

การเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ทางสังคมในซีรีส์เรื่อง Squid Game Squid Game's storytelling through social symbolics

วันที่ได้รับบทความ 6 กันยายน 2565 วันที่แก้ไขเสร็จ 11 ตุลาคม 2565

วันที่ตอบรับการเผยแพร่ 21 ตุลาคม 2565

ฐิยากร แสงพรค*

Tiyakorn Sawangpak*

ธีรติ์ บรรเทิง**

Teerati Banterneg**

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องและการนำเสนอสัญลักษณ์ทางสังคมของซีรีส์เรื่อง Squid Game 2) ศึกษาการตีความและความคิดเห็นของผู้ชมเรื่อง Squid Game ใน Generation Y โดยการศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูล มีการวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) และการนำเสนอสัญลักษณ์ทางสังคมของซีรีส์เรื่อง Squid Game ซึ่งจะนำมาประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์จำนวน 4 ท่าน

*นักศึกษานิเทศศาสตร์โท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

*Graduate Student, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration Email: tiyakorn.saw@stu.nida.ac.th

**อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

**Lecturer, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration Email: teerati.ban@nida.ac.th

ร่วมกับการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) จากกลุ่มเป้าหมาย Generation Y ที่มีอายุตั้งแต่ 27-42 ปีจำนวน 6 ท่าน

ผลจากการวิจัยในครั้งนี้พบว่า การเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่อง Squid Game นั้น มีรูปแบบการเล่าเรื่องผ่านเกมที่จำลองถึงสังคมขนาดย่อย มีการนำเกมการละเล่นของเด็กในประเทศเกาหลีได้เข้ามาประยุกต์ใช้ ซีรีส์มีการขับเคลื่อนผ่านความ ตระมาของตัวละครมากกว่าความซับซ้อนของเกม เรื่องราวองค์ประกอบใน แต่ละฉาก ตัวละครยังมีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ ทั้งนี้ยังอัดแน่นไป ด้วยสัญลักษณ์ที่นำเสนอถึงความไม่เท่าเทียมระหว่างชนชั้นทางสังคมผ่านการสอดแทรกในรูปแบบของทางตรงและทางอ้อม ตั้งแต่สัญลักษณ์ทางวัตถุ เหตุการณ์ และการกระทำของตัวละครที่ปรากฏบนซีรีส์ โดยการตีความผ่านความหมายของ สัญลักษณ์ต่าง ๆ (Process of Signification) และการเล่าเรื่องตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) รวมถึงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่มค่อนข้างไปในทิศทางเดียวกัน ในส่วนของ การตีความหมายและความคิดเห็นหลังรับชมซีรีส์ ซึ่งอาจหมายความว่า Squid Game เป็นซีรีส์ที่ไม่ซับซ้อน มีจุดพลิกผันให้ผู้คนประหลาดใจ และส่งผลให้ ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับซีรีส์ได้ ในด้านการอภิปรายผลแสดงให้เห็นว่าผู้ชม ส่วนใหญ่เกิดการตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาทางสังคมตั้งแต่เรื่องความสัมพันธ์ ในครอบครัวไปจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างชนชั้น ซึ่ง Squid Game ถือว่าเป็น ซีรีส์ที่ดีแม้เรื่องสังคมทุนนิยมและอำนาจจากชนชั้นสูงได้อย่างประสบความสำเร็จ

คำสำคัญ: Squid Game / รูปแบบการเล่าเรื่อง / สัญลักษณ์ทางสังคม

Abstract

The objectives of this research are 1) to study the narrative analysis and social symbols of the Squid Game series. 2) to study viewers interpretative and opinion on the Squid Game in Y Generation. This study used the qualitative research approach by collecting data , content analysis and presentation of social symbols in the Squid Game. The data will be incorporated with the data from the in-depth interview of the communication arts expert 4 people and data from the focus group interview of generation Y aged 27-42 years 6 people.

The results of this research found that the narrative of the Squid Game series is the social simulation through South Korea children's games. The series is driven through the drama of the characters rather than the complicated of the games. The elements of each scene and the characters are outstanding and unique. In addition, the series is full of symbolism to represent inequality in the social class through insertion in the form of direct and indirect through objects, situations, and behavior of the characters that appear in the series by interpretation through the process of signification and storytelling based on narration theory, including the opinions of the sample groups are quite similar in terms of interpretation and opinion after watching the series. This could mean that Squid Game series are uncomplicated series and easy to understand. There is a turning point to surprises and resulted in the viewers emotional in the series. More than that,

it raises awareness of social issues ranging from family relationships to class inequality, as well as exposing capitalists from the elite. This is a successful series.

Keywords: Squid Game / The narrative style / Social Symbolics

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในหลายปีที่ผ่านมา วัฒนธรรมและกระแสนิยมต่าง ๆ ของเกาหลีได้กลายมาเป็นที่นิยมอย่างมากในหลายประเทศ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของแฟชั่น เพลงเคป็อป อาหารเกาหลี รวมถึงหนังและซีรีส์ที่ผู้คนให้ความสนใจอย่างล้นหลาม ซึ่งสามารถเห็นได้ถึงความสำเร็จจากการได้รับเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลในสาขาต่าง ๆ และคว้ารางวัลมากมายจากหลากหลายเวที เช่น ซีรีส์เรื่อง Kingdom ผิดิบคลั่ง บัลลังก์เดือด ที่ได้รับรางวัลด้านเทคนิคยอดเยี่ยม Move to Heaven ที่ได้รับรางวัลด้านครีเอทีฟยอดเยี่ยมจากเวที Asia Contents Awards ในปี 2020 และ 2021 ตามลำดับ นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Train to Busan ยังได้รับคัดเลือกให้ฉายในเชกชัน Midnight Screening ที่เทศกาลหนังเมืองคานส์ ครั้งที่ 69 ประจำปี 2016 และภาพยนตร์เรื่อง Parasite ชนะขั้นปรสิต ที่เป็นหนังภาษาต่างประเทศเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในเวทีออสการ์ ครั้งที่ 92 โดยได้รับรางวัลใหญ่มาทั้งหมด 4 รางวัล ได้แก่ รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ดั้งเดิมยอดเยี่ยม และภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม ทั้งนี้ยังได้รางวัลปาล์มทองคำหรือ Palme d'Or ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ในปี 2020 ด้วย (Asia Contents Awards, 2565)

ณภัทร สุธัญญา (2566) ได้ระบุถึงภาพยนตร์และซีรีส์ประเภท ‘Survival Game’ ที่ได้รับกระแสและความนิยมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก โดยเอกลักษณ์ของหนังและซีรีส์ประเภทนี้คือการที่ตัวละครหลักต้องพยายามเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งตรงกับเดือนกันยายน 2564 Netflix ได้ปล่อยซีรีส์เกาหลีเรื่อง ‘Squid Game เล่นลุ้นตาย’ ออกมา ซึ่งถือว่าเป็นซีรีส์แนว Survival Game เรื่องหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีการนำเกมในสมัยเด็กเข้ามาใส่ และสามารถดึงดูดผู้ชมด้วยการใส่ความตายเข้ามาเป็นองค์ประกอบที่ทำให้ได้ลุ้นระทึกตามตัวละคร

สควิดเกม เล่นลุ้นตาย: เหตุใดซีรีส์เกาหลีขวนระทึกเรื่องนี้กำลังเป็นที่นิยมไปทั่วโลก (2564) ได้รายงานถึงตัวเลขสถิติยอดผู้ชมจากทั่วโลก ซึ่งผลปรากฏว่าซีรีส์เรื่อง Squid Game ได้ทำลายสถิติและขึ้นแท่นเป็นอันดับ 1 ตลอดกาลของแพลตฟอร์ม Netflix ได้สำเร็จ โดยมีบัญชีผู้ใช้จำนวน 111 ล้านบัญชีในระยะเวลา 28 วัน ซึ่งนั่นจึงทำให้ซีรีส์เรื่อง Squid Game ขึ้นอันดับหนึ่งแทนซีรีส์ Bridgerton ซีซั่น 1 ด้วยยอด 82 ล้านบัญชี ทั้งนี้บนแอปพลิเคชัน Tiktok ยังเกิดกระแสแฮชแท็ก #SquidGame มากกว่า 2.2 หมื่นล้านครั้งภายใน 1 คืน โดยเครื่องแต่งกายและสิ่งของต่าง ๆ บนซีรีส์นั้นกลับมาขายดีและได้รับความสนใจมากขึ้น (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

เนื้อหาของซีรีส์เรื่อง Squid Game นี้ได้พูดถึงผู้เข้าแข่งขันจำนวน 456 คนที่ประสบปัญหาทางการเงินจนรู้สึกสิ้นหวังและถูกเชิญให้เข้าร่วมเล่นเกมปริศนาเพื่อชิงเงินรางวัลมหาศาล ซึ่งเหล่าผู้แข่งขันทุกคนไม่รู้เลยว่า ณ สถานที่ที่มีสี่สนแห่งนี้สามารถพำนักชีวิตของพวกเขาไปได้ ในขณะที่เดียวกันก็มีเรื่องราวของตำรวจผู้ค้นพบเกมนี้ระหว่างออกตามหาพี่ชาย

ผลการสำรวจของ Whip Media (2021, อ้างถึงใน Brandon Katz, 2021) เว็บไซต์ผู้ให้บริการด้านมีเดียและเทคโนโลยี พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ในซีรีส์เรื่อง Squid

Game มีอายุระหว่าง 18 - 34 ปี คิดเป็นร้อยละ 58.65 ซึ่งเป็น Generation Y และ Generation Z โดยทั้ง 2 เป็นกลุ่มประชากรที่มีส่วนร่วมทางการเมืองที่โดดเด่น เช่น การเรียกร้องให้เปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้านผ่านการแสดงออกในช่องทางบนโลกออนไลน์และการรวมกลุ่มเพื่อแสดงพลัง ตั้งแต่เรื่องของสิทธิเสรีภาพ ความเท่าเทียม ไปจนถึงการชุมนุมทางการเมือง

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าซีรีส์เรื่อง Squid Game นั้นได้รับการพูดถึง สามารถสร้างชื่อเสียงและรายได้อย่างมหาศาล เนื้อหาของซีรีส์มีการแฝงนัยยะ ด้านค่านิยมทางสังคม จึงส่งผลให้ผู้วิจัยสนใจถึงวิธีการเล่าเรื่อง การตีความ รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในซีรีส์ ร่วมกับการสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์และผู้ชม Generation Y ผู้ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้เวลาบนมือถือเพื่อเสพคอนเทนต์นานที่สุด ทั้งยังเป็นกลุ่มหนึ่งที่รับชมซีรีส์เรื่อง Squid Game มากที่สุด ว่ามีความคิดเห็นและการตีความเกี่ยวกับซีรีส์เรื่องนี้อย่างไรบ้าง

คำถามนำวิจัย

1. รูปแบบการเล่าเรื่องและการนำเสนอสัญลักษณ์ทางสังคมของซีรีส์เรื่อง Squid Game เป็นอย่างไร
2. การตีความและความคิดเห็นของผู้ชมเรื่อง Squid Game ใน Generation Y เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องและการนำเสนอสัญลักษณ์ทางสังคมของซีรีส์เรื่อง Squid Game
2. เพื่อศึกษาการตีความและความคิดเห็นของผู้ชมเรื่อง Squid Game ใน Generation Y

ขอบเขตของการวิจัย

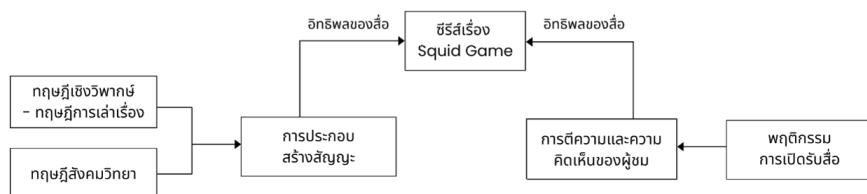
1. ผู้วิจัยศึกษาการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และสัญญาณจากซีรีส์เรื่อง Squid Game จำนวน 9 ตอน ซึ่งกำกับและเขียนบทโดย ฮวังดงฮยอก (Hwang Dong-hyuk)

2. ศึกษาความคิดเห็นจากผู้ชมซีรีส์ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยเลือกกลุ่มที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 4 ท่าน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการทราบถึง มุมมอง การตีความ และความคิดเห็นจากผู้บริโภคที่อยู่ในวงการนิเทศศาสตร์นี้ ซึ่งจะมีการสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 ประเด็นด้วยกัน ได้แก่

1. การรับรู้การนำเสนอสัญญาณของซีรีส์เรื่อง Squid Game 2. ความคิดเห็นต่อซีรีส์เรื่อง Squid Game

3. ศึกษาความคิดเห็นจากผู้ชมซีรีส์ผ่านการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) โดยเลือกกลุ่ม Generation Y ที่มีการกำหนดอายุและอาชีพที่แตกต่างกันออกไป จำนวน 6 ท่าน เนื่องจากกลุ่มผู้ชมซีรีส์นี้มีทัศนคติ อาชีพ ความสนใจ ประสบการณ์ และความรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างอายุ อาชีพ และพฤติกรรมการเสพสื่อที่ชัดเจน ซึ่งจะมีการสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 ประเด็นด้วยกัน ได้แก่ 1. การรับรู้การนำเสนอสัญญาณของซีรีส์เรื่อง Squid Game 2. ความคิดเห็นต่อซีรีส์เรื่อง Squid Game

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

จากงานวิจัยนี้สามารถอธิบายได้ถึง การประกอบสร้างซีรีส์โดยใช้แนวคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่าเรื่องอันประกอบไปด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมอง และสัญลักษณ์พิเศษ ทั้งนี้ยังนำมาใช้กับทฤษฎีสังคมวิทยา ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต ความคิดและความสัมพันธ์ของบุคคลตั้งแต่หนึ่งคนจนถึงกลุ่มคน รวมถึงสังคมโดยทั่วไป หากนำสองส่วนนี้มาประกอบกันโดยที่ผู้กำกับให้ความหมายกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในซีรีส์อันเป็นการสร้างความหมายหรือสัญลักษณ์ผ่านสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ตัวละคร ฉาก สิ่งของ การกระทำและเหตุการณ์ต่าง ๆ เมื่อทั้งหมดนั้นถูกประกอบสร้างก็จะส่งผลกลายเป็นซีรีส์เรื่อง Squid Game ที่ออกฉายให้แก่ผู้รับสาร แต่อย่างไรก็ตามการเปิดรับสื่อเรื่อง Squid Game นั้นจะต้องขึ้นอยู่กับพฤติกรรม的开รับสื่อของผู้รับสารแต่ละคน เมื่อซีรีส์ได้ทำการสื่อสารเรื่องราวให้กับผู้รับสารแล้ว ผู้รับสารจะมีการตีความสารที่ได้มาที่แตกต่างกัน โดยใช้ความคิด ทักษะคิด และประสบการณ์ชีวิต ฯลฯ ของแต่ละคนที่ได้พบเจอมาในการตีความหมายที่แอบแฝงไว้ในซีรีส์เรื่อง Squid Game

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดสัญวิทยา (Semiology)

กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้ให้ความหมายของคำว่า สัญญะ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง ๆ โดยสิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญญะนั้น อาจจะเป็นวัตถุหรือสิ่งของต่าง ๆ ได้

ธาม เชื้อสถาปนศิริ (2549) ระบุถึง Ferdinand de Saussure ได้ให้ความหมายคำวาทะที่ว่า Convention หรือข้อตกลงร่วมกัน เป็นการกำหนดและสร้างความหมายขึ้นมาจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง ซึ่งสามารถแยกประเภทและระดับของความหมายในสัญญะออกเป็น 2 ประเภท

1) ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) คือ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ หรือความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม

2) ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากความเข้าใจเฉพาะกลุ่ม หรือจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้น

กล่าวโดยสรุปคือ แนวคิดสัญวิทยาเป็นการศึกษาหาความหมาย (Meaning) ผ่านตัวละคร เหตุการณ์ และสิ่งของที่ปรากฏแก่ผู้ชม ซึ่งอาจมีความหมายที่ซับซ้อนและมีนัยยะสำคัญแฝงอยู่ ซึ่งการแปลความหมายของสัญญะนั้นขึ้นอยู่กับความคิดทัศนคติ และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

2. แนวคิดทฤษฎีเชิงวิพากษ์ (Critical theory)

แนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) มีรากฐานมาจากปรัชญาวิพากษ์วิธีของ Georg Hegel ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงในประวัติศาสตร์และพัฒนาการของความคิดเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบวิพากษ์วิธี

Karl Marx ได้ระบุถึงการต่อสู้ระหว่างชนชั้น โดยจะมีฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ข่มเหงและอีกฝ่ายจึงเป็นผู้ถูกข่มเหง เช่น นายทุนที่มีการเอารัดเอาเปรียบชนชั้นแรงงานโดยกษัตริย์ รัฐบาล และผู้ปกครองในระดับสูงนั้นก็อยู่ภายใต้อิทธิพลนี้ด้วยเช่นกัน พวกเขาจะเรียกร้องเสรีภาพเพื่อหวังประโยชน์และเอาเปรียบผู้อื่น ซึ่งความขัดแย้งในสังคมทุนนิยมเกิดจากการที่นายทุนมีอำนาจมากขึ้น ร่ำรวยมากขึ้น แต่คนจนหรือแรงงานไม่มีรายได้เพิ่ม เมื่อเกิดความขัดแย้งรุนแรงมากขึ้น ชนชั้นแรงงานก็จะทำการแก้ไขปัญหาแบบปฏิวัติ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

นักคิดนีโอมาร์กซิสต์ (1970) ตีความเรื่องการต่อสู้ทางชนชั้นว่า นายทุนไม่ใช่ชนชั้นที่จะต่อสู้กับชนชั้นกรรมาชีพหรือแรงงาน แต่นายทุนได้สร้างเครื่องมือขึ้นมาเพื่อที่จะทำให้ชนชั้นกรรมาชีพไม่สามารถต่อสู้กับนายทุนโดยตรงได้ ซึ่งสิ่งนั้น

คือ ‘โครงสร้าง’ อย่างไรก็ตามไม่ใช่แค่ขั้นขั้นกรรมาชีพหรือแรงงานที่อยู่ภายใต้การครอบงำของนายทุน แต่ทั้งนี้ยังรวมถึงชนชั้นกลางที่ไม่มีพลังขับเคลื่อนประเทศก็สามารถอยู่ภายใต้การครอบงำของนายทุนได้

กล่าวโดยสรุปคือ แนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ เป็นทฤษฎีที่สนใจปรากฏการณ์ในสังคมอันเกี่ยวข้องกับการต่อรอง การครอบงำทางอำนาจ ผลประโยชน์บางอย่าง เช่น การเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมระหว่างกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งแนวคิดนี้สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ซีรีส์เรื่อง Squid Game ในด้านการครอบงำ อำนาจ และผลประโยชน์ระหว่างกลุ่มและระหว่างบุคคลได้

2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

กาญจนพิชญ์ ศิริภวณิชย์ และ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2558) ได้กล่าวถึง การเล่าเรื่อง หมายถึงเรื่องราวหรือเนื้อหาสารซึ่งเป็นข้อเท็จจริง ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ ความคิดหรือจินตนาการของบุคคลแล้วถูกถ่ายทอด หรือเผยแพร่ไปสู่ผู้อื่นด้วยวิธีการต่าง ๆ

ดิสนีย์ อิทธิทธิรวงศ์ (2553) ได้ระบุถึงภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง แสดงให้เห็นถึงปัญหาและสภาพสังคม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปัญหา เกิดการกระตุ้นนำไปสู่การแก้ไขและการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนและสังคมนั้น ๆ ให้ดียิ่งขึ้น

ภูมิสิทธิ์ กฤตพิพัฒน์โชติ (2558) ระบุถึง EM Forster ที่ได้กล่าวถึงแนวคิดและรูปแบบการเล่าเรื่องสามารถวิเคราะห์ได้หลากหลายแง่มุมจากองค์ประกอบย่อย ๆ ของการเล่าเรื่อง ดังต่อไปนี้

1) **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล และมีจุดมุ่งหมาย ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่อนั้น ทั้งนี้ เหมิกา จินดาวงศ์ (อ้างถึงใน สุมาภา ประดับแก้ว, 2556) ได้ระบุว่า โครงเรื่องนั้น

ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ โดยมีการลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน อันได้แก่

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป อาจมีการใช้กลยุทธ์เริ่มเรื่องได้หลายแบบ เช่น การแนะนำตัวละคร การเปิดประเด็นขัดแย้ง เป็นต้น

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นส่วนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง อาจเกิดความขัดแย้งที่รุนแรงและมีปัญหาที่ซับซ้อนขึ้น เพื่อให้ตัวละครได้อยู่ในสถานการณ์ที่ยุ่งยากและมีความกดดันต่าง ๆ

3. ชั้วนิกฤต (Climax) เป็นจุดสำคัญของเรื่องราว และเป็นจุดที่ตึงอารมณ์ของผู้รับสารได้มากที่สุด โดยในบางครั้งอาจอยู่ในสถานการณ์ที่ตัวละครต้องตัดสินใจทำในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อเป็นจุดพลิกของเรื่องราว

4. ชั้วนภาวะคลี่คลาย (Falling Action) หลังจากชั้วนิกฤตได้เกิดขึ้นและผ่านไปแล้ว ชั้วนนีจะเป็นการคลายปัญหา เงื่อนงำหรือปมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้ดำเนินต่อไป

5. ชั้วนยุติเรื่องราว (Ending) เป็นชั้วนตอนการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งการจบในชั้วนตอนนี้สามารถมีจุดจบได้หลากหลายแบบ เช่น จบอย่างมีความสุข จบอย่างสูญเสีย หรือจบอย่างมีปริศนาคาใจ ทั้งนี้ยังรวมถึงการจบที่ให้ผู้รับสารได้คิดว่าหลังจากนี้เรื่องจะดำเนินไปในทิศทางไหน

Martin, Arruda, and Alba (2010, อ้างถึงใน ภัทราพร ภูริวงสกุล, 2562, น. 35) ได้ระบุว่ากริเริ่มเรื่องนั้นต้องมีความดึงดูดน่าสนใจ มีการขยายความมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องและมีการสรุปจบที่น่าสนใจ ทั้งนี้ต้องทำให้รู้สึกมีพลัง (Powerful) และน่าจดจำ (Memorable)

2) **แก่นความคิด (Theme)** เป็นแนวคิดหลักในการดำเนินเรื่องราวที่จำเป็นต้องจับใจความให้ได้เพื่อทราบว่ามีเรื่องต้องการถ่ายทอดอะไร ทั้งนี้ยังเป็นความคิด

รวบยอดของผู้แต่งที่ต้องการจะนำเสนอ โดย Boggs ได้แบ่งแก่นเรื่องของภาพยนตร์เป็น 7 ประเภทคือ แก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบทางจริยธรรม ธรรมชาติของมนุษย์ สังคม การต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ การตระหนักและปรัชญา (Xinxi, 2560)

3) **ความขัดแย้งหรือปัญหา (Conflict)** Muller and Willams ได้จัดประเภทของความขัดแย้ง อันได้แก่ความขัดแย้งภายในจิตใจระหว่างคน หรือระหว่างคนกับสังคม และระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก (พชรวรรณ น้อยสุข, 2563)

4) **ตัวละคร (Character)** EM Forster ได้แบ่งประเภทของตัวละครเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) เป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมและนิสัยเข้าถึงง่าย ไม่ซับซ้อน และตัวละครหลายมิติ (Round Character) เป็นตัวละครมีลักษณะสลับซับซ้อน มีการพัฒนา โดยการสร้างตัวละครนั้นเป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่ทำให้ผู้รับสารเกิดการมีส่วนร่วม

5) **ฉาก (Setting)** สามารถแบ่งได้ 5 ประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ สิ่งประดิษฐ์ ช่วงเวลาหรือยุคสมัย การดำเนินชีวิตของตัวละคร และสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม

6) **มุมมอง (Point of View)** จุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มีความสำคัญอย่างมาก เพราะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีความแตกต่างกัน ในการสร้างความรู้สึก หรือส่งต่ออารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้รับชม ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสร้างให้จุดยืนของเรื่องเป็นเช่นไร

7) **สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)** ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) ได้เสนอว่าสัญลักษณ์พิเศษ คือ ชุดสัญลักษณ์ (Set of Signs) ในภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง สัญลักษณ์พิเศษจะช่วยอธิบายหรือบ่งบอกความหมายของเรื่องราว ผู้สร้างจำเป็นต้องควบคุมสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในเรื่องให้มีความหมายไปในทิศทางเดียวกัน

กล่าวโดยสรุปคือ ทฤษฎีการเล่าเรื่องสามารถนำมาวิเคราะห์เนื้อหาของซีรีส์ได้ นอกจากนี้ส่วนประกอบต่าง ๆ ของทฤษฎียังสามารถแสดงให้เห็นถึงลำดับการเล่าเรื่องและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ส่งผลให้การวิเคราะห์ซีรีส์เรื่อง Squid Game สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. แนวคิดทฤษฎีสังคมวิทยา (Sociological Theory)

ทฤษฎีสังคมวิทยา หมายถึงการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมตามหลักเหตุและผล มีการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของปรากฏการณ์ และสามารถพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้

มหาทฤษฎีหรือทฤษฎีหลัก (Grand Theory) เป็นทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ ทั้งนี้ยังถือว่าเป็นทฤษฎีขนาดกว้างครอบคลุมชีวิตสังคมทุกด้าน มีการอธิบายถึงเหตุและผลประกอบหลักฐาน เป็นทฤษฎีเชิงบรรยายความ ยืนยันถึงข้อเท็จจริงของทฤษฎี ซึ่งมหาทฤษฎีที่ยอมรับในวงกว้างและในหมู่นักสังคมวิทยา ได้แก่ ทฤษฎีโครงสร้าง – หน้าที่นิยม , ทฤษฎีความขัดแย้ง , ทฤษฎีปวิวรรต , ทฤษฎีการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์ และทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม

กล่าวโดยสรุปคือ แนวคิดทฤษฎีสังคมวิทยาสามารถนำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาและความสัมพันธ์ของตัวละครในซีรีส์ได้ โดยสามารถนำมาอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล รวมถึงการอยู่ร่วมกันของประชาชนในสังคม

4. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ (Media Influences)

มุมมองและแนวคิดที่เกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของสื่อจะเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม โดยการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติและความเชื่อส่วนหนึ่งนั้นมาจากสังคมและจากผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงจากการทำงานของสื่อ (Actual Effect) ทั้งนี้สื่อยังสร้างผลกระทบต่อสังคมได้ในหลายลักษณะจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ตั้งแต่ขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ระบุว่า อิทธิพลของสื่อจะมีบทบาทมากหรือน้อยอาจขึ้นอยู่กับปริมาณของผู้รับสาร และคุณสมบัติของตัวสื่อ โดยสื่อเป็นตัวเชื่อมโยงข้อมูลและข่าวสารที่สำคัญมากในปัจจุบัน อิทธิพลของสื่อสามารถส่งผลกระทบต่อความคิดของผู้รับสารทั้งในแบบที่ตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจอีกด้วย (กฤษริน รักษาแก้ว และนันทิยา ดวงภูมิเมศ, 2560)

กล่าวโดยสรุปคือ แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อนั้นเกี่ยวข้องกับอิทธิพลและผลกระทบของสื่อที่เปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม ปัจจัยทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี เป็นต้น ซึ่งแนวคิดนี้สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ซีรีส์เรื่อง Squid Game เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์และให้ทันตามบริบท สถานการณ์บ้านเมืองในปัจจุบันได้

5. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อ (Media Exposure Theory)

Solomon ได้ระบุว่า การเปิดรับ (Exposure) หมายถึงการที่ผู้รับสารรับรู้ถึงสิ่งเร้าจากภายนอกด้วย รูป รส กลิ่น เสียง และการสัมผัส ที่ผ่านเข้ามาในประสาทสัมผัส จึงส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความสนใจต่อสิ่งเร้า (Attention) และตีความสิ่งเร้า (Interpretation) แตกต่างกันไปตามลักษณะความต้องการ ความคาดหวัง และประสบการณ์ของผู้รับสารในแต่ละบุคคล (จิณณรัตน์ ธัญศิرونันต์, 2562)

Atkin ได้กล่าวว่าการเปิดรับข้อมูลข่าวสารถือว่าเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับบุคคลในการตัดสินใจคิดหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยความต้องการข้อมูลข่าวสารจะเพิ่มมากขึ้น เมื่อบุคคลเกิดความรู้สึกไม่แน่ใจในสิ่งที่ตนกำลังคิดหรือกระทำ ดังนั้นบุคคลจึงต้องการข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557)

Merill and Lowenstein (อ้างถึงใน ธนพร ทองแดง, 2561) ระบุถึงแรงผลักดันที่ส่งผลให้บุคคลเลือกเปิดรับสื่อ ซึ่งเกิดจากปัจจัยพื้นฐาน 4 ประการดังนี้

1) ความเหงา เมื่อบุคคลต้องอยู่ตามลำพังอาจเกิดความวิตกกังวล สื่อจึงเปรียบเสมือนเพื่อนคลายเหงา

2) ความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวจนไปถึงสิ่งที่อยู่ไกลตัว

3) เพื่อประโยชน์ใช้สอยของตนเอง โดยบุคคลจะแสวงหาข่าวสารที่เป็นประโยชน์แก่ตนเอง ตั้งแต่เพิ่มพูนความรู้ สร้างความสะดวกสบาย ตามเหตุการณ์หรือกระแสต่าง ๆ ในสังคม ทั้งนี้ยังเสพเพื่อความบันเทิงและความสนุกอีกด้วย

4) ลักษณะเฉพาะของสื่อ ผู้รับสารจะมีกระบวนการเลือกสรรและกลั่นกรองข่าวสาร (Selective Process) ที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความเชื่อ ทศนคติ และด้วยลักษณะเฉพาะของสื่อในแต่ละประเภะนั้นมีส่วนทำให้บุคคลหรือผู้รับข่าวสารเกิดความเข้าใจ แสวงหาผลประโยชน์ และมีการตีความหมายที่แตกต่างกัน รวมถึงความพึงพอใจต่อสื่อที่แตกต่างกัน

กล่าวโดยสรุปคือ แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม的开รับสื่อ นั้นเกี่ยวข้องกับข้อมูลข่าวสารและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ทั้งยังรวมถึงพฤติกรรมและความต้องการของบุคคลในการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน โดยแนวคิดนี้สามารถนำมาอธิบายความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเลือกรับชมซีรีส์เรื่อง Squid Game ของผู้ชมได้

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) จากนั้นจะเป็นการหาสัญญาณทางสังคมกับฉากหรือสิ่งของต่าง ๆ ในซีรีส์ โดยใช้แบบบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ทั้งนี้ผู้วิจัยมีการใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 4 ท่าน โดยผู้วิจัยต้องการทราบถึงแนวคิด มุมมอง การตีความ และความคิดเห็นจากผู้ทีคลุกคลีอยู่ในวงการนิเทศศาสตร์นี้ ตั้งแต่

ผู้อยู่เบื้องหลังอย่างผู้เขียนบท ผู้ตัดต่อภาพ ไปจนถึงนักวิเคราะห์ภาพยนตร์ นักวิจัย หรืออาจารย์ประจำสาขาภาพยนตร์ ผู้ซึ่งถ่ายทอดความรู้ในศาสตร์แห่งนิเทศศาสตร์ และภาพยนตร์ ร่วมกับการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) จากกลุ่มเป้าหมาย Generation Y ที่มีการกำหนดอายุและอาชีพที่แตกต่างกันออกไป จำนวน 6 ท่าน เนื่องจากกลุ่มผู้ชมซีรีส์นั้นมีทัศนคติ อาชีพ ความสนใจ ประสบการณ์และความรู้ ที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างอายุ อาชีพ และพฤติกรรมการเล่นเกมที่ชัดเจน จึงมีการสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 ประเด็นด้วยกัน ได้แก่ 1. การรับรู้การนำเสนอสัญลักษณ์ของซีรีส์เรื่อง Squid Game 2. ความคิดเห็น ต่อซีรีส์เรื่อง Squid Game

สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องและการนำเสนอสัญลักษณ์ทางสังคมของซีรีส์เรื่อง Squid Game

1) **โครงเรื่อง** ซีรีส์เรื่อง Squid Game สามารถแบ่งโครงเรื่องออกเป็น 5 ชั้น ได้ ดังนี้ โดยเริ่มเรื่องจากการแนะนำและปูภูมิหลังให้ชองกีฮุนว่ามีนิสัยที่ล้มเหลวทางการเงินเป็นอย่างมากจนทำให้ต้องพึ่งเกมเสี่ยงดวง ในขณะที่เส้นเรื่องรอง มีการกล่าวถึงฮวังจุนโฮที่กำลังตามหาพี่ชาย ถัดมาเป็นการพัฒนาเหตุการณ์ที่มีการเข้าเกมเร็วเพื่อเกริ่นถึงความสนุกของเกม ทั้งยังมีการปูภูมิหลังของตัวละครอื่น ๆ ให้ผู้ชมหลงรัก ในขณะเดียวกัน เจ้าหน้าที่ตำรวจอย่างฮวังจุนโฮได้ปลอมตัวเป็นผู้คุม และขึ้นวิกฤตนี้ถือว่าเป็นจุดที่ดึงดูดอารมณ์ของผู้ชมมากที่สุด นั่นคือเกมนี้พวกเขาต้องทรยศต่อกัน โดยแต่ละคู่จะมีความเจ็บปวดที่แตกต่างกันไป ในขณะที่ Front Man ได้เปิดเผยตัวต่อฮวังจุนโฮว่าเขาคือพี่ชายที่ฮวังจุนโฮกำลังตามหา ถัดมาเป็นภาวะคลั่งคลายเป็นจุดที่เหตุการณ์ค่อย ๆ คลี่คลายและพูดถึงชีวิตหลังจบเกมที่ชองกีฮุนเป็นฝ่ายชนะ และได้รู้ความจริงว่าโออิลนัมเป็นผู้สร้างเกมส์ และขั้นสุดท้าย ขั้นยุติเรื่องราว จะเล่า

ถึงเหตุการณ์ในตอนจบว่าชองกีฮุนอาจจะกลับไปสู้กับระบบในเกมอีกครั้งหรือไม่ เป็นตอนจบปลายเปิดที่ให้ผู้ชมคิดต่อด้วยตนเอง

2) แก่นเรื่อง สามารถแบ่งออกได้ 3 ประเด็น ได้แก่

1. การดิ้นรนเอาชีวิตรอดในสังคมทุนนิยม ซีรีส์เรื่องนี้เป็นการจำลองสังคมขนาดย่อมที่มีผู้คนหลากหลายชนชั้น ทั้งนี้ยังเป็นภาพสะท้อนของผู้คนชนชั้นล่างที่ต่างดิ้นรนต่อสู้ในโลกทุนนิยมอันโหดร้าย

2. ความเหลื่อมล้ำระหว่างชนชั้น ชนชั้นสูงมองชีวิตของผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นชนชั้นล่างไม่มีความหมาย เป็นแค่หมากตัวหนึ่งที่สร้างความบันเทิงให้กับเหล่าคนชนชั้นสูง

3. ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม มีตั้งแต่ความไม่เท่าเทียมของเพศชายและเพศหญิง ทั้งนี้ยังรวมถึงความไม่เท่าเทียมระหว่างผู้เข้าแข่งขันและผู้คุม

3) ความขัดแย้งหรือปัญหา (Conflict) สามารถแบ่งออกได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่อยู่ในจิตใจของตัวละครอันได้แก่

- โจซังอูที่ลังเลว่าจะบอกรูปแบบของเกมให้กับชองกีฮุนดีไหม
- ชองกีฮุนที่เกิดความลังเลเกี่ยวกับลำดับการเล่นเกม
- Front Man มีสีหน้าที่ลังเลหลังจากยิงน้องชายของตนเอง

2. ความขัดแย้งระหว่างคนหรือระหว่างกลุ่ม เป็นความขัดแย้งระหว่างผู้เล่นในเกมตั้งแต่ระหว่างคนและระหว่างกลุ่ม เช่น

- ชองกีฮุนที่ทะเลาะกับแม่ เจ้าหนี้ และภรรยาเก่า
- คังแซบยกกับนายหน้าย้ายประเทศ
- อับดุลอาลีกับเจ้านาย
- ผู้เล่นที่แย่งชิงกันเพื่อเอาตัวรอดในเกม ในแบบที่เล่นคนเดียวและเกมที่เล่นเป็นทีม

- คินจาลาจลที่เกิดการไล่ล่ากันในระหว่างบุคคลและระหว่างกลุ่ม

3. ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม เป็นความขัดแย้งระหว่างผู้เล่นในเกมที่กำลังต่อสู้กับผู้มีอำนาจ ซึ่งเปรียบได้ว่าประชาชนกำลังต่อสู้กับระบบทุนนิยมหรือผู้ที่อยู่ชั้นสูง

4) ตัวละคร ในซีรีส์เรื่อง Squid Game สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภทด้วยกัน ดังนี้

1. ตัวละครหลายมิติ (Round Character) เป็นตัวละครมีลักษณะสลับซับซ้อน มีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทัศนคติตามประสบการณ์ที่พบเจอ ซึ่งตัวละครประเภทนี้จะคาดเดาได้ยากและสามารถสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชมได้ อันได้แก่ ชองกีฮุน โจซังอู ฮันมินยอ โอฮิลันม

2. ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) เป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมและนิสัยเข้าถึงง่าย ไม่ซับซ้อน จึงทำให้ผู้ชมสามารถคาดเดาตัวละครได้ได้แก่ คังแซบยอก อับดุลอาลี จางด็อกซู จียอง บยองกี ฮวังจุนโฮ Front Man แกววีไอพี

5) ฉาก ในซีรีส์เรื่อง Squid Game สามารถแบ่งเป็น 5 ประเภทด้วยกัน ดังนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ เกาะที่มีการจัดตั้งเกมปลดหนี้

2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้านของตัวละคร สถานีตำรวจ ฉากต่าง ๆ ของเกม

3. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ช่วงเวลาของชองกีฮุนและโจซังอูนี้ถึง

4. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร ได้แก่ ชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร

5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม ได้แก่ ฉากที่ตัวละครแสดงถึงค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ ค่านิยมทางอำนาจ ค่านิยมทางเพศ รวมถึงความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น เป็นต้น

6) มุมมอง (Point of View) ได้แก่

1. การเล่าจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The First- Person Number) ได้แก่ ของกียุนเป็นผู้เล่าเรื่องและอธิบายถึงเกมปลาหมึกซึ่งเป็นการละเล่นในวัยเด็ก
2. การเล่าจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) ได้แก่ การเล่าเรื่องที่ผู้ชมต้องใช้ในการสังเกต จึงจะเข้าใจเรื่องราวและความรู้สึกของตัวละคร

7) สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในซีรีส์เรื่อง Squid Game นั้นได้ให้ความหมายที่อยู่ในสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) คือ ความหมายที่เข้าใจกันตรงตัว
2. ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ ความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา

ผู้วิจัยยกตัวอย่างสัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) ในซีรีส์เรื่อง Squid Game โดยแบ่งเป็นสัญลักษณ์ด้านสิ่งของ ตัวละคร และเหตุการณ์ ตามลำดับ

รูปสัญลักษณ์ : โรงศพที่แต่งเป็นรูปของขวัญ

ความหมายโดยอรรถ : โรงศพรูปกล่องของขวัญที่ใช้ในการเก็บศพของผู้แข่งขันที่ถูกกำจัด

ความหมายโดยนัย : สื่อว่าโรงศพนี้จะเป็นของขวัญให้กับผู้เข้าแข่งขันที่เหลืออยู่ เพราะทุกครั้งที่มีคนตาย เงินรางวัลของผู้เล่นที่ยังอยู่ก็จะเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเปรียบได้ถึงการดิ้นรนของผู้คนชนชั้นล่างที่หากมีคนพ่ายแพ้หรือตายจากระบบทุนนิยมก็จะเป็นการสร้างโอกาสให้กับคนอื่น ๆ

รูปสัญลักษณ์ : เป็นเหตุการณ์ที่ Front Man ปิดไฟในเสตจของด่านข้ามกระจก

ความหมายโดยอรรถ : เป็นการดับไฟในเสตจให้มืดลงเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันพ่ายแพ้จากเกมนี้

ความหมายโดยนัย : สื่อถึงการบีบบังคับ สร้างสถานการณ์ และควบคุมให้ผู้เล่นอยู่ในการควบคุมของตนเอง ซึ่งเปรียบเสมือนนายทุนหรือคนชนชั้นสูงที่ควบคุมและสร้างสถานการณ์ให้คนชนชั้นล่างเป็นไปตามที่ตนคาดหวัง ต่อให้เก่งหรือมีความสามารถแค่ไหน สุดท้ายก็จะถูกควบคุมและบีบบังคับเสมอ

รูปสัญลักษณ์ : ตัวละครโออิสนัม

ความหมายโดยอรรถ : เป็นตัวละครในซีรีส์ที่เป็นผู้ก่อตั้งเกมปลดหนี้ในครั้งนี้ ทั้งยังแฝงตัวเข้ามาเล่นเกม

ความหมายโดยนัย : สื่อถึงบุคคลผู้มีอำนาจที่สามารถควบคุมผู้อื่นได้ ทั้งนี้ยังเปรียบดั่งนายทุนที่ควบคุมประชาชนในสังคม

2. การตีความและความคิดเห็นของผู้ชมเรื่อง Squid Game

1) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

ผู้ให้ข้อมูลหลักให้ความเห็นตรงกันว่าซีรีส์เรื่องนี้ได้พูดถึงการดิ้นรนเอาชีวิตรอดในสังคมจากนายทุนและผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม การเอาตัวเอาเปรียบและหวังผลประโยชน์ให้ตนเอง ทั้งนี้บางส่วนยังพูดถึงสังคมที่เอื้อต่อนายทุนมากเกินไป จึงส่งผลถึงระยะห่างของความเหลื่อมล้ำระหว่างชนชั้น นอกจากนี้ยังมีการพูดถึงเส้นเรื่องที่น่าสนใจ มีการนำสัญลักษณ์เข้ามาใช้เพื่ออธิบายและถ่ายทอดจุดประสงค์ที่ผู้กำกับต้องการจะนำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถดึงดูดให้ผู้ชมลุ่มไปกับเรื่องราวได้ ทั้งนี้ยังมีการออกแบบงานสร้างที่โดดเด่นและน่าจดจำผ่านการนำเอาเอกลักษณ์ของประเทศเกาหลีได้เข้ามาใช้ เทคนิคอย่างหนึ่งที่สำคัญและช่วยเติม

เต็มให้ซีรีส์เรื่องนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น คือสูตรการเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกรงคืด และอัดอั้นจนเกินไป มีการใช้ตัวละครขับเคลื่อนมากกว่าความซับซ้อนของเกม มีการสร้างการจดจำของตัวละครตั้งแต่ฉากแรกเตอร์ที่ชัดเจน และผู้ให้ข้อมูลหลักได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาหรือประเด็นทางสังคมที่ยังไม่เคยถูกนำเสนอ โดยมีตั้งแต่เรื่องของเทคโนโลยีที่ก้าวไกล ความสำคัญของอาชีพต่าง ๆ หรือด้านการคอร์รัปชันของผู้มีอำนาจที่ยังไม่เคยถูกนำเสนออย่างตรงไปตรงมา

2) การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group)

ผู้ให้ข้อมูลหลักให้ความเห็นในมุมมองที่แตกต่างกันไปแต่ยังคงอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงในสังคม ตั้งแต่ความไม่เท่าเทียมภายในเกม คนชนชั้นสูงมองคุณค่าของคนไม่เท่ากัน การใช้อำนาจเพื่อหาผลประโยชน์เข้าตนเอง และสิทธิเสรีพื้นฐานของประชาชน โดยส่วนใหญ่รู้สึกประทับใจกับซีรีส์ที่มีการแฝงสัญลักษณ์ในรูปแบบของทางตรงและทางอ้อมผ่านฉากต่าง ๆ เช่น หน้ากากรูปสัตว์สีทองที่แคววี่ไอพีส์ อันได้แก่ หน้ากากเสือ หน้ากากสิงโต หน้ากากหมี หน้ากากวัวแอฟริกา หน้ากากเหี้ยว และ หน้ากากกวาง ซึ่งมีความหมายโดยนัยที่หมายถึงสัตว์มีอำนาจ มักกินสัตว์ที่เล็กกว่าหรือสัตว์ที่ไม่มีทางสู้ ทั้งนี้ยังอยู่ในลำดับบนสุดของห่วงโซ่อาหาร หรือบางตัวก็ทำหน้าที่เป็นจำพวก ซึ่งเปรียบเสมือนนายทุนหรือผู้มีอำนาจที่เอารัดเอาเปรียบคนชนชั้นล่าง ถัดมาเป็นสัญลักษณ์จากเกม A E I O U อันสื่อได้ถึงชีวิตของคนเราที่ต้องดิ้นรนและเอาตัวรอดอยู่เสมอ แม้การเอาตัวรอดของเรานั้นจะต้องแลกมาด้วยชีวิตของผู้อื่นก็ตาม เป็นต้น โดยสัญลักษณ์เหล่านั้นส่งผลให้ซีรีส์มีความน่าค้นหาและน่าติดตาม ทำให้ผู้ชมอินไปกับเนื้อเรื่องและอยากที่จะติดตาม โดยปัจจัยที่ส่งผลให้ซีรีส์ได้รับการพูดถึงมากมายขนาดนี้นั้นมาจากกระแสของประเทศเกาหลีใต้ที่มีอุตสาหกรรมบันเทิงขนาดใหญ่ บทละครที่ดีมีความสมจริงและสร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการเกาหลี ความเป็นมืออาชีพของนักแสดง ทั้งนี้ยังรวมถึงฉากที่สวยงาม และการโปรโมทซีรีส์โดยมี Netflix Original เป็นตัวกลางในการสื่อสาร แต่อย่างไรก็ตามยังคงมีบางท่านที่รู้สึก

ผิดหวังกับความซับซ้อนและการใช้ไหวพริบของเกมในแต่ละด่าน นอกจากนี้แล้วผู้ให้ข้อมูลหลักก็มีความเห็นตรงกันว่าซีรีส์เรื่อง Squid Game นั้นมีบริบทคล้ายกับสังคมไทย โดยได้ยกตัวอย่างตามประสบการณ์ที่ตนเคยเจอ เช่น สิทธิพิเศษสำหรับชนชั้นสูง การถูกเอาเปรียบจากตลาดนายทุนใหญ่จนรู้สึกว่ายากกว่าพยายามเท่าไรก็ไม่เพียงพอ การดิ้นรนใช้ชีวิตเพื่อความอยู่รอด การประท้วงและชุมนุมเพื่อเรียกร้องสิ่งที่ดีกว่า และการคาดหวังของผู้ปกครองที่ส่งผลกลายเป็นแรงกดดันให้กับลูก

การอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผล โดยแบ่งตามประเด็นหลัก ๆ ได้ ดังนี้

1. รูปแบบการเล่าเรื่องและการนำเสนอสัญลักษณ์ทางสังคมของซีรีส์เรื่อง

Squid Game

จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ซีรีส์เรื่อง Squid Game นี้มีรูปแบบการเล่าเรื่องผ่านเกมที่จำลองถึงสังคมขนาดเล็ก โดยมียายุนและผู้มีอำนาจควบคุมเกมอยู่ชั้นบนสุดและมีผู้เล่นเกมที่อยู่ในชนชั้นล่าง ซึ่งซีรีส์เรื่อง Squid Game นั้นมีองค์ประกอบในการสร้างผ่านกระบวนการ 7 กระบวนการตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative of Film) ของอี.เอ็ม. ฟอว์สเตอร์ (EM Forster) โดย Squid Game พยายามที่จะฉีกกรอบเดิม ๆ แต่ยังคงไว้ถึงเนื้อหาที่สะท้อนทางสังคม เช่น การดิ้นรนเอาชีวิตรอดในสังคมทุนนิยม ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ช่องว่างและความเหลื่อมล้ำระหว่างชนชั้น และสังคมที่เต็มไปด้วยความกดดันในทุก ๆ ด้าน ซึ่งภาพยนตร์นั้นมีการเล่าเรื่องที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง และแสดงให้เห็นถึงปัญหาของสังคมนั้น ๆ ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักและเกิดการกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงให้สังคมดียิ่งขึ้น (ดิสนีย์ อิทธิพิรุณวงศ์, 2553) นอกจากนี้แล้วซีรีส์เรื่อง Squid Game มีรูปแบบการดำเนินเรื่องผ่านการใช้ความตลามาของตัวละครในการเริ่มเรื่อง มีการสร้างความสัมพันธ์ให้กับตัวละครในช่วงกลางเรื่อง และมีการสรุปจบที่ชวนให้ผู้ชม

อยากที่จะติดตาม ซึ่งสิ่งที่ซีรีส์สร้างความแตกต่างให้กับตนเอง คือการสอดแทรกการ เล่นและขนมพื้นบ้านเข้าไปในเกมแต่ละด่านได้อย่างน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ใน การจดจำ (Martin Arruda and Alba, 2010)

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าซีรีส์ให้ความสำคัญในด้านสี ฉาก และองค์ประกอบในการ ผลิต สีสนในฉากที่มีความสดใสภายใต้ความโหดร้าย การเชื่อมต่อที่ดูกำกวมระหว่าง ของจริงและของปลอม จากที่กล่าวมานั้นยังต่อยอดให้ผู้ชมเห็นถึงความขัดแย้งภายใน ซีรีส์ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ยังมีการสอดแทรกสัญลักษณ์ในรูปแบบทางตรงและทางอ้อม ไว้ในทุก ๆ ตอน ซึ่งซีรีส์เรื่องนี้ไม่ได้มีการใส่สัญลักษณ์ลงไปเพียงแค่ว่าในสิ่งของ แต่ยังนำ เสนอผ่านเหตุการณ์และคาแรกเตอร์ของตัวละครที่สะท้อนถึงความหลากหลายของ คนในสังคม การสอดแทรกสัญลักษณ์เหล่านี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้ซีรีส์มีความ สมบูรณ์มากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของคุณประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) ที่ ระบุว่าสัญลักษณ์พิเศษนั้นถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง จะเป็น ส่วนหนึ่งที่ช่วยอธิบายเรื่องราวในซีรีส์หรือภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ซีรีส์ เรื่อง Squid Game ยังส่งผลให้ผู้ชมรับรู้ตระหนักถึงปัญหาทางสังคมที่ต้องเผชิญ ผ่านเรื่องราว ภูมิหลัง และความสัมพันธ์ของตัวละครมากกว่าความซับซ้อนของเกม เพื่อแสดงให้เห็นถึงชีวิต ความเป็นอยู่ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ภายใต้สังคมที่ บิดเบี้ยวและถูกกลืนกินด้วยความจน จึงทำให้ต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอดผ่านเกมของคน ขนชั้นสูง ไม่ว่าผลจะออกมาเป็นอย่างไรทุกคนก็ยอมเสี่ยงชีวิตเพื่อเงินรางวัล แม้มันจะ ต้องแลกมาด้วยความตายก็ยังดีกว่าการอยู่แบบไร้ความหวังในโลกด้านนอกที่ไม่ว่าจะ ต่อสู้หรือพยายามแค่ไหนก็ไม่เคยสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเชิงวิพากษ์ (Critical theory) ที่นักคิดนีโอมาร์กซิสต์ (Neo-Marxism) (1970) ได้กล่าวถึงการต่อสู้ทาง ขนชั้นที่คนชนชั้นล่างต้องต่อสู้และดิ้นรนเพื่อให้มีชีวิตและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น แต่มี สังคมและรัฐบาลที่กำหนดโครงสร้าง จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้คนชนชั้นล่างไม่สามารถ ดิ้นรนและฝ่าฟันความจนออกไปได้ เพราะไม่ทราบถึงโครงสร้างที่กำลังครอบงำตนอยู่

แม้ซีรีส์แนวเอาชีวิตรอดจะเป็นซีรีส์ที่ต่างประเทศมีกันมานานแล้ว แต่สำหรับประเทศไทยได้ ซีรีส์แนวนี้ยังไม่เคยถูกนำเสนอ นั่นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ Squid Game เป็นซีรีส์ที่แปลกใหม่และได้รับการเสียดสีเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ยังมีการนำเสนอเส้นเรื่องสองเส้น โดยเส้นเรื่องที่หนึ่งจะนำเสนอถึงแก่นเรื่องและเนื้อหาที่ผู้กำกับต้องการจะเผยแพร่ ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ชมเกิดความเครียด อึดอัด และกดดันไปกับเรื่องราว ในขณะที่เส้นเรื่องรองหรือเส้นเรื่องที่สองจะมีหน้าที่คลายความเครียดและความกดดันให้กับผู้ชม

2. การตีความและความคิดเห็นของผู้ชมเรื่อง Squid Game

1) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกสามารถนำมาวิเคราะห์และแบ่งประเด็นได้ ดังนี้

1. การรับรู้การนำเสนอสัญลักษณ์และความคิดเห็นต่อซีรีส์เรื่อง Squid Game

ผู้ให้ข้อมูลหลักมีความเข้าใจในสิ่งที่ซีรีส์ Squid Game ต้องการจะสื่อเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเสพซีรีส์ได้อย่างเข้าใจ มองถึงแก่นหลักโครงเรื่อง และเบื้องลึกเบื้องหลังในการผลิต โดยส่วนใหญ่พูดถึงคอนเซ็ปต์ งานออกแบบ และองค์ประกอบของฉากต่าง ๆ ที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ จึงส่งผลทำให้ซีรีส์เป็นที่จดจำ ทั้งนี้ยังมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหาและรับรู้ถึงสัญลักษณ์ที่ถูกแฝงไว้ในทุก ๆ ตอน มีการมองภาพรวมซึ่งเป็นประเด็นใหญ่ ซึ่งประเด็นหลักนี้ส่งผลให้แตกออกเป็นประเด็นรองอีกหลายประเด็นตามประสบการณ์และมุมมองของแต่ละคน เช่น ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น ความซับซ้อนของความสัมพันธ์ มองถึงผลประโยชน์ และบุคคลที่ใช้ชีวิตรอดอาจไม่ใช่คนที่แข็งแกร่งที่สุดแต่อาจเป็นคนที่มีความหวังมากที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม หัวใจหลักหรือสิ่งสำคัญที่ซีรีส์ต้องการถ่ายทอดมากที่สุด คือการเล่นกับความจนตรอกของมนุษย์โดยล่อไปกับระบบทุนนิยมที่ส่งผลให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำที่ชัดเจนและมีระยะห่างเพิ่มมากขึ้น ซึ่งอาจต้องยอมรับว่าความจนเป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งที่พรากโอกาสของเราไปมากมาย

และสิ่งเดียวที่จะทำให้เรามีโอกาสกลับมาหรือยกคุณภาพชีวิตเราให้ดีขึ้น คือคุณค่าของเงิน

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับซีรีส์และภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน

ผู้ให้ข้อมูลหลักได้เสนอความคิดเห็นว่าซีรีส์เรื่อง Squid Game มีคอนเซ็ปต์คล้ายกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง 13 เกมสยอง ทั้งยังมีการเสนอให้หิบบกการละเล่นไทยเข้ามาประยุกต์ใช้ด้วย นอกจากนี้ยังได้พูดถึงการเก็บข้อมูลในการสร้างภาพยนตร์หรือซีรีส์เรื่องหนึ่ง ตั้งแต่วัฒนธรรมของภูมิภาคนั้น ๆ บุคลิกของผู้คนเพื่อนำไปใช้ในการสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร รวมถึงปัญหาทางสังคมที่ผู้ชมส่วนใหญ่พบเจอและเข้าถึงง่าย นอกจากนี้ยังได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยหลักที่ส่งผลให้ซีรีส์และภาพยนตร์ไทยไปได้ไม่ไกลมากพอ คือ การถูกปิดกั้นเนื้อหาที่ไม่ตรงตามจารีตและคุณงามความดี แม้จะเป็นเรื่องราวที่ปรุงแต่งเพื่อสร้างความตระหนักและสะท้อนสังคมไทยก็ตาม ซึ่งการถูกปิดกั้นเนื้อหานี้อาจเป็นสาเหตุของการจำกัดการเติบโตและส่งผลกระทบต่อวงการไทยไม่สามารถออกสู่สายตาสาธารณชนอย่างกว้างขวางได้

2) การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มของผู้ชมซีรีส์ Squid Game ใน Generation Y ที่มีอายุตั้งแต่ 27-42 ปี สามารถนำมาวิเคราะห์และอภิปรายได้ ดังนี้

1. การรับรู้การนำเสนอสัญลักษณ์และความคิดเห็นต่อซีรีส์เรื่อง Squid Game

กลุ่มผู้ชมมีความคิดและอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาและตัวละครมากกว่าด้านเทคนิคต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นฉากสะท้อนถึงปัญหาทางสังคม หรือฉากการดำเนินเรื่องราวในเกมแต่ละด่าน ซึ่งผู้ชมรู้สึกว่าการเล่านี้ตรงกับสิ่งที่ตนเองกำลังพบเจอ บางท่านมีความคิดและทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไป จากที่นิ่งเฉยให้กับปัญหาและโครงสร้างทางสังคมก็มองเห็นถึงความสำคัญของปัญหามากขึ้นและต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น เช่น เรื่องความเท่าเทียมทางเพศ การแบ่งชนชั้นในสังคม รวมถึงการ

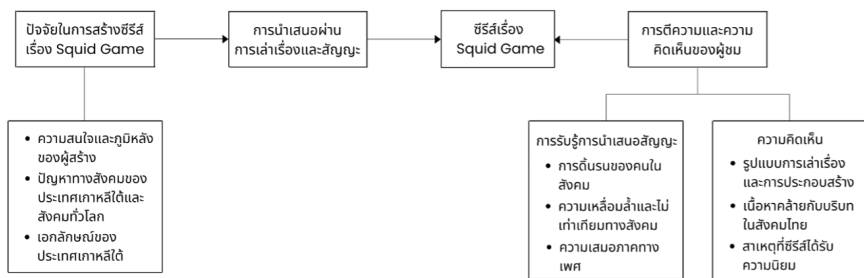
ต่อต้านการคอร์รัปชัน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีในสังคมไทยมานานและผู้คนบางส่วนเลือกที่จะเพิกเฉยต่อการกระทำนี้ นอกจากนี้ผู้ชมยังมองเห็นถึงความสำคัญของสัญญาที่ซีรีส์ได้นำเสนอ ซึ่งแต่ละสัญญานั้นล้วนเต็มไปด้วยความหมายและยังคงสร้างความสมบูรณ์ให้กับเนื้อหา ทั้งยังสร้างอิทธิพลต่อความคิดของผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าซีรีส์เรื่อง Squid Game สะท้อนถึงความสำเร็จของนายทุนผู้ซึ่งไม่เคยให้ค่าประชาชน เขาต้องการสร้างความสนุกโดยใช้คำว่าเท่าเทียมมาเป็นเหตุผลบังหน้า ซึ่งจากความสนุกที่คนชนชั้นสูงได้สร้างนั้นสามารถตีแผ่ให้เห็นถึงวิถีการใช้ชีวิต ความสัมพันธ์ และลักษณะนิสัยของประชาชนที่ต่างต้องดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอด บางทีคนที่โง่งที่สุดอาจจะมาในคราบของคนผู้แสนดี แม้ภาพลักษณ์ที่เขาแสดงจะดูใจดีจนทำให้เราวางใจ แต่เราไม่มีทางรู้เลยว่าคนคนนี้จะหักหลังเราเมื่อไหร่

2. ซีรีส์ Squid Game กับบริบทในสังคมไทย

ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แสดงความคิดเห็นถึงประเด็นทางสังคมในซีรีส์เรื่อง Squid Game กับบริบทในสังคมไทยผ่านมุมมองความคิด อาชีพ และประสบการณ์ที่พบเจอ โดยมีการมองถึงความไม่เท่าเทียมในสังคม มีการเอื้อประโยชน์ต่อนายทุนและผู้มีอำนาจ นั่นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดระยะห่างระหว่างชนชั้น นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลหลักยังกล่าวถึงนายทุนที่มักใช้อำนาจในทางมิชอบธรรม เพื่อแลกกับผลประโยชน์ บางคนพยายามทำงานอย่างเต็มที่เพื่อให้ได้สิ่งที่ดีกว่าแต่ก็อาจประสบผลสำเร็จได้ในทันที ส่วนหนึ่งอาจมาจากถูกคนชนชั้นสูงกดทับไว้ ซึ่งซีรีส์เรื่องนี้ถือว่าเป็นซีรีส์เรื่องหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นกับทุกประเทศทั่วโลก ทั้งยังส่งผลให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปัญหาและเข้าใจถึงสังคมทุนนิยมที่โหดร้ายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้อาจนำไปสู่ความคิดและการกระทำที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงให้สังคมมีความเป็นอยู่ที่ดี ซึ่งอาจมีการกระทำผ่านการชุมนุมและประท้วงเพื่อทวงสิ่งที่ประชาชนสมควรจะได้โดยมีความสอดคล้องกับนิสัยของกลุ่มคนใน Generation Y ที่มักให้ความสนใจและเรียกร้องให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้าน ตั้งแต่ด้านชีวิตความเป็นอยู่ ความ

เท่าเทียมและยุติธรรมในสังคม ทั้งนี้ยังรวมถึงข้อกฎหมายต่าง ๆ ในประเทศไทย (ภาณุ อารี, 2564)

จากกรอบแนวคิดการวิจัย จนถึงการศึกษาวิจัยและสรุปผลการวิจัย ส่งผลให้ได้แบบจำลองจากรูปแบบการเล่าเรื่องและการนำเสนอสัญญาณทางสังคมของซีรีส์เรื่อง Squid Game รวมถึงการตีความและความคิดเห็นของผู้ชมใน Generation Y ได้ดังภาพ



ภาพที่ 2 แบบจำลองการเล่าเรื่องผ่านสัญญาณทางสังคมในซีรีส์เรื่อง Squid Game

ผู้ให้ข้อมูลหลักมีการตีความและแสดงความคิดเห็นต่อซีรีส์ในประเด็นที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ทัศนคติความสนใจอาชีพและมุมมองของแต่ละบุคคล ซึ่งผู้เชี่ยวชาญที่อยู่ในส่วนเบื้องหลังของซีรีส์จะให้ความคิดเห็นในเชิงเทคนิคเกี่ยวกับโครงเรื่อง บทละคร สูตรการเล่าเรื่อง และ Production ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นอาจารย์และนักวิจัยได้แสดงความคิดเห็นในเชิงทฤษฎี คำตอบส่วนใหญ่จึงมีความชัดเจนและมักมีทฤษฎีเข้ามาผสม ในขณะที่กลุ่มผู้ชมทั่วไปจะแสดงความคิดเห็นทางด้านอารมณ์มากกว่าองค์ประกอบการสร้างและ Production โดยกลุ่มตัวอย่างมีการยกตัวอย่างตามความสนใจของแต่ละคน และจุดที่ทั้ง 2 กลุ่มมีร่วมกันคือการเข้าใจในสาร เกิดการตีความ และความตระหนักถึงสิ่งที่ได้รับชม

ข้อเสนอแนะงานวิจัย

(1) ข้อเสนอแนะที่มีต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศไทย
วิจัยเล่มนี้อาจเป็นแบบอย่างให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบันเทิงไทยได้
สร้างภาพยนตร์หรือซีรีส์ที่สามารถเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยนำสังคมและสามารถขับเคลื่อน
ในการผลักดันประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมได้

(2) ข้อเสนอแนะที่มีต่อผู้ชม

ภาพยนตร์และซีรีส์ถือว่าเป็นสื่อเพื่อความบันเทิง แต่อีกนัยยะหนึ่งก็ได้
แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ สภาพแวดล้อมทางสังคม และประเด็นต่างๆ ณ เวลานั้น ๆ
ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่ายังมีกลุ่มผู้ชมที่ดูซีรีส์และสามารถนำกลับไปวิเคราะห์ถึง
ประเด็นสังคมที่แฝงอยู่ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงอยากให้ผู้ชมท่านอื่นได้ตระหนักรู้และตก
ตะกอนทางความคิดหลังจากรับชมซีรีส์หรือภาพยนตร์นั้น ๆ ว่านัยยะสำคัญของสื่อ
ที่ตนดูนั้นเป็นอย่างไร มีการแฝงประเด็นทางสังคมอย่างไร และเกิดการตั้งคำถามว่า
สุดท้ายแล้วความเป็นอยู่ของสังคมเรานั้นดีหรือมีข้อบกพร่องตรงไหน และเราสามารถ
แก้ไขมันได้อย่างไรบ้าง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาครั้งต่อไป อาจทำการเปรียบเทียบกับซีรีส์เรื่องอื่นที่มีมุมมอง
การนำเสนอคล้ายกับซีรีส์เรื่อง Squid Game เพื่อหาข้อแตกต่างและจุดสนใจ
ในการเล่าเรื่องของซีรีส์และรูปแบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

2. ในการศึกษาครั้งต่อไป ไม่จำเป็นต้องศึกษาการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์
ภายในภาพยนตร์หรือซีรีส์เท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกรณีศึกษา
ที่แตกต่างกันออกไป เช่น มิวสิกวิดีโอ อนิเมะ เป็นต้น

3. ในการศึกษาครั้งต่อไป อาจทำการศึกษากับกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน
เช่น กลุ่ม Generation X และ กลุ่ม Generation Z เพื่อทำการเปรียบเทียบ

ในเรื่องของความคิดเห็นและการรับรู้ต่อภาพยนตร์หรือซีรีส์เรื่องนั้น ๆ ทั้งนี้ยังเพื่อ
ดูมุมมองและทัศนคติการตีความของทั้ง 2 กลุ่ม

บรรณานุกรม

- กฤษริน รักษาแก้ว, และ นันทิยา ดวงภุมเมศ. (2560). อิทธิพลของรายการ
ในสื่อใหม่ที่มีต่อมุมมองต่อโลกของเด็กและเยาวชน. *Veridian E-Journal
Silpakorn University*, 10(3), 152-169. [https://he02.tci-thaijo.org/
index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103822/82909](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103822/82909)
- กาญจนาพิชญ์ ศิริภูวนิชย์, และ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). การเล่าเรื่อง
ข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ไทย์รัตน์. *วารสารนิเทศศาสตร์และ
นวัตกรรม นิด้า*, 2(1), 89-115.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ Critical theory
แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย*. ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค* (พิมพ์ครั้งที่ 4).
แบรนดเอย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3).
ภาพพิมพ์.
- จิณณรัตน์ ธัญศิริอนันต์. (2562). *การเปิดรับสื่อ การรับรู้ทัศนคติ การใช้ประโยชน์
และความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน TIKTOK [การค้นคว้าอิสระปริญญา
มหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]*. Graduate School of
Communication Arts and Management Innovation. [http://gscm.
nida.ac.th/uploads/files/1630162523.pdf](http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1630162523.pdf)

- ดิสนีย์ อิทธิทธิรวงศ์. (2553). *การรับรู้ ทักษะ และความตระหนักเรื่องปัญหาสังคมของผู้ชมภาพยนตร์เพื่อสังคม* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR at Chulalongkorn University. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/33049>
- ธนพร ทองแดง. (2561). *รูปแบบการดำเนินชีวิต การเปิดรับสื่อวีล็อก ความน่าเชื่อถือ และการตัดสินใจท่องเที่ยวของผู้ชมวีล็อก* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2549). *โครงสร้าง ระบบ และไวยากรณ์ของหนังสือพิมพ์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR at Chulalongkorn University. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/51742>
- ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์. (2553). *การเล่าเรื่องและทักษะของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR at Chulalongkorn University. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/36706>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2564, 7 ตุลาคม). Scoop พิเศษ: ถอดปรากฏการณ์ซีรีส์ระดับโลก Squid Game มีอะไรมากกว่าความบันเทิง. *MGR online*. <https://mgronline.com/drama/detail/9640000099404>
- พชรวรรณ น้อยสุข. (2563). *สัญญาณและการนำเสนอความเหลื่อมล้ำทางสังคมผ่านภาพยนตร์ชนชั้นปรสิต (Parasite)* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

- ภัทราพร ภูริวังสกุล. (2562). *รหัสลัญญะที่สำคัญของสื่อการตูนสร้างแรงบันดาลใจ: การศึกษาอิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. Nida Wisdom Repository. <https://repository.nida.ac.th/handle/662723737/5062?locale-attribute=en>
- ภาณุ อารี. (2564, 8 พฤศจิกายน). *เมื่อ GEN Y และ GEN Z กลายเป็นผู้บริโภคหลักของโลก ผู้สร้างคอนเทนต์ควรปรับตัวอย่างไร*. Movies Matter. <https://filmclubthailand.com/articles/film-business/when-gen-y-and-gen-z-are-becoming-majority-consumers/>
- ภูมิสิทธิ์ กฤตพิพัฒน์โชติ. (2558). *การศึกษาเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิกกับยุคร่วมสมัย* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต]. dhurakij pundit communication arts journal. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/dpuca/article/view/174484>
- สควิดเกม เล่นล้นตาย: เหตุใดซีรีส์สเกาหลิวนระทึกเรื่องนี้กำลังเป็นที่นิยมไปทั่วโลก. (2564, 2 ตุลาคม). *BBC News ไทย*. <https://www.bbc.com/thai/international-58765805>
- สุมาภา ประดับแก้ว. (2556). *การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดยคมกฤษ ตรีวิมล*. [ปัญหาพิเศษปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแม่โจ้]. MJU Library. webpac.library.mju.ac.th:8080/mm/fulltext/thesis/2557/sumapha_pradubkaew/สุมาภา%20ประดับแก้ว.pdf
- ณภัทร สุธีญา. (2566, 6 เมษายน). *20 อันดับหนังเอาชีวิตรอดปี 2023 รวมแนวภัยพิบัติ ระทึกขวัญ ซอมบี้*. Mybest. <https://my-best.in.th/50827>

Asia Contents Awards. (2565). <https://asiacontentsawards.com/eng/>

Brandon Katz. (2021, October 7). *Squid game' is growing faster than any other Netflix original hit*. Observer. <https://observer.com/2021/10/netflix-squid-game-viewership-ratings-bridgerton-witcher-stranger-things/>

Xinxi, G. (2550). ศึกษาการเล่าเรื่องและวัฒนธรรมในภาพยนตร์นอกกระแสไทย และจีนกรณีศึกษาเรื่อง “Mary is Happy Mary is Happy” และ “Ne Zha” [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ]. BU Research. <http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/3331>