

พื้นที่คนตาย: ทบทวนชอมบี้กระหายเลือดด้วยแนวคิดนวัตกรรมในละครเกาหลีใต้เรื่อง Happiness

ฐิติมา กมลเนตร*

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดประสงค์ในการศึกษาละครโทรทัศน์เกาหลีใต้เรื่อง Happiness โดยใช้แนวคิดนวัตกรรมเพื่อชี้ให้เห็นกระบวนการการต่อยอดทางความคิดซึ่งถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการเพิ่มคุณค่าให้กับประติษฐกรรมเพื่อให้เกิดเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจตามความหมายของนวัตกรรม ในเรื่อง Happiness ชอมบี้กระหายเลือดถูกสร้างความหมายใหม่ให้เป็นอาการเจ็บป่วย ในขณะที่ตัวละครต้องถูกกักตัวอยู่ในที่พักอาศัยซึ่งสอดคล้องกับมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ในปัจจุบัน ละครทำหน้าที่ในการสำรวจวิถีชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในตึกสูงทันสมัยในเมืองใหญ่เพื่อตีแผ่ให้เห็นความรุนแรงของปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมและความแปลกแยกของผู้อยู่ในเมืองใหญ่ของประเทศเกาหลีใต้ ละครแนวชอมบี้ซึ่งถูกนำมาผนวกกับวิถีชีวิตในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคจึงทำให้ผู้ชมเกิดความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมของประเทศเกาหลีใต้ กล่าวได้ว่าการต่อยอดความคิดละครแนวชอมบี้เป็นการพัฒนาประติษฐกรรมในเชิงวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้าประชาานิยมที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ

คำสำคัญ: ผีดิบกระหายเลือด; ละครเกาหลีใต้; นวัตกรรมทางวัฒนธรรม

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ติดต่อที่: thitimak@g.swu.ac.th

Reviving the Undead: Reread the Bloodthirsty Zombie with the Concept of Innovation in South Korean Series *Happiness*

Thitima Kamolnate*

Abstract

This article aims to study the South Korean television drama *Happiness*, using the concept of innovation to point out the development of new ideas as an important step in adding value into marketable products to achieve economic value. In *Happiness*, bloodthirsty zombies are reinterpreted as sickness. While the characters are quarantined in accordance with current COVID-19 prevention measures. The drama explores the lifestyles of people living in modern high-rise apartment in the city to expose the severity of the social problem of class struggle and isolation of people in the big city of South Korea. The zombie apocalypse, combined with the post-apocalyptic way of life, brings viewers acquaintance with South Korean culture. Developing the idea of zombie-themed drama is, therefore, the development of cultural invention into popular culture product that create economic value.

Keywords: bloodthirsty zombies; South Korean drama; cultural innovation

* English Language Section, Faculty of Humanity, Srinakharinwiroy University.
e-mail: thitimak@g.swu.ac.th

1. บทนำ: การผลิตซ้ำชอมบี้ล้าโลก

ผีดิบหรือชอมบี้ปรากฏให้เห็นในสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ในภาวะที่โลกถูกข่มขู่ด้วยโรคระบาด สื่อบันเทิงที่นำเสนอเกี่ยวกับชอมบี้ล้าโลกได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง โดยเฉพาะชอมบี้กระหายเลือดที่เกิดจากการติดเชื้อที่ไม่ทราบที่มาและกลายเป็นชนวนเหตุที่นำโลกไปสู่หายนะ ก่อนจะเกิดกระแสความนิยมในเรื่องราวเกี่ยวกับชอมบี้กระหายเลือด ชอมบี้เป็นที่รู้จักมาตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1980 ภาพยนตร์ชอมบี้จากฮ่องกงซึ่งทั้งเขย่าขวัญสั่นประสาทและเต็มไปด้วยอารมณ์ขันได้รับกระแสตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้ชมในหลายประเทศในเอเชีย ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Mr. Vampire* (1985) ชอมบี้เกิดจากความผิดพลาดระหว่างพิธีกรรมส่งศพกลับบ้าน ทำให้คนตายฟื้นคืนชีพ ชอมบี้ที่เกิดจากพิธีส่งศพไม่สมบูรณ์เป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติของจีน โดยในสมัยราชวงศ์จินจำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดเป็นผลให้ชาวบ้านต้องดิ้นรนหาทางทำกิน การเดินทางไปไกลจากบ้านเกิดกลายเป็นความจำเป็นเพื่อหาเลี้ยงปากท้อง และเป็นเหตุให้เมื่อเสียชีวิตก็ต้องมีพิธีส่งศพกลับไปยังบ้านเกิด (Fi Churchman, 2020) ชอมบี้ตามความเชื่อดั้งเดิมนี้ยังไม่ได้กระหายเลือดมนุษย์ แต่ออกไล่ล่าสูบพลังชีวิตมนุษย์แทน นอกจากความเชื่อในแบบจีนโบราณที่ผู้กำกับชาวฮ่องกงนำมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์แล้ว ในประเทศญี่ปุ่นก็มีความเชื่อเกี่ยวกับคนตายฟื้นคืนชีพซึ่งถูกบันทึกไว้ด้วยเช่นกัน ชอมบี้ตามความเชื่อดั้งเดิมจึงเกี่ยวพันกับความตายและการจัดการกับความตายที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งพิธีกรรมส่งศพยังต้องหลีกเลี่ยงไม่ให้ผู้คนพบเห็นทำให้ผีดิบกระหายเลือดออกอาละวาดได้เฉพาะในเวลากลางคืนเท่านั้น กล่าวได้ว่าชอมบี้ซึ่งเป็นคนตายฟื้นคืนชีพและถูกนำมาผลิตซ้ำในภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นความหวาดหวั่นต่อสิ่งลึกลับที่ไม่สามารถระบุที่ไปที่ไปได้อย่างแน่ชัดด้วยการรับรู้ผ่านการมองเห็น การสัมผัส หรือผัสสะอื่น ๆ ของมนุษย์หรือสิ่งเหนือธรรมชาติที่ไม่อาจอธิบายด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ได้ (“ตำนานโบราณ ผีดิบ-ชอมบี้,” 2564) อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ชอมบี้จากฮ่องกงซึ่งทำหน้าที่หักล้างถางพงให้กับภาพยนตร์ชอมบี้ค่อย ๆ เสื่อมความนิยมลงสวนทางกับความ

นิยมภาพยนตร์แนวซอมบี้จากฮอลลีวูด ภาพยนตร์เรื่อง *28 Days later* (2002) และ *The World War Z* (2013) เป็นตัวอย่างของภาพยนตร์จากตะวันตกที่นำเสนอเชื้อไวรัสที่เปลี่ยนผู้ติดเชื้อให้กลายเป็น ผีดิบที่มีเพียงสัญชาตญาณกระหายเลือด การแพร่ระบาดของโรคประหลาดลูกกลายอย่างรวดเร็วและก่อให้เกิดผลกระทบที่รุนแรงจนกลายเป็นชนวนเหตุแห่งการสูญสิ้นอารยธรรมมนุษย์ แก่นหลักของภาพยนตร์แนวซอมบี้มุ่งเน้นการต่อสู้กับฝูงผีดิบกระหายเลือดอีกทั้งการต้องเผชิญหน้ากับความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ที่ต้องการรักษาตนเองให้รอด

แม้ประเทศเกาหลีใต้จะไม่ได้มีความเชื่อหรือตำนานที่เกี่ยวกับซอมบี้ แต่กระแสความนิยมภาพยนตร์ซอมบี้จากตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลต่อการผลิตสื่อบันเทิงแนวซอมบี้ โดยโครงเรื่องในภาพยนตร์ซอมบี้กระหายเลือดตั้งแต่ปีค.ศ. 2012-2018 นำเสนอเรื่องราวของผู้คนที่นอกจากจะต้องเอาตัวรอดจากฝูงซอมบี้ที่หลงเหลือเพียงสัญชาตญาณในการออกไล่ล่าตีกินเลือดมนุษย์แล้ว ยังต้องเผชิญหน้ากับความหวาดระแวงและการมองผู้อื่นเป็นศัตรู ซึ่งนำไปสู่ความเสื่อมโทรมทางสังคมและอารยธรรม การผลิตซ้ำซอมบี้ในสื่อบันเทิงจากเกาหลีได้ต่อยอดย้ำความวิตกกังวลของผู้คนทั่วโลกที่มีต่ออิทธิพลของเศรษฐกิจทุนนิยม ด้วยเหตุที่ระบบทุนนิยมมุ่งเน้นความเจริญก้าวหน้าและความมั่งคั่งทางวัตถุจนอาจนำไปสู่วิกฤตการณ์ต่าง ๆ ผีดิบจึงอาจเกิดจากการทดลองหรือการติดเชื่อที่ไม่สามารถระบุที่มาได้ ความรู้สึกไม่มั่นคงท่ามกลางสังคมที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของเศรษฐกิจทุนนิยมทำให้ผีดิบกลายเป็นศัตรูที่คุกคามการดำรงอยู่ของมนุษย์ (Lee, 2019; Kim, 2019) ในภาพยนตร์เรื่อง *Ambulance* (2012) และ *Train to Busan* (2016) รวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชัน *Soul Station* (2018) ผีดิบเป็นสื่อแทนความแตกต่างทางชนชั้นซึ่งผลักดันให้ผู้คนต่อสู้ดิ้นรนเพื่อให้มีฐานะร่ำรวยและแสวงหาชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีกว่า ความพยายามในการยกระดับฐานะตนเองนำไปสู่การแก่งแย่งแข่งขันและการเอาเปรียบของผู้คนท่ามกลางภาวะเศรษฐกิจถดถอยอีกทั้งการรับความช่วยเหลือทางการเงินจากองค์กรต่างชาติเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจก็กลายเป็นภัยคุกคามเช่นกัน เนื่องจากรัฐบาลเกาหลีจำเป็นต้องยอมรับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ตามมาตรการฟื้นฟูทางเศรษฐกิจที่ต่างชาติกำหนด ซึ่งนอกจากจะ

แสดงให้เห็นความล้มเหลวของรัฐบาลในการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ยังเป็นความล้มเหลวของรัฐที่ไม่สามารถปกครองตนเองได้ (Lee, 2019)

2. การประกอบสร้างขอมบี้ในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรม

Happiness เป็นละครโทรทัศน์ที่ออกอากาศครั้งแรกในเดือนพฤศจิกายน ปี พ.ศ. 2564 ทางช่อง TvN และถูกนำมาเผยแพร่อีกครั้งผ่านแพลตฟอร์ม Netflix โดยได้รับความนิยมอยู่ใน 10 อันดับแรกของรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์นานาชาติที่มีผู้ชมผ่านแพลตฟอร์ม Netflix มากที่สุดในโลก ติดต่อกันเป็นเวลา 2 สัปดาห์ นอกจากนั้น *Happiness* ยังอยู่ใน 10 อันดับแรกของรายการที่มีเนื้อหาประเภทเดียวกัน ในอีก 26 ประเทศทั่วโลก (“Happiness สุขกลายเป็นพิษ”, 2565) โครงเรื่องบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันของคนหลังการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด 19 ในขณะที่ความตึงเครียดเกี่ยวกับโรคระบาดเริ่มลดลงเพราะผู้คนปรับตัวจนเกิดเป็นความเคยชินกับวิถีชีวิตที่ต้องเฝ้าระวังการแพร่ระบาดของโรค ตัวละครหลักคือ ยุนแซบอม (Yoon Sae-Bom) และจองอึฮย็อน (Jung Yi Hyun) ซึ่งเป็นเพื่อนร่วมรุ่นโรงเรียนมัธยมตัดสินใจย้ายเข้าไปอยู่ในอะพาร์ตเมนต์ในฐานะคู่แต่งงานใหม่ พร้อมกันนั้นคิดริเริ่มโครงการที่ผู้ต้องสงสัย กัดผู้อื่นจนเสียชีวิตซึ่งจองอึฮย็อนรับผิดชอบอยู่ก็มีหลักฐานเชื่อมโยงกับอาการคลุ้มคลั่งที่เกิดขึ้นกับนักเรียนตำรวจที่กัดเพื่อนร่วมรุ่น รวมถึงทำร้ายยุนแซบอมและครูฝึกอีกคน ที่ศูนย์ฝึกของหน่วยตำรวจปฏิบัติการพิเศษ (Special Operation Unit) โดยอาการประหลาดที่เกิดขึ้นกับผู้ต้องสงสัยและนักเรียนมีสาเหตุมาจากยาเน็กซ์ (Next) ซึ่งใช้รักษาโรคปอดบวม ผลข้างเคียงของยาดังกล่าวก่อให้เกิด ‘โรคคนคลั่ง’ (Mad Man Disease) ซึ่งจำนวนผู้ป่วยกำลังมีเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากการลักลอบจำหน่ายยาดังกล่าวให้กับผู้คนที่ต้องการเพราะสรรพคุณของยาที่ช่วยให้รู้สึกสดชื่นกระปรี้กระเปร่าและเพิ่มสมาธิ ยุนแซบอม (Yoon Sae-Bom) ซึ่งถูกกักตัวชั่วคราวเพื่อตรวจโรคและรอดูอาการ รวมถึงจองอึฮย็อนจึงได้พบกับพันโทฮันแทซ็อก (Han Tae-Seok) ซึ่งได้รับมอบหมายจาก

รัฐบาลให้มาทำหน้าที่ดูแลกองบัญชาการทางการแพทย์ของศูนย์ควบคุมและป้องกันโรคกลาง เมื่อมีผู้ติดเชื้อโรคคนคลั่งเพิ่มมากขึ้นและพบผู้ติดเชื้อในอะพาร์ตเมนต์ที่ยุณชนบวมและจองอีฮย็อนพักอาศัย อะพาร์ตเมนต์จึงถูกประกาศเป็นพื้นที่กักกันโรคระบาดและผู้พักอาศัยรวมทั้งตัวละครหลักทั้งสองก็ต้องถูกกักตัวอยู่ในอะพาร์ตเมนต์ด้วย

2.1 ขอมบี้กับการตีความความหมายใหม่

ในละคร *Happiness* ขอมบี้ได้รับการตีความหมายใหม่ในฐานะของคนป่วยอาการของโรคคนคลั่งคล้ายกับขอมบี้กระหายเลือด กล่าวคือ ผู้ป่วยจะมีการกระหายน้ำและสามารถดับความรู้สึกดังกล่าวดื่อกินได้ดื่มเลือด ผู้ป่วยที่อาการกำเริบจะไม่สามารถควบคุมตนเองได้จึงต้องออกหาเหยื่อเพื่อดื่มเลือด แต่เมื่ออาการกระหายทุเลาลง ผู้ป่วยก็จะกลับมาใช้ชีวิตสมปรารถนาและสามารถจดจำสิ่งที่ตนเองทำในขณะที่เกิดอาการได้ หากพิจารณาขอมบี้ซึ่งถูกประกอบสร้างให้มีความเป็นมนุษย์ที่มีชีวิตจิตใจเป็นการต่อยอดความคิดเกี่ยวกับขอมบี้กระหายเลือดจากตะวันตกซึ่งหลงเหลือเพียงสัญชาตญาณในการไล่ล่ากัดกินเลือดเนื้อ ก็อาจกล่าวได้ว่าเป็นการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับความคิดเดิมที่มีอยู่แล้ว เปรียฮาน ฮาเซล คายา (Perihan Hazal Kaya, 2015) ซึ่งพัฒนาความหมายของนวัตกรรม (Innovation) ในเชิงธุรกิจจากแนวคิดของโจเซฟ ชุมปีเตอร์ (Joseph Schumpeter) เสนอว่า นวัตกรรมเริ่มต้นจากประดิษฐ์กรรม (Invention) ซึ่งเป็นขั้นตอนของการพัฒนาความคิดใหม่หรือการต่อยอดความคิดที่มีอยู่เดิมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางการค้าและความสามารถในการแข่งขันได้ในตลาดสากล ขอมบี้ที่มีความเป็นมนุษย์นี้เป็นประดิษฐ์กรรมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อทำให้ขอมบี้กระหายเลือดมีความแตกต่างไปจากขอมบี้ที่เป็นที่รู้จักหรือคุ้นเคยในสื่อบันเทิงจากตะวันตก

จากความหมายของนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นจากการต่อยอดแนวความคิดเดิมเพื่อสร้างเป็นสินค้าที่มีความสามารถในการแข่งขันได้สอดคล้องกับอริชา ชุสุรุทซ์ (2564)

ซึ่งเสนอแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการนำวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าทางการค้าและความสามารถในการแข่งขันได้ว่านวัตกรรมเกิดจากการพัฒนาความคิดที่เกิดจากการตกผลึกความรู้ด้านศิลปะ วัฒนธรรม หรือ มานุษยวิทยา เสริมด้วยแนวคิดใหม่ หรือเทคโนโลยีบางอย่าง เกิดเป็นสิ่งที่สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกแก่สังคม และหนึ่งในนั้น คือ นวัตกรรมเชิงศิลป์ (Aesthetic Innovation) ทั้งดนตรี ศิลปะ และสันทนาการ และนวัตกรรมเพื่อสังคม (Social Innovation) นวัตกรรมทางวัฒนธรรมจึงเป็นการนำวัฒนธรรมมาต่อยอดเพื่อเพิ่มคุณค่าเชิงการค้า ซึ่งจะเป็นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ วัฒนธรรมถูกนำมาใช้เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ทูทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดนวัตกรรมได้ เพราะนำวัฒนธรรมที่สั่งสมมาแต่เดิมมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับยุคสมัย การประยุกต์ใช้คือนวัตกรรมที่ทำให้วัฒนธรรมเกิดเป็นคุณค่าใหม่ และสามารถสื่อสาร คุณค่าใหม่ไปยังลูกค้าจนทำให้ลูกค้าเปิดรับและประทับใจจนเกิดความต้องการที่จะบริโภค นวัตกรรมทางวัฒนธรรมจึงเป็นการนำวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้หรือนำวัฒนธรรมมาต่อยอด นวัตกรรมยังสนับสนุนการทำให้ประติฐกรรมทางวัฒนธรรมกลายเป็นนวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่สร้างรายได้ให้กับประเทศ เนื่องจากสื่อบันเทิงแนวซอมบี้กระหายเลือดเป็นที่รู้จักดีอยู่แล้วเพราะความสำเร็จของสื่อนี้จากตะวันตก การใช้วัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้จึงเป็นการเพิ่มมูลค่าทางการค้าและความสามารถในการแข่งขันได้ให้กับสื่อบันเทิงแนวซอมบี้ ซอมบี้กระหายเลือดซึ่งสามารถกลับกลายเป็นมนุษย์ปกติได้ทำให้เรื่องราวของตัวละครสามารถสะท้อนให้เห็นแนวคิด ค่านิยมและวัฒนธรรมในสังคมเกาหลีได้

2.2 ซอมบี้กับความเป็นมนุษย์ที่ยังหลงเหลือ

ในละคร *Happiness* มีการต่อยอดความคิดของผีดิบกระหายเลือดจากการปรับเปลี่ยนซอมบี้กระหายเลือดให้มีความเป็นมนุษย์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการขบขัน

ความเป็นคู่ตรงข้ามกับตัวละครที่ไม่ได้ติดเชื่อซึ่งมีจิตใจที่โหดร้ายและอำมหิตเสียยิ่งกว่าผู้ติดเชื่อโรคคนคลั่ง ละครเสนอเหตุการณ์ความรุนแรงในครอบครัวที่เกิดขึ้นในห้องของผู้ติดเชื่อรายหนึ่งบนชั้นหก ซึ่งเจ้าของห้องเป็นคู่สามีภรรยาที่เปิดกิจการคลินิกผิวหนังของตนเอง ยูเนสบอมได้ยินเสียงดังจากห้องดังกล่าวซึ่งอยู่ด้านบนห้องพักของตนเอง ด้วยความสงสัยว่าอาจเกิดเหตุร้ายขึ้น เธอจึงขึ้นไปยังชั้นบนเพื่อพบคู่สามีภรรยา เมื่อสามีแสดงให้เห็นอาการพิรุณและที่ข้อมือของเขายังมีเลือดติดอยู่ ยูเนสบอมจึงบุกเข้าไปและพบว่าภรรยามีอาการประหลาดเช่นเดียวกับนักเรียนตำรวจที่ทำร้ายเธอ สามีของหญิงคนดังกล่าวผลักและชกยูเนสบอมในห้องน้ำซึ่งเขาใช้ช่วงภรรยาของตนเอง อย่างไรก็ตามก็ตี ภรรยาไม่ได้ทำร้ายเธอแต่อย่างใดและพุ่งตรงไปทำร้ายสามีของตนทันทีที่สามารถหลุดรอดออกมาจากห้องน้ำได้ ต่อมาจองอียฮยอนซึ่งได้รับมอบหมายให้ทำคดีนี้สืบสวนพบว่าฝ่ายภรรยาจับประดานยาเน็กซ์ก่อนที่จะมีอาการ ในขณะที่สามีก็ตั้งใจที่จะฆ่าภรรยาตนเองเพราะเขามีความสัมพันธ์ชั่วสาวอย่างลับ ๆ กับผู้หญิงอีกคน ซึ่งเป็นผู้จัดการคลินิกที่ทั้งสามีและภรรยาเป็นเจ้าของร่วมกัน อย่างไรก็ตาม สามีกล่าวอ้างว่าภรรยาคลุ้มคลั่งและพยายามจะทำร้ายตนเองจนเป็นเหตุให้ต้องป้องกันตัว ดังนั้น จองอียฮยอนจึงขอเยี่ยมภรรยาที่ถูกกักตัวอยู่ที่กองบัญชาการทางการแพทย์ของศูนย์ควบคุมและป้องกันโรคกลางและให้สัญญากับเธอว่าจะจับสามีของเธอเพื่อให้ได้รับโทษตามกฎหมาย ผู้หญิงคนดังกล่าวจึงมีอาการสงบลงและในวันรุ่งขึ้นก็เสียชีวิต จากเหตุการณ์ในตอนนี้เป็นที่น่าสงสัยได้ว่าสามีซึ่งไม่ได้ติดเชื่อแต่กลับมีเพียงสัญชาตญาณเป็นแรงขับซึ่งทำให้เขาเห็นแก่ตัวและสนใจแต่ความต้องการของตนเอง ในขณะที่ภรรยาซึ่งมีอาการของโรคคนคลั่งไม่ได้กลายเป็นขอมบี้ที่กระหายเพียงเลือดของมนุษย์เท่านั้น แต่ตัวละครหญิง ยังมีความเป็นมนุษย์ในด้านที่สามารถรับรู้ได้ถึงความเจ็บปวดจากการถูกสามีของตนเองทำร้ายและต้องการเรียกร้องความยุติธรรมให้ตนเอง

อีกเหตุการณ์ในเรื่องซึ่งตอกย้ำความเป็นมนุษย์ของผู้ติดเชื่อคือการรับรู้ได้ถึงความผิดชอบชั่วดีและการควบคุมความกระหายของตนเอง เนื่องจากมีผู้อยู่อาศัยติดเชื่อทำให้ทางโรงพยาบาลถือกาวนอะพาร์ตเมนต์และเป็นผลให้ผู้อยู่อาศัยไม่สามารถออกไปข้างนอกได้ ตัวละครพี่น้องซึ่งพักอาศัยบนชั้นสี่ของอะพาร์ตเมนต์ก็แสดงให้เห็นความเป็นมนุษย์ในแง่ของการควบคุมตนเองไม่ให้เกิดอาการกระหายเลือดและทำร้าย

ผู้อื่น เนื่องจากมีผู้ติดเชื้อพยายามลักลอบเข้ามาในอาคารทำให้ตัวละครพี่ชายถูกผู้ติดเชื้อกัดและดึงเขาออกไปนอกอาคาร น้องสาวซึ่งรู้สึกเสียใจที่ไม่สามารถช่วยเหลือพี่ชายตนเองได้แอบเปิดรับพี่ชายที่ติดเชื้อเข้ามาซ่อนตัวในห้องว่างห้องหนึ่งในอาคารพักอาศัย เมื่อได้รับความช่วยเหลือ ตัวละครพี่ชายก็เก็บตัวเงียบอยู่เพียงลำพังในห้องนั้น เขาไม่ได้ทำร้ายน้องสาวหรือออกไล่ล่าตีกันเลือดของผู้อื่น ในขณะที่ตัวกันประเด็นที่ตัวละครซึ่งเป็นผู้ติดเชื้อรายอื่น ๆ แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกผิดชอบชั่วดีคือ พวกเขาไม่ได้ถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นซอมบี้กระหายเลือดที่หลงเหลือเพียงสัญชาตญาณดิบ ช่วงที่อาการของโรค คนคลั่งทุเลาลง พวกเขาพยายามลบล้างรอยเลือดที่ติดตัวมาซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ตัวละครเหล่านี้อาจรู้สึกละอายว่าคนอื่น ๆ จะรู้ว่าตนเองเป็นผู้ติดเชื้อและไล่ล่าตีกันเลือด พร้อมกันนั้นก็แสดงให้เห็นด้วยเช่นกันถึงการมีสามัญสำนึกและการตระหนักรู้ถึงความผิดของการฆ่าผู้อื่น อย่างไรก็ดี ความผิดชอบชั่วดีและการควบคุมความกระหายอยากของตนเองกลับเป็นสิ่งที่ตัวละครในเรื่องซึ่งไม่ได้ติดเชื้อบกพร่อง นอกจากตัวละครพี่น้องที่กล่าวถึงข้างต้นแล้ว ยังมีผู้พักอาศัยหญิงรายหนึ่งซึ่งพักอยู่บนชั้นสิบสอง ตัวละครหญิงผู้นี้มีน้องชายซึ่งทำงานเป็นผู้ฝึกสอนอยู่ที่ศูนย์ออกกำลังกายของอะพาร์ตเมนต์ แต่เธอปกปิดความสัมพันธ์ดังกล่าวเพียงเพราะความเกรงกลัวว่าจะมีผู้อื่นเข้าใจว่าเธอไม่ได้มีฐานะร่ำรวย ความเลวร้ายที่ละครถ่ายทอดให้ผู้ชมเห็นผ่านตัวละครนี้คือการที่เธอบีบบังคับให้น้องชายปกปิดความลับเรื่องความสัมพันธ์และฐานะของตนเอง อีกทั้งเธอปฏิเสธที่จะช่วยเหลือน้องชายและร่วมลงประชามติกับผู้อยู่อาศัยคนอื่นในการขับไล่น้องชายตนเองออกไปจากอาคารที่พักอาศัย หลังจากที่เราเห็นว่าเขาก็ติดเชื้อโรคคนคลั่งจากการบริโภคยานี้

นอกจากนั้น ซอมบี้ในเรื่อง *Happiness* ยังถูกมองว่าเป็นมนุษย์และควรได้รับการปฏิบัติอย่างถูกต้องตามหลักศีลธรรม กล่าวคือ ประชาชนร่วมกันออกมาเรียกร้องให้ทางการออกมารับผิดชอบผู้ติดเชื้อ และตัวละครพันโทฮันแทช็อกซึ่งได้รับมอบหมายจากรัฐบาลให้มาทำหน้าที่ดูแลกองบัญชาการทางการแพทย์ของศูนย์ควบคุมและป้องกันโรคกลางจะจงใจให้ผู้ติดเชื้อโรคคนคลั่งหลุดออกมาเพื่อสร้างความหวุ่นเกรงเรื่องการแพร่ระบาดของเชื้อก็ตาม แต่เขายังพยายามคิดค้นหายารักษาและแสดงให้เห็นว่าคนที่มีอาการกระหายเลือดที่ฆ่าคนก็ต้องได้รับการตัดสินโทษทางกฎหมาย นอกจากนั้น การ

กักขังผู้ติดเชื้อในรพห้องเย็นเพื่อควบคุมอุณหภูมิไม่ให้ร้อนเกินไปจนผู้ติดเชื้อโรคคนคลั่ง กระจายน้ำก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์จากตัวละครหลักของเรื่องคือขุนแซบอมและจองอีฮย็อน ว่าเป็นการกระทำที่โหดร้ายทารุณ อีกทั้งผู้ติดเชื้อก็ยังคงเป็นมนุษย์ที่ต้องอดทนกับโรคระบาดเช่นเดียวกับประชาชนที่ไม่ติดเชื้อหรือแม้แต่พันโทฮันแทช็อกที่ต้องอดทนรอในการหายารักษาโรคคนคลั่งท่ามกลางความกดดันจากทั้งผู้มีอำนาจในการบริหารประเทศ และประชาชนก็ตาม

การสร้างความหมายใหม่ให้ซอมบี้กลายเป็นอาการป่วยและผู้ติดเชื้อตกเป็นเหยื่อมากกว่าจะเป็นซอมบี้กระหายเลือดที่เป็นต้นเหตุแห่งความสูญเสียเน้นย้ำความเป็นมนุษย์ที่หลงเหลืออยู่ หากในทางกลับกันผู้คนที่ไม่ได้ติดเชื้อกลับมีด้านมืดที่สามารถทำร้ายผู้อื่นได้ยิ่งกว่าซอมบี้กระหายเลือด การประกอบสร้างซอมบี้ในละคร *Happiness* จึงนำเสนอมุมมองใหม่ที่เปรียบเสมือนการปลุกคนตายให้ฟื้นคืนชีพ อีกทั้งยังนำเสนอให้เห็นปัญหาที่ทุกสังคมในเมืองใหญ่มีร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นความไร้ศีลธรรม ความแปลกแยกในสังคมเมือง และความเหลื่อมล้ำทางสังคม การปรับเปลี่ยนความหมายของซอมบี้ในละครเรื่อง *Happiness* จึงสามารถสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิต แนวคิด และค่านิยมในสังคมเกาหลี ซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาต่อยอดผิบบกระหายเลือดเพื่อสื่อสารข้ามวัฒนธรรมไปยังผู้ชม และทำให้ละครเรื่องนี้เป็นหนึ่งในสินค้าทางวัฒนธรรมจากประเทศเกาหลีได้

3. ความสุขวิถีใหม่ในยุคโรคระบาด

เนื่องจากละคร *Happiness* ถูกผลิตและออกอากาศหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 การปรับตัวของตัวละครในเรื่องได้สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของผู้คนที่คุ้นชินกับมาตรการที่ใช้ในการป้องกันโรค คำว่าความสุขในชื่อภาษาอังกฤษของละครสะกดด้วยอักษรภาษาอังกฤษ ‘อี’ กลับด้าน ซึ่งเป็นการบอกเป็นนัยว่าความสุขในเรื่องนี้เป็นความสุขที่แตกต่างไปจากในอดีตและเกี่ยวพันกับวิถีชีวิตปกติแนวใหม่ (New Normal)

ในละคร *Happiness* การนำเสนอนิยามความสุขในยุคที่มีการระบาดของโรคจึงสร้างความน่าสนใจให้กับเนื้อหาขอมบ้กระหายเลือดและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ เพราะเรื่องราวในละครไม่ได้เน้นไปที่การหนีการไล่ล่าของผีดิบกระหายเลือด แต่เป็นความสุขที่เกิดขึ้นท่ามกลางสภาพสังคมที่บีบคั้น รวมถึงโรคอุบัติใหม่

3.1 ดุละครย้อนดูสังคม

ละคร *Happiness* ตอกย้ำปัญหาสังคมซึ่งชี้ให้เห็นความยากลำบากและชีวิตที่ไร้สุขของผู้คน ปัญหาความเหลื่อมล้ำและคอร์รัปชันมักเป็นประเด็นสำคัญที่หยิบยกมานำเสนอเพื่อเสียดสีสังคมและแสดงให้เห็นด้านมืดของทุนนิยม การมุ่งพัฒนาความเจริญทางวัตถุจึงกล่าวได้ว่าไม่ใช่ทางออกที่ทำสังคมรอดพ้นไปจากวิกฤตการระบาดของโรค อีกทั้งโรคระบาดยังทำให้คนที่สุขภาพแข็งแรงอ่อนแอลงจากความอ่อนล้าและเหนื่อยหน่ายกับมาตรการรักษาความปลอดภัยในช่วงการระบาด รวมทั้งปัญหาเศรษฐกิจซึ่งเกิดจากการระบาดของโรคที่เกี่ยวพันกับการประกอบอาชีพและการดำเนินงานขององค์กรธุรกิจที่ต้องชะงักงัน ดังที่กล่าวว่าละคร *Happiness* ใช้ฉากหลักเป็นอะพาร์ตเมนต์ในเมืองเซียงซึ่งนำเสนอให้เห็นวิถีชีวิตของผู้คนในเมืองใหญ่ของเกาหลีใต้ที่ต้องเผชิญกับความรู้สึกแปลกแยกและความเหลื่อมล้ำทางสังคม การอยู่อาศัยในตึกสูงที่ทันสมัยในเมืองใหญ่ แต่ผู้คนกลับห่างเหินหรือแบ่งแยกโดยใช้ความแตกต่างทางชนชั้นยังเป็นการเสียดสีสังคมเมืองที่มนุษย์มุ่งแต่จะพัฒนาความเจริญทางวัตถุ อะพาร์ตเมนต์แห่งนี้มีการแบ่งแยกผู้อยู่อาศัยโดยผู้เช่าจะอยู่ชั้นล่างและผู้ซื้อจะอยู่ตั้งแต่ชั้นที่หกขึ้นไปจนถึงชั้นที่สิบห้า เมื่อพบผู้ติดเชื้อรายแรกที่อาคารหนึ่ง ผู้พักอาศัยในอาคารอื่นรวมตัวกันและมีมติให้ผู้พักอาศัยในอาคารที่หนึ่งอยู่แต่ในห้องพักของตนเองและตัดขาดการสื่อสารกับอาคารหนึ่ง นิติบุคคลของอะพาร์ตเมนต์ให้เหตุผลว่าอาคารหนึ่งมีจำนวนผู้เช่ามากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับอาคารอื่น แม้ผู้ติดเชื้อรายแรกจะเกิดจากผู้ซื้อและยานักชื้อซึ่งเป็นต้นเหตุของโรคจะถูกกล่อมมาซื้อขายในศูนย์ออกกำลังกายที่มีข้อห้ามไม่ให้ผู้

เช่าเข้าใช้บริการก็ตาม ผู้พักอาศัยในอาคารหนึ่งจึงได้รับความเดือดร้อนและไม่สามารถออกมาจากอาคารเพื่อรับประทานอาหารที่หน่วยงานของรัฐแจกจ่ายให้ประชาชนที่พักอาศัยอยู่ในอะพาร์ตเมนต์แห่งนี้ การแบ่งแยกผู้อยู่อาศัยตามสถานะของผู้ซื้อให้เหนือกว่าผู้เช่า รวมถึงเหตุผลที่ใช้ในการจำกัดการเข้าออกของผู้อยู่อาศัยสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของผู้อยู่ในเมืองใหญ่และผู้คนที่อยู่อาศัยในอาคารสูง แม้ว่าจะมีผู้อยู่อาศัยอยู่ร่วมกันในอาคารหลังใหญ่ แต่ผู้คนก็ยังคงห่างเหินและแปลกแยก ในละครเรื่องนี้ ประตุนีไฟถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น เพราะประตุนีไฟตั้งแต่ชั้นที่หกขึ้นไปจะมีลิฟต์ติดขวางไว้เพื่อป้องกันผู้เช่าเปิดประตุนีไฟเข้ามายังชั้นที่เป็นของผู้ซื้อได้ แต่ผู้ซื้อสามารถผลักประตูเพื่อเปิดออกไปยังบันไดหนีไฟเพื่อลงไปยังชั้นล่างได้ อีกทั้งก่อนหน้าที่จะมีการประกาศล็อกตาวน์อะพาร์ตเมนต์แห่งนี้ เด็กผู้หญิงซึ่งพักอาศัยอยู่กับครอบครัวก่อนที่ยุ่นแซบอมและจองอีฮยอนจะย้ายเข้ามา ก็ถูกเพื่อนรังเกียจและถูกเรียกว่าขอทานเพราะครอบครัวนี้อาศัยอยู่ชั้นล่างของอะพาร์ตเมนต์

นอกจากนั้น ละคร *Happiness* ยังนำเสนอให้เห็นปัญหาทุจริตที่เกิดจากธุรกิจขนาดใหญ่แทรกแซงและมีอิทธิพลต่อหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ในการบริหารประเทศ กล่าวคือ บริษัทายักษ์ใหญ่ซึ่งเป็นผู้ผลิตยาเน็กร์จนนำไปสู่การแพร่ระบาดของโรคคนคลั่งเป็นบริษัทที่คัดลอกยามาจากบริษัทผู้ผลิตต่างประเทศ อีกทั้งเขายังเป็นผู้ที่อยู่เบื้องหลังการลักลอบค้ายาเน็กร์อย่างผิดกฎหมาย โดยประธานของบริษัทแห่งนี้อนุมัติให้นายาเน็กร์ออกจากโรงงานผลิตและเป็นคนคิดให้เกิดการปล่อยข่าวให้กับพ่อค้ายารู้แหล่งที่สามารถนำยาเพื่อมาขายต่อได้ การกระทำดังกล่าวของประธานบริษัทายักษ์ก็เพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดค้นยารักษาอาการโรคคนคลั่ง เพราะหากประชาชนติดโรคคนคลั่งและออกไปลี้ภัยกินเลือดผู้อื่น รัฐบาลจะต้องพยายามหาทุกวิถีทางเพื่อหาทางยับยั้งการระบาดของโรค รวมถึงให้การสนับสนุนการคิดค้นวัคซีนอย่างเร่งด่วน บริษัทายักษ์จะได้ประโยชน์เพราะเขาเป็นผู้สนับสนุนให้รัฐบาลเลือกพันโทฮันแทช็อกมาเป็นผู้บริหารหน่วยบริการด้านการแพทย์เพราะพันโทฮันแทช็อกเคยทำงานในบริษัทายักษ์ของเขา และประธานบริษัทายักษ์ก็เป็นหนึ่งในผู้ที่จะได้ประโยชน์จากการคิดค้นวัคซีน เพราะเขาเองก็ติดเชื้อโรค คนคลั่งและเป็นผู้ที่ทำร้ายภรรยาของพันโทฮันแทช็อกเพื่อบีบบังคับให้ทำงานให้ตนเองอีกด้วย พันโทฮันแทช็อกไม่มีทางเลือกและเข้าทำงานให้กับรัฐบาลใน

การเข้ามาควบคุมโรคและคัดค้านวัคซีนเพื่อรักษาโรคคนคลั่ง แม้ว่าการทำงานในหน้าที่ของเขาจะเป็นการช่วยเหลือผู้คนในสังคม แต่ในขณะที่เดียวกันเขาก็กำลังส่งเสริมให้บริษัทเขามีอำนาจและอิทธิพลเพิ่มมากขึ้น เพราะการคัดค้านวัคซีนสำเร็จจะมีส่วนทำให้บริษัทแห่งนี้สามารถผูกขาดในการเป็นผู้ผลิตและจำหน่ายยารักษาโรคคนคลั่ง นอกจากนั้น ประธานของบริษัทยาซึ่งมีอิทธิพลที่จะชักจูงให้เลือกคนที่ตนเองสนับสนุนเข้าไปทำงานและกำหนดนโยบายในหน่วยงานที่รับผิดชอบเรื่องโรคระบาดแล้ว เขาก็จะมีอำนาจมากขึ้นด้วยในฐานะประธานของบริษัทที่รัฐบาลและประชาชนทั้งประเทศต้องพึ่งพาจากบริษัทของเขาเพื่อรักษาโรค

3.2 ประคับประคองและเยี่ยวยาฝ่าปัญหาในวิถีปกติใหม่

ในยามที่สังคมเสื่อมโทรมจากปัญหาที่ดำเนินอยู่และยังไม่ได้รับการแก้ไข อีกทั้งยังเกิดโรคระบาดใหม่ซ้ำเติมอีก ตัวละครผู้ซึ่งประคับประคองชีวิตตนเองและสร้างความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยให้ผู้อื่นนอกจากจะชี้ให้เห็นการปรับตัวในวิถีปกติใหม่แล้วยังนำเสนอานิยามความสุขในยุคโรคระบาดอีกด้วย ยูนแซบอมถูกประกอบสร้างให้เป็นตัวละครหญิงที่พึ่งพาตนเองได้และเป็นที่พึ่งพาให้ผู้อื่นได้ด้วยเช่นกัน กล่าวคือ ยูนแซบอมไฝฝืนจะมีบ้านเป็นของตนเองและขอความช่วยเหลือจากจองอึฮย็อนเพื่อให้ตนเอง มีคุณสมบัติที่จะได้รับการพิจารณาให้เข้าร่วมโครงการสวัสดิการที่พักอาศัยของตำรวจ เมื่อเกิดวิกฤตคนคลั่งและถูกกักตัวอยู่ในอาคารพักอาศัย เธอยังคงมีความหวังและมีกำลังใจเพราะเธอยังมีบ้านและมีจองอึฮย็อนซึ่งทำให้เธอไม่ต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยว เมื่อมีเด็กผู้หญิงและเพื่อนตำรวจของจองอึฮย็อนมาอยู่ด้วย การได้อยู่ร่วมกันอย่างปลอดภัย ในแต่ละวันเสริมสร้างกำลังใจให้กับเธอท่ามกลางสถานการณ์ภายในอาคารพักอาศัยที่ตึงเครียดขึ้นจากความเห็นแก่ตัวของผู้พักอาศัยบางรายก็ตามการประคับประคองชีวิตตนเองและการใส่ใจผู้อื่นจึงก่อให้เกิดความสุขแก่ยูนแซบอม

นอกจากนั้น ในประวัติรับราชการของขุนแชบอม เธอมีคุณสมบัติที่โดดเด่นจนได้รับการบันทึกไว้ในเอกสารประเมินผลงานคือการตัดสินใจที่รวดเร็ว ความเด็ดเดี่ยว และความอยากรู้อยากเห็น คุณสมบัติดังกล่าวถูกเน้นย้ำในหลายเหตุการณ์ เช่น การเข้าช่วยเหลือเพื่อนตำรวจซึ่งขัดตนเองไว้ในรถบรรทุกห้องเย็นเพื่อสืบหาความจริงเกี่ยวกับโรคคนคลั่ง แม้เพื่อนคนดังกล่าวจะหลอกให้ขุนแชบอมนำเขาเข้าไปยังศูนย์กักกันผู้ป่วย โดยอ้างว่าในตอนที่เขาและขุนแชบอมเข้าช่วยเหลือนักเรียนแพทย์ตำรวจที่ถูกเพื่อนร่วมรุ่นกัดเพราะติดเชื่อโรคคนคลั่งนั้น เขาก็ถูกทำร้ายจนบาดเจ็บเช่นกัน แต่ก็ไม่กล้าบอกใครจนแน่ใจว่าบาดเจ็บไม่หายสนิทซึ่งบ่งชี้ว่าเขาก็ติดเชื่อแล้วเช่นกัน ทั้งที่เขาเพียงต้องการนำเรื่องโรคคนคลั่งไปขายให้กับสำนักข่าวเพื่อแลกกับเงินเท่านั้น เมื่อเพื่อนของขุนแชบอมลอบเข้าไปในรถบรรทุกห้องเย็นและถูกขังไว้ด้านในเพราะเจ้าหน้าที่เกรงว่าผู้ติดเชื่อจะหนีออกมาจากรถบรรทุกและก่อให้เกิดอันตรายกับผู้อื่น ขุนแชบอมตัดสินใจไปที่รถบรรทุกและเปิดประตูรถบรรทุกเพื่อช่วยเพื่อนทันที แม้ว่าการเข้าไปช่วยเหลือเพื่อนำเพื่อนของตนออกมาจะทำให้เธอเสี่ยงที่จะถูกเพื่อนของตนเองและผู้ป่วยคนอื่นทำร้ายก็ตาม นอกจากนี้ การตัดสินใจที่รวดเร็วและความเด็ดเดี่ยวของขุนแชบอมยังเห็นได้จากการที่เธอช่วยเหลือเด็กหญิงที่ครอบครัวพักอาศัยอยู่ชั้นล่างของเธอซึ่งกำลังจะถูกผู้ติดเชื่อในอะพาร์ตเมนต์ทำร้าย และต่อมาเธอก็ดูแลเด็กผู้หญิงคนนั้นจนกระทั่งวิกฤตจากโรคระบาดคลี่คลาย รวมถึงในเหตุการณ์ตอนที่ผู้พักอาศัยในอาคารอื่นรวมถึงนิติบุคคลร่วมกันลงมติไม่ให้ผู้พักอาศัยในอาคารหนึ่งออกมา นอกอาคาร ขุนแชบอมตัดสินใจว่าปิ่นที่ยึดมาจากตำรวจซึ่งเป็นรุ่นพี่ของจองอีฮย็อนเพื่อช่วยให้เปิดประตู เพราะหากผู้พักอาศัยในอาคารหนึ่งถูกขังไว้ด้านในอาคาร พวกเขาจะไม่ได้รับอาหารที่หน่วยงานของรัฐนำมาช่วยเหลือ และอาหารของผู้พักอาศัยก็มีอยู่อย่างจำกัด หากการกักกันโรคที่อะพาร์ตเมนต์ยืดเยื้อออกไป พวกเขาจะไม่มีอาหารและไม่สามารถติดต่อคนภายนอกเพื่อขอความช่วยเหลือได้ และขุนแชบอมค้นพบว่าผู้พักอาศัยในอาคารอื่นของอะพาร์ตเมนต์ติดเชื่อโรคคนคลั่ง ในขณะที่เธอและจองอีฮย็อนออกไปติดตามเจ้าหน้าที่ศูนย์ออกกำลังกายซึ่งคาดว่าจะติดเชื่อโรคคนคลั่งจากการกินยาเน็กซ์ที่เขาลักลอบนำมาขายให้ผู้พักอาศัย ด้วยความอยากรู้อยากเห็นไม่ต้องการตกอยู่ในความหวาดระแวง เมื่อเธอพบคราบเลือดบริเวณปุ่มกดเรียกลิฟต์ เธอรอฟังความ

เคลื่อนไหวจนมั่นใจว่ามีผู้ติดเชื้ออยู่ด้านในลิฟต์และหลบหนีได้ทันท่วงทีก่อนที่ลิฟต์จะเปิดออก การได้รู้ว่ามีผู้ติดเชื้ออยู่ในอาคารอื่นทำให้ผู้พักอาศัยในอาคารหนึ่งระมัดระวังตัวมากขึ้น โดยเฉพาะในตอนนี้ออกไปรับประทานอาหารด้านหน้าอะพาร์ตเมนต์ เพราะผู้พักอาศัยจากอาคารอื่นที่ติดเชื้อและอาการกำเริบอาจจะทำร้ายพวกเขาได้

การประกอบสร้างตัวละครยูนแซบอมให้สามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว มีความเด็ดเดี่ยว และความอยากรู้อยากเห็นดังที่กล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นคุณสมบัติที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตแนวใหม่ภายหลังการเกิดโรคระบาด เพราะคุณสมบัติของยูนแซบอมทำให้เธอพึ่งพาตนเองและสามารถเป็นผู้นำผู้อื่นได้จากเหตุการณ์ที่เธอได้มีโอกาสตัดสินใจอย่างเด็ดเดี่ยวและลงมือทำอย่างรวดเร็ว และทำให้เธอเป็นผู้หญิงที่สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ชีวิตที่สับสนวุ่นวาย และวิถีชีวิตใหม่ที่ไม่สามารถหวนกลับไปเป็นเหมือนก่อนการเกิดโรคระบาดได้อีกแล้ว ยูนแซบอมยังกลายเป็นทางออกให้สังคมยุคหลังการระบาดของโรค ถึงแม้ว่ายูนแซบอมจะถูกรื้อถอนซึ่งติดเชื้อโรคคนคลั่งข่วนจนเกิดเป็นบาดแผลที่มือ แต่ร่างกายของเธอสามารถผลิตแอนติบอดีที่สามารถต่อต้านเชื้อไวรัสลิตตาได้ เมื่อพันโทฮันแทซอกทราบเรื่องดังกล่าวเขาจึงง้ออนุญาตให้ยูนแซบอมกักตัวในอะพาร์ตเมนต์เพื่อให้เธอมีโอกาสใกล้ชิดกับผู้ติดเชื้อเพื่อพิสูจน์ให้แน่ชัดว่าจะสามารถนำแอนติบอดีจากยูนแซบอมมาใช้ประโยชน์เพื่อผลิตวัคซีนได้ การทดลองดังกล่าวสามารถเปรียบได้กับการเพาะเชื้อในร่างกายของยูนแซบอมและเธอเป็นหนึ่งในผู้ติดเชื้อ ในขณะที่โรคคนคลั่งซึ่งทำให้ผู้ป่วยกลายเป็นผีดิบกระหายเลือดเป็นต้นเหตุแห่งปัญหาที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นและอาจส่งผลให้ประเทศล่มสลายได้ ทางแก้ไขปัญหาคาการระบาดของโรคและอนาคตของประเทศภายหลังวิกฤตโรคระบาดกลับไม่ได้ถูกฝากไว้กับผู้ที่มึนร่างกายแข็งแรงหรือผู้ที่ไม่ติดเชื้อ แต่กลับกลายเป็นยูนแซบอมซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ติดเชื้อแทน

อย่างไรก็ดี การประกอบสร้างตัวละครยูนแซบอมสัมพันธ์กับการปรับเปลี่ยนสภาพและบทบาทของผู้หญิง ประเด็นที่น่าสนใจก็คือ ยูนแซบอมถูกปรับเปลี่ยนให้มีคุณสมบัติของความเป็นชายตามคติในสังคมชายเป็นใหญ่ เนื่องจากผู้ชายถูกคาดหวังให้เป็นผู้นำจึงต้องมีความกล้าตัดสินใจ ความเด็ดเดี่ยว และความเป็นผู้นำ ในขณะที่ผู้หญิงมักถูกคาดหวังให้อ่อนน้อม เชื่อฟังและเป็นเพียงผู้ตาม ทั้งนี้ในละคร *Happiness*

ตัวละครชายมักมีบทบาทเป็นผู้นำ ไม่ว่าจะเป็นนักการเมือง ผู้บริหารบริษัทซึ่งเป็นผู้ที่มีอิทธิพลในรัฐบาล และผู้บริหารหน่วยงานด้านการแพทย์ที่มีหน้าที่โดยตรงในการบริหารจัดการนโยบายทางการแพทย์ในภาวะที่มีการแพร่ระบาดของโรค การประกอบสร้างคุณลักษณะความเป็นชายเพื่อให้ตัวละครหญิงทำหน้าที่ในการปกป้องผู้อื่นจึงสะท้อนค่านิยมชายเป็นใหญ่ในสังคมเกาหลีใต้ และยังนำเสนอความหมายของความสุขที่เกิดจากการกระทำเพื่อผู้อื่น ละครจึงทำหน้าที่ในการเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมไปยังผู้ชมผ่านการสร้างตัวละครหญิงให้มีบทบาทในการแก้ไขปัญหาโรคระบาดซึ่งชี้ให้เห็นว่าสังคมภายหลังการระบาดจะไม่สามารถกลับไปใช้ชีวิตได้เหมือนเดิม และความสุขก็ต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตจนเกิดเป็นวิถีชีวิตแนวใหม่ที่ถูกทำให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวัน

3.3 สุขวิถีใหม่ในภาวะวิกฤติ

นอกจากตัวละครขุนแซบอมแล้ว ตัวละครหลักชายก็ได้รับการประกอบสร้างให้มีคุณสมบัติที่น่ายกย่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายของความสุขที่ไม่ได้เป็นไปตามมาตรฐานของสังคมที่มุ่งสร้างความเจริญทางวัตถุ ตัวละครจองอึฮย็อนย้ำเตือนให้ตระหนักว่าการมีชีวิตอย่างมีความสุขไม่จำเป็นต้องมีบ้านหลังใหญ่ที่มีเครื่องอำนวยความสะดวก แต่เป็นการอยู่กับคนที่รัก การประกอบสร้างตัวละครชายนี้ยังเป็นการสื่อสารวัฒนธรรมเกาหลีในด้านบวกเพื่อสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม การประกอบสร้างตัวละครในเรื่องนี้ยังเน้นย้ำการนำวัฒนธรรมมาใช้ต่อยอดความคิดเพื่อทำให้เป็นละครกลายเป็นสินค้าที่มีความสามารถในการแข่งขันได้ในตลาดตามความหมายของนวัตกรรม ละคร *Happiness* เริ่มต้นด้วยการปูพื้นเหตุการณ์ในอดีตที่ขุนแซบอมและจองอึฮย็อนเรียนที่โรงเรียนมัธยมปลายเดียวกัน จองอึฮย็อนเป็นนักกีฬาเบสบอลของโรงเรียนที่มีอนาคตไกล แต่อาการบาดเจ็บทำให้เขาไม่สามารถเล่นกีฬาที่รักได้อีกต่อไป ซึ่งทำให้เขารู้สึกผิดหวังและหมดหวังกับอนาคตของตนเอง แต่การพุดคุยกับขุนแซบอม

ทำให้เขากลับมาเข้มแข็งและมีจุดมุ่งหมายในชีวิตอีกครั้ง ดังนั้น เมื่อขุนแซบอมมาขอให้เขาสมทบเป็นคู่รักที่กำลังจะแต่งงานกันเพื่อให้เธอได้คะแนนที่จะทำให้เธอมีสิทธิได้รับการพิจารณาให้ได้อาศัยที่อะพาร์ตเมนต์แห่งใหม่ เขาจึงตอบตกลงทันที เมื่อทั้งคู่ได้ย้ายเข้ามาอยู่ในอะพาร์ตเมนต์และได้รู้ว่าขุนแซบอมมีความฝันที่จะมีบ้านเป็นของตนเองมาตลอด เขาก็พยายามที่จะรักษาความสัมพันธ์ที่แท้จริงของพวกเขาต่อไป

การแพร่ระบาดของโรคคนคลั่งกลายเป็นอุปสรรคต่อชีวิตคู่ของพวกเขาที่เพิ่งเริ่มต้น และก่อนที่จะได้สารภาพความรู้สึกของเขามีต่อขุนแซบอม จองอีย็อนก็ติดเชื้อโรคคนคลั่งจากการที่ตัวเขาและขุนแซบอมช่วยเหลือผู้อื่นจากผีดิบกระหายเลือด อย่างไรก็ตาม จองอีย็อนทำหน้าที่ในการปกป้องขุนแซบอมเพื่อให้เธอได้ทำความฝันที่ต้องการมีบ้านเป็นของตนเองให้สำเร็จ จองอีย็อนเกือบกลายเป็นซอมบี้โดยสมบูรณ์ เพราะเขากัดคนคลั่งที่กำลังจะเข้ามาทำร้ายขุนแซบอม การกระทำของจองอีย็อนอาจทำให้กล่าวได้ว่าการได้อยู่กับคนที่รักและการปกป้องคนที่รักเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนมีความสุข แม้ว่าชีวิตจะต้องเผชิญกับความไม่แน่นอน เพราะการแพร่ระบาดของโรคที่ไม่อาจรู้ได้เลยว่าจะมีโรคระบาดเกิดขึ้นใหม่อีกหรือไม่ในอนาคต จองอีย็อนได้แสดงให้เห็นทางเลือกว่าจะอยู่อย่างไรให้มีความสุข ถึงแม้ว่าความสุขจะเกิดขึ้นท่ามกลางสังคมที่เปลี่ยนแปลงจากผลกระทบของโรคระบาดและการปรับตัวให้เคยชินกับวิถีชีวิตแบบใหม่ก็ตาม ความสัมพันธ์ของขุนแซบอมและจองอีย็อนที่ได้อยู่กับคนที่รักจึงอาจเป็นคำนิยามของความสุขที่ละครโทรทัศน์เรื่องนี้มีให้กับผู้ชม

4. บทสรุป

ซอมบี้กระหายเลือดเป็นที่รู้จักและคุ้นเคยกันอยู่แล้วสำหรับผู้ชมภาพยนตร์ในเอเชียจากภาพยนตร์ฮ่องกงซึ่งได้ประยุกต์ซอมบี้ตามความเชื่อโบราณให้มีพฤติกรรมที่น่าขนลุกเพื่อสร้างความสนุกสนาน แต่กระแสดความนิยมซอมบี้กระหายเลือดซึ่งติดเชื่อโรคประหลาดและกลายเป็นเหตุแห่งวันสิ้นโลกทำให้ภาพยนตร์แนวซอมบี้จากฮ่องกง

เสื่อมความนิยมลง ภาพยนตร์ชอมบี้ล้างโลกจากตะวันตกนี้ได้รับความนิยมจากผู้ชมทั่วโลกและยังมีอิทธิพลต่อการผลิตซ้ำชอมบี้ในสื่อบันเทิงเอเชีย ละครชอมบี้จากเกาหลีได้เรื่อง *Happiness* ต่อยอดฝีมือประหยาเลียดจากตะวันตก โดยการสร้างความหมายใหม่ให้ชอมบี้ เมื่อนุษย์ติดเชื้อและกลายเป็นชอมบี้ ชอมบี้กลับไม่ได้มีเพียงสัญชาตญาณกระหยาเลียด แต่ยังคงมีความเป็นมนุษย์ พร้อมกันนั้นอาการกระหยาเลียดถูกทำให้เป็นเพียงอาการป่วยของโรค เมื่อคนป่วยอาการทุเลาลง ความกระหยาเลียดก็จะหมดสิ้นไปและหลงเหลือไว้เพียงความรู้สึกผิด เนื่องจากชอมบี้กระหยาเลียดถูกทำให้กลายเป็นโรคระบาดที่ถูกเรียกว่าโรคคนคลั่ง ผู้คนที่ติดเชื้อจึงกลายเป็นคู่ตรงข้ามกับมนุษย์ปกติที่ไม่ได้ติดเชื้อ ละครแสดงให้เห็นว่าคนปกติสามารถทำร้ายผู้อื่นได้อย่างรุนแรงไม่แพ้ชอมบี้กระหยาเลียด ละครยังสอดแทรกให้เห็นปัญหาของสังคมในเกาหลีใต้ โดยเฉพาะในสังคมเมืองใหญ่ที่ผู้คนห่างเหิน แปรลกแยก และสนใจแต่ความต้องการของตัวเอง การใช้ชอาร์ทเมนต์ในเมืองใหญ่เป็นฉากได้นำเสนอให้เห็นความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม และความเหลื่อมล้ำที่ทำให้ผู้คนแบ่งแยกกันโดยสถานภาพทางชนชั้น และทำให้ผู้ติดเชื้อและตัวละครที่เป็นผู้อยู่อาศัยในอาคารนี้กลายเป็นเหยื่อความโหดร้ายของมนุษย์ เมื่อพิจารณาละครชอมบี้เรื่อง *Happiness* ตามแนวคิดของนวัตกรรมทำให้กล่าวได้ว่าการต่อยอดความคิดชอมบี้กระหยาเลียดจากตะวันตกทำให้ละครเรื่องนี้กลายเป็นประติษฐกรรมที่สามารถสื่อสารความคิด ค่านิยมและวัฒนธรรมไปยังผู้ชม ชอมบี้กระหยาเลียดที่เกิดจากการผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมเกาหลี ทำให้ผู้ชมต่างชาติสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ เนื่องจากการนำปัญหาในสังคมและการระบาดของโรคที่ผู้คนในทุกสังคมก็เคยประสบหรือคุ้นเคยจากสื่อบันเทิงแนวชอมบี้กระหยาเลียด สำหรับการประกอบสร้างตัวละครหลักชายหญิงนอกจากจะมีคุณสมบัติที่น่าประทับใจแล้ว ตัวละครหลักได้แสดงให้เห็นนิยามของความสุขที่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ในชีวิตวิถีใหม่ การนำวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในละคร *Happiness* ได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัยนั้น จึงเป็นการเพิ่มมูลค่าทางการค้าและความสามารถในการแข่งขันให้กับสื่อบันเทิงแนวชอมบี้ และกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศตามความหมายของนวัตกรรมได้

รายการอ้างอิง

- ศิลปวัฒนธรรม. (2564). ตำนานโบราณ “ผีดิบ-ซอมบี้” ฉบับจีน สู่หนังฮ่องกง แต่
สาปสูญหลัง “ซอมบี้ฮอลลีวูด” บุก?. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2563, จาก
https://www.silpa-mag.com/culture/article_46785.
- อริชา ชุสุทธิ. (2564). นวัตกรรมเชิงศิลป์ วัฒนธรรม และมานุษยวิทยา. สืบค้นเมื่อ 10
กันยายน 2564 จาก <https://www.nia.or.th/aestheticinnovationculture>
- Trueid. (2565). ซีรีส์เกาหลี *Happiness* สุขกลายเป็นทุกข์. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565,
จาก <https://entertainment.trueid.net/synopsis/7Vzggo4rWMZe>
- tvN. (2021). *ละครเรื่อง Happiness*. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2565, จาก <https://www.netflix.com/th/title/81520295>
- Churchman, Fi. (2020). *‘Mr. Vampire’: Fear and Laughter in Hong Kong*.
Retrieved 20 August 2022, from <https://artreview.com/mr-vampire-fear-and-laughter-in-hong-kong/>
- Jaecheol, Kim. (2019). Biocalyptic Imagination in Japanese and Korean films:
undead nation-states in *I Am a Hero* and *Train to Busan*. *INTER-ASIA
CULTURAL STUDIES*, 20(3), 437-451.
- Kaya, P.H. (2015). Joseph A. Schumpeter's Perspective on Innovation.
International Journal of Economics, Commerce and Management, 3(8),
25-37.
- Lee, Sung-Ae. (2019). The New Zombie A Apocalypse and Social Crisis in
South
Korean Cinema. *Coolabah*, 27, 150-166.

Received: October 15, 2022

Revised: November 6, 2022

Accepted: December 1, 2022