



บทความวิจัย

เรื่อง สันเคราะห์ภาพรวมความแตกต่างของซีรีส์ “Good doctor” เวอร์ชันเกาหลีใต้ (2012)
และญี่ปุ่น (2018)

โดย

นายศุภกิตต์ เดชนิธิรัตน์

รหัสนักศึกษา 05590720

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชีย

ศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

บทความวิจัย	สังเคราะห์ภาพรวมความแตกต่างของซีรีส์ “Good doctor” เวอร์ชันเกาหลีใต้ (2012) และญี่ปุ่น (2018)
ผู้เขียน	นายศุภกิตต์ เดชนิธิรัตน์
อาจารย์ที่ปรึกษา บทความวิจัย	ผศ.มจจรินทร์ อธิพิงษ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

บทความวิจัย “สังเคราะห์ภาพรวมความแตกต่างของซีรีส์ “Good doctor” เวอร์ชันเกาหลีใต้ (2012) และญี่ปุ่น (2018)” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “Good Doctor” ทั้งต้นฉบับเกาหลีใต้ (2012) และฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) (2018) โดยมีวิธีการศึกษาโดยการรับชมละครโทรทัศน์ Good Doctor ต้นฉบับเกาหลีใต้ ทั้งหมด 20 ตอน และฉบับญี่ปุ่นรีเมก 10 ตอน ทำการวิเคราะห์โดยอาศัยทฤษฎีการเล่าเรื่องในการแบ่งแยกองค์ประกอบของละครออกเป็น 7 ส่วน คือ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากสัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองในการเล่าเรื่อง เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของประเด็นที่ถูกนำเสนอ เพื่อให้เห็นถึงภาพความแตกต่างของสังคมและวัฒนธรรมของประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอในละครโทรทัศน์เรื่อง “Good Doctor”

ผลการศึกษาพบว่า ละครฉบับรีเมก (remake) มีองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ต่างออกไปจากต้นฉบับทั้งการตัดทอนโครงเรื่อง เปลี่ยนคู่ขัดแย้ง เปลี่ยนแปลงตัวละคร เปลี่ยนแปลงฉากปรับเปลี่ยนการใช้สัญลักษณ์พิเศษ และเพิ่มเติมมุมมองการเล่าเรื่อง โดยมีการคงแก่นเรื่องไว้ดังเดิม

พบความแตกต่างของตัวละครฝ่ายผู้ร้ายซึ่งมีความสอดคล้องกับปัญหาที่สังคมของแต่ละประเทศกำลังเผชิญ ฉบับเกาหลีใต้ให้ผู้ร้ายเป็นภาพแทนของแนวคิดแบบทุนนิยม ฉบับญี่ปุ่นให้ผู้ร้ายเป็นภาพแทนของสังคมผู้สูงอายุ ในความแตกต่างของภาพสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ “Good Doctor” พบว่ามีความแตกต่างในประเด็นของครอบครัวที่ถูกแสดงผ่านความสัมพันธ์ของตัวละคร ภาพลักษณ์ของการดื่มสุราและการสังสรรค์และวัฒนธรรมการรับประทานอาหารที่ถูกแสดงผ่านฉากรับประทานอาหารและฉากสังสรรค์ดื่มสุราของตัวละคร

คำสำคัญ : ละครฉบับรีเมก, ละครโทรทัศน์, ภาพลักษณ์, องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “สัมพันธบท : ความเหมือนและความแตกต่างของซีรีส์ “Good doctor” เวอร์ชันเกาหลีและญี่ปุ่น” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

บทความวิจัยชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผศ.มูจรินทร์ อธิพิงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อนๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ศุภกิตติ์ เดชนิตร์ตัน

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
สารบัญ.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	3
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.4 นิยามศัพท์.....	3
1.5 วิธีการศึกษา.....	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2.....	5
ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร.....	5
2.1.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative).....	5
2.1.2 สัญญา.....	11
2.1.3 สัมพันธบท.....	15
2.2 ความคิดเกี่ยวกับผู้พิการในภาพยนตร์.....	17
2.3 ความคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม.....	18

2.3.1 ศาสนาและความเชื่อ	18
2.3.2 อุปนิสัยประจำชาติ	25
2.4 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	33
2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	35
บทที่ 3	36
วิเคราะห์ความแตกต่างในองค์ประกอบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ Good Doctor	36
3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ Good Doctor (2012) เกาหลีใต้ ต้นฉบับ.....	36
3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ Good Doctor (2018) ฉบับญี่ปุ่น รีเมก (remake)	55
3.3 สันเคราะห์ความแตกต่างของ Good Doctor ต้นฉบับเกาหลีใต้ (2012) กับ ญี่ปุ่นรีเมก (2018)	64
บทที่ 4	76
สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	76
บรรณานุกรม	80

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 พัค ชื่อน	41
ภาพที่ 2 ชา ยุนซอ	42
ภาพที่ 3 คิม โดฮัน	42
ภาพที่ 4 ชเว อูซอก	43
ภาพที่ 5 คัง ฮยุนเท	43
ภาพที่ 6 ยู แชคยอง	44
ภาพที่ 7 โค จุงมัน	44
ภาพที่ 8 พัค จุนซุง	45
ภาพที่ 9 โอ คยุนจุง	46
ภาพที่ 10 พัค อีอน	46
ภาพที่ 11 พี่ชายในสภาพผู้ใหญ่ที่กลับมาหาชื่อนในภาพฝัน	47
ภาพที่ 12 นา อินเฮ	47
ภาพที่ 13 โจ จุงมี	47
ภาพที่ 14 อินอ๊ก	48
ภาพที่ 15 กยูฮยอน	48
ภาพที่ 16 ชื่อนที่สามารถโต้เถียงพ่อของเขาได้ (ซ้าย) ชื่อนที่เข้ามาช่วยยั้งพ่อของเขาจากการใช้ความรุนแรง (ขวา)	50
ภาพที่ 17 (ซ้าย) แม่สามีที่พยายามพาตัวอี ซูจินกลับไปทำคลอดที่บ้าน (ขวา) สามีที่กลับมาช่วย ซูจินกับลูกไปอยู่ด้วยกัน	50
ภาพที่ 18 เหล่าตัวละครร้องเพลงสรรเสริญใน โนเรบัง	52
ภาพที่ 19 (ซ้าย) ชื่อนกับมีดผ่าตัดของเล่นที่ได้รับจากพี่ชาย (ขวา) โดฮันกับหูฟังแพทย์ของเล่นที่ได้รับจากชื่อน	53
ภาพที่ 20 เหล่าตัวละครที่กำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครใน "ปีเตอร์แพน"	54
ภาพที่ 21 ซินโด มินาโตะ	58
ภาพที่ 22 เซโตะ นัตสึมิ	59
ภาพที่ 23 ทาคายามะ เซจิ	59

ภาพที่ 24 ชิกะ อาคิระ	60
ภาพที่ 25 อิโนะกุจิ ริวโนะสุเกะ.....	60
ภาพที่ 26 โทโก มิจิ	60
ภาพที่ 27 มามิยะ เคสุเกะ	61
ภาพที่ 28 โมริชิตะ อิโอะ	61
ภาพที่ 29 ซินโด โซตะ	62
ภาพที่ 30 สายรุ้งที่วาดด้วยภาพพิมพ์มือของผู้ป่วย.....	64
ภาพที่ 31 (ชาย) โมริชิตะ อิโอะ และ พี่สาวกลับใช้ชีวิตตามปกติคือไปทำงานและไปโรงเรียน (ขวา) นา อินเฮ และ พี่สาว ร่ำลาเหล่าแพทย์และกลับไปใช้ชีวิตตามปกติ ที่มา	66
ภาพที่ 32 (ชาย) ฉากรำลาอื่นอีก (ขวา) ฉากที่อาคาริปรับความเข้าใจกับพ่อของเธอ ...	66
ภาพที่ 33 อี ฮยอกคิล	71
ภาพที่ 34 (ขวา) คุราตะ นานาโกะ	71
ภาพที่ 35 (ชาย) บ้านเกิดของตัวเอกฉบับเกาหลีใต้ (ขวา) บ้านเกิดของตัวเอกฉบับญี่ปุ่น ...	73
ภาพที่ 36 ฉากสังสรรค์ดื่มสุราของตัวละครในฉบับเกาหลี	74

สารบัญตาราง

ตาราง 1 การเปลี่ยนชื่อตัวละครใน Good Doctor **Error! Bookmark not defined.**

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดโดยใช้สัญลักษณ์ผ่านภาษา เพราะภาษาทำให้คนเราสามารถสื่อสารอันเป็นพื้นฐานของปฏิสัมพันธ์ในสังคมได้ เช่น คำพูด การเขียน หรือการกระทำในฐานะสัญลักษณ์สื่อความหมาย (จุฑาพรรณ (จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551: 43) เราสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมจากสื่อสารมวลชนได้ โดยเฉพาะในโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่เป็นสังคมแห่งสื่อสารมวลชนและการบริโภคสัญญาณ ธรรมชาติของการเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยใหม่ได้รับผลกระทบจากการวิวัฒนาการของระบบสื่อสารมวลชนอย่างลึกซึ้ง หนังสือ นิตยสารและหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์และภาพยนตร์ เทป และวิดีโอ รูปแบบต่างๆของสื่อสารมวลชนเหล่านี้เข้ามามีบทบาทในชีวิตคนเราช่วยหล่อหลอมการรับรู้โลกของเราที่เรียกว่า “การเรียนรู้แบบมวลชน” (Mass learning) (จุฑาพรรณ (จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551: 42)

สื่อบันเทิงกระแสหลักที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก คือละครซีรีส์หรือละครโทรทัศน์ โดยเฉพาะละครซีรีส์จากประเทศเกาหลีใต้ (K-drama) และละครซีรีส์จากประเทศญี่ปุ่น (J-drama) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศแถบเอเชีย รวมถึงประเทศไทย การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในปัจจุบันทำให้เราสามารถรับชมละครโทรทัศน์จากต่างประเทศได้จากทุกมุมโลก ซึ่งทำให้ค่านิยมและวัฒนธรรมต่างๆถูกถ่ายทอดได้ง่ายขึ้นผ่านละครโทรทัศน์หรือละครซีรีส์เหล่านี้

เกาหลีใต้เป็นประเทศหนึ่งที่ประสบความสำเร็จในการส่งออกวัฒนธรรมผ่านสื่อบันเทิง เรียกว่า Korean Drama ที่สร้างกระแส Korean Wave หรือ ฮอลยู ซึ่งเริ่มต้นในปี ค.ศ. 1990 ทำให้ละครซีรีส์เกาหลีได้รับความนิยมไปทั่วโลก และได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 2003 จากการออกอากาศในญี่ปุ่นของละครโทรทัศน์ “Winter Sonata” หรือ “เพลงรักในสายลมหนาว” ทางสถานีโทรทัศน์ NHK ทำให้มีกลุ่มแฟนคลับ หรือผู้ชมที่คลั่งไคล้จำนวนมากในประเทศญี่ปุ่น และเป็นรากฐานความนิยมในสื่อบันเทิงเกาหลีใต้อื่นๆในญี่ปุ่น เช่นกลุ่มศิลปินนักร้อง และภาพยนตร์

ละครรีเมค คือละครที่สร้างขึ้นใหม่จากตัวบทที่มีการสร้างไว้ก่อนแล้ว โดยตัวบทปลายทางอาจมีความแตกต่างจากตัวบทต้นทางตามบริบทของวัฒนธรรมที่แตกต่างหรือยุคสมัย การรีเมคละคร

ข้ามชาติเป็นการนำตัวบทต้นทางมาสร้างใหม่ภายใต้บริบทวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ในที่นี้คือการนำตัวบทเวอร์ชันเกาหลีมาสร้างใหม่ภายใต้บริบทวัฒนธรรมของญี่ปุ่น

ในช่วงแรกทิศทางการผลิตละครเริ่มจากต่างประเทศ ประเทศเกาหลีได้จะเป็นฝ่ายตัวบทปลายทาง คือนำตัวบทจากต่างประเทศมาสร้างใหม่ในเวอร์ชันของตัวเอง โดยส่วนมากจะเป็นการรีเมกจากละครโทรทัศน์ หรือมังงะของญี่ปุ่น เช่น “Boys over flowers” (2009), “Playful kiss” (2010), “To the beautiful you” (2012) ต่อมาทิศทางของกระแสการรีเมกละครในปัจจุบันไหลย้อนกลับเป็นฝั่งประเทศญี่ปุ่นที่รีเมกละครเกาหลี เช่น “Hope: Expectation Zero’s New Employee” (2016), “Signal” (2018), “Good Doctor” (2018) และ “Voice” (2019)

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ล้วนต้องประกอบสร้างขึ้นมาจากองค์ประกอบที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมรวมอยู่ด้วย ในการรีเมกบทละครนั้นไม่ใช่การนำองค์ประกอบของตัวบทต้นทางมาลอกใส่ตัวบทปลายทางแบบครบถ้วน ผู้จัดละครชื่อดัง พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง ได้กล่าวไว้ในบทความ “มนต์เสน่ห์ ‘ละครเก่า’ เล่าใหม่คงคุณค่าทุกยุคทุกสมัย!?” (สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2562) ในเว็บไซต์เดลินิวส์ ในโอกาสที่ตนได้หยิบบทละครทองเนื้อเก้ามารีเมกในปี พ.ศ.2562 เกี่ยวกับการรีเมกบทละครว่า “ด้านการผลิตละครโทรทัศน์มักจะได้ยินคนพูดว่า ผู้จัดชอบเอาละครเรื่องเดิม ๆ มาทำใหม่ไม่มีอะไรสร้างสรรค์กันแล้วหรืออย่างไร ตรงนี้อยากให้มองว่า เมื่อดูละครแล้วเห็นอะไรจากละครโทรทัศน์เรื่องนั้นบ้าง เราเห็นสิ่งที่ตัวละครแต่ละตัวทำ เห็นสิ่งที่เราไม่ควรทำตามผ่านการกระทำของตัวละครทั้งหมดนี้อยู่ที่ตัวเราจะเลือกรับจากละครที่เราดู เพราะบทประพันธ์ทุกเรื่องมักจะสอดแทรกแง่คิดไว้อยู่แล้ว ซึ่งแต่ละเวอร์ชันอาจจะถ่ายทอด นำเสนอผ่านตัวละครที่แตกต่างกันไป” ดังนั้นการรีเมกละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์จึงต้องผ่านกระบวนการถ่ายโอนความหมายอันประกอบไปด้วย การคงไว้ การตัดทอน การเพิ่มเติม ในส่วนขององค์ประกอบของละคร เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงในสิ่งเหล่านี้ ทำให้เราทราบถึงเกณฑ์ในการคัดกรองจากบริบทวัฒนธรรมเกาหลีได้ ไปสู่บริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น และจากบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไปสู่บริบทวัฒนธรรมเกาหลีได้

ภาพยนตร์หรือละครต่างจากหนังสือ ดังนั้นกลวิธีสื่อสารของผู้เขียนหนังสือกับผู้สร้างภาพยนตร์จึงต่างกัน ถึงแม้จะสามารถสื่อสารที่เป็นตัวอักษรออกมาเป็นภาษาพูดเช่นเดียวกับการที่หนังสือสื่อสารด้วยตัวหนังสือ แต่ภาษาที่ภาพยนตร์ใช้สื่อสารนั้นไม่ใช่เพียงแค่สิ่งที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรือภาษาพูดเท่านั้น ภาษาของภาพยนตร์เริ่มตั้งแต่ฉาก การแต่งกาย นักแสดง ของ ประกอบฉาก การแสดงของนักแสดง สิ่งเหล่านี้ไม่สามารถเอ่ยปากพูดออกมาได้ ดังนั้นการจะเข้าใจถึงสารที่

องค์ประกอบเหล่านี้สื่อออกมา จึงต้องพิจารณาที่สัญญาณที่สิ่งเหล่านี้เป็นตัวแทนหรือมีนัยยะถึง จึงจะสามารถเข้าใจถึงตัวสารโดยรวมที่ผู้สร้างภาพยนตร์หรือละครเหล่านี้ต้องการจะสื่อออกมาได้

ดังนั้นการวิเคราะห์องค์ประกอบของละครรีเมกจึงไม่ใช่เพียงการวิเคราะห์สิ่งเดิมซ้ำกันสองรอบ แต่เป็นการวิเคราะห์สิ่งสิ่งหนึ่ง ผ่านมุมมองและการตีความที่ต่างกัน ในกรณีนี้ เป็นการวิเคราะห์ละครโทรทัศน์เรื่อง Good Doctor ในมุมมองของญี่ปุ่นและเกาหลี จะพบว่าทั้งสองประเทศมีลักษณะสังคมและวัฒนธรรมหลายอย่างที่คล้ายคลึงกัน ภายใต้เงื่อนไขความแตกต่างและทัศนคติเหล่านี้ การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านการรีเมกละคร จะสามารถถ่ายทอดสารดั้งเดิมที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อไปได้ในระดับใดนั้น ก็เป็นคำถามที่ผู้วิจัยจะลงมือวิเคราะห์ในขั้นตอนการวิจัยต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความแตกต่างของรูปแบบการเล่าเรื่องและความหมายที่ละครโทรทัศน์เรื่อง Good Doctor ต้องการจะสื่อ
2. เพื่อศึกษาความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง Good Doctor ทั้งของญี่ปุ่น และ เกาหลี

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ตัวบทของละครซีรีส์ “Good Doctor” ของเกาหลี (ตัวบทต้นทาง) ทั้งหมด 20 ตอน และของญี่ปุ่น (บทปลายทาง) ทั้งหมด 10 ตอน ซึ่งจะรับชมผ่านเว็บไซต์ Viu (<https://www.viu.com/ott/th/th/>) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการซีรีส์ออนไลน์ทั้งซีรีส์เกาหลีและญี่ปุ่นแบบมีบทบรรยายไทยอย่างถูกต้องลิขสิทธิ์และไม่คิดค่าบริการ

1.4 นิยามศัพท์

1. ละครซีรีส์ หมายถึง ละครสมัยใหม่ที่มีการฉายเป็นตอนยาวไม่ต่ำกว่า 10 ตอน มีจุดเด่นคือ มักดำเนินเรื่องแบบมี โครจเรื่องรอง (Sub plot) ดำเนินต่อเนื่องไปกับโครจเรื่องรอง (Main plot)
2. รีเมก (Remake) หมายถึงการทำซ้ำ ในที่นี้หมายถึงการสร้างบทละครจากตัวบทที่มีอยู่
3. เวอร์ชัน (Version) หมายถึงรูปแบบของสิ่งที่ถูกทำให้เปลี่ยนแปลงไป แต่ยังคงมีความหมายเดิมของตัวมันเองอยู่ ในที่นี้หมายถึงละคร ที่ผ่านการทำซ้ำแล้ว จึงเป็นละครเรื่องเดิมที่ผ่านกระบวนการผลิตใหม่

1.5 วิธีการศึกษา

1. เปรียบเทียบความแตกต่างของตัวบททั้งสองโดยวิเคราะห์แยกเป็นตัวบทฉบับญี่ปุ่นและฉบับเกาหลีได้โดยใช้ทฤษฎีเรื่องเล่า
2. สรุปผล

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความแตกต่างของความหมายของสารเดียวกัน แต่ถูกตีความโดยสองวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน
2. ทำให้ทราบถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ Good Doctor

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง สังเคราะห์ภาพรวมความแตกต่างของซีรีส์ “Good doctor” เวอร์ชันเกาหลี (2012) และญี่ปุ่น (2018) ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยยึดแนวความคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากหนังสือ เอกสารและข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้า สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

2.1.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

2.1.2 สัญญา

2.1.3 สัมพันธบท

2.2 ความคิดเกี่ยวกับผู้พิการทางสติปัญญาในภาพยนตร์

2.3 ความคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม

2.4 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

2.1.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative)

กาญจนา แก้วเทพ (2553) เขียน “แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา : เรื่องเล่า การเล่าเรื่องและศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง” ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่าเรื่องไว้ดังนี้

การเล่าเรื่อง (Narration) เป็นการให้ข้อมูลแบบหนึ่ง คือการใช้เรื่องราวมาร้อยเรียงกัน เพื่อสื่อสารข้อมูลหนึ่งๆออกมาซึ่งแตกต่างจากวิธีการให้ข้อมูลแบบไม่เล่าเรื่องตรงที่การให้ข้อมูลแบบไม่เล่าเรื่อง ผู้ให้ข้อมูลสามารถเล่าเป็นข้อเท็จจริง คำจำกัดความ ความหมาย คำแปลได้เลย ไม่จำเป็นต้องร้อยเรียงเป็นเรื่องราว เช่น

“คำนิยามของคำว่า “อารมณ์” หมายถึงสภาวะหรือกระบวนการทางจิตที่ทำหน้าที่หลายๆอย่างเพื่อการจัดการให้บรรลุเป้าหมาย หากสามารถทำได้บรรลุเป้าหมายก็จะเป็นอารมณ์ในทางบวก และหากไม่สามารถบรรลุเป้าหมาย ก็จะเป็นอารมณ์ในทางลบ... แก่นหลักของอารมณ์ก็คือการกระตุ้นความรู้สึกพร้อมที่จะมีปฏิบัติการหรือลงมือกระทำการในแบบใดแบบหนึ่ง”

ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นการใช้ข้อมูลแบบเล่าเรื่อง เพื่ออธิบายว่า “อารมณ์คืออะไร” (เป็นฉากที่ตัวละครสองคนเผชิญกับมนุษย์ต่างดาว)

1. ทันใดนั้น ฉันรู้สึกร้อนวูบขึ้นมาด้านหลัง
2. ฉันเหลียวหลังกลับไปดู
3. พิชัยก็เหลียวหลังกลับไปเหมือนกัน
4. “มัน” อยู่ตรงข้างหลังเรานี่เอง
5. ฉันรู้สึกขนลุกชูไปทั้งตัว
6. “โอ มันบอกไม่ถูกเลยว่า ช่วงเวลานั้นมันยาวนานแค่ไหน”
7. ทั้งฉันและพิชัยออกวิ่งพร้อมกันอย่างเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้
8. แต่เรากียังคงเหลียวหลังกลับไปดู “มัน”
9. “คุณพระช่วย มันยังตามอยู่ข้างหลังเราตลอดเวลา”
10. เราวิ่งมาถึงหน้าประตูบ้านของคุณย่า
11. เราเปิดประตู แล้วถลาล้มเข้าไปข้างใน
12. เราทั้งคู่กรีดร้องออกมาสุดเสียง
13. แต่กลับไม่มีเสียงรอดออกมาจากลำคอของเราเลย

ความแตกต่างระหว่างการให้ข้อมูลที่ใช้การเล่าเรื่อง และ ที่ไม่ใช้การเล่าเรื่อง คือ การให้ข้อมูลแบบไม่ใช้การเล่าเรื่องจะเป็นการถ่ายทอดข้อมูลในลักษณะข้อเท็จจริง (Facts) เน้นการให้คำจำกัดความ (Definition) แต่การให้ข้อมูลแบบเล่าเรื่องจะอาศัยองค์ประกอบของเรื่องเล่า ถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราว (Story) เน้นไปที่การสื่ออารมณ์ องค์ประกอบของการเล่าเรื่องมีดังต่อไปนี้

1. **ตัวละคร (Character)** เป็นตัวแสดงในเรื่องเล่า และเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถนำไปสู่การประกอบสร้างความหมายต่างๆให้เกิดขึ้นได้ โดยเฉพาะการประกอบสร้างความหมายที่เกี่ยวกับคนและกลุ่มคน ผ่านวิธีการประกอบสร้างตัวละคร

ประเภทของตัวละครสามารถแบ่งตามทัศนของ Vladimir Propp (มปป. อ้างถึงใน นันทอง ทองใบ, 2553) ได้เป็น 7 ประเภท คือ

พระเอก (Hero) ตัวละครที่ทำตามภารกิจของผู้นำสาร เป็นตัวละครที่ไม่กระทำการผิดศีลธรรม

ผู้ร้าย (Villain) ตัวละครที่เป็นอุปสรรคของพระเอก

ผู้ให้ (Donor) ตัวละครที่ให้อุปกรณ์วิเศษหรือพลังพิเศษแก่ตัวเอง

ผู้นำสาร (Dispatcher) ตัวละครที่มอบภารกิจแก่พระเอก

พระเอกตัวปลอม (False Hero) ตัวละครที่ได้ความดีความชอบจากการกระทำของพระเอก หรือพยายามแต่งงานกับเจ้าหญิง

ผู้ช่วยเหลือ (Helper) ตัวละครหรือตัวตนเหนือธรรมชาติที่คอยให้ความช่วยเหลือพระเอกในการทำภารกิจ

เจ้าหญิง (Princess/Prize) คู่ครองหรือของรางวัลที่พระเอกควรจะได้รับแต่ไม่สามารถทำได้จากการกระทำของความไม่ถูกต้องหรือจากฝีมือของผู้ร้าย

นอกจากนี้ประเภทของตัวละครยังสามารถแบ่งตามทัศนะของ E.M. Forster อีก 2 ประเภท คือ ตัวละครมิติเดียว (Flat character) และ ตัวละครหลายมิติ (Round character)

1. ตัวละครมิติเดียว คือตัวละครที่สามารถมองเห็นได้เพียงด้านเดียว มักมีนิสัยตามแบบที่นิยมใช้กันทั่วไป

2. ตัวละครหลายมิติ คือตัวละครที่มีทั้งข้อดีและข้อเสียอยู่ในตัว มีความลึกซึ้งและเข้าใจได้ยากกว่าตัวละครมิติเดียว ลักษณะคล้ายชีวิตของคนจริงๆ (นับทอง ทองใบ, 2553)

2. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นการเชื่อมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ในมุมมองของสัจยวิทยาอาจกล่าวได้ว่าโครงเรื่องเป็นชุดของสัญญาณที่ถูกเชื่อมด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล การวางโครงเรื่องมีความสำคัญอย่างมากต่อเรื่องเล่า เนื่องจากการสร้างความหมายในเรื่องเล่านั้นเกิดมาจากการวางโครงเรื่องเป็นสำคัญ ซึ่งมีความสำคัญในการสร้างความหมายระดับเดียวกับการสร้างตัวละคร

นับทอง ทองใบ (2553) กล่าวถึงรูปแบบของโครงเรื่องแบบ Classical Design ของ Gustav Freytag มีลำดับเหตุการณ์แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

การเปิดเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป อาจใช้กลยุทธ์ในการเริ่มเรื่อง เช่น การแนะนำตัวละครด้วยการกระทำที่น่าสนใจของตัวละคร ชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร แนะนำฉากให้เห็นถึงบรรยากาศ สถานที่ที่กำลังเกิดเหตุการณ์ขึ้น เป็นต้น

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นการนำเสนอความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง อาจดำเนินเรื่องตามลำดับเวลา คือ 1,2,3,4 หรืออาจมีการเล่าแบบย้อนกลับ (Flashback) เพื่อเฉลยสาเหตุแห่งการกระทำของตัวละคร ซึ่งนำไปสู่ ภาวะวิกฤติ (Climax)

ภาวะวิกฤติ (Climax) เป็นขั้นที่ความขัดแย้งถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ต้องลงมือกระทำหรือตัดสินใจ

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เมื่อตัวละครลงมือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ภาวะวิกฤติจะผ่านพ้นหรือได้รับการแก้ไข เหตุการณ์ หรือปมปัญหาก็จะได้รับการคลี่คลายลง

การยุติเรื่องราว (Ending) ปมปัญหา ความขัดแย้งได้รับการแก้ไขส่งผลสู่บทลงท้ายของตัวละคร ซึ่งอาจจบได้ทั้งมีความสุข เศร้า หรือประชดประชัน

อัญชลี ชัยวรพร (2556) กล่าวในหนังสือ ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หัวข้อ หลักการสำคัญของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ โดยระบุว่าเรื่องเล่าในภาพยนตร์จำเป็นต้องดำเนินความ ต่อเนื่องโดยอาศัยหลักการของเหตุและผล เพราะโดยสัญชาตญาณของผู้ชมภาพยนตร์นั้นมักจะ คาดหวังว่าเหตุการณ์ที่ตามหลังเหตุการณ์หนึ่งต้องเป็นผลมาจากเหตุการณ์ก่อนหน้านั้น ยกตัวอย่าง เช่น ในภาพยนตร์ นางนาก (2542) ในฉากเริ่ม มีเรือพายเข้ามา ชายอีกคนนั่งอยู่ในเรือภาพตัดมาเป็น ฉากที่ท่าน้ำ ฉากแสดงนายมากกำลังล่านางนาก ภาพตัดมาที่เรืออีกครั้ง แต่แล่นเข้ามาใกล้ท่าเรือ มากขึ้น

จากสองภาพที่เกิดขึ้นในเสี้ยววินาทีนี้ผู้ชมคาดหวังไว้แล้วว่าเรือลำนี้ต้องมารับนายมากให้ไปรับ ข้าราชการทหาร แต่ถ้าเรือลำนี้ไม่ได้มารับนายมาก แต่ตัดไปที่อื่น เรืออาจแล่นต่อไปโดยไม่รับนาย มาก ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ผู้ชมไม่ได้คาดหวัง เพราะภาพก่อนหน้าทั้งสองภาพกล่าวคือเรือกำลังแล่นเข้ามา กับนายมากรำลือเมื่อยอยู่ นั้นได้แนะนำสิ่งที่จะเกิดตามมาอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นถ้าเรือไม่ได้มารับนาย มากแล้ว ความคาดหวังของผู้ชมจะถูกเปลี่ยน

อย่างไรก็ตามจะมีภาพยนตร์ที่ไม่ดำเนินไปตามความคาดหวังของผู้ชมแม้จะสร้างเหตุการณ์ไว้ ล่วงหน้าให้ผู้ชมคิดเรื่องไปอย่างใดอย่างหนึ่ง การพลิกสถานการณ์สร้างความประหลาดใจและความ ขบขัน ความฉงนใจกับผู้ชมว่าฉากต่อไปจะเกิดอะไร งานลักษณะนี้มักจะพบในภาพยนตร์ตลก เพราะ สถานการณ์ที่พลิกไปมาสามารถเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมได้

3. **แก่นเรื่อง (Theme)** แก่นเรื่องหมายถึงสาระ หรือแนวคิดหลักของเรื่อง อาจเป็นทัศนคติหรือความ คิดเห็นของผู้สร้างที่มีต่อสังคม ในเรื่องเล่าทุกเรื่องจะมีแก่นเรื่องหลักเสมอ และมีแก่นเรื่องรองเพื่อ สนับสนุนแก่นเรื่องหลักหรือเดินเรื่องทิศทางเดียวกันหมด (นับทอง ทองใบ, 2553)

K.Griffith (1994, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) กล่าวว่าในการวิเคราะห์แก่นเรื่อง สามารถทำได้โดยอาศัยกลอุบาย 3 อย่างในการเล่าเรื่อง คือ คู่ตรงข้าม สัญลักษณ์ และ พัฒนาการ ของเรื่อง / ตัวละคร

4. **ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)** การเล่าเรื่องนั้นมีความหมายในตัวของมันเองว่าต้องมีเหตุการณ์เกิดขึ้น และต้องมีการกระทำ ซึ่งเหตุการณ์ต่าง ๆ นั้นล้วนเกิดขึ้นในมิติของ เวลา และสถานที่ ดังนั้นเวลา สถานที่ และฉาก จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการเล่าเรื่อง

J.Boggs (2003, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) กล่าวว่า ฉากแบ่งเป็น 2 หมวดใหญ่ ๆ ตามลักษณะ คือ ลักษณะทางด้านกายภาพ และลักษณะทางด้านสังคม-วัฒนธรรม ซึ่งสามารถแบ่งได้ อีกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

- 1) **ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)** คือช่วงเวลาที่เกิดเรื่องราวยุคหนึ่งที่เป็นภาพยนตร์ย้อนยุคก็จะเป็นเรื่องราวในยุคสมัยนั้น ๆ ในอดีต ภาพยนตร์ประเภทนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) ก็จะเป็นช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในอนาคต
- 2) **ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)** เป็นสถานที่ทางกายภาพ บ่งบอกว่าเกิดเหตุการณ์ที่ไหน เช่น ป่า ทะเล ภูเขา ในเมือง บนรถไฟ บนตาดฟ้าตึกสูง ยานอวกาศ ต่างดาว เป็นต้น
- 3) **ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม ที่เกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมในเรื่อง (Prevailing Social structure and Economic factors)**
- 4) **ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศิลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Mortal attitude, Custom and codes of behaviors)** ในสังคมที่เรื่องราวนั้นเกิดขึ้น

ในข้อ 3 และ 4 นี้จัดเป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมซึ่งใช้เป็นบรรทัดฐานในการวิเคราะห์การกระทำของตัวละคร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งในภาพยนตร์หรือละครอาจไม่มีระบุไว้ แต่ผู้ชมสามารถคาดเดาได้จากปัจจัยข้อ 1 และ 2 ซึ่งเป็นลักษณะด้านกายภาพ

นอกจากนี้ยังมีเรื่องเวลา ซึ่งต่างจากคำว่าเวลาที่กล่าวถึงไปก่อนหน้านี้ คือ เป็นเวลาที่แสดงถึงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง กล่าวคือ ตามความเข้าใจของมนุษย์ ลำดับของเวลานี้จะเรียงจากเหตุการณ์ที่มาก่อนหน้านี้ กล่าวคือ เรื่องในวัยเด็กต้องมาก่อนผู้ใหญ่ เรียงเป็น 1, 2, 3, 4, 5 ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม ลำดับเวลาในภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องเรียงตามดังที่กล่าวไปเสมอไป อาจสลับเอาเหตุการณ์ในอดีตหรืออนาคตที่ไกลกว่ามาแทรกลำดับก็ได้ การแทรกเหตุการณ์ในอดีตเรียกว่า Flashback เหตุการณ์ในอนาคตเรียกว่า Flashforward รูปแบบการลำดับเหตุการณ์ในกรณีที่แทรกเหตุการณ์ในอดีตจะเป็น B A C D เหตุการณ์ในอนาคตจะเป็น A C B D เป็นต้น (อัญชลี ชัยวรพร, 2556)

5. **ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)** G.Muller & J.Williams (1985, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) กล่าวว่า เรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง โครงเรื่องนั้นเป็นการลำดับเหตุการณ์ การกระทำของตัวละครอย่างต่อเนื่อง เป็นเหตุผลเชื่อมโยงกัน เหตุการณ์และพฤติกรรมมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งนี้เอง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งประเภทได้ดังนี้

ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร คือเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครคนเดียว

ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน หรือระหว่างกลุ่มบุคคล เป็นความขัดแย้งที่ตั้งอยู่บนความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสองคนขึ้นไป ซึ่งอาจเป็นความขัดแย้งด้านผลประโยชน์หรือความขัดแย้งด้านคุณค่า

ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมนั้นจะมีความเป็นนามธรรมมากกว่าขัดแย้งระหว่างคนกับกลุ่มคน คือเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับกฎระเบียบ หรือโครงสร้างทางสังคม เช่น การต่อสู้กับธรรมเนียมประเพณีความเชื่อในสังคม โครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ การเมืองหรือความเชื่อทางศาสนา ซึ่งคู่ตรงข้ามของบุคคลนั้นจะมีอำนาจมากกว่าคู่ความขัดแย้งในแบบที่สอง

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก ซึ่งมักเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ มักพบในเรื่องราวประเภทเหนือจริง เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ ลึกลับ ภาพยนตร์แนวภัยพิบัติหายนะ นวนิยายวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

6. **สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)** นับทอง ทองใบ (2553) กล่าวใน การวิจารณ์ตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง ในหนังสือ ศิลปวิจารณ์รายการวิทยุโทรทัศน์ ว่า สัญลักษณ์พิเศษ คือสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างต้องการสื่อความหมาย เพื่อเสริมแก่นความคิดของเรื่อง เป็นองค์ประกอบที่ถูกเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตเช่น สัตว์ บุคคล สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อก็ได้ สิ่งสำคัญในการพิจารณาสัญลักษณ์คือ ในเรื่องมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสื่อความหมายใดบ้าง และ สัญลักษณ์ที่นำมาช่วยเสริมแก่นความคิดของเรื่องหรือไม่ อย่างไร สัญลักษณ์ที่ดีคือสัญลักษณ์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับแก่นเรื่อง สัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้โดยไร้ความหมายหรือสัญลักษณ์ที่ขัดแย้งกับแก่นเรื่องไม่ใช่สัญลักษณ์ที่ดี

7. **มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)** คือจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง หรือมุมมองที่ใช้ทำความเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครผ่านสายตของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง มุมมองในการเล่าเรื่องส่งผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้รับอย่างมาก นับทอง ทองใบ (2553) กล่าวว่า มุมมองของการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The first-person narrator) คือการให้ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเอง มักมีการใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่งเช่น ผม หรือ ฉัน ผ่านเสียงบรรยายให้ได้ยิน มุมมองนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ทำให้รู้สึกเหมือนเผชิญกับเหตุการณ์พร้อมๆ กับตัวละคร เช่น ในสารคดีเชิงอัตชีวประวัติ

2. มุมมองบุคคลที่สาม (The third-person narrator) คือการที่ผู้เล่าเรื่องไม่ใช่ตัวละครหลักในเรื่อง แต่อยู่ในเรื่องด้วย กล่าวถึงตัวละครอื่นที่ตนพบเห็นหรือเกี่ยวข้อง เช่นในภาพยนตร์ที่ผู้เล่าเป็นเพื่อนสนิทของตัวเอง การเล่าผ่านเพื่อนทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยใกล้ชิดกับผู้เล่า และอาจเอาใจช่วยเพื่อนสนิทมากกว่าตัวเอง สำหรับรายการโทรทัศน์ มุมมองบุคคลที่สามพบได้บ่อยในรายการเชิงสัมภาษณ์ อภิปรายที่มีแขกรับเชิญเป็นนักวิชาการที่รอบรู้ในด้านนั้นๆ หรือผู้เห็นเหตุการณ์เพลิงไหม้ เป็นต้น

3. มุมมองที่เป็นกลาง (Objective) ผู้เล่าไม่อยู่ในเหตุการณ์ มุมมองนี้ให้ความรู้สึกห่างไกลจากเรื่องราว เล่าในฐานะคนนอกเพื่อให้เกิดความเป็นกลางปราศจากอคติในการนำเสนอมากที่สุด การเล่าเรื่องแบบนี้ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง จึงมักใช้บ่อยในสารคดี การรายงานข่าวที่มีประเด็นอ่อนไหว

4. มุมมองแบบผู้รอบรู้ (The omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่จำกัด สามารถหยั่งรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครทุกตัวในเรื่องเล่า เป็นมุมมองที่ใช้มากที่สุดในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์

การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องควรพิจารณาว่า เรื่องนั้นๆ ใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบใดเพื่ออะไร และมุมมองนั้นๆ นำเสนอเรื่องราวได้น่าสนใจหรือไม่ นันทอง ทองใบ (2553)

2.1.2 สัญญา

ไชยรัตน์ เจริญสินโอสถ (2553) กล่าวใน สัญญาวิทยา โครงสร้างนิยม กับการศึกษาภาษาศาสตร์. ว่า การแยกแยะระหว่างรหัส กับ ข้อความที่สื่อเป็นสาระสำคัญหลักประการหนึ่งของสัญญาวิทยา กล่าวคือ การใช้ภาษาในการตั้งชื่อสิ่งต่าง ๆ นั้น ไม่ได้ทำเพียงเพื่อให้สิ่งสิ่งนั้นมีชื่อเรียกขึ้นมาเท่านั้น แต่เป็นการแบ่งแยกสิ่งสิ่งนั้นออกจากสิ่งอื่น เป็นการหาความแตกต่างเพื่อตัดสิ่งนั้นออกจากพวก สาระสำคัญของสัญญาวิทยาจึงเป็นการค้นหาถึงรูปแบบและกระบวนการของการผ่า แบ่ง ตัดของภาษาที่กระทำต่อสรรพสิ่งจนเกิดความหมาย

ธีรยุทธ์ บุญมี (2551) กล่าวใน “การปฏิบัติสัญศาสตร์ของไซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์” ว่า สัญญาแบ่งเป็นสองส่วน คือ ตัวหมาย (Signifier) และความคิดที่ถูกหมาย (Signified) ไซซูร์กล่าวว่าเมื่อมีการใช้สัญญา จะมีการกระตุ้นสองสิ่งให้เกิดขึ้นในจิตใจหรือสมอง คือความคิด (Concept) กับเสียง-ภาพ (Sound-Image) ตัวหมายคือเสียง-ภาพ สิ่งที่ถูกหมายคือความคิด ตัวหมายในความคิดของไซซูร์ไม่ใช่เสียงที่ถูกเปล่งออกมาเมื่อจะพูดคำศัพท์หนึ่ง เช่น /ก//อิ//น/ซึ่งจะทำให้ตัวหมายกลายเป็นวัตถุรูปธรรม คือเป็นเสียงที่บันทึกได้ ตัวหมายของไซซูร์ไม่เป็นวัตถุรูปธรรม แต่เป็นร่องรอยประทับ (imprint) ของเสียงและภาพในสมองของ มีลักษณะเป็นนามธรรม แต่ก็มีเฉพาะเจาะจง (concrete) มนุษย์ใช้อายตนะสัมผัสภาพและเสียงมาสร้างเป็นตัวหมาย แต่ก็เป็นไปได้ว่าผู้ที่พิจารณาทางการได้ยินแต่กำเนิดจะใช้เพียงอายตนะสัมผัสทางกายภาพในการสร้างตัวหมายหรือสัญญาบางตัว

เช่น หนาว ร้อน ความรัก จะไม่มีภาพปรากฏให้เห็น แต่ก็เป็นไปได้ว่าเมื่อนึกถึงคำเหล่านี้ อาจทำให้นึกถึงภาพที่แม้จะรางเลือนของประสบการณ์ที่เรามีต่อความคิคนั้นๆได้

ระดับของความหมาย

นับทอง ทองใบ (2553) กล่าวถึงแนวคิดของบาร์ธส์ ในหนังสือ ศิลปะวิจารณ์รายการวิทยุ โทรทัศน์: การวิจารณ์ด้วยแนวคิดสัญวิทยา ว่าความหมายแฝงที่อยู่ในการสื่อสารมี 3 ชั้น คือ

1. ความหมายนัยตรง (Denotation Meaning) คือความหมายชั้นแรก เป็นความสัมพันธ์ขั้นพื้นฐานระหว่างสัญลักษณ์นั้นกับตัวอ้างอิง เป็นการให้ความหมายกับสิ่งที่กล่าวโดยตรง ไม่มีการประเมินคุณค่าและอคติของผู้ตีความ
2. ความหมายนัยประหวัด (Connotation Meaning) คือความหมายที่มีนัยแฝง ที่เป็นความหมายทางสังคม เป็นคำนิยามหรือความคิดรวบยอด (Concept) ที่เกิดขึ้นในความคิดของผู้รับสาร ความหมายในชั้นนี้จะเปลี่ยนไปตามวัฒนธรรมการรับสารแต่ละบริบทสังคม ความหมายทางสังคมเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (Signifier) เช่น สีม่วง อาจมีความหมายเป็นนัยถึง แม่ม่าย หรือ กลุ่มเพศที่สาม
3. มายาคติ (Myth) คือความหมายนัยแฝงของตัวหมายอีกชั้นหนึ่ง มายาคติเป็นเรื่องเล่าซึ่งในแต่ละวัฒนธรรมต่างนำมาใช้อธิบายข้อเท็จจริง หรือความเป็นไปได้ในเรื่องนั้นๆ เป็นเหมือนภาพมายา ที่ให้การรับรู้โดยตัวของสัญลักษณ์เองโดยไม่ต้องผ่านการตีความ เช่น มายาคติของสีม่วงในสังคมไทย อาจเป็น ความวิปริตผิดเพศ ความดัดจริตเกินจริง ความน่ารังเกียจ เป็นกลุ่มที่ชายแท้ไม่ยอมคบหาด้วย เป็นต้น ซึ่งมายาคติสามารถถูกต่อยอดหรือบิดเบือนได้จากการนำเสนอของสื่อเช่นการรายงานข่าว หรือละครโทรทัศน์

ประเภทของสัญลักษณ์

นับทอง ทองใบ (2553) ได้เสนอความคิดของ Pierce (1931-1934) ว่าสัญลักษณ์แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. รูปเหมือน (Icon) คือสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นภาพ/วัตถุ/เสียงที่เหมือนกับสิ่งที่มันบ่งถึง เช่น ภาพถ่าย ภาพเหมือน รูปปั้น เป็นต้น
2. ดัชนี (Index) คือสัญลักษณ์ที่บ่งชี้ให้เห็นถึงอีกสิ่งหนึ่งเมื่อเราเห็นรูปสัญลักษณ์ประเภทดัชนี ความหมายสัญลักษณ์ที่นึกได้จะไม่ใช้สิ่งที่มองเห็นในขณะนั้น เช่น รอยเท้าของสัตว์ที่ประทับลงบนพื้นดิน จะทำให้นึกถึงหมีหรือเสือที่เป็นเจ้าของรอยนั้น ซึ่งเป็นดัชนีที่บอกความหมายว่ามีสัตว์ปรากฏอยู่

บริเวณนั้น หรือการมองเห็นควันไฟจากที่ไกลๆ หมายถึงมีการเผาวัชพืชหรือเพลิงไหม้เกิดขึ้นในบริเวณนั้น เป็นต้น

3. สัญลักษณ์ (Symbol) คือสัญลักษณ์ที่ไม่มี ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่สัญลักษณ์นั้นบ่งชี้ เพราะการใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งหนึ่งสิ่งใดต้องผ่านกระบวนการยอมรับของสังคมจนเป็นแบบแผน (Convention) เช่นการสวมแหวนที่นิ้วนางข้างซ้ายแสดงถึงการแต่งงาน เป็นต้น ในการทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์จำเป็นที่จะต้องเข้าใจถึง รหัส (Code) อันจะกล่าวดังต่อไปนี้

รหัส (Code) Berger (1982, อ้างถึงใน นันททอง ทองใบ, 2553) ได้ให้นิยาม รหัส ไว้ว่า เป็นแบบแผนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ต่างๆที่ซับซ้อน รหัสเป็นแบบแผนที่ผู้รับ หรือผู้ชมทั่วไปใช้สำหรับจับความหมายแฝงในตัวบท (Text) หรือสาร โดยไม่จำเป็นต้องรู้ตัว แบบแผนเกิดจากความเคยชินของผู้รับชมที่สั่งสมประสบการณ์จากการเสพสื่อเหล่านี้มาจำนวนหนึ่ง ผนวกกับสิ่งที่ได้ยิน ได้ฟัง ได้อ่าน ได้รับรู้มาจากสังคม การสื่อความหมายในเนื้อความนั้นอิงอยู่กับรหัส 5 ประเภท โดยที่รหัสแต่ละประเภทอาจทำงานโดยไม่เกี่ยวข้องกันดังนี้

1. รหัสปริศนา (Hermeneutic Code) หมายถึงรหัสที่ทำให้องค์ประกอบบางอย่างในเนื้อความสามารถกระตุ้นความรู้สึกอยากรู้ว่าเรื่องราวจะดำเนินไปอย่างไร ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากติดตามต่อ
2. รหัสเหตุการณ์ (Proairetic Code) เป็นรหัสที่ทำให้ผู้รับชมเข้าใจได้ว่า เกิดอะไรขึ้น เมื่อพบรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรม การกระทำ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยทำให้ผู้รับชมสามารถเชื่อมโยงรายละเอียดนั้นเข้ากับแบบแผนที่คุ้นเคยมาก่อน
3. รหัสสรรณลักษณะ (Semic Code) เป็นรหัสที่ช่วยให้ผู้รับชมจับความหมายเกี่ยวกับคุณลักษณะของตัวละครหรือสถานที่
4. รหัสสัญลักษณ์ (Symbolic Code) คำว่าสัญลักษณ์ของบาร์ธส์มีความลึกซึ้งไปกว่าสัญลักษณ์ธรรมดา เป็นความหมายแฝงที่ไม่อิงไปกับหลักเหตุผล แต่อิงอยู่กับรูปลักษณะ บางอย่างให้แรงเข้มกว่าปกติ สัญลักษณ์ในที่นี้จึงมักมีนัยยะในเชิงจิตวิเคราะห์ แสดงความหมายเกี่ยวกับ “ปม” ต่าง ๆ ในระดับของจิตใต้สำนึก ซึ่งมักเป็นเรื่องราวของเพศวิถี
5. รหัสวัฒนธรรม (Cultural Code) หมายถึงคติความเชื่อเกี่ยวกับมนุษย์ ชีวิต และโลก ซึ่งมีลักษณะเป็นความรู้ทั่วไปชุดหนึ่งที่ไหลเวียนอยู่ในวัฒนธรรม และถูกดึงมาใช้คำนวณความน่าเชื่อถือของรายละเอียดต่างๆในเนื้อความ

สัญญนิยมกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์

วิชาสัญศาสตร์ชี้ให้เห็นว่าในทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในภาพยนตร์เป็นเรื่องของการประกอบสร้างทั้งสิ้น มิใช่เรื่องของการแสดงแทนความเป็นจริง นักสัญศาสตร์พบว่าพฤติกรรมการตอบสนองของผู้ชมต่อภาพยนตร์นั้นแท้จริงแล้วอิงอยู่กับการใช้ข้อตกลง ขนบ กติกา หรือแบบแผนที่ยึดถือร่วมกัน (ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว) ในหมู่ผู้สร้างและเสพงาน หรือ สัญนิยม อันได้แก่ สัญนิยมที่สัมพันธ์กับสื่อภาพยนตร์ สัญนิยมที่สัมพันธ์กับแนวเรื่อง และสัญนิยมที่สัมพันธ์กับรายละเอียดของเรื่อง (หรือสัญนิยมทางวัฒนธรรม) ทั้งนี้ สัญนิยมทั้งสามประการมีบทบาทกำหนดการสื่อความหมายและการสร้างอารมณ์ความรู้สึกในระดับพื้นผิวของเรื่อง โดยทำงานประสานกันทุกขั้นตอน

สัญนิยมที่สัมพันธ์กับสื่อภาพยนตร์คือกติกาและข้อตกลงที่เกี่ยวกับกระบวนการใช้ภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นการสื่อความหมายโดยใช้เครื่องมือต่างออกไปจากเรื่องเล่าที่ใช้สื่ออื่น (ประชา สุวีรานนท์, 2542) กระบวนการสร้างสัญญาโดยใช้ภาษาของภาพเคลื่อนไหวย่อมแตกต่างออกไปจากการสร้างสัญญาผ่านตัวอักษร เช่น หนังสือไม่สามารถทำภาพเบลอ หรือปล่อยควันเพื่อสร้างบรรยากาศลึกลับ หรือความฝัน แต่อาจใช้ถ้อยคำบรรยายสร้างบรรยากาศแทน

สัญนิยมอีกประเภทคือสัญนิยมที่สัมพันธ์กับแนวเรื่อง เป็นสัญนิยมที่ขึ้นกับ แนว (Genre) ของเรื่องเล่า สัญนิยมดังกล่าวประกอบไปด้วยระบบตรรกะที่วางไว้ล่วงหน้าด้วยการสังสมมาจากเรื่องเล่าอื่นในแนวเดียวกันตามแนวคิดเรื่อง Genre เช่น ผู้ชมที่ดูภาพยนตร์แนวแอ็กชัน (Action) จะคาดหวังการเดินเรื่องที่มีบทต่อสู้หวาดเสียว ผู้ชมที่ดูภาพยนตร์แนวสืบสวนจะคาดหวังกับปริศนาอันยากที่จะแก้ไขกับตัวละครนักสืบอัจฉริยะ เป็นต้น แต่ถ้าเรื่องราวในภาพยนตร์ไม่เป็นไปตามที่ผู้ชมคาดหวัง ผู้ชมก็จะรู้สึกเบื่อหน่ายกับสิ่งที่เกิดขึ้น เช่น เกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมมีตัวละครตายในภาพยนตร์ตลก ก็จะไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกตระหนกได้เท่ากับเหตุการณ์ฆาตกรรมในภาพยนตร์ชีวิต การรับรู้แนวของภาพยนตร์จึงช่วยให้สายตาของผู้ชมสามารถปรับโฟกัสไปทางใดทางหนึ่งและในระดับใดระดับหนึ่ง นั่นคือให้ความสำคัญกับรายละเอียดบางอย่างและสร้างความคาดหวังบางประการให้แก่ท้องเรื่อง (ประชา สุวีรานนท์, 2542)

สัญนิยมประเภทสุดท้ายคือ สัญนิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งหมายถึงเครือข่ายของคติ ความเชื่อ ค่านิยมต่างๆที่ถูกกระดมมาใช้ในการสร้างและรับรู้ความหมายทางวัฒนธรรมของภาพที่ปรากฏบนจอ ความหมายทางวัฒนธรรมนี้ คือนัยที่ผู้ชมรับรู้ควบคู่ไปกับความหมายเบื้องต้นที่สื่อโดยตรงจากภาพ (ที่เป็นความหมายตรง) หากภาพคือรูปทรง สี สัน ความเข้ม ที่ปรากฏให้เห็นบนจอ ความหมายตรงก็คือการระบุได้ว่านั่นเป็นภาพของอะไร แต่พร้อมกันนั่นเอง สัญนิยมทางวัฒนธรรมเป็นการตีความหมายแฝงของภาพว่า นี่คือสถานที่ใด และจะสามารถคาดการณ์เหตุการณ์ที่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมของสถานที่นั้นๆได้ (ประชา สุวีรานนท์, 2542)

สัญญนิยมประเภทนี้จึงเกี่ยวข้องกับนัยความหมายของสถานที่และยุคสมัย ตลอดจนพฤติกรรม การแสดงออกของตัวละคร ซึ่งล้วนผูกพันกับอุดมการณ์ของแต่ละยุคสมัยด้วย กล่าวคือการใช้ความรู้ ในวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัยมาใช้ยืนยันองค์ประกอบของเรื่องเล่า เป็นภารกิจเริ่มแรกของ “ระบบ ของความหมายแฝง” (System of Connotations) ทั้งหมดในภาพยนตร์

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ความรู้เรื่องสัญวิทยาในการหาความหมายแฝงและรหัสทางสังคมและ วัฒนธรรมที่อยู่ในองค์ประกอบของละครโทรทัศน์ เพื่อหาความแตกต่างของสังคมและวัฒนธรรมที่ ปรากฏในละครโทรทัศน์ “Good Doctor” ฉบับญี่ปุ่นและเกาหลีใต้

2.1.3 สัมพันธบท

ความหมายของสัมพันธบท

กาญจนา แก้วเทพ (2553) ให้ความหมายเกี่ยวกับสัมพันธบท ผ่านหนังสือ แนวพินิจใหม่ใน สื่อสารศึกษา: “สัมพันธบท” (Intertextuality) : เหล้าเก่าในขวดใหม่ในสื่อสารศึกษา ไว้ว่า สัมพันธ บท (Intertextuality) คือ ความเชื่อมโยงในด้านต่างๆของตัวบทที่มีความเหมือนกัน หรือ คล้ายคลึง กันโดยอาจเกิดจากกระบวนการอ้างอิง และการถ่ายโยง

Arthur Asa Berger (1992) ได้ให้คำนิยามว่า สัมพันธบทคือการใช้หรือสร้างตัวบทหนึ่งจาก วัตถุดิบอื่น ๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้วตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือละครประเภทล้อเลียน (Parody) ซึ่งจำเป็นต้องมีตัวบทต้นทาง เพื่อนำมาเป็นแก่นเรื่องให้ตัวบทปลายทางทำการสร้างล้อเลียนได้

สัมพันธบทหมายถึงความเชื่อมโยงของความหมายในสองระดับ ระดับแรกคือความเชื่อมโยง ของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานของสื่อประเภทต่าง ๆ ระดับที่สอง คือการเชื่อมโยงของ ความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างสื่อกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของผู้คน

ประเภทของสัมพันธบท แบ่งเป็น 2 ประเภทตามทัศนะของ J. Fiske (1987 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2553) คือ

1. สัมพันธบทแนวนอน (Horizontal Intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิ ด้วยกัน คือมีการหยิบยืมส่วนประกอบต่างๆของตัวบทมาประกอบสร้างเป็นบทใหม่ เช่น การถ่ายโยง ระหว่าง Genre ตัวละคร นักแสดง เนื้อหา ฯลฯ ซึ่งในระหว่างการถ่ายโอนองค์ประกอบ ความหมาย ที่แฝงอยู่องค์ประกอบก็จะถูกถ่ายโอนไปด้วย ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายโอนองค์ประกอบเหล่านี้ แยกเป็น 2 อย่าง คือ ปัจจัยด้าน Genre คือ Genre ที่มีองค์ประกอบหลักใกล้เคียงกัน จะสามารถ หยิบยืมองค์ประกอบของตัวบทได้ง่าย ต่อมาคือ ปัจจัยด้านวัฒนธรรม เช่นในการสร้างความน่ากลัว โดยภาพยนตร์สยองขวัญ จากงานวิจัยของ สูเมธ โพธิ์โสภณ (2551) ได้พบว่าภาพยนตร์สยองขวัญ ของญี่ปุ่น ตัวละครผีจะมีลักษณะคล้ายคนธรรมดา ใบหน้าขาวซีด ผมเผ้ารุงรัง เคลื่อนไหวร่างกายด้วย

สตรีระผิดธรรมชาติ แต่ในกรณีภาพยนตร์สยองขวัญฝั่งตะวันตกเช่น อเมริกา จะนำเสนอตัวละครที่มีลักษณะดูร้าย รูปร่างหน้าตาโหดเหี้ยม ผู้ชมที่มีประสบการณ์ทางวัฒนธรรมเพียงฝั่งอเมริกาอาจเข้าใจถึงความน่ากลัวของภาพยนตร์สยองขวัญตะวันตก แต่ไม่เข้าใจความน่ากลัวของภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่น ดังนั้นผู้รับชมจึงต้องมีความรู้เชิงวัฒนธรรมที่มาจากตัวบทก่อนๆทั้งสิ้น

2. สัมพันธบทแนวตั้ง (Vertical Intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิเช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ กับตัวบทอื่นๆที่แตกต่างออกไปโดยมีการอ้างอิงอย่างชัดเจนในระดับทุติยภูมิ เช่น คอลัมน์วิจารณ์ภาพยนตร์ ส่วนในระดับตติยภูมิเช่น ความคิดเห็นของผู้อ่าน / ผู้ชมละคร - ภาพยนตร์ที่มีต่อบทวิจารณ์ต่างๆ

การวิเคราะห์สัมพันธบท

ปิยะพิมพ์ สมิตติลล (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2553) ได้อธิบายเกี่ยวกับการวิเคราะห์สัมพันธบทว่า เป็นการนำองค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาใช้ในการวิเคราะห์สัมพันธบทซึ่งเป็นการวิเคราะห์การถ่ายโอนความหมายจากบทต้นทางไปสู่บทปลายทาง โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. องค์ประกอบด้านตัวละคร วิเคราะห์ว่าตัวละครนั้นๆในแต่ละสื่อมีลักษณะเป็นอย่างไรและการเพิ่ม-ลดคุณลักษณะแต่ละอย่างของตัวละครนั้นๆมีสาเหตุมาจากสิ่งใด มีการเพิ่มระดับเนื้อหาของตัวละครเพื่อหาข้อแก้ต่างเพื่อรองรับการกระทำของตัวละครอย่างไร
2. วิธีการเล่าเรื่อง สื่อแต่ละชนิดต่างใช้เครื่องมือในการเล่าเรื่องต่างกัน สื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์ใช้ตัวอักษร รวมถึงภาพวาด ในการเล่าเรื่อง ซึ่งในขั้นตอนการรับสาร ผู้รับสารสามารถพลิกหน้าไปมาหน้าไหนก็ได้ ทำให้สามารถกำหนดลำดับการเล่าเรื่องได้ว่าจะอ่านในช่วงไหนก่อน แต่ในสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การเล่าเรื่องจะดำเนินไปเรื่อยๆตามเวลาการเล่นของแผ่นฟิล์ม อาจมีการกรอย้อนได้ แต่ก็จะเป็นการดำเนินไปข้างหน้าเรื่อยๆ หรืออาจเรียกว่า มีความเป็นเส้นตรงตามลำดับเวลา สามารถใช้การนำเสนอทั้งภาพและเสียง จึงสามารถทำให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายได้ง่ายกว่าสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์
3. การปรับเปลี่ยนรูปแบบความสั้นยาว สำหรับสื่อที่เป็น นวนิยาย หากเปรียบเทียบสองเล่ม ทั้งสองเล่มอาจมีเนื้อหาไม่เท่ากัน ทั้งจำนวนตอน จำนวนหน้า จำนวนเล่ม แต่ถ้าถูกนำมาทำเป็นละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ จำนวนตอนที่ออกอากาศและเวลาที่ออกอากาศอาจเท่ากันด้วยเงื่อนไขของการออกอากาศรายการโทรทัศน์ ซึ่งในการทำเนื้อหาที่ไม่เท่ากันให้เท่ากันนั้นอาจมีการตัดเนื้อหา หรือการเพิ่มเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้ลงตัวพอดีกับเวลาออกอากาศ
4. การตัดแปลงเนื้อหาตอนจบ เนื้อหาในตอนจบเป็นศูนย์รวมความหมายที่เรื่องราวต้องการจะสื่อ การเปลี่ยนเนื้อหาในตอนจบ ก็จะเป็นการเปลี่ยนความหมายที่เรื่องต้องการสื่อไปนั่นเอง

5. การเปลี่ยนแปลงเป้าหมายของตัวบท เช่นในตัวบทฉบับนิยายได้มีการบรรยายทิวทัศน์ของสถานที่ท่องเที่ยวไว้อย่างละเอียด แต่ในฉบับละครโทรทัศน์กลับมีการถ่ายทำเพียงไม่กี่ฉากและเปลี่ยนไปใช้การแสดงของตัวละครแทน

2.2 ความคิดเกี่ยวกับผู้พิการในภาพยนตร์

(สุพัตรา วงศ์วิเศษ แอนดราตี, 2560) ได้ระบุใน พฤติกรรมและอารมณ์ในเด็กออทิสติก ว่าภาวะออทิสซึม (Autism Spectrum Disorder หรือ ASD) เกิดจากภาวะการทำงานของระบบประสาทในสมองที่ทำงานผิดปกติ หรือส่งผลที่เรียกว่าพัฒนาการล่าช้า ทำให้มีผลกระทบต่อความบกพร่องในพัฒนาการ 3 ด้านหลัก คือ ด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social deficits) ด้านภาษาและการสื่อสาร (Communication and language problems) และด้านพฤติกรรมที่แสดงออกซ้ำ ๆ (Repetitive behavior)

The Centers for Disease Control and Prevention (CDC) (2016, อ้างถึงใน สุพัตรา วงศ์วิเศษ แอนดราตี, 2560) ให้จำกัดความคำว่า พัฒนาการล่าช้า คือ กลุ่มบุคคลที่มีเงื่อนไขความบกพร่องทางด้านกายภาพ ด้านการเรียนรู้ ด้านภาษา และทางด้านพฤติกรรม ซึ่งมีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ในกิจวัตรประจำวันและการดำรงชีวิต

โอบอล ประภาวดี กล่าวในหนังสือ “หนังหุ้มกระดูก : ถลกหนังความหยากรกระดูกแห่งมายาคติ เรื่องความพิการในงานภาพยนตร์” (2551) ว่า ตัวภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพลักษณ์ หรือมายาคติเกี่ยวกับผู้พิการผ่านตัวละคร (Characters) บางทีภาพยนตร์บางเรื่องอาจนำเสนอภาพของผู้พิการที่มีชีวิตอยู่อย่างมีความสุขกับโลกของเขาแต่ในขณะเดียวกันก็ทำร้ายพวกเขาด้วยสภาพสังคมอันโหดร้ายหรือสังคมที่เมินเฉยต่อข้อเรียกร้องของพวกเขา

ประชา สุวีรานนท์ (2542) กล่าวใน “แล่นเรือ เถื่อนหนัง: รวมบทวิจารณ์ภาพยนตร์” เกี่ยวกับบทคนพิการในภาพยนตร์ ว่า “ภาพของคนพิการ ถูกใช้อย่างแพร่หลายในภาพยนตร์ เชื่อกันว่าภาพยนตร์เหล่านี้ช่วยสร้างความเข้าใจในคนพิการหรือช่วยลดความแตกต่างระหว่างคนปกติและคนไม่ปกติ แต่จริงๆ แล้วภาพยนตร์เหล่านี้ไม่ได้มีจุดประสงค์ที่จะสร้างความเข้าใจใดๆ ยิ่งไปกว่านั้น มันเป็นเพียงภาพ ไม่ได้เกี่ยวอะไรกับคนพิการจริงๆเลย”

กล่าวคือ ภาพยนตร์เหล่านี้เพียงแค่นำเอาความพิการมาใช้ เพื่อการทำให้ปมปัญหาทางจิตใจ สังคม หรืออุดมการณ์ปรากฏเป็นเรื่องกายภาพได้ถูกถ่ายทอดมา เป็นภาพยนตร์ที่ให้คติธรรมแก่คนที่ไม่พิการเท่านั้น

ความหมายของคนพิการที่ได้สื่อออกมาจากภาพยนตร์ มักจะเป็น “คนธรรมดาที่ถูกขังอยู่ในร่างกายที่ไม่สมบูรณ์” และมักจะสื่อความหมายถึงความมีมานะอดทนฟันฝ่าเพื่อบรรลุเป้าหมาย

คือการเอาชนะความผิดปกติที่มีมาแต่เกิดหรือได้รับการยอมรับในสังคมและมักจะวางตอนจบให้คนพิการสามารถแสดงอัจฉริยภาพเหนือมนุษย์เอาชนะคนปกติทั่วไป หรือไม่ก็จบด้วยการแสดงสุนทรพจน์ อันเป็นการแสดงชัยชนะอันเด็ดขาด

ผู้พิการที่เป็นตัวเอกของเรื่องมักมีจุดร่วมดังนี้

1. เป็นเด็ก เป็นคนไร้เดียงสา
2. เป็นคนอื่น หรือเป็นคนนอกของสังคม ดังนั้นจึงไม่มีความรับรู้มิติอื่นใดเกี่ยวกับโลกภายนอก นอกจากสัมผัสโดยตรงที่เรียบง่าย นอกจากนั้นยังปราศจากห่วงหรือปมอารมณ์พิเศษใดๆ
3. เป็นอัจฉริยะ มีสมาธิอย่างพิเศษ สามารถจดจ่ออยู่กับงานหรือสภาพการณ์บางอย่างได้ ซึ่งเป็นลักษณะเด่นที่สุดของตัวละครประเภทนี้

ในตอนจบของภาพยนตร์ประเภทนี้ คนปกติมักจะให้การยอมรับต่อผู้พิการที่ได้รับรางวัลในบั้นปลายซึ่งเป็นการบอกผู้ชมว่า คนพิการจะเป็นสมาชิกในสังคมได้ก็ต่อเมื่อเขามีคุณค่าต่อผู้อื่น ไม่ใช่เพราะเขามีสิทธิ์ในตัวของเขาเอง ในภาพยนตร์ประเภทนี้ คนพิการ จึงเป็นภาพที่คลุมเครือ มีเพียงหน้าที่ในการเปรียบเทียบ ไม่ได้มีบทบาทจริง ๆ จัง ๆ (ประชา สุวิรัตน, 2542)

2.3 ความคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม

2.3.1 ศาสนาและความเชื่อ

2.3.1.1 ศาสนาและความเชื่อของชาวเกาหลีใต้

T. Daniel (2560) กล่าวในหนังสือ มหัศจรรย์เกาหลี จากถิ่นฐานสู่มหานาจอทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม ถึงศาสนาและความเชื่อของชาวเกาหลีใต้ดังนี้

ความเชื่อดั้งเดิม

มุชก (Musok) หรือ ลัทธิทรงเจ้า คือลัทธิไร้แบบแผนหรือพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ที่เชื่อว่ามีธรรมชาติซับซ้อนด้วยพลังวิญญาณ ทุกอย่างในธรรมชาติล้วนมีจิตวิญญาณ *มุชกอิน* (Musok-in) หรือ *คนทรงเจ้า* มีเป้าหมายเพื่อเชื่อมต่อวิญญาณเหล่านั้นกับมนุษย์โลก คนทรงเจ้าแต่ละคนจะเช่นไหว้เทพเจ้าและดวงวิญญาณที่แตกต่างกันไป ศาลเจ้ามีรูปแบบที่ไม่แน่นอน ไม่มีหลักเกณฑ์ คัมภีร์หรือวิถีปฏิบัติร่วมกัน แบบแผนหรือพิธีกรรมต่างๆ เช่น การร้องรำทำเพลงและการสวดมนต์จึงเป็นที่รู้จักหรือสืบทอดกันในระดับภูมิภาคหรือในเมืองเท่านั้น

ผู้ที่เข้ารับคำปรึกษาไม่ได้มองว่าตนเองนับถือ *มุชก* แต่เป็นเรื่องปกติที่ชาวเกาหลีจะไปหา *มุชกอิน* เมื่อต้องการคำปรึกษาที่สำคัญ รวมถึงเมื่อเจ็บป่วยหรือเกิดเรื่องร้าย ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ไม่ทราบว่า *มุชกอิน* บูชาเทพองค์ใด หรือพิธีศักดิ์สิทธิ์มีความหมายอย่างไร การเข้าพบ *มุชกอิน* มีความหมายไม่ต่างไปจากการเข้าพบจิตแพทย์ของชาวตะวันตก

ในสมัยโชซอน *มุชก* ถูกมองว่าเป็นสิ่งมงาย *มุชกอิน* ถูกจัดเป็นชนชั้น *ซอนมิน* หรือชนชั้นนอกรวรรณะ แต่ก็ยังมีผู้ใช้บริการ *มุชก* จากทุกชนชั้นวรรณะ มีบันทึกว่าราชินีมินในปลายสมัยโชซอน ทรงรับสั่งให้มี *มุชกอิน* เป็นที่ปรึกษาข้างพระวรกายถึงสองคน ในยุคสมัยใหม่ ถึงหลักเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์และความเชื่อตามหลักคริสต์ศาสนาจะแพร่หลายในเกาหลีได้ *มุชก* ยังคงได้รับความนิยมมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

พุทธศาสนา

ศาสนาพุทธในเกาหลีเริ่มต้นจากอาณาจักรโคกูรยอในปี 372 เข้าสู่อาณาจักรแพ็กเจในปี 384 และได้รับการยอมรับจากราชสำนักซิลลาในปี 527 และได้กลายเป็นความเชื่อหลักในปี 668 เมื่ออาณาจักรซิลลาสามารถแผ่ขยายอำนาจปกครองเกาหลีได้ทั้งหมด พุทธศาสนาในเกาหลีเจริญรุ่งเรืองจนตกต่ำในสมัยราชวงศ์โชซอนเรื่องอำนาจในปี 1392 ด้วยการเข้ามาของลัทธิขงจื้อใหม่ สาวกของลัทธิขงจื้อมองว่าพุทธศาสนานั้น ฉ้อฉล ผิดหลักการ และควรถูกกำจัดให้หมดไป ศาสนาพุทธกลายเป็นศาสนาของชนชั้นล่าง และชนชั้นนอกรวรรณะที่มีประชากรอย่างน้อยคิดเป็นร้อยละ 70 ของประชากรทั้งหมดของเกาหลีแต่มีอำนาจน้อยที่สุด

ภายในช่วงที่เกาหลีถูกญี่ปุ่นเข้ายึดครองในปี 1910 ญี่ปุ่นพยายามฟื้นฟูพุทธศาสนาอีกครั้ง โดยการนำพุทธศาสนาที่หลบเร้นอยู่ตามหุบเขาเข้ามามีบทบาทในเมือง แต่วิถีปฏิบัติที่ญี่ปุ่นกำหนดให้พระเกาหลีกระทำนั้นขัดกับลัทธิเดิมของศาสนาพุทธเกาหลีนิกาย *โซกเย* คือ พระเกาหลีต้องถือพรหมจรรย์ แต่พระญี่ปุ่นสามารถครองเรือนได้ ความแตกต่างนี้เป็นเหตุในความบาดหมางในบางคราว ความแตกต่างนี้เอนเอียงมาทางแนวคิดแบบชาตินิยม ซึ่งต่อเนืองมาจนถึงทศวรรษที่ 1950

ในช่วงที่เกาหลีตกเป็นอาณานิคม ญี่ปุ่นช่วงชิง ศาสนวัตถุมากมายกลับไป อันเป็นการทำลายวัฒนธรรมพุทธศาสนาของเกาหลีที่อ่อนแออยู่แล้ว ปัจจุบันประชากรของเกาหลีใต้ที่นับถือศาสนาพุทธมีสัดส่วนร้อยละ 23 จากประชากรทั้งหมด และประชากรร้อยละ 40 ไม่นับถือศาสนาใด

ลัทธิขงจื้อ

ลัทธิขงจื้อแพร่กระจายในเกาหลีในช่วงที่เกาหลีแบ่งออกเป็นสามอาณาจักรผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาจีนเช่นเดียวกับพุทธศาสนา ลัทธิขงจื้อใหม่ได้รับการสถาปนาเป็นอุดมการณ์รัฐในสมัยราชวงศ์โชซอน และคงอยู่จวบจนปัจจุบัน ลัทธิขงจื้อมีความสัมพันธ์กับชีวิตของชาวเกาหลีในแทบทุกแง่มุม ทั้งเรื่องชนชั้น อคติในเรื่องเพศและวัย ความกตัญญูต่อบุพการี และการให้ความสำคัญกับการศึกษา

การจัดลำดับชั้นในสังคม ครอบคลุมความสัมพันธ์แบบขงจื้อห้าประเภท ได้แก่ ผู้ปกครองกับผู้ใต้ปกครอง พ่อกับลูก ผู้อาวุโสกับผู้เยาว์ สามีกับภรรยา และเพื่อนที่มีสถานะเท่ากัน สำหรับ

ความสัมพันธ์ของผู้ปกครองกับผู้ใต้ปกครองนั้น ผู้หนึ่งต้องแสดงความจงรักภักดีอย่างเต็มเปี่ยม ในขณะที่ผู้ปกครองก็อาจถูกปลดได้หากไม่ปกครองด้วยความเมตตาธรรม เจ้านายตามแบบฉบับเกาหลีเปรียบเสมือนพ่อมากกว่าเจ้านายในสังคมที่ไม่มีวัฒนธรรมขงจื้อ ภายในครอบครัว ตามหลักขงจื้อใหม่ เพศชายมีอภิสิทธิ์เหนือเพศหญิง พ่อมีอำนาจสูงสุด ภรรยาและลูกต้องเชื่อฟังคำสั่งพ่อ ในขณะที่เดียวกันพ่อก็มีหน้าที่ปกครองอย่างเป็นธรรมและหาเลี้ยงครอบครัว หากพ่อเสียชีวิต บุตรชายคนโตจะรับหน้าที่เป็นผู้นำครอบครัวก่อนมารดา มีหลัก เชื่อฟังสาม คือ ลูกสาวเชื่อฟังบิดา ภรรยาเชื่อฟังสามี และแม่ไม่ยอมเชื่อฟังบุตรชาย ในสมัยโชซอนผู้หญิงไม่มีสิทธิ์ในการสืบทอดมรดก และถูกกีดกันทางการศึกษา

การแสดงความรักต่อคนในครอบครัวไม่เพียงแสดงกับญาติมิตรที่ยังมีชีวิตเท่านั้น แต่ยังมี การแสดงความเคารพต่อสมาชิกครอบครัวที่ล่วงลับไปแล้วด้วย *เซซา* (Jesa) คือพิธีที่จัดขึ้นเพื่อรำลึกถึงบรรพบุรุษในวันครบรอบวันเสียชีวิต และ *ซาร์เย* (Charye) คือ *เซซา* ชนิดพิเศษที่จัดขึ้นในวันหยุดราชการสองวัน คือ *ชูชอก* (Chuseok) และวันขึ้นปีใหม่เกาหลี ในพิธีการนี้จะมีการจัดเตรียมอาหารวางไว้ที่แท่นบูชาที่เตรียมไว้เป็นพิเศษ สมาชิกครอบครัวต้องโค้งแสดงความเคารพหน้าแท่นบูชา อาหารที่ใช้ในพิธีได้แก่ แครกข้าวที่เรียกว่า *ซงพย็อน* (Songpyeon) ซึ่งจะจัดเคียงกับผัก ปลา และน้ำซุบที่จัดอย่างประณีตสวยงาม ของไหว้เหล่านี้สามารถปรับเปลี่ยนได้หลากหลายและในปัจจุบันมีธรรมเนียมการนำอาหารจานโปรดของผู้ล่วงลับเป็นของไหว้ด้วย

ในความเชื่อแบบขงจื้อ หนี้บุญคุณบุพการีนั้นไม่อาจไถ่ถอนจนหมดสิ้น เพราะหากไม่มีบุพการีแล้วผู้นั้นย่อมไม่มีชีวิต ลูกไม่ควรแต่งงานกับใครเพราะรักชอบ แต่ควรแต่งงานกับคนที่บุพการียอมรับ ค่านิยมนี้ใช้ในการตัดสินใจเรื่องเรียนและเรื่องงานด้วย แทนที่จะเลือกทำตามความฝัน บุตรที่ดีควรเลือกงานที่รายได้ดีและมั่นคงที่สุดเพื่อดูแลบุพการียามแก่เฒ่า และสร้างสิ่งแวดล้อมให้พร้อมสำหรับการมีทายาทตามหน้าที่ผู้สืบทอดวงศ์ตระกูล

ปัจจุบันอิทธิพลของขงจื้อที่มีต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวมีแนวโน้มถดถอยลง บุตรสามารถเลือกทางเดินชีวิตของตัวเองได้มากขึ้น มีแนวโน้มแต่งงานกับคนที่ตนเองรัก ถกเถียงเรื่องต่างๆกับบุพการีได้ หลายคนมองว่า *เซซา* เป็นภาระ ผู้หญิงรุ่นใหม่มีโอกาสเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียม และมีบทบาทนอกบ้านมากกว่าผู้หญิงยุคก่อนอย่างชัดเจน ถึงแม้ว่าโดยรวมจะยังห่างไกลจากความเสมอภาค แต่ธรรมเนียมการให้ความเคารพผู้อาวุโสกว่าก็มีแนวโน้มเสื่อมลงเช่นกัน

ชาวเกาหลีให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับผู้น้อยมาก ในการพบกันครั้งแรก ชาวเกาหลีมักเริ่มต้นการสนทนาด้วยการถามอายุ เมื่อทราบอายุกันแล้วผู้ที่มีอายุน้อยกว่าจะต้องแสดงกิริยานอบน้อมต่อผู้ที่สูงวัยกว่า มีการใช้สรรพนามพิเศษเพื่อเน้นลำดับอาวุโส เช่น ผู้ชายที่อายุ

น้อยกว่าจะเรียกผู้ชายที่อายุมากกว่าว่า *ฮย็อง (Hyung)* ผู้หญิงที่อายุน้อยกว่าจะเรียกผู้หญิงที่อายุมากกว่าว่า *อนนี่ (Eonni)* สำหรับเพื่อนต่างเพศ ผู้หญิงจะเรียกผู้ชายที่อายุมากกว่าว่า *โอบปา (Oppa)* ผู้ชายจะเรียกผู้หญิงที่อายุมากกว่าว่า *นุนา (Nuna)* และ เรียกคนที่อายุน้อยกว่าว่า *ทงแซง (Dongsaeng)* ไม่ว่าจะเพศใดก็ตาม ภาษาสะท้อนลำดับชั้นอาวุโส ชาวเกาหลีใช้ภาษาพูดต่างระดับกันโดยขึ้นอยู่กับระดับความเคารพในแต่ละสถานการณ์ *บันมัล (Banmal)* คือภาษาชั้นพื้นฐานที่สุด ใช้พูดคุยกับเพื่อนและผู้คนที่มีความสัมพันธ์ทางสังคมที่เทียบเท่ากัน และยังมีภาษาพูดที่ใช้ให้เกียรติอีก 6 ระดับเรียกว่า *ชนแดมัล (Jondaemal)* ระดับภาษาที่มีการใช้บ่อยที่สุดในหมู่ *ชนแดมัล* คือ *แฮโยเช (Haeyoche)* อีกรูปแบบหนึ่งคือ *แฮราเช (Haerache)* ใช้อย่างแพร่หลายในหนังสือและหนังสือพิมพ์ *ฮับซโยเช (Hapsyoche)* มีความสุภาพขึ้นไปอีกระดับ ใช้ในการสนทนาธุรกิจรวมถึงรายงานข่าวทางโทรทัศน์

ตามประเพณี เมื่อผู้ชายที่มีอายุน้อยกว่าต้องออกไปดื่มสุรากับผู้ชายที่มีอายุมากกว่า เขาต้องแสดงมารยาทในการดื่มด้วยการหันไปทางอื่นเมื่อจับเครื่องดื่มจากแก้ว และต้องรับฟังทุกเรื่องที่สูงวัยกว่าพูดและแสดงท่าทีเห็นด้วยไม่ว่าเขาจะคิดเห็นอย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันพฤติกรรมดังกล่าวถูกมองว่าเป็นการแสดงออกที่มากเกินไป แต่คนที่อ่อนกว่าก็ยังต้องแสดงความเคารพผู้ที่สูงวัยกว่าในระดับหนึ่ง ส่วนคนที่สูงวัยกว่าก็ต้องรับหน้าที่จ่ายค่าอาหารมื้อนั้น

อิทธิพลของขงจื้อส่งผลให้ชาวเกาหลีให้ความสำคัญกับการศึกษาอย่างมาก เกาหลีได้โด่งดังในด้านการแข่งขันเพื่อให้ได้เข้าเรียนในมหาวิทยาลัยที่ดีที่สุด เป็นผลที่มาจากแนวคิดการพัฒนาตนผ่านการศึกษาตามวิถีขงจื้อ และระบบการสอบเข้ารับราชการที่เป็นวิธีเลื่อนชนชั้นเป็นขุนนาง หรือ *ยังบัน (ขุนนาง)* ที่มีมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์โชซอนจนถึงยุคอาณานิคมญี่ปุ่น ตามประวัติศาสตร์ระบบ *ยังบัน* ถูกล้มเลิกหลังจากที่ราชสำนักยอมจำนนต่อญี่ปุ่นเมื่อปี 1910 แต่ค่านิยมที่มีต่อการศึกษา และการสอบเข้าในฐานะเครื่องมือในการยกระดับฐานะยังคงอยู่จนปัจจุบัน

ศาสนาคริสต์

คริสต์ศาสนิกชนคนแรกในเกาหลีคือ ภรรยาของผู้สำเร็จราชการจากญี่ปุ่นที่ประจำการในเกาหลีในช่วงปี 1590 การเผยแผ่ศาสนาคริสต์ในช่วงแรกไม่เป็นผลสำเร็จ ศาสนาคริสต์ถูกกำหนดให้ผิดกฎหมายในปี 1758 แต่ก็เริ่มมีการแอบเผยแผ่ศาสนาคริสต์ในปี 1784 จากชาวเกาหลีที่รับเอาคริสต์ศาสนาจากจีน นักบวชคนแรกชื่อ โจว เหวินโนมว ถูกส่งตัวมาจากปักกิ่งเพื่อดูแลสาวกที่มีมากถึง 4,000 คน โดยต้องลอบเข้าประเทศเกาหลีและหลบซ่อนตัวด้วยความช่วยเหลือของชาวคริสต์ในเกาหลี

ศาสนาคริสต์ถูกมองว่าเป็นภัยต่อความมั่นคงและระบบชนชั้นเพราะศาสนาคริสต์สอนว่ามนุษย์ทุกคนถูกสร้างมาเท่าเทียมกันในสายตาของพระเจ้า การกวาดล้างชาวคริสต์ในเกาหลีเกิดขึ้นในช่วงปี 1801 - 1871 สร้างความบอบช้ำให้กับคริสต์ศาสนาของเกาหลีจวบจนปัจจุบัน

คริสต์ศาสนาต้องดำเนินกิจกรรมอย่างลับๆมาตลอดจนทศวรรษที่ 1870 และ 1880 ที่รัฐบาลต้องการเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศตะวันตก ในปี 1910 ที่เกาหลีเสียเอกราชให้ญี่ปุ่นมีผู้นับถือศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิกเพิ่มขึ้นเป็น 73,000 คน และนิกายโปรเตสแตนต์ 100,000 คน

ตลอดจนทศวรรษที่ 1960, 1970 และ 1980 จำนวนผู้เปลี่ยนมานับถือศาสนาคริสต์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันมีชาวคริสต์ในเกาหลีได้รวมทั้งสิ้น 11 ล้านคน สัดส่วนของชาวคริสต์ในเกาหลีได้คิดเป็นหนึ่งในสี่ของประชากรทั้งหมด

2.3.1.2 ศาสนาและความเชื่อของชาวญี่ปุ่น

ดำรง ฐานตี (2545) กล่าวในหนังสือ สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ว่า ศาสนาสำคัญในญี่ปุ่นมี 2 ศาสนา คือ ชินโต และ พระพุทธศาสนา ชาวญี่ปุ่นส่วนมากกล่าวว่าไม่มีความรู้สึกพิเศษในศาสนาใด แต่ชาวญี่ปุ่นส่วนมากปฏิบัติตามประเพณีและพิธีกรรมทั้งชินโต และพุทธศาสนา ตัวอย่างเช่น พิธีแต่งงานเป็นพิธีกรรมของศาสนาชินโต และพิธีศพเป็นพิธีทางพุทธศาสนา ศาสนาคริสต์เผยแผ่เข้าสู่ญี่ปุ่นโดยคณะสอนศาสนาชาวโปรตุเกสในกลางศตวรรษที่ 16 แต่ประชาชนที่นับถือคริสต์ศาสนามีสัดส่วนน้อยมาก นอกจากนี้ยังมีศาสนาใหม่ๆซึ่งส่วนมากได้รับอิทธิพลจากศาสนาเดิมหนึ่งศาสนาหรือมากกว่าหนึ่งศาสนาขึ้นไป

เพ็ญศรี กาญจนมัย (2540) กล่าวถึงศาสนาและความเชื่อของชาวญี่ปุ่นใน “สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น” ดังนี้

พุทธศาสนา

ศาสนาพุทธได้เผยแผ่เข้าไปในญี่ปุ่นในศตวรรษที่ 6 ผ่านทางจีนและเกาหลี (ดำรง ฐานตี, 2545) และแพร่ขยายไปในญี่ปุ่นอย่างรวดเร็วในระหว่างศตวรรษที่ 7 และ 8 คือสมัยนาระและเฮอัน ตอนต้น ในบรรดาปัญญาชน และเป็นเครื่องมือสนับสนุนทางการเมืองด้วย ทำให้มีการสร้างวัดและศิลปะแบบพุทธอย่างมากมาย แต่การพัฒนาพุทธศาสนามีได้ทำให้ญี่ปุ่นละเลยศาสนาชินโตดั้งเดิม กลับทำให้ทั้งสองศาสนาผสมผสานแนวคิดซึ่งกันและกัน เพราะทั้งสองต่างก็มีจิตประชาธิปไตย คือละความเห็นแก่ตัวมาเป็นเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมด้วยกัน เห็นได้จากการสร้างสถาปัตยกรรมแบบวิหาร - วัด คือมีทั้งวิหารหรือศาลเจ้าชินโต และอารามวัดพุทธอยู่ในบริเวณเดียวกัน และความเชื่อที่ว่าเหล่าคามิชินโตนั้นล้วนเป็นการกลับชาติมาเกิดของบรรดาพระพุทธเจ้าและพระโพธิสัตว์จึงมีการตั้งนิกายเรียวกุชินโตขึ้นในสมัยคามาคูระ (ค.ศ. 1185 - 1333) นอกจากนี้ยังมีการตั้งสำนักนิกายพุทธ

ต่างๆขึ้น เช่น นิกายโจโดะ นิกายโจโดะชิน นิกายเซนและนิกายนิจิเรน เป็นต้น พุทธศาสนากลายเป็นศาสนาของทุกคนขึ้น ในสมัยมุโรมาจิ (ค.ศ. 1336 - 1573) นั้น นักศึกษาชินโตได้เน้นความสำคัญของชินโตเหนือศาสนาอื่น โดยกล่าวว่าพระพุทธเจ้าและพระโพธิสัตว์เป็นการกลับชาติมาเกิดของคามิชินโต และ ศาสนาพุทธอาจเป็นดอกไม้และผลของหลักธรรมในจักรวาล ขงจื้อเป็นกึ่งก้านสาขา แต่ชินโตนั้นย่อมเป็นลำต้น อย่างไรก็ตามจะเห็นว่าทั้งศาสนาพุทธและชินโตนั้นต่างก็ผสมผสานและสนับสนุนซึ่งกันและกันในสังคมญี่ปุ่นโดยไม่มีการขัดแย้งกันนับเป็นเวลาร่วมพันปี จนถึงสมัยโมโมยามะอิทธิพลของพุทธศาสนาถูกทำลายลงเพราะไปขัดขวางการดำเนินงานรวมชาติให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีการแยกพุทธศาสนาออกจากศาสนาชินโตในสมัยเมจิ ทั้งสถาบันพุทธศาสนายังต้องไม่ดำเนินกิจกรรมให้ขัดแย้งกับชินโตในสมัยเมจิอีกด้วย พระสงฆ์ต้องมีภาระอยู่กับงานด้านสวัสดิการที่จะให้กับรัฐและด้านการฝีมือต่างๆ ประชาชนจึงมีความรู้สึกว่าได้ไปวัดเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น

สังคมญี่ปุ่นปัจจุบันนับเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญต่อวัตถุนิยม หรือความเจริญทางวัตถุ เป้าหมายสำคัญของชีวิตคือการสร้างรายได้ ผู้ที่ไม่ประสบผลสำเร็จดังกล่าวก็น่าจะรู้สึกว่าจะปราศจากที่พึ่งทางใจ ไม่มีความสุข ท้อแท้ที่จะมีชีวิตอยู่ในโลกซึ่งเป็นลักษณะของคนญี่ปุ่นรุ่นใหม่ในปัจจุบันนี้

ศาสนาชินโต

ศาสนาชินโตเน้นคุณธรรมของประเพณีการเคารพนับถือบรรพบุรุษ ซึ่งยังคงมีอิทธิพลอยู่ในสังคมถึงแม้ว่าระบบครอบครัวของญี่ปุ่นจะค่อยๆสลายตัวไปเช่นเดียวกับประเทศอุตสาหกรรมอื่น แต่อย่างน้อยครั้งหนึ่งในรอบปี ชาวญี่ปุ่นจะกลับไปยังถิ่นกำเนิดของตนเพื่อสักการะวิญญาณบรรพบุรุษ มีงานรื่นเริงประจำปีตามชนบทและในเมืองต่างๆอันเป็นประเพณีสืบจนปัจจุบัน นอกจากนี้ประชาชนยังมีความเชื่อว่าวิญญาณบรรพบุรุษสามารถบันดาลทุกข์หรือสุขให้ลูกหลานได้ การเคารพกราบไหว้บรรพบุรุษจึงเป็นการแสดงถึงความกตัญญูทเวทิตและขอพรคุ้มครองไปด้วย

ศาสนาชินโตไม่ได้เน้นในชีวิตหลังความตาย ชาวญี่ปุ่นจึงสนใจเฉพาะความรื่นรมย์ที่จะมีชีวิตอยู่ในโลกนี้เท่านั้น

ผลจากคำสอนของศาสนาชินโต คือทำให้ชาวญี่ปุ่นมีความคิดแบบรวมกลุ่มกันในการวินิจฉัยแก้ไขอุปสรรคปัญหาต่างๆ ทุกคนต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับของสังคมจึงพยายามประพฤติตนเป็นสมาชิกที่ดี ลักษณะสังคมของญี่ปุ่นจึงเป็นกลุ่มก้อนหรือพฤติกรรมร่วมมากกว่าจะเป็นปัจเจกนิยม

ความศรัทธาในการสร้างสรรค์ของศาสนาชินโต ทำให้ชาวญี่ปุ่นมีทัศนคติที่ดีต่อการเปลี่ยนแปลงหรือสภาพต่างๆของสังคมและโลก ก่อให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะรับวัฒนธรรมใหม่เข้ามาเพื่อสร้างความเจริญให้กลุ่มของตนและประเทศ การยอมรับธรรมชาติของมนุษย์ว่ามีทั้งดีและไม่ดี

ทำให้ญี่ปุ่นพร้อมปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงตนให้สอดคล้องกลมกลืนกับสภาพสังคมปัจจุบันของตน ไม่ยึดถือมันจนเป็นผลเสียต่อสังคมส่วนรวม

ลัทธิขงจื๊อในญี่ปุ่น

ลัทธิขงจื๊อได้รับการเผยแพร่ในญี่ปุ่นตั้งแต่ศตวรรษที่ 6 พร้อมกับพุทธศาสนา ลัทธิขงจื๊อในญี่ปุ่นผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมพื้นบ้านของญี่ปุ่นทำให้มีลักษณะแตกต่างไปจากเดิมมาก ดังนี้

1. แนวความคิดเกี่ยวกับอาณัติสวรรค์ ขณะที่จีนใช้อาณัติสวรรค์แสดงความชอบธรรมในการเปลี่ยนราชวงศ์ใหม่ ญี่ปุ่นได้มีการนำแนวความคิดของจักรพรรดิมาใช้ในฐานะโอรสแห่งสวรรค์เช่นกัน แต่สวรรค์ของญี่ปุ่นเป็นสวรรค์จริงๆที่อยู่ภายใต้การปกครองของพระนางอามาเทราสุ ตระกูลจักรพรรดิสืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้า จึงศักดิ์สิทธิ์ และเปลี่ยนแปลงเป็นราชวงศ์อื่นมิได้ การปกครองของญี่ปุ่นแบ่งอำนาจเป็นสองคือ จักรพรรดิ และ โชกุน ซึ่งไม่ก้าวก่ายกัน

2. อุดมการณ์เกี่ยวกับสถาบันจักรพรรดิ ในสมัยศักดินา ญี่ปุ่นมีการปกครองในระบบสองรัฐบาล เพราะผู้ที่ขึ้นครองบัลลังก์ได้ต้องเป็นคนในตระกูลจักรพรรดิเท่านั้น แม้โชกุนจะครองอำนาจได้แต่ไม่ได้สืบเชื้อสายจากตระกูลจักรพรรดิ จึงไม่สามารถครองบัลลังก์ได้ เพราะขัดต่อประเพณี

3. แนวความคิดเกี่ยวกับคุณค่าของลัทธิขงจื๊อ โดยทั่วไปสังคมขงจื๊อยอมรับการมีชนชั้นในสังคมที่ขึ้นอยู่กับฐานะความรู้และความสามารถตลอดจนตำแหน่งหน้าที่ซึ่งได้วางหลักของความสัมพันธ์ทั้งห้าเอาไว้ คุณธรรมที่เป็นพื้นฐานสำคัญคือ ความซื่อสัตย์กตัญญู อยู่เหนือ ความจงรักภักดี โดยสิ้นเชิงและไม่มีข้อแม้ ลัทธิขงจื๊อของญี่ปุ่นมิได้ให้ความสำคัญกับหลักเมตตาเท่าใดนัก แต่จะเน้นความจงรักภักดีในความสัมพันธ์ของเจ้านาย - ลูกน้อง หรือในระบบอาวุโสมากกว่า อันเป็นลักษณะของสังคมญี่ปุ่นเอง

4. แนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะชนชั้นในสังคม ลัทธิขงจื๊อมีหลักความสัมพันธ์ทั้งห้า ยอมรับความไม่เท่าเทียมกันของสังคม ญี่ปุ่นนำหลักความคิดการแบ่งชนชั้นของจีนมาใช้ โดยดัดแปลงให้เข้ากับค่านิยมพื้นฐาน คือ ปกฐิรูปการปกครองญี่ปุ่นให้เป็นแบบระบบข้าราชการสูงต่ำของจีน แต่การดำรงตำแหน่งนั้นกลับใช้การสืบสายโลหิตแบบไม่คำนึงถึงความรู้ความสามารถ ระบบชนชั้นที่ขึ้นอยู่กับสายโลหิตได้แบ่งสังคมญี่ปุ่นออกเป็น 4 ชนชั้น ได้แก่ ชนชั้นนักรบ ชาวนา ช่างฝีมือ และพ่อค้า แต่ละชนชั้นมีกฎเกณฑ์ของตนเอง และไม่ก้าวก่ายกัน ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้ที่ยอมรับความแตกต่างในฐานะตำแหน่งโดยดี ทั้งความสำนึกในระบบ ยาคุ (Yaku - หน้าที่ที่แต่ละคนถูกกำหนดและจะต้องปฏิบัติ) ทำให้แต่ละชนชั้นสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

5. แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมในสังคม ความละเอียด และ กิริ ทั้งสังคมจีนและญี่ปุ่นนั้นต่างให้ความสำคัญต่อความละเอียดที่จะทำสิ่งที่สังคมต่อต้านเช่นเดียวกัน ผิดแผกที่จีนได้แทรกความรู้สึกในเรื่องศีลธรรมเข้ากับความละเอียดที่จะทำผิดด้วย ขณะที่ญี่ปุ่นนั้นถือเป็นเรื่องสังคมโดยเฉพาะ หากสังคมไม่ล่วงรู้ ผู้ที่ทำความผิดนั้นก็วางเฉยอยู่ได้ เรื่องของความละเอียดในสังคมญี่ปุ่นจึงมีความสัมพันธ์กับกฎหมายและกฎเกณฑ์ในสังคม ส่วนจีนเป็นเรื่องของศีลธรรมและพิธีกรรมที่จะเหนี่ยวรั้งคนมิให้ทำความผิด

ความสำนึกเกี่ยวกับพฤติกรรมในสังคมที่ยกย่องกันจะประกอบด้วย โค (Kou - หน้าที่ที่ต้องปฏิบัติต่อครอบครัว) ชู (Shuu - หน้าที่ที่ต้องปฏิบัติต่อสังคม) และ กิริ (Giri - หน้าที่ที่จะป้องกันชื่อเสียงของตนไม่ให้ต่างพร้อย) ความรุนแรงในเรื่อง โค และ ชู นี้ทำให้คนญี่ปุ่นเป็นคนขี้อาย ไม่กล้าแสดงออกต่อผู้อื่นที่เป็นคนแปลกหน้า เพราะละเอียดที่จะทำในสิ่งที่ไม่สมควรออกไป

6. แนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะปัจเจกและลักษณะรวมกลุ่ม ลัทธิขงจื้อญี่ปุ่นถูกนำมาใช้เป็นนโยบายพัฒนาประเทศ ผลประโยชน์ของกลุ่มหรือของสังคมจึงอยู่เหนือผลประโยชน์ส่วนตัว เป็นการทำให้เกิดความรักพวกพ้อง รักชาติ ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นได้นำลัทธิการรวมกลุ่มของตนมาใช้ในการเป็นผู้นำทางอารยธรรมตะวันออกเพื่อขับไล่วัฒนธรรมตะวันตกออกไปจากเอเชีย

7. แนวความคิดเกี่ยวกับการเมืองของรัฐ ลัทธิขงจื้อญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นชาตินิยมมากกว่าสากลนิยมหรือมนุษยนิยมที่เป็นของจีน และเป็นผู้ส่งเสริมลัทธิเผด็จการทหารในญี่ปุ่น

8. แนวความคิดของอุดมการณ์ทางสังคม ชั้นชั้นของญี่ปุ่นที่แบ่งออกเป็น 4 ชั้นชั้นต่างก็มีข้อกำหนดหรือกฎเกณฑ์เป็นของตัวเอง ลัทธิขงจื้อของชนชั้นนักรบได้รับการยกย่องเป็นแบบฉบับของคุณธรรมของชนชั้นอื่นๆ ลัทธิขงจื้อมีลักษณะผสมของคุณธรรมขงจื้อ พุทธ และชินโต ซึ่งเป็นที่นิยมและสั่งสอนกันทั่วไป กล่าวคือ สอนให้ดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่ายและสมถะ ไม่โอ้อวด ไม่ฟุ้งเฟ้อไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย อาหาร และที่พักอาศัย ให้ความช่วยเหลือเพื่อนฝูงและญาติพี่น้อง

กล่าวได้ว่าลัทธิขงจื้อญี่ปุ่นมีลักษณะที่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศให้ทันสมัย เพราะมีผลผลิตจากการคัดเลือกอุดมการณ์ต่างๆที่เป็นประโยชน์ในการสร้างทรัพยากรมนุษย์ให้แก่สังคมญี่ปุ่น ไม่ว่าจะขงจื้อ พุทธ หรือชินโต แล้วนำมาผสมผสานกันจนเป็นลัทธิขงจื้อแบบญี่ปุ่นเองขึ้นมา

2.3.2 อุนิฮัสยประจำชาติ

ดาร์รงค์ ฐานดี (2547) เขียนหนังสือ สังคมและวัฒนธรรมเกาหลี ว่า อุนิฮัสยประจำชาติ หรืออาจเรียกว่า ลักษณะเอกลักษณ์ของชาติ หรือโครงสร้างบุคลิกขั้นมูลฐานของคนในแต่ละสังคม ได้รับความสนใจจากนักมานุษยวิทยา และนักจิตวิทยาสังคมที่ต้องการจะรู้ว่าคนในสังคมนั้นมีแบบแผน

คุณลักษณะทางบุคลิกภาพที่เด่น ๆ เป็นอย่างไร คาดกันว่า ความรู้ดังกล่าวจะสามารถใช้เป็นพื้นฐานในการติดต่อสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมเพื่อสร้างความเข้าใจอันดีและมีมิตรภาพต่อกัน

2.3.2.1 อุปนิสัยประจำชาติคนเกาหลีใต้

ชาวเกาหลีใต้เป็นชนชาติที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน มีความภูมิใจในความรุ่งโรจน์ทางวัฒนธรรม แต่ขณะเดียวกันก็มีความทุกข์ทรมานขึ้นใจที่มาจากปัจจัยภายนอก คนเกาหลีมีความผูกพันฝังใจกับเรื่องในอดีต แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นชนชาติที่มีการปรับตัวที่ดี มีวินัยในตัวเองสูง ชอบการแข่งขัน ไม่ยอมแพ้ ดันทุรังไม่เกรงกลัวต่อสิ่งใด แต่ในขณะเดียวกันก็มีความโอบอ้อมอารี มีน้ำใจงาม ขยันทำงานแต่ก็รักการสังสรรค์ มีความเชื่อทางสังคมพื้นฐานที่มีที่มาจากลัทธิขงจื้อ มีมารยาททางสังคมสูงเด่น มีความรักชาติ เคารพนับถือและกตัญญูต่อบุพการี และนิยมยกย่องบุรุษเป็นผู้นำครอบครัวและสังคม รวมถึงยึดถือว่าการศึกษานำมาซึ่งความเจริญก้าวหน้าในชีวิต

แนวความคิดที่ส่งผลต่ออุปนิสัยของคนเกาหลีใต้

ครอบครัว ดำรง ฐานดี (2547) เขียนหนังสือ สังคมและวัฒนธรรมเกาหลี กล่าวถึงครอบครัวชาวเกาหลีใต้ไว้ว่า การยึดถือตามหลักคำสอนของลัทธิขงจื้อ ทำให้ครอบครัวของชาวเกาหลีเป็นไปตามแบบแผนความสัมพันธ์ของสมาชิกครอบครัวที่พึงปฏิบัติกันอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเคารพนับถือและกตัญญูต่อบิดาของลูกต่อบิดามารดาจะปรากฏอย่างเด่นชัดทั้งในอดีตกาลจนถึงปัจจุบัน หากจะมีการเปลี่ยนแปลงบ้าง ก็น้อยมาก

หลักคำสอนลัทธิขงจื้อที่เกี่ยวกับครอบครัวคือ ข้อบัญญัติโอรยุ่น เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวใหญ่เดียวกัน ได้แก่

1. เป็นความสัมพันธ์ที่มีความสำคัญมากที่สุดซึ่งเกี่ยวข้องกับหลักระหว่างสวรรค์กับโลกมนุษย์ และระหว่างชายกับหญิง หรือสามีกับภรรยา
2. เป็นผลมาจากหลักความสัมพันธ์ของข้อแรก นั่นคือความสัมพันธ์ของพ่อกับบุตรชาย
3. เป็นความสัมพันธ์ระหว่างพี่ชายคนโตกับน้องชายคนรองลงมา
4. เป็นความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนกับเพื่อน
5. เป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับผู้ใต้ปกครอง

ความสัมพันธ์ของบิดาและบุตรชายจะต้องมีความรักและผูกพันต่อกัน ระหว่างสามีกับภรรยาเป็นการแบ่งหน้าที่การทำงานกัน ระหว่างผู้ใหญ่กับผู้เยาว์เป็นการปฏิบัติต่อกันที่ต้องยึดถือความสูงต่าอย่างเคร่งครัด และระหว่างเพื่อนจะต้องมีความซื่อสัตย์และจริงใจต่อกัน

ความกตัญญูต่อบิดามารดาตั้งอยู่บนพื้นฐานหลัก ได้แก่

1. หลักที่กล่าวถึงสถานภาพที่สูงเด่น-ต่ำต้อย
2. หลักที่บุตรชายจะต้องอยู่ใต้อำนาจบิดา มารดาอย่างแท้จริง
3. หลักที่ผู้เยาว์ ผู้หญิง และผู้ที่มีสถานภาพต่ำต้อยกว่าจะต้องเคารพเชื่อฟังผู้อาวุโสที่เป็นชายในครอบครัว และต่อผู้ที่มีสถานภาพสูงกว่า
4. การกตัญญูต่อบิดามารดาถือเป็นการกระทำเทียบเท่ากับการประกอบอาชญากรรม

การเคารพนับถือบิดามารดาจะต้องแสดงออกดังนี้

1. ยอมรับอำนาจของบิดามารดาและปฎิบัติโดยปราศจากข้อสงสัย
2. ต้องกระทำใบบิดามารดาสุขกายสบายใจ
3. จัดทำสิ่งอำนวยความสะดวกสบายใจให้บุพการี
4. ต้องโศกเศร้าใจงานทำศพของบิดามารดา
5. กราบไหว้บรรพบุรุษทุกวัน
6. ต้องเสียสละความสุข หรือแม้แต่ชีวิตของตนเพื่อบิดามารดา

ในการสืบทอดตระกูลและสืบทอดทรัพย์สินสมบัติจะสืบทอดต่อกันโดยสายผู้ชาย ครอบครัวคือหน่วยที่ทำหน้าที่สืบทอดเชื้อสายจากบรรพบุรุษ แต่ละตระกูลจะมีสมุคบันทึกลำดับสำหรับสายตระกูลของตนหรือที่เรียกว่า “โซคบู” และเก็บไว้ให้ทายาทเพื่อให้รับรู้และบันทึกผู้สืบทอดสายเลือดเดียวกันต่อไป การแข่งขันและภาพลักษณ์ ชาวเกาหลีถูกอบรมมาด้วยความเชื่อที่ว่า การศึกษาเป็นบันไดก้าวแรกแห่งความสำเร็จ เยาวชนเกาหลีใต้ต่างต้องดิ้นรนในการค้นหาครูสอนพิเศษเพื่อการสอบเข้าโรงเรียนหรือมหาลัย มีการบันทึกว่านักเรียนมัธยมปลายกว่าร้อยละ 96 และมีการค้นพบว่าค่าเฉลี่ยของเวลานอนของนักเรียนมัธยมปลายเกาหลีอยู่ที่ 6 ชั่วโมง 30 นาทีต่อคน ผลสำรวจในปี 2011 พบว่านักเรียนมัธยมปลายร้อยละ 87 มีอาการเครียด ในจำนวนนั้นให้สาเหตุมาจากการเรียนคิดเป็นร้อยละ 70

ปัจจัยของความกดดันนี้มีที่มาจากทำให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ในสังคมเกาหลีใต้ สังคมเกาหลีใต้ให้ความสำคัญกับฐานะทางสังคมด้วยความสามารถทางเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องประดับ โทรศัพท์รุ่นใหม่ การแต่งกาย แต่ในหมู่ชนชั้นกลางที่ไม่มีความสามารถทางเศรษฐกิจมากพอ การครอบครองสิ่งเหล่านี้จึงเป็นไปไม่ได้ ดังนั้นชนชั้นกลางที่มีลูกจึงกดดันลูกของตัวเองให้รับการศึกษาที่สูง เพื่อใช้เป็นสิ่งยกระดับวงศ์ตระกูล การสอบเข้ามหาวิทยาลัยจึงมีการแข่งขันที่สูงมาก แต่สำหรับผู้ที่มีทุนทรัพย์ หากสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้แค่ในระดับกลาง ๆ ก็มักจะถูกส่งไปศึกษาที่มหาวิทยาลัย

ต่างประเทศเช่นสหรัฐอเมริกา ผลการสำรวจในปี 2007 พบว่า มีนักเรียนต่างชาติในอเมริกาที่มาจากเกาหลีถึงร้อยละ 10.7

จอง (Jeong) นักจิตแพทย์จากมหาวิทยาลัยยูซีแอล ได้กล่าวว่า “จอง คือความรู้สึกรัก ห่วงใย ผูกพัน และยึดติดที่ก่อตัวในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล จอง ไม่ใช่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในความคิดของคนคนเดียว แต่เป็นการเชื่อมโยงระหว่างคนสองคนขึ้นไป” เปรียบเสมือนสายสัมพันธ์ที่มองไม่เห็น เป็นได้ทั้งความรักและมิตรภาพ แต่ก็อาจกลายเป็นระบบเส้นสายเหมือนกัน แต่จองเป็นอะไรที่แรงกล้ากว่านั้น สำหรับคนเกาหลีจองเป็นสิ่งที่สร้างให้เกิดสังคมที่อบอุ่นและแน่นแฟ้น

วูริ และ นัม (Woori and Nam) แปลได้ว่า “พวกเรา” และ “วงนอก” คนเกาหลีมีความคิดเกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ภายในพวกพ้องและครอบครัวอย่างมาก ยิ่งความรู้สึก จอง ยิ่งแรงกล้าเพียงใด ความรู้สึกที่เป็นพวกพ้องก็จะยิ่งแรงกล้าตาม คำว่า วูริ และ นัม มีความหมายหลากหลายขอบเขต ตั้งแต่วงครอบครัว ไปจนถึงความเป็นชาตินิยม มีหลายครั้งในการประกาศข่าวที่ผู้ประกาศไม่ใช่ชื่อประเทศในการรายงาน แต่ใช้คำว่า วูรินารว ที่แปลว่า “ประเทศของเรา” ในการกล่าวถึงประเทศเกาหลี ซึ่งสร้างความรู้สึกแปลกแยกแก่ผู้รับสารชาวต่างชาติ

ในการรับคนเข้าทำงานในหลายบริษัท มีหลายครั้งที่เจ้าของบริษัทหรือโรงงานรับคนที่มีเชื้อสายเดียวกันหรือมีสัมพันธ์บางอย่างกับตนเข้าทำงาน มีคำกล่าวว่า หากสำรวจในโรงงานแห่งหนึ่งในเกาหลีใต้ จะพบว่าคนงานไม่น้อยที่มีพื้นเพมาจากพื้นที่เดียวกันกับเจ้าของโรงงาน

ฮัน และ ฮึง (Han and Heung) จากที่ได้กล่าวไปว่าคนเกาหลีได้มีความสัมพันธ์ที่มองไม่เห็นอย่างจอง เป็นสิ่งที่คอยเชื่อมสังคม ในขณะที่เดียวกันก็มีสิ่งที่เป็นเงามืดอยู่อีกด้านนั่นคือ ฮัน คือภาวะขุ่นเคือง ไร้พลังที่ไม่สามารถจัดการต่อปัญหาที่อยู่ตรงหน้าได้ เป็นความรู้สึกที่ต่างไปจากความโกรธเกลียด แต่เป็นความคับแค้น ลึก เจียบ โดยที่ไม่สามารถทำอะไรเพื่อปลดไปได้ กล่าวว่ามีที่มาจากเหตุการณ์ตั้งแต่การเข้ารุกรานของญี่ปุ่นเรื่อยมาจนถึงการแบ่งประเทศเป็นเหนือและใต้

แม้ ฮัน จะเป็นความรู้สึกที่กดดันและอึดอัด แต่เป็นความรู้สึกที่พบเห็นได้บ่อยในภาพยนตร์ของเกาหลีใต้ หรืออาจพูดได้ว่าคนเกาหลีมีความรู้สึกแยกไม่ขาดกับความรูสึกนี้ เป็นความ Romance อย่างหนึ่งที่มีความสวยงาม

ในอีกด้าน การคลายความรู้สึก ฮัน กล่าวว่าสามารถทำได้โดยการกินดื่มและกระโดดโลดเต้นให้สุดเหวี่ยง หรือก็คือ ฮึง นั่นเอง

Daniel Tudor (2560) กล่าวว่า ฮึง คือความรู้สึกสนุกสนาน คือความร่าเริงใจที่ทำให้คลายเศร้าจากความเหนื่อยล้าของการใช้ชีวิตในเมือง การที่ชาวเกาหลีได้มักจะดื่มสุราหลังเลิกงานเพื่อให้

ความรู้สึก ฮึง ช่วยปลดปล่อยจากความเครียดของงาน โดยองค์การอนามัยโลกรายงานว่า ชาวเกาหลีใต้มีปริมาณการดื่มสุราเฉลี่ยต่อคนสูงถึง 14.8 ลิตรต่อปี

2.3.2.2 อุปนิสัยประจำชาติคนญี่ปุ่น

ชาวญี่ปุ่นมีลักษณะประจำชาติที่โดดเด่นได้แก่ ความขยันขันแข็ง ความมีระเบียบ ความพากเพียรพยายาม ทำงานเป็นกลุ่ม ความซื่อสัตย์ ความรักพวกพ้อง ความคิดที่จะเอาชนะคนอื่น การประหยัด การรักการศึกษา และความมีศักดิ์ศรีแห่งตน ซึ่งลักษณะประจำชาติของชาวญี่ปุ่นเหล่านี้เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมญี่ปุ่นให้เจริญอย่างรวดเร็ว (ขุนทอง อินทร์ไทย, 2531, อ้างถึงใน ฉัตรทวี คูหาวิชานันท์, 2552)

ณรงค์ สิ้นสวัสดิ์ (2524, อ้างถึงใน ฉัตรทวี คูหาวิชานันท์, 2552) กล่าวถึงลักษณะนิสัยของชาวญี่ปุ่นว่า ชาวญี่ปุ่นเป็นคนทำอะไรจริงจัง เช่นเวลาดื่มสุราสังสรรค์จะสนุกอย่างเต็มที่ แต่เวลารับประทานอาหารกลางวันจะรีบรับประทาน มักไม่ค่อยกินระหว่างมื้ออาหารในที่ทำงานเพราะจะเสียเวลา และเมื่อทำงานก็จะทำงานเต็มที่ ลักษณะการทำงานเช่นนี้ของคนญี่ปุ่นถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของลักษณะนิสัยที่จริงจังของคนญี่ปุ่น

แนวคิดที่ส่งผลต่ออุปนิสัยประจำชาติคนญี่ปุ่น

ความสัมพันธ์ในสังคม

ยุพา คลังสุวรรณ (2542) กล่าวถึงความเป็นญี่ปุ่น ใน วัฒนธรรมญี่ปุ่น ดังนี้ สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมกลุ่ม ในความเป็นสมาชิกของกลุ่มชาวญี่ปุ่นต้องมีความจงรักภักดี ความรับผิดชอบต่อกัน ในเรื่องการเห็นพ้องต้องกันในเรื่องต่างๆ ความเป็นกลุ่มเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ชาวญี่ปุ่นประพฤติไปในทางเดียวกัน คนญี่ปุ่นถูกปลูกฝังให้เห็นคุณค่าของการเป็นที่ยอมรับในสังคม และประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ของสังคม

ความคิดที่มีอิทธิพลกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของญี่ปุ่น คือ ความคิดเรื่อง อุจิ (Uchi - คนใน) กับ โซโตะ (Soto - คนนอก) คือ มองว่าคนที่มีความสัมพันธ์กับตนเช่นคนในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนสนิท เป็นคนใน ส่วนคนที่อยู่นอกวงนั้นเป็นคนนอก โดยจะมีการแสดงท่าทีและมารยาทแตกต่างกันไป เรียกว่า ทาเตะมาเอะ (Tatemae - มารยาทต่อหน้า) และ ฮอนเนะ (Honne - ใจจริง) คนญี่ปุ่นมักจะให้ความเกรงใจ มีการปฏิบัติที่ให้เกียรติต่อคนที่เป็นคนนอก มากกว่าคนใน ในขณะที่กับคนในจะถือว่ามีความคุ้นเคยกัน และารู้จักนิสัยที่แท้จริงกันแล้ว จึงไม่จำเป็นต้องเกรงใจ

กัน และแสดงออกอย่างจริงใจได้เลย ความแตกต่างในการปฏิบัตินี้จะสร้างความรู้สึกแปลกแยกให้แก่คนที่เป็นคนนอก ในทางกลับกัน หากแสดงท่าทีไม่เกรงใจต่อคนที่เป็นคนนอกก็มักจะถูกต่อว่า ตีฉินว่า เสียมารยาทได้

ขอบเขตของความเป็น อุจิ มักจำกัดที่ความเป็นครอบครัวเดียวกัน การอยู่กลุ่มเดียวกัน ทำงานในบริษัทเดียวกัน ซึ่งสังคมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับกลุ่มมาก การเน้นกลุ่ม มีผลต่อแบบแผนความสัมพันธ์ของคนญี่ปุ่นในทุกๆด้าน ในการร่วมมือกันเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ให้ความสำคัญต่อความสำเร็จของกลุ่มมากกว่าความสำเร็จเฉพาะบุคคล เป็นลักษณะที่ไม่เน้นความเป็นปัจเจกบุคคล (ซุติมา ธนุธรรมทัศน์, 2556, อ้างถึงใน ฉัตรวิ คุหาวิชานันท์, 2552)

นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญในการจัดลำดับอาวุโส เมื่ออยู่ในกลุ่ม ผู้ที่มีฐานะสูงกว่ามักจะถูกคาดหวังให้แสดงความมีน้ำใจ มีความเมตตาปราณี และอุปถัมภ์ เกื้อหนุนผู้ที่อยู่ในตำแหน่งต่ำกว่า แบบพ่อปกครองลูก ผู้ที่อยู่ในฐานะลูกน้องจะถูกคาดหวังให้รู้สึกสำนึกและตอบแทนบุญคุณโดยทุ่มเทให้กับองค์กร มีความกตัญญู ซื่อสัตย์ และจงรักภักดีต่อนาย บุคคลที่อยู่ในระดับสูงกว่าจะรับผิดชอบทุกสิ่งที่อยู่ภายใต้การดูแลของตัวเอง แม้ผู้ที่ทำความผิดพลาดจะไม่ใช้ตัวเองแต่ถ้าเป็นความผิดพลาดของผู้ใต้บังคับบัญชาของตนเอง ผู้บังคับบัญชาก็ต้องรับผิดชอบแก้ไข หรือลาออกจากตำแหน่ง

ความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มของญี่ปุ่นมักจะเป็นความสัมพันธ์ในแนวดิ่ง คือบุคคลไม่อยู่ในฐานะเดียวกัน เช่น พ่อกับลูก หัวหน้ากับลูกน้อง รุ่นพี่กับรุ่นน้อง เป็นต้น การเรียงลำดับชั้นในสังคมแบบแนวตั้งจะใช้นับอายุในการเข้ามาอยู่ในสังคมนั้นเป็นที่ตั้ง ยิ่งเข้ามาอยู่ในสังคมนั้นนาน จะถือว่ายิ่งมีประสบการณ์มาก ส่วนที่ผู้ที่เพิ่งเข้ามาอยู่ จะถือว่ายังขาดประสบการณ์ และให้อยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่าก่อนแล้วค่อยเลื่อนตำแหน่งให้สูงขึ้นไปอีก

ระบบอาวุโสเช่นนี้มีอิทธิพลในการกำหนดบทบาทของบุคคลในสังคม ผู้มีอายุมากกว่ามีโอกาสที่จะได้เป็นผู้นำของกลุ่มหรือหน่วยงานต่างๆ และเงินเดือนที่ได้จากการทำงานและตำแหน่งงานก็จะแปรผันตามอายุงานเช่นกัน

ความสัมพันธ์ในระบบอาวุโสที่พบได้บ่อยในสังคมญี่ปุ่นคือ ความสัมพันธ์แบบรุ่นพี่รุ่นน้อง คือรุ่นน้องต้องให้ความเคารพและเชื่อฟังรุ่นพี่ ความสัมพันธ์เช่นนี้มักพบได้ในโรงเรียนและที่ทำงาน นอกจากนี้ก็มีค่านิยมอื่นๆเช่น คนญี่ปุ่นไม่ชอบให้ใครมีบุญคุณต่อตน ถ้าใครทำอะไรให้ชาวญี่ปุ่นจะหาทางตอบแทนให้ไว้ที่สุด ค่านิยมรักชาติ การมีนิสัยอดออม และ ค่านิยมในการช่วยเหลือตนเอง (ฉัตรวิ คุหาวิชานันท์, 2552)

ด้านการทำงาน

ยุพา คลังสุวรรณ (2542: 37) กล่าวถึงการทำงานในบริษัทของคนญี่ปุ่นว่า พนักงานทุกคนที่ทำงานบริษัทต้องมีความรักบริษัท เสียสละและอุทิศเวลาให้กับบริษัท บทบาทของมารดาและภรรยาคือให้กำลังใจในการทำงาน ความกดดันและการแข่งขันภายในบริษัทมีมากจนทำให้ผู้ชายญี่ปุ่นไม่มีเวลาให้ครอบครัว

การบริหารงานในญี่ปุ่นจะใช้ระบบอาวุโส คือพิจารณาจากอายุงานเป็นหลัก ไม่ใช่ดูความสามารถเป็นหลัก พนักงานญี่ปุ่นทุกคนมีฐานะเท่าเทียมกันทั้งหมดเมื่อแรกเข้าและฝึกงานเหมือนผู้ไม่เป็นมาก่อนได้เข้าไปที่ละชั้น เกิดรุ่นพี่รุ่นน้อง ข้อดี คือ ความสนิทกัน ทุกคนรู้สึกเหมือนเป็นครอบครัวเดียวกัน และทำงานในบริษัทอย่างเต็มกำลังเพราะต้องพึ่งพาบริษัทไปตลอดชีวิต เนื่องจากคนญี่ปุ่นไม่นิยมเปลี่ยนงานใหม่เพราะต้องไปเริ่มต้นใหม่ (ขุนทอง อินทร์ไทย, 2531; อ้างถึงใน ฉัตรทวี คูหาวิชานันท์, 2552)

คนญี่ปุ่นมีคำพูดติดปากคือ “Gambattekudasai (พยายามเข้านะ)” ซึ่งเป็นคำพูดที่ใช้ได้ในทุกบริบท ผู้ฟังจะรู้สึกว่าคุณต้องทำอย่างเต็มความสามารถและถ้าทำไม่สำเร็จก็จะรู้สึกผิดต่อผู้ที่พูดให้กำลังใจ คนญี่ปุ่นโบราณเป็นชาติที่ได้รับการยกย่องว่าขยันอดทนชาติหนึ่ง ความขยันของพลเมืองประเทศประกอบกับค่านิยมที่ส่งเสริมให้ดำเนินกิจการไม่ว่าจะเรื่องใดใด ก็สามารถทำให้ลุล่วงไปด้วยดี คือค่านิยมของการทำงานโดยให้ความร่วมมือกันอย่างดี (อารตี อภิวงศ์งาม, 2542; อ้างถึงใน ฉัตรทวี คูหาวิชานันท์, 2552)

ด้านครอบครัว

หนังสือ “ญี่ปุ่นปัจจุบัน (1989)” จัดทำโดย สมาคมนานาชาติเพื่อข่าวสารการศึกษา กล่าวถึงสภาพครอบครัวชาวญี่ปุ่น ความว่า ก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในครอบครัวขยาย (Extended family) อันประกอบด้วยสมาชิก 3 ชั่วอายุคนหรือมากกว่านั้น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเป็นไปแบบลำดับชั้น บิดามารดามีอำนาจเด็ดขาด บุตรธิดาต้องเคารพบิดา ในทางกลับกัน บิดาและมารดาก็ต้องเคารพบิดาและมารดาของตนด้วย ถือกันว่าสตรีที่สมรสแล้วต้องเชื่อฟังสามี และบิดามารดาของสามีอย่างจงรักภักดี คุณลักษณะที่อำนาจรวมตัวอยู่ที่ฝั่งบิดานี้คงอยู่จนกระทั่งเกิดการแปรเปลี่ยนไปสู่ระบบประชาธิปไตยภายหลังสงครามโลก การแก้ไขประมวลกฎหมายแพ่งในปี ค.ศ. 1947 ทำให้สถานภาพตามกฎหมายของสตรีเทียบเท่าบุรุษในทุกแง่มุมของชีวิต ทำให้ลักษณะที่บิดาเป็นผู้ปกครองครอบครัวเลือนหายไป การเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วทำให้สภาพครอบครัวเปลี่ยนไป จำนวนประชากรที่อาศัยในครอบครัวเดี่ยว (Nuclear family) อันประกอบด้วยบิดามารดา และบุตรธิดาเพิ่มมากขึ้น

หนังสือ “ญี่ปุ่น360องศา (2549)” แปลโดย ปราณี จงสุจริตธรรม กล่าวถึงสภาพครอบครัวชาวญี่ปุ่นยุคใหม่ ความว่า โครงสร้างครอบครัวที่พบได้ทั่วไปในญี่ปุ่นคือ บิดามารดา และบุตรธิดา 1 - 2 คนภาพลักษณ์ของ “สามีผู้ยิ่งใหญ่” ในอดีตที่สามีเป็นผู้ถือสิทธิ์ผูกขาดการเป็นผู้นำในทุกกรณีนั้นได้หมดไป สามีที่มีเหตุผลยอมรับฟังความคิดเห็นของภรรยาและบุตรมีประชากรเพิ่มขึ้น และสถานภาพของภรรยาก็สูงขึ้น ทำให้เกิดความขัดแย้งทางความคิดแบบเก่าและแบบใหม่คือ ภรรยากับมารดาของสามีที่มีความคิดแบบเก่าคืออำนาจการตัดสินใจในครอบครัวเป็นของฝั่งสามีและบุพการีของสามี สามีจึงตกเป็นคนกลางที่ต้องรับการปะทะระหว่างมารดากับภรรยาของตนเอง หน้าที่ในการทำงานบ้านยังเป็นของภรรยา ภายหลังสงครามโลก จำนวนของครอบครัวที่ภรรยามีหน้าที่ดูแลด้านเศรษฐกิจภายในครอบครัวมีจำนวนเพิ่มขึ้น การแพร่หลายของเครื่องใช้ไฟฟ้าทำให้เวลาที่ใช้ทำงานบ้านลดลง ประกอบกับจำนวนบุตรที่มีน้อยลงทำให้เวลาในการเลี้ยงดูบุตรสั้นลงด้วย ภรรยาที่ออกไปทำงานนอกบ้านจึงมีจำนวนมากขึ้น

บุตรธิดาถือเป็นศูนย์รวมของครอบครัว ในญี่ปุ่นมีการแสดงออกถึงความสนใจและการให้ความสำคัญกับบุตรธิดาเป็นอย่างมาก โดยมีพิธีฉลองอายุครบ 3 และ 5 ปีของเด็กผู้ชาย และอายุครบ 3 ปีและ 7 ปีของเด็กผู้หญิง ซึ่งจะจัดฉลองกันในวันที่ 15 พฤศจิกายนของทุกปี นอกจากนี้จะมีการฉลองวันเด็กผู้หญิงในวันที่ 3 มีนาคมและฉลองวันเด็กผู้ชายในวันที่ 5 พฤษภาคม บิดามารดาจะขอพรให้บุตรธิดาเจริญเติบโตอย่างแข็งแรง มีการให้ความสำคัญอย่างมากกับการศึกษา อัตราการเข้าศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหลังจบการศึกษาภาคบังคับคิดเป็นร้อยละ 97 และในจำนวนของนักเรียนที่จบการศึกษาระดับมัธยมปลาย 2 คนจะเข้ารับการศึกษานามหาวิทยาลัย 1 คน

จากสภาพสังคมที่ประชากรส่วนใหญ่ได้รับการศึกษาสูงเช่นนี้ทำให้อัตราการแข่งขันสูงเช่นกัน ผู้ปกครองนิยมใช้บริการสถาบันกวดวิชาตั้งแต่สมัยประถมศึกษา ค่าใช้จ่ายสำหรับสถาบันกวดวิชาเป็นสิ่งที่สร้างความเครียดไม่น้อยต่อพ่อแม่ชาวญี่ปุ่น

เมื่อบุตรธิดาอายุครบ 20 ปีบริบูรณ์และฉลองการบรรลุนิติภาวะแล้วอาจถือได้ว่าบิดามารดาได้หมดภาระความรับผิดชอบในการเลี้ยงดูแล้วแต่อย่างไรก็ตามผู้ปกครองส่วนใหญ่ยังยอมรับภาระค่าใช้จ่ายสำหรับการศึกษาในระดับอุดมศึกษา หรือแม้กระทั่งค่าจัดพิธีแต่งงานของบุตรธิดา บิดามารดาจะหลุดพ้นจากภาระความรับผิดชอบที่มีต่อบุตรของตนได้ก็ต่อเมื่อบุตรเข้าทำงาน และสามารถสร้างครอบครัวด้วยตนเองได้ เมื่อถึงเวลานั้นสามีจะอยู่ในช่วงวัยใกล้เกษียณจากงาน และเตรียมตัวในการใช้ชีวิตหลังเกษียณตามความพอใจของตนกับภรรยา ภาพการดำรงชีวิตเช่นนี้คือรูปแบบการดำรงชีวิตในอุดมคติของชาวญี่ปุ่น (ญี่ปุ่น 360 องศา, 2549)

2.4 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิษุฒม์ ปุชิตากร (2556) เขียนงานวิจัย สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “จริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน รวมถึงวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด อีกทั้งวิเคราะห์ลักษณะเด่นของสัมพันธบททั้ง 2 ลักษณะ อาศัยแนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดประเภทของสื่อ แนวคิดสัมพันธบทและการดัดแปลง รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับสังคม และวัฒนธรรมกับการสื่อสาร เป็นแนวทางการวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “จริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีการดัดแปลงตัวบทในหลายรูปแบบ ทั้งคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอน และปรับเปลี่ยน โดยการดัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้นเป็นภาพยนตร์ มีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องและโครงเรื่องเป็นสำคัญ กล่าวคือ เปลี่ยนจากเรื่องแนวลึกลับสยองขวัญแบบพลังเหนือธรรมชาติ เป็นแบบภูตผีปิศาจเต็มตัว ซึ่งทำให้มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมโครงเรื่องให้จับเน้นความสยองขวัญมากขึ้นด้วย การดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมตัวบท โดยการผสมผสานเนื้อหาในนวนิยายเล่มแรกกับเล่มที่สองไว้ด้วยกัน ส่วนหนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงจากทั้งนวนิยาย/เรื่องสั้นและภาพยนตร์ มีการดัดแปลงในลักษณะที่ยังคงตัวบทไว้ตามต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ ขณะที่ลักษณะสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด ก็มีการดัดแปลงตัวบทในหลายรูปแบบเช่นกัน อีกทั้งดัดแปลงตัวบทที่เป็นบริบททางสังคมและวัฒนธรรมร่วมด้วย สัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “จริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงรูปแบบในการนำเสนอให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อที่ใช้นำเสนอ อีกทั้งมีการดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อเหล่านั้นๆ สัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงดัดแปลงเนื้อหา ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างออกไป

ฉัตรทิพย์ คูหาวิชานันท์ (2552) เขียนงานวิจัยเรื่อง “ค่านิยมในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่นำเสนอผ่านโทรทัศน์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาค่านิยมที่ได้ถ่ายทอดไว้ผ่านละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่แนว Trendy Drama เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการถ่ายทอดค่านิยมผ่านวิธีการเล่าเรื่องในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ทางโทรทัศน์

ผลการวิจัยพบว่าค่านิยมในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ทางโทรทัศน์แนว Trendy Drama มี 4 ด้าน ได้แก่ ค่านิยมด้านการทำงาน ค่านิยมด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ค่านิยมด้านครอบครัวและค่านิยมด้านการศึกษา โดยพบว่าค่านิยมด้านการทำงานมีมากที่สุด ซึ่งพบว่าค่านิยมที่นำเสนอในแต่ละด้านมี

ทั้งค่านิยมเดิมและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปจากค่านิยมเดิมยกเว้นค่านิยมด้านการศึกษาไม่พบการนำเสนอค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปจากค่านิยมเดิมโดยค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปพบมากที่สุด คือ ค่านิยมเรื่องบทบาทของผู้หญิงในการทำงานและค่านิยมการให้ความสำคัญกับความสามารถมากกว่าอาวุโส

ลักษณะการถ่ายทอดค่านิยมผ่านวิธีการเล่าเรื่องในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ทางโทรทัศน์พบว่าใช้วิธีนำเสนอผ่านลักษณะตัวละครและบทสนทนาเป็นหลัก โดยมีการนำเสนอผ่านตัวละครมากกว่าบทสนทนา

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551) เขียนงานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ตฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย” ศึกษาการเล่าเรื่องเดธโน้ต ในหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย และการดัดแปลงเรื่องเล่าเดธโน้ต จากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนสู่แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตัวบทจากหนังสือการ์ตูนชุด เดธโน้ต รวม 12 เล่ม ดีวีดีแอนิเมชัน ชุด เดธโน้ต 54 ตอน รวม 13 แผ่น ภาพยนตร์ชุด เดธโน้ต 3 ภาค และนวนิยายเดธโน้ต 2 เล่ม

จากการวิจัยการเล่าเรื่อง พบว่า การเล่าเรื่องเดธโน้ตส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกันเกือบทุกฉบับ ยกเว้นนวนิยายเล่มที่ 2 ที่แตกต่างอย่างชัดเจน ด้านการดัดแปลงนั้น พบว่า แอนิเมชันมีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนน้อยที่สุด เนื้อหาใกล้เคียงกับต้นฉบับเดิมมาก ด้านภาพยนตร์มีการดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่ออกไป และปรับแต่งเรื่องใหม่ขึ้นมาแทน ขณะที่นวนิยายทั้ง 2 เล่ม แต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

สุเมธ โพธิ์โสภณ (2551) เขียนงานวิจัยเรื่อง “ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่” วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีที่สร้างโดยประเทศญี่ปุ่นและไทย เปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องเดียวกันฉบับที่ฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ จำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ Ringu (1998), Honogurai mizu no soko kara (2002), Kairo (2001), Chakushin ari (2004), คนเห็นผี (2002), ซัตเตอร์ กตติวิญญูญาณ (2004), Ju-on (2003), Ringu 2 (1999) และ Ju-on 2 (2003)

ผลการศึกษาพบว่าลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นพบว่า ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ จะมีการคงเดิม ดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมได้ในทุกองค์ประกอบ องค์ประกอบที่มีการคงเดิมไว้มากที่สุดคือ จุดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทย บริบทสังคม/วัฒนธรรมและสัญลักษณ์ซื้อขายลิขสิทธิ์เป็นปัจจัยกำหนดลักษณะสัมพันธ์ และกระบวนการผลิตซ้ำเปิดโอกาสให้มีการ

เปลี่ยนแปลงภาพยนตร์ต้นฉบับได้อย่างอิสระในทุกองค์ประกอบ และสนับสนุนให้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับ จุดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยที่เป็นสิ่งที่ฮอลลีวูดต้องการคงไว้ นั่นคือรูปแบบที่ผีจะปรากฏตัวในสถานที่ที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของคนทั่วไป ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่มีอยู่แพร่หลายเป็นช่องทางในการติดต่อหรือทำร้ายผู้คน และเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก ความสัมพันธ์ของผู้คนหรือครอบครัว ซึ่งจุดเด่นเฉพาะตัวดังกล่าวนี้เป็นการปรับเปลี่ยนพัฒนารูปแบบของผีดั้งเดิมไปตามยุคสมัย โดยผสมผสานรูปแบบสังคมสมัยใหม่เข้ากับความคิดเรื่องผีดั้งเดิมจนก่อเป็นจุดเด่นเฉพาะตัวขึ้นมา ซึ่งเป็นรูปแบบแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ศึกษาความแตกต่างระหว่างละครโทรทัศน์ “Good Doctor” ฉบับเกาหลีใต้ (2012) และฉบับญี่ปุ่น (2018) ในแง่ของโครงสร้างการเล่าเรื่องและองค์ประกอบทางสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่อง

บทที่ 3

วิเคราะห์ความแตกต่างในองค์ประกอบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ Good Doctor

3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ Good Doctor (2012) เกาหลีใต้

ต้นฉบับ

Good Doctor (2012) เป็นละครโทรทัศน์ประเภท Medical Drama กำกับโดย คี มินซู และ คิม จินวู บทละครประพันธ์โดย ปาร์ค แจบอม ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ KBS2 ในประเทศเกาหลีใต้ ระหว่างขั้นตอนการผลิตใช้ชื่อเรื่องว่า “Green Mes” แปลว่าตามตัวอักษรได้ว่า “มีดผ่าตัดสีเขียว” Mes เป็นคำจากภาษาดัตช์ หมายคือมีดผ่าตัด

เนื้อเรื่องย่อ

พัค ซ็อนเป็นผู้ที่มีอาการออทิสซึมชนิดที่มีอาการของชาวอนท์ ซินโดรม (Savant Syndrome) ทำให้เขามีความสามารถด้านความจำสูงกว่าคนทั่วไป เขาเดินทางจากบ้านเกิดที่แทเป็ค มารับการประเมินเพื่อรับการทดสอบคุณสมบัติการเป็นแพทย์ที่โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยของวอน เขาเข้ารับการประเมินไม่ทัน แต่ทางกลุ่มผู้บริหารมหาวิทยาลัยได้พิจารณาใหม่จากการที่เขาทำการปฐมพยาบาลช่วยชีวิตเด็กไว้ได้ และรับเขาเข้าเป็นแพทย์ประจำบ้านปีหนึ่งของแผนกกุมารศัลยศาสตร์เพื่อทำการทดสอบคุณสมบัติความเป็นแพทย์ โดยมีผู้อำนวยการเว อินซอกเป็นผู้รับประกันว่าเขาจะไม่ทำผิดพลาดจนเกิดผลเสียต่อโรงพยาบาล

ถึงแม้พัค ซ็อนมีความรู้ทางการแพทย์ที่สูงกว่าแพทย์ประจำบ้านทั่วไป แต่เขาไม่ได้รับการต้อนรับที่ดีจากแพทย์ในแผนกนัก ด้วยความที่เขามีอาการออทิสซึม (Autism) ในช่วงแรกเขาไม่สามารถทำความเข้าใจกฎข้อห้ามต่างๆของโรงพยาบาลและจิตสำนึกของความเป็นแพทย์ได้ และไม่ได้ได้รับความไว้วางใจจากอาจารย์แพทย์ คิม โดฮัน รวมถึงจากเหล่าผู้ปกครองของผู้ป่วย

ภายในภาวะวิกฤติของโรงพยาบาลที่กำลังจะถูกครอบครองจากกลุ่มทุน พัค ซ็อน ได้รับความรักและความเข้าใจจาก ซา ยุนซอ คนรอบข้างที่ค่อยๆเปิดใจให้เขาทีละน้อย และบททดสอบต่างๆจาก

อาจารย์หมอ คิม โดฮัน รวมถึงการรักษาคนไข้ที่ต้องแก้ไขปัญหาทางจิตใจไปพร้อมกับอาการป่วยทางกาย บททดสอบต่างๆเหล่านี้ทำให้พัค ซ็อน เกิดการเรียนรู้ และสามารถเป็นหมอที่ดีตามที่ตนหวังได้ที่สุด

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องหลักของ Good Doctor (2012) สามารถสรุปและจัดตามลำดับการพัฒนาเรื่องราวของ Gustav Freytag ได้ดังต่อไปนี้

เริ่มเรื่อง (Exposition)

ตัวเอก มีอาการออทิสซึม (Autism) เดินทางมาเข้าเป็นแพทย์ในโรงพยาบาล ระหว่างการเดินทางเขาได้ใช้อัจฉริยะภาพช่วยชีวิตเด็กคนหนึ่งประสบอุบัติเหตุ ด้วยผลงานนี้ทำให้คณะผู้บริหารโรงพยาบาล รับเขาเข้าทำงานในฐานะแพทย์ ภายในเงื่อนไขว่าเขาก่อความผิดพลาดร้ายแรง ผู้อำนวยการ จะต้องรับผิดชอบโดยการลาออกจากตำแหน่งในฐานะที่เป็นผู้ปกครองของตัวเอก

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)

ตัวเอกทำงานในฐานะแพทย์ในแผนกกุมารศาสตร์ ท่ามกลางปัญหาต่างๆที่เกิดจากการที่เขาไม่สามารถทำความเข้าใจสังคมรอบข้างได้ เขาถูกลองโทษให้พ้นสภาพการเป็นแพทย์ครั้งหนึ่งจากการกลั่นแกล้งของ ผู้ร้าย ทำให้ผู้อำนวยการต้องรับผิดชอบความผิดโดยการลาออกจากตำแหน่ง แต่ผู้ร้ายคือรองผู้อำนวยการให้ความช่วยเหลือพิสูจน์ความบริสุทธิ์ให้ตัวเอกได้ทำให้ตัวเอกได้กลับมาทำงานในฐานะแพทย์ฝึกหัดได้ดังเดิม และได้รับความไว้วางใจจากคนรอบข้างมากขึ้น ผู้อำนวยการไม่จำเป็นต้องลาออกเพื่อรับผิดชอบในความผิดที่ตัวเอกก่อ

ฝั่งตัวละครผู้ร้ายต้องการปรับโครงสร้างโรงพยาบาลให้ทำกำไรได้มากขึ้นโดยการปฏิรูปโรงพยาบาลให้มุ่งเน้นไปที่การสร้างผลกำไร คิดค่ารักษามากขึ้น ขัดขวางการทำงานของ ตัวเอกและเหล่าแพทย์ที่ต้องการช่วยเหลือผู้ป่วยให้ได้อย่างทั่วถึง หากแผนการของ ตัวร้ายสำเร็จผู้ป่วยที่ไม่สามารถจ่ายค่ารักษาพยาบาลได้จะมีมากขึ้น ตัวละครเอกและพรรคพวกทราบสถานการณ์และต้องการหยุดยั้งการกระทำของตัวร้าย

ภาวะวิกฤต (Climax)

โรงพยาบาลถูกฝังตัวร้าย บีบให้อยู่ในสภาวะขาดเงินทุนและไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไป ได้ถ้าไม่หาผู้ลงทุนใหม่ ฝังตัวร้ายกำลังประสบความสำเร็จในการซื้อกิจการโรงพยาบาล

ตัวเอกและพรรคพวกพิสูจนีให้ตัวร้ายเห็นถึงความสำคัญของแพทย์ที่รักษาโดยไม่คำนึงถึงผลกำไร ด้วยการรักษาลูกชายของตัวละครฝังผู้ร้ายที่เป็นคนสำคัญในแผนการปฏิรูปโรงพยาบาล คนหนึ่งให้หายจากอาการป่วยทำให้ตัวละครผู้ร้าย กลับใจช่วยฝังตัวเอก

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

คณะผู้บริหารโรงพยาบาลล้มเลิกแผนการปฏิรูปที่จะทำให้โรงพยาบาลกลายเป็นโรงพยาบาลที่มุ่งเน้นการสร้างผลกำไร ตัวละครฝังผู้ร้ายที่กลับใจมาช่วยฝังตัวเอกลาออกจากตำแหน่งเพื่อตัดความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ตัวร้ายกับกลุ่มตัวเอก โรงพยาบาลกลับมาดำเนินกิจการได้อีกครั้งด้วยการช่วยเหลือหาผู้ลงทุนของตัวร้ายที่กลับใจ

ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)

ตัวเอกสามารถพิสูจนีให้คนรอบข้างเห็นว่าตัวเขาสามารถเป็นแพทย์ที่ดีได้ เขาได้รับการยอมรับจากผู้มอบหมายภารกิจและคนรอบข้าง และได้รับใบรับรองคุณวุฒิความเป็นแพทย์จากสำนักใบอนุญาต เป็นผู้พิการคนแรกที่ได้เป็นแพทย์เต็มตัว ครองรักกับนางเอกและอาศัยอยู่กับแม่ของเขาอย่างมีความสุข

นอกจากโครงเรื่องโดยรวมของละครแล้ว ยังพบว่ามีโครงเรื่องรองที่มีการใช้งานบ่อยครั้งในแต่ละตอน ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการรักษาผู้ป่วย คือ

เริ่มเรื่อง (Exposition)

ผู้ป่วยที่มีปัญหาหนักใจเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลและได้พบเจอกับกลุ่มตัวเอก

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)

กลุ่มตัวเอกรับทราบอาการป่วย และหาวิธีแก้ไขปัญหาหนักใจของผู้ป่วยไปพร้อมกันด้วย

ภาวะวิกฤต (Climax)

ปัญหาหนักใจของผู้ป่วยได้รับการแก้ไขในระดับหนึ่ง ผู้ป่วยเข้ารับการรักษาผ่าตัดโดยกลุ่มตัวเอก แต่ในระหว่างการผ่าตัดเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด อาการผู้ป่วยทรุดลงกะทันหัน มีความเสี่ยงที่ผู้ป่วยจะเสียชีวิต

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

การผ่าตัดสำเร็จด้วยดีเพราะอัจฉริยภาพของตัวเอก ผู้ป่วยพักฟื้นหลังการผ่าตัด

ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)

ปัญหาหนักใจของผู้ป่วยได้รับการแก้ไข ผู้ป่วยสิ้นสุดการพักฟื้นหลังผ่าตัด สามารถออกจากโรงพยาบาลไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

2. แก่นเรื่อง (Theme)

จากละครโทรทัศน์ Good Doctor ต้นฉบับเกาหลีใต้ สามารถสรุปแก่นเรื่องได้ดังนี้

“ความเป็นแพทย์ที่ดี”

ละครพยายามนำเสนอความหมายของ แพทย์ที่ดี ผ่านการเจริญเติบโตของตัวละครที่มีความขัดแย้งในตัวเองอย่าง แพ็ค ช็อน ที่เป็นแพทย์แต่มีอาการออทิสซึม (Autism) แพ็ค ช็อนมีความรู้ในการรักษาที่สูงมาก ความคิดของแพ็ค ช็อนที่มีต่อแพทย์ในตอนแรกคือจะต้องรักษาอาการป่วยให้หายดีเท่านั้น ไม่สามารถทำความเข้าใจความรู้สึกของผู้ป่วยได้เลย ในละครช่วงแรกความหมายของแพทย์กับผู้ป่วยสำหรับเขาคือคำจำกัดความของแพทย์กับผู้ป่วยของฮิปโปเครติส (Hippocrates 460 B.C. – 370 B.C.) บิดาแห่งศาสตร์การแพทย์แห่งกรีกโบราณ เขาถูกคิม โดฮัน อาจารย์แพทย์เปรียบเทียบกับเพียงเครื่องจักรที่ถูกตั้งโปรแกรมมาเพื่อรักษาโรคอย่างเดียว ไม่สามารถทางเป็นแพทย์ที่ดีได้ ในเรื่องราวการรักษาผู้ป่วยของตัวเอก ตัวละครผู้ป่วยไม่เพียงทรมานจากอาการป่วยทางกายเท่านั้น แต่ยังมีความทรมานจากปัญหาด้านจิตใจ ที่ไม่มีการเขียนวิธีรักษาในตำราการแพทย์ การแก้ปัญหาทางด้านจิตใจของผู้ป่วยจึงเป็นบททดสอบแก่แพ็ค ช็อนในการเข้าใจความเป็นแพทย์ที่ดี เช่น ตัวละครผู้ป่วย กยูฮยอนมีอาการป่วยที่บริเวณกล่องเสียง แต่สิ่งที่เขาทรมานมากกว่าอาการป่วยกลับเป็นความรู้สึกต่อมารดาของเขาที่บังคับให้เขาฝึกร้องเพลงอย่างหนักจนไม่สามารถมีเพื่อนวัยเดียวกันได้ ถึงแพทย์จะสามารถรักษากล่องเสียงของเขาให้หายดีและกลับมาร้องเพลงได้ดังเดิม แต่มารดาของเขาก็ยังคงบังคับให้เขาฝึกร้องเพลงอย่างหนักจนไม่มีเวลาใช้ชีวิตอย่างเด็กทั่วไป ทำให้เขายังคงทุกข์ทรมานไม่ต่างจากตอนที่ยังไม่รักษาอาการป่วยที่กล่องเสียง การแสดงการเจริญเติบโตทางจิตใจของตัวเอกผ่านการช่วยเหลือผู้ป่วยให้พ้นจากความทรมานทั้งทางกายและทางจิตใจ จนในที่สุดเขาได้รับการยอมรับว่าเป็นแพทย์ที่ดีได้

นอกจากนี้ยังนำเสนอผ่านความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครแพทย์อื่นๆ เช่น โค จุงมัน ที่ร่วมมือกับฝั่งตัวร้าย เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ แต่กลับมาช่วยเหลือพวกตัวเอง เพราะสำนึกได้ถึงเหตุผลที่ตนมาเป็นแพทย์ หรือ ซา ยุนซอ ที่สูญเสียความมั่นใจจากการผ่าตัดที่ล้มเหลวทำให้ผู้ป่วยเสียชีวิต

ไม่เพียงในแง่ของการรักษาจิตใจผู้ป่วย ยังมีการนำเสนอในแง่มุมมองของโรงพยาบาล ผ่านวิกฤติทางการเงินของโรงพยาบาล ทำให้โรงพยาบาลต้องปรับตัวให้สร้างรายได้ได้มากขึ้น ส่งผลให้ค่ารักษาแพงขึ้นซึ่งทำให้ผู้ป่วยที่เข้าไม่ถึงการรักษามีมากขึ้น การตัดสินใจในตอนท้ายของตัวละครที่ต่อต้านความคิดนี้ จึงเป็นการนำเสนอความหมายของแพทย์ที่ดีที่ต้องการรักษาผู้ป่วยให้ได้มากที่สุดเท่าที่ตนจะทำได้

ในตอนท้ายละครเรื่องนี้เรื่อง ได้ให้ความหมายแก่คำว่า แพทย์ที่ดี ผ่านบทพูดของตัวเอกดังนี้ “หมอที่มีความสงสัยว่าตัวเองเป็นหมอที่ดีหรือไม่ ล้วนเป็นหมอที่ดี นอกจากนี้เขายังเป็นคนที่ดีอีกด้วย” ความหมายคือ ความสำคัญของคำว่า แพทย์ที่ดี ไม่ได้ถูกจำกัดแน่นอน แต่เป็นภาวะที่แพทย์ตระหนักรู้ และเฝ้ามองคำตอบอันจะทำให้เกิดการพัฒนา และแก้ไขในข้อบกพร่องที่ตนมี

จะเห็นได้จากการเจริญเติบโตของตัวเอก ในท้ายที่สุดเขาก็ยังมีอาการออทิสซึม (Autism) อยู่ การเปลี่ยนแปลงของเขาไม่ใช่การรักษาอาการออทิสซึมให้หายขาด แต่เป็นการแก้ไขข้อบกพร่องของตนไปทีละน้อย ทั้งการสื่อสาร การแสดงออก มนุษยสัมพันธ์ ครอบครัวยุติ ความรัก ในท้ายที่สุดเขาไม่ได้หายขาดจากอาการออทิสซึม แต่แก้ไขข้อบกพร่องเหล่านั้นจนสามารถอยู่ร่วมกับคนที่เข้าใจในตัวเขา และได้รับการยอมรับว่าเป็นแพทย์เต็มตัวคนหนึ่ง

“ความสำคัญของครอบครัว”

ละครได้นำเสนอความคิดเกี่ยวกับครอบครัวผ่านความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นสมาชิกครอบครัวเดียวกัน แต่ขาดความเข้าใจกันหรือมีแนวคิดที่เกี่ยวกับครอบครัวขัดแย้งกัน เช่น ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กยูฮยอน กับมารดาของเขาซึ่งพยายามเข้ามากำหนดทุกสิ่งในชีวิตของเขาทำให้เขาไม่มีอิสระที่จะคบหาสมาคมกับเพื่อนในวัยเดียวกัน ความขัดแย้งระหว่าง แพ็ค ซ็อน กับพ่อของเขา ที่ถึงแม้ซ็อนจะถูกใช้ความรุนแรงเท่าไรเขาก็ยังอยากที่จะทดแทนคุณพ่อของเขา เป็นต้น จากความขัดแย้งเหล่านี้สามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่าตัวละครที่มีลักษณะความสัมพันธ์แบบครอบครัวและมีความขัดแย้งกันที่ปรากฏในละครจะสามารถเข้าใจกันได้ในตอนท้าย เป็นการพยายามนำเสนอคุณค่าของความมั่นคงของความสัมพันธ์แบบครอบครัวที่เป็นหน่วยสำคัญพื้นฐานของสังคมเกาหลีใต้

3. ตัวละคร (Character)

จะแบ่งวิเคราะห์ตัวละคร 2 กลุ่ม คือตัวละครหลัก (Main Character) และตัวละครรอง (Sub Character) ที่มีบทบาทสำคัญ

3.1 ตัวละครหลัก (Main Character)

1. Hero (ตัวเอก) พัก ช็อน



ภาพที่ 1 พัก ช็อน

ที่มา [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(2563))

พัก ช็อน เป็นผู้พิการทางสติปัญญาที่มีภาวะ ออทิสซึม (Autism) แต่ในขณะเดียวกันเขาก็มีอาการ ซาวอนท์ ซินโดรม (Savant syndrome) ทำให้เขามีอัจฉริยภาพในด้านการท่องจำและการจำลองภาพสามมิติในสมองมากกว่าคนทั่วไป เขาเติบโตมาในครอบครัวที่ค่อนข้างยากจนใน แพแบ็ค สมาชิกครอบครัวของเขาประกอบด้วย พ่อ แม่ และพี่ชาย พ่อของเขามักจะใช้ความรุนแรงกับเขาและแม่อยู่บ่อยๆ และมักเป็นพี่ชายที่เข้ามาช่วย พัก ช็อน ต้องเข้าไปอยู่ในสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้า หลังจากที่เขาถูกครอบครัวทอดทิ้งเนื่องจากการเสียชีวิตของพี่ชาย เขาเข้ามาเป็นแพทย์ฝึกหัดของแผนกกุมารศาสตร์ที่โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยของวอน เพื่อให้ได้รับการรับรองว่าสามารถทำหน้าที่ในฐานะกุมารศัลยแพทย์ได้ ถึงแม้ พัก ช็อน มีความรู้ ความสามารถด้านการแพทย์ที่สูงมาก แต่อาการออทิสซึมเป็นอุปสรรคต่อการทำงานของเขา คนรอบข้างไม่ให้การยอมรับเขา ทั้งจากอคติที่มีต่อเขาในฐานะที่เป็นผู้ป่วยออทิสติก (Autistic) และจากการที่เขาไม่สามารถทำความเข้าใจคนอื่นได้ พัก ช็อน เป็นตัวละครที่มีการเจริญเติบโตควบคู่ไปกับการดำเนินเนื้อเรื่อง การได้รับความรักจากตัวละครนางเอก และความเข้าใจจากเหล่าตัวละครผู้ช่วย ทำให้เขาเติบโตและสามารถเป็นแพทย์เต็มตัว และสามารถทำตามเป้าหมายของตนได้สำเร็จ

ละครได้แสดงการเจริญเติบโตของตัวเอก โดยการนำเสนอเหตุการณ์ที่มีความคล้ายคลึงกัน สองครั้ง ในการตัดสินใจครั้งแรกตัวเอกจะทำพลาดและสร้างปัญหาตามมา ครั้งที่สองตัวเอกจะตัดสินใจกระทำที่ต่างออกไปซึ่งเป็นบทเรียนจากการตัดสินใจครั้งแรก เพื่อแสดงว่าเขาพยายามปรับตัวไม่ให้ความผิดพลาดเดิมซ้ำสอง

2. Heroine / Princess / Helper (ตัวเอกหญิง / เจ้าหญิง / ผู้ช่วยเหลือ) ชา ยูนซอ



ภาพที่ 2 ชา ยูนซอ

ที่มา http://asianwiki.com/Good_Doctor (2563)

ชา ยูนซอ เป็นแพทย์ประจำบ้านต่อยอดของแผนกกุมารศัลยแพทย์ มีบุคลิกน่ารัก แข็งแรงจริงจังในการทำงาน พักอาศัยอยู่ในหอพักเดียวกันกับ แพ็ค ซ็อน ชา ยูนซอเป็น ตัวละครที่คอยให้กำลังใจและคอยสนับสนุน แพ็ค ซ็อน ในช่วงแรกเธอมองเขาเป็นเหมือนน้องชายและเพื่อนร่วมงานที่ดี ความสัมพันธ์พัฒนาเป็นความรักแบบชายหญิงในตอนท้ายของเรื่อง เรื่อง ชา ยูนซอ เป็นตัวละครที่แสดงความเป็นผู้หญิงสมัยใหม่ ที่สามารถทำงานทัดเทียมกับผู้ชาย และสามารถโต้เถียงกับผู้ชายได้อย่างทัดเทียม

3. Donor / Helper (ผู้ให้ / ผู้ช่วยเหลือ) คิม โดฮัน



ภาพที่ 3 คิม โดฮัน

ที่มา http://asianwiki.com/Good_Doctor (2563)

คิม โดฮัน เป็นแพทย์อายุน้อยที่สุดที่ได้เป็นรองศาสตราจารย์เขาเป็นอาจารย์แพทย์ประจำแผนกกุมารศัลยศาสตร์ เป็นคนรักของยู แชคยอง ให้ความเคารพต่อผู้อำนวยการ ชเว วูซอกที่เป็นอาจารย์ของเขาราวกับพ่อแท้ๆ ในช่วงแรกเขาคัดค้านการที่จะให้แพ็ค ซ็อนเข้าเป็นแพทย์ในโรงพยาบาลซองวอน เขามองว่าแพ็ค ซ็อนเป็นเครื่องมือของ Villain ที่คิดจะกำจัดผู้อำนวยการชเว ในอดีตเขาเคยสูญเสียน้องชายที่มีอาการออทิสซึมไปเพราะน้องเขาพยายามที่จะปรับตัวเข้ากับสังคม คิม โดฮัน เห็น แพ็ค ซ็อน ซ้อนทับกับน้องชายตัวเอง และคิดว่าไม่ควรให้ซ็อนทำผิดพลาดแบบเดียวกับน้องชายเขา ซึ่งจบลงที่การสูญเสีย เขาเป็นผู้ให้บททดสอบมากมายแก่ แพ็ค ซ็อน ในตอนแรกเขาหวังให้แพ็ค ซ็อนยอมแพ้และล้มเลิกความฝันที่จะเป็นแพทย์ไป แต่ในภายหลังเขาให้การยอมรับในตัว

พัค ซิออน และให้โอกาสเขาในการทำงานในฐานะศัลยแพทย์ ซึ่งทำให้คิม โดฮันได้เรียนรู้สิ่งสำคัญที่เขาได้สูญเสียไปทำให้เขายิ้มแย้มมากขึ้น จากเดิมที่เป็นตัวละครที่แสดงอารมณ์เคร่งเครียดอยู่ตลอดเวลา

4. Donor / Helper (ผู้ให้ / ผู้ช่วยเหลือ) ชเว อูซอก



ภาพที่ 4 ชเว อูซอก

ที่มา [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(2563))

ผู้อำนวยการโรงพยาบาลมหาวิทยาลัยของวอน เป็นลุงของ ยู แซคยอง ลูกสาวของผู้ก่อตั้งโรงพยาบาลเขาพบกับ พัค ซิออน วัยเด็กในสมัยที่เคยเป็นแพทย์ในโรงพยาบาลที่แทแบ็ค เขาช่วยชีวิตพัค ซิออน จากเหตุการณ์เหมืองถล่มและรับอุปการะ พัค ซิออน ในฐานะผู้ปกครอง เป็นผู้เสนอชื่อให้ พัค ซิออน เป็นแพทย์ในโรงพยาบาลของวอนโดยมีตำแหน่งผู้อำนวยการของตนเป็นประกัน

5. Villain / Helper (ผู้ร้าย / ผู้ช่วยเหลือ) คัง ฮยุนเท



ภาพที่ 5 คัง ฮยุนเท

ที่มา [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(2563))

คัง ฮยุนเท เป็นตัวละครฝั่ง Villain ที่วางแผนปรับปรุงโรงพยาบาลเพื่อเอื้อให้กลุ่มทุนได้ผลประโยชน์ทางการเงินมากขึ้น เขาเข้ามาเป็นรองผู้อำนวยการโรงพยาบาลเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำเนินแผนการยึดโรงพยาบาล จุดมุ่งหมายของเขาคือทำให้โรงพยาบาลของวอนเป็นโรงพยาบาลที่มุ่งเน้นการสร้างผลกำไร คือมีขีดความสามารถในการรักษาที่สูงขึ้น แต่มีค่ารักษาพยาบาลที่สูงขึ้นตาม ภายหลังได้ตระหนักถึงความสำคัญของความมุ่งมั่นที่จะรักษาผู้ป่วยทุกคนของกลุ่ม Hero จึงเปลี่ยนใจมาช่วยกลุ่ม Hero ไม่ให้โรงพยาบาลของวอนกลายเป็นโรงพยาบาลที่มุ่งเน้นการแสวงหากำไร

6. Villain / Helper (ผู้ร้าย / ผู้ช่วยเหลือ) ยู แซคยอง



ภาพที่ 6 ยู แซคยอง

ที่มา http://asianwiki.com/Good_Doctor (2563)

ยู แซคยอง เป็นลูกสาวของผู้ก่อตั้งโรงพยาบาล หลานสาวของ เซว อุซอก และเป็นคนรักของ คิม โดฮัน แซคยองเป็นผู้จัดการมูลนิธิของวอน มีความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกับอี ยวอน ภรรยาใหม่ของพ่อตัวเองที่เป็นประธานมูลนิธิของวอน ต้องการที่จะชิงตำแหน่งประธานมูลนิธิจากแม่เลี้ยงจึงร่วมมือกับตัวละครฝั่ง Villain อย่างประธานจุง และมีบทบาทเป็น Helper ในด้านความสัมพันธ์ระหว่าง แพ็ค ซ็อน กับ ซา ยุนซอ ในตอนท้ายกลับมาช่วยเหลือโรงพยาบาลและแต่งงานกับคิม โดฮัน

7. Villain / Helper (ผู้ร้าย / ผู้ช่วยเหลือ) โค จุงมัน



ภาพที่ 7 โค จุงมัน

ที่มา http://asianwiki.com/Good_Doctor (2563)

โค จุงมัน เป็นตัวละครหัวหน้าแผนกกุมารศัลยศาสตร์ มักไม่ได้รับความเคารพจากลูกน้อง มีบทบาทเป็นตัวละครสร้างความตลกขบขันในเรื่อง ในช่วงแรกจัดอยู่ในกลุ่มตัวร้ายที่คอยวางแผน กลั่นแกล้ง แพ็ค ซ็อน เพื่อยุบแผนกกุมารศัลยศาสตร์โดยสัญญากับทางกลุ่มตัวร้ายว่าหากแผนกสำเร็จตนจะได้เป็นรองผู้อำนวยการมหาวิทยาลัย เขาพยายามเอาชนะ คิม โดฮันด้วยความอิจฉาในความสำเร็จของเขา ในตอนท้าย โค จุงมันกลับใจมาช่วยตัวละครกลุ่มตัวเอกเพราะคำพูดของ แพ็ค ซ็อน ทำให้เขานึกถึงเหตุผลที่ตนมาเป็นแพทย์เพื่อช่วยชีวิตเด็กๆ ไม่ใช่เพื่อผลประโยชน์ทางการเงิน

3.2 ตัวละครรอง (Sub Character)

1. Villain / Helper (ผู้ร้าย / ผู้ช่วยเหลือ) พัก จุนซุง



ภาพที่ 8 พัก จุนซุง

ที่มา [http://asianwiki.com/Good_Doctor \(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(2563))

พัก จุนซุง เป็นบิดาของพัก ซ็อน ปราบกฏตัวครั้งแรกในฉากย้อนอดีตที่พัก ซ็อนกำลังตกเป็นเหยื่อของการใช้ความรุนแรงในครอบครัว พัก จุนซุงทอดทิ้งลูกชายหลังจากเหตุการณ์ที่พัก ซ็อนเสียชีวิตและปราบกฏตัวอีกครั้งเพราะเขาเห็นพัก ซ็อนปราบกฏตัวในรายการโทรทัศน์ที่น่าเสนอแผนกกุมารศาสตร์ของโรงพยาบาลมหาวิทยาลัยของวอน เขามาหาพัก ซ็อนเพื่อหวังให้ลูกชายที่เป็นแพทย์เลี้ยงดูตัวเอง

แม้จะเป็นฉากการพบกันของพ่อลูก แต่ลักษณะนิสัยการใช้ความรุนแรงของตัวละครนี้ก็ไม่เปลี่ยนแปลง ในการพบกันอีกครั้งเขาหวาดเสียวดังจนพัก ซ็อนล้มหมดสติไปด้วยความกลัวอย่างรุนแรง

พัก จุนซุงเป็นตัวแทนของการใช้ความรุนแรงในครอบครัวโดยหัวหน้าครอบครัวที่เป็นชาย ภายหลังจากที่ได้พบกับลูก และภรรยาอีกครั้งเขาได้ล้มป่วยเพราะโรคมะเร็งกล่องเสียงระยะสุดท้าย ขณะพักรักษาตัวที่โรงพยาบาลของวอน เขาได้สังเกตเห็นการเจริญเติบโตของลูกชาย และละอายในความผิดที่ตนก่อ ประกอบกับทราบว่าการป่วยของตนไม่สามารถรักษาให้หายได้ จึงตัดสินใจกลับไปใช้ชีวิตวาระสุดท้ายที่บ้านเกิดในแทแบ็ค ก่อนจากไปเขาได้กล่าวขอบคุณผู้อำนวยการเวชที่ช่วยสั่งสอนให้พัก ซ็อนเติบโตขึ้นมาเป็นแพทย์ได้

บทบาทของเขาในช่วงแรกจัดเป็น Villain ที่ปราบกฏตัวขัดขวาง Hero แต่ในขณะเดียวกันก็เป็น Helper ที่ช่วยให้ Hero มีการเติบโตเพื่อเข้าใกล้เป้าหมายที่เขาตั้งใจคือเป็นแพทย์ที่ดีได้

2. Helper (ผู้ช่วยเหลือ) โอ คยุงจู



ภาพที่ 9 โอ คยุงจู

ที่มา [http://asianwiki.com/Good_Doctor \(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(2563))

โอ คยุงจูเป็นแม่ของพัค ช็อน ในฉากย้อนอดีตของพัค ช็อนจะเห็นว่าเธอเป็นตัวละครที่มักถูกทำร้ายโดยพ่อของพัค ช็อนที่เป็นสามีของเธอ และเป็นตัวละครที่แสดงอารมณ์เศร้าสorrowอยู่ตลอดเวลา เธอทิ้งพัค ช็อนไปหลังการเสียชีวิตของพี่ชายของช็อนเพื่อคืนตัวสามีที่ชอบใช้ความรุนแรง ออกจากลูกชายโดยที่เชื่อมั่นว่าเข อูซอกจะช่วยอุปถัมภ์ลูกชายของตนให้ เธอกลับมาพบลูกชายอีกครั้งที่โรงพยาบาลของวอนในฐานะแม่ครัวโรงอาหารของโรงพยาบาล และคอยทำอาหารให้ลูกชายอยู่ห่างๆ ภายหลังจากเธอกลับบ้านเกิดไปพร้อมกับสามีที่เลือกที่จะใช้ชีวิตช่วงลมหายใจสุดท้ายที่บ้านเกิด ภายหลังจากที่สามีของเธอเสียชีวิต เธอได้ใช้ชีวิตอยู่กับลูกชายอย่างมีความสุขในตอนจบ

3. Donor / Helper (ผู้ให้ / ผู้ช่วยเหลือ) พัค อ็อน



ภาพที่ 10 พัค อ็อน

ที่มา [http://asianwiki.com/Good_Doctor \(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(2563))

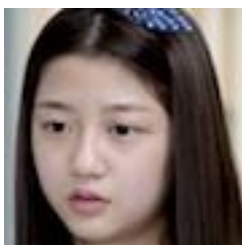
พัค อ็อนเป็นพี่ชายของ พัค ช็อน ตอนที่ยังเด็กเขาเป็นทั้งพี่ชายที่คอยปกป้องช็อนจากพ่อที่ชอบใช้ความรุนแรง และเพื่อนเล่นเพียงหนึ่งเดียวที่พัค ช็อนมี ในระหว่างที่เข้าไปในเมืองที่ถูกทิ้งร้างกับพัค ช็อน เพื่อทำตามเงื่อนไขของเด็กหัวใจที่จะให้พัค ช็อนเป็นเพื่อนด้วย ถ้าเกิดถล่มลงมา พัค อ็อนเสียชีวิตในเหตุการณ์นั้นทำให้ช็อนรอดมาได้ อ็อนเป็นคนที่สร้างแรงบันดาลใจให้ช็อนอยากเป็นหมอด้วยการซื้อของเล่นเป็นของขวัญวันเกิดชุดเครื่องมือแพทย์ให้น้องชาย พัค ช็อนเก็บมีดผ่าตัดของเล่นที่เป็นหนึ่งในชุดเครื่องมือแพทย์ของเล่นนั้นไว้เป็นของตุ๊กตาดังหน้าพี่ชาย และเป็นกำลังใจให้เขาไม่ล้มเลิกความพยายามที่จะเป็นแพทย์

พัก อีอนปรากฏตัวอีกครั้งในร่างผู้ใหญ่ในฐานะชายไร้นามที่อาจเป็นเพียงภาพหลอนของ พัก ซ็อน หลังการผ่าตัดครั้งแรกที่เขารับหน้าที่ในฐานะผู้ช่วยสำเร็จ



ภาพที่ 11 พี่ชายในสภาพผู้ใหญ่ที่กลับมาหาซ็อนในภาพฝัน
ที่มา : ศุภกิตต์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

4. Helper / Princess (ผู้ช่วยเหลือ / เจ้าหญิง) นา อินเฮ



ภาพที่ 12 นา อินเฮ

ที่มา http://asianwiki.com/Good_Doctor (2563)

นา อินเฮเป็นตัวละครผู้ป่วยที่ต้องพักรักษาตัวในโรงพยาบาลเป็นระยะยาว มีบทบาทในฐานะตัวละครที่สร้างสีสันให้กับเรื่องราวโดยคอยช่วยเหลือด้านความรักระหว่างคู่พระ-นาง อินเฮเป็นผู้ป่วยที่ต้องได้รับการรักษาโดยการปลูกถ่ายอวัยวะ โดยผู้บริจาคคือพี่สาวของเธอ ครอบครัวเธอมีเพียงพี่สาวของเธอคนเดียวที่ทำงานอย่างหนักเพื่อหาค่ารักษา ทั้งยังทำงานบริการในสถานบันเทิงยามดึก อินเฮไม่ยอมเข้ารับการผ่าตัดเพราะไม่อยากทำให้พี่สาวเธอต้องเสียสละไปมากกว่านี้ ในตอนท้ายเธอยอมเข้ารับการผ่าตัดเพราะทราบว่าถ้าเธอเสียชีวิตไปพี่สาวของเธอจะเสียใจยิ่งกว่า

5. Helper (ผู้ช่วยเหลือ) โจ จุงมี



ภาพที่ 13 โจ จุงมี

ที่มา http://asianwiki.com/Good_Doctor (2563)

โจ จงมีเป็นตัวละครประเภทที่สร้างความตลกขบขันให้แก่เนื้อเรื่อง และมีบทบาทคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจตัวเอง อดีตเคยเป็นสมาชิกกลุ่มอันธพาลนอกกฎหมาย สูญเสียหลานไป เพราะอาการป่วย จึงมาเป็นบุรุษพยาบาลเพื่อคอยรักษาชีวิตเด็ก

6. Helper / Princess (ผู้ช่วยเหลือ / เจ้าหญิง) อีนอ๊ก



ภาพที่ 14 อีนอ๊ก

ที่มา : ศุภกิตติ์ เดชนิติรัตน์ (2563)

อีนอ๊กเป็นตัวละครคนไข้ที่ปรากฏตัวในละครตอนที่ 4 เธออาละวาดในโรงพยาบาลและ มีการแสดงออกดูร้ายเหมือนสุนัขด้วยว่าเธอถูกเลี้ยงดูในคอกเลี้ยงสุนัขโดยป่าของเธอ อีนอ๊กไม่สามารถพูดภาษาคนได้ พัก ซิอนสามารถสื่อสารกับเธอได้ด้วยวิธีการสื่อสารแบบสัตว์ อีนอ๊กจัดเป็นบุคคลที่ไม่สามารถช่วยตัวเองได้ แต่เงินช่วยเหลือผู้พิการที่เธอได้รับถูกจัดการโดยป่าของเธอ ป่าของอีนอ๊ก สละสิทธิ์การเป็นผู้ปกครองทำให้อีนอ๊กกลายเป็นเด็กกำพร้า พัก ซิอนจึงเป็นผู้จ่ายค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลของเธอแทน อีนอ๊กได้รับการอุปถัมภ์โดยครอบครัวของ กยูฮยอน ผู้ป่วยเด็กที่เป็นนักร้องเสียงโซปราโน

อีนอ๊กเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเกินเลยโดยใช้พฤติกรรมที่คล้ายสุนัขเป็นการขบขันให้เห็นที่มาของปัญหาของตัวละครได้อย่างชัดเจน เป็นตัวละครที่ถูกทารุณโดยการละเลยการเอาใจใส่ กักขังเลี้ยงดูร่วมกับฝูงสุนัข ทำให้มีพฤติกรรมเช่นเดียวกับสุนัขและมีเนื้อตัวที่สกปรกมอมแมม และสื่อถึงความเป็นไปไม่ได้ในการสื่อสารด้วยภาษาพูดของตัวละคร

7. Helper (ผู้ช่วยเหลือ) กยูฮยอน



ภาพที่ 15 กยูฮยอน

ที่มา : ศุภกิตติ์ เดชนิติรัตน์ (2563)

กยูฮยอนเป็นตัวละครผู้ป่วยที่มีปัญหาด้านการออกเสียง เขาเป็นนักร้องเสียงโซปราโนชื่อดัง และมีกำหนดการณ์แสดงร่วมกับคณะประสานเสียงที่ประเทศเยอรมนี การรักษาโรคของเขาจำเป็นต้องทำการผ่าตัด แต่มีความเสี่ยงที่เขาจะไม่สามารถเปล่งเสียงสูงได้อีก แม่ของกยูฮยอนปฏิเสธไม่ให้ลูกชายรับการผ่าตัด และให้ทำการรักษาโดยใช้ยาแทน ซึ่งทำให้ กยูฮยอน ทรมานกับอาการป่วยอย่างมากจนพยายามกระโดดตึกจบชีวิตตนเอง กยูฮยอนไม่อยากเป็นนักร้องเสียงโซปราโนในคณะประสานเสียงที่มีชื่อเสียง กยูฮยอนต้องการใช้เสียงเพลงของเขาในการช่วยเยียวยาจิตใจของผู้คน กยูฮยอนได้พบคนอื่นอีก และได้รู้ว่ามีคนที่ได้รับการช่วยเหลือจากเพลงของเขา

หลังจากหายจากอาการป่วยและปรับความเข้าใจกับผู้ปกครองแล้ว กยูฮยอนขอร้องให้ผู้ปกครองรับอุปถัมภ์ อีกอีกที่มีสภาพเป็นเด็กกำพร้าเพราะป่าของเธอสละสิทธิ์ในการเป็นผู้ปกครอง

กยูฮยอนเป็นตัวละครที่นำเสนอภาพลักษณ์ของเด็กที่ถูกเลี้ยงดูอย่างเข้มงวดเกินไปจนไม่สามารถทำตามสิ่งที่ตนปรารถนาได้

4. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

แสดงออกมาผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครดังนี้

กลุ่ม Hero (ตัวเอก) กับ กลุ่ม Villain (ตัวร้าย)

กลุ่ม Villain ต้องการครอบครองโรงพยาบาลของวอน และปรับเปลี่ยนให้โรงพยาบาลของวอนกลายเป็นโรงพยาบาลที่มุ่งเน้นการสร้างกำไร แต่กลุ่ม Hero ต้องการรักษาโรงพยาบาลของวอนให้เป็นโรงพยาบาลที่คำนึงถึงผู้ป่วย

ความขัดแย้งระหว่างกลุ่ม Hero และ Villain นี้เป็นความขัดแย้งหลักที่ค่อยๆ พัฒนาเรื่องราวตั้งแต่ฉากเริ่มของละคร และจบลงความพ่ายแพ้ของ Villain ในตอนจบของเรื่อง

ผลความขัดแย้งนี้ย้าถึงความคิดหลักของเรื่องที่ต้องการสื่อถึงการรื้อล้าของอุดมการณ์แบบทุนนิยมที่ต้องการสร้างกำไรโดยการนำระบบอุตสาหกรรมเข้ามามีอิทธิพลต่อโรงพยาบาล ทำให้โรงพยาบาลสูญเสียความหมายดั้งเดิมคือเป็นสถานที่รักษาอาการป่วยไป

พัค ซ็อน กับ พัค จุนซุง

ตัวละครพ่อของพัค ซ็อนเป็นตัวละครที่ใช้ความรุนแรง และมักทำร้ายลูกและภรรยาของตน ซ็อนหวาดกลัวพ่อของเขามาก ความทรงจำที่เขาถูกพ่อทำร้ายทำให้อาการออทิสซึมของเขากลับมา ย่ำแย่จนไม่สามารถทำงานในฐานะแพทย์ได้

ละครให้พ่อของพัค ซ็อนล้มป่วยด้วยโรคมะเร็งกล่องเสียงระยะสุดท้ายและพักรักษาตัวที่โรงพยาบาลของวอน ถึงกระนั้นเขายังไม่ลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ในการเอาชนะอาการป่วยของพัค ช็อนนั้เขาต้องเอาชนะความกลัวที่มีต่อพ่อเขา ละครแสดงให้เห็นพัฒนาการนี้เป็นขั้นตอนคือช่วงแรก ช็อนล้มหมดสติเพียงแค่พบหน้าพ่อ ต่อมาเขาสามารถเดินเข้าหาแบบกล้า ๆ กลัว ๆ และท้ายสุดคือสามารถเข้ามาขยับยังพ่อของเขาที่จะทำร้ายแม่ได้



ภาพที่ 16 ช็อนที่สามารถโต้เถียงพ่อของเขาได้ (ซ้าย) ช็อนที่เข้ามาขยับยังพ่อของเขาจากการใช้ความรุนแรง (ขวา)
ที่มา : ศุภกิตติ์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

ในฉากสุดท้ายตัวละครพ่อที่รับรู้ชะตากรรมตัวเองและการเติบโตของลูกชายได้สำนึกกว่าสิ่งที่ตนทำไว้กับช็อนและแม่ของเขาโหดร้ายเพียงใด ได้เลือกที่จะใช้ชีวิตบั้นปลายที่บ้านเกิดและสัญญากับลูกชายว่าจะไม่ทำร้ายแม่ของเขาอีก

ในคู่ขัดแย้งนี้แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตทั้งของตัวเอง และพ่อของเขา รวมถึงแสดงให้เห็นถึงการลดบทบาทของระบบชายเป็นใหญ่ภายในครอบครัว และย้ำความโหดร้ายของความรุนแรงในครอบครัว โดยผู้ชายที่ทำหน้าที่เป็นหัวหน้าครอบครัว

อี ชูจิน และ แม่สามี

เป็นความขัดแย้งระหว่างแม่สามีที่มีแนวคิดเรื่องการรักษาความสมบูรณ์ของผู้สืบทอดตระกูล โดยการนำทายาทที่กำเนิดโดยมีข้อบกพร่องทางร่างกายหรือสติปัญญาไปเป็นบุตรบุญธรรมของครอบครัวอื่นซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวคิดดั้งเดิม กับมารดา ที่ต้องการเลี้ยงดูบุตรในฐานะบุตรของตนเอง ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงการมีสิทธิ์ต่อต้านของลูกสะใภ้ต่อแม่สามีที่กุมอำนาจการจัดการในตระกูล บทสรุปของความขัดแย้งคือสามีของ อี ชูจินกลับมาจากอเมริกา และรับอี ชูจินและลูกที่เพิ่งเกิดมาของพวกเขาไปอาศัยอยู่ต่างประเทศ ซึ่งเป็นการแยกห่างจากรูปแบบครอบครัวตระกูลใหญ่แบบเก่าไปเป็นครอบครัวเดี่ยว ซึ่งเป็นลักษณะที่เพิ่มมากขึ้นของสังคมสมัยใหม่



ภาพที่ 17 (ซ้าย) แม่สามีที่พยายามพาตัวอี ชูจินกลับไปทำคลอดที่บ้าน (ขวา) สามีที่กลับมารับอี ชูจินกับลูกไปอยู่ด้วยกัน

ที่มา : ศุภกิตติ์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

ความขัดแย้งในตัวบุคคล

นำเสนอผ่านตัวละครดังนี้

พัค ชีอน

ในช่วงท้ายของละคร พัค ชีอนตัดสินใจคบหากับ ซา ยุนซอ แบบคนรักแต่เขาลังเลใจว่าจะเปิดเผยความสัมพันธ์กับคนรอบข้างดีหรือไม่ เพราะคนรอบข้างยังไม่ยอมรับการที่คนปกติอย่างซา ยุนซอจะมาคบกับเขาที่ป่วยเป็นออทิสติก เขาตัดสินใจห่างซา ยุนซอเพราะไม่อยากให้เธอถูกสังคมประมาศ แต่สุดท้ายทั้งคู่ก็กลับมารักกันเพราะคำพูดของซา ยุนซอ และคนอื่นๆที่เข้าใจในตัวเขา

นา อินเฮ

ครอบครัวของอินเฮประกอบไปด้วยเธอกับพี่สาว พี่สาวของอินเฮต้องทำงานอย่างหนักเพื่อค่ารักษา วันหนึ่งอินเฮรู้ว่าพี่สาวของเธอทำงานในสถานบริการตอนกลางคืน และจะเป็นผู้ที่บริจาคอวัยวะให้เธอ อินเฮไม่อยากสร้างภาระให้พี่สาวไปมากกว่านี้ แต่ในขณะที่เดียวกันเธอก็ไม่อยากเสียชีวิต เพราะจะทำให้พี่สาวของเธอเสียใจ

ในตอนท้ายทีมแพทย์ผ่าตัดปลูกถ่ายอวัยวะสำเร็จทำให้อินเฮหายจากอาการป่วยพี่สาวของอินเฮได้ตกหลุมรักกับฮัน จินอูก แพทย์ประจำบ้านปีสามทำให้ปัญหาที่พี่สาวของอินเฮจะไม่สามารถหาเลี้ยงครอบครัวได้ดั้งเดิมเพราะมีร่างกายที่อ่อนแอลงก็หมดไปเพราะมีคนรักที่เป็นแพทย์คอยดูแล

โอ คยุงจู

แม่ของพัค ชีอน เธอได้พบกับลูกชายที่ห่างหายไปนานที่โรงพยาบาล ด้วยความโหยหาเธอเฝ้าดูแลพัค ชีอนอย่างใกล้ชิด แต่ในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกผิดที่ทอดทิ้งลูกชายไปจนไม่กล้าเผยตัวว่าเธอคือแม่ของเขา หลังจากเธอตัดสินใจพูดความจริง ชีอนตัดพ้ออย่างรุนแรงถึงเรื่องที่ทอดทิ้งเขาจนเธอใจสลาย ภายหลังชีอนได้เข้าใจถึงเหตุผลที่เธอทิ้งเขาไป โอ คยุงจูได้รับการยกโทษจากลูกชาย และได้กลับมาอยู่กับลูกชายอย่างมีความสุขในท้ายที่สุด

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม

แสดงผ่านตัวละครดังนี้

พัค ชีอน

เป็นตัวละครที่มีความขัดแย้งกับภาพลักษณ์ทางสังคมที่มีต่อผู้ป่วยออทิสติก ความขัดแย้งนี้ของพัค ชีอนสร้างความลำบากในด้านการทำงานในฐานะแพทย์ เขาไม่ได้รับความไว้วางใจจากแพทย์ที่ร่วมงานและจากผู้ปกครองของผู้ป่วย ในตอนจบแม้เขาจะสามารถแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองจนแพทย์ที่ร่วมงานและทางหน่วยงานมอบใบอนุญาตให้การยอมรับในฐานะแพทย์คนหนึ่งแล้ว ก็ยังมีผู้ปกครองของผู้ป่วยที่ไม่ไว้วางใจให้เขาทำการรักษาอยู่ดี

แพทย์กับกฎของโรงพยาบาล

ความขัดแย้งหลักในเรื่องราวของการรักษาผู้ป่วย แพทย์ไม่สามารถทำการรักษาได้เพราะผู้ป่วยติดเงื่อนไข เช่น ไม่ได้รับการยินยอมจากแพทย์เจ้าของไข้ โรงพยาบาลไม่อนุญาตให้ทำการผ่าตัด เพราะมีความเสี่ยงที่ผู้ป่วยจะเสียชีวิตสูง ผู้ปกครองของผู้ป่วยไม่อนุญาตให้ทำการผ่าตัดด้วยเงื่อนไขส่วนตัว เป็นต้น ทีมแพทย์จำต้องฝ่าฝืน หรือ ปรับความเข้าใจกับผู้ปกครองเพื่อให้ได้รับอนุญาตให้ทำการผ่าตัด ในกรณีที่ฝ่าฝืน ทีมแพทย์ถูกลงโทษเป็นการแสดงถึงเจตจำนงของแพทย์ให้การรักษาวีชีวิตของผู้ป่วยมาเป็นอันดับแรก ซึ่งเป็นแก่นสำคัญของเรื่อง

5. ฉาก (Setting)

โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยของวอน ตั้งอยู่ในกรุงโซล เป็นสถานที่ดำเนินเรื่องส่วนใหญ่

บ้านเกิดของตัวเอง ตั้งอยู่ที่แทแบ็ค จังหวัดคังวอน แสดงถึงพื้นเพของตัวเองว่าไม่ใช่คนที่เกิดในเมืองหลวง ครอบครัวจัดอยู่ในชนชั้นที่มีรายได้ต่ำ ใช้เป็นสถานที่ในฉากย้อนอดีตของตัวเอง ฉากเดินทางออกจากบ้านเกิดมายังกรุงโซล และฉากกลับบ้านเกิดเพื่อไว้อาลัยบิดา

สถานที่สังสรรค์ พิจารณาสถานที่สังสรรค์ของตัวละคร มีดังต่อไปนี้

1. ภัตตาคารแบบตะวันตก ใช้กับฉากรับประทานอาหารของคู่รักเช่นคิม โดฮัน และ ยู แซคยอง
2. ภัตตาคารแบบเกาหลี มักพบในฉากรับประทานอาหารแบบครอบครัวของ ผู้อำนวยการชเว ยู แซคยอง และอี ยวอน และฉากการเจรจาของกลุ่มตัวร้าย
3. ร้านสุราใกล้โรงพยาบาล มีการตกแต่งด้วยของที่รูปร่างเหมือนเวทภัณฑ์เช่น เช็มฉิดยาและถุงให้น้ำเกลือที่ดัดแปลงเป็นภาชนะใส่เครื่องดื่ม เป็นสถานที่สังสรรค์ของตัวละครแพทย์หรือพยาบาล
4. ร้านอาหารข้างทาง มักเป็นฉากที่ตัวละครคุยปรับความเข้าใจเช่น คิม โดฮันกับผู้อำนวยการชเว โค จุงมานกับวู ลกยู ฉากที่แสดงถึงความกล้าก้มของตัวละคร เช่น ฉากที่พัค ช็อนรู้ความจริงเกี่ยวกับพี่ชาย ฉากหลังจากโคจุงมานถูกหักหลัง

นอกจากนี้ยังมีโนแรบัง (สถานที่ให้บริการร้องเพลงสังสรรค์ของเกาหลี) ที่ชา ยูนซอพาแพทย์และพยาบาลในแผนกกุมารศาสตร์ไปร้องเพลงสังสรรค์หลังจากดื่มสุรา



ภาพที่ 18 เหล่าตัวละครร้องเพลงสังสรรค์ใน โนแรบัง

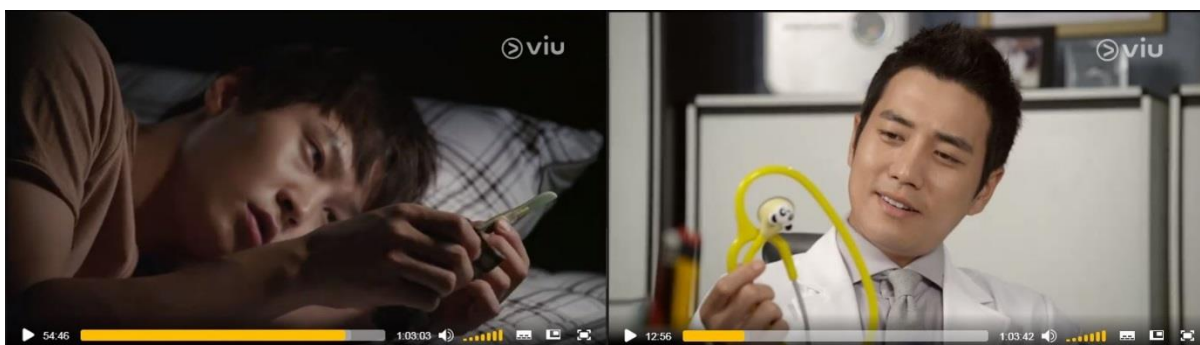
ที่มา : ศุภกิตติ์ เดชนิติรัตน์ (2563)

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

พบการใช้สัญลักษณ์พิเศษภายในละครดังนี้

อุปกรณ์การแพทย์ของเล่น

เป็นองค์ประกอบที่เป็นส่วนสำคัญในการประกอบสร้างตัวเอก พัก ช็อน มีดผ่าตัดของเล่น เป็นของที่เขาได้รับมาจากพี่ชายที่จากไปพร้อมคำกล่าวที่ว่าเขาต้องเป็นแพทย์ให้ได้ มีดผ่าตัดของเล่น แสดงถึงตัวตนของ พัก ช็อน คือเป็นแพทย์ที่มีจิตใจเป็นเด็ก เหมือนมีดผ่าตัดของเล่น ที่เป็นของเด็กเล่น แต่มีรูปร่างที่แสดงถึงมีดผ่าตัดที่เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นแพทย์ มีดผ่าตัดของเล่นจึง เป็นสิ่งที่แสดงถึงสัญลักษณ์สองอย่างคือความเป็นเด็กและความเป็นแพทย์อยู่ในสิ่งเดียวกัน เหมือนกับพัก ช็อนที่เป็นแพทย์แต่ก็มีอาการออทิสติกทำให้มีจิตใจเหมือนเด็ก พัก ช็อนเก็บรักษามีดผ่าตัดของเล่น อย่างดีแสดงถึงความสำคัญของความเป็นเด็กในจิตใจคน เช่นตอนที่ผู้ป่วยซึ่งเป็นเด็กที่มีแผลใจกับของ มีคมเพราะถูกอาชญากรทำร้ายด้วยมีด ทำให้ผู้ป่วยมีอาการปฏิเสธและหวาดกลัวสิ่งของที่มีประกาย โลหะอย่างเครื่องมือแพทย์ที่ใช้ตรวจอย่างรุนแรง พัก ช็อนไม่สามารถใช้หูฟังแพทย์ตรวจได้เพราะ ผู้ป่วยมีอาการหวาดกลัวและปฏิเสธ คิม โดฮันที่เห็นเหตุการณ์เช่นนั้นจึงใช้หูฟังแพทย์ของเล่นตรวจ เพื่อปลอบประโลมให้ผู้ป่วยหายจากอาการกลัว แล้วจึงสามารถใช้อุปกรณ์การแพทย์ตามปกติตรวจได้ ฉากนี้แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในทางที่ดีขึ้นโดยการใช้ที่ตัวละครอย่าง คิม โดฮัน ที่มักจะ แสดงอารมณ์เครียดอยู่ตลอดเวลา แสดงอารมณ์ยิ้มแย้มพร้อมกับใช้ของเล่นหูฟังแพทย์เข้าหาคนไข้ สื่อถึงความจำเป็นของจิตใจที่ใส่ออบริสุทธิ์แบบเด็กภายในสถานที่ทำงานที่ต้องการความจริงจิงแบบ ผู้ใหญ่



ภาพที่ 19 (ซ้าย) ช็อนกับมีดผ่าตัดของเล่นที่ได้รับจากพี่ชาย (ขวา) โดฮันกับหูฟังแพทย์ของเล่นที่ได้รับจากช็อน
ที่มา : ศุภกิตต์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

ปีเตอร์แพน



ภาพที่ 20 เหล่าตัวละครที่กำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครใน "ปีเตอร์แพน"

ที่มา : <http://www.dramabeans.com/2018/06/work-life-balance-and-k-dramas-a-career-in-sneaking/> (2563)

สัญลักษณ์ปีเตอร์แพนถูกใช้สองครั้งในเรื่อง ครั้งแรกคือฉากที่ผู้อำนวยการชเวพูดเปรียบเทียบกับพัค ซ็อนเป็นเหมือนกับปีเตอร์แพน คือเป็นเด็กที่ถูกขังอยู่ในร่างผู้ใหญ่ ครั้งที่สองใช้ในฉากที่บุคลากรแผนกกุมารเวชศาสตร์แสดงละครปีเตอร์แพนให้เหล่าผู้ป่วยเด็กโดยมีพัค ซ็อนแสดงเป็นปีเตอร์แพน และ ซา ยุนซอ แสดงเป็นเวินดี้ นางเอกของเรื่อง

เป็นการใช้สัญลักษณ์โดยอาศัยความคล้ายคลึงของตัวละคร กล่าวคือ พัก ซ็อน กับปีเตอร์แพนมีจุดร่วมอย่างที่ผู้อำนวยการชเวบอก คือมีจิตใจที่เป็นเด็กตลอดไม่ว่าเวลาจะผ่านไปเท่าใดก็ตาม

ในช่วงท้ายของละคร พัก ซ็อนรู้ว่าคนรอบข้างยังคงไม่ยอมรับที่เขากับซา ยุนซอคบหากันแบบคนรัก เขาคิดว่าถ้าตัวเองยังคงคบกับซา ยุนซอต่อไป เธอจะไม่มีความสุข เพราะสังคมรอบข้างรังเกียจ เปรียบเหมือนปีเตอร์แพน ในฉากที่ปีเตอร์แพนนำเด็กๆกลับมาส่งที่บ้านหลังจากการผจญภัยในเนเวอร์แลนด์ (Never land) แต่เวินดี้ เด็กสาวที่มีใจให้เขาไม่ยอมจากเขาไป เธออยากอยู่กับเขาต่อไปที่เนเวอร์แลนด์ แม้จะไม่ได้เป็นผู้ใหญ่ก็ตาม แต่ปีเตอร์แพนต้องจำใจจากไปเพราะเขาต้องการให้เวินดี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่

จุดร่วมอีกอย่างของพัค ซ็อนกับปีเตอร์แพนคือความตั้งใจของพัค ซ็อน เหตุผลที่เขาต้องการเป็นแพทย์นั้นเพื่อการทำให้เด็กๆได้มีชีวิตเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กที่เสียชีวิตจะไม่สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้ เช่นเดียวกับการที่ปีเตอร์แพนพาเหล่าเด็กๆออกจากเนเวอร์แลนด์ และกลับมายังโลกแห่งความเป็นจริง เพราะผู้ที่อาศัยในเนเวอร์แลนด์นั้นจะไม่สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้ สัญลักษณ์ที่ตามมา กับปีเตอร์แพนคือ เนเวอร์แลนด์สื่อถึงแผนกกุมารศาสตร์ ที่มีแต่เหล่าคนไข้ที่เป็นเด็ก แพทย์คือปีเตอร์แพนที่คอยช่วยรักษาให้เด็กๆหายดี และออกจากเนเวอร์แลนด์หรือห้องผู้ป่วยไปใช้ชีวิตตามปกติ และเติบโตเป็นผู้ใหญ่

7. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ละครใช้มุมมองแบบผู้รอบรู้ในการดำเนินเรื่องหลัก เพื่อถ่ายทอดสถานการณ์จากทั้งของตัวละครฝั่งตัวเองและตัวร้ายอย่างละเอียด มักมีการใช้มุมมองที่เน้นไปที่ใบหน้าตัวละครเพื่อเน้นอารมณ์ของตัวละครให้เด่นขึ้นมา

มีการใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่ง ในการเน้นความคิด และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยเฉพาะมุมมองของตัวเอง มีการแสดงภาพหลอนที่ตัวเองเห็นเป็นพี่ชายที่เสียชีวิตไปแล้วกลับมาคุยกับเขาด้วยร่างผู้ใหญ่ ภาพจินตนาการพี่ชายตัวเองที่เสียชีวิตไปแล้วกลับมาลูบศรีษะของเขาเมื่อเขาจ้องมองของดูต่างหน้าของพี่ชาย ภาพความฝันถึงคนไข้ที่เสียชีวิตไปแล้วกำลังโลดเต้นอย่างมีความสุข เหล่านี้แสดงถึงความเชื่อของตัวเองที่ว่าผู้ที่เสียชีวิตไปแล้วจะยังคงอยู่อย่างมีความสุขในจิตใจของเขา

3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ Good Doctor (2018) ฉบับญี่ปุ่น รีเมก (remake)

Good Doctor (2018) เป็นผลงานรีเมกจากละครโทรทัศน์ประเทศเกาหลีใต้ชื่อเดียวกันของสถานีโทรทัศน์ KBS2 กำกับโดย คานาอิ ฮิโระ และ ไอซาวะ ฮิเดยูกิ เขียนบทโดย โทคุนาเกะ ยูอิจิ และ โอคิตะ ฮารุกะ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ Fuji TV

เนื้อเรื่องย่อ

ชินโด มินาโตะเป็นผู้ที่มีอาการออทิสติกชนิดที่มีความสามารถพิเศษในด้านความจำ และความสามารถในการรับรู้เชิงพื้นที่ เขารับการประเมินเพื่อรับการทดสอบคุณสมบัติการเป็นแพทย์ที่โรงพยาบาลโทโกเมโมเรียล เขาเข้ารับการประเมินไม่ทัน และที่ประชุมไม่เห็นควรที่จะรับผู้ป่วยออทิสติกเข้าทำงานในฐานะแพทย์ แต่ทางกลุ่มผู้บริหารมหาวิทยาลัยได้พิจารณาใหม่จากการที่เขาทำการปฐมพยาบาลช่วยชีวิตเด็กจากอุบัติเหตุได้สำเร็จ และรับเขาเข้าเป็นแพทย์ประจำบ้านปีหนึ่งของแผนกกุมารศัลยศาสตร์เพื่อทำการทดสอบคุณสมบัติความเป็นแพทย์ โดยมีผู้อำนวยการชิเกะ อาคิระเป็นผู้รับประกันว่าเขาจะไม่ทำผิดพลาดจนเกิดผลเสียต่อโรงพยาบาล

แม้มินาโตะมีความรู้ทางการแพทย์ที่สูงกว่าแพทย์ประจำบ้านทั่วไป แต่เขาไม่ได้รับการต้อนรับที่ดีจากแพทย์ในแผนกนัก ด้วยความที่เขามีอาการออทิสซึม ในช่วงแรกเขาไม่สามารถทำความเข้าใจกฎข้อห้ามต่างๆของโรงพยาบาลและจิตสำนึกของความเป็นแพทย์ได้ และไม่ได้รับความไว้วางใจจากรองศาสตราจารย์ ทาคายามะ เซจิ รวมถึงจากเหล่าผู้ปกครองของผู้ป่วย

แผนกกุมารศัลยศาสตร์ต้องเผชิญวิกฤติทั้งจากกลุ่มผู้บริหารที่ต้องการยุบแผนกกุมารศัลยศาสตร์ และการรักษาโรคให้ผู้ป่วยที่ไม่เพียงต้องรักษาทางกาย แต่ยังต้องแก้ไขปัญหาทาง

จิตใจที่รุ่มร่าผู้ป่วย การเผชิญกับปัญหาและแก้ไขปัญหานั้นทำให้ตัวเอกเติบโต และมีการเรียนรู้จนสามารถเป็นแพทย์ที่ได้รับการยอมรับได้ในที่สุด

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องสามารถสรุปและจัดตามลำดับการพัฒนาเรื่องราวของ Gustav Freytag ได้ดังต่อไปนี้

เริ่มเรื่อง (Exposition)

ตัวเอกที่มีอาการออทิสซึม (Autism) เดินทางมาเข้าเป็นแพทย์ในโรงพยาบาล ระหว่างการเดินทางเขาได้ใช้อัจฉริยะภาพช่วยชีวิตเด็กคนหนึ่งที่ประสบอุบัติเหตุ ด้วยผลงานนี้ทำให้คณะผู้บริหารโรงพยาบาล รับเขาเข้าทำงานในฐานะแพทย์ ภายในเงื่อนไข่ว่าถ้าเขาก่อความผิดพลาดร้ายแรง ผู้อำนวยการ จะต้องรับผิดชอบลาออกจากตำแหน่งในฐานะที่เป็นผู้ปกครองของตัวเอก

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)

ตัวเอกทำงานในฐานะแพทย์ในแผนกกุมารศาสตร์ ท่ามกลางปัญหาต่างๆที่เกิดจากการที่เขาไม่เข้าใจสังคมรอบข้าง เขาถูกลงโทษให้พ้นสภาพการเป็นแพทย์จากการกลั่นแกล้งของตัวร้าย และผู้อำนวยการต้องรับผิดชอบความผิดโดยการลาออกจากตำแหน่ง ตัวเอกสามารถพิสูจน์ความบริสุทธิ์และได้กลับมาทำงานในฐานะแพทย์ฝึกหัดได้ดังเดิม โดยที่ได้รับความไว้วางใจจากคนรอบข้างมากขึ้น

ฝั่งตัวร้ายต้องการปรับโครงสร้างโรงพยาบาลให้ทำกำไรได้มากขึ้นโดยการยุบแผนกกุมารศาสตร์ ทำให้ตัวเอกไม่สามารถช่วยเหลือผู้ป่วยได้ ตัวละครฝั่งตัวเอกทราบสถานการณ์และต้องการหยุดยั้งการกระทำของตัวร้าย

ภาวะวิกฤต (Climax)

ตัวร้ายประสบความสำเร็จในการควมรวมกิจการโรงพยาบาล ตัวเอกไม่สามารถทำการรักษาผู้ป่วยได้เพราะตัวร้ายที่มีอำนาจเหนือกว่าไม่อนุญาต

ประธานผู้บริหารโรงพยาบาลแตกหักกับตัวร้ายเพื่ออนุญาตให้ตัวเอกทำการรักษาผู้ป่วยได้ แลกกับการที่โรงพยาบาลตกอยู่ในสภาวะขาดผู้สนับสนุนเงินทุน

ฝั่งตัวเอกพิสูจน์ให้ตัวร้ายเห็นถึงความสำคัญของแผนกกุมารศาสตร์ ด้วยการรักษาลูกชายของตัวละครฝั่งตัวร้ายคนหนึ่งให้หาย ทำให้ตัวละครตัวร้ายคนนั้นกลับใจช่วยฝั่งตัวเอก

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

การที่ตัวเอกรักษาผู้ป่วยคนสำคัญได้สำเร็จช่วยสร้างชื่อเสียงและภาพลักษณ์ที่ดีแก่โรงพยาบาลประกอบกับการช่วยเหลือหาผู้ลงทุนของตัวร้ายที่กลับใจ ทำให้โรงพยาบาลได้ผู้สนับสนุนด้านเงินทุนและสามารถดำเนินกิจการต่อไปได้

ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)

ตัวเอกสามารถพิสูจน์ให้คนรอบข้างเห็นว่าตัวเขาสามารถเป็นแพทย์ที่ดีได้ เขาได้รับการยอมรับจากคนรอบข้าง ตัวเอกทำหน้าที่ในฐานะแพทย์ได้อย่างเต็มภาคภูมิ

นอกจากโครงเรื่องโดยรวมของละครแล้ว ยังพบว่ามีโครงเรื่องรองที่ใช้บ่อยในแต่ละตอน ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการรักษาผู้ป่วย คือ

เริ่มเรื่อง (Exposition)

ผู้ป่วยที่มีปัญหาหัวใจเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลและได้พบเจอกับกลุ่ม Hero

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)

กลุ่มตัวเอกรับทราบอาการป่วยและค้นหาวิธีแก้ไข พร้อมกันนั้นก็หาวิธีแก้ไขปัญหาหัวใจของผู้ป่วยไปด้วย

ภาวะวิกฤต (Climax)

ปัญหาหัวใจของผู้ป่วยได้รับการแก้ไขในระดับหนึ่ง ผู้ป่วยเข้ารับการผ่าตัดโดยกลุ่มตัวเอก แต่ในระหว่างการผ่าตัดเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด อาการผู้ป่วยทรุดลงกะทันหัน มีความเสี่ยงที่ผู้ป่วยจะเสียชีวิต

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

การผ่าตัดสำเร็จด้วยดีเพราะอัจฉริยภาพของตัวเอก ผู้ป่วยพักฟื้นหลังการผ่าตัด

ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)

ปัญหาหัวใจของผู้ป่วยได้รับการแก้ไข ผู้ป่วยสิ้นสุดการพักฟื้นหลังผ่าตัด สามารถออกจากโรงพยาบาลไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

2. แก่นเรื่อง (Theme)

ในละครโทรทัศน์ Good Doctor (2018) สามารถสรุปแก่นเรื่องได้ดังนี้

“ความเป็นแพทย์”

ละครนำเสนอความเป็นแพทย์ผ่านตัวละครในแผนกกุมารศัลยศาสตร์ที่มีความต้องการที่จะช่วยเหลือผู้ป่วยแม้จะถูกห้ามไว้ด้วยกฎระเบียบของโรงพยาบาล และการคัดค้านของผู้ปกครองของผู้ป่วย

ความขัดแย้งระหว่าง Hero ที่ต้องการรักษาแผนกกุมารศัลยศาสตร์ไว้ และ Villain ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงแผนกที่ไม่สามารถสร้างกำไรได้ให้เป็นสถานพักฟื้นผู้สูงอายุเพื่อผลกำไร แสดงถึงความคิดที่ว่า แพทย์ไม่ควรทำการรักษาโดยเห็นแก่ผลประโยชน์ทางการเงิน

การช่วยเหลือผู้ป่วยของแพทย์ไม่เพียงแค่รักษาโรค แต่ต้องรักษาจิตใจของผู้ป่วยให้หลุดพ้นจากความทุกข์ใจ และไม่เพียงผู้ป่วย แพทย์ต้องรักษาจิตใจของครอบครัวของผู้ป่วยด้วย

“ความเข้าใจกันของสมาชิกในครอบครัวคือยาที่ดีที่สุด”

ตัวละครผู้ป่วยรวมถึงตัวเอกเป็นตัวละครที่มีสภาพครอบครัวไม่สมบูรณ์ เช่น เป็นครอบครัวที่มีบิดาเป็นผู้ดูแลคนเดียว เป็นครอบครัวที่มีฐานะยากจนและมีมารดาเป็นผู้ดูแลคนเดียว เป็นครอบครัวที่มีความลำบากในการจ่ายค่ารักษาพยาบาล ผู้ป่วยถูกละเลยการเลี้ยงดู เป็นต้น

ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวของผู้ป่วยเหล่านี้เป็นความขัดแย้งที่ละครพยายามนำเสนอ กลุ่มแพทย์ไม่เพียงต้องรักษาโรคแต่ต้องปรับความเข้าใจระหว่างผู้ป่วยและครอบครัวของผู้ป่วยอีกด้วย ในช่วงคลี่คลายเหตุการณ์แม้กลุ่มแพทย์ไม่สามารถทำการรักษาผู้ป่วยให้หายขาดได้ แต่ผู้ป่วยสามารถปรับความเข้าใจกับครอบครัวของตนได้สำเร็จ ทำให้ผู้ป่วยมีกำลังใจสามารถต่อสู้กับอาการป่วยของตนต่อไปได้

3. ตัวละคร (Character)

3.1 ตัวละครหลัก (Main character)

1. Hero (ตัวเอก) ชินโด มินาโตะ



ภาพที่ 21 ชินโด มินาโตะ

ที่มา : [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(Japanese_Drama\)_2563](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama)_2563)

ชินโด มินาโตะ เป็นผู้ที่มีอาการออทิสซึม (Autism) บกพร่องด้านพฤติกรรมกรเข้าสังคม แต่มีอัจฉริยภาพด้านความจำและการรับรู้เชิงพื้นที่ จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยแพทย์ด้วยเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง เขาได้รับการเสนอชื่อจากผู้อำนวยการโรงพยาบาลโทโกให้เข้าเป็นแพทย์ประจำบ้านในแผนกกุมารศัลยศาสตร์

มินาโตะมีความตั้งใจที่จะช่วยชีวิตเด็กให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้ทุกคนเพราะเขาเสียพี่ชายที่เขาเคารพรักอย่างมากไปตอนที่เขายังเด็ก

2. Heroine / Helper (นางเอก / ผู้ช่วยเหลือ) เซโตะ นัตสึมิ



ภาพที่ 22 เซโตะ นัตสึมิ

ที่มา : [\(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama))

เป็นแพทย์ประจำแผนกกุมารศัลยศาสตร์ เธอได้รับหน้าที่ดูแลชินโด มินาโตะในฐานะแพทย์รุ่นพี่และคอยให้กำลังใจมินาโตะอยู่เสมอ นัตสึมิกับมินาโตะมีความสัมพันธ์ในรูปแบบพี่สาวกับน้องชาย

3. Donor / Helper (ผู้ให้ / ผู้ช่วยเหลือ) ทาคายามะ เซจิ



ภาพที่ 23 ทาคายามะ เซจิ

ที่มา : [\(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama))

ทาคายามะเป็นกุมารศัลยแพทย์ที่ได้ขึ้นเป็นรองศาสตราจารย์ที่อายุน้อยที่สุด เขาไม่เห็นด้วยกับการให้ชินโด มินาโตะเข้าทำงานในฐานะแพทย์ของโรงพยาบาลเพราะเขากลัวว่าจะเกิดความผิดพลาดแบบเดียวกับที่เคยทำให้น้องชายของเขาที่เป็นผู้ป่วยออทิสติกเช่นเดียวกับมินาโตะเสียชีวิต ภายหลังเขาให้การยอมรับมินาโตะในฐานะแพทย์คนหนึ่ง มีความสัมพันธ์เป็นคนรักกับ โทโก มิจิ ประธานผู้บริหารโรงพยาบาลโทโก

3.2 ตัวละครรอง (Sub character)

1. Donor / Helper (ผู้ให้ / ผู้ช่วยเหลือ) ชิเกะ อาคิระ



ภาพที่ 24 ชิเกะ อาคิระ

ที่มา : [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(Japanese_Drama\)_2563](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama)_2563)

ชิเกะ อาคิระเป็นผู้อำนวยการโรงพยาบาลโทโกเมมโมเรียล เขาช่วยชีวิตชินโด มินาโตะและรับอุปถัมภ์เขาตอนที่เขารับหน้าที่เป็นแพทย์ในโรงพยาบาลแห่งหนึ่งก่อนที่จะเข้ามารับตำแหน่งผู้อำนวยการ เขาเป็นผู้เสนอให้มินาโตะเข้าเป็นแพทย์ที่โรงพยาบาลโทโก และคอยปกป้องมินาโตะจากบิดาของเขา รวมถึงคอยชี้นำมินาโตะเวลาที่เขาสับสน

2. Villain / Helper (ตัวร้าย / ผู้ช่วยเหลือ) อิโนะกุจิ ริวโนสุเกะ



ภาพที่ 25 อิโนะกุจิ ริวโนสุเกะ

ที่มา : [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(Japanese_Drama\)_2563](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama)_2563)

รองผู้อำนวยการของโรงพยาบาลโทโกเมมโมเรียล เพื่อดำเนินแผนการควบรวมโรงพยาบาลของฝั่ง Villain ภายหลังลาออกจากตำแหน่งและกลับใจช่วยโรงพยาบาลจากการล้มละลายเพราะเห็นถึงความสำคัญของแผนกกุมารศาสตร์

3. Villain / Helper (ตัวร้าย / ผู้ช่วยเหลือ) โทโก มิจิ



ภาพที่ 26 โทโก มิจิ

ที่มา : [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(Japanese_Drama\)_2563](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama)_2563)

ประธานฝ่ายบริหารของโรงพยาบาลโทโกเมมโมเรียล มีความสัมพันธ์เป็นคนที่รักกับทาคายามะ เซจิ แต่ผิดใจกันเพราะเธอยอมผนวกโรงพยาบาลที่อยู่ในสภาวะขาดผู้สนับสนุนให้อยู่ในเครือ

บริษัทของ Villain ทำให้แผนกกุมารศัลยศาสตร์อยู่ในความเสี่ยงที่จะถูกยุบ ภายหลังจากฝ่าฝืนคำสั่งของ Villain ทำให้โรงพยาบาลเป็นอิสระจากการครอบงำของ Villain และสามารถทำการรักษาผู้ป่วยได้ดังเดิม

4. Villain / Helper (ตัวร้าย / ผู้ช่วยเหลือ) มามิยะ เคสุเกะ



ภาพที่ 27 มามิยะ เคสุเกะ

ที่มา : [http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(Japanese_Drama\)_2563](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama)_2563)

ตัวละครหัวหน้าแผนกกุมารศัลยศาสตร์ ร่วมมือกับ Villain ในการกำจัดแผนกกุมารศัลยศาสตร์เพื่อผลประโยชน์ทางการเงิน ถูก Villain ทักหลังและได้รับการเตือนสติโดย Hero ทำให้กลับใจมาช่วยแผนกกุมารศัลยศาสตร์

5. Princess / Helper (เจ้าหญิง / ผู้ช่วยเหลือ) โมริซึตะ อิโอะ



ภาพที่ 28 โมริซึตะ อิโอะ

ที่มา : [ศุภกิตติ์ เดชนิธิรัตน์ \(2563\)](#)

ตัวละครผู้ป่วยโรคกล้ามเนื้อหัวใจ อิโอะจำเป็นต้องได้รับการรักษาโดยการรับบริจาคอวัยวะสองชิ้นคือลำไส้จากพี่สาวของเธอ และตับจากผู้ป่วยที่มีสถานะสมองตาย โยชิโมโตะ มิซึกิ ภายหลังจากการปลูกถ่ายอวัยวะสำเร็จในตอนจบ อิโอะได้กลับไปใช้ชีวิตตามปกติแต่ยังต้องมาตรวจสุขภาพที่โรงพยาบาลเป็นระยะ เธอมีความฝันที่จะเป็นแพทย์ดังเช่นแพทย์ของแผนกกุมารศัลยศาสตร์

6. Donor (ผู้ให้) ชินโต โชตะ



ภาพที่ 29 ชินโต โชตะ

ที่มา : ศุภกิตติ์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

พี่ชายที่เสียชีวิตไปของชินโต มินาโตะ เป็นผู้ที่มีอบมิตผัดตัดของเล่นให้กับมินาโตะพร้อมกับบอกว่ามินาโตะสามารถเป็นแพทย์ได้

4. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน

ความขัดแย้งระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่

เป็นความขัดแย้งของ ตัวเอกกับตัวร้าย คือ กลุ่มตัวเอกต้องการที่จะคงไว้ซึ่งแผนกกุมาร ศัลยศาสตร์ที่เป็นแผนกที่มีไว้เพื่อช่วยชีวิตเด็ก แต่ตัวร้ายต้องการที่จะยุบแผนกกุมารศัลยศาสตร์ และแผนกสูติรีเวช เพื่อสร้างศูนย์พักฟื้นผู้สูงอายุ การคุกคามฝั่งตัวเอกของฝั่งตัวร้ายเป็นการแสดงถึงการรุกร้าพื้นที่ของเด็กโดยอำนาจของผู้ใหญ่ คืออำนาจทางการเงิน และระบบสังคมที่มุ่งเน้นผู้สูงอายุ

ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม

ความขัดแย้งระหว่างแพทย์กับกฎของโรงพยาบาล

ตัวละครแพทย์ต้องการที่จะทำการรักษาผู้ป่วย แต่โรงพยาบาลไม่อนุญาตให้ทำการผ่าตัด เนื่องจากมีความเสี่ยงที่จะทำให้ผู้ป่วยเสียชีวิต ทำให้โรงพยาบาลอาจถูกฟ้องร้องหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง บทสรุปของคู่ขัดแย้งคือตัวละครแพทย์สามารถร้องขอให้ทำการผ่าตัดได้ แต่ต้องแลกกับการที่ต้องรับบทลงโทษ ย้ำถึงความแน่วแน่ของตัวละครที่คำนึงถึงการรักษาผู้ป่วยยิ่งกว่าภาพลักษณ์ของโรงพยาบาล

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครมารดากับความคาดหวังของสังคม

ตัวละครมารดาที่ปรากฏในเรื่องเป็นตัวละครที่มีความเศร้าที่ไม่สามารถทำตามความต้องการของสังคมได้ คือ มีบุตรที่ป่วยเป็นโรคร้ายแรง หรือ มีปัญหาในการตั้งครรภ์ เช่น ทารกในครรภ์มีความไม่สมบูรณ์หรือเป็นโรค เป็นผู้หญิงที่ไม่สามารถตั้งครรภ์ได้ เป็นผู้ที่มิบุตรได้ยาก เป็นต้น ละครนำเสนอตัวละครเหล่านี้ด้วยภาพลักษณ์เศร้าสร้อย ซึ่งเป็นผลจากที่พวกเขาไม่สามารถทำตามความต้องการของสังคมญี่ปุ่นที่มีต่อผู้หญิง นั่นคือคลอดบุตรที่มีความสมบูรณ์แข็งแรงออกมาได้

ความขัดแย้งในตัวบุคคล

ความขัดแย้งในตัวละครพ่อเลี้ยงเดี่ยว

ตัวละครที่เป็นพ่อที่ปรากฏในละครมีลักษณะร่วมที่ปรากฏให้เห็นบ่อยคือ เป็นสามีที่สูญเสียภรรยาและต้องเลี้ยงดูบุตรพร้อมกับทำงานไปด้วย ซึ่งความกดดันที่เพิ่มขึ้นพร้อมกับภาระทำให้ตัวละครมีความเครียด ก่อให้เกิดปัญหากับตัวละครที่เป็นบุตร เช่น การไม่เข้าใจกัน การทะเลาะ และความรุนแรงในครอบครัวซึ่งมีเด็กเป็นเหยื่อ

ลักษณะตัวละครเช่นนี้เป็นการสะท้อนความลำบากของฝ่ายชายที่หย่าร้างกับภรรยา และผลกระทบที่เกิดต่อเด็กที่ผู้ปกครองหย่าร้างกัน ซึ่งส่งผลเสียต่อพฤติกรรมของเด็ก และทำให้เกิดปัญหาสังคมเช่นการตั้งครรภ์ในวัยเรียนตามมา ความขัดแย้งนี้จึงเป็นการเน้นย้ำถึงความสำคัญของสถาบันครอบครัวซึ่งเป็นหน่วยรากหญ้าของสังคมญี่ปุ่นอีกด้วย

5. ฉาก (Setting)

โรงพยาบาลโทโกเมโมเรียล เป็นสถานที่ดำเนินเรื่องราวหลักของละคร ตั้งอยู่ที่กรุงโตเกียว

บ้านเกิดของตัวเอก ไม่มีการระบุว่าจะอยู่ที่จังหวัดใด มีลักษณะคือเป็นสถานที่ติดทะเล เป็นสถานที่ที่ปรากฏในฉากย้อนอดีตของตัวเอก

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

โอนิกิริ

พบการใช้โอนิกิริ หรือ ข้าวปั้นญี่ปุ่นเป็นอาหารที่ตัวเอกมักรับประทาน คำว่า โอะนิกริ (お握り - onigiri) ใช้ตัวอักษรเดียวกับคำว่า “นิกริ” (握る - nigiru) ซึ่งเป็นคำกริยาแปลว่า กำ จับ โดยใช้มือ มีนัยยะถึงการจับมือ การกุมมือ การช่วยเหลือ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดตัวละครที่

ต้องการช่วยเหลือให้ผู้ป่วยหายจากโรคและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ การกำหนดให้ โอนิ giri เป็นอาหารโปรดของตัวเอก มีความสัมพันธ์กับชื่อของตัวเอกในฉบับเกาหลี พัก ซ็อน ซึ่งความหมายของชื่อตัวเอกคือมือที่โอบอุ้ม



ภาพที่ 30 สายรุ้งที่วาดด้วยภาพพิมพ์มือของผู้ป่วย
ที่มา : ศุภกิตต์ เดชนิติรัตน์ (2563)

นอกจากนี้ ในฉากจบละครได้ฉายภาพรูปพิมพ์มือของผู้ป่วย พิมพ์ต่อกันสร้างเป็นรูปสายรุ้ง แสดงถึงการจับมือต่อกัน มือ ที่ปรากฏในเรื่องจึงมีความหมายถึงความช่วยเหลือ การส่งต่อความหวัง และกำลังใจ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ป่วยที่ต้องต่อสู้กับโรคร้าย

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

พบการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้เป็นหลักในการถ่ายทอดเรื่องราว นำเสนอเรื่องราวทั้งในมุมมองของตัวละครแพทย์ ฝ่ายผู้บริหารโรงพยาบาล และครอบครัวของผู้ป่วย มีการสลับไปใช้การเล่าเรื่องแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่งเพื่อถ่ายทอดมุมมองของตัวละครโดยตรง เน้นการเล่าเรื่องราวของครอบครัวของตัวละครผู้ป่วย

3.3 สังเคราะห์ความแตกต่างของ Good Doctor ต้นฉบับเกาหลีใต้ (2012) กับ ญี่ปุ่นริเมก (2018)

พบความแตกต่างในโครงสร้างการเล่าเรื่องดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

พบการตัดทอนในโครงเรื่องเกี่ยวกับความรักของคู่พระ-นาง

ในต้นฉบับเกาหลีใต้มีการวางบทให้พระเอก และนางเอก มีการพัฒนาความสัมพันธ์ และกลายเป็นคนรักในตอนจบ ในฉบับริเมก (Remake) ของญี่ปุ่น พระเอก และนางเอก มีความสัมพันธ์อันดีต่อกันในระดับของเพื่อนร่วมงานที่ดี และไม่ได้กลายเป็นคนรักกันในตอนจบ

มีการตัดแปลงโครงเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวของ Hero (ตัวเอก)

ในต้นฉบับเกาหลีใต้มีโครงเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวของ Hero ดังนี้

- Hero ในตอนเด็กและมารดาของเขาถูกบิดาใช้ความรุนแรง
- Hero สูญเสียพี่ชายไปในอุบัติเหตุ
- Hero ถูกบิดาและมารดาทอดทิ้ง Hero ได้รับการอุปถัมภ์โดย Donor (ผู้ให้)
- Hero พบบิดาและมารดาอีกครั้ง
- บิดาของ Hero ล้มป่วย Hero เอาชนะความกลัวที่มีต่อพ่อตนเองได้
- บิดาของ Hero กลับไปใช้ชีวิตบ้านปลายกับมารดา
- บิดาของ Hero เสียชีวิต
- Hero ใช้ชีวิตอยู่กับมารดาอย่างมีความสุข

ฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) มีโครงเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวของ Hero ดังนี้

- Hero สูญเสียมารดาไปตั้งแต่ยังเล็ก และตกเป็นเป้าหมายการใช้ความรุนแรงของบิดา
- Hero สูญเสียพี่ชายไปในอุบัติเหตุ
- บิดาของ Hero ถูกตำรวจควบคุมตัว
- Hero ได้รับการอุปถัมภ์โดย Donor
- Hero ดีใจที่ได้พบกับบิดาอีกครั้ง
- Donor มอบเงินให้ บิดาของ Hero เพื่อกัน Hero ออกจากบิดาของเขา
- Hero ถูกบิดาของเขาปฏิเสธและต่อว่า
- บิดาของ Hero หายตัวไปจากชีวิตของเขา สร้างบาดแผลในจิตใจของ Hero
- Hero ได้กำลังใจจาก Helper และสามารถกลับมาทำงานดั้งเดิมได้

จะเห็นว่าในต้นฉบับของเกาหลีใต้ Hero สามารถทำความเข้าใจกับบิดาและมารดา และใช้ชีวิตอยู่กับมารดาของเขาอย่างมีความสุขในตอนจบ แต่ในฉบับรีเมกของญี่ปุ่น Hero สูญเสียมารดาและพี่ชายไปตั้งแต่ยังเล็ก และไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัวของเขาอย่างมีความสุขในตอนจบ

มีการตัดแปลงโครงเรื่องของน้องชายของอาจารย์แพทย์

ในต้นฉบับเกาหลีใต้ น้องชายของอาจารย์แพทย์เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุอันเนื่องมาจากอาการหวาดกลัวฝูงชน ในฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) ตัวละครอาจารย์แพทย์ทำตามความฝันของน้องชายคือฝากฝังน้องชายให้ทำงานในอู่ซ่อมรถ แต่น้องชายของเขาถูกเพื่อนร่วมงานรุ่มรังแก และถูกต้อนให้ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต

มีการตัดแปลงโครงเรื่องของตัวละครผู้ป่วย

นา อินเฮ / โมริชิตะ อิโอะ

ในต้นฉบับเกาหลีใต้ นา อินเฮมีภาวะวิกฤติเพราะเกิดการติดเชื้อ และผ่าตัดปลูกถ่ายอวัยวะแห่งเดียวคือลำไส้ ฉากจบคือผ่าตัดสำเร็จและได้กลับไปอยู่กับพี่สาวที่พบรักกับแพทย์คือ ฮัน จินอูค ในฉบับญี่ปุ่นรีเมต โมริชิตะ อิโอะ มีความรู้สึกรักใคร่กับตัวละครลูกชายของตัวร้าย เธอมีภาวะวิกฤติคือเกิดภาวะตับแข็งแทรกซ้อน ต้องปลูกถ่ายอวัยวะ 2 แห่งคือลำไส้ และตับ ภาวะคลั่งคลาย อิโอะได้รับบริจาคลำไส้จากพี่สาว และตับจากผู้ป่วยที่มีภาวะสมองตายทำให้การผ่าตัดสำเร็จ ในตอนจบ อิโอะได้กลับไปใช้ชีวิตตามปกติ ศึกษาเล่าเรียนและตั้งเป้าหมายจะเป็นกุมารศาสตร์แพทย์เพื่อรักษาชีวิตของเด็กตามที่เหล่าตัวเองได้ช่วยชีวิตของตนไว้



ภาพที่ 31 (ซ้าย) โมริชิตะ อิโอะ และ พี่สาวกลับไปใช้ชีวิตตามปกติคือไปทำงานและไปโรงเรียน (ขวา) นา อินเฮ และ พี่สาว ร่ำลาเหล่าแพทย์และกลับไปใช้ชีวิตตามปกติ
ที่มา : ศุภกิตต์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

อินฮึค / โออิชิ อาคาริ

ในต้นฉบับเกาหลีใต้ อินฮึคถูกรอครบคร้วทอดทิ้ง ได้รับการสนับสนุนค่ารักษาพยาบาลโดยตัวเอง ในฉากจบ อินฮึคได้รับการอุปถัมภ์โดยครอบครัวของ กยูฮยอน ในฉบับญี่ปุ่นรีเมก โออิชิ อาคาริอาศัยอยู่กับพ่อสองคนในตอนจบเพราะความจริงเปิดเผยว่าอาการป่วยของอาคาริย่าแย่ลงเพราะการละเลยการเลี้ยงดูของแม่เลี้ยง



ภาพที่ 32 (ซ้าย) ฉากร่ำลาอินฮึค (ขวา) ฉากที่อาคาริปรับความเข้าใจกับพ่อของเธอ
ที่มา : ศุภกิตต์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

มีการเพิ่มเติมโครงเรื่องของตัวละครผู้ป่วย

ศุราตะ นานาโกะ

เพิ่มเติมโครงเรื่องของตัวละครผู้ป่วยที่ตรวจพบเนื้องอกในรังไข่และต้องตัดรังไข่ทิ้งทั้งสองข้าง ตัวละครต้องการมีลูกให้ฝ่ายชาย กลุ่มแพทย์เก็บรักษาไข่ของผู้ป่วยทำให้ผู้ป่วยมีโอกาสที่จะให้กำเนิดบุตรได้ ตัวละครผู้ป่วยแต่งงานกับฝ่ายชายและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขในตอนจบ

โยชิโมโตะ มิซากิ

ตัวละครที่มีภาวะสมองตาย ตัวเอกต้องทำการเยียวยาจิตใจครอบครัวผู้ป่วยจากการเสียชีวิตของลูกสาว ครอบครัวของผู้ป่วยตัดสินใจบริจาคอวัยวะของลูกสาวที่เสียชีวิตเพื่อต่อลมหายใจของผู้ป่วยที่รอรับบริจาค

2. แก่นเรื่อง (Theme)

พบการตัดแปลงในส่วนแก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของละครทั้งสองฉบับเป็นการนำเสนอภาพลักษณ์และปัญหาของครอบครัวเช่นกัน แต่มีการตัดแปลงลักษณะของครอบครัวและปัญหาครอบครัวให้สอดคล้องกับสภาพสังคมของแต่ละสังคม

ในต้นฉบับเกาหลีได้มีการนำเสนอภาพของครอบครัวที่มีลักษณะสมบูรณ์ คือประกอบไปด้วย พ่อ แม่ และลูก หรือ เป็นเด็กที่ถูกครอบครัวทอดทิ้งเช่นอื่นอีก และ นา อินเฮ มีความขัดแย้งระหว่างระบบครอบครัวแบบเก่า กับครอบครัวแบบสมัยใหม่ ในฉบับญี่ปุ่นรีเมค (remake) มีการนำเสนอภาพของครอบครัวที่มีความไม่สมบูรณ์ กล่าวคือ มีบิดาแต่ขาดมารดา มีมารดาแต่ขาดบิดา บิดาที่มีหน้าที่ทำงานนอกบ้านไม่สามารถทำงานในบ้านที่เป็นหน้าที่ของมารดาได้อย่างสมบูรณ์ จึงเกิดปัญหากับบุตรของตนเอง หรือ มารดาที่พยายามทำงานหาเงินแต่ไม่สามารถทำได้ดีทำให้ครอบครัวมีปัญหาด้านการเงิน เป็นต้น

จุดร่วมของปัญหาครอบครัวที่ทั้งสองฉบับนำเสนอคือ การใช้ความรุนแรงในครอบครัวโดยผู้ชายที่เป็นหัวหน้าครอบครัว ปัญหาการละเลยการเลี้ยงดู ความไม่เข้าใจกันของสมาชิกในครอบครัว และภาระที่เพิ่มขึ้นมาของครอบครัวผู้ป่วย

3. ตัวละคร (Character)

3.1 การดัดแปลงตัวละคร

พบการเปลี่ยนชื่อตัวละครดังตารางต่อไปนี้

เกาหลีสี้ใต้	ญี่ปุ่น
พัค ซ็อน	ชินโด มินาโตะ
ซา ยุนซอ	เซโตะ นัตสึมิ
คิม โดฮัน	ทาคายามะ เซย์จิ
ชเว อูซอก	ชิกะ อาคิระ
คัง ฮยุนเท	อิโนะกุจิ ริวโนะสุเกะ
ยู แซคยอง	โทโก มิจิ
โค จุงมาน	มามิยะ เคย์สุเกะ
โจ จุงมี	ฮะซึกุจิ ทาโร่
นา อินเฮ	โมริซิตะ อิโอะ
นา อินยอง	โมริซิตะ ชิโอรุ
พัค จุนซุง	ชินโด โค
พัค อ็อน	ชินโด โซตะ
อินอ๊ก	โออิชิ อาคาริ

ตาราง 1 การเปลี่ยนชื่อตัวละครใน Good Doctor

มีการดัดแปลงลักษณะตัวละครดังต่อไปนี้

1. Hero (ตัวเอก) พัค ซ็อน / ชินโด มินาโตะ

มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร คือ ต้นฉบับเกาหลีสี้ใต้ พัค ซ็อนเป็นตัวละครที่โปรดปรานการดื่มโซจู (สุราของเกาหลี) แต่ในฉบับญี่ปุ่นรีเมค (Remake) ชินโด มินาโตะเป็นตัวละครที่ไม่ดื่มสุรา มีฉากที่เขาจิบเบียร์ด้วยความสงสัย แสดงอารมณ์แปลกใจ และวางแก้วกลับที่เดิมเพียงฉากเดียว

มีการปรับเปลี่ยนฉากจบตัวละคร ในต้นฉบับเกาหลีสี้ใต้ ซ็อนที่ผ่านการทดสอบและได้รับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพเวชกรรมซึ่งส่งผลให้ทางสถาบันใบอนุญาตมีการทบทวนการทดสอบให้มีการรับบุคลากรที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในภายหลัง ซ็อนได้ทำงานในฐานะกุมารศัลยแพทย์เต็มตัว ได้อยู่กับซา ยุนซอในฐานะคนรัก และอาศัยอยู่กับแม่ของเขาอย่างมีความสุข ในฉบับรีเมค

แสดงฉากจบเพียงซินโด มีนาโตะได้รับการยอมรับจาก ทาคายามะ เซจิ และแสดงฉากที่เขาได้ทำงานในฐานะกุมารศัลยแพทย์ของโรงพยาบาลโทโกเท่านั้น

2. Donor (ผู้ให้) ขเว อุซอก / ชิเก อาคิระ

ในฉบับญี่ปุ่นริเมกมีการปรับให้ตัวละครคูมีอายุมากขึ้น ลดบทบาทในการบริหารโรงพยาบาลลงและเพิ่มบทบาทในฐานะผู้ให้คำปรึกษา มีการปรับเปลี่ยนฉากจบของตัวละครให้ชิเก อาคิระล้มป่วยเป็นมะเร็งขั้นที่สี่และต้องเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลโทโก

3. Villain (ตัวร้าย) คัง ฮยุนเท / อิโนะกุจิ ริวโนะสุเกะ

ในต้นฉบับเกาหลีใต้ คัง ฮยุนเทเป็น Villain ที่คอยช่วยเหลือฝั่ง Hero เพื่อแผนการของตนเองระหว่างการดำเนินเรื่อง และกลับใจมาช่วยฝั่ง Hero ในตอนท้าย ในฉบับริเมกของญี่ปุ่น อิโนะกุจิ ริวโนะสุเกะ มีบทบาทเพียงมิติเดียวคือคอยกลั่นแกล้งตัวละครฝั่ง Hero ในระหว่างการดำเนินเรื่อง และกลับใจมาช่วยฝั่ง Hero ในตอนท้าย

ในต้นฉบับเกาหลี คัง ฮยุนเทได้กลับไปใช้ชีวิตกับครอบครัวของเขาในฐานะพ่อ แต่ในฉบับริเมก อิโนะกุจิ ริวโนะสุเกะได้หย่าร้างกับภรรยาและแยกกันอยู่ ในตอนจบไม่ได้เล่าถึงชีวิตหลังจากนั้นของเขา

4. Helper (ผู้ช่วยเหลือ) โจ จุงมี / ฮะซึกุจิ ทาโร่

พบการตัดทอนพื้นเพของตัวละคร คือ โจ จุงมี เป็นตัวละครที่เคยเป็นสมาชิกกลุ่มอันธพาลนอกกฎหมายที่มาเป็นบุรุษพยาบาลเพราะอยากปกป้องชีวิตเด็ก ในฉบับญี่ปุ่นริเมกไม่มีการกล่าวถึงพื้นเพของตัวละคร ฮะซึกุจิ ทาโร่

5. Princess (เจ้าหญิง) นา อินเฮ / โมริชิตะ อิโอะ

พบการเพิ่มเติมฉากจบของตัวละครในฉบับญี่ปุ่นริเมก คือ หลังจากการผ่าตัดและพักฟื้นเสร็จสิ้น โมริชิตะ อิโอะได้ใช้ชีวิตเยี่ยงเด็กทั่วไป เธอได้พบรักและมีความสัมพันธ์เป็นคนรักกับ ทาคิกาวะ เรียวเฮ ที่เป็นนักกีฬาบาสเก็ตบอลลีลแชร์ เธอตั้งเป้าหมายที่จะเป็นกุมารศัลยศาสตร์โดยมีเหล่าตัวเองเป็นแรงบันดาลใจ

6. Villain (ตัวร้าย) พัก จุนซุง / ซินโด โค

พบการตัดทอนบทบาทของตัวละคร คือ ในต้นฉบับเกาหลีใต้ พัก จุนซุง ล้มป่วยด้วยโรคมะเร็งที่กล่อกเสียงหลังจากที่ได้พบกับลูกชาย เกลียดลูกชายแต่กลับใจในภายหลังเปลี่ยนบทบาทเป็น

Helper ให้กำลังใจลูกชายและกลับไปใช้ชีวิตบั้นปลายที่บ้านเกิด ในฉบับญี่ปุ่นริเมก ซินโด โค รับเงินจากผู้อำนวยความสะดวก ชิเก อาคิระ เพื่อกันไม่ให้เขาพบกับซินโด มินาโตะ ต่ำทอมินาโตะว่าเป็นต้นเหตุให้พี่ชายของมินาโตะเสียชีวิต และหมดบทบาทหลง มีบทบาทมิติเดียวคือเป็น Villain ไม่ได้กลับมาช่วยเหลือตัวเองในตอนท้าย

7. Princess (เจ้าหญิง) อินฮัก / โออิชิ อาคาริ

พบการปรับเปลี่ยนลักษณะตัวละคร คือ ในต้นฉบับเกาหลีใต้ อินฮักเป็นเด็กผู้หญิง อายุประมาณ 10 ปี มีลักษณะเนื้อตัวอมแมม ผมยุ่งเหิง มีรอยฟกช้ำตามตัวโดยเฉพาะที่ข้อมือ มีพฤติกรรมราวสุนัข ในฉบับญี่ปุ่นริเมก (Remake) โออิชิ อาคาริ เป็นเด็กผู้หญิง อายุต่ำกว่า 10 ปี เนื้อตัวสะอาดไม่มีรอยฟกช้ำที่แสดงถึงความรุนแรง มีพฤติกรรมก้าวร้าว หวาดกลัวผู้คนและไม่พูด มีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องจากเด็กกำพร้าที่ถูกป่าของเธอทารุณ ภายหลังได้รับการช่วยเหลือและอุปถัมภ์โดยตัวละครผู้ป่วย กุญฮยอน มาเป็น เด็กสาวที่มีอาการหวาดกลัวผู้คนจากการตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงของตัวละครแม่เลี้ยง ได้รับการช่วยเหลือและได้อยู่กับพ่อของเธอสองคนอย่างมีความสุข

ข้อสังเกตของตัวละครนี้คือ ทั้งสองฉบับมีการนำเสนอให้เป็นตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงในครอบครัว แต่เป็นความรุนแรงในครอบครัวคนละรูปแบบ กรณีของอินฮักคือความรุนแรงในครอบครัวที่สังเกตเห็นได้ เช่น การละเลย การกักขัง การประทุษร้าย การเลี้ยงดูที่ผิดวิธี อันสามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจนจากลักษณะตัวละครที่มีบาดแผลฟกช้ำและเนื้อตัวสกปรก แต่ในกรณีของโออิชิ อาคาริ ความรุนแรงที่ถูกนำเสนอคือ การละเลย การประทุษร้ายด้วยคำพูด ผู้ชมไม่สามารถรับทราบถึงปัญหาครอบครัวของเธอได้เลยจนละครเปิดเผยเนื้อหาของบันทึกที่เธอเขียนถึงสิ่งที่เธอถูกแม่เลี้ยงกระทำในยามที่บิดาของเธอไม่อยู่ที่บ้าน

3.2 การตัดทอนตัวละคร

ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในต้นฉบับเกาหลีใต้ แต่ไม่ได้ปรากฏตัวในฉบับญี่ปุ่นริเมกมีดังนี้

1. Helper (ผู้ช่วยเหลือ) อี ยอวอน

ประธานมูลนิธิของวอน แม่เลี้ยงของยู แชคยอง มีความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกับลูกสาว เป็นผู้สนับสนุนผู้อำนวยความสะดวกในการรับพัก ซิอนเข้าทดสอบคุณสมบัติความเป็นแพทย์ เป็นตัวละครที่พยายามรักษาโรงพยาบาลไม่ให้กลายเป็นโรงพยาบาลที่มุ่งเน้นการสร้างกำไร ภายหลังปรับความเข้าใจกับแชคยองและร่วมมือกันกอบกู้โรงพยาบาลจากภาวะวิกฤติได้สำเร็จ

บทบาทสำคัญของ อี ยอวอนเป็นการเน้นย้ำความสำคัญของสถาบันครอบครัวที่ถึงแม้จะไม่ได้เกี่ยวข้องกันทางสายเลือดแต่ก็มีความผูกพันราวกับครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องทางสายเลือดได้

2. Helper (ผู้ช่วยเหลือ) โอ คยุนจุง

มารดาของพัค ซ็อน เธอทอดทิ้งซ็อนที่ยังเล็กภายหลังการเสียชีวิตของพี่ชายของซ็อนเพื่อตั้งตัวสามีที่ชอบใช้ความรุนแรงให้ออกห่างจากลูกชาย พบกับลูกชายอีกครั้งในฐานะพนักงานโรงอาหารของโรงพยาบาลซองวอน มีบทบาทคอยดูแลปกป้องลูกชายโดยที่ไม่ใช่เขารู้เพราะความรู้สึกผิดที่ทอดทิ้งลูกชายไป ภายหลังยอมเปิดเผยความจริง ปรับความเข้าใจ และได้อาศัยอยู่กับลูกชายอย่างมีความสุข

โอ คยุนจุงมีบทบาทสำคัญในการเติบโตของพัค ซ็อนการให้อภัยมารดาที่ทอดทิ้งตนและแสดงความกตัญญูโดยการดูแลท่าน สอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงมีของบุตรชายในค่านิยมของชาวเกาหลีใต้ที่ต้องแสดงความกตัญญูต่อบุพการี

3. Villain (ตัวร้าย) อี ฮยอกคพิล



ภาพที่ 33 อี ฮยอกคพิล

ที่มา : [http://asianwiki.com/Good_Doctor \(2563\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(2563))

ประธานบริษัทเวชภัณฑ์ พี่เขยของ โค จุงมัน เป็นคนที่วางแผนการขับไล่ผู้อำนวยการชเว อูซอกออกจากตำแหน่งเพื่อที่ตัวเองจะได้ขึ้นเป็นผู้อำนวยการโรงพยาบาล ภายหลังถูกโค จุงมัน และ คัง ฮยุนเท หักหลัง และต้องทำตามคำสั่งของประธานจุง

3.3 การเพิ่มเติมตัวละคร

ในละครโทรทัศน์ Good Doctor (2018) ฉบับญี่ปุ่นริเมก มีการเพิ่มเติมตัวละครดังนี้

1. Princess (เจ้าหญิง) คุราตะ นานาโกะ



ภาพที่ 34 (ขวา) คุราตะ นานาโกะ

ที่มา : https://www.fujitv.co.jp/gooddoctor/story/story_07.html (2563)

ครุฑะ นานาโกะเป็นตัวละครที่เคยเป็นผู้ป่วยของแผนกกุมารศาสตร์ ต้องตัดรังไข่ออกข้างหนึ่งในการรักษาที่ผ่านมาทำให้เธอมีบุตรยาก คนรักของเธอต้องการที่จะมีบุตร เธอจึงไม่กล้าบอกความจริงว่าเธอมีบุตรยากแก่เขา จากนั้นเธอล้มป่วย มีอาการชัก และจำเป็นต้องตัดรังไข่ทิ้ง เธอยอมแพ้เรื่องที่จะมีบุตรและเปิดเผยความจริงแก่คนรัก แต่คนรักของเธอยังตัดสินใจที่จะแต่งงานกับเธออยู่ ภายหลังได้ทราบความจริงว่าแพทย์ได้เก็บรักษารังไข่ที่กำลังมีการตกไข่ของเธอไว้เธอยังสามารถมีบุตรได้ ทำให้เธอตกลงแต่งงานกับคนรักของเธออย่างมีความสุข

ครุฑะ นานาโกะเป็นตัวละครที่แสดงถึงแรงกดดันของค่านิยมการมีบุตรในสังคมญี่ปุ่นที่คาดหวังให้ผู้หญิงที่แต่งงานต้องมีบุตรเพื่อสร้างครอบครัวที่สมบูรณ์

2. Donor (ผู้ให้) โยชิโมโตะ มิซึกิ

โยชิโมโตะ มิซึกิ เป็นตัวละครผู้ป่วยที่มีสถานะสมองตายเพราะจมน้ำ ทีมแพทย์ไม่สามารถช่วยชีวิตเธอไว้ได้ หัวใจของมิซึกิจะเต้นต่อไปเพียงหนึ่งสัปดาห์และหยุดลง ครอบครัวของมิซึกิพยายามขอให้ทีมแพทย์ช่วยชีวิตบุตรสาวและปฏิเสธการบริจาคอวัยวะที่เป็นทางเลือกสุดท้ายที่ทำให้มิซึกิสามารถช่วยเหลือผู้คนได้ ครอบครัวของมิซึกิได้รับการเยียวยาจิตใจจาก Hero ทำให้รู้ว่ามีสิ่งที่สามารถทำเพื่อมิซึกิได้อยู่ และตัดสินใจบริจาคอวัยวะของมิซึกิ เพื่อต่อลมหายใจผู้ป่วยที่ต้องการอวัยวะจากผู้บริจาค ในฉากจบ ครอบครัวของมิซึกิ ได้รับจดหมายขอบคุณจาก โมริชิตะ อิโอะ ที่มีชีวิตอยู่ได้ด้วยตับที่มิซึกิบริจาค ครอบครัวของมิซึกิได้รับรู้ว่าส่วนหนึ่งของบุตรสาวยังมีชีวิตอยู่ในสถานที่ที่ห่างไกล

โยชิโมโตะ มิซึกิ เป็นตัวละครที่แสดงถึงสิ่งที่แพทย์ยังสามารถทำเพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยที่ตนไม่สามารถช่วยชีวิตได้ และความสำคัญของการต่อลมหายใจให้ผู้อื่นที่รอคอยความหวัง

4. ความขัดแย้ง (Conflict)

พบการเปลี่ยนแปลงความคิดของคู่ขัดแย้ง Hero (ตัวเอก) และ Villain (ตัวร้าย) คือ ในต้นฉบับเกาหลีใต้ ตัวละครฝั่ง Villain มีความต้องการที่จะปรับปรุงนโยบายให้เป็นโรงพยาบาลที่มุ่งเน้นการสร้างผลกำไร แต่ในฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) ตัวละครฝั่ง Villain มีความตั้งใจที่จะยุบแผนกกุมารศาสตร์และแผนกสูตินรีเวช เพื่อสร้างศูนย์พักฟื้นผู้สูงอายุ เป็นการเปลี่ยนแปลงความขัดแย้งระหว่างอุดมการณ์ของแพทย์กับอุดมการณ์เศรษฐกิจแบบทุนนิยม ไปเป็นความขัดแย้งระหว่างอุดมการณ์ของแพทย์กับการคุกคามเชิงพื้นที่ของสังคมผู้สูงอายุ

การเปลี่ยนแปลงไปให้ภาพลักษณ์ด้านลบแก่สังคมผู้สูงอายุ เป็นการสะท้อนถึงผลกระทบของสังคมผู้สูงอายุของญี่ปุ่นที่เข้ามาเบียดเบียนพื้นที่ของเยาวชน รวมถึงครอบครัวที่มีเด็กเล็ก สอดคล้องกับสถานะสังคมในปัจจุบันของญี่ปุ่นที่มีอัตราการเกิดต่ำจนกลายเป็นสังคมผู้สูงอายุ

พบการตัดทอนความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม

ในต้นฉบับเกาหลีใต้ มีการเน้นย้ำคู่ขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับภาพลักษณ์ทางสังคมที่มีต่อผู้พิการ มีคำแนะนำภาพลักษณ์แง่ลบที่สังคมมีต่อผู้พิการทางสติปัญญาและครอบครัว ความกดดันที่สังคมมีทำให้ครอบครัวของตัวเอก ไม่มีความสุขเพราะเธอกำลังจะรักกับนางเอกเพราะไม่อยากให้เธอถูกสังคมรังเกียจ ในฉบับรีเมกได้มีการนำเสนอคู่ขัดแย้งนี้ในจำนวนที่น้อยลง

5. ฉาก (Setting)

มีการเปลี่ยนแปลงในส่วนฉากบ้านเกิดของ Hero (ตัวเอก) คือ ในต้นฉบับเกาหลีใต้มีการให้รายละเอียดบ้านเกิดที่มากกว่า คือ มีชื่อสถานที่ มีการแสดงภาพที่อยู่อาศัยของ Hero มีฉากทุ่งหญ้าที่ตัวเอกเล่นกับพี่ชาย เหมือนร้าง ทางรถไฟ สถานที่ซ่อน เป็นพื้นที่ที่ตั้งอยู่แถบทิวเขา ในฉบับรีเมกของญี่ปุ่นไม่มีการระบุชื่อพื้นที่ เปลี่ยนแปลงสถานที่เสียชีวิตของพี่ชาย Hero จากเหมือนร้างเป็นสถานที่ซ่อน และใช้ฉากเป็นพื้นที่ริมทะเล



ภาพที่ 35 (ซ้าย) บ้านเกิดของตัวเอกฉบับเกาหลีใต้ (ขวา) บ้านเกิดของตัวเอกฉบับญี่ปุ่น
ที่มา : ศุภกิตติ์ เดชนิธิรัตน์ (2563)

มีการดัดแปลงสถานที่สร้างสรรค์ของตัวละคร

ต้นฉบับเกาหลีได้มีการนำเสนอฉากสร้างสรรค์ของตัวละคร โดยใช้สถานที่ดังนี้

1. ภัตตาคารแบบตะวันตก
2. ภัตตาคารแบบเกาหลี
3. ร้านสุราใกล้โรงพยาบาล

4. ร้านอาหารแฝงลอย
5. โนแรบัง (สถานที่ให้บริการร้องเพลงสังสรรค์ของเกาหลี)

ฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) มีการใช้สถานที่สังสรรค์ดังนี้

1. ภัตตาคารแบบตะวันตก
2. ภัตตาคารแบบญี่ปุ่น
3. ร้านอาหารปิ้งย่างใกล้โรงพยาบาล
4. ร้านอาหารแฝงลอย
5. คาราโอเกะ (สถานที่ให้บริการร้องเพลงสังสรรค์ของญี่ปุ่น)

จากที่แจกแจงในข้างต้น พบว่ามีการดัดแปลงสถานที่สังสรรค์ที่ถูกใช้ในต้นฉบับให้เข้ากับบริบททางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น แต่มีการลดจำนวนฉากสังสรรค์ของตัวละคร ต้นฉบับเกาหลีได้ใช้ฉากสังสรรค์และดื่มสุรามากกว่าฉบับญี่ปุ่นรีเมกอย่างเห็นได้ชัด และแทบจะทุกครั้งจะนำเสนอภาพตัวละครที่เมาหลับที่พับ หรือเมาจนหลับไปเลย ฉากเหล่านี้แสดงถึงค่านิยม และภาพลักษณ์ที่สังคมเกาหลีได้มีต่อการสังสรรค์และการดื่มสุราที่เป็นไปในเชิงบวกและเปิดเผยกว่าญี่ปุ่น



ภาพที่ 36 ฉากสังสรรค์ดื่มสุราของตัวละครในฉบับเกาหลี

ที่มา : ศุภกิตต์ เดชนิติรัตน์ (2563)

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

มีการปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์พิเศษ มีดผ่าตัดของเล่น

ในต้นฉบับเกาหลีได้มีดผ่าตัดของเล่นเป็นเครื่องหมายแทนความเป็นเด็กของตัวเอง เป็นของเด็กเล่น แต่มีรูปร่างที่แสดงถึงมีดผ่าตัดที่เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นแพทย์ มีดผ่าตัดของเล่นจึง

เป็นสัญญาณที่แสดงถึงสองสิ่งคือความเป็นเด็กและความเป็นแพทย์อยู่ในสิ่งเดียวกัน ในต้นฉบับเกาหลีสมีฉากที่แสดงถึงความสำคัญของของเล่นเครื่องมือการแพทย์แสดงถึงความสำคัญของความเป็นเด็กที่ขาดไปไม่ได้สำหรับกุมารศัลยแพทย์

ในฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) มีดผ่าตัดของเล่นได้ถูกเปลี่ยนเป็นมีดผ่าตัดที่พี่ชายของตัวเองแกะสลักขึ้นมาจากไม้ และลดฉากที่แสดงถึงความสำคัญของของเล่นอุปกรณ์การแพทย์ลง โดยเปลี่ยนไปใช้อุปกรณ์ทางการแพทย์ที่มีการตกแต่งด้วยรูปตัวการ์ตูนต่างๆแทน

มีการเพิ่มเติมสัญลักษณ์มือ โดยแฝงอยู่ในอาหารที่ตัวเองชอบรับประทานคือ โอะนิกิริ และรูปภาพสายรุ้งที่วาดด้วยรูปพิมพ์มือของเหล่าตัวละครผู้ป่วย มีความหมายถึงการช่วยเหลือ การส่งต่อความหวัง และความรักความเอาใจใส่

มีการตัดทอนสัญลักษณ์ปีเตอร์แพน ในต้นฉบับเกาหลีสได้มีการเปรียบเทียบความเป็นเด็กของตัวเองว่าเป็นเหมือนกับปีเตอร์แพน คือเป็นเด็กที่ติดอยู่ในร่างของผู้ใหญ่ และต้องการที่จะทำให้เด็กทุกคนที่ติดอยู่ใน เนเวอร์แลนด์ ซึ่งเปรียบเทียบเป็นโรงพยาบาล ได้ออกไปใช้ชีวิตตามปกติและเติบโตเป็นผู้ใหญ่

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

มีการลดทอนในการใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่หนึ่ง มีการตัดทอนฉากที่ได้ยินเสียงความคิดของตัวละคร และฉากที่แสดงภาพความฝันและภาพหลอนของตัวละคร

ในต้นฉบับเกาหลีสได้มีการเล่าเรื่องที่เน้นการสื่อสารอารมณ์ของฝั่งผู้ป่วย ในฉบับญี่ปุ่นรีเมกมีการเพิ่มมุมมองการเล่าเรื่องในมุมมองของญาติผู้ป่วย สื่อถึงความกดดันจากภาระที่เพิ่มขึ้นมาของครอบครัวของผู้ป่วยทั้งในด้านค่ารักษาพยาบาล ภาพลักษณ์ทางสังคมที่มีต่อครอบครัวของผู้ป่วย และภาระที่เพิ่มขึ้นจากการเดินทางเข้าเยี่ยมผู้ป่วยจากที่ห่างไกล

บทที่ 4

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “สังเคราะห์ภาพรวมความแตกต่างของซีรีส์ “Good doctor” เวอร์ชันเกาหลีใต้ (2012) และญี่ปุ่น (2018)” มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง Good Doctor ทั้งต้นฉบับเกาหลีใต้ (2012) และฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) (2018) ทำการวิจัยโดยการรับชมจากเว็บไซต์ Viu (<https://www.viu.com/ott/th/th/>) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแพร่ภาพละครโทรทัศน์โดยช่องทางออนไลน์ทั้งละครโทรทัศน์ของเกาหลีใต้ และญี่ปุ่นแบบมีบทบรรยายไทยแบบลูกโลกสีเขียวและไม่มีคำบริการ ละครต้นฉบับเกาหลีใต้ทั้งหมด 20 ตอน และฉบับญี่ปุ่นรีเมก 10 ตอน ทำการวิเคราะห์โดยอาศัยทฤษฎีการเล่าเรื่องในการแบ่งแยกองค์ประกอบของละครออกเป็น 7 ส่วน คือ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองในการเล่าเรื่อง เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของประเด็นต่างๆ ที่ถูกนำเสนอโดยมีสาเหตุมาจากบริบททางวัฒนธรรม และสภาพสังคมที่ต่างกันของ ประเทศญี่ปุ่น และเกาหลีใต้

จากการสังเคราะห์ความแตกต่างระหว่าง Good Doctor ต้นฉบับเกาหลีใต้ (2012) และญี่ปุ่นฉบับรีเมก (remake) (2018) สามารถสรุปประเด็นความแตกต่างได้ดังนี้

4.1 ความขัดแย้งหลัก

ความขัดแย้งหลักของเรื่องคือความขัดแย้งระหว่างตัวเอกและตัวร้าย ทั้งสองฉบับใช้คู่ขัดแย้งเดียวกันคือคู่ขัดแย้งระหว่างกลุ่มแพทย์กับกลุ่มผู้บริหารโรงพยาบาล มีความแตกต่างคือในต้นฉบับเกาหลีใต้ กลุ่มผู้บริหารต้องการปรับเปลี่ยนจุดมุ่งหมายของโรงพยาบาลให้เป็นโรงพยาบาลที่มุ่งแสวงหากำไร แต่ในฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) กลุ่มผู้บริหารต้องการปรับปรุงโรงพยาบาลโดยการยุบแผนกกุมารศาสตร์และสูตินรีเวช เพื่อสร้างศูนย์พักฟื้นผู้สูงอายุ

จากคู่ขัดแย้งจะเห็นได้ว่าในต้นฉบับเกาหลีใต้เป็นการสะท้อนภาพการรุกร้าทางพื้นที่ของอุดมการณ์เศรษฐกิจแบบทุนนิยม แต่ในฉบับญี่ปุ่นรีเมก (remake) เป็นการสะท้อนภาพการรุกร้าเชิงพื้นที่ของสภาพสังคมผู้สูงอายุที่มีอุดมการณ์แบบทุนนิยมเข้ามาเป็นผู้ดำเนินการ โดยทั้งสองฉบับต่างให้ผู้ตกเป็นเหยื่อของการรุกร้าเป็นเหล่าผู้ป่วยในแผนกกุมารเวชศาสตร์ ซึ่งก็คือเด็กๆ เพื่อเร่งเร้าให้เห็นถึงความรุนแรงของผลกระทบจากการรุกร้านี้ ซึ่งต่างสะท้อนปัญหาที่สังคมของแต่ละประเทศให้ความสนใจอยู่ คือ ประเทศเกาหลีใต้ให้อุดมการณ์แบบทุนนิยมเป็นปมขัดแย้งกับระบบศีลธรรม

ประเทศญี่ปุ่นเน้นย้ำถึงปัญหาการกลายเป็นสังคมผู้สูงอายุกับอัตราการเกิดที่น้อยลงเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการดูแลสุขภาพของเด็กๆ

4.2 ครอบครัว

ในประเด็นความเป็นครอบครัว ฉบับเกาหลีได้นำเสนอภาพลักษณ์ของครอบครัวเดี่ยวที่มีลักษณะสมบูรณ์ ประกอบด้วยบิดา มารดา และบุตร ในขณะที่ฉบับญี่ปุ่นนำเสนอภาพลักษณ์ของครอบครัวที่ขาดบิดา หรือมารดาฝั่งใดฝั่งหนึ่ง ซึ่งเป็นลักษณะของครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ความขัดแย้งภายในครอบครัวที่นำเสนอภายในฉบับเกาหลีใต้ เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากความไม่เข้าใจกันของบุคคลต่างวัย เช่น มารดากับบุตร ความไม่ลงรอยกันของแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว เช่น ตัวละครแม่สามีกับลูกสะใภ้ ความขัดแย้งนำเสนอความสำคัญของความเข้าใจกันของคนในครอบครัว ซึ่งในท้ายที่สุดจะทำให้ครอบครัวสามารถรักษาความสมบูรณ์ไว้ได้ มีการนำเสนอความขัดแย้งระหว่างแนวคิดครอบครัวแบบเก่ากับแบบใหม่ แสดงถึงการออกจากแนวคิดครอบครัวแบบเก่าคือครอบครัวขยาย และเข้าหารูปแบบของครอบครัวยุคใหม่คือครอบครัวแบบเดี่ยวที่ประกอบไปด้วยบิดา มารดา และบุตรที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในสังคมเกาหลีใต้ ในขณะที่ฉบับญี่ปุ่นเริ่มไม่มีการกล่าวถึงครอบครัวแบบขยายหรือแนวคิดครอบครัวแบบเก่า รูปแบบครอบครัวที่ปรากฏเป็นครอบครัวเดี่ยว ซึ่งมักมีลักษณะไม่สมบูรณ์ดังเช่นที่กล่าวในข้างต้น คู่ขัดแย้งแสดงปัญหาความไม่เข้าใจกันของสมาชิกครอบครัว และปัญหาที่เกิดจากการหย่าร้าง

Good Doctor ต้นฉบับเกาหลีใต้ (2012) นำเสนอความขัดแย้งระหว่างแนวคิดครอบครัวแบบเก่า กับแนวคิดครอบครัวสมัยใหม่ ในขณะที่ Good Doctor ฉบับญี่ปุ่นรีเมค (remake) (2018) นำเสนอความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว โดยมีสาเหตุจากปัจจัยภายนอกเช่นการหย่าร้างและความยากจน

4.3 บทบาทสตรีในเรื่อง

จากการวิจัยพบว่า ในละครต้นฉบับเกาหลีใต้และฉบับ Remake ของญี่ปุ่น มีการให้บทบาทของตัวละครหญิงต่างกัน กล่าวคือ ในต้นฉบับเกาหลีใต้ ตัวละครสตรีมีความเด็ดเดี่ยว เป็นตัวละครที่มีบทบาทตัดสินใจแก้ไขปัญหา และเป็นตัวละครสำคัญในความขัดแย้งของเรื่อง เช่น ยู แซคยองกับแม่เลี้ยง กยูฮยอนกับมารดา อี ซูจินกับแม่สามี ซา ยุนซอที่ยังรักตัวเองแม้จะถูกสังคมรอบข้างครหาหรือแม้แต่มารดาของตัวเองที่แสดงถึงความอ่อนแอของสตรีได้ระบบชายเป็นใหญ่ในครอบครัว ก็ยังเป็นตัวละครที่สามารถทำการตัดสินใจได้ด้วยตัวเองคือการหนีจากสามีเพื่อตั้งตัวสามีที่ใช้ความรุนแรงออกจากตัวเองเวลาผ่านไปเธอสามารถอยู่ได้ด้วยตนเองด้วยการทำงานเพียงลำพัง ภาพแทนของสตรีที่ Good Doctor ฉบับเกาหลีใต้จึงเป็นสตรีที่มีความเด็ดเดี่ยว เข้มแข็งภายใต้บริบทสังคมชายเป็น

ใหญ่ของเกาหลีใต้ ในขณะที่เดียวกันตัวละครเพศหญิงในละครฉบับรีเมค (remake) ของญี่ปุ่นมีบทบาทที่น้อยกว่าในความขัดแย้ง กล่าวคือ ได้มีการตัดแปลงและลดทอนตัวละครเพศหญิงที่เป็นศูนย์กลางของความขัดแย้งให้ความขัดแย้งส่วนใหญ่มีศูนย์กลางอยู่ที่เพศชาย และตัวแสดงหลักในความขัดแย้งเป็นเพศชาย เช่น การตัดทอนบทบาทมารดาของตัวเอง เปลี่ยนตัวแสดงหลักในความขัดแย้งของผู้ป่วย นักร้องเสียงโซปราโนจากมารดาเป็นบิดา ตัดทอนบทบาทของแม่เลี้ยงของลูกสาวผู้ก่อตั้งโรงพยาบาล ตัดทอนฉากที่แสดงถึงความเข้มแข็งของนางเอก เป็นต้น อีกทั้งตัวละครเพศหญิงยังมีบทบาทที่แสดงถึงการถูกข่มเหงและทนทุกข์กับข้อกำหนดทางสังคมที่คาดคั้นกับพวกเธอ เช่น ตัวละครมารดาที่มีบุตรเป็นผู้ป่วยมักโทษตัวเองที่ไม่สามารถคลอดบุตรที่มีสุขภาพแข็งแรงได้ ตัวละครเพศหญิงที่ต้องการแต่งงานกับคนรักแต่ละอายที่จะทำเพราะตนไม่สามารถมีบุตรตามที่คนรักของตนหวังได้หรือตัวละครลูกสาวผู้ก่อตั้งโรงพยาบาลที่ต้องยอมก้มหัวให้กับตัวร้ายเพื่อร้องขอเงินทุน เป็นต้น

จากความแตกต่างเหล่านี้สามารถสรุปบริบททางสังคมของประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่นได้ว่า ประเทศเกาหลีใต้สามารถยอมรับภาพลักษณ์ของสตรีที่เป็นใหญ่เทียบเคียงบุรุษเพศได้มากกว่าประเทศญี่ปุ่นที่ยังคงให้ภาพลักษณ์กำหนดบทบาทหน้าที่ของเพศหญิงที่มักตกเป็นฝ่ายที่เสียเปรียบจากความคาดคั้นของสังคมอยู่

4.4 ความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อตัวละครเอก

ในละครต้นฉบับเกาหลีและฉบับรีเมค (remake) ของญี่ปุ่นมีการสร้างตัวละครเอกที่ต่างกันคือในต้นฉบับของเกาหลีใต้ ตัวละครเอก พัก ซ็อนเป็นตัวละครที่ชื่นชอบการดื่มสุราโดยเฉพาะสุราโซจูของเกาหลี แต่ในละครฉบับรีเมค (remake) ของญี่ปุ่น ตัวละครเอก ซินโด มินาโตะ มีฉากเดียวที่เขาลองดื่มสุราเป็นครั้งแรกแล้วแสดงท่าที่ตกใจ นอกจากนี้ในละครต้นฉบับของเกาหลีใต้ยังมีการนำเสนอฉากที่เหล่าตัวละครดื่มสุราสังสรรค์อย่างสนุกสนานเหวี่ยงและดื่มสุราจนเมา ซึ่งในฉบับรีเมค (remake) ของญี่ปุ่นแทบไม่มีการนำเสนอฉากเช่นนี้เลย

มีการนำเสนอพฤติกรรมที่แตกต่างของการรับประทานอาหารของตัวละครคือในต้นฉบับของเกาหลีใต้ตัวละครมักรับประทานอาหารในโรงอาหารของโรงพยาบาลซึ่งเป็นอาหารปรุงสุก มีฉากประกอบอาหาร การทำอาหารใส่ปิ่นโตมารับประทาน แต่ในฉบับรีเมค (remake) ของญี่ปุ่นมักนำเสนอฉากรับประทานอาหารของตัวละครเป็นการรับประทานอาหารสำเร็จรูปเช่นข้าวปั้นหรือบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป

ความแตกต่างที่ถูกนำเสนอในข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าในวัฒนธรรมเกาหลีใต้ได้ให้ความสำคัญแก่วัฒนธรรมการรับประทานอาหารของประเทศเกาหลีใต้ซึ่งให้ความสำคัญแก่การ

รับประทานอาหารแบบปรุงสุกแทนที่การรับประทานอาหารแบบสำเร็จรูปหรือกึ่งสำเร็จรูป ซึ่งในฉบับรีเมก (remake) ของญี่ปุ่นไม่ให้ความสำคัญนักเพราะลักษณะสังคมทำงานที่เร่งรีบ และในประเทศเกาหลีใต้ได้ให้ความสำคัญแก่วัฒนธรรมการสังสรรค์ดื่มสุรา ที่เป็นเรื่องสำคัญในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและถือเป็นเรื่องธรรมดาที่คนจะสังสรรค์อย่างสนุกสนานเหวี่ยงและดื่มสุราจนเมา ในขณะที่ละครฉบับญี่ปุ่นไม่ได้นำเสนอภาพของตัวละครที่กำลังสังสรรค์ดื่มสุรากันมากนักแต่มีการนำเสนอภาพวัฒนธรรมด้านอื่นเช่น ความเชื่อเรื่องเครื่องราง แผ่นป้ายขอพรในเทศกาลทานาบาตะ (七夕 - Tanabata) การชมดอกไม้ไฟในฤดูร้อน เป็นต้น

4.5 ข้อเสนอแนะ

1. ในการสังเคราะห์ละครโทรทัศน์ เป็นการสังเคราะห์โดยผู้รับสารซึ่งความหมายที่สังเคราะห์ได้จะเป็นความหมายที่ดีความโดยผู้เขียน ภายในขอบเขตชุดความรู้ของผู้เขียน ความหมายที่ผู้ชมแต่ละคนสังเคราะห์จากละครโทรทัศน์เรื่องนี้อาจแตกต่างกันไปตามขอบเขตชุดความรู้ที่ผู้รับสารแต่ละคนมี

2. งานวิจัยนี้เป็นการหาความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ถูกสะท้อนในละครโทรทัศน์สองฉบับ เป็นภาพของสังคมและวัฒนธรรมที่ถูกสะท้อนในมุมมองเพียงหนึ่งมุมมอง การศึกษาให้ลึกลงไปต้องเปรียบเทียบความแตกต่างของละคร หรือภาพยนตร์ที่ถูกรีเมก (remake) เรื่องอื่นเพิ่มเติมเพื่อให้ได้มุมมองของสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายและครอบคลุม

3. ในการเก็บข้อมูลงานวิจัยเนื่องจากผู้เขียนไม่มีความเชี่ยวชาญภาษาเกาหลีการศึกษาลงในความหมายของภาษาจึงไม่สามารถทำได้อย่างเจาะลึกมากนัก การศึกษาลึกลงในระดับของความหมายของภาษาจะทำให้ขอบเขตของความหมายที่สังเคราะห์ได้แผ่กว้างขึ้น

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์

- กาญจนา แก้วเทพ (2553). **แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา**. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์
- ชัยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2555). **สัณนิเวทยา โครงสร้างนิยม กับการศึกษา รัฐศาสตร์**. กรุงเทพฯ : วิชาภาษา
- นับทอง ทองใบ (2553). **ศิลปวิจารณ์ รายการวิทยุโทรทัศน์**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- ประชา สุวิธานนท์ (2542). **แล่นเรือ เกือบหนึ่ง**. กรุงเทพฯ : มติชน
- ประชา สุวิธานนท์ (2542). **แล่นเรือ เกือบหนึ่ง เล่มสอง**. กรุงเทพฯ : มติชน
- ปราณี จงสุจริตธรรม, ผู้แปล. (2549). **ญี่ปุ่น 360 องศา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ภาษาและวัฒนธรรม
- เพ็ญศรี กาญจนอมัย (2540). **สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- ยุพา คลังสุวรรณ (2542). **วัฒนธรรมญี่ปุ่น**. ปทุมธานี : โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียง
- วิระชัย ตั้งสกุล และ คณะ (2556). **ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น**. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุพัชรา วงศ์วิเศษ แอนดราตี (2560). **พฤติกรรมและอารมณ์ในเด็กออทิสติก**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมาคมนานาชาติเพื่อข่าวสารการศึกษา (1989). **ญี่ปุ่นปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์
- โอปอล์ ประภาวดี (2551). **หนังสือหุ้มกระดูก : ถลกหนังความหยากรกระดูกแห่งมายาคติเรื่องความพิการ**
- ในงานภาพยนตร์**. นนทบุรี : แผนงานสร้างเสริมสุขภาพคนพิการในสังคมไทย
- ดำรงค์ ฐานดี (2545). **สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ดำรงค์ ฐานดี (2547). **สังคมและวัฒนธรรมเกาหลี**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- Tudor Daniel (2560). **มหัศจรรย์เกาหลี : จากเก้าถ่านสู่มหาอำนาจทางเศรษฐกิจและ**
- วัฒนธรรม**, แปลโดย จูติพงษ์ เหลืองอรุณเลิศ. กรุงเทพฯ : โอเพ่นเวิลด์ส

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฉัตรรวี คูหาวิชานันท์ (2552). **ค่านิยมในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่น่าเสนอผ่านทางโทรทัศน์.**

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิษณุตม์ ปุชิตากร (2556). **สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย**

ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุเมธ โพธิ์โสภณ (2551). **ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์**

ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551). **การเล่าเรื่องและการตัดแปลง เดธไนต์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน**

ภาพยนตร์ และนวนิยาย วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แหล่งข้อมูลที่เป็นเว็บไซต์

ทีมาว่าไรดี. “มนต์เสน่ห์ ‘ละครเก่า’ เล่าใหม่คงคุณค่าทุกยุคทุกสมัย!” เดลินิวส์.

<https://www.dailynews.co.th/article/84066> (สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2562)

ดำรงค์ ฐานดี. “วัฒนธรรมเกาหลี” มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

<http://www3.ru.ac.th/korea/article1/article18.pdf> (สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2563)

AsianWiki Staff. “**Good Doctor**” Asianwiki.com.

http://asianwiki.com/Good_Doctor (สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2563)

AsianWiki Staff. “**Good Doctor (Japanese Drama)**” Asianwiki.com.

[http://asianwiki.com/Good_Doctor_\(Japanese_Drama\)](http://asianwiki.com/Good_Doctor_(Japanese_Drama)) (สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2563)

“**Photo Gallery**” Fuji TV

https://www.fujitv.co.jp/gooddoctor/story/story_07.html (สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2563)

Guest Beanie. “[**Work, life, balance, and K-dramas**] A career in sneaking” Drama Beans

<http://www.dramabeans.com/2018/06/work-life-balance-and-k-dramas-a-career-in-sneaking/> (สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2563)