



ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย:

กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU

The image of leading roles in boys' love series that reflects Thai society's norms:

A case study of Thai popular boys' love series on streaming platform VIU

พุฒินาถ ธิบรรจง. สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสารสังคม วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ปีฉันทน์ ปุณณูประภา. วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Putthinart Ribunjong. College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University.

Pilan Poonyaprapha. College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University.

E-mail : putthinart.lee@gmail.com, pilan@g.swu.ac.th

Received: 17 May 2025; Revised: 26 May 2025; Accepted: 4 September 2025

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มุ่งเน้นวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย โดยใช้กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง VIU วัตถุประสงค์หลักของการวิจัยคือ เพื่อสำรวจว่าตัวละครหลักในซีรีส์วายสามารถสะท้อนค่านิยมและทัศนคติทางสังคม รวมถึงการแสดงออกถึงความหลากหลายทางเพศในบริบทของวัฒนธรรมไทยได้อย่างไร การศึกษานี้ใช้แนวทางวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยวิเคราะห์เชิงคุณภาพของเนื้อหาซีรีส์ 6 เรื่อง ผ่านแนวคิดการวิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis) และสัญวิทยา (Semiotics) ควบคู่กับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามกลุ่มผู้ชมชาวไทยที่มีประสบการณ์รับชมซีรีส์วาย

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยไม่เพียงแต่เป็นตัวแทนของการยอมรับความหลากหลายทางเพศ แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายผ่านเครื่องแต่งกาย ท่าทาง และบริบทเชิงวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์และความสัมพันธ์ทางเพศ นอกจากนี้ การตอบสนองของผู้ชมยังสะท้อนถึงการยอมรับอัตลักษณ์ทางเพศที่กว้างขึ้น และชี้ให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของซีรีส์วายในการขับเคลื่อนการสนทนาทางสังคมเกี่ยวกับความเท่าเทียมและการยอมรับในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัยข้อค้นพบนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาบทบาทตัวละครในสื่อบันเทิงไทยให้สอดคล้องกับค่านิยมของสังคม และส่งเสริมศักยภาพของซอฟต์แวร์ในการสร้างความเข้าใจและการยอมรับในระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : ภาพลักษณ์, ค่านิยม, บทบาททางสังคม, ซีรีส์วาย

Abstract

This study aims to analyze the portrayal of leading characters in Boys' Love (BL) series as a reflection of Thai societal norms, focusing on popular Thai BL series available on the VIU streaming platform. The primary objectives are to explore how these leading characters embody social values and attitudes, particularly relation to gender diversity within the context of Thai culture. The research employs a mixed-methods approach, combining qualitative content analysis of six selected series using character analysis and semiotics, with quantitative data collection from surveys of Thai audiences who have watched these series.

The research unveils how BL characters act as cultural symbols, communicating meanings through clothing, gestures, and contextual cues that signify sexual identity and relationships. The findings highlight audience receptiveness to diverse gender identities and underline the pivotal role of BL series in reshaping societal narratives towards acceptance and equality. These insights can guide the strategic development of character portrayals in Thai media, leveraging the entertainment industry's soft power potential to project cultural diversity and inclusivity on a global stage effectively.

Keywords: Image, Values, Norms, boys' love series

บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสาร และสื่อบันเทิงสามารถเข้าถึงประชาชนได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว สื่อมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ และการรับรู้เกี่ยวกับโลกและสังคมโดยรอบภาพยนตร์ และซีรีส์ถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทรงอิทธิพลในการสร้างภาพลักษณ์ และกรอบความเข้าใจเกี่ยวกับบุคคลและกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศโดยเฉพาะในประเทศไทยและบริบทสากล ในปีพ.ศ. 2566 ซีรีส์วาย (Y Series) ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และกลายเป็นที่สนใจอย่างมากเนื่องจากการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก ความสัมพันธ์ และการยอมรับในความหลากหลายทางเพศ

การศึกษาบุคลิกและบทบาทของตัวละครหลักในซีรีส์วายเป็นการวิเคราะห์ที่สำคัญ เนื่องจากไม่เพียงสะท้อนความหลากหลายทางเพศ แต่ยังเปิดพื้นที่ให้เกิดการสร้างสรรคและพัฒนาการนำเสนอผ่านสื่อมวลชน โดยเฉพาะในรูปแบบโทรทัศน์ซีรีส์ งานวิเคราะห์เชิงสื่อประเภทยังมีบทบาทต่อความเข้าใจ และการยอมรับในประเด็นเพศวิถี (Sexual Orientation) และอัตลักษณ์ทางเพศ (Gender Identity) ในสังคม

ในบทนำนี้ จะมีการสำรวจและวิเคราะห์หลักการ และวัตถุประสงค์ของการศึกษาภาพลักษณ์ตัวละครหลักในซีรีส์วาย โดยเน้นกรณีศึกษาซีรีส์ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2566 ผ่านแพลตฟอร์ม VIU การวิเคราะห์จะมุ่งเน้นไปที่การศึกษาความหลากหลายในการแสดงออกของตัวละคร รวมถึงบทบาทที่พวกเขาได้รับในซีรีส์ นอกจากนี้ ยังมีการวิเคราะห์การตอบรับจากผู้ชม โดยเน้นผลสะท้อนทางค่านิยมของสังคมที่เกิดจากการนำเสนอดังกล่าว

เปิดโลกภาพยนตร์ซีรีส์วาย

ในปัจจุบันภาพยนตร์ซีรีส์มีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตประจำวันของผู้คน โดยเฉพาะในด้านการสะท้อนวัฒนธรรม สังคม และค่านิยมร่วมสมัย ลักษณะเด่นของภาพยนตร์ซีรีส์ในยุคปัจจุบัน คือ การพัฒนาโครงเรื่องและบทบาทตัวละครให้มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากภาพยนตร์ซีรีส์ไทยในอดีตที่มักเน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งเชิงอารมณ์ เช่น การแย่งชิง หรือโครงเรื่องที่คาดเดาได้ง่าย ปัจจุบันภาพยนตร์ซีรีส์ได้รับเปลี่ยนรูปแบบอย่างชัดเจน มีการนำเสนอเนื้อหา และโครงเรื่องที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น และตอบสนองความต้องการของผู้ชมยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หนึ่งในแนวภาพยนตร์ซีรีส์ที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในหมู่คนรุ่นใหม่ คือ “ซีรีส์วาย” หรือภาพยนตร์ซีรีส์ที่นำเสนอเรื่องราวความรักระหว่างเพศชายด้วยกัน คำว่า “วาย” มีรากฐานจากคำว่า Yaoi ในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเดิมเป็นรูปแบบหนึ่งของวรรณกรรมการ์ตูนที่สะท้อนเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างชายรักชาย ผู้ที่ชื่นชอบเนื้อหาในลักษณะนี้มักจะรวมตัวกันเป็นกลุ่มชุมชน หรือสังคมที่มีรสนิยมทางวรรณกรรมที่คล้ายคลึงกัน โดยเนื้อหาดังกล่าวไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในรูปแบบการ์ตูนเท่านั้น แต่ได้ขยายไปสู่รูปแบบอื่น เช่น นวนิยาย ภาพยนตร์ และภาพยนตร์ซีรีส์

วัฒนธรรมวายได้แทรกซึมเข้าสู่การสื่อสารไทยอย่างเด่นชัด โดยเฉพาะในรูปแบบของซีรีส์วายที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศไทย และในระดับสากล ซีรีส์วายไทยมีลักษณะเด่นในด้านการนำเสนอตัวละครที่น่าดึงดูด ทั้งในมิติของความรัก ความอ่อนโยน ความเท่ และบุคลิกภาพที่โดดเด่น ตัวละครเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อดึงดูดผู้ชมทั้งในเชิงอารมณ์และความสวยงามทางสุนทรียศาสตร์ ส่งผลให้ผู้ชมจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมที่ถูกเรียกว่า “สาววาย” เกิดความผูกพันและพร้อมสนับสนุนตัวละครทั้งในบทบาทที่ปรากฏในซีรีส์ และในชีวิตจริง การพัฒนาและความสำเร็จของซีรีส์วายไม่เพียงสะท้อนถึงค่านิยมในเชิงพาณิชย์แต่ยังเป็นตัวชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในสังคมไทยที่เริ่มเปิดรับ และยอมรับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายทางเพศในบริบทที่กว้างขวาง และหลากหลายมากขึ้น

ข้อจำกัดและศักยภาพของการนำเสนอความหลากหลายทางเพศในภาพยนตร์ซีรีส์วายไทย : เปรียบเทียบกับสื่อกระแสหลักในบริบทสากล

อย่างไรก็ตาม ยังมีมุมมองที่วิพากษ์วิจารณ์การผลิตซีรีส์วายไทยว่า มักยึดติดกับรูปแบบการเล่าเรื่องและโครงสร้างที่ซ้ำ ๆ โดยเฉพาะการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครเอกที่มักเป็นเด็กชายวัยรุ่นที่มีรูปลักษณ์น่าดึงดูด และดำเนินเรื่องในบริบทของชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นคณະยอดนิยม เนื้อหามักวนเวียนอยู่กับการฝ่าฟันอุปสรรคจนกระทั่งตัวละครทั้งสองตกหลุมรักกัน การเล่าเรื่องลักษณะนี้แม้จะได้รับความนิยม และมีการผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่อง แต่ก็มีข้อจำกัดในแง่ของการสร้างความเข้าใจ หรือยอมรับเรื่องความรักเพศเดียวกันในสังคมไทย หรืออาจไม่ได้สะท้อนค่านิยมของสังคมไทยได้

กลุ่มผู้วิพากษ์ยังชี้ให้เห็นว่าแม้ทศรูปของซีรีส์วายส่วนใหญ่จะนำเสนอภาพความรักที่สมหวังและตอนจบที่มีความสุข (Happy Ending) แต่ภาพลักษณ์ดังกล่าวอาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงของกลุ่มบุคคลหลากหลายทางเพศในประเทศไทย (Natjanan, 2017) ซึ่งต้องเผชิญกับอุปสรรคทางสังคม และกฎหมายมายาวนาน เช่น การต่อสู้เพื่อสิทธิในการสมรส หรือการถูกละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เช่น การถูกกลั่นแกล้ง หรือเหยียดหยาม แม้ประเทศไทยจะเป็นประเทศที่ 31 ที่มีการบังคับใช้กฎหมายสมรสเท่าเทียม แต่กลุ่มบุคคลหลากหลายทางเพศในอีกหลายประเทศทั่วโลกยังคงเผชิญกับการกีดกันทางสิทธิและสถานะทางกฎหมาย

เมื่อพิจารณาสื่อภาพยนตร์ซีรีส์ในบริบทสากล เช่น ซีรีส์เรื่อง Sex Education หรือ Heartstopper ซึ่งนำเสนอเรื่องราวของกลุ่มบุคคลหลากหลายทางเพศอย่างลึกซึ้ง และครอบคลุมในแง่ของความยากลำบากและการเรียกร้องสิทธิเสมอภาค ตลอดจนลักษณะภาพสะท้อนของกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศ ซีรีส์เหล่านี้มุ่งสะท้อนถึงประสบการณ์ที่แท้จริงของกลุ่ม LGBTQ+ และสร้างความตระหนักรู้ในสังคมผ่านการเล่าเรื่องที่เน้นความสมจริง ตัวอย่างเช่น การนำเสนอขบวนพาเหรด Pride ในฐานะสัญลักษณ์ของการเรียกร้องสิทธิและเฉลิมฉลองความหลากหลายทางเพศ หรือการก้าวข้ามผ่านการยอมรับในเพศวิถีของตน เป็นต้น

แม้ในประเทศไทยจะมีการจัดงาน Pride แต่ยังไม่มีการมีซีรีส์วายที่นำเสนอเหตุการณ์หรือบริบทของงานนี้ในลักษณะเดียวกับสื่อกระแสหลักของตะวันตก หรือภาพยนตร์ซีรีส์วายหลายเรื่อง มักมองข้ามเรื่องราวของกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศ และส่วนใหญ่เชื่อว่าผู้ผลิตเน้นไปในเรื่องของความรักแฟนตาซี (Standard, 2020) ข้อจำกัดนี้สะท้อนถึงความแตกต่างในการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยและสื่อสากล โดยผู้วิจัยมุ่งวิเคราะห์ศึกษาซีรีส์วายไทยในปัจจุบันได้สะท้อนภาพลักษณ์ หรือมีค่านิยมอย่างไรของกลุ่มบุคคลหลากหลายทางเพศ โดยวิเคราะห์ผ่านแนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครและสัญลักษณ์

ในทางกลับกันการนำเสนอภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยอาจถูกมองว่าเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับกลุ่มบุคคลหลากหลายทางเพศในการแสดงออก และสร้างความเข้าใจในสังคม แม้เนื้อหาจะยังคงติดอยู่ในกรอบของมโนทัศน์แบบแผนดั้งเดิม แต่ซีรีส์เหล่านี้ก็ได้ช่วยลดอคติบางส่วนที่มีต่อความหลากหลายทางเพศ โดยเฉพาะในบริบทของวัฒนธรรมไทยที่ยังคงยึดถือคุณค่าของความเป็นชายและหญิงแบบดั้งเดิมอย่างเหนียวแน่น

ตัวอย่างเช่น Sotus the Series 2559 หนึ่งในซีรีส์วายเรื่องแรกๆ ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ที่นักวิชาการหลายท่านให้ความคิดเห็นว่าตัวซีรีส์สะท้อนบทบาทตายตัวของตัวละคร และมีแบบแผนแบบละครชายหญิงทั่วไป แต่ความนิยมของซีรีส์กลับช่วยผลักดันให้เกิดการยอมรับเรื่องเพศวิถีที่หลากหลายในกลุ่มผู้ชมวงกว้าง โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เปิดรับความแตกต่างมากขึ้น นอกจากนี้ การสร้างสรรค์ตัวละครที่มีพัฒนาการด้านอารมณ์และการยอมรับตัวเอง ยังเป็นการกระตุ้นให้เกิดบทสนทนาในสังคมเกี่ยวกับประเด็น LGBTQ+ ซึ่งเป็นก้าวสำคัญในกระบวนการสร้างความเข้าใจและการยอมรับ

แม้ว่านักวิพากษ์หลายท่าน นิยามหยิบยกทัศนะของนักวิชาการอย่างคุณเคท ครั่งพิบูลย์ ในการวิพากษ์ภาพลักษณ์ของตัวละครในสื่อว่าอาจยังไม่หลุดพ้นจากบทบาทการไม่ยอมรับเพศของตน และการผลักกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศออกไป แต่สิ่งนี้ก็อาจเป็นกลไกที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชม และกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามต่อบทบาททางเพศในชีวิตจริง การนำเสนอผ่านกรอบดราม่า และความเศร้าสลด อาจทำให้ผู้ชมบางกลุ่มเกิดความเห็นใจหรือเข้าใจมุมมองของกลุ่มบุคคลหลากหลายทางเพศได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ดังนั้นการผลิตซีรีส์วายไทยสามารถนำไปสู่การพูดคุยเรื่องเพศวิถีในสังคมไทย ซึ่งในระยะยาว อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของค่านิยมทางเพศในระดับที่กว้างขึ้น แม้ว่าจะยังมีข้อจำกัด แต่พื้นที่ที่สื่อเหล่านี้สร้างขึ้น ย่อมเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในกระบวนการเปลี่ยนผ่านสังคมที่เปิดกว้างและเท่าเทียมมากขึ้น การวิจัยนี้จึงอยากศึกษาภาพสะท้อนที่ซีรีส์วายไทยมีต่อค่านิยมต่อผู้ชมทางสังคมไทยว่ามีผลอย่างไรและสร้างคุณค่าอะไรให้แก่ผู้ชม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายไทย เพื่อทำความเข้าใจถึงการนำเสนอและความหมายที่สะท้อนผ่านตัวละครดังกล่าว
2. เพื่อศึกษาภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยที่ตอบสนองต่อค่านิยมทางสังคมไทย

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครแบบสามมิติ ของ Egri

Egri (2004) เสนอว่า หากต้องการเข้าใจตัวละครได้อย่างลึกซึ้งและสมบูรณ์ จำเป็นต้องวิเคราะห์ตัวละครใน 3 มิติหลัก ดังนี้

1. มิติทางกายภาพ คือ การพิจารณาลักษณะที่เห็นได้จากภายนอก เช่น เพศ อายุ รูปร่าง หน้าตา ท่าทาง สีผิว รวมถึงข้อบกพร่องทางร่างกาย ตัวอย่างเช่น ตัวละครที่มีรูปลักษณ์ดูเข้มแข็งหรืออ่อนแอ ก็จะส่งผลต่อการตีความบุคลิก และบทบาทของเขาในเรื่องได้

2. มิติทางสังคม คือ การดูว่าตัวละครมีสถานะ หรือความเป็นอยู่ในสังคมอย่างไร เช่น เป็นชนชั้นไหน (ล่าง กลาง สูง) ทำอาชีพอะไร รายได้มากน้อยแค่ไหน การศึกษาสูงหรือต่ำ สภาพครอบครัวเป็นอย่างไร (พ่อแม่หย่าร้าง เป็นเด็กกำพร้า ฯลฯ) นับถือศาสนาอะไร มีบทบาททางสังคมหรือการเมืองอย่างไร และมีรสนิยมในการบันเทิงแบบไหน เช่น ชอบอ่านหนังสือพิมพ์แนวไหน ฟังเพลงอะไร สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เข้าใจพื้นฐานชีวิตของตัวละคร และทำให้ตัวละครดูสมจริงขึ้น

3. มิติทางจิตวิทยา คือ การเข้าใจสภาพจิตใจ ทศคติ อารมณ์ และความคิดภายในของตัวละคร เช่น ความทะเยอทะยาน ความผิตหวัง ความกลัว ความหลงใหล หรือทัศนคติต่อชีวิต ตัวละครบางตัวอาจมีความซับซ้อน เช่น ภายนอกดูแข็งแกร่ง แต่ภายในเปราะบาง หรือมีความขัดแย้งในตัวเอง ซึ่งทำให้ตัวละครมีมิติมากขึ้นและน่าสนใจยิ่งขึ้น

เมื่อประยุกต์ใช้กับซีรีส์วายไทยในสื่อดิจิทัล เช่น VIU หรือโซเซียลมีเดีย ตัวละครมักถูกออกแบบให้มีลักษณะภายนอกเฉพาะ (เช่น เสื้อผ้า ท่าทาง สีผิว) ซึ่งทำหน้าที่เป็น “สัญญาณ” ที่ผู้ชมสามารถถอดรหัสเพื่อรับรู้เพศวิถี บทบาทความสัมพันธ์ และสถานะทางสังคมของตัวละคร เช่น รุก/รับ หรือชนชั้นทางเพศที่ไม่เปิดเผย การวิเคราะห์มิติจิตวิทยาก็เชื่อมโยงกับสัญญาณที่ไม่เป็นรูปธรรม เช่น การหลบตา การกลืนน้ำตา หรือสีของฉากที่เปลี่ยนไปตามอารมณ์ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถอ่าน “ความรู้สึกภายใน” ได้จากภาษาภาพโดยตรง แม้ไม่มีบทสนทนา

สรุปแนวคิดสามมิตินี้มาประยุกต์ใช้กับการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ซีรีส์วาย ช่วยทำให้สามารถถอดรหัสความหมายที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับตัวละครหลากหลายทางเพศ ทั้งในด้านภาพลักษณ์ อารมณ์ และการต่อรองอัตลักษณ์ในพื้นที่สื่อร่วมสมัยได้อย่างครบถ้วน

แนวคิดของ Hal Fischer

Fischer (1977) เป็นศิลปินและนักวิจัยที่บุกเบิกการใช้ภาพถ่ายประกอบข้อความเพื่อวิเคราะห์ “สัญญาณ” (signs) ในบริบทวัฒนธรรมเกย์ โดยเฉพาะในงาน Gay Semiotics ซึ่งให้เห็นถึง เครื่องแต่งกาย ท่าทาง สี หรือวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏในชุมชนเกย์ มิได้เป็นเพียงเครื่องตกแต่งภายนอก แต่เป็น “ระบบของความหมาย” ที่ถูกผลิตซ้ำและยอมรับผ่านข้อตกลงเชิงวัฒนธรรม (cultural codes) แนวคิดของ Fischer สอดคล้องกับสัญวิทยาสมัยใหม่ของ Barthes ที่เห็นว่าสัญญาณไม่ได้มี “ความหมายโดยกำเนิด” แต่ขึ้นกับบริบททางสังคมและการตีความของผู้รับสาร (Chandler, 2017) เมื่อประยุกต์ใช้กับซีรีส์วายไทยในสื่อดิจิทัล เช่น VIU หรือโซเซียลมีเดีย การแต่งกาย ฉาก หรือพฤติกรรมตัวละครกลายเป็น “สัญญาณ” ที่สื่อสารบทบาทความสัมพันธ์ และอัตลักษณ์ทางเพศ โดยเปิดให้ผู้ชมร่วมตีความ และสร้างความหมายใหม่ สะท้อนบทบาทของสื่อดิจิทัลในการต่อรองอัตลักษณ์ทางเพศในสังคมร่วมสมัย

สรุปได้ว่า แนวคิดของ Fischer จึงมีศักยภาพในการเปิดเผยว่า การแสดงออกของตัวละครในซีรีส์วาย ไม่ใช่เพียงการเล่าเรื่อง แต่เป็นการต่อรองอัตลักษณ์ผ่านระบบสัญญาณที่แฝงอยู่ในมิติภาพและเนื้อหา โดยเฉพาะในสื่อดิจิทัลที่เปิดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ตีความร่วม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พนัส เพ็งเล็ก (2566) ได้ทำการศึกษาภาพสะท้อนสังคมในนวนิยายวาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพสะท้อนสังคมในนวนิยายวาย โดยจะศึกษาในด้านครอบครัว ด้านการศึกษา ด้านอาชีพ ด้านฐานะทางสังคม และด้านความรัก ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนวนิยายวายออนไลน์ที่ได้รับการตีพิมพ์รวมเล่มจากสำนักพิมพ์ต่าง ๆ โดยคัดเลือกข้อมูลแบบเจาะจงจำนวน 10 เรื่อง ผลการวิจัยด้านภาพสะท้อนสังคมในนวนิยายวาย พบภาพสะท้อนสังคมในนวนิยายวาย 5 ลักษณะ ได้แก่ ด้านครอบครัวปรากฏภาพสะท้อนสังคมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว และการยอมรับตัวตนของสมาชิกในครอบครัว ด้านการศึกษาปรากฏภาพสะท้อนสังคมเกี่ยวกับระบบการศึกษา การเรียน และการดำเนินชีวิตในสถาบันการศึกษา ด้านอาชีพปรากฏภาพสะท้อนสังคมเกี่ยวกับอาชีพประจำและอาชีพเสริมพิเศษ ด้านฐานะทางสังคมปรากฏภาพสะท้อนสังคมด้านชีวิตความเป็นอยู่ ฐานะทางเศรษฐกิจ การเงิน และด้านความรักปรากฏภาพสะท้อนสังคม ความรักที่แสดงความปรารถนาดี ความเสียสละ และความรักอย่างสมหวัง

กานนท์ คุ่มสุภา (2565) ได้ทำการศึกษาการสร้างกรอบโครงความคิดเพื่อการเคลื่อนไหวทางสังคมในปริณทลชีรีสวายไทย ปี 2563-2565 มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การสร้างกรอบโครงความคิดเพื่อการเคลื่อนไหวทางสังคมในปริณทลชีรีสวายไทย โดยการวิเคราะห์ตัวบทการเล่าเรื่องของชีรีสวายที่เผยแพร่ระหว่างปี 2563 – 2565 จำนวน 7 เรื่อง และการวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse) จากปริณทลชีรีสวาย ประกอบด้วยบทสัมภาษณ์ผู้กำกับและนักแสดงที่เผยแพร่ในสื่อ จำนวน 19 รายการ และช่องรีแอ็กชันชีรีสวายทางแอปพลิเคชันยูทูบ 2 ช่อง ผลการศึกษาพบว่าการเล่าเรื่องของชีรีสวาย ซึ่งประกอบเค้าโครงเรื่อง บทละคร ตัวละคร เป็นกระบวนการสร้างกรอบโครงความคิดเพื่อการเคลื่อนไหวทางสังคมในประเด็นอัตลักษณ์ทางเพศ โดยเฉพาะอัตลักษณ์แบบชายรักชาย และเครือข่ายอำนาจที่นำไปสู่การเอารัดเอาเปรียบกันในสังคม ไปพร้อมกับที่ชีรีสวายในฐานะสื่อบันเทิงก็ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงผู้ชมที่ไม่ได้ประสบปัญหา หรือไม่เห็นความสำคัญของการเคลื่อนไหวให้เข้ามามีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหว ซึ่งเรียกว่าเป็นการยึดกรอบโครงความคิดในกระบวนการสร้างพันธมิตรทางกรอบโครงความคิด ขณะที่ปริณทลชีรีสวาย คือ นักแสดง ผู้กำกับการแสดง ตลอดจนช่องรีแอ็กชันชีรีสวาย ต่างมีบทบาทในการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับการสร้างกรอบโครงความคิดทั้งในประเด็นอัตลักษณ์ทางเพศ และเครือข่ายอำนาจ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ซึ่งรวมถึงการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อวิเคราะห์ตัวละคร และทำความเข้าใจบทบาท ตลอดจนพัฒนาการของตัวละครหลักในชีรีสวายจำนวน 6 เรื่อง ซึ่งได้รับความนิยมและอยู่ในหมวดหมู่ยอดฮิต บนแพลตฟอร์ม VIU โดยชีรีสทั้งหมดออกอากาศจบภายในเดือนกันยายน พ.ศ. 2566 ทั้งนี้ได้ดำเนินการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เนื้อหาเชิงลึกจากเนื้อเรื่องของชีรีส

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

วิจัยเชิงคุณภาพ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการศึกษาที่ใช้ในการศึกษานี้ คือ ผู้ที่เคยได้รับชมชีรีสวาย ไม่น้อยกว่า 4 ใน 6 เรื่องที่ได้คัดเลือกมา ผ่านคำถามคัดกรองผู้ที่เคยรับชมชีรีสวายเรื่องที่กำหนด เพื่อยืนยันคุณสมบัติดังกล่าวก่อนเข้าสู่การตอบคำถามเชิงลึก

วิจัยเชิงปริมาณ

ประชากรที่ศึกษา คือ ผู้ที่ชมภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU ในประเทศไทย ซึ่งไม่ทราบขนาดของประชากร

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา คือ ผู้ที่ชมภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU ในประเทศไทย จากสูตรของ (Cochran, 1953) สามารถคำนวณขนาดของตัวอย่างที่ไม่ทราบขนาดของประชากรได้ขนาดตัวอย่าง 385 ตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล มีดังนี้

วิจัยเชิงคุณภาพ

1. แบบวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ซีรีส์วาย โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ซีรีส์วายที่ได้รับความนิยมจำนวน 6 เรื่อง เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ของเนื้อหาของภาพยนตร์ซีรีส์วายต่อการสะท้อนภาพลักษณ์ของกลุ่มหลากหลายทางเพศ

2. แบบสอบถามผู้ชมซีรีส์วาย โดยเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ความหลากหลายทางเพศต่อค่านิยมในทางสังคม เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

วิจัยเชิงปริมาณ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยการร่างข้อคำถามเกี่ยวกับแบบสอบถามภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU โดยลักษณะเครื่องมือแบ่งออกเป็น 5 ส่วน เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป จำนวน 5 คำถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ส่วนที่ 2 แบบประเมินเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย จำนวน 8 คำถาม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) 5 ระดับ

ส่วนที่ 3 แบบประเมินเกี่ยวกับเนื้อหาในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย จำนวน 5 คำถาม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) 5 ระดับ

ส่วนที่ 4 แบบประเมินเกี่ยวกับคุณค่าของผู้ชม จำนวน 9 คำถาม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) 5 ระดับ

ส่วนที่ 5 แบบประเมินเกี่ยวกับการพัฒนาตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยที่สะท้อนภาพลักษณ์และตอบสนองต่อค่านิยมของสังคมไทย จำนวน 10 คำถาม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) 5 ระดับ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามจากการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างข้อคำถามของเครื่องมือวิจัย โดยการร่างข้อคำถามเกี่ยวกับแบบสอบถามภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย: กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU ประกอบไปด้วย 5 ส่วน

2. สร้างแบบสอบถาม (ฉบับร่าง) แบบสอบถามภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU

3. นำแบบสอบถาม (ฉบับร่าง) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข และนำแบบสอบถามฉบับร่างไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน พิจารณาความชัดเจนของเนื้อหา และภาษาที่ใช้ในข้อคำถาม โดยหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม (IOC) หากข้อคำถามมีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม ทั้งฉบับ เท่ากับ 1.00

4. แก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วได้แบบสอบถามภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย: กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU สำหรับทดลองใช้กับผู้ในกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มศึกษาจำนวน 30 คน

5. นำแบบสอบถามที่ได้ทดลองใช้กับผู้ในกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มศึกษาจำนวน 30 คน วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามแบบของครอนบาค หากแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นรายฉบับเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ ณ ที่นี้ผลที่ได้ คือ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งชุด เท่ากับ 0.920 ซึ่งผ่านเกณฑ์และสามารถนำแบบสอบถามนี้ไปใช้เก็บข้อมูลในหน่วยตัวอย่างจริงได้ (แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์สำหรับเก็บข้อมูลจริงต่อไป)

6. ได้แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์สำหรับเก็บข้อมูลจริงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิจัยเชิงคุณภาพ

งานวิจัยนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาพยนตร์ซีรีส์วายแต่ละเรื่องที่ได้ทำการคัดเลือก โดยศึกษาจากบทตัวละครและวิเคราะห์ตัวละคร ผ่านแนวคิดวิเคราะห์ตัวละคร แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยสัญวิทยา

1. ผู้วิจัยทำการชมภาพยนตร์ซีรีส์วาย พร้อมศึกษาเนื้อหา และทำการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

2. กำหนดโครงสร้างแบบสอบถามแบบเจาะลึกตามกรอบแนวคิดการวิจัย และทำการตรวจสอบเพื่อให้โครงสร้างของการแจกแบบสอบถามครอบคลุม และตรงตามประเด็นการวิจัย

3. ผู้วิจัยขออนุญาตผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อทำการเก็บรายละเอียด เมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาแล้วจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาตีความและสร้างข้อสรุป

วิจัยเชิงปริมาณ

1. กำหนดขอบเขตของประชากร : กำหนดขอบเขตของประชากรที่ต้องการสำรวจ ซึ่งอาจเป็นผู้ชมภาพยนตร์หรือซีรีส์วายไทยบน VIU ในประเทศไทย (ไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่ชัด) โดยได้ขนาดตัวอย่าง เท่ากับ 385 ตัวอย่าง

2. เลือกตัวอย่าง : ทำการสุ่มตัวอย่างจากประชากรที่กำหนดขอบเขตไว้ โดยการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก (Convenience Sampling)

3. เก็บข้อมูลจากตัวอย่าง: นำตัวอย่างที่ได้มาทำการสำรวจ หรือสอบถามข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยเก็บข้อมูลจากตัวอย่างที่ถูกสุ่มเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อสรุป หรือผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

วิจัยเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์จากแบบสอบถามผู้ชมซีรีส์วาย ซึ่งสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ ดังนี้

1. วิเคราะห์จากภาพยนตร์ซีรีส์วายที่ได้คัดเลือกมา จากแพลตฟอร์ม viu จำนวน 6 เรื่อง โดยใช้แนวคิดวิเคราะห์ตัวละครและสัญวิทยาในการวิเคราะห์

2. เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามผู้ชมโดยใช้แนวคิดวิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis) และคำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อค่านิยมในสังคมจากตัวละครหลักพระเอกและนางเอก ในการวิเคราะห์กลุ่มประชากรซีรีส์วายที่ได้รับความนิยม 6 เรื่อง ที่ได้คัดเลือกมา เมื่อได้รับชมและวิเคราะห์และสังเคราะห์ซีรีส์วายที่ได้รับความนิยมทั้ง 6 เรื่องแล้ว กอปรกับการแจกแบบสอบถามสัมภาษณ์ผู้ได้รับชมซีรีส์วายไม่น้อยกว่า 4 ใน 6 เรื่อง จึงนำข้อมูลที่ได้นำประกอบการวิเคราะห์และสรุป หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงนำเอาข้อสรุปที่วิเคราะห์จากทฤษฎีวิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis) และแนวคิดสัญวิทยาที่ระบุอยู่ในกรอบแนวคิดงานวิจัย มาประกอบการสรุปข้อมูล เพื่อหาคำตอบถึงภาพลักษณ์ของกลุ่มบุคคลหลากหลายทางเพศ ผ่านทางซีรีส์วายที่ได้รับความนิยม ตามแต่ละเรื่องที่ได้หยิบยกมาศึกษา เมื่อได้รับข้อมูลที่สอดคล้องกับค่านิยมทางสังคมแล้วหวังว่าผู้ผลิต ผู้กำกับ รวมไปถึงผู้ชมจะได้มีความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น ถึงภาพลักษณ์ความหลากหลายทางเพศของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่ได้รับความนิยม และยังประโยชน์แก่ทุก ๆ คนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาซีรีส์ให้ได้รับความนิยมให้สอดคล้องกับค่านิยมต่อสังคมไทยในอนาคต และอาจนำไปสู่ความเข้าใจ และการยอมรับที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้นไปกว่าปัจจุบัน

วิจัยเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้องกับข้อคำถามโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability)

ผลการวิจัย

1. ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในภาพยนตร์ซีรีส์วายไทย ผ่านตัวละครทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ แพนผมเป็นประธานนักเรียน แล้วแต่ดาว ขั้วฟ้าของผม คาร์ ไครคือองของเต และชอกะเชร์คู่กันต์ มีทั้งหมด 12 ตัวละคร แบ่งเป็นตัวละครพระเอก 6 ตัวละคร และตัวละครนางเอก 6 ตัวละคร โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ตัวละครทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านสังคม และด้านจิตวิทยา พบว่า

1.1 ภาพลักษณ์ด้านกายภาพของตัวละครพระเอก มักถูกสร้างให้เป็นชายหนุ่มที่สูง หุ่นดี มีผิวขาว หน้าเรียวยาว ตากลมโต พร้อมกับมีบุคลิกที่สุ่ม นิ่งเย็นชา และเคร่งขรึม สะท้อนให้เห็นถึงสัญญาค่านิยมของสังคมไทยตัวละครพระเอกในแง่เป็นหนุ่มเคร่งขรึม หล่อเย็นชา ในขณะที่ตัวละครนางเอก มักถูกสร้างให้เป็นชายหนุ่มที่สูงหุ่นดี แต่มีส่วนสูงน้อยกว่าหรือเท่ากับตัวละครพระเอก พร้อมกับมีผิวขาว หน้าเรียวยาว และมีบุคลิกที่ร่าเริง ต้อชน ทะเล้น สะท้อนให้เห็นถึงสัญญาค่านิยมของสังคมไทยในแง่เป็นหนุ่มร่าเริง ต้อชน

1.2 ภาพลักษณ์ด้านสังคมของตัวละครพระเอก มักถูกสร้างให้มีลักษณะของความเป็นผู้นำ นำเคารพ มีฐานะร่ำรวย มีครอบครัวที่อบอุ่น และมีความสามารถพิเศษในแง่ของการเล่นดนตรีและกีฬา สะท้อนให้เห็นถึงสัญญาค่านิยมของสังคมไทยตัวละครพระเอกในแง่เป็นชายหนุ่มที่นำเกรงขาม เคร่งขรึมแต่อบอุ่นใจดี ในขณะที่ตัวละครนางเอกมักถูกสร้างให้มีตำแหน่งที่รองกว่าตัวละครพระเอก มีฐานะที่ทั้งร่ำรวยและปานกลาง ครอบครัวอบอุ่น และชอบร้องเพลง ทำงานศิลปะ สะท้อนให้เห็นถึงสัญญาค่านิยมของสังคมไทยตัวละครนางเอกในแง่เป็นหนุ่มที่มีความสามารถด้านศิลปะ ดนตรี และมีจิตใจดี

1.3 ภาพลักษณ์ด้านจิตวิทยาของตัวละครพระเอก มักถูกสร้างให้มีความสุขุม เย็นชา เคร่งขรึม มีปมปัญหาในเรื่องความรัก ครอบครัว และการทำงาน มีทัศนคติที่ดี มุ่งมั่น สะท้อนให้เห็นถึงสัจยาค่านิยมของสังคมไทย ตัวละครพระเอกในการเป็นชายหนุ่มที่มีความแน่วแน่ มุ่งมั่น ในขณะที่ตัวละครนายเอกมักถูกสร้างนิสัยให้ร่าเริงสดใส พุดเก่ง แต่มีปมปัญหาในเรื่องความล้มเหลวในความรัก กลัวเส้นแบ่งของสถานภาพ และมีทัศนคติที่ดี เป็นพลังบวกให้กับคนรอบข้าง สะท้อนให้เห็นถึงสัจยาค่านิยมของสังคมไทย ตัวละครนายเอกในแง่เป็นหนุ่มที่มีทัศนคติที่ดี มีพลังบวก

2. ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU จะเป็นการวิเคราะห์โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ มีกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 385 คน

2.1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน จากการวิจัย พบว่า ประชากรที่รับชมภาพยนตร์ซีรีส์วายส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 40.26 และมีอายุต่ำกว่า 23 ปี จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 28.05 ด้านระดับการศึกษาของผู้ชมภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับการศึกษาเป็นระดับปริญญาตรี จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 41.30 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำงานต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 52.99 พร้อมกับส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 20,001-30,000 บาท จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวน ร้อยละ ของข้อมูลทั่วไปของผู้ชมภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ทำงาน และรายได้ต่อเดือน

ข้อมูลทั่วไปของผู้ชมภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	107	27.79
หญิง	155	40.26
เพศทางเลือก/ไม่ระบุ	123	31.95
อายุ		
อายุต่ำกว่า 23 ปี	108	28.05
อายุระหว่าง 24 - 30 ปี	95	24.68
อายุระหว่าง 31 - 35 ปี	87	22.60
อายุ 36 - 40 ปี	55	14.29
อายุ 40 ปี ขึ้นไป	40	10.39
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	66	17.14
มัธยมศึกษา	92	23.90
ปริญญาตรี	159	41.30
ปริญญาโท	49	12.73
ปริญญาเอก	19	4.94
ประสบการณ์การทำงาน		
ต่ำกว่า 5 ปี	204	52.99
5 - 10 ปี	96	24.94
11 - 15 ปี	42	10.91
16 - 20 ปี	29	7.53
มากกว่า 20 ปี	14	3.64
รายได้ต่อเดือน		
ต่ำกว่า 20,000 บาท	97	25.19
20,001-30,000 บาท	165	42.86
30,001-40,000 บาท	64	16.62
40,001-50,000 บาท	39	10.13
มากกว่า 50,000 บาท	20	5.19

2.2 ผลการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU โดยแบ่งการสำรวจออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย เนื้อหาในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย คุณค่าของผู้ชม และการพัฒนาตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยที่สะท้อนภาพลักษณ์และตอบสนองต่อค่านิยมของสังคมไทย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย

ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย:		
กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU	$\bar{x}$	S.D.
1. ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย	4.56	0.859
2. เนื้อหาในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย	4.23	0.772
3. คุณค่าของผู้ชม	4.08	0.976
4. การพัฒนาตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยที่สะท้อนภาพลักษณ์และตอบสนองต่อค่านิยมของสังคมไทย	4.26	0.917
รวมทั้ง 4 ด้าน	4.26	0.898

จากการวิจัยพบว่า ภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 อยู่ในระดับความเห็นที่มาก และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.898 โดยอันดับที่หนึ่ง คือ ด้านภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับความเห็นที่มากที่สุด และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.859 รองลงมา คือ ด้านการพัฒนาตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยที่สะท้อนภาพลักษณ์และตอบสนองต่อค่านิยมของสังคมไทย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 อยู่ในระดับความเห็นที่มาก และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.917 ด้านเนื้อหาในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 อยู่ในระดับความเห็นที่มาก และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.772 และด้านคุณค่าของผู้ชม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 อยู่ในระดับความเห็นที่มาก และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.976 ตามลำดับ

สรุปผลอภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องภาพลักษณ์ของตัวละครหลักในซีรีส์วายที่สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ซีรีส์วายไทยที่ได้รับความนิยมบนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม VIU ทั้ง 6 เรื่อง ได้แก่ แพนผมเป็นประธานนักเรียน แล้วแต่ดาว ขั้วฟ้าของผม คาริ ใครคืออองชองเต และซอกะเชอร์คู่กันต์ พบว่า ตัวละครหลักในซีรีส์วายไทยมักได้รับการสร้างให้มีลักษณะทางกายภาพที่คล้ายคลึงกัน ทั้งในด้านรูปลักษณ์ที่หน้าตาดี ผิวขาว สูงโปร่ง โดยเฉพาะตัวละครพระเอก มักมีภาพลักษณ์เหนือกว่าทางกายภาพ เช่น สูงกว่า หุ่นดีกว่า เพื่อสะท้อนบทบาทการปกป้อง ตัวละคร นายเอก ซึ่งสะท้อนถึงวาทกรรมเรื่องอำนาจชายเป็นใหญ่ แม้จะอยู่ในบริบทของความสัมพันธ์ชายรักชายก็ตาม โดยผู้สร้างยังคงยึดติดกับอุดมการณ์ความงามแบบกระแสหลัก ซึ่งสอดคล้องกับ ฌ็องกิตต์ ฌรรมา (2557) ที่กล่าวว่า การวางแผนภาพลักษณ์ของศิลปินส่งผลต่อการจดจำและความนิยมของแฟนคลับ การคัดเลือกนักแสดงที่มีรูปลักษณ์ตรงตามค่านิยม ขาว สูง หล่อ ไม่เพียงสะท้อนมาตรฐานความงามจากสื่อกระแสหลัก แต่ยังตอกย้ำอุดมการณ์ทางชนชั้น และสิทธิพิเศษที่เชื่อมโยงกับความสำเร็จของบุคคล

ขณะเดียวกันการกำหนดอายุและบริบทของตัวละครให้อยู่ในช่วง 16–30 ปี และใกล้เคียงกับชีวิตผู้ชม เช่น นักเรียน ครู หรือหมอ สะท้อนอุดมการณ์แบบปัจเจกนิยมในเชิงบวก ที่เน้นการต่อสู้เพื่อการยอมรับจากสังคม นอกจากนี้ ปมด้านจิตวิทยา เช่น ความกลัวการเปิดเผยตัวตน หรือการไม่ยอมรับจากครอบครัว ยังสะท้อนวาทกรรมการต่อรองกับอำนาจของครอบครัวและสังคมปิตาธิปไตย ซึ่งเป็นภาพแทนความเป็นจริงของผู้มีความหลากหลายทางเพศในไทย

นอกจากด้านกายภาพและสังคมของตัวละคร จะเห็นว่าซีรีส์วายไม่ได้เพียงแค่ออกเล่าเรื่องชายรักชาย แต่ยังสื่อสารปมชีวิตส่วนตัว อาทิ ความไม่ยอมรับตนเอง การถูกกดทับทางเพศ หรือแรงกดดันจากครอบครัว ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึง วาทกรรมการดิ้นรนต่อรองกับอำนาจสถาบันครอบครัวและสังคมปิตาธิปไตย โดยเฉพาะในเรื่องที่ตัวละครต้องปกปิดอัตลักษณ์ทางเพศเพื่อความอยู่รอดทางสังคม ซึ่งสะท้อนสภาพจริงของผู้มีความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย ขณะเดียวกัน ความสำเร็จของซีรีส์วายก็เกิดจากการสร้างความหวัง และเยียวยาทางอารมณ์ ผ่านบทบาทของตัวละครที่สามารถฟันฝ่าอุปสรรคด้วยพลังแห่งความรัก ความเข้าใจ และการยอมรับ ซึ่งสอดคล้องกับ รวีวรรณ จงสปีช (2565) ที่กล่าวว่า ผู้ชมจำนวนมากชื่นชอบซีรีส์วายไทยเพราะความแปลกใหม่ของบท เนื้อเรื่องที่ไม่จำเจ และความซับซ้อนที่ชวนให้ติดตาม

ด้านคุณค่าของผู้ชม ซีรีส์วายไม่ได้เพียงให้ความบันเทิง แต่ยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่วาทกรรมทางเลือกที่เปิดโอกาสให้ผู้ชม โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ในวัยเรียนและวัยเริ่มต้นทำงานได้ทบทวน ทำทาย และตั้งคำถามต่ออุดมการณ์ที่ครอบงำในชีวิตจริง ทั้งเรื่องเพศ ชนชั้น ครอบครัว และความสำเร็จในชีวิต ขณะเดียวกัน การที่ตัวละครสามารถประสบความสำเร็จทั้งในชีวิตรักและการทำงาน ก็เป็นการส่งต่ออุดมการณ์ ความหวังในระบบที่สะท้อนว่า แม้จะเผชิญแรงต้านจากสังคม แต่หากยืนหยัดในความดี ความเข้าใจ และการทำงานหนักก็สามารถมีที่ยืนในสังคมได้ จึงสรุปได้ว่า ซีรีส์วายไทยไม่ใช่เพียงการผลิตซ้ำภาพความงาม และอำนาจแบบกระแสหลัก แต่ยังเป็นพื้นที่ทางวาทกรรมที่ซับซ้อน ซึ่งทั้งยืนยันและท้าทายอุดมการณ์ทางเพศ สังคม และวัฒนธรรมในบริบทไทยร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. ควรมุ่งเน้นการเพิ่มความหลากหลายของตัวละครหลักในมิติต่าง ๆ ได้แก่ กายภาพ (รูปร่าง สีผิว ลักษณะทางกาย) บุคลิกภาพ (ช้อย ย กล้าแสดงออก เครื่องขั้ม ร่าเริง ฯลฯ) และพื้นเพชีวิต (ภูมิหลังทางครอบครัว ฐานะทางเศรษฐกิจ การศึกษา ฯลฯ) เพื่อสะท้อนความเป็นจริงของสังคมไทยหลากหลาย และลดการสร้างภาพจำที่จำกัดอยู่ในกรอบรูปลักษณ์อุดมคติ เช่น ผิวขาว รูปร่างดี หรือมีฐานะดี ทั้งนี้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะวัยรุ่นระดับมัธยมปลาย นิสิตนักศึกษา และ วัยเริ่มต้นทำงาน ารู้สึกเชื่อมโยงกับตัวละครได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
2. ควรพัฒนาโครงเรื่อง และปมปัญหาของตัวละครให้มีความลึกซึ้ง สมจริง และมีบริบททางสังคมที่ชัดเจน โดยเฉพาะประสบการณ์ของกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ เช่น การเผชิญกับอคติ ความไม่ยอมรับจากครอบครัว ความโดดเดี่ยว หรือความขัดแย้งภายในตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ส่งเสริมความเข้าใจของสังคมในวงกว้าง และสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่ปลอดภัยสำหรับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่กำลังแสวงหาการยอมรับ และการเข้าใจตนเอง
3. ตัวละครควรถูกออกแบบให้มีพัฒนาการทางอารมณ์ และการเติบโตผ่านอุปสรรค เพื่อสร้างแบบอย่างในเชิงบวกให้กับผู้ชมในกลุ่มวัยรุ่น และวัยเริ่มต้นทำงาน ซึ่งมักเผชิญกับแรงกดดันจากการเรียน การทำงาน และสังคมรอบข้าง การถ่ายทอดความหวัง กำลังใจ และการยืนหยัดต่อความยากลำบาก จะช่วยให้ซีรีส์วายไม่เพียงแต่เป็นสื่อบันเทิง แต่ยังเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมที่ส่งเสริมสุขภาวะทางจิตใจแก่เยาวชนไทย

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาครั้งต่อไป หากสามารถสัมภาษณ์นักแสดงพระเอกและนางเอกได้ จะช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้นและสามารถนำมาวิเคราะห์ให้การวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อสะท้อนว่าทั้งผู้จัดและนักแสดงมีความเข้าใจและยอมรับต่อความรักของชายรักชาย เพื่อสร้างค่านิยม ทศนคติของชายรักชายในสังคมไทยให้ดียิ่งขึ้น
2. ในการศึกษาครั้งต่อไปควรต่อยอดการศึกษาถึงวัฒนธรรมแฟนคลับวายในต่างประเทศ เช่น จีน ญี่ปุ่น เป็นต้น เพราะภาพยนตร์ซีรีส์ของไทย นอกจากจะถูกฉายในประเทศไทยจนสามารถสร้างฐานแฟนคลับชาวไทยได้มากมายแล้วนั้น ยังถูกเผยแพร่เนื้อหาภาพยนตร์ซีรีส์วายไปยังประเทศต่าง ๆ จนสามารถสร้างฐานแฟนคลับในต่างประเทศได้อีกด้วย ทำให้ภาพยนตร์ซีรีส์วายและนักแสดงได้รับความนิยมไปทั่วโลก
3. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรต่อยอดการศึกษาถึงเพศทางเลือกอื่น ๆ เช่น กลุ่มหญิงรักหญิง กลุ่มที่รักได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง กลุ่มคนข้ามเพศ จากเพศชายเป็นเพศหญิง หรือเพศหญิงเป็นเพศชาย และกลุ่มคนที่พึงพอใจต่อเพศใดเพศหนึ่ง โดยไม่ได้จำกัดในเรื่องเพศ และความรัก

บรรณานุกรม

- ณัฐกิตติ์ ธรรมมา. (2557). *การสังเคราะห์วรรณกรรมท้องถิ่นอีสาน เพื่อเสริมสร้างคตินิยม สำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยมหาสารคามวิทยาเขตวิทยาเขต.
- พนัส เพ็งเล็ก. (2566). ภาพสะท้อนสังคมในนวนิยายวาย. *วารสารพิบูล*, 21(1), 77-93.
- ภานนท์ คัมสุภา. (2565). การสร้างกรอบโครงความคิดเพื่อการเคลื่อนไหวทางสังคมในปริบททลซีรีส์วายไทย ปี 2563-2565. *วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร*, 5(3), 137-147.
- รวีวรรณ จงสปีช. (2565). ปัจจัยอะไรที่ส่งผลให้อุตสาหกรรมซีรีส์วายของไทย (ชายรักชาย) เติบโตได้อย่างรวดเร็วและใหญ่กว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ซีรีส์แนวอื่น ๆ ของไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Foucault, M. (1978). *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France*. New York: Palgrave MacMillan.
- Chandler, D. (2017). *Semiotics the basics*. New York: Routledge.
- Egri, L. (2004). *The Art of Dramatic Writing: It's basic in the creative interpretation of human movies*. New York: Touchstone.
- Natjanan, K. (2017). *ยอดดูภาพยนตร์ซีรีส์วายพุ่งเกิน 600 ล. คอซีรีส์-นยายวายทั่วทั้งค่ายได้ แต่สังคมยังไม่ยอมรับ*. <https://nisitjournal.press/2017/12/07/series-y-2017/>
- Simon, W. (2003). *The Post modernization of Sex*. English: Polity Press.
- Standard, T. (2020). *LINE เปิดผลสำรวจ Y Economy พบ 78% คนดูซีรีส์วายเป็นผู้หญิง กำลังซื้อสูงพร้อมอุดหนุนสินค้าที่ศิลปินเป็นพรีเซนเตอร์*. <https://thestandard.co/line-found-people-78-watching-y-series-are-high-purchasing-power-women/>
- Sotus the Series. (2559). *พี่วักตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง*. <https://www.varietyth.com/series/sotus-the-series/>