

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ารวบรวม แนวความคิด ทฤษฎี ตำรา งานวิจัย บทความ และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง การเปลี่ยนผ่านละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล เพื่อใช้ในการศึกษาดังนี้

1. ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคม (Technological Determinism)
2. แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ในยุคดิจิทัล (New Digital Media)
3. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)
4. แนวความคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทย
(Creative of Thai Television Drama)
5. ทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมกับการรับรู้ความหมาย
(Social construction of reality)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคมหรือชี้นำสังคม

มาร์แชล แมคลูฮัน (McLuhan, 1969 อ้างถึงในกรมการศึกษานานาชาติ, 2547) นักวิชาการสำนักโทรโนโด อธิบายแนวความคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของเทคโนโลยีการสื่อสารที่เชื่อมโยงกับสังคมของแต่ละยุคสมัยในความเจริญของสังคมมนุษย์เกิดจากอิทธิพลของการพัฒนาสื่อ ซึ่งสื่อในแต่ละยุคจะเป็นตัวกำหนดและส่งผลต่อการดำเนินชีวิตและกระบวนทัศน์ต่าง ๆ ของสังคม แมคลูฮัน (McLuhan, 1976) ได้แบ่งช่วงของการพัฒนาสื่อที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมออกเป็น 4 ยุคดังนี้

1. ยุคชนเผ่า (The tribal epoch) เป็นการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน การสื่อสารด้วยคำพูดเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน การเล่าเรื่อง การแสดง การสื่อสารวัฒนธรรมด้วยภาษาพูด การพูดและการฟังเป็นการสื่อสารที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมมากที่สุด
2. ยุคอ่านออกเขียนได้ (The literate epoch) ยุคนี้มีการผลิตอักษร สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในสังคมสามารถสื่อสารระหว่างกันได้ด้วยภาษาเขียน โดยไม่ต้องสื่อสารกันแบบเดิม

บุคคลสามารถเรียนรู้ สืบค้น ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยตนเอง เป็นการเขียนเพื่อการสื่อสารแทนที่การฟังโดยไม่ต้องอยู่ร่วมกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในสังคมตลอดเวลา

3. ยุคการพิมพ์ (The print epoch) ในยุคอ่านออกเขียนได้โดยใช้ภาษาเขียนในการสื่อสารแต่ยังนำมาใช้ในวงแคบและภาษาเขียนยังไม่สามารถผลิตได้ในจำนวนมากจะผลิตได้จำนวนน้อย ต่อมาโจฮันส์ กูเตนเบิร์ก (Johann Gutenberg) ได้ประดิษฐ์แท่นพิมพ์ทำให้สิ่งพิมพ์เริ่มขยายตัวขึ้นและสามารถหาซื้ออ่านได้ในราคาไม่แพง ยุคการพิมพ์เป็นยุคของการผลักดันไปสู่ยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม

4. ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ (The electronic epoch) ยุคนี้สิ่งพิมพ์กลายเป็นตัวกลางได้มีการประดิษฐ์เครื่องโทรเลขเป็นเครื่องสื่อสารประเภทอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ต่อสัญญาณเพื่อสื่อสารกันตามด้วยสื่อโทรทัศน์ที่ทำให้สมาชิกในสังคมรู้ และเห็นในสิ่งที่เกิดขึ้นในที่ต่าง ๆ ทั่วโลกการพูดผ่านสื่อ (Modem of talk) ข้ามระยะทางทำให้มนุษย์ไม่สามารถที่จะถูกแบ่งแยกออกจากกันด้วยระยะทาง ยุคสารสนเทศนี้ก่อให้เกิด “หมู่บ้านโลก” (Global village) ขึ้น

มาร์แชล แมคลูฮัน (McLuhan, 1960 อ้างถึงในกมลรัฐ อินทรทัศน์, 2547) มีแนวความคิดว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่จะสามารถทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงได้ดังนี้

1. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารช่วยให้ประสบการณ์มนุษย์สามารถแผ่ขยายกว้างออกไป สื่อทุกชนิดจะช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทำให้ผู้คนบนโลกสามารถรับรู้เรื่องราวได้ในเวลาเดียวกันแม้ว่าจะอยู่คนละซีกโลกก็ตาม เช่น การรับชมละครและภาพยนตร์ต่างประเทศบนเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก และไลน์ เป็นต้น

2. ตัวสื่อสาร ข้อความหรือเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อไม่ได้มีความสำคัญกับตัวสื่อ ซึ่งการเปลี่ยนตัวสื่อสามารถมีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ได้ เช่น การเปลี่ยนวัฒนธรรมการรับชมละครจากสื่อโทรทัศน์ไปเป็นสื่อใหม่ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูป และเว็บไซต์ ทำให้ผู้ชมละครสามารถมีประสบการณ์การชมละคร และภาพยนตร์ในต่างประเทศ เป็นต้น

3. นวัตกรรมของสื่อหรือของเทคโนโลยีการสื่อสาร สามารถขับเคลื่อนสังคมให้เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา โดยไม่จำกัดระยะทางและเวลา เช่น การรับชมละครโทรทัศน์ได้ทั่วทุกมุมโลกด้วยการใช้สื่อใหม่ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูป และเว็บไซต์ เป็นต้น

เมื่อเกิดการปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบใหม่ ๆ จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงทำให้สื่อ เป็นกลไกที่สำคัญที่สุดในการที่จะเป็นผู้นำกำหนดการสื่อสารที่ขึ้นาระบบสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเหล่านั้นจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคล สถาบันสังคม และระดับสังคม ไม่ว่าจะเป็นระดับ

ปัจเจกบุคคลที่เกี่ยวข้องเนื่องกับความคิด อารมณ์ และการแสดงออกต่าง ๆ จนกระทั่งขยายผลการชี้นำสู่ระดับองค์กรต่าง ๆ ในสังคม ที่จะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ อารยธรรมของสังคมด้วย กฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง 4 ข้อ ดังนี้

1. กฎเกณฑ์แห่งความเร่งรีบ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อบนเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก และไลน์อ่านข่าวสารความบันเทิงด้านละคร โดยไม่ต้องไปซื้อหนังสือพิมพ์อ่านข่าวในหน้าบันเทิงอีกต่อไป เป็นต้น

2. กฎแห่งความล้ำช้า การใช้วิธีการส่งจดหมายผ่านอีเมล (e-mail) แทนการส่งจดหมายทางไปรษณีย์ และการสื่อสารแบบเห็นหน้าด้วยการเปิดวิดีโอคอลบนแอปพลิเคชันไลน์ (video call line) แทนการไปมาหาสู่แล้วสนทนาแบบเห็นหน้า เช่น นักแสดงใช้สื่อเฟซบุ๊กไลฟ์สดด้วยการสื่อสารแบบเห็นหน้าในกลุ่มคนที่ชื่นชอบตนเองแทนการเขียนตอบจดหมายแบบในอดีต เป็นต้น

3. กฎแห่งการหลอมรวม หรือการบูรณาการสื่อ เช่น การรับชมละครโทรทัศน์แบบแพร่ภาพสดในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับโทรศัพท์มือถือบนแอปพลิเคชันเฟซบุ๊กไลฟ์สด ไลน์ทีวี เป็นต้น

4. กฎแห่งการสืบค้น ที่เทคโนโลยีสามารถจะเอื้ออำนวยได้ เช่น การหาข้อมูลเพื่อการสร้างสรรคัลละครโทรทัศน์บนเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยเป็นการหาข้อมูลแบบกว้างก่อนการเข้าหาข้อมูลในห้องสมุด เป็นต้น

ฮาร์ลด์ อินนิส (Harold Innis, 1950 อ้างถึงในกมลรัฐ อินทรทัศน์, 2547) ในยุคนี้เป็นช่วงที่เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ กำลังขยายตัวและเป็นสื่อที่มีการรวมศูนย์ค่อนข้างสูง อินนิสเป็นนักวิชาการที่ประเทศแคนาดาได้ตีพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศคือ “จักรวรรดิและการสื่อสาร” มีแนวความคิดที่สำคัญดังนี้

1. ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างอารยธรรมของสังคมกับรูปแบบหรือวิธีการของการสื่อสารที่เคยมีมาในประวัติศาสตร์มนุษยชาติ

2. ได้พิสูจน์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบหรือวิธีการสื่อสารกับโครงสร้างอำนาจในสังคม ซึ่งจากการศึกษาประวัติการสื่อสารที่ผ่านมาพบว่ายี่ระบบการสื่อสารขยายวงกว้างออกไปมากเท่าใด กลุ่มคนที่อยู่รอบนอกของศูนย์กลางอำนาจจะถูกครอบงำมากยิ่งขึ้น

3. ความสัมพันธ์ระหว่างการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเปลี่ยนแปลงโครงสร้างอำนาจต่าง ๆ ในสังคมนั้น อินนิสเชื่อว่า ไม่ว่าการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารจะก้าวหน้าเพียงใด แต่อำนาจการควบคุมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะตกอยู่ในคนกลุ่มน้อย เช่น กลุ่มคนชั้นนำ เป็นต้น และคนกลุ่มน้อยนี้จะใช้อำนาจทางการเมืองในการควบคุม

ข่าวสารหรือเทคโนโลยีการสื่อสาร ตลอดจนความรู้ต่าง ๆ ของสังคมไว้ พร้อมปิดกั้นการแข่งขันจากระบบการสื่อสารรูปแบบอื่น ๆ

เอเวอเรตต์ โรเจอร์ส (Everett Rogers อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2541) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์และการเปลี่ยนแปลงสังคมของมนุษย์ 3 ประการดังนี้

1. สื่อใหม่ สามารถตอบโต้ระหว่างคนกับเทคโนโลยีได้ทันทีทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้ามีการสร้างปฏิสัมพันธ์อีกครั้งในมิติด้านกาละ (time) และเทศะ (space) ของการสื่อสาร

2. สื่อใหม่มีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคลสูง สื่อดั้งเดิมเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบมวลชนที่ทุกคนจะบริโภคสื่อในเวลาเดียวกัน แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้ผู้รับสารมีทางเลือกมากขึ้น ทำให้มีแนวโน้มของผู้ใช้สื่อเป็นปัจเจกบุคคลสูงสามารถใช้สื่อและสารได้ตามเวลาและสถานที่ที่ต้องการ

3. สื่อใหม่มีลักษณะแยกเป็นส่วนและสามารถนำมาประกอบที่หลังได้ ความสามารถในการแบ่งส่วน เช่น คอมพิวเตอร์สามารถจัดเก็บข้อมูลเป็นส่วน ๆ ได้ และการส่งข้อมูลที่แยกส่งทีละส่วนโดยคุณภาพข้อมูลไม่หายไปกับระยะทาง

อัลวิน ทอฟเลอร์ (Alvin Toffler, 1980 อ้างถึงในสมสุข หินวิมาน, 2557) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงได้ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยแบ่งเป็น 3 ระลอกคลื่น

คลื่นลูกที่หนึ่งเป็นยุคของสังคมเกษตรกรรมดั้งเดิมที่อาศัยรวมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ ตกปลา และเร่ร่อน เมื่อมีการตั้งหลักแหล่งจึงมีการทำเกษตรกรรม ยุคนี้เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลที่สานสัมพันธ์ในเครือญาติและชุมชนหมู่บ้าน

คลื่นลูกที่สอง เป็นยุคภายหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมเมื่อราวศตวรรษที่ 17 โดยได้รับอิทธิพลการคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่ทำให้เกิดแท่นพิมพ์ซึ่งสามารถผลิตสื่อได้ปริมาณมาก ๆ ตั้งแต่สื่อประเภทหนังสือพิมพ์ นิตยสาร นวนิยาย เป็นต้น และยังมีการเกิดขึ้นของโทรเลขและสายไฟฟ้าซึ่งเท่ากับเป็นการผูกทางเชื่อมโลกทั้งโลกเข้าไว้ตามแนว

คลื่นลูกที่สาม อันเป็นอารยธรรมแห่งเทคโนโลยีการสื่อสารโดยอาศัยอิทธิพลการปฏิวัติเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นคลังความรู้ของข้อมูลข่าวสาร ศิลปะวิทยาการต่าง ๆ ของมนุษย์ค่อย ๆ ถูกแปลงเข้าสู่ข้อมูลดิจิทัล (digital) ซึ่งการสื่อสารจะเข้ามามีบทบาททดแทนการคมนาคมขนส่งของมนุษย์และเชื่อมต่อพื้นที่ต่าง ๆ ในโลกไว้ด้วยกันอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา

ทอฟเลอร์ กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในคลื่นลูกที่สามในความสัมพันธ์ของกระท่อมอิเล็กทรอนิกส์เป็นความสัมพันธ์ที่อยู่ภายใต้ขอบเขตของระบบเทคโนโลยี (Techno-sphere) ซึ่งเกิดจากระบบการสื่อสารและการขยายตัวของระบบเทคโนโลยีนำไปสู่การพัฒนาาระบบข้อมูล (Info-here) ระบบที่เกิดขึ้นนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของระบบสังคม (Social-sphere) การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในยุคคลื่นลูกที่สามทำให้ระบบการสื่อสาร ระบบสังคมมีพฤติกรรมของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปโดยเฉพาะระบบจิตใจ (Psycho-sphere) ที่เป็นสภาวะภายในบุคคลที่มีความปรารถนาเป็นตัวกระตุ้นให้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ลักษณะพฤติกรรมนี้ก่อตัวเป็นวัฒนธรรมที่มีผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคม (ฉวรา พิไชยแพทย, 2553)

เมคเควล (Mc.Quail, 1994 อ้างถึงในกมลรัฐ อินทรทัศน์, 2547) กล่าวว่า ภาพรวมของทฤษฎีนี้ คือ ความพยายามในการเชื่อมโยงกันระหว่างศักยภาพของเทคโนโลยีและการสื่อสารในยุคนั้น ๆ ที่จะเชื่อมโยงกับโครงสร้างหลักของสังคม ซึ่งเมคเควลได้ประมวลคุณลักษณะเด่นของทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคมดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม มนุษย์มีความต้องการที่จะสื่อสาร ดังนั้นถ้าไม่มีเทคโนโลยีการสื่อสารมนุษย์จะไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เทคโนโลยีการสื่อสารจึงเป็นพื้นฐานที่ขึ้นำการดำรงอยู่ของสังคมทุกยุคสมัย
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง ที่ในแต่ละสังคมจะเรียกร้องพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน
3. ขั้นตอนการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เมื่อมีการทดลองและนำมาประยุกต์จะมีการขยายวงกว้าง และยุคสุดท้ายจะเป็นยุคของการควบคุมซึ่งจะถูกจัดระเบียบและควบคุมโดยอำนาจของกลุ่มประโยชน์ต่าง ๆ จะเป็นตัวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิวัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารแต่ละครั้งก่อให้เกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงทางสังคมตามมาเสมอ
5. ผลกระทบด้านต่าง ๆ ของเทคโนโลยีการสื่อสาร เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารเปลี่ยนแปลงจะส่งผลกระทบต่อสำนึกของคนเรื่องเวลา พื้นที่ รวมถึงประโยชน์โดยตรงผ่านประสบการณ์เรียนรู้

การศึกษาการเปลี่ยนผ่านละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล จะใช้ทฤษฎีนี้เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารนั้นมีอิทธิพลต่อผู้ชมละคร ผู้จัดละคร ผู้กำกับ และผู้เขียนบทอย่างไร เพื่อนำมาวิเคราะห์และอภิปรายถึงเทคโนโลยีการสื่อสารที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการทัศน์ของผู้ชมละคร และกระบวนการทัศน์ของผู้จัดละคร ผู้กำกับ และผู้เขียนบทในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล

2. แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ในยุคดิจิทัล

เดนิส แมคเควล (Denis McQuail, 2000 อ้างถึงในฉวรา พิชัยแพทย์, 2553) นักวิชาการด้านการสื่อสารมวลชนได้มีแนวความคิดถึงระบบการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ที่มีการเชื่อมต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเมื่อพ.ศ.2513 ว่ามีผลกระทบต่อระบบการสื่อสารทั้งภายในของแต่ละประเทศ เพราะระบบการสื่อสารผ่านการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตเข้าถึงผู้คนทั่วโลกทำให้การสื่อสารอยู่ในลักษณะความเป็นสาธารณะที่เข้าถึงทุกคน

แจ็ก ซี. ชิสเซอร์ส (อ้างถึงในฉวรา พิชัยแพทย์, 2553) ให้ความหมายของสื่อ หมายถึงเป็นช่องทางการสื่อสารที่น่าเสนอเนื้อหาของสาร อาทิ ข้อมูลข่าว ข้อมูลความบันเทิง โฆษณาไปสู่ผู้บริโภค การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อให้ดีขึ้น นับจากสื่อบุคคลที่พัฒนาเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ และพัฒนารูปแบบเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ สื่อวิทยุและสื่อโทรทัศน์ ในปัจจุบันพัฒนารูปแบบเป็นสื่อดิจิทัล ได้แก่ สื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อโทรศัพท์เคลื่อนที่

ความหมายของแจ็ก ซี.ชิสเซอร์ส มีความหมายสอดคล้องกับความคิดเห็นของโรเบิร์ต เบอร์เน็ตต์ (Robert Burnett) และเดวิด พี มาร์แชล (David P.Marshall) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงของระบบเทคโนโลยีแบ่งสื่อออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะการใช้สื่อคือ สื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ (ฉวรา พิชัยแพทย์, 2553)

1. สื่อดั้งเดิม (Traditional Media) หมายถึง สื่อที่ผู้ส่งสารทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้รับสารได้ทางเดียวโดยที่ผู้รับสารไม่สามารถติดต่อกลับทางตรงไปยังผู้ส่งสารได้ สามารถแบ่งย่อยได้ดังนี้

1) สื่อที่ทำหน้าที่ส่งสารเพียงอย่างเดียว หมายถึง สื่อที่ทำหน้าที่ส่งสารตัวหนังสือหรือเสียงหรือภาพไปอย่างเดียว ได้แก่ หนังสือพิมพ์ สื่อโทรเลข และสื่อวิทยุ

2) สื่อที่ทำหน้าที่ส่งสารสองอย่าง คือ ส่งทั้งภาพและเสียงพร้อมกัน ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อภาพยนตร์

2. สื่อใหม่ (New media) หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกัน เป็นการสื่อสารสองทางและสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียงและข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิมเข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสัมพันธ์ ทำให้สื่อสามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็นสื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันสื่อใหม่พัฒนาขึ้นหลากหลาย เป็นที่รู้จักและนิยมกันมากขึ้น

ธิดาพร ชนะชัย (2550, น.1-3) ได้ให้ความหมายของ สื่อใหม่โดยแยกออกเป็น 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. สื่อดิจิทัล (Digital Media) เป็นการสื่อสารไร้สายที่รวดเร็วด้วยระบบไฟเบอร์ออฟติก เชื่อมต่อข้อมูลผ่านดาวเทียม
2. สื่อซึ่งเป็นสื่อใหม่ที่นอกเหนือจากสื่อพื้นฐานเดิมที่มีอยู่
3. สื่อสร้างสรรค์ขึ้นใหม่เพื่อรองรับ (support) งานบางอย่างโดยเน้นความคิดสร้างสรรค์ทางนวัตกรรม (Creativity Innovation)

เคนท์ เวอร์ทาม และ เอียน เฟนวิก (Kent Wertime and Ian Fenwick, อ้างถึงใน ฌรร่า พิชัยแพทย์, 2553) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่และการตลาดดิจิทัลและนิยามสื่อใหม่ว่า หมายถึงเนื้อหา (content) ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลโดยลักษณะสำคัญของเนื้อหาอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ประกอบด้วย “อิสระ 5 ประการ” (5 Freedoms) ได้แก่ (นงลักษณ์ จารุวัฒน์ และประภัสสรวรรณสถิต, 2551)

1. อิสระจากข้อจำกัดด้านเวลา (Freedom from Scheduling) เนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับและส่งข่าวสารได้ในเวลาที่ตนต้องการ และไม่จำเป็นต้องชมเนื้อหาต่าง ๆ ตามเวลาที่กำหนด
2. อิสระจากข้อจำกัดด้านพรมแดน (Freedom from Geological Boundaries) เนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลเป็นเนื้อหาที่รับข้อมูลข่าวสารได้ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็วทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับ หรือค้นหาข้อมูลละครหรือภาพยนตร์จากประเทศใดก็ได้ แล้วแต่ความต้องการของบุคคลแต่ละคน
3. อิสระจากข้อจำกัดด้านขนาด (Freedom to Scale) มีเนื้อหาที่สามารถย่อหรือปรับขยายขนาดหรือเครือข่ายได้ เช่น การปรับเนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ทั่วโลก หรือปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเจาะจง เป็นต้น
4. อิสระจากข้อจำกัดด้านรูปแบบ (Freedom from Formats) เนื้อหาแบบดิจิทัลไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบ หรือลักษณะที่ตายตัวแบบสื่อดั้งเดิม เช่น สื่อโทรทัศน์ละครโทรทัศน์หลังข่าว ต้องมีความยาว 96 นาที สื่อสิ่งพิมพ์จากหนังสือพิมพ์ต้องมีครึ่งหน้าหรือเต็มหน้า แต่สื่อดิจิทัลมีรูปอิสระ เช่น การบันทึกภาพวิดีโอจากโทรศัพท์มือถือแล้วนำไปลงเฟซบุ๊ก ไลน์ และเว็บไซต์ เป็นต้น
5. อิสระจากยุคนักการตลาดสร้างเนื้อหาไปสู่ยุคนักบริโภคเริ่มสร้าง และควบคุมเนื้อหาเอง (From Marketer-Driven to Consumer-Initiated, Created and Controlled) ด้วยพัฒนาการเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เจ้าของสื่อไม่อาจควบคุมการแพร่กระจายของสื่อได้เหมือนอดีต เนื้อหาที่พบในบล็อก (blog) หรือคลิปวิดีโอในเว็บไซต์ของยูทูบและสื่อผสมใหม่ ๆ อาจสร้างสรรค์จาก

ผู้บริโภคคนใดก็ได้ เกิดเป็นเนื้อหาที่สร้างจากผู้บริโภค (Consumer-Created Content) หรือเป็นคำพูดแบบปากต่อปากฉบับออนไลน์ (Online Word-of-Mouth) ที่แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

ยุคดิจิทัลเป็นยุคที่สื่อดิจิทัลได้จัดอยู่ในกลุ่มของสื่อใหม่เนื่องจากมีความรวดเร็วในการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้ทั่วโลก การสร้างสื่อดิจิทัลเป็นการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง โดยอาศัยเทคโนโลยีความก้าวหน้าของคอมพิวเตอร์เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดียมาใช้แสดงรายละเอียดนำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ มีการกำหนดรูปแบบและสีของตัวอักษรแล้วกำหนดลักษณะปฏิสัมพันธ์ในระหว่างการนำเสนอซึ่งมีรูปแบบได้แก่ ข้อความจากการพิมพ์ ข้อความจากการสแกน (scan) ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext) ซึ่งสื่อดิจิทัลสามารถอยู่ในรูปของคอมพิวเตอร์ได้ทุกที่

สื่อดิจิทัลได้หลอมหลวมสื่อใหม่ที่เชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตกับโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตเข้าไว้ด้วยกันจึงทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลบนโลกออนไลน์มีสร้างแอปพลิเคชันมากถึง 20 แอปพลิเคชันทั่วโลก ซึ่งแอปพลิเคชันในประเทศไทยได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก อาทิ เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินสตาแกรม (Instagram) ไลน์ (Line) ยูทูบ (YouTube) วอตส์แอปป์ (Whatsapp) สไกป์ (Skype) และกูเกิ้ล (Google) เป็นเครือข่ายสังคมในโลกออนไลน์ของการแบ่งปัน (share) ภาพนิ่ง ภาพวิดีโอ การสนทนา (chat) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (comment) และแสดงความรู้สึกไปตามสภาวะอารมณ์ของผู้ใช้ในการกดปุ่มถูกใจ (like) รัก (love) โกรธ (angry) ว้าว (wow) เสียใจ (sad) หัวเราะ (laugh) เพื่อแสดงตัวตนทางสังคมออนไลน์ตามสถานการณ์ในขณะนั้น

อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์กลางของการเชื่อมโยงสื่อโทรคมนาคมสารสนเทศ และวิทยุโทรทัศน์เข้าไว้ด้วยกันเป็นแรงขับเคลื่อนของการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้สามารถรับส่งสัญญาณเสียง ข้อมูล ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวไปได้พร้อม ๆ กัน การหลอมรวมสื่อทำให้เกิดบริการและช่องทางการออกอากาศของทางสถานีต่าง ๆ เกิดขึ้น เช่น การเพิ่มช่องทางการแพร่ภาพสดของละครโทรทัศน์บนแอปพลิเคชันในช่องทางสื่อใหม่ เฟซบุ๊กไลฟ์สด ไลน์ทีวี ยูทูบ และเว็บไซต์ การสร้างเฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook fanpage) ออฟฟิเชียลไลน์ (Official line) ในการประชาสัมพันธ์รายการของทางสถานี เป็นต้น (เปรมศิริ ฤทัยเจตน์เจริญ, 2552)

การศึกษาการเปลี่ยนผ่านละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล จะใช้แนวความคิดนี้เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลบนสื่อใหม่ เพื่อวิเคราะห์ถึงช่องทางการสื่อสารที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่ส่งผลต่อกระบวนการทัศน์ของผู้ชมละครในการแสดงความคิด การสนทนา การแบ่งปัน การกดถูกใจ เกี่ยวกับละครบนสื่อใหม่ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และเว็บไซต์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ถึงการแสดงความคิด การสนทนา การแบ่งปัน การกดถูกใจ ของผู้ชมที่ส่งผลต่อกระบวนการทัศน์ของผู้จัดละคร ผู้กำกับ และผู้เขียนบทในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทย

3. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวความคิดว่า มนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ “เหตุผลที่ดี” (Good Reason) ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์รูปแบบ การสื่อสารและสื่อ เหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิหลังของบุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และ อิทธิพลของภาษาความมีเหตุผลของเรื่องราวที่เล่าเรื่องขึ้นอยู่กับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะ ตระหนักถึงความน่าจะเป็น องค์ประกอบที่ทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกัน ความเคยชินในการ ทดสอบ ความถูกต้อง รวมทั้งการเลือกสรรเรื่องราวความเพิลิเคลิน ทฤษฎีนี้จึงมองว่า การสื่อสาร ของคนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วม ประพันธ์เรื่องราวที่นำมาเล่านั้นผู้เล่าเรื่องจะเป็นผู้สร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นใหม่จากเรื่องที่มีอยู่เดิม มากกว่าจะอ่านไปตามบท อันเป็นการย้ำว่ามนุษย์เรามีส่วนร่วมเต็มที่ในการสร้างข่าวสาร (John Fiske, 1987 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553)

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีต้นกำเนิดมาจากสหภาพโซเวียตในช่วงทศวรรษที่ 20 โดยการรวบรวม จากศาสตร์ต่าง ๆ หลายสาขาวิชาทั้งด้านภาษาศาสตร์ มานุษยวิทยา จากกลุ่มนักภาษาศาสตร์ นักวิจารณ์ วรรณกรรมที่ทำงานร่วมกันเพื่อวิเคราะห์ถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องจนกระทั่งปลายทศวรรษที่ 60 ต่อเนื่องทศวรรษที่ 80 งานในสาขานี้ได้ถูกสังเคราะห์ขึ้นถูกตีพิมพ์แพร่หลาย และในที่สุดถูกพัฒนาขึ้น เป็นสาขาวิชาที่มีการสอนในสถาบันการศึกษา

ฟิชเชอร์ (Fisher, 1989 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้เสนอทฤษฎี กระบวน ทศน์การเล่าเรื่องเป็นแนวคิดที่คนเป็นสัตว์เล่าเรื่อง ซึ่งการสื่อสารของมนุษย์นั้นเป็นกระบวนทศน์ การเล่าเรื่อง (narrative paradigm) และแต่ละคนควรทดสอบ “ความเป็นเหตุผลในการเล่าเรื่อง” (narrative rationality) ของเรื่องที่ถูกเล่า กระบวนทศน์ของเรื่องที่ถูกเห็นว่าเป็นรูปแบบขั้นพื้นฐานที่ ผู้คนแสดงออกถึงคุณค่าและเหตุผลท้ายที่สุดจะสร้างการตัดสินใจในการกระทำ

แม็ค อินไทร์ (Mac Intyre, 1984 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) กล่าวว่า การเล่า เรื่อง ทำให้เราสามารถเข้าใจการกระทำของคนอื่น เพราะชีวิตของเราทุกคนใช้การเล่าเรื่อง เพื่อ อธิบายสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวเรา และเราเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของเราจากการเล่า เรื่องเช่นกัน

ลูเกตส์ และคอนดิต (Lucaites & Condit, 1985 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นตัวกลางในการทำความเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ของมนุษย์ การเล่าเรื่องจะถูก นำมาใช้ในอรรถสทุกรูปแบบ และในทุกสื่อ นับตั้งแต่การสนทนาในชีวิตประจำวัน การเทศน์ นวนิยาย โฆษณา การรายงานข่าว และละครโทรทัศน์

สำหรับการศึกษเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง หรือ Narratology ทิลลี่ (1991) อธิบายไว้ว่าเป็น การ “ก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และ วิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด” ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามี อยู่หลายชนิด มีทั้งนิทาน นวนิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งละครและภาพยนตร์ (วราภรณ์ ศรีกาญจนเพริศ, 2544)

เมื่อนำทฤษฎีการเล่าเรื่องมาใช้ในงานโทรทัศน์จึงต้องพิจารณาดังนี้

1. ข้อจำกัดของทฤษฎีเมื่อถูกใช้เป็นเครื่องมืองานทางโทรทัศน์จะต้องเกี่ยวข้องกับการ เล่าเรื่อง และโครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และหลายครั้ง ๆ ในการเล่าเรื่องเนื้อความ หนึ่ง ๆ อาจไม่ครอบคลุมถึงที่มาของเนื้อหา ตลอดจนผลกระทบทางจิตวิทยา และทางสังคมที่ เกิดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์

2. จะต้องเข้าใจว่าในความเป็นจริงการเล่าเรื่องมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อธุรกิจโทรทัศน์ เช่น ในรายการโทรทัศน์ของสหรัฐอเมริกาเกือบทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นด้านบันเทิง ได้แก่ การ์ตูน ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ละครชุด เหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องทั้งสิ้น และยังไป กว้างนั้นรายการประเภทอื่น ๆ ได้แก่ รายการเพื่อการศึกษา การวิเคราะห์ การรายงานข่าว หรือใน งานโฆษณาที่ใช้การเล่าเรื่องเพื่อขยายผลในส่วนข้อดีของผลิตภัณฑ์ที่โฆษณา มิวสิควิดีโอใช้การเล่า เรื่องออกมาเป็นเนื้อหาเพื่ออธิบายถึงเนื้อเพลง รายการสารคดีธรรมชาติต่าง ๆ ได้ใช้การเล่าเรื่องมา ดำเนินเรื่องไม่เว้นแม้แต่รายการเกมส์โชว์ รายการออกกกำลังกาย การวิเคราะห์ข่าว รายการทอล์คโชว์ หรือแม้แต่การแข่งขันกีฬาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ดังนั้นการเล่าเรื่องจึงไม่เป็นเพียงการกล่าวถึงเนื้อหา แต่ยังขยายความถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (วราภรณ์ ศรีกาญจนเพริศ, 2544)

3.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative structure) มีรูปแบบดังนี้

3.1.1 บทบาทของนักแสดงตัวละคร (characters)

ขึ้นอยู่กับผู้เขียนบทว่าจะกำหนดบทบาทของนักแสดง ตัวละครอย่างไร (Definition, Role & Function, Relation) เมื่อได้กำหนดบทบาทแล้วสิ่งที่ตามมาจะต้องหาสิ่งที่จะมา เกี่ยวกันและสัมพันธ์กับนักแสดงตัวละครในการเสริมบทบาทนั้นให้เด่นชัดขึ้น

3.1.2 การปรากฏตัวของผู้เกี่ยวข้อง (Existents of Characters and setting)

เมื่อได้มีการกำหนดบทบาทของนักแสดงตัวละครแล้ว จะมีนักแสดงตัว ละครที่เกี่ยวข้องหรืออุปกรณ์เสริมต่าง ๆ มาเพื่อใช้ยืนยัน และบ่งบอกว่าบุคคลนั้นเป็นไปตามที่ได้มี การกำหนดรูปแบบไว้

3.1.3 ความสัมพันธ์ของเรื่อง (The relation in the story) โดยมี 3 รูปแบบดังนี้

- 1) การจัดลำดับตามเหตุการณ์ (chronological) ตามเวลาที่เกิดขึ้น เช่น ตั้งแต่เกิด วัยเด็กเรียนหนังสือ จนถึงช่วงทำงาน เป็นต้น
- 2) ผลกระทบที่เกิดขึ้น (cause-effect) โดยดูว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นมีผลกระทบเช่นไร และยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องมาเสริมโดยไม่ได้มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหรือหลัง
- 3) การแก้ปัญหาหลังจากมีเหตุการณ์เกิดขึ้น (problem-resolve)

3.1.4 การสรุปเรื่อง ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ว่าเหตุการณ์นั้นจะมีวิธีการสรุปเรื่องเช่นไร ขึ้นอยู่แต่ละรายการด้วยเช่นกัน ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ การสรุปเรื่องแบบปิด (Closing) ที่มักจะสรุปเรื่องในแนวที่ว่า เมื่อตกอยู่ในความประมาทแล้วต้องพบจุดจบที่ไม่ดีแน่นอน โดยไม่คิดว่าจะมีการสรุปในรูปแบบบางส่วนรายการนั้นจะสรุปเหตุการณ์ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมากกว่าที่จะสรุปไปในแนวทางที่สังคมคิด เรียกการสรุปเรื่องแบบนี้ว่าแบบเปิด (Opening) (วราภรณ์ ศรีกาญจนเพริศ, 2544)

3.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่อง (theme) คือ ใจความสำคัญของเรื่องซึ่งเป็นแนวความคิดหลักของผู้ส่งสารที่ต้องการนำเสนอ เราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตได้จากชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร คำนิยาม และคำพูดของตัวละคร แก่นเรื่องจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่า ใช้ในความหมายสองอย่าง คือความคิดอันเป็นศูนย์กลางของเรื่องกับจุดมุ่งหมายอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง

แก่นความคิดหลักในการดำเนินเรื่องเป็นวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าเรื่องต้องการสื่อให้ผู้รับโดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นจะไม่รู้ถึงวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าเรื่องต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

สภาพแวดล้อม (existents) หมายถึง ตัวละครและอุปกรณ์สถานที่ สำหรับการเล่าเรื่องทางโทรทัศน์มักใช้ฉากที่จะแสดงถึงสภาพความเป็นอยู่แบบธรรมดา ในขณะที่การถ่ายภาพยนตร์มักใช้เงินจำนวนมากสำหรับการจัดฉากให้มีรายละเอียดสมบูรณ์ เช่น ฉากบรรยากาศของเมือง นอกเมือง หรือหมู่บ้านชนกลุ่มน้อย เป็นต้น ในความเป็นจริงเนื้อเรื่องทางโทรทัศน์มีกฎเกณฑ์ให้ตัวละคร ต่าง ๆ ต้องมีความสัมพันธ์ต่อกันด้วยในการนำเสนอสารของสื่อแต่ละชนิดมีความแตกต่างกับการสื่อทางวรรณคดีที่ใช้การสื่อสารด้วยตัวอักษรบนกระดาษ ขณะที่สื่อโทรทัศน์และสื่อภาพยนตร์สื่อสารด้วยภาพที่ให้ความหมายมากกว่าตัวอักษร อาจกล่าวได้ว่าเนื้อเรื่องทางโทรทัศน์สามารถให้ความหมายทางตัวละคร ได้มากมายทีเดียว (วราภรณ์ ศรีกาญจนเพริศ, 2544)

การศึกษาการเปลี่ยนผ่านละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล จะใช้แนวทางวิธีนี้เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการโครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ของละครโทรทัศน์ไทยที่ผู้ให้ข้อมูลหลักมีการอธิบายถึงละครแต่ละเรื่อง

4. แนวความคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทย

ละครโทรทัศน์เป็นการสร้างสรรค์จากบทประพันธ์เดิมและบทประพันธ์ที่แต่งขึ้นมาใหม่ผ่านการสร้างสรรค์เป็นบทละครโทรทัศน์มีความหลากหลายของแนวเรื่องเป็นการถ่ายทอดความคิดอารมณ์ ความรู้สึก จากผู้ส่งสารหรือผู้ประพันธ์ ผู้เขียนบท และผู้กำกับการแสดงไปยังผู้รับสารคือผู้ชมเพื่อให้เกิดอารมณ์ตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารซึ่งในปัจจุบันละครโทรทัศน์ไทยมีรูปแบบดังนี้ (ชยพล สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์, 2554 องอาจ สิงห์ลำพอง, 2557)

4.1 รูปแบบของละครโทรทัศน์

การแบ่งประเภทละครโทรทัศน์ตามรูปแบบการออกอากาศของโทรทัศน์จำแนกตามรูปแบบของการนำเสนอ โดยพิจารณาจากลักษณะของความยาวและความต่อเนื่องของการออกอากาศ ละครโทรทัศน์สามารถจำแนกตามรูปแบบของการนำเสนอแพร่ภาพออกอากาศได้ดังนี้ (องอาจ สิงห์ลำพอง, 2557 ชยพล สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์, 2554)

4.1.1 ละครชุดขนาดยาว (Series) เป็นละครที่สร้างขึ้นมาเพื่อนำเสนอเป็นตอน ๆ โดยใช้แก่นเรื่องเดียวกัน ตัวละครชุดเดียวกันเป็นส่วนใหญ่แต่ละตอนมีการสรุปเรื่องราวในตนเอง เช่น ละครเรื่องฮอร์โมนวัยว้าวุ่น (2560) เป็นต้น

4.1.2 ละครเรื่องยาวหลายตอนจบ (Serial) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวต่อเนื่องกันหลาย ๆ ตอนโดยมากจะมีประมาณ 15-30 ตอน เช่น ละครเรื่องเพลิงบุญ (2560) น้ำเซาะทราย (2560) เป็นต้น

4.1.3 ละครชุดขนาดสั้น (Miniseries) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวต่อเนื่องกันความยาวประมาณ 3-5 ตอน เช่น ละครเรื่องคลับฟรายเดย์ (2560) เป็นต้น

4.1.4 ละครชุดจบในตอน (Anthology) เป็นละครเรื่องสั้น ๆ ที่มีตัวละครต่างชุดกันแต่อยู่ภายใต้แนวคิดเดียวกันจะเป็นเรื่องจบในตอน เช่น ฟ้ามี่ตา (2550-ปัจจุบัน) บันทึกกรรม (2559) เป็นต้น

4.2 แนวเรื่อง (Genre) ของละครโทรทัศน์

แนวเรื่องของละครโทรทัศน์ไทยเป็นรูปแบบของเรื่องที่ประกอบด้วยโครงสร้างทั้งหมดของเรื่องโดยจำแนกตามเนื้อหาในลักษณะของละครประเภทต่าง ๆ การจำแนกแนวเรื่องของละครโทรทัศน์จากการค้นคว้าเอกสารต่างๆ ขององอาจ สิงห์ลำพอง (2557:122-126) ชยพล สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์ (2554, น. 11-13) สามารถสรุปแนวเรื่องได้ดังนี้

4.2.1 ละครชีวิต (Drama) เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ชีวิตของตัวละครเอกอย่างเป็นเหตุเป็นผล ไม่ใช่ด้วยความบังเอิญ ตัวละครมักเป็นตัวละครแบบตัวกลม มีความลึกซึ้ง คล้ายกับชีวิตคนจริง ๆ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย มีพัฒนาการด้านนิสัยใจคอหรือมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในชีวิตของตัวละครเอก เช่น ละครเรื่องน้ำเซาะทราย (2560) พรุ่งคนเร่เมือง (2560) เป็นต้น

4.2.2 ละครเร่ิมรย์ (Melodrama or soap opera) เป็นละครเร้าอารมณ์ที่ประพันธ์ขึ้นมาเพื่อสร้างความบันเทิงเร่ิมรย์แก่ชีวิต ด้วยการผูกเรื่องให้ดำเนินไปอย่างสนุกสนาน ไม่ต้องคำนึงถึงเหตุผลมากนัก เรื่องราวที่น่าเสนอมักเป็นเรื่องราวชีวิตรัก ความชิงดีชิงเด่น การโต้ตอบบริภาษกัน ตัวละครมักเป็นตัวละครแบบตัวแบน มีนิสัยแบบฉบับนิยมที่ใช้กันในละครทั่ว ๆ ไป เช่น พระเอก นางเอก ตัวอิจฉา ตัวละครมักจะมีลักษณะคล้ายกันจนแทบเป็นสูตรสำเร็จ บทบาทที่กระทำสามารถคาดเดาได้ เช่น ละครเรื่องบ้านทรายทอง (2559) เป็นต้น

4.2.3 ละครตลก (Comedy) เป็นละครที่น่าเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับชีวิตผู้คนด้วยมุมมองความตลกขบขันแบ่งออกเป็น 2 แบบใหญ่ ๆ คือละครเบาสมอง (Romantic comedy) และละครตลกสร้างสถานการณ์ (Situation comedy)

1) ละครเบาสมอง (Romantic comedy) เป็นละครที่ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ แต่มีเหตุผลน่าเชื่อถือ เป็นเรื่องราวความรักของตัวละครเอก พระเอกนางเอกที่มีคุณสมบัติหล่อสวยงามตามอุดมคติ ต้องเผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ นานา ในตอนต้นเรื่องแต่สามารถฝ่าฟันมาได้จนพบความสุขในตอนท้ายเรื่อง เรื่องราวจะนำเสนอความสุขจากความตลกขบขันเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชม จากคำพูด กิริยาท่าทางด้วยความเป็นความเขย ความซื่อไร้เดียงสา หรือความไม่รู้ของตัวละครเอก เช่น ละครเรื่องสูตรรักขลุมน (2559) เป็นต้น

2) ละครตลกสร้างสถานการณ์ (Situation comedy) เป็นละครที่มีความตลกที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องราวที่สับสนอลเวง ผิดฝาผิดตัว ส่วนใหญ่เรื่องที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ การดำเนินเรื่องมักมีการสร้างตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะเฉพาะขึ้นมา ทำให้นำไปสู่การกระทำที่ตลกขบขันชวนหัว เช่น ขวัญใจไทยแลนด์ (2560) อาม่าอะพาร์ตเมนต์ (2560) เป็นต้น

4.2.4 ละครการต่อสู้ (Action) หรือที่นิยมเรียกกันว่า “ละครบู๊” เป็นละครที่เน้นฉากต่อสู้ระหว่างตัวเอกและตัวร้าย ตัวเอกจะเป็นผู้มีความเก่งกล้า สามารถด้านการต่อสู้ แม้ในตอนต้นเรื่องตัวเอกอาจจะเพลี่ยงพล้ำต่อตัวร้ายแต่จะเป็นฝ่ายชนะในที่สุด ละครประเภทมุ่งสร้างความรู้สึกตื่นเต้นแก่ผู้ชมเพื่อติดตามว่าตัวเอกจะสามารถเอาชนะตัวร้ายได้อย่างไร เช่น ข้ามาคนเดียว (2559) เป็นต้น

4.2.5 ละครผี เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวชวนตื่นเต้นสยองขวัญเกี่ยวข้องกับภูติผีปิศาจ หรือ วิญญาณ เวทย์มนตร์ ความลึกลับ ความน่าสะพรึงกลัว การติดต่อสื่อสารข้ามภพระหว่างวิญญาณกับมนุษย์ เช่น วังนางโหง (2560) เป็นต้น

4.2.6 ละครตื่นเต้นผจญภัย เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวการผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ ที่ลึกลับมหัศจรรย์ เต็มไปด้วยเรื่องตื่นเต้นระหว่างการเดินทาง เช่น ละครเรื่องมหัศจรรย์พันธุ์ชา (2558) โกะจำป่านะโกะ (2551) เป็นต้น

4.2.7 ละครลึกลับสยองขวัญ เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปมปัญหาปมปริศนาชวนตื่นเต้นสยองขวัญกับภูติผีปิศาจ เช่น ละครเรื่องทนายอสูร (2559) เป็นต้น

4.2.8 ละครฆาตกรรม เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฆาตกรรม การตายของบุคคลที่เกิดจากการวางแผน การฆ่าคนตายเพื่อแก้แค้น เช่น ละครเรื่องล่า (2560) เป็นต้น

4.2.9 ละครสืบสวนสอบสวน เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสืบสวนที่หาบุคคลเบื้องหลังการกระทำต่าง ๆ จะเป็นการกระทำความผิดกฎหมาย เช่น ละครเรื่องเจ็ดวันจองเวร (2560) เป็นต้น

4.2.10 ละครย้อนยุค หรือที่เรียกว่าละคร “ละครพีเรียด” (Period drama) เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราว หรือฉากที่เกิดขึ้นในอดีต เช่น ละครเรื่องนางทาส (2559) บ่วงบรรจถรณ์ (2560) รากนครา (2560) เป็นต้น

4.2.11 ละครอิงประวัติศาสตร์ เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวในประวัติศาสตร์พงสาวดาร มีตัวละครเป็นบุคคลที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ เช่น ละครเรื่องศรีอโยธยา (2560) พันท้ายนรสิงห์ (2559)

4.2.12 ละครแฟนซี (Fantasy) เป็นละครที่มีเค้าโครงเรื่องหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องเหนือจริง และเวทย์มนตร์ต่าง ๆ เหมือนเป็นเรื่องปกติ บางส่วนคาบเกี่ยวกับตำนานหรือนิทานพื้นบ้าน เช่น ละครเรื่องแหวนปราบมาร (2560) เป็นต้น

4.2.13 ละครพื้นบ้าน (Folk tale) เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน เทพนิยาย เรื่องปรัมปรา เรื่องเล่าในสังคม เช่น ละครเรื่องอุทัยเทวี (2560) เทพสามฤดู (2560) เป็นต้น

4.2.14 ละครแนวเพื่อฝันหัตถกรรม เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความมหัศจรรย์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ สัตว์ล้านปี ละครประเภทนี้จะเหมาะกับผู้ชมกลุ่มเด็ก เช่น ชีวา สาวน้อยมหัศจรรย์ (2556) เป็นต้น

4.2.15 ละครเพลง เป็นรูปแบบของละครที่น่าดนตรี เพลง คำพูด และการเต้นรำรวมเข้าด้วยกัน การแสดงอารมณ์ร่วมไปถึงการดำเนินเรื่องราวที่บอกเล่าผ่านละคร ใช้คำพูด ดนตรี การเคลื่อนไหว และเทคนิคต่าง ๆ ให้เกิดความบันเทิง เช่น ละครเรื่องเพลงรักผาปิ่นแตก (2557) สายฟ้ากับสมหวัง (2555) พ่อดาปิ่นโต (2555) มนต์รักลูกทุ่ง (2553) เป็นต้น

4.3 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่อง (Theme) ละครโทรทัศน์มีการจำแนกประเภทของแก่นเรื่องออกเป็นหมวดหมู่เพื่อช่วยการวิเคราะห์ (J.S.R Goodlad, 1970 อ้างถึงในสินียา ไกรวิมล, 2545, น. 16-17) แบ่งประเภทของแก่นเรื่องดังนี้

4.3.1 ความรัก (Love theme) ละครโทรทัศน์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับความรักเนื้อเรื่องจะเป็นความรักระหว่างหนุ่มสาว สามิภรรยา ครอบครัว โดยจะเป็นเรื่องของการใช้ชีวิตคู่ร่วมกัน ตั้งแต่เริ่มต้นการฟันฝ่าอุปสรรคและบทสรุป

4.3.2 ศีลธรรมจรรยา (Morality theme) ละครโทรทัศน์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับหลักศีลธรรมของสังคม ละครจะแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความคิด การกระทำของบุคคลที่เลือกระหว่างความดี ความชั่วที่ส่งผลไปถึงผลของการกระทำ ซึ่งการทำความดีเป็นสิ่งที่ปรารถนาในสังคม

4.3.3 อุดมการณ์ (Idealism theme) ละครโทรทัศน์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่พยายามกระทำการต่าง ๆ ให้บรรลุในสิ่งที่ตนเองปรารถนา บุคคลประเภทนี้จะเป็นนักปฏิวัติผู้มีอุดมการณ์ชาตินิยม เสรีนิยม เป็นนักบวช ศิลปินที่มีความคิดแตกต่างไปจากบุคคลทั่วไปในสังคม อาจจะรุนแรงหรือต่อต้านสังคมที่มีอยู่

4.3.4 อำนาจ (Power theme) ละครโทรทัศน์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับอำนาจความขัดแย้งระหว่างบุคคล 2 คน กลุ่มคนที่มิ 2 กลุ่มหรือมากกว่านั้นมีความต้องการในสิ่งเดียวกัน เช่น ตำแหน่งหน้าที่ การมีอำนาจในการควบคุมสถานการณ์ ความขัดแย้งส่วนบุคคล ความขัดแย้งระหว่างชนชั้น รวมถึงการแสวงหาอำนาจด้วยการต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ เป็นต้น

4.3.5 อาชีพ (Career theme) ละครโทรทัศน์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับความพยายามของบุคคลที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จโดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จส่วนบุคคล ไม่ใช่ความสำเร็จเพื่อสถาบันหรือชาติ โดยจะต้องฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

4.3.6 ชีวิตคนกลุ่มหนึ่งในสังคม (Outcast theme) ละครโทรทัศน์ที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่อยู่นอกกระแสความสนใจของสังคม เช่น คนพิการรูปร่างหน้าตาน่าเกลียด คนรักเพศเดียวกัน ผู้พิการทางสมอง เป็นต้น โดยเนื้อเรื่องจะแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตของบุคคลเหล่านี้ในสังคม ปฏิกริยาที่เขาแสดงออกต่อสังคม และสิ่งที่สังคมปฏิบัติต่อเขา

4.4 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ ชยพล สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์ (2554, น. 15-18) งามอาจ สิงห์ ลำพอง (2557, น. 120-150) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ มีขั้นตอนใหญ่ 5 ขั้นตอนดังนี้

4.4.1 การสร้างสรรค์เรื่อง

การสร้างสรรค์เรื่อง (Story) เป็นการคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะทำเป็นละคร ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับประเภทของเรื่องหรือแนวเรื่อง (Genre) แก่นเรื่องหรือแนวคิดของเรื่อง (Theme) การวางลักษณะตัวละคร (Character) และการคิดโครงเรื่อง (Plot) การสร้างสรรค์เรื่องนำไปสู่บทโทรทัศน์ 2 ประเภทซึ่งอิงที่มาของเรื่องได้แก่

- 1) บทละครโทรทัศน์แต่งใหม่ (Original script) เป็นเรื่องที่นักเขียนบทแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ และเขียนเป็นบทละครโทรทัศน์เลย
- 2) บทละครโทรทัศน์แบบดัดแปลงจากนวนิยาย (Adapted script) เป็นเรื่องที่นักเขียนบทนำมาจากนวนิยาย ภาพยนตร์ หรือละครวิทยุ แล้วนำมาเขียนขึ้นเป็นบทละครโทรทัศน์ โดยหลักสำคัญในการดัดแปลงคือต้องยึดแก่นเรื่องและอารมณ์ของเรื่องเดิมเอาไว้

4.4.2 การเขียนทรีตเมนต์

การเขียนทรีตเมนต์ (Treatment) เป็นการนำความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในสมองแสดงออกมาให้เห็นรูปธรรมด้วยการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งเมื่อได้อ่านแล้วจะมีประโยชน์ต่อการวางแผนและดำเนินงานขั้นตอนต่อไป ทีมงานฝ่ายอื่น ๆ สามารถนำไปใช้เตรียมงานในส่วนที่ตนเองรับผิดชอบได้ เช่น ฝ่ายฉากใช้ทรีตเมนต์ไปออกแบบฉาก ฝ่ายเสื้อผ้าใช้ทรีตเมนต์ไปออกแบบจัดหาเสื้อผ้า นักแสดง ฝ่ายสถานที่ใช้ทรีตเมนต์ไปจัดหาสถานที่ถ่ายทำที่เหมาะสมกับเรื่อง เป็นต้น การเขียนทรีตเมนต์แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

- 1) ทรีตเมนต์รวมของละครทุกตอน กรณีที่เป็นละครเรื่องยาวหลายตอนจบ จะกำหนดรายละเอียดของละครทุกตอน โดยวางแผนในภาพรวมก่อนว่าตั้งแต่ตอนแรกจนถึงตอนสุดท้ายในแต่ละตอนจะมีเนื้อหาอย่างไร จะดำเนินเรื่องอย่างไร ตอนที่เท่าไรจะเป็นการปูพื้นเรื่อง ความขัดแย้งจะอยู่ที่ใด ปมปัญหาของเรื่องจะอยู่ที่ตอนใด จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) จะอยู่ที่ใด

ความขัดแย้งสูงสุดจะอยู่ที่ตอนใด ไคลแมกซ์ (Climax) จะอยู่ที่ตอนใด เรื่องราวจะคลี่คลายลง (Falling action/Resolution) อย่างไร ที่ตอนใด ตอนจบของละครจะเป็นอย่างไร จะอยู่ที่ตอนใด โดยสรุปแล้ว เรื่องราวจะจบลงอย่างไร (Denouement) เมื่อได้ภาพรวมแล้วจากนั้นจะเขียนทริตเมนต์ของแต่ละตอน ให้ครบทุกตอน โดยการเขียนแสดงโครงเรื่องแสดงเหตุการณ์ตัวละครและฉาก

2) ทริตเมนต์ของละครแต่ละตอน เป็นการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินเรื่องในตอนนั้นว่าจะมีโครงเรื่อง (Plot) อย่างไร มีตัวละครอะไรบ้าง มีฉากอะไรบ้าง จำนวนกี่ฉาก ความขัดแย้งของเรื่องคืออะไร ไคลแมกซ์ (Climax) ของตอนมีหรือไม่ ถ้ามีจะเป็นอย่างไร การแบ่งช่วงของการนำเสนอตามการพักโฆษณาที่เรียกว่าเบรก (Break) จะแบ่งออกเป็นกี่เบรก ซึ่งโดยทั่วไปแล้วละครความยาว 2 ชั่วโมง จะแบ่งออกเป็น 7 เบรก แต่ละเบรกมีอะไรบ้าง ตอนเบรกสุดท้ายของละครจะจบลงอย่างไร เพื่อให้ผู้ชมติดตามชมละครต่อตอนต่อไป

โดยทั่วไปแล้วการเขียนบททริตเมนต์จะใช้เขียนบทสนทนาแบ่งบอกถึงมิติของฉากและตัวละครซึ่งเป็นการแสดงถึงการสร้างปัญหาใน โครงสร้างของละคร (Dramatic Structure) เช่น เหตุการณ์ ความขัดแย้ง ความพยายามเขียนให้เห็นภาพมากที่สุดโดยใช้ศัพท์ที่แสดงให้เห็นภาพได้ (Visual term) เป็นต้น

4.4.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง (Casting) มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับละครโทรทัศน์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกที่สำคัญ 2 ประการดังนี้

1) คัดเลือกจากความสามารถของนักแสดง (Performance) นักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงสูง จะช่วยให้ละครที่นำเสนอถึงรส ถึงอารมณ์ ถึงบทบาทของละครทำให้ผู้ชมติดใจในบทบาทการแสดง และเกิดความประทับใจในตัวละครตัวนั้นได้ดีกว่าทำให้ละครเป็นที่นิยม

2) คัดเลือกจากชื่อเสียงของนักแสดง (Celebrity) นักแสดงที่มีชื่อเสียงมีความสำคัญต่อละครเนื่องจากมีผู้ชมจำนวนมากที่รู้จักคุ้นเคย มีความชื่นชอบประทับใจเป็นทุนอยู่ก่อนรวมทั้งการที่นักแสดงคนนั้นมีโอกาสถ่ายแบบ ถ่ายโฆษณาเผยแพร่ตามสื่อต่าง ๆ จะยิ่งส่งเสริมสร้างชื่อเสียง สร้างการจดจำนักแสดงคนนั้นได้ดียิ่งขึ้น

4.4.4 วางแผนปฏิบัติการผลิตรายการ

การวางแผนปฏิบัติการผลิตรายการ (Implementation Plan) เป็นการคิดวางแผนเกี่ยวกับทรัพยากรที่ต้องใช้ในการผลิตรายการทั้งบุคลากร ทุน อุปกรณ์ สถานที่ เวลา โดยพิจารณาถึงความสามารถ ประสิทธิภาพ และความเป็นไปได้ การวางแผนในส่วนนี้ประกอบด้วย การวางแผน

เกี่ยวกับทีมงาน (staffs) ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก (sets and props) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (costumes) อุปกรณ์การผลิต (production equipment) งบประมาณ (budget) และเวลา (time)

เมื่อวางแผนการวางแผนปฏิบัติการผลิตรายการเสร็จแล้ว จะได้แผนงานที่เป็นลายลักษณ์อักษรที่เรียกว่า “แผนปฏิบัติการผลิตรายการ” (Implementation Plan) ที่สามารถสื่อสารกับทีมงานผลิตรายการจากบริษัทผลิตรายการ (Production house) ให้เข้าใจและสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

4.4.5 การเขียนบท

การเขียนบทละครโทรทัศน์ (Script writing) จะมีองค์ประกอบของการเขียนบทละครโทรทัศน์ ได้แก่ เนื้อเรื่อง แนวความคิดหรือมุมมองในการเล่าเรื่องเค้าโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก บทสนทนา และตอนจบ มีรายละเอียดดังนี้

1) แนวความคิดหรือมุมมองในการเล่าเรื่อง เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิดอะไรที่สื่อให้ผู้ชมรับรู้

2) เรื่อง หมายถึงการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีเหตุผล และมีจุดมุ่งหมายปลายทาง คือมีทั้งตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบของเรื่อง การวางโครงเรื่องเป็นการวางแผน หรือกำหนดชะตาชีวิตของตัวละครแต่ละตัวว่าจะมีเรื่องราวการกระทำอุปสรรคปัญหาและบทสรุปชีวิตอย่างไร โครงเรื่องที่ดีต้องมีความสมเหตุสมผลในตัวเองมีความสมบูรณ์ในตัวเอง เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งต้องมีความสัมพันธ์ สืบเนื่องมาจากฉากอื่น ๆ โครงเรื่องในขั้นตอนการดำเนินเรื่องมี 5 ขั้นตอน ได้แก่

(1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) การปูเรื่องหรือการเปิดเรื่องที่จะทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมทราบว่าตัวละครนั้นมีลักษณะนิสัย พฤติกรรม สภาพสังคมแวดล้อมเป็นอย่างไร เพื่อเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาตอนต้นเรื่องก็ได้

(2) การดำเนินเรื่องไปสู่ปมปัญหา (Development & Rising Action) หมายถึง การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ตัวละครหรือเหตุการณ์มีการพัฒนาของเรื่องโดยมีปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์อยู่ในช่วงยุ่งยากทำให้ตัวละครต้องทำอะไรบ้าง

(3) ภาวะวิกฤตหรือจุดสูงสุดของเรื่อง (Crisis) จะเกิดหลังจากมีปัญหาเข้ามาทำให้เหตุการณ์นั้นขมวดปมรุนแรงถึงที่สุดแล้วตัวละครต้องตัดสินใจที่จะต้องทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

(4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากจุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปอันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้

(5) ยุติเรื่อง (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดยอาจมีจุดจบได้หลาย ๆ แบบ เช่น จบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างเป็นปริศนามีเงื่อนงำคาใจ เป็นต้น

4.4.6 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องเป็นประเด็นหลักของเนื้อหาของเรื่องที่เป็นแกนหลักของเรื่องที่จะนำเสนอ อาจจะประกอบด้วยประเด็นรองแต่ต้องไม่ออกจากแนวความคิดหลัก

4.4.7 ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของเรื่องที่ทำให้เกิดปมปัญหาการหาหนทางแก้ปัญหาซึ่งความขัดแย้งของละครสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประการดังนี้

1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนคือการที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกันต่อต้านกัน และพยายามต่อสู้อีกฝ่ายเพื่อชัยชนะ

2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจหรือความคิดของตัวละครมีความสับสนวุ่นวาย หรือลำบากต่อการตัดสินใจ เช่น ความรู้สึกกับสำนึก ความรับผิดชอบ ความขัดแย้งกับสังคม เป็นต้น

3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย เป็นต้น

4.4.8 การสร้างตัวละคร

ตัวละครเป็นบุคคลสำคัญที่จะสื่อความตั้งใจของบทละครออกมาได้อย่างชัดเจนโดยถ่ายทอดบทสนทนาออกมาอย่างมีอารมณ์และมีสีสันตัวละครเป็นผู้กระทำและผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำในบทละคร ลักษณะนิสัยของตัวละครที่แตกต่างกันนั้นจะทำให้ตัวละครแต่ละตัวมีฐานะเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้นและดูเหมือนมีตัวตนจริง ๆ มีที่มาที่ไปและมีเหตุผลในการกระทำ ส่วนลักษณะนิสัยของตัวละครมีความ “ลึก” มากน้อยเพียงใดอยู่ที่เจตนาของเจ้าของงานประพันธ์และผู้เขียนบทรวมทั้งข้อจำกัดของเวลาในการนำเสนอ (ศศิลักษณ์, 2538: 9-10) ประเภทของตัวละคร แบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

1) ตัวละครมิติเดียว เป็นตัวละครที่ไม่มีความซับซ้อน ไม่มีพัฒนาการเรื่องนิสัยใจคอคุณลักษณะของตัวเองไว้ไม่เปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ ตัวละครนี้เป็นตัวละครมิติเดียวได้แก่

(1) ตัวละครแบบตายตัว เช่น พระเอกต้องหล่อ นางเอกต้องนิสัยดี เป็นต้น

(2) ตัวละครแบบถอดแบบ ตัวละครที่มีการสร้างและนำมาใช้บ่อยครั้ง เช่น พระเอกเป็นฮีโร่ นางเอกสวยแสนดี เป็นต้น

2) ตัวละครหลายมิติ ตัวละครที่แสดงคุณลักษณะหลาย ๆ ด้านมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์

3) ตัวละครแบบสัญลักษณ์ ตัวละครที่อาศัยการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมา เชื่อมโยงกับตัวละครจริง เช่น การตั้งชื่อตัวละครให้มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น น้ำ ดิน เป็นต้น

ก. ลักษณะนิสัยตัวละคร สามารถแบ่งตัวละครเป็น 2 ประเภทที่เห็นได้ชัดได้แก่ (ณัฐฐวัฒน์ สุทธิโยธิน, 2554)

(1) ตัวละครแบบตัวแบน เป็นตัวละครที่มีด้านเดียว มีนิสัยแบบฉบับนิยมที่ใช้ในตัวละครทั่ว ๆ ไป

(2) ตัวละครแบบตัวกลม เป็นตัวละครที่มีความลึกซึ้ง เข้าใจยากกว่าตัวละครแบบตายตัว จะคล้ายคนจริง ๆ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสียตัวละครประเภทนี้มีพัฒนาการด้านนิสัยใจคอหรือมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในชีวิต (ณัฐฐวัฒน์ สุทธิโยธิน, 2554)

ข. การสร้างตัวละครในบุคลิกและนิสัยใจคอของตัวละครตลอดจนการพัฒนานิสัยของตัวละครต้องสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาสมจริงกับเรื่องมีเหตุผลรับกันและไม่ใช่จะต้องสร้างตั้งแต่ลักษณะบุคลิกภาพภายนอก ภายในจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคมดังนี้ (ณัฐฐวัฒน์ สุทธิโยธิน, 2554)

(1) ลักษณะภายนอก หมายถึง ด้านที่ปรากฏให้เห็นจากลักษณะทางพฤติกรรมภายนอกของตัวละคร เช่น ที่อยู่อาศัย ความเป็นอยู่ อาชีพ หน้าที่การงาน สถานภาพสมรส สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม สภาพแบบการใช้ชีวิต เป็นต้น ลักษณะทางร่างกายด้านกายภาพของตัวละคร เช่น รูปร่างหน้าตา ความสูง ความอ้วน ความผอม ท่าทาง การเดิน เป็นต้น

(2) ลักษณะภายในจิตใจของตัวละคร หมายถึง ลักษณะด้านภูมิหลังหรือประวัติของตัวละครและอุปนิสัย ทศนคติ ความเชื่อของตัวละคร

(3) ความสัมพันธ์ทางสังคม คือ สถานภาพทางสังคมของตัวละครในเรื่อง เช่น ลูกกำพร้า ลูกเลี้ยง คนรักเก่า เป็นต้น

จากลักษณะทางด้านบุคลิกภาพภายนอก ภายในจิตใจ และสถานภาพทางสังคมนั้น การสร้างตัวละครยังต้องกำหนดจุดมุ่งหมายความปรารถนาของตัวละครหลักให้ชัดเจน สามารถแบ่งได้เป็น ตัวละครเอก ตัวละครร้าย ตัวละครที่สอง ตัวละครสนับสนุน

4.4.9 ฉาก

ฉากคือเวลาและสถานที่ที่เกิดเหตุมีความสำคัญในการบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่องและมีผลต่อความคิดและการกระทำของตัวละครได้ด้วย โดยสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

- 1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า น้ำตก ทะเล เป็นต้น
- 2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้าน เครื่องครัว เป็นต้น สิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์ไว้วางใจในชีวิตประจำวัน
- 3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาและยุคสมัยซึ่งเป็นช่วงเวลาตามเหตุการณ์ในท้องเรื่อง
- 4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนและกิจวัตรประจำวันของตัวละครของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่
- 5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ มีลักษณะเป็นความคิดของคน เช่น ความเชื่อประเพณีค่านิยม เป็นต้น

4.4.10 บทสนทนา

บทสนทนาเป็นศิลปะการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางคำพูดของตัวละครหรือบทสนทนา โดยบทสนทนาซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องหลักของบทละครที่จะแสดงลักษณะนิสัย ความคิดอ่าน ความเห็น ความรู้สึก และอารมณ์ของตัวละครซึ่งมีความหมายภายใต้คำพูดที่ตัวละครได้แสดงออกมา

4.4.11 ตอนจบ

ตอนจบหรือการปิดเรื่องมี 4 รูปแบบ คือ แบบสุขนานุกรรม แบบโศกนาฏกรรม แบบเป็นจริงในชีวิต และแบบหักมุม

การเขียนบทละครในแต่ละฉากนั้นมียอดประกอบดังนี้

- 1) เลขที่ฉาก เป็นส่วนที่แสดงให้ทราบว่าฉากที่กำลังเขียน กำลังอ่าน หรือกำลังแสดง เป็นฉากที่เท่าไรของในตอนนั้น เพื่อผู้อ่านจะได้ลำดับก่อนหลังถูกกว่าฉากไหนอยู่ก่อนหรือหลัง
- 2) สถานที่ บทละครแต่ละฉากจะต้องระบุสถานที่ให้ชัดเจนว่าเป็นที่ใด เช่น ห้องรับแขกบ้านพระเอก ห้องกินข้าวนางเอก หรือสวนดอกไม้สวย ๆ เป็นต้น
- 3) เวลา นอกจากสถานที่แล้วนักเขียนบทยังต้องระบุเวลาให้ชัดเจนเพื่อเวลาไปถ่ายทำ ผู้ที่เกี่ยวข้องจะได้ทำงานออกมาได้ถูกต้องตามเนื้อหาของเรื่อง

4) รายชื่อตัวละคร ในบททุก ๆ ฉากต้องมีการบรรยายชื่อตัวละครที่แสดงในฉากนั้น ๆ เพื่อเป็นการบอกให้ผู้อ่านให้ได้ทราบว่าบทละครในฉากนี้มีตัวละครตัวใดบ้าง นอกจากนั้น ยังช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องจะได้สะดวกในเวลาเตรียมงานเพื่อนักแสดงอีกด้วย

5) บทสนทนา ส่วนนี้จัดเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของแต่ละฉาก เพราะบทสนทนาจะบอกให้ทราบถึงเรื่องราว ความเป็นมาของเรื่อง ตลอดจนการกระทำ บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัยของตัวละครทุกตัวในเรื่อง

6) กิริยาของตัวละคร การเขียนบทจะมีการระบุกิริยาของตัวละครทุก ๆ ตัว ที่มีอยู่ในฉากนั้น ว่าใคร ทำอะไร อย่างไรบ้าง

4.5 หลักการเขียนบทละคร

การเขียนบทละครเป็นการเขียนเรื่องราวของละครที่จะเกิดขึ้นอย่างมีศิลปะและกลวิธีของแต่ละบุคคล ซึ่งหลักการเขียนบทจะเขียนตามโครงสร้างละครแบบสามองก์ดังนี้ (ณัฐวัฒน์ สุทธิโยธิน และสันติ เกษมสิริทัศน์, 2554 งามอาจ สิงห์ลำพอง, 2557)

1. องก์ที่ 1 ตอนต้น (Act one: The beginning) เป็นการเล่าเรื่องโดยการเปิดเรื่องในการแนะนำตัวละครปูเรื่องราวอันเป็นที่มาของเรื่อง เหตุการณ์ความขัดแย้ง การผูกปมของเรื่อง ตอนท้ายขององก์แรกจะวางจุดหักเหของเหตุการณ์ อันมีผลต่อทิศทางเรื่องที่จะดำเนินต่อไป

2. องก์ที่ 2 ตอนกลาง (Act two : The beginning) เป็นการพัฒนาเรื่องต่อไป โดยสร้างความซับซ้อนของเรื่องตอนท้ายขององก์สองจะทิ้งท้ายไว้ด้วยจุดหักเหของเหตุการณ์อันมีผลต่อทิศทางของเรื่องที่จะดำเนินต่อไปสู่สภาวะวิกฤตของละคร

3. องก์ที่ 3 ตอนจบ (Act three : The beginning) เร่งเร้าให้เกิดวิกฤตของละครและนำไปสู่จุดสูงสุดในอารมณ์ของเรื่อง ตอนท้ายขององก์ที่สามจะจบลงด้วยการคลี่คลายของเหตุการณ์

4.6 ภาษาโทรทัศน์และการประกอบสร้างภาพ

ในฐานะที่โทรทัศน์เป็นสื่อทางตา (Visual medium) การนำเสนอบทละครโทรทัศน์จะสามารถสื่อศิลปะการแสดงถึงผู้ชมได้ด้วยภาษาของโทรทัศน์ ซึ่งเป็นภาษาอิเล็กทรอนิกส์ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ แต่ธรรมชาติของผู้รับสารจะชมละครโทรทัศน์ที่บ้านแตกต่างจากผู้ชมภาพยนตร์ในโรง ซึ่งมีลักษณะผู้ชมที่มีความตั้งใจและถูกกำหนดให้ชม (captive audience) (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

ภาษาของโทรทัศน์ คือภาษาสำหรับสื่อสารไปยังผู้ชมโทรทัศน์เพื่อบอกบางสิ่งแก่ผู้รับด้วยเนื้อหา ท่วงทำนอง จังหวะ ความงามของถ้อยคำที่ผูกเข้าด้วยกันอย่างมีชั้นเชิงทางศิลปะ ภาษาของโทรทัศน์สื่อด้วยภาพเคลื่อนไหวเป็นหลัก โดยจะต้องมีคุณค่าในการสื่อ “สาร” ไปยังผู้ชม

เข้าใจและพึงพอใจเนื้อหาสาระหรือเรื่องราวที่ผู้ส่งสื่อออกไปพร้อม ๆ กับรู้สึกชื่นชมในสุนทรียภาพที่ได้รับ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

ผู้สร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ จำเป็นต้องมีความรู้เรื่องภาษาของภาพเคลื่อนไหว และมีความแม่นยำเกี่ยวกับหน่วยของภาพต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง 1 ภาพที่ปรากฏในจอโทรทัศน์เรียกว่า 1 เฟรม (frame) หลาย ๆ ภาพซึ่งมีความต่อเนื่องรวมกันเป็น 1 ช็อต (Shot) ซึ่งช็อตหนึ่ง นับตั้งแต่เริ่มกดชัตเตอร์ไปจนถึงปล่อยชัตเตอร์ หลาย ๆ ช็อตรวมกันเป็น 1 ฉาก (scene) หลาย ๆ ฉากรวมกันเป็น 1 ตอน (Sequence) หรือ 1 องก์ (Act) หลาย ๆ ตอนรวมกันเป็น 1 เรื่องหรือ 1 รายการ (Story/Programmed) หรืออาจจบภายในตอนขึ้นอยู่กับแต่ละรายการ

การประกอบสร้างภาพให้สื่อความหมายในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์นั้น เกิดจาก 3 ส่วนหลัก คือ การใช้มุมกล้อง ระยะการถ่าย การเคลื่อนที่ของกล้องและการลำดับภาพ ซึ่งเป็นส่วนที่นักเขียนโทรทัศน์สามารถนำไประบุให้ได้ภาพดังที่ต้องการ ดังนี้

4.6.1 ภาพที่เกิดจากมุมกล้อง

ภาพที่เกิดจากมุมกล้อง (Camera Angle) คือภาพที่เกิดจากการกำหนดให้กล้องถ่ายตั้งอยู่มุมไหน จะเก็บภาพในลักษณะมุมมองใดจึงจะสื่อความหมายได้ตามต้องการ มุมกล้องทั่ว ๆ ไป ได้แก่ ระดับสายตา แทนสายตามุมสูง (High angle) มุมต่ำหรือมุมงย (Low angle)

4.6.2 ภาพที่เกิดจากระยะถ่าย

ภาพที่เกิดจากระยะถ่าย (Image size /Type of shot) ได้แก่ ภาพที่เกิดจากการกำหนดสิ่งของหรือคนที่ถูกถ่ายว่าจะอยู่ใกล้หรือไกลแค่ไหน ขนาดของภาพที่แตกต่างกันย่อมสื่อความหมายต่างกัน ขนาดของภาพที่เห็นกันโดยทั่วไปในโทรทัศน์และภาพยนตร์ ได้แก่ ระยะใกล้มาก หรือ ECU (Extreme close-up) ระยะใกล้ หรือ CU (Close-up) ระยะปานกลาง หรือ MS (Medium Shot) ระยะไกล หรือ LS (Long Shot) และระยะไกลมาก หรือ ELS (Extreme long Shot)

4.6.3 ภาพที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของกล้อง

การถ่ายสามารถเปลี่ยนขนาดภาพหรือมุมกล้องได้อย่างต่อเนื่องโดยที่กล้องยังติดอยู่ที่ฐานกล้อง ภาพเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ ได้แก่ แพน (Pan) คือการเคลื่อนไหวในแนวระนาบ ทิลท์ (Tilt) คือการเคลื่อนที่กล้องในลักษณะเคลื่อนกล้องขึ้นและลง ซูมอินและซูมเอาท์ (Zoom-in, Zoom-out) คือการขยายภาพให้ใหญ่หรือเล็ก ดอลลี่อินและดอลลี่เอาท์ (Dolly-in, Dolly-out) คือการเคลื่อนที่เข้าหาหรือออกจากสิ่งที่ถ่าย

4.6.4 ภาพที่เกิดจากการลำดับภาพ

เมื่อถ่ายทำแต่ละช็อต หลาย ๆ ช็อตแล้วสามารถลำดับภาพ (editing) ได้หลายลักษณะด้วยกัน อาทิ คัด (cut) เฟด (fade) คือการจางภาพ ดิสโซลฟ์ (dissolve) คือการซ้อนมภาพ ซุปเปอร์อิมโพสท์ (super – impose) คือการหลอมภาพ ไวพ์ (wipe) คือการกวาดภาพ

หลังจากที่เขียนบทละครโทรทัศน์เสร็จแล้วในทางปฏิบัติจะส่งให้ฝ่ายพิจารณาบทของสถานีหรือฝ่ายพิจารณาบทของบริษัทผู้ผลิตรายการตรวจสอบก่อนว่ามีการแก้ไขส่วนใดหรือไม่ ถ้าไม่มีแก้ไขจะส่งไปฝ่ายผลิตรายการ (Production department) ได้ทันที และอาจมีการประชุมร่วมระหว่างฝ่ายสร้างสรรค์กับฝ่ายผลิตเพื่อสื่อสารเรื่องละครให้เข้าใจตรงกันเสียก่อน โดยเฉพาะผู้กำกับการแสดงที่รับผิดชอบในเรื่องราวที่จะนำเสนอทั้งหมด จะต้องเป็นผู้มีความเข้าใจมากที่สุด เพราะต้องเป็นผู้ตีความเรื่องตามบทและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพและเสียง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์จะต้องชี้แจงแนวคิด จุดมุ่งหมาย การดำเนินเรื่องของละครให้ที่ประชุมทราบโดยละเอียดก่อนที่จะนำไปผลิตรายการ

การศึกษาการเปลี่ยนผ่านละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล จะใช้แนวความคิดนี้เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ เพื่อนำไปวิเคราะห์กระบวนการทัศน์ของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย

5. ทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม

อัลเฟรด ชูทซ์ (A. Schutz อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2546) มีแนวความคิดว่าโลกแห่งความเป็นจริงในชีวิตประจำวันของเราทุกคนล้วนแต่เป็นอัตวิสัยร่วม (Intersubjectivity) ที่เกิดขึ้นจากการประกอบสร้าง (Construction) ซึ่งความเป็นจริงที่เกิดจากการประกอบสร้างจากมนุษย์จะมีโลกแวดล้อมอยู่ 2 โลก คือ โลกทางกายภาพ (Physical world) และโลกทางสังคมหรือโลกสัญลักษณ์ (Symbolic world)

โลกทางสังคมเป็นสถาบันทางสังคมที่อยู่รอบ ๆ มนุษย์ เช่น สื่อมวลชน รัฐ ศาสนา ที่ทำงาน ครอบครัว เพื่อนบ้าน โรงเรียน เป็นต้น ซึ่งโลกทางสังคมจะมีปฏิสัมพันธ์กับโลกทางกายภาพของมนุษย์เป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์แบบสองด้านระหว่างมนุษย์กับสังคม มนุษย์จะค่อย ๆ ซึมซับกฎระเบียบทางสังคมเข้าไปในตนเอง มนุษย์ใช้ปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ตีความหมายของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เป็นปรากฏการณ์ในโลกทางสังคมได้หล่อหลอมมนุษย์และโลกนี้ จะทำหน้าที่ควบคุมการรับรู้ตีความหมาย ตลอดจนการกระทำของเราในสังคม เช่น โลกทางสังคมของศาสนาประเทศไทยมีผู้คนศรัทธาในหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาเป็นอย่างมาก ทำให้คนค่อย ๆ

ซึมซับความศรัทธาและมีการตีความหมายในเรื่องของกฎแห่งกรรมและส่งผลต่อความเชื่อเรื่อง “ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว” เป็นต้น แต่การประกอบสร้างความจริงอาจแตกต่างกันได้เพราะแต่ละคนมีโลกทางสังคมและโลกทางกายภาพที่แตกต่างกัน

การศึกษาการเปลี่ยนผ่านละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล จะใช้ทฤษฎีนี้เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมของมนุษย์ เพื่อการวิเคราะห์ในส่วนอภิปรายถึงการประกอบสร้างความจริงในความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม ที่ส่งผลต่อกระบวนทัศน์ของผู้ผลิตในการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับ “ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว” ของละครโทรทัศน์ไทย

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัตนิกานู มนต์ลักษ์ (2559) ได้ศึกษาเรื่องสัมพันธ์บทบาทการเล่าเรื่องและปัจจัยการผลิตของละครโทรทัศน์เรื่อง เรื่อง คู่กรรม ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะสัมพันธ์บทบาทของละครโทรทัศน์เรื่องคู่กรรมทั้ง 3 เวอร์ชัน มีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และดัดแปลงรายละเอียดของเรื่องตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง โดยคงเดิมองค์ประกอบหลักตามแนวคิดการเล่าเรื่อง มีการขยายความลักษณะตัวละคร เช่น การแสดงออกด้านดี ด้านร้ายให้ชัดเจน เพิ่มเติมตัวละครร้ายและความขัดแย้งในคู่กรรมเวอร์ชัน พ.ศ.2547 และมาถูกตัดทอนออกในคู่กรรมเวอร์ชัน พ.ศ.2556 ส่วนการดัดแปลงมีการดัดแปลงการเปิดเรื่องของคู่กรรมเวอร์ชัน พ.ศ. 2547 2) ปัจจัยในการผลิตละครสร้างซ้ำ ได้แก่ ปัจจัยภายใน เรื่องของธุรกิจทางการตลาด ความชื่นชอบในบทประพันธ์ของผู้ผลิต และปัจจัยภายนอกคือ สภาพแวดล้อมและสภาพสังคมในช่วงเวลาที่มีการผลิตละครตามลำดับ 3) กลยุทธ์สื่อสารการตลาดของละครเรื่อง คู่กรรม ทั้ง 3 เวอร์ชัน ไม่ได้มีการวางกลยุทธ์การใช้เครื่องมือทางการตลาดที่เด่นชัด จะเน้นการผลิตตามบทละครโทรทัศน์และเทคนิคเฉพาะของผู้ผลิต แต่ในเวอร์ชัน พ.ศ.2556 จะมีการศึกษาพฤติกรรมผู้ชมที่กำลังเสนอละครกับใคร ต้องพูดอย่างไรถึงจะไปให้ถึงใจคนดูจะให้น้ำหนักไปที่การใช้สื่อ โดยคู่กรรมเวอร์ชัน พ.ศ. 2533 และ พ.ศ. 2547 จะใช้สื่อเก่า ได้แก่ โทรทัศน์ หนังสือวารสาร ป้ายโฆษณา เป็นหลัก มีเฉพาะคู่กรรมเวอร์ชัน พ.ศ. 2556 ที่มีการใช้สื่อใหม่ อย่างสื่ออินเทอร์เน็ต โซเชียลเน็ตเวิร์คเข้ามาเพิ่มเติม เพราะพฤติกรรมผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

ศุกลวัฒน์ คณารศ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารจัดการรายการละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า (1) การบริหารจัดการรายการละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วยขั้นก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) มีการวิเคราะห์สภาพการณ์ กระแสความนิยม การเขียนและการตีความบทละครเพื่อกำหนดเนื้อหาการวางแผนการผลิต ผู้แสดง บุคลากร วัสดุอุปกรณ์

งบประมาณ เวลาและสถานที่ถ่ายทำให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ขึ้นถ่ายทำ (Production) มีการฝึกซ้อม การแสดง กำกับ ควบคุม ฉาก แสง เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า ให้เป็นไปตามแผนงาน ขึ้นหลังถ่ายทำ (Post-production) มีการตัดต่อ ปรับแต่ง แก้ไขภาพและเสียง กราฟิก ภาพสามมิติ การบันทึกข้อมูลด้วยฮาร์ดดิสก์ และการตรวจสอบคุณภาพการผลิต (2) ปัจจัยแวดล้อมภายใน คือ นักแสดง บุคลากร วัสดุ อุปกรณ์ งบประมาณและนโยบายในการบริหาร ภายใต้การควบคุมการผลิตให้เป็นระบบ และปัจจัยแวดล้อมภายนอก คือ เทคโนโลยี เศรษฐกิจ กระแสความนิยมของผู้ชม ภายใต้เงื่อนไขของการสร้างสรรค์รายการละครให้มีคุณภาพ ให้สอดคล้องกับกระแสความนิยม สังคม สภาพเศรษฐกิจ และการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล (3) ปัญหา คือ บุคลากรฝ่ายผลิต และนักแสดง ไม่เพียงพอ คู่แข่งมีจำนวนมากขึ้นปัญหาด้านงบประมาณที่มีการลงทุนโดยพบข้อเสนอแนะ คือ ควรวางแผนการผลิตรายการโดยวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกและภายในเพื่อหาจุดอ่อนและจุดแข็งในการผลิต ควรปรับเปลี่ยนเครื่องมือในการผลิตให้รองรับระบบไฮเดฟิเนชัน (High-Definition) มีการพัฒนาทักษะบุคลากรและให้ความสำคัญต่อการทำฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และการแต่งหน้า ให้มีความสมจริง ควรสร้างสรรค์เนื้อละครให้มีความแปลกใหม่ ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ เข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย และมีคุณค่าต่อสังคมให้สอดคล้องกับฐานผู้ชมในยุคดิจิทัล

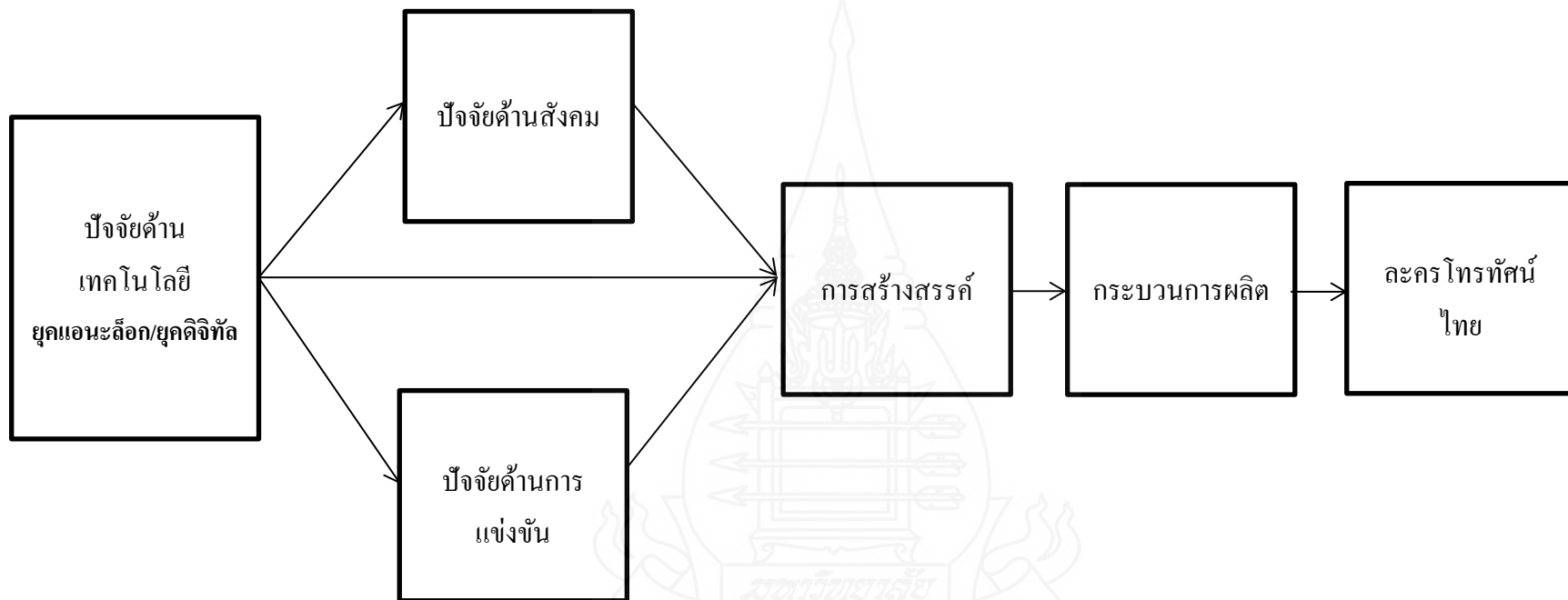
สรรัตน์ จีรวรรณวิสุทธิ์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พัฒนาการสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ไทยโดย ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ไทยมีผลสืบเนื่องมาจากบริบทของเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยละครโทรทัศน์ในยุคบุกเบิกนิยมแสดงในห้องส่งและออกอากาศสดมีการบอกบทนักแสดงเป็นละครชุดจบในตอนภายใต้แนวคิดเดียวกันสร้างสรรค์บทละครขึ้นใหม่แนวเรื่องเป็นละครชีวิต นักเขียนบทส่วนใหญ่เป็นนักเขียนวรรณกรรมและบทละครเวที ต่อมายุคภาพยนตร์ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม.ออกอากาศทางโทรทัศน์โดยใช้การพากย์เป็นภาพยนตร์ชุดขนาดยาวสร้างสรรค์บทละครขึ้นใหม่ แนวเรื่องส่วนใหญ่เป็นละครแนวชีวิตเชิงสังคม แนวภูตผี และแนวจักร ๆ วงศ์ ๆ ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้เขียนบทเอง ละครโทรทัศน์ในยุคขยายตัวถ่ายทำด้วยวีดิโอเทปในห้องส่งและนักแสดงจำบทเองเป็นละครเรื่องยาวหลายตอนจบสร้างสรรค์บทละครขึ้นใหม่ มีแนวเรื่องที่หลากหลายส่วนใหญ่เป็นละครชีวิต นักเขียนบทละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่เป็นอาจารย์ในสถาบันศึกษา ละครโทรทัศน์ยุคเฟื่องฟูถ่ายทำด้วยวีดิโอเทปนอกสถานที่เป็นละครเรื่องยาวหลายตอนจบโดยดัดแปลงบทละครโทรทัศน์จากนวนิยายเป็นหลักแนวเรื่องเป็นละครเรีงรมย์ นักเขียนบทส่วนใหญ่เป็นผู้สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ละครโทรทัศน์ในยุคโลกาภิวัตน์ถ่ายทำด้วยวีดิโอเทป มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการผลิตละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่เป็นละครเรื่องยาวหลายตอนจบ บทละครโทรทัศน์มีทั้งสร้างสรรค์ใหม่และบทละครดัดแปลงโดยเป็นละครแนวชีวิตและแนวต่อสู้ นักเขียนบทส่วนใหญ่

ทำงานเป็นกลุ่มและมีภูมิหลังที่หลากหลาย จะเห็นได้ว่ายุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้ละครโทรทัศน์มีเทคโนโลยีการถ่ายทำที่ความเจริญก้าวหน้าขึ้นตามลำดับและเนื้อหาของบทละครยังคงวนเวียนกับละครแนวชีวิตที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมคนไทยที่นิยมดูละครโทรทัศน์เพื่อ “เอาส” มากกว่า “เอาเรื่อง” อันเป็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม

วิมลวรรณ บุญจันทร์ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง พัฒนาการละครโทรทัศน์ไทย ผลการวิจัยพบว่าละครโทรทัศน์ไทยเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากประชาชนอย่างสูง มีพัฒนาการด้านเทคนิคและการผลิตอย่างต่อเนื่อง ละครโทรทัศน์ไทยเป็นธุรกิจที่สามารถสร้างรายได้ให้ผู้ประกอบการได้อย่างดีสามารถแตกแขนงเป็นธุรกิจได้หลายประเภท อีกทั้งยังเป็นแหล่งสร้างอาชีพที่สำคัญอย่างหนึ่ง เนื่องจากงานผลิตละครโทรทัศน์ต้องใช้บุคลากรในการทำงานด้วยกันหลายฝ่าย ละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่สามารถสะท้อนภาพสังคม ช่วยสร้างสำนึกและความรับผิดชอบที่มีต่อสังคมไทยเป็นอย่างดี แต่จากสภาพการแข่งขันของธุรกิจละครโทรทัศน์ทำให้สถานีโทรทัศน์และผู้ผลิตบางรายมุ่งแต่ธุรกิจ จึงละเลยและไม่รับผิดชอบต่อสังคม ดังนั้นสถานีโทรทัศน์และผู้ผลิตควรพิจารณาทำให้ละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีสาระและความบันเทิง เพื่อเป็นการช่วยเหลือสังคมอีกทางหนึ่ง



7. กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย