

การเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล

TRANSMEDIA STORYTELLING OF MARVEL CINEMATIC UNIVERSE

Received: 12 January 2022

Revised: 29 March, 2022

Accepted: 1 April, 2022

ต่อสกุล ธีระพัฒน์*

Torsakul Thirapatana*

*อาจารย์ประจำหลักสูตรภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุภศรีปริทัศน์

*Lecturer, Department of Film and Digital Media, Dhurakij Pundit University.

*Email: torsakul.thi@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบความสำเร็จของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe) ที่เกิดขึ้นมาจากการใช้การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia storytelling) โดยศึกษาจากภาพยนตร์และภาพยนตร์สั้นของมาร์เวล สตูดีโอรวมถึงศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ ผลการศึกษาพบว่า จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลประกอบด้วยภาพยนตร์ที่ถือว่าเป็นเรื่องหลัก และเล่าเรื่องข้ามสื่อโดยใช้สื่ออีกสี่รูปแบบ ได้แก่ 1) การใช้ post-credits scenes 2) ภาพยนตร์สั้นที่เรียกว่า Marvel One-Shots 3) รายการละครทางโทรทัศน์ (Marvel Series) และ 4) หนังสือการ์ตูน Marvel Prelude โดยการเล่าเรื่องในสื่ออื่น ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมโยงเรื่องระหว่างภาพยนตร์และขยายบทบาทตัวละครรองในภาพยนตร์หลัก บทความนี้ยังเสนอว่ากลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อนี้ส่งผลไปสู่การสร้างความสำเร็จเรื่องราวที่เพิ่มขึ้นแก่ผู้ชมและช่วยเพิ่มรายได้ในการฉายภาพยนตร์ด้วย

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ มาร์เวล การเล่าเรื่องข้ามสื่อ ธุรกิจภาพยนตร์ จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล

Abstract

This article aims to study the elements of success in the Marvel Cinematic Universe (MCU). The method of this study is the analysis of Marvel films and short films, as well as information on various websites. This article focuses on the way transmedia storytelling is used in the MCU.

It is found that the MCU includes the superhero movies that are its main story. There are also 4 types of media in its transmedia storytelling. They are post-credits scenes, Marvel one-shots films, Marvel series, and Marvel Prelude comics. These transmedia works play a role in connecting among the films and extending stories of non-main characters. This article suggests that the transmedia strategy helps give their audiences insights. It also leads to the financial success of the films.

Keywords: Film, Marvel, Transmedia Storytelling, Film Business, Marvel Cinematic Universe

บทนำ

ในยุคสื่อดิจิทัลและการปรับตัวของรูปแบบการเล่าเรื่องในยุคปัจจุบันสร้างวัฒนธรรมการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปซึ่งรวมถึงการบริโภควัฒนธรรมบันเทิงอย่างภาพยนตร์ด้วย ในด้านภาพยนตร์ ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องที่ฉายมักจะเป็นเรื่องที่จับในตัวเอง เมื่อชมภาพยนตร์จบก็ถือว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์ก็จบลง เมื่อมีภาพยนตร์ภาคใหม่เกิดขึ้นจะถือเป็นเหตุการณ์ใหม่ที่ตัวละครเดิมดำเนินเรื่องราวไป

การเกิดขึ้นของมาร์เวลสตูดิโอ (Marvel Studio) และการสร้างภาพยนตร์แนวยอดวีรบุรุษ (superhero) อย่าง Iron Man อื่น ๆ เช่น Thor และ Captain America นอกจากนี้ทั้งสองเรื่องนี้ยังได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์ภาคต่อเพราะว่าภาพยนตร์มีการใส่เรื่องราวที่เชื่อมโยงกัน วิธีการเชื่อมโยงเหล่านี้ส่งผลให้มาร์เวลสตูดิโอตัดสินใจสร้างภาพยนตร์ที่รวมยอดวีรบุรุษทั้งหมดของมาร์เวลสตูดิโอที่ชื่อว่า The Avengers โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้อย่างมหาศาล นับเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เกิด “จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล” ซึ่งสร้างมาอย่างต่อเนื่องถึง 27 เรื่องจนถึงปัจจุบัน

ความสำเร็จของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในวงการภาพยนตร์โดยมีการสร้างภาพยนตร์รูปแบบที่ใกล้เคียงกันออกมา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Godzilla ของบริษัท Legendary Entertainment เล่าเรื่องตัวละครที่เป็นสัตว์ประหลาดหลายตัวที่เรียกว่าจักรวาลสัตว์ประหลาด (Monsterverse) หรือภาพยนตร์อย่าง Jurassic World ของ Universal Studio ที่สร้างจักรวาลไดโนเสาร์ในเวลาต่อมา เป็นต้น

เมื่อสังเกตรูปแบบของการใช้สื่อของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลจะพบว่า มีการเล่าเรื่องราวของตัวละครต่าง ๆ ผ่านสื่อหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้น หนังสือการ์ตูน รวมไปถึงละครโทรทัศน์ ซึ่งรูปแบบการเล่าเรื่องราวผ่านสื่อหลายชนิดของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลดังกล่าวนี้มีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิด “การเล่าเรื่องข้ามสื่อ” (Transmedia storytelling)

จากที่กล่าวไป บทความนี้จึงต้องการศึกษาว่ารูปแบบของการใช้สื่อของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล มีการเชื่อมโยงเรื่องราวระหว่างภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอได้อย่างไรและจะสามารถนำไปใช้กับการเชื่อมโยงของการเล่าเรื่องข้ามสื่อในด้านภาพยนตร์ได้อย่างไร จึงนำไปสู่การศึกษาเรื่องการเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล โดยผลการศึกษาจะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในประเด็นการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ให้เกิดการตระหนักถึงองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ ที่จะใช้ในการเชื่อมโยงให้เกิดรูปแบบการเล่าเรื่องข้ามเรื่อง รวมไปถึงส่งผลต่อความสำเร็จทางด้านรายได้ภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ

ดังนั้นการศึกษานี้จึงมุ่งที่จะทำความเข้าใจและวิเคราะห์องค์ประกอบความสำเร็จของมาร์เวลสตูดิโอในการสร้างภาพยนตร์แนวยอดวีรบุรุษในรูปแบบของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

เนื้อหาของบทความนี้แบ่งเป็น 4 ส่วนหลัก โดยส่วนแรกเป็นการกล่าวถึงความหมายของการเล่าเรื่องข้ามสื่อตามมาด้วยความหมายของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล ส่วนที่สามเป็นการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงกันระหว่างจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลและการเล่าเรื่องข้ามสื่อว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร ในส่วนสุดท้ายเป็นการวิเคราะห์ว่ารูปแบบของการเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลและการใช้การเล่าเรื่องข้ามสื่อนี้มีผลสำเร็จอย่างไร

วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อศึกษาองค์ประกอบของสื่อต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรื่องเล่าข้ามสื่อในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล โดยประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการศึกษานี้จะสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเล่าเรื่องข้ามสื่อในธุรกิจภาพยนตร์ไทย

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

Jenkins (2011) นักวิชาการนิเทศศาสตร์ชาวอเมริกัน ได้นิยามความหมายของคำว่าการเล่าเรื่องข้ามสื่อ คือ กระบวนการนำเสนอองค์ประกอบย่อยที่กระจัดกระจายกันให้มาเป็นระบบมากขึ้น ผ่านระบบช่องทางสื่อที่หลากหลายด้วยวัตถุประสงค์ในการสรรค์สร้างสื่อความหมายเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน แต่ละสื่อต่างก็มีแนวทางเฉพาะที่จะนำพาเนื้อหาและบอกเล่าเรื่องราวของมันเป็นแต่เชื่อมโยงอยู่ภายใต้โลกของเรื่องเล่าโลกเดียวกัน โดยมีเป้าหมายให้สามารถเข้าถึงและสอดคล้องกับความสนใจของผู้ใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อให้เกิดความผูกพันร่วมของผู้ใช้สื่อกับเรื่องราว

ทั้งนี้ Jenkins (2007) ได้อธิบาย 7 แนวคิดหลักของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (7 Core Concepts of Transmedia Storytelling) ไว้ดังนี้ **1) เนื้อเรื่องที่ดีต้องมีพลังแพร่ขยายในเชิงกว้างและลึก (Spreadability vs Drillability)** หมายถึง เนื้อหาที่ดีต้องมีศักยภาพ สามารถแพร่ขยายไปยังสื่อต่าง ๆ ได้หลากหลายช่องทางและกว้างขวางทั้งเนื้อหายังเป็นแรงพลังผลักดันผู้รับสารให้เกิดความรู้สึกอยากส่งต่อประสบการณ์ร่วมที่ได้รับสู่ผู้อื่น ส่วนในเชิงลึก คือ เนื้อหาต้องสามารถทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมอย่างลึกซึ้งจับใจ เอาชนะใจผู้ชมอย่างอยู่หมัด **2) เนื้อเรื่องที่ดีต้องมีความต่อเนื่องกับความหลากหลาย (Continuity vs Multiplicity)** ความต่อเนื่อง คือ เมื่อมีการเล่าเรื่องแล้วผู้ชมรู้สึกจับใจอย่างลึกซึ้ง ต้องทำให้ผู้ชมไม่มีความรู้สึกขัดแย้งทางอารมณ์ ต้องต่อเนื่องสม่ำเสมอของการนำเสนอ และมีความหลากหลายของเนื้อหา เนื้อหาที่ดีต้องมีความสามารถในการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่องและมีความหลากหลายออกไปอีก มีความสามารถขยายเป็นธุรกิจแฟรนไชส์ได้ และมีความสามารถในการ **“ขยาย/ตัดแปลง”** หรือเรื่องเดียวกันเล่าในมุมมองอื่น เป็นเวอร์ชันอื่น ๆ ได้มากมาย **3) เรื่องที่ดีต้องสร้างความรู้สึกฝังลึกลงในจิตใจ (Immersive vs Extraction)** คือการทำเนื้อหาลงไปในตัวใจและ

แก่นแท้ของความรู้สึกนึกคิดของผู้รับสารแทรกซึมเข้าไปในกิจวัตรประจำวัน ให้ผู้บริโภครู้สึกสามารถฟังตัวเสพเรื่องนั้นได้ **4) เรื่องที่ติดต้องสร้างโลกแห่งประสบการณ์ (World Building)** การเล่นกับการมีส่วนร่วมทางความรู้สึก วัฒนธรรม บรรทัดฐาน พิธีกรรม ประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้ชม การเล่าเรื่องข้ามสื่อคือการสร้างโลกแห่งประสบการณ์แห่งความหมายร่วมกันระหว่างเรื่องเล่ากับผู้ชม นักเล่าเรื่องข้ามสื่อจะไม่จำเป็นต้องยึดติดแก่นเรื่องเดียว **5) เรื่องที่ติดต้องเล่าตอนไหนก็ได้ (Seriality)** ความสามารถในการต่อเรื่อง เรื่องทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเป็นกลุ่มก้อนเรื่องเดียวกัน แต่แบ่งส่วนเรื่องนั้นออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ๆ มีความครบถ้วนสมบูรณ์ในตัวเอง สามารถกระจายเรื่องนั้น ๆ ออกไปสู่ช่องทางที่เหมาะสมของมัน **6) เรื่องที่ติดต้องเล่าได้หลายมุมมอง (Subjectivity)** การมองเหตุการณ์เดียวกันจากหลายมุมมอง การเล่าเรื่องข้ามสื่อที่ดี สามารถเล่าเรื่องเดิมหรือเรื่องใหม่ ผ่านสายตาและมุมมองของตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง และบางครั้งก็ถูกทำให้กลายเป็นอีกเรื่องหนึ่งไปเลย ด้วยมุมมองเรื่องแบบใหม่นี้ทำให้แฟน ๆ ได้ซึมซับและเข้าใจได้ดีขึ้นว่า เรื่องที่แตกต่างนี้ พุดกับใคร และพุดว่าอย่างไร ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น และ **7) เรื่องที่ติดต้องให้ผู้ชมเล่าแทนได้ (Performance)** การเล่าเรื่องข้ามสื่อไม่จำเป็นต้องยึดถือมุมมองจากผู้สร้างเท่านั้น แต่บางครั้งแฟนหรือผู้ชมก็สามารถนำเรื่องนั้น ๆ ไปสร้างใหม่ในแบบฉบับของเขา และบ่อยครั้งที่ผู้สร้างนำเรื่องที่แฟนเหล่านั้นสร้างขึ้นมาเอง นำไปทำเรื่องใหม่ได้จริง

ดังที่ จีรศักดิ์ ก้อนพรหม (2561) ได้สรุปคุณลักษณะของเนื้อหาที่เล่าเรื่องข้ามสื่อไว้ว่า

- 1) การเล่าเรื่องอย่างมีพลังต่อการขยายเรื่องในเชิงระนาบ** คือการเล่าเรื่องที่ต้องการให้ผู้ชมอยากแชร์หรือส่งต่อประสบการณ์ โดยการเล่าเรื่องแบบขยาย ดัดแปลงหรือเล่าในมุมมองอื่นออกมาเป็นหลายเวอร์ชัน **2) การเล่าเรื่องอย่างมีพลังต่อการขยายเรื่องในเชิงลึก** คือการเล่าเรื่องที่สามารถให้เรื่องราวนั้นแทรกซึมเข้าไปในชีวิตประจำวันของผู้ชม และ **3) การเล่าเรื่องต่อขยายในมุมมองของผู้ชม** คือ การเล่าเรื่องในรูปแบบตัวผู้ชมเอง

นอกจากนี้ในแวดวงของรายการโทรทัศน์อย่าง เดอะแมสซิงเกอร์ (The Mask Singer) ก็นำแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อมาใช้ในหลากหลายรูปแบบ (จีรศักดิ์ ก้อนพรหม, 2561) จนประสบความสำเร็จอย่างสูง

ในขณะที่เดียวกันยังพบว่า การเล่าเรื่องข้ามสื่อสามารถปรับและนำไปใช้ในด้านการขับเคลื่อนสังคมได้ดังเช่นที่ปรากฏในงานวิจัยของมรรยาท อัครจันทโชติ (2557) ในกรณีการคัดค้านโครงการก่อสร้างเขื่อนแม่วงก์ที่สามารถสร้างพลังทางสังคมเพียงระยะเวลาอันสั้น แต่ก็เป็นอย่างที่ดีสำหรับการนำรูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อไปใช้ในด้านการขับเคลื่อนสังคมได้เช่นเดียวกับด้านธุรกิจรวมถึงสามารถใช้ในรายการโทรทัศน์ในรูปแบบที่ใช้ประเด็นสังคมเป็นตัวนำได้เช่นที่สกุลศรี ศรีสารคาม (2561) กล่าวไว้

Stackelberg (2011) ได้นำเสนอว่า การเล่าเรื่องข้ามสื่อสามารถแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) โลกแห่งเรื่องเล่าที่เปิดให้ผู้รับสารเข้าถึงเรื่องเล่าได้โดยไม่มีลำดับ

2) การแตกสาขาของเรื่องเล่าซึ่งไม่ได้เป็นการเรียงลำดับอย่างถาวรและผู้ใช้สื่อสามารถตัดสินใจเลือกเข้าถึงเรื่องเล่าจากจุดใดก็ได้ และ 3) การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เปิดทางเลือกให้แก่ผู้ใช้สื่อ แต่ในที่สุด เขาก็จะถูกดึงเข้ากลับเหตุการณ์หลักของเรื่องเล่า

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า เป้าหมายของการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อให้สามารถเข้าถึงและสอดคล้องกับความสนใจของผู้รับสารที่หลากหลาย นำไปสู่ความผูกพันร่วมของผู้รับสารกับเรื่องราว หรืออาจกล่าวได้ว่า การใช้การเล่าเรื่องข้ามสื่อมีเป้าหมายคือการสร้างกลุ่มแฟนนั่นเอง

ที่มาจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล

ในปี ค.ศ. 2008 มาร์เวลสตูดิโอประกาศสร้างภาพยนตร์แนวยอดวีรบุรุษจำนวน 6 เรื่อง ที่จะมีการเชื่อมโยงเรื่องราวกว้างขวางซึ่งในเวลานั้นถือว่ามีความเสี่ยงสูงเพราะยังไม่เคยมีการสร้างภาพยนตร์ในลักษณะเช่นนี้มาก่อน การฉายต้องใช้เวลา 5 ปี ตั้งแต่ ค.ศ. 2008 - 2012 เมื่อออกฉายตามลำดับปรากฏว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องทำรายได้ที่ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างสูงโดยเฉพาะเรื่อง The Avengers ซึ่งทำรายได้ถึง 623 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ต่อมามาร์เวลสตูดิโอเรียกความเชื่อมโยงของภาพยนตร์นี้ว่า จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล จากความสำเร็จนี้ทำให้มาร์เวลสตูดิโอประกาศสร้างภาพยนตร์รูปแบบนี้ในช่วง ค.ศ. 2012 ถึงปัจจุบันโดยแบ่งเป็น จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลเฟส 2 และ จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลเฟส 3 ซึ่งพบว่ามีกรเล่าเรื่องราวตัวละครผ่านสื่อหลากหลาย เช่น ภาพยนตร์สั้น ละครโทรทัศน์ รวมถึงหนังสือการ์ตูน Marvel Prelude ที่ออกมาเพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ ให้อยู่ในโลกเดียวกัน

การเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลมาร์เวล

เมื่อวิเคราะห์ลักษณะของ “การเล่าเรื่องข้ามสื่อ” ของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล โดยใช้แนวคิดของ Jenkins (2011) จะพบว่า

1) การเล่า 'เรื่องเอก' (Main story) ผ่านเรื่องย่อย (Sub story) หลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกัน โดยมาร์เวลสตูดิโอจะใช้เหตุการณ์ในภาพยนตร์ทำหน้าที่เป็นเรื่องเอก ขณะที่ใช้ภาพยนตร์สั้น รายการละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน Marvel Prelude ทำหน้าที่เป็นเรื่องย่อยที่ขยายเหตุการณ์ในภาพยนตร์

2) เรื่องย่อยหนึ่ง ๆ นั้นต่างก็มีความครบถ้วนสมบูรณ์ได้ด้วยตัวมันเอง ในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล แม้ว่าจะแยกเป็นภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีเส้นเรื่องหลักในภาพยนตร์ที่จะจบเรื่องราวในตัวเอง แต่จะใช้ post-credits scene เป็นตัวทิ้งท้ายไว้ ต่อจาก end-credits ของแต่ละเรื่อง เมื่อดูภาพยนตร์เรื่องอื่นต่อไปก็จะเข้าใจมากขึ้น

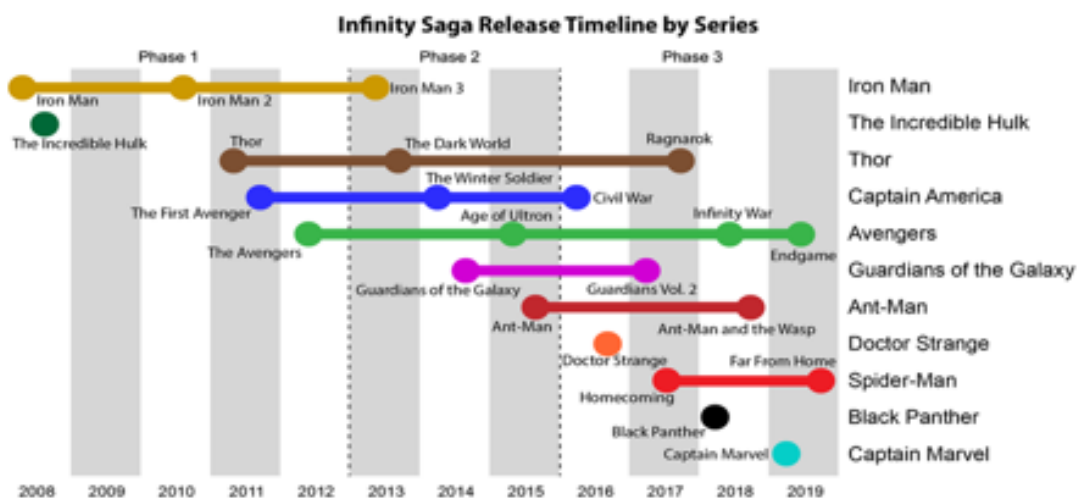
3) ใช้เทคนิคการนำเสนอที่แตกต่างกัน ผ่านรูปแบบช่องทางสื่อต่าง ๆ กัน จะพบว่า มาร์เวลสตูดิโอจะผลิตเนื้อหาผ่านช่องทางสื่อต่าง ๆ กัน เช่น ภาพยนตร์ รายการละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน หรือ ภาพยนตร์สั้น โดยใช้ตัวละครรองเป็นตัวดำเนินเรื่องในภาพยนตร์สั้น รายการละครทางโทรทัศน์

4) คำนี้ถึง ธรรมชาติของสื่อพฤติกรรมผู้รับสาร กิจวัตรประจำวันช่วงระยะเวลาที่เหมาะสม และเนื้อหาที่จะนำเสนอในสื่อต่างๆที่เล่าผ่านสื่อจะมีการปรับรูปแบบให้เหมาะสมกับผู้ชมในสื่อแต่ละชนิดที่ปรากฏใน ภาพยนตร์มาร์เวล เช่น เป็นหนังสือการ์ตูนแบบเล่มเดียวจบเพื่อบอกเหตุการณ์สั้น ๆ ที่เกิดก่อนเหตุการณ์ในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หรือละครโทรทัศน์ก็จะให้เวลาในการสร้างเรื่องราวให้มีรายละเอียดของตัวละครรองที่นำมาจากภาพยนตร์มากขึ้นพร้อมกับขยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ด้วย

5) เรื่องต่างๆ จะถูกเชื่อมโยง สัมพันธ์ บูรณาการ สหสัมพันธ์กันโดยเจตนาของผู้ผลิตและความตั้งใจและการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร เรื่องราวจากทุกช่องทางสื่อที่มาร์เวลสตูดิโอผลิต อย่างรายการละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน Marvel prelude จะมีความเกี่ยวเนื่องกันโดยถือว่าอยู่ในโลกหรือจักรวาลเดียวกัน

6) ผู้ส่งสารเพียงให้กำเนิดเรื่องหลัก และพัฒนาเรื่องนั้นต่อไปร่วมกับผู้รับสาร ด้วยประสบการณ์และจินตนาการของเขาเอง เมื่อภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอประสบความสำเร็จอย่างสูงและสามารถสร้างกลุ่มผู้ชมที่สนใจและติดตามเรื่องราวผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้ส่งผลให้ผู้ชมได้สร้างช่องทางในการต่อยอดจากเนื้อหาในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอได้ในบางกรณีจะพบการต่อรองระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารด้วย เช่น การเกิดของภาพยนตร์สั้น Marvel One-Shots ที่เป็นการต่อรองกับผู้รับสารในกรณีที่ผู้รับสารไม่พอใจหรือพอใจกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นจนมาร์เวลสตูดิโอสร้างภาพยนตร์สั้นนี้มาเพื่อประนีประนอมกับผู้ชม

โดยบทความนี้จะศึกษาเรื่องการเชื่อมโยงเรื่องราวผ่านการใช้การเล่าเรื่องข้ามสื่อในภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2008 ถึง ค.ศ. 2021 (ดูภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 แสดงจำนวนภาพยนตร์ของจักรวาลมาร์เวลที่ฉายในระหว่างปี พ.ศ. 2008-2021

ที่มา: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marvel__Cinematic__Universe__Infinity__Saga__Release__

วิเคราะห์รูปแบบของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลในฐานะการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

มาร์เวลสตูดิโอโน้นมีวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องให้เชื่อมโยงกัน เริ่มตั้งแต่หลังการสร้างภาพยนตร์ 2 เรื่องแรก คือ Iron Man และ The Incredible Hulk จึงพัฒนารูปแบบของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล ตั้งแต่ ค.ศ. 2008 ถึงปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ทาง มาร์เวลสตูดิโอ จึงใช้คำว่า Universe (จักรวาล) เพราะยอดวีรบุรุษในแต่ละเรื่องอยู่จักรวาลหรือโลกเดียวกัน โดยเรื่องราวที่เป็นเส้นเรื่องหลักของจักรวาลจะอยู่ในสื่อภาพยนตร์ และใช้รูปแบบการเชื่อมเรื่องราวยอดวีรบุรุษในแต่ละเรื่องเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่าภาพยนตร์ทั้งหลายเหล่านี้อยู่ร่วมกันในจักรวาลเดียวกัน

รูปแบบของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลมีการใช้องค์ประกอบ 4 อย่างเพื่อใช้เชื่อมโยงเรื่องราวเข้าด้วยกันดังต่อไปนี้ 1) การใช้ post-credits scenes 2) การใช้ภาพยนตร์สั้นที่เรียกว่า Marvel One-Shots 3) การใช้รายการละครโทรทัศน์ (Marvel Series) และ 4) การใช้หนังสือการ์ตูน Marvel Prelude

วิธีการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย ภาพยนตร์ในจักรวาลมาร์เวล 27 เรื่อง ภาพยนตร์สั้น 5 เรื่อง รายการละครโทรทัศน์ 2 เรื่อง หนังสือการ์ตูน 5 เรื่อง ใช้การเลือกแบบเจาะจง นอกจากนี้ยังศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม เช่น ข่าว บทความ ข้อมูลจากเว็บไซต์ทางการ และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำข้อค้นพบที่ได้มาวิเคราะห์เพื่ออธิบายว่าองค์ประกอบต่าง ๆ มีลักษณะอย่างไร และสามารถเชื่อมเรื่องราวได้อย่างไร ขอบเขตของการศึกษากำหนดไว้ว่าบทความนี้ศึกษาภาพยนตร์ในจักรวาลมาร์เวลที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ และสื่อที่เกี่ยวข้อง ในช่วงเวลาตั้งแต่ ค.ศ. 2008-2021 เท่านั้น

ผลการศึกษา

1. การใช้ post-credits scenes

post-credits scenes คือฉากที่ปรากฏท้ายสุดในการฉายภาพยนตร์ โดยจะอยู่ต่อจากรายชื่อของผู้เกี่ยวข้อง (end credit) ในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลใช้สิ่งนี้เป็นตัวสร้างความเชื่อมโยงไปยังภาพยนตร์ในเรื่องต่อ ๆ ไปเป็นการเชื่อมโยงรูปแบบแรกที่มาร์เวลสตูดิโอใช้กับจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลทุก ๆ เฟสจนถึงปัจจุบัน

หน้าที่สำคัญของ post-credits scenes ของ มาร์เวลสตูดิโอ คือ ผู้ชมที่รอจนถึงฉากสุดท้ายว่า ภาพยนตร์เหล่านี้มีเรื่องราวที่ยังไม่จบสมบูรณ์อย่างใดที่คิดและสิ่งนี้จะนำไปสู่ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลต่อไปอีก เช่น ในตอนท้ายของ Thor การใช้ post-credits scenes จะเป็นการเปิดตัวร้ายและต้นเหตุของเรื่อง The Avengers ในตอนท้าย The Avengers การใช้ post-credits scenes จะเป็นการเปิดตัวร้ายที่สำคัญของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลทั้ง 3 เฟส นั่นคือ Thanos

เมื่อพิจารณาการใช้ post-credits scenes ของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลจะพบว่า มีการใช้ด้วยจุดประสงค์ที่หลากหลาย ดังนี้

1.1 เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวระหว่างภาพยนตร์ เช่น การใช้ post-credits scenes ของ Iron Man เพื่อที่จะบอกว่า ยอดวีรบุรุษนั้นไม่ได้มีแค่ Iron Man เท่านั้นซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจของผู้ชมว่าจะมียอดวีรบุรุษคนอื่น ๆ ปรากฏขึ้นมาอีกในจักรวาลเดียวกับ Iron Man และ ส่วน post-credits scenes ของ Iron Man 2 จะมีค้อนตกลงมาสู่โลกในเวลาเดียวกันกับ เหตุการณ์ใน Iron Man 2 ซึ่งค้อนนั้นจะเป็นเหตุการณ์ที่เชื่อมไปสู่ Thor ภาคแรกเพราะว่าเป็น ค้อนที่ทำให้ Thor ต้องมาบนโลกในภาพยนตร์ Thor ภาคแรก

1.2 เพื่อแนะนำตัวละครที่จะมีบทบาทต่อไปในอนาคต เช่น การใช้ post-credits scenes ของ Captain America: The Winter Soldier เพื่อเปิดตัวละครใหม่คือ คิววิกิลเวอร์ และแวนด้า ที่จะมีบทบาทใน Avengers: Age of Ultron หรือ post-credits scene ของ Avengers: Infinity War ที่เมื่อตัวละคร นิค ฟิวรี หายตัวไปพร้อมกับเพจเจอร์ที่ตกพร้อม สัญลักษณ์ที่หมายถึงตัวละคร Captain Marvel ที่จะมีบทบาทต่อไปใน Avengers: endgame และภาพยนตร์เดี่ยวของ Captain Marvel ในเวลาต่อมา

1.3 เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมเป็นหลัก เป็นการ ใช้ post-credits scenes เพื่อ สร้างความขบขัน เช่น post-credits scenes อันที่สองของ Spider-Man: Homecoming ที่กลายเป็น กัปตันอเมริกา มาพูดถึงเรื่องความอดทนเท่านั้น ทั้งที่ผู้ชมคาดหวังว่าจะเป็น post-credits scenes ที่ใช้เพื่อความโยงเรื่องราวระหว่างภาพยนตร์หรือใช้เพื่อแนะนำตัวละคร ที่จะ มีบทบาทต่อไปในอนาคต หรือ post-credits scenes อันที่ห้า Guardians of the Galaxy Vol. 2 กลับเป็นการปรากฏตัวของ The Watchers ที่เดินหนีจากความพยายามที่จะ เล่าเรื่องของตัวละครในชุดมนุษย์อวกาศ เป็นต้น

เมื่อภาพยนตร์ของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลมีมากขึ้นจะพบว่า มีการใช้ post-credits scenes มากขึ้นในภาพยนตร์แต่ละเรื่องโดยเฉพาะเมื่อจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล เฟส 2 เช่น ภาพยนตร์ที่มีมากกว่า 1 post-credit เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Captain America: The Winter Soldier, Guardians of the Galaxy และ Ant-Man มี 2 post-credits scenes ซึ่งเป็นการใช้ในวัตถุประสงค์ใช้เพื่อแนะนำตัวละครที่จะมีบทบาทต่อไปในอนาคตและใช้เพื่อความโยงเรื่องราวระหว่างภาพยนตร์

จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล เฟส 3 พบว่ามีการใช้ post-credits scenes อย่างน้อย 2 post-credits scenes ใน จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล เฟส 3 มีเพียงเรื่องเดียวคือ Avengers: Endgame ที่ไม่มีการใช้ post-credits scenes โดย จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลเฟส 3 เป็นการ ใช้ post-credits scenes เพื่อทั้งสามวัตถุประสงค์ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้ post-credits scenes มากที่สุดก็คือเรื่อง Guardians of the Galaxy Vol. 2 มีจำนวน 5 post-credits scenes ซึ่งแบ่งเป็นการใช้ในวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำตัวละครที่จะมีบทบาทต่อไปในอนาคตกับใช้เพื่อความบันเทิงแก่ผู้ชมเป็นหลัก

2. การใช้ภาพยนตร์สั้นที่เรียกว่า **Marvel One- Shots**

One- Shots มีความหมายว่า ครึ่งเดียวเท่านั้น ซึ่งเมื่อบริษัทมาร์เวลนำมาใช้กับภาพยนตร์สั้นที่มาร์เวลสตูดิโอสร้างโดยมีลักษณะเป็นภาพยนตร์สั้นจบในตอน ปรากฏอยู่ใน special feature ของบลูเรย์ของภาพยนตร์มาร์เวลตั้งแต่เรื่อง Thor จนถึงเรื่อง Thor: The Dark World

โดยภาพยนตร์สั้นเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสิ่งที่เชื่อมเหตุการณ์ระหว่างภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอสร้างเพื่อขยายโลกและตัวละครมากขึ้น เมื่อพิจารณาการใช้ Marvel One- Shots ของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลจะพบว่ามีการใช้ด้วยจุดประสงค์ดังนี้

2.1 เพื่อเชื่อมโยงเรื่องระหว่างภาพยนตร์ การใช้ภาพยนตร์สั้น Marvel One- Shots มาอธิบายและให้รายละเอียดบางอย่างเพิ่มเติมจากใน post-credits scene เช่น post-credits scenes ของภาพยนตร์ The Incredible Hulk ที่มีการพบกันระหว่างตัวละครนายพลรอสส์ กับ โทนี สตาร์ค ในภาพยนตร์สั้น Marvel One- Shots เรื่อง The Consultant จะพบว่าเกิดขึ้นมาจากการจัดการของเจ้าหน้าที่โคลสัน หรือภาพยนตร์สั้น Marvel One- Shots เรื่อง Item 47 จะเป็นการอธิบายว่ามีหน่วยงานที่คอยจัดการเรื่องการเก็บอาวุธจากต่างดาวต่าง ๆ ที่มากมายในโลกเพื่อไม่ให้ชาวโลกใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว เป็นต้น

2.2 เพื่อขยายบทบาทตัวละครรองในภาพยนตร์หลัก การเกิดขึ้นของภาพยนตร์สั้น Marvel One- Shots เริ่มจากนำตัวละครรองที่คนสนใจมาขยายบทบาทมากขึ้นเช่น มีตัวละครที่น่าสนใจเกิดขึ้นที่ชื่อ เจ้าหน้าที่โคลสัน ซึ่งเป็นตัวละครรองที่ปรากฏในภาพยนตร์ Iron Man เริ่มได้รับความนิยมจากผู้ชมมากขึ้นเรื่อยๆ จนมาถึงความตายเจ้าหน้าที่โคลสันในภาพยนตร์ The Avenger ภาคแรกจนผู้ชมเรียกร้องให้นำเจ้าหน้าที่โคลสันจนทำให้ทาง มาร์เวลสตูดิโอตัดสินใจสร้างภาพยนตร์สั้นที่ชื่อว่า Marvel One- Shots ที่มีตัวละครเจ้าหน้าที่โคลสันเป็นตัวดำเนินเรื่องในภาพยนตร์สั้นซึ่งมีจำนวน 3 เรื่อง เช่นเดียวกับกับตัวละครเพ็กกี้คาร์เตอร์ที่เป็นนางเอกใน Captain America ภาคแรก เป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์สั้นชื่อว่า Agent Carter อยู่ในบลูเรย์ของภาพยนตร์ Iron Man 3

2.3 เพื่อลดกระแสของแฟนหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ Iron Man 3 ได้กล่าวถึงตัวละครร้ายที่ชื่อ แมนดารีน ซึ่งในภาพยนตร์มาเฉลยว่า แมนดารีน เป็นเพียงการแสดงของเทรเวอร์ สลัดเทอรี่ ที่อยู่ภายใต้แผนการร้ายของ อัลดริล คิลเลี่ยน แต่ว่าในหนังสือการ์ตูน Iron Man นั้น ตัวละคร แมนดารีน เป็นตัวละครที่ถือเป็นคู่ปรับสำคัญของ Iron Man มาตลอดแม้ว่าภาพยนตร์ Iron Man 3 จะประสบความสำเร็จอย่างสูง แต่กลับสร้างความไม่พอใจแก่แฟนหนังสือการ์ตูนอย่างมาก (Hood (2021) และ Roe (2013) จนมาร์เวลสตูดิโอได้ออกภาพยนตร์สั้น Marvel One- Shots เรื่อง All Hail the King โดยมีเนื้อเรื่องว่ามีผู้ก่อการร้ายมาจับตัว เทรเวอร์ สลัดเทอรี่ ที่ถูกขังคุกอยู่ เพราะว่า แมนดารีน ตัวจริงไม่พอใจที่มีคนมาปลอมตัวเป็น แมนดารีน การสร้างภาพยนตร์สั้น Marvel One- Shots เรื่อง All Hail the King นี้ ทำให้ในจักรวาลมาร์เวลถือว่ายังมี แมนดารีน อยู่ในจักรวาลและ

ได้นำมาขยายเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่อง Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings ที่ออกฉายในปี ค.ศ. 2021 (ดูตาราง 2)

ตารางที่ 2 รายชื่อภาพยนตร์สั้นที่เรียกว่า marvel one-shot พร้อมปีที่ฉายที่อยู่ในบลูเรย์

ภาพยนตร์สั้น	บลูเรย์ (ปีที่เผยแพร่)
The Consultant	Thor (2011)
A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer	Captain America: The First Avenger (2011)
Item 47	Marvel's The Avengers (2012)
Agent Carter	Iron Man 3 (2013)
All Hail the King	Thor: The Dark World (2014)

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_One-Shots

3. การใช้ละครโทรทัศน์ (Marvel Series)

หลังจากความสำเร็จของภาพยนตร์สั้น Marvel One-Shots และภาพยนตร์อย่าง The Avengers มาร์เวลสตูดิโอตัดสินใจที่จะนำตัวละครอย่างเจ้าหน้าที่โคลสันและเจ้าหน้าที่คาร์เตอร์มาทำเป็นละครทางโทรทัศน์ชื่อว่า Agents of S.H.I.E.L.D. มีฝ่ายที่รับผิดชอบก็คือ มาร์เวลเทเลวิชั่น (Marvel Television) โดย Agents of S.H.I.E.L.D. จะทำเป็นเรื่องราวการปฏิบัติงานของหน่วย S.H.I.E.L.D. ที่เป็นหน่วยสนับสนุนเหล่า Avengers ละครทางโทรทัศน์จะเน้นที่การกลับมาของเจ้าหน้าที่โคลสันที่เสียชีวิตไปในภาพยนตร์ The Avengers (Hood, 2021) ซึ่งมีการฉายทางโทรทัศน์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2013 ถึง ค.ศ. 2020 มีจำนวน 7 ซีซั่น ส่วนละครทางโทรทัศน์อีกเรื่องคือ Agent Carter เป็นการขยายเรื่องราวของ เพ็กกี้ คาร์เตอร์ที่เป็นคู่รักของกัปตันอเมริกาโดยเหตุการณ์ในละครโทรทัศน์จะเป็นเรื่องราวหลังเหตุการณ์ในภาพยนตร์ Captain America: The First Avenger เป็นการผจญภัยของเพ็กกี้ คาร์เตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการก่อตั้งหน่วย S.H.I.E.L.D ละครโทรทัศน์ Agent Carter มีการแพร่ภาพทางโทรทัศน์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2015 ถึง ค.ศ. 2016 รวม 2 ซีซั่น

เมื่อวิเคราะห์ละครโทรทัศน์เรื่อง Agents of S.H.I.E.L.D. ซีซั่นแรกจะพบว่า มีวิธีการเชื่อมโยงกันระหว่างภาพยนตร์กับละครโทรทัศน์ที่น่าสนใจดังนี้

3.1 วิธีการเชื่อมเรื่องราวที่แตกต่างจากปกติ ปกติจะมีการสร้างเรื่องราวผ่านสื่ออื่นเพื่อมาอธิบายและให้รายละเอียดบางอย่างเพิ่มเติมกับเหตุการณ์เกิดขึ้นในภาพยนตร์หรือเล่าเรื่องราวในอดีตที่สัมพันธ์กับเรื่องราวอื่นๆ แม้ว่าละครโทรทัศน์จะมีการทำแบบนี้มาตั้งแต่สิ่งที่น่าสนใจคือมีการใช้วิธีเชื่อมเรื่องราวในเวลาเดียวกันกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่ออกฉายเมื่อเปรียบเทียบเวลาเผยแพร่ของละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ (Russell & Edwards, 2021) พบว่า Agents of S.H.I.E.L.D. ตอนที่ชื่อว่า The Well ซึ่งออกอากาศในอเมริกาในวันที่ 19 พฤศจิกายน ค.ศ. 2013 เป็นเหตุการณ์ที่เกิดหลังจากภาพยนตร์ Thor: The Dark World ซึ่งออกอากาศในอเมริกาในวันที่ 8 พฤศจิกายน 2013 เป็นเหตุการณ์เกี่ยวกับเทพเจ้าของแอสการ์ด ส่วน Agents of S.H.I.E.L.D. ตอนที่ชื่อว่า Turn, Turn, Turn ซึ่งออกอากาศในอเมริกาในวันที่ 8 เมษายน ค.ศ. 2013 เป็นเหตุการณ์ที่ส่งผลมาจากเหตุการณ์ในท้ายของภาพยนตร์ Captain America: The Winter Soldier ซึ่งออกอากาศในวันที่ 8 เมษายน ค.ศ. 2013 เป็นต้น อย่างไรก็ตาม วิธีการที่ “บางตอน” ในละครโทรทัศน์มีความเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ของมาร์เวลสตูดิโอ ถูกนำมาใช้เพียงแค่ Agents of S.H.I.E.L.D. ซีซั่นแรกเท่านั้น หลังจากนั้นก็กลับไปสู่การใช้อธิบายและให้รายละเอียดบางอย่างเพิ่มเติมกับเหตุการณ์เกิดขึ้นในภาพยนตร์เช่นเดิม

3.2 การนำตัวละครบางตัวในภาพยนตร์มาปรากฏตัว การปรากฏตัวของตัวละครจากภาพยนตร์ในละครโทรทัศน์นับว่าเป็นหลักฐานที่ชัดเจนว่าละครโทรทัศน์กับภาพยนตร์อยู่ในโลกเดียวกัน เช่น การนำ เลดี้ชิปที่เป็นตัวละครรองในภาพยนตร์เรื่อง Thor: The Dark World มาปรากฏตัวใน Agents of S.H.I.E.L.D. ตอนที่ชื่อว่า Yes Men หรือการปรากฏตัวของ นิค ฟิวรี ที่เป็นหัวหน้าของหน่วย S.H.I.E.L.D. ในภาพยนตร์มาอยู่ในละคร Agents of S.H.I.E.L.D. ตอนสุดท้ายของซีซั่นแรกซึ่งหลังจากนั้นตัวละครในภาพยนตร์ก็ไม่มาปรากฏใน Agents of S.H.I.E.L.D. มีแต่การกล่าวถึงในบางตอนเท่านั้น

4. การใช้ Marvel Prelude comics ใน tie-in comics

บริษัทมาร์เวลออกหนังสือการ์ตูนฉบับพิเศษที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ของมาร์เวลด้วย เรียกว่า Marvel prelude comics หรือ จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลใน tie-in comics เป็นเหตุการณ์เล็ก ๆ ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวละครหลักก่อนที่จะถึงเรื่องราวในภาพยนตร์ เช่น เหตุการณ์ที่มาของ ant-man คนแรก หรือเรื่องของ Thor ที่ช่วยพิทักษ์โลกอื่นๆ มาก่อนที่จะถึงเหตุการณ์ใน Thor: the dark world สิ่งเหล่านี้จะสามารถอธิบายเหตุการณ์ก่อนหน้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้หรือ Marvel's The Avengers Prelude: Fury's Big Week (2012) ที่เล่าเรื่องเหตุการณ์ของภาพยนตร์อย่าง The Incredible Hulk, Iron Man 2, Thor และ Captain America: The First Avenger ในมุมมองของ นิค ฟิวรี ก่อนที่ภาพยนตร์ The Avengers จะฉายในเวลาต่อมา ซึ่งในปัจจุบันจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล tie-in comics พิมพ์มาแล้ว 23 เรื่อง

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อทั้ง 4 รูปแบบนี้ จะพบว่าบริษัทมาร์เวลนำมาใช้โดยมีจุดหมายเพื่อเชื่อมเรื่องราวของภาพยนตร์มาร์เวลทั้งหมดให้อยู่ในจักรวาลเดียวกัน และรูปแบบเหล่านี้ยังคงใช้อยู่ในปัจจุบันยกเว้นการใช้ภาพยนตร์สั้นที่ไม่มีการสร้างออกมาอีก

ดังนั้นรูปแบบของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลมีการใช้องค์ประกอบทั้ง 4 อย่างทำให้เรื่องราวมีการเชื่อมโยงต่อเนื่องแก่นเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าเรื่องราวเหล่านี้เกิดขึ้นในโลกเดียวกัน เมื่อสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจผ่านสื่ออื่นๆ เช่น ภาพยนตร์สั้น รายการละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน ฯลฯ จะเกิดความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวต่าง ๆ มากขึ้นจนส่งผลให้ผู้ชมติดตามต่อไปยังภาพยนตร์ของมาร์เวลได้

ในขณะเดียวกัน องค์ประกอบทั้ง 4 อย่างของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลสามารถใช้คุณลักษณะของเนื้อหาที่เล่าเรื่องข้ามสื่อของจอร์จ ลูคัส ก้อนพรหม (2561) มาอธิบาย นั่นคือองค์ประกอบอย่าง ภาพยนตร์สั้น และ รายการละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูนรวมถึง post-credits scene มีส่วนในการขยายเรื่องในเชิงระนาบ ทั้ง 4 องค์ประกอบมีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องมุมมองอื่น เช่น การเล่าเหตุการณ์หลัง The Avenger ผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่อง Item 47 หรือเห็นมุมมองของเจ้าหน้าที่โคลสันที่มีต่อเหตุการณ์ใน Iron Man 2 รวมถึงการเล่าเรื่องอย่างมีพลังต่อการขยายเรื่องในเชิงลึก คือการเล่าเรื่องที่สามารถให้เรื่องราวนั้นแทรกซึมเข้าไปในชีวิตประจำวันของผู้ชมผ่านสื่อต่าง ๆ ที่จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลใช้ได้ด้วย

นอกจากนี้องค์ประกอบทั้งหมดยังทำหน้าที่เป็นทางเลือกให้แก่ผู้ใช้สื่อที่จะเข้าสู่โลกเรื่องราว เช่น เมื่อผู้ใช้สื่อได้ชมรายการละครโทรทัศน์แล้วอาจสนใจตัวละครแล้วไปติดตามตัวละครนั้นต่อในสื่อภาพยนตร์ก็เป็นได้

หากพิจารณารูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อตามแนวคิดของ Stackelberg (2011) นั่นคือเป็นรูปแบบที่เรียกว่า การแตกสาขาของเรื่องเล่าซึ่งไม่ได้เป็นการเรียงลำดับอย่างถาวร และผู้ใช้สื่อสามารถตัดสินใจเลือกเข้าถึงเรื่องเล่าจากจุดใดก็ได้ ดังนั้น องค์ประกอบจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลทั้งหมดนี้จะเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวที่เมื่อผู้ใช้สื่อเข้ามาแล้ว ถ้าสนใจเรื่องราวต่อไปก็จะสามารถติดตามได้โดยไม่ต้องไล่เรียงตามลำดับอย่างเคร่งครัด ดังนั้นจะเห็นได้ว่าไม่ว่าจะวิเคราะห์การเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลตามแนวคิดของ Jenkin (2007) และ Stackelberg (2011) ต่างก็ปรากฏผลออกมาเหมือนกัน

รูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลมาร์เวลสตูดิโอได้มีส่วนให้โลกเรื่องราวของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลขยายรายละเอียดของเรื่องราวของตัวละคร 3 ตัวหลักอย่าง Captain America, Thor และ Iron Man เป็นเพราะการเล่าเรื่องข้ามสื่อของมาร์เวลสตูดิโอสร้างเนื้อหาเรื่องราวที่น่าสนใจ และสร้างความอยากรู้อยากเห็นทำให้ผู้ชมเริ่มติดตามเรื่องราวที่เล่าผ่านสื่อต่าง ๆ พร้อมกับแนะนำผู้อื่นให้ติดตามชมเพิ่มมากขึ้น ทำให้ภาพยนตร์ภาคต่อของตัวละครเหล่านี้มีรายได้เพิ่มขึ้นมากกว่าภาคก่อนทั้ง 3 ตัวละคร (ดูในตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 แสดงรายได้ของภาพยนตร์ Captain America, Thor และ Iron Man

ตัวละคร	ภาพยนตร์ (ปีที่เผยแพร่)	รายได้รวมทั่วโลก (ล้านเหรียญสหรัฐ)
Captain America	Captain America: The First Avenger (2011)	370,569,774
	Captain America: The Winter Soldier (2014)	714,264,267
	Captain America: Civil War (2016)	1,153,304,495
Thor	Thor (2011)	449,326,618
	Thor: The Dark World (2013)	644,571,402
	Thor: Ragnarok (2017)	853,977,126
Iron Man	Iron Man (2008)	585,174,222
	Iron Man 2 (2010)	623,933,331
	Iron Man 3 (2013)	1,214,811,252

ที่มา: <https://time.com/5523398/highest-grossing-marvel-movies/>

รูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลมาร์เวลยังสามารถสร้างผลเชิงบวกทางธุรกิจองค์ประกอบเหล่านี้ยังเป็นส่วนหนึ่งของโมเดลธุรกิจของการเล่าเรื่องราวได้ ดังที่ Chenyan (2019) ได้กล่าวไว้ว่า โมเดลธุรกิจของการเล่าเรื่องข้ามสื่อสามารถสรุปมาเป็น 2 คำว่า ความหลากหลาย (multiplicity) และการหลอมรวม (convergence) เพราะว่าองค์ประกอบทั้ง 4 อย่างของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลจะปรากฏอยู่ในสื่อที่หลากหลายและเรื่องราวในสื่อเหล่านั้นสามารถหลอมรวมเป็นเรื่องราวในจักรวาลเดียวกัน

ดังจะเห็นได้จากรายได้ของภาพยนตร์ของจักรวาลมาร์เวลที่เพิ่มขึ้น ทำให้บริษัทดิสนีย์สนใจและเข้าซื้อบริษัท มาร์เวลทั้งหมด เป็นจำนวนเงินถึง 4,240 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี ค.ศ. 2009 จนถึงปัจจุบันภาพรวมภาพยนตร์ทั้งหมดของมาร์เวลสตูดิโอทำรายได้อย่างต่อเนื่องจนมีรายได้รวมทั่วโลกกว่า 21,142 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งถือว่าจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลเป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดของโลกในปัจจุบัน

จักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลเป็นทรัพย์สินที่สร้างรายได้อย่างต่อเนื่องให้กับบริษัทดิสนีย์ ซึ่งเป็นเจ้าของบริษัทมาร์เวล เมื่อคำนึงว่าเรื่องราวของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลได้ขยายเรื่องราวมากขึ้นและกลายเป็นเนื้อหาที่มีบทบาทสำคัญในช่อง Disney+ ซึ่งเผยแพร่ในประเทศอเมริกา และ Disney+Hotstar ซึ่งเผยแพร่ในแถบภูมิภาคเอเชียด้วย

ความสำเร็จของการเล่าเรื่องข้ามสื่อจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลที่ใช้เวลากว่าสิบปีจนสามารถสร้างฐานผู้ชมที่เหนียวแน่นเกิดจากการสร้างเรื่องราวที่ดึงดูดผู้ชมให้ติดตามเป็นรูปแบบที่น่าสนใจในธุรกิจภาพยนตร์ ในส่วนของการสร้างรายได้และมีสตูดิโออื่นทั้งในต่างประเทศรวมถึงประเทศไทยก็มีการนำองค์ประกอบการเล่าเรื่องข้ามสื่อทั้ง 4 แบบนี้มาใช้ด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1. บทความวิชาการนี้ ศึกษาการเล่าเรื่องข้ามสื่อของจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลในช่วง ค.ศ. 2008 – 2021 ซึ่งภายหลังการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 หรือ โควิด-19 เกิดความเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคมครั้งใหญ่ของโลก ประกอบกับการพัฒนาของเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดจักรวาลนฤมิตร (Metaverse) จึงน่าสนใจที่จะศึกษาว่าองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวลจะมีการปรับตัวหรือเปลี่ยนแปลงในทิศทางใด

2. สำหรับภาพยนตร์ไทยมีการใช้การเล่าเรื่องข้ามสื่อแล้วในหลาย ๆ เรื่อง ผลการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ประกอบการในธุรกิจภาพยนตร์ไทยสามารถนำไปปรับใช้เป็นแนวทางหรือใช้ประกอบการวางกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อให้กับจักรวาลภาพยนตร์ของตนเองได้ ภายใต้การคำนึงถึงบริบททางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมของไทยที่มีความแตกต่างจากสหรัฐอเมริกา

บรรณานุกรม

- จิรศักดิ์ ก้อนพรหม. (2561). *วิเคราะห์นวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อในรายการเดอะแมสซิงเกอร์* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- มรรยาท อัครจันทโชติ. (2557). การข้ามพจนานุกรม (Transmedia) การข้ามพจนานุกรมเทคโนโลยีสู่รัชฎาการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม. *วารสารนิเทศศาสตร์* 32(1), 1-18.
- มรรยาท อัครจันทโชติ, และ ดวงกมลชาติประเสริฐ. (2561). การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียในการคัดค้านโครงการก่อสร้างเขื่อนแม่วงก์. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 12(1), 86-114.
- สกุลศรี ศรีสารคาม. (2561). การพัฒนานวัตกรรมเชิงเนื้อหาด้วยกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อสำหรับรายการโทรทัศน์. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 12(1), 193-225.
- Bean, T. (2020, April 24). All 24 Marvel Cinematic Universe Films ranked at the box office—including 'black widow'. *Forbes*. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/travisbean/2020/04/24/all-23-marvel-cinematic-universe-films-ranked-at-the-box-office-including-black-widow/?sh=40a32773494e>
- Chenyan, Z. (2019, August) *digital storytelling as a business mode*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/335378177_digital_storytelling_as_a_business_model
- Eisenberg, E. (2014). *Agent coulson wouldn't be alive without twitter*. Retrieved from http://www.cinemablend.com/television/Agent-Coulson-Wouldn-t-Alive-Twitter-67600.html?story__page=1
- Farrow, M. (2019, March 25). *The Mandarin twist controversy fixed Marvel's villain problem*. Retrieved from <https://screenrant.com/iron-man-3-mandarin-marvel-villain-problem-fix/>
- Harrison, S., Carlsen, A., & Kerlavaj, M. (2019, July–August). Marvel's blockbuster machine. *Harvard Business Review*. Retrieved from <https://hbr.org/2019/07/marvels-blockbuster-machine>
- Hood, C. (2021). *How Marvel's one-shots helped create agents of SHIELD*. Retrieved from <https://screenrant.com/agents-shield-mcu-one-shots-origin-explained/>
- How Marvel took over cinema and TV. (2021, September 17). *The Economist*. Retrieved from <https://www.economist.com/the-economist-explains/2021/09/17/how-marvel-took-over-cinema-and-tv>

- Jenkins, H. (Ed.). (2007). *Transmedia storytelling 101*. Retrieved from http://henry-jenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (Ed.). (2011). *Transmedia storytelling 202*. Retrieved from http://henry-jenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- John, A. (2020, August 5). *How Disney's Marvel empire completely changed cinema*. Retrieved from <https://www.starburstmagazine.com/features/disneys-marvel-empire-completely-changed-cinema>
- Roe, M. (2013). *Why comic book fans hate the Mandarin in 'Iron Man 3': Without A Net*. Retrieved from <https://archive.kpcc.org/blogs/newmedia/2013/05/07/13562/why-comic-book-fans-hate-the-mandarin-in-iron-man/>
- Russell, B., & Edwards, M. (2021). *Marvel timeline: The MCU movies and TV shows in chronological order*. Retrieved from <https://www.gamesradar.com/mcu-timeline-marvel-movies-tv-shows/>
- von Stackelberg, P. (2011). *Creating transmedia narrative: The structure and design of stories told across multiple media* (Master's thesis). USA: School of Information Design and Technology, State University of New York institute of Technology. Retrieved from <http://transmediadigest.blogspot.com/2012/01/creating-transmedia-narratives.html>
- Weinman, J. (2021, June 8). *The Marvel behind Marvel Studios: How a group of B-list comic stars took over the world*. Retrieved from <https://www.macleans.ca/culture/marvel-studios-success-explained/>