



การออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว ในประเด็นควีร์เบทในสื่อซีรีส์วายไทย  
Motion Graphic “Queerbaiting”

นางสาวริญญภัทร์ นิธิราศีวัฒน์

Rinyapat Nitiraseewart

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์  
ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว ในประเด็นควีร์เบทในสื่อซีรีส์วายไทย  
Motion Graphic “Queerbaiting”



นางสาวริญญาภัทร์ นิธิราศรีวัฒน์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์  
ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในประเด็นควีร์เบทในซีรีส์วายไทย  
Motion Graphic “Queerbaiting”  
นักศึกษา นางสาว ริญญาภัทร์ นิธิราศรีวัฒน์  
รหัสนักศึกษา 62020265  
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชา นิเทศศิลป์  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ พรรณศรี ชูอารยะประทีป



( พรรณศรี ชูอารยะประทีป )

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 25 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในประเด็นควีร์เบทในซีรีส์วายไทย Motion Graphic “Queerbaiting”
นักศึกษา	นางสาว ริญญาภัทร์ นิธิราศรีวัฒน์
รหัสนักศึกษา	62020265
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ พรรณศรี ชูอารยะประทีป

### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์นี้มีจุดประสงค์จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็น ความหลากหลายทางเพศ จุดประกายให้ผู้ชมมีวิจรรย์านในการรับชม เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเลือกรับชมและวิจรรย์ผู้ผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อนวงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป โดยมีการนำเสนอในรูปแบบของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวัยรุ่นได้

ได้มีการศึกษาวิธีการเล่าเรื่องราวจากสื่อกราฟิกในแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น Youtube , tiktok ที่มีหน้าที่ผลิตสื่อเคลื่อนไหวให้ความรู้และความบันเทิง รวมไปถึงได้มีการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบกราฟิก ตัวละคร การเคลื่อนที่ของภาพ เพื่อนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบตามขอบเขตงานที่วางไว้ คือ สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว ที่มีความยาว 4-5 นาที โดยการออกแบบสื่อที่มีลักษณะภาพประกอบที่มีความสดใส มีอารมณ์ขัน และในขณะเดียวกันก็จะรู้สึกได้ถึงการเสียดสี และประชดประชัน น้ำเสียงที่ใช้เล่าเรื่องจะเหมือนเพื่อนเล่าสู่กันฟัง ไม่ทางการมาก เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงประเด็น ควีร์เบท และความหลากหลายทางเพศ ได้อย่างมีอารมณ์รส สามารถเข้าใจได้ง่าย โดยที่ไม่รู้สึกเหมือนกำลังถูกสอนโดยใครบางคน อีกทั้งยังได้รับความบันเทิงอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคุณครูทุกท่านที่ให้คำแนะนำที่ดีเสมอมา โดยเฉพาะครูแดง ที่ปรึกษาโครงการที่คอยให้  
ทั้งคำแนะนำในส่วนของการงาน และให้กำลังใจกับนักศึกษาที่กำลังหมดแรงใจจะทำงาน

ขอขอบพระคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจ และทุนในการทำโครงการนี้

ขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคน ที่สามารถผ่านทุก ๆ อย่างที่เกิดขึ้นไปด้วยกันได้อย่างดี โดยเฉพาะ มิว กิ่ง มีต้า  
ต๊อบ ริกกี มาติน

ขอบคุณศิลปินเกาหลีทุกท่านที่มาเป็นเรื่องดี ๆ ในช่วงเวลาที่ยากลำบาก และไม่สามารถจัดการกับ  
อารมณ์ของตัวเองได้ ทุกๆท่าน เป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จนี้ แทยง จองวอน เราเจอกันถูกที่ถูกเวลามาก ๆ  
เพราะพวกคุณ ทำให้ผ่านทุกอย่างไปได้ ถึงจะลำบาก แต่ก็ยังมีเรื่องให้ยิ้มได้ในทุกๆ คืนก่อนนอน และมีกำลังใจ  
ที่จะลุกขึ้นมาทำสิ่งที่รักในวันพรุ่งนี้

ริญญภัทร์ นิธิราศีวัฒน์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ง
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2. บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 Queerbaiting และความหลากหลายทางเพศ.....	3
2.2 ต้นกำเนิดสื่อวาย.....	4
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.4 ผลกระทบจาก Queerbaiting.....	13
2.5 สิ่งที่ต้องการจากผู้ผลิตสื่อ.....	20
3. ข้อมูลการออกแบบ.....	21
3.1 กราฟิกเคลื่อนไหวคืออะไร.....	21
3.2 ประโยชน์ของกราฟิกเคลื่อนไหว.....	22

3.4	ขั้นเตรียมงานก่อนผลิต.....	25
3.5	ขั้นการผลิต.....	26
3.6	ขั้นหลังการผลิต.....	27
3.7	ประวัติความเป็นมาของโมชันกราฟิก.....	27
3.8	Storyboard.....	29
3.9	การออกแบบตัวละคร.....	29
3.10	วรรณคดี.....	30
4.	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
4.1	แนวทางการออกแบบภาพ.....	32
4.2	แนวทางการออกแบบเนื้อเรื่อง.....	33
4.3	โครงเรื่องขยาย.....	33
4.3.1	ร่างสคริปต์.....	34
5.	การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....	36
5.1	แนวทางการออกแบบตัวละคร.....	36
5.2	แนวทางการออกแบบสตอรี่บอร์ด.....	40
6.	ผลงานสำเร็จ.....	44
6.1	สคริปต์ (Script).....	44
6.2	ตัวละคร (Character).....	46
6.3	โปสเตอร์ (Poster).....	48
6.4	Interactive Postcard.....	48
6.5	กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic).....	49
6.6	Online content.....	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	51
7.1	ข้อสรุป.....	51
7.2	ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	51
7.3	ประโยชน์ที่ได้รับ.....	51
7.4	ข้อเสนอแนะ.....	51
	บรรณานุกรม.....	52



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 Rocket Media lab.....	4
2.2 Rocket Media lab2.....	15
2.3 Rocket Media lab3.....	16
2.4 Rocket Media lab4.....	18
2.5 Rocket Media lab5.....	19
3.1 Motion Graphic กราฟิกเคลื่อนไหว.....	21
3.8 storyboard.....	28
3.9 Character design.....	29
3.10 สีวรรณะร้อนและเย็น.....	31
4.2 แผนผังที่เล่าเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ในวงการซีรีส์วาย.....	33
5.1 ตัวอย่าง “ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแมนกว่าอีกฝ่าย”.....	36
5.2 ตัวอย่าง “มีโซตัสเป็นตัวขง”.....	37
5.3 ตัวอย่าง “ตัวละครที่สังคมเรียกว่าตุ๊ด”.....	37
5.4 นายทุนกับความหลากหลายทางเพศ.....	38
5.5 นักแสดงซีรีส์วายกับความหลากหลายทางเพศ.....	38
5.6 นิยาย boy’s love.....	39
5.7 มังงะวายของญี่ปุ่น.....	39
6.1 ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแมนกว่าอีกฝ่าย.....	46
6.2 มีระบบโซตัสเป็นตัวขง.....	46
6.3 ตัวละครที่สังคมเรียกว่าตุ๊ด.....	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 นายทุนกับความหลากหลายทางเพศ.....	46
6.5 นักแสดงซีรีส์สวยกับความหลากหลายทางเพศ.....	46
6.6 ต้นกำเนิดวัฒนธรรมวาย.....	47
6.7 มังงะวายของญี่ปุ่น.....	47
6.8 ไปสเตอร์หลัก.....	47
6.9 Interactive postcard.....	48
6.10 ภาพรวมงาน.....	49
6.11 online content.....	50



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันซีรีส์วายไทยได้รับความนิยมอย่างมาก ทั้งในและนอกประเทศ นำรายได้เข้าสู่ ประเทศอย่าง ล้นหลาม ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้น เกิดจากผู้ผลิตที่ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ กลุ่มเพศหลากหลาย หรือ LGBTQ+ จึงทำให้มีการส่งต่อความเข้าใจแบบผิด ๆ ออกไป ทำให้คนนอกสังคมกลุ่มเพศหลากหลาย ซึบซับชุด ความคิดผิด ๆ ที่ไม่ให้เกียรติอัตลักษณ์ทางเพศของ LGBTQ+ กลุ่มเพศหลากหลายที่ยังตามหาอัตลักษณ์ของตัวเองจึงอาจเกิดความสับสน และรู้สึกกดดันว่า ตัวเองจำเป็นต้องแสดงอัตลักษณ์ตามที่สังคมคุ้นชินและ เข้าใจหรือไม่ถึงจะถูกสังคมยอมรับ

Queerbaiting เป็นเทคนิคทาง Marketing ที่ใช้แสวงผลประโยชน์ใน ภาพยนตร์ ซีรีส์ เพลง นำอัตลักษณ์ทางเพศมาเป็นจุดขาย โดยที่ไม่มีการตระหนักรู้หรือเข้ามามีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนสิทธิ LGBTQ+ ด้วยความที่ผู้ผลิตสื่อเอง ขาดความรู้ความเข้าใจ ได้ส่งต่อชุดความรู้แบบผิด ๆ ไปยังคนดู

ถึงแม้จะมีสื่อที่นำเสนอเรื่องของกลุ่มเพศหลากหลายในไทยอยู่มากมาย แต่ก็ยังไม่มีกฎหมายหรือ สวัสดิการที่รองรับชีวิตความเป็นอยู่ของคู่รักเพศหลากหลายอย่างแท้จริง

จากปัญหาดังกล่าว เนื่องด้วยที่ดิฉันก็เสพสื่อซีรีส์วายไทย ในขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญเรื่องความ หลากหลายทางเพศ รู้สึกทนไม่ได้ที่สื่อไทย ผลิตสื่อออกมาอย่างไร้ความรับผิดชอบ จึงอยากที่จะพูดถึงเรื่องนี้ อย่างตรงไปตรงมา เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเลือกรับชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อนวงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ศึกษาและวิเคราะห์เรื่องสื่อซีรีส์วาย และความหลากหลายทางเพศ

1.2.2 เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเลือกรับชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อนวงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป

1.2.3 ออกแบบสื่อกราฟิกที่มีลักษณะภาพประกอบที่มีความสดใส มีอารมณ์ขัน และในขณะเดียวกัน ก็จะใช้สื่อได้ถึงการเสียดสี และประชดประชัน น้ำเสียงที่ใช้เล่าเรื่องจะเหมือนเพื่อนเล่าสู่กันฟัง ไม่ทางการมาก เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงประเด็น เควียร์เบท และความหลากหลายทางเพศ ได้อย่างมีอารมณ์รส สามารถเข้าใจได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวขนาด 1920x1080 PX ความยาวไม่เกิน 5 นาที

### 1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

#### 1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1.4.1.1 Queerbaiting คืออะไร

1.4.1.2 สูตรสำเร็จชีรีส์วาย

1.4.1.3 ความหลากหลายทางเพศ

1.4.1.4 ผลกระทบจากการผลิตสื่ออย่างไร้ความรับผิดชอบ

#### 1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

1.4.2.1 ชีรีส์วายยังติดหล่มอยู่กับบรรทัดฐานของรักต่างเพศ และ บทบาททางเพศ

1.4.2.2 เมื่อผู้ผลิตสื่อขาดความรู้ความเข้าใจ และทำการผลิตสื่อออกมาโดยอิงจากชุดความรู้ที่คับแคบ ทำให้ผู้ชมได้รับสารผิด ๆ สุดท้าย คนที่ได้รับผลกระทบโดยตรงคือกลุ่มคนเพศหลากหลาย

1.4.3 ร่างสคริปต์

1.4.4 เขียนสคริปต์

1.4.5 อัดเสียงอ่านสคริปต์

1.4.6 สร้างสตอรี่บอร์ด

1.4.7 ปรับปรุงสตอรี่บอร์ด

1.4.8 ออกแบบตัวละครและฉาก

1.4.9 ออกแบบภาพเคลื่อนไหว

## บทที่ 2

### บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 Queerbaiting และความหลากหลายทางเพศ

Queerbaiting เป็นเทคนิคทาง Marketing ที่ใช้แสวงผลประโยชน์ใน ภาพยนตร์ ซีรีส์ เพลง มีการนำอัตลักษณ์ทางเพศมาเป็นจุดขาย โดยที่ไม่มีการตระหนักหรือเข้ามามีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนสิทธิ LGBTQ+ ด้วยความที่ผู้ผลิตสื่อเอง ขาดความรู้ความเข้าใจ ได้ส่งต่อชุดความรู้แบบผิด ๆ ไปยังคนดู

#### ซีรีส์วายยังติดหล่มอยู่กับ heteronormativity

คือบรรทัดฐานของรักต่างเพศ สุดท้ายแล้วถึงจะเป็นซีรีส์ ชายรักชาย ก็ยังหลุดจากความเป็นชายและความเป็นหญิงไม่ได้อยู่ดี ไหนจะเรื่อง gender role ที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมมาย มองหาว่าบทบาทบนเตียงเป็นอย่างไร ใครเป็นหัวใครเป็นเมีย อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงแล้ว ในโลกนี้มีความหลากหลายมากกว่าที่เราเห็น ในจอ ชีวิตจริงมันไม่ได้ง่ายขนาดนั้น มี queer youth อีกมากมายที่กำลังค้นหาตัวตนและทำเข้าใจเรื่องเพศผ่านสื่อซีรีส์วาย และบางครั้งชุดความคิดเหล่านี้ ก็ทำให้หลาย ๆ คน ไม่กล้าแสดงออกแบบที่ตัวเองเป็นจริง ๆ เพียงเพราะไม่ตรงกับสิ่งที่สังคมวางไว้

#### 2.2 ต้นกำเนิดสื่อวาย

ซีรีส์วายได้รับอิทธิพลมาจากนิยายแนว yaoi ของญี่ปุ่น ที่มักจะให้ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งคู่ออกสาวหรือดูอ่อนหวานมากกว่าอีกฝ่าย เพื่อที่จะสามารถแปะป้ายให้เห็นว่าใครเป็นรุกใครเป็นรับ บทบาทรุก-รับที่ว่าจะมีลักษณะตายตัว คงที่ และไม่สามารถสลับได้

#### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทาง Rocket Media Lab มีสำรวจเรื่องราวใน ‘ซีรีส์วาย’ ซีรีส์เนื้อหาว่าด้วยชายรักชาย ที่เผยแพร่อยู่ในสื่อของไทย โดยเลือกซีรีส์วาย จำนวน 13 เรื่องที่ออนแอร์ใน LINE TV ให้ข้อสังเกตไว้ในรายงาน ดังนี้



ภาพที่ 2.1 Rocket Media lab

เจาะลึกไปถึงซีรีส์เรื่องที่ Rocket Media Lab มองว่ามีการเรียกร่องสิทธิให้ LGBTQ โดยตรง แต่มองว่าประเด็นไม่ใหม่นัก

ในซีรีส์เรื่อง ‘พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later’ มีเด็กนักเรียนชายถามครูว่า “พี่เขาเป็นเกย์หรือครับ” คุณครูที่มีลักษณะต้งต้ง ออกสาว ตอบว่า “ลูกต้องเปลี่ยนคำ ลูกต้องไม่พูดว่าเกย์ ต้องพูดว่า LGBT” และครูอีกคนก็เสริมอีกว่า “ความรักของพวกเขาณะบริสุทธิ์ตรงตาม ดีกว่าพวกผู้ชายแท้ๆ อย่างเธอ ที่ได้ใครแล้วก็ทิ้งตลอด” ซึ่งใช้วิธีเหยียดชายแท้กลับอีกทีหนึ่ง หรือในซีรีส์ ‘นิยามรัก So Much in Love’ ที่ให้ภาพตัวละครแม่เป็นหญิงแก่หัวโบราณ และพูด “ลูกขึ้นไม่เคยเบี่ยงเบน เธออย่าเอาความคิดประหลาดๆ มาใส่หัวลูกขึ้น” หรือ “ความรักของคนแบบพวกเธอมันฉาบฉวย” ฯลฯ

“สิ่งที่ทั้งสองเรื่องนี้กำลังโต้กลับอยู่นี้ เป็นภาพจำเกี่ยวกับ LGBTQ ที่มีอยู่เนิ่นนานมาแล้ว ซึ่งเป็นที่น่าตั้งคำถามว่าการโต้กลับในประเด็นเหล่านี้ยังน่าสนใจอยู่หรือไม่? หรือยังมีกลุ่มคนดูซีรีส์วายที่ต้องการการสื่อสารเกี่ยวกับประเด็นที่ว่านี้อยู่หรือเปล่า?” คือคำถามที่ปรากฏในรายงานของ Rocket Media Lab

## 8 เรื่อง ใช้นักแสดงตามสูตรร่างสูง-ร่างบาง

อีกหนึ่งในขนบฮิตของซีรีส์วายไทย (หรือกระทั่งการจิ้นวายในวงไอดอลหรือในสื่ออื่นๆ ก็ตาม) ที่ต่อเนื่องมาจากหัวข้อก่อนหน้านี้โดยใช้สรีระของนักแสดงช่วยเสนอภาพความแมนมากกว่า/น้อยกว่าให้ชัดขึ้น คือมักจะให้ฝ่ายพระเอกมีลักษณะร่างหนาหรือร่างสูง ส่วนฝ่ายนายเอกจะมีลักษณะร่างบาง และในบรรดาเรื่องที่สำรวจก็มี 8 เรื่องด้วยกันที่ใช้สูตรนี้โดยเลือกแคสตีให้สรีระของสองฝ่ายต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

ที่น่าสนใจคือ 5 เรื่องที่ไม่ได้ใช้สูตรนี้ได้แก่ TharnType the Series, แพลรักฉันด้วยใจเธอ, เพราะเราคู่กัน, กลรักรุ่นพี่ และ The Cupid Coach โค้ชลับสลับรัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งหากไม่นับเรื่องท้ายสุดที่ค่อนข้างเฉพาะกลุ่ม ก็นับว่าเรื่องที่ไม่ได้ใช้สูตร ร่างสูง-ร่างบาง ล้วนแต่ประสบความสำเร็จในด้านความนิยมอย่างยิ่ง กลายเป็นกระแสคู่จิ้นที่คุ้นหูใครหลายคน ไม่ว่าจะเป็น มิว-กอล์ฟ / บิวกีน-พีพี / ไบรท์-วิน และ หยิ่น-วอร์ ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ว่าไม่จำเป็นต้องให้ใครคนหนึ่งมีสรีระที่ตัวเล็กกว่าหรือมีลักษณะบางอย่างคล้ายผู้หญิงเพื่อให้ผู้หญิงอินเสมอไป การให้หล่อเทไปเลยทั้งคู่หรือตัวเท่ากันทั้งคู่ก็เป็นอีกจุดขายที่น่าสนใจสำหรับตลาดคู่จิ้นวายเช่นกัน (แต่ที่สุดแล้วก็ยังคงต้องมีฝ่ายหนึ่งที่แมนกว่าโดยคาแรกเตอร์อยู่ดี)

## ที่สุดแล้วยังคงเป็นเรื่องของ ‘ชายแท้รักกัน’

อันที่จริง จะบอกว่านี่ก็คือแกนหลักของซีรีส์วายก็ว่าได้ ซึ่งนำไปสู่ข้อถกเถียงที่ว่า “จำเป็นไหมที่ซีรีส์วายต้องขับเคลื่อนเรื่องความหลากหลายทางเพศ” ซึ่งจากการสำรวจซีรีส์วายในปี 2020 และต้นปี 2021 พบว่าบางเรื่องก็ได้พยายามหลุดออกจากกรอบของคำว่าชายแท้รักกันอยู่บ้าง โดยมีฝ่ายหนึ่งที่กำกึ่งว่าพวกเขาเป็น ‘ชายแท้’ ตามแบบที่สังคมส่วนใหญ่คาดหวังหรือไม่

อย่างเช่น แพลร์กฉันทด้วยใจเธอ ที่ชัดเจนว่าให้ความสำคัญกับการสำรวจเพศสภาพของตัวละคร หรือ ด้ายแดง ที่ตัวละครภามันไม่ได้ออกสาวชัดเจน แต่ก็ไม่ได้มีความ masculine จำๆ อย่างตัวละครในเรื่องอื่นๆ เขาดูเป็นคนเรียบร้อยและชอบทำขนมไทย มีความตัวเล็กน่ารักที่สะท้อนออกมาผ่านการกระทำของตัวละคร ไม่ใช่อาศัยแอ็คติ้งของนักแสดงเพียงอย่างเดียว

แต่ส่วนใหญ่หรืออีกกว่า 11 เรื่องยังคงเป็นอย่างนั้น เป็นเรื่องของชายแท้ที่รักกัน โดยที่ไม่ได้พูดอีกต่อไปแล้วว่าเป็นรักที่ไม่มีเพศ หรือกระทั่งพยายามนิยามความรักที่เกิดขึ้นด้วยคำจำกัดความใดๆ แค้ให้ชายสองคนมารักกันเท่านั้น

ขณะที่บางเรื่องก็ได้ถ่ายทอด statement ต่อความรักชาย-ชาย ผ่านบทสนทนาของตัวละครที่แวดล้อมตัวละครเอก เช่น นิทานพันดาว ในฉากที่เธียรซึ่งอดีตเคยเป็นแบบคอบอยนักแข่งรถ ได้บอกกับเพื่อนสนิทว่าดูเหมือนเขาจะชอบผู้ชาย ซึ่งเพื่อนก็ตอบว่า "ชอบผู้ชายก็เรื่องของมึงสิไม่เห็นแปลก ถ้าบอกว่าชอบผู้หญิงมึงว่าแปลกปะละ ก็เหมือนกับกูชอบหมา มึงชอบแมวอะ" จากนั้นเพื่อนก็ไม่ได้มานั่งนิยามต่อว่าเธียรเป็นเพศไหนหรือกระทั่งฉากที่เธียรกอดกับภูมาต่อหน้าพ่อแม่ ทั้งคู่ก็ไม่ได้มีที่ท่าร้างเกี้ยวหรือจะห้ามปรามอะไร เพียงแต่เซอร์ไพรส์เล็กน้อยพร้อมกับบอมนิยมเท่านั้น

## 10 เรื่อง มีตัวละครตุ๊ดที่มีบุคลิกต่างจากหนุ่มวายชัดเจน

เป็นอีกลักษณะเด่นของซีรีส์วายไทย ที่มักจะมีตัวละครตุ๊ดไว้ให้ผู้ชมได้มองเทียบกับหนุ่มวายว่าเป็นคนละ genre กัน มีเพียง 3 เรื่องที่ไม่ได้ใช้สูตรนี้ ได้แก่ แพลร์กฉันทด้วยใจเธอ, ด้ายแดง และ นิทานพันดาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ใช้ตัวละครตัดเพื่อให้แตกต่างกับชายแท้ที่รักชายอย่างชัดเจนที่สุด อยู่ในซีต ‘En of Love รักวุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะ’ ที่เพื่อนในกลุ่มเดียวกันต่างก็มีเส้นเรื่องแบบวายเป็นของตัวเองในจักรวาลเดียวกัน ทั้งวิศวะมีเกียร์นะเมียหมอ, กลรักรุ่นพี่ และ เหนือพระราม โดยทุกตัวละครที่รักกันล้วนมีลักษณะเป็นชายแท้ทั้งหมด ขณะที่ตัวละครเพื่อนในกลุ่มอีก 2 คน ที่ออกสาวชัดเจนหรือถูกนิยามว่าเป็นเพื่อนตัด ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นเอนเตอร์เทนเนอร์ และคอยทะโลมหนุ่มหล่อที่จะมาเป็นแฟนกับเพื่อนชายในกลุ่ม ยิ่งกว่านั้นตัวละครเหล่านี้ไม่มีความรักเป็นของตัวเองแต่อย่างใด

ยกเว้นเรื่องเดียวที่ตัวละครตัดได้มีความรัก (เพื่อทดแทนการถูกตัวละครเอกกีดกันออกไป) นั่นคือ กรีนแห่ง เพราะเรารู้กัน ซึ่งเป็นตัวละครที่ตามจีบไทน์อย่างเต็มพิกัดในช่วงเริ่มเรื่อง จนเป็นเหตุให้ไทน์ต้องไปขอให้สารวัตรมาแกล้งจีบตัวเองนั่นเอง

## 6 เรื่อง ตัวละครเอกเคยคบหรือเคยชอบผู้หญิง

ในจำนวนนี้บางเรื่องพีเรนซ์ชัดเจนเลยจนถึงขนาดย้ำว่าตัวละครเคยชอบผู้หญิงมาก่อน ก่อนที่จะได้มาเจอผู้ชายคนที่ใช่ ซึ่งในความเป็นจริง ตัวละครเหล่านี้อาจนิยามตนเองเป็นไบเซ็กชวลหรือแพนเซ็กชวลหรืออื่นๆ ก็ย่อมได้หากเขาต้องการ แต่ในจักรวาลของซีรีส์วาย เขาเหล่านี้ยังคงเป็น ‘ชายแท้’ อยู่วันยังค่ำ (อาจจะยกเว้นแต่ในแปลร์กฉันด้วยใจเธอ ที่ยังไม่ได้คลี่คลายตัวเองจนถึงที่สุด ซึ่งอาจต้องติดตามในซีซั่นสองประกอบด้วย)

ที่น่าสนใจคือการหาทางลงให้กับตัวละครหญิงที่เคยอยู่ในความสัมพันธ์ โดยบางเรื่องได้เลือกผลกระทบด้านความร้ายให้กับผู้หญิง

ใน เพราะเรารู้กัน ตัวละครไทน์ เคยคบผู้หญิงมาแล้วหลายต่อหลายคน และผู้หญิงทุกคนก็มีความเยอะและน่ารำคาญ จึงเป็นเรื่องที่ถูกแล้วสำหรับตัวซีรีส์ที่ไทน์จะไปชอบผู้ชายมากกว่า หรือใน กลรักรุ่นพี่ แฟนสาวของวิทอัสอยู่ด้วยกันก็เป็นฝ่ายนอกใจไปคบกับชายอื่นเหมือนกับที่วิกิแอบหวั่นไหวกับมาร์ค จะเห็นได้ว่าผู้หญิงในบางเรื่องไม่ได้แค่ ‘ไม่ใช่’ แต่ยัง ‘ไม่ดี’ ด้วย นั่นก็เพื่อสร้างความชอบธรรมให้ความรัก ชาย-ชาย นั่นเอง

## 2 เรื่อง มีน้ำเสียงที่ต้องการรื้อมายาคติเกี่ยวกับเกย์ แต่กลับไม่ใหม่แถมยังล้นเกิน

อย่างไรก็ตาม มี 2 เรื่องที่มีน้ำเสียงในการรื้อมายาคติเกี่ยวกับเกย์หรือ LGBTQ อย่างโจ่งแจ้งชัดเจน ได้แก่ นิยามรัก So Much in Love และ พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later ซึ่งล้วนแต่เป็นสองเรื่องที่ยังมีข้อควรปรับปรุงในด้านโปรดักชั่นและตัวบท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่นใน พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later มีเด็กนักเรียนชายถามครูว่า "พี่เขาเป็นเกย์หรือครับ" คุณครูที่มีลักษณะต้งตึง ออกสาว ตอบว่า "ลูกต้องเปลี่ยนคำ ลูกต้องไม่พูดว่าเกย์ ต้องพูดว่า LGBT" และครูอีกคนก็เสริมอีกว่า "ความรักของพวกเขาณะบริสุทธิ์งดงาม ดีกว่าพวกผู้ชายแท้ๆ อย่างเธอ ที่ได้ใครแล้วก็ทิ้งตลอด" ซึ่งใช้วิธีเหยียดชายแท้กลับอีกทีหนึ่ง

หรือ นิยามรัก So Much in Love ที่ให้ภาพตัวละครแม่เป็นหญิงแก่หัวโบราณ พร้อมพ่นประโยคอย่าง "ลูกชั้นไม่เคยเบี่ยงเบน เธออย่าเอาความคิดประหลาดๆ มาใส่หัวลูกชั้น" หรือ "ความรักของคนแบบพวกเธอมันฉาบฉวย" ฯลฯ

สิ่งที่ทั้งสองเรื่องนี้กำลังโต้กลับอยู่นี้ เป็นภาพจำเกี่ยวกับ LGBTQ ที่มีอยู่เนิ่นนานมาแล้ว ซึ่งเป็นที่น่าตั้งคำถามว่าการโต้กลับในประเด็นเหล่านี้ยังน่าสนใจอยู่หรือไม่? หรือยังมีกลุ่มคนดูซีรีส์วายที่ต้องการการสื่อสารเกี่ยวกับประเด็นที่ว่านี้อยู่หรือเปล่า?

## 7 เรื่อง พูดถึงความยากลำบากของความรักชาย-ชาย ในแง่สังคม/ครอบครัว

ทั้ง 7 เรื่องนี้ แม้จะไม่ได้เสนอภาพความรักชาย-ชายด้วยน้ำเสียงแบบ LGBTQ แต่ก็ไม่ได้ปฏิเสธปัญหาของความรักในเพศเดียวกันในแง่สังคมหรือครอบครัว ในจำนวนนี้ได้แก่ TharnType the Series SS2, WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า?, แพลรักฉันด้วยใจเธอ (อาจนับเป็นข้อยกเว้นที่ว่าไม่ได้เสนอภาพความรักชาย-ชายด้วยน้ำเสียงแบบ LGBTQ) , Until We Meet Again ด้ายแดง, นิยามรัก So Much in Love, พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later และ Brother รักนะน้องชาย รักนายครับผม โดยในแต่ละเรื่องก็มีทางออกของปัญหาที่ต่างกัน

ใน TharnType the Series SS2 ไทป์ไม่ยอมแต่งงานกับธารสัททิ เพราะกลัวว่าครอบครัวที่มีชื่อเสียงในสังคมจะ 'เสียหน้า' ที่ลูกชายรักกับผู้ชาย ทางด้านพ่อของไทป์ก็ไม่ยอมรับที่ลูกมีแฟนเป็นผู้ชาย จนท้ายที่สุดต้องคลี่คลายด้วยการ 'บวช' เพื่อให้ความเป็นลูกชายครบสมบูรณ์เป็นการทดแทน

ขณะที่ WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า? ที่คล้ายจะเน้นแฟนตาซีเต็มรูปแบบ ก็ยังคงใส่ความขัดแย้งเรื่องครอบครัวเข้ามาพอเป็นกิมมิก โดยลอสต์บอสของคู่ตัวเตอร์-ไฟท์เตอร์ คือพ่อของไฟท์เตอร์ที่ไม่ยอมรับที่ลูกชายตัวเองรักผู้ชาย ทั้งคู่จึงต้องใช้เวลาเป็นข้อพิสูจน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แปลรักฉันด้วยใจเธอ ไม่ได้เสนอภาพแรงกดดันจากภายนอก แต่เป็นตัวละคร เติ ที่กดดันตัวเอง ด้วยความกลัวจะทำให้แม่อับอาย และเตเองก็อายเพื่อนที่ต่างก็มีแฟนเป็นผู้หญิง และท้ายที่สุดตัวละครที่ช่วยให้เตคลี่คลายได้ก็เป็นพี่ชาย ที่มีลักษณะเป็นชายแท้ ผู้ซึ่งเข้ามายืนยันกับเตว่า “มึงจะชอบใครก็ได้” และยอมรับในสิ่งที่น้องเป็นอย่างเต็มที่

Until We Meet Again ด้ายแดง เป็นเรื่องเดียวจากทั้งหมดที่เสนอภาพของ ‘ยุคสมัยที่เปลี่ยนไป’ จากที่ 20-30 ปีก่อน รักของชาย-ชาย ถูกพ่อของทั้งสองฝ่ายกีดกันจนเกิดโศกนาฏกรรม เมื่อสองคนได้กลับมาพบกันในปี 2020 ก็ไม่มีอะไรที่ต่างคำถามหรือตั้งแง่กับความรักของพวกเขาอีกต่อไปแล้ว อุปสรรคที่เกิดขึ้นจึงเป็นเรื่องของความเจ็บปวดในอดีตที่ยังต้องการการเยียวยา

นิยามรัก So Much in Love มีตัวละครแม่ของนอร์ท ที่เป็น ผอ.โรงเรียนและมาในนามของนางร้ายเต็มรูปแบบ เธอเกลียดคนที่ ‘เบี่ยงเบนทางเพศ’ ถึงขั้นไล่แก๊งนักเรียนตุ๊ดออกจากโรงเรียน และเมื่อรู้ว่าลูกชายของตัวเองรักกับผู้ชาย เธอก็ปล่อยพลังร้ายเต็มที่จนลูกชายต้องตอกหน้าหงาย

พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later ด้วยการกีดกันจากครอบครัว ทำให้ กอล์ฟ (ที่ในเวอร์ชันหนังได้ตายไปแล้ว) ต้องปิดบังว่าตัวเองยังมีชีวิตอยู่ เพื่อให้พี่น้องชายตัดใจจากเขาให้ได้ อย่างไรก็ตามท้ายที่สุดตัวซีรีส์ก็ได้โฟกัสประเด็นนี้ต่อ แต่หันไปให้ความสำคัญกับชีวิตรักของแต่ละตัวละครแทน

Brother รักนะน้องชาย รักนายครับผม ผู้เป็นพ่อรับไม่ได้อย่างแรงที่ลูกชายของตัวเองกับลูกเลี้ยงแอบคบกัน และสิ่งที่ต้องแลกนั้นคือลูกชายต้องยอมเรียนหมอตามที่พ่อต้องการ ถึงจะยอมให้คบกันได้ และซีรีส์ก็เลือกให้ตัวละครยอม

**กีฬาคือยาวิเศษ: 8 เรื่อง ผู้ชายต้องเตะบอล ส่วนอีก 3 เรื่อง—ว่ายน้**

จากทั้ง 13 เรื่องมี 11 เรื่องที่มีฉากการเล่นกีฬาหรือพูดถึงการเล่นกีฬา และเกือบทั้งหมดจะเป็นการเตะฟุตบอล สุดยอดกีฬาที่ให้ภาพความเป็นชายได้แจ่มชัดที่สุด ส่วนอีก 3 เรื่องที่ไม่มีการเตะฟุตบอล พวกเขาก็จะว่ายน้แทน และได้เผยแพร่แรงบันดาลใจแบบเนียนๆ ได้แก่ TOSSARA วิศวะมีเกียร์นะเมียหมอ, นิยามรัก So Much in Love และ พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later

ขณะที่มีเพียง 2 เรื่องที่ไม่ปรากฏเรื่องราวของกีฬาเลย ได้แก่ กลรักรุ่นพี่ และ เหนือพระราม นั่นเพราะตัวละครุ่นอยู่กับการจับกันเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็น่าสนใจที่ว่าซีรีส์ชุดรักรุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะนี่ เป็นจักรวาลเดียวที่ไม่ได้ใช้การ ‘เตะบอล’ เพื่อเสนอความแมนของตัวละคร นั่นอาจเพราะว่าแค่ความเป็น ‘วิศวะ’ ก็เพียงพอต่อการเสนอภาพความแมนแล้วก็เป็นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กู-มิง-ไอ้สัส ยังคงคลาสสิก: 8 เรื่องใช้สรรพนามนี้เรียกขาน

อีกหนึ่งภาพความแมนที่มักถูกนำเสนอในซีรีส์วายคือสรรพนาม กู-มิง-ไอ้สัส ที่แม้เป็นคู่ที่คบกันมานานแล้วอย่างธาร-ไทป์ในซีซั่นที่สอง ก็ยังคงเรียกกันอย่างนั้น และจากทั้ง 13 เรื่องก็มี 8 เรื่องที่เลือกตัวละครใช้สรรพนามเหล่านี้ ซึ่งล้วนแต่เป็นผลมาจากการเริ่มต้นความสัมพันธ์แบบ ‘แมนๆ คุยกัน’ ทั้งสิ้น

### 6 เรื่องมีฉากผู้หญิงตามกรี๊ดเป็นพรวน

เพื่อยืนยันความหล่อและป๊อปของตัวละคร ทั้ง 6 เรื่องนี้จึงมีฉากที่ผู้หญิง (และบางเรื่องมีตัวร่วมด้วย) ปวารณาตนเป็นแฟนคลับและตามกรี๊ดตัวละครเอก โดยที่เสนอภาพนี้อย่างหวือหวาได้แก่ เพราะเราคู่กัน ที่ถึงกับให้มีการต่อแถวยาวข้ามตึกเพื่อจะได้เจอกับสารวัตรกันเลยทีเดียว ยิ่งกว่านั้นในแทบทุกเรื่อง ตัวละครหญิงก็จะมีอาการฟิน ดวงตาเป็นประกายเสมอ เมื่อเห็นผู้ชายที่ตนกรี๊ดรักกับผู้ชายด้วยกัน ไม่ได้เป็นไปในทาง ‘เสียดาย’ หรือ ‘เสื่่อมความนิยม’ แต่อย่างใด

### 11 เรื่อง ไม่ว่าจะแมนแค่ไหน หนุ่มตาหน้าตาดีในเรื่องก็มีแนวโน้มจะมีโหมเมนต์กันได้เป็นปกติ

อีกหนึ่งลักษณะเด่นของซีรีส์วายส่วนใหญ่คือ ไม่ใช่แค่เพียงแค่คู่หลักหรือคู่รองเท่านั้น แต่ตัวละครชาย (ที่มีลักษณะเป็น ‘ชายแท้’ และรูปร่างหน้าตาดี) ในจักรวาลเดียวกันมักจะเป็นหนุ่มวายแทบทั้งหมด มีเพียง 2 เรื่องที่ไม่ได้เสนอภาพในลักษณะนี้คือ แบลร์กฉั่นด้วยใจเธอ (อีกแล้ว) และ นิทานพันดาว

ที่น่าพูดถึงคือ พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later ที่ใช้คำโปรยว่า “ซีรีส์เรื่องนี้สร้างขึ้นเพื่อคารวะภาพยนตร์เรื่อง "พี่ชาย My Bromance" (2014) ซึ่งเป็นต้นกำเนิดกระแสภาพยนตร์และซีรีส์แนว LGBTQ ในไทยมาจนถึงปัจจุบัน” เห็นได้ชัดว่าซีรีส์เลือกใช้คำว่า ‘ซีรีส์แนว LGBTQ’ แทนคำว่าซีรีส์วาย แต่ถึงอย่างนั้นเมื่อมาอยู่ในแพลตฟอร์มอย่างไลน์ทีวี เรื่องนี้ก็ถูกจัดอยู่ในหมวดหมู่วาย และยังใช้ลักษณะของซีรีส์วายเข้ามาผสมด้วย นั่นคือการเพิ่มเติมตัวละครชายอื่นๆ และเส้นเรื่องความรักของตัวละครชายอื่นๆ ที่เป็นรูปแบบของ ‘ชายแท้รักกัน’

ส่วนอีกกรณีที่น่าสนใจเห็นจะเป็นเรื่องที่ให้ภาพที่ไม่ได้เป็นไปตามชนบชายแท้รักกัน (แม้จะไม่ได้ตั้งใจก็ตาม) นั่นคือ นิยามรัก So Much in Love ที่โดยบทแล้วจะมีคู่หนึ่งที่เป็นเพื่อนสนิทซึ่งเป็นชายแท้กันทั้งคู่หันมารักกัน แต่ด้วยการแสดงของนักแสดงที่ยังคง ‘ออกสาว’ ทำให้มีคอมเมนต์ไปในทิศทางที่ว่า “สาวมาก ไม้อินเลย” รวมถึง “ฟ้าจะผ่าปะ” ซึ่งก็อนุมานได้ว่าในตลาดของซีรีส์วาย ยังไม่ได้มีพื้นที่ที่มากพอสำหรับความรักของ ‘ชายไม่แท้’ มากเท่าใดนัก

### กว่าครึ่ง ผูกติดอยู่กับวัฒนธรรมมหาวิทยาลัย โดย 6 เรื่อง ใช้ระบบโซเชียล เป็นส่วนผลักดันให้เกิดโหมเมนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่ใช่แค่ ‘น้องเค’ คู่ปรับแนนนี่ะ แต่หนุ่มสวยกว่าครึ่งหนึ่งก็ผูกพันอยู่กับโซตัสและวัฒนธรรมในมหาวิทยาลัย โดยทั้ง 6 เรื่องนี้ได้แก่ WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า?, เพราะเรารักกัน 2gether The Series, ด้ายแดง Until We Meet Again, วิศวะมีเกียร์นะเมียหมอ TOSSARA, กลรักรุ่นพี่ Love Mechanics และ เนื้อพระราม This is Love Story

เรื่องที่ใช้วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยมาช่วยสร้างโมเมนต์มากที่สุดเห็นจะเป็น เพราะเรารักกัน 2gether the Series ทั้งสองซีซั่น ที่ให้สารวัตรอยู่ชมรมดนตรี ส่วนไทน์อยู่ชมรมเชียร์ลีดเดอร์ เราจึงได้เห็นฉากที่รุ่นพี่ในชมรมสั่งให้

ไทน์ขึ้นไปแนะนำตัวบนเวที (“ผมชื่อไทน์เป็นคนซิคๆ ฯลฯ”) จนสารวัตรมาเห็นและรู้สึกว่ามันน่ารัก จนถึงรุ่นพี่เชียร์ลีดเดอร์ที่ฝากไทน์ไปถามข้อมูลเกี่ยวกับสารวัตร จนทั้งคู่ได้พูดไควตฟินๆ หลายต่อหลายประโยค และขณะที่รุ่นพี่ให้ทุกคนขอมหลิ้อย่างหนักแต่ก็กลับยอมผ่อนปรนให้ไทน์เพราะสารวัตรสุดหล่อชื่อขนมมาฝาก ฯลฯ รวมถึงเนื้อเรื่องส่วนอื่นๆ ที่แทบจะขับเคลื่อนไปด้วยวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยทั้งสิ้น

อีกเรื่องหนึ่งที่ไม่พูดถึงในตอนนี้ไม่ได้คือ TOSSARA วิศวะมีเกียร์นะเมียหมอ โดยฝั่งหมอ (ทศกัณฐ์) ใช้ข้ออ้างว่า “เก็บเกียร์ได้” มาเพื่อจีบวิศวะ (บาร์) อันเนื่องมาจากเรื่องเล่าในหลายมหาวิทยาลัยที่ว่าหนุ่มวิศวะมักจะมอบเกียร์ซึ่งเป็นของสำคัญให้กับคนรักของเขา ในเรื่องนี้ฝ่ายวิศวะจึงจำใจยอมให้จีบเพราะ “กว่าจะได้รุ่นพี่ได้เกียร์ ภูหน้อยแทบตายนะเว้ย” ซึ่งหมายถึงว่าเขาได้ผ่านการรับน้องอันทรหดเพื่อจะได้ ‘รุ่น’ ซึ่งคือการได้เกียร์มาห้อยอยู่กับเสื้อ และเมื่อขึ้นมาเป็นรุ่นพี่เขาก็สืบทอดบทบาทของพี่ว้ากมาเช่นกัน

นอกจากนี้ ในเรื่องอื่นๆ ก็มีทั้งกิจกรรมชมรม และความเป็นพี่รหัส-น้องรหัส พี่เทค-น้องเทค จนถึงการประกวดดาว-เดือน ที่ช่วยเอื้อให้ตัวละครได้ใกล้ชิดกันและตกหลุมรักผู้ชายอีกคนในที่สุด ขณะที่โลกอินเทอร์เน็ตและพื้นที่อื่นๆ ล้วนแต่วิพากษ์วัฒนธรรมเหล่านี้กันเป็นอย่างมาก แต่ดูเหมือนว่าสำหรับซีรีส์วายที่มีฉากหลังเป็นชีวิตมหาวิทยาลัย สิ่งเหล่านี้กลับหอมหวานยิ่งนัก

### 3 เรื่อง มีฉากปลกตงเตยง

ในจำนวนนี้ได้แก่ TharnType the Series ซีซั่น 2 จากทีในซีซั่นแรก ตัวเอกอย่างธารพยายามพิชิตใจจนถึงขั้นลักลอบไปมา มาถึงซีซั่นสองนี้เป็นเรื่องของทั้งคู่ที่ใช้ชีวิตรักมาด้วยกัน 7 ปี ฉากเลิฟซีนของทั้งคู่จึงเป็นไปในทางดูดีเต็มไปดว้ยแพสชั่น เป็น consent โดยสมบูรณ์แบบ หากแต่ฉากการใช้กำลังบังคับก็ได้ไปอยู่ที่คูรองอย่าง เพียต-เลโอ แทน โดยตอนที่ทั้งคู่ทะเลาะกัน เลโอได้ปลกตงเตยงเพื่อจะคาตโทษ ก่อนที่จะปรับความเข้าใจกัน

เรื่องถัดมาที่มีการปลกตงเตยงคือ WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า? ในคู่ของไฟท์เตอร์-ติวเตอร์ ที่เป็นการใช้อารมณ์รุนแรงหลังจากทะเลาะกัน และนำไปสู่การค่อยๆ ปรับความเข้าใจและมีเซ็กส์กันมากที่สุด ซึ่งไม่ว่ากรณี่ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณนับว่าชายเซ็กซี่ขึ้นได้หรือหาที่สุดในไลน์ทีวีปี 2020 เลยก็ว่าได้ โดยมีฉากอื่นๆ ด้วย ที่เน้นการมีเซ็กซี่ของ ทั้งคู่และทำให้ซีรีส์เรื่องนี้ใช้เรท 18+ มาตั้งแต่ต้น

ส่วนอีกเรื่องที่มีฉากปลกกลงเตียงคือ เพราะเราคู่กัน 2gether The Series ในซีซั่นแรก ตอนที่ยังไม่ได้ เป็นแฟนกัน สารวัตรพลกัโทนลงบนเตียงเล่นๆ เพื่อให้ลอง ‘ทดสอบผ้าปู’ ให้น้อย โดยเป็นการหยอกล้อกันขำๆ มากกว่าจะชายเซ็กซี่ ตามสไตล์คอมเมดี้ของตัวซีรีส์ ไม่ได้นำไปสู่การมีเซ็กซี่แต่อย่างใด

#### 4 เรื่อง มีการจับจูบ

ในจำนวนนี้ หนึ่งในคือเจ้าเดิมอย่าง WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า? และไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในคู่ ไพท์เตอร์-ติวเตอร์ แต่อีกหนึ่งคู่หลักอย่าง สายฟ้า-ชน ก็มีกรจับจูบเช่นกัน โดยเป็นการแกล้งเล่นจากฝ่าย สายฟ้าที่มักจะมองว่าชนนั้น ‘น่าแกล้ง’ ทั้งยังเหมือนกับ ‘นางเอกซีรีส์เกาหลี’ อีกต่างหาก

ถัดมาคือ กลรักรุ่นพี่ Love Mechanics เป็นการจับจูบขณะเมา เพื่อให้อีกฝ่ายตัดใจจากคนที่ฝังใจอยู่ โดยซีรีส์เลือกเสนอให้ฝ่ายที่จับจูบมีแฟนเป็นผู้หญิงอยู่แล้ว ขณะที่ฝ่ายโดนจูบชัดเจนแต่แรกว่าชอบผู้ชาย ส่วน อีกสองเรื่องได้แก่ นิยามรัก So Much in Love และ The Cupid Coach โค้ชลับสลับรัก ที่ล้วนแต่เป็นการจับ จูบเพื่อให้อีกฝ่ายยอมรับและรู้ใจตัวเองเสียที

#### 7 เรื่อง เริ่มต้นความใกล้ชิดจากการไม่ถูกชะตา

แม้ว่าพล็อตแบบนี้จะเป็นที่นิยมในซีรีส์ประเภทอื่นๆ ด้วยเหมือนกัน แต่สำหรับซีรีส์วาย การไม่ถูก ชะตากันมักจะนำไปสู่การยื่นหน้ามาใกล้กันให้ได้มากที่สุดเพื่อทุ่มเถียงหรือจ้องหน้าเพื่อเอาชนะกัน ขณะที่ใน สายตาคนดูก็คือเป็นโมเมนต์ชวนจิ้นอีกแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถนับเป็นโมเมนต์แบบ ‘แกมบังคับ’ ได้ด้วย

พล็อตแบบนี้ยังนำไปสู่การหยอกแกล้งกันแบบน่ารักๆ ในทำนองพ้อแหม่งอน ซึ่งมักจะมีฝ่ายหนึ่งที่ ชอบอีกฝ่ายอยู่ก่อนแล้ว แต่แกล้งแสดงออกว่าไม่ถูกกันเพื่อจะหาทางใกล้ชิดกันเสียมากกว่า และมักนำไปสู่การ จับแก้มหรือจับมือกัน โดยเรื่องที่เลือกใช้พล็อตลักษณะนี้ได้แก่ WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า?, เพราะเราคู่กัน 2gether The Series (SS1), วิศวะมีเกียร์นะเมียหมอ TOSSARA, กลรักรุ่นพี่ Love Mechanics, นิทานพันดาว 1,000 stars และ Brother รักนะน้องชาย รักนายครับผม

ข้อสังเกตคือ ความเป็นคู่ชาย-ชายได้เอื้อประโยชน์ให้ซีรีส์วายส่วนใหญ่ผลิตฉากการสัมผัสเนื้อตัวเหล่านี้ ตั้งแต่แกล้งเล่นไปจนถึงการจับจูบหรือปลกกลงเตียง ออกมาได้โดยไม่ต้องระมัดระวังเรื่อง sexual harassment มากเท่ากับซีรีส์ชาย-หญิง เช่นในเรื่อง ทั้งๆ ที่ความจริงแล้วไม่ว่าจะเกิดกับคู่ของเพศไหนก็นับเป็น sexual harassment ได้ไม่ต่างกัน ซึ่งเมื่อสังเกตจากคอมเมนต์แล้วพบว่าเกือบจะ 100% ของคอมเมนต์ไปเป็นไปใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางฟินและไม่มี การพูดถึงเรื่อง sexual harassment แต่อย่างใด (หมายเหตุ: สำนวนเฉพาะคอมเมนต์บนไลน์ ที่วีเท่านั้น)

**เกินครึ่งมีซีนใกล้ชิดและสกินชิพพร่ำเพรื่อ โดย 8 เรื่อง ตัวละครชายสัมผัสร่างกายกันโดยไม่จำเป็น**

เพื่อเสริมโฟมเมนต์ให้แฟนคลับ หลายครั้งการแตะเนื้อต้องตัวในซีรีส์สวยจึงเกิดขึ้นในลักษณะจับยึด เช่น การให้ตัวละครนักฟุตบอลในทีมเดียวกันจับมือจับขากันขณะซ้อม (WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า?) หรือในเรื่อง วิศวะมีเกียร์นะเมียหมอ ที่เต็มไปด้วยการสัมผัสเนื้อตัวแบบไร้เหตุผล เช่นการที่บาร์ (วิศวะ) ไปนั่งตักทศกัณฐ์ (หมอ) เพราะโต๊ะในร้านเหล้ามีคนมาเพิ่มที่นั่งจึงเต็ม

ขณะที่บอกว่า “กูไม่ได้อยากนั่ง แต่มันไม่มีที่นั่ง” หรือฉากที่บาร์พยายามห้ามไม่ให้ทศกัณฐ์พูดจิบตัวเองอีก ด้วยการใช้อ้อมปิดปากในรูปแบบของการจับแก้ม เป็นต้น

อีก 6 เรื่องที่เสริมโฟมเมนต์ลักษณะนี้ได้แก่ เพราะเราคู่กัน 2gether The Series, กลรักรุ่นพี่ Love Mechanics, นิยามรัก So Much in Love, The Cupid Coach โค้ชลับสลับรัก, Brother รักนะน้องชาย รักนายครับผม ในจำนวนนี้ยังรวมถึง นิทานพันดาว 1,000 stars ที่แม้ฉากอื่นๆ ในเรื่องจะใช้น้ำเสียงอบอุ่นและแทบไม่มีการสัมผัสกันอย่างพร่ำเพรื่อ แต่กลับตลกเข้าไปในฉากการพบกันอย่างเป็นทางการครั้งแรก ก่อนที่จะรู้จักชื่อกันและกัน เอียร์ ก็เป็นลมล้มลงในอ้อมกอดของภูผาเสียอย่างนั้น

### 3 เรื่อง ชายฉากเซ็กซี่เน้นๆ

3 เรื่องนี้ได้แก่ TharnType the Series SS2, WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า? และ นิยามรัก So Much in Love

ส่วนหนึ่งเป็นการต่อ ยอดจากความนิยมของนักแสดงที่เคยถูกจดจำจากฉากเซ็กซี่มาก่อน สำหรับ TharnType the Series SS2 เป็นการต่อ ยอดความนิยมของคู่จิ้น มิว-กอล์ฟ จากที่ซีซั่นหนึ่งลึกลับกันไปแล้ว ในซีซั่นนี้เซ็กซี่ของทั้งคู่ถูกนำเสนออย่างเร้าร้อนและเต็มไปด้วยแพสชั่น ขณะที่ WHY R U the Series แม้จะเริ่มต้นจากการไม่ถูกกันแต่เมื่อยอมรับหัวใจตัวเองว่ารักกันแล้ว ตัวเตอรืกับไฟท์เตอรืก็เดินหน้ามีเซ็กซี่กันอย่างหือหาว โดยเป็นการต่อ ยอดความนิยมจากนักแสดง เซ็นต์—ศุภพงษ์ ที่เคยได้รับความนิยมล้นหลามจากผลงาน บังเอิญรัก Love by Chance และเป็นที่จดจำจากฉากเซ็กซี่เช่นกัน (“ทำเถอะครับ เรามิโละชั่น” เป็นประโยคที่พูดโดยตัวละครของเซ็นต์นี่เอง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนอีกเรื่องหนึ่งคือ นิยามรัก So Much in Love ที่มีตัวละครหลายคู่หลายรูปแบบ (แต่ไม่ลงตัวเท่าใดนัก) คู่หนึ่งก็ถูกสร้างขึ้นเพื่อเสนอฉากเซ็กส์แบบเผ็ดร้อนถึงขั้นชมการใช้นิ้วเย็บหวนนมของอีกฝ่าย และแม้จะมีจำนวนคนดูไม่มากเท่าเรื่องอื่นๆ ที่เข้ามา แต่จากการสำรวจคอมเมนต์ในไลน์ทีวี แฟนคลับของเรื่องนี้ก็ออกอาการเซ็งและพินกันไปตามระเบียบ

## 2 เรื่อง การสัมผัสของตัวละครสอดรับไปกับตัวเรื่องได้เป็นอย่างดี

### 2 เรื่องนี้ได้แก่ แพลรักฉันด้วยใจเธอ และ ด้ายแดง Until We Meet Again

แพลรักฉันด้วยใจเธอ มีน้ำเสียงที่โดดเด่นออกมาจากเรื่องอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด ด้วยการที่ให้ตัวละครได้ explore เพศสภาพและความสัมพันธ์ของตนเองกับอีกฝ่าย (และมีขำขันบางส่วนเรียกว่าซีรีส์เกย์แทนซีรีส์วายด้วยซ้ำ อย่างไรก็ตาม ไลน์ทีวีได้จัดหมวดหมู่ของเรื่องนี้ให้อยู่ในหมวดซีรีส์วาย) การสัมผัสเนื้อตัวกันในเรื่องจึงมีที่ไปที่มา และเมื่อซีรีส์ค่อยๆ เลี้ยวความสัมพันธ์ของเต๋และไอ้เอ๋วให้ค่อยๆ พัฒนา การสัมผัสที่เกิดขึ้นจึงมีความหมายต่อตัวเรื่องเป็นอย่างยิ่ง

ขณะที่ ด้ายแดง Until We Meet Again แม้ตัวละครคู่เอกจะสัมผัสเนื้อตัวกันภายในเวลาอันสั้นไม่ได้เลี้ยวระยะเวลาแบบ แพลรักฉันฯ แต่ก็ยังคงไว้ด้วยความสมเหตุสมผล ซีรีส์ปูให้เห็นแต่แรกว่าทั้งคู่ดึงดูกันด้วยความรู้สึกจากชาติก่อน และที่ขณะที่ซีรีส์ต้องการฉายภาพความ ‘โรแมนติก’ และ ‘รักบริสุทธิ์’ ให้ได้มากที่สุด ดังนั้นเมื่อถึงฉากที่ตินเข้ามาถอดกางเกงกำลังจะปล่อยให้ไหลไปตามอารมณ์ ภาพที่ไม่ได้ยินยอมเลือกผลักออกและบอกว่า “ทีหลังไม่เอาแบบนี้แล้วนะครับ” ซึ่งตินเองยอมรับและบอกขอโทษ หากมองว่านี่คือการให้ความสำคัญกับ consent ก็นับว่าด้ายแดง นำเสนอประเด็นนี้ได้ลื่นไหลและละมุนละไมทีเดียว

### 2.4 ผลกระทบจาก Queerbaiting

ซีรีส์วาย ไม่จำเป็นต้องขับเคลื่อนสังคม ? หลายๆ คนบอกว่า ก็เราดูเพื่อความบันเทิงนี่ ทำไมจะต้องขับเคลื่อนอะไรมากมาย แต่ประเด็นก็คือ มีอีกหลายคนที่ยกแยะไม่ได้ว่าอะไรจริงหรือไม่จริง คิดว่าคู่เกย์ทุกคู่ต้องเป็นแบบที่เห็นในซีรีส์ เมื่อซีรีส์วายเข้าสู่กระแสหลักแล้ว เราจำเป็นต้องทำให้ภาพแทนของชายรักชาย หรืออื่น ๆ ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด เพราะต้องยอมรับว่าสื่อมีอิทธิพลกับความคิดของคนดูจริง ๆ

สิ่งที่แยกว่าก็คือ ถึงแม้ซีรีส์วายจะโด่งดังไปถึงต่างประเทศ สร้างรายได้เข้าประเทศอย่างมหาศาล แต่ประเทศไทยเราเองยังไม่มีกฎหมายที่คุ้มครองชีวิตความเป็นอยู่ของคู่รักต่างเพศอย่างจริงจัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 ฉกฉวยมาทำเงิน แต่ไม่สนับสนุน

“ควีร์เบททิง คือการดึงกลุ่มเป้าหมายไว้หลายๆ กลุ่ม เพราะนอกจากจะไม่กระทบคนดูที่เป็นอนุรักษ์นิยมแล้ว ยังเป็นการส่งสัญญาณกับผู้ชมกลุ่มเพศหลากหลายได้อีกด้วยว่าสื่อยังต้องการพวกเขา”

ในขณะที่เข้าสู่เดือนแห่งการเฉลิมฉลองของกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ (Pride Month) อย่างเป็นทางการ แต่ล่าสุดมีคอนเสิร์ตที่ประเด็นที่นักแสดงและค่าย หนึ่งในว่าแทบจะไม่สนับสนุนสิทธิของเพศหลากหลาย แต่กลับฉกฉวยอัตลักษณ์ของพวกเขามาสร้างสรรคผลงานทั้งภาพยนตร์ และซีรีส์จนสร้างรายได้จำนวนมหาศาล

เมื่อวันที่ 4 มิถุนายน มีการจัดงานบางกอกไพรด์ที่ใจกลางเมืองกรุงเทพฯ ภายใต้แนวคิด ‘Beyond Gender? หรือ ประเด็นความไม่เท่าเทียมทางเพศอะไรที่คุณอยากก้าวข้าม? ซึ่งมีผู้คนเข้าร่วมมากมายเพื่อสนับสนุนความเท่าเทียมและสิทธิทางกฎหมายต่างๆ ของกลุ่มเพศหลากหลาย แต่ในขณะเดียวกัน มีผู้คนออกมาจุดประเด็นหนึ่งว่า

“ตัวละครที่สุดในทวิตเตอร์ที่ฟันกำไรจากการฉกฉวยเอาอัตลักษณ์คนในคอมมู LGBTQIAN+ มาใช้หากินไปหลักร้อยล้าน แต่กลับไม่มีคอนเทนต์ ไม่มีการส่งนักแสดงในสังกัดไปงานไพรด์ หรือให้ออกมาคอลเอ้าท์ใดๆ ทั้งสิ้น” พร้อมกับแนบรูปโลโก้ของค่ายดังกล่าว

อย่างไรก็ดี ควีร์เบททิง (Queerbaiting) หรือการตลาดที่ลดทอนความหลากหลายทางเพศให้กลายเป็นคอนเทนต์ เริ่มเป็นที่พูดถึงเป็นระยะๆ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา อย่างเมื่อปี 2007 ที่ เจ.เค.โรว์ลิง (J.K. Rowling) นักเขียนชื่อดัง ออกมาประกาศว่า ดัมเบิลดอร์ (Dumbledore) เป็นเกย์ ทั้งที่ก่อนหน้านี้ เธอไม่เคยกล่าวถึงอัตลักษณ์ของตัวละครนี้มาก่อนเลย ทั้งในหนังสือและภาพยนตร์ ดังนั้นการกระทำดังกล่าวจึงถูกมองว่าเป็นควีร์เบททิง ที่โดนวิจารณ์อย่างแพร่หลาย ที่คาดว่าทำไปโดยไม่ได้มีเจตนาจะสนับสนุนกลุ่ม LGBTQIAN+ อย่างแท้จริง

รวมทั้งสื่ออย่าง ‘ซีรีส์วาย’ ก็ถือเป็นควีร์เบททิง เพราะแม้ว่าคอนเทนต์เหล่านี้จะมีตัวละครหลักที่เป็นเกย์ แต่บทบาทตัวละครก็มักจะติดอยู่กับรักต่างเพศแบบชายหญิงอยู่ดี เพราะจะต้องมีฝ่ายหนึ่งที่มีความเป็นชาย (Masculinity) มากกว่าเสมอ

แทนที่จะทำให้เป็นตัวแทนของเพศหลากหลายในสื่อจริงๆ กลับกลายเป็นการส่งเสริมชุดความคิดที่ว่าความรักของเพศเดียวกันต้องเป็น ‘พระเอก - นายเอก’ เท่านั้น ซึ่งไม่ได้เป็นการส่งเสริมความหลากหลายทางเพศ หน้าซ้ำยังเป็นการเหมารวม หรือทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าความรักของเพศหลากหลายต้องเป็นแบบนั้น แบบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีคนแสดงความเห็นว่า “ความจริงที่ต้องยอมรับคือ นักแสดงชายไม่มีสิทธิที่จะไม่สนใจเดือนแห่งไพรด์ด้วยซ้ำ เพราะหากินกับคอมมูนี่ แต่แทบไม่สนับสนุนสิทธิให้พวกเขาเลย เพียงแค่ออกมาพิมพ์ข้อความไม่กี่บรรทัด หรือใช้โอโมจิเกี่ยวกับ LGBTQIAN+ เพราะกลัวโดนต่อว่า และยังมีอีกหลายคนที่ยังบกริบ”

ทั้งนี้ ประเด็นดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ายังมีสื่ออีกมากในสังคมที่ไม่ได้ยอมรับเพศหลากหลายอย่างแท้จริง แต่กลับนำอัตลักษณ์ของพวกเขา มาสร้างเม็ดเงิน ซึ่งเป็นการลดทอนอัตลักษณ์และตัวตนของคนให้กลายเป็นแค่คอนเทนต์ เพื่อผลประโยชน์ทางการค้าราวกับว่าการมีอยู่ของพวกเขาไม่มีจริง

Rocket Media Lab เปิดเผยข้อมูลว่า ซีรีส์วาย หรือ boy's love เป็นที่นิยมมากขึ้นทุกวันจนแทบจะกลายเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมกระแสหลักไปแล้วสำหรับวงการบันเทิงไทย และความทรงพลังของวัฒนธรรมนี้ ย่อมมาพร้อมกับการส่งต่อค่านิยมบางอย่างไปในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่ซีรีส์วายไทยมักถูกวิพากษ์วิจารณ์เสมอ เช่น การเสนอภาพการข่มขืน / ล่วงละเมิดทางเพศ หรือการให้ความรู้ผิดๆ เกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ ฯลฯ

**Rocket Media Lab**

## สำรวจ 13 ซีรีส์วาย

ฉายทาง LineTV 2020 - พ.ย. 2021

<b>TharnType the Series SS2</b> ธาร-ไทป์ ( มีว-กสิพ )	[รักวุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะ:] <b>เหนือพระราม</b> This is Love Story วิ-มารัก ( หมีน-วอร์ )	<b>นิทานพันดาว 1,000 stars</b> ภูษา-เรียม ( เซิร์ก-นิกซ์ )
<b>เพราะเรารักกัน</b> 2gether The Series SS1 และ 2 สารวัตร-ไทป์ ( ไนท์-วิน )	[รักวุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะ:] <b>วิศวะมีเกียรตินะเมียหมอ</b> TOSSARA เหนือ-พระราม ( พรธอม-เบนซ์ )	<b>The Cupid Coach</b> โค้ชลับลับรัก มอแกนซ์-ลาเต้ ( พีช-ดี )
<b>แปลรักฉันด้วยใจเธอ</b> เต้-ใจเฉว ( มีวกัน-พิพ )	[รักวุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะ:] <b>กลรักรุ่นพี่</b> Love Mechanics กตกรัณฐ์-มาร์ ( วิน-โพล์ด )	<b>WHY R U the Series</b> เพราะรักใช้เปล่า? สายฟ้า-ชน ( ชิมมี-ทอมมี่ ) ไฟท์เตอร์-ธิวเตอร์ ( ฮี-เชนด )
<b>Until We Meet Again</b> ด้ายแดง ต้น-กาม ( โอหิม-พลุค )	<b>นิยามรัก</b> So Much in Love องศา-นอร์ค ( กาย-กิม )	<b>Brother รักนะน้องชาย</b> รักนายครับผม มราบ-ชล ( โพลค-ภู )
		<b>พี่ชาย My Bromance 2</b> นอส์ฟ-แบงค์ ( พลุค-พลุค )

ภาพที่ 2.2 Rocket Media lab2

ยกตัวอย่างฉากที่มีปัญหา เช่น ฉากปลัดกลองตีแยงแล้วปลุกปล้ำ จากเรื่อง รักออกเดิน Make It Right The Series ที่ออกอากาศในปี 2016 หรือ ฉากลักหลับ จาก TharnType (ซีซั่น 1) เกลียดนักมาเป็นที่รักกัน ซะดึ๋งๆ ที่ออกอากาศในปี 2019 รวมถึง ฉากข่มขืน จากเรื่อง My Dream The Series นายในฝัน ที่ออกอากาศในปี 2018 หรือฉาก ทำเออะครับ เรามีโลชั่น จากเรื่อง บังเอิญรัก Love by Chance และฉากอื่นๆ อีกมากมายที่แม่สาววายส่วนหนึ่งจะ ‘ฟิน’ แต่ผู้ชมอีกส่วนหนึ่งก็ตั้งคำถามกับฉากเหล่านี้เป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกประเด็นที่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในวงกว้างคือการนำเสนอ ‘เพศสภาพ’ ของตัวละครที่หยิบฉวยเอาอัตลักษณ์ของชายรักชายมาใช้ แต่กลับไม่ไปด้วยกันกับการขับเคลื่อนประเด็น LGBTQ ในสังคม หน้าที่ยังผลิตซ้ำค่านิยมชายเป็นใหญ่ ขณะที่อีกด้านหนึ่งก็มีฝ่ายที่ถามกลับว่า ‘จำเป็นไหม’ ที่ซีรีส์วายต้องสมทานภาระหน้าที่นั้น หรือมันเป็นเพียงสื่อบันเทิงที่นำเสนอแฟนตาซีรูปแบบหนึ่งที่ย่อมได้?

ด้วยข้อถกเถียงต่างๆ ที่ว่ามานี้ Rocket Media Lab ซึ่งทำงานด้านข้อมูลเพื่อการสื่อสารมวลชน จึงได้สำรวจซีรีส์วายไทยในปี 2020 และช่วงต้นปี 2021 ว่ามีน้ำเสียงแบบไหน ตอบสนองต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ที่เกิดขึ้นหรือไม่ มีการตระหนักรู้และตอบสนองต่อคำวิจารณ์อย่างไรบ้าง

โดยพื้นที่ในการสำรวจคือไลน์ทีวี (LINE TV) ซึ่งเคลมว่าเป็นแพลตฟอร์มที่มีซีรีส์วายให้ดูมากที่สุดในประเทศไทย และมีฐานผู้ชมในปี 2020 ที่เติบโตขึ้นจากปี 2019 ถึง 3 เท่าตัว โดยเลือกดูเรื่องที่ออกอากาศจบลงภายในปี 2020 และต้นปี 2021 จำนวนทั้งหมด 13 เรื่องด้วยกัน ได้แก่

Rocket Media Lab		สำรวจ 13 ซีรีส์วาย	
ฉายทาง LineTV 2020 - เม.ย. 2021			
เรื่อง	นักแสดง	พล็อต	
1. TharnType the Series SS2	ธาร-ไทป์ (มว-กานว์)	ถึงทู่อยู่ด้วยกันมา 7 ปี แฉชัยวิญญูหาวิทยาลัย เริ่มมีคนอื่นเข้ามาแทรก	
2. WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า?	สายฟ้า-ชน (จิมมี่-กอนนี่)	เมื่อต้องสาวก้าเป็นสาววาย เขียนนิยายให้พี่ชาย ตัวเองรักกับเพื่อนชื่ออติคุณ และสองคนมันต้องแรงแห่งใจสามคนเดียวกันมันมันรักกันจริงๆ	
3. แผลรักฉันด้วยใจเธอ	โพธิ์เตอร์-ตัวเตอร์ (ซี-เซนต์)	พี่น้องสองคนรักกันกับสาวสวยคนเดียวกัน ไม่ถูกกับแต่กลับดูเหมือนว่าจะแฉรักกันซะมากกว่า	
4. เพราะเรารักกัน 2gether The Series SS1 และ 2	สารวัตร-โกโก้ (โบกี้-จิม)	เพื่อนสนิทที่ห่างหายไปแล้วกลับมาเจอกันอีกครั้ง แต่ก็ต้องเป็นคู่แข่งในการสอบเข้าเรียนเนกเทียช ฟรอนซ์ กับ explore เพศสภาพและความรู้สึกต่อกันไปด้วย	
5. Until We Meet Again ด้ายแดง	ต้น-กาน (โสม-พลุค)	ชาติที่แล้วทั้งคู่ผูกพันกันความรัก ในชาตินี้ 2020 เขาพบรักกับคนอื่น และ พยายามเก็บไว้ในอดีตชาติเป็นบาดแผลในใจ	
6. [รักนง ของหนุ่มวิเศษ] กลกรูฟ Love Mechanics	กทกัณฐ์-บาร์ (จิน-โพธิ์ค)	หมอบเป็นชื่อต่อ-ชัยวิญญูพิศนะ-วิเศษ โดยอ้างว่ากินเกียรติได้ ต้องได้สารจับ รุนฟันอินว่าชอบผู้ชายตรง แต่ก็ยอมให้รับ	
7. [รักนง ของหนุ่มวิเศษ] เหมื่อพระราบ This is Love Story	วิ-มาร์ค (หยัน-จอร์)	วิชอบมาร์คก็มาก แต่ให้มาร์คตัดใจจากบาร์ที่เป็น ‘เบ๊หมบ’ ไปแล้ว มาร์คคือชช เปิดใจให้วิ แต่ตัวรับแทนที่เป็นผู้หญิงอยู่แล้ว	
8. [รักนง ของหนุ่มวิเศษ] วิเศษมีเกียรติ-เบ๊หมบ TOSSARA	เหมื่อ-พระราบ (พร้อม-เบนซ์)	เหมื่อพยายามจับพระราบ เด็กปัยยกที่เป็นน้องชายของกทกัณฐ์ คิดว่าเขาเป็นภาพลักษณ์เจ้าชู้มาก	
9. บิยานรัก So Much in Love	องศา-นอร์ค (กาย-ทิม)	สองนักกีฬาว่ายน้ำ คู่ผัวหนึ่งเป็นคน อีกฝ่ายเป็นวิญญูยาน มีแฟนในราบออนไลน์หลายคู่ ใน.ส.กีฬาแห่งนี้ ก็เต็มไปด้วยความหลากหลายทางเพศ (มีน้ำเสียงเรียกร้องการยอมรับ LGBTQ แต่ประเด็นไม่ในท่าไหน)	
10. พี่ชาย My Bromance 2	กอส่ว-แบงค์ (พลุค-พลุค)	ต่อ ยอดจากหนึ่งเรื่อง พี่ชาย My Bromance เหมื่อเกย์ เรื่องแรกๆ ที่สร้างความสำเร็จในไทย ยอมรับเป็น ‘ซีรีส์วาย’ มีการเพิ่มคู่อื่น เข้ามาในเรื่องด้วย	
11. มันพันดาว 1,000 stars	ภูมา-เสยิส (เอธิร์-อิกซ์)	เสยิส ใช้ชีวิตในวัยชช ได้รับบริจาคหัวใจจากทอมคนรอบด้วย ซึ่งตั้งใจจะใช้ชีวิตให้มีความสุข เลยไปเป็นครูสอนเลย ได้พบ กับภูมา เจ้าหน้าทีที่สอนเคมีรัก จึงเริ่มผูกพันความสัมพันธ์	
12. The Cupid Coach โค้ชสืบสลับรัก	มอแก-โมซี่-ลาเต้ (พีช-ตี้)	นักฟุตบอลหนุ่มมาเกิดว่าหลงรักพี่อติคุณ เลยขอพรให้พบรักแท้ แต่ก็ต้องอย่างมอแกในนี้ กลับลงมาเพื่อเป็นโค้ชของลาเต้ซะเอง	
13. Brother รักนะน้องชาย รักนายคนผม	ปราบ-ชล (โพธิ์ค-ท)	บร.สองคนที่ไม่ถูกกัน ต้องมาอยู่ร่วมกันในฐานะพี่ชาย-น้องชาย ความสัมพันธ์เลยได้พัฒนาเป็นความรัก	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 2.3 Rocket Media Lab3 อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- TharnType the Series SS2 : ธาร-ไทป์ (มิว-กอล์ฟ) ทั้งคู่อยู่ด้วยกันมา 7 ปี เผชิญปัญหาทำงานและเริ่มมีคนอื่นเข้ามาแทรก
- WHY R U the Series เพราะรักใช่เปล่า? : สายฟ้า-ชน (จิมมี่-ทอมมี่) เมื่อน้องสาวที่เป็นสาววาย เขียนนิยายให้พี่ชายตัวเองรักกับหนุ่มฮ็อตอีกคนหนึ่ง และสองคนนั้นที่ตอนแรกแย่งจีบสาวคนเดียวกันดันหันมารักกันจริงๆ / ไฟท์เตอร์-ติวเตอร์ (ซี-เซนต์) พี่น้องรหัสที่ผูกพันกับสาวสวยคนเดียวกัน ไม่ถูกกันอย่างแรง แต่กลับดูเหมือนว่าจะแอบรักกันซะมากกว่า
- แปลรักฉันด้วยใจเธอ : เต-โอ้เอ๋ว (บิวกิ้น-พีพี) เพื่อนสนิทที่ห่างหายกันไปแล้วกลับมาสนิทกันอีกครั้ง แต่ก็ต้องเผชิญความเป็นคู่แข่งกันในการสอบเข้าเรียนมหาวิทยาลัย พร้อมๆ กับที่ได้ explore เพศสภาพและความรู้สึกที่มีต่อกันไปด้วย
- เพราะเราคู่กัน 2gether The Series SS1 และ 2 : สารวัตร-ไทน (ไบรท์-วิน) เริ่มจากไทนที่ขอให้สารวัตรแก้มจีบตัวเอง เพื่อจะกันให้เพื่อนที่เป็นฮ็อตอีกคนหนึ่งเลิกมาจีบตน แต่แล้วดูเหมือนสารวัตรจะจีบไทนจริงๆ
- Until We Meet Again ด้ายแดง : ดิน-ภาม (โอ้ห่ม-พลุ้ค) จากชาติที่แล้วทั้งคู่ถูกพ่อของตัวเองกีดกันความรัก ในชาตินี้ที่เป็นปี 2020 สองคนรักกันตั้งแต่แรกพบและเหมือนจะจำกันได้ ขณะที่สังคมและครอบครัวไม่ได้มีปัญหาอะไรกับความรักชาย-ชายอีกแล้ว ทั้งคู่รักกันอย่างราบรื่นพร้อมๆ กับที่ต้องพยายามแก้ปัญหาที่ยังคงเป็นบาดแผลในใจอยู่
- [รักวุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะ] วิศวะมีเกียร์นะเมียหมอ TOSSARA : ทศกัณฐ์-บาร์ (วิน-โพล์ค) หมอหนุ่มฮ็อตฮ็อตพยายามจีบรุ่นพี่คณะวิศวะ โดยอ้างว่าเขาเก็บเกียร์ได้ ต้องได้สิทธิจีบ ฝ่ายรุ่นพี่ดูเหมือนจะยืนยันว่าชอบผู้หญิง แต่ก็ยอมให้จีบแต่โดยดี
- [รักวุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะ] กลรักรุ่นพี่ Love Mechanics : วิ-มาร์ก (หยีน-วอร์) วิจุบมาร์กที่เมามาก เพื่อให้มาร์กตัดใจจากบาร์ที่เป็น 'เมียหมอ' ไปแล้ว มาร์กค่อยๆ เปิดใจให้วิ แต่ดันวิมีแฟนที่เป็นผู้หญิงอยู่แล้ว
- [รักวุ่นๆ ของหนุ่มวิศวะ] เหนือพระราม This is Love Story : เหนือพยายามจีบพระราม (พร้อม-เบนซ์) เด็กมัธยมที่เป็นน้องชายของทศกัณฐ์ คิดที่ว่าเขามีภาพลักษณ์เจ้าชู้มากๆ
- นิยามรัก So Much in Love : องศา-นอร์ท (กาย-กิม) สองนักกีฬาว่ายน้ำที่ฝ่ายหนึ่งเป็นคนอีกฝ่ายเป็นวิญญูณ ซึ่งมีแม่ที่หัวโบราณอย่างที่สุด รวมถึงอีกหลายคู่ในโรงเรียนกีฬาแห่งนี้ ที่เต็มไปด้วยความหลากหลายทางเพศ (ยังคงไว้ซึ่งน้ำเสียงเรียกร้องการยอมรับ LGBTQ แต่ประเด็นไม่ใหม่เท่าใดนัก)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พี่ชาย My Bromance 2 | 5 Years Later : กอล์ฟ-แบงค์ (ฟลุค-ฟลุ๊ค) ต่อยอดจากหนังเรื่อง พี่ชาย My Bromance ที่นับว่าเป็นหนังเกย์เรื่องแรกๆ ที่สร้างความนิยมในไทย ขณะที่เมื่อปรับเป็น 'ซีรีส์วาย' จึงมีการเพิ่มเติมคู่อื่นๆ เข้ามาให้อิ่มในเรื่องด้วย
- นิทานพันดาว 1,000 stars : ภูผา-เจียร (เอิร์ท-มิทซ์) จากที่เจียรเป็นลูกคนรวยที่ใช้ชีวิตสุดโต่งไปวันๆ หลังจากรถชน เขาก็ได้รับบริจาคหัวใจจากทอฝัน หญิงสาวที่เป็นครูอาสาบดอย เขาจึงตั้งใจจะใช้ชีวิตให้มีคุณค่าสมกับที่ได้หัวใจมา เจียรไปเป็นครูบดอยและพบกับภูผา เจ้าหน้าที่หนุ่มที่ทอฝันเคยรัก ทั้งคู่จึงได้เริ่มผูกความสัมพันธ์กัน
- The Cupid Coach โค้ชลับสลับรัก : มอแกนซ์-ลาเต้ (พีช-ตี้) ซีรีส์ที่สร้างขึ้นเพื่อโปรโมทการท่องเที่ยวจังหวัดขอนแก่น โดยจากที่นักฟุตบอลหนุ่มอย่างลาเต้เข้าใจว่าตัวเองหลงรักที่ภูติท เขาขอพรให้พบรักแท้ แต่คิวปิดอย่างมอแกนซ์กลับลงมาเพื่อเป็นคนรักของลาเต้ซะเอง
- Brother รักนะน้องชาย รักนายครับผม : ปราบ-ชล (โพล์-ภู) นักเรียนสองคนที่ไม่ถูกกัน ต้องมาอยู่ร่วมบ้านในฐานะพี่ชาย-น้องชายเพราะพ่อแม่ของทั้งสองแต่งงานกัน ความสัมพันธ์เลยได้พัฒนาเป็นความรัก



ภาพที่ 2.4 Rocket Media lab4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 Rocket Media lab5

## บทสรุปและก้าวต่อไป

จากทั้งหมดที่กล่าวมา เป็นการสำรวจซีรีส์วายไทยเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ยังมีอีกหลายเรื่องที่อยู่บนแพลตฟอร์มอื่นที่เราไม่ได้สำรวจ จึงไม่อาจเหมาได้ว่าซีรีส์วายไทยทั้งหมด ณ เวลานั้นตอบรับต่อสังคมที่พุดถึงประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศมากนักน้อยแค่ไหน แต่ก็พบว่าซีรีส์วายไทยส่วนหนึ่งมีแนวโน้มจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี โดย 3 เรื่องที่โดดเด่นในกลุ่มที่เราได้สำรวจ ซึ่งได้แก่ แปลรักฉันด้วยใจเธอ, ด้ายแดง และ นิทานพันดาว ล้วนแต่เป็นเรื่องที่ได้รับการนิยมนิยมและได้รับคำชื่นชมจนติดเทรนด์ทวิตเตอร์ในช่วงเวลาที่ออกอากาศอยู่ตลอด

และเมื่อพิจารณาพร้อมกับซีรีส์ในแพลตฟอร์มอื่นๆ อย่างเช่น นัปลิขจะจูบ ที่ออกอากาศทางช่อง 3 ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ 2021 ที่หยิบเอาข้อวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับซีรีส์วายมาขยี้อีกหนึ่งที่หนึ่ง ผ่านกระบวนการเขียนบทซีรีส์วายในตัว เรื่องที่ตัวละครนัปลิขจะต้องพยายามแก้ปัญหาหรือให้คำอธิบายกับประเด็นเหล่านี้ ก็แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตเนื้อหาวาย (ส่วนใหญ่เป็นนิยายมาก่อนที่จะถูกนำมาสร้างเป็นซีรีส์) รับรู้และพยายามแสดงความตระหนักถึงปัญหาของเนื้อหาวายอยู่ไม่น้อยทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่เมื่อดูภาพรวมแล้วยังคงพูดได้ว่าซีรีส์วาย เป็นจักรวาลของชายแท้รักชายแท้ มีซีรีส์ยาวกว่าครึ่งที่ยังคงชัดเจนในความเป็น ‘แฟนตาซี’ ยืนยันในความเป็นชายด้วยภาพสเตอริโอไทป์แบบเก่าๆ เช่น การเตะฟุตบอล การเรียนวิศวะ หรือการใช้สรรพนามแบบ กู-มึง-ไอ้สัส แต่ขณะเดียวกันในความเป็นชายแท้นั้นก็ยังคงมีภาพของฝ่ายรุก-ฝ่ายรับที่ชัดเจน ผ่านการใช้สรรพนามผัว-เมีย และการใช้สูตรร่างสูง-ร่างบาง ในการนำเสนออยู่

และขณะที่สังคมกำลังให้ความสำคัญกับสิทธิ เสรีภาพ และการต่อต้านค่านิยมล้าหลัง พบว่าอีกค่านิยมที่เด่นชัดในซีรีส์วายคือการเซดซุ SOTUS ซึ่งปรากฏชัดในซีรีส์วายที่มีฉากหลังเป็นสังคมมหาวิทยาลัย ทั้งยังกดทับตัวละครเพศอื่นเช่น การใช้ตัวละครตุ๊ดมาเป็นตัวเปรียบเทียบกับให้เห็นบุคลิกที่แตกต่างกับหนุ่มวาย หรือการให้ตัวละครฝ่ายหญิงคอยตามกรี๊ดหรือตามขงหนุ่มวาย เหล่านี้ยิ่งสะท้อนภาพของจักรวาลที่มีชายแท้ (หน้าตาดี) เป็นศูนย์กลางได้อย่างชัดเจน

ขณะที่อีกด้านหนึ่ง ซีรีส์วายบางเรื่องก็พยายามไม่วางตัวเป็น ‘แฟนตาซี’ โดยนอกจากจะระมัดระวังเรื่องประเด็นสังคมอย่างการใช้ความรุนแรง SOTUS หรือ sexual harassment ฯลฯ ยังมีบางส่วนที่พยายามให้คำอธิบายเกี่ยวกับเพศสภาพของตัวละครผ่านวิธีการต่างๆ และเลือกอธิบายว่าพวกเขาเป็นเกย์มากกว่าเป็นชายแท้ด้วย ซึ่งนับว่าเป็นนุฟเมนต์ที่น่าติดตามแม้จะยังเป็นส่วนน้อยอยู่มากก็ตาม

## 2.6 สิ่งที่ต้องการจากผู้ผลิตสื่อ

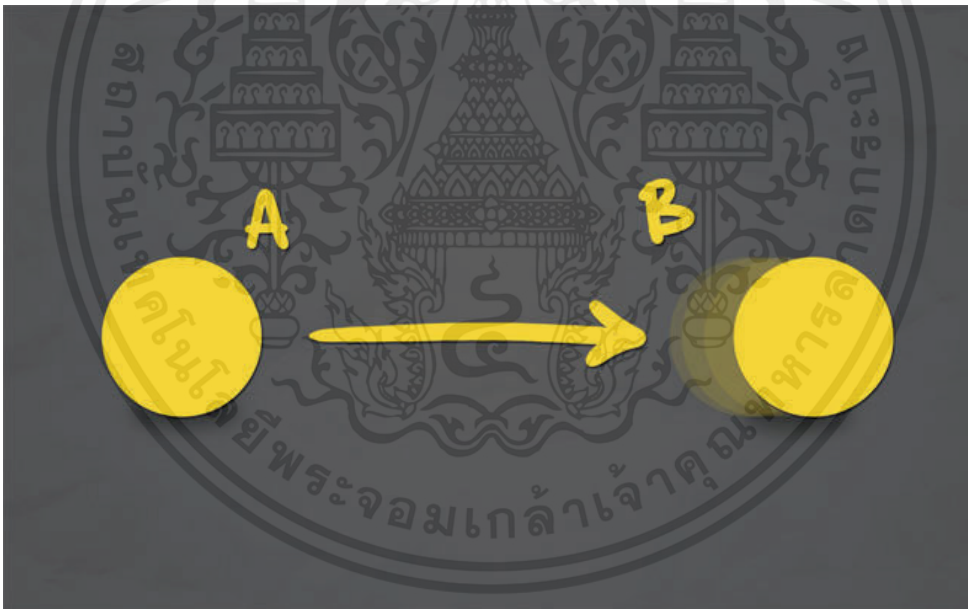
แม้เควีร์เบตจะเป็นปัญหา แต่ไม่ใช่ว่าสื่อจะห้ามกล่าวถึงกลุ่มเพศหลากหลายเลย สื่อมีอาวุธในมือ และมีอิทธิพลต่อผู้ชมจริง ๆ จะไม่ดีกว่าหรือ ที่สื่อประเทศไทย จะเสนอความหลากหลายทางเพศไปพร้อมๆ กับการตระหนักรู้ สร้างสรรค์ภาพที่ไร้อคติ หยุตส่งต่อความเชื่อผิดๆ ที่สร้างความเจ็บปวดให้คนในคอมมูนิตี้ สร้างความตระหนักรู้ให้แก่สังคมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางเพศอย่างรอบด้าน เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเลือกรับชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างเกิดประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อน วงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป

## บทที่ 3

### ข้อมูลการออกแบบ

#### 3.1 กราฟิกเคลื่อนไหวคืออะไร

motion graphic นั้น ถ้าแยกออกเป็นสองคำจะได้คำว่า motion ซึ่งแปลว่า การเคลื่อนไหว และ graphic ซึ่งก็คือ ศิลปะแขนงหนึ่งสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น เช่น แผนภูมิ แผนภาพ การ์ตูน ดังนั้น motion graphic ก็คือ การสร้างภาพด้วยกราฟิกให้มีการเคลื่อนไหวได้ในหลากหลายมิติมันเอง ซึ่งต่างกับ animation ตรงที่ไม่มีตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือมีบทพูด และการตัดฉากสลับเหมือนภาพยนตร์ แต่จะเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับ graphic แทน และใช้การพากย์เสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเรื่องราวที่มีข้อมูลเยอะ เข้าใจยาก ให้ออกมาในรูปแบบที่สนุกและเข้าใจง่ายมากขึ้น



ภาพที่ 3.1 Motion Graphic กราฟิกเคลื่อนไหว

ที่มา : <https://www.banku.me/2011/09/what-is-motion-graphic/>

## 3.2 ประโยชน์ของกราฟิกเคลื่อนไหว

Motion Graphic นับเป็นสื่อที่ตอบโจทย์เป็นอย่างมากในด้านการนำเสนอธุรกิจทุกรูปแบบ โดยการอธิบายเรื่องราวผ่านภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ช่วยสื่อสารได้เข้าถึงอารมณ์ เข้าใจ เห็นภาพ และดึงดูดความสนใจได้มากกว่าภาพกราฟิกธรรมดา

### 3.2.1 เล่าเรื่องได้ชัดเจนมากกว่าภาพนิ่ง

ภาพนิ่งอาจทำให้ผู้รับสารสามารถตีความไปได้อย่างหลากหลายความหมาย แต่โมชันกราฟิกจะมีความคล้ายกับวิดีโอตรงที่ทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจน และตรงประเด็นกับสิ่งที่ผู้สื่อสารต้องการจะสื่อ เห็นได้จากภาพโฆษณาต่าง ๆ ที่แบรนด์นิยมใช้ทั้งทำคอนเทนต์ เพื่อดึงดูดความสนใจและบอกเล่าคุณสมบัติของสินค้า

### 3.2.2 เข้าถึงความรู้สึกผู้รับสารมากกว่าภาพนิ่ง

ช่วยสะท้อนเรื่องราวของแบรนด์ไปยังผู้ชมได้อย่างเข้าถึงอารมณ์ โดยสื่อสารผ่านภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ภาพนิ่งอาจจะสื่อสารได้แค่ในระดับหนึ่ง หลังจากนั้นก็ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของผู้รับสาร

### 3.2.3 สื่อสารได้ครบถ้วนในเวลาไม่มาก

ถึงแม้โมชันกราฟิกจะช่วยให้ผู้รับสารจดจำด้วยการสรุปเนื้อหามาไว้ในวิดีโอสั้นๆ แต่ก็ไม่ควรจะมีเนื้อหามากเกินไป หรือน้อยเกินไป เพราะระยะเวลาที่มีผลต่อการเรียนรู้และการตัดสินใจของผู้รับสาร เนื้อหาในโมชันกราฟิกควรจะสื่อสารได้อย่างชัดเจน กระชับ และครบวัตถุประสงค์ของผู้สื่อสาร

### 3.2.4 ทำให้คอนเทนต์ไม่น่าเบื่อ

เนื่องจากการใช้ทั้งภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวในการสร้างโมชันกราฟิก แน่แน่นอนว่าจะช่วยให้คอนเทนต์มีความน่าสนใจมากกว่าเดิม ช่วยดึงดูดใจผู้รับสารด้วยการเคลื่อนไหวประกอบกับเสียง และ mood and tone ของภาพ สามารถสร้างคอนเทนต์หรืออัตลักษณ์ของแบรนด์ได้ในระยะเวลาสั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 ประเภทของกราฟิกเคลื่อนไหว

กราฟิกเคลื่อนไหวนั้นเป็นเหมือนแอนิเมชันที่มีกราฟิกดีไซน์เป็นตัวสื่อสาร มีอยู่หลากหลายประเภท และแต่ละประเภทก็มีมุมมองและวิธีการใช้งานที่ต่างกัน บางประเภทสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

#### 3.3.1 วิดีโอส่งเสริมการขาย

โฆษณากราฟิกประเภทนี้มักถูกกำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจมากกว่าประเภทอื่น ๆ จะมีการใส่รายละเอียดต่าง ๆ ที่จะช่วยสร้างความรู้สึกอยากซื้อ หรืออยากใช้บริการมากกว่าเดิม

#### 3.3.2 วิดีโอที่ช่วยสร้างอารมณ์

โฆษณากราฟิกประเภทนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดปฏิกิริยา อาจจะเป็นความเข้าใจในเชิงบวก หรืออาจจะเป็นเชิงลบ ขึ้นอยู่กับรากฐานและสังคมของผู้รับสาร โฆษณากราฟิกที่ช่วยสร้างอารมณ์ที่ดีที่สุด จะทำให้ผู้รับสารรู้สึกหรือเกิดปฏิกิริยาบางอย่างทางอารมณ์และความรู้สึก ไม่มากก็น้อย

#### 3.3.3 วิดีโอ Explainer

เพื่อที่จะสื่อสารสิ่งที่ผู้สื่อสารต้องการจะสื่ออย่างชัดเจนและครอบคลุม วิธีการนี้จะช่วยให้โฆษณากราฟิกนั้น สามารถเล่าเรื่องและอธิบายเรื่องที่ยากจะเข้าใจ ได้อย่างครบถ้วนและลึกซึ้ง

#### 3.3.4 ภาพเคลื่อนไหว UI

วิธีการนี้เป็นวิธีการที่มีประโยชน์มาก เมื่อนำเสนอต่อนักพัฒนา อีกทั้งยังสามารถสร้างโฆษณากราฟิกทั้งหมดได้ด้วยผลิตภัณฑ์ UI โดยเฉพาะ

### 3.4 ขั้นตอนงานก่อนการผลิต

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นวางแผนก่อนการผลิตผลงาน รวมถึงการบริหารจัดการโครงการด้วย เนื่องจาก การสร้างผลงานออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวนั้น ต้องอาศัยผู้คนหลายฝ่ายในการทำงานร่วมกัน การวางแผนงานจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจตรงกันและลดการผิดพลาดในการทำงาน ในขั้นเตรียมงานก่อนการผลิตนั้นประกอบไปด้วยขั้นตอน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4.1 ขั้นการวางแผนเนื้อเรื่อง (Story Planning)

เนื้อเรื่องเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ เพราะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของผลงาน เนื้อเรื่องอาจมีที่มาจากวรรณกรรม หนังสือ หรือเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ โดยในขั้นตอนนี้มีขั้นตอนย่อยๆ ดังนี้

### 3.4.2 ขั้นการกำหนดแนวคิด (Idea)

เป็นการกำหนดแนวทางเริ่มต้นว่าต้องการให้ภาพรวมของผลงานเป็นแบบไหน เช่น ตลกขบขัน ซาบซึ้งประทับใจ สื่อสารข้อมูล ซึ่งอาจกำหนดแนวคิดได้จากผลงานสื่ออื่นๆ เช่น วรรณกรรม เรื่องเล่า ตำนาน นิทาน ความเชื่อในสังคมวัฒนธรรม

### 3.4.3 ขั้นการกำหนดเรื่องย่อ (Treatment)

เป็นการกำหนดการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง เป็นการกำหนดแนวทางของเรื่องโดยรวม

### 3.4.4 ขั้นการเขียนบท (Script)

เป็นการกำหนดรายละเอียดทั้งหมดของเรื่อง ทั้งบทพูด บทบรรยาย รวมถึงรายละเอียดทั้งหมดของเรื่อง (วิสิฐ จันมา, 2558, น.41-42) เนื้อเรื่องที่ดีควรจะทำให้ความบันเทิง ดูแล้วสนุกและชวนให้คิด สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมทำให้ผลงานเป็นที่น่าจดจำ และเนื้อเรื่องควรเป็นเรื่องที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่กำหนดไว้

### 3.4.5 ขั้นการออกแบบตัวละคร (Character Design)

เป็นขั้นตอนในการกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละคร โดยเริ่มจากการเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร ทั้งทางด้านกายภาพ (Demographic) อันได้แก่ลักษณะภายนอกเช่น ชื่อ อายุ เพศ รูปร่าง สีผิว สีส้ม หน้าตา เป็นต้น และลักษณะทางด้านจิตภาพ (Psychographic) อันได้แก่ ความชอบ ความเชื่อ ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ส่วนเด่นส่วนด้อย เอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนั้นๆ ขึ้นต่อมาคือการวาดภาพตัวละครเพื่อถ่ายทอดลักษณะที่กำหนดขึ้นมาเป็นรูปธรรมขึ้น การออกแบบตัวละครที่ดีนั้นจะช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวเกิดความดึงดูดน่าสนใจขึ้น

### 3.4.6 ขั้นการออกแบบบทภาพ (Storyboard Design)

ภาพถือเป็นส่วนสำคัญอย่างมากเรียกว่าเป็นแผนผังทั้งหมดในการทำงาน บทภาพคือการปรับเปลี่ยนจากบทที่เป็นตัวอักษรมาเป็นภาพที่มีรายละเอียดของมุกภาพต่างๆ บ่งบอกถึงการดำเนินเรื่อง การแสดงของตัวละคร เสียง และรายละเอียดอื่นๆ บทภาพจะเป็นตัวกำหนดให้ทุกฝ่ายมีความเข้าใจที่ตรงกัน ยังมีความละเอียดและชัดเจนก็จะทำให้ง่ายต่อการผลิต บทภาพที่ดีนั้นควรบอกได้ชัดเจนว่ามีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมถึงอารมณ์ที่บอกผ่านมุกกล้องต่างๆ มุกกล้องที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ต่างกัน เป็นเรื่องที่สำคัญที่บทภาพจะแสดงให้เห็นทิศทาง การเคลื่อนที่ของมุกกล้อง รายละเอียดที่ปรากฏอยู่ในฉากนั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4.7 ขั้นตอนการบันทึกเสียง (Voice Recording)

เป็นขั้นตอนการบันทึกเสียงทุกอย่างที่ปรากฏในผลงาน ได้แก่ เสียงพูด เสียงบรรยาย เสียงประกอบต่างๆ จากนั้นอาจทำการตกแต่งหรือตัดต่อเสียงด้วยโปรแกรมตกแต่งไฟล์เสียง เช่น การปรับแต่งเสียงให้คมชัด ปรับแต่งโทนเสียงให้เหมาะสมกับตัวละคร เสียงทั้งหมดจะถูกกำหนดไว้อย่างสมบูรณ์ก่อนการทำงานภาพ (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550, น.36) สิ่งที่สำคัญในการบันทึกเสียงคือการกำหนดลักษณะ บุคลิกภาพของตัวละคร และการบันทึกเสียงจะเป็นตัวกำหนดระยะเวลาและจำนวนเฟรมในการทำงาน

### 3.4.8 ขั้นตอนการทดสอบเสียงและบทภาพ (Story Reel)

ขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นสุดท้ายของการเตรียมงานก่อนการผลิต จะเป็นการนำเอาภาพจากบทภาพมาตัดต่อกับเสียงพูด เสียงประกอบ เสียงดนตรีบรรเลงในระยะเวลาที่กำหนดไว้ เพื่อดูความเหมาะสมของของเวลา การเล่าเรื่อง มุมภาพ เพื่อเป็นต้นแบบให้นักออกแบบภาพเคลื่อนไหวนำไปผลิตผลงานต่อไป

## 3.5 ขั้นตอนการผลิต (Production)

หลังการเตรียมทุกอย่างในขั้นเตรียมงานก่อนการผลิต (Pre-Production) ครบถ้วนแล้วขั้นต่อมาคือขั้นตอนการผลิตผลงานออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว การกำหนดเวลาในแต่ละฉากและช่วงเวลาในเรื่อง การจัดองค์ประกอบ การกำหนดมุมมองของภาพและฉากทั้งหมดในเรื่อง นำมาสร้างการเคลื่อนไหวตามบทภาพ หลังจากนั้นจะเป็นการเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น การปรับแต่งเวลาให้เหมาะสม การแสดงอารมณ์หรือการขยับปากของตัวละคร หรืออาจการปรับแต่งแสงเงาให้ดูมีบรรยากาศและมีมิติมากขึ้น

ในขั้นนี้เมื่อทำการกราฟิกเคลื่อนไหวเสร็จสมบูรณ์แล้วจะมาถึงขั้นตอนในการบันทึกไฟล์เพื่อนำเสนอ (Rendering) ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะทำการคำนวณและแสดงผลออกมาเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวตามการตั้งค่าต่างๆ โดยในการเรนเดอร์ (Render) ควรคำนึงถึงปัจจัยดังที่ ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550, น. 44-45) กล่าวไว้ สรุปได้ดังนี้

3.5.1 คุณภาพของภาพ (Quality) คือการตั้งค่าความคมชัด (Anti-Alias) หรือความเบลอของวัตถุเมื่อเคลื่อนที่ (Motion Blur)

3.5.2 การบีบอัดไฟล์ (Optimization) คือการกำหนดขนาดของไฟล์ให้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์การใช้งาน เช่นการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กลงเพื่อเหมาะสมกับงานที่นำเสนอในเว็บไซต์

3.5.3 ความละเอียดของภาพ (Resolution) คือการกำหนดความละเอียดของภาพและวิดีโอ โดยกำหนดความกว้างและความยาวที่แสดงผลบนหน้าจอ โดยมีหน่วยเป็น .ppi หรือ .ppc

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.4 สกุลของไฟล์ (Image Format) คือการกำหนดสกุลของไฟล์ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การนำไปใช้งาน ซึ่งชนิดของไฟล์จะแสดงโดยสกุลของไฟล์ โดยทั่วไปมีดังนี้

3.5.4.1 ชนิดของไฟล์รูป ได้แก่ ไฟล์สกุล GIF (Graphic Interchange Formula) นิยมใช้งานในเว็บไซต์เนื่องจากมีขนาดเล็ก ทำให้ใช้เวลาในการดาวน์โหลดน้อย แต่คุณภาพของภาพจะไม่ละเอียดนัก ไฟล์สกุล JPEG (Joint Photographic Expert Group) เป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็กแต่ยังมีความละเอียดของภาพที่สูง และไฟล์สกุล TIFF (Tagged Image File Format) เป็นไฟล์ที่มีคุณภาพของภาพมีความละเอียดสูง แต่ไฟล์ก็มีขนาดที่ใหญ่ตามไปด้วย

3.5.4.2 ชนิดของไฟล์ภาพยนตร์ ได้แก่ ไฟล์สกุล MOV เป็นไฟล์ภาพยนตร์ของ Quick Time Player ไฟล์สกุล AVI เป็นไฟล์ที่ใช้ในโปรแกรม Window Media Player และไฟล์สกุล MPEG (Moving Picture Expert Group) เป็นไฟล์ภาพยนตร์ที่มีความละเอียดพอใช้ และมีขนาดไฟล์ที่เล็ก เหมาะกับการใช้งานในสื่อออนไลน์

### 3.6 ชั้นหลังการผลิต (Post Production)

ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการหลังการผลิต เป็นการเก็บรายละเอียดของผลงานให้สมบูรณ์ เช่น

3.6.1 การปรับแต่งบรรยากาศในภาพ (Envelopmental Animation) เช่นการใส่หมอกควัน ฝุ่น ผ่น การปรับแต่งค่าแสงเงาและสี เป็นต้น

3.6.2 การใส่เทคนิคพิเศษ (Visual Effect Animation) เช่นการใส่ประกายไฟ แสงพิเศษ ตัวอักษร

3.6.3 การรวมภาพทั้งหมด (Composite) การตัดต่อและการนำภาพต่างๆ ที่ผ่านการสร้างการเคลื่อนไหว การใส่บรรยากาศ การใส่เทคนิคพิเศษอื่นๆ แล้วมาประกอบเป็นผลงานที่สมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย แล้วใส่ตัวอักษรชื่อเรื่อง ไตเติล และเครดิตตอนท้ายเรื่อง

3.6.4 นำเสนอผลงาน (Presentation) คือการทำประชาสัมพันธ์เพื่อให้ผลงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่เสร็จสมบูรณ์แล้วเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

การสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวนั้นไม่ได้ถูกสร้างเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว ในปัจจุบันกราฟิกเคลื่อนไหวมีบทบาทอย่างมากต่องานสื่อหลากหลายด้าน เนื่องจากสามารถสื่อเรื่องราวต่างๆ และทำให้เนื้อหานั้นมีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น กระบวนการในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวของแต่ละองค์กรหรือสตูดิโอ นั้นมีกระบวนการหลักๆ ไม่แตกต่างกันนัก อาจมีการยืดหยุ่นสลับขั้นตอนในบางขั้นตอน เนื่องจากในปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีความก้าวหน้าอย่างมาก เทคโนโลยีและอุปกรณ์บางตัวช่วยอำนวยความสะดวกและลดขั้นตอนบางขั้นในการออกแบบ แต่หัวใจสำคัญของงานออกแบบกราฟิกการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นสื่อใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เคลื่อนไหวคือความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะทางด้านศิลปะ รวมไปถึงศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง ที่สะท้อนความคิดอารมณ์ และสื่อสารข้อมูลที่มีคุณค่าไปสู่ผู้รับชม

### 3.7 ประวัติความเป็นมาของโมชันกราฟิก

เนื่องจากไม่มีคำจำกัดความที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากลของกราฟิกเคลื่อนไหวการเริ่มต้นอย่างเป็นทางการของรูปแบบศิลปะจึงไม่เป็นที่ถกเถียงกัน มีการนำเสนอที่สามารถจัดประเภทเป็นกราฟิกเคลื่อนไหวได้ในช่วงต้นปี 1800 ไมเคิล Betancourt เขียนครั้งแรกในเชิงลึกการสำรวจประวัติศาสตร์ของสนามเสียงฐานรากในเพลงภาพและภาพยนตร์นามธรรมทางประวัติศาสตร์ของปี ค.ศ. 1920 โดยวอลเธอร์ รัทท์แมน , ฮันส์ริกเตอร์ , ไวคิงเอ็กเกลิงและออสการ์ พิชซิงเกอร์

ประวัติความเป็นมาของกราฟิกเคลื่อนไหวนั้น มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับประวัติของคอมพิวเตอร์ กราฟิกเนื่องจากพัฒนาการใหม่ของกราฟิกที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์นำไปสู่การใช้การออกแบบการเคลื่อนไหวที่กว้างขึ้นโดยไม่อิงจากแอนิเมชันฟิล์มกรองแสง คำว่าโมชันกราฟิก มีต้นกำเนิดมาจากการตัดต่อวิดีโอดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจจะเป็นไปตามเทคโนโลยีที่ใหม่กว่า กราฟิกสำหรับโทรทัศน์เดิมเรียกว่าการออกแบบการออกอากาศ

### 3.8 Storyboard

สตอรี่บอร์ดคือเค้าโครงภาพที่ระบุลำดับฉากในภาพยนตร์ ซึ่งจะแจกแจงเป็นแต่ละเฟรมหรือแผ่นภาพ โดยแต่ละแผ่นภาพประกอบด้วยตัวขึ้นภาพ ทิศทางกล้อง บทสนทนา หรือรายละเอียดที่เกี่ยวข้องอื่นๆ

สตอรี่บอร์ดมักจะเหมือนกับการ์ตูนช่องมาก ซึ่งจะมีภาพร่างของฉากและตัวละครประกอบอยู่ในแต่ละแผ่นภาพ สตอรี่บอร์ดอาจวาดโดยนักวาดสตอรี่บอร์ด หรือสร้างขึ้นบนคอมพิวเตอร์โดยใช้แอปและแม่แบบสตอรี่บอร์ดต่างๆ ก็ได้

ผู้สร้างภาพยนตร์และผู้สร้างวิดีโอจำนวนมากใช้สตอรี่บอร์ดในระหว่างขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ เพื่อช่วยแบ่งย่อยแนวคิดและลำดับภาพ รวมถึงถ่ายทอดแนวคิดของตนลงบนแผ่นภาพก่อนเริ่มถ่ายทำ ประกอบด้วยดังนี้

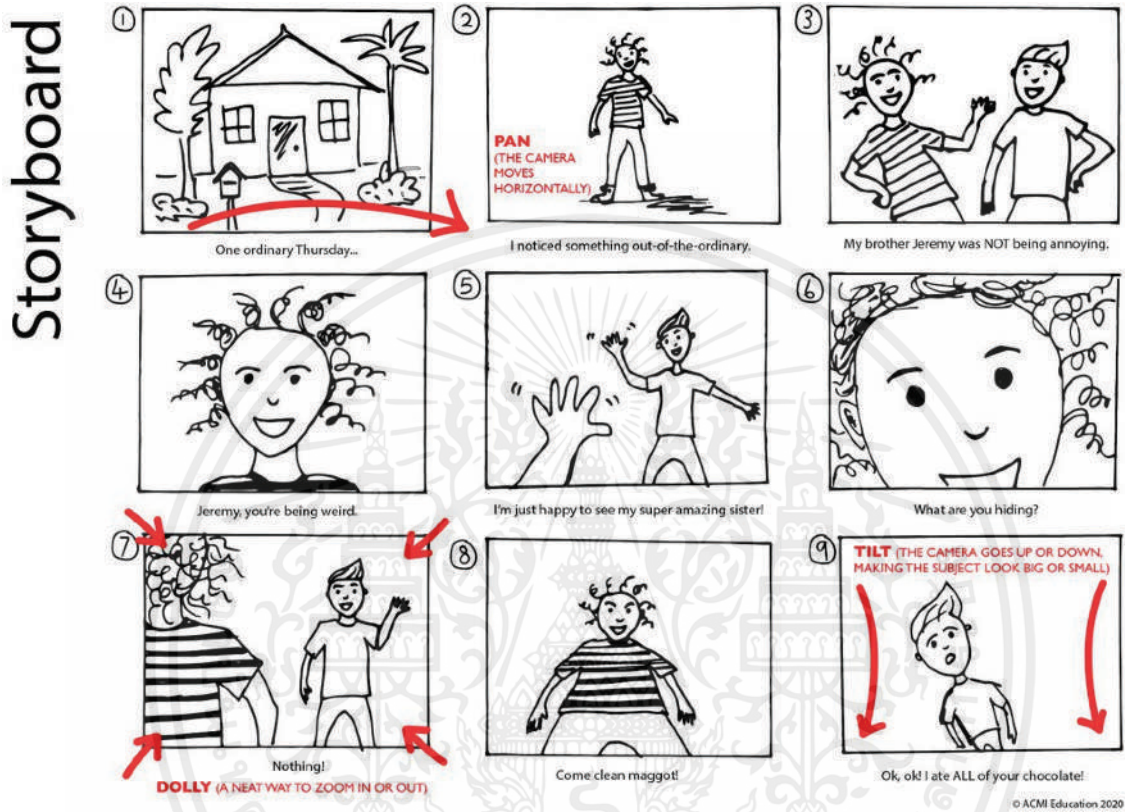
3.8.1 ภาพวาด ภาพร่าง รูปภาพหรือรูปถ่าย เพื่อแสดงลำดับวิดีโอในแต่ละเฟรม

3.8.2 คำอธิบายข้อตภาพเพื่อให้บริบทเพิ่มเติม (เช่น มุมกล้อง การจัดแสง บทสนทนา และการแสดง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.3 ลูกศรเพื่อระบุการเคลื่อนไหวของกล้องและ/หรือการเคลื่อนไหวของตัวละคร นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพื่อแสดงว่าแต่ละช็อตเชื่อมต่อกับเฟรมต่อไปอย่างไร

3.8.4 ข้อกำหนดเฉพาะช็อตภาพ เช่น ขนาด ความยาวของเลนส์ และองค์ประกอบ



ภาพที่ 3.8 storyboard

ที่มา : [https://www.google.com/url?](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.acmi.net.au%2Feducation%2Fschool-program-and-resources%2Fscript-storyboard%2F&psig=AOvVaw3AJvqfQhnH4NBoA3sbF1XL&ust=1687845650791000&source=images&cd=vfe&ved=0CA4QjRxqFwoTCNDNpZih4P8CFQAAAAAdAAAAABAI)

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.acmi.net.au%2Feducation%2Fschool-program-and-resources%2Fscript-storyboard%2F&psig=AOvVaw3AJvqfQhnH4NBoA3sbF1XL&ust=1687845650791000&source=images&cd=vfe&ved=0CA4QjRxqFwoTCNDNpZih4P8CFQAAAAAdAAAAABAI>

ภาพที่ 3.9 Character Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่มา : <https://www.cmucollege.com/blog/a-career-as-a-creature-and-character-designer-awaits-you/>

### 3.9 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบคาแรกเตอร์ หมายถึง การออกแบบตัวการ์ตูนหรือตัวละครให้เหมาะสมตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ไม่ว่าจะเป็นเพศ อายุ สีผม สีผิว การแต่งกาย จุดเด่น บุคลิก ประวัติความเป็นมา และรายละเอียดอื่นๆ ซึ่งการออกแบบคาแรกเตอร์ที่ตีนั้นยังตัวละครของเรามีจุดเด่นหรือบุคลิกที่เป็นตัวของตัวเองมากเท่าไร ก็จะทำให้ตัวละครดูสมจริง มีหลักการออกแบบดังนี้

#### 3.9.1 การกำหนดเป้าหมายของตัวละคร

**เน้นจิตใจผู้ชม :** หาจุดร่วมของตัวละครกับกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจง่าย มีอารมณ์ร่วม

**เน้นภาพลักษณ์ :** เป็นมิตร น่ารัก ไม่เป็นทางการ

**เน้นผลิตสินค้า :** หลากตัวละครได้ง่าย มีภาพ มีिम การใช้สีชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.9.2 การกำหนดภาพรวมงาน เส้นและรูปทรงเป็นสิ่งที่สื่อความบางอย่างได้

เส้น(Line) หมายถึง จุดหลาย ๆ จุด นับไม่ถ้วน เรียงต่อกัน ทำให้เกิดลักษณะเคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่ผู้ลากกำหนด ในทางศิลปะ เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างทุกสิ่ง สามารถแสดงความรู้สึกในตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น งานจิตรกรรมของไทย จีน และญี่ปุ่น ล้วนมีเส้นเป็นหัวใจของการแสดงออก เส้นที่เป็นพื้นฐานในการสร้างภาพ มี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง และ เส้นโค้ง ส่วนเส้นอื่น ๆ นั้นเกิดจากการประกอบกันของเส้นตรงและเส้นโค้ง เช่น เส้นหยัก เกิดจากเส้นตรงมาประกอบกัน เส้นโค้งประกอบเข้าด้วยกัน จะได้เส้นลูกคลื่น เป็นต้น

- 3.9.2.1 เส้นตรง ให้ความรู้สึก แข็งแรง เข้มแข็ง ความราบเรียบ ความสง่า หนักแน่น
- 3.9.2.2 เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก นุ่มนวล อ่อนหวาน เลื่อนไหล ต่อเนื่อง เคลื่อนไหว
- 3.9.2.3 เส้นหยัก ให้ความรู้สึก หักเหว ขัดแย้ง ความรุนแรง
- 3.9.2.4 เส้นเฉียง ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว พุ่งทะยาน ความไม่มั่นคง
- 3.9.2.5 เส้นประ ให้ความรู้สึก แตกแยก ไม่เป็นระเบียบ ตื่นเต้น ไม่ต่อเนื่อง

ภาพที่ 3.9 Character design การออกแบบคาแรกเตอร์โดยใช้เส้น และรูปร่างที่ต่างกัน  
ย่อมทำให้ความรู้สึกที่ต่างกัน

ที่มา : <https://lucielock.wordpress.com/2020/11/10/beginning-character-design-anger/>

### 3.10 วรรณะสี

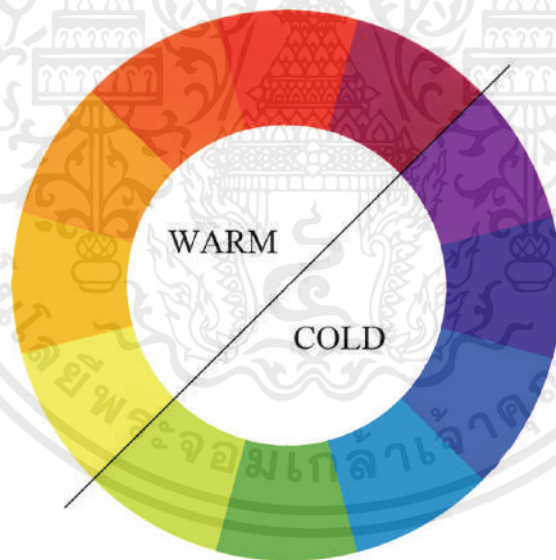
วรรณะของสี คือสีที่ทำให้มีความรู้สึกร้อนหรือเย็น โดยวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

### 3.10.1 สีวรรณะร้อน

วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดง และสีม่วง สีใน วรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไป กว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

### 3.10.2 สีวรรณะเย็น

วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสี วรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึง เป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น



ภาพที่ 3.10 สีวรรณะร้อนและเย็น

ที่มา : <https://paint605.weebly.com/3623361936193603363235863629359136263637.html>

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.1 แนวทางการออกแบบภาพ

##### 4.1.1 แนวทางการเล่าเรื่อง 2 แนวทาง ได้แก่

4.1.1.1 Nested Loops เล่าแบบเปิดประเด็นแรกไว้ แล้วนำเสนอเรื่องอื่น ๆ จนตอนหนึ่งจึงพบคำตอบบางอย่าง ที่ช่วยไขคำตอบต่างๆ ในประเด็นก่อนหน้า เป็นลีลาการเล่าที่มีชั้นเชิง มีอุปมาอุปไมย จบอย่างมีสีสัน

Mood and Tone : เสียดสี ประชดประชัน สีสันสดใส

4.1.1.2 ใช้การพูดคุยกับผู้ชม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยเนื้อหาเน้นไปทางอารมณ์และประเด็นความหลากหลายทางเพศในวงการซีรีส์วาย

Mood and tone: เพื่อนเล่าสู่เพื่อน

สรุป ใช้ทั้งสองแนวทางปรับเข้าหากัน เนื่องจากอยากให้โมชันกราฟิกขึ้นนี้ออกมาแบบที่ดูเสียดสี ในขณะเดียวกันก็อย่าให้เหมือนเพื่อนเล่าสู่เพื่อน ไม่เป็นทางการมาก

#### 4.2 แนวทางการออกแบบเนื้อเรื่อง

##### 4.2.1 การกำหนดปัญหาและกลุ่มเป้าหมาย

ออกแบบเนื้อเรื่องเริ่มต้นจากปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวงการซีรีส์วาย ที่อ้างอิงจากพฤติกรรมและกรอบความคิดของคน รวมไปถึงกำหนดกลุ่มเป้าหมายตัวอย่างที่อ้างอิงจากปัญหาดังกล่าว



ภาพที่ 4.2 แผนผังที่เล่าเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ในวงการซีรีส์วาย

### 4.3 โครงเรื่องขยาย

Nested Loops เล่าแบบเปิดประเด็นแรกไว้ แล้วนำเสนอเรื่องอื่น ๆ จนตอนหนึ่ง จึงพบคำตอบบางอย่าง ที่ช่วยไขคำตอบต่างๆ ในประเด็นก่อนหน้า เป็นลีลาการเล่าที่มีชั้นเชิง มีอุปมาอุปไมย จบอย่างมีสีสัน ผสมกับใช้การพูดคุยกับผู้ชม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยเนื้อหาเน้นไปทางอารมณ์และประเด็นความหลากหลายทางเพศในวงการซีรีส์วาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.1 ร่างสคริปต์

ในโลกที่เต็มไปด้วยความเห็นต่างอย่างโชนีเซียลมีเดีย มีการถกเถียงถึงประเด็นซีรี่ย์สวีทในหลาย ๆ แง่มุม ยิ่งกระแสซีรี่ย์สวีทมาแรงมากเท่าไร ยิ่งมีการตั้งคำถามกันมากขึ้น ความเหมาะสมอยู่ที่ตรงไหน และความถูกต้องนั้นใครเป็นคนกำหนด ซีรี่ย์สวีทเป็นกระบอกเสียงให้กลุ่มคนเพศหลากหลาย หรือเป็นเพียงแค่กลไกทางตลาดหลอกให้สาววายกรี๊ดไปวัน ๆ

กลไกทางตลาดที่ว่านั้น เรียกว่า Queerbaiting คือหนึ่งในกลยุทธ์ทางการตลาดที่ล่อลวงเรื่องราวของกลุ่มคนหลากหลายทางเพศมาใช้เป็นจุดขาย เพื่อสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจ โดยที่ขาดความรู้ความเข้าใจ แล้วยังไม่ได้เป็นกระบอกเสียงให้กับกลุ่มคนหลากหลายทางเพศอย่างแท้จริง เรียกว่าง่าย ๆ ว่าเป็นการเอาอัตลักษณ์ทางเพศมาหาเงินนั่นแหละ

และจะไม่พูดถึงก็ไม่ได้ ช่วงหลังมา ซีรี่ย์สวีทไทยได้รับความนิยมอย่างมาก ทั้งในและนอกประเทศ นำรายได้เข้าสู่ประเทศอย่างมหาศาล ท่ามกลางความพินิจหมอนของสาววาย ในทางกลับกัน สังคมยุค ปัจจุบัน กลับเริ่มขมวดคิ้วกับตรรกะและบริบทในโครงเรื่องของซีรี่ย์สวีท จนเกิดกระแสการวิพากษ์วิจารณ์กันว่อนเน็ต

จากการสำรวจซีรี่ย์สวีทไทย 13 เรื่อง ที่ออนแอร์บนแอปสตรีมมิ่งหนึ่ง ได้ข้อสังเกตดังนี้

- ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แมน กว่า 13/13 เรื่อง
- มีตัวละครที่สังคมเรียกว่าตุ๊ด เพื่อแบ่งแยกประเภทกับหนุ่มวาย 10/13 เรื่อง
- มีระบบโหดสเป็นตัวขง 6/13 เรื่อง
- ใช้คำว่า ผัวเมีย ในความสัมพันธ์ 5/13 เรื่อง

ถ้ายังงอยู่ว่า แล้วมันเป็นปัญหาอย่างไร นี่อาจช่วยให้เข้าใจมากขึ้นถึงปัญหาของ Queerbaiting

ซีรี่ย์สวีทได้รับอิทธิพลมาจากนิยายแนว yaoi ของญี่ปุ่น ที่มักจะให้ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งคู่ออกสาวหรือดูอ่อนหวานมากกว่าอีกฝ่าย เพื่อที่จะสามารถแปะป้ายให้เห็นว่าใครเป็นรุกใครเป็นรับ บทบาทรุก-รับที่ว่าจะมีลักษณะตายตัว คงที่ และไม่สามารถสลับได้ ซีรี่ย์สวีทยังติดหล่มอยู่กับ heteronormativity คือบรรทัดฐานของรักต่างเพศ สุดท้ายแล้วถึงจะเป็นซีรี่ย์ ชายรักชาย ก็ยังหลุดจากความเป็นชายและความเป็นหญิงไม่ได้อยู่ที่ไหนจะเรื่อง gender role ที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมมาย มองหาว่าบทบาทบนเตียงเป็นอย่างไร ใครเป็นผัวใครเป็นเมีย

อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงแล้ว เธอ! ในโลกนี้มีความหลากหลายมากกว่าที่เราเห็นในจอ ชีวิตจริงมันไม่ได้ง่ายขนาดนั้น มี queer youth อีกมากมายที่กำลังค้นหาตัวตนและทำเข้าใจเรื่องเพศผ่านสื่อซีรีส์วาย และบางครั้งชุดความคิดเหล่านี้ ก็ทำให้หลาย ๆ คน ไม่กล้าแสดงออกแบบที่ตัวเองเป็นจริง ๆ เพียงเพราะไม่ตรงกับสิ่งที่สังคมวางไว้

**อย่างน้อยที่สุด ถ้ายังใช้อัตลักษณ์ทางเพศของคนอื่นในการหากิน คงไม่มากไปใช้ไหมถ้าจะขอให้ทำมันด้วยความตั้งใจ และเจตนาที่ดี**

ซีรีส์วาย ไม่จำเป็นต้องขับเคลื่อนสังคม ? หลายๆ คนบอกว่า ก็เราดูเพื่อความบันเทิงนี่ ทำไมจะต้องขับเคลื่อนอะไรมากมาย แต่ประเด็นก็คือ มีอีกหลายคนที่ยกแยะไม่ได้ว่าอะไรจริงหรือไม่จริง คิดว่าคุณเคยทุกคู่ต้องเป็นแบบที่เห็นในซีรีส์ เมื่อซีรีส์วายเข้าสู่กระแสหลักแล้ว เราจำเป็นจะต้องทำให้ภาพแทนของชายรักชาย หรืออื่น ๆ ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด เพราะเราต้องยอมรับว่าสื่อมีอิทธิพลกับความคิดของคนดูจริง ๆ

แม้เครียร์เบตจะเป็นปัญหา แต่ไม่ใช่ว่าสื่อจะห้ามกล่าวถึงกลุ่มเพศหลากหลายเลย สื่อมีอาวุธในมือ และมีอิทธิพลต่อผู้ชมจริง ๆ สื่อที่ดีควรนำเสนอความหลากหลายทางเพศไปพร้อมๆ กับการตระหนักรู้ สร้างสรรค์ภาพที่ไร้อคติ หยุดส่งต่อความเชื่อผิดๆ ที่สร้างความเจ็บปวดให้คนในคอมมูนิตี้ สร้างความตระหนักรู้ให้แก่สังคมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางเพศอย่างรอบด้าน เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเลือกรับชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างเกิดประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อน วงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป

## บทที่ 5

### การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

#### 5.1 แนวทางการออกแบบตัวละคร

##### การนำเสนอแบบร่างคาแรกเตอร์

คาแรกเตอร์ ภาพตัวอย่างสูตรสำเร็จซีรีส์วาย สำหรับครั้งนี้ ได้นำแบบร่างทั้งหมดมาใช้ เพราะภาพและสีค่อนข้างสัมพันธ์กับเนื้อหาและน้ำเสียงที่ใช้ในการเล่า



ภาพ 5.1 ตัวอย่าง “ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแมนกว่าอีกฝ่าย”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 5.2 ตัวอย่าง “มีโซตัสเป็นตัวขง”



ภาพ 5.3 ตัวอย่าง “ตัวละครที่สังคมเรียกว่าตุ๊ด”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบ นายทุนกับความหลากหลายทางเพศ ที่ใช้เป็นภาพคนจมูกยาว ในขณะที่พูดสนับสนุนเพศเท่าเทียม จะสื่อถึงการพูดโกหกไปงั้น ไม่มีความจริงในสิ่งที่พูดออกมา



ภาพ 5.4 “นายทุนกับความหลากหลายทางเพศ”



ภาพ 5.5 “นักแสดงซีรี่ย์สวยกับความหลากหลายทางเพศ”

เป็นภาพนักแสดงชาย 2 คน ที่ดูจะตรงตามมาตรฐานความงาม กำลังชนแก้วเฉลิมฉลองในเม็ดเงิน

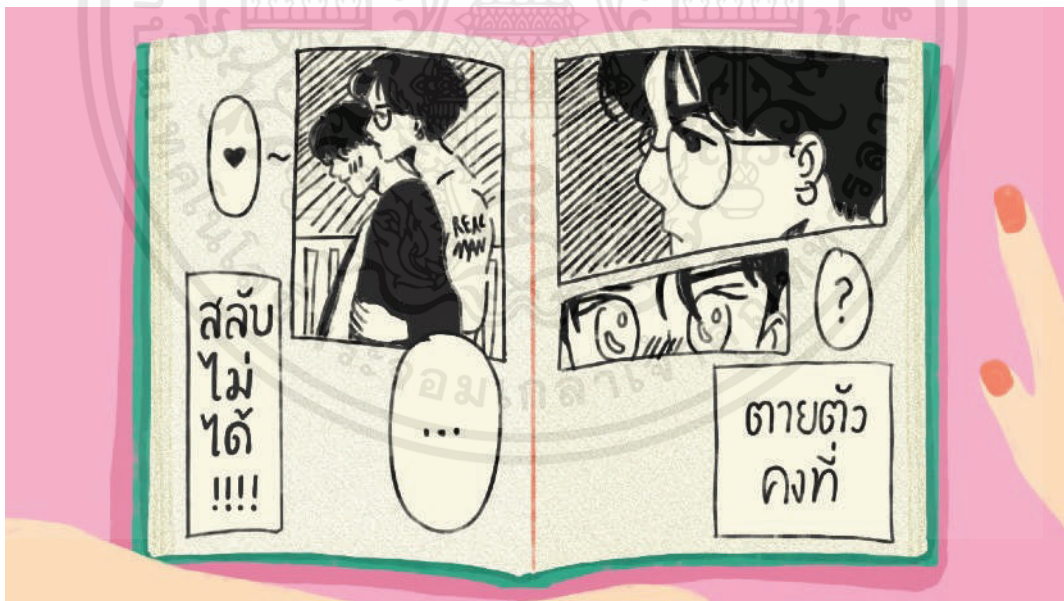
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบ ต้นกำเนิดวัฒนธรรมวาย ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากนิยายวายของญี่ปุ่น



ภาพ 5.6 “นิยาย boy’s love”

ซึ่งมังงะวายญี่ปุ่นมักจะให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแมนหรือออกสาวมากกว่าอีกฝ่าย เหมือนเป็นการแปะป้ายว่าใครเป็นรุก ใครเป็นรับ ซึ่งบทบาทถูกรับที่ว่าตายตัว คงที่ และไม่สามารถสลับได้

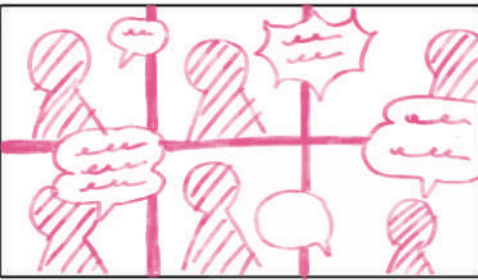
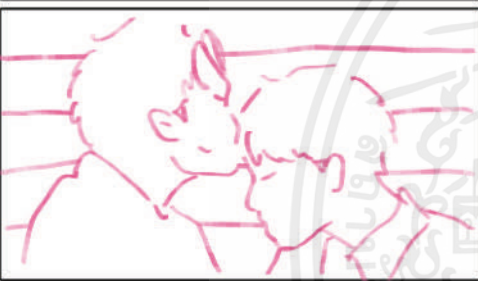



ภาพ 5.7 “มังงะวายของญี่ปุ่น”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

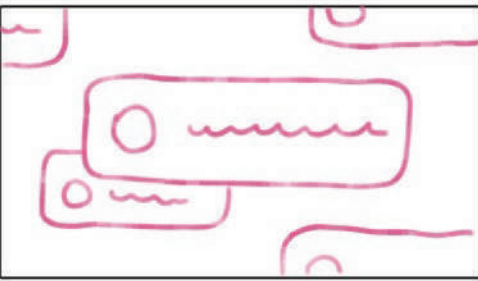
## 5.2 แนวทางการออกแบบสตอรี่บอร์ด

ขั้นตอนการออกแบบสตอรี่บอร์ด มีการวางเนื้อหามานดูสดใส น่ารัก เข้าถึงง่าย โดยจะเน้นไปที่เสียงที่จะใช้เสียดสี ประชดประชัน เพื่อเพิ่มอารมณ์ที่หลากหลายให้กับตัวงาน

<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> <p>TRENDING IN THAILAND</p> <p>1 #ซีรีส์สวย +0.9K TWEETS ↑</p>	<p>Scene:</p> 
<p>ในโลกที่เต็มไปด้วยความเห็นต่างอย่างโชนีลมีเดีย มีการถกเถียงถึงประเด็นซีรีส์สวยในหลาย ๆ</p>	<p>ยิ่งกระแสซีรีส์สวยมาแรงมากเท่าไร ยิ่งมีการตั้งคำถามกันมากขึ้น</p>	<p>ซีรีส์สวยเป็นกระบอกเสียงให้กับกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ</p>
<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> <p>"QUEERBAITING"</p>
<p>ซีรีส์สวยเป็นกระบอกเสียงให้กับกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ</p>	<p>หรือเป็นแคคอลลูกทางตลาด ที่หลอกให้สาววยกรี๊ดไปวัน ๆ</p>	<p>กลไกทางตลาดที่ว่า เรียกว่า Queerbaiting</p>
<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 
<p>หนึ่งในกลยุทธ์ทางการตลาดที่สื่อนำเรื่องราวของกลุ่มคนหลากหลายทางเพศมาใช้เป็นจุดขาย</p>	<p>โดยที่ขาดความรู้ความเข้าใจ แคมยังไม่ได้เป็นกระบอกเสียงให้กับกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ</p>	<p>เรียกง่าย ๆ ว่าเป็นการเอาอัตลักษณ์ทางเพศมาหากินนั่นแหละ</p>
<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 
<p>ปัจจุบันซีรีส์สวยไทยได้รับความนิยมอย่างมาก ทั้งในและนอกประเทศ</p>	<p>รับกานำรายได้เข้าสู่ประเทศอย่างมหาศาล. มีอนุญาตให้</p>	<p>ท่ามกลางความพินิจหมอนของสาววย</p>

มีการกำหนดการเคลื่อนไหวของภาพเพื่อให้สอดคล้องกันในแต่ละฉาก

Scene:



จนเกิดกระแสการวิพากษ์วิจารณ์กันว่อนเน็ต

Scene:



สำรวจซีรีส์วายไทย 13 เรื่อง ที่ออนแอร์บนแอปสตรีมมิ่งหนึ่ง

Scene:



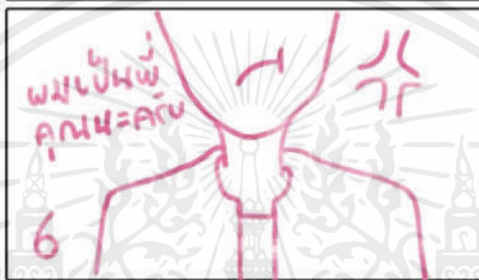
ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแมนกว่าอีกฝ่าย 13/13 เรื่อง

Scene:



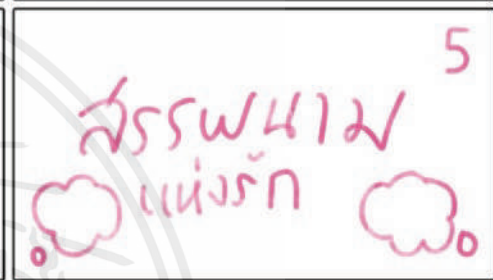
มีตัวละครที่สังคมเรียกว่าตัด เพื่อแบ่งแยกประเภทกับหนุ่มวาย 10/13 เรื่อง

Scene:



มีระบบไซตัสเป็นตัวขง 6/13 เรื่อง

Scene:



ใช้คำว่าผัวเมียในความสัมพันธ์ 5/13 เรื่อง

Scene:



ถ้ายังงอยู่ว่า แล้วมันเป็นปัญหาอย่างไร นี่อาจช่วยให้เข้าใจมากขึ้นถึงปัญหาของ Queerbaiting

Scene:



ซีรีส์วายได้รับอิทธิพลมาจากนิยายแนว yaoi ของญี่ปุ่น

Scene:



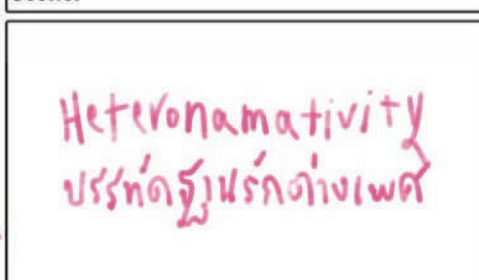
ที่มักจะให้ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งดูออกสาวหรือดูอ่อนหวานมากกว่าอีกฝ่าย

Scene:



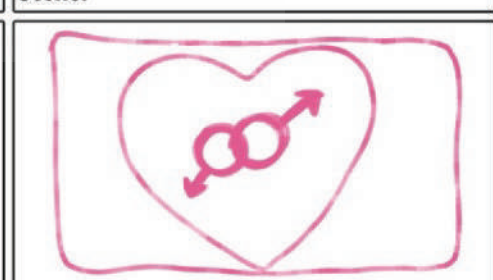
เพื่อที่จะสามารถปะป้ายให้เห็นว่าใครเป็นรักใครเป็นรับ

Scene:



ซีรีส์วายยังติดหล่มอยู่กับ heteronormativity คือบรรทัดฐานของรักต่างเพศ

Scene:


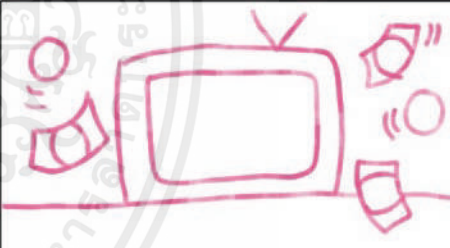


สุดท้ายแล้วถึงจะเป็นซีรีส์ ชายรักชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> <p>Gender Role บทบาททางเพศ</p>	<p>Scene:</p> 
<p>ก็ยังหลุดจากความเป็นชายและความเป็นหญิงไม่ได้</p>	<p>ไหนจะเรื่อง gender role ที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมมา</p>	<p>มองหว่าบทบาทบนเตียงเป็นอย่างไร ใครเป็นผัว ใครเป็นเมีย</p>

<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 
<p>อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริงแล้ว เธอ! โลกนี้มันมีความหลากหลายมากกว่าที่เราเห็นในจอ</p>	<p>ชีวิตจริงมันไม่ได้ง่ายขนาดนั้น</p>	<p>มองหว่าบทบาทบนเตียงเป็นอย่างไร ใครเป็นผัว ใครเป็นเมีย</p>

<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> <p>ไม่ตรงกับ สิ่งที่สังคมวางไว้</p>	<p>Scene:</p> 
<p>มี queer youth อีกมากมายที่กำลังค้นหาตัวตน และทำเข้าใจเรื่องเพศผ่านสื่อโซเชียล</p>	<p>บางครั้งชุดความคิดเหล่านี้ ก็ทำให้หลาย ๆ คน ไม่กล้าแสดงออกแบบที่ตัวเองเป็นจริง ๆ</p>	<p>ถ้ายังใช้อัตลักษณ์ทางเพศในการหากิน คงไม่มากไปใช่ไหมถ้าจะขอให้ทำมันด้วยเจตนาที่ดี</p>

<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 	<p>Scene:</p> 
<p>หลายๆ คนบอกว่า ก็เราดูเพื่อความบันเทิงนี้ ทำไม่จะต้องซบเคลื่อนอะไรมากมาย</p>	<p>บางครั้งชุดความคิดเหล่านี้ ก็ทำให้หลาย ๆ คน ไม่กล้าแสดงออกแบบที่ตัวเองเป็นจริง ๆ</p>	<p>ถ้ายังใช้อัตลักษณ์ทางเพศในการหากิน คงไม่มากไปใช่ไหมถ้าจะขอให้ทำมันด้วยเจตนาที่ดี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากท้ายที่สุด จะย้อนกลับมาคล้ายๆ ฉากแรกที่เปิด เพื่อย้อนไปที่จุดประสงค์ที่ว่า เพื่อที่จะให้ผู้ชม สามารถเลือกเข้าชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อนวงการซีรีส์วายให้ดีขึ้นต่อไป

<p>Scene:</p>  <p>แม้เคย์เวิร์เบตจะเป็นปัญหา</p>	<p>Scene:</p>  <p>แต่ไม่ใช่ว่าสื่อจะห้ามกล่าวถึงกลุ่มเพศหลากหลายเลย</p>	<p>Scene:</p>  <p>สื่อมีอาวุธในมือ</p>
<p>Scene:</p>  <p>และมีอิทธิพลกับผู้ชมจริง ๆ</p>	<p>Scene:</p>  <p>สื่อที่ดีควรนำเสนอความหลากหลายทางเพศไปพร้อมๆ กับการตระหนักรู้ ภาพที่ไร้อคติ</p>	<p>Scene:</p>  <p>หยุดส่งต่อความเชื่อผิด ๆ</p>
<p>Scene:</p>  <p>ที่สร้างความเจ็บปวดให้กับคนในคอมมูนิตี</p>	<p>Scene:</p>  <p>เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเลือกเข้าชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างเกิดประสิทธิภาพ</p>	<p>Scene:</p>  <p>และสามารถขับเคลื่อน วงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ผลงานสำเร็จ

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว “เควิียร์เบทในวงการซีรีส์วาย” ได้สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามขอบเขต ดังนี้

#### 6.1 สคริปต์ (Script)

ในโลกที่เต็มไปด้วยความเห็นต่างอย่างโหดเหี้ยมมีเดีย มีการถกเถียงถึงประเด็นซีรีส์วายในหลาย ๆ แง่มุม ยิ่งกระแสซีรีส์วายมาแรงมากเท่าไร ยิ่งมีการตั้งคำถามกันมากขึ้น ความเหมาะสมอยู่ที่ตรงไหน และความถูกต้องนั้นใครเป็นคนกำหนด ซีรีส์วายเป็นกระบอกเสียงให้กลุ่มคนเพศหลากหลาย หรือเป็นเพียงแค่อกลไกทางตลาดหลอกให้สาววายกรี๊ดไปวัน ๆ

กลไกทางตลาดที่ว่านั้น เรียกว่า Queerbaiting คือหนึ่งในกลยุทธ์ทางการตลาดที่ล่อลวงเรื่องราวของกลุ่มคนหลากหลายทางเพศมาใช้เป็นจุดขาย เพื่อสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจ โดยที่ขาดความรู้ความเข้าใจ แล้วยังไม่ได้เป็นกระบอกเสียงให้กับกลุ่มคนหลากหลายทางเพศอย่างแท้จริง เรียกว่า ว่าเป็นการเอาอัตลักษณ์ทางเพศมาหากินนั่นแหละ

และจะไม่พูดถึงก็ไม่ได้ ช่วงหลังมา ซีรีส์วายไทยได้รับความนิยมอย่างมาก ทั้งในและนอกประเทศ นำรายได้เข้าสู่ประเทศอย่างมหาศาล ท่ามกลางความฟินจิกหมอนของสาววาย ในทางกลับกัน สังคมยุค ปัจจุบัน กลับเริ่มขมวดคิ้วกับตรรกะและบริบทในโครงเรื่องของซีรีส์วาย จนเกิดกระแสการวิพากษ์วิจารณ์กันว่อนเน็ต

จากการสำรวจซีรีส์วายไทย 13 เรื่อง ที่ออนแอร์บนแอปสตรีมมิ่งหนึ่ง ได้ข้อสังเกตดังนี้

- ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แมน กว่า 13/13 เรื่อง
- มีตัวละครที่สังคมเรียกว่าตุ๊ด เพื่อแบ่งแยกประเภทกับหนุ่มวาย 10/13 เรื่อง
- มีระบบโซตัสเป็นตัวขง 6/13 เรื่อง
- ใช้คำว่า ผัวเมีย ในความสัมพันธ์ 5/13 เรื่อง

ถ้ายังงอยู่ว่า แล้วมันเป็นปัญหาอย่างไร นี่อาจช่วยให้เข้าใจมากขึ้นถึงปัญหาของ Queerbaiting

ซีรีส์วายได้รับอิทธิพลมาจากนิยายแนว yaoi ของญี่ปุ่น ที่มักจะให้ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งคู่ออกสาวหรือคู่อ่อนหวานมากกว่าอีกฝ่าย เพื่อที่จะสามารถแปะป้ายให้เห็นว่าใครเป็นรุกใครเป็นรับไปทับบาทรุก-รับที่ว่าจะมี ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะตายตัว คงที่ และไม่สามารถสลับได้ ซีรีส์วายยังติดหล่มอยู่กับ heteronormativity คือบรรทัดฐานของรักต่างเพศ สุดท้ายแล้วถึงจะเป็นซีรีส์ ชายรักชาย ก็ยังหลุดจากความเป็นชายและความเป็นหญิงไม่ได้ อยู่ดีไหนจะเรื่อง gender role ที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมมาย มองหาว่าบทบาทบนเตียงเป็นอย่างไร ใครเป็นฝ่ายใครเป็นเมีย

อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงแล้ว เธอ! ในโลกนี้มีความหลากหลายมากกว่าที่เราเห็นในจอ ชีวิตจริงมันไม่ได้ง่ายขนาดนั้น มี queer youth อีกมากมายที่กำลังค้นหาตัวตนและทำเข้าใจเรื่องเพศผ่านสื่อซีรีส์วาย และบางครั้งชุดความคิดเหล่านี้ ก็ทำให้หลาย ๆ คน ไม่กล้าแสดงออกแบบที่ตัวเองเป็นจริง ๆ เพียงเพราะไม่ตรงกับสิ่งที่สังคมวางไว้

**อย่างน้อยที่สุด ถ้ายังใช้อัตลักษณ์ทางเพศของคนอื่นในการหากิน คงไม่มากไปใช้ไหมถ้าจะขอให้ทำมันด้วยความตั้งใจ และเจตนาที่ดี**

ซีรีส์วาย ไม่จำเป็นต้องขับเคลื่อนสังคม ? หลายๆ คนบอกว่า ก็เราดูเพื่อความบันเทิงนี่ ทำไมจะต้องขับเคลื่อนอะไรมากมาย แต่ประเด็นก็คือ มีอีกหลายคนที่ยกแยะไม่ได้ว่าอะไรจริงหรือไม่จริง คิดว่าคุณเคยทุกคู่ต้องเป็นแบบที่เห็นในซีรีส์ เมื่อซีรีส์วายเข้าสู่กระแสหลักแล้ว เราจำเป็นจะต้องทำให้ภาพแทนของชายรักชาย หรืออื่น ๆ ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด เพราะเราต้องยอมรับว่าสื่อมีอิทธิพลกับความคิดของคนดูจริง ๆ

แม้เควิียร์เบตจะเป็นปัญหา แต่ไม่ใช่ว่าสื่อจะห้ามกล่าวถึงกลุ่มเพศหลากหลายเลย สื่อมีอาวุธในมือ และมีอิทธิพลต่อผู้ชมจริง ๆ สื่อที่ดีควรนำเสนอความหลากหลายทางเพศไปพร้อมๆ กับการตระหนักรู้ สร้างสรรค์ภาพที่ไร้อคติ หยิบส่งต่อความเชื่อผิดๆ ที่สร้างความเจ็บปวดให้คนในคอมมูนิตี สร้างความตระหนักรู้ให้แก่สังคมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางเพศอย่างรอบด้าน เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเลือกรับชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างเกิดประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อน วงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป

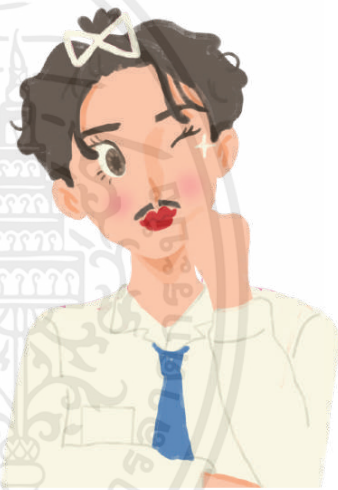
## 6.2 ตัวละคร (Character)



ภาพ 6.1 “ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแมนกว่าอีกฝ่าย”



ภาพ 6.2 “มีระบบโซตัสเป็นตัวขง”



ภาพ 6.3 “ตัวละครที่สังคมเรียกว่าตุ๊ด”



ภาพ 6.4 “นายทุนกับความหลากหลายทางเพศ”

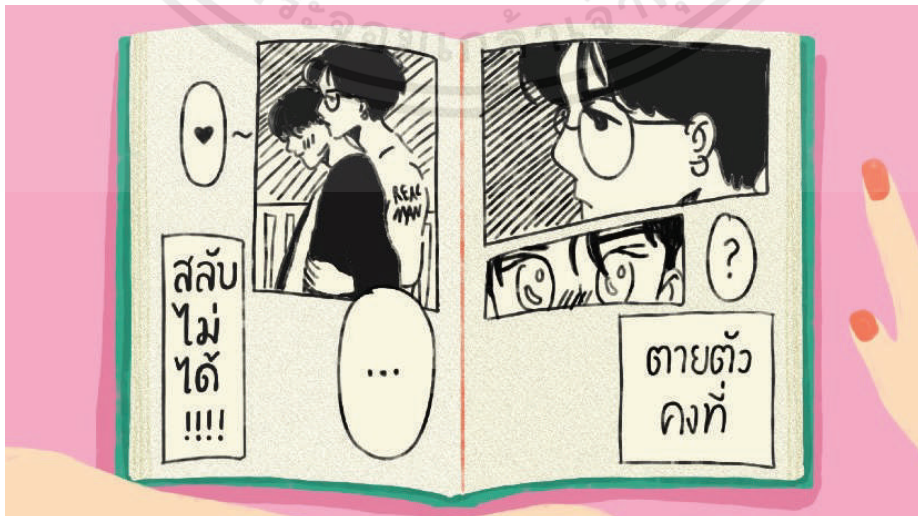
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 6.5 “นักแสดงซีรี่ส์รวยกับความหลากหลายทางเพศ”



ภาพ 6.6 “ต้นกำเนิดวัฒนธรรมวาย”



ภาพ 6.7 “มังงะวายของญี่ปุ่น”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.3 โปสเตอร์ (Poster)



ภาพที่ 6.8 โปสเตอร์หลัก

### 6.4 Interactive postcard



ภาพที่ 6.9 Interactive postcard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic)

ภาพรวมชิ้นทั้งหมด



ภาพที่ 6.10 ภาพรวมงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6 Online content



ภาพที่ 6.11 online content

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 7.1 บทสรุป

“Queerbaiting” เป็นกราฟิกเคลื่อนไหวที่นำเสนอเรื่อง ความหลากหลายทางเพศในวงการซีรีส์วายไทย เรื่องที่ผู้ชมส่วนใหญ่อาจจะมองข้าม เพียงเพราะไม่ใช่เรื่องของตัวเอง และไม่ใช้กลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบโดยตรง เพียงแต่โลกนี้ไม่ได้มีความหลากหลายแค่ที่เราเห็นในจอ สื่อที่ดีจึงจำเป็นต้องทำให้ภาพแทนของเพศต่าง ๆ ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด สร้างสรรค์ภาพที่ไว้อคติ สร้างความตระหนักรู้เรื่องเพศอย่างรอบด้าน เพราะสื่อนั้นมีอิทธิพลต่อความคิดของคนดูจริง ๆ โดยมีเจตนาที่อยากจะให้ผู้ชม สามารถเลือกรับชมและวิจารณ์ผู้ผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถขับเคลื่อนวงการซีรีส์วายไทยให้ดีขึ้นต่อไป

#### 7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

7.2.1 ขอบเขตงานไม่เจาะจงเท่าที่ควร จึงทำให้ระบบการทำงานล่าช้ากว่าที่วางแผน

7.2.2 โปรแกรมที่ใช้ในการทำกราฟิกเคลื่อนไหวเกิดอาการค้างและค้างออกในบางครั้งเนื่องจากใช้พื้นที่และระยะเวลาในการทำแต่ละครั้งนาน อาจทำให้เครื่องมือเกิดอาการค้าง

7.2.3 เนื่องจากมีการวาดรูปในอุปกรณ์ไอแพด และต้องเคลื่อนย้ายไฟล์ผ่านการแอร์ดรอป บางครั้งมีไฟล์ตกหล่น ต้องคอยรีเช็คอยู่เสมอว่าเคลื่อนย้ายไฟล์มาครบไหม

#### 7.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ที่ต้องการนำศิลปนิพนธ์นี้ไปศึกษาและพัฒนาต่อ หากมีอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ ที่มีประสิทธิภาพที่ดี ก็จะสามารถช่วยลดระยะเวลาในการทำงานไปได้ เนื่องจากการทำกราฟิก ต้องอาศัยโปรแกรมที่สามารถเรนเดอร์วิดีโอ หากคอนพิวเตอร์มีประสิทธิภาพที่ไม่พร้อม อาจทำให้เสียเวลาจากอาการค้างของโปรแกรมเมื่อเรนเดอร์คลิปวิดีโอ รวมไปถึงขั้นตอนการเตรียมไฟล์ก็มีความสำคัญอย่างมาก หากมีการเตรียมพร้อมที่ดี ก็จะสามารถลดระยะเวลาการทำงาน และสามารถทำงานออกมาได้อย่างราบรื่น

#### 7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

7.4.1 ได้รู้จักความถนัดในด้านการทำงานของตัวเองมากขึ้น ว่าชอบอะไร ไม่ชอบอะไร

7.4.2 รู้จักการวางแผนงาน

เอกสาร 7.4.3 ได้เรียนรู้อย่างลึกซึ้งในประเด็นความเท่าเทียมทางเพศ ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- วาดฝัน . (2566) . รู้จัก ‘Queerbaiting’ เมื่อความหลากหลายกลายเป็นเพียง เครื่องมือการตลาดดักคน. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2566 . จาก <https://workpointtoday.com/queerbaiting-02/>
- ประชาไท. (2565). Rocket Media Lab: สำนวจักรวาลซีรีส์วายไทย. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2566. จาก <https://prachatai.com/journal/2021/06/93384>
- พิมพ์ชนก โรจนันท์ . (2566) รู้จัก ‘Queerbaiting’ การตลาดที่ลดทอนความหลากหลายทางเพศให้กลายเป็นคอนเทนต์ สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2566, จาก <https://themomentum.co/gender-queerbaiting/>
- มณิสร วรณศิริกุล . (2565) . 'ซีรีส์วาย' ซอฟต์พาวเวอร์หรือทำลายวงการบันเทิง? สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2566, จาก <https://urbancreature.co/series-y-softpower-or-ruin-entertainment/>
- กองบรรณาธิการ TCIJ . (2564) . สำนวจักรวาลซีรีส์วายไทย สืบค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://www.tcijthai.com/news/2021/16/watch/11715>
- MOISES MENDEZ II . (2564) . Why Queerbaiting Matters More Than Ever From rollingstone สืบค้นเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2566. จาก <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/queerbaiting-lgbtq-community-1201273/>
- Adrienne Hurst . (2565) . Is Celebrity ‘Queer Baiting’ Really Such a Crime? สืบค้นเมื่อ 18 มีนาคม 2566. จาก <https://www.nytimes.com/2023/02/06/t-magazine/queer-baiting-harry-styles-bad-bunny.html>
- STÉPHANIE VERGE (2563, May 6) When Pop Culture Pretends to Be Gay สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2566. จาก <https://thewalrus.ca/when-pop-culture-pretends-to-be-gay/>
- นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2555). การศึกษาเกย์ใน สังคมไทย5 ทศวรรษของการสร้างความรู้. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2566 จาก <http://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/articles/6.>
- Sotus The Series พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566 จาก <https://tv.line.me/sotustheseries>
- Together with me ออกหักมารักกับผม. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2561 จาก <https://tv.line.me/togetherwithme>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้