ์

จากการวิเคราะห์และศึกษาการใช้ภาษา โดยมีซับไตเติลภาษาไทยเป็นเครื่องมือ พบว่า มีการใช้ภาษาเกาหลีใต้ในการนำเสนอเรื่องราวเป็นหลักในการสื่อสารเรื่องราว โดยมีการใช้ระดับภาษาที่แตกต่างกันออกไปตามสถานะ ความอาวุโส และความสนิทสนมตามหลักการใช้ภาษาเกาหลีอย่างเด่นชัด เช่น พักยอนจินที่พูดจาเป็นกันเองกับเพื่อนร่วมกลุ่ม แต่มักจะใช้ภาษาสุภาพพูดกับผู้อาวุโสกว่าหรือบุคคลที่ไม่สนิทสนมและไม่ต้องการสนิทสนม และจะใช้ภาษาอีกระดับกับลูกสาวของเธอ หรือจอนแจจุนที่พูดจาหยาบคาย หยาบกร้านเป็นนิสัย แต่กลับมีการพูดกับลูกสาวและลูกสุนัข หรือผู้ที่มีผลประโยชน์ด้วยความสุภาพ อ่อนโยน เป็นต้น โดยตัวละครส่วนมากมักจะใช้ระดับภาษาแบบเป็นกันเอง ถึงในระดับเป็นทางการ โดยมีการสอดแทรกคำหยาบในประโยคสนทนาระหว่างตัวละครบ้าง โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการใช้ภาษาออกเป็นดังนี้

6.1 การใช้คำ

(1) การซ้ำคำ

The Glory (2022) มีการซ้ำคำสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งช่วยเน้นย้ำถึงความหมาย ให้คำนั้นมีความหนักแน่น สละสลวยมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น

“ถ้าพระเจ้าช่วยเธอก็รับโทษทางกฎหมาย ถ้าพระเจ้าช่วยฉันก็รับโทษจากสวรรค์”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนา ได้แก่ คำว่า ‘พระเจ้า’ และ ‘รับโทษ’ ที่ต่างเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“ตาต่อตา ฟันต่อฟัน กระดุกต่อกระดุก การทำร้ายต้องชดใช้ด้วยการทำร้ายแบบเดียวกัน”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนา อันได้แก่คำว่า ‘ตา’ ‘ต่อ’ ‘ฟัน’ ‘กระดุก’ และ ‘การทำร้าย’ ที่ต่างเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครมุ่งเน้นต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“ฉันหวังว่าสักวันหนึ่งจะลืมชื่อของเธอ ลืมใบหน้าของเธอ เมื่อได้เจอกันที่ไหนสักที่ และคิดว่านี่ใครกัน ได้โปรดลืมเธอไปเสียที”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนา อันได้แก่คำว่า ‘เธอ’ และ ‘ลืม’ ที่ต่างเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครมุ่งเน้นต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา เป็นต้น

(2) คำซ้อน

The Glory (2022) มีการใช้คำซ้อนสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่องราว ซึ่งทำหน้าที่ช่วยขยายและไขความซึ่งกันและกัน โดยทำให้เสียงกลมกลืนไปด้วยกันอีกด้วย เช่น

“แต่ความเหลวแหลกของฉัน และความพังทลายของเธอ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “เหลวแหลก” และ “พังทลาย” มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

“ฉันจะถือที่มั่นผมที่นุ่มนิ่มและขาวสะอาด ที่เธอรักและหวงแหนที่สุดเอาไว้ในมือยอนจิน”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “นุ่มนิ่ม”, “ขาวสะอาด” และ “หวงแหน” มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

“ฉันตั้งใจจะเล่าเรื่องราว ให้คนทั้งโลกรู้ด้วยคำสารภาพของเธอพยอนจิน ทำให้ชีวิตที่เหลือของเธอปวดแสบปวดร้อนเจียนตาย น้ำเหลืองไหลทะลัก หัวเราะไม่ได้กินไม่ได้ไม่มีวันสุขสบายแม้แต่วันเดียว “

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “เรื่องราว”, “ปวดแสบ ปวดร้อน” และ “ไหลทะลัก” มาช่วยขยายความหมายและเน้นย้ำความสำคัญให้กับคำมากขึ้น

“ฉันขอให้คุณเน่าเฟะ อยู่ในทะเลหนาวเหน็บไปอีกนานแสนนาน”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “เน่าเฟะ” และ “หนาวเหน็บ” มาช่วยขยายความหมายและเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

(3) คำหยาบ

The Glory (2022) มีการใช้คำหยาบ สอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง ส่วนมากมักจะใช้คำหยาบควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในประโยคสนทนา และจะเป็นตัวละครฝ่ายปรปักษ์ที่อยู่คู่กับบทสนทนาประเภทนี้ ทั้งในรูปประโยคที่หยาบคาย รวมถึงการด่าทอโดยเจตนาอารมณ์ โดยในซีรีส์นั้นมีคำหยาบที่หลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น

“นั่งเด็กเปรตเอ๊ย จองเมรุเลยแล้วกัน”

“ฉลาดบรรลัษณ์เลยสินะ บ้าเอ๊ย”

“หลบไปสิวะไอ้เหี้ยเอ๊ย เดียวก็เบียดดรอเวรตะไลให้กระเด็นชะเลย
แม่งเอ๊ย”

(4) คำอุทาน

The Glory (2022) มีการใช้คำอุทานสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่องราว โดยส่วนมากจะควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในรูปแบบที่หยาบคายมากกว่าในซีรีส์เรื่องนี้ เช่น

“แม่งเอ๊ย! ชะนีเข้าโบสถ์มาทำอะไรตรงนี้ ”

“เวรเอ๊ย! หนวกหูฉิบหาย ให้ตายเถอะ ”

“โอเอ๊ย! นังตอแหล”

“ชนพองสยของเกล้า!” เป็นต้น

(5) การใช้คำภาษาต่างประเทศ

The Glory (2022) มีการใช้คำภาษาต่างประเทศอย่างภาษาอังกฤษมาใช้ควบคู่กับภาษาเกาหลีเป็นจำนวนมาก โดยคำที่ใช้เป็นคำที่สื่อสารความหมายและเป็นที่ยอมรับร่วมกันได้ทันทีเมื่อได้ยิน เช่น

“วันไหนฝนตกแล้วไม่มีร่ม ก็มาฉีต Filler นะครับ”

“นายรู้ไหมว่าในโลกนี้มีที่ไหนที่กำหนดระดับชั้นไว้อย่างสมบูรณ์แบบ ในเครื่องบินงั้นละ ชั้นfirst class ชั้นbusiness ชั้น economy มีแค่ผ้าปูที่นอนผืนเดียวที่กั้นมันเอาไว้ แต่ไม่มีใครสามารถผ่านไปได้”

“Fighting พักยอนจิน! Bravo!” เป็นต้น

ซึ่งคำภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ค้นเจอในซีรีส์นี้ จะถูกใช้ในรูปแบบคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ต่างเพียงการออกเสียงเล็กน้อยในบางคำ ถ้าคำเหล่านั้นไม่มีรูปสระ หรือพยัญชนะในภาษาเกาหลี นอกจากนั้นยังมีการใช้ภาษาต่างประเทศอื่น ๆ อย่างเช่น

“เออะไรปักผมไว้แล้วจะวาดโมนาลิซ่าได้หรือไง”

คำว่า โมนาไลซ่า (Monalisa) ผลงานศิลปะชื่อดังของศิลปินดาวินชี ซึ่งเป็นภาษาอิตาลี

“เมเมนโต โมรี ที่หมายถึง จดจำไว้ว่าต้องตาย”

คำว่า เมเมนโต โมรี (memento mori) เป็นปรัชญาโบราณที่ปรากฏอยู่บนรอยสักของชนมยองโฮ ซึ่งมาจากภาษาละติน รวมถึงประโยคที่ได้มาจากการแปลพลาสติกเตอร์ลวก ๆ ของตัวละครชนมยองโฮ ที่ทำให้มุนดงอินอ่านคลาดไปเป็นประโยคในภาษาสเปนอย่าง

“เม โมรี” (me mori) ที่แปลว่า ฉันได้ตายไปแล้ว รวมถึงชื่อร้านของจอนแจจุนยังมีการนำเอาภาษาสเปนอย่าง “ซีเอสตรา” (Siesta) ที่แปลว่า นอนกลางวัน มาตั้งเป็นชื่อร้านเช่นเดียวกันแบบเกาหลีได้ เป็นต้น

(6) คำคม

The Glory (2022) มีการสอดแทรกคำคมมาใช้ในบทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

“หนทางแก้ปัญหาไม่อยู่ในอดีต มันอยู่ข้างหน้าเสมอ”

ข้อความข้างต้น แม้จะเป็นประโยคที่ตัวละครฝ่ายปรปักษ์อย่างฮยองแอซอนพัคยอนจินลูกสาวของเธอให้เพิกเฉยต่อการกระทำผิดในอดีตก็ตาม แต่ทั้งนั้นคำสอนนี้ก็กลับเป็นคำสอนที่ย้ำเตือนให้ผู้คนที่เคยทำความผิด ได้กระทำความผิด หรือกำลังประสบกับปัญหา หันมาแก้ไขสิ่งที่กำลังเผชิญอยู่ตรงหน้าให้ดีที่สุด แทนที่จะยึดติดกับอดีตที่ไม่สามารถแก้ไขได้แล้ว ถือเป็นคำคมที่สามารถเตือนสติให้ผู้ฟังได้ฉุกคิดได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับประโยคที่ฮาโดยองได้แสดงทัศนะไว้ว่า “ประโยชน์ของการแก้แค้นคงไม่เทียบเท่ากับความเสียหายจากการยึดติดในเรื่องที่แก้ไขไม่ได้”

“ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

ข้อความข้างต้น เป็นประโยคที่คุณพ่อของจูอจอง หรือผู้อำนวยการโรงพยาบาลคนก่อนได้กล่าวไว้เพื่อแสดงเจตนารมณ์ที่จะเก็บร่างของยุนโฮฮีเอาไว้จนกว่าผู้เสียชีวิตจะได้รับความเป็นธรรมตามที่ครอบครัวผู้สูญเสียต้องการด้วยความเชื่อมั่น

“เวลาแบบนี้ความเจ็บเป็นคำตอบที่ดีที่สุด”

ข้อความข้างต้น เป็นประโยคที่พัคยอนจินได้ตอบโต้ฮาโดยองผู้เป็นสามีและทนาย หลังจากมีการปล่อยคลิปการกระทำความรุนแรงของเธอในวัยเด็ก ซึ่งแม้ว่าจะดูเหมือนการหนีปัญหาของตัวละคร แต่มันก็เป็นวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดในกรณีของพัคยอนจินจริงๆ เป็นต้น

โดยนอกจากประโยคคำคมที่ได้กล่าวขึ้นนั้น The Glory (2022) ยังมีการเลือกใช้คำที่คมคายในประโยคสนทนา ชวนให้คิดตามอย่างเด่นชัดสอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่องราว

(7) การใช้สำนวน

The Glory (2022) มีการสอดแทรกสำนวนอยู่ในบทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

“ทำไงดี พระเจ้าของเธอเลือดขึ้นหน้าแล้ว”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘เลือดขึ้นหน้า’ ซึ่งเป็นสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ว่า โกรธมากจนหน้าแดง, โมโห

“ทำตัวเป็นผู้ดีตื่นแดง แต่คนนิ่งเอาคลิปปเพื่อนมาแฉอีกคนแฉว่าคนตายท้องเพื่อปิดข่าว”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘ผู้ดีตื่นแดง’ ซึ่งมาจากสำนวน ‘ผู้ดีตื่นแดง ตะแคงเดิน’ มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 เป็นคำประชดประชันที่มีความหมายถึง คนที่ไม่เคยชินกับการทำงานหนัก หรือไม่เคยผ่านความยากลำบาก

“ฉันคิดว่าคุณเป็นฟางเส้นสุดท้ายที่ฉันต้องคว้าไว้ให้ได้”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘ฟางเส้นสุดท้าย’ ซึ่งมาจากสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 หมายถึง โอกาสหรือความหวังสุดท้ายที่ต้องรีบคว้าไว้ มิฉะนั้นจะสูญไป เป็นต้น

6.2 การใช้ภาพพจน์

(1) บริพจน์

The Glory (2022) มีการใช้บริพจน์หรือการตั้งคำถาม โดยไม่ต้องการคำตอบ เพราะผู้พูดหรือผู้ฟังรู้คำตอบอยู่แล้ว ดังเช่น

“คนสารเลวอย่างเธอยังมีชีวิตดี ๆ แบบนี้ได้เลย แล้วทำไมฉันถึงต้องตายด้วย”

“ฉันผิดเธอที่ช่วยให้เธอมีแรงกักดันเปลี่ยนชะตาชีวิตนะ”

“ทำไมพวกไม่มีอันจะกิน ถึงชอบเชื่อเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เรื่องกฎแห่งกรรมอะไรนั่นกันนะ” เป็นต้น

(2) คำอุปมา

The Glory (2022) มีการใช้คำอุปมา ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“บางความเกลียดชังก็เหมือนกับความคิดถึง มันไม่มีทางหยุดได้”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบความเกลียดชังที่มักผุดขึ้นมาในจิตใจ ก็เปรียบเสมือนการนึกคิดถึงช่วงเวลาเหล่านั้น กับผู้คนเหล่านั้นของตัวละคร

“เคยมีช่วงเวลาหนึ่งที่ฉันศรัทธาในพระเจ้าทุกองค์เหมือนผู้ป่วยโรคที่ไม่มีทางรักษา”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบความศรัทธาในพระเจ้ากับผู้ป่วยโรคที่ไม่มีทางรักษา เพื่อตอกย้ำให้เห็นถึงความหวังที่ไม่มีทางไปได้

“นาฬิกา เลื่อไค้ ร่องเท้า น้ำหอมไม่มีอะไรมาหรือน้อยเกินไปสักอย่าง รู้สึกเหมือนเปิดนิตยสารจีควฉบับเดือนมกราคม 17 มั้ง”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบภาพลักษณ์ของตัวละครฮาโดยองกับนิตยสารจีควฉบับเดือนมกราคมหน้า 17 เพื่อเปรียบเทียบความรู้สึกที่จูยอจองมีต่อฮาโดยอง โดยนิตยสารจีควเดือนมกราคม หน้า 16 ถูกสื่อเป็นตัวแทนของตัวละครจูยอจองเนื่องจากตรงกับวันเกิดของเขา แต่มีหลาย ๆ ครั้งที่ตัวเขาเองก็รู้สึกว่าหน้า 17 มักจะมีอะไรที่ดีกว่า จึงเกิดการเปรียบเทียบที่ว่าฮาโดยองนั้นดูดีมาก ดูดีกว่าเขาจนน่าหงุดหงิด เหมือนกับหลุดออกมาจากนิตยสาร เป็นต้น

(3) อุปลักษณ์

The Glory (2022) มีการใช้คำอุปลักษณ์ ในการเปรียบเทียบเพื่อแสดงลักษณะ หรือภาพรวมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยกล่าวถึงอีกสิ่งแทน ดังเช่น

“การติดกับคุณดวงอินเป็นทั้งชีวิตและคำสัญญาเดียวของผมในตอนนั้น”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบการติดหมกมุ่นว่าเป็นทั้งชีวิตและคำสัญญาเดียวของตัวละครจูยอจอง เพื่อเน้นย้ำในความสำคัญ

“คน ๆ นี้ คือผู้ปลดปล่อยสินะ”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่สื่อสารว่า มุนดวงอินนั้นเป็นผู้ปลดปล่อยความทุกข์ระทมในใจของจูยอจอง ให้เขาสามารถก้าวผ่านช่วงเวลาที่เราร้ายไปได้

“คุณฮาโดยองเป็นเหมือนเกียรติยศของยอนจินคะ ฉันอยากให้คุณฮาโดยอง เป็นเพียงซากปรักหักพังของยอนจิน”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่สื่อสารว่า ตัวละครฮาโดยองนั้นเปรียบเสมือนเกียรติยศที่เชิดชูความสูงส่งให้กับพัคยอนจิน ซึ่งตัวละครมุนดวงอินต้องการเปลี่ยนมันให้กลายเป็นเพียงซากปรักหักพังที่พังทลายในชีวิตของพัคยอนจิน เป็นต้น

(4) บุคลาธิษฐาน

The Glory (2022) มีการใช้คำบุคลาธิษฐานในการเปรียบเทียบสิ่งที่ไม่มีชีวิตหรือสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ที่ไม่ใช่คน แสดงกิริยา อารมณ์ได้เหมือนคน เพื่อเสริมสร้างอารมณ์และความสวยงามในประโยคสนทนา ดังเช่น

“เพราะมีจิ้งหรีดสีไวโอลินกล่อมหรือ”

ข้อความข้างต้นมีการเล่นคำโดยการจับจิ้งหรีดที่เป็นเหมือนเสียงที่เกิดขึ้นเป็นธรรมชาติในช่วงเวลาเด็ก กับการสีไวโอลิน มาเสียดสีเปรียบเทียบกับกันถึงการที่มุนดงอินนั้นมีเสียงกล่อมนอนจากจิ้งหรีดเป็นประจำทุกคืน เนื่องจากบ้านเช่าของมุนดงอินนั้นไม่เก็บเสียง เป็นต้น

(5) นามนัย

The Glory (2022) มีการใช้นามนัย ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“การที่ปกปิดไว้อย่างดี อาจทำให้กล่องแพนโดราเปิดออกโดยไม่รู้ตัวก็ได้”

ข้างต้น เป็นประโยคที่มุนดงอินได้เปรียบเทียบกล่องแพนโดราที่เต็มไปด้วยความเลวร้ายและภัยพิบัติซ่อนไว้อยู่ใน เช่นเดียวกับสิ่งที่พัคยอนจินพยายามปกปิดมาเป็นอย่างดีตลอดเวลาที่ผ่านมา

“เธอทำได้แล้วพัคยอนจิน เธอหาเครื่องมือฉันใหม่ ที่จะเอามาเล่นเกมฉันได้ตั้งสองอัน”

ข้างต้น เป็นประโยคที่มุนดงอินได้เปรียบเทียบเครื่องมือแทนอาวุธที่สามารถทำลายตัวเธอได้อย่างเจ็บแสบ และส่งผลต่อจิตใจของเธอมากที่สุด นั่นก็คือแม่ของเธอเอง เป็นต้น

(6) อติพจน์

The Glory (2022) มีการใช้อติพจน์ ในการเปรียบเทียบเกินจริง เพื่อตอกย้ำ หรือเน้นอารมณ์ความรู้สึกที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“คนที่เงียบสงบเหมือนอยู่ได้น้ำ แต่ทำให้ผมรู้สึกเหมือนอยู่กลางพายุ”

ข้อความข้างต้น เป็นประโยคที่ตัวละครจួយอจองมีการเปรียบมุนดงอื่นว่าเหมือนกับธรรมชาติที่มีความเกินจริงทั้งยังมีธาตุที่แตกต่าง เพื่อตอกย้ำให้การเปรียบเทียบนั้นมีความชัดเจน และเห็นภาพมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

7. เพลง (Song)

จากการศึกษาวิเคราะห์เพลงประกอบพบว่า The Glory (2022) ให้ความสำคัญกับดนตรีประกอบเป็นอย่างมาก โดยมีการแต่งและเรียบเรียงดนตรีประกอบขึ้นมาใหม่จำนวน 41 เพลง เพื่อใช้เล่าอารมณ์ความรู้สึกเบื้องต้น ฦ ห่วงอารมณ์นั้นๆ โดยเฉพาะ โดยมักปรากฏดนตรีบรรเลงที่ไม่มีเนื้อร้องบนทำนอง มาเบนความสนใจจากสิ่งที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร ซึ่งสามารถนำเสนอภาพของซีรีส์ประเภทระทึกขวัญได้เป็นอย่างดี

The Glory (2022) มีการนำเสนอความรู้สึกมวลรวมในแง่ของความเจ็บปวดที่ถูกสื่อสารออกมาในรูปแบบที่ต่างๆ ในดนตรีเกือบทั้งหมด โดยมีการนำเสนอเรื่องราวความรู้สึกผ่านตัวละครมุนดงอื่นเป็นหลัก อย่างเพลง Until the End - Kelley Mcrae ที่สื่อสารถึงความเจ็บปวด แต่ยังเปี่ยมด้วยความหวังที่จะมีความสุขเหมือนกับคนอื่นของตัวละคร, A Dazzling Season - Yangpa ที่สื่อสารถึงความเจ็บปวดรวดร้าวที่ไม่เคยลืมเลือน หรือ Long Black Night - Kim Yeji ที่สื่อสารถึงความเจ็บปวดที่เต็มไปด้วยความเคียดแค้น ดุดัน เป็นต้น ซึ่งความเจ็บปวดที่หลากหลายเหล่านี้ต่างนำเสนอความรู้สึกเบื้องต้นในจิตใจของตัวละคร และตอกย้ำแก่นเรื่องรองอย่าง ‘ความเจ็บปวดของผู้ถูกกระทำ’ ได้เป็นอย่างดี อันเป็นจุดชนวนไปสู่ความต้องการที่จะ ‘หลุดพ้นจากความเจ็บปวด’ ในวิถีของตัวละครเพื่อทวงคืนเกียรติยศของเธอคืน ซึ่งเป็นแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยเพลง Prelude to Glory หรือ Title Song ที่ใช้ประกอบใน Title Opening ในแต่ละตอน สามารถนำเสนอความเจ็บปวด ทรมาน ที่เต็มไปด้วยความพิศวง รอคอยวันเอาคืนได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเป็นเสมือนเพลง Iconic ของ The Glory (2022) อีกด้วย

นอกจากนั้นยังมีเพลงประกอบที่มีการถ่ายทอดเนื้อหาใจความผ่านเนื้อร้องจำนวน 5 เพลง ที่ช่วยอธิบายความอัดอั้น ห่วงอารมณ์ทั้งหมดในจิตใจของตัวละครมุนดงอื่นออกมาได้เป็นอย่างดี ซึ่งประกอบด้วย ความรู้สึกเจ็บปวดรวดร้าวที่ไม่เคยจางหาย, ความเคียดแค้นที่เต็มไปด้วยความเจ็บปวด, ความเจ็บปวดที่เปี่ยมไปด้วยความหวัง, ความหวังในการใช้ชีวิต รวมถึง ความสะใจจากความสำเร็จ ตามลำดับ ทั้งเพลงประกอบนั้นยังถูกนำมาเล่าประกอบในหลาย ๆ ฉาก โดยทำหน้าที่นำภาพในการสื่อสาร อย่างการใช้เพลง Until the End - Kelley Mcrae สื่อสารความรู้สึกเบื้องต้นของจิตใจในตัวละคร ที่ทำให้เกิดเรื่องราวทั้งหมดในฉากเปิด หรือการใช้เพลง You Remember - Paul Kim ที่สามารถช่วยสื่อสารความรู้สึกจนผู้ชมต่างมีความหวังไปกับ

การต่อสู้ชีวิตที่ยากลำบากในพาร์ทการเติบโตของมุนดงอินได้เป็นอย่างดี ทั้งยังมักใช้ดนตรีประกอบที่เร้าอารมณ์ชวนติดตาม โดยเฉพาะช่วงท้ายในแต่ละตอน

8. ภาพ (Spectacle)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานภาพ พบว่า งานภาพใน The Glory (2022) สามารถช่วยในการถ่ายทอดความหมายและส่งเสริมอารมณ์ในการรับชมให้แก่ผู้รับชม ในความลึกซึ้ง ละเมียดละไม ดังงานศิลป์โดยประกอบด้วยองค์ประกอบทางงานภาพดังนี้

8.1 คอนเซ็ปต์ของภาพ

ซีรีส์มีการเล่าภาพถึงความอ้างว้าง หมองหม่น เจ็บปวด เสมือนกับจิตใจที่จมอยู่กับความหลัง ความเจ็บปวดในอดีตของตัวละครมุนดงอิน โดยมีการใช้หมอกล้อน ซึ่ง เป็นเหมือนวิธีการแก้แค้นของมุนดงอินมาเล่าประกอบไปกับเรื่องราว โดยมีการออกแบบให้ภาพมีความคอนทราสต์กันอย่างชัดเจน ทั้งภาพของความทุกข์และความทุกข์, ความรักและความเกลียดชัง, แสงสว่างและความมืดมน, สีขาวและสีดำ, รวมไปถึงตัวละคร มุนดงอินและพัคยอนจิน ที่ต่างเป็นหมอกฝั่งตรงข้ามกันในเกมแค้นนี้ จึงทำให้การเล่าภาพของตัวละครทั้งสองมีความแตกต่างกัน สิ้นเชิง ทั้งในเรื่องขององค์ประกอบภาพ การจัดแสง การใช้สี รวมถึงองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ เพื่อช่วยตอกย้ำและเปรียบเทียบภาพชีวิตที่เจิดจรัสเปี่ยมด้วยความสุขดั่งฝันของพัคยอนจิน และชีวิตที่แหลกสลาย ทุทุทุทุกับบาดแผลในอดีตของมุนดงอิน ที่มีการเดินสวนทางกันไปจนถึงจุดจบที่ไม่มีทางบรรจบลงได้ ทั้งยังมีการใช้ภาพสัญลักษณ์ในการสื่อสารนัยยะที่แฝงไว้อยู่เสมอ ตั้งแต่ใน Title Opening จนถึงตอนจบของเรื่องราว เพื่อนำเสนอภาพให้มีความลึกซึ้งและสวยงามดังงานศิลป์

8.2 องค์ประกอบของภาพ

ซีรีส์มีการวางภาพในลักษณะที่สมมาตร วางตัวละครหรือสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารอยู่กึ่งกลางภาพอยู่เสมอ มีการวางพื้นที่ขอบภาพที่ช่วยสื่อสารถึงอำนาจและสถานะความสัมพันธ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี ทั้งยังมีการวางผู้มีอำนาจอยู่ส่วนบนของขอบภาพ เพื่อแสดงถึงอำนาจ สถานะที่สูงกว่า ในขณะที่ผู้มีอำนาจต่ำกว่าจะถูกวางในส่วนล่างของขอบภาพ เพื่อแสดงถึงความต่ำต้อย ยอมจำนนของตัวละคร ยกตัวอย่างได้อย่างชัดเจน ในฉากการกลั่นแกล้งอย่างรุนแรงระหว่างตัวละครพัคยอนจินและมุนดงอินในช่วงเริ่มเรื่องราว ที่มุนดงอินนั้นจะถูกวางในขอบภาพส่วนล่าง ในขณะที่จอมบงการอย่างพัคยอนจินจะถูกวางอยู่ส่วนบนของขอบภาพ ขาตายาลงมองของเล่นของเธออย่างสนุกสนาน แต่เมื่อมุนดงอินประกาศตัวว่าจะแก้แค้นก็จะเห็นได้ว่า มุนดงอินจะไม่ยอมอยู่สถานะที่ตกอยู่ในเฟรมส่วนล่าง อยู่ภายใต้การข่มเหงรังแกของ พักยอนจินและกลุ่มเพื่อนอีกต่อไป เป็นต้น

ซีรีส์มีการใช้มุมกล้องหลากหลายในการช่วยสื่อความหมายและการเล่าเรื่อง โดยใช้ภาพ Extreme long shot ในการถ่ายทอดภาพเมือง ภาพ Landscape ใช้ภาพ Long shot เพื่อนำเสนอและตอกย้ำถึงความว่างเปล่า โดดเดี่ยวที่ตัวละครมี โดยมีการแพนออกให้ผู้ชมรู้สึกห่างไกลจากตัวละครมากยิ่งขึ้น ในขณะที่ผู้ชมจะเห็นตัวละครเล็กลงเป็นเพียงส่วน ๆ หนึ่ง ในเฟรมภาพ มีการใช้ภาพ Medium long shot - Medium shot รวมถึงการถ่ายแบบ Two shot ในการสื่อสารการเคลื่อนไหว การกระทำของตัวละคร ใช้ภาพ Medium close up และ Close up เพื่อเล่าอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเพื่อนำเสนอสีหน้าแวตาความรู้สึกที่ชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้ภาพ Extreme close up เล่ารายละเอียดที่ซีรีส์ต้องการเน้นให้คนดูสนใจจดจ่อไปกับสิ่งที่สื่อสารออกมาผ่านภาพ อย่างเช่น การ Close up ภาพรองเท้า, แขนที่ถูกlovakของตัวละคร หรือรอยสักของตัวละครชนมยงโอ เป็นต้น

นอกจากนั้นยังมีการใช้มุมภาพแบบ Bird eye view เล่าเรื่องผ่านสายตาตัวละคร ให้เข้าใจมุมมองการรับรู้ ความรู้สึกต่อสิ่งที่ตัวละครมองเห็น อย่างเช่นภาพที่ถูกถ่ายออกมาผ่านเครื่องมือสื่อสารอย่างคลิปหลุดของพัคยอนจินและอีซาร่า รวมถึงภาพกลับหัวในมุมมองที่ฮาเยซลชื่นชอบ

8.3 การจัดแสง

ซีรีส์มีการเล่าเรื่องผ่านการใช้ไฟแบบ Narrative tonality ที่แสดงให้เห็นถึงความสมจริง บาลานซ์บนคอนทราสต์ที่เหมาะสม โดยมีการใช้แสงและเงาช่วยสื่อความหมายอย่างเด่นชัด อย่างการใช้แสงที่อึมครึม หมองหม่นอยู่เสมอ บนอุณหภูมิสีเย็นที่สื่อถึงความแห้งแล้ง หมองเศร้า ไร้ซึ่งความสุข ให้เห็นถึงร่องรอยความเจ็บปวดบนรายละเอียดใบหน้าและบาดแผลของตัวละครออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งสื่อถึงถึงความเจ็บปวดและสภาพจิตใจของตัวละครเอกอย่างมุนดงอินได้เป็นอย่างดี ทั้งยังมีการใช้แสงสว่างและความมืดคอนทราสต์กันระหว่างตัวละครเอกสองตัวที่เป็นปรปักษ์กัน อย่างการนำคู่สีขาวดำมาเปรียบเทียบกับกันอยู่เสมอ โดยใช้ภาพสีสว่างในการนำเสนอตัวละครพัคยอนจิน ที่มีชีวิตดั่งฝัน รักความเจิดจรัสท่ามกลางผู้คน ในขณะที่สีโทนมืดถูกนำเสนอชีวิตที่อ้างว้าง ทุกข์ระทมของตัวละครมุนดงอิน โดยสังเกตว่าในส่วนแรกของเรื่องตัวพัคยอนจินนั้นมักจะถูกจัดวางในฉากที่แสงสว่างเข้าถึงอย่างชัดเจน อย่างช่วงเวลากลางวัน หรือในห้องที่มีแสงสว่างเพียงพอ ในขณะที่มุนดงอินมักจะถูกจัดวางในฉากที่มืดสงัด อย่างในช่วงเวลาพลบค่ำ ช่วงเวลากลางคืน หรือพื้นที่มืดมิด ที่มีเพียงแสงไฟสลัวสาดส่องเข้ามา และภาพความหลังในอดีตนั้นจะมีความมืดมนเป็นอย่างมากจนแทบจะมองไม่เห็นรายละเอียดของภาพในบางฉาก อย่างเช่นฉากที่มุนดงอินตัดสินใจจะจบชีวิตตนเองลงที่แม่น้ำ เพื่อสื่อถึงถึงความมืดมน

ไร้หนทางหรือความหวังใด ๆ ในชีวิต จนถึงวันที่ตัวละครได้เริ่มต้นเปิดฉากการแก้แค้นเดินออกจากเงามืดที่เก็บตัว เริ่มมีความสุขกับชีวิต ภาพก็จะค่อย ๆ สว่างขึ้น ในขณะที่พัคยอนจินนั้นถูกความเกลียดชัง ความหลังในอดีตที่ไม่สวยงามกลืนกินความสุข จนค่อย ๆ เผยตัวตนเนื้อแท้ออกมา โดยฉากที่พัคยอนจินได้เจอกับฮาโดยองในห้องแห่งความหลังของมุนดงอิน จะเป็นครั้งแรกที่ฮาโดยองได้มองเห็นพัคยอนจินในมุมมืด ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนผ่านความสัมพันธ์ที่ชัดเจน และเป็นการปลดปล่อยความชั่วร้ายที่ซ่อนไว้ในกล่องแพนโดราออกมาโดยสมบูรณ์ นอกจากนั้นยังมีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial lights) ในเรื่องราวอยู่เสมอ เช่น แสงจากไฟจราจร, ไฟรถยนต์ หรือไฟบ้าน ที่ช่วยในการเล่าภาพเล่า โดยใช้แสงและเงาประกอบให้เกิดความสวยงามดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น

8.4 การใช้สี

ซีรีส์มีการใช้สีโทนเย็น อย่างโทนสีฟ้า ที่มีคอนทราสต์และความอึมครึมต่ำอยู่เสมอ แม้จะอยู่ในฤดูที่ดอกไม้บานสะพรั่ง ในการช่วยสื่อสารอารมณ์ภาพ รวมถึงสภาพจิตใจที่ถูกความเจ็บปวดกลืนกินมาโดยตลอด 18 ปี ทั้งยังมีการดึงสีชั่วคราวระหว่างตัวละครเอกสองตัวที่เป็นปรปักษ์กันออกมานำเสนอผ่านภาพอย่างชัดเจน โดยมีการนำคู่สีขาวดำ ที่มีความคอนทราสต์มาเปรียบเทียบกับอยู่เสมอ โดยใช้ภาพสีสว่าง เปี่ยมด้วยสีสัน นำเสนอผู้มั่งคั่ง เจ็ดจรัสท่ามกลางความหิวหยาอย่างพัคยอนจิน ทั้งการจัดไฟที่สว่าง เสื้อผ้าหน้าผมที่มีสีสันจัดจ้าน ในขณะที่ภาพสีอึมครึมมืดครึ้มจะถูกใช้นำเสนอผู้เปี่ยมทุกข์อย่างมุนดงอิน ทั้งโทนภาพและองค์ประกอบศิลป์ที่ไร้สีสัน เสื้อผ้า หน้าผม ที่ซีดเซียวของตัวละคร แต่ในทางกลับกันเมื่อตัวละคร มุนดงอิน รวมถึงตัวละครอื่นที่จมกับความทุกข์ระทม ได้ละทิ้งความเจ็บปวด เปิดใจหันกลับมามองเห็นความสุขงามของชีวิต สีสันก็จะเริ่มกลับมาปรากฏขึ้นในงานภาพอย่างเห็นได้ชัด อย่างเช่น เสื้อผ้าสีเอิร์ธโทน ที่ให้ความรู้สึกอ่อนโยนจากสีดำสนิทของตัวละครมุนดงอิน ปากสีแดงสดใสบนรอยยิ้มที่สดชื่นของตัวละครคังฮยอนนัม ท้องฟ้าที่แจ่มใส พระอาทิตย์ตกที่สวยงาม ดอกไม้หลากหลายสีสันที่ผลิบานอย่างที่เราจะเป็นในฤดูใบไม้ผลิ ในขณะที่ความเจ็ดจรัส สีสันจัดจ้านบนตัวพัคยอนจินนั้นกลับค่อย ๆ จางหายไป ทั้งเสื้อผ้า โทนภาพที่มีความมืดสงัด อึมครึมลง ไปจนถึงใบหน้าที่ซีดเซียว ไร้การแต่งแต้มด้วยสีสัน บนชุดสีทึบของนักโทษบนตัว ต้องทนทุกข์อยู่กับการสูญเสีย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสีเป็นสิ่งสื่อสารถึงสภาพจิตใจและความมีอยู่ของตัวละครได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังมีการนำเสนอภาพในมุมมองที่สามารถมองเห็นจากคนที่มิภาวะตาบอดสีที่ปราศจากสีแดงและสีเขียวออกมาอีกด้วย

9. ฉาก (Setting)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานฉาก พบว่า The Glory (2022) มักมีการใช้ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์และฉากในช่วงเวลาปัจจุบันในการเล่าเรื่องเป็นส่วนใหญ่ โดยมีการฉายโรงพยาบาลโซลจู เป็นจำนวนที่มากที่สุด ทั้งยังถูกใช้เป็นแกนในการดำเนินเรื่องราว ที่ผูกเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ด้วยกัน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และยังเป็นฉากที่รองรับเหตุการณ์สำคัญมากมาย ซึ่งส่งผลต่อเส้นเรื่อง โดยเฉพาะเส้นเรื่องของคดียุทธวิธี การถูกฆาตกรรมของคุณพ่อของจยูยอจอง รวมถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของครอบครัวจยูยอจอง ทั้งยังเป็นสถานที่พบกันครั้งแรกของมุนดงอินและจยูยอจอง เช่นเดียวกันกับ รถยนต์ ที่ซีรีส์มักนำมาใช้เป็นฉากรองรับที่ส่งผลต่อเส้นเรื่องและความสัมพันธ์ระหว่างมุนดงอินและคังฮยอนนัมเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นในซีรีส์ยังมีฉากน่าจดจำที่ถูกออกแบบมารองรับการดำเนินเรื่องราว และส่งผลต่อเรื่องราวอย่าง ดังเช่น โรงยิมของมุนดงอิน, โรงเรียนประถมเซมยอง, สวนหาล้อม, ห้องของมุนดงอิน, บ้านของพัคยอนจิน, บ้านของจยูยอจอง, บ้านของจอนแจจุน, ซีเอสตรา, คลินิกศัลยกรรมจยูยอจอง, ฮยอนฮวาดัง, โบสถ์ของอีซาร่า, สถานที่จัดพิธีศพของชาน, คาดฟ้า สถานที่เกิดเหตุโศกนาฏกรรมของยุทธวิธี นอกจากนั้นมีการใช้ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์อื่นในซีรีส์อีกด้วย เช่น เอดนวิลล์ล่า สตูดิโอของอีซาร่า ห้องของชเวเฮยจอง โรงจำ หรือรถไฟใต้ดิน เป็นต้น

มีการใช้ฉากธรรมชาติ อันสวยงามอย่างฉากพระอาทิตย์ตกดิน หรือฉากเดดทีทะเลของตัวละครเอก, ฉากที่เป็นช่วงเวลาและยุคสมัย ตั้งแต่อดีตในปี 2004 จนถึงปี 2022 ซึ่งเป็นช่วงเวลาปัจจุบันของเรื่องราว, ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร อย่างเช่น ห้องของมุนดงอิน บ้านของจยูยอจอง บ้านของพัคยอนจิน บ้านของคังฮยอนนัม บ้านของจอนแจจุน สตูดิโอของอีซาร่า รวมถึงห้องของชเวเฮยจอง ที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิตสถานะความเป็นอยู่ของตัวละคร รวมถึงฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมอย่างฉากการเข้าทรงที่ฮยอนฮวาดัง หรือฉากพิธีฉลองวันพิพากษาที่โบสถ์ของอีซาร่า

ทั้งยังมีการใช้ฉากที่มาจากใช้เทคนิค CG หรือ Green Screen ในการสร้างภาพหลอนในหัวของอีซาร่ามีอาการหลอนยาเสพติด ที่เป็นฉากที่ได้รับการจดจำมากฉากหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า The Glory (2022) มีการออกแบบฉากมาอย่างละเอียดลออ เพื่อช่วยสื่อสารใจความของซีรีส์ให้ออกมาลึกซึ้ง มีความสำคัญต่อเรื่องราว บนความสมจริงตามแบบละครดราม่า

9.1 องค์ประกอบศิลป์ การแต่งกาย หน้า ผม

ซีรีส์มีการนำเสนอการแต่งกายของตัวละครแต่ละตัวออกมาในลักษณะที่มีความทันสมัย สุกภาพ มีความเหมาะสม และแตกต่างกันออกไป ดังนี้

มุนดงอิน – ตัวละครมุนดงอินจะมีการวางองค์ประกอบศิลป์ด้านการแต่งกายออกมาให้ดูจี๊ดจ๊าดตามบุคลิก รวมถึงเรื่องราวที่ตัวละครได้ประสบพบเจอ จนทำให้ทั้งโลกของเธอนั้นไร้สีสัน ตัวละครจึงมักปรากฏตัวอยู่ในชุดสีดำสนิทหรือสีเข้ม ปกปิดมิดชิดทั้งลำตัว เพื่อปกปิดแผลเป็น ไม่แต่งหน้า ไม่ได้มีการดูแลตัวเอง เพราะทั้งจิตวิญญาณก็มีแต่การแก้แค้น ก่อนที่การแต่งกายของตัวละครจะเริ่มมีสีสัน สว่างสดใสมากขึ้น มีรอยยิ้มที่ค่อย ๆ ปรากฏ รวมถึงมีการแต่งกายเปิดเผยเนื้อหนังที่เต็มไปด้วยบาดแผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงสภาพจิตใจและการยอมรับในตัวเองที่เปลี่ยนไปในทิศทางที่ดีขึ้นของตัวละคร

จยอจอง – ตัวละครจยอจองมักจะถูกวางให้อยู่ในชุดกางเกงขาสั้นตามอาชีพที่ตัวละครประกอบ ทั้งยังมีบทบาทสำคัญกับเรื่องราว นอกจากนั้นยังมีการวางตัวละครในชุดลำลองที่มีความสบาย สะอาดสะอ้าน ทันสมัย มีมุมใส่รองเท้าแตะรีบวิ่งไปทำงานเพื่อสื่อสารลักษณะความเป็นคนง่าย ๆ สบาย ๆ เป็นผู้ชายที่สามารถมอบความสบายใจและเป็นที่พึ่งพิงใจให้กับมุนดงอินได้อยู่เสมอ แม้จะมีมุมเคร่งครัดในการทำงาน หรือมุมเซย์ ที่ทำให้ตัวละครดูน่าเอ็นดูอยู่เสมอ

พัคยอนจิน – ตัวละครพัคยอนจินมักถูกวางให้อยู่ในชุดลำลองที่มีความสง่า เป็นทางการ บนเสื้อผ้าราคาแพง ม้วนผมลอนสวยงาม และสวมรองเท้าส้นสูงอยู่เสมอ แสดงให้เห็นถึงความเป็นผู้หญิงที่มีความหรูหราสง่างาม แฝงความเป็นทางการที่เข้าถึงได้ยาก เช่นเดียวกับลักษณะนิสัยของตัวละครที่แม้จะสวยงามโดดเด่น เป็นคนของสังคม แต่ก็เปี่ยมด้วยความเยือกเย็น ทะนงตน ทั้งการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่มีสีสันจัดจ้าน มีลวดลายพรางอยู่เสมอ ยังสื่อสารถึงความมั่นใจในตัวเองในระดับที่สูงมาก นอกจากนั้นจะเห็นได้ว่ามีเพียงฮาเยซอล ฮาโดยอง และจอนแจจุนเท่านั้นที่ได้เห็นพัคยอนจินในชุดสบาย ๆ ไม่ผ่านการแต่งองค์ทรงเครื่อง แสดงให้เห็นว่า 3 ตัวละครนี้เป็นเพียง 3 ตัวละคร ที่ตัวละครพัคยอนจินไม่วางยศอย่างในการเป็นพัคยอนจินผู้สูงส่ง สามารถพูดทุกสิ่งทุกอย่างโดยไม่ต้องระแวงระวัง

คังฮยอนนัม - ตัวละครคังฮยอนนัมถูกวางการแต่งกายให้อยู่ในชุดลำลองที่มีความสบาย คล่องตัว เป็นแม่บ้านธรรมดา ที่มองว่าการลุกขึ้นมาแต่งตัวสวย แต่งหน้าทาปากเป็นเรื่องของความฝัน เพราะเธอจดจ่ออยู่แต่กับมุมมองชีวิตที่โหดร้ายของตนเอง ถูกข่มทุก วัน จนมองข้ามความสวยงามที่มีอยู่รอบตัว รวมถึงความสวยงามของตัวเอง จนตระหนักคิดได้ว่าการทาลิปสติกนั้นไม่จำเป็นต้องรอให้เป็นแค่ความฝัน เพราะตอนนี้เธอสามารถทำได้ แคเธออนุญาตให้ตัวเองได้หันกลับมามอบความรัก มอบความสวยงามให้กับตนเอง ทั้งความธรรมดาของตัวละคร

ยังทำให้ตัวละครไม่ตกเป็นเป้าสายตา สามารถกลมกลืนแนบเนียนเหมือนคนธรรมดาที่เดินอยู่
แวดล้อม จนไม่เป็นที่สงสัยหรือจับตามองในเส้นทางการเป็นสายลับ

จอนแจจอน - ตัวละครจอนแจจอน ถูกวางการแต่งกายให้อยู่ในชุด
ลำลองที่มีความหรูหรา ราคาแพง สำอองแบบผู้ชายเจ้าสำราญ ผอมยาว แต่งกายทันสมัย มีรสนิยม
สมฐานะเจ้าของร้านมัลติแบรนด์เนม โดยมักสวมเสื้อตัวนอกหรือเสื้อโค้ตยาวอยู่เสมอ แสดงถึง
ความใส่ใจด้านการแต่งกาย ชอบการแต่งตัว แม้จะอยู่ในที่ทำงาน ชุดสูท ผูกไท ตัวละครก็มักจะมี
เสื้อผ้าหลากหลายสีสลับเปลี่ยนให้ได้เห็นอยู่เสมอ ซึ่งมักเป็นสีที่เข้ม มีความสุขุม สง่างาม
ไม่ฉูดฉาด ให้ความรู้สึกเท่ ดุดัน และหรูหราในขณะเดียวกัน

ฮาโดยอง - ตัวละครฮาโดยอง ถูกวางการแต่งกายให้อยู่ในชุดลำลอง
ที่ให้ความรู้สึกหรูหรา สุขุม ทันสมัย มีการวางเสื้อผ้าหน้าผมที่สะอาดสะอ้าน เครื่องประดับน้ำหอม
ครบครัน ไร้ที่ติ เหมือนหลุดออกมาจากนิตยสาร มักสวมชุดสูททำงานและสวมเสื้อโค้ตยาวสีเข้ม
อยู่เสมอ ซึ่งความไร้ที่ติที่ผ่านกระบวนการจัดแต่งทุกอย่างประกอบบนร่างกายให้ดูทุกกระเปียดนิ้ว
บนเสื้อผ้าหลากหลายชิ้นนั้นยังสามารถนำเสนอความเป็น perfectionist ที่รักความสมบูรณ์แบบ
ระมัดระวังตัว ทั้งยังไม่ใช่ว่าบุคคลที่สามารถเข้าถึงความคิด เด็ดทาง และเปิดใจให้ใครง่าย ๆ

อิซาร่า - ตัวละครอิซาร่า มักแต่งกายในเสื้อผ้าที่มีความทันสมัย
หรูหราราคาแพง ความเป็นแฟชั่นนิสต้า แต่เปี่ยมด้วยความทะมัดทะแมง คล่องตัว บนชุดโทนสี
เข้ม โดยไม่ทำให้รู้สึกอึดอัดเมื่อสวมใส่ ตามนิสัยที่เกลียดกรอบเกณฑ์ของตัวละคร กอปรกับความ
เป็นศิลปินที่มีความหลุดโลก จากผลข้างเคียงจากการใช้สารเสพติด จึงไม่แปลกใจที่ได้มีการวางตัว
ละครตัวนี้ให้ไม่ขึ้นชอบการสวมใส่ชุดชั้นในที่สามารถสร้างความอึดอัดได้ ทั้งยังวางตัวละครนี้มัก
ปักดินสอไว้บนผมอยู่เสมอ ซึ่งเป็นการนำเสนอตัวละครที่มีความเป็นศิลปินและสร้างเอกลักษณ์
การจดจำให้กับตัวละครเป็นอย่างดี

ชเวเฮยจอง - ตัวละครชเวเฮยจอง มักแต่งกายในเสื้อผ้าที่หรูหรา
ราคาแพง ทันต่อสมัยนิยม ในรูปแบบที่เน้นรูปร่างแนบเนื้อ เซ็กซี่ ผมหยิกปากแดง สวมรองเท้าส้น
สูง เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจให้กับตัวเอง ทั้งตัวละครยังมักโพสต์เสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องประดับ
ราคาแพงลงบนโซเชียลเพื่อเติมเต็มความอยากมีอยากได้ของตัวเอง และปกปิดปมด้อยที่มองว่า
ตัวเองด้อยกว่าเพื่อน จากการที่ตัวละครไม่ได้มีฐานะร่ำรวยเหมือนกับเพื่อน ไม่ได้รับการยอมรับให้
อยู่ในระดับเท่าเทียมกันกับพัคยอนจินและอิซาร่า และเพื่อนำเสนอตัวละครที่เปลี่ยนสีได้ง่าย
อย่างชเวเฮยจอง จึงทำให้ช่วงหลังของซีรีส์นั้นการแต่งกาย เสื้อผ้า หน้าผม ของตัวละครจะถูก
เปลี่ยนไปในอีกแบบโดยปริยายตามความชอบใจของแม่สามีที่เธอต้องการจะแต่งงานด้วย

ชนมของโอ - ตัวละครชนมของโอ ถูกวางการแต่งกายให้อยู่ในชุดลำลองที่มีความทันสมัย ดิบเซอร์ ผอมยาว มีรอยสักตามลำตัว มักสวมเสื้อผ้าสีเข้มและใส่เสื้อตัวนอกทับอยู่เสมอ โดยมีการวางตัวละครให้มีรอยสักที่ลำคอตั้งแต่สมัยเรียนมัธยม ซึ่งแสดงถึงความกล้าที่จะทำนอกกฎเกณฑ์ที่ผิดต่อกฎระเบียบ ภายใต้ปลาสเตอร์ที่ติดไว้อย่างไม่ใส่ใจ แสดงให้เห็นว่า ตัวละครพร้อมที่จะขบถต่อกฎเกณฑ์ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้คน เพื่อความพึงพอใจของตัวเอง แต่การกระทำโดยไม่ใส่ใจ ขาดความนึกคิดไตร่ตรองก็มักจะนำภัยมาให้ เหมือนกับความหมายบนรอยสักที่ตนได้ติดทับเอาไว้

ในขณะที่การแต่งหน้าทำผมถูกนำเสนอในรูปแบบที่เป็นธรรมชาติในแบบฉบับที่มนุษย์ทั่วไปมีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน ที่ยังคงความยุ่งเหยิงตามธรรมชาติ ทั้งใบหน้าของตัวละครบางตัวนั้นยังแทบไม่ได้รับการแต่งเติม ยังคงร่องรอยความอดโรย เพื่อนำเสนอความสมจริงของตัวละครที่เต็มไปด้วยความทุกข์ ความแค้นจนไม่ได้ใส่ใจตนเอง อย่างมุนดงอินและคังฮยอนนัม ทั้งยังมีการแต่งแต้ม special effect บาดแผลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างแนบเนียน สร้างความเชื่อที่มีต่อความเจ็บปวดทรมานที่ตัวละครมุนดงอินสัมผัส

แสดงให้เห็นว่า The Glory (2022) มีการแสดงองค์ประกอบศิลป์ในด้านการแต่งกายออกมาเพื่อบ่งบอกลักษณะนิสัย ความชอบ พฤติกรรม รวมถึงความคิดเบื้องลึกบางอย่างของตัวละครออกมาได้อย่างเด่นชัด ส่งเสริมให้ตัวละครแต่ละตัวมีเสน่ห์ และโดดเด่นเป็นที่จดจำได้อย่างเป็นอย่างดี

10. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการศึกษาวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ พบว่า The Glory (2022) มักมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อช่วยตอกย้ำความสำคัญของใจความที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร ผ่านทางภาพ โดยมีทั้งการฉายซ้ำภาพเหล่านั้นบ่อย ๆ ควบกับเหตุการณ์จนทำให้เกิดสัญลักษณ์เป็นภาพจำ ทั้งภาพและเสียง ดังเช่น

สัญลักษณ์ทางภาพ ได้แก่

- เส้นทาง มีการฉายเส้นทางเดินทางซ้ำตัดไปมาอยู่หลายครั้งตั้งแต่ฉากเปิดเรื่อง ซึ่งเส้นทางนั้น เปรียบเสมือนการเดินทางของชีวิต การพุ่งตรงไปบนถนนที่ว่างเปล่าสู่เมืองใหญ่ เปรียบเสมือนการเลือกที่พุ่งตรงสู่จุดหมายอย่างมุ่งมั่น การเคลื่อนรถลงบนถนนที่คดเคี้ยววกวน เปรียบเสมือนการออกจากเงามืดกลับสู่อดีตที่เจ็บปวดอีกครั้ง ในขณะที่การถ่ายภาพจากด้านหลังรถ เห็นภาพมุ่งตรงสู่ทางข้างหน้า นั้น เปรียบเสมือนการที่ตัวละครทั้งสองตัวพร้อมจะก้าวเดินไปข้างหน้าด้วยกันด้วยความมุ่งมั่นในเส้นทางที่เลือกเดิน

- ดอกแตรปีศาจและแตรนางฟ้า เป็นดอกไม้ในสวนเอเดน ซึ่งดอกแตรปีศาจนั้นเป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเย่อหยิ่งในพระเนตรของพระเจ้า จึงถูกสาปให้มีกลิ่นแค้ในเวลากลางคืน ซึ่งมีลักษณะเหมือนกันกับมุนดงอินผู้หมองเศร้า มีดมม ทั้งยังตั้งตนดัดสินโทษให้กับผู้กระทำผิดด้วยตัวเอง จึงถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่แทนถึงตัวละครมุนดงอิน ผู้เย่อหยิ่งต่อพระเจ้า จนกลายมาเป็นรอยสักของเธอในตอนจบ

- สีของท้องฟ้า เปรียบเสมือนสภาพจิตใจของตัวละคร ที่ใช้ความมืดครึ้มแทนสภาพจิตใจที่หมองหม่นของตัวละครเอก อย่างมุนดงอิน รวมถึงคังฮยอนนัมซึ่งต่างเป็นผู้ถูกกระทำ ในขณะที่สีของท้องฟ้าได้เปลี่ยนกลายเป็นแสงยามอาทิตย์จะตกดินเพื่อนำเสนอว่าตัวละครนั้นหันกลับมาองความสวยงามของชีวิต มีความสุข และเปิดใจที่จะรักใคร่สักคน

- ฤดูกาล ฤดูร้อนเปรียบเสมือนบาดแผลของตัวละครมุนดงอิน จากการเคยถูกทำร้ายร่างกายอย่างทารุณตั้งแต่ช่วงฤดูร้อน จนทุกฤดูต่อจากนั้นเหลือเพียงฤดูแห่งความหมองเศร้า ไร้สีสันและชีวิตชีวา จนกระทั่งเรื่องราวได้จบลง ฤดูกาลของตัวละครจึงได้กลับมาเดินต่อและผลิบานอีกครั้ง ในขณะที่ฝนเปรียบเสมือนชีวิตที่ใหม่กระหน่ำรุนแรงของตัวละคร ซึ่งถูกนำเสนอคู่กับสถานการณ์หลังจากที่ตัวละครผ่านเรื่องที่เลวร้ายจนเกินจะรับไหว

- คิมบับและข้าวปั้นสามเหลี่ยม คิมบับเป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้มุนดงอินระลึกถึงความหลังที่ต้องสูญเสียเกียรติยศศักดิ์ศรี และอนาคต ต้องลาออกจากโรงเรียนไปขายคิมบับ เธอจึงมักจะทานคิมบับเพื่อย้ำเตือนความเจ็บปวดที่เคยได้รับ และยังคงจริงจังและมุ่งมั่นกับการแก้แค้น ในขณะที่ข้าวปั้นสามเหลี่ยม เป็นอาหารอีกอย่างที่มุนดงอินชอบกินมากจนกลายเป็นสัญลักษณ์ให้ฮาโดยองนึกถึงเจ้าของข้าวปั้นสามเหลี่ยมที่เขาปฏิเสธที่จะกินมันเพราะมันเปี่ยมด้วยคาร์บ ไม่มีประโยชน์อยู่เสมอ แต่เมื่อได้พบว่าชีวิตของเขานั้นไม่ได้สมบูรณ์แบบอย่างที่คิดมาโดยตลอด เขาจึงได้ลองเปิดใจทานสิ่งไม่มีประโยชน์ดูสักครั้ง เพื่อระลึกถึงมุนดงอิน

- แผลเป็น เป็นสัญลักษณ์ของร่องรอยการถูกกระทำ ที่ตอกย้ำถึงบาดแผลความเจ็บปวดในอดีตของมุนดงอินที่ไม่สามารถลบเลือนหายไปได้ ตัวละครจึงพยายามที่จะปกปิด ซ่อนมันไว้ แต่สุดท้ายแล้วตัวละครก็เลือกที่จะยอมรับและเรียนรู้ที่จะอยู่กับมัน แผลเป็นจึงกลายเป็นเพียงหลักฐานความเลวร้ายชิ้นสำคัญที่ไม่อาจลบทิ้งไปได้ของพักยอนจิน

- รองเท้า ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเกียรติยศและศักดิ์ศรี การที่พักยอนจินเข้าบ้านคนอื่นโดยไม่ถอดรองเท้านั้นเปรียบเสมือนการไม่ให้เกียรติผู้อื่น เมื่อฮาโดยองผู้เป็นสามีได้ให้เกียรติมุนดงอินโดยการทิ้งมารยาทไว้น้ำประตุ จึงทำให้ตัวละครเลือกที่จะให้อีกาสดโทษให้แก่พักยอนจิน รองเท้าส้นสูงสีเขียวยาวที่พักยอนจิน มุนดงอิน และชเวฮยเจองมีเหมือนกันจึงไม่ใช่

แค่การสร้างปมปริศนาหาฆาตกร แต่เป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นว่าพวกเธอนั้นก็มีเกียรติยศศักดิ์ศรีเหมือนกันกับพยอนจิน ในขณะที่อิซาร่าผู้ละเลงภาพวาดรองเท้าสีเขียวออกมาในผืนผ้า ด้วยความคลุ้มคลั่งนั้นเปรียบเสมือนความไม่สนใจในเกียรติยศใด ๆ ทั้งยังละเลงเกียรติยศของตัวเองจนและทะเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้เหมือนกับภาพวาด

- การถอดเสื้อ เป็นสัญญาณที่ถูกใช้คู่กับการเปิดเผยเรื่องราวหรือข้อความที่มาจากใจจริง ความจริงโดยไร้กำแพง ในขณะที่เดียวกันการกระชากเสื้อของพยอนจินทั้งด้วยความรุนแรงของชเวยเยองนั้นยังแสดงถึงการไม่ยอมถูกกดขี่ เสียเกียรติให้กับพยอนจินอีกต่อไป

- โถงทางเดิน เป็นสัญญาณของการจมอยู่กับความเจ็บปวดในอดีต การเดินออกจากโถงทางเดินจึงหมายถึงการละทิ้งความเจ็บปวดในอดีตไว้ข้างหลัง และเริ่มต้นใหม่ได้

- ที่ม้วนผม ถูกใช้เป็นสัญญาณของอาวุธที่รุนแรง ทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ของการถูกกระทำในวัยเยาว์ของมุนดงอิน จึงมีการใช้คำว่าที่ม้วนผมแทนอาวุธหรือเครื่องมือที่สามารถกำจัดอีกฝ่ายได้อย่างเด็ดขาด

- อาการตาบอดสีและยาหยอดตา เป็นสัญลักษณ์ของจอนแจจุน ผู้มีอาการตาบอดสีทั้งยังเป็นต้อกระจก และมีความดันลูกตาส่งตั้งแต่เด็ก จึงต้องหยอดตาเป็นประจำ ทั้งเมื่อรู้ว่าฮาเยซลลูกสาวของพยอนจินมีอาการตาบอดสี ทำให้ทุกคนรู้ได้ทันทีว่าเธอเป็นลูกที่เกิดจากจอนแจจุน ไม่ใช่ฮาโดยอง ทั้งยาหยอดตาก็ยังเป็นสัญญาณว่าเขาจะถูกกระทำการแก้แค้นด้วยตัวของเขาเอง

- ซีเอสตรา เป็นสัญญาณที่ถูกใช้นำเสนอการนอกใจ คบชู้ของพยอนจินและจอนแจจุน โดยซีเอสราตั้งมาจากการที่จอนแจจุนนั้นชอบมีความสัมพันธ์กับพยอนจินในเวลากลางวัน การที่ถุงซีเอสตราวางอยู่เต็มชั้นโดยไม่ถูกเปิดออก จึงอาจสื่อสารได้ว่าพยอนจินนั้นกระทำพฤติกรรมดังกล่าวมาเป็นเวลายาวนานโดยไม่ได้ปิดบัง แต่ก็ไม่ได้เปิดเผย

- หมากล้อม กลายเป็นสัญญาณของการแก้แค้นของมุนดงอิน ที่มีวิธีการเล่นเกมเหมือนกับการเดินหมากบนตารางหมากล้อม โดยใช้ความเจ็บในการโจมตีฝ่ายตรงข้ามจนพังทลาย เปรียบเสมือนเส้นเรื่องของ the glory นอกจากนั้นหมากล้อมยังเป็นสัญลักษณ์ของความทรงจำที่เห็นแล้วต้องคิดถึงระหว่างตัวละครมุนดงอินและจูยอจอง

- ดวงอาทิตย์ และดวงจันทร์ มีการเปรียบเทียบดวงอาทิตย์ที่เจิดจ้าท่ามกลางแสงแดด กับชีวิตที่เจิดจรัสของพยอนจิน ในขณะที่ดวงจันทร์แทนความมืดมนในยามกลางคืน กับมุนดงอินผู้จมอยู่กับความเศร้าหมอง

- นาฬิกาสีทอง เป็นสัญลักษณ์ของครูประจำชั้น หนึ่งในผู้กระทำความรุนแรงกับเธอที่มักสวมใส่มันอยู่เสมอ ทั้งนาฬิกายังถูกสืบทอดไปยังลูกที่ชายของเขา จึงเป็นสัญญาณว่าเขาจะถูกกระทำโดยลูกชายผู้สวมใส่นาฬิกาของเขาเอง

- การแก้แค้น เปรียบเสมือน ชีวิตของมุนดงอิน ที่เธอทุ่มเททั้งชีวิตเพื่อทำมันให้สำเร็จ เพื่อทวงคืนความยุติธรรมและเกียรติยศ เมื่อการแก้แค้นได้จบลง ชีวิตของเธอจึงไร้แรงจูงใจที่จะอยู่ต่อไป ตัดสินใจจะจบชีวิตลงเพื่อจบเรื่องราวทั้งหมด แต่เมื่อเธอมีจุดมุ่งหมายใหม่ในชีวิต เธอก็พร้อมที่จะทุ่มทั้งชีวิตพร้อมนำดาบแก้แค้นไปกับจูยอจอง

- ห้องที่เต็มไปด้วยภาพถ่ายแปะผนังในห้องที่ไร้แสงสว่าง เปรียบเสมือนความทรงจำที่ยังคงชัดเจนในความทรงจำและจิตใจของมุนดงอิน ท่ามกลางความเจ็บปวด มีดমন

- สารเสพติด เป็นสัญลักษณ์ที่อยู่คู่กับตัวละครอีซาร่า ที่มีอาการติดสารเสพติดในระดับสูง จนกลายเป็นจุดอ่อน และสัญญาณชีวิตที่จะต้องจบสิ้นลงด้วยสารเสพติด

- ดินสอ เป็นสัญลักษณ์ที่อยู่คู่กับตัวละครอีซาร่า เป็นเสมือนสัญญาณที่ตัวละครอาจจะสรรค์สร้างงานศิลปะที่น่าจดจำขึ้นมา กลายเป็นผลงานชิ้นเอกที่ทำให้เธอต้องใช้ชีวิตในคุกไปอีกนาน

- สุนัข เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกใช้เปรียบเทียบสถานะของชนมยองโฮ ที่มักถูกเทียบกับสุนัข และถูกล้อเลียนมาโดยตลอด

- กล้องวงจรปิด เป็นสัญญาณที่ถูกเปรียบเทียบกับคังฮยอนนัมที่มีสายตาจับไว กว้างไกลยิ่งกว่ากล้องวงจรปิด

- เอสดีการ์ด เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกเปรียบเทียบกับชนมยองโฮ ที่มุนดงอินนั้นหวังใช้ประโยชน์แล้วทั้งเหมือนกับเอสดีการ์ด ทั้งชนมยองโฮยังเป็นการดักข้อมูลสำคัญที่ถือข้อมูลของทุกคนเอาไว้อีกด้วย

- ฮาเยซล และภาพวาดดอกซากุระ ฮาเยซลเป็นสัญลักษณ์ของการคบชู้ของพัคยอนจินและจอนแจจุน โดยดีเอ็นเอบนแปรงสีฟัน และอาการตาบอดสีนั้นเป็นหลักฐานชิ้นสำคัญในความผิดที่พัคยอนจินพยายามปิดบังมาโดยตลอด ขณะที่ภาพวาดดอกซากุระไร้สีสีนั้นเป็นเครื่องหมายยืนยันเชื้อสายของจอนแจจุน จอนแจจุนจึงภูมิใจในภาพวาดดอกซากุระมาก

- นิตยสารจีคิว ฉบับเดือนมกรรฯ นอกจากเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกใช้กับของขวัญวันเกิดของตัวละครจูยอจองแล้ว ยังถูกใช้เปรียบเทียบกับภาพที่ดูดีสมบูรณ์แบบ จนน่าหงุดหงิดของตัวละครฮาโดยองที่เหมือนหลุดออกมาจากนิตยสาร

- กล้องแพนโดรา เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกใช้แทนความเลวร้ายที่ถูกซ่อนไว้ในภาพลักษณ์ที่สวยงาม เปลี่ยนแปลงของพัคยอนจิน

- แผลที่เท้าของพัคยอนจิน เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นหลักฐานตัวตนฆาตกรที่ถูกซ่อนไว้จนกลายเป็นแผลเป็น

- แท็บเล็ตของชนมยองโฮ เปรียบเสมือนไฟที่มีอำนาจต่อรอง ที่ชนมยองโฮใช้เก็บข้อมูลทั้งหมดเอาไว้จนถูกกำจัด เมื่อเซเวียเจองได้แท็บเล็ตนั้นไปและได้ล่วงรู้ถึงความลับทั้งหมดของกลุ่มเพื่อน จึงทำให้เธอสามารถชดเชย ด้วยอำนาจของไฟที่เธอได้ถือเอาไว้

- มีดผ่าตัดเป็นสัญลักษณ์ของจูยอจอง เป็นของขวัญสืบทอดของตระกูลที่เธอได้เปลี่ยนมันเป็นมีดของเพชรฆาตเพื่อรำดาบในคราบของศัลยแพทย์

- วอดก้า เป็นหลักฐานที่หายไปจากห้องลองเสื้อของจอนแจจุน วอดก้าจึงเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกนำเสนอถึงตัวตนของฆาตกรที่ฆ่าชนมยองโฮ

- ลิปสติค เป็นตัวแทนของการลุกขึ้นมาดูแลตัวเอง เห็นคุณค่าและมอบสีสันให้กับชีวิต เปรียบเสมือนชีวิตที่เลือกที่จะทำตามใจฝัน และมีความสุขได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องร้อให้ใครมามอบสิ่งเหล่านั้นให้ โดยเป็นสัญลักษณ์ที่อยู่คู่กับคังฮยอนนัม

- รอยสักของชนมยองโฮ รอยสักที่คอ memento mori เป็นสัญลักษณ์ประจำตัวของชนมยองโฮ ทั้งยังเป็นเหมือนสัญญาบอกเหตุถึงความตาย ที่ตัวละครคนอื่นๆคนอื่นได้กำหนดไว้แล้ว จากการมองอักษรที่ขาดหายจนความหมายกลายเป็น ฉันได้ตายแล้ว ในภาษาสเปน และรอยสักลายงูที่ต้นขาเป็นสัญลักษณ์ที่อิซาร่าจดจำชนมยองโฮขณะหลอนยาจนเห็นงูกลายเป็นชนมยองโฮ

- 3724 เป็นตัวเลขสัญลักษณ์ที่แทนตัวฆาตกรที่ฆ่าพ่อของจูยอจอง ซึ่งเป็นหมายเลขนักโทษในโรงจำของตัวละครฆาตกร ที่จูยอจองนั้นตั้งเป็นรหัสบ้าน เพื่อย้ำเตือนตัวเองถึงความเจ็บปวดและความสูญเสีย

- จดหมาย เปรียบเสมือน อาวุธที่ทิ่มแทงบาดแผลทางใจของตัวละคร จูยอจองและครอบครัว ซึ่งมาจากการที่ต้นทางของจดหมายนั้นมาจากฆาตกรที่เขียนส่งมาเพื่อย่อยหยั่นความเจ็บปวดของเขา

- ป้ายชื่อของพัคยอนจินและไฟแช็ก เป็นสัญลักษณ์ของการกระทำ ความผิดร้ายแรงที่ตกอยู่สถานที่เกิดเหตุ

- ห้องหลังกระจกของซีเอสตรา เปรียบเสมือนอีกด้านหนึ่งของเรื่องราว ซึ่งแทนความจริงของผู้ฆาตกรรมชนมยองโฮ รวมถึงลักษณะนิสัยของคิมคยองรันที่มักแอบซ่อนความ

เกลียดชังความเจ็บปวด ที่พร้อมแทงข้างหลังกลุ่มของพัคยอนจินเอาไว้ บนภาพที่เป็นลูกจ้างที่อ่อนแอ เป็นเบี้ยล่างที่เชื่อฟังของพัคยอนจินและผองเพื่อนมาโดยตลอด

สัญลักษณ์ทางเสียง ได้แก่

- เสียงเรียกเข้า เป็นสัญลักษณ์ประจำตัวของพัคยอนจินในวัยเยาว์ ซึ่งเป็นสัญญาณที่ทำให้รู้ได้ทันทีว่าเธอ นั้นเป็นผู้กระทำผิดที่อยู่บนดาดฟ้ากับขุนโซฮีคืนนั้น
- เสียงแฟลช และเสียงนาบความร้อน เป็นเสียงสัญลักษณ์ที่ทำให้ตัวละครหวนระลึกถึงความเจ็บปวดในอดีต
- เสียงวิตามินพู เป็นเสียงที่สร้างความสบายใจ

11. มุมมองการเล่าเรื่อง

จากการศึกษาวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง พบว่า The Glory (2022) มีการนำเสนอมุมมองการเล่าเรื่องราวแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) โดยมีตัวละครเอกอย่าง มุนดงอิน เป็นศูนย์กลางในการดำเนินเรื่องราวการแก้แค้น โดยมีการสอดแทรกเสียงบรรยายความรู้สึกนึกคิดภายในความคิดของตัวละคร ในขณะที่มีการนำเสนอเรื่องราวและความเป็นไปที่เกิดขึ้นกับตัวละครตัวอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและส่งผลต่อการดำเนินเรื่องราว ไม่ว่าจะเป็นมุมมองที่เล่าเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึกภายในที่มุนดงอินไม่สามารถรับรู้ได้ของตัวละคร จูยอจอง, คังฮยอนนัม, ฮาโดยอง รวมถึงมุมมองความอ่อนแอ ความหวาดกลัวของตัวละครฝ่ายปรปักษ์อย่างพัคยอนจิน ออกมาได้อย่างชัดเจน ซึ่งส่งผลให้เราในฐานะผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราว เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครตัวต่าง ๆ ได้ไม่ยาก ทั้งยังเป็นการสร้างมิติที่ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นแง่มุมที่ไม่ได้ร้ายกาจเสมอไปของฝ่ายปรปักษ์

Crash Landing on You (2019)



ภาพประกอบ 19 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)

ข้อมูลเบื้องต้นและความสำเร็จของ Crash Landing on You (2019)

- ชื่อเรื่อง Crash Landing on You | 사랑의 불시착 | ปักหมุดรักฉุกเฉิน
- รูปแบบ: TV Series
- แนว: Romantic | Comedy
- สร้างโดย: Studio Dragon
- เขียนบทประพันธ์: พักจีอึน
- กำกับการแสดง: อีซองฮโย
- นำแสดงโดย: ฮยอนบิน, ซนเยจิน, ซอจีฮเย และคิมจองฮยอน
- ช่องทางออกอากาศ: ช่อง TVN ประเทศเกาหลีใต้
- จำนวนตอน: 16 ตอน
- ความยาวตอน: 45 - 70 นาที
- ช่วงเวลาออกอากาศ: 14 ธันวาคม 2019 - 16 กุมภาพันธ์ 2020

Crash Landing on You (2019) เป็นซีรีส์เกาหลีใต้ที่ถูกเขียนและผลิตขึ้นใหม่ ออกอากาศทางช่อง TVN และเผยแพร่ลง Netflix ทันทีหลังจากการออกอากาศ ออกอากาศ

ทุกวันศุกร์และวันเสาร์ ตั้งแต่วันที่ 14 ธันวาคม 2019 - 16 กุมภาพันธ์ 2020 โดยตัวซีรีส์เล่าถึงเรื่องราวความรักข้ามพรมแดน ท่ามกลางความขัดแย้งระหว่างเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ของ

Crash Landing on You (2019) ได้รับความสนใจตั้งแต่มีการประกาศสร้าง ทั้งยังได้พาดพิง นักเขียนบทชื่อดัง ผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของซีรีส์ดังอย่าง You Who Came From The Stars (2013), ผู้กำกับชื่อดัง ผู้กำกับที่เคยสร้างผลงานมาสเตอร์พีซอย่าง Descendants of the sun (2016), Goblin (2016) และ Mr. Sunshine (2018) รวมถึงได้นักแสดงแถวหน้าของวงการอย่างชนเยจินและฮยอนบินมาร่วมแสดงนำ จนนำมาสู่ความสำเร็จในระดับสูงทั้งในแง่กระแสตอบรับที่เกิดเป็นสหายผู้กองฟีเวอร์ รวมถึงการที่ชนเยจินและฮยอนบินได้กลายเป็นคู่ขวัญของวงการบันเทิง โดย Crash Landing on You (2019) ได้สร้างประวัติศาสตร์การทำเรตติ้งสูงสุดของ TVN และเป็นละครโทรทัศน์ของเกาหลีใต้ที่มีเรตติ้งสูงสุดเป็นอันดับสี่ในประวัติศาสตร์เคเบิลทีวี

เรื่องย่อ

อุบัติเหตุทางอากาศทำให้ ‘ยุนเซรี’ นักธุรกิจหญิงผู้ประสบความสำเร็จชื่อดังในวงการแฟชั่น ถูกพายุทอร์นาโดพัดร่างของเธอออกนอกเส้นทางจนหมดสติระหว่างเล่นร่มร่อน จึงเป็นเหตุให้ต้องลงจอดตกเงินตกลงมาในเขตชายแดนเกาหลีเหนือ ซึ่งทำให้เธอได้พบกับรีจองฮยอก เจ้าหน้าที่ทหารเกาหลีเหนือที่ช่วยซ่อนตัวเธอไว้ และพยายามหาทางช่วยให้เธอสามารถหลบหนีกลับเกาหลีใต้ได้สำเร็จ จนเกิดเป็นความรักข้ามพรมแดน ท่ามกลางความขัดแย้งของสองประเทศ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ Crash Landing on You (2019) บนทฤษฎีการเล่าเรื่องและทฤษฎีเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ตามกรอบการวิจัย ทั้ง 11 องค์ประกอบ ได้ผลวิจัยดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงเรื่องทั้ง 16 ตอน พบว่า Crash Landing on You (2019) มีวิธีการนำเสนอโครงเรื่องดังนี้

1.1 ลักษณะของโครงเรื่อง

1.1.1 โครงเรื่องหลัก

ซีรีส์มีลักษณะการวางโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับความรักข้ามพรมแดนระหว่างนายทหารเกาหลีเหนือกับนักธุรกิจหญิงชาวเกาหลีใต้ ที่ร่วมกันฝ่าฟันอุปสรรคมากมายในดินแดนที่ไม่คุ้นชิน ท่ามกลางความแตกต่างทางอุดมการณ์ทางการเมือง

1.1.2 โครงเรื่องรอง

ซีรีส์มีลักษณะโครงเรื่องรองของเกี่ยวกับการค้นหาความจริงเกี่ยวกับการทุจริตในกองทัพ และสืบหาความจริงของการเสียชีวิตของพี่ชายรี้จองฮยอก

โดยโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองถูกผูกเข้าด้วยกันด้วยหน้าที่การทำงานของตัวละครรี้จองฮยอกที่เป็นผู้ดูแลเขตชายแดนในช่วงเวลาที่ขุนเชรีประสบอุบัติเหตุรุ่มร้อนตกลงมา ทั้งในเวลาเดียวกันยังเกิดทุจริตในกองทัพ ที่นำไปสู่การค้นพบความจริงเกี่ยวกับสาเหตุการเสียชีวิตของพี่ชายรี้จองฮยอก

1.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

1.2.1 การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (Exposition)

การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่องเริ่มต้นขึ้นด้วยการเล่าที่ผ่านไป ชีวิตความเป็นอยู่ รวมถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวของ 'ขุนเชรี' ตัวละครเอกของเรื่อง จนตัวละครประสบอุบัติเหตุทางอากาศที่ทำให้รุ่มร้อนของเธอไปติดอยู่ในเขตแดนปลอดทหารฝั่งเกาหลีเหนือ ไปจนถึงฉากที่ตัวละครได้พบว่าตัวเองได้เข้าสู่เขตแดนเกาหลีเหนือจริง ไม่ใช่เพียงความฝัน ในตอนที่ 1-2 ของเรื่อง

1.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์เริ่มขึ้นตั้งแต่ตอนที่ 'รี้จองฮยอก' ได้ช่วยเหลือขุนเชรีไม่ให้ถูกจับตัวจากฝ่ายทหาร และพยายามหาทางช่วยเหลือกลับเกาหลีใต้ ท่ามกลางอุปสรรคเรื่องราวมากมายที่เกิดขึ้น ไปจนถึงตอนที่ขุนเชรีและสหายต่างบอกเล่าเพื่อแยกย้ายจากกัน โดยในส่วนนี้จะมีการเล่าให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่แน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น รวมถึงความรู้สึกที่เริ่มก่อตัวจนพัฒนากลายเป็นความรักระหว่างขุนเชรีและรี้จองฮยอก เช่นเดียวกันกับความสัมพันธ์ของ 'กูซึงจุน' และ 'ซอดัน' นอกจากนั้นยังมีการเปิดเผยเนื้อหาเกี่ยวกับการทุจริตในองค์กรและสาเหตุการเสียชีวิตของพี่ชายรี้จองฮยอกที่ได้คลี่คลายลงในตอนที่ 3-13 ของเรื่อง

1.2.3 ภาวะวิกฤติ (Climax)

ภาวะวิกฤติเริ่มขึ้นหลังจากที่ขุนเชรีถูกพี่ชายคนรองสั่งคนมากำจัดเธอทิ้ง แต่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ เพราะพรรคพวกของรี้จองฮยอกได้วางกับดักเอาไว้ ไปจนถึงตอนที่ขุนเชรีและรี้จองฮยอกกอดลากันท่ามกลางเส้นขนานที่ 38 ที่แบ่งแยกพรมแดนเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้เอาไว้ เนื้อหาส่วนนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความรักความสัมพันธ์ที่พัฒนาไปในทางที่ดี ไม่ว่าจะเป็นความรักความผูกพันระหว่างพระเอกนางเอก มิตรภาพอันแน่นแฟ้นระหว่างสหาย

รวมถึงกลับมาเปิดอกคุยกันกับคนในครอบครัว ซึ่งสามารถปลดล็อกปมในใจของตัวเองได้ในตอน
ที่ 13-15

1.2.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภาวะคลี่คลายเริ่มต้นขึ้นตอนที่ยุ่นเซรีและวีจองฮยอกต่างแยก
ย้ายกันไปใช้ชีวิตของตัวเอง ในขณะเดียวกันที่ซอดันขอถอนหมั้นกับวีจองฮยอก และตั้งใจจะไม่รัก
ใครอีก หลังจากที่ถูกชิงจุนได้จากไป ทั้งยังตามแก้แค้นคนที่ทำให้ชีวิตรักของเธอต้องจบลง ไปจนถึง
ตอนที่ยุ่นเซรีได้รับข้อความสุดท้ายที่วีจองฮยอกได้นัดแนะเธอให้มาเจอกันในตอนที่ 16

1.2.5 การยุติของเรื่องราว (Ending)

การยุติเรื่องราวเริ่มต้นขึ้นในตอนที่ยุ่นเซรีกับวีจองฮยอกได้มา
เจอกันที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์อีกครั้ง ก่อนจะจบลงด้วยภาพที่ทั้งสองกลับมาเจอกันอีกใน 1 ปี
ข้างหน้า หลังจากทั้งสองพยายามหาแนวทางที่จะได้กลับมาอยู่ด้วยกันจนสำเร็จ และอยู่ด้วยกัน
อย่างมีความสุข ในตอนที่ 16

1.3 กลวิธีการเล่าเรื่อง

1.3.1 การเปิดเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการเปิดเรื่องแบบ ‘เรียงตามลำดับเหตุการณ์’ โดยใช้
นาฏกรรมหรือการกระทำของตัวละครในการเปิดเรื่อง ด้วยภาพทิวทัศน์ที่เคลื่อนไหวจากฝั่งชายแดน
เกาหลีเหนือ ไปจนถึงกรุงโซลเมืองหลวงของเกาหลีใต้ ซึ่งเป็นเสมือนแนวคิดหลักของเรื่องราว
ก่อนที่จะนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์แรก ที่ได้เล่าถึงกลยุทธ์การทำงานที่เฉียบขาดของยุ่นเซรี ทำให้
บริษัทเซรีช้อยส์ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากก่อนที่จะตัวละครจะประสบอุบัติเหตุร่อนตกลง
ไปในเขตแดนของเกาหลีเหนือระหว่างการทดลองสินค้าชุดกีฬาคอลเลกชันใหม่ จนเกิดเป็น
เรื่องราวทั้งหมด

1.3.2 การดำเนินเรื่อง

ซีรีส์มี ‘การเล่าเรื่องแบบตามลำดับปฏิทิน’ โดยในแต่ละตอนจะ
มี Title opening เปิดเรื่องราว เป็นเสมือนการแนะนำเรื่องราวและตัวละครเอกเบื้องต้น ผ่านภาพ
เรื่องราวพรหมลิขิตของพระเอกนางเอกที่ใช้ชีวิตอยู่ต่างที่ ต่างแดนบังเอิญสวนกันไปมา จนได้มา
เจอกันในที่สุดก่อนจะเข้าสู่การดำเนินเรื่องราวในแต่ละตอนที่มักเริ่มต้นด้วยการเล่าย้อนเหตุการณ์
ที่ตัวซีรีส์ยังไม่ได้เล่าหรือยังเล่าไม่หมดในตอนก่อนหน้า และตัดจบเรื่องราวในแต่ละตอนด้วยปม
ปัญหาที่เร้าอารมณ์ ชวนให้ติดตาม ก่อนจะปิดเรื่องราวลงด้วยภาพเหตุการณ์สำคัญในแต่ละตอน
การฉาย Bonus part ที่เล่าถึงจุดเริ่มต้นเรื่องราวความรักของพระเอกนางเอกที่ไม่ได้ถูกใส่ในเส้น

เรื่องหลัก และตัวอย่างตอนต่อไปตามลำดับ Bonus part นับเป็นจุดเด่นที่แปลกใหม่จนกลายเป็นที่พูดถึงในวงกว้าง ณ ตอนที่ซีรีส์ออกอากาศ เนื่องจากเป็นซีรีส์เรื่องแรก ๆ ที่ได้มีการใส่เรื่องราว Bonus part จนถูกนำมาใช้ในวงกว้างในซีรีส์เกาหลี

ในการเล่าเรื่องพบว่าซีรีส์มีการดำเนินเรื่องผ่านภาพและเสียงที่โรแมนติก ชวนฝัน ไม่สลับซับซ้อน เต็มไปด้วยอุปสรรคในเส้นทางความรัก บนโครงเรื่องที่มีความสมจริง เข้มข้น มีการนำเสนอกราฟที่พุ่งสูงขึ้นในทุกๆ ตอน ไปจนถึงในช่วงภาวะวิกฤต ก่อนที่กราฟจะค่อยๆ ลดลงสู่จุดจบของเรื่องราวในอัตราส่วน 2:11:3:1:1 โดยมี 'ยูนิเซิร์' ตัวละครเอกของเรื่องเป็นศูนย์กลางการดำเนินเรื่องราว ทั้งยังปรากฏการนำเสนอประเด็นความรัก ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศอย่างชัดเจน

1.3.3 การปิดเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการ 'ปิดเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จ' (Happy ending) พระเอกนางเอกได้ครองรักกันอย่างมีความสุข โดยทิ้งไว้ซึ่งข้อคิดดีๆ ไว้ให้กับผู้ชม ผ่านเรื่องราวและเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เรียนรู้และก้าวผ่าน

2. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาวิเคราะห์ขั้วขัดแย้ง พบว่า Crash Landing on You (2019) มีขั้วขัดแย้งที่เข้มข้น มักทิ้งปมปัญหาที่เร้าอารมณ์ไว้ในตอนจบให้ผู้ชมติดตามต่อในตอนต่อไป โดยมีการนำเสนอขั้วขัดแย้งทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลังภายนอก โดยมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาเกี่ยวกับความรักข้ามพรมแดน ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และการทุจริตในองค์กร

2.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครที่มีการพาดพิง ซึ่งดีชิงเด่นเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัวของกลุ่มคนแวดล้อมตัวละครเอก ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างยูนิเซิร์ และพี่ชายทั้งสองที่ต้องการแย่งชิงตำแหน่งผู้สืบทอดประธานบริษัทจากเธอ, ความขัดแย้งระหว่างริจองฮยอกและคังซอลกั๋ง ที่คังซอลกั๋งไม่ชอบในตัวริจองฮยอก และพยายามหาเรื่องจับผิดเพื่อเล่นงานเขาอยู่เสมอ, ความขัดแย้งระหว่างซอดันและยูนิเซิร์ ที่ยูนิเซิร์เข้ามาพัวพันกับริจองฮยอก จนสร้างความไม่พอใจให้กับซอดันในฐานะคู่หมั้น รวมทั้งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคนเกาหลีเหนือและคนเกาหลีใต้ ด้วยความขัดแย้งทางอุดมการณ์ที่แตกต่างกันมาอย่างยาวนาน โดยห้ามมีการรุกราน ซึ่งนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ

ความขัดแย้งภายในจิตใจ มักมีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้กับ จิต
ได้สำนึกในสังคมที่ต้องเอาตัวรอด ได้แก่ความขัดแย้งระหว่างยูนิเซิร์และภาวะซึมเศร้า ที่ ตัว
ละครต้องต่อสู้กับความรู้สึกเป็นส่วนเกินที่ครอบครัวยุติไม่ต้องการ จนไม่อยากมีชีวิตอยู่, ความขัดแย้ง
ระหว่างรีจอนฮยอกและการทำตามหน้าที่ ที่ตัวละครต้องยอมแพ้ความฝันไว้ในส่วนลึก ของ
จิตใจ เพื่อกลับมารับใช้ชาติตามหน้าที่ของชายเกาหลีเหนือ แม้ว่าลึก ๆ แล้วตัวละครก็ยังคงมีความ
ฝันที่จะเป็นนักเปียโนระดับโลก, ความขัดแย้งระหว่างซอดันและหน้าตาทางสังคม ที่ตัวละครต้อง
แบกรับความกดดันจากหน้าตาทางสังคมของครอบครัวที่ชวนเอาไวบนตัวเธอ ในการ เป็น
ผู้หญิงที่สมบูรณ์แบบตามค่านิยมของสังคม จนเกิดความอึดอัดที่อัดอั้นภายในใจ หรือความ
ขัดแย้งระหว่างทหารสายลับและความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ที่ตัวละครต้องคอยดักฟังความเป็นไปตาม
คำสั่งเพื่อความอยู่รอดของครอบครัว ทั้งที่รู้ว่ามีคนเป็นสิ่งที่ผิด และรู้สึกผิดที่ครั้งที่ต้องทำ

2.3 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและพลังภายนอก

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและพลังภายนอกที่เกิดขึ้นระหว่าง
ยูนิเซิร์และพายุทอร์นาโดที่ไม่สามารถควบคุมได้จนเกิดเป็นเรื่องราวทั้งหมด

3. ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

จากการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครและการวางตัวละครพบว่า Crash Landing on You (2019) มีการวางตัวละครที่ละเอียด ประณีต มีความเป็นมนุษย์สูง สร้างการจดจำผ่าน
ลักษณะพิเศษ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกรักและเห็นใจตัวละคร จนตัวละครได้รับความรักจากผู้ชมใน
ระดับนานาชาติ โดยมีการวางให้ตัวละครทุกตัวต่างเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ โดยปรากฏ
ภาพตัวละครที่สมจริง ที่ไม่สมบูรณ์แบบหรือดีร้อย และเปี่ยมไปด้วยพัฒนาการ โดยมีการศึกษาและ
วิเคราะห์ตัวละครหลักทั้งหมด 4 ตัวละคร ประกอบไปด้วย รีจอนฮยอก, ยูนิเซิร์, ญูซึงจุน และซอดัน
ดังนี้

3.1 รีจองฮยอก



ภาพประกอบ 20 โพสต์เตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)

ชื่อตัวละคร : รีจองฮยอก

ประเภทตัวละคร : Main Character / Protagonist / Round Character / Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร รีจองฮยอก เพศชาย อายุ 35 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 70 กิโลกรัม ผมสีดำตัดสั้น ผิวขาวเหลือง หน้าตาหล่อเหลา บุคลิกท่าทางสุ่ม สว่างาม คล่องแคล่ว มีน้ำเสียงนุ่มนวล พูดจาสุภาพ ใช้ภาษาเกาหลีสำเนียงเกาหลีเหนือ มักแต่งกายด้วยชุดประจำการทหารอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีเหนือ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นสูง มีฐานะในระดับดีมาก อาศัยและเติบโตที่ประเทศเกาหลีเหนือ เป็นลูกชายคนเล็กของอธิบดีการปกครองผู้มีอำนาจในเกาหลีเหนือ ได้รับการศึกษาในระดับสูง จบการศึกษาด้านดนตรีจากประเทศสวีเดน ปัจจุบันอาศัยอยู่ในหมู่บ้านริมชายแดน โดยกลับมารับตำแหน่งผู้พันแห่งกองร้อยที่ 5 หลังจากพี่ชายเสียชีวิตโดยปริศนา ระหว่างการปฏิบัติหน้าที่

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาอย่างดีในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยและมีอำนาจทางสังคม มีระดับสติปัญญาในระดับสูง เพียบพร้อมด้วยความสามารถ มีความถนัดในด้านดนตรี ใฝ่ฝันอยากเป็นนักเปียโน ตัวละครเติบโตมากับพี่ชายที่รักและสนิทกันมาก เมื่อสูญเสียพี่ชายจึงทำให้เขาต้องจมอยู่กับความโดดเดี่ยว ทั้งยังต้องพบความฝันกลับมาทำตามหน้าที่ของลูกชายที่ดีคือรับใช้ชาติ และแต่งงานเพื่อสืบสกุล โดยพ่อแม่ของเขาได้หมั้นหมายเขาไว้กับซอดัน ลูกสาวเจ้าของห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ในเกาหลีเหนือ

ตัวละครเป็นคนที่สุ่ม นิ่งเงียบมีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม อ่อนโยน เป็นสุภาพบุรุษ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เป็นทหารที่รับใช้ชาติอย่างตรงไปตรงมา ไม่อ่อนข้อให้กับความอยุติธรรม เป็นผู้นำที่ดีของกองร้อยที่สหายต่างให้ความเคารพรัก มีความชำนาญในการเล่นเปียโน ภาษา และการต่อสู้ เชื่อว่าตัวเองสามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างได้จากตำรา ในแง่มุมของความรัก ตัวละครเป็นคนมีความโรแมนติกสูง คอยเอาใจใส่ใจและดูแลปกป้องคนที่รักได้เป็นอย่างดี แม้จะไม่เคยจีบผู้หญิงหรือมีความรักมาก่อน จนยูนิเซิร์สามารถกลับสู่ประเทศเกาหลีใต้ได้อย่างปลอดภัย โดยได้รับความช่วยเหลือจากสหายร่วมกองร้อยที่ 5 และอิทธิพลของครอบครัว มียูนิเซิร์เป็นรักแรกและรักเดียว โดยตัวละครพร้อมที่จะทำทุกอย่างเพื่อความรักและคนที่รัก แม้ว่าจะต้องทำผิดธรรมเนียมปฏิบัติ อย่างการแอบซ่อนชาวเกาหลีใต้ที่หลุดรอดเข้ามา โดยไม่ส่งตัวให้ทางการ อย่างยูนิเซิร์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นเห็นแก่มนุษยธรรมมากกว่าความถูกต้องที่เป็นเพียงตรรกะ ทั้งตัวละครยังใช้อำนาจของพ่อในการช่วยเหลือยูนิเซิร์จนสามารถกลับสู่เกาหลีใต้ได้อย่างปลอดภัย ครั้นเพื่อตามไปจับคังยอนซอน เขาก็ได้พุ่งตัวไปยังเกาหลีใต้ โดยไม่สนถึงความปลอดภัยของตัวเอง และความผิดถูกของกฎหมาย จนพ่อของเขาต้องใช้อำนาจที่มีในการช่วยเหลือลูกชายให้กลับมาสู่เกาหลีเหนือโดยปลอดภัย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเด็ดเดี่ยว มุ่งมั่น พร้อมอุทิศตนให้กับความรักและความถูกต้อง โดยไม่สนใจถึงกฎหมาย ถ้าตัวละครมองว่าเป็นสิ่งที่สมควรทำ

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ช่วยเหลือยูนิเซิร์ให้ได้กลับสู่บ้านเกิด

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ได้เป็นนักดนตรีตามความฝัน และครองรักกับยูนิเซิร์

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครสามารถส่งยูนิเซิร์กลับบ้านได้อย่างปลอดภัย แม้จะต้องแยกกันใช้ชีวิตในเส้นทางของตัวเอง ตัวละครยังคงใช้ชีวิตอยู่ในเกาหลีเหนือกับครอบครัว ทำตามความฝันของตนเองจนสำเร็จ จนได้กลับไปเจอกับยูนิเซิร์อีกครั้ง แม้จะเป็นเวลาเพียงปีละครั้งก็ตาม

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการทางการแสดงออกในความรักที่ชัดเจนเป็นอย่างมาก จากที่ตัวละครเคยมีนิสัยที่นิ่ง สุ่ม ไม่เคยจีบใคร ไม่เคยมีความรัก กลับกลายเป็นคนที่อ่อนหวาน อ่อนละมุน เปี่ยมไปด้วยความโรแมนติก มีความสุขกับชีวิต ทั้งยังเผยมุขความขี้เล่นออกมาอยู่เสมอ

3.2 ยูนิเซิร์



ภาพประกอบ 21 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)

ชื่อตัวละคร : ยูนิเซิร์

ประเภทตัวละคร : Main Character / Protagonist / Round Character / Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละครยูนิเซิร์ เพศหญิง อายุประมาณ 30-35 ปี สูงประมาณ 165 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 45 กิโลกรัม สีผิวขาวอมชมพู หน้าตาสวย ผอมบาง ผอมยาวสวย สีน้ำตาลเข้ม มีบุคลิกท่าทางที่สง่างาม มั่นใจ พูดจาฉะฉาน สุภาพ พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มักแต่งกายในชุดลำลองในมาดนักธุรกิจหญิงที่สง่างาม ทันสมัย

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับสูง มีสถานะทางการเงินดีมาก ตัวละครอาศัยและเติบโตในกรุงโซลประเทศเกาหลีใต้ เป็นลูกสาวคนเล็กของตระกูลยูนิเซิร์ ทายาทรุ่นที่ 3 ของตระกูลที่มีหน้ามีตาทางสังคม ร่ำรวยเป็นอันดับต้น ๆ ของประเทศ มีแม่เลี้ยงและพี่ชายที่ต่างแต่งงานแล้ว 2 คน แต่ไม่ค่อยสนิทและลงรอยกัน ตัวละครแยกตัวออกไปทำธุรกิจเองตั้งแต่อายุน้อย จนกลายเป็นนักธุรกิจหญิงที่ประสบความสำเร็จ เป็นผู้บริหารกิจการด้านแฟชั่นและเครื่องสำอางขนาดใหญ่อย่าง Seri's Choice ปัจจุบันอาศัยบนเพนท์เฮาส์หรูขนาดใหญ่ย่านคังนัมเพียงลำพัง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาอย่างดี มีระดับสติปัญญาในระดับสูง เพียบพร้อมด้วยความสามารถ มีไหวพริบและถนัดในเรื่องธุรกิจและแฟชั่นมาก จนกลายเป็นนักธุรกิจหญิงที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงตั้งแต่อายุน้อย แม้จะเติบโตมาในครอบครัวที่ไม่อบอุ่น รู้สึกเป็นส่วนเกินในครอบครัว ไม่สนิทกับพ่อและพี่น้อง เคยถูกแม่เลี้ยง

ทอดทิ้งไว้ริมทะเลถึงเช้า จนกลายเป็นปมในจิตใจที่ตัวละครยังคงฝังใจ และกลัวการถูกทอดทิ้งจากครอบครัว จึงพยายามปิดกั้นตัวเองออกจากความเจ็บปวดและความรู้สึกไม่เป็นที่ต้องการ ด้วยการปลีกตัวออกไปใช้ชีวิตและทำธุรกิจด้วยตัวเอง ซึ่งสอดคล้องกันกับการตั้งชื่อธุรกิจของเธออย่าง ‘Seri’s Choice’ ที่แปลว่าทางที่เธอเลือก ตัวละครไม่มีความสุขในชีวิต จนประสบกับปัญหาโรคซึมเศร้า และไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อบนโลก เมื่อได้รับการยอมรับจากพ่อที่ให้ตนสืบทอดกิจการต่อ ตัวละครจึงรู้สึกภูมิใจเป็นอย่างมาก แม้จะทำให้เกิดเป็นความรำคาญในความสัมพันธ์พี่น้อง

ตัวละครเป็นคนแข็งแกร่งนอกอ่อนใน มีจิตใจที่เข้มแข็ง สามารถยืนหยัดได้ด้วยตัวเอง ฉลาดทันคน มีความเป็นระเบียบ พุ่มเพ็กกับการทำงาน ตัวละครอยู่อย่างโดดเดี่ยวมาโดยตลอด จนได้เจอกับริจองฮยอกที่เข้ามาเติมเต็มความอบอุ่นในใจเธอ รวมถึงมิตรภาพของสหายชาวเกาหลีเหนือ ที่ทำให้ตัวละครได้ค้นพบความสุขที่แท้จริง ซึ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าทรัพย์สินเงินทองนั้นไม่สามารถทำให้ตัวละครมีความสุข แต่เป็นการได้รับความรัก ความเป็นส่วนหนึ่ง ไม่ใช่ส่วนเกิน ซึ่งเป็นสิ่งที่ตัวละครรู้สึกขาดหาย นอกจากนั้นยังแสดงถึงมุมมองที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครเป็นคนที่เข้ากับคนง่าย ปรับตัวได้ง่าย รักสวยรักงาม ชอบการแต่งตัว ทั้งยังมีลักษณะของการเป็นผู้หญิงที่มีความเป็นสตรีนิยม ที่มีหัวสมัยใหม่ มีความคิดความอ่าน จดเย็นเป็นของตัวเอง และสามารถยืนหยัดจนประสบความสำเร็จด้วยตัวเองได้ โดยไม่พึ่งพาครอบครัว ซึ่งไม่เป็นตามมาตรฐานสังคมตามแนวคิดแบบขงจื้อ

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : กลับเกาหลีใต้ได้อย่างปลอดภัย

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ได้รับการยอมรับ ความรักจากครอบครัว และครองรักกับริจองฮยอก

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครสามารถกลับเกาหลีใต้ได้ตามที่ตั้งใจ และยังคงใช้ชีวิตในแบบที่เคยเป็น ได้ทำงานที่ตัวเองรัก มีความสัมพันธ์กับครอบครัวที่ดีขึ้น และยังสามารถได้เจอกับริจองฮยอกในทุกปี จากการที่เธอจัดตั้งมูลนิธิสนับสนุนนักดนตรีขึ้นมาที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครได้เรียนรู้ที่จะถูกรักและมอบความรักให้กับคนรอบข้าง และสามารถทลายกำแพงที่ปิดกั้นตัวเองไว้ไปสู่ความสุขที่แท้จริง โดยไม่จำเป็นต้องใช้ชีวิตหรูหรา เพียงพร้อม แต่เป็นความธรรมดา เรียบง่าย แต่เปี่ยมไปด้วยความรัก

3.3 กูซึงจุน



ภาพประกอบ 22 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)

ชื่อตัวละคร : กูซึงจุน

ประเภทตัวละคร : Main Character / Protagonist / Round Character / Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร กูซึงจุน เพศชาย อายุ 30-35 ปี สูงประมาณ 175-180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 65 กิโลกรัม สีผิวขาวชมพู ผมสั้นสีน้ำตาลเข้ม หน้าตาหล่อเหลา ดูแพรวพราวเจ้าเสน่ห์ แต่แฝงด้วยแววตาที่อมทุกข์ พูดภาษาเกาหลี สำเนียงเกาหลีโซล มักแต่งกายด้วยชุดลำลองหลากสีส่น ทันสมัยอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นสูง มีสถานะทางการเงินดีมาก ตัวละครอาศัยและเติบโตมาในกรุงโซลประเทศเกาหลีใต้ในครอบครัวที่แตกแยกเมื่อพ่อถูกโกง จนฆ่าตัวตาย แม่ไปมีสามีใหม่ที่ต่างแดน ตัวละครจึงกลายเป็นเด็กกำพร้า ที่ต้องเติบโตมาอย่างโดดเดี่ยว ไร้ซึ่งความรักใดๆ ปัจจุบันเป็นตัวละครเป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ แต่ต้องอพยพมาอาศัยในเกาหลีเหนือเพื่อหนีการตามล่าจากการโกงเงินพี่ชายของยุนเซรี

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเป็นเด็กกำพร้าที่เติบโตมาอย่างโดดเดี่ยว ใช้ชีวิตแบบปากกัดตีนถีบ จนกลายเป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อย ตัวละครเป็นคนเจ้าเสน่ห์ มีระดับสติปัญญาที่ดีมาก แต่แฝงไปด้วยความแกล้ง โกง เจ้าเล่ห์ ไม่น่าไว้ใจ ทำได้ทุกอย่างเพื่อผลประโยชน์และเงินทอง ซึ่งเป็นเปลือกนอกที่ตัวเขาได้สร้างขึ้นมาจาก

ปกป้องตัวเองออกจากความกลัว ความเหงา และชีวิตอันแสนเศร้า พ่อของเขาเคยถูกรอรับของยูนเฮรีโกเงิน จนฆ่าตัวตาย ครอบครัวต้องแตกแยก ตัวละครจึงต้องการกลับมาทวงคืนสิ่งที่ครอบครัวยูนเฮรีเคยทำไว้กับครอบครัวของเขา แต่กลับโดนตามล่าจนเอาชีวิตไม่รอด ไม่เคยคิดฝันว่าจะมีคนร้องไห้ให้เขาในวันที่เขาจากไป เขาจึงรักแต่ตัวเอง เพราะไม่มีใครให้รักและมอบความรักให้เขา จนได้ใกล้ชิดกับซอดัน ตัวละครจึงได้สัมผัสถึงความรัก ความอบอุ่นที่เขาไม่เคยได้รับ จนเผยมุมที่อ่อนโยน โรแมนติกและพร้อมจะปกป้องคนที่เขารักด้วยชีวิต

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : หนีการตามล่าให้ได้โดยปลอดภัย

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : มีความสุขในชีวิต ได้ใช้ชีวิตกับคนที่รักอย่างซอดัน

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครไม่สามารถหนีการตามล่าได้สำเร็จ โดยตัวละครเสียชีวิตจากการโดนยิงในระหว่างที่เข้าไปช่วยเหลือซอดัน แต่เขาก็รับรู้ว่าการจากไปของเขานั้นไม่ได้โดดเดี่ยว เพราะอย่างน้อยเขาก็มีซอดัน ผู้หญิงที่เขารักและพร้อมที่จะตายแทนร้องไห้ให้กับการจากไปของเขา

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการทางด้านการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมที่เด่นชัด จากการที่ตัวละครเคยเป็นหนุ่มเพลย์บอย ดูไม่น่าไว้วางใจ รักแต่ตัวเอง แต่พอได้ใกล้ชิดกับซอดัน เขาก็เริ่มมีความหวังกับชีวิต ยอมทิ้งเกราะกำบังที่ป้องกันเขาออกจากความกลัวภายในจิตใจ เพื่อที่จะเป็นคนที่ดีขึ้นและคู่ควรกับซอดัน ทั้งตัวละครยังได้เรียนรู้ถึงความรัก การได้รักและการทำอะไรเพื่อคนอื่น โดยเฉพาะคนที่เขารัก

3.4 ซอตัน



ภาพประกอบ 23 ไปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You (2019)

ชื่อตัวละคร : ซอตัน

ประเภทตัวละคร : Main Character / Protagonist / Round Character / Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร ซอตัน เพศ หญิง อายุ 33 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 55 กิโลกรัม สูงโปร่ง ผอมบาง สีผิวขาวเหลือง ผมยาวสีน้ำตาลเข้ม หน้าตาสวย บุคลิกท่าทางสง่างาม แฝงไปด้วยความดูดนัย เ็นชา น้ำเสียงทุ้มต่ำ พูดภาษาเกาหลีสำเนียงเกาหลีเหนือ มักแต่งกายด้วยชุดลำลองที่สวยงาม จัดจ้านตามฉบับสาวรัสเซีย มักติดก๊ีบติดผมอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเปียงยาง ประเทศเกาหลีเหนือ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับสูง เติบโตมาในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวย มีหน้ามีตาในสังคม มีอิทธิพลในประเทศ เป็นลูกสาวคนเดียวของเจ้าของห้างสรรพสินค้าชื่อดัง ตัวละครอาศัยและเติบโตมาในประเทศรัสเซีย จบการศึกษาจากต่างประเทศ มีอาชีพนักดนตรีเครื่องสาย ก่อนจะถูกรื้อฟื้นตัวกลับมาสานต่ออุดมการณ์ของครอบครัว ทำหน้าที่ของผู้หญิงที่ต้องมีครอบครัว แต่งงานกับคู่หมั้นอย่างรีจึงฮยอกตามคำมั่นหมาย ปัจจุบันตัวละครอาศัยอยู่ในบ้านขนาดใหญ่กับแม่ในเปียงยาง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาเป็นอย่างดี มีระดับสติปัญญาในระดับสูง เพียบพร้อมด้วยความสามารถ มีความถนัดในด้านดนตรีเป็นอย่างมาก ตัวละครเติบโตมากับแม่ที่รักหน้าตาทางสังคมเป็นอย่างมาก จนต้องยึดอัดใจกับการแบกรับค่านิยม

ความเป็นหญิงที่ดีที่ต้องแต่งงาน มีครอบครัว ต้องเป็นไปตามแบบฉบับที่สังคมต้องการ ทั้งที่เธอเติบโตมาอย่างเสรี มีอิสระทางความคิด ด้วยการเติบโตและได้รับการศึกษาจากต่างประเทศตั้งแต่เด็ก จึงทำให้ตัวละครมีหัวคิดแบบผู้หญิงสมัยใหม่ รักความถูกต้อง ชอบแต่งตัวจัดจ้าน ทนต่อสมัยนิยมแบบสาวยุโรป และยังคงแต่งกายแบบเดิม แม้ว่าการแต่งกายของเธอจะผิดกฎหมายการแต่งตัวของเกาหลีเหนือ ความกดดันจากการถูกจำกัดกรอบความเป็นตัวเอง จึงทำให้ตัวละครมักแสดงออกในท่าที่เย็นชา ดูไม่ค่อยสปรอปรกับความเป็นไปของโลก จากอุปนิสัยที่ตรงไปตรงมา ไม่ชอบการโกหกเสแสร้ง ไม่ค่อยสูงส่งกับใคร ทั้งยังไม่ชอบแสดงมุขอ่อนแอให้ใครเห็น จึงทำให้ดูเป็นคนขี้แข็งกร้าว แต่ก็แอบซ่อนความอบอุ่น อบอุ่นเอาไว้ในใจ มีริ้วรอยหยอกเป็นรักแรก และเชื่อมั่นว่านั่นคือ รักเดียวรักครั้งสุดท้าย และพร้อมทำทุกอย่างเพื่อเอาชนะ ให้ได้แต่งงานกับเขาเพื่อรักษาหน้าตาทางสังคมของครอบครัว แม้จะไม่เคยได้รู้จักกันดีสักครั้ง จนได้เจอกับกูซึ่งจุน ตัวละครจึงได้เข้าใจในความหมายของคำว่ารักที่แท้จริง เมื่อได้เจอคนรักและคนที่รักเธอในแบบที่เธอเป็นอย่างแท้จริง แม้ว่าตัวละครจะไม่ได้เป็นผู้หญิงในแบบที่ตรงตามความต้องการของสังคม ทั้งการจากไปของกูซึ่งจุนยังเป็นเกิดมาจากการช่วยชีวิตตน ตัวละครจึงมีความตั้งใจที่จะไม่รักใคร่อีก และยังแก้แค้นแทนกูซึ่งจุน ที่ทำให้ความรักของเขทั้งสองไม่สามารถไปต่อได้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความ เป็นสตรีนิยม ที่มีหัวสมัยใหม่ มีความคิดความอ่าน จุดยืนเป็นของตัวเอง สามารถยืนหยัดใช้ชีวิต ลำพังในต่างประเทศด้วยตัวเอง ทั้งยังปฏิเสธต่อธรรมเนียมปฏิบัติทุกข้อที่เธอมองว่าไม่สมควร ทั้งเรื่องการแต่งกายรวมถึงเรื่องของการต้องแต่งงาน เพื่อรักษาหน้าตา ซึ่งไม่เป็นตามมาตรฐานทางสังคมตามแนวคิดแบบขงจื้อ

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : แต่งงานกับริ้วรอยหยอก

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ได้ใช้ชีวิตเป็นนักดนตรีอิสระตั้งใจฝัน และพบคนที่รักเธอจากตัวตนจริงๆ

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครไม่ได้แต่งงานกับริ้วรอยหยอก ด้วยความตั้งใจที่จะถอนหมั้นจากความรู้สึกนึกคิดของตัวเอง เพราะตัวละครเองก็มีความรักให้กับคนอื่น และเขาคอนั่นก็รักเธอในแบบที่เธอเป็น แม้เขาคอนั่นจะตายจากไปแล้วก็ตาม

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการทางพฤติกรรมที่เด่นชัดจากการที่ตัวละครเคยตั้งใจจะแต่งงานกับริ้วรอยหยอกให้ได้ แม้จะรู้ว่าอีกฝ่ายไม่มีใจ เพียงเพราะต้องการรักษาหน้าตาทางสังคม จนต่อมากลายเป็นคนที่รู้จักความหมายของความรักอย่างแท้จริง เมื่อพบกับกูซึ่งจุน และถึงแม้กูซึ่งจุนจะจากไปแล้วก็ตาม เธอก็ที่จะละทิ้งหน้าตาทางสังคม เลิกเส้นทางชีวิตในแบบที่เธอฝัน แทนที่จะจมปลักกับความคิดเห็นของคนอื่นเช่นก่อน

การวางตัวละครและลักษณะตัวละคร

จากการศึกษาวิเคราะห์การวางตัวละครและลักษณะตัวละครพบว่า Crash Landing on You (2019) มีการวางตัวละครให้ทุกตัวมีหลากหลายมิติ มีความเป็นมนุษย์ที่มีรักโลกโกรธหลงที่ถูกนำเสนอออกมาหลากหลายมุมมอง เป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ผ่านตัวละครเอกที่ต่างมีเรื่องราวและความต้องการของตัวเอง

ซีรีส์สามารถจัดวางตัวแสดงออกมาได้อย่างเหมาะสมต่อบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณ์ ท่าทาง และทักษะการแสดงที่สามารถเข้าถึงแก่นแท้ของตัวละครออกมาได้อย่างสมจริง เป็นธรรมชาติสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ราวกับว่าพวกเขามีชีวิตอยู่จริงตรงหน้า โดยไม่จำเป็นที่นักแสดงจะต้องเล่นบทพระเอกนางเอกอย่างเดียวนั่นเอง ทั้งนักแสดงและการทำงานระบบซีรีส์เกาหลียังไม่ยึดติดกับคู่จิ้น จึงทำให้เกิดเคมีที่มีความสดใหม่ด้วยความลงตัวที่พอดี จึงทำให้ผู้ชมเกิดความรัก ความรู้สึกเห็นใจและอยากเอาใจช่วย ตัวละครไปกับเรื่องราวความรัก จน Crash Landing on You (2019) ประสบความสำเร็จในระดับสูง แฉงเกิดซอจีฮเย ขึ้นแท่นนักแสดงนำอย่างเต็มตัวทั้งยังเป็นการกลับมารับการแสดงที่น่าจดจำของคิมจุงฮยอน และยังเกิดเป็นกระแสคู่จิ้นระหว่าง ชนเยจิน-ฮยอนบิน และคิมจุงฮยอน-ซอจีฮเย ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มแฟนซีรีส์เป็นอย่างมาก อันประกอบไปด้วยนักแสดงนำทั้งหมด 4 คน ได้แก่ รีจองฮยอก ที่รับบทโดย ฮยอนบิน, ยุนเซรี ที่รับบทโดย ชนเยจิน, กูซึงจุน ที่รับบทโดย คิมจุงฮยอน และซอดัน ที่รับบทโดย ซอจีฮเย

รีจองฮยอก - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเพื่อเป็นตัวแทนของชายชาวเกาหลีเหนือ ที่ต้องทิ้งความฝันกลับมาใช้ชีวิตตามหน้าที่ ทำทุกอย่างเพื่อครอบครัว เพื่อคนอื่น ตามกรอบของสังคม จนลืมนึกถึงความต้องการของตัวเอง แม้จะเติบโตมาในครอบครัวที่มีพร้อมเมื่อเจอกับยุนเซรีที่ทำให้เขาได้ลุกขึ้นมาปกป้อง ช่วยเหลือเธอด้วยความเต็มใจ ได้ทำอะไรตามความต้องการของตัวเองโดยไม่มีข้อแม้ จึงเกิดเป็นความสุขของเขาอย่างแท้จริง

ยุนเซรี - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเพื่อเป็นตัวแทนของคนที่กำลังรักรักที่เลือกเดินออกจากความเจ็บปวดความรู้สึกไม่เป็นที่ต้องการจากครอบครัวและใช้ชีวิตด้วยเส้นทางในแบบที่เธอเลือกเองเหมือนกับที่มาของชื่อ Seri's Choice เพื่อปกป้องตัวเองจากความเจ็บปวด แม้ความรักจากครอบครัวจะยังคงเป็นสิ่งที่ตัวละครโหยหามากที่สุดก็ตาม จนได้มาเจอกับรีจองฮยอกที่ให้ความสำคัญกับเธอ ทำทุกอย่างเพื่อเธอ เต็มเต็มความรักความอบอุ่นในใจของเธอในแบบที่ไม่เคยได้รับจากใครมาก่อน

กูชิงจุน - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาแทนเด็กกำพร้าที่ถูกทอดทิ้งจากการจากไปจากตายจากพ่อแม่ตั้งแต่เด็ก จนทำให้เขาไม่รู้จักความหมายของคำว่ารัก และใช้ความไม่น่าไว้วางใจเป็นหน้ากากป้องกันความอ่อนแอ และโดดเดี่ยวภายในใจ จนกระทั่งได้เจอกับชอดันที่ได้เข้ามาห่วงใยช่วยเหลือเขา ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาไม่เคยได้รับจากใครมาก่อน จนทำให้เขาได้เรียนรู้ที่จะทำเพื่อผู้อื่น และรู้จักความรักที่แท้จริง

ชอดัน - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาแทนผู้หญิงที่ต้องเป็นผู้หญิงที่ดีตามกรอบของสังคม ต้องแต่งงานมีครอบครัว แบกรับหน้าตาทางสังคมของครอบครัว ทั้งที่ความเป็นจริงเธอเองไม่เคยทำตามกฎระเบียบบ้านเมือง ไม่เกรงกลัวใครแม้กระทั่งตำรวจ จากความกดดันเหล่านี้ทำให้ตัวละครกลายเป็นคนที่ปากร้าย เย็นชา เพื่อป้องกันความอ่อนแอ เพราะเธอก็เป็นผู้หญิงคนหนึ่งที่จะได้เจอกับคนที่รักเธอในแบบที่เธอเป็น ไม่ใช่เธอในกรอบที่สังคมต้องการ

แสดงให้เห็นว่าตัวละครจากฝั่งของเกาหลีเหนือ จะมีการวางตัวละครออกมาในแนวทางที่อยู่ในกรอบกำจำกัดของสังคมที่ยังคงมีอยู่มาก จนไร้ความสุข ในขณะที่ตัวละครจากเกาหลีใต้ถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบของคนที่ไม่กรอบกำจำกัด แต่ขาดซึ่งความรัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างทางพื้นฐานครอบครัวของแต่ละตัวละครออกมาได้เป็นอย่างดี และมีการสื่อสารใจความว่า ทุกคนล้วนต้องการความรัก และความเป็นอิสระในชีวิตของตนเอง

4. การแสดง (Performing)

จากการศึกษาวิเคราะห์การแสดงพบว่า Crash Landing on You (2019) มีการนำเสนอการแสดงในรูปแบบที่สมจริง (Realistic) มีความเป็นธรรมชาติ เหมือนในชีวิตประจำวันขอคนทั่วไปในสังคมเกาหลี ทั้งการพูด น้ำเสียง การแสดงอารมณ์ ผ่านสีหน้าแววตาที่สื่อสารชัดเจน กอปรกับฝีมือและเสน่ห์ที่ล้นจ่อของนักแสดงยังสามารถช่วยถ่ายทอดเสน่ห์ และความพิเศษของตัวละครและซีรีส์ได้อย่างเด่นชัด ชวนให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามทั้งสุข ทุกข์ เจ็บปวดไปกับตัวละคร จนเกิดความสำเร็จในระดับสูงให้กับซีรีส์

Crash Landing on You (2019) มีการใช้เทคนิคการแสดงแบบ method acting ในการสร้างความเชื่อและความสมจริงให้กับนักแสดงเพื่อความสมบูรณในตัวละครและบทบาทการแสดงที่สมจริงที่สุด อย่างเช่นการที่ชยอนบินได้ทำการฝึกเปียโนเพิ่มเติม ในการสวมบทบาทเป็นนักเปียโน ริงยองฮยอก ชอดัน รวมถึงนักแสดงอีกหลายคนที่ต้องสวมบทบาทเป็นชาวเกาหลีเหนือ รวมถึงการเรียนการออกสำเนียงแบบเกาหลีเหนืออยู่ 2-3 เดือน เพื่อให้ได้มาซึ่งสำเนียงของคนพื้นที่ในการรับบทนายทหารเกาหลีเหนือ เช่นเดียวกันกับชอจีฮยเย และนักแสดงที่รับบทบาทเป็นชาวเกาหลีเหนือ เพื่อให้เกิดความสมจริงและสมบูรณให้แก่ซีรีส์มากที่สุด

5. แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาวิเคราะห์แก่นความคิดพบว่า Crash Landing on You (2019) นำเสนอให้เห็นถึงแก่นความคิดที่สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของชาวเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ที่ยังคงแบ่งแยกความเป็นชาติและชายแดนออกจากกัน โดยห้ามมีการรุกร้าพื้นที่กัน การตกลงมาในเขตแดนเกาหลีเหนือ รวมถึงเรื่องราวความรักข้ามพรมแดน จึงเป็นเรื่องราวที่สร้างความสนใจอยากติดตามความเป็นไปของเส้นทางความรักของทั้งสองตัวละคร โดยมีการปรากฏภาพแก่นความคิดหลักและแก่นความคิดย่อยที่แฝงด้วยแง่คิดประกอบอยู่ในซีรีส์ได้แก่

5.1 แก่นความคิดหลัก

การนำเสนอเรื่องราว ‘ความรักข้ามพรมแดน’ ที่ยากต่อความเป็นไปได้ในโลกความเป็นจริง จากสภาวะทางการเมืองการปกครองที่ยังคงแบ่งตัวออกจากกัน โดยห้ามรุกร้า รั้วของชายแดนและยูนิเซิร์จึงต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย กว่าจะได้ลงเอยกันด้วยความสุข แม้จะได้ใช้ชีวิตด้วยกันปีละหนึ่งครั้ง ณ ต่างแดนก็ตาม ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงความรักแท้ที่ตัวละครทั้งสองมีต่อกัน ทั้งยังเป็นการตอกย้ำบทสรุปของแก่นความคิดหลักว่า ‘ความรักข้ามพรมแดนนั้นสามารถเป็นไปได้ ถ้าเรื่องราวนั้นไม่ได้มีการรุกร้าเขตแดน’ เช่นเดียวกันกับตัวละครอยู่ในเขตแดนเดียวกันอย่างกุงซึงจุนและซอดันที่ต่างไม่มีใครสมหวังในรัก

5.2 แก่นความคิดรอง

5.2.1 ‘การกำพร้ารัก’ ของตัวละครแต่ละตัวที่ล้วนแต่ต้องการความรักมาเติมเต็มจิตใจ จากความโดดเดี่ยว ความหวาดกลัว และความสูญเสียที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ทั้งยูนิเซิร์ที่รู้สึกเป็นส่วนเกินของครอบครัว ที่ไม่มีใครต้องการ จากการถูกทอดทิ้งในวัยเด็กที่กลายเป็นปมในจิตใจของตัวละคร กุงซึงจุน ที่กำพร้าพ่อแม่มาตั้งแต่เกิดและต้องใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวโดยไม่เคยรู้จักกับความรัก และการได้รักเพราะเขาไม่เคยมีใครให้รัก ซอดัน ที่ภายในใจส่วนลึกแล้วเธอก็เพียงต้องการและโหยหาความรักที่มีต่อเธออย่างแท้จริงบนสิ่งที่เธอเป็น รวมถึงรั้วของชายแดนที่ทำให้ทุกอย่างเพื่อคนที่รัก จนลืมว่าเขาก็คงทำเพื่อตัวเองเช่นเดียวกัน และการได้รักยูนิเซิร์นั้นก็ไม่ได้เติมเต็มความสุขที่ขาดหายไปของเขา

5.2.2 ‘มนุษย์ทุกคนล้วนต้องการความรัก / การยอมรับ’ ไม่ว่าจะเป็นการถูกยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว สังคม ถูกยอมรับในตัวตนที่เป็นแม้ไม่เป็นไปตามความต้องการของสังคม ยอมรับที่จะได้ทำตามความฝัน เช่นเดียวกันกับตัวละครทุกตัวที่ต่างต้องการการยอมรับ ไม่ว่าจะเป็นแสดงออกมาในรูปแบบของการปิดกั้นตัวเองออกจากสังคม สร้างตัวตนขึ้นมา

เป็นเกราะป้องกันตัวเอง หรือเลือกที่จะเก็บไว้ภายในใจ แม้ว่าสิ่งนั้นจะเป็นความสุขเดียวก็ตาม เพื่อให้พวกเขายังคงได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งในสังคมที่ดำรงอยู่ ‘เพราะทุกคนล้วนต้องการความรัก’

5.2.3 ‘พรหมลิขิตรัก’ ที่ถูกกำหนดเอาไว้ให้คนสองคนต้องเดินสวนวณกันไปมา จนได้มาเจอกันในที่สุด แม้จะอยู่ห่างกันคนละซีกโลก หรือในสถานการณ์ที่ไม่น่าเป็นไปได้ อย่างการประสบอุบัติเหตุทางอากาศลงจอดในเขตแดนชายแดนเกาหลีเหนือที่ปิดขาด ซึ่งซีรีส์ได้ต่อยอดในเรื่องของพรหมลิขิตอยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นในเส้นเรื่องที่ยากจะเป็นไปได้ หรือใน Bonus Part ที่เล่าเรื่องราวจุดเริ่มต้นการพบเจอกัน รวมถึงเรื่องราวที่ช่วยเยียวยาและเติมเต็มจิตใจของตัวละครตั้งแต่ทั้งสองเพียงสวนผ่านไปมา จนได้พบรักครองคู่กันที่สุดในที่สุด ซึ่งจัดเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้ตัวละครยูนเซรียังคงยืนอยู่ตรงหน้าของริจองฮยอกในวันนี้

5.2.4 ‘ความสุขที่แท้จริงไม่จำเป็นต้องมาจากความสมบูรณ์แบบ’ ที่ตัวละครทุกตัวต่างได้เรียนรู้ที่จะมีความสุขบนความไม่สมบูรณ์แบบ ทั้งยูนเซรี ที่ได้ค้นพบความสุขกับการใช้ชีวิตธรรมดาที่ไม่จำเป็นต้องหรูหรา ไม่ต้องรับประทานอาหารที่ราคาแพง ก็สามารถมีความสุขได้กับการได้ทานอาหารกับคนที่รัก ดังที่ซีรีส์ได้นำเสนอ หรือซอตันที่สามารถมีความสุขจากการได้รับความรักจากคนที่รักในตัวตนเนื้อแท้ของเธอ แม้เธอจะไม่ได้เป็นไปตามกรอบของสังคมที่กำหนด ‘เพราะความไม่สมบูรณ์แบบนั้นคือความสมบูรณ์แบบของชีวิต’

5.2.5 ‘ทุกอย่างย่อมล้วนเป็นไปตามการกระทำ’ ของตัวละครแต่ละตัว ไม่ว่าจะเป็นตัวละครที่เป็นคนที่มีจิตใจดี มีความโอบอ้อมอารีให้กับผู้อื่นอย่างยูนเซรี และริจองฮยอก ก็ต่างได้พบกับจุดหมายปลายทางที่ดี เป็นที่รักและมีความสุขกับชีวิตที่ฝัน แม้จะต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ทหารสายลับ ที่ต้องทนอยู่กับความทุกข์จากการกระทำผิดดักฟังข้อมูลลับเพื่อความอยู่รอดของครอบครัว แต่เมื่อเขาตัดสินใจที่จะกลับใจ ทำในสิ่งที่ถูกต้อง สังคมก็พร้อมที่จะให้โอกาสให้เขากลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ในขณะที่คังซอลกั๋ง หรือพี่ชายคนรองของยูนเซรีที่กระทำในสิ่งที่ผิด เพียงเพื่อความเป็นใหญ่ โดยไม่สนผิดถูกก็ต่างต้องรับผลจากการกระทำแตกต่างกันออกไปไม่ว่าช้าหรือเร็ว

นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอถึงประเด็นอื่น ๆ อีกมากมายทั้งในเรื่องของความรัก ครอบครัว มิตรภาพ ศีลธรรม มนุษยธรรม สังคมของชีวิต รวมถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม

6. การใช้ภาษา (Diction)

จากการศึกษาวิเคราะห์การใช้ภาษาพบว่า Crash Landing on You (2019) มีการเลือกใช้บทสนทนาที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ไม่สลับซับซ้อน แต่แฝงไปด้วยความลึกซึ้ง ความโรแมนติก มีการเล่นคำ เล่นสำนวน และมอบข้อคิดที่ดีในการใช้ชีวิตที่สอดแทรกอยู่ในบทสนทนาอย่างกลมกลืน เป็นธรรมชาติอยู่เสมอ ซึ่งต่างเป็นส่วนช่วยให้บทสนทนาที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นออกมาอย่างสมบูรณ์ตามแบบฉบับซีรีส์ประเภทโรแมนติก ทั้งยังมีการนำคำท้องถิ่นของเกาหลีเหนือมาใช้อย่างคำว่า 'สหาย' ที่กลายเป็นสรรพนามยอดนิยมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศไทย

จากการวิเคราะห์และศึกษาการใช้ภาษา โดยมีซับไตเติลภาษาไทยเป็นเครื่องมือ พบว่า มีการใช้ภาษาเกาหลีในการนำเสนอเรื่องราวเป็นหลักทั้งในเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ ซึ่งจัดเป็นภาษากลุ่มตระกูลเดียวกัน แตกต่างกันเพียงสำเนียงและการใช้คำบางคำ ซึ่งมีการใช้ระดับภาษาที่แตกต่างกันออกไปตามสถานะความอาวุโส และความสนิทสนมตามหลักการใช้ภาษาเกาหลี โดยส่วนมากจะมีการใช้ระดับภาษาที่เป็นทางการ ในการนำเสนอเรื่องราวเนื่องจากเรื่องราวส่วนมากมักเกิดขึ้นในครอบครัวหรือองค์กรที่มีระดับความอาวุโสชัดเจน ทั้งในกรณีพระเอกกับนางเอกก็ต่างเป็นคนแปลกหน้าที่เพิ่งรู้จักกันครั้งแรกในเรื่อง ทั้งยังมีการใช้ภาษาอังกฤษในซีรีส์เรื่องนี้ โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการใช้ภาษาออกเป็นดังนี้

6.1 การใช้คำ

(1) การซ้ำคำ

Crash Landing on You (2019) ได้มีการสอดแทรกคำซ้ำอยู่ในซีรีส์ อย่างเช่น

“แฟนคลั่งเธอ ทำไมต้องคลั่งด้วย ใครกันแน่ที่ควรคลั่ง”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนา ได้แก่ คำว่า ‘คลั่ง’ ที่ต่างเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“คนที่เคยอยู่ดีในปีก่อน อยู่ลำบากในปีนี้ คนที่ปีก่อนอยู่ลำบาก ปีนี้ได้อยู่ดี”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนา ได้แก่ คำว่า ‘ปีก่อน’ ‘ปีนี้’ และ ‘ลำบาก’ ที่ต่างเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“การเลือกที่ต้องใช้ดวง หรือการเลือกที่ต้องใช้ความรู้สึก สิ่งที่คุณเลือกมักถูกต้องเสมอ ครั้งนี้ฉันก็คิดว่าฉันเลือกถูก แต่ฉันเลือกผิด”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำในประโยคสนทนา ได้แก่ คำว่า ‘เลือก’ และคำว่า ‘ถูก’ ที่ต่างเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา เป็นต้น

(2) คำซ้อน

Crash Landing on You (2019) มีการใช้คำซ้อนสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่องราว ซึ่งทำหน้าที่ช่วยขยายและไขความซึ่งกันและกัน โดยทำให้เสียงกลมกลืนไปด้วยกันอีกด้วย เช่น

“เขาจึงบอกให้ระวังคนละโมภโลกมาก”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “ละโมภโลกมาก” มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

“ใครพูดจาไร้สาระแบบนั้น ใส่ร้ายป้ายสีกันชัดๆ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “ใส่ร้ายป้ายสี” มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

“อย่าคาดเดามั่วซั่วสิคะ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “มั่วซั่ว” มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

“ผมเธอดูกระเซอะกระเซิงมากเลย”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “กระเซอะกระเซิง” มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น เป็นต้น

(3) คำหยาบ

Crash Landing on You (2019) ได้มีการใช้คำหยาบสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอด โดยส่วนมากมักจะใช้คำหยาบควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในประโยคสนทนา ทั้งในรูปประโยคที่หยาบคาย รวมถึงการด่าทอโดยเจตนาอารมณ์ยกตัวอย่างเช่น

“ไอ้เวร! ฉันเป็นพี่แกนะ”

“แกจบเห่แน่ ไอ้เปรด! แกจะทำให้หน้าที่การงานฉันฉิบหายแค่ไหน”

“ไอ้สารเลว! นั่น ปฏิบัติต่อเขาเหมือนมนุษย์ไม่ได้แล้ว”

“ไอ้คนชั้นต่ำที่ไหนไม่รู้” เป็นต้น

(4) คำอุทาน

Crash Landing on You (2019) มีการใช้คำอุทานสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่องราว โดยส่วนมากจะควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเอง ทั้งยังมีการพูดอุทานเป็นศัพท์ภาษาอังกฤษอีกด้วย

“ไอ้ แม่เจ้า”

“ตายจริง! แม่ร่วง อยู่ ๆ ก็มาเล่นร่มร่อน จะบ้าตาย”

“อ้อ! ฉันสลบไปเหวอเนี่ย โอ๊ย โอ! เจ็บจังเลย”

“Oh My God!” เป็นต้น

(5) การใช้คำภาษาต่างประเทศ

Crash Landing on You (2019) มีการใช้คำภาษาต่างประเทศอย่างภาษาอังกฤษมาใช้ควบคู่กับภาษาเกาหลีเป็นจำนวนมาก โดยคำที่ใช้เป็นคำที่สื่อสารความหมาย และเป็นที่ยอมรับร่วมกันได้ทันทีเมื่อได้ยิน เช่น

“ที่ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ต ไม่มีอินเทอร์เน็ต ไม่มีโรมมิ่งมือถือด้วย”

“มีทั้งไนต์เปียโน โบรชัวร์การแสดงดนตรีโรงเรียนนาเชลที่สวีต”

“ฉันจะได้ไปจิบเอสเพรสโซที่คาเฟ่ในกังนัม กินไอติมิลเลอร์แกนิกจากแคนาดา ราดเมเปิ้ลไซรัปออร์แกนิก และกินข้าวเย็นจากร้านที่เซฟได้ดาวมิชลินเท่านั้น” เป็นต้น

ซึ่งคำภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ค้นเจอในซีรีส์นี้ จะถูกใช้ในรูปแบบคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ต่างเพียงการออกเสียงเล็กน้อยในบางคำ ถ้าคำเหล่านั้นไม่มีรูปสระ หรือพยัญชนะในภาษาเกาหลี

(6) การใช้ภาษาท้องถิ่น

Crash Landing on You (2019) ได้มีการใช้ภาษาท้องถิ่นของเกาหลีเหนือสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น

คำว่า ‘สหาย’ ในเกาหลีเหนือ ก็เหมือนคำนำหน้าชื่ออย่าง นาย, นาง, นางสาว หรือ Mr., Mrs. และ Miss ในภาษาอังกฤษนั่นเองต่างกับเกาหลีใต้ที่ไม่ใช้คำนำหน้าชื่อ แต่ใช้คำลงท้ายหรือสรรพนามที่บ่งบอกลำดับอาวุโสแทน อย่างเช่น สหายผู้กอง เป็นต้น

‘พัลบาริชะ’ ที่มีความหมายว่า รถแท็กซี่ขนาดเล็ก

‘ชิมจัง’ แปลว่า หัวใจ และไม่พบการใช้คำว่า ‘ฮาร์ท’ หรือ ‘ฮาที’ ตามสำเนียงการออกเสียงภาษาเกาหลีใต้ หรือการทำสัญลักษณ์เป็นรูปหัวใจแบบเกาหลีใต้ในเกาหลีเหนือ เป็นต้น

(7) คำคม

Crash Landing on You (2019) ได้มีการสอดแทรกมีคำคมอยู่ในซีรีส์เสมอ อย่างเช่น

“ลมพัดเพื่อไปต่อค่ะ ไม่ใช่เพื่อหยุดพัก ลมต้องพัดไปแบบนั้นฉันถึงจะบินขึ้นไปได้”

ข้อความข้างต้น ยูนเซรีได้กล่าวเอาไว้เพื่อแสดงความเห็นต่างถึงเรื่องสภาพอากาศที่ส่งผลต่อการเกิดพายุ

“สิ่งที่ตีค่าเป็นเงินไม่ได้ ถึงล้ำค่าที่สุดใจ”

ข้อความข้างต้น ยูนเซรีได้กล่าวเพื่อปลอบใจตัวเอง

“ฉันไปถึงแอฟริกา ไปถึงขั้วโลกใต้ก็ยังได้ น่าเสียดายนะที่คุณดันอยู่ที่นี่”

ข้อความข้างต้น เป็นประโยคที่ยูนเซรีได้พูดก่อนจากลากับรีจองฮยอก เพื่อตอกย้ำความเป็นไปไม่ได้ในความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองฝ่าย เป็นต้น

(8) การใช้สำนวน

Crash Landing on You (2019) ได้มีการสอดแทรกการใช้สำนวนปรากฏอยู่ในซีรีส์เสมอ อย่างเช่น

“นายเป็นพวกหนูทวนลม เข้าใจอะไรยากจังหนอ”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘ทวนลม’ ซึ่งเป็นสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 หมายความว่า ได้ยินแต่ทำเป็นไม่ได้ยิน

“พวกเราก็ลงเรือลำเดียวกันแล้วก็ต้องทำตามคำสั่งอย่างเคร่งครัด”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘ลงเรือลำเดียวกัน’ ซึ่งเป็นสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 หมายความว่า ทำงานร่วมกัน, ร่วมรับผลกระทรร่วมกัน

“ว่ากันว่า เส้นผมบังภูเขา ที่หมู่บ้านทหารก็คงมีพวกหลบหนีซ่อนอยู่ก็ได้”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘เส้นผมบังภูเขา’ ซึ่งเป็นสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 หมายความว่า เรื่องง่าย ๆ แต่คิดไม่ออก เหมือนมีอะไรมาบังอยู่

“คุณทำอะไรไม่ได้ ยังมานั่งงงเป็นไก่ตาแตกอีก”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า งงเป็นไก่ตาแตก ซึ่งเป็นสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 หมายความว่า งงมากจนทำอะไรไม่ถูก

6.2 การใช้ภาพพจน์

(1) ปริพจน์

Crash Landing on You (2019) มีการใช้ปริพจน์หรือการตั้งคำถาม โดยไม่ต้องการคำตอบ เพราะผู้พูดหรือผู้ฟังรู้คำตอบอยู่แล้ว ดังเช่น

“คุณยืนอยู่ตรงนั้นแหละ ทำไมต้องก้าวเข้ามาด้วย”

“มีแม่คนไหนที่อยากให้อายุหายไป”

“เป็นโรคเซเลปหรือไงนะ ทำไมต้องมีการด้อมกันด้วย”

“ไม่ได้เห็นวิวแบบนี้ นานแค่ไหนแล้วนะ”

“ทำไมหน้าตาฉันถึงเป็นแบบนี้ มีอะไรเพื่อนหน้าก็น่าจะบอกกันหน่อยสิ” เป็นต้น

(2) คำอุปมา

Crash Landing on You (2019) มีการใช้คำอุปมา ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“ถอนหายใจให้เหมือนโลกจะแตก”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบความเบื่อหน่าย ที่มีอยู่มากเหมือนโลกจะแตกออกของตัวละคร

“ท้องฟ้าที่สดใสอยู่ดีก็ปั่นป่วนเหมือนมีพายุทอร์นาโดพัด”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบท้องฟ้า ที่มีดีครึ้มปั่นป่วนราวกับพายุทอร์นาโด

“ห้องอาบน้ำแบบนี้เหมือนชานาประติษฐ์ได้เลย”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบห้องน้ำ ที่มีลักษณะเหมือนกับห้องชานาที่ประติษฐ์ขึ้นได้เอง เป็นต้น

(3) อุปลักษณะ

Crash Landing on You (2019) มีการใช้คำอุปลักษณะในการเปรียบเทียบเพื่อแสดงลักษณะ หรือภาพรวมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยกล่าวถึงอีกสิ่งแทน ดังเช่น

“งานกองเป็นภูเขาเลย”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่สื่อสารว่า งานที่ต้องทำนั้นมีมาก เปรียบเสมือนความสูงใหญ่ของภูเขา

“โชคดีและโชคร้ายเป็นเหมือนเชือกฟางสานสลักกันไปมา”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่สื่อสารว่า โชคดีและโชคร้ายนั้นมียุคละเคล้าปนกันเหมือนกับเชือกฟางที่สานสลักกันไปมา

“สัมผัสแบบนี้ คือ สัมผัสฟูกาเท็กซ์เลย มันสบายมาก”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่สื่อสารว่า ฟูกานี้คือฟูกาเท็กซ์แน่นนอน เพราะมันนอนสบายมาก เป็นต้น

(4) นามนัย

Crash Landing on You (2019) มีการใช้นามนัย ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“เหยียนกกระจอกเรียกนกพิราบ นกพิราบเรียกนกดูเหว่า นกดูเหว่าเรียกนกนางนวล”

ข้างต้นเป็นประโยคใช้ในทางราชการ เป็นคำจำกัดความ ส่วนตัวที่รู้จักเองของกลุ่มทหารในการเรียกอีกบุคคลหนึ่งผ่านตัวสื่อสาร ซึ่งเหยียนกกระจอก นั้นใช้แทน รีจองฮยอก นกพิราบ ใช้แทน กิมอินดง นกดูเหว่า ใช้แทน พโยชีซู และนกนางนวล ใช้แทน คิมจุมอก

“ถ้าคุณไม่มีประโยชน์ ท่อน้ำเลี้ยงของคุณก็จะหายไปทันที”

ท่อน้ำเลี้ยงข้างต้นเป็นคำที่แทนความหมายถึง นายทุนหรือคนที่ให้เงินหนุนหลัง

“ผู้หญิงคนนี้เป็น type 11”

คำว่า 'type 11' ข้างต้นเป็นคำที่มีความหมายเฉพาะหมายถึง สายสืบราชการลับพิเศษหรือครอบครัวที่ปฏิบัติการฝังใต้ เป็นต้น

(5) อติพจน์

Crash Landing on You (2019) มีการใช้อติพจน์ ในการเปรียบเทียบเกินจริง เพื่อตอกย้ำ หรือนั่นอารมณ์ความรู้สึกที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“ความเร็วมากกว่าที่ยอดเขาของออริม”

ข้อความข้างต้น เป็นประโยคที่เปรียบเทียบความเร็วที่เกินกว่าความเป็นจริง โดยมีการเปรียบเทียบถึงยอดเขาของออริม เป็นต้น

7. เพลง (Song)

จากการศึกษาวิเคราะห์เพลงพบว่า Crash Landing on You (2019) มีการนำเสนอองค์ประกอบของเพลง (Song) เป็น 2 ส่วน ประกอบด้วยเพลงประกอบและดนตรีประกอบ ซีรีส์ โดยปรากฏในส่วนของเพลงประกอบซีรีส์เป็นหลัก ในการใช้เพลงประกอบในการช่วยถ่ายทอดเรื่องราว และความรู้สึกของตัวละคร โดยมีดนตรีประกอบเป็นองค์ประกอบเสริม ดังนี้

7.1 เพลงประกอบซีรีส์

จากการศึกษาวิเคราะห์เพลงประกอบพบว่าเพลงประกอบส่งผลต่อความสำเร็จเป็นอย่างมากในการช่วยส่งเสริมอารมณ์ในการรับชมให้แก่ผู้รับชม โดย Crash Landing on You (2019) มีเพลงประกอบที่ช่วยในการเล่าเรื่องราวมากถึง 11 เพลง เพื่อนำเสนอในแต่ละพาร์ทที่เกิดขึ้น ตามความรู้สึกของตัวละครเอกในแต่ละช่วงเวลา เนื้อหาส่วนมากเกี่ยวข้องกับความรักที่ลึกซึ้งระหว่างพระเอกกับนางเอกที่ถูกนำเสนอผ่านมุมมองของยุนเซรี นางเอกของเรื่อง โดยนำเสนอเนื้อหาออกมาในแง่มุมมองของการยึดมั่นในความรัก ทั้งเรื่องราวความรักที่พร้อมจะดูแลและอยู่เคียงข้างกันเสมอในบทเพลง Flower - Yoon Mi-rae, Sunset - Davichy หรือ Here I Am Again - Baek Yerin ความรักเอ่อล้นที่เกิดขึ้นภายในหัวใจของตัวละครอย่าง All of my Days - Sejoeng ที่ต่างช่วยถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครให้เกิดความลึกซึ้งกินใจมากขึ้น

ตามด้วยความรู้สึกที่เปี่ยมไปด้วยความคิดถึง ระหว่างยุนเซรีและริจองฮยอกเมื่อต้องห่างไกลกัน อย่างเพลง On one day หรือ The Hill of Yearning – April 2nd ที่เป็นตัวแทนความรู้สึกของริจองฮยอก พระเอกของเรื่อง รวมถึง Photo of My Mind - Song Ga-in และ Give You My Heart - IU ที่ถ่ายทอดความรู้สึกของยุนเซรี ทั้ง The Hill of Yearning ยังถูกใช้

ในการนำเสนอมิตรภาพ ระหว่างตัวละครพระนางกับสหายชาวเกาหลีเหนือที่เปี่ยมไปด้วยความผูกพันอันแน่นแฟ้น

แสดงให้เห็นว่าเพลงประกอบใน Crash Landing on You มีส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องและเร้าอารมณ์ผู้รับชมได้เป็นอย่างดี จนกลายเป็นเพลย์ลิสต์เพลงประกอบซีรีส์ยอดนิยมที่ถูกเล่นมากกว่าหลายล้านครั้ง บน YouTube ทั้ง Here I'm Am Again - Baek Yerin ยังได้รับการเล่นบน YouTube มากถึง 68 ล้านวิว รวมถึง Give You My Heart - IU ถูกเล่นบน YouTube มากถึง 41 ล้านวิว แม้จะไม่ได้ถูกปล่อย Official Music Video ออกมาอย่างเพลงอื่น ทั้งยังสามารถทำ Perfect All-Kill ได้เป็นเพลงที่สอง ในปี 2020 ต่อจากเพลง Any Song ของ Zico ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในวงกว้างของเพลงประกอบซีรีส์เรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี

7.2 ดนตรีประกอบซีรีส์

ซีรีส์มีการใช้ดนตรีคลาสสิกเป็นเครื่องมือสื่อสารถึงสันติภาพ หรือในเนื้อเรื่องคือเป็นสื่อกลางที่ทั้งสองคนจะได้พบกัน ซึ่งมีทั้งเพลงประเภทเด่นจำ เพลงรัก เพลงที่บรรยายถึงธรรมชาติ มีลักษณะการบรรยายที่ช้าและเร็วสลับกันไป ถือเป็นเพลงที่มีศักยภาพสูงในการสื่อสารทางอารมณ์และสติปัญญาอย่างเข้มข้นและลึกซึ้ง และสามารถตอบสนองการรับฟังของมนุษย์เราได้ในทุกระดับ นับเป็นผลงานของศิลปินที่มีความสมบูรณ์ ความบริสุทธิ์ ความกระจ่างชัดในด้านเนื้อหาและแบบแผนหรือ รูปทรง ทั้งเป็นสมบัติล้ำค่าของมวลมนุษยชาติ

8. ภาพ (Spectacle)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานภาพพบว่า งานภาพในซีรีส์ Crash Landing on You (2019) สามารถช่วยในการถ่ายทอดความหมายและส่งเสริมอรรถรสในการรับชมให้แก่ผู้รับชม ในความประณีตที่ถูกออกแบบมาอย่างลงตัว จากการศึกษพบว่าในซีรีส์มีการเล่าเรื่องงานภาพที่มีองค์ประกอบภาพดังนี้

8.1 คอนเซ็ปต์ของภาพ

ซีรีส์มีการวางคอนเซ็ปต์ของภาพที่สวยงาม ชวนฝัน โดดเด่น ทั้งการนำเสนอภาพธรรมชาติที่มีความโรแมนติก สวยงามอย่างไร้ที่ติ รวมถึงภาพการดำเนินชีวิตในเรื่องราวที่มีการถ่ายทอดเสน่ห์ที่แตกต่างระหว่างความเป็นเกาหลีเหนือ-เกาหลีใต้ ไว้อย่างชัดเจน โดยคงเสน่ห์ความสวยงามที่มีความเรียบง่าย อ่อนนุ่ม เต็มไปด้วยธรรมชาติที่สวยงามของฝั่งเกาหลีเหนือ ในขณะที่ฝั่งเกาหลีใต้นำเสนอถึงภาพของสังคมเมืองที่สวยงามทันสมัย ก้าวหน้าไปด้วยเทคโนโลยี ครั้นยังมีการถ่ายทอดกิจวัตรประจำวัน ความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนตั้งแต่ใน Title opening ทั้งยังมีการเน้นย้ำภาพเขตแดนระหว่างสองชายแดนอยู่

เสมอ ซึ่งสามารถสะท้อนถึงแก่นเรื่อง ‘ความรักข้ามพรมแดน’ ได้อย่างชัดเจนในองค์ประกอบของภาพ

8.2 องค์ประกอบภาพ

ซีรีส์มีการวางภาพในลักษณะที่สมมาตร วางตัวละครหรือสิ่งที่ต้องการสื่อสารไว้ส่วนกลางของภาพอยู่เสมอ มีการวางพื้นที่ขอบภาพที่ช่วยสื่อสารถึงอำนาจและสถานะความสัมพันธ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี โดยมีการใช้มุมกล้องที่หลากหลาย เพื่อช่วยในการสื่อความหมาย อย่างการใช้ภาพ Extreme long shot นำเสนอภาพธรรมชาติ ภาพเมืองที่มีความสวยงาม ทั้งยังมีการใช้โดรนถ่ายภาพจากมุมสูงเพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมภาพจากมุมกว้างได้อย่างชัดเจน มีการถ่าย Long shot เพื่อนำเสนอสถานที่ในแต่ละฉากที่ใช้ประกอบในการเล่าภาพ การถ่ายแบบ Medium long shot และ Medium shot ในการสื่อสารถึงการเคลื่อนไหว การกระทำในมุมกว้าง ภาพ Medium close up และ Close up เพื่อเล่าอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ของตัวละครอย่างละเอียดชัดเจน ทั้งสีหน้าแววตาที่สื่อสารออกมาผ่านภาพ รวมถึงรายละเอียดบิทย่อยที่ซีรีส์ต้องการนำเสนอ ใช้ภาพแบบ Extreme close up ในการช่วยเล่ารายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องการมุ่งเน้นความสนใจให้คนดูจดจ่อไปกับสิ่งที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสารออกมาผ่านภาพ

นอกจากนั้น Crash Landing on You (2019) ยังมักใช้การ Tracking กล้องตามตัวละครในการเล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่อง โดยใช้การ Tilt และ Pan กล้อง จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ช่วยในการเล่าภาพให้เกิดความ Smooth ต่อเนื่อง ในการสร้างสรรค์ภาพให้มีมิติมากยิ่งขึ้น ทั้งยังมักมีการถ่ายแบบ Slow-motion และ Time lapse ช่วยสื่อสารความรู้สึกให้มีความหนักแน่นทางอารมณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าซีรีส์ให้ความสำคัญกับการสื่อสารผ่านภาพและองค์ประกอบศิลป์เป็นอย่างมาก

8.3 การจัดแสง

ในเรื่องของการจัดแสง Crash Landing on You (2019) มักเล่าเรื่องผ่านการใช้ไฟแบบ Narrative tonality ที่มีแสงและเงาบนความสมจริง บาลานซ์บนคอนทราสต์ที่เหมาะสม โดยมีการใช้แสงและเงาช่วยสื่อความหมายอย่างเด่นชัด อย่างการเลือกใช้อุณหภูมิแสงที่อุ่นมาใช้ร่วมกับเฟรมภาพในการสื่อถึงความสุข ความอบอุ่น ที่มักใช้กับการถ่ายทำภายในขณะที่ใช้อุณหภูมิแสงที่เย็นกับภาพที่มีความโศกเศร้า อึมครึม คอนทราสต์จัด ในฉากที่เต็มไปด้วยปริศนา การไล่ล่าที่แฝงไว้ในเส้นเรื่อง นอกจากนี้ในซีรีส์ยังมีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) ในเรื่องราวอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นการใช้แสงสว่างจากเทียนไข, ไฟบ้าน, ไฟจากจักรยาน, ไฟรถยนต์ หรือไฟจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในการช่วยเล่าภาพให้เกิด

ความสวยงาม ความโรแมนติกผ่านการจัดแสง โดยใช้แสงและเงาประกอบให้เกิดความสวยงาม ดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น ซึ่งการจัดไฟประเภทนี้สามารถพบได้บ่อยมากในฉากโรแมนติกของซีรีส์เรื่องนี้

8.4 การใช้สี

ในเรื่องของการใช้สี Crash Landing on You (2019) มีการใช้สีสันโทนวางที่นุ่มนวล เปี่ยมด้วยความสดใส บนคอนทราสต์ที่ไม่สูงมากในการดำเนินเรื่องหลัก โดยซีรีส์มีการใช้สีเพื่อช่วยในการสื่อสารอารมณ์ภาพอย่างเห็นได้ชัดถึงความคอนทราสต์ระหว่างความสุขและความเศร้าหมอง ดังเช่นกรณีเดียวกับไฟ ที่ซีรีส์มักจะใช้ชั่วคราวข้าม ในการนำเสนออารมณ์ทั้ง 2 ฝ่าย โดยมีการใช้สีโทนร้อนนำเสนอภาพความสุข ความอบอุ่น ที่มักถูกใช้กับภาพเหตุการณ์ในเกาหลีเหนือ อย่างเช่น ภาพชีวิตของนางเอกในเกาหลีเหนือ ในขณะที่สีโทนเย็นบนคอนทราสต์ที่ต่ำถูกใช้นำเสนอความโดดเดี่ยว เศร้าหมอง เสียใจ รวมถึงภาพอดีตของตัวละครที่เต็มไปด้วยความเศร้าโศกอย่างเห็นได้ชัด และมีการนำเสนอภาพที่แสดงถึงความเศร้า ทุกข์ใจ นอกจากนั้นยังมีการนำเสนอสีภาพที่สะอาดตา ให้ความรู้สึกสดชื่น บริสุทธิ์กับฉากในประเทศสวีตเซอร์แลนด์ หลังจากได้ค้นพบความสวยงามในชีวิต

9. ฉาก (Setting)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานฉาก พบว่า Crash Landing on You (2019) มีการใช้ฉากการดำเนินชีวิตของตัวละครออกมาอย่างเด่นชัด ที่ถูกนำเสนอควบคู่ไปกับฉากต่าง ๆ ทั้งฉากธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ และฉากที่เป็นช่วงเวลาและยุคสมัย โดยส่วนมากจะมีการนำเสนอฉากการดำเนินชีวิตของตัวละครบนฉากสิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้างขึ้นมา และฉากในยุคสมัยปัจจุบันเป็นหลัก โดยมีการฉายฉากบ้านของวีจงฮยอกในหมู่บ้านริมชายแดนที่ดีที่สุด ทั้งหมู่บ้านริมชายแดนยังถูกใช้เป็นแกนในการดำเนินเรื่องราว ที่ผูกเรื่องราวต่างๆ เข้าด้วยกัน และยังเป็นฉากที่ใช้รองรับเหตุการณ์สำคัญมากมาย ซึ่งส่งผลต่อเส้นเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องราวความรักระหว่างวีจงฮยอกและยุนเซรี มิตรภาพในหมู่บ้านริมชายแดน และการหลบหนีกลับสู่เกาหลีใต้ของยุนเซรี นอกจากนั้นซีรีส์ยังมีฉากที่น่าจดจำที่ถูกออกแบบมารองรับการดำเนินเรื่องราว และส่งผลต่อเรื่องราวในเขตแดนเกาหลีเหนืออย่าง เขตปลอดทหาร, เส้นกันชายแดน, องค์กรรัฐ, บ้านของยองแอ และบ้านของซอดันเป็นหลัก ทั้งยังมีการนำเสนอฉากเมืองเปียงยางที่พาผู้ชมให้ได้สัมผัสสภาพของเมืองหลวงในเกาหลีเหนือ ขบวนรถไฟที่เป็นฉากที่ถูกจดจำไม่น้อยของซีรีส์เรื่องนี้ รวมถึงสาธารณูปโภคในเกาหลีเหนือที่ได้รับชม ทั้งยังมีการนำเสนอภาพฉากสิ่งประดิษฐ์ในเกาหลีใต้ เช่นเดียวกัน อย่างเช่น บ้านคุณพ่อยุนเซรี, บ้านของยุนเซรี, ห้างเซรีช้อยส์ ที่ถูกใช้เป็นฉากหลักใน

ฝั่งเกาหลีใต้ ทั้งยังมีการนำเสนอภาพกรุงโซลรวมถึงสาธารณูปโภคต่าง ๆ ในฝั่งเกาหลีใต้เพื่อนำเสนอเสน่ห์ที่แตกต่างกันของทั้ง 2 ประเทศ

นอกจากนั้นยังมีการนำเสนอภาพจากธรรมชาติที่สวยงาม อันเป็นที่จดจำในซีรีส์อย่างสวนดอกหญ้า และฉากแคมป์ปิ้งระหว่างที่รถไฟหยุดพักที่ถูกนำเสนอออกมาอย่างสวยงาม จนกลายเป็นฉากที่ได้รับการจดจำ รวมทั้งยังมีการนำเสนอฉากในอดีตอย่างทะเลที่เปรียบเสมือนปมฝังใจของตัวละคร และประเทศสวีเดนแลนด์สถานที่เริ่มต้นเรื่องราวความรัก และจุดจบของทั้งสองตัวละครเอกที่ถูกนำเสนอออกมาได้สวยงามไร้ที่ติ โดยแม้จะไม่ใช่ฉากหลักในการนำเสนอเรื่องราว แต่ก็ถูกจดจำคู่ไปกับภาพจำของซีรีส์และได้รับความสนใจในวงกว้างไม่แพ้ฉากเรื่องราวในเกาหลีเหนือ ทั้งยังเป็นฉากที่ส่งผลต่อเรื่องราวที่เปลี่ยนชีวิตของตัวละครอีกด้วย แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของฉากของทีมงานผู้ผลิตและการตอบสนองในเรื่องของฉากของกลุ่มผู้รับชมได้อย่างชัดเจนส่งผลต่อความสำเร็จของ Crash Landing on You (2019) เป็นอย่างมากในการช่วยสื่อสารเล่าเรื่อง และส่งเสริมอรรถรสในการรับชมให้แก่ผู้รับชม ในความประณีตตระการตา ที่ถูกออกแบบมาอย่างสวยงามตั้งงานศิลปะ จนเป็นที่พูดถึงในวงกว้าง

9.1 องค์ประกอบศิลป์ การแต่งกาย หน้า ผม

ซีรีส์มีการนำเสนอองค์ประกอบศิลป์ การแต่งกาย หน้า ผม ของตัวละครแต่ละตัวออกมาในลักษณะที่มีความทันสมัย สุกภาพ มีความเหมาะสม และแตกต่างกันออกไป โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ การแต่งกาย หน้า ผมในสังคมเกาหลีใต้ และการแต่งกาย หน้า ผมในเกาหลีเหนือ โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) การแต่งกาย หน้า ผมในเกาหลีใต้

การแต่งกายในเกาหลีใต้จะมีลักษณะที่ทันสมัย เป็นสังคมเมืองยุคใหม่ ที่มีสไตล์ความเป็นเกาหลีใต้ในปัจจุบันอยู่อย่างชัดเจน โดยจะเห็นว่าทุกตัวละครในเกาหลีใต้นั้นต่างมีสไตล์การแต่งตัวเป็นของตัวเอง โดยเฉพาะตัวละคร ‘ยุนเซรี’ ที่เราสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ในสไตล์การแต่งตัวที่มั่นใจ ในแบบฉบับ working woman บนชุดและเครื่องประดับ hi-end ที่สวยงาม จนแฟชั่นการแต่งตัวของเธอนั้นได้รับการพูดถึงกว้างในกลุ่มผู้รับชม จนทำให้สินค้าต่าง ๆ ที่เธอใช้ในเรื่อง อย่างเช่น เครื่องประดับจาก Swarovski รวมถึงแว่นกันแดดของ Gentle Woman ที่เป็นสปอนเซอร์ให้กับซีรีส์ ชาติตลาด เช่นเดียวกันกับการแต่งกายของกยูซึ่งจุนมีความจัดจ้าน โดดเด่น ทันสมัยบนสีสดใส

ในขณะที่การแต่งหน้ามีสไตล์ที่เด่นชัดในความเป็นธรรมชาติ ที่ให้ความรู้สึกเบาบาง ดูสุขภาพดี มีการแต่งเติมสีส้นและแสงเงาบนความธรรมชาติตามสไตล์

เกาหลี และมีทรงผมมีความหลากหลาย ผู้คนสามารถทำผมได้ตามใจชอบ โดยจะมีการตัดเลเยอร์ ม้วนลอนคลายแบบธรรมชาติบนสีผมที่ถูกย้อมด้วยสีน้ำตาลช็อกโกแลต ตามสไตล์ที่ได้รับความนิยมในเกาหลีใต้ในตัวละครยุนเซรี หรือการตัดผมหน้าม้าปาดข้าง ที่ถูกย้อมด้วยสีน้ำตาลช็อกโกแลตของกูซึงจุน

(2) การแต่งกาย หน้า ผม ในเกาหลีเหนือ

การแต่งกายในเกาหลีเหนือจะมีสไตล์วินเทจ เน้นลวดลายดอกไม้ ลายจุด สีสันทัดจำน สวยงาม ตามแบบฉบับของสาวเกาหลีเหนือ ทั้งยังมีกฎระเบียบทางสังคมที่เคร่งครัดในหลาย ๆ เรื่อง เช่น ต้องติดเข็มกลัดท่านผู้นำ การใส่รองเท้าบูตยาวที่ต้องซ่อนไว้ข้างในไม่ให้เห็นชัด รวมถึงการถือร่มในชนชั้นสูง ที่ไม่ใช่ว่าทุกคนสามารถปฏิบัติได้ ทั้งถ้าผิดแผกออกไปก็จะถูกมองว่าประหลาด และอาจจะถูกเรียกตัวจากตำรวจที่ดูแลเรื่องการแต่งตัวโดยเฉพาะ ในขณะที่ผู้ชายต่างต้องรับข้าราชการ ใส่ชุดยูนิฟอร์มเช่นเดียวกับรีจองฮยอกที่จะใส่ชุดยูนิฟอร์มอยู่ตลอด

ในขณะที่การแต่งหน้ามีความคมชัด จัดจ้านกว่าในเกาหลีใต้ที่สังเกตจากกลุ่มแม่บ้านเกาหลีเหนือ รวมทั้งมีการเขียนคิ้ว กันคิ้วแบบโก่งสูงเหมือนในหนังวินเทจ และมีการทำผมที่มีการบังคับใช้ทรงผมที่ผู้หญิงจะสามารถทำได้เฉพาะทรงที่ท่านผู้นำบัญญัติไว้จำนวน 15 ทรงเท่านั้น โดยผู้หญิงที่ยังไม่แต่งงานจะสามารถทำได้เพียงแค่เพียบปาก เมื่อแต่งงานแล้วจึงจะสามารถไว้ยาวลงมาได้ ตามที่ซีรีส์ได้กล่าวเอาไว้ ในขณะที่ผู้ชายมีทรงผมบังคับคือรองทรง แบบท่านผู้นำ

ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวละครทุกตัวจะมีความแตกต่างกับภาพที่ได้พบไปข้างต้น เนื่องจากยุนเซรีและกูซึงจุนนั้นมาจากเกาหลีใต้ โดยแม้รีจองฮยอกจะพยายามช่วยยุนเซรีไม่ให้ป่วนจุดสังเกต แต่เธอก็ยังคงโดดเด่นอยู่ดี เนื่องจากเส้นกันทางการแต่งกายระหว่างเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้นั้นมีในระดับสูง

โดยสามารถอธิบายแยกย่อยออกตามตัวละครได้ดังนี้

รีจองฮยอก – ตัวละครรีจองฮยอกมักถูกวางให้อยู่ในเครื่องแบบทหารเกาหลีเหนือตามอาชีพที่ตัวละครประกอบ ทั้งยังมีบทบาทสำคัญกับเรื่องราว โดยจะเห็นตัวละครใส่ชุดเครื่องแบบหลากหลายแบบตลอดทั้งเรื่องราว นอกจากนั้นยังมีการวางตัวละครในชุดลำลองที่มีสุ่ม ทันสมัย สะอาดสะอ้าน ตามสไตล์นักเรียนนอก ที่ไม่ได้ถูกกำจัดการแต่งกายและการรับเทรนด์แฟชั่น โดยมักใส่เสื้อโค้ตตัวยาว รวมถึงเสื้อเวดเตอร์ เพื่อสื่อสารลักษณะความเป็นคนสุ่มนุ่มลึก ดูผ่อนคลายลงจากชุดเครื่องแบบ

ยุนเชรี - ตัวละครยุนเชรี มักถูกวางการแต่งกายให้มีความทันสมัย มีความเป็นแฟชั่นนิสตา บนกราบนักธุรกิจสาว สมฐานะเจ้าของธุรกิจเสื้อผ้าและเครื่องสำอางชื่อดัง โดยมักมีการแต่งกายสไตล์ Girl Boss ที่มีความอ่อนโยน แต่คงไว้ด้วยความเรียบหรู ในส่วนของ การดำรงชีวิตอยู่เกาหลีใต้ และมีความอ่อนหวาน วินเทจ บนสีพาสเทลมากยิ่งขึ้นเมื่ออยู่ในส่วน การดำเนินชีวิตที่เกาหลีเหนือ แต่ทั้งนั้นก็ยังคงความล้ำสมัยแบบฉบับสาวเกาหลีใต้ จนถูกมองว่า พิถีพิถัน นอกจากนั้นยังมีการปรากฏชุดที่สีสันสดใสขึ้น มีลวดลายมากยิ่งขึ้น อย่างลายดอกไม้ ที่ สื่อสารถึงความเป็นผู้หญิง ความอ่อนโยน อ่อนไหว เมื่อตัวละครอยู่ในชุดลำลอง ในวันพักผ่อน หรือช่วงเวลาที่พักผ่อนที่สวีตเซอร์แลนด์

กูซิงจุน - ตัวละครกูซิงจุน มักถูกวางการแต่งกายให้อยู่ในชุดลำลอง ที่มีความทันสมัย มีรสนิยมตามแบบฉบับหนุ่มเกาหลีใต้ โดยมักสวมเสื้อผ้าที่มีสีสันสดใสแต่งแต้ม ดุสดสี เขียววัยอยู่เสมอ แสดงถึงความใส่ใจด้านการแต่งกาย ชื่นชอบในการแต่งตัว ทั้งยังสื่อสาร ถึงบุคลิกที่มีความขี้เล่น แพรพราว มีความเป็นเด็กในตัวอยู่เสมอ แม้จะอยู่ในชุดสูท ตัวละครก็ยัง อยู่ในชุดสีสุภาพที่มีสีสัน น้อยครั้งที่ตัวละครจะใส่สีพื้นอย่างขาวดำ

ชอดัน - ตัวละครชอดัน มักถูกวางการแต่งกายให้อยู่ในชุดลำลองที่มีความทันสมัย จัดจ้าน ตามแบบฉบับสาวตะวันตก โดยมักสวมเสื้อผ้าแบรนด์เนมที่มีสีสันจัดจ้าน มีเลเยอร์หลายชั้น สมฐานะลูกเจ้าของห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ที่นำเข้าสินค้าจากต่างประเทศ โดยมักชอบติดก๊ิบ สวมโค้ตยาวและรองเท้าบูต ที่แสดงให้เห็นถึงความใส่ใจด้านการแต่งกาย ความชื่นชอบในการแต่งตัว ทั้งยังสื่อสารถึงบุคลิกที่มีความมั่นใจ มีหัวสมัยใหม่ แต่ก็เข้าถึงและ อ่านใจได้ยาก จากจำนวนชั้นเสื้อผ้าที่สวมใส่ จะมีเพียงกูซิงจุนที่มีการปรากฏภาพคู่กับตัวละครในช่วงเวลาที่ไม่ได้สวมใส่เสื้อผ้าหลากหลายชั้นนัก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงกำแพงที่ถูกพังทลายลงจนเหลือ เพียงเนื้อแท้ตัวตนจริงๆ แต่ในขณะเดียวกันการแต่งกายของชอดันยังแสดงถึงลักษณะนิสัยที่ได้ เดียว ยึดมั่นในความคิดของตัวเอง แม้การแต่งกายของเธอในหลายๆ ข้อจะผิดต่อกฎหมายการ แต่งกายของเกาหลีเหนือ แต่ตัวละครก็ยังคงยืนกรานที่จะเป็นตัวเองในแบบที่พึงพอใจ และไม่หวั่น แม้จะมีเจ้าหน้าที่ตำรวจยืนอยู่ตรงหน้า

แสดงให้เห็นว่า Crash Landing on You (2019) สามารถแสดง องค์ประกอบศิลป์ในด้านการแต่งกายออกมาเพื่อบ่งบอกลักษณะนิสัย ความชอบ พฤติกรรม รวมถึงความคิดเบื้องลึกบางอย่างของตัวละครออกมาได้อย่างเด่นชัด ส่งเสริมให้ตัวละครแต่ละตัว มีเสน่ห์ และโดดเด่นเป็นที่จดจำได้จนเป็นที่พูดถึงในวงกว้างในเรื่องของแฟชั่นของนักแสดงที่ ปรากฏต่อสาธารณชน ซึ่งแสดงถึงความสำเร็จของตัวซีรีส์ได้เป็นอย่างดี

10. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการศึกษาวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษพบว่า Crash Landing on You (2019) มักมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ เพื่อช่วยตอกย้ำความสำคัญของใจความที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร ผ่านทางภาพ โดยมีทั้งการฉายซ้ำภาพเหล่านั้นบ่อย ๆ ควบคู่กับเหตุการณ์จนทำให้เกิดสัญลักษณ์เป็นภาพจำ โดยมักมีการสื่อสารสัญลักษณ์พิเศษที่สื่อสารถึงความรักข้ามพรมแดน ซึ่งเป็นแก่นความคิดหลักของเรื่อง รวมถึงสัญลักษณ์ที่สื่อสารถึงความโรแมนติกต่าง ๆ ได้แก่

- เส้นแบ่งเขตแดน เพื่อบ่งบอกถึงการแบ่งแยกเกาหลีเหนือ-เกาหลีใต้ ทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องและเข้าอารมณ์ผู้ชมได้เป็นอย่างดี

- ธงชาติเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ ที่ถูกนำเสนอบ่อยครั้งในซีรีส์เพื่อตอกย้ำให้ผู้คนที่พบเห็นรวมถึงผู้ชมทราบได้ทันทีว่า เป็นพื้นที่หรือบุคคลของฝั่งไหน ทั้งชุดเครื่องแบบทหารเกาหลียังมีการใส่ตราสัญลักษณ์เอาไว้ ที่ทำให้ยูนิเซิร์ทราบดีตั้งแต่ทันทีว่ามีความผิดปกติเกิดขึ้นกับเธอ ทั้งธงชาติยังเป็นการนำเสนอถึงความเป็นชาติ และความภูมิใจในชาติ

- สะพาน ที่มีการถ่ายภาพสัญลักษณ์ เพื่อทำหน้าที่ในการเชื่อมสองฝั่งความสัมพันธ์ของตัวละครจึงจะขอยกและยูนิเซิร์ พระเอกนางเอกของเรื่อง ทั้งยังเป็นนำเสนอการลดความห่างไกลเชิงจิตวิทยา

- เปียโน เป็นสัญลักษณ์ความฝันของรีจองฮยอก การเลิกเล่นเปียโนของตัวละครจึงเป็นเหมือนการที่ตัวละครต้องยอมพับความฝันเอาไว้ เพื่อกลับมาทำตามหน้าที่

- เพลง 'Song for the brother' เป็นสัญลักษณ์ของความรัก ที่รีจองฮยอกได้แต่งขึ้นเพื่อพี่ชายที่เขารัก ในขณะที่บทเพลงนี้ได้สร้างความรักที่มีต่อโลกใบนี้ให้กับยูนิเซิร์ จากความสวยงามไร้ที่ติ จนมีความหวังที่จะมีชีวิตอยู่ ซึ่งยังเปรียบเสมือนพรหมลิขิตของคนทั้งสอง

- ประเทศสวีตเซอร์แลนด์ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของดินแดนแห่งความรักและเสรีภาพ ที่ตัวละครรีจองฮยอกได้ทำตามความฝันในสิ่งที่เขารัก ยูนิเซิร์เองก็ได้ค้นพบความรักและรู้สึกอยากที่จะมีชีวิตต่อ ซึ่งเป็นเหมือนการปลดปล่อยตัวเองของตัวละคร ทั้งประเทศสวีตเซอร์แลนด์ยังเป็นเรื่องราวพรหมลิขิตของตัวละครพระนาง และเป็นสถานที่ที่ตัวละครจะสามารถประคองรักกันได้โดยไร้พรมแดน

- เทียนไข ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความหวัง อันเป็นแสงสว่างนำทางในชีวิตของยูนิเซิร์ ที่เป็นเอกลักษณ์ในชิ้นการที่รีจองฮยอกชูเทียนไขขึ้นสูงเพื่อให้ยูนิเซิร์มองเห็นเขา

- ต้นกระบองเพชร ในห้องทำงานของยูนิเซิร์ ที่สื่อสารถึงเจ้าของห้องที่ต้องมีความแข็งแกร่ง ไม่กลัวใคร เพื่อป้องกันตัวเอง เหมือนกระบองเพชรที่มีหนาม ทั้งกระบองเพชรยังเป็นต้นไม้ที่เติบโตง่าย แม้ในที่แห้งแล้งอย่างทะเลทราย

- ต้นมะเขือเทศ เป็นสัญลักษณ์ของความรักที่ค่อย ๆ เติบโตของรีจอนฮยอกและยูนิเซิร์ ทั้งคู่ต่างช่วยกันดูแลทะนุถนอมดูแล ซึ่งมีการนำเสนอภาพพระเอกนางเอกดูแลพุดคุยกับต้นมะเขือเทศตลอดทั้งเรื่องราว

- ช่อดอกไม้หลากสีที่ยูนิเซิร์ได้จัดในตอนจบของเรื่อง ที่ชวนให้นึกถึง "ดอกเอเดลไวส์" ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของประเทศสวิตเซอร์แลนด์และยังเป็นสีของ "ดอกแมกโนเลีย" "ดอกไม้ประจำชาติของเกาหลีเหนือ" "ดอกมูกุงฮวา" ดอกไม้ประจำชาติเกาหลีใต้ และ "ดอกคิมจองอิลี" ซึ่งเป็นอีกสัญลักษณ์หนึ่งของเกาหลีเหนือที่ตั้งชื่อตามผู้นำคนก่อน ดอกไม้จึงเหมือนการรวมความเป็นเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้เข้าไว้ด้วยกัน โดยมีดอกไม้สีขาวแห่งเทือกเขาในประเทศสวิตเซอร์แลนด์มารวมตอนท้ายสุด กลายเป็นส่วนผสมที่ลงตัวของความสัมพันธ์ของคนคู่นี้

- หิมะแรก เป็นสัญลักษณ์ที่รู้จักกันโดยกว้างในชาวเกาหลีว่าหมายถึงความสมหวังที่เบ่งบานเป็นรักแท้ ถ้าได้เห็นหิมะแรกกับคนที่ชอบ ที่ถูกนำเสนอออกมาระหว่างพระเอกและนางเอก

- องค์ของร่ม ที่เป็นนัยยะของขนาดความรักที่ผู้ถือร่มมอบให้ไม่ว่าฝนจะตกหนักแค่ไหน เช่นเดียวกับภาพที่รีจอนฮยอกเอียงร่มจนปกคลุมตัวของยูนิเซิร์ทั้งหมดไม่ให้เปียกได้

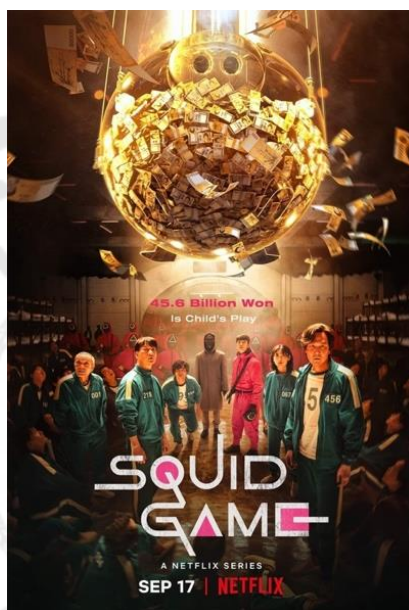
ซึ่งแสดงให้เห็นว่า Crash Landing on You มีการให้ความสำคัญกับภาพสัญลักษณ์เป็นอย่างมาก โดยแม้แต่องค์ประกอบเล็ก ๆ น้อย ๆ ซีรีส์ก็ได้ออกแบบที่จะสื่อสารออกมาเพื่อนำเสนอความโรแมนติกให้กับเรื่องราว

11. มุมมองการเล่าเรื่อง

จากการศึกษาวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องพบว่า Crash Landing on You (2019) มีการนำเสนอมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องจากหลากหลายมุมมองที่เคลื่อนย้ายจุดยืนไปเรื่อย ๆ เนื่องจากมีตัวละครหลายตัวมีบทบาทกับการเล่าเรื่องและเส้นเรื่อง โดยมีการสอดแทรกเสียงบรรยายความรู้สึกนึกคิดภายในความคิดของตัวละคร ให้ผู้รับชมได้รับรู้ ผ่านตัวละครที่เป็นศูนย์กลางการดำเนินเรื่องราวอย่างยูนิเซิร์ ในขณะที่มีการนำเสนอเรื่องราวและความเป็นไปที่เกิดขึ้นกับตัวละครตัวอื่น ๆ ที่

เกี่ยวข้องและส่งผลต่อการดำเนินเรื่องราว ไม่ว่าจะเป็นมุมมองที่เล่าเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึกภายในที่ขุนเชรีไม่สามารถรับรู้ได้ของตัวละครจอยอก, ภูชิงจุน, ซอดัน รวมถึงตัวละครตัวอื่นๆ ซึ่งส่งผลให้เราในฐานะผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราว เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครตัวต่าง ๆ ได้ไม่ยาก

Squid Game (2021)



ภาพประกอบ 24 ไปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ข้อมูลเบื้องต้นและความสำเร็จของ Squid Game (2021)

- ชื่อเรื่อง Squid Game | สควิดเกม เล่นลุ้นตาย | 오징어 게임
- รูปแบบ: TV Series
- แนว: Drama | Thriller
- สร้างโดย: Siren Pictures Inc.
- เขียนและกำกับ: ฮวังดงฮยอก
- นำแสดงโดย: อีจองแจ, พักแฮชู, วีฮาจุน, จองโฮยอน, โอยองชู, ฮอซองแท,

อนุปัม ตริพาติ

- ช่องทางออกอากาศ: Netflix
- จำนวนตอน: 9 ตอน

- ความยาวตอน: 32 - 63 นาที

- ช่วงเวลาออกอากาศ: 17 กันยายน 2021

Squid Game (2021) เป็นซีรีส์เกาหลีใต้ที่ถูกเขียนและผลิตขึ้นใหม่บน Netflix Original และได้ออกฉายพร้อมกันทั่วโลกจำนวน 9 ตอน ในวันที่ 17 กันยายน 2021 ทาง Netflix โดยตัวซีรีส์เล่าถึงเรื่องราวของกลุ่มคนหลายร้อยชีวิตที่ต้องมาแข่งขันเอาชีวิตรอดจากเกมเด็กเล่นที่เต็มไปด้วยความลึกลับ โดยมีเงินรางวัลมหาศาลเป็นเดิมพัน

นับตั้งแต่ออกอากาศ Squid Game กลายเป็นซีรีส์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั่วทุกมุมโลกรวมทั้งใน Netflix โดยมีผู้ชมมากกว่า 132 ล้านคนทั่วโลก ภายในเวลา 1 เดือน จากกว่า 70 ประเทศทั่วโลก รวมทั้งในสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และจีนแผ่นดินใหญ่ โดยสร้างรายได้เกือบ 900 ล้านดอลลาร์ให้กับซีรีส์รวมถึงทีมผู้ผลิตมหาศาล จนทำให้หุ้นของ Netflix มีมูลค่าเทียบเท่ากับบริษัทเทคโนโลยีขนาดใหญ่อย่าง Facebook, Apple และ Amazon และสร้างมูลค่ามหาศาลมาจนถึงปัจจุบัน ทั้ง Squid Game ยังเป็น Original Content เรื่องแรก ๆ ที่กลายเป็นแนวทางตัวอย่างในการสร้าง original content ให้กับช่องทาง Streaming อื่น ๆ

เรื่องย่อ

ด้วยความหวังที่จะได้เงินด้วยวิธีแบบง่าย ความยากจนและสิ้นหวัง ทำให้ 'ซองกิฮุน' ตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเกมลึกลับ เช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันอีกหลายร้อยคน รวมถึงโจชังกู น้องชายที่เติบโตมาด้วยกัน, คังแซบยอก โจรวิ่งราวกระเป๋าสาวเกาหลีเหนือที่ได้ขโมยเงินเขาไปจนหมด, จางด็อกซู อันธพาลคู่ปรับของแซบยอก, โอฮิลนัม คุณตาผู้ป่วยเนื้องอกในสมอง รวมถึงอาลี แรงงานต่างด้าวที่ต่างมีความหวังจะชิงเงินรางวัลมหาศาล โดยที่พวกเขาไม่รู้เลยว่าความพ่ายแพ้จะต้องแลกมาด้วยชีวิตและความสะพรึงกลัวที่ไม่อาจคาดถึง ถ้าไม่สามารถเอาชนะเกมปริศนาไปได้

โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ Squid Game (2021) บนทฤษฎีการเล่าเรื่อง และทฤษฎีเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ตามกรอบการวิจัย ทั้ง 11 องค์ประกอบ ได้ผลวิจัยดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงเรื่องทั้ง 9 ตอน พบว่า Squid Game (2021) มีวิธีการนำเสนอโครงเรื่องดังนี้

1.1 ลักษณะโครงเรื่อง

1.1.1 โครงเรื่องหลัก

ซีรีส์มีลักษณะการวางโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอดจากเกมปริศนา เพื่อหวังชิงเงินรางวัลมหาศาลของตัวละครหลักทั้ง 6 ตัว ได้แก่ ซองกิฮุน, โจชังกู,

คังแซบยอก, คุณตา (โฮอิลนัม), จางด็อกซู และอาลี อับดุล โดยตัวละครจะต้องเอาชนะเกมปริศนาไปให้ได้ตามกฎกติกาและข้อตกลงที่กำหนด โดยมีชีวิตของพวกเขาเป็นเดิมพัน

1.1.2 โครงเรื่องรอง

ซีรีส์มีลักษณะโครงเรื่องรองของเกี่ยวกับการแฝงตัวเข้ามาสืบหาเบาะแสของพี่ชายที่หายตัวไปของตัวละคร 'อีจุนโฮ' ที่ทำให้ตัวละครได้พบกับเรื่องราวปริศนาต่าง ๆ ที่รอให้เขาสืบหา เพื่อเปิดโปงในฐานะมนุษย์หน้ากาก ที่จะพาผู้ชมเข้าไปสู่เรื่องราวอีกด้านของเกมการแข่งขัน

โดยโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองถูกผูกเข้าด้วยกันด้วยนามบัตรเกมปลาหมึกที่ซองกิฮุนนำมาแจ้งความ เมื่ออีจุนโฮ ตำรวจสายลับที่บังเอิญเข้าไปเห็นเรื่องราวที่สถานีตำรวจ ได้พบว่ามึนามบัตรแบบเดียวกันอยู่ในห้องพี่ชายของตนที่หายตัวไป จึงเกิดความสงสัย และได้สะกดรอยตามซองกิฮุนไปจนเจอกับองค์กรปริศนาที่เต็มไปด้วยเรื่องราวน่าค้นหามากมาย นำไปสู่เรื่องราวทั้งหมดที่ได้นำเสนอมุมมองที่แตกต่างระหว่างโลกของผู้เข้าแข่งขันและโลกของผู้คุมเกม

1.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

1.2.1 การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (Exposition)

การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่องเริ่มต้นขึ้นด้วยการเกริ่นเรื่องราวเกมปลาหมึกที่เป็นความสุข ความทรงจำดี ๆ ในวัยเด็กของ 'ซองกิฮุน' ตัวละครเอกของเรื่อง ก่อนที่จะตัดเข้าสู่ชีวิตจริงในปัจจุบันที่ได้มีการเล่าถึงความเป็นอยู่ ที่มาที่ไปของตัวละครที่เต็มไปด้วยภาระหนี้สินและปัญหาารุมเร้า จนตัวละครได้เจอกับจุดเปลี่ยนที่สามารถพลิกชีวิตของเขา ตัวละครจึงตัดสินใจเข้าร่วมเล่นเกมปริศนา แม้จะรู้ว่าเงินรางวัลมหาศาลที่จะได้รับนั้นจะต้องใช้ชีวิตเป็นเดิมพันก็ตาม

ในขณะเดียวกันก็ได้มีการปูเส้นเรื่องรองที่เกิดขึ้นกับ 'อีจุนโฮ' ตัวละครเอกอีกหนึ่งตัว ถึงที่มาที่ไปของตัวละคร ไปสู่ปมปัญหาที่ทำให้เขาต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับซองกิฮุนและเกมปริศนา เพื่อตามหาความจริงของเรื่องราวทั้งหมด รวมถึงแรงจูงใจและที่มาที่ไปของตัวละครเอกตัวอื่น เพื่อเล่าเรื่องราวความเป็นมา ลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัว รวมทั้งยังเป็นการผูกตัวละครแต่ละตัวเข้าสู่เส้นเรื่องๆ ในตอนที่ 1-2

1.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์ได้เริ่มต้นขึ้นเมื่อตัวละครของกิฮุน รวมถึงตัวละครเอกตัวอื่น ๆ ตัดสินใจกลับเข้ามาเล่นเกมอีกครั้ง โดยในส่วนนี้จะมีการเล่าให้ผู้ชมได้เห็นถึง

เบื้องลึกจิตใจและทัศนคติของตัวละครแต่ละตัวมากขึ้น ผ่านสถานการณ์และข้อขัดแย้งต่าง ๆ ที่ต่างปีบรัดให้ตัวละครต้องใช้สัญชาตญาณเพื่อเอาตัวรอด จนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ในขณะที่การแข่งขันยังคงเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ในเกมที่สองไปจนถึงเกมที่ห้า ซึ่งเป็นจุดจบของตัวละครเอกหลาย ๆ ตัว

ในขณะที่อีกเส้นเรื่องก็ได้นำเสนอเรื่องราวหลังจากที่อีจุนโฮได้แฝงตัวเข้ามาเป็นมนุษย์หน้ากาก เพื่อสืบหาความจริงเกี่ยวกับพี่ชายของเขา รวมถึงความผิดปกติขององค์กรลึกลับนี้ โดยได้มีการนำเสนอเรื่องราวที่แฝงไว้ด้วยปมปริศนามากมายให้ตัวละครได้หาคำตอบในตอนที 3-7

1.2.3 ภาวะวิกฤติ (Climax)

ภาวะวิกฤติเริ่มต้นขึ้นหลังจากที่ ‘โจซังอู’ ถูกสัญชาตญาณดิบและความเห็นแก่ตัวกลืนกินจนสามารถฆ่าคน นำมาสู่ความร้าวฉาน ความแตกหักทางอุดมการณ์ระหว่างตัวละครของกิฮุนและโจซังอู จนเกิดเป็นสงครามที่ดุเดือดระหว่างสองพี่น้องในเกมที่หก ที่แสดงให้เห็นถึงจิตใจสำนึกด้านมืดของตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจนที่สุด แต่ด้วยมนุษยธรรมอันเปี่ยมล้นจึงทำให้ของกิฮุนไม่สามารถฆ่าโจซังอูได้เพียงพอผลประโยชน์ของตัวเอง โจซังอูจึงตัดสินใจจากโลกไปด้วยตัวเองเพื่อไม่ให้สิ่งที่ทุกคนทำมาทั้งหมดต้องสูญเปล่า

ในขณะที่อีกเส้นเรื่องรายนันได้เริ่มจุดวิกฤติตั้งแต่ตอนที่ตัวละครอีจุนโฮเริ่มหลบหนีเพื่อนำความจริงทั้งหมดไปเผยแพร่ แต่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ โดยตัวละครได้พบว่าพี่ชายที่ตนกำลังตามหา นั้นกลับเป็น Front Man ผู้ดำเนินการแข่งขันเกม ก่อนจะถูกยิงตกสู่ทะเล เมื่อตัวละครปฏิเสธการเข้าร่วมกลุ่มของพวกเขา ซึ่งเป็นการเฉลย Climax ของเรื่องราวที่สะท้อนให้เห็นความคิด ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างเด่นชัด ไปจนถึงจุดจบเรื่องราวของเส้นเรื่อง ในตอนที่ 8-9

1.2.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภาวะคลี่คลายเริ่มต้นขึ้นหลังจากการแข่งขันจบลง เมื่อของกิฮุน กลายเป็นผู้ชนะโดยไม่ยินยอม โดยแม้เขาจะรับเงินรางวัลมหาศาลตามที่ต้องการ แต่มันกลับไม่มีค่าสำหรับเขาเลย เมื่อเขาต้องสูญเสียผู้คนทั้งหมดในชีวิต แม้กระทั่งแม่ของเขา ตัวละครจึงกลายเป็นคนเลือนลอย จมอยู่กับความรู้สึกผิด ไม่ใช่ชีวิต จนได้รับรู้ความจริงเกี่ยวกับเกมปริศนาที่ไม่อาจรับได้จากปากของคุณตาที่เขาคิดว่าได้ตายจากไปแล้ว ว่าคุณตานั่นคือจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด สร้างความโกรธแค้นให้กับของกิฮุนเป็นอย่างมาก ในตอนที่ 9

1.2.5 การยุติของเรื่องราว (Ending)

การยุติเรื่องราวได้เริ่มต้นเมื่อชองกีฮุนลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนใหม่ และทำตามหน้าที่ที่ควรจะทำตามคำสัญญาที่ให้ไว้กับโจซังอูและคังแชบยอก รวมถึงความตั้งใจที่จะเป็นพ่อที่ดี เดินทางไปหาลูกสาวที่อเมริกา แต่เมื่อตัวละครได้กลับมาเจอกับชายปริศนา ความแค้นใจที่มีจึงถูกผุดขึ้นมาอีกครั้ง จนตัดสินใจหันหลังกลับจากการเดินทาง จนเกิดการจบเรื่องราวแบบไม่มีข้อยุติ ในตอนที่ 9

1.3 กลวิธีการเล่าเรื่อง

1.3.1 การเปิดเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการเปิดเรื่องแบบ 'ไม่เรียงตามลำดับเหตุการณ์' โดยใช้นาฏกรรมหรือการกระทำของตัวละคร และการพรรณนาในการเปิดเรื่อง โดยเล่าถึงวิธีการเล่นเกมปลาหมึกที่ตัวละครชองกีฮุนเคยเล่นตอนเด็ก ๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ถูกเล่าในตอนสุดท้าย เกริ่นเปิดเรื่องให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงคอนเซปต์เบื้องต้นของเกม และสัมผัสถึงบรรยากาศโดยมีการละเล่นของเด็กที่เปี่ยมไปด้วยความสุข ก่อนที่จะตัดเข้าสู่ภาพลำดับเหตุการณ์แรกของเรื่องที่น่าเสนอให้เห็นถึงชีวิตความเป็นจริงในปัจจุบันของตัวละครที่เต็มไปด้วยหนี้สิน ติดพันไม่ได้สวยงามเหมือนในอดีต เรื่องราวที่ทำให้ตัวละครต้องเข้าสู่การแข่งขัน

1.3.2 การดำเนินเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการดำเนินเรื่อง 'แบบเล่าตอนกลางแล้วจึงย้อนกลับมาเล่าตอนต้นเรื่อง' โดยแต่ละตอนจะประกอบด้วยฉากเปิดตอนสั้น ๆ ที่นำเรื่องราวของตอนก่อนหน้านี้ที่ยังเล่าไม่หมด หรือยังไม่เคยถูกเล่ามาเล่า ก่อนที่จะดำเนินเรื่องราวไปจนถึงตอนจบ

ในการเล่าเรื่องพบว่าซีรีส์มีการเล่าเรื่องที่เต็มไปด้วยปมปัญหาให้ผู้ชมได้ลุ้นและคอยเอาใจช่วยตัวละคร บนโครงเรื่องที่มีความสมจริง ตรงไปตรงมาไม่สลับซับซ้อน ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาและใจความสำคัญของเรื่องได้ไม่ยาก ผ่านการเล่าเรื่องที่มีกราฟพุ่งสูงขึ้นในทุกๆ ตอน ไปจนถึงในช่วงภาวะวิกฤต ก่อนที่กราฟจะค่อย ๆ ลดลงสู่จุดจบของเรื่องราว ในอัตราส่วน 2:5:2:1:1 มีการสื่อสารเรื่องราวผ่านบทสนทนาเป็นหลัก โดยมี 'ชองกีฮุน' ตัวละครเอกของเรื่องเป็นศูนย์กลางในการดำเนินเรื่องราวทั้งหมด ทั้งยังปรากฏการนำเสนอประเด็นความเหลื่อมล้ำทางสังคม และความรุนแรงอย่างชัดเจน

1.3.3 การปิดเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการ 'ปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต' (Realistic Ending) ที่ไม่มีข้อยุติชัดเจน นั่นคือการจบเรื่องราวลงแบบให้ผู้ชมได้คิดและจินตนาการว่าจะเกิด

อะไรขึ้นหลังจากที่ตัวละครได้หันหลังกลับจากเครื่องบิน รวมถึงความเป็นความตายของตัวละคร 'อีจุนโฮ' ที่ถูกยิงตกทะเลในตอนท้าย โดยทิ้งไว้ซึ่งข้อคิดดี ๆ ไว้ให้กับผู้ชม ผ่านเรื่องราวและเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เรียนรู้และก้าวผ่าน

2. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาวิเคราะห์ขั้วขัดแย้งพบว่า Squid Game (2021) มีขั้วขัดแย้งและปมปัญหาที่เข้มข้น ลึกลับลึก ให้ผู้รับชมคอยลุ้นและเอาใจช่วยตัวละคร โดยแม้ซีรีส์มักจะจบเรื่องราวภายในตอน แต่ก็สามารถผูกเรื่องราวให้ผู้ชมอยากที่จะติดตามดูต่อไปด้วยความลุ้นระทึกและตื่นตาตื่นใจกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นใน โดยมีการนำเสนอขั้วขัดแย้งทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลังภายนอก โดยมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาประเภทการดิ้นรนเอาชีวิตรอดปัญหาหนี้สิน ความเหลื่อมล้ำในสังคม และสภาพทางสังคม ดังนี้

2.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครหรือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของอีจุนโฮและองค์กรลับ ที่เขาเองมีความไม่เห็นด้วยเป็นอย่างมากกับทุกสิ่งทุกอย่างที่องค์กรได้ทำขึ้น ซึ่งผิดต่อกฎหมาย ตัวละครจึงตามสืบเบาะแสข้อมูลทั้งหมด เพื่อต้องการเปิดโปง หรือในรูปแบบความสัมพันธ์ของคังแซบยอกกับจางด็อกซู ที่มีความโกรธแค้นกันมาตั้งแต่ก่อนเข้ามาเล่นเกมการแข่งขัน เมื่อสบโอกาสจางด็อกซูจึงคิดจะหาทางกำจัดคังแซบยอกอยู่เสมอ เพราะคิดว่าเธอทรยศต่อเขา เช่นเดียวกันกับความสัมพันธ์ระหว่าง จางด็อกซูและฮันมินยอกที่จางด็อกซูได้ผิดคำสัญญาที่เคยให้ไว้กับเธอ จึงทำให้เธอแค้นมากจนถึงขั้นยอมตายไปพร้อมกัน เพื่อทำลายเขาทิ้งตามคำสัญญา เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งระหว่างภายในจิตใจ

ความขัดแย้งระหว่างภายในจิตใจ มักมีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้กับจิตใจสำนึกในสังคมที่ต้องเอาตัวรอด ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างชองกีฮุนและความอยุ่รอด เมื่อตัวละครไร้ทางเลือก เนื่องจากต้องรีบหาเงินมารักษาแม่โดยด่วน ทำให้ตัวละครต้องยอมกลับไปแข่งขันเกมปริศนาอีกครั้ง แม้ว่าจะต้องยอมแลกด้วยชีวิต, ความขัดแย้งระหว่างโจซังอูและภาระหนี้สิน ที่ทำให้ตัวละครต้องสู้กับความกดดันที่มากเกินไปจนตัดสินใจจะฆ่าตัวตายเพื่อจบปัญหาทั้งหมด รวมถึงความขัดแย้งระหว่างชองกีฮุนและมนุษยธรรม ที่แม้เขาจะโกรธและต้องการจะเอาคืนโจซังอู แต่เมื่อถึงเวลาเขาก็ไม่สามารถทำร้ายโจซังอูได้ ทั้งยังขอยุติการแข่งขัน เพราะสำหรับเขา มิตรภาพและมนุษยธรรมสำคัญกว่าเงินทอง เป็นต้น

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

ความขัดแย้งกับพลังภายนอก มีเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ปัญหาหนี้สิน และความเหลื่อมล้ำในสังคม ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ได้แก่ ตัวละครอาลี อับดุลที่เป็นแรงงานต่างด้าว หรือการที่คังแซบยอกเป็นคนแปรพักตร์ จึงทำให้ถูกเขาเปรียบเหยียดหยามจากคนเกาหลีใต้ ทั้งยังไม่ได้รับการยอมรับ หรือมีสิทธิเท่าเทียมกับคนในสังคม ทั้งการที่ตัวละครอยู่ในสภาพความเป็นอยู่ที่ขัดสน อยู่ในสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำในสังคมสูง จึงทำให้พวกเขาต่างต้องดิ้นรนทำทุกอย่างเพื่อความอยู่รอด แม้อาจจะผิดต่อศีลธรรมก็ตาม เป็นต้น

นอกจากนั้นยังมีการนำเสนอถึงความขัดแย้งประเภทอื่น ๆ ที่ได้สอดแทรกมาตลอดทั้งเรื่อง อย่างเช่น ความขัดแย้งของความเป็นเพศชายกับเพศหญิง ที่มีการกดขี่เหยียดหยามเพศหญิงอยู่เสมอ จากตัวละครที่มีความเป็นปิตาธิปไตยสูง เป็นต้น

3. ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

จากการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครและการวางตัวละครพบว่า Squid Game (2021) มีการวางตัวละครที่ละเอียด ชัดเจน มีความเป็นมนุษย์สูง สามารถสร้างการจดจำผ่านลักษณะพิเศษ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกใคร่ กลียดชัง หรือสงสารตัวละครได้ในขณะเดียวกัน จากกลุ่มคนหลายมุมมองที่สามารถสะท้อนความคิดและจิตใจได้สำนึกของตัวละครแต่ละตัวออกมาได้อย่างลึกซึ้ง จนทำให้ผู้ชมไม่สามารถเกลียดตัวละครตัวไหนได้ลง เพราะทุกคนก็ต่างล้วนมีเหตุผลของตนเอง เพื่อก้าวไปสู่การเป็นผู้ชนะเงินรางวัลเช่นเดียวกัน โดยมีการวางให้ตัวละครทุกตัวต่างเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ โดยปรากฏภาพตัวละครที่มีความสมจริง ไม่สมบูรณ์ ดิรัย เปี่ยมด้วยพัฒนาการ อันประกอบไปด้วยตัวละครหลักทั้งหมด 7 คน ได้แก่ ซองกีฮุน, โจซังอู, คังแซบยอก, อีจุนโฮ, โออีลันม, จงด็อกซู และอาลี อับดุล ดังนี้

3.1 ซองกิฮุน



ภาพประกอบ 25 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ชื่อตัวละคร : ซองกิฮุน

ประเภทตัวละคร : Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร ซองกิฮุน ผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 456 เพศชาย อายุ 47 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 70 กิโลกรัม ผมสีดำ หยักศก มีหนวดเครา ผิวเหลือง ตาชั้นเดียว บุคลิกท่าทางเป็นมิตร ไร้พิษสง พูดจาจะฉะฉานเสียงดัง พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มีการเคลื่อนไหวที่ดูสบาย ไม่มีพิธีรีตอง ถนัดขวา มักสวมนาฬิกาที่ข้อมือด้านซ้าย

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพหย่าร้าง อยู่ในชนชั้นระดับกลาง ฐานะขัดสน อาศัยและเติบโตในครอบครัวที่ยากจน ย่านชัมมุนดง กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ นับถือศาสนาพุทธ ได้รับการศึกษาในระดับปานกลาง การศึกษาสูงสุดโรงเรียนมัธยมปลายเทคนิคแดฮัน เคยเป็นพนักงานดราagoonมอเตอร์สทีมติดตั้งหนึ่ง ก่อนจะลาออกมาเปิดร้านไก่ทอดและร้านอาหารว่าง แต่ก็ล้มเหลวทั้งหมด เคยหย่าร้างกับภรรยาเมื่อ 3 ปีก่อน มีลูกสาว 1 คน ชื่อ กายอง อายุ 10 ขวบ ที่ศาลตัดสินให้อยู่ในความดูแลของแม่ และกำลังจะย้ายไปอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ปัจจุบันตัวละครอาศัยอยู่กับแม่วัยชราที่ยังคงทำงานหนัก ช่วยลูกชายหาเลี้ยงครอบครัว มีอาชีพรับจ้างขับรถที่มีรายได้ต่ำ มีหนี้สินจากเงินกู้ยืมระบบ 160 ล้านวอน เงินกู้ธนาคาร 255 ล้านวอน ที่ถูกขู่ให้คืนภายใน 1 เดือนแลกกับสัญญายินยอม

มอบอวัยวะ จึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเกมปริศนาบนหมายเลข 456 เพื่อหวังชิงเงินรางวัลมหาศาลเพื่อพลิกชีวิตที่ไร้ทางเลือก

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา: ตัวละครมีความทรงจำที่ดีมากกับการชนะเกมเด็กเล่นในวัยเด็ก จนถึงปัจจุบันก็ยังคงไม่มีความสุขไหนที่ทำให้รู้สึกมีความสุขเท่าต่อนั้น ตัวละครเติบโตมาด้วยกันกับโจชังฮู น้องชายแถวบ้านที่ไปมาหาสู่กันมาตั้งแต่เด็ก และมักไปเยี่ยมเยียนที่ร้านแม่ของโจชังฮูอยู่เสมอจนสนิทสนมกัน ตัวละครรักและภูมิใจในตัวโจชังฮูมาก และมักจะหัวงอกล่าวในเรื่องที่ตนเป็นคนพาฮูไปส่งที่โรงเรียนตั้งแต่เด็กจนประสบความสำเร็จ ทั้งตัวละครมีความรักความภูมิใจในย่านบ้านเกิดมากจนต้องบอกทุกคนว่าเขาชื่ออะไรมาจากที่ไหน

ตัวละครเคยล้มเหลวในหน้าที่การงานจนกลายเป็นคนไม่เอาถ่านติดการพนัน ชอบดื่มเหล้าและสูบบุหรี่ มองว่าทำงานหนักไปอย่างไรก็ไม่สามารถใช้หนี้จนหมดได้ จึงเลือกที่จะหนีหนี้ไปเรื่อย ๆ ใช้ชีวิตไปวันต่อวัน แม้จะถูกตามขู่ทำร้าย โดยมักจะเล่นพนันม้าเพื่อหาเงิน ซึ่งตัวละครมองว่าเป็นวิธีการหาเงินที่ง่าย จนกระทั่งแม่ของตัวละครป่วยหนักต้องรีบเข้ารับการรักษาด่วน ทั้งลูกสาวของตัวละครยังจะต้องเดินทางไปอยู่ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยที่ตัวละครไม่มีสิทธิ์อะไรในตัวลูก เนื่องจากไม่มีสถานะทางการเงินที่มากพอ จึงทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นมาทำหน้าที่พ่อของลูกและลูกที่ติของแม่ ทำทุกวิถีทางเพื่อหาเงินมาให้ได้มากและเร็วที่สุด

ตัวละครมีระดับสติปัญญาในระดับปานกลาง เป็นคนซื่อตรงตรงไปตรงมา ไม่มีลัทธิลึกลับใน ไม่คิดร้ายกับใคร ทั้งยังมีความเห็นใจผู้อื่นมากเกินไป โดยตัวละครมักจะคิดตัดสินใจทำอะไรตามความรู้สึกขณะนั้น โดยขาดการไตร่ตรอง เป็นคนที่อหังการดีใจดีรักพวกพ้อง ห่วงใยทุกคนรอบข้าง แต่กลับลืมนึกถึงคนในครอบครัว โดยตัวละครมักจะชนะการแข่งขันมาได้ด้วยความบังเอิญ รวมถึงได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นอยู่เสมอ ทำให้ไม่ว่าเขาจะเกือบไปไม่รอดอย่างไร ก็จะมีบางสิ่งเข้ามาช่วยให้เขาผ่านพ้นไปได้อยู่เสมอ มองว่าทุกคนสามารถชนะการแข่งขันไปด้วยกันได้ โดยไม่คิดถึงใครไว้ข้างหลัง แต่เมื่อถึงเวลาที่บีบคั้นให้เขาต้องเลือกเพื่อนร่วมทางกับชีวิตตัวเอง เขาก็ต้องจำใจต้องเอาชีวิตรอดก่อน

ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงมุมมองของความโลเล ไม่ทันคน ไม่เชื่อมั่นในตัวเอง และมักจะทำสิ่งต่าง ๆ จวนต่อเวลาอยู่เสมอ ทั้งการคิดตัดสินใจ รวมถึงทั้งการลุกขึ้นมาทำอะไรสักอย่าง จนบางครั้งมันก็อาจจะสายเกินไป อย่างเช่น การที่ตัวละครตั้งใจลุกขึ้นมา

ทำหน้าที่ของลูกที่ดี ทำทุกทางเพื่อหาเงินมารักษาแม่ แต่ก็ไม่ทันการณ์ เพราะเวลา ชีวิตและ โชคชะตาไม่สามารถคอยเขาได้เสมอไป

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง: ชนะการแข่งขันเกมปริศนา เพื่อนำเงินไปรักษาแม่

ความต้องการสูงสุดในชีวิต: มีชีวิตที่สุขสบาย โดยไม่ต้องพยายามหรือรับผิดชอบอะไร

บทสรุปของตัวละคร: ในฐานะผู้เข้าแข่งขัน ตัวละครสามารถเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน ซึ่งเงินรางวัลมาได้ตามความต้องการ แต่เขากลับไม่มีความสุข ทั้งยังจมอยู่กับความรู้สึกผิดต่อเพื่อนร่วมแข่งขัน จนไม่ยอมใช้ชีวิต ทั้งในวันที่เขาหาเงินมาได้ตามที่ต้องการ แม้ของเขาก็ได้ตายจากเขาไปก่อนแล้ว จนได้รู้ความจริงว่าพวกเขาต่างเป็นเพียงแค่หมากในเกมพนันเพื่อความบันเทิงของกลุ่มคนรวย จึงตัดสินใจกลับไปแก้แค้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้เขาจะเป็นลูกชายและพ่อที่ไม่เอาไหน แต่ในฐานะของมนุษย์และมิตร เขากลับเป็นคนที่ดี เป็นเพื่อนที่สามารถพึ่งพาได้อยู่เสมอ

พัฒนาการตัวละคร: ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในด้านของพฤติกรรม ที่ตัวละครนั้นได้มีความมุ่งมั่นที่จะลุกขึ้นมาใช้ชีวิต ทำอะไรเป็นชิ้นอันเพื่อคนที่เขารัก ทั้งการทำหน้าที่ลูกที่ดี ทำทุกทางเพื่อหาเงินมารักษาแม่ นำลูกกลับมาอยู่กับตน รวมถึงการกลับไปแก้แค้นโค่นระบบเกมปริศนาแทนมิตรสหายและผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด จากที่เคยเป็นคนที่ใช้ชีวิตไปวัน ๆ ไม่สนใจโลก

3.2 โจชังอู



ภาพประกอบ 26 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ชื่อตัวละคร : โจชังอู

ประเภทตัวละคร : Main Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร โจชังอู ผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 218 เพศชาย อายุ 46 ปี สูงประมาณ 185 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 65 กิโลกรัม ผมสีดำสั้น มีหนวดเครา ผิวเหลือง ตาชั้นเดียว บุคลิกท่าทางดูจริงจัง เคร่งขรึม ระมัดระวังตัวตลอดเวลา เสียงทุ้มต่ำ พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล พูดจาสุภาพ มีหลักการ มีความถนัดขวา มักสวมนาฬิกาข้อมือด้านซ้าย และใส่แว่นสายตาอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับกลาง มีสถานภาพทางการเงินที่ขัดสน อาศัยและเติบโตมาในย่านชงมุนดง กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ได้รับการศึกษาในระดับสูง ระดับการศึกษาสูงสุดในระดับมหาวิทยาลัย โซล คณะบริหารธุรกิจ อาศัยอยู่กับแม่วัยชรา ที่เปิดร้านขายของชำในตลาดย่านชงมุนดง เคยเป็นหัวหน้าทีมสองที่บริษัทการลงทุนแสนสุข ก่อนที่จะแอบยกยอกเงินฝากของลูกค้าจนถูกตามจับจากเจ้าหน้าที่ตำรวจจากการกระทำการยกยอกปลอมแปลงเอกสาร ปัจจุบันขาดทุน 6,000 ล้าน จึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเกม ปริศนาบนหมายเลข 218 เพื่อหวังชิงเงินรางวัลมาพลิกชีวิตที่ไร้ทางเลือกของเขา

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเกิดมาในครอบครัวที่มีฐานะการเงินที่ขัดสน แต่ด้วยระดับสติปัญญาที่ดีมากจึงทำให้ตัวละครสามารถสอบเข้ามหาวิทยาลัยชั้นนำ จนมีหน้าที่การงานที่ดี กลายเป็นความภาคภูมิใจของคนทั้งชุมชน โดยเฉพาะแม่ที่รักและภูมิใจในตัวเขามากกว่าใคร รวมถึงชองกีฮุน พี่ชายที่ไปมาหาสู่และเติบโตมาด้วยกัน โดยแม้ในปัจจุบันตัวละครจะถูกตามจับจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ แต่เขาก็ยังคงเสี่ยงไปแอบดูแม่แถวร้านอยู่เสมอด้วยความเป็นห่วง โดยที่แม่ของเขาไม่เคยรับรู้ถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น ตัวละครมีภาวะความเครียดในระดับสูง จนพยายามฆ่าตัวตายเพื่อจบปัญหาทั้งหมด แต่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ จึงต้องทำทุกวิถีทางที่จะชนะการแข่งขันเกมปริศนาี้ เพื่อชิงเงินรางวัล

ตัวละครมีลักษณะนิสัยสุขุม พุดน้อย เก็บความรู้สึก มักไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนก่อนที่จะพูดหรือทำอะไร ทั้งยังคอยเก็บข้อมูลที่เกิดขึ้นรอบตัวอยู่เสมอ โดยตัวละครมักสามารถเอาชนะเกมต่าง ๆ ได้เสมอด้วยความฉลาดและความสามารถในการแก้ปัญหาที่ดีเลิศ กอบกับความสามารถรอบคอบ จึงทำให้ตัวละครมักจะอ่านเกมได้ไวกว่าคนอื่น แต่ความฉลาดนั้นก็แอบแฝงมาด้วยความแกล้ง ตัวละครสามารถพูดเพื่อชักจูงให้ผู้อื่นทำตามความต้องการได้เสมอด้วยความน่าเชื่อถือของเขา ในบรรดาผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด ชองกีฮุนเป็นเพียงคนเดียวที่ตัวละครคอยสังเกตและช่วยเหลือจริง ๆ ในเกมการแข่งขัน นอกจากนั้นยังมีการสะท้อนให้เห็นทัศนคติและพฤติกรรมที่ดูถูกเหยียดหยาม และคนชราอย่างเห็นได้ชัด

ตัวละครเป็นคนที่มีความใจแก่เพื่อนมนุษย์คนหนึ่งยามที่เขาไม่ ถ้าสิ่งนั้นไม่ได้ขัดกับผลประโยชน์ของเขา เช่นในกรณีของเขากับอาลี ที่เขาเลือกที่จะช่วยเหลือให้ค่ารถและค่าอาหารอาลี แม้ตนเองจะประสบปัญหาทางการเงินอยู่เช่นเดียวกัน แต่ในยามจำเป็นเขาเองก็ใช้ความไวใจหลอกเอาลูกแก้วของอาลี เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง เช่นเดียวกับการที่เขาเลือกที่จะปลิดชีวิตตัวเองลง ให้ชองกีฮุนเป็นผู้ชนะ เพื่อให้ชีวิตของทุกคนรวมถึงเงินรางวัลทั้งหมดไม่สูญเปล่า

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ชนะการแข่งขัน เพื่อนำเงินรางวัลไปปลดหนี้ จัดการคดีความทั้งหมด

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : หลุดพ้นจากสถานะความเป็นคนชนชั้นกลาง มีชีวิตที่สุขสบายกับแม่

บทสรุปของตัวละคร: ในฐานะผู้เข้าแข่งขัน ตัวละครไม่สามารถชนะการแข่งขัน ชิงเงินรางวัลได้ตามที่ต้องการ เขาเต็มใจปลิดชีพตัวเองในเกมสุดท้าย โดยฝากฝังให้ชองกีฮุนช่วยดูแลแม่แทนตน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้ในการแข่งขัน ตัวละครอาจจะไม่ใช่เพื่อนที่ดี

ไม่ได้เล่นเกมด้วยความใสสะอาดนัก แต่ในฐานะของลูก เขาก็เป็นลูกที่ดีและเป็นความภูมิใจของแม่เป็นอย่างมาก

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในเรื่องของสัญชาตญาณดิบที่ค่อย ๆ เผยความรุนแรงออกมาอย่างชัดเจน โดยเห็นได้ชัดที่สุดในช่วงวิกฤตจากที่เคยแต่ใช้วิธีหวานล่อมชักจูงให้ผู้คนคล้อยตามในช่วงแรกไปสู่การฆ่าคนอย่างเต็มตัว

3.3 อีจุนโฮ



ภาพประกอบ 27 โพสต์เตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ชื่อตัวละคร : อีจุนโฮ

ประเภทตัวละคร : Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร อีจุนโฮ หน้ากากวงกลมหมายเลข 29 เพศชาย อายุประมาณ 32 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 60 กิโลกรัม ผมสีดำสั้น ผิวขาวอมชมพู ตาชั้นเดียว บุคลิกท่าทางกล้าหาญ คล่องแคล่ว เสียงนุ่ม พูดจาสุภาพและให้เกียรติผู้อื่น พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มีการเคลื่อนไหวที่ดูคล่องตัว ว่องไว มีความถนัดขวา มักจะพกโทรศัพท์มือถือติดตัวอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับกลาง มีฐานะปานกลาง อาศัยและเติบโตมาในประเทศเกาหลีใต้ ปัจจุบันทำงานเป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจสืบสวน มีแม่และพี่ชายที่ไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมกัน แต่ยังคงติดต่อกันอยู่เสมอ จนกระทั่งพี่ชายของเขาได้หายตัวไปไม่สามารถติดต่ိုได้ร่วม 2 อาทิตย์ ตัวละครจึงตัดสินใจ

ตามหาเบาะแส และแฝงตัวเข้าไปตามหาตัวพี่ชายของเขาในการแข่งขันเกมปริศนา บนหน้ากาก วงกลม หมายเลข 29

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่อบอุ่นสนิทสนมกับแม่และพี่ชายมาก จากการที่พี่ชายเคยบริจาคไตข้างหนึ่งให้กับเขา จึงทำให้ตัวละครยังคงซาบซึ้งในความรักและเสียสละของพี่ชาย ตัวละครมีระดับสติปัญญาที่ดีมาก มีพื้นฐานทางจิตใจที่ดี รักความเป็นธรรมและความถูกต้อง จนเติบโตมาเป็นตำรวจสอบสวนที่มีฝีมือดีและเปี่ยมด้วยจรรยาบรรณ ตัวละครมีทักษะการเป็นตำรวจที่ครบครัน ทั้งทักษะการต่อสู้ การแฝงตัว การสืบค้นเบาะแส การดำน้ำ ทั้งยังสามารถถอดรหัสมอสที่เป็นโค้ดลับสื่อสารเฉพาะกลุ่มได้อย่างว่องไว เมื่อพี่ชายของเขาได้หายตัวไป เขาจึงพยายามตามหาพี่ชายทุกวิถีทาง โดยไม่ลังเล จนต้องเข้าไปมีส่วนพัวพันกับเกมปริศนาโดยไม่ทันตั้งตัว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่น กล้าหาญพร้อมที่จะเสี่ยงกับอันตราย ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงสัญชาตญาณความเป็นตำรวจอย่างแท้จริงที่พร้อมจะเปิดโปงเรื่องราวปริศนามากมายที่เกิดขึ้นในสถานที่แห่งนี้ ทั้งความช่างสังเกต รอบคอบของตัวละครทำให้เขาเจอข้อมูลที่ต้องการอย่างรวดเร็ว โดยได้รับรู้ความจริงที่ว่าพี่ชายของเขานั้นเป็น Front Man ผู้ดำเนินการแข่งขัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับเกมที่เกิดขึ้นทั้งหมด ทำให้ตัวละครไม่สามารถยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นได้ และยังคงยืนหยัดในความถูกต้อง แม้จะต้องถูกกำจัดและผิดหวังกับพี่ชาย เพราะตัวละครนั้นมีความรักในความถูกต้องและความยุติธรรมมาก ทั้งยังแสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้วตัวละครแทบไม่เคยรับรู้อะไรเกี่ยวกับพี่ชายเลย

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ตามหาพี่ชายที่หายตัวไปให้เจอ

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : เป็นตำรวจที่สามารถรักษาความถูกต้องและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมได้เสมอ

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครสามารถตามหาพี่ชายเจอตาม ที่ต้องการ แต่พี่ชายของเขากลับเป็นผู้ควบคุมดูแลการแข่งขันเกมปริศนา และเมื่อเขายังยืนกรานที่จะเปิดเผยองค์กรลับนี้ เขาก็จะถูกกำจัดทิ้งลงทะเล ตัวละครจึงไม่สามารถทำอะไรได้ แม้จะรู้เรื่องราวทุกอย่าง และถูกจับได้เสียก่อน แสดงให้เห็นว่าเขาเป็นน้องชายที่ดี ตำรวจที่ดี รวมถึงมนุษย์คนหนึ่งที่มีความถูกต้องและพร้อมที่จะทำทุกอย่างเพื่อส่วนรวมอย่างแท้จริง

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดทางด้านความสูญเสียทางจิตใจเมื่อสิ่งที่ผิดต่อศีลธรรมและกฎหมายมากสำหรับเขา กลับได้รับความร่วมมือจากพี่ชายที่แสนดี รวมทั้งพี่ชายของเขายังทำร้ายเขาเพื่อที่จะปกปิดเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างเลือดเย็น ยอมส่งผลให้ตัวละครมีมุมมองที่เปลี่ยนไปต่อพี่ชาย เปี่ยมไปด้วยความผิดหวัง

เสียใจ ไม่เข้าใจ และเต็มไปด้วยคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งทำให้ตัวละครได้รู้ว่าตัวเขาแทบไม่รู้จักตัวตนของพี่ชายของเขาเลย

3.4 คังแซบยอก



ภาพประกอบ 28 โพสต์เตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ชื่อตัวละคร : คังแซบยอก

ประเภทตัวละคร : Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร คังแซบยอก ผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 067 เพศหญิง อายุประมาณ 25 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 50 กิโลกรัม ผสมสีดำนัยกศก ผิวขาวเหลือง ตาชั้นเดียว มีรอยแผลที่ลำคอ สูงโปร่ง ผอมแห้ง บุคลิกท่าทางดูเฉยชา เข้าถึงได้ยาก ดูคล่องตัว กระฉับกระเฉง เสียงทุ้มต่ำ พูดภาษาเกาหลีสำเนียงใต้ มีความถนัดขวา มักพกมีดติดตัวอยู่เสมอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีเหนือ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับกลาง มีสถานภาพขัดสนทางการเงิน อาศัยและเติบโตที่ประเทศเกาหลีเหนือ ก่อนจะแปรพักตร์หลบหนีออกจากประเทศพร้อมกับครอบครัว แต่ถูกจับได้ระหว่างหลบหนี จึงทำให้ครอบครัวต้องพลัดพรากจากกัน ปัจจุบันเป็นโจรวิ่งราว เพื่อหาเงินประคองชีพ รวบรวมเงินเพื่อจ้างคนสืบหาเบาะแสของแม่ และรับน้องชายที่ไปอยู่สถานสงเคราะห์กลับมาอยู่ด้วยกัน เป็นครอบครัวแต่ถูกโกงจนหมด จึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเกมเด็กปริศนาบนหมายเลข 067 เพื่อหวังชิงเงินรางวัล มาทำตามความฝันให้เป็นจริง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตและใช้ชีวิตมาอย่างปากกัดตีนถีบ ต้องหาเงินทำทุกอย่างเพื่อความอยู่รอดทุกวิถีทางแม้จะผิดกฎหมายด้วยความโดดเดี่ยว โดยไม่ได้สนใจในความเดือดร้อนของใคร ความดื้อนรทำให้ตัวละครเคยชินกับความยากลำบากและอุปสรรค จนสามารถเอาตัวรอดได้อยู่เสมอ ซึ่งส่งผลต่ออุปนิสัยตัวละครที่สันโดษ ไม่คบค้ากับใคร ระวังตัว ไม่ไว้วางใจใคร และมักซ่อนความรู้สึกของตัวเองไว้อยู่เสมอ เพราะเคยถูกหักหลังมาก่อน

โดยแม้ตัวละครจะมีฐานะที่ขัดสน แต่ด้วยระดับสติปัญญา ไหวพริบ และทักษะการเอาตัวรอดที่ดีเยี่ยมจึงทำให้ตัวละครอยู่รอด รวมทั้งยังสามารถเอาชนะเกมปริศนามาได้อยู่เสมอโดยไม่เคยคิดร้ายกำจัดใคร ตัวละครสามารถควบคุมสติได้เป็นอย่างดีไม่ตื่นตระหนกกับสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งปรากฏถึงภาพสตรีนิยมในตัวละครในแง่มุมมองผู้หญิงที่แข็งแกร่งสามารถฝ่าฟันอุปสรรค ยืนหยัดได้ด้วยลำแข้งของตัวเอง โดยไม่อิงผู้ชาย ทั้งยังตีตัวเป็นศัตรูกับชายร่างใหญ่อย่างจางด็อกซูอย่างไม่เกรงกลัว ทั้งการวิ่งราวกระเป๋านั้นยังจัดเป็นการกระทำที่ผิดต่อศีลธรรม ซึ่งไม่ตรงต่อการอบการเป็นผู้หญิงที่ดี ตามแนวคิดขงจื้อ

หลังจากที่ได้เข้าร่วมการแข่งขัน ตัวละครได้พบเจอกับผู้แข่งขันมากมายหลากหลาย ที่ทำให้เธอได้เรียนรู้ถึงโลกการแข่งขันอันโหดร้ายและอันตราย แต่ก็ยังแอบแฝงไปด้วยเรื่องราวดี ๆ ที่เธอไม่เคยได้รับมาก่อนในชีวิต อย่างการที่ ซองกีฮุน คอยช่วยเหลือและเอาใจใส่เธอในฐานะมิตรสหายอยู่ตลอด แม้ว่าเธอจะเคยขโมยเงินเขาจนหมดตัว จนทำให้เธอรู้สึกปลอดภัยและค่อย ๆ เปิดใจให้กับเขา ทั้งยังฝากฝังน้องชายที่เธอรักมากที่สุดให้เขาช่วยดูแลก่อนจะจากไป หรือการที่จียองนั้นยอมสละชีวิตให้เธอได้ไปต่อ เพื่อทำสิ่งที่ตั้งใจเอาไว้ ทั้งที่ทั้งคู่ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน จนทำให้หัวใจที่เคยปิดกั้นของตัวละครค่อย ๆ เผยมุมมองอันได้เรียนรู้ถึงมิตรภาพ กล้าที่เปิดเผยและช่วยเหลือผู้อื่น จากที่เคยถูกดูถูกในเพศ ถูกกดขี่แบ่งแยกความเป็นคนจากการเป็นคนแปรพักตร์ ไม่เคยมีเพื่อน และโดดเดี่ยวจากการใช้ชีวิต

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง: ชนะการแข่งขัน เพื่อนำเงินรางวัลไปตามหาแม่ และรับน้องชายมาอยู่ด้วยกัน

ความต้องการสูงสุดในชีวิต: มีครอบครัวที่พร้อมหน้าพร้อมตากันอีกครั้ง

บทสรุปของตัวละคร: ในฐานะผู้เข้าแข่งขันตัวละครไม่สามารถชนะการแข่งขัน ซึ่งเงินรางวัลได้ตามที่ต้องการ โดยที่เธอถูกใจซึ่งถูกกำจัดทั้งตอนที่ได้รับบาดเจ็บหนักมาก ตัวละครฝากฝังให้ซองกีฮุนช่วยดูแลน้องชายตนก่อนที่จะจากไป ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความรัก

ครอบครัว จนยอมทำทุกอย่าง แม้ตัวละครจะไม่ได้เป็นคนที่ดี ทำผิดต่อสังคม แต่กลับเป็นลูกสาว และพี่สาวที่ดี ทั้งยังเป็นมิตรที่ไม่เคยทำร้ายใคร

พัฒนาการตัวละคร: ตัวละครมีพัฒนาการที่เด่นชัดในเรื่องของความอ่อนโยนในจิตใจที่ค่อย ๆ เผยออกมา จนยอมเปิดใจ มองผู้อื่นเป็นมิตร และเรียนรู้ที่จะช่วยเหลือผู้อื่น จากที่เคยโดดเดี่ยวและใช้ชีวิตโดยสนใจเพียงความอยู่รอดของตนเอง

3.5 โออิลินัม



ภาพประกอบ 29 पोสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ชื่อตัวละคร : โออิลินัม

ประเภทตัวละคร : Support Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร โออิลินัม ผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 001 เพศชาย อายุประมาณ 80 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 60 กิโลกรัม ผอมแห้ง หลังค่อม ผมสั้นบาง มีผมหงอกขาว ผิวขาวอมชมพู ตาชั้นเดียว มีริ้วรอยตามช่วงอายุ ทำทางดูเป็นมิตร ใจดี ยังคงกระฉับกระเฉง คล่องตัวกว่าคนวัยเดียวกัน เสี่ยงแหบเบา นุ่มนวล พูดภาษาเกาหลีได้สำเนียงโซล มีความถนัดขวา

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพสมรส อยู่ในชนชั้นระดับสูง มีสถานภาพทางการเงินที่ดีมาก อาศัยและเติบโตที่ประเทศเกาหลีใต้ มีภรรยาและลูกชายที่ไม่ได้อยู่ร่วมกัน ปัจจุบันมีอาชีพปล่อยเงินกู้ ทั้งยังเป็นผู้จัดการแข่งขันเกมปลาหมึก ผู้มีอำนาจสูงสุดในเกาหลีใต้ มีอาการป่วยเป็นเนื้องอกในสมอง ทำให้เหลือเวลาอีก

ไม่มาก จึงตัดสินใจเข้าร่วมเล่นเกมปลาหมึก บนหมายเลข 001 เพื่อเติมเต็มความสุขในช่วงชีวิตสุดท้าย

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่มีพร้อมในทรัพย์สินสมบัติ สามารถจับจ่ายครอบครองได้ทุกอย่าง เว้นแต่ความสุขและความสนุกในชีวิต จึงได้จัดการแข่งขันเกมปลาหมึกขึ้นมา เพื่อรำลึกช่วงเวลาที่แสนสุขในวัยเด็ก ทั้งยังมองว่าสิ่งที่เขาทำนั้นจะสามารถมอบความสุข ความบันเทิงแก่กลุ่มผู้ชมและผู้เข้าแข่งขัน ทั้งยังเป็นการช่วยเหลือคนที่ทุกข์ยาก ให้ได้มีทางเลือกในชีวิตด้วยกฎกติกาที่เป็นธรรมในมุมมองของเขา โดยตัวละครเป็นผู้มีอำนาจควบคุมเกมสูงสุดในเกาหลีใต้ และตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ด้วยตัวเอง เพื่อเติมเต็มความสุขในวัยเด็กที่เคยมีในช่วงชีวิตสุดท้าย เนื่องจากอาการเนื้องอกในสมองที่ทำให้ตัวละครเหลือเวลาอีกไม่มาก ตัวละครรักและผูกพันกับชองกีฮุนมากจากการที่เขาเคยเป็นเพื่อนเล่นคลายเหงาและเติมเต็มช่วงเวลาแสนสุขให้กับเขา จนยอมแลกกับความจำเสื่อม ให้ชองกีฮุนชนะและได้ไปต่อในเกมการแข่งขันด้วยความเต็มใจ ทั้งชองกีฮุนยังเป็นคนเดียวที่รู้เรื่องราวของตัวละครมากมายโดยปราศจากคำโกหก และเป็นคนสุดท้ายที่ตัวละครอยากจะเล่นเกมด้วยในลมหายใจสุดท้าย ในฐานะ ‘กันบู’

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : เติมเต็มความสุขและความสุขในช่วงชีวิตสุดท้าย

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : จากโลกนี้ไปด้วยความสุข โดยไม่ติดค้างอะไร

บทสรุปของตัวละคร : ในฐานะผู้เข้าแข่งขันตัวละครอาจไม่สามารถชนะการแข่งขันได้สำเร็จ แต่ในด้านความปรารถนานั้นตัวละครสามารถเติมเต็มช่วงเวลาสุดท้ายของชีวิตให้เปี่ยมไปด้วยความสุข ความสนุก สามารถสร้างความทรงจำดี ๆ กับตัวเองได้ตามที่ต้องการ

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครตัวนี้ไม่ได้มีพัฒนาการด้านใดที่เด่นชัด ตัวละครยังคงมองว่าสิ่งที่ตนคิด สิ่งที่ทำนั้นถูกต้อง ดีงาม และยังคงทำทุกอย่างตามความพึงพอใจของตัวเอง โดยขาดการตระหนักถึงความรู้สึกทุกชีวิตอื่นของผู้เฝ้าลมหายใจสุดท้ายของชีวิต แม้กระทั่งกับชองกีฮุน กันบูที่เขารัก

3.6 อาลี อับดุล



ภาพประกอบ 30 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ชื่อตัวละคร : อาลี อับดุล

ประเภทตัวละคร : Support Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละครอาลี อับดุล เพศชาย อายุ 33 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 60 กิโลกรัม ผมสีดำหนานยักศก ผิวสีเข้ม คิ้วหนา มีแวตที่อ่อนโยน เปี่ยมไปด้วยความหวัง บุคลิกท่าทางเป็นมิตร ไร้พิษสง แข็งแรง คล่องแคล่ว พุดจาสุภาพ นุ่มนวล น้ำเสียงอ่อนโยน พุดภาษาเกาหลี สำเนียงโซล มีความถนัดขวา

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวปากีสถาน สถานภาพสมรส อยู่ในชนชั้นระดับปานกลาง มีสถานภาพทางการเงินที่ขัดสน อาศัยและเติบโตที่ประเทศปากีสถานกับครอบครัว ก่อนที่จะลักลอบเข้ามาเป็นแรงงานต่างด้าวในประเทศเกาหลีใต้ พร้อมกับภรรยาและลูกอายุ 1 ขวบ ในย่านอันซัน ตัวละครถูกเจ้านายโกงค่าแรงมาเป็นเวลาหลายเดือน แต่เมื่อทวงทักนายจ้างกลับไม่ยอมจ่ายค่าแรงที่ติดค้างไว้ ทั้งที่มีเงิน เขาจึงตัดสินใจจะขโมยเงินนี้ แต่ด้วยความโกลาหลในระหว่างที่แย่งชิงเงินกันจึงพลาดทำให้นายจ้างบาดเจ็บสาหัส ตัวละครจึงต้องหลบหนีความผิด ให้เงินทั้งหมดแก่ภรรยาและลูกหนีกลับประเทศปากีสถานไปก่อนที่จะตัดสินใจเข้าร่วมเล่นเกมปริศนา บนหมายเลข 199 เพื่อหาเงินกลับบ้านไปอยู่พร้อมหน้าพร้อมตากับครอบครัว

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครเติบโตมาในครอบครัวที่ขัดสน ต้องทำงานหนัก จึงมีความหวังที่จะเข้ามาหาเงินในเกาหลีใต้ โดยแอบลักลอบเข้าทำงาน

ผิดกฎหมายในโรงงานแห่งนี้ ตัวละครสามารถพูดภาษาอารดู และภาษาเกาหลีได้อย่างคล่องแคล่ว โดยพื้นฐานตัวละครเป็นคนที่มีความตั้งใจดีมาก เป็นคนโลเล อ่อนโยน กตัญญูรู้คุณคน ทั้งยังมีน้ำใจกับทุก ๆ คน แม้จะไม่ใช้คนที่เขารู้จักก็ตาม ในการแข่งขันตัวละครมักจะเอาชนะการแข่งขันมาได้ด้วยความคล่องแคล่วและแข็งแกร่ง โดยไม่ได้คิดจะแข่งขัน หรือคิดกำจัดใคร ทั้งในแง่ของการเป็นหัวหน้าครอบครัว ตัวละครยังเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ยืนหยัด อดทน ตั้งใจทำงาน และพร้อมที่จะทำทุกอย่างให้ครอบครัวมีความสุข ถึงแม้จะมีฐานะยากจนแต่เขาก็ไม่เคยคิดเอาเปรียบใคร

ด้วยความที่เป็นแรงงานต่างด้าวทำให้เขาถูกกดขี่และเอาเปรียบอยู่เสมอ ตัวละครมักจะรู้สึกชอบพูดจาถ่อมตัวและมักจะด้อยค่าตัวเองว่าต่ำต้อยกว่าคนอื่น เมื่อตัวละครได้เจอกับซองกีฮุน โจซังอู รวมถึงคุณตาที่ให้เกียรติและปฏิบัติกับเขาอย่างเท่าเทียม ให้เขามีสิทธิ์มีเสียง มีตัวตนเหมือนกันกับมนุษย์คนอื่น จึงทำให้เขาซาบซึ้งเป็นอย่างมาก จนทุ่มเทความรักความไว้วางใจทั้งหมดให้จนไม่คิดเผื่อใจ เมื่อถูกโจซังอูหลอกใช้ จึงรู้สึกเจ็บปวดและใจสลายเป็นอย่างมาก โดยที่โจซังอูไม่แม้แต่จะหันกลับมามองเขาเลย

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ชนะการแข่งขันเกมปริศนาเพื่อชิงเงินรางวัลหาทางกลับปารีสถาน

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ได้ใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัวอย่างมีความสุข เป็นหัวหน้าครอบครัวที่สามารถหาเลี้ยงดูแลครอบครัวได้เป็นอย่างดี

บทสรุปของตัวละคร : ในฐานะผู้เข้าแข่งขัน ตัวละครไม่สามารถชนะการแข่งขัน ชิงเงินรางวัลได้ตามที่ต้องการ โดยที่ถูกคนที่รักและเคารพที่สุดหลอกใช้ในเกมลูกแก้ว จนไม่สามารถทำตามสิ่งที่คิดฝันในการกลับไปดูแลครอบครัวได้ ตัวละครตัวนี้นำเสนอการเป็นมนุษย์ที่คิดดี ทำดี มองโลกในแง่ดี แต่ก็ต้องพ่ายแพ้ให้กับกลโกง

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาที่เด่นชัดในแง่ของการเรียนรู้ที่ทำให้เขาได้รู้ว่าความดี ความเชื่อใจที่เขาฝากมากเกินไป จนไม่ระวังตัว ทำให้เขาต้องมีจุดจบที่ไม่คาดคิด เพราะคนทุกคนไม่ได้คิดเหมือนกันกับเขาทั้งโลก

3.7 จางด็อกซู



ภาพประกอบ 31 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

ชื่อตัวละคร: จางด็อกซู

ประเภทตัวละคร: Main Character, Antagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร จางด็อกซู เพศชาย อายุ 45 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 80 กิโลกรัม ร่างท้วม ผมหวดสีดำหนาประปราย ผิวขาวอมชมพู ตาสองชั้นหลบใน มีแววตาที่ดูดุน เอาจริงเอาจัง บุคลิกท่าทางห้าวหาญ อันธพาล คล่องตัว แข็งแรง มีน้ำเสียงที่แข็งแกร่ง ดุดัน พูดจาหยาบค้าย พูดภาษาเกาหลีได้ สำเนียงโซล มีรอยสักลายงูกำลังพันพิษบนใบหน้ายาวไปจนถึงลำคอ

ข้อมูลทางด้านสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นระดับปานกลาง มีสถานภาพทางการเงินที่ขัดสน อาศัยและเติบโตที่ประเทศเกาหลีใต้ ปัจจุบันเป็นสมาชิกแก๊งมาเฟียที่นำเงินหัวหน้าเกินไปเสียพนันจำนวนมาก ทั้งยังไปก่อหนี้มหาศาลไว้ที่กาสิโนที่ฟิลิปปินส์จนถูกไล่ล่าเอาชีวิตจากทั้งสองฝ่าย ตัดสินใจเข้าร่วมเล่นเกมปริศนาบนหมายเลข 101 เพื่อหวังชิงเงินรางวัลมหาศาลเปลี่ยนทางเลือกในชีวิต

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา : ตัวละครมีภาวะขัดสนทางการเงิน จากการเล่นพนันจนหมดตัว ทั้งยังลามไปถึงเงินของเจ้านาย ตัวละครเป็นเพียงลูกสมุนในแก๊งที่มักใหญ่ใฝ่สูงอยากมีหน้ามีตา มีอำนาจทางสังคมที่ทุกคนต้องเกรงขาม เมื่อเข้ามาในการแข่งขัน ตัวละครจึงวางตัวเป็นใหญ่ วางอำนาจจนเป็นที่เกรงกลัวของเหล่าผู้เข้าแข่งขัน ทั้งยังสร้างแก๊ง

ขึ้นมาเป็นของตัวเอง คอยรังแกคุกคามผู้อื่น ตัวละครมีความโลภและความเห็นแก่ตัวสูง บำอำนาจ ต้องการจะชิงเงินรางวัลทั้งหมดเพียงคนเดียว โดยพร้อมกำจัดทุกคนที่อ่อนแอและขวางทางโดยไม่สนผิดถูกชั่วดี ใช้ความต้องการ อารมณ์ความรู้สึกของตัวเองในการดำเนินชีวิต มีคุณธรรมในจิตใจต่ำ ขาดความเห็นอกเห็นใจและความเมตตา มีนิสัยแข็งกร้าว ดุดัน หยาบคาย ตรงไปตรงมา สามารถต่อยตี ทำร้ายผู้อื่นได้เสมอ แม้กระทั่งกับผู้หญิง ชอบดูถูกผู้หญิง มองผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ และเป็นวัตถุทางเพศ รู้จักกับคังแซบยอกมาก่อนที่จะเข้าร่วมการแข่งขัน และมีเรื่องราวที่ไม่ลงรอยกัน จึงทำให้ตัวละครคอยจับตาและจ้องจะกำจัดคังแซบยอกที่เคยหักหลังตนอยู่เสมอ แต่ในขณะเดียวกันในเบื้องลึก ตัวละครก็ยังแอบแฝงความรักตัวกลัวตาย ความไม่มั่นใจในท่าทีที่แข็งกร้าว เพื่อให้ทุกคนเกรงกลัว เพราะในชีวิตจริงตัวละครเป็นเพียงลูกสมุนที่ไร้อำนาจ โดนตามกำจัดอยู่เช่นเดียวกัน

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ชนะการแข่งขันเกมปริศนา เพื่อครอบงำเงินรางวัลมหาศาล

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : เป็นใหญ่เป็นโต เปี่ยมด้วยอำนาจ บารมี เป็นที่เกรงขามในชีวิตจริง

บทสรุปของตัวละคร : ในฐานะผู้เข้าแข่งขัน ตัวละครไม่สามารถ ชนะการแข่งขัน ชิงเงินรางวัลได้ตามที่ต้องการ โดยถูกฮันมินยอกคว้าตัวดึงลงไปสู่พื้นพร้อมกัน ด้วยความแค้นในคำสัญญาที่ว่าเราจะไปด้วยกันจนสุดทางในเกมที่ห้า โดยตัวละครตัวนี้นำเสนอ การเป็นคนที่ไม่ดี ผิดต่อสังคม ไร้ความชอบดีใด ๆ

พัฒนาการตัวละคร: ตัวละครตัวนี้ไม่มีพัฒนาการใดที่เด่นชัด ยังคง ความเสมอตัว ในความหยาบคาย ไร้ศีลธรรมตลอดทั้งเรื่องราว

การวางตัวละครและลักษณะตัวละคร



ภาพประกอบ 32 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021)

จากการศึกษาวิเคราะห์ Squid Game (2021) พบว่าซีรีส์มีการวางตัวละครให้ทุกตัวละครมีความหลากหลายมีมิติ มีความเป็นมนุษย์ มีความรู้สึก รักโลกโกรธหลง รักตัวกลัวตาย เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ สะท้อนความคิดและจิตใจสำนึกของตัวละครแต่ละตัวออกมาหลากหลายมุมมองผ่านตัวละครหลักที่ต่างมีความต้องการที่จะเป็นผู้ชนะเพื่อชิงเงินรางวัล

โดยซีรีส์สามารถจับวางตัวแสดงออกมาได้อย่างเหมาะสมต่อบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณ์ ท่าทาง และทักษะการแสดง ที่นักแสดงสามารถเข้าถึงและถ่ายทอดแก่นแท้ของตัวละครออกมาได้อย่างเป็นธรรมชาติ สมจริง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ รวบรวมว่ามีพวกเขาเหล่านี้มีชีวิตตรงหน้าของผู้ชมจริง ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นชัดเจนว่า ผู้กำกับและทีมงานค่อนข้างให้ความสำคัญกับความสมจริงสมบทบาทเป็นอย่างมาก โดยไม่จำเป็นจะต้องเป็นนักแสดงที่โด่งดังมีชื่อเสียงมาก่อน บางคนก็แสดงนำเป็นเรื่องแรก แต่ด้วยความลงตัวที่พอดี จึงทำให้ผู้ชมเกิดความรัก ความเห็นใจ ทุกข์สุขไปกับตัวละคร จน Squid Game (2022) ได้แจ้งเกิดนักแสดงยกทีม จากการให้ความรักและพูดถึงในวงกว้างของกลุ่มผู้ชม อันประกอบไปด้วยตัวละครหลักทั้งหมด 7 คน ได้แก่ ชองกิฮุน รับบทโดย อีจองแจ, โจซังอู รับบทโดย พัคแฮซู, คังแฮบยอก รับบทโดย จองโฮยอน, อีจุนโฮ รับบทโดย วีฮาจุน, โออิลนัม รับบทโดย โอยองซู, จางด็อกซู รับบทโดย ฮยอนซองแท และอาลี อับดุล รับบทโดย อนุพัม ตริปาตี

ชองกีฮุน - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอกในการดำเนินเรื่องราว เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่เป็น Loser ในชีวิตจริง เป็นพ่อของลูกและลูกของแม่ที่ไม่ได้เรื่อง แต่กลับเป็นผู้นำที่ดี เป็นที่พึ่งพาของทุกคนในโลกของการแข่งขัน ตัวละครเป็นสัญลักษณ์ของมนุษยธรรม แต่แม้เขาจะรักในมนุษยธรรม ไม่เคยคิดร้ายกับใคร แต่เมื่อต้องเจอกับสถานการณ์ที่บีบคั้นให้เขาเลือกระหว่างชีวิตตัวเองกับเพื่อนร่วมทีม เขาต้องจำใจเห็นแก่ตัวเพื่อเอาชีวิตรอด และจมอยู่กับรู้สึกผิดในภายหลัง ทั้งอีกแง่มุมในบางครั้งเขายังมีมนุษยธรรมมากเกินไปจนเสียเปรียบ และถูกเอาเปรียบจากผู้ที่หวังผลประโยชน์ โดยตัวละครมองว่าเราทุกคนสามารถชนะไปด้วยกัน แบ่งเงินรางวัลกันได้ ไม่ได้คิดแข่งกับใคร

โจซังอู - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอกที่นำเสนอมุมมองของมนุษย์ที่ต้องดิ้นรนเอาตัวรอดเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นในสังคมทุนนิยม แม้จะหลงผิดจนพลาดท่าในหลาย ๆ ครั้ง ตัวละครเป็นสัญลักษณ์ของสติปัญญา ที่ในบางครั้งก็อาจแฝงด้วยความแกล้งโก้ง โดยทั้งในเกมและนอกเกมจะสังเกตได้ว่า ตัวละครตัวนี้มีความกล้าที่จะคดโกงมาก่อนที่จะเข้าร่วมการแข่งขัน ทั้งที่รู้ว่าสิ่งที่ทำผิด แต่ตัวละครก็เลือกที่จะเสี่ยงกระทำความผิดในมุมมืด ไม่เปิดเผยให้ใครรู้ และเมื่อตัวละครต้องเจอกับความกดดันที่มีเดิมพันเป็นชีวิตของตัวเอง จึงค่อย ๆ เผยตัวตนด้านมืดออกมา จนยอมรับได้เต็มปากว่า ว่าตนกำลังกระทำความผิด แต่ก็ต้องทำเพื่อความอยู่รอดของตัวเอง

คังแซบยอก - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเพื่อนำเสนอความเป็นคนชายขอบที่นำเสนอชีวิตของคนแปรรูปที่มักโดนดูถูกและแบ่งแยกออกจากคนในสังคมอยู่เสมอ ทั้งยังถูกเอาเปรียบกดขี่มาโดยตลอด ทำให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยที่ไม่เชื่อใจใคร ไม่เปิดใจให้กับใคร ไม่ได้สนใจความเป็นไปของใคร จนได้เจอกับความอ่อนโยน จริงใจ จากชองกีฮุน และจียอง ที่ทำให้ตัวละครได้เรียนรู้ว่ามีมิตรภาพที่ดีๆ นั้นยังมีอยู่ในสังคม แม้ตัวละครจะแตกต่าง และเรียนรู้ที่จะเปิดใจให้คนอื่น เชื่อมมันในมิตรภาพมากขึ้น ตัวละครจึงเป็นตัวแทนของการปิดกั้นตัวเองที่เมื่อมีมากเกินไปก็ทำให้ตัวละครต้องจมอยู่กับความโดดเดี่ยว แต่เมื่อการปิดกั้นนั้นลดน้อยลง ตัวละครก็สามารถถูกกำจัดทิ้งจากผู้ไม่หวังดีที่ใช้ช่องโหว่ในจุดอ่อนและข้อบกพร่องที่ปรากฏของตัวละคร

โออิลนัม - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเพื่อนำเสนอความเป็นคนชรา ที่มักจะถูกทอดทิ้ง ถูกมองว่าไร้ประโยชน์ ไม่มีใครอยากที่จะจับคู่หรือยอมรับเข้ากลุ่มด้วย แต่เบื้องหลังกลับเป็นจุดกำเนิดความโหดร้ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น โดยที่มองเป็นเรื่องสนุก สร้างความบันเทิงให้กับชีวิต ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงกลุ่มคนวัยที่มองคนจนที่ดิ้นรนเอาชีวิตรอดเพื่อ

เงินรางวัลเป็นเพียงเรื่องสนุกสนาน กลุ่มคนที่เชื่อว่าสิ่งที่ตนทำนั้นเป็นสิ่งที่ดีแม้จะผิดกับความเป็นจริง คนที่มีความสุข สนุกบนความทุกข์ของผู้อื่น รวมถึงกลุ่มคนที่ภายนอกอาจจะดูใจดี ไร้พิษสง แต่ก็อาจจะแอบแฝงไปด้วยความอันตรายที่แฝงไว้ข้างใน

อับดุล อาลี – ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเพื่อนำเสนอความเป็นคนชายขอบที่ถูกกดขี่ เอาเปรียบ ถูกแบ่งแยกออกจากสังคม จากการเป็นแรงงานต่างด้าว ทั้งตัวละครยังถูกนำเสนอในแง่สัญลักษณ์ของความดั่งาม ที่ถ้าเป็นคนดีมากเกินไปก็就会被เอาเปรียบ และกำจัดทิ้งอยู่เสมอในโลกของความเป็นจริง

จางต๋อชู่ – ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเพื่อนำเสนอความเป็นคนชั่วที่หาความดีไม่ได้ คนที่พร้อมจะเอาเปรียบ คดโกงผู้อื่นอยู่เสมอ จากการที่ตนมีอำนาจในสังคม เป็นสัญลักษณ์ของความแข็งแกร่ง เพื่อปกปิดความรู้สึกต่ำต้อย ไม่ได้ยิ่งใหญ่ เป็นเพียงลูกกระชอกในกลุ่มมาเฟีย ทั้งยังซ่อนความกลัว ความไม่มั่นใจเอาไว้ภายใต้ท่าทีที่ดูดัน ใจร้าย

อีจุนโฮ - ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเพื่อเป็นผู้เล่าเรื่องในอีกมุมมองหนึ่งของผู้ที่ต้องการสืบค้นและเปิดโปงความจริง ตัวละครเป็นตัวแทนของกลุ่มที่ต้องการลุกขึ้นมาตั้งคำถาม ออกเสียงต่างกับสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ของความถูกต้อง ที่บางทีการเถรตรงมากเกินไปก็อาจทำให้อยู่ในสังคมได้ยาก ทั้งยังอาจถูกขัดขวางการกระทำตามถูกต้องจากผู้มีอำนาจ ทำให้ไม่สามารถออกมาพูด หรือมีปากเสียงได้ จากความเห็นต่าง ทั้งการที่ต้องรับรู้ว่าคุณค่าที่ตัวเองเคารพนับถือมากอย่างพี่ชายของเขามีส่วนร่วมของการกระทำผิดยิ่งทำให้ตัวละครไม่สามารถยอมรับ และยอดดลละการกระทำผิดให้ได้ แม้จะต้องแลกด้วยชีวิต เช่นเดียวกับคนดีที่ต่างเข้าไปพัวพัน รู้ถึงความลับของกลุ่มคนที่มีอำนาจ หรือแสดงออกในท่าทีต่อต้าน ก็มักจะถูกกำจัดทิ้งในโลกความเป็นจริง

4. การแสดง (Performing)

จากการศึกษาวิเคราะห์การแสดง พบว่า Squid Game (2021) มีการนำเสนอการแสดงออกมาในรูปแบบที่สมจริง (Realistic) เป็นธรรมชาติ เสมือนการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไปของมนุษย์ปกติในสังคมเกาหลีใต้ ทั้งการพูด น้ำเสียง รวมถึงการแสดงสีหน้าท่าทางต่าง ๆ โดยเน้นการแสดงที่มีความน้อยแต่่มาก สื่อสารมาจากข้างใน ผ่านสีหน้าแววตาที่ชัดเจน ทั้งนักแสดงยังสามารถสื่อความรู้สึกนึกคิด ถ่ายทอดความพิเศษและเสน่ห์ของตัวละครแต่ละตัวออกมาได้อย่างเด่นชัด สื่อสารให้ผู้ชมสามารถคล้อยตามไปกับเส้นเรื่อง และเอาใจช่วยตัวละครได้เสมอ

นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการแสดงแบบ Method Acting ช่วยในการสร้างความเชื่อให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างสมบทบาทมากยิ่งขึ้น อย่างเช่น การที่ผู้กำกับของเรื่องมีการสร้างฉากการถ่ายทำขึ้นมาจริง ๆ ประกอบการถ่ายทำเพื่อช่วยสร้างความเชื่อ และสร้างแรงกระตุ้นทางอารมณ์ให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ออกมาอย่างสมจริงยิ่งขึ้น ผ่านการเล่นเกมที่เล่นนั้นจริง ๆ ในการถ่ายทำ, นักแสดง ฮอซองแท ผู้รับบท จางด็อกซู ที่เพิ่มน้ำหนักราว 15-17 กิโลกรัม เพื่อเพิ่มความสมบทบาทให้ตัวละคร ที่รูปร่างมีความสำคัญกับความมีอยู่ของตัวละครเป็นอย่างมาก จนจางด็อกซู สามารถออกมาตรงตามความต้องการของผู้กำกับ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า ผู้กำกับ ฮวังดงฮยอก นั้นน่าจะต้องการสื่อสารให้จางด็อกซูเป็นตัวละครที่ร่างใหญ่และเปี่ยมไปด้วยพลังกำลัง เป็นอันธพาลที่มีอิทธิพลมากพอที่จะกำจัดทุกคนทิ้งเพื่อชัยชนะ จนใคร ๆ ต่างเกรงกลัว หรือกรณีของตัวละคร อาลี อับดุล ที่รับบทโดย อนุพัม ตริปาติ ที่ตัวเขาเองได้ทำการเพิ่มน้ำหนัก 5-6 กิโลกรัม เพื่อให้มีรูปร่างที่ดูแข็งแรง เปี่ยมด้วยพลังกำลัง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของบทบาท อับดุล อาลี ที่มีความแข็งแกร่งเป็นจุดเด่นที่ทำให้ใคร ๆ ต่างอยากจับคู่เล่นเกมกับเขา ทั้งการที่ต้องมารับบทเป็นแรงงานชาวปากีสถานนั้น ทำให้เขาตั้งใจทำศึกษาค้นคว้า ดูสารคดี BCC และวิดีโอต่าง ๆ จาก YouTube เกี่ยวกับแรงงานต่างด้าว และแรงงานต่างด้าวชาวปากีสถาน รวมทั้งใช้เวลาร่วมกับเพื่อนชาวปากีสถานในเกาหลีใต้เพื่อฝึกการออกเสียงภาษาฮันกู ภาษาหลักที่ชาวปากีสถานใช้สื่อสารกัน เพื่อถ่ายทอดตัวละครนี้ออกมาให้สมจริงที่สุด ด้วยความหวังว่าอาลี อับดุล นั้นจะได้รับการยอมรับและความรักจากผู้ชมทั่วโลก ในฐานะตัวละครแรงงานต่างด้าวในสังคมเกาหลีที่ถูกตีแผ่ออกไปเป็นครั้งแรก

5. แก่นของเรื่อง (Theme)

จากการศึกษาวิเคราะห์แก่นความคิดพบว่า Squid Game (2021) ได้มีการนำเสนอให้เห็นถึงแก่นความคิดที่สอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบันกับผู้คนทั่วโลก ในเรื่องของปัญหานี้สินและการเอาตัวรอดของกลุ่มคนที่ชีวิตยืนอยู่ปากเหว ซึ่งเป็นเรื่องที่ทุกคนทั่วโลกสามารถรับรู้ร่วมกัน จึงทำให้เกิดความรู้สึกร่วม และเอาใจช่วยไปกับตัวละครได้ไม่ยาก โดยมีทั้งแก่นความคิดหลักและแก่นความคิดย่อยที่แฝงไปด้วยแง่คิดประกอบอยู่ในซีรีส์ได้แก่

5.1 แก่นความคิดหลัก

‘การเอาชีวิตรอดในสังคมทุนนิยมในยุคปัจจุบัน’ ที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน ต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอด ในโลกที่เงินเปรียบเสมือนทุกอย่างของชีวิต ซึ่งเกิดขึ้นจริง

ในสังคมเกาหลีได้รวมถึงสังคมโลก โดยมีการนำเสนอให้เห็นถึง ‘การไร้ทางเลือกของกลุ่มคนที่ มีชีวิตวิตริมเหว’ ที่ต่างต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอดทุกหนทาง รวมถึงการแข่งขันเกมปริศนา เพื่อหวังที่ พลิกชีวิตของพวกเขาจากเงินรางวัลมหาศาล แม้จะต้องแลกกับความตายก็ตาม “เพราะการทนอยู่ ในโลกของความเป็นจริง หรือต้องตายในเกมก็เหมือนกันบนรกไม่ได้ต่างกัน” ในขณะที่กลุ่มนายทุน ผู้มีอำนาจกลับมองความลำบาก การดิ้นรนของพวกเขาเป็นเพียงความสนุกสนาน บันเทิงใจ ไม่ต่างจากม้าบนตารางหมากรุก ที่ทุกตัวละครต่างเป็นแค่หมากในเกมที่มีชีวิตอยู่ในกระดาน ที่พวกเขาเป็นคนกำหนดกะเกณฑ์ชีวิต รวากับไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งยังแสดงให้เห็นถึงแก่นความคิดย่อย ในเรื่องของ ‘การมีความสุขบนความทุกข์ของผู้อื่น’

5.2 แก่นความคิดรอง

5.2.1 ‘ความไร้ซึ่งประชาธิปไตย’ แม้เกมการแข่งขันจะบอกว่า ตนสร้างกฎเกณฑ์เพื่อความเท่าเทียม นำเสนอตัวเองว่าเป็นประชาธิปไตย ทั้ง ๆ ที่ภายในองค์กร ก็ยังมีการเอารัดเอาเปรียบ หาผลประโยชน์ให้กับตนเองอยู่เสมอ อย่างเช่น ในกรณีของกลุ่มทหารที่ แอบลักลอบค้าอวัยวะของศพผู้เข้าแข่งขันที่ตกรอบ ที่แสดงให้เห็นถึงความเน่าเฟะของสังคม ที่มีการหาผลประโยชน์แม้กระทั่งจากศพคนตาย และถ้าเรื่องนี้ไม่กลายเป็นที่รับรู้ในวงกว้าง เปิดเผย ผู้คุมเกมก็พร้อมที่จะหลับหูหลับตาบดขำสิ่งเหล่านั้นไป ในขณะที่เมื่อมีคนต้องการออกมาพูด เรียกร้องในความถูกต้อง กลับก็ต้องถูกกำจัดทิ้งและสาบสูญไปในที่สุด อย่างเช่น อีจุนโฮ เปรียบเสมือนโลกปัจจุบันที่ไม่ได้ต่างอะไรจากสังคมคอมมิวนิสต์ ที่ผู้มีอำนาจ นายทุนที่มีเงินต่าง มีอำนาจอยู่เหนือกฎหมายอยู่เสมอ

5.2.2 ความเหลื่อมล้ำในสังคม’ ซีรีส์ได้นำเสนอให้เห็นถึงมุมมองของ ความไม่เท่ากันในสังคม ที่แม้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะแต่งกายด้วยชุดเดียวกัน กินนอนเหมือนกัน อยู่ในกฎกติกาเดียวกันทุกอย่าง แต่ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน ก็ต่างมีโอกาสที่จะพบเจอความสำเร็จ ยาก ง่ายต่างกัน เหมือนกับรูปทรงที่ตัวละครต่างได้รับในเกมแกะแผ่นน้ำตาล, ‘การถูกกดขี่ของ คนชายขอบ’ ที่เกิดขึ้นในสังคมกับกลุ่มคนที่แตกต่างและอ่อนแอกว่า อย่างเช่น คนแปรรักตร์ และ แรงงานต่างด้าวที่ถูกคนเกาหลีได้บางส่วนดูถูกในเชื้อชาติ กดขี่ เอารัดเอาเปรียบเพียงเพราะรู้ว่า แรงงานเหล่านั้นไม่มีสิทธิ์ที่จะเอาเรื่องถือความได้, การเหยียดเพศ ที่ผู้หญิงมักจะถูกมองว่า อ่อนแอ ไร้ประโยชน์ เป็นเพียงที่รองรับอารมณ์ทางเพศ รวมถึงการที่สังคมต่างละทิ้งคนที่ ไร้ประโยชน์และดูอ่อนแออย่างคนชรา แม้แต่หน้ากากรูปทรงต่าง ๆ ที่ล้วนเป็นผู้ควบคุมเกมเองนั้น ก็ยังมีสิทธิ์เสี่ยงในความเป็นมนุษย์ที่ไม่เท่ากัน ต้องอยู่ในกฎเกณฑ์ที่แตกต่างกัน เพียงเพราะยศ ที่น้อยกว่า

5.2.3 ‘มนุษย์ยากแท้จะเข้าถึง’ โดยในซีรีส์แสดงให้เห็นถึงจิตใจของมนุษย์ออกมาได้อย่างลึกซึ้ง จากมุมมองที่หลากหลายของตัวละครแต่ละตัว ทั้งกลุ่มคนที่เป็นคนใจดี มีเมตตาในโลกของความเป็นจริง ที่ถูกบีบให้กลายเป็นปีศาจในโลกของการแข่งขัน, คนที่ทำผิดในโลกความเป็นจริง แต่กลับเป็นคนที่ดีในโลกการแข่งขัน, คนร้ายที่อาศัยอยู่บนความของคนที่แสนดี, คนผิดที่เชื่อมั่นว่าสิ่งที่ตัวเองทำนั้นถูกต้อง, คนที่ทำผิดยังไ้ก็ยังคงเลือกที่จะทำผิดอยู่อย่างนั้นไปจนถึงสัญชาตญาณและจิตใจสำนึกของ มนุษย์ ที่ค่อย ๆ เปิดเผยออกมา ในยามที่ตัวละครจนมุม หหมดหนทาง แม้จะต้องกลักรื้อฟื้นทำผิดต่อหลักศีลธรรมก็ตาม เพื่อเอาตัวรอด ด้วยความรักตัวกลัวตาย และเพื่อความต้องการของตัวเอง แม้ว่าจะต้องแลกด้วยชีวิตของผู้อื่น ทั้งในเกมการแข่งขัน รวมถึงเกมพิเศษที่คุณได้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันฆ่ากันเอง เพื่อกำจัดคู่แข่งท่ามกลางความมืดที่ไร้กฎเกณฑ์ ไร้มิตรแท้

แต่สุดท้ายซีรีส์ก็ยังปลอบขวัญผู้ชมรวมถึงตัวผู้ชนะให้ได้เห็น ‘มนุษย์ธรรม’ ยังมีอยู่จริงบนโลกใบนี้ เพื่อเป็นจุดตั้งมั่นให้ตัวละครยังคงเชื่อและมีความหวังต่อไปในชีวิต เช่นเดียวกันกับหลาย ๆ ตัวละครที่ยังคงไม่สูญเสียความเป็นมนุษย์ไปจนถึงวินาทีสุดท้าย

5.2.4 ‘มนุษย์ยอมทำทุกอย่างเพื่อรักษาความรักเอาไว้’ โดยซีรีส์ได้นำเสนอให้เห็นความรักในมุมมองต่าง ๆ ทั้งความรักที่มีต่อตนเอง, ความรักในผลประโยชน์เงินทอง, ความรักที่มีต่อครอบครัว หรือ ความรักที่มีต่อเพื่อนมนุษย์ โดยทุกมุมมองความรักต่างนำพาให้มนุษย์ทำทุกอย่างเพื่อรักษาความรักนั้นเอาไว้ แม้จะต้องแลกด้วยชีวิต โดยแม้ภาพซีรีส์ส่วนมากจะแสดงให้เห็นถึง การรักตัวเอง และผลประโยชน์ของตนเป็นส่วนมาก แต่ซีรีส์ก็ยังมี การสอดแทรกมุมมองของมิตรภาพที่ดี ที่คอยช่วยเหลือห่วงใยเพื่อนมนุษย์ท่ามกลางกลุ่มคนที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว การที่ตัวละครพร้อมที่จะทำทุกอย่างเพื่อครอบครัวแม้จะต้องแลกด้วยชีวิต รวมทั้งการรักเพื่อนมนุษย์ รักเพื่อนร่วมโลก อย่างซอกกึ๋นที่แม้จะเป็นคนไม่เอาถ่าน แต่เขาก็พร้อมที่จะลุกขึ้นสู้ทุกวิถีทางเพื่อรักษาชีวิตแม่ของเขา ทั้งเขายังคอยช่วยเหลือผู้อื่น แม้บางคนอาจเคยสร้างความเดือดร้อนให้เขาก็ตาม

5.2.5 ‘ความพ่ายแพ้ของผู้ชนะ’ ที่ต้องจมกับ “ความรู้สึก โกรธ กลัว สิ้นหวัง เศร้าในจิตใจ ไม่ต่างอะไรจากโลกภายนอกที่อาศัยอยู่” เช่นเดียวกับซอกกึ๋น ตัวละครเอกผู้ชนะการแข่งขัน ที่ต้องจมอยู่กับความรู้สึกผิด อยู่กับเงินรางวัลที่เปรียบเสมือนตราบาปไปตลอดชีวิต ซึ่งเป็นข้อความสำคัญที่ผู้กำกับต้องการสื่อสารกับผู้ชม

5.2.6 ทุกอย่างยอมแลกเป็นไปตามการกระทำ ซีรีส์ได้นำเสนอจุดเชื่อมโยงระหว่างภูมิหลัง พฤติกรรม และจุดจบของตัวละครออกมาได้อย่างสัมพันธ์กันเด่นชัด

โดยจะสังเกตได้ว่าตัวละครล้วนมีบทสรุปเป็นไปตามการกระทำที่เคยได้ทำเอาไว้ เปรียบเสมือน Before Scene ที่บอกไว้จุดจบของตัวละคร อย่างเช่น อาลี อับดุล ที่เคยขโมยเงินเจ้านายที่ไม่ยอมจ่ายค่าแรงมาเป็นเวลาหลายเดือน จนเจ้านายประสบอุบัติเหตุสาหัส ได้มีจุดจบที่เขาถูกใจซึ่งอุทกขโมยถูกแกวไปหมดด้วยความเชื่อใจ จึงต้องพ่ายแพ้ในเกมการแข่งขันจนต้องจบชีวิต เช่นเดียวกับ ซองกีฮุน ที่มักชอบเล่นพนันมาด้วยความสนุกสนานอยู่เสมอ ทั้งยังมักนำชื่อแม่ไปสาบานอ้างก้าว จนสุดท้ายเขาก็ต้องสูญเสียแม่ที่รักไป ดังที่เขาเคยกล่าวสาบาน ทั้งยังได้พบว่าตัวเขาเองนั้น ก็ไม่ได้ต่างจากม้าในเกมพนันที่เขาชอบเล่นเพื่อความสนุกในเกมการแข่งขัน เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอถึงประเด็นอื่น ๆ อีกมากมายทั้งในเรื่องของความรัก ศีลธรรมมนุษยธรรม สังคมของชีวิต รวมถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม

6. การใช้ภาษา (Diction)

จากการศึกษาวิเคราะห์การใช้ภาษาพบว่า สิ่งสำคัญที่มีต่อการประสบความสำเร็จของ Squid Game (2021) คือการเลือกใช้บทสนทนาที่มีความเป็นกันเอง เข้าถึงง่าย มีการใช้ภาษาที่มีความคมคาย การเล่นคำ เล่นสำนวน เสียดสีภาพสังคมออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งองค์ประกอบนั้นถูกสอดแทรกไปอย่างกลมกลืนดูเป็นธรรมชาติ มอบความสนุกสนาน โดนใจ แต่ยังคงไว้ด้วยสาระ ข้อคิด และความสวยงามทางหลักภาษาที่แฝงอยู่ ซึ่งต่างเป็นส่วนช่วยให้บทสนทนาที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นออกมาอย่างสมบูรณ์ ซึ่งส่งผลตอบทประพันธ์และโครงเรื่องเป็นอย่างมาก

จากการวิเคราะห์และศึกษาการใช้ภาษา โดยมีซับไตเติลภาษาไทยเป็นเครื่องมือ พบว่า มีการใช้ภาษาเกาหลีได้ในการนำเสนอเรื่องราวเป็นหลัก ในการสื่อสารเรื่องราว มีการใช้ระดับภาษาที่แตกต่างกันออกไปตามสถานะ ความอาวุโส และความสนิทสนมตามหลักการใช้ภาษาเกาหลี ซึ่งมีความเด่นชัด อย่างเช่น ซองกีฮุนที่พูดจาเป็นกันเองกับทุกคน แต่เขาจะใช้ภาษาสุภาพพูดกับผู้อาวุโสกว่าอย่างคุณตา หรือบุคคลที่ไม่สนิทอย่างเจ้าหน้าที่ เพื่อให้ความเคารพ และจะใช้ภาษาอีกระดับที่ใช้สำหรับผู้อายุน้อยกว่ากับกายของลูกสาวของเขา เป็นต้น ทั้งผู้เข้าแข่งขันส่วนมากมักจะใช้ระดับภาษาแบบเป็นกันเอง ในขณะที่ผู้คุมเกมจะใช้ระดับภาษาทางการ ทั้งยังมีการใช้ภาษาอังกฤษ และภาษาฮาลู ในซีรีส์เรื่องนี้เช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการใช้ภาษาออกเป็นดังนี้

6.1 การใช้คำ

(1) การซ้ำคำ

Squid Game (2021) มีการซ้ำคำสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งช่วยเน้นย้ำถึงความหมาย ให้คำนั้นมีความหนักแน่นและสละสลวยมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่าง เช่น

“ให้โอกาสหรือ นี่เรียกโอกาสหรือครับ

ให้เราเล่นเกมเด็กแล้วมาเราทิ้ง นี่มันคือโอกาสหรือครับ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนานี้ อันได้แก่คำว่า ‘โอกาส’ ที่ช่วยเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“สมัยยังเด็กฉันกับเพื่อนไม่ว่าเล่นอะไรก็สนุกไปหมด สนุกจนลืมเวลา ก่อนที่จะตายอยากรู้สึกถึงความรู้สึกแบบนั้นอีกครั้ง ความรู้สึกที่ไม่มีทางสัมผัสได้จากการเป็นผู้ชม ทำไมฉันถึงใช้ชีวิตนายไข่มุข เพราะว่ามันสนุกนะเวลาได้เล่นกับนาย เพราะนายเรื่องราวในอดีตที่ฉันหลงลืมไปนานถึงได้ฟื้นกลับมา นานมากแล้วจริง ๆ ที่ฉันไม่ ได้สนุกมานานขนาดนั้น”

ข้อความด้านต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำหลากหลายคำมากขึ้น ในประโยคสนทนานี้ อันได้แก่คำว่า ‘สนุก’ ‘ความรู้สึก’, นาย และคำว่า ‘นาน’ ที่ต่างเน้นย้ำความสำคัญของคำที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา เป็นต้น

(2) คำซ้อน

Squid Game (2021) มีการใช้คำซ้อนสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่องราว ซึ่งทำหน้าที่ช่วยขยายและไขความซึ่งกันและกัน โดยทำให้เสียงกลมกลืนไปด้วยกันอีกด้วย เช่น

“ที่นี่มันนรก นรกมันมีกฎเกณฑ์ที่โหดกันล่ะ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า “กฎเกณฑ์” มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำหนักแน่นของคำที่ตัวละครต้องการสื่อสารมากขึ้น

“ผมเชื่อคุณไม่ลงแม้แต่คำเดียว ล่อลวง ลักพาตัว กักขัง ทำผิดกฎหมายทุกอย่าง แต่ก็ยังอึ้งนูนอึ้งนี่ เกมไม่ยอมเปิดเผยตัวตน...”

ข้อความด้านต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า ‘ล่อลวง’, ‘กักขัง’, ‘อึ้งนูนอึ้งนี่’ และ ‘เปิดเผย’ มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้นในประโยคสนทนานี้โดยมีรูปเสียงที่กลมกลืนสละสลวย

“การไม่ทอดทิ้งคนอื่นแอ เป็นกฎที่สววยงามพึงรักษา”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า ‘ทอดทิ้ง’, ‘คนอื่นแอ’ และ ‘สววยงาม’ มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำหนักแน่นของคำที่ตัวละครต้องการสื่อสารมากขึ้น เป็นต้น

(3) คำหยาบ

Squid Game (2021) ได้มีการใช้คำหยาบ สอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง โดยตัวละครส่วนมากมักจะใช้คำหยาบ ควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในประโยคสนทนา ทั้งในรูปประโยคที่หยาบคาย รวมถึงการด่าทอโดยเจตนาอารมณ์ โดยในซีรีส์นั้นมีคำหยาบที่หลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น

“ไอ้สันขวาน ไม่ใช่สมมุติว่าจริง แต่มันคือเรื่องจริงเว้ย”

“วันเกิดแม่ตัวเองแท้ ๆ ก็ยังไม่รู้หรอ ไอ้ลูกเนรคุณ”

“บัดซบเฮ้ย ไอ้สมองนิ่ม” เป็นต้น

ที่จัดเป็นคำหยาบที่รุนแรงในสังคมวงกว้าง แต่เป็นภาษาธรรมดาที่ใช้พูดทั่วไปของตัวละครส่วนใหญ่ในซีรีส์เรื่องนี้

(4) คำอุทาน

Squid Game (2021) มีการใช้คำอุทาน สอดแทรกอยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่อง โดยส่วนมากจะควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในรูปแบบที่หยาบคายมากกว่าในซีรีส์เรื่องนี้ เช่น

“ไอ้ะ! รอยแผลเป็นบนคอ”

“ให้ตายสิ! ยายแก่เปลี่ยนรหัสเป็นอะไรเนี่ย”

“เวรเฮ้ย ไอ้ปี่นี่ ฉันทูเว้ย” เป็นต้น

(5) การใช้คำภาษาต่างประเทศ

Squid Game (2021) มีการใช้คำภาษาต่างประเทศ อย่างภาษาอังกฤษมาใช้ควบคู่กับภาษาเกาหลี โดยคำที่ใช้เป็นคำที่สื่อสารความหมายและเป็นที่รับรู้ร่วมกันได้ทันทีเมื่อได้ยิน เช่น

“ผมคือพร็อนท์แมนที่ดำเนินงานและดูแลทุกอย่างที่นี่ครับ”

“โฮสต์กำลังรอกลุ่มวีไอพีมาถึงอยู่ครับ”

“อย่างน้อยต้องไปฮาวาย ไม่สิเธอต้องไปมัลดีฟส์อะไรแบบนี้สิ แล้วก็ดื่มโมฮีโตด้วยสิแก้ว” เป็นต้น

ซึ่งคำภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ค้นเจอในซีรีส์นี้ จะถูกใช้ทับศัพท์คำภาษาอังกฤษไปเลย ต่างเพียงการออกเสียงเล็กน้อยในบางคำ ถ้าคำเหล่านั้นไม่มีรูปสระ หรือพยัญชนะในภาษาเกาหลี

(6) คำคม

Squid Game (2021) ได้มีการสอดแทรกคำคมมาใช้ใน บทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

“ฉันไม่ได้หนี แค่เป็นอิสระ”

ประโยคข้างต้น เป็นประโยคที่คังแซบยอกได้ตอบกลับจางด็อกซู ที่ได้กล่าวหาว่าเธอนั้นเนรคุณ ในขณะที่เธอเองมองว่าเธอตอบแทนบุญคุณ ด็อกซูมากกว่าเงินที่เคยยืมมาแล้ว ถึงเวลาที่เธอควรจะได้ใช้ชีวิตของเธอเองบ้าง

“นรกที่ว่าแน่ยังแพ้แรงแค้นผู้หญิง”

ข้างต้น เป็นประโยคที่สมาชิกกลุ่ม V.I.P ได้ตอบสนองด้วยความพึงพอใจ เมื่อได้เห็นจุดจบความแค้นระหว่างฮันมินยอลและจางด็อกซู

“ฝนที่ดีจะรู้เวลาที่ควรตก”

ข้างต้น เป็นประโยคที่สมาชิกกลุ่ม V.I.P ได้ตอบสนองด้วยความพึงพอใจ เมื่อได้เห็นฝนตกลงมาท่ามกลางการแข่งขันที่ดุเดือดระหว่างซองกิฮุนและโจซังอู ในเกมสุดท้าย เป็นต้น

โดยนอกจากประโยคคำคมที่ได้กล่าวขึ้นนั้น Squid Game ก็ยังมีการเลือกใช้คำที่คมคายในประโยคสนทนา ชวนให้ติดตามอย่างเด่นชัดสอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่องราว

(7) การใช้สำนวน

Squid Game (2021) ได้มีการสอดแทรกสำนวนอยู่ในบทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

“พี่ควรจะขอบคุณที่ผมทำให้มือพี่ไม่เปื้อนเลือดด้วยซ้ำไหม”

เป็นสำนวนที่พูด

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘มือเปื้อนเลือด’ ซึ่งมาจากสำนวน ‘Blood on Hand’ ในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีความหมายตามพจนานุกรม Oxford Language ถึงการมีเบื้องหลังเกี่ยวกับการฆาตกรรมโดยกระทำเองหรือคอยบงการ

“ในที่สุดนายก็โดนตัดหางแล้วสินะ”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘ตัดหาง’ ซึ่งมาจากสำนวน ‘ตัดหางปล่อยวัด’ ซึ่งมีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ถึงการตัดขาดไม่เกี่ยวข้อง, ไม่เอามาเป็นธุระอีกต่อไป

“คุณดีอกซู่ ถ้าหักหลังฉันละก็ แกตายแน่”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘หักหลัง’ ซึ่งมาจากสำนวน ที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ถึงการร่วมมือกันมาก่อนแล้ว กลับทำร้ายให้ในภายหลัง เป็นต้น

6.2 การใช้ภาพพจน์

(1) ปริพจน์

Squid Game (2021) ได้มีการใช้ ปริพจน์ หรือการตั้งคำถามโดยไม่ต้องถามคำตอบ เพราะผู้พูดหรือผู้ฟังรู้คำตอบอยู่แล้ว เช่น

“ก็ต้องเล่นต่อไปสิ ออกไปแล้วมันจะมีอะไรต่างหอรอ”

“นายอาจจะลืมไปว่า ฉันไม่เคยบังคับให้ใครเล่นเกมเลยสักคน นายก็กลับมาอีกครั้งด้วยตัวเองไม่ใช่หรอ”

“ฆ่าคนตายไปขนาดนั้น ยังเรียกว่าเกมอีกหรอ” เป็นต้น

(2) คำอุปมา

Squid Game (2021) ได้มีการใช้คำอุปมา ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น

“ฉันยอมอยู่สู่จันตายนี่ ดีกว่าออกไปตายเหมือนหมาข้างถนนข้างนอกนั่น”

ข้างต้น เป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบการตายเหมือนกับหมาข้างถนน กับชีวิตของตนเอง ถ้าจะต้องกลับไปสู่โลกความเป็นจริงที่โดดเดี่ยว ไร้ที่พึ่งพิง เป็นการตายที่เสียเกียรติเหมือนกับสุนัขข้างถนน

“อยากกลับไปใช้ชีวิตที่เหลือเหมือนเศษขยะ และถูกเจ้าหน้าที่ไล่ล่าเหวอเปล่าครับ”

ข้างต้น เป็นประโยคที่ได้มีการเปรียบเทียบความไร้ค่า ไม่เป็นที่ต้องการเหมือนกับเศษขยะของชีวิตผู้เข้าแข่งขันเมื่อต้องกลับไปสู่โลกภายนอก

“สำหรับคนที่อยู่คนสุดท้าย จะต้องให้คนที่ฟังพาดูเหมือน
สมอเรือรับหน้าที่นี้ไป”

ข้างต้น เป็นประโยคที่ได้มีการเปรียบเทียบคนที่สามารถฟังพาดู
กับสมอเรือที่ใช้ถ่วงดุล ยึดแน่นไม่เรือลอยหายไปไหน เป็นต้น

(3) นามนัย

Squid Game (2021) ได้มีการใช้นามนัย ในการเปรียบเทียบ
สิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น

“เป็นอิสระนั้นหรือ เธอเป็นยูกวานซุนหรือไง”

ข้างต้น เป็นประโยคที่จางด็อกซูได้การเปรียบเทียบยูกวานซุน ซึ่ง
เป็นบุคคลสำคัญผู้ต่อสู้เพื่ออิสรภาพของเกาหลีกับตัวละครคังแซบยอก

“ลูกเชกเลปียร์มาอีกคนแล้ว ผมไม่รู้เรื่องเลย”

ข้างต้น เป็นประโยคที่กลุ่มแก๊งว็อบบี้ได้การเปรียบเทียบจุดจบ
ของพวกเขาทั้งสองเหมือนจุดจบของกวีรัก ผ่านคำพูดที่คมคาย สวยงาม รวากับเป็นของลูก
เชกเลปียร์ กวีเอกของโลก

“ยัยคอมมิวนิสต์ชั่วนี้”

ข้างต้น เป็นประโยคที่จางด็อกซูได้เปรียบเทียบระบบการปกครอง
แบบคอมมิวนิสต์ ที่ใช้ในเกาหลีเหนือ แทนตัวของคังแซบยอกที่อพยพมาจากเกาหลีเหนือ เป็นต้น

(4) อติพจน์

Squid Game (2021) ได้มีการใช้อติพจน์ ในการเปรียบเทียบ
เกินจริง เพื่อตอกย้ำ หรือเน้นอารมณ์ความรู้สึกที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น

“ในช่วงเวลานั้น ผมมีความสุขมาราวกับว่าได้ครอบครองโลกทั้ง
ใบ”

ข้างต้น เป็นประโยคที่ซองกีฮุนได้เล่าเปิดเรื่องถึงความสุขที่
มากล้นจนมีการหยิบโลกทั้งใบมาเปรียบเทียบและสื่อสารให้ความมากล้นที่ตัวละครต้องการจะ
เน้นย้ำ

7. เพลง (Song)

จากการศึกษาวิเคราะห์เพลงประกอบนั้นพบว่า Squid Game (2021)
มีการให้ความสำคัญกับดนตรีประกอบเป็นอย่างมาก โดยมีการแต่งและเรียบเรียงดนตรีประกอบ
ขึ้นมาใหม่ จำนวน 21 เพลง และมีการนำเพลงคลาสสิกมาใช้อีก 3 เพลง รวมเป็นจำนวน 24 เพลง

เพื่อให้เหล่าอารมณ์ความรู้สึกเบื่งลึก ณ ห้วงอารมณ์นั้นๆ โดยเฉพาะ โดยมักปรากฏดนตรีบรรเลงที่ไม่มีเนื้อร้องบนทำนองมาเบนความสนใจจากสถานการณ์ตรงหน้า ซึ่งสามารถนำเสนอภาพของ ซีรีส์ประเภทระทึกขวัญที่มีความสมจริงได้เป็นอย่างดี ในการช่วยส่งเสริมอรรถรสในการรับชมให้แก่ผู้รับ

โดยมีการนำเสนอความรู้สึกมวลรวมในแง่ของความอึดอัด เร้าอารมณ์ของ ตัวละคร ผู้รับชมได้อย่างลึกซึ้ง โดยมีองค์รวมของความสูญเสีย โศกเศร้าประกอบเรื่องราวมากที่สุด โดยนำเสนอผ่านความคิดความรู้สึกของตัวละคร ซองกีฮุนเป็นหลัก อย่าง Round VI ที่สื่อสารในความว่างเปล่าที่เหลืออยู่ของตัวละครซองกีฮุน ที่ตอกย้ำแก่นเรื่องรองอย่างความพ่ายแพ้ของผู้ชนะ ที่ต้องจมอยู่กับความสูญเสีย โดดเดี่ยวได้เป็นอย่างดี, เพลง It Hurt so Bad ที่ใช้แทนความรู้สึกเจ็บปวดของตัวละคร

รองลงมาด้วยความรู้สึกหนักอึ้งในจิตใจ อย่างเพลง I Remember My Name ที่ถูกใช้ในฉากที่มีการตอกย้ำความจริงที่ตัวละครกำลังเผชิญ, Unfolded ในฉากที่ตัวละครตัดสินใจทั้งที่รู้ดีว่ามีความเสี่ยง หรือ Round I ที่ถูกใช้ในการตัดสินใจเข้าร่วมเล่นเกมของตัวละครซองกีฮุน รวมถึงหลังจากการแข่งขันที่หนึ่งได้จบลง เพื่อสื่อสารว่าเรื่องราวได้เริ่มต้นแล้ว

เพลงประกอบที่ให้ความรู้สึกลุ้นระทึก ในสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย อย่าง Hostage Crisis, The Rope is Tied หรือ Murder with no Violence ที่มักใช้สื่อสารระหว่างการเล่นเกม

ทั้งยังมีเพลงประกอบที่เป็น Iconic ของเรื่องราวที่คนดูต่างจดจำ อย่างเพลง Way Back Then -Jung Jaeil ที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ระลึกถึงวัยเด็ก และเพลงประกอบที่ให้ความรู้สึกลึกลับน่าค้นหาอย่างเพลง Pink Solider ที่มักมาพร้อมกันกับกองทัพมนุษย์หน้ากากที่เปี่ยมไปด้วยความลับชวนค้นหา นอกจากนั้นเพลงนี้ยังมักถูกใช้คู่กับการเปิดเรื่องในหลาย ๆ ตอน และยังเป็นเพลงที่เป็นภาพจำมาคู่กับ Squid Game (2021) อีกด้วย

นอกจากนั้นซีรีส์ยังได้มีการนำเพลงคลาสสิกดั้งเดิมอย่าง Franz Joseph Haydn - Trumpet Concerto in E-Flat Major, Hob.VII e/1: III. Finale เป็นเพลงที่ใช้ปลุก ผู้เข้าแข่งขันในยามเช้า หรือ Johann Strauss II - An der schönen blauen Donau, Op.314 ที่ถูกเปิดในบันไดวนสู่การเข้าแข่งขันเกมต่าง ๆ เพื่อนำเสนอความสวยงาม ตระการตา ตามมุมมองที่ผู้จัดเกมมีต่อเกมปริศนานี้ ในขณะที่สถานที่แห่งนี้กลับไม่ได้ต่างไปจากนรกสำหรับผู้เข้าแข่งขัน

เช่นเดียวกันกับการที่ซีรีส์นำเอาเพลง Jazz สุดโรแมนติก อย่าง Fly Me To The Moon มาเรียบเรียงใหม่ในแบบฉบับของ Squid Game ซึ่งถูกใช้ฉากคู่กับ

ตัวละครฟรอนท์แมนที่ได้เปิดเพลงคล่าไปกับการรับชมภาพของผู้เข้าแข่งขันที่กำลังดิ้นรนเอาตัวรอด ซึ่งแสดงถึงความเพิกเฉยต่อความรุนแรงของผู้คนในองค์กรที่ เช่นเดียวกันกับที่กลุ่มนายทุน กลุ่มคนที่มีอำนาจมีต่อกลุ่มคนที่ไร้ทางเลือกในสังคมปัจจุบัน

แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเพลงประกอบนั้นเป็นองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่สำคัญเป็นอย่างมากใน Squid Game (2021) ในการถ่ายทอดใจความสำคัญของเรื่องราว ที่ช่วยเสริมสร้างให้ squid game นั้นเป็นงานศิลปะที่มีความละเอียดลึกซึ้ง จนประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

8. ภาพ (Spectacle)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานภาพ พบว่า Squid Game (2021) สามารถช่วยในการถ่ายทอดความหมายและส่งเสริมอรรถรสในการรับชมให้แก่ผู้รับชม ที่ถูกออกแบบภาพมาอย่างลงตัว ดังงานศิลปะโดยประกอบด้วยองค์ประกอบทางงานภาพดังนี้

8.1 คอนเซปต์ของภาพ

ซีรีส์นำสัญลักษณ์เกมปลาหมึกเป็นคอนเซปต์หลัก ที่ถูกดึงออกมาใช้ในการนำเสนอภาพอยู่เสมอ ซึ่งสอดคล้องกันกับชื่อของซีรีส์ ทั้งการใช้ฟรอนท์ใน Title opening กับชื่อนักแสดงรวมถึงทีมงานที่มีอักษร ○ ◡ ◻ เป็นแบบโลโก้เกมที่เป็นรูปทรงวงกลมสามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยม ทั้งยังใช้เป็นสัญลักษณ์ขององค์กรเกมปริศนา นามบัตรเข้าร่วมเกม หน้ากากของเหล่านุชนัยหน้ากาก กีบติดผมของตุ๊กตาเด็กผู้หญิงยักษ์ รวมถึงสนามจากการเล่นเกมปลาหมึก เป็นต้น

ทั้งยังมีการใช้ความคอนทราสในการนำเสนอภาพรวมถึงมวลองค์ประกอบทั้งหมดที่ถูกนำเสนอออกมาใน Squid Game (2021) อยู่เสมอ ทั้งในเรื่องขององค์ประกอบของภาพ, การจัดแสง, สี รวมถึงสัญลักษณ์พิเศษที่ใช้ในการนำเสนอภาพ

8.2 องค์ประกอบของภาพ

ซีรีส์มีการวางภาพให้มีความสมมาตร เป็นเส้นตรงเด่นชัดในงานภาพ โดยมีตัวละครเอกหรือผู้มีอำนาจอยู่บนพื้นที่ส่วนกลางของภาพ ส่วนตัวละครแวดล้อมอย่างมนุษย์หน้ากาก รวมถึงเตียนนอน ฉากจะถูกจัดวางขนานเส้นสมมาตร สะท้อนถึงอำนาจการตัดสินใจในการเดินเรื่อง ทั้งจัดวางให้ผู้มีอำนาจอยู่ส่วนบนขอบภาพ และถ่ายจากมุมสูงขึ้นไปแสดงถึงอำนาจ ในขณะที่กลุ่มคนไร้ทางเลือกถูกจัดวางไว้ส่วนล่างขอบภาพ ด้วยมุมสูงที่กดลง เพื่อสื่อสารถึงความต่ำต้อยและมีพลังอำนาจน้อยกว่า

ซีรีส์มีการใช้มุมกล้องหลากหลายในการช่วยสื่อความหมาย และการเล่าเรื่อง โดยใช้ภาพ Long shot จากมุมสูงกดลง นำเสนอให้เห็นความวุ่นวายของคนจำนวนมากที่อัดแน่นอยู่ในขอบภาพ ในขณะเดียวกันที่ภาพจากมุมสูงขนาดกว้างนี้ยังถูกใช้ในการตอกย้ำภาพความว่างเปล่า โดดเดี่ยวของตัวละครในขอบภาพ มีการใช้ภาพ Medium long shot และ Medium shot ในการสื่อสารการเคลื่อนไหวจากการแข่งขันในเกม ภาพ Medium close up และ Close up เพื่อเล่าอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างละเอียด ชัดเจนทั้งสีหน้าแววตาที่สื่อสารออกมา และใช้ภาพแบบ Extreme close up ในการเล่ารายละเอียดที่ซีรีส์ต้องการเน้นความสนใจให้คนดูจดจ่อไปกับสิ่งที่สื่อสารออกมาผ่านภาพ อย่างเช่น สายตา เวลาที่นับถอยหลังหรือนามบัตรในมือ เป็นต้น

นอกจากนั้นยังมีการใช้มุมภาพแบบ Bird Eye View เล่าเรื่องผ่านสายตาตัวละคร ให้ผู้ชมได้เข้าใจมุมมองการรับรู้ ความรู้สึกต่อสิ่งที่ตัวละครมองเห็น ทั้งยังช่วยเล่าเรื่อง และสร้างมิติให้กับตัวละครได้อย่างดี และยังมีการ tracking กล้องตามตัวละครในการเล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่อง ให้ผู้ชมรู้สึกคอยลุ้นตามไปกับเส้นเรื่อง รวมถึงการ tilt และ pan กล้องจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ช่วยในการเล่าภาพให้ smooth ต่อเนื่อง เพื่อสร้างสรรค์ภาพที่ต้องการจะเล่าให้มีมิติมากยิ่งขึ้น

8.3 การจัดแสง

ซีรีส์มีการเล่าเรื่องผ่านการใช้ไฟแบบ Narrative tonality ที่แสดงให้เห็นถึงความสมจริง ลงตัวบนคอนทราสต์ที่เหมาะสม โดยมีการใช้แสงและเงา ช่วยสื่อความหมายอย่างเด่นชัด อย่างเช่น การเลือกใช้แสงอุณหภูมิอุ่น การใช้ไฟส้ม คู่กับภาพของกลุ่มคนรวย คนที่มีอำนาจ ที่สื่อสารถึงความหรูหรา ในขณะที่มีการใช้แสงอุณหภูมิเย็นอย่างการจัดไฟขาวกับกลุ่มคนชายขอบ ที่ไร้อำนาจ ไร้ทางเลือก ให้ความรู้สึกแห้งแล้ง ทำให้เห็นรายละเอียดบนใบหน้า เช่น หยดเหงื่อ คราบน้ำตา ได้อย่างชัดเจน ทั้งยังมีการใช้แสงสว่างและความมืดคอนทราสต์กันระหว่างตัวละครฝ่ายผู้เข้าแข่งขันและผู้คุมเกมอยู่เสมอ ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่ผู้คุมอธิบายถึงเงื่อนไขการแข่งขัน ที่ผู้เข้าแข่งขันจะปรากฏอยู่ในพื้นที่ภาพส่วนมืด ในขณะที่ผู้คุมเกมและกระปุกหมูที่เป็นตัวแทนของผู้มีอำนาจ สิ่งที่ถูกคนล้นปรารถนาปรากฏอยู่ในพื้นที่ภาพส่วนสว่าง

นอกจากนั้นยังมีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) ประกอบเรื่องราวอยู่เสมอ ยกตัวอย่างเช่น ไฟจากหน้าจอรายชื่อผู้เข้าแข่งขันในห้องควบคุม, ไฟจากโทรศัพท์ของอีจุนโฮ ไฟจากรถยนต์ หรือไฟจากรถที่ใช้ช่วยในการเล่นแสงและเงาภาพให้เกิดความสวยงาม เป็นต้น

8.4 การใช้สี

ซีรีส์มีการใช้สีช่วยในการสื่อสารถึงความคอนทราสต์อย่างเห็นได้ชัด โดยมีการนำคู่สีตรงข้ามมาใช้ กรณีเดียวกับส่วนของไฟที่มักจะใช้ตัวตรงข้าม ในการนำเสนอคนทั้ง 2 ฝ่ายตลอดทั้งเรื่องราว โดยใช้สีโทนร้อน อย่างสีแดง สีส้ม สีเหลือง นำเสนอกลุ่มผู้มีอำนาจ และใช้สีโทนเย็น อย่างสีเขียว สีฟ้า ในการนำเสนอกลุ่มคนไร้ทางเลือก โดยมีการปรากฏการวางสีตั้งแต่ในส่วนของสีเสื้อผ้าตัวละคร ที่ผู้คุมเกมจะใส่เสื้อผ้าสีแดงเป็นสีโทนร้อน ในขณะที่ผู้เข้าแข่งขันใส่เสื้อผ้าสีเขียว เป็นสีโทนเย็น, อุณหภูมิแสง ที่ฝ่ายผู้คุมเกมจะอยู่ในอุณหภูมิสีโทนร้อน เช่น ไฟสีส้ม ในขณะที่ผู้เข้าแข่งขันจะอยู่ในไฟสีขาว ที่มีความเย็น หรืออุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นของผู้คุมเกมจะเป็นสีโทนร้อน ทั้งขนมทาลโกนา, ตุ๊กตาเด็กผู้หญิงยักษ์ หรือแผ่นดักจิ้งจอก ในขณะที่ผู้เข้าแข่งขันจะเป็นสีโทนเย็น เช่น ห้องพัก, เครื่องแต่งกาย หรือแผ่นดักจิ้งจอกสีฟ้า เป็นต้น ยกตัวอย่างในกรณีเดียวกันกับส่วนของการจัดแสง ที่นอกจากผู้เข้าแข่งขันจะปรากฏอยู่ในพื้นที่ภาพส่วนมืด ผู้เข้าแข่งขันทุกคนยังปรากฏอยู่ในชุดวอร์มสีเขียว ที่เป็นสีโทนเย็น ในขณะที่ผู้คุมเกมและกระปุกหมู นอกจากจะปรากฏอยู่ในพื้นที่ภาพส่วนสว่างแล้ว ยังถูกใช้สีโทนร้อนอย่างสีแดง และสีเหลือง ในการสื่อสารถึงอำนาจ ความมั่งคั่ง ทั้งที่การปรากฏภาพเงินในส่วนมาก มักจะปรากฏคู่กับสีเขียว อย่างธนบัตร

9. ฉาก (Setting)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานฉาก พบว่า Squid Game (2021) มักมีการใช้ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในการเล่าเรื่องเป็นส่วนมาก โดยใช้โลเคชันเป็นพื้นที่องค์กรลับ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นแกนในการดำเนินเรื่องราว มีการใช้ฉาก หอพัก เป็นจำนวนที่สูงสุด ซึ่งหอพักนั้นเป็นหนึ่งในกิมมิกสำคัญที่ซีรีส์เลือกใช้สื่อสารกับคนดูในมุมมองที่ผู้ชมเห็น คือความว่างเปล่าที่มองว่าค่อย ๆ โผล่ขึ้นเรื่อย ๆ ทุกครั้งที่ผู้เข้าแข่งขันกลับเข้ามา มีเพียงเงินสะสมในกระปุกหมูที่เพิ่มมากขึ้น เหมือนกับจิตใจของชองกีฮุน ที่แม้จะได้รับเงินรางวัลมากมายมหาศาล แต่การสูญเสีย ทำให้เขาต้องอยู่กับความว่างเปล่า และใช้ชีวิตอยู่กับความรู้สึกผิด กับเงินทองที่แลกมาด้วยชีวิตของผู้อื่น เช่นเดียวกันกับฉากห้องเล่นเกมที่หนึ่ง ที่ถูกหยิบกลับมาใช้ในการแข่งขันอีกครั้งในเกมสุดท้าย ที่ทั้งชองกีฮุนและโจซังอูเองก็ต้องกลับมายังจุดเริ่มต้นที่มีคนหลายร้อยคนเคยต่อสู้ดิ้นรนมาได้พร้อมกับพวกเขา แต่ตอนนี้กลับว่างเปล่าแต่ เต็มไปด้วยพายุฝนที่รุนแรงในจิตใจ

ทั้งในส่วนของหอพักยังมีการจัดห้อยกระปุกหมูเอาไว้บนเพดานห้อง ที่ทุกคนต้องแหงนหน้ามองด้วยความหวัง แสดงให้เห็นถึงอำนาจของเงินที่มีต่อสังคมของซีรีส์เรื่องนี้

การวางเตียงทับซ้อนกันเป็นชั้นบันไดเหมือนกับชั้นเก็บของที่เต็มไปด้วยสิ่งของ แต่เมื่อเราได้อธิบายให้ผู้เข้าแข่งขันที่ตกรอบแล้วออก ก็เห็นว่าในลึนชักนั้นมีการแอบซ่อนฮิสเตอร์อีกเอาไว้อีก ซึ่งก็คือภาพวาดเกมทั้งหมดที่ถูกใช้ในการแข่งขัน ที่ผู้จัดเกมได้ทำการบอกไปเอาไว้อย่างดีตั้งแต่แรก เพียงแต่ไม่มีใครได้สนใจมองเท่านั้น

นอกจากนั้นในซีรีส์ยังมีฉากน่าจดจำที่ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อเกมต่าง ๆ ดังเช่น ห้องเล่นเกมที่ 1 ที่มีการสร้างสนามวิ่งเล่นจำลองสำหรับเด็ก ๆ นิยมวิ่งเล่นกัน พร้อมกับตุ๊กตาเด็กผู้หญิงยักษ์ หรือน้องยงฮวา ที่ถูกออกแบบมาจากแบบเรียนหนังสือของเด็กเกาหลี เพื่อเป็นการเริ่มต้นความคอนทราสต์ของโคนาฏกรรมสี่พาสเทลนี้ เมื่อความน่ารัก ความบริสุทธิ์ของเกมเด็ก กลับกลายเป็นความเป็นความตายของชีวิต ไปสู่ห้องขนมทาลโกนา มีการจำลองสนามเด็กเล่นในร่มที่มีเครื่องเล่นเด็กขนาดใหญ่อยู่ภายในห้อง พร้อมภาพวาดท้องฟ้าสัญลักษณ์เกมทาลโกนา ขนมทาลโกนา พร้อมพื้นทรายที่ชวนให้นึกถึงบรรยากาศวัยเด็กที่สื่อสารอย่างชัดเจนว่า เป็นเกมของเราทุกคนไม่ใช่เพียงเด็กเล่นสำหรับที่แห่งนี้ ทั้งใครที่ทำผิดกฎกติกา ก็จะถูกกำจัดทิ้ง

ห้องของเกมลูกแก้ว ที่มีการสร้างเหมือนจริงขึ้นมา เพื่อชวนนึกถึงบรรยากาศเก่า ๆ ในวัยเด็ก เป็นฉากแบบย้อนยุคที่นำมาใช้ในการตกแต่ง และสื่อสารบอกไปถึงเจตนาของผู้ออกแบบที่ต้องการกลับไปมีความสุข ความสนุกอย่างวัยเด็กอีกครั้ง และได้เล่นเกมที่ตนชอบนั้นมาได้ในเกมการแข่งขัน แต่ยังคงความไม่เหมือนจริงผสมอยู่ด้วย ห้องเกมกระโดดสะพานแก้ว ที่ได้มีการออกแบบเหมือนกันกับโรงละครสัตว์ที่เมื่อเปิดมาเป็นการแสดง สัตว์ต่างออกมาทำการแสดงให้กับผู้ชมดู ซึ่งไม่ต่างจากผู้เข้าแข่งขันและกลุ่มวีไอพี ที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร และบอกไว้ว่าผู้เข้าแข่งขันทุกคนก็ไม่ต่างจากสัตว์ ฝนความสนุกของเกมการแข่งขันรวมทั้งห้องควบคุมที่มีการจับตามองผู้เข้าแข่งขันอย่างใกล้ชิด ผ่านสายตาของผู้คุม และมีการจัดวางผู้เข้าแข่งขันไว้ตรงจอสว่างบนพื้นที่ถูกพร้อมแมนเหยียบย่ำไปมา โดยมีการวางแสงสว่างทั้งหมดของห้องมาจากไฟประกอบฉาก อย่างคอมพิวเตอร์ และหน้าจอที่สื่อสารถึงการถูกจับตามอง และควบคุมของผู้คุมเกมในเงามืดที่ไม่มีใครมองเห็นตัวตนของพวกเขา ทั้งผู้คุมเกมยังสามารถทำอะไรกับชีวิตของพวกเขาได้ นอกจากนั้นมีการใช้ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์อื่นในซีรีส์อีกด้วย เช่น บ้านของชองกีฮุน โรงพนันม้า ธนาคาร รถไฟฟ้าใต้ดิน เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่า Squid Game นั้นมีการออกแบบฉากมาอย่างละเอียดลออ เพื่อช่วยสื่อสารใจความของซีรีส์ให้ออกมาลึกซึ้ง มีความสวยงามอยู่ทุกองค์ประกอบของภาพและเสียง นอกจากนี้ซีรีส์ยังได้มีการออกแบบฉาก และสร้างฉากขึ้นจริง เพื่อการถ่ายทำที่สมจริง

9.1 องค์ประกอบศิลป์ การแต่งกาย หน้า ผม

ซีรีส์ได้มีการนำเสนอการแต่งกายออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ การแต่งกายของฝ่ายผู้เข้าแข่งขัน และการแต่งกายของฝ่ายผู้คุมเกม โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) การแต่งกายฝ่ายผู้เข้าแข่งขัน มีการแต่งกายในชุดยูนิฟอร์ม ลักษณะของชุดกีฬาสีเขียว แขนยาว โดยมีเสื้อยืดแขนสั้นอยู่ข้างใน และรองเท้าผ้าใบสีขาว ที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องแต่งกายเหมือนกันในโลกการแข่งขันเกมปลาหมึกนี้ เพื่อความเท่าเทียมในการแข่งขัน ความคล่องตัวของผู้เข้าแข่งขัน ทั้งยังเป็นการบ่งบอกสถานะของตัวละครภายในเกม ผ่านหมายเลขประจำตัวที่ถูกแปะไว้ที่หน้าอก โดยที่ผู้เข้าแข่งขันสามารถที่จะถอดเสื้อคลุมเข้าออกได้โดยสะดวก ตามความต้องการของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน

ในขณะที่การแต่งหน้าทำผมนั้นถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เป็นธรรมชาติในแบบฉบับมนุษย์ทั่วไปที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน ที่ยังคงความยุ่งเหยิงตามธรรมชาติ ทั้งใบหน้าของตัวละครนั้นยังแทบไม่ได้รับการเติมแต่ง หรืออาจจะเห็นหน้าสดโดยธรรมชาติของตัวละคร ที่ยังคงร่องรอยของความอิดโรย เพื่อนำเสนอความจริงของตัวละครที่เต็มไปด้วยหนี้สิน ไร้ทางเลือกในการใช้ชีวิต

ทั้งยังมีการแต่งแต้ม special effect บาดแผลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการแข่งขันออกมาได้อย่างแนบเนียน สร้างความเชื่อที่มีต่อความเจ็บปวดของตัวละคร และความแสนเข็ญในเส้นทางที่ตัวละครกำลังประสบ โดยมีการใช้สีชมพูที่สะท้อนกลายเป็นสีแดงเมื่ออยู่กับสีเขียวแทนเลือด เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดภาพเลือดที่ไหลนองออกมาได้โดยไม่ผิดต่อกฎหมายการนำเสนอสื่อ

ซึ่งก็ได้สะท้อนว่า ผู้ผลิตนั้นน่าจะใช้เครื่องแต่งกายสีเขียวเจดนี้ เพื่อที่จะสามารถใช้สีชมพูในการนำเสนอเลือดได้อย่างสมจริง

(2) การแต่งกายฝ่ายผู้คุมเกม มีการแต่งกายในชุดยูนิฟอร์ม ลักษณะของชุดจัมพ์สูทสีแดงสด แขนยาว ซึ่งเป็นสีที่ตรงข้ามกับสีเขียวของผู้เข้าแข่งขัน โดยมีถุงมือ รองเท้า หน้ากาก และหมวกคลุมตลอดทั้งตัวอย่างมิดชิด ไม่ให้เห็นส่วนใดของร่างกาย ที่มนุษย์หน้ากากทุกคนจะต้องแต่งกายเหมือนกัน เพื่อที่จะสามารถบ่งบอกสถานะของตัวละครได้ในทันที ผ่านรูปทรงที่ปรากฏบนหน้ากาก ที่หน้ากากสีเขียวจะมีอำนาจสูงสุด ตามด้วยหน้ากากสามเหลี่ยมและหน้ากากวงกลมตามลำดับ โดยหน้ากากทั้งหมดนั้นจะอยู่ภายใต้อำนาจของ Front Man ผู้ดำเนินการแข่งขันอีกชั้น ที่มีเหลี่ยมมุมมากมายปรากฏบนหน้ากากสีดำ และชุดคลุมสีดำมิดชิดตลอดทั้งตัว

ซึ่งแสดงให้เห็นเห็นว่า Squid Game (2021) นั้นมีการแสดงองค์ประกอบศิลป์ในด้านของการแต่งกายออกมาเพื่อบ่งบอกหน้าที่และสถานะของตัวละครแต่ละตัวออกมาได้อย่างเด่นชัด ทั้งยังเป็นการสื่อสารถึงลำดับขั้นชั้น วรรณะที่ถูกจัดขึ้นในเกมการแข่งขัน ที่คนไร้ทางเลือกก็ไม่ได้ต่างไปจากผู้มีชนชั้นต่ำสุดของสังคม ในมุมมองของกลุ่มคนที่มีอำนาจ

10. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการศึกษาวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ Squid Game (2021) มักมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อช่วยตอกย้ำความสำคัญของใจความที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร ผ่านทางภาพ โดยมีทั้งการฉายซ้ำภาพเหล่านั้นบ่อย ๆ ควบกับเหตุการณ์จนทำให้เกิดสัญลักษณ์เป็นภาพจำ มีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผ่านการวางสัญลักษณ์พิเศษที่เด่นชัด จนเป็นที่พูดถึงในวงกว้างในหลาย ๆ สัญลักษณ์ดังนี้

- สัญลักษณ์เกมปลาหมึก ○ 人 □ ที่ซีรีส์สอดแทรกอยู่ในงานภาพตลอดทั้งเรื่องราว โดยถ้ามีอักษรไหนในชื่อที่มีรูปร่างคล้ายกับ 3 รูปทรงนี้ก็จะมีการเน้นเป็นตัวอักษรสีแดงตั้งแต่ในชื่อเรื่องที่ถูกนำเสนอ นามบัตร เครดิตนักแสดงและทีมงาน สนามเล่นเกม หน้ากากของผู้คุมเกม รวมไปถึงก๊อบของตุ๊กตาเด็กผู้หญิงยักษ์ ที่เป็นการบอกใบ้ตัวละครรวมถึงผู้ชมเกี่ยวกับคอนเซ็ปต์ของเกม

- สีที่ปรากฏบนตัวละคร ซึ่งมีการฉายซ้ำให้เห็นโทนสีที่อยู่คู่กับตัวละคร โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ กลุ่มผู้เข้าแข่งขัน ที่มักจะมาพร้อมกับองค์ประกอบสีโทนเย็น อย่าง สีเขียว สีฟ้า และกลุ่มผู้คุมเกม ที่มักจะมาพร้อมกับองค์ประกอบสีโทนร้อน อย่างสีแดง สีส้ม ซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้าม

- เวลา เป็นสัญลักษณ์ของผลลัพธ์ โดยซีรีส์จะมีการจับภาพของเวลาที่ค่อย ๆ ถอยหลังขึ้นลงอยู่ตลอด โดยเวลาจัดเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกนำเสนอบ่อยที่สุด เนื่องจากส่งผลต่อความเป็นความตายของผู้เข้าแข่งขัน ที่ทำให้เกิดสัญชาตญาณดิบจากการถูกบีบคั้น ซึ่งมีผลอย่างมากต่อความเป็นไปและความเป็นตัวละคร ทั้งยังเป็นใจความสำคัญหนึ่งที่ซีรีส์ต้องการจะให้แง่คิดกับผู้ชมและตัวละครของก็ฮุนถึงเรื่อง เวลาไม่สามารถรอคอยเราได้เสมอ

- เกมเด็ก/ ของเล่นเด็ก ที่ถูกนำเสนอออกมาตลอดทั้งเรื่องราว พร้อมกับภาพความรุนแรงจนกลายเป็นสัญลักษณ์ของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในซีรีส์เรื่องนี้ โดยเกมเด็ก/ของเล่นเด็กเป็นสัญลักษณ์ที่กลายเป็นภาพที่ถูกจดจำของ squid game (2021) ที่สุด โดยเฉพาะตัวตุ๊กตาเด็กผู้หญิงยักษ์ ที่กลายเป็นสัญลักษณ์ที่เปรียบเสมือนฟรีเ็นเตอร์ของซีรีส์ในวงกว้าง

- บันไดวนที่ถูกนำเสนอซ้ำออกมาตลอดทั้งเรื่อง ให้ความรู้สึกวุ่นวน เป็นการให้ความหมายของการไร้ที่สิ้นสุด เป็นการเดินทางไปตามคำบอกโดยไร้ทางออก เปรียบเสมือนชีวิตของผู้เข้าแข่งขันเมื่อเข้าสู่โลกของเกมการแข่งขัน เป็นต้น

นอกจากนั้นยังมีการใช้สัญลักษณ์เชิงนัยยะเพื่อสื่อสาร เปรียบเทียบวัตถุหรือกลุ่มคน เป็นตัวแทนของสิ่งต่าง ๆ ดังเช่น

- โรงศพ มีการสอดแทรกอยู่ในงานภาพตลอดทั้งเรื่อง โดยนำโรงศพ มาผูกโบเหมือนกล่องของขวัญ ที่ผู้จัดเกมต้องการจะมอบให้เป็นครั้งสุดท้าย เช่นเดียวกันการ ยกกล่องของขวัญเข้ามารับศพผู้เสียชีวิต เปรียบเสมือนการมอบของขวัญให้กับผู้เข้าแข่งขัน ที่เหลืออยู่ ซึ่งอาจส่งผลลัพธ์เชิงบวกให้กับตัวละครบางกลุ่ม แต่ส่งผลลัพธ์เชิงลบให้กับตัวละคร อีกกลุ่ม ที่อาจมองเป็นการเล่นตลกกับความสูญเสียในใจของพวกเขา

- กระปุกหมู เป็นสัญลักษณ์ของความหวังที่จะรอดพ้นจากสังคมทุนนิยม โดยกระปุกจะถูกแขวนไว้ข้างบนเพดาน พร้อมกับไฟสีส้มที่เปิดเหมือนแสงสว่างที่ปลายอุโมงค์ ทำให้ตัวละครต่างต้องแหงนขึ้นไปมองด้วยความหวัง และยอมทำตามข้อตกลงในการแข่งขันโดยดี แสดงถึงอำนาจของเงินที่ทุกคนต้องยอมจำนน แม้จะต้องเดิมพันด้วยชีวิต ทั้งเงินรางวัลยังเป็นสัญลักษณ์ของตราบาป เป็นความพ่ายแพ้ของผู้ชนะ ที่ต้องใช้ชีวิตไปกับเงินที่ได้มาจากชีวิต ผู้เข้าแข่งขันที่ถูกรอบ

- ม้า เป็นสัญลักษณ์ของผู้เข้าแข่งขัน ที่ทุกคนล้วนต่างเป็นม้าบนเกม ในโลกทุนนิยม เป็นการตอกย้ำถึงมุมมองที่กลุ่มคนรวบ คนมีอำนาจมองกลุ่มคนที่ไร้ทางเลือก เรียกร้องหาโอกาส ไม่ต่างจากสัตว์ เหมือนกับที่ตัวละครเอก ซองกีฮุน มินิสยชอบพนันม้า

- กฎกติกา เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อสารออกมาถึงกฎหมายบ้านเมือง ความเป็นอยู่ที่ทุกคนยอมรับ ใช้ร่วมกันเป็นตัวกำหนดความถูกผิดที่เกิดขึ้น ทั้งการเซ็นสัญญาเล่นเกม เปรียบเสมือนการยอมรับที่เสี่ยงด้วยชีวิต ไม่ต่างจากสัญญายินยอมสละอวัยวะที่ซองกีฮุน ได้ถูกขู่เชือดให้ลงนาม

- มนุษย์หน้ากาก สัญลักษณ์ของความแตกต่างระหว่างชนชั้น มีรูปทรงของหน้ากากเป็นตัวบ่งบอกสถานะในองค์กร โดยหน้ากากวงกลม จะเป็นผู้มีอำนาจต่ำสุด เป็นเจ้าหน้าที่คอยควบคุมดูแล ทำตามคำสั่ง ไม่มีสิทธิ์มีเสียง ในขณะที่หน้ากากสามเหลี่ยม เปรียบเสมือนเจ้าหน้าที่ระดับกลาง รับคำสั่งจากหน้ากากสี่เหลี่ยม และดูแลรักษาความเรียบร้อยตามคำสั่งเหมือนทหาร ในขณะที่เมื่อเหลี่ยมเพิ่มขึ้น หน้ากากสี่เหลี่ยมก็จะหมายถึงผู้มีอำนาจ

ในองค์กรที่มีหน้าที่สั่งการ ตัดสินใจ แต่ก็ยังต้องรับคำสั่งจาก Front man ผู้มีเหลี่ยมมุมเยอะที่สุด ที่ได้รับสิทธิขาดในการดูแลควบคุมเกม

- Front Man เป็นสัญลักษณ์ของผู้ยอมให้ปีศาจกลืนกิน แม้จะรู้ว่าผิด แต่ก็เลือกที่จะเพิกเฉยต่อความรุนแรง ปิดหูปิดตา กับสิ่งที่ไม่ถูกต้อง และทำตามคำสั่ง เพื่อผลประโยชน์ของตัวเอง แม้จะเจอกับกรณีที่เป็นครอบครัวที่เห็นต่างก็ตาม

- ผู้เข้าแข่งขันเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มคนไร้ทางเลือกในสังคมทุนนิยม ที่ทำให้พวกเขาต้องดิ้นรนหาเงิน เพื่อความอยู่รอดของตัวเอง แม้จะต้องแลกด้วยชีวิต แต่ก็ต้องยอมจำนนด้วยอำนาจของเงิน

- V.I.P เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มนายทุน ที่มีเงินมากมายที่จะใช้สอยอะไรก็ได้ตามความต้องการ แม้กระทั่งชีวิตคน มีการเสียดสีอย่างเห็นได้ชัดถึงการมองกลุ่มคนจนเหมือนสัตว์ที่น่าเวทนา วิ่งเข้าหาเงินแม้จะแลกด้วยชีวิต และถ้าไม่ทำตามความต้องการคนกลุ่มนี้ เขาสามารถกำจัดเราทิ้งได้เช่นกัน

- Host เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อสารถึงกลุ่มนายทุนใหญ่ มีอำนาจและเงินทองมากมาย สามารถทำอะไรกับชีวิตคนก็ได้ มองกลุ่มคนจนด้วยความเวทนา ต้องการอยากจะหยิบยื่นโอกาสด้วยการจัดการแข่งขันชิงเงินรางวัล บ่นคราบของคนดี ทำในสิ่งที่ดี ตามความถูกต้อง แต่แท้จริงแล้วสิ่งที่พวกเขาทำนั้นกลับผิดต่อมนุษยธรรม และโหดร้ายทารุณ

- กลุ่มผู้ลบลอบคำอวยวะ เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มคนที่ทำเรื่องเน่าเฟะในสังคม ลักลอบผลประโยชน์จากองค์กร แม้กระทั่งกับศพ แต่กลับถูกมองข้ามให้ทำผิดต่อไป เพียงเพราะเป็นพรรคพวกของกลุ่มคนที่มีอำนาจ เมื่อสร้างความเดือดร้อน ขัดต่อผลประโยชน์ของผู้มีอำนาจจึงจะโดนกำจัดทิ้ง

- อีจุนโฮ เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มตำรวจน้ำดี ที่ไม่สามารถเพิกเฉยกับความไม่ถูกต้องได้ จึงลุกขึ้นมาทำทุกอย่างเพื่อรักษาความถูกต้อง แต่มักถูกกำจัดทิ้งเพราะสิ่งที่ทำขัดผลประโยชน์ของกลุ่มคนที่มีอำนาจ

- คังแซบยอก จียอง และฮันมินยอ สัญลักษณ์ความเป็นเพศหญิงที่ถูกดูถูก กดขี่ว่า ไร้พลังกำลัง ไร้ความสามารถ ไร้ประโยชน์ ทั้งยังถูกมองเป็นวัตถุทางเพศในกลุ่มชายเป็นใหญ่อีกด้วย แต่ตัวละครกลุ่มนี้กลับเป็นกลุ่มคนที่เด็ดเดี่ยว กล้าได้กล้าเสียมากกว่าเพศชายที่มัวเล่นแฉ่ คดโกงกลัวตาย จนต้องยอมให้ผู้หญิงเดินนำไปก่อนในวินาทีเสี่ยงตาย

- คังแซบยอกและอาลี อับดุล เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นคนชายขอบ ที่ถูกดูถูกกดขี่ ถูกลดทอนคุณค่าของความเป็นคนเพราะความต่างทางเชื้อชาติ ทำให้พวกเขาถูกเอาเปรียบกดขี่อยู่เสมอ

- เสื้อผ้า เป็นสัญลักษณ์ของสัญชาตญาณดิบและตัวตนของตัวละคร ซีรีส์เลือกใช้เสื้อผ้าในรูปแบบเป็นชิปชุด ที่สามารถสื่อถึงการปกปิดร่างกายทั้งหมดเมื่ออยู่ในพื้นที่ไม่ปลอดภัย ในขณะที่ชิปค้อย ๆ เปิดออกนั้นจะมาพร้อมกับเบื้องลึกจิตใจที่ค้อย ๆ เผยออกมา เช่นเดียวกัน ไปจนถึงการปลดปล่อยเหลือเพียงน้อยชิ้น เปลือยเปล่านั้นก็สื่อถึงเบื้องลึกตัวตน ดังตัวละครคังแซบยอกที่แม้แรกพบจะดูเป็นคนเย็นชา เข้าถึงยาก แต่ความจริงแล้วซ่อนความอ่อนแอ ความอ่อนโยนไว้อย่างใน จนไม่คิดจะต่อสู้อย่างต่อไป หรือโจชังอูที่มีการปกปิดระมัดระวังตนอยู่เสมอ ไปจนถึงฉากที่ปลดปล่อยเสื้อออก

- การลุกขึ้นมาตัดผม เปลี่ยนสีผม แต่งตัวดูแลตัวเองให้ดีขึ้น นั้นเป็นสัญลักษณ์ของการเริ่มต้นใหม่ ให้เป็นตัวเองในรูปแบบที่ดีขึ้น หลังจากความล้มเหลวผิดพลาด

11. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการศึกษาวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง พบว่า Squid Game (2021) มีการนำเสนอมุมมองการเล่าเรื่องราวแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) จาก 2 เส้นเรื่องที่เกิดขึ้นในซีรีส์ไปพร้อมกัน ตัดสลับไปตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผ่านมุมมองของตัวละครทุกฝ่าย โดยมีการนำเสนอหลักผ่านตัวละครเอกทั้ง 2 ฝ่าย ทั้งฝ่ายของผู้เข้าแข่งขันที่ต่างต้องเผชิญกับการดิ้นรน เอาชีวิตรอด เพื่อหวังจะชิงเงินรางวัลในแต่ละเกม ได้แก่

11.1 การนำเสนอมุมมองผ่านมุมมองตัวละครชองกีฮุน หนึ่งในตัวละครเอกผู้ร่วมเข้าการแข่งขัน เป็นศูนย์กลางในการดำเนินเรื่องราว นำพาผู้ชมไปร่วมเล่นเกมและสำรวจจิตใจของผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ โดยมีการสอดแทรกเรื่องราวและความเป็นไปที่เกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละตัวในการแข่งขันเกมปริศนา รวมถึงฝั่งผู้ควบคุมการแข่งขันที่คอยจับตามอง ควบคุมผู้เข้าแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาที่พวกเขากำหนดไว้

11.2 การนำเสนอมุมมองผ่านมุมมองตัวละครอีจุนโฮ หนึ่งในตัวละครเอกผู้แฝงตัวเข้ามาสืบหาเบาะแสการหายตัวไปของพี่ชาย แต่กลับต้องเจอกับเรื่องราวปริศนาต่าง ๆ ที่ทำให้เขาต้องค้นหาคำตอบจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมด โดยอีจุนโฮจะพาผู้ชมไปสำรวจและสืบหาความจริงที่เกิดขึ้นในองค์กรลับและความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรลับกับพี่ชายของเขา ไปพร้อม ๆ กัน โดยในส่วนนี้ซีรีส์ยังมีการสอดแทรกเรื่องราวมุมมองของฝ่ายผู้ดำเนินการจัดการแข่งขันต่อสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมด รวมถึงเบาะแสของผู้อยู่เบื้องหลัง

การควบคุมทั้งหมด อย่างตัวละคร Front man และ Host ผู้จัดการแข่งขัน เปิดเผยออกมาทีละน้อยให้ผู้ชมได้ลุ้นตามไปพร้อมกัน

Hometown Cha-Cha-Cha (2021)



ภาพประกอบ 33 โพสต์เตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)

ข้อมูลเบื้องต้นและความสำเร็จของซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021)

- ชื่อเรื่อง: Hometown Cha-Cha-Cha | 갯마을 차차차
- รูปแบบ: TV Series
- แนว: Romantic | Comedy
- สร้างโดย: สตูดิโอไดรากอน จีทีเอส
- เค้าโครงเรื่องจาก: ภาพยนตร์มิสเตอร์แฮนด์ดี มิสเตอร์ฮง
- เขียนบทประพันธ์: ชินฮาอิน
- กำกับการแสดง: ยูจองอน
- นำแสดง: ชินมินอา คิมซอนโฮ และอีซังอี
- ออกอากาศ: 28 สิงหาคม ค.ศ.2021-17 ตุลาคม ค.ศ.2021
- ช่องทางออกอากาศ: Netflix

- จำนวนตอน: 16 ตอน
- ความยาวตอน: 60 นาที
- ช่วงเวลาออกอากาศ: 28 สิงหาคม 2021 – 17 ตุลาคม 2021

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) เป็นซีรีส์เกาหลีใต้ที่ถูกเขียนและผลิตซ้ำจากมิสเตอร์แซนดี้ มิสเตอร์ยอง ภาพยนตร์สัญชาติเกาหลีใต้ ในปี 2004 โดยออกอากาศทางช่อง TVN และเผยแพร่ลง Netflix ทันทีหลังจากการออกอากาศ ในทุกวันเสาร์และวันอาทิตย์ ตั้งแต่วันที่ 28 สิงหาคม 2021 – 17 ตุลาคม 2021 ตัวซีรีส์เล่าถึงเรื่องราวความรักของทันตแพทย์หญิงเมืองกรุงที่ต้องย้ายถิ่นฐานมาเปิดคลินิกทันตกรรมที่หมู่บ้านริมทะเลงงจิน จนได้พบกับผู้ชายที่วิถีชีวิตและนิสัยที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) เป็นผลงานกำกับของ ยูจองอน เจ้าของผลงานยอดเยี่ยมอย่าง Tomorrow with You (2017) และ Hi, Bye Mama! (2020) ที่ได้หยิบภาพยนตร์ มิสเตอร์แซนดี้ มิสเตอร์ยอง มาดัดแปลงใหม่ในรูปแบบซีรีส์ โดยได้นักแสดงชื่อดังอย่างชินมินอา คิมซอนโฮ และอีซังอี มารับบทนำ สร้างความสนใจให้กับตัวซีรีส์ตั้งแต่มีการประกาศสร้าง และได้รับการตอบรับอย่างล้นหลามหลังจากออกอากาศ โดย Hometown Cha-Cha-Cha (2021) ได้รับความนิยมในเชิงพาณิชย์และกลายเป็นหนึ่งในละครที่มีเรตติ้งสูงสุดในประวัติศาสตร์เคเบิลทีวี อยู่ในอันดับหนึ่งตลอดระยะเวลาแปดสัปดาห์ และตอนสุดท้ายได้รับเรตติ้งทั่วประเทศ 12.665% โดยมีผู้ชมมากกว่า 3.2 ล้านครั้ง และตอนล่าสุดได้เรตติ้งทั่วประเทศ 12.665% โดยมียอดวิวมากกว่า 3.2 ล้านครั้ง นอกจากนี้ยังกลายเป็นหนึ่งในรายการโทรทัศน์ที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษที่มีผู้ชมมากที่สุดของ Netflix และเป็นหนึ่งในรายการยอดนิยมที่ออกอากาศยาวนานที่สุดเนื่องจากใช้เวลา 16 สัปดาห์ในการจัดอันดับสิบอันดับแรกของโลก

เรื่องย่อ

หลังจากชีวิตผิดพลาด ‘ยุนฮยเอจิน’ จำต้องย้ายมาอยู่ที่หมู่บ้านริมทะเลที่ชื่อว่าหมู่บ้านงงจิน ทำให้เธอได้พบและรู้จักกับ ‘ซองดูชิก’ ผู้ชายที่ทำให้เธอรู้สึกประหลาดใจและสงสัยเพราะใคร ๆ ต่างก็เรียกเขาว่า ‘หัวหน้าอง’ ทั้งเขายังเป็นผู้ชายว่างงาน ที่ยุ่งกับการทำสิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา และถ้าใครในหมู่บ้านต้องการความช่วยเหลือ แน่นอนว่า...หัวหน้าองจะต้องไป โผล่ที่นั่นเสมอ เมื่อชายหญิงสองคนที่มีวิถีชีวิตและนิสัยที่ต่างกันโดยสิ้นเชิงมาเจอกัน แต่พวกเขา กลับรู้สึกได้ถึงแรงดึงดูดต่ออีกฝ่ายอย่างน่าประหลาด จึงนำไปสู่ความรักอันแสนโรแมนติกที่มาพร้อมกับปมต่าง ๆ ที่พวกเขาต้องช่วยกันคลี่คลาย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) บททฤษฎีการเล่าเรื่องและทฤษฎีเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ตามกรอบการวิจัยทั้ง 11 องค์ประกอบ ได้ผลวิจัยดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงเรื่องทั้ง 16 ตอน พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีวิธีการนำเสนอโครงเรื่องดังนี้

1.1 ลักษณะโครงเรื่อง

1.1.1 โครงเรื่องหลัก

ซีรีส์มีลักษณะการวางโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับความรัก และชีวิตที่เปลี่ยนไปของทันตแพทย์หญิงที่ต้องย้ายถิ่นฐานมาเปิดคลินิกทันตกรรมที่หมู่บ้านริมทะเลงจิน จนเกิดเป็นเรื่องราวรักโรแมนติกระหว่างหนุ่มสาวที่มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันลิ้นเชิง

1.1.2 โครงเรื่องรอง

ซีรีส์มีลักษณะโครงเรื่องรองของเกี่ยวกับปมความเจ็บปวดที่ฝังลึกในใจของ 'ฮงดูชิก' ที่เก็บซ่อนมานานกว่า 5 ปี จากความรู้สึกล้มเหลวในชีวิต จนทิ้งทุกอย่างกลับมาใช้ชีวิตที่บ้านเกิด

โดยโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองถูกผูกเข้าด้วยกันด้วยวิถีชีวิตเรื่องราวที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านริมทะเลงจิน ที่ตัวละคร 'ยุนฮเยจิน' ได้ย้ายมาเปิดคลินิกทันตกรรม และใช้ชีวิตอยู่ โดยได้รับความช่วยเหลือจาก 'ฮงดูชิก' หรือ 'หัวหน้าฮง' ชายรูปหล่อ ใจดีที่ไม่มีอาชีพเป็นหลักแหล่ง แต่ดูเหมือนจะยุ่งกับการทำสิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา แต่ในขณะเดียวกันการทำตัวยุ่งตลอดเวลานั้นก็กลับเป็นวิธีหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดที่ซ่อนไว้ภายในใจมาตลอด 5 ปี จากความรู้สึกผิด และล้มเหลวในชีวิต จนยอมทิ้งทุกอย่างกลับมาอยู่บ้านเกิด นำไปสู่เส้นทางความรักของทั้งสองตัวละคร โดยฮงดูชิก และหมู่บ้านริมทะเลงจิน เป็นหนึ่งในตัวแปรสำคัญในการผูกเส้นเรื่องทั้งสองเข้าด้วยกัน

1.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

1.2.1 การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (Exposition)

การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่องเริ่มต้นขึ้นด้วยเรื่องราวการตกงานของ 'ยุนฮเยจิน' 'ทันตแพทย์หญิง' ที่มีความคิดในการรักษาคนไข้ไม่ตรงกับผู้อำนวยการที่ต้องการแต่จะรัดไถเงินคนไข้ เป็นเหตุที่ทำให้เธอจำต้องไปเปิดคลินิกทันตกรรมเป็นของตัวเองเพื่อลบคำสบประมาท เพื่อเล่าความเป็นมา ลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัว รวมถึงสาเหตุที่ยุนฮเยจินต้องย้าย

ถิ่นฐานทั้งชีวิตจากเมืองใหญ่สู่ชนบทในหมู่บ้านงจิน ที่ทำให้เธอได้พบกับ ‘ฮงดูชิก’ หรือที่ใคร ๆ เรียกกันว่า ‘หัวหน้าง’ ชายผู้เป็นทุกอย่างให้กับเมืองงจิน และได้ค้นพบความทรงจำวันวานจากในอดีตกลับมาเยือนอีกครั้งตอนที่ 1-2

1.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action)

การพัฒนาเหตุการณ์ส่วนที่ 1 เริ่มต้นขึ้นเมื่อยุนฮยเอจินตัดสินใจย้ายมาตั้งถิ่นฐานและเปิดคลินิกทันตกรรมเป็นของตัวเองที่หมู่บ้านริมทะเลงจิน นำมาสู่การปรับตัวที่พลิกผันเมื่อวิถีชีวิตที่เธอเคยใช้ในเมืองกรุงนั้นต่างกับวิถีของคนที่นี่อย่างสิ้นเชิง ซึ่งก็หนีไม่พ้นการได้รับความช่วยเหลือและคำแนะนำจาก หัวหน้างอีกตามเคย โดยเรื่องราวในส่วนนี้ส่งผลต่อพัฒนาการตัวละครและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เกิดขึ้น จนเกิดเป็นความรักที่ค่อย ๆ ก่อตัวระหว่างทั้งสองตัวละคร จนถึงตอนที่ข่าวลือเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพวกเขาทั้งคู่แพร่สะพัดไปทั่วหมู่บ้าน สร้างความสับสนภายในใจให้กับยุนฮยเอจินเป็นอย่างมาก ในตอนที่ 3-6

การพัฒนาเหตุการณ์ส่วนที่ 2 เริ่มต้นขึ้นหลังจากข่าวลือเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพวกยุนฮยเอจินและฮงดูชิกแพร่สะพัดไปทั่วหมู่บ้าน จนเกิดความสับสนในใจของยุนฮยเอจิน ทั้งการที่เธอเห็นฮงดูชิกปรากฏตัวอยู่ในหมู่บ้านข้าง ๆ กับหญิงสาวอีกคน ยิ่งทำให้เธอตัดสินใจชัดเจนขึ้นระหว่างเขาให้ชัดเจน ในขณะเดียวกัน ‘จีซองฮยอน’ โปรดิเซอร์หนุ่มที่เคยหลงรักยุนฮยเอจิน ก็ได้กลับเข้ามาในชีวิตของยุนฮยเอจินอีกครั้ง เรื่องราวดำเนินไปจนถึงตอนที่ยุนฮยเอจินปฏิเสธรักจีซองฮยอนและกลับมาเริ่มต้นใหม่กับฮงดูชิกอีกครั้ง เรื่องราวในส่วนนี้ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง พัฒนาการตัวละคร รวมถึงความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงไประหว่างตัวละคร ทั้งยังมีการเปิดเผยเรื่องราวอดีตและปมภายในใจของตัวละครยุนฮยเอจิน รวมถึงปมปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละครอบครัวที่ค่อย ๆ คลายตัวลง ในตอนที่ 7-9

การพัฒนาเหตุการณ์ส่วนที่ 3 เริ่มต้นขึ้นหลังจากที่ยุนฮยเอจินและฮงดูชิกได้ปรับความเข้าใจและกลับมาเริ่มต้นความสัมพันธ์กันใหม่อีกครั้ง เนื้อเรื่องในส่วนนี้เริ่มมีการเปิดเผยเรื่องราวปมในใจของฮงดูชิกและนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นระหว่างตัวละคร จนทั้งสองตกลงศึกษาต่อกัน ไปจนถึงตอนที่ยุนฮยเอจินได้สังเกตเห็นถึงความผิดปกติที่เกิดขึ้นกับฮงดูชิกหลังจากได้พบเจอกับคนรู้จักที่โซล จนสัมผัสได้ถึงกำแพงชั้นหนาที่ฮงดูชิกได้ก่อตัวขึ้นมา โดยที่ยุนฮยเอจินเองก็ไม่ได้รู้ถึงสาเหตุ จนเกิดความห่างเหินในความสัมพันธ์จากการเก็บตัวไม่พบเจอ ไม่พูดจากับใครของฮงดูชิก ในตอนที่ 10-13

1.2.3 ภาวะวิกฤติ (Climax)

ภาวะวิกฤติเริ่มต้นขึ้นหลังจากที่ฮงดูซิกเริ่มมีอาการผิดปกติ เก็บตัวอยู่แต่ในบ้าน จนความสัมพันธ์ระหว่างยุนฮยเอจินและฮงดูซิกเริ่มห่างเหินกันออกไป จนกระทั่ง ‘ยอฮวาจอง’ ตัดสินใจเล่าเรื่องราวเมื่อครั้งที่ฮงดูซิกหวนกลับมาอยู่ที่กงจินให้ยุนฮยเอจิน ได้ฟัง ยุนฮยเอจินจึงพยายามเข้าไปปรับความเข้าใจกับฮงดูซิก ไปจนถึงช่วงเวลาที่ฮงดูซิก ยอมปลดล็อกความรู้สึกและกลับมาใช้ชีวิตอย่างมีความสุขอีกครั้ง เนื้อหาในส่วนนี้ได้มีการคลี่คลายเรื่องราวความจริงที่ทำให้ฮงดูซิกกลับมาใช้ชีวิตอยู่ในหมู่บ้านกงจิน ทั้งยังเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นถึงมุมที่มีมิติที่สุดของตัวละคร ทั้งในแง่ของสถานการณ์ อารมณ์ จิตใจ ทั้งยังมีการคลายปมปัญหาความลับปริศนาสุดยอด 3 ข้อของกงจินครบทั้ง 3 ข้อในตอนที่ 14-16

1.2.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภาวะคลี่คลายเริ่มขึ้นหลังจากที่ฮงดูซิกกลับมามีความสุขกับชีวิตอีกครั้ง น ทั้งเรื่องราว ปมปัญหาต่าง ๆ ในหมู่บ้านก็ได้คลี่คลายลงในขณะเดียวกัน ตัวละครทั้งสองตัดสินใจที่จะแต่งงานกัน โดยที่ยุนฮยเอจินเป็นคนเอ่ยปากขอฮงดูซิกแต่งงานก่อน ในตอนที่ 16

1.2.5 การยุติของเรื่องราว (Ending)

การยุติเรื่องราวได้เริ่มต้นขึ้นเมื่อยุนฮยเอจินและฮงดูซิกตัดสินใจที่จะแต่งงานกันท่ามกลางความครึกครื้น และอบอุ่นของคนในหมู่บ้าน ในขณะที่จีซองฮยอนก็ได้เริ่มต้นความรักใหม่กับ ‘นักเขียนจิ่วอน’ เช่นเดียวกันกับ คุณตำรวจ ‘ชเวอินซอล’ กับ ‘พโยมีซอน’ และ ‘จางยองกุก’ กับ ‘ฮวาจอง’ เป็นการยุติเรื่องราวต่าง ๆ ที่คลายปมนำไปสู่ความสุข ความอึดอึดใจที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านริมทะเลงจินแห่งนี้ ในตอนที่ 16

1.3 กลวิธีการเล่าเรื่อง

1.3.1 การเปิดเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการเปิดเรื่องแบบ ‘เรียงตามลำดับเหตุการณ์’ โดยใช้นาฏกรรมหรือการกระทำของตัวละครในการเปิดเรื่อง โดยเล่าถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของ ‘ยุนฮยเอจิน’ ตัวละครเอกของเรื่อง จนกระทั่งตัวละครตัดสินใจลาออก อันเป็นจุดเริ่มต้นเรื่องราวทั้งหมดที่ทำให้ยุนฮยเอจินต้องย้ายถิ่นฐานและไปเปิดคลินิกที่หมู่บ้านริมทะเลงจิน เพื่อให้ผู้ชมได้รู้จักเรื่องราวความเป็นมาและตัวละครมากยิ่งขึ้น

1.3.2 การดำเนินเรื่อง

ซีรีส์มี ‘การเล่าเรื่องแบบเรียงตามลำดับปฏิทิน’ โดยในแต่ละตอนจะมี Title Opening เปิดเรื่องราว เสมือนการแนะนำเรื่องราวและบรรยากาศของเรื่องใน

เบื้องต้น ผ่านภาพกราฟิกสีสันสดใส ก่อนที่จะเข้าสู่การดำเนินเรื่องราวในแต่ละตอน ที่มักเริ่มต้นด้วยการเล่าย้อนเหตุการณ์ที่ตัวซีรีส์ยังไม่ได้เล่าหรือยังเล่าไม่หมดในตอนก่อนหน้า และตัดจบเรื่องราวในแต่ละตอนด้วยปมปัญหาที่เร้าอารมณ์ ชวนให้ติดตาม ก่อนจะปิดเรื่องราวลงด้วยภาพเหตุการณ์สำคัญในแต่ละตอน การขาย Bonus Part ที่เล่าถึงจุดเริ่มต้นเรื่องราวความรักของพระเอกนางเอกที่ไม่ได้ถูกใส่ในเส้นเรื่องหลัก และตัวอย่างตอนต่อไปตามลำดับ

ในการเล่าเรื่องพบว่าซีรีส์มีการดำเนินเรื่องผ่านภาพและเสียงที่โรแมนติก ชวนฝัน ในหมู่บ้านริมทะเลสีครามสดใส บวกกับความคอมเมดี้ ที่สามารถรับชมได้ง่ายบนโครงเรื่องที่มีความสมจริง ไม่สลับซับซ้อน มีการดำเนินเรื่องที่เรียบง่าย แต่เปี่ยมด้วยความอบอุ่นที่ช่วยเยียวยาหัวใจ ตามสไตล์ซีรีส์ประเภทฟีลกู๊ด จึงทำให้ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม และครองใจผู้ชมได้มากมาย โดยซีรีส์มีการนำเสนอกราฟเส้นเรื่องที่ค่อย ๆ พุ่งสูงขึ้น ไปจนถึงในช่วงภาวะวิกฤต ก่อนที่กราฟจะค่อย ๆ ลดลงสู่จุดจบของเรื่องราว ในอัตราส่วน 2:11:3:1:1 โดยมี ‘ยูเนสยจิน’ และ ‘ฮงจูชิก’ ตัวละครเอกของเรื่องเป็นศูนย์กลางการดำเนินเรื่องราว ทั้งยังปรากฏการนำเสนอประเด็นความรัก พรหมลิขิต ความหลัง ความสุข มิตรภาพ ความเข้าใจในการใช้ชีวิต รวมถึงความแตกต่างระหว่างสังคมเมืองและชนบทที่ลึกซึ้ง โดยไม่ลืมที่จะทิ้งความรู้สึกอึดอัดใจ และแง่คิดดีๆ ให้กับผู้ชม

1.3.3 การปิดเรื่อง

ซีรีส์มีกลวิธีการ ‘ปิดเรื่องแบบตัวละครประสบสุข’ (Happy Ending) พระเอกนางเอกได้ครองรักกันอย่างมีความสุข โดยทิ้งไว้ซึ่งข้อคิดในการใช้ชีวิตดีๆ ไว้ให้กับผู้ชม ผ่านเรื่องราวและเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เรียนรู้และก้าวผ่าน

2. ขั้วขัดแย้ง

จากการศึกษาวิเคราะห์ขั้วขัดแย้ง พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีขั้วขัดแย้งที่เต็มไปด้วยเงื่อนไขที่ถูกปกปิดไว้ให้คอยติดตามและเอาใจช่วยตัวละคร โดยมีการนำเสนอขั้วขัดแย้งทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลังภายนอก โดยมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาประเภทชีวิต ความรัก การก้าวพ้นความเจ็บปวด การอยู่ร่วมกันในสังคม ความแตกต่างทางความคิดและบริบททางสังคม ดังนี้

2.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร หรือการที่สองตัวละครไม่ลงรอยกัน เช่น ความขัดแย้งระหว่างยูเนสยจินกับหัวหน้างาน จากอุดมการณ์การทำงานไม่ตรงกัน

จนนำไปสู่ปัญหาที่ทำให้เกิดเรื่องราวทั้งหมด, ความขัดแย้งระหว่างยุนฮยจินกับชาวบ้านงจิน ที่มี ความแตกต่างทางความคิดและวิถีชีวิตเป็นอย่างมาก จากการที่ยุนฮยจินเติบโตและใช้ชีวิตแบบ สังคมกรุงโซล หรือในรูปแบบความขัดแย้งระหว่างยองกุง ฮวาจอง และโซฮี จากเรื่องราวรักสาม เส้าระหว่างทั้งสามตัวละคร ที่ทำให้เกิดความบาดหมางในจิตใจของทั้ง 3 คนมาโดยตลอด เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งระหว่างภายในจิตใจ

ความขัดแย้งระหว่างภายในจิตใจ มักมีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้กับ จิตใต้สำนึกในสังคมที่ต้องเอาตัวรอด เช่น ความขัดแย้งระหว่างฮงดูชิกกับโรคซึมเศร้า ที่ตัวละคร ต้องประสบจากการปมความผิดพลาดที่ไม่อาจรับได้ในอดีต, ความขัดแย้งระหว่างยุนฮยจินและ ปมภายในจิตใจ จากการที่เคยถูกผู้ชายที่ชอบต่อว่าแฉิม จนกลายเป็นปมในจิตใจที่ทำให้ตัวละคร ลูกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะภายนอก และใช้สินค้าแบรนด์เนมเพื่อปกปิดปมด้อยของตัวเอง หรือความขัดแย้งระหว่างฮวาจองกับความเจ็บปวดที่คิดว่าสามีไม่รัก จากความเข้าใจผิดที่มีจน ต้องทนอยู่กับความเจ็บปวดเป็นเวลานาน จากการที่ตัวละครมักเก็บสิ่งที่คิดหรือรู้สึกไว้เพียงคน เดียว เป็นต้น

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

ความขัดแย้งกับพลังภายนอก มีเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพทางสังคมและ เศรษฐกิจ ปัญหาหนี้สิน และความเหลื่อมล้ำในสังคม ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องดิ้นรน เพื่อความอยู่รอด อย่างเช่น ฮงดูชิกกับสภาพเศรษฐกิจ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหัน จน ทำให้ลูกค้าที่เขาช่วยแนะนำการลงทุนดูล้มละลายหมดตัวจนกลายเป็นปมในจิตใจ ที่ทำให้เขา ลาออกจากงาน ทั้งทุกอย่างที่โซลกลับมาใช้ชีวิตที่กุงจิน เป็นต้น

3. ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

จากการศึกษาวิเคราะห์ซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021) พบว่า ซีรีส์มีการวางตัวละครที่ละเอียด ชัดเจน สร้างการจดจำผ่านลักษณะพิเศษ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึก รักใคร่และสงสารตัวละครได้ในขณะเดียวกัน โดยปรากฏภาพตัวละครที่มีความสมจริง ไม่สมบูรณ์ ด้ร้อย เปี่ยมด้วยพัฒนาการ อันประกอบไปด้วยตัวละครหลักทั้งหมด 3 คน ได้แก่ ยุนฮยจิน, ฮงดูชิก และซงจีฮยอน ดังนี้

3.1 ยูนฮเยจิน



ภาพประกอบ 34 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)

ชื่อตัวละคร : ยูนฮเยจิน

ประเภทตัวละคร : Main Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ข้อมูลทางด้านกายภาพ : ตัวละคร ยูนฮเยจิน เพศหญิง อายุ 30-35 ปี ส่วนสูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 50 กิโลกรัม ผิวขาวเหลือง ผมสีดำยาวสลวย มีหน้าตาที่สวยงามน่ารัก สูงโปร่ง ดูเป็นคนที่มีมั่นใจในตัวเองสูง มีเสน่ห์ มีบุคลิกที่ดี ใช้ภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มีการเคลื่อนไหวที่ระมัดระวังตัวอยู่เสมอ มักแต่งกายด้วยชุดแบรนด์เนม ที่มีความโก้หรู ทันสมัย

ข้อมูลทางสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นกลาง เกิดที่กรุงโซล แต่เติบโตที่มาจากคยองกี ประเทศเกาหลีใต้ เป็นลูกสาวคนเดียวของครอบครัวที่แตกแยก แม่ตายจากไปตั้งแต่ตัวละครยังเด็ก พ่อมีภรรยาใหม่ จนเกิดความห่างเหินในความสัมพันธ์ระหว่างพ่อลูก ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับสูง จบปริญญา ด้านทันตแพทยศาสตร์ ตัวละครเคยทำงานเป็นทันตแพทย์ในคลินิกทันตกรรมใจกลางเมืองแห่งหนึ่ง ก่อนที่จะลาออกมาเปิดคลินิกทันตกรรมของตัวเอง เนื่องจากความไม่ลงรอยทาง

อุดมการณ์ระหว่างตัวละครและผู้อำนวยการคลินิกทันตกรรม จนถูกแบล็กลิสต์ไม่ให้โรงพยาบาลหรือคลินิกทันตกรรมได้รับเธอเข้าทำงาน ปัจจุบันตัวละครย้ายมาตั้งถิ่นฐานในบ้านขนาดกลางกับพโยมีซอน เพื่อนสนิทของเธอ และเปิดคลินิกทันตกรรมเป็นของตัวเองที่หมู่บ้านริมทะเลงจิน

ลักษณะทางจิตวิทยา: ตัวละครมีความทรงจำที่ดีกับหมู่บ้านริมทะเลงจิน สถานที่เธอและครอบครัวเคยมาเที่ยวด้วยกันในวัยเด็ก ก่อนที่แม่ของเธอจะเสียชีวิต จนได้เกิดความห่างเหินกันในครอบครัวจากการแต่งงานใหม่ของพ่อ โดนตัวละครนั้นมีความสัมพันธ์กับพ่อนัก ตัวละครมีระดับสติปัญญาที่ดีมาก สามารถสอบเข้ามหาวิทยาลัยเรียนจบด้านทันตแพทย์จนมีหน้าที่การงาน มีไลฟ์สไตล์ที่ดี แต่ต้องถูกแบล็กลิสต์ เนื่องจากการยึดต่อจรรยาบรรณแพทย์ที่มุ่งช่วยเหลือผู้ป่วยด้วยใจจริง มากกว่าการยึดถือผลประโยชน์เงินทอง จนเกิดความขัดแย้งทางอุดมการณ์กับผู้อำนวยการคลินิกทันตกรรม จากการที่เธอมองว่าการรักษาของเขานั้นเอาเปรียบและขูดรีดเงินจากคนไข้มากเกินไปจนต้องย้ายมาเปิดคลินิกทันตกรรมเป็นของตัวเองที่หมู่บ้านริมทะเลงจิน โดยมีพโยมีซอน เพื่อนสนิทของเธอที่ย้ายตามมาอยู่เป็นเพื่อนคอยช่วยเหลือและเป็นที่พึ่งพิงทางใจให้แกกันและกัน นอกจากนั้นตัวละครยังได้เจอกับฮงดูชิก ชายหนุ่มใจดีที่คอยช่วยเหลือเธอในการจัดแจงทำสิ่งต่างๆ ทั้งการเปิดกิจการรวมถึงช่วยเหลือให้สามารถปรับตัวเข้ากับหมู่บ้านริมทะเลที่มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่แตกต่างจากสังคมที่เธอเคยอยู่สืบเนื่อง จนค่อยๆ ก่อตัวเป็นความรักระหว่างทั้งสองตัวละคร

ตัวละครเคยมีปมในจิตใจจากการถูกพูดถึงลับหลังจากคนที่ชอบถึงรสนิยมการแต่งตัวที่ดูเซ็กซี่ของเธอ จนกลายเป็นคนที่ยึดติดกับภาพลักษณ์ภายนอกมากเกินไปจนละเลยคุณค่าของเนื้อแท้ข้างใน เพราะเชื่อว่ามันคือสิ่งที่ดี จากสาวเนิร์ด ภายใต้วงวนหนาเตอะจึงได้เปลี่ยนมาแต่งกายด้วยสินค้าแบรนด์เนมที่โก้หรู ทันสมัย ใช้ชีวิตอย่างหรูหรา เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับตัวเองในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน และกรอบเกณฑ์ความสมบูรณ์แบบตามค่านิยมของสังคม จนเกิดเป็นความรักในความสมบูรณ์แบบที่มีมากเกินไป จนเผลอไปตัดสินคนอื่นจากกรอบที่ตัวเองวางเอาไว้ เมื่อได้มาอาศัยที่หมู่บ้านงจิน และได้ใช้เวลาร่วมกับฮงดูชิก รวมถึงคนในหมู่บ้านที่มีความจริงใจให้กันโดยเนื้อแท้ ตัวละครจึงได้รู้จักถึงความสมบูรณ์แบบแท้จริงในชีวิตที่สามารถเกิดขึ้นได้จากสิ่งเล็กน้อยรอบตัวโดยไม่จำเป็นต้องให้วัตถุนิยมหรือค่านิยมทางสังคมมาตัดสินคุณค่าในตัวเธอ นั่นก็คือการใช้ชีวิตตามที่ต้องการอย่างมีความสุขในแบบฉบับที่เธอเป็น

โดยปรากฏภาพตัวละครที่มีลักษณะนิสัยที่ซื่อสัตย์ ซื่อตรง กับความรู้สึกของตัวเอง คิดอะไรพูดแบบนั้น ไม่ยอมคน เป็นผู้หญิงยุคใหม่ ที่มีลักษณะ

ความเป็นสตรีนิยมที่มีความมั่นใจ เป็นตัวของตัวเอง สามารถยืนได้ด้วยลำแข้งของตัวเอง มีแบบแผนในการใช้ชีวิตตลอดเวลา ไม่ยอมให้ใครมาเอาเปรียบ โดยแม้บุคลิกข้างนอกของตัวละคร อาจดู แข็งกร้าว แต่ภายในจิตใจกลับเต็มไปด้วยความอ่อนไหว

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในแบบที่ตนเองต้องการ

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ได้แต่งงานกับฮงดูชิก ผู้เปลี่ยนแปลงให้ตนเองได้พบกับความสุขที่แท้จริง

บทสรุปของตัวละคร : ตัวละครได้แต่งงานกับคนที่รักและมีดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขอยู่ในหมู่บ้านงจินร่วมกับฮงดูชิก โดยตั้งเป้ามีลูกด้วยกัน 2 คน

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาการทางด้านพฤติกรรม ความคิด รวมถึงลักษณะนิสัย ที่ตัวละครได้เปลี่ยนแปลงตัวเองจากที่เคยใช้ชีวิตแบบคนในเมือง หลงที่ต้องการการประสบความสำเร็จในชีวิตสูงสุด ร่ำรวยมีเงินทองใช้สุขสบาย ทั้งชีวิตหรูหรา ความสมบูรณ์แบบตามค่านิยมของสังคม มาใช้ชีวิตอย่างมีความสุขตามที่ใจต้องการ อยู่ร่วมกับคนในสังคมได้เป็นอย่างดี ทั้งยังละทิ้งการใช้ชีวิตที่เป็นไปตามกรอบของสังคมอย่างที่เป็นมา

3.2 ฮงดูชิก



ภาพประกอบ 35 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)

ชื่อตัวละคร: ฮงดูชิก

ประเภทตัวละคร: Main Character

ลักษณะทางกายภาพ: ตัวละคร ฮงดูชิก เพศชาย อายุประมาณ 30-35 ปี สูงประมาณ 180 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 65 กิโลกรัม ผมสีน้ำตาลสั้น ผิวขาว อมชมพู หน้าตาหล่อเหลา ตาชั้นเดียว มีลัทธิเปี่ยมเสน่ห์ ดูเป็นคนที่เปี่ยมมิตร เข้าถึงง่าย มีเสน่ห์เป็นที่รักของทุกคน อยู่กับการช่วยเหลือผู้คนในหมู่บ้านอยู่ตลอดเวลา มีลักษณะการพูดจาที่เป็นกันเอง แต่เปี่ยมด้วยความนอบน้อม ใช้ภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มักแต่งกายด้วยชุดลำลอง เสื้อเชิ้ต กางเกงยีน ที่มีความคล่องตัว และมักจะสะพายกระเป๋าอยู่เสมอ

ลักษณะทางสังคม: ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นกลาง ตัวละครเป็นลูกชายคนเดียวในครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง อาศัยและเติบโตมาในหมู่บ้านริมทะเลงจินกับปู่ตั้งแต่เด็กๆ เนื่องจากพ่อและแม่ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต ทั้งปู่ของตัวละครยังได้เสียชีวิตจากไปตั้งแต่ตัวละครยังเรียนอยู่ชั้นมัธยม ต้องอาศัยอยู่อย่างไร้ครอบครัว แต่ก็ได้คุณยายกับมี คุณยายข้างบ้านคอยดูแล เอาใจใส่จนตัวละครเติบโตมาเป็นอย่างดี ตัวละครได้รับการศึกษาในระดับสูง จบปริญญาตรีด้านวิศวกรรมเครื่องกล จากมหาวิทยาลัยโซล มหาวิทยาลัยชั้นนำของประเทศเกาหลีใต้ เคยทำงานเป็นนักให้คำปรึกษาการลงทุนทางการเงินให้กับบริษัทหลักทรัพย์แห่งหนึ่ง ก่อนจะทิ้งทุกอย่างในชีวิต กลับมาอยู่หมู่บ้านงจิน บ้านเกิดของเขาอีกครั้ง จากความรู้สึกผิดหวังในตัวเอง จนรู้สึกล้มเหลวในชีวิต ปัจจุบันตัวละครเป็นคนว่างงาน ที่วิ่งวนอยู่กับการช่วยเหลือคนในหมู่บ้าน รับจ้างทำงานทั่วไปอยู่ตลอดเวลาจนเป็นที่รู้จักในชื่อ 'หัวหน้าฮง' ผู้เป็นที่รักของคนทั้งหมู่บ้าน

ลักษณะทางจิตวิทยา: ตัวละครเป็นคนที่มีความพื้นฐานทางจิตใจที่ดี มีระดับสติปัญญาในระดับสูง เรียนหนังสือเก่ง โดยเป็นนักเรียนทุนที่ได้คะแนนอันดับสูงสุด จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยชั้นนำของประเทศ อย่างมหาวิทยาลัยโซล ทั้งยังมีความสามารถในการถ่ายรูป พูดภาษาอังกฤษ และใช้ภาษามือ ตัวละครมีลักษณะนิสัยที่เป็นผู้นำ ชอบจัดแจง รักความถูกต้อง ขยันตั้งใจทำงาน พยายามทำให้การเรียนรู้ทุกอย่างด้วยความใส่ใจ จนมีใบประกอบวิชาชีพจำนวนมาก แม้จะไม่ได้มีงานทำเป็นหลักแหล่ง เมื่อคนในหมู่บ้านมีเรื่องเดือดร้อนอะไร จึงหนีไม่พ้นที่จะเรียกหาหัวหน้าฮง กันอยู่เสมอ เนื่องจากตัวละครนั้นชอบช่วยเหลือผู้คน สามารถทำงานต่าง ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม โดยคิดค่าจ้างเพียงค่าแรงขั้นต่ำ คนในหมู่บ้านจึงเรียกใช้บริการเป็นประจำ

ตัวละครมีนิสัยที่ร่าเริง เป็นมิตร มองโลกในแง่ดี และมีอารมณ์ขัน อยู่เสมอ ทั้งอุปนิสัยที่ชอบช่วยเหลือห่วงใย เอาใจใส่ผู้อื่นอยู่เสมอ จึงทำให้ตัวละครกลายเป็นที่รักของผู้คนที่พบเห็น รวมถึงคนในหมู่บ้านงจิน จนทำให้ชีวิตของเขาไม่เคยเหงา มีอะไรมากมายให้ทำอยู่ตลอดเวลา แต่ใครจะรู้ว่าภายใต้ภาพลักษณ์ที่ร่าเริงสดใส การใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับการใช้ชีวิตแบบไม่มีแบบแผน บนตารางเวลาที่อัดแน่นไปด้วยการรับจ้างทำงานจิปาละต่าง ๆ นั้นกลับมาจากการที่ตัวละครพยายามหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดจากความรู้สึกผิดหวนในตัวเอง ล้มเหลวในชีวิต จึงเอาแต่โทษตัวเอง และจมอยู่กับความรู้สึกผิดเหล่านั้นมาโดยตลอด จนประสบกับปัญหาโรคซึมเศร้า ตัวละครจึงทิ้งทรัพย์สิน หน้าที่การงานทั้งหมดกลับมาใช้ชีวิตที่หมู่บ้านงจิน อันเป็นบ้านเกิดของเขาอีกครั้ง จนเขาได้พบกับยุนฮยจินที่เข้ามาเติมเต็มความสุข และช่วยปลดปล่อยหัวใจของเขาให้สามารถก้าวผ่านช่วงความเจ็บปวด จนสามารถปลดปล่อยความทุกข์ที่ฝังลึกในจิตใจของตัวละครมาอย่างยาวนาน จนได้พบกับความสุขที่แท้จริง และยังสามารถพบกับรักแท้

นอกจากนั้นยังมีการปรากฏมุมมองที่อบอุ่น อ่อนโยน เอาใจใส่ และคอยดูแลคนรักได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกันกับการที่เขาเคารพรัก และคอยดูแล คุณยายกำรี้ที่เลี้ยงดู เอาใจใส่เขาเหมือนลูกหลานมาโดยตลอด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความกตัญญูรู้คุณที่มีอยู่สูงในตัวของตัวละคร การจากไปโดยไม่ทันได้บอกลาของคุณยายกำรี้ จึงนับเป็นอีกความสูญเสียที่เจ็บปวดของตัวละครเป็นอย่างมาก

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง : ใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย ช่วยเหลือผู้คนในหมู่บ้านงจินแบบสงบสุข

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ได้แต่งงานกับยุนฮยจิน

บทสรุปของตัวละคร: ตัวละครได้แต่งงานกับคนที่รักและมีความสุขในหมู่บ้านงจิน ตามที่ต้องการ โดยมีเป้าหมายที่จะมีลูกด้วยกัน 2 คน

พัฒนาการตัวละคร: ตัวละครพัฒนาการในด้านของจิตใจได้อย่างชัดเจน โดยตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงตัวเองจากคนที่ใช้ชีวิตไปวัน ๆ มีบาดแผลในใจจนต้องพบจิตแพทย์ และมักปกปิดตนเองจากความหวาดกลัว ความรู้สึกผิด จนสามารถปลดปล่อยความรู้สึกที่ติดค้างในใจออกไป และกลับมามีชีวิตที่มีความสุขและรอยยิ้มได้อีกครั้ง

3.3 จีซองฮยอน



ภาพประกอบ 36 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)

ชื่อตัวละคร : จีซองฮยอน

ประเภทตัวละคร : Support Character, Protagonist, Round Character, Dynamic Character

ลักษณะทางกายภาพ : ตัวละคร จีซองฮยอน เพศชาย อายุประมาณ 30-35 สูงประมาณ 175 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 60 กิโลกรัม ผิวขาวเหลือง ผมสั้น สีดำ ตาชั้นเดียว หน้าตาหล่อเหลา เปี่ยมเสน่ห์ ดูเป็นคนที่สะอาดสะอ้าน สุขุม มาดทะเล้น มีลักษณะการพูดจาที่สุภาพ อ่อนโยน พูดภาษาเกาหลีสำเนียงโซล มักแต่งกายด้วยชุดลำลองที่มีความสุขุม สวมเสื้อตัวนอกทับอยู่เสมอ

ลักษณะทางสังคม : ตัวละครเป็นชาวเกาหลีใต้ สถานภาพโสด อยู่ในชนชั้นกลาง ที่มีฐานะดี ตัวละครอาศัยและเติบโตมาในประเทศเกาหลีใต้ ได้รับการศึกษาในระดับสูงจากมหาวิทยาลัยเดียวกับยุนฮยอจิน ทั้งยังเป็นรุ่นพี่ของเธอที่มหาวิทยาลัย ปัจจุบันตัวละครทำงานเป็นโปรดิวเซอร์ผลิตรายการวาไรตี้ที่กำลังโด่งดังเป็นอย่างมากให้กับสถานีโทรทัศน์

ลักษณะทางจิตวิทยา: ตัวละครเป็นคนที่มีความพื้นฐานทางจิตใจที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์และจิตใจที่ดีทั้งภายในและภายนอก มีบุคลิกที่ยิ้มแย้ม สดใส สามารถดูแลเอาใจใส่คนอื่นได้เป็นอย่างดี ตัวละครมีระดับสติปัญญาในระดับสูง บำนาญ มีความสามารถในการ

การถ่ายรูปและผลิตรายการเป็นอย่างมาก จนวไรต์โชว์ที่เขาควบคุมดูแลได้รับความนิยมในระดับสูง การเลือกหมู่บ้านริมทะเลงจินเป็นสถานที่ดำเนินการถ่ายทำหลัก ทำให้ตัวละครได้พบกับยูนฮยเจิน รุ่นน้องสมัยเรียนมหาวิทยาลัย อันเป็นรักแรกของเขาอีกครั้ง ตัวละครจึงไม่ยอมปล่อยให้โอกาสหลุดลอยไปอีกครั้ง เหมือนเมื่อ 10 กว่าปีก่อน โดยพยายามเอาชนะใจยูนฮยเจินด้วยความมุ่งมั่น ด้วยความซื่อตรง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแง่มุมที่สื่อสารว่าตัวละครนั้นเป็นคนที่มีความแน่วแน่ในความรัก รักใครรักจริง และพร้อมที่จะทำทุกอย่างเพื่อคนที่รักด้วยความซื่อตรง โดยแม้ยูนฮยเจินจะไม่ได้มีความรู้สึกแบบเดียวกันกับเขา เขาก็ยังคงความหวังดีและจริงใจให้กับยูนฮยเจิน ในฐานะรุ่นน้องอยู่เสมอ เช่นเดียวกับหงดูชิกที่แม้ทั้งสองจะชอบผู้หญิงคนเดียวกัน แต่ตัวละครเองก็ยังคงปฏิบัติกับหงดูชิกเหมือนเดิม เหมือนกันกับคราแรกที่ทั้งสองคนนั้นสามารถเข้ากันได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นตัวละครยังเป็นที่เรียนรู้ความผิดพลาดของตนเอง และแก้ไขไม่ให้ความผิดพลาดนั้นเกิดขึ้นซ้ำรอยอีกครั้ง โดยไม่ว่าผลลัพธ์จะเป็นอย่างไร อย่างน้อยการได้ลองทำให้ดีที่สุดก็ยังดีกว่าต้องติดค้างอยู่กับความติดค้างภายในจิตใจ เช่นเดียวกับกรณีของยูนฮยเจิน

ทั้งตัวละครยังมีความรู้สึกผูกพันลึกซึ้งกับหมู่บ้านงจินและผู้คนในหมู่บ้านเป็นอย่างมาก จนกลับมาแวะเวียนอยู่บ่อยๆ ด้วยความรู้สึกอบอุ่นเหมือนได้กลับบ้าน ได้ใช้เวลาพูดคุยทานอาหารร่วมกันกับญาติผู้ใหญ่ จากช่วงระยะเวลาอันยาวนานที่เขาใช้เวลาถ่ายทำรายการอยู่ที่นั่น ทั้งยังปรากฏให้เห็นว่าตัวละครยังมีนิสัยที่กินจุ และเพลิดเพลินทุกครั้งเมื่อได้มากลับมาทานอาหารที่หมู่บ้านแห่งนี้

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง: แก้ไขสิ่งที่ผิดค้างคาในใจ ที่ตนเคยทิ้งโอกาสบอกชอบยูนฮยเจินในอดีต

ความต้องการสูงสุดในชีวิต: ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานที่ตนรัก

บทสรุปของตัวละคร: แม้ตัวละครจะไม่สามารถทำให้ยูนฮยเจินรับรักได้ แต่อย่างน้อยตัวละครก็ยังได้มีโอกาสแก้ไขสิ่งที่ติดค้าง ได้ลองทำตามความรู้สึกของตัวเอง โดยได้พบรักใหม่กับนักเขียนสยองที่แอบรักเขามาโดยตลอดระยะเวลาที่ทำงานด้วยกัน ทั้งรายการวไรต์โชว์ของตัวละครยังประสบความสำเร็จในระดับสูง

พัฒนาการตัวละคร : ตัวละครมีพัฒนาที่เด่นชัดในเรื่องของจิตใจ ที่ตัวละครกล้าที่จะเดินหน้าเอาชนะใจยูนฮยเจินอย่างแน่วแน่ จากที่ตัวละครเคยได้แต่เก็บซ่อนความรู้สึกไว้เพียงในใจมาโดยตลอด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ในความผิดพลาด และกล้าที่จะ

ให้โอกาสตัวเองอีกครั้งของตัวละคร ทั้งตัวละครยังได้รู้จักถึงคำว่าครอบครัว ที่ไม่จำเป็นต้องเป็นสายเลือดเดียวกัน แต่ให้ความอบอุ่นใจทุกครั้งที่ได้กลับมายังหมู่บ้านงจิน

การวางตัวละครและลักษณะตัวละคร

จากการศึกษาวิเคราะห์การวางตัวละครและลักษณะการวางตัวละคร พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการวางตัวละครให้ทุกตัวละครมีลักษณะนิสัยที่มีความกลม มีความเป็นมนุษย์ที่มีความรู้สึกรักโลกโกรธหลง ซึ่งสะท้อนความคิดและจิตใจสำนึกของตัวละครแต่ละตัวออกมาจากหลากหลายมุมมองผ่านตัวละครที่ต่างมีความต้องการเป็นของตนเอง

โดยซีรีส์ได้มีการวางตัวละครมาอย่างละเอียดลึกซึ้ง สามารถจับวางตัวแสดงออกมาได้อย่างเหมาะสมต่อบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณ์ ท่าทาง และทักษะ การแสดง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ รวบรวมว่าตัวละครเหล่านี้มีชีวิตอยู่ตรงหน้า ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้กำกับและทีมงานค่อนข้างให้ความสำคัญกับความสมจริง และความสมบัตภาพ เป็นอย่างมาก ทั้งยังเป็นการรวมตัวนักแสดงที่เปี่ยมด้วยศักยภาพไว้ในเรื่องรวมมากมาย ความลงตัวที่พอดีในตัวแสดง การแสดง รวมถึงเคมีระหว่างนักแสดง จึงทำให้ผู้ชมเกิดความรัก ความเห็นใจในตัวละคร จนอยากติดตามความเป็นไป ร่วมทุกข์สุขไปกับตัวละครได้ไม่ยาก Hometown Cha-Cha-Cha (2021) จึงประสบความสำเร็จอย่างมาก จนสร้างกระแสความนิยมให้กับชินมินอา คิมซอนโฮ และอีซังอีในฐานะนักแสดงมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะคิมซอนโฮที่ได้แจ้งเกิดในฐานะนักแสดงนำอย่างเต็มตัว จนหัวหน้าองโด่งดังไปทั่วทุกมุมโลก อันประกอบไปด้วยตัวละครหลักทั้งหมด 3 คน ได้แก่ ยุนฮเยจิน ที่รับบทโดยชินมินอา, จุงดูชิก ที่รับบทโดย คิมซอนโฮ และอีซังอี ที่รับบท จีซองฮยอน

ยุนฮเยจิน ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอกในการดำเนินเรื่องราว เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่ได้ตระหนักรู้ถึงผิดพลาด เป็นตัวแทนของคนเมืองกรุง ที่ยึดติดกับค่านิยมทางสังคม เพียบพร้อมตามกรอบที่สังคมมองว่าดี จนแอบเผลอไปตัดสินคนอื่นจากกรอบที่ตัวเองวางเอาไว้ พอต้องมาอาศัยร่วมกับกลุ่มคนที่ใช้ชีวิตไร้ยศอย่าง ใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาที่พิธีทองใด ๆ ด้วยความสุข จึงทำให้ตัวละครได้ตระหนักรู้และเข้าใจถึงความสมบูรณ์แบบที่แท้จริงของชีวิต

จุงดูชิก หรือ หัวหน้าอง ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครเอกในการดำเนินเรื่องราว เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่จมอยู่กับความผิดพลาด ในอดีต ทั้งยังเป็นตัวแทนของชนบท ที่ต้องหนีกลับมาพักใจที่บ้านเกิด หลังจากเกิดความสิ้นหวังในชีวิตจากความรู้สึก

ผิดหวังในตัวเองบนเส้นทางการดำรงชีวิตในสังคมเมือง ที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน ตัวละครจึงได้ค้นพบความหมายที่แท้จริงของความสุขที่ยั่งยืนในชีวิต กับชีวิตที่เรียบง่ายในบ้านเกิดอันแสนสุข ทั้งยังอุทิศตนให้การช่วยเหลือผู้อื่น แม้ตัวละครจะเพียบพร้อมไปด้วยวุฒิการศึกษา และความสามารถ นอกจากนั้นตัวละครยังเป็นตัวแทนของ

จิตของหยอน ตัวละครตัวนี้ถูกวางมาเป็นตัวละครสมทบในการดำเนินเรื่องราว เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่เรียนรู้ความผิดพลาดและพร้อมที่จะแก้ไขไม่ให้อีกผิดพลาดนั้นซ้ำรอยอีกครั้ง ทั้งยังเปรียบเสมือนคนเมืองผู้มาเยือน ที่ตกหลุมรักชนบทแห่งนี้ ที่ให้ความรู้สึกเหมือนบ้าน และได้กลับมาเจอกับเครือญาติในวันหยุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหมู่บ้านกงจินแห่งนี้ไม่ใช่เพียงที่พักพิงใจให้กับคนที่อยู่ หรือคนที่ย้ายมาอยู่เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงผู้มาเยือนเช่นเดียวกัน

4. การแสดง (Performing)

จากการศึกษาวิเคราะห์การแสดง พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการนำเสนอการแสดงออกมาในรูปแบบที่สมจริง (Realistic) เป็นธรรมชาติเฉกเช่นชีวิตประจำวันทั่วไปในสังคมเกาหลี ทั้งการพูด น้ำเสียง การแสดงอารมณ์ ผ่านสีหน้าแวตาทที่ชัดเจน สื่อสารมาจากข้างใน กอปรกับฝีมือและเสน่ห์ที่ล้นจ่อของนักแสดงยังสามารถช่วยถ่ายทอดเสน่ห์ และความพิเศษของตัวละครและซีรีส์ได้อย่างเด่นชัด ชวนให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามทั้งสุข ทุกข์ เจ็บปวดไปกับตัวละคร จนเกิดความสำเร็จในระดับสูงให้กับซีรีส์

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้เทคนิคการแสดงแบบ Method acting ในการสร้างความเชื่อและความสมจริงให้กับนักแสดงเพื่อสร้างความสมบูรณ์ในตัวตัวละครและบทบาทการแสดงที่สมจริงที่สุด อย่างเช่นการที่คิมซอนโฮ ต้องไปฝึกฝนทักษะหลากหลายอย่าง อย่างเช่น การใช้ภาษามือ หรือการฝึกการออกเสียงภาษารัสเซีย เนื่องจากตัวละครฮงดูชิกนั้นมีความสามารถรอบด้านมาก ในแบบฉบับที่สามารถเป็นทุกอย่างให้กับผู้คนชาวกงจิน การที่ชินมินอา ไปทำการสำรวจพฤติกรรมและการทำงานของทันตแพทย์จริง ๆ เพื่อสวมบทบาทเป็นยูนฮยอนจิน ในขณะที่อึซังฮีเองก็ได้ไปทำการศึกษาดูบทบาทการเป็นโปรดิวเซอร์จากฟิสิกส์คยองฮอก รวมถึงฟิสิกส์คยองฮีที่เคยได้ร่วมงานกันในรายการ Hangout with Yoo เพื่อสวมบทบาทของจีฮยอน เพื่อให้เกิดความสมจริงและสมบูรณ์ให้แก่ซีรีส์มากที่สุด โดยจะเห็นได้ว่าทีมงานและนักแสดงซีรีส์เกาหลีนั้นให้ความสำคัญกับการ Work shop และการใช้ Method acting เป็นอย่างมาก

5. แก่นของเรื่อง (Theme)

จากการศึกษาวิเคราะห์แก่นความคิด พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) นำเสนอให้เห็นถึงแก่นความคิดที่สอดคล้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน ในเรื่องของ

การยึดติดกับค่านิยมทางสังคม การประสบความสำเร็จในชีวิตที่มีมากจนเกินไป จนลืมมองหาความสุข ความสบายใจให้กับตัวเอง ที่เกิดขึ้นจริงกับผู้คนทุกยุคสมัย ทั้งที่ความจริงแล้วความสุขนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ง่าย ๆ จากสิ่งเล็กน้อยรอบตัว จึงทำให้เกิดความรู้สึกท่วม และเอาใจช่วยไปกับตัวละครได้ไม่ยาก โดยมีการปรากฏภาพแก่นความคิดหลักและแก่นความคิดย่อยที่แฝงไปด้วยแง่คิดประกอบอยู่ในซีรีส์ชุดนี้ ได้แก่

5.1 แก่นความคิดหลัก

“ความสุข ความสำเร็จ ไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่” กับการนำเสนอวิถีชีวิตคนเมืองที่รีบเร่ง ไม่ผ่อนหนักผ่อนเบา แต่ละวันวิ่งวนกับการแข่งขันและรีบวิ่งไปสู่ความสำเร็จตามค่านิยมของสังคม ในขณะที่หมู่บ้านชายทะเลเล็กๆ แห่งนี้กลับเต็มไปด้วยความสุขและมิตรไมตรี จากการใช้ชีวิตที่ความเรียบง่าย ค่อยเป็นค่อยไป ไม่ต้องมีแบบแผน หรือกรอบเกณฑ์ทางสังคมใด ๆ มากำหนดระดับความสำเร็จและคุณค่าความเป็นตัวเรา เพราะความสำเร็จของคนที่นี่นั้นสามารถเกิดขึ้นง่าย ๆ กับระดับความสุขที่มีในชีวิต บนบ้านเกิดที่เปี่ยมด้วยความสุขสันต์เช่นเดียวกับชื่อเรื่องของซีรีส์

5.2 แก่นความคิดรอง เช่น

5.2.1 ‘ความมั่งคั่ง’ และ ‘ความสำเร็จ ไม่ได้การันตีความสุขในชีวิต’ ดังที่ฮังดูซิกได้บอกกับยุนฮยอจินว่า “เงินและความสำเร็จไม่ใช่สิ่งมีค่าในชีวิตเสมอไป ความสุข ความพึงพอใจ ความรัก และสันติภาพ ก็มีความหมายสำหรับชีวิตเช่นกัน” นั่นเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ฮยอจินค่อยๆ เปลี่ยนมุมมองที่มีต่อความสำเร็จในชีวิต เช่นเดียวกันกับที่ฮังดูซิกนั้นได้ค้นพบความสุขของตัวเองจากการอุทิศตนช่วยเหลือผู้อื่นในหมู่บ้านริมทะเลแห่งนี้ แม้ว่าเขาจะมีหนทางที่จะก้าวหน้าทางหน้าที่การงาน และร่ำรวยด้วยเงินทองจากความรู้ความสามารถที่มีของเขา

5.2.2 ‘จงปล่อยให้ชีวิตดำเนินไปอย่างที่เราจะเป็น’ ไม่จำเป็นต้องวางแผนทุกวินาทีในชีวิต ตีกรอบตัวเอง ทิ้งเวลาไปกับการวางแผน คิดกังวลถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น และปล่อยให้ชีวิตมันดำเนินไปตามธรรมชาติ ค่อยเป็นค่อยไป และใช้เวลาดื่มด่ำกับช่วงเวลาตรงหน้าให้คุ้มค่าที่สุดบ้าง เพราะบางครั้งการมุ่มตรงสู่จุดหมายปลายทางด้วยความมุ่งมั่นมากจนเกินไป ก็อาจทำให้พลาดกับการได้พบเจอกับระหว่างทางที่สวยงามระหว่างการเดินทาง

5.2.3 “อย่ากลัวที่จะเชย ‘เฮส’ เมื่อต้องพบเจอกับสถานการณ์ไม่คาดฝันในชีวิต “แม้ว่าคุณจะเชย แต่คุณก็ยังเปี่ยมกบอง เมื่อถึงเวลานั้นแค่ยกมือขึ้นต้อนรับสาย

ฝนก็พอ” เป็นคำพูดของหัวหน้าฮวงพุดกับฮเยจิน ในฉากที่หัวหน้าฮวงพุดชวนฮเยจินวิ่งเล่นริมชายหาด ตอนฝนตกจนร่างกายเปียกปอน ซึ่งเป็นสิ่งที่เธอไม่ชอบเอาเสียเลย แต่เมื่อฮเยจินปล่อยชีวิตให้เป็นไปตามโชคชะตา หลุดจากการวางแผนหรือตีกรอบการใช้ชีวิตเหมือนก้าวออกจาก Comfort Zone เพื่อเปิดรับการสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิต เธอจึงค้นพบว่า สิ่งกล้าหาญที่สุดที่เราทำได้คือการตอบตกลงในทันที เหมือนการที่ฮเยจินตอบโต้อดีตเจ้านายด้วยการบอกว่า เธอจะเปิดคลินิกทันตกรรมของตัวเอง นั่นเปิดโอกาสให้เธอค้นพบประสบการณ์ชีวิตใหม่ในกงจิน พบเจอกับผู้คนที่ยอบอุ่น จริงใจ และตกหลุมรักกับหัวหน้าฮวง พังหมดเกิดขึ้นจากการตัดสินใจในเสี้ยววินาที

5.2.4 “**จงใช้ชีวิตให้เต็มที่ที่สุด**” เกิด แก่ เจ็บ ตายเป็นสัจธรรมที่มนุษย์ทุกคนต้องเจอและลาจาก ในวันเวลาที่ยังสามารถใช้ชีวิตอยู่จึงควรใช้ชีวิตอย่างเต็มที่ และมีความสุขที่สุด อย่าปล่อยให้อดีตและความคาดหวังในอนาคตทำร้ายเราได้นาน และใช้ชีวิตตรงหน้าที่คุ้มค่า ทำสิ่งที่รัก ทานสิ่งที่ชอบ และอย่าคิดมากที่จะให้ของขวัญราคาแพงกับตนเองบ้าง เช่นเดียวกับคุณยายกัมรีที่ได้เรียนรู้ที่จะยอมให้ของขวัญราคาแพงที่สามารถต่อยอดความสุขในช่วงชีวิตสุดท้ายของเธอได้ จากการทำรากฟันเทียม เพื่อที่จะได้ทานปลาหมึกที่ตัวละครชอบทานมากที่สุด แต่ไม่สามารถทานได้มาเป็นเวลานาน เพราะคิดอยากจะได้เงินไว้ให้ลูกหลาน การที่ช่วงชีวิตเคยผ่านเรื่องราวดีๆ มากมายจนถึงวัยชรา ได้ทานปลาหมึกอร่อย ๆ มองท้องฟ้าที่สวยงาม และได้นอนคุยกับคุณยายทั้งสอง ในตอนนี้จึงเป็นความสุขที่อิ่มเอมใจในหัวนาที่สุดท้ายของชีวิตแล้ว

5.2.5 “**ความรักบนความแตกต่าง**” ระหว่างผู้คนที่มีความเชื่อการใช้ชีวิตในเมืองใหญ่และวิถีเรียบง่ายในหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่แม้จะเต็มไปด้วยความแตกต่างหลากหลายทั้งเรื่องความเป็นอยู่ ความรัก ทัศนคติและวิถีทัศนคติที่ต่างกันออกไป แต่ทุกคนสามารถมอบความรัก ความรู้สึกดีๆ ที่เติมเต็มความสุขทางจิตใจให้แก่กันได้ด้วยหัวใจที่เปี่ยมด้วยความรัก ความเกื้อกูลซึ่งกันและกัน จนหล่อหลอมเป็นหนึ่งเดียวกับชนบทที่สวยงาม เช่นเดียวกับมิตรภาพที่แน่นแฟ้นเสมือนครอบครัวที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านกงจิน ไม่ว่าจะเป็นผู้อาศัยเดิม ผู้มาอาศัยใหม่ รวมไปถึงผู้มาเยือนอย่างกองถ่ายทำรายการวาไรตี้ที่ต่างผูกพันกันจนทำให้หมู่บ้านกงจินแห่งนี้เป็นเสมือนบ้านที่พักใจให้กับทุกคนที่ได้ก้าวเข้ามา

นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอถึงประเด็นอื่น ๆ ทั้งในเรื่องของความรัก มิตรภาพ ครอบครัว สัจธรรมของชีวิต รวมถึงแง่คิดดีๆ ในการใช้ชีวิตอีกมากมายที่ปรากฏอยู่ในซีรีส์เรื่องนี้

6. การใช้ภาษา (Diction)

จากการศึกษาวิเคราะห์การใช้ภาษาพบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการเลือกใช้บทสนทนาที่มีความลึกซึ้ง สอดแทรกข้อคิดดี ๆ ที่ชวนอบอุ่นหัวใจอยู่เสมอ นอกจากนั้นซีรีส์ยังมีการเล่นคำ เล่นสำนวน ต่าง ๆ สอดแทรกให้เกิดบทสนทนาที่สวยงาม สมบูรณ์กลมกลืน กับการเล่าเรื่องได้อย่างเป็นธรรมชาติ

จากการวิเคราะห์และศึกษาการใช้ภาษา โดยมีชัยโตเติลภาษาไทยเป็นเครื่องมือ พบว่า มีการใช้ภาษาเกาหลีได้ในการนำเสนอเรื่องราวเป็นหลักในการสื่อสารเรื่องราว โดยมีการใช้ระดับภาษาที่แตกต่างกันออกไปตามสถานะ ความอาวุโส และความสนิทสนมตามหลักการใช้ภาษาเกาหลีอย่างเด่นชัด เช่น การที่ฮงจูซึกมักใช้ภาษาสุภาพพูดกับผู้อาวุโสกว่า อย่างคุณยายกัมรี ใช้ระดับภาษาที่กันเองกับยุนฮยจินเมื่อเริ่มเกิดความสนิทสนม ในขณะที่มีการใช้ภาษาอีกระดับกับเด็ก ๆ ในหมู่บ้าน ซึ่งเป็นระดับภาษาที่ใช้กับคนที่อายุน้อยกว่า เป็นต้น โดยตัวละครส่วนมากมักจะใช้ระดับภาษาแบบเป็นกันเอง ถึงในระดับเป็นทางการ โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการใช้ภาษาออกเป็นดังนี้

6.1 การใช้คำ

(1) การซ้ำคำ

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการซ้ำคำสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งช่วยเน้นย้ำถึงความหมาย ให้คำนั้นมีความหนักแน่น สละสลวยมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น

“เจ็บปวดให้มากพอ ร้องไห้ให้มากพอ อ่อนแอให้มากพอ แล้วจงปล่อยมันไป”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนาได้แก่คำว่า ‘มากพอ’ ที่ช่วยเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“บางเรื่องที่พูดง่ายสำหรับใครบางคน แต่กับใครบางคนมันอาจจะพูดออกมายากก็ได้นะ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนาได้แก่คำว่า ‘ใครบางคน’ ที่ช่วยเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“การตกหลุมรักคุณในขณะที่เฝ้ารอคุณในวันต่อมาก็คืองานของผม”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนาได้แก่คำว่า ‘คุณ’ ช่วยเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา

“ความรู้สึกของเราเองแท้ ๆ แต่ต้องมองจากข้าง ๆ ถึงจะเห็นมัน”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการซ้ำคำในประโยคสนทนาได้แก่คำว่า ‘แท้’ และคำว่า ‘ข้าง’ ที่ช่วยเน้นย้ำความสำคัญของคำและอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะสื่อสารผ่านบทสนทนา เป็นต้น

(2) คำซ้อน

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้คำซ้อนสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่องราว ซึ่งทำหน้าที่ช่วยขยายและไขความซึ่งกันและกัน โดยทำให้เสียงกลมกลืนไปด้วยกันอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น

“อากาศมันร้อน ฉันก็เลยจะมาถามสารทุกข์สุกดิบนะสิ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า ‘สารทุกข์สุกดิบ’ มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

“ชีวิตคู่ที่ยืนยาว อาจจะได้ไม่ต้องความรักที่หวิวหวิว แต่ต้องการความสัมพันธ์ที่ทั้งสองฝ่ายต่างพยายามเชื่อมโยงผูกพันกันไว้ด้วยการให้เกียรติ”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า ‘ยืนยาว’, ‘หวิวหวิว’ และ ‘ผูกพัน’ มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น

“ชีวิตมันก็เป็นแบบนี้แหละ ไม่มีใครที่จะใช้ชีวิตโดยไร้รอยขีดข่วนได้หรอก ลัมลูกคลูกคลานบ้างก็เป็นบทเรียนระดับชีวิตได้ดีเหมือนกัน ขนาดเล่นเซิร์ฟยังต้อง ลัมลูกคลูกคน้ำตั้งกี่ครั้งถึงจะสามารถทรงตัวและยืนหยัดอยู่บนบอร์ดได้อย่างสง่างาม”

ข้อความข้างต้น ผู้เขียนบทได้มีการใช้คำซ้อนในคำว่า ‘ขีดข่วน’, ‘ลัมลูกคลูกค’, ‘ลัมลูกคลูกค’ และ ‘ยืนหยัด’ มาช่วยขยายความหมาย และเน้นย้ำความสำคัญให้คำนั้นมากขึ้น เป็นต้น

(3) คำหยาบ

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้คำหยาบสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง โดยส่วนมากมักจะใช้คำหยาบควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในประโยคสนทนา ทั้งในรูปประโยคที่หยาบคาย รวมถึงการด่าทอโดยเจตนาอารมณ์ โดยในซีรีส์นั้น มีคำหยาบที่หลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น

“ไอ้คนร้ายแอบถ่าย สารเลวเอ๊ย”

“แม่เจ้าไว้ย ไอ้หอกหัก คนใจทรมาน ไอ้เวรตะไล ไอ้ชั่วช้า”

“ไอ้เด็กเวอร์ แกขับรถห่วยแตก ยังจะกล้าอ้าปากโสโครกมาพูดหมา ๆ อีกหรือ ไอ้ซังกะบ๊วย” เป็นต้น

(4) คำอุทาน

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้คำอุทานสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่องราว โดยส่วนมากจะควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในซีรีส์เรื่องนี้ ยกตัวอย่างเช่น

“อุ้ยตาย! เหมือนเราจะอยู่ขึ้นเดียวกันเลย”

“เอ๊ย! นี่! ไอ้ที่เหมือนผมผีคือสาหร่ายหมดเลยหรือ”

“ไอ้ย! ฝ่าปลาหมึกแบบนั้นมันก็กระเด็นนะสิ ให้ตายเถอะ จะทำยังไงกับเธอดี” เป็นต้น

(5) การใช้คำภาษาต่างประเทศ

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้ภาษาต่างประเทศอย่างภาษาอังกฤษมาใช้ควบคู่กับภาษาเกาหลีมาใช้เป็นจำนวนมาก โดยคำที่ใช้เป็นคำที่สื่อสารความหมายและเป็นที่รับรู้ร่วมกันได้ทันทีเมื่อได้ยิน ยกตัวอย่างเช่น

“แฮปปี้เบิร์ดเดย์ยูยู ฮงดูชิก”

“อเมริกาโนเย็นสองและวานิลลาลาเต้เย็นหนึ่งได้แล้วครับ”

“นั่นกาแฟหรือ ฉันชอบเอสเปรสโซลาเต้นมชั้นที่โปรดิวเซอร์จี้ชื่อให้มากกว่า ส่วนของฉันมอคค่าช็อกโกแลตเบลเจียน อร่อยเด็ด”

“แฟนของฉันเก่ง เล่นเซิร์ฟได้ แกมมีใบรับรองบาร์ISTA ด้วยเป็นคนโรแมนติก” เป็นต้น

ซึ่งคำภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ค้นเจอในซีรีส์นี้ จะถูกใช้ทับศัพท์คำภาษาอังกฤษไปเลย ต่างเพียงการออกเสียงเล็กน้อยในบางคำ ถ้าคำเหล่านั้นไม่มีรูปสระ หรือพยัญชนะในภาษาเกาหลี นอกจากนั้นยังมีการใช้ภาษาต่างประเทศอื่น ๆ อย่างเช่น ภาษารัสเซีย

“Как вы?” (Kak vy?) ที่แปลว่า เป็นยังไงบ้าง

“Спасибо” (Spasibo) ที่แปลว่า ขอบคุณ

“Морская болезнь” (Morskaya bolezni) ที่แปลว่า เมารถ

“брезгливый” (brezglivyy) ที่แปลว่า คลื่นไส้ เป็นต้น

(6) คำคม

ในซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการสอดแทรกคำคมมาใช้ในบทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

“ชีวิตคู่ที่ยืนยาว อาจจะได้ไม่ต้องความรักที่หือหวา แต่ต้องการความสัมพันธ์ที่ทั้งสองฝ่ายต่างพยายามเชื่อมโยงผูกพันกันไว้ด้วยการให้เกียรติ มองเห็นคุณค่าซึ่งกันและกัน และทะนุถนอมสิ่งเหล่านั้นเอาไว้”

“หากมีเพียงฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่พยายามอยู่เพียงลำพัง สายสัมพันธ์นั้นจะค่อย ๆ จางหายไปและอาจจะขาดลงในวันใดวันหนึ่งที่ฝ่ายนั้นหมดแรงไป”

“สิ่งของไม่ได้สำคัญเท่ากับความรู้สึกที่มีให้กัน ฐานะไม่ได้สำคัญเท่ากับอนาคตที่เราฝันร่วมกัน”

“ชีวิตคนเราไม่ใช่สมการเลขหกรกนะ มันไม่ได้คำนวณออกมาได้เหมือนแคลคูลัส และไม่มีคำตอบที่ถูกต้องด้วย เราแค่ได้โจทย์มาและตัดสินใจที่จะแก้ปัญหาแบบนั้น”

โดยนอกจากประโยคคำคมที่ได้กล่าวขึ้นนั้น Hometown Cha-Cha-Cha (2021) ยังมีการเลือกใช้คำที่คมคายในประโยคสนทนา ชวนให้คิดตามอย่างเด่นชัดสอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่องราว

(7) การใช้สำนวน

ในซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการสอดแทรกสำนวนอยู่ในบทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

“พูดจาขวานผ่าซาก”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘ขวานผ่าซาก’ ซึ่งเป็นสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ว่าถึงกริยาที่ โผงผาง ไม่เกรงใจใคร

“เปิดโลกกว้างเรื่องบรรทัดฐานในชีวิตแบบใหม่ให้พวก**กบ**
ในกะลานั้นซะเลย”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘กบในกะลา’ อันมาจากสำนวน ‘กบในกะลาครอบ’ ที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ว่าถึงผู้มีความรู้และประสบการณ์น้อยแต่สำคัญตนว่ามีความรู้มาก

“คนเรารู้หน้าไม่รู้ใจ ดูหน้าตาเหลี่ยมจัด ไร้ใจไม่ได้”

ข้อความข้างต้นได้มีการใช้คำว่า ‘รู้หน้าไม่รู้ใจ’ ซึ่งเป็นสำนวนที่มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ว่าถึง การสร้างภาพให้ตนเองดูดี แต่ภายในตรงกันข้าม เป็นต้น

6.2 การใช้ภาพพจน์

(1) ประโยค

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้ ประโยค หรือการตั้งคำถามโดยไม่ต้องการคำตอบ เพราะผู้พูดหรือผู้ฟังรู้คำตอบอยู่แล้ว ดังเช่น

“คิดว่าทันตแพทย์หาเงินได้ง่าย ๆ หรือไง”

“ไหนว่าจะไปเที่ยวเล่นด้วยกัน ทำไมรีบร้อนขนาดนี้”

“พอได้ทำงานหนักเพื่อหาเงินแล้วเป็นไง รู้สึกว่ามัน**ล้ำค่า**มากเลยไหม”

“นายจะกวาดลานหน้าบ้านที่สะอาดแล้วไปทำไมเนี่ย ใจมัน**ว่าวุ่น**เลยหาเรื่องใช้แรงเหวอ” เป็นต้น

(2) คำอุปมา

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้คำอุปมาในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“ฉันรู้สึกว่ทะเลงเงิน เหมือน **อ้อมกอดแม่**ที่เสียไป”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบการสูญเสีย
อ้อมกอดของแม่ กับทะเลงจินอันเป็นสถานที่ในทรงจำที่ตัวละครยุนฮยจินมีร่วมกับแม่ คราที่แม่
ของตัวละครยังมีชีวิตอยู่

“ชีวิตคนเรามันไม่เท่าเทียมกันหรอกนะ บางคนก็มีชีวิตเหมือน
ถนนลูกรังที่ขรุขระ บางคนก็วิ่งแทบตายแต่สุดท้ายกลับมาเจอหน้าผาสูงชัน”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบความยากของ
ชีวิตเหมือนกับ ถนนลูกรังที่ขรุขระ สามารถเดินทางข้ามผ่านไปได้ลำบาก

“การเล่นเซิร์ฟก็เหมือนชีวิตคนเราแหละ พอมีคลื่นดี ๆ ชัดเข้า
มาเราจะขึ้นขี่มันและลงมาอย่างราบรื่น แต่ในวันที่คลื่นสูงมากหรือไม่มีเลยก็จยอมรับอย่างเจียม
ตัว”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบการเล่นเซิร์ฟ
เหมือนกับชีวิตของมนุษย์เราที่มีสุขมีทุกข์ มียากมีง่ายปะปนกันไป

(3) อุปลักษณ์

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้คำอุปลักษณ์ใน
การเปรียบเทียบเพื่อแสดงลักษณะ หรือภาพรวมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยกล่าวถึงอีกสิ่งแทน ดังเช่น

“เราเป็นสิ่งที่ชีวิตล้ำค่าที่พ่อแม่ทุ่มเทให้เกิดมา งั้นก็ต้อง
พยายามอย่างเต็มที่เพื่อมีความสุข”

ข้อความข้างต้นเป็นประโยคที่มีการเปรียบเทียบชีวิตของมนุษย์
ที่ต่างเป็นสิ่งที่มีความล้ำค่าที่สุดของพ่อแม่ เป็นต้น

(4) บุคลาธิษฐาน

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้คำบุคลาธิษฐาน
ในการเปรียบเทียบสิ่งที่ไม่มีชีวิตหรือสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ที่ไม่ใช่คน แสดงกิริยา อารมณ์ได้เหมือนคน
เพื่อเสริมสร้างอารมณ์และความสวยงามในประโยคสนทนา ดังเช่น

“แม้คลื่นความถี่จะไม่ตรงกัน จนบางทีกระทบกระทั่งกันบ้าง
แต่เสอากาศของพ่อเธอ ก็หันเข้าหาเธอเสมอ”

ข้อความข้างต้นมีการเล่นคำโดยการจับคู่เสอากาศกับการ
การหันเข้า เข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นการกระทำที่เสอากาศนั้นไม่สามารถกลับหันเองได้ตามธรรมชาติ
จึงเป็นการเปรียบเทียบในเชิงวาทศิลป์ที่ต้องการสื่อถึง คนเป็นพ่อที่พร้อมจะอยู่ข้างลูกเสมอ แม้
บางครั้งอาจมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน เป็นต้น

(5) นามนัย

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้นามนัย ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“เมื่อก่อนฉันเผลอเล็กเท่ามด”

ข้างต้น เป็นประโยคได้เปรียบเทียบเผลอว่าเล็กเท่ากับมดที่มีขนาดตัวน้อยนิด

“ดูชิกเรียนรู้แต่วิธีอดกลั้น คุณหมอน่าจะเป็นต้นไม้มักใจให้ดูชิกได้นะ

ข้างต้น เป็นประโยคได้เปรียบเทียบยุนฮเยจินน่าจะเป็นต้นไม้มักใจ เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงที่ฝึกฝนอันสามารถยืนหยัด มอบร่มเงา ให้กับสองดูชิกได้

“ต้องการบอกความรักแรก โดยการถอนฟันคุณ”

ข้างต้น เป็นประโยคได้เปรียบเทียบรักแรกกับฟันคุณ เนื่องจากคนเกาหลี มักจะเรียกฟันคุณ ว่า ฟันแห่งรัก เพราะถือว่าเป็นช่วงวัยที่ก้าวเข้าสู่ประสบการณ์ เรื่องความรักเป็นครั้งแรก รวมถึงความเจ็บปวดจากรักแรก เป็นต้น

(6) อติพจน์

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้อติพจน์ ในการเปรียบเทียบเกินจริง เพื่อตอกย้ำ หรือเน้นอารมณ์ความรู้สึกที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

“ผมขอบคุณ ถึงขนาดที่คุณจะไม่เสียใจทั้งในเชิงปริมาณ และคุณภาพ มากเท่ากับทะเลสาบไบคาล”

ข้อความข้างต้น เป็นประโยคที่เปรียบเทียบความชอบที่มากมาย กว้างใหญ่เท่ากับทะเลสาบไบคาล ที่เป็นการเปรียบเทียบที่เกินจริง เพื่อตอกย้ำให้การเปรียบเทียบนั้นมีความชัดเจน และเห็นภาพมากยิ่งขึ้น

“ทัศนคติที่ยอมรับศัตรูหัวใจในอดีต เทียบเท่าพระโพธิสัตว์”

ข้อความข้างต้น เป็นประโยคที่เปรียบเทียบทัศนคติที่ดั่งาม ไม่คิดเคียดแค้นใคร เสมือนพระโพธิสัตว์ ซึ่งเป็นเทพเจ้า อันเป็นการเปรียบเทียบที่เกินจริง เพื่อตอกย้ำ ให้การเปรียบเทียบนั้นมีความชัดเจน และเห็นภาพมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

7. เพลง (Song)

จากการศึกษาวิเคราะห์เพลง พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) ให้ความสำคัญกับดนตรีประกอบเป็นอย่างมาก โดยมีการแต่งและเรียบเรียงเพลงประกอบขึ้นมาใหม่จำนวน 8 เพลง เพื่อใช้เล่าอารมณ์ความรู้สึกเบื้องต้นถึง ณ ห้วงอารมณ์นั้นๆ โดยเฉพาะ ในการช่วยถ่ายทอดเรื่องราว และความรู้สึกของตัวละคร โดยปรากฏในส่วนของเพลงประกอบซีรีส์เป็นหลัก และมักสื่อสารออกมาในรูปแบบเพลงมีเดียมีฟังสบาย ให้อารมณ์แมนติก อบอุ่นหัวใจ และเพลงซ้ำที่เต็มไปด้วยความคิดถึง รอคอย ที่ถูกสื่อสารผ่านมุมมองของฮงดูชิกเป็นหลัก โดยในทุกเพลงประกอบของซีรีส์เรื่องนี้นั้นจะถูกแต่งโดยมีการพรรณนาเนื้อหาเปรียบเทียบเรื่องราวความรู้สึกกับธรรมชาติที่สวยงาม เปี่ยมด้วยความโรแมนติก ซึ่งสอดคล้องกันคอนเซ็ปต์ภาพที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านซีรีส์เรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี

โดยในส่วนของเพลงที่ให้อารมณ์โรแมนติก ให้ความรู้สึกอบอุ่นในหัวใจนั้นจะมักจะเป็นเพลงที่ใช้แทนความรู้สึกของฮงดูชิก พระเอกของเรื่อง ที่บอกเล่าถึงห้วงอารมณ์ตกหลุมรักตั้งแต่แรกเจอที่ตัวละครมีให้กับยุนฮยจิน นางเอกของเรื่องในเพลง 'Romantic Sunday -Car, The Garden' เพลง Title ที่เป็นเสมือนเพลง Signature ของ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ 'The Image of You (Remains in My Memory) - Sanduel' ที่เล่าถึงอาการอินเลิฟของฮงดูชิกที่ตัวละครยังคงคิดถึงเรื่องราวตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอกันได้เสมอ และเรื่องราวเหล่านี้ก็ยังอยู่ในใจของตัวละครไปโดยตลอด นอกจากนั้นยังมีเพลงที่สื่อสารถึงอาการตกอยู่ห้วงภวังค์รักที่ถูกสื่อสารออกมาจากมุมมองของยุนฮยจินนางเอกของเรื่องอย่าง 'My Romance – Cheeze' ที่ช่วยบอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ของพระเอกนางเอกของเรื่องได้เป็นอย่างดี

ตามด้วยเพลงประกอบที่บอกเล่าถึงความรู้สึกคิดถึง รอคอย ยามเมื่อความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวละครต้องห่างเหินกัน ที่ถูกเล่าผ่านมุมมองของฮงดูชิก พระเอกของเรื่องอย่าง เพลง 'Here always – Suengmin' และเพลง Be The Light ที่เปรียบเพลงประจำตัวที่บอกเล่าถึงอุปนิสัยที่ภายนอกมีแต่รอยยิ้มเป็นมิตร แต่ภายในจิตใจเต็มไปด้วยความเหงาและโดดเดี่ยวของฮงดูชิก

นอกจากนั้นยังมีการปรากฏเพลงประกอบที่สื่อสารถึงความรู้สึกดีต่อกับชีวิตตรงหน้า โดยละทิ้งสิ่งต่างๆ อย่าง 'One Sunny Day – Kassy' และเพลงที่สื่อสารถึงความรู้สึกเศร้าหมอง โดดเดี่ยวกับความรู้สึกอยากเป็นที่รักอย่างเพลง 'Wish – Choi Yu Ree' ที่ถูกสื่อสารออกมาผ่านยุนฮยจิน ทั้งยังมีเพลงที่สื่อสารออกมาผ่านมุมมองความรู้สึกของซงจีฮยอน อย่าง I Hope You're Happy – Leesangei' ที่ซึ่งฮีโร่รับบทของจีฮยอนได้ร้องเพลงประกอบด้วยตัวเอง

เพื่อบอกเล่าความรู้สึกที่ตัวละครนั้นจะยังคงหวังดีกับยุนฮยเจินเสมอ แม้เขาจะไม่ใช่ว่าคนที่เธอเลือกขอเพียงได้เห็นเธอมีความสุข

แสดงให้เห็นว่าเพลงประกอบใน Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องและเร้าอารมณ์ผู้รับชมได้เป็นอย่างดี จนกลายเป็นเพลย์ลิสต์เพลงประกอบซีรีส์ยอดนิยมที่ถูกเล่นมากกว่าหลายล้านครั้ง บน YouTube โดยเฉพาะ 'Romantic Sunday -Car, The Garden' ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยมีการเล่นบน Youtube มากถึง 11 ล้านวิวและถูกสตรีมบน Spotify ถึง 29 ล้านครั้ง, 'Here always – Suengmin' ที่มีการเล่นบน Youtube มากถึง 11 ล้านวิวและถูกสตรีมบน Spotify ถึง 32 ล้านครั้ง รวมถึง 'Wish – Choi Yu Ree' ที่ถูกสตรีมบน Spotify มากถึง 24 ล้านครั้ง เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในวงกว้างของเพลงประกอบซีรีส์เรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี

8. ภาพ (Spectacle)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานภาพ พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) นั้นส่งผลต่อความสำเร็จต่อซีรีส์เป็นอย่างมาก ทั้งในการช่วยสื่อสารเล่าเรื่อง และส่งเสริมอรรถรสในการรับชมให้แก่ผู้รับชม ในความประณีตที่ถูกออกแบบมาอย่างลงตัว จากการศึกษพบว่าซีรีส์มีการเล่าเรื่องงานภาพที่มีองค์ประกอบภาพดังนี้

8.1 คอนเซปต์ของภาพ

ซีรีส์มีการวางคอนเซปต์ของภาพที่สวยงาม ชวนฝัน โดดเด่น ทั้งการนำเสนอภาพธรรมชาติที่มีความโรแมนติก สดชื่น สบายตา สวยงามอย่างไร้ที่ติ รวมถึงภาพการดำเนินชีวิต การถ่ายทอดกิจวัตรประจำวันในเรื่องราว ที่มีการถ่ายทอดเสน่ห์ของหมู่บ้านชนบทอย่างหมู่บ้านริมทะเลงจิน ได้เป็นอย่างดีจนสถานที่ถ่ายทำแห่งนี้ได้รับการพูดถึงในวงกว้าง และกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวแห่งใหม่ ที่กลายเป็น Soft Power ของเกาหลีได้จากซีรีส์เรื่องนี้

8.2 องค์ประกอบของภาพ

ในซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการนำเสนอองค์ประกอบภาพ วิถีทัศน์ที่ให้ความรู้สึกถึงความสวยงามทางธรรมชาติของชนบท ที่มีการใช้มุมภาพที่งดงามจับตา ไม่ว่าจะเป็นชายหาดกว้างใหญ่ไปจนถึงหมู่บ้าน รวมถึงทิวทัศน์ ภาพฟ้าใส ทะเลสวย ที่ให้บรรยากาศผ่อนคลาย สบายตา โดยซีรีส์ได้มีการใช้มุมกล้องหลากหลายช่วยสื่อความหมาย อย่างการใช้ภาพ Long shot นำเสนอทัศนียภาพที่สวยงามของทะเลงจิน ที่เต็มไปด้วยความสวยงาม หรือใช้สื่อสารภาพความวุ่นวายของคนจำนวนมากที่อยู่ในขอบภาพทั้งในหมู่บ้านงจินและเมืองหลวง ในขณะเดียวกันก็ตอกย้ำและเสนอภาพความว่างเปล่า โดดเดี่ยวของ

ตัวละครในขอบภาพ ใช้ภาพ Medium long shot และ Medium shot ในการสื่อสารการเคลื่อนไหวของตัวละคร ใช้ภาพ Medium Close up และ Close up ช่วยสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างละเอียด ชัดเจนทั้งสีหน้าแววตาที่สื่อสารออกมา รวมถึงการใช้ภาพแบบ Extreme Close Up ช่วยเล่ารายละเอียดที่ซีรีส์ต้องการเน้นความสนใจให้คนดูจดจ่อไปกับสิ่งที่สื่อสารออกมาผ่านภาพ อย่างเช่น ความรู้สึกที่แสดงออกผ่านทางสายตา เช่น ดีใจ ร้องไห้ ตื่นเต้น เสียใจ ผิดหวัง เป็นต้น

นอกจากนั้นยังมีการใช้มุมภาพแบบ Bird Eye View เล่าเรื่องผ่านสายตาตัวละคร ให้เข้าใจมุมมองการรับรู้ ความรู้สึกต่อสิ่งที่ตัวละครมองเห็น ช่วยเล่าเรื่อง และสร้างมิติให้กับตัวละครได้อย่างดี การ tracking ตามตัวละครในการเล่าเรื่อง ให้มีความต่อเนื่อง ให้ผู้ชมรู้สึกคอยลุ้นตามไปกับเส้นเรื่อง การ tilt และ pan กล้องจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ช่วยในการเล่าภาพให้ smooth ต่อเนื่อง เพื่อสร้างสรรค์ภาพที่ต้องการจะเล่าให้มีมิติมากยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้ภาพแบบ Slow Motion และการ Transition ภาพที่มีความช้าในห้วงเวลาที่มีโรแมนติก พระเอกนางเอกใช้เวลาร่วมกันอย่างมีความสุข เพื่อช่วยสื่อสารภาพความสุขกับชีวิตที่ไม่เร่งรีบอะไร ค่อยๆ ดำเนินไปกับช่วงเวลา และชูขึ้นโรแมนติกให้มีความละมุน อ่อนโยนมากยิ่งขึ้น

8.3 การจัดแสง

ในซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการเล่าเรื่องผ่านการใช้ไฟแบบ Narrative Tonality ที่แสดงให้เห็นถึงความสมจริง ลงตัวบนคอนทราสต์ที่เหมาะสม โดยมีการใช้แสงและเงา ช่วยสื่อความหมายอย่างเด่นชัด เช่น การเลือกใช้อุณหภูมิของแสง นำแสงอุณหภูมิอุ่นมาใช้กับเฟรมภาพของกลุ่มคนในหมู่บ้านกังจินที่อยู่กันอย่างอบอุ่น มีความสุข ในขณะที่ใช้อุณหภูมิเย็นกับอารมณ์ของตัวละครที่ให้ความรู้สึกผิดหวัง เดียวดาย เห็นรายละเอียดบนใบหน้า เช่น หยาดเหงื่อ คราบน้ำตา ความเหนื่อยล้า ใบหน้าผิดหวังได้อย่างชัดเจน โดยยังคงความเป็นธรรมชาติ เพื่อให้เข้ากับฉากรองรับที่เป็นฉากธรรมชาติเป็นส่วนมาก

นอกจากนั้นในซีรีส์ยังมีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) ประกอบเรื่องราวอยู่เสมอ เช่น ไฟแสงสว่างทางเดินในหมู่บ้าน , หน้าบ้านและในบ้าน, ไฟจากเทียนไข หรือไฟจากรถยนต์ ไฟจราจร เป็นต้น และการเล่นแสงกับท้องฟ้า แสงแฟลร์ จากดวงอาทิตย์ ช่วงเวลาพระอาทิตย์ตกดิน รวมถึงแสงไฟจากดวงจันทร์ที่ใช้ช่วยในสร้างอารมณ์ โรแมนติก เล่นแสงและเงาภาพให้สวยงาม เป็นต้น

8.4 การใช้สี

ในซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้สีที่แสดงออกให้เห็นถึงความสดชื่น ผ่อนคลาย บนสีอุณหภูมิเย็นที่ให้ความรู้สึกเย็นสบาย บนภาพที่คอนทราสต์ค่อนข้างต่ำ สีสันละมุนตา สร้างความรู้สึกสบายตา ความร่มเย็นที่ช่วยสนับสนุนภาพความเรียบง่าย ร่มเย็นให้กับฉากหลักของเรื่องอย่างหมู่บ้านริมทะเลงจินเป็นอย่างมาก โดยมีการใช้สีแดงของอาคารและสีเขียวของหญ้าที่สดใสดตัดกับท้องฟ้าสีฟ้าครามออกมาได้อย่างโดดเด่นสวยงาม

9. ฉาก (Setting)

จากการศึกษาวิเคราะห์งานฉาก พบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการใช้ฉากธรรมชาติเป็นฉากหลักในการดำเนินเรื่องราว โดยมีการถ่ายทำจากสถานที่จริง คือ หมู่บ้านเล็ก ๆ ในเมืองโพฮัง เป็นเมืองชายฝั่งที่ตั้งอยู่ในจังหวัด คยองซังเหนือ ประเทศเกาหลีใต้ เป็นสถานที่หลักในการถ่ายทำตลอดทั้งเรื่อง โดยสมมุติชื่อขึ้นมาใหม่ตามในบทละครที่เขียนไว้ชื่อว่า หมู่บ้านงจิน เพื่อถ่ายทอดวิถีชีวิตประจำวันของชาวบ้าน ส่วนใหญ่มีอาชีพประมง ทำปลาหมึกตากแห้ง โดยใช้สถานที่จริงที่มีการกำหนดชื่อสถานที่ขึ้นมาใหม่เกือบทั้งหมด มีฉากจำลองที่สร้างจากสิ่งประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ประปรายเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่บทประพันธ์เขียนไว้ เช่น

- หาดวอลโพ เป็นความทรงจำแรกที่เจอกันระหว่างหัวหน้าองกับยุนฮยเอจิน ในขณะที่หัวหน้าองกำลังเล่นเซิร์ฟบอร์ดได้คลื่นในทะเล ยุนฮยเอจินก็นั่งมองทะเล จนกระทั่งมีร่องเท้าโดนคลื่นซัดไป หัวหน้าองเก็บมาให้ได้ข้างเดียว นอกจากนี้หาดวอลโพยังเป็นสถานที่ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของพระนางเมื่อสมัยยังเด็ก

- ตลาดงจิน โลเคชั่นจริงชื่อตลาดของฮา อีกหนึ่งโลเคชั่นหลัก เป็นศูนย์กลางซื้อของทะเลสด โดยในซีรีส์เราจะเห็นเหล่าพ่อค้าแม่ค้าต่างส่งเสียงขายของอยู่ประจำแผง ทุกครั้งที่หัวหน้าองมาที่ตลาดแห่งนี้ ก็จะมีการทักทายอย่างสนิทมักคุ้น และได้ของกำนัลเป็นข้าวปลาอาหารเป็นสินน้ำใจกลับบ้าน

- ถนนวัฒนธรรมร่วมสมัยกูรยงโพ ซึมซับวิถีชีวิตชาวบ้านของหมู่บ้านงจิน ที่มีการดำเนินชีวิตเรียบง่าย มีความสุข ผ่านรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ อภัยภัยไมตรี ที่ยังคงความเป็นชนบทที่หาได้ยากในสังคมเมือง

- จุดชมวิวสะพาน Igari Anchor Observatory โดยเฉพาะฉากกลางคืน เราจะเห็นแสงไฟระยิบระยับ ส่วนใหญ่จะใช้เป็นแบ็กกราวนด์ประกอบบทสนทนา เป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์พิเศษที่สื่อถึงหมู่บ้านงจิน

- ร้านกาแฟ Coffee in The Daytime&Beer in the Moonlight สถานที่ที่พบปะของคนในเมืองงจิน ตึกสไตล์วินเทจสีขาวน้ำทะเล ตั้งอยู่ในตลาดของฮา เป็นอีกหนึ่งฉากที่ปรากฏบ่อยมากในซีรีส์ เจ้าของร้านเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยว “ไอยุนแจ” อดีตเป็นนักร้องเพลงฮิตในยุค 90 ที่หลงรักในบทเพลงของตัวเอง เป็นร้านที่นางเอกมาเข้าห้องน้ำหลังจากเดินทางมาที่งจิน จนเกิดเรื่องให้ต้องเจอกับหัวหน้าอง และนำมาสู่เหตุการณ์อื่น ๆ ตามมา โดยสถานที่แห่งนี้ทางกองละครได้ทำการรีโนเวทตึกขึ้นมาและตกแต่งให้เป็นร้านกาแฟ

- คลินิกทำฟันของยุนฮยเ ในเรื่องจริงแล้วคือ ศูนย์สวัสดิการชาวประมง ซึ่งทางกองละครได้ทำการรีโนเวทขึ้นมาใหม่ เมื่อมองวิวจากกระจกชั้นสองของตึกก็จะเจอวิวทะเลกว้างและท้องฟ้าสวย เหมาะแก่การตามรอยซีรีส์

- สวนอนุสรณ์สถานซาบัง บางครั้งจะเห็นฉากที่หัวหน้าองไปนั่งซ่อมเรือบนยอดเขาอยู่เป็นประจำ โดยในช่วงตอนต้นเรื่องเราจะเห็นนางเอกเดินขึ้นไปยังเขาแห่งนี้ โดยมีผู้นำชุมชนฮวาจองเป็นผู้พาเดินขึ้นมา หลังจากนั้นนางเอกถึงได้รู้ว่าพระเอกเป็นผู้ที่จะจัดการหาบ้านและคลินิกให้กับเธอ

- ศูนย์ประชุมหมู่บ้าน ในช่วงแรกที่นางเอกเพิ่งย้ายมาเปิดคลินิก ในงานเลี้ยงวันอาวูโส ฮยเจินเข้าไปคุยโทรศัพท์กับเพื่อน แต่ไม่คิดในห้วงนั้นเปิดอยู่ ทำให้ได้ยินเสียงนางเอกพูดความรู้สึกที่มีต่อผู้คนในหมู่บ้านในทางไม่ดี จนทำให้เกิดมีเรื่องผิดใจกับไอยุนแจ เจ้าของร้านกาแฟ สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำเป็นอาคารที่มีอยู่จริงและใช้เป็นศูนย์กิจกรรม เพื่อรวมตัวเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

- หอคอยประกาศาสีแดง ถือเป็นฉากสำคัญที่หัวหน้าองและยุนฮยเจินต่างปลดล็อกและปลดปล่อยความรู้สึกในใจที่มีต่อกันและกัน โดยทั้งคู่ต่างสารภาพรัก และตกลงเริ่มคบหาดูใจกันอย่างเป็นทางการ

9.1 องค์ประกอบศิลป์

ในซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021) ได้มีการนำเสนอการแต่งกาย สไตส์การแต่งหน้า ทำผม ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

(1) สไตส์วิถีชีวิตของคนในเมืองหลวง มีการแต่งกายที่ทันสมัย นิยมแบรนด์เนมทั้งเสื้อผ้า รองเท้า เครื่องสำอาง ที่เห็นได้อย่างชัดเจน ในการใช้ชีวิตของนางเอก ยุนฮยเจิน แม้กระทั่งย้ายมาใช้ชีวิตในชนบทแล้วก็ตาม ก็ยังคงนิยมความทันสมัยไม่แตกต่างไปจากเดิม การจัดแต่งทรงผมเรียบร้อย ส่วนผู้ชายแต่งตัวดี ใส่เสื้อเชิ้ต กางเกงสแลค กางเกงยีน รองเท้าหนังและรองเท้าผ้าใบ มีการเซตผมอย่างดี

(2) สไตลีวิตชีวิตของคนในชนบท มีการแต่งกายแบบธรรมดา การแต่งหน้าทำผมนั้นถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เป็นธรรมชาติในแบบฉบับมนุษย์ทั่วไปที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน ผู้ชายนิยมใส่เสื้อผ้า ลายสก๊อต กางเกงมีกระเป๋าช้างแบบทำงานช่าง รองเท้าแตะ รองเท้าผ้าใบตามโอกาส ผู้หญิงสวมเสื้อผ้าสีสดขนาด ทาปากสีแดงสด ไม่มีรูปแบบตายตัว ไม่สนใจความเข้ากันของเสื้อส่วนบนและส่วนล่าง

โดยสามารถอธิบายแยกย่อยออกตามตัวละครได้ดังนี้

ขุนเฮเงิน – ตัวละครขุนเฮเงินมักถูกวางให้อยู่ในลำลองที่มีความทันสมัย มีความเป็นแฟชั่นนิสต้า โดยมักมีการแต่งกายในสไตล์โก้หรู ที่มีความเป็นเฟมินีนสูง โดยมักจะปรากฏอยู่ในเสื้อผ้า รองเท้าแบรนด์เนมที่มีราคาแพง บนสีโทนสุภาพ สบายตา มักใส่ต่างหู และเครื่องประดับเสริมความเรียบหรูให้กับตัวละครอยู่เสมอ

ฮงดูซิก – ตัวละครฮงดูซิกมักถูกวางให้อยู่ในลำลองที่มีความคล่องตัว บนสีสันทึบหลากลาย โดยมีการปรากฏเสื้อลายตารางหรือลายสก๊อตร่วมกับเสื้อผ้าลายพื้นรวมถึง รองเท้าผ้าใบอยู่บ่อยครั้ง เพื่อสื่อสารลักษณะความเป็นมีความแจ่มใส ให้ความรู้สึกเข้าถึงง่าย สบาย ๆ นอกจากนั้นตัวละครจะยังคงพกกระเป๋าสะพายอยู่ตลอด

ซงจีฮยอน - ตัวละครซงจีฮยอน มักถูกวางการแต่งกายให้อยู่ในชุดลำลองที่มีกลิ่นอายของความวินเทจ โดยตัวละครมักชอบสวมเสื้อเชิ้ต กางเกงสแลค และเสื้อตัวนอกที่มีโทนสีขาว และสีเอิร์ธโทน ที่ให้ความรู้สึกสุขุม สะอาดสะอ้าน ดูภูมิฐาน

10. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการศึกษาวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษพบว่า Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีการสื่อสารผ่านภาพและสิ่งของเครื่องใช้ที่อยู่ในเส้นเรื่องของชีวิตประจำวันตลอดทั้งเรื่องราว อย่างเช่น

- ชายหาดวอลโฟ ที่โชคชะตาและคลื่นซัดให้ทั้งคู่มาเจอกันในวันแรกและเดินทางถึงจุดหมายปลายทางแห่งชีวิตด้วยกัน คือขอแต่งงาน

- รองเท้าคู่ ของพระเอกนางเอก กลายเป็นสัญลักษณ์ของการอยู่ด้วยกัน จากจุดเริ่มต้นที่พระเอกเจอรองเท้าของนางเอก ที่ถูกน้ำซัดมา 1 ข้างในการเจอกันครั้งแรก และในที่สุดก็เจออีก 1 ข้าง และสุดท้ายมีการนำรองเท้าของพระเอกมาวางคู่กันเป็นการบอกถึงตอนจบของเรื่อง

- ประภาคารสีแดง สถานที่ที่พระเอกนางเอกมักนัดพบมาเจอกันอยู่เสมอ และเป็นสถานที่ที่ต่างคนต่างสรวลพากัน และสิ่งที่ดี ๆ จะเห็นทุกครั้งจากหน้าบ้านหัวน้ำหง และคุณยายกำรี

- จุดชมวิวยะพาน Igari Anchor Observatory มีปรากฏเป็นแบ็คกราวด์ ตลอดทั้งเรื่องเป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์ของหมู่บ้านงจิน

- รูปปั้นกับฮงชิก และรูปครอบครัวของฮเยจิน ทำให้ทราบว่าเคยเจอกัน ตอนเด็ก ๆ เหมือนเป็นพรหมลิขิต

11. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

Hometown Cha-Cha-Cha (2021) มีมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องจากหลากหลายมุมมองที่เคลื่อนย้ายจุดยืนไปเรื่อย ๆ เนื่องจากมีตัวละครหลายตัวมีบทบาทกับการเล่าเรื่องและเส้นเรื่องที่สามารสื่อสารถึงความรู้สึก แรงจูงใจ และความรู้สึกของตัวละครให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความเป็นมนุษย์ตัวละครทุกฝ่าย

Business Proposal (2022)



ภาพประกอบ 37 โพสต์เตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)

ข้อมูลเบื้องต้นและความสำเร็จของซีรีส์ Business Proposal (2022)

- ชื่อเรื่อง: Business Proposal | The Office Blind Date | นัดบอดวุ่น ลุ้นรักท่านประธาน | 사내 맞선

- แนว: โรแมนติก | คอมเมดี้

- สร้างโดย: Kakao Entertainment
- คำโครงจาก: The Office Blind Date โดยแฮฮวา
- กำกับการแสดง: พัคซอนโฮ
- เขียนบทประพันธ์: ฮันซอลฮี | ฮงโบฮี
- นำแสดงโดย: อันฮโยซอบ, คิมเซจอง, คิมมินกยู และซ็อลอินอา
- ช่องทางออกอากาศช่อง: SBS
- จำนวนตอน: 12 ตอน
- ช่วงเวลาออกอากาศ: 28 กุมภาพันธ์ – 5 เมษายน 2565
- วัน-เวลาออกอากาศ: ทุกวันจันทร์-อังคาร เวลา 22.00
- ช่องทางออกอากาศ: Netflix

Business Proposal (2022) เป็นละครโทรทัศน์เกาหลี ที่สร้างจากเว็บตูนในชื่อเรื่องเดียวกัน เป็นการเล่าเรื่องความรักต่างชนชั้น แนวซินเดอเรลล่า ในรูปแบบตลกรักคอมเมดี้ โดยมีการนับถือนเป็นแนวคิดหลักในการดำเนินเรื่องราว เป็นซีรีส์เกาหลีที่โด่งดังมาก ติดชาร์ต Global Top 10 รายการทีวีที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษ ของสตรีมมิงรายใหญ่อย่าง Netflix ถึง 3 สัปดาห์ติดต่อกัน สามารถถ่ายทอดความโรแมนติกคอมเมดี้ที่ท่าเอาคนดูหัวเราะเสียงดังไม่หยุดออกมาได้อย่างดี มีการทำ Computer Graphic ที่เหมือนอ่านการ์ตูนทำให้ภาพน่าสนใจ

เรื่องย่อ

ชินฮารี สาวออฟฟิศที่ยังถือครองสถานะโสดสนิท เธอมีเพื่อนผู้ชายที่ใกล้ชิดและแอบชอบเขามายาวนาน แต่กลับมารู้ทีหลังว่าเขามีแฟนเป็นตัวแทนตนอยู่แล้ว เธอจึงเศร้าและทำใจลำบากกับเรื่องนี้ เธอได้ไปหาเงินยongซอ เพื่อนสนิทของเธอที่เป็นสาวไฮโซตระกูลดัง และประจวบเหมาะ ที่เงินยongซอต้องไปนัดบอดแต่เธอไม่อยากไป เลยมีความคิดที่จะสลับตัวให้เพื่อนสาวของเธอ ชินฮารี ไปแทน ฝ่ายชินฮารีเองก็รับปากจะปลอมตัวไปนัดบอดแทนให้พร้อมกับคิดแผนการในการปฏิเสธไว้ก่อนที่จะไปเป็นที่เรียบร้อย แต่เหตุการณ์ไม่เป็นไปตามนั้น เพราะคunัดบอดของเงินยongซอนั้น คือ คังแทมู ประธานบริษัทที่ชินฮารีทำงานอยู่ แทมมูเกิดถูกใจชินฮารีที่ปลอมตัวมาเป็นอย่างมาก จนชินฮารีต้องรับสายคังแทมมูกันทุกวันเลย จนกระทั่งคังแทมมูอยากขอชินฮารีแต่งงานโดยไม่รู้ว่าเป็นเงินยongซอตัวปลอม เรื่องวุ่นก็เกิดขึ้น ไปพร้อมกับความรักที่ก่อตัวขึ้นของ ชินฮารีและคังแทมู

1. โครงเรื่อง (Plot)

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) เป็นเรื่องราวรักโรแมนติกชวนฝัน ความรักต่างชนชั้น แนวโรแมนติกร่วมสมัย มีคอมเมดี้เสริมความสนุกให้กับเรื่องราว โดยมีประเด็นเรื่องนัคบอดเป็นตัวดำเนินเรื่องหรือแก่นของเรื่อง

จากแบ่งเส้นเรื่องตามโครงสร้างการเล่าเรื่องข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์โครงเรื่องของ Business Proposal (2022) ตามลำดับเหตุการณ์และสรุปความได้ดังนี้

1.1 การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (Exposition)

มีการเปิดเรื่องในทุกตอนด้วย Title Opening ที่เสมือนการเกริ่นนำเรื่องราวและพาผู้ชมไปรู้จักกับตัวละครนำ และเรื่องราวเบื้องต้นก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาในแต่ละตอนผ่านภาพกราฟิกการตูนสีสันสดใส ที่ถูกวาดขึ้นมา ประกอบไปกับภาพของนักแสดงนำที่เป็นคนแสดง มีการใช้ดนตรีประกอบที่ให้ความรู้สึกถึงความสนุก ชูลมุน ชวนลุ่มให้ติดตามไปกับเรื่องราวที่นำเสนอ นอกจากนี้ Business Proposal ยังมีการเริ่มต้นเรื่องราวในแต่ละตอนด้วยภาพเหตุการณ์รายละเอียดที่ถูกเล่าเข้าไปในตอนจบของแต่ละตอน ที่ฉายไปก่อนหน้าอีกด้วย

เรื่องราวมีการดำเนินเริ่มต้นที่พระเอกของเรื่อง คังแทมู หลานชายผู้ก่อตั้งบริษัทอาหารใหญ่ยักษ์ในเกาหลี GO FOOD (จีโอ ฟู้ด) ที่กลับมารับตำแหน่งรองผู้อำนวยการที่เกาหลีใต้ ได้รับคำขอให้ไปดูแลเพื่อสร้างครอบครัวกับผู้หญิงที่ปู่คัดสรรมา แลกกับการถอดถอนลูกชายเพื่อนสนิทที่ทุจริตออกจากบริษัท โดยมีชาซองฮอน เลขาธิการส่วนตัวคอยดูแลและจัดการงานทุกอย่างให้เรียบร้อยอยู่เสมอ รวมถึงเรื่องการจัดตารางงานไม่ให้กระทบการนัดเดทด้วย

คู่เดทลำดับแรก คือ จินยงซอ ทายาทบริษัทแฟชั่นใหญ่ยักษ์ marine group เพื่อนสนิทสุดที่รักของ ซินฮารี นักวิจัยอาวุโสบริษัท GO FOOD ที่ไม่ชอบวิธีการการคลุมถุงชน แต่ไม่สามารถขัดคำสั่งพ่อได้ จึงขอให้ซินฮารีช่วยไปนัดบอดแทนตนโดยเล่นละครตบตาให้คู่นัดบอดไม่ชอบและปฏิเสธการแต่งงานกับตน ซินฮารีที่กำลังประสบปัญหาทางการเงิน จำใจยอมช่วยเพื่อนเพื่อแลกกับเงินค่าจ้าง 800,000 วอน โดยไม่รู้ล่วงหน้าว่าคู่เดทเป็นประธานบริษัทของเธอเอง แต่เมื่อหลีกเลี้ยงไม่ได้ ซินฮารีจำยอมแสดงทุกอย่างกับกิริยาและทำทุกวิถีทางในสิ่งที่ผู้ชายไม่ชอบเพื่อให้คังแทมูปฏิเสธเธอ

แต่กลับกลายเป็นเขาต้องการแต่งงานกับเธอในชื่อของจินยงซอ เนื่องจากไม่อยากเสียเวลาไปดูแลตัวกับบัญชีรายชื่อคู่เดทของปู่ ทั้งยังมองว่าจินยงซอคนตรงไปตรงมา น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อเหมือนกับผู้หญิงคนอื่น จินยงซอจึงขอร้องให้ซินฮารีช่วยไป

เจอคังแทมูอีกครั้งเพื่อปฏิเสธการแต่งงานกับเขา ทำให้คังแทมูที่เปี่ยมไปด้วยความมั่นใจในตัวเอง สูงไม่เข้าใจว่าตัวเองมีที่ติตรงไหน ถึงถูกปฏิเสธ ถึงขั้นโกรธแค้นชินฮารีอย่างมากกับการที่ถูกต่อว่าว่าตนนั้นมีหน้าตาเหมือนนกคิกคัมบรพ

ในเวลาเดียวกันจินยงซอและซาซองฮุนเองก็ได้พบกันโดยบังเอิญ จินยงซอตกหลุมรักซาซองฮุนตั้งแต่แรกเจอ จนรู้สึกได้ถึงรักแท้ แต่เมื่อได้พบกันโดยบังเอิญอีกครั้ง กลับต้องความตกก่อนที่เธอจะไปสำรวจความจริงกับคังแทมูว่าเธอไม่สามารถแต่งงานกับเขาได้เพราะเธอไม่ใช่จินยงซอคนที่ไปเดท ในขณะที่เธอถอยร่นไปเฉื่อยร่นของซาซองฮุนและคังแทมู ณ ที่นัดหมาย และนามบัตรที่เธอยื่นให้เขาติดต่อมาเคลียร์เรื่องค่าเสียหาย โดยหวังจะให้เขาติดต่อ กลับมานั้นปรากฏชื่อของจินยงซอ หัวหน้าทีม บริษัทมารีนกรุ๊ป ความจริงทั้งหมดจึงปรากฏในตอน ที่ 1-2

ในการปิดเรื่องแต่ละตอนของซีรีส์เรื่องนี้ มักมีการปิดเรื่องด้วยปม ปัญหา ตัดจบด้วยภาพเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังตกอยู่ในเหตุการณ์ที่ชวนลุ้นทิ้งไว้ในแต่ละตอน ก่อนจะมีการนำภาพเหตุการณ์สำคัญในเรื่องมาสรุปรวมเป็นภาพนิ่งเรียงต่อกันแบบสั้น จึงจะฉาย ตัวอย่างตอนต่อไป พร้อมทั้งขอคิดให้ชวนติดตามในตอนต่อไป

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เรื่องราวดำเนินไปอย่างสมเหตุสมผลและต่อเนื่อง โดยเพิ่มปมปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครให้เข้มข้น ชัดเจนขึ้น นำไปสู่สถานการณ์ที่ลำบากและเกิดความยุ่งยาก ของตัวละคร เริ่มจากที่ จินยงซอถูกคังแทมูจับได้ว่า เธอส่งเพื่อนสนิทปลอมตัวมาหลอกเขาก็โกรธ ออกอุบายโดยเอาเรื่องราวที่จินยงซอจดจากทั้งหมดไปฟ้องพ่อของเธอ ถ้าไม่ให้จินยงซอตัวปลอม มาขอโทษ ชินฮารีที่ถูกจินยงซอหลอกมาเจอกับคังแทมูโดยไม่ได้นัดหมาย จึงจำต้องขอโทษและ บอกว่า ถ้ามีอะไรให้ช่วยเหลือทดแทนได้ก็ยินดีช่วย ในนามชินคิมฮี ชื่อของนางเอกละครโทรทัศน์ที่กำลังออนแอร์อยู่ ทั้งยังเป็นละครโทรทัศน์เรื่องเดียวกันกับที่ปู่ของคังแทมูติดตามอยู่เป็นประจำ ในช่วงนี้จะเห็นได้ว่าทางคนเขียนบทได้นำซีรีส์ของประเทศตนเองมาสื่อเป็น soft power แทรก แบนเนี่ยนไปกับเนื้อเรื่อง เพิ่มความน่าสนใจ

ในที่สุดคังแทมูก็จับได้อีกครั้งว่าชินฮารีโกหกตน นำไปสู่การจ้างวาน ชินคิมฮี (ชินฮารี) มาเล่นละครเป็นแฟนตบตาปู ให้เป็นคู่รักตัวปลอม ด้วยข้อเสนอเงินเท่าตัวจาก จินยงซอทุกครั้งที่ไม่เจอปู ชินฮารีจำใจตอบรับข้อเสนอของคังแทมูเนื่องจากสัญญาที่ว่าจะยินดี ชาติใช้ความผิดให้กับคังแทมู ทั้งเงินค่าจ้างยังจะสามารถช่วยให้เธอปลดหนี้ได้อย่างสบาย ในขณะที่ จินยงซอตัดสินใจจะออกไปลองใช้ชีวิตด้วยลำแข้งของตัวเองเพื่ออิสระในการใช้ชีวิต

การเผชิญหน้าระหว่าง ชินฮารี กับ คังแทมู ที่ออฟฟิศเป็นเหมือนฝันร้ายสุด เพราะเธอไม่สามารถเปิดเผยตัวที่แท้จริงต่อหน้าซีอีโอที่เธอเป็นลูกจ้างอยู่ได้ ในขณะเดียวกัน สถานการณ์ก็ยิ่งหนักหน่วงจนปวดหัวเข้าไปอีก เพราะดูเหมือนว่า Go Foods จะสนใจที่จะร่วมงานกับ อีมินู เซฟหนุ่มที่ฮารีเป็นคนนำเสนอ โดยเธอเองต้องติดอยู่กับแผนกัมมะลอที่คอยเรียกหาอยู่ตลอดเวลาและต้องร่วมงานกับเฟรนด์โซนที่ทำให้ใจเจ็บ

ในวันครบรอบของแผนกัมมะลอ ความจริงก็ปรากฏขึ้น เมื่อคังแทมูมาส่งเธอที่บ้านและเธอลืมกระเป๋าไว้ในรถของเขา คังแทมูจึงได้ทราบถึงตัวตนที่แท้จริงของคุณหนู ชินคิมฮี ที่แท้ก็คือ ชินฮารี ลูกจ้างในบริษัทของเขาเอง คังแทมูโกรธมากที่ชินฮารีปกปิดความจริงและหลอกเขาซ้ำอีกเป็นครั้งที่สอง แต่เขาก็เลือกที่จะแก้แค้นเธอด้วยวิธีของเขาเอง นั่นคือปั้นหัวเธอแกล้งทำเป็นไม่รู้ และกลั่นแกล้งเธอทุกวิถีทางเพื่อให้เธอยอมรับความจริงออกมาเอง ทำให้ชินฮารีต้องสลับตัวไปมาระหว่าง ชินคิมฮี กับ ชินฮารี ในที่สุดคังแทมูก็เกิดใจอ่อนเมื่อชินฮารีมาแล้วพุ่มพ่ายขอโทษ

รุ่งขึ้น ชินฮารี รู้สึกประหลาดใจที่ คังแทมู ไม่ได้เรียกชื่อเธอว่า ชินคิมฮีอีกแล้ว ทำให้เธอรู้ว่าท่านประธานคงล่วงรู้ตัวตนที่แท้จริงของเธอแล้ว เธอจึงพร้อมที่จะยื่นใบลาออกตัดหน้าก่อนที่จะถูกไล่ออก แต่ดูเหมือนว่าทุกอย่างไม่ได้เป็นแบบที่เธอคิดเอาไว้ เมื่อคังแทมูวางแผนพาชินฮารีไปออกเดทที่ชายหาด โดยแกล้งทำทีว่าต้องไปทำงานให้บริษัท แต่สถานการณ์วุ่นวายไม่ได้จบลงเพียงเท่านี้ หลังจากที่คังแทมู ช่วยชินฮารี

คดยแสร้งเปิดตัวว่าเป็นแฟนหนุ่มที่ชินฮารีกำลังคบหาอยู่ ทำให้เธอกับเขาต้องจับพลัดจับผลูไปร่วมทริปกับเพื่อนของชินฮารีแบบไม่ทันตั้งตัว จนชินฮารีและเพื่อน ๆ ของเธอรู้สึกที่ ชินฮารีที่พยายามทำความเข้าใจในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น จนรู้ได้ว่าคังแทมูชอบตนจริง ๆ ส่วนอีมินูเริ่มรู้สึกแคลงใจไม่น้อยว่าประธานคงมาคบกับฮารีได้อย่างไร ตั้งแต่เมื่อไหร่

ชินฮารี ที่ยังคงสับสนและลังเลกับความเหมาะสมระหว่างเธอกับคังแทมู ที่เธอมองว่าตนไม่คู่ควรกับท่านประธาน แต่แทมูก็ยังยืนยันคำเดิม และขอทำตามความรู้สึกในใจของตัวเองด้วยการมอบความรักให้กับชินฮารี จนกว่าที่เธอจะยอมใจอ่อนและรับรักเขา แต่เรื่องราวมันไม่ได้ราบรื่น เพราะ อีมินู ได้บังเอิญรู้เห็นความลับที่ทั้งคู่เคยทำข้อตกลงกันเอาไว้ และท่านประธานใหญ่ คังดาญ ปู่ของคังแทมูคงไม่พอใจและไม่เห็นด้วย

ความสัมพันธ์ของพวกเขาเริ่มเปิดเผยและผันผวนคลายมากยิ่งขึ้น แม้ว่าสถานการณ์คับขันล่าสุดได้เกิดขึ้น ณ บ้านของชินฮารี เมื่อพ่อแม่ของเธอเริ่มสงสัยในพฤติกรรมของ

ลูกสาว อีกทั้งยังมีรถสปอร์ตคันหรูหามาจอดบริเวณบ้านบ่อย ๆ ป นับว่าซีรีส์เรื่องนี้มีช่วงพัฒนาเหตุการณ์ที่ยาวที่สุด และมีตัวละครนำ 2 ตัวเป็นเส้นเรื่องหลัก ในตอนที่ 3-9

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax)

ท่านประธานใหญ่ คังดาถู ได้เรียกเธอไปคุยและท่านทราบความจริงที่เธอกับ คังแทมู ปกปิดเอาไว้ทั้งหมด ท่านประธานใหญ่ไม่พอใจในตัวของคุณฮารีที่เป็นคนขี้โกหก ไม่เหมาะสมกับหลานชายตน จึงขัดขวางทุกวิถีทาง ถึงขนาดให้ลาออกจาก GO Foods และออกไปจากชีวิตของแทมูเสีย กระทั่งแทมูมาพบว่าฮารีได้หายตัวไปอย่างไร้ร่องรอยเรื่องราวมาถึงจุดแตกหัก เป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาเพิ่มถึงขีดสูงสุดทำให้ตัวละครถูกบีบให้ต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง ในตอนที่ 10

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เริ่มต้นในตอนที่ 11 เป็นขั้นตอนที่ตัวละครผ่านพ้นจุดที่เป็นภาวะวิกฤติของเรื่องและปัญหาต่าง ๆ ได้รับการแก้ไขและเปิดเผยในจุดวิกฤติ

ความรักระหว่าง ฮารี กับ คังแทมู ดำเนินไปด้วยดี แทมูคลั่งรักฮารีมากมาย ความรักเธอร้อนลุกเป็นไฟร้อนฉ่า ร่วมฟันฝ่าอุปสรรคใหญ่ที่ข้องเกี่ยวกับสายตาผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็น ท่านประธานใหญ่ หรือพ่อแม่ของฮารี ที่ทั้งสองฝ่ายต่างมองว่าการเปิดตัวของทั้งคู่ยังเร็วเกินไป ระหว่างนี้คุณปู่ก็แก้งทำไม่สบาย ฮารีจึงบอกว่าจะไปเฝ้าท่านประธานใหญ่ คังดาถู ปู่ของคังแทมูเพื่อท่านจะยอมใจอ่อนเหมือนตอนที่เคยเป็นคิมฮี ที่โรงพยาบาลเพื่อหาทางเอาชนะใจผู้อาวุโส แต่สุดท้ายคุณหมอก็ออกมายืนยันว่าคุณปู่ป่วยจริง ต้องไปรักษาตัวที่ประเทศอเมริกา ส่วนคังแทมูที่ยังไม่คลายกังวล ขอให้ฮารีเดินทางไปอเมริกาเพื่อไปรักษาคุณปู่ด้วยกัน แต่ฮารีปฏิเสธ เพราะไม่อยากติดอยู่กับปัญหารอบตัว ทั้งที่ทำงานและที่บ้าน แต่ก็รับปากเป็นแฟนกัน แทมูให้สัญญาว่าเสร็จธุระแล้วจะรีบกลับมา นำไปสู่

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) ในตอนที่ 12

ในระหว่างที่ต่างคนต้องทำงานในหน้าที่ของตน ทั้งคู่ก็ยังติดต่อกันอยู่เสมอ ต่างคนต่างทำงานของตน จน 1 ปีผ่านไป คังแทมูกลับมาหาฮารีและขอแต่งงาน ฮารีคิดว่าคุณปู่คงไม่ยอม แต่คังแทมูบอกว่าคุณปู่เป็นคนบอกเขาว่าเอง ให้นำแหวนมาขอแต่งงานกับฮารี ฮารีดีใจมาก ทั้งสองยืมให้กันและสวมกอดกันและกันอย่างมีความสุข

ในซีรีส์เรื่องนี้มีการจบแบบปลายปิด ตัวละครประสบสุข ทุกตัวละครมีความสุข สมหวังในสิ่งที่ปรารถนา

2. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีการนำเสนอขั้วขัดแย้งออกมาในรูปแบบที่หลากหลายประเด็น พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของคนทุกชนชั้น ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น เช่น ความไม่ลงรอยกันภายในครอบครัว ความขัดแย้งภายในจิตใจ จิตใต้สำนึก ความขัดแย้งกับพลังภายนอก ทั้งสภาพแวดล้อม ธรรมชาติ

2.1 คังแทมู

(1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่อต้านกัน

- ความขัดแย้งระหว่างคังแทมู และคูนปู ในเรื่องของเผด็จการออกเดท เพื่อให้หลานแต่งงานมีครอบครัว (ตอนที่ 1) เมื่อถูกรับร้านักงานเขาต้องออกดูตัววันละ 10 คน จึงคิดอุบายโกหกปูว่าตนมีคนรักอยู่แล้ว โดยจ้างซินฮารีมาเล่นละครเป็นแฟนตามปู

- ความขัดแย้งระหว่าง คังแทมู และผู้จัดการพัค คังแทมูไม่พอใจเป็นอย่างมากกับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้จัดการพัค จึงกลายเป็นชนวนที่ทำให้คังแทมูยอมรับปากปูที่จะไปเดทกับผู้หญิงที่ปูจัดการไว้ให้ (ตอนที่ 1)

- ความขัดแย้งระหว่างคังแทมู และจिनยองซอ ที่จिनยองซอส่งคนมาหลอก สวมรอยเป็นเธอ (ตอนที่ 2)

- ความขัดแย้งระหว่างคังแทมู และซินฮารี ที่ซินฮารีมาเป็นตัวปลอมหลอกตน แถมปฏิเสธด้วยเหตุผลบาใจ จนกลายเป็นปมแค้นฝังหุ่น ตอนที่ (2)

(2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่รู้สึกสับสนยุ่งยากในการตัดสินใจทำการใด อย่างที่คิดไว้ รวมไปถึงการต่อสู้เอาชนะกับจิตสำนึกของตัวเอง

- ความขัดแย้งระหว่างคังแทมู และวันฝนตก คังแทมูเคยประสบอุบัติเหตุรถชนจนพ่อแม่เสียชีวิตในที่เกิดเหตุ ทำให้เขามีอาการหวาดกลัวและเกลียดวันฝนตกเป็นอย่างมากจนมีอาการข้างเคียง

(3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมและธรรมชาติอันโหดร้าย และฝน

2.2 ซินฮารี

(1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่อต้านกัน

- ความขัดแย้งระหว่างครอบครัวชินฮารี กับเจ้าของร้านข้างบ้าน ที่มีเรื่องทะเลาะวิวาทจนป้ายร้านชำรุด ทำให้ชินฮารีต้องวิ่งวนหาเงินมาจ่ายค่าเสียหาย (ตอนที่1)

- ความขัดแย้งระหว่างชินฮารี และคังแทมู ชินฮารีนั่นพยายามปฏิเสธการแต่งงานโดยให้เหตุผลต่าง ๆ ไปมากมาย แต่คังแทมูนั่นดันโกรธและแค้นฝังหุ่นอยู่กับการที่เธอบอกว่าเขาหน้าเหมือนกับนกตีกด้าบรพ (ตอนที่2) คังแทมูจับได้ว่าชินฮารีร่วมมือกับเงินยงชอตัวจริงหลอกเขา จึงรับปากไปว่าจะยินดีช่วยแทมูด้วยความเต็มใจทุกอย่างที่จะสามารถทำได้ เพื่อชดเชย จึงจำใจต้องไปช่วยแทมูเล่นละครตบตาไปต่ออีกครั้ง ด้วยสัญญาค่าปรับ 100 เท่าเป็นประกันคำคอ และต้องใช้ชีวิตอย่างหลบซ่อน เพื่อไม่ให้คังแทมูและปุ๊จับได้

(2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ

- ความขัดแย้งระหว่างชินฮารีกับความขัดสนทางการเงิน ชินฮารีเติบโตมาในครอบครัวที่เต็มไปด้วยหนี้สิน ต้องทำงานหนักมาตั้งแต่เด็ก เมื่อต้องหาเงินซ่อมป้ายอีก จึงทำให้ชินฮารีนั่นยอมทำตามข้อเสนอของยงชอและแทมู โดยหวังว่าเงินก้อนนี้จะสามารถปลดหนี้ได้ (ตอนที่ 1)

- ความขัดแย้งระหว่างชินฮารีกับความกลัว ชินฮารีนั่นกำลังประสบปัญหาเรื่องการเงินในระดับเร่งร้อนมากจริง ๆ แต่งานที่จะสามารถทำให้ตนนั้นสามารถปลดหนี้ได้จริง ๆ นั้นเป็นงานที่ต้องเสี่ยงกับการถูกจับได้ ซึ่งอาจจะส่งผลกับหน้าที่การงานของเธอในอนาคต (ตอนที่ 1)

- ความขัดแย้งระหว่างชินฮารีกับการแอบรักเพื่อนสนิท ฮารีนั่นแอบรักเพื่อนสนิทตัวเองมาเป็นเวลา 7 ปี และยังไม่สามารถที่จะมูฟออนจากความสัมพันธ์นี้ได้สักที

(3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมและธรรมชาติอันโหดร้าย

2.3 ชาซังฮุน

(1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่อต้านกัน

(2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ ของตัวละครที่รู้สึกสับสนยุ่งยากในการตัดสินใจทำการอย่างที่ได้คิดไว้ รวมไปถึงการต่อสู้เอาชนะกับจิตสำนึกของตัวเอง

(3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมและธรรมชาติอันโหดร้าย

2.4 จินยงซอ

(1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่อต้านกัน

- ความขัดแย้งระหว่าง จินยงซอ และคังแทมู คังแทมูจับได้ว่าจินยงซอนั้นตั้งใจส่งชินฮารี่มาหลอกตน จนรู้ว่าจะฟ้องคุณพ่อในสิ่งที่ตนได้ทำ ถ้าไม่ส่งจินยงซอตัวปลอมมาขอโทษ (ตอนที่ 2)

- ความขัดแย้งระหว่างจินยงซอ และคุณพ่อ ในเรื่องของการเผด็จการออกเขต เพื่อให้ลูกสาวแต่งงานมีครอบครัว เมื่อยงซอไม่ทำตามคำสั่งยงซอจึงแตกหักกับพ่อ และเลือกที่จะหนีออกจากบ้าน

(2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ ของตัวละครที่รู้สึกสับสนยุ่งยากในการตัดสินใจทำการอย่างที่ได้คิดไว้ รวมไปถึงการต่อสู้เอาชนะกับจิตสำนึกของตัวเอง

- ความขัดแย้งระหว่างจินยงซอ และความกลัวในจิตใจที่จะยื่นไม่ได้ด้วยตัวเอง ยงซอจึงต้องทำตามคำสั่งของพ่อมาตลอด แม้จะต้องกีดกันทำตาม เพราะยังคงต้องอาศัยบาร์มี ใช้เงินขอที่บ้านอยู่

(3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมและธรรมชาติอันโหดร้าย

3. ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีการวางตัวละครให้ทุกตัวมีความกลม มีที่มาที่ไป มีความเป็นมนุษย์ทำงาน ทันสมัย ไม่นิยมการคลุมถุงชน มีความรักโลกโกรธหลงหลากหลายมิติกันออกไปในแต่ละตัวละคร

3.1 คังแทมู



ภาพประกอบ 38 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)

ชื่อตัวละคร: คังแทมู

ประเภทตัวละคร: Main Character

ลักษณะภายนอก: ตัวละครคังแทมู เพศชาย อายุประมาณ 30 ปี สัญชาติเกาหลี รูปร่างสูงโปร่ง ผิวขาวอมชมพูสะอาดเกลี้ยงเกลา หน้าตาหล่อเหลาคมสันจนเป็นที่เลื่องลือในวงสังคม มีตาชั้นเดียว ขี้นิ้วเขียวคม สีดำสนิท คิ้วทรงตรง จมูกโด่งเป็นสันริมฝีปากสีชมพูดูสุขภาพดี มีโครงหน้าที่ยาวเล็ก แต่คงสันกราม ผมสั้นสีดำสนิทถูกเซตเป็นทรงอยู่เสมอ มักแต่งกายเป็นทางการในชุดสูท ผูกเนกไท มักสวมใส่นาฬิกาข้อมืออยู่เสมอ บุคลิกเคร่งขรึม น้ำเสียงทุ้มต่ำ มีสีหน้าที่ทางแวตาที่จริงจังอยู่เสมอ ดูสุขุม เก็บตัว เข้าถึงได้ยาก ถูกมองว่ามีใบหน้าที่คล้ายกับนักดักดำบรรพ์ ถนัดมือขวา

สถานะทางสังคม: โสด ทายาทรุ่นที่ 3 ในตระกูลแชบออล เป็นรองประธานบริษัท หลานชายคนเดียวของประธานบริษัทอาหารยักษ์ใหญ่ของเกาหลีใต้ GO FOOD (จีโอ ฟูด คอมปานี ที่ถูกจัดอันดับว่าเป็นตระกูลที่มีฐานะที่ร่ำรวยเป็นอันดับต้นของประเทศ) กำพร้าพ่อแม่ตั้งแต่เด็กจากอุบัติเหตุรถคว่ำในวันฝนตก กำพร้าพ่อแม่ตั้งแต่เด็ก และมีปมบาดแผลทางจิตใจ ไม่ชอบวันฝนตกเติบโตมากับปู่ที่ไม่ค่อยมีเวลา จึงทำให้แทมูกับปู่มีความคิดไม่ค่อยตรงกันและมีทัศนคติที่ขัดแย้งกันอยู่เสมอ มองว่าปู่มักทำเรื่องให้ยุ่งยาก ชอบบงกชบังคับให้แต่งงานและพอไม่ได้ดังใจก็มักจะมีอาการป่วยการเมืองเพื่อให้ยอมทำตามคำขออยู่เสมอ

- เข้าเรียนระดับมหาวิทยาลัยก่อนวัย จบเกียรตินิยมอันดับที่ 1 มาจากมหาวิทยาลัย Harvard เคยได้รับรางวัลเหรียญการแข่งขันกรีฑาประเภทนักกีฬาสัมครเล่นระดับประเทศ

- เข้าทำงานที่ GO FOOD ได้ไม่ได้นานก็ถูกย้ายไปประจำสาขาที่ New York ด้วยผลงานอันโดดเด่นถึงตลาดต่างประเทศ ทำงานรับเงินเดือนที่สูงในตำแหน่งรองประธาน

- เพิ่งย้ายกลับมาจากอเมริกาเพื่อรับตำแหน่งรองประธานบริหารที่เกาหลีใต้

- โดนปั้งคับไปคู่ตัว 11 คนภายใน 1 วัน จึงตัดสินใจจ้างชินฮารี มาหลอกปู เพื่อหนีการนัดบอด

ลักษณะทางจิตวิทยา: เป็นคนจริงจังและทุ่มเทเวลาให้กับการทำงานอยู่ตลอดเวลา มีความมุ่งมั่น มั่นใจและเชื่อมั่นในตัวเองสูงมาก มองว่าตัวเองเป็นคนสมบูรณ์แบบ เพียบพร้อมไว้ที่ตี่ทั้งหน้าตา คุณสมบัติ อุปนิสัย และความสามารถ ไม่มีอะไรที่ทำได้ และมักจะเสยผมอยู่เสมอ เป็นคนสุขุม เป็นสุภาพบุรุษ ค่อนข้างเก็บตัว ไม่ชอบเข้าสังคม ไม่ชอบพิธีรีตอง เกรตตรง ไม่ยอมให้ใคร หัวรั้น ทำทุกอย่างเพื่ออุดมการณ์ ชอบความตรงไปตรงมา ลึก ๆ แล้วแทบจะเป็นคนที่อ่อนโยนและจับความรู้สึกของคนรอบข้างได้ไวมาก พกผ้าเช็ดหน้าติดตัวอยู่เสมอ และมักจะไม่วุดสิ่งที่ทำให้คนอื่นอับอาย แม้จะรู้อยู่แก่ใจก็ตาม พกไอแพด มือถือติดตัวอยู่ตลอด นั่งไขว่ห้างกินกาแฟ เลือดกำเดาไหลง่าย เกลียดคนโกหก มองว่าการหลอกลวงไม่ใช่เพียงแค่การขโมยเวลา แต่ยังเป็นการขโมยความรู้สึก ไม่สนใจและไม่เข้าใจในเรื่องความรัก มองว่าความรักเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ และการออกเดทเป็นเรื่องเสียเวลา ฉลาดระดับหัวกะทิ มีความสามารถรอบด้านจนเป็นที่เลื่องลือในความสมบูรณ์แบบ ทั้งในด้านการบริหารจัดการ กีฬา เช่น การตีกอล์ฟ กรีฑา จนชนะเหรียญทองมือสมัครเล่นระดับประเทศ ภาษาต่างประเทศ สามารถทำอาหารได้หลากหลายสัญชาติ แต่กลับชอบทานอาหารที่ทานง่าย เช่น อาหารสำเร็จรูป และมักไปทำความสะอาดห้อง และทำอาหารให้ชาของสุนกินที่บ้านพักอยู่เสมอ โดยมองเป็นวิธีคลายเครียดและงานอดิเรกที่ไม่เสียเวลา นอนดึกตื่นเช้า สนุกและไว้วางใจชาของสุนมาก และมักตัวติดกันอยู่ตลอดตั้งแต่เด็ก เป็นคนสนใจคนที่แปลก ดูน่าค้นหา จำชื่อชินฮารีได้อย่างแม่นยำ ด้วยชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ และมีพฤติกรรมที่แปลกประหลาด แต่ชื่นชมในผลงานที่โดนใจของชินฮารีมาก

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง: ไม่ต้องการแต่งงาน และไม่ชอบการแต่งงานแบบคลุมถุงชน

ความต้องการสูงสุดในชีวิต: ทำงานให้ประสบความสำเร็จ

บทสรุปของตัวละคร: ได้แต่งงานกับคนที่รัก

พัฒนาการตัวละคร: จากคนที่ทุ่มเทให้กับงานอย่างเดียวและไม่สนใจเรื่องความรัก กลับกกลายเป็นคนคลั่งรักและใช้ชีวิตสบายขึ้น และเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น

3.2 ชินฮารี



ภาพประกอบ 39 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)

ชื่อตัวละคร: ชินฮารี

ประเภทตัวละคร: Main Character

ลักษณะภายนอก: เพศหญิง อายุประมาณ 30 ปี สัญชาติเกาหลี มีรูปร่างบาง ผิวขาวอมชมพู ดูสะอาดตา ดวงตาเรียวยาวสองชั้น หางตาดกมล มีขนาดดวงตาที่ใหญ่ จมูกโด่งเป็นสัน มีรอยยิ้มที่เปิดเผย สดใส ใบหน้ายาว มีแก้มและสันกราม ผอมยาว เป็นลอนคลาย ประด้วยผมหน้าม้าสีน้ำตาลเข้ม แต่งหน้าเบาบาง สดใสเป็นธรรมชาติ สไตส์เกาหลี แต่งกายในชุดลำลอง สุภาพในแบบฉบับพนักงานบริษัท ดูเป็นคนเข้าถึงง่าย สบาย มีน้ำเสียงที่นุ่มนวลในลำคอ พูดจาสุภาพ มักใส่รองเท้าแตะในออฟฟิศอยู่เสมอ

สถานะทางสังคม: โสด เป็นลูกสาวคนโตและเสาหลักของครอบครัวเติบโตมาในครอบครัวที่อบอุ่น รักใคร่กลมเกลียว มีแม่เป็นผู้นำครอบครัว พ่อเป็นช่างทำหลังที่ใจดีและเป็นมิตรกับทุกคน มีน้องชายหนึ่งคนที่โง่เงา ใจร้อนไม่แพ้ตน โตมาในครอบครัวขนาดเล็กที่มีหนี้สิน จึงต้องทำงานหนักตั้งแต่เด็ก และมักจะต้องยอมกัดฟันทำงานหลายสิ่งเพื่อเงินอยู่เสมอ ที่บ้านเปิดร้านขายไก่ทอด Goobne อาศัยอยู่กับ แม่ พ่อ และน้องชาย 1 คน ทำงานเป็น

นักวิจัยอาวุโสที่บริษัทอาหารยักษ์ใหญ่ของเกาหลีใต้ GO FOOD (จีโอ ฟู้ด คอมพานี) ทีม 1 มีความสนใจในเรื่องเทรนด์และการทำอาหาร มีความสามารถในการปรุงอาหารที่ยอดเยี่ยม ให้อยู่ในมาตรฐานที่ดีอยู่เสมอ ขนาดที่ครอบครัวเสียidayที่ไปเป็นลูกจ้างคนคนอื่น เป็นเจ้าของข้อเสนอปลาที่ดีที่สุดในชีวิต และเกี่ยวมั่งสวิริติ ที่คังแทมูขึ้นชอบโอเคียมาก ๆ จนจดจำชื่อของชินฮารีได้เป็นอย่างดี ชอบมาทำงานสาย สนับสนุนกับทีมที่ทำงานได้เป็นอย่างดี เชื่อว่าการท่องเที่ยวตามตำรา

ลักษณะทางจิตวิทยา: เป็นคนสบาย ยิ้มง่าย เข้ากับคนง่าย มองโลกในแง่ดี เชื้อคนง่าย ช่างฝัน มักคล้อยตามไปกับจินตนาการของยงซออยู่เสมอ เป็นคนรักเพื่อนมาก ยอมเพื่อน ชุ่มช้ำม เวลาตื่นเต้นจะมีอาการลน ตัวสั่น เหงื่อตก เมื่อจะต้องโกหก ปากไวกว่าสมอง เป็นเด็กที่ดีที่ไม่เคยสร้างปัญหาให้ครอบครัวหนักใจ ยกเว้นเรื่องการเมาเรื้อน ชอบไปดื่มกับยงซอเสมอ จนเมาไม่มีสติ พูดจาเสียงดัง และทำร้ายคนรอบข้าง เช่น ตบหัว จ้างปากเพื่อน เป็นคนขยันทำงานเก่ง รักครอบครัวมาก มองว่าตัวเองเป็นคนเลือดร้อน ไม่ยอมให้ใครมาเอาเปรียบเหมือนกับแม่ แต่กับคนใกล้ตัวฮารีนั่นมักจะไม่ค่อยแสดงความรู้สึกน้อยใจ หรือเสียใจออกมา ไม่เคยทรยศใคร มีทักษะการแสดงอันยอดเยี่ยมจนผู้ชายที่พอยงซอส่งมาเดดต้องวิ่งหนีไปหมด ยกเว้น คังแทมู แอบรักมินอูเพื่อนสนิทตัวเองมา 7 ปีด้วยความสุขที่แค่อยากได้อยู่ใกล้

เมื่อต้องปลอมตัวเป็นจินยงซอไปเดทแทนเพื่อน ชีวิตจึงตกกระไดพลอยโจน ต้องคอยหลบซ่อน พรางตัว เพราะคู่เดทเป็นถึงประธานบริษัทที่เธอทำงานอยู่ กลัวว่าจะถูกจับได้และถูกไล่ออกจากบริษัท จึงหลอกคังแทมูว่าตนนั้นชื่อ ชินกิมฮี ตามชื่อนางเอกละครโทรทัศน์ที่กำลังออนแอร์ ชอบวง Melomance มาก เกิดเดือนมกราคม (วันเริ่มต้นเรื่องราว) มีโกเมนเป็นพลอยประจำวันเกิด

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง: หาเงินให้ได้เยอะ ๆ เพื่อครอบครัว

ความต้องการสูงสุดในชีวิต: อยู่กับครอบครัวอย่างมีความสุข และประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน

บทสรุปของตัวละคร: แต่งงานกับคังแทมู ผู้ชายที่ตนรักและมีหน้าที่การงานที่ประสบความสำเร็จ

พัฒนาการตัวละคร: จากนิสัยที่ชอบโกหกก็เข้าใจว่าเป็นสิ่งที่เกือบทำร้ายตนเอง จึงเลิกโกหก และใช้ชีวิตอย่างดี

3.3 ชาซองฮุน



ภาพประกอบ 40 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)

ชื่อตัวละคร: ชาซองฮุน

ประเภทตัวละคร: Support Main Character

ลักษณะภายนอก: ชาซองฮุน เพศชาย อายุประมาณ 30 ปี สัญชาติเกาหลี มีรูปร่างสูงโปร่ง หุ่นแน่น ไหล่กว้าง ผิวขาวอมชมพู ดูสุ่ม อ่อนโยน หน้าตาหล่อเหลาจนสาว ๆ ต่างเหลียวหลัง มีตาชั้นเดียว สีดำสนิท หางตาตก คิ้วทรงตรง จมูกโด่งเป็นสัน ริมฝีปากอมสีชมพู สุขภาพดี มีลักยิ้ม และเสน่ห์ที่เหลียวชัด ผมสั้นดำสนิท ถูกเซตเป็นทรงอยู่เสมอ มักแต่งกายเป็นทางการในชุดสูท และสวมแว่นสายตาสีดำอยู่ตลอดเวลา น้ำเสียงนุ่มลึก มีสีหน้าท่าทาง แววตาที่สุภาพ อ่อนโยนอยู่เสมอ

สถานะทางสังคม: โสด เป็นหัวหน้าเลขานุการ และเลขาส่วนตัวให้กับคังแทมู รองประธานฝ่ายบริหารบริษัทอาหารยักษ์ใหญ่ของเกาหลีใต้ GO FOOD (จีโอ ฟู้ด คอมพานี) อาศัยอยู่คอนโดมิเนียมส่วนตัวคนเดียว

ลักษณะทางจิตวิทยา: เป็นคนสุ่ม สุภาพอ่อนโยน รักและสนิทกับคังแทมูมาก มักใช้เวลาอยู่ด้วยกันเสมอ เนื่องจากซองฮุนเป็นทั้งเพื่อนและเลขา ต้องคอยดูแลตารางงาน รวมถึงจัดการทุกอย่างให้กับแทมูด้วยความหวังดีอยู่เสมอ มองว่าคังแทมนั้นเป็นคนที่มั่นใจในตัวเองสูงมาก หัวรั้น ไม่ฟังใคร และยังมีตรรกะบางเรื่องที่แปลก อย่างเช่น ยากแต่งงานกับผู้หญิงที่เป็นมือที่สาม ทั้งที่ไม่เคยสนใจในความรัก เคารพคุณปู่ของแทมูมาก และมักจะต้อง

เป็นคนกลางช่วยจัดแจงความต้องการและความสัมพันธ์ของปู่หลานอยู่เสมอ เป็นคนที่ไม่ชอบความวุ่นวายยุ่งยาก มักจะพูดน้อยและเก็บความรู้สึกไว้ข้างใน พุ่มเทเวลาให้กับการทำงาน จนไม่ได้ให้ความสนใจเรื่องความรัก ชอบออกกำลังกาย ไม่ได้มองว่าห้องของตนรก แต่มองว่ามันเป็นสไตล์ จนคงแทบบ่นและมักมาทำความสะอาดให้อยู่เสมอ เชื่อในรักแท้ มองว่าความรักคือการคิดถึงอีกฝ่ายอยู่เสมอ แม้จะอยู่ด้วยกันตรงหน้า เป็นสิ่งที่แค่คิดถึงก็ชวนให้หัวใจพองโต และการแต่งงานนั้นจำเป็นจะต้องแต่งงานกับคนที่รักเท่านั้น และไม่ชอบผู้หญิงที่มีพฤติกรรมคบซ้อน จึงไม่เชียร์จิ้นยงซอ (ตัวปลอม) ในครั้งแรกที่คงแทบตัดสินใจจะแต่งงานด้วย มีภาพจำจิ้นยงซอคู่กับภาพวาดดอกไม้ในร้านสะดวกซื้อ ประทับใจในตัวยงซอตั้งแต่แรกเจอ ด้วยความเป็นมิตร อ่อนโยนกับเด็ก ไม่ยอมสนิทกับยงซอแม้จะเป็นเพื่อนบ้านกัน เพราะกลัวจะดูไม่ดีที่จะไปสนิทกับคนที่หลอกลวงพี่ชาย กลัวแมลงสาบแต่ต้องข่มใจช่วยเหลือยงซอ มองว่ายงซอเสียงดังแปดหลอด มองว่าชินกิมฮี (ชินฮารี) น่ารักแบบแปลก ๆ ตาถึงที่เปรียบเทียบแทบกับนกตีกดาบรพีได้อย่างเหมาะสม

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง: คอยดูแลตารางงาน รวมถึงจัดการทุกอย่างให้กับแทบด้วยความหวังดีอยู่เสมอ และคอยเป็นคนกลางระหว่างคงแทบกับคุณปู่ อย่างดีที่สุด

ความต้องการสูงสุดในชีวิต: แต่งงานกับคนที่ตนเองรัก เชื่อในรักแท้

บทสรุปของตัวละคร: แต่งงานกับจิ้นยงซอ

พัฒนาการตัวละคร: จากคนเงียบ ๆ ชอบเก็บความรู้สึกไว้ภายใน เริ่มกล้าแสดงออก และให้ความสำคัญกับตัวเองมากขึ้น

3.4 จินยงซอ



ภาพประกอบ 41 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022)

ชื่อตัวละคร: จินยงซอ

ประเภทตัวละคร: Support Main Character

ลักษณะภายนอก: ตัวละคร จินยงซอ เพศหญิง อายุประมาณ 30 ปี

สัญชาติเกาหลี มีรูปร่างสูงโปร่ง ตัวบาง ผิวขาวอมชมพู มีตาสองชั้นกลมโต หางตาดกกลง คิ้วตรง จมูกโด่งเป็นสันปลายงุ้ม ใบหน้าเรียวยาว ผมสั้นตรงประบ่า สีดำสนิทน้ำตาลเข้ม แต่งหน้าเบาบาง เป็นธรรมชาติ มักทาลิปสติกสีสดใส แต่งกายในชุดทำงาน สุภาพแบบนักธุรกิจอยู่เสมอ เธอเป็นคนที่สดใส มั่นใจ เธอเป็นสาวสมัยใหม่ พูดจาฉะฉาน ดูทะมัดทะแมง มีโทนเสียงที่สูง ก้องกังวานจากหัว

สถานะทางสังคม: ลูกสาวคนเดียวของครอบครัว เติบโตมาในตระกูลเศรษฐีอันดับต้น ของประเทศ ทายาทบริษัทแฟชั่นชื่อดัง Marine Group บริษัทแฟชั่นชื่อดังของเกาหลีใต้ ครอบครัวพ่อแม่หย่าร้าง พ่อแม่แต่งงานกันจากการคลุมถุงชน จึงต้องแยกทางเพราะไม่ได้อยู่ด้วยกัน มีพ่อที่ชอบบังคับให้ลูกเป็นไปตามแบบแผนที่วางไว้เลี้ยงดูมาจนโต จึงมักไม่ค่อยลงรอยกันกับพ่อ สนุกกับฮาร์มาตั้งแต่เด็กจนที่บ้านฮาร์รักเหมือนลูกสาวอีกคน ถูกจัดเป็นผู้หญิงที่มีความเพียบพร้อมอันดับ 1 ในรายชื่อคู่เดททั้งหมดที่ปูของคังแทมูจัดหาให้ เป็นหัวหน้าทีมบริษัทมารีนกรุ๊ป ที่ได้เงินเดือนว่าจ้างจากธุรกิจของครอบครัว

ลักษณะทางจิตวิทยา: เป็นคนที่มีความมุ่งมั่น มั่นใจ ตรงไปตรงมา มีความคิดเป็นของตัวเอง รู้สึกอะไรก็มักจะแสดงออกไป อยู่หนึ่งไม่ค่อยได้ ไม่ค่อยเก็บความรู้สึก หัวเราะเสียงดังเปิดเผย ไม่พอใจก็รีดกระทืบเท้า เอาหัวโขกพวงมาลัยรถยนต์ เหมือนเด็ก มีความสดใสร่าเริง มักเห็นอะไรเป็นฉากเป็นตอนเหมือนการ์ตูน อยากรู้ อยากเห็น ชอบแอบคั่นของเพื่อน ดู เป็นคนที่หัวรั้น ไม่ชอบถูกบังคับและไม่อยากถูกควบคุมดูชน ไม่อยากอยู่ในกรอบ แต่ยังต้องยอมอดทนเพราะยังต้องพึ่งพาครอบครัวอยู่ จึงมักจะชอบหนีปัญหาและให้ชินฮารีช่วยแก้ไขอยู่เสมอ มีฮารีเป็นคู่หูคู่ซี้ ชอบกิน ชวนกันไปดื่มจนเมา วิววายเสียงดัง และพูดไปเรื่อย เวลาเมาเหมือนเด็กที่ยังไม่ยอมโต จนถึงขั้นแจ้งตำรวจให้ช่วยตามเนื้อคู่ ไม่ติดหู รักและมีชินฮารีเป็นพื้นที่ปลอดภัย ตัวติดกันมาตั้งแต่เด็ก จนที่บ้านชินฮารีรักและเอ็นดูเหมือนลูกสาวอีกคน ชอบทำท่าทางน่ารัก ๆ ซึ่ อ่อน ชอบร้องเพลงบัลลาดแก้เครียด มีความสามารถในเรื่องของแฟชั่น การแต่งตัวแต่งหน้า แปลงโฉม มีหัวศิลป์ และมีจิตวิทยาที่ดี รู้วิธีพูดให้คนคล้อยตามได้ง่าย มีความอ่อนโยน หลงรักชาซึ่งสุน ตั้งแต่วัยเด็ก จากความหล่อเหลาไร้ที่ติ จนค้นพบหน้าตาของความรัก เชื่อมมั่นในความรัก มองว่าการแต่งงานนั้นต้องเกิดจากความรัก กับคนที่เบ็นเนื้อคู่เท่านั้น มีการเปรียบเทียบภาพรักแรกเหมือนแสงแดดที่อบอุ่น ดอกไม้บานสะพรั่งในฤดูใบไม้ผลิ กลัวแมลง

ความต้องการสูงสุดในเรื่อง: ทำงานโดยไม่หวังพึ่งครอบครัวที่มีฐานะดี

ความต้องการสูงสุดในชีวิต: แต่งงานกับคนที่ตนเองรักที่เป็นเนื้อคู่ ไม่ชอบการคลุมถุงชน

บทสรุปของตัวละคร: แต่งงานกับชาของสุน

พัฒนาการตัวละคร: ไม่มีพัฒนาการทางตัวละคร

4. การแสดง (Performing)

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีรูปแบบการแสดงแบบธรรมชาติ ที่คนเกาหลีได้ทั่วไปใช้ในชีวิตประจำวัน การดำเนินชีวิต การทำงานทั่วไป อารมณ์เศร้า ผิดหวัง เสียใจ ผสมผสานกับการแสดงแบบการ์ตูน ที่มีจังหวะ รีแอคชันที่ยิ่งใหญ่แบบคอมเมดี้ ในช่วงจังหวะที่ตัวละครมีความพ้อฝัน ความกระวนกระวาย ตื่นเต้น ตื่นกลัว ตอกย้ำให้เห็นถึงความรู้สึกที่ยิ่งใหญ่เกินปกติที่ตัวละครรู้สึกภายในจิตใจ

5. แก่นความคิด (Theme)

5.1 แก่นความคิดหลัก

- ความรักต่างชนชั้น เป็นความรักที่ไม่ถูกยอมรับเพราะความไม่เหมาะสม พ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่มักเป็นห่วงว่าลูกหลานจะไม่ได้แต่งงาน หรือแต่งงานกับคนที่ตัวเองคิดว่า

ไม่เหมาะสม เป็นพล็อตหลักของเรื่องนี้เลยก็ว่าได้ที่เกิดเหตุการณ์วุ่น ๆ ทั้งหลายในเรื่องมาจากการที่ทั้งพ่อของจิ้นยองซอ และปู่ของคังแทมู อยากให้ทั้งคู่แต่งงาน เลยพยายามแนะนำคนมาให้ดูตัว ซึ่งแต่ละคนที่คัดมาจะต้องมีพื้นฐาน การศึกษา ที่ดีเหมาะกับลูกหลานของตัวเอง

- ความรักที่เกิดจากการคลุมถุงชน การออกเดทโดยการดูตัวแบบนัดบอดนำไปสู่การหลอกลวงต้มตุ๋นเพื่อหนีการคลุมถุงชน

5.2 แก่นความคิดรอง

- การโกหกเพียงครั้งเดียว เพื่อหนีปัญหานั้นไม่ได้เสียแค่เวลา แต่ยังทำลายความรู้สึก ความไว้วางใจต่อ ของคนที่เรารักและรักเรา และนำไปสู่ความผิดพลาดและวุ่นวายในอนาคต ยกตัวอย่าง เช่น พระเอกแต่งงานเอกไปหลอกปู่ต่อเพราะไม่อยากแต่งงาน และพอถึงเวลาพระเอกนางเอกรักกันจริง ปู่ไม่ยอมรับ เพราะคำหลอกลวงและไม่จริงใจ

- ความรักมักมาไม่รู้ตัว/ถ้าไม่ใช่ต้องยอมรับแล้วปล่อยไป ในตอนแรกนางเอกไม่ได้รักพระเอก แต่แอบรักเพื่อนของตัวเองมาถึง 7 ปี แต่พอเจอพระเอกที่พยายามจีบและทำอะไรหลายอย่างให้ประทับใจก็เริ่มที่จะมีใจให้ ประกอบกับเสียใจที่เพื่อนที่แอบรักมานานมีแฟน เลยยอมตัดใจ ส่วนคู่ของจิ้นยองซอ และซาซองฮัน เลขาของท่านประธานก็เจอกันโดยบังเอิญและตกหลุมรักกันเหมือนรักแรกพบ

- เนื้อคู่กันแล้วไม่แคล้วกัน/แต่งงานก็ควรแต่งกับคนที่รัก “ความรักคือการคิดถึงอีกฝ่ายแม้จะอยู่ด้วยกันตรงหน้า แค่นึกถึงก็ชวนให้หัวใจพองโต”

6. การใช้ภาษา (Diction)

การใช้ภาษาในซีรีส์ Business Proposal (2022) นั้นมีการใช้ภาษาเกาหลี ที่มีภาษาพูดแบบปกติสามัญ มีการใช้คำสุภาพกับผู้อาวุโส คนแปลกหน้า ภาษากันเองกับคนสนิท คนอายุน้อยกว่าตามระดับภาษา ที่เข้าใจง่าย เป็นภาษาที่ใช้กันจริงในชีวิตประจำวันทั่วไปในสังคมเมือง ผ่านบทสนทนาของตัวละคร รวมทั้งความคิดในหัวของตัวละครที่ถูกสื่อสารออกมาผ่าน voice over ทั้งในบทสนทนา หรือความคิดของตัวละครที่ถูกบรรยายออกมาประกอบภาพ มักจะมีการเปรียบเทียบ อย่างเช่น การเปรียบเทียบคนกับสิ่งต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น การเปรียบเทียบหน้าตาของคังแทมูกับนกตึกดำบรรพ์ แวตตาของชินฮารีตอนทำงานเหมือนปลาซาบะดอง หรือดวงตาของซาซองฮัน ที่ใสแสบเหมือนกับกวางน้อย และไหล่ที่กว้างเหมือนมหาสมุทรแปซิฟิก เป็นต้น ทั้งนี้ในส่วน of ขั้วใต้เต็ลมีหลากหลายภาษาให้เลือกรส และในส่วน of ขั้วใต้เต็ลภาษาไทย มีการแปลที่สละสลวย เข้าใจง่าย ส่งไปกับภาพและเสียง ใช้คำทันสมัย ภาษาวัยรุ่นร่วมสมัยแปลได้อรรถรสในการรับชม

6.1 การใช้คำ

(1) การซ้ำคำ

ในชีร์ส์ Business Proposal (2022) มีการซ้ำคำสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งช่วยเน้นย้ำถึงความหมาย ให้คำนั้นมีความหนักแน่นและสละสลวยมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่าง เช่น

- คงต้องฉลองวันเกิดที่ไร่เงาเจ้าของวันเกิด เหมือนกับพิธีรับตำแหน่งที่ไร่เงาของประธานกรรมการมารับตำแหน่ง

- สาวคนนั้นถ้าไม่สวยตาแตก ประวัติการศึกษาก็ต้องเลิศตาแตก หรือไม่ที่บ้านก็ต้องรวยตาแตก

- จะขี้เกียจแค่ไหนก็ขยำหลายรอบหน่อย จันทน์ก็ขยำ ขยำอยู่นี่ไง ขยำ ขยำเข้าไป ขยำเข้า

- เจ็บจังคะ นี่กว่าจะไม่เจ็บซะอีก มันเจ็บคะ เจ็บไม่ไหวแล้วคะ

(2) คำซ้อน

ในชีร์ส์ Business Proposal (2022) มีการใช้คำซ้อนสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่องราว ซึ่งทำหน้าที่ช่วยขยายและไขความซึ่งกันและกัน โดยทำให้เสียงกลมกลืนไปด้วยกันอีกด้วย เช่น

- ผมชอบคนตรงไปตรงมามากกว่าคนโกหกตลบตะแลง

- คงจะป็นเร็วไม่ไหว เพราะมั่วแต่อึดอาดยี้ดยาด

- ประธานใหญ่ปิดหูปิดตา ทำเป็นไม่เห็น ที่ผ่านมาคงปล่อย
ปละละเลยมากเกินไป

- วันนี้ทำไมลูกบ่นกระปอดกระแปดจังเลย อย่ากระทบกระทั้ง
กันเลย

(3) คำหยาบ

ในชีร์ส์ Business Proposal (2022) มีการใช้คำหยาบ สอดแทรกอยู่ในบทสนทนาตลอดทั้งเรื่อง โดยมีคำหยาบที่หลากหลายปรากฏในชีร์ส์ เพราะมีเรื่องของระดับชนชั้นเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้คำต่อว่าคำทอแตกต่างกันไป ทั้งในรูปประโยคที่ใช้คำในระดับภาษาแบบสุภาพ และคำหยาบคายคำทอโดยเจตนารมณ์แบบไม่สุภาพในระดับภาษาที่เป็นกันเองในประโยคสนทนา ยกตัวอย่างเช่น

- สามหาบ ไม่รู้จักที่ต่ำที่สูง กล้าดียังไงมาแต่ต้องร่างกันสูงส่ง
เศษสวะอย่างแก โสมมต่ำซ้ำล้นดี

- มีปากก็ต่อแหล หน้าด้าน นั่งบ้านี้ /ไอ้พวกบ้าเอี้ย บัดโธ
- บ้าเอี้ย ไร้มารยาทล้นดี ทำไมชอบเจอเรื่องของคนอื่น
- ไอ้หลานเนรคุณ
- ไอ้เดนสังคม ไอ้ชาติชั่ว ไอ้สารเลว

(4) คำอุทาน

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้คำอุทานสอดแทรก อยู่ในบทสนทนาเสมอตลอดทั้งเรื่องราว โดยส่วนมากจะควบคู่ไปกับระดับภาษาแบบกันเองในซีรีส์ เรื่องนี้ เช่น

- ออตงเค ตายละ ฉันจะทำยังไงดีเนี่ย
- ไอ้โห แจ่วเว้ยเฮ้ย ตีลงหลุมสวยมาก
- ไอ้ะ ไอ้กู / อู๋ย ขอโทษค่ะ
- เฮ้ย บัดโธ ตกใจหมด นี่มันอะไรกันยะ

(5) การใช้คำภาษาต่างประเทศ

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้คำภาษาต่างประเทศ อย่างภาษาอังกฤษมาใช้ควบคู่กับภาษาเกาหลีเป็นจำนวนมาก โดยคำที่ใช้เป็นคำที่สื่อสาร ความหมายและเป็นที่รับรู้ร่วมกันได้ทันทีเมื่อได้ยิน เช่น

- คงต้องเปลี่ยนสถานะจากเฟรนด์โซนมาเป็นแฟนโซนซะแล้ว
- จัดเซอร์ไพรส์เค้กวันเกิดให้กับลูกค้าประจำอยู่แล้ว
- เสือตัวนี้เพิ่งถอยมา ฟรีอเดอร์มาจากนอก
- ฉันจ้างตัวแทนพาร์ทไทม์ผ่านทางเอเจนซี่เพื่อให้ปลอมตัวมา

แทน

- ยูทูบเบอร์เหรอก นางสาวภาพรักกับมินอุกกลางไลฟ์สดและกันก

กลางไลฟ์

ซึ่งคำภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ค้นเจอในซีรีส์นี้ มีการถูกใช้ทับศัพท์ คำภาษาอังกฤษไปเลย ต่างเพียงการออกเสียงเล็กน้อยในบางคำ ถ้าคำเหล่านั้นไม่มีรูปสระ หรือ พยัญชนะในภาษาเกาหลี เช่น

ที่สุด

- ท่านคงทบทวนสถิติกินเนสส์บุ๊กไปนับดูตัวที่มากที่สุดในเวลาที่สั้น

- สรุปภูมิหลังกับคาแรกเตอร์ของคุณชิมคิมฮีไว้สั้น ๆ ครับ

- เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด และมาพบรักกันที่นิวยอร์ก

- กระเป๋าใบนั้นโคโคชาแนล ส่วนใบนี้โลว์รัค คนละใบกันคะ

และตัวละครมีการพูดภาษาอังกฤษในบทสนทนาเกือบตลอดทั้งเรื่อง

เช่น

- It's so hot, Oh! Baby.

- หยุด Stop! Stop!

- Oh! My God! คุณพระช่วย

- Beautiful Song /Thank you / OK / All Right.

- I'm Sorry. /Longtime no see.

- The Thomas Hoops Prize for the best research paper.

(6) คำคม

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการสอดแทรกคำคมมาใช้

ในบทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

- ความรักคือการคิดถึงอีกฝ่าย แม้จะอยู่ด้วยกันตรงหน้า แค่นี้ก็

ถึงก็ชวนให้หัวใจพองโต

- คนอะไร ขยันทำตัวตรงสเปกจัง

- ความรักมักมาไม่รู้ตัว ถ้าไม่ใช่ต้องยอมรับและปล่อยไป

- ฉันเกลียดการยึดติดกับอารมณ์ที่จับต้องไม่ได้

- ความหล่อของท่านประธาน คือสวัสดิการพนักงานที่แท้

- ความรักที่เค้ามอบให้ตัวเองกับบัตรเครดิตเหมือนกันยังงี้รู้มั๊ย

มันคือไม่มีข้อจำกัดใจ รักเกินร้อยไม่มีลิมิต

(7) การใช้สำนวน สุภาษิต

มีการสอดแทรกสำนวนอยู่ในบทสนทนาอยู่เสมอ อย่างเช่น

- หลานชายท่านประธาน น่าจะเหมือนกัน ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น

เชื่อไม่ถึงแกว

- ฉันจะไม่ยอมโดนคลุมถุงชนเด็ดขาด

บรรพ์

- ท่าทางจะแค้นฝังหุ่น ที่บอกไปว่าหน้าตาเหมือนนกตีกด้า
- ใ้การคบซ้อนนั้น ผู้หญิงตบมือข้างเดียวมันไม่ดังหรือครับ /
- อยู่ ๆ ก็กลายเป็นมือที่สามซะงั้น
- เธอจะหลงมึนอุจนโงหัวไม่ขึ้น

6.2 การใช้ภาพพจน์

(1) ปริพจน์

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้ ปริพจน์ หรือการตั้งคำถามโดยไม่ต้องการคำตอบ เพราะผู้พูดหรือผู้ฟังรู้คำตอบอยู่แล้ว ดังเช่น

- มองไม่รู้เลยสินะว่าฉันชอบอะไร เธอจะไปรู้อะไรได้
- นี่ฉันทำบ้าอะไรอยู่เนี่ย ให้ตายสิ
- โอ พระเจ้า ลูกทำบาปทำกรรมอะไรไว้ จึงไม่เป็นใจเอาซะเลย

(2) คำอุปมา

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้คำอุปมา ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

- หน้าตาคุณเหมือนนกตีกด้าบรรพ์
- เงินเดือนเท่าหางอึ่งของฉันจะไปพออะไร

(3) อุปลักษณ์

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้คำอุปลักษณ์ ในการเปรียบเทียบเพื่อแสดงลักษณะ หรือภาพรวมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยกล่าวถึงอีกสิ่งแทน ดังเช่น

- งานวันเกิดไม่มีเจ้าของงานอย่างกับถุงก๊อบแก๊บที่ลมฟิบ
- หน้าตาท่านประธานคือลูกรักพระเจ้า
- ท่านประธานกรรมการคงแหม่เป็นคนตรงยิ่งกว่าไม้บรรทัด
- เห็นริมฝีปากผมเป็นเสาลานจอดรถที่มีไว้ชนเล่นหรือ

(4) บุคลาธิษฐาน

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้คำบุคลาธิษฐานในการเปรียบเทียบสิ่งที่ไม่มีชีวิตหรือสิ่งมีชีวิตอื่นที่ไม่ใช่คน แสดงกิริยาอาการได้เหมือนคน เพื่อเสริมสร้างอารมณ์และความสวยงามในประโยคสนทนา ดังเช่น

- สายตาไร้วิญญาณเหมือนซาบะดองของเธอ อยู่ ๆ ก็ประกาย

วิบวับ

- โดนมินอูตั่งกำแพงใส่ ไม่ให้ตามจับ

- คุณอาจซึกแซกซ้ายขวาเหมือนปลาไหล จนหลบเลี่ยงการ

จับกุมได้

(5) นามนัย

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้นามนัย ในการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่ง เพื่อให้ผู้ฟังนั้นได้เห็นภาพของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

- สร้อยคอโกเมนนะเป็นอัญมณีประจำวันเกิดของชินฮารี

- คุณปู่เลิกป่วยการเมืองแล้วลุกขึ้นเถอะครับ

- เกือบได้ไปเข้าเฝ้ายมบาลข้างล่างซะแล้วเรา

(6) อติพจน์

ในซีรีส์ Business Proposal (2022) มีการใช้อติพจน์ ในการเปรียบเทียบเกินจริง เพื่อตอกย้ำ หรือเน้นอารมณ์ความรู้สึกที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น ดังเช่น

- เนื้อคู่ของฉัน ตาใสแป้วเหมือนกวางน้อย ไหล่กว้างเท่า

มหาสมุทรแปซิฟิก

7. เพลงประกอบ (Song)

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีการผลิตเพลงประกอบออกมาเป็นอัลบั้ม โดยมีการใช้ดนตรีประกอบที่มีบีสหนักสนาน ชวนลุ่ม ดูซูลมุน ทั้งยังมีการใช้ชาวนีเอฟเฟคแบบการ์ตูนประกอบตลอดเรื่องที่ช่วยส่งเสริมอารมณ์แบบการ์ตูนอยู่เสมอ นอกจากนั้นยังมีดนตรีประกอบ (OST) ประกอบเรื่องราวในแต่ละส่วนไปตามเนื้อหาจำนวน 12 เพลง โดยมี Kakao Entertainment และ พัคเซจุน โปรดิวเซอร์ควบคุมการผลิต โดยผู้วิจัยขอยกตัวอย่างเพลงที่เด่นเป็นกระแสน่าสนใจ ดังนี้

(1) Love, Maybe (사랑인가 봐) - MeloMance (멜로망스)
[Special Track] เพลงประกอบพิเศษที่ถูกลำนำมาใช้เสนอรวมเรื่องราวโรแมนติก ความคลั่งรักของตัวพระเอกที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว จากความใกล้ชิดจนกลายเป็นความรู้สึก ผ่านดนตรีที่หนักแน่น แต่เปี่ยมไปด้วยความโรแมนติกตามสไตล์ของ Melochance เปียโน ทั้งเพลงนี้ยังถูกจัดเป็นเพลงโปรดของชินฮารี นางเอก โดยนอกจาก จะประสบความสำเร็จในระดับที่สูงทั้งในเกาหลีใต้ รวมถึงประเทศอื่นและประเทศไทยแล้ว เพลง Love may be ก็ยังประสบความสำเร็จโด่งดัง จนได้รับรางวัล Best OST ในงาน MAMA Awards ปี 2022 Best Original Soundtrack ในงาน APAN Star Awards ปี 2022 จนกลายเป็นเพลงฮิตไม่แพ้กันของเรื่อง โดยมียอดเข้าชมสูงถึงจำนวน 24,270,181 วิว (1 ธันวาคม YouTube 1 the k official)

(2) Sweet (스윗해) - Lee Mujin (이무진) เพลง/ประกอบที่ถูกปล่อยออกมาใน ตอนที่ 1 ของเรื่อง ในฉากที่ชินฮารี นางเอกของเรื่อง กำลังจะวิ่งเข้าไปโผกอด มินอู เพื่อนสนิทที่ตนแอบรักมาเป็นเวลานาน เนื่องจากเข้าใจผิด จินตนาการว่ามินอูนั้นจะบอกรักตน มักถูกใช้ประกอบภาพจังหวะตกหลุมรักที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร (หลอกว่าหวานแต่ตลก) โดยเนื้อหาของเพลงนั้นได้นำเสนอถึงเรื่องราวอาการตกหลุมรัก ที่เต็มไปด้วยความหอมหวาน อบอวลจนหัวใจจนรู้สึกล่องลอยของตัวละครเอกได้เป็นอย่างดี ผ่านดนตรีมีเดียม อคูสติค กีตาร์ ที่เปี่ยมไปด้วยความน่ารัก ชวนยิ้ม กอบไปด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล เซียนอาย บนสไตล์ของ Lee Mujin แล้วจึงทำให้เพลง Sweet กลายเป็นที่รู้จักได้ไม่ยาก โดยมียอดการเข้ารับชมบน YouTube Official ของ 1thek สูงถึง 4,227,084 วิว (สืบค้นเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2565 จัดเป็นเพลงประกอบที่ได้รับการตอบรับและช่วยต่อยอดให้กับซีรีส์ได้เป็นอย่างดีในลำดับต้น ๆ จนกลายเป็นเพลงฮิตติดชาร์ต) ซึ่งเพลงนี้มักจะได้ยินในตอนซีรีส์จบตอนอยู่เสมอ

(3) Sun Shower (여우비) - 모브닝 (MOVNING) เป็นหนึ่งเพลงที่มีจังหวะและทำนองที่ช้า ๆ เคล้าอารมณ์คนฟังได้เป็นอย่างดี ความหมายของเพลงบอกเล่าถึงเรื่องในอดีตที่เป็นปมฝังใจลึก ๆ เกี่ยวกับครอบครัวของประธานคังแทมู รวมถึงยังบอกเล่าเกี่ยวกับความไม่แน่นอนในความรู้สึกในใจของเขาเองอีกด้วย 1,414,884 วิว (1 ธันวาคม YouTube 1 the k official)

(4) Melting - BamBam (뽀뽀) ขับร้องโดยนักร้องหนุ่มสัญชาติไทย “แบมแบม” เป็นอีกหนึ่งเพลงที่โด่งดังจนติดเทรนด์ทวิตเตอร์ ด้วยเสียงร้อง ดนตรีและทำนองที่สดใส บอกเล่าความคลั่งรัก ตกหลุมรักช้าแล้วช้าเล่า ด้วยยอดวิว 1,510,942 วิว (1 ธันวาคม Youtube 1 the k official)

(5) Love, Maybe (사랑인가 봐) - SECRET NUMBER (시크릿넘버) เพลงประกอบที่ถูกปล่อยออกมา ในอีกเวอร์ชันของเพลงประกอบหลักของ Melochance ในตอนที่ 5 ของเรื่อง ผ่านเสียงร้องของ Secret Number ถึงความรู้สึกดี ๆ ที่มีให้คน ๆ หนึ่งจนต้องกลับมาถามตัวเองว่านี่คงเป็นความรักสินะ ผ่านมุมมองของผู้หญิง ที่มีสติ แต่มั่นใจ และหนักแน่น ที่สะท้อนถึงความมั่นใจ และพร้อมที่จะรักของตัวละคร มียอดวิว 16,961,988 วิว (1 ธันวาคม Youtube 1 the k official)

(6) Love, Maybe (사랑인가 봐) (Acoustic Ver.) – KIMSEJEONG เพลงประกอบพิเศษที่ถูกปล่อยออกมา ในเวอร์ชันอคูสติคของเพลงประกอบหลักของ Melochance ในตอนท้ายของเรื่อง ผ่านเสียงร้องของคิมเซจอง นางเอกของเรื่อง ถึงความรู้สึกดี ๆ ที่มีให้คน ๆ หนึ่งจนต้องกลับมาถามตัวเองว่านี่คงเป็นความรักสินะ ผ่านมุมมองของผู้หญิง ที่มีความนุ่มนวลอ่อนโยน พังสายนมากถึง 7,267,381 วิว (1 ธันวาคม Youtube 1 the k official)

และยังมีอีก 6 เพลง score pieces 23 เพลงแต่ละส่วนรวมทั้งหมด 35 เพลง

8. ภาพ (Spectacle)

งานภาพในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีคอนเซปต์และองค์ประกอบของภาพที่มีทั้งความคอนทราสต์และความสมดุลกลมกลืนไปกับเรื่องราวสมบูรณ์สวยงาม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

8.1 คอนเซปต์ของภาพ

Business Proposal มีการถ่ายทำภาพแบบภาพยนตร์ เป็นคอนเซปต์หลักของภาพ ที่มีความคมชัด สวยงาม กลมกลืนกันในองค์ประกอบหลักทั้งหมด

8.2 องค์ประกอบของภาพ

ทั้งแสง สี และการจัดภาพ ทำให้ภาพมีความสมดุลและน่าสนใจ มีการสอดแทรกภาพขั้นตอนการประกอบอาหารที่ช่วยส่งเสริมความเป็นผู้บริหารและนักวิจัยบริษัทอาหารของตัวละครเอก ทั้งยังมักมีการใช้ภาพกราฟิก ตัวอักษรประกอบ การ transition ภาพในรูปแบบของการหมุนมาผสมผสานเคล้าไปกับภาพเรื่องราวต่าง ๆ อยู่เสมออีกด้วย

โดยซีรีส์มีการใช้มุกกล้องหลากหลายช่วยสื่อความหมาย

- การแพนกล้อง เพื่อความสวยงามในการเปิดปิดซีน ซึ่งส่งผลต่อ transition ที่มีความต่อเนื่อง ไปอีกฉากหนึ่งได้อย่างลื่นไหล อย่างสร้างสรรค์ อย่างเช่นการ ฉากที่คังแทมูบีบขวดเปียร์ด้วยความแค้นนางเอก dissolve ไปที่ภาพนางเอกที่กำลังนอนกด เหมือนคนที่กำลังโดนบีบเพื่อเล่าเรื่องต่อไปในฉากต่อไป

- มีการถ่ายภาพมุมกว้างให้เห็นถึงทัศนียภาพอันสวยงามผ่านเฟรมภาพในการสื่อสารเรื่องราว

- มุมแทนสายตา มุมสูงช่วยสื่อสารประกอบกับมุมกล้องเบสิค อย่าง close up medium shot หรือการเล่าผ่าน two shot ด้วยสีสันทันทีสดใส

8.3 การจัดแสง

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีการจัดไฟและงานผิวที่สว่าง ละมุนตา ใช้แสง flare เป็นแดดอุ่น ๆ เหมือนภาพฝัน เมื่อตัวละครมีอารมณ์ตกอยู่ในภวังค์ห้วงของความรัก อย่างเช่นในฉากที่จินยงชอตกหลุมรักซาซังฮุนตั้งแต่แรกเจอ ที่มีการเปรียบเทียบภาพรักแรกเหมือนแสงแดดที่อบอุ่น ดอกไม้บานสะพรั่งในฤดูใบไม้ผลิ

นอกจากนั้นยังมีการใช้ไฟจากอุปกรณ์ประกอบฉาก ประกอบเรื่องราวอยู่เสมอ เช่น ไฟนีออนจากสถานที่ทำงาน ,ไฟถนน ,ไฟในบ้าน, ไฟจากเทียนไข หรือไฟจากรถยนต์ ไฟจราจร ที่ใช้ช่วยในการเล่นแสงและเงาภาพให้สวยงาม เป็นต้น

8.4 การใช้สี

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มักใช้สีโทนเย็นเป็นสีหลักซึ่งช่วยหล่อเลี้ยงให้สีที่มีความอบอุ่น หรือสีโทนร้อนไม่จัดจ้านจนเกินไป แต่ดูละมุนและอบอุ่น หรืออาจเป็นเพียงส่วนหนึ่งของเฟรมภาพที่ช่วยเพิ่มความสดใสเพียงเท่านั้น ทั้งยังมอบความรู้สึกเย็นสบายแบบประเทศเมื่องหนาวให้ผู้ชมได้สัมผัสร่วมไปอีกด้วย

9. งานฉาก (Setting)

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีการถ่ายทำจากสถานที่จริง บางฉากมีการดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและความสมจริงของตัวละคร

- ร้านกาแฟ Sandeul ชื่อตั้งในแทกูมาเป็นบ้านนางเอกที่เปิดเป็นร้านขายไก่ทอด Goobne ห้องนอนส่วนตัวมีการตกแต่งอย่างจีปาะ ด้วยสีสันทันทีที่มีความสดใส ทั้งชั้นหนังสือที่ถูกวางเรียงสดใส ผ้าปูที่นอนลายดอกไม้เล็ก ๆ สีขาวสะอาดตา ตัดกับหมอนที่ถูกจัดวางอย่างหลากสี รวมถึงผืนผ้าไหมพรมที่ถูกติดเอาไว้บนหัวเตียง ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสดใส อ่อนหวาน ความช่างฝัน ฉากห้องนอนของชินฮารีถูกสื่อสารออกมาด้วยภาพที่ให้ความรู้สึกสบายตา อบอุ่น แต่เปี่ยมไปด้วยความอ่อนโยน สดใส ทั้งยังให้ความรู้สึกสบายใจ ความเป็นบ้านที่อยากจะทิ้งตัวนอนอยู่เสมอไม่ว่าจะเจอเรื่องราวอะไร ห้องนอนจึงเปรียบเสมือน safe zone ที่ตัวละครสามารถแสดงออกทุกความรู้สึกออกมาได้อย่างไม่ต้องปิดบังอะไร

- ห้องพระเอก มีการตกแต่งแบบโมเดิร์นผสมความคลาสสิกที่ในส่วน
ของโต๊ะทำงาน ชั้นวางหนังสือ วางโทรทัศน์ รูปปั้นส่วนหนึ่งจะมีการตกแต่งแบบทันสมัย ด้วยสีโทน
มีดอย่างสีดำทั้งหมด ซึ่งสีดำนั้นมักจะเป็นสีที่ถูกสื่อสารคู่กับคังแทมูอยู่เสมอ แต่ในส่วนของผนัง
ห้อง พื้นห้องโซฟา ประตูและอุปกรณ์ตกแต่งอื่น ๆ นั้นกลับให้ความรู้สึกอบอุ่น สบายผ่านสีโทนร้อน
ซึ่งแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของคังแทมูที่แม้เวลาทำงาน จะมีความเคร่งเครียดจริงจัง ขนาดแบก
งานกลับมาทำที่บ้าน ตรวจเวลาออนแอร์โฆษณาวันที่ 4 แต่ตัวละครนั้นก็ยังมีมุมที่อบอุ่น สามารถ
เป็นความสบายใจของคนที่อยู่ใกล้ ได้เห็นตัวละครในมุมสบาย ในชุดนอนได้เช่นกัน นอกจากนี้
ในส่วนของห้องนั่งเล่นของคังแทมูนั้นยังมีเครื่องประดับตกแต่งอย่างภาพวาด นาฬิกา เซรามิกติด
ผนัง โคมไฟ รวมถึงรูปปั้นอีกส่วนที่มีกลิ่นไอของความวินเทจ ความเป็นตะวันออกกลางคละคล้า
ไปด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสนใจในงานศิลป์ไม่น้อยถ้าสิ่งของเหล่านั้นถูกสะสมด้วยเจ้าตัวเอง

-ฉากที่ถ่ายจากสถานที่จริงไม่ได้มีการดัดแปลง เช่น ร้านต็อกบอกกิ
Meongteongguru Tteokbokki สาขาคังนิง, คาเฟ่ Adamas253 ในพาจู, ร้านอาหารยอนนมจัง
ย่านยอนนมดง, ร้านอาหาร Bella Cucina ชมวิวแม่น้ำฮัน, สวนสนุก Lotte World เป็นต้น

9.1 องค์ประกอบศิลป์

ในส่วนของการเลือกผ้าหน้าผม อุปกรณ์ประกอบฉากยังมีความลงตัวกับ
บริบทและคาแรคเตอร์ของเรื่องและตัวละครได้เป็นอย่างดี โดย ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal
(2022) นั้นมักมีการแต่งกายแบบ Smart-Casual ถึง Casual อันเนื่องมาจากบริบทของเรื่อง
ส่วนมากนั้นเกิดในสถานที่ทำงาน ตัวละครหลักทำงานใน Office ตัวละครจึงมักจะปรากฏอยู่ในชุด
สุททำงาน ชุดลำลองในแบบฉบับ Office ที่มีความสุภาพ ดูประณีต สะอาดตา ทับด้วยเสื้อโค้ตกัน
หนาวอยู่เสมอ เมื่อฉากรองรับเป็น outdoor เนื่องจากสภาพอากาศที่หนาวเย็นการแต่งตัวแต่งหน้า
ไม่ได้จัดจ้าน แต่ยังคงความสมจริง เป็นธรรมชาติในแบบฉบับของเกาหลีได้อยู่ เว้นเพียงชินฮารี

ชินฮารี นางเอกของเรื่องที่จะมีความสบาย ผมฟู และมักใส่รองเท้าแตะ
ไปมาในชุดนักวิจัยอยู่เสมอ และยังเป็นตัวละครที่มักจะถูกสื่อสารออกมากับสีโทนเย็น สบายตา
อย่างสีฟ้า และสีที่มีความโทนสว่างที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น อย่างสีน้ำตาล สีครีม ที่ให้ความรู้สึกถึง
ความเป็นคนสบาย เข้าถึงง่ายอยู่เสมอ ทั้งในส่วนของการเลือกผ้า ฉากรองรับ รวมถึงห้องนอนส่วนตัว
ของชินฮารีด้วย ชุดอยู่บ้านเป็นลำลอง สบาย สีสดใสมีลวดลาย (ฟ้า เหลือง) (ลายสัตว์) ชุดนอน
เป็นชุดวอร์ม (เหลืองครีมดำ)

จินยงชอ (ตัวปลอม) / ชิมกิมฮี ที่จะถูกนำเสนอออกมาในมาดสาว
เปรี้ยวผมยาวแกมไฮไลต์สีบลอนด์ขาว ดูทันสมัยนิยมแต่งหน้าแต่งตัวจัดจ้าน แต่งตัวด้วยชุดเบ

รอนด์เนมคอลเล็กชันใหม่อยู่เสมอ สีเส้นจัดจ้าน แม่สี ลวดลายตัด contrast สีสูง เป็นตัวละครเดียวในเรื่องที่มีผมหยาบ แต่งหน้าจัดจ้าน มักแต่งกายด้วยกระโปรงหรือกางเกงสั้น และสวมรองเท้าบูตให้ความรู้สึกมั่นใจ ร้อนแรง แตกต่างจากตัวตนของซินฮารีย่างสิ้นเชิง

คังแทมู ผมถูกเซตเป็นทรงเสมอ แต่งหน้าแบบ natural look ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ เหมือนไม่ได้แต่งหน้า แต่งกายด้วยชุดสูทลำลองผูกไท สีสุภาพ เสื้อผ้าลำลอง สเวทเตอร์ใส่มาฟีกาข้างซ้ายเสมอ

ซาซงฮุน ผมถูกเซตเป็นทรงเสมอ แต่งหน้าแบบ natural look ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ เหมือนไม่ได้แต่งหน้า แต่งกายด้วยชุดสูทลำลองผูกเนกไท เสื้อผ้าสีเรียบสุภาพ ไม่เน้นลวดลาย สวมนาฬิกา ข้างซ้าย และแว่นสายตา อยู่เสมอ

จินยงซอ ผมตรงสั้นดำสนิท แต่งหน้าสไตล์ Bold ที่เน้นความคมชัดที่ริมฝีปาก สีเส้นสดใสสีชมพู แต่งตัวชุดทำงาน สไตล์ smart casual มาดนักธุรกิจ ดูทันสมัย มั่นใจ ในสีสุภาพ แต่คงความทะมัดทะแมง ใส่ต่างหูสีทองอยู่เสมอ (ตัวละครกับตำแหน่งการนั่งกินข้าว การทำกิจกรรม ระยะเวลา คังแทมูและซาซงฮุนมักตัวติดอยู่ข้างกัน ในเฟรมผ่านอยู่เสมอ นอกเวลาทำงานซึ่งสื่อถึงความสนิทสนมของทั้ง 2 ตัวละคร ส่วนในเวลาทำงานนั้นซาซงฮุนจะตามอยู่เบื้องหลังของคังแทมู สื่อถึงสถานะตำแหน่งที่ต่ำกว่า แต่ยังคงความสนิทสนมและใกล้ชิด

คังแทมูและปู ปูเป็นคนมาหาก่อนเสมอ โต๊ะอาหารที่บ้าน ปูนั่งหัวโต๊ะ คังแทมูนั่งอยู่ข้างซ้ายในตำแหน่งใกล้เคียงกัน แสดงถึง ความผูกพันใกล้ชิดของทั้ง 2 ตัวละคร ที่แม้อาจจะไม่ได้สนิทกันมาก แต่ก็ยังเป็นครอบครัวที่อบอุ่น ผูกพัน โดยปูนั้นอยู่ในตำแหน่งที่เป็นหัวหน้าครอบครัว และมีอำนาจเหนือกว่าคังแทมู ทั้งยังเป็นคนที่คอยเข้าหาหลานอยู่เสมอ

ซินฮารี ครอบครัว นั่งพื้นช่วยกันทำงาน สื่อสารถึงความใกล้ชิดอบอุ่นเป็นกันเอง ช่วยกันทำมาหากิน ซินฮารีและจินยงซอ มักมีภาพการทำกิจวัตร ทานอาหาร อยู่ด้วยกันเสมอ โดยทั้ง 2 ตัวละคร มักจะนั่งตรงข้ามกัน แต่ยังคงระยะที่ใกล้ชิดกันอยู่เสมอตั้งแต่ตอนจบเรื่อง สื่อถึงความสนิทสนมที่ตัวละครมีต่อกัน

ที่ทำงาน โต๊ะทำงานหันหน้าเข้าหากัน ทั้ง 4 คน มักเข้าไปอยู่ในตำแหน่งที่ใกล้กันอยู่เสมอ สื่อถึงความสนิทสนม ความเป็นทีม และความใกล้ชิดของคนในทีม (รองหัวหน้าฝ่ายกเย

10. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สัญลักษณ์พิเศษ (symbol) มีการสื่อสารผ่านภาพที่ถูกนำ เสนอซ้ำจนกลายเป็นสัญลักษณ์ทางภาพ กลายเป็นภาพจำ หรือเป็นตัวแทนสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ตัวแทนที่บ่งบอกเฉพาะบุคคล รวมไปถึงสิ่งของเครื่องใช้และสิ่งของรอบตัวและภาพกราฟิก

- นกไดคอปรรพ์ มีการใช้ภาพการตุนและชาวโนเฟเพคของนกไดคอปรรพ์ หรือ archaeopteryx นกโบราณสมัยยุคจูราสซิกตอนปลาย ที่จัดเป็นบรรพบุรุษของบรรดานก ในยุคปัจจุบัน นกไดคอปรรพ์นั้นถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนตัวละครของคังแทมมูอยู่เสมอ เมื่อเรื่องราวนี้เกิดขึ้นจากมุมมองของชินฮาริ เนื่องจากชินฮารินั้นบอกว่คังแทมมู มีใบหน้าคล้ายกับ นกไดคอปรรพ์ จนเจ้าตัวแค้นฝังหุ่น

- ดอกไม้ มีการใช้ภาพดอกไม้เป็นสัญลักษณ์ความสัมพันธ์ของจินยองซอ และซาซังฮุนอยู่เสมอ ตั้งแต่ฉากแรกที่ตัวละครจินยองซอและซาซังฮุนได้พบกันครั้งแรกในร้านสะดวกซื้อ รวมถึงใน title opening เนื่องจากภาพวาดดอกไม้ที่ จินยองซอวาดนั้นเป็นความประทับใจแรกของซาซังฮุนที่มีต่อจิตวิทยาในการสอนเด็กด้วยความอ่อนโยนของจินยองซอ จึงทำให้ซาซังฮุนนั้นจดจำจินยองซอที่ไม่รู้จักชื่อเป็นภาพดอกไม้แทน ทั้งนี้ภาพดอกไม้ยังถูกมาใช้ประกอบในความสัมพันธ์ของทั้งคู่อยู่เสมอ อย่างเช่น ฉากสำคัญที่เป็นจุดเริ่มต้นความสัมพันธ์ และ first impression ของตัวละครทั้งสองก็มีการนำภาพกราฟิกดอกไม้ที่บานสะพรั่งมาใช้ประกอบเพื่อนำเสนอภาพรักแรกพบที่ทำให้ใจเต้นแรง เสมือนดอกไม้ที่ผลิบานออกอย่างรวดเร็ว บนแสงอ่อนอ่อน ๆ ในฤดูใบไม้ผลิ

- รองเท้าแตะ รองเท้าแตะนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ผู้กำกับของเรื่องตั้งใจใส่มาเพื่อนำเสนอเรื่องราวของชินเดอเรลล่า ในเวอร์ชันคอมเมดี้ ที่นางเอกตกกระไดพลอยกลายเป็นคู่เดทก๊วนของประธานบริษัท จนกลายเป็นความรักต่างชนชั้นที่เกิดขึ้นบนเรื่องราวซุลมุน โดยรองเท้าแตะนั้นจะอยู่คู่กับตัวนางเอกอยู่เสมอ และมักจะมีการนำเสนอภาพรองเท้าแตะไว้กับหลาย ๆ เหตุการณ์ของพระเอกและนางเอกของเรื่องหลาย ๆ ครั้งอีกด้วย อย่างเช่นฉากที่นางเอกของเรื่องชินฮาริได้ทิ้งรองเท้าแตะประทับตราไว้บนหัวของท่านประธานอย่างไม่ได้ตั้งใจ เหมือนกับชินเดอเรลล่าที่ทิ้งรองเท้าแก้วไว้ให้เจ้าชายตามหา จนเจ้าชายอย่างท่านประธานวิ่งไล่ตามหาตัวทั้งบริษัทในตอนที่ 1 หรือฉากที่นางเอกผลักพระเอกล้มโดยไม่ตั้งใจ จนล้มลงจูบกัน ในช่วงเวลานี้น้องชายกำลังกลับเข้าบ้าน จึงใช้รองเท้าแตะปีนประตูรั้วจนบังสนิทในตอนที่ 2 ของเรื่อง

- ละครุสคู่ใจยัยคิมฮึ นั้นเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงมุมมองของชินฮาริที่มีต่อเรื่องราวที่ตนกำลังประสบ ว่าชีวิตจริงที่ดูน่าเฝ้าไม่น่าจะเป็นไปได้ ของความรักต่างชนชั้นนั้น

กำลังเกิดขึ้นกับชีวิตของตน โดยเปรียบเทียบตนเองเป็นชินกิมฮีนางเอกของเรื่อง ที่เป็นลูกสาวร้านไก่ทอด ฐานะธรรมดา แต่ต้องไปเป็นคนรักก้ามะลอให้ท่านประธานทายาทเศรษฐกิจ โดยใช้ชื่อของคิมฮี เป็นนามแฝงให้หลอกคังแทมูไม่ให้รู้ตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง

ทั้งนั้น ผู้สืดยัยคิมฮี ยังเป็นละครโทรทัศน์ที่ปู่ชอบดูและเอาใจช่วยคิมฮีอีกด้วย ทำให้ปู่นั้นถูกโฉลกกับชื่อของชินกิมฮีเป็นพิเศษ นอกจากนั้นยังสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติของพระเอกนางเอกที่มองว่าปู่นั้นจะต้องการคนที่เหมาะสมเลิศเลอเหมือนครอบครัวพระเอกในละคร จึงต้องปิดบังตัวตนเพราะกลัวว่าปู่นั้นจะไม่ยอมรับในตัวนางเอก ทั้งที่ปู่นั้นสงสารและคอยเอาใจช่วยความรักที่ต้องฟันฝ่าอุปสรรคของคิมฮีในความเป็นจริงอยู่เสมอ จนทำให้เกิดจุดแตกหักของเรื่องราวที่กลายเป็นปัญหาใหญ่จากการโกหกหลอกลวงของพระเอกนางเอก จนปู่เสียความรู้สึกที่ถูกหลอกลวงและไม่ยอมรับนางเอกจากความไม่จริงใจที่มีแก่ตน ทั้งที่เขายอมรับในการตัดสินใจของหลานชายและเอ็นดูคิมฮีตั้งแต่แรก ด้วยนิสัยใจคอกว่าอุปนิสัยภายนอกที่เธอห่อหุ้มมา มากกว่าด้วยซ้ำ

11. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในซีรีส์เรื่อง Business Proposal (2022) มีการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปทุกอย่าง ผ่านความคิดมุมมองของตัวละคร ที่ทำให้เราสามารถล่วงรู้ความคิดภายในใจและภาพในหัวของตัวละครได้ แต่ทั้งนั้นก็ยังไม่ได้เล่าออกมาทั้งหมดเสียทีเดียว เมื่อมีตัวละครอื่นที่ไม่ได้กำลังทำหน้าที่ถ่ายทอดมุมมองนั้น ๆ อยู่ ก็เป็นปมที่รอคลี่คลายในตอนต่อ ๆ ไป

ตาราง 15 สรุปข้อมูลของซีรีส์เกาหลีจำนวน 5 เรื่อง เกี่ยวกับความสำคัญของการเล่าเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
0. ข้อมูลเบื้องต้น	- ประเภท : ระทึกขวัญ I ดราม่า	- ประเภท : โรแมนติก I คอม เมดี้	- ประเภท : ระทึกขวัญ I ดราม่า	- ประเภท : โรแมนติก I คอม เมดี้	- ประเภท : โรแมนติก I คอม เมดี้
	- เนื้อหาประเภท: การแก้แค้น	- เนื้อหาประเภท: ความรัก	- เนื้อหาประเภท: การอยู่รอด	- เนื้อหาประเภท: ความรัก	- เนื้อหาประเภท: ความรัก,
	- จำนวน 16 ตอน	- จำนวน 16 ตอน	(survival) - จำนวน 9 ตอน	(Love) , ความรู้สึกดี ๆ (feel good) - จำนวน 16 ตอน	สร้างจากเว็บตูน (Webtoon) - จำนวน 12 ตอน
	- เรียงบท โดย คิมอินซุก	- เรียงบท : พัคจีฮุน	- จำนวน 9 ตอน	- จำนวน 16 ตอน	- เรียงบท : ฮันชอลอีและฮง โบย
	- กำกับโดย ชันกิลโฮ	- กำกับ : อีจองฮโย	- กำกับและเขียนบท : ฮวังดงฮ	- เขียนบท : ชินฮาจิน	- กำกับโดย : พัคชอนโฮ
	- แสดงนำโดย ซงฮยอกโย, อี โดฮยอน, อิมจีฮยอน, ยอมเย	- แสดงนำ: ฮยอนมิน, ฮนยจิน	- แสดงนำ: อีจองแจ, พัคแฮซู,	- กำกับโดย : ยูจองน	- แสดงนำ: อึนโฮโชบ, คิมเซ
	รัน, พัคซองฮุน, จองชอลอิล,	- ช่องทางออกอากาศ : TvN	วีฮาจุน, จองโฮยอ, โดยองซู,	- แสดงนำ: ชินมินอา, คิมซอน	จอง, คิมมินกยู และ ชอลอิล
	คิมฮีออร่า, ซาจูยอง และ คี มกอนอู	- ช่องทางออกอากาศ : Netflix	อชซองแท และ อานูพัม ตรีพา ที	โฮ และ ฮีซังอี	
	- ช่องทางออกอากาศ : Netflix	- ช่องทางออกอากาศ : Netflix	- ช่องทางออกอากาศ : TvN	- ช่องทางออกอากาศ : Netflix	- ช่องทางออกอากาศ : TvN
	โดยมีการแบ่งเรื่องออกเป็น 2 พาร์ท พาร์ทละ 8 ตอน		- เผยแพร่ทาง Netflix	- เผยแพร่ทาง Netflix	- เผยแพร่ทาง Netflix

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
1. โครงเรื่อง	- มีโครงสร้างการเล่าเรื่องสมบูรณ์ครบทั้ง 5 องค์ประกอบ - มีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับการล้างแค้นของผู้หญิงคนหนึ่งที่กำลังเป็นเหยื่อการใช้ความรุนแรงในโรงเรียน - มีโครงเรื่องรองเกี่ยวกับการก้าวผ่านความเจ็บปวดที่ติดค้างอยู่ในใจของตัวละครจากการถูกฆาตกรรมของพ่อ - มีโครงเรื่องที่ถูกละเลียดขึ้นใหม่ - เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตที่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกความเป็นจริง บนยุคสมัยปัจจุบัน	- มีโครงสร้างการเล่าเรื่องสมบูรณ์ครบทั้ง 5 องค์ประกอบ - มีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับการความรักข้ามพรมแดนระหว่างนายทหารชาวเกาหลีเหนือและนักธุรกิจหญิงชาวเกาหลีใต้ - มีโครงเรื่องรองเกี่ยวกับการค้นหาความจริงของการทุจริตในกองทัพเกาหลีเหนือและสาเหตุการเสียชีวิตของพี่ชาย - มีโครงเรื่องที่ถูกละเลียดขึ้นใหม่ - มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์ - มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์	- มีโครงสร้างการเล่าเรื่องสมบูรณ์ครบทั้ง 5 องค์ประกอบ - มีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอดจากการแข่งขันเกมสื่อบริคณาติต้องใช้ชีวิตเป็นเด็มนักเรียนเพื่อชิงเงินรางวัลมหาศาล - มีโครงเรื่องรองเกี่ยวกับการแข่งวิ่งแข่งรถเพื่อสืบหาเบาะแสการหายตัวไปของพี่ชาย - มีโครงเรื่องที่ถูกละเลียดขึ้นใหม่ - มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์ - มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์	- มีโครงสร้างการเล่าเรื่องสมบูรณ์ครบทั้ง 5 องค์ประกอบ - มีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับความรักต่างชนชั้นของพนักงานบริษัทธรรมดาที่ต้องจับพลัดจับผลูไปคู่ตัวกับประธานบริษัท - มีโครงเรื่องรองเกี่ยวกับหลักหนีการคลุมถุงชนของเงินยงซออันนำไปสู่เรื่องราวอลหม่าน - มีโครงเรื่องแบบดัดแปลงมาจากภาพยนตร์เกาหลีใต้ชื่อตั้ง Mr. Handy, Mr. Hong - มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์ - มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์	- มีโครงสร้างการเล่าเรื่องสมบูรณ์ครบทั้ง 5 องค์ประกอบ - มีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับความรักต่างชนชั้นของพนักงานบริษัท - มีโครงเรื่องรองเกี่ยวกับหลักหนีการคลุมถุงชนของเงินยงซออันนำไปสู่เรื่องราวอลหม่าน - มีโครงเรื่องแบบดัดแปลงมาจากเว็บไซต์ชื่อดัง Business Proposal โดยแฮวรา - มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- ไม่เล่าเรื่องราวทั้งหมดในคราเดียว โดยมีแค่ตอนปัญหา หรือเล่าย้อนในภายหลัง - มีการวางให้ตัวละครสำคัญเสียชีวิตในช่วงท้ายเรื่อง - มีการวางให้ตัวละครสำคัญเสียชีวิตในช่วงท้ายเรื่อง - มีการจบเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จและไม่มีความสุข - มีการวางบทสรุปที่มอบข้อคิดให้ตัวละครได้เรียนรู้เติบโต และรับผลการกระทำของตัวเอง	- มีการวางให้ตัวละครสำคัญเสียชีวิตในช่วงท้ายเรื่อง - มี Bonus Part ในตอนจบนำเสนอเรื่องราวเส้นเรื่องราวน่าสนใจที่ไม่ถูกนำเสนอ - มีการจบเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จและไม่มีความสุข - มีการวางบทสรุปที่มอบข้อคิดให้ตัวละครได้เรียนรู้เติบโต และรับผลการกระทำของตัวเอง	- มีวิธีการจบเรื่องแบบไม่มีข้อยุติ - มีการวางบทสรุปที่มอบข้อคิดให้ตัวละครได้เรียนรู้เติบโต และรับผลการกระทำของตัวเอง	- มี Title Open ที่สร้างสรรคเหมือนเป็นการเกริ่นนำเข้าสู่เรื่องราว - ไม่เล่าเรื่องราวทั้งหมดในคราเดียว โดยมีแค่ตอนปัญหา หรือเล่าย้อนในภายหลัง - มีการวางให้ตัวละครสำคัญเสียชีวิตในช่วงท้ายเรื่อง - มี Bonus Part ในตอนจบนำเสนอเรื่องราวเส้นเรื่องราวน่าสนใจที่ไม่ถูกนำเสนอ - มีวิธีการจบเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จและไม่มีความสุข - มีการวางบทสรุปที่มอบข้อคิดให้ตัวละครได้เรียนรู้เติบโต และรับผลการกระทำของตัวเอง	- มี Title Open ที่สร้างสรรคเหมือนเป็นการเกริ่นนำเข้าสู่เรื่องราว - ไม่เล่าเรื่องราวทั้งหมดในคราเดียว โดยมีแค่ตอนปัญหา หรือเล่าย้อนในภายหลัง - มีการจบเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จและไม่มีความสุข - มีการวางบทสรุปที่มอบข้อคิดให้ตัวละครได้เรียนรู้เติบโต และรับผลการกระทำของตัวเอง

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha- Cha- Cha (2021)	Business Proposal (2022)
2. ชั่วชีวิตแย่ง	- มีการนำเสนอรูปแบบชีวิต ขัดแย้งที่หลากหลาย สมบูรณ์ ทั้ง 3 ประเภท - โดยมีความสัมพันธ์กับ เนื้อหาประเภทการกรำใช้ ความรุนแรงในสังคม, ความ เหลื่อมล้ำทางสังคม, ความ รุนแรงในโรงเรียน, และการแก่ง แค้น - มีปัญหามากกว่า 1 ปม ปัญหาหลัก โดยวางชีวิตแย่ง จำนวนมาก ก่อให้เกิดจุดพีคที่ จำนวนมากขึ้นในแต่ละตอน เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ - มักทิ้งชีวิตแย่งชวนติดตาม ไว้ในท้ายตอน	- มีการนำเสนอรูปแบบชีวิต ขัดแย้งที่หลากหลาย สื่อสาร สมบูรณ์ทั้ง 3 ประเภท - โดยมีความสัมพันธ์กับ เนื้อหาประเภทความรัก, ความรักข้ามพรมแดน, ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และการทุจริตในองค์กร - มีปัญหามากกว่า 1 ปม ปัญหาหลัก โดยวางชีวิตแย่ง จำนวนมาก ก่อให้เกิดจุดพีคที่ จำนวนมากขึ้นในแต่ละตอน เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ - มักทิ้งชีวิตแย่งชวนติดตาม ไว้ในท้ายตอน	- มีการนำเสนอรูปแบบชีวิต ขัดแย้งที่หลากหลาย สื่อสาร สมบูรณ์ทั้ง 3 ประเภท - โดยมีความสัมพันธ์กับ เนื้อหาประเภทการดิ้นรนเอา ชีวิตรอด, ปัญหาหนี้สิน,ความ เหลื่อมล้ำทางสังคม และ สภาพทางสังคม - มีปัญหามากกว่า 1 ปม ปัญหาหลัก โดยวางชีวิตแย่ง จำนวนมาก ก่อให้เกิดจุดพีคที่ จำนวนมากขึ้นในแต่ละตอน เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ - มักทิ้งชีวิตแย่งชวนติดตาม ไว้ในท้ายตอน	- มีการนำเสนอรูปแบบชีวิต ขัดแย้งที่หลากหลาย สื่อสาร สมบูรณ์ทั้ง 3 ประเภท - โดยมีความสัมพันธ์กับ เนื้อหาประเภทชีวิต,ความรัก, ค่านิยมทางสังคม และการ ก้าวพ้นความกลัวในจิตใจ - มีปัญหามากกว่า 1 ปม ปัญหาหลัก โดยวางชีวิตแย่ง จำนวนมาก ก่อให้เกิดจุดพีคที่ จำนวนมากขึ้นในแต่ละตอน เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ - มักทิ้งชีวิตแย่งชวนติดตาม ไว้ในท้ายตอน	- มีการนำเสนอรูปแบบชีวิต ขัดแย้งที่หลากหลาย สื่อสาร สมบูรณ์ทั้ง 3 ประเภท - โดยมีความสัมพันธ์กับ เนื้อหาประเภทความรัก, ความ รักต่างชนชั้น,การคลุมถุงชน และการก้าวพ้นความกลัวใน จิตใจ - มีปัญหามากกว่า 1 ปม ปัญหาหลัก โดยวางชีวิตแย่ง จำนวนมาก ก่อให้เกิดจุดพีคที่ จำนวนมากขึ้นในแต่ละตอน เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ - มักทิ้งชีวิตแย่งชวนติดตาม ไว้ในท้ายตอน

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
3. ตัวละคร และ การวางตัวละคร	- มีการวางตัวละครหลักทั้งหมด 9 ตัวละคร ได้แก่ มูন্দงอิน, ลูยอจอง, พักยอนจิน, คังฮยอนนม, จอนแจจุน, ยาดยอ, อีซาร่า, ซเวียเยจอง และชนมยงโฮ - มีการวางตัวละครที่ละเอียดลึกซึ้ง มีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกฉากซึ่งมีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกตัวละคร - มีการวางตัวละครแบบกลมมิติที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย มีความต้องการ มีพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการที่ชัดเจน โดยต่างเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ - ให้ความรู้เกี่ยวกับทุกตัวละครที่สร้างขึ้นมา ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง	- มีการวางตัวละครหลักทั้งหมด 4 ตัวละคร ได้แก่ ยุนเทรี, รีจองฮยอก, กูซึงจุน และซอดัน - มีการวางตัวละครที่ละเอียดลึกซึ้ง มีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกฉากซึ่งมีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกตัวละคร - มีการวางตัวละครแบบกลมมิติที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย มีความต้องการ มีพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับทุกตัวละครที่สร้างขึ้นมา ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง	- มีการวางตัวละครหลักทั้งหมด 7 คน ได้แก่ ซองกีฮุน, โจซังอู, คังแทยอก, อีจุนโฮ, โออีลันม, จางด็อกซู และอาดีฮับดุล - มีการวางตัวละครที่ละเอียดลึกซึ้ง มีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกฉากซึ่งมีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกตัวละคร - มีการวางตัวละครแบบกลมมิติที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย มีความต้องการ มีพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับทุกตัวละครที่สร้างขึ้นมา ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง	- มีการวางตัวละครหลักทั้งหมด 2 คน คือ ยุนเฮยจิน และซองดุกกี - มีการวางตัวละครที่ละเอียดลึกซึ้ง มีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกฉากซึ่งมีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกตัวละคร - มีการวางตัวละครที่ละเอียดลึกซึ้ง มีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกฉากซึ่งมีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกตัวละคร - มีการวางตัวละครแบบกลมมิติที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย มีความต้องการ มีพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับทุกตัวละครที่สร้างขึ้นมา ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง	- มีการวางตัวละครหลักทั้งหมด 4 คน ได้แก่ คังแทมู, ซินฮารี, ซาซังยุน และจินยองซอ - มีการวางตัวละครที่ละเอียดลึกซึ้ง มีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกฉากซึ่งมีเสน่ห์ที่น่าจดจำในทุกตัวละคร - มีการวางตัวละครแบบกลมมิติที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย มีความต้องการ มีพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการที่ชัดเจน - ให้ความรู้เกี่ยวกับทุกตัวละครที่สร้างขึ้นมา ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง - วางตัวละครรูปแบบตัวละครเอก แบบพระเอกนางเอก พระรอง

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- วางตัวละครรูปแบบตัวละครเอกที่มีทั้งตัวละครพระเอกนางเอกและตัวละครฝ่ายปรปักษ์ - ตัวละครเอกก็มีบาดแผลทางจิตใจ จนต้องลุกขึ้นมาเป็นผู้กระทำ ต่อสู้เพื่อทวงความยุติธรรมให้แก่ตัวเอง ในขณะที่ตัวละครปรปักษ์ของเรื่องต่างเป็นผู้กระทำที่ยังคงไม่รู้ผิดชอบชั่วดี - มักวางตัวละครเอกให้มีปมปัญหาภายในครอบครัวเติบโตมาในครอบครัวที่หรือกำพร้า	- วางตัวละครรูปแบบตัวละครเอกที่มีทั้งตัวละครพระเอกนางเอกและตัวละครฝ่ายปรปักษ์ - มีการสร้างตัวละครเอกให้เรื่องต่างมีบาดแผลทางจิตใจที่ต้องการหลุดพ้นจากความเจ็บปวดที่ต้องต่อสู้กับอุปสรรคมากมายในเส้นทางความรัก - มักวางตัวละครเอกให้มีปมปัญหาภายในครอบครัวเติบโตมาในครอบครัวที่หรือกำพร้า	- วางตัวละครรูปแบบตัวละครเอกที่มีทั้งตัวละครพระเอกนางเอกและตัวละครฝ่ายปรปักษ์ - มีการสร้างตัวละครเอกให้เรื่องต่างมีใจและที่จดจำของผู้ชมต่างเห็นใจและคอยเอาใจช่วยทุกตัวละครล้วนมีเหตุผลในการกระทำ - มีการสร้างตัวละครเอกของเรื่องต่างมีปมปัญหาที่ต้องต่อสู้กับอุปสรรคมากมายในครอบครัวที่หรือกำพร้า	- มีการสร้างตัวละครพระเอกนางเอกของเรื่องที่แตกต่างกันบาดแผลทางจิตใจ เสมือนมีฝันใจที่ต้องพ้นฝ่า เพื่อความดีใจจากความทุกข์พ้นจากความรัก - มีการสร้างตัวละครเอกให้มีปมมักวางตัวละครเอกให้มีปมปัญหาภายในครอบครัวเติบโตมาในครอบครัวที่หรือกำพร้า - ตัวละครพระเอกมีการทางจิตเวทที่ต้องเข้ารับการ - มีการสร้างตัวละครเอกที่มีลักษณะพิเศษแปลกใหม่ อาทิ ตัวละครพระเอกมีใบประกอบวิชาที่พิเศษ เป็นนักจิตวิทยาที่พิเศษ เป็นโรคซึมเศร้า	- มีการสร้างตัวละครเอกล้วนต่างมีปัญหาด้านบาดแผลทางจิตใจ มีปมปัญหาต้องฝ่า เพื่อความดีใจจากความทุกข์พ้นจากความรัก - มีการสร้างตัวละครเอกที่มีลักษณะพิเศษแปลกใหม่ อาทิ ตัวละครพระเอกมีใบประกอบวิชาที่พิเศษ เป็นนักจิตวิทยาที่พิเศษ เป็นโรคซึมเศร้า

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- ตัวละครพระเอกที่มีอาการทางจิตเวทที่ต้องเข้ารับการบำบัด - มีการสร้างตัวละครเอกที่มีลักษณะพิเศษแปลกใหม่ อาทิ พระเอกเป็นทหารเกาหลีเหนือ นางเอกมีภาวะซึมเศร้า - มีการสร้างตัวละครเอกที่มีลักษณะพิเศษแปลกใหม่ อาทิ พระเอกนางเอกทำผิดจรรยาบรรณวิชาชีพ นางเอกมีแผลฟกดำตัว - มีการวางตัวแสดงได้เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณะ ท่าทางและทักษะการแสดง ด้วยความลงตัวที่เหมาะสม ตัวละครและนักแสดงจึงได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างท่วมล้น	- มีการสร้างตัวละครเอกที่มีลักษณะพิเศษแปลกใหม่ อาทิ พระเอกเป็นทหารเกาหลีเหนือ นางเอกมีภาวะซึมเศร้า - มีการวางตัวแสดงได้เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณะ ท่าทางและทักษะการแสดง ด้วยความลงตัวที่เหมาะสม ตัวละครและนักแสดงจึงได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างท่วมล้น	- มีการสร้างตัวละครเอกใหม่ที่มีปัญหาภายในครอบครัว เด็บโหมมาในครอบครัวหรือกำพร้า - มีการสร้างตัวละครเอกที่มีลักษณะพิเศษแปลกใหม่ อาทิ ตัวละครที่เป็นคนแปรพักตร์ คนชายขอบ พระเอกที่ไม่เอากัน - มีการวางตัวแสดงได้เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณะ ท่าทางและทักษะการแสดง ด้วยความลงตัวที่เหมาะสม ตัวละครและนักแสดงจึงได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างท่วมล้น	- มีการวางตัวแสดงได้เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณะ ท่าทางและทักษะการแสดง ด้วยความลงตัวที่เหมาะสม ตัวละครและนักแสดงจึงได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างท่วมล้น	- มีการวางตัวแสดงได้เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ ทั้งรูปลักษณะ ท่าทางและทักษะการแสดง ด้วยความลงตัวที่เหมาะสม ตัวละครและนักแสดงจึงได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างท่วมล้น

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
4. การแสดง	- มีการใช้รูปแบบการแสดง แบบผสมผสาน ในความ สมจริง (Realistic) ที่มีความ เป็นธรรมชาติ ผ่านสีหน้าและ แววตาที่ชัดเจน เป็นหลัก โดย มีการแสดงแบบ Over Acting เข้ามาช่วยสื่อสารอารมณ์อะไร ที่ดูดีแต่ในฉากอารมณ์ของ ตัวละครฝ่ายปาร์กซ์ - มีการใช้เทคนิคการแสดง แบบ method acting ช่วย สร้างความสมจริง อย่างเช่น การเขียนเปียโนการออก สำเนียงแบบคนเกาหลีเหนือ เพื่อเพิ่มความสมจริงของตัว ละครและบทบาทที่ได้รับ - นักแสดงมีทักษะการแสดงที่ ดี สามารถถ่ายทอดตัวละคร ได้อย่างสมจริง อย่างเช่น การอดน้ำและอาหาร การลด น้ำหนักตัวให้สมจริง เพื่อเพิ่ม ความสมจริงของตัวละคร และบทบาทที่ได้รับ	- มีการใช้รูปแบบการแสดง แบบสมจริง (Realistic) ที่มี ความเป็นธรรมชาติ ผ่านสี หน้าและแววตาที่ชัดเจน - มีการใช้เทคนิคการแสดง แบบ method acting ช่วย สร้างความสมจริง อย่างเช่น การเขียนเปียโนการออก สำเนียงแบบคนเกาหลีเหนือ เพื่อเพิ่มความสมจริงของตัว ละครและบทบาทที่ได้รับ - นักแสดงมีทักษะการแสดงที่ ดี สามารถถ่ายทอดตัวละคร ได้อย่างสมจริง อย่างเช่น การอดน้ำและอาหาร การลด น้ำหนักตัวให้สมจริง เพื่อเพิ่ม ความสมจริงของตัวละคร และบทบาทที่ได้รับ	- มีการใช้รูปแบบการแสดง แบบสมจริง (Realistic) ที่มี ความเป็นธรรมชาติ ผ่านสี หน้าและแววตาที่ชัดเจน - มีการใช้เทคนิคการแสดง แบบ method acting ช่วย สร้างความสมจริง อย่างเช่น คำว่า ดูสารคดี วิดีโอต่าง ๆ เกี่ยวกับแรงงานต่างด้าวชาว ปาकिสถาน เป็นการออกเสียงใน ภาษาฮาดู เพื่อเพิ่มความ สมจริงของตัวละครและ บทบาทที่ได้รับ	- มีการใช้รูปแบบการแสดง แบบสมจริง (Realistic) ที่มี ความเป็นธรรมชาติ ผ่านสี หน้าและแววตาที่ชัดเจน - นักแสดงมีทักษะการแสดงที่ ดี สามารถถ่ายทอดตัวละคร ได้อย่างสมจริง อย่างเช่น ละครออกมาได้ชัดเจน ถึงแก่น แท้	- มีการใช้รูปแบบการแสดง แบบผสมผสาน ในความ สมจริง (Realistic) ที่มีความ เป็นธรรมชาติ ผ่านสีหน้าและ แววตาที่ชัดเจน เป็นหลัก โดย มีการแสดงอริยภาพ จังหวะ ทำทางแบบการเต้นเข้ามาช่วย สื่อสารเสน่ห์เฉพาะตัวของตัว ละครออกมาได้ชัดเจน ถึงแก่น แท้

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- นักแสดงมีทักษะการแสดงที่ดี สามารถถ่ายทอดตัวละคร สื่อสารเสน่ห์เฉพาะตัวของตัวละครออกมาได้ชัดเจน ถึงแก่นแท้		- นักแสดงมีทักษะการแสดงที่ดี สามารถถ่ายทอดตัวละคร สื่อสารเสน่ห์เฉพาะตัวของตัวละครออกมาได้ชัดเจน ถึงแก่นแท้		
5. แก่นของเรื่อง	- เป็นการนำเสนอเรื่องราวการ แก่แก่นที่นำเสนอแก่น 'การ ทวงคืนเกียรติยศและศักดิ์ศรี ของผู้ถูกกระทำ' ของตัวละคร ที่ต้องเจอกับความรุนแรงใน โรงเรือนโดยไม่ได้รับความเป็น ธรรมใดๆ จากสังคม	- เป็นการนำเสนอเรื่องราว "ความรักข้ามพรมแดน" ระหว่างประเทศเกาหลีใต้ยังคง แปรแยกความเป็นชาติและ ชาติแดนนอกจากกันเป็นแก่น ความคิดหลักของเรื่อง	- เป็นการนำเสนอเรื่องราว "การเอาชีวิตรอดในสังคมทุน นิยม" ของตัวละครที่ต้องดิ้นรน ต่อสู้เพื่อความอยู่รอด ในขณะที่ กลุ่มนายทุน กลุ่มผู้มีอำนาจ นั้นมองเห็นยากลำบากของ พวกเขาเป็นเพียงแรงงาน และ "มีความสุขบนความทุกข์ ของผู้อื่น"	- เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่ ทำให้ค้นพบว่า 'ความสุจริต' แท้จริงไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ เพราะความสุจริตนั้นสามารถ เกิดขึ้นง่าย ๆ ทั่วประเทศ ธรรมดา เรื่องราวเล็กๆ ๆ ที่ เกิดขึ้นรอบตัว	- เป็นการนำเสนอเรื่องราว " ความรักต่างชนชั้น" ระหว่าง ประธานบริษัทและพนักงาน ธรรมดา

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- โดยมีการสอดแทรกแก่น ความคิดของและแง่คิดต่าง ๆ ประกอบในซีรีส์มากมาย อย่างเช่น ‘การแก้แค้นไม่ได้ นำสู่หนทางแห่งความสุข เสมอ’ ซึ่งเป็นใจความสำคัญที่ ซีรีส์ต้องการจะสื่อสารให้เห็น ถึงผลลัพธ์ของการกระทำ โดย ยังคงให้มนุษย์นั้นเชื่อในความ ดีอยู่เสมอว่าสุดท้ายแล้ว ‘ธรรมะย่อมชนะอธรรม’	- โดยมีการสอดแทรกแก่น ความคิดของและแง่คิดต่าง ๆ ประกอบในซีรีส์มากมาย อย่างเช่น ประเด็นสื่อสาร เกี่ยวกับ ‘การก้าวร้าว’ ของ ตัวละครที่แสดงให้เห็นว่า ‘มนุษย์ทุกคนล้วนต้องการ ความรัก’ ทั้งยังแสดงให้เห็นถึง แก่นแท้ของชีวิตว่า ‘ความสุขที่ แท้จริงไม่จำเป็นต้องมาจาก ความเสมอว่าสุดท้ายแล้ว ‘ธรรมะย่อมชนะอธรรม’	- โดยมีการสอดแทรกแก่น ความคิดของและแง่คิดต่าง ๆ ประกอบในซีรีส์มากมาย อย่างเช่น ‘ความพ่ายแพ้ของผู้ ชนะ’ ซึ่งเป็นใจความสำคัญที่ ซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร ทั้งยังมี การตอกย้ำ ‘ความเหลื่อมล้ำ ทางสังคม’ และ ‘ความไร้ซึ่ง ประชาธิปไตย’ ที่เกิดขึ้น เรื่องราวที่เป็นความจริงที่เกิด ขึ้นในสังคมอย่างไม่อาจปฏิเสธ ได้	- โดยมีการสอดแทรกแก่น ความคิดของและแง่คิดต่าง ๆ ประกอบในซีรีส์มากมาย อย่างเช่น ‘ความล้ำลึกในชีวิต ไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ’ เพราะ ‘ความสุขนั้นไม่ สามารถออกแบบได้’ และเรา ควรทำทุกวันนี้ให้ดีที่สุดและมี ความสุขกับปัจจุบัน โดยไม่ ปล่อยให้อดีตที่เจ็บปวดและ ความกังวลในอนาคตมาพราก ความสุขจากเราไปได้	- โดยมีการสอดแทรกแก่น ความคิดของและแง่คิดต่าง ๆ ประกอบในซีรีส์มากมาย อย่างเช่น ประเด็นสื่อสาร เกี่ยวกับ ‘การคลุมถุงชน’ ที่ แสดงให้เห็นว่า ‘มนุษย์ทุกคน ยังแสดงให้เห็นถึงประเด็น สื่อสารสำคัญอย่าง การ เผชิญหน้ากับความจริงที่ สะท้อนให้เห็นว่า “การวิ่งหนี ปัญหาไม่ได้ช่วยให้อะไรดีขึ้น” ทั้งการหนีก็ยังเป็นการทำร้าย และดูถูกหัวใจของผู้ถูกกระทำ ที่ทำให้เห็นว่าสุดท้ายแล้ว “ความสัมพันธ์พื้นฐานต้องมา จากความจริงใจ”

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
6. การใช้ภาษา	- มีการใช้ภาษาเกาหลีในบทสนทนา ในรูปแบบของคนที่สังคมเมือง ที่มีระดับภาษาสุภาพไปจนถึงภาษาแบบกันเอง ที่สอดแทรกความหยาบคาย - มีการทำคำบรรยายภาษาไทย เป็นเครื่องมื่อในการสื่อสารกับผู้ชม บนการแปลภาษาที่เข้าใจง่าย มีความสวยงาม เปี่ยมด้วยอารมณ์ในการสื่อสาร	- มีการใช้ภาษาเกาหลีในบทสนทนา ในรูปแบบของคนที่สังคมเมืองของชาวเกาหลีใต้ และเกาหลีเหนือ ที่มีระดับภาษาสุภาพไปจนถึงภาษาแบบกันเอง ทั้งยังมีการสอดแทรกบทสนทนาภาษาอังกฤษประกอบเรื่องราว - มีการทำคำบรรยายภาษาไทย เป็นเครื่องมื่อในการสื่อสารกับผู้ชม บนการแปลภาษาที่เข้าใจง่าย มีความสวยงาม เปี่ยมด้วยอารมณ์ในการสื่อสาร	- มีการใช้ภาษาเกาหลีในบทสนทนา ในรูปแบบของคนที่สังคมเมือง ที่มีระดับภาษาสุภาพไปจนถึงภาษาแบบกันเอง ที่สอดแทรกความหยาบคาย ทั้งยังมีการสอดแทรกบทสนทนาภาษาอังกฤษและภาษาฮาดู - มีการทำคำบรรยายภาษาไทย เป็นเครื่องมื่อในการสื่อสารกับผู้ชม บนการแปลภาษาที่เข้าใจง่าย มีความสวยงาม เปี่ยมด้วยอารมณ์ในการสื่อสาร	- มีการใช้ภาษาเกาหลีในบทสนทนา ในรูปแบบของคนที่สังคมเมือง และสังคมชนบทของชาวเกาหลีใต้ ที่มีระดับภาษาสุภาพไปจนถึงภาษาแบบกันเอง ทั้งยังมีการสอดแทรกบทสนทนาภาษาอังกฤษประกอบเรื่องราว - มีการทำคำบรรยายภาษาไทย เป็นเครื่องมื่อในการสื่อสารกับผู้ชม บนการแปลภาษาที่เข้าใจง่าย มีความสวยงาม เปี่ยมด้วยอารมณ์ในการสื่อสาร	- มีการใช้ภาษาเกาหลีในบทสนทนา ในรูปแบบของคนที่สังคมเมือง ที่มีระดับภาษาสุภาพไปจนถึงภาษาแบบกันเอง ทั้งยังมีการสอดแทรกบทสนทนาภาษาอังกฤษประกอบเรื่องราว - มีการทำคำบรรยายภาษาไทย เป็นเครื่องมื่อในการสื่อสารกับผู้ชม บนการแปลภาษาที่เข้าใจง่าย มีความสวยงาม เปี่ยมด้วยอารมณ์ในการสื่อสาร

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- มีการใช้ภาษาที่สละสลวย มี การเล่นคำ การใช้สำนวน ภาพพจน์ การอุปมาอุปไมย ตั้ง บทกวีในการสื่อสารตลอดทั้ง เรื่อง ทั้งยังมีการสอดแทรก ศัพท์ทางภาษแพทย์ประกอบ เรื่องราว	- มีการใช้ภาษาที่สละสลวย มี การสอดแทรกสำนวน ภาพพจน์ รวมถึงคำคมที่ชวน ฝันในการสื่อสารตลอดทั้งเรื่อง ทั้งยังมีการสอดแทรกศัพท์ ท้องถิ่นของชาวเกาหลีเหนือ ประกอบเรื่องราว	- มีการใช้ภาษาที่สละสลวย มี การใช้สำนวน ภาพพจน์ที่ เสียดสีมนุษย์และสังคม ผ่าน การใช้ภาษาที่เรียบง่ายด้วยคำ จริงใจจากเนื้อแท้ของมนุษย์ อย่าง ในการสื่อสารตลอดทั้ง เรื่อง	- มีการใช้ภาษาที่สละสลวย มี การสอดแทรกสำนวน ภาพพจน์ รวมถึงคำคมที่ได้ ข้อคิด ผ่านประโยคสนทนา ธรรมชาติที่เรียบง่ายแต่แสน อบอุ่นหัวใจ ในการใช้ชีวิต ตลอดทั้งเรื่องราว	- มีการใช้ภาษาที่สละสลวย มี การสอดแทรกสำนวน ภาพพจน์ การอุปมาอุปไมย รวมถึงคำคมที่ชวนฝันในการ สื่อสารตลอดทั้งเรื่อง

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
7. เพลงประกอบ	- มีการนำเสนอองค์ประกอบ ของเพลงทั้ง 2 ส่วน โดย ปรากฏในส่วนของ ดนตรี ประกอบที่ไม่ใช่ร้องปรากฏ บนทำนอง มาบนความสนใจ จากสิ่งที่ซีรีส์ต้องการจะ สื่อสารเป็นหลัก และมีเพลง ประกอบซีรีส์ที่มีคนขับร้อง เป็นองค์ประกอบเสริม - มีการนำเสนอเพลงประกอบ เพื่อเน้นสื่อสารถึงอารมณ์ เบื้องต้นสื่อสารถึงอารมณ์ เบื้องต้นและความคิดในจิตใจ ของตัวละครมุมมองอื่นเป็นหลัก	- มีการนำเสนอองค์ประกอบ ของเพลงทั้ง 2 ส่วน โดย ปรากฏในส่วนของ เพลง ประกอบซีรีส์ที่มีคนขับร้อง ดำเนินคู่กับเส้นเรื่องเป็นหลัก โดยมีดนตรีประกอบที่ไม่ใช่เนื้อ ร้องเป็นองค์ประกอบเสริมช่วย เสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึก - มีการนำเสนอเพลงประกอบ เพื่อเน้นสื่อสารถึงความรู้สึกใน แต่ละช่วงขณะระหว่างตัว ละครพระเอกนางที่มีต่อกัน	- มีการนำเสนอองค์ประกอบ ของเพลงทั้ง 2 ส่วน โดย ปรากฏในส่วนของ ดนตรี ประกอบที่ไม่ใช่ร้องปรากฏ บนทำนอง มาบนความสนใจ จากสิ่งที่ซีรีส์ต้องการจะ สื่อสารเป็นหลัก และมีเพลง ประกอบซีรีส์ที่มีคนขับร้อง เป็นองค์ประกอบเสริม - มีการนำเสนอเพลงประกอบ เพื่อเน้นสื่อสารถึงความรู้สึกใน เบื้องต้นสื่อสารถึงอารมณ์ เบื้องต้นและความคิดในจิตใจ ของตัวละครมุมมองอื่นเป็นหลัก	- มีการนำเสนอองค์ประกอบ ของเพลงทั้ง 2 ส่วน โดย ปรากฏในส่วนของ เพลง ประกอบซีรีส์ที่มีคนขับร้อง ดำเนินคู่กับเส้นเรื่องเป็นหลัก โดยมีดนตรีประกอบที่ไม่ใช่เนื้อ ร้องเป็นองค์ประกอบเสริมช่วย เสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึก - เพลงประกอบแทบทั้งหมด เป็นเพลงที่สื่อสารถึงความสุข ที่ทั้งความรู้สึกผ่อนคลาย และความโรแมนติก โดย ส่วนมากมักจะถูกล้อสาร ออกมาผ่านตัวละครพระเอก นางเอกของเรื่องเป็นส่วนมาก	- มีการนำเสนอองค์ประกอบ ของเพลงทั้ง 2 ส่วน โดย ปรากฏในส่วนของ เพลง ประกอบซีรีส์ที่มีคนขับร้อง ดำเนินคู่กับเส้นเรื่องเป็นหลัก โดยมีดนตรีประกอบที่ไม่ใช่เนื้อ ร้องเป็นองค์ประกอบเสริมช่วย เสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึก - มีการนำเสนอเพลงประกอบ เพื่อเน้นสื่อสารถึงอารมณ์รักโร แมนติก ที่บอกเล่าถึงอาการ ตกหลุมรัก และความว่าวุ่นใจ ของคนๆเริ่มมีความรัก ระหว่างตัวพระเอกนางเอก ของเรื่องเป็นส่วนมาก

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- ดนตรีประกอบแบบทั้งหมด เป็นดนตรีที่สื่อสารถึงความ เจ็บปวด ที่ถูกสื่อสารออกมา ในรูปแบบต่างกัน ทั้งความ เจ็บปวดที่เรียดแค้น ดุตัน รวมถึงความหวังที่จะหลุดพ้น จากความเจ็บปวดของตัวเอง ละครเรื่องนี้ - มีเพลงประกอบเรื่อง ที่มีการ ถ่ายทอดเนื้อหาใจความผ่าน เนื้อร้อง ที่ช่วยอธิบายความ อัดอั้น หวังอารมณ์ทั้งหมัดใน จิตใจของตัวละครเรื่องนี้ ออกมาได้เป็นอย่างดี	- เพลงประกอบแบบทั้งหมด เป็นเพลงที่สื่อสารถึงความ ความรักที่ลึกซึ้ง เอาชนะใน หัวใจระหว่างพระเอกนางเอก โดยส่วนมากมักจะถูกสื่อสาร ออกมาผ่านตัวละครยูนิซี นางเอกของเรื่องเป็นส่วนมาก - ดนตรีประกอบแบบทั้งหมด เป็นดนตรีคลาสสิกที่มีความ ลึกซึ้งโรแมนติก ทั้งยังเป็น สื่อกลางในเส้นทางความรัก การหลุดพ้นความเจ็บปวด ของตัวละครทั้งสอง	- ดนตรีประกอบแบบทั้งหมด เป็นดนตรีที่สื่อสารถึงความ สูญเสีย โศกเศร้า ที่สื่อ สามารถคงในความว่างเปล่าที่ เหลืออยู่ของผู้ชนะ รวมถึง ความรู้สึกหนักอึ้งในจิตใจตัว ละครต้องแบกรับโดยจำยอม - มีการนำเพลงประกอบขึ้นมา เล่าประกอบเป็นหลาย ๆ ฉาก โดยทำหน้าที่นำพาในการ สื่อสาร อย่างเช่นฉากการเล่น เกมส์เดือโอโดยหยุด ที่เป็น ฉากที่สามารถสื่อสารและ เสียสละประเด็นสื่อสารที่ซีรีส์ ต้องการสื่อสารได้เป็นอย่างดี	- มีการใช้ดนตรีประกอบเปิด Title Opening ที่เปี่ยมด้วย ความโรแมนติก ขวนคิดตาม จนที่จดจำคู่ไปกับซีรีส์ - มีการใช้เพลงประกอบที่ไร แมนติกและไร้อารมณ์ ขวน คิดตาม ในตอนท้ายของแต่ละ ตอน	- ดนตรีประกอบแบบทั้งหมด เป็นดนตรีที่สื่อสารถึงความ สนุก และความน่าวายที่ เกิดขึ้นในเส้นเรื่องโดยมีกลิ่น ไอแบบการ์ตูนมาผสมผสาน - มีการใช้ดนตรีประกอบเปิด Title Opening ที่เปี่ยมด้วย ความอลม่าน ชูลมุนที่ สนุกสนาน จนกลายเป็นที่ จดจำคู่ไปกับซีรีส์ - มีการใช้ดนตรีประกอบที่ไร้ อารมณ์ ขวนคิดตาม ใน ตอนท้ายของแต่ละตอน

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- มีการนำเพลงประกอบขึ้นมาเล่าประกอบในหลายๆฉาก โดยทำหน้าที่นำภาพในการสื่อสาร อย่างเช่น ในฉากการฉากช่วงเวลาที่เลาถึงการเติบโตของมุนดงอิน - มีการใช้ดนตรีประกอบเปิด Title Opening ที่เปี่ยมด้วยอารมณ์พิศวงชวน ความเจ็บปวดพิศวงชวนค้นหา จนกลายเป็นที่จดจำคู่ไปกับซีรีส์	- มีการนำดนตรีประกอบมาเล่าประกอบในหลายๆฉาก โดยทำหน้าที่นำภาพในการสื่อสาร อย่างเช่น ในฉากการฉากช่วงเวลาที่เลาถึงการเติบโตของมุนดงอิน - มีการใช้ดนตรีประกอบเปิด Title Opening ที่เปี่ยมด้วยอารมณ์พิศวงชวนค้นหา จนกลายเป็นที่จดจำคู่ไปกับซีรีส์	- มีการใช้ดนตรีประกอบเปิด Title Opening ที่เปี่ยมด้วยอารมณ์พิศวงชวนค้นหา จนกลายเป็นที่จดจำคู่ไปกับซีรีส์ - มีการใช้ดนตรีประกอบเปิด Title Opening ที่เปี่ยมด้วยอารมณ์พิศวงชวนค้นหา จนกลายเป็นที่จดจำคู่ไปกับซีรีส์	- เพลงประกอบของ Hometown Cha-Cha-Cha นั้นได้รับความนิยมมากทีเดียวกับตัวซีรีส์จนกลายเป็น playlist เพลงประกอบที่ถูกเล่นมากที่สุดเรื่องหนึ่งยังมีหลายเพลงที่กลายเป็นเพลงฮิตติดชาร์ต โดยเฉพาะ Love Maybe – Melochance และ Sweet – Leemujiin	- เพลงประกอบของ Business Proposal นั้นได้รับความนิยมมากทีเดียวกับตัวซีรีส์จนกลายเป็น playlist เพลงประกอบที่ถูกเล่นมากที่สุดเรื่องหนึ่งยังมีหลายเพลงที่กลายเป็นเพลงฮิตติดชาร์ต โดยเฉพาะ Love Maybe – Melochance และ Sweet – Leemujiin

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
		- มีการใช้เพลงประกอบที่โรแมนติกและโรแมนติก ติดตามในตอนท้ายของแต่ละตอน - เพลงประกอบของ Crash Landing On You นั้นได้รับความนิยมมากติดไปกับตัวซีรีส์จนกลายเป็น playlist เพลงประกอบที่ถูกละเล่นมากที่สุดเรื่องหนึ่งที่ยังมีหลายเพลงที่กลายเป็นเพลงฮิตติดชาร์ตโดยเฉพาะ I Give U My Heart – IU และ Here I Am Again – Baek Yerin			

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
8. ภาพ	- ซีรีส์มีการวางคอนเซ็ปต์ออก แบบภาพให้มีความคอนทรา สกันอย่างชัดเจน ทั้งในเรื่อง ขององค์ประกอบภาพ การจัด แสง การใช้สี รวมถึง องค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ เพื่อ ช่วยออกย้ำและเปรียบเทียบ ภาพชีวิตที่เปี่ยมสุขของผู้คน ของพัคยอนจิน และชีวิตที่ แหลกสลายของมุนดง	- ซีรีส์มีการวางคอนเซ็ปต์ของ ภาพที่สวยงาม ชวนฝัน โดด เด่นทั้งการนำเสนอภาพ ธรรมชาติที่มีความโรแมนติก สวยงามอย่างไร้ที่ติ รวมถึง ภาพการดำเนินชีวิตใน เรื่องราวที่มีการถ่ายทอดเสน่ห์ ที่แตกต่างกันระหว่างความเป็น เกาหลีเหนือ-เกาหลีใต้ ไว้ อย่างชัดเจน	- ซีรีส์มีการวางคอนเซ็ปต์ของ ภาพโดยใช้สัญลักษณ์ของ เกมส์โลภหมกเป็นคอนเซ็ปต์ หลัก ทั้งการใช้ฟรอนท์ใน title opening กับชื่อนักแสดง รวมถึงธีมเกมที่มีอักษร 人 □ เป็นแบบไดโนเสาร์ และใช้เป็นสัญลักษณ์ของ องค์กร นามบัตร หน้ากาก กับ ติดผมของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง ยักษ์ สนามฉากการเล่นเกมส์ ปลาหมึก เป็นต้น	- ซีรีส์มีการวางคอนเซ็ปต์ของ ภาพ โดยมีการนำเสนอองค์ ประกอบภาพ วิถีทัศน์ที่ทำให้ ความรู้สึกถึงความสวยงาม ทางธรรมชาติของชนบทของ หมู่บ้านริมทะเลที่มีเสน่ห์เข้า กับบท เข้ากับตัวละคร - ใ้มุมมอง กล้องที่หลากหลายได้ภาพที่ สวยงามจับตา ไม่ว่าจะเป็น ชายหาดกว้างใหญ่ไปจนถึง หมู่บ้านที่น่ารัก แสง สีสวย บรรยากาศภาพดูผ่อนคลาย สะกดสายตา ไม่แออัด และวิว ประภาคารสุดโรแมนติกก็ให้ เห็นตลอดทั้งเรื่อง	- ซีรีส์มีการวางคอนเซ็ปต์ของ ภาพยนตร์ที่มีความคมชัด สวยงาม มีการใช้มุมกล้องที่ หลากหลาย การแพนกล้อง เพื่อความสวยงามในการเปิด ปิดซีน การถ่ายภาพมุมกว้าง ให้เห็นถึงทัศนียภาพอัน สวยงามผ่านเฟรมภาพในการ สื่อสารเรื่องราว มุมแทน สายตา มุมสูง ด้วยสีส้มที่ สดใส ไฟและงานผิวที่สว่าง ละมุนตา และอบอุ่น มีการใช้แสง flare เหมือนภาพ ฝัน

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- มีการใช้ภาพสีสว่าง เปี่ยมด้วยสีสัน นำเสนอผู้ใจจริงท่ามกลางความหุหุหุหุหุหุ พักคอยเงิน ในขณะถ่ายภาพ อิมครีมีมีครีมีจะถูกใช้ นำเสนอผู้เปี่ยมทุกอย่าง นดงอิน แต่ในทางกลับกันเมื่อตัวละครคนอื่นๆ รวมถึงตัวละครอื่น ที่เจอกับความทุกข์ได้จะถึงความเจ็บปวด เปิดใจหันกลับมามองเห็นความสวยงามของชีวิต สีสันก็จะเริ่มกลับมาปรากฏขึ้นในงานภาพอย่างเห็นได้ชัด	- มีการนำแสงและสีอุณหภูมิอุ่นมาใช้กับภาพที่สื่อถึงความสุข ความอบอุ่น ในขณะที่ให้อุณหภูมิเย็นกับภาพที่มีความโศกเศร้า อิมครีมี ทั้งยังมิใช้ภาพที่มีแสงและเงาสูง คอลนพราสจัด ในฉากที่เต็มไปด้วยตัวละครคนอื่นๆ รวมถึงนดงอิน ด้วยปริศนา การไล่ล่าที่แผ่ไปในเส้นเรื่อง - ซีรีส์มีการวางโทนสีหลักของเรื่องเป็นโทนสว่างที่มีความสดใส บนความนุ่มนวลละมุนและไม่แบบฉบับซีรีส์รักโรแมนติก	- มีการวางภาพให้มีความสมมาตร เป็นเส้นตรงเด่นชัด โดยมีพื้นที่ส่วนกลางของภาพและมีความโดดเด่นหรือมีอำนาจอยู่กึ่งกลาง ส่วนตัวละครแต่ละตัว รวมถึงนดงอิน จัดวางขนาดเส้นสมมาตร สะท้อนถึงอำนาจการตัดสินใจในการดำเนินเรื่อง ทั้งจัดวางให้ผู้มีอำนาจอยู่ส่วนบนของภาพ และถ่ายจากมุมเสยขึ้นไปแสดงถึงอำนาจ ในขณะที่ยกกลุ่มคนไว้ทางเล็กลงจัดวางไว้ส่วนล่าง ขอบภาพ ด้วยมุมสูงที่กดลงเพื่อสื่อถึงการต่ำต้อย และมีพลังอำนาจน้อยกว่า	รวมถึงมีการใช้รูปแบบ Bird Eye View เล่าเรื่องผ่านสายตาตัวละคร ให้เข้าใจมุมมองการรับรู้ ความรู้สึกต่อสิ่งที่ตัวละครมองเห็น ช่วยเล่าเรื่อง และสร้างมิติให้กับตัวละครได้อย่างดี - มีการเล่าเรื่องผ่านการใช้รูปแบบ Narrative Tonality ที่แสดงให้เห็นถึงความสมจริง ลงตัวบนคอนทราสต์ที่เหมาะสม โดยมีการใช้แสงและเงา ช่วยสื่อความหมายอย่างเด่นชัด - มีการใช้ไฟฉากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก	ทั้งยังมีมีการใช้ภาพกราฟฟิค ตัวอักษรประกอบ การ transition ภาพในแบบฉบับของการดูมาผสมผสานแนวล้ำไปกับภาพเรื่องราวต่าง ๆ

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- ซีรีส์มีการใช้สีโทนเย็น อย่าง โทนสีฟ้า ที่มีความคอนทราสต์ และความคมชัดต่ำอยู่เสมอ แม้ จะอยู่ในฉากที่ค่อนข้างสว่าง ซะพรั่ง ในการช่วยสื่อสาร อารมณ์ภาพ รวมถึงสภาพ จิตใจที่ถูกความเจ็บปวดกลืน กินมาโดยตลอด 18 - มีการใช้มุมกล้องหลากหลาย ช่วยสื่อสารความหมาย โดย เน้นภาพ Close Up และ Extreme Close Up เพื่อ นำเสนออารมณ์ความรู้สึกของ ตัวละครให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น - มีการเล่าเรื่องผ่านการใช้ไฟ แบบ Narrative Tonality ที่มี แสงและเงาที่ให้ความสมจริง	- มีการใช้มุมกล้อง ที่มีความ หลากหลาย เพื่อช่วยสื่อ ความหมาย และเล่าเรื่อง ตามทีซีรีส์ต้องการจะสื่อสาร โดย - มีการเล่าเรื่องผ่านการใช้ไฟ แบบ Narrative Tonality ที่มี แสงและเงาที่ให้ความสมจริง - มีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจาก แสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) - มีการใช้สีตรงข้ามมาเลือกใช้ ในการสื่อสารความคอนทราสต์ กันของตัวละครที่ถูกแบ่งฝ่าย ให้เห็นถึงความแตกต่างอย่าง ชัดเจน - มีการช่วยเล่าภาพให้เกิด ความสวยงาม เป็นต้น	- มีการเล่าเรื่องผ่านการใช้ไฟ แบบ Narrative Tonality ที่มี แสงและเงาที่ให้ความสมจริง - มีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจาก แสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) - มีการใช้สีตรงข้ามมาเลือกใช้ ในการสื่อสารความคอนทราสต์ กันของตัวละครที่ถูกแบ่งฝ่าย ให้เห็นถึงความแตกต่างอย่าง ชัดเจน - มีการช่วยเล่าภาพให้เกิด ความสวยงาม เป็นต้น	ประกอบเรื่องราวอยู่เสมอ เช่น ไฟแสงสว่างทางเดินใน หมู่บ้าน, หน้าบ้านและในบ้าน , ไฟจากเทียนไข หรือไฟจาก รถยนต์ไฟจราจร ที่ใช้ช่วยใน การเล่นแสงและเงาภาพให้ สวยงาม - มีการใช้สีทึบใน การสื่อสารถึงความคอนท ราสต์ขององค์ ประกอบรวมของ ภาพได้อย่างเห็นได้ชัด ทั้งสี ความสด สีความอบอุ่นของ หมู่บ้าน	

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
- มีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจาก แสงประดิษฐ์ (Artificial Lights)					
9. ฉาก	- การใช้ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ และฉากในช่วงเวลาปัจจุบันที่ เป็นฉากธรรมชาติในการเล่า เรื่องเป็นส่วนมาก โดยมีการ ฉายโรงพยาบาลไซโล เป็น จำนวนที่สุด ทั้งยังถูกใช้เป็น แกนในการดำเนินเรื่องราว ที่ ผูกเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ด้วยกัน ตั้งแต่อดีตในปี 2004 จนถึง ปัจจุบันปี 2022 ทั้งยังเป็นฉาก ที่รองรับเหตุการณ์สำคัญ มากมาย ซึ่งส่งผลต่อเส้นเรื่อง	- แฉกลักอยู่ด้วยความรักข้าม พรมแดน จึงมีการนำเสนอ ฉากการดำเนินชีวิตของตัว ละครออกมาอย่างเด่นชัด ควบคู่ไปกับฉากธรรมชาติ ฉากประดิษฐ์ที่สะท้อนขึ้นมา เพื่อให้สอดคล้องตามช่วงเวลา และยุคสมัย ทั้งยังมีการลงทุน เดินทางไปยังสถานที่ จริงในต่างประเทศเพื่อความ สมจริง	มีการออกแบบและสร้างฉาก ประดิษฐ์ขึ้นมา ประกอบการ ถ่ายทำในการดำเนินเรื่องราว เพื่อช่วยสร้างความเชื่อ และ สร้างแรงกระตุ้นทางอารมณ์ ให้นักแสดงสามารถถ่ายทอด อารมณ์ออกมาได้สมจริงมาก ยิ่งขึ้นผ่านการเล่นเกมส์จริงใน การถ่ายทำ โดยใช้ฉากหอพัก เป็นจำนวนที่สุด รองลงมา เป็นห้องเล่นเกมส์ จากจำลอง สนามเด็กเล่น	- มีการใช้ฉากที่มีการถ่ายทำ ในสถานที่จริง แต่มีการ ดัดแปลงเปลี่ยนชื่อเป็นฉาก หมู่บ้านจินทั้งหมด ทั้งที่อยู่ อาศัย ทำเรือ คลินิกทำฟัน ร้านกาแฟ ตลาด ซึ่งสถานที่ จริงที่เป็นหลักในการถ่ายทำ ซีรีส์เรื่องนี้ คือหมู่บ้านเล็ก ๆ ใน เมืองโพฮัง ถ่ายทอดวิถีชีวิต ของชาวบ้านที่ยังคงทำอาชีพ ประมง ทำปลาหมึกตากแห้ง	มีการถ่ายทำจากสถานที่จริง เช่น ร้านต๋อปก กี คาเฟ่ สวนสนุกลือต๋อเวิร์ด ร้านอาหารที่มวิวแม่น้ำฮัน เป็นต้น และมีการจัดฉากจาก สถานที่จริงโดยมีการดัดแปลง และเปลี่ยนชื่อสถานที่ให้เป็น สถานที่ตามเหตุการณ์ในเนื้อ เรื่องเพื่อให้เหมาะสมกับ เนื้อหาและความสมจริงของ ตัวละคร เช่น บ้านนางเอกที่ เป็นร้านโก๋ทอด ห้องทำงาน และบ้านของพระเอก

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	- การใช้ฉากที่มาจากเทคนิค CG หรือ Green Screen ในการสร้างภาพหลอนในหัวของตัวละครเอกจนยากเสียดสี - องค์ประกอบศิลป์ มีการนำเสนอสถานการณ์ของตัวละครออกมาด้วยความทันสมัย คุณภาพเหมาะสม การแต่งหน้าทำผมเป็นแบบธรรมชาติมีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน ทั้งการแต่ง Special Effect อย่างเน้น	- องค์ประกอบศิลป์ การแต่งกาย การแต่งหน้า ทำผม มีการแบ่งออกเป็น 2 ประเภทตามลักษณะภูมิศาสตร์ของประเทศ คือเกาหลีเหนือ และเกาหลีใต้ โดยในเกาหลีใต้มีการแต่งกายให้ทันสมัย โดยเดินตามแฟชั่นตามแบบฉบับ working women บันจูดและเครื่องประดับ hi-end แต่งหน้าบางเป็นธรรมชาติ ส่วนในเกาหลีเหนือ การแต่งหน้าจัดจ้าน เขียวนิ้วนสูง โกง แต่งกายสไตล์วินเทจ สีสันจัดจ้าน การแต่งกายและ	ฉากการดำเนินชีวิต และฉากธรรมชาติที่เป็นช่วงเวลายุคสมัยอย่างเด่นชัดในเส้นเรื่องชีวิตประจำวัน - องค์ประกอบศิลป์ การแต่งหน้า ทำผม เป็นธรรมชาติ มีความสมจริง ในส่วนของการเล่นกาย มีการแบ่งออกเป็น 2 และมีความแตกต่างอย่างดี และสังคมในชนบท ผู้ชายมีการแต่งกายแบบสบาย สะอาดเรียบร้อย ของเสื้อผ้าตามสีที่มีความคมชัด คอนทราสต์กันมองเห็นได้ชัด	- องค์ประกอบศิลป์ การแต่งกาย การแต่งหน้า ทำผม มีการแบ่งออกเป็น 2 ประเภทตามวิถีชีวิตคนในสังคม เมือง ทั้งชายและหญิงมีการแต่งกายทันสมัย นิยมแบรนด์เนม มีความสุภาพเรียบร้อย และมีการแต่งหน้าสวยงาม และตีพิมพ์อย่างดี และสังคมในชนบท ผู้ชายมีการแต่งกายแบบสบาย สะอาดเรียบร้อย มีกระเป๋าสตางค์ หรือกางเกงยีนส์ แต่งหน้าทำผมเป็นธรรมชาติ ส่วนผู้หญิงมักสวมเสื้อผ้าสี ชุดคาด ทาปากสีแดงสด ไม่สนใจความเข้ากันของ	

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	ทรงผมมีข้อห้ามตามกฎหมาย ระเบียบเคร่งครัด				
10. สัญลักษณ์พิเศษ	- มีการสื่อสารผ่านภาพและ สิ่งของเครื่องใช้ที่อยู่ใน เรื่องของผู้ประจักษ์ได้แก่ ที่มันนม หมากล้อม เป็นต้น - มีสัญลักษณ์ทางเสียง เช่น เสียงเรียกเข้า ที่เป็น สัญลักษณ์ประจำตัวในวัย เยาว์ของพัคยอนจิน เสียง เพลง เสียงนาฬิกาเรือน สัญลักษณ์ที่หวงระลึกถึง ความเจ็บปวดในอดีต และ เสียงวิวัฒนาการที่ เป็นเสียง สร้างความสบายใจ	มีการสื่อสารผ่านภาพที่ดูน่า สนใจมากมายเป็นสัญลักษณ์ ทางภาพ โดยมีมีการสื่อสาร ถึงเรื่องความรักข้ามพรมแดน แก่ความคิดถึงของเรื่อง อันได้แก่ เส้นแบ่งเขตแดน, ธง ชาติเกาหลี, เปียโน, เพลงที่ แต่งขึ้นเพื่อพี่ชายอันเป็นที่รัก, เทียนไขเพื่อความหวัง รวมถึง การสื่อสารถึงความโรแมนติก ได้แก่สะพานที่จุดกำเนิดการ พบกัน, หิมะแรก,	มีการสื่อสารผ่านภาพเพื่อช่วย ตอกย้ำความสำคัญของ ใจความที่ต้องการจะสื่อสาร ทั้งการฉายภาพบ่อย ๆ ควบกับเหตุการณ์จนทำให้ เกิดเป็นภาพจำ ดังเช่น สัญลักษณ์เกมสโปลาหมึก ที่มี การสอดแทรกอยู่ในงานภาพ ตลอดทั้งเรื่องราว นามบัตร เครดิตนักแสดงและทีมงาน โฟนีสี่ สนามเล่น บ้านโดม หน้ากากของมนุษย์รวมไปถึง กับของตุ๊กตา เด็กผู้หญิง	มีการสื่อสารผ่านภาพและ สิ่งของเครื่องใช้ที่อยู่ใน เรื่องของผู้ประจักษ์ได้แก่ ทั้งเรื่องราว - ชายหาดวอลโฟ ที่เป็นที่มาของชื่อ สะดุดตาที่ ได้มาเจอกันครั้งแรกและพบ ปลายทางคือการแต่งงาน - ประกาศการสีแดง สถานะที่ พระเอกนางเอกต่างสามารถ รัก - รองเท้าคู่ กลายเป็น สัญลักษณ์ของการอยู่ด้วยกัน.	มีการสื่อสารผ่านภาพที่ดูน่า สนใจมากมายเป็นสัญลักษณ์ ทางภาพ กลายเป็นภาพจำ หรือเป็นตัวแทนสิ่งที่เป็น สัญลักษณ์ตัวแทนที่แบ่งออก เฉพาะบุคคล เช่นนกตึกก่า บรรพ์ที่แบ่งออกถึงลักษณะ หน้าตาท่าทางของพระเอก รวมไปถึงสิ่งของเครื่องใช้และ สิ่งของรอบตัว เช่นรองเท้าแตะ ที่นางเอกมักใส่เป็นประจำ

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
	ประเทศวิศที่เป็นสัญลักษณ์ ของดินแดนแห่งความรักและ เสรีภาพ และพืชพรรณ ธรรมชาติ ต้นกระบองเพชร และต้นมะเดื่อเทศ	เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบ ด้าน จากหลากหลายมุมมอง ที่เคลื่อนไหวอยู่จุดยืนไปเรื่อย เรื่อย เน้นองจากมีตัวละคร หลายตัวที่มีบทบาทกับการ เล่าเรื่องและเส้นเรื่องที่ สามารถสื่อสารถึงแรงจูงใจ และความรู้สึกของตัวละครให้ ผู้รับ ชมได้รับรู้ถึงความเป็น มนุษย์ในตัวละครทุกฝ่าย	เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบ ด้าน จาก 2 เส้นเรื่องที่เกิดขึ้น ในซีรีส์ไปพร้อมกัน ตัดสลับไป มาตามลำดับเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น ผ่านมุมมองของตัว ละครทุกฝ่าย โดยมีการ นำเสนอหลักผ่านตัวละครเอก	เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบ ด้าน จาก 2 เส้นเรื่องที่เกิดขึ้น ในซีรีส์ไปพร้อมกัน ตัดสลับไป มาตามลำดับเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น ผ่านมุมมองของตัว ละครที่นำเสนอสื่อหาที่ สามารถวิเคราะห์ได้หลาย ประเด็นตั้งแต่เริ่มต้นแนวคิด (Concept) โครงเรื่อง (Plot)	ทุกวันในการทำงาน และภาพ กราฟฟิคดอกริมที่เป็นตัวบ่ง บอกถึงความสัมพันธ์ของคู่ ของพระองค์และนางรอง รวม ไปถึงละครสุดเจ๋งคิมฮีที่ปู ของพระองค์และนางเอก นำมาใช้เป็นสื่อตัวเอง
11. มุมมองการ เล่าเรื่อง	เป็นการเล่าเรื่องจากมุมมอง แบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง โดยมีตัวแสดงหลักเป็น ศูนย์กลางในการดำเนินเรื่อง เล่า แสดงออกให้เห็นถึงความ เหลื่อมล้ำทางสังคมและการดู ถูกอย่างชัดเจนที่สุด สะท้อน สังคมมาก คนรวย ไม่ติดคุก	เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบ ด้าน จาก 2 เส้นเรื่องที่เกิดขึ้น ในซีรีส์ไปพร้อมกัน ตัดสลับไป มาตามลำดับเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น ผ่านมุมมองของตัว ละครทุกฝ่าย โดยมีการ นำเสนอหลักผ่านตัวละครเอก	เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบ ด้าน จาก 2 เส้นเรื่องที่เกิดขึ้น ในซีรีส์ไปพร้อมกัน ตัดสลับไป มาตามลำดับเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น ผ่านมุมมองของตัว ละครที่นำเสนอสื่อหาที่ สามารถวิเคราะห์ได้หลาย ประเด็นตั้งแต่เริ่มต้นแนวคิด (Concept) โครงเรื่อง (Plot)	เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบ ด้าน จาก 2 เส้นเรื่องที่เกิดขึ้น ในซีรีส์ไปพร้อมกัน ตัดสลับไป มาตามลำดับเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น ผ่านมุมมองของตัว ละครที่นำเสนอสื่อหาที่ สามารถวิเคราะห์ได้หลาย ประเด็นตั้งแต่เริ่มต้นแนวคิด (Concept) โครงเรื่อง (Plot)	เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบ ด้าน จาก 2 เส้นเรื่องที่เกิดขึ้น ในซีรีส์ไปพร้อมกัน ตัดสลับไป มาตามลำดับเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น ผ่านมุมมองของตัว ละครที่นำเสนอสื่อหาที่ สามารถวิเคราะห์ได้หลาย ประเด็นตั้งแต่เริ่มต้นแนวคิด (Concept) โครงเรื่อง (Plot)

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	The Glory (2022)	Crash Landing on You (2019)	Squid Game (2021)	Hometown Cha-Cha-Cha (2021)	Business Proposal (2022)
คนจน ผิดเสมอ ตำรวจ ไร้ใจ ได้เหนือ ให้ข้อคิดหลากหลาย มุม			ทั้ง 2 ฝ่าย ทั้งฝ่ายของผู้เข้า แข่งขันที่ต่างต้องเผชิญกับการ ดิ้นรน เอาชีวิตรอด เพื่อหวังจะ ชิงเงินรางวัลในแต่ละเกมส์	ตัวละคร (Character) สามารถสอดแทรกประเด็นที่ จะสื่อสารเข้าไปได้ทุกส่วนที่ เป็นเรื่องพื้นฐานในชีวิต ทั้ง มุมมองของความ เป็นเพื่อน ครอบครัว ช่องว่างระหว่างวัย ความรัก โดยเล่าเป็นวิถี ชาวบ้าน ผ่านอารมณ์ที่สวຍได้ เปี่ยมไปด้วยรอยยิ้มและพลัง ในการเสียสละจิตใจ ผ่าน ความงดงามของจิตใจมนุษย์ ที่มิอาจหลงเป็นความงดงาม ของธรรมชาติในชนบท	

การวิเคราะห์ภาพสะท้อนสังคมในซีรีส์เกาหลี

จากการศึกษาภาพสังคมในซีรีส์เกาหลี ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่กลุ่มซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดจำนวน 5 เรื่อง โดยพิจารณาจากการรวบรวมข้อมูลประชากรจากการเก็บแบบสอบถามในกลุ่มแฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลี จำนวน 100 คน ในกระบวนการวิจัยก่อนหน้านี้ จากซีรีส์เกาหลีทั้งหมดที่ออกอากาศระหว่างปี 2017-2022 อันประกอบด้วยซีรีส์ดังต่อไปนี้

1. The Glory (2022)
2. Crash Landing on You (2019)
3. Squid Game (2021)
4. Hometown Cha-Cha-Cha (2021)
5. Business Proposal (2020)

โดยการศึกษาวิเคราะห์ภาพสังคม ในซีรีส์เกาหลีจำนวน 5 เรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้กรอบการวิเคราะห์โดยประเมินจาก

1. ภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจ
2. ภาพสะท้อนทางการศึกษา
3. ภาพสะท้อนทางความเชื่อ
4. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม
5. ภาพสะท้อนทางค่านิยม

จากการวิเคราะห์ภาพสะท้อนทางสังคมซีรีส์เกาหลีทั้ง 5 เรื่อง ได้ผลการศึกษาดังนี้

ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง The Glory (2022)

เป็นซีรีส์ที่สะท้อนสังคมถึงปัญหาการบูลลี่และการใช้ความรุนแรงทั้งในโรงเรียนและในครอบครัวออกมาได้เป็นอย่างดี อาจเป็นหนึ่งในผลพวงของเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งในสังคมเกาหลีที่สะท้อนให้เห็นถึงการกลั่นแกล้งกันภายในโรงเรียน ที่เชื่อว่ายังคงเกิดขึ้นอยู่ในสังคมทุกประเทศบนโลกใบนี้ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ผู้คนทั้งโลกต่างเชื่อมโยงถึงกันได้ เพราะปัญหาการบูลลี่ไม่ได้เป็นปัญหาใหญ่แค่ในวัฒนธรรมเกาหลีเท่านั้น แต่ยังเป็นประเด็นทางสังคมระดับโลกที่คนส่วนใหญ่กำลังตระหนักถึงความสำคัญว่า ยังมองไม่เห็นหนทางแก้ไขให้ดีขึ้น และมีแนวโน้มที่จะรุนแรงขึ้นทุกวัน จนกระทั่งลุกลามไปถึงขั้นก่ออาชญากรรม จึงควรได้รับการลงมือแก้ไขและการสร้างมาตรการป้องกันอย่างเร่งด่วน

1. ภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจ

ในซีรีส์เรื่องนี้ แสดงออกให้เห็นถึงความแตกต่างของอำนาจทางชนชั้น ความเหลื่อมล้ำทางสังคมและการดูถูกอย่างชัดเจนที่สุด สะท้อนสังคมและให้ข้อคิดหลากหลายมุมผ่านปัญหาการบูลลี่ของตัวละคร รวมถึงการเสียดสีในระบบสังคมทุนนิยมที่คนรวยมีอภิสิทธิ์มากกว่าคนอื่น สามารถทำอะไรก็ได้แม้กระทั่งความผิด โดยไม่เคยได้รับโทษที่ตัวเองก่อไว้ เพียงแค่ใช้เงินและอิทธิพลในการแก้ปัญหาคนจน คนด้อยโอกาส กลายเป็นเหยื่อความรุนแรงที่ถูกบูลลี่กันตั้งแต่ในสถานศึกษา ไล่เรียงมาจนถึงชีวิตจริง การทำงาน การใช้ชีวิตประจำวัน และเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่ควรเกิด เช่น ปัญหาฆ่าตัวตาย

ภาพที่เห็นชัดเจนที่สุด เริ่มต้นจากการที่มุนดงอินเป็นเด็กด้อยโอกาสทางสังคม ความยากจนที่ปรากฏผ่านเสื้อผ้าหน้าผม ข้าวของเครื่องใช้ ถิ่นที่อยู่อาศัย และนิสัยเก็บตัวเงียบเชียบ ทำให้เธอแปลกแยกไปจากเพื่อนคนอื่นและกลายเป็นเหยื่อของกลุ่มเด็กฐานะร่ำรวยที่มีทั้งโอกาส เงิน และเพื่อนฝูงมากกว่า ซึ่งเด็กเหล่านั้นยังหล่อสวยตาม Beauty Standard ซึ่งยอนจินก็ใช้แต้มต่อเหล่านี้โจมตีคนอื่นอย่างต่อเนื่องและรุนแรง

ขณะเดียวกัน แม้ว่าเรื่องจะบานปลายใหญ่โต แต่ท้ายที่สุดโรงเรียนและผู้มีอำนาจทางกฎหมายต่างเข้าข้างคนที่มีหน้าตาและเส้นสายทางสังคม ส่วนที่เลวร้ายยิ่งไปกว่านั้นคือแม่ของยอนจินที่ร่วมสมคบคิด แก้ไขปัญหาด้วยการฟาดเงินปิดปาก และอนุญาตให้ลูกสาวของตนทำร้ายคนอื่นได้ตามใจชอบ

หรือเช่นในตอนท้ายของซีรีส์ *The Glory* ในพาร์ทที่ 1 ยอนจินตกที่นั่งลำบากเพราะเธอเป็นภรรยาของเศรษฐีสังหาริมทรัพย์ และเป็นผู้ประกาศข่าวที่กำลังมีหน้าตาทางสังคม ดงอินจึงใช้จุดอ่อนนี้เป็นหนึ่งในเครื่องมือสำหรับแก้แค้นเพื่อนที่เคยบูลลี่เธอให้สำเร็จ

2. ภาพสะท้อนทางการศึกษา

ในซีรีส์เรื่องนี้ เป็นเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นในสถานศึกษา แต่ไม่ได้เห็นเด่นชัดในเรื่องของการศึกษา แต่มีการบอกกล่าวถึงอาชีพความเป็นครูที่ไม่มีจิตสำนึกที่ดี และมีการนำเสนอภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ทั้งการบูลลี่ การทำร้ายร่างกายและความไม่ยุติธรรม อันเกิดจากการแบ่งชนชั้นทางสังคม เงินคือพระเจ้า มีการให้ความเคารพนับถือ และเกรงกลัวต่อผู้มีอำนาจ เป็นสาเหตุที่ทำให้มุนดงอินต้องลาออก และต้องไปเรียนสอบเทียบเพื่อเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยตามความใฝ่ฝันที่อยากเป็นครู

3. ภาพสะท้อนทางความเชื่อ

คนเกาหลีได้ส่วนใหญ่ไม่นับถือศาสนา แต่ในเรื่องความเชื่อ มีชาวเกาหลีไม่น้อยศรัทธาความเชื่อท้องถิ่นอย่างการทรงเจ้าเข้าผี หรือ **ลัทธิมุซก (무속 신앙)** ยกตัวอย่างเช่น **ฮงยองแอ แม่ของพัคยอนจิน**เดินทางไปทำพิธีขับไล่วิญญาณร้าย หรือขอเครื่องรางจากแม่หมอมามากติดตัว หรือ มุนดงอิน ที่บรรลุป้าหมายบางอย่างจากพิธีเข้าทรง

อีกหนึ่งตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ **“พิธีเซ่นไหว้บรรพบุรุษ” หรือ เซซา (제사; 祭祀)** เป็นพิธีแสดงการคารวะวิญญาณของบรรพบุรุษ รวมทั้งเทพดาฟ้าดิน โดยนำอาหารมาเซ่นไหว้ ผู้ประกอบพิธีส่วนใหญ่จะเป็นลูกชายคนโตของตระกูล พิธีเซ่นไหว้บรรพบุรุษมีด้วยกันสองลักษณะ คือ คีอิล (기일; 忌日) หรือการเซ่นไหว้ในวันที่บรรพบุรุษเสียชีวิต จัดในตอนกลางคืน และ ชา-รย (차례; 茶禮) การเซ่นไหว้ในวันปีใหม่และเทศกาลไหว้พระจันทร์ หรือวัน추ช็อก (추석) จัดในตอนกลางวัน ในเรื่อง The Glory เราจะได้เห็นฉากหนึ่งที่พระเอก หรือคุณหมอยูจอง กลับไปบ้านเพื่อทำพิธีเซ่นไหว้ในวันที่พ่อเสียชีวิต มีการเขียนป้ายบูชาบรรพบุรุษ (지방; 紙榜) เพื่ออัญเชิญดวงวิญญาณ

4. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม

4.1 วัฒนธรรมการรวมกลุ่มกำลังสลายกลายเป็นปัจเจกนิยม

เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป รูปแบบการใช้ชีวิตของคนเกาหลีก็เปลี่ยนตามไปด้วย กลายเป็นลักษณะสังคมที่ให้ความสำคัญกับค่านิยมในการพึ่งพาตัวเอง รักความเป็นอิสระ บรรดาคนที่ทำตามเป้าหมายในชีวิตตนเอง คำนึงถึงผลประโยชน์ของตัวเองมากกว่าผลประโยชน์ของสังคม ที่เรียกว่า **“แนวคิดปัจเจกนิยม” (Individualism; 개인주의)** ด้วยสภาพเศรษฐกิจที่ตกต่ำ และโลกของทุนนิยมที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น คนในสังคมจึงต้องแข่งขัน แก่งแย่งชิงดี เพื่อให้ตัวเองอยู่รอด ความเป็นปัจเจก บางครั้งก็กลายเป็นความเห็นแก่ตัว เน้นแต่จะแสวงหาผลประโยชน์ของตนเอง โดยไม่คำนึงถึงคนรอบข้าง หรือสังคมที่ตัวเองอยู่ จากในซีรีส์ The Glory ความเป็นปัจเจก (รักอิสระ คำนึงถึงความคิดและความรู้สึกของตัวเองเป็นหลัก) เห็นได้จากตัวละครดังนี้

- **มุนดงอิน** เติบโตและใช้ชีวิตมาอย่างโดดเดี่ยว ปากกัดตีนถีบเพื่อความอยู่รอด โดยไม่มีครอบครัว และเพื่อนฝูง จนโตเป็นผู้ใหญ่ แต่สิ่งเหล่านี้กลับไม่เป็นผลกระทบกับดงอิน เพราะเธอให้ความสำคัญกับตัวเองมาเป็นอันดับหนึ่ง และไม่สนใจที่จะสนิทสนมกับเพื่อนร่วมงานเลย แม้แต่กับป้าสายสืบทอดอนันัม เธอขีดเส้นแบ่งชัดเจนระหว่างเรื่องงานกับเรื่องส่วนตัว ไม่เคยเปิดช่องว่างให้ป้าสายสืบทอดได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตเธอ

- **คุณหมอยุยอจอง** ขอออกไปเปิดคลินิกเป็นของตัวเอง และใช้ชีวิตในแบบฉบับของตนเอง เต็มเต็มเป้าหมายและเส้นทางของคนที่รักมากกว่าอยู่บนกองเงินกองทองของครอบครัว

- **พัคยอนจิน** ด้วยความคิดที่ว่าตนเองสวย สูงส่ง ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ไม่ให้ความสนใจหรือใส่ใจใครสักคนในที่ทำงาน ถึงถูกนิทา หรือจ้องจับผิด เธอก็สามารถยืนหยัดในองค์กรได้อย่างสง่างาม

4.2 ลัทธิขงจื๊อ ค่านิยมที่ฝากรากลึกในสังคมเกาหลีจากอดีตสู่ปัจจุบัน

คำสอนข้อหนึ่งที่แนวคิดขงจื๊อใหม่เน้นย้ำคือเรื่อง “**ความกตัญญู**” (孝; 孝) จากการวิเคราะห์ซีรีส์เรื่องนี้เห็นว่า แนวคิดเรื่องความกตัญญูได้ถูกสั่นคลอนลงจากการประพาดิตัวไม่เหมาะสมของ

- **ซองมีฮี** แม่ของดงอินไม่ได้ปฏิบัติตามจริยธรรม หน้าที่การเลี้ยงดูลูก นอกจากจะเพิกเฉย ไม่ใส่ใจความเป็นอยู่ของลูกในวัยเด็กแล้ว ยังเห็นแก่เงิน ขาดศักดิ์ศรีและเกียรติของลูกให้อำนาจของเงินอีกด้วย เมื่อดงอินเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็ยังกลับมาทำร้ายจิตใจและหน้าที่การงานของลูก ด้วยการเป็นเครื่องมือของศัตรูลูกสาวตนเอง

- **อีชอกแจ** สามียของแม่บ้าน **คังฮยอนนัม** ที่ใช้ความรุนแรง ทำร้ายร่างกายภรรยา และลูกสาว (가정폭력) มีหน้าซ้ำยังขูดรีดเงินจากภรรยาไปดื่มเหล้า ซึ่งดงอินกับคุณป้าฮยอนนัมเลือกลุกขึ้นมาต่อสู้ เรียกร้องสิทธิ และความเป็นอยู่ของตัวเองที่ควรได้รับ โดยใช้วิธีแก้แค้น จัดการผู้เป็นแม่ และสามียที่ทำร้ายร่างกายและจิตใจให้หายไปจากชีวิตของพวกเขา โดยไม่สนใจแนวคิดขงจื๊อใหม่ที่สังคมยึดถือปฏิบัติมา

- **ครูคิมจมุน** ครูประจำชั้นของดงอิน **อาชีพรู** ซึ่งเป็นผู้อาวุโสได้รับการยกย่องนับหน้าถือตาในสังคม และนักเรียนต่างให้ความเคารพ ระลึกถึงพระคุณ แต่ประพาดิตัวไม่เหมาะสม บกพร่องในหน้าที่วิชาชีพอย่างในช่วงมัธยมปลายที่เพิกเฉย มองข้ามการทำร้าย และใช้ความรุนแรงในโรงเรียน ปลดปล่อยดงอินกลายเป็นเหยื่อของกลุ่มเพื่อนที่เข้ามาคุกคาม และกระทำซ้ำเราและทารุณกรรม ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อมุนดงอินเลือกที่จะเขียนความจริงดังกล่าวดลงในใบลาออก คิมจมุนกลับเลือกที่จะปฏิเสธข้อเท็จจริง ให้ดงอินแก้ไขสาเหตุการลาออกครั้งนี้ และยังใช้ความรุนแรงด้วยการทุบตีเธอ

5. ภาพสะท้อนทางค่านิยม

กับดักค่านิยมที่เรียกว่า ‘การแข่งขันอย่างสุดโต่งและความกดดันทางสังคมอย่างสุดขีด’ การกดทับคนอื่นด้วยการบูลลี่จึงเป็นการแสดงอำนาจที่เหนือกว่าของตัวเองและกลุ่ม

ที่สังกัด เพราะเด็กที่ชอบแก๊งหรือควบคุมคนอื่นต้องการปลดปล่อยอำนาจที่พวกเขาถูกพ่อแม่ครอบงำ และถูกครอบครัวยุติธรรมชีวิตของตนอย่างหนัก เนื่องจากครอบครัวยุติธรรมคนเกาหลีส่วนใหญ่ต้องการให้ลูกหลานของตนขึ้นไปสู่จุดสูงสุดของสังคม เพราะสิ่งเหล่านี้หมายถึงความสำเร็จในชีวิต

ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Crash Landing on You (2019)

Crash Landing on You เป็นซีรีส์ที่สะท้อนประเด็นใหญ่เรื่องความเหลื่อมล้ำทางสังคมของทั้งสองประเทศเอาไว้หลายอย่างและชัดเจนและน่าสนใจ กล่าวนำเสนอในสิ่งที่คนดูอยากเห็น ทั้งความแตกต่างแบบขั้นสุดระหว่างคนรวยคนจน ชีวิตความเป็นอยู่ของสองสังคม ในเรื่องเสื้อผ้า อาหาร เครื่องใช้และโอกาสในชีวิต, ความลำบากที่ทำให้ผู้คนคิดว่าเป็นเรื่องปกติ, ความฝันที่พังทลาย, ความหมายของมื้ออาหาร, ความสำคัญของภรรยา, ความขัดแย้งในครอบครัว ความต่างของภาษา และรูปแบบทหารที่ถูกใช้ในทางธุรกิจ ฯลฯ รวมไปถึงพฤติกรรมของตัวละครที่สะท้อนถึงการแบ่งชนชั้นได้อย่างชัดเจน เหมือนกับหลากหลายฉากที่จริงฮยอกเองก็ใช้อำนาจของตัวเองไปกับเรื่องส่วนตัวมากมาย หรือแม้กระทั่งต้นกำเนิดของ ‘ธุรกิจทหาร’ แบบในเรื่อง ก็เป็นเหมือนสัญลักษณ์ของ ‘บันได’ ที่ทหารยศเล็กคนหนึ่งจะยอมเข้าแลกเพื่อนำพาตัวเองไปสู่อำนาจและบัลลังก์ที่เขาฝันอยากได้อย่างมีในประเทศที่มีโอกาสดีให้คนชนชั้นล่างเพียงน้อยนิดเท่านั้น และปัญหาครอบครัวในกองทัพ ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมจึงเป็นประเด็นที่ซึ่มลึก หยั่งรากลงในแทบทุกพื้นที่บนโลก จึงมีความง่ายในการเข้าถึงและสัมผัสกับใจคนดูได้ไม่ยาก

1. ภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจ

มีการฉายภาพให้เห็นว่าชีวิตประจำวันของสังคมเกาหลีเหนือที่มีวิถีชีวิตเรียบง่าย การจราจรที่สะดวกสบาย ได้อย่างสมจริง มีการนำภูมิปัญญาดั้งเดิมมาใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งการถนอมอาหารเอาไว้ที่พื้นใต้ดิน, ซักผ้าด้วยมือริมแม่น้ำ, ใช้เทียนส่องสว่างตอนกลางคืน, น้ำอุ่นที่ต้องต้มเอง, วัตถุดิบปรุงอาหารตามฤดูกาลที่สดใหม่ เพียงแค่ย่างไฟง่าย ๆ ก็อร่อยจนนางเอกที่ช่างเลือกเรื่องกินถึงกับหยุดไม่ได้ คนเกาหลีเหนือมีนิสัยของการประหยัด แม้จะเป็นหมู่บ้านที่มีไฟฟ้าเข้าถึง แต่กำหนดเวลาใช้ ต้องเตรียมเทียนเอาไว้รอบบ้าน ตกกลางคืนหลายบ้านต้องแอบต่อแบตเตอรี่ให้ลูกอ่านหนังสือ ไม่มีเครื่องทำน้ำอุ่น ต้องถนอมอาหารในถ้ำแทนตู้เย็น และหนึ่งในเรื่องที่ทำให้มีความสุขที่สุดคือการได้กินข้าวนุ่ม ๆ จากหม้อหุงข้าวพุทได้ ซึ่งมีแค่ไม่กี่บ้านเท่านั้นที่มี โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากชาวเกาหลีเหนือตัวจริง กวัก มุน วอน ผู้แปรพักตร์จากเกาหลีเหนือที่เรียนจบด้านภาพยนตร์ที่เปียงยาง และลี้ภัยมาอยู่ที่เกาหลีใต้ เขาเป็นหนึ่งในทีมเขียนบทซีรีส์ที่รับผิดชอบเรื่องการนำเสนอชีวิตประจำวันของชาวเกาหลีเหนือ โดยกวักมุนวานได้ให้สัมภาษณ์กับสื่อว่า เขาตั้งใจที่จะหลีกเลี่ยงการพูดถึงความขัดแย้งทางการเมืองการทหารมาตั้งแต่แรก แม้กระทั่งตัวร้ายในเรื่อง เขาก็เลือกที่จะวางคาแรกเตอร์ให้เป็นการทุจริตและความแค้นส่วนตัว แทนที่จะเป็น

การรับคำสั่งจากเบื้องบน ในทางกลับกัน กวักมุนวานเลือกที่จะนำเสนอในมุมของการใช้ชีวิตแบบสโลว์ไลฟ์ เรียบง่าย ท่ามกลางธรรมชาติของจังหวัดที่ตัวละครอาศัยอยู่ และถึงแม้จะไม่มีเครื่องใช้ไฟฟ้าหรือเทคโนโลยีที่สะดวกสบาย ประชาชนก็ยังสามารถมีความสุขได้ตามอัตภาพ ซึ่งรูปแบบชีวิตดังกล่าวแทบไม่เหลือแล้วในสังคมเมืองปัจจุบันของเกาหลีใต้

อีกประเด็นหนึ่ง คือภาพที่สามีออกไปทำงานนอกบ้าน ส่วนภรรยาคอยจัดการเรื่องที่เหลือทุกอย่าง ไม่ใช่แค่งานบ้าน แต่ยังหมายถึง ‘อนาคต’ ของสามีและครอบครัว เราเห็นภรรยาของนายทหารหลายคนต้องเข้าร่วม ‘สมาคมแม่บ้าน’ และพยายามทำทุกอย่างเพื่อเอาใจภรรยาพันเอกที่เป็นผู้ตัดสินใจเลื่อนขั้นให้สามีของตัวเอง เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่ช่วยยืนยันได้เป็นอย่างดีว่าทุกครั้งที่เห็นสามีออกไปทำงานหนัก ภรรยาคือคนสำคัญที่ทำงานหนักไม่น้อยไปกว่ากัน หรืออาจจะมากกว่าด้วยซ้ำไป

พลทหารเกาหลีเหนือสะท้อนความเป็นมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่งต่างมีสุขทุกข์ ชื่นชอบไถ่ร้ายได้รูปแบบที่เข้มแข็ง มีความสุขกับชีวิตง่าย ๆ ยอมเสียสละเพื่อคนที่เคารพรักอยู่เสมอ ที่สำคัญคือความที่เติบโตในประเทศปิด ทำให้แม้ความเป็นอยู่จะยากลำบาก ไม่ทันสมัยนัก แต่ส่วนหนึ่งก็ทำให้จิตใจของพวกเขายังคงใสซื่อ มองโลกในแง่ดีมากกว่าคนในเมืองใหญ่ คนดูจะรู้สึกเป็นมิตรกับพวกเขาได้ไม่ยาก

ท่ามกลางฉากหลังดังกล่าวในละคร ความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดมากที่สุดอันหนึ่ง ก็คือ กระแสบริโภคนิยม (consumerism) และความสัมพันธ์ในระบบตลาด (market-based relations) ที่กลายมาเป็นวิถีชีวิตรูปแบบใหม่ในเกาหลีเหนือในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมาเอง เช่น ฉากที่ รีจองฮยอก สหายผู้กองพยายามไปเสาะแสวงหาข้าวของเครื่องใช้ ซึ่งโดยมากแล้วเป็นสินค้าฟุ่มเฟือย ให้กับ ยุนเชรี หญิงสาวจากฝั่งใต้ ที่ “จ้งมาดั่ง” นั้น สะท้อนถึงภาพการเปลี่ยนแปลงที่กว้างออกไปในเกาหลีเหนือ ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่แต่เพียงเรื่องของระบบเศรษฐกิจเท่านั้น หากแต่ยังส่งผลกระทบต่อวิถีคิด อุดมคติ และความสัมพันธ์ทางการเมืองของคนทั่วไป ที่ค่อย ๆ ชับเคลื่อนปรับเปลี่ยนสังคมเกาหลีเหนือจากภายใน อันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระดับรากหญ้านี้เอง

ระบบการปกครองของเกาหลีเหนือทุกวันนี้ยังคงเต็มไปด้วยความหวาดกลัว การคอร์รัปชัน แย่งชิงอำนาจ และการตัดสินใจบนปรากฏอยู่บ่อยครั้ง รวมศูนย์อำนาจไว้ที่ตระกูลเดียว ปกครองในระบบคอมมิวนิสต์ที่มีการจำกัดอิสรภาพ พร้อมจะลดทอนคุณค่าความเป็นคนของประชาชนอยู่ตลอดเวลา พันเอกโชซอลกังจึงเป็นหนึ่งในผลผลิตที่เกิดขึ้นจากโครงสร้างอำนาจ

อันบิตเบี้ยวของประเทศนี้ และเพราะเขาคือภาพแทนความเลวร้ายของเกาหลีเหนือ นี่เองจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมตัวละครของเขาจึงหาความดีแทบไม่ได้

ในหลายฉากของเกาหลีเหนือ เราจะเห็นตัวละครที่มีฐานะร่ำรวย พร้อมสถานะทางสังคมที่สูงส่ง เช่น แม่ของซอดันที่เป็นเจ้าของห้างสรรพสินค้า, พ่อของรีจองฮยอกที่เป็นอธิบดีกรมการปกครอง พวกเขาเหล่านี้เป็นประชากรเพียง 1% ของประชากรทั้งหมด แสดงให้เห็นความเหลื่อมล้ำทางฐานะและสังคมในเกาหลีเหนือ

Crash Landing on You เลือกว่าจะนำเสนอเนื้อหาในมุมมองของความเอื้ออาทรระหว่างคนทั้งสองชาติที่เคยรักใคร่กลมเกลียว แต่ถูกแยกออกจากกันด้วยเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งทั้งหมดอยู่นอกเหนือการควบคุมของคนรุ่นใหม่ จึงไม่มีความจำเป็นต้องพาดพิงถึงเบื้องหลังอันซับซ้อนของทั้งสองชาติที่มีมาตั้งแต่อดีต

ขณะเดียวกัน ตัวละครระดับกลางอย่างแพทย์ประจำโรงพยาบาล กลุ่มแม่บ้าน ต่างก็พร้อมจะประจบเอาใจคนที่มีลำดับทางอำนาจสูงกว่าเพื่อความอยู่รอดเช่นกัน เราจะเห็นผู้อำนวยการโรงพยาบาลเอาอกเอาใจดูแลรีจองฮยอกอย่างดีระหว่างเขาเข้ารับรักษาตัว เพราะหวังจะได้ย้ายไปดำรงตำแหน่งสูงในเมืองหลวง

2. ภาพสะท้อนทางการศึกษา

ในซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You ไม่ได้มีการแสดงภาพด้านการศึกษาเด่นชัด เป็นเพียงขยายความในส่วนของคุณคเณศวร์ตัวละครที่บ่งบอกว่า พระเอกเรียนจบที่ต่างประเทศ สาขาคณิตรี เรียนเปียโน ซอดัน คู่หมั้นพระเอกเรียนจบต่างประเทศ

3. ภาพสะท้อนทางความเชื่อ

ในซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You ไม่ได้มีการแสดงภาพความเชื่อเด่นชัด เน้นหลักความเชื่อของขงจื้อ ทั้งของเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ คือ ชายเป็นใหญ่

4. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม

ความสำเร็จของ Crash Landing on You ได้กลายเป็นอีกหนึ่ง Soft Power ในการช่วยให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้คนในเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ ซึ่งต้องยอมรับว่าในยุคนี้ คนเจนเนอเรชันใหม่แทบไม่มีความทรงจำของการเป็นชาติเดียวหลงเหลือมากนัก นั่นทำให้ซีรีส์เรื่องนี้กลายเป็นป๊อปปูล่าเรอที่ผสมผสานเรื่องการเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศได้อย่างลงตัวและงดงาม ดังเช่น เรนาโต จูเลียร์ สมาชิกคณะกรรมการท่องเที่ยวของเมืองอินเตอร์ลาเคน กล่าวไว้ว่า “ไม่ได้คาดคิดว่าซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You จะทำให้เมืองได้รับความนิยมขนาดนี้ ทั้งคำบรรยายภาพ, บริษัทรถนำเที่ยวในอิตาลีประเทศเพื่อนบ้านก็ยังจัดทัวร์พาคนมาเที่ยวยังสถานที่ในประเทศสวิสเซอร์แลนด์

4.1 วัฒนธรรมการกิน

ในซีรีส์เรื่อง Crash Landing on You มีสอดแทรก เช่น ในบางฉากบางตอนที่ให้ความรู้ลึกซึ้งร่วมของความเป็นชาติเอาไว้ เช่น ฉากสหยาแม่บ้านรวมตัวกันทำกิมจิชุดใหญ่ เพื่อที่จะนำไปแบ่งแบ่งปัน เพื่อนบ้าน ซึ่งกิจกรรมนี้ก็เป็นวัฒนธรรมที่ชาวเกาหลีทั้งสองชาติต่างก็ทำแบบเดียวกัน และหวังว่าฉากเหล่านี้อาจเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความเข้าใจระหว่างกันในอนาคต

4.2 การไถ่ผมยว

ถือเป็นสัญญาณของระบบทุนนิยมที่ไม่ได้รับอนุญาตในฝั่งประเทศเกาหลีเหนือ

4.3 จุดยืนเรื่องความรักชาติ มีอุดมการณ์ทางการเมือง

‘เข็มกลัดใบหน้าท่านผู้นำเกาหลีเหนือ’ ติดตรงหน้าอกเสื้อของชาวเกาหลีเหนือ เป็นของที่ทางรัฐบาลแจกให้กับประชาชนด้วย **ทุกคนมีอุดมการณ์อยากติด** แม้กระทั่งคนเดินทางไปเกาหลีเหนือเองก็อยากจะมีเข็มกลัดนี้เหมือนกัน **ทุกคนติดด้วยใจ ติดด้วยสำนึก ติดด้วยความจงรักภักดีอย่างยิ่ง**

ในปัจจุบันยังมีการปลูกฝังความศรัทธาต่อผู้นำอยู่ก็จริง หากอุดมการณ์เช่นนี้กลับเจือจางไปมากแล้วเมื่อเทียบกับอดีต สังคมชาวเกาหลีเหนือทุกวันนี้มีความเป็นปัจเจกมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านความคลั่งไคล้และรสนิยมต่อวัตถุ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องสำอาง รวมถึงการที่เพลงหรือภาพยนตร์ต่างประเทศเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น ที่เกาหลีเหนือจะให้คุณค่าและราคาสິงของตามความจำเป็น ดังที่มีการกล่าวถึงเรื่องนี้ในซีรีส์ คือ การใช้ชีวิตของยุนเซรีตอนอยู่ที่เกาหลีใต้ เสื้อผ้า กระเป๋าเครื่องใช้ คือของแบรนด์เนมราคาแพง และเมื่อมาใช้ชีวิตอยู่ที่เกาหลีเหนือ ยุนเซรีได้เรียนรู้เป็นครั้งแรกว่าสิ่งที่เคยมี ‘ราคา’ มหาศาลอาจไม่มี ‘คุณค่า’ เลย แม้แต่น้อยในพื้นที่ที่ความหรูหราเป็นสิ่งฟุ่มเฟือย ทุกคนมองที่คุณประโยชน์ใช้สอยอย่างเดียวเท่านั้น

4.4 การห้ามจำหน่ายสินค้าและใช้สินค้าที่มาจากเกาหลีใต้

ไม่ผิดกฎหมาย แต่ทุกคนปฏิบัติด้วยความสำนึกทั้งเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ ในซีรีส์เรื่องนี้มีความสับสนเกี่ยวกับการเสนอภาพที่สวยงามเกินจริงของเกาหลีเหนือ แต่ถึงอย่างนั้น Crash Landing on You ก็เลือกแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและความหลากหลายของชาวเกาหลีเหนือที่ไม่ถูกมองเห็นในพื้นที่สาธารณะ ด้วยความที่ซีรีส์เรื่องนี้ไม่ได้โฟกัสอยู่ที่เมืองหลวงอย่างพยองยาง (เปียงยาง) แต่เป็นเมืองเล็กที่อยู่ใกล้ชายแดน กิจกรรมที่เกิดขึ้นจึงไม่ถูก

สายตาของรัฐกำกับอย่างเข้มข้นท่ามกลาง พื้นที่ของชุมชนขนาดเล็กแห่งนี้จึงเอื้อให้ความเป็นปัจเจกปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน

4.5 ค่านิยมของพลังสตรี

ปรากฏในสภาพชีวิตของประเทศสังคมนิยม (เกาหลีเหนือ) แต่ไม่ปรากฏในประเทศเกาหลีใต้ที่ขับเคลื่อนด้วยด้วยแนวคิดเสรีนิยม

- การได้คำปรึกษาจาก ‘คัง นารา’ ยูทูบเบอร์ชื่อดังวัย 22 ปี ที่ล่องเรือหลงทางไปถึงชายแดนเกาหลีเหนือ และในช่วงเก็บข้อมูล เธอได้ลงพื้นที่ไปสัมภาษณ์วิถีชีวิต รวมถึงความคิดของคนจำนวนมากทั้งที่เคยอยู่และเคยไปเกาหลีเหนือ เพื่อนำมาผสมผสานกับจินตนาการในการสร้างเรื่องราวให้ออกมาสมจริงที่สุดราว 60% ล้วนแต่เป็นด้านวัฒนธรรมแทบทั้งสิ้น

- ทีมผู้สร้างที่มีการค้นคว้าหาข้อมูลมาเป็นอย่างดี พร้อมกับระมัดระวังการสื่อสารในประเด็นที่อ่อนไหว ความรู้เกี่ยวกับการทำงานของเจ้าหน้าที่เกาหลีเหนืออย่างลึกซึ้งของกัก ช่วยให้ซีรีส์เรื่องนี้มีเนื้อหาที่สมจริง ยกตัวอย่างเช่น ในตอนหนึ่งตำรวจลับเกาหลีเหนือได้พบสถานที่ซ่อนตัวของยุน เซี รี ในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง แต่รี จอง ฮยอก กุเรื่องขึ้นมาอย่างรวดเร็วว่าเธอเป็นสายลับ "หน่วย 11" ของกองทัพเกาหลีเหนือที่ปลอมตัวเข้าไปปฏิบัติการในเกาหลีใต้ ซึ่งนั่นช่วยอธิบายว่าเหตุใดนางเอกของเรื่องจึงพูดด้วยสำเนียงเกาหลีใต้ ไม่มีเอกสารยืนยันตัว และมีรูปลักษณ์แปลกไปจากสาวชาวเกาหลีเหนือทั่วไป รวมทั้งช่วยให้เธอสามารถจะไปไหนมาไหนในหมู่บ้านและมีปฏิสัมพันธ์กับคนในหมู่บ้านได้อย่างอิสระ ขณะเดียวกันก็ไม่ต้องคอยตอบคำถามเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวด้วยเหตุผลด้านความปลอดภัย

หลังจากซีรีส์เรื่องนี้ออกฉาย หลายคนกล่าวว่า Crash Landing on You นำเสนอภาพเกาหลีเหนือได้เกินจริง เช่น ชาวบ้านดูเหมือนจะมีอาหารการกินอุดมสมบูรณ์ ทั้งที่ความเป็นจริงเกาหลีเหนือมักเผชิญปัญหาขาดแคลนอาหารอยู่เสมอ

ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Squid Game (2021)

1. ภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจ

Squid Game มีการนำเสนอภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจออกมาอย่างเด่นชัดถึงสภาพความเป็นอยู่ของกลุ่มคนที่มีภาวะหนี้สิน เหมือนยืนอยู่ปากเหวในสภาวะการเงิน ในสังคมทุนนิยม ที่ประชากรมีหนี้ครัวเรือนในระดับสูง จึงทำให้เกิดเรื่องราวที่ทำให้ทุกคนยอมจำนนเข้าไปเล่นเกมส์ ด้วยเหตุผลต่างกันไป แม้จะต้องวางเดิมพันด้วยชีวิต ยิ่งตอกย้ำให้เห็นว่า ‘เงิน’ เป็นปัจจัยสำคัญมากในการมีชีวิตรอด และมีชีวิตที่ดีขึ้นได้ในสังคมทุนนิยม

โดยนำเสนอผ่านสภาพความเป็นอยู่และความเป็นมาของตัวละคร เรื่องของการอยู่อาศัย การคมนาคม การดำเนินชีวิตประจำวัน แตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างคนจนกับคนรวย เช่น บางกลุ่มผู้เข้าแข่งขันเดินทางด้วยขนส่งมวลชน หรือบางคนไม่มีแม้ค่ารถกลับบ้าน ในขณะที่กลุ่มนายทุน กลุ่มผู้มีอำนาจ มีการปรากฏภาพของรถยนต์ที่หรูหรา เฮลิคอปเตอร์ราคาแพงที่ใช้ดำเนินชีวิตประจำวัน หรือการที่แม่ของกิฮุนไม่ยอมเข้ารับการรักษ เพราะการรักษาพยาบาลมากเกินไปจนจะรับไหว ในขณะที่คุณตานัมฮิลสามารถรักษาตัวอยู่บนตึกสูงเป็นส่วนตัวด้วยอุปกรณ์รักษาพยาบาลที่ครบครัน แสดงให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคมอย่างเด่นชัด ที่แม้สาธารณูปโภค ในการรักษาพยาบาลยังเป็นเรื่องที่ห่างไกลสำหรับกลุ่มคนจน

ทั้งภาพการล้มเหลวในชีวิต การติดการพนัน มีหนี้สินนอกระบบ จนถูกตามทวงหนี้ด้วยความรุนแรง นำเสนอผ่านตัวละครของกิฮุน, คนที่พยายามทำทุกอย่างเพื่อรอดพ้นจากความจน แต่กลับเดินทางผิดจนคิดฆ่าตัวตายผ่านตัวละครโจซังอู หรือกลุ่มคนที่เพิกเฉยต่อความรุนแรง ขยายวิญญูณให้กับปีศาจเพื่อผลประโยชน์ของตัวเอง ผ่านตัวละคร front man ที่ต่างล้วนเป็นผลพวงที่เกิดขึ้นจากการไร้ทางเลือกที่จะสามารถเอาตัวรอดในสังคมที่เงินเปรียบเสมือนทุกอย่างในชีวิตได้

ภาพสะท้อนของกลุ่มนายทุนที่มีต่อกลุ่มคนจน คนที่ไร้โอกาสไม่ต่างไปจากสัตว์ ที่จะกดขี่ ทำอะไรกับชีวิตพวกเขาก็ได้ ในขณะที่คนจนต่างต้องดิ้นรนทำทุกอย่าง เพื่อเอาตัวรอดในสังคมทุนนิยมที่อำนาจของเงินเป็นใหญ่ สอดคล้องกับแก่นความคิดหลักของเรื่องอย่างลึกซึ้งและชัดเจน รวมทั้งกลุ่มคนชายขอบที่ถูกเหยียดหยามเอาเปรียบ อย่างกลุ่มคนแปรพักตร์ หรือกลุ่มแรงงานต่างด้าว ที่ถูกเอาเปรียบกดขี่ อย่างแซบยอกหรืออาลี, สังคมปิศาจปไตยที่เหยียดหยาม ถูกผู้หญิง ทอดทิ้งคนชรา ในกลุ่มผู้เข้าแข่งขัน

นอกจากนั้นยังมีการนำเสนอภาพสะท้อนอื่นอีกในซีรีส์ ทั้งในเรื่อง การเกิดแก่เจ็บตาย, ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม, ชีวิตในวัยเด็กของตัวละคร, การประกอบอาชีพของตัวละคร, รวมไปถึงการพยายามฆ่าตัวตายซึ่งเป็นปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากในเกาหลีใต้ เป็นต้น

กฎหมายและการกระทำผิดต่อกฎหมาย และมนุษยธรรม อย่างเช่น สิทธิการเลี้ยงดูบุตร, การยกยอปลอมแปลงเอกสาร, การค้าอวัยวะ, การฆาตกรรม หรือเรื่องภายในจิตใจของมนุษย์ อย่างเช่นการทวนระลึกถึงความหลังในอดีต, ความหวังและความฝันในชีวิต, ความเชื่อต่อความถูกต้องและมนุษยธรรม, ความรักโลกโกรธหลง รักตัวกลัวตาย, การต่อสู้ภายในจิตใจของตัวละคร แสดงให้เห็นว่า Squid Game มีการนำเสนอสภาพทางเศรษฐกิจของคนเกาหลีใต้ผ่านซี

วิธีอย่างเด่นชัด มีการเสียดสีตีแผ่สังคมอย่างตรงไปตรงมา โดยเน้นย้ำถึงประเด็นในเรื่องของสังคมทุนนิยมที่เงินเปรียบเสมือนทุกอย่างของชีวิตในภาวะเศรษฐกิจที่เต็มไปด้วยหนี้สินครัวเรือน ความเหลื่อมล้ำในสังคมเกาหลีใต้ ที่มีตั้งแต่ในเรื่องความจนความรวย โอกาสที่ได้รับในสังคม การกดขี่ทางเพศ ความแตกต่างทางเชื้อชาติ รวมไปถึงการต่อสู้กับจิตใจระหว่างความถูกต้องมนุษยธรรม กับผลประโยชน์ส่วนตนของตัวละครในเรื่องราว

2. ภาพสะท้อนทางการศึกษา

Squid Game (2021) มีการนำเสนอภาพออกมาในระดับต่ำ อย่างการที่ตัวละครโจชังอูสามารถสอบเข้ามหาวิทยาลัยโซล มหาวิทยาลัยชั้นนำของเกาหลีใต้ นำไปสู่ความสำเร็จทางหน้าที่การงาน จึงทำให้ทุกคนรอบยานั้นภูมิใจยกยอเขา สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของการศึกษาในสังคมเกาหลีใต้ รวมถึงสังคมแวดล้อมที่ตัวละครอาศัยอยู่ แต่ซีรีส์ก็ยังมีสะท้อนออกมาผ่านบทสนทนาของตัวละครในส่วนท้ายของเรื่อง ถึงการที่ตัวละครโจชังอูจะเรียนจบสูงจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ จนมีหน้าที่การงานที่ดี แต่ด้วยความโลภ ไม่เชื่อตรงของเขาทำให้ต้องตกลงมาอยู่ในจุดเดียวกัน ในชุดฟอร์มเหมือนกันกับชองกีฮุนที่ได้รับการศึกษาในระดับปานกลาง และมีชีวิตที่ล้มเหลว ไม่เอาถ่าน รวมถึงผู้แข่งขันคนอื่น เพราะการประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างแท้จริง ต้องประกอบด้วยความซื่อตรง ไม่ใช่เพียงแค่สติปัญญา

แสดงให้เห็นว่า Squid Game นั้นมีการนำเสนอภาพทางการศึกษาออกมาในระดับผิวเผินเท่านั้น ไม่ได้มีการนำเสนอ เน้นย้ำที่จุดนี้มากนัก โดยจะเน้นเป็นการเสียดสีคน และมอบข้อคิดจากตัวละครโจชังอูให้ผู้ชมได้คิดตามมากกว่า

3. ภาพสะท้อนทางความเชื่อ

Squid Game (2021) มีการนำเสนอภาพออกมาในระดับปานกลาง มีการสอดแทรกความเชื่อเกี่ยวกับศาสนาในเรื่องราวอยู่เสมอ ทั้งกลุ่มคนที่นับถือศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ รวมถึงคนที่ไม่นับถือศาสนา มีความเด่นชัดในตัวละคนของบาทหลวงและจียองที่มีการฟาดฟันกันอยู่เสมอในเรื่องของความเชื่อในพระเจ้า อย่างการที่บาทหลวงพยายามสวดอ้อนวอนสารภาพบาปต่อพระเจ้าตลอดเวลา ในขณะที่จียองคอยค้านด้วยความเห็นต่างอยู่เสมอ ทั้งยังมีการเลือกใช้วันพิพากษาของพระเจ้าในวันที่มีการตัดสินผู้แพ้ชนะในเกมส์การแข่งขัน ที่มีตัวแทนศาสนาออกมาเชิญชวนให้เชื่อในพระเจ้า และการใช้วันคริสต์มาสอีฟในวันที่ตัวละครชองกีฮุนได้รับรู้ความจริง ตัดสินใจที่จะเชื่อมั่นในมนุษยธรรมต่อไป และเริ่มต้นชีวิตใหม่ในวันคริสมาส เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอภาพของความเชื่อในโชคชะตา การสาบาน สัญญา ที่ชองกีฮุนได้ทำการสาบานด้วยชีวิตแม่ของเขาเพื่อให้คังแทบยกยอช่วยเหลือเขา แต่ก็ผิดคำพูด จนสุดท้ายแม่ของเขาก็ได้ตายจากไปจริง ๆ เป็นต้น แสดงให้เห็นว่า Squid Game นั้นมีการสะท้อนภาพความ

เชื้อของคนในสังคมเกาหลีออกมาได้อย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา มีการเสียดสีและชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความเชื่อเหล่านั้น

4. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม

Squid Game (2021) มีการนำเสนอภาพออกมาอย่างเด่นชัด สร้าง soft power จนมีมูลค่ามหาศาลให้แก่ซีรีส์ ทั้งเกมการแข่งขันที่ถูกใช้ในซีรีส์ทั้งหมด อย่าง เกมสติกกี, เกมสออีไอโอยู หยูด, เกมสแกะขนมน้ำตาล, เกมสชักเย่อ, เกมสลูกแก้ว, เกมสกระโดดสะพานกระจก รวมถึงเกมสปลาหมึก ที่สร้างความสนใจให้กับผู้คนทั่วโลก จนเกิดการพูดถึงในวงกว้างถึงการละเล่นเด็กในแบบฉบับของเกาหลีได้ ทั้งยังมีการจัดการแข่งขัน Squid Game ขึ้นจริงในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนสื่อสารวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี

นอกจากการละเล่นแล้วอุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้ในการแข่งขันทั้งหมดใน Squid Game (2021) ก็สร้างมูลค่ามหาศาลทั้ง ขนมทัลโกนา, เครื่องแต่งกายผู้เข้าแข่งขันและผู้คุมเกมส, หน้ากากรูปทรงต่าง ๆ ที่ถูกใช้ในเรื่อง และที่ขาดไปไม่ได้ นั่นคือ ตุ๊กตาเด็กผู้หญิงยักษ์ หรือ ยองฮย็ ที่กลายเป็นไวรัลฮิตติดเทรนด์ไปทั่วโลก จนมีชุดของตุ๊กตาตัวนี้วางขายอยู่ทุกพื้นที่ ทั้งในไทยเองก็เกิดไวรัลโคฟเวอร์ชุดโกโกวา จนตุ๊กตาตัวนี้กลายเป็นภาพจำที่มักมาคู่กับซีรีส์เสมอโดยไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่า Squid Game นั้นกลายเป็นวัฒนธรรมกระแสหลักที่สามารถได้เดินทางไปทุกพื้นที่ทั่วโลกได้

นอกจากนั้น Squid Game ยังนำเสนอภาพวัฒนธรรมอื่น ทั้งวัฒนธรรมทางวัตถุ และวัฒนธรรมทางจิตใจ ได้แก่

- ภาษาเกาหลี ที่ถูกใช้สื่อสารเรื่องราวตลอดทั้งเรื่องสู่การรับชมรับฟังของผู้คนทั่วโลก ทำให้ภาษาเกาหลียิ่งได้นับความสนใจ และมีการเรียนภาษาเกาหลีมากขึ้น

- อาหาร มีการนำเสนออาหารเกาหลีอย่างต็อกบกกี, ไก่ทอดเกาหลี, รามยอน, ขนมทัลโกนา, ข้าวกล่องแบบฉบับเกาหลี, ทั้งยังมีการนำเสนอการตั้งโต๊ะอาหารแบบฮันจ็องชิก ที่มีการจัดสำหรับทั้งอาหารจานหลัก และเคียงเคียงหลากหลายพร้อมกัน แม้กระทั่งในบ้านที่มีฐานะยากจนก็ตาม โดยมีการรับประทานด้วยการใช้ช้อนและตะเกียบแบบแบน และโซจู ที่มีการรินให้กับอีกฝ่ายตามวัฒนธรรมของชาวเกาหลี

- มีการถ่ายทอดเครื่องแต่งกายสไตล์เกาหลีสมัยใหม่ที่ถูกใช้ในชีวิตประจำวันของตัวละคร รวมถึงชุดยูนิฟอร์มของผู้เข้าแข่งขัน มนุษย์หน้ากาก ชุดตุ๊กตาเด็กผู้หญิงยักษ์ที่ถูกถอดแบบมาจากหนังสือแบบเรียนของเด็กเกาหลี สู่การเป็นเครื่องแต่งกายที่ผู้คนทั่วโลกให้ความยอมรับ และสนใจจนกลายเป็นชุดที่ต้องมีขายทุกที่ที่เดินผ่าน

- ที่อยู่อาศัย ที่ถูกนำเสนอออกมาทั้งภาพที่อยู่อาศัยของตัวละครในปัจจุบัน ที่มีความเป็นบ้านสมัยใหม่ ที่อยู่ในตึกสูง เป็นห้องเช่า ที่โต๊ะทานข้าวและพื้นนอนยังคงเป็นการตั้งโต๊ะ ปูผ้านอนนอนตามสไตล์เกาหลีดั้งเดิม ในสังคมที่มีเทคโนโลยีและวัฒนธรรมสมัยใหม่ รวมถึงภาพที่อยู่อาศัยในสมัยหนุ่มๆของคุณตา ที่มีความย้อนยุคให้กลิ่นไอในยุค 80-90 ที่มีความเป็นบ้านแบบเกาหลีประยุกต์

แนวคิดแบบขงจื้อที่ถูกปลูกฝังกันมาจนกลายเป็นแนวคิดที่คนเกาหลียังคงนิยมยึดถือ และนำเสนอออกมาในรูปแบบของความคิดและการกระทำ เช่น แนวคิดชายเป็นใหญ่ ในตัวละครหลักเช่น โจชังกูและด็อกซู หรือแนวคิดเรื่องความกตัญญูต่อบิดามารดา รักพี่รักน้อง และรักลูก ซึ่งมีการแสดงออกถึงความผูกพันของตัวละครที่มีต่อครอบครัวในความสัมพันธ์ของตัวละคร อาทิ ชองกิกุนที่แม้จะเป็นลูกและพ่อที่ไม่เอาไหน แต่พอถึงเวลาเขาก็ลุกขึ้นสู้ทุกวิถีทางเพื่อหาเงินมารักษาชีวิตแม่ของเขา และหวังที่จะทำหน้าที่พ่อที่ดีให้กับลูกสาว หรือตัวละครอีจุนโฮแฝงตัวเข้าไปในองค์กรแบบไม่คิดชีวิต จากการที่เขาแต่สงสัยว่าองค์กรลับนี้จะมีเบาะแสพี่ชายที่หายตัวไป ทั้งยังมีบทพูดที่สะท้อนถึงความรักใคร่ระหว่างสองพี่น้อง และความรำลึกถึงบุญคุณมีพี่ชายเคยได้มอบไตให้เขา เป็นต้น

ทั้งยังมีวัฒนธรรมอื่นที่ถูกนำเสนอออกมาอีกมากมาย แสดงให้เห็นว่า Squid Game (2021) มีการให้ความสำคัญกับการสะท้อนภาพวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก ในทุกองค์ประกอบ นำเสนอวัฒนธรรมความเป็นชาวเกาหลีได้เป็นอย่างดี ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติจากการสร้างสินค้าทางวัฒนธรรม ที่เรียกว่า 'soft power'

5. ภาพสะท้อนทางค่านิยม

Squid Game (2021) มีการนำเสนอภาพออกมาในระดับปานกลาง มีการสอดแทรกเรื่องค่านิยม เช่น ค่านิยมในเรื่องของการศึกษา ชาวเกาหลีได้เชื่อว่าการเข้าเรียนมหาวิทยาลัยที่ชั้นนำอย่าง SKY จะเป็นหนทางที่ดีในการเข้าทำงานในบริษัทชั้นนำ ซึ่งตัวละครโจชังกูเองนั้นก็ได้จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยโซล 1 ใน 3 มหาวิทยาลัยชั้นนำของเกาหลีได้ จึงทำให้เขากลายเป็นความภูมิใจของคนทั้งย่าน เนื่องจากสังคมเกาหลีให้ความสำคัญกับการศึกษาเป็นอย่างมาก จนเกิดความกดดันนำมาสู่ปัญหาการฆ่าตัวตายที่มีจำนวนสถิติสูงอันดับต้นของโลก

ทั้งยังมีการสะท้อนค่านิยมเรื่องของการเคารพผู้อาวุโส ชาวเกาหลีให้ความสำคัญกับความสุภาพที่มีต่อผู้อาวุโสที่มีอายุมากกว่า รวมถึงผู้ที่มีตำแหน่งใหญ่กว่าเป็นอย่างมาก ต้องใช้ระดับภาษาที่สุภาพ และปฏิบัติตนอย่างสุภาพ นอบน้อม ซึ่งเห็นได้ชัดในความสัมพันธ์ระหว่างคุณตาและชองกิกุน ที่กิกุนมีความนอบน้อม อ่อนโยน และพูดจาสุภาพกับคุณตาเสมอ

รวมทั้งฉากที่คุนตาและกิฮุนนั่งดื่มโซจู แสดงให้เห็นค่านิยมที่ผู้น้อยไม่ควรปฏิเสธเมื่อผู้สูงวัยชวนดื่ม และมีการรินเหล้าหรือโซจูให้กับฝ่ายตรงข้าม ซึ่งถือเป็นค่านิยมที่คนเกาหลีพึงปฏิบัติกันมาอย่างยาวนาน

สะท้อนให้เห็นว่า Squid Game (2021) มีการสอดแทรกภาพสะท้อนทางด้านค่านิยมแฝงเอาไว้ในเรื่องราวและชีวิตประจำวันของตัวละครอย่างแยบยล

ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha

ในเนื้อหาของซีรีส์เรื่องนี้ มีเรื่องราวมากมายที่สะท้อนภาพสังคมของเกาหลีได้ และความคิดอ่านผ่านตัวบท การดำเนินเรื่องและพฤติกรรมของตัวละคร มีการซ่อนการสะท้อนสังคมไว้อย่างแนบเนียน มีการเลือกประเด็นการนำเสนอที่น่าสนใจ ตัวละครทุกตัวทำให้ซีรีส์เรื่องนี้ มีเรื่องราวลึกซึ้ง มีความหมาย ปัญหาสังคมได้รับคำเฉลยว่าสามารถแก้ไขได้ จะซึมซับ soft power เข้าไปโดยไม่รู้ตัว เช่น ในเรื่องของแนวคิดแบบหัวหน้าฮง ที่ฉีกสูตรสำเร็จของชีวิตหลังจบมหาวิทยาลัย อย่างการทำงานบริษัทใหญ่ มีแฟน แต่งงาน ซื้อบ้าน มีลูก ก็อาจจะมองได้ว่าเขาเป็นตัวแทนของกลุ่มที่เรียกว่า เอ็นโพเจเนอเรชั่น (N-Po Generation) ที่หมายถึงคนอายุในช่วงวัย 20 หรือ 30 ปีที่ยอมแพ้กับชีวิตในเกาหลีใต้ เอ็นโพเจเนอเรชั่น มีที่มาจาก N ที่สื่อ ถึงความไม่มีจุดสิ้นสุดของอินฟินิตี้ และ โปมาจาก 포기하다 (อ่านว่า 'โพกียาดา') ที่แปลว่าการยอมแพ้ในภาษาเกาหลี ซึ่งพัฒนามาจากคำว่า 'ซัมโพ' ที่มาจากการยอมแพ้ในสามเรื่องคือ การมีแฟน การแต่งงานและการมีลูก และพัฒนาต่อมาเป็น 'โอโพ' โดยโอแปลว่า 5 คือการยอมแพ้ห้าเรื่องเพิ่มเติมจากสามข้อข้างต้นอีกสองอย่างคือ การมีงานทำ และการซื้อบ้านเป็นของตัวเอง จากนั้นก็กลายเป็น 7 เรื่องและ 9 เรื่อง คือยอมแพ้เรื่องความสัมพันธ์ ความหวัง รูปร่างหน้าตา เรื่อยไปจนกลายเป็นยอมแพ้ทุกอย่างนับเป็นอนันต์ แล้วจึงกลายสภาพเป็นคำว่าเอ็นโพเจเนอเรชั่นในที่สุด

สิ่งนี้จึงทำให้เกิดแนวคิดการยอมแพ้แบบเอ็นโพเจเนอเรชั่น เพราะแค่การใช้ชีวิตคนเดียวก็ลำบากและมีค่าใช้จ่ายมากพอแล้ว การเดท การแต่งงาน การมีบ้านและมีลูกที่ต้องใช้เงินมากจึงเหมือนเป็นความฝันที่ไกลเกินเอื้อมหรือเป็นภาระ

ในความเป็นจริง สังคมเกาหลีใต้เป็นสังคมที่มีการแข่งขันและความกดดันสูง แข่งขันเพื่อที่จะเข้ามหาวิทยาลัยดี ได้งานที่ดี และต้องแข่งขันกับคนที่มีโอกาสและเส้นสายมากกว่า และเมื่อได้ทำงานจริงก็พบการทำงานอาจจะไม่พาให้หลุดพ้นความจนได้ทำให้ชีวิตสิ้นหวังเหมือนอยู่ในนรก ติดอยู่ในสมัยโบราณที่ศักดิ์นาคือการกำหนดชีวิตของคน

ซีรีส์เรื่อง 'Hometown Cha-Cha-Cha' สามารถเสนอปัญหาเหล่านี้ได้อย่างนุ่มนวลและคอยปลอบโยนหัวใจผู้ชม โดยชี้ให้เห็นว่าการที่ไม่ได้ประสบความสำเร็จตามขนบ

ดั้งเดิมของสังคม ไม่ใช่เรื่องที่เสียหายเสมอไป จึงเป็นซีรีส์อีกเรื่องที่สามารถใช้ soft power แทรกแนวคิดที่อยากปลูกฝังไว้อย่างแนบเนียน คือสามารถทำให้ผู้ชมสัมผัสรสชาติของเรื่องราวได้ และไม่มากจนทำให้ประเด็นเหล่านี้เป็นการยัดเยียดหรือทำจนเรื่องหนักแล้วกลายเป็นชมแล้วไม่สนุก

ประเด็นทางสังคมเหล่านี้นอกจากจะทำให้ละครโรแมนติกคอมเมดี้ธรรมดา ลึกซึ้งขึ้นแล้ว ยังทำให้คนดูคล้อยตามอารมณ์กับเรื่องได้มากขึ้น เพราะทุกตัวละครและเหตุการณ์ และเป็นเงาสะท้อนของสังคมเกาหลี คอยชี้ให้เห็นปัญหาที่ประชาชนพบเจอ และนำเสนอทางแก้ไขไปพร้อมกัน

1. ภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจ

สะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมและคุณภาพชีวิตของคนในประเทศเกาหลี อย่างชัดเจน

- เรื่องค่าแรงขั้นต่ำในตอนที 1 ที่เริ่มเรื่องด้วยการที่ตัวละคร ทันตแพทย์สาว **ยุนฮเยจิน (รับบทโดย ชินมินอา)** พบเจอกับสถานการณ์ยากลำบากอย่างไม่คาดคิด ตอนที่แวะมาที่หมู่บ้านริมทะเลงจิน จึงต้องขอความช่วยเหลือจาก **ฮงดูชิก (รับบทโดย คิมซอนโฮ)** ที่ทุกคนต่างเรียกเขาว่า '**หัวหน้าฮง**' ด้วยการขอยืมเงิน หัวหน้าฮงเลือกที่จะไม่ให้เธอขอยืมเงินฟรี แต่ให้ ฮเยจินไปทำงานช่วยเหลือบรรดาคุณยายคว้านไส้ปลาหมึกไปทำปลาหมึกตากแห้ง เพื่อแลกกับค่าแรง 8,720 วอน ต่อชั่วโมง ซึ่งตัวเลขนี้ คือ ค่าแรงขั้นต่ำในประเทศเกาหลีใต้ในปัจจุบัน

- ประเด็นจำนวนผู้สูงอายุอยู่คนเดียวผ่านทางคุณยายกัมรีและผองเพื่อน ข้อมูลจาก Statistic Korea ในปี 2020 ระบุว่าเกาหลีใต้มีคนอายุ 65 ปีขึ้นไปอยู่คนเดียวกว่า 1.66 ล้านคน และเปอร์เซ็นต์คนอายุช่วง 80 ที่อยู่คนเดียวก็สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยปีที่แล้วมีอยู่ 470,000 คน สรุปให้เห็นภาพคือในจำนวนผู้สูงอายุ 5 คน จะมี 1 คนที่อยู่คนเดียว และส่วนใหญ่อยู่ในพื้นที่ต่างจังหวัดที่ยากจะเข้าถึงการรักษาเมื่อเจ็บป่วยคล้ายกับกงจิน แต่ภาพของชุมชนและชาวบ้านในกงจิน แสดงให้เห็นว่าการที่มีชุมชนที่เข้มแข็งและคอยช่วยเหลือกัน การดูแลผู้สูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีมีความสุขภายใต้สังคมเล็กที่อบอุ่นนั้นเป็นไปได้ไม่ยากเลย

- การหย่าร้างที่มากขึ้นจนกลายเป็นเรื่องปกติในเกาหลีใต้ เหมือนตัวละคร ยองกุกกับฮวาจองที่เลิกกันแล้ว แต่ก็ยังช่วยกันดูแลลูกชายอย่างอิจุนเป็นอย่างดี หรือพ่อเลี้ยงเดี่ยวอย่างไยยุนที่พยายามเข้าใจลูกสาวอย่างเต็มที่ แม้จะกระทบกระทั่งกันบ้าง ซีรีส์ทำให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการหย่าร้างไม่ได้ทำให้เด็กมีปัญหา เพราะสิ่งที่สำคัญกว่าคือการเอาใจใส่และเปิดใจของผู้ปกครอง

- LGBT ยังไม่ได้รับการยอมรับจากคนหลายกลุ่มในเกาหลีใต้ แต่ก็สื่อทำให้เห็นความหวังของความคิดในสังคมที่เปิดกว้างขึ้น

- Hometown Cha-Cha-Cha พาผู้ชมไปสัมผัสถึงปัญหาเหล่านี้โดยใช้ soft power เพื่อสื่อว่าการสังคมที่ดีสามารถแก้ไขปัญหาก็ได้ ด้วยมุมมองที่มองโลกในแง่ดี ไม่ได้ปิดจนทำให้มองไม่เห็นปัญหาที่สังคมต่างจังหวัดต้องเจอ เช่นการเข้าถึงทางการแพทย์ได้ยากกว่าในเมืองใหญ่ อย่างเช่น ไม่มีร้านหมอฟัน หรือสวัสดิการที่หายไปเพราะมีประชากรเกิดน้อยลง อย่างเช่นตอนที่แม่ของโบราต้องไปฝากท้องที่เมืองอื่น แต่ซีรีส์เลือกที่จะเน้นย้ำไปที่การความสุขแบบง่าย ๆ รวบรวมจะสื่อว่าสังคมที่ดีซึ่งจะช่วยกันแก้ปัญหา และเมืองน่ารักแบบงจินเป็นอะไรที่สร้างได้

- ภาพของหมู่บ้านงจินและหัวหน้าฮงเป็นเสมือนภาพสะท้อนกระแสของเกาหลีใต้ที่พยายามสอนการล้มเหลวให้เป็น ในสังคมที่มีการแข่งขันสูงมาก

- แสดงให้เห็นการใช้ soft power เพื่อหล่อหลอมสังคมผ่านทางละครโรแมนติกคอมเมดี้ ที่สอดแทรกแนวคิดที่ง่ายแต่อาจจะลืมไป อย่างการให้อภัยตัวเองในวันที่รู้สึกพ่ายแพ้ การชี้ให้เห็นความสำคัญของครอบครัว รวมไปถึงความเป็นชุมชน เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติของสังคมแบบคนดูไม่รู้สึกรู้สิด

2. ภาพสะท้อนทางการศึกษา

ในซีรีส์ไม่ได้เน้นเรื่องเกี่ยวกับการศึกษา มีพูดถึงอยู่บ้างแต่เป็นส่วนน้อย เช่น

2.1 พระเอกจบวิศวะมาจากมหาวิทยาลัยโซล เกาหลีใต้

2.2 การกล่าวถึงการแข่งขันคณิตศาสตร์ของลูกของยอฮวาจองในตอนที่ 12 ส่วนใหญ่ในเรื่องนี้จะให้ความสำคัญเกี่ยวกับการสอนลูกโดยแม่ และมีพ่อคอยสนับสนุนอยู่ข้าง ๆ ตลอด ปลุกฝังทัศนคติให้ลูกกลายเป็นเด็กที่มีความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ยกตัวอย่าง

- ฉากไหว่บรรพบุรุษใน EP.4 ที่มีการสอนลูกด้วยเหตุผลอย่างใจเย็นของยอฮวาจอง ซึ่งเธอรู้อยู่แล้วว่าลูกของเธอเป็นเด็กที่ค่อนข้างเคร่งครัดกับกฎระเบียบ การที่เห็นเค้กโรลบนโต๊ะไหว่บรรพบุรุษจึงเป็นสิ่งที่แปลกตาสำหรับเด็กชาย เพราะถือเป็นสิ่งที่ไม่ได้อยู่ในตำราและกฎที่ถูกตั้งไว้ตั้งแต่แรก จึงถามแม่อย่างสงสัยว่า “วางของแบบนี้บนโต๊ะไหว่ได้ยังไงกันครับ” เมื่อยอฮวาจองเห็นปฏิกิริยาของลูก เธอก็เริ่มอธิบายถึงที่มาของเค้กโรลอย่างใจเย็นพร้อมรอยยิ้มอันแสนอ่อนโยนว่าเค้กโรลอันนี้เป็นของที่คุณยายชอบกินมากที่สุด และตั้งคำถามกลับไปว่า “แม่ขอวางสิ่งที่คุณยายชอบไม่ได้เหรอ” ด้วยน้ำเสียงนุ่มนวล การโยนคำถามกลับในลักษณะนี้

เป็นการโยนกลับให้ลูกได้คิดถึงเหตุและผลของปัญหาที่อยู่ตรงหน้าว่าควรจะแก้ไขตัดสินใจเพื่อผ่านมันไปได้ยังไง พร้อมกับให้ลูกได้เรียนรู้ที่จะผ่อนปรนความเคร่งครัดในกฎระเบียบแบบแผนของตัวเองลงบ้าง สุดท้ายก็เป็นผล เด็กชายถึงกลับย้ายเค้กโรลมาไว้ตรงกลางโต๊ะ เป็นการสอนให้ลูกได้คิดเอง และยังแสดงให้เห็นว่าคนเป็นแม่ก็พร้อมจะเชื่อมั่นและเคารพในการตัดสินใจของลูกด้วย เป็นการสอนลูกที่ใส่ใจและให้เกียรติลูกตัวน้อยอย่างถึงที่สุด

- ใน EP.12 ฉากการสอนลูกของยอฮวาจอนที่แสนจะเข้าถึงอารมณ์อีกครั้ง ที่เธอเข้าใจในตัวตนของลูก ให้เกียรติลูก เคารพและให้พื้นที่ในการตัดสินใจของลูก ทะนุถนอมแต่ไม่ใช่การทำร้ายลูกทางอ้อม สั่งสอนทุกอย่างด้วยการชี้ให้เห็นเหตุและผล ให้ลูกได้คิดตาม และตัดสินใจเองว่าควรทำหรือไม่ควรทำ เปิดกว้างให้ลูกมองพ่อและแม่เป็นบุคคลที่เขาจะสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนได้ทุกอย่างเป็นบุคคลที่เขาจะสบายใจด้วยมากที่สุดได้ ฉากบนโต๊ะอาหารในอีพีนี้ ยิ่งทำให้รู้เลยว่าน้องอีจุนเติบโตมาอย่างดี ถือเป็นการสอนไม่让孩子ยึดติดกับผลลัพธ์ การเอาชนะ หรือการขึ้นเป็นที่ 1 จนกลายเป็นเด็กที่มีทัศนคติแบบ **Fixed Mindset** หรือเป็น**เด็กที่มีกรอบความคิดแบบติด** แต่การสอนของยอฮวาจอน เป็นการสอนให้ลูกเห็นค่าของความพยายาม และวิธีการระหว่างทางที่จะไปถึงเป้าหมาย มีพ่อแม่หลายคนที่มีมักจะคิดว่าการชมลูกในเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ เป็นสิ่งที่จะทำให้ลูกหลงและไม่พัฒนาตัวเอง การที่คอยกดดัน ไม่ชม หรือให้รางวัลเฉพาะตอนประสบความสำเร็จเป็นสิ่งที่สมควรทำที่สุดเพื่อให้ลูกได้ดี แต่ความคิดเหล่านั้นผิดมหันต์ สิ่งเหล่านั้นมันเป็นการ**เสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement)** ที่ไม่ได้มีความยั่งยืน แต่ยังเป็นการสร้างแผลใจกลายเป็นตราบาปติดตัวลูกไปจนตาย

- **ความคิดแบบเติบโต หรือ Growth Mindset** เกิดขึ้นมาจากงานวิจัยของ Carol Dweck นักวิจัยจากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ซึ่งเธอได้ทำการค้นพบว่า **Growth Mindset** เป็นสิ่งที่สร้างได้จากการเลี้ยงดูของพ่อแม่ และถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตด้วยเพราะความคิดแบบเติบโตไม่ได้มีผลต่อการเรียนรู้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างราบรื่นอันเนื่องจากการมีสุขภาพจิตและการปรับตัวที่มีประสิทธิภาพด้วย การที่เด็กโตมาด้วยทัศนคติแบบ **Growth Mindset** จะทำให้เขาเป็นเด็กที่สนุกกับการเรียนรู้ กระตือรือร้น ชอบแสวงหาและลงมือทำสิ่งใหม่ ๆ ชอบความท้าทาย และพร้อมที่จะเรียนรู้และฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ อยู่เสมอ

3. ภาพสะท้อนทางความเชื่อ

3.1 เกี่ยวกับเรื่อง พิธีไหว้บรรพบุรุษ เรียกว่า พิธีเจซา (제사) ในซีรีส์มีการกล่าวถึงความเชื่อที่ถือเป็นธรรมเนียมปฏิบัติยาวนาน เป็นพิธีที่ปฏิบัติกันโดยทั่วไปในเกาหลี

เพื่อที่จะระลึกถึงคนในครอบครัวหรือบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว แม้ว่าการทำพิธีจะมีหลายประเภท แต่สิ่งที่จะมีเหมือนกัน คือ การเซ่นไหว้ด้วยอาหาร/เครื่องดื่ม การโค้งคำนับ และการกล่าวคำพูด แสดงการระลึกถึง โดยปกติพิธีจะจัดขึ้นโดยใช้เวลาระหว่าง 30 นาที – 2 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับลักษณะ การจัดพิธี คนเกาหลีมีความเชื่อและมีการจัดเตรียมอาหารสำหรับวางบนโต๊ะไหว้กันอย่างจริงจัง ยกตัวอย่างในตอนที่ 4 ที่น้องอีจุน (รับบทโดย กิอินยฺย) ได้ทอมสิ่งที้องจดจำว่า ‘ปลาออกเนื้อก ตก ปลาวางที่ทิศตะวันออก เนื้อวางที่ทิศตะวันตก’ และ ‘แดงออกขาวตก ผลไม้สีแดงวางที่ ทิศตะวันออก ผลไม้สีขาววางที่ทิศตะวันตก’ นั่นเป็นหลักปฏิบัติโดยทั่วไปของคนเกาหลีซึ่งใช้ในการจัดวางอาหารบนโต๊ะสำหรับการทำพิธีไหว้บรรพบุรุษจริง ๆ และในตอนที่ 10 และ 14 ที่ฮงดู ชิกจัดพิธีแบบเรียบง่ายเพื่อรำลึกถึงปู่



ภาพประกอบ 42 โปสเตอร์ประกอบซีรีส์เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021)

3.2 มีการกล่าวถึงลัทธิขงจื๊อ สังคมเกาหลีได้เป็นสังคมที่ได้รับอิทธิพลทางความคิดจากปรัชญาขงจื๊ออย่างเข้มข้น หล่อหลอมและฝังรากลึกอยู่ในความเชื่อของผู้คนจากรุ่นสู่รุ่น กรอบความคิดแบบขงจื๊อได้สร้างสังคมที่เป็นรูปแบบเดียวกัน คือ เมื่อเป็นนักเรียนให้ขยันเรียน เมื่อเรียนจบต้องหางานที่มั่นคง และทุ่มเทกับงานที่ทำ เมื่อถึงวัยหนุ่มสาวต้องแต่งงาน สร้างครอบครัว มีลูก ผู้ชายคือช้างเท้าหน้า ผู้หญิงคือช้างเท้าหลัง ซีรีส์ เรื่องนี้ได้ส่งสารมาอย่างชัดเจน

- ผ่านตัวละครหลักคือ ฮยเยจิน หมอพื้นสาวรายได้สูงที่พร้อมจะคอยปกป้องดูชิก เมื่อตอนที่พ่อแม่ไม่ให้คบกัน เพราะผู้ชายไม่มีงานทำเป็นหลักแหล่ง หาเงินได้น้อยกว่า และการปฏิเสธการทำงานบ้านและการทำอาหารไม่อร่อยของฮยเยจิน คือภาพสะท้อนการเปิดกว้าง

ความรับผิดชอบของเพศหญิง ลดความคาดหวังในตัวผู้หญิงลง และให้เพศชายสลับบทบาทและความรับผิดชอบร่วมกัน

- ขงจื๊อยังเชื่อในเรื่องของกฎแห่งความสมดุลของคู่ตรงข้าม ทำให้เรื่องเพศที่สามเป็นสิ่งที่ผิดธรรมชาติ เกาหลีใต้จึงเป็นสังคมที่ปิดกั้นเรื่อง LGBTQ ถือเป็นเรื่องต้องห้าม และมองว่าคนกลุ่มนี้มีความผิดปกติทางจิต ในซีรีส์เรื่องนี้มีการกล่าวถึงครูยู โซอี ครูสาวที่แอบหลงรัก ยอฮวาจอง พี่สาวที่แสนดี ถึงจะไม่สามารถหาจุดจบและทางออกให้กับตัวละครได้ แต่ก็พยายามทำให้เห็นว่าความรักไม่ได้มีแค่หญิงชาย เป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นได้ และคนที่มีรสนิยมแบบนี้ไม่ได้มีความผิดปกติทางจิต จึงเป็นการสะท้อนภาพมุมเล็ก ๆ ที่แสดงให้เห็นความคิดแบบใหม่ที่เข้ามาท้าทายความเชื่อแบบเดิมในสังคมเกาหลีใต้

- เรื่องความกตัญญู เดิมทีคนเกาหลีอยู่รวมกันเป็นครอบครัวใหญ่ ลูกที่ดีมีหน้าที่ดูแลพ่อแม่ยามแก่เฒ่า แต่เมื่อเมืองขยายตัว หนุ่มสาวจึงเข้าไปหางานในเมืองใหญ่และส่งเงินมาให้พ่อแม่ที่บ้านเกิดแทนส่วนหนึ่งที่พึ่งพ่อแม่ไว้ที่ชนบท ก็เพราะค่าครองชีพในเมืองสูงมาก แต่อีกส่วนหนึ่งก็เพราะปู่ย่าตายายเหล่านี้ติดบ้าน ติดสังคมแวดล้อมที่อยู่มาตลอดชีวิต

4. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม

ภาพวัฒนธรรมในซีรีส์เรื่องนี้เด่นชัด ทั้งในเรื่องของค่านิยมที่แตกต่างกันของผู้สูงวัยกับคนยุคสมัยใหม่ ที่แสดงให้เห็นถึง การปรับเปลี่ยนมอง ทศนคติ และสร้างค่านิยมให้ทันสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นการรักษาสสมดุลระหว่างเสรีภาพ บริบททางสังคมและวัฒนธรรมอย่างกลมกลืนและในเรื่องของสถานที่ท่องเที่ยวที่พยายามให้ผู้ชมเห็นความงามในความเรียบง่ายจากมุมต่าง ๆ ของเมืองหรือสถานที่ท่องเที่ยวในชนบท จนทำให้เกิดกระแสนักท่องเที่ยวแห่ไปเที่ยวเป็นจำนวนมาก เป็นการโปรโมทการท่องเที่ยวเกาหลี มีการใช้ศิลปะและการบันเทิงเข้ามามีกระตุ้นให้เห็นถึงความงามและความน่าสนใจในวิถีชีวิตและสถานที่ในท้องถิ่น เป็นการกระจายรายได้ลงสู่พื้นที่ชนบทผ่านการท่องเที่ยว และมีการเพิ่มโอกาสทางอาชีพที่เกิดขึ้นในชนบทด้วย เช่น การที่เมืองในชนบทมีผู้สูงอายุมาก หมอพื้นจึงเป็นที่ต้องการอย่างมาก ทำให้อาชีพของนางเอกเป็นที่ต้องการของตลาดสูง หรือที่พระเอกได้รับหน้าที่เป็นไกด์ท้องถิ่นให้กับกองถ่ายรายการที่มาจากเมืองโซล ยิ่งแสดงให้เห็นว่า โอกาสและการมีรายได้ในชนบทนั้นก็ยังเป็นไปได้เสมอ

5. ภาพสะท้อนทางค่านิยม

ซีรีส์เรื่องนี้สะท้อนภาพค่านิยมในความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมเกาหลีได้อย่างชัดเจนหลายแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นความคิดอ่านของคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่ ความสำเร็จของคน ผ่านตัวบท การดำเนินเรื่องและพฤติกรรมของตัวละคร

- ตั้งแต่ขึ้นเปิดเรื่อง ที่นางเอกเฮยจิน วางแบบแผนตัวเองตามที่ถูกปลูกฝัง มาตั้งแต่เด็ก คือมีความสุขและประสบความสำเร็จจากสถาบันที่ดี มีหน้าที่การงานที่ดี ใช้เงินซื้อความสุข ทั้งเสื้อผ้า ของใช้แบรนด์เนม เป็นการสะท้อนค่านิยมของเฮยจินที่เธอวัดความสำเร็จของคน ๆ หนึ่งจากหน้าที่การงาน เงินทอง เพราะสังคมที่เธออยู่หล่อหลอมให้เธอเป็นอย่างนั้น เมื่อต้องย้ายมาอยู่ในชนบท ได้มาเจอกับพระเอก ซงชิก ที่ใช้ชีวิตคนละรูปแบบกับเธออย่างสิ้นเชิง ทั้งปัญหาด้านความคิด การใช้ชีวิตและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในหมู่บ้านจึงต้องมีการปรับตัวค่อนข้างมาก และพ่อของเธอมองว่าทั้งคู่ไม่เหมาะสมกัน ด้วยสภาพแวดล้อม ตำแหน่งทางสังคมที่ต่างกันเกินไป

- ทศนคติและค่านิยมของผู้สูงอายุที่โตมากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างจากคนในยุคปัจจุบัน เช่น การแต่งกายของเฮยจินในชุดออกกำลังกายที่ใส่กางเกงรัดรูป เสื้อเอวลอย เมื่อมองผ่านสายตาคนเฒ่าคนแก่ มองว่าโป๊ ไม่เหมาะสมจะใส่ในพื้นที่สาธารณะ

ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลีเรื่อง Business Proposal

1. ภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจ

นอกจากนั้น Business Proposal ยังมีการสะท้อนภาพสภาพเศรษฐกิจออกมาอย่างชัดเจน ที่ทำให้เห็นถึงวิถีความเป็นอยู่ การกิน การนอน การสังสรรค์เมาเหล้า ชีวิตการทำงาน เดินทางของผู้คนในสังคมออกมาได้อย่างชัดเจน โดยมีการดำเนินเรื่องหลักในกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ที่มีความเจริญ มีสาธารณูปโภคที่ครบครัน ผ่านตัวละครหลักที่ทำงานออฟฟิศ โดยมีพระเอกของเรื่อง คังแทมู รองประธานบริษัท GO FOOD เป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตรองประธานบริษัทผู้เป็นทายาทมหาเศรษฐีในเกาหลีใต้ ที่มีตำแหน่งหน้าที่การงานที่ใหญ่โต ผู้คนให้ความเคารพ นับถือ มีฐานะความเป็นอยู่ที่อู้ฟู เปรียบพร้อม มีห้องทำงานส่วนตัวที่กว้างขวาง ครบครันด้วยเครื่องอำนวยความสะดวก เดินทางด้วยรถยนต์ส่วนตัว ที่มีเลขานุการเป็นคนขับให้ ทั้งยังมีรถยนต์ส่วนตัว

ตัดกันกับนางเอกของเรื่องชินฮารีที่นำเสนอภาพของสามัญชนคนธรรมดาที่ต้องขยันทำงานหนักเพื่อหาเงิน เป็นพนักงานบริษัท นักวิจัยอาวุโสในบริษัทเดียวกันกับพระเอก GO FOOD จึงทำให้ชินฮารีนั่นต้องปากกัดตีนถีบทำงานใช้หนี้ให้กับครอบครัว และยอมทำตามข้อเสนอของยงซอเพื่อแลกกับเงินไปใช้หนี้ ภาพครอบครัวของฮารีนั่นจึงนำเสนอภาพของครอบครัวชนชั้นกลาง ที่มีความรักความอบอุ่นช่วยกันทำมาหากินในบ้าน มีความเป็นกันเอง นั่งพื้น มีความธรรมดา เดินทางขนส่งมวลชน ไม่ได้ร่ำรวยอู้ฟูแต่อบอุ่น มีความเป็นครอบครัวเกาหลีสอดแทรกอยู่ในเรื่องอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ในส่วนของสังคมการทำงาน ก็มีการสะท้อนถึงสังคมที่ทำงานที่อบอุ่นเป็น

กันเองในบริษัทของเกาหลีใต้ ที่มักจะมีระบบการทำงานเป็นทีม มีการกินเลี้ยงในโอกาสสำคัญอยู่เสมอ ทั้งยังสอดแทรกถึงชีวิตการทำงานของนางเอกของเรื่องที่เป็นนักวิจัยอาหารเบื้องต้นอีกด้วย

2. ภาพสะท้อนทางการศึกษา

แค่แต่การชื่นชมวุฒิการศึกษาเกียรตินิยมอันดับ 1 จาก Harvard ของพระเอก ว่าดีงาม

3. ภาพสะท้อนทางความเชื่อ

ผี วิญญาณสาวอาฆาต ร้างทรง และ นางเอกขอพรทั้งศาสนาพุทธและศาสนาคริสต์พร้อมกัน

4. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม

- การนัดบอด หรือการนัดดูตัว ที่เป็นวัฒนธรรมที่สืบเนื่องกันมานานของคนเกาหลีตั้งแต่ในอดีตที่ผู้ปกครองจะเป็นคนจัดการเรื่องคู่ครองให้ลูก ๆ จนในปัจจุบันการนัดบอดนั้นก็ยังคงถูกอนุรักษ์ไว้ และได้มีการพัฒนาจากการแนะนำคู่ครองจากพ่อแม่ เป็นกิจกรรมการนัดบอดผ่านกลุ่มเพื่อน ๆ ขึ้นมาในกลุ่มวัยรุ่น หรือที่เรียกว่า โซเกตัง (소개팅) โดยใน Business Proposal นั้นมีการนำเสนอการนัดบอดผ่านการแนะนำของครอบครัว ในแวดวงนักธุรกิจ ทำให้ประเด็นการนัดบอดเพื่อให้หลานได้แต่งงานมีครอบครัวของปู่ย่าตายายนั้น ส่งผลกระทบทำให้เงินยงชอต้องทำทุกอย่างเพื่อหลีกเลี่ยงการคลุมถุงชนจากพ่อ ที่ต้องการจะให้ตนแต่งงานกับคนที่มีความเหมาะสม นั้นกลายมาเป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้เกิดเรื่องราววุ่นวายทั้งหมดอีกด้วย ทั้งยังสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนอีกว่าในสังคมเกาหลีใต้ นั้นความรักยังจัดเป็นเรื่องของครอบครัว และความเหมาะสมอยู่มาก

- พิธีรับตำแหน่ง

- การทานซุปสาหร่ายในวันเกิด เป็นวัฒนธรรมที่สืบเนื่องมาแต่โบราณ เพื่อเป็นการระลึกถึงพระคุณของแม่ที่ได้อุ้มท้องกำเนิดเรา มา และยังเป็นการระลึกถึงอาหารมื้อแรกในชีวิต ทั้งซุปสาหร่าย หรือ มียอก-กุก (미역국) ยังเป็นเมนูอาหารมงคลของเกาหลีใต้ที่สื่อถึงความโชคดีอีกด้วย โดยใน Business Proposal นั้นมีการสอดแทรกวัฒนธรรม การทานซุปสาหร่ายในวันเกิด มาในบทสนทนาในตอนที 1 ของเรื่อง ที่แม่ของชินฮารีลืมวันเกิดและไม่ได้ต้มซุปสาหร่ายให้ลูกทาน

- อาหาร ไก่ทอดสไตล์เกาหลี ที่นำเสนอมาสอดแทรกอยู่ตลอดเรื่อง เนื่องจากเป็นกิจการของครอบครัวชินฮารี นางเอกของเรื่อง จึงกลายเป็นฉากหลักที่มักปรากฏอยู่ในซีรีส์ กิมจิ (โฆษณา) อาหารใน poster สนามบิน ราวีโอลี กิมจิ

- การจัดโต๊ะอาหาร บ้านพระเอกขึ้นโต๊ะด้วยอาหารที่หลากหลายให้เลือกสรร มีเครื่องเคียงครบ (คนเกาหลีเวลาโกรธชอบกระดกเครื่องดื่มแรง ๆ ปิบขวดบวบ เอาหัวโขก) เวลาทานอาหารนอกบ้าน มักใช้ตะเกียบ ทานอาหารเกาหลี

5) ภาพสะท้อนทางค่านิยม

ในซีรีส์เรื่องนี้ นำเสนอภาพค่านิยมที่เห็นได้ชัดจากเรื่องการแต่งงานหรือการเลือกคู่ครอง ที่นักธุรกิจจากตระกูลร่ำรวยมักมีความต้องการให้ลูกหลานคบกันเอง เพื่อสืบทอดผลประโยชน์ทางธุรกิจหรือใช้สานสัมพันธ์กับผู้อำนาจทางการเมือง การแต่งงานของทายาทตระกูลธุรกิจใหญ่จึงไม่ใช่เรื่องของคนสองคน เพราะการตัดสินใจเลือกคู่ครองอาจส่งผลกระทบต่อความมั่งคั่งในอนาคตของทั้งตระกูล เหล่ามหาเศรษฐีจึงต้องเลือกเฟ้นลูกเขยและลูกสะใภ้ที่เหมาะสมเพื่อไม่ให้ ‘เสียโอกาส’ สำคัญที่จะสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจของครอบครัว



ตาราง 16 สรุปข้อมูลของซีรีส์เกาหลีจำนวน 5 เรื่อง เกี่ยวกับความสำคัญของเกมสะท้อนทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

การสะท้อนภาพทางสังคม	The Glory 2022	Crash Landing on You 2019	Squid Game 2021	Hometown Cha-Cha-Cha 2021	Business Proposal 2022
1. สภาพทางเศรษฐกิจ ความเป็นอยู่	นำเสนอภาพสะท้อนออกมาอย่างเด่นชัด เห็นถึงความแตกต่างของอำนาจทางชนชั้น ทำให้ปัญหาการบุกรุกพื้นที่ชนชั้น ทำให้คนรวยยอเยิน	นำเสนอภาพสะท้อนออกมาอย่างเด่นชัด มีการฉายภาพให้เห็นว่าชีวิตประจำวันของสังคมเกาหลีเหนือที่มีชีวิตเรียบง่าย การจรรยาบรรณ	นำเสนอภาพสะท้อนออกมาอย่างเด่นชัด ดีและเสียดีสังคมอย่างตรงไปตรงมาถึงสภาพความเป็นอยู่ของกลุ่มคนที่มีความเหลื่อมล้ำทางสังคม	นำเสนอภาพสะท้อนออกมาอย่างชัดเจน ให้เห็นถึงสภาพสังคมและคุณภาพชีวิตของคนในประเทศเกาหลี และแสดงให้เห็นการใช้ soft power เพื่อหล่อหลอมสังคมผ่านทางละครโรแมนติคคอมเมดี้ ที่สอดแทรกแนวคิดที่ง่ายแต่อาจจะลืมไป อย่างการใช้	นำเสนอภาพสะท้อนออกมาอย่างเด่นชัด เห็นถึงวิถีความเป็นอยู่ ความเป็นครอบครัวเกาหลีสอดแทรกอยู่ในเรื่องอยู่ตลอดทั้งเรื่อง รวมถึงชีวิตการทำงาน การเดินทางของผู้คนในสังคม โดยมีการดำเนินเรื่องหลักในกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ที่มีความเจริญ มี
	มากกว่าคนอื่น รวมถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำของชนชั้นทางสังคม	ใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งการกินอาหาร, รักผ้าด้วยมือริมแม่น้ำ, ใช้เทียนส่องสว่างตอนกลางคืน, น้ำอุ่นที่ดื่มเอง, วัตถุดิบปรุงอาหารตามฤดูกาลที่สดใหม่ คนเกาหลีเหนือมีนิสัยของการประหยัด ซึ่งประชาชนก็หาความสุข	ในสังคมทุนนิยม ที่ประชากรมีหนี้ครัวเรือนในระดับสูง จึงทำให้เกิดเรื่องราวที่ทำให้ทุกคนยอมจำนนเข้าไปเล่นเกม ด้วยเหตุผลต่างกันไป แม้จะต้องวางเดิมพันด้วยชีวิต ยิ่งต่อยกยให้เห็นว่า 'เงิน' เป็นปัจจัยสำคัญมากในการมีชีวิตรอด และมีชีวิตที่ดีขึ้นได้นั่นเอง	อภัยตัวเองในวันรู้สึกพ่ายแพ้ การทำให้เห็นความสำคัญของคนรอบข้าง รวมไปถึงความเปลี่ยนแปลงของสังคมแบบคนดูไม่รู้สีกตัว	สาธยายปมที่ครอบครัวผ่านตัวละครหลัก 2 ตัวที่มีความแตกต่างในเรื่องชนชั้น เงินต่อเงินในระบบธุรกิจของชนชั้นสูง

ตาราง 16 (ต่อ)

การสะท้อนภาพทางสังคม	The Glory 2022	Crash Landing on You 2019	Squid Game 2021	Hometown Cha-Cha-Cha 2021	Business Proposal 2022
2. ภาพการศึกษา	ไม่ปรากฏภาพสะท้อนด้านการศึกษาเด่นชัด เป็นเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นในสถานศึกษา แต่มีการบอกกล่าวถึงอาชีพความ เป็นครูที่ไม่มีจิตสำนึกที่ดี และการบอกกล่าวถึงอาชีพความ เป็นครูที่มีจิตสำนึกที่ดี และเมื่อมองถึงจินตนาการศึกษา ก็ไม่มีการเน้นย้ำเรื่องการศึกษามาก่อนเป็นครูที่ไม่ปรากฏ กล่าวถึงภาพการศึกษา	ไม่ปรากฏภาพสะท้อนด้าน การศึกษาเด่นชัด เป็นเพียง ขยายความในส่วนของการแสดงละครที่บ่งบอก ว่า วิชาของยัยออเรียนเจอร์ที่ต่างประเทศ สาขาดนตรี เรียนเปียโน ซอตัน คู่หมั้นพระเอก เรียนจบต่างประเทศ	ไม่ปรากฏภาพสะท้อน ด้านการศึกษาออกมในระดับผิวเผินเท่านั้น ไม่ได้มีการนำเสนอ เน้นย้ำ โดยจะเน้น เป็นการเสียดสีคน และมอบ ข้อคิดจากตัวละคร ให้ผู้ชมได้ติดตามมากกว่า	ไม่ปรากฏภาพสะท้อนด้าน การศึกษาเด่นชัด มีพูดถึงอยู่บ้างแต่เป็น บ้างแต่เป็นส่วนน้อย กล่าวถึงแค่ตัวละครจบการศึกษา มาจากที่ไหน คนอะไร	ไม่เน้นภาพสะท้อนด้าน การศึกษา มีพูดถึงอยู่บ้างแต่เป็น ส่วนน้อย แต่จะมีการชื่นชม วุฒิการศึกษาเกียรตินิยม อันดับ 1 จาก Harvard ของ แพนมู ว่าดีงาม

การสะท้อน ภาพทาง สังคม	The Glory 2022	Crash Landing on You 2019	Squid Game 2021	Hometown Cha-Cha-Cha 2021	Business Proposal 2022
3. ภาพความ ที่ สื่อ	มีการนำเสนอภาพสะท้อน ทางความเชื่อที่คนเกาหลีได้ ส่วนใหญ่นับถือศาสนา แต่ ในเรื่องความเชื่อ มีชาว เกาหลีไม่น้อยศรัทธาความ เชื่อท้องถิ่นอย่างการทรงเจ้า เข้าผี และที่เห็นได้ชัดคือ พิธี เช่นไหว้บรรพบุรุษที่มีให้เห็น อยู่เสมอ	ไม่ปรากฏการแสดงความ สะท้อนทางความเชื่อ มีเน้น หลักความเชื่อของขงจื้อ ทั้ง ของเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ คือชายเป็นใหญ่	มีการนำเสนอภาพสะท้อน ทางความเชื่อออกมาในระดับ ปานกลาง มีการสอดแทรก ความเชื่อเกี่ยวกับศาสนา ในเรื่องราวอยู่เสมอ ทั้งกลุ่ม คนนับถือศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ รวมถึงคนที่ไม่ นับถือศาสนา มีความเด่นชัด ในตัวละครเรื่องของความเชื่อ ในพระเจ้า ทั้งเรื่องโชคร้ายตา การสาบาน สัญญาอย่าง ชัดเจนและตรงไปตรงมามีการ เสียสละและชวนให้ผู้ชมตั้ง คำถามเกี่ยวกับความเชื่อ เหล่านั้น	มีการนำเสนอภาพสะท้อน ทางความเชื่อที่ได้รับความนิยม ทางความคิดจากปรัชญา ขงจื้ออย่างเข้มข้น หล่อหลอม และฝังรากลึกอยู่ในความเชื่อ ของผู้คนจากกลุ่มนี้ทั้งเรื่อง การเรียน ทำงาน มีครอบครัว ผู้ชายเป็นช้างเท้าหน้า เรื่อง กฎความสมดุลของคู่ตรงข้าม ความกตัญญู และมีการ กล่าวถึงพิธีไหว้บรรพบุรุษที่ เป็นธรรมเนียมสืบต่อกันมา	มีการนำเสนอภาพสะท้อน ทางความเชื่อเด่นชัด อาจะมี บ้าง เช่น การขอพร แต่ส่วนใหญ่ มีเพื่อเสริมอรรถรสของ เรื่อง เช่น ฝีมือญาณสาว อาชญากรร่างทรง

การสะท้อน ภาพทาง สังคม	The Glory 2022	Crash Landing on You 2019	Squid Game 2021	Hometown Cha-Cha-Cha 2021	Business Proposal 2022
4. ภาพ วัฒนธรรม	ปรากฏภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมเด่นชัด - เน้นเรื่องของความกตัญญูในคำสอนของลัทธิขงจื้อ ที่ถือเป็นค่านิยมที่ปรากฏลึกในสังคมเกาหลีจากอดีตสู่ปัจจุบัน - วัฒนธรรมการรวมกลุ่มกำลังสลายกลายเป็นปัจเจกนิยม เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป รูปแบบการใช้ชีวิตของคนเกาหลีก็เปลี่ยนตามไปด้วย กลายเป็นลักษณะสังคมที่ให้ความสำคัญกับค่านิยมในการพึ่งพาตัวเอง รักความเป็นอิสระ ปรารถนาที่จะทำตาม	ปรากฏภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมเด่นชัด - วัฒนธรรมการกิน เช่นการสวดเทพรักบางฉากบางตอนให้ความรู้สึกร่วมของความเข้าใจกันได้ เช่น ฉากสหยาเป็นชาติเอาไว้ เช่น ฉากสหยาแม่บ้านรวมตัวกันทำกิมจิเพื่อนำไปแบ่งปันเพื่อนบ้านซึ่งนำพาไปเป็นวัฒนธรรมที่กิจกรรมนี้ก็เป็นวัฒนธรรมที่ชาวเกาหลีทั้งสองชาติต่างก็ทำแบบเดียวกัน และหวังว่าจากนั้น ๆ นี่อาจเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความสำคัญกับค่านิยมในการพึ่งพาตัวเอง รักความเป็นอิสระ ปรารถนาที่จะทำตาม	ปรากฏภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมเด่นชัด สร้าง soft power จนมีมูลค่ามหาศาลให้แก่ประเทศ - เกมสึการแข่งกันที่ถูกใช้ในซีรีส์ทั้งหมด รวมถึงเกมสึปลาหมึก ที่สร้างความสนใจให้กับผู้คนทั่วโลก จนเกิดการพูดถึงในวงกว้างถึงการละเล่นเด็กในแบบฉบับของเกาหลีได้ ทั้งยังมีการจัดการแข่งขัน Squid Game ขึ้นจริงในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนสื่อสารวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	ปรากฏภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมเด่นชัด - ค่านิยมที่แตกต่างกันของผู้ดูวัยกับคนยุคสมัยใหม่ ที่แสดงให้เห็นถึงการปรับมุมมองทัศนคติ และการปรับมุมมองทัศนคติและสร้างค่านิยมให้ทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นการรักษาสมดุลระหว่างเสรีภาพ บริบท โดยมีการนำเสนอการนำครอบครัวทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างกลมกลืน - สถานที่ท่องเที่ยวที่พยายามใช้ศิลปะและการบันเทิงเข้ามากระตุ้นให้ผู้ชมเห็นความงาม จนทำให้เกิดกระแสตามรอยซีรีส์เป็นจำนวนมาก ถือว่าเป็น	ปรากฏภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมเด่นชัด - การนำบอด หรือการนำตัวที่เป็นวัฒนธรรมที่สืบเนื่องกันมา นานของคนเกาหลีตั้งแต่ในอดีตที่ผู้ปกครองจะเป็นคนจัดการเรื่องคู่ครองให้ลูก ๆ โดยมีการนำเสนอการนำครอบครัวในการแนะนำของครอบครัว ในแวดวงนักธุรกิจ สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่าในสังคมเกาหลีได้เน้นความรักยังจัดเป็นเรื่องของครอบครัวและความเหมาะสมอยู่มาก

ตาราง 16 (ต่อ)

การสะท้อนภาพทางสังคม	The Glory 2022	Crash Landing on You 2019	Squid Game 2021	Hometown Cha-Cha-Cha 2021	Business Proposal 2022
เป้าหมายในชีวิตตนเอง คำนี้ถึงผลประโยชน์ของตัวเอง มากกว่าผลประโยชน์ของสังคม ที่เรียกว่า “แนวคิดปัจเจกนิยม” (Individualism; 개인주의) ด้วยสภาพเศรษฐกิจที่ตกต่ำ และโลกของทุนนิยมที่ทำให้เกิด ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น คนใน สังคมจึงต้องแข่งขันกันอย่างถึง ตัวเพื่อให้ตัวเองอยู่รอด ความ เป็นปัจเจก บางครั้งก็กลายเป็น ความเห็นแก่ตัว เน้นแต่แสวงหา ผลประโยชน์ของตนเอง โดยไม่ คำนึงถึงคนรอบข้าง หรือสังคม ที่ตัวเองอยู่	- เรื่องชาตินิยม ทั้งเรื่องการไว้ ผมยาวถือเป็นผู้ชายของ ระบบทุนนิยมและไม่ได้รับ อนุญาตในฝั่งเหนือ แต่กลายเป็นอีกหนึ่ง Soft Power ในการช่วยให้เกิด ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้คน ในเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ซึ่ง ต้องยอมรับว่าในยุคนี้ คนเหนือ เร้นใหม่แทบไม่มีความทรงจำ ของการเป็นชาติเดียวหลงเหลือ สักเท่าไร นั่นทำให้ซีรีส์เรื่องนี้ กลายเป็นป๊อปคัลเจอร์ที่ ผสมผสานเรื่องการเมืองและ ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ได้อย่างลงตัวและงดงาม	- นำเสนอภาพวัฒนธรรมอื่น ทั้งวัฒนธรรมทางวัตถุ และ วัฒนธรรมทางจิตใจ ได้แก่ ภาษาเกาหลี ที่ถูกใช้สื่อสาร เรื่องราวตลอดทั้งเรื่องสู่การ รับชมรับฟังของผู้คนทั่วโลก ทำให้ภาษาเกาหลียิ่งได้รับ ความสนใจ และมีการเรียน ภาษาเกาหลีมากขึ้น รวมไปถึง ถึงอาหาร เครื่องแต่งกาย ที่อยู่ อาศัย และแนวคิดแบบซังโจ	การโปรโมทการท่องเที่ยว เกาหลีในวิถีชีวิตและสถานที่ ในท้องถิ่น เป็นการกระจาย รายได้สู่พื้นที่ชนบทผ่าน การท่องเที่ยว และมีการเพิ่ม โอกาสทางอาชีพที่เกิดขึ้นใน ชนบท	ในปัจจุบันการนับถือคนรัก ยังคงถูกอนุรักษ์ไว้ และได้มี การพัฒนาจากการแนะนำ คู่ครองจากพ่อแม่ เป็น กิจกรรมการนัดพบผ่านกลุ่ม เพื่อน ๆ ขึ้นมาในกลุ่มวัยรุ่น หรือที่เรียกว่า ซิกเกติง (소개팅)	

ตาราง 16 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพทาง สังคม	The Glory 2022	Crash Landing on You 2019	Squid Game 2021	Hometown Cha-Cha-Cha 2021	Business Proposal 2022
5. ภาพ ค่านิยม	ปรากฏภาพสะท้อนทาง ค่านิยมเด่นชัด กับค่านิยม ที่เรียกว่า การแข่งขันอย่าง สุจริตและความกตัญญู สังคมอย่างสุดขีด การกดทับ คนชั้นด้วยการบูลลี่จึงเป็นการ แสดงอำนาจที่เหนือกว่าของ ตัวเองและกลุ่มที่สังกัด เนื่องจากครอบครัวคนเกาหลี ส่วนใหญ่อุปการะให้ลูกหลาน ของตนขึ้นไปสู่จุดสูงสุดของ สังคม เพราะสิ่งเหล่านี้ หมายถึงความสำเร็จในชีวิต	ปรากฏภาพสะท้อนทาง ค่านิยมเด่นชัด - มีจุดยืนเรื่องความรักชาติ มี อุดมการณ์ทางการเมือง - ค่านิยมของพลเมืองประเทศ ในสภาพชีวิตของประเทศ สังคมนิยม (เกาหลีเหนือ) แต่ ไม่ปรากฏในประเทศเกาหลีใต้ ที่ขับเคลื่อนด้วยด้วยแนวคิด เสรีนิยม เกาหลีเหนือ มีค่านิยมการกิน เนื้อ ในโอกาสพิเศษ	ปรากฏภาพสะท้อนค่านิยม ออกมาในระดับปานกลางมีการ สอดแทรกค่านิยมในเรื่อง การศึกษาที่เชื่อว่าเรียน มหาวิทยาลัยที่ดีจะเป็นหนทาง ในการทำงานในบริษัทชั้นนำ เนื่องจากสังคมเกาหลีให้ ความสำคัญกับการศึกษามาก จนเกิดความกดดันนำมาสู่ ปัญหาการฆ่าตัวตายที่มีจำนวน สถิติสูงอันดับต้นของโลก และ ค่านิยมเรื่องการเคารพผู้อาวุโส รวมถึงผู้ที่มีตำแหน่งสูงกว่า ต้องให้ระดับภาษาที่สุภาพ นอบ น้อม ถือเป็นค่านิยมที่ปฏิบัติกัน มาอย่างยาวนาน	ปรากฏภาพสะท้อนค่านิยมให้ เห็นอย่างชัดเจน ในสังคม เกาหลีได้ ความรักยังจัดเป็น เรื่องของครอบครัว โดยเน้นเรื่อง ของความเหมาะสมอยู่มาก จึง สะท้อนให้เห็นถึงภาพค่านิยม และทัศนคติในความเป็นจริงที่ เกิดขึ้นในสังคมเกาหลีได้อย่าง ชัดเจนหลายแง่มุม ไม่ว่าจะเป็น ความคิดอ่านของคนรุ่นเก่าและ คนรุ่นใหม่ เรื่องของชนชั้น เรื่อง ความสำเร็จของคนผ่านตัวบท การดำเนินเรื่องและพฤติกรรม ของตัวละคร	ปรากฏภาพสะท้อนค่านิยมเห็น ได้ชัดจากเรื่องการแต่งงานหรือ การเลือกคู่ครอง ที่นักธุรกิจจาก ตระกูลร่ำรวยมักมีความ ต้องการให้ลูกหลานคนบ้านเอง เพื่อสืบทอดผล ประโยชน์ทาง ธุรกิจหรือใช้สานสัมพันธ์กับผู้ อำนาจทางการเมือง การ แต่งงานจึงไม่ใช่เรื่องของคน สองคน เพราะการตัดสินใจ เลือกคู่ครองอาจส่ง ผลต่อความ มั่นคงในอนาคตของตระกูลจึง ต้องเลือกพันธมิตรที่เหมาะสม เพื่อให้ เสียโอกาสสำคัญที่ จะสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจ ของครอบครัว

สัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยการผลิตสื่อ ผู้ผลิตสื่อ นักวิชาการและผู้บริโภค จำนวน 13 คน (In-depth Interview)

เกณฑ์การคัดเลือกในการสัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้บริโภค จำนวน 13 คน มีดังนี้

1. กลุ่มผู้อำนวยการผลิตสื่อ จำนวน 4 ท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ ซีรีส์ และลงทุนงบประมาณให้กับผู้ผลิต และมีส่วนร่วมในการผลิตและพัฒนาสื่อละครโทรทัศน์
2. กลุ่มผู้ผลิต จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ ซีรีส์เกาหลี ฝ่ายผลิตสื่อละครโทรทัศน์ หรือซีรีส์ไทยสไตส์เกาหลี หรือนำซีรีส์เกาหลีมาผลิตซ้ำ
3. นักวิชาการ จำนวน 3 ท่าน เป็นนักวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญ มีความรู้ ความเข้าใจ และทำงานวิจัยเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี หรือมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อละครโทรทัศน์ หรือซีรีส์ไทยสไตส์เกาหลี หรือนำซีรีส์เกาหลีมาผลิตซ้ำ
4. ผู้บริโภค จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจในความเป็นมาของซีรีส์เกาหลีโดยละเอียด รวมทั้งเป็นผู้ที่ติดตามดูซีรีส์เกาหลีเป็นประจำติดต่อกันมากกว่า 2 ปี ไม่ต่ำกว่า 10 เรื่องภายในระยะเวลา 5 ปี (2017-2022) ที่ผ่านมา

ข้อมูลสัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้บริโภค

กลุ่มผู้อำนวยการผลิตสื่อ

1. ผู้อำนวยการผลิตสื่อคนหนึ่ง อายุ 49 ปี เพศหญิง อาชีพ Show Runner / ผู้จัดละคร

ส่วนตัวค่อนข้างชื่นชอบ และติดตามซีรีส์เกาหลีอย่างสม่ำเสมอ จนก้าวเข้าสู่อาชีพผู้ผลิตสื่อซีรีส์เกาหลีที่นำมาผลิตซ้ำมากกว่า 20 ปี ชื่นชอบสื่อซีรีส์เกาหลีทุกประเภท ทุกแนว โดยเฉพาะแนวที่สร้างความบันเทิง ความผ่อนคลาย สื่อสร้างรายได้แบบสบายๆ อย่างเช่น แนวคอมเมดี้ (Comedy) และชื่นชอบความแฟนตาซี (Fantasy) เป็นพิเศษ จึงมักนำเสนอในสื่อของตน ให้มีกลิ่นไอความแฟนตาซีจากโลกความเป็นจริงอยู่หลายครั้ง ชื่นชอบในความแปลกใหม่ กล้านำเสนอแบบใหม่ จนทำให้สนใจอยากรู้จักประเทศเกาหลีมากขึ้น รวมทั้งยังติดตามซีรีส์เกาหลีมาโดยตลอดทั้งในฐานะผู้ชมและผู้ผลิตสื่อบันเทิง

1.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

เกาหลีได้มีเป้าหมายชัดเจนที่จะทำให้คนทั่วทุกมุมโลกรู้จักเกาหลี ทราบว่าจะทำสื่อเพื่อใคร มีกลยุทธ์ชัดเจนในการผลิตสื่อบันเทิงมาตั้งแต่ต้น ตั้งแต่ให้การสนับสนุนผู้ที่มีความสนใจเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ไปเรียนรู้จริงถึง Hollywood นักแสดงหรือทีมงานทุกคนต้อง

เรียนรู้ ในระดับสากล เกาหลีมีการทำงานที่เป็นระบบระเบียบแบบสากล มองว่าผู้ผลิตซีรีส์เกาหลีมีการวางแผนความคิดในการวางโครงเรื่องที่ดี มีองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ผสมผสานกันอย่างลงตัว สื่อสารตรงไปตรงมา ตีแผ่สังคมเด่นชัด มีวัฒนธรรมเป็นเอกลักษณ์ และยังมีใจความที่เป็น Global Message ที่ผู้ชมทั่วทุกมุมโลกสามารถรับชมและเข้าใจ แม้จะขาดความรู้ทางภาษา และวัฒนธรรมเกาหลี ซึ่งมีความหมายลึกซึ้งกว่าคำว่าประสบความสำเร็จ

1.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ ทุกองค์ประกอบมีความจำเป็นที่ผสมผสานกันลงตัว ผู้ผลิตมีความชัดเจนว่าต้องการเล่าเรื่องแบบไหน Big Idea Genre ของเรื่องคืออะไร ต้องการสื่อสารอะไรกับคนดู สิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อทิศทางของกระบวนการผลิต ถ่ายทอดออกมาผ่านภาพและเสียง จนสามารถทำให้คนดูเข้าใจ คล้อยตามไปกับเรื่องและตัวละคร จนต้องการรอเพื่อติดตามเอาใจช่วย ยกตัวอย่างเช่น Zombie สัตว์ประหลาดยอดนิยมของเกาหลีใต้ ในภาพยนตร์เรื่อง Train to Busan (2016) ที่เล่าถึงการเอาตัวรอดจากซอมบี้ในรถไฟขบวนด่วนไปสู่ปูซานของผู้ชายคนหนึ่งและลูกสาว ที่สามารถดำเนินเรื่องจนคนดูคล้อยตามและรอลุ้นว่าตัวละครจะสามารถเอาตัวรอดจากฝูงซอมบี้ได้หรือไม่ จนถึงขั้นจินตนาการตามว่าถ้าเรื่องนี้เกิดขึ้นกับตัวเรา จะเป็นอย่างไร เป็นต้น

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีรวมถึงการเลือกรับชมสื่อ ถ้าเกิดเส้นเรื่องเกิดหลงทางหรือหลงประเด็นจะทำให้เกิดความไม่สมบูรณ์ในการเล่าเรื่อง ส่งผลต่อการนำเสนอภาพรวมอรรถรสของตัวสื่อและความเข้าใจของคนดู โครงเรื่องในซีรีส์เกาหลีมีหลากหลายรูปแบบตามแนวทางการผลิต โดยมักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิต รักโลกโกรธหลง ออกมาในรูปแบบบริบทของสังคมเกาหลี มีการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ หลากหลาย กล้าสื่อสารสะท้อนภาพสังคมได้อย่างตรงไปตรงมา ทั้งยังสามารถถ่ายทอดภาพวัฒนธรรมออกมาได้อย่างชัดเจน มีวิธีการที่ไม่ได้เล่าเนื้อหาทั้งหมดในคราวเดียว แต่จะค่อยเฉลยออกมาตามลำดับ เพื่อให้เกิดมิติ ให้ผู้ชมติดตามและเอาใจช่วยตัวละคร รวมทั้งมีการเล่าเรื่องแบบปลายเปิดให้ผู้ชมได้คิด จินตนาการตาม ยกตัวอย่างเช่นในซีรีส์เรื่อง The Glory (2022)

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องเป็นอย่างมาก โดยมองว่าขั้วขัดแย้งในซีรีส์เกาหลีมีพลัง มีกราฟขึ้นลง มีความเข้มข้น จังหวะที่ลงตัว ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมติดตามเอาใจช่วยตัวละคร และติดตามชมในแต่ละตอน ทั้งยังกล้าที่จะนำเสนอผีเสื้อสังคมออกมาอย่างชัดเจน

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีการออกแบบตัวละครอย่างละเอียด วางพื้นหลังความเป็นมาของตัวละครถึงรากเหง้า ต้นตระกูลอย่างชัดเจน ทำให้นักแสดงสามารถเข้าใจและถ่ายทอดตัวละครออกมาได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง ส่งผลต่อการเข้าใจถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและสิ่งที่ตัวละครแต่ละตัวต้องเจอ และต้องการเอาใจช่วยตัวละครเหล่านั้น โดยซีรีส์เกาหลีมักสร้างตัวละครที่มี Global Message เข้าถึงจิตใจคนดู เป็นภาษาสากลที่เกิดขึ้นในสังคมโลก อย่างเช่น การสร้างตัวละครที่อยู่ในสังคมของการถูกคนบูลลี่, ครอบครัวหย่าร้าง, อยากรีไพล์ เป็นต้น

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี นักแสดงในเกาหลีไม่ใช่ว่าจะเป็นใครก็ได้ที่หน้าตาดี แต่นักแสดงทุกคนต้องมีความรู้ ต้องผ่านการเรียนการแสดง มีเอเจนซีรองรับทุกคน จึงสามารถเป็นนักแสดงได้ ทำให้นักแสดงเกาหลีมีความเชี่ยวชาญในด้านการแสดงและเข้าถึงตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ เข้าถึงบทบาท สะท้อนความเป็นตัวละครได้ถึงแก่นแท้ ไปจนถึงรากเหง้าของตัวละคร อันมาจากการฝึกฝนอย่างหนัก ความเข้มข้นในการคัดเลือกนักแสดง รวมไปถึงในสังคมความเป็นอยู่ที่มีความกดดัน มีการแข่งขันสูงในประเทศ ซีรีส์เกาหลีมีการแสดงออกที่ดูเกินจริง แต่มีความเป็นธรรมชาติ เน้นการแสดงท่าทางผ่านงานภาพมากกว่าบทพูด ให้ความรู้สึกเหมือนเรากำลังนั่งดูชีวิตประจำวันของคนผ่านจอ

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าแนวคิดหลักของเรื่อง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุด ในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี โดยมักมี big idea และแนวความคิดในการเล่าเรื่องที่ดี มี global message สื่อสารตรงประเด็น จึงทำให้ผู้ชมเข้าใจ และเชื่อว่าสิ่งที่ตัวละครกำลังพบเจอ สามารถเกิดขึ้นจริงกับชีวิตคนเราได้ไม่ยาก ยกตัวอย่าง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Train to

Busan (2016) เป็นภาพยนตร์ที่มีความเป็น fantasy แต่สามารถดึงดูดผู้ชมให้ติดตามได้ว่า ถ้าอยู่ตรงนั้น ต้องไม่รอดแน่ ถึงจะเป็นเรื่องที่เหนือความเป็นจริง แต่ก็มีเหมือนจริงมาก

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี การใช้ภาษามีความสมจริง ชัดเจน ในบทประพันธ์ เป็นภาษาพูดที่มีความเป็นมนุษย์ เป็นธรรมชาติ มักมีการเล่าเรื่องผ่านภาษากายที่เป็นการแสดงออกชัดเจน

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ช่วยถ่ายทอดและเสริมสร้างสีสันในเรื่องราว สร้างอารมณ์บรรยากาศให้กับผู้ชม และนำพาผู้ชมให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับอารมณ์ของเรื่องราวได้เป็นอย่างดี แต่โดยส่วนตัวไม่ได้มีความรู้สึกใดกับเพลงประกอบในซีรีส์เกาหลี เนื่องจากไม่เข้าใจในเนื้อหาของเพลงที่เป็นภาษาเกาหลี ทำให้ไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่เพลงประกอบต้องการจะสื่อสารได้ทั้งหมด

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากมีลักษณะการเล่าเรื่องแบบการถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องผ่านภาพ อยู่กับผู้กำกับแต่ละท่านว่าต้องการสื่อสารภาพออกมาให้คนดูเข้าใจว่าจะมีสิ่งใดเกิดขึ้น ต้องการสื่อสารแบบไหน ไปจนถึงในส่วนของการดีไซน์งาน ศิลป์ แสงสีตามสไตล์หนังที่ถูกออกแบบ สื่อสารจนผู้รับชมรู้สึกคล้อยตามไปกับสิ่งที่นำเสนอ ผสมผสานกันไปตามประเภทของซีรีส์ ซึ่งส่วนนี้ซีรีส์เกาหลีส่วนใหญ่สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็น

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยสื่อสารภาพออกมาได้อย่างชัดเจน ฉากที่สวยงาม ตรงแนวคิด สามารถสร้างความประทับใจ รวมถึงสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้รับชมได้เป็นอย่างดี

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเป็นสิ่งที่ถูกหล่อหลอมให้เกิดความละเอียดละไมในงานภาพเชิงศิลป์ มีการใส่ Symbolic ลงไปอย่างชัดเจนในการถ่ายทอดรายละเอียด เพื่อขยายความสิ่งที่ต้องการสื่อสารผ่านภาพ แต่ทั้งนี้การสื่อสารผ่านสัญลักษณ์พิเศษ ผู้ชมจะต้องมีระดับความรู้หรือ

ความสนใจเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการจะสื่อสาร เพราะถ้าผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจในระดับเดียวกันก็จะสามารถเข้าใจได้ และถ้าซับซ้อนมากเกินไป คนที่ไม่เข้าใจเกี่ยวกับประเด็นที่กล่าวถึงก็อาจจะไม่เข้าใจและมองผ่านในสิ่งที่ซีรีส์ต้องการนำเสนอ

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดมุมมองในแง่ที่ผู้จัดหรือผู้กำกับต้องการจะสื่อสารว่าจะเล่าผ่านมุมมองของใคร ใครเป็นคนเห็น เป็นบุคคลที่สาม หรือเป็นตัวละครในฉาก จึงเป็นการสื่อสารที่เปรียบเสมือนลูกตาอีกลูกหนึ่งของผู้ชมผ่านทุกตัวละคร

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลีมองว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จ เนื่องจากเป็นสิ่งที่สามารถเข้าใจ และสื่อสารออกไปได้ง่าย การตีแผ่สังคมว่าในโลกใบนี้ มีสิ่งนี้เกิดขึ้น แสดงว่าประเด็นนั้นมีความสำคัญ หรือเป็นสิ่งที่คนหมู่มากอยากให้ความสำคัญ เพราะถ้าเทียบกับโลกนั้น ตัวเราเป็นเพียงจุดเล็กจุดหนึ่ง ถ้าสิ่งนั้น ไม่ได้มีความสำคัญ ก็คงไม่ถูกนำมาเผยแพร่ ในขณะที่เกาหลีได้มีความกล้าที่จะนำเสนอและออกมาตีแผ่สังคม สื่อสารออกไปเป็น Global Message ให้คนดูได้สัมผัส ได้เรียนรู้ในความเป็นเกาหลีได้ผ่านภาพสังคมที่ถูกสอดแทรกลงไป จนเกิดความสนใจและต้องการรู้จักความเป็นเกาหลีได้มากขึ้น ผ่านวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมจนคนดูเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เกิดความคุ้นชินกับวัฒนธรรมเกาหลี โดยมองว่าการทারণกรรม ความเหลื่อมล้ำในสังคมชนชั้น ความเป็นอยู่ การเอาชีวิตรอดนั้นเป็นประเด็นที่มีความโดดเด่น ที่สื่อเกาหลีมักนำเสนอออกมา

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเป็นประเด็นที่มักถูกนำเสนอออกมา ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิต อาชีพ ความเป็นอยู่ การเอาชีวิตรอด การทারণกรรมในสังคม ชนชั้นฐานะที่มีการแบ่งออกอย่างชัดเจน อันมาจากสภาพความเป็นอยู่ที่มีความกดดัน มีการแข่งขันสูงในสังคมเกาหลี ซึ่งสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนถึงแก่น จนทำให้ผู้รับชมรู้สึกมีอารมณ์คล้อยตาม และต้องการมีส่วนร่วมไปกับเรื่องและตัวละคร

(13) ภาพทางการศึกษา

มองว่ามีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี แต่ไม่เด่นชัดเท่ากับสภาพทางเศรษฐกิจ การได้รับโอกาส ได้รับสิทธิพิเศษที่มากกว่าในกลุ่มคนที่มีฐานะ มีเส้นสาย มีนามสกุลที่โด่งดัง รวมทั้งในเรื่องของการศึกษาเชื่อมโยงกลับไปในส่วนของภาพทางเศรษฐกิจที่มีความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นสังคม มีความกดดันจนเกิดการแข่งขันที่สูงในการศึกษา นั้นก็มาจากวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของคนในสังคมที่มีความกดดันและแข่งขันกันตลอดเวลาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่ได้ถูกนำเสนอออกมาเด่นชัดมากในซีรีส์เกาหลี อันเนื่องมาจากเกาหลีได้มีประชากรจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้นับถือ หรือเชื่อเรื่องศาสนา แต่จะเชื่อในเรื่องของหลักแนวคิด ตำนาน บรรพบุรุษมากกว่า จึงมีซีรีส์ที่ออกมาเล่าถึงตำนาน ความเชื่อ หลากหลายรูปแบบ อย่างเช่น โทแกบี หรือจิ้งจอกเก้าหาง แต่ภาพความเชื่อมีความเด่นชัดเพียงในซีรีส์ที่ต้องการสื่อสารเท่านั้น จึงมองว่าเป็นซีรีส์ที่สื่อสารเฉพาะกลุ่ม สำหรับคนที่ติดตามหรือสนใจในเนื้อหา โครงเรื่องแนวแบบนี้มากกว่า

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีได้สามารถสื่อสารวัฒนธรรมการกิน การนอน วิถีชีวิต ทุกอย่างรอบตัวให้กลายเป็น Soft Power ที่ทรงพลัง จนสร้างมูลค่ามหาศาลอันมาจากกระแสความนิยมในความเป็นเกาหลีที่ถูกสื่อสารไปทั่วโลกอีกด้วย ทั้งความกดดันทางสังคม เป็นประเด็นที่ถูกนำเสนอออกมาจำนวนมากนั้นยังเชื่อมโยงไปถึงสิ่งที่ถูกสืบทอดมาผ่านความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก ต้องดิ้นรนต่อสู้จากฤดูกาล หรือสงครามของบรรพบุรุษ จนกลายเป็นลักษณะทางสังคมที่มีความกดดัน และการแข่งขันที่เกิดขึ้นตลอดเวลา

(16) ภาพค่านิยม

มองว่ามีความสำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ โดยไม่ได้เน้นเพียงในซีรีส์เกาหลีเท่านั้น แต่มีการนำเสนอเรื่องของค่านิยมออกมาอย่างชัดเจนและสม่ำเสมอผ่านสื่อด้านความบันเทิง ในซีรีส์เกาหลีมีความเด่นชัดในเรื่องค่านิยมของการเรียนจบมหาวิทยาลัยชื่อดังระดับ ประเทศ หรือการทำงานในบริษัทชื่อดังมากกว่าค่านิยมด้านอื่น อย่างเช่นในซีรีส์เรื่อง Sky Castle (2018) ที่สามารถถ่ายทอดทั้งสภาพเศรษฐกิจ ภาพการศึกษาและภาพค่านิยมออกมาได้เป็นอย่างดี

1.3 ปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

มองว่าการผลักดันของรัฐบาลเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติของเกาหลีใต้ เกาหลีใต้มีช่องทางในการสื่อสารระดับประเทศ ที่ทำให้สื่อสามารถเดินทางไปทั่วโลก อันมาจากความร่วมมือร่วมใจของภาครัฐและเอกชน

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไร และจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีหรือไม่

ถ้าทุกคนมีความเข้าใจในตัว Global Message หรือความเป็นระดับสากลจริง จะสามารถเข้าถึงผู้รับชมได้ทุกมุมโลก มีความเปิดกว้างและไปถูกทาง ละครโทรทัศน์หรือซีรีส์ไทยก็สามารถเดินทางไปทั่วโลกได้เช่นกัน เพราะคนไทยเก่งและมีความสามารถไม่น้อยไปกว่าชาติใด ยกตัวอย่าง เช่น ซีรีส์ไทยเรื่อง เด็กใหม่ (Girl From Nowhere) ปี 2018 หรือที่รู้จักกันในชื่อ แนนโน๊ะ ก็เป็นประเด็นที่เล่าเรื่องการบูลลี่ในสังคมไทย หรือในภาพยนตร์ไทยเรื่อง ฉลาดแกมโกง (Bad Genius) ปี 2020 ที่เล่าถึงประเด็นการโกงข้อสอบระดับชาติ ทั้ง 2 เรื่องต่างโด่งดังและประสบความสำเร็จไปทั่วโลก ทั้งที่ประเด็นเหล่านี้มีการถูกพูดถึงมานานแล้ว ข้อความในการสื่อสารที่เลือกใช้ตรงประเด็น กล้าที่จะตีแผ่ออกไปอย่างตรงไปตรงมา เป็นข้อความที่ทุกประเทศดูแล้วสามารถเข้าใจประเด็นที่ตัวหนังต้องการจะสื่อสาร เพราะเป็นประเด็นที่ทุกประเทศทั่วโลกเกิดขึ้นร่วมกัน เป็น Global Message ทั้งยังมีการให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เรื่องเด็กใหม่ (Girl From Nowhere) อีกว่า อาจจะเป็นเพราะว่าสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการสื่อสารออกมาเกิดจากความคิดในหัวของเด็กคนหนึ่งที่มีความรู้สึกอยากรู้สึก อยากรู้จะทำในสิ่งที่ไม่เห็นด้วย แต่ไม่เคยทำ พอเอาปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมเหล่านี้มาตีแผ่ จึงประสบความสำเร็จ เหมือนเป็นการสื่อสารจากภายในใจที่พูดแทนคนที่ไม่กล้าพูด หรือไม่มีสิทธิ์ได้พูด

1.4 เพิ่มเติม

ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทยมองว่าทั้ง 2 ประเทศมีวัฒนธรรม การศึกษา การเปิดรับและการได้รับโอกาสที่แตกต่างกัน เกาหลีกล้าที่จะทำกล้าตีแผ่มากกว่าคนไทยมาก อันเนื่องมาจากการเปิดกว้างทางสังคม รวมถึงสิ่งที่สังคมเกาหลีเคยประสบมา คนเกาหลีโดนกดขี่ด้วยสงคราม เจอความยากลำบาก ทั้งจากฤดูกาลที่แห้งแล้ง ต้องทำกิมจิหมักไว้รับประทานในฤดูหนาว ดังนั้น เวลาที่คนเกาหลีอยากทำอะไร จะทำอย่างเต็มที่ อะไรที่อยู่ภายใต้จิตใจก็พร้อมที่จะเปิดออกมา ในขณะที่ประเทศไทยไม่เคยโดนกดขี่ มีพร้อมทุกอย่าง จึงมี

การใช้ชีวิตที่ง่าย สบาย มีเอกราชเป็นของตัวเอง ไม่ได้มีความเดือดร้อนอะไรตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ จึงเกิดความแตกต่างกันจากวัฒนธรรมที่ติดกัน

(1) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

มีการนำสิ่งที่มองว่าความสนุก การตีโจทย์ของเรื่องราว และนำโครงสร้างมาปรับให้เข้ากับบริบทสังคมไทย โดยนำ reference ในการใช้มุมกล้องแบบหนัง หรือรสชาติแบบเกาหลีมาใช้เป็นส่วนมาก แต่ยังคงรสชาติความกลมกล่อมแบบไทยเอาไว้

(2) เลือกที่จะผลิตซีรีส์ไทยรีเมกหรือละครโทรทัศน์ไทยที่เขียนขึ้นใหม่มากกว่ากัน

เลือกที่จะผลิตซีรีส์ไทยรีเมกจากบทประพันธ์เกาหลีเช่นเดิม อันเนื่องมาจากทางผู้บริหารมองว่าบทประพันธ์ที่ดี จำเป็นต้องใช้ระยะเวลานานในการเขียนบท ในขณะที่ถ้านำบทประพันธ์ที่สมบูรณ์แบบที่เป็น Global Message คนดูทั่วโลกสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายมาเล่าใหม่ในแบบฉบับรสชาติเอกลักษณ์แบบคนไทย ตีความใหม่ให้เข้ากับสังคมวัฒนธรรมของประเทศไทย ก็มองว่าเป็นโอกาสที่ดี ถ้าได้รับโอกาสมา จะพัฒนาสื่อซีรีส์ไทยรีเมกให้ออกมาได้ดีที่สุด โดยไม่หยุดพัฒนา

1.5 สรุป

Keyword: Global Message

“Global Message เป็นกลยุทธ์สำคัญที่ทำให้สื่อบันเทิงเกาหลีสามารถเดินทางไปได้ทั่วโลก”

มองว่าทุกองค์ประกอบล้วนมีความสำคัญในการผสมผสานให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ จะขาดความสมบูรณ์ในองค์ประกอบใดไม่ได้ ในส่วนของโครงเรื่อง แนวคิดหลักของเรื่อง และการตีแผ่ภาพสังคมวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบที่โดดเด่นและน่าสนใจเป็นอย่างมากในซีรีส์เกาหลี มีการสื่อสารใจความหลัก และเล่าเรื่องออกมาได้อย่างตรงประเด็น ชัดเจนในแนวทางที่ต้องการจะสื่อสาร มีความความกล้าที่จะเล่าเรื่องและนำเสนอมุมมองที่แปลกใหม่ มี Global Message ที่ผู้คนทั่วโลกสามารถจับต้องได้ ทั้งยังสามารถตีแผ่สังคมวัฒนธรรมจนสื่อบันเทิงกลายเป็น Soft Power ที่ทำให้ผู้คนทั่วโลกต้องการรู้จักและคล้อยตามไปกับความเป็นเกาหลี สามารถสร้างรายได้มหาศาล และทำให้เกาหลีได้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในฐานะผู้ผลิตสื่อบันเทิงแถวหน้าของโลก

2. ผู้อำนวยการผลิตสื่อคนที่สองอายุ 69 ปี เพศชาย อาชีพ ผู้จัดละคร / นักแสดงละครโทรทัศน์

ส่วนตัวชื่นชอบ และติดตามข่าวสารของซีรีส์เกาหลีมานานมากตั้งแต่สมัยเริ่มเข้ามาในประเทศไทยครั้งแรก จากที่เคยชื่นชอบหนังฝรั่ง ปัจจุบันรับชมรองจากซีรีส์เกาหลี รับชมทุกรูปแบบทุกแนว แนวที่ชอบเป็นพิเศษคือแนวพีเรียด ความที่ทำงานด้านบันเทิงและผลิตสื่อละครโทรทัศน์ จึงทำให้มีความสนใจเป็นพิเศษ และเมื่อได้เห็นความแตกต่างในวิธีการทำงานและการติดต่อของเกาหลีในซีรีส์ จึงเริ่มศึกษาอย่างจริงจังเพื่อนำความรู้มาใส่ในละครของตนเอง

2.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ยกให้เป็นอันดับ 1 เรื่องวิวัฒนาการด้านการเขียนบทของเกาหลี คิดได้เหนือชั้นถึงขั้นคิดถึงสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นจริงแต่ทำให้คนดูเชื่อได้ เช่น ซีรีส์เรื่อง W : Two Worlds (2016) สามารถทำให้เชื่อในตัวละคร และคล้อยตามไปได้ ในประเทศเกาหลีมีการส่งเสริมในด้านนำความไม่ดีของผู้คนมาตีแผ่ได้หมดไม่ว่าอาชีพใดก็ตาม มีการหักล้าง สร้างตัวละครให้มีทั้งดีและไม่ดีในคนเดียวกันในเรื่องเดียวกัน ให้เห็น ทั้งจาก ตัวละคร ความเชื่อ บท นักแสดง สิ่งที่ไม่เคยเห็นก็ได้เห็น เกาหลีสร้างความสำคัญให้กับทุกอย่างที่ต้องการจะสร้าง พร้อมทั้งจะนำเสนอได้หมด เช่น สามารถสร้างหิมะแรกให้คนรู้ว่าหิมะแรกของเกาหลีสำคัญที่สุด สร้างเรื่องให้คิดจินตนาการตามหรือ อาหาร เช่น บิบิมบับ แคนำมาผสมให้เข้ากัน ก็ทำให้อร่อยได้ หรือ มาม่าเกาหลี จาจังเมียน เป็นต้น

2.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่นเรื่อง

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จ ถ้าวิเคราะห์ในการทำงานของเกาหลี ยกตัวอย่างเช่น ซีรีส์เรื่อง Under The Queen's Umbrella (2022) เรื่องเกี่ยวกับศึกชิงอำนาจในวังหลวง ในบทมีการสร้างตัวละครเป็นกลุ่มขึ้นมาสามถึงสี่กลุ่ม เขียนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในกลุ่มแต่ละกลุ่มว่าจะมีสิ่งใดเกิดขึ้น สร้าง Conflict ในแต่ละกลุ่มของตนเอง แล้วจึงผูกเรื่อง เป็นเหตุและมีผลตามมา ถึงมีความน่าสนใจ อยากติดตามความเข้มข้นของเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี คือ ความจริงใจ ความซื่อสัตย์ ความแน่วแน่มั่นใจ ความประทับใจของตัวละครที่เราสัมผัสได้

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญมากต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะมีโครงเรื่องที่แข็งแรง ต้องยอมคนเขียนบท ในปัจจุบันเกาหลีมีการปรับเปลี่ยนให้มีโครงเรื่องที่หลากหลายมากขึ้น

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ส่งผลต่อการเล่าเรื่องสูง เพราะมีการสร้างขั้วขัดแย้งแบบสุดขั้ว บวกลบชัดเจน การต่อสู้ของแต่ละคนไม่ว่าจะเป็นคนในครอบครัวเดียวกันหรือต่างครอบครัวที่ไม่ลงรอยกัน จะมีการแก่งแย่งชิงดีกันอย่างชัดเจน กล่าวทำในทุกอย่างที่ต้องการความสำเร็จ หรืออาจจะเป็นด้วยวัฒนธรรม หรือการต่อสู้ การดิ้นรนของคนประเทศเกาหลีในอดีต ที่เคยถูกกดขี่ต่อสู้ แก่งแย่งชิงดี ถึงแม้ต้องยอมทำร้ายคนที่รัก เพื่อให้ไปถึงจุดหมาย เมื่อนำเรื่องราวมาถ่ายทอดลงในซีรีส์ แสดงให้เห็นวัฒนธรรมการแก่งแย่งชิงดีซึ่งเด่นทุกรูปแบบทุกอาชีพ เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ให้เห็นด้านดีและไม่ดีอย่างชัดเจน มีการปลูกฝังให้ต่อสู้ดิ้นรน และมักมีการเปรียบเทียบอยู่เสมอ ตัวแม่จะมีการผลักดันมากกว่าตัวพ่อ วัฒนธรรมความเป็นเกาหลี ความเป็นลูกชาย สามารถอยู่จนแม่เสียชีวิต เชื่อแม่ทุกอย่าง จะกินหรือซื้ออะไร มีแฟนคนไหน แม่เป็นคนตัดสิน กลายเป็นวัฒนธรรมต่อเนื่องถ่ายทอดเรื่องราวมาเป็นซีรีส์

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เด่นชัดมากทั้งในการเลือกคาแรกเตอร์ที่ตรงกับบทบาทตัวละคร นักแสดงมีความสามารถสูง แสดงได้ชัด มีมิติ นับได้ว่าประสบความสำเร็จสูงมาก เพราะการที่จะเลือกนักแสดงได้หนึ่งคนให้เล่นแล้วคนดูเชื่อ และคล้อยตาม คนเขียนบทในเกาหลีจึงมีความสำคัญมาก เพราะเป็นคนเลือกตัวละคร

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าการแสดงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี นักแสดงเกาหลียอมเปลี่ยนตัวเองเป็นตัวละคร ส่วนตัวยังไม่เคยมองว่าเรื่องไหนไม่ชอบ ยกตัวอย่าง เช่น อูยองอู นางเอกที่เป็นทนายความออกทิสติก ในซีรีส์เรื่อง Extraordinary Attorney Woo (2022) แสดงได้ดีมาก ไม่รู้สึกติดขัด ทำการบ้านมาอย่างยอดเยี่ยม สามารถทำให้คนดูเชื่อและคล้อยตามในบทบาทการแสดงได้

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีการวางทุกสิ่งอย่างไว้นั่นนอน ชัดเจน เช่น อารมณ์ของภาพละครออกมาโทนแบบใด ไม่ขัดสายตา มีการเกลี้ยสีละคร เพื่อให้ภาพมีความพึง สวยยิ่งขึ้น ในส่วนละครบู๊ของเกาหลี แนวคิดหลักของเรื่องชัดเจน มีการลงทุนสูง จึ้งจังมาก

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมาก ในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ภาษาที่สื่อสารออกมาได้อารมณ์ไปพร้อมกับการอ่านคำบรรยาย การพูดสื่อสารชัดเจน ทำให้คนดูมีความรู้สึกเชื่อและคล้อยตาม มีความละมุนละไมในอารมณ์ของภาษาพูด เห็นภาพชัดเจนทั้งภาษาและอารมณ์

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี การฟังเพลงประกอบในซีรีส์เกาหลีแล้วรู้สึกได้ถึงอารมณ์ มีความละมุน บ่งบอกความรู้สึกตัวละครในขณะนั้น ช่วงเวลาที่เป็นเพลงเศร้าก็กินใจ บางครั้งเอามาทำตาม ร้องสดไม่มีดนตรีเอามาใช้

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะ สามารถถ่ายทอดให้คนดูคล้อยตามอารมณ์ได้โดยไม่มีเงื่อนไข ภาพมีความละมุน สบายตา เห็นความสวยงามในความมืดได้ชัดเจนโดยไม่ได้เห็นส่วนประกอบในความมืด อารมณ์มีความธรรมชาติ งานศิลป์ประกอบเรื่องมีการนำเสนอภาพแบบจริงจัง การแต่งหน้า ทำผม ละเอียดเนียน หาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายดีมาก ตรงความเป็นจริง

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี งานฉากสร้างได้สมจริง ฉากในบ้านบางครั้งถ่ายในสตูดิโอ คนดูไม่ทราบเลยว่าเป็นฉาก มีการติดตั้งที่เหมือนจริงมาก มีการใช้ช่างเฟอรินเจอร์มาทำ ในส่วนของ GC (Computer Graphics ภาพที่ใช้คอมพิวเตอร์สร้าง) มีความสวยงาม ยอดเยี่ยม คนเกาหลีจะให้ความสำคัญกับฉากมากเพราะสามารถบอกเรื่องราวทุกอย่างทั้งเรื่องรสนิยม ฐานะ ความเป็นตัวละคร สิ่งที่จะเกิดขึ้นให้คนจำ จนต้องตามไปเที่ยว กลายเป็นอุตสาหกรรมส่งออกที่สร้างมูลค่ามหาศาลให้กับประเทศ

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เหมือนเป็นสิ่งที่แทนตัว มีเกือบทุกเรื่องแม้แต่ในหนังแนว period เป็นสิ่งเตือนใจคนดูให้รู้ว่ามียู ถึงเป็นส่วนเล็กน้อย แต่มีความสำคัญ และมีความหมายมากต่อตัวละคร ทำให้คนดูรักเมื่อเห็น symbolic

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดและประสบความสำเร็จสูงสุดขององค์ประกอบทั้งหมดในซีรีส์เกาหลี เพราะสามารถสร้างมุมมองในการเล่าเรื่องให้คนดูคล้อยตามได้โดยไม่มีเงื่อนไข และยังสามารถทำให้คนดูคาดเดาตามไม่ถูกอีกด้วย ยิ่งทำให้ซีรีส์มีความน่าสนใจ ดูสนุกมากขึ้น

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลีมองว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ เนื่องจากการสะท้อนภาพทางสังคมของคนเกาหลี ทำให้เห็นความหลากหลาย ทั้งเรื่องการทำงาน การเป็นหัวหน้าเป็นลูกน้อง คนจน คนรวย ความรัก ความเอื้ออาทรกันในสังคม

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในแง่บางเรื่อง ถ้าดูไม่เข้าใจจะไม่รู้สึกหรือคล้อยตาม ยกตัวอย่างเช่น อาชีพนายความอัยการ เกาหลีมีการเล่าเรื่องเด่นชัด ทั้งเรื่องชนชั้น สภาพความเป็นอยู่ที่ชัดเจน เช่น เพนท์เฮาส์ แบ่งแยกคนจนคนรวย มีความเหลื่อมล้ำทางสังคม การเข้าถึง คนจนคนรวย มีการดูถูกชัดเจน

(13) ภาพทางการศึกษา

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะคนเกาหลีให้ความสำคัญกับเรื่องการศึกษา มีการแข่งขันกันอย่างสูง คนนอกประเทศมองว่าเกาหลีมีความพัฒนาทางการศึกษาที่ดี ให้ความสำคัญกับเรื่องของการศึกษา กับเรื่องของการประสบความสำเร็จในชีวิต

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่ได้มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เป็นเพียงส่วนประกอบของเรื่องที่ไม่ได้นำพาไปถึงจุดสำคัญของเรื่อง พิธีกรรมของเกาหลีในความเป็นจริง ไม่ทราบได้เลยว่า มีจริงหรือไม่ อยู่ที่เนื้อเรื่องแต่ละเรื่องที่จะสร้างให้เชื่อในแง่มุมใด เช่น ไสยศาสตร์ หรือ อาถรรพ์ ถ้าสร้างให้คนดูเชื่อได้ก็จะเชื่อเลยโดยไม่มีข้อแม้ เกาหลีมีการนำเสนอ สร้างความเชื่อในละครที่เด่นชัดมาก เช่น มูตัง (ร่างทรงแห่งเกาหลี) อยู่ที่ว่าต้องการเลือกเล่าแค่ไหน หรือเล่าไปในมุมหรือทิศทางไหน

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความชัดเจน คนเกาหลีให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมของตนอย่างมาก เช่น เวลา

มีคนเสียชีวิต ต้องจัดงานแบบไหน การไปเคารพศพ จะมีพิธีอย่างไรนำเสนอออกมาละเอียด เห็นภาพชัดเจน หรือก่อนกินข้าว ต้องพูดว่าอะไร พอทำงานเหนื่อย ทำงานสำเร็จ ก็จะมีพูดว่า ขอบคุณนะค่ะที่ทำงานเหนื่อยกันมาทุกคน

(16) ภาพค่านิยม

มองว่าไม่มีความสำคัญ ถ้ามีคือน้อยมากที่จะส่งผลทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ส่วนใหญ่เน้นชัดเจนที่ตัวละคร เช่น สิ่งของแบรนด์เนมด์ เป็นเพียงตัวขยายเพื่อเสริมบุคลิกในการสร้างภาพให้ตัวละครเท่านั้น ส่วนเรื่องการทำศัลยกรรม คนเกาหลีเน้นใช้ในชีวิตจริงมากกว่าในซีรีส์ แต่ถ้านำมาเล่าในซีรีส์ เน้นที่เรื่องการดูแลตัวเองให้ดูดี โดยการใช้ผลิตภัณฑ์

2.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

บทละครเป็นหัวใจของการนำเสนอละคร ตัวละครและการเล่าเรื่อง ที่มีการนำเสนอ plot เรื่องที่แปลก กล้าคิดกล้านำเสนอ และในประเทศเกาหลีไม่ดูถูกอาชีพของตัวละครในแต่ละเรื่อง ถ้าหยิบอาชีพใดอาชีพหนึ่งขึ้นมาทำ อาชีพนั้นต้องเป็นอาชีพที่ยิ่งใหญ่ที่สุดที่ต้องการนำเสนอ เช่น พระเอกเป็นเจ้าของซูเปอร์มาร์เก็ต ก็จะสร้างความเชื่อขึ้นมาว่า ซูเปอร์มาร์เก็ตต้องยิ่งใหญ่ที่สุด บริษัทยิ่งใหญ่แค่ไหนก็ไม่ทำ ชื่นชมและภูมิใจในอาชีพตัวเอง

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างไรเกาหลีหรือไม่

ถ้าทำได้จริงจะดีมาก เพราะคนไทยมีฝีมือ สามารถทำได้แล้วก็เป็นที่ยอมรับของเอเชีย เพราะวัฒนธรรม ค่านิยมหรือความรู้สึกของอารมณ์มีความเข้ากันกับคนไทย แต่ยังขาดการสนับสนุน ขาดงบประมาณ เงินทุนจากรัฐบาลเหมือนชาติเกาหลี และถ้าได้รับการชี้แนะที่ดีที่สามารถเปิดกว้าง ปรับเปลี่ยนได้มากกว่านี้ ไทยจะไปได้ไกลกว่านี้และถ้าได้โอกาสนี้ก็จะสู้เขาได้และไม่แพ้ชาติใด ซึ่งเงินที่สนับสนุน ไม่จำเป็นต้องให้ทุกเรื่องที่ทำก็ได้ พิจารณาเป็นบางเรื่องที่ทำออกมาเหมาะสม สนุก หรือ ช่วยส่งเสริมประเทศ ส่งเสริมวัฒนธรรม หรือสถานที่ท่องเที่ยวที่ช่วยส่งเสริมโปรโมทประเทศได้ ก็ให้ถ่ายทำละครโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ความเป็นจริงคนไทยมีความสามารถ เก่ง ขยันและอดทน คำจำกัดความอย่างง่าย คือ คนไทยทำได้ตามสั่ง ไม่ได้ตามคิด

2.4 เพิ่มเติม

ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทยละครไทยไม่สามารถทำอะไรได้เปิดกว้างอย่างเกาหลี มีทั้งกรอบและข้อจำกัดมากมายในการทำงาน ในขณะที่เกาหลีให้ความสำคัญกับคนในประเทศ เสนอความจริงและมีการเปิดกว้างทางความคิดโดยไม่มีข้อจำกัด และมีความพยายามอย่างมากในการนำเสนอที่ของตนเองทั้งสถานที่ท่องเที่ยว วัด หรือวัง เผยแพร่ออกมาให้คนรู้จักในรูปแบบการสอดแทรกลงในซีรีส์ และมองว่าอุตสาหกรรมบันเทิงเป็นอุตสาหกรรมส่งออกของประเทศและทำออกมาประสบความสำเร็จ นอกจากนั้น เกาหลียังมีการร่วมมือร่วมใจกันทุกฝ่าย และได้รับความสนับสนุนทุกเรื่องจากรัฐบาล หรือเจ้าของประเทศ แล้วชี้ให้เห็นชัดถึงความจริงที่ว่าทุกอาชีพมีทั้งคนดีทั้งคนไม่ดี ของไทยยังขาดทั้งการสนับสนุนแห่งองค์การของรัฐบาลไทย เช่น เงินสนับสนุน การอนุญาตสถานที่ และเปิดกว้างทางความคิด ในความเป็นจริงประเทศไทยมีครบทุกอย่าง ทั้งตัวบุคคลากร สถานที่ ฝีมือและไอเดีย มีฉะนั้นละครไทยจะไปได้ไกลกว่านี้มาก

(1) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

มีองค์ประกอบบางส่วน ที่นำมาใช้แล้วดัดแปลงให้เข้ากับละครไทยสมัยใหม่ เช่น เรื่องพราวมุก และเรื่องซ่อนเงารัก ล่าสุดคือเรื่อง มัดหัวใจยัยซูเปอร์ ที่นำเรื่องการเกลี้ยสีมาใช้ ยอมรับว่าบทเกาหลีดีที่สุด คนเขียนบท และตัวนักแสดงมีความสามารถสูง ในการแสดงซีรีส์แต่ละเรื่อง นักแสดงเปลี่ยนบทบาทในการแสดงได้ยอดเยี่ยม ไม่ติดขัด เช่น พระเอกที่เล่นเรื่อง taxi driver เล่นซีรีส์ 4 เรื่อง แต่บทบาทการแสดงออกมาไม่เหมือนกันเลยสักบท และยังมี การนำวิธีการเล่าเรื่องความกระชับของบท หรือการแสดงออกทางความคิดแบบยลที่สอดคล้องกับเรื่องมาใส่ในละคร แต่ที่นำของเกาหลีมาใช้ไม่ได้ คือ วัฒนธรรม

(2) ละครโทรทัศน์ไทยสไตล์เกาหลี กับซีรีส์ไทยรีเมก แบบไหนประสบความสำเร็จมากกว่ากัน

มองว่าละครไทยสไตล์เกาหลี น่าจะประสบความสำเร็จมากกว่า การที่ผลิตละครใหม่ และแค่นำ reference มาใช้ ก็ทำให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากกว่า เพราะแปลกใหม่กว่า เดาเรื่องได้ยากกว่า ส่วนซีรีส์รีเมก ถ้านำเอาซีรีส์ของเกาหลีมาเลียนแบบ แล้วเล่นไม่เหมือนหรือไม่ดี กลับไปดูต้นฉบับดีกว่า

2.5 สรุป

Keyword: บทละครเป็นหัวใจของการนำเสนอละคร ตัวละครและการเล่าเรื่อง

“รากของการดำเนินเรื่อง หัวใจของเรื่อง บุคลิกตัวละคร มาจากบทละคร พยายามจะให้ตัวละครเดินออกมาจากในหนังสือ เป็นการเคารพบทประพันธ์ จะไม่มีการแก้ไขบทประพันธ์เดิม เป็นสิ่งที่ทำมาตั้งแต่แรก”

มองว่าทุกองค์ประกอบล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ ทั้งในส่วนขององค์ประกอบการเล่าเรื่องและการสะท้อนภาพทางสังคม โดยให้ความสำคัญกับคนเขียนบทมาเป็นอันดับแรก มุมมองการเล่าเรื่อง ถือว่าประสบความสำเร็จสูงสุดในภาพรวมขององค์ประกอบทั้งหมดในซีรีส์เกาหลี เพราะสามารถสร้างมุมมองในการเล่าเรื่องให้คนดูคล้อยตามได้โดยไม่มีเงื่อนไข และยังสามารถทำให้คนดูคาดเดาตามไม่ถูกอีกด้วย ยิ่งทำให้ซีรีส์มีความน่าสนใจ สนุกมากขึ้น บวกกับการแสดงของตัวละครที่มีคาแรกเตอร์ชัดเจน สมจริง มีมิติ ยอมที่จะเปลี่ยนตัวเองมาเป็นตัวละครเพื่อให้สมบทบาทในการแสดง มีการใช้ภาษาที่เห็นภาพชัดเจนทั้งภาษาและอารมณ์ รวมไปถึงเพลงประกอบที่ไพเราะ สอดคล้องกับงานภาพและงานฉากที่สมจริง ภาพสวยงาม ละมุนตา ถ่ายทอดให้คล้อยตามอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร และมี symbolic เป็นส่วนเล็ก แต่มีความหมายต่อตัวละครที่ทำให้คนดูรู้สึกรัก

การสะท้อนภาพทางสังคม ชัดเจนในเรื่องของการศึกษามาเป็นอันดับแรก เพราะมีการเล่าภาพให้เห็นชัดว่าทุกครอบครัวมีการแข่งขันสูงที่จะทำให้มีการศึกษาที่ดี ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน รวมไปถึงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจที่ให้ความสำคัญเรื่องชนชั้น ความเหลื่อมล้ำทางสังคม พิธีการ ชีวิตความเป็นอยู่ และอาหาร

3. ผู้อำนวยการผลิตสื่อคนที่สาม อายุ 48 ปี เพศหญิง อาชีพ ผู้จัดการละคร / นักแสดงละครโทรทัศน์

ส่วนตัวชื่นชอบ และติดตามข่าวสารของซีรีส์เกาหลีบ้าง เนื่องจากทำงานเกี่ยวกับการผลิตสื่อบันเทิงโดยตรง และต้องค้นคว้าหาข้อมูล และ reference มาใช้ในการทำงาน อยู่ตลอดเวลา มีความสนใจซีรีส์เกาหลีประเภทรักโรแมนติก (Romantic) หรือแนวครอบครัวขนาดเล็ก ไม่ซับซ้อน มีความละมุนกลมกล่อม ให้ความสุขทางใจ โดยชื่นชอบในเรื่องของบท การแสดงที่แข็งแกร่งและมีความสมจริง ส่วนตัวไม่ชอบแนวดราม่า โดยมีการเลือกรับชมจากความสนใจของตัวเองเป็นหลัก และจากการแนะนำของคนใกล้ชิด เพื่อนำมาใช้เทียบเคียงในการทำงานของตนเอง ทั้งในเรื่องของการแสดง บท สถานที่ถ่ายทำ

3.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

บุคลากรของเกาหลีถูกพัฒนาด้านการศึกษาและสร้างอาชีพให้คนไป
ระเทศอย่างที่สุดด้วยทุนที่รัฐบาลสนับสนุนเต็มที่ มีการทำงานเป็นทีม ร่วมมือร่วมใจกันทั้งประเทศ
เป็นหนึ่งเดียว ไม่แบ่งพรรคแบ่งฝ่าย มีทีมเขียนบทที่แข็งแกร่ง มีคนหลากหลายความสามารถที่ทำ
หน้าที่ในแต่ละส่วนงาน เกาหลีถือว่าซีรีส์เป็นสินค้าส่งออกที่พัฒนาประเทศ

3.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จ
เนื่องจากเกาหลีมีการสร้างองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มีความใกล้เคียง เช่น ในเรื่องการทำงาน
อาชีพ ความเป็นอยู่ ทำออกมาได้ลึกซึ้ง มีรสนิยม เช่น การแต่งตัวน้อยแต่มาก มีความอินเตอร์ และ
ยังสามารถดำเนินเรื่องให้ไปถึงในอนาคตอันใกล้ที่สามารถแตะต้องได้อีกด้วย มีการคิดล้าหน้าไป
1-2 ปี ซึ่งจะเห็นได้ว่า ซีรีส์บางเรื่องกลายเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในวันข้างหน้า และกลายเป็นเรื่อง
ใกล้ตัวที่คนเราต้องปรับตัวต่อไปเพื่อให้ทันกับฟังก์ชันในชีวิตแบบใหม่อยู่ตลอด ซึ่งเกาหลีทำได้ดี
ต้องชื่นชม

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซี
รีส์เกาหลี เพราะมีโครงเรื่องที่ดี ตัวละครมีพัฒนาการ มีแกนเรื่องที่แข็งแรง มีเส้นให้ยึดเกาะ เห็น
การเจริญเติบโตของตัวละครอย่างมีทิศทางและไม่ทิ้งตัวละครตัวใดหนึ่ง ซึ่งตัวละครใดตัวละคร
หนึ่งที่เกิดขึ้นมาจะมีนัยยะและความหมาย มีเหตุผล มีผล นั่นคือเกาหลีมีการคิดโครงเรื่องเป็นแบบ
เครือข่ายโยงใยกันหมด ที่มีความเกี่ยวข้องกันหมด

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากต่อการประ
สบความสำเร็จในซีรีส์เกาหลี เพราะผู้รับชมแทบจะทุกคนชอบดูความขัดแย้งหรืออุปสรรคที่จะเกิดขึ้น
ในละคร เวลาที่ตัวละครเกิดปัญหา อยากทราบเรื่องราวต่อ และมีวิธีแก้ไขปัญหาย่างไร ถ้า
เรื่องราวดำเนินเรื่องสวยงาม ละครจะไม่สนุก จึงมีความจำเป็นมากในการที่ละครเรื่องหนึ่งต้อง
สร้างขั้วขัดแย้งที่จะมาทดสอบตัวละคร

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของ
ซีรีส์เกาหลี มักมีการวางตัวละครให้มีความสมจริง แสดงให้เห็นชัดเจน ยกตัวอย่าง เรื่อง The

World of Marriage (2020) ล่าสูดนำมารีเมกเป็นซีรีส์ไทย ตัวละครเอกที่เป็นสามีดูภูมิฐาน แต่มีความไม่เอาถ่าน มักง่ายให้เห็นชัดเจนโดยที่ยังไม่ได้ดูเนื้อเรื่อง เทียบกับนางเอกที่เป็นคนสมบูรณ์แบบ ทุกอย่างในชีวิตเป็นระเบียบ เก็บรายละเอียดตัวละครปูให้เห็นชัดเจน สร้างพื้นฐานให้ตัวละคร เพื่อให้เห็นว่าสุดท้ายคนที่หย่อนยานด้านศีลธรรมในชีวิตคู่มาก่อนคนแรก คือสามี แต่ความเป็นคนสมบูรณ์แบบของภรรยา ก็ไม่ได้เป็นตัวบ่งบอกว่าชีวิตคู่จะประสบความสำเร็จ

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความเป็นอินเตอร์ เล่นน้อยแต่มาก มีการแสดงสมจริงเข้าถึงบทบาทในตัวละคร เช่น เรื่อง นักการเมือง ที่ตัวเอก คือนักแสดงหญิง อาชีพนักการเมือง เวลาไปทำงานนอกบ้าน จะสวมบทบาทเป็นนักการเมือง เสร็จงานกลับบ้านจะสวมอีกบทบาท กลายเป็นคุณแม่ที่มีจิตใจโหดร้าย ในการแสดงมีการแบ่งเส้นชัดเจน อย่างที่ทราบนักแสดงเกาหลีได้รับการศึกษาและการฝึกฝนอย่างหนัก มีการซ้อมบทจริงจึงเป็นเวลาลายเดือนก่อนที่จะถ่ายทำจริงเพื่อสวมบทบาทในการแสดง

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี Theme เรื่องของเกาหลีมีความแข็งแรง มีคนเขียนบทหลายคน มีหลายหลายแนวความคิด เช่น บางคนมีความสามารถเรื่องการทำบทสนทนา บางคนมีความสามารถทำ crisis บางคนมีความสามารถเรื่องการหาคำมาใช้ในบทให้มีสีสัน เช่น คำต่อว่า คำเปรียบเทียบกับรวมตัวร่วมกันทำบท บทจึงมีประสิทธิภาพสูง และมี แนวคิดหลักของเรื่องบอกชัดเจน เช่น ถ้าเป็นละครรัก เป็นโรแมนติคดราม่า หรือโรแมนติคคอมมาดี้ ใน Netflix จะมีคำบรรยายบอกชัดเจน คนดูไม่ผิดหวัง แต่บางครั้งก็เป็นเรื่องยากที่จะคิด Theme แล้วดำเนินเรื่องให้ตรง Theme ตลอดเวลา ถ้าคนทำไม่แข็งแรง เส้นเรื่องก็จะเสียหาย

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์ ภาษาในการเล่าเรื่อง ต้องสนุกและมีที่มาในการนำพาเรื่องให้ผู้รับชมคล้อยตามได้ ซึ่งภาษาการพูดสามารถมองเห็นถึงประสบการณ์ชีวิต พื้นฐานการศึกษา รากเหง้า และเป็นตัวบ่งฐานะของตัวละคร ภูมิปัญญา ถ้ามีการใช้ภาษาที่ดี จะยังมีความชัดเจนในคาแรกเตอร์ ไม่ใช่แค่เป็นนางเอกต้องสวย หรือตัวรองต้องสวยน้อยกว่า ในยุคปัจจุบัน ภาษาพูดมีการปรับเปลี่ยนให้กระชับขึ้นเพื่อให้ทันยุคสมัย อย่างภาษาในอินเทอร์เน็ต เช่น google, twitter (X)

หรือภาษาแบบ caption คำบรรยายภาพเกิดขึ้นมากมาย เป็นการสื่อสารแบบสั้นเหมือนพาดหัว หรือ shortcut ให้เข้าใจง่ายขึ้น ไม่เหมือนอดีตที่ใช้ภาษาแบบบรรยายโวหาร ในละคร ถ้ามีการใช้ภาษาที่สื่อสารสั้น เข้าใจง่าย ตรงจุด และมีความหมายลึกซึ้งจะทำให้ละครยังมีความน่าสนใจ แต่ต้องเป็นการใช้ภาษาที่สื่อสารแล้วเข้าใจทุกมิติ ในซีรีส์เกาหลีบางเรื่องจะมีการใช้คำพูดเปรียบเปรยที่ฟังแล้วมีความสุข นั่นคือ คนเกาหลีมีความเข้าใจในความรู้สึกของผู้รับชม จึงสามารถผลิตละครออกมาได้ตรงใจ ดังนั้น คนที่ผลิตละครหรือคนทำงานด้านการบันเทิง ต้องมีเส้นอารมณ์ทางหัวใจ ไม่ว่าจะเป็นผู้จัด ผู้กำกับ หรือคนทำคอนเทนต์ จะต้องเข้าใจหัวใจมนุษย์ และต้องจับทิศทางความรู้สึกของผู้ที่จะเลือกรับชมละครให้ได้ และให้ทันเหตุการณ์ปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ในความคิดเห็นส่วนตัว จะให้ความสำคัญกับเรื่องเสียงมาก ซึ่งเพลงมีความจำเป็นอย่างมากในการยก ขยายและโยงความรู้สึกของเรื่อง และของตัวละครให้มีความลึกซึ้ง คล้อยตามไปกับฉากที่รับชมได้เป็นอย่างดี และมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นไปอีก

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ความเป็นจริงแล้ว ภาพในฉากของเกาหลีไม่ได้มีอะไรพิเศษ เป็นเพียงการเล่าเรื่องธรรมดา แต่ไปเน้นในเรื่องของการถ่ายทำมากกว่า โดยอาจมีการใช้มุมภาพ หรือทิศทางของแสงมาเป็นตัวช่วย เช่น การตีไฟให้มีดลง ทำให้บรรยากาศในภาพดูเศร้าหมอง ขยายการแสดงอารมณ์ของตัวละคร เพื่อยกความรู้สึกให้เด่นชัดขึ้น ไม่ใช่แค่แสดงความดูดี หรือภาพสวย เช่น การแสดงให้เห็นถึงความอึดอัด เป็นต้น ในละครแนวโรแมนติก ภาพและสถานที่ยิ่งมีความสำคัญมาก เพราะมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก จึงกล่าวได้ว่า ศิลปะในทุกตำแหน่งต้องเอื้อต่อกันถึงประสบความสำเร็จ จะไม่ได้ให้ความสำคัญแค่ไลน์กำกับอย่างเดียว ต้องให้ความสำคัญกับ DP (Director of Photography) ผู้กำกับภาพ และคนจัดแสง เพราะคนทำงานด้านความบันเทิง ต้องทำงานกันเป็นทีม และมองศิลปะในทิศทางเดียวกัน

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีใช้สถานที่จริงในการถ่ายทำ ฉากจึงมีความสมจริง ดูเป็นธรรมชาติ แม้บางครั้งจะมีการสร้างฉากขึ้นมาใหม่ และใช้โรงถ่ายสตูดิโอหรือ CG ในการถ่ายทำบ้าง ถึงจะไม่สมจริง แต่ด้วยอารมณ์ร่วมของนักแสดงที่ส่งมาให้เชื่อได้ว่า ฉากมีส่วนช่วยส่งเสริมตัว

ละคร ตัวอย่าง เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha บรรยากาศในเรื่องธรรมดา แต่สมจริงและมีความสมดุลกันไปหมด มีการเสนอมุมมองสถานที่ที่สวยงามทำให้ผู้รับชมเกิดอารมณ์ร่วมคล้อยตาม จนมีความสนใจที่จะไปตามรอยซีรีส์ เกิด soft power สร้างรายได้ให้กับประเทศได้อีก

งานศิลป์ ในส่วนของ เสื้อผ้า หน้า ผม งานเกาหลี มีความแต่งน้อยแต่ดูดี มีรสนิยม เช่น ปกเสื้อเชิ้ต จะมีการอัดกลีบให้คอยกขึ้นมา เหมือนช่วยตัวละครให้ดูสง่าขึ้นหรือแม้แต่ใบหน้าหรือทรงผม มีความเป็นธรรมชาติ เหมาะสมกับคาแรคเตอร์ของตัวละคร คนเกาหลีมักมีการแต่งหน้าในลักษณะบางเบา เน้นผิวใส ทาลิปกอสหรือลิปติกสีบางเบาให้ปากมีความเงาฉ่ำ วาวน้ำ ด้วยความที่เป็นเมืองหนาว จึงเป็นความโชคดีที่ทำให้คนเกาหลีมีผิวพรรณที่ดี แต่งเติมเสริมเพียงน้อยก็เนียนสวยดูดี

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะทำให้ผู้คนตีความหมายที่เป็นปรัชญาลึกซึ้งได้ มีเพื่อต้องการสื่อสารหรือซ่อนความหมายบางอย่างไว้ ตัวอย่างจากความคิดเห็นส่วนบุคคล เช่น สีเหลืองหมายถึง สีแห่งการเยียวยา สีเขียวหมายถึง hope (โศป) เพื่อให้มีความหวัง นั่นคือ ใช้เป็นตัวแทนบอกความหมายให้ทราบโดยไม่ได้บอกเป็นคำพูดออกมา อาจจะเป็นสิ่งของ หรือตัวขยายมิติของตัวละคร เพื่อให้รู้จักได้มากขึ้น

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญและมีความโดดเด่นในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีอย่างมาก เนื่องจากบุคลากรมีความรู้ความสามารถสูง เพราะถูกปลูกฝังและได้รับการศึกษามาโดยตรงตั้งแต่เด็ก

(11.1) องค์ประกอบทั้งหมดปัจจัยใดที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จมากที่สุด

บท เพราะบท เป็นโครงสร้างของเรื่อง เป็นตัวบ่งบอก และกำหนดเรื่องราวทั้งหมดของเนื้อเรื่อง

(11.2) ซีรีส์เกาหลีมีลักษณะเด่นหรือลายเส้นใดที่เห็นว่ามีความเป็นเกาหลีชัดเจน

เรื่องของการแสดงออก เกาหลีมีความกล้า พูดตรง กล้าแสดงออก ในความเป็นจริง ผู้ชายเกาหลีไม่ได้อ่อนโยน แต่ด้วยความโหยหาของผู้หญิงที่อยาก

เจอผู้ชายอบอุ่น ทำให้ซีรีส์เกาหลี มีการสร้างผู้ชายในอุดมคติที่อบอุ่น น่ารัก ชวนฝัน มีความโรแมนติก ทำให้ผู้รับชมมีความสุข

(11.3) ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

มองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเป็นอย่างมาก เพราะมีความชัดเจน มีการเล่าเรื่องตามความเป็นจริงใกล้เคียงกับที่เกิดขึ้น ทำให้สามารถเข้าถึงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้รับชมได้เป็นอย่างมาก ซึ่งเทคนิคสำคัญในการทำละครคือ การทำเรื่องใกล้ตัว และเข้าใจคนดูให้มากที่สุดว่าต้องการอะไร

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีส่วนความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะ เกาหลีมี theme ในการเล่าเรื่องที่เหมือนสร้างตัวละครให้มีบทบาทในการเรียกร้องความยุติธรรมบางอย่างที่เกิดขึ้นจริงในสังคม โดยใช้ตัวละครในซีรีส์เป็นเครื่องมือในการแสดงแทนทั้งเรื่องอาชีพ ชนชั้น รายได้ ความเป็นอยู่ของคนในซีรีส์เกาหลี มีการสื่อสารออกมาชัดเจน เช่น เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021) ภาพนางเอก อาชีพหมอฟัน มาเข้าร้านเปิดคลินิกในหมู่บ้านชนบท ภาพชาวบ้านนั่งคัดปลา ภาพทหาร, นักธุรกิจมีฐานะ เดินไปมา ทักทายกัน มีการคิดและสร้างองค์ประกอบภาพรวมของตัวละครและฉากได้อย่างละเอียด มีความหลากหลาย มีชั้นเชิง มีการเสียดสีลงตัว ชัดเจน และสนุกสนาน

(13) ภาพทางการศึกษา

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ไม่ได้มีการสะท้อนภาพออกมาอย่างชัดเจน ถือว่าไม่ใช่ theme ใหญ่ของเรื่อง ไม่ค่อยมีการกล่าวถึง

(14) ภาพความเชื่อ

ในความคิดเห็นส่วนบุคคลไม่เลือกดูหนัง ละคร หรือซีรีส์ประเภทนี้ จึงไม่สามารถแสดงความเห็น

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีได้สามารถสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวด้านวัฒนธรรมออกมาได้อย่างชัดเจน เข้าถึงจิตใจผู้รับชมมาก ทั้งเรื่องความเหลื่อมล้ำด้านชนชั้น การนับถือในจารีตประเพณี นับถือในอาชีพ นับถือในวัฒนธรรมการกิน

(16) ภาพคำนิยม

มองว่ามีส่วนสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ เกาหลีให้ความสำคัญกับคำนิยมชัดเจนมากทั้งเรื่อง ความงาม ที่มองว่าเป็นเรื่องปกติของคนในชาติ หรือการเลือกใช้สินค้าแบรนด์เนม ที่ต้องแข่งขันกันในเรื่องสภาพความเป็นอยู่

(16.1) ปัจจัยในเรื่อง ของการสะท้อนภาพทางสังคมด้านใด ที่เห็นว่าเด่นชัดที่สุด

ด้านวัฒนธรรมและด้านเศรษฐกิจที่มีการพัฒนาการ อย่างต่อเนื่องเด่นชัด

3.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

บุคลากรในอาชีพทางอุตสาหกรรมบันเทิงของเกาหลีมีการพัฒนา และได้รับการยอมรับมากอย่างเห็นได้ชัด

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีไหม?

ไทยต้องเริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองก่อน ก็อาจจะเป็นที่ยอมรับของต่างชาติได้มากกว่า และถ้าเอาแบบของเกาหลีมาเป็นแรงบันดาลใจหรือ reference บางอย่างก็ เป็นไปได้ เพราะในการทำงานต้องมีการหา Reference รอบตัวอยู่ตลอดเวลา จะทำให้เรื่องประสบความสำเร็จได้

3.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

มองว่ามีความแตกต่างกันมาก คนไทยจึงพยายามนำ reference ของเกาหลีมาใช้ ไม่ได้ต้องการคัดลอก แต่เพียงเพราะความชื่นชม เห็นสิ่งดีจึงนำมาใช้ และด้วยคนไทยกับคนเกาหลี มีจังหวะการรับ การตอบสนองที่ใกล้เคียงกันด้วย

(2) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบ เกาหลีมาใช้

มีการหยิบมุมการถ่ายภาพ นำมาใช้กับสถานที่ของประเทศไทย รวมไปถึงแบบเสื้อผ้า และเครื่องสำอาง โดยปกติรูปร่างคนไทยกับคนเกาหลีใกล้เคียงกัน จึงเป็นไปได้จริงที่จะนำมาใช้ได้ง่าย เช่น โอเวอร์โค้ด ที่คาดผม หรือเสื้อคาดิแกน ในเรื่องของเครื่องสำอาง การแต่งหน้าที่ธรรมชาติของเกาหลี เหมาะกับการแต่งหน้าของคนไทย เพราะ พื้นฐานผิวหน้าของ

คนไทยใกล้เคียงกับเกาหลี จึงสามารถใช้โทนสี หรือเฉดสีเดียวกันได้ ทั้งความเงา สีปาก สี tint หรือ แม้แต่การทำสีเล็บ

(3) ในความคิดเห็นส่วนบุคคลท่านมองว่าละครที่เขียนขึ้นใหม่สไตล์ เกาหลีหรือละครที่ริเริ่มจากซีรีส์เกาหลี แบบใดที่ประสบความสำเร็จมากกว่าในวงการบันเทิงไทย มองว่าละครที่เขียนขึ้นใหม่เข้าถึงความรู้สึกผู้รับชมได้มากกว่า ความสดใหม่ทำให้เรื่องราวน่าสนใจ น่าติดตาม บทต้องแข็งแรง เล่าให้สนุกและเห็นถึงความแตกต่างของแต่ละชนชาติชัดเจนเพื่อผลลัพธ์ในการแสดง เช่นการทำข้าวปั้น ส่วนผสมต้องเป็นของไทย

3.5 สรุป

Keyword: เรื่องต้องยกระดับคุณค่าทางจิตใจคนดู

“ศิลปะเป็นสิ่งที่ดูถูกไม่ได้ มีความหมายในตัวเอง ถ้าทำมาแล้วสามารถยกระดับความรู้สึกของผู้รับชมได้ แค่นี้ก็มีความสุขก็เพียงพอแล้ว”

Keyword: ความเรียลชนะทุกอย่าง

“การแสดงที่ดีต้องสมจริง สัมผัสได้ถึงความรู้สึกข้างในใจที่แสดงออกมาอย่างธรรมชาติ”

มองว่าทุกองค์ประกอบล้วนมีความสำคัญผสมผสานกันไปอย่างดี ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ โดยให้ความสำคัญกับบทมาเป็นอันดับแรก เพราะเป็นตัวกำหนดทุกอย่างขององค์ประกอบรวม ในส่วนของการเล่าเรื่อง เกาหลีสร้างเรื่องที่ใกล้ตัวและทำได้ลึกซึ้ง มีโครงเรื่องที่ดี ลักษณะเป็นแบบเครือข่ายโยงใยเชื่อมโยงกันหมด แก่นเรื่องและแนวคิดหลักแข็งแรงมาก ผสมผสานแนวคิดใหม่หลายหลายแนวอยู่เสมอ ตัวละครมีพัฒนาการ การแสดงมีความสมจริงเข้าถึงบทบาทของตัวละคร เห็นการเจริญเติบโตของตัวละครอย่างมีทิศทาง ให้ความสำคัญกับตัวละครทุกตัว ฉากสมจริง เสนอมุมมองที่สวยงามทำให้ผู้รับชมเกิดอารมณ์คล้อยตาม อีกทั้งภาษาการพูดของตัวละคร จะมีการใช้คำพูดเปรียบเทียบที่ฟังแล้วมีความสุข นั่นคือ คนเกาหลีมีความเข้าใจในความรู้สึกของผู้รับชม จึงผลิตละครออกมาได้ตรงใจ รวมไปถึงดนตรีและเพลงประกอบ ไพเราะ น่าฟัง โยงความรู้สึกของเรื่อง ของตัวละครลึกซึ้ง รวมไปถึงงานศิลป์ เสื้อผ้าหน้าผม มีความแต่น้อย ธรรมชาติ ดูดี มีรสนิยม

ด้านการสะท้อนภาพทางสังคมมีความชัดเจนมาก โดยเฉพาะภาพวัฒนธรรมและเศรษฐกิจที่มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง เกาหลีเหมือนสร้างตัวละครให้มีบทบาทในการเรียกร้องความยุติธรรมบางอย่างที่เกิดขึ้นจริงในสังคม โดยใช้ตัวละครในซีรีส์เป็นเครื่องมือใน

การแสดงแทน ส่วนภาพวัฒนธรรมมีการสื่อสารออกมาได้ชัดเจนที่สุด สามารถเล่าได้เข้าถึงจิตใจผู้รับชมมาก ทั้งเรื่องความเหลื่อมล้ำด้านชนชั้น การนับถือในจารีตประเพณี นับถือในอาชีพ นับถือในวัฒนธรรมการกิน มีการส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวจนกลายเป็น soft power ที่ทำมูลค่ามหาศาลให้กับประเทศ และส่งผลให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

4. ผู้อำนวยการผลิตสื่อคนที่สี่ (สัมภาษณ์ร่วม)

(1) อายุ 67 ปี เพศหญิง อาชีพ ประธานบริหารบริษัท /ผู้จัดละคร

(2) อายุ 46 ปี เพศชาย อาชีพ ผู้จัดละคร / นักแสดง

ส่วนตัวทำงานด้านผลิตสื่อละครโทรทัศน์ จึงต้องดูภาพรวมของหนัง ละคร และซีรีส์ทั้งหมดเพื่อเป็น reference ในการทำงาน ไม่ได้เฉพาะเจาะจงแค่เกาหลีเท่านั้น โดยเฉพาะเรื่องที่เป็นกระแส จะสนใจเป็นพิเศษ ต้องตามเทรนด์ให้ทัน (เทรนด์ หมายถึง กระแสความชื่นชม) ไม่ว่าในแง่ดีหรือร้ายและนำมาวิเคราะห์อีกที ปกติทำงานด้าน Drama มาโดยตลอด จึงเน้นผลิตเรื่อง Drama และ Reality

4.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

มองว่าสมควรมาก เพราะเกาหลีได้รับการสนับสนุนที่ดีจากรัฐในทุกภาคส่วน และต้องยอมรับความจริงว่าเงินเป็นปัจจัยสำคัญที่สุด ยกตัวอย่างเช่น ค่าตัวนักแสดง ในเกาหลีที่ได้รับค่าตอบแทนการทำงานสูงมาก จึงไม่ต้องทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน เมื่อมีเวลาในการทำงานมาก จึงทุ่มเทกับงานได้เต็มที่ ทำให้คนทำงานควบคุมปริมาณและคุณภาพของงานได้ คนเกาหลีจึงมีคุณภาพชีวิตที่ดี ดังนั้น เงินจึงเป็นปัจจัยหลักของคุณภาพงาน เพราะเงินสามารถซื้อเวลาคนทำงานให้ทุ่มเทกับงานได้ ทั้งคนทำงานเบื้องหน้าอย่างนักแสดง และคนทำงานเบื้องหลังอย่างผู้ผลิต คนเกาหลีจะกำหนดชัดเจนในเรื่องค่าแรง ระยะเวลาในการทำงานของเกาหลีถ่ายทำวันละ 3-5 ฉาก ทุกฝ่ายจึงทำงานออกมาได้ดี ทั้งการเลือกภาพ มุมกล้อง หรือแม้แต่ฉากในสตูดิโอที่ควบคุมทิศทางของแสง ทำฉากกลางวัน กลางคืนได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงช่วงเวลาละครเกาหลีจึงมีความละเอียดและแข็งแรง และด้วยทุนมหาศาล ทำให้งานออกมาเป็น soft power ของประเทศ Netflix ยอมทุ่มเงินพันล้านเพื่อนำซีรีส์เกาหลีมาฉาย คุณภาพของงานทำให้ซีรีส์เกาหลีสามารถ worldwide ไปทั่วโลก และแปรรูปได้อย่างมหาศาล มองเห็นเป็นสินค้าส่งออกของประเทศ

4.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จ

มองว่าองค์ประกอบรวมของการเล่าเรื่องทุกอย่างมีส่วนสำคัญหมด และสำคัญมากที่สุด กว่าจะทำให้งานออกมาประสบความสำเร็จได้ต้องเกิดจากการลงตัวของทุก

อย่างมาประกอบกัน สิ่งที่มีความโดดเด่น คือ การเล่าเรื่องในบริบทของประเทศ วัฒนธรรม สังคม การเมือง เศรษฐกิจ การศึกษาได้กว้าง ทุกประเด็นโดยไม่มีขีดจำกัดใดมาเป็นอุปสรรค คนดูของเกาหลีได้เรียนรู้ และมีการพัฒนามาให้เข้าใจว่าสิ่งที่แสดงออกมาก็เป็นเพียงแค่เรื่องหรือตัวละคร ซีรีส์ จึงมีความสมจริง ทั้งเรื่องของอาชีพ คนดี คนไม่ดี ฐานะ หรือการแสดงออกของนักแสดง ยกตัวอย่าง ซีรีส์เกาหลีเรื่อง Sky Castle (2018) เล่าถึงเด็กที่มีความเครียดจนถึงขั้นฆ่าตัวตาย หรือบางเรื่องที่มีธุรกิจเข้ามาเปลี่ยนแปลงอิทธิพลทางการเมือง ก็สามารถเล่าเรื่องออกมาได้อย่างไม่ติดขัด หรือเรื่อง Crash Course in Romance (2023) เรื่องของการติวเตอร์ เกาหลีจะให้ความสำคัญกับการศึกษามากถึงขั้นวันไหนนักเรียนมีสอบ ทั้งประเทศจะหยุดงาน เพื่อให้การจราจรไม่ติดขัด แทบจะมีการสนับสนุนในทุก ๆ เรื่องเปิดกว้างมากเป็นการสะท้อนภาพสังคมที่สามารถทำออกมาได้ทุกแบบทุกแนว

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญมากต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะเกาหลีมีความตั้งใจเป็นทุนเดิมที่จะสร้างทุกอย่างในประเทศให้เป็น Soft power จึงมีการส่งเสริมให้เห็นภาพชัด เช่นทำไมคนถึงหลงใหลพระเอกเกาหลี เพราะถูกสร้างออกมาให้พระเอกน่ารัก ทั้งที่ผู้ชายเกาหลีไม่ได้เป็นเช่นนั้น จึงทำให้การสะท้อนภาพสังคมออกมาในแง่มุมตั้งใจขายความเป็นเกาหลีออกไปสู่โลก ทั้งผู้ชายเกาหลี อาหาร หรือสถานที่ที่คนหลงใหลตามไปเที่ยว การเล่าเรื่องของเกาหลี เริ่มต้นจากแนวรักโรแมนติก แต่ ณ ปัจจุบัน เรื่องแบบที่เคยเล่าประสบความสำเร็จไปแล้ว จึงมีการขยายวิธีการเล่าเรื่องเพิ่มมากขึ้นไปในอีกหลายทิศทาง เช่น แนวแฟนตาซี หรืองาน CG ทำให้ยิ่งประสบความสำเร็จมากขึ้น เกาหลีมีความฉลาดมากในการใช้ธุรกิจบันเทิงเป็น soft power เป็นสื่อเชิญชวนหรือเป็นตัวนำในการค้าขายไปสู่ทั่วโลกได้ สรุปก็คือเม็ดเงินจากการท่องเที่ยวเป็นเม็ดเงินใหญ่รายได้หลักของประเทศ

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าไม่ได้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ เพราะเป็นการเล่าเรื่องปกติทั่วไปที่เป็นสูตรสำเร็จของทุกชาติ ที่ ขั้วขัดแย้งคือปมปัญหาที่ต้องมีการแก้ไข มีในทุกเรื่องเพื่อให้เรื่องมีความสนุก น่าติดตามผลสรุป

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี คนเกาหลีฉลาดในการสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร โดยมีความตั้งใจให้เป็นที่รักของ

คนดู เกิดการเข้าถึงและเชื่อในความเป็นตัวละครนั้น และพิสูจน์ให้เห็นได้ว่าไม่จำเป็นต้องเป็นพระเอกนางเอกเท่านั้นที่จะทำให้คนดูรู้สึกรักและติดตามได้

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี โดยลักษณะภาพรวมของการแสดงในซีรีส์เกาหลีมีทุกรูปแบบ เช่น The Penthouse (2023) ตัวแสดงเพื่อนที่เป็นลูกนักการเมือง มีการแสดงเกินจริง หรือเรื่อง It's Okay to Not Be Okay (2020) นางเอก ซอนเยจิน มีการแสดงแบบเกินจริง เช่นเดียวกัน ซึ่งในความเป็นจริง มนุษย์ไม่ได้มีการแสดงที่เกินความจริง โดยที่ตัวแสดงอื่นเล่น realistic จึงเป็นเรื่องของผู้กำกับที่จะวางคาแรคเตอร์ตัวละครให้มีความแตกต่าง หรือมีสีสันแบบใด แต่สุดท้าย หน้าทีก็คือ ทำให้เรื่องดำเนินไปด้วยกันได้ โดยไม่โดดเด่นไปจากกัน

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่า เป็นองค์ประกอบส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี สิ่งที่ทำให้มีความโดดเด่น คือ ใช้บริบทของประเทศ วัฒนธรรม สังคม การเมือง เศรษฐกิจ การศึกษาของตนเองเป็นหลัก คนเกาหลีใช้ระยะเวลาในการทำงานนานในแต่ละเรื่อง ทำให้มีเวลาในการคิดและสร้างวิธีการเล่าเรื่องได้มากมายหลากหลายรูปแบบ ทำให้ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้นไปอีก ด้วยความที่ซีรีส์ทำให้คนสนใจไปได้แล้ว จึงทำให้การเล่าเรื่องแบบไหนออกมาก็ได้รับความสนใจ เริ่มตั้งแต่เรื่อง แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง (2003) ที่มีแนวเรื่องหลักเกี่ยวกับความอดทนและการแสดงออกทางวัฒนธรรมเกาหลี เรื่องของ อาหารและการแพทย์ หรือแนวเรื่องเกี่ยวกับการแย่งชิง การเอาชีวิตรอดที่ถ่ายทอดผ่านรูปแบบของเกมส์ เรื่อง Squid Game (2021) ที่มีการเล่าเรื่องได้ทุกแนว ทุกทิศทาง ทำการสะท้อนภาพสังคมออกมา จนเป็นที่นิยมสูงสุดใน Netflix ช่วงที่มีการออกอากาศ กลายเป็น soft power อย่างแท้จริง

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นเพียงส่วนสำคัญในองค์ประกอบของการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีมีการใช้คำบรรยายเหมือนเป็นล่ำมแปลให้คนดูเข้าใจในสิ่งที่ต้องการบอก มีผลต่อความรู้สึกของคนดู ถ้าสามารถแปลให้เข้าใจได้

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความโดดเด่นและหลากหลายมาก เกาหลีมีวิธีการสื่อสารด้วยอารมณ์และความรู้สึกของเพลงส่งต่อคนดู โดยการใช้ทำนอง และดนตรี มาเรียบเรียงและนำ

ภาพมาประกอบ ท่วงทำนองดนตรีที่ดังขึ้นมาในช่วงเวลาที่ซีรีส์กำลังดำเนินเรื่องไปในแต่ละตอน ทำให้ยิ่งเข้าใจและเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครที่ทำให้คนดูคล้อยตามโดยที่ไม่ได้เข้าใจหรือรู้จักภาษาของเขา และยังทำให้แต่ละฉากมีความแข็งแรงมากขึ้นด้วย

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าไม่ได้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีทั้งหมด มีสิ่งที่ต่างกัน คือ เรื่องของทุน และ เวลา กล่าวคือ เกาหลีมีทั้งกล้องคุณภาพสูง บวกกับระยะเวลาในการถ่ายทำซีรีส์ต่อฉาก ต่อเรื่องใช้เวลาได้ไม่จำกัด โดยมีทุนมหาศาลรองรับในการผลิต ขณะเดียวกันนักแสดงพร้อมที่จะทุ่มเท การเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นอีกศาสตร์หนึ่งในการดีไซน์งาน เช่น ตัวละครมีอารมณ์เหงา มีการจัดแสงให้ทึม สลัว ใช้ภาพมุมกว้าง ดูเวิ้งว้าง มีสิ่งมีชีวิตแค่สิ่งเดียว จัดให้มีหลากหลายมุม ทำให้คนดูสามารถแอบสังเกตเห็นอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครผ่านภาพ ไม่ใช่แค่เพียงใช้มุมกล้องรับหน้าไปมา หรือแค่คำพูดของตัวละครเท่านั้น จะมีกล้องบางกล้อง ภาพบางภาพที่คอยสังเกตมุมความรู้สึกของตัวละคร โดยใช้วิธีการ insert เพื่อให้เห็นภาพการแสดงออกที่ชัดเจนขึ้นทางสีหน้า หรือการกระทำ ซึ่งวิธีการเหล่านี้มีในทุกประเทศที่ผลิตละคร

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าไม่ได้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีทั้งหมด เกาหลีมีการสร้างฉากทั้งเป็น CG และเป็นสตูดิโอ มีทั้งการเซ็ตฉาก คิวแสง บวกเวลาที่สามารถใช้ถ่ายทำได้ทั้งกลางวัน กลางคืน

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าไม่ได้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีทั้งหมด

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีการทำออกมาในหลากหลายรูปแบบ ทำให้มุมมองการเล่าเรื่องต่างกันไปตามบทบาท ซึ่งในทุกตัวละครจะมีเส้นเรื่องของตัวเองที่น่าติดตาม และด้วยบริบทสังคมที่สามารถเล่า หรือกล่าวถึงได้ คนดูจึงสามารถเข้าถึงได้ทุกแง่มุมโดยไม่มีข้อจำกัด

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์ เกาหลีมองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นสิ่งสำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ

เพราะมีความโดดเด่นมาก โดยเฉพาะ ในเรื่องการศึกษาและวัฒนธรรม แต่ถ้าจะให้ชัดที่สุดก็เป็น เรื่องของวัฒนธรรม อาหาร และการท่องเที่ยว

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่าสภาพทางเศรษฐกิจ ความเป็นอยู่ มีความสำคัญมาก ในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ในความเป็นจริง ประเทศเกาหลีสามารถทำซีรีส์ออกมา ได้ทุกแนว เพราะมีการเปิดกว้างทางความคิดไม่ได้ถูกตีกรอบ เช่น เรื่องราวของชีวิตนักร้องเมือง ยกตัวอย่าง เรื่อง Queen Maker (2023) ที่ตีแผ่เบื้องหลังของการเมือง หรือเรื่อง Our Blues (2022) ที่กล่าวถึงอาชีพของคนงมหอยมุก บทของเกาหลีจะมีความละเอียดมากในการถ่ายทอดชีวิตของ ตัวละคร ถึงแนวนี้ไม่ได้มีกระแส แต่คนดูกับผู้ผลิตมีการพัฒนาไปด้วยกันให้ก้าวไปสู่สิ่งที่กว้างขึ้น

(13) ภาพทางการศึกษา

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของ ซีรีส์เกาหลี แสดงออกมาเด่นชัด ทำซีรีส์โดยอิงมาจากความเป็นจริงในสังคมเกาหลี ที่เบื้องหลังของ การศึกษา พ่อแม่เน้นให้ลูกเรียนติวเตอร์ มีการแข่งขันสูงเพื่อให้ลูกสอบเข้าในมหาวิทยาลัยที่ดีที่สุด บางครั้งทำให้เด็กเกิดความเครียด กระโดดตึกฆ่าตัวตาย นั่นคือ สามารถเล่าความจริงที่เกิดขึ้น ออกมาได้ทั้งหมด เป็นการสะท้อนภาพทางสังคมให้เห็นอย่างชัดเจน

(14) ภาพความเชื่อ

ส่วนตัวไม่ได้ดูซีรีส์เกาหลีมากพอ ให้คำตอบที่แน่นอนไม่ได้ ซึ่งในความเป็นจริงก็อาจจะทำอยู่เยอะมากก็ได้ ส่วนตัวมองว่าอาจจะยังไม่เด่นชัด เพราะไม่มี กระแสให้เห็นว่ามีเรื่องที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของ ซีรีส์เกาหลี เพราะมีการกล่าวถึงให้เห็นเด่นชัดในทุกเรื่องของซีรีส์เกาหลี โดยเฉพาะในเรื่องของ อาหาร และ การท่องเที่ยว จนกลายเป็นวัฒนธรรมส่งออกที่โดดเด่น ทำชื่อเสียงและสร้างมูลค่า มหาศาลให้กับประเทศเกาหลี

(16) ภาพค่านิยม

มองว่ามีความสำคัญที่จะส่งผลทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ มีความชัดเจน ทั้งในเรื่องของการติวเตอร์ การบูลลี่ หรือเรื่องของการศัลยกรรม เกาหลี สามารถนำเรื่องการทำศัลยกรรมให้กลายมาเป็น Soft Power ได้ เพราะ ปัจจุบันคนนิยมไป ทำศัลยกรรมที่เกาหลีกันมาก คิดว่าค่านิยมที่แสดงออกมา ทำให้คนรู้สึกว่าจะต้องเป็นแบบนั้น หรือว่า

เพียงแค่นำเสนอภาพหรือชี้นำสะท้อนสังคมให้รู้ว่าเป็นจริงว่าสังคมเกาหลีเป็นแบบนี้ ถ้ามีสิ่งไหนไม่ดี ก็ยากแก้ไขปัญหามากกว่า ยกตัวอย่างเรื่อง Itaewon Class (2020) ที่ถ่ายทอดเรื่องราววิถีชีวิตของพระเอกที่ต้องดิ้นรน ต่อสู้กับความไม่ถูกต้อง แต่ด้วยความพยายามก็ทำให้ประสบความสำเร็จได้

4.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

ไม่มี

ท่านมองว่าถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบที่มีเวลาในการค้นคว้าหารายละเอียดมากขึ้น รวมถึงการกล้านำเรื่องราวมาเล่าในขอบเขตที่กว้างขึ้น และได้ในหลายส่วน รวมถึงมีการสะท้อนภาพทางสังคมและนำ soft power มาเล่าให้ชัดเจนแบบที่เกาหลีสามารถทำได้ มาใช้จะเป็นอย่างไร จะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติอย่างเกาหลีได้หรือไม่

ต้องดีขึ้นแน่นอน โดยเฉพาะถ้ามีทุน มีการสนับสนุนมากกว่านี้ เพียงแต่ไม่ได้การันตีว่า ละครไทยทุกเรื่องจะประสบความสำเร็จเหมือนซีรีส์เกาหลี เพราะเป็นคนละเรื่องกัน และมีปัจจัยอื่นอีกมากมายในการทำงานออกมาให้ประสบความสำเร็จในแต่ละชิ้นงาน

4.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทยมีความแตกต่างกันในเรื่องของทุน ความร่วมมือ ระยะเวลา และการเล่าเรื่องที่เล่าได้กว้าง

กว่าละครโทรทัศน์ไทยโดยไม่มีข้อจำกัด และไม่มีกรอบทางความคิด

(2) การนำเสนอไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

ไม่มี

(3) ละครโทรทัศน์ไทยสไตล์เกาหลี กับซีรีส์ไทยรีเมก แบบไหนประสบความสำเร็จมากกว่ากัน

ไม่มีสูตรสำเร็จที่บอกว่าแบบไหนประสบความสำเร็จมากกว่ากัน ความสำเร็จอยู่ที่ว่าเมื่อนำออกมารีเมกหรือเขียนขึ้นมาใหม่ มีความลงตัวหรือไม่ ทั้งในเรื่องของนักแสดง บท โปรดักชั่นหรือองค์ประกอบรวมอื่น ๆ ในการทำละคร

(4) มีทัศนคติอย่างไรกับละครไทยสไตล์เกาหลี และละครเมก ไม่มีลักษณะเฉพาะใดที่แสดงให้เห็นชัดว่าเป็นละครไทยสไตล์เกาหลี หรือเป็นของเกาหลี ไม่เหมือนของอินเดียที่เห็นภาพชัดเจน ที่มีทั้งการร้องเพลงและเต้นรำเป็นสัญลักษณ์เฉพาะ

ส่วนละครเมก เช่น เรื่อง You Who Came From The Star (2013) ที่ทำตามรูปแบบเกาหลี พระรองใส่ชุด overcoat ยาวถึงเข่า มีความไม่สมจริง ถ้าควรทำให้เหมือนเกาหลีเลย

4.5 สรุป

Keyword: ทำละครเพื่อคนดูจะได้เรียนรู้วิถีคิดจากชีวิตคนอื่นและนำมาปรับใช้กับชีวิตจริงของตนเอง

“ตัวละครแต่ละตัวมีเหตุมีผลของการกระทำ ไม่มีพระเอกนางเอกที่ดีจนเกินไป ทุกคนมีความเป็นเทา มีสิทธิ์ทำผิดพลาดได้ มีสิทธิ์ที่จะแก้ไขได้ นั่นคือความเป็นจริงในชีวิตของมนุษย์ นั่นคือกลยุทธ์ที่ทำให้คนดูละครมักจะอินและคิดว่าเป็นชีวิตของตนเอง จนทำให้มองว่า ในละครหนึ่งเรื่อง อาจจะเป็นเหมือนชีวิตใครสักคนหนึ่งในคนดู หรือเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในละครของเรา”

มองว่าทุกองค์ประกอบล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ กว่าที่จะทำให้งานออกมาประสบความสำเร็จได้ต้องเกิดจากการลงตัวของทุกอย่างมาประกอบกัน ทั้งการเล่าเรื่องและการสะท้อนภาพทางสังคม คนดูของเกาหลีได้เรียนรู้ และมีการพัฒนามาให้เข้าใจว่าสิ่งที่แสดงออกมาก็เป็นเพียงแค่เรื่องหรือตัวละคร ตัวละครจึงมีความสมจริง มีการสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร โดยมีความตั้งใจให้เป็นที่รักของคนดู ทั้งโครงเรื่องหรือมุมมองการเล่าเรื่องของเกาหลีมีความโดดเด่น แข็งแรง เนื้อเรื่องหลากหลายกันไปตามบทบาท มีแนวคิดหลักที่ชัดเจนเลือกเล่าแต่สิ่งที่คนดูสนุก ชอบ และอยากติดตาม รวมไปถึงวิธีการสื่อสารด้วยอารมณ์และความรู้สึกของเพลงประกอบที่ส่งต่อคนดูให้เข้าถึงความรู้สึกของตัวละครให้คล้อยตาม โดยที่ไม่รู้ภาษา แต่เข้าใจได้ และยังทำให้แต่ละภาพ แต่ละฉากมีความสวยงามและแข็งแรงมากขึ้นด้วย

มุมมองในการเล่าเรื่องถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด โดยมีองค์ประกอบของ โครงเรื่อง แนวคิดหลัก ตัวละคร ภาพรวมการแสดง และเพลงประกอบตามลำดับ รวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคม ที่เห็นภาพวัฒนธรรม ภาพของการศึกษาและภาพค่านิยมอย่างชัดเจน โดยอิงจากความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม แต่ถ้าจะให้ชัดที่สุดก็เป็นเรื่องของวัฒนธรรม อาหาร การท่องเที่ยว ในเรื่องของภาพการศึกษาเกาหลีจะให้ความสำคัญกับการศึกษา

มากถึงขั้นวันไหนที่นักเรียนมีสอบเกาหลีจะมีการหยุดงาน เพื่อให้การจราจรไม่ติดขัด และในด้านค่านิยมมีความชัดเจน ทั้งในเรื่องของการตีเตอร์ การบูดลี หรือเรื่องของการศัลยกรรม เกาหลีสามารถนำเรื่องการทำศัลยกรรมให้กลายมาเป็น soft power ได้เหมือนกับอาหารและการท่องเที่ยว

กลุ่มผู้ผลิตสื่อ

1. ผู้ผลิตสื่อคนที่หนึ่ง อายุ 53 ปี เพศชาย อาชีพ ผู้กำกับละครโทรทัศน์

ส่วนตัวมีความชื่นชอบในซีรีส์เกาหลี ตามสไตล์ของตนเองจะเลือกตัวนักแสดงเป็นหลักในการดึงดูดความสนใจ แนวที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ คือ โรแมนติกคอมมาดี้ และดราม่า ไม่ชอบดูแนวแอ็กชันหรือหนังผี แต่ถ้ามีดูบ้างจะเป็นแนวสืบสวนสอบสวน อย่างเช่น ซีรีส์เรื่อง Healer (2014) แต่ถ้าเป็นหนังผี 2 ชั่วโมงจะดูได้เพราะสั้น สามารถโฟกัสกับเรื่องได้ ซีรีส์ที่มีความยาวนานเกินไป ไม่เป็นตามที่คาดหวัง ก็จะเลื่อนไปดูตอนจบเลย

1.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ไม่แปลกใจ จากที่ทำงานในวงการนี้มาตลอด ถ้าเน้นไปที่ซีรีส์หรือแนวละคร เพิ่งเริ่มเข้ามาทำจริงจังในปี 2557 รวม 9 ปี ก่อนหน้าทำงานเกี่ยวกับการกำกับ Music Video และในการทำงาน จะดูวิธีการเล่าเรื่อง และแพชั่นของเกาหลีเป็นหลัก ตอนดูซีรีส์เกาหลีเรื่องแรก เรื่อง Autumn in My Heart (2000) หรือเรื่อง Full House (2004) จะเห็นงานของเกาหลีอีกแบบหนึ่ง แต่ ณ วันนี้ เกาหลีมาไกลมากถึงระดับสากล ซึ่งในทุกทุกปีเกาหลีจะ มีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทำให้เห็นพัฒนาการของเกาหลีอยู่ตลอดเวลา

1.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จ งานเกาหลีจะเด่นนำที่บท บทคือหัวใจใหญ่สำคัญ โปรดักชั่นและการแสดงรองลงมา บทเกาหลีจะมีความคิดมาก เปิดกว้างไม่ถูกคนดู รู้ว่ากำลังทำให้ใครดู และมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน

- ซีรีส์เกาหลีที่นำมาฉายใน Netflix เป็นซีรีส์ที่คัดมาแล้ว มีงบประมาณสูง

- ซีรีส์เกาหลีที่ฉายช่อง 3 หรือช่อง Viu เป็นซีรีส์ที่ทำออกมาอารมณ์ละครไทย

สิ่งที่ทำให้เกาหลีไปไกลมาก คือ เกาหลีรู้ว่าจะทำซีรีส์ให้ใครดู เช่น ทำซีรีส์ให้ Netflix การเล่าเรื่องจะค่อนข้างยาก ซับซ้อน ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ แต่ถ้าซีรีส์ของเกาหลีที่เป็น ช่วง prime time การเล่าเรื่องจะเป็นแบบที่ง่ายขึ้น แต่จะมีเหตุมีผล มีตรรกะไม่ถูกคนดู

เกาหลีค่อนข้างเปิดและไม่มีอะไรมายับยั้งความคิดให้ไปไกลได้ โปรดักชั่นเกาหลีดี แต่สุดท้ายก็ไม่ได้ดูโปรดักชั่น ดูที่บทว่าดึงดูดหรือไม่ สามารถเข้าใจตัวละครได้ดีแค่ไหน เกาหลีสามารถเขียนบทเล่าเรื่องออกมาได้โดยไม่มีข้อจำกัด มีสีสัน มีความหลากหลาย ไม่ยึดติดกับรูปแบบ สลับตอนไปมาทำให้คนดูยิ่งเกิดความสนใจ มุ่งตามไปกับเนื้อเรื่องเพื่อให้เข้าถึงบทและอารมณ์ของเนื้อเรื่องที่พาคนดูไป

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี โครงเรื่องเป็นแบบที่สกรีนมาแล้ว มีหลากหลายแนว รูปแบบแบ่งชัดเจน สามารถส่งต่อให้คนดูได้กว้าง ได้ครบทุกกลุ่ม เหมาะสมกับช่องทางสื่อ ช่วงเวลา และกลุ่มเป้าหมาย คนเกาหลีมีความหลักแหลมในการเลือกเอาอาชีพมาใช้ลงลึกกับตัวละคร มีการศึกษามาค้นคว้ามาอย่างละเอียด โดยการสร้างรายละเอียดของอาชีพ ทำให้ดูสมจริง คนดูเหมือนได้รู้จักอาชีพนั้นจริง ทั้งที่อาจจะไม่รู้จักอาชีพนั้นเลย หรือรู้จักแค่ผิวเผิน ซึ่งไม่เคยคิดว่าจะสามารถเอามาเป็นประเด็นให้เกิดความน่าสนใจได้ เช่น ซีรีส์เรื่อง Extraordinary Attorney Woo (2022) ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับทนายความสาวที่มีภาวะออทิซึม

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ส่งผลต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ส่วนตัวคิดว่าเกาหลีสร้าง Conflict ได้สมเหตุสมผลที่สุด และถือว่าประสบความสำเร็จ คนเกาหลีจะสร้าง conflict ก็ต่อเมื่อเชื่อแล้วว่าตัวละครต้องเจอเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งและต้องมาในกรณีที่ถูกต้อง เพื่อให้เกิดความสมเหตุสมผลและพร้อมที่จะเข้าถึงไปกับ conflict นี้ และไม่ควรที่จะมาบ่อยเกินไป ถ้าสร้างขึ้นมาโดยไม่มีเหตุผลจะทำให้เกิดความรำคาญ

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีมีการวางตัวละครหลากหลายบทบาท และเลือกตัวละครได้เหมาะสม สมจริง และมีความสามารถ ตัวแสดงทุ่มเท มีการศึกษาถึงความเป็นมาของตัวละคร หน้าตา ทรงผม บุคลิก จิตใจ ชีวิตความเป็นอยู่ และแสดงออกมาตามบทที่เขียน เช่น ซีรีส์เรื่อง The Glory (2022) นางเอกต้องลดน้ำหนัก เพราะมีฉากที่ต้องถอดเสื้อผ้าเหลืองแต่ชุดชั้นใน เน้นเห็นเรือนร่างที่มีรอยแผลเต็มตัว หรือเลือกพระเอกหน้าตาธรรมดา แต่เหมาะและเล่นดีเข้าถึงบทบาท

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความสมจริง นักแสดงสามารถปรับเปลี่ยนการแสดงของตนไปตามบทบาทที่ได้รับในแต่ละเรื่องได้อย่างดี ไม่ติดขัดและน่าเชื่อถือ หรือแม้แต่นักแสดงสมทบ ก็แสดงบทบาทของตนได้ดี มีเสน่ห์น่าสนใจ ทำให้คนดูคล้อยตาม ไม่มีจุดอ่อนที่ทำให้คนดูต้องการละทิ้งบทสมทบนี้ได้เลย นักแสดงสมทบบางคนเล่นได้เข้าตา กระโดดข้ามขั้นมาแสดงบทนำก็มีมาก การแสดงถูกควบคุมไว้แล้วว่าจะออกมาในแนวไหน การแสดงออกทั้งสีหน้า อารมณ์ สมจริง ชัดเจน เสียใจมีทั้งร้องไห้น้ำตาไหลพร่างพรุ ไม่ห่วงสวย หรือร้องไห้ไม่มีน้ำตาแต่สีหน้าบ่งบอกว่าปวดร้าว แสบสาหัส เวลาโกรธสีหน้าชัด เส้นกรามขึ้น ยกตัวอย่าง ซีรีส์เรื่อง The Penthouse (2023) หนึ่งชั้นสูง มีความเล่นจริง เล่นเกินจริง เล่นชัด หรือ ซีรีส์เรื่อง Our Sky (2021) เล่นน้อย กำลังดี หนึ่งชนชั้นกลาง หรือซีรีส์แนว Romantic Comedy ก็จะมีเมื่อน่ารัก ตาโต สดใสจริง ไม่เสแสร้ง

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี คนเขียนบทที่ดีหายากมาก ความสนุกของบทและโครงเรื่องเป็นส่วนสำคัญมากที่จะดึงดูดทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วม และถ้าเสริมด้วย production ที่ดี งานก็จะดีขึ้น และถึงแม้ production ไม่ได้ดีมาก คนก็ยังสนใจดู ตรงกันข้าม ถ้า production ดี ใช้กล้องดี เลนส์แพงมาก แต่บท และโครงสร้างเรื่องไม่ดี คนก็ไม่สนใจดู ตัวอย่างเช่น ซีรีส์เรื่อง Start Up (2020) ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับธุรกิจแบบใหม่ บทดี โครงเรื่องดี ถือเป็นซีรีส์ที่ดี สร้างทัศนคติบวกให้คนดู เปิดกว้าง มีความหลากหลาย ความคิด ขยายวงกว้างไปเรื่อยและ ไปได้ไกล หรือซีรีส์เรื่อง Extraordinary Attorney Woo (2022) เรื่องราวเกี่ยวกับอาชีพทนายความสาวที่มีภาวะออทิสติก หรือซีรีส์เรื่อง Clash Landing on You (2019) เรื่องราวเกี่ยวกับนักธุรกิจหญิงชาวเกาหลีใต้ขึ้นบอลลูนหลุดข้ามไปฝั่งเกาหลีเหนือ หรือเรื่องราวของอาชีพหมอที่เป็นฆาตกร

(6) การใช้ภาษา

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ภาษาที่ใช้ในการแสดงมีความกระชับ สื่อสารชัดเจน ทั้งภาษาพูด ภาษากาย ทำให้ซีรีส์มีสีสัน น่าสนใจมากขึ้น คาดว่าคนเขียนบทมีการคิดมาก่อนแล้วว่าจะเขียนให้พูดหรือแสดงอาการ อากัปกริยาประกอบแบบไหน มีสอดแทรกคำคมที่น่าสนใจลงไปให้คนดูคิดตาม เช่น คำสอน ถึงแม้จะฟังภาษาเกาหลีไม่รู้เรื่อง แต่ด้วยสำเนียงภาษาน่าฟัง ทำให้คนดูฟังแล้ว

ลื่นไหล คล้อยตามได้ บางครั้งมีพากย์ภาษาไทย แต่ก็ยังอยากฟังเป็นภาษาเกาหลี ดูคำบรรยาย แม้จะแปลตรงหรือไม่ก็ตาม แต่ก็อ่านได้เข้าใจ

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะการดูซีรีส์ที่มีภาพและเสียงเพลงประกอบกัน ทำให้คนดูเกิดอารมณ์คล้อยตามอละมีความน่าสนใจมากขึ้น sound ดนตรีมีลักษณะคล้ายเดิม เพลงประกอบมีความสมจริง ส่วนตัว ไม่ได้สนใจเนื้อเพลง เพราะฟังเพลงเกาหลีไม่ออก

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ซีรีส์เกาหลีมีการใช้ภาพเล่าเรื่อง ใช้กล้องถ่ายรับมุมมองหลายมุมอย่างละเอียด และใช้เวลาถ่ายทำนานในแต่ละฉาก ในหนึ่งวัน ถ่าย 3-5 ฉาก เกาหลีมีระยะเวลาในการทำงานมาก งานภาพจึงมีความละเอียด มีการจัดแสง สีได้สวยงามตามที่ต้องการได้ และในแต่ละฉากผ่านการเกลี่ยสีเพื่อความสวยงาม สถานที่ถ่ายทำมีการจัดฉากเฉพาะแต่ละเรื่อง สถานที่จึงถ่ายทำออกมาได้สวยงามจริง ในส่วนงานศิลป์ เสื้อผ้า หน้าผม เหมาะกับบุคลิกและสถานะตัวละคร แต่งหน้าเน้นผิวใสบาง มีความชิมเมอร์ เป็นประกาย ภาพที่ออกมา จึงมีความสมจริง และด้วยสภาพภูมิอากาศส่วนใหญ่ของเกาหลีค่อนข้างหนาว เสื้อผ้าที่ใช้จึงมีความหนา เช่นโอเวอร์โค้ทยาว , เสื้อคอเต่า หรือรองเท้านู้ทยาว มีการใช้โทนคลุมดำ คลุมเทา ด้วยสีระของผู้ชายเกาหลี รูปร่างดี ขาวาว ทำให้ใส่แล้วดูดี

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ด้วยความที่มีระยะเวลาในการทำงานมากและมีงบประมาณในการผลิตสูง งานฉากของเกาหลีจึงมีการลงทุนสร้างใหม่ตามบทที่ได้รับมาแทบจะทุกครั้ง และทุบทิ้งทันทีเมื่อไม่ใช้แล้ว ฉากที่เห็นในแต่ละเรื่องจึงมีความสดใหม่เสมอและสามารถควบคุมได้ง่ายกว่าฉากจากสถานที่จริงที่ต้องระมัดระวัง ในส่วนของการทำ CG ก็มีการลงทุนจริงจึงเสมือนจริงมาก ดัดแปลงได้ตามที่ต้องการ

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเช่นเดียวกัน เพราะเป็นเสมือนตัวแทนที่ทำให้คนดูต้องนึกถึง คนเขียนบทจะมีการคิด symbolic ขึ้นมาก่อนแล้วว่าจะใช้เป็นตัวแทนสื่อถึงอะไรบางอย่าง เพื่อให้คนดูเกิด

ความสนใจและต่อนักถึง เช่น ซีรีส์เรื่อง The Glory (2022) มี symbol ปรากฏให้เห็นในเรื่อง อย่างเช่น ที่ม้วนผม เป็นต้น

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดใน การประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีมีความเปิดกว้างมาก ในการเล่าเรื่อง โดยไม่ต้องมองว่า ได้รับการสนับสนุนหรือไม่ เพราะเงินไม่สามารถช่วยในเรื่องความคิดในมุมมองการเล่าเรื่อง แต่เกิดจากการกลั่นกรองตัวหนังสือที่มาจากบท และทัศนคติในการตรวจงานเพื่อจะให้ได้อะไรที่ได้ออกมา ว่าให้ใจคนดูหรือฉลาดพอที่จะทำให้คนดูติดตามหรือไม่ ดังนั้น บทที่ดีถึงจะเงินน้อย ก็สามารถสร้างบทซีรีส์ที่ดีได้ และถึงมีเงินมาก โปรดักชันยิ่งใหญ่ ใช้กล้องราคาแพงแต่ตัวหนังสือในบทที่ ได้มา ไม่สมเหตุสมผล ไม่แข็งแรงพอ ก็ไม่สามารถทำให้ซีรีส์ให้ดีได้ บางครั้งเหมือนดูถูกคนดูอีก ด้วย คนเกาหลีมีความกล้าในการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ คาดเดายาก มุมมองการเล่าเรื่องจะเป็นการ เล่าให้คนดูรู้ไปพร้อมกับตัวละครว่ากำลังทำอะไร คิด อะไร ไม่ค่อยทิ้งรายละเอียดของตัวร้ายลุ่ม เช่น เรื่อง The Glory (2022) จนจบ season แรกยังไม่ทราบเลยว่าพระเอกเป็นคนดีหรือไม่ดี หรือ ตัวละครบางตัวไม่ต้องรู้จักก็ได้ แต่เกาหลีก็ยังสร้างให้คนดูอยากรู้ อยากรับรายละเอียด มีการ พูดย่อย่อไปมาทำให้เกิดความสงสัยขึ้น จนอยากรู้อยากติดตามต่อ แม้แต่ละครเกาหลีแนวภรรยาหลง ภรรยาน้อย ดูแล้วให้ความรู้สึกแค้นว่าเกลียดกันมาก แต่ไม่มีแบบตบตีทำร้ายกันหนัก สรุปคือ บท สำคัญที่สุด คือหัวใจ

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์ เกาหลีมองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นสิ่งสำคัญมาก ที่ทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จ เกาหลี มีการหยิบปัญหาสังคมในประเด็นที่เกิดขึ้นจริงมาพูดได้ ทำได้ และทำอย่างจริงจังชัดเจน ได้ทุก แบบ ทุกแนว โดยไม่มีข้อจำกัดใดมาตีกรอบความคิด เช่น เรื่องของปัญหาชนชั้นที่มีความเหลื่อมล้ำสูงมาก ยกตัวอย่างเรื่อง Parasite (2019) หรือ The Penthouse (2023) ที่เป็นเรื่องราวของคน รวยเหยียดคนจน หรือ เรื่องเกี่ยวกับการบูลลี่ จากเรื่อง The Glory (2022)

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดใน การประสบความสำเร็จของ ซีรีส์เกาหลี มีการทำค้นคว้าวิจัยดี ยกตัวอย่าง เช่น ซีรีส์เรื่อง Start Up (2020) ทำให้เห็นชัดเจนว่า ธุรกิจ Start Up กำลังเป็นที่สนใจของคนรุ่นใหม่ ได้เรียนรู้ถึงความมุ่งมั่นของคนที่มีการแข่งขันกัน จริงในธุรกิจ และได้รู้จักสังคมที่เกิดขึ้นในเวลานั้นจริง โดยนำเสนอในรูปแบบของความบันเทิง นั่น คือ ทำให้เราได้รู้สภาพทางสังคมของเกาหลีได้จากในซีรีส์ที่เกาหลีทำออกมา ซึ่งในความเป็นจริง

เราไม่สามารถรู้ได้เองเลย อย่างเช่น ปัญหาภายในที่เกิดขึ้นในประเทศเกาหลี ยกตัวอย่างซีรีส์เรื่อง สหายผู้กอง Crash Landing on You (2019) แก่นของเรื่องคือปัญหาความรัก ชนชั้น และการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องราว ทำให้คนดูรู้ว่าในประเทศเกาหลีเหนือ มีวิถีชีวิต ความเป็นอยู่อย่างไรบ้าง และมีปัญหาอะไรเกิดขึ้นระหว่างเกาหลีเหนือ-เกาหลีใต้ ถึงจะเป็นเนื้อเรื่องที่ไม่ให้ประโยชน์ใด แต่มีการร้อยล้อมด้วยเรื่องราวอีกแบบหนึ่งเข้ามาทำให้ซีรีส์มีความน่าสนใจ

(13) ภาพการศึกษา

มองว่าไม่เด่นชัดพอที่จะทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ แต่ในความเป็นจริงไม่ทราบแน่ชัดได้ อาจจะเป็นแค่เฉพาะเรื่อง ยกตัวอย่างในบางเรื่องที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ส่วนใหญ่จะเน้น ไปที่เรื่องความรักมากกว่าการเรียน อย่างเช่นซีรีส์เรื่อง Love Alarm (2019) หรือเน้นไปที่ค่านิยมมากกว่าการเรียน เช่นซีรีส์เรื่อง True Beauty (2020) และถ้ามองจากในซีรีส์ส่วนมาก มุ่งเน้นประเด็นไปที่เรื่องของชนชั้น คนรวย คนจน หรือถ้าเกี่ยวกับการเรียน ก็มักเป็นเรื่องราวของการแข่งขัน ที่คนเป็นพ่อแม่กดดันลูกมากกว่าเน้นที่การศึกษาของเด็กอย่างเดียว เช่น เรื่อง The Penthouse (2023) แข่งกันรวยเพื่อไปอยู่ในชั้นที่สูงที่สุด

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่เด่นชัดพอที่จะทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ เรื่องที่เกี่ยวกับทางศาสนา เรื่องลึกลับ ผี ไสยศาสตร์ ไม่เด่นชัด ตอบยาก เพราะไม่ค่อยดูแนวโน้ม แต่ถ้าจากความรู้สึก ไม่น่าเชื่อ มีการซ่อนปมซ่อนเงื่อนมากกว่าเรื่องบุญบาป เรื่องของตำนาน ยังไม่เด่นชัดทั้งเรื่องของจิ้งจอกเก้าหาง ยกตัวอย่างเช่น ตำนานรักจิ้งจอกเก้าหาง ในซีรีส์เรื่อง Tale of the Nine Tailed (2023) และ My Roommate is a Gumiho (2021) หรือ ตำนานความเชื่อเรื่องโทแกปี ในซีรีส์เรื่อง Goblin (2016) ที่เน้นไปเรื่องของความรักมากกว่าจะเป็นเรื่องของตำนาน เป็นการสร้างเรื่องโดยเอาสภาพแวดล้อมมาคุมความรักอีกที แต่ถ้าเรื่องความเชื่อที่เห็นเด่นชัด ยกให้ซีรีส์เรื่อง Move To Heaven (2021) ที่มีความชัดเจนใกล้เคียงความเป็นจริง เป็นเรื่องชีวิตหลังความตาย ส่วนเรื่องของดวง ฮวงจุ้ย ฮวงซุ้ย ไม่ได้สนใจเรื่องแบบนี้ ตอบไม่ได้ แต่ดูไม่เด่นชัด ภาพความเชื่อโดยรวมไม่เด่นชัด เหมือนสร้างเรื่องขึ้นมาเพื่อให้คนดูเกิดความสนุก ความกลัว ตื่นเต้นเป็นหลักมากกว่า

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ถึงขั้นกลายเป็น soft power ของประเทศมาจนถึงปัจจุบัน เกาหลีมีการค้นคว้าวิจัยและลงลึกในรายละเอียดมาก เช่น ทำไมถึงอยากทานอาหารเกาหลี เมื่อดูซีรีส์ แดจังกึม อยากทานไก่

อยากดื่มโซจู หรืออยากไปเกาะเซจู เกาะนามิ เพราะเกาหลีมีการลำดับชั้นตอนที่จะทำให้คนดูชาติอื่นสนใจ โดยเริ่มดีไซน์ให้เกิดการเรียนรู้ เริ่มจากอาหาร และพอประสบความสำเร็จก็ไม่หยุดนิ่ง เคลื่อนต่อไปเรื่องสถานที่ เรื่องวัฒนธรรม จนมาถึงเรื่องอาชีพ และล่าสุดที่ตลาดเริ่มเปลี่ยนเอาเรื่องเกมส์มาทำเป็นซีรีส์ สร้างโลกสมมติขึ้นให้คนมาแข่งขันกัน มีเรื่องของชนชั้นเข้ามาเกี่ยวข้อง ถือเป็นแนวเรื่องของชาวตะวันตกที่เห็นได้ชัดเจนคือซีรีส์เรื่อง Squid Game (2021) ที่มุ่งให้คนดูรู้ว่าซีรีส์เกาหลีเทียบเท่าตะวันตก เพราะเจาะลึกประเทศอาเซียนไปหมดแล้ว เริ่มมุ่งไปถึงเรื่องทัศนคติ ความนึกคิดที่สากล ไม่ได้ดูเป็นรายการท่องเที่ยวชวนไปเที่ยวหรือชวนทานอาหารแบบในอดีต

(16) ภาพค่านิยม

มองว่ามีความสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับมาก มีการสื่อสารให้เห็นเด่นชัดมาก โดยเฉพาะวัตถุนิยมทำให้เกิดเรื่องของชนชั้น เชิดชูคนรวยสรรเสริญคนเก่ง ต้องให้ลูกหลานแข่งขัน แพ้กันไม่ได้ ถ้าหยิบปัญหาเรื่องค่านิยม เช่น เรื่องวัตถุนิยมที่เป็นปัญหาสังคมมาวิเคราะห์ทำเป็นซีรีส์ได้ ก็ทำให้ประสบความสำเร็จ อย่างซีรีส์เรื่อง Parasite (2019), Parasite ;The Grey (2024) หรือซีรีส์แบบ End How ต้นเหตุที่ทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนที่มนุษย์อยากต่อสู้กัน

1.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

การเปิดกว้างทางความคิดโดยไม่มีกรอบมาจำกัด และทุนรัฐบาลเกาหลีรองรับอย่างมหาศาล

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงสร้างการเล่าเรื่อง กล้าที่จะตีแผ่สังคมแบบเกาหลีมาใช้จะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้หรือไม่

ตอบไม่ได้ แต่ถ้าหลายสิ่งหลายอย่างไม่ได้จำกัดความนึกคิดของเรา จะทำให้การทำงานสนุกและเปิดกว้างขึ้น ของไทยเราจะทำได้ดีด้วย และไม่เชื่อเรื่องที่ว่า เรื่องเมื่อมันเกิดขึ้นแล้ว คนที่ทำเป็นของก๊อปปี้จะเกิดขึ้นตาม ดังนั้น ถ้าเราจะทำต้องเป็นเกรดเอเท่านั้น ไม่ก๊อปปี้ใคร และถ้าเอามาเป็นตัวอย่าง หรือเอามาใช้ได้จริงจะทำให้ประสบความสำเร็จในระดับสากลได้ แต่คงค่อยไต่ลำดับไปเรื่อยเรื่อย ไม่สามารถหวังถึง 100 ได้ในทันที

1.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

ถ้าเป็นเรื่องของอีโมชันประเภทรัก โลก โกรธ หลงหรือว่าเมโลดราม่า ไม่มีความแตกต่าง แต่เกาหลีมีความหลากหลายใน เรื่องของทัศนคติ ตัวละคร และอาชีพ

(2) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมามี

พยายามอยู่ อย่างเรื่อง วงศาคณาญาติ ก็คือการจำลองวิถีชีวิตของครอบครัวหนึ่งที่เห็นวัตถุลำคัญกว่าความอบอุ่นในครอบครัว แต่จะให้สร้างเป็นวงกว้างขึ้นจังหวัดหรือประเทศ เป็นสังคมที่ใหญ่ขึ้น ยังทำไม่ได้ เลยพยายามจะสร้างความเหลื่อมล้ำให้เห็นชัดเจน พยายามตีแผ่มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่ก็ทำได้เฉพาะครอบครัวนี้ ไม่สามารถออกไปได้ไกลกว่านี้ สาเหตุส่วนใหญ่มาจากข้อจำกัดที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ ดังนั้นจึงมีแต่การนำ reference มาใช้เป็น ไอเดีย แบบการแต่งหน้า ทำผม ที่ดูธรรมชาติ ช่วยให้สมจริง

(3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ไทยสโตร์เกาหลี่ ละครรีเมกเกาหลี่ และละครไทยนำมารีเมกใหม่

ละครไทยสโตร์เกาหลี่ ให้ความรู้สึกดี มีส่วนเสริมการแสดงให้ดีขึ้น ทำให้การแสดงดูน่ารัก จากที่เมื่อก่อนนางเอกจะไม่กล้าสบตา เซินอาย ปัจจุบัน กล้าเล่นมากขึ้น

(4) ละครรีเมกเกาหลี่ มีความไม่เห็นด้วย จะรีเมกทำไมในเมื่อของเกาหลี่ก็ได้ หรือดูของเก่าของไทยเองก็ได้

ละครไทยนำมารีเมกใหม่ ก็เป็นไปได้ แต่คาแรคเตอร์ตัวละครต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย

1.5 สรุป

Keyword: บทสำคัญที่สุด คือ หัวใจ

“เงินไม่สามารถช่วยในเรื่องความคิดในมุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องเกิดจากการกลั่นกรองตัวหนังสือที่มาจากบท และทัศนคติในการตรวจงานเพื่อจะให้ได้บทที่ดีออกมาว่าให้ใจคนดูหรือฉลาดพอที่จะทำให้คนดูติดตามหรือไม่ ดังนั้น บทที่ดีถึงจะเงินน้อยก็สามารถสร้างบทซีรีส์ที่ดีได้ แม้มีเงินมาก โปรดักชันยิ่งใหญ่ ใช้กล้องราคาแพงแต่ตัวหนังสือในบทที่ได้มาไม่สมเหตุสมผล ไม่แข็งแรงพอ ก็ไม่สามารถทำซีรีส์ให้ดีได้ บางครั้งเหมือนดูถูกคนดูอีกด้วย”

มองว่าองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดคือ บท ที่จะนำไปสู่ความสมบูรณ์ของโครงเรื่อง ทั้งแนวความคิดและมุมมองในการเล่าเรื่อง ขั้วขัดแย้งที่จะทำให้เกิดการสะท้อนภาพทางสังคม โดยใช้ตัวละคร การแสดงออกทั้งด้าน ภาษา และอารมณ์ ร่วมกับเพลง งานภาพ และฉากมาเป็นส่วนเสริมให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ จะขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งไม่ได้

สรุปคือเกาหลีมีบทที่แข็งแกร่ง มีเหตุและผล นักแสดงวางมาตรบทบาท เล่นธรรมชาติ มีความสมจริง มีการเล่าเรื่องที่มีสีสัน หลากหลาย และไม่ยึดติดรูปแบบ เปิดกว้างทางความคิดโดยไม่มีข้อจำกัด มีการขยายวงกว้างของการเล่าเรื่องอยู่ตลอดเวลา ส่งตรงต่อให้คนดูได้กว้าง ครอบคลุม มีการจัดให้เหมาะสมกับช่องทางสื่อ ช่วงเวลา และกลุ่มเป้าหมาย ในส่วนของโปรดักชั่นดี มีงานภาพ งานฉากมาเป็นส่วนเสริมให้ซีรีส์มีความสมบูรณ์ สวยงาม เพิ่มความเด่นชัดมากขึ้น และมีการเพิ่มกิมมิคของสัญลักษณ์พิเศษให้ซีรีส์มีความน่าจดจำ ให้คนดูนึกถึงเพิ่มเติมเข้าไป การสะท้อนภาพทางสังคมชัดเจนที่สุดในเรื่องของวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และค่านิยม กลายเป็น soft power สร้างรายได้มหาศาลให้กับประเทศ เกาหลีมีการลำดับขั้นตอนที่จะทำให้ชาติอื่นสนใจ โดยเริ่มดีไซน์ให้เกิดการเรียนรู้ เริ่มที่อาหาร เคลื่อนต่อ ไปที่สถานที่ท่องเที่ยว วัฒนธรรมจนมาถึงเรื่องของอาชีพ โลกสมมติ และล่าสุดที่ตลาดเกาหลีเริ่มเปลี่ยนมีการนำเรื่องเกมส์มาถ่ายทอดเป็นซีรีส์ ถือว่าเกาหลีมีการพัฒนาต่อเนื่องอย่างไม่หยุดยั้ง ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้นไป

2. ผู้ผลิตสื่อคนที่สอง อายุ 49 ปี เพศหญิง อาชีพ โปรดิวเซอร์ / ผู้กำกับละครโทรทัศน์

ส่วนตัวชื่นชอบ และติดตามข่าวสารของซีรีส์เกาหลีอยู่สม่ำเสมอ เนื่องจากทำงานเกี่ยวกับการผลิตสื่อบันเทิงเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว โดยมีความสนใจชื่นชอบซีรีส์เกาหลีประเภท รักโรแมนติก (Romantic) ที่มีความรู้สึกที่ดี ดูสบาย ผ่านการเล่าภาพที่สวยงาม อย่างเช่น เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021) หรือ เรื่อง When the Weather is Fine (2020) รวมถึงภาพยนตร์ในดวงใจที่รับชมวนซ้ำไปมาอยู่เสมออย่างเรื่อง II MARE (2000) และเรื่อง The Classic (2003) โดยชื่นชอบในองค์ประกอบที่ถูกจัดวางออกมาได้อย่างลงตัว ทั้งในส่วนของวิธีการเล่าเรื่องที่ไหลลื่น อารมณ์ภาพบรรยากาศ ภาพเมืองที่สวยงาม เพลงประกอบที่เคล้าอารมณ์ให้รู้สึกผ่อนคลายตามเป็นอย่างมาก จนทำให้รู้สึกสนใจอยากที่จะติดตามรับชมซีรีส์เกาหลี และมักนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อของตนอยู่เสมอ โดยมีการเลือกรับชมสื่อซีรีส์เกาหลีจากความสนใจของตัวเองเป็นหลักจากหลากหลายแพลตฟอร์ม ทั้งซีรีส์ที่อยู่ในและนอกกระแส และมักจะเลือกดู ซีรีส์ที่มีการสื่อถึงอารมณ์ที่เชิงชวนให้ติดตามได้ตั้งแต่เห็นภาพโปสเตอร์ หรือเรื่องที่จดเอาไว้ว่าจะไปติดตามดูจากการค้นเจอในอินเทอร์เน็ตที่มีการพูดถึงในวงกว้างที่ชวนติดตาม โดยมีตอนแรกของซีรีส์เป็นปัจจัยหลักในการเลือกที่จะรับชมซีรีส์ต่อไปจนจบเรื่อง นอกเหนือจากเรื่องที่อยู่ในกระแส เรื่องที่ถูกพูดถึงมาก ที่จะต้องติดตามรับชมอยู่แล้วในการทำงาน

2.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

เกาหลีได้นั้นมีศักยภาพในการนำเสนอเรื่องราวมากมาย สามารถดึงดูดให้ผู้ชมกลายเป็นแฟนพันธุ์แท้ที่คอยติดตาม เอาใจช่วยตัวละครไปจนจบได้อย่างเหนียว

แน่นอยู่เสมอ ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงความสนุก หรือความลงตัวในแต่ละองค์ประกอบในตัวซีรีส์เท่านั้น ที่ทำให้แฟนซีรีส์ต่างสนใจและติดตามชม แต่ยังสามารถถ่ายทอดภาพวัฒนธรรมออกมาได้อย่างเด่นชัด สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมอยู่เสมอ จนเราในฐานะผู้ชมก็ยังอยากที่จะรู้จัก อยากที่จะบินไปท่องเที่ยวประเทศเกาหลีใต้เพื่อไปสัมผัสประเทศของเขาอย่างจริงจัง อยากที่ออกหาซื้อ 'โคชูจัง' มาทำอาหารตามรอยซีรีส์ Itaewon Class (2020) ทั้งยังอยากที่จะรู้จักและติดตามชมผลงานของนักแสดงที่ได้รับชมในซีรีส์เรื่องอื่นด้วย

2.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ อย่างที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่า เกาหลีได้มีความสามารถสูงมากในการเล่าเรื่องที่สามารดึงดูดใจผู้ชมให้คอยติดตามเรื่องราวไปจนจบได้อย่างเหนียวแน่น มีทีมเขียนบทที่เก่ง มักมีการผูกเรื่องและสร้างสรรวิธีการดำเนินเรื่องราว การสร้างตัวละครแต่ละตัวให้มีความน่าสนใจ แปลกใหม่ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่ไม่ธรรมดาให้ดูเป็นเรื่องที่จับต้องได้ แต่คาตเดาไม่ได้อยู่เสมอ อย่างเช่น การเล่าเรื่องของขวัญในเรื่อง ตู้ซ่อนผี หรือ เรื่องราวระทึกขวัญแฟนตาซีใน Train to Busan (2016) ที่ไม่จำเป็นต้องปั่นขึ้นให้ดูน่ากลัว หรือหา มีผีเป็นตัวตน แต่กลับสร้างความรู้สึกหวาดกลัว และลึ้นไปกับเรื่องราวจนเหมือนว่าเรื่องราวเหล่านั้นเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ผสมผสานแต่ละองค์ประกอบออกมาได้อย่างลงตัว เปี่ยมไปด้วยเสน่ห์ นั่นคือ โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุด ตามด้วยงานภาพที่สวยงาม ชวนมอง เป็นธรรมชาติ เพลงประกอบที่ลึกซึ้งกินใจ ส่งไปกับเหตุการณ์ที่กำลังดำเนิน และการแสดงที่สมจริง เป็นธรรมชาติตามลำดับ

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะในโครงเรื่องมักจะเล่าเรื่องความธรรมดาทั่วไปของมนุษย์ เช่น เรื่องของความรัก การรอคอย ความเศร้าที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านการดำเนินเรื่องราวที่แปลกใหม่ คาตเดาไม่ได้อยู่เสมอ และมักมีการใช้วิธีการเล่าแบบตัดสลับไปมาให้ซับซ้อนชวนติดตาม แต่ยังสามารถเข้าใจได้ถึงเรื่องราวจะมีความ fantasy หลุดออกไปจากโลกความเป็นจริงมากแค่ไหน ซีรีส์ก็สามารถถ่ายทอดออกมาให้คนดูรู้สึกเข้าถึง รอลึ้นไปกับเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครอยู่เสมอ ยกตัวอย่างเช่น W -Two World Apart (2016) ที่การดำเนินเรื่องซับซ้อน ไม่เรียงตามลำดับเหตุการณ์ แต่ซีรีส์ก็สามารถดึงเราเข้าไปอยู่ในโลกของการ์ตูน ไปกับตัวละครของเรื่องได้ โดยที่เราเองก็ไม่ได้ตั้งคำถามกับความซับซ้อนเหล่านั้น แต่กลับเข้าใจมากยิ่งขึ้น เมื่อได้รับชมส่วนที่ถูกเล่า

เข้าไป ด้วยความรู้สึกที่แปลกใหม่ ประทับใจ และคล้อยตามไปกับเรื่องราวการข้ามมิติเวลาไปมาของตัวละคร หรือการดำเนินเรื่องราว bonus ในตอนจบใน Crash Landing on You (2019) ที่จะมีการถ่ายทอดอีกมุมมองที่ไม่ได้ถูกเล่าในเส้นเรื่องหลักออกมาให้ได้รับชมในตอนท้ายเรื่องอยู่เสมอในทุกตอน ซึ่งสามารถสร้างความสนใจ และดึงดูดให้ผู้ชมอย่างเราอยากที่จะรับชมต่อจนจบ เพื่อติดตามชมเรื่องราวเหล่านั้นอยู่เสมอ

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการประสบความสำเร็จในซีรีส์เกาหลี ส่งผลต่อความสนใจของผู้ชมเป็นอย่างมาก ต่อความต้องการที่จะติดตามเรื่องราวต่อ รอว่าตัวละครจะแก้ปัญหาเรื่องราวได้อย่างไร ขั้วขัดแย้งในซีรีส์เกาหลีมักมีการเล่าถึงปมปัญหาในใจของตัวละคร มีการผูกเล่าปมปัญหาที่มีความสมจริง มีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นและสามารถทำให้ผู้รับชมเชื่อไปกับสิ่งที่ตัวละครพบเจอได้อยู่เสมอ อย่างเช่นในเรื่องของการต่อสู้กับตัวเอง ปมขัดแย้งทางธุรกิจ หรือปมปัญหาที่ทำให้คนสองคนไม่ถูกกัน ที่มีความสมเหตุสมผล มีความเป็นมนุษย์ที่ดูแล้วรู้สึกคล้อยตามไปกับตัวละครได้ไม่ยาก แม้จะอยู่ในแนวแฟนตาซีก็ตาม

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าตัวละครและการวางตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะในซีรีส์เกาหลีมักมีการวางตัวละครให้มีมิติที่เก๋ มีภาพลักษณ์ที่ดี เปี่ยมไปด้วยเสน่ห์ ชวนมอง มีการวางตัวนักแสดงที่ใช้ ตรงตามคาแรคเตอร์ของตัวละครจริง ไม่ได้มีตัวละครหลักหลายตัว แต่ทุกตัวละครจะมีที่มาที่ไป และมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องราวอยู่เสมอ แม้แต่เรื่องราวที่มีตัวละครจำนวนมากอย่าง The Glory (2022) หรือ Squid Game (2021) ก็ยังมีการกระจายบทบาทได้เป็นอย่างดี ที่สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับตัวละครทุกตัวที่เกิดขึ้น ประกอบกับการแสดงที่เป็นธรรมชาติ สีสันของแต่ละตัวละครที่ต่างเติมเต็มเรื่องราวให้สมบูรณ์ จึงทำให้ผู้ชมรู้สึกหลงรักตัวละคร ผูกพันกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นจนต้องการตามติดไปถึงชีวิตจริงของนักแสดง

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าการแสดงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากการแสดงเป็นองค์ประกอบแรกๆ ที่ผู้ชมจะให้ความสนใจก่อนองค์ประกอบอื่น และยังเป็นการสร้างการจดจำของตัวละครออกมาผ่านบทบาทที่ได้รับอีกด้วย โดยการแสดงในซีรีส์เกาหลีนี้นั้นมักจะทำการแสดงในรูปแบบที่เป็นธรรมชาติ มีความสมจริง เช่น

การรับประทานจริง ทำกิจกรรมจริง แสดงความรู้สึกจริง ทั้งยังมีความเป็นมนุษย์สูงมาก เหมือนกำลังนั่งดูชีวิตของคนปกติทั่วไปที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และเรื่องราวที่กำลังเผชิญออกมาจากความรู้สึกส่วนลึกในใจ จนสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อ และเข้าถึงความรู้สึกที่นักแสดงต้องการจะสื่อสารออกมาจริง ซึ่งนักแสดงของเกาหลีสามารถแสดงได้ทุกบทบาท และสามารถทำให้เราเชื่อไปกับเขาได้อยู่เสมอ อย่างเช่น ตัวละคร โกมุนยอง จากซีรีส์ It's Okay to Not Be Okay (2020) ที่นางเอกรับบทโดย ซอเยจี เป็นนักแสดงนำของเรื่อง แต่ไม่ได้แสดงความห่วงสวย บุคลิกไวววาย เสียงดัง ไม่สนใจใคร ซึ่งแสดงให้เห็นชัดในเรื่องของการเป็นนางเอก ที่ไม่จำเป็นต้องแสนดี เพราะคนที่แสนดีอาจจะแอบซ่อนความร้ายไว้ก็ได้ ทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งสิ้น และภาพโกมุนยองยังกลายเป็นตัวละครที่ถูกจดจำจนสร้างชื่อเสียงให้กับ ซอเยจี เป็นอย่างมาก

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าแนวคิดหลักของเรื่อง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ซึ่งมักจะหยิบเอาการดำเนินชีวิตประจำวันปกติของคนในปัจจุบันที่จับต้องได้มาเล่าอยู่เสมอ อย่างเช่น ชีวิตคนทั่วไปในออฟฟิศ ในร้านอาหาร ในร้านหนังสือ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องหวือหวา พิสดาร เสมอไป แค่เป็นเรื่องง่าย ธรรมดา เป็นความจริงที่เกิดขึ้นในสังคมที่มนุษย์ทั่วไปต่างสัมผัสได้จริง

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าการใช้ภาษา เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากภาษาเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการรับชม ส่งผลต่อความเข้าใจในสิ่งที่ตัวละครสื่อสารออกมา ภาษาที่เกาหลีใช้เป็นภาษาปกติที่คนทั่วไปใช้ในสังคม เข้าใจง่าย ตรงไปตรงมา ถึงเราจะไม่เข้าใจภาษาของเขา แต่ก็สามารถไล่ไหลตามไปได้ และเรายังสามารถเลือกที่จะรับชม soundtrack ภาษาเกาหลีแล้วอ่าน subtitle ตามไปมากกว่าพากย์ภาษาไทย เพราะอารมณ์ให้ความรู้สึกคนละแบบ subtitle ภาษาไทยที่ถูกแปลออกมานั้นเข้าใจตามได้ง่าย มีความสละสลวย ไล่ไหลไปกับภาพและเสียงได้เป็นอย่างดี ถึงบางครั้งจะมีความใส อารมณ์เสียงดัง แต่ก็ยังอยากฟังสำเนียง ฟังน้ำเสียง ฟังอารมณ์ในการพูดของเขาอยู่ดี

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเพลงประกอบเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการรับชม ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกดื่มด่ำ คล้อยตามไปกับฉากที่รับชมได้เป็นอย่างดี ซึ่งเพลงประกอบในซีรีส์เกาฬินั้นมีความลึกซึ้งกินใจ มีดนตรีที่ฟังแล้วให้ความรู้สึกเจ็บปวดหัวใจ ทั้งที่ไม่สามารถเข้าใจในภาษาของเขา ยกตัวอย่าง

เช่น เพลงประกอบในเรื่อง The Classic (2003) แค่เพลงขึ้นภาพบรรยากาศในซีรีส์นั้นก็ลอยตามมา หรือ Autumn in My Heart (2000) ที่แค่ได้ยินเพลงก็รู้สึกเศร้ามากจนเผลอร้องให้ตามอยู่เสมอ และจะรู้สึกเศร้า รู้สึกคล้ายตามมากยิ่งขึ้นเมื่อภาพและเสียงนั้นถูกเล่นไปพร้อมกัน นอกจากนั้นก็ยังได้รู้จักและติดตามชมซีรีส์เรื่องอื่นจากการรับฟังเพลงประกอบอีกด้วย

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่างานภาพในซีรีส์เกาหลีเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ซึ่งในซีรีส์เกาหลีหลายต่อหลายเรื่องมักจะมีภาพจำที่ทุกคนต้องพูดถึง ที่ยิ่งเห็นยิ่งจำภาพได้ อย่างเช่น เกาชนามิ โดยในซีรีส์เกาหลีมักจะนิยมการถ่ายทำภาพกว้าง ให้เห็นถึงบรรยากาศ วิถีทัศน์ มากกว่าถ่ายภาพแคบที่เห็นเพียงใบหน้าของนักแสดงอย่างเดียว และมีการออกแบบงานภาพ มุมภาพ การเคลื่อนไหวภาพที่สวยงาม ช่วยเสริมบรรยากาศความรู้สึกให้กับผู้ชม ทั้งยังช่วยเสริมการสร้างภาพจำให้กับผู้ชมอีกด้วย จนบางที่ยังน่าได้ผลการถ่าย Mood ภาพของเขามาเป็นแบบอย่างในการทำงาน อย่างเช่น การถ่ายทำแบบ one shot ในเรื่อง La Bell ที่มีการเคลื่อนไหวภาพจากหนังสือมาเป็นเพลงจนจบ ซึ่งไม่ได้หวือหวา ไม่ได้มีบทพูดแต่กลับทำให้รู้สึกอยากดูต่อจนจบ เป็นต้น ทั้งในส่วนของงานศิลป์ เช่น เสื้อผ้า หน้า ผม ในซีรีส์เกาหลีมีความสมจริง ดูเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามคาแรคเตอร์ มีการออกแบบโทนสี ควบคุม Mood & Tone ออกมาได้เป็นอย่างดี แม้กระทั่งบรรยากาศโดยรอบที่เปี่ยมไปด้วยเอกลักษณ์ของแพชั่นเกาหลีใต้ ที่มีความเรียบง่าย เข้าถึงง่าย มนุษย์ทั่วไปสามารถทำเองได้จริงในชีวิตประจำวัน ช่วยเสริมให้ตัวละครมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่างานฉากเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี แต่อาจเป็นเพียงองค์ประกอบที่สำคัญรองลงมา เนื่องจากในความคิดเห็นส่วนบุคคลมองว่า แม้งานฉากเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้เกิดความสมจริงในการเล่าเรื่อง แต่งานฉากอาจจะไม่ใช่ปัจจัยแรกๆ ที่ผู้ชมให้ความสำคัญในการรับชมเท่ากับการแสดง คำโครงเรื่อง และงานภาพ โดยมองว่างานฉากในซีรีส์เกาหลีนั้นมีความโดดเด่นเป็นอย่างมากในการทำ CG เกาหลีได้มีเทคโนโลยีและเครื่องมือที่สามารถสนับสนุนการถ่ายทำที่ทันสมัยมาก ประกอบกับศักยภาพของบุคลากร สัดส่วนเงินทุนการทำ CG ที่สูง ระยะเวลาการทำงานมากพอที่จะสามารถสร้างสรรค์ฉาก ทดลองการถ่ายออกมาได้อย่างเต็มที่ งาน CG ของเกาหลีจึงกลายเป็นงานศิลป์ที่เป็นธรรมชาติและแนบเนียนจนไม่ยากเชื่อว่าภาพเหล่านี้จะมาจากฉากเขียวผืนเดียว

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าสัญลักษณ์พิเศษเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี แต่อาจไม่ใช่จุดสำคัญที่ผู้ชมส่วนมากให้ความสนใจ หรือเจาะจงกับสิ่งที่ถูกแฝงไว้มากเท่าความสนุก เรื่องราวที่ถูกนำเสนอในเส้นเรื่อง มักใส่สัญลักษณ์พิเศษลงไปอยู่เสมอ เกาหลีมีความสร้างสรรค์มาก ในการหยิบจับสิ่งทั่วไปที่สามารถพบเห็นในชีวิตประจำวัน ให้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างแนบเนียนและเป็นธรรมชาติจนเราในฐานะคนดูก็อาจไม่ทันคิดและได้สังเกตถึงสัญลักษณ์ที่แฝงไว้เมื่อดูซีรีส์ครั้งแรก

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่ามุมมองการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะในซีรีส์เกาหลีมักมีความจริงจังอย่างมากในการนำเสนอชีวิตที่เกิดขึ้นจริงผ่านคนกลุ่มหนึ่งออกมา เหมือนว่ากำลังรับชมเรื่องราวของมนุษย์จริงที่ไม่ใช่ละคร ซึ่งในซีรีส์เกาหลีมักจะมีการเล่าเรื่องราวจากหลากหลายมุมมอง ทั้งจากมุมมองบุคคลที่ 1 ที่เป็นคนเล่า แต่เป็นบุคคลที่ 1 ที่มีการสลับไปมาหลากหลายตัวละคร ให้เราเข้าใจความรู้สึกเรื่องราวของแต่ละตัวละคร เป็นเหมือนพระเจ้าที่สามารถมองเห็นเรื่องราวความคิดของหลายตัวละครไปพร้อมกัน

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

มองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเป็นอย่างมาก ในซีรีส์เกาหลีแทบทุกเรื่องมักมีการสอดแทรกภาพสะท้อนทางสังคมลงไปอยู่เสมอ ส่วนมากจะเล่าถึงในแง่มุมของการดำเนินชีวิตที่ถูกถ่ายทอดมาจากชีวิตจริงของคนในสังคม เช่น เรื่องของความเป็นอยู่ การใช้ชีวิต ผ่านเรื่องราวรัก รักแรก การรอคอย ออกมาให้เราได้สัมผัสในแง่มุมของความเป็นเกาหลีได้มากขึ้นอยู่เสมอ ทั้งยังมองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลีนั้นยังสามารถทำงานกับพฤติกรรมการรับสารของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ทั้งในแง่ของการชี้นำสังคม รวมไปถึงในเรื่องของภาพวัฒนธรรม soft power ที่ทำให้เราอยากรู้จักประเทศของเขา ทำตามในสิ่งที่ซีรีส์ได้นำเสนอออกมาได้อย่างอยู่เสมอ

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สามารถจับต้องได้ ไม่มีความซับซ้อน ผู้ชมสามารถเข้าใจ และรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวได้ อย่างเช่น การกิน การนอน การเมา การดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ ที่มีความสมจริง หลากหลาย สามารถพบได้ทั่วไป การแต่งตัว ผมไม่เรียบร้อย การใช้สิ่งของ หรือการตกแต่งบ้านของมนุษย์ที่มีอยู่จริงในสังคม บ้านรก ไม่เป็นระเบียบ แม้แต่ผู้บริหารที่ฐานะร่ำรวยก็ตาม ทุกคนล้วนมีเรื่องราว มีปัญหาของตัวเอง โดยอาจมีการสอดแทรกในเรื่องของเศรษฐกิจบ้าง แต่ก็ไม่ได้ชี้เฉพาะเจาะจง จนทำให้ผู้ชมทั่วไปเข้าใจได้ยาก แต่จะเป็นการอ้างถึง หรือเล่าในแง่ของการทำชิ้นเชิงทางธุรกิจมากกว่า อย่างในเรื่อง Itaewon Class (2020) เป็นต้น

(13) ภาพทางการศึกษา

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีมากนัก เนื่องจากไม่ได้มีการสะท้อนภาพทางด้านการศึกษาออกมาอย่างเด่นชัดมากนักในซีรีส์ มีการพูดถึงในบางส่วนของเรื่องราวเท่านั้น ที่ตัวละครอาจจะมีความเป็นครู หรือนักเรียน ความใส่ใจ การสนับสนุนจากทุกภาคส่วนในเรื่องของการศึกษา ซึ่งมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นอยู่ของตัวละครมากกว่า

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีมากนัก เนื่องจากไม่ได้มีการสะท้อนภาพความเชื่อออกมาอย่างเด่นชัด ในซีรีส์ทั่วไปส่วนมากจะเป็นเรื่องราวตำนานที่มีความแฟนตาซี เน้นความสนุกสนาน จากที่คนเกาหลีไม่ค่อยนับถือศาสนา และเรื่องความเชื่อก็เป็นประเด็นที่เล่ายาก จึงทำให้ยังไม่ค่อยมีการถูกนำมาตีแผ่เป็นประเด็นสำคัญในซีรีส์เกาหลีโดยตรง เป็นเพียงส่วนน้อย เฉพาะกลุ่มเท่านั้น อย่างเช่น การเล่าเรื่องสุนัขจิ้งจอกเก้าหาง ในเรื่อง My Roommate is Gumiho (2021) เป็นต้น

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีได้สามารถสื่อสารและถ่ายทอดเสน่ห์ของวัฒนธรรมของตัวเองออกมาได้อย่างเด่นชัด สร้างความตื่นตาตื่นใจและดึงดูดความสนใจให้กับผู้ชมได้อยู่เสมอ จนเราเองก็อยากรู้จัก ทำตาม อยากไปท่องเที่ยวประเทศเขา โดยที่บางทีเราเองก็ไม่ทันรู้สึกตัว อย่างเช่น การนำทะเลที่สวยงามแต่ยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในหมู่นักท่องเที่ยวอย่างโพฮัง มานำเสนอได้อย่างเปี่ยมเสน่ห์ เต็ม

ไปด้วยความโรแมนติก จนหมู่บ้านริมทะเลงจิน กลายเป็นแลนด์มาร์คแห่งใหม่ที่ต้องไปตามรอยซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha (2021) หรือการนำโคชูจัง วัตถุดิบสำคัญของเกาหลีใต้ มาตีแผ่ให้คนทั่วโลกรู้จักและออกตามหา เพื่อซื้อมาทำอาหารตามพัคแซรอย หรือ พัคซอจุน ใน Itaewon Class (2020) เป็นต้น

(16) ภาพค่านิยม

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จมากนัก เนื่องจากไม่ได้มีการสะท้อนภาพค่านิยมออกมาอย่างเด่นชัดนัก อาจจะมีการพูดถึงในบางฉากของเรื่อง เพื่อเป็นประเด็นเสริมช่วยสร้างเรื่องราวให้สมบูรณ์ขึ้น หรือสะท้อนให้เห็นไลฟ์สไตล์ของตัวละครที่เป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวันมากกว่า ไม่ได้มีการออกมาพูดถึงในเรื่องของการศีลธรรม หรือการใช้แบรนด์เนมในเรื่องราวส่วนใหญ่ แต่จะเน้นไปในเรื่องของการดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ (สภาพทางเศรษฐกิจ) มากกว่า จะมีเรื่องราวที่ต้องการจะออกมาสื่อสารประเด็นนี้โดยตรง

2.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จไม่มี

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีไหม?

อาจจะยังไม่ถึงขั้นประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ ถ้าละครไทยยังคงยึดติดอยู่กับแบบแผนแบบเดิม ที่มีความเป็นละครสูง แต่น่าจะเป็นแบบอย่างที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการนำเสนอในทางที่ดีขึ้นได้บ้าง อย่างเช่น ความกล้าที่จะนำเสนอประเด็นใหม่ที่ไม่ได้มีแค่ประเด็นรักใคร่ตบตีมากขึ้น ความกล้าที่จะให้นักแสดงไม่แต่งหน้า หรือมีสไตล์การแต่งหน้าที่เบาบาง เป็นธรรมชาติในการทำการแสดงที่มากขึ้น การใช้รูปแบบการแสดงที่มีความสมจริงเป็นธรรมชาติ มีการตีความตัวละครที่ลึกซึ้งมีมิติมากขึ้น นักแสดงสามารถฉีกคาแรคเตอร์รับบทที่มีความหลากหลายมากขึ้น มีการวางบทบาทตัวละครตามความเหมาะสม มีความยึดติดกับชื่อเสียงภาพจำ หรือคู่จิ้นน้อยลง เป็นต้น ถ้าละครไทยกล้าที่จะออกจากแบบแผนแบบเดิม มีความแปลกใหม่ มีความสมจริงในงานละครมากขึ้น ก็อาจจะเป็นที่ยอมรับในกลุ่มคนดูละครยุคใหม่ได้มากขึ้น

2.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

มองว่าซีรีส์เกาหลีและละครไทยมีความแตกต่างกันในระดับที่สูงมาก โดยมีปัจจัยหลักอยู่ที่คนไทยยังคงมีกรอบ หรือการใช้แบบแผน หรือ ภาพจำเก่าแบบเดิม เช่น

การทะเลาะวิวาท ตบตี คนมีฐานะนั่งเรอียร์ คนจนรับประทานบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป หรือนั่งเขี่ยข้าว ในกาารรับประทานอาหาร ก็ไม่สามารถเข้าถึงบทบาทที่ดีได้ในหลายประเด็น ขาดความสมเหตุสมผล จนทำให้รูปแบบของละครไทยยังคงวนเวียนอยู่กับประเด็นเหล่านี้ ในขณะที่เกาหลีได้มีการแสดงที่สมจริงในระดับที่สูงมาก ทุกอย่างเป็นธรรมชาติ ทุกอย่างถูกเขียนขึ้นมาให้มนุษย์ทำการแสดงผ่านเรื่องทั่วไป ชีวิตประจำวันของผู้ชมสามารถจับต้องได้จริง

(2) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

มีการหยิบความสวยงามทางการเล่าภาพ เป็นแนวทางในการผลิตสื่ออยู่บ่อยครั้ง อย่างซีรีส์เรื่องที่เกิดขึ้นล่าสุด ก็ได้มีนำ soft power ไทย อย่างยานลิเกา นำเอาความเป็นมนุษย์ การดำเนินชีวิตแบบคนปกติมาเป็นแบบอย่างในการสร้างตัวละครลงไปในงาน

(3) เลือกที่จะผลิตซีรีส์ไทยริเริ่มหรือละครโทรทัศน์ไทยที่เขียนขึ้นใหม่ เลือกที่จะผลิตละครโทรทัศน์ที่เขียนขึ้นใหม่ เนื่องจากละครริเริ่มนั้นยากที่จะประสบความสำเร็จในประเทศไทย ด้วยความที่ไทยเรายังคงมีภาพจำในแบบเดิมๆ ทั้งยังมีบริบททางสังคมที่มีความแตกต่างในระดับที่สูง เมื่อนำมาปรับแล้วรสชาติบางอย่างในต้นฉบับอาจจะจางหายไป แต่ก็ยังมีคนจำนวนไม่น้อยที่ให้ความสนใจและรับชม แม้ว่าจะรับรู้เรื่องราวจากต้นฉบับอยู่แล้วก็ตาม

2.5 สรุป

Keyword: ความสมจริง เป็นธรรมชาติ

“เกาหลีได้มีการนำชีวิตของมนุษย์มาเขียนเป็นเรื่องราว ทุกอย่างจึงสมจริงมาก”

มองว่าทุกองค์ประกอบล้วนมีความสำคัญในการผสมผสานให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ ทั้งในส่วนของการประกอบองค์ประกอบและการสะท้อนภาพทางสังคม โดยในส่วนของการประกอบองค์ประกอบนั้น เกาหลีได้มีความสามารถเป็นอย่างมากในการเล่าเรื่องที่สามารดึงดูดใจผู้ชมให้คอยติดตามเรื่องราวไปจนจบได้อย่างเหนียวแน่น โดยเฉพาะในส่วนโครงเรื่อง การสร้างตัวละครที่มีความแปลกใหม่ ชวนติดตาม สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่ไม่ธรรมดาให้ดูเป็นสิ่งที่จับต้องได้ และคาดเดาไม่ได้อยู่เสมอ การผสมผสานในแต่ละองค์ประกอบ ทั้งการถ่ายภาพที่สวยงาม ชวนมอง เพลงประกอบที่ลึกซึ้งกินใจ การแสดงที่เป็นธรรมชาติ เสื้อผ้า หน้าผม ฉากที่ดูสวยงามลงตัว แต่ยังคงความเป็นมนุษย์ในสังคม คงความสมจริงอยู่เสมอ โครงเรื่องจึงเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุด ตามด้วยการแสดงแก่นความคิด

หลัก เพลงประกอบ และงานภาพตามลำดับ ส่วนในด้านการสะท้อนภาพทางสังคมนั้นก็มีความสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ไม่น้อยไปกว่ากัน ถูกนำเสนออยู่เสมอในซีรีส์เกาหลี โดยมักจะเล่าถึงแง่มุมของการดำเนินชีวิตที่ถูกถ่ายทอดมาจากชีวิตจริงของคนในสังคม เช่น เรื่องของความเป็นอยู่ การใช้ชีวิต ออกมาให้เราได้สัมผัส ทั้งยังมองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลีนั้นยังสามารถทำงานกับพฤติกรรมการรับสารของผู้ชมได้เป็นอย่างดีทั้งในแง่ของการชี้นำสังคม รวมไปถึงในเรื่องของภาพวัฒนธรรมที่มีความเด่นชัดมาก จนกลายเป็น soft power ที่ทำให้ผู้คนอยากที่จะรู้จักประเทศของเขา ทำตามในสิ่งที่ซีรีส์ได้นำเสนอออกมาได้อย่างเสมอ จนสร้างมูลค่ามหาศาลให้กับเกาหลีได้จากเรื่องราวความเป็นมนุษย์ที่ถูกถ่ายทอดลงไปในงานของเขา

3. ผู้ผลิตสื่อคนที่สามอายุ 56 ปี เพศชาย อาชีพ ผู้กำกับละครโทรทัศน์

ส่วนตัวมีความชื่นชอบในซีรีส์เกาหลีในเรื่องของความสมจริง ชัดเจน และในฐานะคนทำงานเบื้องหลัง เป็นผู้กำกับ จึงมีความสนใจในเรื่องของบท โปรดักชั่น และพัฒนาการของตัวละครเป็นพิเศษ เนื้อเรื่องของเกาหลีส่วนมาก เน้นเรื่องการสู้ชีวิต ชัดเจน ไม่ว่าจะต่อสู้ด้วยอะไรก็ตาม เพื่อให้ถึงจุดมุ่งหมายในชีวิต ยกตัวอย่างซีรีส์เรื่อง Itaewon จะมีทั้ง เรื่องความแค้น ความรัก แต่ประเด็นหลักคือมุ่งไปให้ถึงสิ่งที่ต้องการเพื่อความสำเร็จในชีวิต

3.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ยินดีเป็นอย่างยิ่งกับเกาหลีที่ประสบความสำเร็จ ความที่เกาหลีมีระบบการทำงานระดับประเทศ ได้รับการผลักดันจากทุกภาคส่วน รัฐบาลเกาหลีมีนโยบายสนับสนุนอย่างชัดเจนและเต็มที่ เพื่อให้องค์กรการทำงานด้านบันเทิงเป็นจุดขายของประเทศ ไม่ใช่แค่ซีรีส์ ละคร หนังสือ แต่รวมไปถึงงานเพลงด้วย ทั้งที่เกาหลีเริ่มผลักดันนโยบายมาไม่ถึง 20 ปี แต่เกาหลีสามารถชนะญี่ปุ่น แชนไทย ทั้งที่เมื่อก่อน ในเอเชีย ญี่ปุ่นมาเป็นอันดับหนึ่ง ปัจจุบันเป็นเกาหลี ทั้งที่ใช้หลักการเดียวกัน รัฐบาลเกาหลีมีวิธคิดเป็นรูปแบบ มีการทำงานเป็นขั้นเป็นตอน มีระบบการจัดการที่ครบสูตรพยายามทำทุกเรื่องในประเทศให้สอดคล้อง และเจริญเติบโตไปข้างหน้าพร้อมกัน ไม่ว่าจะเป็นการโปรโมทสถานที่ จนกลายเป็น landmark แหล่งท่องเที่ยวของประเทศ ทั้งวัฒนธรรมเรื่องอาหาร เช่น มาม่า กิมจิ หรือเรื่องเสื้อผ้า เพื่อทำให้เกาหลีเป็นที่รู้จักของโลก ถือเป็น project ที่ประสบความสำเร็จสูงสุดระดับประเทศ

ดังนั้น ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ คือ คุณภาพงาน และทุนสนับสนุนจากรัฐบาล และไม่มีข้อจำกัดในการทำงาน นั่นคือ ทำให้เกาหลีกล้าลงทุน กล้าคิดกล้าทำ กล้าเขียนตีแผ่ได้ทุกอย่าง เช่น ทำเรื่องเกี่ยวกับรัฐบาล โดยไม่ได้พิจารณาการทำงาน สังเกตได้ว่าซีรีส์เกาหลีจะมีการขึ้นเกริ่นนำเรื่องก่อนเลยว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครเรื่อง

นี้ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ปัจจุบันหรือใครทั้งสิ้น เป็นเรื่องสมมติ ซึ่งในความจริง เป็นเรื่องรัฐบาล แต่รัฐบาลใจกว้างพอที่จะพูดถึงได้ทำให้สังคมเกาหลีทะเลาะและกล้าคิดนอกกรอบมากขึ้น

3.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ การเล่าเรื่องของเกาหลีมีลักษณะเปิดกว้างในเรื่องความคิด กล้าคิดกล้าทำในทุกรูปแบบบวกด้วยงบประมาณที่รัฐบาลสนับสนุนเต็มที่ จึงสามารถผลิตซีรีส์ได้ตามที่ต้องการ เมื่อรวมกับองค์ประกอบทุกปัจจัยเข้าด้วยกัน ยิ่งทำให้ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการแสดงที่โดดเด่น เพลงประกอบ โดยปกติเกาหลีขายเพลงคู่กับตัวซีรีส์อยู่แล้ว ทำให้ไปด้วยกันได้อย่างดี แต่สิ่งที่ไม่จำเป็นคือการใช้ภาษา เพราะคนดูส่วนใหญ่ฟังไม่ออก ดูจากอาภักปฏิการการแสดงออกของนักแสดง และอ่านคำบรรยายใต้ภาพ ก็สามารถเข้าใจ และมีอารมณ์ร่วมกับซีรีส์ได้ โดยที่ไม่ต้องใช้ความเข้าใจภาษา

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี โครงเรื่องส่วนใหญ่มาจากชีวิตจริงของสังคมเกาหลีเอง ที่ต้องแข่งขันกันสูง ใช้ชีวิตต่อสู้ดิ้นรน เพื่อที่จะได้มา และนำมาดัดแปลงเรื่องราวให้มีความผ่อนคลายผสมผสานไป และมักจะเกิดขึ้นในสถานที่ทำงาน เช่น การทำงานในเมืองใหญ่ ในบริษัทที่ดี มีชื่อเสียง สวัสดิการสูง โบนัสดี เพื่อค้นพบชีวิตที่ดีขึ้น การกลั่นแกล้ง อิจฉาริษยา กัน คนดีโดนใส่ร้าย จะทำให้คนดูเกิดความรู้สึกเข้าถึงตัวละคร และเอาใจช่วย ซึ่งเป็นส่วนที่เสริมให้องค์รวมของซีรีส์น่าสนใจ เช่น กล่าวถึงตัวแสดงหลักชายตอนโตก่อน มีการซ่อนปมสำคัญไว้ในเรื่อง เพื่อเป็นจุดดึงดูดความสนใจ สร้างความสงสัยให้คนดูแล้วค่อยย้อนเรื่องราวไปในวัยเด็ก เพื่อคลายปมของเรื่อง ถือว่าคนเกาหลีมีความสามารถทำโครงเรื่องให้คนดูติดตามได้ แต่บางเรื่องก็มีโครงเรื่อง เหมือนซีรีส์ไทย คือเรียงตามลำดับเหตุการณ์ เช่น Itaewon (2020) วิธีทำโครงเรื่องแบบนี้ ต้องทำให้คนดูสนุก สนใจติดตามตั้งแต่ตอนแรก

การคิดโครงเรื่องจะอยู่ที่จุดประสงค์หลัก ตอนแรกต้องสำคัญที่สุด ต่อไปคือตอนจบว่าต้องการจบให้คนดู รู้สึกอย่างไร หรือทิ้งท้ายด้วยสิ่งใดเพื่อตามต่อภาค 2

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบส่วนสำคัญที่ช่วยชูอารมณ์ของเรื่อง ทำให้นักแสดงและคนดูเข้าถึงอารมณ์และบทบาทได้ดี เพราะเป็นไปได้อย่างที่คนหนุ่มมักจะคิดเห็นเป็นเรื่องเดียวกันทั้งหมด ต้องมีเรื่องขัดแย้งเป็นธรรมดา มีการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา ชัดเจน ตรงใจคนดู คนเกาหลีมีความเหลื่อมล้ำในสังคมสูง คนจนต้องต่อสู้ เช่น ซีรีส์ เรื่อง Parasite ที่ทำ

ออกมาจากเรื่องจริง เป็นเรื่องราวของคนชั้นล่างเช่าห้องใต้ดิน ราคาถูกอยู่ในเมืองใหญ่ เพื่อให้ชีวิตดูดีขึ้น แต่โดนน้ำท่วม คนดูส่วนมากเป็นชนชั้นกรรมาชีพ จึงรู้สึกเข้าถึงบทตามไปด้วย และดูเพื่อให้ลืมชีวิตชั่วขณะ

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญอย่างมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะนักแสดงมีคุณภาพสูง ตัวร้ายล่อมนักแสดงนำมีความสามารถมาก ค่อนข้างมีพลัง มีฝีมือ ทำตามความต้องการของผู้กำกับได้เป็นอย่างดี นักแสดงที่เป็นตัวร้ายล่อมนี้ จะไม่ยึดติดกับบท สามารถแสดงได้หลายบทบาท สนุก หลากหลาย น่าสนใจ การวางตัวละคร จะเป็นหน้าที่ของผู้จัดละครกับช่อง

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดเป็นอันดับแรก ที่ประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ถึงเนื้อเรื่องไม่ดีหรือเนื้อเรื่องธรรมดา ถ้านักแสดงแสดงดี มีเสน่ห์ ดึงบทบาทมาได้น่าสนใจ ก็ทำให้โดยรวมออกมาดี บางครั้งคนดูก็ดูที่นักแสดงเป็นหลักก่อนที่จะเลือกเรื่อง นักแสดงเกาหลีถูกฝึกและซ้อมการแสดงอย่างหนัก ทั้งทำการบ้านมาเองอย่างหนัก แม้เป็นนักแสดงดังมีชื่อเสียงก็ตาม ต้องมีการอ่านบทล่วงหน้ามาอย่างดี ก่อนการฝึกและซ้อมบทให้ผู้กำกับ ให้ช่องและคนเขียนบทดู ถ้าเล่นไม่ได้พร้อมเปลี่ยนทันทีหรือไม่ก็ปรับการแสดงให้ตรงกับที่ต้องการ จนถึงวันเปิดกล้องถ่ายทำ ก็สามารถแสดงได้เลยอย่างธรรมชาติ

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ชัดเจนในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เป็นส่วนที่ทำให้คนดูเกิดอารมณ์ร่วมง่ายและตามเอาใจช่วย แนวคิดหลัก ตอบโจทย์ของมนุษย์ นั่นคือ คนเราต้องการความสุข มีฐานะที่ดี ได้รับการยอมรับในสังคม เป็นส่วนเสริมของตัวละครว่ามีความฝันแบบนี้ อยากได้ อยากมี ทำให้เกิดแรงจูงใจ ซึ่งมีทั้งทำออกมาในลักษณะที่ดีและไม่ดี ถ้าคิดทางลัดคือทุจริต ถ้าคิดดีก็แบบเรื่อง Itaewon

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าไม่ได้สำคัญ เป็นเพียงส่วนหนึ่งขององค์ประกอบที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ส่วนตัวไม่ได้มองว่าภาษาเป็นเรื่องใหญ่ เพราะฟังไม่เข้าใจว่าแปลว่าอะไร ใช้วิธีอ่านคำบรรยายได้ภาพมาตลอด เลือกดูวิธีการแสดงของนักแสดงเป็นสำคัญที่จะทำให้เข้าใจว่า นักแสดงต้องการสื่อสารอะไรให้คนดูทราบ

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะส่วนที่มาก่อนตัวซีรีส์คือเพลง เมื่อทำเพลงติดหูคนดูแล้ว ซีรีส์ยิ่งมีความน่าสนใจมากขึ้น เข้าถึงอารมณ์ตัวแสดงและบทบาทมากขึ้น ถือเป็นธุรกิจส่งออกที่ดีคู่กับซีรีส์ มาตั้งแต่ต้น วันที่ซีรีส์จบไปแล้ว แต่เพลงประกอบยังดังอยู่

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าในซีรีส์เกาหลีเป็นส่วนสำคัญขององค์ประกอบที่ช่วยสนับสนุนให้การแสดงและฉากออกมาดี มีแสงสวยงาม ในซีรีส์เกาหลีใช้กล้องในการถ่ายทำแบบง่าย เน้นเรื่องแสง ไฟสวย มีการลงทุนเยอะ ทีมถ่ายทำมีความชำนาญในเรื่องการจัดแสงมาก ผลิตงานออกมาดี งานภาพผ่านการเก็ยสีภาพที่ออกมา หน้าตาพระเอกนางเอกมีความนวล สีผิวสวยงาม เสื้อผ้าหน้าผม ทำออกมาสมจริง ดีมาก

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะทำให้งานไม่มีจุดบอด ทีมงานมีแผนกจัดฉากที่มีความสามารถสูง เป็นมืออาชีพ นิยมจัดฉากถ่ายในสตูดิโอ ซึ่งใช้เวลาได้มากกว่า และการเปลี่ยนฉากเข้าออกง่ายกว่าถ่ายจากสถานที่จริง สามารถควบคุมที่มาของแสงทำให้ออกมาในโทนเดียวกันได้หมด ในส่วนของ CG มีความพัฒนามาก ในอดีตเกาหลีจะส่งไปทำที่ญี่ปุ่น หรืออเมริกา และจากที่รัฐบาลสนับสนุนทั้งเครื่องมือและส่งคนในประเทศไปเรียนรู้ที่อเมริกา และนำความรู้ความสามารถกลับมาทำงานพัฒนาให้ประเทศ เกาหลีถือว่าซีรีส์เป็นงานส่งออกของประเทศ รับค่าสปอนเซอร์จากแบรนด์เสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องสำอางที่มีชื่อเสียง เกาหลีพยายามทำให้ประเทศมีความเป็นสากลมากขึ้น เพิ่มทางส่งออกไปทางอเมริกา ยกเว้น ในงานพิธีกรรมที่ต้องแต่งชุดประจำชาติ ก็มีชุดแทรกไปบ้าง แต่ด้วยความที่เกาหลีมีการติดต่อจัดการกับสินค้าแบรนด์เป็นอย่างดี จึงใช้ของแบรนด์เนมในฉากเพื่อการถ่ายทำ และมีการซื้อขายขาดร้าน subway ที่ไม่ใช่ของเกาหลีมาใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำในซีรีส์หลายเรื่อง ถือเป็นความฉลาดทางวัฒนธรรม ในซีรีส์บางเรื่องที่ฉากเป็นแนวพีเรียดใส่ชุดประจำชาติ เมื่อถ่ายทำเสร็จ ก็ใช้ฉากทำเป็นสถานที่ให้นักท่องเที่ยวแต่งชุดประจำชาติเกาหลีมาถ่ายรูป ส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อีก

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าไม่ค่อยมีความเกี่ยวข้องในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี Symbolic จำพวกสิ่งของ ที่ใช้สื่อสารในซีรีส์ โดยปกติเป็นสิ่งที่ต้องมีในซีรีส์อยู่แล้ว

มองว่าซีรีส์ที่ประสบความสำเร็จคือซีรีส์ที่จับต้องได้ ไม่ต้องใช้อะไรมาเพิ่มเติม ส่วนตัวจึงมองว่าไม่ได้น่าสนใจ

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี แต่ต้องทำให้เรียบง่าย ดูแล้วเข้าใจ เน้นการแสดงของนักแสดงเป็นสำคัญเพราะคนอยากดูนักแสดง ถ้าเป็นซีรีส์ น้อยเรื่องที่จะใช้ภาษาภาพ เป็นการเล่าแบบตรงไปตรงมา แต่ถ้าเป็นภาพมักใช้ในหนังเกาหลี เช่น เรื่อง Parasite ในมุมมองที่พระเอกมองเห็นแต่เท่านั้น ถ้าสังเกตที่เห็นอยู่ในฉาก พระเอกจะอยู่ได้เท่าคน เหมือนโดนเหยียบอยู่ทั้งชีวิต ถ้าตั้งใจทำภาพ ให้เหมือนเป็นสัญลักษณ์พิเศษในการเล่า เรื่องราวก็จะดำเนินเรื่องไปให้คิดได้มากกว่า มุมมองปกติ

ส่วนมากในซีรีส์เกาหลีจะเป็นมุมมองปกติของมนุษย์ เรียบง่าย สัมผัสได้ ไม่ได้มีมุมมองอะไรพิเศษ เหมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง คนดูรู้ไปพร้อมกับตัวละคร นอกจากเรื่องนั้นจะเป็นเรื่องเหนือมนุษย์ เรื่องขอมบี้

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

มองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ ในซีรีส์แทบทุกเรื่อง จะเกี่ยวกับเรื่องความเหลื่อมล้ำทางสังคม เรื่องการต่อสู้เพื่อให้ได้มา มีการสื่อสารออกมาชัดเจน เปิดกว้าง กล้าคิดกล้าทำในหลากหลายแนว ทุกรูปแบบ

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่าไม่ค่อยมีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเท่าใดนัก คนดูดูจริง แต่ไม่ได้อยู่ในความสนใจ เป็นเพียงส่วนเพิ่มความเข้มข้นให้กับเนื้อเรื่อง มีการต่อสู้ชีวิตที่หนัก แกร่งแรงแ้ง ซิงดิซิงเด็น เรียนจบต้องออกไปทำงาน ไม่อยู่กับพ่อแม่

(13) ภาพการศึกษา

มองว่าไม่ค่อยมีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะคนดูไม่ได้ให้ความสนใจในเรื่องการศึกษา เป็นเพียงส่วนเพิ่มรายละเอียดให้กับเนื้อเรื่อง ทุกคนต้องเรียนจบหลักสูตร น้อยคนที่จะไม่เรียน และผู้ชายทุกคนมีความภูมิใจที่ต้องเกณฑ์ทหารรับใช้ชาติ

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่ค่อยมีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี และไม่เด่นชัดเท่าเนื้อเรื่องหลัก ถือเป็นรายละเอียดย่อยเสริมเรื่องราวในซีรีส์ แต่มักมีมาให้เห็นในซีรีส์เสมอ เพื่อความสริมงคล ความสบายใจ หรือเพื่อความบันเทิง แล้วแต่จุดประสงค์

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะมีการเล่าเรื่องภาพทางวัฒนธรรม ที่สามารถทำให้คนดูสนใจ ชื่นชอบ และอยากรู้เรื่องวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ของเกาหลีมากที่สุด ยกตัวอย่าง วัฒนธรรมเรื่องอาหาร ในซีรีส์เกาหลีจะมีฉากรับประทานอาหารทุกเรื่อง เหมือนเป็นข้อกำหนด ข้อบังคับในตัวเองต้องมี เพื่อส่งเสริมสินค้าในประเทศของตน เช่น บะหมี่ กิมจิ ต็อกปอกกี บึงย่าง โซจู เป็นต้น จนกลายเป็น soft power แพร่กระจายดังไปทั่วโลก สร้างมูลค่ากลับมาสู่ประเทศอีกด้วย

(16) ภาพค่านิยม

มองว่ามีความสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับมาก ใช้ความเป็นตัวตน บ่งบอกความเป็นเกาหลีชัดเจน และทำให้คนดูเชื่อถือได้ ทั้งในเรื่องค่านิยมของการเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยชื่อดัง เพื่อจะได้เข้าทำงานในบริษัทที่มีชื่อเสียง หรือเรื่องของการทำศัลยกรรม การใช้สินค้าแบรนด์เนม แสดงออกให้คนดูเข้าใจว่าเป็นเรื่องปกติและเป็นความเคยชินของคนเกาหลี

3.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเต็มที่ เป็นเหมือนนโยบายของชาติและประสบความสำเร็จสูงสุด ในเวลาไม่ถึง 30 ปี และคาดว่าในอนาคต เกาหลีน่าจะมีแผนหรือนโยบายเตรียมไว้เพื่อผลักดันประเทศให้ประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่องและไปได้ต่ออีกไกลอย่างแน่นอน

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีหรือไม่

สามารถทำได้ และทำได้ดีมากด้วย แต่ต้องได้รับความร่วมมือทุกเรื่องจากทุกภาคส่วน

3.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

แตกต่างกันมาก ความคิดไปคนละแนว จึงไม่สามารถวัดกันได้ จุดกำเนิดของละครไทย ไม่ได้ทำให้คนทั้งโลกดู ผู้จัดหรือผู้ใหญ่ในช่อง คิดแค่ทำอะไรให้คนไทยดูแล้วเข้าใจ ขยายแค่ในไทย ไม่ได้ทำเป็นสากล แต่ผู้บริหารของเกาหลีคิดว่า ทำอย่างไรให้คนทั้งโลกเข้าใจ

(2) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

ไม่เคยนำมาใช้ ส่วนตัวดูซีรีส์เกาหลีเพื่อความบันเทิงเท่านั้น เพราะมีแนวทางของตนเองในการทำงาน โดยสอดแทรกเรื่องราวต่างต่างลงไป จะไม่เปรียบเทียบงานของตนกับงานของคนอื่น กล่าวคือ พยายาม ทำละครไทยให้ดีที่สุดในรูปแบบของตนเอง ทำตามทรัพยากรที่ผู้จัดให้ อาจมีการอิง reference จากเกาหลี ในเรื่องของเทรนด์เสื้อผ้า และเทคนิคฉาก

(3) มีทัศนคติอย่างไรกับโทรทัศน์ไทยสไตล์เกาหลี

ไม่สามารถทำให้เหมือนได้ ด้วยข้อจำกัดต่างต่าง ดังนั้นจึงควรทำในแนวทางของตนเองที่ทำได้ให้ดี และส่วนตัวไม่เคยคิดที่จะทำละครแนวนี้

(4) มีทัศนคติอย่างไรกับ ละครรีเมกเกาหลี

ส่วนตัวไม่ชอบ และไม่เคยคิดทำละครที่มีคนเคยทำมาแล้ว คิดทำแต่เรื่องใหม่ ง่ายกว่าในวิธีการทำงานโดยไม่มีอะไรมาเปรียบเทียบ

(5) ในความคิดเห็นส่วนบุคคลมองว่าละครที่เขียนขึ้นใหม่หรือละครรีเมค การผลิตละครแบบใดที่ประสบความสำเร็จมากกว่ากันในวงการบันเทิงไทย

ละครที่เขียนขึ้นใหม่ดีกว่า เป็นตัวของตัวเองมากกว่า ไม่มีใครเอามาเปรียบเทียบ สามารถที่จะสร้างสรรค์เป็นสไตล์ตัวเองได้ เป็นการดีกว่าที่จะทำเป็นคนแรกและมีความต้องการทำตามแบบของเรา การรีเมกเหมือนเป็นการเล่าใหม่ เหมือนเป็นคนละเรื่อง

3.5 สรุป

Keyword: จุดกำเนิดของละครไทย ไม่ได้ทำให้คนทั้งโลกดู แต่ผู้บริหารของเกาหลีคิดว่า ทำอย่างไรให้คนทั้งโลกเข้าใจ

“ผู้จัดละครไทยหรือผู้ใหญ่ในช่องที่ตัดสินใจเลือกละครลงฉาย มีความคิดที่ว่าจะทำละครไทยเพื่อให้คนในประเทศดูแล้วเข้าใจ ชอบและอยากติดตามเท่านั้น ไม่ได้คิดถึงมุกกว้างว่าจะต้องทำให้คนทั้งโลกดู คิดแค่ขายในประเทศไทย ไม่ได้ทำเป็นสากล แต่ผู้บริหาร

ของเกาหลีก็คิดอีกมุมว่า ทำละครอย่างไรให้คนทั้งโลกเข้าใจและอยากติดตามผลงานของประเทศเกาหลีต่อไปอีกในอนาคต”

มองว่าทุกปัจจัยล้วนเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญ ซึ่งในส่วนของ การแสดง โดดเด่น เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จมากที่สุด รวมไปถึง นักแสดงที่มีความสามารถ และเพลงประกอบที่ถือเป็นธุรกิจส่งออกดีคู่กับตัวซีรีส์มาตั้งแต่ต้น รองลงมาคือ บท และฉากที่เป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้งานไม่มีจุดบอด ปัจจัยที่เหลือเป็น องค์ประกอบส่วนเสริมที่ช่วยให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จ งานภาพช่วยสนับสนุนให้การแสดงและ ฉาก ออกมาดี ในส่วนของโครงเรื่องที่ให้อรรถรสของซีรีส์น่าสนใจ แนวคิดหลักที่ตอบโจทย์ของ มนุษย์ ที่ต้องการความสุข มีฐานะที่ดี ได้รับการยอมรับในสังคม ขยายเรื่องราวการสะท้อนภาพ ทางสังคมให้เด่นชัดยิ่งขึ้น ทั้งภาพทางวัฒนธรรม เรื่องของอาหาร ความเป็นอยู่ และภาพค่านิยม เรื่องการทำศัลยกรรม การใช้สินค้าแบรนด์เนมหรือเครื่องสำอางของเกาหลีที่มีความเด่นชัดมาก ที่สุด และช่วยสร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างมหาศาล

กลุ่มนักวิชาการ

1. นักวิชาการคนที่หนึ่ง อายุ 49 ปี เพศหญิง อาชีพ นักเขียนบทและผู้ให้ คำปรึกษาเขียนบทละครโทรทัศน์ และอาจารย์มหาวิทยาลัย

ส่วนตัวค่อนข้างชื่นชอบซีรีส์เกาหลีเป็นอย่างมาก และคอยติดตามข่าวสาร เกี่ยวกับซีรีส์เกาหลีอยู่เสมอ โดยชื่นชอบซีรีส์เกาหลีแนวโรแมนติกคอมเมดี้ (Romantic-Comedy) ที่ย่อยง่าย เบาสมอง อิมเมจหัวใจมากเป็นพิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับความถนัดในการเขียน บทละครแนวโรแมนติกคอมเมดี้ของตน และได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทละครมากมาย มาจากการรับชมซีรีส์เกาหลีในต่อหลายครั้ง โดยชื่นชอบในความกลมกล่อมที่ผสมผสานกัน ออกมาอย่างลงตัว รวมทั้งความละเอียดลออในงานผลิต ที่มีการเก็บรายละเอียด และให้ ความสำคัญกับทุกกระบวนการสร้างสรรค์ตั้งแต่ในส่วนของการทำงาน research ที่มีการไปเก็บ ศึกษาข้อมูลจริงมาอย่างละเอียด จนเกิดการถ่ายทอดออกมาเป็นงานภาพที่ถูกต้อง สมจริง การ สร้างความเชื่อในการรับรู้ของผู้รับชม จนได้รับการชื่นชมจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านอยู่บ่อยครั้ง ในซีรีส์เกาหลี

1.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

เกาหลีได้มีพร้อมทุกอย่างตั้งแต่ทุนสนับสนุน มีการวางกลยุทธ์ การ ผลักดันทเหนี่ยวแน่นจากรัฐบาล เขาจะรู้ว่าจะสามารถสร้างรายได้เข้าประเทศเขาด้วยวิธีไหน อะไรที่ สามารถส่งออกสร้างมูลค่าให้กับประเทศของเขาได้ เขามีเป้าหมายที่ชัดเจนในการผลิตสื่อมา ตั้งแต่แรกเริ่ม มีความกล้าที่จะนำเสนอเรื่องราวในมุมมองที่แปลกใหม่ มีการนำเสนอความเป็น

ชาติ เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของเกาหลีให้ปรากฏอยู่ในซีรีส์เสมอ จนเกิดเป็น soft power ที่สร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างมหาศาล จนมีงบประมาณที่จะสนับสนุนให้บุคลากรของเขาได้เรียนรู้พัฒนาศักยภาพในระดับสากล มีเครื่องมือโปรดักชั่นที่ครบครันทันสมัย

1.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ ทุกองค์ประกอบมีความจำเป็นที่ต้องผสมผสานลงตัวอย่างกลมกล่อม โดยมองว่าความกล้าที่จะหยิบยกประเด็นที่แปลกใหม่ออกมาเล่าในมุมมองที่แตกต่างจากกรอบแบบเดิมของเกาหลี เป็นจุดเด่นสำคัญที่ประสบความสำเร็จในวงกว้าง อย่างเช่นการเล่าเรื่องราว Romantic Comedy ออกมาในมุมมองของตัวละครเอกที่เป็นทนายความอหิสิกติกใน Extraordinary Attorney Woo (2022) มีความแปลกใหม่ จนเกิดเป็นกระแสความนิยมที่สร้างความน่าจดจำให้กับตัวละครและซีรีส์ เริ่มต้นตั้งแต่ออกอากาศ ถึงบางเรื่องจะมีพล็อตเรื่องที่ซ้ำๆ หรือมีการแสดงออกที่ overacting ก็สามารถผสมผสานให้เรื่องมีความกลมกล่อม ด้วยการเล่าเรื่องที่มีความทันสมัย ลงตัว ใจความเป็นสากล ลึกซึ้ง แฝงไปด้วย creative ที่สร้างความจดจำให้กับผู้ชมเสมอ ตัวอย่างเช่น ฉากที่ตัวละครเอกวิ่งข้ามโต๊ะอาหารตบหน้า ใน The Penthouse: War in Life (2020) ที่ดูเกินจริง แต่สร้างการจดจำ และเพิ่มอรรถรสให้กับคนดูได้ไม่น้อย

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี รวมถึงในการเลือกรับชมสื่อ ในฐานะคนเขียนบทละครโทรทัศน์ ส่วนตัวมองว่า บทเปรียบเสมือนหัวใจของเรื่อง ถ้ามีการวางโครงเรื่อง มีบทที่ดี ก็จะสามารถนำพาคองค์ประกอบอื่นให้สมบูรณ์นำไปสู่ความสำเร็จได้ โดยแม้สิ่งแรกที่ผู้ชมจะเห็นก่อนจะเป็นเสน่ห์ทางการแสดงของนักแสดง การจัดวางเซตติ้ง การทำภาพ ทำ production ให้สวยงาม แต่ทั้งนั้นจุดกำเนิดของสิ่งเหล่านี้ก็มาจากโครงเรื่องที่น่าสนใจ ขยายออกจนเกิดเป็นตัวละครที่มีมิติ มีเสน่ห์ มีความพิเศษผ่านบทสนทนาที่ถูกร้อยเรียงมาอย่างราบรื่น มีแรงขับเคลื่อนด้วยข้อขัดแย้ง และถ้าเรื่องราวใกล้เคียงกับประสบการณ์จริง ก็จะทำให้คนดูเกิดอารมณ์ร่วม คล้อยตามไปกับสิ่งที่ตัวละครกำลังประสบ โดยมองว่าซีรีส์เกาหลีมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิต ความเป็นอยู่ของมนุษย์ มีโครงเรื่องที่แปลกใหม่ ไม่น่าเบื่ออย่างเช่น การเล่าเรื่องราวของตัวละครที่อาชีพแปลกใหม่หลากหลาย อย่าง การนำเสนอเรื่องราวของทนายที่เป็นอหิสิกติกในเรื่อง Extraordinary Attorney Woo (2022) หรือเรื่องเกี่ยวกับนักพยากรณ์อากาศใน Forecasting Love and Weather (2022) หรือการนำสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้วมาเล่าใหม่ในมุมมองที่แตกต่าง อย่างเช่น นำการละเล่นพื้นบ้านของเกาหลีมาเล่าในมุมมอง

ใหม่ ใน Squid Game (2021) ทั้งยังมักมีการใส่วัฒนธรรมการใช้ชีวิตออกมาถ่ายทอดเรื่องราวอยู่เสมอ Creative เหล่านี้จัดเป็นเสน่ห์เฉพาะตัวที่สามารถสร้างการจดจำและดึงดูดความสนใจจากผู้รับชม จนเกิดการซึมซับทางวัฒนธรรม เกิดการตามรอยไปในสถานที่ ที่ใช้ในการถ่ายทำซีรีส์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเยี่ยมชมพระราชวังเคียงบกุง สถานที่ถ่ายทำหลักของ Jewel in the Palace (2003) ตามรอยรูปปั้นพระนาง Winter Love Song (2002) ที่เกาะนามิ หรือการข้ามทะเลไปเที่ยววงจิน หมู่บ้านริมทะเลที่โด่งดังมาจาก Hometown Cha-Cha-Cha ในปัจจุบัน

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ขั้วขัดแย้งในซีรีส์เกาหลีมีความแข็งแกร่งมาก นำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย โดยเฉพาะประเด็นความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น คนจนกับคนรวยมีช่องว่างทางความเป็นอยู่ และสิทธิในการได้รับโอกาสที่แตกต่างกัน ก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมทางอารมณ์ ต้องการลุ้นเอาใจช่วยตัวละครของผู้รับชมได้ง่าย เนื่องจากเป็นประเด็นที่ใกล้ตัวและเกิดขึ้นจริงในสังคมโลก

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มักสร้างตัวละครที่มีความพิเศษ น่าจดจำ เป็นมนุษย์ที่มีความรักโลกโกรธหลง มีความเป็นคนธรรมดา มีมุมขี้เมา ชอบสังสรรค์ ซึ่งเป็นธรรมชาติของคนในสังคมที่เกิดขึ้นจริง สอดแทรกอยู่เสมอ ประกอบกับฝีมือการแสดงที่สมบทบาทของนักแสดงเกาหลี ทำให้คนดูเกิดความรู้สึกเชื่อและคล้อยตาม มีอารมณ์ร่วมตามได้ไม่ยาก อย่างเช่น คุณป้าใน The Glory (2022) ที่แม้จะถูกรุมทำร้าย เป็นเหยื่อความรุนแรงในครอบครัว แต่ก็ยังสามารถหัวเราะได้ มีมุมไอชื้อ ที่เต็มไปด้วยความจริงใจ หรือทนายความที่เป็นมะเร็งใน Extraordinary You (2022) ที่มีความไช้คร้ายแต่ก็ยังมีอารมณ์ตลกเสริมปนอยู่ในเรื่องราวเสมอ สิ่งเหล่านี้ล้วนสร้างความจดจำ เพิ่มมิติให้กับตัวละครได้ไม่น้อย และยังทำให้เราได้สัมผัสกับอีกแง่มุมของคนที่เราอาจมองไม่เห็นได้ด้วยตาเปล่า ที่ทีมผู้ผลิตนั้นสามารถมองเห็นเสน่ห์ ความพิเศษที่มีอยู่ในตัวนักแสดง สามารถจัดวางตัวแสดงออกมาได้เหมาะสมและลงตัวมาก ซึ่งหาได้น้อยที่ซีรีส์เกาหลีจะมีการวางตัวละครออกมาได้ไม่เหมาะสม

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี นักแสดงเกาหลีมีเสน่ห์ทางการแสดง สามารถเข้าถึงบทบาทจนถึงแก่นของตัว

ละครได้เป็นอย่างดีเป็นธรรมชาติมาก จนเหมือนไม่ได้ทำการแสดงอยู่ และไม่รู้ว่าบทจะไกลตัวแค่ไหน ก็จะสามารถถ่ายทอดออกมาสมจริง จนคนดูเชื่อและคล้อยตาม ไม่ว่าจะเป็นนักแสดงนำ หรือนักแสดงประกอบฉาก อย่างเช่น บทซอมบี้ นักแสดงที่จะมาแสดงต้องมีพื้นฐานของ physical skill สูง จึงจะสามารถถ่ายทอดบทนี้ออกมาได้อย่างสมจริง แต่นักแสดงก็สามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างสมบทบาทพร้อมเพรียงกันมาก

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เปรียบเสมือนกระดูกสันหลังของเรื่อง ที่คอยยึดเนื้อหาประเด็นสำคัญที่ตัวเรื่องต้องการจะสื่อสารเอาไว้ให้เส้นเรื่องนั้นดำเนินไปในทิศทางเดียวกันได้ในขอบเขตที่เหมาะสม ซึ่งไม่ได้มีแนวคิดหลัก หรือ Theme ที่มากนัก แต่มีการนำเสนอผ่านมุมมองที่มีความแตกต่าง หลากหลาย ชวนให้ติดตาม มีการสื่อสารประเด็นสำคัญออกมาได้อย่างชัดเจน เป็น Unity อยู่ที่ว่าผู้ผลิตอยากเล่าไปในบริบทสังคมไหน ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์ Parasite (2019) หรือในซีรีส์ Squid Game (2021) ที่ต่างว่าในประเด็นของความเหลื่อมล้ำทางสังคม ประเด็นยอนิยมของสื่อเกาหลีเช่นกัน แต่มีการนำเสนอออกมาผ่านมุมมอง รูปแบบการที่แตกต่างกัน เป็นต้น

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญเป็นในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความสมจริง คมคาย เป็นวรรณคดีที่เป็นข้อคิดให้คนดูได้ติดตาม ซึ่งหลายประโยคจากซีรีส์เกาหลี สามารถสร้างการจดจำจากคนดูจนกลายเป็นวลีเด็ดได้ไม่น้อย

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพลงประกอบเป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมใหญ่ที่สร้างรายได้ให้กับเกาหลีได้ไม่น้อย มีการใช้เมโลดี้ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ลึกซึ้ง เสียดหัวใจได้เป็นอย่างดี ซึ่งอาจมาจากการที่ชาติเกาหลีเคยผ่านความเจ็บปวดมามากจากสงคราม การถูกพลัดพรากสูญเสีย ความแร้นแค้นที่คนในชาติเคยประสบพบเจอ และเมื่อเพลงเหล่านั้นถูกนำมาประกอบในซีรีส์ก็ยิ่งสร้างอรรถรสในการรับชมมากขึ้นไปอีก เมื่อซีรีส์ประสบความสำเร็จ เพลงก็ประสบความสำเร็จตาม เพลงดังก็ยิ่งกลับไปส่งเสริมต่อยอดให้ซีรีส์ดังมากขึ้นไปอีกเป็นวัฏจักร

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มักมีการเล่าเรื่องผ่านภาพ ผ่านโปรดักชั่นที่สวยงามชวนมองแบบ

ภาพยนตร์ มีงบประมาณ มีอุปกรณ์การถ่ายทำที่ดี มีการจัดแสง วาง Mood & Tone ที่สื่อสารชัดเจน ตรงกับ concept ส่งไปกับองค์ประกอบอื่นของเรื่อง ทั้งยังสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมทั้งในด้านอารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนให้เห็นถึงความหมาย รายละเอียด ของเส้นเรื่องและตัวละครผ่านงานภาพที่ทีมผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารในแต่ละฉากเอาไว้อย่างดี สร้างความน่าสนใจให้กับคนดูได้ตั้งแต่รูปโปสเตอร์ ที่สื่อสาร ชวนติดตาม

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสื่อสารบทประพันธ์ออกมาผ่านภาพได้อย่างชัดเจน เกาหลีได้มีงานฉากที่สวยงาม ใช้เทคนิคการถ่ายทำที่ดี เหมือนมีเวทย์มนตร์ที่สามารถเสกสรรให้เหมือนจริง โดยมักจะเลี่ยงการถ่ายทำแบบ Outdoor และทำการ Set ฉากที่ง่ายต่อการควบคุมในสตูดิโอขึ้นมาเป็นส่วนมาก ยกตัวอย่างเช่นในซีรีส์ Vincenzo (2021) ที่ทีมผู้ผลิตสามารถถ่ายทอดภาพออกมาได้อย่างสวยงามเหมือนยกกองถ่ายไปทำถ่ายทำที่ประเทศอิตาลีจริง ทั้งที่ทั้งหมดถูกถ่ายทำในสตูดิโอผ่านการใช้เทคนิค CG หรือใน The King of Eternal Monarch (2020) ที่สามารถถ่ายทอดโลกคู่ขนานที่พระเอกของเรื่องเดินทางเข้าไปมาได้อย่างตระการตา เกิดความเชื่อจาก CG ที่เรียบเนียนสวยงาม เป็นต้น

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเช่นเดียวกัน แต่ยังไม่ใช่ว่าส่วนที่สำคัญที่สุด ในซีรีส์เกาหลีแทบทุกเรื่องมักมีการใส่สัญลักษณ์พิเศษลงไปเป็นกิมมิก ช่วยส่งเสริมในการสร้างความหมาย การขยายความในการเล่าเรื่อง อย่างเช่นใน Extraordinary Attorney Woo (2022) ที่มีการใส่ปลาวาฬที่เป็นตัวแทนของคนที่มีภาวะออทิสติกลงไปคู่กับความชื่นชอบของตัวนางเอกของเรื่องที่มีภาวะกึ่งออทิสติก หรือในเรื่อง Parasite (2019) ที่มีการนำเสนอภาพน้ำที่ไหลลงสู่บ้านชั้นใต้ดิน ซึ่งเป็นบ้านของตัวละครเอก ในการให้ความหมายถึงชนชั้นล่างมาใช้เพื่อขยายให้การเล่าเรื่องนั้นมีเสน่ห์ที่น่าจดจำมากขึ้น เป็นต้น

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความโดดเด่นในการนำประเด็นหลักที่ไม่ได้หลากหลายมาแตกแขนงย่อยออกไปในมุมมองที่หลากหลาย แปลกใหม่จากมุมมองการเล่าเรื่องแบบเดิมอยู่เสมอ อยู่ที่ว่าผู้ผลิตต้องการถ่ายทอดเรื่องราวไปใน universe ไหน อย่างเช่น ประเด็นความเหลื่อมล้ำที่ถูก

นำเสนอออกมาผ่าน Parasite (2019) ก็จะเป็นการนำเสนอประเด็นความเหลื่อมล้ำออกมาผ่านสายตาของคนชั้นล่างที่มีต่อครอบครัวคนรวย ในขณะที่ Kingdom (2019) นั้นมีการเล่าถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำทางสังคมเช่นเดียวกัน แต่มีมุมมองการเล่าเรื่องออกมาผ่านขอบฟ้าที่เป็นตัวแทนของโรคระบาด กับกลุ่มคนชนชั้นสูงที่มีอำนาจ โดยมักจะมีการชู first character การเล่าเรื่องผ่านคู่พระนาง หรือตัวเอกเป็นส่วนมาก

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

มองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ เนื่องจากเป็นประเด็นยอดนิยมที่เกิดขึ้นจริงกับคนหลายชาติในเอเชีย อาจจะมาจากรากฐานทางวัฒนธรรม ที่มีความคล้ายคลึงกันความเป็นเอเชีย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม ปัญหาแม่สามีลูกสะใภ้ เมียหลวงเมียน้อย สังคมชายเป็นใหญ่ เมื่อเป็นประเด็นที่ประสบร่วมกัน มีการพูดในประเด็นที่มีความเป็นสากล พูดถึงปัญหาที่เกิดขึ้นออกมาอย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา ต่างชาติให้ความสนใจ ซีรีส์เกาหลีก็ยิ่งเป็นที่รู้จักในระดับสากล ทั้งยังเป็นเหมือนเครื่องมือพัฒนาคนในประเทศทั้งทางความคิดและจิตใจผ่านภาพที่ถูกสะท้อนออกไปในตัวอีกด้วย

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเป็นประเด็นสำคัญที่มักถูกนำเสนอให้คนดูได้เห็นในความเป็นชาติ ความเป็นสังคมเกาหลี การใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ ปัญหาสังคม ความเหลื่อมล้ำ ความกดดันแข่งขัน ที่เกิดขึ้นในสังคมออกมาอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งสะท้อนไปถึงค่านิยมที่นำมาสู่ความกดดันในการใช้ชีวิต เพื่อความสำเร็จการถูกยอมรับในสังคมของคนเกาหลี ทั้งซีรีส์เกาหลีจำนวนไม่น้อยยังมักนำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละครที่ร่ำรวยเป็นเจ้าของธุรกิจ ทายาทบริษัทใหญ่โต ที่มีการสอดแทรกในเรื่องของระบบเศรษฐกิจ การติดต่อกัน การทำธุรกิจอยู่ด้วย

(13) ภาพทางการศึกษา

มองว่ามีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องจากเกาหลีได้ยังมีโครงสร้างทางวัฒนธรรมที่ค่อนข้างเข้มงวดกับการศึกษาชัดเจน มีความเครียด ความกดดัน การแข่งขันที่รุนแรง ถือเป็นปัญหาระดับชาติ ที่ทำให้เด็กเกาหลีมีอาการเครียด เก็บกด ซึมเศร้า จนไปถึงการฆ่าตัวตายเป็นจำนวนมาก เพราะการศึกษาเป็นเหมือนตัวกำหนดระดับความสำเร็จและการถูกยอมรับในวงสังคมของเกาหลีได้ จึงมักจะมีการนำเสนอใน

ภาพส่วนนี้ออกมาเท่าที่จะสามารถสอดแทรกได้ เพื่อให้ผู้รับชมได้ตระหนัก รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น อย่างเช่น ในซีรีส์ Sky Castle (2018) หรือ Crash Course in Romance (2023) ที่นำเสนอมุมมอง ภาพการศึกษาที่เกิดขึ้นในสังคมเกาหลีโดยตรง สะท้อนให้เห็นว่าการศึกษามีความเข้มข้นกดดันในระดับที่สูงเกินไปกลายเป็นวิกฤติ ซึ่งการโหมเรียนหนัก หรือการกดดันที่มากเกินไปไม่ได้ทำให้เด็ก รู้สึกมีความสุขกับการเรียน แต่กลายเป็นผลเสียให้กับตัวเด็กเสียมากกว่า เป็นต้น

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่ได้ถูกนำเสนอออกมาเด่นชัดและส่งผลกระทบต่อ ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เนื่องมาจากเกาหลีได้มีประชากรที่ไม่ได้นับถือศาสนามากมาย ทำให้ ภาพทางศาสนาไม่ชัดเจน หรือเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจคนจนเห็นเป็นภาพสะท้อนที่เด่นชัดขนาดนั้น จะมีเป็นภาพคนทรง ผี หรือ ตำนาน อย่าง Goblin จึงจอกเก้าหาง ความเป็นแฟนตาซีออกมาเสีย มากกว่า และไม่ค่อยมีซีรีส์แนวนี้มากเท่ากับการเล่าเรื่องชีวิตประจำวันปกติของมนุษย์

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีได้มักจะมีการสอดแทรกภาพวัฒนธรรมของตนลงในสื่อและซีรีส์อยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็น วิถีความเป็นอยู่ อาหาร สถานที่ท่องเที่ยว รวมไปถึงประวัติศาสตร์ความเป็นชาติเกาหลี ที่สร้างเสน่ห์การจดจำให้กับผู้รับชม ทำให้อยากรู้จักประเทศ มีความรู้สึกเข้าถึงวัฒนธรรมเกาหลี อยากตามรอยซีรีส์ ไปเกาะนามิ พระราชวังเคียงบกุง ทะเลงจิน หรือพิพิธภัณฑสถาน teddy bear โดยไม่ได้เกิดจากการยัดเยียด ซึ่งภาพด้านวัฒนธรรมกลายเป็น soft power ที่ขับเคลื่อนต่อ ยอดระบบทุกอย่างไปด้วยกัน สร้างมูลค่ามหาศาลให้กับประเทศ

(16) ภาพค่านิยม

มองว่าความสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับมาก ด้วยซีรีส์เกาหลีมีการสะท้อนภาพค่านิยมออกมาในระดับที่สูงมากผ่านการเล่าเรื่องภาพทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นการหยิบยกประเด็นของแม่สามีลูกสะใภ้ ที่สะใภ้มีหน้าที่ดูแลปรนนิบัติแม่สามีเป็นอย่างดี ความเป็นปิตาธิปไตยในสังคม ระบบผู้อาวุโสในสังคม ที่ต้องแสดงความเคารพยกย่องผู้อาวุโส รวมทั้งความค่านิยมในเรื่องของการศึกษา ที่ต้องเรียนจบให้สูง เข้าทำงาน จึงจะได้รับการเชิดหน้าชูหน้าตาจากวงสังคม สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นค่านิยมที่แข็งแกร่ง ถูกส่งต่อมารุ่นสู่รุ่น จนกลายเป็นธรรมเนียมที่เกิดขึ้นในสังคมเกาหลี ทำให้ภาพสังคมเกาหลีนั้นถูกนำเสนอออกมาในแง่ลบที่มีความกดดัน แข่งขันกันตลอดเวลา

1.3 ปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

มองว่านอกเหนือจากการเล่าเรื่องและการสะท้อนภาพสังคมแล้ว เกาหลีได้นั้นมีการวางกลยุทธ์ที่ดี มีความ creative สร้างสรรค์ในระดับที่สามารถหยิบจับอะไรก็สามารถทำให้เกิดเสน่ห์ สร้างความน่าสนใจ การจดจำจนสร้างมูลค่า ทั้งยังได้รับการสนับสนุนทุกภาคส่วนจากรัฐบาลช่วยกันผลักดันเศรษฐกิจอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่ล้วนช่วยกันต่อยอดทุกระบบได้เป็นอย่างดี ตั้งแต่ในระบบการศึกษา

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีไหม?

สามารถทำได้เช่นเดียวกัน ถ้ามีงบประมาณและเวลาให้บุคลากรได้ research ข้อมูล เขียนงาน สร้างสรรค์งานอย่างเต็มที่โดยไม่ต้องเร่งรัดแข่งกับเวลามากจนเกินไปในทุก องค์ประกอบ การนำโครงสร้างการเล่าเรื่อง รวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้ก็อาจจะกลายเป็นสูตรที่สามารถทำให้ละครไทยขายได้ ในยุคที่เกาหลีได้ครองตลาดสื่อทั่วโลก โดยอาจมีการพัฒนาตัวบทให้มีมิติ สมจริง มีความหลากหลายมากขึ้น ในบริบทที่เข้ากับสังคมไทย เพราะชาติไทยก็มี exotic มีวัฒนธรรมที่สวยงามมากมายที่มีความแข็งแกร่งมากเช่นเดียวกัน นักแสดงคนไทยหน้าตาดี มีมากไม่น้อยหน้าชาติใด และยังมีส่วนผสมที่ดี มีบุคลากรที่มากฝีมือจำนวนมาก แต่ด้วยระบบของไทยไม่ได้เอื้อให้อุตสาหกรรมการทำละครไทยสามารถก้าวไปได้ไกลขนาดนั้น เพราะข้อจำกัดเรื่องของเงินทุน ที่ทำให้การทำงานเป็นไปด้วยความเร่งรีบทุกอย่าง

1.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

มองว่าซีรีส์เกาหลีและละครไทยนั้นต่างมีความสนุกสนานคนละแบบ โดยซีรีส์เกาหลีจะมีเรื่องของความตื่นตาตื่นใจ ความแปลกใหม่ในการรับชมที่ยังหาไม่ได้จากละครไทย ในขณะที่ละครไทยจะมีความสนุกแบบจัดจ้าน ตามแบบฉบับคนดูละครไทยนิยม เพื่อสร้างเรตติ้งให้สปอนเซอร์เข้า ทั้งที่ content ไทยที่น่าสนใจยังมีอีกไม่น้อย ที่ยังไม่ถูกนำมาเสนอเผยแพร่ อย่างเช่น อาชีพช่างสักที่ประเทศไทยมีชื่อเสียงมาก จนขนาดที่ชาวต่างชาติต้องเดินทางมาสักที่ไทย แต่ด้วยกรอบหลายอย่างที่ถูกจำกัด ทั้งในเรื่องของเงินทุนที่ผู้ผลิตต้องหาเงินทุนเอง เรตติ้งและสปอนเซอร์จึงยังเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตละคร ทำให้ละครไทยมีการผลิตละครแนวซ้ำ ๆ อยู่ในขณะที่อุตสาหกรรมซีรีส์เกาหลีมีเงินทุน มีระบบที่พร้อมสนับสนุนคนทำงานที่ครบครัน ทำให้ผู้ผลิตสามารถลงทุน ลงแรง ทุ่มเวลาไปกับทุกองค์ประกอบที่ถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างเต็มที่ ตั้งแต่ขั้นตอนของการ research ที่มีเวลามากกว่า ทั้งยังมีความกล้าเล่าประเด็นแปลกใหม่ใน

มุมมองที่แตกต่าง เปิดกว้างทางสังคม สามารถเล่าถึงประเด็นทางสังคมที่กว้างกว่าไทยได้มากมาย จากทุกวงการอาชีพ อย่างเช่น เรื่องของการเลียดสิทธิ์กลุ่มผู้มีอำนาจ การนำเสนอเรื่องราวของอาชีพ บุคลิกที่มีความแปลกใหม่หลากหลาย ทั้งการถ่ายทอดบทบาทของนักแสดงที่มีความแข็งแรง เข้าถึงแก่นแท้ของตัวละครมากกว่าในทุกบทบาท แต่ปัจจุบันมีละครไทยจำนวนไม่น้อยที่กล้า ออกมานำเสนอในมุมมองที่แปลกใหม่ อย่างเช่น ละครเรื่องลายกนรี (2022) ที่มีการเล่าถึงการ สืบสวนคดีฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในสมัยอยุธยา หรือ ละครที่มีการสอดแทรกวัฒนธรรมไทยให้ออกมา ในมิติที่แปลกใหม่ เช่น เรื่อง บุพเพสันนิวาส (2018) ที่สร้างมูลค่าความนิยมให้กับ soft power ไทย จนกลายเป็นปรากฏการณ์ได้ไม่น้อย

(2) การนำเสนอไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบ เกาหลีมาใช้

มีการนำเอาการสะท้อนภาพสังคมที่สมจริง การออกแบบบุคลิก ตัวละครแบบที่เกาหลีใช้ทำให้ตัวละครมีความน่าสนใจและมีความพิเศษของบุคลิกที่โดดเด่นขึ้น จนเกิดการจดจำ เช่น ความร้ายของตัวละครที่สมจริง เพราะในชีวิตจริงคงไม่มีใครประจานตนเอง ว่าเป็นคนไม่ดี ทุกคนล้วนมีเหตุผลในการกระทำ ซึ่งเหตุผลนั้นอาจทำให้ขัดแย้งกับตัวละครเอกได้ หรือความเทาของนักแสดงนำ นักแสดงนำที่เป็นพระเอก นางเอกในซีรีส์เกาหลีจะมีทั้งคนดีและคน ไม่ดี ซึ่งมีจริงในสังคม ส่วนในละครไทยส่วนใหญ่พระเอกนางเอกมีแต่คนดี แต่ยังคงยึดเรื่องราว ความรักเป็นเส้นเรื่องหลัก เพราะคนไทยยังนิยมเสพประเด็นความรัก โลก โกรธ หลง

(3) ในความคิดเห็นส่วนบุคคลท่านมองว่าละครที่เขียนขึ้นใหม่สไตล์ เกาหลีหรือละครที่รีเมกจากซีรีส์เกาหลี แบบใดที่ประสบความสำเร็จมากกว่าในวงการบันเทิงไทย

ถ้ามองจากมุมมองผลงานที่ถูกผลิตออกมาแล้ว ส่วนตัวมองว่า ละครที่ถูกเขียนขึ้นมาใหม่ประสบความสำเร็จมากกว่าละครแบบรีเมก ไม่ว่าจะเป็นรีเมกจาก ต่างประเทศหรือรีเมกไทย คนเริ่มไม่นิยมเรื่องรีเมก เนื่องจากมีการผลิตละครรีเมกซ้ำมากเกินไป และอาจจะเป็นเพราะลักษณะนิสัยคนไทย บริบททางสังคม วัฒนธรรมไทยกับเกาหลีมีความ แตกต่างกัน เมื่อนำบทประพันธ์เกาหลีที่นำลักษณะนิสัยของคนในสังคมเกาหลีมาใช้ในไทย จึงทำ ให้ขาดความเชื่อ และเมื่อมีการปรับบริบท เรื่องเปลี่ยน ก็เกิดกระแสวิจารณ์ แต่คนไทยก็ยังคงทำ ละครรีเมกอยู่ โดยอาจจะมีสาเหตุ เช่น เป็นเรื่องที่ดีมาก สมควรที่จะเอามาทำใหม่ หรือไม่มีละคร ออกอากาศ จึงนำบทที่มีอยู่แล้วมา realize ให้เข้ากับยุคสมัยเพื่อให้ทันออกอากาศ ยุคสมัยใน ปัจจุบัน คอนเทนต์ แข่งกันไปไกลมาก เทรนด์เปลี่ยนไวมาก ผู้ชมเองก็ไม่ได้ต้องการเสพละครเพื่อ เพียงรับชมความบันเทิง ความสนุก แต่ยังคำนึงถึงสาระ ความสมเหตุสมผลที่เกิดขึ้นในตัวเรื่องด้วย

ถ้าเรายังคงวนอยู่กับเนื้อเรื่อง ประเด็นเดิม ที่ไม่ได้มอบอะไรให้กับคนดู ก็มองว่าสิ่งที่เรากำลังจะทำคือเรื่องซ้ำๆ ใหม่ หรือละครต่างประเทศได้ยาก

1.5 สรุป

Keyword: บทประพันธ์เปรียบเทียบเหมือนหัวใจหลัก

“บทประพันธ์เปรียบเทียบเหมือนหัวใจหลัก เปรียบเสมือนสารตั้งต้น เป็นใบเบิกที่ทำให้ทุกฝ่ายรับรู้และเข้าใจร่วมกันว่ากำลังจะเล่าถึงเรื่องอะไร ไปทาง direction ไหนตั้งแต่เริ่มแรก”

มองว่าทุกองค์ประกอบล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ การเล่าเรื่องและการสะท้อนภาพทางสังคม เป็นองค์ประกอบที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จมากในระดับนานาชาติ บทเปรียบเทียบหัวใจหลักของการเล่าเรื่อง ที่สามารถนำไปสู่ซีรีส์หรือละครที่ประสบความสำเร็จได้ เพราะบทเป็นเหมือนใบเบิกทางที่ทำให้ทุกฝ่ายรับรู้ร่วมกันว่ากำลังจะทำให้อะไร ไปในทิศทางไหน โดยมีแนวคิดหลักของเรื่องเป็นกระดูกสันหลังที่คอยยึดให้เส้นเรื่องดำเนินไปในทิศทางเดียวกันตลอดรอดฝั่ง จนเกิดองค์ประกอบอื่น ๆ ตามมาจนเกิดความลงตัวที่สนุก สวยงาม มอบประโยชน์และความสุขให้กับคนดูให้รู้สึกผูกพันและเอาใจช่วยตัวละคร ทั้งยังมีการใส่สัญลักษณ์พิเศษ การสะท้อนภาพสังคมที่สอดแทรกความเป็นเกาหลีลงไปในเรื่องานอยู่เสมอ จนกลายเป็น soft power ที่สร้างมูลค่ามหาศาลให้กับอุตสาหกรรมเกาหลี ซึ่งทั้งหมดนั้นล้วนต่างเป็นรายละเอียดปลีกย่อยที่ขยายบทประพันธ์ออกมาได้อย่างสวยงามผ่านการนำเสนอภาพและเสียง

2. นักวิชาการคนที่สอง อายุ 42 ปี เพศชาย อาชีพ อาจารย์มหาวิทยาลัย / ผู้กำกับละคร / เขียนบท

ส่วนตัวชื่นชอบซีรีส์เกาหลีเป็นอย่างมาก เพราะเหมือนได้พักผ่อนมากกว่าเป็นเอ็นเตอร์เทนเม้นท์ ทั้งเรื่องตลก ความขำหรือมุขของเรื่อง หรือเรื่องหน้าตา ความสวยหล่อของนักแสดง เช่นเรื่อง It's okay to Not Be not Okay ก็รู้สึกชอบ หลงใหล นางเอก โกมินยอง หรืออย่างเช่นซีรีส์เรื่องอุยอู Extraordinary Attorney Woo เกี่ยวกับทนายความออทิสติก ก็รู้สึกว่านางเอกน่ารัก ในทางเดียวกันเอง เช่น Good doctor ที่เป็นหนังทางฝั่งอเมริกา มีความรู้สึกที่นักแสดงเล่นเก่งมาก จากการเล่าเรื่องดูจริงกว่าเกาหลีเยอะมาก นั่นคือ ความจริง ความยิ่งใหญ่ของโปรดักชั่นและมันคือฝีมือของนักแสดง แต่พอกลับมาดูการแสดงของเกาหลีแล้วกลับรู้สึกว่าเพลินมีความสุข เป็นเอ็นเตอร์เทนเม้นท์มากกว่า เลยติดตามเกาหลีมากกว่าฝั่งของอเมริกาและยุโรป สไตลส์เรื่องที่ชื่นชอบส่วนใหญ่เป็นแนวโรแมนติกคอมเมดี้ และอิงกับการทำงานที่ทำอยู่ ที่เป็น

แนวโรแมนติกคอมเมดี้ แต่ดูได้หลายแนว เช่น The Glory ที่ตั้งใจดู เป็นแนวแก้แค้น สนุก และก็จะเลือกดูตามที่เค้ารีวิวกันว่าเรื่องนั้นกำลังมา เรื่องนี้สนุก

2.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ซีรีส์เกาหลีจะมีภาษาที่เป็นทางการว่าโคเรียเวฟ ฮั่นยู คือการทำให้วงการบันเทิงขึ้นสู่ระดับโลก เกาหลีวางแผนกันมาหลาย 10 ปีมาก เป็นแผนเศรษฐกิจตั้งแต่ปี 1998 โดยเนเจอร์ของคนเกาหลี เป็นคนจริงจัง สังเกตได้ว่า ในซีรีส์จะแทรกเหตุการณ์ที่ผ่านการต่อสู้กันหลายรอบไม่ใช่ครั้งเดียวผ่านทั้งมีการประท้วง มีการสไตรค์หยุดงานกันจริงจังกว่าจะมาถึงทุกวันนี้

ฮั่นยูไม่รู้เป็นเรื่องเล่าหรือเรื่องจริงที่มีประธานาธิบดีเกาหลีคนหนึ่งเข้ามาดู GDP ของอเมริกากับของประเทศตนเอง แล้วบอกว่าหนึ่งของอเมริกาเรื่องหนึ่งตอนนั้นที่ GDP ของหนึ่งเรื่องเดียวเกือบเท่าธุรกิจอุตสาหกรรมรถยนต์ของเกาหลีทั้งประเทศ รู้สึกได้ถึงความใหญ่โตของอุตสาหกรรมบันเทิงอเมริกา ทำให้ต้องการให้อุตสาหกรรมบันเทิงของเกาหลีสู้กับอเมริกาได้ จึงคิดทำแผนขึ้นมา ซึ่งการวางแผนด้านอุตสาหกรรมบันเทิงของเกาหลีเริ่มในยุคสมัยปี 2000 ตอนนั้น K-POP กำลังมาและมาพร้อมกับหนึ่งเกาหลีเถื่อน สาเหตุที่ใช้คำว่าเถื่อนคือ ในช่วงเวลานั้นหาหนังตามสื่อโทรทัศน์ไม่ได้ อาจเป็นเพราะยังเป็นยุคซีดีอยู่ และอินเทอร์เน็ตไม่ได้แพร่หลายเหมือนยุคปัจจุบัน จึงต้องไปหาซื้อหนังเถื่อนมาดู แต่ก็ไม่ทราบความจริงว่าหนังเถื่อนพวกนี้ทำไมถึงมีหนังเกาหลีให้เราดูมากมาย หรือเกาหลีเขาผลิตเยอะ หรือคนที่เป็นผู้จัดจำหน่ายเอาหนังเกาหลีมาที่เมืองไทยหรือเปล่า

ในยุคสมัยเริ่มแรกที่ยังเกิดความไม่คุ้นชิน รู้สึกแปลกกับภาพ การแสดงและหน้าตาของเกาหลี ดุสัักพักจึงเริ่มคุ้นชิน ซึ่งในส่วนของเพลงก็มาพร้อมกับหนังเถื่อนเกาหลี ยุคนั้นญี่ปุ่นแรงกว่าเกาหลีพอสมควร แต่พอปี 2000 เกาหลีเริ่มพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สร้างความหลากหลายและมาแบบยังไม่อยู่จนถึงปัจจุบัน ทั้งซีรีส์ เพลง นำรายได้มหาศาลเข้าสู่ประเทศ และยังรวมไปถึงเรื่องของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวด้วย สรุปก็คือ

- เกาหลี มี marketing ที่ดี เก่งในเรื่องการทำธุรกิจ ในยุคแรกที่นำซีรีส์เรื่อง แดจังกึม เข้ามา เป็นยุคแรกแรกที่เอาไป distribute หรือจัดจำหน่าย เริ่มจากขายไม่แพง มีรัฐบาลสนับสนุนและโปรโมท และพอคนที่ซื้อหนังของเกาหลีมาแล้วมาทำกำไรได้ในประเทศเขาก็ก็กลับมาซื้อ และซื้อเรื่อยมา จน ณ ปัจจุบัน ชื่อราคาถูกไม่ได้

- การสนับสนุนของรัฐบาล ร่วมมือกันทุกภาคฝ่ายทุ่มทุนให้ แม้กระทั่งงานเทศกาล จะทำเป็นเหมือน Korea village ออกทุนในภาพรวมให้ มีเกาหลีกับญี่ปุ่นที่ ทำแบบนี้

- เกาหลีมีการรวมกลุ่มที่เป็น union มีการตกลง มีการปกป้อง ทำ ให้งาน หรือ สวัสดิการการทำงานมีอำนาจในการต่อรองสูงมาก มีการตั้งเงื่อนไขได้ดี กฎหมายมี ความเคร่งครัด

- มีการต่อยอดส่งต่อเด็กรุ่นใหม่ นั่นคือ บันเด็กรุ่นใหม่ส่งต่ออยู่ ตลอดเวลา เกาหลีมีโรงเรียนสอน มีโอกาสให้คนในประเทศได้โชวีฝีมือ รวมถึงมีทุนให้ทุกอย่าง ทั้ง ทุนเขียนบท ทุนโปรดักชั่น ทุนใช้อุปกรณ์

2.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่ง ประสบความสำเร็จ ด้วยความแข็งแรงของบท และมีการค้นคว้าอย่างหนัก ทำให้มีความน่าสนใจ เนื้อหาหลากหลาย การเล่าเรื่องสนุก มีจุดหักเห เรียกอีกอย่างว่าเป็นรสนิยมของวิธีการเล่าเรื่อง เป็นปัจจัยที่ทำให้การเล่าเรื่องดูมีเสน่ห์ มีความสนุก เวลาที่ดู plot แล้วน่าสนใจก็อยากติดตาม เช่น Clash landing on you จะรู้สึกว่าการเล่าเรื่องเหมือนเกาหลีได้รักกัน เรื่องราวกล่าวถึงความต่างของ ประเทศ ระบบการปกครองน่าสนใจ น่าสนใจ หรือ The Glory เรื่องเกี่ยวกับการบูลลี่ ความแค้น คน ที่เคยโดนแกล้งปัจจุบันมาเป็นครูของลูกของคนที่ถูกแกล้งจน พอฟังแล้วก็น่าสนใจ ติดตามดู ว่าจะแก้ แค้นยังไง แม้กระทั่งเรื่อง รักต่างชนชั้น หรือการแอบรัก เกาหลี เล่าได้เข้าถึงอารมณ์

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีโดยส่วนใหญ่ มีความหลากหลาย ความแปลกใหม่ ถ้าพูดถึงเรื่องที่เป็นแนวโรแมนติกดราม่า โดยเฉพาะเรื่องของรายละเอียดหรือความเป็นมนุษย์ของเกาหลี ที่ทำได้ดี ตัวละครสมจริง มีความสมเหตุสมผล เช่น แสงก์เกอร์ ดูแล้วเหมือนโดนยัดเยียด ถ้าเกาหลีทำ คงจะอู๊ดรู้วู้ และทำให้ แน่นกว่านี้ หรือถ้าเป็นทางอเมริกาทำก็น่าจะกลมกลื่นกว่านี้ วิธีการดีไซน์ตัวละครน่าจะทำได้ดู ธรรมชาติขึ้น

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะตัวละครต้องแก้ปัญหาที่หลากหลายตามเนื้อเรื่องในบทที่เขียนมา เกาหลีมี การเขียนบทที่มีคอนฟลิคค่อนข้างเยอะและมีหลายมิติ ตั้งแต่มิติใหญ่ เกี่ยวกับธุรกิจหรือ

ระดับประเทศไปจนถึงเรื่องความละเอียดอ่อน ความรู้สึกตัวละคร ในครอบครัว เพื่อน หรือพี่น้องที่มีความรู้สึกต่อกัน ดังนั้นคอนพลิคของการเล่าเรื่องเกาหลี มีการคิดปมได้ดีและมีวิธีการแก้ไขที่ชาญฉลาด

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ไม่ว่าจะเป็นเกาหลีจะทำซีรีส์มากมายสักเท่าใด ตัวละครก็มีการดีไซน์ไม่ค่อยซ้ำกัน มีความหลากหลายของตัวละคร ทั้งมีความกลมของคาแรกเตอร์และอาชีพ ต้องยอมรับกับการสร้างตัวละครแต่ละตัวขึ้นมา มีการกล่าวถึงอดีตความเป็นมาของตัวละคร วิธีการขับเคลื่อนของตัวละคร เหตุและผลของตัวละครมันกลม เกาหลีเข้าใจความเป็นมนุษย์มาก มีการเขียนบทที่ทำให้ตัวละครดูมีความเป็นคนสูง พอดตัวละครแข็งแกร่ง และเอาตัวละครสองคนมาเจอกันกลายเป็นการสร้างคู่กัด คู่หู คู่ขัดแย้ง ว่าด้วยเรื่องของตัวละครมากกว่าหนึ่งคนมาเจอกัน ทำเคมีได้ดี ทำพระนางได้ดี เช่น The Glory พระเอกเป็นหมอศัลยกรรม ไม่ได้มีบทบาทมากมาย นางเอกเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องแล้วนำสองคาแรกเตอร์มาเจอกัน ประมาณนี้กำลังเหมาะสม สร้างคาแรกเตอร์ได้ดี แม้บางเรื่องจะมีหลายตัวละครแต่เกาหลีก็สามารถทำให้เราสนใจในทุกตัวละครได้ แม้แต่คุณป้าที่มาช่วยนางเอกก็ยิ่งรู้สึกว่ามีที่มาที่ไปของตัวละคร

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีมีวิธีการเล่น มีอินเนอร์ในการแสดงได้ดี มีความเป็นมนุษย์มาก แสดงออกมาได้สมจริง กับรู้วิธีการที่จะต้องเอาใจคนดูแบบไหน คนดูถึงชอบ มีคนที่ทำหน้าที่ในการขายให้นักแสดง ส่วนเรื่องความสวยความหล่อ หรือความเหมาะสม จะมีทีมงาน Support ช่วยดูกัน อย่างเต็มที่ให้กับนักแสดงค่อนข้างสูง ทีมงานมีระบบช่วยโฟกัสเอื้อให้กับตัวนักแสดงทำงานได้ดี นั่นคือ มีกำหนดการถ่ายทำในแต่ละวัน 7-12 ช็อต ดังนั้นเวลาในการปั้นหนึ่งซีนจึงมีมาก เมื่อเวลาในการทำงานในแต่ละวันมาก จึงสามารถทำงานได้ละเอียดกว่า ซึ่งเวลานักแสดงเกาหลีรับละครจะรับทีละเรื่อง ยิ่งทำให้มีเวลาในการทำความเข้าใจในบทบาทตัวละครนั้นมากขึ้น

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีการนำเสนอที่หลากหลายแนวคิด ไม่ได้มองเป็นแค่คำสอนหรือแง่คิดเท่านั้น วิธีการเล่าเรื่องมีการทำนำสังคม อยากให้สังคมไปทางไหนจะมีการโยงวิธีการเล่าเรื่องไปทางนั้น

อย่างเช่น เมื่อย้อนกลับไปหลายปี ยังไม่ได้รู้จักผู้ชายเกาหลีสักเท่าไร วิธีคิด เช่น ผู้ชายเกาหลียุคหนึ่งไม่มีความเป็นสุภาพบุรุษ ชอบใช้ความรุนแรง ก็เลยพยายามทำให้พระเอกเกาหลีดูอบอุ่นอ่อนโยนเพื่อที่จะนำคนในสังคมของเขา อันนี้ถือว่าเป็น Theme เป็นประเด็นที่เขากำลังใส่เข้าไปในซีรีส์ บางทีก็ต้องการพัฒนาคน หรือต้องการนำเสนอบทเรียนบางอย่างให้สังคม หรือบางทีก็เน้นเป็นเรื่องของโลเคชั่นสถานที่ อย่างเช่น เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha ที่เกาหลีสามารถทำให้เมืองหนึ่งมีความคึกคักขึ้นมา เขานำประเด็นที่จะทำเรื่องนี้ขึ้นมาเพื่อตอบสนองอะไรบางอย่าง ตอบสนองได้หลากหลายมิติ และมักจะสอดแทรกสิ่งที่ใหญ่กว่าความเป็นเอ็นเตอร์เทนเมนต์ลงไปด้วย เช่น ประเด็น วัฒนธรรม ผู้คน มีการสอดแทรกอย่างกลมกลืน อย่างเช่นเรื่อง start up ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อนำเสนอกกลุ่มคนทำธุรกิจกลุ่มเล็ก ๆ หรืออย่างเช่น Itaewon Class ก็เป็นเรื่องของการทำธุรกิจ Theme สร้างความหลากหลาย ชัดเจน

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่ไม่ได้มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ไม่ได้มีความโดดเด่นถึงขั้นเอามาเป็นประเด็นได้ ซึ่งในแต่ละประเทศมีภาษาเป็นของตัวเอง เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งในการสื่อสาร ความสละสลวย ความคมคายของคำ ขึ้นอยู่กับฝีมือในการเขียนบท ทั้งความสมเหตุสมผล dialogue หรือบทพูดที่ต้องการสื่อสาร นั่นคือใช้ภาษาในการสื่อสารเล่าเรื่องเพื่อให้คนอื่นเข้าใจได้เท่านั้น

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะว่าหลายครั้งที่ดูซีรีส์ ช่วงเวลาของเพลงที่เข้ามาในแต่ละซีน ทำให้เรื่องราวดูสนุกและอารมณ์คล้อยตามได้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทำนองดนตรี หรือเนื้อหาของเพลงที่พูดถึง เพลงจึงมีความเกี่ยวข้องอย่างมาก กลายมาเป็นวัฒนธรรม ที่เริ่มต้นมาจากกระแสของ k pop เกาหลีที่มีมาแต่แรกและนำกระแสมาเสริมในส่วนของซีรีส์ที่มีความหลากหลายของเนื้อเรื่อง มีทั้งแนวโรแมนติก อคูสติค หรือป๊อป อย่างล่าสุด ในซีรีส์ก็จะมีเป็นแบบฮิปปี้ เป็นแร็ปเพิ่มเข้ามา มีความเป็นอิเล็กทรอนิกส์ให้เข้ากับยุคสมัย แนวเพลงของเกาหลี เป็นแบบไหนเพลงประกอบก็จะเกาะตามไปด้วย

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่างานภาพรวมไปถึง งานอาร์ต เสื้อผ้าหน้าผม ในซีรีส์เกาหลีถือเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีมีเอกลักษณ์ในการเล่าเรื่องด้วยภาพ เวลาองจะรู้ว่านี่คือสไตล์เกาหลี การจัดแสงสไตล์แบบเคลียร์

คลีน หน้าสวยหน้าใส วิธีการเล่าเรื่องด้วยมุมนกมองจะมีมุมนกมองเยอะมาก ตัดสลับขึ้นนิ่ง หลากหลายมุม ซึ่งในความจริงคือ มี 2 กล้องแต่ถ่ายหลายรอบ ในส่วนของงานอาร์ต ด้วยความที่ เกาหลีมีงบประมาณในการทำงานสูง โปรดักชั่นจึงออกมาดีมาก เสื้อผ้าหน้าผม แฟชั่นดูดี มีความเป็น catwalk ดูดี เป็นเรื่องของรสนิยมคนทำงาน แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ ทำให้เกาหลีสามารถขายสินค้าได้อีกด้วย เช่น เสื้อผ้า แฟชั่นที่อยู่ในซีรีส์ ต่อยอดไปได้อีก

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเช่นเดียวกับงานภาพ เกาหลีจะมีการเลือกมุม และโลเคชั่นถ่ายทอดออกมาได้ดี ส่วนใหญ่ซีรีส์เกาหลีจะมีการ set ฉากขึ้นมา หรือบางครั้งก็มีการเลือกหาสถานที่ หรือ ดีไซน์เป็นห้องที่ให้ความรู้สึกที่มันสวยมาก ดูลึกลับ จึงทำให้เรารู้สึกถึงว่าบ้านจริงมีแบบนี้ด้วย หรือ ซึ่งในความเป็นจริงก็คือ บางครั้งก็เอาแถวเลอริมาทำเป็นบ้าน มีการบิดโลเคชั่นเพื่อให้ออกมาดูสวยงาม ดูหวือหวาน่าสนใจ ในส่วนของ CG งานอาร์ตของเกาหลี มีการทำให้คนดูสามารถเชื่อได้ ดูแล้วไม่รู้สึกสะดุด มีความเนียน ไหลลื่นไปตามความรู้สึกที่เหมือนเป็นความจริง และด้วยความที่เกาหลีมีงบประมาณสูงในการถ่ายทำและมีเวลาในการทำงานมาก พองานดี งบประมาณก็ยิ่งทำให้น่าหน้า น่าสมัยยิ่งขึ้นไปอีก

(10) สัญลักษณ์พิเศษ

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีสร้าง symbolic ทำให้งานดูลึก มีนัยยะ ดูมีวิธีคิดที่ลึกซึ้ง เวลาแทรกนัยยะ แทรก symbolic ทำให้รู้สึกให้ค่า ให้ความรู้สึกกับงาน และยังถ้าเราอ่านเร็ว สิ่งที่เราไม่รู้ว่ามีหมายถึงอะไร ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกยิ่งขึ้นไป

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เป็นมุมมองของเอนเตอร์เทนที่สามารถสอดแทรกสาระได้ดี ไม่ทั้งความสนุก เมื่อนำมารวมกันทำให้เกิดความลงตัวของการทำงาน การเล่าเรื่องมีความเข้มข้นยิ่งขึ้น ก็จะไม่เอนเตอร์เทน แต่ถ้าเล่าเรื่องแบบสนุกสนานตลก ก็จะไม่มีความน่าสนใจ มุมมองการเล่าเรื่องจะสะท้อนมาที่ตัวผู้กำกับ และคนเขียนบท ว่ามีมุมมองต่อสิ่งนั้นอย่างไร หรืออยากเล่าเรื่องอย่างไร ซึ่งความจริงมีผลสรุปตอบอยู่แล้ว ยกตัวอย่างเช่นเรื่อง ปรสิต Parasite ที่มีมุมมองเกี่ยวกับเรื่องคนรวย คนจนและวิธีการเล่าเรื่องที่แยบยล เหมือนเราเป็นปรสิตไปเกาะคนรวย มุมมองของผู้กำกับที่พร้อมจะเล่าสิ่งนี้หรือสะท้อนสิ่งนี้ อยากเล่าด้วยมุมมองนี้ ในทางเดียวกัน

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

มองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ ในซีรีส์เกาหลีสามารถเสนอมุมมองและสะท้อนภาพได้หลากหลาย เช่น เวลาที่เกาหลีเสนอภาพหรือสังคมตามทวิสต์ท่องเที่ยว จะทำให้เรารู้สึกถึงความแตกต่าง เป็นมุมมองที่ไม่เคยเห็นมาก่อน มีความแปลกใหม่ ยกตัวอย่างเช่น เรื่องของอู Extraordinary Attorney Woo (2022) เกี่ยวกับทนายความ เป็นออทิสติก หรือเรื่องเกี่ยวกับตำรวจเจอปัญหาคดีโกง โจรผู้ร้าย ก็สะท้อนมุมมองของคนชั่วร้ายให้เห็น คนจนจะสู้กับคนรวยแบบไหน พอสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้หมดทุกด้าน ก็นำมาซึ่งการแก้ปัญหาได้ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้การเล่าเรื่องโดดเด่นยิ่งขึ้นไปอีก

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความชัดเจนในเรื่องของสภาพความเป็นอยู่ คนรวย คนจน คนชั้นกลาง หรืออาชีพ ส่วนใหญ่จะไม่ปล่อยให้ตัวละครว่างงาน ตัวละครมักจะมั่งคั่ง มีเป้าหมาย มีความต้องการ มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอาชีพได้จริง และดี การใช้ชีวิตของตัวละครมีมิติของอาชีพ มิติของครอบครัว นำเสนอให้เห็นวิถีชีวิต มุมมอง หรือเรื่องราว เปลี่ยนใหม่ตลอด ทำให้คนดูสนุกไปกับเรื่องราวนั้น ยกตัวอย่างเช่นเรื่อง twenty-five 21 เป็นเรื่องเกี่ยวกับยุคที่เกาหลีเจอเหตุการณ์ต้มยำกุ้ง คนรวยต้องล้มละลาย ก็มักจะสอดแทรกเรื่องเศรษฐกิจและวิธีการต่อสู้ หรือ เรื่อง Rebond Rich (2022) ส่วนใหญ่ในซีรีส์เกาหลีมักจะนำเสนอสภาพเศรษฐกิจได้ดี และไม่ได้เล่าเพียงมุมเดียว จะมองเห็นสองมุมชัดเจน เล่าทั้งมุมคนจน คนรวย คนดี คนไม่ดี แต่ภาพรวมจะดูสวยงาม เกาหลีจะไม่เล่าเรื่องที่ปล่อยให้ประเทศดูไม่ดี ถึงมีในมุมไม่ดี ก็ยังรู้สึกอบอุ่น ไม่สกปรก สะอาด

(13) ภาพการศึกษา

มองว่ามีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีจะเล่าเรื่องการศึกษาหรืออาชีพได้อย่างมีจุดเด่น เรียนจริงจัง บางครั้งก็มีความเครียด ซีเรียส และการแข่งขันกันสูง และเน้นให้เห็นชัดทั้งเรื่องอุปสรรค ทั้งเรื่องการเรียนการสอน ทั้งวัฒนธรรมแต่ละสาขา จะเด่นชัดมาก เช่นเรื่อง Nevertheless ที่นางเอกเรียนประติมากรรม ภาพสวย ทำจริง เหมือนได้เข้าไปเรียนด้วย ตัวละครส่วนใหญ่ที่เน้นจะเป็นวัยรุ่น มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษา หรือ อาชีพ ช่วงวัยนั้นไปโดยปริยาย และเมื่อเวลาทำอาชีพหรือทำช่วงวัยนั้นได้ดี จะส่งผลให้ความน่าเชื่อถือของระบบการศึกษาและอาชีพดูดีไปด้วย

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่ได้ถูกนำเสนอออกมาเด่นชัดและส่งผลต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เป็นแค่เพียงส่วนเสริมเพื่อความสนุกเท่านั้น แต่ก็ยังถือว่าเป็นความเชื่อที่มีความโดดเด่น เพราะสามารถทำซีรีส์ขึ้นมาให้คนดูรู้สึกว่ามีเชื่อแบบนี้จริงหรือ คนเกาหลีมีมุมมองเกี่ยวกับความเชื่อทำให้เชื่อเหตุและผล เอาวิทยาศาสตร์และความดีเป็นตัวชนะ ถ้ามีการนำเสนอผู้คนแบบที่มีความคลั่งไคล้ในลัทธิมาก จะทำให้รู้สึก negative กับกลุ่มนี้ ตัวละครตัวไหนที่ไปอยู่กับความเชื่อนี้ ตัวละครนั้นมักจะมีปัญหา ความเชื่อมักจะอยู่ฝั่งตัวร้าย เช่น The Glory ที่ตัวร้ายไปแก้บนหรือดูดวง ทำให้เรามองเป็น negative หรืออีกหลายหลายเรื่องที่ตัวละคร ไปอยู่กับลัทธิ หรือถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนาน ก็จะมีมองเป็นแฟนตาซี เอาใจช่วยและคอยลุ้นความเป็นไปของตัวละคร

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเกาหลีนำเสนอภาพวัฒนธรรมได้ดี ได้เห็นวิถีการใช้ชีวิตของคนในจังหวัด พื้นเมืองของประเทศเขาชัดเจน ปัจจัยที่จับเป็นรูปธรรมได้ จะมองเห็นมูลค่าที่เกิดขึ้นกับซีรีส์ ก็มีสิ่งที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

(16) ภาพค่านิยม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีมีการแสดงภาพค่าความนิยมค่อนข้างแรง ส่งผลกับคนดูและวัฒนธรรมที่เขาถ่ายทอด ทำให้ความสวยงาม ความหรูหรา ถูกยกขึ้นมาเป็นประเด็นสำคัญเห็นได้ชัด เช่น คัลยกรรมให้สวย หรือ การใช้สินค้าแบรนด์เนม หรูหรา ดูดี ถ้ามองในมุมของคนชั้นกลางก็ไม่ค่อยดี กลายเป็นอยากได้อะไรก็มี อยากเสียเงิน ถ้าเทียบกับคนที่เค้ามีเงินอยู่แล้วก็เป็นเรื่องที่ดี สามารถหาซื้อได้ง่าย และการบูดลี้ก็ถือว่าเป็นประเด็นใหญ่ ทำให้สังคมเกาหลีเก็บกด อย่างเช่น The Glory ที่เน้นเรื่องการบูดลี้ ทำให้เรื่องนี้น่าสนใจ

2.3 ปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

มุมมอง คนเกาหลีแข็งแรง และมี Royalty หรือการเชื่อมั่นในงานของประเทศเกาหลี คนในประเทศยังออกไปดูหนังของชาติตนเองในโรงกันอยู่ แม้ว่าจะมีสตรีมมิ่งปีนังเกาหลี มีหนังเข้าโรงประมาณ 200 เรื่อง คนในชาติสออดประสานกันไปหมด ยอมเสียเงินเพื่อซื้อสิ่งนี้ งานใหม่ก็เกิดขึ้นได้อีก มีกำลังซื้อ มีกำลังจ่าย

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงสร้างการเล่าเรื่องรวมถึงการสถานภาพทางสังคมแบบเกาหลีมามีใช้จะเป็นอย่างไร จะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติเหมือนเกาหลีได้หรือไม่

จะเป็นวิธีที่ฝึกเด็กเพื่อสร้างความชำนาญ โดยนำมาเพื่อศึกษาสุดท้ายนั้นก็ต้องศึกษาวิถีคิดของเกาหลี จนทำให้เราสร้างงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองได้ ในส่วนของการเริ่มต้น ก็อาจจะลอกหรือเลียนแบบไปเลย เพื่อเป็นการฝึกให้เป็นก่อน พอเก่งแล้วก็ค่อยเริ่มคิดเอง นอกจากการเลียนแบบภาพลักษณ์ โปรดักชั่นแล้วก็ต้องเรียนรู้วิถีคิดของเขาด้วย และดูว่าวิถีคิดของเรามีความเป็นเอกลักษณ์ของเราหรือยัง แต่จะไม่เป็นการทำให้ประสบความสำเร็จเหมือนเกาหลี คำว่าไม่ในที่นี้หมายความว่า ถ้าเราไปลอกเลียนแบบเกาหลี ก็ไปซื้อของเกาหลีเลยดีกว่า เค้าจะซื้อของเราทำไม ถึงคล้ายและราคาถูกกว่า แต่เหมือนกับซื้อของเกรดรองมาซึ่งในเวทีโลกจะมองตรงความเป็นเอกลักษณ์ เพราะถ้าจะซื้อซีรีส์ไทยก็เพราะว่าความเป็นไทย ในความเป็นจริง งานของไทยมีความเป็นเอกลักษณ์ แต่พอคนไทยเสพงานของคนอื่นมากเกินไป ก็เลยมองไม่ค่อยออก ต้องให้คนนอกมาดู มามองงานของเรา คนต่างประเทศจะชอบซีรีส์วายของไทย แต่เราอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบนี้อยู่แล้วเลยรู้สึกถึงความคุ้นชิน

2.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีกับละครโทรทัศน์ไทย

มีการเปรียบเทียบกันมาโดยตลอด ซึ่งเกาหลีมีความพยายามในการสร้างควมหลากหลาย เปิดกว้างและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ไทยยังคงอยู่กับสิ่งเดิม ไม่กล้าเปิดและยอมรับความแปลกใหม่ ด้วยความกังวลที่ว่า จะไม่ประสบความสำเร็จ จึงทำแต่มุมเดิมที่เคยประสบความสำเร็จ ถึงยังคงเหมือนก้าวอยู่กับที่ อย่างในปัจจุบัน ขณะที่ ซีรีส์วาย เริ่มมีการกระจุยตัวและเข้ามาสู่กรอบเดิมคือ ผู้ผลิตสร้างเรื่องคล้ายกัน ออกแนวซ้ำ เพราะทำอย่างอื่นแล้วไม่ประสบความสำเร็จ ดังนั้น อาจจะต้องมีการสร้างความหลากหลายเพิ่มขึ้น ให้เกิดความแตกต่างน่าสนใจ หรือเอาความเป็นชายชาย LGBTQ เก็บไว้แล้วทำเรื่องให้มีสตอรี่อื่นเพิ่มเข้ามา อย่างเช่น ตอนนี้มีคนถามว่าถ้าสร้างแนวไผ่จะประสบความสำเร็จหรือไม่ แต่ทำแล้วกลัวคนดูไม่ดูหรือกระแสจะไม่มา หรือควรที่จะยอมเสี่ยงกับผลที่จะเกิดขึ้น ถ้ามีการเริ่มต้นทำอะไรที่หลากหลายแล้วจะโดนอะไรปิดกั้น ตัดต่างต่งนานา ยกตัวอย่าง เช่น ต่างประเทศ ถ้าเขาจะลงทุนกับอะไรที่หลากหลาย มีการบริหาร concept อย่างไร หรือเป็นเพราะรัฐบาลเข้ามาช่วย หรือเรื่องแปลก รัฐบาลเลยลงทุนให้ หรือคิดว่าเป็น new wave ของ เด็กรุ่นใหม่ก็เลยให้ลองทำ ในผู้ใหญ่ที่เขาลงทุน business เขาก็ไม่กล้าลงทุนกับความแปลกมาก ซึ่งคนรุ่นใหม่ที่ไม่มีอะไรมาครอบงำ ก็

อาจจะกล้าทำแปลกไปเลย อย่างเรื่องคินพอร์ท เหมือนกึ่งถูกห่วย คนทำอาจจะเป็นคนรุ่นใหม่ ที่มีทุน ยอมเสี่ยง ผลสรุปก็ออกมาดี

(2) การนำเอาใจ หรือวิธีการเล่าเรื่อง การสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

ส่วนใหญ่จะดูในมุมของ reference เกี่ยวกับเรื่องของบทและโครงสร้าง การจัดแสง มุมภาพ การตัดต่อ และศึกษา structure ถือว่ามีการนำ reference มาใช้พอสมควร

(3) ทศนคติละครไทยสไตล์เกาหลีหรือละครเมกเกาหลี

ในส่วนของละครเมกเกาหลี มีความรู้สึกว่ามันไม่ค่อยดูและไม่ค่อยเห็นด้วยเพราะอาจจะไม่ใช่กลุ่ม target ของแนวนี้ ที่ทำให้คนไม่เคยดูซีรีส์เกาหลีแล้วรู้สึกว่า บทดี แต่ความรู้สึกว่าเป็นคนดูเรื่องต้นฉบับของเกาหลี แล้วมาดูของไทยก็เลยรู้สึกว่าสู้ไม่ได้ แต่ก็ยังมีคนอีกหลายกลุ่มที่ไม่ได้ดู หรือเพิ่งจะมาเห็นของไทย พุดไทย คนไทย มีความคุ้นชินวิธีการแสดงมากกว่า แต่ในส่วนของละครไทยสไตล์เกาหลี มองว่าถ้ายังมีความเป็นไทยอยู่ ไปเอา reference เกาหลีมาดัดแปลง เอาวิธีการจัดแสง เอาวิธีการเล่ามาใช้แล้วใส่ความเป็นตัวเองเข้าไปให้มากขึ้น

(4) ในมุมมองของท่านปัจจัยใดที่ทำให้ละครไทยสไตล์เกาหลีประสบความสำเร็จ

ประสบความสำเร็จเพราะเอาใจวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งได้ ซึ่งกลุ่มนี้ปกติเขาชอบงานเกาหลีอยู่แล้ว ในทางเดียวกัน เวลาเอา reference เกาหลีมา ก็ต้องยอมรับว่าเราตีความว่าเค้าเหนือกว่า คนที่ไม่เคยได้ดูงานเกาหลีก็จะรู้สึกว่าน่าสนใจ แตกต่างจากละครอื่น ดูดีกว่า ละครรุ่นเก่าที่เคยดูมา เห็นความพัฒนา ความแปลกใหม่

(5) ในความคิดเห็นส่วนบุคคล มองว่าละครเมกหรือละครไทยสไตล์เกาหลี แบบใดประสบความสำเร็จมากกว่ากัน

แบบละครไทยสไตล์เกาหลี เพราะมองว่าริเมกก็คือการลอก ถ้าทำเป็นละครไทยสไตล์เกาหลี จะดูแปลกใหม่มากกว่า

2.5 สรุป

Keyword: การแทรก Symbolic ลงไปในงาน รู้สึกได้ถึงการใช้คำกับความรู้สึกของงาน

“การสร้าง Symbolic ขึ้นมา เพราะต้องการสร้างสิ่งที่ใช้แทนความรู้สึก และให้ความสำคัญกับกับสิ่งนั้น และเมื่อเห็นถึงคุณค่า ยิ่งทำให้มีความรู้สึกที่ดียิ่งขึ้นไปอีก”

มองว่าทุกองค์ประกอบล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบความสำเร็จ การเล่าเรื่องและการสะท้อนภาพทางสังคม เป็นองค์ประกอบที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จมากในระดับนานาชาติ เริ่มต้นมาจากที่เกาหลีต้องการยกระดับวงการบันเทิงเกาหลีให้สูงขึ้นในระดับโลก มีการวางแผนการทำซีรีส์เป็นแผนเศรษฐกิจตั้งแต่ปี 1998 ด้วยความเปิดกว้างของรัฐบาล ทั้งในส่วนของ การสนับสนุนงบประมาณการลงทุนที่มหาศาล มีการตลาดที่ดี และความร่วมมือของคนทั้งประเทศ และมีการต่อยอดของการส่งต่อคนรุ่นใหม่ ในส่วนของการทำงาน เกาหลีมีความละเอียดกับงานทุกภาคส่วน ใส่ใจทุกรายละเอียด บทแข็งแรง งานดี มีคุณภาพสูง มีการออกแบบตัวละครให้มีความแตกต่าง หลากหลายทั้งเรื่องของการแสดง อาชีพ มีรสนิยมในการเล่าเรื่องที่มีเสน่ห์ สนุก มีความสุข สมเหตุสมผล และหมั่นวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคอย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึง งาน production มีการดีไซ์งานระดับนานาชาติและพัฒนาไปจนถึงระดับโลกในปัจจุบัน เรื่องของภาพ ไม่ว่าจะเป็น location, costume การแต่งตัว, การจัดแสง, การเคลื่อนไหวกล้อง, วิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ ยังไม่รวมเนื้อเรื่อง แค่เอาภาพเฟรมต่อเฟรมมาวาง ก็เหนือชั้น นอกจากความบันเทิงแล้ว เกาหลียังมีการเล่าเรื่องราวอย่างน่าสนใจ พัฒนาผู้คน เสนอบทเรียนบางอย่างให้สังคม และสอดแทรกทั้งเรื่องของประเด็น วัฒนธรรม ผู้คน ชีวิตความเป็นอยู่ ค่านิยมได้อย่างกลมกลืน มีมิติและสะท้อนภาพออกมาได้อย่างดีและมีความชัดเจน และประเด็นที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกาหลีประสบความสำเร็จ คือคนเกาหลีแข็งแรง มี Royalty สูง รักชาติและมีความเชื่อมั่นในงานของประเทศตนเอง

3. นักวิชาการ คนที่สาม อายุ 54 ปี เพศหญิง อาชีพ เขียนบทละครโทรทัศน์ / นักร้อง

ส่วนตัวติดตามซีรีส์เกาหลีเฉพาะเรื่องที่สนใจและมีนักแสดงที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ เช่น พัคโบกอม และ กงยู ถือว่านักแสดงมีผลมากต่อการเลือกรับชม ในความเป็นเกาหลี ทำซีรีส์ออกมาได้ถูกใจและเข้าถึงจิตใจคนไทยมาก ทั้งในแง่ของแนวดราม่า หรือ หนังรัก โรแมนติก คอมมาดี้ ที่มีการจัดแต่งไว้แล้วทั้งหมด บางครั้งก็ไม่ตรงกับความเป็นจริง เช่น ผู้ชายเกาหลีอบอุ่น ในส่วนของดารานักแสดงมีผลมากกับซีรีส์เช่นกัน ความเป็นสตาร์ มีจิตวิญญาณของนักแสดง และมีคุณภาพในการทำงานในอัตราส่วนที่เท่ากัน สไตล์เรื่องที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ คือ แนวดาร์ก ผี จิตวิทยา ไซโคโลจี หรือแนวระทึกขวัญ (suspense) มากกว่า โรแมนติก และสาเหตุหนึ่งที่ไม่

สนใจเท่าที่ควรเพราะวิธีการพูด สำเนียงภาษา การแสดงออกที่มากเกินไปดูติดต่อกันแล้วรู้สึกไม่สนุก เหนื่อยและเปลี่ยนไปดูเรื่องอื่นแทน

3.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ในความคิดเห็นส่วนตัว เหตุผลสำคัญที่เกาหลีประสบความสำเร็จในการทำ ซีรีส์ เพราะว่า รัฐบาลเกาหลีเล็งเห็นความสำคัญว่า ซีรีส์เป็นสิ่งที่สร้างมูลค่าให้กับประเทศ รัฐบาลจึงให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมงานบันเทิงอย่างเต็มที่ รวมไปถึง หนังภาพยนตร์และเพลง โดยวิธีการทำงานเป็นทีมของคนทั้งประเทศ เป็นระบบที่เอื้อกันหมด จึงเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ รัฐบาลมีหน่วยงานจัดตั้งพาทีมผลิต โปรดักชั่นต่างชาติจากทุกที่ทั่วโลกไปที่เกาหลี พาทานอาหาร พาเที่ยว แนะนำสถานที่ต่าง ๆ ของเกาหลี เพื่อให้สถานที่เกาหลีอยู่ในงานของต่างชาติ เป็นการสนับสนุนการท่องเที่ยวของประเทศ ยกตัวอย่างเช่น รัฐบาลมีนโยบายที่ต้องการให้การท่องเที่ยวของปูซานแข็งแกร่งขึ้น เคยจัดเทศกาลหนังที่ปูซาน แต่คนก็ยังไม่นิยมไปเที่ยว รัฐบาลจึงคุยกับทางเอนเตอร์เทนเมนต์ว่ามีทางไหนโปรโมทได้บ้าง และมีการทำหนังเรื่อง Train to Busan (2016) ขึ้น หรือประเทศอยากให้คนต่างชาติรู้จักแม่น้ำฮันที่อยู่ใจกลางเมืองเกาหลี จึงทำภาพยนตร์เรื่อง The Host (2006) มีสัตว์ประหลาดที่แม่น้ำฮัน เหมือนเป็นการสร้างเรื่องราวให้คนสนใจ คล้อยตามและอยากติดตาม มีการสนับสนุนกันเป็นวงจรที่แข็งแกร่งมาก

และอีกหนึ่งเหตุผล คือ รัฐบาลมีทุนในการสนับสนุน 100% ตั้งแต่เรื่องการศึกษา หาครู อาจารย์ ศาสตราจารย์ คนเขียนบทตัวจริง มาถ่ายทอดวิชาให้นักศึกษา โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ในประเทศเกาหลี ผู้กำกับและคนเขียนบท ต้องเรียนรู้ โครงสร้างของซีรีส์ทั้งหมด รวมถึงทฤษฎีอย่างจริงจังไม่ต่ำกว่าแปดปี และเมื่อเรียนจบ เริ่มการทำงานเป็นเด็กฝึกหัดกับทีมนักเขียนบทที่มีความสามารถหลายปี จึงจะได้ขึ้นเป็นคนเขียนบทหลัก สิ่งสำคัญที่สุด คือ ค่าตอบแทนการเขียนบทของเกาหลีสูงมาก รัฐบาลมีงบประมาณในการให้เรียนเสริมที่ชัดเจน มีระยะการทำงานที่ค่อนข้างเต็มที่ เพราะว่าเขียนบทหนึ่งเรื่อง สามารถอยู่ได้อีกนาน นักศึกษาที่เขียนบทและนักศึกษาที่จะเป็นผู้กำกับ มีการวางตัวไว้หมดแล้วว่าในอนาคตอีก 10 ปีข้างหน้า ผู้กำกับที่น่าจะเป็น บงจุนโฮ คนต่อไป มีรายชื่อรอเรียกอยู่ประมาณหลายสิบคนที่รัฐบาลรอให้การสนับสนุนอยู่ และสนับสนุนในทุกทางทุกรูปแบบ

3.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จ

ทั่วโลกจะมีสูตรของการเขียนบทคล้ายคลึงกัน เพียงแต่ว่ารูปแบบการเขียนอาจจะต่างกัน ความเป็นจริงเกาหลีทำซีรีส์ออกมาหลายร้อยเรื่อง แต่ที่ดังทั่วโลกมีประมาณหลัก 10 เท่านั้น อย่างปีนี้ เช่น The Glory (2022), Queen Maker (2023) ทำให้รู้ว่าในปีหน้า

เกาหลีจะต้องมีซีรีส์ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของผู้หญิงที่หลากหลาย เหมือนจัดทำแผนไว้แล้ว เพราะทำแล้วประสบความสำเร็จ หรือเรื่อง Squid Game (2021) ที่อยู่ระหว่างถ่ายทำภาคต่อ ที่ก่อนหน้านี้ใช้เวลาเกือบ 10 ปี ในการนำเสนอเรื่องผ่าน studio ถึงให้ถ่ายทำ โครงสร้างบทในการเขียนบทของเกือบทั้งโลกใน Platform: OTT (Netflix, Amazon, HBO) จะมีไบเบิลหรือสูตรเป็นโครงสร้างการเขียนอยู่แล้วชัดเจนตายตัว หมายความว่า จากนี้ไม่ว่า plot จะมาจากไหนหรือมาจากใคร พอเข้าระบบ OTT จะมีโครงสร้างที่ชัดเจน วิธีการสคริปต์เรื่องจะแยกออกมาเป็นตอน สามารถทำเครื่องหมายไว้ได้เลยว่า วินาทีที่เท่าไรจะเจอกับอะไร สรุป คือ ถ้าทราบสูตรแล้ววาง ขณะที่ดูหนังหรือซีรีส์ จะทราบทันทีว่าทุกเรื่องเหมือนกันหมด เช่น ช่วงที่พระเอกต้องผจญภัย โครงสร้างจำพวกฮีโร่ หรือ มาเวลทั้งหลาย โครงสร้างจะชัดมากสูตรสำเร็จของซีรีส์เกาหลี คือ ทำการบ้านมาดี ละเอียดรอบคอบ ละเอียดละไม โปรดักชั่นดี เนื้อเรื่องมีความเปิดกว้าง หลากหลายในงาน และไม่มีข้อจำกัดใดในการแสดงความคิดเห็นออกมาในงาน

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่าเป็นส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีมีความฉลาดที่จะเลือกประเด็น อย่าง ชนชั้น กับการบูลลี่ ตัวอย่าง The Glory (2022) นางเอกลุกขึ้นมาแก้แค้น แนวร่วมแบบนี้พร้อมที่จะมีทั้งโลกเมื่อได้โครงสร้างที่แข็งแรงแล้วนำมาลงเขียนให้ถูกใจคนดู บวกกับมีระยะเวลาในการเขียน จึงทำให้มีเวลาค้นคว้า ลงรายละเอียดชัดเจนได้สมบูรณ์มากที่สุด จึงถือว่าประสบความสำเร็จ ซึ่งโครงเรื่องของเกาหลีจะมีลักษณะเป็นสูตรแบบครอบครั้ว แต่ floor ของเกาหลีที่ทำให้โครงสร้างแตกต่าง คือ floor ของเรื่อง ชนชั้น เห็นความเหลื่อมล้ำทางสังคมในเกือบทุกเรื่อง เหมือนจะเป็น Character หลักของซีรีส์เกาหลี สืบเนื่องมาจากความเป็นอยู่ในอดีตที่เคยแร้นแค้นของคนในชาติ ยกตัวอย่าง เช่น Parasite (2019), The Glory (2022), The Host (2006) หรือ Rebound Rich (2022) ที่ยืนอยู่บนเรื่องระหว่างชนชั้น หรือแม้แต่เรื่องความรัก เช่น Full House (2004) ก็ยังมีแทรกเรื่องของชนชั้น ความรวย ความจน หรือเรื่องของคนจนที่ไม่ได้รับความยุติธรรมในสังคม ลุกขึ้นมาเรียกร้องต่อสู้หรือเป็นตัวแทน

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะ Conflict ทำให้เรื่องราวน่าสนใจ ถ้าไม่มี Conflict แสดงว่าไม่ใช่เรื่องเล่า Conflict ที่เกาหลีเลือก คือ Mass คนดูจับต้องได้ เกิดแนวร่วมง่ายเพราะเป็นเรื่องของชนชั้น การแก้แค้น

เกี่ยวกับคนกับคนเป็นส่วนมาก มีความเกินจริง เป็น melodrama เกาหลีก่อนข้างเก่งในการทำ melodrama ให้ดูเป็น realistic เช่นเรื่อง The Glory (2022)

ตามสูตรทุกเรื่องทุกประเทศ จะมี 2 conflict เป็นอย่างต่ำ จาก outer คืออุปสรรคจากข้างนอก และ inner อุปสรรคจากใจเราเอง ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ยกตัวอย่าง เช่น เรื่อง The Glory (2022) อุปสรรคที่เกิดขึ้นจากข้างนอกคือ กว่าจะกลับไปสู้กับคนที่ทำร้ายได้ต้องตะเกียบกายทำทุกอย่าง แต่อุปสรรคที่อยู่ภายในจิตใจ กลับทำให้คิดว่าฉันจะยังทำสิ่งนี้อยู่หรือ ประกอบกับตอนที่ฉันรักแล้ว ฉันจะให้ผู้ชายคนนี้น่าหมกมุ่นอยู่กับการแก้แค้นแบบเดียวกับฉันหรือ

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี รวมไปถึงบุคลิกหน้าตาของนักแสดงดี มีส่วนทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จสูง เพราะคนดูส่วนมากมองที่ตัวแสดงหลักก่อนที่จะดูเนื้อเรื่อง โดยแสดงตามโครงสร้างของบทที่คนดูจะรักและเอาใจช่วย โดยเฉพาะบทพระเอกเพราะคนดูละครส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง

ในการวางตัวละครของคนเกาหลีจะเป็นหน้าที่ของคนเขียนบท เมื่อเขียนบทขึ้นมาจะเป็นคนเลือกและกำหนดว่าพระเอกนางเอกเป็นใคร ไม่ใช่ studio ตัดสิน รวมไปถึงเลือกผู้กำกับ แม้แต่นักแสดงตัวประกอบ นักเขียนบทก็เป็นคนคัดเลือกผ่านการ casting โดยนักเขียนบทจะเริ่มจากการเลือกและติดต่อนักแสดงชายที่เหมาะสมกับบทที่สุดมาเป็นพระเอกก่อน โดยคุยรายละเอียดผ่านผู้จัดการ เมื่อนักแสดงชายตกลงรับงาน จะทำการเลือกนักแสดงหญิงที่กำลังมีชื่อเสียงที่สุดในขณะนั้นต่อโดยเขียนรายชื่อขึ้นมาและเลือกคนที่เหมาะสมที่สุดและติดต่อไปเป็นนางเอกคู่กัน เมื่อได้ plot เรื่อง นักแสดง และผู้กำกับครบจึงจะมีการนำเข้าไปเสนอกับ studio เมื่อสนใจ studio จะให้งบประมาณเพื่อทำการสร้างซีรีส์ต่อไป

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี การแสดงของนักแสดงเกาหลีดี มีความสามารถมาก การสื่อสารของตัวละครเป็นธรรมชาติ สมจริง โดยเฉพาะตัวแสดงประกอบ บางเรื่องมาจากสายที่เป็นละครเวที ทำให้มีความสามารถหลากหลาย สามารถแสดงให้กลายเป็นตัวดำเนินเรื่องร่วม โดยที่ตัวละครหรือไม่มีไม่ได้ นักแสดงเกาหลีจะมีวินัย และมีมาตรฐานการทำงานสูง เห็นคุณค่าของโอกาสที่ได้รับ เมื่อ

ได้รับบทจะทำการศึกษา ผูกฝน เรียนรู้ ทำ workshop เกี่ยวกับบทบาทที่ตนได้รับ บางบทบาทก็ต้องใช้เวลานาน เช่น ทหาร หมอ

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าไม่มีส่วนสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จเป็นแค่เส้นเรื่อง รายละเอียดย่อยของในแต่ละเรื่อง แต่ถ้าเน้น Theme ในเรื่องของการส่งเสริมกำลังใจ เป็นเพียงองค์ประกอบเสริมที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จได้ Theme ของเกาหลีจะเป็นลักษณะสร้างเสริมคุณค่าให้กับตนเองเกือบทุกเรื่อง เช่น เรื่อง The Glory, หรือเรื่อง Under The Queen's Umbrella มี theme แม่ลูกที่ชัดเจน และมีความหลากหลายแต่มี inspire เป็นสิ่งทำให้คนมีความหวังเชื่อมั่นในความดีและรู้สึกไม่เสียใจที่ต้องเป็นคนดี หรือ คนดีต้องชนะในที่สุด ทำให้ผู้รับชมรู้สึกดีกับตัวเอง มีกำลังใจที่จะสู้ต่อบนโลกใบนี้

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าไม่ได้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ถือเป็นความคุ้นชิน และเป็นเพียงส่วนเสริมต่อการเลือกดูซีรีส์ จะให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่า ในซีรีส์เกาหลีมักมีคำคมที่ใช้แทรกในบทได้อย่างเป็นธรรมชาติ เข้ากับคาแรกเตอร์ตัวละครและเหตุการณ์ได้เหมาะสมและไม่ได้เหมือนถูกสอน และมีการใช้ถ้อยคำภาษาที่ชัดเจน ทั้งการแสดงออกมาแบบเกินจริง เช่น การตกใจ หรือการแสดงออกให้รู้ว่า เก็บอาการไม่อยู่ ส่วนใหญ่เน้นการแสดงที่เกินความจริง เช่น การโกรธ ถึงขั้นพยายาทำคาคัดัน ตามธรรมชาติของคนเกาหลีในชีวิตจริง มีการแสดงออกที่ท่วมท้นอยู่แล้ว จึงถือเป็นเรื่องปกติ กลายเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งในซีรีส์เกาหลี

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากเป็นในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ทำให้ซีรีส์เกาหลีมีความสมบูรณ์มากขึ้น เนื่องด้วยมีทุนสนับสนุนมาก ทำให้ แต่ละเพลงได้ศิลปินที่มีชื่อเสียงมาร้องเพลงประกอบให้ ในทุกเพลงมีการจัดวางตำแหน่งตรงช่วงของเนื้อเรื่อง ใช้จังหวะ โทนของโน้ตหรือสเกล มีความใกล้เคียงกับแนวที่คนดูชอบ ประกอบกับภาพสวยเพลงเพราะ ยิ่งทำให้เข้าถึงอารมณ์มากขึ้นในการรับชมซีรีส์

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี งานภาพของเกาหลีดีมาก ภาพสวย ฉ่ำ แสงสวย มีความหลากหลาย DP มีให้เลือกมากมาย ช่างกล้องมีความสามารถสูงในการหามุมภาพ รวมไปถึงการตัดต่อและจัดแสงในภาพ

โดยให้ความสำคัญกับวัตถุที่มาสนับสนุนบท ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครหุดหู่เศร้าไม่เหลือใคร จะมีวิธีการจัดแสงให้เลือกเลยว่าแบบไหนดูแล้วหุดหู่เศร้ามากกว่ากัน DP มีความสามารถมาก มีมาตรฐานในการทำงานและมีจำนวนบุคลากรเยอะกว่า จึงมีทางเลือกมากกว่า ในส่วนของงานศิลป์ เสื้อผ้า หน้า ผม เครื่องประดับ อุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ ในซีรีส์เกาหลีจะให้ความสำคัญกับบทมาก ทำทุกอย่างตอบรับกับบทที่วางไว้ออกมาได้อย่างดี มีความสมจริง เป็นธรรมชาติและความเต็มที่ นั่นคือ ทุกคนให้ความสำคัญกับบท ทำตามบท และเคารพบทในทุกภาคส่วน

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนเสริมความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ฉากของเกาหลีมีการค้นคว้ามาอย่างดีก่อนการทำงาน คนทำฉากส่วนใหญ่จะเป็นคนที่เรียนมาทางนี้โดยตรงคนทำงานจึงให้ความสำคัญสูงมาก ฉากมีความสมจริง และเหมาะสมกับบท ด้วยทุนถ่ายทำมหาศาล

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าไม่ค่อยมีความเกี่ยวข้อง เป็นเพียงองค์ประกอบเสริมในซีรีส์เกาหลี หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ใส่เข้าไปในภาพ หรือสิ่งที่ต้องการสื่อสารออกมา มาจากทางคนเขียนบท ดังนั้น Symbolic จึงหมายถึง สัญลักษณ์ที่สะท้อนนัยยะของบท ผู้รับชมบางท่านอาจจะดูไม่ออกหรือไม่ทันสังเกตว่าเป็นสื่อตัวแทนอย่างใดอย่างหนึ่งที่ต้องการกล่าวถึง ยกตัวอย่างซีรีส์เรื่อง Under The Queen's Umbrella ตอนที่พระราชินีทรงร่วมให้ลูก ร่วมจะเอียงไปทางลูกมากกว่า เพราะคนเป็นแม่ส่วนใหญ่กลัวว่าลูกจะเปี่ยงฝืน นี่คือ symbolic และในตอนจบที่ลูกชายได้ขึ้นเป็นพระราชินี ลูกชายทรงร่วมให้แม่ โดยเอาร่วมทางไปทางแม่มากขึ้น นั่นคือต่อจากนี้ลูกจะเป็นคนปกป้องแม่ นั่นคือ เปรียบเปรย Umbrella หรือร่ม เป็น symbolic หรือสัญลักษณ์พิเศษ ที่คนเขียนบทต้องการใช้เป็นตัวแทนสื่อถึงความหวังโย หรือการปกป้องที่แม่และลูกมีต่อกัน ในความเป็นจริง symbolic ไม่ได้มีแค่ในซีรีส์เกาหลี มีทั้งในซีรีส์ หนังสือ หรือละครทุกประเทศ มีเป็นแค่บางเรื่อง ซึ่งในบางเรื่องก็ไม่จำเป็นต้องมี แต่ถ้ามี จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าไม่เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เป็นองค์ประกอบรวมที่อยู่ในส่วนของบท มุมมองการเล่าเรื่องก็คือ มุมมองของบท หรือสิ่งที่เรื่อนั้นๆต้องการนำเสนอต่อคนดู

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์ เกาหลีมองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมมีส่วนสำคัญที่ทำให้ซีรีส์เรื่องหนึ่งประสบ ความสำเร็จ เพราะมีการวิพากษ์กับผู้ชมทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมคล้อยตามและเอาใจช่วย

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ เพราะเป็นเรื่องราวที่วิพากษ์กับผู้ชมมาก โครงสร้างของหนังและซีรีส์ของทั้งโลกจะเหมือนกัน แต่ floor ของเกาหลีที่ทำให้โครงสร้างแตกต่าง คือ floor ของเรื่องชนชั้น ยกตัวอย่าง เช่น เรื่อง Kingdom ประชาชนที่ทุกข์ยากต้องสู้กับจอมปีศาจตามมีตามเกิด โดยปัญหาที่แท้จริง มาจากคน ชนชั้นบน เรื่องชนชั้น ทำให้ โครงสร้างของซีรีส์เกาหลีแข็งแรง ชัดเจน แล้วที่ไปได้ทั่วโลกเพราะว่า ทั่วโลกมีความเหลื่อมล้ำ สิ่งนี้เป็นปัญหาแบบ International Privileges ของคนที่อยู่เหนือกว่า ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม การต่อสู้ดิ้นรน การถูกบูลลี่ คือ เป็นปัญหาหลักของโลกทุกประเทศ รวมถึงประเทศไทย เท่ากับว่าเกาหลีใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้เป็นตัวยึดโยงระหว่างเนื้อหา กับคนดู

(13) ภาพการศึกษา

มองว่ามีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์ เกาหลี แสดงให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาสำหรับชนชั้นที่ต่างกันชัดเจนมาก มีการ แข่งขันกันสูง

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่า ไม่มีผลต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีใน บางเรื่อง ไม่ใช่ทุกเรื่อง ในซีรีส์มีการสื่อสารออกมาในแนวสนุกสนานมากกว่า เกาหลีมีความเชื่อ เรื่องร่างทรง ผี วิญญาณ เหมือนเป็นวัฒนธรรม สื่อสารออกมา เหมือนเป็นชีวิตประจำวัน เป็นเรื่อง เรื่องเหนือธรรมชาติชัดเจน เนื่องจากโครงสร้างทางศาสนาไม่ได้แข็งแรง จึงไม่จำเป็นต้องมีเหตุ มีผล

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่า มีความสำคัญสูงมากเป็นอันดับหนึ่งในการประสบ ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี สามารถนำวัฒนธรรมความเป็นอยู่มาอยู่ในซีรีส์ได้อย่างกลมกลืนและ ลงตัว แสดงออกมาได้ชัดเจน ทำออกมาได้ดีมาก กลายเป็น soft power ที่แข็งแกร่งที่สุดใน เรื่อง ภาพทางวัฒนธรรม เกาหลีเริ่มต้นเผยแพร่วัฒนธรรมเกี่ยวกับอาหารมาในรูปแบบของซีรีส์ เรื่องแด จังกึม ในความเป็นจริง อาหารเกาหลีธรรมดา ไม่ได้โดดเด่น แต่เกาหลีสามารถสร้างภาพ นำเสนอ

อาหารอาหารให้กลายเป็น soft power ของประเทศได้ เช่น มาม่าเกาหลี กิมจิ หรือต็อก เป็นสิ่งที่ทำให้คนรู้จักทั่วโลกและต้องรับประทาน หน้าร้อน ต้องทานบะหมี่เย็น ปัจจุบัน มีการดื่มโซจูกันทั้งโลกโดยไม่ถือว่าการกินเหล้าเป็นเรื่องไม่ดี เป็นเรื่องจริงที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และประสบความสำเร็จมาก

(16) ภาพค่านิยม

มองว่าเป็นองค์ประกอบร่วมที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จมากที่สุด มีการสื่อสารออกมาชัดเจน เป็นรากทางความคิดในการสร้างบท สร้างตัวละคร ส่วนใหญ่ค่านิยมมาจากตัวของคนเกาหลีเอง คนรวย คนจน มีความคิดเป็นของตัวเอง เช่น ค่านิยมเรื่องการเรียน ความเป็นอยู่ในสังคม การให้ลูกเข้าโรงเรียนที่ดีและแพงที่สุด และให้ค่ากับเรื่องความสวยความงามมาก

3.3 ปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

รับรู้จุดแข็งของประเทศ และทำจุดแข็งให้เป็นจุดแข็งยิ่งขึ้นไป

นโยบายหลักในการพัฒนาประเทศชัดเจน คือ รัฐบาลให้การสนับสนุนทุนและงบประมาณมหาศาลกับอุตสาหกรรมด้านบันเทิง

เห็นถึงความสำคัญและมีความคิดเห็นตรงกันทั้งประเทศในการที่จะใช้ soft power ของประเทศ เสนอผ่านทาง entertainment และให้ความร่วมมือกันทุกภาคฝ่าย ทุกองค์กร ทั้งเรื่องการท่องเที่ยว สินค้า เครื่องสำอาง เสื้อผ้า วัฒนธรรมการกินให้คนทั่วโลกรู้จักประเทศเกาหลี

มีการสร้างบุคลากรในประเทศเริ่มตั้งแต่ระบบการศึกษาได้เรียนรู้และพัฒนาอาชีพอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เพียงพอและต่อยอดอุตสาหกรรม Entertainment ให้ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้นไป

มีการตั้งเป้าหมาย เตรียมผลักดันผู้กำกับทำหนังให้เข้าออสการ์ในทุกปี และทำซีรีส์ให้ดังระดับโลกอย่างน้อยปีละหนึ่งเรื่อง

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีไหม?

หน่วยงานในประเทศไทยไม่เปิดกว้าง ทำให้ไม่สามารถนำเรื่องราวมาเล่าได้แบบเกาหลี ไม่สามารถประสบความสำเร็จได้ ณ วันหนึ่ง ถ้าละครไทยสามารถสะท้อนสังคม นำความเป็นจริงมาทำได้อย่างตรงไปตรงมา โดยไม่โดนจำกัดทางความคิด หรือไม่โดนปิดเบือน

และมีทุนในการผลิต ละครไทยสามารถประสบความสำเร็จระดับประเทศแน่นอน โดยไม่จำเป็นต้องเหมือนประเทศเกาหลี

3.5 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

มีความแตกต่างกันในเรื่องของมีเงินทุน โปรดักชั่น และความรู้ความสามารถของบุคลากรทั้งหมดของทุกแผนกที่เกี่ยวข้องกัน

(2) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

ส่วนตัวไม่เคยใช้ จะใช้ plot ของตนเองในการเขียนบท เป็นเรื่องของข่าวที่เกิดขึ้นจริงทั้งหมดมาใช้ เช่น เรื่อง ไต้หล้า มีการค้นคว้าและสัมภาษณ์คนติดคุก ได้แง่คิดที่ว่า คนทำผิดแล้วยอมรับผิด เข้ามารับโทษในคุก ถือเป็นการล้างบาปให้ตนเอง และต้องการให้สังคมยอมรับคนที่เคยติดคุกมา plot ที่คิด คือ คนติดคุกสองคน นั่งคุยกันถึงความผิดของตนเองทางช่อง ไม่เห็นด้วยกับการมีคนติดคุกถึงสองคนในเรื่อง จึงทำการปรึกษากับผู้กำกับละคร ผู้กำกับสนใจทำละครเกี่ยวกับคดีกระชังแดง เป็นเรื่องราวของคนมีฐานะดีขับรถชนคนแล้วรอด จึงนำเนื้อเรื่องมารวมกัน ประเด็นคือทำออกมาแล้วคนมองว่าละครในช่วงแรกเหมือนซีรีส์เกาหลี เรื่อง Itaewon ทั้งที่เขียนบทมาจากข่าวจริงที่เกิดขึ้น แต่ฉายมาถึงตอนที่ 5 ผู้ชมก็ไม่พูดถึงอีก เพราะเนื้อหาไม่เหมือนกัน หรือ เรื่อง รักร้าย ที่เขียนขึ้นมาจากข่าวจริงที่โดนหลอกหลายคดีมารวมกันแล้วนำมาปรับเป็นเรื่องเดียวให้สนุก เข้มข้นขึ้น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผู้หญิงที่โดนผู้ชายเอาความรักมาหลอกเงินไปลงทุน โดยใช้วิธีแบบ hybrid scammer เป็นวิธีการหลอกที่มาในคราวหนุ่มสาวนักฝัน อย่างไรก็ตาม ผู้รับชมส่วนใหญ่ก็ยังมองว่าทำเหมือนซีรีส์เกาหลี

(3) ทักษะคติเกี่ยวกับละครไทยสไตล์เกาหลี

มองว่าคนไทยไม่ได้ต้องการทำละครไทยสไตล์เกาหลีทุกเรื่อง เพียงแต่จะใช้เป็น Reference ทั้งภาพและเพลง ถึงทำก็ไม่รู้สึกอะไร เพราะเกาหลีก็ไม่ใช่ว่าไม่เคยทำตามใคร เพราะศิลปะทุกแขนง มีอิทธิพลต่อคนทำงาน ถ้าเป็นอิทธิพลของในปัจจุบันนี้ ถือว่าเป็นอะไรที่ดี สามารถผลักดันได้

(4) ทศนคติเกี่ยวกับละครเมกซีรีส์เกาหลี

มองว่า ถ้าทำไม่ถึง ก็ไม่ควรทำ

(5) ในความคิดเห็นส่วนบุคคล ถ้าละครไทยมีการนำ reference จากซีรีส์เกาหลีมาใช้ มองว่าละครที่เขียนขึ้นใหม่สไตล์เกาหลีหรือละครที่รีเมกจากซีรีส์เกาหลี แบบใดที่ประสบความสำเร็จมากกว่าในวงการบันเทิงไทย

ปัญหาหลักของประเทศไทยยังติดเรื่องเงินทุน แทบจะไม่สามารถเป็นไปได้ เช่นเรื่อง Kingdom ใช้ทุนมหาศาล ยกตัวอย่าง ใช้ตัวแสดงประกอบประมาณ 500 คน แต่งหน้าเป็นซอมบี้ ดังนั้นจึงไม่ควรนำ reference เกาหลีเป็นตัวตั้ง ควรใช้ความจริงเป็นตัวตั้ง

(6) ซีรีส์เรื่อง W to world เวอร์ชันไทย กับ ละครไทย รักสุดใจนายลูกจีน มองว่าละครแบบไหนที่จะประสบความสำเร็จมากกว่าในตลาดไทย

ส่วนตัว ละครไทยเรื่อง รักสุดใจนายลูกจีน เพราะกลุ่มผู้รับชมส่วนใหญ่ คือ วัยรุ่น ในช่องทางออนไลน์ ที่ไม่ได้สนใจเรตติ้ง ส่วนในมุมมองของผู้รับชมละคร free TV ช่อง 3 5 7 9 แทบจะไม่มีใครรับชมนั่นคือ เนื้อหาในการรับชมซีรีส์ละครไทยปัจจุบัน แบ่งตามเจนเนอเรชันของผู้รับชม เช่น ซีรีส์ไทยของช่อง GMM 25 จะประสบความสำเร็จในช่องทางออนไลน์มาก

(7) ละครไทย เรื่องตราบาปสีชมพู ที่นำ Reference หรือไอเดียแบบเกาหลีมาใช้ กับซีรีส์เรื่อง The World of Marriage เวอร์ชันไทย ที่รีเมกมา ในความคิดเห็นส่วนบุคคลมองว่า ซีรีส์แบบไหนประสบความสำเร็จมากกว่าในตลาดไทย

ตอบไม่ได้ ต้องดูว่าประสบความสำเร็จเพราะอะไร แล้วแต่เรื่อง แล้วแต่จังหวะช่วงเวลาที่น่ามาฉาย มีการฉายชนกับละครเรื่องไหน หรืออาจจะเป็นที่การแคสหรือตัวแสดงก็ได้

3.5 สรุป

Keyword: การทำงานของเกาหลี ไม่ใช่แค่สตูดิโอ

“รัฐบาลเกาหลีเล็งเห็นความสำคัญว่าเป็นสิ่งที่สร้างมูลค่าให้กับประเทศ โดยการทำงานกันเป็นทีมของคนทั้งประเทศ จึงคิดว่าเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ”

มองว่าทุกองค์ประกอบมีความสำคัญแตกต่างกันไป เมื่อนำองค์ประกอบทุกปัจจัยมารวมกัน สามารถทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ซีรีส์ หรือ หนังสือ เป็นศิลปะองค์รวม ทุกอย่างต้องมีการสนับสนุนกันเป็นอย่างดีในมาตรฐานเดียวกันทั้งหมด ถ้าเรียงลำดับตามความสำคัญ คือ

บทเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดเพราะบทแข็งแรง เมื่อคนเขียนบทได้รับค่าตอบแทนสูง จึงมีเวลามากพอที่จะทำเรื่องหนึ่งได้อย่างสมบูรณ์แบบ รวมไปถึงการค้นคว้าด้วย (บทในที่นี้จึงรวมไปถึง Plot เส้นเรื่องหรือโครงเรื่องในการเล่าเรื่อง -Dialogue บทสนทนา -Theme แนวคิดหลักของเรื่อง -Point of View มุมมองการเล่าเรื่อง ที่มีทั้ง turning-point (จุดเปลี่ยน), mid-point (จุดกึ่งกลาง), climax (จุดสำคัญ) ของเรื่อง และข้อขัดแย้ง จึงถือเป็นองค์ประกอบย่อยรวมอยู่ในส่วนของบท ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

นักแสดง ถือเป็นแม่เหล็ก มีความเป็นสตาร์ แสดงดี หน้าตาดี มีความสามารถสูง ไม่ห่วยสวยหล่อ พร้อมทั้งจะแสดงหรือเล่าถึงบทบาทของตนเองอย่างเต็มที่ เพื่อให้งานออกมาดี โดยทีมงานไม่ต้องเรียกร้อง นักแสดงตัวประกอบดี ถือเป็นส่วนสำคัญมากในการดูซีรีส์เรื่องหนึ่ง

องค์ประกอบอื่น ๆ โดยรวมในส่วนของโปรดักชั่น
ผู้กำกับที่มีความสามารถ ทำการบ้านอย่างดี มีมุมมองในการนำเสนอ

DP ช่างกล้องมีความสามารถในการหามุมภาพ มีการศึกษาพบว่าต้องหาวิธีถ่าย หรือใช้มุมกล้องแบบไหน เพื่อถ่ายนักแสดงออกมาให้สมจริงที่สุด

ทีมจัดแสงต้องจัดแสง ให้เหมาะสมกับฉาก เหตุการณ์และการแสดงของตัวละคร

ทุกฝ่ายมีการทำงานร่วมกันกับทุกแผนกอย่างมีความรู้ และมีความใส่ใจที่มากพอพอกัน โดยมีค่าตอบแทนสูง และมีตำแหน่งที่ชัดเจน

เพลงดี ดนตรีเพราะ เข้าถึงอารมณ์ผู้รับชมได้อย่างมาก เพลงเกาหลีเป็นอุตสาหกรรมส่งออกควบคู่กับซีรีส์ที่ประสบความสำเร็จมากของเกาหลี

เมื่อรวมองค์ประกอบทุกอย่างในซีรีส์แต่ละเรื่อง ทำให้เกิดภาพการสะท้อนภาพสังคมอย่างชัดเจน การเล่าเรื่องภาพทางวัฒนธรรมและภาพค่านิยมทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จมากที่สุด ทั้งเรื่องอาหาร สถานที่ท่องเที่ยว ค่านิยมการแข่งขันกันเรียน และให้ค่ากับเรื่องความสวยงาม สามารถสร้างรายได้มูลค่ามหาศาลให้กับประเทศ รองลงมาคือภาพทางเศรษฐกิจ ที่มีการสอดแทรกเล่าชีวิตความเป็นอยู่ ลักษณะนิสัยของตัวละคร การแบ่งแยกชนชั้น ความเหลื่อมล้ำ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม โครงสร้างของหนังและซีรีส์ของทั้งโลกจะเหมือนกัน แต่ floor ของเกาหลีที่ทำให้โครงสร้างแตกต่าง คือ floor ของเรื่องชนชั้น ยกตัวอย่างเรื่อง Train To Busan ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพระเอกตัดสินใจเดินทางไปปูซานเพื่อช่วยลูก ระหว่างทางทั้งเจ

อุปสรรคและคอยหาทางให้ตนเองปลอดภัยรอดพ้นจากซอมบี้ เป็นช่วงที่ทำให้คนดูรู้เงื่อนไขของการต่อสู้ ก็เป็นเรื่องของชนชั้น เรื่องชนชั้น ทำให้ โครงสร้างของซีรีส์เกาหลีแข็งแรง ชัดเจน แล้วที่ไปได้ทั่วโลกเพราะว่าทั่วโลกมีความเหลื่อมล้ำ สิ่งนี้เป็นปัญหาแบบ International Privileges ของคนที่อยู่เหนือกว่า ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม การต่อสู้ดิ้นรน การถูกบูลลี่ คือ เป็นปัญหาหลักของโลกทุกประเทศ รวมถึงประเทศไทย เท่ากับว่าเกาหลีใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้เป็นตัวยึดโยงระหว่างเนื้อหากับคนดูได้อย่างลงตัว

กลุ่มผู้บริโภค / ผู้รับชมสื่อ

1. ผู้รับชมสื่อคนที่หนึ่ง อายุ 36 ปี เพศชาย อาชีพนักวิจารณ์ภาพยนตร์

ส่วนตัวชื่นชอบซีรีส์เกาหลีมาก เทียบได้กับปัจจุบันคือ ดูแทบจะครบหลังข่าวอัปเดตวันต่อวัน หรือบางครั้งดูพร้อมกับเวลาที่เกาหลีออกอากาศ เริ่มดูประมาณ 10 ปีที่แล้ว อาจจะไม่ได้เร็วเท่าหลายคนที่เป็แฟนซีรีส์เกาหลีพันธ์แท้ ตั้งแต่เรื่อง full house (2004), coffee prince (2007) ที่มีมาแต่ 20 ปีที่ผ่านมา จากที่ทำสายภาพยนตร์ มาก่อน เริ่มเปลี่ยนสายมาที่แนวซีรีส์ เพราะมีนักแสดง และผู้กำกับหลายท่านที่ทำ ภาพยนตร์ และเปลี่ยนมาทำซีรีส์มากขึ้น จากความนิยมที่มากขึ้นไม่ใช่เฉพาะที่เกาหลี แต่เป็นระดับโลก ส่วนตัวดูเพื่อการรีวิวดูด้วย ถ้าจะให้เลือกซีรีส์เกาหลีแนวที่ชอบ เลือกค่อนข้างยาก เพราะว่า ในซีรีส์ทุกแนว มักจะมีความครบรสอยู่แล้ว จึงไม่ได้มีสไตล์ เรื่องที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ เพราะดูหนังทุกแบบทุกแนว โดยจะเลือก ดูตามกระแสมากกว่า เรื่องไหน ที่ดูฟอร์มดี ผู้กำกับดี เรตติ้งเริ่มมา เช่น ซีรีส์จิ้งจอก แนวทนายความอัยการ ก็จะมีทั้ง Comedy และมี Love line ในเรื่องเดียวกัน และในขณะเดียวกัน ถ้าดูซีรีส์แนวโรแมนติก ก็ยังมี mystery มีความลึกลับอยู่ในเรื่องนั้นด้วย บางเรื่องที่มีแอ็กชันน่าอย่างในเรื่อง Descendants of the Sun (2016) ก็ยังมี Love line แล้ว Comedy ซ่อนอยู่ ซีรีส์เกาหลีจะไม่เหมือนหนังที่มุ่งไปทิศทางเดียว แต่จะมีอรรถรสอื่นแทรกอยู่ระหว่างเรื่องตลอด

1.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

เห็นว่าเป็นเรื่องดี เป็นปรากฏการณ์ที่เกาหลีมีความตั้งใจ ร่วมใจกันทำ ไม่ใช่แค่ฝ่ายใด ฝ่ายหนึ่ง แต่เป็นการตั้งใจทำของทุกฝ่าย จะบอกว่าซีรีส์ประสบความสำเร็จอย่างเดียวไม่ได้ ส่วนตัวรู้สึกเกาหลีเป็น Korean wave ทาง อุตสาหกรรม ไม่ใช่แค่ K-Series แต่รวมถึง K-POP และ K-beauty ด้วยพร้อมกันทั้ง วงการ ไม่ได้มีอะไรบางอย่างที่น่า แต่ทุกอย่างดำเนินไปพร้อมกันหมด เช่น ในยุค ไม่เกินห้าปีที่ผ่านมา จะเห็นความสำเร็จของ K-POP นั่นคือ BTS มีเพลงขึ้นอันดับ 1 Billboard, ความสำเร็จของภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง parasite (2019) ชนะรางวัลออสการ์, ซีรีส์เกาหลี เรื่อง Squid game (2021) กลายเป็นซีรีส์อันดับหนึ่งของ Netflix ซึ่งมาในระยะเวลาใกล้เคียงกัน ผ่านของทั้ง ภาครัฐ และ คนดู มีความรู้สึกว่าคุณอย่าง เอื้อกันหมด ไม่ได้มี

อย่างไร อย่างหนึ่ง น่าโด่งขึ้นมา มองย้อนกลับไปเมื่อ 20 ปีที่ผ่านมา เกาหลีเริ่มเอาความบันเทิง เป็น จุดนำ เพื่อไปสู่ความสำเร็จในอุตสาหกรรมอื่นของประเทศ เช่น การท่องเที่ยว คาดว่าน่าจะเป็นความตั้งใจของเกาหลีที่พยายามทำทุกอย่างให้เดินไปพร้อมกัน ถือว่าเกาหลีมีความอดทนสูงมาก เพราะไม่ได้สำเร็จภายในสองหรือสามปี และในปัจจุบันเกาหลีมีช่องทาง และแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย เทียบกับในอดีตย้อนไป คนอเมริกาจะดูซีรีส์เกาหลี เป็นเรื่องที่ยากมาก หรือถ้าเป็นยุคของ DVD การที่คน จะมาซื้อ หรือ เช่าก็เข้าถึงยาก ปัจจุบันที่อยู่ในยุค แพลตฟอร์มของ Streaming จึงมองว่า การเข้าถึงง่าย เป็นส่วนหนึ่งในการ ประสบความสำเร็จ ไม่ใช่แค่คุณภาพดีอย่างเดียว คือ ถ้าดีแล้วหาดูยาก จะไม่สามารถดังระดับนานาชาติได้ จะต้องเป็นจังหวะที่ถูกต้องด้วย ซีรีส์เกาหลี มา ในช่วงจังหวะที่มีช่องทาง ที่ สามารถ ดูได้ง่าย นั่นคือ ในช่วงที่มี Streaming พอดี ทุกวันนี้คือ มี Streaming ถึงมือถือเลย ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนในโลกก็สามารถดูได้แล้ว

1.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่นเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในการที่ซีรีส์ เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ มีความ Original ที่มีความแปลกใหม่ แต่ก็ยังอยู่ใน สูตรสำเร็จ คือ ไม่ทึ่งอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เรื่องอุยอองอู Extraordinary Attorney Woo (2022) ซีรีส์ที่เป็นเรื่องทนายความ อัยการ ตามสูตรของการเล่าเรื่อง คนร้ายต้องได้รับโทษ มีการใส่ความแปลกใหม่เข้าไปในเรื่อง คือ นางเอกเป็นออทิสติก นำบริบทมาผสมผสานให้เข้ากันกับสิ่งที่คนดูชอบ ในซีรีส์เกาหลีจะมีสูตรที่คนดูชอบ เช่น เรื่องรักต่างชนชั้น สมมติ นางเอกจน พระเอกรวย ก็จะเป็นเรื่องคล้ายเดิม จะมีการสร้างเส้นเรื่องเพิ่มให้ดูแปลกใหม่ได้ทุกครั้ง เช่นซีรีส์ เรื่อง The Heirs (2013) ความรักระหว่างลูกคน รวยกับลูกคนรับใช้ในบ้าน อีก 5 ปีต่อมา เรื่อง What's wrong with secretary Kim (2018) ที่ถูกครอบด้วยบริบทที่ต่างกันไป หรือเรื่อง Crash Course in Romance (2023) พระเอกเป็นครูสอนคณิตศาสตร์ รวยระดับหมื่นล้าน นางเอกเป็นแม่ค้าขายกับข้าว ก็เป็นรักต่างชนชั้นทั้งหมด ในทุกครั้ง เกาหลีจะนำบริบทใหม่ไปครอบให้เนื้อเรื่องดูใหม่ในทุกเรื่อง เพราะฉะนั้น ถือว่าเกาหลีเก่งมากในการผสมผสานสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่ที่คนดูจะต้อง ชอบ และทั้งที่รู้ว่าเรื่องราวจบอย่างไร ก็ต้องลงเอยกัน แต่ก็ยังดูซีรีส์ทุกครั้ง เพราะว่าเอาความ Original ครอบไป ในทุกครั้ง หรือซีรีส์แนวย้อนยุคทุกเรื่อง ก็จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ การแย่งชิง บัลลังก์ หรือแย่งชิง อำนาจแทบทั้งหมด เขาก็สามารถครอบด้วยบริบทใหม่ ได้เสมอ เช่น เรื่อง Kingdom (2019) ก็คือ ซีรีส์ แย่งชิงบัลลังก์ แต่มีการครอบด้วยบริบทที่กำลังเป็นที่นิยมตอนนั้นก็คือ Zombie รู้สึกว่า ประสบความสำเร็จ เพราะมีความเข้ากันและ ทำได้ค่อนข้างลงตัว

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ โดยปกติแล้วซีรีส์เกาหลีจะมีความสนุกในตัวเอง และจะมี Main port ที่ดำเนินเรื่องไป ในระหว่างทางจะมีการเพิ่ม สีสันของตัว Support ตัวแวดล้อม พระเอก นางเอก พระรอง นางรอง เพิ่มความสนุกมากขึ้น โดยจะมีเส้นเรื่องหลักบอกกล่าวและมักจะมี อารมณ์ ความรู้สึกที่หลากหลายแทรกเพิ่มเติมเข้าไปค่อนข้างมากจากเส้นเรื่องหลัก เป็นอารมณ์ที่ บางทีซีรีส์ชาติอื่นไม่มีแทรกให้เห็น ยกตัวอย่าง เรื่อง Vincenzo วินเซ็นโซ่กลับมาช่วยเปิดสมบัติ มี เส้นเรื่องของ พระเอกที่แสดงออกมาว่ามีความจริงจังอะไรบางอย่าง แต่ก็จะมี Support อยู่ในตัว แวดล้อมของพระเอก เช่น คนที่อยู่ในออฟฟิศที่แน่นทึบ ฉากตลกที่เพิ่มเข้ามา และก็มีเส้นเรื่องของ นางเอกไซคิ หรือเรื่อง ทนายอูยองอู Extraordinary Attorney Woo เป็นเรื่องเกี่ยวกับการได้รับการยอมรับ มีเหตุการณ์เกิดขึ้นแยกเป็นตอนไป มีทั้งอารมณ์เศร้า ตราหมา สนุกสนาน มีความสุข ทุกข์ ปนกันไป มีการบาลานซ์ในจุดตัดของเส้นเรื่องรอง ได้ดี และใช้ ความ mass message ผสมผสานกับเนื้อเรื่องได้ดี

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ ในแง่ของการสร้างอารมณ์ ในซีรีส์เกาหลีทั้งเรื่องจะไม่ได้มีแค่ขั้ว ขัดแย้งเดียว มักมีขั้วขัดแย้งหลักที่ สามารถดึงคนดูให้ดูได้ทั้ง 16 ตอน แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีขั้ว ขัดแย้ง ระหว่างทาง บางช่วงจบในตอนเดียว บางช่วงสองสามตอน จบ ในทุก ตอนที่จะมี conflict ใหม่ และวิธีการแก้ไข แต่ก็มี ขั้วขัดแย้ง ที่รอการแก้ ที่ทำให้คนดู ต้องดูไปถึง 16 ตอน อาจจะมีหลายเรื่อง ไม่ได้ปูมาทีเดียวและแก้ทีเดียว ซีรีส์เกาหลีมักมีการแก้ ระหว่างทางอยู่ตลอด มีการ วางหมากทำให้คนดู รู้สึก พอใจและอยากตามดู และ เรื่องระหว่างทาง ต้องดูแล้วรู้สึกพอใจกับการ แก้ conflict ด้วย ซีรีส์เรื่องที่เห็นเด่นชัดที่สุด คงเป็นซีรีส์ประเภทที่เล่าเป็นตอน มีเคสต่างกันไป ใน แต่ละเรื่อง อย่างเช่นเรื่อง taxi driver เป็นเรื่องของการ แก้แค้น ในแต่ละตอนก็ จะมีเคสที่ต้องแก้ conflict ใหม่ เพื่อให้คนดูรู้สึก พึงพอใจในทุกตอน ทำให้คนดูมีความสุขไปพร้อมกับการอยากดูต่อ

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ในซีรีส์เกาหลีแม้จะมีการวางตัวละคร ให้เป็น ตัวดีตัวร้าย แต่จะวางตัวละครให้มีความ likeable ทำให้คนสามารถชอบได้ ทุกตัวละคร จะหาตัวละครที่เราไม่ชอบได้ยากมาก ถึงจะ

เป็นตัวร้าย ก็เป็น ตัวร้ายที่ดี ดูแล้วยังชอบ และจะสร้างตัวละคร ให้เป็นที่จดจำด้วยบทตัวหลัก พระเอก นางเอก พระรอง นางรอง อาจจะไม่ต้องสร้างคาแรกเตอร์มาก แวดล้อมทุกคน แต่จะต้องมีคิตเตอร์อะไรบางอย่างให้จดจำ ได้เสมอ จะไม่ทิ้งตัวละคร แวดล้อมตัวใดเลย เช่น เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021) จะมีตัวละครประกอบที่มาเสริม ทำให้สนุกกับการดูได้ เกาหลี เก่งใน การสร้างมิติตัวละคร ร้ายก็ไม่ได้ร้ายมาก แต่ร้ายอย่างมีเหตุผลว่าทำไมถึง ต้องร้าย ทุกตัวมีความเป็นมนุษย์หมดไม่ได้มีดีแต่ดีเสมอไป เลยรีบทกับคนดูได้ง่าย ซีรีส์เกาหลีเลยไม่ใช่เรื่องเพื่อฝันจนเกินไป บางทีดูละครไทย อย่างเช่น บ้านทรายทอง ตัวละครค่อนข้างจะแบนราบ โวยวาย แต่พอเป็นสไตส์เกาหลี ทุกอย่างดูจะมีเหตุผลเสริม ดูมี Background มีมิติมาก บางทีก็สร้าง conflict ในตัวละครเสริมด้วย ซีรีส์เกาหลีเลยดูมี มิติไปหมด ค่อนข้างส่งผลให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ส่วนใหญ่จะเป็นในเรื่องของพลังดารา พลังดาราเป็นส่วน ที่ดึงดูดให้เข้ามาดูในการแสดง ถึงแม้ว่าแสดงดีแต่เล่นไม่ดี ก็ไม่ทำให้คนดู อยากดูต่อจนจบ การแสดงสมจริง การเข้าถึงตัวละคร เป็นธรรมชาติ อยู่กับความเป็นจริง นอกจากเพอร์ฟอรมิ่งใหญ่มาก แล้วแต่ Genre ของซีรีส์ เช่น เรื่อง Penthouse หรือว่าซีรีส์ตลกหลายเรื่อง ที่มีความจำเป็นต้องแสดงตามบทบาท

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์ เพราะว่าในความเป็นจริง เป็น global message เรื่องของความยุติธรรมในสังคม เรื่องของการดูแลซึ่งกันและกัน เรื่องของ ความรัก แต่เกาหลีจะมีความเป็นต้นฉบับของตนเอง โดยที่คนทั่วโลก สามารถรีบทได้ ในขณะเดียวกันก็มีความเป็นเอกลักษณ์ในตัวเอง แนวคิดหลักของเกาหลีจะมีรูปแบบซ้ำ ใช้โครงสร้างเดิม ที่ถูกผลิตมาแล้วเอามาผลิต ซ้ำแล้วซ้ำอีก ผ่านไอดีใหม่ เช่น เรื่องแนวทนายความ อัยการ ถูกผลิตซ้ำบ่อยมาก แต่ก็ ถูกใส่ด้วยไอดีใหม่ได้เสมอ หรือเรื่อง one dollar lawyer (2022) พระเอกเป็น ทนายความที่รับเงินเหี้ยมเดียว ใช้ Theme เดิมซ้ำไปมา แต่บวกด้วย ดารานักแสดงหน้าใหม่เข้าไป ก็ยังประสบความสำเร็จได้เสมอ หรือการเล่าเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับสังคม เรื่องการผจญความยุติธรรมใน สังคม แต่ถูกครอบด้วยกรอบใหม่ หรือแนวคิดหลักเป็นเรื่องในโรงพยาบาล เกี่ยวกับคุณหมอกับเพื่อนวัย 40 ปี ที่คอยดูแลกันและกัน หยิบเอาไอดีมาเพิ่มเติมก็มิกซ์เข้าไป

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าไม่ได้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญเท่าที่ควรในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ในความเป็นจริงแล้ว คนต่างชาติ ก็ไม่ได้ เข้าใจภาษาเกาหลี อาจจะไม่ได้เสริมแต่ไม่ได้เป็นอุปสรรค ในการเข้าถึง เกาหลีมีเอกลักษณ์ของภาษา ไม่ว่าจะเป็นคำที่คุ้นเคย หรือจิตในการพูด เช่น คำว่า ย่า หรือว่าจะเป็นเสียง คี ในลำคอ ฟังที่คนเกาหลีพูดแล้ว ทำให้ได้ อารมณ์ มากกว่า แต่บางที่การแปลซับไทยมา ไม่ค่อยตรงกับที่เกาหลีต้องการสื่อสาร แต่สิ่งที่เห็นได้ชัด ก็คือน้ำเสียงในการพูด และวิธีในการพูดที่ ให้อารมณ์ได้มากกว่า การดูซีรีส์ในชาติอื่น ซึ่งมีเอกลักษณ์มาก ถ้าให้เลือกดู ก็เลือกซีรีส์เกาหลีที่มีซับไทยให้อ่านมันได้ อรรถรสกว่า ถ้าดูพากย์ไทย ก็จะเป็นอีกเรื่องไปเลย

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นส่วนเสริมสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ในตัวเพลงเป็นส่วนต่อยอด พอซีรีส์ดัง ก็ไปเสริม ในตัวของเพลง เช่น เพลงจากซีรีส์เรื่อง Goblin (2016) ที่ดังต่อมาจากตัวซีรีส์ ที่เพิ่มจุดเสริมโดยนำศิลปินที่มีชื่อเสียงมาร้อง ทำให้คนเข้ามาดูซีรีส์มากขึ้น ซึ่งเพลงประกอบของเกาหลีมีสองแบบ เป็นเพลงประกอบซีรีส์ กับเพลงที่เป็น OST ที่มีเนื้อร้อง เขานำมาใช้ในจังหวะที่เข้ากับจุดที่ใช้เสมอ ในตอนสำคัญหรืออารมณ์ต่อเนื่อง และเกาหลีมาถูกจังหวะ เกาหลีเลือกใช้ศิลปินที่มีชื่อเสียงมาร้อง เช่น พักจีมิน ศิลปินวงBTS มาร่วมร้องเพลง with you ในซีรีส์เรื่อง our blue มีการปล่อยเพลงนี้ออกมาก่อน จนเพลงเริ่มดังก็รอ จนกระทั่งถึงช่วงไพลดรามามาของซีรีส์ที่ดำเนินเรื่องถึงจุดที่กำลังพีคสุด ก็นำเพลงเข้ามาในเสริมในจุดนั้น จึงมองว่าเก๋กันไปหมด เป็นเพลงที่คนดูอินอยู่แล้ว พอเอา เพลงเข้าไปสร้างอารมณ์ในฉากดรามาทูทุกอย่างประกอบกันยิ่งเสริมอารมณ์ให้มากขึ้นไปอีก

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะว่า ภาพสวย และสามารถถ่ายภาพสื่ออารมณ์ได้ในซีนแต่ละซีนของซีรีส์ องค์ประกอบภาพที่สวยงาม น่ามองสบายตา ความสวยงาม สมจริงในแต่ละฉาก ทำให้เพิ่มความน่าสนใจในการดูมากขึ้น สวยขนาดที่ว่าซีรีส์เกาหลีในเวลาจบของทุก ตอนจบจึงมักจะแซ่ด้วยภาพหนึ่งสามารถแคปช็อต ออกมาเป็นภาพนิ่งได้ เป็นวอลเปเปอร์ได้ ต่อยย้ำว่าภาพสวยโดยการใช้นี้ ขนาดที่ว่าปิดเสียง ซีรีส์เกาหลี เห็นแต่ภาพ ก็ยังทำให้เราอยากดู เขามีทรานซิชันที่ค่อนข้างดี มีไอเดียการเชื่อม ทรานซิชันที่แปลกใหม่น่าสนใจ ไม่ได้อยากตัดก็ตัด ดูมีความลื่นไหลในการ เล่าเรื่อง และมีการเลือกใช้องค์ประกอบภาพอย่างเช่น มุมกล้อง หรือการจัดไฟจัดแสง

ลักษณะที่ค่อนข้างประณีต ในการช่วยส่งเสริมอารมณ์ ด้วยความที่เกาหลีมีทุนสร้างสูงมาก มีการใช้กล้องและอุปกรณ์ที่เป็น high quality production เช่น บางชิ้นที่ดูเหงาโดดเดี่ยว จะใช้ภาพที่เป็น ภาพกว้างมาก เพื่อให้เห็นบรรยากาศกว้าง เช่น พระเอกยืนอยู่คนเดียวริม ชายหาด เห็นเป็นทะเลเว้งกว้าง หรือ ที่เป็นฉากเศร้า ก็อาจจะใช้โคลสอัพ ช็อตซูม แคนหน้าพระเอก ไปเลย ทำให้สามารถมองความรู้สึกผ่านสีหน้าตัวละครค่อนข้างแม่นยำ ทั้งมีการใช้ สเปเชียลเอฟเฟคในการเสริม เพื่อให้ภาพเนียนสมจริงมากขึ้น

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีค่อนข้างให้ความสำคัญกับทุกองค์ประกอบ งานโปรดักชั่น มีความประณีต ละเอียดย สมจริง เป็นเหมือนลายเซ็นของเกาหลี คือการถ่ายแบบธรรมชาติ แต่มีการทำให้สวยงามจริง อย่างเช่น ฉากบ้าน บางทีก็สร้างขึ้นมาเลย หรือไม่ก็ใช้ CG เช่น ห้องนอนนางเอก ก็ดูเป็นเหมือนห้องนอนคนทั่วไป เซ็ตฉากวางคู่สีมาอย่างดี ทั้งผ้าปูที่นอน เติ่ง หมอน ของบนโต๊ะวางเป็น ธรรมชาติเหมือนไม่ได้จัดแต่ง แต่ในความเป็นจริงคือ ตั้งใจซื้อให้สวย มีการคิดมาอย่างดี หรือฉากในการก่อสร้าง คาเฟ่ ตึก บ้านช่องของเกาหลี จะรู้เลยว่าเป็นของเกาหลี อยู่ที่เกาหลี เหมือนภาพ เหล่านี้ถูกแคปออกมา เป็นซีรีส์ มีการจัดแต่งเพิ่มเติม ก็ยิ่งสวยเข้าไปอีก เลยกลายเป็นเอกลักษณ์ ที่ไม่เหมือนใคร เสริมสเนิมบางอย่าง กลายเป็นส่วนเสริมของงานภาพ รวมไปถึงฉาก CG ที่มีความละเอียดมาก ถึงจะรู้ว่าเซ็ทฉากมา ก็ไม่รู้สึกระส่ำระสายว่าเป็นการถูกเซ็ทขึ้นมา

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบส่วนเสริมสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี สัญลักษณ์พิเศษของเกาหลีที่มีในซีรีส์ ไม่ได้มีเยอะแต่ก็มีบ้าง ไม่ได้ซับซ้อนเท่ากับการ์ตูนอาร์ต จะมีสัญลักษณ์ที่ทำให้คนดูเข้าใจได้ ผ่านความชอบของตัวละคร เช่น เรื่อง อุยอนอุ นางเอกชอบ ปลาฉลาม ก็จะมีการสื่อความหมายอะไรบางอย่างออกมาให้คนดูรู้โดยจะไม่ปล่อยให้คนดู คิดไปเอง เป้าหมายของการทำซีรีส์ คือการเข้าถึงผู้คนหมู่มาก

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าสำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์ประสบความสำเร็จ เกาหลีมีมุมมอง ที่หลากหลาย แตกต่าง ทั้งในแง่ของ เพศและอายุ หนึ่งและซีรีส์ส่วนใหญ่มี มุมมองของผู้ชายมากกว่า และมักจะสร้างซีรีส์ ผ่านมุมมองจากคนส่วนมาก ในปัจจุบันอาจจะเป็นที่คนเขียนบท ของประเทศเกาหลีส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง มุมมองจึงเอนไปทางเพศหญิงมากขึ้น ที่ผ่านมามีในช่วงปี 2566-2567 ซีรีส์ส่วนมากเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดผ่านผู้หญิง ผ่านตัวแสดงนางเอกที่มีอายุ

ยกตัวอย่าง กลุ่มคนขายของ เช่น เรื่อง Doctor charm (2023) เป็นเรื่องที่เล่าผ่านมุมมองคุณแม่ อายุ 50 ปี ที่อยากเป็นหมอ และกลายเป็นว่ามีเรตติ้งดีมาก หมายความว่าเขากำลังสังเกตเห็นถึงความสำคัญของคนกลุ่มใหม่ นั่นคือ กลุ่มคนที่เริ่มมีอายุ ซีรีส์ที่เรตติ้งสูงส่วนใหญ่ คนดูค่อนข้างเป็นผู้มีอายุ เกาหลีมักทำซีรีส์ในมุมมองที่ประเทศอื่นไม่ถ่ายทอด แต่ต่อให้เป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้ใหญ่ เกาหลีก็ไม่ทิ้งคนดูที่เป็นเด็ก เช่น เรื่อง Love Line ที่เป็นเด็กทั้งหมด หรือเรื่อง good bad mother (2023) ที่เป็นมุมมองแม่หมด แต่จะมีเส้นเรื่องพระเอกนางเอก บางเรื่องก็จะมีเรื่องของคุณแม่ หรือคุณลูก และก็ไม่ทิ้งคุณดูกลุ่มอื่นคือ ดูได้ทุกกลุ่มอายุ อย่างเช่นเรื่อง Under the Queen's Umbrella (2022) ก็เป็นเรื่องของผู้หญิง 50+ เรื่องของราชินี ที่มองลงมา มีเส้นเรื่องความรักของลูก พระเอกนางเอก เขาไม่ทิ้งกลุ่มที่มองว่า mass และก็ไปเอาอีกกลุ่มหนึ่งมาด้วย

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์
เกาหลีมองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นปัจจัยสำคัญอย่างมากที่ช่วยให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ซีรีส์เกาหลีไม่เคยทิ้งการสะท้อนภาพทางสังคม สะท้อน สังคมตั้งแต่ในระดับเล็กสุดไปยิ่งใหญ่สุด สะท้อนสังคมอย่างเล็กสุดก็เป็น สถาบันครอบครัว และสังคม ที่ขยายใหญ่ขึ้นมา เช่น ที่ทำงาน หรือ โรงเรียน สังคม ที่ใหญ่ขึ้นมามาก ก็เป็นเรื่องของประเทศ เรื่อง ของชนชั้น เกาหลีเลือกสะท้อน ในปัญหา ที่ ไม่ใช่แค่ที่เกาหลี แต่เป็นปัญหาในระดับ โลก นั่นคือ เริ่มจากเรื่องเกี่ยวกับ ลูก มีปัญหา สามมีซู้ เป็นสาเหตุหรือปัญหาที่สามารถเกิดได้กับทุกคน ทุกครอบครัว ขณะเดียวกันเรื่องของชนชั้นทางสังคม ก็เป็นปัญหาระดับโลก ในทุกสังคม มีความไม่เท่าเทียมกัน มีความแตกต่างกันด้านชนชั้น เป็นปัญหาที่ เข้าใจได้ไม่ยาก แต่ก็อาจมีมุมมองที่แตกต่างกัน เพราะแต่ละคนอยู่คนละชนชั้น หนังสือหรือซีรีส์ที่ ประสบความสำเร็จระดับโลกมาก เห็นได้ชัด ไม่จะเป็นเรื่อง Parasite (2019) หรือเรื่อง Squid Game (2021) เป็นซีรีส์ที่ถูกครอบด้วยเรื่องความเอาตัวรอด แต่พื้นเรื่องเป็น ความแตกต่างของชนชั้นแล้วก็ปัญหาในสังคม มีเรื่องสืงเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยปกติคนเกาหลีไม่ค่อยมีปัญหาในเรื่องของสืง เกาหลีมักทำเรื่องของชนชั้นมากกว่า เพื่อมาบูลี่คนที่ด้อยกว่า อย่างเช่น การเรียนไม่เก่ง หน้าตาไม่ดี เกาหลีมีการบูลี่เยอะ ทั้งเรื่องเพศ แต่ไม่ค่อยเห็นในซีรีส์จริง อาจเป็นเพราะประเทศเกาหลีเป็นประเทศ ที่ไม่ยอมรับเพศที่สาม ในซีรีส์เกาหลีจึงไม่มี การถูกนำเสนอผ่านซีรีส์ และไม่สามารถถูกสะท้อนผ่านซีรีส์เกาหลีเลย สังคมเกาหลี ไม่เปิดกว้างเรื่องเพศ แต่ก็มีย่างที่สอดแทรก แต่ไม่เคยเห็นเป็นเส้นเรื่องหลัก อย่างเรื่อง Itaewon Class (2020) มีตัวละครที่เป็นเพศที่สาม แต่แทบจะไม่เห็นเป็น เมนแคส ในเรื่องอื่น

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญระดับหนึ่ง ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี การเล่าเรื่องภาพทางเศรษฐกิจ ครอบคลุมถึงเรื่องชนชั้น อาชีพ สภาวะทางการเงิน มีการสื่อสารออกมาให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน แบ่งเป็น 2 แง่มุม แง่มุมแรก จะเห็นได้ว่าซีรีส์หลายเรื่อง คนรวย มีบ้านอยู่บน เพนท์เฮาส์ หูหระ ของใช้แบรนด์เนม ในขณะที่เดียวกันในซีรีส์หลายเรื่อง คนจนจะอยู่บ้าน ชั้นบน ที่ดูเล็ก และโทรม กับคนรวยที่อยู่สูง เหมือนกันแต่ใหญ่มาก ที่เกาหลีจะชอบมีตัวละคร ที่ฐานะไม่ดี เน้นย้ำภาพผ่านซีรีส์หลายเรื่อง ให้เห็นถึง ความแตกต่างผ่านงาน สถาปนิก ที่คนรวยจะดูทันสมัย ในขณะที่คนจนจะออกแบบ ดีไซน์ไม่สวยเท่า ส่วนในแง่มุมที่สอง จะมีการเล่ามวละรวมของเกาหลี ให้เห็นว่า เป็นประเทศที่มีความเจริญทางเศรษฐกิจ ผ่านสิ่งของที่ตัวละครใช้ ในขณะที่ ซีรีส์ประเทศอื่น คนรวยยังดูไม่มี ความหรูหราเท่าเกาหลี และเกาหลีมีหลายเรื่องที่ พยายามจะถ่ายทอด ความทันสมัยผ่าน เศรษฐกิจของเกาหลี เช่น เรื่อง Start Up (2020) แสดงให้เห็นว่าเกาหลีคือประเทศที่พัฒนาแล้ว เต็มไปด้วยความล้ำสมัย เสริมไปกับเนื้อเรื่อง

(13) ภาพการศึกษา

มองว่ามีความเกี่ยวข้องเพียงส่วนน้อยกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะไม่ใช่ทุกประเทศที่จริงจัง กับเรื่องการสอนหรือการศึกษา คนเอเชียจะมีความจริงจังกับการสอบ เช่น จีน เกาหลี ญี่ปุ่น ไทย แต่ในขณะที่คนต่างชาติไม่ได้ให้ความสนใจ จบไฮสคูลก็ไปทำงาน และไม่ได้กดดัน ถือว่ามีผลกับคนเอเชียที่ดูแล้ว จะมีอารมณ์และความรู้สึกคล้ายตามากกว่า แต่มีการสื่อสารออกมาได้ชัดเจนเป็นลำดับสองรองลงมาจากรื่องของชนชั้น คนเกาหลีค่อนข้างตั้งเครียดกับ เรื่องการสอนมาก โดยเฉพาะการสอบเข้ามหาลัย จะมีทั้งซีรีส์ที่เล่าเรื่องราว ของเด็กนักเรียนเหล่านี้โดยตรง หรือ ซีรีส์ที่เล่าผ่าน มุมมองของผู้ปกครอง ซีรีส์ที่เล่าผ่านการศึกษาที่ไม่ใช่ เส้นเรื่องหลัก อย่าง Sky Castle (2018) เรื่องหลักเป็นเรื่องของผู้ปกครอง หรือเรื่อง Doctor Cha (2023) ที่เป็นเรื่องของ หมอใน โรงพยาบาล มีความเครียดในเรื่องของการสอบของลูก ลูกก็เครียด เพราะอยู่มัธยมปลายปีสุดท้าย ในบางเรื่องก็เป็นเรื่องของตัวลูกเอง ถ้าเป็นเรื่องของ ตัวละคร ก็จะมีเส้นเรื่อง เช่น Under the Queen's umbrella (2022) เป็นเรื่องการสอนที่มีการแข่งขันกันสูงมาก แต่ไม่ได้ฉายภาพ ในมุมมองที่ดี เพราะเกาหลีรู้ตัวว่า เป็นมุมมองที่เครียด การแข่งขันกันสูงเกินไป แต่ก็ไม่สามารถแก้ไขได้ จึงถูกสะท้อนออกมา

(14) ภาพความสำเร็จ

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญมากนักในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี คนประเทศเกาหลีไม่นับถือศาสนา จึงไม่ค่อยมี เรื่อง ความเชื่อ แต่คงจะมีนิทานพื้นบ้าน นิยาย ซึ่งก็อาจมีไม่มาก เช่น หนังสือ เรื่องการนับถือ พระเจ้า คนดูก็อาจจะไม่ได้เข้าถึง เพราะการลงรายละเอียดของเนื้อเรื่องมากเกินไป จะเป็นการเข้าใจเฉพาะกลุ่ม เกาหลีไม่เข้าถึง กับอะไรเลย ก็เลยไม่ถูกครอบภาพความสำเร็จ จึงไม่ได้ส่งผลต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี แต่อาจจะส่งผลก็ได้ เพราะว่าไม่มีการเจาะจง เรื่อง ความเชื่อทิศทางใด ทิศทางหนึ่ง

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่าเป็นการต่อยอดมากกว่าที่จะทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ซีรีส์เหมือนเป็นตัวเชื่อมไปสู่ความสำเร็จของ อุตสาหกรรม อื่นมากกว่า คนไม่ได้มาดู เพราะแค่ อาหารน่ากิน แต่ส่งผล ไปถึงอุตสาหกรรม อื่น เช่น ด้านการท่องเที่ยว ด้านอาหาร เหมือนคนดู แล้วอยากไปเที่ยวเกาหลี ต่อยอดให้คนอยากดู เทคโนโลยี โทรศัพท์ เครื่องกวดกาแพ และสามารถต่อยอดไปยังอุตสาหกรรมอื่นอีกด้วย ปัจจุบันมาถึงจุดที่คนรู้จักประเทศ เกาหลีแล้ว ทั้งเรื่องความเป็นอยู่ อาหารการกิน ต่อจากนี้จะเป็นเรื่องของรายละเอียดมากกว่า เรื่องการท่องเที่ยว K-POP หรืออย่างซีรีส์ เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021) ที่มีการต่อยอดไปในตัวนักแสดง ชินมินอา และ คิม ซอน โฮ ต่อยอดไปเป็น Fan Meet และเป็น ผลงานอื่นของเขาตามมาอีกด้วย

(16) ภาพค่านิยม

มองว่ามีความสำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จค่อนข้างมาก โดยที่คนดูไม่รู้ตัวและไม่ได้ตั้งใจ และสื่อสารออกมาค่อนข้างชัดเจน แต่ค่านิยมเป็นคำกว้างมาก ซีรีส์เกาหลีมักสร้างภาพ ค่านิยมที่ค่อนข้างสมบูรณ์แบบ ตัวละครหน้าตาดี สภาพสังคมดี ถึงในเรื่อง นางเอก จน พระเอกก็รวย มีการสร้างค่านิยม ที่ค่อนข้างเพ้อฝัน ทั้งในแง่ภาพลักษณ์ สถานะ คนส่วนใหญ่ก็มีความสุขร่วม คล้อยตามอยากจะเป็นบ้าง สานฝันในซีรีส์ที่อยากให้เกิดในชีวิตจริง

1.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

มองว่า สิ่งแรกก็คือทุนที่ได้จากการสนับสนุนที่จริงจังของรัฐบาลและความร่วมมือ พร้อมใจกันทำงานของคนทุกภาคฝ่าย และความที่เกาหลีมีฐานการเข้า ถึงที่ง่าย ซีรีส์เกาหลีจึงถือเป็นเทรนด์ที่ ติดลมบนได้ง่าย มีคนดูเพราะใครก็อยากดู เลยกลายเป็น เรื่องง่ายพอประสบความสำเร็จ ก็เลยยิ่งต้องรักษามาตรฐาน ไม่หยุดการพัฒนา

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงสร้างการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพทางสังคมแบบ ที่เกาหลีเขา success มาปรับใช้ จะทำให้ไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติอย่างเกาหลี หรือไม่

อาจมีส่วนแต่ไม่ใช่ส่วนสำคัญ ดังนั้น

(1) ต้องทำแล้วให้คนไทยรู้จักกันเองก่อน ถ้ามีอะไรที่แปลกใหม่มากขึ้น มีการเรียนรู้มากขึ้น ยึดวิธีของเกาหลีมาใช้จะทำให้ไทยสามารถรับได้หรือไม่

(2) คนไทยมีความแตกต่างในด้านความเชื่อ ไม่ใช่ว่า ทำแบบเกาหลีแล้ว จะได้รับการยอมรับจากผู้คนทุกกลุ่ม

(3) ประเทศเรายังไม่มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจมากเท่า

(4) พื้นฐานชีวิตไม่เหมือนคนเกาหลี คงไม่อยากจะดูละครที่สะท้อนความลำบากยากแค้น บางคนอยากดูละครที่หนีจากสิ่งที่เป็นอยู่

(5) ละครไทยต้องดูให้ชัดเจนว่า โกอินเตอร์ หรือดังในประเทศไทยมีละครที่แมสอยู่แล้ว เช่น

- ละครช่อง3 ช่อง7 ละครคำ การผลิตละครกลุ่มนี้ไม่ได้ตั้งใจไปขายเมืองนอก เช่น เรื่อง หมอหลวง ที่พยายามทำละครให้ชาวดูแล้วมีความสุข อีกมุมคือสอดแทรกขายเมืองนอกได้

- ซีรีส์ บริษัทนาดาว หรือ GMMTV ก็เจาะเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ แล้วก็ไปต่างประเทศ อย่างเรื่อง the gifted เรื่อง hormone ก็เป็นเรื่องการศึกษา อย่างเรื่อง hormone ไม่ได้ประสบความสำเร็จในหมู่ผู้ใหญ่ ถ้าเทียบกับซีรีส์เกาหลี เรื่อง The World of the married เทียบกับละครหลังข่าวที่มีเรตติ้งดี

เกาหลีก็มีละครชาวบ้านละครตบตี เพียงแต่ไม่ได้เน้นขายเมืองนอก เพราะการนำซีรีส์ใน Netflix ที่เป็นพรีเมียม เอาไปลงทีวีก็ไม่ได้เรตติ้ง การที่สอดแทรก เรื่องนี้เข้าไป ต้องถามก่อนว่าต้องการประสบความสำเร็จไปทิศทางไหน ถ้าต้องการประสบความสำเร็จระดับโลกก็ไปได้ แต่ถ้าต้องการแค่ประสบความสำเร็จในระดับท้องถิ่นก็อาจจะ ไม่ใช่ อย่างละครเรื่อง หมอหลวง ก็มีการค้นคว้าหาข้อมูลกันอย่างละเอียด และนำเอา soft power มาใช้ หนึ่งไทยถ้ายังทำโบราณ คนก็จะเห็นในมุม โบราณ ไม่ทันสมัย อย่างละครเรื่อง บุพเพสันนิวาสทำให้คนเข้าใจคนไทยที่ข้าง

1.4 เพิ่มเติม

(1) ทศนคติเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ไทยสไตล์เกาหลี

ไม่ใช่เรื่องแปลก ในเมื่อมีคนที่ทำแล้วสำเร็จ จะมีคนที่เอาไปเรียนรู้ ไม่ได้คัดลอกทุกอย่างที่เป็นของเกาหลี เพียงแค่ นำ สูตร วิธีการ กลิ่นไอที่เป็นแฟชั่น เกาหลี สไตล์เสื้อผ้า หน้าผม ตามเทรนด์ปัจจุบันแล้วนำมาปรับใช้ในบริบทที่เข้ากับของเรา สุดท้ายก็ยังเป็นละครไทย ทั้งในแง่วิถี การเล่าเรื่อง มุมมองตัวละคร โปรดักชั่น

(2) ทศนคติเกี่ยวกับละครรีเมกเกาหลี

รีเมกไม่ใช่เรื่องแปลก มีมาแล้วหลายสมัย อย่างเช่นของไทย เรื่อง แม่นาค เรื่อง บ้านทรายทอง ก็ได้นำมารีเมกหมด อยู่ที่จะมีความใหม่ยังไร ปรับบทอย่างไร ให้เข้ากับ บริบทประเทศไทย มากกว่า การรีเมกซีรีส์เกาหลีมาทั้งเรื่อง ก็อาจจะไม่ประสบความสำเร็จก็ได้ แต่ถ้ามาปรับใช้ในบริบทที่เข้ากับคนไทย ก็อาจจะเหมาะสมกว่าเกาหลีมีโครงเรื่องที่ดี ซึ่งก็ไม่ใช่เรื่องที่ ผิดที่จะนำมารีเมก เพราะเป็นเรื่องของ การทำธุรกิจ มีฐานคนดูอยู่แล้ว ปัจจุบันเกาหลีก็มีบริษัท ย่อยในไทย ก็อาจทำให้คนที่ไม่เคยรู้จักเรื่องนี้ของเกาหลี สนใจจนอยาก กลับไปดูของต้นฉบับก็ สามารถไปยืมดูของเกาหลีได้ การรีเมก ปัญหาอยู่ที่คุณภาพมากกว่า

(3) ในความคิดเห็นส่วนตัวมองว่าละครที่เขียนขึ้นใหม่กับรีเมกละคร เรื่องไหนประสบความสำเร็จที่สุดของวงการไทย

ละครไทยค่อนข้างประสบความสำเร็จจากเรื่องแปลงที่มีอยู่แล้ว เช่น หนังสือ นิยาย นำเค้าโครงมาทำละคร ก็จะได้กลุ่มคนดูใหม่ ไม่ว่าจะเป็นคนที่อ่านนิยายหรือ กลุ่ม คนใหม่ ก็มาติดตาม ในปัจจุบัน คนไทยมีภาพลบกับการรีเมกละครไทย อย่างเรื่องเมียหลวง มีการ รีเมกห่างกันสามปี บางเรื่องก็ทำได้ไม่เท่า ไม่ถึงบทเก่าที่ทำไว้ บางเรื่องก็ไม่ควร ไปแตะต้อง เลย เป็นเหมือนการหยิบ เอาหนังสือนิยายมามากกว่า อย่างเช่น เรื่อง แดงพระโขนง เรื่องทิดน้อย ก็เป็น มุมมอง ใหม่ในเรื่องเดิม ข้อดีคือคนไทยคุ้นเคย คนไทยคล้อยตาม ซึ่งหนังจะง่ายกว่าละคร ละคร รายละเอียดยะยะ และยาว

(4) ปัจจัยใดที่ทำให้ละครไทยรีเมกหรือละครไทยสไตล์เกาหลีประสบความสำเร็จ ในกลุ่มตลาดของเขา

ละครมีอรรถรสที่คนดูชอบอยู่แล้ว ซึ่งต้องทำความเข้าใจว่าละคร แบบนี้ ไม่ได้สำเร็จ ในแง่เรตติง ละครไทยที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่เป็นละครหลังข่าวหัวค่ำ ละครแบบไทย บ้านบ้าน ละครที่ยึดแบบของเกาหลีมา จะประสบความสำเร็จในหมู่ คนรุ่นใหม่ มากกว่า ในแง่ของกระแสออนไลน์ ชื่นแฮชแท็ก มียอดวิว อย่างเรื่อง full house ไทย ก็ประสบ

ความสำเร็จ รักลูกใจนายถูกเงินก็ประสบความสำเร็จ เพราะมี อรรถรสที่ทันสมัย คนไทยชอบแบบเกาหลี นำโครง Theme เกาหลีมาปรับใช้ให้เป็นไทย ใส่วัฒนธรรม บางอย่างที่เป็นคนไทย มีมุขคนไทยให้คนไทยเข้าใจง่ายขึ้น

1.5 สรุป

Keyword: ซีรีส์เกาหลีไม่เคยทิ้งการสะท้อนภาพทางสังคม

“หนังหรือซีรีส์ที่ประสบความสำเร็จจะระดับโลกมาก เห็นได้ชัดว่า ถูกครอบด้วย เรื่องของความเอาตัวรอด แต่พื้นเรื่องเป็นความแตกต่างของชนชั้น และปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม”

มองว่าในทุกองค์ประกอบล้วนมีส่วนสำคัญทำให้ซีรีส์เกาหลี ประสบความสำเร็จด้วยกันทั้งสิ้น อาจจะมีน้อยต่างกันไปใน ความสนุกของซีรีส์แต่ละเรื่อง ประกอบไปด้วย วิธีการเล่าเรื่องที่แข็งแรง สะท้อนภาพไปถึงความเป็นอยู่ สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมอย่างเห็นได้ชัดบนพื้นหลังของประเทศเกาหลีเอง โดยพยายามทำในรสชาติ ที่เป็น global คือ ไม่ได้ สนุกกันเองแค่ในประเทศ นานาชาติก็สามารถเข้าใจและสนุกกันได้ และ ด้วยคุณภาพงาน ทั้งในส่วน ของ บท โครงเรื่อง แนวคิด ที่มีความละเอียด หลากหลาย แปลกใหม่ แต่ยังคงดำเนินเรื่องอยู่ในสูตรสำเร็จของการเล่าเรื่อง เมื่อนำมาแสดงผ่านนักแสดง ที่หน้าตาดี มีความสามารถ และถูกห่อหุ้มด้วยงานโปรดักชั่นที่คุณภาพสูง สวย ไม่ว่าจะเป็น ภาพ ฉากของอาหาร ตึกรามบ้านช่อง หรือ ทะเล สอดคล้องกันไปหมดกับภาษา เพลง หรือ ดนตรีประกอบที่เพิ่มความสุนทรีย์ทางอารมณ์ ยิ่งทำให้ซีรีส์สมบูรณ์แบบมากขึ้น และ ในปัจจุบัน มีการสร้างซีรีส์ที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของคนกลุ่มใหม่ขึ้นมา ถือว่าเป็นการสร้างกลุ่มเป้าหมายกระจายฐานคนดูให้เพิ่มมากขึ้น และด้วยปัจจุบันมีช่องทางและ แพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย จึงมองว่า การเข้าถึงง่าย เป็นส่วนหนึ่งในการประสบความสำเร็จ ไม่ใช่แค่คุณภาพ ดี อย่างเดียว คือถ้าดีแล้วหาดูยาก จะไม่สามารถดังระดับโลกได้ จะต้องเป็นจังหวะที่ถูกต้องด้วย ซีรีส์เกาหลีมา ในช่วงจังหวะที่มีช่องทางที่สามารถ ดูได้ง่าย นั่นคือ ในช่วงที่มี Streaming พอดี ทุกวันนี้คือ มี Streaming ถึงมือถือเลย ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนในโลกก็สามารถดูได้แล้ว

2. ผู้รับชมสื่อคนที่สอง อายุ 35 ปี เพศชาย อาชีพ พนักงานฝ่ายการตลาด ห้างสรรพสินค้า

ส่วนตัวค่อนข้างชื่นชอบ คอยติดตามชมและติดตามข่าวสารของซีรีส์เกาหลี อยู่สม่ำเสมอ มาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มที่ซีรีส์เกาหลีได้ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทยจนถึงในยุคปัจจุบัน ซีรีส์เกาหลีมีการดำเนินเรื่องที่สนุก น่าติดตาม และภาพบรรยากาศที่มีความละมุนชวนให้มีความสุขตาม สไตล์เรื่องที่ชื่นชอบเป็นพิเศษคือ แนวโรแมนติกคอมเมดี้ (Romantic-Comedy)

โดยเฉพาะ ซีรีส์เรื่อง Full House สะดุดรักที่פקใจ (2004) ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนสู่การเป็นผู้ติดตามซีรีส์เกาหลี และมีความสนใจในประเทศเกาหลีมาเป็นเวลามากกว่า 15 ปี รวมถึงซีรีส์ เรื่อง I Hear Your Voice (2013) เป็นพิเศษ มีการติดตามชมผ่านทุกแพลตฟอร์ม โดยเลือกรับชมเนื้อหาผ่านความสนใจในตัวโครงเรื่อง และนักแสดงนำเป็นหลัก ทั้งยังมองว่าการรีวิว กระแสการพูดถึง บอกรับชมของซีรีส์ยังส่งผลเป็นอย่างมากในการเลือกรับชมซีรีส์ในยุคปัจจุบัน ที่มีให้เลือกรับชมมากมายจากหลายประเทศ หลายแพลตฟอร์มมากมายทั่วโลก

2.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ส่วนตัวค่อนข้างชื่นชมและนับถือในคุณภาพการผลิตสื่อซีรีส์เกาหลีเป็นอย่างมาก โดยมองว่าทั้งงานภาพ มุมกล้อง การเล่าเรื่อง องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกจัดวางลงไป ในซีรีส์เกาหลีมีความละเอียดละไม ใส่ใจในรายละเอียด ดังนั้น ในความคิดเห็นส่วนตัวจึงมองว่าประเทศเกาหลีมีความเหมาะสมที่สุด เพราะมีความสามารถไปได้ไกลในระดับโลก มีทั้งนักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในวงกว้าง บทบาทในการแสดงของตัวละคร มีการถ่ายทำภาพที่สวยงาม เนื้อเรื่องและองค์ประกอบลงตัวกันอย่างประณีต รวมถึงการสนับสนุนอย่างเต็มที่จากรัฐบาลที่เป็นกำลังสำคัญในการช่วยให้ซีรีส์เกาหลีสามารถเดินแต้มต่อไปได้ไกลไม่น้อยถ้าเทียบกับซีรีส์สัญชาติอื่น

2.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ องค์ประกอบในการเล่าเรื่องทุกองค์ประกอบ ต่างช่วยหล่อหลอมให้ซีรีส์เกาหลีสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างลงตัว โดยเฉพาะในเรื่องของบทหรือโครงเรื่องที่มีความน่าติดตาม เข้าถึงความรู้สึกเดียวกันกับกลุ่มผู้รับชมเป็นอย่างมาก ในส่วนนี้ซีรีส์เกาหลีได้พิสูจน์มาแล้วว่า ถ้ามีบทประพันธ์ที่ดี แม้นักแสดงนำจะเป็นนักแสดงหน้าใหม่ หรือนักแสดงไม่มีชื่อเสียงก็สามารถแจ้งเกิดจนกลายเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงสร้างความสำเร็จให้กับซีรีส์ มาแล้ว โดยจะสำเร็จช้าหรือเร็ว จะถูกจดจำมากน้อยแค่ไหน ก็อาจต้องอาศัยองค์ประกอบอื่นร่วมไปด้วย

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ และยังเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดต่อการตัดสินใจดูซีรีส์เรื่องหนึ่งของกลุ่มผู้รับชมอีกด้วย เพราะถึงแม้นักแสดงที่มีชื่อเสียงอาจจะสามารถเป็นใบเบิกทางที่ทำให้ซีรีส์ได้รับความสนใจ เป็นที่พูดถึงในระยะเริ่มต้นได้ แต่ถ้าเนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่องราวไม่น่าสนใจ

ไม่น่าคล้อยตามไปด้วย ก็อาจทำให้ผู้รับชมเลือกที่จะไม่ติดตามดูต่อไปจนจบได้เช่นกัน ซึ่งโครงเรื่องซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน มีให้เลือกรับชมหลากหลายรูปแบบ ตาม genre ที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารออกมา โดยมักนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับความรัก ความเหลื่อมล้ำทางสังคม ความลำบากที่มีอุปสรรคต้องร่วมกันฝ่าฟัน จนค้นพบความแตกต่างที่มาเติมเต็มในจิตใจ หรือพลัดพรากกันไป แล้วกลับมาเจอกันในตอนจบของเรื่อง

(2) ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ สามารถส่งผลต่ออรรถรสในการดำเนินเรื่องที่使人ดูต้องการรู้ที่มาที่ไป ต้องการเอาใจช่วยและคอยติดตามความเป็นไปของตัวละคร ขั้วขัดแย้งในซีรีส์เกาหลี มีการเล่าออกไปในรูปแบบที่หลากหลาย ตั้งแต่รูปแบบ Realistic เสียดสีสังคม ไปจนถึงรูปแบบ Fantasy มีความเป็นการ์ตูนที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้จริงในสังคม ในเวลาเดียวกัน อยู่ที่มุมมองของผู้กำกับว่าต้องการจะเล่าออกมาในรูปแบบไหน แต่ทั้งนั้นซีรีส์เกาหลีก็ยังคงไม่ทิ้งไข้อของขั้วขัดแย้งที่มีความดราม่า มีความลำบากยากแค้น หรือปมที่อยู่ภายในตัวละครไว้ให้ตัวละครได้เผชิญและก้าวผ่านอยู่เสมอ

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ซีรีส์เกาหลีมักมีการวางตัวละครที่มีความแตกต่างทางชนชั้นในระดับที่สูง เช่น นางเอกยากจน พระเอกรวยล้นฟ้า หรือไม่ก็มักมีปมในใจ หรืออุปสรรคใหญ่ในชีวิตที่ต้องก้าวผ่าน

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ หลายต่อหลายเรื่องได้รับการยอมรับในวงกว้างถึงเรื่องการแสดงที่โดดเด่นนักแสดงสามารถตีบทบาทย่อยออกมาตกจนเป็นประเด็นที่ถูกพูดถึงคู่มาพร้อมกับชื่อเรื่อง มีการแสดงออกทั้งการใช้สีหน้า แววตา น้ำเสียงที่ค่อนข้างเป็นธรรมชาติแบบมนุษย์ทั่วไป เช่น เวลา เสียใจ ทำหน้านิ่ง แล้วร้องไห้ เวลาโกรธก็ไม่ได้แสดงความเคียดแค้นออกมาเกินไปจากชีวิตจริง เว้นแต่ กรณีซีรีส์ที่ทำมาจากเว็บตูน ที่มีการใช้รูปแบบการแสดงออกที่มีความเป็นการ์ตูน มีความเกินจริงจากชีวิตจริงมาใช้ในการเล่าเรื่อง จึงไม่แปลกที่จะทำให้นักส่วนมากชื่นชอบสไตล์การแสดงในซีรีส์เกาหลีที่มีความเหมือนจริง ทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ เหมือนเรื่องราวเหล่านั้นเกิดขึ้นกับชีวิตของคนใกล้ชิดเราจริงมากกว่า

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่ค่อนข้างสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีคู่กันมาพร้อมกับโครงเรื่อง ซึ่งถ้าแนวคิดหลักสามารถยึดให้เส้นเรื่องดำเนินไปในทิศทางเดียวกันได้ตลอด คนดูก็จะเกิดความรู้ซึ่ง สามารถตกตะกอนได้ถึงแก่น ถึงใจความสำคัญที่ทีมผู้ผลิตต้องการจะสื่อสาร จนเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับเส้นเรื่องและตัวละครได้ โดยถึงแม้ในซีรีส์เกาหลีจะมีแนวคิดหลักที่ค่อนข้างหลากหลายให้เลือกปรับชมในปริมาณมาก แต่ก็ยังคงมักเล่าประเด็นในเรื่องของความรักออกมาในรูปแบบมุมมองแตกต่างกันเป็นพิเศษ ซึ่งส่วนตัวมองว่าเป็นเอกลักษณ์ เป็นภาพจำของซีรีส์เกาหลี

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี สอดคล้องไปกับเรื่องของการแสดง การใช้ภาษาในซีรีส์เกาหลีมักมีความสมจริง เป็นภาษาพูดที่ธรรมชาติ มีระดับความสุภาพที่แตกต่างกันออกไปเหมือนที่คนเกาหลีใช้พูดกันจริงในชีวิตปกติ จนทำให้คนดูรู้สึกเข้าถึง รวมไปถึงนักแสดงได้จริง เป็นเสน่ห์ที่ทำให้ตัวเราเองและใครอีกหลายคนรู้สึกสนใจและชื่นชอบในภาษาเกาหลีพร้อมไปกับการรับชมซีรีส์เกาหลี จนรู้สึกเหมือนภาษาเกาหลีเป็นภาษาปกติที่ฟังจนเป็นความเคยชินในชีวิตประจำวัน

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เกาหลีได้ค่อนข้างให้ความสำคัญกับการลงรายละเอียดเรื่องเพลงประกอบซีรีส์อย่างมาก โดยเพลงประกอบมักถูกแต่งขึ้นเพื่อซีรีส์เรื่องนั้นโดยเฉพาะ เพื่อทำหน้าที่บอกเล่าความรู้สึกของตัวละครไปพร้อมกับเส้นเรื่องในแต่ละตอน อาจเป็นความพิเศษของทำนองดนตรีที่ช่วยสร้างอารมณ์ ความรู้สึกร่วม เช่น ความรู้สึกเจ็บปวด ความรู้สึกมีความสุข ให้กับคนดูได้เป็นอย่างดี เพียงแค่ดนตรีเริ่ม คนดูก็สามารถจดจำเพลงประกอบเหล่านั้นได้ มีเพลงประกอบจำนวนไม่น้อยที่มีชื่อเสียงไปพร้อมกับตัวซีรีส์ ถ้าเพลงประกอบมีชื่อเสียงมาก ก็อาจพาผู้ชมให้ย้อนกลับมาดูซีรีส์ได้อีกด้วย หรืออาจรู้จักซีรีส์ผ่านการฟังเพลงประกอบมากี่มาก

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่ค่อนข้างมีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี นั่นคือ ภาพที่สวยงาม ส่งผลต่อความน่าติดตาม รวมถึงความต้องการที่จะไปท่องเที่ยวตามรอยซีรีส์ในสถานที่มีการถ่ายทำ ซึ่งซีรีส์เกาหลีในปัจจุบันนั้นมักมีการเล่นกับมุม

กล้อง เทคนิคการถ่ายทำมีความทันสมัย สามารถสื่อความหมายในงานภาพ ที่ให้ความรู้สึกทันสมัย มีความเป็นสากล

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าค่อนข้างมีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ซีรีส์เกาหลีส่วนใหญ่มีการถ่ายทำในสตูดิโอ โดยการสร้างหรือเซตฉากขึ้นมาเพื่อการถ่ายทำโดยเฉพาะ อย่างเช่นในเรื่อง Squid Game (2022) กับฉากที่ถูกสร้างขึ้นมาตลอดทั้งเรื่อง สร้างความรู้สึกตระการตา ในการทุ่มทุนสร้างที่จริงจังของซีรีส์เกาหลี นำไปสู่ความตื่นตาตื่นใจและสามารถเรียกความสนใจจากกลุ่มผู้รับชมได้ไม่น้อย

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ในซีรีส์เกาหลีมีการสร้างสัญลักษณ์พิเศษที่สร้างความจดจำให้กับคนดูเป็น Gimmick ที่ยกสิ่งที่มีอยู่แล้วให้เกิดเป็นมูลค่าเพิ่ม ที่เมื่อพบเห็นที่ใดก็จะนึกถึงซีรีส์เรื่องนั้นขึ้นในทันที อย่างเช่น ตึกตาโกโกวา หรือน้ำตาลปั้นใน Squid Game ที่แม้จะไม่ใช่ตัวละครหลักแต่กลับสร้างความจดจำให้คนดู จนกลายเป็นเหมือนสัญลักษณ์ของเรื่อง ที่แม้ไม่เคยดูซีรีส์ก็ต้องหันกลับมาสนใจจากกระแสความนิยมของ Squid Game

(11) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าสำคัญมากที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ แต่อาจจะไม่ใช่ปัจจัยสำคัญหลักเพียงองค์ประกอบเดียวในความคิดเห็นส่วนบุคคล โดยในซีรีส์เกาหลีนั้นมักมีการนำเสนอเรื่องราวผ่านสายตาของตัวละครเอก พระเอก หรือนางเอกเป็นส่วนมาก อยู่ที่ว่าทีมผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารออกมาในรูปแบบไหน ต้องการให้ใครเป็นตัวดำเนินเรื่องราวหลัก

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์เกาหลีมองว่าการสะท้อนภาพทางสังคมเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จสูงวงกว้างมากขึ้นในยุคปัจจุบัน เนื่องจากซีรีส์แนวรักโรแมนติกหรือ ดราม่าอย่างเดียวยังมีขอบเขตอยู่แค่คนกลุ่มเดิมที่ชื่นชอบซีรีส์เกาหลีอยู่แล้ว การสะท้อนภาพทางสังคมที่เกิดขึ้นออกมาอย่างตรงไปตรงมา จึงสามารถช่วยดึงดูดกลุ่มผู้รับชมใหม่ให้หันมาสนใจซีรีส์เกาหลีได้ เนื่องจากเป็นประเด็นที่ทุกคน ทุกกลุ่มชนชั้นสามารถรับรู้ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นคนชนชั้นสูงหรือต่ำ แต่ทั้งนั้นก็ยังมองว่าภาพสะท้อนทางสังคมนั้นเป็นเพียงองค์ประกอบเสริมเพิ่มเติม ที่ช่วยเสริมสร้างการเล่าเรื่องในซีรีส์เกาหลีให้มีความสนุก สมจริง ช่วยส่งเสริมความเชื่อ ความน่าสนใจให้กับซีรีส์เกาหลีมากกว่า

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ โดยมักมีการถูกนำเสนอออกมาในบางเรื่อง อย่างเช่น ในส่วนอาชีพการงานของพระเอกนางเอก ว่าทำอะไร ชีวิตประสบความสำเร็จมาได้อย่างไร แต่เป็นการสอดแทรกเพื่อประกอบการเล่าเรื่องให้สมบูรณ์แบบมากกว่า ไม่ได้ต้องการชี้เฉพาะหรือสะท้อนภาพสังคมในทุกเรื่อง

(13) ภาพทางการศึกษา

มองว่าภาพทางการศึกษาไม่ได้มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเท่าที่ควร เป็นแค่ส่วนหนึ่งในความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึง เพื่อบอกให้คนดูรับรู้ เข้าใจในสถานะความเป็นอยู่ของตัวละครในสังคม ความเป็นจริงของเกาหลีได้ที่ทำให้ความสำคัญกับเรื่องของการศึกษามากไปในทิศทางที่เคร่งเครียด อาจจะถูกสื่อสารออกมาในระดับที่เด่นชัดมาก เช่น นางเอกของเรื่องเรียนจบแค่ระดับมัธยม ก็จะไม่ได้รับการยอมรับในวงสังคมแวดล้อม หรือสังคมการทำงาน

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีเท่าที่ควร เป็นแค่ส่วนหนึ่งในความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ซึ่งภาพทางความเชื่อถูกนำเสนอออกอย่างเด่นชัดในซีรีส์เกาหลีประเภทที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อ ภูตผีปิศาจ วิญญาณ ซีรีส์แนวแฟนตาซีโดยตรง ซึ่งเป็นซีรีส์ที่มีความเฉพาะกลุ่ม แต่ถ้าเป็นซีรีส์ทั่วไป ก็อาจจะมีการเล่าถึงเรื่องความเชื่อแค่ในระดับเบาบาง หรือไม่มีเลย เพราะประเภทของซีรีส์เกาหลีนั่นค่อนข้างมีให้เลือกสรรหลากหลายประเภทมาก

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ทั้งยังมีการสะท้อนภาพสังคมวัฒนธรรมเกาหลีได้ออกมาได้อย่างชัดเจน จนคนทั่วทั้งมุมโลกรู้จักทั้งประเทศ ทั้งวัฒนธรรม ชุดประจำชาติของเกาหลีได้ คือ ชุดฮันบก และมีอารมณ์ร่วมในวัฒนธรรมของเกาหลี ต้องการไปเที่ยว ต้องการทานอาหารเกาหลี จนมีร้านอาหารเกาหลีมากมาย เปิดขึ้นทั่วทุกมุมโลก ซึ่งนับว่าเป็นจุดที่เกาหลีได้สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างเด่นชัดและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

(16) ภาพค่านิยม

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุดที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ สอดคล้องไปกับวัฒนธรรม เนื่องมาจากเกาหลีได้เป็นประเทศที่มีความชาตินิยมสูง

มาก รักชาติ เชื่อมั่นในความดีงามของวัฒนธรรมของคนในชาติที่ถูกส่งต่อกันมารุ่นต่อรุ่น จนกลายเป็นค่านิยม เป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่ถูกนำเสนอออกมาอย่างเด่นชัดในซีรีส์เกาหลี ตั้งแต่ในเรื่องของความคิด ความเชื่อ พฤติกรรม รวมไปถึงวัฒนธรรม เช่น ค่านิยมที่ผู้หญิงแต่งงานเข้าไปในครอบครัวผู้ชายจะต้องดูแลคนทั้งบ้าน หรือการศัลยกรรมที่นิยมทำกันอย่างแพร่หลาย แต่ก็ไม่ได้อยากให้ใครรู้ว่าทำ ค่านิยมส่วนนี้ก็จะถูกเล่าเพื่อการสะท้อนโดยเฉพาะเรื่องนี้มากกว่าการพูดถึงกันอย่างตรงไปตรงมา ในซีรีส์ทั่วไป

2.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

มองว่าการผลักดันของรัฐบาลเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญมากในการประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติของเกาหลีได้ ทำให้เกาหลีได้มีช่องทางในการ สื่อสาร และสามารถเดินทางไปได้ทั่วโลก อันมาจากความร่วมมือร่วมใจของ ภาครัฐและเอกชน จึงทำให้ประสบความสำเร็จในวงกว้าง

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีไหม?

มองว่าสามารถทำได้เช่นเดียวกันกับกรณีของละครไทยเรื่องบุพเพสันนิวาส ที่มี แบบอย่างในการเล่าเรื่องเหมือนกันกับของเกาหลีมาก ทั้งในเรื่องของการใส่ symbolic การเล่าเรื่องถ่ายทอดวัฒนธรรม อาหาร เครื่องแต่งกาย ประวัติศาสตร์ ที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่สร้างมูลค่าให้กับวัฒนธรรมไทยได้ไม่น้อย และสามารถทำออกมาได้ประสบความสำเร็จในระดับสูง ทั้งอาหารไทย หมูกระทะ มะม่วงน้ำปลาหวานที่ขายดีเป็นกระแสนิยม มีการจัดทัวร์ท่องเที่ยวเยี่ยมชมวัดไชยวัฒนารามที่เป็นสถานที่ถ่ายทำสำคัญ โดยไม่ต้องรอลิขिता Blackpink ออกมาใส่ชุดไทย ซึ่งถ้ามีผู้ผลิตใช้โครงสร้างการผลิตแบบนี้ในหลายต่อหลายเรื่องได้ ก็จะทำให้พาอุตสาหกรรมละครไทยให้ก้าวไปได้ไกลมากกว่านี้เช่นเดียวกัน

2.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

มองว่าทั้ง 2 ประเภทนั้นอาจจะมีกลุ่มเป้าหมาย มีเรื่องที่จะเล่าในประเด็นที่คล้ายคลึงกัน เช่น มีการเล่าเรื่องราวความ รักที่ยากแสนเข็ญที่คล้ายคลึงกัน แต่มีรูปแบบการแสดงออกที่ถูกถ่ายทอดออกมาที่แตกต่างกัน อาจจะมีผลมาจากพฤติกรรมการรับชมของคนดู ที่คนดูละครไทยส่วนมากจะชอบดูการแสดงออก การบอกเล่าเรื่องราวที่ชัดเจน เข้มข้น ตรงไปตรงมา เพื่อตอบสนองความรู้สึกร่วมของกลุ่มคนกลุ่มนี้ ส่งผลให้ละครไทยมีรูปแบบการ

แสดงออกที่เกินจริง มีความร้ายมากกว่าการแสดงออกที่ถูกถ่ายทอดออกมาในซีรีส์เกาหลี ที่จะมี ความนิ่ง ความเป็นปกติธรรมดา เป็นธรรมชาติมากกว่า

(2) การนำเอาไอดีเดียวหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบ เกาหลีมาใช้

มองว่าละครไทยหลายต่อหลายเรื่องมีการนำเอาความเป็นเกาหลี มาใส่ในระดับที่มาก แต่ด้วยความที่วัฒนธรรมไทยมีความแตกต่างกับความเป็นเกาหลี เมื่อนำเอา บริบทสังคมของความเป็นเกาหลีมาใช้ โดยไม่ได้มีการปรับแต่ง ตัดทอนให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม ก็ทำให้เกิดเป็นภาพที่มีความขัดแย้งกับความเป็นจริงของสภาพแวดล้อม สภาพอากาศ วัฒนธรรม ความเชื่อจริงในสังคมไทย จึงส่งผลต่อความเชื่อ ความรู้สึกคล้อยตามของคนดู ทั้งในกรณีซีรีส์ เกาหลีรีเมกนั้น เมื่อมีการปรับบริบท เปลี่ยนการนำเสนออรรถรสในแบบฉบับของคนไทยที่มี วัฒนธรรม ความเชื่อ ความเป็นอยู่ที่แตกต่างกับสังคมเกาหลีในระดับที่สูง เมื่อเกิดการ เปลี่ยนแปลงในระดับที่มากจากภาพต้นฉบับ ผู้รับชมก็จะมีความรู้สึกที่ต่างออกไป ในขณะที่ตาม ไปด้วยกับภาพต้นฉบับ เพราะต่างก็มีภาพต้นฉบับในใจอยู่แล้ว จึงมองว่าการผลิตซีรีส์รีเมกในประเทศ ไทยนั้นมีความยากที่จะประสบความสำเร็จ แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าในส่วนของละครไทยที่ยกกลืนไอดี และนำสไตล์ของเกาหลีมาประยุกต์ใช้เป็น reference ในการเล่าเรื่องนั้นก็หลายเรื่อง ที่สามารถ ทำออกมาได้ในระดับที่กลมกล่อม และได้รับการชื่นชมไม่น้อย

(3) เลือกที่จะรับชมซีรีส์ไทยรีเมกหรือละครโทรทัศน์ไทยสไตล์เกาหลี ที่เขียนขึ้นใหม่

เลือกที่จะรับชมละครไทยที่เขียนขึ้นใหม่ที่มีกลิ่นไอ มีสไตล์การเล่า เรื่องในแบบของเกาหลีมากกว่า โดยมองว่าถ้าละครไทยนั้นมีการนำมิมิค เทคนิคในการเล่าเรื่อง การสร้างการจดจำ มุมมองที่แปลกใหม่ในแบบซีรีส์เกาหลีมาเป็นแบบอย่างในการผลิตในอรรถรส ของความเป็นไทย โดยมีเกาหลีเป็นเพียง role model ไม่ใช่ผลิตให้เหมือนเกาหลีมากเกินไป ก็ อาจทำให้เกิดเป็นละครไทยที่มีความแปลกใหม่ มีมุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลายจากเดิม มีการ สร้างการจดจำวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของคนไทย อาหารไทย สถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทย ที่ สร้างมูลค่าเพิ่ม ซึ่งอาจสร้างความสำเร็จให้กับอุตสาหกรรมบันเทิงไทยได้ไม่น้อย อย่างเช่น กรณี ตัวอย่างจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากละครบุพเพสันนิวาส

2.4 สรุป

Keyword: บทประพันธ์ที่ดีสามารถสร้างความสำเร็จให้กับซีรีส์

มองว่าทุกองค์ประกอบต่างช่วยหล่อหลอมให้ซีรีส์เกาหลีสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างลงตัว โดยเฉพาะในเรื่องของบท หรือโครงเรื่องที่มีความน่าติดตาม มีความหลากหลายในมุมมองการรับผล โดยที่บทประพันธ์ที่ดีนั้นสามารถสร้างความสำเร็จให้กับซีรีส์เกาหลีมาได้จำนวนไม่น้อย โดยไม่ต้องนำไปฉายในสถานีใหญ่ที่มีชื่อเสียง หรือไม่ต้องใช้นักแสดงดังระดับแถวหน้า เพียงแค่มีบทประพันธ์ที่ดี สามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างสนุก กลมกล่อม นักแสดงหน้าใหม่ก็สามารถแจ้งเกิดกลายเป็นนักแสดงแถวหน้าของวงการได้เช่นกัน โดยมีองค์ประกอบร่วมในการเล่าเรื่อง การแสดง ภาพ เพลงประกอบ รวมถึงการสะท้อนภาพสังคม ที่ทำให้เกิดความละมุน น่าสนใจ เพิ่มอรรถรสในการรับชม สร้างการจดจำให้กับคนดู จนองค์ประกอบทุกอย่างกลายมาเป็นมูลค่า

3. ผู้รับชมสื่อคนที่สาม อายุ ปี เพศชาย อาชีพ ผู้ให้คำปรึกษาด้านการตลาดบริษัทภาพยนตร์ชื่อดัง

ส่วนตัวชื่นชอบซีรีส์เกาหลีมาก ดูมาตั้งแต่เรื่องแรกที่เข้ามา Full House (2004) หลังจากได้ดูแล้วก็ดูมาตลอด เปลี่ยนวิธีการดูหนังจากละครไทยมาเป็นซีรีส์เกาหลี อาจจะเพราะซีรีส์เกาหลีไม่มีความชิงรักหักสวาท ตบตีแย่งชิง มีความโรแมนติก ความสดใส เป็นคนชอบแนวโรแมนติกคอมเมดี้ มองโลกแง่บวก ความจริงชอบหลายแนว แต่ไม่ดูหนังซีเรียส หรือ ดราม่า เช่น The Glory (2022), Penthouse (2023) หรือ Squid Game (2021) เป็นคนไม่ดูหนังตามกระแส ที่ชอบจริงจังกคือ ซีรีส์เกาหลี ทั้งแนวสืบสวนสอบสวน หมอในโรงพยาบาล การแพทย์ ผี และแนว period ย้อนยุคปัจจุบันย้อนไปอดีต อดีตย้อนไปปัจจุบัน ชอบการแต่งตัวแนวฟิเรียด และก็ชอบตัวนักแสดง

3.1 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ถือว่าเกาหลีประสบความสำเร็จสูงสุด เพราะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มแรกที่ไม่มีฉายออนไลน์ ไปค้นหาซื้อแผ่นที่เป็นแบบซีรีส์ 16 ตอนจบ ณ ปัจจุบันมีแพลตฟอร์มมากมายที่สามารถเปิดดูได้ทุกที่ เห็นพัฒนาการอย่างต่อเนื่องทั้งในเรื่องของซีรีส์ เพลง K Pop แล้วก็สถานที่ท่องเที่ยว เกาหลีใช้บ้านเมืองของเขา ทั้งอาหาร สถานที่อย่างเต็มที่ สร้างมูลค่ามหาศาลให้กับประเทศ และคิดว่่าก็น่าจะยังพัฒนาต่อไป เพราะว่าช่วงหลังนี้ ซีรีส์ที่ดูมีแนวแปลกใหม่มากขึ้น จากแรกเริ่ม มีแต่แนวโรแมนติกคอมเมดี้เป็นหลัก เริ่มมีแบบสืบสวนสอบสวน อาชีพหลากหลาย เช่น แนวทนายความอหิสิก อูยองอู Extraordinary Attorney Woo (2022) หรือ Crash Landing on You (2019) นางเอกเป็นนักธุรกิจขึ้นเครื่องบินไปตกแถวชายแดนเกาหลี

เหนือ สอดแทรกวิถีชีวิตของชาวเกาหลีเหนือ ได้รับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับคนเกาหลีเหนือซึ่งเราไม่เคยรู้มาก่อน ดำเนินเรื่องน่าสนใจ หรือเรื่อง Move to heaven (2021) ซึ่งไม่เคยเห็นเรื่องราววิถีชีวิตแบบนี้ เป็นแนวที่แปลกใหม่ ที่นำมาจากชีวิตจริง นักแสดงถ่ายทอดอารมณ์ผ่านตัวละครอาชีพนี้ได้ดีมาก มีการนำเรื่องราวแบบใหม่มาผสมผสานให้มีแนวหลากหลาย แปลกแตกต่าง น่าสนใจยิ่งขึ้นไปอีก

3.2 ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

มองว่าการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของการทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ เพราะว่าเรื่องแต่ละเรื่องมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีอะไรให้ติดตามอยู่ตลอดเวลา มีโครงเรื่องที่ดูเหมือนธรรมดา แต่ไม่ธรรมดา บอกกล่าวถึงชีวิตความเป็นอยู่ทั่วไป มีทั้งคนดี คนไม่ดี คนจนคนรวย เปิดกว้างและก็มีข้อขัดแย้งสร้าง ปม มีความสนุก น่าสนใจ สร้างเส้นเรื่องใหม่ตลอดเวลา บางครั้งก็ยังนำเรื่องความรักแบบสมัยแรกๆที่ดูมาทำแต่มีการปรับเติมเรื่องราวแนวใหม่เพิ่มเข้าไป ทำให้หนังไม่ซ้ำ ไม่เก่า เป็นอีกเรื่องหนึ่งทั้งที่เรื่องก็คือเรื่องแบบเดิม แต่มีความน่าสนใจ

(1) โครงเรื่อง (Plot)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากที่สุดในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ เพราะว่าเหมือนการเริ่มต้นของซีรีส์ เรื่องจะดีสนุกหรือไม่สนุก อยู่ที่โครงเรื่อง ที่จะบอกทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวกับ ตัวละคร ความเป็นไป เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ดำเนินเรื่องต่อไปจนถึงตอนจบ

(2) ข้อขัดแย้ง (Conflict)

มองว่าเป็นส่วนสำคัญมากในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ เพราะว่าถ้าไม่มีข้อขัดแย้ง ทุกเรื่องก็จะไม่สนุก จะดำเนินเรื่องไปแบบเรื่อยเปื่อยไม่มีจุดหมาย ไม่มีความตื่นเต้น ข้อขัดแย้งต้องมีความแข็งแรง เพื่อให้เกิดประเด็นความสนใจ มีความที่อยากจะแก้ไข รอลุ้นไปกับตัวละครตลอดเวลา

(3) ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)

มองว่าเป็นส่วนสำคัญมากที่สุดรองจากบทและโครงเรื่องในการที่ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ มีการวางตัวละครให้คนดูรู้สึกชื่นชอบก่อน และสร้างความพิเศษให้ตัวละคร เพื่อการจดจำ มีเอกลักษณ์ มีความธรรมชาติ มีเสน่ห์ บวกกับความสามารถยิ่ง

ช่วยดึงดูดให้น่าติดตาม มีการวางบทตัวละครได้สมเหตุสมผล แต่ความจริงบางครั้งถึงแสดงไม่ดีก็ไม่ได้สนใจ ถ้าน้ำตาดี ก็มีส่วนช่วยให้น่าติดตาม

(4) การแสดง (Performing)

มองว่าสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี นักแสดงเกาหลีมีความสามารถ เล่นสมจริงเป็นธรรมชาติ มีการแสดงออกทางแวตา ท่าทาง และ อารมณ์ทำให้คนดูคล้อยตาม นักแสดงบางคนหน้าตาธรรมดาแต่มีการแสดงที่มีเสน่ห์ เข้าถึง บทบาทตัวละคร นักแสดงประกอบมีบทบาททุกตัว มีความสามารถในการแสดงมากทำให้คนดูอดไม่ได้ที่จะใส่ใจในตัวละครรายล้อมนี้ รู้สึกได้ถึงความละเอียดและใส่ใจในภาพรวมของผู้กำกับและ คนเขียนบท นักแสดงบางคนเล่นเกินจริง ไม่ห่วยสวย ก็ยังมองออกว่าแสดงตามบทบาทที่ได้รับ เช่น ซีรีส์เรื่อง It's Okay to Not Be Okay (2020) นางเอก โกมินยอง รับบทบาท ชี๋เหวี่ยง วีน โวยวาย แต่ก็ถูกใจคนดู ด้วยความสวย เล่นดูมีเสน่ห์ เข้าถึงบทบาท พี่ชายพระเอกมีความสามารถมาก เล่น ได้ธรรมชาติ สมจริง ได้ใจคนดูไป พระเอกโทมินจุน ก็ยังเป็นขวัญใจของคนดูเหมือนเดิม

(5) แก่นของเรื่อง (Theme)

มองว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะว่าความจริง ความคิดหลักของเกาหลีเป็นเหมือนตัวยึดโครงเรื่อง มีความชัดเจน ผ่านมุมมองหลากหลาย บางครั้งก็มี Theme แบบเดิมซ้ำไปมา แต่มีการเพิ่มไอเดียใหม่เข้าไป ทำให้เรื่องราวกลายเป็นเรื่องใหม่ ทั้งที่ก็คือ Theme เดิม หรือนำนักแสดงใหม่ เปลี่ยนเนื้อเรื่องให้ แปลกใหม่ กลายเป็นทำให้น่าสนใจ อยากติดตาม

(6) การใช้ภาษา (Diction)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ด้วยความที่ไม่เข้าใจในภาษาของเกาหลี แต่ก็ยังชอบและสนใจ ด้วยสำเนียงภาษาที่น่าฟังบวกอารมณ์และภาษากายที่ธรรมชาติของนักแสดง ทำให้การดูซีรีส์แบบซับไตเติ้ล ได้อารมณ์คล้อยตามมากกว่าการดูพากย์ไทย มีผลต่อความรู้สึกคนดูมากถ้าซับไตเติ้ลที่แปลออกมาแล้วเข้าใจง่าย จะทำให้สนุกยิ่งขึ้น

(7) เพลงประกอบ (Song)

มองว่าเป็นอีกองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ดีคู่มากับซีรีส์ มีการเลือกเพลงประกอบเข้ากับเนื้อเรื่อง ความรู้สึก ณ เวลาที่ดนตรีขึ้น ฟังเสียงพร้อมภาพแล้วคล้อยตามไปกับเนื้อเรื่อง เข้าถึงความรู้สึกได้ลึกซึ้งมาก และยังทำให้เนื้อเรื่องมีความสมบูรณ์มากขึ้นด้วย

(8) งานภาพ (Spectacle)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ใช้ภาพเล่าเรื่องได้ดี ตรงประเด็น ดูเป็นธรรมชาติ ช่างกล้องมีความสามารถ มีการเลือกใช้มุมกล้องหลายมุม ทำงานละเอียด มีการจัดแสง สีของภาพตามอารมณ์ของบรรยากาศได้สวยงาม มีการเกี่ยสัทำให้ภาพดูละมุน เสื้อผ้าหน้าผมมีความสมจริง เข้ากับบุคลิกตัวละคร อาชีพ หน้าที่การงาน ฉาก และสถานที่ อย่างเช่นซีรีส์ เรื่อง Hometown Cha-Cha-Cha (2021) เห็นภาพชาวบ้านแต่งตัวสบายแบบชาวชนบท บริเวณริมแม่น้ำ มีการเลือกสถานที่ถ่ายออกมาได้สวยงาม เป็นสถานที่ใหม่ ใช้กล้องถ่ายภาพมุมกว้าง เคลื่อนภาพเห็นวิวทิวทัศน์ที่ให้ความรู้สึกสบายตา สบายใจ น่าสนใจอยากไปตามรอยซีรีส์

(9) งานฉาก (Setting)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ฉากมีความสมจริง สวยงามตรงตามบริบทของเนื้อเรื่อง ส่วนใหญ่ซีรีส์เกาหลีจะไม่ค่อยใช้สถานที่จริง นิยมจัดฉากและใช้ CG เนื่องจากควบคุมภาพ และแสงได้ วิวพัฒนาการทันสมัย อย่างเช่นฉากในซีรีส์ เรื่อง Vincenzo (2021) ที่คิดว่าถ่ายทำในประเทศอิตาลี ความจริงใช้ CG ในการถ่ายทำทั้งหมด มีความแนบเนียน และเสมือนจริงมากเหมือนอยู่ในประเทศอิตาลี แต่นักแสดงพระเอก ชงจุงกิ ก็เก่งมีความสามารถที่จะจินตนาการ ถ่ายทอดแสดงอารมณ์ให้ตนเองอยู่ในฉากนั้นจริงเช่นกัน ยอมรับในฝีมือของนักแสดงและโปรดักชั่นของทีมงานเบื้องหลังที่เนรมิตฉาก CG นี้มาก

(10) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มองว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ถึงแม้จะไม่มาก แต่ส่วนตัวเป็นคนชอบเพราะให้ความรู้สึกรู้ว่า เสมือนตัวแทนที่ทำให้มีความรู้สึกร่วมกันว่าดี มีความสุขที่ได้เห็น แต่ในความเป็นจริง สัญลักษณ์พิเศษมีความหมายได้หลายแบบ แล้วแต่จะคิดไปในแง่มุมไหน อาจจะเป็นเรื่องของการแทนความหมายบางอย่าง แล้วแต่คนจะนำไปในแต่ละเหตุการณ์ ถึงจะเป็นแค่ส่วนเสริมในซีรีส์ แต่ทำให้ซีรีส์ดูมีสีสัน มีความหมาย เป็นสิ่งเล็กๆ แต่ให้ความสุขทางใจ

(11) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มองว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี แสดงแง่มุมต่าง ๆ ของเรื่องราว แต่ก็ไม่ได้สำคัญถึงขนาดโครงเรื่องหรือแนวคิดหลัก

อาจจะเป็นมุมมองของคนกลุ่มหนึ่ง แล้วแต่มุมมองว่าเค้าจะต้องการสื่อไปถึงเรื่องอะไรในปัจจุบัน ในซีรีส์เริ่มมีมุมมองใหม่ใหม่เกิดขึ้นหลากหลาย สร้างเรื่องให้คนดูคล้อยตาม และสามารถเข้าถึงได้

ความคิดเห็นเชิงลึกเกี่ยวกับสะท้อนภาพทางสังคมในซีรีส์

เกาหลีมีการสะท้อนภาพทางสังคมเด่นชัดมาก ประสบความสำเร็จมาก มักสะท้อนให้เห็นชัดเจนถึงสภาพความเป็นอยู่ ชนชั้นเป็นเรื่องใหญ่ มีความเหลื่อมล้ำสูง เรียนไม่เก่งไม่ได้ มีการแข่งขันกันสูง หน้าตาไม่ดีโดนบูลลี่

(12) ภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่าสำคัญมากในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีการเล่าได้ชัดเจน บ่งบอกถึงชนชั้น การเป็นอยู่ อาชีพ การเงิน ทุกสิ่งอย่าง คนรวยคนจน บางทีก็เอาคนสองชั่วต่างกันมาเจอกันก็ทำให้เกิดเรื่องต่าง ๆ ได้ คนรวยมาชอบกับคนจน คนไม่ดีมาเจอคนดีแล้วก็กลายเป็นคนดี แล้วแต่จะเล่าเรื่องไปในทิศทางไหน

(13) ภาพการศึกษา

มองว่าไม่ค่อยเด่นชัด เป็นเพียงส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่เรื่องของการแข่งขันกันมากกว่า ไม่ค่อยเน้นเรื่องการศึกษา ถ้าเป็นในโรงเรียนก็จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก แต่ถ้าเป็นเรื่องของอาชีพ จะชัดมาก เพราะว่าในปัจจุบัน มีเรื่องเกี่ยวกับอาชีพมากมาย เช่น หมอ ทนายความ ธุรกิจ Start Up หรือแม้แต่อาชีพหมอตุ๊ก ก็มีให้เห็นในซีรีส์อยู่เป็นประจำ

(14) ภาพความเชื่อ

มองว่าไม่มีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์ คนส่วนใหญ่ไม่นับถือศาสนา จะสื่อไปในเรื่องของตำนาน แฟนตาซี มากกว่า หรือเน้นไปในเรื่องของความรัก ส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนาน เช่นซีรีส์ เรื่อง My roommate Is Gumiho (2021)

(15) ภาพวัฒนธรรม

มองว่ามีส่วนสำคัญมากที่สุดในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี มีความเด่นชัด คนเกาหลีให้ค่ากับวัฒนธรรมตนเองมาก ทั้งในเรื่องวัฒนธรรมการกิน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ปัจจุบัน กลายเป็นสินค้าส่งออกของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอาหาร เด่นมาตั้งแต่เรื่อง แดจังกึม (2003) นางเอกเป็นหมอลองและทำอาหารในวัง ช่วงเวลาที่ฉายเรื่องนี้โด่งดังมาก คนเริ่มรู้จักอาหารเกาหลีมากขึ้น สถานที่ท่องเที่ยว และวัฒนธรรม สื่อสารและถ่ายทอดมาเป็นซีรีส์ ได้อย่างกลมกลืนและลงตัว ประสบความสำเร็จมากมาย กลายเป็น Soft Power ที่แข็งแกร่งสร้างมูลค่ามหาศาลให้กับประเทศเกาหลี

(16) ภาพคำนิยม

มองว่ามีส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี คนเกาหลีให้คำนิยมกับเรื่องการเรียนรู้ ความเป็นอยู่ เรื่องของชนชั้น นำเรื่องราวความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมมาเล่าผ่านซีรีส์หลายเรื่อง และให้คำกับเรื่องความสวยงาม ที่เกาหลีถือว่าเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน การศัลยกรรม กลายเป็น soft power ที่กำลังโด่งดังมากในปัจจุบัน

3.3 ปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

กล้าคิด กล้าทำ โดยไม่มีกรอบมาจำกัดทางความคิด

ถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไรและจะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีหรือไม่

แน่นอนที่สุด เพราะความสามารถของคนไทยไม่ได้ด้อยไปกว่าชาติใด แต่คาดว่าจะทำได้ยาก เพราะมีข้อจำกัดมากมายที่ไม่สามารถทำได้

3.4 เพิ่มเติม

(1) ความแตกต่างระหว่างซีรีส์เกาหลีและละครโทรทัศน์ไทย

ทุนมหาศาลและการสนับสนุน และความร่วมมือกันของทั้งประเทศ และประเทศไทยยังมีกรอบจำกัดทางความคิด ไม่สามารถเปิดกว้างได้

(2) การนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่องการสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้

นำreference มาประสานรวมกับวิธีการทำงานของคนไทย เช่น มุมภาพ รวมไปถึงงานศิลป์เพราะมีความใกล้เคียงกัน

(3) ในความคิดเห็นส่วนบุคคลท่านมองว่าละครที่เขียนขึ้นใหม่สไตล์เกาหลีหรือละครที่รีเมกจาก ซีรีส์เกาหลี แบบใดที่ประสบความสำเร็จมากกว่าในวงการบันเทิงไทย

ตอบไม่ได้ เพราะ ละครที่เขียนขึ้นมาใหม่สไตล์เกาหลี ยังมีน้อยมากในประเทศไทย แต่จากที่เห็น 4 ถึง 5 เรื่องที่ดูมา มองว่า น่าสนใจ ทันสมัย องค์ประกอบรวมดี ภาพสวย มีการเล่าเรื่องที่ใหม่ต่างไปจากแนวละครไทยแบบเดิม ส่วนละครรีเมกก็ทำออกมาได้ดี ส่วนตัวไม่ได้มีการเปรียบเทียบ มองว่าคนละแบบกัน ได้ดู ทั้ง 2 สไตล์ เป็นเวอร์ชันนักแสดงไทย ก็สนุกดี

3.5 สรุป

Keyword: เป็นสิ่งเล็กๆเล็ก แต่ให้ความสุขทางใจ

“สิ่งเล็กๆที่บางคนอาจคิดว่าไม่สำคัญ ความจริงอาจเป็นสิ่งที่ก่อทำให้เกิดรอยยิ้มและความสุขมากมายในชีวิต”

Keyword: กล้าคิด กล้าทำ โดยไม่มีกรอบมาจำกัดทางความคิด

“ในประเทศเกาหลีทุกคนมีความคิดเสรี สามารถคิดทำอะไรก็ได้โดยไม่มีข้อจำกัด ทำให้มีการเปิดกว้างทางความคิดในการสื่อสาร”

มองว่าทุกองค์ประกอบมีความสำคัญทุกส่วน เป็นองค์รวมที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ ซึ่งมีความสำคัญแตกต่างกันไปตามบริบทของหน้าที่ ความแข็งแรงของบทและโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีความสำคัญที่สุดเป็นตัวนำไปสู่ความสมบูรณ์ของโครงเรื่อง โดยมีแนวคิดหลัก และข้อขัดแย้งที่น่าดึงดูด และการแสดงถ่ายทอดมุมมองต่อยอดไปที่ส่วนของเพลง การใช้ภาษา งานภาพ งานฉาก ตามลำดับ รวมไปถึงงานศิลป์และสัญลักษณ์พิเศษ ส่วนในการสะท้อนภาพทางสังคมมีความชัดเจนมาก โดยเฉพาะด้านวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ ที่ยังคงเป็นจุดเด่นของเกาหลีที่มีการสื่อสารออกมาได้ชัดที่สุด เข้าได้ลึกถึงจิตใจของผู้รับชม และในส่วนของค่านิยม เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในสังคม



ตาราง 17 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ำนวยการผลิต เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 1	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 2	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 3	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 4
1. โครงเรื่อง	สำคัญมาก - ถ้าเส้นเรื่องเกิด หลงประเด็น โครง เรื่องจะไม่สมบูรณ์ ส่งผลต่อการ นำเสนอภาพ อรรถรสของตัวสื่อ และความเข้าใจของ คนดู	สำคัญมาก - โครงเรื่องต้อง แข็งแรง มีการปรับ เปลี่ยนให้แปลกใหม่ หลากหลายมากขึ้น	สำคัญมากที่สุด - มีการคิดโครงเรื่อง เป็นแบบเครือ ข่าย โยง แฉงมุ่ม ที่มีความ เกี่ยว ข้องกันหมด กับทุกองค์ประกอบ	สำคัญมาก - เห็นภาพชัด ตั้งใจ ขายความเป็น เกาหลีออกสู่โลก และขยายวิธีการเล่า เรื่องเพิ่มมากขึ้นอีก หลายทิศทาง
2. ขั้วขัดแย้ง	สำคัญ - มีผลต่อการเล่าเรื่อง ช่วยส่งเสริมให้คอย ลุ้นเอาใจช่วยตัว ละคร ให้ติดตามชม	สำคัญมาก - ส่งผลต่อการเล่า เรื่องสูง มีการสร้าง ขั้วขัดแย้งแบบสุดขั้ว ชัดเจน	สำคัญมาก - ทุกคนชอบดูความ ขัดแย้งหรืออุปสรรค ที่จะเกิดขึ้นในละคร	ไม่สำคัญ - เป็นการเล่าเรื่อง ทั่วไป ที่เป็นสูตร สำเร็จของทุกชาติ มี เพื่อความสนุก
3. ตัวละคร และการวางตัว ละคร	สำคัญมาก - ออกแบบตัวละคร มาอย่างละเอียด วางพื้นหลังความ เป็นมาของตัวละคร ถึงรากเหง้า ทำให้ นักแสดงเข้าใจและ ถ่ายทอดตัวละคร ออกมาละเอียด ลึกซึ้ง ส่งผลต่อการ เข้าถึงอารมณ์ความ รู้สึกตัวละคร	สำคัญมาก - นักแสดงมี ความสามารถสูง แสดงได้ชัด มีมิติ เด่นชัดมากทั้ง คา แรกเตอร์ที่เลือกมา ตรงกับบทบาทตัว ละคร	สำคัญ - มีความสมจริง	สำคัญ - มีการสร้างคาแรก เตอร์ให้ตัวละครทุก ตัว โดยตั้งใจให้เป็น ที่รักของคนดู

ตาราง 17 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 1	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 2	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 3	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 4
4. การแสดง	สำคัญมาก - นักแสดงในเกาหลี ไม่ใช่ว่า จะเป็นใครก็ ได้ที่หน้าตาดี นักแสดงทุกคนต้อง มีความรู้ ผ่านการ เรียนการแสดง มีเอ เจนซีรองรับ ทำให้ นักแสดงเชี่ยวชาญ การแสดง และเข้าถึง บทบาท สะท้อน ความเป็นตัวละคร ได้เป็นธรรมชาติ	สำคัญมาก - นักแสดงเกาหลี ยอมเปลี่ยนตัวเอง เป็นตัวละคร แสด ได้ดีมาก ไม่รู้สึก ติดขัด ทำการบ้าน มาอย่างดี ทำให้คน ดูเชื่อและคล้อยตาม ในบทบาทการแสดง ได้	สำคัญมากที่สุด - มีความเป็น อินเตอร์ เล่นน้อยแต่ มาก มีการแสดง สมจริงเข้าถึง บทบาทในตัวละคร	สำคัญ - มีทุกรูปแบบ สมจริงและเกินจริง มีหน้าที่ทำให้เรื่อง ดำเนินไปด้วยกันได้ โดยไม่โดดเด่นไป จากกัน
5. แนวคิดหลัก ของเรื่อง	สำคัญมากที่สุด - มี big idea และ แนวความคิดในการ เล่าเรื่องที่ดี มี global message สื่อสารตรงประเด็น ผู้ชมเข้าใจ และเชื่อ ในสิ่งที่ตัวละครจะ พบเจอ	สำคัญ - มีการวาง องค์ประกอบทุกสิ่ง อย่างไว้อย่าง แน่นอน ชัดเจน มี การ เกลี่ยสืละครให้ ภาพมีความพึง สวย ยิ่งขึ้น ลงทุนสูง	สำคัญมากที่สุด - เป็นเรื่องยากที่คิด Theme แล้วดำเนิน เรื่องให้ตรง Theme ตลอดเวลา ถ้าคนทำ ไม่แข็งแรง เส้นเรื่อง จะเสียหาย	สำคัญมาก - ใช้บริบทของ ประเทศ สังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ การศึกษา ของตนเองเป็นหลัก

ตาราง 17 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 1	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 2	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 3	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 4
6. การใช้ภาษา	สำคัญมาก - ภาษา มีความ สมจริง ชัดเจน ใน บทประพันธ์ เป็น ภาษาพูดที่มีความ เป็นมนุษย์ เป็น ธรรมชาติ มีการเล่า เรื่องผ่านภาษากาย ที่เป็นการแสดงออก ชัดเจน	สำคัญมาก - ภาษาสื่อสารได้ อารมณ์ พร้อมอ่าน คำบรรยาย คนดูเชื่อ และคล้อยตาม เห็น ภาพชัดเจนทั้งภาษา และอารมณ์ มีความ ละมุนในอารมณ์ของ ภาษาพูด	สำคัญ - สนุกและมีที่มาใน การนำพาเรื่องให้ ผู้รับชมคล้อยตามได้ ปรับเปลี่ยนให้ กระชับขึ้นทันยุค สมัยที่สื่อสารแบบ สั้นเหมือนพาดหัว ข่าว หรือ shortcut ให้เข้าใจง่ายขึ้น	สำคัญ - ใช้คำบรรยายเป็น ลุ่มแปลให้คนดู เข้าใจ สิ่งที่ต้องการ บอก จะมีผลต่อ ความรู้สึกรับของคนดู มาก ถ้าสามารถ แปลให้เข้าใจได้ง่าย
7. เพลงประกอบ	สำคัญ - ช่วยถ่ายทอดและ เสริมสร้างสีสัน บรรยากาศ นำพา ผู้ชมให้เกิด ความรู้สึกร่วมไปกับ อารมณ์ของเรื่องราว เป็นอย่างดี	สำคัญมาก - เข้าถึงอารมณ์ มี ความละมุน บ่งบอก ความรู้สึกรับตัวละคร ชัดเจน	สำคัญมาก - ช่วยยก ขยายและ โยงความรู้สึกของ เรื่อง และตัวละครให้ ลึกซึ้ง น่าสนใจ คล้อยตามไปกับ ฉากที่รับชม	สำคัญมากที่สุด - สื่อสารด้วยอารมณ์ และความรู้สึกของ เพลงส่งต่อคนดู
8. งานภาพ	สำคัญมาก - การเล่าเรื่องผ่าน ภาพสื่อสารออกมา ได้ชัดเจน ตรง ประเด็น	สำคัญมาก - ถ่ายทอดให้คนดู คล้อยตามอารมณ์ ได้ โดยไม่มีเงื่อนไข	สำคัญ - เน้นในเรื่องการ ถ่ายทำ ใช้มุมภาพ หรือทิศทางของแสง ช่วยขยายการแสดง อารมณ์ของตัวละคร ยกความรู้สึกให้ เด่นชัด	สำคัญ - insert เพื่อให้เห็น ภาพการแสดงออกที่ ชัดเจนขึ้นทางสีหน้า/ การกระทำ

ตาราง 17 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 1	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 2	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 3	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 4
9. งานฉาก	สำคัญ - ช่วยสื่อสารภาพ ออกมาชัดเจน ฉาก สวยงาม ตรงแนวคิด สร้างความ ประทับใจและ อารมณ์ร่วมให้กับ ผู้รับชมได้ดี	สำคัญมาก - ฉากสมจริง บอก เรื่องราวทุกอย่าง ทั้ง รสนิยม ฐานะ ความ เป็นตัวละคร สิ่งที่จะ เกิดขึ้นให้คนจำ จน ต้องตามไปเที่ยว กลายเป็น อุตสาหกรรมส่งออก ที่สร้างมูลค่า มหาศาลให้ประเทศ	สำคัญ - ความสมจริง เป็น ธรรมชาติ สร้างฉาก ขึ้นมาใหม่ใช้โรงถ่าย สตูดิโอหรือ CG ใน การถ่ายทำ ถึงจะไม่ สมจริง แต่ด้วย อารมณ์ร่วมของ นักแสดงที่ส่งมาให้ เชื่อได้ว่า ฉากมีส่วน ช่วยส่งเสริมตัวละคร	สำคัญ - สร้างฉากทั้งเป็น CG และสตูดิโอ มี การเช็กฉาก คม แสง บวกรวมที่สามารถ ใช้ ถ่ายทำได้ทั้ง กลางวัน และ กลางคืน
10. สัญลักษณ์ พิเศษ	สำคัญ - ถ่ายทอด รายละเอียด เพื่อ ขยายความ สิ่งที่ ต้องการสื่อสารผ่าน ภาพ	สำคัญ - เหมือนเป็นสิ่งที่แทน ตัว เตือนใจคนดู ถึงเป็นส่วนเล็กน้อย แต่สำคัญ และมี ความหมายมากต่อ ตัวละคร	สำคัญ - ตัวแทนบอก ความหมายให้ทราบ โดยไม่ได้ออกเป็น คำพูดออกมาของตัว ละคร เพื่อให้รู้จัก ได้มากขึ้น	ไม่สำคัญ --
11. มุมมองการ เล่าเรื่อง	สำคัญ - เป็นการสื่อสารที่ เปรียบเสมือนลูกตา อีกคู่หนึ่งของผู้ชม ผ่านทุกตัวละคร	สำคัญมากที่สุด - สร้างมุมมองใน การเล่าเรื่องให้คนดู คล้อยตามโดยไม่มี เงื่อนไข และทำให้ คนดูคาดเดาตามไม่ ถูก	สำคัญ - โดดเด่น บุคลิกการมี ความรู้ ความสามารถสูง ถูก ปลุกฝังและได้รับ การศึกษาโดยตรง ตั้งแต่เด็ก	สำคัญมาก - หลากหลาย รูปแบบ มุมมองเรื่อง ต่างไปตามบทบาท ทุกตัวละครมีเส้น เรื่องที่นำ ติดตาม คนดูเข้าถึงได้ ไม่มี ข้อจำกัด

สรุปปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

- การสนับสนุนจากรัฐบาลในเรื่องเงินทุน และความร่วมมือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทุกภาคฝ่าย
- บุคลากรได้รับการพัฒนาและถูกยอมรับมากที่สุด
- การเปิดกว้างทางความคิด โดยไม่มีกรอบจำกัดทางความคิด

ตาราง 18 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ำนวยการผลิต เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

การสะท้อน ภาพทาง สังคม	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 1	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 2	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 3	ผู้ำนวยการผลิต คนที่ 4
1. ภาพทาง เศรษฐกิจ	สำคัญมากที่สุด - ความเป็นอยู่ที่ กดดัน แข่งขันสูง เป็น ประเด็นที่ถูกนำเสนอ บ่อย การใช้ชีวิต อาชีพ การเอาชีวิตรอด การทารุณกรรม ในสังคม แบ่งชนชั้น ฐานะ	สำคัญ - เล่าภาพชัดเจน เห็น ถึงเรื่องของชนชั้น สภาพความเป็นอยู่ ถ้าดูไม่เข้าใจก็จะไม่ รู้สึกหรือค่อยตาม	สำคัญมากที่สุด - สร้างตัวละครให้มี บทบาทเรียกร้อง ความยุติธรรมที่เกิด ในสังคม โดยใช้ตัว ละครเป็นเครื่องมือ แสดงแทน ทั้งเรื่อง อาชีพ ชนชั้น ความ เป็นอยู่ รายได้ คิด/ สร้างองค์ประกอบ ภาพรวมของตัวละคร / จนได้ละเอียด หลากหลาย มีชั้นเชิง มีการเสียดสีที่ลงตัว	สำคัญมาก - ทำออกมาได้ทุก แนว เพราะมีการเปิด กว้างทางความคิด ไม่ได้ถูกตีกรอบ บท ละเอียดมากในการ ถ่าย ทอดชีวิตของตัว ละคร ถึงแนวนี้ไม่ได้ มีกระแส แต่คนดูกับ ผู้ผลิตมีการพัฒนาไป ด้วย กันให้ก้าวไปสู่ วงที่กว้างขึ้น

ตาราง 18 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพทาง สังคม	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 1	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 2	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 3	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 4
2. ภาพ การศึกษา	สำคัญ - ความเหลื่อมล้ำทาง ชนชั้น วิถีชีวิต ความ เป็นอยู่ของคนใน สังคมที่กดดัน เกิด การแข่งขันสูง	สำคัญมากที่สุด - ให้ความสำคัญกับ การศึกษา การ ประสบความสำเร็จ ในชีวิต มีการแข่งขัน สูง	ไม่สำคัญ - ไม่ได้มีการสะท้อน ภาพออกมาอย่าง ชัดเจน ถือว่าไม่ใช่ theme ใหญ่ของเรื่อง ไม่ค่อยมีการกล่าวถึง	สำคัญมากที่สุด - เด่นชัด เล่าความ จริงออกมาได้หมด เบื้องหลังการศึกษา แข่งขันกันสูง เน้นลูก ไปเรียนตัวเตอรเพื่อ สอบเข้า มหาวิทยาลัยที่ดี ที่สุด เป็นปมให้เด็ก เครียด ฆ่าตัวตาย
3. ภาพ ความเชื่อ	ไม่สำคัญ - ประชากรจำนวน มากไม่ได้นับถือ ไม่ เชื่อเรื่องศาสนา	ไม่สำคัญ - เป็นเพียงแค่ส่วน เสริมของเรื่อง ไม่ จำเป็นต้องมีก็ได้	X	X
4. ภาพ วัฒนธรรม	สำคัญมากที่สุด - สื่อสารวัฒนธรรม การกินการนอน วิถี ชีวิต รอบตัวให้ กลายเป็น Soft Power ที่ทรงพลัง สร้างมูลค่ามหาศาล จากกระแสความ นิยมที่ถูกสื่อสารไป ทั่วโลก	สำคัญมาก - คนเกาหลีให้ ความสำคัญกับ วัฒนธรรมของ ตนเองอย่างมาก	สำคัญมากที่สุด - ชัดเจน เข้าถึง จิตใจผู้รับชมมาก ทั้งเรื่องความเหลื่อม ล้ำด้านชนชั้น การ นับถือในจารีต ประเพณี นับถือใน อาชีพ นับถือใน วัฒนธรรมการกิน	สำคัญมากที่สุด - เด่นชัดทุกเรื่อง ทั้ง อาหาร และการ ท่องเที่ยว กลายเป็นวัฒนธรรม ส่งออกที่โดดเด่น ทำชื่อเสียงและ สร้างมูลค่ามหาศาล ให้กับประเทศ

ตาราง 18 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพทาง สังคม	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 1	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 2	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 3	ผู้อำนวยการผลิต คนที่ 4
5. ภาพ ค่านิยม	สำคัญมาก - เด่นชัดเรื่อง ค่านิยมของการ เรียนจบ มหาวิทยาลัยชื่อดัง ระดับประเทศ หรือ การทำงานใน บริษัทชื่อดัง	ไม่สำคัญ - เป็นเพียงตัวขยาย เพื่อเสริมบุคลิกใน การสร้างภาพให้ตัว ละครเท่านั้น	สำคัญ - ชัดเจนมากทั้งเรื่อง ความงาม ที่มองว่า เป็นเรื่องปกติของ คนในชาติ หรือ การ เลือกใช้สินค้า แบรนด์เนมที่ แข่งขันกันในเรื่อง สภาพความเป็นอยู่	สำคัญ - ชัดเจน ทั้งเรื่อง การตีเตอร์ การบูล ลี่ หรือเรื่องของการ ศัลยกรรม เกาหลี สามารถนำเรื่องการ ทำศัลยกรรมให้ กลายมาเป็น Soft Power ได้
X = ไม่แสดงความคิดเห็น ไม่เลือกดูหนังประเภทนี้				

ตาราง 19 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ผลิต เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่นเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

องค์ประกอบ การเล่นเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
1. โครงเรื่อง	สำคัญมากที่สุด - คนเขียนบทสกรีนมาแล้ว มีหลากหลายแนว รูปแบบ แบ่งชัดเจน ส่งต่อคนดูได้ กว้าง ครอบคลุม เหมาะสมกับช่องทางสื่อ ช่วงเวลา กลุ่มเป้าหมาย มี ความหลากหลายในการ เลือกเอาอาชีพมาใช้ลงลึก กับตัวละคร	สำคัญมากที่สุด - เป็นเรื่องทั่วไปที่เล่า ผ่านการดำเนินเรื่องที่ แปลกใหม่ คาดเคา ไม่ได้ยู่เสมอ มีวิธีเล่า แบบตัดสลับให้ซับซ้อน ชวนติดตาม แต่ยังเข้าใจ และเข้ามาขึ้น เมื่อรับ ชมส่วนที่เล่าข้ามไปได้ ให้ความรู้สึกแปลกใหม่ ประทับใจ / คล้อยตาม บางครั้งมีการเล่าอีกมุม ที่ไม่ได้เล่าในเส้นเรื่อง หลักในตอนท้ายเรื่องอยู่ เสมอทุกตอน สร้าง ความสนใจ และดึงดูด ให้อยากรับชมต่อจนจบ	สำคัญ - มาจากชีวิตจริงของ สังคมเกาหลีเองที่ต้อง แข่งขันกันสูง ใช้ชีวิตต่อสู้ ดิ้นรนเพื่อที่จะได้มา และ นำมาดัดแปลงเรื่องราว ให้มีความผ่อนคลาย ผสมผสานไป

ตาราง 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
2. ขั้วขัดแย้ง	สำคัญมาก	สำคัญ	สำคัญ
	- มาในเวลาที่ถูกต้อง มี ความสมเหตุสมผล และ พร้อมที่จะเข้าถึง	- ต่อความต้องการ ติดตามเรื่องราวต่อ รอดู การแก้ปัญหาอย่าง สมเหตุสมผล มักเล่าถึง ปมปัญหาในใจตัวละคร ที่เกิดขึ้น และทำให้ผู้รับ ชมเชื่อไปกับสิ่งที่ตัวละคร พบเจอ	- ช่วยชูอารมณ์ของเรื่อง ทำให้นักแสดงและคนดู เข้าถึงอารมณ์และ บทบาทได้ดี มีการสื่อสาร แบบตรงไปตรงมา ชัดเจน ตรงใจ คนดู
3. ตัวละคร และการวางตัว ละคร	สำคัญมาก	สำคัญ	สำคัญมาก
	- หลากหลายบทบาท เลือกตัวละครเหมาะสม สมจริง มีความสามารถ ตัวแสดงทุ่มเทศึกษาถึง ความเป็นมาของตัวละคร หน้าตา ทรงผม บุคลิก จิตใจ ชีวิตความเป็นอยู่ และแสดงออกมาตามบท ได้ดี	- การวางตัวละครให้มี ภาพลักษณ์ดี เป็น ธรรมชาติ มีเสน่ห์ ตรง ตามคาแรคเตอร์ตัวละคร ไม่ได้มีตัวละครหลัก หลายตัว แต่ทุกตัวมีที่มา ที่ไป กระจายบทบาทได้ดี สะท้อนให้เห็นถึง ความสำคัญของทุกตัว ละคร มีสีสัน ทำให้หลง รักในตัวละคร และ ผูกพันกับเรื่องราวจน ต้องการตามติดชีวิตจริง ของนักแสดง	- นักแสดงมีคุณภาพสูง ตัวร้ายล้นมมี ความสามารถมาก ค่อนข้างมีพลัง มีฝีมือ ทำ ตามความต้องการของผู้ กำกับได้ดี นักแสดงตัว ร้ายล้นมนี้ จะไม่ยึดติดกับ บท สามารถแสดงได้ หลายบทบาท ทำให้ดู สนุก มีความหลากหลาย น่าสนใจ นักแสดงจะไม่ใช้ คนเยอะ การวางตัวละคร จะเป็นหน้าที่ของผู้จัด ละครกับช่อง

ตาราง 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
4. การแสดง	สำคัญมาก	สำคัญ	สำคัญ
	- การแสดงออกทางสีหน้า/อารมณ์ สมจริง ชัดเจน นักแสดงปรับเปลี่ยนการแสดงไปตามบทบาทได้ดี ไม่ติดขัด น่าเชื่อถือ นักแสดงสมทบแสดงดี มีเสน่ห์น่าสนใจ คนดูคล้อยตาม ไม่มีจุดอ่อนที่ทำให้คนดูละทิ้งบทสมทบได้ นักแสดงสมทบบางคนเล่นดี ขำขันมาแสดงบทนำก็มีมาก	- การแสดงเป็นองค์ประกอบแรกๆ ที่ผู้ชมให้ความสนใจก่อน องค์ประกอบอื่น เป็นการสร้างการจดจำของตัวเองละครผ่านบทบาทที่ได้รับแบบธรรมชาติ ที่มีความเป็นมนุษย์สูง มีความสมจริง แสดงได้ทุกบทบาท ทำให้เชื่อและเข้าถึงความรู้สึกที่นักแสดงต้องการสื่อสาร ออกมาจริงอยู่เสมอ	- สำคัญเป็นอันดับแรกถึงเนื้อเรื่องไม่ดี แสดงได้ดี มีเสน่ห์ ดึงดูดบทบาทมาได้น่าสนใจ ก็ทำให้โดยรวมออกมาดี บางครั้งคนดูก็ดูที่นักแสดงเป็นหลักก่อนที่จะเลือกเรื่อง นักแสดงทำการบ้าน/ถูกฝึกซ้อมอย่างหนัก แม้เป็นนักแสดงดัง มีชื่อเสียงก็ต้องอ่านบทล่วงหน้า เปิดกล้องถ่ายทำ ก็สามารถแสดงได้เลยอย่างธรรมชาติ

ตาราง 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
5. แนวคิดหลัก ของเรื่อง	สำคัญมากที่สุด - บทและโครงเรื่องสำคัญ มาก ดึงให้คนดูมีอารมณ์ ร่วม เสริม production ที่ดี งานยิ่งดีขึ้น /production ไม่ได้ดีมาก คนก็ยังสนใจ ดู ตรงกันข้าม ถ้า production ดี แต่บทหรือ โครง สร้างเรื่องไม่ดี คนก็ ไม่สนใจดู	สำคัญ - หยิบเอาการดำเนิน ชีวิตประจำวัน ที่ไม่หวือ หวา เป็นเรื่องเรียบง่าย ธรรมดา และเป็นความจริง ที่เกิดขึ้นในสังคมปกติของ คนในปัจจุบันที่ต่างสัมผัส จับต้องได้จริง มาเล่าอยู่ เสมอ	สำคัญ - เป็นส่วนที่ทำให้คนดู เกิดอารมณ์ร่วมง่าย และตามเอาใจช่วย แนวคิดหลัก ตอบโจทย์ ของมนุษย์ นั่นคือ คนเราต้องการความสุข มีฐานะที่ดี ได้รับการ ยอมรับในสังคม หรือ อย่างใดอย่างหนึ่ง เป็น ส่วนเสริมของตัวละคร ว่ามีความฝันแบบนี้ อยากได้อะไร อยากมี ทำให้ เกิดแรงจูงใจ ซึ่งมีทั้งทำ ออกมาในลักษณะที่ดี และ ไม่ดี

ตาราง 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
6. การใช้ภาษา	สำคัญ	สำคัญ	ไม่สำคัญ
	- กระชับ สื่อสารชัดเจน ทั้งภาษาพูด ภาษากาย มี สีสัน น่าสนใจ มี สอດแทรกคำคมให้คนดู คิดตาม เช่น คำสอน ถึง ฟังภาษาไม่รู้เรื่อง แต่ สำเนียงภาษาน่าฟัง คนดู ฟังคล้อยตาม	- เข้าใจง่าย ตรงไป ตรงมา ถึงไม่เข้าใจภาษา แต่ก็ สามารถตามได้ และ เลือก รับชม soundtrack ภาษา เกาหลี แล้วอ่าน subtitle ตามมากกว่าการพากย์ ไทย เพราะให้อารมณ์/ ความรู้สึกคนละแบบ subtitle ภาษาไทยที่ถูก แปลมา ถ้าเข้าใจง่ายก็จะ ลื่นไหลไปกับภาพและ เสียง	- ไม่ได้มองว่าภาษาเป็น เรื่องใหญ่ เพราะฟังไม่ เข้าใจว่าแปลว่าอะไร ใช้ วิธีอ่านคำบรรยายได้ ภาพมาตลอด เลือกดู วิธีการแสดงของ นักแสดงเป็นสำคัญที่จะ ทำให้เข้าใจว่า นักแสดง ต้องการสื่อสารอะไรให้ คนดูทราบ
7. เพลงประกอบ	สำคัญ	สำคัญ	สำคัญ
	- การดูซีรีส์ที่มีภาพและ เสียงเพลงประกอบกัน ทำให้อารมณ์คล้อยตาม sound ดนตรีมีลักษณะ คล้ายเดิม เพลงประกอบ สมจริง	- เสริมสร้างอารมณ์ในการ รับชม เกิดความรู้สึกลึกซึ้ง กินใจ ตื่นเต้นคล้อยตาม ทั้งที่ไม่เข้าใจในภาษา แต่ เพลงขึ้น ภาพบรรยากาศ ก็ลอยตามมา คล้อยตาม มากยิ่งขึ้น เมื่อภาพและ เสียงถูกเล่นไปพร้อมกัน อีกทั้งยังได้รู้จัก และ ติดตามชมซีรีส์เรื่องอื่น จากการฟังเพลงประกอบ	- ส่วนที่มาก่อนตัวซีรีส์ คือเพลง เมื่อทำเพลงติด หูคนดูแล้ว ซีรีส์ก็ยิ่งมี ความน่าสนใจมากขึ้น เข้าถึงอารมณ์ตัวแสดง และบทบาทมากขึ้น ถือ เป็นธุรกิจส่งออกดีคู่กับซี รีส์มาตั้งแต่ต้น วันที่ซีรีส์ จบไปแล้ว แต่เพลง ประกอบยังดังอยู่

ตาราง 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
8. งานภาพ	สำคัญ	สำคัญ	สำคัญ
	- ใช้ภาพเล่าเรื่อง ใช้ กล้องถ่ายรับมุมมองภาพ หลายมุม งานภาพ ละเอียด จัดแสง สี สวยงาม แต่ละเอียดผ่าน การเกลี่ยสี เสื้อผ้า หน้า ผม เหมาะกับบุคลิกและ สถานะตัวละคร	- นิยมถ่ายภาพกว้าง เห็น บรรยากาศ วิว ทิวทัศน์ มากกว่าถ่ายภาพแคบ ที่ เห็นแค่ใบหน้านักแสดง ออกแบบงานภาพ มุมภาพ การเคลื่อนไหวภาพที่สวยงาม เสริมสร้างภาพจำ อรรถรส และความรู้สึกร่วมให้ผู้ชม ทั้งเสื้อผ้า หน้า ผม สมจริง เป็นธรรมชาติ เหมาะสม ตามคาแรคเตอร์ มี เอกลักษณ์แพชั่น ที่เรียบ ง่าย เข้าถึงง่าย ออกแบบ โทนสี ควบคุม Mood & Tone ดี	- ช่วยสนับสนุนให้การ แสดงและฉากออกมาดี มีแสงสวยงาม ในซีรีส์ เกาหลีใช้กล้องในการ ถ่ายทำแบบง่าย เน้นเรื่อง แสง ไฟสวย มีการลงทุน เยอะ ทีมถ่ายทำมีความ ชำนาญในเรื่องการจัด แสงมาก ผลิตงานออกมา ดี งานภาพผ่านการเกลี่ย สี ภาพที่ออกมา หน้าตา พระเอก นางเอก มีความ นวล สีผิวสวยงาม เสื้อผ้า หน้าผม ทำออกมา สมจริง ดีมาก

ตาราง 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
9. งานฉาก	สำคัญมาก	สำคัญ	สำคัญ
	- ลงทุนสร้างใหม่ตาม บทที่ได้รับมาแทบจะทุก ครั้ง จบการถ่ายทำ ทุก thing ฉากมีความสดใหม่ ควบคุมได้ง่ายกว่าฉาก จากสถานที่จริง การทำ CG ลงทุนจริงจังเหมือน จริงมาก ดัดแปลงได้ ตามที่ต้องการ	- CG มีความโดดเด่น มี เทคโนโลยี และเครื่องมือ การถ่ายทำที่ทันสมัย ประกอบกับศักยภาพของ บุคลากร สัดส่วนเงินทุน การทำ CG สูง มี ระยะเวลาในการทำงาน มากพอ ที่จะสร้างสรรค์ ฉากทดลองถ่ายออกมาได้ อย่างเต็มที่ งาน CG กลายเป็นงานศิลป์ที่เป็น ธรรมชาติ และแนบเนียน อย่างมาก	- ทำให้งานไม่มีจุดบอด ทีมงานเกาหลีมีแผนจัด ฉากที่มีความสามารถสูง เป็นมืออาชีพ นิยมจัดฉาก ถ่ายในสตูดิโอ ซึ่งทำเวลา ได้มากกว่า และการ เปลี่ยนฉากเข้าออกง่าย กว่าถ่ายจากสถานที่จริง สามารถควบคุมที่มาของ แสงได้ ทำให้แสงออกมา ในโทนเดียวกันได้หมด ใน ส่วนของ CG มีความ พัฒนามาก
10. สัญลักษณ์ พิเศษ	สำคัญ	สำคัญ	ไม่สำคัญ
	- คนเขียนบท คิด symbolic ขึ้นมาเป็น เสมือนตัวแทน สื่อถึงสิ่ง ที่ทำให้คนดูต้องนึกถึง	- มีความสร้างสรรค์มากใน การหยิบสิ่งทั่วไปที่พบเห็น ในชีวิตประจำวัน ให้กลาย มาเป็น สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสาร ถ่ายทอดเรื่องราวได้ แนบเนียน เป็นธรรมชาติ	- Symbolic จำพวกสิ่งของ ที่ใช้สื่อสาร โดยปกติเป็น สิ่งที่ต้องมีในชีวิตอยู่แล้ว การที่ซีรีส์จะประสบ ความสำเร็จ จึงหมายถึง ซี รีส์ที่จับต้องได้โดยไม่ต้อง ใช้อะไรมาเพิ่มเติมเสริม แต่ง

ตาราง 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
11. มุมมองการ เล่าเรื่อง	สำคัญมากที่สุด - มุมมองเปิดกว้าง กล้า เล่าเรื่อง (โดยไม่มองว่า ได้รับการสนับสนุนหรือไม่ เพราะเงินไม่สามารถช่วย เรื่องความคิดในมุม มอง การเล่าเรื่อง) มุมมองการ เล่าเรื่อง มักเป็นเรื่องที่ ค่อนข้างแปลก คಾದดา ยาก เป็นการเล่าให้คนดู รู้ ไปพร้อมกับตัวละคร ไม่ ค่อยทิ้งรายละเอียดของ ตัวร้ายล้นม แต่ก็ยังสร้าง ให้คนดูอยากรู้ อยากเก็บ รายละเอียด มีการพูดจา อ้อมไปมาทำให้เกิดความ สงสัยจนอยากติดตามต่อ	สำคัญ - มีความจริงใจมากใน การนำเสนอชีวิตที่เกิดขึ้น จริงผ่านคนกลุ่มหนึ่ง ออกมา เหมือนกำลัง รับชมเรื่องราวของมนุษย์ จริง ที่ไม่ใช่ละคร มักมี การเล่าเรื่องจากหลากหลาย มุมมอง ทั้งจาก มุมมองบุคคลที่ 1 ที่เป็น คนเล่า แต่เป็นบุคคลที่ 1 ที่มีการสลับไปมา หลากหลายตัวละคร ให้ เข้าใจความรู้สึกเรื่องราว ของแต่ละตัวละคร	สำคัญ - แสดงมุมมองด้วยภาพ เป็นมุมมองปกติของ มนุษย์ เรียบง่าย สัมผัส ได้ ไม่ได้มีมุมอะไรพิเศษ เหมือนอยู่ในเหตุการณ์ จริง คนดูรู้ไปพร้อมกับ ตัวละคร นอกจากเรื่อง นั้นจะเป็นเรื่องเหนือ มนุษย์

สรุปปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

- การสนับสนุนจากรัฐบาล ในเรื่องเงินทุน
- การเปิดกว้างทางความคิด โดยไม่มีกรอบจำกัดทางความคิด

ตาราง 20 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้ผลิต เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
1. ภาพทางเศรษฐกิจ	สำคัญมากที่สุด - คำนวณวิจัยได้ดี เรียนรู้ถึง ความมุ่งมั่นของการแข่งขัน กันจริงในธุรกิจ ได้รู้จัก สังคมที่เกิดขึ้นในเวลานั้น จริง มานำ เสนอในรูปแบบ ของความบันเทิง ทำให้ได้รู้ สภาพทางสังคมของ เกาหลีได้จากซีรีส์ที่ทำ ออกมา ซึ่งในความเป็นจริง ไม่สามารถรู้ได้เองเลย	สำคัญมากที่สุด - เป็นปัจจัยพื้นฐานที่ สามารถจับต้องได้ ไม่มี ความซับซ้อน ผู้ชมสามารถ เข้าใจ และรู้สึก ร่วมไปกับ เรื่องราวที่มีอยู่จริงในสังคม มีความสมจริง หลาก หลาย พบได้ทั่วไป	ไม่สำคัญ - คนดูดูจริง แต่ไม่ได้อยู่ ในความสนใจ เป็นเพียง ส่วนเพิ่มความเข้มข้น ให้กับเนื้อเรื่อง
2. ภาพการศึกษา	ไม่สำคัญ - ส่วนใหญ่จะเน้น ไปที่ เรื่องความรัก ค่านิยม ชนชั้น รวยจนมากกว่าการ เรียน หรือถ้าเกี่ยวกับการ เรียน ก็มักเป็นเรื่อง รว ของการแข่ง ชัน ที่คนเป็น พ่อแม่กดดันลูกมากกว่า เน้นที่การศึกษาของเด็ก อย่างเดียว	ไม่สำคัญ - ไม่ได้มีการสะท้อนภาพ ออกมาอย่างเด่นชัดแต่มีการ พูดถึงในบางส่วนของ เรื่องราวเท่านั้น มองว่าเป็น ส่วนหนึ่งของความเป็นอยู่ ของตัวละครมากกว่า	ไม่สำคัญ - คนดูไม่ได้ให้ความสนใจ สนใจในเรื่อง การศึกษา เป็นเพียง ส่วนเพิ่มรายละเอียด ให้กับเนื้อเรื่อง

ตาราง 20 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
3. ภาพ ความเชื่อ	ไม่สำคัญ - ไม่เด่นชัด ไม่น่าเชื่อมี การซ่อนปมซ่อนมาก กว่า เรื่องบุญบาป หรือเน้น ความรักมากกว่า เหมือน สร้างเพื่อความสนุก กลัว ตื่นเต้น	ไม่สำคัญ - ส่วนมากเป็นเรื่อง ต่ำ นานที่มีความแฟนตาซี เน้นสนุกสนานมากกว่า คนเกาหลีไม่ค่อยนับถือ ศาสนา ความเชื่อเป็น ประเด็นที่เล่ายาก	ไม่สำคัญ - เป็นรายละเอียดย่อยเสริม แต่ก็มีมาให้เห็นเสมอ เพื่อ ความลึกลับ ความสยอง ใจ หรือเพื่อความบันเทิง แล้วแต่จุดประสงค์
4. ภาพ วัฒนธรรม	สำคัญมากที่สุด - เป็น soft power ของ ประเทศ ค้นคว้าวิจัยลงลึก รายละเอียดมาก มีลำดับ ขั้นตอนให้ชาติอื่นมาสนใจ เริ่มจากอาหาร สถานที่ วัฒนธรรม มาถึงอาชีพ / เรื่องเกมส์ ที่มีเรื่องซับซ้อน มุ่งให้รู้ซีรีส์ ปัจจุบัน เทียบเท่าตะวันตก เริ่มมุ่ง เรื่องทัศนคติ ความนึกคิด ที่สากล ไม่ได้เป็นรายการ ท่องเที่ยว/ชวนทานอาหาร แบบอดีต	สำคัญมากที่สุด - สื่อสารและถ่ายทอด เสน่ห์ของวัฒนธรรมของ ตัวเองออกมา ได้อย่าง เด่นชัด สร้างความตื่นตา ตื่นใจและดึงดูดความสนใจ ให้กับผู้ชมได้ อยู่เสมอ	สำคัญมากที่สุด - มีการเล่าเรื่องภาพทาง วัฒนธรรม ที่สามารถทำให้ คนดูสนใจ ชื่นชอบ และ อยากรู้เรื่องวัฒนธรรมและ ความเป็นอยู่ของเกาหลี มากที่สุด ยกตัวอย่าง วัฒนธรรมเรื่องอาหาร เหมือนเป็นข้อกำหนด ข้อบังคับในตัวเองต้องมี เพื่อส่งเสริมสินค้าใน ประเทศของตนจน กลายเป็น soft power แพร่กระจายดังไปทั่วโลก สร้างมูลค่ากลับมาสู่ ประเทศ

ตาราง 20 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3
5. ภาพ ค่านิยม	สำคัญมาก - เด่นชัดมาก โดยเฉพาะ วัตถุนิยมทำให้เกิดเรื่อง ของชนชั้น	ไม่สำคัญ - เป็นประเด็นเสริมช่วย สร้างเรื่องราวให้สมบูรณ์ขึ้น หรือสะท้อนให้เห็นไลฟ์ สไตล์ของตัวละครที่เป็น เรื่องปกติในชีวิตประจำวัน มากกว่า	สำคัญมาก - ใช้ความเป็นตัวตน บ่ง บอกความเป็นเกาหลี ชัดเจน และทำให้คนดูเชื่อ ได้ ทั้งค่านิยมการเข้าเรียน ในมหา วิทยาลัยชื่อดัง ทำงานในบริษัทมีชื่อเสียง หรือการทำศัลยกรรม ใช้ สินค้าแบรนด์เนม แสดงออกให้คนดูเข้าใจ ว่าเป็นเรื่องปกติ และเป็น ความเคยชินของเกาหลี

ตาราง 21 สรุปข้อมูลของกลุ่มนักวิชาการ เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
1. โครงเรื่อง	สำคัญมากที่สุด - บท เหมือนหัวใจของเรื่อง การวางโครงเรื่องและบทที่ดี พาดองค์ประกอบอื่นให้สมบูรณ์และประสบความสำเร็จ โครงเรื่องที่ถูกขยายจนตัวละครมีมิติ มีเสน่ห์ มีความพิเศษผ่านบทสนทนาที่ถูกร้อยเรียงราบรื่น ชับเคลื่อนด้วยข้อขัดแย้ง ถ้าเรื่องราวใกล้เคียงกับประสบการณ์จริงของผู้ชม ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ร่วมคล้อยตามไป มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิต ความเป็นอยู่ของมนุษย์ โครงเรื่องแปลกใหม่ ไม่น่าเบื่อ	สำคัญมากที่สุด - มีความหลากหลายแปลกใหม่มากกว่า โดยเฉพาะรายละเอียดหรือความเป็นมนุษย์ที่ทำได้ดี ตัวละครมีความสมจริง จิตวิทยาของตัวละครดูจริง มีความสมเหตุ สมผล	สำคัญมากที่สุด - ลักษณะเป็นสูตรแบบครบครัน แทรกด้วยเรื่องซนชั้น ความเหลื่อมล้ำในสังคม เหมือนเป็นลักษณะตัวละครหลักสืบเนื่อง มาจากความ เป็นอยู่ในอดีตที่เคย แร้นแค้นของคนในชาติ หรือเรื่องของคนจนที่ไม่ได้รับความยุติธรรมในสังคม ลูกขึ้นมาเรียกร้องต่อสู้หรือเป็นตัวแทน

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
2. ขั้วขัดแย้ง	สำคัญมาก - มีความแข็งแรง มี รูปแบบหลากหลาย โดยเฉพาะประเด็นความ เหลื่อมล้ำทางชนชั้น และ สิทธิในการได้รับโอกาสที่ แตกต่างกัน ก่อให้เกิด ความรู้สึกร่วมทาง อารมณ์ ต้องการมีส่วน ร่วมลุ้นเอาใจช่วยตัว ละครได้ง่าย เป็นประเด็น ที่ใกล้ตัวและเกิดขึ้นจริง ในสังคมโลก	สำคัญมาก - การเขียนบทมีคอนฟลิค ค่อนข้างเยอะ และมี หลายมิติ ตั้งแต่มิติใหญ่ เกี่ยวกับธุรกิจหรือระดับ ประเทศไปจนถึงเรื่อง ความละเอียดอ่อน ความ รู้สึกตัวละคร ในครอบครัว เพื่อน หรือพี่น้องที่มี ความรู้สึกต่อกัน ดังนั้น การเล่าเรื่องจึง มีการคิด ปมได้ดีและมีวิธีการแก้ไข ที่ชาญฉลาด	สำคัญ - ทำให้เรื่องราวสนุก เป็น เรื่องที่ Mass คนดู จับ ต้องได้ เกิดแนวร่วมง่าย เพราะเป็นเรื่องของชนชั้น การแก้แค้น คนกับคน มีความเกินจริง เป็น melodrama
3. ตัวละคร และการวางตัว ละคร	สำคัญมาก - ตัวละครมีความพิเศษ น่าจดจำ เป็นมนุษย์คน ธรรมดา ที่มีความรักโลก โกรธหลง ที่อยู่ในสังคมที่ เกิดขึ้นจริง สอดแทรกอยู่ เสมอ ตัวละครมีมิติ ประกอบกับการจัดวางตัว แสดงได้ลงตัวและมีมือ การแสดงที่สมบทบาท ทำให้คนดูเกิดความรู้สึก เชื่อและมีอารมณ์ร่วม	สำคัญมาก - ตัวละครมีการดีไซน์ไม่ ค่อยซ้ำ หลากหลาย คา แรกเตอร์และอาชีพ วิธีการขับเคลื่อน เหตุและ ผลของตัวละคร มีความ เหมาะสม มีที่มาที่ไป เข้า ใจความเป็นมนุษย์มาก เขียนบทให้ตัวละครดูมี ความเป็นคนสูง มีเคมี สร้างคาแรกเตอร์ได้ดี แม้ บางเรื่องจะมีหลายตัว ละครแต่สามารถทำให้ เราสนใจในทุกตัวละคร	สำคัญมาก - คนดูส่วนมากมองที่ตัว แสดงหลักก่อนเนื้อเรื่อง แสดงตามโครงสร้างบทที่ คนดูจะรักและเอาใจช่วย โดยเฉพาะบทพระเอก คนดูส่วนใหญ่ เป็นผู้หญิง ในการวางตัวละครเป็น หน้าที่ของคนเขียนบท เลือกและคัดเลือกผ่าน การ casting

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
4. การแสดง	สำคัญมาก	สำคัญมาก	สำคัญมาก
	- นักแสดงนำและ นักแสดงประกอบมี ความสามารถ มีเสน่ห์ ทางการแสดง สามารถ เข้าถึงบทบาทจนถึงแก่น ของตัวละครได้อย่าง สมจริง เป็นธรรมชาติมาก จนคนดูเกิดความเชื่อและ คล้อยตาม	- มีอินเนอร์ในการแสดง มีความเป็นมนุษย์มาก ทำให้การแสดงสมจริง รู้ วิธีการต้องเอาใจคนดู แบบไหนถึงชอบ มีคนที่ ทำหน้าที่ขายให้นักแสดง ความสว่ยหล่อ ความ เหมาะสม ทีมงาน Support ช่วยดูให้ นักแสดงค่อนข้างสูง ทีมงานมีระบบช่วยไฟก๊ส เชื้อให้กับตัวนักแสดง ทำงานได้ดี มีเวลาใน การทำความเข้าใจในบท บทบาท	- แสดงดี มีวินัย และ มาตรฐานการทำงานสูง มีความสามารถ แสดง เป็นธรรมชาติ สมจริง ตัว แสดงประกอบ บางเรื่อง มาจากสายละครเวที มี ความสามารถหลากหลาย แสดงเป็นตัวดำเนินเรื่อง ร่วม โดยที่เจาะขาดหรือ ไม่ มีไม่ได้ เห็นคุณค่าของ โอกาสที่ได้รับ เมื่อได้รับ บทจะทำการ ศึกษา ฝึกฝน เรียนรู้ ทำ workshop

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
5. แนวคิดหลัก ของเรื่อง	สำคัญมากที่สุด - เปรียบเสมือนกระดูกสัน หลังของเรื่อง ที่คอยยึด เนื้อหาประเด็นสำคัญที่ตัว เรื่องต้องการจะสื่อสาร เอาไว้ให้เส้นเรื่องนั้น สามารถดำเนินไปใน ทิศทางเดียวกันได้ใน ขอบเขตที่เหมาะสม นำเสนอผ่านมุมมองที่มี ความแตกต่าง หลากหลาย ชวนให้ ติดตาม มีการสื่อสาร ประเด็นสำคัญออกมาได้ อย่างชัดเจน	สำคัญ - มีการนำเสนอที่ หลากหลาย ชัดเจน ไม่ได้มองเป็นแค่คำสอน หรือแง่คิดเท่านั้น วิธีการ เล่าเรื่องมีการทำนำ สังคมต้องการพัฒนาคน ต้องการนำเสนอบทเรียน บางอย่างให้สังคม หรือ โปรโมทโลเคชั่นสถานที่ สามารถตอบ สนองได้ หลากหลายมิติ และ มักจะสอดแทรกสิ่งที่ ใหญ่กว่าความเป็นเอ็น เตอร์เทนเม้นท์ลงไปด้วย เช่น ประเด็น วัฒนธรรม ผู้คน มีการสอดแทรก อย่างกลมกลืน	ไม่สำคัญ - เป็นแค่เส้นเรื่อง รายละเอียดย่อย ถือเป็น องค์ประกอบเสริมในเรื่อง ของการส่ง เสริมกำลังใจ สร้างเสริมคุณค่าให้กับ ตนเองเกือบทุกเรื่อง ทำ ให้ผู้รับชมรู้สึกดีกับตัวเอง มีกำลังที่จะสู้ต่อบนโลก ใบนี้

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
6. การใช้ภาษา	สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ
	- ความสมจริง มีความคมคาย เป็นวรรณคดี ที่เป็นข้อคิดให้คนดูได้คิดตาม ซึ่งหลายต่อหลายประโยชน์จากซีรีส์เกาหลีสามารถสร้างการจดจำจากคนดูจนกลายเป็นวลีเด็ดได้ไม่น้อย	- ภาษาเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งในการสื่อสารเพื่อให้คนอื่นเข้าใจได้เท่านั้น มีความสละสลวย ความคมคายของคำขึ้นอยู่กับฝีมือในการเขียนบท ทั้งความสมเหตุ สมผล หรือบทสนทนาที่ต้องการสื่อสาร	- จะให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่า มักมีคำคมที่ใช้แทรกในบทได้ อย่างเป็นธรรมชาติ เข้ากับคาแรกเตอร์ตัวละคร และเหตุการณ์ได้เหมาะสมและไม่ได้เหมือนถูกสอน มีการใช้วัจนภาษาที่ชัดเจน ทั้งการแสดงออกมาแบบเกินจริง

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
7. เพลงประกอบ	สำคัญมาก - เป็นอีกส่วนที่สร้างรายได้มหาศาล ใช้เมโลดี้ที่เป็นเอกลักษณ์ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ลึกซึ้ง เสียใจอันมาจากที่เคยผ่านความเจ็บปวดมาจากสงคราม การพลัดพรากสูญเสีย ความแค้น เมื่อเพลงนำมาถ่ายทอดลงซีดี ยิ่งสร้างอรรถรสในการรับชมมากขึ้น เมื่อซีดีประสบความสำเร็จ เพลงก็ประสบความสำเร็จตามเพลงดังก็ยิ่งกลับไปส่งเสริมต่อยอดให้ซีดีดังมากขึ้นไปอีกเป็นวัฏจักร	สำคัญมาก - ช่วงเวลาของเพลงที่เข้ามาในแต่ละชิ้น ทำให้เรื่องราวดูสนุกและอารมณ์คล้อยตามมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทำนองดนตรี หรือเนื้อหาของเพลงที่พูดถึง มาเสริมในส่วนของซีดีให้มีความหลากหลายของเนื้อเรื่อง กลายมาเป็นวัฒนธรรมและนำกระแสอย่างมากในปัจจุบัน	สำคัญมาก - เป็นองค์ประกอบที่ทำให้ซีดีมีความสมบูรณ์มากขึ้นด้วยทุนสนับสนุนมาก ทำให้แต่ละเพลงได้ศิลปินที่มีชื่อเสียงมาร้องเพลงประกอบให้ ในทุกเพลงมีการจัดวางตำแหน่งตรงช่วงของเนื้อเรื่อง ใช้จังหวะ โทนของโน้ตหรือสเกล ใกล้เคียงกับแนวที่คนดูชอบ ประกอบกับภาพสวย เพลงเพราะ ยิ่งทำให้เข้าถึงอารมณ์มากขึ้นในการรับชม

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
8. งานภาพ	สำคัญมาก	สำคัญ	สำคัญ
	- เล่าเรื่องผ่านภาพ และ โปรดักชั่นที่สวยงาม งบประมาณ/อุปกรณ์การ ถ่ายทำที่ดี จัดแสง วาง Mood & Tone ที่สื่อสาร ชัดเจน ตรงกับ concept ส่งไปกับองค์ประกอบอื่น ของเรื่อง สามารถสร้าง การรับรู้ให้ กับผู้ชมทั้ง ด้านอารมณ์ความรู้สึก สะท้อนให้เห็น ความหมาย รายละเอียด ของเส้นเรื่องและตัวละคร ผ่านภาพที่ผู้ผลิตต้องการ สื่อสาร สร้างความ น่าสนใจให้กับคนดูได้ ตั้งแต่รูปโปสเตอร์ ที่ สื่อสารชวนติดตาม	- เกาหลีสี่เอกลักษณะใน การเล่าเรื่องด้วยภาพ ใช้ มุมกล้องหลากหลายมุม ตัดสลับ และถ่ายหลาย รอบในแต่ละซีน มีการ จัดแสงสไตล์แบบเคลียร์ คลีน โปรดักชั่น งาน อาร์ต ดีมาก เสื้อผ้าหน้า ผม แฟชั่นดูดี มีความ เป็น catwalk มีรสนิยม แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ สามารถขายสินค้าได้อีก ด้วย เช่น เสื้อผ้า แฟชั่นที่ อยู่ในซีรีส์ ต่อยอดไปได้ อีก	- งานดี ภาพ แสงสวย มี ความหลากหลาย ช่าง กล้องมีความสามารถสูง ในการหามุมภาพ รวมถึง การตัดต่อ/จัดแสง ให้ ความสำคัญกับวัตถุที่มา สนับสนุนบท DP มี ความสามารถ มีมาตร ฐานในการทำงาน เสื้อผ้า หน้าผม เครื่องประดับ อุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ ให้ความสำคัญ กับบท ทำทุกอย่างตอบรับ กับบทที่วางไว้ออกมาได้ อย่างดี มีความสมจริง เป็นธรรมชาติและความ เต็มที่

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
9. งานฉาก	สำคัญ	สำคัญ	สำคัญ
	- ช่วยสื่อสารบทประพันธ์ ผ่านภาพได้อย่างชัดเจน มีการใช้เทคนิคการถ่าย ทำที่ดี เหมือนมีเวทย์ มนตร์ เลียนการถ่ายทำ Outdoor และ Set ฉากที่ ง่ายต่อการควบคุมใน สตูดิโอ และมีการใช้ เทคนิค CG ที่เหมือนจริง เกิดความเชื่อจาก CG ที่ เรียบเนียนสวยงาม	- เลือกมุม โลเคชั่น ถ่ายทอดออกมาได้ดี มี การ set ฉากขึ้นมา หรือ บางครั้งก็มีการเลือกหา สถานที่ มีการบิดโลเคชั่น เพื่อให้ออกมาดูสวยงาม ดูหรือหวนน่าสนใจ ใน ส่วนของ CG งานอาร์ต ของเกาหลี มีการทำให้ คนดูเชื่อได้ ดูแล้วไม่รู้สึกละ ชุด เนียนไหลลื่นไป ตามความรู้สึกที่เหมือน จริง และด้วยมี งบประมาณสูง งาน นำหน้า นำสมัยยิ่งขึ้นไป อีก	- ฉากของเกาหลีมีการ ค้นคว้ามาอย่างดีก่อน การทำงาน คนทำฉาก ส่วนใหญ่จะเป็นคนที่ เรียนมาทางนี้โดยตรง คนทำงานจึงให้ ความสำคัญสูงมาก ฉาก มีความสมจริง และ เหมาะสมกับบท ด้วยทุน ถ่ายทำมหาศาล

ตาราง 21 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
10. สัญลักษณ์ พิเศษ	สำคัญ - ช่วยส่งเสริมในการสร้าง ความหมาย การขยาย ความในการเล่าเรื่องให้ เด่นที่หน้าจดจำมากขึ้น	สำคัญ - สร้าง symbolic ทำให้ งานดูลึก มีนัยยะ ดูมีวิธี คิดที่ลึกซึ้ง เวลาแทรกนัย ยะ แทรก symbolic ทำ ให้รู้สึกให้ค่า ให้ ความรู้สึกกับงาน และยัง ถ้าเราอ่านรีวิว สิ่งที่เราไม่ รู้ว่าหมายถึงอะไร ก็จะมี ทำให้เกิดความรู้สึก ยิ่งขึ้นไป	ไม่สำคัญ - เป็นเพียงองค์ประกอบ เสริมในซีรีส์เกาหลี หรือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใส่เข้า ไปในภาพ หรือ สิ่งที่ ต้องการสื่อสารออกมา ถ้ามีจะแสดงให้เห็นอย่าง ชัดเจน
11. มุมมองการ เล่าเรื่อง	สำคัญ - มีความโดดเด่นในการ นำประเด็นหลักที่ไม่ได้ หลากหลายมาแตกแขนง ย่อยออกไปในมุมมองที่ หลากหลาย แปลกใหม่ จากมุมมองการเล่าเรื่อง แบบเดิมอยู่เสมอ	สำคัญ - เป็นมุมมองที่สอดแทรก สาระได้ดี ไม่ทิ้งความ สนุก เมื่อนำมารวมกัน เกิดความลงตัวของ การเล่าเรื่อง มุมมองการเล่า เรื่องจะสะท้อนมาที่ตัวผู้ กำกับ และคนเขียนบท ว่ามีมุมมองต่อสิ่งนั้น อย่างไร หรืออยากเล่า เรื่องอย่างไร ซึ่งความจริง มีผลสรุปตอบอยู่แล้ว	ไม่สำคัญ - เป็นองค์ประกอบรวมที่ อยู่ในส่วนของบท มุมมอง การเล่าเรื่องก็คือมุมมอง ของบท หรือสิ่งที่เรื่อนั้น นั้นต้องการนำเสนอต่อคน ดู

สรุปปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

- นโยบายหลักในการพัฒนาประเทศชัดเจน คือ การสนับสนุนจากรัฐบาลเรื่องเงินทุน และงบประมาณมหาศาลกับอุตสาหกรรมบันเทิง
- คนในชาติแข็งแรง ร่วมมือร่วมใจ มีความรักชาติและเชื่อมั่นในงานของคนในประเทศ
- รู้จุดแข็งของประเทศ และทำจุดแข็งให้เป็นจุดแข็งยิ่งขึ้นไป
- มีการสร้างบุคลากรในประเทศให้มีความรู้ความสามารถตั้งแต่การศึกษาพัฒนาสู่อาชีพต่อยอดอุตสาหกรรมเอนเตอร์เทนเมนต์

ตาราง 22 สรุปข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสำคัญต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้บริโภคจำนวน 13 คน

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ความสำคัญ			
	สำคัญ มากที่สุด	สำคัญมาก	สำคัญ	ไม่สำคัญ
โครงเรื่อง	8	4	1	-
ข้อขัดแย้ง	-	7	5	1
ตัวละคร / การวางตัวละคร	1	5	7	-
การแสดง	1	7	5	-
แนวคิดหลัก	5	2	6	-
การใช้ภาษา	-	2	9	2
เพลงประกอบ	1	6	6	-
งานภาพ	-	4	9	-
งานฉาก	-	3	10	-
สัญลักษณ์พิเศษ	-	-	10	3
มุมมองการเล่าเรื่อง	2	3	7	1

ตาราง 23 สรุปข้อมูลของกลุ่มนักวิชาการ เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
1. ภาพทางเศรษฐกิจ	สำคัญมาก - มักถูกนำเสนอถึงความ เป็นชาติ สังคม การใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ ปัญหาสังคม ความเหลื่อมล้ำ อย่าง ตรงไปตรงมา สะท้อนถึง ค่านิยมที่กดดันในการใช้ ชีวิต เพื่อความสำเร็จ การ ถูกยอมรับในสังคม สอด แทรกในเรื่องเศรษฐกิจการ ติดต่อกัน การทำธุรกิจ	สำคัญ - ชัดเจนในเรื่องสภาพ ความเป็นอยู่ ชนชั้น หรือ อาชีพ จะไม่ปล่อยให้ตัว ละครว่างงาน ตัวละครมี งาน มีเป้าหมาย มีความ ต้องการ มีการนำเสนอ เรื่องราวอาชีพได้จริง และ ดี ตัวละครมีมิติของอาชีพ/ ครอบครัว เห็นวิถีชีวิต มุมมอง หรือเรื่องราว เปลี่ยนใหม่ตลอด	สำคัญมาก - เป็นเรื่องราวที่เร้าใจกับ ผู้ชมมาก โดยเฉพาะเรื่อง ชนชั้น ที่เป็นปัญหาหลัก ทั่วโลก ความเหลื่อม ล้า ไม่เท่าเทียม ต่อผู้ด้อย การถูก บูลลี่ เกาหลีใช้ ปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลก เป็นตัวยึดโยงระหว่าง เนื้อหากับคนดู ทำให้ โครงสร้างของซีรีส์แข็งแรง ชัดเจน

ตาราง 23 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
2. ภาพ	สำคัญ	สำคัญ	สำคัญมาก
การศึกษา	- มีโครงสร้างค่อนข้างเข้มงวดชัดเจน มีความเครียด ความกดดัน การแข่งขันที่รุนแรง เป็นปัญหาระดับชาติ ทำให้เด็กเครียด เก็บกด ซึมเศร้า จนไปถึงการฆ่าตัวตาย เพราะการศึกษาเป็นตัวกำหนดระดับความสำเร็จและการถูกยอมรับในวงสังคม	- เรียนจริงจัง แข่งขันสูง เน้นให้เห็นชัดทั้งเรื่องอุปกรณ์ การเรียนการสอน วัฒนธรรมแต่ละสาขา เด่นชัดมาก ตัวละครที่เน้นเป็นวัยรุ่น เกี่ยวโยงกับการศึกษา/อาชีพ ช่วงวัยโดยปริยาย ถ้าทำอาชีพหรือทำช่วงวัยนั้นได้ดีส่งผลให้ในระบบการศึกษาน่าเชื่อถือและอาชีพดูดีไปด้วย	- แสดงให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา สำหรับชนชั้นที่ต่างกัน ชัดเจนมาก มีการแข่งขันกันสูง
3. ภาพความเชื่อ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ
	- ประชากรที่ไม่ได้นับถือศาสนา ทำให้ภาพทางศาสนาไม่ชัดเจน หรือเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจคน และไม่ค่อยมีซีรีส์แนวนี้เท่ากับการเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของมนุษย์	- เป็นแค่เพียงส่วนเสริมเพื่อความสนุก แต่โดดเด่นเพราะทำให้คนดูรู้สึกเชื่อได้ คนเกาหลีมีมุมมองให้เชื่อเหตุและผล เอาวิทยาศาสตร์และความดีเป็นตัวชนะ ถ้าเป็นตำนานมองเป็นแฟนตาซีเอาไว้ช่วยคอยลุ้นตามตัวละคร	- สื่อสารออกมาแนวสนุกสนานมากกว่า เนื่องจากโครงสร้างทางศาสนาไม่ได้แข็งแรง จึงไม่จำเป็นต้องมีเหตุมีผล

ตาราง 23 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
4. ภาพ วัฒนธรรม	สำคัญมากที่สุด - สอดแทรกเสมอทั้งวิถี ความเป็นอยู่ อาหาร สถานที่ท่องเที่ยว รวมไปถึง ถึงประวัติศาสตร์ชาติ เกาหลี ที่สร้างเสน่ห์การ จดจำให้ผู้ชม ให้รู้สึกเข้าถึง วัฒนธรรม อยากรู้จัก อยากตามรอยซีรีส์ โดย ไม่ได้ถูกยัดเยียด กลายเป็น soft power ขับเคลื่อนต่อยอดทุกอย่าง ไปด้วยกัน สร้างมูลค่า มหาศาลให้กับประเทศ	สำคัญมาก - นำเสนอภาพวัฒนธรรม ได้ดี ได้เห็นวิถีการใช้ชีวิต ของคนในจังหวัด พื้นเมืองของประเทศเขา ชัดเจน ปักจี้ที่จับเป็น รูปธรรมได้ จะมองเห็นมูล ค่าที่เกิดขึ้นกับซีรีส์ ก็มี ส่วนที่ทำให้ประสบ ความสำเร็จ	สำคัญมากที่สุด - กลายเป็น soft power ที่ แข็งแกร่งที่สุด สามารถนำ วัฒนธรรมความเป็นอยู่มา อยู่ในซีรีส์ได้อย่าง กลมกลืนและลงตัว แสดง ออกมาได้ชัดเจนเป็นเรื่อง จริงที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และประสบความสำเร็จ มาก

ตาราง 23 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3
5. ภาพ ค่านิยม	สำคัญ - สะท้อนภาพสูงมาก ผ่าน การเล่าเรื่องทางสังคม ความเป็นปิตาธิปไตย ระบบผู้อาวุโส รวมถึง การศึกษาต้องเรียนจบให้ สูง การเข้าทำงานหน้าตา เป็นค่านิยมที่แข็งแรง ถูก ส่งต่อมารุ่นสู่รุ่น ทำให้ภาพ สังคมถูกนำ เสนอในแง่มุม ที่มีความกดดัน แข่งขัน ตลอดเวลา	สำคัญมากที่สุด - แสดงภาพค่าค่อนข้าง แรง ส่งผลกับคนดูและ วัฒนธรรม ทำให้ความ สวยงามงาม ความ หรูหรา ถูกยกขึ้นมาเป็น ประเด็นสำคัญชัดเจน เช่น การศัลยกรรม ใช้สินค้าแบ รด์เนม ถ้ามองในมุมคน ชั้นกลาง กลายเป็นอยาก ได้ อยากมี อยากเสียเงิน ถ้าเทียบกับคนที่มีเงินอยู่ แล้วก็เป็นเรื่องที่ดี สามารถ หาซื้อมาได้ง่าย และ การบูลลี่ก็ถือว่าเป็น ประเด็นใหญ่ ทำให้สังคม เกาหลีเก็บกด	สำคัญมากที่สุด - สื่อสารชัดเจน เป็นราก ทางความคิดในการสร้าง บท สร้างตัวละคร ค่านิยม มาจากตัวของคนเกาหลี เอง คนรวย คนจน มี ความคิดเป็นของตัวเอง เช่น ค่านิยมเรื่องการเรียน ความเป็นอยู่ในสังคม การ ให้ลูกเข้าโรงเรียนที่ดีและ แพงที่สุด และให้ค่ากับ เรื่องความสวยงามงาม มาก

ตาราง 24 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม เกี่ยวกับความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
1. โครงเรื่อง	สำคัญมาก - มีความสนุกในตัวเอง มี Main port ที่ดำเนินเรื่องไป ในระหว่างทาง มีการเพิ่มสีสันของตัว Support ตัวแวดล้อมนักแสดงนำ เพิ่มความสนุกมากขึ้น โดยมีเส้นเรื่องหลักบอกกล่าว และมีอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายแทรกเพิ่มเติมเข้าไปค่อนข้างมากจากเส้นเรื่องหลัก มีการผสมผสานในจุดตัด ของเส้นเรื่อง รองได้ดี และใช้ ความ mass message ผสมผสานกับเนื้อเรื่องได้ดี	สำคัญมากที่สุด - เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดต่อการตัดสินใจดูซีรีส์ เรื่องหนึ่งของกลุ่มผู้รับชม ส่งผลต่อความน่าสนใจ / อารมณ์คล้อยตามมีให้เลือกรับชมหลากหลายรูปแบบ ตาม genre ที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารออกมา ตาม โดยมีนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับความรัก ความเหลื่อมล้ำทางสังคม ความลำบากที่มีอุปสรรคต้องร่วมกันฝ่าฟัน จนค้นพบความแตกต่างที่มาเติมเต็มในจิตใจ	สำคัญมากที่สุด - เป็นเหมือนการเริ่มต้นของซีรีส์ เรื่องจะดีสนุกหรือไม่สนุก อยู่ที่โครงเรื่อง ที่จะบอกทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวกับ ตัวละคร ความเป็นไป เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ดำเนินเรื่องต่อไปจนถึงตอนจบ

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
2. ขั้วขัดแย้ง	สำคัญ	สำคัญมาก	สำคัญมาก
	- มักมีขั้วขัดแย้งหลักตั้ง คนดู และมีขั้วขัดแย้ง ระหว่างทาง บางขั้วจบใน ตอนเดียว บางขั้ว สอง สามตอนจบ ในทุกตอนท จะมี conflict ใหม่ และ วิธีการแก้เสมอ ซีรีส์ เกาหลีมักมีการแก้ ระหว่างทางอยู่ตลอด มี การ วางหมากให้คนดู รู้สึกพอใจและอยากตาม ดู และต้องดูแล้วรู้สึก พอใจทำให้คนดูมี ความสุข ไป พร้อมกับ การอยากดูต่อ	- ส่งผลต่ออารมณ์ในการ ดำเนินเรื่อง ทำให้อยากรู้ ที่มาที่ไป ต้องการเอาใจ ช่วยและคอยติดตามตัว ละคร มีรูปแบบ หลากหลาย ทั้งเสียดสี สังคม / Fantasy ที่ไม่ น่าจะเกิดขึ้นได้จริงใน สังคม ยังคงไม่ทิ้งไของ ความดราม่า ลำบาก ยากแค้น หรือปมที่อยู่ ภายในตัวละครไว้ให้ตัว ละครได้เผชิญและก้าว ผ่านอยู่เสมอ	- ขั้วขัดแย้งมีความ แข็งแรง ส่งผลต่อความ สนใจ มีความที่อยากจะ แก้ไข รอลุ้นไปกับตัว ละครตลอดเวลา ถ้าไม่มี ข้อขัดแย้ง ทุกเรื่องก็จะไม่ สนุก จะดำเนินเรื่องไป แบบเรื่อยเปื่อยไม่มี จุดหมาย เพราะไม่มีข้อ ขัดแย้งเข้ามาทำให้มี ความกระตือรือร้น หรือมี ความตื่นเต้น เพื่อให้เกิด ประเด็น

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
3. ตัวละคร และการวางตัว ละคร	สำคัญ - วางตัวละครให้มีความ likeable ทำให้คนดู สามารถ ชอบได้ มีความ เป็นมนุษย์ มีมิติของตัว ละคร สร้างทุกตัวละคร ให้เป็นที่จดจำ จะไม่ทิ้ง ตัวละครแวดล้อม ตัวใด เลย	สำคัญ - การวางตัวละครที่มี ความแตกต่างทางชน ชั้นในระดับที่สูง เช่น นางเอกยากจน พระเอก รวยล้นฟ้า หรือไม่ก็มักมี ปมในใจ หรืออุปสรรค ใหญ่ในชีวิตที่ต้องก้าว ผ่าน	สำคัญมากที่สุด - มีการวางตัวละครให้คน ดูรู้สึกชื่นชอบก่อน สร้าง ความพิเศษให้ตัวละคร เพื่อการจดจำ มี เอกลักษณ์ มีความ ธรรมชาติ มีเสน่ห์ บวกกับ ความสามารถยิ่งช่วย ดึงดูดให้น่าติดตาม มีการ วางบทตัวละครได้ สมเหตุสมผล แต่ความ จริงบางครั้งถึงแสดงไม่ดีก็ ไม่ได้สนใจ ถ้าหน้าตาดี ก็ มีส่วนช่วยให้น่าติดตาม

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม คนที่ 3
4. การแสดง	สำคัญ	สำคัญมาก	สำคัญมาก
	- พลังดาราเป็นส่วนที่ดึงดูดคนให้เข้ามาดู ในการแสดง เป็นส่วนที่ดึงดูดต่อให้คนดู ดูจนจบ ถึงแม้ว่าแสดงดี แต่เล่นไม่ดี ก็ไม่ทำให้คนดู อยากดูต่อจนจบ การแสดงสมจริง การเข้า ถึงตัวละครเป็นธรรมชาติ อยู่กับความ เป็นจริง นอกจากเพอร์ฟอร์มมิ่งใหญ่มาก แล้ว แต่ Genre ของซีรีส์ บางครั้งก็ต้องมีความ จำเป็นต้องแสดงตาม บทบาท	- การแสดงโดดเด่น ดี บทบาทแตก มีการแสดงออกทั้งการใช้สีหน้า แววตา น้ำเสียงเป็นธรรมชาติแบบมนุษย์ทั่วไป เว้นแต่ กรณีทำมาจากเว็บตูน ความเป็นการ์ตูน มีความเกินจริง จากชีวิตจริง จึงไม่แปลกที่จะทำให้คนส่วนมากขึ้น ชอบสไตล์การแสดงที่มีความเหมือนจริง ทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ เหมือนเรื่องราวเหล่านั้นเกิดขึ้นกับชีวิตของคนใกล้ชิดเราจริงมากกว่า	- มีความสามารถ เล่นสมจริงเป็นธรรมชาติ มีการแสดงออกทางแววตา ท่าทาง และอารมณ์ทำให้คนดูคล้อยตาม นักแสดงบางคนหน้าตาธรรมดา แต่มีการแสดงที่มีเสน่ห์ เข้าถึงบทบาทตัวละคร นักแสดงประกอบมีบทบาททุกตัว มีความสามารถในการแสดงมากทำให้คนดูอดไม่ได้ที่จะใส่ใจในตัวละคร รายละเอียดนี้ รู้สึกได้ถึงรายละเอียดและใส่ใจในภาพรวมของผู้กำกับและคนเขียนบท นักแสดงบางคนเล่นเกินจริง ไม่ห่วยสวย ก็ยังมองออกว่าแสดงตาม บทบาทที่ได้รับ

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
5. แนวคิดหลัก ของเรื่อง	สำคัญ - เป็น global massage เรื่องของความยุติธรรม ใน สังคม เรื่องของการดูแล ซึ่งกัน และกัน เรื่องของ ความรัก แต่เกาหลีจะมี ความเป็นต้นฉบับของ ตนเอง โดยที่คนทั่วโลก สามารถรู้เราได้ใน ขณะเดียวกัน ก็มีความ เป็นเอกลักษณ์ในตัวเอง แนวคิดหลักของเกาหลีจะ มีรูปแบบซ้ำ ใช้โครงสร้าง เดิม ที่ถูกผลิต มาแล้วเอา มาผลิต ซ้ำแล้วซ้ำอีก ผ่าน ไอเดียใหม่ แต่ก็ยังประสบ ความสำเร็จได้เสมอ	สำคัญมาก - มีแนวคิดหลัก หลากหลายให้เลือกชม ในปริมาณมาก แต่ยังคง เล่าประเด็นในเรื่องของ ความรักออกมาใน รูปแบบมุมมองแตกต่าง กันเป็นพิเศษ เป็น เอกลักษณ์ เป็นภาพจำ ของซีรีส์เกาหลี ถ้า สามารถยึดให้เส้นเรื่อง ดำเนินไปในทิศทาง เดียวกันได้ตลอด คนดูจะ เกิดความรู้ซึ่งตตะกะอน ได้ถึงแก่น ถึงใจความ สำคัญที่ผู้ผลิตต้องการ สื่อสาร จนเกิดความรู้สึก คล้อยตามไปกับเส้นเรื่อง และตัวละครได้	สำคัญ - ความคิดหลักของ เกาหลีเป็นเหมือนตัวยึด โครงเรื่อง มีความชัดเจน ผ่านมุมมองหลากหลาย บางครั้งก็มี Theme แบบเดิมซ้ำไปมา แต่มี การเพิ่มไอเดียใหม่เข้าไป ทำให้เรื่องราวกลายเป็น เรื่องใหม่ ทั้งที่ก็คือ Theme เดิม หรือนำ นักแสดงใหม่ เปลี่ยนเนื้อ เรื่องให้แปลกใหม่ กลายเป็นทำให้ดู น่าสนใจ อยากติดตาม

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภค/ผู้รับชม คนที่ 3
6. การใช้ภาษา	ไม่สำคัญ	สำคัญ	สำคัญ
	- คนต่างชาติ ไม่ได้เข้าใจ ภาษาเกาหลี อาจ ไม่ได้ เสริมแต่ไม่ได้เป็น อุปสรรคในการเข้าถึง เกาหลีมีเอกลักษณ์ของ ภาษา ไม่ว่าจะเป็นคำ ที่ คุ้นเคย หรือจรรยาในการ พูด เช่น คำว่า ย้า หรือว่า จะเป็นเสียง คี ในลำคอ ฟังคนเกาหลี พูดแล้วทำ ให้ได้อารมณ์ มากกว่า บางทีการ แปลซับไทยมา ไม่ค่อยตรงกับที่ต้องการ สื่อ สาร แต่สิ่งที่เห็นได้ชัด ก็คือ น้ำเสียง ในการ พูด และวิธีในการพูดที่ให้ อารมณ์ได้มากกว่า	- มีความสมจริง สอดคล้องไปกับการแสดง เป็นภาษาพูดที่ธรรมชาติ มีระดับความสุภาพที่ แตกต่างกันออกไปเหมือน ที่คนเกาหลีใช้พูดกันจริง ในชีวิตปกติ จนทำให้คนดู รู้สึกเข้าถึง ร่วมไปกับ นักแสดงได้จริง เป็นเสน่ห์ ที่ทำให้รู้สึกสนใจและชื่น ชอบพร้อมไปกับการรับชม ซีรีส์เกาหลี จนรู้สึกเหมือน ภาษาเกาหลีเป็นภาษา ปกติที่ฟังจนเป็นความเคย ชินในชีวิตประจำวัน	- ด้วยความที่ไม่เข้าใจใน ภาษาของเกาหลี แต่ก็ยัง ชอบและสนใจ ด้วย สำเนียงภาษาที่น่าฟัง บวกอารมณ์และภาษา กายที่ธรรมชาติของ นักแสดง ทำให้การดูซีรีส์ แบบซับไตเติ้ล ได้ อารมณ์คล้ายตาม มากกว่าการดูพากย์ไทย มีผลต่อความรู้สึกคนดู มากถ้าซับไตเติ้ลที่แปล ออกมาแล้วเข้าใจง่าย ยิ่ง จะทำให้สนุกยิ่งขึ้น

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคม/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคม/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคม/ผู้รับชม คนที่ 3
7. เพลงประกอบ	สำคัญ	สำคัญมาก	สำคัญมาก
	- เพลงเป็นส่วนต่อ ยอด เมื่อซีรีส์ดังจะไปเสริม ใน ตัวของเพลง มีสองแบบ ประกอบซีรีส์ กับเพลงที่ เป็น OST มีเนื้อร้อง นำมาใช้ในช่วงตอน สำคัญหรืออารมณ์ ต่อเนื่องของเรื่อง จะ เลือกใช้ศิลปินที่มีชื่อเสียง มาร้อง ปลอ่ยเพลง ออกมาก่อน พอถึงช่วงไฟ นอลดราม่าจุดพีค สุด นำ เพลงเข้ามาเสริม เป็น เพลงที่คนดูอิน อยู่แล้ว พอเอาเพลงเข้าไปสร้าง อารมณ์ใน ฉากดราม่าทุก อย่างประกอบกันยิ่งเสริม อารมณ์ให้มากขึ้นไปอีก แก้กันไปหมด	- มักถูกแต่งขึ้นเพื่อซีรีส์ เรื่องนั้นโดยเฉพาะ เพื่อ ทำหน้าที่บอกเล่า ความรู้สึกของตัวละครไป พร้อมกับเส้นเรื่องในแต่ ละตอน ทำนองดนตรีช่วย สร้างอารมณ์ ความรู้สึก ร่วม ได้เป็นอย่างดี เพียง แค่ดนตรีเริ่ม คนดูก็ สามารถจดจำเพลง ประกอบเหล่านั้นได้ มี จำนวนไม่น้อยที่มีชื่อเสียง ไปพร้อมกับตัวซีรีส์ ถ้า เพลงประกอบมีชื่อเสียง มาก ก็อาจพาผู้ชมให้ ย้อนกลับมาดูซีรีส์ได้อีก หรืออาจรู้จักซีรีส์ผ่านการ ฟังเพลงประกอบมาก็มี มาก	- ติดคู่กับซีรีส์ มีการ เลือกเพลงประกอบมาได้ เข้ากับเนื้อเรื่อง ความรู้สึก ณ เวลาที่ ดนตรีขึ้น ฟังเสียงพร้อม ภาพแล้วค่อยตามไปกับ เนื้อเรื่อง เข้าถึงความรู้สึก ได้ลึกซึ้งมาก และยังทำ ให้เนื้อเรื่องมีความ สมบูรณ์มากขึ้นด้วย

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
8. งานภาพ	สำคัญมาก - ภาพสวย ใช้ภาพสื่อ อารมณ์ได้ในทุกซีนของซี รีส์ องค์ประกอบภาพที่ สวย น่ามองสบายตา ความสวย สมจริง เพิ่ม ความน่าสนใจในการดู มาก มีไอเดียการ เชื่อมท งานชิ้นดีแปลกใหม่ และ น่าสนใจ มีความลื่นไหล ในการเล่าเรื่อง มุมกล้อง จัดไฟ จัดแสงประณีต ช่วยส่งเสริม อารมณ์ เกาหลีมีทุนสร้างสูงมาก มีการใช้กล้องและ อุปกรณ์ที่เป็น high quality production มี การใช้สเปเชียลเอฟเฟค ในการเสริม ภาพเนียน สมจริง	สำคัญ - ภาพที่สวยงาม ส่งผลต่อ ความน่าติดตาม รวมถึง ความต้องการที่จะไป ท่องเที่ยวตามรอยซีรีส์ใน สถานที่ที่มีการถ่ายทำ ซึ่ง ซีรีส์เกาหลีในปัจจุบันนั้น มักมีการเล่นกับมุมกล้อง เทคนิคการถ่ายทำมี ความทันสมัย สามารถ สื่อความหมายในงาน ภาพ ที่ให้ความรู้สึก ทันสมัย มีความเป็น สากล	สำคัญ - ใช้ภาพเล่าเรื่องได้ดี ตรง ประเด็น ดูเป็นธรรมชาติ ช่างกล้องมีความสามารถ มีการเลือกใช้มุมกล้อง หลายมุม ทำงานละเอียด มีการจัดแสง สีของภาพ ตามอารมณ์ของ บรรยากาศได้สวยงาม มี การเก็ยสีทำให้ภาพดู ละมุน เสื้อผ้าหน้าผมมี ความสมจริงเข้ากับบุคลิก ตัวละคร อาชีพ หน้าที่การ งาน ฉาก และสถานที่

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
9. งานฉาก	สำคัญมาก -งานโปรดักชั่น มีความ ประณีต ละเอียด สมจริง เป็นเหมือนลายเซ็นของ เกาหลี คือการถ่ายแบบ ธรรมชาติ แต่มีการทำให้ สวยงามจริงแบบสร้าง ขึ้นมาเลย คือการเซ็ทฉาก และการใช้ฉาก CG มี ความละเอียดมาก ถึงจะรู้ ว่าเซ็ทฉากมา ก็ไม่รู้สึ สะดุดว่าเป็นการถูกเซ็ท ขึ้น	สำคัญ - ส่วนใหญ่ถ่ายทำใน สตูดิโอ โดยการสร้าง หรือเซ็ทฉากขึ้นมาเพื่อ การถ่ายทำโดยเฉพาะ อย่างเช่นในเรื่อง Squid Game (2022) กับฉากที่ ถูกสร้างขึ้นมาตลอดทั้ง เรื่อง สร้างความรู้สึก ตระการตา ในการทุ่มทุน สร้างที่จริงจังของซีรีส์ เกาหลี นำไปสู่ความตื่น ตาตื่นใจและสามารถ เรียกความสนใจจากกลุ่ม ผู้รับชมได้ไม่น้อย	สำคัญ - ฉากมีความสมจริง สวยงามตรงตามบริบท ของเนื้อเรื่อง ส่วนใหญ่ที่ รีส์เกาหลีจะไม่ค่อยใช้ สถานที่จริง นิยมจัดฉาก และใช้ CG เนื่องจาก ควบคุมภาพ และแสงได้ วิวัฒนาการทันสมัย มี ความเนียน และเสมือน จริงมากโปรดักชั่นดีมาก

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
10. สัญลักษณ์ พิเศษ	สำคัญ - ไม่ได้มีเยอะแต่ก็มีบ้าง ไม่ได้ซับซ้อนเท่ากับดู หนังอาร์ท จะมี สัญลักษณ์ที่ทำให้คนดู เข้าใจ ได้เองผ่าน ความชอบของตัวละคร เพื่อสื่อ ความหมายอะไร บางอย่าง ออกมาให้คนดู รู้ โดยจะไม่ปล่อยให้คนดู คิดไปเอง	สำคัญ - การสร้างสัญลักษณ์ พิเศษที่สร้างความจดจำ ให้กับคนดู เป็น Gimmick ที่ยกสิ่งที่มีอยู่ แล้วให้เกิดเป็นมูลค่าเพิ่ม ที่เมื่อพบเห็นที่ใดก็จะนึก ถึงซีรีส์เรื่องนั้นขึ้นในทันที จนกลายเป็นเหมือน สัญลักษณ์ของเรื่อง ที่แม้ ไม่เคยดูซีรีส์ก็ต้องหัน กลับมาสนใจจากกระแส ความนิยม	สำคัญ - เป็นเหมือนสัญลักษณ์ ตัวแทน ที่ทำให้มี ความรู้สึกร่วมกันว่าดี มี ความสุขที่ได้เห็น แต่ใน ความเป็นจริง สัญลักษณ์ พิเศษมีความหมายได้ หลายแบบ แล้วแต่จะคิด ไปในแง่มุมไหน อาจจะ เป็นเรื่องของการแทน ความหมายบางอย่าง แล้วแต่คนจะนำพาไปใน แต่ละเหตุการณ์ ถึงจะ เป็นแค่ส่วนเสริมใน ซีรีส์ แต่ทำให้ซีรีส์ดูดี มีความหมาย เป็นสิ่งเล็ก เล็ก แต่ให้ความสุขทางใจ

ตาราง 24 (ต่อ)

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
11. มุมมองการ เล่าเรื่อง	สำคัญมาก - มุมมองที่หลากหลาย แตกต่างกันทั้งในแง่ของ เพศ และอายุ หนึ่งและซีรีส์ส่วน ใหญ่มี มุมมองของผู้ชาย มากกว่า และมักจะสร้าง ซีรีส์ ผ่านมุมมองจากคน ส่วนมาก และให้ ความสำคัญกับ กลุ่มเป้าหมายทุกวัย	สำคัญมาก - นำเสนอเรื่องราวผ่าน สายตาของตัวละครเอก พระเอก หรือนางเอกเป็น ส่วนมาก อยู่ที่ว่าทีม ผู้ผลิตต้องการจะสื่อสาร ออกมาในรูปแบบไหน ต้องการให้ใครเป็นตัว ดำเนินเรื่องราวหลัก	สำคัญ - แสดงแง่มุมต่าง ๆ ของ เรื่องราว อาจจะเป็น มุมมองของคนกลุ่มหนึ่ง แล้วแต่มุมมองว่าเค้าจะ ต้องการสื่อไปถึงเรื่อง อะไร ปัจจุบันในซีรีส์เริ่ม มีมุมมองใหม่ใหม่เกิดขึ้น หลากหลาย สร้างเรื่องให้ คนดูคล้อยตาม และ สามารถเข้าถึงได้

สรุปปัจจัยอื่นที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ

- การสนับสนุนจากรัฐบาลเรื่องเงินทุน
- ร่วมมือร่วมใจกันทุกภาคฝ่ายเพื่อพัฒนาประเทศ
- กล้าคิด กล้าทำ โดยไม่มีกรอบจำกัดทางความคิด
- ฐานการเข้าถึงได้ง่าย

ตาราง 25 สรุปข้อมูลของกลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม เกี่ยวกับความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคมต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
1. ภาพทาง เศรษฐกิจ	สำคัญ - เรื่องชนชั้น อาชีพ สถานะทางการเงิน สื่อสาร แตกต่างชัดเจน 2 แง่มุม มุมมองความเป็นอยู่ผ่าน งานสถาปนิก และมุมมอง บอกเป็นประเทศมีความ เจริญทางเศรษฐกิจ ผ่าน สิ่งของที่ตัวละครถ่ายทอด ความทันสมัยผ่าน เศรษฐกิจ ว่าประเทศที่ พัฒนาแล้ว	สำคัญมาก - เสนอออกมาในบางเรื่อง เช่น อาชีพการงาน การ ประสบ ความสำเร็จใน ชีวิต สอดแทรกเพื่อ ประกอบการเล่าเรื่องให้ สมบูรณ์แบบมากกว่า ไม่ได้ต้องการชี้เฉพาะหรือ สะท้อนภาพสังคมในทุก เรื่อง	สำคัญมาก - ชัดเจน บ่งบอกถึงชนชั้น การเป็นอยู่ อาชีพ การเงิน ทุกอย่าง คนรวยคนจน บางทีก็เอาคนสองชั่ว ต่างกันมาเจอกันก็ทำให้ เกิดเรื่องต่าง ๆ ได้ คนรวย มาชอบกับคนจน คนไม่ดี มาเจอคนดีแล้วก็ กลายเป็นคนดี แล้วแต่จะ เล่าเรื่องไปในทิศทางไหน

ตาราง 25 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
2. ภาพ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ
การศึกษา	- สื่อสารชัดเจนรองจาก เรื่องขนขึ้น มีความตึง เครียดกับการสอบเข้า มหาลัย มีมุมที่เล่า เรื่องราวของเด็กนักเรียน โดยตรง หรือ เล่าผ่าน มุมมองของผู้ปกครอง แต่ ไม่ใช่เส้น เรื่องหลักและ ไม่ได้ฉายภาพในมุมมอง ที่ดี เป็นมุมมองที่เครียด การแข่งขันกันสูงเกินไป แต่ก็ไม่สามารถแก้ไขได้	- เป็นแค่ประเด็นที่ถูก กล่าวถึง เพื่อบอกให้คน ดูรับรู้ เข้าใจในสถานะ ความเป็นอยู่ของตัวละคร ในสังคม ความเป็นจริง ของเกาหลีใต้ที่ให้ ความสำคัญกับเรื่องของ การศึกษามากไปใน ทิศทางที่เคร่งเครียด อาจจะถูกสื่อสารออกมา ในระดับที่เด่นชัดมาก	- ไม่ค่อยเห็นเด่นชัด ส่วน ใหญ่จะเน้นไปที่เรื่องของ การแข่งขันมากกว่า ไม่ ค่อยเน้นการศึกษา ถ้าใน โรงเรียนจะเป็นเรื่องความ รัก ถ้าอาชีพ จะชัด มากกว่าเพราะในปัจจุบัน มีเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ มากมาย เช่น หมอ ทนายความ ธุรกิจStart Up หรือแม้แต่อาชีพหมอ ดู ก็มิให้เห็นในซีรีส์อยู่เป็น ประจำ

ตาราง 25 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
3. ภาพ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ
ความเชื่อ	- ไม่นับถือศาสนา ไม่ค่อย มีความเชื่อ อาจมี นิทาน พื้นบ้าน นิยาย ซึ่งมีไม่มาก คนดูไม่ได้เข้าถึง เพราะการ ลงรายละเอียดของเนื้อ เรื่องมากเกินไป เป็นการ เข้าใจเฉพาะกลุ่ม เกาหลี ไม่เข้าถึงกับอะไรเลย ไม่ถูก ครอบภาพความเชื่อ	- นำเสนอออกอย่างเด่นชัด ในซีรีส์เกาหลีแค่บาง ประเภท ที่เล่าเรื่องเกี่ยว ความเชื่อ ภูตผีปิศาจ วิญญาณ ซีรีส์แนวแฟนตา ซีโดยตรง ซึ่งเป็นซีรีส์ที่มี ความเฉพาะกลุ่ม แต่ถ้า เป็นซีรีส์ทั่วไป ก็อาจจะมี การเล่าถึงเรื่องความเชื่อ แค่ในระดับเบาบาง หรือไม่ มีเลย เพราะประเภทของซี รีส์เกาหลีนั่นค่อนข้างมีให้ เลือกสรรหลากหลาย ประเภทมาก	- คนส่วนใหญ่ไม่นับถือ ศาสนา ซีรีส์ส่วนใหญ่จะ สื่อไปในเรื่องของตำนาน แฟนตาซี มากกว่า หรือ เน้นไปในเรื่องของความรัก ส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อ ความสนุกสนาน

ตาราง 25 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
4. ภาพ วัฒนธรรม	ไม่สำคัญ - เป็นการต้อยอดมากกว่า เหมือนเป็นตัวเชื่อม ไปสู่ ความสำเร็จของ อุตสาหกรรมอื่น ปัจจุบัน มาถึงจุดที่คนรู้จักประเทศ เกาหลีแล้ว ทั้งเรื่องความ เป็นอยู่ อาหารการกิน ต่อ จากนี้จะเป็นเรื่องของ รายละเอียดมากกว่า	สำคัญมากที่สุด - การสะท้อนภาพอย่าง ชัดเจน จนคนทั่วทั้งมุม โลกรู้จักทั้งประเทศ วัฒนธรรม ชุดประจำชาติ และมีอารมณ์ร่วมใน วัฒนธรรมของเกาหลี ปัจจุบันมีร้านอาหาร เกาหลีมาก มายเปิดขึ้น ทั่วทุกมุมโลก ซึ่งนับว่า เป็นจุดที่สามารถสื่อสาร ออกมาได้อย่างเด่นชัด และประสบความสำเร็จ เป็นอย่างมาก	สำคัญมากที่สุด - มีความเด่นชัด ให้ค่ากับ วัฒนธรรมตนเองมาก ทั้ง ในเรื่องวัฒนธรรมการกิน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ปัจจุบัน กลายเป็นสินค้า ส่งออกของประเทศ ทั้ง อาหาร สถานที่ท่องเที่ยว วัฒนธรรม สื่อสารและ ถ่ายทอดได้อย่าง กลมกลืน ลงตัว กลายเป็น Soft Power ที่แข็งแรง สร้างมูลค่ามหาศาลให้กับ ประเทศเกาหลี

ตาราง 25 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทางสังคม	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 1	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 2	กลุ่มผู้บริโภคร/ผู้รับชม คนที่ 3
5. ภาพ ค่านิยม	สำคัญมาก - สื่อสารชัดเจน มีการสร้าง ภาพที่ค่อนข้างสมบูรณ์ แบบด้วยตัวละคร หน้าตา สภาพ สังคม สร้างค่านิยม ที่พื้อผืน ทั้งในแง่ ภาพลักษณ์ สถานะ คน ส่วนใหญ่มีอาการร่วม คล้ายตามอยากจะเป็น บ้าง สานฝัน ในซีรีส์ ที่ อยากให้เกิดในชีวิตจริง	สำคัญมาก - สอดคล้องไปกับ วัฒนธรรม ชานินิยมสูง มาก เชื้อมั่นในความดีงาม ของวัฒนธรรมของคนใน ชาติที่ส่งต่อกันมาจนเป็น ค่านิยม/ธรรมเนียมปฏิบัติ นำเสนอออกมาอย่าง เด่นชัด ทั้งเรื่องความคิด ความเชื่อ พฤติกรรม วัฒนธรรม รวมถึงเรื่องการ ทำ ศัลยกรรมที่นิยม แพร่หลายในปัจจุบัน	สำคัญ - ให้ค่านิยมกับเรื่องการ เรียน ความเป็นอยู่ เรื่อง ของชนชั้น นำเรื่องราว ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นใน สังคมมาเล่าผ่านซีรีส์ หลายเรื่อง และให้ค่ากับ เรื่องความสวยงาม ที่ เกาหลีถือว่าเป็นเรื่องปกติ ในชีวิตประจำวัน การ ศัลยกรรม กลายเป็น soft power ที่กำลังโด่งดังมาก ในปัจจุบัน

ตาราง 26 (ต่อ)

การสะท้อน ภาพ ทาง สังคม	ผู้อำนวยกา ร ผลิต คนที่ 1	ผู้อำนวยกา ร ผลิต คนที่ 2	ผู้อำนวยกา ร ผลิต คนที่ 3	ผู้อำนวยกา ร ผลิต คนที่ 4	ผู้ผลิต คนที่ 1	ผู้ผลิต คนที่ 2	ผู้ผลิต คนที่ 3	นักวิชาการ คนที่ 1	นักวิชาการ คนที่ 2	นักวิชาการ คนที่ 3	ผู้บริโภค คนที่ 1	ผู้บริโภค คนที่ 2	ผู้บริโภค คนที่ 3
3.ภาพความ เห็น	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ	ไม่สำคัญ
	ประชากรจำนวน มากไม่ได้นับถือ "ไม่เชื่อเรื่อง ศาสนา	เป็นเพียงแค่ส่วน เสริมของเรื่อง "ไม่ จำเป็นต้องมีก็ได้	X	X	ไม่เด่นชัด ไม่น่า เชื่อถือหรือข้อไม่ มาก กว่าเรื่อง บุญบาป หรือ เน้นความรัก มากกว่า เหมื่อน สร้างเพื่อความ สนุก ให้กลัวและ ตื่นเต้น	ส่วนมากเป็น เรื่อง ด้านที่มี ความแพ้นศาสนา เน้นสนุกสนาน มากกว่า คน เกาหลีไม่ค่อย นับถือศาสนา ความเชื่อเป็น ประเด็นที่เล่า ยาก	เป็นรายละเอียด ย่อยเสริม แต่มี มีมาให้เห็นเสมอ เพื่อความสริ มงคล ความ สบายใจ หรือ เพื่อความบันเทิง แล้วแต่ จุดประสงค์	ประชากรที่ไม่ได้ นับถือศาสนา ทำให้ง่ายทาง ศาสนาไม่ชัดเจน ไม่ได้เป็นที่ยึด เหนี่ยวจิตใจคน และไม่ค่อยมี วิธีเล่นร่วมกัน การเล่าเรื่อง ชีวิตประจำวัน ของมนุษย์	เป็นแค่เพียงส่วน เสริมเพื่อความ สนุก แต่โดดเด่น เพราะทำใจคนดู รู้สึกเข้าใจ คน เกาหลีมีมุมมอง ให้สื่อเหตุผล ผล เอา วิทยาศาสตร์และ ความดีเป็นตัว ชนะ ถ้าเป็น ตำนาน มองเป็น แฟนตาซีเอาไว้ ช่วยคอยลุ้นตาม ตัวละคร	สื่อสารออกมา แนวสนุกสนาน มากกว่า เนื่องจาก โครงสร้างทาง ศาสนาไม่ได้ แข็งแรง จึงไม่ จำเป็นต้องมีเหตุ มีผล	คนเกาหลีไม่ นับถือศาสนา และ ไม่ถูกครอบภาพ ความเชื่อ อาจมีเรื่อง จำพวก นิทานพื้นบ้าน หรือ นิยาย ซึ่ง มีไม่มากคนดูจึง ไม่ได้เข้าถึง เพราะการลง รายละเอียดของ เนื้อเรื่อง มากเกินไป เป็นการเข้าใจ เฉพาะกลุ่ม	นำเสนอเด่นชัด แต่เรื่องบาง ประเภทที่เล่า เรื่องความเชื่อ ถูกปัดจาก วิทยุจนที่เป็น แนวแฟนตาซี แต่ วิทยุจนที่เป็น แนวแฟนตาซี ถ้าเป็นซีรีส์ทั่วไป อาจมีการเล่าถึง เรื่องความเชื่อใน ระดับบาง หรือไม่เลย เพราะประเท ของซีรีส์เกาหลีมี ให้เลือกสรร หลากหลาย ประเภท	คนส่วนใหญ่ไม่ นับถือศาสนา ส่วนใหญ่จะสื่อ ไปในเรื่องของ ตำนาน แฟนตา ซี มากกว่า หรือ เน้นไปในเรื่อง ของความรัก ถ้าเป็นซีรีส์ทั่วไป อาจมีการเล่าถึง เรื่องความเชื่อใน ระดับบาง หรือไม่เลย เพราะประเท ของซีรีส์เกาหลีมี ให้เลือกสรร หลากหลาย ประเภท

สรุปเพิ่มเติมจากข้อมูลการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการและ ผู้บริโภคจำนวน 13 คน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการและผู้บริโภคจำนวน 13 ท่าน สามารถสรุปความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่องและความสำคัญของการสะท้อนภาพสังคม โดยแบ่งความสำคัญออกได้ 4 ลำดับ คือ 1. มีความสำคัญมากที่สุด 2. มีความสำคัญมาก 3. มีความสำคัญ และ 4. ไม่มีความสำคัญ สรุปได้ดังนี้

1. ความสำคัญขององค์ประกอบการเล่าเรื่อง

1.1 โครงเรื่อง

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 8 ท่าน มีความสำคัญมากจำนวน 4 ท่าน มีความสำคัญ จำนวน 1 ท่าน และไม่มีท่านใดไม่ให้ความสำคัญ

1.2 ขั้วขัดแย้ง

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญมากที่สุด มีความสำคัญมาก จำนวน 7 ท่าน มีความสำคัญ จำนวน 5 ท่าน และไม่ให้ความสำคัญ จำนวน 1 ท่าน

1.3 ตัวละครและการวางตัวละคร

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 1 ท่าน มีความสำคัญมากจำนวน 7 ท่าน มีความสำคัญ 5 ท่าน และไม่มีท่านใดไม่ให้ความสำคัญ

1.4 การแสดง

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 1 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 8 ท่าน มีความสำคัญจำนวน 4 ท่าน และไม่มีท่านใดไม่ให้ความสำคัญ

1.5 แนวคิดหลัก

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 4 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 2 ท่าน มีความสำคัญจำนวน 6 ท่าน และไม่มีความสำคัญ 1 ท่าน

1.6 การใช้ภาษา

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญมากที่สุด มีความสำคัญมาก จำนวน 2 ท่าน มีความสำคัญ จำนวน 7 ท่าน และไม่มีความสำคัญ จำนวน 4 ท่าน

1.7 เพลงประกอบ

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 1 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 7 ท่าน มีความสำคัญจำนวน 5 ท่าน และไม่มีท่านใดไม่ให้ความสำคัญ

1.8 งานภาพ

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญมากที่สุด มีความสำคัญมาก จำนวน 4 ท่าน มีความสำคัญจำนวน 9 ท่าน และไม่มีท่านใดไม่ให้ความสำคัญ

1.9 งานฉาก

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญมากที่สุด มีความสำคัญมาก จำนวน 3 ท่าน มีความสำคัญจำนวน 10 ท่าน และไม่มีท่านใดไม่ให้ความสำคัญ

1.10 สัญลักษณ์พิเศษ

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญมากที่สุด และไม่ได้มีความสำคัญมาก มีความสำคัญ จำนวน 10 ท่าน และไม่มีมีความสำคัญจำนวน 3 ท่าน

1.11 มุมมองการเล่าเรื่อง

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 2 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 3 ท่าน มีความสำคัญ จำนวน 7 ท่าน และไม่มีมีความสำคัญ จำนวน 1 ท่าน

2. ความสำคัญของการสะท้อนภาพทางสังคม

2.1 การสะท้อนภาพทางเศรษฐกิจ

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 4 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 5 ท่าน มีความสำคัญ จำนวน 3 ท่าน และไม่มีมีความสำคัญจำนวน 1 ท่าน

2.2 การสะท้อนภาพทางการศึกษา

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 2 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 1 ท่าน มีความสำคัญ จำนวน 3 ท่าน และไม่มีมีความสำคัญจำนวน 7 ท่าน

2.3 การสะท้อนภาพทางความเชื่อ

มองว่าไม่ได้มีความสำคัญ จำนวน 11 ท่าน และไม่ออกความคิดเห็น จำนวน 2 ท่าน

2.4 การสะท้อนภาพทางวัฒนธรรม

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 10 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 2 ท่าน และไม่มีมีความสำคัญ จำนวน 1 ท่าน

2.5 การสะท้อนภาพทางค่านิยม

มองว่ามีความสำคัญมากที่สุด จำนวน 2 ท่าน มีความสำคัญมาก จำนวน 5 ท่าน มีความสำคัญ จำนวน 4 ท่าน และไม่มีมีความสำคัญจำนวน 2 ท่าน

สรุป ผลการวิจัยศึกษาการวิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหาข้อมูลซีรีส์เกาหลี จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้บริโภคหรือผู้รับชม แบ่งเป็น 2 ประเด็นได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องในซีรีส์

ผู้ให้สัมภาษณ์มีความเห็นตรงกันมากที่สุดว่า โครงเรื่องเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะ โครงเรื่องที่มีความแข็งแรง จะทำให้ทุกส่วนขององค์ประกอบการเล่าเรื่องมีความสมบูรณ์ และในซีรีส์เกาหลีมีโครงเรื่องที่แข็งแรงมาก มีความชัดเจน ประกอบกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นจริงในบริบทสังคมของประเทศ และปัจจุบันมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนให้โครงเรื่องมีความหลากหลาย แปลกใหม่ ยิ่งเพิ่มให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

รองลงมาคือการแสดง ตัวละครและข้อขัดแย้ง ในส่วนของการแสดง มีความสมจริง มีความเป็นธรรมชาติ เข้าถึงบทบาท นักแสดงมีความรู้ความสามารถ แสดงได้หลายบทบาท รวมไปถึงนักแสดงประกอบ มีเสน่ห์ดึงดูดไปพร้อมกับตัวแสดงที่มีคาแรกเตอร์ชัดเจน ข้อขัดแย้งเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ทำให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตามมากขึ้น เป็นสูตรสำเร็จในการสร้างอรรถรสในการรับชมส่งผลให้มีเนื้อเรื่องมีความสนุก อยากเอาใจช่วยตัวละคร โดยเนื้อเรื่องยังคงอยู่ในความสมเหตุสมผลของเนื้อหา

ในส่วนของการแก้นความคิด การใช้ภาษา ภาพ ฉาก เพลง มุมมองการเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์พิเศษ ถือเป็นส่วนเสริม ช่วยขยายเนื้อหาของเรื่อง ส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกให้มีความชัดเจนและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2. การวิเคราะห์ภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

ผู้ให้สัมภาษณ์มีความเห็นตรงกันมากที่สุดว่า การสะท้อนภาพทางวัฒนธรรมเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะประเทศเกาหลีให้ความสำคัญกับภาพวัฒนธรรมมาก มีความแข็งแรง สื่อสารชัดเจน ตรงประเด็นส่งผลเป็น soft power ที่ผลักดันให้ประเทศมีความเจริญขั้นสูงสุด รองลงมาคือเรื่องของเศรษฐกิจ เน้นบริบทความเป็นประเทศเกาหลีที่มีความชัดเจนและเปิดกว้าง สามารถเล่าออกมาได้โดยไม่มีกรอบทางความคิดมาจำกัด รองลงมาคือเรื่องค่านิยม ที่ให้ค่าในเรื่องความมีหน้ามีตาในสังคม เรียนเก่ง จบมหาวิทยาลัยที่ดี มีหน้าที่การงานที่ดี เพื่อยุคโลกและตัวตนในสังคม และยังมีภาพวัตถุนิยมให้เห็นอยู่ในทุกเรื่อง

ในส่วนของการศึกษา ที่แสดงออกมาในส่วนของซีรีส์ ภาพไม่ค่อยเด่นชัด เป็นส่วนเพิ่มรายละเอียดในเนื้อเรื่อง และภาพความเชื่อแสดงออกมาในมุมให้ความบันเทิงมากกว่า

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี” (Successful Strategies in Korean Series) ผู้วิจัยได้ทำการเจาะลึกองค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคม วัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอผ่านซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดจำนวน 5 เรื่องจากการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaires) กลุ่มแฟนพันธุ์แท้ที่ติดตามข่าวสารและรับชมซีรีส์เกาหลีอย่างสม่ำเสมอจำนวน 100 คน และทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กลุ่มผู้อำนวยการผลิต ผู้ผลิต นักวิชาการและผู้บริโภค (ผู้รับชม) ที่มีความเชี่ยวชาญทางสื่อซีรีส์ละครโทรทัศน์และมีความรู้เกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี จำนวน 13 คน เพื่อค้นหากลยุทธ์ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติทั้งในแง่ความนิยมและเรตติ้งการรับชม โดยผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องของซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดภาพสะท้อนทางสังคมที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่อง “กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี” (Successful Strategies in Korean Series) ผ่านการดำเนินการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและแนวคิดภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันเป็นกรอบในการวิจัยร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ในการศึกษาหากลยุทธ์ที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จ โดยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน (Successful Strategies in Korean Series) ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยออกเป็น 3 กลุ่มตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ได้แก่

1. กลุ่มแฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลีในประเทศไทย จำนวน 100 คน ในส่วนของการเก็บแบบสอบถาม (Questionnaire)

2. ซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2017-2022 จำนวน 5 เรื่อง จากการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ข้างต้นในส่วนของการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ได้แก่

2.1 The Glory (2022)

2.2 Crash Landing on You (2019)

2.3 Squid Game 2021)

2.4 Hometown Cha-Cha-Cha (2021)

2.5 Business Proposal (2021)

3. กลุ่มผู้อำนวยความสะดวก ผู้ผลิต นักวิชาการและผู้บริโภค (ผู้รับชม) ที่มีความเชี่ยวชาญ เกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี ในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) จำนวน 13 ท่าน ดังนี้

3.1 ผู้อำนวยความสะดวก จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

3.1.1 ดร.วราวุฒ มิลินทจินดา

3.1.2 คุณสายทิพย์ มนตรีกุล ณ อยุธยา และคุณวรฤทธิ ไวยเจียรนัย

3.1.3 คุณนภัสริญญ์ พรหมพิลา

3.1.4 คุณแอน ทองประสม

3.2 ผู้ผลิตสื่อ จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

3.2.1 คุณเอกสิทธิ์ ตระกูลเกษมสุข

3.2.2 คุณวรรณนา วีรวรรณ

3.2.3 คุณพีรพล เขียวเจริญ

3.2.4 คุณจิรภา ระวีการณ

3.3 นักวิชาการ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

3.3.1 คุณผดุง สมาจาร

3.3.2 คุณเนรัญญา มະธะรา

3.3.3 ดร.ณัฐพัชร์ พัชรวิญญูพงศ์

3.4 ผู้บริโภค (ผู้รับชม)

3.4.1 คุณกรัณย์ จิตธารารักษ์

3.4.2 คุณณัฐธีร์ อัครเจริญศรีสิน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

1. แบบสอบถามออนไลน์ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลประชานิยมจากกลุ่มแฟนพันธุ์แท้ซีรีส์เกาหลีในประเทศไทย จำนวน 100 คน โดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง (Random Sampling)
2. ซีรีส์เกาหลี ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2017-2022 จำนวน 5 เรื่อง จากการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ข้างต้น โดยทำการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรม
3. การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้คำถามกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structure Interview) โดยทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี” (Successful strategies in Korean Series) ผู้วิจัยใช้วิธีการรับชมและวิเคราะห์ซีรีส์เกาหลีทั้ง 5 เรื่อง และการเก็บข้อมูลโดยตรงจากผู้ให้ข้อมูลด้วยตนเอง ได้แก่ การสัมภาษณ์ผู้ทำแบบสอบถามของกลุ่มผู้อ่านรายการผลิต กลุ่มผู้ผลิต กลุ่มนักวิชาการ และกลุ่มผู้บริโภคหรือผู้รับชมในวงการสื่อซีรีส์ละครโทรทัศน์ไทย ระหว่างเดือน กันยายน 2566 ถึงเดือนมิถุนายน 2567

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การศึกษาหากกลยุทธ์ความสำเร็จในซีรีส์เกาหลี โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง และแนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์เป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบการเล่าเรื่อง และแนวคิดภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรม หารูปแบบการสื่อสารภาพสังคมวัฒนธรรมที่ปรากฏในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมองค์ประกอบในการเล่าเรื่องประกอบด้วยทฤษฎีการเล่าเรื่อง และแนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์รวมเป็น 11 องค์ประกอบได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), ขั้วขัดแย้ง (Conflict), ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization), การแสดง (Performing), แก่นความคิด (Theme), การใช้ภาษา (Diction), เพลง (Song), ภาพ (Spectacle), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และมุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ภาพสะท้อนทางสภาพเศรษฐกิจ, ภาพสะท้อนทางการศึกษา, ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรม, ภาพสะท้อนทางความเชื่อ และภาพสะท้อนทางค่านิยม ผ่านการวิเคราะห์ซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในระหว่างช่วงปี พ.ศ. 2017 – 2022 จำนวนทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ The Glory (2022), Crash Landing on You (2019), Squid Game (2021), Hometown Cha-Cha-Cha (2021) และ Business Proposal (2020)

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการศึกษา “กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์” (Successful strategies in Korean Series) ตั้งแต่ปี 2017-2022 จากการเก็บข้อมูลประชากรนิยม การวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรม และการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

จากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ปรากฏในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุด ในปี 2017-2022 จำนวน 5 เรื่อง โดยประเมินจากโครงเรื่อง (Plot), ขั้วขัดแย้ง (Conflict), ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization), การแสดง (Performing), แก่นความคิด (Theme), การใช้ภาษา (Diction), เพลง (Song), ภาพ (Spectacle), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และมุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ข้างต้น ทำให้พบผลการศึกษารูปเป็นกลยุทธ์ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 การวางองค์ประกอบการเล่าเรื่องในซีรีส์เกาหลี

กลยุทธ์ที่ส่งผลต่อการวางองค์ประกอบการเล่าเรื่องมีดังนี้

1. **โครงเรื่อง (Plot)** มีส่วนสำคัญในระดับสูงที่สุด โดยลักษณะโครงเรื่องที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่อง คือ

1.1 มีการเล่าเรื่องที่สมบูรณ์ ทุกองค์ประกอบเชื่อมโยงกันหมดเหมือนใยแมงมุม ครอบคลุมตามโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 5 ขั้นตอน อันประกอบด้วย การเปิดเรื่องหรือเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, จุดคลี่คลาย และการปิดเรื่อง โดยมีการพัฒนาเหตุการณ์เป็นส่วนที่มีความยาวมากที่สุด และมีการปิดเรื่องเป็นส่วนที่สั้นที่สุดของเส้นเรื่อง

1.2 มีการสื่อสารที่ตรงประเด็น มีความแปลกใหม่หลากหลาย ทันต่อยุคสมัย เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต (Drama) ของคนธรรมดา หรือเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริงปัจจุบันที่ต้องฝ่าฝืนอุปสรรค รวมถึงสภาพแวดล้อมในรูปแบบที่หลากหลาย โดยมีความรัก มิตรภาพ ครอบครัว เป็นองค์ประกอบที่ถูกนำเสนอควบคู่อยู่เสมออย่างแยกกันออกไป

1.3 มีการเขียนบทเป็นตอน โดยวางจุดพีคในทุก ๆ ตอน และทิ้งปมปัญหาไว้ก่อนจบเรื่องราวในแต่ละตอน โดยมักไม่เล่าเรื่องราวทั้งหมดภายในคราวเดียวแต่จะค่อย ๆ เฉลยปมปัญหาออกมา โดยการเล่าย้อนเหตุการณ์ที่ยังถูกเล่าไม่หมด หรือยังไม่เคยถูกเล่ามีโครงเรื่องรองสนับสนุนโครงเรื่องหลักในทุกเรื่อง ส่งเสริมเนื้อเรื่องด้วยปมปัญหาให้ติดตาม

1.4 มี Title Opening เปิดเรื่องราว ด้วยภาพกราฟฟิก สร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชม มีเพียง Squid Game เท่านั้นที่ไม่มีการเปิดเรื่องด้วย Title Opening

1.5 มีการเปิดเรื่องแบบเรียงตามลำดับเหตุการณ์และมีการจบเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จ มีการจบทั้งแบบปลายเปิดหรือปลายปิด มีเพียง Squid Game เท่านั้นที่มีการเปิดเรื่องแบบไม่เรียงตามลำดับเหตุการณ์และมีการจบเรื่องแบบไม่มีข้อยุติชัดเจน

1.6 ในซีรีส์ประเภทตลกโรแมนติก มักนำเสนอเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรค โดยมีการจบเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จ ทั้งมีปรากฏเนื้อหาความรักเชิงอุดมคติ เช่น รักครั้งแรก รักแรกพบ พรหมลิขิต มีเพียง Squid Game เท่านั้นที่มีการนำเสนอความรักในแง่มุมของความรักในครอบครัว มิตรภาพ และชีวิตของตนเอง

1.7 ในซีรีส์ประเภทระทึกขวัญมักมีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการทำภารกิจสำคัญของตัวละครเอก โดยมีภาวะคลั่งคลายที่ตัวละครเอกทำตามเป้าหมายได้สำเร็จ แต่กลับค้นพบว่าสิ่งเหล่านั้นไม่ได้สร้างความสุข และลบความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นในจิตใจไม่ได้ ก่อนจะมีจุดพลิกผันที่เข้ามาในจุดจบให้ตัวละครมีแรงบันดาลใจที่จะกลับมาลุกขึ้นสู้ และใช้ชีวิตอย่างมีเป้าหมายอีกครั้ง มีการหักมุมในส่วนท้ายของเรื่องราว และมีการทิ้งปมปัญหาไว้ให้คิดต่อในจุดจบ

1.8 นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำในสังคมและเรื่องราวที่ฝังใจหรือความสุขที่ผ่านไปแล้ว

1.9 มีการสอดแทรกข้อคิดให้ตัวละครเรียนรู้และเติบโต ได้รับบทเรียนในชีวิตและผลการกระทำของ ตนเองในตอนจบของเรื่องราว

1.10 วางให้ตัวละครให้มีความสำคัญต่อเส้นเรื่อง เสียชีวิตในช่วงท้ายของเรื่องราวเพื่อสร้างการจดจำที่ซาบซึ้ง เ้าอารมณ์

2. ขั้วขัดแย้ง (Conflict) มีส่วนสำคัญในระดับสูง ลักษณะขั้วขัดแย้งที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่อง คือ

2.1 มีขั้วขัดแย้งที่มีความแปลกใหม่อยู่เสมอ หลากหลายรูปแบบ

2.2 มีขั้วขัดแย้งสำคัญมากกว่า 1 ขั้วขัดแย้ง โดยสอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่องราวครบทั้ง 3 ประเภท อันประกอบด้วย ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ขั้วขัดแย้งของตัวละครกับภายใน และขั้วขัดแย้งระหว่างตัวละครและสภาพสังคม

2.3 ขั้วขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอกมักนำมาสู่เรื่องราวทั้งหมด โดยปมปัญหามักเริ่มต้นมาจากตัวนางเอกของเรื่อง มีเพียง Squid Game เท่านั้นที่มีการเล่าปมปัญหาที่เริ่มต้นมาจากตัวพระเอก

2.4 มีการทิ้งขั้วขัดแย้งไว้ในตอนจบของตอน ชวนให้ติดตามต่อ

3. ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization) มี

ส่วนสำคัญในระดับสูง โดยลักษณะตัวละครและการวางตัวละครที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ได้รับความนิยมนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

3.1 การวางตัวละครที่เข้าถึงได้ง่าย มีอยู่จริง บอกบุคลิกทั่วไปของคนในสังคมที่ละเอียดลึกซึ้งถึงรากเหง้า มีการระบุประวัติ เรื่องราวภูมิหลังของตัวละครหลักออกมาอย่างชัดเจน โดยมีพัฒนาการที่ดีและร้ายและมีความเปลี่ยนแปลงหลังจากผ่านเรื่องราว

3.2 ออกแบบตัวละครให้มีความแปลกใหม่อยู่เสมอ อาทิ เป็นคนแปรพักตร์ คนชายขอบ คนที่มีภาวะซึมเศร้า ภาวะตาบอดสี ก้าวผ่าน เป็นต้น

3.3 มักมีการวางตัวละครที่มีความต้องการและจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน

3.4 ตัวละครเอกไม่จำเป็นต้องเป็นพระเอกหรือนางเอกเสมอไป มีตัวละครเอกหลายตัว โดยตัวละครเอกล้วนกระทำผิดและได้รับผลการกระทำ

3.5 ตัวละครเอกมักมีปมปัญหาและบาดแผลภายในจิตใจ ตั้งแต่ปมปัญหาภายในครอบครัว ทั้งการกำพร้าพ่อหรือแม่ หรือแม่ต้องตายจากหรือถูกทอดทิ้งไปจนถึงอาการทางจิตเวชที่ต้องได้รับการเยียวยารักษา อาทิ โรคซึมเศร้า โรคกลัวฝนที่จัดอยู่ในอาการ Ombrophobia รวมถึงอาการเห็นภาพหลอน ยกเว้นเพียงใน Business Proposal ที่ตัวละครนางเอกของเรื่องมีการปรากฏภาพครอบครัวที่อบอุ่น และเงินยงซอ นางรองที่ไม่ปรากฏการออกหักหรือเข้าใจจากคนรักเก่าและครอบครัว

3.6 ตัวละครพระนางมักมีวิถีความเป็นอยู่ ลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน แต่กลับมอบความรู้สึกทางจิตใจ

3.7 ตัวละครพระเอกนางเอก และพระรองนางรองนั้นไม่ปรากฏพฤติกรรมการสูบบุหรี่และการใช้สารเสพติด ยกเว้น Squid Game ที่ชองกีฮุนมีพฤติกรรมชอบสูบบุหรี่

3.8 ตัวละครเอกฝ่ายชาย (พระเอก) มักมีลักษณะที่ดีพร้อม แต่มีบาดแผลทางจิตใจเป็นชายวัยทำงาน ช่วงอายุ 30-35 สถานภาพโสด รูปร่างสูงโปร่งหล่อเหลา สะอาดหมดจด เปี่ยมเสน่ห์ เติบโตมาอย่างดีตรงตามมาตรฐานสังคม เรียนจบในระดับมหาวิทยาลัย มีความสามารถรอบด้าน เป็นสุภาพบุรุษ มีจิตใจอ่อนโยน มองโลกในแง่ดี ให้เกียรติผู้อื่น มีความโรแมนติก และทุ่มเทในความรักเป็นอย่างมาก มีเพียง Squid Game เท่านั้นที่มีการนำเสนอตัวละครเอกฝ่ายชาย (พระเอก) ในรูปแบบพ่อหม้าย ที่ล้มเหลวในชีวิตจนกลายเป็นคนไม่เอาถ่าน ดิ้นรน พยายาม ไม่ใส่ใจคนในครอบครัวจนถูกทอดทิ้ง ทั้งยังได้รับการศึกษาในระดับมัธยม ซึ่งมีเป็นข้อตรง

ข้ามของตัวละครเอกตัวอื่น ๆ เป็นอย่างมาก แต่ยังคงสมบัติของการมีจิตใจที่ดี มองโลกในแง่ดี และให้เกียรติผู้อื่นอยู่เสมอ

3.9 ตัวละครเอกฝ่ายหญิง (นางเอก) มักเป็นผู้หญิงวัยทำงาน มีหัวสมัยใหม่ฉลาด มีความคิดเป็นของตัวเอง มีความเป็น feminist เป็นผู้นำ มีความคิด จุดยืนของตัวเอง ไม่ยอมให้ใครมาเอาเปรียบ เรียนจบสูง มีหน้าที่การงานที่ดี สามารถยืนได้ด้วยลำแข้งของตนเองมีลักษณะแข็งแรงนอกอ่อนใน ซ่อนความอ่อนแอไว้บนภาพที่ดูแข็งแกร่ง ปมด้อยในจิตใจ และมักจะมีคามผูกพันลึกซึ้งกับตัวละครแวดล้อมในเรื่อง มีเพียง Squid Game เท่านั้นที่มีการนำเสนอตัวละครเอกฝ่ายหญิง (นางเอก) ในรูปแบบของคนแปรพักตร์ ที่ไม่มีอาชีพที่มั่นคง และการศึกษาในระดับสูง เป็นโจรวิ่งราว ซึ่งมีเป็นข้อตรงข้ามของตัวละครเอกตัวอื่น ๆ เป็นอย่างมาก

3.10 ตัวละครเอก (นางเอก) ในซีรีส์แนวระทึกขวัญนั้นมักถูกนำเสนอให้มีชีวิตที่ปากกัดตีนถีบ ต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด หาเลี้ยงตนเอง โดยมีเป้าหมายที่สำคัญเป็นแรงผลักดันในการใช้ชีวิต

3.11 ไม่มีการปรากฏตัวละครกลุ่ม LGBTQ+

3.12 ให้ความสำคัญกับตัวละครแวดล้อม ตัวละครทุกตัวที่ปรากฏในเรื่องราวทุกคนต่างมีบทบาทหน้าที่เป็นของตัวเอง ในการเดินเส้นเรื่อง และมีความพิเศษที่เอกลักษณ์ของตนเอง

4. การแสดง (Performing) มีส่วนสำคัญในระดับสูงสุด โดยลักษณะการแสดงที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

4.1 มีการแสดงแบบสมจริง (realistic) ที่มีความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ปรากฏในชีวิตประจำวัน โดยถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสีหน้าแววตาชัดเจน นักแสดงมีความทุ่มเท สวมบทบาทให้ถึงแก่นแท้ของตัวละครจริง ๆ แม้ไม่มีบทพูด

4.2 มีการใช้ method acting ในการช่วยสร้างความเชื่อในการเป็นตัว

5. แก่นของเรื่อง (Theme) มีส่วนสำคัญในระดับสูง โดยลักษณะแนวคิดหลักที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

5.1 แปลกใหม่หลากหลาย สามารถสื่อสารออกมาอย่างชัดเจน ตรงต่อประเด็นสำคัญทั้งสอดแทรกแนวคิดย่อยสนับสนุนความคิดหลักหลายหลายประเด็น

5.2 มักมีแนวคิดหลักที่เป็นประเด็นร่วมในสังคมทุกคนทุกชาติสามารถเข้าถึงรับรู้ร่วมกัน

5.3 มักนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต ชนชั้นทางสังคม ในรูปแบบต่าง ๆ
ยังแสดงให้เห็นแก่นความคิดที่ว่ามนุษย์ทุกคนต่างต้องการการยอมรับ

5.4 มีแนวคิดหลักที่แสดงให้เห็นว่า ความสำเร็จ ความสมบูรณ์แบบไม่
ได้มาพร้อมความสุขเสมอไป

5.5 มีแนวคิดหลักที่แสดงให้เห็นว่าทุกอย่างย่อมล้วนเป็นไปตามการ
กระทำ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

6. การใช้ภาษา (Diction) มีส่วนสำคัญในระดับปานกลาง โดยลักษณะการใช้ภาษาที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

6.1 มีการใช้ภาษาที่สมจริง (Realistic) เชกเช่นเดียวกับชีวิตประจำวัน มี
ระดับการใช้ภาษาที่ชัดเจนระหว่างผู้สนทนาตามหลักภาษาเกาหลี

6.2 มีการใช้วาทศิลป์ คำอุปมา สำนวน การเล่นคำ แฝงข้อคิดไว้ในบท
สนทนาอย่างแนบเนียน และมีการสอดแทรกคำคมสอดแทรกบทสนทนาอยู่เสมอ

7. เพลงประกอบ (song) มีส่วนสำคัญในระดับสูงสุด โดยลักษณะเพลง
ประกอบที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

7.1 มีการผลิตเพลงประกอบหลากหลายรูปแบบ ประกอบในแต่ละห้วง
อารมณ์เพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครออกมาผ่านเพลงประกอบในฉากนั้น ๆ
โดยเฉพาะ

7.2 มี มีการผลิตเพลงประกอบมากกว่า 5 เพลงต่อ 1 เรื่อง ไม่รวมดนตรี
ประกอบ

7.3 มีการใช้เพลงประกอบเปิดปิดเรื่องราวในแต่ละตอนด้วยเพลง
ประกอบที่เร้าอารมณ์ ชวนให้ติดตามตามรูปแบบซีรีส์

7.4 มีการใช้เพลงประกอบในการสื่อสารหลักในซีรีส์แบบตลกโรแมนติก
เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความรักที่ลึกซึ้งระหว่างตัวละครเพื่อช่วยเร้าอารมณ์ร่วม และเสริมสร้าง
อารมณ์ส มักมีจังหวะปานกลาง ที่มอบความรู้สึกเขินอาย สบาย และโรแมนติก และการเล่าถึง
เรื่องราวความเจ็บปวด มักใช้เพลงที่มีจังหวะช้า เมโลดี้ลึกซึ้งกินใจ ในขณะที่ซีรีส์แนวระทึกขวัญใช้
ดนตรีประกอบเป็นหลักในการสื่อสาร เพื่อเบี่ยงเบนไม่ให้เนื้อเพลงนั้นเบนความสนใจจากประเด็น
สื่อสารหลัก

7.5 มีเพลงประกอบหลายเพลงที่ถูกนำเสนอแทนบทสนทนา สื่อสาร
เรื่องราวโดยเฉพาะในหลาย ๆ ฉาก

8. งานภาพ (Spectacle) มีส่วนสำคัญในระดับสูง โดยลักษณะงานภาพที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

- 8.1 มีการถ่ายทำแบบภาพยนตร์ที่สมบูรณ์แบบ
- 8.2 มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในงานภาพที่สวยงามประณีต ถูกออกแบบคอนเซปต์ มุมกล้อง การใช้แสง โทนสีที่ปรากฏในงานภาพอย่างดี
- 8.3 มีการจัดวางมุมกล้องที่หลากหลาย มักมีการถ่ายกว้างเพื่อนำเสนอทัศนียภาพที่สวยงามของบ้านเมืองและธรรมชาติ และใช้ไฟจากสิ่งประดิษฐ์ประกอบฉากในการสื่อความหมายเชิงลึก
- 8.4 มีการนำเสนอภาพโทนสีสว่าง สีสันสดใส มีแสงที่ละมุน เกรตสีให้พุ่มสวยงามในซีรีส์ประเภท โรแมนติกละมุนตาชวนฝัน ทั้งมีการใช้จัดไฟให้ผิวของนักแสดงมีความนวลสวยงาม
- 8.5 มีการนำเสนอภาพคอนทราสต์บนข้อตรงข้ามที่แตกต่าง ทั้งความสว่าง-ความมืด สีโทนร้อน-สีโทนเย็น สีสดใส-สีหม่น นำเสนอตัวละครฝ่ายตรงข้ามทั้งสองฝ่ายในซีรีส์แนวระทึกขวัญ โดยมีการใช้ไฟขาว ที่เน้นย้ำถึงร่องรอยบนใบหน้า บาดแผลตามลำตัวนำเสนอความทุกข์ระทม ความแค้นอย่างชัดเจน
- 8.6 มีการเกรตสีภาพให้สวยงามตามโทนของซีรีส์
- 8.7 มีการเล่าเรื่องผ่านงานภาพที่ชัดเจน มีการสื่อสารความหมายและนัยยะแฝงอยู่เสมอ
- 8.8 มีเครื่องมือ และทีมงานที่เชี่ยวชาญ มีศักยภาพสูง มี special effects cg ที่สมจริง แนบเนียน

9. งานฉาก (setting) มีส่วนสำคัญในระดับสูง โดยลักษณะงานฉากที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

- 9.1 มักเป็นฉากที่สร้างจากสิ่งประดิษฐ์ ถ่ายทำใน studio ที่มีการสร้างฉากขึ้นมาใหม่ โดยใช้ช่างเทคนิคเฉพาะทาง ในการสร้างฉากเสมือนจริง หรือดัดแปลงสถานที่เพื่อการถ่ายทำโดยเฉพาะ
- 9.2 ฉากที่เล่าเรื่องราวชีวิตประจำวันของตัวละครไปพร้อม ๆ กันในการนำเสนอหลัก
- 9.3 มักเป็นฉากในยุคสมัยปัจจุบันในการนำเสนอหลัก

9.4 มีการใช้ฉากธรรมชาติประกอบในเรื่องราว โดยเฉพาะซีรีส์โรแมนติค คอมเมดี้ที่มีปรากฏฉากธรรมชาติเป็นฉากหลักที่มีผลต่อเส้นเรื่อง ยกเว้น Business Proposal ที่มีฉากธรรมชาติเป็นฉากที่ถูกนำเสนอเพียงส่วนหนึ่งของเรื่องราว

9.5 ในซีรีส์รักโรแมนติค มักมีฉากที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีอยู่จริง แต่ยังไม่ติดตลาดท่องเที่ยว ณ เวลาก่อนออกอากาศ จนกลายเป็น Soft Power ในเวลาต่อมา

9.6 มีจัดวางองค์ประกอบศิลป์ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าหน้าผม ที่เป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามสถานการณ์ มีการแต่งหน้าที่เบาบาง เป็นธรรมชาติ ไม่มากเกินไปจนเกินความเป็นจริง

10. สัญลักษณ์พิเศษ (symbol) มีส่วนสำคัญในระดับปานกลาง โดยลักษณะสัญลักษณ์พิเศษที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ได้รับความนิยมนสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

10.1 มีการปรากฏสัญลักษณ์พิเศษซ้ำ ในหลาย ๆ รอบ จนเกิดเป็นสัญลักษณ์ที่เน้นย้ำความสำคัญ สร้างการจดจำให้กับสิ่งที่ต้องการสื่อสาร

10.2 มีการสอดแทรกนัยยะลงไปบนวัตถุบางอย่างเพื่อสร้างความหมายที่คนส่วนมากรับรู้ร่วมกัน หรือมีการบอกเล่าในเรื่องราว สื่อสารผ่านบทสนทนา

10.3 มีการใช้ภาพสัญลักษณ์จำนวนมากปรากฏในงานภาพให้ตีความความหมายเชิงลึกอยู่เสมอ

10.4 มีการหยิบสิ่งที่มีความแปลกใหม่มาสร้างเป็นสัญลักษณ์ อย่างเช่น ที่ม้วนผม ตุ๊กตาเด็กยักษ์ ต้นมะเขือเทศ หรือ นกฟินิกซ์

10.5 มีการใช้ฝนสื่อสารควบคู่กับสภาพจิตใจที่มืดมิด มีความเจ็บปวด หรืออารมณ์ที่ปะทุอย่างรุนแรง

11. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) มีส่วนสำคัญในระดับสูง โดยลักษณะมุมมองการเล่าเรื่องที่โดดเด่นเป็นที่ได้รับความนิยมนสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

11.1 มีการเล่าแบบผู้รู้รอบด้าน ที่มีการผสมผสานการเล่าทั้งจากบุคคลที่ 1 และมุมมองพระเจ้าที่มีทั้งการปิดบังปมสำคัญให้ผู้ชมลุ่มไปกับตัวละคร และการเฉลยปมสำคัญให้ผู้ชมได้รู้ก่อน

11.2 มักเป็นการนำเสนอเรื่องราวในมุมมองของตัวละครเอกที่เป็นนางเอกหรือพระเอกของเรื่อง

กลยุทธ์ที่ 2 การสะท้อนภาพทางสังคมวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ส่งผลต่อการสะท้อนภาพทางสังคมวัฒนธรรมมีดังนี้

1. ด้านสภาพเศรษฐกิจ มีความสำคัญในระดับสูง โดยมีการนำเสนอภาพทางออกมาอย่างเด่นชัด ดีแต่เสียดสีสังคมโดยตรงไปตรงมาผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละคร โดยลักษณะที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

1.1 มีการนำเสนอสภาพความเป็นอยู่ สังคม รวมถึงวิถีชีวิตของคนเกาหลี ได้อย่างชัดเจน มีการถ่ายทอดรายละเอียดชีวิตของตัวละครที่ละเอียดมากและมีเนื้อหาเกี่ยวกับการประกอบอาชีพของตัวละครที่หลากหลายประกอบเรื่องราวอยู่เสมอ

1.2 มีการนำเสนอภาพสังคมเมืองที่มีความเจริญ มีเทคโนโลยีที่ก้าวไกลทันสมัย มีสาธารณูปโภคที่พร้อมเพียบพร้อม ที่อยู่อาศัยเป็นครอบครัวเล็ก

1.3 มีการจัดระเบียบชนชั้นทางสังคมที่ชัดเจน ปรากฏให้เห็นสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำทางสังคมที่สูง มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกดขี่ถูกผู้ร่ำรวย การยกยอกทรัพย์สินบนปรากฏอยู่ในทุกเรื่อง มีทั้งความเป็นอยู่ การคมนาคม การเดินทาง อำนาจและอิทธิพลทางสังคมทางเลือกในการดำเนินชีวิต รวมถึงโอกาสทางสังคมที่มีความแตกต่างกันมากระหว่างคนรวยกับคนจน คนเมืองคนชนบท

1.4 ยานพาหนะส่วนตัวมักเป็นทรัพย์สินของคนที่มีฐานะมั่นคง ปรากฏภาพ เช่น รถยนต์ส่วนตัว รถลีมูซีน เฮลิคอปเตอร์ โดยตัวละครที่มีฐานะทางการเงินไม่คล่องตัวไปจนถึงติดลบจะมีภาพการคมนาคมผ่านขนส่งมวลชน หรือเดินทางเท้าเป็นส่วนมาก

1.5 ยังมีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรักโรแมนติกน้อยมากเท่าไร ยังมีการนำเสนอการเสียสละภาพสังคมที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

1.6 ไม่มีการปรากฏในประเด็นทางการเมืองในเส้นเรื่องหลักอย่างชัดเจน

1.7 มีการนำเสนอภาพของตัวละครที่กำพร้าพ่อ กำพร้าแม่ หรือเป็นเด็กกำพร้าที่เติบโตมาในสถานสงเคราะห์ในทุกเรื่อง ซึ่งนำเสนอภาพของปัญหาการหย่าร้าง และการถูกทอดทิ้งในเด็ก

1.8 มีการนำเสนอกระบวนการทำงานของตำรวจดี ๆ ที่ยังคงมีอยู่ในสังคม ที่สามารถเป็นที่พึ่งพาให้กับประชาชนได้

2. ด้านการศึกษา

ภาพการศึกษามีความสำคัญในระดับต่ำ โดยมีการนำเสนอภาพสะท้อนด้านการศึกษาสอดแทรกไปกับค่านิยมทางสังคมที่ปรากฏในวิธีการคิดและแสดงออกทางสังคม

ของตัวละคร ซึ่งเป็นชาวเกาหลีได้อย่างเด่นชัด โดยลักษณะที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

2.1 ไม่มีการนำเสนอภาพการศึกษาที่เด่นชัด มีเพียง The Glory (2022) เท่านั้นที่มีการพูดถึงสภาพสังคมและการถูกกลั่นแกล้งในโรงเรียน

2.2 มีการให้ค่านิยม ยกยอคนที่จบมหาวิทยาลัยชื่อดังของเกาหลี หรือที่เรียกว่า SKY และจบจากมหาวิทยาลัยชั้นนำจากต่างประเทศ ปรากฏแทรกแซมในเนื้อหาของซีรีส์

2.3 ตัวละครเอกล้วนมีการศึกษาในระดับสูง และมีหน้าที่การงานที่ดี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญในด้านการศึกษาของคนเกาหลีได้ และความเชื่อที่ว่าถ้าจบจากมหาวิทยาลัยชั้นนำก็จะมีงานที่ดี มีชีวิตที่ดี

3. ภาพทางวัฒนธรรม

ภาพทางวัฒนธรรมมีความสำคัญในระดับสูงมาก และเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการประสบความสำเร็จสูงสุด รองลงมาจากโครงเรื่อง โดยมีการนำเสนอภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมอยู่ตลอดทั้งเรื่องราว ผ่านทุก ๆ อิริยาบถ บทสนทนา การกระทำ รวมถึงสภาพสังคมแวดล้อมของตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องราว โดยลักษณะภาพทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

3.1 มีการนำเสนอวัฒนธรรมแบบเนียนไปกับชีวิตประจำวัน โดยมักจะมีฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร การกิน การนอน วิธีชีวิตต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในเห็นอยู่เสมอในทุก ๆ ตอนไปกับตัวเรื่องในซีรีส์ทุกเรื่อง จนเกิดการเรียนรู้ซึมซับทางวัฒนธรรม และมีการนำเอาจุดเด่นของวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏและยังไม่เคยปรากฏในซีรีส์เกาหลีมาสร้างเรื่องราว นำเสนอด้วยภาพที่สวยงามจนเกิดเป็น soft power อยู่เสมอ อาทิ ทะเลงจิน ใน Hometown Cha-Cha-Cha (2022) หรือขนมดัลโกนา ขนมพื้นเมืองของเกาหลีได้

3.2 เป็นการเล่าภาพวัฒนธรรมสมัยใหม่

3.3 มีการนำเสนอภาพอาหารเกาหลีอย่างเด่นชัดในซีรีส์ โดยมักมีฉากทานอาหาร หรือการทำอาหารสอดแทรก มีการนำเสนอการตั้งโต๊ะอาหารหลายพร้อมกัน หรือ 'ฮันจองชิก' และใช้ตะเกียบในการทานอาหาร

3.4 มีวัฒนธรรมรักการสังสรรค์ ดื่ม กินเลี้ยง มีการนำเสนอฉากกินเลี้ยง ดื่มแอลกอฮอล์ ไซจูอยู่เสมอและมักมีการสอดแทรกวัฒนธรรมการฉลองวันเกิดในทุก ๆ เรื่อง

3.5 มีการแต่งกายแบบสมัยนิยมทุกเรื่อง

3.6 มีที่อยู่อาศัยแบบสมัยใหม่ โดยปรากฏเป็นบ้าน และอพาร์ทเมนต์

3.7 มีการใช้ภาษาที่เคร่งครัดตามหลักภาษาและให้เกียรติผู้อาวุโสเสมอ และยังมีการใช้ภาษาทับศัพท์ภาษาอังกฤษ และการยืมภาษาอื่น ๆ มาใช้ในหลักภาษาจำนวนมาก

3.8 มีการปรากฏภาพการรับชมซีรีส์เกาหลี และเพลงแบบ K-POP ในสื่อซีรีส์เกาหลี

3.9 ไม่มีการปรากฏภาพประเพณีและเทศกาลพื้นเมือง รวมถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่เคร่งครัด

3.10 มีการนำวัฒนธรรมของเกาหลีได้มาสร้างเป็นเรื่องราว อาทิ การเล่นเกมพื้นบ้าน ใน Squid Game, ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศอันส่งผลมาจากประวัติศาสตร์ชาติ ใน Crash Landing on You หรือ การดูตัวนัดบอดซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดมาแต่โบราณใน Business Proposal

4. ภาพความเชื่อ

ภาพความเชื่อมีความสำคัญในระดับต่ำมาก โดยมีการนำเสนอสอดแทรกประปรายในซีรีส์เกาหลี ปรากฏออกมาผ่านบทสนทนาและการกระทำของตัวละครซึ่งเป็นชาวเกาหลีได้อย่างเด่นชัด โดยลักษณะที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

4.1 มีการสอดแทรกและนำเสนอภาพการนับถือศาสนาคริสต์ในทุก ๆ เรื่องประปรายถึงมาก

4.2 ไม่มีการนำเสนอภาพความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติอย่างเด่นชัด ยกเว้น The Glory (2022) และ ที่มีการนำเสนอเรื่องของมูตัง (คนทรงเจ้า) หรือวิญญาณอาฆาตประปรายในเส้นเรื่อง

4.3 ไม่มีการนำเสนอภาพความเชื่อในเรื่องตำนาน นำเสนอภาพความเชื่อในซีรีส์ที่ต้องการสื่อสารโดยเฉพาะ

5. ด้านค่านิยม

ภาพความเชื่อมีความสำคัญในระดับสูง โดยมีการนำเสนอสอดแทรกประปรายในซีรีส์เกาหลี ปรากฏออกมาผ่านบทสนทนาและการกระทำของตัวละครซึ่งเป็นชาวเกาหลีได้อย่างเด่นชัด โดยลักษณะที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมสูงสุดทั้ง 5 เรื่องได้แก่

5.1 มีการเสียดสีภาพคำนิยามอย่างตรงไปตรงมา แนบเนียนไปเส้นเรื่อง ชัดเจนในประเด็นที่ต้องการสื่อสารและมักให้ข้อคิดกับตัวละครในเรื่องของคำนิยาม

5.2 มีการนำเสนอภาพตัวละครหลักเพศหญิงที่มีความเป็นเฟมินิสต์เป็นผู้นำ มีสิทธิมีเสียงและมีจุดยืนเป็นของตัวเอง ทั้งตัวละครหลาย ๆ ตัวยังมีบทบาทที่เป็นข้างทำหน้า สามารถรับผิดชอบภาระค่าใช้จ่ายในครอบครัว

5.3 การแต่งงานเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจและหน้าตาทางสังคมยังคงเป็นเรื่องที่ปรากฏในสังคมคนรวย และยังจัดเป็นหน้าที่ของผู้สืบทอดตระกูล โดยผู้ปกครองยังคงมีบทบาทต่อการเลือกคู่สมรส

5.4 การเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยชื่อดังจากในและนอกประเทศ ยังคงถูกยกย่อง เชิดชูจากคนในสังคม ด้วยคำนิยามที่เชื่อว่าการจบจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ จะทำให้มีชีวิตที่ดี

5.5 ปรากฏคำนิยามเกี่ยวกับการใช้ของแบรนด์เนมตามคำนิยามของสังคมในซีรีส์บางเรื่อง เพื่อลดปมด้อยของตัวเอง ด้วยการใช้ของราคาแพง

5.6 ตัวละครนางเอกของเรื่องยังคงปรากฏภาพของความเป็นผู้หญิงที่ผิวขาว จมูกโด่ง มีใบหน้าที่เรียวเล็ก หุ่นเพรียว รวมถึงพระเอกที่มีรูปร่างสูง ผิวขาว จมูกโด่ง มีใบหน้าที่หล่อเหลาจนเป็นที่พูดถึงในวงกว้าง ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานทางความงามในสังคมเกาหลีที่ยังปรากฏอยู่ในสังคม

5.7 ไม่มีการปรากฏภาพตัวละคร LGBTQ+ ในการนำเสนอเรื่องราว ซึ่งสะท้อนถึงคำนิยามที่ยังไม่เปิดกว้างทางเพศในสังคม

อภิปรายผล

ในส่วนของการอภิปรายผลผู้วิจัยมีประเด็นในการอภิปรายทั้งหมด 2 ประเด็นได้แก่ ภาพขององค์ประกอบการเล่นเรื่อง ภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรม และแนวทางการพัฒนาการผลิตสื่อซีรีส์ละครโทรทัศน์ไทย โดยจะทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการการผลิตสื่อซีรีส์และละครโทรทัศน์ได้ตระหนักถึงงานที่สร้างสรรค์ และตระหนักถึงการพัฒนาทิศทางการผลิตสื่อซีรีส์ละครโทรทัศน์ที่มีความเหมาะสมในบริบทวัฒนธรรมและสังคมไทย โดยมีรายละเอียดของการอภิปรายผลดังต่อไปนี้

องค์ประกอบการเล่นเรื่องภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมเกาหลีใต้

การเล่นเรื่องจัดเป็นการติดต่อสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ เนื่องมาจากในชีวิตประจำวันของมนุษย์นั้นมีการพบเจอประสบการณ์ สิ่งแปลกใหม่ หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่ต้องการ

จะบอกเล่าเรื่องราวนั้น ๆ ต่อให้กับมนุษย์คนอื่น จนทำให้การเล่าเรื่องกลายเป็นศาสตร์หนึ่งในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความรู้ ความบันเทิง

คำว่า “การเล่าเรื่อง” จึงเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ที่ต่างมีลำดับขั้นตอน และมีความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตหรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำ โดยมีหน้าที่เป็นตัวกำหนดวิธีที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่า นั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของนักคิดอย่าง John Fiske (อ้างถึงใน พิษณุรักษ์ ปีตาทะสังข์, 2548, น. 21) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องนั้นมีการผลิตความหมายของสาร โดยมีนักสื่อสารเป็นผู้สร้างสัญลักษณ์ สร้างความหมายให้คนในสังคมเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ให้ทุกคนเห็นและเข้าใจในสิ่งที่ต้องการให้เข้าใจ โดยจำเป็นต้องมีกลวิธีในการถ่ายทอดสารให้สามารถเข้าถึงและตราตรึงใจคนดู โดยมีการแบ่งหลักของเล่าเรื่องที่สำคัญอันประกอบด้วยโครงเรื่อง (Plot), ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character), แก่นความคิด (Theme), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) (กาญจนา แก้วเทพ, 2560, น. 166)

ในปัจจุบันการเล่าเรื่องสามารถเกิดขึ้นได้จากสื่อหลายช่องทาง เช่น นิทาน การ์ตูน ภาพยนตร์ และละคร โดยละครโทรทัศน์เป็นอีกหนึ่งสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมสูงมากอย่างหนึ่ง ละครโทรทัศน์จึงจัดเป็นความบันเทิงแบบบันเทิงคดีรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์ โดยเรื่องราวที่น่าเสนออาจจะเป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นตามจินตนาการของผู้ประพันธ์และผู้เขียนบท หรืออาจเป็นเรื่องจริงที่ดัดแปลงให้เหมาะสม โดยอาจมีการนำเค้าโครงความจริงบางส่วนมาขยายแต่งเติม โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ การให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม (อรนุช เลิศจรรยาลักษณ์, 2541)

ละครโทรทัศน์ถือเป็นส่วนผสมระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งสัญลักษณ์ เนื่องจากในบทละครมีฉาก สถานที่ การแต่งกายต่าง ๆ ที่เหมือนความจริง ซึ่งจะเรียกได้ว่า มายาคติ (Myth) และมายาคติมีหน้าที่ต่อโลกแห่งความจริง 2 ระดับคือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543) หน้าที่ต่อปัจเจกบุคคล และหน้าที่ต่อสังคม ก่อให้เกิดแนวคิดเป็นเสมือนการสอนบทเรียนทางอารมณ์แก่ผู้ชม

ละครโทรทัศน์เกาหลี (Korean's TV Drama) หรือที่เรานิยมเรียกกันว่า “ซีรีส์เกาหลี” จึงเกิดขึ้นจากการจำลองเรื่องราวในชีวิตความเป็นจริง ผ่านการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน และมอบความบันเทิงให้กับผู้ชม โดยการที่ละครโทรทัศน์จะสมบูรณ์ได้จึงจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ มาถูกร้อยรวมกันจนเกิดเป็นเรื่องราว อันประกอบด้วย เค้าโครงเรื่อง (Plot), บทละคร (Script), การแสดง (Performing), ตัวละครและการวางลักษณะตัวละคร (Character and Characterization), ความคิด (Thought), การใช้ภาษา

(Diction), เพลง (Song) และภาพ (Spectacle) ตามที่ หนังสือ Poetics ของ Aristotle (อ้างถึงใน มาณวิภา ตันติสหนติ, 2528, น. 135)

เมื่อได้รวมองค์ประกอบของการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของละครโทรทัศน์เข้าด้วยกัน จึงได้เกิดกรอบการวิจัยที่รวบรวมองค์ประกอบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ หรือซีรีส์ได้ ดังแก่ โครงเรื่อง (Plot), ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละครและการวางลักษณะตัวละคร (Character and Characterization), การแสดง (Performing), แก่นความคิด (Theme), การใช้ภาษา (Diction), เพลง (Song), ภาพ (Spectacle), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

โครงเรื่อง (Plot) สำหรับซีรีส์เกาหลีที่ได้ทำการศึกษา นั้นโครงเรื่องมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของณัฐวุฒิ มีสกุล, 2562 ที่มีการนำเสนอลักษณะเนื้อเรื่องที่เรียบง่าย ไม่หวือหวา เกินจริง หรือหลุดโลก เป็นการเล่าเรื่องของคนธรรมดาหรือเป็นเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน มีให้เลือกชมหลากหลายแนว มีตัวละครที่มีพัฒนาการดีและร้าย ซึ่งเป็นบุคลิกทั่วไปของคนปกติธรรมดา เช่นเดียวกับกรกมล ลีลาวัชรกุล (2563) ที่พบว่าซีรีส์เกาหลีมีกระบวนการการถ่ายทอดที่ถูกคิดมาหลายขั้นตอนอย่างมีชั้นเชิง มีจุดพีคตลอดทุกตอน มีเนื้อหาที่หลากหลายให้เลือกรับชม ทั้งในปัจจุบันยังมีการพัฒนาสร้างสรรค์ผสมผสานแนวของซีรีส์ที่หลากหลายเข้าด้วยกัน ซึ่งสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้รับชม ทั้งยังสร้างการติดตามที่จดจ่ออย่างต่อเนื่องให้แก่ผู้ชมตลอดเวลาที่ผ่านมา

โครงเรื่องมีลักษณะที่สมบูรณ์ ครอบคลุมตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้ง 5 ขั้นตอน อันประกอบด้วย การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤติ (Climax) จุดคลี่คลาย (Falling Action) และการปิดเรื่อง (Ending) ตามทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบพีระมิดของ Gustav Freytag นักวิเคราะห์ชาวเยอรมัน ที่ จุลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539) ได้กล่าวไว้ตามทฤษฎีการเล่าเรื่องที่ปรากฏในเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

โดยมีการวิเคราะห์เพียงเคียงกับโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ได้รับความนิยมอย่างการเล่าเรื่องแบบสามองก์ (3 act structure) ได้พบว่ามีไม่มีซีรีส์ที่สามารถเทียบเคียงกับทฤษฎีนี้ได้ เนื่องจากทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์นั้น ตัวละครจะต้องพบกับจุดมืดที่ดิ่งที่สุด (Pre-Climax) ก่อนที่จะเกิดจุดพีคสูงสุดของเรื่องราว (Climax) ซึ่งส่วนมากในซีรีส์เกาหลีมักมีกราฟเรื่องที่สูงชันขึ้นอยู่สม่ำเสมอตั้งแต่ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ไปสู่จุดของภาวะวิกฤติ (Climax) ก่อนลดดิ่งลงไปสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ก่อนจะดำเนินไปสู่จุดจบของเรื่องโดยมีการ

พัฒนาเหตุการณ์เป็นส่วนที่มีความยาวมากที่สุด และมีการปิดเรื่องเป็นส่วนที่สั้นที่สุดของเส้นเรื่อง
ทุกองค์ประกอบมีความเชื่อมโยงกันหมดเหมือนใยแมงมุม

แต่กลับมีบางเรื่องที่ใกล้เคียงกับโครงสร้างวงกลมเรื่องราวของแดน ฮาร์มอน Dan Harmon's Story Circle ที่มีการเริ่มต้นโครงสร้างจากการที่ตัวละครอยู่ในพื้นที่ปลอดภัย (สภาพชีวิตที่เป็นอยู่ ชีวิตปกติสุข) ไปสู่การที่พวกเขาต้องการบางอย่าง (จุดเริ่มต้นจากเหตุการณ์ที่ยั่วให้ตัวเองต้องเปลี่ยนชีวิตในพื้นที่ปลอดภัย โดยอาจเป็นสิ่งที่ต้องการมาอย่างยาวนาน) ทำให้ตัวเองต้องเจอสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคย (ทำสิ่งใหม่เพื่อสิ่งที่ต้องการ) ปรับให้เข้ากับสิ่งใหม่ (เผชิญความท้าทายบางอย่าง ดันร่นจนเริ่มสำเร็จ) ได้สิ่งที่ต้องการ (มักเป็นชัยชนะที่ผิดพลาด) จ่ายแพงเพื่อมัน (ได้รู้ว่าสิ่งที่ต้องการไม่ใช่สิ่งที่ต้องการจริง ๆ) จากนั้นจึงกลับสู่สถานการณ์ที่คุ้นเคย (ตั้งเป้าหมายด้วยความจริงใหม่) และจบลงที่ทุกอย่างเปลี่ยนไปแล้ว (ดีหรือแย่ง) ซึ่งใกล้เคียงกับโครงสร้างการเล่าเรื่องของ The Glory (2022), Squid Game (2021) และ Business Proposal (2022)

นอกจากนั้นยังพบว่าซีรีส์ส่วนมากมีการเปิดเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological Order) โดยเริ่มจากจุดเริ่มต้นไปตามลำดับจนความขัดแย้งทวีความตึงเครียด คลี่คลายและจบลงในที่สุด มีวิธีการจบเรื่องแบบตัวละครประสบความสำเร็จ (Happy Ending) เป็นจุดจบที่ตัวละครในเรื่องสามารถแก้ปัญหา จัดความขัดแย้ง และได้รับความสมหวังในสิ่งที่ตัวละครปรารถนา เช่น สมหวังในรัก หรือมีชีวิตที่มีความสุข ทั้งในบางเรื่องยังมีการผสมผสานการจบแบบไร้ข้อยุติชัดเจน (Intermediate Ending) ที่ผู้ชมจะต้องคิดและคาดเดาต่อว่าเรื่องราวจะดำเนินไปอย่างไรต่อ (ปริญา เกื้อหนุน (2537, น. 34-36) ดังเช่นมุนดงอินที่สามารถแก้แค้น และกลับมาเริ่มต้นชีวิตใหม่ได้ แต่ก็มีกรวางฉากจบให้ตัวละครต้องเข้าไปดำเนินเรื่องราวที่ต้องการจะทำในขั้นตอนถัดไปที่ให้ผู้ชมตีความต่อว่าจะคงยอนซอนจะถูกมุนดงอินและจูยอจองเอาคืนอย่างไร

ซึ่งจากระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมาทำให้โครงเรื่องในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมได้เปลี่ยนแปลงไปจากที่ซีรีส์แนวรักโรแมนติก ทั้งโรแมนติกดราม่าและโรแมนติกคอมเมดี้ อย่างแดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง (Jewel in the palace) และเจ้าหญิงวุ่นวายและเจ้าชายเย็นชา (Princess Hour) ที่เคยได้รับความนิยมสูงสุดในช่วงช่วงเวลาการวิจัยในปี 2562 ของณัฐวุฒิ มีสกุล (2562, น. 211) ที่มักเป็นเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ หรือความรักที่เริ่มต้นจากความขัดแย้ง ไม่เข้าใจกันระหว่างพระเอกนางเอกเป็นส่วนมาก ก็ได้เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ซึ่งทำให้เกิดความไม่สอดคล้องกับโครงเรื่องที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบันที่นิยมเรื่องราวเกี่ยวชีวิต ที่ตัวละครต้องต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกจิตใจ ความเหลื่อมล้ำทางสังคม รวมถึงสภาพแวดล้อมรอบข้าง โดยมีความรัก มิตรภาพ ครอบครัว

เป็นองค์ประกอบที่ถูกนำเสนอควบคู่ ซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอที่สะท้อนให้เห็นถึงภาพสังคมมากขึ้น สอดคล้องกับ เจิมศิริ เหลืองสุภภรณ์ (อ้างถึงใน มนทิรา ธาดานวนวยชัย) ที่ว่าซีรีส์เกาหลีเดินทาง มาสู่ยุคใหม่ที่มีพล็อตใหม่ที่สะท้อนภาพสังคมในปัจจุบันมากกว่า พล็อตเดิมที่พูดถึงเรื่องโรแมนติ กคอมเมดี้ และมักจะถูกผลิตซ้ำ ๆ ในยุคทองปี 2020 เริ่มเห็นธีมเรื่องแปลก ใหม่ที่มุ่งหน้าไปสู่ความ ดุเดือด สืบสวนสอบสวน สะท้อนปมปัญหาสังคม โดยหลายเรื่องไม่จำเป็นต้องมีพระเอกนางเอก แต่เดินเรื่องด้วยตัวละครสำคัญ (เจิมศิริ เหลืองสุภภรณ์, 2563)

แต่ในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาประเภทโรแมนติคคอมเมดี้ เนื้อหาแบบเดิมยังคงสอดคล้องกัน กับเนื้อหาซีรีส์โรแมนติคคอมเมดี้ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ในส่วนของการเล่าเรื่องราวความรัก ของหนุ่มสาวที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ขณะเดียวกันภาพความรักที่ซับซ้อนลึกซึ้งตราตรึงหัวใจ ซึ่งเป็นความรักในเชิงอุดมคติ ได้แก่ รักครั้งแรก, รักแท้รักบริสุทธิ์ หรือรักแบบเสียสละ ไม่ต้องการ ผลตอบแทน และรูปแบบความรักประเภทรักสามเส้ายังคงปรากฏในโครงเรื่องประเภทรักโรแมนติค ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ในขณะที่ทั้งผู้วิจัยยังพบว่าพระเอกนางเอกของเรื่องนั้นมักมีจุดเริ่มต้น มาจากความจำเป็นที่ต้องเข้ามาช่วยเหลืออีกฝ่าย จนก่อตัวเป็นความรักที่ลึกซึ้ง นั้นไม่สอดคล้อง กันกับณัฐวุฒิ มีสกุล (2562, น. 211) ที่ได้พบว่าในจุดเริ่มต้นความรักของพระเอกของเรื่องนั้นมา จากการไม่ลงรอยกัน

ข้อขัดแย้ง (Conflict) มีการวางข้อขัดแย้งครบทั้ง 3 ประเภทตรงในการเล่าเรื่อง ตามที่ ยุวพาส์ (ประทีปประเสน) ชัยศิลป์วัฒนา (2544) ได้อธิบายถึงข้อขัดแย้งที่ถูกแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลัง ภายนอก ตามที่ปรากฏในทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัย โดยมักมีการวางข้อขัดแย้งทิ้งไว้ ในตอนจบของตอน ชวนให้ติดตามต่อ โดยการเร้าอารมณ์มีผ่านข้อขัดแย้งที่เข้มข้น ชวนติดตาม สอดคล้องกับ พรพิมล อาษายุทธ ที่พบว่าซีรีส์เกาหลีมักมีการตัดจบแต่ละตอนในลักษณะให้ผู้ชม หรือตัดจบแบบที่ทำให้ติดตามและจินตนาการถึงตอนต่อไป และจบลงด้วยผู้ชมพูดถึงในสังคม ออนไลน์ วิเคราะห์ตอนต่อไปในกลุ่มผู้ชมต้นต้น

ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization) มีกลวิธีการ สร้างตัวละคร (Character) แบบกลม ที่ตัวละครมีลักษณะคล้ายชีวิตจริงมาก มีความเป็นมนุษย์ สมจริง มีการพัฒนาการทางตัวละครอย่างเห็นได้ชัดทั้งลักษณะนิสัย อารมณ์ ความรู้สึกที่ หลากหลายและเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม ความกดดันและแรงจูงใจต่าง ๆ ซึ่งตรงกับ กลวิธีการสร้างตัวละครแบบกลม ปริญญา เกื้อหนุน (2537, น. 49-50) ทั้งยังมีการสร้างตัวละครที่ ละเอียด มีการระบุประวัติ เรื่องราวภูมิหลังของตัวละครหลักออกมาอย่างชัดเจน จนสามารถ

จำแนกประเภทของตัวละครได้อย่างลึกซึ้งกว่าส่วนประกอบของตัวละครที่ดไวท์ สเวน (2525 อ้างถึงใน พิงพิศ เทพปฏิมา, 2546, น. 43-44) ที่มีการแบ่งประเภทของตัวละครออกเพียง 2 ส่วน ได้แก่ ตามบทบาทที่ตัวละครได้รับและคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของตัวละคร ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Lagos Egri ที่พูดถึงองค์ประกอบการสร้างตัวละครที่มีความลึกซึ้งมากกว่า อันประกอบด้วย ข้อมูลทางกายภาพ, ข้อมูลทางสังคม และข้อมูลด้านจิตวิทยา

โดยมีการปรากฏภาพของตัวละครชายที่มีความสุภาพ อ่อนโยน ให้เกียรติผู้อื่น เปรียบพร้อมรอบด้านทั้งรูปร่างหน้าตา ฐานะและการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วริศรา กริธาพล (2563) ที่ได้ทำการวิจัยภาพความเป็นชายพระเอกซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในแต่ละยุคสมัย ตามแนวคิดความเป็นชาย ของ Katies Milestone และ Anneke Meyor (Milestone & Meyer, 2012) ได้ผลการวิจัยที่ตรงกับภาพความเป็นชายแบบใหม่ (The New Man) ที่มีความคล้ายคลึงกับความเป็นสุภาพบุรุษเป็นรูปแบบของผู้ชายที่มีกิริยาจาไพเราะ เรียบร้อย รู้กาลเทศะและมีคุณธรรม ตลอดจนมีความนุ่มนวล สุภาพอ่อนโยน และให้เกียรติผู้อื่น ซึ่งจัดเป็นชายในอุดมคติที่ซีรีส์เกาหลีได้ประกอบสร้างขึ้น แสดงให้เห็นถึงลักษณะพระเอกซีรีส์เกาหลีที่ยังมีความคงเดิมในแง่ดีของความเป็นผู้ชายในอุดมคติ แม้ในปัจจุบันจะมีการเพิ่มความกลม และมิติให้กับตัวละครชายที่มักจะมีบาดแผลทางจิตใจแล้วก็ตาม

ในขณะที่ภาพของตัวละครหญิงได้แสดงภาพมีความเป็นเฟมินิสต์ ที่มีความเป็นผู้นำ มีความคิดและจุดยืนเป็นของตัวเอง มีการศึกษา ความรู้ความสามารถในระดับสูง มีอาชีพหน้าที่ที่สามารถยืนหยัดได้ด้วยตัวเองซึ่งสอดคล้องไปกับทฤษฎีสตรีนิยมของ Meijuan Peng (2561) โดยปรากฏภาพของตัวละครเอกหญิงที่มีมีลักษณะสอดคล้องกับสตรีนิยมคลื่นลูกที่สาม (สตรีนิยมสมัยใหม่) ที่ไม่ได้เป็นผู้หญิงไปตามค่านิยมที่สังคมกำหนดไว้ (อ้างถึงใน รัชชานา รุ่งเรือง 2565) เช่น มุนดงอิน ที่ความมุ่งมั่นที่จะทำทุกอย่างเพื่อที่จะแก้แค้นกลุ่มเพื่อนที่เคยกระทำรุนแรงกับเธอในวัยเด็ก มีนิสัยชอบท้าทายพระเจ้า ทั้งยังมีลูกของจาง พระเอกของเรื่องเป็นผู้ช่วยในการแก้แค้น ที่ทำตามมุนดงอินทุกอย่าง โดยปราศจากคำถาม ซึ่งปรากฏภาพของความเป็นข้างเท่าหลัง ยุนเซรี นักธุรกิจผู้ประสบความสำเร็จด้วยตัวเอง จนพ่อของเธอยังต้องการให้เธอมารับช่วงต่อธุรกิจของครอบครัว แทนพี่ชายทั้งสองคนที่ไม่เอาถ่าน คังแซบยอกที่มีอาชีพเป็นโจรล้วงกระเป๋า มุ่งมั่นและเชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง โดยไม่เกรงกลัวใคร แม้กระทั่งชายร่างใหญ่อย่างจางด็อกซู ยุนฮยเจินผู้มุ่งมั่นและเชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง สามารถยืนหยัดได้ด้วยตัวเอง รวมถึงชินฮารีที่มีแม้จะเป็นคนที่มองโลกในแง่ดี รักครอบครัว แต่ด้วยหนี้สินจำนวนมากทำให้เธอต้องยอมเป็นนักต้มตุ๋นเล่นละครหลอกตาเพื่อเงินใช้หนี้ให้กับครอบครัว ซึ่งเป็นวิธีการหาเงินที่ไม่ถูกต้อง

เช่นเดียวกันกับตัวละครเอกหญิงตัวอื่น ๆ ทั้งพัคยอนจิน อีซาร่า ซเวสเยจองที่มีกระทำรุนแรง โรงเรียนจนถูกตำรวจจับตั้งแต่เด็ก หรือซอดันและจินยองซอที่ยืนหยัดที่จะทำตามต้องการของตัวเอง เลือกคนรักเอง มีชีวิตเป็นของตัวเอง แม้จะขัดต่อความต้องการของครอบครัว และค่านิยมของสังคม ซึ่งอาจจะมาจากการที่ซีรีส์ทั้งหมดนั้นร่วมทุนสร้างกับ Netflix ที่มีผู้รับชมในระดับนานาชาติ จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ซีรีส์นั้นไม่สามารถนำเสนอภาพชายเป็นใหญ่ตามแนวคิดขงจื้อได้ทั้งหมด ทั้งนักเขียนบทซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม ส่วนมากยังเป็นเพศหญิง จึงไม่แปลกเลยที่ความเป็นสตรีนิยม (Feminism) จะปรากฏอยู่ในตัวละครเอกที่เป็นเพศหญิงในระดับสูง แต่ทั้งนั้นก็ยังมีการนำเสนอแง่มุมที่ผู้ชายมีส่วนเข้ามาช่วยเหลือ ตัวละครเอกหญิงที่แข็งแกร่งเหล่านี้ จนเกิดเป็นความรักที่ลึกซึ้ง ที่แสดงให้เห็นถึงภาพการเกื้อกูลกันในสังคมระหว่างเพศหญิงและเพศชาย ที่ทำให้ตัวละครหญิงที่แข็งแกร่งเหล่านั้นได้เรียนรู้ว่าบางทีคนเราก็ต้องรับความช่วยเหลือจากผู้อื่น จนเกิดภาพความอ่อนโยนที่ถูกซ่อนไว้ในจิตใจปรากฏมากยิ่งขึ้น และก้าวเดินไปพร้อม ๆ กันในบทสรุปของเรื่องราว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทของผู้หญิง

การแสดง (Performing) มีการวางภาพการแสดง ที่มีความสมจริงทั้งทางกายภาพ และการแสดงออก มีการเพื่อถ่ายทอดภาพตัวละครให้สมบทบาท เสมือนเป็นตัวละครเหล่านั้นจริง ๆ ซึ่งตรงกับการแสดงแนวสมจริง (Realism) ที่มีความสมจริงตามธรรมชาติ เน้นอารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อและรายละเอียดการแสดงออกต่าง ๆ ของนักแสดง โดยไม่มีการแสดงแบบติดสีหน้า ใช้อารมณ์ปลอม (Fake) หรือการแสดงแบบเกินจริง (Over-Acting) (Edwin 1998) ทั้งยังมีการใช้เทคนิคการแสดงแบบ method action ช่วยในการสร้างความเชื่อให้นักแสดงในซีรีส์บางเรื่อง ซึ่งเป็นวิธีการฝึกฝนการแสดงของ Lee Starsberg บิดาแห่ง Method Acting ที่ได้มองเห็นข้อจำกัดและพัฒนาต่อยอดวิธีการฝึกฝนการแสดงของ Constantin Stanislavski (Constantin Stanislavski : 1863-1938) ครูสอนละครชาวรัสเซีย ว่าการใช้ ความทรงจำทางอารมณ์ เพื่อให้ เกิดการแสดงที่สมจริงออกมา อาจจะไม่เพียงพอที่จะเชื่อมโยงสถานการณ์ที่นักแสดงกำลังเผชิญ ได้เต็มที่ จากการเติบโต สภาพสังคมรวมถึงพฤติกรรมที่แตกต่างที่มีในมนุษย์ จึงเกิดเป็นการเตรียมตัวสำหรับบทบาทโดยหมกหมุ่นกับสถานการณ์ของตัวละครที่จะต้องแสดงออกมาให้มากที่สุด ดังเช่นการที่นักแสดงนำของเรื่องอย่าง ซงฮเยคโย ลดน้ำหนัก 17 กิโลกรัม ทั้งยังอดอาหารเป็นเวลา 3 วัน และไม่ดื่มน้ำ 1 วัน ก่อนการถ่ายทำ จนรู้สึกเหนื่อยเหมือนกำลังจะตายจริง ๆ เพื่อถ่ายทอดให้ มุนดงอินน่าสงสารจับใจผู้ชมที่สุด, คิมฮึออร่า ผู้รับบท อีซาร่า ที่ฝึกทำความคุ้นเคยกับการสูบบุหรี่ และดูรายการสารคดีเกี่ยวกับยาเสพติด เพื่อถ่ายทอดตัวละครที่ชื่นชอบการสูบบุหรี่ ทั้งยังติดสารเสพติดในระดับรุนแรง รวมถึงทำการฝึกซ้อมทำการแสดงร่วมกับงูจริง ๆ เพื่อให้ The Glory ออกมา

อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด เช่นเดียวกันกับฮยอนบินที่ทำการฝึกฝนการเล่นเปียโน และฝึกการออกเสียงสำเนียงแบบเกาหลีเหนือเพื่อรับบท ร็องฮยอก ทหารชาวเกาหลีเหนือ และ อนุพัม ตรีพาดิ ที่ต้องดูแลคดีผู้อพยพและแรงงานชาวปากีสถาน รวมถึงฝึกการออกเสียงภาษาฮินดีเพื่อรับบท แรงงานชาวปากีสถาน เป็นต้น

แก่นความคิด (Theme) มีการนำเสนอแก่นความคิด ที่แปลกใหม่ แข็งแรง ซึ่งช่วยยึดเส้นเรื่องไม่หลงประเด็นและเชื้อให้ทุกองค์ประกอบเดินไปด้วยกันได้อย่างชัดเจนลงตัว โดยมีแก่นความคิดที่เล่าเกี่ยวกับชีวิต ชนชั้นทางสังคม ในรูปแบบต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่า ความสำเร็จ ความสมบูรณ์แบบไม่ได้มาพร้อมความสุขเสมอไป และผลพวงทุกอย่างนั้นย่อมล้วนเป็นไปตามการกระทำ หรืออาจเรียกได้ว่าการทำดีได้ดี การทำชั่วได้ชั่ว ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ นพดล อินทร์จันทร์ (2555) ที่กล่าวไว้ว่าลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ชุดเกาหลีส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ที่ได้รับความนิยมในสังคมไทยมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของพฤติกรรมการรับชมผู้บริโภคซีรีส์เกาหลีที่มีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย แต่ทั้งนั้นซีรีส์ที่เกี่ยวกับความรักนั้นก็ยังเป็นซีรีส์ที่ยังได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก เพียงแต่อาจจะไม่ได้นำเสนอประเด็นเรื่องของความรักเพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีการผสมผสานกับประเด็นสำคัญอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความเข้มข้นให้กับเส้นเรื่อง ที่นิยมการวางข้อขัดแย้งหรืออุปสรรคจำนวนมากเพื่อให้เกิดกราฟสูงสุดในเส้นเรื่องเสมอ ตามผลการวิจัย อย่างเช่น ความรักโรแมนติกกับการฝ่าฝืนอุปสรรคเพื่อให้ยูนิเซรี นางเอกของเรื่องได้กลับสู่เขตแดนเกาหลีได้อย่างปลอดภัย ซึ่งประกอบทั้งความรักโรแมนติกและความเป็นดราม่าในขณะเดียวกัน แต่ในขณะเดียวกันกลับมีการสอดคล้องกันในเรื่องของแก่นความคิดในเรื่องที่มักนำเสนอเรื่องของ การกระทำ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

การใช้ภาษา (Diction) ที่สมจริง เป็นธรรมชาติ เน้นเน้นไปกับบทสนทนาในชีวิตประจำวันของตัวละคร ที่สอดคล้องกันกับการแสดงแนวสมจริง (Edwin1998) โดยถูกแปลออกมาบนซับไตเติ้ลภาษาไทยที่คมคายเปี่ยมด้วยวาทศิลป์ ข้อคิด และคำคมสอดแทรก ซึ่งสามารถแปลได้คงอรรถรสของเรื่องราวได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงภาพวัฒนธรรมที่เคารพผู้อาวุโส ให้เกียรติผู้อื่น ผ่านระดับภาษาที่ค่อนข้างเคร่งครัด ซึ่งสอดคล้องกับ (วนิดา บำรุง ไทย 2543, น. 149) ที่กล่าวว่าการใช้ภาษา หรือท่วงทำนองการเขียน (Style) เป็นศิลปะการใช้ภาษาของผู้แต่ง ในการนำเสนอ นับว่าเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราว และเสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึก ให้คล้อยตามไปกับเรื่องลักษณะการใช้ภาษาของผู้แต่งแต่ละคน

เพลงประกอบ (Song) เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับเนื้อเรื่องที่ทำให้ผู้ชมชื่นชอบและต้องติดตามละครไปตลอดทั้งเรื่อง ส่งผลดีต่อละครในเรื่องของค่าความนิยม (ชิตพงษ์ ตรีมาศ, :102) ในซีรีส์เกาหลีปรากฏเพลงออกเป็น 2 ประเภท ในลักษณะที่หลากหลายรูปแบบ มีการผลิตเพลงเพื่อประกอบในแต่ละช่วงอารมณ์เพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครออกมาผ่านเพลงประกอบในฉากนั้น ๆ โดยเฉพาะเพลงประกอบที่มักเล่าถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความเจ็บปวดในรูปแบบต่าง ๆ บนเพลงที่มีจังหวะช้า และมีเมโลดี้ลึกซึ้งกินใจ โดยมีเพลงประกอบจำนวนมากที่โด่งดังคู่ไปกับความนิยมของซีรีส์ ซึ่งสอดคล้องกับ พรพิมล อาชายุทธ์ที่พบว่าเพลงประกอบซีรีส์เกาหลีนั้นมีผลเป็นอย่างมากต่อผู้ชมที่เป็นแฟนโทรทัศน์ ตั้งแต่ในยุคสมัยแรกที่ Full House ได้รับความนิยม จน I Think I Do โด่งดังจนกลายเป็นเสียงรอสายที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชมชาวไทยเป็นอย่างมาก และยังคงได้รับความนิยม และมีอิทธิพลมากในปัจจุบัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเพลงประกอบนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมและมีอิทธิพลของซีรีส์เกาหลีมาโดยตลอด จนอาจสังเกตได้ว่าเพลงประกอบไหนที่ได้รับความนิยมในระดับสูง ล้วนมักจะมาจากเพลงประกอบซีรีส์เกาหลีชื่อดังที่ได้รับความนิยมในระดับสูงเช่นเดียวกัน

งานภาพ (Spectacle) ในซีรีส์เกาหลีปรากฏในลักษณะมีการถ่ายทำแบบภาพยนตร์ และมีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ครบถ้วนตามทฤษฎี Mise En Scene ของอังเดร บาแซง โดยมักมีการเล่นกับการวางองค์ประกอบวัตถุในฉากที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจ รวมทั้งยังมีการใช้ขนาดภาพที่หลากหลาย เพื่อช่วยถ่ายทอดความรู้สึกโดยครบถ้วน โดยมักมีการภาพถ่ายกว้างแบบ Long Shot เพื่อนำเสนอทัศนียภาพที่สวยงามของบ้านเมืองและธรรมชาติ มีการเล่นการสื่อความหมายกับแสงและสี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพอยู่เสมอ โดยมีการออกแบบการสื่อความหมายลงในงานภาพอย่างประณีตเพื่อช่วยสื่อสารอารมณ์ ใจความสำคัญรวมถึงมอบความสวยงามทางองค์ประกอบศิลป์ให้กับผู้ชม นอกจากนี้ในซีรีส์เกาฬียังมีการเกรตลีภาพให้สวยงามตามโทนของซีรีส์ และมักมีการใช้ไฟจากสิ่งประดิษฐ์ประกอบฉากในการสื่อความหมายเชิงลึก

จากการศึกษาและวิเคราะห์สรุปได้ว่า ภาพในซีรีส์เกาหลี คือ สิ่งผู้ชมเห็นผ่านการตีความและถ่ายทอดด้วยสีหน้า ท่าทางของ ตัวละคร รวมไปถึงองค์ประกอบฉาก แสง สี เครื่องแต่งกาย ที่แสดงออกเพื่อเพิ่มรสชาติในการรับชมให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น มีการนำเสนอแนวคิดและองค์ประกอบภาพออกมาได้อย่างสมบูรณ์ในปัจจุบันการถ่ายภาพหรือการใช้มุมกล้องมีความหลากหลายมาก มีลูกเล่นและวิธีการต่าง ๆ ทั้งยังมีการใช้กราฟฟิก ตัวอักษรประกอบผสมผสานการเกลี่ยสี หรือมีการใช้แสง flare ที่ดูเหมือนภาพฝัน ทำให้งานภาพออกมาสวยงาม หรือแม้แต่ภาพวิว ทิวทัศน์ก็ทำออกมาได้อย่างดี

งานฉาก (Setting) ในซีรีส์เกาหลีมีองค์ประกอบสมบูรณ์ครบทั้ง 5 ประเภทตามที่ ัญญา สังขพันธานนท์ ได้แบ่งประเภทไว้ (2539) ประกอบด้วยได้แก่ ฉากธรรมชาติ, ฉากที่เป็น สิ่งประดิษฐ์, ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย, ฉากที่เป็นกรดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม โดยปรากฏฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครมากที่สุด โดยมีฉากหลักที่แตกต่างกันออกไปตามเนื้อเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับนพดล อินทร์จันทร์ (2566, น. 131) ที่พบว่ามักมีการมีการใช้ฉากภายในมากกว่าฉากภายนอก โดยส่วนมากเป็นฉากภายในที่พักอาศัย ซึ่งแสดงรายละเอียดของกิจกรรมในการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งบ่งชี้ให้เห็นถึงวิถีการดำเนินชีวิตประจำวัน การกิน การอยู่อาศัย เป็นเรื่องสำคัญมากกว่าเรื่องอื่น ๆ หากลองลึกไปในรายละเอียดในการใช้ฉาก มีการใช้ฉากเพื่อเหตุผลที่มีความแตกต่างกันตามเนื้อเรื่องและความตั้งใจของผู้สร้างที่ต้องการนำเสนอ โดยมีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าหน้าผมที่เป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามสถานการณ์ ไม่มากเกินไปจนความเป็นจริง ซึ่งสอดคล้องกับพรพิมล อาษายุทธ์ ที่พบว่าการใช้ฉากในรายละเอียดต่าง ๆ ของผู้กำกับและผู้สร้าง การจัดฉาก จัดสถานที่ในการถ่ายทำโดยการใส่รายละเอียดให้สมจริง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อในตัวละคร สถานที่ว่ามีอยู่จริง เชื่อว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นจริง ภาพและฉากที่มีส่วนช่วยผลักดันวัตถุประสงค์ด้านการท่องเที่ยวทางธรรมชาติของประเทศเกาหลี ซึ่งเป็นผลที่ตามมาสามารถสร้างเม็ดเงินจากความประทับใจของผู้ชมทั่วทุกมุมโลก (นพดล อินทร์จันทร์)

สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มีการวางสัญลักษณ์พิเศษจำนวนมากที่มีการนำสิ่งแปลกใหม่มาสร้างเป็นสัญลักษณ์ โดยมีการนำเสนอออกมาในรูปแบบซ้ำ ๆ เพื่อตอกย้ำรูปแบบสัญลักษณ์ในด้านต่าง ๆ จนเกิดการกล่าวถึง นึกถึง และกลายเป็นอัตลักษณ์และจุดสนใจแก่เรื่องราว และกล่าวถึงชัดเจนโดยละเอียดทั้งสิ่งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ มีทั้งความหมายแฝงและความหายโดยตรง ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของทยากร แซ่แต้ (2551) โดยพบสัญลักษณ์พิเศษครบทั้ง 2 ประเภท ตามที่ (ปัทมวดี จารูวร, 2538 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) กล่าวไว้ ได้แก่ สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ในซีรีส์เกาหลีนั้นมีมุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย โดยมักมีมุมมองการเล่าแบบผู้รู้รอบด้าน ที่มีการผสมผสานการเล่าทั้งจากบุคคลที่ 1 (The First-Person Narrator) และมุมมองพระเจ้าที่มีทั้งการปิดบังปมสำคัญให้ผู้ชมลุ้นไปกับตัวละคร และการเฉลยปมสำคัญให้ผู้ชมได้รู้ก่อนส่วนใหญ่ใช้การเล่าเรื่องแบบผู้รู้รอบด้าน ที่ไม่มีข้อจำกัดมุมมอง สามารถเข้าถึงตัวละครได้ทุกตัว ซึ่งตรงตามมุมมองการเล่าเรื่อง ประเภทที่ 4 การ

เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) ตามที่กาญจนา แก้วเทพได้กล่าวเอาไว้เกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

ภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมเกาหลีใต้

“วรรณกรรมย่อมสัมพันธ์กับสังคมวรรณกรรม สะท้อนประสบการณ์ชีวิตในยุคสมัยไม่ว่านักเขียนจะตั้งใจสะท้อนสังคมหรือไม่ก็ตาม” ด้วยความเชื่อที่ว่า “ความหมายที่ปรากฏในเนื้อหาหรือสารนั้น คือ ภาพสะท้อนของความเป็นจริง” (กาญจนา แก้วเทพ, 2548, น. 311-317) ทฤษฎีภาพสะท้อน (Reflection Theory) จึงเป็นทฤษฎีเก่าแก่ที่ถูกนำมาใช้ในหลายสาขาวิชา รวมถึงสาขานิติศาสตร์ และการนำเสนอภาพทางสังคมผ่านสื่อซีรีส์ละครโทรทัศน์ โดยทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนสังคมในแต่ละยุคสมัยให้ผู้อ่านได้เห็นถึงสภาพแวดล้อม การดำเนินชีวิต คุณภาพของสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เช่นเดียวกันกับซีรีส์เกาหลี

จากการศึกษาภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมเกาหลีใต้ นั้นมีความเด่นชัดและเป็นประเด็นที่มีความสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับ พงษ์ทิ ศุภเศรษฐศิริ (2554) ที่พบว่าซีรีส์เกาหลีมีการนำเสนอภาพสังคมวัฒนธรรมเกาหลีสอดแทรกลงไปในเรื่ององค์ประกอบการเล่าเรื่อง ซึ่งถือเป็นการส่งถ่ายวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง อิทธิพลของภาพยนตร์ชุดเกาหลีจึงมีอิทธิพลเป็นอย่างมากในประเทศไทย ส่งผลในเชิงธุรกิจต่อกระบวนการพัฒนาประเทศในระบบมหภาค และ (ณัฐวุฒิ มีสกุล, 2562, น. 216-217) 3) ที่พบว่าซีรีส์เกาหลีมีการสอดแทรกวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเป็นที่นิยมไลฟ์สไตล์ รวมถึงวิถีการดำเนินชีวิตของคนเกาหลีเอาไว้ และได้ทำการนำเสนอความเป็นเกาหลีโดยออกมาโดยตรง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตลอดร่วม 10 ปีที่ผ่านมาภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมนั้นเป็นองค์ประกอบที่ถูกนำเสนอ นำเสนอออกมาอย่างเด่นชัดมาตลอด จนกลายเป็นเครื่องมือสื่อสารทางวัฒนธรรม หรือที่เรียกว่า Soft Power ที่ทรงพลัง

โดยพบว่าภาพสะท้อนทางสังคมวัฒนธรรมในซีรีส์เกาหลี มีการปรากฏภาพสะท้อนทางสังคมครบทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ภาพสะท้อนด้านเศรษฐกิจ, ภาพสะท้อนด้านการศึกษา, ภาพสะท้อนด้านวัฒนธรรม, ภาพสะท้อนด้านความเชื่อ และภาพสะท้อนด้านค่านิยมจนประเทศเกาหลีและวัฒนธรรมเกาหลีเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมไปทั่วโลก

ภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจ มีการถูกนำเสนอออกมาอย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา ทั้งในด้านของสภาพความเป็นอยู่ สภาพสังคม รวมถึงการถ่ายทอดรายละเอียดวิถีชีวิตของตัวละครออกมาอย่างลึกซึ้ง มีการนำเสนอภาพสังคมเมืองที่มีความเจริญ มีเทคโนโลยีที่ก้าวไกลทันสมัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพดล อินทร์จันทร์ (2555) ที่พบว่าซีรีส์เกาหลีนั้นมักเน้นย้ำเรื่องการ

สะท้อนสังคม ชีวิตครอบครัว โดยสอดแทรกคติความเชื่อต่าง ๆ อย่าง การทำดี ทำชั่ว ความพยายาม ความกตัญญู โดยพบภาพการจัดระเบียบชนชั้นทางสังคมที่มีความชัดเจนมากในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมทุกเรื่อง โดยถูกสื่อสารออกมาในประเด็นหลากหลาย โดดเด่นแตกต่างกันออกไปในแต่ละเรื่อง อย่างเช่น การแบ่งแยกสังคมของคนรวยคนจน คนที่มีอำนาจสูงส่งและคนธรรมดา คนเมืองกับคนชนบท รวมถึงคนที่มีการศึกษาสูงและการศึกษาต่ำ เป็นสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำทางสังคมสูง ทั้งความเป็นอยู่ การคมนาคม การเดินทาง อำนาจและอิทธิพลทางสังคมทางเลือกในการดำเนินชีวิต รวมถึงโอกาสทางสังคมที่มีความแตกต่างกันมากระหว่างคนรวยกับคนจน นอกจากนี้ยังมีการปรากฏภาพสังคมที่ซีรีส์ต้องการจะนำเสนอเพื่อสะท้อนภาพความเป็นจริงของสังคม เพื่อนำไปสู่การแก้ไข อย่างปัญหาในครอบครัว ความรุนแรงในโรงเรียน ความเหลื่อมล้ำทางสังคม การทุจริตในองค์กร ไปจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกันกับทฤษฎีภาพสะท้อน ที่กล่าวว่า สื่อทุกประเภทของสังคมทำหน้าที่ประจักษ์กระจกส่องสะท้อนให้เห็นความจริงที่เกิดขึ้นสังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2548, น. 311-317) อาชีพที่หลากหลาย แปลกใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับ อาชีพของตัวละครในซีรีส์เกาหลีมีความหลากหลาย และมีการลงรายละเอียดเรื่องอาชีพการงานของตัวละครอย่างชัดเจน ไม่ใช่แค่การบอกกล่าวว่าตัวละครทำอาชีพ จากจุดนี้จึงเกิดการสร้างความเป็นคนให้ตัวละคร ทำให้ละครโทรทัศน์เกาหลีมีความแตกต่างจากละครโทรทัศน์ประเทศอื่น ๆ (พรพิมล อาษายุทธ)

ภาพการศึกษา ถูกนำเสนอออกมาไม่เด่นชัด โดยไม่ได้เป็นองค์ประกอบสำคัญของซีรีส์ที่ได้รับความนิยมทั้ง 5 เรื่อง แต่มีการสอดแทรกในเรื่องของค่านิยมในการศึกษามากกว่า มีเพียง The Glory ที่มีการนำเสนอสภาพสังคมในโรงเรียนที่มีความแตกต่างจากภาพลักษณ์ชีวิตในโรงเรียนที่สวยงามในซีรีส์รักโรแมนติก หรือภาพความกดดันทางการศึกษาที่เคร่งเครียดในซีรีส์ดราม่าทั่วไป แต่เป็นการสะท้อนภาพความรุนแรงทางสังคมที่เกิดขึ้นจริงและก้าวไปไกลมากในสังคมปัจจุบัน

ภาพวัฒนธรรม ถูกนำเสนอออกมาอย่างเด่นชัด โดยมีลักษณะการนำเสนอวัฒนธรรมสมัยใหม่ ที่มีความทันสมัย เท้าทันนานาชาติ มีการนำเสนอที่แนบเนียนไปกับภาพการใช้ชีวิตประจำวัน ผ่านฉากการดำเนินชีวิตของตัวละครอยู่เสมอ จนเกิดเป็นการเรียนรู้ซึมซับทางวัฒนธรรม ซีรีส์เกาหลีจึงถือเป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่เด่นชัดของเกาหลีใต้ และจัดว่าเป็นงานบันเทิงประวัติศาสตร์ที่ค่อนข้างสมบูรณ์ เนื่องจากมีเนื้อหาที่ครอบคลุมและสะท้อนศิลปะวัฒนธรรม สังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ การเมือง เศรษฐกิจ รวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (นพดล อินทร์จันทร์, 2555, น. 134) โดยมีการปรากฏ

วัฒนธรรมเกาหลีครบถ้วนทั้ง 2 ลักษณะ ได้แก่ วัฒนธรรมทางวัตถุ และวัฒนธรรมทางจิตใจ โดยเฉพาะภาพอาหารเกาหลีที่ถูกนำเสนอออกมาอย่างเด่นชัด มักมีฉากทานอาหาร หรือการทำอาหารสอดแทรกอยู่เสมอในซีรีส์หลาย ๆ เรื่อง จนกลายเป็น soft power ที่สร้างความสนใจให้แก่กลุ่มผู้ชม และกลายเป็นกระแสวงกว้าง ซีรีส์เกาหลีจึงไม่ใช่แค่เพียงความบันเทิง แต่เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมเช่นเดียวกันอาหารเกาหลีและวัฒนธรรมการทานอาหารเกาหลีที่ถูกนำเสนอออกมาเพื่อตอบสนองต่อผู้ชมวงกว้าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมระดับมวลชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ด้วยการผสมผสานวิถีชีวิตประจำวันของคนกับสินค้าวัฒนธรรมที่เรียกว่า “อุตสาหกรรมวัฒนธรรม” (วิสาข เทียมลม, 2565) สอดคล้องกับที่จิราจารย์ ไชยมุสิก และสุกรี แมนชัยนิมิต ได้กล่าวถึงความพยายามของรัฐบาลเกาหลีทำให้วัฒนธรรมเกาหลีหลายประเภททั้งภาพยนตร์ ละคร เพลง วัฒนธรรมการแต่งกาย ภาษาและอาหาร ได้รับการยอมรับจากสังคมในประเทศต่าง ๆ กลายเป็นตัวเลือกใหม่ของการบริโภควัฒนธรรมภายนอกผ่านกลยุทธการสื่อสาร (จิราจารย์ ไชยมุสิก และสุกรี แมนชัยนิมิต, 2549) เช่นเดียวกันกับการแต่งกายแบบสมัยนิยมที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านซีรีส์เกาหลี ที่นอกจากจะแสดงให้เห็นถึงความสวยงามปรากฏบนหน้าจอแล้ว ยังเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมที่ทำให้ผู้ชมต่างหันมาสนใจ และแต่งกายสไตล์เกาหลี ซึ่งสอดคล้องกับที่พนิด อินทร์จันทร์ ที่พบว่ารูปแบบการแต่งกายในซีรีส์เกาหลีล้วนแล้วต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ของสาธารณรัฐเกาหลีเพื่อแสดงภาพสังคมเกาหลีใต้ที่มีความเจริญทั้งทางด้านเทคโนโลยีและความเป็นผู้นำด้านแฟชั่นประเทศหนึ่งในโลก โดยใช้ระบบดารารูปบุคคลต้นแบบหรือ Iconization และใช้ประโยชน์จากรูปแบบการแต่งกายเหล่านั้นเป็น Icon เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ หรือการที่ภาพยนตร์ ละครเพลง นักร้อง และนักแสดงเกาหลีได้รับความนิยม จนเกิดเป็นกระแสเกาหลีดึงดูดให้เด็กและเยาวชนไทยหันมาศึกษาภาษาเกาหลีมากขึ้น (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2549)

ภาพความเชื่อ ถูกนำเสนอออกมาไม่เด่นชัด หรือชี้เฉพาะเจาะจง จนเป็นประเด็นสำคัญของเรื่องราวในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม โดยไม่มีการนำเสนอภาพความเชื่อในเรื่องตำนาน รวมถึงความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติอย่างเด่นชัดยกเว้น The Glory (2022) ที่มีการนำเสนอเรื่องของมูตัง (คนทรงเจ้า) ในเส้นเรื่อง นอกจากนั้นจะพบได้ว่าซีรีส์ทุกเรื่องนั้นจะมีการปรากฏภาพความเชื่อทางศาสนาที่มักปรากฏคู่กับการเป็นที่ยึดทางจิตใจ โดยเฉพาะความเชื่อทางศาสนาคริสต์ ที่เข้ามามีส่วนสำคัญต่อการนำเสนอสังคมและความเชื่อของตัวละครหลักรวมถึงตัวละครแวดล้อมในแง่มุมที่หลากหลาย ซึ่งสร้างความสมบูรณ์ให้กับเรื่องราว

ภาพค่านิยม ถูกนำเสนอออกมาอย่างเด่นชัดในซีรีส์เกาหลี โดยมีการนำเสนอภาพสะท้อนด้านค่านิยมออกมาอย่างแนบเนียน ที่ปรากฏออกมาผ่านบทสนทนาและการกระทำของตัว

ละครซึ่งบ่งบอกถึงทัศนคติและความค่านิยมที่แอบแฝงอยู่ในรูปแบบของความคิดและการแสดงออกทางสังคม โดยมีการปรากฏภาพค่านิยมชายเป็นใหญ่ที่ยังคงปรากฏในสังคมบางกลุ่มที่ยังคงมองผู้หญิงเป็นเพียงช้างเท้าหลังตามแนวคิดขงจื้อ หรือการถูกมองเป็นวัตถุทางเพศ เช่นเดียวกันการไม่ปรากฏตัวละครกลุ่ม LGBTQ+ ในซีรีส์ที่ได้รับความนิยมก็ยังคงแสดงให้เห็นถึงค่านิยมที่ยังไม่เปิดกว้างเรื่องเพศในสังคมเกาหลีที่ยังคงมีอยู่ในปัจจุบัน แต่ในขณะเดียวกันการประกอบสร้างภาพตัวละครชายในอุดมคติรวมถึงภาพสตรีนิยมที่ปรากฏในตัวละครจำนวนมาก จึงทำให้ภาพชายเป็นใหญ่นั้นจึงเป็นเพียงค่านิยมหนึ่งที่เคล้ารวมกันอยู่ในสังคมที่มีความหลากหลาย ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะคิดฝันและก้าวเดินในแบบฉบับของตนเอง แต่กลับมีการแสดงออกถึงค่านิยมที่ผู้ปกครองยังมีส่วนในการจับคู่ที่เด่นชัดมากในกลุ่มคนรวยหรือคนที่มีหน้ามีตาทางสังคม ซึ่งปรากฏอยู่ในซีรีส์ทุกเรื่องที่ทายาท ไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายนั้นต่างมีหน้าที่สืบสกุลให้กับวงศ์ตระกูลโดยจำยอมและไม่จำยอม โดยเป็นเรื่องของความเหมาะสมทางสถานะทางสังคม และความเติบโตทางกิจการซึ่งเป็นค่านิยมที่สืบทอดมาจากอดีต ทำให้ตัวละครที่เกิดในยุคสมัยปัจจุบันนั้นต่างต้องประสบปัญหาและหลีกเลี่ยงการจับคู่เหล่านั้น ซึ่งค่านิยมที่ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมเรื่องนี้อาจทำให้เกิดที่มาของเรื่องราวอลหม่านที่เกิดขึ้นใน Business Proposal (2022)

มีการพบภาพค่านิยมเกี่ยวกับการใช้สินค้าแบรนด์เนมที่ถูกปรากฏออกมาในรูปแบบของการสร้างความยอมรับทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นกรณีของมุนดงอิน หรือชเวเยจองที่สามารถมีรองเท้าสี่เหลี่ยมที่สวยงามราคาแพงได้เหมือนกันกับพัคยอนจิน การประโคนใจด้วยสินค้าแบรนด์เนมของยูนฮยเจินเพื่อปกปิดปมด้อยของตัวเอง หรือการถือโคโคชาแนลสวมรอยไปออกเดทแทนทายาทมารีนกรู๊ปของชินฮาริล้วนเป็นการประกอบสร้างภาพสินค้าแบรนด์เนมให้มาคู่กับความมั่งคั่งและการถูกยอมรับในสังคม นอกจากนี้ยังคงมีการปรากฏภาพของตัวละครเอกและพระเอกนางเอกที่มีภาพลักษณ์ที่ตรงตามมาตรฐานความงามของสังคมเกาหลี ได้แก่ การที่นางเอกมีผิวขาว จมูกโด่ง มีใบหน้าที่เรียวเล็กสวยงาม หรือการที่พระเอกนั้นต้องมีรูปร่างสูงใหญ่ จมูกโด่ง มีใบหน้าที่หล่อเหลาจนเป็นที่พูดถึงในวงกว้าง รวมถึงการยกยอผู้ที่จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยชั้นนำอย่าง SKY หรือจบจากเมืองนอกจากค่านิยมที่มาอย่างยาวนานและยังคงปรากฏอยู่เสมอในซีรีส์เกาหลีทุกยุคสมัย

ซึ่งจะเห็นได้ว่าซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมนั้นมีพัฒนาการความเปลี่ยนแปลงที่มีความซับซ้อนทางโครงสร้าง โดยเน้นการวางปมปัญหาที่สูงขึ้น เน้นบอกเล่าเรื่องราวที่สื่อสารภาพให้เห็นภาพสังคมในปัจจุบัน ที่ไม่ใช่เพียงความรักโรแมนติกหวานฝัน หรือนำเสนอเพียงอารยธรรมความสวยงามเพียงอย่างเดียวเสมอไป แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความฟอนเฟะของปัญหาในสังคมที่

เกิดขึ้นผ่านเรื่องราวที่เต็มไปด้วยอุปสรรค และตัวละครที่ไม่ได้สมบูรณ์แบบ โดยก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยใช้อุตสาหกรรมสื่อเป็นสื่อกลางในการพัฒนาภาพสังคม และส่งออกวัฒนธรรมจนเกาหลีได้สามารถก้าวไกลในระดับนานาชาติได้ดังปัจจุบัน โดยสามารถสรุปออกเป็นกลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบันได้ดังนี้

“สร้างสรรค์ สมบูรณ์ สมจริง สอดแทรก สื่อสาร”

อันมาจากการสร้างสรรค์บัพเพณฑการ ‘สร้างสรรค์’ บทประพันธ์และองค์ประกอบศิลป์ที่ ‘สมบูรณ์’ ครบถ้วนเปรียบเสมือนใยแมงมุมที่ถูกถักทอเข้าด้วยกัน จนเกิดความสวยงามบนความ ‘สมจริง’ โดยไม่ลืมที่จะ ‘สอดแทรก’ อุดมการณ์ความเป็นตัวตน ‘สื่อสาร’ สังคมออกไปด้วยกลวิธีที่แปลกใหม่ คาดเดาไม่ได้ จนเกิดเป็น Soft Power ที่สร้างชื่อเสียงและมูลค่ามหาศาลให้กับประเทศ จนได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติในฐานะผู้ทรงอิทธิพลทางอุตสาหกรรมบันเทิงและการสื่อสารวัฒนธรรม

นอกจากนั้นยังพบว่าปัจจัยในเรื่องของเงินทุน การสนับสนุนจากภาครัฐ รวมถึงอิทธิพลของนักแสดงนำนั้นยังเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี

ข้อเสนอแนะเพื่อทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษารูปแบบของซีรีส์ที่ส่งผลต่อกลยุทธ์ความสำเร็จของเกาหลีที่อยู่ภายใต้กรอบทฤษฎีการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องของซีรีส์เกาหลีและแนวคิดภาพสะท้อนทางสังคมที่ถูกสื่อสารผ่านซีรีส์เกาหลีในยุคปัจจุบัน ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้ผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับสื่อซีรีส์เกาหลี ศึกษาต่อยอดถึงกลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในช่วงเวลาต่อจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอาไว้ หรือในช่วงหลังจากการแพร่ระบาดของ COVID-19 เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อพัฒนากลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีที่ก้าวหน้าต่อปัจจุบันมากยิ่งขึ้น และอาจเป็นประโยชน์ไม่มากนักให้กับผู้สนใจศึกษาต่อไป

2. ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้มีการศึกษาเก็บข้อมูลต่อยอดในส่วนของมุมมองการรับชมและทัศนคติเชิงลึกของผู้ชมชาวไทยที่ชื่นชอบซีรีส์เกาหลี เพื่อสร้างเป็นแผนกลยุทธ์ในอีกมุมมองหนึ่งจากการศึกษาของผู้วิจัยที่ได้ทำการศึกษาทัศนคติเชิงลึกในกลุ่มผู้อำนวยความสะดวกและผู้ผลิตซึ่งเป็นมุมมองของผู้สร้างสรรค์และพัฒนาสื่อ

3. ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้มีการศึกษาต่อยอดในส่วนของรูปแบบซีรีส์เกาหลีที่ได้รับ
ความนิยมในกลุ่มเพศชาย ซึ่งเป็นเพศที่ยังมีสัดส่วนที่น้อยกว่าเพศหญิง ทั้งในส่วนของ การเก็บ
แบบสอบถามความนิยมของเพศชายยังมีความแตกต่างกับผลวิจัยหลักในระดับสูง เพื่อให้ได้
กลยุทธ์ต่อยอดในการขยายกลุ่มเป้าหมายเพศชายให้มากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- Berger, A. A. (2007). *Media and society: A critical perspectives* (2nd ed.). Maryland: Rowman & Littlefield.
- Cantor, M. G., & Pingree, S. (1983). *The soap opera*. California: Sage.
- Milestone, K., & Meyer, A. (2012). *Gender and popular culture*. Cambridge: Polity.
- Stanislavsky, K. (2005). *Building a character*. New York: MW Books.
- Wilson, E. (1998). *The theatre experience* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Wilson, E., & Goldfarb, A. (1991). *Theatre the lively art*. New York: McGraw-Hill.
- กรกมล ลีลาวัชรกุล. (2563). *คุยกับซอฟต์แวร์-กรกมลผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ Korseries ทำไมซีรีส์เกาหลีถึงประสบความสำเร็จขนาดนี้? สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://www.gqthailand.com/views/article/interview-korseries>* .
- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: เอดิชั่นเพรส โปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: เลิฟ แอนด์ ลิฟ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2548). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: เลิฟ แอนด์ ลิฟ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2550). *การสร้างสารในงานนิเทศศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2560). *การใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้วยเครื่องมือการสื่อสาร: แนวคิดและบทสังเคราะห์*. กรุงเทพมหานคร: หินหยางการพิมพ์.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2543). *วรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ขจิตขวัณ กิจวิสาละ. (2553). *ความหมายของการขัดขึ้นอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่าง พ.ศ. 2513-2550*. (ปริญญานิพนธ์ นศ.ด. นิเทศศาสตร์). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- จรินทร์ เลิศจิระประเสริฐ. (2535). *อาชีพของสตรีในละครโทรทัศน์*. (ปริญญานิพนธ์ นศ.ม. การสื่อสารมวลชน). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

- จำนง อติวัฒนสิทธิ์, เสาวคนธ์ สุดสวัสดิ์, & เฉลียว ฤกษ์จุฬิมล. (2540). *สังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เจิมศิริ เหลืองศุภกรณ์. (2563). *ซีรีส์เกาหลี 2023 เพราะทำถึงจึงแรงไม่หยุด Soft Power ที่กลายเป็นวัฒนธรรมสากลไปแล้ว*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://the-standard.co/k-series-2023-soft-power-into-culture/>.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเป็นสตรี*. (ปริญญาณิพนธ์ นศ.ม. การสื่อสารมวลชน). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ชนารัตน์ ยิ้มแฉ่ง และพรทิพย์ เย็นจะบก. (2557). *การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเกาหลีผ่านซีรีส์เกาหลี*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชยพล สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์. (2548). *การสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์: เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์*. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชิตพงษ์ ตรีมาศ. (2561). การแต่งเพลงละครโทรทัศน์. *วารสารครุศาสตร์*, 46(4), 100-117.
- ณัฐวุฒิ มีสกุล. (2562). การถ่ายทอดวัฒนธรรมเกาหลีผ่านสื่อละครเกาหลี. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 18(2), 211-217.
- ดนัย ไชยโยธา. (2546). *สังคม วัฒนธรรม และประเพณี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โอเอสพริ้นติ้งเฮาส์.
- ตรีศิลป์ บุญขจร. (2547). *นวนิยายกับสังคมไทย (2475-2500)* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, กาญจนา แก้วเทพ, & พีระ จิรโสภณ. (2548). *ประมวลสาระชุดวิชา 15701 ปรัชญา นิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2543). *นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพมหานคร: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทยากร แซ่แต้. (2551). *มายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลีและการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ*. (ปริญญาณิพนธ์ นศ.ม. นิเทศศาสตร์ธุรกิจ). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพมหานคร.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นาคร.

- นพดล อินทร์จันทร์. (2555). ภาพยนตร์ชุดเกาหลี: กรณีศึกษากระแสคลื่นวัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 14(1), 132-143.
- นพพร ด้านสกุล. (2538). *การวิเคราะห์วรรณกรรมเพลงลูกทุ่งของ จูเลียม กิ่งทอง*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.
- นราพร สังข์ชัย. (2552). บทละครโทรทัศน์ไทย: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิค. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 29(3), 139-158.
- บาริโอ. (2563). *Hanok บ้านโบราณสไตล์เกาหลี*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://www.bareo-isys.com/2019/architecture/hanok-ฮั่นอก/>.
- ประคอง เจริญจิตรกรรม. (2551). *หลักการเขียนวิจารณ์วรรณกรรม*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปริญญา เกื้อหนู. (2537). *เรื่องสั้นอเมริกันและอังกฤษ*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ปาร์ค เกียง อีน. (2549). *วิเคราะห์ภาพสะท้อนสังคมที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านเกาหลี*. (ปริญญา นิพนธ์ ศศ.ม. ภาษาไทย). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- พรพิมล อาษาอุท. (2561). *การถ่ายทอดความหมายของความรักผ่านละครซีรีส์ชุด Reply*. (ปริญญานิพนธ์ นศ.ม. นิเทศศาสตร์). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพมหานคร.
- พระยาอนุমানราชธ. (2513). *จัมโบ้ล่อหั้น*. พระนคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดไทยสงเคราะห์ไทย.
- พัทธา สายหู. (2544). *กลไกของสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเกาหลี. (ม.ป.ป.). *แนะนำกล่องวัฒนธรรมเกาหลี*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://www.nfm.go.kr/k-box/ui/index.do>.
- พิษณุรักษ์ ปีตาทะสังข์. (2548). *การเล่าเรื่องและการสร้างความจริงทางสังคมในข่าวคลื่นยักษ์สึนามิ*. (ปริญญานิพนธ์ นศ.ม. วารสารสนเทศ). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- พิงพิศ เทพปฏิมา. (2546). *การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์*. (ปริญญานิพนธ์ นศ.ม. การสื่อสารมวลชน). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ไพบุลย์ ปิตะเสน. (2545). *ประวัติศาสตร์เกาหลีจากยุคเผ่าพันธุ์ถึงยุคราชวงศ์สุดท้าย*. กรุงเทพมหานคร: คงวุฒิคุณากร.

- ฟ้าวิภา วงศ์เลขา. (2549). *เกาหลีศึกษา: กระแสยอดฮิตในเอเชียตะวันออก*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก http://news.sanook.com/education/education_43533.php.
- มาณวิภา ดันติสุขฤติ. (2528). *การผลิตรายการโทรทัศน์*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ยุวพาส์ (ประทีปประเสน) ชัยศิลป์วัฒนา. (2544). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รัชชานา รุ่งเรือง. (2565). *ภาพตัวแทนผู้หญิงในซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย: กรณีศึกษาเรื่อง When the Camellia Blooms และ Start-up*. (ปริญญานิพนธ์ ว.ม. สื่อสารมวลชน). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ลงทุนแมน. (2565). *ทำไมเกาหลีใต้จึงเป็นประเทศแห่งอุตสาหกรรมบันเทิง*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://youtu.be/9QqGbHTglos>.
- วนิดา ฉัตรสกุลไพรัช. (2557). ผลการชมละครโทรทัศน์เกาหลีกับการซึมซับค่านิยมและการเลียนแบบวัฒนธรรมเกาหลี. *วารสารปัญญาทัศน์*, 6(1), 175-185.
- วนิดา บำรุงไทย. (2545). *ศาสตร์และศิลป์แห่งนวนิยาย*. พิษณุโลก: ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วรรณิ์ สำราญเวทย์. (2542). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการปกครองท้องถิ่น*. กรุงเทพมหานคร: สหประชาพานิชย์.
- วิศรดา กริธาพล. (2563). *เนื้อหาละครโทรทัศน์เกาหลีกับการเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงในทางย้อนแย้งของคู่รักวัยรุ่นไทย: กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง princess hour, you who came from the stars and crash landing on you*. (ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- วไลลักษณ์ น้อยพยัคฆ์. (2551). *กระแสเกาหลี*. *Way Back Machine*, 3(4), 1-7.
- วิทย์ ศิวะยานนท์. (2531). *วรรณคดี และคดีวิจารณ์*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2544). *วรรณคดี และคดีวิจารณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: สมาคมภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทย.
- ศูนย์วัฒนธรรมเกาหลี. (ม.ป.ป.). *เกี่ยวกับประเทศเกาหลี*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://thailand.korean-culture.org/th/135/korea/35#mnu4>.

- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2553). การแต่งกายชาวเกาหลีใต้. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://thailand.korean-culture.org/th/135/korea/35>.
- สมสุข หินวิมาน. (2556). ท่องไปในโลก การสื่อสารกับโลกาภิวัตน์ ด้วยมุมมองแบบทฤษฎี มาร์กซิสม์. วารสารศาสตร์, 6(1), 113-153.
- สยาม เจริญอินทร์พรหม. (2553). การเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย. (ปริญญาณิพนธ์ ศศ.ม. สื่อสารมวลชน). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพมหานคร.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2546). ฐานระบบคิดการตั้งกระทรวงวัฒนธรรมและการดำเนินงานวัฒนธรรมยุคปฏิรูประบอบราชการ. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงวัฒนธรรม.
- สินียา ไกรวิมล. (2545). ลักษณะของบทละครโทรทัศน์ไทยที่ได้รับความนิยมช่วงหลังข่าวจากปี พ.ศ. 2535 ถึง พ.ศ. 2544. (ปริญญาณิพนธ์ นศ.ม. การสื่อสารมวลชน). บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สิริดา เตชะสา. (2551). ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกรับชมละครเกาหลีทางโทรทัศน์. (ปริญญาณิพนธ์ ศศ.ม. นิเทศศาสตร์). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้, เชียงใหม่.
- สุดาร์ตน์ เทียงไทสง. (2561). ภาพสะท้อนของปัญหาสังคมไทยในยุคดิจิทัลที่ปรากฏในงานเขียนเชิงสารคดีท่องเที่ยวของนั้วกลม. (ปริญญาณิพนธ์ นศ.ม. นิเทศศาสตร์). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพมหานคร.
- สุพัตรา สุภาพ. (2536). สังคมและวัฒนธรรมไทย: ค่านิยม ครอบครัว ประเพณี (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพิศ เอื้องแซะ. (2560). ภาพสะท้อนสังคมและกลวิธีการนำเสนอเรื่องสั้นในนิตยสารคู่สร้างคู่สม. (ปริญญาณิพนธ์ ศศ.ม. ภาษาไทย). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- สุนนมาลย์ นิมนติพันธ์. (2541). การละครไทย (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- เหมย์จวน เฝิง. (2561). การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์จีนเรื่องนางพญางูสาวกับภาพยนตร์ไทยเรื่องแม่เบี้ย. (ปริญญาณิพนธ์ นศ.ม. สื่อสารเชิงกลยุทธ์). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- องอาจ สิงห์ลำพอง. (2557). กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์. กรุงเทพมหานคร: สามลดา.
- อนรรฆอร บุรณานนท์. (2562). การสื่อสารค่านิยมทางสังคมของคนเกาหลีในละครโทรทัศน์เรื่อง Sky Castle. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 7(1), 203-209.

อรนุช เลิศจรยาลักษณ์. (2541). *หลักการเขียนบทละครโทรทัศน์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อิงอร สุพันธุ์วณิช. (2547). *วรรณกรรมวิจารณ์*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2550). *สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน วัฒนธรรม สังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, & ศุจีรา สุวีรานนท์. (2542). *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน: ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละคร*. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวฐิตารีย์ ภักดีวิชยานนท์
หน่วยงานต้นสังกัด : วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-G-233/2566X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 15 สิงหาคม 2566
ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการรับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 15 สิงหาคม 2566

(ลงชื่อ).....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)
กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....
(แพทย์หญิงสุรพร ภัทรสุวรรณ)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X/G-233/2566



ภาคผนวก ข
ข้อมูลแบบสอบถาม

Untitled form ☆ All changes saved in Drive

Questions Responses 100 Settings

Section 1 of 4

แบบสอบถามเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน (Success of Strategy In Korean's Series)

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน (Success of Strategy In Korean's Series) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร

After section 1 Go to section 1 (แบบสอบถามเรื่อง n...Korean's Series) ▾

Section 2 of 4

ข้อมูลส่วนตัว

Description (optional)

เพศ *

☐ หญิง

☐ ชาย

☐ LGBTQ+

☐ ไม่ต้องการระบุ

อายุ *

?

แบบสอบถามเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน (Success of Strategy In Korean's Series)

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์ความสำเร็จของซีรีส์เกาหลีในปัจจุบัน (Success of Strategy In Korean's Series) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาสื่อสารมวลชน

1. ข้อมูลส่วนตัว

1.1 เพศ

- ☐ หญิง
- ☐ ชาย
- ☐ LGBTQ+
- ☐ ไม่ต้องการระบุ

1.2 อายุ

- ☐ ต่ำกว่า 18 ปี
- ☐ 18-30 ปี
- ☐ 30-40 ปี
- ☐ 40 ปีขึ้นไป

1.3 การศึกษา

- ☐ ต่ำกว่าปริญญาตรี
- ☐ ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- ☐ ปริญญาโท
- ☐ ปริญญาเอก

1.4 อาชีพ

- นักเรียน/นักศึกษา
- ธุรกิจส่วนตัว
- ข้าราชการ
- แม่ค้า/พ่อค้า
- ครูอาจารย์
- แม่บ้าน
- Influencer / Youtuber
- ดารานักแสดง / นักร้อง / นางแบบนายแบบ
- ผู้ผลิตสื่อ
- อื่น ๆ

2. ความชื่นชอบในซีรีส์เกาหลี

2.1 ความสนใจเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี

- มากที่สุด
- มาก
- ปานกลาง
- น้อย
- น้อยที่สุด

2.2 การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี

- ทุกวัน
- สัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง
- สัปดาห์ละครั้ง
- เดือนละครั้ง

2.3 ความถี่ในการรับชมซีรีส์เกาหลี

- ☐ ทุกวัน
- ☐ สัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง
- ☐ สัปดาห์ละครั้ง
- ☐ เดือนละครั้ง

2.4 ช่องทางในการรับชมซีรีส์เกาหลี

- ☐ Netflix
- ☐ VIU
- ☐ IQIYI
- ☐ Disney Plus
- ☐ Prime Video
- ☐ เว็บไซต์ออนไลน์อื่น ๆ
- ☐ อื่น ๆ

2.5 ระยะเวลาการใช้บริการแอปพลิเคชันดูหนัง

- ☐ 5 ปีขึ้นไป
- ☐ 4 ปี
- ☐ 3 ปี
- ☐ 2 ปี
- ☐ อื่น ๆ

2.6 แนวซีรีส์เกาหลีที่ชอบรับชม

- ☐ Action (แอ็คชั่น)
- ☐ Comedy (ตลก)
- ☐ Crime (อาชญากรรม/สืบสวน)
- ☐ Drama (ชีวิต)
- ☐ Fantasy (แฟนตาซี)
- ☐ Historical (อิงประวัติศาสตร์/ย้อนยุค)
- ☐ Horror (สยองขวัญ)

- Melodrama (เมโลดราม่า)
- Mystery (ลึกลับ)
- Romantic (โรแมนติก)
- Romantic Comedy (โรแมนติก - คอมเมดี้)
- Romantic Drama (โรแมนติก - ดราม่า)
- Sci-Fi (ไซไฟ)
- Suspense (สอบสวนสืบสวน)
- Thriller (ระทึกขวัญ)
- อื่น ๆ

2.7 เนื้อหาซีรีส์เกาหลีที่ชื่นชอบ

- Action (การต่อสู้)
- Business (ธุรกิจ)
- Coming - of - Age (การก้าวพ้นวัย)
- Cooking (อาหาร)
- Emotional (เจ้าอารมณ์)
- Family (ครอบครัว)
- Feel Good (ความรู้สึกดี ๆ)
- Fiction / Webtoon (สร้างจากเรื่องแต่ง/เว็บตูน)
- Friendship (มิตรภาพ)
- Game (เกมส์)
- Ghost (ผี/วิญญาณ)
- Inspiring (แรงบันดาลใจ)
- Justice (ความยุติธรรม)
- Legal (กฎหมาย)
- Life (ชีวิต)
- Love (ความรัก)
- Medical (การแพทย์)
- Musical (เพลง)

- Nostalgic (ถวิลหาอดีต)
- Police Procedural (ตำรวจ)
- Psychology (จิตวิทยา)
- Revenge (การแก้แค้น)
- Saguek (เรื่องจริงในประวัติศาสตร์)
- Satire (เสียดสี)
- School (โรงเรียน)
- Sport (กีฬา)
- Spy (สายลับ)
- Survival (การอยู่รอด) Teen (วัยรุ่น)
- War (สงคราม)
- Workplace (ที่ทำงาน)
- Zombie (ผีดิบ)
- อื่น ๆ

2.8 องค์ประกอบที่ส่งผลต่อความชื่นชอบรับชมซีรีส์เกาหลี

- เนื้อเรื่อง (Plot)
- ปมปัญหาในเรื่อง (Conflict)
- ตัวละครและการวางตัวละคร (Charater and Cahracertization)
- การแสดง (Performing)
- แก่นของเรื่อง (Theme)
- การใช้ภาษา (Diction)
- เพลงประกอบ (song)
- งานภาพ (Spectacle)
- ฉาก (Setting)
- สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)
- มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)
- อื่น ๆ

3. ซีรีส์เกาหลีขึ้นขอบ

ซีรีส์เกาหลีภายในปี 2017-2022 ที่ได้รับความนิยมสูงสุด (5 เรื่อง) ยกตัวอย่างเช่น
Squid Game, Crash Landing on You, Hometown Cha-Cha-Cha เป็นต้น

3.1 ซีรีส์เกาหลีภายในปี 2017-2022 ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 5 เรื่อง (1...2...3...4...5...)





บทสัมภาษณ์ (Main)

คำถามสัมภาษณ์ปริญญานิพนธ์

คำถามเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี

1. ปกติชื่นชอบและติดตามซีรีส์เกาหลีหรือไม่ / สไตล์เรื่องแบบใดที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ
2. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการที่ซีรีส์ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ
3. ท่านคิดว่าปัจจัยอะไรที่ทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

คำถามเกี่ยวกับมุมมองการเล่าเรื่องและภาพสะท้อนทางสังคมในซีรีส์เกาหลี

1. ท่านมองว่า 'การเล่าเรื่อง' มีส่วนทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จหรือไม่ อย่างไร
2. ปัจจัยใดของ 'การเล่าเรื่อง' ที่ท่านมองว่าส่งผลต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะเหตุใด (ยกตัวอย่าง)

- 3.1 โครงเรื่อง (Plot)
- 3.2 ขั้วขัดแย้ง (Conflict)
- 3.3 ตัวละครและการวางตัวละคร (Character and Characterization)
- 3.4 การแสดง (Performing)
- 3.5 แก่นของเรื่อง (Theme)
- 3.6 การใช้ภาษา (Diction)
- 3.7 เพลงประกอบ (Song)
- 3.8 งานภาพ (Spectacle)
- 3.9 งานฉาก (Setting)
- 3.10 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)
- 3.11 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

3. ท่านมองว่า 'การสะท้อนภาพทางสังคม' มีส่วนทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จหรือไม่ อย่างไร

4. ปัจจัยใดของ 'การสะท้อนภาพทางสังคม' ในซีรีส์เกาหลี ที่ท่านมองว่าส่งผลต่อการประสบความสำเร็จของซีรีส์เกาหลี เพราะเหตุใด (ยกตัวอย่าง)

- 4.1 การเล่าเรื่องภาพสภาวะเศรษฐกิจ
- 4.2 การเล่าเรื่องภาพการศึกษา

4.3 การเล่าเรื่องภาพความเชื่อ

4.4 การเล่าเรื่องภาพวัฒนธรรม

4.4 มองว่าการเล่าเรื่องภาพค่านิยม

5. ปัจจัยอื่น ๆ ที่ท่านคิดว่าทำให้ซีรีส์เกาหลีประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ เพราะเหตุใด (ยกตัวอย่าง)

คำถามเกี่ยวกับมุมมองและทัศนคติเชิงลึกเกี่ยวซีรีส์เกาหลีและละครไทย

1. ท่านมองว่าละครไทยกับซีรีส์เกาหลีมีความแตกต่างกันอย่างไรในความคิดเห็นส่วนบุคคล

2. ในงานของท่านมีการนำเอาไอเดียหรือวิธีการเล่าเรื่อง การสะท้อนภาพสังคมแบบเกาหลีมาใช้หรือไม่ อย่างไร

3. ท่านมองว่าถ้าอุตสาหกรรมไทยนำโครงการเล่าเรื่องรวมถึงการสะท้อนภาพทางสังคมแบบเกาหลีมาใช้จะเป็นอย่างไร จะทำให้อุตสาหกรรมไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติได้อย่างเกาหลีได้หรือไม่

คำถามพิเศษ (ผู้อำนวยการผลิต)

1. ท่านมีทัศนคติอย่างไรกับการนำซีรีส์เกาหลีมารีเมค

2. ปัจจัยที่ทำให้เลือกผลิตคอนเทนต์ซีรีส์เกาหลีรีเมค จนกลายเป็นผู้ผลิตที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทยและต่างประเทศ

3. คิดว่าปัจจัยใดที่ซีรีส์ของบริษัทของท่านประสบความสำเร็จมากถึงระดับต่างประเทศในมุมมองของท่าน

4. ท่านมองว่าทิศทางการผลิตสื่อในประเทศไทยรวมถึงการผลิตสื่อของท่าน จะมีแนวทางไปในทิศทางไหนในอีก 1-2 ปี ข้างหน้า

คำถามพิเศษ (คนเขียนบทละครโทรทัศน์)

1. ในฐานะคนเขียนบทละครโทรทัศน์ การเขียนบทประพันธ์ที่ดีมีลักษณะอย่างไร

2. บทละครที่ท่านมองว่าสามารถทำให้ละครประสบความสำเร็จมีลักษณะแบบใด

3. ท่านมีทัศนคติอย่างไรกับละครโทรทัศน์ไทยสไตส์เกาหลี

4. คิดว่าปัจจัยใดที่ทำให้ละครโทรทัศน์สไตส์เกาหลีประสบความสำเร็จในมุมมองของท่าน

5. ในความคิดเห็นส่วนบุคคลท่านมองว่า ละครที่เขียนขึ้นใหม่สไตส์เกาหลี หรือละครที่รีเมคจากซีรีส์เกาหลีแบบใดที่ประสบความสำเร็จมากกว่าในวงการบันเทิงไทย

6. ท่านมองว่าทิศทางการเขียนบทละครโทรทัศน์ในประเทศไทยรวมถึงการทำงานของ ท่าน จะมีแนวโน้มไปในทิศทางไหนใน 1-2 ปีข้างหน้า

คำถามพิเศษ (นักวิชาการ / ผู้บริโภค)

1. ท่านมีทัศนคติอย่างไรกับละครโทรทัศน์ไทยสไตส์เกาหลี
2. คิดว่าปัจจัยใดที่ทำให้ละครโทรทัศน์สไตส์เกาหลีประสบความสำเร็จในมุมมองของท่าน

คำถามพิเศษ (ผู้ผลิต / ผู้กำกับ)

1. ในฐานะผู้กำกับและนักบทละครโทรทัศน์ มองว่าการเขียนบทประพันธ์ที่ดี และการเล่าเรื่องที่ดีมีลักษณะอย่างไร
2. ในความคิดเห็นส่วนบุคคลท่านมองว่า ละครที่เขียนขึ้นใหม่สไตส์เกาหลี หรือละครที่รีเมคจากซีรีส์เกาหลี แบบใดที่ประสบความสำเร็จมากกว่าในวงการบันเทิงไทย
3. ท่านมองว่าทิศทางการเขียนบทละครโทรทัศน์ในประเทศไทยรวมถึงการทำงานของ ท่าน จะมีแนวโน้มไปในทิศทางไหนใน 1-2 ปีข้างหน้า



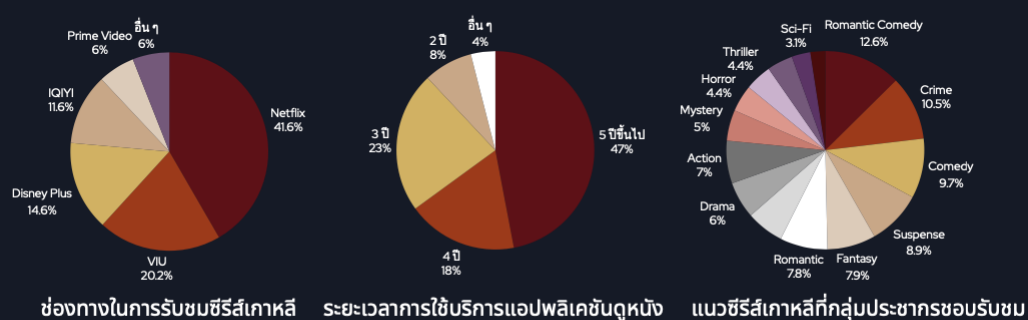
ภาคผนวก ง

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากร

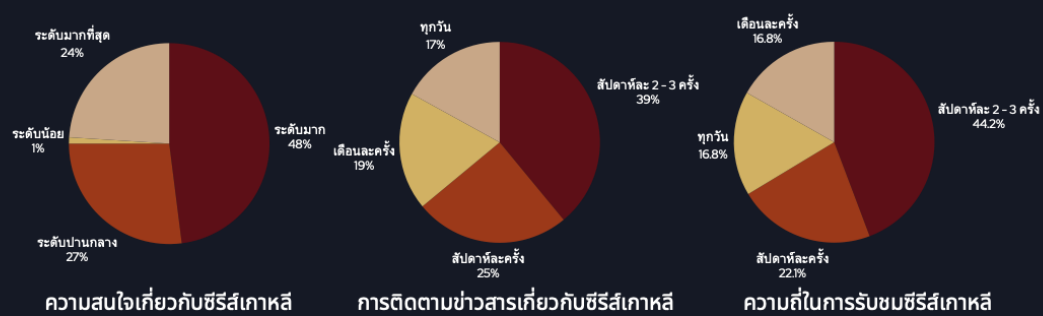
การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

• ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการติดตามชมซีรีส์เกาหลี



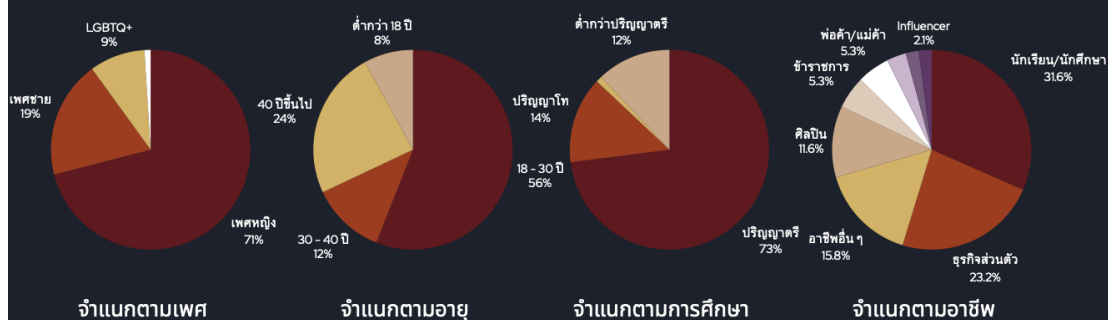
การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

• ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการติดตามชมซีรีส์เกาหลี



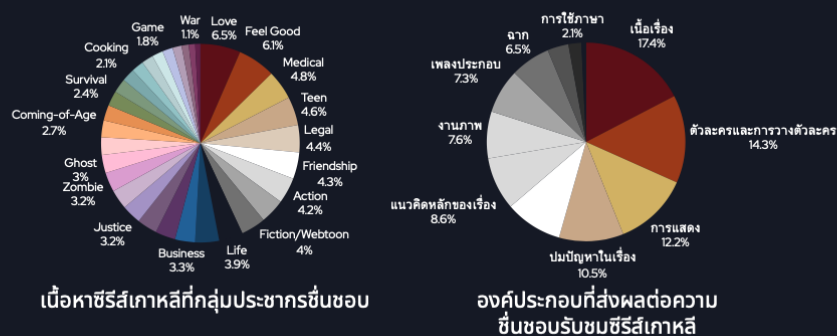
การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

• ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากร



การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

• ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการติดตามชมซีรีส์เกาหลี



ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหา



การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

- ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม



การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

- ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม



การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

- ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม

1	THE GLORY (2022)	7.4%
2	CRASH LANDING ON YOU (2019)	7.2%
3	SQUID GAME (2021)	6.6%



การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

- ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม

4	HOME TOWN CHA CHA CHA (2021)	6.4%



การเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรโดยใช้แบบสอบถาม

- ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นซีรีส์เกาหลีที่ได้รับความนิยม

4	HOME TOWN CHA CHA CHA (2021)	6.4%
5	BUSINESS PROPOSAL (2020)	4.2%



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	จิตรารีย์ ภัคศิริขยานนท์
วัน เดือน ปี เกิด	4 มีนาคม 2542
สถานที่เกิด	ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2560
	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการแสดงและการกำกับการแสดง
	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

