



## การสื่อสารผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องและการประกอบสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ในจักรวาลภาพยนตร์ทำรายได้อันดับหนึ่งของโลก “มาร์เวลซูเปอร์ฮีโร่”

### Communication through Concept of Storytelling and Construction of Superhero Characters in The World's Highest-Grossing Cinematic Universe “Marvel Superheroes”

เอกกรงค์ ปันพงษ์. สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.

Akkarong Punpong. Communication Arts Program, Faculty of Management Sciences, Phibulsongkram Rajabhat University.

Email: akkarong.p@psru.ac.th

Received: 17 January 2025 ; Revised: 3 February 2025 ; Accepted: 10 February 2025

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาเทคนิคในการเล่าเรื่องและการสร้างสรรค์เนื้อหาในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ และ 2) เพื่อศึกษาการประกอบสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งศึกษาด้วยการวิเคราะห์ด้วยบทผ่านสื่อภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอและเอกสารกับหนังสือ ตำรา ตลอดจนเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญในด้านภาพยนตร์รวมถึงซูเปอร์ฮีโร่มาร์เวลสตูดิโอ ผลการวิจัย พบว่า กลวิธีการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องและสร้างสรรค์เนื้อหาให้เกิดความนิยมในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ ได้แก่ ภาพยนตร์มีกลวิธีการในการเล่าเรื่องในแบบความเว่รวังที่สมจริง, เชื่อมโยงเรื่องราวผ่านฉาก End Credit และการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่สอดคล้องกันภายใต้ควบคุมการผลิตโดยเควิน ไฟกี (Studio Identity) โดยเปิดโอกาสให้ผู้กำกับภาพยนตร์สามารถควบคุมรูปแบบของภาพยนตร์ที่ตนเองกำกับ (Great Author) ทั้งนี้รูปแบบการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างภาพตัวแทนซูเปอร์ฮีโร่ให้เกิดความนิยมในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ ได้แก่ ลักษณะตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ของภาพยนตร์มาร์เวลที่มีเอกลักษณ์, ซูเปอร์ฮีโร่ที่มีมิติความเป็นมนุษย์และนักแสดงที่เหมาะสม

**คำสำคัญ :** การเล่าเรื่อง, การประกอบสร้าง, จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล

#### Abstract

This research aimed to 1) Examine the storytelling techniques and content creation in Marvel Studios films and 2) Examine the construction of superhero representations in Marvel Studios films. A qualitative research methodology was employed. The study involved a textual analysis of Marvel Studios films. Conduct document research by using books, textbooks, and relevant websites. Additionally, use in-depth interviews with experts specializing in films, including Marvel Studios superheroes. The research findings revealed that: The communication techniques through storytelling and content creation that have gained popularity in Marvel Studios films include narrative techniques feature storytelling approaches characterized by “realistic extravagance,” the interconnection of stories through End Credit scenes, and the consistent storytelling of each film under the production control of Kevin Feige (Studio Identity). This allows each film director to control the style and essence of every film they direct. (Great Author).

in addition, The communication model for establishing the popularity of superhero representations in Marvel Studios films includes unique character archetypes, a superhero with a human dimension and an actor who suits the hero.

**Keyword:** Storytelling, Construction of Superhero, Cinematic Universe “Marvel Superheroes”

## บทนำ

ภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่นแนว “ซูเปอร์ฮีโร่” ถือเป็นรูปแบบภาพยนตร์หนึ่งที่นิยมมากที่สุดในโลก กล่าวคือ ปัจจุบันนี้อเมริกาผลิตภาพยนตร์แนววีรบุรุษออกมาอย่างต่อเนื่อง โดยค่ายที่ผลิตภาพยนตร์แนวนี้ออกมามากที่สุดคือมาร์เวลสตูดิโอ มาร์เวลเป็นค่ายการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ชื่อดังในอเมริกาก่อตั้งเมื่อปี ค.ศ.1939 ในช่วงยุคทองของการกำเนิดวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เป็นช่วงที่ก่อเกิดกระแสความนิยมซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นอย่างมากมาก่อนที่จะสร้างมาร์เวลสตูดิโอในปี ค.ศ.1996 หลังจากนั้นซูเปอร์ฮีโร่จากค่ายมาร์เวลเริ่มเป็นที่รู้จักสำหรับคนดูภาพยนตร์มากขึ้นเรื่อย ๆ เช่น ภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์เรื่องสไปเดอร์แมน, แพนตาสติกโฟร์, แดร์เดวิล, หรือเอ็กซ์เมน จุดเปลี่ยนที่สร้างความแตกต่างของมาร์เวลสตูดิโอ คือ จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe) เรียกได้ว่าเป็นแฟรนไชส์ภาพยนตร์ โดยในช่วงระยะเวลา 14 ปี (ค.ศ.2008-2022) มาร์เวลได้ผลิตภาพยนตร์ทั้งหมดออกเป็น 4 ช่วง (Phase) จำนวน 30 เรื่อง โดยสามารถสร้างรายได้อย่างถล่มทลาย โดยติดอันดับหนังทำเงินสูงสุดตลอดกาล 50 อันดับแรกของโลกถึง 10 เรื่อง (Boxofficemojo, 2023) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษาวิจัยนี้จะทำให้ได้องค์ความรู้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาทั้งในแง่ของสื่อบันเทิงคดีศึกษาและสามารถนำมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของไทยได้

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเทคนิคในการเล่าเรื่องและการสร้างสรรค์เนื้อหาในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ
2. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ

## แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่: แนวโน้มในการศึกษาทฤษฎีเรื่องเล่าในปัจจุบันคือการศึกษารวมกันของเรื่องเล่าและนิยามศึกษาในบันเทิงคดีร่วมสมัย (ถิรนนท์ อนุวัศศิริวงศ์, 2551) โดยองค์ประกอบการเล่าเรื่อง แบ่งออกได้ ดังนี้ 1) โครงเรื่อง 2) แก่นเรื่อง 3) ความขัดแย้ง 4) ตัวละคร 5) ฉาก 6) บทสนทนา 7) มุมมองในการเล่าเรื่อง และ 8) ตอนจบ สำหรับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่โดยทั่วไปอาจไม่มีความแตกต่างกับภาพยนตร์ทั่วไปมากนัก แต่จะต่างกันที่รายละเอียดของโครงสร้าง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Iron Man (2008) ที่มีการเริ่มเรื่องที่อธิบายถึงตัวเอกที่เป็นนักประดิษฐ์และมหาเศรษฐี มีการพัฒนาเหตุการณ์เมื่อตัวเอกถูกลักพาตัวไป เมื่อมีภาวะวิกฤติถูกบีบบังคับ เขาสามารถใช้สติปัญญาสร้างชุดเกราะไฮเทคและมีภาวะคลั่งคลาญเมื่อตัวเอกสามารถหนีรอดการถูกจองจำมาได้ จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ก็มีลักษณะโครงเรื่องเหมือนภาพยนตร์ทั่วไป แต่จะแตกต่างกันที่มุมมองในการเล่าเรื่องที่เกินจริงเท่านั้น

2. แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละคร: ภาพยนตร์ดัดแปลงเกิดจากการดัดแปลงสื่ออื่นไปสู่ภาพยนตร์โดยอาศัยการตีความและแปลงเนื้อหาจากสื่ออื่น ๆ สู่ภาพยนตร์ การตีความนั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบเดิม แต่สิ่งสำคัญคือผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่ป็นต้นฉบับ ซึ่งการออกแบบตัวละครนั้นจำเป็นต้องดึงดูดความสนใจของผู้ชม มีคาแรคเตอร์ที่ชัดเจน โดยในภาพยนตร์ดัดแปลงนั้นจำเป็นต้องมีการออกแบบตัวละครใหม่ ถึงจะเป็นตัวละครเดิมที่มีอยู่ในสื่อเดิม แต่ในภาพยนตร์องค์ประกอบย่อมเปลี่ยนแปลงไป โดยสามารถสรุปหลักการออกแบบตัวละครต่าง ๆ ได้ 4 ประการ ดังนี้ (Tillman, 2011) 1) ลักษณะตัวละคร 2) เรื่องราวของตัวละคร 3) รูปลักษณ์ของตัวละคร และ 4) ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละคร

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง: มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนรอบด้าน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ - ภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ ได้แก่ Avengers: Endgame, Avengers: Infinity War, Spider-Man: No Way Home, The Avengers, Avengers: Age of Ultron, Black Panther, Iron Man 3, Captain America: Civil War, Spider-Man: Far From Home และ Captain Marvel โดยเป็นภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างที่ทำรายได้สูงสุด 10 อันดับแรก - ประเภเอกสาร สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังต่อไปนี้ 1) บทความจากนิตยสารภาพยนตร์ต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ มาเวคคอมิกส์ และสื่อออนไลน์ ตลอดจนบทสัมภาษณ์ของผู้ประกอบการสร้าง/ผู้กำกับ/นักแสดงภาพยนตร์ และ 2) หนังสือ เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และ - ประเภทบุคคล โดยเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 ท่าน โดยมีความเชี่ยวชาญในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ 1) การเล่าเรื่องและการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ 2) ความรู้ด้านซูเปอร์ฮีโร่มาร์เวลทั้งในจักรวาลภาพยนตร์และคอมิกส์ ทั้งนี้กระบวนการเก็บข้อมูลทั้งหมดจะปฏิบัติภายใต้จริยธรรมการวิจัย

2. การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล: ลำดับแรกผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดทุกประเภท หลังจากนั้นจะนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ของภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ 10 เรื่อง มาทำการวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอที่มีส่วนทำให้ภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอประสบความสำเร็จทางด้านรายได้และได้รับความนิยม สำหรับข้อมูลประเภทเอกสารจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์โดยการวิเคราะห์ในแต่ละประเด็นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ได้ระบุไว้โดยนำเอาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง มาใช้ในการวิเคราะห์การวิเคราะห์ตัวบทและเนื้อหา (Textual Analysis) อย่างละเอียด ก่อนที่จะนำเอาผลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปนำเสนอในรูปแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ในลำดับถัดไป

## สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปเนื้อหาทั้งหมดออกมาดังนี้

### 1. กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างสรรค์เนื้อหาในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอที่ทำรายได้สูงสุด 10 อันดับแรก

1.1 **โครงเรื่อง (Plot):** โครงเรื่องหลักของภาพยนตร์มาร์เวลซูเปอร์ฮีโร่ทุกเรื่องจะอยู่ในลักษณะของการปราบเหล่าร้ายเพื่อปกป้องโลกให้สงบสุข ซึ่งเป็นแนวทางการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่อยู่แล้ว แต่มีรายละเอียดการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป โดยแบ่งลักษณะโครงเรื่องเป็น 2 แบบ ดังนี้

1.1.1 **โครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์รวมทีมฮีโร่เวนเจอร์ส:** ประกอบด้วยภาพยนตร์ The Avengers, Avengers: Age of Ultron, Avengers: Infinity War และ Avengers: Endgame โดยในแต่ละเรื่องมีลักษณะในการเล่าเรื่องที่ไม่ซับซ้อน เล่าเรื่องไว โครงเรื่องเน้นการรวมตัวฮีโร่ การสร้างความขัดแย้งจนสร้างความสัมพันธ์และความสามัคคีในการปราบเหล่าร้ายของฮีโร่ ทั้งนี้ภาพยนตร์รวมทีมฮีโร่เวนเจอร์สในแต่ละเรื่องจะมีการร้อยเรียงเนื้อที่ต่อเนื่องกันไปพร้อม ๆ ภาพยนตร์ฮีโร่เดี่ยว โดยโครงเรื่องในภาพยนตร์ฮีโร่เวนเจอร์สทั้ง 4 เรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

1) **ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition):** ทุกเรื่องมักเปิดเรื่องด้วยโลกกำลังเผชิญ มหันตภัยร้ายในรูปแบบต่าง ๆ โดยในภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็จะเกริ่นถึงซูเปอร์ฮีโร่หลักแต่คนทำอะไรและอยู่ที่ไหน หรือตัวร้ายเตรียมการที่จะทำเรื่องเลวร้ายอะไร แต่ก็มีบทเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปในเชิงรายละเอียดของแต่ละเรื่อง

2) **ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปัญหา (Rising Action):** เป็นช่วงที่ทีมฮีโร่เริ่มขัดแย้งทางความคิด ทั้งในแง่มุมมอง การทำงานเป็นทีม หรืออุดมการณ์ส่วนตัวที่ทำให้รวมทีมกันไม่ได้

3) **ขั้นภาวะวิกฤตสูงสุด (Climax):** หลังจากเหตุการณ์ถึงจุดวิกฤตที่มอเวนเจอร์สเริ่มพุดคุย ปรับทัศนคติให้ตรงกัน พร้อมรวมทีมกันเพื่อปกป้องโลก โดยทำการตอบโต้การกระทำที่เป็นอันตรายของเหล่าร้าย

4) **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action):** ที่มอเวนเจอร์สในภาพยนตร์ทุกเรื่องแสดงความสามัคคีในการตอบโต้เหล่าร้ายกลับ โดยมีฉากรวมพลังซูเปอร์ฮีโร่แบบอลังการก่อนที่กอบกู้โลกและจักรวาลไว้ได้ ทั้งนี้ภาพยนตร์ Avengers: Infinity War เป็นเรื่องเดียวที่มีเพียงตัวร้ายธานอสที่สมหวังเท่านั้น

5) **ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending):** เหตุการณ์บนโลกกลับเป็นปกติ เหล่ามอเวนเจอร์สแยกย้ายกันไปตามเส้นทางชีวิตของแต่ละคน พร้อมกับมาร่วมทีมใหม่เมื่อโลกและจักรวาลมีภัย ยกเว้นเพียงแค่ภาพยนตร์ Avengers: Infinity ที่สถานการณ์ย่ำแย่ลงฮีโร่ถูกตีดันหายไปครึ่งหนึ่ง

1.1.2 **โครงเรื่อง (Plot)** ของภาพยนตร์ฮีโร่เดี่ยว: ประกอบด้วยภาพยนตร์ Ironman 3, Captain America: Civil War, Black Panther, Captain Marvel, Spider-Man: Far From Home และ Spider-Man: No Way Home โดยในแต่ละเรื่องมีลักษณะในการเล่าเรื่องที่ไม่น่าซับซ้อน เดินเรื่องเข้าใจง่าย โดยโครงเรื่องจะเน้นเล่าที่มาของฮีโร่แต่ละคน ถ้าเป็นภาพยนตร์เปิดตัวครั้งแรกก็จะเล่าถึงที่มาที่มาก่อนจะได้รับพลังพิเศษ ก่อนที่จะนำฮีโร่ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมาร้อยเรียงเนื้อที่ต่อเนื่องกันผ่าน End Credit เพื่อนำไปปรากฏภาพยนตร์รวมที่มอเวนเจอร์ส โดยโครงเรื่องในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ทั้ง 6 เรื่อง มีรายละเอียด ดังนี้

1) **ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition):** ภาพยนตร์เปิดตัวฮีโร่ใหม่ก็จะเล่าถึงที่มาของฮีโร่ นั้น ๆ ก่อนจะเป็นฮีโร่ ส่วนฮีโร่ที่มีภาพยนตร์ภาคแรกมาแล้วก็จะเล่าถึงชีวิตประจำวันหรือที่มาของการก่อให้เกิดปัญหาของฮีโร่แต่ละคนในการบุทางวายร้ายของเรื่อง โดยมีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง

2) **ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปัญหา (Rising Action):** เรื่องราวในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในช่วงนี้จะเป็นช่วงที่ตัวร้ายเริ่มก่อปัญหา ส่วนตัวเอกก็ยังไม่ตระหนักถึงเหตุการณ์เลวร้ายเท่าใด อาจจะยังไขปริศนาบางอย่างไม่ได้ หรือยังหลงกลและไม่ทันเกมของเหล่าร้าย

3) **ขั้นภาวะวิกฤตสูงสุด (Climax):** เป็นเรื่องราวในภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องในส่วนที่ฮีโร่ถูกกดดันอย่างหนักจากเหล่าร้ายจนแทบเอาตัวไม่รอด และฮีโร่ตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเลือก หรือหาทางออกด้วยวิธีการอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อทำให้สถานการณ์ดีขึ้น

4) **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action):** ภาพยนตร์ได้นำเสนอเรื่องราวช่วงที่ฮีโร่ตอบโต้กลับ แก้ไขสถานการณ์พร้อมจัดการวิกฤตได้ผ่านพ้นไป พร้อมเฉลยเงื่อนไขต่าง ๆ ข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นก่อนหน้าถูกเปิดเผยให้กระจ่างหรือแก้ไขเสร็จสิ้นไปด้วยดี

5) **ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending):** ภาพยนตร์ได้นำเสนอเรื่องราวในช่วงสุดท้าย ฮีโร่จัดการเหล่าร้ายได้ ทุกอย่างสิ้นสุดลง โดยจะจบได้หลายแบบ ได้แก่ จบแบบมีความสุข (Happy Ending) จบแบบผิดหวัง (Tragic Ending) และจบแบบเป็นปริศนาให้คิดต่อไป

1.2 **แก่นความคิด (Theme):** แก่นความคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์จักรวาล MCU จะเป็นแบบผสมผสาน มีทั้งหมด 3 รูปแบบ มีดังนี้

1.2.1 **แก่นเรื่องแบบ Power Theme:** มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับพลังอำนาจ ความไม่ลงรอยกันระหว่างระหว่างกลุ่มซูเปอร์ฮีโร่กับตัวร้ายที่ความต้องการตรงข้ามกัน เช่น ในภาพยนตร์ Avengers: Endgame เป็นการปะทะกันระหว่างที่มอเวนเจอร์สที่ต้องใช้อำนาจฟื้นคืนชีวิตที่สูญสลาย และกองทัพนอสจากอดีตที่ตามมาจัดการกับเหล่ามอเวนเจอร์สที่ย้อนเวลาไป โดยธานอสต้องการที่จะล้างบางสิ่งมีชีวิตในจักรวาลให้หมด

1.2.2 **แก่นเรื่องแบบ Morality Theme:** เป็นแก่นเรื่องในแบบที่ฮีโร่ทำในสิ่งที่สังคมต้องการคือการทำความดี หรือพลังอำนาจเหนือมนุษย์นั้นมาพร้อมกับจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เช่น ในภาพยนตร์ Captain Marvel แครอลพยายามรับผิดชอบต่อช่วยเหลือชาวโครลส์ อพยพทั้งหมดจากการรุกรานของชาวครี พร้อมกับพาไปหาดาวสำหรับอาศัยใหม่ทั้ง ๆ ที่ไม่ต้องรับผิดชอบต่อทั้งหมดก็ได้

**1.2.3 แก่นเรื่องแบบ Idealism Theme:** มีแก่นเรื่องให้เห็นถึงความพยายามของเหล่าฮีโร่ในการกระทำในสิ่งที่สังคมต้องการ ซึ่งซูเปอร์ฮีโร่จะเป็นผู้ที่มีจุดยืนและอุดมการณ์ที่แตกต่างไปจากคนทั่วไปในสังคม เช่น ในภาพยนตร์ Spider-Man: Far From Home โดยการเป็นฮีโร่สองหน้าของปีเตอร์ ปาร์คเกอร์ ที่พยายามปิดบังตนเองไม่ให้ใครรู้ว่าเป็นสไปเดอร์แมน เพราะกลัวที่จะเกิดอันตรายกับคนรอบข้าง

**1.3 ความขัดแย้ง (Conflict):** ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอทั้ง 10 เรื่อง มี 3 รูปแบบ มีดังนี้

**1.3.1 ความขัดแย้งภายในจิตใจ:** เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวซูเปอร์ฮีโร่เอง ซึ่งฮีโร่จะมีความสับสนหรือความลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำบางสิ่งบางอย่างที่มีทั้งผลดีและผลเสีย เช่น ในภาพยนตร์ Avengers: Infinity War จากความผูกพันที่เหล่าอเวนเจอร์สที่มีต่อวิชั่นทำให้ไม่สามารถที่จะทำลาย Mind stone ได้ในทันที จนถูกธานอสแย่งชิงอัญมณีครบ 6 เม็ด

**1.3.2 ความขัดแย้งภายนอกระหว่างทีมอเวนเจอร์ส:** เป็นความขัดแย้งในเรื่องของอุดมการณ์ ส่งผลให้เกิดความไม่ลงรอยระหว่างทีมอเวนเจอร์สจนทำให้เกิดปัญหาในการปราบตัวร้าย เช่น ภาพยนตร์ Captain America: Civil War ที่มีความขัดแย้งต่อเนื่องจากภายในจิตใจในการตัดสินใจลงนามในสนธิสัญญาโซโคเวีย จนมีความเห็นที่แตกต่างภายในกลุ่มจนเกิดการปะทะระหว่างอเวนเจอร์สทั้ง 2 ทีมที่มีความเห็นที่ต่างกัน

**1.3.3 ความขัดแย้งภายนอกระหว่างทีมอเวนเจอร์ส/ซูเปอร์ฮีโร่กับเหล่าร้าย:** เป็นขัดแย้งระหว่างตัวเอกที่ต้องการปกป้องโลกปะทะกับเหล่าร้ายที่ต้องการทำลายโลก เช่น ในภาพยนตร์ Avengers: Infinity War และ Avengers: Endgame เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มอเวนเจอร์สกับธานอส

**1.4 ตัวละคร (Character):** ประเภทของตัวละคร (Type of Character) ที่ปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอ จะมี 2 รูปแบบ ดังนี้

**1.4.1 ลักษณะตัวละครที่ซับซ้อน (Complex Character):** เป็นตัวละครฮีโร่และเหล่าร้ายที่ปรากฏที่มีลักษณะนิสัยหลาย ๆ ด้านอยู่ในตัวเองเป็นตัวละครที่มีชีวิตความคิด อารมณ์ และความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ภาพยนตร์ Ironman 3 ตัวละครโทนี่ สตาร์คมีมิติพัฒนาการตัวละครเชกเช่น มนุษย์ธรรมดาทั่วไป เช่น หลังเหตุการณ์ปราบกองทัพอิเลคตรอนทำให้โทนี่เป็นโรค (PTSD)

**1.4.2 ตัวละครประเภทพลวัต (Dynamic Character):** ตัวละครฮีโร่และเหล่าร้ายที่มีบุคลิกภาพและพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ เหตุการณ์ หรือสภาพแวดล้อม เช่น ภาพยนตร์ Black Panther ที่ทชัลลามีภาวะความไม่มั่นใจในการกระทำของพระบิดาที่ชาวก้าโนอดีต เมื่อหลังผ่านเหตุการณ์การต่อสู้กับคิลมิงเกอร์ เขาก็เริ่มมีความมั่นใจในนโยบายการเปิดประเทศจะส่งผลดีต่อโลกกว่านโยบายที่เคยเป็นมาโดยสามารถสามารถจำแนกตัวละครที่ปรากฏภายในภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอ เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

**1.4.3 ตัวละครเอก หรือตัวละครสำคัญ (Main Character):** เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อทั้งเรื่องในภาพยนตร์จักรวาลมาร์เวลในแต่ละเรื่อง และเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องมากที่สุดด้วยอาทิ กัปตันอเมริกา, ไอรอนแมน, แบล็กวิโดว์, ฮัลค์, ฮอว์คอาย, แอนท์แมน เป็นต้น

**1.4.4 ตัวละครประกอบ (Minor Character):** เป็นตัวละครที่มีบทบาทในภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอในแต่ละเรื่องไม่มากนัก แต่มักมีบทบาทที่เน้นไปในทางใดทางหนึ่ง เช่น อาจเป็นผู้ช่วยพระเอก นางเอก และช่วยเสริมให้ตัวละครเอกโดดเด่นขึ้นมาได้ อาทิ นิค ฟิวรี, พ็อตส์, ซูรี, เทโลส, เอ็มเจ, เมย์ ปาร์คเกอร์ เป็นต้น

**1.4.5 ตัวละครฝ่ายตรงข้าม (Antagonist):** จะปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลเรื่องต่างๆ ในลักษณะที่มีความขัดแย้งกับตัวละครฮีโร่หรืออเวนเจอร์ส และเป็นปัญหาหรืออุปสรรคย่อยอย่างใดอย่างหนึ่งที่ทีมอเวนเจอร์สจะต้องเอาชนะหรือฝ่าฟันไปให้ได้ อาทิ โลกิ, อัลตรอน, คิลมิงเกอร์, ธานอส, ยอน-ร็อกก, มิสเตริโอ เป็นต้น



1.5 ฉาก (Setting): ทั้งนี้ฉากสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอมี 2 ลักษณะ มีดังนี้

1.5.1 ฉากที่ใช้ถ่ายทำในสถานที่จริง: มีลักษณะเป็นฉากที่ใช้ในการถ่ายทำในพื้นที่จริง ๆ ในแต่ละประเทศเพื่อความสมจริงและความสวยงาม ทั้งยังเป็นการช่วยโปรโมตภาพยนตร์ในประเทศนั้น ๆ โดยทางอ้อม และส่วนหนึ่งของฟุตเทจที่ถ่ายก็จะนำเข้าไปใช้ในกระบวนการสร้างด้วยคอมพิวเตอร์(CGI)เพื่อความสมจริง

1.5.2 การถ่ายทำแบบพิเศษในสตูดิโอ: ภาพยนตร์ทุกเรื่องของมาร์เวลสตูดิโอมีการถ่ายทำแบบพิเศษในสตูดิโอ (Green Screen) เพื่อถ่ายทำฉากพิเศษ (CGI) เพื่อผสมผสานกับการตัดต่อจากสถานที่ที่ถ่ายทำจริง ทั้งนี้เพื่อความสมจริงตามรูปแบบของภาพยนตร์ Action Sci-fi (Science fiction) ซูเปอร์ฮีโร่ โดยในภาพยนตร์มาร์เวลแต่ละเรื่องในช่วงหลังส่วนใหญ่จะใช้สตูดิโอ Pinewood Atlanta Studios ในเมืองแอตแลนตา มลรัฐจอร์เจีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นหลัก

1.6 บทสนทนาที่โดดเด่น (Dialogue): บทสนทนาทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้สะท้อนถึงเอกลักษณ์ในการดำเนินเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จในการเขียนบทภาพยนตร์แนวแอคชั่นไซไฟ โดยเน้นไปที่ภาษาทั่วไปเข้าใจง่าย อาจมีบ้างที่เป็นคำสแลง มุขตลก โดยรวมแล้วเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่ซับซ้อน แต่โดนโดนใจผู้ชม เช่น ภาพยนตร์ Black Panther จะใส่ภาษาเฉพาะของชาวแอฟริกาเข้ามาพอสมควร เพื่อเพิ่มฐานแฟนคลับที่เป็นชาวแอฟริกันด้วย เป็นต้น

1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view): มุมมองในการเล่าเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์จักรวาลมาร์เวลสตูดิโอ 10 เรื่อง แบ่งออกได้ 2 รูปแบบ ดังนี้

1.7.1 รูปแบบการเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นตัวกลาง (The Objective): เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลางตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอง รูปแบบการเล่าเรื่องดังกล่าวนี้ ถือเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องยอดนิยมที่เป็นลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แบบปกติทั่วไป ทั้งนี้ปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลทั้งหมดถึง 9 เรื่อง ได้แก่ The Avengers, Avengers: Age of Ultron, Black Panther, Avengers: Infinity War, Captain Marvel, Avengers: Endgame, Spider-Man: Far From Home และ Spider-Man: No Way Home

1.7.2 รูปแบบการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First Person Narrator): โดยรูปแบบการเล่าเรื่องดังกล่าวปรากฏในภาพยนตร์ MCU เพียง 1 เรื่อง ได้แก่ Iron Man 3 ที่มีการดำเนินเรื่องโดย โทนี่ สตาร์ค กล่าวคือ ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะได้ยินคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” ปรากฏอยู่ตลอดในลักษณะการแชร์ประสบการณ์ร่วมกันระหว่างตัวเอกในเรื่องกับผู้ชม

1.8 ตอนจบ (Ending / End Credit): รูปแบบฉากจบที่ปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอทั้ง 10 เรื่อง มี 2 รูปแบบ ได้แก่ ฉากจบแบบสมหวัง (Happy Ending) เป็นฉากจบที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งหมด 8 เรื่อง และมี 1 เรื่องที่เป็นฉากจบแบบผิดหวัง (Tragic Ending) ได้แก่ Avengers: Infinity War ที่ตัวร้ายธานอสเป็นฝ่ายสมหวัง และส่วนภาพยนตร์ 1 เรื่อง ได้แก่ Captain America: Civil War: ที่มีฉากจบมีลักษณะรูปแบบทั้ง Happy Ending และผิดหวัง (Tragic Ending) เป็นฉากที่อยู่ช่วงยุติเรื่อง เป็นฉากที่สติฟ เอาชนะโทนี่ โดยทิ้งโล่กับต้นอเมริกาไว้ จะเป็นลักษณะจบแบบ Tragic Ending แต่ก็ยังทิ้งปมให้ผิคนดูได้รู้สึกตืออยู่บ้าง คือ กับต้นธงโทรศัพท์มาโทนี่ พร้อมข้อความขอโทษ และยังทิ้งท้ายว่าถ้ามีปัญหาให้โทรมาได้เลย เป็นฉากจบแบบ Happy Ending นอกจากนี้ สำหรับภาพยนตร์แฟรนไชส์จักรวาล MCU นั้นในทุก ๆ End Credit ของภาพยนตร์จะมีฉากจบพิเศษในช่วงท้าย ซึ่งจะเป็นเนื้อเรื่องของภาคต่อไปในอนาคตต่อไป

2.การประกอบสร้างภาพการประกอบสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ: ผู้วิจัยได้ทำการศึกษากการประกอบสร้างภาพตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ โดยสามารถสรุปออกมาดังต่อไปนี้

2.1 ตัวละครกัปตันอเมริกา (Captain America) / สตีฟ โรเจอร์ส (Steve Rogers): ตัวละครกัปตันอเมริกามีชื่อเต็มว่า สตีฟ แกรนท์ โรเจอร์ส ฉายาซูเปอร์ฮีโร่ “กัปตันอเมริกา” รับบทโดยคริส อีแวนส์ (Chris Evans) มีลักษณะตัวละครแบบ Hero Archetype อย่างชัดเจน ด้วยสตีฟ โรเจอร์สเป็นกำลังสำคัญและเป็นผู้นำให้กับทีมอเวนเจอร์ส เขาไม่ลังเลเลยที่จะเข้าช่วยเหลือผู้คน มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญแน่วแน่

**ด้านรูปลักษณ์** ของตัวละคร สตีฟ โรเจอร์ส ถูกออกแบบขึ้นมาโดยโจ ไชมอนและแจ๊ค เคอร์บี้ ถือได้ว่าเป็นหนุ่มรูปงาม สูงโปร่ง ผมน้ำตาล มีดวงตาสีฟ้า สูง 186 เซนติเมตร น้ำหนัก 108 กิโลกรัม แต่งตัวในรูปแบบชาวอเมริกันยุค ค.ศ.1940 เมื่อปฏิบัติภารกิจจะสวมเครื่องแบบที่มีลวดลายธงชาติสหรัฐอเมริกา และมีโล่ไวเบอร์เนียม ที่ตัวโล่ได้ถูกย้อมสีให้เป็นรูปแบบของธงชาติสหรัฐอเมริกาเช่นเดียวกัน อนึ่งกัปตันอเมริกาถูกสร้างมาในรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ของอเมริกาเพื่อต่อสู้กับฝ่ายอักษะในสงครามโลกครั้งที่ 2

**ภูมิหลัง** ของสตีฟ โรเจอร์ส ถือกำเนิดในวันที่ 4 กรกฎาคม ค.ศ.1917 ในนิวยอร์ก โดยพ่อของเขาเสียชีวิตลงจากการรบในสงครามโลกครั้งที่ 1 ภายหลังจากนั้นแม็กก็เสียชีวิตลง ช่วงต้นปี ค.ศ.1940 ด้วยเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 สตีฟได้พยายามเข้าร่วมเกณฑ์ทหาร แต่ด้วยร่างกายที่เล็กและอ่อนแอ จึงโดนปฏิเสธจากทางกองทัพมาโดยตลอด จนกระทั่งความพยายามของเขาไปเข้าตา ดร. โจเซฟ (อับราฮัม) ไรน์สโตน์ จนเขาได้รับเข้าเกณฑ์ทหาร และได้รับเลือกเป็นมนุษย์คนแรกที่ได้รับเข็มเพื่อเป็นซูเปอร์โซลเจอร์

กัปตันอเมริกามีพลังพิเศษที่ได้รับจากซูเปอร์เซรัมทำให้เขาสมรรถนะทางร่างกายเพิ่มขึ้น มีพลังกำลังความเร็วเหนือมนุษย์ เป็นผู้เชี่ยวชาญศิลปะการต่อสู้ทุกรูปแบบและการรบ

**ลักษณะนิสัยและมุมมองความเชื่อ** ของสตีฟ โรเจอร์ส มีลักษณะกระตือรือร้น มั่นใจ อีกทั้งเป็นคนที่รักษาคุณธรรม กฎเกณฑ์ รักพวกพ้อง เป็นตัวของตัวเองสูง ชอบเก็บตัว ถึงแม้จะเป็นซูเปอร์ฮีโร่ แต่สตีฟก็เป็นตัวของตัวเองอยู่เสมอ มีเหตุผลของตัวเองในความต้องการในการปกป้องโลก ขจัดสิ่งชั่วร้ายต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่ตรงไปตรงมา ดังนั้นจุดหมายนำทางของเขาคือ ความบริสุทธิ์ใจและซื่อตรงในการทำงาน

**พัฒนาการตัวละคร และการบรรลุเป้าหมาย** ของสตีฟ โรเจอร์ส ช่วงแรกของการพ้นจากน้ำแข็ง สตีฟ โรเจอร์สมักใช้ชีวิตแก้ปัญหาตามแบบของทหาร แต่หลังจากเกิดเหตุการณ์หน่วย S.H.I.E.L.D นั้นถูกแทรกแซงโดยไฮดร้า มุมมองของสตีฟ โรเจอร์ส ในการปฏิบัติภารกิจนั้นเริ่มมีความยืดหยุ่นขึ้น โดยเฉพาะในช่วงที่ทีมอเวนเจอร์สทำภารกิจพลาดทำให้มีคนตายหลายครั้ง ทำให้ถูกบีบจากรัฐบาลให้ต้องลงนามสนธิสัญญาไซโคเวียเพื่อจัดระเบียบซูเปอร์ฮีโร่ต้องปฏิบัติตามที่ภายใต้การอนุมัติจากสหประชาชาติ แต่สุดท้ายแล้วสตีฟก็ทำภารกิจด้วยความถูกต้องอยู่ดีแต่มีการปรับปรุงวิธีการที่ยืดหยุ่นขึ้น สุดท้ายแล้วเมื่อบรรลุเป้าหมายสูงสุดในการปราบ ธานอส เขาก็เกษียณตัวเองไปใช้ชีวิตของตน

2.2 ตัวละครไอรอนแมน (Iron Man) / โทนี่ สตาร์ค (Tony Stark): รับบทโดย โรเบิร์ต จอห์น ดาวันนี จูเนียร์ (Robert John Downey Jr.) มีการตีความตัวละครที่ยังคงเอกลักษณ์ของมหาเศรษฐีอัจฉริยะเพลย์บอย เขามีชื่อเต็มว่า แอนโทนี่ เอ็ดเวิร์ด “โทนี่” สตาร์ค มีลักษณะตัวละครแบบ Hero Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆ เดียวกัน ด้วยตัวโทนี่เองมีลักษณะตัวละครที่มีเล่ห์เหลี่ยม มีการวางแผนกลอุบายในการทำให้ตนเองและพวกพ้องได้ผลประโยชน์ เขามีความสามารถในการวางแผน มีไหวพริบปฏิภาณในรับมือสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้โดยฉับพลัน ไม่ชอบที่จะอยู่ในกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เขาสามารถใช้กลโกงต่าง ๆ เพื่อให้ได้มา

**ในด้านรูปลักษณะของตัวละคร** จากผลงานการสร้างสรรค์ของแอสตัน ลี และแจ็ก เคอร์บี้ ตัวละครโทนี่ สตาร์ค ถือได้ว่าเป็นหนุ่มเท่ สมาร์ท สูงโปร่ง ผอมดำ มีดวงตาสีดำ ไร้หนวดเครา สูง 183 เซนติเมตร น้ำหนัก 102 กิโลกรัม มีมาดเพอร์เฟกต์ของนักแสดงซูเปอร์ฮี โดยรูปแบบมาจากฮาเวิร์ด ฮิวจ์ มหาเศรษฐีเพลย์บอยชาวอเมริกันที่มีชีวิตจริงในช่วงปี ค.ศ.1905-1976 ช่วงแรกโทนี่เป็นตัวละครที่ตามธีมสงครามเย็น โดยเฉพาะบทบาทของเทคโนโลยีต่าง ๆ ของอเมริกาในการสู้กับคอมมิวนิสต์ รวมถึงการก่อการร้าย และในเรื่องของการออกแบบชุดเกราะไอรอนแมนนั้นการใช้สีแดงเหลืองสด รวมถึงสีบรอนซ์เงินนั้นสื่อถึงพลัง ความรอบรู้ และสติปัญญา ทั้งนี้สิ่งที่สะดุดตาสงสัยที่ค่อนข้างจะขัดแย้งกับลักษณะนิสัยของโทนี่ในแง่ของไลฟ์สไตล์ที่เขาชอบทำตัวให้โดดเด่นอยู่ท่ามกลางแสงสี

**ภูมิหลังและที่มา** ของไอรอนแมน โทนี่ สตาร์ค เป็นบุตรชายของฮาเวิร์ดและมาเรีย สตาร์ค ผู้ก่อตั้งบริษัทสตาร์ค อินดัสตรี้ พ่อเขาอายุ 21 ปี พ่อแม่ของเขาเสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุทางรถยนต์ ทำให้โทนี่ได้รับมรดกบริษัทสตาร์คมาตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา หลังจากนั้นไม่กี่เดือน เพื่อนสนิทของฮาเวิร์ด โอบาไดอาห์ สแตนมาเป็น CEO ชั่วคราว ก่อนที่โทนี่จะโตพอและก้าวขึ้นมาเป็น CEO อย่างเต็มตัว จนกระทั่งเกิดเหตุการณ์โทนี่ถูกลักพาตัวโดยกลุ่มเทเนร็ส ภายใต้ความร่วมมือของโอบาไดอาห์ สแตน จนโทนี่สามารถสร้างชุดเกราะไอรอนแมนรุ่นแรกและหนีออกมาได้

**ด้านพลังพิเศษ** โทนี่ มีมันสมองอันแสนชาญฉลาดเกินมนุษย์ปกติ สามารถนำเศษเหล็กมาสร้างเป็นชุดเกราะได้ คิดสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ เสมอ เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ด้านฟิสิกส์ เคมี คณิต คอมพิวเตอร์ ฯลฯ ทำให้เขาสามารถสร้างเกราะไอรอนแมนได้ หลังสวมเกราะโทนี่จะมีพลังทั้งแข็งแรง ทนทาน ความเร็วในระดับเหนือมนุษย์ มีพลังที่สามารถชีกเหล็กออกได้ ตัวเกราะใช้พลังงานจากเตาปฏิกรณ์อาร์คขนาดจิ๋วที่หน้าอกของโทนี่ (โทนี่ผ่าตัวออกไปในช่วงของภาพยนตร์ Iron Man 3) ชุดเกราะสามารถบินด้วยความเร็วสูงสุดเหนือเสียง สามารถยิงเลเซอร์จากมือและมีอาวุธหนักรอบตัว ส่วนระบบภายในชุดเกราะมี A.I. คอยควบคุมดูแล

**ลักษณะนิสัยและมุมมองความเชื่อ** ของโทนี่ มีลักษณะนิสัยเป็นคนมั่นใจในตัวเองสูง ทะเยอทะยาน นอกจากนี้ยังเป็นคนคิดไวทำไว จนบางครั้งทำอะไรโดยขาดความยั้งคิด สำหรับนิสัยเบื้องหลังนั้นเสียสละเพื่อส่วนรวมมาก เขาสามารถสละได้แม้กระทั่งชีวิตของตนเอง (ยอมติดนิ้วเพื่อสลายนกทมิฬฟานอส) นอกจากนี้โทนี่มักเน้นการทำงานเพียงคนเดียวมากกว่าการทำงานเป็นทีมแต่พอสถานการณ์บีบบังคับเขาก็สามารถวางแผนการทำงานในลักษณะทีมได้ดีเช่นกัน รวมเป็นคนที่ไม่ติดกับกฎเกณฑ์และชอบทำอะไรนอกกรอบเสมอ

**พัฒนาการตัวละครและการบรรลุเป้าหมายของโทนี่ สตาร์ค** ในช่วงแรกที่โทนี่ปฏิบัติหน้าที่ฮีโร่ เขามักจะไม่สนใจการทำงานเป็นทีม ทำอะไรตามใจตนเอง เขามักถูกต่อว่าจากเพื่อน ๆ ในทีมเเวนเจอร์สว่าอัตตาสูง หลังจากที่เกิดปัญหาขัดแย้งกับเพื่อน ๆ ในทีม โดยเฉพาะเหตุการณ์สนธิสัญญาไซโคเวีย โทนี่ก็พยายามปรับลดอัตตาตัวเองลง ทำให้มีช่วงที่โทนี่เปิดใจในการดูแลและให้คำแนะนำปีเตอร์ ปาร์คเกอร์ รวมถึงช่วยพัฒนาชุดสไปเดอร์แมนให้ รวมถึงการสละไปของปีเตอร์ในช่วงที่ธานอสติดนิ้ว ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้โทนี่ตัดสินใจเข้าร่วมการพัฒนาอูโมงค์ควอนตัมเพื่อย้อนเวลาไปเอามันมาเพื่อติดนิ้วคืนชีพคนที่สละไป รวมถึงการเสียสละตนเองในการปราบธานอสเพื่อช่วยทั้งจักรวาล

**2.3 ตัวละครสไปเดอร์แมน (Spider Man) / ปีเตอร์ ปาร์คเกอร์ (Peter Parker):** รับบทโดยทอม ฮอลแลนด์ (Thomas Stanley Holland) มีการตีความตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ถูกแมงมุมอาบกัมมันตภาพรังสีกัดจนมีพลังพิเศษ เขามีชื่อเต็มว่า ปีเตอร์ “เบนจามิน” ปาร์คเกอร์ เป็นตัวละครที่มีลักษณะของ Hero Archetype และ Fool Archetype ในคน ๆ เดียวกัน โดยมีลักษณะของตัวละครที่ยังมีความเป็นเด็กวัยรุ่นเรียนไฮสคูล ทำให้บางครั้งดูเหมือนทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง ขาดความยั้งคิดแบบเด็กวัยรุ่น ทำให้ปีเตอร์วอร์ซันจักรวาล MCU จึงมักพลาดทำให้กับเหล่าร้ายก่อน แต่ด้วยความเป็น Hero Archetype ของเขาที่มีไหวพริบปฏิภาณที่ดีเป็นพื้นฐานทำให้สามารถแก้ไขสถานการณ์ให้กลับมาได้เปรียบและสามารถจัดการเหล่าร้ายได้เสมอ



**ด้านรูปลักษณะของตัวละคร** จากผลงานการสร้างสรรค์ของแอสตัน ลี และสตีฟ ดิทโก ตัวละครปีเตอร์ ปรากฎตัวเป็นครั้งแรกในคอมิกส์อเมริกันแฟนตาซี ฉบับที่ 15 (ค.ศ. 1970) มีลักษณะเป็นเด็กวัยรุ่นไฮสคูลชาวอเมริกันทั่วไป ในตอนที่ไอแมงมุมได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 70 ณ เวลานั้นตัวละครที่เป็นวัยรุ่นในหนังสือการ์ตูนอเมริกันมักจะมีบทบาทเทียบเท่าตัวประกอบเท่านั้น แต่การ์ตูนสไปเดอร์แมนได้พังกรอบเหล่านี้ออกไปในบทบาทที่มาพร้อมกับภาพตัวแทนของวัยรุ่นอเมริกันยุคนั้น ด้วยลักษณะที่มีภาพความเป็นวัยรุ่นที่พยายามสร้างชีวิต มีแฟน เรียนไปด้วย ทำงาน พร้อมกับชีวิตที่ยากลำบาก เพราะเงินไม่พอใช้ ขณะเดียวกันเขาก็ยังใช้ชีวิตอีกด้านในการเป็นซูเปอร์ฮีโร่ ซึ่งถูกใจผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นอเมริกัน

**ภูมิหลัง** ของปีเตอร์ ปราร์คเกอร์ เขาเป็นลูกชายของริชาร์ด และแมรี ปราร์คเกอร์ โดยพ่อแม่ของปีเตอร์เสียชีวิตตั้งแต่เขายังเด็ก เขาจึงเลี้ยงดูมาโดยลุงเบนและป้าเมย์ หลังจากลุงเบนเสียชีวิต ปีเตอร์ถูกแมงมุมกัมมันตภาพรังสีกัด ทำให้เขาได้รับพลังพิเศษและเริ่มออกปฏิบัติการกึ่งนักสืบในฐานะสไปเดอร์แมนในย่านควีนส์ หลังจากนั้น 6 เดือน เขาถูกชักชวนให้ร่วมปฏิบัติการกึ่งนักสืบกับต่นอเมริกาและวินเทอร์โซลเจอร์ที่กรุงเบอร์ลิน หลังจากเสร็จภารกิจ เขาก็กลับมาใช้ชีวิตเหมือนเด็กมัธยมปลายเหมือนเดิม แต่เขาก็พยายามที่จะทำตัวเป็นฮีโร่เพื่อให้โทนี่ สตาร์ค ชักชวนเข้าร่วมทีมอเวนเจอร์ส จนเกิดเหตุการณ์มากมาย จนปีเตอร์ได้เป็นทั้งซูเปอร์ฮีโร่สไปเดอร์แมนที่สมบูรณ์แบบและเป็น 1 ในทีมอเวนเจอร์สเต็มตัว

ปีเตอร์มีพลังพิเศษจากการที่โดนแมงมุมกัมมันตภาพรังสีกัด พิชแมงมุมไปช่วยเร่งการเผาผลาญในร่างกายของปีเตอร์เพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ ส่งผลเขาฟิ้นฟูร่างกายได้ดีกว่าคนปกติ สามารถโต้กำพองได้ นอกจากนี้เขายังแข็งแรงเหนือมนุษย์ เขามีความคล่องตัวและการตอบสนองสูงมาก โดยพลังพิเศษของเขาคือการมีเซ็นเซอร์แบบแมงมุม ซึ่งเป็นการตื่นตัวและวิเคราะห์ภัยร้ายที่จะเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เขาสามารถหลบหลีกการโจมตีในทุกรูปแบบด้วย ยิ่งเขาอยู่สภาวะที่กดดันมากเท่าใดเขาก็แสดงความสามารถแมงมุมออกมาได้มากขึ้น ทั้งนี้ความสามารถอีกอย่าง คือ ด้วยความที่เขาเป็นเด็กหัวดี เรียนเก่ง เขาสามารถใช้พรสวรรค์ทางด้านวิทยาศาสตร์ประดิษฐ์เครื่องยิงใยแมงมุมสังเคราะห์

**ด้านลักษณะนิสัยและมุมมองความเชื่อ** ของปีเตอร์ ปราร์คเกอร์นั้นมีมีลักษณะนิสัยกระตือรือร้น กระฉับกระเฉง โอบอ้อมอารี ซื่อตรง ชอบช่วยเหลือคนอื่น ทั้งยังเป็นคนมั่นใจในตัวเองสูง นอกจากนี้ยังเป็นคนคิดไวทำไว และด้วยที่เขาเป็นวัยรุ่นขาดประสบการณ์ทำให้บางครั้งทำอะไรโดยขาดความยั้งคิด ทำให้บางสถานการณ์ที่เขาทำก็ทำตัวเองให้ลำบากและเสียเปรียบคู่ต่อสู้

**พัฒนาการตัวละครและการบรรลุเป้าหมาย** ปีเตอร์ ปราร์คเกอร์บรรลุเป้าหมายในฐานะซูเปอร์ฮีโร่ที่สมบูรณ์แบบ เขาสามารถปกป้องเพื่อนฝูง ชุมชน เมือง และโลกใบนี้ได้ พร้อมกับเขาสามารถใช้ชีวิตปกติไปพร้อม ๆ กันได้ด้วย แต่มันก็แลกมาด้วยการที่เขาต้องสละสิ่งที่เขารักออกไป เช่น สละความทรงจำของคนที่เขารักและสนิทเพื่อให้ ดร.สเตรนจ์ร้ายคาถาปิดรอยแยกของมิติได้สมบูรณ์แบบ ทั้งนี้ปีเตอร์ ปราร์คเกอร์เป็นตัวละครที่มีพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงมากที่สุดใน MCU เนื่องจากเขาเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่อายุน้อย ทำให้ช่วงแรก ๆ เขาพยายามที่จะใช้พลังเพื่อให้โทนี่ สตาร์ค และทีมอเวนเจอร์สยอมรับ จนทุกอย่างมันผิดเพี้ยนไป หลังจากที่เขาปราบออสและโทนี่เสียชีวิตลง ปีเตอร์เสียใจมากจึงพยายามที่จะหลีกเลี่ยงตัวตนความเป็นซูเปอร์ฮีโร่ แต่สุดท้ายสถานการณ์มันเลวร้ายลงด้วยตัวตนปกติเขาถูกเปิดเผย จนชีวิตธรรมดาเขาเสียไป จนเขาตัดสินใจพลาดที่ไปใช้คาถาของ ดร.สเตรนจ์ ที่พยายามลบทุกอย่างว่าเขาเป็นสไปเดอร์แมน จนทำให้เหล่าตัวร้ายหลุดจากมิติอื่นออกมาจนเป็นเหตุให้ป้าเมย์ต้องเสียชีวิตลง และจากคำสั่งเสียของป้าเมย์ว่า “ความรับผิดชอบที่ยิ่งใหญ่มาพร้อมกับความรับผิดชอบที่ยิ่งใหญ่” มันเป็นจุดอัปเกรดตัวตนของปีเตอร์ในฐานะสไปเดอร์แมนที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น จนทำให้เขาเลือกที่จะปฏิบัติหน้าที่สไปเดอร์แมนไปพร้อม ๆ กับการใช้ชีวิตปกติเพียงคนเดียว

ทั้งนี้ยังมีตัวละครซูเปอร์ฮีโร่อื่น ๆ ในภาพยนตร์จักรวาล MCU ที่ไม่ได้กล่าวถึงในบทความวิจัยนี้ ได้แก่ ธอร์, ฮัลค์, แบล็ควิโดว์, ฮอว์คอาย, ฟอลคอน, ดร.สเตรนจ์, แอนท์แมน, แบล็กแพนเธอร์, กัปตันมาร์เวล, สตาร์-ลอร์ด, สการ์เล็ตวิทช์, วิชั่น, วอร์แมชชีน, วินเทอร์โซลเจอร์ และโลกิ โดยแต่ละตัวละครก็มีลักษณะรูปแบบลักษณะ พิเศษ นิสัย มุมมองความเชื่อ รวมถึงพัฒนาการตัวละครที่แตกต่าง ๆ กันออกไปเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของฮีโร่ ทั้งนี้ถือเป็นเครดิตของมาร์เวลสตูดิโอที่คัดเลือกนักแสดงได้เหมาะสมกับบทบาทซูเปอร์ฮีโร่เหล่านี้

## อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยทำการอภิปรายผลการวิจัย โดยมีรายละเอียดที่สำคัญ ดังนี้

**1. กลวิธีการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องและสร้างสรรค์เนื้อหาให้เกิดความนิยมในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ:** จักรวาลภาพยนตร์ Marvel Cinematic Universe (MCU) กำเนิดมาจากหนังสือการ์ตูนมาร์เวลคอมิกส์ ก่อนเริ่มพัฒนาเข้าสู่การโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสตรีมมิงออนไลน์ตามลำดับ โดยได้รับความนิยมถึงขนาดเป็นภาพยนตร์ที่มีภาคต่อที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล (กรูทิต สึงประกุล, 2564) สำหรับกลวิธีการในการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องและสร้างสรรค์เนื้อหาของมาร์เวลสตูดิโอ นั้น จากศึกษาภาพยนตร์ทำรายได้สูงสุดทั้งหมด 10 เรื่องของบริษัทมาร์เวล สามารถอภิปรายผลออกมาได้ ดังนี้

1.1 ภาพยนตร์มีกลวิธีการในการเล่าเรื่องเป็นไปตามแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative Theory): ทั้งนี้กลวิธีการในการเล่าเรื่องมีความสอดคล้องกับแนวคิดในการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) และมีองค์ประกอบในโครงเรื่องทั้งหมดเป็นไปตามแนวคิดขนบธรรมเนียมของการเล่าเรื่องของกาญญา แก้วเทพ (2541, อ้างถึงใน กัญญาธิภัทร กฤดากร, 2560) กล่าวคือ มีโครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์มาร์เวลนั้นจะมีการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีเหตุผลและมีจุดหมายปลายทาง โดยประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ความต้องการหรือความปรารถนาของตัวละครอย่างหนึ่ง กับปัญหาหรืออุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ตัวละครบรรลุจุดหมายอย่างหนึ่ง โดยมีขั้นตอนการลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ปัญหา (Rising Action) ขั้นภาวะวิกฤติสูงสุด (Climax) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution)

สำหรับในด้านความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลก็มีทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างฮีโร่กับเหล่าร้าย ความขัดแย้งภายในจิตใจของเหล่าฮีโร่เอง และความขัดแย้งระหว่างกลุ่มฮีโร่ด้วยกันเอง โดยมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของพูนินท์ ปรีดี (2559) ที่ทำการศึกษาเรื่องความขัดแย้งผ่านการสื่อสารอุดมการณ์อเมริกันผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของบริษัทมาร์เวล ที่แบ่งความขัดแย้งเป็น 3 แบบ เช่นเดียวกัน คือ ความขัดแย้งภายนอกระหว่างตัวละคร ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลังภายนอกที่ตัวละครต้องพบเจอ

จากการศึกษาวิธีการในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มาร์เวลสามารถแบ่งลักษณะของตัวละคร (Character) ออกมาเป็นตัวละครรอบด้าน (Round Character or Complex Character) และตัวละครประเภทพลวัต (Dynamic Character) ซึ่งสอดคล้องคลึงกับการศึกษาของพูนินท์ ปรีดี (2559) เช่นกัน ที่ทำการศึกษาเรื่องลักษณะของตัวละครผ่านการสื่อสารอุดมการณ์อเมริกันผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของบริษัทมาร์เวล โดยพบว่า ตัวละครในภาพยนตร์มาร์เวลแต่ละตัวนั้นมีพัฒนาการ กล่าวคือมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางความคิดและอุปนิสัย ตลอดจนทัศนคติที่เปลี่ยนแปลง เนื่องจากประสบการณ์ที่เข้ากระทบชีวิต เช่น ธอร์ที่มีความหยิ่งเโสและกระหายสงคราม แต่เมื่อเหตุการณ์ผ่านไปเขากลายเป็นคนที่มีเหตุผล รักมนุษย์ รวมถึงยังมีช่วงที่อ่อนแอปล่อยมือปล่อยตัวเนื่องจากพลาดพลั้งในการสังหารธานอสจนทำให้ประชากรหายไปครึ่งจักรวาล

ทั้งนี้ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมีการร้อยเรียงองค์ประกอบเข้ากันอย่างมีเหตุผลและสอดคล้องกัน ไม่ว่าจะเป็นตัวละครและฉากและสเปเชียลเอฟเฟกประกอบ ตลอดจนมีการลำดับเรื่องราวที่สนใจและชวนติดตามกับเรื่องราวที่ย่อยง่าย ไม่ซับซ้อน ประกอบกับบทสนทนาที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ โดยตอนจบในภาพยนตร์ที่ทำการศึกษาทุก ๆ เรื่องจะมีความสอดคล้องกับแก่นเรื่องเสมอ

กล่าวโดยสรุป การเล่าเรื่อง (Narrative or Story) คือการนำเสนอชุดของเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งอาจจะเรียบเรียงออกมาเป็นประเภทต่าง ๆ กันออกไป โดยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอส์นั้น มีการสร้างสรรค์ การลำดับเหตุการณ์ และมีองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง อันได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง โดยจะมีองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่าอย่างครบถ้วน (ทริแนนท์ ฮอร์นวิงส์ และคณะ, 2543) ทั้งนี้อาจไม่มีความแตกต่างกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั่วไปมากนัก แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียดของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีตัวละครซูเปอร์ฮีโร่เหล่านั้นก็มีลักษณะโครงเรื่องเหมือนภาพยนตร์ทั่วไป ในเรื่องของมุมมองในการเล่าเรื่องที่เกินจากภาวะความเป็นจริงโดยสื่อภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลสตูดิโอส์ที่ตีความออกมานั้นจะมีลักษณะพิเศษที่สร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม คือ **“ความเว่รวังที่สมจริง”** กล่าวคือ การนำซูเปอร์ฮีโร่มาเล่าในรูปแบบมุมมองของ **คนธรรมดาที่สามารถผลิตพลัดผลิตได้ มีรัก โลก โกรธ หลง ไม่ต่างจากคนธรรมดา**

**1.2 การเชื่อมโยงเรื่องราวในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe):** จากศึกษาจาก End Credit ของภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอทั้งหมด 10 เรื่อง นั้น พบว่า ในทุกเรื่องนั้นมีฉาก End Credit ดับที่เชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ กล่าวได้ว่า สิ่งหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มาร์เวลนั้นแตกต่างไปจากภาพยนตร์ค่ายอื่น ๆ คือ การทำให้ตอนจบของเรื่องราวในส่วนของ End Credit นั้นเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์ฮีโร่อื่น ๆ ของมาร์เวลสตูดิโอ กล่าวได้ว่ามาร์เวลสตูดิโอเป็นเจ้าแรกที่ทำสิ่งนี้ขึ้นมาก ทั้งนี้กลยุทธ์ End Credit นี้ได้กลายมาเป็นธรรมเนียมของมาร์เวลทุกเรื่อง ที่มีฉากกลับ Mid Credit และ End Credit เพื่อบอกใบ้หรือเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในจักรวาล ทั้งนี้เพื่อเป็นกลยุทธ์อย่างหนึ่งของมาร์เวลในการสร้างความผูกพันและความอยากรู้อยากเห็นไว้ต่อไปในภาพยนตร์เรื่องต่อไป โดยจากการศึกษาของ ภัฏญานธิภัทร์ ฤทธาภร (2560) ได้กล่าวว่า **จุดเริ่มต้นของกลยุทธ์ End Credit นั้นทางมาร์เวลสตูดิโอต้องการที่จะสร้างภาพยนตร์รวมซูเปอร์ฮีโร่อย่าง Avengers มาร่วมอยู่เรื่องเดียวกัน โดยกลยุทธ์แรกเริ่มคือการแนะนำฮีโร่ในภาพยนตร์แยกแต่ละเรื่อง แล้วเชื่อมโยงเรื่องหากันผ่าน End Credit นั้นเอง**

**1.3 การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่สอดคล้องกันภายใต้ควบคุมการผลิตโดยเควิน ไฟกี:** กลวิธีในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฮีโร่ในแต่ละเรื่องมีลักษณะการเล่าเริ่มต้นจากฮีโร่แยกกันไปแต่ละคน แล้วนำฮีโร่หลาย ๆ คนมาร่วมในภาพยนตร์รวมฮีโร่อย่าง Avengers ทั้ง 4 ภาคที่ผ่านมา โดยแนวทางการสร้างภาพยนตร์แบบนี้ มาร์เวลสตูดิโอได้มีการวางแผนล่วงหน้าภายใต้กลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe โดยมีระบบการทำงานที่เริ่มตั้งแต่การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง และทุกขั้นตอนของการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องสอดคล้องกัน โดยผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมาคุยกันเพื่อวางแผนให้ทิศทางของภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นสอดคล้องประสานกันให้ลงตัว (ภัฏญานธิภัทร์ ฤทธาภร, 2560) โดยการคุมโทนในภาพรวมทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับโปรดิวเซอร์และผู้บริหารใหญ่ของมาร์เวลสตูดิโออย่างเควิน ไฟกี ตั้งแต่การคัดสรรนักเขียนบท การเลือกผู้กำกับ และการมีส่วนร่วมในการคัดเลือกนักแสดง รวมกระบวนการในส่วน Pre Pro และ Post Production ซึ่งไฟกีจะเป็นคนคุมว่าโทนทั้งหมดของภาพยนตร์จะไปในทิศทางไหน ทั้งแนวบู๊แบบโหดสดอย่างกับต้นฉบับอเมริกา แนวพอมดเวทย์มนตร์อย่าง ดร.สเตรนจ์ หรือผจญภัยในอวกาศแบบสตาร์วอร์ส อย่างการไถ่ถอนออฟแกแล็คซี่ เป็นต้น

โดยในภาพยนตร์แต่ละเรื่องไฟก็ยิ่งเปิดโอกาสให้ผู้กำกับแต่ละคนได้ใส่ตัวตนลงไปในกำกับและบทด้วย โดยแนวทาง Marvel Cinematic Universe ที่มาร์เวลสตูดิโอได้ใส่ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของค่ายภาพยนตร์ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมจนประสบความสำเร็จยังสามารถอธิบายผลตามแนวคิดเรื่องรูปแบบความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างภาพยนตร์ (Character's Originality) ของ Andrew Sarris (2008) โดยแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้ 1) มาร์เวลสตูดิโอได้ใส่ตัวตนที่ชัดเจน (Studio Identity) ของค่ายภาพยนตร์แฝงลงไป โดยใช้องค์ประกอบและเทคนิคการถ่ายทำของค่ายภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพชัดเจน สะท้อนออกมาเป็นเอกลักษณ์ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เฉพาะตัวของค่ายภาพยนตร์นี้ 2) มาร์เวลสตูดิโอได้เปิดโอกาสให้ผู้กำกับภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้นสามารถควบคุมรูปแบบ และแก่นแท้ของภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ตนเองกำกับ หรือเรียกว่าลักษณะแบบ Great Author หรือ Major Author และ 3) ถึงแม้มาร์เวลสตูดิโอจะเปิดโอกาสให้ผู้กำกับภาพยนตร์แสดงเอกลักษณ์ในแบบ Great Author แต่ก็ยังมีแนวทางในการควบคุมภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องให้สอดคล้องและเป็นในทิศทางเดียวกันด้วยเช่นกัน หรือเรียกว่าลักษณะแบบ Lesser Author อาจกล่าวได้ว่าเป็นแนวทางการผสมผสานระหว่าง Great Author และ Lesser Author ดังนั้นแม้ว่ากลยุทธ์ Marvel Cinematic Universe จะประสบความสำเร็จมากแค่ไหน แต่สุดท้ายแล้วไฟก็ก็ยังให้ความสำคัญกับภาพยนตร์เดี่ยวอยู่เช่นกัน จากงานวิจัยเรื่องกลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาในภาพยนตร์มาร์เวลให้เกิดความนิยมของกัญญารักษ์ ฤทธาภรณ์ (2560) ได้ศึกษาแนวคิดของไฟก็และมาร์เวลสตูดิโอ กล่าวคือ **ไม่ว่าเรื่องราวในภาพยนตร์มาร์เวลแต่ละเรื่องจะเชื่อมโยงกันมากเพียงใดแต่ภาพยนตร์เดี่ยวของฮีโร่แต่ละคน ผู้ชมนั้นไม่จำเป็นต้องดูภาพยนตร์เรื่องใดมาก่อนเลยก็ได้**

**2. รูปแบบการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างภาพตัวแทนซูเปอร์ฮีโร่ให้เกิดความนิยมในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ:** จากการศึกษาลักษณะตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง โดยมีการอธิบายผลออกมาดังหัวข้อต่อไปนี้

**2.1 ลักษณะตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ (Character's Archetypes) ของภาพยนตร์มาร์เวลที่มีเอกลักษณ์** โดยมีลักษณะเป็นไปตามแนวคิดของ Carl G. Jung (อ้างถึงใน Bryan Tillman, 2011) นั้น โดยในทุกตัวละครฮีโร่จะมีลักษณะของ Hero Archetype ซึ่งเป็นลักษณะพื้นฐานที่ฮีโร่ทุกตัวต้องมี คือ คาแรคเตอร์ของผู้ที่มีความกล้าที่จะต่อสู้กับสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ มีความทะเยอทะยานที่จะต่อสู้กับสิ่งไม่ดี แต่จะแตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะของแต่ละคาแรคเตอร์ของแต่ละฮีโร่ (Jess Feist & Gregory J. Feist, 2008) และพบว่าตัวละครอย่างไอรอนแมน, ดร.สเตรนจ์, แอนท์, สตาร์-ลอร์ด, ฮอว์คอาย, แบล็กวิโดว์ และโลกิ มีลักษณะตัวละครแบบ Trickster Archetype ที่มีลักษณะของตัวละครที่มีเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้นินได้เปรียบหรือได้ประโยชน์ ส่วนลักษณะตัวละครแบบ Fool Archetype จะพบในตัวละครธอร์, สไปเดอร์แมน, แดร์ริกซ์ และสตาร์-ลอร์ด ซึ่งเป็นลักษณะคาแรคเตอร์ของความโง่ ที่มีความสับสนทั้งในตัวเองและเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นตัวสร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น ๆ โดยไม่ตั้งใจ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราวด้วย ทั้งนี้ลักษณะตัวละครที่สับสนในตนเอง คุ่มดีคุ่มร้าย มีด้านมืดแฝงอยู่โดยพยายามซ่อนมันไว้ที่ปรากฏในตัวละครอย่างอัลท์, วินเทอร์โซลเจอร์ และสการ์เล็ต วิทช์ โดยเป็นลักษณะตัวละครในรูปแบบ Shadow Archetype และลักษณะตัวละครแบบ Mentor Archetype เป็นคาแรคเตอร์ของคนที่มีความฉลาดและรอบรอบรู้ที่จะถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ซึ่งเป็นลักษณะสุดท้ายนี้ปรากฏในตัวละครอย่างวิชั่น และดร.สเตรนจ์ โดยลักษณะคาแรคเตอร์ของตัวละครเหล่านี้มีอยู่ในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ทุกเรื่อง และโดยปกติแล้ว ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ต่าง ๆ นั้นไม่จำเป็นต้องเกิดจากลักษณะตัวละครเดี่ยว แต่เกิดจากการรวมกันของคาแรคเตอร์ 2 แบบขึ้นไปก็ได้

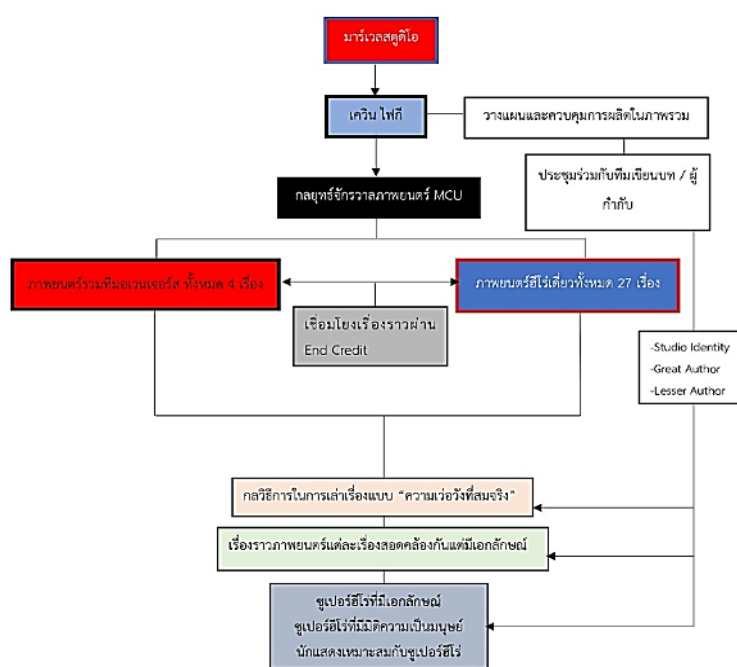
โดยเฉพาะตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่มีลักษณะของ Hero Archetype และ Trickster Archetype ในคน ๆ เดียว เช่น ตัวละครโทนี่ สตาร์ค ในภาพยนตร์เรื่อง The Avengers (2012) ที่มีคาแรคเตอร์กล้าหาญต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย อีกทั้งยังใช้กลยุทธ์หรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบหรือได้ผลประโยชน์เพราะตัวละครนี้เป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์และนักธุรกิจ เป็นต้น จากลักษณะตัวละครทั้งหมด 5 ลักษณะตัวละครที่ปรากฏในตัว ฮีโร่ในภาพยนตร์มาร์เวล กล่าวได้ว่า เป็นลักษณะตัวละครที่ทำให้เพิ่มมิติของตัวละครขึ้นมา และส่งผลให้คาแรคเตอร์ของฮีโร่แต่ละตัวนั้นไม่ทับซ้อนทำให้สามารถกระจายบทได้ดีและทั่วถึง ทำให้ทุกตัวละครนั้นโดดเด่นในลักษณะตัวละครตามแนวทางของตนเอง (กัญญาธิภัทร์ กฤดากร, 2560)

**2.2 ลักษณะตัวซูเปอร์ฮีโร่ที่มีมิติความเป็นมนุษย์** โดยลักษณะการประกอบสร้างคาแรคเตอร์ตัวละครฮีโร่ที่ปรากฏในภาพยนตร์มาร์เวลอีกแบบที่ทำให้ตัวละครฮีโร่นั้นมีมิติมากขึ้น กล่าวคือ เรื่องของจิตใจของบรรดาฮีโร่ ถึงแม้จะมีพลังและความสามารถพิเศษ แต่การทำให้ตัวละครฮีโร่เหล่านี้มีพื้นฐานความรู้สึกรู้จักนึกคิดแบบมนุษย์ธรรมดาทั่วไปที่ส่งผลให้พวกเขานั้นมีเหตุผลส่วนตัวในการตัดสินใจที่จะกระทำอะไรบางอย่างที่มีทั้งถูกและผิดที่อาจทำให้เกิดความขัดแย้งทั้งภายในจิตใจและระหว่างฮีโร่ด้วยกัน กล่าวคือ มาร์เวลสตูดิโอเน้นทำตัวละครฮีโร่นั้นมีความเป็นมนุษย์มากขึ้นและมีพัฒนาการของตัวละคร โดยฮีโร่แต่ละตัวจะมีเรื่องราวของตัวเองที่ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาในเรื่องของการออกแบบตัวละครของธนพล จุลกะเศียน (2566) ที่กล่าวถึงแนวคิดเรื่องประเภทของตัวละคร (Type of Character) ที่กล่าวถึงลักษณะตัวละครรอบด้าน หรือตัวละครที่ซับซ้อน (Round Character or Complex Character) ที่เป็นตัวละครที่มีชีวิต ความคิด อารมณ์และความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริงอาจมีทั้งรัก โลภ โกรธ หลง ดี หรือเลว และลักษณะตัวละครที่พัฒนาการและเปลี่ยนแปลงตามประสบการณ์ หรือเรียกว่าตัวละครแบบพลวัต (Dynamic Character) กล่าวได้ว่า ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ทุกตัวนั้นถูกสร้างขึ้นมาให้มีเลือดเนื้อแบบมนุษย์ธรรมดาและสอดคล้องพร้อมกันกับมีพัฒนาการไปพร้อมกับภาพยนตร์ในแต่ละภาค ทำให้ผู้ชมนั้นได้ร่วมเดินทาง สร้างความผูกพันและเติบโตไปพร้อมกับตัวละครฮีโร่เหล่านี้ใน 10 กว่าปีของภาพยนตร์จักรวาล MCU นับตั้งแต่เปิดตัวภาพยนตร์ Iron Man ในปี ค.ศ.2008

**2.3 ลักษณะนักแสดงที่เหมาะสมกับตัวฮีโร่** อีกหนึ่งในการประกอบสร้างภาพตัวแทนซูเปอร์ฮีโร่ให้เกิดความนิยมในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ คือ การคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมและสอดคล้องกับฮีโร่เหล่านั้นเพื่อสร้างภาพจำ โดยมาร์เวลสตูดิโอเน้นได้มีการคัดเลือกนักแสดงจากความมีชื่อเสียงเพียงอย่างเดียว แต่จะคัดเลือกนักแสดงจากความเหมาะสมกับบทบาทในภาพยนตร์ รวมถึงมีการเซ็นสัญญาที่สอดคล้องกับจำนวนภาพยนตร์ที่วางแผนสร้าง ทั้งนี้แนวทางการคัดเลือกนักแสดงให้เหมาะสมนั้น มาร์เวลสตูดิโอและเควิน ไฟกี จะทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ในการคัดสรรนักแสดงที่เหมาะสมกับตัวละครทั้งรูปลักษณ์หรือนิสัยส่วนตัวเพื่อสร้างภาพตัวแทนที่สามารถดึงดูดให้ผู้ชมเข้ามาชมภาพยนตร์ เช่น การเลือกนักแสดงนำในภาพยนตร์ Iron Man นั้น เควิน ไฟกี ได้ร่วมหารือกับจอห์น แพฟโร ผู้กำกับภาพยนตร์ ในการคัดเลือกนักแสดงนำ สุดท้ายก็ได้โรเบิร์ต ดาวนีย์ จูเนียร์ จากบทบาทการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Kiss Kiss Bang Bang ถึงแม้ว่าเขาจะมีแต่ข่าวคราวเรื่องยาเสพติด มีทั้งบุคลิกทั้งดีและร้ายในคน ๆ เดียวกัน แต่กลับเลือกเนื่องจากบุคลิกและชีวิตมีความใกล้เคียงกับโทนี่ สตาร์ค มหาเศรษฐีเพลย์บอย เสเพลมากที่สุดนั่นเอง ทั้งที่นักแสดงฮอลลีวูดชื่อดังหลายคนสนใจในบทนี้ เช่น ไคลฟ์ โอเวน, แซม ร็อคเวล และ ฮิวจ์ แจ็คแมน ทำให้การคัดเลือกนักแสดงเป็นจุดเด่นของมาร์เวลมาโดยตลอด (ชาลี เวทเชล และ สเตฟานี เวทเชล, 2565)

จากการอภิปรายผลทั้งหมดที่ผ่านมา สามารถสรุปภาพรวมการสื่อสารผ่านกลวิธีการเล่าเรื่องการสร้างสรรคเนื้อหาและการสื่อสารการประกอบสร้างภาพตัวแทนซูเปอร์ฮีโร่ ให้เกิดความนิยมในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ ออกมาดังแผนภาพต่อไปนี้





ภาพที่ 1 การสื่อสารผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องและการประกอบสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ในจักรวาลภาพยนตร์ ทำรายได้อันดับหนึ่งของโลก “มาร์เวลซูเปอร์ฮีโร่”

### ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

1. ค่ายหนังควรแนวทางการเล่าเรื่องข้ามสื่อของมาร์เวลสตูดิโอในการสร้างภาพยนตร์จากมาร์เวลคอมิกส์มาปรับใช้ในการนำนวนิยาย วรรณกรรม และการ์ตูนไทยที่นิยมมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์
2. สำหรับนักเขียนนวนิยายหรือการ์ตูนไทยสามารถใช้แนวทางของมาร์เวลคอมิกส์เป็นต้นแบบในการพัฒนาฮีโร่ต้นแบบที่มีเนื้อเรื่องและภาพให้มีความเป็นสากลและน่าสนใจ
3. ภาครัฐบาลควรบูรณาการร่วมกับภาคเอกชนและภาคประชาชนในการวางนโยบายที่มีประสิทธิภาพในการนำแนวทางทางความสำเร็จของมาร์เวลสตูดิโอในแง่ของการพัฒนาตัวละครฮีโร่และการเล่าเรื่องให้เกิดความนิยมทั่วโลกในการเป็นพิมพ์เขียวสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์และซูเปอร์ฮีโร่ไทย

### ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษาในส่วนของกลยุทธ์การตลาดและการนำแนวทางซอฟต์แวร์มาใช้ของมาร์เวลสตูดิโอและอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดเพื่อเป็นต้นแบบกับวงการภาพยนตร์ไทย
2. ในการศึกษาครั้งต่อไปควรเพิ่มการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณเข้าไปด้วย โดยอาจศึกษาในส่วนของผู้รับสารหรือมุมมองแฟนคลับเพิ่มเติมขึ้นมา

### บรรณานุกรม

- กัญญาธิภัทร์ กฤตาคม. (2560). *กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิดความนิยมของ มาร์เวล สตูดิโอ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].
- ชาลี เวทเชล และ สเตฟานี เวทเชล. (2565). *The Marvel Studio Story บทเรียนธุรกิจฉบับมาร์เวล สตูดิโอ*. ลีฟ ริช ฟอว์เฟเวอร์. กรุงเทพฯ.
- ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์. (2551). *บทโทรทัศน์เขียนอย่างไรให้เป็นมือโปร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์ และคณะ. (2543). *นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง: วิเคราะห์การศึกษา จินตคติ-จินตทัศน์ในสื่อร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพล จุลกะเศียน. (2566). *การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- พุดินันท์ ปรีดี. (2559). *การสื่อสารอุดมการณ์อเมริกันผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของบริษัทมาร์เวล*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่].
- ภูริทัต สังประกุล. (2564). *การวิเคราะห์กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการของบริษัทมาร์เวล สตูดิโอส์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่].
- Box office mojo. (2022 September 23). *All-Time Charts*. [https://www.boxofficemojo.com/charts/overall/?ref\\_=bo\\_nb\\_hm\\_tab](https://www.boxofficemojo.com/charts/overall/?ref_=bo_nb_hm_tab)
- Feist, J., & Feist, G. J. (2008). *Theories of personality (5th ed.)*. Boston: McGraw-Hill.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications & Open University.
- Sarris, A. (2008). Notes on the Auteur theory in 1962. In B. K. Grant (ed.), *Auteurs and authorship: A film reader* (pp.35-45). Malden, Mass: Blackwell.
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Waltham, Mass: Focal.