แนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องละคร เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทย : กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’

Approaches and Narrative Techniques of TV Drama for Promoting Thai Cuisine Culture : A Case Study of ‘Pad Thai, The Secret Recipe’

สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ *
Sorarat Jirabovornwisut *

วันที่รับบทความ 19 กรกฎาคม 2566
วันที่แก้ไขบทความ 1 ตุลาคม 2566
วันที่ตอบรับบทความ 31ตุลาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยที่พัฒนาต่อยอดมาจากผลงานวิจัยให้ไปสู่การรับรู้ในวงกว้าง ตลอดจนศึกษาและวิเคราะห์ผลตอบรับจากผู้ชมละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยที่พัฒนาต่อยอดมาจากผลงานวิจัยและนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

จากการศึกษาพบว่าบทละครเรื่องดังกล่าว ผู้เขียนบทใช้แนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ โครงเรื่อง, แก่นเรื่อง, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, มุมมองในการเล่าเรื่อง, ฉาก และสัญลักษณ์ เพื่อเล่าประวัติความเป็นมาและความหลากหลายของผัดไทยใน 3 ช่วงสมัย ได้แก่ ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ช่วงปรับเปลี่ยน และช่วงนวัตกรรมอาหาร โดยเชื่อมโยงมิติเวลาและสถานที่ที่ซ้อนเหลื่อมกันผ่านประสบการณ์ตรง ความทรงจำ และความฝันของตัวละครในการเล่าบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ อันจะช่วยให้บทละครเรื่องนี้กลาย

* นักเขียนบทละคร และอาจารย์พิเศษภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Writer and special instructor in the Department of Speech Communication and Performing Arts on Faculty of Communication Arts Chulalongkorn University

E-mail : soraratj@gmail.com *

เป็นเรื่องเล่าที่มีชีวิต ผลการวิเคราะห์กลุ่มผู้ชมละครทางสื่อสังคมออนไลน์จำนวน 337 รายการพบว่ามีผลตอบรับในเชิงบวก โดยความเห็นจากผู้ชม 3 อันดับแรก ได้แก่ ชื่นชอบตัวละครและนักแสดงที่สามารถถ่ายทอดมิติความเป็นมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้งเป็นอันดับหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 32 รองลงมาคือชื่นชมและสนับสนุนให้ผลิตละครที่ดีมีคุณภาพเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทย คิดเป็นร้อยละ 20.5 และอันดับที่สามเห็นว่าละครเรื่องนี้ทำให้รู้สึกซาบซึ้งอิ่มเอม ประทับใจความรักความผูกพันและความอบอุ่นภายในครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 15.8

คำสำคัญ : ละครโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทย / ผัดไทย / การเล่าเรื่อง / บทละคร

Abstract

This creative research aims to study approaches and narrative techniques for creating the TV drama script in order to promote Thai cuisine culture. This study was developed from research to expand awareness to wider society. Moreover, this study was analyzed the audience's results to develop this project as the innovation of Thai TV drama script for supporting creative industries in the future.

The results of the study in terms of approach and narrative technique revealed that this TV drama script was narrated through a number of components such as plot, theme, conflict, character, point of view, setting and special symbol to narrate Pad Thai's background story and diversity in three generations, World War II era, Transitional era, and Food Innovation era. All of the techniques were applied to time and place overlap by direct characters' experiences, reminiscence and dream to represent social and cultural contexts and memorable events which leads this TV drama script to be a lived story.

The results of online platform audience analysis from 337 viewers were positive as following. Firstly, 32 percent of the audiences admired characters and actors as the most because they could convey the viewpoint of humanity in deeply details. Secondly, 20.5 percent of the audiences supported to produce qualified TV drama for Thai Cultural Promotion. Finally, 15.8 percent of the audiences expressed that this story made them appreciate and impress in the warm family.

Keywords : TV Drama for Thai Cultural Promotion / Pad Thai / Narration / TV Drama Script

บทนำ

ละครโทรทัศน์เป็นรูปแบบธุรกิจบันเทิงในลักษณะของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (Cultural Industry) โดยมีกระบวนการสร้างวัฒนธรรมที่เป็นทั้งอุตสาหกรรมและทุนนิยมในเวลาเดียวกัน ผลผลิตทางวัฒนธรรมหรือละครโทรทัศน์ที่ถูกผลิตออกมาจะต้องคำนึงถึงการลงทุน เป้าหมายที่เน้นกำไร และเป็นที่ต้องการของตลาดผู้ชม (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551: 209) กระบวนการสร้างอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมของละครโทรทัศน์ในปัจจุบันสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การปฏิรูปเศรษฐกิจกระแสใหม่ (New Economy) ของทางรัฐบาลที่ต้องการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้จุดแข็งของประเทศคือต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างขีดความสามารถของระบบเศรษฐกิจผ่านการปฏิรูปเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy) เป็นหนึ่งในพันธกิจสำคัญในการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ (คณะอนุกรรมาธิการขับเคลื่อนการปฏิรูปเศรษฐกิจกระแสใหม่ สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ, 2559)

รัฐบาลมีแนวคิดว่านโยบายการสร้างละครโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมจะเป็นส่วนหนึ่งของพลังขับเคลื่อนอำนาจแฝง (Soft power) โดยใช้วัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นพลังสร้างความเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงวัฒนธรรมได้ส่งเสริมพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยเริ่มจากสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพโดดเด่น 5 สาขา ได้แก่ 1) อาหาร (Food) 2) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film) 3) การออกแบบแฟชั่นไทย (Fashion) 4) ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย (Fighting) และ 5) เทศกาลประเพณีไทย (Festival) โดยร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนตามแนวนโยบายการขับเคลื่อนวัฒนธรรมตามยุทธศาสตร์ชาติเพื่อพัฒนาสินค้าและบริการดังกล่าวให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดและลูกค้าเชื่อมความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกประเทศ (ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปีด้านวัฒนธรรมตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี, 2559)

จากยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรมดังกล่าว รัฐบาลจึงให้การสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่คณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) จัดสรรให้กระทรวงวัฒนธรรม 400 ล้านบาทเพื่อเป็นวงเงินที่จะนำมาใช้สนับสนุนภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ส่งเสริมวัฒนธรรม (กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2561) และมอบหมายให้หน่วยงานในสังกัดที่รับผิดชอบภารกิจดังกล่าวเชิญภาคเอกชน นักเขียนบท ผู้ผลิต ผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์และภาพยนตร์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งให้เขียนบทละครที่น่าสนใจ เข้าใจบริบทความเป็นไทยได้ง่าย ซึ่งอาจจะนำเสนอประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับอาหารไทย ผ้าไทย หรือช่างไทยโบราณแขนงต่าง ๆ ที่เป็นมรดกทางภูมิปัญญาและศิลปหัตถกรรมที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน โดยยกประเด็นประเทศเกาหลีที่ได้ส่งเสริมให้นำเสนอเรื่องราวอิงประวัติศาสตร์แง่มุมต่าง ๆ ผ่านละครโทรทัศน์ได้อย่างน่าสนใจอาทิ เรื่อง “จองอี ตำนานศิลป์แห่งโชซอน” ซึ่งเป็นละครอิงประวัติศาสตร์ช่วงโชซอนซึ่งนับว่าเป็นช่วงที่เครื่องปั้นดินเผารุ่งเรืองอย่างมาก และ “แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง” ที่แสดงถึง

วัฒนธรรมเกาหลีด้านด้านตำรับอาหารและการแพทย์ในราชสำนักโชซอน (วธ.เดินตามรอยกิมจิชวนผู้จัดผลิตละครย้อนช่วงเอกลักษณ์ไทย, 2562)

ถึงแม้ว่ารัฐบาลจะบรรจุการสร้างสรรค์ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ส่งเสริมวัฒนธรรมชาติไว้ในแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรม รวมทั้งจัดสรรงบประมาณสนับสนุนให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องแล้วก็ตาม แต่ก็ยังขาดแนวทางในการผลิตและสร้างสรรค์สื่อบันเทิงเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมให้เป็นที่ต้องการของตลาดและถูกใจผู้ชม ละครส่งเสริมวัฒนธรรมไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้ชมได้ปลดปล่อยอารมณ์ผ่านการดำเนินเรื่อง บรรยากาศ การกระทำของตัวละคร บทสนทนาหรือภาษา สร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมให้เผชิญกับเหตุการณ์ที่ไม่ได้พบอยู่ในปัจจุบันที่เหล่าตัวละครจะต้องแก้ไข ตลอดจนช่วยให้ผู้ชมได้เติมเต็มจินตนาการจากโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบันที่มีสภาวะพร่องขาด ทำให้ผู้ชมมีสีสันในการดำเนินชีวิตเท่านั้น แต่ยังต้องให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้ชมค้นคว้าหาข้อเท็จจริงในประวัติศาสตร์เพื่อให้เป็นอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่แท้จริงอีกด้วย (เสรี วงษ์มณฑา, 2561)

ศูนย์พหุวัฒนธรรมศึกษาและนวัตกรรมทางสังคม สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าวจึงต่อยอดผลงานวิจัยในเรื่อง “นวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมไทย 4.0 : กรณีศึกษา ‘ผัดไทย’” (Innovation of Soap for Promotion of Thailand’s Cultural Industry 4.0 : A Case Study of Pad Thai) เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทละครเพื่อวัฒนธรรมอาหารไทยเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ โดยมีคณะวิจัย ได้แก่ จิตติมา คิ้มสุขศรี, ศาสตราจารย์ ดร.สุเนตร ชุตินธรานนท์ และสรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ โครงการวิจัยดังกล่าวได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และกองทุนพัฒนาสื่อสารปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อผลิตละครโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยซึ่งเป็น 1 ใน 5 สาขาสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพโดดเด่น โดยนำเสนอผ่าน ‘ผัดไทย’ เป็นตัวแทนอาหารไทยที่นำเสนอภาพลักษณ์และวัฒนธรรมของไทยซึ่งปัจจุบันได้กลายเป็นอาหารระดับโลกมานำเสนอเป็นผลงานสร้างสรรค์ด้วยมุ่งหวังจะนำเสนอวัฒนธรรมอาหารไทยที่มีจุดเด่นมากกว่าความอร่อย แต่ยังมีคุณค่า สะท้อนอัตลักษณ์ ภูมิปัญญา อีกทั้งยังมีบริบททางประวัติศาสตร์ที่แฝงอยู่ในรสชาติที่ผสมผสานไว้อย่างลงตัว

งานวิจัยดังกล่าวได้ศึกษาถึงความเป็นมาของผัดไทยและข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลให้แก่ผู้เขียนบทละครได้แก่สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ นำไปใช้เป็นข้อมูลในการนำไปใช้วางโครงเรื่องและประพันธ์บทละคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ความเป็นไทยสู่การรับรู้ในวงกว้าง และนำเสนอคุณูปการหรือคุณค่าของผัดไทยทั้งที่ปรากฏให้เห็นโดยประจักษ์และในมุมที่ยังคงซ่อนเร้นเพื่อเป็นข้อมูลสำคัญให้แก่ผู้เขียนบทละครในการนำไปใช้วางโครงเรื่องและเป็นกรอบในการประพันธ์บทละครซึ่งสามารถสรุปผลการค้นคว้าและการตีความทางวัฒนธรรมได้ 4 ประเด็นดังนี้ 1. ผัดไทยเป็นอาหารที่มีความสัมพันธ์กับบริบททางประวัติศาสตร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงข้าวยากหมากแพง 2. ผัดไทยเป็นเครื่องมือด้านความมั่นคงโดยเฉพาะความมั่นคงด้านสุขภาพอนามัยและความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศและประชาชนในประเทศ 3. ผัดไทยผสานสร้างมาจากความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมจีนที่เข้ามาติดต่อ

ค้าขาย ประกอบกิจการ และรับใช้เบื้องพระยุคลบาททั้งเป็นข้าราชบริพารและเป็นข้าราชการในหน่วยงานสำคัญ 4. ผัดไทยคือภูมิปัญญาในการจัดการความหลากหลายของทั้งรสชาติและวัตถุดิบ ทำให้ผัดไทยมีรสชาติความอร่อยแตกต่างออกไปในแต่ละพื้นที่เพราะขึ้นอยู่กับสภาพดินฟ้าอากาศ ชนิดพันธุ์ พื้นที่เพาะปลูก ระยะเวลาการเก็บเกี่ยว และความสมบูรณ์ของผลผลิต เป็นต้น ประเด็นดังกล่าวทั้ง 4 ประเด็นถือเป็นโจทย์ที่ผู้เขียนบทต้องนำไปสร้างสรรค์เป็นบทละครส่งเสริมวัฒนธรรมที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผัดไทยความยาวไม่เกิน 1 ชั่วโมง

บทละครส่งเสริมวัฒนธรรมเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ นี้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์สาขาวัฒนธรรมศึกษาและเป็นส่วนหนึ่งของโครงการนวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม 4.0 ดำเนินการภายใต้ชุดโครงการนววิจัยทางศิลปวัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมบทละครส่งเสริมวัฒนธรรมไทย อีกทั้งยังเป็นการทำความเข้าใจต่ออารมณ์ความรู้สึก จินตนาการ ตลอดจนความนึกคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหารไทยจากเรื่องเล่าที่หล่อหลอมให้แต่ละบุคคลรวมเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนหรือสังคมเดียวกัน โดยมีสมมติฐานว่าสื่อบันเทิงคดีจะช่วยให้เข้าถึงความรู้สึกนึกคิดที่มีต่ออดีตของผู้คนในสังคม ทำให้เข้าใจกันมากขึ้นในมิติของความเป็นมนุษย์ และมองปรากฏการณ์ในสังคมปัจจุบันได้อย่างแจ่มชัดมากขึ้น

การศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องในบทละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ เป็นการศึกษาแนวทางกลวิธีการเล่าเรื่อง ตลอดจนเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหารไทยที่ถูกนำเสนอผ่านการสร้างสรรค์บทละครเรื่องนี้ ภายใต้กรอบแนวคิดศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องและแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ อันจะช่วยชี้ให้เห็นพลวัตของเรื่องเล่าเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยที่ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านกระบวนการเล่าเรื่อง ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างภาพนำเสนออดีตกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละช่วงสมัย เพื่อทำให้เข้าใจบทบาทหน้าที่ของละครโทรทัศน์ส่งเสริมวัฒนธรรมในฐานะเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องแนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ ที่พัฒนาต่อยอดมาจากผลงานวิจัย
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ทัศนคติของผู้ชมละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งที่มุ่งศึกษาเฉพาะแนวทางกลวิธีการเล่าเรื่องที่ปรากฏในละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยโดยนำเสนอผ่านเมนู ‘ผัดไทย’ และคัดเลือกประชากรซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา วิเคราะห์ผลตอบรับจากผู้ชมละครจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผ่านทางช่อง YouTube Thai PBS เท่าที่ปรากฏหลักฐานเผยแพร่ต่อสาธารณะเท่านั้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ขยายฐานความรู้งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์และนำไปสู่การสะสมต่อยอดองค์ความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของประเทศ

2. ประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการประกอบวิชาชีพด้านการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรม ตลอดจนเป็นแนวทางสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมด้านเนื้อหาละครโทรทัศน์ของไทยให้เกิดพลวัต รวมทั้งส่งเสริมอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์

อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Industries) เป็นภาคส่วนทางเศรษฐกิจที่มีพลวัตการขับเคลื่อนและการเปลี่ยนแปลงที่ทรงพลังมากที่สุดในเศรษฐกิจการค้าของโลกปัจจุบันและอนาคต (สมบัติ กุสุมาวลี, 2558) ตามกรอบแนวคิดขององค์การการประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (UNCTAD) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะหมายรวมถึงวงจรของการสร้าง (Creation) การผลิต (Production) และการจัดจำหน่ายกระจาย (Distribution) สินค้าและบริการที่ใช้ความสร้างสรรค์ (Creativity) และทุนทางภูมิปัญญา (Intellectual Capital) เป็นปัจจัยพื้นฐานหลัก (Primary Inputs) อันประกอบไปด้วยกิจกรรมที่อยู่บนฐานของความรู้ซึ่งมีทั้งการผลิตสินค้าที่จับต้องได้เป็นรูปธรรมและการบริการเชิงปัญญาหรือเชิงศิลปะที่จับต้องไม่ได้แต่มีเนื้อหาสาระ (Content) ที่สร้างสรรค์มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและมุ่งตอบสนองตลาด (สศช.และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2552) มีแนวโน้มว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะกลายเป็นทางเลือกเชิงกลยุทธ์สำหรับบรรดากลุ่มประเทศที่มีความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจมากที่สุดซึ่งประเทศเหล่านี้เชื่อว่าอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์จะนำมาซึ่งความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ มีการสร้างงานและการสร้างความเข้มแข็งทางสังคม (Social Inclusion) อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์กลุ่มที่เป็นสื่อ (Media) ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ และการกระจายภาพและเสียงในรูปแบบอื่น ๆ (สมบัติ กุสุมาวลี, 2558)

ปัจจุบันแนวคิดอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจประเทศไทย อุตสาหกรรมการเชิงสร้างสรรค์ในไทยได้ใช้ช่องทางการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลในการแพร่กระจายและบริโภค โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อบันเทิงประเภทภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่นอกจากสร้างสุนทรียภาพในการรับชมแล้วยังสะท้อนมิติของวิถีชีวิตของตัวละครในบริบทสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ อีกทั้งมีส่วนในการหล่อหลอมให้เกิดความรู้ทัศนคติ พฤติกรรมต่อผู้รับสารซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญของอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมตลาดขนาดใหญ่ของอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมไทย (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559)

ศูนย์ข้อมูลธุรกิจไทยในจีน ณ นครเซี่ยงไฮ้ (2555) กล่าวว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อความนิยมของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของไทยในประเทศจีนผ่านสื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์มีปลายประการ เช่น ความใกล้ชิดบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรม ทำให้ผู้ชมชาวจีนเข้าใจสังคมและ

วัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์และละครของไทย ความใกล้ชิดจากประสบการณ์ของผู้รับสารกับการส่งผ่านวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อบันเทิงไทยจึงไม่ใช่เรื่องยากที่ต้องปรับทัศนคติหรือปูพื้นฐานการเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาสาร ผู้ผลิตไทยสามารถผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมเหล่านี้เผยแพร่ได้ทั้งในไทยและจีน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chen Fen (2011) ที่ทำการศึกษาการแพร่กระจายละครไทยในจีน พบว่าความใกล้ชิดทางด้านสังคมและวัฒนธรรมส่งผลต่อความนิยมของละครไทยในจีนในแง่ของความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกร่วมกัน

นอกจากนี้ ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของไทยยังมีความโดดเด่นด้านเนื้อหา อาทิ มีการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นเอกลักษณ์ละครไทยเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตครอบครัว การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ความรัก อารมณ์ และความขัดแย้ง คนไทยให้คำนิยามละครประเภทนี้ว่า “ละครน้ำเน่า” ซึ่งผู้ชมชาวจีนมีวัตถุประสงค์ในการรับชมเพื่อความผ่อนคลายจากชีวิตประจำวัน (ศูนย์วิจัยยุทธศาสตร์ไทย-จีน, 2555) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นกลยุทธ์การตลาดแบบปากต่อปากที่ทำให้ละครไทยได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วด้วยอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของไทยได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี (Chen Fen, 2011)

อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์นับเป็นนโยบายหลักในหลายประเทศ สิ่งที่ได้รับมากกว่าผลกำไรในทางเศรษฐกิจคือการครอบครองพื้นที่ทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดอำนาจและผลประโยชน์ทางสังคมและเศรษฐกิจ ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมจะเข้าสู่กระบวนการผลิตจนกลายเป็นสินค้าไปแล้ว แต่ต้องตระหนักถึงการรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมไม่ให้สูญหาย รวมถึงเผยแพร่คุณค่าสุนทรียภาพที่เป็นเอกลักษณ์และหัวใจหลักของแต่ละวัฒนธรรมด้วย

แนวคิดกลวิธีการเล่าเรื่อง

การศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องในงานวิจัยนี้ใช้แนวทางในการพินิจด้วยทฤษฎีโครงสร้างนิยมและรูปแบบนิยมโดยอาศัยการพิจารณาส่วนประกอบในเรื่องเล่าและความสัมพันธ์ของรูปแบบในเรื่องเล่าเป็นส่วนประกอบว่าเรื่องเล่านั้นมีใคร ทำอะไร ทำอย่างไร เหตุการณ์เป็นอย่างไรจากองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Component of Narrative) แบ่งองค์ประกอบการเล่าเรื่องไว้ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การนำเอาเหตุการณ์หลาย ๆ เหตุการณ์เรียงต่อกัน ซึ่งแต่ละเหตุการณ์จะต้องเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล ส่งผลกระทบต่อเนื่องกันไปเป็นลูกโซ่ เป็นการจัดลำดับเหตุการณ์หรือทิศทางของพฤติกรรมตัวละครในการดำเนินไปภายใต้กรอบที่กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นจนจบ

2. แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง แนวคิดหลักของเรื่องที่คอยยึดโยงเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านรูปแบบการสื่อสารที่ผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ต้องการจะส่งสารไปยังผู้ชมผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในละครโทรทัศน์ เช่น ชื่อเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละคร รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง

3. ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหาให้กับตัวละคร เพื่อหาหนทางแก้ปัญหาความขัดแย้งให้บรรลุ ผ่านพ้น หรือคลี่คลายภายใต้เงื่อนไขที่บีบคั้น ทำให้เห็นพัฒนาการของเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละคร ความขัดแย้งแบ่ง

ออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างบุคคล และความขัดแย้งกับพลังภายนอก

4. ตัวละคร (Character) หมายถึง ผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อให้เรื่องดำเนินไปตามเค้าโครงที่ตั้งไว้ การสร้างตัวละครแบ่งออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ลักษณะด้านกายภาพ ลักษณะด้านจิตใจ และภูมิหลังที่เป็นลักษณะด้านสังคม เพื่อออกแบบตัวละครให้มีมิติของความเป็นมนุษย์

5. ฉาก (Setting) หมายถึง สถานที่ เวลาที่เกิดเรื่องนั้น ๆ ขึ้น ตลอดจนบรรยากาศและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งอยู่รอบ ๆ ตัวละคร ลักษณะการสร้างตลกในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ นอกจากจะต้องผสมกลมกลืนกับเรื่องราวและบุคลิกภาพของตัวละครแล้ว ยังต้องมีความสมจริงอีกด้วย

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) หมายถึง การมองเหตุการณ์และเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่าเรื่องมองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชมละคร

7. สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ที่ใช้แสดงความหมายด้วยการสื่อสารผ่านวัตถุ สิ่งของ กิริยาท่าทางบางอย่าง หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด เป็นความหมายที่เกิดจากการตกลงร่วมกันในกลุ่มผู้ใช้สัญลักษณ์นั้น

แนวคิดเรื่องเล่ากับการสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรม

นับตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา การศึกษาศาสตร์แห่งเรื่องเล่าได้ปรับเปลี่ยนมุมมองจากการศึกษาเรื่องเล่านั้นมีใคร ทำอะไร ทำอย่างไร เหตุการณ์เป็นอย่างไร มาเป็นการให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ (Identity) ของผู้เล่าเป็นความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ซึ่งเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตนเองและการที่คนอื่นมองเรา โดยผ่านระบบของการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) เป็นสิ่งที่ประกอบกันทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกภายในตัวเองและกระบวนการของโลกภายนอกที่เกี่ยวพัน เพราะมนุษย์เลือกใช้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายที่เกี่ยวกับตนเองทั้งในกระบวนการที่สัมพันธ์กับโลกและตัวตนที่ซ้อนทับกันอยู่ผ่านการสร้างภาพแทนความจริง (Representation) ทำให้การศึกษาเรื่องเล่าเน้นที่ความแตกต่างมากกว่าความเหมือนของส่วนประกอบในเนื้อหาของ พร้อมกับการตั้งคำถามต่อเรื่องเล่านั้นว่ามีความเชื่อมโยงกับสังคมอย่างไร ดังนั้น เรื่องเล่าจึงมีสถานภาพเป็นกระบวนการประกอบสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรม มิใช่ผลผลิตที่เบ็ดเสร็จอีกต่อไป (Mark Currie, 2011)

เรื่องเล่าที่สังคมประกอบสร้างขึ้นมาอาศัยวัตถุสัญลักษณ์ในการสร้างและระลึกถึง ผ่านสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น อนุสาวรีย์ พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด และหอจดหมายเหตุ สิ่งเหล่านี้หล่อหลอมให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์หรือตัวตนและกลายเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมขึ้นมา (Erll, 2011: 4-5) เรื่องเล่าเหล่านี้มีพื้นฐานอยู่บนการสื่อสารในชีวิตประจำวัน แต่ทันทีที่การสื่อสารเหล่านี้ถูกนำเสนอในผลิตผลทางวัฒนธรรม เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ วรรณกรรม ประยุกต์ภาษาของการเล่าเรื่อง

การใช้สัญญะทางวัฒนธรรม (Cultural Symbols) ก็จะกลายเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรม สามารถถ่ายทอด แบ่งปัน และส่งต่อวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่นได้

การที่เรื่องเล่ามีความสัมพันธ์กับระบบความคิดและกระบวนการให้เหตุผลของมนุษย์นั้น Lakoff & Johnson (1980) ได้อธิบายว่าเรื่องเล่าไม่ใช่เพียงแค่รูปภาษากับความหมายที่ปรากฏเท่านั้น แต่ยังสามารถมองลึกไปถึงระดับมโนทัศน์หรือความคิดของผู้คนในสังคมที่เรียกว่าอุปลักษณ์มโนทัศน์ (Conceptual Metaphor) เป็นกระบวนการถ่ายโยงความคิดหรือความหมาย (Mappings) และทำความเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมด้วยสิ่งที่เป็นรูปธรรมผ่านการใช้ภาษาเปรียบเทียบหรืออุปลักษณ์ ด้วยเหตุนี้ ผลิตผลทางวัฒนธรรมอย่าง ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์จึงเป็นการสะท้อนกระบวนการประกอบสร้างความหมายในความทรงจำของผู้คนจากประวัติศาสตร์ พฤติกรรม วิถีชีวิต หรือบุคคลสำคัญ จนกลายเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมขึ้น (เมธี พิริยการนนท์ และนภดล ตั้งสกุล, 2564: 137)

นอกจากนี้ พื้นที่ทางวัฒนธรรมยังสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อผ่านพฤติกรรมการบริโภคและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาหารได้อีกด้วย (นิพัทธ์ชนก นาจพินิจ, 2565) เช่น วัฒนธรรมการบริโภคผัดไทยซึ่งเชื่อกันว่าเกิดขึ้นสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นเข้ายึดครองบ้านเมืองและเกิดภาวะเงินเฟ้อทำให้คนไทยกว่าร้อยละ 80 ทำอาหารเองจากวัตถุดิบรอบตัว มีการรณรงค์ให้คนไทยกินหรือขายก๋วยเตี๋ยวจึงทำให้เกิดเงินหมุนเวียน (นิธิ เอียวศรีวงศ์ อ้างถึงใน ปรัศนี เกศะบุตร, 2554: 141) เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลงเกิดภาวะขาดแคลนข้าวบริโภคภายในประเทศ รัฐบาลจึงส่งเสริมให้คนไทยกินก๋วยเตี๋ยวที่ทำมาจากข้าวเจ้าที่แปรรูปจากเมล็ดข้าวที่หัก แต่มีลักษณะแตกต่างจากก๋วยเตี๋ยวผัดของคนจีนคือใส่กุ้งแห้งแทนหมูและกินเคียงกับผัก เช่น หัวปลี ต้นกุยช่าย เป็นต้น ตั้งชื่อว่า “ก๋วยเตี๋ยวผัดไทย” เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อใหม่ของประเทศที่มีการประกาศในรัฐนิยมในปี พ.ศ. 2482 (ประยูร อุลุชาฎะ, 2545: 11-12)

นอกจากการรณรงค์ให้กินก๋วยเตี๋ยวผัดจนกระทั่งต่อมากลายเป็นผัดไทยแล้ว วัตถุดิบในผัดไทยก็เกิดจากนโยบายที่รัฐบาลส่งเสริมประชาชน เช่น การรณรงค์ให้เพาะถั่วงอกไว้ในสวนครัว และการชักชวนให้คนไทยเลี้ยงไก่ไข่เพราะเป็นอาหารที่ถูกหลักโภชนาการและหาง่าย รัฐบาลได้ใช้นโยบายเร่งรัดส่งเสริมให้คนไทยทำสวนครัวมากขึ้นเพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนอาหาร จึงรณรงค์ชักชวนและใช้กลไกอำนาจรัฐสั่งการเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในสมัยชาตินิยมภายใต้ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ลดรายจ่ายและการสิ้นเปลืองเงินตราภายในประเทศ และเป็นเครื่องมือสร้างความเป็นไทยมาจนถึงปัจจุบัน (ปรัศนี เกศะบุตร, 2557: 142)

ก๋วยเตี๋ยวผัดไทยตอบสนองพื้นที่ทางวัฒนธรรมในการสร้างชาติไทยในอดีต และได้กลายเป็นพื้นที่ของการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ในการปรุงอาหารจนเกิดเป็นความหลากหลายขึ้นมา ไม่ถูกผูกมัดหรือจำกัดไว้เฉพาะกับตำราอาหารเล่มใดหรือรูปแบบของผัดไทยดั้งเดิมที่ถูกกำหนดโดยผู้ปกครองประเทศเหมือนอาหารชาววัง หากแต่อำนาจในการกำหนดวิถีและชะตากรรมของอาหารอย่างผัดไทยได้ย้ายมาอยู่ในมือประชาชน เป็นพื้นที่ในการต่อรองอำนาจ และเป็นกิจกรรมทางสังคมที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงอำนาจที่เข้ามาปะทะต่อรองความหมายในวัฒนธรรมอาหารอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (พูนผล โควิบูลย์ชัย, 2556: 91)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์บทละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทย ตลอดจนศึกษาและวิเคราะห์ความเห็นจากผู้ชมละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ โดยใช้วิธีการสะท้อนตนเอง (Self-reflexivity) และการบันทึกข้อมูล (Documentation) เป็นแนวทางสำคัญ โดยใช้การวิจัยด้วยวิธีวิทยาเล่าเรื่อง (Narrative Method) จากการเก็บรวบรวมและประมวลผลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง นำมาสร้างสรรค์เป็นบทละครจบในตอน และเก็บรวบรวมความคิดเห็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) จากกลุ่มผู้ชมละครจำนวน 337 รายการในช่วงระหว่างวันที่ 11 กันยายน - 26 พฤศจิกายน 2564 ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผ่านทางแอปพลิเคชัน VIPA รวมถึงช่อง YouTube Thai PBS ซึ่งออกอากาศครั้งแรกวันที่ 11 กันยายน 2564 เวลา 20.15 น. เพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ชมที่เกิดขึ้นเอง ไม่ใช่การตั้งคำถามหรือเปิดประเด็นคำถามจากผู้วิจัย

ผลการวิจัย

ภายหลังจากผู้เขียนบทได้ศึกษาผลงานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมไทย 4.0 กรณีศึกษา ‘ผัดไทย’ จัดทำโดยศูนย์พหุวัฒนธรรมศึกษาและนวัตกรรมทางสังคม สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความเป็นมาและพัฒนาการของผัดไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน โดยวิเคราะห์และนำเสนอคุณค่าของผัดไทยทั้งที่ปรากฏให้เห็นโดยประจักษ์และคุณค่าในมุมที่ยังคงซ่อนเร้น เพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการสร้างสรรค์บทละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมและภาพลักษณ์ความเป็นไทยสู่การรับรู้ในวงกว้าง ผู้เขียนบทได้นำงานวิจัยดังกล่าวนำมาใช้วางโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมองในการเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในบทละครสั้นจบในตอนเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ ความยาวประมาณ 50 นาที เพื่อแพร่ภาพออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

บทละครเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ เป็นเรื่องราวของ ‘เส้นจันท์’ หญิงสาวผู้ใฝ่ฝันอยากชนะการแข่งขันทำอาหารรายการ Final Chef เพื่อจะสร้างชื่อเสียงและนำเงินรางวัลมาเลี้ยงดูครอบครัว เธอตัดสินใจเลือกใช้เมนูผัดไทยในการแข่งขัน แต่ถูกคัดค้านจากจันทนาผู้เป็นแม่เพราะความหลังที่ฝังใจในอดีตเกี่ยวกับผัดไทยที่ทำให้สามีต้องเสียชีวิตในวันเดียวกันกับที่เส้นจันท์เกิด ปาฏิหาริย์บางอย่างได้พาเส้นจันท์ย้อนเวลากลับไปในอดีตเพื่อค้นพบสูตรลับของผัดไทยในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 จันทนาตัดสินใจสอนเคล็ดลับการทำผัดไทยแสนอร่อยให้เส้นจันท์นำไปใช้ในการแข่งขัน ความรักลูกทำให้จันทนาก้าวข้ามปมในใจ ไม่ปล่อยให้ความเจ็บปวดในอดีตมาทำร้ายชีวิตในปัจจุบัน สองแม่ลูกปรับความเข้าใจกันและทำผัดไทยด้วยกัน ในวันแข่งขัน เส้นจันท์ตั้งใจทำผัดไทยอย่างสุดฝีมือด้วยรสชาติที่หล่อหลอมอดีตและปัจจุบันเข้าไว้ด้วยกัน

กลวิธีในการสร้างสรรค์บทละคร ผู้เขียนบทเลือกใช้ ‘เส้นจันท์’ เป็นตัวละครเอกในการออกแบบโครงเรื่องหลัก (Main plot) และเชื่อมโยงกับตัวละคร ‘จันทนา’ ผู้เป็นแม่ และ ‘ปรุงจันท์’ ผู้เป็นยาย ในการออกแบบโครงเรื่องรอง (Subplot) เพื่อเล่าเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับผัดไทยในช่วง

ชีวิตของแต่ละตัวละคร โดยเชื่อมโยงมิติเวลาและสถานที่ที่ซ้อนเหลื่อมกันผ่านประสบการณ์ตรง ความทรงจำ และความฝันในการเล่าบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนเหตุการณ์สำคัญในชีวิต ซึ่งผู้เขียนบทมองว่าเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่จะทำให้สามารถมองเห็นชีวิตของผู้คนท่ามกลางบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ช่วยให้บทละครเรื่องนี้กลายเป็นเรื่องเล่าที่มีชีวิต ผู้เขียนบทได้ออกแบบกลวิธีการเล่าเรื่องดังนี้

ตาราง 1 แสดงการเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องตามเหตุการณ์สำคัญของตัวละครหลักเกี่ยวกับผัดไทย

กลวิธีการเล่าเรื่อง	เหตุการณ์สำคัญของตัวละครหลัก		
	เส้นจันท์	จันทนา	ปรุงจันทร์
โครงเรื่อง	เส้นจันท์ตามหาสูตรผัดไทยเพื่อนำไปแข่งขันในรายการ Final Chef	จันทนาฝังใจเรื่องผัดไทยเนื่องจากเป็นต้นเหตุทำให้สามีเสียชีวิต	ปรุงจันทร์พบรักกับบรรจงระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 และร่วมกันคิดค้นสูตรผัดไทย
แก่นเรื่อง	แก่นแท้ของอาหารไทยเกิดจากภูมิปัญญาและประสบการณ์ที่สั่งสมถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ผสมผสานรสชาติและวัตถุดิบที่หลากหลายจนกลายเป็นตัวเราในวันนี้		
ความขัดแย้ง	- เส้นจันท์กับเชฟลี - เส้นจันท์กับแม่	- จันทนากับบาดแผลในใจ	- ปรุงจันทร์กับสงคราม
ตัวละคร	- เส้นจันท์ - จันทนา - ปรุงจันทร์ - บรรจง (ชรา) - เชฟลี - แป้ง	- จันทนา - ช่วง - เส้นจันท์	- ปรุงจันทร์ (สาว) - บรรจง (หนุ่ม)
ฉาก	พ.ศ. 2564 ช่วงนวัตกรรมอาหาร	พ.ศ. 2535 ช่วงปรับเปลี่ยน	พ.ศ. 2486 ช่วงสงคราม
มุมมองในการเล่าเรื่อง	- เส้นจันท์ประสบด้วยตนเอง	- ความทรงจำของจันทนา	- ความฝันของเส้นจันท์ – ความทรงจำของปรุงจันทร์
สัญลักษณ์	- เตาแก๊ส - เข็มรางวัลสวนครัว	- เตาถ่าน - เตาแก๊ส	- เตาถ่าน - เข็มรางวัลสวนครัว

1. โครงเรื่อง

โครงสร้างของบทละครเรื่องนี้เป็นแบบโครงสร้างสามองก์ (Three-Act Structure) โดยใน องก์แรก เป็นการเปิดเรื่อง แนะนำตัวละครหลักคือเส้นจันท์ และสร้างปมปัญหาอันถือเป็น Plot Point แรกคือเส้นจันท์ตามหาสูตรผัดไทยเพื่อนำไปแข่งขันในรายการ Final Chef ที่มีโจทย์คือต้องเป็นอาหารที่แสดงถึงอัตลักษณ์ประจำชาติ เส้นจันท์ตัดสินใจเลือกเมนูผัดไทยไปแข่งขันเพราะเป็นตัวแทนอาหารไทยที่มีชื่อเสียงระดับโลกโดยทดลองใช้วัตถุดิบราคาแพงเพื่อยกระดับผัดไทยให้เป็นสากล ทว่ากลับถูกเชฟลี อาจารย์ตำหนิว่าลืมแก่นแท้ของผัดไทย เส้นจันท์จึงตั้งใจค้นหาสูตรผัดไทยที่เป็นต้นตำรับมาแข่งขันให้ได้ องก์ที่สอง กล่าวถึงปัญหาสืบเนื่องตามมาจากองก์แรก และเรื่องราวผลักให้ตัวละครหลักต้องเผชิญกับปัญหาที่เข้มข้นขึ้นจนปัญหาดังกล่าวนั้นถึงจุดวิกฤต (Crisis) เมื่อจันทนา แม่ของเส้นจันท์ห้ามเส้นจันท์ไม่ให้นำผัดไทยไปแข่งขัน เนื่องจากมีความหลังฝังใจที่ช่วง พ่อของเส้นจันท์ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตตอนไปส่งผัดไทยในวันที่เส้นจันท์เกิดพอดี เส้นจันท์ยืนกรานจะนำผัดไทยไปเป็นเมนูแข่งขันในรายการโดยมียายปรุงจันทร์ และแป้งเพื่อนสนิทคอยช่วยเหลือ องก์ที่สาม ตัวละครหลักของเรื่องประสบปัญหาอันเป็นวิกฤตสูงสุด (Climax) และนำไปสู่บทสรุปสุดท้ายของเรื่องราว เมื่อเส้นจันท์พลัดหลงเข้าไปในความทรงจำของยายปรุงจันท์ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 และได้พบกับบรรจง ผู้เป็นตาของเส้นจันท์สมัยยังหนุ่มทำให้ได้เรียนรู้วิถีชีวิตการกินอยู่ในสมัยนั้น ทั้งสองช่วยกันปรุงผัดไทยตามประสายาก ก่อนเอาตัวรอดจากการทิ้งระเบิดทางอากาศในภาวะสงคราม เส้นจันท์สะดุ้งตื่นจากความฝันที่เหมือนจริง จันทนาก้าวข้ามบาดแผลในอดีตได้ และสอนเคล็ดลับการทำผัดไทยให้เส้นจันท์เพื่อนำไปแข่งขันในรายการ Final Chef ผู้เขียนบทแบ่งโครงเรื่องออกเป็นสามองก์ตามเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับผัดไทยในช่วงชีวิตของตัวละครทั้งสามคือเส้นจันท์ จันทนา และปรุงจันทร์ เพื่อนำเสนอประเด็นจากงานวิจัยที่ว่าผัดไทยเป็นอาหารที่มีความสัมพันธ์กับบริบททางประวัติศาสตร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงข้าวยากหมากแพง

2. แก่นเรื่อง

บทละครเรื่องนี้มีแก่นเรื่องที่ถือเป็นนัยสำคัญเกี่ยวกับอาหารไทยที่ว่าแก่นแท้ของอาหารไทยเกิดจากภูมิปัญญาและประสบการณ์ที่สั่งสมถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ผสมผสานรสชาติและวัตถุดิบที่หลากหลายจนกลายเป็นตัวเราในวันนี้ โดยสะท้อนผ่านสิ่งที่เส้นจันท์ ตัวละครเอกของเรื่องได้เรียนรู้ในตอนท้ายเรื่องผ่านการพากย์เสียง (Voice Over) แทนความคิดของเส้นจันท์ ดังนี้

> *“...ฉันรู้แล้วว่าแก่นแท้ของอาหารไทยคือภูมิปัญญาในการจัดการความหลากหลายของรสชาติและวัตถุดิบ ไม่ได้อยู่ที่วัตถุดิบเลอเลิศ แต่คือความสามารถของคนไทยที่นำรสชาติและวัตถุดิบที่หลากหลายมาปรับเปลี่ยน ผสมผสาน จนกลายเป็น “ตัวเรา” ในวันนี้ ที่สำคัญคือไม่มีสูตรชั่งตวงวัดตายตัว ผัดไทยจึงไม่ได้หยุดนิ่ง แต่มีความหลากหลายของรสชาติซึ่งเกิดจากการสั่งสมภูมิปัญญาและประสบการณ์หน้าเตาตั้งแต่ปู่ย่าตายายถ่ายทอดมารุ่นสู่รุ่น...”*

แก่นเรื่องดังกล่าวนำมาจากบทสรุปในงานวิจัยของทางโครงการที่ว่าผัดไทยผสานสร้างมาจากความหลากหลายทางวัฒนธรรมโดยดัดแปลงและผสมผสานรสชาติและส่วนประกอบให้แตกต่างกันไปตามวัตถุดิบที่จะสรรหาได้ง่าย และความนิยมในแต่ละพื้นที่จนเป็นอาหารที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ นอกจากนี้ ผัดไทยยังเป็นภูมิปัญญาของคนไทยในการจัดการความหลากหลาย สามารถนำรสชาติและวัตถุดิบที่หลากหลายมารวมกันไว้ได้อย่างลงตัว กลมกล่อมครบรส มีรสชาติความอร่อยแตกต่างกันออกไปตามรสมือและสูตรเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่มีสูตรชั่งตวงวัดที่ตายตัว ซึ่งนับเป็นเสน่ห์ประการหนึ่งของอาหารไทย เพื่อนำเสนอประเด็นจากงานวิจัยที่ว่าผัดไทยคือภูมิปัญญาในการจัดการความหลากหลายของทั้งรสชาติและวัตถุดิบทำให้ผัดไทยมีรสชาติความอร่อยแตกต่างออกไปในแต่ละพื้นที่

3. ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้แบ่งได้เป็น 3 ระดับ ระดับแรก ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ได้แก่ จันทนากับบาดแผลในใจ (Trauma) เรื่องที่ช่วง สามีของตนต้องประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตในขณะที่ไปส่งผัดไทยให้ลูกค้า ความทรงจำเลวร้ายในอดีตทำให้จันทนาเลิกยุ่งเกี่ยวกับผัดไทยอีกเลยตลอดชีวิต เป็นความขัดแย้งภายในใจที่ต้องก้าวข้ามพ้นไปให้ได้ ระดับที่สอง ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ได้แก่ ความขัดแย้งทางความคิดเกี่ยวกับอาหารไทยระหว่างเส้นจันท์กับเชฟลี โดยเส้นจันท์ต้องการยกระดับอาหารไทยด้วยการใช้วัตถุดิบอย่างดี ราคาแพง ใช้กรรมวิธีที่ซับซ้อน ขณะที่เชฟลีต้องการให้ดึงเสน่ห์ของอาหารไทยที่ใช้วัตถุดิบและกรรมวิธีที่เรียบง่าย แต่พิถีพิถันใส่ใจในรายละเอียด หรือความขัดแย้งระหว่างเส้นจันท์กับจันทนาที่มีเป้าหมายแตกต่างกัน โดยเส้นจันท์อยากเป็นเชฟทำอาหารเหมือนแม่ แต่จันทนาไม่อยากให้ลูกต้องเหนื่อยกับอาชีพทำอาหารเหมือนตนเอง ระดับที่สาม ความขัดแย้งกับพลังภายนอก ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างปรุงจันทร์กับสภาพบ้านเมืองในสภาวะสงครามโลกครั้งที่ 2 ต้องมีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่อัตคัด อดอยาก และยังต้องเอาชีวิตรอดจากภัยสงครามและการทิ้งระเบิด ผู้เขียนบทเลือกใช้ความขัดแย้งทั้ง 3 ระดับนี้เป็นกลวิธีดำเนินเรื่องให้มีความเข้มข้น น่าติดตาม โดยสอดแทรกข้อมูลจากงานวิจัยเรื่องผัดไทยลงไปด้วย ซึ่งผู้เขียนบทพยายามทำให้ผัดไทยเป็นสาเหตุและผลลัพธ์ของความขัดแย้งทั้ง 3 ระดับที่ปรากฏในเรื่อง

4. ตัวละคร

เนื่องจากบทละครเรื่องนี้มีที่มาจากงานวิจัยที่ต้องการบอกเล่าประวัติความเป็นมาและภูมิปัญญาด้านอาหารไทย ในการเขียนบทละครจึงออกแบบตัวละครในเรื่องให้มีมิติของความเป็นมนุษย์ทั้งในด้านกายภาพ จิตใจ และภูมิหลัง ให้สอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าว โดยผสมผสานให้มีความแตกต่างของลักษณะตัวละคร อาทิ เพศ วัย บุคลิกภาพ ความคิด และประสบการณ์ชีวิตที่หลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้มีบทบาทเป็นตัวแทนของอุดมการณ์และกระแสความทรงจำของกลุ่มคนช่วงต่าง ๆ ในสังคมผ่านตัวละครทั้ง 7 ตัวดังนี้

ตาราง 2 แสดงตัวละคร ลักษณะด้านกายภาพ จิตใจและภูมิหลังของตัวละครในเรื่อง ‘ผัดไทยสูตรลับลิขิตฝัน’

ตัวละคร	ลักษณะด้านกายภาพ	ลักษณะด้านจิตใจ	ภูมิหลัง
เส้นจันท์	หญิงสาววัย 26 ปี ผิวขาว ตาโต รูปร่างผอมเพรียว มีแววฉลาด น่ารักสดใส สมวัย คล่องแคล่ว กระฉับกระเฉง	มุ่งมั่น ร่าเริงแจ่มใส เอาจริงเอาจัง มั่นใจในตัวเอง ชอบการแข่งขัน มีความสมบูรณ์แบบ มุมานะพยายาม ชอบการค้นคว้า ทดลองสิ่งใหม่ ๆ กล้าคิดกล้าทำแบบคนสมัยปัจจุบัน	เรียนจบ ป.ตรี คหกรรมศาสตร์ มุ่งมั่นเรียนด้านอาหาร ถนัดอาหารประเภทเส้น เป็นลูกสาวคนเดียวพ่อตายตั้งแต่แรกเกิด ตั้งใจที่จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน Final Chef
จันทนา	หญิงกลางคนวัย 50 ปี ร่างท้วม ไม่ค่อยดูแลตัวเอง สีหน้าอมทุกข์ จู้จี้ขี้บ่น เสียงดัง พูดจาขวานผ่าซาก	อดทน สู้ชีวิต ปากร้ายใจดี รักลูกแต่สื่อสารกับลูกไม่เป็น มีบาดแผลฝังใจเกี่ยวกับผัดไทยที่ทำให้สามีเสียชีวิต และยังไม่อาจก้าวข้ามได้	แม่เลี้ยงเดี่ยวที่เข้มแข็ง เปิดร้านขายอาหารตามสั่ง ในอดีตเคยเปิดร้านผัดไทยมีชื่อเสียง แต่เลิกไปหลังจากสามีเสียชีวิต
ปรุงจันทร์	หญิงชราวัย 82 ปี แต่ยังแข็งแรง ถึงอายุมากแต่ก็ยังเห็นเค้าความสวย โครงหน้าคล้ายเส้นจันท์	มองโลกในแง่ดี ใจเย็น จิตใจดี ประนีประนอม เข้าอกเข้าใจผู้อื่น เข้าใจชีวิต สัจธรรม และความเปลี่ยนแปลงไปของโลก มั่นคงในรัก	พบรักกับบรรจงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 รักในการทำอาหาร ผ่านประสบการณ์ชีวิตทั้งดีและร้ายมาแล้วหลายครั้ง
บรรจง	ชายชราวัย 94 ปี ร่างสันทัด ป่วยเป็นอัลไซเมอร์ พอจำได้เป็นครั้งคราว ชอบนั่งยิ้มคนเดียว	ในวัยหนุ่มเป็นคนสุขุม กล้าหาญ สุภาพเรียบร้อย พูดจาอ่อนหวาน มีนิสัยเจ้าระเบียบ ในวัยชราถึงแม้จะหลง ๆ ลืม ๆ แต่ก็อารมณ์ดี ใจเย็น	เคยทำงานด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์สมัยรัฐนิยม เป็นผู้รวบรวมสูตรก๋วยเตี๋ยวต่าง ๆ ที่รัฐบาลเผยแพร่ในหนังสือพิมพ์
ตัวละคร	**ลักษณะด้านกายภาพ**	**ลักษณะด้านจิตใจ**	**ภูมิหลัง**

ช่วง	ชายหนุ่มอายุ 20 ปีเศษ เป็นไทยเชื้อสายจีน ผิวขาว ยิ้มเก่ง มีเสน่ห์	ขยันขันแข็ง หนักเอาเบาสู้ รักเดียวใจเดียว มีเป้าหมายที่จะสร้างครอบครัว	เคยเป็นลูกจ้างโรงงานเส้นก๋วยเตี๋ยวที่จันทบุรี ก่อนจะมาเปิดร้านผัดไทยกับจันทนาที่กรุงเทพฯ
เชฟลี	ชายกลางคนวัย 45 ปี เชฟชาวสิงคโปร์ที่มาอยู่ไทยจนพูดไทยคล่อง หน้าดุเสียงดัง	เข้มงวด จริงจังกับเรื่องการทำอาหาร เป็นผู้รอบรู้ แต่จะไม่ถ่ายทอดตรง ๆ ถึงแม้จะเป็นครูที่ดุ แต่ก็เข้าใจลูกศิษย์เป็นอย่างดี	เชฟชื่อดังเชื้อสายสิงคโปร์ที่หลงรักเมืองไทย เป็นอาจารย์สถาบันสอนทำอาหารชั้นนำ มีประสบการณ์การทำอาหารระดับนานาชาติ
แป้ง	หญิงสาววัย 26 ปี ใบหน้าหน้าบ๊องแบ๊ว ตลก ท่าทางเป็นมิตร แต่งตัวตามกระแส	มีอารมณ์ขัน ช่างเจรจา เป็นนักกินตัวยง ตรงไปตรงมา จิตใจดี จริงใจ ชอบช่วยเหลือส่งเสริมเพื่อน เป็นนักวิจารณ์ที่ดี มีแนวคิดแบบสุขนิยม	เพื่อนสนิทของเส้นจันท์ รู้จักครอบครัวของเส้นจันท์เป็นอย่างดี เป็นเพื่อนคู่คิด คอยดูแลกันทั้งในยามสุขและยามทุกข์

ผู้เขียนบทใช้ตัวละครเส้นจันท์เป็นตัวละครหลัก (Main Character) แกนกลางสำคัญในการดำเนินเรื่อง และเชื่อมโยงตัวละครอื่น ๆ เข้าไว้ด้วยกัน โดยที่ตัวละครต่าง ๆ นั้นมีบทบาทสำคัญต่อกลวิธีการนำเสนอผัดไทยในบทละครเรื่องนี้ที่แตกต่างกันออกไป นับตั้งแต่การใช้ผัดไทยเป็นเครื่องมือด้านความมั่นคงด้านสุขภาพอนามัยและความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้แก่ประชาชนในสภาวะที่บ้านเมืองอยู่ในช่วงสงคราม โดยบอกเล่าผ่านตัวละครบรรจงและปรุงจันทร์ การใช้ผัดไทยเพื่อรังสรรค์ภูมิปัญญาด้านอาหารที่หลากหลายจากวัตถุดิบท้องถิ่นที่มาจากธรรมชาติที่แตกต่างออกไปในแต่ละพื้นที่โดยบอกเล่าผ่านตัวละครจันทนาและช่วง ตลอดจนการใช้ผัดไทยเป็นตัวแทนในการเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับสากลโดยบอกเล่าผ่านตัวละครเส้นจันท์ เชฟลี และแป้ง เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อตัวละครต่าง ๆ ได้เป็นตัวแทนของอุดมการณ์และกระแสความทรงจำของกลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคมที่มีต่อผัดไทยอย่างครอบคลุมทุกมิติ รวมทั้งนำเสนอประเด็นจากงานวิจัยที่ว่าผัดไทยผสานสร้างมาจากความหลากหลายทางวัฒนธรรม

5. ฉาก

เนื่องจากผัดไทยเป็นอาหารที่มีความสัมพันธ์กับฉากหลังที่เป็นบริบททางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม ผู้เขียนบทจึงแบ่งฉากในบทละครเรื่องนี้ออกเป็น 3 ช่วงสมัยด้วยกัน ดังนี้ ช่วงแรก ช่วงสงคราม เป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 (พ.ศ.2484-2488) บ้านเมืองต้องเผชิญกับสถานการณ์คับขันทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ เช่น ความขาดแคลนอดอยากของผู้คนจาก

สภาวะสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ประสบภาวะข้าวยากหมากแพง ตลอดจนปัญหาภาวะเงินเฟ้อ ตัวละครปรุงจันทร์และบรรจงจึงได้คิดค้นสูตรก๋วยเตี๋ยวผัดขึ้นมาใหม่ โดยให้มีความแตกต่างจากก๋วยเตี๋ยวผัดแบบจีน ใช้วัตถุดิบเท่าที่หาได้ภายในประเทศ ช่วงที่สอง ช่วงปรับเปลี่ยน เป็นช่วงที่การบริโภคผัดไทยมีการปรับเปลี่ยน คัดสรร และผสมผสานวัตถุดิบท้องถิ่นให้มีความหลากหลายมากขึ้น ตัวละครจันทนาและช่วงได้เลือกใช้เส้นจันทบูรแทนเส้นก๋วยเตี๋ยวธรรมดาที่มีความนุ่มและเหนียว เลือกใส่กุ้งแม่น้ำลงในผัดไทยแทนกุ้งแห้ง เพื่อเพิ่มมูลค่าและชูรสชาติให้มีความโดดเด่นยิ่งขึ้น ช่วงที่สาม ช่วงนวัตกรรมอาหาร เป็นช่วงที่ผัดไทยเป็นที่รู้จักโดยกว้างขวางและได้รับการยอมรับในระดับสากล ตัวละครเส้นจันท์ต้องการสร้างนวัตกรรมอาหารที่มีความโดดเด่น โดยการปรุงผัดไทยเมนูที่คุ้นเคยด้วยเทคนิคและขั้นตอนในการปรุงอาหารสมัยใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมเพื่อยกระดับอาหารให้มีความเป็นสากลมากขึ้น ผู้เขียนบทเห็นว่าการแบ่งฉากในเรื่องออกเป็น 3 ช่วงสมัยจะช่วยให้ผู้ชมได้เข้าใจความเป็นมาและพัฒนาการของผัดไทยนับจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนคุณค่าและภูมิปัญญาที่สั่งสมตกทอดมาในแต่ละช่วงสมัยได้ดียิ่งขึ้น

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง

ผู้เขียนบทเลือกใช้กลวิธีในการนำเสนอเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับผัดไทยในช่วงชีวิตของแต่ละตัวละคร โดยเชื่อมโยงมิติเวลาและสถานที่ที่ซ้อนเหลื่อมกันผ่านมุมมองในการเล่าเรื่อง 3 รูปแบบ รูปแบบแรก เล่าผ่านมุมมองบุรุษที่ 1 (First Person Point of View) ของตัวละครที่เป็นผู้ประสบเหตุการณ์ด้วยตนเอง มุมมองลักษณะนี้จะมีความสมจริงและอิงกับหลักฐานเชิงประจักษ์ (Empirical Evidence) ค่อนข้างมาก เช่น ข้อเท็จจริงที่ค้นพบจากประสบการณ์ตรง ข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้ เป็นต้น ได้แก่ ตอนที่เส้นจันท์ค้นคว้าข้อมูลผัดไทยช่วงท่านผู้นำจากหอสมุดแห่งชาติ และการทดลองทำผัดไทยสูตรต่าง ๆ ด้วยตนเอง รูปแบบที่สอง เล่าผ่านมุมมองบุคคลที่ 3 (Third Person Point of View) ที่เล่าความทรงจำของตัวละคร มุมมองลักษณะนี้จะมีทัศนคติ อารมณ์ ความรู้สึกส่วนบุคคลของตัวละครเจือปนอยู่ด้วยไม่ว่าจะเป็นเชิงบวกหรือเชิงลบ ได้แก่ จันทนามีความทรงจำที่เจ็บปวดตอนที่สามีประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต หรือปรุงจันทร์มีความทรงจำที่ประทับใจตอนพบรักกับบรรจงครั้งแรก รูปแบบที่สาม เล่าผ่านมุมมองพระเจ้า (Third Person Omniscient Point of View) ที่เล่าบริบททางประวัติศาสตร์และความฝันของตัวละคร มุมมองลักษณะนี้อาจมีความผสมผสานระหว่างเรื่องจริงและไม่จริงร่วมกัน และอาจแฝงด้วยความปรารถนาที่ซ่อนเร้นของตัวละครผ่านมุมมองบุรุษที่ 1 เช่น เส้นจันท์ฝันว่าได้ย้อนกลับไปสมัยที่ยายยังสาว ได้พบกับตาสมัยหนุ่ม ๆ ได้ทำผัดไทยจานแรกด้วยกัน และได้พบกับพ่อที่เสียชีวิตไปแล้วยื่นมือเข้ามาช่วยในยามคับขัน ผู้เขียนบทเห็นว่าผสมผสานมุมมองในการเล่าเรื่องทั้ง 3 รูปแบบนี้ จะสามารถถ่ายทอดบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนเหตุการณ์สำคัญในชีวิตของตัวละคร ซึ่งผู้เขียนบทมองว่าเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่จะทำให้สามารถมองเห็นชีวิตของผู้คนท่ามกลางบริบททางสังคมและวัฒนธรรม อันจะทำให้บทละครเรื่องนี้กลายเป็นเรื่องเล่าที่มีชีวิต

7. สัญลักษณ์

บทละครเรื่องนี้ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายที่เป็นวัตถุสิ่งของที่ถูกนำเสนอในเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมอาหารไทย เช่น พัฒนาการของเตาหุงต้มจากเตาถ่านที่ต้องจุดด้วยตะบันไฟในอดีตจนกระทั่งถึงเตาแก๊สที่มีความทันสมัย อาจหมายรวมถึงเตาไฟฟ้า และเตาอบไมโครเวฟในปัจจุบัน เตาหุงต้มถือเป็นอุปกรณ์สำคัญคู่ครัวมาอย่างยาวนานทุกช่วงทุกสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาหารอย่างผัดไทยที่ผู้ปรุงอาหารจะต้องมีความชำนาญในการควบคุมอุณหภูมิความร้อนและรู้จักเชื้อเพลิงเป็นอย่างดีซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สั่งสมถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เช่น ถ่านไม้โกงกางทำให้อาหารหอม มีกลิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ เป็นต้น

นอกจากเตาหุงต้มแล้ว สัญลักษณ์อีกอย่างหนึ่งที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้คือเข็มกลัดโลหะวงกลม ‘รางวัลสวนครัวพิบูลสงคราม’ เป็นเข็มกลัดเนื้อเงินลงยาที่จอมพล ป. พิบูลสงคราม พยายามผลักดันนโยบายการพัฒนาและส่งเริมการเกษตร เนื่องจากสินค้าเกษตรกรรมเป็นรายได้หลักของประเทศ นับเป็นการเตรียมความพร้อมรับมือกับภัยสงครามในช่วงนั้น นอกจากรัฐบาลจะส่งเสริมและชักชวนให้คนไทยทำสวนครัวและเลี้ยงสัตว์แล้ว ยังจัดให้มีการมอบรางวัลสวนครัวพิบูลสงครามให้แก่ผู้ทำสวนครัวและเลี้ยงสัตว์ดีเลิศ ซึ่งวัตถุดิบในผัดไทยช่วงแรกก็ล้วนนำมาจากผักที่รัฐบาลส่งเสริมให้มีการปลูกผักสวนครัวและวัตถุดิบที่ผลิตและเสาะแสวงหาได้ในประเทศนั่นเอง ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนบทจึงใช้เข็มกลัดรางวัลสวนครัวพิบูลสงครามดังกล่าวเป็นเครื่องมือพาตัวละครหลักอย่างเส้นจันท์ให้ฝันเห็นภาพบ้านเมืองในช่วงที่เชื่อกันว่าเป็นต้นกำเนิดของผัดไทย เพื่อนำเสนอประเด็นจากงานวิจัยที่ว่าผัดไทยเป็นเครื่องมือด้านความมั่นคงโดยเฉพาะความมั่นคงด้านสุขภาพอนามัยและความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศและประชาชนในประเทศ

หลังจากละครโทรทัศน์เรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ ออกอากาศครั้งแรกในวันเสาร์ที่ 11 กันยายน 2564 เวลา 20.15 น. และออกอากาศอีกครั้ง ในวันจันทร์ที่ 25 ตุลาคม 2564 เวลา 13.00 น. ทางช่อง 3 HD (Thai PBS) และทางแอปพลิเคชัน VIPA รวมถึงช่อง YouTube Thai PBS ปฏิกิริยาตอบรับจากกลุ่มผู้ชมละครเรื่องดังกล่าวทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นไปเหนือความคาดหมาย โดยมีผู้ชมผ่านทางช่อง YouTube Thai PBS มากที่สุด เป็นจำนวนกว่า 385,000 ครั้ง มียอดไลก์กว่า 5,000 ไลก์ และมีผู้เข้ามาร่วมแสดงความคิดเห็นกว่า 350 รายการ เป็นความเห็นเกี่ยวกับละครทั้งสิ้น 337 รายการ (สำรวจเมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2564) สามารถจัดหมวดหมู่ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจำแนกตามรายละเอียดได้ดังนี้

ตาราง 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ชมละครในเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’

อันดับ	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	จำนวน	ร้อยละ
1	ชื่นชอบตัวละครและนักแสดงที่สามารถถ่ายทอดมิติความเป็นมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง	112	33.2
2	ชื่นชมและสนับสนุนให้ผลิตละครที่ดี มีคุณภาพ เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทย	69	20.5
3	รู้สึกซาบซึ้ง อิ่มเอม ประทับใจความรัก ความผูกพัน และความอบอุ่นภายในครอบครัว	53	15.8
4	รู้สึกอยากรับประทาน และ/หรือทำผัดไทยมากขึ้น	35	10.4
5	ได้รับความรู้ และสาระประโยชน์เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของผัดไทย	29	8.6
6	เกิดความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าวัฒนธรรมอาหารไทย	22	6.5
7	ได้รับแง่คิด หลักคำสอน กำลังใจ หรือแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต	17	5.0
	รวม	**337**	**100**

ผู้ชมละครเรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ แสดงความคิดเห็นผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือมีผลตอบรับในเชิงบวก ส่วนใหญ่แสดงความเห็นชื่นชม โดยผู้ชมชื่นชอบตัวละครและนักแสดงที่สามารถถ่ายทอดมิติความเป็นมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้งมากเป็นอันดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 32 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พลอยไพลิน ตั้งประภาพร นักแสดงนำที่รับบทเป็นเส้นจันท์ ผู้ชมชื่นชอบมากเป็นเศษ เพราะแสดงได้เหมาะสมกับบทบาท และมีหน้าตาคล้ายกับศิลปินชื่อดัง ลลิษา มโนบาล หรือลิซ่า แบล็กพิงก์ ความเห็นรองลงมาอันดับ 2 ผู้ชมชื่นชมและสนับสนุนให้ผลิตละครที่ดีมีคุณภาพเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทย เนื่องจากเบื่อละครที่มีเนื้อหาวนเวียน ซ้ำซาก และใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 20.5 ความเห็นอันดับที่ 3 ผู้ชมรับชมละครเรื่องนี้แล้วรู้สึกซาบซึ้ง อิ่มเอม ประทับใจความรัก ความผูกพัน และความอบอุ่นภายในครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความสัมพันธ์ระหว่างเส้นจันท์ แม่ และยาย คิดเป็นร้อยละ 15.8 ความเห็นอันดับที่ 4 หลังจากชมละคร

เรื่องนี้แล้ว ผู้ชมรู้สึกอยากรับประทาน และ/หรือทำผัดไทยรับประทานเองมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 10.4 ความเห็นอันดับที่ 5 ผู้ชมเห็นว่าได้รับความรู้ และสารประโยชน์เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของผัดไทย คิดเป็นร้อยละ 8.6 ความเห็นอันดับที่ 6 ผู้ชมเห็นว่าละครเรื่องนี้ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าวัฒนธรรมอาหารไทย คิดเป็นร้อยละ 6.5 และความเห็นอันดับสุดท้าย ผู้ชมเห็นว่าได้รับแง่คิด หลักคำสอน กำลังใจ หรือแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิตหลังจากรับชมละครเรื่องนี้จบ คิดเป็นร้อยละ 5.0 โดยเฉพาะคำสอนของปรุงจันทร์ ผู้เป็นยายที่ว่า “ความทรงจำมันมีทั้งดีและร้าย เรื่องดี ๆ จะช่วยหล่อเลี้ยงหัวใจยามเมื่อ คิดถึง ส่วนเรื่องร้าย ๆ มันจะกลายเป็นบาดแผลติดอยู่ในใจ”

นอกจากนี้ ผู้ชมบางส่วนยังแสดงความเห็นชื่นชมที่ละครเรื่องนี้จบแบบปลายเปิด โดยไม่เล่าผลการแข่งขันของเส้นจันท์ในรายการ Final Chef ว่าชนะหรือแพ้ และไม่เฉลยให้ผู้ชมเห็นว่าผัดไทยที่เส้นจันท์ปรุงเสร็จนั้นมีหน้าตาเป็นอย่างไร เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้จินตนาการต่อจากละครที่รับชม อย่างไรก็ดี มีผู้ชมจำนวนหนึ่งแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอยากให้เพิ่มจำนวนตอนหรือระยะเวลาในการออกอากาศ เนื่องจากละครเรื่องนี้มีความยาวสั้นเกินไป เพียง 49.30 นาทีเท่านั้น ทำให้เสียอรรถรสในการรับชม และอยากรู้เรื่องราวชีวิตของเส้นจันท์ว่าจะเป็นอย่างไรต่อไป

อภิปรายผลการศึกษา

การผลิตละครโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนช่วยเผยแพร่ภาพลักษณ์และความงดงามในความเป็นไทยให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น จำเป็นต้องมีการขับเคลื่อนให้เกิดองค์ความรู้จากการศึกษาวิจัยเสียก่อนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์บทละครที่ดีและมีคุณภาพ บทละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมมิได้ทำหน้าที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน หรือสนับสนุนให้ตระหนักและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมอันดีงาม มีศักยภาพโดดเด่นเท่านั้น หากแต่ยังต้องใช้กลวิธีในการเล่าเรื่องเพื่อสร้างตัวละครให้ถ่ายทอดมิติความเป็นมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งทางด้านกายภาพ จิตใจ ความคิด อารมณ์ พฤติกรรม ภูมิหลัง แรงจูงใจ สามารถเปลี่ยนแปลงหรือเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนได้เหมือนอย่างมนุษย์ที่มีเลือดเนื้อและจิตวิญญาณเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม ตลอดจนแง่คิด หลักคำสอน กำลังใจ หรือแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิตให้แก่ผู้ชมไปพร้อมกัน ซึ่งกลวิธีการสร้างและออกแบบตัวละครดังกล่าวนั้นจำเป็นต้องอาศัยการค้นคว้าวิจัยอย่างต่อเนื่อง

การศึกษาแนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสร้างสรรค์บทละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทย : กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’ นี้ได้พัฒนาต่อยอดมาจากงานวิจัยที่เก็บข้อมูลค้นคว้าอย่างเป็นระบบจนกลายมาเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ซึ่งมีวิธีการในการศึกษาหาข้อมูลไม่แตกต่างจากการสร้างสรรค์บทละครโดยทั่วไป หากแต่วิธีการนำเสนอเป็นละครโทรทัศน์ที่มีความสนุกสนานทำให้ผู้ชมรู้สึกซาบซึ้ง อิ่มเอม ประทับใจกับเรื่องราวและผูกพันกับตัวละครในเรื่องได้จะสามารถทำให้ผู้ชมรับรู้มากไปกว่าข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้จากผลการงานวิจัย เช่น ทำให้รู้สึกอยากรับประทาน และ/หรือทำผัดไทยมากขึ้น และทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าวัฒนธรรมอาหารไทย ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาการสร้างอำนาจแฝง (Soft Power)

ผ่านสื่อบันเทิงเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทยต่อไปได้ในอนาคต

ผู้เขียนบทเห็นว่างานวิจัยทางวิชาการมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการนำไปสู่งานสร้างสรรค์ หากแต่ควรต้องมีปริมาณและความต่อเนื่องมากกว่านี้เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าระยะยาว รวมทั้งควรถอดบทเรียนหลังจากการเผยแพร่ผลงานวิจัยแล้วเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาจนสามารถนำไปสู่การบุกเบิกมิติใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ ยกตัวอย่างเช่นละครโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมควรเปิดพื้นที่ทางวัฒนธรรมให้ผู้คนในสังคมได้สื่อสารแลกเปลี่ยนร่วมกัน ในขณะเดียวกัน อัตลักษณ์หรือความเป็นตัวตนว่าด้วยวัฒนธรรม “ความเป็นไทย” นั้นไม่มีสิ่งใดที่เป็นไทยแท้แบบบริสุทธิ์ หากแต่วัฒนธรรมไทยทั้งหลายล้วนผสานสร้างมาจากความหลากหลายทางวัฒนธรรมและผ่านการหล่อหลอม ด้วยเหตุนี้ แนวทางและกลวิธีในการเล่าเรื่องในการสร้างสรรค์บทละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยจึงมิได้มีรูปแบบหยุดนิ่งตายตัว หากแต่มีความหลากหลายในรูปแบบการรับรู้ วิธีคิด หรือวิธีให้ความหมายประสบการณ์ชีวิตที่มนุษย์แต่ละคนใช้ในการผลิต ปรับแต่ง หรือทำความเข้าใจแล้วเล่าเรื่องที่เป็นภาพตัวแทนเชิงอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล ผ่านการประกอบสร้างทางสังคมโดยเชื่อมโยงกับความต้องการของผู้คนในปัจจุบันเป็นสำคัญ

ปัจจัยที่จะทำให้ละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ และได้รับความนิยมจากผู้ชมนั้นไม่ได้เกิดจากการยัดเยียดเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอย่างตรงไปตรงมา หรือสร้างสูตรสำเร็จในการเล่าเรื่องที่เบ็ดเสร็จ หากแต่เสน่ห์ของละครอยู่ที่ความเลื่อนไหล และเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถตีความและจินตนาการเรื่องเล่าได้อย่างหลากหลาย โดยไม่จำเป็นต้องกลมกลืนไปในทิศทางเดียวกันซึ่งจะช่วยให้บทละครแนวนี้กลายเป็นเรื่องเล่าที่มีชีวิต ประเด็นหลักที่สำคัญคือการเปิดพื้นที่ให้เกิดการผลิตซ้ำ ต่อรอง และช่วงชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมของคนกลุ่มต่าง ๆ เพื่อทำให้เกิดพลวัตในการสร้างสรรค์บทละครแนวนี้ อันน่าจะก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และนำไปสู่ความเข้าใจกันในฐานะมนุษย์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

การศึกษาเรื่อง “แนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารไทย : กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง ‘ผัดไทย สูตรลับลิขิตฝัน’”เป็นการศึกษาและนำเสนอวัฒนธรรมอาหารแค่ผัดไทยเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่วัฒนธรรมอาหารไทยมีความหลากหลายและแตกต่างกันไปในแต่ละบริบททางสังคมและวัฒนธรรม อีกทั้งยังมีพลวัต ไม่หยุดนิ่ง ในงานวิจัยที่ใช้เป็นฐานข้อมูลทางวัฒนธรรมจึงควรมีตัวอย่างละครแนวนี้ที่หลากหลาย การวิจัยผัดไทยเพียงเรื่องเดียวอาจตอบโจทย์ได้ไม่ครอบคลุมและครบถ้วนเท่าไรนัก และไม่อาจเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของแนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยได้ นอกจากวัฒนธรรมด้านอาหารไทย (Food) แล้ว กระทรวงวัฒนธรรมยังมีนโยบายส่งเสริมวัฒนธรรมอีก 4 สาขา ได้แก่ ศิลปะการต่อสู้ (Fighting) แฟชั่น (Fashion) เทศกาล (Festival) และภาพยนตร์ (Film) ซึ่งควรศึกษาแนวทางและกลวิธีการเล่าเรื่องละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยสาขาอื่น ๆ ว่าควรเป็นเช่นไร และผู้ชมละครเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมมีทัศนคติ ความพึงพอใจ และการเปิดรับอย่างไร

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.

_____. (2545). *สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ*. กรุงเทพมหานคร:ออล อเบาท์ พริ้นท์.

จิตติมา คิ้มสุขศรี, สุเนตร ชุตินธรานนท์ และสรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์. (2562). *นวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมไทย 4.0: กรณีศึกษา 'ผัดไทย'. กรุงเทพมหานคร*: ศูนย์พหุวัฒนธรรมกษาและนวัตกรรมทางสังคม สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์. (2558). แสงศรัทธาเหนือลำน้ำเจ้าพระยา: ประวัติศาสตร์ ความทรงจำ และบทสนทนาทางการเมืองในปฏิบัติการสื่อสารการแสดง. *วารสารนิเทศศาสตร์, 33*,3 (กรกฎาคม-กันยายน 2558): 4.

ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. (2547). *สุนทรียนิเทศศาสตร์ การสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคดี.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2545). *ว่าด้วยการเมืองของประวัติศาสตร์และความทรงจำ*. กรุงเทพมหานคร : มติชน.

ปรัศนีย์ เกศะบุตร. (2554). การรณรงค์เรื่องการกินและการประกอบอาชีพขายก๋วยเตี๋ยวกับนโยบายสร้างชาติของรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงครามในพ.ศ.2485-2487. *BU Academic Review*.

ประยูร อุลุชาฎะ. (2545). *อาหารรสวิเศษของคนโบราณ*. กรุงเทพฯ: แสงแดด.

สมบัติ กุสุมาวลี. (2558). เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: วีพริ้นท์.

สรณัฐ ไตรลังคะ. (2560). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง.* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร : โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อัมพร จิรัฐติกร. (2559). *ละครไทยกับผู้ชมอาเซียน: วัฒนธรรมศึกษาของสื่อข้ามพรมแดนในอาเซียน.* เชียงใหม่: ศูนย์อาเซียนศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ภาษาต่างประเทศ

Campbell, Joseph, and Moyers, Bill. (1988). *The Power of Myth*. Apstrophe S Productions : United States of America.

Chen, F. (2011).*The research on the spreading of Thai drama in China* (Master thesis). Chongqing :Chongqing University.

Erill, Astrid. (2008). *Cultural Memory Studies : an Introduction.* In A. Erll & A. Nunning (Eds.), A Companion to Cultural Memory Studies (pp.1-15). Berlin : Walter De Gruyter.

Erll, Astrid, and Nunning, Ansgar. (2010). *A companion to cultural memory studies*. Germany : Walter de Gruyter GmbH.

_____. (2008). *Cultural Memory Studies : An International and Interdisciplinary Handbook, ed*.

ระบบออนไลน์

กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). *ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปีด้านวัฒนธรรมตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี.* [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: https://www.m-culture.go.th/mculture_th60/download/article/article_20161115150015.pdf สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2564.

กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2561). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: http://www.thaimediafund.or.th/page/view/34/?p=1 สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2564.

คณะอนุกรรมาธิการขับเคลื่อนการปฏิรูปเศรษฐกิจกระแสใหม่ สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ. (2559). *การปฏิรูปเศรษฐกิจกระแสใหม่*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: https://www.nstda.or.th/th/news/5050-neweconomy สืบค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2561

นิพัทธ์ชนก นาจพินิจ. (2565).*พื้นที่อาหาร Food Space ผู้คน ชุมชน เมือง.*[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: https://www.tuda.or.th/index.php/2021/09/13/department-of-urban-and-regional-planning-discussion-paper สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2566.

เมธี พิริยการนนท์ และนภดล ตั้งสกุล. (2564). *ปริทัศน์บทความเรื่องพื้นที่สาธารณะ พื้นที่ทางวัฒนธรรม และพื้นที่สาธารณะทางวัฒนธรรม.* [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: file:///C:/Users/Administrator/Downloads/252584-Article%20Text-901829-1-10-20210629%20(2).pdf สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2564.

วธ. (2561). *เดินตามรอยกิมจิ ชวนผู้จัดผลิตละครย้อนช่วง เอกลักษณ์ไทย*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: https://www.thaipost.net/main/detail/5922 สืบค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2561.

ศูนย์วิจัยยุทธศาสตร์ไทย-จีน. (2555). *ทำไมคนจีนถึงคลั่งไคล้ละครไทย.* สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2561, จาก http://www.vijaichina.com/articles/79.

เสรี วงษ์มณฑา. (2561). *แนวทางการผลิตภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcin/article/view/163439/118194 สืบค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2561.