

วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2566)

[ปณตคุณ, ฉลองรัฐ หน้า 153 - 164]



การสะท้อนสังคมในซีรีส์ Black Mirror และงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เรื่อง “The Writer”

Reflection on Society Presented in Black Mirror Series And “The Writer” Screenplay.

ปณตคุณ กิระณะวัฒน์. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ฉลองรัฐ เมธมาลย์ชลมารค. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

Panotkun Kiranawat. College of Communication Arts, Rangsit University

Chalongrat Chermachonlamark. College of Communication Arts, Rangsit University

Email : totoindy@hotmail.com, Chalongrat_c@rsu.ac.th

Received: 3 October 2022 ; Revised: 8 November 2022 ; Accepted: 4 December 2022

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง “การสะท้อนสังคมในซีรีส์ Black Mirror” มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) วิเคราะห์การสะท้อนสังคมที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror และ 2) วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ในซีรีส์ Black Mirror โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผ่านการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยมีแนวคิดสำคัญในการศึกษาดังนี้ 1. ภาพยนตร์กับการสะท้อนสังคม 2. โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ 3. ภาษาภาพยนตร์ 4. สัญลักษณ์ สำหรับซีรีส์ที่นำมาใช้ศึกษาประกอบด้วยซีรีส์เรื่อง Black Mirror จำนวน 5 ตอน ได้แก่ 1. Fifteen Million Merits (2011), 2. Nosedive (2016), 3. San Junipero (2016), 4. Arkangel (2017) และ 5. Black Museum (2017) ผลการศึกษาวิจัยพบว่า 1. ซีรีส์เรื่อง Black Mirror สะท้อนปัญหาสังคมใน 4 มิติ ดังนี้ 1.1) ด้านเศรษฐกิจ 1.2) ด้านการเมือง 1.3) ด้านสังคม และ 1.4) ด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ 2. ซีรีส์เรื่อง Black Mirror มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ในลักษณะดังนี้ 1.1) ระยะเวลาของภาพ พระยะของภาพหลัก ๆ อยู่สองขนาดคือ ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะใกล้ (Close-Up) 1.2) การเคลื่อนกล้อง เป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง (Tilt) เป็นหลัก 1.3) มุมกล้อง ใช้ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) และภาพมุมสูง (High Angle) เป็นหลัก 1.4) การจัดแสง ใช้การจัดแสงในโทนมืดและโทนสว่าง 1.5) การตัดต่อและลำดับภาพ มีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพ โดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในเรื่อง (Universal Time) 1.6) ฉากและสถานที่ มีความแตกต่างกันไปในแต่ละตอน 1.7) สัญลักษณ์ พบว่ามักจะสอดคล้องกับประเด็นสะท้อนสังคม และ 1.8) เสียง ประกอบด้วยเสียงพูด เสียงดนตรี และเสียงประกอบ

จากผลการศึกษาก่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่อง “The Writer” โดยมีขั้นตอนการสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอนสำคัญ คือ 1) วางแนวคิดหลักของเรื่อง 2) กำหนดรายละเอียดตัวละคร 3) เขียนโครงเรื่องขยาย 4) เขียนบทภาพยนตร์

คำสำคัญ: การสะท้อนสังคม ซีรีส์ ภาษาภาพยนตร์

Abstract

The objectives of “Reflection on Society Presented in Black Mirror Series” were to 1) analyze the social reflection that appeared in the Black Mirror series and 2) analyze the film language in the Black Mirror series by using qualitative research. Through the textual analysis, with the main concepts in the study as follows: 1 Film and social reflection 2 Film narrative structures 3 Film languages 4 Semiotics. The series used in the study consisted of 5 episodes of the Black Mirror series: 1. Fifteen Million Merits (2011), 2. Nosedive (2016), 3. San Junipero (2016), 4. Arkangel (2017) and 5. Black Museum (2017). The study found that 1 Black Mirror series reflects social problems in 4 dimensions as follows: 1.1) Economic aspect 1.2) Political aspect 1.3) Social and 1.4) Environmental Toxic. 2 Black Mirror series were used in cinematic language in the following ways: 1.1) Stage of image. There were two main image sizes: medium shot and close-up 1.2) Camera movement to set the camera on a tripod and moving the camera horizontally (Pan) or moving the camera vertically (Tilt) 1.3) Camera angle: Use eye-level shots and high-angle shots. 1.4) Lighting in dark and light tones 1.5) Editing and sequencing techniques are used in real time in the story (Universal Time) 1.6) Scenes and locations, there is a difference in each episode. 1.7) The signs were found to be consistent with social reflection issues, and 1.8) The sounds consisted of speech, music, and sound effects.

The research result leads to create “The Writer” screenplay which has 4 steps. 1) Setting the main theme of the story. 2) Setting the details of the main characters. 3) Writing treatment. 4) Writing screenplay.

Keywords: Reflection on Society, Series, Film Language

บทนำ

ละครมีต้นกำเนิดมาแต่สมัยโบราณ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความบันเทิงทางใจ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ตามลักษณะของละคร คือ สุขนาวกรรม และโศกนาฏกรรม ซึ่งละครประเภทเหล่านี้แบ่งย่อยลงไปได้อีกมากมาย โดยจุดประสงค์หลักของการสร้างสรรค์ละครขึ้น ก็เพื่อสนองความบันเทิง, เพื่อเป็นตัวแทนให้แก่วรรณกรรม, เพื่อสะท้อนแนวคิดและวิถีประเพณีนิยมของผู้เขียนหรือประชาชน (สมภพ เพ็ญจันทร์, 2534)

อีกทั้งละครยังสามารถถ่ายทอดหรือบอกเล่าเรื่องราวทางสังคม, วิถีชีวิตความเป็นอยู่, ความเชื่อของผู้คนในยุคสมัยต่างๆ, ประวัติศาสตร์และสภาพแวดล้อมของชาติพันธุ์นั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น ละครเรื่องสี่แผ่นดินของไทย ที่นอกจากจะเล่าชีวิตความเป็นอยู่ของแม่พลอย ตัวเอกของเรื่องแล้วนั้น เนื้อเรื่องยังสะท้อนถึงแนวคิด, ประเพณี, ค่านิยมของชาวไทยในยุคสมัยรัชกาลที่ 4-7 ได้อย่างชัดเจน ซึ่งการศึกษาเกี่ยวกับละครเหล่านี้ ทำให้ผู้ศึกษาค้นพบความรู้ใหม่ว่า ละครไม่เพียงแต่จะมีแหล่งกำเนิดมาจากความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์เท่านั้น แต่ละครยังมีอิทธิพลอย่างมหาศาลต่อมนุษย์และสังคมด้วย ซึ่งเราสามารถเห็นตัวอย่างนี้ได้อย่างชัดเจนจากละครไทยเรื่อง แรงเงา หรือละครของต่างประเทศ ที่เมื่ออิทธิพลไปยังบรรดาผู้ชม เกิดเป็นกระแสคำพูด, การกระทำ, การแต่งกาย หรือแม้แต่แนวทางการดำเนินชีวิต อาจเป็นได้ทั้งแรงจูงใจ และสิ่งที่ผู้คนลอกเลียนแบบ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ละครเป็นดังกระจกสะท้อนสังคมอย่างแท้จริงอย่างหนึ่ง

ละครหลายเรื่องบอกถึง ค่านิยมในสังคม ที่ยังคงมีอยู่จนถึงปัจจุบัน อย่างการที่ผู้ชายสามารถมีภรรยาหลายคนได้ ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ต่างบ่งบอกว่าผู้ชายมีภรรยาหลายคนไม่ใช่เรื่องผิด เพราะสังคมไทยเป็นเช่นนั้น แต่ในขณะที่ผู้หญิงเมื่อมีหลายสามีกลับถูกมองกล่าวหาว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ละครบางเรื่องบอกถึงความเชื่อโบราณ และพิธีกรรมที่วิทยาศาสตร์ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ไม่ว่าจะเป็นภูตแม่น้ำโขง ปอบผีฟ้า ฯลฯ ซึ่งได้กล่าวถึงพิธีกรรมที่สืบทอดต่อกันมาจากบรรพบุรุษ และปัจจุบันยังมีคนสืบทอดกันอยู่ และมีตำนานเล่าขานจนปัจจุบัน

พฤติกรรมของตัวละคร ก็สามารถบอกถึงอุปนิสัย ทัศนคติและความคิดของคนในสังคม เราจะเห็นพระเอกของเรื่องต้องรวาย หูเบา มีทิวสูง (ไร้เหตุผล) ส่วนนางเอกต้องเจ้าน้ำตา ปากหนัก ยอมถูกกระทำทุกอย่าง ดูคล้าย ๆ เป็นคนดีชนิดที่ไม่น่าจะมีอยู่ในโลกความเป็นจริงได้ ในขณะที่นางร้ายจะต้องแต่งตัวโป๊ ๆ ซื่อจ๋า ปากจัด เป็นไปได้ใหม่ที่ผู้ชายไทยส่วนมากเป็นคนหูเบาและทิวสูงจนไร้เหตุผล เป็นไปได้ใหม่ที่ผู้หญิงไทยจะเลือกคบผู้ชายที่ฐานะ อีกทั้งยังไม่มีสิทธิ์มีเสียงเท่าผู้ชาย และถูกปิดกั้นเสรีภาพทางสังคม และเป็นไปได้ใหม่ที่สังคมไทยตอนนี้สถาบันทางครอบครัวของเรากำลังคลอนแคลน ซึ่งสะท้อนได้จากเมื่อตัวละครที่หากมีปัญหา มักจะปรึกษาเพื่อนก่อนเสมอ ที่สำคัญตัวละครจะดื่มเหล้าเมื่อเวลาเสียใจหรือแก้ปัญหาไม่ได้ สิ่งเหล่านี้สะท้อนว่าคนไทย มีพฤติกรรมกรรมกรรมนั้น และทำกันจนเป็นเรื่องเคยชินใช้หรือไม่ (คมชัดลึก, 2553)

แบล็ก มิร์เรอร์ (Black Mirror) เป็นภาพยนตร์ชุดรวมเรื่อง (anthology series) ทางโทรทัศน์แนวบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์จากสหราชอาณาจักร สร้างสรรค์โดยชาร์ลี บรูกเกอร์ ที่โดดเด่นและโด่งดังในแนวไซไฟ ที่เล่นอยู่กับประเด็นความโหดร้าย ดำมืดของจิตใจมนุษย์และเทคโนโลยีล้ำสมัย ภาพยนตร์ชุดเรื่องนี้ได้รั้บคำวิจารณ์ในทางบวกและได้รับความสนใจจากนานาชาติอย่างมาก โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกาหลังจากได้ออกฉายผ่านเน็ตฟลิกซ์ ใน พ.ศ. 2560 ตอนหนึ่งในฤดูกาลที่สามคือ “แซนจูนิเพโร” ได้รับคำชื่นชมอย่างมาก และทำให้ แบล็ก มิร์เรอร์ (Black Mirror) ได้รับรางวัลเอ็มมีสาขา Outstanding Television Movie และบรูกเกอร์ได้รับรางวัลเอ็มมีสาขา Outstanding Writing for a Limited Series, Movie, or Dramatic Special (the momentum, 2562; จิรภัทร บุญยะกาญจน์, 2562)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง “การสะท้อนสังคมในซีรีส์ Black Mirror” เนื่องจากซีรีส์นี้ได้มีการสะท้อนสังคม ทั้งเหตุการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวัน การเสียดสีค่านิยมในสังคม และด้านมืดของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ซึ่งพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ให้เกิดการตระหนักรู้และเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อวิเคราะห์การสะท้อนสังคมที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror
- 2 เพื่อวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ในซีรีส์ Black Mirror

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดภาพยนตร์กับการสะท้อนสังคม

วรพล พรหมิกบุตร (2534) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยี การสื่อสารที่มีอิทธิพลมากในสังคมปัจจุบัน จุดเด่นที่สำคัญยิ่งของเทคโนโลยีชนิดนี้ ได้แก่ ศักยภาพของภาพยนตร์ในการบรรจุข่าวสารจำนวนมากมาที่อาจถูกถ่ายทอดจนหมดสิ้นได้ภายในระยะเวลาอันสั้น นอกเหนือไปจากศักยภาพในการบรรจุข่าวสารจำนวนมากแล้ว ภาพยนตร์ยังสามารถถ่ายทอดข่าวสารที่มีลักษณะใกล้เคียงกับอุบัติการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อเปรียบเทียบกับข่าวสารในสิ่งตีพิมพ์ เราจะพบว่าภาพยนตร์สามารถเผยแพร่ข่าวสารที่เป็นภาพอันเคลื่อนไหวมีพลวัตต่อเนื่องเหมือนชีวิตจริง ภาพที่เคลื่อนไหวดังกล่าวในยุคเริ่มแรกของการพัฒนาภาพยนตร์ยังเป็นภาพขาว - ดำที่ไร้เสียง จนมีการพัฒนาในเทคโนโลยีภาพยนตร์ช่วยให้ภาพที่เคลื่อนไหวบนจอกลายเป็นภาพสีที่เลียนแบบของจริงและสามารถมีเสียงหรือถ้อยคำต่าง ๆ ประกอบ เหมือนปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกเชิงประจักษ์ โดยธรรมชาติของสาระในภาพยนตร์ทุกชนิดมี คุณสมบัติเป็นสัญลักษณ์ซึ่งผู้ชมอาจตีความหมายต่าง ๆ

ได้ตลอดเวลา ไม่ว่าสัญลักษณ์นั้นจะถูกนำเสนอด้วยรูปแบบที่เคร่งเครียดหรือกระตุ้นความบันเทิงเพียงใด การตีความหมายดังกล่าวอาจได้รับผลเป็นข้อสรุปบางประการที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมทางสังคม รวมทั้งความรู้บางประการที่ผู้ตีความอาจนำไปใช้ประโยชน์ต่อในชีวิตของตน บุคคลโดยทั่วไปไม่ได้เพียงแค่ดูภาพยนตร์ แต่พวกเขา กำลัง ค้นหาความหมายไปในขณะเดียวกันสิ่งที่ตีความได้อาจเป็นมาตรฐานความประพฤติของตัวละครที่เป็น พระเอก หรือผู้ร้าย ซึ่งค่อย ๆ กลายเป็นแบบอย่างหรือกรอบอ้างอิงสำหรับผู้ชมที่อาจนำไปใช้เป็นแนวทางในการกระทำของตนเองอีกทอดหนึ่ง กระบวนการดังกล่าวที่เกิดขึ้นในการชมภาพยนตร์บันเทิง จึงอาจมีความคล้ายคลึงกันมากกับความพยายามในการอบรมจริยธรรมภายในครอบครัว สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษา แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration Analysis)

ภาพยนตร์เป็นศิลปะแขนงที่เจิด และมีอุดมการณ์ที่ถูกสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ และภาพยนตร์มีการเล่าเรื่อง เพื่อทำให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่เกิดในสังคม การเล่าเรื่อง (Narration) คือ วิธีหนึ่งที่ ส่งสาร เพื่อให้เรื่องน่าสนใจ และให้สามารถนำไปถ่ายทอด ซึ่งจะมีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน และยังมีประเด็นไปด้วยฉากย้อนสู่อดีต (Flashbacks) และการคาดหวัง (Anticipations) ดังนั้น ภาพยนตร์เป็นเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดล่อหลอมอุดมการณ์ค่านิยม (กาญจนา แก้วเทพ, 2545)

ภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญศาสตร์ด้านภาพยนตร์ (Film Semiotologist) ที่มีชื่อเสียงชาวฝรั่งเศส ได้อธิบายว่า ที่คนเราเข้าใจภาพยนตร์นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 1981)

การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ นั้นเพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) แต่ภาษาภาพยนตร์ ไม่ใช่ภาษาทั่วไป และไม่ได้ใช้หลักไวยากรณ์ เช่นเดียวกับภาษาปกติทั่วไป ในการสื่อสารหรือสื่อความหมาย เช่นเดียวกับภาษาไทย ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ ฯลฯ หากแต่ภาพยนตร์มีวิธีการสื่อความหมายหรือมีภาษาเฉพาะเป็นของตนเอง

ทฤษฎีสัญวิทยา

สัญศาสตร์ (Semiotics) มีรากศัพท์จากภาษากรีก คือ Semeion ที่แปลว่า Sign หรือ สัญลักษณ์ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความหมาย และเอาใจใส่ในเรื่องของวิธีการต่าง ๆ ที่ความหมายได้รับ การผลิตขึ้นมาและถูกส่งต่อหรือถ่ายทอด เพื่อเป็นการศึกษาว่า สิ่งแทนความ (Representation) ก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร และรวมถึงการทำให้เราเข้าใจความหมายของสิ่งใด ๆ หรือ กระบวนการที่เราให้ความหมายต่อสิ่งใด ๆ โดยที่เราสามารถพิจารณาสัญศาสตร์ซึ่งมีความสัมพันธ์กับ ภาษาภาพ (Visual Image) และการสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) ที่มีความเชื่อมโยง จากความเป็นตัวตนจนไปถึงการขยายความไปในมิติ ด้านวัฒนธรรมและสังคม ทฤษฎีทางสัญวิทยาจึงเป็นเครื่องมือช่วยในการคลี่คลายและทำความเข้าใจ กระบวนการสร้างความหมายที่เกิดขึ้นต่อแนวทางการประยุกต์และผลผลิตของการประยุกต์ คือ รูปแบบของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สามารถทำให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่ง ๆ นี้กับสิ่ง ๆ นั้น ๆ อย่างเป็นเหตุและผล (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นริศรา เต็มชัยธนโชติ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การสะท้อนสังคมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ. 2550-2559 ผลจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง มีการสะท้อนสังคมไทยใน 3 ประเด็นหลัก คือ (1) ประเด็นด้านสังคม ได้แก่ ประเด็นปัญหาครอบครัว ประเด็นปัญหาทางศีลธรรม ประเด็นปัญหาค่านิยมของคนชนบท ประเด็นปัญหาความเปราะบางทางเพศ ประเด็นปัญหาการแบ่งชนชั้น ประเด็นปัญหาแรงงานไทยและการแข่งขันการทำงานของคนไทย ประเด็นปัญหาสุขภาพอนามัยและโรคภัยไข้เจ็บ รวมถึงการสะท้อนภาพอิทธิพลของศาสนาพุทธ ที่มีต่อสังคมไทย (2) ประเด็นทางเศรษฐกิจ ได้แก่ การสะท้อนภาพชีวิตคนไทยที่ได้รับผลกระทบจากเศรษฐกิจแบบทุนนิยม และลัทธิบริโภคนิยม (3) ประเด็นทางการเมือง ได้แก่ การสะท้อนให้เห็นประวัติศาสตร์ทางการเมืองไทย ทั้งในด้านการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในอดีต และการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงทางการเมืองไทยในยุคร่วมสมัย

โรวินทร์ ทันอินทรอาจ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์มีการสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมที่สำคัญดังนี้ 1) ด้านเศรษฐกิจ เช่น ปัญหาการว่างงานและความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง เช่น การคอร์รัปชัน และการถูกแทรกแซงจากต่างชาติ 3) ด้านสังคม เช่น ปัญหาเรื่องชนชั้น และปัญหาอาชญากรรม 4) ด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ และปัญหาการปนเปื้อนของสารเคมีอันตราย

ภัทราวดี เสนา (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องและการสะท้อนสังคมในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ พ.ศ. 2553 – 2562 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ภาพยนตร์ไทยทั้ง 10 เรื่อง มีการสะท้อนสังคมไทยใน 3 ประเด็นหลัก คือ (1) ปัญหาทางสังคม ได้แก่ ปัญหาด้านศีลธรรม วัฒนธรรมและจิตใจ ปัญหายาเสพติด ปัญหาโสเภณี ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา ปัญหาความผิดปกติและรักร่วมเพศ ปัญหาครอบครัว ปัญหาที่อยู่อาศัยและแหล่งเสื่อมโทรม รวมทั้งปัญหาสุขภาพอนามัยและโรคภัยไข้เจ็บ (2) ปัญหาทางการเมือง ได้แก่ ปัญหาการคอร์รัปชัน ปัญหาของกลุ่มผลประโยชน์และกลุ่มอิทธิพล ปัญหาการแทรกซึมจากลัทธิคอมมิวนิสต์ และปัญหาสงคราม (3) ปัญหาทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ปัญหาความยากจน และปัญหาด้านพลังงาน

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) แหล่งข้อมูลหลักที่ใช้วิเคราะห์นั้นมาจากซีรีส์ Black Mirror ที่นำมาศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ มีจำนวนทั้งหมด 5 ตอน ได้แก่ Season 1 Ep 2 Fifteen Million Merits (2011), Season 3 Ep 1 Nosedive (2016), Season 3 Ep 6 San Junipero (2016), Season 4 Ep 2 Arkangel (2017) และ Season 4 Ep 6 Black Museum (2017) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ดัดบท (Textual Analysis) ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์กับการสะท้อนสังคม โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ภาษาภาพยนตร์ และสัญวิทยาที่ปรากฏอยู่ในซีรีส์ Black Mirror เพื่อวิเคราะห์หาแนวคิดที่เกี่ยวกับการสะท้อนสังคมผ่านภาพยนตร์

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวิเคราะห์การสะท้อนสังคมที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror และแบบวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์และสัญวิทยาที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยด้านการสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror จากการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การสะท้อนปัญหาสังคมที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror โดยจะรายงานผลการเก็บข้อมูลจากประเภทของปัญหาสังคมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง 3) ด้านสังคม และ 4) ด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ โดยซีรีส์ทั้ง 5 ตอนที่น่าสนใจมีรายละเอียดของการสะท้อนปัญหาดังต่อไปนี้

1.1 ด้านเศรษฐกิจ

ปัญหาด้านเศรษฐกิจภายในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจนผ่านความเป็นอยู่ของตัวละครที่เป็นกลุ่มคนที่มีรายได้น้อย

ปัญหาด้านเศรษฐกิจภายในซีรีส์ตอน Nosedive มีการสะท้อนถึงประเด็นการว่างงานผ่านตัวละครหนึ่งคือไรอัน (Ryan) ซึ่งเป็นน้องชายของเลซี (Lacie) ที่ไม่มีงานทำ จึงทำให้เขาเป็นคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมไปวัน ๆ กับเพื่อนในโลกออนไลน์ เพราะไม่มีหน้าที่การงานและภาระค่าใช้จ่ายให้ต้องรับผิดชอบ

ปัญหาด้านเศรษฐกิจภายในซีรีส์ตอน San Junipero ภายในเนื้อเรื่องไม่ได้มีการสะท้อนถึงประเด็นปัญหาด้านเศรษฐกิจ เนื่องจากซาน จูนิเปโร (San Junipero) เป็นโลกเสมือนไม่ต้องในเงินจริงในการดำรงชีวิตสามารถมีสิ่งที่ต้องการได้โดยไม่ต้องใช้เงินซื้อ

ปัญหาด้านเศรษฐกิจภายในซีรีส์ตอน Arkangel มีการสะท้อนถึงประเด็นความยากจนผ่านตัวละครทริก (Trick) ที่ต้องทำงานเป็นพนักงานร้านเฟอร์นิเจอร์ และไม่ได้รับการศึกษา เพราะมีฐานะยากจน

ปัญหาด้านเศรษฐกิจภายในซีรีส์ตอน Black Museum มีการสะท้อนถึงประเด็นการทำการตลาดที่หลอกลวงผู้บริโภค

1.2 ด้านการเมือง

ปัญหาด้านการเมืองภายในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits ภายในซีรีส์ไม่ได้มีการกล่าวถึงประเด็นด้านการเมืองโดยตรง เพราะไม่ได้มีการกล่าวถึงที่มาที่ไปของระบบการเมืองที่ดำเนินอยู่ในซีรีส์ แต่มีประเด็นย่อยที่ปรากฏในซีรีส์อย่างการใช้อำนาจของผู้ที่มีอำนาจ

ปัญหาด้านการเมืองภายในซีรีส์ตอน Nosedive มีการสะท้อนถึงประเด็นการเล่นพรรคเล่นพวก ผ่านการกระทำของกลุ่มคนในที่ทำงาน

ปัญหาด้านการเมืองภายในซีรีส์ตอน San Junipero มีการสะท้อนถึงประเด็นปัญหาของสิทธิทางกฎหมายการุณยฆาตผ่านตัวละครยอร์กกี้ (Yorkie) การการุณยฆาตควรเป็นสิทธิของเจ้าของร่างกายที่พึงได้รับ แต่ทางกฎหมายจะต้องให้คนในครอบครัวของเธอเซ็นยินยอมก่อน ยอร์กกี้ (Yorkie) จึงจะสามารถทำการุณยฆาตได้

ปัญหาด้านการเมืองภายในซีรีส์ตอน Arkangel มีการสะท้อนถึงประเด็นสวัสดิการจากภาครัฐ

ปัญหาด้านการเมืองภายในซีรีส์ตอน Black Museum มีการสะท้อนถึงประเด็นการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบของเจ้าหน้าที่รัฐ

1.3 ด้านสังคม

ปัญหาด้านสังคมภายในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits มีการสะท้อนถึงระบบชั้นชนทางสังคม มีการสะท้อนถึงพฤติกรรมสังคมก้มหน้า และสะท้อนถึงพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง (Bully)

ปัญหาด้านสังคมภายในซีรีส์ตอน Nosedive มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม โดยปรากฏอยู่ในฉากที่เลซี (Lacie) ได้บุกเข้าไปในงานแต่งของนาอามี (Naomi) แล้วใช้มีดข่มขู่เจ้าหน้าที่และแขกในงานที่จะมาจับตัวเธอ

ปัญหาด้านสังคมภายในซีรีส์ตอน San Junipero มีการสะท้อนถึงประเด็นของการไม่ยอมรับกลุ่มผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ

ปัญหาด้านสังคมภายในซีรีส์ตอน Arkangel มีการสะท้อนถึงประเด็นความแตกแยกของครอบครัว และมีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม

ปัญหาด้านสังคมภายในซีรีส์ตอน Black Museum มีการสะท้อนถึงประเด็นอาชญากรรม และสะท้อนถึงประเด็นจริยธรรมทางการแพทย์

1.4 ด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ

ปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษภายในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits ภายในซีรีส์ไม่ได้มีการกล่าวถึงประเด็นสภาวะแวดล้อมเป็นพิษโดยตรง แต่เป็นการกล่าวถึงโดยอ้อมผ่านบทสนทนาของตัวละครหลัก ที่มีการสนทนากันเรื่องการเพาะอาหารจากจานทดลอง แสดงว่าอยู่ในยุคที่ทรัพยากรไม่เพียงพอหรือไม่สามารถปลูกพืชด้วยวิธีการทางธรรมชาติได้

ปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษภายในซีรีส์ตอน Nosedive มีการสะท้อนถึงประเด็นด้านมลพิษทางเสียง โดยปรากฏอยู่ในฉากที่แสดงที่ตั้งของบ้านเลซี่ (Lacie) ที่ตั้งอยู่บริเวณใต้สะพาน ทำให้ได้ยินเสียงของรถยนต์ที่ขับผ่านเป็นประจำ

ปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษภายในซีรีส์ตอน San Junipero มีการสะท้อนถึงประเด็นมลพิษทางเสียงที่ส่งเสียงดังเกินความจำเป็น และมลพิษทางอากาศที่มีฝุ่นเป็นจำนวนมาก

ปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษภายในซีรีส์ตอน Arkangel มีการสะท้อนถึงประเด็นมลพิษทางเสียงผ่านเสียงเห่าและข่มขู่ของสุนัขที่รบกวนและสร้างความหวาดกลัวให้ซารา (Sara) ทุกครั้งที่เดินผ่านหน้าบ้านตั้งแต่เธอเด็กจนโต

ปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษภายในซีรีส์ตอน Black Museum มีการสะท้อนถึงประเด็นอัคคีภัย โดยแสดงให้เห็นถึงการวางเพลิงของตัวละครนิช (Nish) เพื่อทำลายพินิจภณณ์นี้ทิ้งไปไม่ให้เหลือความทรงจำอันเลวร้ายนี้อีก

2. ผลการวิจัยด้านภาษาภาพยนตร์ที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror โดยจะรายงานผลการเก็บข้อมูลของภาษาภาพยนตร์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ระยะเวลาของภาพ 2) การเคลื่อนกล้อง 3) มุมกล้อง 4) การจัดแสง 5) การตัดต่อและลำดับภาพ 6) ฉากและสถานที่ 7) สัญลักษณ์ และ 8) เสียง โดยซีรีส์ทั้ง 5 ตอนที่น่าสนใจมีรายละเอียดของภาษาภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ระยะเวลาของภาพ

ซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits จะพบระยะของภาพหลัก ๆ อยู่สองขนาดคือ ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะใกล้ (Close-Up) ตามแต่สถานการณ์ภายในเรื่อง

ซีรีส์ตอน Nosedive จะพบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เป็นหลัก เพื่อที่สื่อให้เห็นอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน

ซีรีส์ตอน San Junipero จะพบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เป็นหลัก เพื่อที่สื่อให้เห็นอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน

ซีรีส์ตอน Arkangel จะพบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) เป็นระยะภาพหลัก เนื่องจากในเนื้อเรื่องนั้น มีความสัมพันธ์กับการสื่อสาร อารมณ์ของตัวละครเป็นอย่างมาก

ซีรีส์ตอน Black Museum จะพบระยะของภาพหลัก ๆ อยู่สองขนาดคือ ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) ตามแต่สถานการณ์ภายในเรื่อง

2.2 ผลการวิเคราะห์การเคลื่อนกล้อง

การเคลื่อนกล้องภายในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits จะเป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง (Tilt) เป็นหลัก นอกจากนั้นยังมีการเคลื่อนกล้องแบบลื่นเลื่อน (Dolly Shot) อยู่บ้างในบางฉาก

การเคลื่อนกล้องภายในซีรีส์ตอน Nosedive จะเป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง (Tilt) เป็นหลัก นอกจากนั้นยังพบการใช้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot)

การเคลื่อนกล้องภายในซีรีส์ตอน San Junipero จะเป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง (Tilt) เป็นหลัก

การเคลื่อนกล้องภายในซีรีส์ตอน Arkangel จะเป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง (Tilt) เป็นหลัก รองลงมา คือ การให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot)

การเคลื่อนกล้องภายในซีรีส์ตอน Black Museum จะเป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง (Tilt) เป็นหลัก นอกจากนี้ยังพบการให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ (Hand-Held Shot)

2.3 ผลการวิเคราะห์มุมกล้อง

มุมกล้องในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits นั้นโดยหลักแล้วจะเป็นภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเป็นกลาง ส่วนมุมกล้องที่พบการใช้บ่อยๆ จะเป็นภาพมุมสูง (High Angle) หรือใช้มุมกล้อง Bird's Eye View เพื่อแสดงให้เห็นถึงความด้อยกว่า

มุมกล้องในซีรีส์ตอน Nosedive นั้น มีการใช้ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) เป็นหลัก เพราะส่วนใหญ่เป็นฉากการสนทนาของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีมุมกล้องอื่น ๆ ที่มาช่วยในการสื่อถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ ทั้งภาพมุมสูง (High Angle) ภาพมุมต่ำ (Low Angle) ที่เข้ามาช่วยบ่งบอกถึงสถานะของตัวละครในแต่ละช่วง

มุมกล้องในซีรีส์ตอน Nosedive นั้น มีการใช้ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) เป็นหลัก เพราะเป็นการดำเนินเรื่องโดยตัวละครหลัก

มุมกล้องในซีรีส์ตอน Arkangel นั้น มีการใช้ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) ส่วนใหญ่ รองลงมา มีการใช้ภาพมุมสูง (High Angle) และภาพมุมต่ำ (Low Angle) ที่เข้ามาช่วยบ่งบอกถึงอำนาจและสถานะของตัวละคร และพบการใช้ภาพมุมเอียง (Oblique Angle) ในฉากที่ตัวละครแม่ถูกทำร้ายร่างกายจนหมดสติ

มุมกล้องในซีรีส์ตอน Black Museum นั้น มีการใช้ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) เป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีมุมกล้องอื่น ๆ ที่มาช่วยในการสื่อถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ ทั้งภาพมุมสูง (High Angle) ภาพมุมต่ำ (Low Angle) ที่เข้ามาช่วยบ่งบอกถึงสถานะของตัวละครในแต่ละช่วงตอน

2.4 ผลการวิเคราะห์การจัดแสง

การจัดแสงโทนมืดในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits พบได้ในฉากส่วนใหญ่ มีเพียงแหล่งกำเนิดแสงจากไฟนีออนและจอภาพแอลอีดี (LED) เท่านั้น การจัดแสงโทนสว่างพบได้ภายในห้องของตัวละคร

การจัดแสงโทนมืดในซีรีส์ตอน Nosedive พบได้ในในช่วงที่ตัวละครกำลังเผชิญกับเรื่องเลวร้าย และแสดงถึงด้านมืดของตัวละคร การจัดแสงโทนสว่างพบได้ในฉากส่วนใหญ่ เป็นการแสดงถึงความเป็นอยู่ของผู้คน หรือการทำกิจกรรม กิจกรรมประจำวันต่าง ๆ

การจัดแสงโทนมืดในซีรีส์ตอน San Junipero พบได้ในฉากส่วนใหญ่ เพราะฉากส่วนใหญ่ในเรื่องจะเป็นช่วงเวลากลางคืน การจัดแสงโทนสว่างพบได้ในฉากที่ตัวละครกลับมาในโลกปัจจุบัน

การจัดแสงโทนมืดในซีรีส์ตอน Arkangel พบเห็นได้ช่วงที่ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ตึงเครียด การจัดแสงโทนสว่างพบได้ในฉากทั่วไปที่เป็นการแสดงถึงความเป็นอยู่ของผู้คน

การจัดแสงโทนมืดในซีรีส์ตอน Black Museum พบเห็นได้ช่วงที่ตัวละครอยู่ในพิพิธภัณฑ์ กับช่วงที่ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ตึงเครียด การจัดแสงโทนสว่างพบได้ในฉากที่อยู่นอกพิพิธภัณฑ์ และฉากที่เล่าถึงที่มาของสิ่งประหลาดที่จัดแสดง

2.5 ผลการวิเคราะห์การตัดต่อและลำดับภาพ

การตัดต่อและลำดับภาพในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในเรื่อง (Universal Time)

การตัดต่อและลำดับภาพในซีรีส์ตอน Nosedive พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในเรื่อง (Universal Time)

การตัดต่อและลำดับภาพในซีรีส์ตอน Arkangel พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพโดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) หลังจากนั้นเนื้อเรื่องดำเนินตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time)

การตัดต่อและลำดับภาพในซีรีส์ตอน Arkangel พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพโดยที่มีการตัดต่อเพื่อเกริ่นนำเรื่องราว (Exposition) หลังจากนั้นเนื้อเรื่องดำเนินตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) และใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีต (Flashback)

การตัดต่อและลำดับภาพในซีรีส์ตอน Black Museum พบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในเรื่อง (Universal Time) และมีการใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีต (Flashback)

2.6 ผลการวิเคราะห์ฉากและสถานที่

ฉากและสถานที่ในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits จะอยู่ในสถานการณ์จำลองในยุคอนาคต ที่ไม่สามารถปลูกพืชด้วยวิธีทางธรรมชาติได้ พลังงานต้องสร้างและหมุนเวียนใช้เองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งแต่ละส่วนของสถานที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่ก็จะมีความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันออกไป

ฉากและสถานที่ในซีรีส์ตอน Nosedive จะอยู่ในสถานการณ์จำลองในยุคอนาคต ที่ผู้คนมีเลนส์เฉพาะที่ทำให้เห็นคะแนนของคนรอบข้าง และสามารถให้คะแนนกันได้ผ่านทางโทรศัพท์

ฉากและสถานที่ในซีรีส์ตอน San Junipero เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา รัฐแคลิฟอร์เนีย เมืองซาน จูนิเปโร (San Junipero) ปี 1987 เป็นเมืองชายทะเล ซึ่งเป็นโลกเสมือน หรือถูกจำลองขึ้นมา

ฉากและสถานที่ในซีรีส์ตอน Arkangel จะอยู่ในสถานการณ์จำลองในยุคอนาคต ที่มีเทคโนโลยีในการฝังชิปเพื่อติดตามพฤติกรรมและการเติบโตของเด็ก ตั้งอยู่บนตึกสูงในพื้นที่เขตในเมืองที่มีความเจริญที่ล้อมรอบไปด้วยตึกสูงเรียงราย

ฉากและสถานที่ในซีรีส์ตอน Black Museum เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นที่พิพิธภัณฑ์ Black Museum ในสภาพแวดล้อมที่ตั้งอยู่ในพื้นที่โล่งกว้าง และอากาศร้อน ห่างไกลจากผู้คน

2.7 ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits นั้น พบว่ามักจะสอดคล้องกับประเด็นของการถูกจำกัดอิสรภาพ ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในซีรีส์ตอน Nosedive นั้น พบว่ามักจะสอดคล้องกับประเด็นของการตัดสินผู้คนจากภายนอก ที่จะต้องรักษาภาพลักษณ์ให้ดูดีอยู่ตลอดเวลา

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในซีรีส์ตอน San Junipero นั้น พบว่ามักเป็นการสื่อถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครและสถานการณ์ที่สำคัญ

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในซีรีส์ตอน Arkangel นั้น พบว่ามีการใช้เครื่อง Arkangel เป็นตัวเชื่อมโยงและสื่อความหมายไปยังประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญ เช่น การใช้เพื่อควบคุมชีวิตความเป็นอยู่ การใช้เพื่อปกป้องตัวละครจากอันตรายภายนอก การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เป็นต้น

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในซีรีส์ตอน Black Museum นั้น พบว่ามักเป็นการสื่อถึงความหมายของลักษณะนิสัยของตัวละครและสถานการณ์ที่สำคัญ

2.8 ผลการวิเคราะห์เสียง

ภายในซีรีส์ตอน Fifteen Million Merits เสียงพูด พบว่าเป็นบทสนทนาของตัวละครภายในเรื่อง เสียงดนตรี พบเสียงดนตรีอยู่หลากหลายแนวตามแต่เรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เสียงประกอบ พบว่าส่วนใหญ่จะเป็นการขยายเสียงของการกระทำของตัวละคร เพื่อช่วยเน้นถึงการกระทำนั้น ๆ ของตัวละคร

ภายในซีรีส์ตอน Nosedive เสียงพูด พบว่าเป็นบทสนทนาของตัวละครภายในเรื่องถือเป็นส่วนสำคัญ เสียงดนตรี พบว่าช่วงแรกของภาพยนตร์จะเริ่มต้นด้วยบรรเลงเปียโน (Piano) จากนั้นจะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นการใช้เสียงดนตรีในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) เสียงประกอบ พบว่าส่วนใหญ่จะเป็นการขยายเสียงของการกระทำของตัวละคร เพื่อช่วยเน้นถึงการกระทำนั้น ๆ

ภายในซีรีส์ตอน San Junipero เสียงพูด พบว่าเป็นการสนทนาของตัวละครเพื่อดำเนินเนื้อเรื่อง เสียงดนตรี พบว่าเป็นการนำเพลงที่มีคำร้องมาช่วยส่งเสริมเนื้อเรื่องโดยเน้นไปที่บทเพลงในช่วงปี 1987 เสียงประกอบ พบว่าส่วนใหญ่จะเป็นการขยายเสียงของการกระทำของตัวละคร

ภายในซีรีส์ตอน Arkangel เสียงพูด พบว่าเป็นการสนทนาของตัวละครเพื่อดำเนินเนื้อเรื่อง เสียงดนตรี พบว่าช่วงแรกของภาพยนตร์จะเริ่มต้นด้วยบรรเลงเปียโน (Piano) จากนั้นจะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นการใช้เสียงดนตรีในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) เสียงประกอบ พบว่าส่วนใหญ่จะเป็นการขยายเสียงของการกระทำของตัวละคร

ภายในซีรีส์ตอน Black Museum เสียงพูด พบว่าเสียงพูดของตัวละครนั้นนอกจากจะเป็นการสื่อสารแล้ว ภายในเรื่องยังเป็นการกล่าวถึงปมในอดีตที่สำคัญ ๆ ของตัวละครแต่ละตัว เสียงดนตรี พบว่ามีการใช้เสียงดนตรีในรูปแบบของวงออร์เคสตรา (Orchestra) และมีการใช้เสียงของการร้องกลองมาช่วยสร้างความตื่นเต้นของเหตุการณ์ในเรื่องอยู่บ่อยครั้ง เสียงประกอบ พบว่าเป็นเสียงของบรรยากาศตามเหตุการณ์ภายในเรื่อง รวมไปถึงเสียงของการกระทำของตัวละคร

การอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์การสะท้อนสังคมในซีรีส์ Black Mirror สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

การสะท้อนสังคมในซีรีส์ Black Mirror นั้น สะท้อนให้เห็นถึงความโหดร้าย ดำมืดของจิตใจมนุษย์ โดยการหยิบยกประเด็นทางสังคมต่าง ๆ มีตีแผ่ในรูปแบบของซีรีส์ ซึ่งการสะท้อนสังคมในซีรีส์ Black Mirror ทั้ง 5 ตอนที่น่าสนใจได้แก่ Fifteen Million Merits (2011), Nosedive (2016), San Junipero (2016), Arkangel (2017) และ Black Museum (2017) ได้มีการสะท้อนสังคมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ คือ ความยากจนและการว่างงาน ด้านการเมือง คือ การใช้อำนาจและการทำงานของภาครัฐ ด้านสังคม คือ การแข่งขันทางสังคม อาชญากรรม และความหลากหลายทางเพศ และด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ คือ มลภาวะทางเสียง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของไรวินทร์ ทันอินทราจ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการสะท้อนปัญหาสังคมและภาษาภาพยนตร์ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับและเขียนบทโดยผู้กำกับชาวเกาหลีใต้ บง จุนโฮ ซึ่งมีภาพยนตร์ที่น่าสนใจจำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาผ่านการวิเคราะห์ตัวบท ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์มีการสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมที่สำคัญดังนี้

- 1) ด้าน เศรษฐกิจ เช่น ปัญหาการว่างงาน และความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ
- 2) ด้านการเมือง เช่น การคอร์รัปชัน และการถูกแทรกแซงจากต่างชาติ
- 3) ด้านสังคม เช่น ปัญหาเรื่องชนชั้น และปัญหา อาชญากรรม
- 4) ด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ และปัญหาการปนเปื้อนของสารเคมีอันตราย

ในด้านของการใช้ภาษาภาพยนตร์ในซีรีส์ Black Mirror นั้น มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ในลักษณะดังนี้ ระยะเวลาของภาพ พระยะของภาพหลัก ๆ อยู่สองขนาดคือ ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะใกล้ (Close-Up) การเคลื่อนกล้อง เป็นการตั้งกล้องบนขาตั้ง และเคลื่อนกล้องในแนวราบ (Pan) หรือเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง (Tilt) เป็นหลัก มุมกล้อง ใช้ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) และภาพมุมสูง (High Angle) เป็นหลัก การจัดแสง ใช้การจัดแสงในโทนมืดและโทนสว่าง การตัดต่อและลำดับภาพ มีการใช้เทคนิคการตัดต่อและลำดับภาพโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในเรื่อง (Universal Time) ฉากและสถานที่ มีความแตกต่างกันไปในแต่ละตอน สัญลักษณ์ พบว่ามักจะสอดคล้องกับประเด็นสะท้อนสังคม และเสียงประกอบด้วยเสียงพูด เสียงดนตรี และเสียงประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของไรวินทร์ ทັນอินทรอาจ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ ผลการวิจัยด้านการใช้ภาษาภาพยนตร์ พบว่ามีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สำคัญดังนี้ 1) ระยะเวลาภาพ มักมีการใช้ภาพระยะไกล และภาพระยะปานกลาง 2) การเคลื่อนกล้อง พบว่ามักให้ช่างภาพถือกล้องถ่ายภาพยนตร์บนมือ เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่องราว 3) มุมกล้อง พบว่ามักมีการใช้มุม กล้องแบบมุมเอียง อย่างโดดเด่น 4) การจัดแสง พบว่า มักมีการจัดแสงแบบโทนมืดมากเป็นพิเศษ เพื่อช่วยส่งเสริมบรรยากาศของปัญหาต่าง ๆ ในภาพยนตร์ 5) การตัดต่อและลำดับภาพ พบว่ามักมีการตัดต่อตามเวลาจริงในภาพยนตร์ เพื่อให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความต่อเนื่องทางอารมณ์ 6) ฉากและสถานที่ พบว่ามักเป็นยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อเชื่อมโยงถึงปัญหาสังคมในปัจจุบัน 7) สัญลักษณ์ พบว่ามักมีการสื่อความหมายถึงปัญหาสังคมที่ภาพยนตร์ต้องการจะนำเสนอ 8) เสียง พบว่ามักมีการ ใช้เสียงดนตรีจากวงออร์เคสตรา เพื่อเน้นบรรยากาศและสร้างอารมณ์ที่ลึกซึ้งให้แก่ภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. วงการผลิตซีรีส์ของไทย สามารถนำองค์ความรู้เรื่องการสะท้อนปัญหาสังคมไปประยุกต์ใช้ในการผลิตซีรีส์ของไทยได้
2. ภาษาภาพยนตร์ที่ปรากฏในซีรีส์ Black Mirror มีความหลากหลาย และสามารถช่วยถ่ายทอดเนื้อเรื่องของซีรีส์ได้เป็นอย่างดี วงการผลิตของไทยสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมซีรีส์ไทยให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้นไป

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านสื่อชนิดอื่น ๆ เช่น ละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์เพื่อที่จะได้ทราบถึงวิธีการและมุมมองในการสะท้อนปัญหาสังคมที่แตกต่างจากซีรีส์
2. ควรมีการศึกษาซีรีส์เรื่องอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาเป็นการสะท้อนปัญหาสังคม เพื่อจะได้ทราบถึงเนื้อหาประเด็นปัญหาสังคม และภาษาภาพยนตร์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2545). *สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศาลาแดง.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *การสังเคราะห์องค์ความรู้เรื่องการใช้และการเสริมความเข้มแข็งแก่การสื่อสารเพื่อการพัฒนาชุมชน*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คมชัดลึก. (2553). *มองละครสะท้อนสังคม*. <https://www.komchadluek.net/entertainment/67960>
- จิรภัทร บุญยะกาญจน์. (2562). *Black Mirror Striking Vipers: การสร้างสวณอีเดนแห่งใหม่ในนามของโลกเสมือนจริง*. <https://themomentum.co/black-mirror-striking-vipers/>
- นริศรา เต็มชัยธนโชติ. (2561). *การสะท้อนสังคมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ. 2550-2559. การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 13 ปีการศึกษา 2561*.
- ภัทราวดี เสนา. (2564). *การเล่าเรื่องและการสะท้อนสังคมในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ พ.ศ. 2553 – 2562. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 25(1), 110-128*
- ไรวินทร์ ทนอินทรอาจ. (2561). *การสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ของ บง จุนโฮ*. [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต].
- วรพล พรหมิกบุตร. (2534). *การสื่อสารสัญลักษณ์: ธรรมชาติ พัฒนาการ ผลกระทบ*. กรุงเทพฯ: อาร์ตไลน์.
- สมภพ เพ็ญจันทร์. (2534). *บทบาทในการอนุรักษ์และพัฒนาอนุศิลป์พื้นบ้าน ของอาจารย์ภาควิชาอนุศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Monaco, James. (1981). *How to Read Film : The Art Technology, Language, History and Theory of Film and Media*. (Revised Edition). New York : Oxford University Press.