

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนผ่านละครโทรทัศน์ไทยจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล” มีวัตถุประสงค์เพื่อการวิเคราะห์ดังนี้ (1) ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการทัศน์ในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัลในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย (2) การสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัลในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย (3) กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัลในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ มีการเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลเอกสาร แหล่งข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 13 คนโดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจงจากการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยเครื่องมือการวิจัยแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการทัศน์ในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัลในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย

1.1.1 ปัจจัยด้านสังคม

ยุคแอนะล็อก (พ.ศ.2530-2540) ความคิด ความเชื่อ และค่านิยมของผู้ชมมีความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์และกฎแห่งกรรม ส่งผลต่อกระบวนการทัศน์ของผู้ผลิตในการคัดเลือกบทประพันธ์มีเนื้อหาเกี่ยวกับไสยศาสตร์ที่สะท้อนถึงกฎแห่งกรรมในเรื่องการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว โดยนำปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ทางสังคมมาแทรกไว้ในเนื้อหาของละครเพื่อเตือนภัย และให้คติธรรมแก่คนในการใช้ชีวิตประจำวัน

ยุคดิจิทัล (พ.ศ.2541-ปัจจุบัน) ความคิด ความเชื่อ และค่านิยมของผู้ชมในเรื่องไสยศาสตร์ ภูตผีกรรม การพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ การนับถือวัตถุ บุคคลที่ร่ำรวย และการเกิดสื่อใหม่บนแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูบ และเว็บไซต์ ทำให้มีความรวดเร็วในการสื่อสารซึ่งความรวดเร็วนี้ทำให้ผู้คนมีความใจร้อนตามไปด้วย ส่งผลต่อกระบวนการทัศนของผู้ผลิตในการคัดเลือกบทประพันธ์ เมื่อมีการนำเสนอละครแนวผีต้องมีการพิสูจน์ความจริงในความรู้ทางวิทยาศาสตร์ โดยมีเนื้อหาที่น่าปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ทางสังคมมาแทรกไว้ในเนื้อหาของละครเพื่อเตือนภัย และให้คติธรรมแก่คิดในการใช้ชีวิตประจำวัน มีการเล่าเรื่องที่กระชับ ฉับไว ให้เร็วตามใจผู้ชม

1.1.2 ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร

1) ยุคแอนะล็อก (พ.ศ.2530-2540) ยุคนี้เป็นยุคของสื่อดั้งเดิม (traditional media) ผู้จัดละครใช้สื่อดั้งเดิมได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโทรทัศน์ โดยใช้หนังสือพิมพ์เผยแพร่เรื่องราวละคร ข่าวการถ่ายทำละครในคอลัมน์ข่าวบันเทิง ใช้สื่อโทรทัศน์ออกอากาศละครและตัวอย่างละคร (Teaser) ส่วนการเขียนจดหมายถึงค่ายละคร ผู้จัดละคร ผู้กำกับ ผู้เขียนบทเป็นเพียงการส่งพลังใจให้ผู้ผลิตเท่านั้น การสื่อสารของผู้ชมจะเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลภายในครอบครัว เพื่อนที่ทำงาน ตลาด ร้านค้า เกี่ยวกับละครที่ตนเองชื่นชอบ

2) ยุคดิจิทัล (พ.ศ.2541-ปัจจุบัน) เป็นยุคที่มีสื่อใหม่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เกิดการสื่อสารเครือข่ายสังคมออนไลน์และนำมาใช้เป็นช่องทางการเผยแพร่ละคร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการรับชมละครของผู้ชม โดยหันไปรับชมละครทางสื่อใหม่ 4 ช่องทาง ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลฟ์สด ไลน์ทีวี ยูทูบ และเว็บไซต์ ซึ่งส่งผลกระทบต่อกระบวนการทัศนของผู้ผลิตละครในด้านการสร้างออฟฟิเชียลไลน์ (Official line) การสร้างเฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook fanpage) การเผยแพร่เรื่องย่อละครบนเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์ละคร กลุ่มผู้ชมได้จัดตั้งกลุ่มเฟซบุ๊กแฟนเพจเพื่อเป็นช่องทางการสื่อสารถึงความรู้สึกที่มีต่อนักแสดงที่ชื่นชอบคนเดียวกันหรือละครเรื่องเดียวกัน ซึ่งบนพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ผู้ชมสามารถแสดงความคิดเห็นและความต้องการของตนเองได้ ทำให้ผู้ผลิตทราบถึงข้อบกพร่องของการผลิตและความต้องการของผู้ชมเพื่อนำไปแก้ไขปรับปรุงและพัฒนากระบวนการนำเสนอละคร เช่น พฤติกรรมการรับชมละครทางอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ ส่งผลให้ผู้ผลิตละครถ่ายภาพขนาดใหญ่มากขึ้น เช่น ภาพใกล้ ภาพใกล้มาก ภาพใกล้อย่างยิ่งยวด เพื่อให้ผู้ชมเห็นตัวละครและรายละเอียดในแต่ละฉากอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูบ และเว็บไซต์ ที่มีความรวดเร็วในการสื่อสารและเป็นสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ (interactive media) สามารถตอบสนองความต้องการของผู้คนได้อย่าง

ทันทีทันใด ส่งผลให้ผู้คนมีความใจร้อนต้องการรับการตอบสนองความต้องการของตนเองอย่างรวดเร็วทันทีทันใด ส่งผลกระทบต่อกระบวนการทัศน์ของผู้ผลิตละครในยุคดิจิทัลมีเปลี่ยนแปลงที่สำคัญอีกจุดหนึ่งคือ การนำเสนอละครจะมีการเล่าเรื่องที่กระชับ ฉับไว เดินเรื่องให้เร็วตามใจผู้ชม

1.1.3 ปัจจัยด้านการแข่งขัน

1) ยุคแอนะล็อก (พ.ศ.2530-2540) มีการแข่งขันการผลิตละครโทรทัศน์ไทย 4 สถานี ได้แก่ ช่อง 3 ช่อง 5 ช่อง 7 และช่อง 9 ยังไม่ส่งผลที่รุนแรงต่อกระบวนการทัศน์ของผู้ผลิตในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์

2) ยุคดิจิทัล (พ.ศ.2541-ปัจจุบัน) การขยายตัวของค่ายละครทำให้มีการช่วงชิงส่วนแบ่งการตลาด ผู้ผลิตต้องพยายามทำให้ละครมีอัตราความนิยม (Rating) ที่สูงเพื่อช่วงชิงฐานผู้ชมเพื่อสร้างรายได้จากค่าโฆษณา สถานะการแข่งขันส่งผลต่อกระบวนการทัศน์ของผู้ผลิตละคร โดยมีการสร้างสรรค์เนื้อหาของละครให้มีความแปลกใหม่ มีแก่นเรื่องชีวิตคนกลุ่มหนึ่งในสังคมที่เคยอยู่นอกกระแสความสนใจ มีการนำเรื่องราวของบุคคลที่อยู่นอกกระแสมาเป็นตัวละครเอกของละคร มีการพัฒนาคุณภาพการผลิตละครในด้านการสร้างสคริปต์คุณภาพ ฉาก แสง สี รวมทั้งในขั้นหลังการผลิต ได้แก่ การลำดับภาพ เทคนิคการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก และเทคนิคการปรับสีภาพ

1.2 การสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากยุค

แอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัลในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย

1.2.1 การสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหา

1) ยุคแอนะล็อก (พ.ศ.2530-2540) มีการคัดเลือกเรื่องมาทำเป็นละครโดยเลือกจากบทประพันธ์ดั้งเดิม รูปแบบการนำเสนอเป็นละครเรื่องยาวหลายตอนจบ (Serial) มีความยาวประมาณ 30 ตอนจบ และละครชุดจบในตอน (Anthology) แก่นเรื่อง มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก (love theme) ศีลธรรมจรรยา (morality) อุคตการณ์ (idealism theme) อำนาจ (power Theme) อาชีพ (career theme) มุมมองการเล่าเรื่องเป็นไปตามบทประพันธ์และตามมุมมองของคนเขียนบท บทละครโทรทัศน์แบบดัดแปลงจากนวนิยาย มีขั้นตอนการดำเนินเรื่องแบบเรียงลำดับตามขนบ ได้แก่ (1) การเปิดเรื่อง (Exposition) (2) การดำเนินเรื่องไปสู่ปมปัญหา (Rising Action) (3) ภาวะวิกฤต (Crisis) (4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) (5) ยุติเรื่อง (Ending) ประเภทของละคร ได้แก่ ละครชีวิต ละครชีวิตเรียมย์ ละครตลก ละครการต่อสู้ ละครผี ละครย้อนยุค ละครอิงประวัติศาสตร์ ละครพื้นบ้าน และละครเพลง เนื้อหาเป็นความรักชายกับหญิง ความรักระหว่างชนชั้น ครอบครัว การแก่งแย่งชิงดีชิงเด่น ความรักชาติ การสร้างตัวละครแบบแบน ตอนจบของละครจบแบบสุขนานุกรม การเขียนบทละครโทรทัศน์เป็นการเขียนแบบคนเดียวทั้งเรื่อง

2) ยุคดิจิทัล (พ.ศ.2541-ปัจจุบัน) การสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ได้แก่ เพิ่มรูปแบบการนำเสนอใหม่ 2 รูปแบบ คือ ละครชุดขนาดยาว (Series) ละครชุดขนาดสั้น (Miniseries) และมีแนวละครเพิ่มขึ้นอีก 6 แนว คือ ละครต้นตอผจญภัย ละครลึกลับสยองขวัญ ละครฆาตกรรม ละครสืบสวนสอบสวน ละครแฟนซี ละครแนวเพื่อสันทนาการ ด้านบทประพันธ์มีการสร้างสรรค์เรื่องใหม่ โดยการเขียนโครงเรื่องใหม่ทำให้มีบทประพันธ์แต่งใหม่ และส่งผลให้มีบทละครโทรทัศน์สร้างสรรค์ใหม่ขึ้นมา ส่วนแก่นเรื่องของละครมีการสร้างสรรค์แก่นเรื่องใหม่ ๆ ขึ้นมา เป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตคนกลุ่มหนึ่งในสังคม (Outcast theme) ซึ่งเป็นคนที่เคยอยู่นอกกระแสความสนใจ ทำให้มีการสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ เช่น ความรักของคนเพศเดียวกัน ผู้พิการทางสมอง เป็นต้น ในด้านการสร้างตัวละครมีการสร้างตัวละครแบบใหม่ ได้แก่ ตัวละครแบบกลมอันเป็นตัวละครที่มีมิติมีความเป็นมนุษย์มากขึ้นสมจริงมากขึ้นเป็นตัวละครที่สะท้อนสังคมเกี่ยวกับชีวิตคนกลุ่มหนึ่งในสังคมไทย สำหรับมุมมองการเล่าเรื่องมีมุมมองตามบทประพันธ์ดั้งเดิมและตามมุมมองของคนเขียนบท จุดที่เปลี่ยนแปลงอีกจุดหนึ่ง คือ การดำเนินเรื่องเป็นการเล่าเรื่องแบบสลับโดยนำภาวะวิกฤต (Crisis) มาเล่าเรื่องในลำดับแรก ตามด้วยการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องไปสู่ปัญหา ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่อง ส่วนวิธีการเล่าเรื่องยังคงใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบสามองก์ แต่มีการกระชับมากขึ้น โดยเดินเรื่องเข้าองก์ที่สองของเรื่องให้เร็วขึ้นเพื่อให้เข้าสู่เหตุการณ์ที่อยู่ในภาวะวิกฤตของแต่ละตอนอย่างรวดเร็ว ตอนจบของละครมีการสร้างสรรควิธีการจบเรื่องแบบใหม่ ได้แก่ โศกนาฏกรรม และความจริงในชีวิต ในด้านการเขียนบทละครโทรทัศน์มีสองแบบ คือ การเขียนแบบคนเดียวทั้งเรื่อง และการเขียนแบบกลุ่ม

1.3 กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล ในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย

1.3.1 กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ไทย

1) ยุคแอนะล็อก (พ.ศ.2530-2540) มีการกำกับการแสดงในอารมณ์เกินความเป็นจริงของมนุษย์ มีการแต่งหน้าที่ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในสังคม กล้องและการบันทึกเทปแบบตัวในระบบPAL (Phase Alteration Line) การสร้างสรรค์ภาพระดับสายตา มุมต่ำ ขนาดภาพไกล (Long Shot) กลาง (Medium Shot) ใกล้ (Close-up) จัดแสงด้วยหลอดไฟเฮลมิอ (HMI) และทังสเตนฟิลาเมนต์ (Tungsten filament) การทำเทคนิคพิเศษโดยการถ่ายโคมาดี บลูสกรีน นำมาทำเทคนิคพิเศษโดยใช้เครื่องลำดับภาพ ถ่ายทำทั้งในสตูดิโอ (In-door) และนอกสตูดิโอ (Out-door) สถานที่ทั้งในและต่างประเทศ การลำดับภาพระบบลิเนียร์ (liner)

2) ยุคดิจิทัล (พ.ศ.2541-ปัจจุบัน) มีการกำกับการแสดงในอารมณ์ที่คล้ายคลึงมนุษย์ มีการแต่งหน้าที่สอดคล้องกับความเป็นจริงในสังคม ใช้กล้องและแผ่นบันทึกความคมชัดสูงในระบบเอชดี (High-Definition) การสร้างสรรค์ภาพมุมสูงด้วยกล้องโดรน (Drone) กล้องฮอตเฮด (Hothead) และการถ่ายภาพขนาดใกล้มากขึ้นเพื่อให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดได้ชัดเจนเมื่อชมละครบนโทรศัพท์มือถือ การจัดแสงเพิ่มการใช้หลอดไฟแอลอีดี (LED) การทำเทคนิคพิเศษด้วยคอมพิวเตอร์ โดยการถ่ายโครมาคีย์ บลูสกรีน กรีนสกรีน การลำดับภาพระบบนอกลีเนียร์ (Non-linear) ด้วยคอมพิวเตอร์ การลำดับภาพมีการเล่าเรื่องด้วยจังหวะที่เร็ว

2. อภิปรายผล

2.1 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการทัศน์ในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากแอนะล็อกและยุคดิจิทัลในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย ผลการวิจัยพบว่า

2.1.1 ปัจจัยด้านสังคม สังคมยุคแอนะล็อก (พ.ศ.2530-2540) ผู้คนยังมีความเชื่อทางไสยศาสตร์และสิ่งลี้ลับ ผู้ผลิตจึงนำความเชื่อนี้มาสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวในละครโทรทัศน์ เมื่อมาถึงยุคดิจิทัล (พ.ศ.2541-ปัจจุบัน) แม้ผู้คนในสังคมจะยังมีความเชื่อทางไสยศาสตร์อยู่ แต่ผู้คนในสังคมต้องการการพิสูจน์ความจริงด้วยความรู้วิทยาศาสตร์ ผู้ผลิตจึงนำแนวคิดนี้มาทำเป็นเนื้อเรื่องของละคร โดยละครโทรทัศน์ไทยยังคงสอดแทรกความเชื่อทางไสยศาสตร์และการพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์เพื่อค้นหาสิ่งที่เกิดขึ้นทางไสยศาสตร์ แต่ย่นวันเวียนเกี่ยวกับความรักที่แสดงถึงกิเลสตัณหา ความอิจฉาริษยาของมนุษย์โดยมีการแบ่งแยกชนชั้นทางสังคมในการชิงดีชิงเด่น ซึ่งคนเขียนบทละครจะมีเจตนาธรรมให้ละครมีคติธรรมสอนใจผู้ชมในเรื่องของ “กฎแห่งกรรม” ทุกการกระทำของตัวละครจะมีบทสรุปถึงการ “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” โดยมีบทพิสูจน์ของตัวละครเอกในการทำ ความดีจะได้รับผลดี และตัวละครร้ายที่ทำแต่ความชั่วจะได้รับผลกระทบตามสิ่งที่ได้กระทำไว้

ประเด็นเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ขึ้นอยู่กับการนิยามว่าอะไรคือความดี อะไรคือความชั่ว อันเกิดจากสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัยจะนิยามว่าสิ่งใดหรือการกระทำแบบใดจัดเป็น “ความดี” สิ่งใดหรือการกระทำแบบใดจัดเป็น “ความชั่ว” ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่ตายตัว เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปการนิยามจะเปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังเช่น การแต่งกายของสตรีในยุคอดีตที่เปิดเผยเรือนร่างมากจะถูกนิยามว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี หรือผู้หญิงที่มีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานจะถูกนิยามว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ใจง่าย ไม่รักษานวลสงวนตัว แต่ในสังคมปัจจุบันที่เป็นยุคดิจิทัล สิ่งเหล่านี้สังคมกลับไม่ถือว่าเป็นเรื่องเสียหาย ผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเหล่านี้ไม่ถูกสังคมตำหนิ การที่สังคมมีอำนาจในการนิยามสิ่งต่าง ๆ ว่าสิ่งนั้นดีหรือไม่ดี รวมทั้งการนิยามนี้สามารถแปรเปลี่ยนไปได้ตามยุคสมัยและบริบททาง

สังคมซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงของอัลเฟรด ชูทซ์ (A. Schutz อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2546:7-31) ที่อธิบายว่าโลกแห่งความเป็นจริงในชีวิตประจำวันระหว่างความเป็นจริงที่หยิบมาจากคนอื่นบวกผสมกับความเป็นจริงที่เราสร้างขึ้นมาเองรวมทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสตริตซ์ จีรบรรวิสุทธิ์ (2554) ที่พบว่า บทละครโทรทัศน์ไม่ว่าจะยุคสมัยใดยังคงวนเวียนอยู่กับการมุ่งสอนเรื่องคุณธรรมประเภท “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” หรือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

2.1.2 ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ผลการวิจัยพบว่าเทคโนโลยีการสื่อสารยุคดิจิทัลเป็นการหลอมรวมของสื่อทำให้เกิดสื่อใหม่ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูบ และเว็บไซต์ ทำให้มีช่องทางการรับชมเพิ่มและมีช่องทางใหม่ในการรับชมเกิดขึ้นเป็นอย่างมาก สถานีโทรทัศน์ และผู้ผลิตละครโทรทัศน์จึงสร้างช่องทางการสื่อสารบนสื่อใหม่ 2 ช่องทาง ได้แก่ ออฟฟิเชียลไลน์ (Line official) เฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook fanpage) และสร้างช่องทางการแพร่ภาพบนสื่อใหม่ 4 ช่องทาง ได้แก่ เฟซบุ๊กไลฟ์สด ไลน์ทีวี ยูทูบ และเว็บไซต์

การเพิ่มช่องทางการรับชมละครบนสื่อใหม่ทำให้เกิดปรากฏการณ์การรับชมละครได้ “ทุกที่ทุกเวลา” ผู้ชมยังสามารถรับชมละครย้อนหลังได้ไม่จำเป็นต้องรับชมละครตามเวลาการออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์อีกต่อไป บนช่องทางการรับชมที่หลากหลายบนสื่อใหม่นั้นยังส่งผลกระทบให้ผู้ชมเกิดสภาวะความใจร้อนเกิดพฤติกรรม “ไม่ชอบแล้วเปลี่ยน” ช่องทางรับชมใหม่ทันที ผู้ผลิตจึงต้องใช้กลวิธี “ดึงดูดใจ” ด้วยการเล่าเรื่องละครที่รวดเร็ว กระชับ ฉับไว ด้วยการสลับขั้นตอนการดำเนินเรื่องโดยการจัดวางส่วนภาวะวิกฤติ (Crisis) มาเริ่มเรื่อง แล้วจึงเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องไปตามเหตุการณ์ เน้นการกระชับการเล่าเรื่องในองก์ที่ 2 ให้เดินเรื่องเร็วขึ้น เพื่อให้ผู้ชมเห็นแล้วตีความหมายความเข้าใจได้ทันที จะไม่มีการเอื้อนเอ่ยในบทสนทนามากมายนัก ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคมของอัลวิน ทอฟเลอร์ (Alvin Toffler, 1980 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541) ที่อธิบายว่า สื่อเป็นกลไกสำคัญที่กำหนดการสื่อสารและขึ้นระบบสังคมในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปโดยเฉพาะระบบจิตใจที่เกี่ยวข้องกับความคิด อารมณ์ และการแสดงออกต่าง ๆ ที่เป็นสภาวะภายในบุคคลที่มีความปรารถนาเป็นตัวกระตุ้นให้มีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รวมทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสตริตซ์ จีรบรรวิสุทธิ์ (2554) ที่พบว่า การสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ในยุคโลกาภิวัตน์ (พ.ศ.2540-ปัจจุบัน) จะใช้กลวิธีดึงดูดใจด้วยจังหวะการเล่าเรื่องเร็วขึ้น มักเข้าสู่ความขัดแย้งหรือวิกฤตอย่างใดอย่างหนึ่งในขณะที่เปิดเรื่องอันเป็นอิทธิพลจากการพัฒนาเทคโนโลยีที่แข่งขันด้วยความเร็วจึงนิยมใช้ภาพที่ผู้ชมเห็นแล้วตีความเข้าใจเลยไม่เน้นบทสนทนาที่ให้รายละเอียดมากมาย

การสร้างช่องทางการสื่อสารบนออฟฟิเชียลไลน์ และเฟชบุ๊กแฟนเพจของสถานีโทรทัศน์และผู้ผลิต ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้ผลิตกับผู้ชมบนช่องทางออฟฟิเชียลไลน์ เฟชบุ๊กแฟนเพจ ผู้ชมสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อนักแสดงที่ชื่นชอบคนเดียวกันหรือละครเรื่องเดียวกัน การเอาใจช่วยตัวละคร ข้อเสนอแนะในการผลิตไปยังผู้ผลิต

การปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้ผลิตกับผู้ชม ทำให้การผลิตละครในลักษณะความบันเทิงแบบมวลชนเปลี่ยนเป็น “มวลชนมีส่วนร่วม” กับการผลิตละครโทรทัศน์ไทย ซึ่งมาจากที่ผู้ผลิตและผู้ชมสามารถสนทนากันบนเฟชบุ๊กไลฟ์สด ไลน์ทีวี ยูทูบ และเว็บไซต์ จึงเกิดการสื่อสารสองทางซึ่งสื่อใหม่ได้สร้างปรากฏการณ์บน “การสื่อสารสองทางแบบมวลชน” ของผู้รับชมละครและผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทยในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคมของเอเวอเรตต์ โรเจอร์ส (Everett Rogers อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2541) สื่อใหม่มีลักษณะที่สามารถตอบโต้กันระหว่างคนกับเทคโนโลยีได้อย่างทันที เพราะเดิมที่การสื่อสารเผชิญหน้าจะเกิดขึ้นในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น เทคโนโลยีเข้ามาสร้างปฏิสัมพันธ์การสื่อสารอีกครั้ง รวมทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสิริณัฐ สดประเสริฐ (2558) ที่พบว่าละครผ่านสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเฟชบุ๊กเป็นพื้นที่แสดงออกได้อย่างอิสระทำให้รูปแบบของผู้รับชมที่เคยทำหน้าที่เป็นผู้รับสาร (Passive Audience) อย่างเดียว พัฒนามาเป็นผู้กระทำ (Active Audience) ต่อสาร

2.2 การสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาละครโทรทัศน์ไทยช่วงเปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อก สู่อุคดิจิทัลในทัศนะของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย ผลการวิจัยพบว่า

การแข่งขันในยุคดิจิทัลทำให้ผู้ผลิตละครพยายามสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาละครโดยมีการแต่งเรื่องใหม่ด้วยการนำเสนอแก่นเรื่องและเนื้อหาของชีวิตคนกลุ่มหนึ่งในสังคม (outcast theme) ที่เคยอยู่นอกกระแสความสนใจ เช่น ความรักเพศเดียวกันระหว่างชายรักชาย หญิงรักหญิง ผู้พิการทางสมอง บุคคลที่มีสมาธิสั้น บุคคลที่เป็นโรคซึมเศร้า ให้เป็นตัวละครเอกของเรื่อง

การสร้างสรรค์แก่นเรื่องของชีวิตคนกลุ่มหนึ่งในสังคมที่เคยอยู่นอกกระแสความสนใจ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ตัวละครเพื่อเป็นภาพตัวแทนของคนกลุ่มนั้นในสังคม เป็นการสร้างตัวละครที่เกิดขึ้นจริงในบริบทสังคมที่เป็นอยู่นั้น ซึ่งตรงกับทฤษฎีการสร้างภาพตัวแทนของมิเชล ฟูกูโด้ ได้อธิบายไว้ว่า สิ่งที่เราเรียกว่า “ความเป็นจริง” (Reality) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการทำงานของสถาบันทางสังคมและสื่อมวลชน โดยได้สร้างภาพตัวแทน (Representation) และสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ขึ้นมาเพื่อใช้ในการสื่อสารอันเกิดจากการประกอบสร้างความเป็นจริงขึ้นมาโดยสื่อมวลชน (กาญจนา แก้วเทพ, 2555) ทั้งนี้ในยุคดิจิทัลผู้คนมีอำนาจสื่ออยู่ในมือการเปิดเผยตัวตนต่อสาธารณะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้อย่างง่ายดาย โดยใช้สื่อใหม่นำเสนอเรื่องราวของตนเอง เช่น ความรักของคนรักเพศเดียวกัน เป็นต้น ทำให้สังคมได้เห็นและเกิดการยอมรับ เมื่อสังคม

ยอมรับบุคคลที่เขยื้อนออกกระแส ผู้ผลิตจึงสร้างตัวละครที่นำบุคคลหรือสถานการณ์นั้นมาสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นในสังคมได้ ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีสำนักรวบรวมธรรมชาติของมิเชล ฟูโกต์ และคาร์ล มากซ์ (Michel Foucault , 1988 Karl Marx, 1852 อ้างถึงในฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน) ที่อธิบายว่าตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์ถูกสร้างขึ้นตามบริบทของสังคมที่มนุษย์อาศัยอยู่ มนุษย์จึงต้องเลือกใช้ “วัตถุ癖” ที่มีอยู่ในบริบทของสังคมนั้นมาสร้างและหล่อหลอมอัตลักษณ์และตัวตนซึ่งสื่อโซเซียลมีเดียถือเป็นพื้นที่ที่อุดมไปด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความและเนื้อหา ที่ถือว่าเป็นวัตถุ癖อันสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์และตัวตนในยุคปัจจุบันที่เรียกว่ากำลังเข้าสู่ยุคสังคมนหลังสมัยใหม่ รวมทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน (2556) ที่พบว่าสื่อใหม่มีบทบาทในฐานะเป็นพื้นที่การแสดงออกความเป็นตัวตน โดยเฉพาะสื่อโซเซียลมีเดียถือเป็นพื้นที่สำคัญในการแสดงออกด้านตัวตนและอัตลักษณ์ในด้านต่าง ๆ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของศุภวัฒน์ คณารส (2558) ที่พบว่าการบริหารจัดการรายการละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลคือผู้ผลิตควรสร้างสรรค์เนื้อหาละครให้มีความแปลกใหม่ ทันต่อเหตุการณ์ มีการควบคุมคุณภาพเนื้อหาของรายการ มีกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการวางแผนการผลิตให้สอดคล้องกับฐานผู้ชมในยุคดิจิทัล

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

3.1.1 ผู้จัดละคร ผู้กำกับ และคนเขียนบท ต้องมีการสร้างสรรค์เนื้อหาละครโทรทัศน์ให้มีความแปลกใหม่ อาทิ เนื้อหาขายรักขาย หึงรักหึง ผู้พิการทางสมอง ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าเป็นตัวละครเอกในการดำเนินเรื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชม

3.1.2 ผู้ผลิตต้องทำการวิเคราะห์ถึงสภาวะการแข่งขันของละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล โดยการวิเคราะห์สภาวะการณ์การผลิตละครของรูปแบบและเนื้อหาจากสถานีโทรทัศน์ในช่องต่าง ๆ เพื่อการสร้างสรรค์ละครให้มีเนื้อหาแปลกใหม่ โดยมีการสำรวจความต้องการของผู้ชมว่าต้องการรับชมรูปแบบและเนื้อหาในลักษณะใด โดยใช้ช่องทางการสำรวจจากสื่อใหม่ เช่น วิกิการโหวต เป็นต้น เพราะการผลิตละครที่ตรงกับความต้องการของผู้ชมจะทำให้ละครให้ได้รับอัตราความนิยมที่สูง (Rating)

3.1.3 ผู้ผลิตต้องศึกษาข้อมูลให้เป็นไปตามประวัติศาสตร์เพื่อให้ตรงกับยุคสมัยของละครแต่ละเรื่อง อาทิ เสื้อผ้า สถานที่ รถ ทรงผม ให้ตรงกับแต่ละยุคสมัย เพราะรายละเอียดเหล่านี้ผู้ชมในยุคดิจิทัลสามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็วถึงความถูกต้องของข้อมูล หากมีการนำเสนอที่ไม่ถูกต้องผู้ชมสามารถมีปฏิกิริยาตอบกลับในการแสดงความคิดเห็นบนสื่อใหม่ได้ทันที

3.1.4 การสร้างลักษณะนิสัยตัวละครในยุคดิจิทัล ผู้ผลิตต้องวิเคราะห์ถึงกระแสนิยมของตัวละครที่ผู้ชมต้องการรับชม และการสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครในละครหรือภาพยนตร์ต่างประเทศ เพื่อก้าวตามทันการสร้างตัวละครที่เปลี่ยนแปลงตามบริบททางสังคมในยุคดิจิทัล เพราะการสร้างตัวละครที่เปลี่ยนไปบริบทของสังคมเป็นสิ่งที่สะท้อนสังคมและสร้างความทันสมัยที่คล้ายคลึงต่อภูมิหลังของผู้ชมในยุคดิจิทัล ซึ่งจะส่งผลต่อละครให้ได้รับอัตราความนิยมที่สูง (Rating)

3.1.5 ผู้ผลิตในทุก ๆ ฝ่ายของการผลิตจะต้องพัฒนาศักยภาพและทักษะความรู้ให้ก้าวตามทันในการพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตในทุก ๆ ด้านเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต

3.1.6 เพิ่มช่องทางการแพร่ภาพสดให้ครบทุกแอปพลิเคชันที่ผู้ชมนิยม เพราะในปัจจุบันการแพร่ภาพโทรทัศน์บางสถานีจะทำการแพร่ภาพทางเฟสบุ๊กไลฟ์สดเท่านั้น แต่บางสถานีมีการแพร่ภาพละครทุกช่องทางบนแอปพลิเคชันของสื่อใหม่ เพื่อการก้าวทันกับสถานีโทรทัศน์อื่น ๆ

3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยทั่วไป

3.2.1 ควรศึกษาผู้ชมถึงความต้องการการรับชมละครโทรทัศน์ไทยในยุคดิจิทัล

3.2.2 ควรศึกษาผู้บริหารสถานีโทรทัศน์ในทุกสถานีถึงกระบวนการทัศน์ในการผลิตละครโทรทัศน์ไทยในยุคดิจิทัล

3.2.3 ควรศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์บนช่องทางการสื่อสารชนิดอื่น เช่น ไลน์ทีวี (Line tv) เป็นต้น