

การสร้างอารมณ์ขันในละครชุดทางโทรทัศน์แนวระทึกขวัญ เชิงสืบสวน เรื่อง *ซูเปอร์เนเชอรัล*

ชลดา พรหมชาติสุนทร
ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างและ
ประสานอารมณ์ขันในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัล ซึ่งเป็นละคร
ประเภทสยองขวัญเชิงสืบสวน โดยศึกษาจากละครที่ออกอากาศทุกตอน
(นับถึงวันที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2554) รวมทั้งสิ้น 6 ฤดูกาล จำนวน
126 ตอน และศึกษาทัศนคติสุนทรียรสของผู้ชมต่ออารมณ์ขันที่ปรากฏ
ในละครโทรทัศน์ โดยใช้แบบสอบถามทางอินเทอร์เน็ต ร่วมกับการ
สังเกตการณ์เชิงมีส่วนร่วมในชุมชนออนไลน์ เว็บไซต์พันทิป.คอม
และทวิตเตอร์.คอม

ชลดา พรหมชาติสุนทร (นศ.ม. นิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554) และถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ รองศาสตราจารย์
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างอารมณ์ขันในละครชุดทางโทรทัศน์แนวระทึกขวัญเชิงสืบสวนเรื่อง
ซูเปอร์เนเชอรัล” ของชลดา พรหมชาติสุนทร โดยมี รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้รับการประเมินผลการสอบ
วิทยานิพนธ์ในระดับ ดีมาก

ผลการวิจัยพบว่า ละครโทรทัศน์ชุดซูเปอร์เนเชอรัล ประสานอารมณ์ขันเข้ากับแนวเรื่องสยองขวัญได้โดยการใช้องค์ประกอบของละคร ได้แก่ ตัวละคร นักแสดง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉาก แสง สีและขาวดำ เสียง การจัดองค์ประกอบของภาพและฉาก

การเกิดอารมณ์ขันนั้นสามารถเกิดได้จากองค์ประกอบสอดคล้องกัน นั่นคือมีความสัมพันธ์กันและสร้างอารมณ์ไปในทิศทางเดียว และองค์ประกอบขัดแย้งกัน ซึ่งเกิดขึ้นจากหลักของคู่ตรงข้าม (Binary Opposite) ซึ่งสร้างความขัดแย้ง ความไม่เป็นไปตามกฎ ไม่เป็นปกติจึงเกิดอารมณ์ขันขึ้น โดยใช้กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน 10 รูปแบบ ได้แก่ เสียดสี เหน็บแนม ล้อสังคม ทำให้เป็นเรื่องล้อเลียน นำภาพยนตร์หรือละครมาทำให้ขบขัน นำเรื่องของตนเองแทรกไว้ในเรื่อง ทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย กำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด สร้างความขัดแย้งในตนเอง ลงงให้คิด ใช้ตรรกวิทยาผิดๆ ใช้คำศัพท์สแลงหรือศัพท์วัยรุ่น

จากการสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติเกี่ยวกับอารมณ์ขันในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัล พบว่า อารมณ์ขันในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลเพิ่มอรรถรสให้กับเรื่องในระดับมาก องค์ประกอบของละครที่ส่งผลให้เกิดอารมณ์ขันมากที่สุดคือ ตัวละคร กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขันที่ส่งผลให้เกิดอารมณ์ขันมากที่สุดคือ การนำภาพยนตร์หรือละครเรื่องอื่นมาทำให้ขำขัน และฤดูกาลที่ปรากฏอารมณ์ขันมากที่สุดคือ ฤดูกาลที่ 5

จังหวะของการใช้อารมณ์ขันที่พบ ได้แก่ ความเดิมตอนที่แล้ว ไต่เตล ใช้เปิดเรื่องก่อนสถานการณ์คับขัน ขณะอยู่ในสถานการณ์คับขัน หลังสถานการณ์คับขัน และพบว่าผู้ชมได้รับสุนทรียะจากการประสานอารมณ์ขันเข้ากับแนวเรื่องสยองขวัญ ซึ่งกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้นมีความใกล้เคียงกับการสร้างความระทึกขวัญและความสยองขวัญ นั่นคือลงให้ผู้ชมคิดไปอีกทาง ก่อนจะหักกลับไปอีกทางหนึ่ง

บทนำ

สื่อโทรทัศน์เป็นสื่อกระแสหลักที่ได้รับความนิยมจากประชาชนเป็นอย่างมาก เนื่องด้วยสมรรถนะของสื่อที่ทำให้ผู้ชมรับได้ทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน และยังมีการแข่งขันกันสูงมากเพื่อดึงดูดความสนใจของประชาชนทั่วไป ละครโทรทัศน์นั้นสามารถส่งผลกระทบต่อผู้รับสารได้เป็นจำนวนมาก เพราะเป็นสารที่ถูกนำเสนอผ่านช่องทางที่เข้าถึงไปยังมวลชนมากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ

นอกจากนี้ละครโทรทัศน์ยังเกิดจากการประกอบสร้างสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม ละครเป็นบันเทิงคดีประเภทเรื่องแต่ง (Fiction/Imaginative Media) โดยประกอบด้วยเรื่องราวที่สามารถดึงดูดผู้ชมได้ ซึ่งได้แก่โครงเรื่องที่ชวนติดตาม ด้วยการสร้างความขัดแย้งหรือปัญหาและพัฒนาปัญหานั้นไปสู่จุดสูงสุด ก่อนสู่การจบหรือบทสรุปของเรื่อง (ฉัตรนันทน์ อนุวัชศิริวงศ์, 2555: 85)

ละครต้องมียุทธศาสตร์ประกอบสำคัญคือสื่อสารด้วยศิลปะการแสดง (Performing Arts) ที่นำเสนอให้ผู้ชมรับรู้ด้วยภาพที่ปรากฏให้เห็น คือการแสดงโดยดารา นักแสดงและสิ่งประกอบการแสดงและประกอบฉากกับเสียงต่างๆ ที่ได้ยินหรือรับรู้ทางโสตประสาททั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นเสียงสนทนา เพลงหรือดนตรี เสียงประกอบรวมทั้งความเงียบ

ในฐานะที่เป็นละครซึ่งเสนอต่อผู้ชมทางโทรทัศน์ ในฐานะที่โทรทัศน์เป็นสื่อทางสายตา ศิลปะการแสดงนั้นจะสื่อถึงผู้ชมได้ก็ด้วยภาษาของโทรทัศน์ ซึ่งเป็นภาษาอิเล็กทรอนิกส์เช่นเดียวกับภาพยนตร์ แต่ธรรมชาติของผู้รับสารจะชมโทรทัศน์ที่บ้าน แตกต่างจากผู้ชมภาพยนตร์ในโรงซึ่งมีลักษณะเป็นผู้ชมที่มีความตั้งใจ และถูกกำหนดให้ชม (Captive Audience) ดังนั้นจากการแข่งขันในการสร้างสรรค์ผลงานจึงมีการพัฒนาไปสู่ความแปลกใหม่ต่างๆ ที่หวังจะดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ได้มากที่สุด (ฉัตรนันทน์ อนุวัชศิริวงศ์, 2555 : 87)

ละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* ของช่อง The CW เป็นละครแนวสยองขวัญเชิงสืบสวน ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2548 ทางช่อง WB เป็นละครชุดที่สร้างกระแสและความตื่นเต็นต์ต่อกลุ่มผู้ชมในประเทศไทย ซึ่งกลุ่มผู้ชมละครเรื่องนี้จะมีพื้นที่ทางสังคมร่วมกันมากกว่าละครชุดที่คนไทยส่วนใหญ่รู้จักอย่าง CSI โดยจะเห็นได้จากเว็บไซต์ พันทิป.คอม ในห้องเฉลิมไทย กลุ่ม Series Club ซึ่งเป็นชุมชนของผู้ชมละครชุดทางฝั่งตะวันตก จะมีกระแสรู้อะไรถึงละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* เกือบทุกวัน และมีการตั้งกระทู้คุยกันหลังจากที่ละครชุดออกอากาศจบในสหรัฐอเมริกาเกือบจะทันทีและเกือบทุกตอน นอกจากนี้ยังติดอันดับ 1 ใน 5 ของการรวมคะแนนละครชุดทางโทรทัศน์ที่เป็นที่นิยมในประเทศไทยติดกันเป็นเวลาสองปี และในปัจจุบันก็เป็นละครโทรทัศน์ที่ออกอากาศในสหรัฐอเมริกาเพียงเรื่องเดียวที่มีการตั้งชุมชนของตนเอง และมีการอัปเดตข่าวสารและพูดคุยกัน

เอริก คริปกี ผู้สร้างได้ริเริ่มความคิดและพัฒนาเรื่องนี้มานานกว่าสิบปี โดยคริปกีนั้นมีความหลงใหลในตำนานปรัมปราและเรื่องเล่าทางคติชนวิทยาสมัยใหม่ เป็นละครโทรทัศน์ที่ถูกพูดถึงมากในอินเทอร์เน็ต ในเว็บไซต์ www.tumblr.com รูปของคริปกีและแคสดีลมีผู้ใช้ซึ่งเป็นแฟน ๆ ทั่วโลกกดชอบและส่งต่อมากกว่า 3 ล้านครั้ง ทั้งยังเคยมีคำกล่าวว่า

“ถ้าคุณกำลังหลงรักทูตสวรรค์ ปีศาจ พระเจ้า ความตาย ผู้ชายและผู้หญิงในเวลาเดียวกัน ไซ...คุณกำลังชม*ซูเปอร์เนเชอรัล*”

ละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสองพี่น้องวินเชสเตอร์ คือ ดิน วินเชสเตอร์ และแซม วินเชสเตอร์ ซึ่งสืบทอดอาชีพนักล่า (Hunter) จากพ่อ โดยทั้งสองจะเดินทางไปตามล่าสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติที่เป็นอันตรายต่อมนุษย์โดยใช้ธนูอิมพาล่า 67 เป็นพาหนะคู่มือในการเดินทางไปยังที่ต่างๆ ทั่วสหรัฐอเมริกา

การผสมผสานอารมณ์ขันถือเป็นความโดดเด่นของละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* เพราะละคร

ในแนวเดียวกันมักจะนำความเป็นแนวชีวิตมาผสมมากกว่า เพราะต้องการให้เนื้อหามีความเข้มข้นขึ้นและสร้างปมของเรื่องไปยังตอนอื่นได้ นอกจากปมที่จะต้องจบในตอนแต่ละละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* พยายามผสมอารมณ์ขันลงไป ซึ่งเป็นอารมณ์ที่ดูเหมือนจะขัดแย้งกับแนวเรื่องสยองขวัญเชิงสืบสวน แต่ผู้สร้างละครโทรทัศน์เรื่องนี้กลับสามารถสร้างงานออกมาได้โดยที่อารมณ์ขันเหล่านี้ไม่ได้กระทบหรือทำให้ความน่ากลัวหรือกดดันของแนวเรื่องสยองขวัญเชิงสืบสวนลดลงแต่อย่างใด หากแต่บางครั้งกลับใช้เป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อพลิกอารมณ์ผู้ชมได้อีกด้วย จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในกลวิธีการสอดแทรกอารมณ์ขันลงไปในงานประเภท/แนวสยองขวัญเชิงสืบสวน ซึ่งผลการศึกษานี้จะทำให้เห็นประเภทของอารมณ์ขันที่ถูกนำมาใช้ วิธีการสอดแทรกอารมณ์ขัน รวมถึงจังหวะที่นำเสนอด้วย ทั้งที่โดยทั่วไปแล้วละครสยองขวัญมีสุนทรียรสที่ตรงข้ามกับอารมณ์ขันโดยสิ้นเชิง

ปัญหานำวิจัย

1. การสร้างอารมณ์ขันในละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* ฤดูกาลที่ 1 – ฤดูกาลที่ 6 มีกลวิธีอย่างไร
2. การประสานอารมณ์ขันกับเรื่องเล่าเชิงสยองขวัญของละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* มีกลวิธีอย่างไร
3. ทักษะคติของผู้ชมต่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* ฤดูกาลที่ 1 – ฤดูกาลที่ 6
2. เพื่อศึกษากลวิธีการประสานอารมณ์ขันกับเรื่องเล่าเชิงสยองขวัญของละครโทรทัศน์เรื่อง *ซูเปอร์เนเชอรัล*
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล*

แนวคิดและทฤษฎีการวิจัย

1. แนวคิดการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของละครโทรทัศน์

หัวใจของละครนั้นก็คือการเล่าเรื่องตรงกับคำว่า “Narration” ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องแต่งก็ตาม ในทางการละครและภาพยนตร์ก็คือ เรื่องราวที่มีการเริ่มเรื่อง กลางเรื่อง มีตอนจบ เป็นลำดับเหตุการณ์ที่ต้องสัมพันธ์กันด้วยเหตุผล เกิดขึ้นตามเวลาและสถานที่ ซึ่งการเล่าเรื่องนี้มีการศึกษากันอย่างเป็นระบบและพัฒนาเป็นทฤษฎีว่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านการนำเสนออย่างไร ใช้วัตถุดิบต่างๆ มาสัมพันธ์กันเชิงเหตุผลอย่างไร มีการเรียบเรียงเรื่องราวอย่างไร และเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องหรือไม่ โดยเรียกศาสตร์นี้ว่า “ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง” หรือ “Narratology”

เรื่องราวจะเกิดและดำเนินต่อไปได้จากองค์ประกอบต่างๆ ที่นำมาประกอบกัน ได้แก่ ตัวละครและนักแสดง เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก แสง สีและซาวด์ เสียง และการจัดองค์ประกอบของภาพและฉาก

2. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบและแนวเรื่องของละครโทรทัศน์

รายการละครโทรทัศน์สามารถจำแนกแบบแผนการนำเสนอแพร่ภาพออกอากาศได้ดังนี้ (อิรันทน์ อนวัชศิริวงศ์, 2555 : 42-43)

2.1 รายการชุดขนาดยาว หรือ Series ได้แก่ละครที่มีตัวละครชุดเดียวกัน นำเสนอแบบจบในตอน

2.2 รายการชุดขนาดสั้น หรือ Mini-series เช่น ละครหลายตอนจบ ความยาวประมาณ 3-5 ตอน ในต่างประเทศมักจะนำนิยายคลาสสิกมาดัดแปลงเป็นบทละคร หรือบางครั้งเป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่นำแนวเรื่องความเป็นดราม่าหรือแนวชีวิตใส่เข้าไป (Creeber, 2001 : 35)

2.3 รายการเรื่องยาวเป็นตอนๆ หรือ Serial เช่น ละครโทรทัศน์ไพรม์ไทม์ (หลังข่าว) เรื่องยาวต่อเนื่องกันเป็นตอนๆ ความยาวประมาณ 15-30 ตอน

2.4 รายการเรื่องสั้นๆ ที่มีตัวละครต่างชุดกัน แต่อยู่ภายใต้แก่นเรื่องเดียวกัน มีลักษณะที่เรียกว่า Anthology มักเป็นเรื่องจบในตอน

หากแบ่งละครตามแนวเรื่องจะสามารถแบ่งละครได้ใกล้เคียงกับ Genre ของภาพยนตร์ (Genre เป็นภาษาฝรั่งเศส ซึ่งตรงกับคำว่า Type หรือ Kind) สามารถแบ่งออกได้เป็นหมวดๆ ซึ่งแต่ละหมวดเป็นชุดของคุณลักษณะอันเป็นแบบแผน และชนหรือบรรทัดฐานของแนวเรื่องประเภทนั้นๆ

แนวเรื่องของละครโทรทัศน์เรื่อง *ซูเปอร์ฮีโร่* หรือ *ซูเปอร์ฮี* คือ แนวเรื่องระทึกขวัญหรือสยองขวัญ เป็นแนวเรื่องที่ทำให้ความรู้สึกหวาดกลัว ระทึกขวัญ สยองขวัญ ดำเนินเรื่องโดยใช้การสืบสวน และมีชุดเหตุผลของตนเองที่ไม่จำเป็นต้องสมจริงเหมือนในชีวิตประจำวัน

3. แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขัน

อารมณ์ขันเป็นสิ่งที่ตอบสนองต่อความต้องการทางจิตวิทยาของมนุษย์ บางครั้งก็เป็นการแสดงออกถึงความไม่เป็นมิตรและความก้าวร้าว การหัวเราะมักถูกมองว่าเป็นการแสดงออกอย่างฉาบฉวย แต่จากการศึกษาของนักปรัชญาและนักจิตวิทยาได้ข้อสรุปว่า “อารมณ์ขันเป็นเรื่องพื้นฐานของชีวิตมนุษย์เทียบได้กับศาสนาและภาษา”

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์ (2549) กล่าวถึงแนวคิดของฟรอยด์ (Freud, 1905) ว่า “แรงกระตุ้นในทางก้าวร้าวของบุคคลจะผ่อนคลายลงได้อย่างปลอดภัย ถ้าเขามีโอกาสหัวเราะให้กับเรื่องที่คาดไม่ถึง หรือสถานการณ์บางอย่างที่สังคมไม่ยอมรับ” และประมวลได้เป็นทฤษฎีอารมณ์ขันหลักๆ 3 ข้อ ได้แก่

3.1 ทฤษฎีข่มขาน (Disparagement Theory) เรารู้สึกสนุกเมื่อเรื่องขำขันทำให้เรารู้สึกว่าเหนือกว่าผู้อื่น มีงานวิจัยที่พบว่า เรื่องขำขันที่บุคคลเป้าหมายถูกทำให้ต่ำลง จะสนุกกว่าเรื่องที่บุคคลเป้าหมายทำให้สูงขึ้น Cl. Edson บรรณาธิการหนังสือพิมพ์รายวันของสหรัฐอเมริกาในศตวรรษที่ 20 กล่าวว่า “เราชอบเรื่องตลกที่ยื่นมือมาตบไหล่เราในขณะที่เตะอีกคนตกกระไดไป” นักวิจารณ์

เชิงเสียดสี และคอลัมน์สัปดาห์สือพิมพ์มักใช้วิธีนี้ในการสร้างอารมณ์ขัน

3.2 ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) กำเนิดขึ้นโดย Immanuel Kant ซึ่งกล่าวว่า เรื่องขำขันแบบผิดฝาผิดตัว คือการเอาเรื่องที่เข้ากันไม่ได้มาอยู่ร่วมกันทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ทำลายความคาดหมายของเราจึงทำให้เกิดอารมณ์ขัน โดยมีเงื่อนไขว่าจะต้องมีความคาดหมายอย่างใดอย่างหนึ่งก่อน เมื่อเรื่องที่ตามมาผิดคาด จึงจะเกิดอารมณ์ขัน นี่คือการที่เราเรียกกันว่า “เรื่องหักมุม” นั่นเอง ซึ่งเป็นวิธีที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดในการคิดเรื่องขำขัน ผู้เล่าต้องสร้างจังหวะในการสร้างความคาดหมายในใจผู้ฟังแล้วหาจังหวะในการปล่อยหมัดเด็ดหรือที่เรียกว่า Punch line

3.3 ทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) มีคำอธิบายหลายทาง ทางหนึ่งมาจาก ซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่กล่าวว่า “คนเราล้วนมีแรงผลักดันในการทำกิจกรรมต่างๆ จากกามารมณ์ และอารมณ์ขันคือ ยาระบายของความทุกข์กังวลอันเกิดจากการสะกดกลั้นความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าว”

4. แนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสารกับสังคมออนไลน์

แต่เดิมนักทฤษฎีส่วนใหญ่เชื่อว่าผู้ชมเป็นฝ่ายรับสิ่งที่นำเสนอบนจอแต่เพียงฝ่ายเดียว ไม่มีบทบาทหรือความรู้สึกว่าผู้สร้างนำเสนอออกมาอย่างไร โดยเฉพาะการรับชมสิ่งที่มีรูปแบบซ้ำซากอันผ่านกระบวนการกลั่นกรองจากระบบอุตสาหกรรมมาหลายขั้นตอน จนต่อมาพบว่าผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงกลุ่มคนที่ไร้ปฏิกริยา ในการเปิดรับองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่าแบบนี้ต้องอาศัยปฏิกริยาตอบโต้ของผู้ชมด้วย โดยผู้ชมจะเก็บรวบรวมประสบการณ์และเรื่องราวก่อนหน้าไว้ในใจเพื่อทบทวนและคาดเดาว่าเรื่องราวกำลังจะเสนออะไรในฉากต่อไป ซึ่งมีตั้งแต่ตัวละคร การกระทำ และชุดของเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น นอกจากเนื้อเรื่องและพล็อตเรื่องที่จำกัดแล้ว ภาพยนตร์และละครยังถูกจำกัดด้วยแนวเรื่องหรือแนวทำให้ผู้ชมคาดเดาได้ว่าในชิ้นงานหนึ่งๆ นั้นจะมีตัวแปรอะไรได้บ้าง และกรอบจำกัดอยู่ตรงไหน

ทฤษฎีผู้ชม (Spectatorship) เป็นทฤษฎีที่ถูกนำไปเชื่อมโยงกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์อยู่เสมอๆ เนื่องจาก

เป็นการวิเคราะห์ในเชิงปัจเจกบุคคล ทฤษฎีผู้ชมนั้นจะเกี่ยวกับการที่ผู้ชมบุคคลหนึ่งจะเชื่อมโยงกับสื่อที่ได้รับคือภาพยนตร์หรือละครเรื่องนั้นอย่างไร ส่วน**ทฤษฎีการตอบรับของผู้ชม (Reception Theory)** จะสัมพันธ์กับผู้ชมที่เป็นกลุ่ม

ในปัจจุบันผู้ชมเหล่านี้ได้ใช้พื้นที่ในโลกออนไลน์เป็นพื้นที่สื่อสารและแลกเปลี่ยนความเห็นกัน การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดสังคมออนไลน์ หรือสังคมไซเบอร์ (Cybersociety) ขึ้น ซึ่งส่งผลต่อแบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่เปลี่ยนไป เป็นการแปลงโฉมครั้งใหญ่ของสังคม อินเทอร์เน็ตยังเกี่ยวกับการหาเพื่อน พันธมิตร และคนที่จะร่วมทำกิจกรรมบางอย่างกับเราช่วยทำให้เกิดการรวมตัวเป็นกลุ่มข้ามชนชาติหรือพรมแดนและวัฒนธรรม เป็นการมอบเวที พื้นที่และเครื่องมือในการชุมนุมส่วนตัวหรือกึ่งส่วนตัว หรือแบบสาธารณะทางอินเทอร์เน็ตโดยปราศจากข้อจำกัดด้านพื้นที่และเวลา กล่าวคือทำให้ผู้ใช้รวมกลุ่มกันภายใต้หัวข้อที่มีความหมายสำหรับพวกเขา

แนวคิดที่น่าสนใจในการนำมาศึกษาสังคมออนไลน์คือแนวคิดเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์กึ่งความจริง (Parasocial Interaction) ซึ่งเปรียบเสมือนการสร้างจินตนาการเป็นความรู้สึกเกี่ยวกับมิตรภาพ เป็นความรู้สึกเพียงฝ่ายเดียวที่ผู้ชมโทรทัศน์มีให้กับบุคคลที่ปรากฏในละคร (Fictional Character) โดยความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจะเป็นไปในลักษณะของการรู้สึกมีส่วนร่วม โดยผู้ชมจะรู้สึกและเข้าใจไปในทิศทางเดียวกับตัวละครเช่นเดียวกับที่รู้จักผู้คนในชีวิตประจำวันหรืออาจเทียบเท่ากับคนใกล้ชิดอย่างเพื่อนสนิทหรือครอบครัว

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาอารมณ์ขันในละครโทรทัศน์แนวระทึกขวัญเชิงสืบสวนเรื่องซูเปอร์เนเชอรัลส์ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยใช้การศึกษาจากประชากรทั้งหมด (Consensus Research) ใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และใช้การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในกลุ่มผู้ชม สำหรับในประเทศไทยสังเกตการณ์ผ่าน

เว็บไซต์พันทิป.คอม ห้องเฉลิมไทย กลุ่มย่อย Series Club ซึ่งเป็นชุมชนออนไลน์ของผู้สนใจละครโทรทัศน์ตะวันตก และเว็บไซต์ทัมเบรอะ.คอม และติดตามข่าวสารเพิ่มเติมในชุมชนออนไลน์ที่ผู้วิจัยใช้งานอยู่แล้วได้แก่ Facebook, Twitter, Tumblr และ Youtube ประกอบกับการวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์เพื่อศึกษาทัศนคติและสุนทรียรสของผู้ชม

สำหรับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ละครทุกตอนที่มีการออกอากาศทั้ง 6 ฤดูกาล รวม 126 ตอน (นับถึงวันที่ 22 กันยายน 2554) และวิดีโอสัมภาษณ์ผู้สร้างงานซึ่งอยู่ในภาคผนวกเบื้องหลัง เป็น DVD ลิขสิทธิ์เฉพาะจำหน่ายในประเทศไทย เสียงอังกฤษ บทบรรยายไทย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า ละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์-เนเชอรัลใช้การสร้างอารมณ์ขันโดยใช้องค์ประกอบของละคร ได้แก่

1. ตัวละคร นักแสดง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร พบว่าตัวละครหลักที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันมากที่สุดคือ ดิน วินเชสเตอร์นักล่าปีศาจและเรื่องเหนือธรรมชาติที่เป็นพระเอกของเรื่อง ซึ่งมีบุคลิกขัดกับพระเอกของละครแนวนี้ที่มีมักจะดูขรึม และมีความเป็นผู้ใหญ่ แต่ดินเป็นพระเอกที่ตลกแบบไม่เคยห่วงภาพลักษณ์ของตนเอง ตัวละครหลักที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันรองลงมาคือ แคสเดียล ทูตสวรรค์ที่มีการเปลี่ยนแปลงเติบโตตลอดเวลา ทำให้มีความน่าสนใจในพัฒนาการของตัวละคร และตัวละครรับเชิญ คือ โกสท์เฟซเซอร์ ขบวนการปราบผีที่ครบครันไปด้วยอุปกรณ์ทันสมัยแต่ทำอะไรไม่เคยสำเร็จ ภาพลักษณ์นักแสดงมีส่วนส่งเสริมให้เกิดภาพลักษณ์ของตัวละครด้วย ทั้งในแง่ที่เป็นไปในทางเดียวกันนั่นคือตัวละครมีจุดร่วมกับนักแสดงและขัดแย้งกัน คือนุคลิกภาพของนักแสดงและตัวละครขัดแย้งกัน

ตัวละครสำคัญของละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์-เนเชอรัล ได้แก่

ดิน วินเชสเตอร์



ภาพ ดิน วินเชสเตอร์ รับบทโดย เจนเซ่น แอคเคิลส์ (Jensen Ackles)

ดินมีความเป็นชายในตัวเองสูงมาก จะรับบทบู๊ บทเพรียวบอย มีความมั่นใจในบุคลิกตัวเอง กล้าตัดสินใจ แต่เขามักจะหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์ระยะยาวกับผู้หญิง ซึ่งเป็นผลจากประสบการณ์วัยเด็กที่มีปัญหา นั่นคือถูกพ่อทอดทิ้ง ทำให้เขากลัวที่จะรักใคร่อย่างสนิทใจอย่างแท้จริง เป็นคาแรกเตอร์ที่สื่อถึงความเป็นอเมริกันมากๆ เขาเป็นมือขวาของพ่อในการตามล่าปีศาจ เขาดำเนินทุกอย่างตามที่พ่ออยากให้ เป็น สวมเสื้อพ่อ ขับรถของพ่อ ฟังเพลงของพ่อ

เขาพบภัทรปลอมของเจ้าหน้าที่ต่างๆ เช่น ตำรวจ กองกำลังป้องกันมาตุภูมิ เจ้าหน้าที่สาธารณสุขเพื่อความสะดวกในการสืบเรื่องราว ถ้าหากคนอื่นไม่เชื่อเขาจะยื่นนามบัตรให้และสายนั้นจะต่อตรงไปยังกองบัญชาการ (ปลอม) ที่บ้านของบ๊อบบี้เพื่อนสนิทของครอบครัว

แซม วินเซสเตอร์



ภาพ แซม วินเซสเตอร์ รับบทโดย จาเร็ด พาดาลีคกี (Jared Padalecki)

แซมเป็นตัวละครที่เกิดวันเดียวกับลูกชายของเฮอร์คิวลีส ในวัยเด็กเขาได้ดื่มเลือดของปีศาจตาเหลือง (ผู้ซึ่งได้โฆษณาว่าเลือดของเขามีคุณค่าทางสารอาหารมากกว่าโอวัลตินหลายเท่า) ทำให้เขามีพลังเหนือธรรมชาติ และมักถูกโยนเข้ากับความชั่วร้าย

แซมมีลักษณะเป็นเด็กเรียน เป็นพวกบ้าคอมพิวเตอร์ เก่งด้านการหาข้อมูล จึงมักจะเห็นภาพเขากับแล็ปท็อป ส่วนตัวอยู่เสมอ เป็นคนละเอียดรอบคอบ จุกจิก มีความเป็นผู้ใหญ่กว่าดิน เขาหนักแน่นในความรัก เพียงแต่ผู้หญิงที่เขาชอบมักจะตายหรือไม่ก็ชั่วร้าย เขาชอบกินอาหารสุขภาพ เป็นมังสวิรัติ แซมเป็นคนที่มีมั่นใจในตัวเองมาก ตั้งแต่ตอนเด็กๆ เขาพยายามจะหนีจากเงาของพ่อ

และพี่ชาย และก็สามารถทำได้สำเร็จเมื่อตอนอายุ 18 ปี เขาทะเลาะกับพ่อครั้งใหญ่และตัดสินใจไปเรียนกฎหมายที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด เขามีแฟนชื่อเจสสิก้า เขาตัดสินใจที่จะตัดขาดจากวิถีของครอบครัว และกำลังจะประสบความสำเร็จในชีวิต แซมพยายามผลักดันตนเองจากความล้มเหลวให้กลายเป็นว่าที่บัณฑิตหนุ่มอนาคตไกล แต่เมื่อพ่อหายไประหว่างที่ตัดสินใจ ยอมไปตามหาพ่อกับดิน แม้จะไม่เต็มใจนัก ด้วยความที่แซมค่อนข้างเป็นคนมั่นใจมาก เขาจึงพยายามพิสูจน์ตัวเองว่าเขาที่มีความสามารถไม่แพ้ดินหรือใครๆ ทำให้เขามักถูกดึงดูดไปหาสิ่งชั่วร้ายที่ทำให้เขามีอำนาจเหนือใครและเป็นคนพิเศษ

แคสเดียล



ภาพ แคสเดียล รับบทโดย มิชา คอลลินส์ (Misha Collins)

แคสเดียลคือทูตสวรรค์องค์แรกที่ปรากฏในเรื่อง เขาเป็นคนตื่นขึ้นมาจากนรก เสียงและสัมผัสของทูตสวรรค์นั้นก็มีความหมายมาก ทูตสวรรค์จึงจำเป็นต้องหาร่างทรงที่เหมาะสมเพื่อจะได้ติดต่อกับมนุษย์ได้ แคสเดียลจึงต้องหาร่างทรงของตนเพื่อที่จะได้ติดต่อกับช่วยเหลือแซมและดิน และปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมายมา โดยร่างทรงนั้นสามารถรักษาเยียวยาตนเองได้ ในเรื่องมีการให้รายละเอียดว่าร่างจริงของแคสเดียลนั้นมีความสูงเท่าตึกโครสเลอร์ ในนิวยอร์ก (ซึ่งมีความสูงถึง 319 เมตร)

ในเรื่องได้วางไว้ให้แคสเดียลเป็นทูตสวรรค์ระดับล่างๆ เรียกได้ว่าทูตสวรรค์ทุกตัวที่ออกมามีสถานภาพสูงกว่าแคสเดียลทั้งหมด ตัวมิชา คอลลินส์เองก็ได้พูดถึงตัวคาแรกเตอร์ที่เขาเล่นในงานแถลงข่าวประจำปีของฤดูกาลว่า Salute to Supernatural Vancouver 2009 ว่า

“แคสเดียลเป็นทูตสวรรค์ระดับแม่บ้าน/ภารโรง แต่เขาคิดอยากจะเป็น Specialist ซักอย่าง ฤดูกาลต่อไปอาจจะดีขึ้น เวลานี้แคสเดียลเป็นทูตสวรรค์ต้องโทษหวังว่าเน็ตเวิร์คจะโทรมาบอกอย่าเขียนบททูตสวรรค์ให้พวกเปี้ยกนัก มิชาว่าเขาแสดงชินต่อตัวเอง ทั้งซกและจิกตบ เขาถูกกำกับให้ซกอย่างเข้มแข็งอย่างผู้ชาย แต่ยังไงเขาก็จะแอบใส่ความนุ่มนวลในชินต่อผู้ไปด้วย”

2. เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ การใช้เครื่องแต่งกายในการปลอมตัว และการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่สอดคล้องกับสถานการณ์แม้จะเป็นสถานการณ์ที่ไม่ปกติตามแนวเรื่อง

3. แสง สีและขาวดำ มีการใช้แสงสว่างในฉากที่มีบรรยากาศผ่อนคลาย และมีบทสนทนาที่มีอารมณ์ขัน มีการใช้แสงจ้าในฉากฝัน มีการจัดแสงล้อเลียนละครเรื่องอื่น และมีการใช้ภาพขาวดำล้อเลียนภาพยนตร์สยองขวัญคลาสสิก เช่น เรื่องแดร์คควิลล์ แฟรงเกนสไตน์

4. เสียง มีการใช้เพลงที่เป็นที่รู้จักมาตั้งชื่อตอน และมีบางตอนที่ให้ความหมายเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง มีการใช้เพลงที่เป็นที่รู้จักมาประกอบในฉากและสร้างภาพที่ขัดแย้งกับเพลง มีการแต่งเพลงขึ้นมาเพื่อล้อเลียนละครแนวซิทคอมหรือตลกสถานการณ์ มีการใช้เสียงประกอบเสริมในบรรยากาศตลก

5. การจัดองค์ประกอบของภาพและฉาก ใช้การจัดองค์ประกอบภาพที่ขัดแย้งกัน และมีการใช้อารมณ์ขันในฉากที่สถานที่ผ่อนคลาย ฉากโรงแรมถือเป็นฉากที่ถูกนำมาสร้างอารมณ์ขันมากที่สุดจนเป็นเอกลักษณ์ของเรื่อง

นอกจากนี้ยังพบกลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขันซึ่งสามารถแบ่งได้ 10 ประเภท ได้แก่

1. **เสียดสี เหน็บแนม ล้อสังคม** คือ การพูดอ้อมๆ เพื่อวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่น อาจมีความหมายในเชิงเปรียบ เทียบ และเป็นคำพูดที่แหลมคม รวมไปถึงการวิพากษ์ วิจารณ์บุคคลสาธารณะหรือระบบสังคม ซึ่งกลวิธีแบบนี้ มักจะปรากฏในบทสนทนาเกือบทุกตอน และมักพบ ในช่วงที่ตัวละครต้องเผชิญกับสถานการณ์คับขัน

2. **ทำให้เป็นเรื่องสัปดน** คือ การเชื่อมโยงไปที่ อวัยวะปกปิด หรืออาจจะกล่าวถึงกิจกรรมทางเพศ โดย ในละครจะให้คืนซึ่งเป็นพระเอกของเรื่องมีความหมกมุ่น สนใจในหนังโป๊ และคลั่งระบำเปลื้องผ้า นอกจากนี้ยังมีการชักชวนคนอื่นให้สนใจตามด้วย นอกจากนี้ยังมีฉากที่ตัวเอกทั้งสองมีบทรักกับผู้หญิงด้วย

3. **ภาพยนตร์หรือละครมาทำให้ขบขัน** คือ การนำ เรื่องที่รู้จักกันดีมาล้อ ไม่ว่าจะเป็นล้อเนื้อเรื่อง บุคลิกของ ตัวละคร ในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลนั้นมีการใช้กลวิธีในการล้อเลียนทั้งแนวเรื่องของเรื่องอื่น คือภาพยนตร์สยองขวัญคลาสสิกและภาพยนตร์บูกเบิก ตะวันตก ล้อเลียนเนื้อเรื่องของละครเรื่องอื่น และเอ่ยพาดพิงถึงตัวละครที่มาจากภาพยนตร์และละครเรื่อง อื่นอีกด้วย

4. **นำเรื่องของตนเองแทรกไว้ในเรื่อง** คือ การนำ เอาข้อมูลในชีวิตจริงของผู้สร้างงานหรือนักแสดงเข้ามา ล้อเลียนตนเองโดยละครใช้การตั้งชื่อตัวละครตามผู้กำกับ ให้ตัวละครมีวันเกิดเดียวกับครอบครัวของผู้สร้าง และ มีการให้ตัวละครจำเป็นต้องรับบทเป็นนักแสดงที่ต้องมา แสดงเป็นตัวละคร (ดิน พระเอกของเรื่องต้องรับบท เป็นเจนเช่น แอดเคลส นักแสดงที่รับบทเป็นดิน และ แชมพระเอกของเรื่องต้องรับบทเป็นจาเร็ด พาดาล์ค นักแสดงที่รับบทเป็นแชม) มีการเอาความคิดเห็นของ แฟนๆมาใส่ เช่น นิยายรักร่วมเพศของตัวเอกทั้งสอง งานคอสเพลย์และงานพปะของแฟนคลับ เป็นต้น

5. **ทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย** คือ การเปลี่ยนทิศทางของเรื่องให้ผิดความคาดหมาย โดยเป็นการสร้างสภาวะการเปรียบเทียบ ในละครโทรทัศน์ เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลใช้กลวิธีนี้ในการหลอกให้ผู้ชมคิดว่า ตอนนี้น่าจะมีสุนทรียรสของความขบขันก่อนจะหักมุม ไปเป็นเรื่องสยองขวัญ

6. **กำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด** คือ ความเป็นที่ขาดประสบการณ์ในการทำกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่งของตัวละคร เป็นกลวิธีที่ใช้กับตัวละคร แคสเดียลซึ่งเป็นทูตสวรรค์ โดยให้แคสเดียลหัดเรียนรู้ ความเป็นมนุษย์ แต่เขาทำได้ผิดๆ ถูกๆ ทำให้ไม่สมบูรณ์ นักทำให้เกิดอารมณ์ขันขึ้น

7. **สร้างความขัดแย้งในตนเอง** คือ การสร้างให้ตัว ละครมีกิริยาอาการหรือความนึกคิดบางอย่าง แต่ด้วย เหตุการณ์ที่เปลี่ยนไปทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมที่ เปลี่ยนไป ในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลใช้ข้อ ได้เปรียบในความเป็นละครที่เล่นกับความเหนือธรรมชาติ ทำให้สามารถส่งตัวละครไปอยู่ในอีกมิติหนึ่งได้ เช่น ให้ ดินซึ่งเป็นตัวเอกกลายเป็นพนักงานบริษัทในตำแหน่ง ผู้อำนวยการฝ่ายขายและการตลาด และรักษาสุขภาพ ซึ่งดินในสภาวะปกติมักจะชอบดื่มเบียร์และรับประทานอาหาร อาหารขยะ

8. **ใช้ตรรกวิทยาเฉพาะของละคร** คือ การใช้ชุด เหตุผลผิดๆ โดยบิดเบือนตามกฎเกณฑ์ที่วางไว้หรือ การที่ตัวละครนำเหตุและผลที่ไม่สอดคล้องกันพยายาม ทำให้สับสนกัน หรือมีชุดเหตุผลที่ผิดไปจากการรับรู้ ทั่วไป ซึ่งนอกจากกฎเหนือธรรมชาติของละครแล้วยัง ให้ตัวเอกมีชุดเหตุผลแปลกๆ ที่คิดเองเออเองโดยไม่ คำนึงถึงกฎของสังคมอีกด้วย

9. **ใช้คำศัพท์สแลงหรือศัพท์วัยรุ่น** โดยคำดังกล่าว มักจะเป็นคำที่มีความหมายเฉพาะ มีการให้ตัวละครมี คำสแลงประจำตัว และมีการให้ตัวละครที่มีอายุพูดจา ด้วยศัพท์วัยรุ่น

10. **มุขตลกเฉพาะของละคร** คือ การเปรียบเทียบ เรื่องราวที่เกิดขึ้นกับอาหารการกิน การตั้งฉายาให้ตัวละคร เป็นต้น ซึ่งมุขตลกประเภทนี้จะทำให้เกิดอารมณ์ขันได้ ต่อเมื่อผู้ชมทราบกฎพื้นฐานของละคร หรือมีความคุ้นเคย กับตัวละครบ้างแล้ว

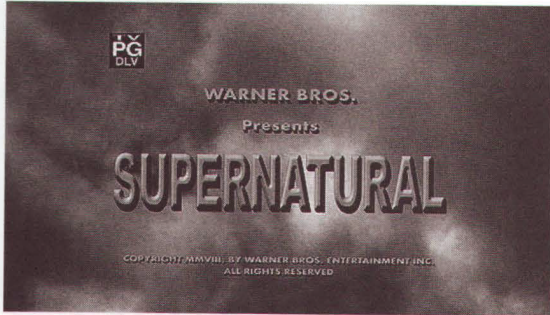
จากการวิเคราะห์พบว่า 3 อันดับแรกที่มีการนำมาใช้ มากที่สุด ได้แก่ อันดับแรก **เสียดสี เหน็บแนม ล้อสังคม** ซึ่งปรากฏในเกือบทุกตอน อันดับสอง คือ **การนำ ภาพยนตร์หรือละครเรื่องอื่นมาทำให้ขบขัน** และอันดับสาม คือ **นำเรื่องของตนเองแทรกไว้ในเรื่อง**

นอกจากนี้ ยังพบว่าละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์-เนเชอรัลใช้การประสานอารมณ์ขันเข้ากับเรื่องเล่าเชิงสยองขวัญ โดยวางจังหวะของอารมณ์ขันในช่วงเวลาต่อไปนี้

1. ความเดิมตอนที่แล้ว โดยปกติแล้วละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลจะใช้ภาพจากตอนเก่าๆ มาปูเรื่องในความเดิมตอนที่แล้วเพื่อบอกให้ผู้ที่ไม่เคยชมทราบว่าจะเกิดอะไรขึ้น หรือเรียกความจำของผู้ชม เพราะบางครั้งก็เป็นเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นในตอนที่แล้ว แต่เป็นฤดูกาลก่อน แต่ในบางตอนก็มีการใช้ความเดิม

ตอนที่แล้วในการหลอกว่าตัวละครจะต้องเผชิญกับเรื่องราวที่เคยเป็นจุดวิกฤตในตอนเก่า แต่จริงๆ แล้วไม่มีอะไรเลย เป็นแค่เรื่องซ้ำๆ เช่น ปูความเดิมโดยใช้ภาพจากตอนที่ดินถูกสุนัขปีศาจไฟจนถึงแก่ความตาย ทำให้ผู้ชมคิดว่าดินอาจจะต้องเจอกับสุนัขปีศาจอีกและจริงๆ แล้วเขากลับเจอแค่สุนัขพันธุ์ยอร์กเชียร์เทอเรียเท่านั้น

2. ไตเติล มีการใช้ไตเติลพิเศษที่สื่อถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในตอนพิเศษ เช่น ตอนพิเศษวันคริสต์มาส

1. ตอน 3.18 A Very Supernatural Christmas 	เป็นเสียงกระดิ่งคริสต์มาส ของตกแต่งคริสต์มาสที่ระเบิดออกเป็นชื่อเรื่องและมีหมวกซานตาคลอสร่วงลงมาจากตัว "A"
2. ตอน 4.05 Monster Movie 	เป็นภาพขาวดำแบบภาพยนตร์สยองขวัญเก่าในยุคต้น - กลางของทศวรรษ 1900 โดยเนื้อหาในตอนนี้จะล้อเลียนภาพยนตร์สยองขวัญคลาสสิก เช่น แดร์กควิลล่า มัมมี่ มนุษย์หมาป่า แฟรงเก้นสไตน์

ตารางตัวอย่างไตเติลตอนพิเศษ

3. **ใช้เปิดเรื่อง** ใช้เปิดเรื่องคือตอนก่อนที่สองพี่น้องจะดำเนินการสืบคดี โดยจะมีลักษณะผ่อนคลายทั้งในด้านของตัวละคร รวมไปถึงฉากและแสง ที่มักเป็นเวลากลางวัน และเป็นสถานที่ที่คนปกติธรรมดาสามารถเข้าถึง เช่น ร้านอาหาร โรงแรม สวนสาธารณะ ถนน เรื่องมักจะเปิดตัวอารมณ์ขึ้นก่อนจะฉากเข้าสู่การสืบคดีที่มีอันตราย

4. **ก่อนสถานการณ์คับขัน** มักเป็นวิธีการประสานอารมณ์ขึ้นที่ใช้กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขึ้นแบบทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย นั่นคือ การหลอกให้ผู้ชมคิดว่าตอนนี้เป็นตอนสนุกสนาน ไม่น่าจะมีเรื่องร้ายอะไร แต่แล้วก่อนจะถึงจุดวิกฤตก็แสดงให้เห็นว่านี่ไม่ใช่เรื่องตลกอีกต่อไป มักจะพบในตอนพิเศษเช่นตอน ล้อเลียนละครเรื่องอื่น หรือตอนที่ตัวละครหลุดเข้ามาในกองถ่ายของโลกแห่งความเป็นจริง

5. **ขณะอยู่ในสถานการณ์คับขัน** การประสานอารมณ์ขึ้นที่เข้ากับสถานการณ์คับขันมักใช้กลวิธีการเสียดสีประชดประชันลงไปโนบตสนทนาซึ่งพบในละครเกือบทุกตอน นอกจากนั้นดินยังเป็นตัวละครที่ใช้อารมณ์ขึ้นเอาตัวรอดจากสถานการณ์คับขัน เนื่องด้วยเขาและแซมต้องปลอมตัว และแอบอ้าง ในบางครั้งก็มีคนเกิดความสงสัย เขาจึงใช้อารมณ์ขึ้นกลบเกลื่อน และปิดการสนทนา

6. **หลังสถานการณ์คับขัน** หลังจบสถานการณ์คับขันแล้วตัวละครก็จะมีการเล่นมุขตลก หรือบทสนทนาที่ผ่อนคลายเพื่อเป็นการผ่อนคลายผู้ชมด้วยเช่นกัน โดยมักจะเกิดขึ้นในฉากจบของเรื่อง ซึ่งบางครั้งจะมีการใช้กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขึ้นแบบเสียดสีประชดประชันต่อเหตุการณ์คับขันที่เพิ่งจบลงไป

โดยจังหวะที่พบอารมณ์ขึ้นมากที่สุดคือ ขณะอยู่ในสถานการณ์คับขัน รองลงมาคือ ใช้เมื่อเปิดเรื่อง และอันดับที่สาม คือ หลังสถานการณ์คับขัน

สำหรับส่วนของผู้ชมนั้น เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่ออารมณ์ขึ้นที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล* ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามออนไลน์ มีผู้ตอบมารวม 58 ชุด พบว่า

ผู้ชมละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล*ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 81 เพศชายร้อยละ 11

ผู้ชมละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล*ส่วนใหญ่มีช่วงอายุ 25-29 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.9 และรองลงมาคือช่วงอายุ 20-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 27.6

ผู้ชมละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล*ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 63.8

ผู้ชมละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล*ส่วนใหญ่ไม่ได้ระบุอาชีพ แต่ที่ระบุ เป็นนักศึกษามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.6

อารมณ์ขึ้นในละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์เนเชอรัล*เพิ่มอรรถรสให้กับเรื่องใน ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36

องค์ประกอบของละครที่ส่งผลให้เกิดอารมณ์ขึ้นมากที่สุดคือ ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 46.6 และรองลงมา คืออุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 15.3

ตัวละครหลักที่ทำให้เกิดอารมณ์ขึ้นมากที่สุด คือ ดิน วินเซสเตอร์นักร้องที่เป็นพระเอก คิดเป็นร้อยละ 44.0 และรองลงมาคือทูตสวรรค์หัดเป็นมนุษย์ที่ชื่อ แคสเดิล คิดเป็นร้อยละ 25.0

ตัวละครรับเชิญที่ทำให้เกิดอารมณ์ขึ้นมากที่สุดคือ โกสท์เพชเชอร์ ซึ่งเป็นทีมปราบผี โดยละครนำมาใช้ล้อเลียนรายการเรียลลิตีฟิชั่นน์ผี คิดเป็นร้อยละ 23.9 รองลงมาคือปีศาจคราวลีย์ที่เจ้าเล่ห์และชอบตั้งฉายา คิดเป็นร้อยละ 20.4

กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขึ้นที่ส่งผลให้เกิดอารมณ์ขึ้นมากที่สุดคือ การนำภาพยนตร์หรือละครเรื่องอื่นมาทำให้ขบขันและมุขตลกเฉพาะของละคร คิดเป็นร้อยละ 19.6 เท่ากัน

ฤดูกาลที่ปรากฏอารมณ์ขึ้นมากที่สุดคือ ฤดูกาลที่ 5 ซึ่งเป็นฤดูกาลที่ตัวละครหลักทั้งสี่มีบทบาทมาก และมีการใช้กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขึ้นที่หลากหลาย

ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่ระบุว่าตอนใดที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขึ้นมากที่สุด แต่ในกลุ่มที่ระบุ ตอบว่า ตอน 6.15 The French

Mistake เป็นตอนที่มีอารมณ์ขันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.6 ซึ่งเป็นตอนที่ตัวละครหลุดมาในโลกกองถ่ายละครโทรทัศน์เรื่อง “ซูเปอร์เนเชอรัล”

อภิปรายผลการวิจัย

การสร้างอารมณ์ขันในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลนั้นใช้วิธีการสร้างอารมณ์ขันจากความสอดคล้องกันและความแย้งกัน ในแง่ของความสอดคล้องคือการสร้างให้มันเป็นในสิ่งที่ต้องเป็นไปให้เกิดความสอดคล้องและเป็นไปด้วยกัน เพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดอาการตะขิดตะขวงใจและสงสัย แม้ว่าผู้ชมจะรู้ว่าสิ่งที่ชมอยู่นั้นเป็นสิ่งที่นอกเหนือไปจากชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติอยู่นอกกฎเกณฑ์ปกติ แต่กฎนั้นก็ต้องถูกและเป็นไปได้จริงในโลกของละครเสมอ รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบของละครให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันเพื่อทำให้เกิดความสมจริงขึ้น ในขณะเดียวกันการสร้าง ความแย้งกันซึ่งเป็นหัวใจของการสร้างมุขตลกซึ่งมีข้อแยกย่อยมากมาย เช่น ผันผวน กลับหัวกลับหาง เล็ก-ใหญ่ ใหม่-เก่า เป็นต้น ก็ถูกนำมาใช้ในการสร้างมุขตลกเป็นส่วนใหญ่

ด้วยความที่ละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลเป็นละครกึ่งระทึกขวัญกึ่งจินตนาการ ซึ่งมีเนื้อหาส่วนใหญ่เหนือไปจากความจริง ทำให้คนดูเองสามารถหลบหนีจากปัญหาของตนเพื่อไปอยู่กับปัญหาของตัวละครในโลกจำลองนั้นได้ โดยที่แน่ใจว่าตนเองจะปลอดภัยตราบดีที่ยังนั่งอยู่บนเก้าอี้ และด้วยกลวิธีการนำอารมณ์ขันมาสอดแทรกทำให้คนดูได้ปลดปล่อยความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน ซึ่งความตึงเครียดนี้จะถูกทำให้เพิ่มขึ้นจากชีวิตประจำวันหรือแนวเรื่องทั่วไป ด้วยความเป็นแนวเรื่องระทึกขวัญ โดยใช้หลักการตามทฤษฎีการปลดปล่อย (สีกดา วิมลจันทร์, 2549) ว่าหากมีความกังวลและความประหลาดใจยิ่งมีมากเท่าไรหลังการปลดปล่อย ผู้คนก็จะรู้สึกว่าการผ่อนคลายสนุกสนานมากขึ้นเท่านั้น

มุขตลกประจำตัวละครคือว่าเป็นจุดเด่นสำคัญของละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัล เพราะเมื่อเทียบกับละครระทึกขวัญโดยทั่วไป ตัวละครจะไม่โดดเด่นและ

ถูกวางให้ได้รับความสำคัญเท่าตัวละครในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัล หากมองตามแนวคิดเกี่ยวกับแนวเรื่องของละครโทรทัศน์แล้วจะพบว่า การสร้างตัวละครในละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลนั้นใช้วิธีเดียวกับการสร้างตัวละครในละครแนวชีวิตคอม นั้นคือการดำเนินเรื่องนั้นมักสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะขึ้นมา ตัวละครสามารถปรับเปลี่ยนบุคลิกได้ มีพัฒนาการในตัวเอง มีการแสดงไม่จำเป็นต้องเหมือนจริงสามารถที่จะแสดงแบบเกินระดับปกติ (Over act) ได้ มีการแบ่งแยกตัวละครวงในและวงนอก ได้แก่ นักแสดงหลักและนักแสดงรับเชิญ

การจัดวางตัวละครละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลนั้นใช้วิธีการวางตัวละครแบบเดียวกับละครหรือภาพยนตร์แนวขำขันที่เรียกว่า “The Odd Couple” ซึ่ง Neil Simon เป็นผู้ริเริ่มสร้างละครเวทีแนวนี้ขึ้นในปี 1956 โดยใช้การจัดวางให้ตัวละครสองตัวมาอยู่ด้วยกัน โดยตัวละครหนึ่งเป็นคนที่เรียบร้อยและขี้อินก๊วล ส่วนอีกตัวละครหนึ่งเป็นคนง่าย ๆ และสะเพร่า ทำให้เป็นแบบแผนของการวางตัวละครตามทฤษฎีของคูตรงข้าม นั่นคือการจับตัวละครที่มีความแตกต่างอย่างสุดขั้วมาอยู่ด้วยกัน

จากการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครจะพบว่า ดินและแซมก็ใช้วิธีการวางตัวละครแบบนี้ โดยดินจะเป็นคนที่มีความเป็นเด็กสูง ขี้เล่น เอะอะโวยวาย ขณะที่แซมเรียบร้อย มีความเป็นผู้ใหญ่กว่าแม้จะเป็นน้อง และเขาจริงจัง จนในฤดูกาล 3 แซมต้องรับมือกับพฤติกรรมต่างๆ ของดินทำให้เริ่มตามทันและมีการปรับตัวเข้าหาดินมากขึ้น จึงทำให้ความต่างขั้วลดลงไป ตัวละครแคสเดียลจึงเข้ามาเป็นคูตรงข้ามของดินแทน นั่นคือ เน้นไปที่ความกร้านโลกของดิน กับความเป็นมือใหม่ในการใช้ชีวิตแบบมนุษย์ของแคสเดียล

การดำเนินเรื่องนั้นก็มีความคล้ายกับละครแนวชีวิตคอม ซึ่งเป็นละครที่มีการดำเนินเรื่องโดยการผูกสถานการณ์ขึ้นมาให้กับตัวละคร ซึ่งในแต่ละตอนไม่ซ้ำกัน โดยมักเกิดจากเรื่องบังเอิญ หรือสถานการณ์ที่ไม่ได้เตรียมใจเตรียมมือรับมาก่อน เช่นเดียวกับการที่เรื่องกำหนดให้สองพี่น้องวินเชสเตอร์ต้องไปสืบคดีตามที่ต่างๆ

โดยที่ไม่รู้ว่าตนเองต้องเผชิญกับอะไร และต้องรับมือกับมันอย่างไร รู้แต่เพียงว่าสิ่งที่ตนเองต้องเผชิญนั้นจะสร้างความไม่ปลอดภัยให้ตนเองและเพื่อนมนุษย์ โดยละครโทรทัศน์นั้นจะตั้งอยู่บนพื้นฐานของความตลกขบขันไม่ว่าจะด้วยตัวสถานการณ์เองหรือบทสนทนา แต่ละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลจะตั้งอยู่บนความระทึกขวัญหรือสยองขวัญที่ตัวละครไม่ได้คาดคิดมาก่อน และสถานการณ์นั้นก็อาจเลวร้ายเกินกว่าที่ตัวละครจะรับมือได้ด้วย

ละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลนั้นถือว่าได้เปรียบมากกว่าละครตลกโดยทั่วไป เพราะสามารถจินตนาการรอบตามกฎเกณฑ์ของโลก จึงไม่มีข้อจำกัดด้านความสมจริงในสถานการณ์เพียงแต่ต้องให้อยู่ตามกฎของละครที่ปูไว้เท่านั้น

เอกลักษณ์หนึ่งที่โดดเด่นของละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัลคือนอกจากจะล้อเลียนคนอื่นแล้วก็ยังล้อเลียนตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเบื้องหลังการถ่ายทำ ชื่อนักแสดง ชื่อทีมงาน ชีวิตส่วนตัวของนักแสดง หรือแม้แต่แฟนคลับก็ล้วนปรากฏในละครทั้งนั้น และเป็นกลวิธีที่ถูกนำมาชี้ให้เห็นว่าการล้อเลียนกลายเป็นกลวิธีที่สามารถดึงดูดและมัดใจผู้ชมได้เป็นอย่างดี

การเปลี่ยนแปลงในแต่ละฤดูกาลของละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัล มีผลต่อการสร้างสรรค์อารมณ์ขันเช่นกัน เช่นในฤดูกาลที่ 1 นั้นมักจะเป็นอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นจากบทสนทนาโดยเฉพาะ และเป็นการสร้างอารมณ์ขันให้กับกลุ่มผู้ชมเป้าหมายที่เป็นผู้ชาย จึงมีบรรยากาศของแนวเรื่องแอ็คชั่นที่พระเอกมักจะมึบตริกกับหญิงสาวสวยซึ่งจะเปลี่ยนคนไปเรื่อยๆ มีลักษณะของความเป็นละครสืบสวนคู่หูที่มีกลุ่มผู้ชมเป็นผู้ชายในแง่ของการสร้างตัวละครเหนือธรรมชาติ ในฤดูกาลที่ 1 จะเน้นไปที่ Monster of The week คือเป็นการสืบคดีสัตว์ประหลาดที่จะจบในตอน ในขณะที่ฤดูกาลที่ 2 ให้ความสำคัญกับโครงเรื่องใหญ่ของฤดูกาล โดยที่มุขตลกก็ยังคงมีความคล้ายคลึงกับฤดูกาลที่ 1 แต่จะเริ่มมีความสนุกสนานในการแต่งคอสตูมให้กับบทบาทที่ตัวละครไปแอบอ้างมากขึ้น

ฤดูกาลที่ 3 ถือเป็นฤดูกาลแรกที่เพิ่มตอนพิเศษ นั่นคือตอน 3.08 A Very Supernatural Christmas ซึ่งออกฉายในช่วงเทศกาล และมีการทำไต่เตลพิเศษของตอนด้วย ถือเป็นทดลองฉายตอนพิเศษเป็นครั้งแรกของฤดูกาล และเมื่อประสบความสำเร็จ ในฤดูกาลที่ 4 จึงมีตอนพิเศษมากขึ้นได้แก่ ตอน 4.05 Monster Movie ที่ล้อเลียนภาพยนตร์สยองขวัญคลาสสิก ตอน 4.06 Yellow Fever ที่ล้อเลียนตัวละครเอกโดยใช้กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขันแบบสร้างความขัดแย้งในตัวเองโดยให้ดิน ตัวเอกเป็นโรคและแสดงพฤติกรรมที่ตรงข้ามกับสถานการณ์ปกติ ตอน 4.17 It's A Terrible Life ใช้กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขันแบบสร้างความขัดแย้งเช่นกัน โดยให้ดินและแซมมีชีวิตเป็นคนธรรมดาที่ไม่เคยล่าผีมาก่อน

ผู้สร้างละครได้ติดตามความเห็นของแฟนๆ ในแฟนด้อมเสมอ ในตอน 4.18 The Monster At The End Of This Book เป็นตอนที่เด่นชัดที่สุดในการใช้กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขันแบบนำเรื่องของตนเองแทรกไว้ในเรื่อง โดยมีการสร้างหนังสือชุด “SUPER NATURAL” ขึ้น โดยดินและแซมสองตัวเอกเพิ่งค้นพบว่าชีวิตของตนเองมีการถูกนำไปเผยแพร่ในสื่อ และมีแฟนๆ เป็นจำนวนไม่น้อย โดยมีแฟนคลับที่สังเกตเห็น Homosexual Subtext ระหว่างแซมและดิน และมีการรวมตัวกันเป็นเว็บไซต์ ซึ่งในชุมชนออนไลน์มีการสนับสนุนกันจริงๆ ด้วยความที่หนุ่มๆ นั้นต้องเดินทางไปด้วยกัน มีเรื่องราวทะเลาะกัน ปรับความเข้าใจกัน จึงมีกลิ่นอายของแนวชีวิตผสมผสานอยู่ ทำให้ง่ายต่อการจินตนาการของแฟนๆ ที่จะให้พวกเขารักกันโดยไม่ต้องพึ่งพาพวกผู้หญิง กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขันแบบนำเรื่องของตนเองแทรกไว้ในเรื่องยังปรากฏอีกครั้งในตอน 5.09 The Real Ghostbusters ซึ่งเป็นตอนที่นำเสนองานประชุมและพบปะสังสรรค์ระหว่างนักแสดงและผู้ชมละครโทรทัศน์เรื่องซูเปอร์เนเชอรัล ซึ่งในความเป็นจริงนั้นก็มีการจัดขึ้นทุกปีและจัดขึ้นหลายๆ ครั้ง โดยในงานจะมีการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครที่เรียกกันว่า คอสเพลย์ (Cosplay) และการสวมบทบาทสมมติที่เรียกว่า ลาร์ปปี้ง (Life Action Role Play, Larp)

จากการสังเกตการณ์ในชุมชนออนไลน์พบว่าผู้ชมเหล่านี้ที่เรียกตัวเองว่าแฟนจะมีความรู้สึกร่วมกับตัวละครเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะตัวละครที่ตนเองชอบ ซึ่งในบางครั้งหากตัวละครได้แสดงพฤติกรรมที่ผิดความคาดหมายไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทางลบ ในบางครั้งแฟนจะไม่โทษตัวละคร แต่จะไปวิพากษ์วิจารณ์ผู้สร้างแทน โดยมีความรู้สึกคงเดิมกับตัวละครหรืออาจเกิดความสงสารมากกว่าความโกรธหรือไม่พอใจ แฟนเหล่านี้จะมีความรักให้กับละครเสมือนคนรักหรือคนในครอบครัว หรือเอ็นดูรักใคร่ตัวละคร มีการเรียกตัวละครว่าเด็กน้อยหรือที่รัก (Baby) และนอกจากนี้ยังพบ Ask Blog หรือ Role Playing Blog เป็นจำนวนมาก คือการที่แฟนด้วยกันเองสร้างบล็อกเป็นตัวละครและให้แฟนคนอื่นมาถามคำถาม โดยเจ้าของบล็อกจะตอบคำถามในฐานะตัวละครนั้น โดยมีพื้นฐานจากเรื่องที่เกิดขึ้นในละครร่วมกับการตีความของเจ้าของบล็อกเอง จึงเกิดการปฏิสัมพันธ์แบบสองทางในรูปแบบเสมือนหรือจินตนาการ

ผู้ชมบางคนยังถือว่าตนเองมีสถานะที่เป็นคู่สื่อสารกับนักแสดงด้วย นั่นคือโยนตัวเองและความรู้สึกของตนเข้าไปเป็นหนึ่งเดียวกับสถานการณ์ หรือบางคนก็อาจแทนตนเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่กำลังเผชิญกับเหตุการณ์อยู่ จึงเกิดสุนทรียะร่วมกับตัวนักแสดงได้ เพราะผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวละครและสถานการณ์หรือเกิดความผูกพันทางใจกับตัวละครซึ่งเป็นไปตามแนวคิดเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์กึ่งความจริง (Parasocial Interaction) ซึ่งเปรียบเสมือนการสร้างจินตนาการ เป็นความรู้สึกเกี่ยวกับมิตรภาพ เป็นความรู้สึกที่ผู้ชมโทรทัศน์มีให้กับบุคคลที่ปรากฏในละคร (Fictional Character) โดยความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจะเป็นไปในลักษณะของการรู้สึกมีส่วนร่วม โดยผู้ชมจะรู้สึกและเข้าไปในทิศทางเดียวกับตัวละครเช่นเดียวกับที่รู้จักผู้คนในชีวิตประจำวันหรืออาจเทียบเท่ากับคนใกล้ชิดอย่างเพื่อนสนิทหรือครอบครัว (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543 : 292)

จากการศึกษากลุ่มผู้ชมซึ่งมีหลากหลายเชื้อชาติ แต่อยู่ในช่วงวัยใกล้เคียงกัน คือ พบว่าอารมณ์ขันเป็นอารมณ์สากลที่สามารถเข้าใจได้ตรงกัน ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าผู้ชมเหล่านี้อยู่ในวัฒนธรรมเมือง (Urban Culture)

ที่มีลักษณะเป็นสากลซึ่งล้วนได้รับอิทธิพลจากตะวันตก โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกา จึงทำให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน นอกจากนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะกลุ่ม Opinion Leader ในชุมชนออนไลน์ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักหรือเข้าใจภาษาอังกฤษได้ดีจึงสามารถอธิบายหรือให้ความเห็นเพิ่มเติมกับปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้

ละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์ฮีโร่ในเซอรัล* ถือเป็นตัวอย่างที่ดีในการสะท้อนรสนิยมของสังคมเมืองนั่นคือ สังคมสมัยใหม่สนใจเรื่องเล่า ที่เรียกว่า เรื่องเล่าทางคติชนวิทยายุคใหม่ (Urban Legends) ที่เล่าอย่างแพร่สะพัดไปทั่วสหรัฐอเมริกา โดยมีลักษณะเป็นเรื่องเล่าที่ผู้เล่ามักอ้างว่าเป็นเรื่องจริงโดยฟังมาจากคนรู้จักที่เชื่อถือได้ มีหลายสำนวนโดยที่ไม่รู้ว่าใครเป็นผู้เล่าคนแรก และมีการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องสยองขวัญหรืออาจเรียกว่าเป็นเรื่องผีสมัยใหม่ โดยในเว็บไซต์ของไทยจะมีแหล่งรวมเรื่องพวกนี้ในชื่อต่างๆ กันไป เช่น เรื่องเร้นลับ เรื่องสยองขวัญ นอกจากเรื่องสยองขวัญแล้วยังสนใจนิทานมุขตลกยุคใหม่ มีทั้งที่แปลจากต่างประเทศแปลมา หรือแต่งเอง ซึ่งล้วนใช้แนวคิดสากลที่ปรากฏในมุขตลก ได้แก่ ความฉลาด ความโง่ ความเกียจคร้าน การล้อเลียนคนพิการ การเสียดสีนักบวช คนต่างสถานภาพ คนต่างถิ่น คนต่างชาติ/ต่างพันธุ์ และเรื่องเพศ (ศิริพร ณ ถลาง, 2552 : 449) จึงอาจกล่าวได้ว่า ละครโทรทัศน์เรื่อง*ซูเปอร์ฮีโร่ในเซอรัล*คือส่วนผสมของความสนใจของสังคมสมัยใหม่ นั่นคือเรื่องสยองขวัญและเรื่องขำขัน

ในบริบทสังคมไทยพบว่าภาพยนตร์แนวนี้อีกก็ได้รับเสียงตอบรับดีจากผู้ชม ดังจะเห็นจากภาพยนตร์เรื่อง*สี่แพร่ง*ที่ประกอบด้วยภาพยนตร์สั้น 4 เรื่อง ได้แก่ *แหวนดำสังตัย* *คนกลาง* และ*เที่ยวบิน 224* และภาคต่อคือ*ห้าแพร่ง*ประกอบด้วยภาพยนตร์สั้น 5 เรื่อง ได้แก่ *หลาวชะโอน* *ห้องเตียงรวม* *แบ็คแพคเกอร์* *รถมือสอง* และ*คนกอง* ในเรื่อง *สี่แพร่ง*เรื่องที่มีชื่อว่า*คนกลาง*ซึ่งเป็นเรื่องสยองขวัญที่มีอารมณ์ขันขำกว่าอีก 3 เรื่อง โดยเป็นเรื่องของกลุ่มวัยรุ่นที่ไปออกค่าย เล่นล่องแก่งและจมน้ำตาย อารมณ์ขันก็คือ ความตลกในการที่ตัวละครพยายามเผชิญหน้ากับเพื่อนที่จมน้ำโดยไม่แน่ใจว่าเป็น

ผีหรือไม่ โดยสุดท้ายเรื่องก็หักมุมไปว่าทุกคนได้เสียชีวิตไปหมดแล้วจากการเล่นล่องแก่ง ส่วนเพื่อนที่ทุกคนคิดว่าเป็นผีก็พยายามจะทำให้ทุกคนรู้ว่าได้ตายกันไปหมดแล้ว ส่วนภาพยนตร์เรื่อง*ห้าแพร่ง* นั้นก็มีเรื่อง*คนกอง*ที่ใช้กลวิธีการสร้างสรรค์อารมณ์ขึ้นโดยใช้การล้อเลียนภาพยนตร์เรื่อง*แฝด* โดยสร้างฉากขึ้นมาว่าตัวละครอยู่ในกองถ่ายภาพยนตร์เรื่อง*แฝด*ที่เป็นภาคต่อ เป็นการล้อเลียนภาพยนตร์สยองขวัญด้วยตัวเอง ประกอบไปด้วยการแสดงแบบเกินจริงทำให้เกิดอารมณ์สยองขวัญปนขำขัน โดยนักแสดงในเรื่อง*คนกอง*ก็เป็นนักแสดงชุดเดียวกับเรื่อง*คนกลาง* ทำให้ผู้ชมรู้สึก

คุ้นเคยกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร ที่จะมีความตลกห่ามๆ ของกลุ่มเพื่อนผู้ชาย พูดจาเป็นกันเองและเล่นกับจังหวะหลอกผู้ชมแบบหักมุม โดยหลอกว่าผู้ชมจะต้องเผชิญกับฉากสยองขวัญแต่จริงๆ แล้วไม่มีอะไรจึงกลายเป็นความตลกที่หัวเราะออกมาจากความโล่งใจ ซึ่งเรื่อง*คนกอง*และ*คนกลาง*นี้ถือเป็นเรื่องสำหรับผู้ชมพูดถึงมากกว่าเรื่องอื่นๆ เพราะความแปลกใหม่ในการประสานอารมณ์ขึ้นกับแนวสยองขวัญ โดยมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ผีดั้งเดิมของไทย ที่ความตลกอยู่ที่การใช้มุขตลกเจ็บตัว (Slap Stick) และตลกวิ่งไล่ (Chase)

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษดา เกิดดี. *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์, 2543.
- จิรวดี วิลลิต. *ประดิษฐกรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรีรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. *บทโทรทัศน์ เขียนอย่างไรให้เป็นมือโปร*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และกมลรัฐ อินทรทัศน์. “การผลิตรายการบันเทิงคดี” ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์เบื้องต้น*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2550.
- ทศพร กรกิจ. *การสร้างที่น่าสพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน เกาหลีและไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- ทัศนัย กุลบุญลอย. *การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ทัศนัย กระต่ายอินทร์. *อารมณ์ขันในวรรณกรรมร้อยแก้วของไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2521.
- พิรภา สุวรรณโชติ. *การสื่อสารปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้คุณค่าทางบวกจากศิลปินนักร้องเกาหลีของกลุ่มแฟนคลับ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- มัลลิกา คณานุรักษ์. *คติชนวิทยา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2550.

มานิช ชุ่มเมืองปัก. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดเยี่ยมชุด “บุญชู” กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

เมธา เสรีธนาวงศ์. การวิเคราะห์รูปแบบเนื้อหา และกลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการตลกทางโทรทัศน์และ
วิดีโอเทป. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2539

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. คิดแก้ให้ข้า. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก, 2549.

สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. เอกสารการสอนชุดวิชา การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น. นนทบุรี: มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2551.

ภาษาอังกฤษ

Baym, Nancy K. **Tune in, Log on : Soaps, Fandom, and Online Community.** Thousand Oaks, California
: Sage, 2000.

Creeber, G., (ed). **The Television Genre Book.** London : British Film Institute, 2001.

Kaminsky, Stuart M. **American Television Genres.** Chicago, Illinois : Nelson-Hall, 1988.

Phoenix. **The Seven Deadly Sins.** [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา : <http://www.lizaphoenix.com/demons/sin.shtml> [2 กุมภาพันธ์ 2555].

Spiegel. **Comedy Writing Secrets : the Best-Selling Book on How to Think Funny, Write Funny, Act Funny, and Get Paid for It.** 2nd ed. Ohio : Writer's Digest Books, 2005.