



แนวทางในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์

ตามแนวทาง “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์”

PROCESS OF TELEVISION PROGRAM CREATION WITH
CREATIVE ECONOMY CONCEPT

โดย

กสิรัฐ พลมณี

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2560



PROCESS OF TELEVISION PROGRAM CREATION WITH
CREATIVE ECONOMY CONCEPT



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF COMMUNICATION ARTS
COLLEGE OF COMMUNICATION ARTS

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2017

วิทยานิพนธ์เรื่อง

แนวทางในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์
ตามแนวทาง “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์”

โดย

กสิรัฐ พลมณี

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2560

ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เถื่อนมาลัยชลมารค

ประธานกรรมการสอบ

ผศ.ดร.พนม คลีฉายา

กรรมการ

รศ.ดร.ลักษณา คล้ายแก้ว

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ ศุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

6 มิถุนายน 2561

Thesis entitled

PROCESS OF TELEVISION PROGRAM CREATION WITH
CREATIVE ECONOMY CONCEPT

by

KASIRAT PONMANEE

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Communication Arts

Rangsit University

Academic Year 2017

Asst.Prof.Chalongrat Chermanchonlamark, Ph.D.

Examination Committee Chairperson

Asst.Prof.Phnom Kleechaya, Ph.D.

Member

Assoc.Prof.Lucksana Klaikao, Ph.D.

Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off.Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

Jun 6, 2018

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณเหล่าผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัย คุณวันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์ คุณวิจิต วัฒนานนท์ คุณเกษมา อุดมเกิดมงคล ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความช่วยเหลือในการวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงขอขอบพระคุณเพื่อนๆ ใน บริษัท บางกอกมีเดีย แอนด์บรอดคาสติ้ง ที่เข้าใจในเวลาที่ผู้วิจัยทำการวิจัยชิ้นนี้ และคุณสุวิมล จินะมูล ซึ่งช่วยให้คำปรึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้เช่นกัน นอกจากนี้ยังมีครอบครัวของข้าพเจ้า รวมถึงคุณชนิษฐา พัฒนภากุล ที่เข้าใจ และให้กำลังใจ และคอยช่วยเหลือข้าพเจ้าในขณะที่ทำวิจัยชิ้นนี้เสมอมา

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อแวดวงวิชาการ และแวดวงวิชาชีพด้านการผลิตรายการโทรทัศน์อยู่ไม่มากนักน้อย จึงขอมอบส่วนดี ทั้งหมดนี้ให้แก่เหล่าคณาจารย์ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาจนทำให้ผลงานวิจัยเป็นประโยชน์ สำหรับข้อบกพร่องต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขอน้อมรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่าน เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยต่อไป



กสิรัฐ พลมณี
ผู้วิจัย

5607657 : สาขาวิชาเอก: นิเทศศาสตร์; นศ.ม.

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์, เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

กสิรัฐ พลมณี: แนวทางในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ตามแนวทาง “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” (PROCESS OF TELEVISION PROGRAM CREATION WITH CREATIVE ECONOMY CONCEPT) อาจารย์ที่ปรึกษา: รศ.ดร.ลักขณา คล้ายแก้ว, 160 หน้า.

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ 2) ศึกษาการสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในรายการโทรทัศน์ และ 3) ศึกษาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ การศึกษาครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์เนื้อหา รายการโทรทัศน์จากต่างประเทศที่สอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ 3 รายการได้แก่ ละครชุดเรื่อง ซามูไรกูรเม สารคดีชุด อะไบท์ออฟไชน่า และ รายการเกมส์โชว์เดอะสกินส์ออร์ ผลการวิจัยพบว่า รายการโทรทัศน์ทั้ง 3 รายการ นำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้ในการสร้างสรรค์รายการในส่วนเนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอ มีการเล่าเรื่อง 3 แบบคือ เรื่องแต่ง เรื่องจริง และกึ่งเรื่องแต่ง การผลิตรายการมีที่มาจากองค์ความรู้ด้านเนื้อหาผนวกกับแนวคิดการสร้างสรรค์ รายการโทรทัศน์แต่ละประเภท ความคิดที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญา วัฒนธรรม เอกลักษณ์ท้องถิ่น ทักษะด้านศิลปะ ได้นำมาสร้างสรรค์เป็นรายการเพื่อออกอากาศและจัดจำหน่าย สามารถสร้างทั้งรายได้เชิงธุรกิจและก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มด้านภาพลักษณ์ประเทศ การเผยแพร่ทางวัฒนธรรม และประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว

5607657 : MAJOR: COMMUNICATION ARTS; M.COM.ARTS

KEYWORDS : TELEVISION PROGRAM CREATION, CREATIVE ECONOMY

KASIRAT PONMANEE: PROCESS OF TELEVISION PROGRAM CREATION
WITH CREATIVE ECONOMY CONCEPT. THESIS ADVISOR: ASSOC.PROF.
LUCKSANA KLAIKAO, Ph.D., 160 p.

The research aimed to study; 1) the storytelling of television programs with the concept of creative economy, 2) the integration of creative economy concept in television programs, and 3) the creation of television programs following to the concept of creative economy. The study was applied qualitative research methods which were the in-depth interview of three professionals in Thai television industry and textual analysis of international television programs following to concept of creative economy. These were television drama "Samurai Gourmet", documentary "A bite of China" and game show "The skin wars". The results were found that these television programs were integrated creative economy concept with the content into the program presentation. They used three types of narrative storytelling which were fiction, non-fiction and semi fiction. The sources of television show were basically driven from local or national knowledge and creative ideas of television show. The idea of program contents was related to local wisdom, culture, identity and skills of arts. They were integrated to television program creation for local broadcasting and international sales. Those brought about commercial incomes and create higher value added to country images as well as cultural and tourism promotion.

Student's Signature..... Thesis Advisor's Signature.....

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหานำวิจัย	4
1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	5
1.4 ขอบเขตและข้อจำกัดการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์	8
2.2 กระบวนการในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์	13
2.3 การกำหนดเนื้อหารายการโทรทัศน์	17
2.4 แนวคิดในการเล่าเรื่องในรายการโทรทัศน์	19
2.5 แนวคิดและขอบเขตเรื่องเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์	24
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	31
3.1 แหล่งข้อมูล	31
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	32
3.3 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล	33

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	34
4.1 ละครชุด เรื่อง Samurai Gourmet	34
4.2 สารคดีชุด A Bite of China	83
4.3 รายการ The Skin Wars	122
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ	147
5.1 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	147
5.2 การสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในเนื้อหาของรายการโทรทัศน์	152
5.3 แนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์	154
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ร่วมวิชาชีพ	156
5.5 ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	156
5.6 ข้อเสนอแนะสำหรับประชาชนทั่วไป	156
5.7 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป	157
บรรณานุกรม	158
ประวัติผู้วิจัย	160

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	แสดงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของโลก แบ่งตามรายรับและการจ้างงาน	27
4.1	แสดงโจทย์ในแต่ละสัปดาห์ของรายการ The Skin Wars	126
5.1	แสดงรูปแบบการนำองค์ประกอบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มาพัฒนาสู่รูปแบบรายการโทรทัศน์ของรายการตัวอย่าง ทั้ง 3 รายการ	154



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1	แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในศตวรรษที่ 21 กับทุนทางปัญญา
4.1	ตัวอย่างบทสนทนาที่เกิดขึ้นในตอนที่ 1
4.2	รายละเอียดเครื่องแต่งกาย และฉากของตัวละคร ผู้สูงอายุและชุดชาบูไร
4.3	ตัวอย่างบทสนทนาเรื่องการต่อว่าด้านบริการ (ก)
4.4	ตัวอย่างบทสนทนาเรื่องการต่อว่าด้านบริการ (ข)
4.5	ตัวอย่างการพรรณนาเชิงโวหารตามบทละครในตอนที่ 3
4.6	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ก)
4.7	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ข)
4.8	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ค)
4.9	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ง)
4.10	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายามและความมุ่งมั่นในการพิสูจน์ตัวเอง
4.11	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความสุข
4.12	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับมารยาทคนญี่ปุ่นในพื้นที่สาธารณะ
4.13	ตัวอย่างปฏิกริยาของสังคมที่แสดงออกต่อคนที่ไม่เคารพกฎของสังคม
4.14	ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับมุมมองในการทำงานของคนต่างวัย
4.15	ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการพูดแทรกนั้นเสียมารยาท
4.16	ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการให้เกียรติผู้อื่น
4.17	บาร์ห้องดินญี่ปุ่นซึ่งประกอบในฉาก
4.18	ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความกังวลเรื่องมารยาท
4.19	ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่นและตะวันตก
4.20	ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความกังวลเรื่องความเหมาะสม
4.21	ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการแก้ปัญหาที่มีชาบูไรในจินตนาการของตัวละครเข้ามาตัดสิน
4.22	ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความเคร่งในกฎระเบียบจนมากเกินไป (ก)

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.23 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความเคร่งในกฎระเบียบจนมากเกินไป (ข)	70
4.24 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความเคร่งในกฎระเบียบจนมากเกินไป (ค)	71
4.25 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการเรียนรู้การเปิดใจรับสิ่งใหม่ๆ	73
4.26 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการเรียนรู้การปรับตัวเข้าหากัน	74
4.27 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการใส่ใจในรายละเอียด	77
4.28 แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	78
4.29 แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของละครชุด Samurai Gourmet	79
4.30 สารคดีชุด A Bite of China	83
4.31 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ก)	84
4.32 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ข)	85
4.33 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ค)	85
4.34 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ง)	86
4.35 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (จ)	86
4.36 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ฉ)	87
4.37 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ช)	87
4.38 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ก)	90
4.39 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ข)	91
4.40 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ค)	91
4.41 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ง)	92
4.42 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (จ)	92
4.43 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฉ)	93
4.44 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ช)	93
4.45 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ซ)	94
4.46 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ณ)	94
4.47 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ญ)	95

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.48	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฎ)	95
4.49	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฎ)	96
4.50	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฐ)	96
4.51	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฑ)	97
4.52	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 3 (ก)	99
4.53	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 3 (ข)	100
4.54	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 3 (ค)	100
4.55	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ก)	103
4.56	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ข)	104
4.57	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ค)	104
4.58	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ง)	105
4.59	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ก)	107
4.60	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ข)	108
4.61	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ค)	108
4.62	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ง)	109
4.63	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ก)	110
4.64	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ข)	111
4.65	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ค)	111
4.66	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ง)	112
4.67	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (จ)	112
4.68	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ฉ)	113
4.69	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ช)	113
4.70	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (ก)	115
4.71	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (ข)	115
4.72	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (ค)	116

สารบัญรูป (ต่อ)

		หน้า
รูปที่		
4.73	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (ง)	116
4.74	สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (จ)	117
4.75	แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสารคดีชุด A Bite of China	119
4.76	รายการ The Skin Wars	122
4.77	ตัวอย่างการใช้มุมกล้องในรายการ The Skin Wars	126
4.78	ตัวอย่างการใช้ฉากในรายการ The Skin Wars	127
4.79	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 1 (ก)	128
4.80	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 1 (ข)	129
4.81	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 2 (ก)	130
4.82	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 2 (ข)	131
4.83	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 3 (ก)	132
4.84	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 3 (ข)	133
4.85	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 4 (ก)	134
4.86	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 4 (ข)	135
4.87	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 5 (ก)	136
4.88	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 5 (ข)	137
4.89	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 6 (ก)	138
4.90	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 6 (ข)	139
4.91	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 7 (ก)	140
4.92	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 7 (ข)	141
4.93	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 8 (ก)	142
4.94	ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 8 (ข)	143
4.95	แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรายการ The Skin Wars	144

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความแข็งแรงของชาติ และสังคม ส่วนหนึ่งนั้นเกิดขึ้นจากพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่แข็งแรง ดังเห็นได้จากคำกล่าวที่ว่า “วัฒนธรรมสร้างชาติ” และเห็นได้ในหลายประเทศที่แข็งแกร่ง และเป็นชาติที่มีอิทธิพลต่อสังคมโลกในปัจจุบัน ก็ล้วนแต่เป็นชาติที่มีประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็งจนสามารถถ่ายทอดไปยังชาติอื่นมาอย่างยาวนาน คำว่า วัฒนธรรม ในภาษาไทยนั้นมาจากคำว่า วัฒน มาจากคำว่า วุฒฺม ในภาษาสันสกฤต ซึ่งหมายถึงความเจริญ ส่วนคำว่า ธรรม มาจากคำว่า ธรรม นั้นมาจากภาษาสันสกฤตที่แปลว่า ความดี เมื่อรวมกันแล้ว พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายแปลว่า วัฒนธรรม คือ “สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ, วิถีชีวิตของหมู่คณะวัฒนธรรม นอกจากนี้ นิยามของวัฒนธรรมในรูปแบบสากลว่า “วัฒนธรรมควรได้รับการยอมรับว่าเป็นชุดที่เด่นชัดของจิตวิญญาณ เรื่องราว สติปัญญาและรูปแบบของกิจกรรมของสังคม หรือกลุ่มสังคม ซึ่งได้หลอมรวมเพิ่มเติมจากศิลปะ วรรณคดี การดำเนินชีวิต วิถีชีวิตของการอยู่ร่วมกัน ระบบคุณค่า ประเพณีและความเชื่อ” (UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity) โดยทั้งหมดนี้ ได้ถูกสะท้อนออกมาทั้งในรูปแบบภาษา ประเพณี ความเชื่อ เครื่องแต่งกาย อาหาร วรรณกรรม รวมถึงการแสดงในรูปแบบต่างๆ ที่ล้วนแต่เป็นเครื่องบ่งชี้เอกลักษณ์ และความหลากหลายทางสังคม เริ่มตั้งแต่หน่วยเล็กสุดอย่างครอบครัว ไปถึงชนชาติ รัฐชาติ จนถึงระดับภูมิภาคสากล วัฒนธรรมจึงมีอิทธิพลต่อความเชื่อ พื้นฐานทางสังคมเป็นอย่างมาก และยังมีความสำคัญ ทั้งในรูปแบบการสร้างความเป็นปึกแผ่น สร้างระเบียบให้แก่สังคม แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เช่นกัน

“สื่อ” เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือในการตีแผ่และส่งต่อ แนวความคิด ความเชื่อ และค่านิยมทางวัฒนธรรมมาอย่างยาวนาน เริ่มตั้งแต่การวาดจิตรกรรมผนังถ้ำ เมื่อ 30,000 ปี ก่อนคริสต์ศักราช การใช้สัญลักษณ์แทนคำของชาวอียิปต์ การริเริ่มส่งไปรษณีย์ ในยุคเปอร์เซีย การริเริ่มสร้าง

ภาพยนตร์ ในปี พ.ศ. 2438 จนถึงการแพร่ภาพโทรทัศน์เป็นครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2470 (สมเจตน์ เมฆพายัพ, 2552) และระบบเชื่อมโยงข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตที่ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

อุตสาหกรรมโทรทัศน์ในประเทศไทยนั้นมีมานานกว่า 50 ปี และมีการเติบโตมาโดยตลอด จนถึงช่วงเปลี่ยนผ่านจากระบบอนาล็อกที่เดิมมีเพียง 6 ช่อง กลายเป็นระบบดิจิทัลที่มีถึง 24 ช่อง รวมถึงรายการที่ออกอากาศในสื่อรูปแบบใหม่ในอินเทอร์เน็ตที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย และขั้นตอนการผลิตรายการโทรทัศน์รวมถึงสื่อทางอินเทอร์เน็ตยังมีขั้นตอนที่ง่ายขึ้น และผลิตได้โดยใช้ต้นทุนที่ไม่มากดังเช่นเมื่อก่อน ผู้รับชมสื่อในปัจจุบันจึงมีตัวเลือกหลากหลาย และผู้ผลิตได้เร่งผลิตรายการโทรทัศน์เกิดขึ้นใหม่อย่างต่อเนื่อง ที่สำคัญไปกว่านั้นรูปแบบการรับสื่อของผู้ชมในปัจจุบันนั้นได้เปลี่ยนไป นั่นคือผู้ชมสามารถเลือกรับชมเฉพาะรายการที่ตนชื่นชอบได้เท่านั้น ไม่จำเป็นต้องรอรับชมผ่าน วัน และเวลาที่ทางสถานีกำหนด จึงทำให้ปัจจุบัน สื่อในยุคปัจจุบันจึงอยู่ในภาวะที่มีการแข่งขันสูง ผู้ผลิตสื่อจึงต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก เพื่อหาการนำเสนอในรูปแบบใหม่ในการสื่อสารกับผู้ชม โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับด้านวัฒนธรรม ที่ส่วนหนึ่งยังคงยึดติดกับการนำเสนอในรูปแบบเก่า นั่นคือการใช้เสียงบรรยายตามเนื้อหาที่นำเสนอ หรือสื่อที่ใช้พิธีกรดำเนินเรื่องในรูปแบบทั่วไป จนทำให้เกิดการเล่าเรื่องแบบตายตัว ผลที่ตามมาคือผู้รับสื่อไม่ให้ความสำคัญรายการประเภทวัฒนธรรม เพราะมีภาพลักษณ์ที่เก่า และไม่ทันสมัยปัจจุบัน รายการประเภทวัฒนธรรมในปัจจุบันจึงไม่สามารถแข่งขันได้ เมื่อเทียบกับรายการประเภทอื่นๆ เช่น รายการวาร์ปไรต์ เกมโชว์ หรือละครในที่สุด

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2551) กล่าวเกี่ยวกับการคิดเชิงสร้างสรรค์ว่า การใช้ “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นอีกทางเลือกหนึ่งเพื่อความอยู่รอดของผู้สร้างงาน จนสามารถปรับวิกฤติให้เป็นโอกาสได้ ความคิดสร้างสรรค์ คือการหารูปแบบ หรือแนวทางใหม่ เพื่อใช้ในการผลิตผลงาน โดยการคัดสรรวิธีการใหม่ๆ และพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้นไป โดยการคิดเชิงสร้างสรรค์สามารถเกิดได้ผ่านรูปแบบทั้ง 5 คือ

- 1) การฝึกคิดในแง่บวก คือการมองหาโอกาสให้กับตนในทุกช่วงเวลาที่เกิดขึ้น เป็นการฝึกคิดให้ตัวเองนั้นเหนือกว่าคนอื่นได้
- 2) การคิดย้อนศร คือการคิดสวนทางกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดแนวความคิดใหม่ๆ เช่น การให้บริการระบบ Delivery เป็นต้น

3) การฝึกคิดในสิ่งที่เป็นไปได้ คือคือคิดในสิ่งที่เป็นไปได้ในอดีต เพื่อหาวิธีในการสร้างสรรค์ในปัจจุบัน และต่อยอดให้เป็นจริงในอนาคต โดยไม่ปิดโอกาสให้กับความคิดของตนเอง เห็นได้ชัดคือการทดลองใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน บางส่วนเกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจที่มาจาก ภาพยนตร์ หรือการ์ตูน เป็นต้น

4) ฝึกคิดบนหลักของความเป็นจริง เป็นการคิดโดยนำข้อมูลรอบตัวมาประมวลผลให้เกิดสิ่งใหม่ โดยอาศัยการย้อนกลับไปหาความจริงของสิ่งๆ นั้น

5) ฝึกคิดข้ามกล่องความรู้ คือการนำเอาองค์ความรู้ที่มีอยู่ในหัว มาคิดไขว้กัน ซึ่งส่วนนี้ ต้องเกิดจากการที่ผู้คิดเป็นผู้แสวงหาความรู้ใหม่ๆ ตลอดเวลา จนสามารถนำเอาองค์ความรู้จากแต่ละที่มาวมกันได้

ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การนำเอาความคิดสร้างสรรค์มาปรับใช้ในรายการทางโทรทัศน์นั้น นอกจากจะทำให้เกิดรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ ยังเป็นการสร้างรายได้ให้กับผู้ผลิตอย่างมหาศาล และเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมตนให้แพร่หลายสู่สากล อีกทั้งยังเป็นการปลูกฝังแนวคิด และค่านิยมต่างๆ แก่ผู้รับชมอีกด้วย ดังเห็นจากการการส่งออกทางวัฒนธรรมของประเทศเกาหลี ที่แทรกอยู่ในรูปแบบของละครยกตัวอย่างเช่น ซีรีส์ชุด “แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง” ที่ออกอากาศทางออกอากาศทางโทรทัศน์ช่อง MBC ของเกาหลีใต้ เมื่อ พ.ศ. 2546 ก่อนถูกนำมาออกอากาศในประเทศไทยทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อสมท.ต่อ ในปี พ.ศ. 2548 จนทำให้เกิดกระแสนิยมวัฒนธรรมเกาหลีเป็นอย่างมากในไทย หรือวัฒนธรรมของฮอลลีวูด ที่สร้างความเชื่อว่า ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นผู้ปกป้องโลกให้พ้นจากวิกฤติ ผ่านภาพยนตร์หลายต่อหลายเรื่อง เช่น Armageddon (ปี ค.ศ. 1998) และ Transformers (ปี ค.ศ. 2007- 2017) รวมถึงปลูกฝังรูปแบบความเชื่ออื่นๆ อีกเช่นกัน

ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ หรือ TCDC (2559) ได้ให้นิยาม เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ไว้ว่า เป็นการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สาขาการผลิตที่สามารถพัฒนาไปสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป็นกลุ่มกิจกรรมที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ และ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวิตรกุล, 2559) ได้ให้นิยามของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ไว้ว่า “การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ ซึ่งแนวคิดนี้ถือเป็นแนวคิดใหม่ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมโทรทัศน์ รวมถึงสื่อในรูปแบบใหม่ได้อีกด้วย

เพื่อให้เกิดประโยชน์การสร้างสรรค์สูงสุดต่อรายการเชิงวัฒนธรรม การนำเอาองค์ความรู้ด้าน “Creative Economy” หรือเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ มาประยุกต์ใช้ จึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่งต่อวงการสื่อ รวมถึงวงการโทรทัศน์ในปัจจุบัน เพราะเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ คือหนึ่งแนวคิดที่ทำให้เกิดรูปแบบการพัฒนาภาคผลิต ธุรกิจการให้บริการ รวมถึงการพัฒนาวงการอุตสาหกรรมบันเทิง เป็นการรวมเอา เทคโนโลยี เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมารวมไว้ด้วยกัน ให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นใหม่ จนกลายเป็นเป็นอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ หรือ Creative Industry และ Culture Industry หรืออุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ที่ตอบสนองกับผู้บริโภค มีความร่วมสมัย และสามารถสร้างรายได้เข้าประเทศได้อย่างมหาศาล (ธนพล ก่อฐานะ, 2555)

ในฐานะที่ผู้วิจัยทำงานในวงการโทรทัศน์มากว่า 10 ปี และเคยมีประสบการณ์ทำงานเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ในหลายประเภท หลายองค์กร จึงเห็นคุณค่าของการศึกษาเรื่อง แนวทางในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ ตามแนวทาง “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” เพราะเห็นว่าแนวทางนี้สามารถต่อยอดให้กับอุตสาหกรรมสื่อในไทย และเป็นการมาตรฐานให้กับวงการอุตสาหกรรมโทรทัศน์ในประเทศไทยให้ขึ้นสู่ระดับสากลได้ ดังเช่นในหลายประเทศที่ยึดเอาหลักการเหล่านี้มาใช้จนประสบผลสำเร็จแล้ว นอกจากนี้ การเอาแนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์รายการ ยังเป็นการสร้างโอกาสให้กับคนรุ่นใหม่ ที่สนใจในการคิดเชิงสร้างสรรค์ ให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาวงการรายการ โดยไม่จำกัดเฉพาะผู้ที่จบมาจากสาขานิเทศศาสตร์เท่านั้น กล่าวคือ เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั้นได้รวมเอาผู้ที่มีความสามารถหลากหลายมารวมอยู่ด้วยกัน จนทำให้เกิดการสร้างสรรค์งานในรูปแบบใหม่ ที่หลุดไปจากแนวคิดเดิมๆ โดยผ่านองค์ความรู้และประสบการณ์จากผู้คนในหลากหลายอาชีพได้อย่างไร เพื่อให้ นักวิจัย และนักวิชาชีพได้นำงานวิจัยชิ้นนี้ ไปต่อยอดเพื่อให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

1.2 ปัญหาวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

1.2.2 เพื่อศึกษาการสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในรายการโทรทัศน์

1.2.3 เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.3.1 แนวทางการการเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั้นเป็นอย่างไร

1.3.2 การสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในรายการโทรทัศน์นั้นเป็นอย่างไร

1.3.3 แนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั้นเป็นอย่างไร

1.4 ขอบเขตและข้อจำกัดการวิจัย

การวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาแนวคิดในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ ตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั้นเป็นอย่างไรโดยวิเคราะห์จาก รายการเชิงวัฒนธรรมในต่างประเทศ ทั้งหมด 5 รายการ ที่ออกอากาศระหว่างปี พ.ศ. 2550-2560 ที่สอดคล้องกับวงการอุตสาหกรรมบันเทิง

หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกรายการ ผู้วิจัยได้มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกรายการ ดังนี้

1) ความต่อเนื่องในการออกอากาศ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกรายการที่มีระยะเวลาออกอากาศต่อเนื่องอย่างน้อย 5-10 ตอน ในแต่ละรายการ

2) มีมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกรายการที่มีมูลค่า โดยเป็นที่ยอมรับ และมีความนิยมในระดับสากล หรือเป็นรายการที่สามารถขายรูปแบบรายการในต่างประเทศได้

3) มีเนื้อหารายการที่สอดคล้องกับประเด็นวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกรายการที่มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ หรือภูมิภาคนั้นๆ

4) เป็นรายการที่ผ่านการคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ และรวบรวมรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพรายการโทรทัศน์ได้ให้ความเห็นมาเป็นจำนวน 3 รายการ

1.5 นิยามศัพท์

รายการโทรทัศน์ หมายถึง รายการทางโทรทัศน์ที่นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ รูปแบบ ภาษา ประเพณี ความเชื่อ เครื่องแต่งกาย อาหาร วรรณกรรม ศิลปะ รวมถึงการแสดงในรูปแบบ ต่างๆ ที่ล้วนแต่เป็นเครื่องบ่งชี้เอกลักษณ์ และความหลากหลายทางสังคม เริ่มตั้งแต่หน่วยเล็กสุด อย่างครอบครัว ไปถึงชนชาติ ชาติ รัฐชาติ จนถึงระดับภูมิภาคสากล

การสร้างสรรครายการ หมายถึง แนวคิด การออกแบบเนื้อหา รูปแบบวิธีการนำเสนอ การหารูปแบบ หรือแนวทางใหม่ เพื่อใช้ในการผลิตผลงาน โดยใช้วิธีการใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ รายการโทรทัศน์

เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้ทรัพยากรทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับ รูปแบบ ภาษา ประเพณี ความเชื่อ เครื่องแต่งกาย อาหาร วรรณกรรม ศิลปะ รวมถึงการแสดงในรูปแบบ ต่างๆ มารวบรวมกับเทคนิคในการผลิตรายการโทรทัศน์ ให้เกิดรายการโทรทัศน์ขึ้นใหม่ รวมถึงการ พัฒนาการอุตสาหกรรมบันเทิง จนกลายเป็นเป็นอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์

การเล่าเรื่อง หมายถึง รูปแบบการเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ในรูปแบบต่างๆ ทั้ง ละคร สารคดี และรายการเกมส์โชว์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ในทางวิชาการ สามารถนำไปเป็นองค์ความรู้พื้นฐาน ในการศึกษาแนวทางในการ สร้างสรรครายการเชิงวัฒนธรรม ตามแนวทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

1.6.2 ในทางวิชาชีพ ผู้ผลิตรายการทางวัฒนธรรม สามารถนำผลที่ได้จากการวิจัย ไป ประยุกต์สู่การสร้างสรรครายการเชิงวัฒนธรรม ตามแนวทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้าง มูลค่าให้กับผลงาน และสร้างรายได้ให้กับประเทศได้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการหาแนวทางการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทาง “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” ดังนี้

- 2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์
- 2.2 กระบวนการในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์
- 2.3 การกำหนดเนื้อหารายการโทรทัศน์
- 2.4 แนวคิดในการเล่าเรื่องในรายการโทรทัศน์
- 2.5 แนวคิดและขอบเขตเรื่องเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์

เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ เพราะเป็นการรวบรวมความคิดและไอเดียต่างๆ มาจัดทำให้เป็นรูปแบบ แท้จริงแล้ว ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ไม่มีแนวคิดหรือทฤษฎีที่ตายตัว ทั้งหมดล้วนเป็นปัจเจก ไม่สามารถลอกเลียนแบบ หรือทำตามได้จากการอ่าน ฟัง หรือดูเท่านั้น แต่ต้องรวมเข้ากับการหมั่นสังเกต ตั้งคำถามกับสิ่งรอบตัวอยู่ตลอดเวลา และนำมารวมกับองค์ความรู้เดิมที่ได้มาจากการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ จนทำให้เกิดผลงานชิ้นใหม่ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและสรุปการเริ่มสร้างสรรค์ และการค้นหาแนวคิดใหม่ๆ ของบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการสร้างสรรค์สื่อ ทั้งรายการโทรทัศน์และโฆษณา ที่เคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับที่มาของความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ ไว้ดังนี้

ประกาศ ชลศรานนท์ (2551) รองประธานบริษัท และร่วมก่อตั้งสถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์ หมายเลข 23 เคยให้วิธีค้นหาแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ โดยแบ่งไว้เป็น 7 ขั้นตอนหลัก และนิยามชื่อว่า “7 วิธีตีหิน” ได้แก่

1) การทำลายกรอบดวงตา ประกาศบอกระบบคิดต้องมีกรอบคนเราจึงคิดออกได้ ทุกอย่างล้วนมีกรอบ แต่กรอบมันใหญ่มักรว่านั้นมาก เพียงแต่ว่าคนเรามักสร้างกรอบความเคยชินขึ้นมาเอง ทำให้คิดไม่ออก นอกจากนี้ ยังให้ความเห็นว่า กรอบคือสิ่งสำคัญ เพราะถือเป็นโจทย์ให้คิด เพียงแต่ต้องทำลายกรอบลงตามนั้นให้ได้ เช่น การคิดรายการเด็กจำเป็นต้องมีเด็กมาเล่นไหม

2) มองย้อนศร ประกาศมองว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นได้โดยการมองให้ต่าง หรือมองสวนทางไปจากสิ่งเดิมๆ ที่เคยเกิดขึ้น ยกตัวอย่าง จอห์น เคจ คีตกวีชาวอเมริกัน ซึ่งเล่นคอนเสิร์ตด้วยความเงียบ โดยบอกว่าโน้ตเพลงของเขาทั้งหมดเป็นตัวยุद्ध นี่คือการคิดในมุมกลับ หรืออย่างคำว่า LISTEN (ฟัง) กับคำว่า SILENT (เงียบ) สองคำนี้มีตัวอักษรพยัญชนะที่เหมือนกัน เพียงแต่สลับที่กันเท่านั้น ความหมายก็เปลี่ยนไป

3) หนามยอกเอาหนามบ่ง เป็นการใช้อุปสรรค หรือกรอบเดิมที่มีอยู่แล้ว ในการสร้างสรรค์ผลงาน หรือนวัตกรรมใหม่ขึ้นมา เช่น ชาวเอสกิโมเอาน้ำแข็งมาสร้างเป็นบ้านเพื่อป้องกันความหนาวเย็น ถือเป็นอีกตัวอย่างของวิธีการคิดอย่างสร้างสรรค์

4) เรื่องเล็กรอบตัว เป็นการใส่ใจในรายละเอียดเรื่องต่างๆ โดยปราศจากอคติ และรวบรวมเอาเรื่องราวต่างๆ ที่ตัวเองได้พบเจอ มาประยุกต์ใช้กับงาน ประกาศได้ความคิดที่เป็นจุดกำเนิดของรายการแฟนพันธุ์แท้มาจากการฟังเพื่อนคุยกันเรื่องสิ่งเล็กๆ น้อยๆ รายละเอียดปลีกย่อยที่เขาไม่คิดว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ควรจรรู้ แต่ก็มีความรู้ และสร้างความสนุกสนานจากการฟังคนที่รู้คุยกันนั่นเอง

5) จับคู่ผสมพันธุ์ เป็นการนำหลายสิ่งมาประสมกัน ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่เข้ากันหรือไม่เคยคู่กันมาก่อน แล้วทำให้เกิดความคิดหรือสินค้าใหม่ๆ ขึ้นมา เช่น กว๊านเตี้ยต้มยำ iPhone หรือที่เขาได้ไปพบมาล่าสุดที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งคือไอศกรีมมะม่วงน้ำปลาหวาน โดยสิ่งเหล่านี้ อาจประสบผลสำเร็จหรือไม่ก็ได้ แต่ทั้งหมดล้วนเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา

6) สมมุตินะสมมุติ เป็นวิธีการคิดที่นำเอาเรื่อง หรือความคิดในจินตนาการเข้ามารวม โดยทำให้ผู้รับสารนั้นเกิดจินตนาการตาม และสามารถสร้างอารมณ์ร่วมไปกับสิ่งนั้นๆ เช่น เพลงที่มีเนื้อร้องว่า “ถ้าโลกนี้มีเราเพียงสองคน...” การสมมุติอาจจะทำให้เราคิดถึงสิ่งที่เป็นไปได้ แล้วทำให้มันเป็นไปได้ เพียงแค่ลองทำดู

7) ซิดไปก่อน เขียนไปก่อน คือ การร่างจินตนาการ หรือแนวคิดที่มีอยู่แล้วในหัวมารวมกัน แล้วค่อยตัดทิ้งทีละหนึ่งตัวเล็ก เช่นเพลง เจ้าภาพจงเจริญ ประภาสแล้วว่า แต่เดิมชื่อเพลง เจ้าหนึ่งจึ่งเจริญ “ขอให้เจ้าหนึ่งจึ่งเจริญ ร้อยละ 5 ร้อยละ 10 ขอให้เจ้าหนึ่งจึ่งเจริญ...” แล้วรู้สึกว่ามันไม่ใช่ ก็พยายามแก้ไขจนได้เพลง เจ้าภาพจงเจริญ ขึ้นมา

ธัญชัย ศรศรีวิชัย (2554) ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาแห่ง บริษัท ฟิโนมีน่า จำกัด เป็นผู้กำกับหนังโฆษณาที่ประสบความสำเร็จ และได้รับรางวัลมากมาย ทั้งในประเทศ และในระดับสากล ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับที่มาของความคิดสร้างสรรค์ว่า ที่มาของผลงานสร้างสรรค์หลายชิ้นนั้นได้มาจากการหยิบเอาเรื่องราวในชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วไปเข้ามาเป็นที่ตั้ง เพราะเป็นเรื่องราวที่ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุด โดยมีแนวคิดว่าเป็น “อัจฉริยภาพในท้องถิ่น” ใช้ในผลงานของเขา แล้วนำมาผสมกับผลงาน หรือผลิตภัณฑ์ที่ได้รับมอบหมายมา โดยในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ต้องทำขึ้นโดยใช้ความรู้สึก หรือมุมมองตัวเอง หรือภาพจำที่สังคมกำหนดเข้ามาเกี่ยวข้องให้น้อยที่สุด เช่น ตัวละครที่ต้องสวຍหล่อ หรือคำพูดที่สวຍหูเกินจริงมาใช้ โดยมีแหล่งข้อมูลหลักคือกลุ่มคนทั่วไป ไม่ใช่กลุ่มคนที่เป็นนายทุน หรือเจ้าของโครงการ โดยเขาเชื่อว่าผลงานนั้นที่สื่อสารกับคนดู ต้องเป็นงานที่เป็นเรื่องราวใกล้ตัวนั่นเอง

ธีรภาพ โลหิตกุล (2552) นักเขียนสารคดี และศิลปินแห่งชาติสาขาวรรณศิลป์ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับที่มาของความคิดสร้างสรรค์ในงานสารคดีว่า การสร้างสรรค์งานที่ดีนั้นควรมีประเด็นที่ดีและน่าสนใจ ซึ่งคุณสมบัติของประเด็นที่ดีนั้นประกอบด้วย อยู่ในความสนใจใคร่รู้ของมนุษย์ เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ก่อให้เกิดทัศนคติเชิงบวก มีอารมณ์ความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นประเด็นที่ผู้เขียนมีข้อมูล รู้ลึก รู้จริง น่าเชื่อถือ หรือเป็นประเด็นที่มีความขัดแย้ง หักมุม เป็นต้น นอกจากนี้ยังให้มุมมองเกี่ยวกับเนื้อหาที่น่าสนใจที่กำลังถูกนำมาพูดถึงมากขึ้นนั่นคือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในท้องถิ่นที่กำลังเป็นประเด็นที่น่าสนใจ เพราะยิ่งโลกทันสมัยเท่าไร โลกก็ยิ่งหันมาสนใจในวัฒนธรรมพื้นบ้านมากขึ้น นอกจากนี้ยังได้ให้กลวิธีในการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ซึ่งแบ่งเป็นรายละเอียดได้ดังนี้

1) สารคดีไม่ใช่แบบเรียน พลังอำนาจแห่ง “อารมณ์” ผู้ผลิตสื่อพึงตระหนัก ธีรภาพได้ให้ข้อเสนอว่า การเล่าเรื่องในงานสารคดีนั้น ต้องหาความพอดีระหว่างข้อเท็จจริงกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ การนำเสนอที่มีเรื่องของอารมณ์สอดแทรกอยู่ด้วย โดยสามารถหยิบเอากลวิธีแบบละคร มาใช้ในงานสารคดี โดยใช้กลวิธีแบบเรื่องสั้น มาเล่าในบทสารคดี นั่นคือ หยิบยก

เอาเหตุการณ์ที่คนเดินเรื่องนั้นเจอ มาเป็นฉากในงานสารคดี และสลับเนื้อหาสอกรแทรกเข้าไปให้กับผู้รับสื่อ ทำให้ผู้รับสื่อนั้นรับส่วนที่เป็นสาระเข้าไปอย่างไม่รู้ตัว และสนุกสนานเหมือนได้อ่านเรื่องสั้นหรือนวนิยายแต่มีสาระที่น่าเสนออย่างมีศิลปะ ไม่ใช้การยัดเยียด และทิ้งแง่คิดไว้ให้ผู้อ่านได้ตระหนัก ไม่ใช้การถูกสั่งสอนอบรม

2) กลวิธีการหยิบข้อเท็จจริงมาเสนอเป็นละคร คือการใช้วิธีสื่อสารด้วยภาพเป็นตัวบอกเรื่องราว ด้วยวิธีการผลิตเชิงละคร ธีรภาพให้คำจำกัดว่า เป็นการนำเสนออย่างมีนาฏลักษณ์ โดยสามารถแทรกความรู้ระหว่างเนื้อเรื่อง หรือใส่เกร็ดข้อมูลต่างๆไปได้ แต่มีข้อระวังนั้นคือต้องเข้าใจในแก่นที่ตนต้องการเสนอ และเข้าใจในประเด็นที่ต้องการจะสื่ออย่างชัดเจน

3) ใช้การทำซ้ำ เหมือนเดิมในสถานที่เดิม คือการใช้คนต้นเรื่องทำในสิ่งที่ทำอยู่แล้วในชีวิตประจำวัน โดยสิ่งที่กระทำ หรือสิ่งที่ กำลังพูดนั้น เป็นข้อมูลสาระที่น่าเสนอในงาน โดยถูกนำมาแทรกแทนบทบรรยาย ซึ่งส่วนนี้ถือเป็นวิธีการเล่าเรื่องที่นำเสนอ เพราะทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจนั้นไม่น่าเบื่อ และสามารถเพิ่มเติมลูกเล่นในการนำเสนอได้อีก เช่นเทคนิคการนำเสนอภาพ เช่นการใช้คอน ดอลลี หรือเทคนิคอื่นๆ ประกอบได้ด้วย

ธาม เชื้อสถาปนศิริ (2558) ผู้อำนวยการฝ่ายดิจิทัล อสมท. กล่าวใน “12 Rule of Content is the king” 12 กฎทำเนื้อหาโดนใจผู้ชม! เกี่ยวกับการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ในยุคสมัยใหม่ ว่าการสร้างสรรค์งานโทรทัศน์ให้ประสบความสำเร็จนั้น ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) มีลักษณะตัวละคร ผู้ร่วมแข่งขันชัดเจน กล่าวคือ รายการโทรทัศน์ในปัจจุบันเน้นสร้างจากบุคลิกจริงของคนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการเกมโชว์ ซึ่งอาศัยบุคลิกและอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของผู้ร่วมรายการ

2) พิธีกรดึงดูด คือ ผู้ดำเนินรายการต้องมีภาพจำที่ชัดเจน มักมีส่วนสำคัญในการส่งต่อเนื้อหา ดำเนินเรื่องราว รายการที่ดี จำเป็นต้องมีพิธีกรที่ดี เข้าใจเนื้อหาและเป็นเนื้อเดียวส่วนหนึ่งกับรายการให้ได้

3) ทำให้เห็นแอ็คชั่น รายการโทรทัศน์ที่เป็นยอดนิยม ทุกๆ ตอน ต้องมีการแสดงหรือการกระทำที่ชัดเจน โดยเฉพาะเกมโชว์เน้นการแข่งขัน มักทำให้ผู้ชมตื่นเต้นกับการติดตามดู ดังนั้นรายการโทรทัศน์ยอดนิยมจึงต้องเน้นไปที่ แอ็คติ้ง แอ็คชั่น การโชว์ การแสดงออก เพราะฉะนั้น “การกระทำให้เห็นภาพ” คือส่วนที่สำคัญที่สุด

4) สมจริงไม่เสแสร้ง บทรายการต้องทำให้ผู้ชม “คาดเดาไม่ได้” จนรู้สึกหงุดหงิดใจ แต่อยากติดตาม เพราะพวกเขารู้สึกว่ารายการนี้ท้าทายความคิดเขา ไม่ทำให้น่าเบื่อ

5) สร้างกฎแข่งขัน รายการโทรทัศน์ที่สนุกต้องมีความท้าทาย คือสิ่งที่ง่ายที่สุดในการสร้างรายการ ผู้คนมักชอบการแข่งขันอยู่เสมอ เกมกลายเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก สามารถพาผู้ชมเข้ามาดูรายการ นั่งดู ติดตามรายการตั้งแต่ต้นจนจบ

6) เน้นดราม่าเข้าไว้ รายการนั้นควรเล่นกับอารมณ์ของคนดู กำกับอารมณ์ให้บิดแปรผันตลอดเวลา เหมือนกราฟขึ้นลง ตามเสียงหัวใจเต้นจังหวะรัวกลอง รายการที่สนุกนั้นทำให้ผู้ชมรู้สึก กดดัน ตื่นเต้น ท้าทาย

7) ใช้ความสัมพันธ์จริงๆ รายการโทรทัศน์ปัจจุบันจำลองภาพชีวิตของผู้คนมากขึ้น เช่นเกมโชว์หลายๆ รายการใช้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นตัวดำเนินเรื่อง คู่รัก เพื่อนรัก ความเป็นครอบครัว

8) คิดเนื้อหาระดับโลก รายการโทรทัศน์ที่ประสบความสำเร็จมิใช่เฉพาะคิดถึงคนดูในประเทศเท่านั้น แต่เป็นรายการที่ทำเรื่องง่ายๆ ที่คนทั่วโลกมีจุดเชื่อมตรงถึงกัน

9) มีคนเด่น คนดัง คนธรรมดา รายการโทรทัศน์ต้องมีคนดึงดูดเข้าสู่เนื้อหา รายการ การใช้ดารา คนดัง นักร้องยังเป็นสิ่งที่จำเป็น แต่เขาเหล่านี้มาในมาดคนดังที่ต้องมาทำเรื่องธรรมดา เพราะคนดูไม่ได้คาดหวังว่าเขาจะเห็นคนดังเลิศหรูทำในสิ่งที่คุ้นเคย แต่อยากเห็นเขาตกอยู่ในสถานการณ์แบบคนธรรมดาเฉยๆ ส่วนคนธรรมดาเช่นประชาชนทั่วไป เมื่ออยู่ในรายการเขาต้องดูพิเศษขึ้นมาหน่อย ดูคล้ายดารา คล้ายคนดัง

10) มีความท้าทาย ความท้าทายของรายการส่วนมาก ถูกสร้างขึ้นมาจาก “4ก” คือ

ก-เกมการแข่งขันที่น่าตื่นเต้น,

ก-กฎการแข่งขันที่ยาก เคี้ยวขึ้น

ก-กติการะหว่างผู้เล่นที่ซับซ้อน บีบเค้นอารมณ์

ก-การดำเนินเรื่องที่เร้าใจคาดเดาไม่ได้

11) ทำให้เป็นรายการสำหรับครอบครัว รายการโทรทัศน์ที่ประสบความสำเร็จส่วนมากนั้น เป็นเพราะมันสามารถออกอากาศฉายในเวลาสำหรับครอบครัวได้ ยิ่งพ่อแม่ผู้ปกครองรู้สึกว่าการนี้ได้ไม่มีพิษมีภัย สนุก ปลอดภัย

12) ต่อยอดเนื้อหา ทำเกมออกมาขาย คนดูทุกคนชอบเล่นเกมเสมอ รายการโทรทัศน์ปัจจุบัน ผสมเอาความรู้สึก วิสัยทัศน์นี้เอาไว้ด้วย และปัจจุบัน ผู้ผลิตเกมมากมายต่างก็

สร้างเกมจากรายการยอดฮิตกันทั้งนั้น วิธีนี้ช่วยสร้างกำไรและต่อยอดรายการคุณให้ต่อเนื่อง เพราะเกมจะช่วยขายรายการคุณขณะที่มันหยุดออกอากาศ

2.2 กระบวนการในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์

กระบวนการในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลักๆ ได้แก่

2.2.1 การเตรียมงาน Pre Production

การเตรียมงาน Pre Production เป็นจุดเริ่มต้นของการทำงาน ควรมีการวางแผนเตรียมงานที่ดี มีการลงรายละเอียดขั้นตอน มีวิธีการทำงานที่ชัดเจน และเป็นขั้นตอนที่ใช้งบประมาณและเวลานานกว่าขั้นตอนอื่นๆ แต่ก็เป็นวิธีที่คุ้มค่า เพราะทำให้การทำงานในขั้นตอนอื่นๆ สะดวก รวดเร็ว ช่วยลดปัญหาในขั้นตอนอื่นๆ โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนหลักๆ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน

การกำหนดวัตถุประสงค์ ทำไมถึงต้องทำ (Why?) เพื่อระบุสิ่งที่ต้องการทำอย่างชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติงานได้ ต่อด้วย กำหนดเป้าหมายว่าทำอะไร (What?) กำหนดกำหนดเพื่อเป็นการคาดหวังผลสำเร็จไว้ล่วงหน้า ทั้งปริมาณและคุณภาพ จากนั้นวางแผนช่วงเวลาในการทำงาน (When?) กำหนดระยะเวลาในการทำงานแต่ละขั้นตอนตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด จนถึงขั้นตอนกำหนดสถานที่ (Where?) วางงานถ่ายทำภายใน (Studio) หรือภายนอกสถานที่ (Outdoor) ติดต่อที่ไหน และสถานที่ในการเผยแพร่เป็นที่ไหน และผู้รับผิดชอบในแต่ละขั้นตอน (Who?) มอบหมายในแต่ละกิจกรรม ระบุหน้าที่ขอบเขตของการทำงานให้ชัดเจน โดยมีเป้าที่คุณภาพงาน ความสามารถของแต่ละบุคคล และระบุวิธีการทำงาน (How?) ระบุรายละเอียด ในแต่ละกิจกรรมว่าต้องทำอะไร ก่อนนำไปปฏิบัติจริง สุดท้ายคือกำหนดงบประมาณ ค่าใช้จ่าย (How much?) เป็นขั้นตอนที่ต้องคิดอย่างละเอียด เพราะไม่สามารถแก้ไขได้หากสรุปงบประมาณแล้ว บางกรณีจะคิดสำรองเผื่อไว้ด้วย

ขั้นตอนที่ 2 การจัดทำเนื้อหา (Content)

ทุกรายการจำเป็นต้องมีเนื้อหา สำหรับใช้เขียนบทที่มีความถูกต้องชัดเจน และมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และต้องไม่ส่งผลกระทบต่อสังคม โดยมีแหล่งที่มาของข้อมูลด้วยวิธี

ต่างๆ เช่น รวบรวมค้นหาข้อมูลจาก เอกสาร หนังสือ หนังสือพิมพ์ ผลงานวิจัย สัมภาษณ์ หรือเก็บข้อมูลบุคคลผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ และผู้มีประสบการณ์โดยตรง ขอความร่วมมือ ขอข้อมูล และออกสำรวจยังพื้นที่จริงหรือหน่วยงานสถานที่ ทั้งรัฐและเอกชน และสุดท้ายเป็นแบบที่นิยมมากในการค้นคว้าข้อมูลในยุคใหม่ นั่นคือการใช้อินเทอร์เน็ต แต่ส่วนนี้ ยังมีจุดอ่อนในเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งผู้ค้นคว้าต้องศึกษาอย่างละเอียด รวมถึงหาแหล่งที่มาของข้อมูลให้ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 3 การเขียนบท (Script)

บทเป็นเหมือนแผนที่เดินทาง หรือแบบแปลนการก่อสร้าง หากมีรายละเอียดที่ชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจ ก็จะทำให้การถ่ายทำนั้นสะดวกและรวดเร็วขึ้น โดยเริ่มจากการสร้างสคริปต์รูปแบบการนำเสนอ (Creation) ว่าจะรูปแบบรายการประเภทใด เช่น สารคดี สารคดี ละคร ข่าว หรือผจญภัย รูปแบบต่างๆ ให้มีความหลากหลาย แต่ไม่ควรผสมกันมากเกินไป ประเด็นของเรื่องนั้นเสียไป จากนั้นทำการสรุปประเด็น หรือกำหนดแก่นของเรื่อง (Theme) ต้องมีเอกภาพ สั้น อ่านแล้วเข้าใจง่าย ตัวอย่างเช่น แก่นของภาพยนตร์เรื่องนางนาก คือความรักและการพลัดพราก แล้วกำหนดเค้าโครงเรื่อง (Plot/Treatment) โดยกำหนดสัดส่วน เช่น มีบทนำ ประมาณ 10% ของเนื้อหา เนื้อหา 80% และบทสรุป 10% และในตอนจบต้องมีจุดสุดยอดของเรื่อง เมื่อกำหนดเค้าโครงได้แล้ว ควรเขียนบทร่าง เพื่อให้มองเห็นภาพกว้างๆ กำหนดฉาก หัวข้อสนทนาหรือแนวการบรรยาย จึงเขียนเขียนบทกึ่งสมบูรณ์ (Semi Script) มีรายละเอียดมากกว่าแบบ Outline แต่ยังไม่ถึงขั้นสมบูรณ์ เพียงกำหนดไว้อย่างกว้างๆ เช่นเรื่องอะไร จำนวนผู้ร่วมรายการมีกี่คน เป็นใครบ้าง ประเด็นที่จะสนทนา มีแนวคำถามและคำตอบไว้ให้จึงเขียนบทที่สมบูรณ์ เขียนให้ละเอียด อธิบายให้ชัดเจน ทั้งขนาดภาพ มุมแสง กล้อง แสง เสียง หากเป็นการแสดงต้องบอกถึงกิริยาท่าทาง อารมณ์ ก่อนตรวจแก้ก่อนนำไปใช้ถ่ายทำ เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทุกส่วนรับรู้ และมีความเข้าใจตรงกัน

ขั้นตอนที่ 4 การประสานงาน (Co-ordinate)

เป็นส่วนที่สำคัญมากเพราะการประสานงานนั้นต้องทำเป็นกลุ่ม และคนในกลุ่มต้องรับทราบข้อมูลเท่ากันเพื่อให้เกิดความเข้าใจสูงสุด การสื่อสารต้องชัดเจน ไม่คลุมเครือ กำหนดนัดหมาย ประชุมวางแผน ขั้นตอนการทำงาน ใครมีหน้าที่ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร เพื่อให้ทุกคนได้รับบทบาทหน้าที่ โดยมีหัวข้อสำคัญที่ต้องประสานงาน เป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คณะทำงาน (Staff) อันประกอบด้วย ผู้เขียนบท (Script Writer) ผู้กำกับ (Director) ทีมงานด้านเทคนิค ภาพ แสง เสียง และระบบ (Engineer & Technician Team) ฉาก

ศิลปกรรม กราฟิก (Scene Setting Prop Art Work Graphic) พิธีกร วิทยากร ผู้แสดง (Host & Actors)

ส่วนที่ 2 สถานที่ การเดินทาง อันประกอบด้วย การกำหนดสถานที่ ว่าถ่ายทำที่ไหน ในสถานที่ (Studio) หรือนอกสถานที่ (Outdoor) ตัดต่อรายการแบบ Off line/ On line ที่ไหน เผยแพร่รายการ (สถานีออกอากาศ หรือนำไปใช้ที่ไหน)

ส่วนที่ 3 งบประมาณ (การเงิน พัสดุ ธุรการ) ประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายต่างๆ เช่น ค่าวิทยากร ผู้แสดง พิธีกร ค่าเช่าอุปกรณ์ ค่าเบี้ยเลี้ยง ที่พัก ค่าพาหนะ ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ค่าจัดซื้อวัสดุประกอบรายการ ค่าไฟฟ้า ค่าโทรศัพท์ และอื่นๆ ที่จำเป็นต้องใช้จริง

2.2.2 การผลิตหรือถ่ายทำ Production

การผลิตหรือถ่ายทำ Production เป็นขั้นตอนการรวบรวมแผนการที่คิดไว้มาทำให้เกิดเป็นรูปธรรม โดยต้องพยายามเดินตามแผนให้ได้มากที่สุด โดยในการถ่ายทำนั้นต้องเลือกใช้อุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบของรายการโดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การถ่ายทำในสถานที่ (Studio)

มีข้อได้เปรียบคือสามารถควบคุมแสง เสียง และไม่ต้องกังวลกับเรื่องของปัญหาสภาพอากาศ เช่น ลมพายุ ฝน สภาพอากาศที่ร้อนหรือหนาว ทำงานได้รวดเร็ว เพราะมีกล้องถ่ายทำมากกว่าหนึ่งกล้อง ทำให้ภาพที่ออกมามีหลายมุมมอง จัด และตกแต่งฉากตามที่ออกแบบไว้ จัดแสงให้ได้ตามบทและสภาพของฉาก ติดตั้งไมโครโฟนตามจำนวนและจุดที่กำหนด จัดวางตำแหน่งกล้องตามจุดที่กำหนด ซักซ้อมกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทั้งทีมเทคนิค ช่างภาพ ผู้เข้าร่วมรายการให้มีความเข้าใจตรงกัน ลงมือถ่ายทำตามที่ซ้อมไว้ ระหว่างการบันทึกรายการ (ในกรณีที่ไม่ใช่รายการสด) หากมีข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง หรือผิดพลาดด้านอื่นๆ จะต้องสั่งหยุด (Cut) ทันที ต้องควบคุมคุณภาพ ระดับเสียง ความถูกต้องของเนื้อหา ถ่ายทำจบแล้วควรถ่ายเผื่อบ้าง ไว้สำหรับ Cut a way เพื่อแทรกภาพ แก้ไข เพิ่ม หรือลดความยาวของรายการได้

ส่วนที่ 2 การถ่ายทำนอกสถานที่ (Outdoor)

มีหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่ การถ่ายทำโดยใช้กล้องเดียว เรียกว่าชุด ENG. (Electronics NEWS Gathering) ลักษณะที่ตัวกล้องกับเครื่องบันทึกอยู่ด้วยกัน ทั้งที่แยกส่วนได้ และติดกัน

เหมาะกับการทำข่าว ถ่ายสารคดีที่ต้องการความคล่องตัว สะดวกรวดเร็วในการทำงาน ใช้ทีมงานไม่มาก หรือแบบใช้กล้องมากกว่าหนึ่งตัว เรียกว่าชุด EFP. (Electronic field Product) ใช้อุปกรณ์คล้ายกับห้องสตูดิโอ แต่ไม่ติดตั้งอุปกรณ์ถาวร มีตั้งแต่สองกล้องขึ้นไป ต่อสาย Cable จากกล้องเชื่อมต่อเข้าไปเข้าเครื่องผสมสัญญาณภาพ (Vision Mixer) สามารถเลือกได้หลายมุมมอง เหมาะกับรายการสนทนา สารคดี อภิปราย ที่มีการถ่ายทำนอกสถานที่ มีลักษณะทำงานแบบผสมผสาน และแบบสุดท้าย คือใช้รถ Mobile Unit มีอุปกรณ์ระบบต่างๆ คล้ายในห้องผลิตรายการ และชุด EFP. ติดตั้งไว้บนรถยนต์ สามารถเคลื่อนย้ายไปยังสถานที่ถ่ายทำได้ จึงมีขั้นตอนการทำงานคล้ายกับใน Studio และ EFP. การผลิตรายการโดยใช้ Mobile Unit สู้สถานที่แม่ข่าย เพื่อส่งเผยแพร่รายการออกอากาศสถานีโทรทัศน์ในเวลาจริง เรียกรถถ่ายทำนี้ว่ารถ OB.Van

2.2.3 การตัดต่อและร้อยเรียงรายการ Post Production

การตัดต่อและร้อยเรียงรายการ Post Production เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะแม้ในรายการโทรทัศน์จะทำได้เพียงไหน หากตัดต่อไม่ดี รายการทั้งหมดก็จะขาดความสมบูรณ์ ไม่น่าสนใจ ขั้นตอนนี้จึงต้องใส่ใจเป็นพิเศษ มีลำดับขั้นตอน 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การตัดต่อแบบ Offline

โดยใช้อุปกรณ์แบบ Non Linear เป็นการตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้สัญญาณจากภาพลงไปในหน่วยความจำ จากนั้นคนตัดต่อจะเลือก Shot ที่ครีเอทีฟ หรือ โปรดิวเซอร์ ได้เลือกไว้ตามบทรายการโทรทัศน์ที่เลือกไว้ จากนั้นจึงทำการตัดต่อ ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนสำคัญ จึงทำให้เทคโนโลยีการตัดต่อนั้นก้าวหน้าเป็นอย่างมาก จึงทำให้ขั้นตอนการตัดต่อนั้นสะดวกกว่าเดิม โดยทุกวันนี้มีเพียงคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวก็สามารถตัดต่อรายการโทรทัศน์ได้แล้ว

ส่วนที่ 2 การตัดต่อสด

โดยใช้อุปกรณ์แบบ Linear คือระบบเดิมที่ใช้เครื่อง Video Tape ตัดต่อธรรมดาแบบชนภาพต่อภาพ ไม่ได้ใส่เทคนิคอะไรเพิ่มเติม เพื่อเลือกดูภาพต่อไป ส่วนใหญ่นิยมใช้ในรายการสด มีการถ่ายทำโดยใช้หลายกล้อง หรือการตัดต่อข่าว ที่เน้นความรวดเร็วในการนำเสนอ

2.3 การกำหนดเนื้อหาและปัจจัยในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์

2.3.1 การกำหนดเนื้อหารายการโทรทัศน์

สามารถทำได้หลากหลายวิธี โดยในทางสากลได้แบ่งประเภทไว้เป็นรายการประเภทความรู้ ข่าว และรายการบันเทิง ตามแนวทางของประเทศต้นฉบับในการจัดรายการโทรทัศน์และวิทยุ และใช้กันแพร่หลายในประเทศ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2531)

การแบ่งประเภทรายการโทรทัศน์ตามวัตถุประสงค์ของลักษณะรายการเป็น 4 ประเภท ดังนี้

- 1) รายการความรู้ (Information)
- 2) รายการข่าว (NEWS)
- 3) รายการบันเทิง (Entertainment)
- 4) รายการโฆษณา (Advertising)

ปัจจุบันนี้ มีการพัฒนารูปแบบรายการโทรทัศน์ให้หลากหลายมากขึ้น โดยจำแนกได้ย่อยไปอีก ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ จะเน้นศึกษารายการประเภท เกมโชว์ สารคดี และละครเป็นหลัก โดยจำแนกได้เป็นรูปแบบต่างๆ คือ

1) รายการพูดคนเดียว Straight Talk Program ผลิตทั้งในและนอกสตูดิโอ ผู้ดำเนินรายการจะดำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่มจนจบรายการโดยไม่มีผู้ร่วมรายการ โดยใช้ศิลปะในการพูดเพื่อสื่อสาร และต้องมีบุคลิกเป็นกันเอง ใช้ถ้อยคำที่ง่ายต่อการเข้าใจเสมือนการพูดคุยมากกว่าอ่านบท หรือที่เรียกว่า Talk to Friend การสร้างความสนใจนั้นอาจใช้อุปกรณ์ หรือวัสดุต่างๆ มาประกอบหรือตัดภาพที่บันทึกไว้ก่อนมาแทรกรายการ ก็เป็นการเพิ่มบรรยากาศให้ดูสนุกขึ้น

2) รายการสนทนาและสัมภาษณ์ Forum and Interview Program เป็นรายการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีผู้ดำเนินรายการหนึ่งหรือสองคน ร่วมสนทนาในประเด็นเดียวกัน โดยประเด็นที่น่าเสนอต้องเป็นประเด็นที่น่าสนใจ โดยผู้ดำเนินรายการทำการสัมภาษณ์และมีแขกรับเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือบุคคลที่อยู่ในกระแสสังคมมาให้ข้อมูล

3) รายการอภิปราย Discussion Program เป็นรายการที่มีผู้ออกอากาศตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

4) รูปแบบสัมภาษณ์ Interview รายการที่มีผู้สัมภาษณ์ทำหน้าที่ซักถามผู้ถูกสัมภาษณ์ ซึ่งคำตอบอาจเป็นความคิดเห็น หรือความจริงก็ได้

5) รูปแบบรายการเกมส์โชว์ Game Show ส่วนใหญ่เป็นรายการเพื่อความบันเทิง ซึ่งบางรายการอาจสอดแทรกความรู้เข้าไปด้วย โดยมีผู้เข้าร่วมแข่งขันเป็นดารา ผู้มีความสามารถในด้านต่างๆ หรือคนทางบ้าน เข้ามาร่วมแข่งขันเล่นเกมส์ ตอบปัญหา หรือแสดงความสามารถเพื่อรับของรางวัล หรือเงินรางวัล โดยแลก เช่น รายการเกมส์โชว์ที่มีการเล่นเกมส์และตอบปัญหา หรือรายการที่มีเฉพาะการเล่นเกมส์อย่างเดียว ปัจจุบันนิยมทำเป็นรูปแบบตอบปัญหา ที่มุ่งเน้นความรู้เป็นหลัก และส่วนใหญ่ผู้ร่วมรายการจะเป็นนักเรียน นักศึกษา หรือผู้เชี่ยวชาญในแขนงต่างๆ มีผู้ดำเนินรายการเป็นผู้ถาม และผู้ร่วมรายการเป็นผู้ตอบ

6) รูปแบบสารคดี Documentary เป็นการนำเสนอทั้งสาระและความบันเทิง ควบคู่ มุ่งให้สาระความรู้เป็นเบื้องต้น ความคิด ความจริง ความกระจ่างแจ้ง และเหตุผลเป็นสำคัญ โดยมีความเพลิดเพลินเป็นส่วนเสริม อาจจะนำเสนอเชิงอธิบาย เชิงวิจารณ์ เชิงแนะนำสั่งสอน หรือนำเสนอปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นต้น ให้ความรู้ ข้อเท็จจริง และเนื้อหาสาระแก่ผู้อ่าน ให้คำแนะนำแก่ผู้อ่านในการนำไปปฏิบัติได้จริง ซึ่งอาจนำเสนอโดยภาพและเสียงตลอดรายการ หรือนำเสนอสลับกับมีผู้ดำเนินรายการคอยชี้ประเด็น ขยายความของเนื้อหาในแต่ละตอน

7) รูปแบบละคร Drama เป็นรายการที่มีบทละครและเรื่องราว โดยละครโทรทัศน์โดยมากจะมีหลายตอน เน้นความบันเทิงเป็นหลักให้ผู้แสดงเป็นหลัก รูปแบบละครมีทั้งเพื่อความบันเทิงและให้ความรู้ควบคู่กันไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวในครอบครัว หรือเรื่องราวที่เป็นประเด็นต่างๆ ทางสังคม หรือเล่าเรื่องผ่านเหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้นในอดีตโดยมีการนำเสนอจะมีการจัดฉากและสิ่งแวดล้อมในฉากนั้นๆ ให้เหมือนจริงมากที่สุดตามยุคสมัยของเนื้อหาละคร เพื่อความสมจริงและให้ผู้ชมคล้อยตาม

8) รูปแบบสาธิต Demonstration เป็นรายการนำเสนอขั้นตอนและกิจกรรมบางอย่าง เพื่อให้ผู้ชมเลียนแบบหรือนำไปปฏิบัติได้ด้วยตนเอง เช่นรายการทำอาหาร

9) รูปแบบเพลงและสารคดี Music รายการแบบนี้มีทั้งให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียวเช่นรายการคอนเสิร์ตต่างๆ บางรายการก็ให้ความบันเทิงและสาระ

2.4 แนวคิดการเล่าเรื่องในรายการโทรทัศน์

ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของการเล่าเรื่องในรายการโทรทัศน์ที่ผ่านมามีผู้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับแนวคิดการเล่าเรื่องไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกศึกษาวิธีการเล่าเรื่องมาทั้งหมด 2 รูปแบบ ดังนี้

2.4.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของการเล่าเรื่องในรายการโทรทัศน์ที่ผ่านมามีผู้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับแนวคิดการเล่าเรื่องไว้ จนพบว่า แนวคิดในการเล่าเรื่องนั้นประกอบด้วยองค์ประกอบเหล่านี้ (สมเจตน์ พายัพ, 2552, น. 78)

1) โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องหรือลำดับเหตุการณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมาวิเคราะห์การเล่าเรื่องเสมอ การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

2) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัว ละคร ฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเปิดเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องไป หาต้นเรื่องก็ได้

3) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และ สมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และ สถานการณ์ก็มีลักษณะยุ่งยาก

4) ภาวะวิกฤติ (Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในภาวะที่ ต้องตัดสินใจ

5) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เงื่อนนำและ ประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยและขจัดออกไป

6) การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย จบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิดเชิงคติธรรมหรือปรัชญา

7) ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งจะเป็นการผูกปมที่รวมเรื่องราวทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกันการทำความเข้าใจในส่วนนี้จะ ทำให้ทราบเรื่องราว และการดำเนินเรื่องที่กระจ่างยิ่งขึ้น ความขัดแย้งจำแนกได้เป็น 3 แบบ คือ

7.1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่างฝ่ายต่อต้าน กัน หรือพยายามทำร้ายทำลายกัน เช่น การสู้รบของทหารสองฝ่ายในภาพยนตร์ สงคราม หรือการตามล่า ด้วยความแค้นของตระกูล เป็นต้น

7.2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมี ความสับสนหรือยุ่งยากในการตัดสินใจเพื่อกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ความขัดแย้งกับความ รับผิดชอบและจิตสำนึก หรือความขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

7.3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม หรือธรรมชาติอื่น โหดร้าย ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่อง คือ การทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีทิศทาง มีเหตุผลและมีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวที่เดินเรื่องอย่างมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล จะทำให้เรื่องราว น่าเชื่อถือ

8) ตัวละคร (Character) คือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิก ลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา นิสัยใจคอ ตัวละครแต่ละตัวต้องมี 2 ส่วนประกอบเสมอ คือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นพฤติกรรม ความคิดของตัวละคร (Conception) โดยปกติจะเป็นสิ่งที่ ไม่เปลี่ยนแปลงจนกว่าจะมีเหตุผลหรือเหตุการณ์ใด ที่สำคัญเพียงพอในการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมี ความคิดเป็นของตัวเอง สิ่งที่กำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิต วัยเด็ก การศึกษา และฐานะความเป็นอยู่ พฤติกรรมของตัวละคร (Presentation) จะเป็นผลอันเกิดขึ้น โดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร เช่น ตัวละคร นอกจากนั้นในการศึกษาตัวละครยังมีเกณฑ์ต่างๆ ที่ใช้ในการแบ่งตัวละครคือ คุณสมบัติ ของตัว ละคร เช่น ตัวละครผู้ที่กระทำและผู้ที่ถูกกระทำ

8.1) ผู้กระทำคือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจาก ผู้อื่นได้ง่าย ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจที่เป็นตัวของตัวเอง ตัวละครชนิดนี้โดยมากจะเป็นผู้ชาย มีการศึกษาดีและเป็นที่ยอมรับจากสังคม

8.2) ผู้ถูกกระทำคือตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้ที่ถูกกระทำอ่อนแอ ต้องมีการพึ่งพิงผู้อื่น หรือตกอยู่ภายใต้การดูแลหรือครอบงำจากผู้อื่น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่ด้อยการศึกษา ฐานะทางสังคม อยู่ในระดับล่างและขาดความเชื่อมั่นในการตัดสินใจ โดยมากเป็นเพศหญิงและกลุ่มคนชายขอบต่างๆ ในสังคม

9) แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่ต้องผ่านการร้อยเรียง ออกมาและนำเสนอและเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่อง โดยจับเอาสิ่งสำคัญและสื่อออกมา ให้เข้าถึงผู้ชม และผู้ชมเองสามารถเข้าใจได้จากการสังเกต

องค์ประกอบต่างๆ อาทิ ตัวละคร บทสนทนา หรือสัญลักษณ์พิเศษที่เข้ามามีส่วนสร้างความเข้าใจเรื่อง แก่นความคิดที่ได้รับความนิยม คือ ความดี ความชั่ว ความรัก หรือความเกลียด ส่วนของรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงลงไปจะผลักดันแก่นความคิด หลักในแนวทางที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบหรือเทคนิคอื่นๆ เช่น การแบ่งฝ่ายของฝ่ายดีและฝ่ายร้าย ที่สะท้อนออกมาจากบทสนทนาและเนื้อเรื่องที่เรียกฝ่ายร้ายว่า ด้านมืด คือการหลงในด้านมืดหรือความชั่ว ร้ายที่มีอยู่ภายในตนเอง ซึ่งทำที่สุดแล้วก็ต้องพ่ายแพ้แก่ด้านสว่างหรือความดี

10) ฉาก (Scene) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่อง เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอด เหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งจะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้มี สถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง ฉากมีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการสร้าง ความหมายโดยไม่ จำเป็นต้องเป็นมีบทสนทนาจึงได้ และมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภท ของฉากในเรื่องเล่า จำแนกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

10.1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ พืชพันธุ์ ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเข้าในแต่ละวัน

10.2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอย

10.3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง

10.4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวัน ของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

10.5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะ เป็นความเชื่อหรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งออกเป็น ฉากภายในบ้านและฉากภายนอกบ้าน ซึ่งจะสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เล่า เช่น ถ้าเป็นฉากการผจญภัย ก็จะเป็นฉากด้านนอก หากเป็นเรื่องของความรักหรือ ครอบครัว ฉากส่วนใหญ่จะอยู่ภายในบ้าน

11) จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) จุดยืนของการเล่าเรื่อง จะมีมิติของอำนาจ (Power) เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผู้เล่าเรื่องจะมีอำนาจการ ประกอบสร้างความหมายต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งต้องแสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่า มองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอก โดยแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน การมี จุดยืนใน

การเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้คิดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้น จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

11.1) การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The First Person Narrator) คือ การที่ตัวละครตัวเอก ของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง ข้อสังเกตคือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ มีข้อดีคือ ตัวละคร หลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียคือการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัว ละครหลักจะปะปนเอาอคติและความไม่เท่าเทียม ส่วนตัวของตัวละครไปด้วย การเล่าเรื่องแบบนี้พบได้ บ่อยครั้งในภาพยนตร์ประเภทนักสืบและ ภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

11.2) การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third Person Narrator) คือการเล่าเรื่อง ถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นมาหรือมีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ ด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Shawshanks Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในเรื่องโดยตลอดและเรื่องเล่าก็มีความ เกี่ยวพันกับตัวผู้เล่าด้วยเพียงแต่ความสนใจทั้งหมดของเรื่อง จะพุ่งไปที่ตัวละครหลัก ที่ผู้เล่ากำลังพูดถึง นั่นคือ ตัวพระเอกที่เป็นเพื่อนของผู้เล่า

11.3) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นจุดยืนที่ ผู้สร้างพยายามให้ เกิดความเห็นที่เป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ แต่เป็นการเล่าเรื่องที่ ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของ ตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นเหมือนการสังเกตการณ์จากคน นอก โดยจะให้ผู้ชมทำการตัดสินใจ และเลือกเชื่อในสิ่งที่ตนคิด ผู้สร้างจะใช้มุมมองที่ทำให้ ความรู้สึกเหมือนจริง ไม่ใช้การปรุงแต่งหรือเทคนิค การ ตัดต่อที่หวือหวา เพื่อให้ความหมายที่เกิด ความเป็นกลางมากที่สุด การเล่าเรื่องประเภทนี้พบบ่อยใน ภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์แนว สมจริง (Realism)

11.4) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้าม พื้นที่จำกัดด้านเวลา 5 สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถทำการสำรวจความคิด ผันของตัวละครทุกตัวได้อย่างไร้ ขอบเขต มักจะปรากฏในภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์อิสระหรือ ภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอเชิง ศิลปะ (Art Film) มากกว่าภาพยนตร์ในระบบธุรกิจ อุตสาหกรรม

12) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีความสำคัญใน ภาพยนตร์และเป็น องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ โดยอาจเป็นวัตถุสถานที่ หรือ สิ่งมีชีวิตก็ได้ ที่เป็นภาพในการ สื่อความหมาย อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิด

จากการติดต่อ การใช้สัญลักษณ์พิเศษนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้นซึ่งความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

13) เครื่องแต่งกาย (Costume) เป็นส่วนสมบทของตัวละครและเครื่องแต่งกายนั้นจะเป็น “สัญลักษณ์” อย่างหนึ่งที่ใช้บ่งบอกความหมายของตัวละคร เช่น การนุ่งกางเกงขาสั้นออกไปเดินเล่นนอกบ้าน ของตัวละครหญิง ต้องการที่จะ บ่งบอกความหมายว่า “เป็นสาวทันสมัย ล้ำยุค/มีความมั่นใจในตัวเอง”

2.4.2 การเล่าเรื่องในสารคดี

ธีรภาพ โลหิตกุล (2552) ได้กล่าวไว้ใน “กว่าจะเป็นสารคดี” ว่า สารคดีคือการนำเสนอความจริงอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังอ้างถึงอาจารย์ช่อม ประเสริฐกุล ที่กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดี คือภาพยนตร์ที่ให้ข้อเท็จจริง (Factual Film) อย่างมีนาฏลักษณ์ (Dramatized Presentation) และได้แบ่งวิธีการเล่าเรื่องและการกำหนดประเด็นในรูปแบบสารคดีไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสรุปดังนี้

- 1) ใช้ตัวผู้เขียนเองเป็นตัวเดินเรื่อง เช่น สารคดีบันทึกการเดินทาง หรือสารคดีที่เล่าเรื่องราวผ่านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน
- 2) ใช้บุคคลในพื้นที่เป็นตัวเดินเรื่อง เช่น สารคดีสะท้อนความยิ่งใหญ่ของผืนป่าผ่านประสบการณ์ของอดีตพรานป่าที่ผันตัวเป็นนักอนุรักษ์
- 3) ใช้บุคคลในประวัติศาสตร์เป็นตัวเดินเรื่อง เช่น สารคดีสะท้อนประวัติศาสตร์หมู่เกาะตะรุเตา ผ่านชีวิตที่พลิกผันของอาจารย์ สอ เสถบุตร ซึ่งเคยเป็นนักโทษการเมืองที่ถูกจองจำที่ทัณฑสถานตะรุเตา
- 4) ใช้รูปแบบจดหมาย ใช้ตัวผู้ผลิต สื่อสารจดหมายกับผู้รับเป็นตัวเดินเรื่อง
- 5) ให้เนื้อหาสารคดีเดินเรื่องด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องมีพิธีเซนต์เตอร์ เช่น เขียนถึงอุทยานเขาใหญ่ ก็ให้เขาใหญ่เป็นตัวเดินเรื่อง หรือสารคดีเกี่ยวกับควายก็ให้ควายเป็นตัวเดินเรื่อง
- 6) สร้างตัวละคร เป็นตัวเดินเรื่อง หมายถึงเรื่องราวที่นำเสนอเป็นเรื่องราวอันเป็นข้อเท็จจริง แต่ปั้นแต่งตัวละครให้เป็นตัวเดินเรื่อง หรือเอาตัวละครใส่เข้าไปในเหตุการณ์หรือสถานที่ที่เรากล่าวถึง ในวงการโทรทัศน์เรียกว่า สารคดีกึ่งละคร

ผู้วิจัยจะนำหลักการเล่าเรื่องนี้มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.5 แนวคิดและขอบเขตเรื่องเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

2.5.1 คำจำกัดความเกี่ยวกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ที่ผ่านมาจึงมีผู้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2554) ได้ให้นิยามว่าเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ หมายถึงแนวคิดขับเคลื่อนเศรษฐกิจ บนพื้นฐานการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม ตลอดจนการส่งเสริมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีนวัตกรรมใหม่

คงพล มนวรินทร์กุล (2559) เขียนถึงความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 กับทุนทางปัญญา ไว้ใน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ กับศตวรรษที่ 21 : ความเชื่อมโยงกับทุนทางปัญญา โดยได้อธิบายถึงความหมาย ของคำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่เจ้าของแนวคิดนี้ อย่าง Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวรินทร์กุล, 2559) ได้ให้ไว้ว่า “การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์” ซึ่งกระบวนการนี้เกิดขึ้นได้โดยมีปัจจัย หรือองค์ประกอบ จากการที่กลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือสื่อความหมายใหม่ๆ โดยไม่จำกัดว่าต้องเป็นเรื่องของวัฒนธรรมเท่านั้น จนนำมาสู่การเกิดอุตสาหกรรม จากกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ และทำให้เป็น “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” และอธิบายรูปแบบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญ และนักวิชาการในแวดวงเศรษฐกิจอย่างหลากหลายอีกด้วย ทั้งที่แบ่งตามประเภทของสินค้าหรือบริการ อันประกอบด้วย 1) โฆษณา (Advertising) 2) สถาปัตยกรรม (Architecture) 3) งานศิลปะและโบราณวัตถุ (Art 8 NIDA Economic Review and Antiques) 4) งานฝีมือ (Craft) 5) งานออกแบบ (Design) 6) แฟชั่น (Fashion) 7) ภาพยนตร์และวีดีโอ (Film and Video) 8) ซอฟต์แวร์/เกมส์ (Leisure Software) 9) เพลง (Music) 10) ศิลปะการแสดง (Performing Arts) 11) สิ่งพิมพ์ (Publishing) 12) ซอฟต์แวร์และบริการทางด้านคอมพิวเตอร์ (Software and Computer Services) และ 13) โทรทัศน์และวิทยุ (TV and Radio) และแบ่งประเภทของอุตสาหกรรม

สร้างสรรค์ตามรูปแบบการผลิต 1) มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพ, การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย 2) ศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะการแสดง และ ทัศนศิลป์ 3) สื่อสมัยใหม่ (Media) ได้แก่ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์, การพิมพ์, การกระจายเสียงและดนตรี และ 4) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ได้แก่ การออกแบบแฟชั่น, สถาปัตยกรรม, การโฆษณา และซอฟต์แวร์ แสดงให้เห็นว่า ความรู้ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญา เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ ที่ก่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าของผลผลิต ในทุกกลุ่มอุตสาหกรรม สามารถสร้างอุตสาหกรรมธรรมดา ให้กลายเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ ในยุคที่มุ่งเน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา ในศตวรรษที่ 21 ที่เศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยฐานความรู้ หรือ สินทรัพย์ทางปัญญา และการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ควบคู่กับความผาสุก จึงเป็นที่มาของการให้ความสำคัญกับการมี “ทุนทางปัญญา” (Intellectual Capital) อันเป็นทุนรูปแบบใหม่ ที่เป็นสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน และไม่ใช้ตัวเงิน แต่สามารถตอบโจทย์ของบริบทของยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 นี้ได้ โดยสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้

Ideas → New Products/Service → Commercialized → Create Higher Value Added

แนวคิด → ผลิตภัณฑ์/บริการ → การจำหน่าย → การเพิ่มมูลค่า

รูปที่ 2.1 แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 กับทุนทางปัญญา

ที่มา : Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวิรัตนกุล, 2559)

ธนัฐฐ์ รูปสม (2556) เขียนบทความ เกาหลีใต้ : ผู้นำวัฒนธรรมสู่มูลค่าทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอธิบายถึงการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของเกาหลีใต้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอธิบายว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตามนิยามและขอบเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย คือ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creative) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Wisdom) และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation) พร้อมกับสรุปว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นเกิดจาก 2 ปัจจัยสำคัญ นั่นก็คือ ทุนทาง

ปัญญาและทักษะสร้างสรรค์ ธนัญญ์ ระบุว่ามีการวิจัยแนวการทำละครหรือบทบาทพยนตร์ที่กลุ่มผู้บริโภคเอเชียส่วนใหญ่ชื่นชอบ หรือการหารสนิยมร่วมระดับภูมิภาค (Convergence Strategy) แล้วนำมาผนวกกับการเล่าเรื่องผ่านมรดกทางวัฒนธรรมต่างๆ ของเกาหลีได้อย่างลงตัว น่าสนใจ เช่นวัฒนธรรมการแต่งกาย การกิน ชีวิตในวัง เป็นต้น จนการขายวัฒนธรรมเกาหลีผ่านละครประสบความสำเร็จ เป็นกระแสเกาหลี และเกิดการสร้างมูลค่าในด้านอื่นๆ ตามมาด้วย

ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ หรือ TCDC (2559) ได้ให้นิยาม เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ไว้ว่า เป็นการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สาขาการผลิตที่สามารถพัฒนาไปสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป็นกลุ่มกิจกรรมที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ

นอกจากนี้ จากรายงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนด้านการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ เรื่อง “การปฏิรูปเชิงเศรษฐกิจและวัฒนธรรม ได้ให้ความสำคัญของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม โดยกล่าวว่าเป็น การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทรัพยากรทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ในการผลิตสินค้าในรูปและบริการในรูปแบบใหม่ ซึ่งสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ หรือคุณค่าทางสังคม ระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม จึงเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจใหม่ เพราะเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ทางปัญญา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เป็นทุนสำคัญในการคิดค้น ผลิตสินค้าให้มีความโดดเด่น พิเศษ และมีเอกลักษณ์ สอดคล้องกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่ ที่ผู้บริโภคมีทางเลือกเพิ่มขึ้น ต้องการสินค้าที่เฉพาะตัว มีความห่วงใยในสภาพแวดล้อม ขณะเดียวกัน ระบบดิจิทัลเทคโนโลยีได้ก่อให้เกิดเครือข่ายสังคมผู้บริโภคที่เชื่อมต่อกันไม่ว่าอยู่ที่ใดบนโลก นำไปสู่การคิดค้น การผลิตและจำหน่ายสินค้าออนไลน์ที่รวดเร็วจากทั่วโลก (สำนักงานกรรมการ 1 สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2559 อ้างถึงใน คงพล มนวิตรกุล, 2559)

ตารางที่ 2.1 แสดงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของโลก แบ่งตามรายรับและการจ้างงาน

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และวัฒนธรรม	รายรับ (พันล้านเหรียญ)	การจ้างงาน (จำนวนงาน)
โทรทัศน์	479	3,527,000
ทัศนศิลป์	391	6,732,000
หนังสือพิมพ์และนิตยสาร	354	2,865,000
โฆษณา	285	1,953,000
สถาปัตยกรรม	222	1,668,000
หนังสือ	143	3,670,000
การแสดงศิลปะ	127	3,538,000
เกมส์	99	605,000
ภาพยนตร์	77	2,484,000
เพลง	65	3,979,000
วิทยุ	46	502,000
รวม	2,253	29,507,000

ที่มา : CISAC UNIVERSITY, 2015

2.5.2 ขอบเขตของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในไทย

จากการค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการค้นพบข้อมูลเกี่ยวกับขอบเขตของความคิดสร้างสรรค์ของไทยไว้ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้กำหนดขอบเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยซึ่งเป็นการกำหนดกรอบโดยกว้างโดยยึดรูปแบบของ UNCTAD เป็นกรอบ และปรับปรุงเพิ่มเติมตามรูปแบบของ UNESCO แบ่งเป็น 4 กลุ่มหลัก ประกอบด้วย มรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ แบ่งออกได้ 4 หมวด คือ งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม/ความหลากหลายทางชีวภาพ การแพทย์แผนไทย อาหารไทย ต่อด้วยศิลปะ แบ่งออกได้ 2 หมวด คือ ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ และสื่อ แบ่งออกได้ 4 หมวด คือ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ภาพพิมพ์ การกระจายเสียง ดนตรี สูดทำยคืองานสร้างสรรค์และออกแบบ แบ่งได้ 5 หมวด คือ การออกแบบ แฟชั่น สถาปัตยกรรม การโฆษณา ซอฟต์แวร์

โดยมูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ในปี พ.ศ. 2557 มีมูลค่าสูงถึง 1.61 ล้านล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 13.18 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) ซึ่งมีมูลค่ารวม 12.14 ล้านล้านบาท โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาที่มีมูลค่าสูงเป็นอันดับ 3 แรกได้แก่ 1) อุตสาหกรรมแฟชั่น 2) อุตสาหกรรมการออกแบบ และ 3) อุตสาหกรรมแพร่กระจายเสียง และภาพรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งหมด ยังคงมีแนวโน้มที่ขยายอย่างต่อเนื่อง

2.6 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “แนวทางในการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทาง “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลและแนวทางในการศึกษา ดังนี้

นวลนภา กาญจนเศรษฐ์ (2550) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “โครงการจัดตั้งบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์เชิงสารคดีท่องเที่ยวส่งเสริมความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม” งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาโครงการจัดตั้งบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์เชิงสารคดีท่องเที่ยว ส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาดูงานด้วยการสัมภาษณ์บริษัทผู้ผลิตรายการสารคดี รายการท่องเที่ยวส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม เพื่อออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี ผลการศึกษาพบว่าการประชาสัมพันธ์รายการและ บริษัทมีความจำเป็นสำหรับการผลิตรายการเพื่อให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มและที่สำคัญกว่านั้นคือรูปแบบและเนื้อหารายการที่สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของผู้ชม โดยพบว่า ผู้ชมที่เป็นกลุ่มประชากรตัวอย่างในการศึกษานั้น ให้ความสำคัญในการติดตามรายการสารคดีที่มีทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง

สุชาติ จรประดิษฐ์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของแนวคิดการใช้เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ปัจจัยการขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ และคุณลักษณะของผู้ประกอบการ ที่มีต่อความสำเร็จทางการตลาด ของสินค้าหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย โดยงานวิจัยชิ้นนี้ศึกษา อิทธิพลของแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ และปัจจัยของ

เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ที่มีผลต่อการตลาด และความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคุณลักษณะของผู้ประกอบที่มีความสำเร็จทางการตลาดของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในไทย โดยเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ และสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ จากผลิตภัณฑ์ระดับ 5 ดาว จำนวน 1,629 ชิ้น โดยผลการศึกษาพบว่า ภาพรวมของสินค้าระดับ 5 ดาวนั้น มีการใช้แนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก และยังพบว่าสินค้าดังกล่าว อาศัยปัจจัยของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากเช่นกัน และสามารถจำหน่ายได้ดีทั้งในไทยและต่างประเทศ เพราะเป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์ และไม่สามารถลอกแบบได้ง่าย ซึ่งถือเป็นโอกาสที่ดีในการขยายองค์ความรู้ในไปต่อยอดในผลิตภัณฑ์ด้านอื่นๆ อีกต่อไป

พริยะ ผลพิรุฬห์ (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย โดยทำการศึกษาจุดมุ่งหมายของการพัฒนาประเทศในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสร้างความรักและพลังในสังคมต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการศึกษานี้พบว่า เกาหลีใต้และเนเธอร์แลนด์ได้ใช้การจัดตั้งสถาบันเพื่อประสานงานขับเคลื่อน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ภายในประเทศ เช่น Korea Creative Content Agency ของเกาหลีใต้ที่จัดตั้งขึ้น โดยรวบรวมองค์กรและสถาบันด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น สิ่งพิมพ์ โฆษณา เกมส์ ภาพยนตร์ เพื่อส่งเสริมการผลิตสาระเชิงสร้างสรรค์ หรือ The Dutch Organization for Scientific Research (NWO) ของเนเธอร์แลนด์ที่รับผิดชอบประสานงานระหว่างงานวิจัยวิทยาศาสตร์กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ส่วนในประเทศไทยที่ยังมีช่องว่างทางเศรษฐกิจที่สูง รัฐควรให้การสนับสนุนแนวคิดดังกล่าวลงไปในผลิตภัณฑ์ตั้งระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับประเทศเช่นกัน

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวិทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางในการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทาง Creative Economy เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมุ่งศึกษาและเปรียบเทียบการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทาง Creative Economy ด้วยการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ การกำหนดเนื้อหารายการ วิธีการนำเสนอ ซึ่งมีรายละเอียดขั้นตอนการศึกษาดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

ในการวิจัยเรื่อง แนวทางในการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทาง Creative Economy ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ดังนี้

3.1.1 แหล่งข้อมูลเอกสาร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทาง Creative Economy และเอกสารจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้แก่ วิทยานิพนธ์และงานวิจัยต่างๆ บทความ ข้อเขียน และบทวิจารณ์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้รวบรวมไว้แล้วในบทที่ 2 เรื่องงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.2 แหล่งข้อมูลทางโทรทัศน์และวิดีโอ

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลรายการโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับ การสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ โดยมาจากรายการจากสถานีโทรทัศน์และสื่อออนไลน์ในระดับสากล เพื่อให้ได้เห็นแนวคิดในระดับสากล และมีความหลากหลายด้านบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานการโทรทัศน์และสื่อในประเทศ จากนั้นจึง

ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพ 3 ท่านร่วมวิเคราะห์เนื้อหารายการ ว่ารายการเหล่านี้มีแนวทางการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบไหนบ้าง และมีหลักเกณฑ์ที่สอดคล้องกับเกณฑ์การคัดเลือกตาม หลักเกณฑ์การคัดเลือกรายการในบทที่ 1 จนได้มาจำนวน 3 รายการ ดังนี้ คือ รายการ The big family cooking showdown ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ BBC2 สหราชอาณาจักร รายการ A Bite of China สถานีโทรทัศน์ China Central Television ประเทศจีน รายการ Skin Wars สถานีโทรทัศน์ Game Show Network ประเทศสหรัฐอเมริกา รายการ An Idiot Aboard ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ BBC2 สหราชอาณาจักร รายการ Samurai Gourmet ออกอากาศทาง TV Tokyo ความยาว 12 ตอน หลังจากนั้น จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์ผ่านขั้นตอนการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ ซึ่งได้รวบรวมแล้วในบทที่ 2 โดยศึกษารายการละ 1 ชุดออกอากาศ (ซีซั่น) และนำมาสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ตามแนวทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

หลังจากการส่งให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการสรุปแล้ว หลังจากการรวบรวมข้อมูลพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ ต่างมีความเห็นพ้องกันว่าขอเลือกเฉพาะรายการที่ตนเชี่ยวชาญตามสายงานที่ตนประกอบเพียงท่านละ 1 รายการ จึงทำให้การสรุปเอกสารครั้งนี้ได้รายการทั้งหมด 3 รายการ แยกตามประเภทได้ดังนี้

- 1) รายการประเภทละคร 1 เรื่อง ชื่อ Samurai Gourmet ออกอากาศทาง TV Tokyo ความยาว 12 ตอน
- 2) รายการประเภทสารคดี 1 รายการ ชื่อรายการ A Bite of China ออกอากาศทาง CCTV ประเทศจีน ความยาว 7 ตอน
- 3) รายการประเภทเกมส์โชว์ 1 รายการ ชื่อรายการ The Skin Wars ออกอากาศทาง Game Show Network ประเทศสหรัฐอเมริกา ความยาว 9 ตอน

3.1.3 แหล่งข้อมูลบุคคล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ข้อมูลทางวิธีไต่ถามกับนักวิชาชีพ เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตและสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ เพื่อวิเคราะห์รายการที่ตรงกับแนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ก่อนนำรายการที่ได้มาวิเคราะห์ โดยผู้เชี่ยวชาญนั้น ได้แก่

คุณวันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์

อดีตผู้อำนวยการฝ่ายข่าว สถานีโทรทัศน์ PPTV HD 36 และอดีตรองผู้อำนวยการ สถานีโทรทัศน์ Thai PBS ผู้มีชื่อเสียงด้านงานสารคดี และเชี่ยวชาญทางด้านงานโทรทัศน์มานานกว่า 20 ปี และเป็นที่ปรึกษารายการสารคดีโทรทัศน์ในประเทศหลายรายการ เช่น หนึ่งฟ้าไป, พิณกรรมธรรมชาติ, 2475 และรายการอื่นๆ อีกมากมาย

คุณวิจิต วัฒนานนท์

ผู้กำกับละคร และภาพยนตร์ จาก บ.สหมงคลฟิล์ม และ บ.มายด์แอทเวิร์ค ผู้มีผลงานกำกับละครเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง “หัวใจใกล้รุ่ง” ซีรีส์ชุด บ้านที่กรรม ออกอากาศทาง สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3

คุณเกษมา อุดมเกิดมงคล

ผู้จัดการฝ่ายผลิตและสร้างสรรค์รายการ สถานีโทรทัศน์ช่อง One HD31 เป็นผู้มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ ที่ได้รับรางวัลจากสถาบันต่างๆ มากมาย และยังเป็นอดีตหัวหน้าทีมผู้ผลิตรายการทางวัฒนธรรมหลายๆ รายการในบริษัท Workpoint Entertainment เช่น รายการคุณพระช่วย, รายการ The Dish เมนูทอง ออกอากาศทาง สถานีโทรทัศน์ Workpoint TV23 รายการศึกวันดวลเพลง ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ One HD31

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลทางวิดีโอ

การเก็บข้อมูลในส่วนนี้ ทำโดยการชมรายการย้อนหลังตามที่ได้ผ่านการคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ จากแหล่งข้อมูลบุคคล จำนวน 2 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1 ผู้วิจัยทำการรับชมรายการตามแหล่งข้อมูลทางวิดีโอ ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยยังไม่บันทึกข้อมูลใดๆ

รอบที่ 2 ผู้วิจัยจับประเด็นเรื่อง แนวคิด รูปแบบนำเสนอ และวิธีการเล่าเรื่อง ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการสร้างสรรค์และผลิตรายการทางวัฒนธรรม โดยทำการคัดลอกหน้าจอหรือบรรยายภาพของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องไว้ เพื่อวิเคราะห์ แนวคิด รูปแบบนำเสนอ และวิธีการเล่าเรื่อง

3.3 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการคัดเลือกเอกสาร การสรุปเนื้อหาจากวิดีโอ และการถอดเทปจากคำสัมภาษณ์ มาทำการวิเคราะห์ และจัดลำดับข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบสมบูรณ์ และตัดข้อมูลที่无需การออก เพื่อนำเสนอข้อมูลที่มีความสอดคล้อง กับ แนวทางการสร้างสรรค์และผลิตรายการทางวัฒนธรรม ตามแนวทาง Creative Economy เท่านั้น จากนั้นทำการตีความข้อมูลเพื่อสรุปและอภิปรายผลข้อมูลตามที่ได้ระบุไว้ในวัตถุประสงค์ ด้วยวิธีวิจัยเชิงพรรณนา (Analytical Description)



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง แนวทางในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ ตามแนวทาง “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” ได้วางรูปแบบของการนำเสนอผลการวิจัยด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

ก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมเอกสารที่ได้จากการค้นคว้า จนสรุปได้รายการที่สอดคล้องมาทั้งหมด 5 รายการ แบ่งเป็น สารคดี 2 รายการ เกมโชว์ 2 รายการ ละคร 1 รายการ และได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านคัดเลือกรายการที่สอดคล้องกับแนวทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ท่านละ 3 รายการ โดยหลังจากการรวบรวมข้อมูลพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ ต่างมีความเห็นพ้องกันว่าขอเลือกเฉพาะรายการที่ตนเชี่ยวชาญตามสายงานที่ตนประกอบเพียงท่านละ 1 รายการ การสรุปเอกสารครั้งนี้จึงได้รายการทั้งหมด 3 รายการ แยกตามประเภทได้ดังนี้

4.1 ละครชุด เรื่อง Samurai Gourmet

ผลการศึกษาวิจัย เรื่องแนวทางการสร้างสรรค์รายการทางวัฒนธรรม รายการประเภทละคร 1 เรื่อง ชื่อ Samurai Gourmet ออกอากาศทาง Netflix ความยาว 12 ตอน ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยการเก็บข้อมูลจากชมย้อนหลัง มีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 โครงสร้างรายการ

ซามูไรกูร์เม เป็นซีรีส์แบบไลฟ์แอ็คชั่น จำนวน 12 ตอน ความยาวตอนละ 40 นาที สร้างจากเรื่องความชอบมาชากุชิ คุซุมิและมังงะชื่อเรื่องเดียวกันที่นำเสนอชีวิตของทาเคชิ คาซุมิ ที่ใช้เวลาทั้งชีวิตเพื่ออุทิศให้กับงานของเขา หลังเกษียณเขาพบว่าตัวเองมีเวลามากเพิ่มขึ้น โดยในแต่ละตอนจะเริ่มด้วยให้ข้อมูลและความหมายของการผจญภัยผ่านข้อมูลของซามูไรพเนจรในสมัย

โบราณของญี่ปุ่น จากนั้นจะเล่าเชื่อมมาถึงตัวเอกของเรื่องคือ ทาเคชิ คาซุมิ ที่มีกิจกรรมประจำวันในวัยเกษียณด้วยการออกไปนอกบ้านแล้วมองหาสิ่งที่เขาไม่เคยได้เห็นในช่วงที่เขาทำงาน เนื้อหาในแต่ละตอน เล่าผ่านชีวิตประจำวัน และการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ดังที่บรรยายไปข้างต้น โดยจะมีเหตุการณ์และเรื่องราวนำพาเขาไปอยู่ในร้านอาหารที่มีบริบทแวดล้อมแตกต่างกันไป โดยทุกครั้งที่เขาอยู่ในร้านอาหาร มีเมนูเลิศรสของญี่ปุ่นที่สะท้อนให้เห็นชีวิตจริง และชีวิตปกติของชาวญี่ปุ่น และมักมีเหตุการณ์ที่ทำให้อยู่ในภาวะที่เป็นปัญหา หรือทำให้ทุกอย่างอยู่ในภาวะที่ย่ำแย่ ช่วงท้ายเรื่องราวจะดำเนินไปถึงจุดที่วิกฤติที่สุด และจะคลี่คลายจนยุติลงด้วย การให้ชาмуไรในจินตนาการของเขาเข้ามาเป็นผู้คลี่คลาย ซึ่งในความเป็นจริง สิ่งให้ชาмуไรในจินตนาการของเขาทำนั้นถูกจัดการให้ผ่านพ้นไปด้วยบุคคลธรรมดาที่อยู่ร่วมในสถานการณ์เดียวกันกับเขา เช่น พนักงานเสิร์ฟ เพื่อให้ทุกอย่างคลี่คลาย จนเรื่องราวต่างๆ ของแต่ละตอนจบลง และเริ่มต้นใหม่ในอีกวัน

4.1.1.1 วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

เพื่อให้ข้อมูลทางวิดีโอที่ได้รับการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญนั้นละเอียดและแม่นยำ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องของละครชุด Samurai Gourmet ผ่านองค์ประกอบ การเล่าเรื่อง จนได้ได้ผลวิเคราะห์รายตอนออกมาได้ 12 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 Mid-day Beer at a Restaurant

1) โครงเรื่อง “คาซุมิ” มนุษย์เงินเดือนวัยเกษียณซึ่งเป็นตัวแทนของค่านิยมแบบญี่ปุ่น นั่นคือทำงานหนัก และคิดแต่เรื่องงาน ได้ใช้เวลาว่างเริ่มออกเดินสำรวจไปในหลายๆ ที่ที่ตนไม่เคยพบเจอ จนทำให้เกิดเรื่องราวที่มาพร้อมปัญหา ที่ไม่เข้าใจในแต่ละตอน ซึ่งแต่ละเรื่องราวนั้นเชื่อมโยงกับแนวคิดและค่านิยมของชาวญี่ปุ่น ก่อนนำเสนอวิธีรับมือและการแก้ปัญหาด้วยตัวละครที่เป็นชาмуไร ซึ่งเป็นตัวแทนของความกล้า และความถูกต้อง เป็นกลุ่มคนในอุดมคติของสังคมญี่ปุ่น พร้อมบทสรุปที่ให้ข้อคิดในแต่ละเรื่องราวที่เขานั้นต้องพบเจอ

2) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

2.1) เริ่มเรื่อง ในช่วงแรกคาซุมิที่กำลังปรับตัวให้เข้ากับชีวิตใหม่ หลังวัยเกษียณเริ่มหากิจกรรมต่างๆ ทำ ทั้งการอ่านหนังสือ ทำงานบ้าน แต่ก็พบว่ากิจกรรมต่างๆ ที่เขาได้ทำนั้นไม่สนุก เขาจึงเริ่มออกหากิจกรรมอื่นๆ ทำแทน

2.2) การพัฒนาเหตุการณ์ เมื่อคาซิมิเริ่มเบื่อจากกิจกรรมงานบ้านต่างๆ เขาจึงเริ่มออกสำรวจไปยังสถานที่ต่างๆ ใกล้บ้านแทน โดยใช้เส้นทางที่เขาเดินทางที่เขาไปประจำในช่วงเวลาทำงาน จนในที่สุดก็พบร้านอาหารท้องถิ่นแห่งหนึ่งเข้า ก่อนตัดสินใจเข้าไปกินอาหารในร้านแห่งนั้น

2.3) ภาวะวิกฤติ เมื่อเข้าไปแล้ว เขาพบว่าภายในร้านเต็มไปด้วยเหล่าพนักงานบริษัทที่กำลังพักรับประทานอาหารกลางวัน คาซิมิได้เริ่มสั่งเมนูอาหารชนิดต่างๆ จนทำให้เขารู้สึกประทับใจในรสชาติของอาหาร และมาสะดุดตากับป้ายโฆษณาเบียร์ชนิดหนึ่ง คาซิมิจึงคิดว่า อาหารที่รสชาติดี และบรรยากาศที่รู้สึกผ่อนคลายเช่นนี้ จำเป็นมากที่ต้องมีเบียร์เข้ามาเสริม เขาจึงสั่งเบียร์ แต่ทันใดนั้นเองก็ถูกคิดได้ว่า หากสั่งเบียร์ดื่มในเวลานี้ คนรอบข้างต้องมองเขาเป็นคนไม่ดี เพราะดื่มเบียร์ในเวลางาน แต่อีกด้านหนึ่งก็อยากผ่อนคลายให้ถึงที่สุดสมกับที่ตนเหนื่อยจากการทำงานมาทั้งชีวิต ความอึดอัดในใจของคาซิมิจึงเกิดขึ้น

2.4) ภาวะคลั่งคลาย ในขณะที่คาซิมิรู้สึกสับสน ทันใดนั้นเอง ก็มีชามูไรพเนจรที่อยู่ในจินตนาการก็ปรากฏตัวขึ้น พร้อมกับบรรยากาศรอบตัวก็เปลี่ยนเป็นยุคคามากุระ ซึ่งเป็นยุคที่ระบบศักดินาในญี่ปุ่นนั้นเฟื่องฟู คาซิมิเริ่มสังเกตเห็นว่า สิ่งที่ชามูไรท่านนั้นได้ทำต่อหน้า เหมือนในจินตนาการที่เขาคาดไว้ทุกอย่าง นั่นคือสั่งเหล้ามาดื่มโดยไม่สนว่าเวลานี้เหมาะสมหรือไม่ ในขณะที่เดียวกันผู้คนที่อยู่รอบตัวก็ได้กลายเป็นเหล่าชามูไรที่มีสังกัดก็เริ่มส่งเสียงประชดประชันชามูไร ว่าดื่มกลางวันแสกๆ เช่นนี้คงเพี้ยนน่าดู ผลก็คือชามูไรท่านนั้นหัวเราะ และได้ตอบกลับว่า “การดื่มสาเกตอนกลางวันนั้นคือสิ่งที่ดีที่สุด ชามูไรที่ต้องรับใช้นาย นั้นแสนลำบากเพราะไม่มีสิทธิทำเช่นนี้” ทั้งสองฝ่ายจึงมีปากเสียง ชามูไรพเนจรได้ชักดาบประจำกายออกมา ฝ่ายตรงข้ามจึงพบว่า ดาบที่ชามูไรพเนจรใช้นั้นคือดาบชั้นดี และชามูไรชั้นธรรมดาอย่างพวกเขานั้นไม่มีสิทธิ ฝ่ายตรงข้ามจึงถอยหนีไป

2.5) การยุติเรื่องราว แม้รอบข้างยังสงสัยกับการกระทำของชามูไรพเนจร แต่เขาก็กลับไม่สนใจในสิ่งรอบข้าง และมีความสุขกับการดื่มของตนต่อ คาซิมิที่อยู่ในเหตุการณ์จึงตระหนักว่า สิ่งที่ชามูไรพเนจรได้ทำ นั่นคือสิ่งที่เขาควรเป็น เพราะทุกวันนี้ ตนได้เป็นชามูไรอิสระอีกคนหนึ่งในสังคมญี่ปุ่นแล้ว ต่อจากนี้ตนจะใช้ชีวิตในสิ่งที่ตนอยากจะเป็น ไม่ต้องสนใจว่าคนรอบข้างจะคิดเช่นไร เมื่อเขาคิดได้ ภาพย้อนยุคก็กลับกลายเป็นภาพปัจจุบัน คาซิมิผู้คิดได้ จึงตัดสินใจสั่งเบียร์ และดื่มคู่กับอาหารอย่างมีความสุข และได้ข้อสรุปว่า ต่อจากนี้ “จะให้ชีวิตอย่างที่ตนอยากเป็น”

3) วิเคราะห์แก่นเรื่อง สิ่งที่ละครในตอนแรกต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม นั่นคือ การกระทำที่ถูกหรือผิดนั้นอยู่ที่ใจของคนเรา การให้ความสำคัญกับสิ่งรอบข้างเกินไปอาจทำให้ตนเองเกิดทุกข์ เพราะสิ่งที่สังคมตัดสินนั้นเป็นเพียงมุมมองเพียงด้านเดียว ขอเพียงสิ่งที่เรานั้นไม่สร้างความเดือดร้อนให้แก่สังคม และผู้อื่นก็เพียงพอ โดยเลือกสื่อสารผ่านเบียร์ ซึ่งในสังคมญี่ปุ่นนั้น การดื่มเบียร์ในช่วงเวลาทำงานนั้นถือเป็นเรื่องไม่ปกติ เพราะสังคมญี่ปุ่นค่อนข้างให้ความสำคัญกับการทำงาน การดื่มเบียร์ในเวลาทำงานอาจส่งผลกระทบต่อความสามารถในการทำงานได้ นอกจากนี้ อาจสื่อความหมายได้ถึงความรู้สึกกระเปียบ ไม่รู้กาลเทศะ ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรอย่างยิ่ง

4) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

4.1) ตัวละครเอก ทาเคชิ คาซุมิ คือตัวแทนของชายวัยเกษียณ และเป็นตัวแทนของชาวญี่ปุ่นที่ทุ่มเทชีวิตให้กับการทำงานจนเมื่อไม่ได้ทำงาน จึงต้องเริ่มปรับตัวให้เข้ากับชีวิต นั่นคือปัญหาหลักในแต่ละตอนที่เขาต้องเจอ แต่สุดท้ายแล้วก็ทำให้เขาพบว่า การปรับตัวที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เขาได้พบกับสิ่งใหม่ๆ เช่นกัน

4.2) ตัวละครรอง ภรรยาของทาเคชิ เป็นตัวแทนของแม่บ้านญี่ปุ่น เป็นตัวแทนของคนธรรมดาที่ยังใช้ชีวิตในรูปแบบเหมือนเดิมของตัวเองในทุกวัน ไม่ต้องเผชิญความเปลี่ยนแปลง เป็นแม่บ้านที่มีหน้าที่ดูแลบ้าน ดูแลอาหารการกินของสามี และมีกิจกรรมนอกบ้านเหมือนแม่บ้านทั่วไปคือการออกไปซื้อของ ไปออกกำลังกาย และการสังสรรค์กับเพื่อน โดยเป็นภาพสะท้อนของทาเคชิว่า สิ่งที่ทาเคชินั้นรู้สึกแปลกใหม่ แต่มันคือเรื่องธรรมดาของแม่บ้าน นั่นทำให้เขาต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ เช่น ทาเคชินั้นรู้สึกเป็นเรื่องยากมาก สำหรับการดื่มเบียร์ หรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ตอนกลางวัน

4.3) ซามูไร ซามูไรในเรื่องนี้ คือ ตัวแทนของการต่อสู้และการผจญภัยอย่างอิสระ ซึ่งเป็นภาพสะท้อนจากความคิดของทาเคชิ โดยซามูไรนั้นจะโผล่มาในฉากสำคัญที่ทาเคชิต้องคิดและตัดสินใจทำอะไรบางอย่างเพื่อให้ผ่านพ้นสถานการณ์ต่างๆ ไปได้ โดยซามูไรเป็นผู้ทำหน้าที่คลี่คลายปัญหา และนำทางให้ทาเคชิค้นพบกับความหมายและวิธีการบางอย่างที่ทำให้เขามีความสุขมากขึ้น แม้จะเป็นซามูไรที่มีท่าทีแข็งแกร่ง เป็นซามูไรอิสระ ไม่ได้สังกัดใครหมายถึงเป็นตัวแทนของความอิสระทั้งด้านการใช้ชีวิต และจิตใจ ดังนั้นจึงเป็นภาพสะท้อนความคิดในด้านที่ค่อนข้างตรงกันข้ามกับสิ่งที่ทาเคชิเคยทำหรือผู้คนรอบตัวทาเคชิในชีวิตส่วนใหญ่เลือกทำ เช่นการดื่มเบียร์ในตอนกลางวันหรือในที่สาธารณะ

5) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 1 ของ Samurai Gourmet ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหามักมีบทสนทนาและบทบรรยายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่น นั่นคือเป็นสังคมที่มองผู้อื่นก่อนตนเอง และใส่ใจในสายตารอบข้าง และกลัวการทำให้สิ่งที่แปลกแยกไปจากผู้อื่น หรือผิดไปจากค่านิยมในสังคม เช่น

คาซึมิ : ดื่มเบียร์ในวันทำงาน กลางวันแสดๆ แบบนี้ มันไม่ค่อยดีเลยนะ...

จะเป็นวันทำงานหรือวันหยุดก็ไม่สำคัญหรอก...ผมไม่ใช่มนุษย์เงินเดือนแล้วนี่นา



รูปที่ 4.1 ตัวอย่างบทสนทนาที่เกิดขึ้นในตอนที่ 1

ที่มา : Netflix, 2017

6) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนหนึ่งที่หนึ่งนั้น ประกอบด้วยบ้านของคาซึมิ และละแวกบ้านของเขา รวมถึงร้านอาหารที่อยู่ละแวกบ้าน ซึ่งฉากดังกล่าวเป็นฉากสถานที่ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามเมืองใหญ่ๆ ของประเทศญี่ปุ่น นั่นคือเป็น

ถนนเส้นแคบๆ และบ้านที่ตั้งอยู่ติดๆ กัน ร้านอาหารนั้นเป็นร้านอาหารเล็กๆ มีโต๊ะไม่มาก และภายในร้านตกแต่งตามยุคสมัยโชวะ ส่วนเรื่องเสื้อผ้า เป็นการเลือกใช้เสื้อผ้าของนักแสดงสะท้อนถึงยุคสมัย สถานที่ของเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนแรก นั่นคือเสื้อผ้าของตัวละครหลักก็จะเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่แบบสบายเหมาะกับการเดินทาง แต่สิ่งที่แฝงไว้ก็คือเรื่องของวัฒนธรรมของการแต่งกายแบบญี่ปุ่นซึ่งสิ่งที่ตัวละครหลักใส่ เป็นเครื่องแต่งกายของคนสูงอายุที่ใช้ในการเดินทางอย่างแท้จริง ส่วนชุดของซามูไร และตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในฉากย้อนยุค จะแต่งกายในยุคสมัยที่ระบบศักดินานั้นเรืองอำนาจ นั่นคือชุดซามูไรที่มีสีสีกัด และซามูไรไร่นายที่แต่งกายคล้ายชุดซามูไรออกรบครั้งก่อน นอกจากนี้ตัวละครประกอบที่เป็นผู้หญิงก็แต่งกายด้วยชุดกิโมโน



รูปที่ 4.2 รายละเอียดเครื่องแต่งกาย และฉากของตัวละคร ผู้สูงอายุและชุดซามูไร
ที่มา : Netflix, 2017

ตอนที่ 2 ราเมงปีศาจ

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) เริ่มเรื่อง ในช่วงกลางวันที่คาซึมิยังไม่สามารถหากิจกรรมให้กับตัวเองได้ ภรรยาของเขาจึงแนะนำให้ไปออกกำลังกายที่สวนสาธารณะ ณ ที่นั่น จึงทำให้เขาได้พบกับชีวิตอีกด้านที่ตนไม่เคยทำมาก่อน เขาจึงเริ่มรู้สึกสนุกและตระหนักได้ว่า ในช่วง

เวลาที่เป็นมนุษย์เงินเดือน เขาไม่เคยคิดถึงงานอดิเรกอื่นๆ เลย แม้กระทั่งเรื่องง่ายๆ อย่างการออกกำลังกาย คาซึมิจึงใช้เวลาครึ่งวันไปกับการวิ่งออกกำลังกาย เมื่อถึงเวลาเที่ยง คาซึมิที่หิวโหจึงเริ่มออกหาร้านอาหารที่อยู่ในละแวกใกล้เคียง

1.2) การพัฒนาของเรื่อง คาซึมิสรุปได้ว่า เขาจะเลือกกินราเม็งที่อยู่ละแวกใกล้เคียง แต่เพราะตรงกับช่วงเวลาอาหารกลางวัน ไม่ว่าจะเข้าร้านไหนก็เต็มหมด คาซึมิเริ่มคิดถึงที่จะหาร้านที่ตรงกับเขา จนท้ายที่สุดเขาก็เจอกับร้านอาหารญี่ปุ่นตึกแต่งสไตล์จีนร้านหนึ่ง ซึ่งบรรยากาศภายในร้านนั้นเงียบและไร้ผู้คน ผิดกับช่วงเวลาพักทานอาหารกลางวันที่ควรเต็มไปด้วยพนักงานบริษัท จนเขาเริ่มตระหนักว่า ตนไม่น่ามาในที่แห่งนี้เลย ทั้งร้านที่ดูเงียบ พนักงานร้านที่ไม่มีมารยาทตามแบบฉบับของญี่ปุ่น และข้าวของเครื่องใช้ที่สกปรก

1.3) ภาวะวิกฤติ คาซึมิก็กเลือกสั่งอาหารต่างๆ ที่ภายในจิตใจยังสับสน จนในที่สุด สิ่งที่เขากังวลก็เกิดขึ้นจริง นั่นคือทั้งรสชาติอาหาร และบริการ ก็แตกต่างจากที่เขาคิดเช่นกัน ในขณะที่เขากำลังสับสน ซามูไรก็ปรากฏตัวขึ้น และทุกอย่างก็กลับไปสู่ยุคโบราณอีกครั้ง ซามูไรที่เขาเห็นอยู่ข้างหน้ากำลังต่อว่าแม่ค้าอย่างรุนแรง จนทั้ง 2 มีปากเสียงขึ้น ซามูไรพูดในสิ่งที่เขาคิด นั่นคือต่อว่าด้านอาหาร และบริการ และบอกว่าการกระทำเช่นนี้จะส่งผลเสียกับร้านของเขาเองในอนาคต แต่ดูเหมือนว่าฝั่งแม่ค้าที่ย้อนยุคตามจินตนาการจะไม่สนใจ พร้อมทั้งไล่ซามูไรที่นั่นออกไปเช่นกัน

1.4) ภาวะคลี่คลาย ทันใดนั้นภาพก็ตัดมายังยุคปัจจุบัน คาซึมิที่กำลังสับสนจึงทานอาหารที่เหลืออยู่ ก่อนรวบรวมความกล้าออกมาเพื่อต่อว่าแม่ค้า แต่แล้ว ก็ไม่สำเร็จ เพราะเขาไม่กล้าดังเช่นซามูไรในจินตนาการ เขาจึงเดินกลับบ้านอย่างพ่ายแพ้ เมื่อถึงบ้านก็พบกับภรรยา และได้ร้องขอให้ภรรยาทำอาหารกลางวันแทน ซึ่งเป็นราเม็งกึ่งสำเร็จรูปง่ายๆ ที่ใครก็ทำได้เช่นกัน

1.5) บทสรุป เมื่อได้ทานอาหารฝีมือภรรยา เขากลับพบว่า รสชาตินั้นอร่อยกว่าร้านที่เขาเจอก่อนหน้านี้ ไม่ใช่เพราะราคาหรือวัตถุดิบ แต่เป็นเพราะความใส่ใจในการทำอาหารที่ผู้ปรุงทำให้นั่นเอง

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง เป็นการนำเสนอว่า การทำอาหารที่แท้จริงนั้น ส่วนหนึ่งของความอร่อยนั้นก็คือการใส่ใจ และตั้งใจทำอาหาร โดยคำนึงถึงผู้ทาน ไม่ใช่ทำเพียงเพื่อให้ผู้อื่นกินแล้วอิมอย่างเดียวนั่นเอง รวมถึงการทำงานบริการนั้น สิ่งสำคัญที่สุดคือการเอาใจใส่ลูกค้า ซึ่งถือเป็นหัวใจของงานบริการ โดยสื่อสารผ่านรางเม็ง ซึ่งเป็นหนึ่งในอาหารเอกลักษณ์

ของชาวญี่ปุ่น ที่หาซื้อได้ง่าย ทั้งในร้านอาหารหรือร้านสะดวกซื้อซึ่งมีชนิดกึ่งสำเร็จรูป แต่หากผู้ปรารถนาความใส่ใจ แม้อาหารนั้นๆ จะง่ายเพียงใด ก็ไม่มีทางอร่อยได้

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรับเชิญ อย่างเจ้าของร้านอาหาร เป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ด้านการบริการของชาวญี่ปุ่น ทั้งกิริยามารยาท ความใส่ใจในลูกค้า

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 2 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหามักมีบทสนทนาและบทบรรยายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่น นั่นคือการย้ำเตือนว่า หัวใจหลักของการทำงานบริการ คือการใส่ใจในรายละเอียด และความพึงพอใจของลูกค้าเป็นที่ตั้ง เช่น

ซาบุมุโระ : เสริฟอาหารแยๆ ให้ลูกค้า เจ้าคิดว่าจะทำได้ตลอดรอดฝั่งงั้นหรือ



รูปที่ 4.3 ตัวอย่างบทสนทนาเรื่องการต่อว่าด้านบริการ (ก)

ที่มา : Netflix, 2017

สถานการณ์ : เมื่อตัวละครจ่ายเงินแล้วไม่มีเงินย่อย แม่ค้าจึงทำสีหน้าเหมือนไม่พอใจ

แม่ค้า : (แสดงท่าทางไม่พอใจ)

คาซึมิ : อะไรวะ เธอเพิ่งทำแบบนั้นจริงๆ เหรอ

คาซึมิ : ห่วยแตกถึงหยดสุดท้ายเลย



รูปที่ 4.4 ตัวอย่างบทสนทนาเรื่องการต่อว่าด้านบริการ (ข)

ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนที่สองนั้น ประกอบด้วยบ้านของคาซึมิ และละแวกบ้านของเขา รวมถึงร้านอาหารที่อยู่ละแวกบ้าน ซึ่งฉากดังกล่าวเป็นฉากสถานที่ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามเมืองใหญ่ๆ ของประเทศญี่ปุ่น นั่นคือเป็น ถนนเส้นแคบๆ และบ้านที่ตั้งอยู่ติดๆ กัน ร้านอาหารนั้นเป็นร้านอาหารเล็กๆ มีโต๊ะไม่มากนัก นอกจากนั้นยังมีฉากที่สำคัญคือร้านอาหารที่ตกแต่งสไตล์จีน มีโคมไฟแดง โปสเตอร์และปฏิทินแบบจีนประดับ รวมถึงเสื้อผ้าของเจ้าของร้านก็ใส่ชุดคล้ายกับกิโตะ ในส่วนของฉากร้านอาหารนั้น สามารถวิเคราะห์ได้ว่า เป็นการเปรียบเทียบของผู้สร้างที่ต้องการสื่อว่า การทำงานบริการแล้วไม่ใช่ใจในรายละเอียดหรือไม่สนใจในงานบริการนั้น มักเป็นวัฒนธรรมต่างกัน ที่คนญี่ปุ่นไม่พึงประสงค์ โดยกรณีนี้ยกตัวอย่างถึงชาวจีน ซึ่งมีลักษณะนิสัยที่แข็งแกร่งต่างจากทั่วโลกนั้นกล่าวถึง

นอกจากนี้ในส่วนเครื่องแต่งกายของตัวละครต่างๆ ก็คล้ายในตอนที่ 1 เช่นกัน คือเสื้อผ้าของตัวละครหลักก็จะเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่แบบสบายเหมาะกับการเดินทาง แต่สิ่งที่แฝงไว้ก็คือเรื่องของวัฒนธรรมของการแต่งกายแบบญี่ปุ่นซึ่งสิ่งที่ตัวละครหลักใส่เป็นเครื่องแต่งกายของคนสูงอายุที่ใช้ในการเดินทางอย่างแท้จริง ส่วนชุดของซามูไร และตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในฉากย้อนยุค จะแต่งกายในยุคสมัยที่ระบบศักดินานั้นเรืองอำนาจ นั่นคือชุดซามูไรที่มีสีสดก๊าด และซามูไรไรนายที่แต่งกายคล้ายชุดซามูไรออรอบครึ่งท่อน นอกจากนี้ตัวละครประกอบที่เป็นผู้หญิงก็แต่งกายด้วยชุดกิโมโน

ตอนที่ 3 ปลาแมคคอเรลยามเช้า

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง เป็นอีกครั้งที่คาซึมิได้ออกได้เปลี่ยนบรรยากาศ โดยครั้งนี้คาซึมิตัดสินใจไปเยี่ยมเพื่อนที่ต่างจังหวัด คาซึมียุ่กับเพื่อนจนตรอกเกือบตรอกไฟรอบสุดท้าย เขาตัดสินใจด้วยความเร่งรีบจนทำให้เป็นตะคริวก่อนล้มลง ทันใดนั้น ภาพของซามูไรจึงปรากฏขึ้นมา ด้วยสถานการณ์คล้ายกันกับเขา แต่ซามูไรกลับตัดสินใจที่จะใช้ชีวิตยามคำคืนอย่างมีความสุข ไม่สนใจว่าจะต้องรีบกลับไปไหนให้ทันเวลา คาซึมิจึงตระหนักว่า เหตุใดตนต้องรีบร้อนทั้งๆ ที่ตนได้พ้นวัยเกษียณแล้ว ควรเลือกทำในสิ่งที่อยากทำ เขาจึงตัดสินใจโทรไปบอกภรรยา ว่าคืนนี้จะไม่กลับบ้าน และหาที่พักระหว่างทางแทน ซึ่งภรรยาก็เข้าใจดี

1.2) การพัฒนาของเรื่อง เมื่อถึงยามเช้า คาซึมิก็คพบว่าการที่เขารีบร้อนในเมื่อวาน ทำให้เขาเกือบพลาดอะไรไปหลายอย่าง ทั้งธรรมชาติในต่างจังหวัดที่งดงาม และความผ่อนคลายในยามเช้า คาซึมิจึงตัดสินใจใช้เวลาในช่วงเช้าออกสำรวจตลาด

ท้องถื่น และทำให้เขาได้ระลึกว่า ตลอด 60 ปีที่ผ่านมาของเขา นี่คือการครั้งแรกที่เขาได้เดินทางด้วยตัวเองเพียงคนเดียว ความรู้สึกเป็นชาмуไรที่มีอิสระจึงกลับขึ้นมาอีกครั้ง

1.3) ภาวะวิกฤติ เมื่อกลับมาถึงที่พัก คาซึมิจัดการอาบน้ำและรับประทานอาหารที่ทางที่พักได้เตรียมไว้ให้ โดยอาหารนั้นเป็นอาหารท้องถื่น ถูกทำขึ้นอย่างประณีตและใส่ใจ ซึ่งช่วงภาวะวิกฤติในตอนี้ ละครไม่ได้สื่อให้เห็นปัญหาเหมือน 2 ตอนที่ผ่านมา แต่เป็นการสื่อสารที่ทำให้คาซึมิ มีต่อรสชาติของอาหาร และบรรยากาศที่ผ่อนคลาย จนทำให้ได้เขาได้ย้อนเวลาในวัยเด็ก คาซึมิที่เพลิดเพลินกับอาหารมาก กลับตัดสินใจหยุดกินเพราะกลัวปวดท้องขึ้นมา ในขณะที่เขากำลังสับสนว่าจะกินต่อหรือไม่ ชาмуไรก็ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง

1.4) ภาวะคลั่งคลาย เมื่อชาмуไรปรากฏตัวพร้อมแสดงจิตใต้สำนึกของเขาออกมา นั่นคือการรับประทานอาหารอย่างเอร็ดอร่อย จนทำให้แม่ครัวนั้นมีความสุขที่เห็นชาмуไรกินเยอะ คาซึมิจึงกลับใจเลือกทานต่อ

1.5) บทสรุป คาซึมินิกถึงสิ่งต่างๆ ที่เขาหายไปในช่วงวัยที่เขาทำงาน และตอนนี้ เขาเริ่มตระหนักว่า ถึงเวลาที่เขาคควรได้รับความสุขเหล่านั้นกลับมา เป็นความสุขที่เขาควรได้รับในฐานะชายที่ทำงานหนักตามค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นมากกว่าคนอื่นชีวิตนั้นได้มาถึงแล้ว

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง แก่นของเรื่องที่ต้องการจะสื่อในตอนี้ คือ ความสุขนั้นสามารถสร้างได้โดยง่าย เพียงแค่เราเลือกมุมมอง และไม่ควรมีติดกับแบบแผนจนมากเกินไป และอีกด้านหนึ่งคือเรื่องของการใส่ใจในรายละเอียดของอาหาร ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมหลักของชาวญี่ปุ่น โดยสื่อสารผ่านข้าวและปลา ซึ่งเป็นอาหารที่ต้องปรุงสุกใหม่ และมีวัตถุดิบที่มีคุณภาพคือสด ปลาจึงจะอร่อย ซึ่งสอดคล้องกับภูมิประเทศของตอนที่อยู่ติดทะเล

3) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 3 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหามักมีบทสนทนาและบทบรรยายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่น นั่นคือการพรรณนาเชิงโวหารในแบบญี่ปุ่นที่เกินจริง เตือนว่า อาหารนั้นไม่ใช่แค่ของกิน แต่มีคุณค่าและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถื่นเช่นกัน ดังนั้นผู้ทำต้องใส่ใจในรายละเอียด และพิถีพิถันให้มาก อาหารนั้นมีเสน่ห์ มีรูปแบบ และวิธีการกินที่แตกต่าง เป็นเหมือนงานศิลปะที่ศิลปิน หรือเชฟ บรรจงสร้างสรรค์ ทั้งยังสัมพันธ์กับทุกเรื่องราวในชีวิต เช่น

สถานการณ์ : คาซึมิได้รับประทานอาหารเข้าในโรงแรม ซึ่งเป็นเมนูปลาอย่าง
ที่ปรุงอย่างพิถีพิถันโดยเจ้าของโรงแรม เมื่อคาซึมิได้กินจึงรู้สึกประทับใจจนกล่าวออกมาว่า

คาซึมิ : ปลาแบบนี้สุดพิเศษ รสชาติเหมือนแสงอาทิตย์

รสชาติเหมือนทะเลที่มีชีวิตชีวา รสชาติเหมือนทะเล



รูปที่ 4.5 ตัวอย่างการพรรณนาเชิงโวหารตามบทละครในตอนที่ 3

ที่มา : Netflix, 2017

4) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนี่ 3 นั้น ประกอบด้วยบ้านของเพื่อนคาซิม ที่อยู่ในชนบท ซึ่งฉากดังกล่าวเป็นฉากสถานที่ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามชนบทของประเทศญี่ปุ่น นั่นคือเป็นถนนเส้นแคบๆ และบ้านหลังเล็กๆ และบ้านพักแบบท้องถิ่นที่ชาวญี่ปุ่นเรียกว่าเรียวกัง ถูกตกแต่งแบบญี่ปุ่น และตลาดปลาที่ไม่วุ่นวาย นอกจากนี้ในส่วนเครื่องแต่งกายก็คล้ายในตอนอื่นๆ เช่นกัน คือเสื้อผ้าของตัวละครหลักก็จะเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่แบบสบายเหมาะกับการเดินทาง

ตอนที่ 4 ปังย่างในแบบของเธอ

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง ในตอนนี้ คาซิมิถูกรับมอบหมายให้ช่วยอบรมลูกสาวของน้องชายตน เขาจึงได้ทำการนัดทานอาหารเย็นกับหลานสาว ซึ่งไม่ได้เจอกันมานานหลายปี ซึ่งโดยธรรมเนียมนั้น ผู้อาวุโสกว่าจะต้องเป็นผู้เลือกร้านอาหารที่จะนัด เขาทำการหาข้อมูลร้านในอินเทอร์เน็ต ก่อนลงเลคเชอร์ที่ได้จากการวิจัยว่าน่าเชื่อถือหรือไม่ จนสุดท้ายเขาเลือกตัดสินใจไปยังร้านปังย่างที่ตนไปเป็นประจำในช่วงเวลาที่ยังทำงานอยู่ เพราะรู้สึกไวใจในสิ่งที่ตนเคยพบเจอมามากกว่า

1.2) การพัฒนาของเรื่อง เมื่อพบกับหลานสาวแล้ว เขาจึงตระหนักว่า พฤติกรรมของหลานสาวนั้น ได้เปลี่ยนไปตามยุคสมัยและแตกต่างกับแนวคิดและค่านิยมของคนรุ่นเขาอย่างสิ้นเชิง ทั้งพฤติกรรมหัวรั้น ไม่เชื่อฟังคนรอบตัว แต่กลับเชื่อในสิ่งที่สังคมออนไลน์พูดถึง นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดที่ท้าทายคนรุ่นเก่า เช่นการอยากทำงานอิสระ ไม่ต้องการเป็นมนุษย์เงินเดือนเหมือนคนรุ่นพ่อ แม่ ไม่เคารพผู้ใหญ่ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ได้ทำให้คนรอบตัวรวมถึงคาซิมิหนักใจไม่น้อย พร้อมต่อว่าคาซิมิและพ่อของตนว่าเป็นคนรุ่นเก่าที่ไม่เข้าใจเด็กรุ่นใหม่ อีกทั้งยังตั้งคำถามกับคาซิมิว่าทำไมถึงทนใช้ชีวิตที่ซ้ำซาก อะไรคือแรงจูงใจให้อยู่ต่อ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ตนและคนรุ่นใหม่มองว่าควรจะต้องหนีไปจากสังคมญี่ปุ่นได้แล้ว เมื่อได้ยิน คาซิมิจะอธิบายว่า ในช่วงที่เป็นเด็กเขาก็คิดแบบนี้เช่นกัน ก่อนถูกหัวหน้าเตือนสติว่า แรงจูงใจจะเกิดขึ้น เมื่อเราคิดว่างานที่เราทำ นั้นเป็นงานของเรา แต่หลานสาวกลับไม่เข้าใจ พร้อมตั้งข้อสงสัยว่าเหตุผลของตัวเองจึงเชื่ออะไรง่ายเช่นนั้น

1.3) ภาวะวิกฤติ จากเรื่องพฤติกรรมที่น่ากังวล นำมาสู่การทะเลาะระหว่างลุงกับหลานเพราะเรื่องบนโต๊ะอาหาร เมื่อหลานสาวนั้นสนใจเพียงแค่โทรศัพท์ ไม่สนใจสิ่งที่อยู่ตรงหน้ารวมถึงเนื้อที่กำลังย่างอยู่ ด้วยความเป็นห่วงคาซิมิจึงพยายามบอกให้

หลานสาวกิน แต่หลานสาวกลับเถียงตอบพร้อมบอกว่า นี่เป็นชีวิตของตนเอง ไม่ควรมีใครมาบงการชีวิตเขา

1.4) ภาวะคลั่งคลาย จนท้ายที่สุด ซามูไรก็ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง ก่อนตำหนิหลานสาวของคาซึมิที่ต้องการใช้ชีวิตแบบอิสระว่า การมีอิสระไม่มีคุณค่าอะไร หากไม่เคยใช้ชีวิตอยู่ในกรอบ หากอยากได้มาต้องต่อสู้และพิสูจน์ตัวเองผ่านความหั่นเพียร และแนวโน้มสิ่งที่ตนทำจริงๆ หลังจากนั้นซามูไรก็หายไป

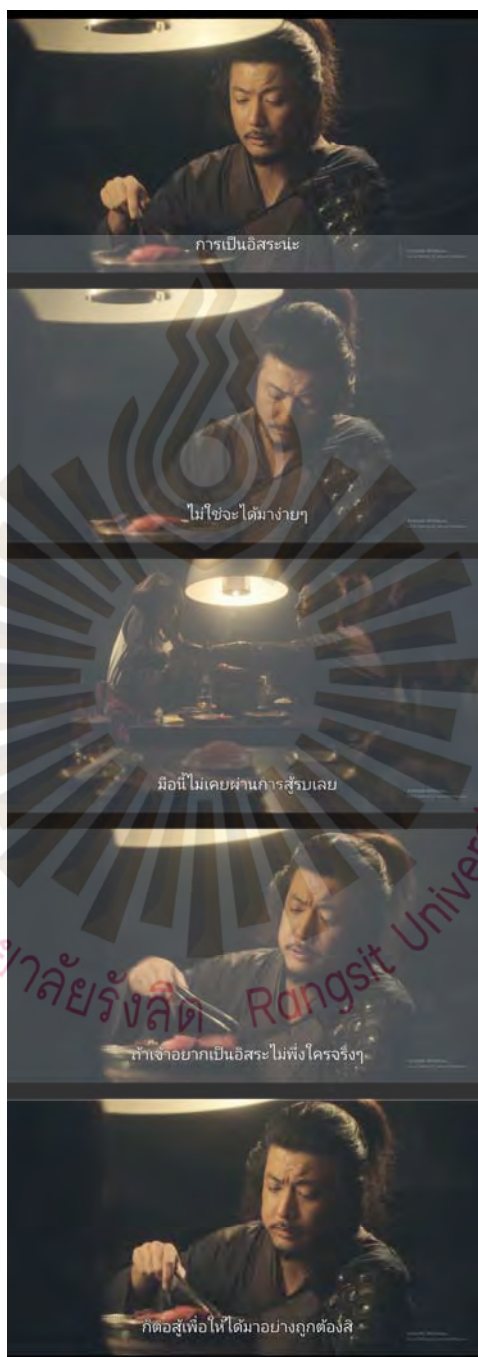
1.5) บทสรุป เมื่อได้ยินสิ่งดังกล่าว หลานสาวของคาซึมิจึงคิดได้ และตัดสินใจบอกลุงว่า ตนจะกลับไปบอกพ่อว่าต้องการจะเป็นนักดนตรี และพิสูจน์ตัวเองให้คนอื่นเห็น ตามที่ลุงบอก ไม่ใช่แสดงพฤติกรรมต่อต้านแบบที่เป็นอยู่ทุกวันนี้

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอในตอนนี้เป็น คนที่ควรค่าแก่การได้รับรางวัลของความสำเร็จนั้น ต้องมีความเพียร ความมุ่งมั่น อยู่ในหัวใจ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำที่เล็กหรือใหญ่ก็ตามที และอีกประเด็นคือเรื่องของการสื่อสารระหว่างคนต่างวัย ที่ยังเป็นปัญหาในสังคมญี่ปุ่น ที่ควรมีการพูดคุยกันมากกว่านี้ เพราะสังคมญี่ปุ่นยังเป็นสังคมที่ไม่เลือกพูดกันตรงหน้า ละครสื่อสารผ่านอาหารปิ้งย่าง เพราะการรับประทานปิ้งย่างนั้น ผู้รับประทานสามารถเลือกอย่างได้ตามใจชอบว่าตนชอบแบบสุก ปานกลาง หรือกึ่งดิบ เปรียบได้เหมือนกันแนวคิดของคนรุ่นใหม่ และคนในยุคก่อนที่มองต่างกันออกไป แต่สุดท้ายแล้วก็มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือเพื่อความสุขนั่นเอง

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรับเชิญ อย่าง หลานสาวของคาซึมิ เป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ ที่ตั้งคำถามกับคนรุ่นเก่าอยู่ตลอดเวลา ว่าเหตุใดต้องทำตามแบบแผน มีลักษณะนิสัยท้าทายกับค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน ที่อยากมีชีวิตเป็นอิสระ และไม่ต้องทำตามคำสั่งของใคร แต่อีกด้านก็ยังคงเป็นเด็กที่ไร้เดียงสา ไม่เข้าใจในปัจจัยต่างๆ ของสังคมญี่ปุ่นอย่างละเอียด

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 4 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหามักมีบทสนทนาและบทบรรยายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่องของความเพียรพยายาม และความมุ่งมั่นในการพิสูจน์ตัวเอง และเรื่องของมุมมองระหว่างคนต่างวัยในสังคมญี่ปุ่น ดังนี้

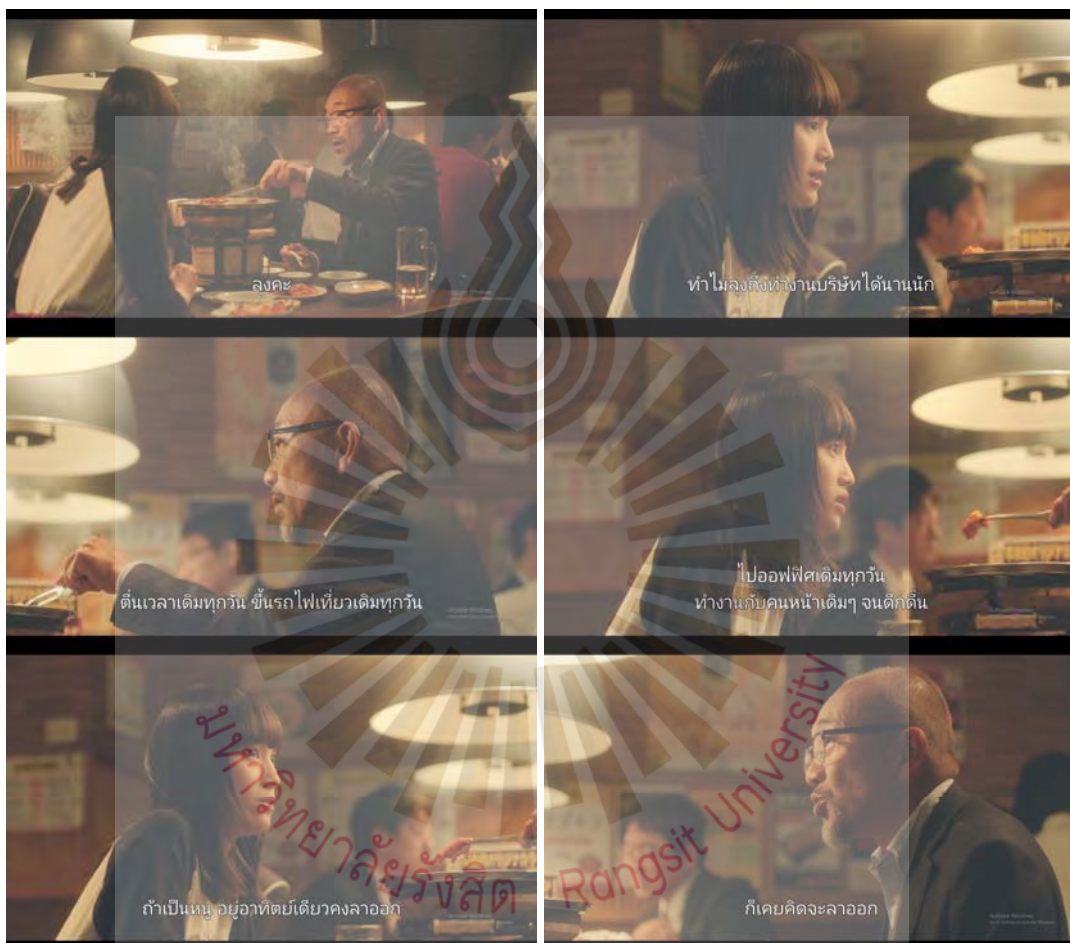
ซามูไร : การเป็นอิสระนะ ไม่ใช่จะได้มาง่ายๆ เจ้าไม่รู้อะไร มือนี้ไม่เคยผ่านการสู้รบเลย
ถ้าเจ้าอยากเป็นอิสระจริงๆ ก็ต่อสู้เพื่อให้ได้มาอย่างถูกต้องสิ



รูปที่ 4.6 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ก)

ที่มา : Netflix, 2017

หลานคาซึมิ : ลุงคะ ทำไมลุงถึงทำงานบริษัทได้นานนัก ตื่นเวลาเดิมทุกวัน ขึ้นรถไฟเที่ยว
เดิมทุกวัน ไปออฟฟิศเดิมทุกวัน ทำงานกับคนหน้าเดิมๆ จนดึกดื่น ถ้าเป็น
หนูอาทิตย์เดียวคงลาออก
คาซึมิ : ลุงก็เคยคิดจะลาออก



รูปที่ 4.7 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ข)

ที่มา : Netflix, 2017

สถานการณ์ : ภาพย้อนอดีต ช่วงที่คาซึมิตัดสินใจจะออก แต่ได้รับข้อคิดจากหัวหน้าว่า
 หัวหน้าคาซึมิ : เราจะเกิดแรงจูงใจเอง เมื่อคิดว่าเป็นงานของเราเอง



รูปที่ 4.8 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ค)

ที่มา : Netflix, 2017

สถานการณ์ : ภาพเปลี่ยนมาปัจจุบัน หลานสาวไม่เข้าใจสิ่งที่ลุงจะสื่อ ก่อนถามกลับเชิงดูแคลนว่า

หลานคาซึมิ : เขาเปลี่ยนใจลุงได้ง่ายๆขนาดนั้นเลยหรอ หัวอ่อนจังนะคะ

คาซึมิ : ลุงไม่ได้มีความผันแปรแบบหนูไง



รูปที่ 4.9 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายาม (ง)

ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนี่ 4 มีเพียงฉากเดียว นั่นคือร้านปิ้งย่างสไตล์ญี่ปุ่น ซึ่งถูกเพจจุดสนใจด้วยไฟให้อยู่เพียงจุดเดียวคือพื้นที่ระหว่างคาซึมิกับหลานเท่านั้น คือเสื้อผ้าของตัวละครหลักในตอนนี้เป็นชุดสุภาพ ซึ่งแฝงด้วยวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ให้ความสำคัญกับการนัดพบ ตรงกันข้ามกับตัวละครรับเชิญที่ใส่เสื้อผ้าที่ง่ายสบายเหมือนเป็นตัวแทนของเด็กญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่มีแนวคิดต่อต้านคนรุ่นเก่า ส่วนชุดของซาโมไร และตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในฉากย้อนยุค จะแต่งกายในยุคสมัยที่ระบบศักดินานั่นเรื่องอำนาจ นั่นคือชุดซาโมไรที่มีสีสีกัด และซาโมไรไรน่ายที่แต่งกายคล้ายชุดซาโมไรออกรบครึ่งท่อน

ตอนที่ 5 อาหารเที่ยงชุดเบนโตะ

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง คาซึมิตามคำชวนของให้ไปเล่นเป็นตัวประกอบในละคร เพราะเห็นว่า เป็นการฆ่าเวลาได้ดี หลังจากที่เขาเกษียณมาแล้วสักระยะ ที่สำคัญคือ เขาเชื่อในสิ่งที่เพื่อนได้บอกว่า ข้าวเที่ยงในกองถ่ายทำนั้นอร่อยมาก คุ่มกับการที่ต้องทำงานมาทั้งวัน นี่จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เขาสนใจในการไปแสดงเป็นตัวประกอบ ถึงแม้ว่าจะได้ค่าแรงวันหนึ่งไม่มากก็ตาม

1.2) การพัฒนาของเรื่อง เมื่อมาถึงกองถ่ายทำก็พบว่า ปัญหาของการเล่นเป็นตัวประกอบอย่างหนึ่งก็คือการรอเข้าฉาก และปัญหาเสียงรบกวนจากรอบข้าง จนทำให้ไม่ได้ถ่ายทำสักที คาซึมิเริ่มตระหนักว่า การเป็นตัวประกอบนั้นไม่สนุกอย่างที่เขาคิด จนได้พบกับคุณซุวะ ซึ่งเป็นตัวประกอบที่แสดงมาไม่ต่ำกว่า 120 ครั้ง จึงทำให้เขาเริ่มแปลกใจ

1.3) ภาวะวิกฤติ เมื่อถึงเวลาใกล้เที่ยง ได้มีรถรับส่งอาหาร คุณซุวะได้บอกกับคาซึมิว่า อาหารมื้อนี้คงเป็นอาหารสำเร็จรูป และกองถ่ายนี่คงเป็นกองถ่ายภาพยนตร์ระดับปานกลาง อาหารกองนั้นสำคัญต่อสภาพจิตใจของคนทำงานมาก และกองถ่ายที่ดีต้องเลี้ยงดูทีมงานด้วยอาหารปรุงสดเท่านั้น นอกจากนี้คาซึมียังต้องเห็นภาพกองถ่ายที่ต้องรอนักแสดงหลักเพียงคนเดียวยังทำให้เขารู้สึกอึดอัดใจ และเริ่มตระหนักว่า รูปที่เขาคิดไว้นั้นไม่เป็นอย่างที่เขาคิดเลย

1.4) ภาวะคลี่คลาย ทุกอย่างกลับไปอยู่ในยุคโบราณ ซาโมไรปรากฏตัวอีกครั้ง พร้อมออกมาให้ข้อคิดนักแสดงสาวที่กลายเป็นองค์หญิงว่า หากเล่นตัวไปในวันนี้ อนาคตตนอาจลำบาก เพราะความสวยที่ตนมีอยู่ทุกวันนี้มันไม่ยั่งยืน จงทำดีเสียในตอนที่ยังมีเวลา และแล้วภาพก็ตัดกลับมาที่ยุคปัจจุบัน ที่นักแสดงสาวนั้นคิดได้ และเริ่มถ่ายทำต่อ จน

กองถ่ายนั้นเสร็จสมบูรณ์ เมื่อกองถ่ายทำเสร็จสิ้นก็ถึงเวลาการรับประทานอาหาร คุณชูวะได้บอกกับคาซึมิว่า ตนเองก็มีความใฝ่ฝันที่จะเป็นนักแสดงนำเช่นกัน ซึ่งทุกวันนี้ก็รอโอกาสนั้นอยู่ ต่อให้ต้องทนเป็นตัวประกอบเช่นนี้ก็ไม่มีทางท้อแท้ แม้ว่าใครจะมองว่าฝันของเขานั้นเหลวไหลก็ตาม

1.5) บทสรุป พอถึงบ้าน คาซึมิได้นำข้าวกล่องมาฝาก ภรรยาจึงรู้ว่า อาหารที่กินนั้นรสชาติแสนธรรมดา เป็นเพราะความหิวต่างหากที่ทำให้ข้าวกล่องนั้นอร่อย แต่ที่ยิ่งแปลกใจไปกว่านั้นนั่นคือ เขามาพบว่าต่อมา คุณชูวะที่เขาเจอในวันนั้น ได้เลื่อนขั้นให้เป็นนักแสดงนำในวัย 45 ปีแล้วเช่นกัน

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งทีแก่นของเรื่องต้องการนำเสนอในตอนนี้มี 2 ประเด็นนั่นคือ ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จย่อมอยู่ที่นั่น ซึ่งสะท้อนออกมาจากคุณชูวะที่สุดท้ายแล้วก็ได้เป็นนักแสดงนำดังที่หวัง ส่วนที่ 2 นั่นคือไม่ว่าเราจะเป็นใคร ต่างมีส่วนเติมเต็มในสังคมเช่นกัน โดยสื่อสารผ่านอาหารกล่อง ซึ่งเป็นอาหารง่ายๆ ที่เหมือนไม่มีคุณค่าพิเศษอะไร แต่เมื่ออยู่ในช่วงเวลาที่เป็น อาหารกล่องก็มักเป็นตัวเลือกแรกๆ เสมอ และข้างในนั้นประกอบด้วยอาหารหลากหลายชนิดที่หากรับประทานเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งย่อมไม่อร่อย ต้องรับประทานร่วมกันทั้งหมด

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรับเชิญ อย่าง คุณชูวะ นักแสดงประกอบวัย 45 ปี เป็นตัวแทนของการตั้งใจทำในสิ่งที่ตนใฝ่ฝัน แม้สิ่งนั้นจะเล็กน้อยเพียงใดก็ตาม จนท้ายที่สุดก็ได้รับรางวัลแห่งความสำเร็จ นั่นคือการถูกคัดเลือกให้เป็นนักแสดงนำ

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 5 ของ Samurai Gourmet นั้นช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหาก็มีบทสนทนาและบทบรรยายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่องของความเพียรพยายาม และความมุ่งมั่นในการพิสูจน์ตัวเอง ซึ่งคล้ายกับตอนที่ 4 นอกจากนี้ยังมีการบรรยายความสุขเมื่อได้รับประทานอาหารกล่อง ถึงแม้จะเป็นมื้ออาหารที่ธรรมดา แต่กลับอร่อยเพราะเหน็ดเหนื่อยมาทั้งวัน ดังนี้

คุณชูวะ : ผมอยากเป็นนักแสดง แบบเงินหลง ตอนนี้อยู่ 45 มีแต่คนบอกว่าผมเหลวไหล ผมทำงานพาร์ทไทม์ที่ร้านสะดวกซื้อ ผมออกจะงานประจำมาเพื่อจะได้มีเวลาคัดตัวนักแสดง ถ้าผมดังขึ้นมา คุณเอาไปไม่ได้เลย



รูปที่ 4.10 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความเพียรพยายามและความมุ่งมั่นในการพิสูจน์ตัวเอง
ที่มา : Netflix, 2017

คาซึมิ : มั่นใจแค่อาหารกลางวันธรรมดาๆ แค่นี้ก็กินภายใต้ท้องฟ้าอันสดใส



รูปที่ 4.11 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับความสุข

ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนที่ 5 มีเพียงฉากหลักคือ กองถ่ายทำละครนอกสถานที่ ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักกับตัวละครรับเชิญได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกัน ภาพรวมเป็นสถานที่ที่มีคนพลุกพล่าน และตัวละครทั้ง 2 ถูกวางให้ดูเป็นจุดเล็กๆ ของฉาก ทั้งเห็นได้จากทุกรูปที่อยู่ในฉากหลัก มักมีกลุ่มคนเข้ามาอยู่ด้วยเสมอ เพื่อดึงความสนใจออกจากตัวละคร ในส่วนของเครื่องแต่งกาย ตัวละครหลักแต่งกายแปลกไปจากปกติ เพราะต้องการสื่อให้เห็นว่าในตอนนี้ ตัวละครจะทำในสิ่งที่ตนไม่เคยทำมาก่อน นั่นคือสวมชุดวอร์ม ซึ่งพอดูในบทแล้ว ฉากตัวประกอบที่คาซึมิได้รับนั้นก็คือบทผู้สูงอายุที่เดินออกกำลังกายนั่นเอง ส่วนชุดของซามูไร และตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในฉากย้อนยุค จะแต่งกายในยุคสมัยที่ระบบศักดินานั่นเรื่องอำนาจ นั่นคือชุดซามูไรที่มีสีสีกัด และซามูไรไร้นายที่แต่งกายคล้ายชุดซามูไรออกบวชครั้งก่อน

ตอนที่ 6 อาหารเที่ยงที่ร้านกาแฟแบบดั้งเดิม

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง คาซึมิใช้เวลาหลังจากการออกไปซื้อหนังสือ แวะไปยังคาเฟ่สไตล์ย้อนยุคแห่งหนึ่ง เพื่อหาที่อ่านหนังสือและทานอาหารเที่ยง ซึ่งที่นั่นทำให้เขาได้พบกับเมนูอาหารที่เคยกินในอดีต และทำให้ความรู้สึกเก่าในวัยเด็กนั้นย้อนกลับมา

1.2) การพัฒนาของเรื่อง การพัฒนาของเรื่องในตอนนี้นำหน้าเหตุการณ์การรับประทานอาหารเป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือเมื่อคาซึมินั่งอ่านหนังสือ จนถึงเวลาเที่ยงแล้วจึงนึกได้เวลาตนเองควรสั่งอาหารกลางวันขึ้นมาทาน เมื่อมองเมนูก็ทำให้เขาสะดุดตาไปกับชื่ออาหารชนิดหนึ่งนั่นคือ “นโปเลียน” (สปาเก็ตตี้ราดซอสมะเขือเทศ) และเมื่อสั่งมารับประทานก็พบว่า นี่เป็นหนึ่งในเมนูอาหารที่เขาตามหามาแสนนาน

1.3) ภาวะวิกฤติ หลังเอร์โดอู้อยกบนโปเลียนแล้ว ขณะที่บรรยากาศกำลังไปได้ดี กลับมีลูกค้าอีกสองรายเข้ามาที่ร้าน พร้อมกับส่งเสียงดัง ซึ่งถือเป็นการผิดมารยาทในที่สาธารณะอย่างแรงของชาวญี่ปุ่น คาซึมิที่นั่งข้างรู้สึกอึดอัดใจเป็นอย่างยิ่ง เพราะตอนนี้เขากำลังใช้สมาธิอ่านหนังสืออยู่

1.4) ภาวะคลี่คลาย ในช่วงเวลาที่เขากำลังสับสน ซามูไรก็ปรากฏตัวขึ้น และรอบตัวก็กลับเป็นฉากย้อนยุคอีกครั้ง ซามูไรไม่รอช้าชักดาบเข้าจัดการกับชาย 2 คนที่ส่งเสียงดังทันที เมื่อภาพตัดกลับมาที่เหตุการณ์ปกติ คาซึมิจึงได้ว่าควรทำตามอย่างที่ซามูไรทำ

1.5) บทสรุป แม้รวบรวมความกล้าเท่าไร คาซึมิจึงไม่สามารถเอ่ยปากไปบอกชาย 2 คนให้เงียบได้ จนสุดท้าย กลับกลายเป็นพนักงานเสิร์ฟสาว ที่บอกชาย 2 คนนั้นแทน เมื่อเห็นเช่นนี้ คาซึมิจึงรู้สึกประทับใจพนักงานเสิร์ฟสาวคนนี้อย่างมาก ที่มี ความกล้าไม่ต่างกับซามูไรเลย

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอในตอนนี้เป็นใคร ทุกคนสามารถเป็นฮีโร่ได้ ขอเพียงกล้าทำในสิ่งที่ถูกต้อง โดยตอนนี้แก่นของเรื่องไม่ได้ถูกสื่อผ่านอาหารอย่างสปาเก็ตตี้ราดซอสมะเขือเทศ หรือของหวาน แต่ถูกสื่อผ่านตัวละครรับเชิญอย่างพนักงานเสิร์ฟแทน

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรับเชิญ อย่างพนักงานเสิร์ฟสาว เป็นวัยรุ่นผู้หญิงคนหนึ่งทำงานเป็นพนักงานเสิร์ฟในคาเฟ่ สิ่งที่ทำให้ลักษณะตัวละครนี้โดดเด่นขึ้นมานั่นคือฉากที่เขาได้เดินไปบอกกับลูกค้าในร้านให้เงียบเสียงลง ซึ่งเป็นสิ่ง

เดียวกันกับที่ชาบูโรในจินตนาการของคาซึมิได้ทำไว้ การกระทำของหญิงสาวแสดงถึงตัวแทนของความกล้าทำในสิ่งที่ถูกต้อง เป็นต้น

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 6 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหามักมีบทสนทนาและบทบรรยายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่องของมารยาทในการใช้พื้นที่สาธารณะของชาวญี่ปุ่น รวมถึงปฏิกิริยาของสังคมที่แสดงออกต่อคนที่ไม่เคารพกฎของสังคม ผ่านทางสีหน้าและท่าทาง เช่น

พนักงานเสิร์ฟสาว : เสียงดังจัง เสียงดังจัง ...คุณกำลังรบกวนคนอื่นอยู่นะคะ...

ช่วยเบาเสียงลงหน่อยได้ไหมคะ



รูปที่ 4.12 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับมารยาทคนญี่ปุ่นในพื้นที่สาธารณะ
ที่มา : Netflix, 2017



รูปที่ 4.13 ตัวอย่างปฏิกิริยาของสังคมที่แสดงออกต่อคนที่ไม่เคารพกฎของสังคม

ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนที่ 6 มีเพียงฉากหลักคือ คาเฟ่ที่คาซิมได้เข้าไปนั่ง ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักได้ประสบกับปัญหาของเรื่อง การแต่งร้านอยู่ในลักษณะย้อนยุคให้อยู่ในช่วงปีโซเวียต มีการจัดแสงด้วยสีโทนอุ่น บรรยากาศเงียบสงบ ในส่วนของเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าของตัวละครหลักก็จะเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่แบบสบายเหมาะกับการเดินทาง และตัวละครอื่นๆ ต่างสวมเสื้อผ้ายกย่องพนักงานบริษัท และพนักงานเสิร์ฟสาวที่แต่งชุดเครื่องแบบของร้านอาหาร ส่วนชุดของชาโมไร และตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในฉากย้อนยุค จะแต่งกายในยุคสมัยที่ระบอบศักดินานั่นเรื่องอำนาจ นั่นคือชุดชาโมไรที่มีสีสีกัด และชาโมไรไรนายที่แต่งกายคล้ายชุดชาโมไรออกกรบครึ่งท่อน

ตอนที่ 7 ทางร่วมในเคาเตอร์ร้านอาหารกลางคืน

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) เริ่มเรื่อง คาซิมได้รับผลการตรวจสุขภาพว่าให้ไปตรวจร่างกายซ้ำอีกครั้งหนึ่ง เขาจึงรู้สึกกังวลใจว่าเกิดสิ่งใดกับร่างกายของเขา แต่สุดท้ายผลการตรวจสุขภาพก็ออกมาอย่างน่าพอใจ ระหว่างทางกลับบ้านเขาจะแวะร้านกินดื่มท้องถิ่น เพื่อฉลองให้กับผลตรวจของตน

1.2) การพัฒนาเรื่อง การพัฒนาของเรื่องในตอนนี้เป็นไปในทิศทางบวก นั่นคือตัวละครอย่าง คาซึมินั้นมีความสุขกับการกินดื่มอย่างเต็มที่ หลังจากต้องวิตกกังวลกับสุขภาพของตนมานาน ในเรื่องจึงมีการเล่าถึงอาหารต่างๆ ที่คาซึมิสั่ง และการบรรยายเชิงอารมณ์เกี่ยวกับรสชาติอาหารที่ได้ลิ้มลองไป รวมถึงสื่อถึงบรรยากาศอันเป็นกันเองของบาร์ท้องถิ่น ที่มีแต่ลูกค้าประจำในร้านเข้ามาเรื่อยๆ และมีลูกค้ารายหนึ่งซึ่งเป็นพนักงานบริษัท กำลังปรับทุกข์เรื่องที่ทำงาน คาซึมิแอบได้ยิน จึงรู้สึกเหมือนได้ย่อนเวลากลับไปบรรยากาศเก่าๆ อีกครั้ง

1.3) ภาวะวิกฤติ เมื่อถึงช่วงเย็นได้เกิดฝนตก จึงมีลูกค้าท่านหนึ่งเข้ามาเข้ามาหลบฝนในร้าน เป็นชายวัยไล่เรี่ยกับกับคาซึมิ แต่มีอาการเมา และลักษณะนิสัยดูหยิ่งยโส โดยสังเกตได้จากการใช้คำพูดเชิงดูถูก ว่าบาร์แห่งนี้เก่า โทรม ไม่น่ามาใช้บริการ จนมาถึงจุดแตกหักของเรื่อง เมื่อชายดังกล่าวได้ยินเรื่องที่พนักงานหนุ่มพูดถึงบริษัทเข้า ชายผู้นั้นได้พูดจาดูถูกพนักงานบริษัทไป จนทำให้บรรยากาศในร้านนั้นเสีย คาซึมิเริ่มรู้สึกอึดอัดกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

1.4) ภาวะคลี่คลาย และแล้วชาмуไรก็ปรากฏตัวขึ้น และบรรยากาศทุกอย่างก็ย้อนกลับไปเป็นอดีตอีกครั้ง ชายช่างบ่นกลายร่างเป็นชาмуไรแก่ที่กำลังต่อว่าขุนนางหนุ่มอยู่ ทันใดชาмуไรพเนจรก็ปรากฏขึ้น พร้อมเอาน้ำราดหัวชาмуไรแก่ ก่อนพูดจาท่อว่าจนทั้งคู่มีเกือบวิวาทกัน แต่แล้วเหตุการณ์ก็จบลงเมื่อชาмуไรแกะนั้นหนีไป

1.5) บทสรุป ภาพตัดกลับมาที่ยุคปัจจุบันอีกครั้ง แต่ครั้งนี้ คาซึมิรวบรวมความกล้า ก่อนบอกชายช่างบ่นให้หยุดพูด พร้อมพูดเตือนสติ เหตุการณ์จึงเริ่มสงบลงเมื่อหลังคาของร้านอาหารนั้นรั่ว จนทำให้บรรยากาศในร้านนั้นเย็นลง และทุกฝ่ายได้ขออภัยที่ต่างลำเอียงกัน

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอในตอนนี้เป็นคือการให้เกียรติผู้อื่น และเข้าใจในความต่างของผู้อื่น โดยเป็นการสื่อสารผ่านตัวละคร และฉากอย่างร้านอาหารที่หลังคารั่วแทน นอกจากนี้ยังมีสาเหตุที่เป็นตัวแทนการคลี่คลายปัญหา ตัวเอกที่ยึดคำกล่าวของชาмуไรว่า “เราควรกินสาเกอย่างมีความสุข” ซึ่งหมายถึง ช่วงเวลาที่ดื่มสุราควรเป็นช่วงเวลาที่ผ่านมา ระบายปัญหา ไม่ควรสร้างเรื่องทุกข์ใจ

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรับเชิญ อย่างลูกค้าชายวัยเกษียณ มีลักษณะหยิ่งยโส และพูดจาดูถูกผู้อื่น เป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ไม่พึง

ประสงค์ด้านมารยาทในที่สาธารณะของชาวญี่ปุ่น ในอีกด้านก็เปรียบเสมือนตัวแทนของคนวัยเกษียณที่ยังไม่ปล่อยวาง และอดไม่ได้ที่จะวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่น

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 7 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหาเกี่ยวกับบทสนทนาที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่องของมารยาทในการใช้พื้นที่สาธารณะ เรื่องมุมมองในการทำงานของคนต่างวัย และยังมีเรื่องของ การให้เกียรติผู้อื่น ดังนี้

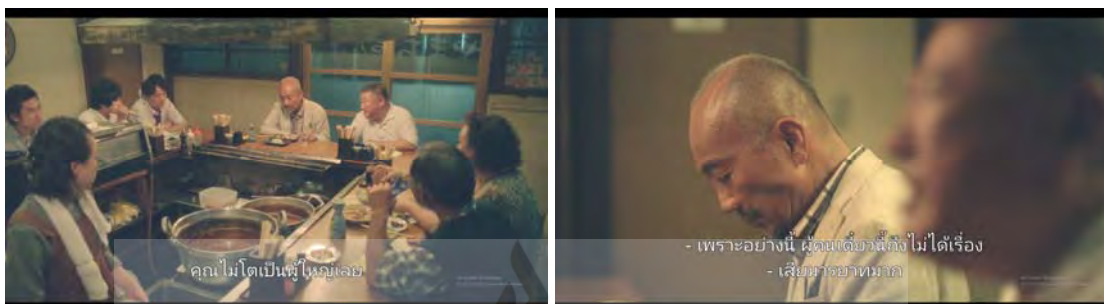
ลูกค้าชาย : ตอนอายุ 20 กว่าๆ เราจริงจังกับงานมาก เมื่อเวลาผ่านไป ความ
รับผิดชอบสูงขึ้น เราก็จะเรียนรู้ที่จะผ่อนปรนและรวมกลม



รูปที่ 4.14 ตัวอย่างบทสนทนาเกี่ยวกับมุมมองในการทำงานของคนต่างวัย

ที่มา : Netflix, 2017

ลูกค้าขายวัยเกษียณ : คุณไมโตเป็นผู้ใหญ่เลย เพราะอย่างนี้ผู้คนเดี๋ยวนี้ถึงไม่ได้เรื่อง
 ลูกค้า : การพูดแทรกนั้นเสียมารยาทมาก



รูปที่ 4.15 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการพูดแทรกนั้นเสียมารยาท
 ที่มา :

คาซึมิ : เราควรสุขใจเมื่อได้ดื่มสาเก

วิเคราะห์ได้ว่า

ช่วงเวลาแห่งการกินดื่มนั้นควรเป็นเวลาแห่งความสุข

ไม่ควรเป็นเวลาสร้างศัตรูหรือทะเลาะเบาะแว้งกัน



รูปที่ 4.16 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการให้เกียรติผู้อื่น
 ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนที่ 7 มีเพียงฉากหลักคือ บาร์ท้องถิ่นที่คาซึมิได้เข้าไปนั่ง ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักได้ประสบกับปัญหาของการแต่งร้านอยู่ในลักษณะย้อนยุคให้อยู่ในช่วงปีโชวะ มีการจัดแสงด้วยสีโทนสว่าง คล้ายกับบาร์

ท้องถิ่นที่สามารถหาได้ในญี่ปุ่น ที่มีเคาเตอร์ล้อมรอบคนปรุงอาหาร มีเสียงดังและผู้คนเข้าออกตลอดเวลา ตามรูปแบบของร้านอาหาร ซึ่งสะท้อนได้ถึงการใช้ชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่นที่มักกินดื่มในร้านที่เข้าออกง่าย และนิยมนั่งดื่มเพียงคนเดียว เหมาะกับการเข้ามาพักเพียงชั่วคราว หรือแวะดื่มหลังจากเลิกงาน



รูปที่ 4.17 บาร์ท้องถิ่นญี่ปุ่นซึ่งประกอบในฉาก
ที่มา : Netflix, 2017

ตอนที่ 8 พาสต้า และวิถีแห่งชาบูไร

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง วันนี้คาซึมิต้องออกไปข้างนอกเพื่อซื้อปากกา โดยเมื่อถึงร้าน คาซึมิได้พบกับเรื่องหนักใจนั่นคือปากกาแต่ละชนิดนั้นมีราคาแพง แต่ด้วยความชอบ เขาจึงตัดสินใจซื้อปากกาแท่งนั้น และกังวลภายหลังว่าตนจะอย่างไร เมื่อปากกา 1 แท่งที่ตนซื้อ มีราคาไล่เรี่ยกับเพดานค่าใช้จ่ายของฟุมิเพื่อยที่เขาตั้งไว้เลย

1.2) การพัฒนาของเรื่อง แต่หลังจากคาซึมิได้เสร็จภารกิจในการเลือกซื้อปากกา เป็นเวลาตรงกับช่วงเที่ยงพอดี คาซึมิจึงออกตระเวนหาร้านอาหารที่เขาสนใจ จนมาพบกับร้านอาหารสไตล์อิตาลีร้านหนึ่งเข้า คาซึมิตัดสินใจเข้าไป ก่อนพบว่า เมนูส่วนใหญ่เป็นเมนูที่เขาไม่คุ้นเคยเลย อีกทั้งยังมีราคาแพงด้วย

1.3) ภาวะวิกฤติ ถึงมีราคาแพง สุดท้ายเขาจึงเลือกสั่งเมนูหนึ่ง โดยที่ไม่รู้ว่ามันคืออะไร และปัญหาต่อมาที่เจอ ก็คือกฎระเบียบและมารยาทบนโต๊ะ

อาหารแบบตะวันตกที่เขาไม่คุ้นเคยมาก่อน ทั้งหมดนี้จึงทำให้เขารู้สึกเกร็ง และค่อนข้างอึดอัดกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมาก จนทำให้อาหารที่ทานอยู่ ชาติรสชาติอร่อยไปทันที

1.4) ภาวะคลั่งคลาญ จนในที่สุดซาโมไรก็ปรากฏตัวอีกครั้ง และทุกอย่างก็ย้อนกลับไปเป็นอดีต รูปที่ปรากฏต่อหน้าเขา คือ ซาโมไรพเนจรกำลังทานอาหารตะวันตกด้วยมารยาทแบบชาวญี่ปุ่น นั่นคือกินเร็ว และกินเสียงดัง จนทำให้โต๊ะรอบข้างต้องหันมามองและวิพากษ์วิจารณ์ จนท้ายที่สุดพนักงานในร้านต้องออกมาเตือน แต่อย่างไรก็ตาม ซาโมไรพเนจรก็ไม่สนใจ พร้อมกล่าวว่า “อาหารนี้แท้จริงแล้วอร่อยมาก แต่สิ่งที่ทำให้อาหารไม่อร่อย คือการนิินทาของพวกเจ้าทั้งหลาย”

1.5) บทสรุป เมื่อได้ยินเช่นนี้ ทุกคนในร้านจึงคิดว่า ควรทำในสิ่งที่ตนมีความสุข ภาพของการทานอย่างเอร็ดอร่อยจึงเกิดขึ้น โดยไม่กังวลว่าเสียงจะดังหรือไม่ และแล้วบรรยากาศทั้งหมดก็กลับมาเป็นยุคปัจจุบัน ที่คนรอบข้างทานอย่างเอร็ดอร่อย คาก็มีจึงเอาแนวคิดของซาโมไรในจินตนาการตนเข้ามาใช้อีกครั้ง มีอาหารนี้จึงกลับมาเอร็ดอร่อยเช่นเดิม

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอ ในตอนนี้เป็นความสุขและความทุกข์ เกิดขึ้นเพราะเรานั้นเป็นผู้กำหนดขึ้นมา กฎระเบียบนั้นเป็นสิ่งที่ดี แต่บางทีการที่ยึดมั่นในกฎมากเกินไปก็อาจทำให้ตนเองต้องมาทุกข์ภายหลัง โดยสื่อสารผ่านการรับประทานอาหารตะวันตก ที่มีขั้นตอนในการกินที่ซับซ้อน คือมี ซุป อาหารเรียกน้ำย่อย อาหารหลัก อาหารหวาน และเต็มไปด้วยมารยาทบนโต๊ะที่มากมาย ซึ่งแตกต่างจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง

3) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 8 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหามีบทสนทนาที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่อง ความกลัวที่จะถูกสังคมวิพากษ์วิจารณ์ และสะท้อนออกมาในหลายคำพูดของตัวเอก ที่กังวลว่า หากตนทำเช่นนั้น หรือทำพฤติกรรมต่างที่แตกต่างจากธรรมเนียมการนั่งร้านอาหารตะวันตก อาจทำให้คนอื่นว่ากล่าวได้ ทั้งที่ความจริงแล้วในวัฒนธรรมญี่ปุ่น การกินอาหารเสียงดังอย่างออกอามณ์ นั้นถือเป็นการให้เกียรติผู้ปรุงอย่างมาก

สถานการณ์ : คาซึมิทำเสียงซ็อนกระทบกับจานเพียงเบาๆ แล้วกล่าวกับตนเองว่า

คาซึมิ : เราทำเสียงดังหรือนี่...อดคิดไม่ได้เลย ว่าคนอื่นจะมองเราเป็นผู้ชาย

โตๆ ซึ่งขาดมารยาทที่ดี...ซักจะเหนื่อยแล้วนะ เราต้องถูกไล่ออกจาก

ร้านแน่ๆ ถ้าเรากินสปาเกตตี้เสียงดังอีก



รูปที่ 4.18 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความกังวลเรื่องมารยาท

ที่มา : Netflix, 2017

อีกบทสนทนาที่นำมาวิเคราะห์ในตอนที 8 นั่นคือ คำพูดของ ซามูไรที่มีต่อแนวคิดตะวันตกเรื่องการทำงานอาหารว่าแตกต่างจากสังคมญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง ไม่ควรนำมาใช้ร่วมกัน เช่น

ซามูไร : จริงๆ แล้วอาหารที่นี่...อร่อยเลิศ...
แต่ท่านจะทำให้มันเสียรสชาติ
เพราะการนินทา呢ละ



รูปที่ 4.19 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่นและตะวันตก
ที่มา : Netflix, 2017

4) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนี่ 8 มีเพียงฉากหลักคือ ร้านอาหารitaliaเลียนที่คาซิมิได้เข้าไปนั่ง ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักได้ประสบกับปัญหาของเรื่อง การแต่งร้านอยู่ในลักษณะตามแบบตะวันตก มีการจัดแสงด้วยสีโทนสว่าง กว้างขวาง แตกต่างจากร้านอากรแบบญี่ปุ่นสิ้นเชิง ไม่มีมีเสียงดัง องค์ประกอบทั้งหมดนี้ส่งผลกับเนื้อเรื่องโดยตรง เพราะเป็นรูปที่เราไม่ค่อยเห็นตัวละครหลักอยู่ในฉากแบบนี้ ส่งเสริมความรู้สึกไม่คุ้นชินให้กับผู้ชม ในส่วนของเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าของตัวละครหลักก็จะเป็นชุดปกติ เพียงแต่เพิ่มเติมในส่วนเครื่องใช้ที่ประกอบในร้านอาหาร เช่น มีผ้ากันเปื้อน ผ้าเช็ดปาก ซึ่งผิดจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นทั่วไปที่เน้นความเรียบง่าย

ตอนที่ 9 ความสุขที่เคลือบหัวใจ

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง หลังจากไปซื้อของให้ภรรยาเสร็จแล้ว คาซิมิตัดสินใจเปลี่ยนเส้นทางเดินกลับบ้าน ด้วยการเดินผ่านตลาด และแล้ว เขาก็มาพบกับร้านขายขนมทอดชนิดต่างๆ จึงทำให้เขานึกถึงภาพในวัยเด็ก ที่ต้องซื้อขนมเหล่านี้ ก่อนกลับบ้านเป็นประจำ

1.2) การพัฒนาของเรื่อง คาซิมิตัดสินใจซื้อขนมโคโรเคทที่ตนชอบ เพราะทำให้นึกถึงวัยเด็ก แต่ระหว่างทาง คาซิมิกลับเจอตู้ขายเบียร์อัตโนมัติ เขาจึงนึกได้ว่า ถ้ากินของเหล่านี้คู่กับเบียร์ จะต้องอร่อยแน่นอน เขาจึงไม่รอช้า ซื้อเบียร์ด้วยทันที

1.3) ภาวะวิกฤติ ในส่วนของภาวะวิกฤตินั้นเหมือนกับหลายๆตอนที่ผ่านมานั้นคือตัวละครหลักเป็นตัวแทนของแนวคิดแบบสังคมนิยม นั่นคือกลัวการถูกวิพากษ์วิจารณ์จากคนรอบข้าง โดยสถานการณ์ที่เกิดขึ้นคือ คาซิมิ เริ่มกังวลว่า ตนเองจะไปหาสถานที่ใดในการดื่มเบียร์คู่กับโคโรเคทตอนกลางวันเช่นนี้ รวมถึงสถานที่ที่เขาอยู่ตอนนี้ ก็เป็นส่วนชุมชนซึ่งเต็มไปด้วยเด็ก และผู้ปกครอง หากดื่มตรงนี้อาจโดนสังคมกล่าวหาว่าเป็นคนไม่ดีได้

1.4) ภาวะคลี่คลาย ในที่สุดซาโมไรก็ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง และทุกอย่างก็อยู่ในภาพย้อนยุค โดยที่ซาโมไรกำลังอยู่ในสภาพเดียวกันกับเขาเช่นกัน แต่ตรงกันข้าม ซาโมไรกลับทำในสิ่งที่ตนอยาก โดยไม่สนใจ ว่าคนรอบข้างจะว่าอย่างไร

1.5) บทสรุป นั่นจึงทำให้เขาคิดได้ว่า แท้จริงแล้ว เราไม่จำเป็นต้องมองว่าอะไรเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมทั้งหมด คล้ายกับตอนที่พวกตนเป็นเด็ก ก็เคยทำ

ในสิ่งที่ผู้ใหญ่น่าเคารพ เช่นกัน คาซึมิจึงตัดสินใจหีบเปียร์และโครเคท ขึ้นมาทานทันที ก่อนที่ตัวลงนอนอย่างมีความสุข

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอ ในตอนนี้เป็นเรื่องของความสุขที่ได้ทำ โดยที่ไม่ต้องกังวลกับเสียงวิพากษ์วิจารณ์เกินควร แต่เหนือสิ่งอื่นใด การกระทำต้องไม่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น โดยสื่อสารผ่านโครเคท และเปียร์ ซึ่งเป็นอาหารที่มองได้ว่าทำลายสุขภาพ เพราะเป็นอาหารทอดและเครื่องดื่มนมไขมันสูง แต่ในมุมมองกลับนั้น ก็เป็นตัวแทนของความสุขที่หาได้ง่าย เพียงแต่ต้องรับประทานในปริมาณที่พอดี

3) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 9 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหาบทสนทนาที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่อง ความกลัวที่จะถูกสังคมวิพากษ์วิจารณ์จนเกินควร ทั้งที่แท้จริงแล้ว สุขที่แท้จริงนั้นอยู่ที่ใจ เช่น

คาซึมิ : มันไม่ค่อยเหมาะสมหรือเปล่า แต่ถ้าเจาอว เปียร์ก็จะหายเย็น โครเคททอดใหม่ๆ ก็จะเย็นชืดด้วย ช่วยไม่ได้ ผมจะกินมันตรงนี้นี่แหละ



รูปที่ 4.20 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความกังวลเรื่องความเหมาะสม
ที่มา : Netflix, 2017

คาซึมิ : ซามูไรคงไม่สนใจว่าเขาจะทำตัวเหมาะสมหรือไม่



รูปที่ 4.21 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการแก้ปัญหาที่มีซามูไรในจินตนาการของ
ตัวละครเข้ามาตัดสิน

ที่มา : Netflix, 2017

4) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนี่ 9 มีเพียงฉากหลักคือ สวนสาธารณะที่คาซึมิได้เข้าไปนั่งดื่มเบียร์ ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักได้ประสบกับปัญหาของเรื่อง มีลักษณะเปิดโล่งมีผู้คนพลุกพล่าน แสดงถึงความเป็นพื้นที่ชุมชน ด้านหน้ามีเวทีที่กำลังแสดงละครให้สำหรับเด็กชม จุดนี้เป็นตัวเชื่อมโยงกับตัวละครเพื่อนำมาสู่ปัญหา นอกจากนี้ยังมีอาหารประกอบฉากซึ่งคือขนมโคโรเคะ ซึ่งเป็นขนมทอดที่สามารถหาได้ตามร้านขายเนื้อ มีไส้ในเป็นมันบด ชีส หรือเนื้อมัน นอกจากนี้ยังมีตู้ซื้อขายเบียร์หยอดเหรียญ ที่สามารถหาได้ง่ายในญี่ปุ่น แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น ที่นิยมซื้อเบียร์ หรือเครื่องดื่มชนิดต่างๆ กันตามสวนสาธารณะ

ตอนที่ 10 อัจฉริยผมขาว

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง หลังจากคาซึมิได้ชมภาพยนตร์กับภรรยาเสร็จ เขาและภรรยาต่างแยกย้ายไปทำกิจกรรมอย่างอื่นต่อ โดยภรรยาได้บอกกับคาซึมิว่าจะได้ทานอาหารเย็นกับครูสอนโยคะ คาซึมิจึงเดินกลับบ้านคนเดียว ทันใดนั้นคาซึมิจึงนึกได้ว่าควรหาอะไรทานและดื่มก่อนกลับบ้าน คาซึมิใช้เวลาเลือกอยู่สักพักจนสรุปได้ว่า จะทานร้านอาหารปิ้งย่างคู่กับเบียร์แทน

1.2) การพัฒนาของเรื่อง เมื่อได้ร้านและสั่งอาหารตามต้องการ เขาก็พบว่า มีชายผู้หนึ่งที่อายุไล่เลี่ยกับเขา กำลังนั่งกินดื่มอยู่คนเดียวเช่นกัน ระหว่างที่ทานอาหาร ทั้งทั้งคู่ได้เกิดบทสนทนาเล็กน้อยเกี่ยวกับรสชาติอาหาร และความภูมิใจของพ่อครัว แต่เมื่อกลับไปถามความคิดเห็นของพ่อครัว กลับพบว่า มุมมองของพ่อครัวที่มีต่อลูกค้านั้นไม่ดีเท่าที่ควร อีกทั้งยังมีทัศนคติที่ไม่ดีกับลูกค้าต่างชาติมากๆ จนทำให้คาซึมิรู้สึกอึดอัดใจ

1.3) ภาวะวิกฤติ ต่อมาได้มีลูกค้าเป็นชาวต่างชาติเข้ามาในร้าน พ่อครัวจึงแสดงท่าทีที่ไม่พอใจ พร้อมพูดจาในแง่ลบมากมาย จนทำให้คาซึมิจิดว่า คนทำงานบริการไม่ควรมึนมองไม่ดีกับลูกค้า โดยเฉพาะคนที่เดินทางไกลเพื่อมีชิมอาหาร โดยเฉพาะ ปัญหาสำคัญก็เกิด เมื่อลูกค้าต่างชาติได้ปรุงซอสเพิ่มเติมจากที่พ่อครัวปรุงให้ลงในจานปิ้งย่างของตนเอง จึงเกิดปากเสียงกันระหว่างลูกค้าต่างชาติกับพ่อครัว

1.4) ภาวะคลี่คลาย จนในที่สุด ซามูไรก็ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง บรรยากาศย้อนยุคไปเช่นเดิม แต่พ่อครัวกลายเป็นขุนนางญี่ปุ่น ลูกค้าต่างชาติกลายเป็นขุนนางต่างชาติ โดยที่ขุนนางญี่ปุ่น กำลังมัดชาวต่างชาติทั้ง 2 และเตรียมทำโทษ ด้านซามูไรพเนจรก็กล่าวห้ามชายญี่ปุ่นว่าตนนั้นไม่มีสิทธิทำเช่นนี้กับลูกค้า ถึงอย่างไร สถานการณ์ก็ไม่ได้ดีขึ้น จนทั้งคู่เกือบต่อสู้กัน ทันใดนั้น ได้มีอัศวินท่านหนึ่งอาสาแก้ปัญหาให้ พร้อมบอกว่า นี่คือปัญหาระหว่างเขากับขุนนางญี่ปุ่น การต่อสู้จึงเรื่องขึ้น ตัดภาพกลับมาที่ยุคปัจจุบัน มีชายแก่ท่านหนึ่งที่ได้คุยกับคาซึมิก่อนหน้า เข้ามาช่วยแก้ปัญหาระหว่างพ่อครัวกับลูกค้าต่างชาติ พร้อมกล่าวว่า เตือนสติพ่อครัว ว่าการปรุงหารของลูกค้า นั้นไม่ใช่สิ่งที่ผิด ทุกคนมีสิทธิชอบในสิ่งที่ตนทาน และการปรุงนั้นไม่ได้หมายความว่า เป็นการหยามเกียรติของพ่อครัวอาหารที่ดี และที่สำคัญ ต่อให้อาหารนั้นอร่อยเพียงใด แต่ถ้าบรรยากาศไม่ส่งเสริม สิ่งที่มีก็พังทลายได้เช่นกัน

1.5) บทสรุป สถานการณ์เริ่มดีขึ้น ด้านพ่อครัวจึงกล่าวขอภัยลูกค้าต่างชาติก่อนให้อาหารเพิ่มเป็นการขอภัย ด้านคาซึมินั้นได้ข้อคิดว่า บางที สังคมญี่ปุ่นก็เป็นสังคมที่ผูกมัดกับแนวคิดจนเกินไป จนทำให้เกิดความตึงเครียด เราไม่ควรให้กฎเกณฑ์ของสังคมผูกมัดเราจนเกินไป และต้องเชื่อในสัญชาตญาณของตัวเอง

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอ ในตอนนี่คือการวิพากษ์เกี่ยวกับค่านิยมของสังคมญี่ปุ่นที่ยึดติดกับกฎเกณฑ์ จนทำให้รูปแบบการใช้ชีวิตนั้นตึงเครียด และขาดการใช้ชีวิตอย่างมีจิตวิญญาณ โดยสื่อสารผ่านอาหารปิ้งย่างไม้เสียบ ที่ถูกปรุงเสร็จโดยพ่อครัว ชาวญี่ปุ่นจึงไม่นิยมปรุงเพิ่มเพราะถือเป็นการไม่ให้เกียรติพ่อครัว จึงไม่เกิดรสชาติใหม่ๆ คล้ายกับค่านิยมของชาวญี่ปุ่นที่ยึดติดกับกฎเกณฑ์จนเกินไป

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรับเชิญ ดังนี้

3.1) ชายแก่ เป็นตัวแทนของการเปิดใจรับกับสิ่งใหม่ๆ โดยเฉพาะมุมมองที่มาจากต่างชาติ และเป็นตัวแทนของการใช้ชีวิตบนทางสายกลาง ซึ่งเป็นมุมมองที่สังคมญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันนั้นกำลังหายไป

3.2) พ่อครัว เป็นตัวแทนของสังคมยุคเก่า ที่ยึดมั่นในกฎสูง เต็มไปด้วยอัตรา และมุมมองที่ไม่ดีต่อบุคคลในสังคมภายนอก

3.3) ชาวต่างชาติ เป็นตัวแทนของความแปลกในสังคมญี่ปุ่น เพราะสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่เต็มไปด้วยแบบแผน การมีคนที่ต่างถิ่น ต่างวัฒนธรรมเข้ามาอาศัยอยู่ จึงต้องอาศัยการเปิดรับจากคนท้องถิ่นเป็นอย่างมาก

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 10 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหาบทสนทนาที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่องความเคร่งในกฎระเบียบจนมากเกินไป อย่างที่เห็นได้จากการยึดถือระเบียบแม้กระทั่งการโรยซอสลงในไก่อ่าง ตามบทสนทนาที่ปรากฏข้างล่างนี้

พ่อครัว : โรยพริกไทยก่อนกินทำไม เสียรสหมด นั่นไม่ใช่วิธีการกินยากิโทริ
แบบที่เอามาเสิร์ฟรออยู่แล้ว รีบกินแล้วไปให้พ้น"



รูปที่ 4.22 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความเคร่งในกฎระเบียบจนมากเกินไป (ก)

ที่มา : Netflix, 2017

อีกบทสนทนาที่แสดงให้เห็นถึงการปรับทัศนคติ เรื่องความเคร่ง
ในกฎระเบียบ คือ

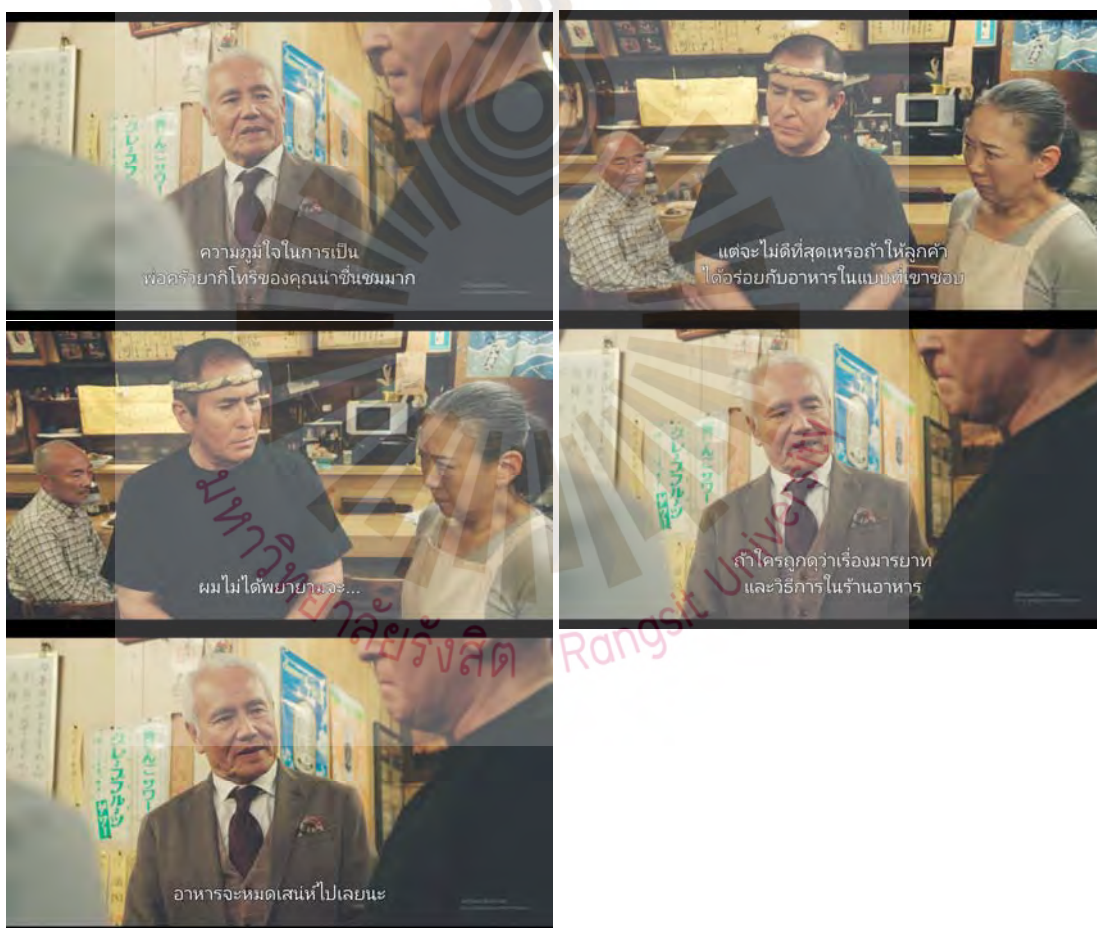
ชายแก่ : ความภูมิใจในการเป็นพ่อครัวยากิโทริของคุณน่าชื่นชมมาก...

แต่จะไม่ได้ดีที่สุดหรอก ถ้าให้ลูกค้าได้ร่อยกับอาหารในแบบที่เขาชอบ...

พ่อครัว : ผมไม่ได้พยายามที่จะ...

ชายแก่ : ถ้าใครถูกดูว่าเรื่องมารยาทและวิธีการในร้านอาหาร อาหารจะหมด

เสน่ห์ไปเลยนะ



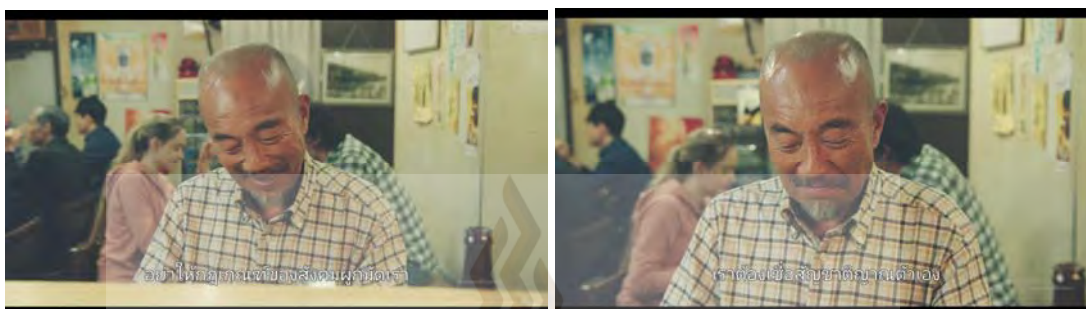
รูปที่ 4.23 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความเคร่งในกฎระเบียบจนมากเกินไป (ข)

ที่มา : Netflix, 2017

และอีกบทสนทนาของตัวละครหลัก ที่เป็นเหมือนตัวสรุปประเด็น

คือ

คาซึมิ : อย่าให้กฎเกณฑ์ของสังคมผูกมัดเรา...เราต้องเชื่อในสัญชาตญาณของตัวเอง



รูปที่ 4.24 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับความเคร่งในกฎระเบียบจนมากเกินไป (ค)

ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนที่ 10 มีเพียงฉากหลักคือ บาร์ท้องถิ่นที่คาซึมิได้เข้าไปนั่ง ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักได้ประสบกับปัญหาของเรื่อง การแต่งร้านอยู่ในลักษณะย้อนยุคให้อยู่ในช่วงปีโชวะ มีการจัดแสงด้วยสีโทนสว่าง คล้ายกับบาร์ท้องถิ่นที่สามารถหาได้ในญี่ปุ่น มีเสียงดังและผู้คนเข้าออกตลอดเวลา ตามรูปแบบของร้านอาหารญี่ปุ่นทั่วไป

ตอนที่ 11 ฉลองวันครบรอบด้วยโอเลี้ยง

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง คาซึมิตกลงกับภรรยาไว้ว่าจะไปหา กิจกรรมทำฉลองร่วมกันนอกบ้าน ในฐานะครบรอบวันแต่งงานของเขา โดยก่อนหน้านี้ในช่วงเวลาทำงาน คาซึมิไม่เคยให้ความสำคัญกับเรื่องเหล่านี้เลย

1.2) การพัฒนาเรื่อง ทั้ง 2 ตัดสินใจจะออกไปซื้อเสื้อผ้าด้วยกันข้างนอก ก่อนหาร้านอาหารทานร่วมกัน เมื่อทั้ง 2 ซื้อของจนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็ได้ซื้อสรุปว่าจะไปทานอาหารร่วมกันที่ร้านโอเลี้ยงแสนธรรมดา

1.3) ภาวะวิกฤติ เมื่อถึงร้านอาหาร กลับพบว่า ภรรยาของคาซึมินั้นเลือกสั่งแต่เมนูที่ทั้งคู่ไม่เคยทานมาก่อน ตรงกันข้ามกับคาซึมิที่สั่งแต่เมนูเดิมๆ

ภรรยาของคาซึมิจึงแซวสามีตัวเองว่า การทานโอเด็งนั้นบอกนิสัยคนเราได้เช่นกัน การที่คาซึมิเลือกสั่งแต่เมนูเดิมๆ นั้นอาจตีความได้ว่า ต้องเป็นคนจริงจัง มีระเบียบวินัยสูง ในอีกด้านหนึ่งเปรียบเสมือนคนน่าเบื่อ ไม่มีอะไรน่าสนใจ เมื่อได้ยิน คาซึมิจึงเริ่มกังวลว่าภรรยาจะเริ่มเบื่อเขาแล้วหรือเปล่า เพราะก่อนหน้านี้ เขาเห็นข่าวในหนังสือพิมพ์ได้บอกว่า อัตราการหย่าร้างของญี่ปุ่นนั้นสูงขึ้นเยอะมาก

1.4) ภาวะคลั่งคลาย สักพักภรรยาของคาซึมิก็ก็นั่งตัวออกไปรับโทรศัพท์ ทันใดนั้นเองซาโมไรก็ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง โดยอยู่ในสถานการณ์ ที่มีพ่อค้าขายปลาให้พ่อค้าโอเด็งเพื่อเอาไปทำวัตถุดิบ หนึ่งในนั้นมีหอยเม่นที่ไม่มีใครกล้ากิน เมื่อซาโมไรพบเจอเห็นเข้า ก็ไม่รอช้าจับหอยเม่นขึ้นมาทานทันที ก่อนค้นพบว่า หอยเม่นนั้นมีรสชาติอร่อยอย่างไม่น่าเชื่อ ภาพตัดกลับมายังยุคปัจจุบัน คาซึมิจึงคิดว่าตนเองควรทำตามอย่างซาโมไร คือลองในสิ่งใหม่ๆ เขาจึงหยิบเมนูขึ้นมาใหม่แล้วสั่งเมนูที่ไม่เคยทานมาก่อน ก่อนค้นพบว่า มีรสชาติอร่อยเช่นกัน

1.5) บทสรุป ทั้งสองต่างมีความสุขกับการได้ลองทานโอเด็งร่วมกัน และคาซึมิก็ก็นได้ลองทำในสิ่งใหม่ๆ ต่างฝ่ายต่างขอบคุณที่ได้ใช้ชีวิตร่วมกัน และได้เรียนรู้กันมาตลอด ก่อนปิดท้ายภรรยาของคาซึมิได้บอกกับเขาว่า ในบรรดาโอเด็งที่ลองมาวันนี้ โอเด็งที่คาซึมิสั่งมานั้นอร่อยที่สุด

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอในตอนนี้เป็นเรื่องการปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตร่วมกันของสามีภรรยา การทำความเข้าใจในอีกฝ่าย และอีกประเด็นคือ การกล้าเปิดใจที่จะรับสิ่งใหม่ๆ เข้ามา เปรียบได้กับอุ้งที่มีหลากหลายรูปแบบ และมีการดัดแปลงอยู่ตลอดเวลา ส่วนใครจะเลือกรับประทานแบบไหนนั้น ไม่มีถูกผิด เพียงแต่ต้องยอมรับในความหลากหลายของแต่ละคน

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรอง อย่าง ภรรยาของทาเคชิ เป็นตัวแทนของแม่บ้านญี่ปุ่น เป็นตัวแทนของคนธรรมดาที่ยังใช้ชีวิตในรูปแบบเหมือนเดิมของตัวเองในทุกวัน ไม่ต้องเผชิญความเปลี่ยนแปลง เป็นแม่บ้านที่มีหน้าที่ดูแลบ้าน ดูแลอาหารการกินของสามี และมีกิจกรรมนอกบ้านเหมือนแม่บ้านทั่วไปคือการออกไปซื้อของ ไปออกกำลังกาย และการสังสรรค์กับเพื่อน โดยเป็นภาพสะท้อนของทาเคชิว่า สิ่งที่ทาเคชินั้นรู้สึกแปลกใหม่ แต่มันคือเรื่องธรรมดาของแม่บ้าน นั้นหมายถึงเขาต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ เช่น ทาเคชินั้นรู้สึกเป็นเรื่องยากมาก สำหรับการการดื่มเบียร์ หรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ตอนกลางวัน

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 11 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหาบทสนทนาที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่องการเรียนรู้การเปิดใจรับสิ่งใหม่ๆ และปรับตัวเข้าหากัน ดังนี้

ภรรยาคาซึมิ : มีอาหารให้เลือกมากมาย คุณเลือกได้หรือยัง” ก่อนเรียกพนักงานเพื่อสั่งโอเด็งมะเชิโตะ

คาซึมิ : ยัง...คุณเคยลองโอเด็งมะเชิโตะหรือยัง

ภรรยาคาซึมิ : ยัง แต่ฉันเคยได้ยินพวกผู้หญิงชอบมาก

คาซึมิ : เลือกสั่งแต่โอเด็งรสเดิมๆ ที่เคยกิน

ภรรยาคาซึมิ : การสั่งโอเด็งนี่บอกนิสัยจริงๆ นะคะ คุณสั่งอาหารมาตรฐานตามเมนู ถ้าไม่ใช่คนจริงจังและมีวินัย ก็เป็นคนที่น่าเบื่อและไม่น่าสนใจ



รูปที่ 4.25 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการเรียนรู้การเปิดใจรับสิ่งใหม่ๆ

ที่มา : Netflix, 2017

สถานการณ์ : หลังจากมีชาบูไรเป็นแรงบันดาลใจ คาซึมิจึงเลือกสั่งอาหารใหม่
ซึ่งเป็นเมนูที่เขาไม่เคยทานมาก่อน

คาซึมิ : ขอโทษครับ ผมขอชีโรเต็นครับ

ภรรยาคาซึมิ : อะไรคือชีโรเต็น

คาซึมิ : ไม่รู้สิ

ภรรยาคาซึมิ : คุณสั่งโดยไม่รู้ว่าเป็นอะไรนี่นะ นี่ไม่ใช่นิสัยคุณเลย

คาซึมิ : เมื่อเทียบกับคนที่ลองชิมเมนูทะเลเป็นครั้งแรก ก็แค่เล็กน้อย ผมก็เป็นคน
กล้าเสี่ยงได้เหมือนกัน



รูปที่ 4.26 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการเรียนรู้การปรับตัวเข้าหากัน

ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนที่ 11 มีเพียงฉากเดียว คือร้านโอเต้ง ซึ่งถูกเพจจุดสนใจด้วยไฟให้อยู่เพียงจุดเดียวคือพื้นที่ระหว่างคาซึมิกับภรรยาเท่านั้น ภายในร้านมีจุดสนใจเพียงจุดเดียว แสงที่ทำให้เป็นโทนแสงอุ่น ส่วนเสื้อผ้าของตัวละครหลักในตอนนี้เป็นชุดสุภาพ ซึ่งแฝงด้วยวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ให้ความสำคัญกับการนัดพบ ส่วนชุดของซาโมไร และตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในฉากย้อนยุค จะแต่งกายในยุคสมัยที่ระบบศักดินานั่นเรื่องอำนาจ นั่นคือชุดซาโมไรที่มีสีสีกัด และซาโมไรไรน่ายที่แต่งกายคล้ายชุดซาโมไรออกรบครึ่งท่อน และมีอาหารประกอบฉากซึ่งเป็นโอเต้งหลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบดั้งเดิมและแบบประยุกต์ ซึ่งเป็นตัวแทนของการยึดติดกับสิ่งเดิมๆ และการทดลองในสิ่งใหม่ๆ

ตอนที่ 12 ข้าวเหนียวสับในความทรงจำ

1) วิเคราะห์การลำดับเรื่อง

1.1) การเริ่มเรื่อง ระหว่างที่คาซึมิกำลังช่วยภรรยาทำความสะอาดบ้านอยู่นั้น เขาพบว่าภรรยากำลังในดูรูปในอดีตอยู่ คาซึมิจึงหยิบอัลบั้มที่มีรูปตนขึ้นมาดูเช่นกัน ซึ่งในนั้นมีรูปของเขากำลังทานข้าวหน้าเนื้อสับที่ร้านแห่งหนึ่งอยู่ ด้วยความคิดถึงในรสชาติและวันวานในอดีต คาซึมิจึงตัดสินใจออกตามหาร้านข้าวหน้าเนื้อสับทันที

1.2) การพัฒนาเหตุการณ์ เมื่อคาซึมิเริ่มออกตามหา เขาจึงพบว่า ร้านที่เขาตามนั้นไม่ได้อยู่ละแวกเดิมแล้ว เขาจึงค่อยๆ เก็บข้อมูลไปเรื่อยๆ จนพบว่าร้านที่เขาตามหาอยู่นอกเขตหนึ่ง จนท้ายที่สุดเขาก็หาเจอ

1.3) ภาวะวิกฤติ ภาวะวิกฤติของเรื่องนี้เป็นไปในทิศทางบวก กล่าวคือ แม้ร้านจะย้ายทำเลไป แต่เมื่อเขาไปถึงร้านนั้น กลับพบว่า ทุกอย่างข้างในร้านยังคงเหมือนเดิมหมด ทั้งการวางโต๊ะและการตกแต่ง นอกจากนั้นเมนูอาหารที่เขาทานประจำก็ยังคงรสชาติเหมือนเดิม นอกจากนี้เจ้าของร้านยังจำเขาได้อีก ทั้งๆ ที่เวลานั้นล่วงเลยมากกว่า 40 ปีแล้ว แต่ที่เขาไม่เคยทราบมาก่อนนั่นคือ ที่นี่เป็นร้านที่เขา และภรรยา ต่างผูกพันเช่นกัน เพราะในอัลบั้มรูป ต่างมีรูปของเขาและภรรยาในวัยเด็กอยู่เหมือนกัน

1.4) ภาวะคลี่คลาย หลังจากคาซึมิมิมีความสุขที่ได้ย้อนวันวาน ระหว่างทางกลับบ้าน เขาก็เจอกับภรรยาที่กำลังไปจ่ายตลาด คาซึมิเล่าเรื่องทั้งหมดให้ฟัง แต่ภรรยาเขาก็กลับไม่ตื่นเต้นด้วย กลับยังต่อว่าคาซึมิที่ไม่ยอมช่วยกันทำความสะอาดบ้านจะเสร็จ คาซึมิรู้สึกเสียใจนิดหน่อย แต่ทั้งคู่ก็ให้อภัยซึ่งกันและกันและเดินทางกลับบ้านต่อ

1.5) บทสรุป นี่เป็นตอนสุดท้ายของซีซั่นที่ 1 ซึ่งบทสรุปทั้งหมดก็คือ คาซึมิได้บอกกับตัวเองว่า นี่ถือเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการเดินทาง ต่อจากนี้ยังไม่เรื่องราวอีกมากที่เขาจะต้องออกไปเจอ

2) วิเคราะห์แก่นของเรื่อง สิ่งที่แก่นของเรื่องต้องการนำเสนอในตอนนี้เป็นความใส่ใจในรายละเอียด ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่สำคัญของชาวญี่ปุ่น และความตั้งใจในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยสื่อสารผ่านเจ้าของร้านอาหาร ที่ยังคงจำการกินข้าวเนื้อสับของคาซึมิได้แม้เวลาผ่านไปนานกว่า 40 ปี สิ่งนี้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นแข็งแรงมาถึงทุกวันนี้

3) วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร ได้แก่ ตัวละครรับเชิญ อย่างเจ้าของร้านอาหารที่คาซึมิตามหา เป็นตัวแทนของคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่ทำงานเกี่ยวกับภาคบริการซึ่งมีใจรักในการบริการ และใส่ใจในรายละเอียดของผู้รับบริการเป็นพิเศษ ซึ่งจุดนี้ถือเป็นหนึ่งในเอกลักษณ์ของความเป็นญี่ปุ่น และเป็นสิ่งหนึ่งที่มัดใจคนทั่วโลก

4) วิเคราะห์บทสนทนา ในตอนที่ 12 ของ Samurai Gourmet นั้น ช่วงที่เป็นจุดสำคัญของเนื้อหามีบทสนทนาที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและค่านิยมของญี่ปุ่นถึงเรื่องการใส่ใจในรายละเอียด ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญของสังคมญี่ปุ่น

สถานการณ์ คาซึมินั้นทานข้าวเหลือ ซึ่งโดยปกติ เขาจะขอผักดองเพิ่มเพื่อนำมาทานกับข้าวต่อ ระหว่างที่กำลังนึก เจ้าของร้านก็หยิบมาให้โดยไม่ต้องขอ คาซึมิรู้สึกแปลกใจที่เหตุใดเจ้าของร้านจึงทำได้

สถานการณ์ : คาซึมินั้นทานข้าวเหลือ ซึ่งโดยปกติ เขาจะขอผักดองเพิ่มเพื่อนำมาทานกับข้าวต่อ ระหว่างที่กำลังนึก เจ้าของร้านก็หยิบมาให้โดยไม่ต้องขอ คาซึมิรู้สึกแปลกใจที่เหตุใดเจ้าของร้านจึงทำได้

เจ้าของร้าน : คุณคือนักศึกษาที่ชอบสั่งข้าวเนื้อสับ คุณเคยมาที่นี้บ่อยๆ ไหมคะ?

คาซึมิ : จำผมได้หรือครับ

เจ้าของร้าน : คุณมักเหลือข้าวสวยไว้เสมอ แล้วกินกับผักดอง คุณไม่เหมือนใครเลยล่ะทุกคนจะมีการกิน และนิสัยการกินเฉพาะตัว และมันจะไม่เปลี่ยนไปล่ะ

จากบทสนทนาเหล่านี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงความใส่ใจในรายละเอียดของลูกค้านอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึง การใส่ใจในความสัมพันธ์ระดับบุคคลของสังคมญี่ปุ่นอย่างมาก



รูปที่ 4.27 ตัวอย่างบทสนทนามุมมองเกี่ยวกับการใส่ใจในรายละเอียด
ที่มา : Netflix, 2017

5) วิเคราะห์ฉากและเครื่องแต่งกาย ฉากในตอนที่ 12 มีเพียงฉากหลักคือ ร้านอาหารที่คาซึมิตามหา ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักได้ประสบกับปัญหาของเรื่องการแต่งร้านสไตล์ถึงตะวันตก ให้เข้ากับรูปแบบร้านซึ่งขายอาหารต่างชาติ มีการจัดแสงด้วยสีโทนเหลือง รู้สึกอบอุ่น ในส่วนของเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าของตัวละครหลักก็จะเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่แบบสบายเหมาะกับการเดินทาง นอกจากนี้ยังมีชุดเจ้าของร้าน แต่งกายด้วยเสื้อผ้าสวมง่ายทั่วไป และ

มีผ้ากันเปื้อน แสดงถึงความไม่เป็นทางการ ตรงกับรูปแบบของร้านอาหารขนาดเล็กที่ทำโดยคนท้องถิ่น

4.1.2 วิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์รายการที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

จากการรวบรวมเอกสารทางวิดีโอ จนสามารถวิเคราะห์โครงสร้างรายการแบ่งรายละเอียด 12 ตอน จึงทำให้ทราบว่า ละครชุด Samurai Gourmet มีแนวทางการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

จากความหมายของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวรินทรกุล, 2559) เจ้าของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อธิบายไว้ ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดมนุษย์ โดยมาจากความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ซึ่งหมายถึง การใช้ความคิด (Ideas) ทั้งความคิดเดิม หรือความคิดใหม่ๆ โดยเริ่มต้น จากจินตนาการและพรสวรรค์ของปัจเจกบุคคล และจะเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เมื่อมีการใช้ความคิดดังกล่าวมาผลิตสินค้าและบริการ (New Products/ Service) ที่ขายได้ (Commercialized) และสร้างมูลค่าเพิ่ม (Create Higher Value Added) ตามแผนภาพดังต่อไปนี้

Ideas → New Products/Service → Commercialized → Create Higher Value Added

รูปที่ 4.28 แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ที่มา : Hawkins (2001อ้างถึงใน คงพล มนวรินทรกุล, 2559)

จากการวิเคราะห์ละครเรื่อง ซามูไร กูร์เม ย้อนหลัง พบว่ามีความสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ตามที่ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวรินทรกุล, 2559) เจ้าของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อธิบายไว้ คือการนำความเรียง เพียง 1 เรื่องมาสร้างสรรค์ต่อยอดกลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Products/ Service) ซึ่งคือละครชุดนี้ โดยผ่านการผลิตด้วยกระบวนการผลิตสื่อ จนขายได้ (Commercialized) มีการนำมาเผยแพร่ผ่านการออกอากาศทั้งในระบบโทรทัศน์ และระบบสตรีมมิ่งทาง Netflix จนสร้างมูลค่าเพิ่ม (Create Higher Value Added) ทั้งรายได้จากการรับชมผ่านช่องทางต่างๆ ทั้งรายได้จากการรับชมผ่าน

ช่องทางต่างๆ และยังสร้างมูลค่าในทางอื่นด้วย เช่น ความนิยมรับประทานอาหารญี่ปุ่นในแบบของคนญี่ปุ่นดั้งเดิม และการตอกย้ำภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศญี่ปุ่นหลากหลายมิติ เช่น

มิติด้านวัฒนธรรมอาหาร เห็นภาพลักษณ์ที่ดีเรื่องอาหารสดใหม่ และความอร่อยจากธรรมชาติเป็นต้น

มิติทางสังคม ในละครชุดนี้ ได้เน้นย้ำความมุ่งมั่น ตั้งใจ แคล้วคลาดเพียรพยายามของชาวญี่ปุ่น ผ่านการเป็นอดีตมุขย์ เงินเดือนของคาซึมิตัวละครเอกของเรื่อง โดยการตอกย้ำภาพลักษณ์ที่ดีในมติดังกล่าวก็นำมาสู่ความนิยมในญี่ปุ่นมากขึ้น โดยความนิยมนี้จะนำมาสู่การเพิ่มขึ้นในความนิยมที่จะใช้สินค้า บริการต่างๆ ที่มาจากญี่ปุ่น ตลอดจนถึงการเดินทางไปญี่ปุ่นเพื่อสัมผัสบรรยากาศ และรสชาติอาหารแบบเดียวกับที่ปรากฏอยู่ในละครชุดนี้ ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังแผนภาพ ต่อไปนี้



รูปที่ 4.29 แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของละครชุด Samurai Gourmet

ที่มา : ปรับปรุงโดยผู้วิจัย

นอกจากนี้ ยังสามารถวิเคราะห์ ตามความหมายที่มีผู้ศึกษาไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) คือ การสร้างมูลค่าสินค้า หรือบริการที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สำหรับสาขาการผลิตที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะเรียกว่า “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” (Creative Industry) ซึ่งหมายถึง กลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญ บนพื้นฐานแนวคิด “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” โดยเกี่ยวข้องกับแนวคิดและที่มาดังต่อไปนี้

4.1.2.1 องค์ความรู้ (Knowledge)

สำหรับละครชุด Samurai Gourmet ปรากฏการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นองค์ความรู้ในมิติของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างหลากหลาย ทั้ง เรื่องราวของวิถีชีวิตวัฒนธรรมญี่ปุ่น อาหาร

การกิน การใช้ชีวิต อย่างเด่นชัด ในเนื้อหาแต่ละตอนของชามูไร กูร์เม เกือบทุกตอนจะสอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีคิดแบบญี่ปุ่นไว้ ทั้งแบบโดยตรง และโดยอ้อม อย่างการบอกเล่าเรื่องราวของชามูไรที่แม้จะเป็นการเล่าผ่านภาพจินตนาการในความคิดของตัวเอกดูเหมือนเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง แต่แฝงความหมายเรื่องวัฒนธรรมความคิดและรากความเป็นนักสู้ของชาวญี่ปุ่น ไว้ ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่เลวร้ายเพียงใดเกิดขึ้น ในส่วนนี้ เป็นผลจากการวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับคำยืนยันจากคุณวิจิต วัฒนานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านละคร ที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสอดแทรกแนวคิดที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า

“ชามูไร ก็คือ เลือดนักสู้ที่อยู่ในจิตใจคนญี่ปุ่นทุกคนนั่นแหละ เพียงแต่ไม่ใช่ทุกคนที่แสดงออกมา การที่ให้ตัวละครทำตามใจในสิ่งที่ไม่เคยทำ มีอิสระทุกอย่างไม่ต้องถูกกำหนดจากหัวหน้างานหรือข้อกำหนดของบริษัท เปรียบเหมือนกับชามูไรพเนจรในยุคเซนโคกุ อยากใช้ชีวิตไปไหนมาไหนก็ได้ แต่ยังมีความกล้าอยู่ เห็นได้จากในแต่ละตอนที่ละครพยายามสร้างปัญหาให้ตัวเอกต้องเจอ แต่ก็ผ่านมาได้ทุกครั้งเพราะมีชามูไรช่วย” (วิจิต วัฒนานนท์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 เมษายน 2561)

การสร้างสรรคโดยใช้แนวคิดเรื่องสภาพสังคมญี่ปุ่น แม้จะดูเหมือนไม่ได้ถูกพูดถึงบ่อย แต่เนื้อหาเกือบทุกตอน สื่อความหมายถึงความเอจิงเอจิง และทุ่มเทในการทำงานของชาวญี่ปุ่น ผ่านเรื่องราวของทาเคชิ เมื่อเดินทางไปยังที่ต่างๆ ก็มักจะนึกย้อนถึงเมื่อเขาทำงาน ทั้งร้านเนื้อย่างที่หัวหน้างานพาไปกินในวันที่เขาเ็นใบลาออก จากตอน เนื้อย่างสไตล์เธอ การสื่อสารเรื่องความทุ่มเท อดทนและรอเวลาผ่านการย่างเนื้อให้อร่อยต้องรอเวลา ไม่เร่งรีบ หรือบางครั้งก็สื่ออย่างตรงไปตรงมา เช่นตอน เปียร์ที่ร้านอาหารกลางวัน เมื่อเนื้อหาเล่าถึงการเจอร้านอาหารแสนอร่อยในเส้นทางที่เขาผ่านทุกวันแต่ไม่เคยเห็น เพราะมัวแต่ตั้งหน้าตั้งตาเดินไปทำงาน ทั้งที่จริงแล้วในร้านอาหารริมทางที่เขาผ่านทุกวันนี้เต็มไปด้วยอาหารรสชาติดีและมีเปียร์ให้เขาคิมตองกลางวันอย่างมีความสุข ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่เขาทำไม่ได้ในตอนที่ยังทำงาน

ในส่วนนี้ เป็นผลการวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับคำยืนยันจากคุณวิจิต วัฒนานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านละคร ที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสอดแทรกแนวคิดที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้เช่นกันว่า

“หากมองจากโครงสร้างของเรื่องในซีรีส์ชุดนี้ เนื้อหาหลักถูกนำเสนอเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความอนุรักษ์นิยมที่ซ่อนอยู่ในเนื้อหา ซึ่งถูกนำเสนอผ่านตัวละครหลัก ทาเคชิ คาซึมิ ชายชาวญี่ปุ่นที่หลังจากทำงานหนักมาจนอายุ 60 ปี ในฐานะพนักงานเงินเดือนที่ใช้ชีวิตหลังวัยเกษียณ ด้วยการกำหนดเงื่อนไขให้ตัวละครได้ออกไปผจญภัยทำในสิ่งที่ตัวเขาไม่เคยได้ทำในชีวิตการทำงาน ซึ่งส่วนนี้ซึ่งในการกำหนดเงื่อนไขนี้เอื้อให้ได้นำเสนอถึงบริบททางสังคมในเรื่องของการทำงานอย่างกับเครื่องจักรที่ไม่มีวันพักผ่อนของชนชั้นกลางของญี่ปุ่นที่เป็นพนักงานบริษัท สิ่งที่เป็นเหมือนการตอกย้ำความอิสระของคนสูงวัยคือเรื่องการกิน ตัวละครเดินทางไปเจอเรื่องราวต่างๆ ทุกเรื่องราวมักจะเกิดขึ้นไปพร้อมกับการกินอาหาร” (วิจิต วัฒนานนท์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 เมษายน 2561)

4.1.2.2 การสร้างสรรค์งาน (Creativity)

สำหรับละครชุด ซามูไร กุริเม นั้น คือการสร้างสรรค์เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ทั้งการใช้คำในบท การบรรยายภาพ รวมถึงภาษาต่างๆ ที่สื่อสารผ่านภาพในรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย และมีลักษณะของเรื่องที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น จึงทำให้ผู้ชมนั้นรู้สึกเข้าถึงเนื้อหา และตัวละครได้ง่าย มีความยาวในแต่ละตอนที่ไม่ยาวจนเกินไป มีการเกริ่นโครงเรื่องทุกครั้งก่อนนำเสนอ มีเนื้อหาที่จบในตอน ซึ่งทำให้ผู้รับชมนั้นเข้าถึงได้ง่าย กล่าวคือไม่จำเป็นต้องติดตามตลอดก็สามารถเข้าใจโครงเรื่องทั้งหมดได้เช่นกัน มีการลำดับเรื่องที่ชัดเจน และสื่อสารกับผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา และมีข้อคิดให้กับผู้ชมอยู่เสมอ โดยใช้แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมอาหาร ถือเป็นแก่นเรื่องหลักที่นำเสนออย่างตรงไปตรงมาแต่ไม่ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกอึดอัดทั้งเรื่องรสชาติ และสีสันบนจานอาหารแต่ละเมนูนั้นถูกให้ความหมาย ผ่านภาพและเสียงอย่างแยบยล เป็นความตั้งใจที่ทำให้เรื่องราวของวัฒนธรรมอาหารถูกนำเสนออย่างเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ ในบางครั้งอาหารเหมือนจะไม่ใช่ว่าจุดเด่นของเนื้อหาแต่ละตอน แต่กลายเป็นว่าถูกนำเสนอออกมาได้อย่างมีเสน่ห์ เช่น การสื่อสารเรื่องความใส่ใจในการทำอาหารและความละเอียด ความละเอียดเรื่องวัตถุดิบ รวมถึงทุกขั้นตอน เช่น ตอนราเมนปีศาจ ซึ่งผู้ผลิตตั้งใจให้เกิดการเปรียบเทียบ ให้เห็นภาพความแตกต่างที่ชัดเจน ว่าการกินราเมนในแบบฉบับของญี่ปุ่นแม้จะเป็นราเมนก็สำเร็จรูปที่ไม่มีอะไรซับซ้อนแต่เมื่อใส่ใจในขั้นตอนและพิถีพิถันตามวิถีคิดแบบญี่ปุ่นนั้นก็ถือว่าเป็นสวรรค์ของคนที่ได้กิน นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารถึงอาหารท้องถิ่น ที่มีความสัมพันธ์กับ

ภูมิประเทศและภูมิอากาศด้วย จาก ตอน แมคคอรเลย์ยามเช้า ที่ทาเคชิ เดินทางไปเยี่ยมเพื่อนที่ต่างจังหวัดริมทะเล บท บรรยายถึงรสชาติปลาแห้งย่าง อาหารธรรมดา ที่แสนวิเศษ โดยใช้ภาพทั้งสี่หน้า ทาทาง และเสียงบรรยายเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการตอกย้ำความหมาย

ในส่วนนี้ เป็นผลการวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับคำยืนยันจากคุณวิจิต วัฒนานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านละคร ที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสอดแทรกแนวคิดที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้เช่นกันว่า

“สิ่งที่เป็นเหมือนการตอกย้ำความอิสระของคนสูงวัยคือเรื่องการกิน ตัวละครเดินทางไปเจอเรื่องราวต่างๆ ทุกเรื่องราวมักจะเกิดขึ้นไปพร้อมกับการกินอาหาร และนี่ก็เป็นสิ่งที่เปิดโอกาสให้นำเสนอประเภทอาหาร การปรุง การเลือกใช้วัตถุดิบ จนทำให้คนดูเคลิบเคลิ้มและซึมซับไปโดยไม่รู้ตัว เป็นการแทรกเมนูอาหารเข้ากับวัฒนธรรมสมัยใหม่ให้ทุกอย่างดูร่วมสมัย เข้าใจง่าย เวลาดูก็ไม่รู้สึกที่กำลังถูกยัดเยียดให้รับข้อมูลเกี่ยวกับอาหารญี่ปุ่นอยู่ นอกจากนี้คือเรื่องของบท ที่เน้นการพูดเพื่อให้เห็นภาพ เช่น กินปลาตากแห้งชิ้นนี้แล้วทำให้รู้สึกได้รสชาติของทะเล ของแสงแดด หรือ บรรยายอากาศแบบนี้ทำให้นึกถึงสมัยเป็นเด็กที่วิ่งอยู่ริมหาด พวกวลีเหล่านี้ ไม่มีชาติไหนที่ทำได้ และดูเป็นเอกลักษณ์เท่ากับญี่ปุ่นแล้ว ประโยคพวกนี้มันสะท้อนให้เห็นถึง วัฒนธรรม และสภาพสังคมในแต่ละช่วงยุค ทำให้เราเหมือนย้อนเวลาเข้าไปด้วย ได้เห็นรูปที่ชัดเจน ความเป็นชาตินิยมจึงถูกถ่ายทอดออกมาอย่างแนบเนียนลงบนอาหารทุกประเภทอย่างงดงาม พร้อมกับปรัชญาชีวิตแบบซาโมไร”(วิจิต วัฒนานนท์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 เมษายน 2561)

4.2 สารคดีชุด A Bite of China

โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตามรูปแบบการนำเสนอรายการสารคดีแยกตามรายตอน ทั้งหมด 7 ตอน แบ่งชุดความยาวตอนละ 50 นาที โดยในแต่ละตอนที่นำเสนอ จะมีประเด็นย่อยใน ตอนอยู่ตอนละ 5-6 เรื่อง และผู้วิจัยได้วิเคราะห์โครงสร้างรายการ ได้ดังนี้



รูปที่ 4.30 สารคดีชุด A Bite of China

ที่มา : Youtube, 2014

4.2.1 วิเคราะห์โครงสร้างรายการ

ตอนที่ 1 ของขวัญจากธรรมชาติ

1) แนวความคิดของเรื่อง แนวคิดหลัก A Bite of China เป็นสารคดีที่พูดถึงความหลากหลายของอาหารที่กระจายอยู่ในภูมิภาคต่างๆ ของจีน โดยเป็นการเชื่อมโยงระหว่างอาหารกับมิติทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณี และวิถีชีวิต โดย ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว ว่าสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมานั้น ล้วนพิสูจน์ได้จากอาหารชนิดต่างๆ จนทำให้อาหารนั้นกลายเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมหลักของชาวจีน นอกจากนี้สารคดียังต้องการสื่อถึงความสามารถของชาวจีน ในการรังสรรค์ ดัดแปลงวัตถุดิบต่างๆ ที่มีจนกลายเป็น

เมนูอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่สามารถทำได้โดยง่ายหากขาดภูมิปัญญาในอดีต หรือ ความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติ และเรียนรู้ในความหลากหลายของทรัพยากรที่ตนมีในแต่ละ ฤดูกาลของแต่ละท้องถิ่น

แนวคิด ตอนที่ 1 นั้น เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวของชาวจีนใน ภูมิภาคต่างๆ ที่ออกตามหาวัตถุดิบที่เป็นเอกลักษณ์ของตน และความคิดค้นนำวัตถุดิบไปปรุงเป็น อาหาร หรือการนำวัตถุดิบที่เป็นเอกลักษณ์มาดัดแปลงให้เกิดสิ่งใหม่ๆ เช่นชาวยุณานที่นำขามูมา ถนอมด้วยเกลือที่มีเฉพาะในท้องถิ่นจนทำให้เบคอนยุณานนั้นมีชื่อเสียงโด่งดัง เป็นต้น

2) วิเคราะห์รูปแบบการลำดับเรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการ นำเสนอ สารคดีชุด A Bite of China ในตอนที่ 1 พบว่า รูปแบบการลำดับเรื่องนั้นเป็นการ ลำดับโดยแบ่งตามประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดย่อยในงานซึ่งในตอนที่ 1 มีประเด็นที่สอดคล้อง กับแนวคิดหลัก และแนวคิดย่อยในตอนที่ 1 ดังนี้

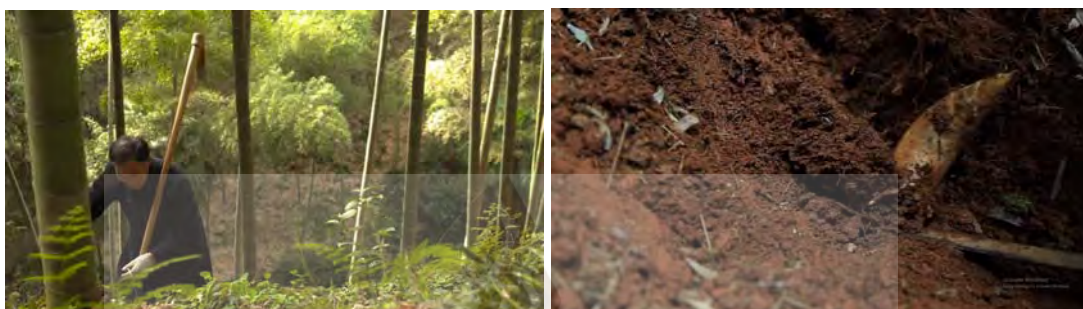
2.1) การออกตามหาเห็ดมัตซึเกะของครอบครัว “ซัว้ว มา” ชาว ทิเบตที่อาศัยอยู่ใกล้กับป่าที่เมือง ซัมนิ ยินลา มณฑลยูนนาน เพื่อนำมาประกอบอาหาร ซึ่งการหา เห็ดชนิดนี้ต้องใช้ความเชี่ยวชาญ และการรู้แหล่งที่มา อีกทั้งยังต้องอาศัยโชคอีกด้วย



รูปที่ 4.31 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ก)

ที่มา : Youtube, 2014

2.2) เรื่องราวของ ป่าว ชาวเมืองซือจาง ที่ใช้ความชำนาญในการออกหาหน่อไม้ วัตถุดิบท้องถิ่นมาจำหน่าย ในช่วงหน้าฝน ก่อนนำมาประกอบอาหารเพื่อเลี้ยงดูคนในครอบครัว และนำไปจำหน่ายต่อ จนกลายเป็นเมนูขึ้นชื่อของเมือง



รูปที่ 4.32 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ข)

ที่มา : Youtube, 2014

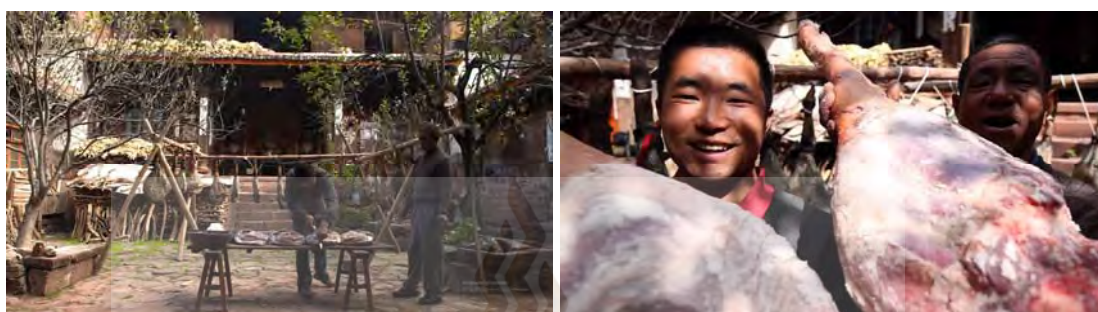
2.3) การตามหาหน่อไม้ป่าในเมืองเจ้อเจียง ของ เย่อ หย่าเหลียง มาประกอบอาหารเมนูปลาผัดหน่อไม้ เมนูขึ้นชื่อของเมืองกว่างซี ที่ต้องอาศัยช่วงฤดูร้อนในการเก็บผลผลิตเท่านั้น



รูปที่ 4.33 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ค)

ที่มา : Youtube, 2014

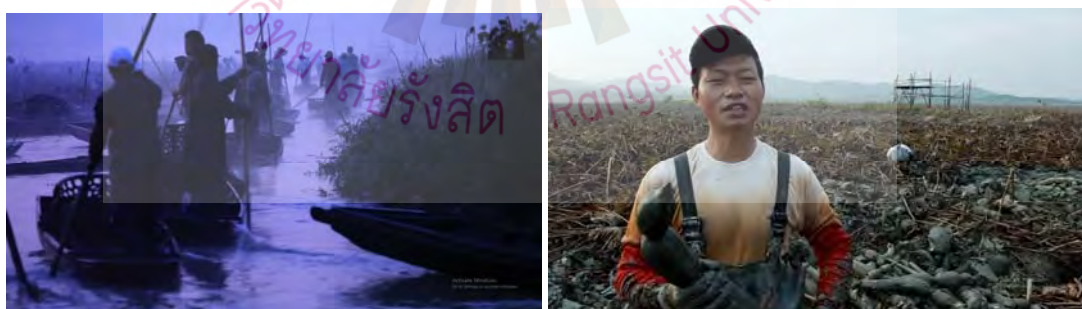
2.4) ครอบครัวของ “หวัง” กับเทคนิคการนำข่าหมูมาถนอมอาหารซึ่งเป็นวิธีที่เป็นเอกลักษณ์ โดยใช้เกลือซึ่งได้จากท้องถิ่นในมณฑลยูนนานในช่วงหน้าหนาว จนกลายเป็นแฮมท้องถิ่นที่ขึ้นชื่อ



รูปที่ 4.34 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ง)

ที่มา : Youtube, 2014

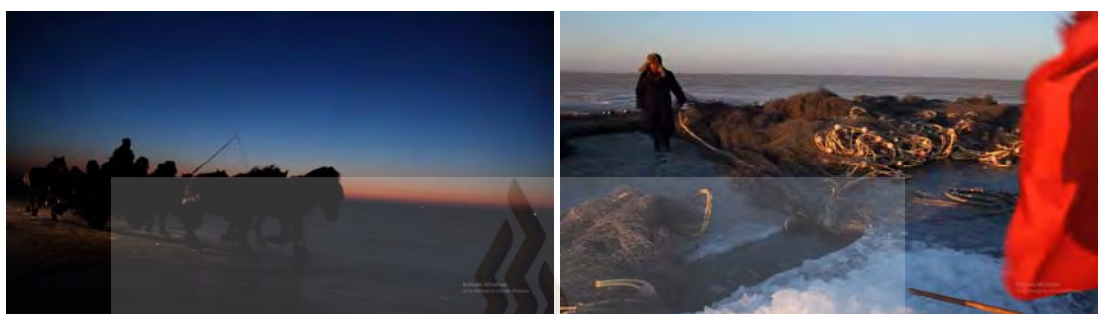
2.5) เรื่องราวของ ชุง หวู และ หม่า หว่อง และชาวเมืองเจียยู ที่ต้องทำงานแข่งกับเวลา เพื่อออกตามหารากบัวในทะเลสาบเจียยูที่สามารถหาได้ช่วงเดือนตุลาคมที่น้ำลดเท่านั้น ก่อนนำมาขายต่อในท้องตลาด ก่อนนำรากบัวที่ได้มาประกอบเป็นเมนู รากบัวผัดเปรี้ยวหวาน เมนูขึ้นชื่อของมณฑลหูเป่ย์



รูปที่ 4.35 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (จ)

ที่มา : Youtube, 2014

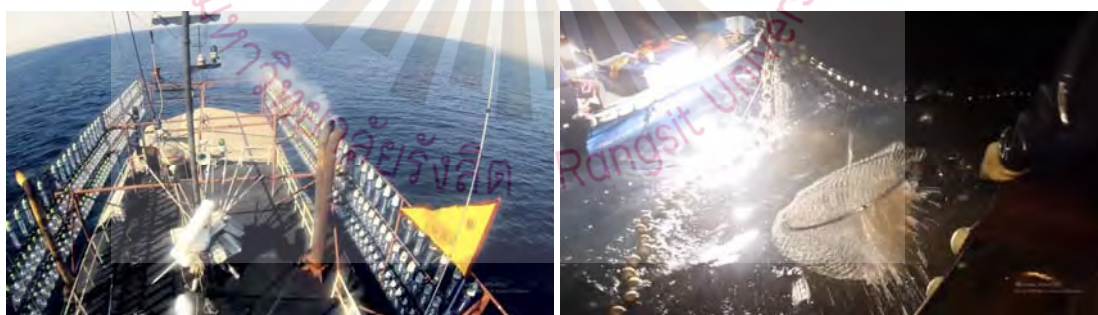
2.6) การจับปลาด้วยวิธีเจาะน้ำแข็งซึ่งเป็นวิธีโบราณของชาวทะเลสาบฉางกั้น มณฑลจี๋หลิน ที่ต้องฝ่าอุณหภูมิติดลบในช่วงฤดูหนาวในทะเลสาบฉางกั้นที่กลายเป็นน้ำแข็ง เพื่อนำไปขายและทำเป็นซูปรับประทานในช่วงหน้าหนาว



รูปที่ 4.36 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ฉ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.7) การออกทะเลเพื่อจับปลา ของ หลิน ห่งจี้ ชาวเมืองชานยาง เกาะไหหลำ ท่ามกลางความเกรี้ยวกราดของที่จีนได้ เพื่อนำมาขายและประกอบเมนู ปลาทูน่าต้มผักกาด



รูปที่ 4.37 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 1 (ช)

ที่มา : Youtube, 2014

3) วิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ รูปแบบในการนำเสนอตอนที่ 1 นั้นมีลักษณะการเล่าเรื่องถึงละคร และถ่ายทำจากเหตุการณ์จริง ไม่มีพิธีกรในการเล่าเรื่อง แต่ใช้บทบรรยายในการเล่าเหตุการณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการเสริมด้วยบทที่ชวนให้ผู้ชมนั้นเกิดจินตนาการตาม และใช้บทสัมภาษณ์เข้ามาเติมเนื้อหาในส่วนที่บทบรรยายไม่มี หรือใช้เน้นย้ำอารมณ์ที่ตัวละครต้องการจะสื่อ และสามารถวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอผ่านแนวคิดองค์ประกอบของโครงสร้างงานสารคดีได้ดังนี้

3.1) การใช้ภาษาและบทสนทนา ในตอนที่ 1 นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารคือบรรยายถึงความยิ่งใหญ่ ความหลากหลาย และความสำคัญของอาหารจีนที่เชื่อมโยงกับมิติของชีวิต และความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ และภูมิประเทศที่หลากหลายของจีน จนทำให้มีวัตถุดิบในการปรุงอาหารที่หลากหลายอย่างที่ประเทศไหนไม่เคยมี และความพยายามของชาวจีนที่ใช้วิธีการเก็บเกี่ยวและตามหาในลักษณะต่างๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งวัตถุดิบเหล่านั้น ส่วนในช่วงเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการเชื่อมเนื้อหาด้วยการพรรณนาความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ และความหลากหลายของวัตถุดิบก่อนนำไปสู่เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อไป และในช่วงสรุป เป็นการใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารเช่นกัน คือพูดถึงความสุขที่ชาวจีนได้รับ จากความหลากหลายของธรรมชาติ ผลที่ได้จากการใช้ความเพียรพยายามในการเสาะหาวัตถุดิบ และการสืบต่อวัฒนธรรม ประเพณีของตนต่อไป

ส่วนที่ 2 ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบบรรยายโวหาร ด้วยการเล่าเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอธิบายทั้งขั้นตอน วิธีทำ และสิ่งที่ตัวละครหรือเนื้อหาปรากฏอยู่ เช่น วิธีการขุดหน่อไม้ ของชาวสุยจาง และมีบทบรรยายที่อธิบายวัน เวลา และสถานที่อย่างชัดเจนเพิ่มเติมด้วยข้อมูลเสริมที่เชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น การแบ่งระดับของเห็ดมัตสึทาเกะ, อุณหภูมิที่เหมาะสมกับการหมักหน่อไม้ ส่วนของบทพูดนั้น งานชิ้นนี้เป็นงานสารคดีที่ไม่เน้นบทพูดของตัวละคร แต่แทรกด้วยเสียงสัมภาษณ์ของตัวละครในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกในเหตุการณ์นั้นๆ โดยใช้ภาษาไม่เป็นทางการ

3.2) การถ่ายทำและการลำดับภาพ ด้านการถ่ายทำมีการถ่ายทำแบบจำลองเหตุการณ์ตามรูปแบบสารคดี และถ่ายทำในเหตุการณ์จริงบ้างบางส่วน เช่นในประเพณี หรือเทศกาลต่างๆ โดยมีการกำหนดมุมกล้อง หรือมุมที่ให้ตัวละครเดิน หยิบหรือจับ

ล่องหน้า ส่วนมุมภาพนั้น มีการใช้มุมภาพครบทุกระยะ ทั้งกว้าง กลาง แคบ มุมสูง มุมต่ำ ภาพแทนระดับสายตา และเพิ่มเทคนิคการถ่ายทำแบบเร่งความเร็ว (Time Lapse) การถ่ายภาพยนตร์ย้อนแสง และมุมภาพแคบเป็นพิเศษในช่วงที่ต้องการสื่อถึงอารมณ์ เช่นภาพการเปลี่ยนเวลาของนาข้าวที่เมืองญานาน และด้านการลำดับภาพ เป็นการลำดับภาพได้เรียงตามเหตุการณ์ ไม่มีการตัดภาพตามความนึกคิดของตัวละคร โดยในส่วนช่วงต้น ช่วงเชื้อเนื้อหา และช่วงสรุปนั้น มีการลำดับรูปที่เน้นการสื่ออารมณ์ให้คล้องตามบทสารคดี มีการดึงภาพให้ช้าลง และเลือกใช้รูปที่เน้นวัตถุ และใช้รูปที่เน้นเทคนิคการถ่ายทำแบบเร่งความเร็ว (Time Lapse) และในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้น มีการการลำดับรูปที่ใช้ภาพอย่างชัดเจน คือ กว้าง กลาง แคบ และภาพมุมมองวัตถุ มีการใช้ภาพมุมมองแทนสายตาบ้างบางส่วน เช่น ในช่วงการทำเส้นก๋วยเตี๋ยวที่เมืองกว๋างลี

3.3) การใช้เสียงและดนตรีประกอบ เสียงและดนตรีประกอบส่วนใหญ่ใน 2 ส่วน คือช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป และช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ

ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป ใช้ดนตรีที่ให้ความรู้สึกเกิดจินตนาการตามบทสารคดีกำหนด เพลงส่วนใหญ่ที่ใช้เป็นประกอบแบบจีนโบราณ คือเน้นเครื่องสี ที่ให้อารมณ์เปลิดเปล็น โดยวางเพื่อสร้างอารมณ์ในช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เพื่อเน้นย้ำด้านอารมณ์ และทำให้ผลงานให้ใหญ่ขึ้น

ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ ไม่เน้นการใช้เพลงประกอบ แต่ให้น้ำหนักกับเสียงบรรยากาศ (Ambient) เป็นพิเศษ เช่นเสียงของบทสนทนา เสียงของธรรมชาติ อย่างลม ไฟ และน้ำ และเสียงบรรยากาศที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ต่างๆ เช่นคนพลุกพล่านในร้านอาหาร นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญที่สุดกับเสียงของที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการทำอาหาร เช่นเสียงการตัด หั่น สับ และเสียงประกอบที่เน้นความรู้สึก เช่นเสียงการต้ม การทอด ซึ่งวางไว้ให้เด่นเป็นพิเศษไม่มีเสียงดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้อง

3.4) การใช้ฉากและสถานที่ การใช้ฉากและสถานที่นั้น ส่วนใหญ่ใช้สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ที่เนื้อหาต้องการนำเสนอขึ้นจริง และใช้ฤดูกาล ประเพณี เทศกาลที่เกี่ยวข้องมามาร่วมฉากเสมอ ช่วงเวลาที่เลือกส่วนใหญ่เป็นช่วงเวลากลางวัน และมีการใช้สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ หรือพื้นที่ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละเมือง เข้ามาเกี่ยวข้องในการนำเสนอด้วย

ตอนที่ 2 อาหารหลักของชาวจีน

1) แนวความคิดของเรื่อง ตอนที่ 2 นั้นนำเสนอเกี่ยวกับที่มาของ ข้าว แป้ง ขนมอบ้าง และเส้นบะหมี่ ที่มีความสำคัญต่อชีวิต วัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของชาวจีนในแต่ละภูมิภาค ที่มีอาหารการกินในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เช่น ชาวซีอานที่มีความผูกพันกับ ขนมอบ้างก้อน จนทำให้ทุกร้านอาหารนั้นต้องมีขนมอบ้างก้อนกินควบคู่กับทุกเมนูเสมอ และความเชื่อของชาวจีนที่มีต่อเส้นบะหมี่ซึ่งเป็นเมนูที่ขาดไม่ได้ในวันเกิด

2) วิเคราะห์รูปแบบการลำดับเรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการนำเสนอ สารคดี สารคดีชุด A Bite of China ในตอนที่ 2 พบว่า รูปแบบการลำดับเรื่องนั้นเป็นการลำดับโดยแบ่งตามประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดย่อยในงานซึ่งในตอนที่ 2 มีประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดหลัก และแนวคิดย่อยในตอนที่ 2 ดังนี้

2.1) เรื่องราวการทำขนมดอกไม้อ่อน ขนมอบ้างก้อนที่ทำจากแป้งของชาวเมือง ดิงชุน มณฑลส่านซี ที่สืบทอดวิธีการทำและรูปแบบมานานกว่าพันปี โดยแม่บ้านเฮ และแม่บ้านท่านอื่นๆ ในชุมชน เป็นผู้สืบทอด ตั้งแต่การหาวัตถุดิบ ไปจนถึงลั่นลายการปั้น เพื่อใช้ในงานวันเกิด ของคนในครอบครัว



รูปที่ 4.38 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ก)

ที่มา : Youtube, 2014

2.2) การทำซาลาเปาเหลืองของหวาง กว่างซง และครอบครัวที่เมืองสุยเต้ มณฑลส่านซีซึ่งเป็นสูตรดั้งเดิมที่นำข้าวโพดมาผสม ก่อนปั้นจักยานไปขายในเมืองท่ามกลางความหนาว เพื่อนำรายได้มาหาเลี้ยงครอบครัวในชนบท



รูปที่ 4.39 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ข)

ที่มา : Youtube, 2014

2.3) ความผูกพันระหว่างชาวเมืองซินเจียงและ นาน อาหารหลักของชาวจีนมุสลิมในมณฑลซินเจียง โดยเริ่มตั้งแต่ตลาดเช้าที่เต็มไปด้วยน่าน และการกินน่านในมื้ออาหารต่างๆ และพิธีสำคัญ



รูปที่ 4.40 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ค)

ที่มา : Youtube, 2014

2.4) ชาวต้ง ที่อยู่ในแถบแม่น้ำจิ่งชว่ย กับความผูกพันของ คน ข้าว และเส้นก๋วยเตี๋ยวในฤดูใบไม้ผลิ หลังจากฤดูเก็บเกี่ยวเสร็จสิ้น ชาวบ้านจะนำข้าวเก็บในยุ้งโบราณที่มีอายุกว่า 300 ปี และความสำคัญของข้าวกับชาวต้งในพิธีกรรมต่างๆ ทั้งวันเกิด แต่งงาน ที่ต้องมีข้าวเป็นส่วนประกอบเสมอ



รูปที่ 4.41 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ง)

ที่มา : Youtube, 2014

2.5) การทำเส้นก๋วยเตี๋ยวโบราณของ หยาง ชู่ซา และสามี ในเมืองหลี่ผิงกว่างโจว ที่เส้นก๋วยเต๋ยวนั้นเป็นสินค้าหลักประจำเมือง



รูปที่ 4.42 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (จ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.6) การทำเนื้อผัดก้วยเตี่ยว เมนูขึ้นชื่อของเมืองกว่างโจว ที่มี
เสิร์ฟทุกที่ตั้งแต่ร้านอาหารริมทางไปจนถึงภัตตาคาร 5 ดาว



รูปที่ 4.43 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฉ)
ที่มา : Youtube, 2014

2.7) การทำ ฐเจียโหม่ ขนมปังก้อนไส้หมู ลักษณะคล้าย
แฮมเบอร์เกอร์ อาหารที่ชาวซีอานนั้นขาดไม่ได้ และความผูกพันของ สาว อาจารย์หนุ่มชาวซีอานที่
มีต่อ ฐเจียโหม่ จนแต่งเพลงให้



รูปที่ 4.44 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ช)
ที่มา : Youtube, 2014

2.8) ก๋วยเตี๋ยวเนื้อแพะของชาวฮุย ใน เมืองหลันโจว ที่หลันโจว
อาหารยอดนิยมที่หารับประทานได้ทั่วทั้งเมือง อันประกอบด้วยเส้นบะหมี่ เนื้อวัวหรือเนื้อแพะ



รูปที่ 4.45 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ซ)

ที่มา : Youtube, 2014

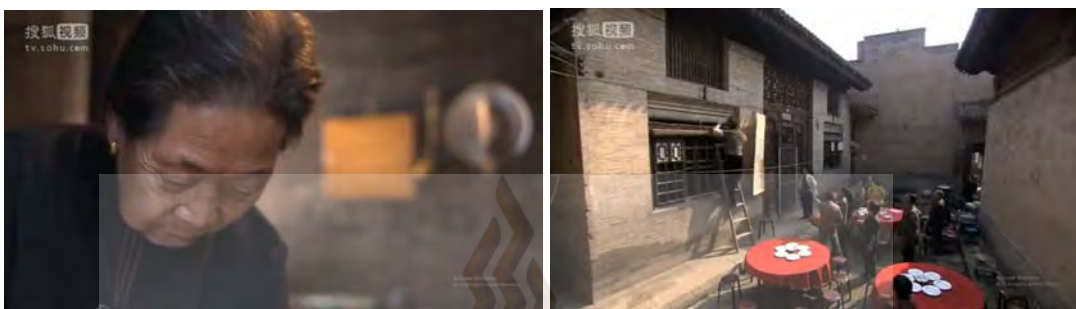
2.9) วิธีทำเส้นก๋วยเตี๋ยวอันเป็นเอกลักษณ์ในเมืองกว่างโจว ที่ใช้
ไม้ไผ่วางคล้ายไม้กระดก ก่อนให้คนนั่งทับและกระโดดขึ้น ลง เป็นเครื่องนวดแป้ง



รูปที่ 4.46 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฅ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.10) มาตามเหว่กับเส้นก๋วยเตี๋ยว ที่เมืองกว่างโจว ที่ต้องใช้ในงานวันเกิด เพราะมีความเชื่อว่าหากกินก๋วยเตี๋ยวในวันเกิดแล้วจะทำให้อายุยืนยาวดั่งเส้นก๋วยเตี๋ยว



รูปที่ 4.47 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ญ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.11) ผัดก๋วยเตี๋ยวของชาวसानซี ที่ใช้ผักหลากสีเป็นเครื่องเคียงด้วยความเชื่อเรื่องความเป็นสิริมงคล



รูปที่ 4.48 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฎ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.12) บะจ่าง อาหารยอดนิยมของชาวเจ้อเจียง ที่เริ่มจากการทำกินเองในทุกครัวเรือน กลายเป็นของฝากแต่แขกผู้มาเยือน และกลายเป็นผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของเมืองในที่สุด



รูปที่ 4.49 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฎ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.13) วิธีชีวิตของชาวเจ้อเจียง กับการทำ เค้กของแห่งเมืองหนิงโบ ที่ยังคงรักษารุ่นต่อนการผลิตไว้ดั้งเดิมทุกรูปแบบ รวมถึงมีการส่งต่อภูมิปัญญาสู่รุ่นลูกหลาน



รูปที่ 4.50 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ฐ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.14) การรวมตัวญาติที่กรุงปักกิ่ง ในช่วงตรุษ กับเมนูที่ครอบครัวช่วยกันทำ ตั้งแต่ผัดก้วยเตี๋ยวะหมี เกี้ยวต้ม ที่ให้ความรักและความผูกพันเป็นหลัก



รูปที่ 4.51 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 2 (ท)

ที่มา : Youtube, 2014

3) วิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ

3.1) การใช้ภาษาและบทสนทนา ในตอนที่ 2 นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารคือบรรยายถึงความยิ่งใหญ่ ความหลากหลาย และความสำคัญของอาหารจีนที่เชื่อมโยงกับมิติของชีวิต ความผูกพันของชาวจีนและข้าว ขนมอบี้ เส้นก้วยเตี๋ยว และแผ่นเกี้ยว ที่ทุกวันนี้ได้กลายเป็นอาหารหลัก เป็นเอกลักษณ์ที่อยู่คู่กับสังคมจีนนานนับพันปี และขั้นตอนการผลิตเส้นก้วยเตี๋ยว และเส้นบะหมี่ที่ยังคงอนุรักษ์ไว้เช่นเดิม ส่วนในช่วงเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการเชื่อมเนื้อหาด้วยการพรรณนาความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ และความหลากหลายของวัตถุดิบก่อนนำไปสู่เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อไป และในช่วงสรุป เป็นการใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารเช่นกัน คือพูดถึงความผูกพันของชาวจีนกับข้าว อาหารที่ชาวจีนเกือบทั้งประเทศนั้นขาดไม่ได้ องค์ความรู้ด้านการนี้ที่ชาวจีนเป็นผู้คิดค้น และการสืบทอดวัฒนธรรม ประเพณีของคนกับข้าวที่มีมากกว่าพันปี

ส่วนที่ 2 ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบบรรยายโวหาร ด้วยการเล่าเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอธิบายทั้งขั้นตอน วิธีทำ และสิ่งที่ตัวละครหรือเนื้อหาปรากฏอยู่ เช่นวิธีการขุดหน่อไม้ของชาวสุยเจียง และมีบทบรรยายที่อธิบายวัน เวลา และสถานที่อย่างชัดเจน เพิ่มเติมด้วยข้อมูล

เสริมที่เชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น การทำเส้นก๋วยเตี๋ยวโบราณของ หยาง ชู่ซา และสามีในเมืองหลี่ผิงกว้างโจว ที่เส้นก๋วยเตี๋ยวนั้นเป็นสินค้าหลักประจำเมือง ส่วนของบทพูดนั้น งานชิ้นนี้เป็นงานสารคดีที่ไม่เน้นบทพูดของตัวละคร แต่แทรกด้วยเสียงสัมภาษณ์ของตัวละครในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกในเหตุการณ์นั้นๆ โดยใช้ภาษาไม่เป็นทางการ

3.2) การถ่ายทำและการลำดับภาพ ด้านการถ่ายทำนั้นเป็นรูปแบบเดียวกันกับตอนที่ 1 นั่นคือถ่ายทำแบบจำลองเหตุการณ์ตามรูปแบบสารคดี และถ่ายทำในเหตุการณ์จริงบ้างบางส่วน เช่นในประเพณี หรือเทศกาลต่างๆ โดยมีการกำหนดมุมกล้อง หรือมุมที่ให้ตัวละครเดิน หยิบหรือจับถ่วงหน้า ส่วนมุมภาพนั้น มีการใช้มุมภาพครบทุกระยะ ทั้งกว้าง กลาง แคม มุมสูง มุมต่ำ ภาพแทนระดับสายตา และมุมภาพแคบเป็นพิเศษในช่วงที่ต้องการสื่อถึงอารมณ์ เช่นภาพการเปลี่ยนเวลาของนาข้าวที่เมืองยูนนาน และ ด้านการลำดับภาพ เป็นการลำดับภาพไล่เรียงตามเหตุการณ์ ไม่มีการตัดภาพตามความนึกคิดของตัวละคร โดยในส่วนช่วงต้น ช่วงเชื่อนื้อหา และช่วงสรุปนั้น มีการลำดับรูปที่เน้นการสื่ออารมณ์ให้คล้องตามบทสารคดี และในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้น มีการการลำดับรูปที่ใช้ภาพอย่างชัดเจน คือ กว้าง กลาง แคม และภาพมุมมองวัตถุ มีการใช้ภาพมุมมองแทนสายตบบ้างบางส่วน เช่นในช่วงการทำเส้นก๋วยเตี๋ยวที่เมืองกว้างสี่ การถ่ายขั้นตอนการทำอาหารต่างๆ

3.3) การใช้เสียงและดนตรีประกอบ เสียงและดนตรีประกอบส่วนใหญ่ใน 2 ส่วน คือช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป และช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ

ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป ใช้ดนตรีที่ให้ความรู้สึกเกิดจินตนาการตามบทสารคดีกำหนด เพลงส่วนใหญ่ที่ใช้เป็นประกอบแบบจีนโบราณ คือเน้นเครื่องสีที่ให้อารมณ์เพลิดเพลิน โดยวางเพื่อสร้างอารมณ์ในช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เพื่อเน้นย้ำด้านอารมณ์ และทำให้ผลงานให้ใหญ่ขึ้น

ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ ไม่เน้นการใช้เพลงประกอบ แต่ให้น้ำหนักกับเสียงบรรยากาศ (Ambient) เป็นพิเศษ เช่นเสียงของบทสนทนา เสียงของธรรมชาติ อย่างลม ไป และน้ำ และเสียงบรรยากาศที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ต่างๆ เช่นคนพลุกพล่านในร้านอาหาร นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญที่สุดกับเสียงของที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการทำอาหาร เช่นเสียงการตัด หั่น หรือสับ และเสียงประกอบที่เน้นความรู้สึก เช่นเสียงการต้ม การทอด ซึ่งวางไว้ให้เด่นเป็นพิเศษไม่มีเสียงดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้อง

3.4) การใช้ฉากและสถานที่ การใช้ฉากและสถานที่นั้น ส่วนใหญ่ใช้สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ที่เนื้อหาต้องการนำเสนอขึ้นจริง และใช้ฤดูกาล ประเพณี เทศกาลที่เกี่ยวข้องมามาร่วมฉากเสมอ ช่วงเวลาที่เลือกส่วนใหญ่เป็นช่วงเวลากลางวัน และมีการใช้สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ หรือพื้นที่ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละเมือง เข้ามาเกี่ยวข้องในการนำเสนอด้วย

ตอนที่ 3 แรงบันดาลใจสู่การเปลี่ยนแปลง

1) แนวความคิดของเรื่อง ในตอนที่ 3 นั้น เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับการที่มาของการดัดแปลงวัตถุดิบจนเกิดเป็นอาหารเมนูต่างๆ โดยมีแรงบันดาลใจจากความเชื่อทางวัฒนธรรม หรือความแตกต่างของสภาพอากาศในแต่ละท้องที่ของจีน นอกจากนี้ยังเล่าถึงรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น เช่นการดัดแปลงเต้าหู้ในเมนูต่างๆของชาวจีน หรือหมูหันที่เป็นเมนูธรรมดา แต่กลับกลายเป็นรสชาติของหมูหันในแต่ละท้องที่ต่างหากคือสิ่งที่ทำให้หมูหันนั้นมีความหลากหลาย

2) วิเคราะห์รูปแบบการลำดับเรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการนำเสนอ สารคดี สารคดีชุด A Bite of China ในตอนที่ 3 พบว่า รูปแบบการลำดับเรื่องนั้นเป็นการลำดับโดยแบ่งตามประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดย่อยในงานซึ่งในตอนที่ 3 มีประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดหลัก และแนวคิดย่อยในตอนที่ 3 ดังนี้

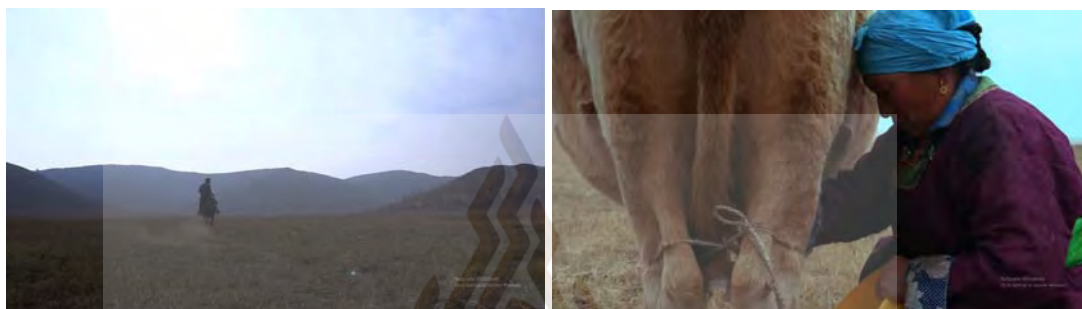
2.1) ความผูกพันและภูมิปัญญาในการทำเต้าหู้ของชาวเจี้ยนซู , ฉีปิง มณฑลยูนนาน กับเมนูเต้าหู้ปิ้ง กับการซื้อขายที่แปลก นั่นคือนำข้าวโพดมาแลกกับเต้าหู้ปิ้งของเขา ซึ่งทำโดยครอบครัวของเหยาที่พิถีพิถันคัดเลือกตั้งแต่ถั่วเหลือง การหมักที่ต้องแม่นยำเรื่องเวลา ไปจนถึงน้ำที่ต้องใช้น้ำบาดาลจากชุมชนเท่านั้น และให้หู้ที่เมืองฉีปิง ซึ่งทุกวันนี้กลายเป็นอุตสาหกรรมหลักของเมือง และเมนูเต้าหู้สดที่เป็นที่นิยมในมณฑลอานฮุย



รูปที่ 4.52 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 3 (ก)

ที่มา : Youtube, 2014

2.2) ครอบครัวของเหมิงเคอะ แห่งเขตปกครองพิเศษมองโกเลีย ใน ที่อาศัยอยู่ในแถบทุ่งหญ้าและชีวิตที่ผูกพันกับวัว ม้า ทุ่งหญ้า กับการทำคาร์ก (เนยจากนมวัว) และชานม หนึ่งในผลผลิตไม่ก็อย่างที่ได้จากภูมิปัญญา จนกลายเป็นอาหารสำคัญของชาวจีน-มองโกเลีย ที่อาศัยอยู่แถบทุ่งหญ้า



รูปที่ 4.53 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 3 (ข)

ที่มา : Youtube, 2014

2.3) การทำเหล้าหมักเพื่อใช้ในการสังสรรค์และพิธีสำคัญของ คนในเซาซิง และการทำซอสถั่วเหลือง หนึ่งในเครื่องปรุงที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวจีน และเป็นหนึ่งในเครื่องปรุงที่สำคัญของชาวเอเชีย และอีกหลายเมนูอย่างได้กรอก เบ็ดอย่าง 2 เมนูชื่อดังของเจ้าจาง ที่ขาดซอสถั่วเหลืองไม่ได้



รูปที่ 4.54 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 3 (ค)

ที่มา : Youtube, 2014

3) วิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ รูปแบบในการนำเสนอตอนที่ 3 นั้นมีลักษณะการเล่าเรื่องถึงละคร และถ่ายทำจากเหตุการณ์จริง ไม่มีพิธีกรในการเล่าเรื่อง แต่ใช้บทบรรยายในการเล่าเหตุการณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการเสริมด้วยบทที่ชวนให้ผู้ชมนั้นเกิดจินตนาการตาม และใช้บทสัมภาษณ์เข้ามาเติมเนื้อหาในส่วนที่บทบรรยายไม่มี หรือใช้เน้นย้ำอารมณ์ที่ตัวละครต้องการจะสื่อ และสามารถวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอผ่านแนวคิดองค์ประกอบของโครงสร้างงานสารคดีได้ดังนี้

3.1) การใช้ภาษาและบทสนทนา ในตอนที่ 3 นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารคือบรรยายถึงความยิ่งใหญ่ ความหลากหลาย และความสำคัญของอาหารจีนที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาในการคิดค้นวัตถุดิบในการปรุงอาหารใหม่ๆ ขึ้นมา รวมถึงความสามารถของชาวจีนที่สามารถค้นพบการนำโปรตีนจากพืชมาบริโภคเป็นชาติแรกๆ ของโลกอีกด้วย ส่วนในช่วงเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการเชื่อมเนื้อหาด้วยการพรรณนาความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ และความหลากหลายของวัตถุดิบก่อนนำไปสู่เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อไป และในช่วงสรุป เป็นการใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารเช่นกัน คือพูดถึงความผูกพันของชาวจีนกับการเฝ้ารอและความสามารถในการคิดค้นเต้าหู้ ที่อยู่คู่กับชาวจีนมากกว่าพันปี

ส่วนที่ 2 ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบบรรยายโวหาร ด้วยการเล่าเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอธิบายทั้งขั้นตอน วิธีทำ และสิ่งที่ตัวละครหรือเนื้อหาปรากฏอยู่ เช่นทำคาร์ก (เนยจากนมวัว) และซานม ของชาวจีน-มองโกเลีย ที่อาศัยอยู่แถบทุ่งหญ้า และมีบทบรรยายที่อธิบายวัน เวลา และสถานที่อย่างชัดเจน เพิ่มเติมด้วยข้อมูลเสริมที่เชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น คุณประโยชน์ของเต้าหู้ในเชิงวิทยาศาสตร์ ส่วนของบทพูดนั้น งานชิ้นนี้เป็นงานสารคดีที่ไม่เน้นบทพูดของตัวละคร แต่แทรกด้วยเสียงสัมภาษณ์ของตัวละครในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกในเหตุการณ์นั้นๆ โดยใช้ภาษาไม่เป็นทางการ

3.2) การถ่ายทำและการลำดับภาพ ด้านการถ่ายทำนั้นเป็นรูปแบบเดียวกันกับตอนที่ 3 นั่นคือถ่ายทำแบบจำลองเหตุการณ์ตามรูปแบบสารคดี และถ่ายทำในเหตุการณ์จริงบ้างบางส่วน เช่นขั้นตอนการทำเต้าหู้ โดยมีการกำหนดมุมกล้อง หรือมุมที่ให้ตัวละครเดิน หยิบหรือจับล่วงหน้า ส่วนมุมภาพนั้น มีการใช้มุมภาพครบทุกระยะ ทั้งกว้าง กลาง แคบ มุมสูง มุมต่ำ ภาพแทนระดับสายตา และเพิ่มเทคนิคการถ่ายทำแบบเร่งความเร็ว (Time Lapse)

การถ่ายภาพย้อนแสง และมุมภาพแคบเป็นพิเศษในช่วงที่ต้องการสื่อถึงอารมณ์ เช่นภาพการเปลี่ยนเวลาของนาข้าวที่เมืองญานาน และด้านการลำดับภาพ เป็นการลำดับภาพไล่เรียงตามเหตุการณ์ ไม่มีการตัดภาพตามความนึกคิดของตัวละคร โดยในส่วนช่วงต้น ช่วงเชื้อเนื้อหา และช่วงสรุปนั้น มีการลำดับรูปที่เน้นการสื่ออารมณ์ให้คล้องตามบทสารถี มีการดึงภาพให้ช้าลง และเลือกใช้รูปที่เน้นวัตถุ และใช้รูปที่เน้นเทคนิคการถ่ายทำแบบเร่งความเร็ว (Time Lapse) และในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้น มีการการละดับรูปที่ใช้ภาพอย่างชัดเจน คือ กว้าง กลาง แคบ และภาพมุมมองวัตถุ มีการใช้ภาพมุมมองแทนสายตบบ้างบางส่วน เช่นในช่วงการทำเส้นก๋วยเตี๋ยวที่เมืองกว่างสี การถ่ายขั้นตอนการทำอาหารต่างๆ

3.3) การใช้เสียงและดนตรีประกอบ เสียงและดนตรีประกอบส่วนใหญ่ใน 2 ส่วน คือช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป และช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ

ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป ใช้ดนตรีที่ให้ความรู้สึกเกิดจินตนาการตามบทสารถีกำหนด เพลงส่วนใหญ่ที่ใช้เป็นประกอบแบบจีนโบราณ คือเน้นเครื่องสี ที่ให้อารมณ์เปลิดเพลิน โดยวางเพื่อสร้างอารมณ์ในช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เพื่อเน้นย้ำด้านอารมณ์ และทำให้ผลงานให้ใหญ่ขึ้น

ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ ไม่เน้นการใช้เพลงประกอบ แต่ให้น้ำหนักกับเสียงบรรยากาศ (Ambient) เป็นพิเศษ เช่นเสียงของบทสนทนา เสียงของธรรมชาติ อย่างลม ไป และน้ำ และเสียงบรรยากาศที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ต่างๆ เช่นคนพลุกพล่านในร้านอาหาร นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญที่สุดกับเสียงของที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการทำอาหาร เช่นเสียงการตัด หั่น หรือสับ และเสียงประกอบที่เน้นความรู้สึก เช่นเสียงการต้ม การทอด ซึ่งวางไว้ให้เด่นเป็นพิเศษไม่มีเสียงดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้อง

3.4) การใช้ฉากและสถานที่ การใช้ฉากและสถานที่นั้น ส่วนใหญ่ใช้สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ที่เนื้อหาต้องการนำเสนอขึ้นจริง และใช้ฤดูกาล ประเพณี เทศกาลที่เกี่ยวข้องมามาร่วมฉากเสมอ ช่วงเวลาที่เลือกส่วนใหญ่เป็นช่วงเวลากลางวัน และมีการใช้สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ หรือพื้นที่ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละเมือง เข้ามาเกี่ยวข้องในการนำเสนอด้วย

ตอนที่ 4 รสชาติแห่งการเวลา

1) แนวความคิดของเรื่อง ในตอนที่ 4 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับรูปแบบการถนอมอาหารด้วยวิธีต่างๆ ของชาวจีน เพื่อใช้ในการกินอยู่ให้ได้ตลอดทั้งฤดูกาล ในเรื่องของอาหาร

ชาวจีนนั้นถือว่าเวลาคือศัตรูตัวสำคัญของพวกเขา เพราะอาหารบางชนิดถึงแม้มีรสชาติที่อร่อย แต่ก็สามารถอยู่ได้ในระยะเวลาอันสั้น แต่อีกมุมหนึ่ง หากเราเรียนรู้เรื่องการถนอมอาหารได้ เวลา ก็จะเป็นมิตรแท้ของชาวจีนเช่นกัน ในตอนนี้จึงเสนอเทคนิคด้านต่างๆ เช่นการหมักด้วยเกลือ การรมควัน การอบแห้ง หรือการทำแดดเดียว ในวัตถุดิบต่างๆ ของชาวจีน

2) วิเคราะห์รูปแบบการลำดับเรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการนำเสนอ สารคดี สารคดีชุด A Bite of China ในตอนที่ 4 พบว่า รูปแบบการลำดับเรื่องนั้นเป็นการลำดับโดยแบ่งตามประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดย่อยในงานซึ่งในตอนที่ 4 มีประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดหลัก และแนวคิดย่อยในตอนที่ 4 ดังนี้

2.1) คิม ซุน ฮี ชาวจีหลินที่มาอาศัยในปักกิ่ง กับพ่อแม่ของเธอที่กิมจิ ซ่าย (ผักดอง) เตรียมไว้ให้ลูกสาวเพื่อต้อนรับการกลับมาเยี่ยมพ่อแม่ ในช่วงหน้าร้อน และรสชาติของกิมจิทำให้เธอได้ย้อนเวลาเหมือนกลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง



รูปที่ 4.55 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ก)

ที่มา : Youtube, 2014

2.2) ครอบครัวของเทียน กับการทำไส้กรอกจีน เจ้าต้นตำหรับ ซึ่งเป็นกิจการที่อยู่คู่กับเกาะฮ่องกงมานานกว่า 60 ปี



รูปที่ 4.56 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ข)

ที่มา : Youtube, 2014

2.3) ภูมิปัญญาในการถนอมอาหารอย่างแฮมหมู และเต้าหู้ของหลง จี้ ชาวเมียนที่เมืองเซียงซี มณฑลหูหนานที่ภูมิปัญญาที่เกิดมาจากการยากลำบากด้านการขนส่ง จนทำให้เกิดการถนอมอาหารที่เลื่องชื่ออย่างปลาผัดเต้าหู้ และแฮมหมูหมักเกลือสูตรหูหนาน



รูปที่ 4.57 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ค)

ที่มา : Youtube, 2014

2.4) การทำกะปิสูตรต้นตำหรับ กัว ฉาว เฟิง ที่ฮ่องกง
เครื่องปรุงสำคัญที่ขาดไม่ได้ของเมนูผัด และนี่ ตามแบบฉบับของชาวฮ่องกง



รูปที่ 4.58 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 4 (ง)

ที่มา : Youtube, 2014

3) วิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ รูปแบบในการนำเสนอตอนที่ 4 นั้นมี
ลักษณะการเล่าเรื่องกึ่งละคร และถ่ายทำจากเหตุการณ์จริง ไม่มีพิธีกรในการเล่าเรื่อง แต่ใช้บท
บรรยายในการเล่าเหตุการณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการเสริมด้วยบทที่ชวนให้ผู้ชมนั้นเกิด
จินตนาการตาม และใช้บทสัมภาษณ์เข้ามาเติมเนื้อหาในส่วนที่บทบรรยายไม่มี หรือใช้เน้นย้ำ
อารมณ์ที่ตัวละครต้องการจะสื่อ และสามารถวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอผ่านแนวคิดองค์ประกอบ
ของโครงสร้างงานสารคดีได้ดังนี้

3.1) การใช้ภาษาและบทสนทนา ในตอนที่ 4 นั้น แบ่งออกได้
เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เป็น
การเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารคือบรรยายถึงความยิ่งใหญ่ ความ
หลากหลาย และความสำคัญของอาหารจีนที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาในการนำองค์ความรู้ด้านการ
ถนอมอาหารเข้ามาใช้ จนสามารถสร้างเมนูในแต่ละท้องถิ่นที่สร้างชื่อไกลไปทั่วประเทศ ส่วน
ในช่วงเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการเชื่อมเนื้อหาด้วยการพรรณนาความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ และความ
หลากหลายของวัตถุดิบก่อนนำไปสู่เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อไป และในช่วงสรุป เป็นการใช้
ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารเช่นกัน

ส่วนที่ 2 ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบบรรยายโวหาร ด้วยการเล่าเหตุการณ์ หรือ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอธิบายทั้งขั้นตอน วิธีทำ และสิ่งที่ตัวละครหรือเนื้อหาปรากฏอยู่ เช่น การทำกิมจิของครอบครัวคิม ซุน ฮี เพิ่มเติมด้วยข้อมูลเสริมที่เชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น การปรุงอาหารในเมนูปลาผัดหน่อไม้ ที่มีการถ่ายทอดวิถีการปรุง ส่วนของบทพูดนั้น งานชิ้นนี้เป็นงานสารคดีที่ไม่เน้นบทพูดของตัวละคร แต่แทรกด้วยเสียงสัมภาษณ์ของตัวละครในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกในเหตุการณ์นั้นๆ โดยใช้ภาษาไม่เป็นทางการ

3.2) การใช้เสียงและดนตรีประกอบ เสียงและดนตรีประกอบ ส่วนใหญ่ใน 2 ส่วน คือช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป และช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่น่าสนใจ

ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา ช่วงสรุป ใช้ดนตรีที่ให้ความรู้สึกเกิดจินตนาการตามบทสารคดีกำหนด เพลงส่วนใหญ่ที่ใช้เป็นประกอบแบบจีนโบราณ คือเน้นเครื่องสี ที่ให้อารมณ์เปลิดเปล็น โดยวางเพื่อสร้างอารมณ์ในช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เพื่อเน้นย้ำด้านอารมณ์ และทำให้ผลงานให้ใหญ่ขึ้น

ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่น่าสนใจ ไม่เน้นการใช้เพลงประกอบ แต่ให้น้ำหนักกับเสียงบรรยากาศ(Ambient) เป็นพิเศษ เช่นเสียงของบทสนทนา เสียงของธรรมชาติ อย่างลม ไป และน้ำ และเสียงบรรยากาศที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ต่างๆ เช่น คนพลุกพล่านในร้านอาหาร นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญที่สุดกับเสียงของที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการทำอาหาร เช่นเสียงการตัด หั่น หรือสับ และเสียงประกอบที่เน้นความรู้สึก เช่นเสียงการต้ม การทอด ซึ่งวางไว้ให้เด่นเป็นพิเศษไม่มีเสียงดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้อง

3.3) การใช้ฉากและสถานที่ การใช้ฉากและสถานที่นั้น ส่วนใหญ่ใช้สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ที่เนื้อหาต้องการนำเสนอขึ้นจริง และใช้ฤดูกาล ประเพณี เทศกาลที่เกี่ยวข้องมามาร่วมฉากเสมอ ช่วงเวลาที่เลือกส่วนใหญ่เป็นช่วงเวลากลางวัน และมีการใช้สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ หรือพื้นที่ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละเมือง เข้ามาเกี่ยวข้องในการนำเสนอด้วย

ตอนที่ 5 ความลับในห้องครัว

1) แนวความคิดของเรื่อง ในตอนที่ 5 นำเสนอเกี่ยวกับขั้นตอนในการปรุงอาหารด้วยวิธีต่างๆ ของชาวจีน ตั้งแต่รายละเอียดเรื่องการเลือกอุปกรณ์ทำครัว การเลือกใช้ซอสปรุง การเลือกวัตถุดิบ รวมถึงเรื่องของการประกอบอาหารด้วยวิธีต่างๆ เช่นการนึ่งซึ่งเป็น

เอกลักษณ์อีกด้านของชาวจีน นอกจากนี้ยังลงรายละเอียดถึงเรื่องของการใช้ไฟ และน้ำในการประกอบอาหารของชาวจีนอีกด้วย

2) วิเคราะห์รูปแบบการลำดับเรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการนำเสนอ สารคดี สารคดีชุด A Bite of China ในตอนที่ 5 พบว่า รูปแบบการลำดับเรื่องนั้นเป็นการลำดับโดยแบ่งตามประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดย่อยในงานซึ่งในตอนที่ 5 มีประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดหลัก และแนวคิดย่อยในตอนที่ 5 ดังนี้

2.1) เรื่องราวของ ทาชิ ช่างเครื่องปั้นดินเผาจากดินดำแห่งแคว้นกวีล่า กับองค์ความรู้ด้านการทำเครื่องครัวที่มาจากดินเผา ทั้งหมดต้ม หม้อสุกี้ ถ้วย ชาม ไห ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำถิ่น ซึ่งทุกขั้นตอนนั้นผลิตจากธรรมชาติ และเป็นหนึ่งในเคล็ดลับจากห้องครัวของชาวจีน



รูปที่ 4.59 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ก)

ที่มา : Youtube, 2014

2.2) ขั้นตอนของการนึ่งซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของชาวจีน กับเมนูหนึ่งของ อุ หยวง พ่อครัวโต๊ะจีนชาวเจียงตู ที่มีเคล็ดลับนั้นคือการหมักกับเหล้าสูตรเฉพาะ จนทำให้ชื่อเสียงของเขานั้นโด่งดังไปทั่วเมือง



รูปที่ 4.60 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ข)

ที่มา : Youtube, 2014

2.3) ชาวหยาจโจว ที่เอาองค์ความรู้ด้านการนึ่งมาใช้ ร่วมกับเมนูท้องถิ่น ทั้งปลา ผัก ไก่ หมู ไปจนถึงเต้าหู้ และเกี๊ยวหนึ่ง



รูปที่ 4.61 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ค)

ที่มา : Youtube, 2014

2.4) การสอนทักษะในการทำอาหารจีนของครอบครัวชาวจีนของ หยาจ ลี่จิง เมคซ์พาร์ทติสสาวชาวจีน เพื่อใช้ในครอบครัวของเธอในอนาคต ไปจนถึงโรงเรียนสอนอาหารโจว ไชเจิน ของเหล่าพ่อครัว ตั้งแต่เคล็ดลับในการหั่นของ ที่ต้องใช้เวลาละเอียด และสายตาที่แม่นยำ รวมถึงการควบคุมความร้อนในเมนูผัด และทักษะในการทอด การ

เลือกใช้วัตถุดิบ และประเภทของการประกอบอาหาร ไปจนถึงการจัดจาน และรสชาติอาหารเผ็ดร้อนที่เป็นเอกลักษณ์ของมณฑลหูหนาน



รูปที่ 4.62 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 5 (ง)

ที่มา : Youtube, 2014

3) วิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ รูปแบบในการนำเสนอตอนที่ 5 นั้นมีลักษณะการเล่าเรื่องถึงละคร และถ่ายทำจากเหตุการณ์จริง ไม่มีพิธีกรในการเล่าเรื่อง แต่ใช้บทบรรยายในการเล่าเหตุการณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการเสริมด้วยบทที่ชวนให้ผู้ชมนั้นเกิดจินตนาการตาม และใช้บทสัมภาษณ์เข้ามาเติมเนื้อหาในส่วนที่บทบรรยายไม่มี หรือใช้เน้นย้ำอารมณ์ที่ตัวละครต้องการจะสื่อ และสามารถวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอผ่านแนวคิดองค์ประกอบของโครงสร้างงานสารคดีได้ดังนี้

3.1) การใช้ภาษาและบทสนทนา ในตอนที่ 5 นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารคือบรรยายถึงภูมิปัญญาในการนำองค์ความรู้ด้านการประกอบอาหารของชาวจีน ท่ามกลางวัตถุดิบที่หลากหลาย และความพิถีพิถัน ใส่ใจในรายละเอียดของแต่ละเมนู ส่วนในช่วงเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการเชื่อมเนื้อหาด้วยการพรรณนาความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ และความหลากหลายของวัตถุดิบก่อนนำไปสู่เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อไป และในช่วงสรุป เป็นการใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารเช่นกัน

ส่วนที่ 2 ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบบรรยายโวหาร ด้วยการเล่าเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอธิบายทั้งขั้นตอน วิธีทำ และสิ่งที่ตัวละครหรือเนื้อหาปรากฏอยู่ เช่น

การควบคุมน้ำมันขณะทอด การปั้นเครื่องครัวดินเผาของทาชิ เพิ่มเติมด้วยข้อมูลเสริมที่เชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น องค์ความรู้ด้านการนั่งของชาวจีน ที่มีการถ่ายทอดวิถีการปรุง ส่วนของบทพูดนั้น งานชิ้นนี้เป็นงานสารคดีที่ไม่เน้นบทพูดของตัวละคร แต่แทรกด้วยเสียงสัมภาษณ์ของตัวละครในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกในเหตุการณ์นั้นๆ โดยใช้ภาษาไม่เป็นทางการ

ตอนที่ 6 การรวมตัวของรสชาติ

1) แนวความคิดของเรื่อง ตอนที่ 6 นำเสนอเกี่ยวกับที่มาของการสรรค์สร้างรสชาติของเมนูอาหาร และเครื่องปรุงต่างๆ โดยในตอนนี้จะเน้นเรื่องน้ำตาลเป็นหลัก เพราะสำหรับชาวจีนแล้ว น้ำตาลนั้นไม่ได้เป็นเพียงตัวแทนของความหวาน แต่ยังเป็นตัวแทนของความสุขอีกด้วย โดยเนื้อหานี้เน้นถึงการผลิตน้ำตาลแบบดั้งเดิมของชาวจีนที่เมืองเซ้าโจว และยังมีพริก เกลือ และที่มาของหลากหลายวัตถุดิบด้วย

2) วิเคราะห์รูปแบบการลำดับเรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการนำเสนอ สารคดี สารคดีชุด A Bite of China ในตอนที่ 6 พบว่า รูปแบบการลำดับเรื่องนั้นเป็นการลำดับโดยแบ่งตามประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดย่อยในงานซึ่งในตอนที่ 6 มีประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดหลัก และแนวคิดย่อยในตอนที่ 6 ดังนี้

2.1) ความเชื่อของชาวจีนกับรสชาติหวาน ว่าเป็นตัวแทนของความสุข โดยเล่าผ่านการทำขนมต่งเมซงของ หยาว ซึ่งฮอง ชาวเมืองเซ้าโจว ที่เน้นใช้วัตถุดิบท้องถิ่น จนกลายเป็นของขึ้นชื่อ และเป็นที่นิยมในช่วงเทศกาลฤดูหนาวประจำเมือง



รูปที่ 4.63 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ก)

ที่มา : Youtube, 2014

2.2) คุณค่าทางอาหารที่ได้จากความหวานของอ้อย การใช้ความหวานจากการเผาซากอ้อย ในเมนูท้องถิ่นของชาวจีน เช่น เป็ดรมควันที่เมืองเซี่ยฉาน ในช่วงเทศกาล ที่ชาวเมืองนั้นนิยมมารับประทาน



รูปที่ 4.64 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ข)

ที่มา : Youtube, 2014

2.3) ของหวานกับความเชื่อเรื่องความสุข ในช่วงเทศกาลตรุษจีน ที่ทุกคนครั้นนิยมหาซื้อมารับประทาน เพื่อเป็นตัวแทนของความเจริญรุ่งเรืองในปีหน้า



รูปที่ 4.65 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ค)

ที่มา : Youtube, 2014

2.4) พืชผลสมุนไพร กับความเชื่อเรื่องการรักษาโรค อันเป็นที่มาของรสชาติขม ซึ่งเป็นรสชาติพื้นฐานของชีวิตมนุษย์ และการเลือกใช้วัตถุดิบอย่างมีละมุนในเมนูอาหารต่างๆ กับความเชื่อเรื่องการทำร่างกายโดยใช้สมุนไพร ในเมนูเปิดอบสมุนไพร



รูปที่ 4.66 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ง)

ที่มา : Youtube, 2014

2.5) การตามหาเกลือชั้นดีของ เหย์ ฉาจา พ่อครัวชาวฮากกา เพื่อนำมาประกอบอาหารเมนูไก่อบเกลือเมนูขึ้นชื่อของกว่างตุ้ง และนาเกลือของยี่ว หลิงวู ที่รักษาองค์ความรู้ขั้นตอนการทำนาเกลือที่ได้มาจากบรรพบุรุษ มานานกว่า 400 ปี



รูปที่ 4.67 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (จ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.6) อธิบายขั้นตอนการผลิต และความแตกต่างของ น้ำส้มสายชูที่มาจากแต่ละภูมิภาคของประเทศจีน เช่นน้ำส้มสายชูจากส้าซี จะมีรสชาติบาดคอ ซึ่งแตกต่างกับน้ำส้มสายชูที่มาจากทางใต้ที่มีรสชาติหวาน จึงนิยมนำไปใส่ในเมนูหนึ่ง และใช้เป็นซอส



รูปที่ 4.68 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ฉ)

ที่มา : Youtube, 2014

2.7) ประวัติศาสตร์การเข้ามาของ คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส ที่นำ พริก และรสชาติเผ็ดเข้ามาสู่แผ่นดินจีน และผลิตภัณฑ์ขึ้นชื่อ ที่เป็นพริกของชาวฮั่นฮวน พื้นที่ที่เหมาะสมแก่การปลูกพริก ผ่านการเล่าเรื่องของครอบครัว หู ชู่ซวงในช่วงหน้าหนาว เพื่อไปขายตลาด



รูปที่ 4.69 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 6 (ช)

ที่มา : Youtube, 2014

3) วิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ รูปแบบในการนำเสนอตอนที่ 6 นั้นมี ลักษณะการเล่าเรื่องกึ่งละคร และถ่ายทำจากเหตุการณ์จริง ไม่มีพิธีกรในการเล่าเรื่อง แต่ใช้บท

บรรยายในการเล่าเหตุการณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการเสริมด้วยบทที่ชวนให้ผู้ชมนั้นเกิดจินตนาการตาม และใช้บทสัมภาษณ์เข้ามาเติมเนื้อหาในส่วนที่บทบรรยายไม่มี หรือใช้เน้นย้ำอารมณ์ที่ตัวละครต้องการจะสื่อ และสามารถวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอผ่านแนวคิดองค์ประกอบของโครงร่างงานสารคดีได้ดังนี้

3.1) การใช้ภาษาและบทสนทนา ในตอนที่ 6 นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารคือบรรยายถึงภูมิปัญญาในการนำองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์รสชาติอาหารของชาวจีน และความเชื่อเรื่องรสชาติ ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ส่วนในช่วงเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการเชื่อมเนื้อหาด้วยการพรรณนาความสวยงามของรสชาติอาหาร และความหลากหลายของวัตถุดิบก่อนนำไปสู่เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อไป และในช่วงสรุป เป็นการใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารเช่นกัน

ส่วนที่ 2 ช่วงรายละเอียดย่อยในเนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบบรรยายโวหาร ด้วยการเล่าเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอธิบายทั้งขั้นตอน วิธีทำ และสิ่งที่ตัวละครหรือเนื้อหาปรากฏอยู่ เช่น การทำตั้งเมฆของ หยาว ซึ่งฮอง เพิ่มเติมด้วยข้อมูลเสริมที่เชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น คุณค่าของความหวาน ความเชื่อเรื่องรสชาติขม ที่มาพร้อมกับการรักษาโรคของชาวจีน ส่วนของบทพูดนั้น งานชิ้นนี้เป็นงานสารคดีที่ไม่เน้นบทพูดของตัวละคร แต่แทรกด้วยเสียงสัมภาษณ์ของตัวละครในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกในเหตุการณ์นั้นๆ โดยใช้ภาษาไม่เป็นทางการ

ตอนที่ 7 ฟาร์มของเรา

1) แนวความคิดของเรื่อง ตอนที่ 7 เป็นการนำเสนอเรื่องของ การเพาะเลี้ยงสัตว์ และการทำไร่วสวนเพื่อใช้ในการประกอบอาหาร เพื่อให้เห็นว่า การที่ชาวจีนมีเมนูอาหารที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์นั้น สิ่งสำคัญที่ขาดไปได้เลยนั่นคือเป็นเพราะจีนมีระบบเกษตรที่ดี หลากหลาย และมีทรัพยากรที่มั่งคั่ง มีดินที่อุดมสมบูรณ์ สามารถเพาะปลูกพืชพันธุ์ได้หลายรูปแบบ มีแหล่งน้ำ ทะเลที่อุดมสมบูรณ์ จึงสามารถเพาะเลี้ยงปลาได้หลากหลายชนิด มีอากาศที่เหมาะสมต่อการเลี้ยงสัตว์ชนิดต่างๆ

2) วิเคราะห์รูปแบบการลำดับเรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในการนำเสนอ สารคดี สารคดีชุด A Bite of China ในตอนที่ 7 พบว่า รูปแบบการลำดับเรื่องนั้นเป็น

การลำดับโดยแบ่งตามประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดย่อยในงานซึ่งในตอนี่ 7 มีประเด็นที่สอดคล้องกับแนวคิดหลัก และแนวคิดย่อยในตอนี่ 7 ดังนี้

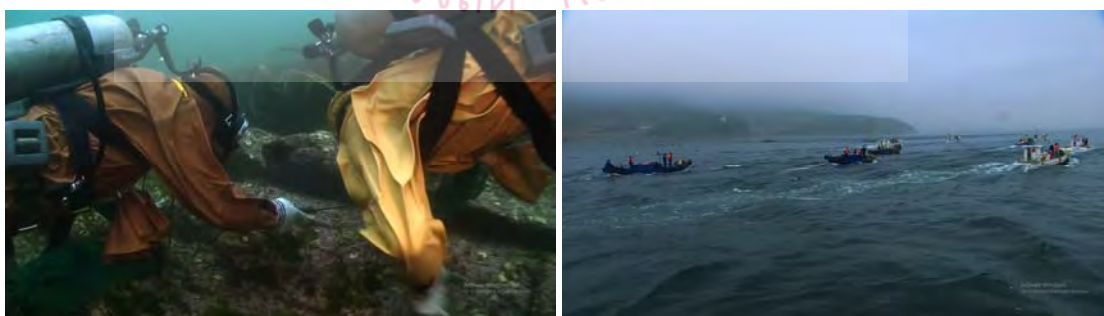
2.1) ภูมิปัญญาของชาวจ้วง ม้ง ตัง และเย้า กับการเพาะปลูกที่อยู่ร่วมกับธรรมชาติด้วยวิธีการทำนาข้าวขั้นบันได กับผลผลิตอย่างข้าวเหนียวดำและเหลืองซึ่งเป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นอย่างปลาและข้าวเหนียวเหลือง ที่เชื่อมโยงกับสังคมเกษตรกรรมของคนในชุมชน โดยมีเทศกาลเฉลิมฉลองหลังฤดูเก็บเกี่ยว เป็นตัวเล่าเรื่อง



รูปที่ 4.70 สารคดีชุด A Bite of China ตอนี่ 7 (ก)

ที่มา : Youtube, 2014

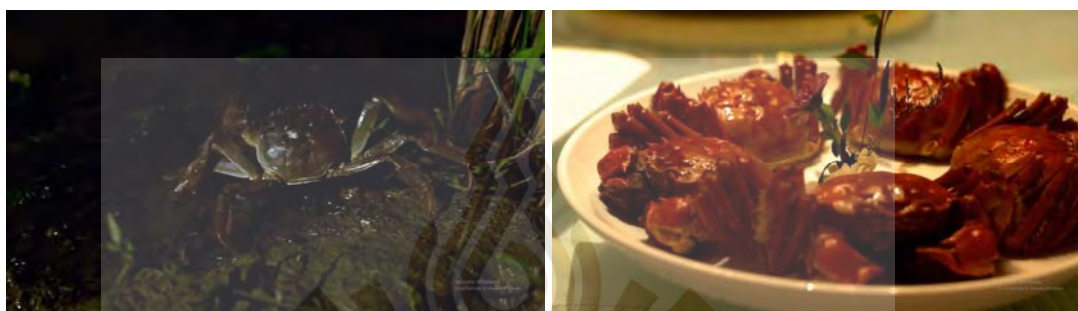
2.2) เล่าเรื่องความอุดมสมบูรณ์ของทะเลจีน บริเวณเกาะเจียงซี จนทำให้การประมงท้องถิ่นเป็นอาชีพสำคัญของชาวบ้านที่นี่ ผ่านเรื่องราวของ ชวี่อ หาง กับการตามหาปลิงทะเล และวัตถุดิบจากทะเลชนิดอื่นๆ เพื่อไปประกอบเป็นเมนูขึ้นชื่อของเมืองซานตง



รูปที่ 4.71 สารคดีชุด A Bite of China ตอนี่ 7 (ข)

ที่มา : Youtube, 2014

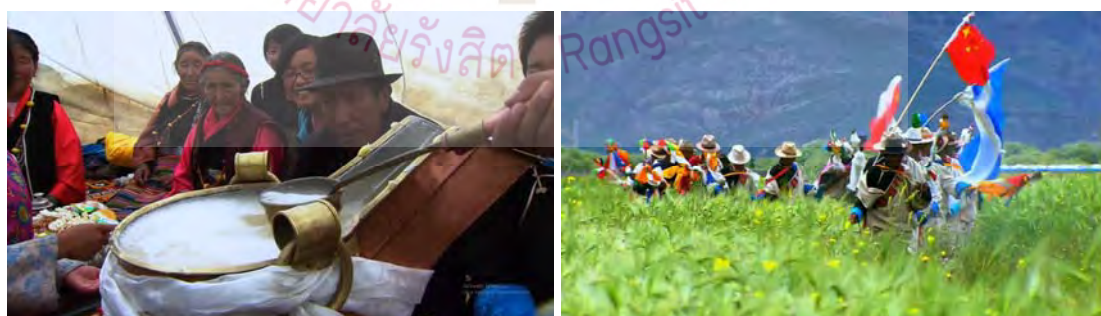
2.3) การเพาะปูแม่น้ำสายพันธุ์ท้องถิ่น และการตามหาปูแม่น้ำในธรรมชาติ เพื่อนำไปประกอบอาหารอย่าง ปูผสมมันบด ที่นำปูแม่น้ำมาผสมกับวัตถุดิบที่หาได้ทั่วไป แต่กลับมีรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์และยอดนิยมของชาวเมืองเฉิงตู และการนำปูไปประกอบเป็นเมนูเลื่องชื่อต่างๆ ในจีน



รูปที่ 4.72 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (ค)

ที่มา : Youtube, 2014

2.4) ความผูกพันระหว่างชาวทิเบตทุ่งข้าวบาเลย์ที่พวกเขาต่างเคารพ และจัดพิธีบูชาให้ทุกปี และอีกเมนูที่ขาดไม่ได้ของชาวทิเบต นั่นคือชานมจามรี สัตว์ท้องถิ่นของคนทิเบต



รูปที่ 4.73 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (ง)

ที่มา : Youtube, 2014

2.5) การคิดต่างของจาง เกว๋ย หมิง กับสวนผักลอยฟ้ากลางเมืองปักกิ่ง โดยเปลี่ยนเอาชั้นดาดฟ้าของบ้านให้เป็นพื้นที่ทางการเกษตรและใช้ช่วงฤดูใบไม้ผลิในการเพาะปลูก เพื่อเก็บเกี่ยวผลผลิตมารับประทานเอง และใช้เป็นพื้นที่หย่อนใจให้กับเขาและครอบครัว



รูปที่ 4.74 สารคดีชุด A Bite of China ตอนที่ 7 (จ)

ที่มา : Youtube, 2014

3) วิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ รูปแบบในการนำเสนอตอนที่ 7 นั้นมีลักษณะการเล่าเรื่องกึ่งละคร และถ่ายทำจากเหตุการณ์จริง ไม่มีพิธีกรในการเล่าเรื่อง แต่ใช้บทบรรยายในการเล่าเหตุการณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการเสริมด้วยบทที่ชวนให้ผู้ชมนั้นเกิดจินตนาการตาม และใช้บทสัมภาษณ์เข้ามาเติมเนื้อหาในส่วนที่บทบรรยายไม่มี หรือใช้เน้นย้ำอารมณ์ที่ตัวละครต้องการจะสื่อ และสามารถวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอผ่านแนวคิดองค์ประกอบของโครงสร้างงานสารคดีได้ดังนี้

3.1) การใช้ภาษาและบทสนทนา ในตอนที่ 7 นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ช่วงต้น ช่วงเปลี่ยนเนื้อหา และช่วงสรุป เป็นการเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารคือบรรยายถึงภูมิปัญญาในการใช้ความแตกต่างของสภาพภูมิประเทศ เพาะวัตถุดิบเลื่องชื่อของท้องถิ่นของตนเอง และความสัมพันธ์ของชาวจีนกับอาหารที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ส่วนในช่วงเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาด้วยการพรรณนาความสวยงามของรสชาติอาหาร และความหลากหลายของวัตถุดิบก่อนนำไปสู่เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอต่อไป และในช่วงสรุป เป็นการใช้ลักษณะภาษาแบบพรรณนาโวหารเช่นกัน

ส่วนที่ 2 ช่วงรายละเอียดย่อในเนื้อหาที่น่าสนใจ เป็น การเน้นบทบรรยายที่ใช้ลักษณะภาษาแบบบรรยายโวหาร ด้วยการเล่าเหตุการณ์ หรือ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอธิบายทั้งขั้นตอน วิธีทำ และสิ่งที่ตัวละครหรือเนื้อหาปรากฏอยู่ เช่น การทำทอสรนอยฟ้ากลางกรุงปักกิ่ง เพิ่มเติมด้วยข้อมูลเสริมที่เชื่อมโยงกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น ความหลากหลายสายพันธุ์ของวัตถุดิบแห่งท้องทะเลจีน ส่วนของบทพูดนั้น งานชิ้นนี้เป็นงาน สารคดีที่ไม่เน้นบทพูดของตัวละคร แต่แทรกด้วยเสียงสัมภาษณ์ของตัวละครในประเด็นที่เกี่ยวข้อง กับอารมณ์ ความรู้สึกในเหตุการณ์นั้นๆ โดยใช้ภาษาไม่เป็นทางการ

วิเคราะห์แก่นในการนำเสนอผลงาน

แก่นสำคัญของการนำเสนอผลงานชิ้นนี้นั้นก็คือ เรื่องความสำคัญของอาหาร ที่ เชื่อมโยงในทหมิติของสังคม ทั้งความเชื่อ ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า จุดเด่นของการนำเสนอสารคดีชุดนี้นั้นคือเนื้อหาในการเสนอ และการรวบรวมเนื้อหาที่ครอบคลุม ในทหมิติของอาหารจีน มีความใส่ใจในรายละเอียดทุกขั้นตอน ทั้งในเรื่องของเนื้อหาในการ นำเสนอ การนำเสนอด้านภาพ การให้เสียงประกอบ การแบ่งจังหวะของเรื่องราวในการนำเสนอ ที่ ทั้งเนื้อหาที่หนัก เบา ในสารคดี 1 ตอน และมีการแบ่งประเด็นที่ต้องการนำเสนอไว้อย่างละเอียด และชัดเจน เช่นตอนที่ต้องการนำเสนอเฉพาะการถนอมอาหาร หรือนำเสนอเฉพาะเรื่องของ เครื่องปรุง

4.2.2 วิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรคและวิธีการสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์ไว้ในรายการ

จากความหมายของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนว รินทรกุล, 2559) เจ้าของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อธิบายไว้ ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการ สร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดมนุษย์ โดยมาจากความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ซึ่งหมายถึง การ ใช้ความคิด (ideas) ทั้งความคิดเดิม หรือความคิดใหม่ๆ โดยเริ่มต้น จากจินตนาการและพรสวรรค์ ของปัจเจกบุคคล และจะเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เมื่อมีการใช้ความคิด ดังกล่าวมาผลิตสินค้า และบริการ (New Products/Service) ที่ขายได้ (Commercialized) และ สร้างมูลค่าเพิ่ม (Create Higher Value Added)

จากการเก็บข้อมูลด้วยการชม A Bite of China ย้อนหลัง ทั้ง 7 ตอน พบว่า มีความสอดคล้องกับแนวคิด เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ตามที่ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวินทรกุล, 2559) เจ้าของแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ได้อธิบายไว้ คือ การนำภูมิปัญญา เอกลักษณ์ของท้องถิ่น ประเพณี และความเชื่อต่างๆ มารวบรวม และจัดหมวดหมู่ก่อนสร้างสรรค์ต่อยอดกลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งนั่นคือสารคดีชุดนี้ โดยผ่านการผลิตด้วยกระบวนการผลิตสื่อ จนขายได้ (Commercialized) มีการนำมาเผยแพร่ผ่านการออกอากาศทั้งในระบบโทรทัศน์ และขายลิขสิทธิ์ในการแพร่ภาพออกอากาศ จนสร้างมูลค่าเพิ่ม สร้างรายได้จากการรับชมผ่านช่องทางต่างๆ และยังสร้างมูลค่าในทางอื่นด้วย เช่น การเผยแพร่วัฒนธรรมจีน และประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการตอกย้ำเป็นพหุสังคมของจีน และทรัพย์สินทางปัญญาด้านอาหารที่นำมาต่อยอดได้ถึงปัจจุบัน หลากหลายมิติ ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 4.75 แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสารคดีชุด A Bite of China

ที่มา : ปรับปรุงโดยผู้วิจัย

นอกจากนี้ ยังสามารถวิเคราะห์ตามความหมายที่มีผู้ศึกษาไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) คือ การสร้างมูลค่าสินค้า หรือบริการที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สำหรับสาขาการผลิตที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะเรียกว่า “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” (Creative Industry) ซึ่งหมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญบนพื้นฐานแนวคิด “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” โดยเกี่ยวข้องกับแนวคิดและที่มาดังต่อไปนี้

4.2.1.1 ด้านองค์ความรู้ (Knowledge)

จากการศึกษารูปแบบการสร้างสรรครายการ A Bite of China นั้นพบว่า มีการใส่ใจเนื้อหาที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ในด้านของวัฒนธรรมเรื่องอาหาร

ประเพณี และเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นไว้อย่างครบถ้วน โดยยกให้เป็นประเด็นหลักที่ผู้ผลิตนั้นต้องการจะสื่อกับผู้ชม เป็นองค์ความรู้ด้านอาหารที่สั่งสมกันมานานกว่าพันปี ทั้งเรื่องขององค์ความรู้ด้านการคัดสรรวัตถุดิบ การนำเอกลักษณ์ของธรรมชาติเข้ามาใช้ประโยชน์บนจานอาหาร การนำวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นเข้ามาในวัฒนธรรมอาหาร ประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอาหาร เข้ามาปรับใช้ ซึ่งนี่ถือเป็นความฉลาดของผู้ผลิตสื่อ ที่เลือกเอาจุดแข็งที่มีอยู่ในประเทศของตนมาประชาสัมพันธ์ เพราะแท้จริงแล้วเรื่องวัฒนธรรมอาหารจีนนั้นถือเป็นหนึ่งในสิ่งขึ้นชื่อของประเทศจีน และสื่อนิยมนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเสมอๆ

ซึ่งในส่วนนี้ ได้ตรงกับการให้ความเห็นของ คุณวันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านสารคดี ที่เคยให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับ สารคดี A Bite of China ไว้ดังนี้

“A Bite of China ไม่ได้สอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ แต่จับเอาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มาใส่เลยเถิดเต็มๆ ผ่านการนำเสนอแบบสารคดี ซึ่งรูปแบบนี้ถือเป็นรูปแบบสารคดีที่ต่างชาตินิยมทำมากที่สุด คือเป็นสารคดีที่มีการเล่าเรื่องคล้ายละคร คือจับเหตุการณ์สักเหตุการณ์แล้วเอามาเล่า เป็นเหตุการณ์ที่ไม่ใหญ่ แต่เล็ก และถ่ายทำอย่างละเอียด พอดูแล้วสัมผัสได้ชัดเลยคือ สารคดีต้องการสื่อเรื่องวัฒนธรรมอาหาร ว่าอาหารที่เรากินมันไม่ได้อยู่แค่ในจาน แต่ยังมีชีวิต สังคม และวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง อย่างเช่นตอนแรกที่น่าเสนอเรื่องการเก็บเห็ดของคนที่ยานซู ถ้ามุมมองปกติก็แค่เห็ดก่อนนี้เอาไปทำเมนูอะไร แต่นี่เป็นการเล่ามุมมองกลับ คือย่อนให้เรารู้ว่า กว่าจะได้เห็ดก่อนนี้นั้นเป็นอย่างไร กว่าจะได้แต่ละวัตถุดิบมีใครเข้ามาเกี่ยวข้อง สำคัญคือระหว่างทางที่จะได้แต่ละวัตถุดิบ มีเรื่องของวัฒนธรรม ศิลปะ และวิถีชีวิต เป็นการสร้างมูลค่าให้กับอาหารมากกว่าอยู่บนจาน ซึ่งตรงกับความ เป็นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์เข้ามาเกี่ยวข้องหมดเลย” (วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 เมษายน 2561)

4.2.1.2 การสร้างสรรค์งาน (Creativity)

ในเรื่องของวิธีในการสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยพบว่าสารคดีชุดนี้นำเสนอด้วยวิธีสร้างสรรค์ด้วยวิธีนำเสนอแบบสารคดีทั่วไป คือมีภาพและบทบรรยายและบทสัมภาษณ์ของตัว

ละครคล้ายกับสารคดีเรื่องอื่นๆ โดยเป็นการนำเสนอที่ไม่ได้เน้นในเรื่องของอารมณ์ แต่เน้นนำเสนอที่เรื่องของเนื้อหาเป็นหลัก โดยมีการทำข้อมูลแบบเจาะลึก มีการสัมภาษณ์ และหาตัวละครที่มีลักษณะเด่น หรือมีบุคลิกที่ชัดเจนล่วงหน้า มีการกำหนดช่วงจังหวะถ่ายทำให้ตรงกับเทศกาลหรือฤดูกาลที่จะเกิด และมีการเฝ้ารอเพื่อให้เกิดภาพตรงกับที่สารคดีต้องการ และมีการวางแผนงาน และขั้นตอนการถ่ายทำที่ชัดเจน โดยสังเกตได้จากเรื่องของมุกกล้องที่นำเสนอซึ่งมีการกำหนดมุกไว้ล่วงหน้าค่อนข้างเยอะ และมีการสอดแทรกเทคนิคต่างๆ ไว้อย่างหลากหลาย เช่นการเลือกมุกกล้อง หรือการถ่ายทำโดยใช้แสง สี เข้าร่วมประกอบ ด้านการตัดต่อเน้นทำออกมาได้ครบถ้วนใช้รูปที่สื่อความหมาย และสอดคล้องกับบทบรรยายทั้งหมด

ซึ่งในส่วนนี้ ผลวิเคราะห์ของผู้วิจัย ก็สอดคล้องกับการให้ความเห็นของ คุณวันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านสารคดี ที่เคยให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องรูปแบบการสร้างสรรค์สารคดี A Bite of China ไว้ดังนี้

“เรื่องโปรดักชั่น ถือว่างานชิ้นนี้ทำได้มาตรฐานสากล สมกับเป็นช่องใหญ่อย่าง CCTV ที่มีทุนสร้างสูง และเป็นฟอร์มเมตแบบสารคดีจริงๆ คือใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบกิ่งละคร มีแหล่งข้อมูลเป็นผู้แสดงในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตรงนี้ถือเป็นความครีเอทที่งานสารคดีแบบสากลเขาทำกัน แต่ใช้ต้นทุนสูง และเวลาสร้างนาน ต้องมีการลงไปทำข้อมูลก่อนนานเป็นปีๆ รวมถึงช่วงถ่ายทำก็ต้องรอฤดูกาล และใช้ทีมงานเยอะ บ้านเรายังขาดจุดนี้ เริ่มตั้งแต่เรื่องทุนการผลิตเลย ยากมาก” (วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 เมษายน 2561)

4.3 รายการ The Skin Wars



รูปที่ 4.76 รายการ The Skin Wars

ที่มา : Netflix, 2014

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โครงสร้างรายการ และรูปแบบการสร้างสรรครายการได้ดังนี้

4.3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบ และโครงสร้างรายการ

4.3.1.1 รูปแบบการนำเสนอ

รูปแบบการนำเสนอเป็นลักษณะรายการเรียลลิตีเกมโชว์ โดยคัดเลือกจิตรกรผู้มีความสามารถในด้านระบายสีเรื้อนร่าง (บอดี้เพ้นท์) จากทั่วประเทศจนคัดเลือกจนเหลือ 10 คน เพื่อใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันและทำการแข่งขัน จากนั้นจึงเฟ้นหาจนได้ผู้ชนะเลิศเพียง 1 เดียว โดยในแต่ละสัปดาห์ จะทำการแข่งขันทั้งหมด 2 รอบ แบ่งเป็น 2 โจทย์ โดยโจทย์ 1 นั้นเป็นโจทย์คัดเลือกผู้ชนะ เพื่อได้รับสิทธิพิเศษในโจทย์ข้อต่อไป ส่วนโจทย์ในข้อ 2 ผู้แพ้จะต้องถูกรอบ ซึ่งโจทย์ในแต่ละรอบแต่ละสัปดาห์นั้นแตกต่างกัน ผู้ชนะในรอบแรกจะได้รับสิทธิในการประชันแนวคิด และมีสิทธิพิเศษเหนือกว่าผู้เข้าแข่งขันท่านอื่นในครั้งที่ 2 โดยการแข่งขันในรอบที่ 2 นั้น จะเป็นการผู้ที่ได้

คะแนนลำดับสุดท้ายจะต้องออกจากการแข่งขัน โดยมีกรรมการสัปดาห์ละ 4 ท่านเป็นผู้ตัดสิน โดย 3 ท่านเป็นกรรมการประจำ และ 1 ท่านเป็น กรรมการพิเศษ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญพิเศษตาม โจทย์ที่กำหนดให้ในแต่ละสัปดาห์ ผู้ชนะจะได้รับเงินรางวัล 100,000 ดอลลาร์สหรัฐ และอุปกรณ์ ใช้ในการทำบอดี้เพนท์ที่ตั้งตลอดทั้งปี และได้รับเชิญให้แสดงงานในเวทีบอดี้เพนท์ระดับโลก

4.3.1.2 ความยาวในแต่ละตอน

ความยาวตอนละไม่เกิน 45 นาที ออกอากาศทั้งหมด 9 ตอน ใน 1 ซีซั่น
ออกอากาศ

4.3.1.3 ลำดับการเล่ารายการ

1) ช่วงต้นรายการ ช่วงต้นของรายการมีการดำเนินในรูปแบบของเกมสโว์ประพจน์ทุกสัปดาห์ นั่นคือมีการแนะนำตัวละคร รวมถึงผลงาน และที่มาที่ไปของแต่ละผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งแต่ละผู้เข้าแข่งขันนั้นมีผลงานเป็นที่รู้จักในระดับหนึ่ง และแต่ละคนต่างมีทักษะพิเศษในรูปแบบของตัวเอง จึงทำให้ผู้ชมสามารถคาดเดาผลงานหรือสไตล์การนำเสนอผลงานออกมาได้ ความสัมพันธ์ของผู้เข้าแข่งขันยังเป็นแบบผิวเผิน ไม่มีคู่แข่ง หรือทีมเวิร์คที่ชัดเจน ส่วนโจทย์ที่ใช้แข่งขันก็เป็นโจทย์พื้นฐาน เช่น การเพนท์บนเรือนร่างที่เกี่ยวกับบ้านเกิดตนเองโดยมีเวลาเป็นตัวกำหนดผู้ที่ได้คะแนนน้อยสุดจากการตัดสินจึงถูกคัดออก

2) การพัฒนาเหตุการณ์ แต่ละผู้เข้าแข่งขันต้องพัฒนาตนเองให้เข้ากับ โจทย์มากขึ้น เพราะจากเดิมที่เคยเพนท์ Concept Art แบบศิลปินอิสระ ต้องเปลี่ยนเป็นการเพนท์ สีสตามโจทย์ในเชิงพาณิชย์ เช่นการเพนท์พรางตัวเพื่อให้เข้ากับสินค้าที่โจทย์กำหนด หรือ ทำบอดี้เพนท์ประดับโต๊ะอาหารนานาชาติ ให้เข้ากับเอกลักษณ์ของประเทศต่างๆ ที่โจทย์ได้มา นอกจากนี้ เกมสโว์ยังบังคับให้เกิดการทำงานเป็นทีม เช่นการจับคู่กันของผู้เข้าร่วมแข่งขัน จึงทำให้เห็นประเด็นของความขัดแย้งในแต่ละตัวละครเพิ่มขึ้นเป็นส่วนเสริมนอกจากรื่องของเกมสโว์

3) การตัดสิน/การเกิดข้อโต้แย้ง โจทย์การแข่งขันจะเป็นตัวชี้ให้เกมนั้น อยู่ในช่วงเวลาที่ต้องแข่งขันสูงสุด โดยโจทย์จะเป็นตัวกำหนดสถานการณ์ให้ตึงเครียดเรื่อยๆ เช่น ในตอนที่ 4 ผู้เข้าแข่งขันที่ชนะในรอบแรก จะมีสิทธิเลือกตัดเวลาทำงานของผู้เข้าแข่งขัน 1 ท่าน จนทำให้ทั้ง 2 มีปัญหากันในที่สุด หรือในตอนที่ 5 ซึ่งรอบแรกผู้เข้าแข่งขันต้องจับคู่กันเพื่อ

ทำงานเป็นทีม แต่ในรอบ 2 โจทย์ได้เปลี่ยนให้ ทั้ง 2 ต้องมาแข่งกันเองแทน รวมถึงเนื้อหารายการที่เริ่มให้น้ำหนักกับส่วนของชีวิต ก็จะทำให้เห็นว่า ผู้เข้าแข่งขันแต่ละท่านจะมีปากเสียงกันตลอดเวลา ซึ่งทุกอย่างนั้นเกิดจากกติกาที่ทำให้เกมนั้นบังคับให้ผู้เข้าแข่งขันต้องเผชิญหน้ากัน

4) บทสรุปการแข่งขัน ในช่วงท้าย การแข่งขันจะดำเนินไปจนเหลือผู้เข้าแข่งขันเพียง 3 ท่าน และให้ผู้เข้าแข่งขันที่เหลือ กลับมาเพนท์ ในงานที่ตัวเองอยากทำเพียง 1 ชิ้น โดยเกมนี้อาจต้องการสื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละครที่เกิดขึ้นจากจุดเริ่มต้น มาจนถึงหลังจากได้เข้าร่วมแข่งขัน ในช่วงท้ายทั้ง 3 จะได้พบกับครอบครัว ซึ่งทำให้ตัวละครมีช่วงพักในการเล่าประเด็นเรื่องชีวิตของแต่ละคนด้วย ก่อนจะจบด้วยการแข่งขันในรอบสุดท้าย แล้วตัดสินหาผู้ชนะ

4.3.1.4 โครงสร้างตัวละคร/ผู้เข้าร่วมแข่งขัน/กรรมการ

1) ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ลักษณะของผู้เข้าร่วมแข่งขันจะเป็นกลุ่มศิลปินบอดีเพนท์ที่มีทักษะโดดเด่นตามแต่ที่ตนถนัด เช่นการเพนท์โดยใช้แอร์บรัช หรือเพนท์โดยใช้พู่กัน การแต่งหน้าแบบ Special Effect หรือการเพนท์แบบเพื่อให้เกิดกลิ่นกับธรรมชาติ จึงทำให้เกมนี้อาจมีหลากหลายเพราะมีความหลากหลายในแต่ละสัปดาห์ นอกจากนี้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละท่านยังมีภูมิหลังที่หลากหลาย เช่นเป็นวันรุ่น วันกลางคน หรือสถานภาพที่ต่างไปเช่นมีครอบครัวแล้ว หรือยังโสด จึงทำให้คอนเซ็ปต์ในการคิดงานค่อนข้างหลากหลาย รวมถึงลักษณะนิสัยที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง จึงทำให้รายการดำเนินมาถึงช่วงเกิดข้อโต้แย้งมากขึ้นเรื่อยๆ ไม่เพียงแต่เรื่องของเกมส์แต่ยังเป็นเรื่องของการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันยิ่งเข้มข้นขึ้นไปอีก จนมีการจับคู่ระหว่างผู้เข้าร่วมแข่งขันและแบ่งกลุ่มอย่างเห็นได้ชัด จนท้ายที่สุดเมื่อผู้แข่งขันน้อยลง สถานการณ์จึงกลับมามีความคล้ายเหมือนเริ่มต้นอีกครั้ง

2) กรรมการ ลักษณะของกรรมการคือเป็น 3 ผู้มีชื่อเสียงอย่างมากในวงการบอดีเพนท์ จึงทำให้ทุกการตัดสินนั้นเป็นไปอย่างเอกฉันท์และไม่เกิดข้อสงสัยระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับกรรมการในแต่ละโจทย์ที่กำหนดให้ นอกจากนี้ยังมีกรรมการพิเศษผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ อีก 1 ท่านต่อสัปดาห์ เข้ามาช่วยตัดสินในแต่ละตอน นอกจากนี้ลักษณะนิสัยของกรรมการยังมี 2 รูปแบบ นั่นคือเป็นผู้ฟังที่ดีในขณะที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังอธิบายในสิ่งที่ตนนำเสนอ และเป็นผู้วิจารณ์ที่ดีขณะทำการตัดสิน แม้เวลานั้นรายการกำลังเกิดข้อโต้แย้งอยู่ จึงทำให้เกมส์มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

4.3.1.5 โจทย์ที่ได้รับในแต่ละตอน

จากการรวบรวมเอกสารและทำการศึกษาแนวการสร้างสรรค์รายการ จึงทำให้ทราบว่า โจทย์ในแต่ละสัปดาห์ที่รายการกำหนดให้มิดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงโจทย์ในแต่ละสัปดาห์ของรายการ The Skin Wars

ตอนที่	โจทย์ที่ 1 ของแต่ละสัปดาห์ (โจทย์คัดเลือก)	โจทย์ที่ 2 ของแต่ละสัปดาห์ (โจทย์ตัดสิน)
1	เพนท์เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่เห็นในฮอโลลีด	เพนท์เรื่องราวเกี่ยวกับบ้านเกิดของตนเอง
2	เพนท์ระดับจานประกอบอาหารนานาชาติ	เพนท์เพื่อการพรางตัว
3	จับคู่เพื่อนเพื่อนการรวมตัวของหีนยหาย	แข่งกับคู่หูตนเองเพนท์เสื้อผ้าตามยุคสมัย
4	เพนท์บนใบหน้าตนเองในสิ่งที่ตนเองกลัว	เพนท์ยอดมนุษย์ตามจินตนาการของตนเอง
5	เพนท์รูปการเคลื่อนไหวของสัตว์ตามกำหนด	แบ่งทีม 3 คน เพนท์เทพปกรณัมแต่ละตัวในหุ่นเดียว
6	เพนท์นกมวปล้ำให้ตรงกับแนวคิดของชื่อ	เพนท์บนร่างของนักซูโม่ให้ตรงกับแนวคิดของชื่อ
7	เพนท์เรื่องราวลงบนข้อศอก-นิ้ว	เพนท์แบบ 3 มิติ ในนางแบบ 3 คน
8	เพนท์ 3 มิติ ลงฉาก	บอด้เพนท์อิสระ สู่ถึงการแข่งขันทั้งหมดที่ผ่านมา
9	บทสรุปของผู้ชนะ และรวบรวมภาพประทับใจ	

4.3.1.6 วิเคราะห์แก่นของรายการที่น่าสนใจ

รายการ The Skin Wars เป็นรายการเกมส์โชว์ที่มีวัตถุประสงค์พัฒนางานศิลปะบอดี้เพนท์ให้เป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นในสังคม และเป็นการยกระดับศิลปินให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้น โดยสามารถยกระดับศิลปินให้เข้าสู่พาณิชย์ศิลป์ได้เต็มรูปแบบ

4.3.1.7 วิเคราะห์โครงสร้างรายการผ่านเทคนิคการสร้างสรรค์รายการ

ในส่วนของการวิเคราะห์โครงสร้างรายการผ่านเทคนิคการสร้างสรรค์รายการ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้องค์ประกอบของ มุกกล้อง และฉาก ซึ่งเป็นการนำเสนอแบบรวม โดยได้ข้อสรุป ดังนี้

1) การใช้มุมกล้อง ส่วนของมุมกล้องที่ใช้ในการนำเสนอ นั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจึงพบว่า มุมกล้องที่ใช้เป็นมุมกล้องมาตรฐานทั่วไป มีขนาดภาพ กว้าง กลาง แคบ ปกติ ส่วนเรื่องของเทคนิคพิเศษนั้นมีเพียงการ Tilt up – down และการ Pan ซึ่งเป็นเทคนิคที่หาชมได้ทั่วไป เพราะรายการนั้นเป็นรูปแบบเกมส์โชว์ ที่ถ่ายระบบภายในสตูดิโอ เพราะมีข้อได้เปรียบคือ สามารถควบคุมแสง เสียง และทำงานได้รวดเร็ว และตั้งค่าให้คงเดิมได้เมื่อต้องถ่ายทำรายการต่อในวันอื่นๆ



รูปที่ 4.77 ตัวอย่างการใช้มุมกล้องในรายการ The Skin Wars
ที่มา : Netflix, 2014

2) การใช้ฉาก ส่วนของฉากที่ใช้ในการนำเสนอ นั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจึงพบว่า รูปแบบฉากนั้นแบ่งได้ 2 ส่วน คือส่วนที่เป็นสตูดิโอการแข่งขัน และส่วนที่เป็นพื้นที่สำหรับตัดสิน ส่วนที่เป็นสตูดิโอการแข่งขันนั้นเน้นสี เทา ขาว แดง และตกแต่งด้วยลวดลายแบบปูนเปลือย วางโต๊ะเหล็กสีแดงตามจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในสตูดิโองานศิลปะ การจัดแสงเน้นแสงที่ดูแล้วสว่าง ไม่ทำให้เกิดแสง หรือเงา เพราะจะทำให้การเพนท์สีของผู้เข้าแข่งขันลำบาก และอีกฝั่งซึ่งเป็นที่นั่งของกรรมการ มีการตกแต่งด้วยไม้ เพื่อความหรูหรา ด้วยโทนสีเหลือง

ส่วนของฉากในห้องตัดสินนั้น ใช้โทนสีคือข้างมืด เน้นสีน้ำเงิน ดำ และมีสีชมพูเป็นสีตัดในช่วงหลังของฉาก และมีจอ LED เป็น Logo ของรายการ ผีตรงข้ามเป็นที่นั่งของกรรมการทั้ง 3 ท่านและมีแท่นยืนของพิธีกรประกอบ

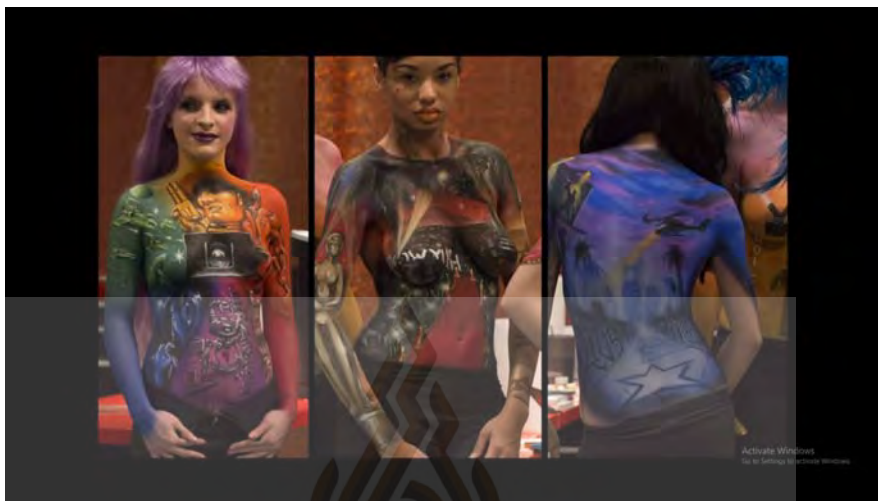


รูปที่ 4.78 ตัวอย่างการใช้ฉากในรายการ The Skin Wars
ที่มา : Netflix, 2014

4.3.1.8 วิเคราะห์เนื้อหารายการที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าเอกสารทางวิดีโอและพบว่า จาก 9 ตอน ของรายการ มี 8 ตอนที่อยู่ในรูปแบบการแข่งขัน และในส่วนของตอนที่ 9 นั้น เป็นเพียงการสัมภาษณ์ความรู้สึกของผู้ชนะเพียงเท่านั้น เพื่อให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์รายการที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์เฉพาะตอนที่ 1-8 และได้ผลสรุปออกมาดังนี้

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 1



รูปที่ 4.79 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 1 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะบนเรือนร่างของนางแบบเปลือย ด้วยเรื่องราวของฮอลลีวูด ให้ศิลปินแต่ละคนวาดภาพจากจินตนาการและความรู้สึกของตัวเองที่เกี่ยวกับฮอลลีวูด นี่เป็นการสร้างงานศิลปะจากแนวคิดวัฒนธรรมของอเมริกัน ที่คนทั่วโลกนั้นรู้จัก เพียงแต่ที่ผ่านมามีถูกนำเสนอเพียงสื่อภาพยนตร์ การแข่งขันครั้งนี้จึงเป็นเหมือนการต่อยอดวัฒนธรรมฮอลลีวูดให้อยู่ในรูปแบบอื่นๆ นั่นคือการเผยแพร่เรื่องราวของอเมริกันชนให้คนทั่วโลกได้รู้จัก นอกจากนี้ รูปที่เหล่าศิลปินได้เพนท์ถือเป็นอีกมุมมองหนึ่งของสังคมแบบอเมริกัน ที่ถูกถ่ายทอดโดยคนอเมริกันในแง่ของชีวิต สังคม และสภาพแวดล้อม เช่นการเพนท์รูปของชายที่โดนตำรวจจับกุม เพราะหลงใหลในแสงสีของฮอลลีวูดจนเกินไป หรือภาพคนต่างถิ่นที่เดินทางเข้ามาอาศัยอยู่ในฮอลลีวูด เพราะหวังว่าวันหนึ่งจะได้มีโอกาสได้เป็นนักแสดงดังระดับโลก เป็นต้น ทั้งหมดนี้ถือเป็นการสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่จับเอารูปแบบการเล่าผ่านมิติของสังคมมาใช้ได้อย่างแยบยล



รูปที่ 4.80 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 1 (ข)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์ตัดสิน : พาทัวร์บ้านเกิดผ่านงานบอดี้เพนต์ ศิลปินทุกคนต้องสร้างสรรค์งานด้วยการสร้างเรื่องราวบนเรือนร่างของนางแบบด้วยความโดดเด่นจากบ้านเกิดของตัวเองเพื่อให้เป็นที่จดจำ ประทับใจแก่ผู้พบเห็น นี่คือนี่ที่สามารถนำไปต่อยอดได้จากแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ในรูปแบบอื่นนอกเหนือจากการประชาสัมพันธ์กับสื่อแบบทั่วไป นับเป็นการนำเสนอโจทย์ที่สามารถแตกยอดเรื่องวัฒนธรรมทั่วทั้งอเมริกาได้อย่างชัดเจน เพราะผู้เข้าแข่งขันนั้นล้วนแต่เป็นศิลปินที่มาจากรัฐต่างๆ ของอเมริกาซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบของรายการที่ต้องการนำเสนอด้านเอกลักษณ์และวัฒนธรรมให้กับผู้ชม หากผู้รับชมได้ชมรายการในส่วนนี้ นั้นจะได้ทราบถึงมุมมองของอเมริกาในรูปแบบต่างๆ ที่มากกว่าเรื่องความเป็นฮอลลีวูดผ่านภาพยนตร์ หรือความน่าสมัยของอาคารระฟ้าในนิวยอร์ก นับเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่แยบยล และเป็นจุดเด่นของชุมชนเพื่อจะขายสินค้าประจำท้องถิ่นได้อีกทาง

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 2



รูปที่ 4.81 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 2 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : ภารกิจสร้างสรรค์ของระดับบนโต๊ะอาหารจากแรงบันดาลใจตามประเทศที่กำหนด นี่เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนมากเรื่องการนำเอาแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาประกอบการผลิตและสร้างสรรค์งานศิลป์ ศิลปินแต่ละคนจะหยิบยกเอาความโดดเด่นของแต่ละประเทศมาประกอบรวมกันเป็นเรื่องราวที่น่าประทับใจลงบนหน้ากระดาษเพื่อจำลองเป็นของระดับบนโต๊ะ เช่น รูปกะโหลกหัวหวานแหววจากเทศกาลงานรำลึกถึงคนตายประเทศเม็กซิโก ภาพตุ๊กตาแสนเรียบง่ายของเกาหลี นับได้ว่าเป็นการต่อยอดงานบอดีเพนท์ให้อยู่ในกิจกรรมอื่นๆ ได้อย่างชัดเจน และเป็นการจับคู่งานศิลปะได้อย่างลงตัว เพราะหากมองในมิติของวัฒนธรรมแล้ว อาหารก็จัดได้ว่าเป็นวัฒนธรรมอีกแขนงหนึ่งเช่นกัน ดังนั้นการรับประทานอาหารแต่ละจานหรือแต่ละเมนู จึงถือเป็นการเรียนรู้เรื่องราวและความเป็นอยู่ของผู้คนในแง่ต่างๆ โดยผ่านอาหารที่หลากหลายจากทุกมุมโลก ดังนั้นการเอางานศิลปะบอดีเพนท์เข้ามาเติมในส่วนนี้ ถือเป็นการทำให้ภาพของวัฒนธรรมที่ต้องการจะสื่อเด่นชัดขึ้นไปอีก และอีกด้านยังเป็นการสื่อสารแนวคิดของชาวอเมริกัน ที่มีต่อวัฒนธรรมชาติอื่นอีกด้วย



รูปที่ 4.82 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 2 (ข)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์โจทย์ตัดสิน : การกีดขวางภาพลงในร้านขายของ นี่เป็นส่วนสำคัญที่ชี้ให้เห็นภาพของการต่อยอดงานศิลปะเพื่อการโฆษณา ด้วยการนำสินค้า หรือผลิตภัณฑ์มาเป็นผลงานลงบนตัวแบบโดยเราสามารถประกอบให้เป็นการสร้างสรรค์งานด้วยการถ่ายภาพโฆษณาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น หรือเรื่องราวในชุมชน มาสร้างสรรค์บนตัวแบบ ให้เหมือนกับอยู่ใน

สถานที่จริง เช่นการปรับจาก สถานที่สร้างสรรค์งานในร้านขายของ เป็นตลาดสดที่ขายผลิตภัณฑ์จากชุมชน และนอกจากผลิตภัณฑ์ในชุมชนแล้ว ยังสามารถยกระดับเป็นสินค้าจะหน่ายในระดับภูมิภาค หรือระดับสากล เพราะงานบอดีเพนท์ก็ถือเป็นงานศิลปะที่สามารถสื่อสารอย่างเป็นสากลได้เช่นกัน

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 3



รูปที่ 4.83 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 3 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : ภารกิจจับคู่ศิลปินผลิตงานตรงข้ามแต่รวมกัน เป็นโจทย์การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ค่อนข้างดูซับซ้อน เพราะต้องการให้ศิลปินนำเสนอเรื่องราวที่ดูแตกต่างให้ออกมาเป็นงานศิลปะที่ลงตัว สวยงาม เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการผลิตรายการโดยใช้แนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่เกิดจากความแปลกใหม่ และเป็นการสร้างงานศิลป์ที่สวยงาม แต่มีความหมาย

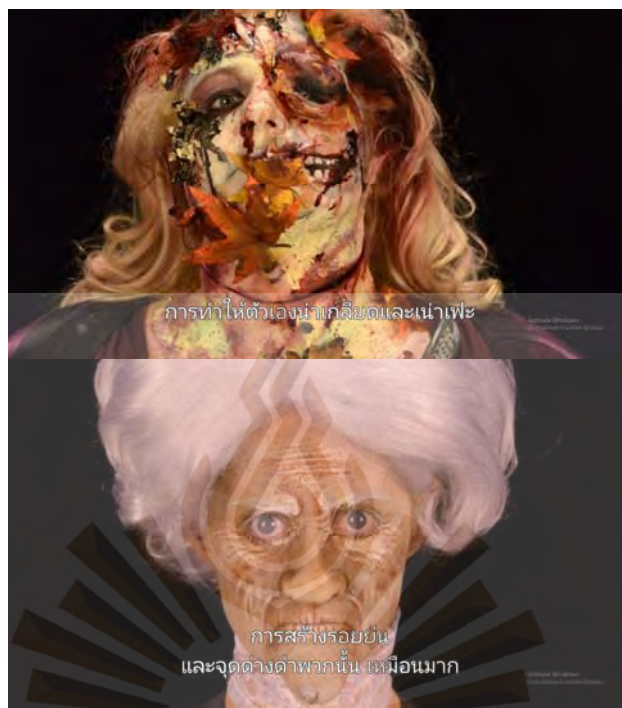


รูปที่ 4.84 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 3 (ข)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์ตัดสิน : ภารกิจสร้างสรรค์งานเสื้อผ้าให้นางแบบจากแฟชั่นในยุคต่างๆ สำหรับโจทย์ข้อนี้ดูเหมือนจะเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะจากแนวคิดที่มีอยู่ดั้งเดิมแต่การสร้างสรรค์ เสื้อผ้าตามแฟชั่นในยุคที่โจทย์กำหนดให้เลือกเพื่อให้คนจดจำและนึกถึงได้นั้นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ลักษณะโดดเด่น เฉพาะตัวของศิลปิน และแนวคิดที่จะทำให้งานนั้นโดดเด่นเป็นที่จดจำ ส่วนนี้สามารถนำไปต่อยอดเพื่อการโฆษณาผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้ เช่น เครื่องประดับ หรือแม้กระทั่งผืนผ้า แต่ละชนิดที่มีเนื้อผ้า หรือลวดลายต่างกันลงบนตัวนางแบบ และนอกจากนี้ หากมองในมิติวัฒนธรรมจะพบว่า โจทย์นี้นับเป็นการขยายแนวคิดทางวัฒนธรรมให้กับผู้รับชมอย่างเห็นได้ชัด เพราะเสื้อผ้าที่ผู้แข่งขันได้เพนท์ลงไป นั้นถือเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมในยุคต่างๆ ที่คนทั่วโลกนั้นต่างรู้จัก และถูกกำหนดขึ้นโดยสหรัฐอเมริกาทั้งสิ้น โดยผ่านทั้งภาพยนตร์ เพลง และหนังสือ เรื่อยมาถึงสื่ออย่างอินเทอร์เน็ตเช่นทุกวันนี้

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 4



รูปที่ 4.85 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 4 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : ภารกิจสร้างสรรค์งานศิลปะจากความหวาดกลัวหรือฝันร้าย เป็นโจทย์ที่ทำทลายความสร้างสรรค์และแนวคิดในการสร้างสรรค์เรื่องราวของศิลปิน นี่คือนิยามของการสร้างสรรค์เนื้อหาที่นำไปต่อยอดได้ จากเรื่องราวในชุมชนหรือท้องถิ่น ที่สามารถนำมาผลิตเป็นงานศิลปะบนร่างกายของแบบได้ เช่น เราสร้างแนวคิดกลัวปีศาจหรือผีท้องถิ่น เพื่อต่อยอดให้คนเดินทางเข้าไปค้นหาเรื่องราวเหล่านั้นในชุมชนเพื่อเป็นกระแสดันให้เกิดการท่องเที่ยวในท้องถิ่นมากขึ้น และเป็นการต่อยอดแนวความคิดเพื่อพัฒนาในเชิงอุตสาหกรรมสื่อ เช่นการนำแนวคิดเหล่านี้ไปสร้างเป็นปีศาจในละคร หรือภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีผู้แข่งขันบางท่าน ได้เพนท์ในคล้ายลักษณะการแต่งหน้าแบบพิเศษ ซึ่งจัดได้ว่ากำลังเป็นที่นิยมในวงการภาพยนตร์ ดังที่เห็นได้จากผู้แข่งขันบางท่านได้เพนท์เป็นภาพของตนเองตอนแก่ หรือภาพของตนเองตอนเสียชีวิต เป็นต้น

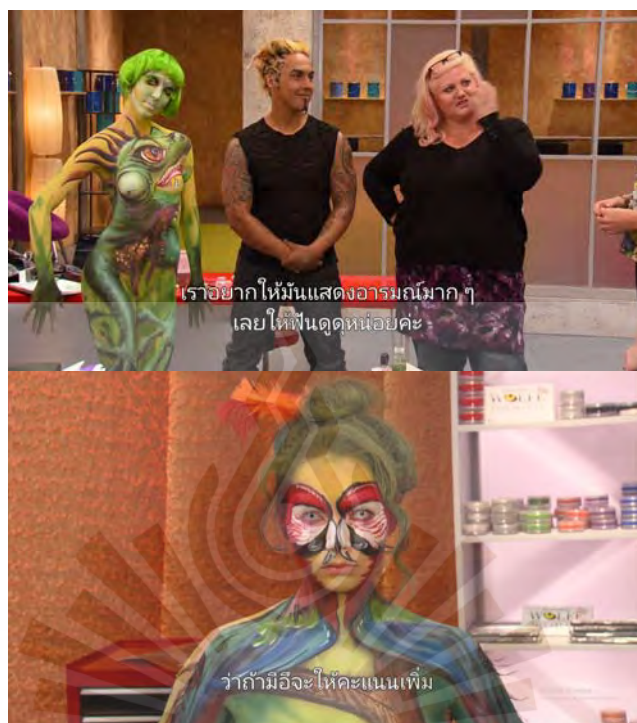


รูปที่ 4.86 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 4 (ข)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์ตัดสิน : ภารกิจสร้างสรรค์สีไร้จากเรื่องราวของตัวเอง นี่เป็นอีก
 โจทย์ที่สร้างมาจากแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแบบชาวอเมริกันอย่างเห็นได้ชัด เพราะผลงานที่
 ออกมานั้นส่วนใหญ่ล้วนเป็นสีไร้สมัยใหม่ เป็นการสร้างค่านิยมในแบบวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่
 อเมริกาได้สร้างขึ้นผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งไม่มีความเชื่อมโยงหรือเกี่ยวข้องกับ
 ประวัติศาสตร์ในการสร้างชาติแบบชาวตะวันตกหรือประเทศอื่นที่มีประวัติศาสตร์ในยุคโบราณ
 ตามแบบชาวยุโรป และนี่ยังสะท้อนความเป็นสมัยใหม่ และใกล้ชิดกับชีวิตของชาวอเมริกันที่เข้า
 กับยุคมากที่สุด ดังเห็นได้จาก สีไร้บางตัวที่ศิลปินเลือกเพนท์ เป็นสีไร้ที่มีหน้าที่ช่วยเหลือ และให้
 ความอบอุ่นเด็กผู้หญิงที่เติบโตมาโดยขาดพ่อแม่คอยอบรมเลี้ยงดู ซึ่งส่วนนี้สะท้อนแนวคิด
 สมัยใหม่ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมแบบอเมริกันได้อย่างชัดเจน ซึ่งต่างกับเทพยุคโบราณซึ่งสื่อถึง
 แนวความคิดสมัยเก่า เช่นเทพแห่งความรัก หรือเทพแห่งสงคราม เป็นต้น

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 5



รูปที่ 4.87 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 5 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : สร้างสรรค์งานที่สะท้อนการเคลื่อนไหวและจิตวิญญาณของสัตว์ 3 ชนิด สำหรับโจทย์ข้อนี้สามารถนำมาต่อยอดกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างดีเยี่ยม โดยการหยิบสัตว์เฉพาะถิ่นในแต่ละพื้นที่ให้มาเป็น פרเซ็นเตอร์ของแต่ละภูมิภาคในประเทศ เช่น อีกัวน่า นกแก้ว และลีเมอร์ เพื่อกระตุ้นให้นำไปสู่การท่องเที่ยวหรือเดินทางเพื่อไปดูสิ่งแวดลอม ในลักษณะการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในภูมิภาคนั้นๆ ได้ นอกจากนี้ยังเป็นการต่อยอดงานศิลปะบอดี้เพนต์เข้าสู่ด้านอื่นๆ เช่น กีฬา หรือสินค้าต่างๆ ที่ต้องการสัตว์เป็นสัญลักษณ์ และหากสังเกตอีกด้านจะพบว่า นอกจากศิลปินจะเพนต์เรื่องของสัตว์แล้ว ยังสอดแทรกเรื่องราวในมิติอื่นๆ ที่เชื่อมโยงอีก เช่น เรื่องราวของสถานที่ ลักษณะพฤติกรรม นับว่าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 4.88 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 5 (ข)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์หลัก: สร้างสรรค์ภาพสัตว์ในตำนานกรีก นี่คือ โจทย์อีกข้อที่สามารถสะท้อนแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่บอกเรื่องราวในชุมชน หนึ่งประวัติศาสตร์ เรื่องเล่า และตำนานของชุมชนได้เป็นอย่างดี โดยการเล่าเรื่องตำนานเทพเจ้ากรีกนั้นเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องเล่าและตำนานในฝั่งโลกตะวันตกที่หากศึกษาโดยละเอียดจะพบว่ามีข้อมูลบางอย่างเชื่อมโยงหรือมีความคล้ายกับตำนานในฝั่งประเทศทางตะวันตก โดยยังสามารถนำมาปรับใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวอื่นๆ ได้ เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะจากเรื่องรามเกียรติ์ เป็นต้น

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 6



รูปที่ 4.89 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 6 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : จากโจทย์รองของตอนที่ 6 ที่กำหนดให้คือ เพนท์นักมวยปล้ำให้ตรงกับแนวคิดของชื่อ นั่นถือเป็นการต่อยอดงานศิลปะที่ให้อยู่ในรูปแบบการแสดงต่างๆได้ โดยไม่จำกัดแนวคิดหรือรูปแบบนำเสนอให้อยู่เพียงในงานเทศกาล หรือลงในผืนผ้าใบ นอกจากนั้น หากวิเคราะห์ตามแนวคิดที่ศิลปินได้สอดแทรกลงไปในตัวนักมวยปล้ำแล้วจะเห็นได้ชัดว่า ชื่อของนักมวยปล้ำนั้น ล้วนมีความหมายที่ทำให้เกิดจินตนาการ เช่นการเพนท์แทนชื่อของนักมวยปล้ำที่มีชื่อว่า High Voltage ศิลปินได้เพนท์ให้เป็นรูปสายฟ้า และลวดลายแทนพลังงานไฟฟ้า โดยเน้นสีร้อนแรง นอกจากนี้ศิลปินยังได้มีการสอบถามข้อมูลของนักมวยปล้ำและลักษณะนิสัยส่วนตัว หรือบุคลิกเมื่อแข่งขัน เช่นในกรณีของผู้แข่งขันที่มีชื่อว่านิโคลได้เพนท์นักมวยปล้ำท่านหนึ่งที่ชื่อว่า เอล มาทาดอร์เป็นลายไฟ เพราะต้องการแทนลักษณะบุคลิกที่ร้อนแรง เป็นนักมวยปล้ำที่มีอารมณ์ร้อนนอกจากนี้ส่วนอีกหนึ่งคือมิติของวัฒนธรรม การที่โจทย์ในเรื่องนี้นั้นแทนเรื่องของมวยปล้ำ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ว่า มวยปล้ำเป็นอีกหนึ่งสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมมากในอเมริกา และเป็นสื่อบันเทิงที่คนทั่วโลกต่างรู้จักผ่านกีฬาชนิดนี้ การที่นำ กีฬา ศิลปะ และรูปแบบการนำเสนอผ่านเกมส์โชว์มาไว้ด้วยกัน ถือเป็นแนวคิดที่ผสมผสานเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างลงตัว



รูปที่ 4.90 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 6 (ข)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์ตัดสิน : โจทย์ในรอบ 2 นั้น ถือเป็นโจทย์ที่ตรงกันข้ามกับโจทย์ข้อแรกในแง่ของขนาดผลงาน เพราะเป็นการเพนท์ลงบนนักกีฬาซูโม่ที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งมีเวลากำหนดให้ 4 ชั่วโมง โดยในแง่ของการสร้างสรรค์ผลงานนั้นถือเป็นเวลาที่ค่อนข้างจำกัด เพราะผู้แข่งขันต้องเริ่มจากการทำข้อมูลแบบ นอกจากนี้หากวิเคราะห์ตามแนวคิดของโจทย์ การเพนท์เช่นนี้ถือเป็นการสร้างมูลค่าให้กับผลงาน และเป็นการเปิดโอกาสให้ศิลปินผู้นั้นอยู่ในรูปแบบอื่นๆ เช่นในกีฬาเป็นต้น และหากมองในแง่ของวัฒนธรรมจะพบว่า ซูโม่เป็นกีฬาที่อยู่คู่กับสังคมญี่ปุ่นมานานกว่า 2,000 ปี ถือเป็นการนำวัฒนธรรมต่างถิ่นมาปรับใช้ให้เข้ากับงานศิลปะในแบบอเมริกัน เป็นการนำแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มาปรับใช้ได้อย่างชัดเจน

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 7



รูปที่ 4.91 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 7 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : เป็นการทดสอบทักษะของศิลปินได้เป็นอย่างดี เพราะการเพนท์บนมือและแขนถือเป็นการเพนท์ในพื้นที่ที่จำกัด นอกจากนี้ ศิลปินจะต้องวิเคราะห์ให้ได้เปรียบในแง่ของการสร้างสรรค์ เพราะมือ ถือเป็นเป็นอวัยวะที่มีอิสระในการเคลื่อนไหวสูง การเพนท์ที่มือจึงถือเป็นการทดสอบแนวคิดของศิลปินว่าจะทำอะไรให้งานของตนเองนั้นเล่าเรื่องราวได้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของมือได้ และในแง่ของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ งานประเภทนี้ก็สามารถต่อยอดในด้านของงานโฆษณา งานแอนิเมชัน หรืองานแสดงประเภทต่างๆ ได้อีกด้วย



รูปที่ 4.92 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 7 (ข)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์หลัก : การเพนท์นางแบบที่สามารถตัดตัวได้ ถือเป็นการสร้างสรรค์
 โจทย์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้อย่างชัดเจน เพราะหากมองตามรูปแบบ
 ศิลปะดั้งเดิมแล้ว ผู้เข้าแข่งขันมักจะสร้างสรรค์ผลงานลงบนเรือนร่างปกติ แต่ในครั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขัน
 จะต้องใช้ความสามารถของแบบมาประยุกต์กับผลงานของตัวเองให้ออกมาเป็นงาน 3 มิติอย่าง
 ชัดเจน ซึ่งถือเป็นเรื่องท้าทาย และหากมองในแง่ของมูลค่าผลงาน งานลักษณะนี้สามารถต่อยอด
 ได้หลากหลายรูปแบบ เช่นงานโฆษณา และงานแสดงต่างๆ เป็นต้น

รายการ The Skin Wars ตอนที่ 8



รูปที่ 4.93 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 8 (ก)

ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์คัดเลือก : เป็นการสร้างงานศิลปะที่ต้องใช้จินตนาการเป็นอย่างมาก เพราะศิลปินจะต้องสร้างผลงานให้มีมิติในฉากที่แบน และต้องทำผลงานให้เหมือนกับว่าอยู่ในฉากออกมา



รูปที่ 4.94 ตัวอย่างรายการ The Skin Wars ตอนที่ 8 (๗)

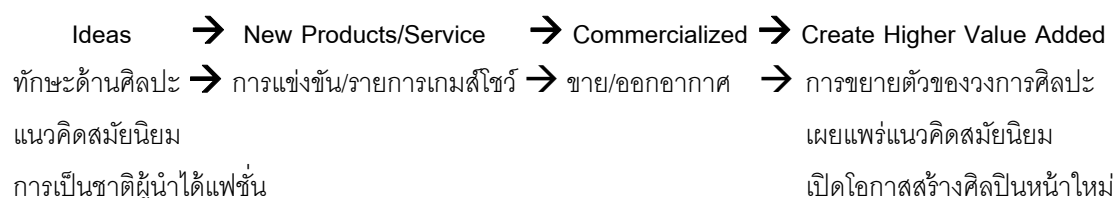
ที่มา : Netflix, 2014

โจทย์ตัดสิน : เนื่องจากโจทย์ในข้อนี้เป็นโจทย์ที่ค่อนข้างอิสระและเปิดกว้าง ศิลปินจึงเลือกสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบแทนตนเอง ผลงานแต่ละชิ้นจึงบ่งบอกความถนัดที่ตนเองมี เช่น การเพนท์เป็นรูปดอกไม้ผีเสื้อ หรือกลัมน้ำ เป็นต้น

4.3.2 วิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรคและวิธีการสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ในรายการ

จากความหมายของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวรินทรกุล, 2559) เจ้าของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อธิบายไว้ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดมนุษย์ โดยมาจากความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ซึ่งหมายถึง การใช้ความคิด (Ideas) ทั้งความคิดเดิม หรือความคิดใหม่ๆ โดยเริ่มต้น จากจินตนาการและพรสวรรค์ของปัจเจกบุคคล และจะเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เมื่อมีการใช้ความคิดดังกล่าวมาผลิตสินค้าและบริการ (New Products/Service) ที่ขายได้ (Commercialized) และสร้างมูลค่าเพิ่ม (Create Higher Value Added)

จากการเก็บข้อมูลด้วยการชมรายการ Skin Wars ย้อนหลัง ทั้ง 9 ตอน พบว่ามีความสอดคล้องกับแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตามที่ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวรินทรกุล, 2559) เจ้าของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อธิบายไว้ คือการนำความเรียง เพียง 1 เรื่องมาสร้างสรรค์ต่อยอดกลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Products/Service) ซึ่งก็คือรายการนี้ โดยผ่านการผลิตด้วยกระบวนการผลิตสื่อ จนขายได้ (Commercialized) มีการนำมาเผยแพร่ผ่านการออกอากาศทั้งในระบบโทรทัศน์ และระบบสตรีมมิ่ง ทาง Netflix จนสร้างมูลค่าเพิ่ม (Create Higher Value Added) ทั้งรายได้จากการรับชมผ่านช่องทางต่างๆ และยังสร้างมูลค่าในทางอื่นด้วย เช่น เป็นการเปิดโอกาสให้ศิลปินหน้าใหม่มีพื้นที่เสนอผลงาน และต่อยอดแนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) โดยความนิยมนี้จะนำมาสู่การขายตัวของวงการศึกษาให้อยู่ในสื่อประชาสัมพันธ์ด้านต่างๆ เช่นในงานโฆษณา งานแสดง หรือในงานออกแบบ เช่นเดียวกับที่ปรากฏอยู่ในรายการชุดนี้ ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 4.95 แผนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรายการ The Skin Wars

ที่มา : ปรับปรุงโดยผู้วิจัย

นอกจากนี้ ยังสามารถวิเคราะห์ ตามความหมาย ที่มีผู้ศึกษาไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) คือ การสร้างมูลค่าสินค้า หรือบริการที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สำหรับ สาขาการผลิตที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะเรียกว่า “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” (Creative Industry) ซึ่งหมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญบน พื้นฐานแนวคิด “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” โดยเกี่ยวข้องกับแนวคิดและที่มาดังต่อไปนี้

4.3.2.1 องค์ความรู้ (Knowledge)

องค์ความรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดนี้นั้น ถูกสอดแทรกอยู่ในด้านเนื้อหาของเกมส์ ผ่านองค์ความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบ ความรู้ด้านเครื่องแต่งกาย และแนวคิดแบบสมัยนิยม ที่มี การสร้างความหลากหลายให้กับโจทย์ เช่น การจับของบางสิ่งที่ไม่น่าคู่กันมาด้วยกัน เช่น ให้เพนท์ เฉพาะส่วนหัว หรือเพนท์สิ่งที่ตนเองหวาดกลัว หรือหยิบเรื่องใกล้ตัวมาสร้างให้เกิดเป็นเรื่องราว ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดในการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ในแต่ละโจทย์ยังถูกทำให้ดูเข้าใจง่าย และไม่มี กติกาที่ซับซ้อน ทำให้ศิลปะดูเป็นเรื่องใกล้ตัวมากขึ้น นอกจากนี้หากวิเคราะห์ตามโจทย์ในแต่ละสัปดาห์ที่น่าสนใจ

ซึ่งการวิเคราะห์ในส่วนนี้ได้สอดคล้องกับคุณกษมา อุดมเกิดมงคล ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเกมส์โชว์ซึ่งได้วิเคราะห์ในแง่ของการสร้างสรรค์รายการรายการที่สอดคล้องกับแนวคิด เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังต่อไปนี้

“The Skin Wars สอดแทรกความเป็นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ในโจทย์แต่ละสัปดาห์ เป็นการหยิบเอาอีกส่วนของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในด้านของทักษะศิลปะ ที่สามารถต่อยอดให้เกิดอาชีพ และนำมาทำเป็นเกมส์ให้เราสนุกไปกับการแข่งขัน คนที่วาดภาพไม่เป็น หรือไม่มีทักษะศิลปะก็สนุกที่ได้ดูอะไรสวยๆ งามๆ ตลอดเวลา โจทย์แต่ละข้อก็เข้าใจง่าย มันทำให้ศิลปะเป็นเรื่องที่รู้สึกเอื้อมถึง ไม่ต้องปีนบันไดดูแบบที่เราเข้าใจ ความเป็น เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มันไม่ได้อยู่แค่เรื่องของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ หรือท้องถิ่น แต่มันคืออีกด้านที่รายการนำเสนอ เป็นการยกระดับให้ศิลปะสร้างมูลค่าให้ตัวเองขึ้น” (กษมา อุดมเกิดมงคล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 เมษายน 2561)

4.3.2.2 การสร้างสรรค์งาน (Creativity)

จากการศึกษารูปแบบการสร้างสรรครายการ The Skin Wars นั้นเป็นรายการเรียลลิตีเกมโชว์ที่มีการแข่งขันด้านทักษะด้านศิลปะ และมีการแบ่งวิธีเล่าเรื่องเป็น 2 ส่วน นั่นคือ ส่วนของเกมที่มีการแข่งขัน และอีกส่วนนั้นคือประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมแข่งขันด้วยกันเอง โดยมีสัดส่วนอยู่ที่ 70 : 30 และมีการกำหนดลักษณะตัวละครให้มีความหลากหลายทั้งเรื่องบุคลิก อุปนิสัย รูปลักษณ์ภายนอก และมีเสน่ห์น่าค้นหา จึงทำให้ผู้ชมสามารถเลือกได้ว่าจะติดตามใครเป็นพิเศษ ถึงแม้ตัวรายการนั้นมีพิธีกร แต่การดำเนินเรื่องส่วนใหญ่ยังคงเน้นที่ผู้เข้าร่วมแข่งขัน พิธีกรจึงมีบทบาทเฉพาะช่วงเวลาให้ผู้แข่งขันนำเสนอผลงาน อธิบายกติกา เป็นคนคอยเชื่อมเนื้อหาจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งเท่านั้น ในส่วนของการเนื่อนั้นอยู่ในโจทย์ที่กำหนดให้ในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งเพิ่มความยากขึ้นเรื่อยๆ

ซึ่งการวิเคราะห์ของผู้วิจัยนั้นได้สอดคล้องกับ คุณกษมา อุดมเกิดมงคล ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมโชว์ได้วิเคราะห์ในแง่ของการนำเสนอรายการที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

“ของพวกนี้ถือเป็นลายเซ็นต์ของเกมโชว์แบบอเมริกา คือเล่นเฉพาะอะไรที่เป็นปัจจุบัน เพราะเขารู้ว่าตัวเองสังคมตัวเองไม่แข็งแรงในเรื่องพวกนี้ แถมยังมีอารมณ์ของผู้แข่งขันตามสไตล์ของรายการเรียลลิตีตามสูตร ส่วนเรื่องของโปรดักชั่นมองว่า รายการเกมโชว์ทุกวันนี้โปรดักชั่นเท่ากันหมดไม่ว่าเป็นประเทศไหน หลายรายการในไทยก็ทำได้ดีจนขายลิขสิทธิ์ไปทั่วโลก ส่วนสำคัญของเกมโชว์คือเรื่องของโจทย์ และรูปแบบเกมส์และเนื้อหา มากกว่า” (กษมา อุดมเกิดมงคล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 เมษายน 2561)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการการศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 2) การสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในรายการโทรทัศน์
- 3) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมุ่งศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) รายการโทรทัศน์ ต่างประเทศ ตามที่ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาเลือกมาจากความน่าสนใจและคุณค่าในการศึกษาวิจัยพบว่า รายการโทรทัศน์ทั้ง 3 รายการที่ผู้วิจัยเลือกศึกษานั้นมีแนวทางการสร้างสรรค์รายการตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปและอภิปรายผลวิจัย

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การศึกษาเอกสาร ผลการวิเคราะห์ด้วยบท เกี่ยวกับการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสามารถแบ่งการสรุปและอภิปรายผลวิจัยเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในรายการโทรทัศน์ และการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

5.1.1 การเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่ตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

การเล่าเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่ตามแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นหลักๆ ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบเรื่องแต่ง การเล่าเรื่องจริง โดยใช้บุคคลจริงเป็นตัวเดินเรื่อง และการเล่าแบบกึ่งจริง

5.1.1.1 การเล่าแบบเรื่องแต่ง

จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการเล่านี้เป็นรูปแบบที่ใช้ในละคร ตามเอกสารที่ปรากฏนั้นคือละครชุด Samurai Gourmet ซึ่งมีการเล่าเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่ โดยมีพื้นฐานแนวคิดจากชีวิตประจำวัน โดยใช้แนวคิดเรื่องสภาพสังคมหรือบางครั้งก็สื่ออย่างตรงไปตรงมาให้กับผู้ชม มีวิธีการเล่าเรื่องตามรูปแบบการเล่าเรื่อง ดังต่อไปนี้

1) โครงเรื่อง โครงเรื่องทั้งหมดเป็นโครงเรื่องที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของคนในสังคมทั่วไป เพื่อให้เข้าใจง่าย สอดคล้องกับที่ ธนชัย ศรีศรีวิชัย (2550) กล่าวไว้ในที่มาของสร้างสรรค์ว่า ผลงานสร้างสรรค์หลายชิ้นนั้นได้มาจากการหยิบเอาเรื่องราวในชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วไปเข้ามาเป็นที่ตั้ง เพราะเป็นเรื่องราวที่ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุด โดยมีแนวคิดว่าเป็น “อัจฉริยภาพในท้องถิ่น” ใช้ในผลงานของเขา แล้วนำมาผสมกับผลงาน หรือผลิตภัณฑ์ที่ได้รับมอบหมายมา โดยในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ต้องทำขึ้นโดยใช้ความรู้สึก หรือมุมมองตัวเอง หรือภาพจำที่สังคมกำหนดเข้ามาเกี่ยวข้องให้น้อยที่สุด

2) การลำดับเรื่อง จากการศึกษานั้นผู้วิจัยพบว่า การลำดับเรื่องของการเล่าเรื่องละครชุดนี้ มีการลำดับเรื่องที่คล้ายกับละครทั่วไป นั่นคือ มีการเริ่มเรื่อง การพัฒนาเรื่องราวะวิฤติ ภาวะคลี่คลาย และบทสรุปที่จบในตอนที่น่าเสนอ และใช้เวลาเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดอยู่ที่ 20-30 นาที และให้ข้อคิดกับคนดูในลักษณะวิพากษ์สังคมอยู่ในตอนท้าย และชวนให้ผู้ชมเกิดข้อคิดตามเสมอ

3) แก่นเรื่อง แก่นของเรื่องนั้น แก่นของเรื่องส่วนใหญ่นำเสนอแบบไม่ซับซ้อน กล่าวคือในแต่ละตอนจะมีประเด็นเดียวในการนำเสนอและทั้งหมดล้วนเป็นเรื่องใกล้ตัว นอกจากนี้ในเรื่องของตัวละคร ผู้สร้างนั้นได้กำหนดบุคลิกของตัวละครให้ดูเรียบง่าย มีลักษณะตัวละครที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป

4) ตัวละครหลัก ตัวละครรอง ตัวละครรับเชิญ สอดคล้องกับที่ สมเจตน์ พายัพ (2552) กล่าวว่า การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The First Person Narrator) คือการที่ตัวละครตัวเอง ของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง ข้อสังเกตคือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ มีข้อดีคือ ตัวละคร หลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์

5) บทสนทนา มักมีบทสนทนาและบทบรรยายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม และค่านิยมของญี่ปุ่น และใช้ภาษาที่เรียบง่าย แต่ให้ความหมายในเชิงจินตนาการ อีกทั้งยังให้ข้อคิดต่างๆ ในแต่ละตอนได้ด้วย

6) ฉาก จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า ฉากที่กำหนดขึ้นมานั้น ส่วนทั้งหมดล้วนเป็นฉากที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในสังคมญี่ปุ่น โดยถ่ายทำจากสถานที่จริง แต่มีการแต่งเติม เพื่อให้บรรยากาศชัดเจนขึ้น เช่น สวนสาธารณะ ร้านอาหาร ไปจนถึงบ้านของตัวละครหลักเป็นต้น

5.1.1.2 การเล่าเรื่องจริง โดยใช้บุคคลจริงเป็นตัวเดินเรื่อง

จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการเล่านี้เป็นรูปแบบที่ใช้ในงานสารคดีชุด A Bite of China ซึ่งมีการเล่าเรื่องจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริง และได้ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลในช่วงลงพื้นที่ และใช้แนวคิดการเล่าเรื่องผ่านปรากฏการณ์ และวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นจริงในช่วงเวลานั้นๆ เช่น ฤดูกาลเก็บเกี่ยวผลผลิต หรือประเพณีที่สอดคล้องกับประเด็นที่น่าสนใจ สื่ออย่างตรงไปตรงมาเพื่อให้ผู้ชม นั้นเข้าใจง่าย และชัดเจน ผ่านแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ โดยวางความยาวอยู่ที่ 45-50 นาที ในส่วนของการลำดับเรื่องนั้น

1) โครงเรื่อง แนวทางการสร้างสารคดีในลักษณะนี้มีการกำหนดโครงไว้เป็นทิศทางหลัก หลังจากนั้นจึงนำประเด็นย่อยที่ได้จากการลงพื้นที่มาจัดรวมให้อยู่ในหมวดเดียวกัน ซึ่งโครงเรื่องของสารคดีชุดนี้ กล่าวถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงในวิถีชีวิตประจำวัน หรือประเพณี เทศกาลต่างๆ

2) การลำดับเรื่อง มีบทพูดเป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นจริงในเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์นั้นๆ สอดคล้องกับที่ ธีรภาพ โลหิตกุล (2552) กล่าวว่า การเล่าเรื่องในงานสารคดีนั้น ต้องหาความพอดีระหว่างข้อเท็จจริงกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ การนำเสนอที่มีเรื่องของอารมณ์สอดแทรกอยู่ด้วย โดยสามารถหยิบเอากลวิธีแบบละคร มาใช้ในงานสารคดี

3) แก่นเรื่อง ในแต่ละประเด็นนั้น ล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องกับโครงหลักที่ผู้ผลิตได้วางไว้ และใช้บทสารคดีเป็นตัวเชื่อมในแต่ละประเด็นด้วยการเล่าในลักษณะพรรณนา

โวหาร เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดจินตนาการตาม ซึ่งแก่นำเสนอในแต่ละตอนนั้น ล้วนสะท้อนถึงเอกลักษณ์ และความหลากหลายของผู้คน และอาหารที่อยู่ในประเทศจีน

4) ตัวละคร ส่วนตัวละครนั้น ในทางสารคดีจะใช้ในลักษณะตัวเดินเรื่องของคนเดินเรื่องที่ปรากฏในงาน ผู้ผลิตได้ทำการกำหนดโดยใช้แหล่งข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่เป็นคนเดินเรื่องในโรงงาน ให้ทำสิ่งต่างๆ ตามที่ถูกรอบโครงสร้างของเรื่อง

5) บทสนทนา บทสนทนาที่ปรากฏเป็นบทสนทนาที่พบได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป และถูกนำเสนอในช่วงสั้นๆ โดยทั้งหมดนั้นถูกแทนที่ด้วยบทบรรยาย โดยใช้กลวิธีแบบเรื่องสั้น มาเล่าในบทสารคดี นั่นคือ หยิบยกเอาเหตุการณ์ที่คนเดินเรื่องนั้นเจอ มาเป็นฉากในงานสารคดี และสลับเนื้อหาสอดแทรกเข้าไปให้กับผู้รับสื่อ ทำให้ผู้รับสื่อนั้นรับส่วนที่เป็นสาระเข้าไปอย่างไม่รู้ตัว และสนุกสนานเหมือนได้อ่านเรื่องสั้นหรือนวนิยายแต่มีสาระที่น่าเสนออย่างมีศิลปะ ไม่ใช่การยัดเยียด และทิ้งแง่คิดไว้ให้ผู้อ่านได้ตระหนัก ไม่ใช่การถูกสั่งสอนอบรม

6) ฉาก จากการศึกษาพบว่า สถานที่ที่ถ่ายทำล้วนเป็นสถานที่ที่เกิดขึ้นจริง และบางส่วนก็บันทึกจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในช่วงเวลาที่ตรงกับปรากฏการณ์นั้นเช่นกัน เช่น ในงานประเพณีต่างๆ แต่มีการจัดเตรียมเนื้อหาไว้ล่วงหน้า เพื่อให้การเล่าเรื่องกับผู้ชมถูกสื่อสารได้อย่างชัดเจน

5.1.1.3 การเล่าแบบกึ่งจริง

จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการเล่านี้เป็นรูปแบบที่ใช้ในงานรายการเกมส์โชว์ เรียลลิตี้ชุด The Skin Wars ซึ่งมีการเล่าเรื่องจากการจำลองเหตุการณ์สมมติในสถานที่ที่เกิดขึ้นจริง โดยใช้โจทย์และกติกาของเกมส์เป็นตัวกำหนดเรื่อง และควบคุมทิศทางของรายการว่าต้องการให้เนื้อหาเป็นลักษณะใด

1) โครงเรื่อง โครงเรื่องของงานประเภทนี้จะถูกกำหนดด้วยกติกาของเกมส์ ซึ่งสามารถสรุปให้จบได้ทันทีในแต่ละตอน โดยสำหรับ The Skin Wars นั้น โครงเรื่องนั้นเกี่ยวกับการแข่งขันเพื่อแย่งชิงตำแหน่งนักบอดี้เฟ้นท์ที่เก่งที่สุด โดยต้องพิชิตโจทย์ต่างๆ

2) การลำดับเรื่อง หากศึกษาลงลึกจะพบว่า การลำดับเรื่องชนิดนี้จะมีลักษณะคล้ายการเล่าเรื่องแต่ง นั่นคือในแต่ละตอนจะมีการลำดับโดยวางการเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และบทสรุป เช่นกันกับในละคร สอดคล้องกับที่ สมเจตน์ พายัพ (2552) กล่าวว่า โครงเรื่องหรือลำดับเหตุการณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมา

วิเคราะห์การเล่าเรื่องเสมอ การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องประกอบด้วย 5 ขั้นตอน เพียงแต่รูปแบบนั้นถูกนำเสนอในลักษณะของการแข่งขันแทน แต่แนวคิดในการนำเสนอไม่นับซับซ้อน เป็นแนวคิดที่มีการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาคล้ายกับงานสารคดี นั่นคือมีการบอกวัตถุประสงค์ของโจทย์อย่างชัดเจน ไม่มีการนำเสนอเชิงวิพากษ์

3) แก่นเรื่อง แก่นของเรื่องใน การสร้างสรรค์เช่นนี้ มักกล่าวถึงการค้นหาผู้เชี่ยวชาญที่มั่งคั่งในด้านๆ ต่างๆ

4) ตัวละคร ด้านของตัวละครนั้น ผู้ผลิตได้มีการวางตัวละครในรูปแบบผู้เข้าแข่งขัน ที่ต้องเล่นตามโจทย์ที่รายการได้กำหนดมา ซึ่งในรายการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา นั้นพบว่า ในส่วนของลักษณะตัวละครไม่ได้เน้นที่ผู้ใดชัดเจน แต่จะให้น่าหนักกับทุกตัวละครหรือผู้เข้าแข่งขันเท่าๆ กัน

5) บทสนทนา บทพูดและสัมภาษณ์นั้น ไม่มีการเตรียมบทพูดแบบในบทละคร แต่ทางผู้ผลิตได้ใช้วิธีการถามนำเพื่อให้ได้คำตอบที่ต้องการ และส่วนของการแข่งขันทางผู้ผลิตได้มีการวิเคราะห์ล่วงหน้าแล้วว่าในแต่ละโจทย์ ผู้แข่งขันคนใดจะได้เปรียบหรือเสียเปรียบ และทิศทางของเกมส์จะออกมาในลักษณะใด ซึ่งรูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่พบได้บ่อยในเกมส์โชว์ประเภทเรียลลิตี้ สอดคล้องกับ ฐาม เชื้อสถาปนาศิริ (2558) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ยุคใหม่ไว้ว่า รายการโทรทัศน์ที่สนุกต้องมีความท้าทาย คือสิ่งที่ง่ายที่สุดในการสร้างรายการ ผู้คนมักชอบการแข่งขันอยู่เสมอ เกมกลายเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก สามารถพาผู้ชมเข้ามาดูรายการ นั่งดู ติดตามรายการตั้งแต่ต้นจนจบ มีความท้าทาย ความท้าทายของรายการส่วนมาก ถูกสร้างขึ้นมาจาก “4ก” คือ ก-เกมการแข่งขันที่น่าตื่นเต้น, ก-กฎการแข่งขันที่ยาก เคี้ยวขึ้น ก-กติการะหว่างผู้เล่นที่ซับซ้อน บีบเค้นอารมณ์ ก-การดำเนินเรื่องที่เร้าใจคาดเดาไม่ได้

6) ฉาก ในแง่ของการถ่ายทำจะเน้นการถ่ายทำที่อยู่ในสตูดิโอ เพื่อให้ง่ายต่อการเล่นเกมส์และถ่ายทำ ซึ่งต้องใช้ความต่อเนื่องของเรื่องเป็นหลัก สอดคล้องกับที่ สมเจตน์ พายัพ (2552) กล่าวว่า การถ่ายทำในสถานที่ (Studio) มีข้อได้เปรียบคือสามารถควบคุมแสง เสียง และไม่ต้องกังวลกับเรื่องของปัญหาสภาพอากาศ เช่น ลมพายุ ฝน สภาพอากาศที่ร้อนหรือหนาว ทำงานได้รวดเร็ว เพราะมีกล้องถ่ายทำมากกว่าหนึ่งกล้อง ทำให้ภาพที่ออกมามีหลายมุมมอง จัด และตกแต่งฉากตามที่ต้องการแบบไว้ จัดแสงให้ได้ตามบทและสภาพของฉาก ไม่มีการกำหนดมุมกล้องที่ชัดเจน แต่เน้นภาพที่เล่าเรื่องได้ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า

5.2 การสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในเนื้อหาของรายการโทรทัศน์

จากการเก็บข้อมูลด้วยการชมรายการทั้ง 3 พบว่า มีความสอดคล้องกับแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ตามที่ Hawkins (2001 อ้างถึงใน คงพล มนวิตรกุล, 2559) อธิบายให้เห็นภาพความเชื่อมโยงของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และพัฒนาการอุตสาหกรรมรูปแบบต่างๆ แสดงให้เห็นว่า ความรู้ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญา เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ ที่ก่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าของผลผลิต ในทุกกลุ่มอุตสาหกรรม สามารถสร้างอุตสาหกรรมธรรมดา ให้กลายเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ ในยุคที่มุ่งเน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา ในศตวรรษที่ 21 ที่เศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยฐานความรู้ หรือ สินทรัพย์ทางปัญญา และการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ควบคู่กับความผาสุก จึงเป็นที่มาของการให้ความสำคัญกับการมี “ทุนทางปัญญา” (Intellectual Capital) อันเป็นทุนรูปแบบใหม่ ที่เป็นสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน และไม่ใช้ตัวเงิน แต่สามารถตอบโจทย์ของบริบทของยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในศตวรรษที่ 21 นี้ได้

นอกจากนี้ ยังสามารถวิเคราะห์ ตามความหมาย ที่มีผู้ศึกษาไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) คือ การสร้างมูลค่าสินค้า หรือบริการที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สำหรับสาขาการผลิตที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะเรียกว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) ซึ่งหมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์โดยผ่าน องค์ความรู้ (Knowledge) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) และการศึกษา (Education) ซึ่งรายการทั้ง 3 นั้นมีการสอดแทรกแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ลงในเนื้อหารายการโทรทัศน์ไว้อย่างชัดเจน จนสามารถสรุปเป็นตารางที่ 5.1 ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 แสดงรูปแบบการนำองค์ประกอบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มาพัฒนาสู่รูปแบบรายการโทรทัศน์ของรายการตัวอย่าง ทั้ง 3 รายการ

รายชื่อรายการ	องค์ความรู้	การสร้างสรรค์	ทรัพย์สินทางปัญญา	การศึกษา
Samurai Gourmet	- ด้านอาหาร - ความเป็นอยู่/สังคม แนวคิดชาตินิยม	- รูปแบบรายการโทรทัศน์ (จบตอน) - การใช้บทละครเล่าเรื่อง - การสื่อสารด้วยสังคมในชีวิตประจำวัน - ถ่ายทำจากสถานที่สมมติ	-	-
A bite of China	- ด้านอาหาร - ด้านประเพณี - อัตลักษณ์ท้องถิ่น - แนวคิดพหุสังคม	- รูปแบบสารคดี - เล่าเรื่องผ่านบทสารคดี - ถ่ายทำจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผ่านชีวิตประจำวัน และประเพณีต่างๆ	-	-
The Skin Wars	- ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ - ความรู้ด้านการออกแบบ - ความรู้ด้านแฟชั่น - แนวคิดสมัยนิยม - แนวคิดชาตินิยม	- รูปแบบเกมส์โชว์ - ใช้โจทย์/กติกาของเกสเป็นตัวกำหนดเนื้อหา - สื่อสารผ่านผู้แข่งขัน - ถ่ายทำในสตูดิโอ	-	-

โดยหลังจากการการศึกษาวิจัยนั้นพบว่า นำองค์ความรู้เกี่ยวข้อง มาต่อยอดตามกระบวนการ มาสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product/Service) โดยผ่านการผลิตด้วยกระบวนการผลิตสื่อ จนขายได้ (Commercialized) มีการนำมาเผยแพร่ผ่านการออกอากาศทั้งในระบบโทรทัศน์ และระบบสตรีมมิ่ง ทาง Netflix จนสร้างมูลค่าเพิ่ม (Create Higher Value Added) ได้อย่างชัดเจน

5.3 แนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ พบว่า แนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จากการรวบรวมข้อมูลด้วยการรับชมวิดีโอย้อนหลัง และการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า รายการโทรทัศน์ทั้ง 3 รายการ มีการนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้ในการสร้างสรรค์รายการทั้งในส่วนที่เป็นเนื้อหา (Content) และ รูปแบบการนำเสนอ (Presentation)

เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่ารายการทั้ง 3 ประเภท คือ ละครชุด เกมโชว์เรียลิตี้ และสารคดี มีการนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้ 2 รูปแบบ คือ การนำเสนอเนื้อหาในรายการที่เชื่อมโยงกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีทั้งหมด 3 รูปแบบ คือ

5.3.1 สร้างสรรค์ด้วยเรื่องแต่ง

ซึ่งพบในละครชุด Samurai Gourmet ที่นำเสนอเรื่องราวของวัฒนธรรมอาหาร วิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น ผ่านบทละครและเรื่องราวของตัวละครในเชิงวิพากษ์ มีการสร้างสรรค์เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ทั้งการใช้คำในบท การบรรยายภาพ รวมถึง ภาษาต่างๆ ที่สื่อสารผ่านภาพ ในรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย และมีลักษณะของเรื่องที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น จึงทำให้ผู้ชมนั้นรู้สึกเข้าถึงเนื้อหา และตัวละครได้ง่าย มีความยาวในแต่ละตอนที่ไม่ยาวจนเกินไป มีการเกริ่นโครงเรื่องทุกครั้งก่อนนำเสนอ มีเนื้อหาที่จบในตอน ซึ่งทำให้ผู้รับชมนั้นเข้าถึงได้ง่ายสอดคล้องกับที่ ประภาส ชลศรานนท์ (2551) กล่าวถึงแนวทางการสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ไว้ว่า เป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดจาก เรื่องเล็กรอบตัว เป็นการใส่ใจในรายละเอียดเรื่องต่างๆ โดยปราศจากอคติ และรวบรวมเอาเรื่องราวต่างๆ ที่ตัวเองได้พบเจอ มาประยุกต์ใช้กับงาน

5.3.2 สร้างสรรค์แบบทางตรง

ในรายการสารคดี อย่าง A bite of China ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับพหุสังคม และวัฒนธรรมอาหารในประเทศจีน นำเสนอด้วยวิธีสร้างสรรค์ด้วยวิธีนำเสนอแบบสารคดีทั่วไป คือมีภาพและบทบรรยายและบทสัมภาษณ์ของตัวละครคล้ายกับสารคดีเรื่องอื่นๆ โดยเป็นการนำเสนอ

ที่ไม่ได้เน้นในเรื่องของอารมณ์ แต่เน้นนำเสนอที่เรื่องของเนื้อหาเป็นหลัก โดยมีการทำข้อมูลแบบเจาะลึก มีการสัมภาษณ์ และหาตัวละครที่มีลักษณะเด่น หรือมีบุคลิกที่ชัดเจนล่วงหน้า และให้ความสำคัญกับสุนทรียะเรื่องภาพ มีการกำหนดช่วงจังหวะถ่ายทำให้ตรงกับเทศกาลหรือฤดูกาลที่จะเกิด และใช้เทคนิคการนำเสนอด้วยภาพที่สวยงาม มีการเฝ้ารอเพื่อให้เกิดภาพตรงกับที่สารคดีต้องการ และมีการวางแผนงานและขั้นตอนการถ่ายทำที่ชัดเจน สอดคล้องกับที่ ธีรภาพ โลหิตกุล (2552) ได้กล่าวถึงกลวิธีสร้างสรรค์งานสารคดีไว้ 2 ส่วน นั่นคือ การหยิบข้อเท็จจริงมาเสนอเป็นละคร คือการใช้วิธีสื่อสารด้วยภาพเป็นตัวบอกเรื่องราว ด้วยวิธีการผลิตเชิงละคร เป็นการนำเสนออย่างมีนาฏลักษณ์ โดยสามารถแทรกความรู้ระหว่างเนื้อเรื่อง หรือใส่เกร็ดข้อมูลต่างๆ ลงไปได้ และกลวิธีใช้การทำซ้ำ เหมือนเดิมในสถานที่เดิม คือการใช้คนต้นเรื่องทำในสิ่งที่ทำอยู่แล้วในชีวิตประจำวัน โดยสิ่งที่กระทำ หรือสิ่งที่ กำลังพูดนั้น เป็นข้อมูลสาระที่นำเสนอในงาน โดยถูกนำมาแทรกแทนบทบรรยาย ซึ่งส่วนนี้ถือเป็นวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ เพราะทำให้เนื้อหาที่นำเสนอไม่น่าเบื่อ และสามารถเพิ่มเติมลูกเล่นในการนำเสนอได้อีก เช่นเทคนิคการนำเสนอภาพ เช่นการใช้ครอน ดอลลี่ หรือเทคนิคอื่นๆ ประกอบได้ด้วย

5.3.3 สร้างสรรค์แบบกึ่งเรื่องแต่ง

ในการผลิตรายการอย่าง รายการ The Skin Wars ซึ่งเป็นรายการเกมโชว์เรียลิตี้ โดยในการนี้ใช้รูปแบบการนำเสนอผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะบนผิวหนัง เป็นการต่อยอดแนวคิดจากการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างตรงไปตรงมา แต่ในขณะเดียวกันก็มีการนำลักษณะการลำดับเรื่องแบบละครเอาไว้ในเนื้อหารายการ มีการแบ่งวิธีเล่าเรื่องเป็น 2 ส่วน นั่นคือส่วนของเกมโชว์ที่มีการแข่งขัน และอีกส่วนนั้นคือประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมแข่งขันด้วยกันเอง โดยมีสัดส่วนอยู่ที่ 70 : 30 และมีการกำหนดลักษณะตัวละครให้มีความหลากหลายทั้งเรื่องบุคลิก อุปนิสัย รูปลักษณ์ภายนอก สอดคล้องกับที่ ฐาม เชื้อสถาปนาศิริ (2558) กล่าวถึงการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ยุคใหม่ ไว้ใน 12 Rule of Content is The King ว่า รายการโทรทัศน์ในปัจจุบันเน้นสร้างจากบุคลิกจริงของคนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการเกมโชว์ ซึ่งอาศัยบุคลิกและอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของผู้ร่วมรายการ และรายการนั้นควรเล่นกับอารมณ์ของคนดู กำกับอารมณ์ให้บิดแปรผันตลอดเวลา เหมือนกราฟขึ้นลง ตามเสียงหัวใจเต้นจังหวะรัวกลอง รายการที่สนุกนั้นทำให้ผู้ชมรู้สึก กดดัน ตื่นเต้น ทำทาย

ถึงแม้ตัวรายการนั้นมีพิธีกร แต่การดำเนินเรื่องส่วนใหญ่ยังคงเน้นที่ผู้เข้าร่วมแข่งขัน พิธีกรจึงมีบทบาทเฉพาะช่วงเวลาที่ผู้แข่งขันนำเสนอผลงาน อธิบายกติกา เป็นคนคอยเชื่อมโยงเนื้อหา จากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งเท่านั้น ในส่วนของการเนื้อหาที่อยู่ในโจทย์ที่กำหนดเนื้อหาให้ในแต่ละ สัปดาห์ ซึ่งเพิ่มความยากขึ้นเรื่อยๆ ด้วย

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ร่วมวิชาชีพ

สำหรับข้อเสนอแนะสำหรับผู้ร่วมวิชาชีพนั้น จากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยที่ทำงานในองค์กรสื่อ หลากหลายรูปแบบ ผู้วิจัยเห็นว่า แนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั้นสามารถประยุกต์ใช้เข้ากับ งานโทรทัศน์ได้ในทุกมิติ และสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับชิ้นงานมากกว่าที่รายการโทรทัศน์นำเสนอ ในปัจจุบันและสามารถนำชิ้นงานไปแข่งขันในส่วนอื่นได้มากกว่ารูปแบบสื่อที่เป็นอยู่ในปัจจุบันได้ ดังที่เห็นผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในไทยและต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ในอนาคตควรมี การศึกษาแนวคิดนี้ให้กว้างขวาง และนำไปประยุกต์ใช้ในวงการสื่อให้แพร่หลาย

5.5 ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

สำหรับข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้ง ภาครัฐและภาคเอกชนควรจัดทำแผนพัฒนาให้เป็นรูปแบบที่ชัดเจน และควรเข้ามาสนับสนุนด้าน เงินทุนอย่างเป็นรูปธรรม เพราะจากการให้ข้อมูลโดยผู้เชี่ยวชาญนั้นยังพบว่า รูปแบบงานใน ลักษณะนี้นั้นใช้เงินทุนในการสร้างสรรค์ที่ค่อนข้างสูง เพราะต้องให้น้ำหนักด้านองค์ความรู้ และ การศึกษามากเป็นพิเศษ อีกทั้งยังใช้เวลาในการผลิตที่นาน แต่หากมองที่ผลสำเร็จแล้วจะพบว่า ผลงานเหล่านี้เมื่อถูกเผยแพร่ไป จะมีคุณค่างานที่โดดเด่นชัดเจน และสามารถสร้างภาพลักษณ์ ให้กับหน่วยงาน หรือองค์กรที่สนับสนุนเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ผู้สนับสนุนยังสามารถนำผลงาน ที่ได้ ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับองค์กรได้อีกผ่านรูปแบบต่างๆ อีกมากมาย

5.6 ข้อเสนอแนะสำหรับประชาชนทั่วไป

สำหรับข้อเสนอแนะประชาชนทั่วไปนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าประชาชนควรซึ่งมีฐานะเป็นผู้ชม ควร เข้ามามีส่วนร่วมกับการผลิตได้สร้างสรรค์ขึ้นอย่างแพร่หลาย อย่างที่เห็นในปัจจุบันว่า งาน ในรูปแบบนี้มีการนำเสนอที่ให้ความสนใจและสวระควบคู่กัน อีกทั้งเมื่อรับชมแล้วยังสามารถ

ต่อยอดแนวคิดให้เป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้หลากหลาย และสามารถเพิ่มความรู้และสร้างรายได้ให้กับผู้รับชมอีกทางหนึ่งด้วย

5.7 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป

5.7.1 สำหรับข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ผู้ที่จะนำผลการวิจัยครั้งนี้มาศึกษาต่อยอดในเชิงของเนื้อหาของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มากกว่า เรื่องศิลปวัฒนธรรม เช่น เรื่องธรรมชาติ ความหลากหลายทางชีวภาพ สมุนไพร หรือเรื่องที่เป็นวิทยาศาสตร์ อย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการแพทย์

5.7.2 ในงานวิจัยครั้งต่อไปยังสามารถศึกษาปัจจัยของผู้ผลิตที่เกี่ยวข้อง ต่อแนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ขณะเดียวกันยังสามารถเพิ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาให้หลากหลายมากขึ้น ทั้งในลักษณะของรูปแบบรายการที่อาจขยายเป็นรายการที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ช่องทาง (Platform) ต่างๆ ซึ่งเป็นไปตามภูมิทัศน์ของสื่อที่เปลี่ยนไปตามพฤติกรรมของผู้บริโภคและผู้ชมในยุคปัจจุบัน



บรรณานุกรม

- เกษมา อุดมเกิดมงคล. (2561, 11 เมษายน). ผู้จัดการฝ่ายผลิตและสร้างสรรค์รายการ
สถานีโทรทัศน์ช่อง One HD31 [บทสัมภาษณ์].
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2551). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ชัดเชด มีเดีย.
- คงพล มนวรินทร์กุล (2559). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์ กับศตวรรษที่ 21 : ความเชื่อมโยงกับทุนทาง
ปัญญา*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/612944>
- ธัญชัย ศรศรีวิชัย. (2554). *Creative Space Workshop โฆษณา...โคตรสนุก โดย:
Phenomena*. สืบค้นจาก <http://www.tcdc.or.th/articles/design-creativity/16536/#Creative-Space-Workshop-โฆษณา...โคตรสนุก-โดย-Phenomena>
- ธณัญญ์ รูปสม. (2556). *เกาหลีใต้ : ผู้นำวัฒนธรรมสู่มูลค่าทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์*. สืบค้นจาก
<http://news.asia.tu.ac.th/?p=183>
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). *7Cs ความท้าทายคนโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล!*. สืบค้นจาก
<https://positioningmag.com/57597>
- ธนพล ก่อฐานะ. (2555). *ประสิทธิผลของการจัดการอิเล็กทรอนิกส์โลจิสติกส์ : ปัจจัยเชิงสาเหตุ
และผลลัพธ์* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
กรุงเทพฯ.
- ธีรภาพ โลหิตกุล. (2552). *กว่าจะเป็นสาวคดี* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: อ่านเอาเรื่อง.
- นวลนภา กาญจนขจร. (2550). *โครงการจัดตั้งบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์เชิงสาวคดีท่องเที่ยว
ส่งเสริมความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม* (Unpublished Master's thesis).
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย. พัฒนาการเศรษฐกิจ
ปริทรรศน์*, 7(1), 1-70.
- ประภาส ชลศรานนท์. (2551). *เจ็ดวิธีดีห็น "คิด" แบบประภาส ชลศรานนท์*. สืบค้นจาก
http://www.tcdc.or.th/articles/design_creativity/5458/#เจ็ดวิธีดีห็น-คิด-แบบ-ประภาส-ชลศรานนท์
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2531). *การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ หน่วยที่ 8-15*. นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์. (2561, 1 เมษายน). อดีตผู้อำนวยการฝ่ายข่าว สถานีโทรทัศน์ PPTV HD 36 และอดีตรองผู้อำนวยการสถานีโทรทัศน์ Thai PBS [บทสัมภาษณ์].
- วิจิต วัฒนานนท์. (2561, 12 เมษายน). ผู้กำกับละคร และภาพยนตร์ [บทสัมภาษณ์].
- ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ. (2559). *เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์*. สืบค้นจาก <http://www.tcdc.or.th/>
- สมเจตน์ เมฆพ่ายพ. (2552). *การผลิตรายการโทรทัศน์ = TV. Production*. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุชาติ จรประดิษฐ์. (2557). อิทธิพลของการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และคุณลักษณะของผู้ประกอบการที่มีต่อความสำเร็จทางการตลาดของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ระดับ 5 ดาว ในประเทศไทย. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 28(88)(ต.ค.-ธ.ค. 2557), 170-195.
- เสาวรภัย กุสุมา ณ อยุธยา. (2553). Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย. *วารสารนักบริหาร*, 30(10), 23-28.
- สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). *เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์*. สืบค้นจาก <http://www.nesdb.go.th/main.php?filename=index>
- CISAC UNIVERSITY. (2015). *Cultural Times - The First Global Map of Cultural and Creative Industries industries*. Retrieved from [http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/ey-cultural-times-2015/\\$FILE/ey-cultural-times-2015.pdf](http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/ey-cultural-times-2015/$FILE/ey-cultural-times-2015.pdf)
- Netflix. (2014). *The Skin Wars* [Video file]. Retrieved 29 March, 2018 from <https://www.netflix.com/>
- Netflix. (2017). *Samurai Gourmet* [Video file]. Retrieved 28 March, 2018 from <https://www.netflix.com/>
- Youtube. (2014). *A Bite of China* [Video file]. Retrieved 30 March, 2018 from <https://www.youtube.com/watch?v=AizamOIzijs&list=PLEmk2mJtZJ7FIVlraLI2t9xhqYVkiWqU>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	กสิรัฐ พลมณี
วัน เดือน ปีเกิด	22 กรกฎาคม 2530
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์, 2552 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, 2560
ที่อยู่ปัจจุบัน	754/15 เซลล์คอนโดมีเนียม รัตนาธิเบศร์ ตำบลบางกระสอ อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี
สถานที่ทำงาน	บ.บางกอกมีเดีย แอนด์โปรดักส์ จำกัด (ช่อง PPTV HD 36)
ตำแหน่งปัจจุบัน	โปรดิวเซอร์รายการ

