



เรื่อง การสะท้อนระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564)

โดย

นางสาวเกวลิน เนียมจ้อย

รหัสนักศึกษา 620510788

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	การสะท้อนระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564)
ผู้เขียน	นางสาวเกวลิน เนียมจ้อย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อธิพิงษ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง การสะท้อนระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) โดยศึกษาด้วยวิธีการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ระบบสังคมทุนนิยม ความคิดสังคมปัจจุบันในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ และบทละครโทรทัศน์ เพื่อนำมาศึกษาและวิเคราะห์ผ่านซีรีส์ Squid Game (2564)

จากการศึกษาพบว่า ซีรีส์ Squid Game (2564) นำเสนอเกี่ยวกับระบบสังคมทุนนิยมโดยมีการแข่งขันเป็นประเด็นหลัก และคอยแทรกปัญหาของระบบสังคมทุนนิยมเข้ามา ทั้งเหล่านายทุนที่เป็นผู้คุมเกมนี้ การดิ้นรนเพื่อการแข่งขันของแรงงาน และความกดดันเพื่อการชนะและความสำเร็จแม้จะต้องแลกด้วยความเจ็บปวดทั้งด้านร่างกายและจิตใจ

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง การสะท้อนระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study) ประจำภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2565

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อิทธิพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังว่าสารนิพนธ์เรื่องนี้จะประโยชน์ไม่มากนักน้อยสำหรับผู้ที่สนใจ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ต้องขออภัย ณ ที่นี้ด้วย

เกวลิน เนียมจ้อย

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2. วัตถุประสงค์.....	2
1.3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.4. ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.5. วิธีการศึกษา.....	2
บทที่ 2 แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวความคิดระบบสังคมทุนนิยม	
2.1.1 เอกสารที่เกี่ยวกับแนวความคิดระบบสังคมทุนนิยม.....	4
2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวความคิดระบบสังคมทุนนิยม.....	5
2.2 แนวความคิดสังคมปัจจุบันในสาธารณรัฐเกาหลีใต้	
2.2.1 เอกสารที่เกี่ยวกับแนวความคิดสังคมปัจจุบันในสาธารณรัฐเกาหลีใต้.....	6
2.3 เอกสารที่เกี่ยวกับบทละครโทรทัศน์.....	7
2.4 เอกสารที่เกี่ยวกับซีรีส์ Squid Game.....	8
บทที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของซีรีส์ Squid Game	
3.1 ข้อมูลการผลิตและการแพร่ภาพ.....	9
3.2 ตัวละคร	
3.2.1 ตัวละครหลัก.....	10
3.2.2 ตัวละครรอง.....	12
3.3 เนื้อเรื่องย่อ.....	14
3.4 ฉากและสถานที่.....	15

บทที่ 4 ระบบสังคมทุนนิยมที่ปรากฏในซีรีส์เรื่อง Squid Game.....	16
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการศึกษา.....	21
ข้อเสนอแนะ.....	21
บรรณานุกรม.....	22
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	23

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1.1 โปสเตอร์ซีรีส์เรื่อง Squid Game	9
3.2.1 ซองกีฮุน	10
3.2.2 คังแซบยอก	11
3.2.3 โโซซังวู	11
3.2.4 ฮวังจุนโฮ	12
3.2.5 โอฮิลนัม	12
3.2.6 ฮันมินยอ	13
3.2.7 จางด็อกซู	13
3.2.8 อับดุล อาลี	14
4.1 ผู้คุมเกมส์เผยเงินรางวัล	16
4.2 จางด็อกซูฆ่าผู้เข้าแข่งขัน	18
4.3 ด่านซักกะเย่อ	19
4.4 กลุ่ม VIP	20

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมทุนนิยมคือ สังคมที่ใช้ทุนเป็นปัจจัยหลักสำหรับการผลิตทรัพยากรต่างๆขึ้นในตลาดเสรี เกิดขึ้นมาจากนักธุรกิจที่ทำธุรกิจจนได้กำไรและต้องการใช้กำไรหาผลประโยชน์ บทบาทขั้นนายทุนถือเป็นบทบาทสำคัญมากเนื่องจากเป็นแรงขับเคลื่อนในเศรษฐกิจให้กับชนชั้นแรงงาน เพราะค่าจ้างแรงงานถือเป็นปัจจัยกระตุ้นการทำงาน สำหรับนักสังคมวิทยา อัดัม สมิธ มองว่าระบบสังคมทุนนิยมสามารถสร้างผลผลิตจำนวนมากให้กับสังคม แต่ อัดัม สมิธ เตือนในเรื่องการกอบโกยผลประโยชน์ของนายทุน เวเบอร์ มองว่าทุนนิยมอาจส่งผลให้กรอบความคิดเชิงผลประโยชน์มากเกินไปจนละเลยการช่วยเหลือกัน นักคิดมาร์กซ์ มีมุมมองในด้านลบต่อระบบทุนนิยม โดยชี้ประเด็นการกดขี่มูลค่าส่วนเกินจากแรงงาน เพื่อสร้างผลประโยชน์ให้ เฉพาะชนชั้นนายทุน รวมทั้งการบูชาสินค้าและเงินตรา(จามะรี เชียงทอง, 2564)

สาธารณรัฐเกาหลีใต้ได้นำหลักการตลาดเสรีมาแก้ไขปัญหาวิกฤตการเงินครั้งใหญ่ที่เจ้าหน้าที่ต่างประเทศเลิกปล่อยเงินกู้ให้ประเทศเมื่อปีพ.ศ. 2543 โดยการลดค่าเงินวอนลงและให้นายทุนจากต่างประเทศเข้ามาซื้อบริษัทในประเทศได้ ทำให้สาธารณรัฐเกาหลีใต้หลีกเลี่ยงจากระบบสังคมทุนนิยมไม่ได้ ผลที่ตามมาคือเงินทุนหมุนเวียนเข้าประเทศมากขึ้นทำให้ชนชั้นนายทุนมีเงินทุนมากขึ้น ต่างกับชนชั้นแรงงานที่แม้จะทำงานหนักแต่ยังคงได้รับเงินเดือนน้อยจากค่าเงินวอนที่ลดลง ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างชนชั้นนายทุนและชนชั้นแรงงาน และเมื่อเงินทุนในประเทศเพิ่มขึ้น รัฐบาลจึงมีนโยบายที่ต้องการให้ความเจริญกระจายตัวไปยังชนบท ภาคอุตสาหกรรมจึงได้รับการสนับสนุนและมีความนิยมมากขึ้น ทำให้แรงงานจากภาคเกษตรกรรมเกิดแรงกดดันทางสังคมที่จะต้องย้ายไปอยู่ในภาคอุตสาหกรรมแทน เนื่องจากค่าแรงของภาคอุตสาหกรรมที่มากกว่า และเมื่อภาคเกษตรกรรมขาดแรงงานจำนวนมากก็อาจทำให้เกิดภาวะล่มสลายในอนาคตได้ ซึ่งถือเป็นปัญหาในชนชั้นแรงงาน (นภดลชาติประเสริฐ, 2560)

การสร้างและเผยแพร่มีหลากหลายปัจจัยและเหตุผลเช่นเพื่อความบันเทิง เพื่อปลูกฝังค่านิยมให้คนในชาติ และภาวะอำนาจอ่อน(Soft Power) สำหรับอำนาจอ่อนคืออำนาจที่สามารถชักจูงผู้คนได้โดยไม่ใช้วิธีการที่รุนแรง ในปัจจุบันนโยบายอำนาจอ่อนผ่านอุตสาหกรรมบันเทิงถือเป็นสิ่งที่รัฐบาลเกาหลีใต้ส่งเสริมเป็นอย่างมาก เพื่อสร้างผลประโยชน์

ทางเศรษฐกิจผ่านการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมและเพื่อสร้างความภาคภูมิใจในชาติของตน(กิตติ ประเสริฐสุข, 2561) นอกจากนี้อำนาจอ่อนยังสามารถเผยแพร่ความเป็นจริงในสังคม ช่วยตีแผ่ให้สังคมได้ตระหนักและชักจูงผู้คนให้ร่วมกันแก้ไขปัญหาเหล่านี้ได้

Squid Game เป็นละครโทรทัศน์แนวแอ็กชัน ดราม่า และลึกลับ กำกับการแสดงและเขียนบทโดย ฮวัง ดงฮยอก (Hwang Dong-Hyuk, **황동혁** : 2514-ปัจจุบัน) ออกอากาศครั้งแรกเมื่อวันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2564 ด้วยจำนวน 9 ตอน ผ่านการถ่ายทอดสดออนไลน์ Netflix เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการเล่นเกมเพื่อให้ได้เงินรางวัลจำนวน 45,600 ล้านวอน ทุกเกมล้วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของสาธารณรัฐเกาหลีใต้ได้แก่ เกมปลาหมึก ตีจี้ เออีโอไอหยุด ทัลโกนา เกมส้ช้กเกเยอ การละเล่นลูกแก้ว และเกมข้ามสะพานหิน ในทุกๆด่านจะมีผู้เล่นที่แพ้หรือเสียชีวิต และระหว่างดำเนินการแข่งขันจะมีช่วงเวลาผู้เล่นสามารถฆ่ากันเองได้เพื่อลดจำนวนผู้เล่นลง ยิ่งจำนวนผู้เล่นน้อยลงจำนวนของเงินรางวัลก็จะเพิ่มขึ้นจนในที่สุดเหลือผู้เล่นเพียงหนึ่งคนและได้รับเงินรางวัลนั้นไป

Squid Game แสดงให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำและแรงกดดันทางสังคมของสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านการแข่งขันที่ผู้เล่นมีการใช้เล่ห์เหลี่ยมเพื่อให้ตนเองได้ชนะและอยู่รอดต่อไป ซึ่งสะท้อนระบบสังคมทุนนิยมที่ประชากรส่วนใหญ่ต้องแข่งขันกัน

2. วัตถุประสงค์

2.1. เพื่อศึกษาระบบสังคมทุนนิยมของสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านเรื่อง Squid Game

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1. ความรู้และความเข้าใจสังคมในระบบทุนนิยมของสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game

3.2. ได้รับรู้มุมมองการนำเสนอระบบสังคมทุนนิยมผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game

4. ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง การสะท้อนระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) มีขอบเขตการศึกษาคือ ภาพสะท้อนและมุมมองของระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เกาหลี Squid Game

5. วิธีการศึกษา

5.1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจและระบบทุนนิยม

5.2. เก็บรวบรวมข้อมูลสังคมทุนนิยมที่อยู่ในซีรีส์เกาหลี Squid Game

- 5.3. วิเคราะห์และเรียบเรียงผลการศึกษารูปแบบของรายงานวิจัย
- 5.4. สรุปผลการศึกษา

บทที่ 2

แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาการวิจัยเรื่อง การสะท้อนระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) มีบทความและเอกสารประกอบการวิจัยดังนี้

- 2.1 แนวความคิดระบบสังคมทุนนิยม
- 2.2 แนวความคิดสังคมปัจจุบันในสาธารณรัฐเกาหลีใต้
- 2.3 เอกสารที่เกี่ยวกับบทละครโทรทัศน์
- 2.4 เอกสารที่เกี่ยวกับซีรีส์เรื่อง Squid Game

- 2.1 แนวความคิดระบบสังคมทุนนิยม
 - 2.1.1 เอกสารที่เกี่ยวกับแนวคิดระบบสังคมทุนนิยม

หม่อมราชวงศ์คึกฤทธิ์ ปราโมช และคณะ (ม.ป.ป.) เขียนในหนังสือ “ทุนนิยม สังคมนิยม ประชาธิปไตย” กล่าวถึง ระบบสังคมทุนนิยม ว่าเป็นระบบการจัดการด้านเศรษฐกิจที่คนมักเข้าใจผิดว่าเป็นระบบทางการเมือง เพราะมีแนวคิดคล้ายกับระบบทางการเมืองอย่างระบบประชาธิปไตยที่มีหลักการเสรีภาพเหมือนกัน ทั้งสองระบบนี้จะยึดเสรีภาพส่วนบุคคลเป็นหลัก โดยที่ระบบเศรษฐกิจสังคมทุนนิยมจะสามารถทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจโดยอยู่ในกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคลได้เลย เช่นผู้เป็นเจ้าของธุรกิจหากทำธุรกิจได้กำไรก็สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน หรือลงทุนทางเศรษฐกิจอื่นได้ โดยที่ไม่ต้องแบ่งกำไรกับนักธุรกิจรายอื่นๆและรัฐบาล หรือหากทำธุรกิจแล้วขาดทุนก็อยู่ในความรับผิดชอบของเจ้าของธุรกิจเอง

อย่างไรก็ตามระบบสังคมทุนนิยมถือเป็นแนวความคิดที่ระบบสังคมนิยมโจมตีเพราะมองว่าก่อให้เกิดความไม่เท่าเทียมของผู้คนในสังคม เนื่องจากระบบสังคมนิยมมีแนวคิดในการร่วมทุกข์ร่วมสุข โดยรัฐบาลจะใช้กรรมสิทธิ์ร่วมกันหรือทรัพย์สินร่วมกันเพื่อให้ผู้คนในสังคมเสมอภาค แต่นักเศรษฐศาสตร์มีหลักการ Laissez Faire มาต่อต้านกับข้อโจมตีนี้โดยหลักการคือ รัฐควรมีหน้าที่ด้านเศรษฐกิจน้อยที่สุด เพื่อให้ผู้คนในสังคมได้ปรับให้ตัวเองอยู่ในสภาพที่ดีตลอดเวลา เพราะมีความเชื่อว่าผู้คนในสังคมย่อมต้องการสิ่งที่ดีที่สุดเพื่อผลประโยชน์ส่วนตน และเมื่อทุกคนพยายามปรับตัวแล้วเศรษฐกิจในสังคมก็จะดีขึ้นตาม

จามะรี เชียงทอง (2564) เขียนในหนังสือ “มนุษย์กับเศรษฐกิจ” กล่าวถึง แนวคิดของมนุษย์ต่อระบบเศรษฐกิจว่า ในระบบสังคมทุนนิยมมนุษย์มองเศรษฐกิจอย่างมีเหตุผลโดยให้ความสำคัญกับการผลิต การแลกเปลี่ยน และการบริโภคสินค้า ต่างจากระบบเศรษฐกิจก่อนทุนนิยมที่มนุษย์ผลิตสิ่งของเพื่อใช้ตอบสนองความต้องการของตนเองเป็นหลักโดยไม่สนใจกำไร กล่าวได้ว่าการเข้าสู่ระบบสังคมทุนนิยมทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างมนุษย์ถูกแทนที่ด้วยระบบเศรษฐกิจ เพราะผู้คนมีจุดมุ่งหมายที่จะผลิตเพื่อหากำไรเท่านั้น นักคิดมาร์กซ์จึงต่อต้านระบบสังคมทุนนิยมที่ให้ความสำคัญกับกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคล แม้ว่าจะเห็นด้วยกับกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคลในด้านการพัฒนาเทคโนโลยีแข่งขันกัน แต่เขาก็มองว่าควรให้ความสำคัญกับกรรมสิทธิ์ร่วมด้วย เพราะการผลิตโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้ผลผลิตเพิ่มขึ้นแต่ต้องมาพร้อมกับรูปแบบสังคมที่มนุษย์เท่าเทียมกันในเชิงเศรษฐกิจ

2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวคิดระบบสังคมทุนนิยม

สุจินดา สุขมา (2551) ศึกษาเรื่อง “ทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์การสะท้อนระบบทุนนิยมผ่านโครงสร้างและระบบของเกมออนไลน์ 2) ศึกษาทุนนิยมเสมือนภายในเกมที่เชื่อมต่อมาสู่ทุนนิยมในโลกแห่งความเป็นจริง ผ่านปรากฏการณ์ทั้ง 3 ลักษณะคือ การสะสมทุน การแข่งขันโดยเสรี และการต่อสู้ระหว่างชนชั้น โดยเน้นศึกษาเฉพาะเกม Lineage II Online ที่เป็นเกมประเภทสวมบทบาทตัวละครและเล่นร่วมกับผู้อื่นจำนวนมาก วิธีการศึกษาได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึกและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดเรื่องทุนนิยมที่เน้นด้านการสะสมทุน การแข่งขันเสรี และการต่อสู้ระหว่างชนชั้น

ผลการวิจัยพบว่าโครงสร้างของเกม Lineage II Online สะท้อนระบบทุนนิยมเสรีตามทฤษฎีของ อדם สมิธ ที่กล่าวว่าเอกชนเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต และเป็นผู้ตัดสินใจผลิตสินค้าและบริการ ซึ่งในเกมปรากฏปัจจัยการผลิตตามหลักเศรษฐศาสตร์ได้แก่ ที่ดิน แรงงาน ทุน และผู้ประกอบการ โดยที่ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นผู้ประกอบการที่สามารถเข้าถึงที่ตลาดได้อย่างเสรี ผู้เล่นสามารถกำหนดราคาสินค้าให้สูงเพื่อหากำไรได้ และเมื่อผู้เล่นรายอื่นเห็นว่าสินค้าประเภทนี้ให้ราคาได้ดีก็จะผลิตตามทำให้เกิดกลไกการตลาดที่เมื่ออุปทานหรือการผลิตเพิ่ม แต่อุปสงค์หรือความต้องการไม่ได้เพิ่มจะทำให้สินค้าราคาลดลง

ระบบสังคมทุนนิยมภายในเกมสามารถเชื่อมต่อมาสู่ระบบสังคมทุนนิยมในโลกความเป็นจริงได้ โดยถ้าหากผู้เล่นต้องการเพิ่มระดับตัวละครภายในเกมเพื่อต่อสู้กับผู้เล่นที่ระดับสูงกว่าหรือต้องการเข้าถึงพื้นที่ใหม่ๆ จะต้องเพิ่มเครื่องประดับ เสื้อผ้า และอาวุธ โดยสามารถแบ่งวิธีการหาปัจจัยการ

ผลิตของผู้เล่นได้ 3 ประเภทได้แก่ 1) เล่นตามระบบของเกม 2) ใช้โปรแกรมช่วยเหลือ และ 3) ซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริง ผู้เล่นประเภทที่ 3 คือผู้เล่นที่ทำให้ระบบทุนนิยมภายในเกมเชื่อมต่อมาสู่ทุนนิยมในชีวิตจริง เมื่อกลุ่มผู้ซื้อต้องการเครื่องประดับที่หายากในเกม กลุ่มผู้ขายในเกมสามารถตั้งราคาด้วยเงินจริงในราคาสูงได้ ถือเป็นเป็นกลไกทางเศรษฐกิจโดยที่ผู้เล่นพยายามสะสมทุนจากผลผลิตในโลกเสมือนเปลี่ยนไปเป็นเงินจริง แสดงให้เห็นว่าระบบสังคมทุนนิยมในโลกเสมือนและโลกจริงมีการเชื่อมต่อกันผ่านตัวของผู้เล่นเอง

2.2 แนวความคิดสังคมปัจจุบันในสาธารณรัฐเกาหลีใต้

2.2.1 เอกสารที่เกี่ยวกับแนวความคิดสังคมปัจจุบันในสาธารณรัฐเกาหลีใต้

นภดลชาติประเสริฐ (2560) เขียนในหนังสือ “เกาหลีปัจจุบัน” กล่าวถึง เศรษฐกิจของสาธารณรัฐเกาหลีใต้ในปัจจุบันว่า 1) รัฐบาลเกาหลีใต้ส่งเสริมนโยบายการเปิดประเทศตั้งแต่ปีค.ศ. 1998 มาจนถึงปัจจุบัน โดยเริ่มจากการเปิดเสรีภาคบริการเช่น การเพิ่มจำนวนเงินให้คนเกาหลีใต้สามารถนำไปต่างประเทศได้เป็น 10,000 เหรียญสหรัฐ ยกเลิกการควบคุมการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ และอนุญาตให้ชาวต่างชาติซื้ออสังหาริมทรัพย์ในประเทศได้ ทำให้แหล่งเงินทุนโดยตรงจากต่างประเทศเข้ามาในประเทศได้จำนวนสูงขึ้น แต่ก็มีข้อเสียคือ เมื่อเงินทุนเข้ามาในประเทศในรูปแบบเงินกู้มากเกินไปอาจเกิดวิกฤติเศรษฐกิจในอนาคตได้ 2) การลดช่องว่างระหว่างภูมิภาค เพราะหลังการปฏิรูปอุตสาหกรรม สาธารณรัฐเกาหลีใต้เกิดความเหลื่อมล้ำในหลายมิติ ช่องว่างระหว่างคนรวยและคนจน ช่องว่างระหว่างชนบทและในเมือง รวมทั้งช่องว่างระหว่างภาคเกษตรและภาคอุตสาหกรรมอื่นๆ เมื่ออุตสาหกรรมเจริญเติบโตของเศรษฐกิจและรายได้ประชาชาติ จะเห็นว่าพัฒนาการด้านเศรษฐกิจกระจุกตัวอยู่แต่ในเมือง รัฐบาลจึงต้องการผลักดันหน่วยงานให้กระจายโครงการเข้าสู่เมืองชนบทเพื่อให้มีแหล่งเงินเพียงพอต่อการลงทุน หนึ่งในโครงการที่รัฐบาลให้ความสำคัญมากคือการคมนาคมทางบก เพราะมองว่าเป็นปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่อการพัฒนาประเทศ โดยมีการสร้างทางหลวงหลายเขต ทางด่วนพิเศษ ตามด้วยการสร้างระบบรถไฟความเร็วสูง แม้ว่านโยบายการคมนาคมทางบกจะได้ผลดีเพราะความแตกต่างทางเศรษฐกิจของคนในพื้นที่ลดลงมาก แต่แรงงานภาคเกษตรก็เข้าถึงภาคอุตสาหกรรมได้ง่ายขึ้น ทำให้ภาคการเกษตรขาดแคลนแรงงานจนเกิดความไม่พอใจ รัฐบาลจึงต้องมีนโยบายพัฒนาความเป็นอยู่ของคนในชนบทเพื่อสร้างกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีความหลากหลาย และทำให้แรงงานในภาคการเกษตรมีชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้นตาม

แดเนียล ทิวเดอร์ (2560) เขียนในหนังสือ “มหัศจรรย์เกาหลี: จากเก้าอี้สู่มหาอำนาจทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม” กล่าวถึง บริบทในที่ทำงานของชาวเกาหลีใต้ ว่ามีรากฐานของแนวความคิดซึ่งจึ้อยู่ในการควบคุมอำนาจของบริษัท นั่นคือหัวหน้าจะปกครองอย่างเด็ดขาด และมีความรับผิดชอบสูง และแม้ว่าภายหลังวิกฤตเศรษฐกิจของสาธารณรัฐเกาหลีใต้ บริษัทหลายแห่งเลิกจ้างลูกจ้างจำนวนมากจนทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบริษัทและลูกจ้างลดลง แต่หัวหน้าเองก็ยังคงพยายามที่จะรื้อฟื้นและปลุกฝังความจงรักภักดีในการทำงานกับลูกจ้าง โดยลูกจ้างที่ทางบริษัทต้องการก็ไม่ใช่เพียงทำงานเพื่อแลกเงิน แต่ต้องลงหลักอยู่บริษัทไปตลอดชีวิต อีกทั้งต้องเสียสละตนเพื่อความก้าวหน้าของบริษัทโดยจะมีการทำงานที่ยาวนานจนติดตลอดสัปดาห์รวมทั้งทำงานเพิ่มในวันหยุดสุดสัปดาห์ด้วย และเพื่อความสัมพันธ์แน่นแฟ้นบริษัทจะสร้างบรรยากาศให้ลูกจ้างรู้สึกเป็นครอบครัวกับบริษัทโดยการพาไปจัดงานเลี้ยงสังสรรค์ที่ทุกคนต้องเข้าร่วม จะเห็นได้ว่าการที่วัฒนธรรมนี้ยังคงอยู่อาจช่วยพัฒนาเศรษฐกิจของสาธารณรัฐเกาหลีใต้ได้จริงจึงยังคงอยู่มายาวนาน แต่สำหรับลูกจ้างอาจมองได้ว่าเป็นวัฒนธรรมที่บีบบังคับมากเกินไป

2.3 เอกสารที่เกี่ยวกับบทละครโทรทัศน์

นราพร สังข์ชัย (2552) ศึกษาเรื่อง “บทละครโทรทัศน์ไทย: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิค” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ วิธีการเขียนบท และเทคนิคเฉพาะบุคคลของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เขียนบทละครจำนวน 6 คน และวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์จำนวน 12 เรื่องที่ออกอากาศระหว่างปี พ.ศ. 2548-2550

ละครโทรทัศน์ ถือเป็นรายการที่ได้รับความนิยมอย่างยาวนานและแพร่หลายมาตลอด จุดเริ่มต้นของละครโทรทัศน์มาจากการสรรหาบทหรือโครงเรื่องที่นำเสนอมาเขียนและนำเข้าสู่กระบวนการทำเป็นละคร ดังนั้นบทละครโทรทัศน์จึงเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพ เพื่อผู้ชมทราบได้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร มีใครมาเกี่ยวข้อง และเกิดเรื่องราวที่ไหน เมื่อไหร่

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ของผู้เขียนบทละครสามารถสรุปได้ว่า

- 1) การคิดสร้างสรรค์บทละครเขียนขึ้นใหม่ โดยผู้เขียนบทละครโทรทัศน์มักได้โครงเรื่องมาจากสิ่งรอบตัว ข่าวสาร เหตุการณ์สำคัญ หรือผู้อำนวยการผลิตกำหนดความต้องการ กำหนดนักแสดงมา ผู้เขียนบทละครก็จะนำไปประมวลและสร้างเรื่องราวให้เหมาะสม

2) การดัดแปลงบทประพันธ์เป็นบทละครโทรทัศน์ ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์จะยึดโครงเรื่องหลักและเขียนเนื้อหาเพิ่มเพื่อให้เพียงพอต่อการผลิตละครด้วยความยาว 15-30 ตอน

3) กระบวนการเขียนบทละครโทรทัศน์ เริ่มจากเตรียมการเขียนบทโดยผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ก็จะมีวิธีการทำงานที่แตกต่างกันไปเช่น อาจหาแรงบันดาลใจจากศิลปะในสื่ออื่นๆ เมื่อได้โครงเรื่องแล้วก็จะนำไปพูดคุยกับทีมผู้อำนวยการผลิต และขยายโครงเรื่องโดยเขียน 1 หน้าต่อ 1 ตอนเพื่อให้ง่ายต่อการผลิต ต่อมาจึงแก้ไขบทเพื่อให้บทสมบูรณ์และนำไปผลิตเป็นละครโทรทัศน์

4) เทคนิคเฉพาะบุคคลของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ มักจะเป็นเอกลักษณ์ในการทำงานและการหาแรงบันดาลใจในแต่ละบุคคล โดยเน้นไปที่การตีความของบทประพันธ์ว่าเป็นอย่างไรเช่นความสัมพันธ์ของตัวละครที่ทะเลาะกันจะต้องมีบทพูดไปในทางไหน

5) การวิเคราะห์ปัจจัย ปัญหา กลุ่มเป้าหมาย และแนวโน้มการเขียนบทละครโทรทัศน์ ปัญหาที่ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์เจอส่วนมากมักเป็นการหาแนวทางการเขียนต่อไม่ได้หรือคิดไม่ออกว่าจะผูกปมเนื้อเรื่องต่อไปอย่างไร โดยมีปัจจัยภายในเช่น ความเบื่อหน่าย การรับงานซ้อน และปัจจัยภายนอกเช่น เวลาที่จำกัดในการแก้ไขบท การเพิ่มและลดจำนวนตอน ซึ่งอาจกระทบถึงกลุ่มเป้าหมายคือผู้ชมละครโทรทัศน์ ที่ต้องการดูละครโทรทัศน์เพื่อหลีกเลี่ยงความเครียดและหาความบันเทิง แต่ได้รับชมละครโทรทัศน์ที่มีลักษณะไม่หลากหลายหรือแนวทางที่คล้ายกันออกมาเป็นจำนวนมาก ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์จึงมีความเห็นเกี่ยวกับแนวโน้มการเขียนบทละครว่าควรผลิตตัวละครให้มีโครงสร้างที่ชัดเจนและน่าสนใจ จึงค่อยขยายเรื่องราวเพิ่มเติมจนมาเป็นโครงเรื่อง

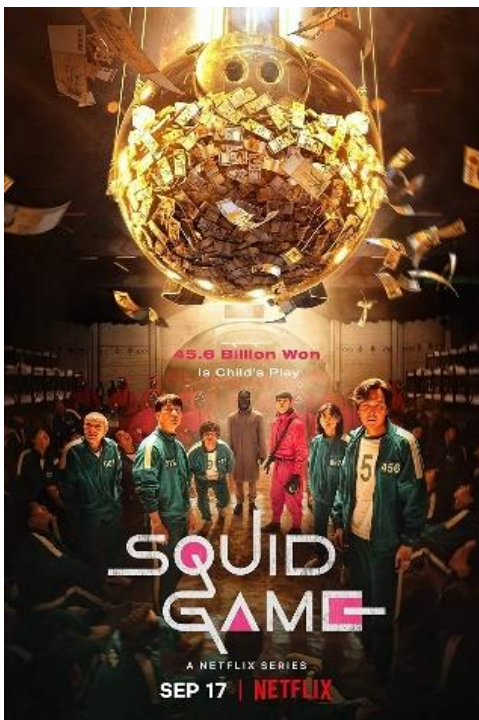
2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องซีรีส์เรื่อง Squid Game

ใจ อึ้งภากรณ์ (2564) กล่าวถึง Squid Game ในเว็บบล็อกเกี่ยวกับการวิจารณ์ระบบสังคมทุนนิยมภายในเรื่องว่าเขียนออกมาได้เสียดสีระบบสังคมทุนนิยมอย่างชัดเจน เช่นเมื่อผู้เล่นทุกคนต้องการให้เกมจบลงจะมีการจัดตั้งมติว่าจะเล่นเกมต่อหรือจบเกม ผู้คุมเกมก็เสนอเงินจำนวนมากเพื่อซื้อเสียงจนทำให้ผู้เล่นบางส่วนเปลี่ยนใจ จะเห็นได้ว่าแม้จะให้ลงมติโดยสมัครใจเพียงใดแต่ระบบสังคมทุนนิยมมักทำให้คนต้องเลือกที่จะต้องดิ้นรนต่อ อีกทั้งยังเสนอแนวคิดที่ว่าเหล่านายทุนใช้เงินทุนก้อนใหญ่มาดูการต่อสู้ของผู้เล่นเพื่อลดความเบื่อหน่ายต่างกับผู้เล่นเองที่ถูกทอดทิ้งหรือถูกเอาเปรียบจากชนชั้นนายทุนเหล่านั้นจึงต้องมาเสี่ยงชีวิตในเกมนี้ แต่เรื่องนี้ยังคงขาดการแก้ไขสถานการณ์มีเพียงแค่การนำเสนอ ต่างจากระบบสังคมทุนนิยมในโลกจริงที่ชนชั้นกรรมาชีพสามารถร่วมกันเรียกร้องสิทธิของตัวเองจากนายทุนได้

บทที่ 3

ข้อมูลทั่วไปของซีรีส์ Squid Game (2564)

3.1 ข้อมูลการผลิตและการแพร่ภาพ



ภาพที่ 3.1.1 โปสเตอร์ซีรีส์เรื่อง Squid Game

ที่มา <https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm2766402049/>

ซีรีส์เรื่อง Squid Game หรือชื่อภาษาไทยคือ สควิดเกม เล่นลุ้นตาย และชื่อภาษาเกาหลีคือ **오징어 게임**(Ojingeo Geim) กำกับและเขียนบทโดยฮวังดงฮยอก(Hwang Dong Hyuk, **황동혁** : 2514-ปัจจุบัน) เป็นละครโทรทัศน์แนวแอ็กชัน ทราม่า และลึกลับ ออกอากาศครั้งแรกในวันที่ 17 กันยายน 2564 ผ่านทางสตรีมมิ่ง Netflix มีจำนวน 9 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 30-70 นาที

ซีรีส์เรื่อง Squid Game ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างยิ่งใหญ่ โดยได้รับรางวัลระดับโลกอย่าง Emmy Awards ครั้งที่ 74 ในวันที่ 12 กันยายน 2565 โดยมีผู้จัดคือ เคนเนธ ทัมป์สัน (Kenan Thompson : 2521-ปัจจุบัน) ถึง 6 ประเภทได้แก่ นักแสดงนำยอดเยี่ยม กำกับการแสดง

ยอดเยี่ยม นักแสดงรับเชิญหญิงยอดเยี่ยม สเปนเซียลิวอลเอฟเพต์ยอดเยี่ยม โปรดักชันดีไซน์ยอดเยี่ยม
ประเภทรายการที่มีการเล่าเรื่องแบบร่วมสมัย และการแสดงสดันท์ยอดเยี่ยม

อีกทั้งซีรีส์เรื่องนี้ยังเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีได้อย่างแพร่หลายเช่น ทัลโกนา

(Dalgona candy **달고나**) หรือขนมน้ำตาลแผ่นที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง ซึ่งเป็นขนมหวานพื้นบ้าน
ของสาธารณรัฐเกาหลีที่นิยมในช่วงปี 1960 (พศ.2503) ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นและมียอดขายที่ถล่ม
ทลาย ส่วนการละเล่นอื่นๆที่ปรากฏในเรื่องก็ได้รับความนิยมมากเช่น เกมปลาหมึก (Ojingeo
오징어) ซึ่งเป็นเกมส์ที่เป็นชื่อของซีรีส์เรื่องนี้และยังเป็นเกมส์ในด้านสุดท้ายของเรื่องอีกด้วย

3.2 ตัวละคร

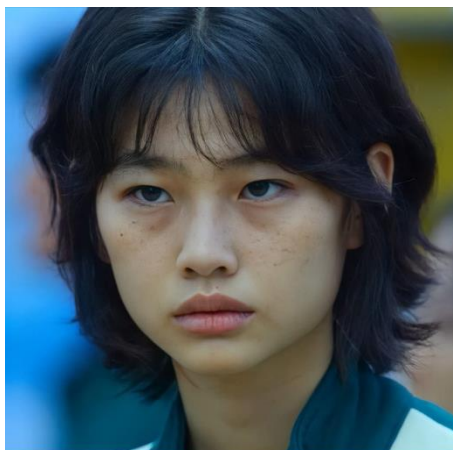
ตัวละครหลัก



ภาพที่ 3.2.1 ซองกีฮุน รับบทโดย ลีจองแจ

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaindex?page=4&ref_=tt_mv_close

ซองกีฮุน รับบทโดย ลีจองแจ(Lee Jung jae, **이정재** : 2515-ปัจจุบัน) ผู้ชายวัย
กลางคนที่ตกงาน มีหนี้สิน และติดพนัน อาศัยอยู่กับแม่เพียงสองคน มีลูกสาวหนึ่งคนกับภรรยาเก่า แม่
ที่ต้องได้รับการรักษาอย่างฉับพลันและความต้องการที่จะได้สิทธิ์เลี้ยงดูลูกจึงทำให้เกิดแรงผลักดันใน
การเข้าร่วม Squid Game เพื่อชิงเงินรางวัลมาพิสูจน์ว่าตัวเองสามารถเลี้ยงดูลูกได้ เป็นคนที่ไม่ค่อย
ทันคนนักเช่น ตอนที่โดนคังแซบยกขโมยเงิน



ภาพที่ 3.2.2 คังแซบยอก รับบทโดย จองโฮยอน

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm2245913345?ref_=ttmi_mi_all_sf_123

คังแซบยอก รับบทโดย จองโฮยอน(Jung Ho Yeon, **정호연** : 2537-ปัจจุบัน)

ผู้หญิงที่หนีมาจากประเทศเกาหลีเหนือ มีความใฝ่ฝันว่าจะพาพ่อแม่ออกมาจากเกาหลีเหนือให้ได้แต่โดนนายหน้าที่พาข้ามประเทศเอาเงินไป และต้องการใช้เงินเพื่อเลี้ยงน้องชาย เป็นคนที่มีทักษะการเอาตัวรอดสูง ทั้งตอนที่อยู่กับจางด็อกซุนจนกระทั่งมาเข้าร่วมใน Squid Game



ภาพที่ 3.2.3 โซซังวู รับบทโดย พัคแฮซู

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm4199156993?ref_=ttmi_mi_all_sf_5

โซซังวู รับบทโดย พัคแฮซู(Park Hae Soo, **박해수** : 2524-ปัจจุบัน) เพื่อนบ้าน

ของชองกีฮัน เป็นความภาคภูมิใจของหมู่บ้านเนื่องจากสามารถเข้ามหาวิทยาลัยโซลได้ แต่ในภายหลังยกยอกเงินลูกค้าแล้วไปลงทุนในตราสารอนุพันธ์ แต่เกิดความล้มเหลวทำให้เป็นหนี้สินจึงเข้าร่วม Squid Game เพื่อหาเงินมาใช้หนี้



ภาพที่ 3.2.4 ฮวังจุนโฮ รับบทโดย วีฮาจุน

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm3393850625?ref_=ttmi_mi_all_sf_4

ฮวังจุนโฮ รับบทโดย วีฮาจุน(Wi Ha Jun, **위하준** : 2534-ปัจจุบัน) ตำรวจที่มาตามสืบคดีพี่ชายของเขาที่หายตัวไป ซึ่งเบาะแสของการหายตัวไปของพี่ชายเกี่ยวข้องกับ Squid Game ทำให้เขาเข้ามาแข่งตัวกับเหล่าคนคุมเกมส์เพื่อที่จะสืบเรื่องราวของพี่ชาย

ตัวละครรอง



ภาพที่ 3.2.5 โอฮิลนัม รับบทโดย โอยองซู

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm3692235265?ref_=ttmi_mi_all_sf_55

โอฮิลนัม รับบทโดย โอยองซู (O Yeong Su, **오영수** : 2487-ปัจจุบัน) ชายสูงอายุที่เป็นน้องอกในสมอง มีทักษะการเล่นเกมส์ที่ดีเนื่องจากเติบโตมากับยุคของการละเล่นต่างๆ แต่ท้ายที่สุดเขาคือผู้ที่สร้าง Squid Game ขึ้นมา



ภาพที่ 3.2.6 ฮันมินยอ คิมจูรยอง

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm351341313?ref_=ttmi_mi_all_sf_47

ฮันมินยอ รับบทโดย คิมจูรยอง (Kim Joo Ryoung, **김주령** : 2519-ปัจจุบัน)

ผู้หญิงที่ไม่มีเรื่องราวเบื้องหลัง เป็นคนที่มีทำเล่ห์เหลี่ยมมากปรับตัวไปได้ในทุกสถานการณ์ ในตอนแรกเข้าร่วมฝ่ายเดียวกับจางด็อกซูแต่สุดท้ายก็โดนจางด็อกซูหักหลัง



ภาพที่ 3.2.7 จางด็อกซู รับบทโดย ฮอซองแท

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm1464405249?ref_=ttmi_mi_all_sf_6

จางด็อกซู รับบทโดย ฮอซองแท (Heo Sung Tae, **허성태** : 2520-ปัจจุบัน)

นักเลงที่ยักยอกเงินจากนายใหญ่ ทำให้ลูกน้องเกิดความไม่เชื่อถือเขาจึงต้องหาเงินมาเพื่อที่จะใช้หนี้สินนายใหญ่ เป็นคนที่มีเล่ห์เหลี่ยมในการเล่นเกมส์อีกทั้งยังทะเยอทะยานทำให้ผ่านเกมส์ต่างๆไปได้



ภาพที่ 3.2.8 อับดุล อาลี รับบทโดย อนุพัม ตรีพาทิ

ที่มา https://www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm3523932417?ref_=ttmi_mi_all_sf_179

อับดุลอาลี รับบทโดย อนุพัม ตรีพาทิ (Anupam Tripathi : 2531-ปัจจุบัน) แรงงานชาวต่างชาติจากประเทศปากีสถาน ที่ไม่ได้รับค่าแรงตามที่ข้อตกลงว่าจ้าง อีกทั้งยังทำให้นายจ้างเกิดอุบัติเหตุและขโมยเงินมาเพื่อให้ภรรยาและลูกกลับประเทศบ้านเกิดไปก่อน จึงต้องพยายามหาเงินมาเพื่อที่จะได้ตามกลับไปประเทศบ้านเกิด เขาเป็นคนที่เห็นใจผู้คนและอ่อนน้อมถ่อมตนจนทำให้โดนโซซังวูหลอกในด้านเกมส์ลูกแก้ว

3.3 เนื้อเรื่องย่อ

ซงกีฮุน ชายวัยกลางคนที่เจอกับปัญหาชีวิตมากมายทั้ง ตกงาน ติดหนี้ แม่ต้องได้รับการรักษา และต้องการที่จะพิสูจน์สิทธิ์ในการเป็นพ่อของลูกให้ได้ หวังพึ่งการพนันเพื่อที่จะนำเงินรางวัลมาใช้ จนได้มาพบกับชายปริศนาที่ชวนเล่นเกมสดักจีซึกี (딱지치기) โดยหากตักจีของใครโดนอีกฝ่ายพลิกได้จะต้องให้เงิน 100,000 วอน ซงกีฮุนเล่นแพ้ไปหลายครั้งจนในท้ายที่สุดพลิกตักจีของชายปริศนาได้ และได้รับเงิน 100,000 วอน ก่อนชายปริศนาจะจากไปเขาชวนซงกีฮุนเข้าร่วม Squid Game เพื่อรับเงินที่มากกว่าเดิม

ซงกีฮุนตัดสินใจที่จะเข้าร่วม Squid Game เมื่อเขาเข้าไปใน Squid Game แล้วจึงได้พบผู้เข้าร่วมจำนวน 456 คน ที่มีปัญหาทางการเงินเหมือนกัน เกมส์แรกที่ได้เข้าร่วมได้เจอคือ เกมส์ เออีโอโอ หยุด ซึ่งมีการละเล่นเหมือนเกมส์แปะแข็งที่จะมีผู้ปิดตาคอยหันมามองผู้เล่น และเมื่อผู้ปิดตาหันกลับไปปิดตา ผู้เล่นจะต้องวิ่งเข้ามาเพื่อมาจับตัวผู้ปิดตา หากผู้ปิดตาหันไปเจอผู้เล่นขยับตัวพอดีถือว่าผู้เล่นออกจากเกมส์ แต่สำหรับ Squid Game ผู้เล่นที่ออกจากเกมส์คือเสียชีวิต จากเกมส์นี้ทำให้ผู้เข้าร่วมครั้งหนึ่งต้องการยุติการแข่งขัน

หลังยุติการแข่งขัน ทุกๆคนกลับไปใช้ชีวิตและคิดว่าต้องการกลับมาเข้าร่วมอีกครั้ง เพราะสุดท้ายแล้วก็ยังคงต้องการเงินรางวัลมาเพื่อใช้ชีวิตอยู่ดี ในครั้งนี้มีการรวมกลุ่มกัน ได้แก่ กลุ่มของกีฮุน ที่มีโซซังวู อับดุลอาลี โอฮิลนัม และคังแซบยอก และกลุ่มของจางด็อกซู ที่มีฮันมินยอและผู้เล่นอื่นๆ ในอีกด้านฮวังจุนโฮก็เข้ามาแฝงตัวเป็นเหล่าผู้คุมเกมส์ที่สวมหน้ากาก และคอยจับบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นในการแข่งขันแห่งนี้

ผู้เล่นผ่านแต่ละด่านมาได้แก่ ด่านทัลโกนา ด่านซึกกะเยอ ด่านเกมส์ลูกแก้ว ด่านสะพานกระจก และสุดท้ายด่านเกมส์ปลาหมึก ผู้เข้าร่วมค่อยๆเสียชีวิตไปในแต่ละด่าน จนในท้ายที่สุดของกีฮุนเป็นผู้ชนะ Squid Game และได้รับเงินรางวัลจำนวน 45,000 ล้านบาท หลังจากเวลาผ่านไปของกีฮุนได้พบโอฮิลนัมอีกครั้ง และเขาได้รู้ความจริงว่าโอฮิลนัมเป็นผู้เริ่มเกมส์นี้ขึ้นมาเพราะมองว่าชีวิตของเขามีเงินมากเกินไป และไร้ความสนุกสนาน จึงเกิดการรวมเงินทุนเพื่อนำมาเป็นเงินรางวัลสำหรับ Squid Game ด้านของฮวังจุนโฮ ก็สามารถแทรกแซงเข้าองค์กรไปได้จนได้รู้ความจริงว่าพี่ชายที่หายไปของตนเองนั่นคือหัวหน้าผู้คุมเกมส์หรือพรอนต์แมน ซึ่งเป็นคนคุมเกมส์แทนโอฮิลนัมนั่นเอง

3.4 ฉากและสถานที่

ฉากและสถานที่แบ่งออกเป็น 2 สถานที่ ได้แก่ พื้นที่ในเมือง ที่ตัวละครหลักใช้ดำเนินชีวิต รวมทั้งยังมีตัวละครประกอบอื่นๆเข้าฉากร่วมด้วยเพื่อแสดงให้เห็นการใช้ชีวิตในสังคมทั่วไป และพื้นที่สำหรับการแข่งขัน ซึ่งเป็นพื้นที่ปิดที่ตั้งอยู่บนเกาะห่างไกลผู้คนที่จะไม่เห็นตัวละครประกอบอื่นๆเข้าฉาก มีเพียงผู้เข้าร่วมเกมส์ ผู้คุมเกมส์ และเหล่านายทุนที่หุนเงินรางวัลเพื่อแสดงให้เห็นถึงสังคมที่มีความแตกต่างกันมาก

บทที่ 4

ระบบสังคมทุนนิยมที่ปรากฏในซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564)

จากการศึกษาเกี่ยวกับระบบสังคมทุนนิยมและความคิดสังคมปัจจุบันในสาธารณรัฐเกาหลีได้สามารถนำความรู้และความเข้าใจมาวิเคราะห์ระบบสังคมทุนนิยมที่ปรากฏในซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) ได้ดังนี้

(ตอนที่ 1 นาทีที่ 00:03:05)

ชองกีฮุนได้รับเงินจากแม่เนื่องในวันเกิดลูกสาวของเขา และเขาจึงคุยกับแม่เกี่ยวกับข้าวของที่แพงขึ้นเงินที่แม่อาจไม่พอสำหรับของขวัญให้ลูกสาว อีกทั้งการทำงานเพื่อใช้หนี้ของเขาที่ค่าแรงของเขาอาจไม่พอสำหรับการใช้หนี้และค่าใช้จ่ายอื่นๆ

(ตอนที่ 1 นาทีที่ 00:18:50)

ชองกีฮุนเจอชายปริศนาที่สถานีรถไฟใต้ดิน ชายปริศนาชวนเขาเล่นเกมสติกจีหากใครชนะจะได้แลกกับเงิน 100,000 วอน แต่ชองกีฮุนไม่มีเงินมาแลกด้วย ชายปริศนาจึงให้เขาแลกกับการถูกตบหน้าแทน เปรียบเทียบได้กับระบบสังคมทุนนิยมทำให้คนในสังคมยอมทุกอย่างเพื่อแลกกับเงินในการดำรงชีวิต

(ตอนที่ 1 นาทีที่ 00:39:30)



4.1 ผู้คุมเกมส์เผยเงินรางวัล

ผู้คุมเกมส์ที่สวมหน้ากากเปิดเผยเงินรางวัลที่จะได้หลังชนะการแข่งขันเพื่อที่จะโน้มน้าวผู้เข้าแข่งขัน เปรียบเทียบกับระบบการทำงานในองค์กรที่มีเงินเดือนหรือค่าจ้างเป็นสิ่งโน้มน้าวให้แรงงานทำงานอย่างเต็มประสิทธิภาพเพื่อค่าจ้าง

(ตอนที่ 2 นาทีที่ 00:05:16)

เหล่าผู้เข้าแข่งขันเรียกร้องให้เปิดการโหวตตัดสินเพื่อยุติการเล่นเกมส์เพราะหากแพ้เกมส์นั้นคือการเสียชีวิต พวกเขามองว่ามันเสี่ยงมากเกินไป ตามกฎของ Squid Game หากมีผู้เข้าแข่งขันเกินครึ่งเลือกที่จะยุติการเล่นเกมส์สามารถยุติเกมส์ได้ แม้ว่าเหล่าผู้คุมเกมส์จะทำตามกฎแต่กลับประกาศเงินรางวัลในปัจจุบันคือจำนวน 25,500 ล้านวอน เพื่อโน้มน้าวใจให้ผู้เข้าแข่งขันอยู่ต่อไป ผู้เข้าแข่งขันจึงเริ่มแบ่งฝ่ายกันเป็นฝ่ายที่มองว่าชีวิตสำคัญ และฝ่ายที่มองว่าออกไปใช้ชีวิตก็แยเหมือนเดิม

(ตอนที่ 2 นาทีที่ 00:30:30)

อับดุลอาลีเรียกร้องค่าจ้างและค่ารักษาจากอาการบาดเจ็บระหว่างทำงานจากผู้ประกอบการ ซึ่งถือเป็นสวัสดิการที่ลูกจ้างควรได้รับ แต่ผู้ประกอบการกลับอ้างว่าไม่มีเงินพอมจ่ายค่าจ้างและค่ารักษาให้เขา แม้จะเผยให้เห็นว่าผู้ประกอบการมีเงินทุนอยู่ในมือ ถือเป็นปัญหาของระบบสังคมทุนนิยมที่ลูกจ้างมักโดนกดค่าแรงและกดสวัสดิการด้วยความไม่เป็นธรรม อาจเป็นมุมมองของผู้ประกอบการว่าลูกจ้างที่ใช้เพียงแรงงานไม่จำเป็นต้องได้รับค่าแรงที่มากมายขนาดนั้นหรืออาจถึงขั้นไม่จ่ายค่าแรงตามระยะเวลาสัญญาจ้าง

(ตอนที่ 3 นาทีที่ 00:09:20)

มีการรวมกลุ่มกันของผู้เข้าแข่งขันได้เช่น กลุ่มของชองกีฮัน ที่มีโซซังวู อับดุลอาลี และโอฮิลันัม และกลุ่มของจางด็อกซู ที่มีผู้เล่นหมายเลขอื่นๆและพยายามชวนคังแซบยอกเข้าร่วมด้วย เปรียบเทียบได้กับสภาพแรงงานที่มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกันของลูกจ้าง ในการหารื้อเรื่องมาตรฐานค่าแรงหรือสวัสดิการการทำงานเพื่อที่จะไม่เสียผลประโยชน์ให้กับผู้ประกอบการ เช่นฉากที่อับดุลอาลีคุยกับคนในกลุ่ม

อับดุลอาลี : ผมเล่นเกมส์พวกนี้ไม่เป็นเลย

โซซังวู : ไม่ต้องห่วงหรอก กติกาในเกมส์เด็กๆมันง่าย ถ้านายไม่รู้ เดี่ยวพวกเราจะช่วยเหลือ

เปรียบเทียบกับลูกจ้างที่ไม่รู้สิทธิการเรียกร้องมาตรฐานของค่าแรงและสวัสดิการซึ่งสามารถติดต่อสหภาพแรงงานได้

(ตอนที่ 3 นาทีที่ 00:28:46)

ผู้เล่นหมายเลข 111 ได้รับคำใบ้ในการแข่งขันรอบหน้า เพื่อที่จะมาเตรียมตัวก่อนการแข่งขัน สาเหตุที่ได้รับคำใบ้เนื่องจากผู้เล่นหมายเลข 111 เป็นหมอคัลยแพทย์ในชีวิตจริง(ภายนอก Squid Game) ซึ่งสามารถทำการผ่าตัดเถื่อนของร่างผู้เสียชีวิตที่แพ้เกมส์ ให้กับผู้คุมเกมส์เพื่อนำ ด้บไต ลูกตา ไปขายในตลาดมืด เปรียบเทียบกับระบบสังคมทุนนิยมที่เอื้อผลประโยชน์ให้ลูกจ้างไม่เท่ากัน เช่นการรับลูกจ้างเข้าทำงาน เหล่านายทุนอาจให้โอกาสกับลูกจ้างที่มีเส้นสายหรือให้ประโยชน์อื่นๆแก่องค์กรได้มากกว่าลูกจ้างรายอื่นๆ

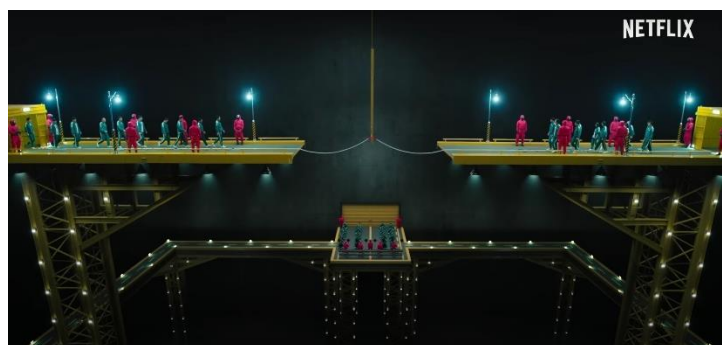
(ตอนที่ 4 นาทีที่ 00:06:30)



4.2 จางด็อกซูฆ่าผู้เข้าแข่งขัน

จางด็อกซูฆ่าผู้เข้าแข่งขันรายหนึ่ง โดยที่เหล่าผู้คุมเกมส์ไม่ห้ามหรือไม่มีการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันรายนั้น เปรียบเทียบกับระบบสังคมทุนนิยมที่แรงงานจะต้องแข่งขันกันเอง เพื่อแย่งตำแหน่งและโกยผลประโยชน์เข้าตัวเองให้มากที่สุด เพื่อจะใช้ชีวิตในระบบสังคมทุนนิยมนี้ โดยที่นายทุนหรือผู้ประกอบการไม่ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือแรงงานทุกคน

(ตอนที่ 4 นาทีที่ 00:38:43)



4.3 ด้านซีกกะเยอ

ด้านซีกกะเยอที่ผู้เข้าแข่งขันต้องรวมกลุ่มกันเพื่อเข้าเล่นเกมส์ ในการหาสมาชิกโซซังวูเสนอให้หาเฉพาะผู้ชายเพิ่มเข้ามา เพราะมองว่าผู้หญิงและผู้สูงอายุอาจทำให้แพ้เกมส์ได้ สำหรับระบบสังคมทุนนิยมก็มีแนวคิดในการรับลูกจ้างแบบนี้ โดยมองว่าผู้ชายอาจทำผลประโยชน์และกำไรให้บริษัทได้อย่างเต็มประสิทธิภาพมากกว่า รวมทั้งใช้แรงงานได้สมกับค่าแรง เนื่องจากผู้หญิงต้องแต่งงาน ให้กำเนิดบุตร และเลี้ยงดูบุตร ตามหลักประเพณีสมัยก่อน ส่วนผู้สูงอายุทำงานได้ช้าลงและประสิทธิภาพน้อย

(ตอนที่ 6 นาทีที่ 00:16:34)

เข้าสู่ด่านลูกแก้ว ผู้เข้าแข่งขันต้องจับคู่กันและแข่งกับคู่ของตัวเอง โดยเล่นเกมส์อะไรก็ได้ที่ใช้ลูกแก้ว หากฝ่ายไหนได้ลูกแก้วของอีกฝ่ายมาจนครบถือว่าชนะและผ่านเข้ารอบ เปรียบเทียบถึงการแข่งขันในระบบสังคมทุนนิยมที่แม้ว่าจะมีความสัมพันธ์กัน เช่น เป็นเพื่อน ญาติ หรือคู่สามีภรรยา ปัจจัยการเงินก็บีบบังคับให้เกิดการแข่งขันกันเพื่อเอาตัวรอดให้ได้

(ตอนที่ 7 นาทีที่ 00:10:14)



4.4 กลุ่ม VIP

เหล่ากลุ่ม VIP มาดูการแข่งขัน Squid Game ด้วยตนเอง อีกทั้งยังมีการลงเงินกัน ทายว่าหมายเลขไหนจะชนะ เปรียบเทียบกับระบบสังคมทุนนิยมที่นายทุนสามารถลงเงินให้กับผู้ประกอบการ และรอยอดปันผลหรือผลประโยชน์จากแรงงานในองค์กร

(ตอนที่ 9 นาทีที่ 00:13:15)

ด้านสุดท้ายของ Squid Game เหลือผู้เข้าแข่งขันเพียง 2 คนคือ ซองกีฮุนและโซซังวู เป็นด้านของเกมส์ปลาหมึก แม้สุดท้ายแล้วซองกีฮุนจะให้ทางเลือกแก่โซซังวูว่า หากทั้งคู่โหวตยุติเกมส์ ตอนนี้ก็สามารถยุติการเล่นเกมส์และได้ออกไปจากที่นี่ แต่โซซังวูไม่ยอมยุติ เขากลับยอมตายแทนเพื่อ ซองกีฮุนจะได้เงินรางวัล และขอให้ซองกีฮุนนำเงินรางวัลบางส่วนไปให้แม่ของเขา เปรียบเทียบกับ ระบบสังคมทุนนิยมที่แรงงานยอมแลกชีวิตกับค่าจ้างจำนวนมาก แม้ต้องทำงานล่วงเวลาจนส่งผลถึง สุขภาพแต่เพื่อแลกกับค่าจ้างที่ต้องนำมาใช้จ่ายในชีวิตประจำวันแล้วก็ต้องยอม

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) จุดประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ที่สะท้อนออกมาผ่านซีรีส์ Squid Game พบได้ว่าเนื้อหาเน้นเผยแพร่ด้านการแข่งขันของประชาชนในระบบสังคมทุนนิยมเป็นหลัก จากการนำเงินรางวัลมาโน้มน้าวใจให้ผู้เข้าแข่งขันที่มีปัญหาด้านการเงินในชีวิต ความดิ้นรนในการแข่งขันกัน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นภาพของนายทุนที่เปรียบเสมือนผู้คุมเกมส์ชีวิตที่สามารถกำหนดความยากง่ายของการแข่งขัน แม้ว่าในตอนสุดท้ายความพยายามในการแข่งขันจะมีผู้คนที่ประสบความสำเร็จ แต่ระหว่างการแข่งขันก็มีผู้คนที่แพ้ไปด้วยเช่นกัน ซึ่งสะท้อนกับชีวิตของประชากรในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ที่ปลุกฝังการใช้ชีวิตด้วยการแข่งขันที่สูงมากเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น อีกทั้งยังได้รับความกดดันจากตัวเองและสังคมรอบข้าง แม้จะต้องแลกกับความเจ็บปวดทั้งด้านร่างกายและจิตใจ แต่สุดท้ายแล้วเพื่อผลประโยชน์สูงสุดในชีวิตตนเองจึงต้องพยายามอย่างเต็มที่โดยไม่สนวิธีการ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาระบบสังคมทุนนิยมในสาธารณรัฐเกาหลีใต้ผ่านซีรีส์เรื่อง Squid Game (2564) ควรมีการรับชมซีรีส์เรื่อง Squid Game อย่างถี่ถ้วนเพื่อความสะดวกต่อการวิเคราะห์เนื้อเรื่อง อีกทั้งยังสามารถเลือกเนื้อหาที่สำคัญจากในซีรีส์ได้อย่างง่าย และควรศึกษาเรื่องระบบสังคมทุนนิยมอย่างละเอียดเพื่อความเข้าใจและวิเคราะห์ได้อย่างลึกซึ้ง

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์

คึกฤทธิ์ ปราโมช, หม่อมราชวงศ์, บุญชู โรจนเสถียร และเกษม ศิริสัมพันธ์ (ม.ป.ป.)

ทุนนิยม สังคมนิยม ประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สยามรัฐ

จามะรี เชียงทอง. (2564). *มนุษย์กับเศรษฐกิจ*. กรุงเทพฯ: บริษัท แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปชั่น จำกัด

นภดลชาติประเสริฐ และคณะ. (2560). *เกาหลีปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ทิวดอร์, แดเนี่ยล. (2560) *มหัศจรรย์เกาหลี: จากเก้าถ่านสู่มหาอำนาจทางเศรษฐกิจ*

และวัฒนธรรม. แปลโดย ฐิติพงษ์ เหลืองอรุณเลิศ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์

Openworlds

ข้อมูลจากเว็บไซต์

กิตติ ประเสริฐสุข. (2561). *Soft Power ของเกาหลีใต้: จุดแข็งและข้อจำกัด*. สืบค้นเมื่อวันที่

23 สิงหาคม 2565 จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/easttu/article/download/144286/106774/384586>

ใจ อึ้งภากรณ์. (2564). *Squid Game ทำทนายสภาพสังคมทุนนิยม*.

สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม พ.ศ. 2565 จาก

<https://turnleftthai.wordpress.com/2021/10/11/squid-game>

นราพร สังข์ชัย. (2552) *บทละครโทรทัศน์: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิค*.

สืบค้นเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2565 จาก

<http://utcc2.utcc.ac.th/utccjournal/293/นราพร%20สังข์ชัย.pdf>

สุจินดา สุขมา. (2551). *ทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม พ.ศ. 2565 จาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/53442>

ทัศนีย์ สาลีโกชน. (2565). *Squid Game สร้างประวัติศาสตร์ คราว 6 รางวัล*

Emmy Awards. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2566 จาก

<https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1026476>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	เกวลิน เนียมจ้อย
วันเกิด	31 มกราคม 2544
ที่อยู่	129/7 หมู่ 3 ตำบลศาลากลาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี 11130
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาชั้นต้นและชั้นปลายจาก โรงเรียนเทพศิรินทร์ นนทบุรี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเอเชียศึกษา (ภาษาจีน) คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์