

การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตของผลงานภายใต้Netflix Original ประเทศไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Content creation and production process of the products of Netflix Original Thailand.



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

| | |
|---------------------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตของผลงาน ภายใต้Netflix Original ประเทศไทย |
| โดย | น.ส.กรภัทร รัตนกุสมภ |
| สาขาวิชา | นิเทศศาสตร์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร |

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

| | |
|---|---------------------------------|
| | คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ |
| (อาจารย์ไศลทิพย์ จารุภูมิ) | |
| คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ | |
| | ประธานกรรมการ |
| (รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ) | |
| | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร) | |
| | กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย |
| (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัญญุตรา อรนพ ณ อยุธยา) | |

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภรภัทร รัตนกุสุมภ์ : การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตของผลงานภายใต้ Netflix Original ประเทศไทย. (Content creation and production process of the products of Netflix Original Thailand.) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่อง “เคว้ง” และศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการค้นคว้าข้อมูลทางด้านเอกสาร การศึกษาเนื้อเรื่อง และการสัมภาษณ์เชิงลึกจากบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand จากผลการวิจัยพบว่ากระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand มีประเด็นที่น่าสนใจ ได้แก่ การทำงานร่วมกันระหว่างประเทศของทีมงานฝั่งอเมริกาและไทยที่มีวัฒนธรรมต่างกัน และการสร้างสรรคเนื้อหาจาก “Writer Room” เพื่อเขียนบทและวางแผนงานทั้งหมดก่อนถ่ายทำ ในการถ่ายทำผลงานโดยใช้ระบบ “กองถ่ายทำนอก” เป็นระบบสากลให้ความสำคัญกับความปลอดภัยและคุณภาพชีวิตทีมงาน อีกทั้งการรายงานผลและบันทึกข้อมูลลงบนดาต้าเบส มีความเป็นระบบและรักษาความปลอดภัยสูง ตลอดจนมีทีมงานติดต่อและการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ทั่วโลก และการสร้างสรรคเนื้อหาที่เป็น “Local Content” สู่กลุ่มผู้รับชมในระดับ “Global” เพื่อให้เรื่องราวเฉพาะพื้นที่สามารถถ่ายทอดสู่ผู้รับชมทั่วโลกได้ ส่วนการศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand พบว่ามีความเป็นเอกลักษณ์ตอบสนองต่อกลุ่มผู้ชม “Young Adult” นำเสนอถึงสภาพสังคมของคนในแต่ละภูมิภาคที่สร้างสรรคผลงานผ่านสื่อบันเทิงแต่ละเรื่องได้อย่างชัดเจน มีการลงเนื้อหาของในทุกตอนแบบรวดเร็ว และความยาวของแต่ละที่เป็นเวลาที่เหมาะสม อีกทั้งการถ่ายทำภาพที่สวยงาม และภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่มีความสมจริงและละเอียด ทำให้ผู้รับชมมีความรู้สึกร่วมในการรับชมมากขึ้น การวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นว่าการสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand มีการจัดการอย่างเป็นระบบและให้ความสำคัญกับการสร้างสรรคเนื้อหาท้องถิ่น สะท้อนวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมของคนในแต่ละภูมิภาคโดยถ่ายทอดผ่านการสอดแทรกกับเนื้อหาที่เป็นสากล ทำให้ผู้รับชมสามารถรับรู้และเข้าใจกับเนื้อหาในแต่ละภูมิภาคมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับเนื้อหาท้องถิ่นซึ่งช่วยพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรคในแต่ละพื้นที่ให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อผู้รับชมทั่วโลกมากขึ้น

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6184665028 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: Netflix Original Netflix Thailand Netflix Original Thailand Content creation
Production processes

Pornpat Rattanakusoom : Content creation and production process of the products
of Netflix Original Thailand.. Advisor: Asst. Prof. PRAPASSORN CHANSATITPORN, Ph.D.

This research is a qualitative research that objectives are to study the process of creative management and production of Netflix Original Thailand names "The Stranded" and to study the composition and storytelling strategies. Researcher collected data by documentary research and in-depth interviews from person who involved in the Netflix Original Thailand Work. According to the research, it is found that the process of creative management and production of Netflix Original Thailand has interesting issues, such as Having "International Collaboration Workers" which are from different countries and cultures, Creating content from the "Writer Room" to plan all the work before shooting, Using an international system with sincerely focus on safety and quality of staff life, Using the data reporting and recording in the database which are highly systematic and secure, Having a great team of computer graphics (CG) around the world, furthermore, creating "Local Content" in specific areas that can be broadcast to "Global audiences" around the world. As for the study of composition and storytelling strategies, it is unique and responsive to the target audience which is "Young Adult" and presents the usual social conditions in each creative region. Clearly through the media has posted every episode at once and the episode length has the properly time as well as beautiful shooting images and computer graphics (CG) images that are realistic and detailed, increasing viewers feel and engage. This research shows that content creation and production processes of Netflix Original Thailand are systematically managed and focus on local content creation, reflecting cultures of each region by blending in the international content and also increases value of local content, helps develop the creative industry in an efficient and responsive way for responding viewers around the world.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาปรึกษาชี้แนะช่วยเหลือ และกำลังใจอย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์.ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนัญสรุภา อรนพ ฦ อยุธยา ผู้ทรงคุณวุฒิสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องมาโดยตลอด ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ คุณเกษิภา ปันท์ ภรณ์ และคุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์เป็นอย่างดีจนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จ ลุล่วงได้ด้วยดี

และขอขอบพระคุณบิดามารดา ครอบครัวและเพื่อนที่สนับสนุน ให้กำลังใจ และให้คำแนะนำ งานวิจัยสามารถสำเร็จได้ด้วยดี



ภรภัทร รัตนกุสุมภ์

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| | ค |
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ค |
| | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | ง |
| กิตติกรรมประกาศ..... | จ |
| สารบัญ..... | ฉ |
| สารบัญรูปภาพ..... | ฌ |
| บทที่ 1 | 1 |
| บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญของการวิจัย..... | 1 |
| 1.2 ปัญหาคำวิจัย..... | 7 |
| 1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย..... | 7 |
| 1.4 ขอบเขตการวิจัย..... | 7 |
| 1.5 นิยามศัพท์..... | 8 |
| 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 8 |
| บทที่ 2 | 9 |
| แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 9 |
| 2.1. แนวคิด Netflix Effect และ Netflix Original Success Case..... | 9 |
| 2.1.1 แนวคิด Netflix Effect..... | 9 |
| 2.1.2 Netflix Original Success Case..... | 11 |
| 2.2. แนวคิดสื่อใหม่ (New Media)..... | 26 |

| | |
|---|----|
| 2.3. แนวคิด OTT (Over the top)..... | 29 |
| 2.4. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Story Telling) | 32 |
| 2.5. แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง | 41 |
| 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 45 |
| 2.7 กรอบแนวความคิด..... | 48 |
| บทที่ 3 | 49 |
| ระเบียบวิธีวิจัย | 49 |
| 3.1 แหล่งข้อมูล | 49 |
| 3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทวีดิทัศน์ | 49 |
| 3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล..... | 50 |
| 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... | 50 |
| 3.2.1 การศึกษาเนื้อเรื่อง..... | 51 |
| 3.2.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก | 51 |
| 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล | 52 |
| 3.4 การนำเสนอข้อมูล..... | 53 |
| บทที่ 4 | 54 |
| ผลการวิจัย | 54 |
| ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเรื่องกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand | 54 |
| ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยเรื่ององค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand | 66 |
| บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 82 |
| 5.1 สรุปผลการวิจัย..... | 82 |
| ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิจัยเรื่องกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์และผลิตผลงาน..... | 82 |



| | |
|---|-----|
| ภายใต้ Netflix Original Thailand | 82 |
| ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิจัยเรื่ององค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ | |
| ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand | 86 |
| 5.2 การอภิปรายผลการวิจัย | 93 |
| 5.3 ข้อเสนอแนะ | 95 |
| บรรณานุกรม | 97 |
| ภาคผนวก | 101 |
| ประวัติผู้เขียน | 120 |



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญรูปภาพ

หน้า

| | | |
|-----------|--|----|
| ภาพที่ 1 | รีด แฮสดีงส์ (ซีอีโอและผู้ก่อตั้งเน็ตฟลิกซ์)..... | 2 |
| ภาพที่ 2 | ผลงาน Netflix Original ซีรีส์เรื่อง Kingdom | 4 |
| ภาพที่ 3 | ผลงาน Netflix Original ซีรีส์เรื่อง Switched | 5 |
| ภาพที่ 4 | ผลงานของ Netflix Original Thailand เรื่อง เควี่ง..... | 6 |
| ภาพที่ 5 | ผู้ให้บริการเน็ตฟลิกซ์ ในปี ค.ศ. 2019 | 11 |
| ภาพที่ 6 | ผลงานภายใต้ Netflix Original: ซีรีส์เรื่อง “Kingdom” | 12 |
| ภาพที่ 7 | ขั้นของการเล่าเรื่อง Kingdom..... | 13 |
| ภาพที่ 8 | ผลงานภายใต้ Netflix Original: ซีรีส์เรื่อง Switched | 18 |
| ภาพที่ 9 | ขั้นของการเล่าเรื่อง Switched..... | 19 |
| ภาพที่ 10 | ผู้ให้บริการ OTT ในไทย..... | 31 |
| ภาพที่ 11 | การเปรียบเทียบจำนวนผู้ให้บริการของผู้ให้บริการ OTT ปี ค.ศ. 2019..... | 32 |
| ภาพที่ 12 | ลักษณะชีวิตเบื้องหน้าและชีวิตเบื้องหลัง โดย Syd Field (1984) | 37 |
| ภาพที่ 13 | กรอบแนวความคิด | 48 |
| ภาพที่ 14 | ข้อมูลการจัดอันดับความนิยมของผลงานซีรีส์เรื่อง ‘เควี่ง’ | 64 |
| ภาพที่ 15 | ผลงานซีรีส์เรื่อง เควี่ง ตอนที่ 1 | 67 |
| ภาพที่ 16 | ผลงานซีรีส์เรื่อง เควี่ง ตอนที่ 4 | 68 |
| ภาพที่ 17 | ผลงานซีรีส์เรื่อง เควี่ง ตอนที่ 6 | 69 |
| ภาพที่ 18 | ขั้นของการเล่าเรื่อง เควี่ง | 71 |
| ภาพที่ 19 | ขั้นของการเล่าเรื่อง เควี่ง | 87 |

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

สื่อใหม่เป็นระบบการสื่อสารหรือการเชื่อมต่อทางอิเล็กทรอนิกส์ของเครือข่ายระดับโลก เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต บริการระดับเวปต์ไวด์เว็บ (World Wide Web: WWW) เป็นต้น (วิทยารัฐ, 2545) เป็นสื่อที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่เพื่อสนับสนุนงานบางอย่าง โดยเน้นนวัตกรรม การสร้างสรรค์ (Creativity Innovation) ซึ่งลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ ได้แก่ อิสระจากข้อจำกัดด้านเวลา อิสระจากข้อจำกัดด้านพรมแดน อิสระจากข้อจำกัดด้านขนาด อิสระจากข้อจำกัดด้านรูปแบบ และ อิสระจากการถูกควบคุมเนื้อหาของผู้รับ (ณงลักษณ์ จารุวัฒน์, 2551) รูปแบบเนื้อหาสื่อใหม่ที่พบเห็นในปัจจุบันมีแนวโน้มว่าจะมีบทบาทสำคัญมากยิ่งขึ้นในอนาคต โดยสื่อใหม่แต่ละประเภทมีความโดดเด่นและแตกต่างกันตามประโยชน์และวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อใหม่เพื่อสามารถตอบสนองการเข้าถึงของผู้รับสารได้มากขึ้น เปิดกว้างให้กับทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในการเข้าถึงข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ที่ข้อจำกัดของสื่อแบบเดิมไม่สามารถทำได้ มีความทันสมัยมากขึ้น สามารถโต้ตอบสื่อสารได้แบบทันทีที่ เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และไม่ต้องพึ่งพาบุคคลอื่น

การสร้างสรรค์สื่อบันเทิงจึงมีความหลากหลายมากขึ้นตามไปด้วยทั้งบนแพลตฟอร์มดั้งเดิม อย่างหนังสือ โทรทัศน์ หรือวิทยุ มาสู่รูปแบบการนำเสนอบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นบนอินเทอร์เน็ต หรือผ่านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์ดิจิทัล ตัวอย่างเช่น Tablet/Smartphone เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับสารได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น การออกแบบเนื้อหาบนแพลตฟอร์มดิจิทัลต้องตอบสนองต่อกลุ่มผู้บริโภคที่มีความแตกต่างจากแบบดั้งเดิม ซึ่งแพลตฟอร์มดิจิทัลที่โดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน คือ เน็ตฟลิกซ์ (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2563) เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลรายใหญ่ที่รวบรวมสื่อบันเทิงมากมาย หลายประเภทให้ผู้บริโภคได้เลือกรับชม

เน็ตฟลิกซ์เป็นบริษัทที่สร้างแพลตฟอร์มที่รวบรวมสื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์ รายการทีวี สารคดี ซีรีส์ที่ถูกลิขสิทธิ์จำนวนมากจากทั่วโลกให้ผู้ที่เป็สมาชิกได้รับชมผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั่วโลก รวมทั้งบริการสตรีมมิ่งที่ลูกค้าสามารถเข้ารับชมเนื้อหาความบันเทิงหลากหลายสำหรับรายการทีวี ภาพยนตร์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ในอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจำนวนนับพัน อุปกรณ์ดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่ต่าง ๆ อย่างสมาร์ตโฟน แท็บเล็ตหรือแล็ปท็อป และสมาร์ตทีวีด้วยเน็ตฟลิกซ์จะทำให้ผู้รับชมเพลิดเพลินไปกับการรับชมเนื้อหาได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยไม่ต้องรับชมโฆษณา สามารถค้นพบและรับชมความบันเทิงใหม่ ๆ ได้เสมอทั้งรายการทีวีและภาพยนตร์ที่มีเพิ่มเข้ามาในทุกเดือน โดยเน็ตฟลิกซ์เริ่มถือกำเนิดขึ้นในปี พ.ศ. 2540 โดย

นายริต แฮส汀ส์ (ซีอีโอและผู้ก่อตั้งเน็ตฟลิกซ์) เดิมทีเน็ตฟลิกซ์ได้เริ่มก่อตั้งจากร้านเช่าวิดีโอวีดีและมีการสั่งเช่าวีดีทางอินเทอร์เน็ตแล้วไปทางไปรษณีย์ให้ลูกค้าในอเมริกาเท่านั้น ต่อมาเป็นการเป็นให้สมัครสมาชิกของลูกค้าเป็นรายเดือนเพื่อความสะดวกในการเช่าวีดีมากยิ่งขึ้น จนในปีพ.ศ. 2550 ได้พัฒนามาให้บริการผ่านบริการสตรีมมิ่งบนอินเทอร์เน็ตและเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ในปีพ.ศ. 2553 เพื่อขยายกลุ่มลูกค้าโดยเริ่มที่แคนาดาเป็นประเทศแรก ตามด้วยประเทศต่าง ๆ ในแถบทวีปอเมริกาใต้จนถึงขณะนี้สถิติในปี พ.ศ. 2560 เน็ตฟลิกซ์มีสมาชิกรวมทั่วโลกกว่า 117 ล้านคน และครอบคลุมมากกว่า 190 ประเทศ (เน็ตฟลิกซ์, 2560) ซึ่งทั่วโลกมีผู้รับชมคอนเทนต์ต่าง ๆ บนเน็ตฟลิกซ์ต่อวันมากกว่า 140 ล้านชั่วโมงบนระบบสตรีมมิ่งทางอินเทอร์เน็ตที่มีรายการเนื้อหาต่าง ๆ ให้รับชมกว่า 100,000 เรื่อง (Moneybuffalo, 2561) ต่อมาเน็ตฟลิกซ์ยังพัฒนาบริษัทให้มากกว่าการเป็นระบบสตรีมมิ่งสื่อบันเทิงบนแพลตฟอร์มออนไลน์โดยการลงทุนสร้างเนื้อหาของตัวเองเพื่อฉายเฉพาะบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เท่านั้นซึ่งกลายเป็นจุดเด่นของเน็ตฟลิกซ์ในขณะนี้ ที่ผ่านมานี้เน็ตฟลิกซ์ได้ลงทุนสร้างเนื้อหาไปกว่าหกพันล้านเหรียญสหรัฐและมีเนื้อหาชื่อดังมากมาย โดยรวมแล้วมีเนื้อหาที่สร้างเองมากกว่า 400 เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ สารคดี หรือซีรีส์ โดยมีความยาวรวมกันมากกว่า 1,000 ชั่วโมง โดยให้ชื่อผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ว่าเป็น “Netflix Original” (เน็ตฟลิกซ์, 2560)



ภาพที่ 1 ริต แฮส汀ส์ (ซีอีโอและผู้ก่อตั้งเน็ตฟลิกซ์)

จากการที่เน็ตฟลิกซ์มีการขยายบทบาทของตัวเองจากการเป็นเฉพาะสตรีมมิ่งแพลตฟอร์มมาลงทุนเป็นผู้ผลิตและผู้สร้างสรรค์สื่อบันเทิงต่าง ๆ ขึ้นเองไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือสารคดี ในปัจจุบันมีคอนเทนต์และสื่อบันเทิงที่ผลิตภายใต้เน็ตฟลิกซ์อยู่กว่า 400 เรื่องนั้น (เน็ตฟลิกซ์, 2560) มีสื่อบันเทิงนับไม่น้อยที่ผลิตภายใต้ Netflix Original ได้รับความนิยมและเป็นที่ถูกพูดถึงโดยผลงานเรื่องแรกออกฉายในปีพ.ศ. 2556 ได้แก่ ซีรีส์เรื่อง ‘House of cards’ เป็นเรื่องราวแนวดราม่าเสียดสีการเมืองของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งประสบความสำเร็จได้รับการพูดถึงปากต่อปากในวงกว้าง และทำให้จำนวนสมาชิกของ Netflix เติบโตขึ้น อีกทั้งซีรีส์นี้ได้รับการเสนอเข้าชิงรางวัลหลายรายการ

ไม่ว่าจะเป็นรางวัล Primetime Emmy Award จำนวน 33 รางวัล และ Golden Globe Award จำนวน 8 รางวัล จึงทำให้ถือเป็นการเริ่มต้นสร้างผลงานภายใต้ Netflix Original ที่ประสบความสำเร็จนำไปสู่การสร้างผลงานต่อไป ไม่ว่าจะเป็นซีรีส์ To all the boy I loved before, Stranger Things หรือ Sex Education เป็นต้น ซึ่งได้รับความสนใจและประสบความสำเร็จไม่แพ้กัน การที่ผลงานของเน็ตฟลิกซ์นั้นประสบความสำเร็จอาจสืบเนื่องมาจากการสร้างสรรค์เนื้อหา กลวิธีการเล่าเรื่อง และเนื้อเรื่องที่นำมาเสนอของเน็ตฟลิกซ์ รวมถึงกระบวนการผลิตที่มีความแตกต่าง กล้าแสดงออกในความคิดเห็นที่แปลกใหม่ สะท้อนสังคมและตอบสนองวิถีชีวิตของคนในยุคสมัยใหม่ที่เข้าถึงบริการได้ง่าย รวดเร็ว ได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ อีกทั้งการเรียบเรียงเรื่องที่น่าสนใจ น่าสนใจ และแตกต่างเนื่องจากผลงานของเน็ตฟลิกซ์ที่เป็นซีรีส์นั้นจะถูกปล่อยทีละตอน ทุกตอน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมที่ไม่อยากรอชมซีรีส์ในทุกสัปดาห์อย่างในสื่อกระแสหลัก จึงทำให้เรื่องราวและกลวิธีการนำเสนอของซีรีส์หรือภาพยนตร์ที่เป็นผลงานของเน็ตฟลิกซ์แปลกใหม่และได้รับความนิยมจากผู้ชมทั่วโลก นอกจากผลงานของเน็ตฟลิกซ์จะให้ความบันเทิงและความเพลินเพลินแล้ว ยังสอดแทรกคติและข้อคิดที่เป็นประโยชน์แฝงเข้าไปในเรื่อง ด้วยการการ์ตูนริคุณภาพจากการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลและชนะเลิศระดับโลก ถือเป็นคู่แข่งที่น่าจับตามองที่ Blockbuster รวมถึง HBO ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าผลงานของเน็ตฟลิกซ์สามารถเปลี่ยนคุณลักษณะของสื่อบันเทิงและผู้รับชมสื่อบันเทิงทั่วโลกได้

เนื่องด้วยเน็ตฟลิกซ์เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ส่งผลให้การสร้างสรรค์เนื้อหาของตัวเองย่อมแตกต่างจากสื่อบันเทิงดั้งเดิม แต่ก็ยังได้รับความนิยมจากผู้ชมที่ยอมที่จะสมัครสมาชิกเน็ตฟลิกซ์เพื่อรับชมสื่อบันเทิงที่เป็นผลงานผลิตภายใต้เน็ตฟลิกซ์ โดยมีสถิติยอดผู้สมัครสมาชิกเพิ่มขึ้นร้อยละ 20 ถึง 30 ทั่วโลกและร้อยละ 53 ในทวีปเอเชียเมื่อเทียบกับตลาดในภูมิภาคอื่น ๆ ในปีพ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา (The standard, 2562) จึงเป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่ทำให้ต่อมาทางเน็ตฟลิกซ์ต้องการสร้างเนื้อหาของ Netflix Original ให้มีความแปลกใหม่และเข้าถึงกลุ่มลูกค้าในหลายภูมิภาคมากขึ้น จึงได้มีการร่วมมือกับผู้สร้างสื่อบันเทิงทั่วโลกเพื่อผลิตคอนเทนต์สื่อบันเทิงที่น่าสนใจและแปลกใหม่ ซึ่งในปี พ.ศ. 2561 ทางเน็ตฟลิกซ์ได้ออกโปรเจกต์ See What's Next Asia ที่จะสานต่อความสำเร็จหลังจับมือร่วมงานกับผู้ผลิตคอนเทนต์จากผู้สร้างหนังและซีรีส์ในแถบเอเชียมาบ้างแล้ว โดยเหตุผลที่ทำให้สื่อบันเทิงทางฝั่งเอเชียเป็นที่สนใจของเน็ตฟลิกซ์จากคำกล่าวของเท็ด ซาแรนดอส (Chief Content Officer Netflix) อ้างว่า

“ทุกวันนี้เอเชียนับเป็นศูนย์กลางความคิดสร้างสรรค์การผลิตภาพยนตร์และซีรีส์ที่สำคัญของโลก Netflix เราได้เปรียบตรงที่สามารถนำเรื่องราวจากเกาหลีใต้ ไทย ญี่ปุ่น อินเดีย ได้ทุกวัน

หรือประเทศอื่น ๆ ที่ไม่เคยถูกนำเสนอที่ไหนมาก่อน เชื่อมโยงไปยังผู้ชมทั่วโลก โดยเฉพาะในปีนี้ยอดการรับชมซีรีส์เอเชียมากกว่าครึ่งมาจากผู้ชมที่ไม่ได้อยู่ในเอเชีย เราจึงมั่นใจว่า ภาพยนตร์และซีรีส์จากเอเชียต่อไปนี้จะได้รับความนิยมทั้งในเอเชียและทั่วโลก”

เน็ตฟลิกซ์จึงได้ประกาศรายชื่อคอนเทนต์ใหม่ออกมาเป็นจำนวนหลายเรื่องจากหลายประเทศในแถบภูมิภาคเอเชียไม่ว่าจะเป็นเกาหลีใต้ ประเทศที่ผลิตสื่อบันเทิงคุณภาพอันดับต้น ๆ ของโลก โดยเรื่องที่เป็นผลงาน Netflix Original ได้แก่ ซีรีส์เรื่อง Kingdom (ผิบบลัด บัลลังก์เดือด) เป็นซีรีส์แนวย้อนยุค ลึกลับและทรลเลอร์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ถูกเล่าเรื่องราวในยุคสมัยโชซอนเมื่อองค์รัชทายาทสงสัยถึงอาการป่วยขององค์พระราชบิดา แต่พระมเหสีไม่อนุญาตให้องค์รัชทายาทเข้าไปในตำหนักของพระราชบิดาของพระองค์ องค์รัชทายาทจึงตัดสินใจปลอมตัวออกไปนอกพระราชวัง และพยายามค้นหาความจริงที่อยู่เบื้องหลังอาการป่วยของพระราชบิดา ในขณะที่เดียวกันก็ได้พบว่าเกิดโรคประหลาดกำลังแพร่กระจายจนทำให้คนกลายเป็นอสุรกาย (ซอมบี้) พระองค์จึงร่วมมือกับแพทย์สาวสามัญชนที่คอยช่วยเหลือชาวบ้านจากเรื่องราวร้ายแรงครั้งนี้ แต่แล้วองค์รัชทายาทยังต้องต่อสู้กับข้าหลวงในพระราชวังที่คอยชักใยแผนการชั่วร้ายเพื่อจะได้มาซึ่งอำนาจเหนือกว่าราชวงศ์ โดยมีความยาวทั้งหมด 6 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 50 นาที โดยเรื่องนี้ได้นักแสดงชื่อดังของเกาหลีใต้ อย่าง จูจีฮุน, รยูซึงรยอง และแบคยูนา ร่วมแสดงด้วย โดยออกอากาศเมื่อวันที่ 25 มกราคม ปีพ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา โดยได้รับคำวิจารณ์ในเชิงบวกและการพูดถึงในวงกว้าง และตอกย้ำความสำเร็จโดยซีรีส์เรื่องนี้จะออกฉายซีซั่นที่ 2 ในเดือนมีนาคมปีพ.ศ. 2563 โดยมีความยาวทั้งหมด 6 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 50 นาที (Kong Dudeplace, 2563) อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในสิบอันดับยอดเยี่ยมของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทยอีกด้วย

CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 2 ผลงาน Netflix Original ซีรีส์เรื่อง Kingdom

อีกประเทศที่ผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original ได้แก่ ญี่ปุ่น ที่ผลงานส่วนใหญ่ที่ฉายในเน็ตฟลิกซ์จะเป็นการ์ตูนแนวมังงะ แต่ซีรีส์ที่เสนอภายใต้ Netflix Original นั้นมีความน่าสนใจและสะท้อนสังคมอย่างเรื่อง Switched เป็นซีรีส์แนวสะท้อนสังคมที่ถูกดัดแปลงมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่อยู่

ลำดับที่ 5 จากการโหวตของผู้อ่านว่าเป็นการ์ตูนที่ดีที่สุดในปี พ.ศ. 2559 ออกฉายในเน็ตฟลิกซ์เมื่อเดือนมกราคม ปี พ.ศ. 2561 มีทั้งหมด 6 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 40 นาที (Daco, 2561) เป็นเรื่องราวของคากะ, มิซึโมโตะ และมายุมิเป็นเพื่อนสนิทกันมาตั้งแต่สมัยเด็ก แล้ววันหนึ่งมิซึโมโตะก็ตัดสินใจสารภาพรักกับมายุมิที่เป็นสาวป๊อปของห้อง ในวันแรกของการออกเดทของพวกเขา มายุมิได้สลับร่างกับเพื่อนร่วมห้องของเธอที่ชื่อเซนโกะสาวร่างอวบที่ไม่มีใครในห้องคบหา มายุมิ (ในร่างของเซนโกะ) พยายามบอกเรื่องที่เธอสลับร่างกับเซนโกะกับหลายคน แต่ก็ไม่มีใครเชื่อเธอยกเว้นคากะ เธอจึงต้องพยายามหาวิธีเพื่อเอาร่างของเธอกลับคืนมา เรื่องราวนำเสนอถึงการบุลลีของสังคม โดยเฉพาะในโรงเรียนซึ่งถึงเป็นซีรีส์ที่สะท้อนสังคมและถูกจัดอันดับซีรีส์ควรดูในเน็ตฟลิกซ์อีกด้วย



ภาพที่ 3 ผลงาน Netflix Original ซีรีส์เรื่อง Switched

และจำนวนหนึ่งในนั้นก็มีซีรีส์ Netflix Original ที่เป็นผลงานจากคนไทยถึง 2 เรื่องด้วยกัน คือ “เคว้ง” และ “อูบติกาฬ” (Droidsans, 2561) โดยซีรีส์เรื่อง ‘เคว้ง’ (The Stranded) เป็นซีรีส์ไทยเรื่องแรกของเน็ตฟลิกซ์และเป็นผลงาน Netflix Original Thailand เรื่องแรก ซึ่งออกฉายในแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เมื่อเดือนพฤศจิกายน ปีพ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา เป็นการร่วมมือกันของทางเน็ตฟลิกซ์กับ GMM Bravo และ H2L Media Group โดยมีผู้กำกับอย่างโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ หรือคุณจิม มากำกับการแสดง มีจำนวนตอนทั้งหมด 7 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 50 นาที โดยเป็นซีรีส์แนวไซไฟ แฟนตาซีที่เป็นเรื่องราวของคราม เด็กหนุ่มวัย 18 ปี และเพื่อนนักเรียนจากโรงเรียนเอกชนชื่อดังประจำเกาะปินตู เป็นเกาะเล็ก ๆ เกาะหนึ่งทางตอนใต้ของไทย ซึ่งพวกเขาได้กลายเป็นผู้รอดชีวิตจากภัยพิบัติครั้งใหญ่ในฝั่งทะเลอันดามันทำให้นักเรียนสามสิบกว่าชีวิตต้องพยายามเอาตัวรอดอยู่บนเกาะให้ได้ก่อนที่ความช่วยเหลือจะมาถึง นอกจากนั้นพวกเขายังต้องรับมือกับเหตุการณ์ปริศนาที่แปลกประหลาดบนเกาะในแต่ละวัน ครามจึงต้องลุกขึ้นเป็นผู้นำในการช่วยเหลือตัวเองและเพื่อน ๆ ให้รอดพ้นสถานการณ์เลวร้ายนี้ไปได้

โดยซีรีส์เรื่องนี้มีการตอบรับที่ดีและเป็นกระแสบนสื่อสังคมออนไลน์ถึงประเด็นต่าง ๆ ที่ซีรีส์สอดแทรกในเรื่องเพื่อต้องการจะนำเสนอให้แก่ผู้รับชม มีการถกเถียงและแสดงความคิดเห็นของ

ผู้รับชมในช่วงที่ออกฉายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศด้วย อีกทั้งยังเป็นการร่วมงานของนักแสดงมากฝีมือของไทยที่เป็นส่วนหนึ่งของความน่าสนใจของซีรีส์เรื่องนี้ จึงถือได้ว่าซีรีส์เรื่องนี้เป็น การเปิดทางให้ผู้สร้างสื่อบันเทิงจากประเทศไทยผลิตเนื้อหาคอนเทนต์สื่อบันเทิงนั้นสามารถไปผลิต และเผยแพร่สู่สายตาผู้ชมทั่วโลก เป็นคอนเทนต์ระดับโลกและเป็นที่ยอมรับของผู้คนทั่วโลกในระดับสากลได้ โดย Netflix Thailand เริ่มต้นขึ้นในวันที่ 27 เมษายน พ.ศ. 2560 เน็ตฟลิกซ์เปิดตัว อินเทอร์เน็ตในภาษาไทยอย่างเต็มรูปแบบให้แก่กลุ่มสมาชิกชาวไทยมาพร้อมกับคำบรรยายและพากย์เสียงภาษาไทยสำหรับรายการทีวี ซีรีส์และภาพยนตร์มากกว่า 1,000 ชั่วโมง รวมถึงรายการและสื่อ บันเทิงที่สร้างสรรค์โดยเน็ตฟลิกซ์ด้วย จนในขณะนี้ได้มีการสร้างคอนเทนต์ขึ้นภายใต้ Netflix Original Thailand อันได้แก่ เคว้ง ที่ฉายในปี พ.ศ. 2562 และอุบัติกาฬที่วางแผนจะฉายในปีต่อมา ซึ่งถือเป็นการเติบโตของ Netflix Thailand ที่ประสบความสำเร็จ และประกอบกับจำนวนสมาชิกของเน็ตฟลิกซ์ในภูมิภาคเอเชียมีการเติบโตสูงที่สุดในทุกภูมิภาคที่เน็ตฟลิกซ์มีการให้บริการ ทำให้ทางเน็ตฟลิกซ์จึงต้องการสร้างคอนเทนต์ที่มาจากภูมิภาคเอเชียมากขึ้นเพื่อตอบสนองของกลุ่มสมาชิกในแถบภูมิภาคเอเชียซึ่ง Netflix Thailand เป็นหนึ่งในประเทศเป้าหมายของเน็ตฟลิกซ์ด้วย



ภาพที่ 4 ผลงานของ Netflix Original Thailand เรื่อง เคว้ง

ด้วยเหตุนี้ทางผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาอันได้แก่ องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง กลวิธีในการเล่าเรื่อง โดยศึกษาจากการเล่าเรื่องของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original ได้แก่ ‘เคว้ง’ ซึ่งเป็นผลงาน Netflix Original Thailand เรื่องแรก ซึ่งนำเอาลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องของเรื่อง Kingdom กับเรื่อง Switched ซึ่งเป็นผลงานของเน็ตฟลิกซ์ในภูมิภาคเอเชียที่ได้รับความนิยมและเป็นซีรีส์แนะนำเพื่อมาเป็นแนวทางในการเทียบเคียงให้เห็นการเล่าเรื่องของผลงาน Netflix Original Thailand ที่ชัดเจนขึ้นและการสร้างสรรค์เนื้อหาที่เหมาะสมในการเป็นผลงาน ภายใต้เน็ตฟลิกซ์ได้ อีกทั้งกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์และผลิตผลงาน อันได้แก่ การคัดเลือกและสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง การถ่ายทำ และกระบวนการดำเนินการของการผลิตที่จะสามารถ

เป็นผลงานภายใต้ Netflix Original ได้ โดยศึกษาจากซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ เนื่องจากเป็นผลงานแรกที่ย้ายบนเน็ตฟลิกซ์โดยสร้างจากทีมผู้ผลิตไทย เพื่อนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์และผลิตที่สามารถเป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ของผู้สร้างสื่อบันเทิงสร้างสรรค์ เพื่อขยายการเติบโตของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทยและพัฒนาองค์กรให้มีผลงานเพิ่มขึ้นตอบสนองความต้องการของผู้ชมและกลุ่มสมาชิกของแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ทั่วโลกที่มากขึ้น

1.2 ปัญหาวิจัย

1. กระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เป็นอย่างไร
2. องค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand มีคุณลักษณะเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand
2. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาการสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand โดยมีกรณีศึกษาจากซีรีส์เรื่อง แคว้ง ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่องแรกที่ย้ายออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เมื่อเดือนพฤศจิกายน ปี พ.ศ. 2562 อีกทั้งเป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่ฉายเรื่องแรกของไทย โดยศึกษาซีรีส์ที่เป็นผลงานของเน็ตฟลิกซ์ในภูมิภาคเอเชียเหมือนกัน ได้แก่ Kingdom ผลงานจากเกาหลีใต้ และ Switched ผลงานจากญี่ปุ่น เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการเทียบเคียงถึงรูปแบบการสร้างสรรค์เนื้อหา อันได้แก่องค์ประกอบการเล่าเรื่อง กลวิธีในการเล่าเรื่อง อีกทั้งศึกษากระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์และผลิตของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ตัวอย่างเช่น การคัดเลือกและสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง การถ่ายทำ และกระบวนการดำเนินการของการผลิตที่จะสามารถเป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ได้

1.5 นิยามศัพท์

Netflix Original หมายถึง สื่อบันเทิงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ รายการทีวี สารคดีหรือซีรีส์ที่มีการสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ซึ่งถือเป็นลิขสิทธิ์ของเน็ตฟลิกซ์แต่เพียงผู้เดียวและฉายเฉพาะบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เท่านั้น

Netflix Thailand หมายถึง เน็ตฟลิกซ์ที่เปิดตัวในไทยและมีอินเทอร์เน็ตเฟสในภาษาไทย ให้แก่กลุ่มสมาชิกชาวไทยที่มาพร้อมคำบรรยายและพากย์เสียงภาษาไทยสำหรับรายการทีวี ซีรีส์และภาพยนตร์มากกว่า 1,000 ชั่วโมง รวมถึงสื่อบันเทิงที่สร้างสรรค์โดย Netflix Original ด้วย

Netflix Original Thailand หมายถึง สื่อบันเทิงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ รายการทีวี สารคดีหรือซีรีส์ที่มีการสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตภายใต้เน็ตฟลิกซ์ถือเป็นลิขสิทธิ์ของเน็ตฟลิกซ์ และฉายเฉพาะบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เท่านั้น ซึ่งผู้ผลิตสื่อบันเทิงนั้นมาจากทีมผู้สร้างสรรค์ของประเทศไทย

การสร้างสรรค์เนื้อหา หมายถึง การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง/บทของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand รวมถึงลักษณะองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และกลวิธีในการเล่าเรื่องที่น่าสนใจสร้างสรรค์เป็นผลงานสื่อบันเทิง ในที่นี้คือผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ซึ่งได้แก่ ซีรีส์เรื่องเควง์ โดยมีซีรีส์ Kingdom และ Switched ผลงานเน็ตฟลิกซ์ในภูมิภาคเอเชียเป็นแนวทางในการเทียบเคียงองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และกลวิธีในการเล่าเรื่อง เพื่อหาจุดเด่นของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

กระบวนการผลิตผลงาน หมายถึง กระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง การถ่ายทำ การตัดต่อและกระบวนการดำเนินการของการผลิตผลงานสื่อบันเทิง ในที่นี้คือผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นำเอากระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานอื่น ๆ ต่อไป
2. ได้เห็นถึงการสร้างสรรค์เนื้อหา องค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand
3. เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงเพื่อเป็นผลงานต้นฉบับของเน็ตฟลิกซ์ต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการประกอบการศึกษา ดังนี้

- 2.1. แนวคิด Netflix Effect และ Netflix Original Success Case
- 2.2. แนวคิดสื่อใหม่ (New Media)
- 2.3. แนวคิด OTT (Over the top)
- 2.4. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Story Telling)
- 2.5. แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1. แนวคิด Netflix Effect และ Netflix Original Success Case

2.1.1 แนวคิด Netflix Effect

Raju Mudhar (Toronto Star, อ้างถึงใน Sidneyeve Matrix, 2014: น. 1) กล่าวถึงเน็ตฟลิกซ์ว่า Entertainment is fast becoming an all-you-can-eat buffet. Call it the Netflix effect. ซึ่งหมายถึง เน็ตฟลิกซ์เป็นแพลตฟอร์มที่ผู้ชมสามารถรับชมสื่อบันเทิงได้มากเท่าที่ต้องการ ไม่มีที่สิ้นสุด

Blake Morgan (2019) ได้ให้ความหมายของ Netflix Effect ไว้ว่า เป็นปรากฏการณ์ที่ผู้บริโภคเปลี่ยนพฤติกรรมการเข้าโรงภาพยนตร์มาเป็นรับชมบนสื่อใหม่อย่างแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยมีผลต่อการรับชมสื่อของผู้บริโภคอย่างมาก เพราะไม่ว่าสื่อบันเทิงในเน็ตฟลิกซ์จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไรหรือไม่ว่านักแสดงจะเป็นใคร ผู้บริโภคก็ยังคงสามารถรับชมสื่อบันเทิงนั้นได้ข้ามวันข้ามคืน เป็นผลมาจากการที่ผู้บริโภคหลายล้านคนติดต่อกับสื่อบันเทิงเหล่านั้น

แม้ในขณะที่สื่อบันเทิงประเภทภาพยนตร์สามารถสร้างรายได้มหาศาลจากการรายงานของบ็อกซ์ออฟฟิศ แต่ในขณะนั้นเน็ตฟลิกซ์ก็สามารถเพิ่มจำนวนผู้ใช้บริการราวร้อยละ 10 ต่อปี โดยเหตุนี้เน็ตฟลิกซ์จึงเป็นสื่อใหม่ที่ชัดเจนและมีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมดั้งเดิม ทำให้เป็นที่มาของ Netflix Effect (Blake Morgan, 2019)

Kyle Changnon (2019) ได้กล่าวถึง Netflix Effect ไว้ว่า ไม่ว่าจะโดยไม่รู้ตัวหรือไม่ผู้ชมเน็ตฟลิกซ์จะเปรียบเทียบวิธีที่พวกเขาได้รับเนื้อหาของเน็ตฟลิกซ์กับแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ที่พวกเขาใช้ซึ่ง

กลายเป็นสิ่งที่พวกเขา มองว่าเน็ตฟลิกซ์เป็นมาตรฐานในการสร้างสรรค์เนื้อหา หากไม่สามารถนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่ใช้งานง่ายอย่างเน็ตฟลิกซ์ จะมองว่าเป็นเรื่องน่าเบื่อในการบริโภคและถูกลดการนำเสนอลงได้ เน็ตฟลิกซ์สร้างผลกระทบที่ยิ่งใหญ่ขึ้น ทำให้ความคาดหวังเกี่ยวกับวิธีการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อของผู้ชมเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้อาชีพผู้สร้างสรรค์สื่อบันเทิงอื่นในขณะนี้ประสบกับสถานการณ์ที่ยากลำบากในการแข่งขันที่สูงขึ้น

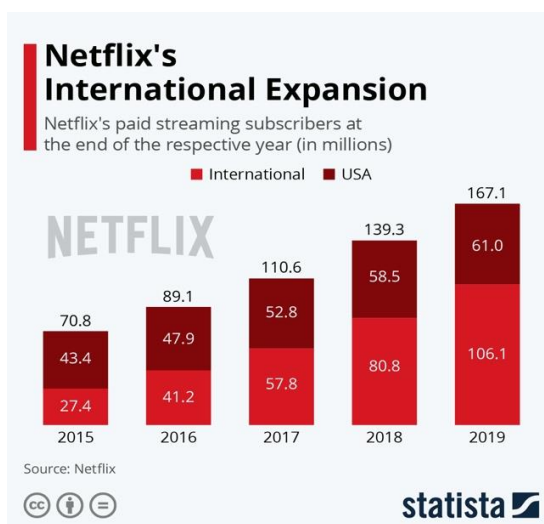
Sidneyeve Matrix (2014) กล่าวว่า เมื่อเน็ตฟลิกซ์เปิดตัวซีรีส์ใหม่ทั้งหมดสิบห้าตอนในช่วงฤดูร้อนปี ค.ศ. 2013 รายงานของ Wallenstein แสดงให้เห็นว่าประมาณร้อยละ 10 ของผู้ชมรับชมตลอดยี่สิบสี่ชั่วโมง ซึ่งนี่ไม่ใช่ครั้งแรกที่เน็ตฟลิกซ์เผยแพร่ผลงานของตัวเองและทำให้แตกตื่นทั่วประเทศ จากการวิเคราะห์ความสำคัญของแนวโน้มการใช้สื่อดิจิทัลที่เกิดขึ้น เน็ตฟลิกซ์แสดงให้เห็นว่ามีความสำคัญในการเพิ่มขึ้นของการดูโทรทัศน์ของคนในสังคมและเป็นความคาดหวังใหม่เกี่ยวกับคุณภาพและเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ในสื่อ อีกทั้งผู้ชมยังสามารถเข้าถึงบริการได้จากรูปแบบการรับชมผ่านสมาร์ตทีวีซึ่งเป็นความหลากหลายของเทคโนโลยีดิจิทัล (Sidneyeve Matrix, 2014)

ในปี ค.ศ. 2013 ตามผลการวิจัยโดย Pricewaterhouse Coopers พบว่า ร้อยละ 63 ของครัวเรือนในสหรัฐอเมริกาใช้วิดีโอบริการสตรีมและการจัดส่ง เช่น Hulu, Netflix หรือ Amazon Prime (Solzman) และร้อยละ 22 ของครัวเรือนเหล่านั้นสตรีมมิ่งเน็ตฟลิกซ์ทุกสัปดาห์ของปี ส่วนในแคนาดาประมาณร้อยละ 25 ของผู้อาศัยสมัครใช้งานเน็ตฟลิกซ์แล้ว ในครัวเรือนที่มีเด็กนั้นมีผู้สมัครสมาชิกเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 33 และเพิ่มขึ้นอีกถึงร้อยละ 37 ในครัวเรือนที่มีเด็กอายุต่ำกว่าสิบสองปี ด้วยความสามารถในการรับชมรายการโทรทัศน์ระยะยาวและภาพยนตร์โดยปราศจากโฆษณาขึ้นและการออกอากาศเป็นตอน ๆ ที่ต่อเนื่องและราบรื่น ทำให้เน็ตฟลิกซ์กำลังเปลี่ยนแปลงความคาดหวังของผู้ชมเกี่ยวกับสื่อและเวลาที่จะได้รับชมในขณะที่รับชมโทรทัศน์ เป็นผลให้จำนวนผู้ชมที่กำลังดูโทรทัศน์เพิ่มขึ้นรวมถึงในปริมาณที่มากขึ้นด้วย เนื่องจากไม่ว่าจะช่วงเวลาใดก็สามารถรับชมสื่อบันเทิงที่ต้องการได้อย่างต่อเนื่อง

อีกทั้ง Sidneyeve Matrix (2014) ยังกล่าวถึงแง่ดีของเน็ตฟลิกซ์อีกว่า Netflix Effect ที่เกิดขึ้นจากการเปิดใช้งานเน็ตฟลิกซ์ตลอดช่วงวันหยุดยาวอย่างหนักนั้น สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นไม่ใช่แค่เป็นเพราะความสะดวกสบายและการปรับเนื้อหาให้เข้าผู้บริโภคนั้น แต่ยังสร้างการเชื่อมต่อของคนในครอบครัวและชุมชนอีกด้วย

อิทธิพลของ Netflix Effect ยังคงปรากฏอยู่ชัดเจน ผู้ใช้บริการเน็ตฟลิกซ์ในประเทศอเมริกาและในระดับนานาชาติมีจำนวนเพิ่มขึ้นไปทุก ๆ ปี แสดงให้เห็นว่าเน็ตฟลิกซ์เข้ามามีบทบาทในชีวิตของผู้คนที่ต้องการรับชมสื่อบันเทิงโดยตัวเลือกหนึ่งนั้น ก็คือ เน็ตฟลิกซ์ และการเพิ่มขึ้นของผู้ใช้บริการยังตอกย้ำได้ว่าเน็ตฟลิกซ์มีการผลิตเนื้อหาและผลงานที่เป็นที่ประทับใจแก่ผู้รับชม

เนื่องจากผลงานของเน็ตฟลิกซ์ หรือภายใต้ชื่อ Netflix Original ย่อมเป็นส่วนหลักในการดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาใช้บริการ จากภาพที่ 5 ผู้ใช้บริการเน็ตฟลิกซ์ ในปี ค.ศ. 2018 ดังนี้



ภาพที่ 5 ผู้ใช้บริการเน็ตฟลิกซ์ ในปี ค.ศ. 2019

จากรายละเอียดของแนวคิด Netflix Effect ในข้างต้นทำให้เห็นถึงความสำคัญและอิทธิพลของ Netflix Effect ที่มีต่อผู้ให้บริการรับชม ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้มาใช้ในการวิเคราะห์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของสังคมและความคาดหวังของผู้บริโภคที่มีต่อการรับชมผลงานภายใต้ Netflix Original อีกทั้งการสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตที่แตกต่างของเน็ตฟลิกซ์มีอิทธิพลต่อการคิดเนื้อเรื่องและการดำเนินงานของผู้ผลิตผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ อีกทั้งมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรคเนื้อหาของผู้ผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand อย่างไร

2.1.2 Netflix Original Success Case

การศึกษาถึงโครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original รวมถึงกลวิธีในการเล่าเรื่อง ผลงานภายใต้ Netflix Original ที่โดดเด่นและได้รับความนิยม อีกทั้งติดอันดับหนึ่งในสิบผลงานแนะนำให้รับชมของเน็ตฟลิกซ์ ซึ่งเป็นผลงานในภูมิภาคเอเชีย ได้แก่ เรื่อง Kingdom และ Switched โดยรายละเอียดขององค์ประกอบในการเล่าเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่อง มีดังนี้

ผลงานภายใต้ Netflix Original คือ ซีรีส์เรื่อง “Kingdom” หรือชื่อไทย ผีดิบคลั่ง บัลลังก์เลือด มีจำนวน 6 ตอน ตอนละประมาณ 40-50 นาที เป็นผลงานภายใต้ Netflix Original

ของผู้ผลิตจากเกาหลีใต้ เขียนบทโดยคิมอินฮี (Kim Eunhee) และกำกับโดยคิมซองฮุน (Kim Seonghun) อีกทั้งนักแสดงชั้นนำ ได้แก่ จูจีฮุน (Ju Jihoon) รับบทองค์รัชทายาท ริวซองรยอง (Ryu Songlyong) รับบทโจฮักจู (ขุนนางร้ายกาจ) และ แบดุนา (Bae Doona) รับบท หมอหญิงซออี ที่พยายามหาทางคิดค้นยารักษาโรคระบาด โดย Kingdom เป็นซีรีส์แนวย้อนยุค ลึกลับ ทริลเลอร์ และซอมบี้ที่ดัดแปลงมาจากคอมิกซีรีส์ที่โด่งดังของคิมอินฮี ออกอากาศซีซั่นที่ 1 เมื่อวันที่ 25 มกราคม ปี พ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา และจะออกฉายซีซั่นที่ 2 ในวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2563 จำนวน 6 ตอน ตอนละประมาณ 40-50 นาที เขียนบทโดยคิมอินฮี (Kim Eunhee) และกำกับโดยพัคอินจี (Park Inje) ซีรีส์เรื่องนี้ถือเป็นหนึ่งในสิบอันดับยอดนิยมของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทย ซึ่งมีเนื้อเรื่องย่อว่าสมัยโชซอนเกิดโรคระบาดทำให้ผู้คนกลายเป็นซอมบี้ โดยเบื้องหลังโรคระบาดนี้มาจากความแก่งแย่งอำนาจในราชวงศ์ในขณะนั้น



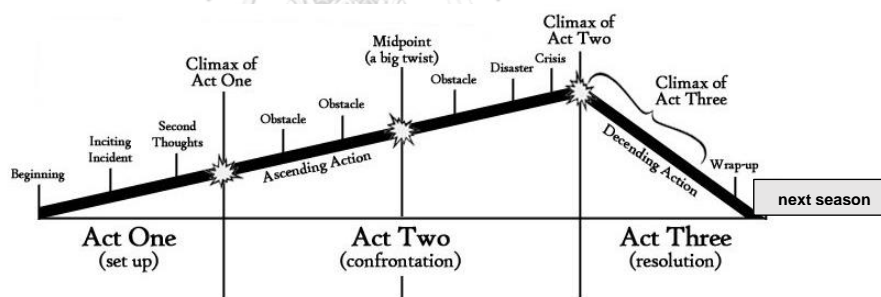
ภาพที่ 6 ผลงานภายใต้ Netflix Original: ซีรีส์เรื่อง “Kingdom”

1. โครงสร้างองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

ซีรีส์เรื่อง Kingdom มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่น่าไปสู่การเกิดขึ้นของเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ โดยนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในการดำเนินเรื่อง โดยสามารถอธิบายตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่

โครงเรื่อง พบว่า เกี่ยวกับเหตุการณ์ประหลาดที่ทำให้ถือกำเนิดอสูรกายอย่างซอมบี้อะลาวาดขึ้นในยุคสมัยโชซอนของเกาหลี ซึ่งเบื้องหลังซอมบี้ นั้นมาจากการต่อสู้เพื่อแก่งแย่งบัลลังก์ในราชวงศ์ จะเห็นได้ว่าโครงเรื่องของซีรีส์มีการผสมผสานของความ “Local Content” กับความเป็น “Global” โดยนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับยุคสมัยโชซอนของเกาหลีที่เป็นเรื่องราวประวัติศาสตร์ดั้งเดิมที่สามารถนำเสนอความเฉพาะตัวของภูมิภาคได้อย่างชัดเจน โดยนำมาเล่าเรื่องด้วยการสอดแทรกกับเนื้อหาที่เป็นสากลอย่างซอมบี้ ซึ่งทำให้ผู้รับชมจากทั่วโลกเกิดความมีส่วนร่วม สามารถเข้าใจและเข้าถึงเนื้อหาของซีรีส์ได้มากยิ่งขึ้น

และรูปแบบการเล่าเรื่องที่แบ่งโครงเรื่องออกเป็นแต่ละขั้นของการเล่าเรื่อง ได้แก่ ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition) ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) พบว่าในแต่ละตอนของซีรีส์จะดำเนินตามขั้นการเล่าเรื่องโดยทุก ๆ ตอนก่อนที่จะจบตอนจะทิ้งปมปัญหาหรือข้อสงสัยให้ผู้รับชมมีความรู้สึกอยากรู้อย่างติดตามตอนต่อไปซึ่งอยู่ในขั้นภาวะวิกฤต (Climax) สามารถอธิบายดังปรากฏในภาพที่ 7 แสดงให้เห็นถึงการขึ้นของการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้ที่แต่ละเหตุการณ์เปรียบเสมือนแต่ละตอนของเรื่อง และทุกการสิ้นสุดของเหตุการณ์จะเกิดขั้นภาวะวิกฤต (Climax) ให้ผู้รับชมได้ติดตามในตอนต่อไป และซีรีส์มีการเกิดภาวะคลี่คลาย (Falling action) ในตอนสุดท้ายของซีซั่นที่ 2 แต่ในขั้นยุติเรื่องราว (Ending) เป็นการยุติเรื่องราวแบบปลายเปิด อีกทั้งปรากฏเนื้อหาและตัวละครใหม่ทำให้ผู้รับชมรับรู้ถึงการมีการดำเนินเพิ่มเติมในภาคต่อไป สร้างความน่าติดตามของเนื้อเรื่องได้อย่างมาก โดยเหตุการณ์จะเริ่มต้นในตอนแรกของเรื่องจนดำเนินไปถึงภาวะวิกฤต (Climax) ได้แก่ การปรากฏตัวของซอมบี้ในแต่ละครั้ง ที่จะกลายเป็นจุดวิกฤตของเรื่องในทุก ๆ ตอน ก่อนที่จะทำเป็นปมปัญหาที่ชวนให้ผู้รับชมติดตามในซีซั่นแรก และซีซั่นที่สองจะเป็นการคลายปมปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและยังไม่ได้ไขปัญหาของตัวละครในซีซั่นแรก จนเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling action) จนถึงตอนสุดท้ายของซีซั่นที่สองเป็นการยุติเรื่องราวแบบปลายเปิดให้ผู้รับชมติดตามในซีซั่นต่อไป



ภาพที่ 7 ขั้นของการเล่าเรื่อง Kingdom

แก่นความคิดของเรื่อง พบว่า มีการผสมผสานของเรื่องราวประวัติศาสตร์ ซอมบี้ การแพทย์ และการแก่งแย่งความเป็นใหญ่ในราชวงศ์ซึ่งแสดงให้เห็นถึงเรื่องราวในอดีตสามารถนำมาประยุกต์กับเรื่องในปัจจุบันแล้วทำให้น่าสนใจ น่าติดตาม และดูเป็นธรรมชาติได้ ผ่านการเล่าเรื่องเราในเชิงวิทยาศาสตร์ด้วย

ซึ่งเป็นลักษณะของแก่นเรื่องที่ตอบสนองกลุ่มผู้รับชมที่เป็น “Young Adult” ของเน็ตฟลิกซ์ ที่แสวงหาความแปลกใหม่ของเนื้อหาของสื่อบันเทิง อีกทั้งเป็นการผสมผสานเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงหรือผู้รับชมมีส่วนร่วมในการรับรู้สารที่ซีรีส์ต้องการจะสื่อได้อย่างเรื่องซอมบี้ หรือการแพทย์

ความขัดแย้ง พบว่า ส่วนใหญ่ของเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่มีความคิดเห็นที่ต่างกัน ต่อสู้พาดฟันกัน แกร่งแแกร่งความเป็นใหญ่กัน มีอิทธิพลจนก่อให้เกิดการกระทำที่ชั่วร้ายเอาไปสู่การถือกำเนิดสิ่งเลวร้ายที่สามารถทำลายได้ทุกคน และมีความขัดแย้งทางจิตใจ โดยมีเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครเกิดความสับสนส่งผลให้ทัศนคติเกิดการเปลี่ยนแปลง รู้สึกผิดถึงสิ่งที่กระทำลงไปและพยายามกลับตัวให้เป็นคนที่ดีขึ้น

โดยการเล่าเรื่องของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งทางจิตใจเป็นเรื่องที่พบในผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ เนื่องจากการดำเนินที่มีตัวละครหลายตัวละคร ประกอบการเล่าเรื่องที่สะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ซึ่งย่อมเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งทางจิตใจ

ตัวละคร พบว่า คุณสมบัตินี้ของ ตัวละครส่วนใหญ่ในเรื่องเป็นตัวละครแบบกลม (Round character) มีหลายความคิดความรู้สึก เดาททางตัวละครได้ยาก อีกทั้งส่วนใหญ่เป็นผู้ถูกกระทำจากตัวละครหลักที่เป็นตัวร้าย ไม่ว่าจะการถูกใส่ร้าย ถูกตามฆ่า หรือการสร้างขมขื่นก็ถือว่าตัวละครส่วนใหญ่ต้องต่อสู้กับขมขื่นเพื่อเอาชีวิตรอด โดยตัวละครหลักในเรื่อง ได้แก่

อิซาง องค์รัชทายาทผู้กระหายที่อย่างจะสืบหาความจริงเรื่องพระบิดาและเบื้องหลังในราชวงศ์

โจฮักกุ อัครเสนาบดีและบิดาของพระมเหสีใจ

ซอบิ หมอหญิงประจำโรงหมอจียุนฮยอน และเป็นคนที่สามารถไขปริศนาดันตอโรคระบาด

มูยอง องค์รัชทายาทของอิซาง มีความจงรักภักดีต่อองค์ชายรัชทายาท

พระมเหสีใจ พระมเหสีองค์ปัจจุบัน เป็นตัวละครที่มีความเย็นชา โหดร้ายและเลือดเย็น

อันฮยอน อดีตแม่ทัพและปรมาจารย์ของอิซาง เป็นตัวละครที่ฉลาดและจงรักภักดีในองค์ชาย

ยองชิน บุรุษผู้ช่วยเหลือชาวบ้านในโรงหมอจียุนฮยอน และกลายเป็นทหารเอกฝีมือดี

โจบอมพัน เสมียนเมืองทงเร หลานของโจฮักกุ เป็นตัวละครที่ซื่อสัตย์และมีจิตใจที่ดี

จากตัวละครที่ปรากฏในซีรีส์ทั้งตัวเอกและตัวร้าย ต่างเป็นตัวละครสี่เทา กล่าวคือ ไม่มีตัวละครใดดีสุดและชั่วร้ายสุด ซึ่งสะท้อนความเป็นจริงของจิตใจคนได้อย่างชัดเจน ตัวเอกมีตัวละครอื่นในเรื่องคอยช่วยเหลืออยู่เสมอ และตัวละครหลักในเรื่องสามารถตายได้ไม่ใช่การดำเนินเรื่องของตัวละครห้ามตายและต้องจบแบบแฮปปี้เอนดิงเท่านั้น อีกทั้งความน่าสนใจของตัวละครในซีรีส์เรื่องนี้ คือนักแสดงที่มารับบทในตัวละครแต่ละตัวเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงและมีคุณภาพในด้านการแสดงระดับแนวหน้าของประเทศ ทำให้นำเสนอบทบาทของตัวละครนั้น ๆ ออกมาได้ยอดเยี่ยม เพิ่มอรรถรสร่วมของผู้รับชมกับตัวละครถึงแม้จะเป็นตัวร้ายก็ตาม ส่งผลให้ผู้รับชมเอาใจช่วย และต้องการติดตามซีรีส์ว่า จะเกิดเหตุการณ์ใดขึ้นในซีซั่นต่อไป

ฉาก พบว่า ประกอบไปด้วยส่วนของช่วงเวลาที่เกิดขึ้นช่วงสมัยราชวงศ์โซซอนของเกาหลี ในช่วงฤดูร้อนไปสู่ฤดูหนาว และในส่วนของสถานที่ พบว่า ฉากส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในราชวัง และบ้านเมืองและป่าตามเมืองต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น โรงหมอเมืองทงเร ศาลากลางเมือง เป็นต้น ซึ่งฉากเกิดขึ้นมาจากการดำเนินชีวิตของผู้คนในสมัยโซซอน และการเดินทางไปเมืองต่าง ๆ เพื่อตามหาคนของตัวละครหลัก

โดยเนื้อเรื่องเป็นการเล่าเรื่องสมัยโซซอน เพราะฉะนั้นฉากจำเป็นต้องนำเสนอสถานการณ์ลักษณะบ้านเมืองในสมัยนั้น ซึ่งผลงานของเน็ตฟลิกซ์จะให้รายละเอียดของฉากเป็นส่วนสำคัญเพื่อความสมจริง เพราะฉากทำให้เกิดบรรยากาศที่สร้างความตื่นตาตื่นใจและความเสมือนจริงให้เกิดแก่ผู้รับชมให้เกิดอรรถรสในการรับชมและไม่รู้สึกขัดใจเมื่อรับชมซีรีส์

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง พบว่า มุมมองในการเล่าเรื่องแสดงให้เห็นถึงความโลภและโหยหาในอำนาจนำไปสู่หายนะได้อย่างแท้จริง ซึ่งในเรื่องไม่ใช่เพียงคนเท่านั้นที่สามารถทำลายกันได้ และยังมีสิ่งอื่นที่เหนือธรรมชาติเป็นเหตุให้ถึงจุดหายนะสูงสุดได้ และเป็นมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author)

ซึ่งมุมมองการเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สามนั้น จะทำให้ผู้รับชมเป็นเสมือนผู้จ้องมองและรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดโดยไม่ผ่านความคิดของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง จะทำให้ผู้รับชมเกิดอรรถรสในการรับชม และวิเคราะห์ถึงเหตุการณ์ตามกับการดำเนินเรื่องได้

สัญลักษณ์พิเศษ พบว่า แบ่งออกได้เป็น 2 แบบคือ การนำเสนอสัญลักษณ์ของภาพที่มีโทนสีที่แสดงให้เห็นถึงความลึกกลับ การต่อสู้ และมีองค์ประกอบหลัก คือ ซอมบี้ซึ่งให้ความรู้สึกถึงหายนะและความตาย โดยภาพที่มีการนำเสนอจะเป็นภาพคือการวิ่งไล่ของฝูงซอมบี้จำนวนมหาศาล และการนำเสนอสัญลักษณ์ของเสียง ภายในซีรีส์เสียงเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเพิ่มอรรถรสในการรับชมอย่างมาก ทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะฉากระทึกขวัญเสียงจะเข้ามามีบทบาทในการเติมเต็มสัญลักษณ์ของภาพ

โดยซีรีส์ผลงานของเน็ตฟลิกซ์จะโดดเด่นในเรื่องของภาพอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทำมุมกล้อง และการทำคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีความสมจริงและประณีตสูง เพื่อเนื้อเรื่องมีความเหนือธรรมชาติ แฟนตาซี การมีภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีคุณภาพสูง มีความกลมกลืนกับฉากในความจริงจะสร้างอรรถรสในการรับชมของผู้ชมให้เพิ่มขึ้นได้อย่างมาก อีกทั้งลักษณะของภาพที่คมชัดสูงและมุมกล้องที่เป็นผสมผสานของภาพยนตร์และทีวีซีรีส์ทำให้เกิดความแปลกใหม่ และตอบสนองความต้องการของผู้รับชมในปัจจุบันที่ชื่นชอบการรับชมสื่อที่มีความละเอียดของภาพสูงและสีที่คมชัด โดยผลงานของเน็ตฟลิกซ์นั้นจะใช้สีของภาพโทนอบอุ่น และจะดึงสีให้โดดเด่นขึ้นในบางฉากเพื่อตอก

ย้าให้ฉากนั้น ๆ ในเรื่องมีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น เช่น ฉากในป่าที่มีหิมะตก ภาพจะดึงสีขาวในเด่นชัดขึ้นเพื่อให้ผู้รับชมรับรู้ถึงความเหน็บหนาวผ่านภาพที่ปรากฏในซีรีส์ได้ เป็นต้น อีกทั้งเสียงประกอบที่จะปรากฏในเรื่อง ซีรีส์จะดำเนินเรื่องค่อนข้างเรียบง่ายจะมีเฉพาะเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นปรากฏในแต่ละฉากเท่านั้น แต่เสียงสังเคราะห์ที่เสริมเข้ามาในการดำเนินเรื่องจะปรากฏในตอนที่ระทึกขวัญเพื่อทำให้เกิดความตกใจกลัว สร้างอรรถรสให้แก่ผู้รับชมได้อย่างมาก

2. กลวิธีในการเล่าเรื่อง

ซีรีส์เรื่อง “Kingdom” มีการใช้กลวิธีในการเล่าเรื่องโดยใช้แบบผู้เล่าเรื่องในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author) หมายถึง การเล่าเรื่องที่ผู้เล่าเรื่องเป็นคนที่กำกับทิศทางของตัวละครให้เป็นไปตามใจปรารถนา ในบางครั้งยังสามารถขยายความไปถึงขั้นวิพากษ์วิจารณ์ตัวละคร รวมไปถึงการประเมินบทบาทหรือเจตนาของตัวละครในเรื่อง (ยุรฉัตร บุญสนิท, 2538, น.102-113) ซึ่งทำให้การดำเนินเรื่องดูน่าติดตามและน่าสนใจ ซึ่งรายละเอียดของกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้ พบว่า

1. ซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์จะมีการออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะลงเนื้อหาของในทุกวันแบบรวดเดียวให้ผู้รับชมสามารถรับชมซีรีส์ได้จบซีซั่นโดยที่ไม่ต้องรอทุกอาทิตย์เหมือนกับซีรีส์ในสื่อหลัก ซึ่งจะทำให้ผู้รับชมสามารถรับชมเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องและเกิดอรรถรสร่วมกับเนื้อเรื่องมากขึ้น

2. ซีรีส์มีจำนวน 6 ตอน ตอนละประมาณ 50 นาที ซึ่งเป็นจำนวนตอนและเวลาที่เหมาะสมที่ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อเรื่องทั้งหมดทุกตอนได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ใช้เวลามากเกินไปจนทำให้เกิดความยาวนานของเนื้อเรื่องจนสร้างความน่าเบื่อ เพราะหากมีจำนวนตอนเป็นสิบตอน อาจส่งผลให้ผู้รับชมเลิกรับชมอย่างต่อเนื่องน้อยลงเนื่องจากจะใช้เวลาในการรับชมที่นานเกินไป

3. การเล่าเรื่องทำหน้าที่นำเสนอเหตุการณ์ เรื่องราวประสบการณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารหรือเปิดเผยข้อเท็จจริงซึ่งเป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และข้อมูลทางพีชศาสตร์และการแพทย์ เช่น การแก่งแย่งชิงบัลลังก์ในสมัยโชซอนโดยใช้สมุนไพรมันชีวิตเพื่อมาสร้างเป็นกองทัพมนุษย์ ในซีรีส์มีการผสมผสานเนื้อหาที่น่าสนใจติดตาม อีกทั้งเนื้อเรื่องมีปริศนาที่ไขข้อสงสัยทำให้สนุกและเพิ่มอรรถรสในการรับชมอย่างมาก

4. การเล่าเรื่องทำหน้าที่ในการโน้มน้าวใจและจรรโลงจิตใจ โดยเรื่องเล่าต่าง ๆ มักแฝงคติสอนใจที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้

5. การเล่าเรื่องเริ่มต้นเนื้อเรื่องโดยการสร้างปมปัญหาขนาดใหญ่ขึ้นให้ตัวละครเอกในเรื่องนั้นต้องแก้ไขหรือตามหาความจริงของปมปัญหานั้น ๆ ให้ได้ และการเล่าเรื่องในแต่ละตอนมักจะจบตอนด้วยจุดภาวะวิกฤต (Climax) ชวนให้ผู้รับชมต้องการติดตามรับชมในตอนต่อไปว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น ตัวอย่างเช่น การดำเนินเรื่องของซีรีส์จะจบตอนด้วยการปรากฏตัวหรือการกลายร่างเป็นซอมบี้ ออกอากาศ ซึ่งทำให้ผู้รับชมต้องการทราบว่าตัวละครจะผ่านเหตุการณ์นี้ไปได้อย่างไร และจะมีตัวละครตัวใดรอดหรือกลายร่างเป็นซอมบี้บ้าง ทำให้เหมือนเป็นกลวิธีหนึ่งในการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้รับชมมีความต้องการและจะเปิดตอนต่อไปเพื่อรับชมทันที

6. การใช้บทสนทนาในเรื่องช่วยดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เล่า ซึ่งจะทำให้บรรยากาศในการเล่าเรื่องมีความลื่นไหลมากกว่า อีกทั้งทำให้ผู้รับชมเข้าถึงบทบาทของตัวละครและเนื้อเรื่องได้มากกว่า ช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องมากขึ้น แต่เนื่องด้วยเรื่องเป็นเรื่องราวในราชวงศ์และซอมบี้มักจะเป็นเรื่องราวของการต่อสู้ ดังนั้นบทสนทนาในเรื่องจึงค่อนข้างกระชับ การสนทนายาระหว่างกันของตัวละครจะมีไม่มากเท่าเรื่องราวประวัติศาสตร์เรื่องอื่น จะเน้นเป็นที่สีหน้า ท่าทางตัวละครมากกว่า

7. การเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวมีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง กล่าวคือ มีการเล่าเรื่องที่สร้างขึ้นโดยไม่อิงจากเรื่องจริง อาจมีเพียงสถานที่หรือเนื้อโครงเรื่องที่เกิดขึ้นในสมัยโซซอนที่ยังคงอิงความเป็นจริง เป็นการสร้างมาจากงานวรรณกรรมเป็นเรื่องสมมุติ (Fiction) พอมาเป็นซีรีส์ทำให้ขอบเขตของตัวเรื่องเล่ากว้างขึ้นจากเดิม ตัวละครมีความธรรมชาติมากขึ้น และภาพทำให้ขยายความเนื้อหาที่เดิมที่เป็นตัวอักษรได้เป็นอย่างดี

8. การเล่าเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) จากในซีรีส์จะเห็นได้ชัดว่ามีการใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ประกอบในฉากจริงได้อย่างกลมกลืนและเสมือนจริงมาก ซึ่งเป็นจุดเด่นของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่จะนำเสนอเรื่องราวที่ดำเนินเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ทำให้ความรู้สึกและบรรยากาศในการรับชมของผู้รับชมมีมากยิ่งขึ้น สร้างความตื่นตาตื่นใจ แฟนตาซี ให้มีความเหนือธรรมชาติแต่สมเหตุสมผลในเวลาเดียวกัน

ผลงานภายใต้ Netflix Original คือ ซีรีส์เรื่อง Switched หรือชื่อไทย “ผลัดกันเป็นสาวป๊อป” เป็นผลงานซีรีส์ญี่ปุ่นบนเน็ตฟลิกซ์กำกับโดยมัตสึยามะ ฮิโรอากิ (Matsuyama Hiroaki) เป็นซีรีส์รูปแบบของหนังรักติดแฟนตาซีที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนเรื่อง Sora wo Kakeru Yodaka แต่งโดย ชิกิ คาวาบะตะ (Shiki Kawabata) ที่ได้รับการโหวตให้เป็นมังงะที่ดีที่สุดในปี 2016 และยังเป็นซีรีส์แนะนำของเน็ตฟลิกซ์ในไทยอีกด้วย ซีรีส์เรื่อง Switched ออกอากาศเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2561 มีจำนวนทั้งหมด 6 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 40 นาที มีนักแสดงหลัก ได้แก่ आयुมิ รับบทโดย คิโยฮาระ คายะ (Kiyohara Kaya) อุมิเนะ เซนโกะ เพื่อนร่วมห้องที่สลับตัวกับสาวป๊อปอย่าง आयुมิ รับบทโดยโทมิตะ มิอุ (Tomita Miu) คากะ เพื่อนสนิทของ आयुมิ รับบทโดยชิเงโอะกะ ไดกิ (Shigeoka Daiki) และโคชิโร่ เพื่อนสมัยเด็กและแฟนหนุ่มหัวใจของ आयुมิ รับบทโดยคามิยามะ โทโมฮิโระ (Kamiyama Tomohiro) โดยเนื้อเรื่องของ Switched เป็นเรื่องราวของ आयुมิ เด็กสาวมัธยมปลายหน้าตาดีที่มีแต่คนรัก โดนอุมิเนะ เซนโกะ เด็กสาวอวบที่โดนแบนจากเพื่อนโทรมาหลอกให้มองตอนเธอกำลังกระโดดตึกฆ่าตัวตายจนทำให้ आयुมิ ตกใจเป็นลมและตื่นขึ้นมาอีกที่ที่โรงพยาบาล และกลับต้องพบว่าตัวเองนั้นสลับร่างกับอุมิเนะคนที่ไม่มีความอยากอยู่ใกล้ आयुมิ จึงพยายามบอกทั้งแฟนและเพื่อนรอบข้างแต่ไม่มีใครเชื่อ นอกจากคากะที่จำเธอได้เพียงคนเดียว ทั้งคู่จึงพยายามช่วยกันหาทางให้ आयุมิ กลับคืนสู่ร่างเดิม



ภาพที่ 8 ผลงานภายใต้ Netflix Original: ซีรีส์เรื่อง Switched

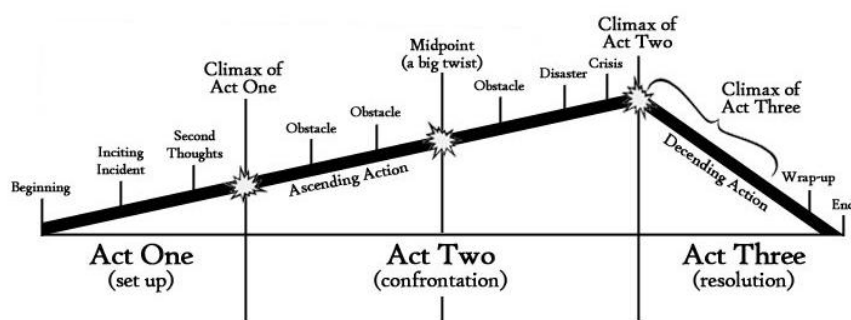
1. โครงสร้างองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

ซีรีส์เรื่อง Switched มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่มีการนำไปสู่การเล่าเรื่องในทางความเชื่อในปรากฏการณ์ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เหนือธรรมชาติขึ้น โดยใช้ค่านิยมของสังคมในแต่ละบุคคลเรื่องรูปร่างหน้าตาในการดำเนินเรื่อง โดยสามารถอธิบายตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่

โครงเรื่อง พบว่า เกี่ยวกับเด็กนักเรียนหญิงที่สวย หน้าตาดีเป็นที่รักของทุกคนเกิดการสลับร่างกับเด็กหญิงที่อ้วน โดนรังแก และจิตใจไม่ดีขึ้น เธอจึงพยายามหาวิธีเพื่อจะกลับร่างเดิมของตัวเอง ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่ผสมผสานความเป็น “Local Content” กับความเป็น “Global” เนื่องจากการสะท้อนสังคมการบุลลีที่เกิดขึ้นในทั่วโลก ผ่านคุณลักษณะและพฤติกรรมของเด็กนักเรียนญี่ปุ่นซึ่งเป็นคุณลักษณะเฉพาะตัวในพื้นที่และมีความแตกต่างจากนักเรียนในประเทศอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น ค่านิยม พฤติกรรม และการแสดงออก

และรูปแบบการเล่าเรื่องที่แบ่งโครงเรื่องออกเป็นแต่ละขั้นของการเล่าเรื่อง ได้แก่ ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition) ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) พบว่าในแต่ละตอนของซีรีส์จะดำเนินตามขั้นการเล่าเรื่องโดยทุก ๆ ตอนก่อนที่จะจบตอนจะทิ้งปมปัญหาหรือข้อสงสัยให้ผู้รับชมมีความรู้สึกอยากรู้อย่างติดตามตอนต่อไปซึ่งอยู่ในขั้นภาวะวิกฤต (Climax) สามารถอธิบายดังปรากฏในภาพที่ 9 แสดงให้เห็นถึงการขึ้นของการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้ที่แต่ละเหตุการณ์เปรียบเสมือนแต่ละตอนของเรื่อง และทุกการสิ้นสุดของเหตุการณ์จะเกิดขึ้นภาวะวิกฤต (Climax) อันได้แก่ ปมปัญหา การหักมุมของเรื่องให้ผู้รับชมอยากติดตามในตอนต่อไป ตัวอย่างเช่น ในช่วงสุดท้ายของตอนที่ 4 เผยว่าโคชิโร่ร่วมมือกับเซนโกะต้องการสลับร่างกับอายุมิซึ่งเป็นแฟนสาวของตน เป็นต้น และการเกิดปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือดที่เป็นตัวเชื่อมหลักของเรื่องที่ทำให้ตัวละครสามารถสลับร่างกันได้จากการกระโดดจากตึกและอีกฝ่ายต้องจ้องมองการกระโดดตึกเพื่อสลับร่างกัน ซึ่งซีรีส์ดำเนินถึงภาวะวิกฤต (Climax) ในเกือบทุกตอนทำให้ผู้รับชมต้องการรับทราบต่อว่าตัวละครจะเป็นอย่างไร มีชีวิตรอด สลับร่าง หรือเสียชีวิตหรือไม่ ผู้รับชมจึงจำเป็นต้องติดตามต่อในตอนต่อไป

และในตอนสุดท้ายของเรื่องซีรีส์มีการเกิดภาวะคลี่คลาย (Falling action) และขั้นยุติเรื่องราว (Ending) เป็นการยุติเรื่องราว แก้ปมปัญหาทั้งหมดในเรื่อง และดำเนินเรื่องให้เห็นถึงความ เป็นจริงที่เกิดขึ้นอย่างมีความสุขของตัวละคร สะท้อนสังคม และเสนอแนวทางออกในแง่สังคมผ่านการดำเนินเรื่อง



ภาพที่ 9 ขั้นของการเล่าเรื่อง Switched

แก่นความคิดของเรื่อง พบว่า มีการผสมผสานของเรื่องราวความรัก มิตรภาพ ความเกลียดชัง ความเสียสละเพื่อผู้อื่น การแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของชีวิตที่ไม่เกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอก แต่มาจากภายในจิตใจของคน การรักตัวเองและมีการนำเสนอรูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละครที่แตกต่างกันอย่างสุดขีดเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นบุคลิกลักษณะ ความต้องการ ความปรารถนาของตัวละครอย่างชัดเจน

ซึ่งเป็นลักษณะของแก่นเรื่องที่ตอบสนองกลุ่มผู้รับชมทุกเพศทุกวัยของเน็ตฟลิกซ์ให้รับรู้ถึงการกระทำผ่านการดำเนินเรื่องเพื่อสามารถปรับหรือแก้ไขปัญหา รวมถึงมองเห็นปัญหาการบูลลี่ที่เกิดขึ้นในสังคมโดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่ทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น

ความขัดแย้ง พบว่า ส่วนใหญ่ของเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่มีความคิดเห็นที่ต่างกัน มีความเกลียดชัง อิจฉาริษยา และมีความขัดแย้งทางจิตใจ โดยมีเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครเกิดความสับสนส่งผลให้ทัศนคติเกิดการเปลี่ยนแปลง

โดยการเล่าเรื่องของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งทางจิตใจเป็นเรื่องที่พบในผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ เนื่องจากเป็นการดำเนินที่มีตัวละครหลายตัวละครประกอบการเล่าเรื่องที่สะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ซึ่งย่อมเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งทางจิตใจ

ตัวละคร พบว่า ในเรื่องเป็นการดำเนินเรื่องของตัวละครหลักทั้งหมดสี่ตัวละคร ที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน คุณสมบัติของตัวละครนั้นตัวละครหลักในเรื่องเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ไม่ว่าจะเป็นถูกสังหารจี้จี้ การรังแกตัวเอง และพลาดไปรังแกผู้อื่น การกระทำที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนอีกการกระทำที่ทำร้ายผู้อื่นเพื่อได้มาซึ่งเป้าหมายหรือความต้องการของตนเอง โดยแต่ละตัวละครหลักในเรื่องได้แก่ **Ayumi Kohinata (อายุมิ)** เด็กสาวสวยน่ารัก เป็นที่รักของเพื่อน เพื่อนสนิทของคากะ และแฟนสาวโคชิโร่ เป็นคนที่โดนสลับร่าง

Umine Zenko (เซนโกะ) เพื่อนร่วมห้องที่มีปมด้อยที่หน้าตาและไม่มีเพื่อน อิจฉาอายุมิถึงขั้นสลับตัวและไม่ยอมคืนร่างให้

Kaga Shunpei (คากะ) เพื่อนสมัยเด็กที่ชอบอายุมิ เป็นคนเร่ร่อน

Koshiro Mizumoto (เคนชิโร่) แฟนหนุ่มของอายุมิ หัวดี เล่นกีฬาเก่ง

จากตัวละครหลักที่ปรากฏในซีรีส์เป็นตัวละครที่สะท้อนลักษณะของนักเรียนที่มีอยู่ตามความเป็นจริงในสังคมทั้งตัวเอกและตัวร้าย แต่ตัวละครตัวเอกยังมีความเห็นแก่ตัวซึ่งแสดงออกมาจากหลักความเป็นจริงของสังคม ตัวเอกของเรื่องมีตัวละครอื่นคอยให้ความช่วยเหลืออยู่เสมอ อีกทั้งตัวละครหลักได้นักแสดงชื่อดังที่มารับบทในตัวละครแต่ละตัว ทำให้ผู้รับชมมีความปรารถนาที่จะรับชมซีรีส์

เรื่องนี้ และเป็นการเพิ่มอรรถรสร่วมของผู้รับชมกับตัวละคร และตัวละครมีการปรับเปลี่ยนลักษณะตัวละครเป็นหลายบทบาทในตัวเดียวกัน ทำให้มีความน่าสนใจและเกิดการหักมุมของเนื้อเรื่องเกิดขึ้น ซึ่งเป็นเนื้อเรื่องที่กลุ่มเป้าหมายผู้รับชม “Young Adult” ของเน็ตฟลิกซ์ชื่นชอบ

ฉาก พบว่า ประกอบไปด้วยส่วนของช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในช่วงเปิดภาคเรียนของโรงเรียนในประเทศญี่ปุ่น และในส่วนของสถานที่ พบว่า ฉากส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นภายในโรงเรียน บ้านพักของตัวละคร เนื่องจากตัวละครเป็นเด็กนักเรียน อาจมีสถานที่อื่นร่วมด้วย เช่น ร้านอาหาร ร้านคาเฟ่ โรงพยาบาล ซึ่งก็คือแบบแผนการดำเนินชีวิตของเด็กนักเรียนตามปกติ

ซึ่งผลงานของเน็ตฟลิกซ์จะให้รายละเอียดของฉากเป็นส่วนสำคัญเพื่อความสมจริง เพราะฉากทำให้เกิดบรรยากาศร่วมกับผู้รับชม อีกทั้งสร้างความตื่นตาตื่นใจและความเสมือนจริงให้เกิดแก่ผู้รับชม และสะท้อนสภาพทางสังคมผ่านทางฉากเพื่อนำไปสู่การรับรู้และมองเห็นถึงสภาพสังคมหรือปัญหาในสังคมได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง พบว่า มีรูปแบบของการแสดงให้เห็นความแตกต่างของตัวละครสองข้ออย่างชัดเจน และทำให้รับรู้ได้ถึงที่มาของความรู้สึกและลักษณะของตัวละครแต่ละตัว รวมถึงแสดงให้เห็นความสำคัญของคนนั้นอยู่ที่จิตใจมากกว่าอยู่ที่หน้าตา ซึ่งมุมมองในการเล่าเรื่องเป็นแบบผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author) หมายถึง ผู้เล่าเรื่องจะเป็นผู้รู้แจ้งเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่ตัวสามารถจะกล่าวถึงในลักษณะอย่างไรก็ได้

ซึ่งมุมมองการเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สามนั้น จะทำให้ผู้รับชมเป็นเสมือนผู้จ้องมองและรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดโดยไม่ผ่านความคิดของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง จะทำให้ผู้รับชมเกิดอิสระในการรับชม และวิเคราะห์ถึงเหตุการณ์ตามกับการดำเนินเรื่องได้

สัญลักษณ์พิเศษ พบว่า แบ่งออกได้เป็น 2 แบบคือ การนำเสนอสัญลักษณ์ของภาพที่มีโทนสีที่แสดงให้เห็นถึงความลึกลับ ปริศนา และมีองค์ประกอบหลักคือปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือด ซึ่งให้ความรู้สึกถึงความพิศวง โดยภาพที่มีการนำเสนอจะเป็นภาพบนตึกจะสาดแสงพระจันทร์สีแดงกล้าชวนขนลุก และการนำเสนอสัญลักษณ์ของเสียง ภายในซีรีส์เสียงเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเพิ่มอรรถรสในการรับชมอย่างมาก ทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะฉากระทึกขวัญตัวอย่างเช่น ฉากการกระโดดตึกที่ทั้งภาพและเสียงในเรื่องนี้ทำให้น่าตกใจและเสมือนจริงอย่างมาก

โดยซีรีส์ผลงานของเน็ตฟลิกซ์จะโดดเด่นในเรื่องของภาพอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทำมุมกล้อง และการทำคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีความสมจริงและประณีตสูง เพื่อเนื้อเรื่องมีความเหนือ

ธรรมชาติ อย่างปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือด การมีภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีคุณภาพสูง มีความกลมกลืนกับฉากในความจริงจะสร้างอรรถรสในการรับชมของผู้ชมให้เพิ่มขึ้นได้อย่างมาก อีกทั้งลักษณะของภาพที่คมชัดสูง และมุมมองที่เป็นผสมผสานของภาพยนตร์และทีวีซีรีส์ทำให้เกิดความแปลกใหม่ และตอบสนองความต้องการของผู้รับชมในปัจจุบันที่ชื่นชอบการรับชมสื่อที่มีความละเอียดของภาพสูงและสีที่คมชัด โดยผลงานของเน็ตฟลิกซ์นี้จะใช้สีของภาพโทนที่ออกสีแดงโดดเด่นขึ้นในบางฉากเพื่อตอกย้ำถึงปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือด ให้มีความพิศวง น่ากลัวเพิ่มขึ้น เช่น ฉากกระโดดตึกของตัวละคร ภาพจะดึงสีแดงในเด่นชัดขึ้นเพื่อให้ผู้รับชมรับรู้ถึงปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือดและความลึกลับ น่าพิศวงผ่านภาพที่ปรากฏในซีรีส์ได้ เป็นต้น อีกทั้งเสียงประกอบที่จะปรากฏในเรื่อง ซีรีส์จะดำเนินเรื่องค่อนข้างเงิบจะมีเฉพาะเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นปรากฏในแต่ละฉาก ส่วนเสียงสังเคราะห์ที่เสริมเข้ามาในการดำเนินเรื่องจะปรากฏในตอนที่จะหักขั้วอย่างฉับพลันจากคนตกจากตึก เพื่อทำให้เกิดความตกใจกลัวและสร้างอรรถรสให้แก่ผู้รับชมได้อย่างมาก

2. กลวิธีในการเล่าเรื่อง

ซีรีส์เรื่อง “Switched” มีการใช้กลวิธีในการเล่าเรื่องโดยใช้แบบผู้เล่าเรื่องในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author) หมายถึง การเล่าเรื่องของผู้เล่าเรื่องเป็นคนที่กำกับบทบาทของตัวละครให้เป็นไปตามใจปรารถนา ในบางครั้งยังสามารถขยายความไปถึงขั้นวิพากษ์วิจารณ์ตัวละคร รวมไปถึงการประเมินบทบาทหรือเจตนาของตัวละครในเรื่อง (ยุรฉัตร บุญสนิท, 2538, น.102-113) ซึ่งทำให้การดำเนินเรื่องดูน่าติดตามและน่าสนใจ ซึ่งรายละเอียดของกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้ พบว่า

1. ซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์จะมีการออกฉบบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะลงเนื้อหาของในทุกวันแบบรวดเดียวให้ผู้รับชมสามารถรับชมซีรีส์ได้จบจบซีซั่นโดยที่ไม่ต้องรอทุกอาทิตย์เหมือนกับซีรีส์ในสื่อหลัก ซึ่งจะทำให้ผู้รับชมสามารถรับชมเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องและเกิดอรรถรสร่วมกับเนื้อเรื่องมากขึ้น

2. ซีรีส์มีจำนวน 6 ตอน ตอนละประมาณ 40 นาที ซึ่งเป็นจำนวนตอนและเวลาที่เหมาะสมกับผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อเรื่องทั้งหมดทุกตอนได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ใช้เวลามากเกินไปจนทำให้เกิดความยาวนานของเนื้อเรื่องจนสร้างความน่าเบื่อ เพราะหากมีจำนวนตอนเป็นสิบตอน อาจส่งผลให้ผู้รับชมเลือกรับชมอย่างต่อเนื่องน้อยลงเนื่องจากจะใช้เวลาในการรับชมที่นานเกินไป

3. การเล่าเรื่องทำหน้าที่เปิดเผย รวมถึงนำเสนอเหตุการณ์ เรื่องราวประสบการณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารหรือเปิดเผยข้อเท็จจริงซึ่งเป็นปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถเกิดขึ้นได้จริง เช่น ปรากฏการณ์พระจันทร์สีแดง แต่ในซีรีส์มีการแฝงด้วยเนื้อหาที่น่าติดตามเรื่องการสลับร่าง ความเป็นความตายมาผูกเข้ากับปรากฏการณ์ทำให้การเล่าเรื่องน่าสนใจ แปลกใหม่ยิ่งขึ้น

4. การเล่าเรื่องทำหน้าที่ในการโน้มน้าวใจและจรรโลงจิตใจ โดยเรื่องเล่าต่าง ๆ มักแฝงคติสอนใจที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ อันได้แก่ “รักกันที่จิตใจไม่ใช่หน้าตา” กล่าวคือ ตัวละครอย่างคาก้าให้เห็นคำว่ารักกันที่จิตใจได้ชัดเจนขึ้น เพราะต่อให้อายุมีอยู่ในร่างของผู้หญิงอีกคนที่ไม่สวยเพอร์เฟกแบบร่างอายุมิ แต่คาก้าก็ยังรักที่ตัวตนของอายุมิ ชอบที่อ่อนโยนและมีจิตใจที่งดงาม รวมถึงยังทำให้เพื่อนทั้งห้องที่เคยกลั่นแกล้งเซนโกะหันกลับมาชื่นชอบได้อีกด้วย และสิ่งนี้เกิดขึ้นได้ เพราะอายุมิในร่างเซนโกะลูกลมารักตัวเองอีกครั้งหลังจากปลงและรับได้กับสิ่งที่เกิดขึ้น มองไปข้างหน้าอย่างมีความหวัง และดึงจุดเด่นของตัวเองมาเอาชนะใจเพื่อนด้วยความจริงใจ อีกทั้งยังมีคติสอนใจ “รักตัวเอง” เซนโกะในร่างสาวสวยแล้วเชื่อว่ามีความสุข เพราะนิสัยตัวตนภายในไม่ได้เปลี่ยนแปลงไป เธอกลับมาอิจฉาอายุมิมิอีกครั้งทั้งที่อายุมิอยู่ในร่างที่น่าเกลียดของเธอ ทำให้เธอโกรธและตัดพ้อตัวเอง คนอื่นอยู่เสมอ แต่ที่จริงแล้วทุกอย่างเกิดขึ้นจากตัวเธอเองที่ไม่รักในตัวเองได้แต่กล่าวโทษรูปร่างหน้าตาของตัวเองทั้งที่จะรักตัวเองให้มาก แล้วความรักที่มีให้ตัวเองจะส่งผลให้คนรอบข้างรักในตัวเราด้วย

5. การเล่าเรื่องเริ่มต้นเนื้อเรื่องโดยการสร้างปมปัญหาขนาดใหญ่ขึ้นให้ตัวละครเอกในเรื่องนั้นต้องแก้ไขหรือตามหาความจริงของปมปัญหานั้น ๆ ให้ได้ และการเล่าเรื่องในแต่ละตอนมักจะจบตอนด้วยจุดภาวะวิกฤต (Climax) ชวนให้ผู้รับชมต้องการติดตามรับชมในตอนต่อไปว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น อย่างเช่น การกระโดดตึกเพื่อสลับร่างกันของตัวละครในช่วงสุดท้ายของตอนและตัดจบตอนไป ทำให้สร้างความสงสัย และน่าติดตามให้แก่ผู้รับชม ซึ่งอยากทราบถึงการสลับร่าง การมีชีวิตรอดหรือการตายของตัวละครโดยจะต้องรับชมในตอนต่อไป ทำให้เหมือนเป็นกลวิธีหนึ่งในการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้รับชมมีความต้องการและจะเปิดตอนต่อไปเพื่อรับชมทันที

6. การใช้บทสนทนาในเรื่องช่วยดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เล่า ซึ่งจะทำให้เรื่องราวในการเล่าเรื่องมีความสั้นไหลมากกว่า อีกทั้งทำให้ผู้รับชมเข้าถึงบทบาทของตัวละครและเนื้อเรื่องได้มากกว่า ช่วยให้ผู้รับชมติดตามเรื่องมากขึ้น ด้วยความเป็นเรื่องราวของเด็กนักเรียนทำให้เห็นความมีชีวิตชีวา เหมาะกับวัย อีกทั้งการเขียนบทสนทนายังเขียนได้ตรงตามบุคลิกของตัวละคร ทำให้ไม่ดูขัด และน่าติดตาม

7. การเล่าเรื่องเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริง (Reflection) มีการเล่าเรื่องสะท้อนความเป็นจริงอย่างสถานการณ์การถูกบูลลี่ในกลุ่มเด็กนักเรียนที่เป็นปัญหาใหญ่ในสังคมปัจจุบันผ่านสังคมเด็กนักเรียนญี่ปุ่น อีกทั้งยังมีการประกอบสร้างเข้ากับเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้น อย่างปรากฏการณ์ที่ทำให้เกิดการสลับตัวเกิดขึ้นซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้จริงตามหลักวิทยาศาสตร์ แต่เป็นการสอดแทรกในเนื้อเรื่องเพื่อให้เข้าใจง่าย อีกทั้งทำให้ตัวละครสามารถรู้สิ่งถูกผิดได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะสามารถส่งผลต่อผู้ชมได้

8. การเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นโดยมีการผสมเรื่องจริงและไม่อิงจากเรื่องจริง เนื่องจากซีรีส์นี้เป็นการสร้างมาจากงานวรรณกรรมเป็นเรื่องสมมุติ (Fiction) พอมาเป็นซีรีส์ทำให้ขอบเขตของตัวเรื่องเล่ากว้างขึ้นจากเดิม ตัวละครมีความธรรมชาติมากขึ้น และภาพทำให้ขยายความเนื้อหาที่เดิมที่เป็นตัวอักษรได้เป็นอย่างดี สะท้อนสังคมได้ชัดเจนขึ้น ทำให้ผู้รับเกิดพฤติกรรมร่วมกับตัวละครในเรื่องเหมือนมีการแสดงออกทางกิริยา สีหน้า และท่าทาง

9. การเล่าเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) จากในซีรีส์จะเห็นได้ชัดว่ามีการใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ประกอบในฉากจริงได้อย่างกลมกลืนและเหมือนจริงมาก เพราะเนื้อเรื่องดำเนินด้วยปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นได้ยากจึงจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) เพื่อเติมเต็มฉากและสภาพแวดล้อมให้สมบูรณ์ขึ้น ซึ่งเป็นจุดเด่นของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่จะนำเสนอเรื่องราวที่ดำเนินเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ทำให้ความรู้สึกและอารมณ์ในการรับชมของผู้รับชมมีมากยิ่งขึ้น สร้างความตื่นตาตื่นใจ แฟนตาซี ให้มีความเหนือธรรมชาติแต่สมเหตุสมผลในเวลาเดียวกัน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลงาน Netflix Success Case ในภูมิภาคเอเชีย อย่างเรื่อง Kingdom ของเกาหลีใต้ และ Switched ของญี่ปุ่น ทำให้เห็นถึงโครงสร้างองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่เป็นคุณลักษณะของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่มีร่วมกัน กล่าวคือ โครงเรื่องมีการผสมผสาน “Local Content” ของแต่ละพื้นที่แต่ถูกนำเสนอออกมาสู่สายตาผู้รับชมในระดับ “Global” โดยการรับเอาทัศนคติหรือเรื่องราวที่คนทั่วโลกต่างรับรู้เหมือนกันและเอามาขยายความหรือเจาะลึกลงในบริบทของแต่ละทีมผู้ผลิตในแต่ละประเทศ ซึ่งทำให้เป็นการสร้างความคิดริเริ่มของผู้รับชมกับเนื้อเรื่องของสื่อบันเทิง อีกทั้งเป็นการนำเสนอวัฒนธรรม วิถีชีวิต สถานที่ และประวัติศาสตร์ของประเทศนั้น ๆ ให้รับรู้สู่สายตาทั่วโลกด้วยและขั้นของการเล่าเรื่องที่จะอยู่ในภาวะวิกฤติ (Climax) ในทุกช่วงท้ายของตอน เพื่อสร้างความน่าติดตามให้เกิดแก่ผู้รับชม แต่จะมีความแตกต่างกันตรงที่ Kingdom จะนำเสนอขั้นยุติเรื่องราวเป็น

ปลายเปิด มีการนำเสนอตัวละครใหม่แสดงถึงการดำเนินเรื่องต่อในภายภาคหน้า ส่วน Switched จะเป็นการยุติเรื่องราวแบบแก้ปัญหาต่าง ๆ ตัวละครร้ายมีการปรับตัว และทุกคนดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

ตัวละครหลักที่ปรากฏในซีรีส์เป็นสีเทา เป็นตัวละครที่สะท้อนหลักความเป็นจริงของสังคม ตัวเอกของเรื่องมีตัวละครอื่นคอยให้ความช่วยเหลืออยู่เสมอ อีกทั้งตัวละครหลักได้นักแสดงชื่อดังที่มารับบทในตัวละครแต่ละตัว ทำให้เพิ่มอรรถรสร่วมของผู้รับชมได้และความโดดเด่นในเรื่องของภาพ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทำ มุมกล้อง และการทำคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีความสมจริงและประณีตสูง เพื่อเนื้อเรื่องมีความเหนือธรรมชาติ อย่างปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือด การมีภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีคุณภาพสูง อีกทั้งลักษณะของภาพที่คมชัดสูง และมุมกล้องที่เป็นผสมผสานของภาพยนตร์และทีวีซีรีส์ทำให้เกิดความแปลกใหม่ และตอบสนองความต้องการของผู้รับชมในปัจจุบัน โดยผลงานของเน็ตฟลิกซ์นี้จะใช้สีของภาพให้เด่นชัดขึ้นในบางฉากเพื่อต่อยอดไปถึงปรากฏการณ์ ความพิศวง และความน่ากลัวเพิ่มขึ้น อีกทั้งเสียงประกอบที่จะปรากฏในเรื่อง ซีรีส์จะดำเนินเรื่องค่อนข้างเงิบจะมีเฉพาะเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นปรากฏในแต่ละฉาก ส่วนเสียงสังเคราะห์ที่เสริมเข้ามาในการดำเนินเรื่องจะปรากฏในตอนที่ยืดหยุ่นเพื่อทำให้เกิดความตลกแล้วและสร้างอรรถรสให้แก่ผู้รับชมได้อย่างมาก

รายละเอียดของกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์ผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์นั้น พบว่า ซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์จะมีการออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะลงเนื้อหาของในทุกตอนแบบรวดเดียว ซึ่งจะทำให้ผู้รับชมสามารถรับชมเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องและเกิดอรรถรสร่วมกับเนื้อเรื่องมากขึ้น โดยมีจำนวน 6 ตอน ตอนละประมาณ 40 นาที ซึ่งเป็นจำนวนตอนและเวลาที่เหมาะสมที่ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อเรื่องทั้งหมดทุกตอนได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ใช้เวลามากเกินไป

การเล่าเรื่องทำหน้าที่ในการโน้มน้าวใจและจรรโลงจิตใจ โดยเรื่องเล่าต่าง ๆ มักแฝงคติสอนใจที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ และกลวิธีในการเล่าเรื่องเริ่มต้นเนื้อเรื่องโดยการสร้างปมปัญหาขนาดใหญ่ขึ้นให้ตัวละครเอกในเรื่องนั้นต้องแก้ไขหรือตามหาความจริงของปมปัญหานั้น ๆ ให้ได้ และการเล่าเรื่องในแต่ละตอนมักจะจบตอนด้วยจุดภาวะวิกฤต (Climax) ชวนให้ผู้รับชมต้องการติดตามรับชมในตอนต่อไปว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น อีกทั้งเป็นเหมือนภาพสะท้อนของความเป็นจริงที่สอดแทรกในเนื้อเรื่องเพื่อให้เข้าใจง่ายสามารถส่งผลกระทบต่อผู้รับชมได้ และกลวิธีในการเล่าเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ประกอบในฉากจริงได้อย่างกลมกลืนและเสมือนจริงมาก เพื่อเติมเต็มฉากและสภาพแวดล้อมให้สมบูรณ์ขึ้น ซึ่งเป็นจุดเด่นของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่จะนำเสนอเรื่องราวที่ดำเนินเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ทำให้ความรู้สึกและอรรถรสในการรับชมของผู้รับชมมีมากยิ่งขึ้น

โครงสร้างองค์ประกอบการเล่าเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่องของ Netflix Success Case ทำให้เห็นจุดร่วมการดำเนินเรื่องของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ซึ่งนำไปเป็นแนวทางในการเทียบเคียงถึงองค์ประกอบ และกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ได้

2.2. แนวคิดสื่อใหม่ (New Media)

การเปลี่ยนของยุคสมัยและเทคโนโลยีทำให้เกิดการพัฒนาของสื่อ จากสื่อดั้งเดิมนำไปสู่การพัฒนาเป็นสื่อใหม่ที่เข้ามามีบทบาทต่อสื่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ทั้งในแง่การสร้างสรรคผลงาน การถ่ายทอดหรือนำเสนอผลงาน รวมถึงการตอบรับของผลงานจากผู้บริโภค เพราะเหตุนี้สื่อใหม่นั้นกลายเป็นสื่อที่จะช่วยส่งเสริมสื่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้

ความหมายของสื่อใหม่

พรจิต สมบัติพานิช (2547) ได้ให้ความหมายของสื่อใหม่ไว้ว่า สื่อ (Media) เป็นช่องทางการนำเสนอเนื้อหาสารไม่ว่าจะเป็นข่าว ข้อมูลบันเทิงหรือ โฆษณาไปสู่ผู้บริโภค การเปลี่ยนแปลงระบบเทคโนโลยี นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบสื่อที่พัฒนาให้ดีขึ้น นับจากสื่อบุคคลที่เปลี่ยนแปลงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อสิ่งพิมพ์พัฒนาเป็นรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ คือ สื่อวิทยุและสื่อโทรทัศน์ ในปัจจุบันการพัฒนาระบบเทคโนโลยีที่ยังไม่หยุดนิ่ง ทำให้มีสื่ออินเทอร์เน็ตพัฒนาขึ้นมาเพื่อการติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เช่นเดียวกับ Burnett & Marshall (2003) ได้กล่าวว่าสื่อใหม่ (New media) หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ได้พร้อมๆกันเป็นการสื่อสารสองทาง และสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมๆกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิมรวมเข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสัมพันธ์ ทำให้สื่อสามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็น สื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันสื่อใหม่พัฒนาขึ้นหลากหลายและเป็นที่รู้จักและนิยมกันมากขึ้น

ธิตาพร ชนะชัย (2550) ได้ให้ความหมายของสื่อใหม่โดยแยกออกเป็น 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. ดิจิทัลมีเดีย (Digital media) เป็นการสื่อสารไร้สายที่รวดเร็วด้วยระบบไฟเบอร์ออฟติก เชื่อมต่อข้อมูลผ่านดาวเทียม
2. สื่อซึ่งเป็นสื่อใหม่ที่นอกเหนือจากสื่อพื้นฐานเดิมที่มีอยู่
3. สื่อสร้างสรรค์ขึ้นใหม่เพื่อสนับสนุนงานบางอย่าง โดยเน้นการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Creativity innovation)

Wertime and Fenwick (2008, อ้างถึงในวิกินดา บริสุทธิใจ, 2557: น. 8) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่และนิยามสื่อใหม่ หมายถึง เนื้อหา (Content) ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยลักษณะสำคัญของเนื้อหาอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ประกอบด้วย “อิสระ 5 ประการ” (5 Freedoms) ได้แก่

1. อิสระจากข้อจำกัดด้านเวลา (Freedom from scheduling) เนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับและส่งข่าวสารได้ในเวลาที่ต้องการ และไม่จำเป็นต้องชม ตามเวลาที่กำหนด

2. อิสระจากข้อจำกัดด้านพรมแดน (Freedom from geographical boundaries) เนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลเป็นเนื้อหาที่รับข้อมูลข่าวสารได้ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็ว ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับหรือค้นหาข้อมูลข่าวสารจากประเทศใดก็ได้ แล้วแต่ความต้องการของแต่ละบุคคล

3. อิสระจากข้อจำกัดด้านขนาด (Freedom to scale) มีเนื้อหาที่สามารถย่อหรือปรับขยายขนาดหรือเครือข่ายได้ เช่น การปรับเนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ทั่วโลก หรือปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะเจาะจงก็ได้

4. อิสระจากข้อจำกัดด้านรูปแบบ (Freedom from formats) เนื้อหาแบบดิจิทัลไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบ หรือลักษณะที่ตายตัวเหมือนกับสื่อดั้งเดิม เช่น สปอร์ตโฆษณามาตรฐานทางโทรทัศน์ถูกกำหนดว่าต้องมีความยาว 30 วินาที สื่อสิ่งพิมพ์ต้องมีครึ่งหน้าหรือเต็มหน้า เป็นต้น แต่สื่อดิจิทัล เช่น ไฟล์วิดีโอภาพที่ถ่ายจากกล้องในโทรศัพท์มือถือแล้วนำลงไปไว้ในเว็บไซต์จะต้องมีความยาวกี่วินาที หรือมีความละเอียดของไฟล์เป็นเท่าไรก็ได้ เป็นต้น

5. อิสระจากยุคนักการตลาดสร้างเนื้อหาไปสู่ยุคผู้บริโภคเริ่มสร้าง และควบคุมเนื้อหาเอง (From marketer-driven to consumer-initiated, created and controlled) ด้วยพัฒนาการเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เจ้าของสื่อไม่อาจควบคุมการแพร่กระจายของสื่อได้เหมือนในอดีต เนื้อหาที่พบในบล็อก Blog หรือคลิปวิดีโอในเว็บไซต์ของ YouTube และสื่อผสมใหม่ ๆ อาจสร้างสรรค์จากผู้บริโภคคนใดก็ได้ เกิดเป็นเนื้อหาที่สร้างจากผู้บริโภค (Consumer-created content) หรือเป็นคำพูดแบบปากต่อปากฉบับออนไลน์ (Online word-of-mouth) ที่แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

อาจกล่าวโดยสรุปความหมายของสื่อใหม่ได้ว่า หมายถึง สื่อที่เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาสารที่เอื้อให้ผู้รับสารและผู้ส่งสารสามารถสื่อสารแบบสองทาง รวดเร็ว เข้าถึงได้ง่ายไม่ว่าจะเป็นด้านสถานที่ ด้านเวลา ด้านขนาด ด้านรูปแบบ และด้านการผลิตเนื้อหาที่ผู้บริโภคสามารถควบคุมได้ด้วยตนเอง และมีอิสระในการเลือกบริโภคสื่อมากยิ่งขึ้น

เพราะฉะนั้นการเข้าสู่ยุคของสื่อใหม่เป็นสิ่งที่ผู้ผลิตสื่อจะเผชิญและปรับตัว สื่อดั้งเดิมสามารถดำรงอยู่ได้ ถ้าพัฒนาเข้ากับสื่อใหม่อย่างสื่อออนไลน์ต่าง ๆ จะยิ่งทำให้สื่อนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น (พรราชสิริ กุหลาบ, 2563)

อีกทั้งในแง่ของสถานการณ์สื่อใหม่ ปัจจุบันสื่อในยุคสมัยใหม่เผชิญกับสิ่งที่ท้าทายไม่ใช่เพียงแต่คุณภาพของสื่อเท่านั้น แต่เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมาก เนื่องจากผู้บริโภคในปัจจุบันสามารถเลือกรับสารได้จากหลากหลายช่องทาง การผลิตเนื้อหาของสื่อที่ตอบสนองต่อคนส่วนใหญ่ อาจไม่ใช่คำตอบ เพราะฉะนั้นการผลิตเนื้อหาให้เข้ากับสื่อในยุคใหม่นั้นอาจเป็นสิ่งสำคัญของผู้ผลิตสื่อในขณะนี้

เพราะเหตุนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้มาใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบและองค์ประกอบในการผลิตเนื้อหาของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และผลงาน Netflix Original ในภูมิภาคเดียวกัน รวมถึงวิเคราะห์ถึงกระบวนการในการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand โดยเน้นที่กระบวนการดำเนินงาน หรือการถ่ายทำที่เป็นผลมาจากการเป็นสื่อใหม่อย่างเต็มรูปแบบขององค์กร

ประโยชน์ที่ได้จากสื่อใหม่ (New Media)

จากการศึกษางานวิจัยและบทความของธิดาพร ชนะชัย (2550) และขวัญฤทัย สายประดิษฐ์ (2551, อ้างถึงในวิกิตำนา บริสุทธิใจ, 2557: น. 8-9) สามารถสรุปประโยชน์ที่ได้จากสื่อใหม่ดังต่อไปนี้

1. สามารถทำให้ค้นหาคำตอบในเรื่องบางอย่างได้ โดยการเปิดหัวข้อไว้ก็จะมีผู้สนใจ และมีความรู้แสดงความคิดเห็นไว้มากมาย
 2. ช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการบริหารข้อมูล
 3. ช่วยสนับสนุนในการทำ อี-คอมเมิร์ซ (E-commerce) เป็นรูปแบบการค้าบนอินเทอร์เน็ตที่สั่งซื้อสินค้าได้ทันที โดยไม่ต้องใช้แคตตาล็อก (Catalog) อีกต่อไป
 4. สามารถให้ข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย กลุ่มเป้าหมายเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากได้ในระยะเวลาพร้อม ๆ กัน
 5. สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทั่วประเทศและทั่วโลก
 6. ไม่ต้องเสียค่าเวลา สถานีวิทยุ สถานีโทรทัศน์ ไม่ต้องจ่ายค่าเนื้อที่ให้นิตยสาร หนังสือพิมพ์ เพราะเมื่อเทียบค่าใช้จ่ายกับสื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และภาพยนตร์แล้ว มีอัตราค่าค่อนข้างจะถูกกว่า
 7. สื่อใหม่ยังเป็นสื่อที่มีความสามารถในการติดต่อ 2 ทาง จึงทำให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบได้ทันที
- สรุปได้ว่า การที่นำสื่อใหม่เข้ามาใช้งานในปัจจุบันนั้นจะทำให้สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้มากขึ้น เปิดกว้างให้กับทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในการเข้าถึงข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ที่ข้อจำกัดของสื่อแบบเดิมไม่สามารถทำได้ ทั้งนี้มีความทันสมัยมากขึ้นและสามารถโต้ตอบสื่อสารได้แบบ Real-time โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปเรียนรู้ถึงสถานที่นั้น

อีกทั้งผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้จากสื่อใหม่มาใช้ในการวิเคราะห์ผลงาน ภายใต้ Netflix Original Thailand เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงไปของสังคมที่ผู้บริโภคเปิดรับสื่อใหม่ และรับชมผลงานภายใต้ Netflix Original ที่เป็นหนึ่งในสื่อใหม่ที่ค่อนข้างประสบความสำเร็จในปัจจุบัน อีกทั้งการสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตที่แตกต่างจากแบบดั้งเดิม

2.3. แนวคิด OTT (Over the top)

การพัฒนาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของคนในสังคมมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นปัจจัยที่นำไปสู่การพัฒนาการบริการในรูปแบบใหม่ที่ส่งผลให้การนำเสนอสื่อในรูปแบบเดิม (โทรทัศน์ ภาพยนตร์และวิทยุ) ค่อย ๆ ถูกแทนที่ด้วยธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เรียกกันว่า Over-the-Top (OTT) หรือบริการสื่อสาร แพร่ภาพและเสียงผ่านอินเทอร์เน็ต โดยที่ผู้ให้บริการไม่ต้องลงทุนโครงสร้างสัญญาณเองซึ่งถือเป็นธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในยุคปัจจุบัน โดยสรุปแล้ว OTT (over-the-top) คือ แนวปฏิบัติในการส่งวิดีโอและสื่ออื่น ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตผ่านสายเคเบิลบรอดแบนด์และแพลตฟอร์มดาวเทียม คำนี้มักใช้กับบริการสตรีมวิดีโอตามความต้องการเช่น Netflix, Disney +, Prime Video, Hulu และอีกมากมาย สามารถเข้าถึงเนื้อหา OTT ผ่านคอมพิวเตอร์โทรศัพท์มือถือหรือผ่านสมาร์ททีวีหรือทีวีทั่วไปที่เชื่อมต่อกับอุปกรณ์สตรีมมิ่ง OTT เช่น Apple TV, Chromecast, Amazon Fire หรือแม้แต่คอนโซลวิดีโอเกมเช่น PlayStation (Carlos Alonso, 2019)

รูปแบบการให้บริการ OTT นั้นสามารถแบ่งประเภทได้พอสังเขป (อรัชมน พิเชฐวรกุล, 2561) ดังนี้

1. OTT ทางด้านบริการการสื่อสาร (communication service) คือ การสื่อสารทางเสียงผ่านอินเทอร์เน็ตในกลุ่ม VoIP, LINE, WhatsApp เป็นต้น
2. OTT ทางด้านเนื้อหา เช่น LINE TV, YouTube, Apple TV, Netflix เป็นต้น
3. OTT ในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์ เช่น Twitter, Facebook เป็นต้น

ซึ่งจากรูปแบบการให้บริการที่กล่าวมาข้างต้นนั้นทำให้เห็นได้ชัดเจนว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางหรือเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารโดยมีการส่งต่อเนื้อหาและข้อมูลเป็นสำคัญ ทำให้ผู้ให้บริการ OTT มีต้นทุนในการดำเนินการต่ำกว่าผู้ให้บริการในลักษณะเดียวกัน เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ เป็นต้น เนื่องจากผู้ให้บริการ OTT ไม่ได้มีการลงทุนทางด้านการบริหารโครงสร้างหรือผลิตเนื้อหารายการของตัวเองเพื่อแพร่ภาพหรือ แพร่เสียงแต่อย่างใด โดยการวิจัยในครั้งนี้ เน้นพลิกซ์เป็นหนึ่งในประเภทของ OTT ในด้านการนำเสนอเนื้อหา จึงสามารถนำมาวิเคราะห์ถึงบทบาทการสร้างสรรคเนื้อหาของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand รวมถึงองค์ประกอบและกลวิธีของการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ

สำหรับรูปแบบการทำธุรกิจของผู้ให้บริการ OTT นั้นสามารถแบ่งได้ (อรัชมน พิเชฐวรกุล, 2561) ดังนี้

1. รูปแบบการหารายได้จากการเก็บค่าสมาชิก (Subscription Video on Demand : SVoD)
2. รูปแบบการหารายได้จากการเก็บค่าบริการเป็นรายครั้ง (Transactional Video on Demand : TVoD)
3. รูปแบบการหารายได้จากการโฆษณา (Advertising-Based Video on Demand : AVoD) คือจะไม่เก็บค่าบริการจากผู้ปลายทางแต่จะคิดค่าบริการจากเจ้าของสินค้าและบริการ
4. รูปแบบการหารายได้จากการเก็บค่าบริการเพิ่มเติมจากบริการเสริม (Freemium) คือ จะเก็บจากผู้ให้บริการต่อเมื่อผู้ให้บริการต้องการใช้บริการเสริมที่ไม่เกี่ยวกับการใช้บริการปกติ
5. การให้บริการแบบไม่หารายได้ (As a Feature) เพื่อเพิ่มช่องทางให้ลูกค้าของตนเข้าถึงบริการ OTT ของตนได้มากขึ้นเพื่อเป็นการรักษาลูกค้าของตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้น การให้บริการ OTT นั้น ทำให้ผู้ประกอบการ OTT มีโอกาสในการทำธุรกิจเพิ่มขึ้นแต่ในอีกด้านหนึ่งก็ย่อมส่งผลกระทบต่อผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและผู้ประกอบการด้านการสื่อสารรูปแบบเดิม เนื่องจาก OTT มีจุดเด่นในแง่ของการให้ผู้ชมสามารถเลือกรับชมเนื้อหาตามความต้องการ (video on demand) และสามารถใช้บริการได้ทุกที่ทุกเวลา โดยผ่านอุปกรณ์ชนิดใดก็ได้ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ ภายในระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา ธุรกิจดังกล่าวได้เติบโตขึ้นร้อยละ 10 ซึ่งทำให้การแข่งขันมีความรุนแรงขึ้นและส่งผลให้เกิดปัญหาการแย่งใช้งานสัญญาณอินเทอร์เน็ตส่งผลทำให้อินเทอร์เน็ตช้าลง (อรัชมน พิเชฐวรกุล, 2561) เนื่องจากบริการ OTT นั้นให้บริการผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ซึ่งผู้ให้บริการโครงข่ายหลักต้องเป็นผู้รับผิดชอบในเรื่องคุณภาพของสัญญาณ ในขณะที่ผู้ให้บริการ OTT ไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบในส่วนนี้

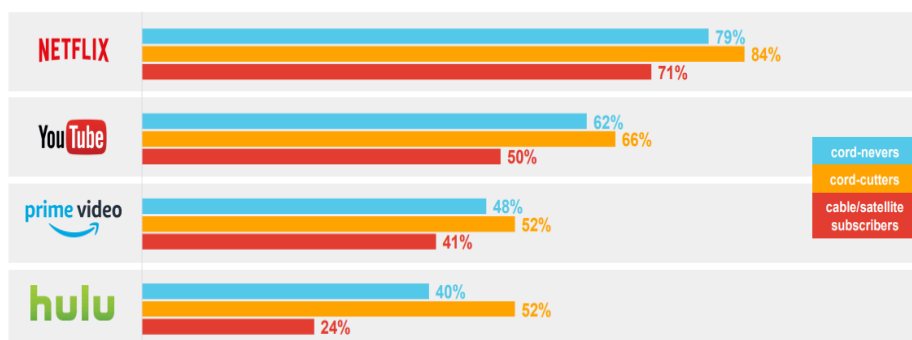
สำหรับสถานการณ์ในประเทศไทยนั้น OTT ยังอยู่ในระยะแรกเริ่ม เนื่องจากการให้บริการ OTT นั้นถือเป็นทั้งการให้บริการแพรมภาพและเสียง ในขณะที่การใช้โครงข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นแพลตฟอร์ม จึงทำให้การกำกับดูแลต้องเป็นไปในรูปแบบของการหลอมรวมสื่อ (convergence regulation) ซึ่งในปัจจุบันไทยได้เริ่มมีนโยบายนำ OTT เข้าสู่ระบบการแสดงตัวตนแล้ว ซึ่งหมายถึงต้องมีการยื่นแจ้งแบบการให้บริการหรือโครงข่าย OTT อีกทั้งแนวทางการใช้หลักความเสมอภาคทางอินเทอร์เน็ต (Net Neutrality) ยังถือเป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจที่สมควรนำมาพิจารณาในอนาคตอีกด้วย (อรัชมน พิเชฐวรกุล, 2561) โดยผู้ให้บริการ OTT ในไทยแบ่งเป็นประเภท (Positioning, 2017) ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 10 ผู้ให้บริการ OTT ในไทย

จากภาพที่ 10 จะเห็นได้ว่า ในประเทศไทยเน็ตฟลิกซ์เป็นผู้ให้บริการ OTT อิสระ ซึ่งเน็ตฟลิกซ์สร้างความแตกต่างด้วยเนื้อหาผลิตขึ้นเองทั้งหนังและซีรีส์ ทำให้มีเนื้อหาที่สร้างเองมากกว่า 400 เรื่อง ยาวรวมกันมากกว่า 1,000 ชั่วโมง โดยใช้งบลงทุนเนื้อหาไปแล้ว 6 พันล้านเหรียญสหรัฐ อีกทั้งคนไทยจะได้ดูซีรีส์ที่มีคำบรรยายหรือคำแปลไทยพร้อมกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก ยังเน้นเรื่องของการความง่ายในการใช้งานจากการที่เป็นพันธมิตรกับผู้ผลิตทีวี ทำให้สามารถใช้งานผ่านสมาร์ททีวีได้ทันที หรือจะเลือกใช้งานผ่านสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ตก็จะมีการเชื่อมต่อข้อมูลกันตลอดเวลา อีกทั้งผู้บริหารของเน็ตฟลิกซ์มองว่าตลาดเมืองไทยน่าสนใจ เนื่องจากคนส่วนใหญ่ยังดูผ่านทีวีเป็นหลักถึงร้อยละ 40 และรับชมผ่านสมาร์ทโฟนร้อยละ 15 สอดคล้องกับผู้ใช้ทั่วโลกที่ดูผ่านทีวีเป็นหลัก โดยเฉลี่ยแล้วคนไทยจะดูผ่านอุปกรณ์ 3-5 ชนิด ขึ้นอยู่กับว่ารับชมช่วงเวลาใด (Positioning, 2017) ซึ่งอาจจะส่งผลต่อการสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการบริหารจัดการและการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับชม

เนื้อหาสารบนสื่อ OTT นั้น ไม่ว่าจะป็นเนื้อหาในรูปแบบของสื่อ OTT ประเภทต่าง ๆ ที่กล่าวในข้างต้น ผู้ให้บริการจึงต้องควบคุมเนื้อหาของสื่อ OTT โดยโอกาสในการเติบโตของเนื้อหาอื่นนอกเหนือจากความบันเทิงและการให้บริการของเนื้อหาแบบพิเศษที่มีตลาดขนาดเล็กอาจจะยังมีโดดเด่นและน่าสนใจได้ยากในขณะนี้ที่ Netflix ยังถือเป็นผู้ให้บริการ OTT ที่ได้รับความนิยมและนำเสนอเนื้อหาความบันเทิงเป็นหลัก (Carlos Alonso, 2019) ดังปรากฏในภาพที่ 11 ที่มีจำนวนผู้ให้บริการมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับผู้ให้บริการ OTT อื่น ๆ



ภาพที่ 11 การเปรียบเทียบจำนวนผู้ใช้บริการของผู้ให้บริการ OTT ปี ค.ศ. 2019

อีกไม่นานเน็ตฟลิกซ์จะเป็นสื่อหลักในทีวีสตรีมมิง เพราะในขณะนี้เน็ตฟลิกซ์เป็นเจ้าของส่วนแบ่งการตลาดขนาดใหญ่ที่อาจไม่จำเป็นต้องพึ่งความต้องการของผู้บริโภคในการพัฒนาบริการ (Carlos Alonso, 2019) เพราะฉะนั้นสื่อดิจิทัลจึงมีความพิเศษในแง่ที่ว่ามีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา และในจังหวะเวลาที่เร็ว ความคาดหวังของผู้บริโภคเป็นแรงผลักดันที่สำคัญของการพัฒนาสื่อดิจิทัล

จากรายละเอียดเกี่ยวกับแนวคิด OTT ในข้างต้น ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้มีประกอบการวิเคราะห์สถานการณ์ ลักษณะการสร้างสรรค์เนื้อหา และกลวิธีในการสร้างสรรค์เนื้อหาของผลงาน ภายใต้ Netflix Original Thailand รวมไปถึงกระบวนการในการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ในบริบทของการเป็นรูปแบบการให้บริการ OTT (Over The Top) ที่เน็ตฟลิกซ์เป็นสื่อ OTT หลักที่ได้รับความนิยม

2.4. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Story Telling)

คำว่า **Storytelling** นี้มักจะใช้โดยทั่ว ๆ ไปเมื่อกล่าวถึงเรื่องเล่าหรือการเล่าเรื่องในศาสตร์ต่าง ๆ เช่น ด้านการศึกษา เมื่อพูดถึงเทคนิคการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะนิทานด้านสังคมวิทยาเมื่อพูดถึงเรื่องเล่าในชุมชน ฯลฯ และน่าจะรวมถึงงานทางนิเทศศาสตร์บางสาขา เช่น ด้านละครและภาพยนตร์ เมื่อกล่าวถึงเรื่องเล่าหรือการเล่าเรื่องนั้น Walter (1984) ได้กล่าวถึงการเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวมีอำนาจที่จะรวมจุดเริ่มต้น กลาง และจุดสิ้นสุดของการโต้เถียง (Argument) ได้ เป็นการกระทำให้เชิงสัญลักษณ์ และที่ใดมีมนุษย์ที่นั่นย่อมมีเรื่องราวและการเล่าเรื่อง ทุกเรื่องราวและทุกสาขาวิชาล้วนใช้การเล่าเรื่องทั้งสิ้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: น. 266)

Berger (1992) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเรื่องเล่าว่าเป็นสูตรที่ทำให้เราเข้าใจว่าเนื้อหาของเรื่องเล่า นั้น ควรจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ได้รู้ว่าเรื่องเหล่านั้นถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร ทำหน้าที่และส่งผลอย่างไรต่อผู้ชม รวมไปถึงทำให้เราคาดหวังได้ว่าเรื่องที่เรากำลังจะชมนั้นเป็นภาพยนตร์หรือสื่อบันเทิงอะไร

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน นั่นคือต้องมีตรรกะของการเล่า (Logic of narration) ซึ่งมีองค์ประกอบต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2554: น. 157) ดังนี้

1. มีพระเอก-นางเอก หรือตัวเอก
2. มีตัวร้าย
3. มีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย
4. มีผู้ช่วยเหลือหรือมือที่สามที่คอยช่วยเหลือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
5. มีของวิเศษ อาวุธ หรือความสามารถเหนือมนุษย์ธรรมดา

โดยการวิจัยครั้งนี้นำตรรกะของการเล่าข้างต้นมาประกอบการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และผลงานภายใต้ Netflix Original ในภูมิภาคเดียวกัน

นพพร ประชากุล (2543) กล่าวถึงการเล่าเรื่องว่า แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ

1. ระดับเนื้อความหรือระดับตัวบท คือเนื้อความที่รับรู้ได้ด้วยตาเป็นรูปธรรมตามที่ปรากฏจริง ๆ เช่น เนื้อความต่าง ๆ ในนวนิยาย

2. ระดับเนื้อเรื่อง เป็นระดับโครงสร้างที่เป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของแนวคิดหรือมโนทัศน์ (Concept) ที่อยู่ในเรื่องโดยการศึกษาการเล่าเรื่องในระดับเนื้อความจะดูที่องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

สรุปว่า การเล่าเรื่องของสื่อบันเทิงเรื่องหนึ่งต้องทำให้ทุกส่วนที่มีเหตุมีผล และสามารถเรียงลำดับตามเวลาและสถานที่ได้ เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและตัวละครกับสังคม โครงสร้างของการเล่าเรื่องจะช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์เนื้อหาที่สมบูรณ์ และส่วนประกอบด้วยนั้นจะมีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) และอื่น ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ได้เชื่อมโยงและผสมผสานเข้าด้วยกันจนสื่อบันเทิง ดังนั้นการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของสื่อบันเทิงจะต้องวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative) เป็นสำคัญ

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ถูกจัดวางขึ้นตามลำดับของเวลาอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง กล่าวคือ มีช่วงต้น ช่วงกลาง และตอนจบของเรื่อง การวางโครงเรื่องคือการวางแผนหรือกำหนดเส้นทางของตัวละครภายในเรื่องที่จะมีทั้งปัญหา อุปสรรค การกระทำ ทางเลือก และบทสรุปของตัวละครแต่ละตัวว่าจะเป็นอย่างไรรีเรียกว่า “ขบวนการเล่าเรื่อง” (Narration Convention) มี 5 ขั้นตอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ดังนี้

- 1) **ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition)** การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการปูเรื่องเช่น แนะนำตัวละคร สถานที่ หรือเผยปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งให้ชวนติดตาม โดยที่ไม่จำเป็นต้องไล่ตามลำดับเวลาจากก่อนหลังก็ได้
- 2) **ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)** คือการดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องสมเหตุสมผล โดยเพิ่มปมปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครให้เข้มข้นขึ้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์สู่ขั้นต่อไป
- 3) **ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)** เป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาพุ่งถึงขีดสุดของเรื่อง ตัวละครจะถูกบีบให้เลือกรายอย่างใดอย่างหนึ่ง
- 4) **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action)** เป็นขั้นที่ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ เปิดเผยหรือคลี่คลายได้แล้ว
- 5) **ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)** เป็นขั้นที่เรื่องราวต่าง ๆ ได้จบสิ้นลง โดยไม่จำเป็นต้องจบแบบมีความสุขเสมอไป อาจจบแบบสูญเสีย หรือจบเป็นปริศนาก็ได้

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหรือแก่นความคิด (Theme) หมายถึง แนวคิดหลักของเรื่องที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเล่าเรื่อง เมื่อต้องวิเคราะห์หัวใจสำคัญของเรื่องเพื่อให้ทราบว่าผู้ส่งสารต้องการบอกอะไร หรือความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อนำมาใช้เป็น แนวทางในการเล่าเรื่องเป็นส่วนที่บรรจุความหมายของเรื่องผู้เขียนต้องการจะสื่อไปยังผู้รับสาร การทำความเข้าใจถึงแก่นเรื่องสามารถสังเกตได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ชื่อเรื่อง ลักษณะตัวละคร คำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในการเล่าเรื่อง ทั้งนี้แก่นเรื่องสามารถใช้ได้ในสองความหมาย คือ ความคิดที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องและจุดมุ่งหมายอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง (พิชญ์รักษ์ ปิตาทะสังข์, 2548) โดย Boggs (2008) ได้แบ่งแก่นเรื่องของสื่อบันเทิงอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งต่อไปนี้

- 1) แก่นเรื่องเกี่ยวกับผลกระทบทางจริยธรรม (Moral Implications)
- 2) แก่นเรื่องเกี่ยวกับความจริงของธรรมชาติของมนุษย์ (The Truth of Human Nature)
- 3) แก่นเรื่องเกี่ยวกับปัญหาสังคม (Social Problems)
- 4) แก่นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (The struggle for Human Dignity)
- 5) แก่นเรื่องเกี่ยวกับความซับซ้อนของความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships)

6) แก่นเรื่องเกี่ยวกับการเติบโต/สูญเสียความบริสุทธิ์/ตระหนักที่เพิ่มขึ้น (Coming of Age / Loss of Innocence / Growing Awareness)

7) แก่นเรื่องเกี่ยวกับปรัชญาทางจริยธรรมหรือปรัชญา (A Moral or Philosophical Riddle)

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

ปริญญญา เกื้อหนุน (2537, อ้างถึงในอุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์, 2558: น. 38) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความขัดแย้งว่า “ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือ การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง” ความขัดแย้งสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้

- 1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน
- 2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ
- 3) ความขัดแย้งกับภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอัน

โหดร้าย

4. ตัวละคร(Character)

ตัวละคร (Character) คือ ผู้กระทำและผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการ คือมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัย ตลอดจนถึงทัศนคติและการกระทำโดยที่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้จะต้องไม่ขัดกับหลักเหตุผลและความเป็นจริงตัวละครแบ่งได้เป็น 2 ประเภท (อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์, 2558: น. 39) ดังนี้

- 1) ตัวละครลักษณะเดียวหรือตัวละครแบบแบน (Flat character)
- 2) ตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม (Round character)

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏก็จะมีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่าเกิดขึ้น ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจให้ตัวละครเป็นหลักสนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครไม่ว่าชายและหญิงที่ก่อให้เกิดโครงเรื่อง ซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏเหมือนอยู่ในชีวิตจริง เรา รู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำ จิตใจภายในของเขาจะค่อย ๆ เผยให้เห็นหลังจากคุ้นเคยกันนับเป็นปี ๆ ในทางตรงข้ามเรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดีซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำของตัวละคร

ที่มีต่อสภาพแวดล้อมหรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง (วริทพร ศรีจันทร์, 2551, น. 13)

การแบ่งประเภทของตัวละครนั้นสามารถแบ่งได้หลายรูปโดยใช้เกณฑ์ในที่แตกต่างกันออกไป เช่นใช้เกณฑ์บทบาทและเกณฑ์คุณลักษณะ (ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์, 2553, น. 27) ดังนี้

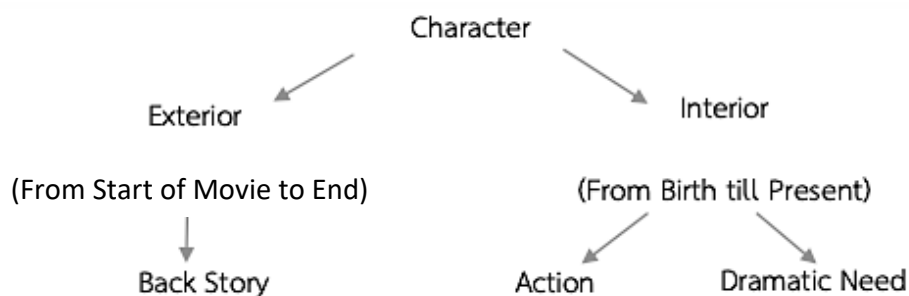
1) การแบ่งตัวละครใช้เกณฑ์บทบาทในภาพยนตร์ มักจะมีตัวละครหลัก (Main Character) และตัวละครรอง (Subordinate Character)

2) การแบ่งตัวละครใช้เกณฑ์คุณลักษณะ มักจะมีตัวละครมิติเดียว (Flat Character) และตัวละครหลายมิติ (Round Character)

Field (1984) สามารถแบ่งตัวละครออกเป็นสองมิติ โดยมิติแรก คือ ชีวิตเบื้องหลัง (Interior) หมายถึง ส่วนประกอบที่เป็นตัวตนขึ้นมาของตัวละครนั้น ๆ และมิติที่สอง คือ ชีวิตเบื้องหน้า (Exterior) หมายถึงส่วนที่เราเห็นตัวละครในภาพยนตร์ตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้ขยายความหมายของชีวิตเบื้องหลัง (Interior) ของตัวละครว่า เป็นส่วนที่มองไม่เห็นในภาพยนตร์เป็นภูมิหลัง (Background) ของตัวละครเริ่มจากชีวิตตั้งแต่เกิดจนกระทั่งถึงจุดที่เริ่มเรื่องในภาพยนตร์เป็นกระบวนการที่ตัวละครพัฒนาเป็นตัวตนขึ้น เรียกว่า “Background Story” คือ การปูเรื่องที่จะช่วยอธิบายให้ผู้ชมได้รู้ว่าทำไมตัวละครจึงมีแรงใจที่ต้องการจะบรรลุความต้องการของเขา

และความหมายของชีวิตเบื้องหน้า (Exterior) หมายถึง เหตุการณ์ปัจจุบันเกิดขึ้นตั้งแต่เริ่มเปิดฉากในบทภาพยนตร์และต่อเนื่องไปจนกระทั่งจบเรื่อง เป็นส่วนที่สามารถมองเห็นการกระทำของตัวละครได้อย่างชัดเจน เป็นกระบวนการที่เปิดเผยให้เห็นถึงลักษณะนิสัยและการกระทำของตัวละคร จึงเป็นสิ่งสำคัญในการสำรวจความสัมพันธ์เกี่ยวกับชีวิตเบื้องหลังของตัวละคร เช่น เป็นใคร มีอาชีพอะไร มีความสุขหรือความทุกข์ในชีวิต วิธีการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร มีความปรารถนาหรือต้องการอะไรในชีวิตบ้าง และสิ่งสำคัญที่สามารถเผยให้เห็นชีวิตภายนอกของตัวละครได้ คือ ความต้องการ (Dramatic Need) และการกระทำ (Action) โดยสรุปลักษณะของตัวละครได้เป็นแผนภาพ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 12 ลักษณะชีวิตเบื้องหน้าและชีวิตเบื้องหลัง โดย Syd Field (1984)

5. ฉาก (Setting)

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอยู่ในเรื่องเล่าแทบทุกประเภท เนื่องจากฉากเป็นรายละเอียดต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการดำเนินเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่อง ซึ่งสามารถบอกความหมายบางอย่างในเรื่องได้ อีกทั้งมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร โดยฉากในการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ส่วน (อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์, 2558: น. 39) ดังนี้

- 1) ช่วงเวลา (Time) คือ ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องเล่านั้นขึ้น
- 2) สถานที่ (Location) คือ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นเป็นตัวกำหนดต่อจากช่วงเวลา

พิชญ์รักษ์ ปิตาทะสังข์ (2548) กล่าวว่าฉากจะมีความสำคัญในการให้ความหมายบางอย่างกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละคร ทั้งนี้ฉากสามารถอาศัยภาษาเขียนและสัญลักษณ์เพื่อขยายความชัดเจน สัญลักษณ์นำมาใช้ในการเล่าเรื่องถึงฉากในสื่อบันเทิง ภาพยนตร์หรือซีรีส์ได้

ฉากต้องเป็นมากกว่าการสะท้อนความจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่ง ฉากต้องเกี่ยวเนื่องกับโครงเรื่องหรือตัวละคร ผู้ผลิตจะต้องสร้างฉากที่ให้ความสมจริงต่อการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร ในทางกลับกันการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครจะมีผลต่อฉากแต่ละฉากด้วยเช่นกัน บางฉากไม่ค่อยมีความสำคัญ ฉากเหล่านี้เป็นเพียงฉากหลังเท่านั้นซึ่งและสัมพันธ์กับความหมายและเอกภาพของเรื่องทั้งหมดซึ่งเป็นฉากประเภทที่ผู้ชมสนใจเป็นอย่างมาก (วรัทพร ศรีจันทร์, 2551: น. 13)

ธัญญา สังขพันธานนท์ (2539, อ้างถึงในประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์, 2553) ได้แบ่งประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ดังนี้

- 1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ภูเขา ทะเล เป็นต้น
- 2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้านเรือน ตึก เป็นต้น
- 3) ฉากที่เป็นเวลายุคสมัย เช่น ภาพในอดีต (Period Scene) เป็นต้น
- 4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร เช่น กิจกรรมของตัวละคร เป็นต้น
- 5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ค่านิยม ความเชื่อ ประเพณี เป็นต้น

6. บทสนทนา (Dialogue)

บทสนทนาเป็นส่วนที่ช่วยให้เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปตามที่ต้องการ อีกทั้งยังเป็นส่วนที่สะท้อนถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ลักษณะนิสัย และบุคลิกของตัวละครด้วย การเขียนบทสนทนาจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับความเหมาะสมของตัวละครด้วย

วีรวัดน์ อินทรพร (2545: น. 122-123) ได้กล่าวไว้ว่า บทสนทนามีความสำคัญต่อการเขียนเรื่อง โดยวัตถุประสงค์ที่สำคัญของการเขียนบทสนทนา คือ

- 1) ช่วยดำเนินเรื่อง แทนการบรรยายของผู้เล่า
- 2) ช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องโดยอ้อม
- 3) ช่วยให้วิธีการเขียนไม่ซ้ำซากจำเจ
- 4) สร้างความสมจริง ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง
- 5) ทำให้บทประพันธ์น่าอ่าน มีชีวิตชีวา โดยเฉพาะบทสนทนาที่เขียนได้ตรงตามบุคลิกของตัวละคร

7. มุมมอง (Point of view)

พิชญ์รักษ์ ปิตาทะสังข์ (2548) ได้ให้ความหมายว่ามุมมอง หมายถึง การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดตัวหนึ่ง หรือการมองเหตุการณ์จากตัวผู้เล่าเอง โดยอาจใช้ประสบการณ์หรือการเข้าใจไปคลุกคลี อย่างใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่จะนำมาเล่า หรือเฝ้าคอยสังเกตการณ์ห่าง ๆ และนำมาเล่าก็ได้ ทั้งนี้มุมมองในการเล่าเรื่องนั้นเป็นส่วนสำคัญ เนื่องจากว่าการนำเสนอของผู้เล่าจะมีการสอดใส่อุดมการณ์ ความเชื่อ ค่านิยม และการตัดสินใจบางอย่างของผู้เล่าลงในภาพยนตร์ ซึ่งมุมมองนั้นมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้ชม และสามารถชักจูงใจให้ผู้ชมเชื่อหรือไม่เชื่อก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพรสวรรค์ในการนำเสนอของผู้เล่าแต่ละคน และมุมมองของแต่ละคนในภาพยนตร์เดียวกันยังให้ความหมายที่แตกต่างกันด้วย

มุมมองเป็นกลวิธีที่ผู้แต่งใช้ในการเล่าเรื่อง โดยกำหนดว่าจะเล่าเรื่องผ่านมุมมองของใคร หรือตัวละครตัวไหน กลวิธีในการเล่าเรื่องจึงอาจแบ่งได้หลายวิธี (อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์, 2558: น. 40) ดังนี้

- 1) บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า (First Person point of view)
- 2) บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า (Second Person point of view)
- 3) ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author)
- 4) ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า (The Author as an observer) ซึ่งการเล่าแบบนี้จะไม่เล่าถึงความคิดของตัวละคร และเล่าเพียงลักษณะภายนอกที่เห็นและได้ยินเท่านั้น
- 5) บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีกระแสจิตประหวัด (Stream of consciousness) คือ การให้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเองแต่ไม่ใช่การเล่าตามเหตุการณ์ เป็นการที่ตัวละครเล่าผ่านความคิดหรือความทรงจำ

8. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

สัญลักษณ์พิเศษเป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพ สัญลักษณ์พิเศษที่พบในภาพยนตร์และละครแบ่งเป็น 2 ชนิด ดังนี้

- 1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของเรื่องที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ โดยที่สัญลักษณ์ทางภาพเป็นได้ทั้งภาพเดี่ยวหรือกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ
- 2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายอื่น ๆ อาจจะเพื่อต่อยอดจากภาพหรือเพื่อเปรียบเทียบจากภาพเพื่อให้ได้ความหมายที่ต่างไปก็ได้

กระบวนการทัศน์ของการเล่าเรื่อง

เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าใน 3 จุดใหญ่ ด้วยกัน (จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน, 2542) ดังนี้

1. การเปลี่ยนจากเดิมที่มองว่า เรื่องเล่าเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริง (Reflection) มาเป็นการมองใหม่ว่าเรื่องเล่าไม่ได้เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกของความเป็นจริง แต่เรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง เราจะหันมาให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่า Construction ของเรื่องเล่ามากกว่า มองว่ามันสะท้อนความเป็นจริง

2. การเปลี่ยนแปลงในกระบวนการทัศน์ของการศึกษาเรื่องขอบเขตของเรื่องเล่าจากเดิมที่เรื่องเล่าถูกมองว่าจำกัดตัวอยู่แต่เฉพาะในงานวรรณกรรมเป็นเรื่องสมมุติ (Fiction) ตอนนี้ขยายออกไปสู่ตัวบทประเภทอื่นที่เรียกว่า Non-fiction ขอบเขตของตัวเรื่องเล่ากว้างขึ้นจากเดิมที่มีแต่เรื่องสั้น นวนิยาย ขยายไปสู่ ข่าวและสารคดี ฯลฯ

3. การเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ในการศึกษา มีการเปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายในการศึกษาเรื่องเล่า จากเดิมที่เน้นเรื่องความซาบซึ้ง (Appreciation) เปลี่ยนมาเป็นความเข้าใจ (Understanding) เป็นหลักแทน ใช้คำว่าเปลี่ยนจุดเน้นเพราะเราไม่ได้ถึงกับละทิ้งเรื่องความซาบซึ้ง เพียงแต่เราไม่เน้นที่จุดนั้นเป้าหมายของการศึกษาเปลี่ยนมาที่การพยายามทำความเข้าใจกับตัวเรื่องเล่ามากกว่า

สรุปได้ว่า กระบวนทัศน์ในการเล่าเรื่องประกอบด้วยกรอบสร้างในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องใช้ทั้งในงานประเภทเรื่องสมมุติ (Fiction) และสารคดี (Non-fiction) และในการศึกษาเรื่องเล่าจะเน้นที่การทำความเข้าใจมากกว่าความซาบซึ้ง

ความสำคัญของการเล่าเรื่อง

อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2558) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่าเรื่องไว้ ดังนี้

1. ทำหน้าที่ถ่ายทอดจินตนาการ และความสนุกเพลิดเพลิน ซึ่งมีส่วนช่วยในการผ่อนคลายความตึงเครียดให้แก่ผู้คนในสังคม ตัวอย่างเช่น การเล่าเรื่องในนวนิยาย นิทาน รวมถึงเรื่องสั้นต่าง ๆ

2. ทำหน้าที่ค้นหา เปิดเผย รวมถึงนำเสนอเหตุการณ์ เรื่องราวประสบการณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสาร หรือเปิดเผยข้อเท็จจริงทั้งในปัจจุบัน และในทางประวัติศาสตร์ที่ไม่เคยมีใครรู้มาก่อน เช่น เรื่องเล่าเกี่ยวกับการค้นคว้าใหม่ ๆ เรื่องเล่าจากการผจญภัย

3. ทำหน้าที่ในการโน้มน้าวใจและจรรโลงจิตใจ โดยเรื่องเล่าต่าง ๆ มักแฝงคติสอนใจที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ เรื่องเล่าประเภทนี้ได้แก่ เรื่องเล่าเชิงชีวประวัติ และอัตชีวประวัติ

4. ทำหน้าที่ในการชี้แจงหรือบอกกล่าวข้อเท็จจริง บ่อยครั้งที่ในสังคมเกิดความขัดแย้งกันทางความคิด หรือความเข้าใจ ไม่ว่าจะอยู่ในระดับบุคคล หรือในระดับมวลชน การเขียนเล่าเรื่องโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อชี้แจง นำเสนอความคิดเห็นเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตีร่วมกัน งานประเภทนี้ได้แก่ บันทึก รายงาน จดหมายร้องทุกข์ ขออูทธรณ์ รวมถึงประกาศและแถลงการณ์ต่าง ๆ

5. ทำหน้าที่ในการให้การศึกษา อบรม ในกระบวนการเรียนการสอนทุกระดับมีการประยุกต์ใช้เรื่องเล่าเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน และการพัฒนาบุคลากร ตัวอย่างเช่น เรื่องเล่าจากกรณีศึกษาต่าง ๆ เรื่องเล่าเกี่ยวกับการจัดการความรู้

จากรายละเอียดแนวคิดการเล่าเรื่อง (Storytelling) ในข้างต้น ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้ทั้งองค์ประกอบการเล่าเรื่อง กระบวนทัศน์ในการเล่าเรื่อง และความสำคัญในการเล่าเรื่องมาใช้ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องราวผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เปรียบเทียบกับผลงานภายใต้ Netflix Original ในประเทศภูมิภาคเอเชีย จากการศึกษาเนื้อหาและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งองค์ที่จะใช้ในการวิเคราะห์งานวิจัยครั้งนี้ โดยกล่าวถึงผู้อำนวยการสร้างสื่อบันเทิง อาจเลือกที่จะมุ่งความสนใจไปที่ความคิด แต่ก็มีแนวโน้มที่จะเน้นองค์ประกอบหลักอีก 4 องค์ประกอบ (Sidney Lumet, 2002) ได้แก่

- 1) โครงเรื่อง (Plot)
- 2) ผลกระทบอารมณ์หรืออารมณ์ (Emotion Effect or Mood)
- 3) ตัวละคร (Character)
- 4) รูปแบบการนำเสนอโครงสร้างและรายละเอียดของวัตถุ (Style)

ทั้งนี้ ในการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดข้างต้นนำมาศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏในผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และผลงานภายใต้ Netflix Original ในภูมิภาคเอเชียที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการรับชมเนื้อเรื่องผ่านแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะเน้นวิเคราะห์องค์ประกอบที่ใช้ในการเล่าเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่อง และนำเสนอโดยเขียนบรรยายตามการเล่าเรื่องที่ได้ข้อมูลมา

2.5. แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง

ในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงย่อมจำเป็นต้องมีการวางแผน การสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการเพื่อให้ผลงานสื่อบันเทิงสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือซีรีส์ ออกมาสู่สายตาของผู้บริโภคหรือผู้รับชมอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตมีขั้นตอนและรายละเอียดและโครงสร้างการบริหารจัดการในการผลิตสื่อบันเทิงนั้น ๆ

การวางแผนกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง

การวางแผนกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง คือ การจัดลำดับขั้นตอนในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง ให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์นโยบายและเป้าหมายที่กำหนดไว้ก่อนลงมือปฏิบัติการผลิต ทั้งในรูปการกำหนดเนื้อหา ระยะเวลา ผู้ผลิต วัสดุอุปกรณ์การผลิต ตลอดถึง

งบประมาณในการผลิต ทั้งนี้เพื่อการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงนั้น ๆ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และให้ผลผลิตที่คุ้มค่าต่อการผลิต ทั้งด้านการลงทุน ลงแรงและการนำออกเผยแพร่

การวางแผนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงมีสิ่งที่จะต้องกำหนด เป็นขั้นตอนอันดับแรกของการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงที่จะสามารถส่งผลให้การผลิตประสบผลสำเร็จหรือเกิดความล้มเหลวได้ แผนการผลิตที่ดีจะต้องสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์และสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป การวางแผนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงมีสิ่งที่จะต้องกำหนด 5 ประการด้วยกัน คือ กำหนดวัตถุประสงค์ (Objective) กำหนดกลุ่มชนเป้าหมาย (Target Audience) กำหนดหัวข้อเรื่อง (Title) กำหนดระยะเวลา (Timing) และกำหนดงบประมาณ (Budgeting) โดยอธิบายรายละเอียด (รัชนิกร ทรัพย์ชื่นสุข, 2558) ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ หมายถึง การกำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง ได้แก่ การกำหนดหรือระบุความมุ่งหมายที่เด่นชัดไว้ล่วงหน้า ดังนี้

- 1) เมื่อผลิตสื่อชิ้นนั้นผู้ผลิตจะเกิดความชำนาญในด้านใดด้านหนึ่งเพิ่มขึ้น เช่น การเขียนบทผลิต ด้านการถ่ายภาพ ด้านการใช้เสียงประกอบ
- 2) เมื่อผลิตสื่อชิ้นแล้วจะนำไปใช้เพื่อใคร อย่างไรและที่ไหน เช่น เพื่อชี้แจงทำความเข้าใจ เพื่อการสร้างสรรค์ เพื่อการให้ความรู้ เพื่อให้ความบันเทิง และเพื่อข้อคิดเห็น
- 3) เมื่อผลิตสื่อชิ้นแล้วจะนำไปใช้บริการที่ห่างแค่นั้น เช่น กำหนดนำสื่อออกเผยแพร่อาทิตย์ละครั้ง หรือครั้งเดียว เป็นต้น
- 4) เมื่อกลุ่มเป้าหมายได้สัมผัสสื่อชิ้นนั้นก็เกิดความเข้าใจ เกิดความสนุกสนาน เกิดความรู้สึกรักแค่นั้น

2. กลุ่มเป้าหมาย หมายถึง การกำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง คือ การระบุไว้อย่างชัดเจนว่า ใครคือกลุ่มเป้าหมายที่จะนำสื่อชิ้นนั้นไปเผยแพร่ กลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มมีรายละเอียดอะไรบ้าง เช่น ความรู้ ภูมิฐานะ ฐานะทางสังคม และสภาพแวดล้อมทางสังคม ลักษณะบางประการของกลุ่มเป้าหมายที่ควรนำมาพิจารณาในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง คือ

- 1) ขนาด หมายถึง จำนวนของกลุ่มเป้าหมายที่จะนำสื่อไปเผยแพร่ว่า มีมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้เพื่อจะสามารถกำหนดขนาดหรือเนื้อหาสาระของสื่อได้
- 2) อาชีพและการศึกษา หมายถึง ความแตกต่างของอาชีพและการศึกษาของกลุ่มเป้าหมายที่จะนำมาวางแผนในการผลิตสื่อ ด้วยการจัดเนื้อเรื่อง ลำดับเรื่อง ตลอดจนความยากง่ายของเรื่องให้สอดคล้องกัน
- 3) อายุ หมายถึง การนำอายุของกลุ่มเป้าหมายมาวางแผนในการผลิตสื่อบันเทิง

4) เพศ หมายถึง การวางแผนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงกับเพศของกลุ่มเป้าหมายความแตกต่างระหว่างเพศมีส่วนก่อให้เกิดอิทธิพลในด้านความรู้สึกนึกคิด ความต้องการทางด้านจิตใจที่จะชอบหรือชัง รักหรือเกลียด

5) การรับรู้ที่ต่างกัน หมายถึง ความแตกต่างด้านความรู้ ความคุ้นเคย และด้านประสบการณ์นำมาวางแผนในการสื่อการผลิตสื่อ

6) เจตคติ หมายถึง ทำการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเจตคติของกลุ่มเป้าหมาย นำมาวางแผนการผลิตสื่อให้สอดคล้องกับเจตคติเหล่านั้น

7) ความเชื่อ หมายถึง การนำเอาความเชื่อยึดถือของกลุ่มเป้าหมายมาวางแผนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง เช่น กลุ่มเป้าหมายที่ยังมีความเชื่อด้านภูตปิศาจหรือด้านศาสนา เป็นต้น

3. หัวข้อเรื่อง หมายถึง การกำหนดหัวข้อเรื่องในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง ได้แก่ การตั้งชื่อเรื่องพร้อมด้วยการกำหนดแนวของเรื่องไว้เมื่อตอนวางแผนการผลิตว่า ควรจะใช้ชื่อเรื่องอะไรและมีแนวของเรื่องอย่างไร

4. ระยะเวลา หมายถึง การกำหนดระยะเวลาในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง ได้แก่ การหาเวลาและโอกาสที่เหมาะสมเพื่อทำการผลิตสื่อ หากไม่ได้วางแผนเรื่องเวลาไว้ให้เพียงพอ สื่อต่าง ๆ ที่ผลิตขึ้นจะเป็นไปตามรูปแบบ “สุกเอาเผากิน” ซึ่งหากเป็นเช่นนี้จะแก้ตัวเมื่อนำสื่อต่าง ๆ ออกเผยแพร่แล้วไม่ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากมีเวลาน้อยหรือเร่งรีบเกินไป

5. งบประมาณ หมายถึง การกำหนดงบประมาณการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่จะต้องตั้งไว้ในขั้นตอนวางแผนการผลิตสื่อบันเทิง สิ่งสำคัญที่ผู้บริหารการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงจะต้องตระหนักในการวางแผนตั้งงบประมาณ

สรุปกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงนั้น ต้องคำนึงปัจจัยหลัก ๆ อยู่ 5 อย่างด้วยกัน ได้แก่ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย หัวข้อเรื่อง ระยะเวลา และงบประมาณ เพียงดูปัจจัยทั้งห้านี้เป็นหลักก็จะสามารถเลือกสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงที่เหมาะสมกับข้อมูลที่ต้องการนำเสนอได้

การบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิง

Certo (2000) ได้ให้ความหมายของการบริหารจัดการ หมายถึง กระบวนการของการมุ่งสู่เป้าหมายขององค์กรจากการทำงาน ร่วมกันโดยใช้บุคคลและทรัพยากรอื่น ๆ หรือเป็นกระบวนการออกแบบและรักษาสภาพแวดล้อมที่บุคคลทำงานร่วมกันในกลุ่มให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดอย่างมีประสิทธิภาพ การบริหารและการจัดการมีความหมายแตกต่างกันเล็กน้อย โดยการบริหารจะสนใจ

และสัมพันธ์กับการกำหนดนโยบายไปลงมือปฏิบัติ นักวิชาการบางท่านให้ความเห็นว่าการบริหารใช้ในภาครัฐกันเล็กน้อย โดยการบริหารจะสนใจและสัมพันธ์กับการกำหนดนโยบายไปลงมือปฏิบัติ นักวิชาการบางท่านให้ความเห็นว่าการบริหารใช้ในภาครัฐ ส่วนการจัดการใช้ในภาคเอกชน อย่างไรก็ตามในตำราหรือหนังสือส่วนใหญ่ทั้ง 2 คำนี้มีความหมายไม่แตกต่างกันสามารถใช้แทนกันได้ และเป็นที่ยอมรับ การบริหารบางครั้ง เรียกว่า การบริหารจัดการ ซึ่งหมายถึง การดำเนินงาน หรือ การปฏิบัติงานใด ๆ ของหน่วยงานของรัฐและ/หรือเจ้าหน้าที่ของรัฐ (ถ้าเป็นหน่วยงานภาคเอกชน หมายถึงของหน่วยงานและ/หรือบุคคล) ที่เกี่ยวข้องกับคน สิ่งของ หน่วยงาน ครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ (เกศินี บัวดิศ, 2552)

จากสื่อเก่ากลายเป็นสื่อใหม่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายทั้งสื่อและพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนให้บุคคลนั้นก้าวเข้าสู่ความทันสมัยทางด้านเทคโนโลยีหลักเกี่ยวกับหน้าที่ของหัวหน้าฝ่ายบริหาร (chief executive) มีหน้าที่บทบาทหน้าที่ทางการบริหารอยู่ 7 ประการเรียกว่า POSDCORB ซึ่ง มีรายละเอียด (เกศินี บัวดิศ, 2552) ดังนี้

1. การวางแผน (Planning) หมายถึง การกำหนดเป้าหมายขององค์การว่าควรทำงานเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์อะไร และจะดำเนินงานอย่างไร
2. การจัดองค์การ (Organizing) หมายถึง การจัดตั้งโครงสร้างอำนาจอย่างเป็นทางการภายในองค์การเพื่อประสาน งานหน่วยงานย่อยต่าง ๆ ให้สามารถ บรรลุเป้าหมาย
3. การสั่งการ (Directing) หมายถึง การที่หัวหน้าฝ่ายบริหารมีหน้าที่ต้องตัดสินใจโดยพยายามนำเอาการตัดสินใจดังกล่าวมาเปลี่ยนเป็นคำสั่งและคำแนะนำ นอกจากนี้ยังหมายถึง การที่หัวหน้าฝ่ายบริหารต้องทำหน้าที่เป็นผู้นำขององค์การ
4. การบรรจุ (Staffing) หมายถึง หน้าที่ด้านบริหารงานบุคคลเพื่อฝึกอบรมเจ้าหน้าที่และจัดเตรียมบรรยากาศในการทำงานที่ดีไว้
5. การประสานงาน (Co-ordinating) หมายถึง หน้าที่สำคัญต่าง ๆ ในการ ประสานส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
6. การรายงาน (Reporting) หมายถึง การรายงานความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในองค์การให้ทุกฝ่ายทราบ ทั้งนี้อาจใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การวิจัย และการตรวจสอบ เป็นต้น

7. งบประมาณ (Budgeting) หมายถึง หน้าที่ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงบประมาณในรูปของการวางแผนและการควบคุมด้านการเงินการบัญชี

จากแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงข้างต้น การทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเรื่องการวางแผนและการบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงมาใช้ในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ที่เป็นสื่อใหม่ เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ถึงรายละเอียดและข้อแตกต่าง ทั้งนี้ในกระบวนการผลิตสื่อก็จะเป็นอีกหนึ่งกระบวนการในการชี้ให้เห็นว่า สื่อที่จะผลิตนั้นเหมาะสมมากน้อยเพียงใด จากการสัมภาษณ์เชิงลึกบุคคลที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และนำเสนอตามข้อมูลที่ได้มา

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” เป็นงานวิจัยที่มุ่งเน้น การศึกษาการสร้างสรรค์เนื้อหา การเล่าเรื่อง และกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และเพื่อตอบคำถามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนวรรณกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชม เกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Narration of and Attitudes Regarding Violence in Thai and Hollywood Films)” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประกอบการเล่าเรื่องและเปรียบเทียบเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ โดยงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการเล่าเรื่องและการเปรียบเทียบเนื้อหาซึ่งสามารถนำมาช่วยในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องเควัง และรวมถึงซีรีส์ในภูมิภาคเดียวกันอย่าง Kingdom และ Switched

GU XINXI (2561) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ศึกษาการเล่าเรื่องและวัฒนธรรมในภาพยนตร์นอกกระแสไทยและจีน กรณีศึกษาเรื่อง Mary is Happy Mary is Happy และ Ne Zha” โดยศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นอกกระแสไทยกับภาพยนตร์นอกกระแสจีน และศึกษาผลสะท้อนของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมจีน โดยใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ด้วยบทองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง และศึกษาวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์นอกกระแสทั้งสองเรื่อง

โดยงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการเล่าเรื่องและการเปรียบเทียบเนื้อหาซึ่งสามารถนำมาช่วยในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของซีรีส์ อีกทั้งสามารถช่วยในการวิเคราะห์ถึงวัฒนธรรมในซีรีส์ ประกอบการเล่าเรื่องของซีรีส์แต่ละเรื่องได้

Laura Osur (2016) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “Netflix and the Development of the Internet Television Network” หรือ “Netflix และการพัฒนาเครือข่ายโทรทัศน์อินเทอร์เน็ต” โดยงานวิจัยนี้เป็นการผสมผสานการวิเคราะห์ประวัติศาสตร์อุตสาหกรรมและการพัฒนาการของเน็ตฟลิกซ์ในฐานะเครือข่ายทีวีอินเทอร์เน็ต โดยมีรายละเอียดบทบาทของเน็ตฟลิกซ์ในฐานะเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแห่งแรกซึ่งรวมถึงการพัฒนากลยุทธ์การรับชมที่น่าประทับใจและผลักดันให้มีการกระจายไปทั่วโลก อีกทั้งการที่เน็ตฟลิกซ์ได้ปรับโครงสร้างโทรทัศน์แบบดั้งเดิมเพื่อการกระจายอินเทอร์เน็ต โดยการได้สร้างเทมเพลตสำหรับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ประสบความสำเร็จ อีกทั้งผลงานของ Netflix Original เช่น House of Cards, Orange Is New Black และอื่น ๆ ที่ทำให้เน็ตฟลิกซ์เป็นส่วนในการปรับเปลี่ยนประเภทโทรทัศน์และโครงสร้างแบบดั้งเดิม รวมไปถึงผลผลิตทางการตลาดและความเป็นไปได้ของเนื้อหา

ด้วยเหตุนี้งานวิจัยนี้จึงสามารถนำมาช่วยในการวิเคราะห์ถึงการสร้างสรรค์เนื้อหา กลวิธีที่เน็ตฟลิกซ์ใช้ในการเล่าเรื่องโดยเฉพาะเจาะจงไปที่ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand อีกทั้งกระบวนการผลิต ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินงาน การคิดเนื้อเรื่อง การถ่ายทำและการตัดต่อที่ทำให้เน็ตฟลิกซ์กลายเป็นส่วนเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างดั้งเดิมซึ่งย่อมส่งผลต่อผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ที่จะศึกษาในครั้งนี้

Romil Anand Sharma (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “The Netflix Effect: Impacts of the Streaming Model on Television Storytelling” หรือ “The Netflix Effect: ผลกระทบของรูปแบบการสตรีมในการเล่าเรื่องทางโทรทัศน์” กล่าวว่่านับตั้งแต่การเปิดตัว House of Cards ในปี พ.ศ. 2556 เน็ตฟลิกซ์ได้รับการยกย่องมากขึ้นเรื่อย ๆ ว่าเป็นอุปสรรคต่อระบบนิเวศของทีวี ซึ่งมีหลายคนพูดคุยเกี่ยวกับอนาคตของโทรทัศน์ โดยวิจัยนี้มีเป้าหมายที่จะแสดงให้เห็นเน็ตฟลิกซ์ เป็นส่วนหนึ่งของการแนวโน้มที่ส่งผลต่อการเข้าถึงและควบคุมผู้ชมที่มากขึ้น

โดยงานวิจัยนี้เป็นการต่อยอดและแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของเน็ตฟลิกซ์จากการเล่าเรื่องต่างจากเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ ซึ่งสามารถช่วยในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

Alanna Esack (2017) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “Content Is President: The Influence of Netflix on Taste, Politics and The Future of Television” หรือ “อิทธิพลของเน็ตฟลิกซ์ที่มีต่อรสนิยมการเมืองและอนาคตของโทรทัศน์” โดยการวิจัยนี้กล่าวว่าอุตสาหกรรมโทรทัศน์ที่พัฒนาขึ้นอยู่กับการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มเป้าหมายนั้น แนวปฏิบัติใหม่สำหรับการบริโภคและการผลิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้ามาของบริการสตรีมมิ่งอย่างเน็ตฟลิกซ์ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าไม่เพียงแต่กลยุทธ์ขององค์กรแต่ยังอยู่ในเนื้อหาของสื่อที่ผลิตด้วย เห็นได้จากผลงานของเน็ตฟลิกซ์อย่าง House of Cards ที่เป็นก้าวสำคัญในอุตสาหกรรมโทรทัศน์ซึ่งเป็นผลงานที่สร้างสรรค์และมีความหมายสำหรับละครประเภทการเมืองซึ่งมีความสำคัญทางวัฒนธรรมและความสัมพันธ์ของผู้ชมกับสื่อ

โดยงานวิจัยนี้ได้ทำการวิเคราะห์กลยุทธ์อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรสนิยม วัฒนธรรม และการผลิตละครการเมืองทางโทรทัศน์ ซึ่งสามารถนำมาช่วยวิเคราะห์การสร้างสรรค์เนื้อหาของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ไม่ว่าจะเป็นกลวิธีในการเล่าเรื่อง รวมถึงเพื่อประกอบกับข้อมูลการสัมภาษณ์บุคลากรที่เกี่ยวข้องในการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ด้วย

Amanda Mary Halprin (2018) ได้ศึกษาเรื่อง “Now streaming everywhere: an examination of Netflix’s global expansion” หรือ “การสตรีมมิ่งที่ขยายตัวไปทั่วโลกของเน็ตฟลิกซ์” โดยวิทยานิพนธ์นี้ศึกษากลยุทธ์การวางตำแหน่งทางการตลาดของเน็ตฟลิกซ์ที่มีวิวัฒนาการอย่างไร พิจารณาถึงความท้าทายที่เน็ตฟลิกซ์เผชิญเนื่องจากความพยายามในการขยายตัวไปทั่วโลกและค้นหาฐานสมาชิกที่ใหญ่ขึ้น ท้ายที่สุดวิทยานิพนธ์ฉบับนี้พยายามที่จะใช้กลยุทธ์ระหว่างประเทศของเน็ตฟลิกซ์เพื่อทำความเข้าใจกับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมโทรทัศน์และเป็นวิธีการทำความเข้าใจวิวัฒนาการของรูปแบบทางวัฒนธรรมในยุคหลังเครือข่าย

ซึ่งสามารถนำมาช่วยในวิเคราะห์การเข้ามาของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทย กลยุทธ์และกระบวนการที่เน็ตฟลิกซ์ใช้ในการผลิตผลงาน เนื่องจากเป็นความสำคัญที่เน็ตฟลิกซ์ตั้งเป้าหมายไว้ในการผลิตผลงาน Netflix Original ที่ดำเนินมาสู่ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

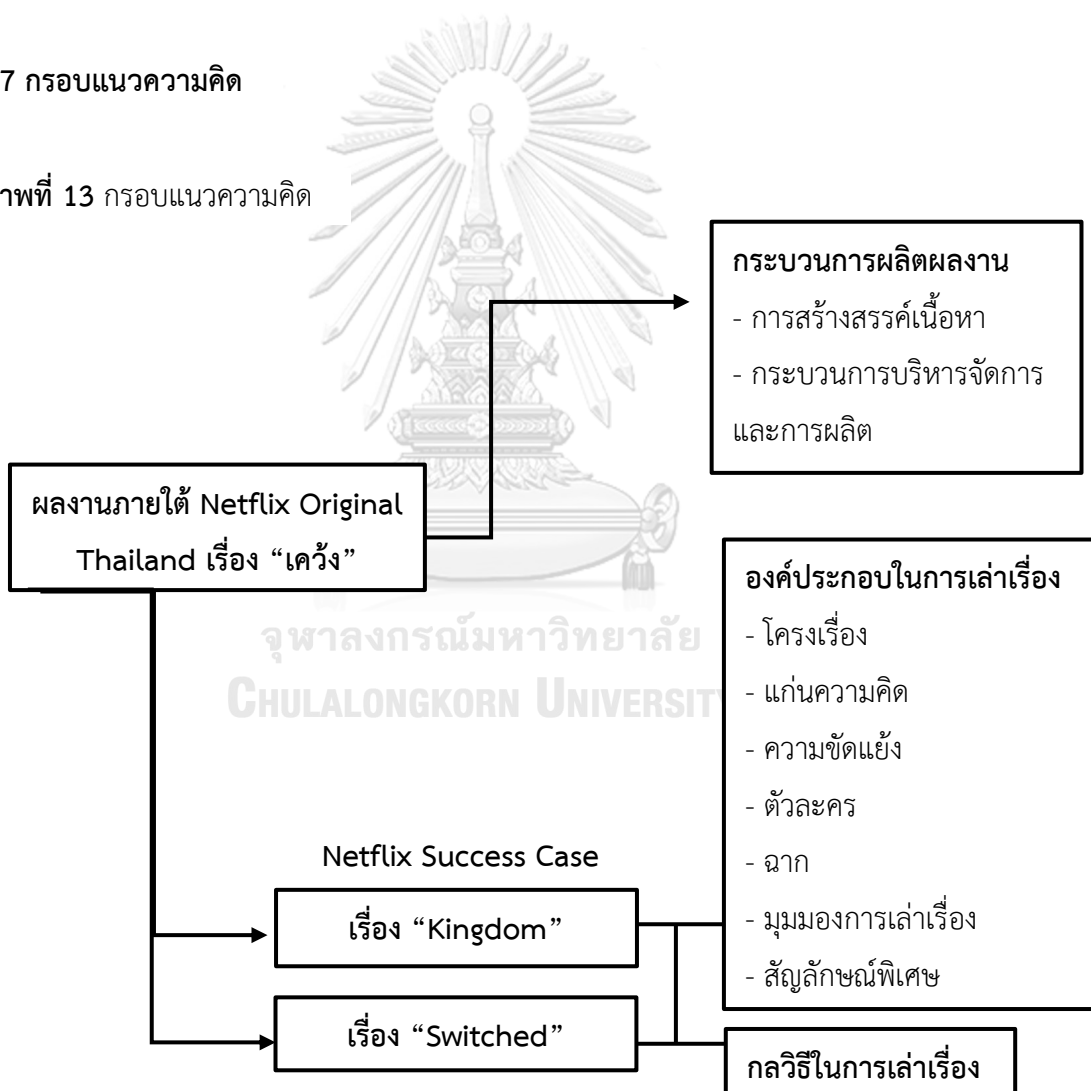
Djoeke Hannah Vielen (2018) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “The Netflix Effect: On updating the cinematic apparatus theory” หรือ “The Netflix Effect: ในการปรับปรุงทฤษฎีเครื่องมือภาพยนตร์” โดยวิจัยนี้เป็นการคาดการณ์เกี่ยวกับวิธีที่เป็นไปได้ที่เน็ตฟลิกซ์อาจมีอิทธิพลต่อ Hollywood Blockbuster ขณะที่สื่อมวลชนมุ่งเน้นไปที่การแข่งขันระหว่าง Hollywood และ Netflix ซึ่งวิจัยนี้ให้คำแนะนำว่าเน็ตฟลิกซ์มีความสามารถอย่างไรหรือมีอิทธิพลต่อการเล่าเรื่องภาพยนตร์ในฮอลลีวูดอย่างไร

ซึ่งสามารถช่วยในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ที่อาจมีความแตกต่างและมีกลวิธีในการเล่าเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไปจากตะวันตก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยประกอบการวิเคราะห์การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand รวมถึงการวิเคราะห์เนื้อเรื่องของผลงาน Netflix Original ในภูมิภาคที่เป็นกลุ่มตัวอย่างผ่านการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษาเนื้อเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original และการสัมภาษณ์เชิงลึกจากบุคลากรที่เกี่ยวข้องในผลงานภายใต้ Netflix Original ด้วย เพื่อนำไปสู่การนำเสนอข้อมูลที่ได้มาตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2.7 กรอบแนวความคิด

ภาพที่ 13 กรอบแนวความคิด



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” ในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษากระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และเพื่อศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand โดยวิธีการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากำหนดเป็นปัญหาคำวิจัย จากนั้นลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม นำข้อมูลมาวิเคราะห์ เขียนสรุปและนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Research) ในแต่ละประเด็นตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งวิธีการวิจัย ดังตารางต่อไปนี้

1. วิธีการศึกษาเนื้อเรื่อง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากเนื้อหาการเล่าเรื่อง องค์ประกอบ และกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่อง เคว้ง โดยมีซีรีส์เรื่อง Kingdom และ Switch เป็นแนวทางในการเทียบเคียง ซึ่งมีการสืบค้นข้อมูลจากแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ประกอบกับบทความและบทสัมภาษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงาน โดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

3.1 แหล่งข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยใช้มี 2 ประเภท ได้แก่ แหล่งข้อมูลประเภท วิดีทัศน์ และแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล โดยการวิจัยในครั้งนี้มีประเด็นการศึกษา ได้แก่ การสร้างสรรคเนื้อหาที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand และกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand นอกจากนี้ แหล่งข้อมูลแล้วยังมีเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประกอบการวิเคราะห์งานวิจัยด้วย

3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอทัศน์

ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างของแหล่งข้อมูลประเภทซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้ Netflix Original โดยการใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่ง ได้แก่

1) ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand คือ ซีรีส์เรื่อง เควัง ที่เป็นผลงานแรก ของ Netflix Original Thailand ออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน ปี พ.ศ. 2562 เป็นการร่วมมือกันของทางเน็ตฟลิกซ์กับ GMM Grammy และ H2L Media Group มีจำนวนตอนทั้งหมด 7 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 50 นาที โดยเป็นซีรีส์แนวดราม่า ไซไฟ แฟนตาซี ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มเด็กนักเรียนที่ติดเกาะจากภัยพิบัติสึนามิพยายามเอาชีวิตรอดเพื่อรอคอยการช่วยเหลือที่ไม่มีวี่แววจะมาถึง

2) ผลงานภายใต้ Netflix Original Success Case ในภูมิภาคเอเชีย ได้แก่ Kingdom (เกาหลีใต้) เป็นซีรีส์แนวย้อนยุค ลึกลับ ทรลเลอร์ ซอมบี้ และซีรีส์เรื่อง Switched (ญี่ปุ่น) เป็นซีรีส์แนวสะท้อนสังคมที่ถูกดัดแปลงมาจากการตูนญี่ปุ่นที่ โดยซีรีส์จะนำเสนอถึงการบูลลี่ของสังคมโดยเฉพาะในโรงเรียนซึ่งถึงเป็นซีรีส์ที่สะท้อนสังคม เพื่อศึกษาถึงองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องเพื่อเป็นแนวทางในการเทียบเคียงกับผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกจากบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand อันได้แก่

- 1) คุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ (ผู้กำกับ-เขียนบท)
- 2) อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ (ผู้เขียนบทร่วม)
- 3) คุณเกณิกา ปันท์ภรณ์ (ผู้เขียนบทร่วม)
- 4) คุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธ (ผู้กำกับงานศิลป์)

จากการสัมภาษณ์บุคลากรข้างต้นเพื่อมาประกอบการวิเคราะห์ถึงกระบวนการผลิตผลงานของ Netflix Original Thailand อันได้แก่ กระบวนการการคัดเลือกและสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง การถ่ายทำ และกระบวนการดำเนินการของการผลิตที่จะสามารถเป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ได้

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เพื่อได้มาซึ่งข้อมูลและคำตอบที่เป็นจริง ครอบคลุมประเด็นอย่างสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จึงได้ค้นคว้าข้อมูลทางด้านเอกสาร การศึกษาเนื้อเรื่อง และใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและ รวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.2.1 การศึกษาเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและข้อมูลโดยการค้นหาบทความบนอินเทอร์เน็ต จากเว็บไซต์และจากตำรา รวมไปถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อเรื่อง อีกทั้งจากแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ที่ใช้ในการรับชมซีรีส์เรื่อง Kingdom และ Switched ที่เป็นผลงานของเน็ตฟลิกซ์ที่ใช้ในการศึกษาเนื้อเรื่อง เพื่อใช้เป็นแนวทางเทียบเคียงองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องกับผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand อันได้แก่เรื่อง เควัง ในการวิจัยครั้งนี้

3.2.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก สามารถกระทำได้ 3 ระดับ คือ

- 1) การสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ คือ การสัมภาษณ์ที่มีการนัดแนะ เวลา สถานที่แน่นอนไว้ก่อน อาจใช้คำพูดที่ดูเป็นทางการ
- 2) การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ คือ การสัมภาษณ์โดยการพบปะโดยส่วนตัว
- 3) การสัมภาษณ์แบบพูดคุยเป็นกันเอง คือ การพูดคุยกันธรรมดา หรือการพูดคุยเป็นไปตามธรรมชาติ

โดยการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลึก และมีมุมมองใหม่ ๆ มากขึ้น โดยมีการออกแบบโครงสร้างของคำถามที่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์แบบชี้แนะ กล่าวคือ เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างหรือเป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัยที่มีความยืดหยุ่น เปิดกว้าง และมีการนำคำสำคัญ (Keywords) มาใช้ประกอบในการสัมภาษณ์ กล่าวคือ มีการร่างคำถามที่มีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์และการสัมภาษณ์ในแต่ละครั้ง ซึ่งจะให้ได้ข้อมูลที่มีความหลากหลายมากขึ้น โดยมีข้อมูลการสัมภาษณ์ดังนี้

คำถามเกี่ยวกับความเป็นมาของการร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์

- การเริ่มต้นผลิตผลงานกับทางเน็ตฟลิกซ์เริ่มขึ้นได้อย่างไร
- เพราะเหตุใดถึงตัดสินใจร่วมงานกับทาง Netflix Original
- ทักษะหรือมุมมองที่มีต่อ Netflix Original เป็นอย่างไร

คำถามเรื่องการสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original

- การตัดสินใจในการเลือกเนื้อเรื่องหรือผลงานที่จะเป็น Netflix Original ได้อย่างไร
- คัดสรรเนื้อหามาใช้ในการเขียนบทอย่างไร
- การรวบรวมข้อมูล และหาทีมงานในการจัดทำเป็นอย่างไร
- วิธีการเตรียมงานเป็นอย่างไร
- มีวิธีการคิดรูปแบบและการผลิตเป็นอย่างไร มีความแตกต่างอย่างไร

- วิธีการบริหารจัดการทีมงานอย่างไร
- การประชุมแผนงาน แบ่งหน้าที่แต่ละฝ่ายเป็นอย่างไร
- ลักษณะในการถ่ายทำมีความเหมือนหรือแตกต่างจากสิ่งที่เคยทำอย่างไร
- องค์ประกอบของภาพ/เสียงในการถ่ายทำเป็นอย่างไร มีความแตกต่างอย่างไร
- ปัญหาในการดำเนินงานเป็นอย่างไร มีอะไรบ้าง

คำถามเรื่องความสำเร็จของเรื่องแคว้ง (Netflix Original เรื่องแรกของไทย)

- ผลตอบรับของผลงานเป็นอย่างไร
- คิดว่าปัจจัยความสำเร็จคืออะไร
- ปัจจัยที่ทำให้ผลงานของ Netflix Original แตกต่างจากผลงานอื่นอย่างไร

คำถามเรื่องแนวโน้มของการร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์ในอนาคต

- แนวโน้มความสำเร็จ และทิศทางของ Netflix Original ในไทยในอนาคตเป็นอย่างไร
- ลักษณะเนื้อเรื่องที่เหมาะสมกับการเป็นผลงานของ Netflix Original เป็นอย่างไร
- ความคิดเห็นถึงศักยภาพของผู้ผลิตและผู้รับชมผลงานของ Netflix Original ในไทยเป็นอย่างไร

การสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์ผ่านทางโทรศัพท์และโปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น ไลน์ (Line) ข้อความทางเฟซบุ๊ก (Facebook) อีเมล (E-mail) และโปรแกรมประชุมออนไลน์ ได้แก่ แอปพลิเคชัน Zoom, Google Meet และ Skype เป็นต้น ทั้งนี้ก่อนการคุยสัมภาษณ์แต่ละครั้ง จะขออนุญาตและนัดหมายเวลาที่เหมาะสมก่อน และในระหว่างการสัมภาษณ์จะใช้วิธีการอัดเสียง และจดบันทึก จากนั้นหลังการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะถอดเทปจากการสัมภาษณ์ และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อเขียนเป็นรายงานสรุปผลวิจัยต่อไป

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ภายหลังจากการรับชมซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Success Case ในภูมิภาคเอเชีย และผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือการศึกษาเนื้อเรื่องโดยอาศัยแนวคิดการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาการเล่าเรื่องของซีรีส์ ไม่ว่าจะเป็นตัวบท ตัวละคร หรือฉาก เป็นต้น รวมถึงแนวคิด Netflix Effect และ Netflix Success Case ประกอบการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการเทียบเคียงและแสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรค์เนื้อหา องค์ประกอบ และกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ที่ถือเป็นสื่อบันเทิงบนสื่อใหม่และถูกนำเสนอในแพลตฟอร์มสมัยใหม่ที่แตกต่างจากสื่อบันเทิงในอดีต

จากนั้นผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือการวิเคราะห์โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้กำกับซีรีส์ ผู้เขียนบท ผู้เขียนบทร่วม และผู้กำกับศิลป์ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์การบริหารจัดการกระบวนการการผลิตของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand โดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิดสื่อใหม่ แนวคิด OTT และแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงประกอบการวิเคราะห์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการบริหารจัดการของซีรีส์กลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนความแตกต่างของกระบวนการผลิตของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand กับซีรีส์ภายในประเทศที่ออกอากาศทางสื่อหลัก

และผู้วิจัยได้มีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation Technique) โดยมีรายละเอียดว่า เมื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลเพื่อสามารถตอบปัญหาการวิจัยได้อย่างครบถ้วน ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลโดยการตรวจสอบแหล่งข้อมูลพิจารณาในแหล่งบุคคล กล่าวคือ ถ้าบุคคลผู้ให้ข้อมูลเปลี่ยนไปจากชุดคำถามเดียวกันข้อมูลจะเหมือนกันหรือไม่ เพื่อเป็นการยืนยันในข้อมูลที่ได้รับว่ามีความถูกต้องหรือไม่

3.4 การนำเสนอข้อมูล

ในขั้นตอนการนำเสนอข้อมูล ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการเชิงพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Research) โดยในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์การบริหารจัดการกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ตลอดจนการแสดงให้เห็นความแตกต่างของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand กับกระบวนการผลิตผลงานซีรีส์ภายในประเทศที่ออกอากาศทางสื่อหลัก หลังจากนั้นจะเป็นการนำเสนอการสร้างสรรค์เนื้อหาของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง ความแตกต่าง และจุดเด่นของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand โดยเทียบเคียงจากผลงานภายใต้ Netflix Original Success Case ในภูมิภาคเอเชียด้วยกัน อีกทั้งแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ด้วย

และในบทที่ 5 จะเป็นการนำเสนอบทสรุปและการอภิปรายผลของงานวิจัยที่วิเคราะห์โดยรวม รวมถึงข้อเสนอแนะของการวิจัยในครั้งนี้

บทที่ 4 ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” ผู้วิจัยให้ความสนใจเกี่ยวกับการสร้างสรรคเนื้อหา ซึ่งได้แก่ กระบวนการบริหารจัดการและการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่อง รวมถึงกระบวนการบริหารจัดการและการผลิตผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand โดยแบบการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเรื่องกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยเรื่ององค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand โดยผลการวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเรื่องกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกบุคคลที่เกี่ยวข้องบุคคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand อันได้แก่ คุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ (ผู้กำกับ-เขียนบท) อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ (ผู้เขียนบทร่วม) คุณเกณิศา ปันท์ภรณ์ (ผู้เขียนบทร่วม) และคุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธ (ผู้กำกับงานศิลป์) ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์เป็นทีมงานผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่องแรก ได้แก่ “เคว้ง” โดยข้อมูลที่ได้รับจะนำไปวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดสื่อใหม่ แนวคิด OTT และแนวคิดกระบวนการสร้างสรรคและผลิตสื่อบันเทิงประกอบการวิเคราะห์ เพื่อแสดงให้เห็นถึง กระบวนการสร้างสรรคและกระบวนการบริหารจัดการของซีรีส์กลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนความแตกต่างระหว่างกระบวนการผลิตของซีรีส์กลุ่มตัวอย่างกับซีรีส์ทั่วไปที่ออกอากาศทางสื่อหลัก ซึ่งผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อนำไปตอบปัญหาวิจัยเรื่องกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

ความเป็นมาของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand นั้น เริ่มต้นขึ้นจากเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) เป็นบริษัทข้ามชาติที่เดิมทีให้ให้บริการเช่าวีดีโอและแผ่นบลูเรย์ทางไปรษณีย์ใน

สหรัฐอเมริกา และเปลี่ยนมาเป็นแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งจนถึงปัจจุบัน เน็ตฟลิกซ์ได้รับการก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2540 โดยคุณรีด เฮสติงส์ (ซีอีโอ) มีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่เมืองลอสแกทส์ รัฐแคลิฟอร์เนีย และมีออฟฟิศในอีกหลายประเทศ เช่น เนเธอร์แลนด์ บราซิล อินเดีย ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และสิงคโปร์ เน็ตฟลิกซ์มีสมาชิกกว่า 117 ล้านคนใน 190 ประเทศทั่วโลก ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 เน็ตฟลิกซ์เริ่มขยายธุรกิจไปยังการผลิตภาพยนตร์ออร์จินอลคอนเทนต์ของตัวเอง จนถึงปีพ.ศ. 2559 เน็ตฟลิกซ์ได้ผลิตภาพยนตร์ซีรีส์และภาพยนตร์เรื่องยาวของตัวเอง หรือที่เรียกว่าผลงาน Netflix Original อีกไม่น้อยกว่า 700 เรื่อง รวมในปีพ.ศ. 2561 ทางเน็ตฟลิกซ์ใช้งบลงทุนกว่าแปดพันล้านดอลลาร์ในการผลิตผลงานคอนเทนต์ของตัวเองภายใต้ชื่อ “Netflix Original”

โดยทางเน็ตฟลิกซ์ได้พยายามหาคอนเทนต์ใหม่ ๆ เพื่อสร้างผลงานภายใต้ Netflix Original ซึ่งมีจุดประสงค์ต้องการความแปลกใหม่จึงพยายามหาทีมผู้สร้างสรรค์ผลงานสื่อบันเทิงจากทั่วโลก เพื่อนำมาสร้างคอนเทนต์ตามจุดประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ โดยไทยก็ได้เป็นหนึ่งในทีมผู้สร้างสรรค์ที่ถูกคัดเลือกให้ร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์เพื่อสร้างสรรค์ออร์จินอลคอนเทนต์ภายใต้ผลงาน Netflix Original โดยความเป็นมาของการร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์และทีมผู้สร้างสรรค์ในไทยนั้น จากการสัมภาษณ์ คุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ (ผู้กำกับ-เขียนบท) ได้กล่าวถึงการเข้าร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์แรกเริ่มเดิมทีเรื่องแคว้ง หรือ The Stranded นั้นเป็นโครงเรื่องที่แต่งขึ้นโดยคุณคริสเตียน ดรูโซ ผู้เขียนบทของทางบริษัท H2L Media Group ที่สหรัฐอเมริกา ที่ได้เสนอเรื่องต่อทางเน็ตฟลิกซ์ในการผลิตเป็นผลงานออร์จินอลและได้รับการอนุมัติ จากนั้นทางคุณคริสเตียนและเน็ตฟลิกซ์ประชุมหารือถึงทีมผู้สร้างสรรค์จากประเทศต่าง ๆ เนื่องจากเป็นนโยบายของเน็ตฟลิกซ์ที่กำลังมองหาทีมผู้สร้างสรรค์ผลงานจากประเทศอื่นทั่วโลกเพื่อได้ลักษณะผลงานและเนื้อหาที่แตกต่างจากผลงานตะวันตกทั่วไปและมีความแปลกใหม่ต่อผู้รับชม ซึ่งไทยได้รับเลือกให้เป็นทีมสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

โดยทางคุณเอกชัย เอื้อครองธรรม (ผู้บริหารค่าย GMM Bravo) กล่าวว่า เดิมทีทางเน็ตฟลิกซ์ได้รับเอาภาพยนตร์และซีรีส์ของทาง GMM และ GDH559 ไปฉายในแพลตฟอร์มของเน็ตฟลิกซ์ และทางคุณเอกชัยมองเห็นถึงโอกาสที่ดีของทางทีมผู้สร้างสรรค์ในไทยจึงตกลงร่วมงานกัน ทางคุณคริสเตียน ดรูโซได้รับอำนาจการตัดสินใจมาจากเน็ตฟลิกซ์และมองเห็นว่าทีมผู้สร้างสรรค์ เนื้อเรื่องสถานการณ์ และสถานที่ทางประเทศไทยเหมาะสมที่สุดในการถ่ายทำซีรีส์เรื่องนี้ เมื่อตกลงทำงานร่วมกันทางคุณเอกชัยจึงหาทีมผู้เขียนบท แพลบท์ ผู้กำกับ และทีมงานที่มีความเหมาะสมกับซีรีส์เรื่องนี้เข้ามาทำงานร่วมกัน โดยคุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ ได้เข้ามาเป็นผู้กำกับรวมถึงผู้เขียนบทด้วย อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ เป็นทีมผู้เขียนบทร่วม คุณเกณิภา ปันธุ์ภรณ์ เป็นล่ามและทีมผู้เขียนบทร่วม และคุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธ เป็นผู้กำกับงานศิลป์ โดยทางคุณโสภณได้กล่าวถึงการตัดสินใจร่วมงานในครั้งนี้ไว้ว่า

“ผมตัดสินใจร่วมงานเนื่องจากเป็นงานที่ค่อนข้างท้าทายมาก เป็นโปรเจกต์ที่ใหญ่ ต้นทุนสูง และการร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์เป็นอะไรที่น่าสนใจอยู่แล้ว และผมเห็นว่า เป็นโอกาสที่สำคัญจึงเข้าร่วมโปรเจกต์นี้ด้วย โดยการร่วมงานในครั้งนี้เขาให้ผมได้มีโอกาสเข้าร่วม เป็นหนึ่งในผู้เขียนบทด้วย ไม่ใช่เพียงกำกับเท่านั้น ซึ่งการเขียนบทในครั้งนี้เป็นสิ่งท้าทาย และยากพอสมควรเลย...”

ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการร่วมงานของทีมผู้สร้างสรรค์ในประเทศไทยกับทางเน็ตฟลิกซ์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออริจินอลคอนเทนต์ และซีรีส์เรื่องแรกของ Netflix Original Thailand ได้ถือกำเนิดขึ้น



จากการสัมภาษณ์เชิงบุคคลที่เกี่ยวข้องถึงกระบวนการผลิตและสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand พบว่า กระบวนการบริหารจัดการและการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และขั้นตอนและกระบวนการในการผลิตผลงานสามารถจำแนกเป็นขั้นตอนหลัก ได้แก่ เนื้อเรื่อง/บท ทีมฝ่ายผลิตผลงาน การถ่ายทำ การตัดต่อ และการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก รวมถึงปัญหาในการสร้างสรรค์เนื้อหาด้วย มีความแตกต่างจากซีรีส์ทั่วไปภายในประเทศ อีกทั้งยังมีประเด็นที่น่าสนใจของกระบวนการผลิตและสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ดังนี้



1. การทำงานร่วมกันระหว่างประเทศ

ซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ เป็นการร่วมงานของสหรัฐอเมริกา คือ ทาง H2L Media Group กับทางฝั่งไทยคือ GMM Bravo โดยเนื้อเรื่องเดิมทีทางคุณคริสเตียน ดรูโซ (H2L Media Group) เป็นผู้เขียนบทหลักที่เสนอผลงานแก่เน็ตฟลิกซ์และได้รับอนุมัติในการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ และจากนั้นทีมทางฝั่งไทยได้รับเลือกให้เป็นทีมฝ่ายผู้ผลิตผลงานเรื่องนี้ โดยคุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ และคุณเกณิภา ปันธุ์ภรณ์ได้เข้ามาเขียนบทร่วมด้วย

ในการเขียนบทและการถ่ายทำทางเน็ตฟลิกซ์จะค่อนข้างให้อิสระในการปรับงานและพัฒนา งานแก่ผู้คนเขียนบท หรือเจ้าของโครงเรื่อง เน็ตฟลิกซ์จะมีหน้าที่ประสานงานเป็นส่วนใหญ่ โดยซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ จะเป็นทีมจากทางเน็ตฟลิกซ์สิงคโปร์ที่คอยประสาน เพราะเป็นสาขาย่อยจากบริษัทหลักในสหรัฐอเมริกาที่จะดูแลและประสานงานกับผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก โดยเฉพาะ เพราะฉะนั้นการปรับแก้ที่ไม่จำเป็นต้องผ่านการตัดสินใจกับทางเน็ตฟลิกซ์ทั้งหมดโดยตรง และทางคุณคริสเตียนได้รับฟังความเห็นทางฝั่งไทยและมีการปรับแก้ให้เข้ากับบริบทความเป็นไทยเพิ่มมากขึ้นอย่างมาก ไม่ว่าจะจะเป็นลักษณะของตัวละคร สถานที่ ฉาก ความเหมาะสมของ

เนื้อหา ประติสนาต่าง ๆ ในเรื่องที่ยพยายามทำให้ดูเป็นไทย อาทิเช่น ประติสนากาพย์พระชาสุริยา เป็นต้น โดยคุณเกณิกา ปันท์กรณ ผู้เป็นล่ามและคนเขียนบทร่วมในซีรีส์เรื่องนี้กล่าวว่า

“ปกติการทำงานของทางสหรัฐอเมริกาจะค่อนข้างในบทบาทแก่ผู้คิดเนื้อเรื่อง ผู้เขียนบทและผู้อำนวยการสร้างเป็นอย่างมาก ส่วนหน้าที่ของผู้กำกับจะไม่ค่อยมีบทบาทในการตัดสินใจเนื้อเรื่องหรือบทเท่าไร แต่ด้วยครั้งนี้ทางผู้กำกับ คุณโลภณเป็นคนเขียนบทด้วย ทำให้เป็นสิ่งที่แปลกใหม่กับการที่ทีมงานฝั่งอเมริกา และเขาค่อนข้างเปิดใจ รับฟังและเอาความคิดเห็นจากฝั่งไทยมาปรับแก้ให้เนื้อเรื่องเป็นไทยมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีเพราะถือว่าเขาให้เกียรติความคิดเห็นและข้อเสนอของเราที่เป็นทีมผู้สร้างสรรค์ผลงาน...”

ด้านอาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ คนเขียนบทร่วมในซีรีส์เรื่องนี้กล่าวถึงความคิดเห็นและประสบการณ์ในการร่วมงานครั้งนี้ว่า

“การทำงานในครั้งนี้เป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่มาก ซึ่งเป็นอะไรที่ดีเพราะเราได้เห็นมุมมองการเขียนบทจากคนต่างชาติและได้เสนอมุมมองจากทางฝั่งไทยด้วยและการร่วมงานในครั้งนี้ทำให้มองเห็นอะไรหลายๆอย่างว่าการทำงานแบบที่เราทำอยู่อาจจะต้องมีการเปลี่ยนแปลง ตัวอย่างเช่น ปกติแล้วการทำงานในไทยไม่ว่าจะเป็นการเขียนบทมักจะใช้เวลาในการเขียนค่อนข้างนานซึ่งหมายถึงผลงานที่ออกมาจะต้องดีที่สุดแต่พอได้ร่วมงานกับทางคุณคริสเตียนเลยได้มุมมองใหม่ว่าบางเรื่องถ้าเรายังคิดวนอยู่ตรงนั้นอาจจะทำให้เราไม่สามารถเดินหน้าต่อไปได้ ต้องลองข้ามไปบ้างก็อาจจะทำให้ผลงานออกมามีและสำเร็จตามเวลาที่กำหนดในที่สุด...”

โดยปกติการสร้างสรรคผลงานมักจะมีปัญหาค่อนข้างมาก ไม่ว่าจะเป็นกองถ่ายทำในประเทศไทยหรือต่างประเทศ ซึ่งปัญหาอาจจะเกิดขึ้นจากหลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นทางทีมงาน สถานที่ ภูมิอากาศ เป็นต้น ก็ก่อให้เกิดเป็นปัญหาได้เช่นกัน ซึ่งผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่องนี้ หากเริ่มตั้งแต่การสร้างสรรคเนื้อหา สิ่งที่เป็นปัญหาในขณะนั้นอาจจะเป็นเรื่อง “วัฒนธรรม” เนื่องจากการร่วมงานของกลุ่มทีมผู้สร้างสรรค์ 2 กลุ่ม คือ ฝั่งไทยและฝั่งสหรัฐอเมริกา แล้วเนื้อเรื่องอาจจะต้องทำมาเป็นในบริบทของไทย จึงทำให้บางความคิดอาจจะต้องปรับความเข้าใจกัน ดังคำกล่าวของคุณเกณิกา ปันท์กรณ ผู้เป็นล่ามและคนเขียนบทร่วม ที่ว่า “เรื่องวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ค่อนข้างใหญ่ในการเขียนบทเรื่องนี้ยิ่งเพราะบางกรณีหรือบทสนทนาในเรื่องหรือมุขตลก แรกเริ่มมาจากภาษาอังกฤษเมื่อนำมาแปลจะไม่ค่อยเข้ากับบริบทไทยเราจึงต้องนำมาปรับเปลี่ยนให้เข้าใจมาก

ขึ้น แต่เราจะทำให้เนื้อเรื่องเหมาะสำหรับคนไทยอย่างเดียวยังคงไม่ได้ เพราะเรื่องนี้เป็น Netflix Original Thailand ก็จริงแต่ตลาดที่ทางเน็ตฟลิกซ์ตั้งใจจะให้เป็นผู้รับชมนั้นคือคนทั่วโลก เพราะฉะนั้นเราก็อาจจะต้องรับเอาวัฒนธรรมของทางตะวันตกมาผสมกับวัฒนธรรมของไทยด้วย”

นอกจากนี้ผลงาน Netflix Original Thailand มีความแตกต่างจากผลงานภายในประเทศอื่น ๆ ก็คือ เรื่องของ “เวลาออกฉาย” ที่มีการกำหนดวันออกฉายของซีรีส์บนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ไว้ ตั้งแต่เริ่มวางแผนกระบวนการทำงาน และไม่สามารถปรับเปลี่ยนได้ พอมีการปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่อง และบทในเวลาทีใกล้จะต้องเปิดกองถ่ายทำ ทางทีมผู้สร้างสรรค์ต้องจัดการบริหารกระบวนการผลิต ให้เป็นไปตามเป้าหมายคือวันออกฉายที่ตั้งไว้ ซึ่งผลงานซีรีส์ภายในประเทศส่วนใหญ่ไม่กำหนดวันออกฉายไว้เช่นนี้ มักจะถ่ายทำให้เสร็จก่อนออกฉาย หรือถ่ายทำไปพร้อมกับออกฉายไปด้วยมากกว่า ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และท้าทายของทีมงานสร้างสรรค์อย่างมากในการบริหารงานและการปรับตัวภายใต้แรงกดดันในเรื่องของเวลา



2. การสร้างสรรค์เนื้อหาจาก “Writer Room”

Writer Room คือ กระบวนการหนึ่งของการเขียนบทที่นักเขียนบทและทีมงานในการเขียนบทตั้งขึ้นเพื่อประชุม ท้าหรือ เสนอแนวคิด ถกเถียงถึงประเด็นต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นเป็นเรื่องราวสถานการณ์ บทสนทนาที่จะเกิดขึ้นในซีรีส์ ซึ่งการสร้าง Writer Room นี้จะช่วยให้ทีมงานเขียนบทสามารถทำงานได้ง่ายและเข้าใจกันมากขึ้น เนื่องด้วยรายละเอียดของซีรีส์มีตัวละครและสถานการณ์ค่อนข้างมาก จึงจำเป็นต้องมีคนเขียนบทร่วมกับหลายคน และเพื่อความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่ตรงกัน Writer Room จึงเป็นสิ่งสำคัญกับการเขียนบทในแต่ละครั้ง โดยการเข้ามาเขียนบทร่วมของทีมงานฝั่งไทยอย่างโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ และและคุณเกณิภา ปันนักรณิณีในครั้งนี้ เนื่องจากมีบทบาทบางส่วนที่ทำการแปลมาจากเนื้อหาและบริบทของชาวตะวันตกอย่างคุณคริสเตียน ซึ่งไม่ค่อยตรงกับบริบทและวัฒนธรรมของไทย เนื่องด้วยซีรีส์เรื่องนี้จะมีการสร้างและถ่ายทำที่ประเทศไทย เพราะฉะนั้นทางทีมงานฝั่งไทยจึงเห็นพ้องว่าควรปรับให้เหมาะสมกับความเป็นไทยมากขึ้น คนไทยสามารถรับชม เข้าใจ และเกิดอรรถรสมากขึ้น เนื่องจากผลงานซีรีส์เรื่องนี้ได้ชื่อว่าเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน Netflix Original Thailand โดยทางคุณคริสเตียนเห็นด้วยและได้มีการปรับบทเกิดขึ้น การเกิดขึ้นของ Writer Room ในครั้งนี้ทางอาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ ได้กล่าวถึงการเขียนบทร่วมในครั้งนี้ไว้ว่า

“แทบจะเป็นการเขียนบทใหม่ก็ว่าได้ในบางตอนเพราะแรกเริ่มบทมีความเป็นตะวันตกมาก สถานการณ์บางอย่างไม่เข้ากับบริบททางสังคมของไทยจึงจำเป็นต้องทำ Writer Room สร้างทีมนักเขียนบทเพิ่มขึ้นมาใหม่ ซึ่งระยะเวลาในการปรับแก้บทและเนื้อ

เรื่อง (Storyboard) มีน้อยมากเนื่องจากทางเน็ตฟลิกซ์ได้ระบุเวลาเปิดตัวซีรีส์ และเวลาถ่ายทำไว้แล้วโดยไม่สามารถเลื่อนได้ จึงทำให้ทางทีมผู้เขียนบทต้องทำงานค่อนข้างหนัก มีการประชุมกันค่อนข้างบ่อยกับทางคุณคริสเตียน และทีมเน็ตฟลิกซ์ด้วย...”

Writer Room นอกจากจะเป็นการประชุมสำหรับการเขียนบทแล้ว ยังเป็นการประชุมวางแผนงานทั้งหมดก่อนลงมือถ่ายทำด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเลือกสถานที่ถ่ายทำ การคัดเลือกนักแสดง การวางแผนตารางเวลาและวันที่ใช้ในการถ่ายทำ รวมถึงการจัดสรรงบประมาณในการใช้จ่ายในแต่ละส่วน เพราะลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของทางเน็ตฟลิกซ์จะอิงการทำงานที่จำเป็นต้องวางแผน และการถ่ายทำต่อผ่านมุมมองของผู้เขียนบทเป็นหลัก ทำให้ Writer Room เป็นส่วนสำคัญที่สุดส่วนหนึ่งในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะให้การถ่ายทำเป็นไปตามกำหนดของเวลาและเกิดข้อผิดพลาดในกระบวนการทำงานให้น้อยที่สุด



3. การถ่ายทำผลงานโดยใช้ระบบ “กองถ่ายทำนอก”

ทีมงานฝ่ายผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand หลังจากการคิดวางแผนกระบวนการผลิตทุกขั้นตอนแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่อง บท กระบวนการถ่ายทำ และสถานที่ถ่ายทำ ในขั้นตอนการถ่ายทำคือการจัดหาทีมงานในการสร้างสรรค์ผลงาน อันได้แก่ ทีมผลิตผลงาน ซึ่งประกอบไปด้วย โปรดิวเซอร์ (Producer) คือ ตัวกลางระหว่างผู้กำกับกับลูกค้า คอยดูแลควบคุมการถ่ายทำให้เป็นไปอย่างเรียบร้อย คุยกับลูกค้าให้เข้าใจสิ่งที่ทางกองถ่ายจำเป็นต้องใช้ ต้องมี และก็ต้องคอยควบคุมดูแลไม่ให้ผู้กำกับออกนอกกลุ่มนอกทาง นอกเนื้อเรื่อง (Storyboard) หรือว่าใช้งบประมาณมากเกินไป ในบางครั้งโปรดิวเซอร์ก็ต้องลงไปดูแลถึงในกองถ่ายด้วย เรียกได้ว่าอาจควบคุมทั้งกองถ่ายเพื่อให้ทีมผลิตผลงานกับผู้กำกับให้ทำงานได้อย่างราบรื่น ซึ่งซีรีส์เรื่องนี้คือ คุณเอกชัย เอื้อครองธรรม (GMM Bravo)

ผู้กำกับ (Director) คือ ผู้กำกับควบคุมทิศทางของกองถ่ายทั้งหมด ทั้งในแง่ของการแสดงและงานเบื้องหลังอื่น ๆ หน้าที่หลักของผู้กำกับก็คือ คิดเพื่อเล่าเรื่องหรือดำเนินเรื่องให้เป็นไปตามต้องการหรือตาม Story Board ที่ผู้เขียนบทวางไว้ และต้องรับรู้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกองถ่ายเพื่อคอยแก้ไขด้วย ซึ่งซีรีส์เรื่องนี้คือ คุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์

ผู้ช่วยผู้กำกับ (Assistant Director) คือ ผู้ดูแลงานต่าง ๆ แทนผู้กำกับ และในอีกด้านอาจเป็นผู้ดูแลในภาคการกำกับย่อย หรือดูแลตามเรื่องที่ดินถนัดที่ต้องการรับผิดชอบ

ผู้กำกับงานศิลป์ (Art Director) หรืออาจเรียก ครีเอทีฟ เป็นผู้ออกแบบ สร้างสรรค์งานสร้างทั้งหลายที่เราเห็นอยู่ในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นงานทางด้านการสร้างฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า และอื่น ๆ ผู้กำกับศิลป์จะคอยกำกับดูแลทั้งหมดนี้ให้สวยงาม และตรงตามที่กำหนดดูแลเกี่ยวกับ

รายละเอียด หรือเนื้อหาในสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ อาจเรียกได้ว่าเป็น Visual Effects ซึ่งซีรีส์เรื่องนี้คือ คุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธ ในที่นี้เป็นคนที่จัดการเกี่ยวกับสถานที่ถ่ายทำทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการหาสถานที่ถ่ายทำ การวางแผนเกี่ยวกับสถานที่ถ่ายทำ ประสานงานกับฝ่ายฉากในตอนเซตฉากด้วย ซึ่งมีผู้จัดการหน่วยการสร้างอยู่ในทีม คอยดูแลเรื่องงบประมาณ และระยะเวลาในการดำเนินงานต่าง ๆ และผู้จัดการสร้างที่ดูแลเรื่องเกี่ยวกับสถานที่ที่จะใช้ในการถ่ายทำ

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer) คือ ผู้ออกแบบและดูแลเรื่องการแต่งกายของนักแสดง และจัดหาเสื้อผ้า/ชุดให้นักแสดง มักนิยมเรียกสั้นๆว่า "คอสตูม"

นักแต่งหน้าและทำผม (Make-up and Hair Designer) คือ ช่างแต่งหน้า ทำผม ออกแบบทรงผมให้กับนักแสดง

ผู้กำกับนักแสดง (Casting Director) คือ ผู้จะดูแล ฝึกฝน แนะนำ ทดสอบนักแสดงเป็นหลัก
ผู้กำกับภาพ (Director of Photography: DP) จะประสานงานกับผู้กำกับในการวางแผนการจัดแสงการออกแบบแสงและการวางมุมกล้องเพื่อการสื่อความหมายด้วยภาพต่าง ๆ ผู้กำกับภาพนั้นส่วนใหญ่มักจะเป็นช่างกล้องด้วย

ผู้กำกับเสียง (Director of Audiography: DA) หรือจะเรียกได้ว่า Sound Director เป็นผู้ดูแลเรื่องเสียง ในระหว่างการถ่ายทำ และหลังถ่ายทำ ดูแลและตรวจสอบเรื่องเสียงที่ใช้ทั้งหมด

ผู้ออกแบบเสียง หรือสร้างเสียง (Sound Engineer/Production Sound Mixer) เป็นผู้สร้าง เสียงเอฟเฟค หรือเสียงประกอบของแต่ละฉากในการทำภาพยนตร์ หรือ Music Mixer ทำเสียงที่เป็นเสียงเพลง และดนตรีประกอบหรือผสมเสียง เสียงบรรยากาศ

ผู้ออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics Designer: CG) เป็นดูแลเรื่องการสร้างกราฟิกเพื่อใช้ประกอบการสร้างภาพยนตร์ ซีจี ทรีดีโมชั่น

ผู้ตัดต่อ (Editor) เป็นผู้ดูแลเรื่องการจัดเฟรม (Frames) ในเนื้อภาพยนตร์นั้น ๆ การลำดับภาพการลำดับการนำเสนอให้ตรงตามเนื้อเรื่องหรือ Story Board ให้มากที่สุด

นักแสดง (Actor/Actress) เป็นผู้เล่นบทบาทสมมติในภาพยนตร์หรือซีรีส์เรื่องนั้น ๆ

โดยทีมงานที่กล่าวในข้างต้นทางซีรีส์จะจัดหาทีมงานจากคนที่เคยร่วมงานกับทาง GMM Bravo ทำด้วยกันอยู่เสมอเพราะทาง GMM Bravo ก็เป็นบริษัทสร้างสรรค์ผลงานชื่อดังและมีคุณภาพของไทย แต่การทำซีรีส์ Netflix Original Thailand นี้กระบวนการถ่ายทำจะต่างกันไปเนื่องจากผลงานภายใต้ Netflix Original เป็นงานที่มีขนาดใหญ่มาก เป็นซีรีส์ระดับนานาชาติและเป็นการร่วมงานครั้งแรกของไทย การจัดการของกองถ่ายทำจะดำเนินการเป็นแบบ “กองถ่ายทำนอก” ซึ่งหมายถึง การจัดการของกองถ่ายทำแบบฮอลลีวูดหรือแบบของอเมริกาที่จะต้องได้มาตรฐานขั้นสูง ไม่ว่าจะเป็น “ด้านความปลอดภัย” ที่ให้ความสำคัญเป็นอันดับหนึ่งโดยทุก ๆ การสร้างฉากถ่ายทำ รวมถึงพื้นที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ โดยทางเน็ตฟลิกซ์จะมีทีมงานของทางเน็ตฟ

ลิกซ์มาตรวจสอบความปลอดภัยและความเหมาะสมในการใช้ถ่ายทำ เมื่อผ่านการตรวจสอบครบถ้วน จึงจะสามารถถ่ายทำได้ โดยทางคุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธ ผู้กำกับงานศิลป์ ได้กล่าวถึงรายละเอียดในการค้นหาสถานที่ถ่ายทำที่ใช้ในการถ่ายทำและความปลอดภัยของสถานที่ถ่ายทำไว้ว่า

“เรื่องนี้เป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเด็กติดเกาะ การหาสถานที่ถ่ายทำที่เหมาะสมค่อนข้างยากเนื่องจากเพื่อความสมจริงเราต้องควรหาพื้นที่ที่เป็นชายหาดหรือเกาะจริง ๆ ในการถ่ายทำและมีการเสนอชื่อสถานที่มากมายเพราะหาในประเทศไทยสวยมากในหลายที่ แต่มีข้อจำกัดในเรื่องความปลอดภัยและการเดินทางทำให้การหาพื้นที่ในการถ่ายทำค่อนข้างใช้เวลาพอสมควร ไม่เว้นแต่สถานที่ที่เป็นสตูดิโอที่ทางเน็ตฟลิกซ์จะมีเหมือนแม่แบบความปลอดภัยและลักษณะของสตูดิโอที่สามารถใช้ถ่ายทำได้ พอมาตรวจสอบก็พบว่ามีสตูดิโอหลายแห่งที่ไม่ได้มาตรฐานสากล ซึ่งเป็นเรื่องที่เราอาจจะต้องมาปรับปรุงและมองเห็นถึงความปลอดภัยในการถ่ายทำจากซีรีส์เรื่องนี้...”



อีกทั้งในการลงพื้นที่ถ่ายทำผลงานนั้น ระบบของการถ่ายทำแบบ “กองถ่ายทำนอก” ที่แตกต่างจากระบบกองถ่ายทำในไทย ก็คือ “เวลาในการถ่ายทำงาน” กล่าวคือ ทางเน็ตฟลิกซ์มีข้อกำหนดว่า ทีมงานในทุกสาขางานต่าง ๆ ที่ทำงานในกองถ่ายทำนั้นจะต้องทำงานแล้วได้รับเวลาพัก (Day off) จำนวน 12 ชั่วโมง ซึ่งทางเน็ตฟลิกซ์ค่อนข้างให้ความสำคัญกับเวลาหยุดงานและการพักผ่อนของทีมงานเป็นอย่างมาก จากการกล่าวอธิบายถึงขั้นตอนการหยุดงานแบบกองถ่ายทำนอกของคุณโสภณว่า “ถ้าวันนี้เลิกกองเกินเวลาจากหกโมงเย็นเป็นสองทุ่ม พรุ่งนี้เราจะเรียกรวมกองตอนหกโมงเช้าเวลาเดิมไม่ได้ จำเป็นต้องเลื่อนเวลาออกไปให้ครบ 12 ชั่วโมงเป็นตอนแปดโมงเช้าแทน เป็นต้น” ซึ่งการถ่ายทำแบบนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงใหม่ของทีมงานไทยอย่างมากเนื่องจากไม่เคยทำมาก่อน ทำให้ต้องปรับตัว และต้องแก้ปัญหาหน้างานตลอดเวลา เพราะถ้ามีการเลื่อนเวลาทุกอย่างที่วางแผนเอาไว้จะต้องเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากก่อนหน้าที่จะเริ่มถ่ายทำจะต้องมีการคิดวางแผนงานทุกอย่างไว้ทั้งหมดก่อนเริ่มถ่ายทำ ซึ่งต่างจากกองถ่ายไทยดังที่ของคุณโสภณกล่าวว่า “ในบางฉากที่เราถ่ายหากเกินเวลาไปเราต้องย้ายวันหรือสถานที่ถ่ายทำได้เลยไม่ว่าอย่างไร ซึ่งจะต่างจากของกองถ่ายทำไทยที่ไม่ได้มีการกำหนดเวลาแบบนี้ ทำให้เวลาออกถ่ายจึงมักจะเจอเลิกกองดึก ใช้เวลาถ่ายทำต่อวันมากหรืออาจจะถ่ายจนกว่าจะดีก็ได้...”

ซึ่งจากการสัมภาษณ์ทางคุณโสภณมีความคิดเห็นว่าการใช้ระบบ “กองถ่ายทำนอก” อาจจะเป็นผลดีกับทีมงานและบุคลากรมากกว่า เพราะจากปกติกองถ่ายทำภาพยนตร์หรือซีรีส์ในไทย ทุกงานจะขึ้นอยู่กับผู้กำกับ ในบางครั้งก็การถ่ายทำออกมาไม่ดี ไม่พอใจผู้กำกับก็มักจะถ่ายต่อให้เสร็จจน

บางครั้งทำให้สุขภาพและประสิทธิภาพของทีมงานลดน้อยลง ซึ่งอาจสามารถนำการจัดการกองถ่ายลักษณะนี้มาปรับใช้ร่วมกับวิธีการทำงานของฝั่งไทยได้ แต่ด้วยซีรีส์เรื่องนี้เป็นครั้งแรกของทีมงานไทย จึงมีสิ่งที่ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา

4. การรายงานผลและบันทึกข้อมูลลงบนดาต้าเบส (Database)

การรายงานผลและกระบวนการการถ่ายทำ รวมถึงงบประมาณในการถ่ายทำนั้น เนื่องจากซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ เป็นผลงานของเน็ตฟลิกซ์เพราะฉะนั้นงบประมาณจะค่อนข้างมากกว่ากองถ่ายทำในไทย เนื่องจากเน็ตฟลิกซ์เป็นบริษัทผลิตผลงานระดับโลก กองถ่ายทำมีขนาดใหญ่จึงมีต้นทุนในการสร้างสรรค์ผลงานสูง โดยทางคุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธ ผู้กำกับงานศิลป์ กล่าวเสริมถึงการจัดสรรและบริหารงบประมาณการถ่ายทำของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์อย่างซีรีส์เรื่อง แคว้ง ไว้ว่า “การจัดการงบประมาณจากทางเน็ตฟลิกซ์ทุกอย่างจะค่อนข้างมีระบบและละเอียดอย่างมาก คือต้องรายงานรายละเอียดทุกอย่างไว้ใน database ของทางเน็ตฟลิกซ์ที่เขาให้เพื่อที่ว่าเขาจะสามารถเก็บเป็นข้อมูลไว้ได้โดยตรง ต้องบันทึกข้อมูลตลอดและทุกขั้นตอน ซึ่งเป็นหลักฐานได้ หากเกิดเหตุผิดปกติก็น่าจะสามารถตรวจสอบได้ทันที”

ซึ่งถือว่าเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นระบบ แบบแผน อีกทั้งการบันทึกผลในดาต้าเบสยังมีการจำกัดการเข้าถึงข้อมูลเพื่อให้เกิดความผิดพลาดและการปลอมแปลงข้อมูลให้น้อยที่สุด โดยจะมีเพียงแค่มือถือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับผลงานนั้น ๆ จะได้รับหน้าที่ในการบันทึกข้อมูล อีกทั้งบุคคลเหล่านั้นทางเน็ตฟลิกซ์จะมีการออกสัญญาและข้อตกลงในยินยอมในการปกปิดความลับและห้ามเผยแพร่ข้อมูลภายในองค์กร ส่วนผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผลงานนั้น ๆ จะไม่สามารถเข้าถึงรายการบันทึกได้ ทำให้ข้อมูลมีความปลอดภัยสูงสุด อีกทั้งข้อมูลถูกบันทึกไว้เป็นเอกสารและลายลักษณ์อักษรทำให้มีหลักฐาน หากเกิดความผิดพลาดขึ้นสามารถเข้าถึงข้อมูล แก้ไข และตรวจสอบได้ทันที อีกทั้งเพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล และเพื่อให้ผลงานทั้งรายละเอียดหรือตัวผลงานถูกเผยแพร่ให้เห็นผ่านทางแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เป็นแห่งแรก ด้วยเหตุนี้อาจเป็นอีกอย่างที่ทำให้ผลงานเน็ตฟลิกซ์น่าติดตาม รวมถึงรายละเอียดของการทำงานที่ทีมงานบันทึกข้อมูลลงบนดาต้าเบสเพื่อติดตามผล ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็ว ครอบคลุม และให้อิสระแก่ทีมผู้ผลิตผลงานมากขึ้น

5. ทีมงานตัดต่อและการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ทั่วโลก

จากการรับชมซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ จะเห็นได้ว่ามีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ค่อนข้างมากทางทีมงานไทยมีประสิทธิภาพในการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่สูง แต่ด้วยระยะเวลาที่น้อยทางเน็ตฟลิกซ์ที่เป็นบริษัทที่ผลิตคอนเทนต์ขนาดใหญ่ของโลกจึงมีรายชื่อทีมงานตัดต่อและการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่อยู่ในสัญญาของบริษัทอยู่ทั่วโลก เมื่อผลงานของทีมใดเกิดปัญหาขึ้นจะ

สามารถช่วยเหลือได้ จากคำกล่าวของคุณโสภณว่า “ข้อดีของทางเน็ตฟลิกซ์คือเขามีรายละเอียดการติดต่อกับทีมทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) อยู่ทั่วโลก ทำให้สามารถช่วยเหลือได้โดยการส่งงานให้ทีมงานจากประเทศอื่นช่วยทำเพื่อจะได้ทันเวลากำหนดฉายที่ตั้งไว้ ในเอ็นเครดิตจะเห็นว่าชื่อทีมงานคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) จำนวนมาก เพราะมาจากหลายประเทศ ไม่ว่าจะเป็นอินเดีย สหรัฐอเมริกา หรือ ฟินแลนด์”

ผลงานของเน็ตฟลิกซ์นั้นจะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างในเรื่องการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) จากผลงานอื่น ๆ ซึ่งเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ทางเน็ตฟลิกซ์ให้ความสำคัญ เนื่องจากการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในมีความเสมือนจริงและเกิดอารมณ์ในการรับชมของผู้ชมเพิ่มขึ้น เพราะฉะนั้นหากเกิดปัญหาการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ขึ้น ทางเน็ตฟลิกซ์จะเข้ามาช่วยเหลือทีมผู้ผลิตให้สามารถทำงานตามเป้าหมายโดยเฉพาะในเรื่องของวันออกฉายที่ทางเน็ตฟลิกซ์มักจะกำหนดและวางแผนไว้ตั้งแต่ออกเริ่มลงมือผลิตผลงานได้อย่างราบรื่น



6. การสร้างสรรค์เนื้อหาที่เป็น “Local Content” สู่กลุ่มผู้รับชมในระดับ “Global”

ลักษณะเนื้อเรื่องที่ทางเน็ตฟลิกซ์สนใจและอยากจะนำมาผลิตเป็นออริจินอลคอนเทนต์จากการสัมภาษณ์บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่า เนื้อเรื่องที่ทางเน็ตฟลิกซ์สนใจในขณะนี้อาจจะเป็นเรื่องที่มีความเป็น “Local Content” ไม่ซ้ำใคร แปลกใหม่ มีความเป็นตัวของตัวเองของทีมผู้ผลิตผลงานนั้น ๆ (Signature) แต่ในขณะเดียวกันจะต้องเป็นเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลก และนั่นคือสิ่งที่เน็ตฟลิกซ์พยายามผลิตคอนเทนต์ของตัวเองให้มีความแปลกใหม่และแตกต่างจากบริษัทคู่แข่ง ไม่ว่าจะเป็นดิสนีย์ที่ทำช่องทางดูสื่อบันเทิงเองอย่าง Disney plus หรือ HBO ด้วย เพราะฉะนั้นสื่อบันเทิงต่าง ๆ ที่เป็นลิขสิทธิ์ของดิสนีย์ หรือ HBO ที่ก่อนหน้านี้มีให้รับชมอยู่ในแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ก็ต้องถูกดึงไปอยู่ในแพลตฟอร์มของตัวเอง ทำให้ซีรีส์และภาพยนตร์ในเน็ตฟลิกซ์จะมีจำนวนน้อยลง เพราะฉะนั้นเน็ตฟลิกซ์ต้องสร้างคอนเทนต์ของตัวเองขึ้นมาจำนวนมากเพื่อแทนที่สื่อบันเทิงที่หายไป โดยคอนเทนต์ต้องสามารถดึงดูดใจให้ดูเน็ตฟลิกซ์เหมือนเดิมและสมัครสมาชิกเพิ่มขึ้น โดยทางเน็ตฟลิกซ์นั้นมีความคิดที่กล้าและสดใหม่มาก เพราะเลือกผลิตคอนเทนต์ที่เป็น “Local Content” โดยการกระจายหาทีมผู้ผลิตจากทั่วโลก (Global) มองฐานคนดูในประเทศอื่นเพื่อจะได้ผลิตคอนเทนต์ที่แปลกใหม่และหลากหลาย ซึ่งการนำเสนอ “Local Content” เป็นปัจจัยหนึ่งที่เปิดกว้างให้เน็ตฟลิกซ์เข้าถึงคนดูได้มากยิ่งขึ้น แต่ความเป็น “Local Content” นี้จะต้องเป็นเนื้อเรื่องที่เข้าถึงผู้รับชมทั่วโลกและค่อนข้างได้รับความสนใจ ตัวอย่างเช่น ซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ ที่ผลิตจาก “Local Content” ที่นำเสนอลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครเด็กนักเรียนไทยที่มีความแตกต่างจากประเทศอื่นทั่วโลก แต่นำเสนอเรื่องการเอาชีวิตรอดบนเกาะ และความสวยงามของเกาะในไทย และสิ่งลับที่ถ่ายทอดผ่านซีรีส์ที่คนทั่วโลกรับรู้ถึงความสวยงามของเกาะในไทย รวมถึง

ผลงานสื่อบันเทิงไทยที่โดดเด่นในการถ่ายทอดเรื่องลับเป็นพื้นฐานแล้ว ทำให้อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ “Local Content” ของไทยสามารถเข้าถึงผู้รับชมทั่วโลก (Global) และทำให้ผู้ชมเลือกรับชมซีรีส์เรื่องนี้ได้

จากผลการศึกษาการบริหารจัดการและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand นั้น จะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างจากผลงานสื่อบันเทิงสร้างสรรค์ในประเทศ โดยพบว่า มีประเด็นที่น่าสนใจของกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการร่วมมือกันระหว่างประเทศ การสร้างสรรค์เนื้อหาจาก Writer Room การถ่ายทำผลงานโดยใช้ระบบกองถ่ายทำนอก การรายงานผลและบันทึกข้อมูลลงบนดาต้าเบส (Database) ทีมงานติดต่อและการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ทั่วโลก และการสร้างสรรค์เนื้อหาที่เป็น “Local Content” สู่กลุ่มผู้รับชมใน “Global” ที่ทำให้ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand มีความแตกต่างจากผลงานอื่น ๆ ภายในประเทศ ซึ่งเป็นความแปลกใหม่และทางทีมงานไทยสามารถนำไปปรับใช้ได้ในการกระบวนการผลิตผลงานภายในประเทศเพื่อให้ได้มาตรฐานมากขึ้น อีกทั้งเพื่อรองรับการทำงานร่วมกับทางเน็ตฟลิกซ์ที่มีโอกาสเกิดขึ้นในอนาคต เนื่องจากหลังจากที่ซีรีส์เรื่อง ‘เคвіง’ ได้ออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์มีผลตอบรับจะผู้ชมทั้งในไทยและต่างประเทศ ในหลากหลายมุมมองไม่ว่าจะเป็นชื่นชมหรือติชม ทางทีมงานผู้สร้างสรรค์ทั้งไทยและสหรัฐอเมริกา มีความพอใจในผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่องแรกนี้



ภาพที่ 14 ข้อมูลการจัดอันดับความนิยมของผลงานซีรีส์เรื่อง ‘เคвіง’

จากข้อมูลการจัดอันดับความนิยมของผลงานซีรีส์เรื่อง ‘เควัง’ จะเห็นว่าผลงานซีรีส์เรื่อง ‘เควัง’ ในไทยติดอันดับหนึ่งของซีรีส์ยอดนิยม และผลงานยอดนิยมประจำปี 2019 ในประเทศไทย แสดงให้เห็นว่าผลงาน Netflix Original Thailand เรื่องนี้ มีผลตอบรับจากชาวไทยในทางที่ดี มีคนรับชมและให้การสนับสนุนผลงาน Netflix Original Thailand เรื่องแรกของคนไทยจำนวนมาก จนขึ้นเป็นอันดับหนึ่งได้ และจากการได้ร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์ของทีมผู้สร้างสรรค์ไทย ทำให้เห็นถึงโอกาสและแนวโน้มในภายภาคหน้าว่าทางทีมผู้สร้างสรรค์ของไทยจะมีโอกาสในการทำงานผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand มากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นซีรีส์หรือภาพยนตร์ เนื่องจากทางเน็ตฟลิกซ์เห็นถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาของทีมผู้ผลิตและสร้างสรรค์ผลงานในไทยมีความแปลกใหม่ รวมถึงตลาดผู้รับชมในประเทศไทยที่ค่อนข้างสูง และส่วนใหญ่ในไทยเป็นกลุ่มผู้รับชม “Young Adult” ซึ่งตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ทางเน็ตฟลิกซ์ อีกทั้ง “Local Content” ของประเทศไทยมีความน่าสนใจและเป็นสากลมากพอที่จะนำไปผลิตเป็นออริจินอลคอนเทนต์สู่สายตาผู้รับชมทั่วโลกได้ แต่ด้วยในปี พ.ศ. 2563 มีการเกิดสถานการณ์โควิด 19 เป็นโรคระบาดร้ายแรงที่สามารถเผยแพร่จากคนสู่คนได้อย่างรวดเร็ว จึงทำให้ทุกอุตสาหกรรมในทุกประเทศได้รับผลกระทบอย่างหนักจากสถานการณ์โรคระบาดนี้ ซึ่งเน็ตฟลิกซ์ก็ได้รับผลกระทบเช่นกัน ทำให้การถ่ายทำผลงานการวางแผนงานที่ได้ตั้งไว้ในช่วงปีนี้ อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงและล่าช้าอย่างมาก เพราะทางเน็ตฟลิกซ์และทีมผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์จะต้องทำการปรับตัว และเรียนรู้กับวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) จนนำไปสู่การร่วมมือกันอีกครั้งของทีมผู้สร้างสรรค์ไทยและทางเน็ตฟลิกซ์ในอนาคต โดยคุณโสภณและคุณพัชย์ได้กล่าวสอดคล้องกันถึงแนวโน้มผลงานเน็ตฟลิกซ์ในไทยไว้ว่า

“ในตอนนี้แนวโน้มอาจจะตอบได้ค่อนข้างยากเนื่องจากสถานการณ์โควิดซึ่งเป็นภัยร้ายแรงหรือจะเรียกว่าเป็นมหันตภัยเลยก็ได้ เพราะทำให้ทุกอย่างหยุดชะงักหมด ทางเน็ตฟลิกซ์ก็ได้รับผลกระทบเช่นเดียวกัน ถึงแม้ในช่วงเวลานี้จะมีคนสมัครสมาชิกเน็ตฟลิกซ์อย่างมากก็ตาม แต่เน็ตฟลิกซ์มีผลงานที่ผลิตภายใต้เน็ตฟลิกซ์เอง ซึ่งมีการวางแผนได้ก็ต้องเลื่อนทั้งการถ่ายทำ หรือการออกฉายก็ตาม ได้รับผลกระทบหมด แต่จะพูดถึงแนวโน้มในไทย ผมว่ามีโอกาสที่เน็ตฟลิกซ์จะร่วมงานกับการผู้ผลิตไทยมากกว่าขึ้น เนื่องจากทางเน็ตฟลิกซ์เองเห็นถึงความสามารถและเนื้อหาคอนเทนต์ของไทยเป็นอะไรที่แปลกใหม่และน่าสนใจ ความสามารถในการผลิตของเรามีคุณภาพและทีมงานเราก็มีคุณภาพไม่ต่างจากเมืองนอก ผมคิดว่าเรามีโอกาสที่จะสร้างคอนเทนต์เองภายใต้เน็ตฟลิกซ์ได้ในอนาคต แต่ลักษณะของเนื้อเรื่อนั้นผมว่าต้องเป็นเรื่องที่มีความโลคอล แต่ต้องเข้าถึงกลุ่มคนดูได้ทั่วโลกเพราะเน็ตฟลิกซ์ไม่ได้มีฉายเฉพาะในไทย เน็ตฟลิกซ์ฉายไปทั่วโลก กลุ่มคนดูก็คือทั่วโลก เพราะฉะนั้นเราต้องคิดถึงกลุ่มคนดูกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่คนไทยด้วย...”

ดังนั้นแนวโน้มผลงาน Netflix Original Thailand มีโอกาสเกิดขึ้นสูงในอนาคต โดยทางเน็ตฟลิกซ์มีความสนใจในเนื้อหาและเชื่อมั่นในทีมงานผู้ผลิตและกลุ่มผู้รับชมในไทยจึงเป็นไปได้สูงมากที่ในอนาคตจะเห็นผลงาน Netflix Original Thailand มากยิ่งขึ้น อีกทั้งเมื่อไม่นานนี้มีโครงการของ “Pop Picture” ที่มองหานักเขียนจากประเทศไทยเพื่อไปฝึกปฏิบัติงานร่วมกับทางเน็ตฟลิกซ์ในการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อเป็นผลงานภายใต้ Netflix Original ต่อไป

ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยเรื่ององค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand

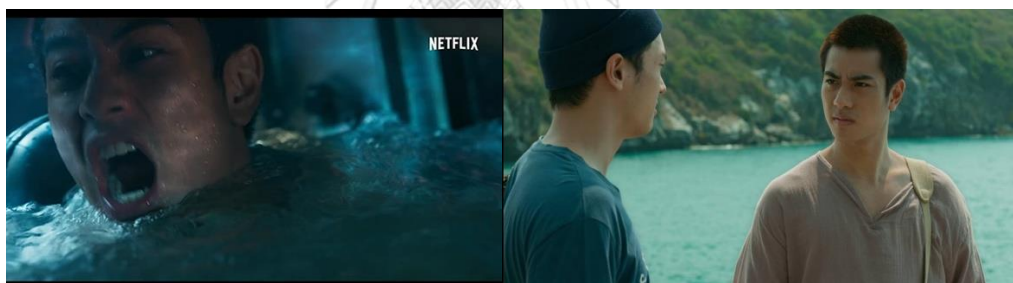
ผู้วิจัยได้รับชมซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่องแรกของไทย คือ ซีรีส์เรื่อง “เควัง” โดยผู้วิจัยทำการศึกษาเนื้อเรื่องโดยอาศัยแนวคิดการเล่าเรื่องเพื่อแสดงถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาการเล่าเรื่องของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ไม่ว่าจะเป็นตัวบท ตัวละคร หรือฉาก เป็นต้น รวมถึงผลงาน Netflix Success Case ในภูมิภาคเอเชียอย่างผลงานภายใต้ Netflix Original ของเกาหลีใต้ คือ ซีรีส์เรื่อง “Kingdom” และผลงานภายใต้ Netflix Original ของญี่ปุ่น คือ ซีรีส์เรื่อง “Switched” เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการเทียบเคียงองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่อง อีกทั้งแนวคิดการเล่าเรื่องและแนวคิด Netflix Effect ประกอบการวิเคราะห์ ซึ่งผลการวิจัยจากการศึกษาเนื้อเรื่องเพื่อนำไปตอบปัญหาวิจัยเรื่ององค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand คือ ซีรีส์เรื่อง “เควัง” หรือ “The Stranded” เป็นผลงานซีรีส์เน็ตฟลิกซ์ของไทยเรื่องแรก มีจำนวน 7 ตอน ตอนละประมาณ 40-50 นาที โดยมีผู้เขียนบทคือ คริสเตียน ดรูโซ ทาง H2L Media Group ร่วมมือกับทางผู้กำกับและผู้เขียนบทร่วมอย่างคุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ และผู้อำนวยการสร้างคุณเอกชัย เอื้อเอื้อครองธรรม แห่ง GMM Bravo อีกทั้งนักแสดงชั้นนำ ได้แก่ สิน จัย เปล่งพานิช รับบทครูหลิน ปังกร ฤกษ์เฉลิมพจน์ รับบทคราม ชญานิชรัฐ ชาญสง่าเวช รับบทเมย์ และ จุฑาวุฒิ ภัทรกำพล รับบทนันต์ โดยเควังเป็นซีรีส์แนวเป็นซีรีส์แนวดราม่า ไซไฟ ออกอากาศเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน ปี พ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา และซีรีส์เรื่องนี้เป็นอันดับหนึ่งในสิบอันดับยอดนิยมของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทยประจำ 2019 ด้วย ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มเด็กนักเรียนที่ติดเกาะหลังจากเหตุกัมภัยพิบัติ สึนามิพยายามเอาชีวิตรอดเพื่อรอคอยการช่วยเหลือที่ไม่มีวันจะมาถึง

1. เนื้อเรื่องย่อ

จากการรับชมผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand คือ ซีรีส์เรื่อง “เคว้ง” หรือ “The Stranded” ทั้งหมด 7 ตอน สามารถเขียนสรุปเนื้อเรื่องย่อได้ดังต่อไปนี้

วันจบการศึกษาของโรงเรียนประจำชื่อ หฤทัยสมุทร บนเกาะปินตู ตั้งอยู่บนหมู่เกาะกลางทะเลอันดามันทางตอนใต้ของไทย ในช่วงคํ่ากลุ่มนักเรียนไฮโซได้มีการจัดปาร์ตี้ฉลองเรียนจบในขณะนั้นเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดคือเกิดสึนามิขึ้น ซึ่งคาดชีวิตของนักเรียนและครูจำนวนมาก เหลือนักเรียนที่รอดชีวิตบนเกาะเพียง 36 คน และในเหตุการณ์นี้ทำให้คราม หนึ่งในนักเรียนรอดชีวิตต้องสูญเสียผู้เป็นพ่อไปด้วย ทุกคนที่รอดชีวิตต้องใช้ชีวิตเพื่อรอคอยการช่วยเหลือจากคนบนฝั่ง โดยมีอนันต์เป็นเหมือนผู้นำ แจ็คได้รับบาดเจ็บที่ขาโดยมีเมย์ที่เป็นคนคอยรักษาแฉีกและทุกคนที่ป่วย ขณะนั้นนํ้าที่กั้นตึไปเจอกับเทปรีลในห้องครูหลินเข้า จึงยกมาให้ริสาซ่อม ครามและโจอี้ออกไปหาของตามบ้านร้างที่อยู่บนเกาะได้ยารักษาโรคมามากมายระหว่างทางไปเจอเรือที่ติดอยู่บนผาเข้าจึงคิดจะเอาลงมาซ่อม แต่ระหว่างที่ปีนขึ้นไปโจอี้ดันพลัดตกลงมาทำให้ปอดฉีก โจอี้ทนพิษบาดแผลไม่ไหวจากไป สร้างความเสียใจให้กับทุกคนมากโดยเฉพาะครามที่โทษว่าเป็นความผิดตนเอง

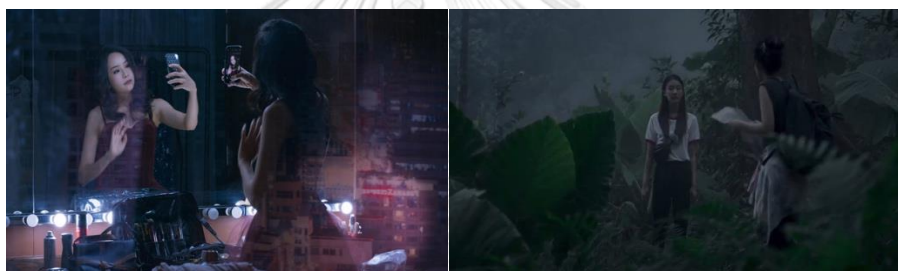


ภาพที่ 15 ผลงานซีรีส์เรื่อง เคว้ง ตอนที่ 1

ด้านฝั่งนักเรียนชายช่วยกันคิดและพยายามจะเอาเรือลงมาซ่อมเพื่อใช้นั่งออกไปจากเกาะ ทุกคนจึงแบ่งหน้าที่กันโดยมีอนันต์เป็นคนแบ่งงานให้ ยกเว้นครามที่ไม่ได้ให้ทำอะไรเพราะอนันต์ไม่ค่อยชอบครามและเหยียดว่าเขาเป็นลูกชาวเล ด้านแจ็คที่แผลที่ขาก็แย่งลงทุกวันแต่ก็มีภรรยาแพนหนุ่ม และแจน แพดหญิงของเขาคอยดูแลและเป็นกำลังใจไม่ห่าง ริสาในที่สุดก็ซ่อมเทปรีลเสร็จซึ่งเสียงที่ปรากฏในเทปเป็นเหมือนกลอนทำนองเสนาะจึงหาคำตอบพบว่าเป็นภาพพระไชยสุริยาที่สุนทรภู่แต่งสมัยรัชกาลที่ 3 แต่ภาพในเทปมีการตัดต่อให้สลับกัน อีกด้านทุกคนก็เอาเรือลงมาได้สำเร็จ เนื่องจากเรือลำเล็กสามารถไปได้แค่ 10 คนเท่านั้น พวกเขาจึงเลือกที่จับฉลากคนที่จะได้ขึ้นเรือ พอพลบค่ำมีหญิงคนหนึ่งเดินออกมาจากป่าด้วยสภาพที่มอมแมมซึ่งคือครูหลิน

ครูหลินถูกเอาตัวมาไว้ในห้องพยาบาลโดยมีเมย์เป็นคนคอยดูแลอยู่ อีกฝั่งหนึ่งกำลังซ่อมเครื่องเรือและพยายามเย็บใบเรือโดยอนันต์เป็นคนขอร้องให้แจนพาทุกคนตัดเย็บใบเรือ อริสาและพีหญิงก็สามารถถอดรหัสกายภาพในเทปรีลที่ถูกตัดต่อได้ โดยรหัสนั้นตรงกับรหัสสองจุดของที่ตั้งโรงเรียน ซึ่งอริสาสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นหอวิทยุที่อยู่กลางป่า แล้วถ้าเจอหอวิทยุพวกเขาจะสามารถติดต่อคนบนฝั่งและออกไปจากเกาะนี้ได้ อริสาจึงตัดสินใจเข้าไปในป่าตามรหัสในเทปรีลนั้น

พอครูหลินตื่น เมย์รู้สึกสงสัยเพราะลักษณะท่าทางของครูหลินดูแปลกไป ฝั่งของอริสาที่เข้าไปในป่าได้พบมินต์เข้า อริสาดกใจมากที่เจอมินต์เพราะเธอคิดว่ามินต์ออกจากเกาะไปแล้วตั้งแต่ก่อนเกิดสึนามิขึ้น มินต์บอกว่าเธอยังไม่ได้ไปและหลงเข้ามาในป่า มีชาวบ้านช่วยไว้โดยที่นั่นมีทุกอย่างรวมถึงหอวิทยุ แล้วยังบอกอีกว่าจะมีเรือกู้ภัยมาช่วยในอีก 3 วัน แต่สรุปแล้วคือภาพที่อริสาหลงไปเองในป่า ไม่มีมินต์และหมู่บ้านใด ๆ เกิดขึ้นในป่า ด้านฝั่งแจ้คที่รู้สึกทนไม่ไหวกลับความเจ็บปวดครั้งนี้จึงขอให้ภรรยาคนรักของเขาช่วยไปพยายามทำให้เขากิน เพราะเขาตัดสินใจจะจบชีวิตลงแค่นี้



ภาพที่ 16 ผลงานซีรีส์เรื่อง เควัง ตอนที่ 4

ครูหลินบอกกับอนันต์ให้เลิกลี้ภัยออกไปจากเกาะเพราะกำลังจะมีลมมรสุมออก เอาเรือออกไปก็เท่ากับไปตาย แต่อันันต์ก็ยังไม่ล้มเลิกความคิดเพราะคิดว่าอย่างน้อยก็เป็นวิธีเดียวที่พอจะทำอะไรได้ นอกจากรอความช่วยเหลือ กังตและนัทจึงออกตามหาเข้าไปในป่าจนในที่สุดก็เจออริสาเข้าจนได้ โดยอริสาคิดว่าตัวเองเข้ามาในป่าแค่สองวันแต่ที่จริงแล้วเธอหายเข้ามาเกือบสองอาทิตย์ และพวกเขาก็ได้ยินเสียงประหลาดจึงเดินตามหาเสียงนั้นจนไปเจอที่มาของเสียงในถ้ำที่พอพวกเขาเดินเข้าไปสุดท้ายแล้วพอไปถึงต้นตอของเสียงพวกเขากลับครูหลินที่ถูกขังอยู่ในถ้ำ และในที่สุดอนันต์ก็รู้ความจริงว่าลูกในท้องเมย์อาจไม่ใช่ลูกของตัวเอง เขาโกรธมาก แล้วพาตัวเมย์ไปที่เรือเพื่อเอาเรือออกแบบไม่สนใจใคร ทำให้ทุกคนรีบวิ่งขึ้นเรือและทะเลาะกัน แต่จู่ ๆ ก็มีเหมือนระเบิดนิวเคลียร์หลายสิบลูกถล่มยิงมาที่เกาะ ทุกคนหนีตายกันจ้าละหวั่น ระเบิดลูกใบเรือทำให้ใบเรือไหม้ ทุกคนไม่สามารถออกไปไหนได้อีกแล้ว



ภาพที่ 17 ผลงานซีรีส์เรื่อง เคว้ง ตอนที่ 6

หลังจากเหตุการณ์ถล่มยิงสงบลง ทุกคนได้รับบาดเจ็บ ปราบกฏว่ามีครุหลินถึงสองคน แสดงว่าคนในคนหนึ่งจะต้องเป็นตัวปลอม ทำให้ทุกคนพยายามจะจับครุหลินปลอม แต่ครามมาห้ามไว้เพราะครุหลินปลอมจะเป็นคนช่วยไขข้อสงสัยเรื่องฝันของครามได้ เธอจึงพาครามไปตามหาความจริงเรื่องแม่ของเธอ แล้วยังบอกอีกว่าในถ้ำแห่งนี้มีประตูที่จะเชื่อมต่อกับทุกที่ได้ เหมือนชื่อเกาะปินตู ที่แปลว่าประตู ซึ่งแม่ของคราม ก็คือผู้หญิงที่เขาชอบฝันถึงนั้น ไม่ได้ดำน้ำลงไปเพื่อที่จะฆ่าตัวตายแต่จะพาครามไปหาประตูนั้น ในที่สุดครามก็ดำน้ำไปเจอประตูนั้น พอเดินผ่านเข้าไปในประตูนั้น พบว่าเป็นสถานที่อีกแห่งหนึ่ง ป่าไม้ดูรกตา ต้นไม้ใบไม้กระจัดกระจายตามพื้นถนน เดินไปสักพักเขาพบกับป้ายที่ตกอยู่เขียนว่า ‘สูงสุดแดนสยาม’ พอมองจากภูเขากลับพบว่าเมืองด้านล่างถูกน้ำท่วมหมดแล้ว ในขณะที่นั้นครามก็ถูกโจมตีโดยกลุ่มคน และที่ทำให้เขาประหลาดอย่างถึงที่สุดคือ ครามได้พบกับมันต์ที่เป็นคนเรียกชื่อครามก่อน และโจอี้ (เพื่อนของเขาที่ตายไปแล้ว) ในที่แห่งนี้ด้วย

2. องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

จากการศึกษาเนื้อหาซีรีส์เรื่อง “เคว้ง” พบว่า มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่มีการนำไปสู่การเล่าเรื่องภัยธรรมชาติ ความเชื่อ สิ่งลึกลับ ซึ่งมีการนำเอาปรากฏการณ์ทางธรรมชาติกับการเอาชีวิตและจิตใจของมนุษย์มาใช้ในการดำเนินเรื่อง โดยสามารถอธิบายตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมองในการเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์พิเศษ และเทียบเคียงกับผลงาน Netflix Success Case ในภูมิภาคเอเชียอย่างเรื่อง “Kingdom” และ “Switched” ซึ่งแต่ละองค์ประกอบในการเล่าเรื่องในซีรีส์เรื่องนี้จะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 โครงเรื่อง

พบว่า เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับเด็กนักเรียนเอาชีวิตรอดบนเกาะหลังจากเกิดเหตุการณ์สึนามิขึ้น โดยต้องเผชิญกับความเป็นความตาย และสิ่งลึกลับที่ไม่อาจจะคาดเดาได้ ซึ่งเป็นโครงเรื่องแบบเดียวกันกับผลงาน Netflix Success Case คือ มีการผสมผสาน “Local Content” ของแต่ละพื้นที่

แต่ถูกนำเสนอออกมาสู่สายตาผู้รับชมในระดับ “Global” โดยการรับเอาทัศนคติหรือเรื่องราวที่คนทั่วโลกต่างรับรู้เหมือนกันและขยายในบริบทของแต่ละประเทศ โดยซีรีส์เรื่องนี้เป็นการนำเสนอเรื่องภัยพิบัติ และการเอาชีวิตรอดซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้รับชมจากทั่วโลกมีความคุ้นชินกับเนื้อเรื่องในแนวนั้น แต่ซีรีส์เรื่องนี้ยังสอดแทรกความเป็นไทย หรือ “Local Content” เข้าไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสถานที่สภาพภูมิประเทศอย่างเช่น เกาะในประเทศไทยที่สวยงาม รวมถึงวิถีชีวิตของเด็กนักเรียนไทยที่ย่อมมีความแตกต่างจากที่อื่นและมีความเฉพาะตัว ซึ่งจะสร้างความแตกต่างและความโดดเด่นของเนื้อเรื่องในซีรีส์จากสื่ออื่นทั้งไป ทำให้ผู้รับชมเปิดรับและรับรู้ถึง “Local Content” ของประเทศไทยเพิ่มขึ้น และการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องจะประกอบไปด้วยชั้นของการเล่าเรื่อง ดังนี้

1) **ชั้นเริ่มเรื่อง (Exposition)** กล่าวคือ ในตอนแรกของซีรีส์ได้มีการเล่าเรื่องโดยการเริ่มจากปัญหาหรือเหตุการณ์ไม่คาดฝัน ก็คือ เกิดสึนามิขึ้นบนเกาะปินตู เกาะทางตอนใต้ของทะเลอันดามันของไทยที่มีโรงเรียนประจำนานาชาติหลายแห่งตั้งอยู่ ทำให้ผู้คนสูญหายและเสียชีวิตไปมาก เหลือเพียงเด็กนักเรียน 36 คนที่รอดและต้องเอาชีวิตรอดบนเกาะนี้เพื่อรอคอยการช่วยเหลือจากคนบนฝั่ง

2) **ชั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)** กล่าวคือ ในเรื่องนี้จะมีการเพิ่มปัญหาอยู่อย่างต่อเนื่อง ในทุกตอนใหม่จะมีการเพิ่มปัญหาหรือข้อสงสัยในเหตุการณ์และตัวละครขึ้นและนำไปสู่ความขัดแย้งของตัวละครให้เข้มข้นขึ้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์สู่ขั้นต่อไป ตัวอย่างเช่น ครามที่มักจะฝันและเห็นผู้หญิงในนิมิต และเหตุการณ์ที่ทำให้เขาต้องไขข้อสงสัยเพื่อตามหาความจริงว่าสิ่งที่เขาฝันนั้นเป็นอย่างไร เป็นความจริงหรือไม่ และจะมีครูลิ้นที่คอยเพิ่มความสงสัยให้เขาอีกด้วย

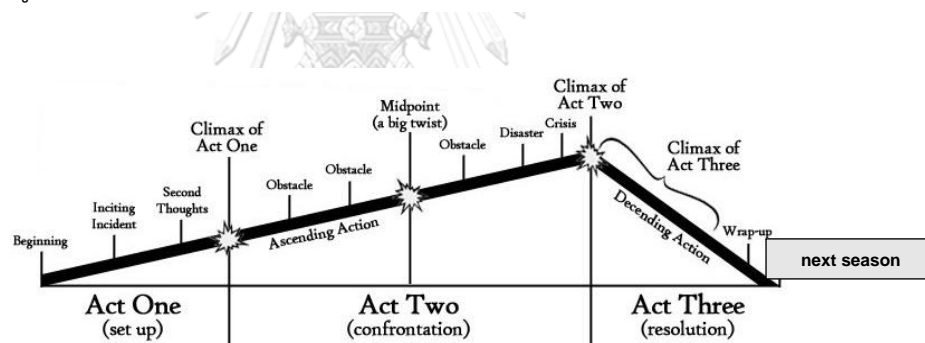
3) **ชั้นภาวะวิกฤต (Climax)** กล่าวคือ ในตอนท้ายเกือบทุกตอนของเรื่องจะเป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาพุ่งถึงขีดสุดของเรื่องในแต่ละตัวละคร โดยตัวละครจะถูกบีบให้เลือกรูปแบบใดอย่างหนึ่ง ตัวอย่างเช่น เหตุการณ์ที่แจ๊คบาดเจ็บหนักจนไม่คิดว่าจะมีชีวิตอยู่ต่อไป ภรรยาผู้เป็นภรรยาที่รักก็ถูกบีบในตัวเองต้องเป็นคนช่วยแจ๊คกินยาฆ่าตัวตายในที่สุด หรือเหตุการณ์ที่มีระเบิดนิวเคลียร์ถล่มเกาะทำให้ทุกคนต้องหนีตาย รวมถึงเรือที่คิดว่าเป็นความหวังสุดท้ายในการเอาชีวิตรอดก็ถูกไหม้ ทำให้ไม่สามารถหนีออกไปจากเกาะได้อีก

4) **ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action)** กล่าวคือ ในซีรีส์นี้มีขั้นที่ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ เปิดเผยหรือ คลี่คลายได้แล้ว ได้แก่ เหตุการณ์ความฝันของครามที่ในที่สุดเขาก็สามารถรับรู้ความจริงว่าสิ่งที่เขาเห็นเป็นเรื่องจริง และผู้หญิงที่เขาเห็นก็คือแม่ของเขา ซึ่งแม่เขาไม่ได้พยายามฆ่าตัวตายแต่แท้จริงแล้วพยายามช่วยให้ครามรอดชีวิต

5) **ชั้นยุติเรื่องราว (Ending)** กล่าวคือ ในซีรีส์นี้ขั้นยุติของเรื่องไม่ใช่เนื้อเรื่องถึงเป็นขั้นที่เรื่องราวต่าง ๆ ได้จบสิ้นลง แต่การเล่าเรื่องของซีรีส์นี้ได้ทิ้งเป็นปมปริศนาให้แก่ผู้ชม

ได้ชวนคิด และติดตามต่อไป ได้แก่ ตอนสุดท้ายของเรื่องนั้น ครามได้ค้นพบประตูแล้วทำให้เขาไปอยู่ในอีกสถานที่หนึ่งและได้พบกับมันต์และโจอี้เพื่อที่เขารู้ว่าตายไปแล้วอีกครั้ง และสถานที่และผู้คนที่นั่นก็ดูประสบบกับภัยพิบัติไม่ต่างจากสถานที่ที่เขาามา แล้วก็ตัดจบ

จากรายละเอียดขั้นในการเล่าเรื่องมีความคล้ายคลึงกับ Netflix Success Case ที่ในช่วงท้ายของทุกตอนจะเป็นจุดภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดความขัดแย้ง การตัดสินใจ และความเป็นความตายของตัวละคร มีทำให้ถึงความสนใจของผู้รับชมให้ต้องการติดตามต่อไป ดังปรากฏในภาพที่ 4.5 แต่จะมีความเหมือนกับซีรีส์เรื่อง Kingdom ในขั้นยุคเรื่องราว (Ending) ในตอนสุดท้ายของซีซั่น จะเป็นการยุติเรื่องราวแบบปลายเปิด เกิดสถานที่และตัวละครใหม่ขึ้นเป็นการปูเรื่องเพื่อเข้าสู่การดำเนินเรื่องต่อไปในภายภาคหน้า เป็นการสร้างแรงกระตุ้นในความต้องการติดตามชมเนื้อเรื่องต่อของผู้รับชมได้เป็นอย่างดี แต่จะมีข้อแตกต่างตรงที่ว่าเรื่อง ‘เควัง’ จะดำเนินเรื่องในแต่ละตอนเหมือนเป็นการแนะนำตัวละครมากกว่าผลงาน Netflix Success Case ที่ดำเนินเรื่องทั้งหมดทุกตอนเป็นเรื่องเดียวกัน เรียบเรียงตามเวลา แต่เรื่อง ‘เควัง’ มีการนำเสนอภาพไปมาในอดีตและปัจจุบันของตัวละครเพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจตัวละครและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 18 ชั้นของการเล่าเรื่อง เควัง

2.2 แก่นความคิดของเรื่อง

พบว่า นำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับความจริงของธรรมชาติของมนุษย์ (The Truth of Human Nature) หมายถึง ความเป็นมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมาจากความเป็นจริงภายในตัวตนและจิตใจ ซึ่งแสดงออกให้เห็นได้อย่างชัดเจนผ่านการเล่าเรื่อง เนื่องจากเนื้อเรื่องเป็นการเอาชีวิตรอดของคน จึงทำให้เราเห็นถึงตัวตนของคนคนนั้นจริง เห็นถึงความโอบอ้อมอารี ความเห็นแก่ตัว ความสามัคคี ผ่านจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และยิ่งไปกว่านั้นในเรื่องเป็นการเอาชีวิตรอดของคนจำนวนมาก และ

ปัญหาที่มีทั้งจากธรรมชาติและเหนือธรรมชาติทำให้สามารถแสดงถึงแก่นแท้ความเป็นจริงของธรรมชาติของคนได้อย่างชัดเจนที่สุด

ซึ่งเป็นลักษณะของแก่นเรื่องที่ตอบสนองกลุ่มผู้รับชมทุกเพศทุกวัยของเน็ตฟลิกซ์ให้รับรู้ถึงการกระทำผ่านการดำเนินเรื่องเพื่อสามารถปรับหรือแก้ไขปัญหาที่เรื่องต้องการนำเสนอธรรมชาติของมนุษย์ที่มีทั้งดี ชั่ว รัก โลภ โกรธ และหลงผ่านตัวละครซึ่งสะท้อนกับความเป็นมนุษย์ของคนที่อยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกันได้อย่างชัดเจน

2.3 ความขัดแย้ง

พบว่า ในซีรีส์เรื่องนี้เป็นการนำเสนอความขัดแย้งในหลายส่วน ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความขัดแย้งภายในจิตใจ ความขัดแย้งกับภายนอก ซึ่งความขัดแย้งระหว่างคนกับคนในเรื่องนี้มีความขัดแย้งของคนอยู่เกือบทั้งเรื่อง เนื่องจากการเอาชีวิตรอดของกลุ่มคนขนาดใหญ่ ในส่วนของการหาหรือถึงการเอาชีวิตรอดย่อมต้องมีการขัดแย้งในความคิดและการกระทำของกลุ่มคนที่อยู่ร่วมกัน ส่วนความขัดแย้งภายในจิตใจของคนนั้นก็ถูกนำเสนอในเรื่องเช่นกัน เนื่องจากซีรีส์เรื่องนี้มีตัวละครจำนวนมาก และมีตัวละครหลักหลายตัวย่อมมีบางตัวละครที่เกิดความขัดแย้งภายในตัวเอง ตัวอย่างเช่น ‘เมย์’ เป็นตัวละครที่มีความคิดที่อยู่ภายในตัวเองและไม่สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจน ที่เห็นได้ชัดคือเรื่องความรักของเธอที่ไม่สามารถตระหนักรู้ได้ว่าเธอรักใครระหว่างอนันต์และคราม เกิดเป็นความขัดแย้งภายในตัวเองขึ้น เป็นต้น และความขัดแย้งกับภายนอก ซีรีส์เรื่องนี้แสดงให้เห็นความขัดแย้งภายนอกได้อย่างชัดเจน เพราะเป็นเรื่องที่ดำเนินจากสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอันโหดร้ายอย่างภัยพิบัติสึนามิที่พาลากชีวิตผู้คนมากมาย อีกทั้งทำให้เกิดเป็นปัญหาหลักในการดำเนินเรื่องนี้ด้วย รวมถึงเรื่องลึกลับต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนำไปสู่ความขัดแย้งที่ทำให้ตัวละครในเรื่องเกิดปัญหาและตกอยู่ในอันตราย

โดยการเล่าเรื่องของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งทางจิตใจเป็นเรื่องที่พบในผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ เนื่องจากการเล่าเรื่องที่สะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ซึ่งย่อมเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งทางจิตใจ แต่ในเรื่องนี้จะมี ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก อย่างเช่น สิ่งลึกลับ และธรรมชาติ ที่ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด

2.4 ตัวละคร

ในซีรีส์เรื่องนี้มีการนำเสนอตัวละครหลักหลายตัว เนื่องจากเนื้อเรื่องเกิดขึ้นในโรงเรียนและเป็นการเอาชีวิตรอดของกลุ่มเด็กนักเรียนที่ประสบกับภัยพิบัติ ได้แก่

คราม เด็กทุนของโรงเรียนและเป็นนักเรียนคนเดียวที่อยู่และอาศัยในเกาะบินตู่แห่งนี้ มักถูกบูลลี่และเป็นคนที่อนันต์ดูถูกอยู่เสมอ

อนันต์ มีความเป็นผู้นำ ฐานะดี พ่อแม่ประทับใจประหงอม มีความหลังที่ไม่ดีเรื่องครอบครัวและเพื่อน

เมย์ คนรักของอนันต์ เป็นเด็กเก่งมีหน้าที่เป็นคุณหมอในเหตุการณ์ติดเกาะ มีจิตใจหวังดีต่อทุกคน และมีความลับในจิตใจถึงเรื่องครอบครัว

น้ำ มีความสามารถในการสัมผัสได้ถึงสัมผัสที่หกและสิ่งลึกลับต่าง ๆ

อริสา มีนิสัยค่อนข้างก้าว เป็นตัวของตัวเองสูง โลกส่วนตัวสูง

ไอซ์ เอาแต่ใจ สนใจแต่เรื่องตัวเอง เกเร ก้าวร้าว ไม่เชื่อฟังและเห็นใจใคร

พีหญิง แฟนสาวของไอซ์ เป็นคนไม่มีเป้าหมาย สนใจในเรื่องความรักมากกว่าสิ่งอื่น แต่เป็นคนที่ชอบช่วยเหลือคน

แจ๊ค ฝาแฝดชายของแจน เป็นเพศทางเลือก มีคนรักเป็นกฤษ ในเรื่องได้รับบาดเจ็บ

แจน ฝาแฝดหญิงของแจ๊ค มีความมั่นใจสูง และรักพี่น้องตัวเองมาก

กฤษ คนรักของแจ๊ค เป็นฝ่ายสนับสนุนที่ดี ความรักที่มีเป็นความรักที่บริสุทธิ์และต้องการการยอมรับ คอยดูแลแจ๊คตลอดเวลา

ครูหลิน ครูในโรงเรียนคนเดียวที่รอดชีวิต มีจิตใจที่ดีและเข้าใจนักเรียนสูง แต่มีเหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้นจึงทำให้ครูหลินเปลี่ยนไปและมีพฤติกรรมประหลาดและลึกลับมาก

โจอี้ เป็นที่รักของเพื่อนทุกคน เป็นคนสนุกสนาน เข้ากับคนง่าย โดยเฉพาะกับคราม

นัทและกันต์ คู่หูนักเรียนชาย เป็นคนตลก ขี้แกล้งและสร้างสีสันให้บรรยากาศไม่ตึงเครียดเกินไป

ซึ่งตัวละครที่กล่าวในข้างต้นนี้อาจแบ่งออกได้เป็นตัวละครลักษณะเดียวหรือตัวละครแบบแบน (Flat character) หมายถึงตัวละครที่ไม่มีความซับซ้อนในความคิดและการกระทำ และตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม (Round character) หมายถึง ตัวละครที่มีความซับซ้อนในความคิด มีภูมิหลังและยากต่อการเข้าใจตัวละครได้ง่าย แต่โดยการนำเสนอตัวละครในเรื่องนี้ส่วนใหญ่เป็นตัวละครแบบกลมเกือบทั้งหมด เนื่องจากทุกตัวละครมีภูมิหลังและความซับซ้อนภายในจิตใจสูง และด้วยสถานการณ์ในเรื่องทำให้ความคิดและการแสดงออกของตัวละครแต่ละตัวมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด แต่ก็มีตัวละครบางตัวที่มีความเป็นตัวละครแบน ได้แก่ นัทและกันต์ที่ดูเป็นคนสนุกสนาน เทียวเล่น ไม่คิดอะไรมากมาย ไม่มีความซับซ้อนในความคิดมากเท่าตัวละครตัวอื่น

ตัวละครส่วนใหญ่เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ เป็นตัวละครสีเทาที่สะท้อนหลักความเป็นจริงของสังคมที่ว่า ไม่มีคนใดที่ดีและเลวร้ายที่สุด อีกทั้งได้นักแสดงชื่อดังและมีคุณภาพมารับบทบาท

เป็นตัวละครแต่ละตัว ทำให้เพิ่มอรรถรสร่วมของผู้รับชมได้ และยังนำเสนอตัวละครที่เป็น LGBT อย่างแจ้คกับกฤษ และอริสาที่เป็นส่วนเพิ่มเติมขึ้นมาจากผลงาน Netflix Success Case ซึ่งถือเป็นการเปิดกว้างทางมุมมองความคิดที่ถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครหลากหลายเพศสภาพในเรื่องสู่สายตาผู้รับชม ทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้รับชมของเน็ตฟลิกซ์ที่เป็น “Young Adult” มีการยอมรับและเปิดกว้างในความคิดนี้ และการนำเสนอชนชั้นของคนในสังคมที่ยังมีอยู่ผ่านการบุลลีระหว่างตัวละครในเรื่อง เช่น อนันต์ที่มีจะถูกดูถูกรวมเด็กชาวเลคนเดียวในโรงเรียนอยู่บ่อยครั้ง เป็นต้น

2.5 มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง

พบว่า มีรูปแบบของการแสดงให้เห็นการอยู่ร่วมกันของคนกลุ่มใหญ่ ความเป็นผู้นำ ความขัดแย้ง การเอาชีวิตรอด ความสามัคคี และทำให้รับรู้ได้ถึงที่มาของความรู้สึกและลักษณะของตัวละครแต่ละตัวที่มีความคิด ปัญหา และภูมิหลังที่ต่างกันแต่มีเป้าหมายเดียวกันคือการเอาชีวิตรอดออกจากเกาะให้ได้ อีกทั้งมุมมองในการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้คือ แบบผู้เล่าเรื่องในฐานะเป็นผู้รู้แจ้ง เห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author) ซึ่งในเรื่องนี้มีตัวละครหลักหลายตัว และการดำเนินเรื่องในซีรีส์แต่ละตอนจะดำเนินเรื่องตามเนื้อเรื่องตัวละครหลักแต่ละตัวในเนื้อเรื่องแต่ละตอน

ซึ่งเป็นมุมมองการเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สามเหมือนกันกับผลงาน Netflix Success Case จะทำให้ผู้รับชมเป็นเสมือนผู้รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดโดยไม่ผ่านความคิดของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง จะทำให้ผู้รับชมเกิดอิสระในการรับชม และวิเคราะห์ถึงเหตุการณ์ตามกับการดำเนินเรื่องได้ ซึ่งอาจถือเป็นคุณลักษณะหนึ่งในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ที่มองถึงเรื่องความเป็นอิสระในการรับชมและความคิดของผู้รับชมเป็นสำคัญ

2.6 ฉาก

พบว่า ประกอบไปด้วยส่วนของช่วงเวลาที่เกิดขึ้นช่วงวันสุดท้ายของการจบการศึกษาของโรงเรียนจนถึงสองถึงสามเดือนต่อมา และในซีรีส์เรื่องนี้ส่วนใหญ่เป็นฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ภูเขา ทะเล ป่า ถ้า เนื่องจากเป็นเหตุการณ์เอาชีวิตรอดจากภัยพิบัติสึนามิ อีกทั้งมีฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารเรียน บ้านเรือน เนื่องจากเป็นเหตุการณ์เอาชีวิตรอดของนักเรียนที่อาศัยในโรงเรียนที่ตั้งอยู่บนเกาะ มีการนำเสนอถึงวิธีการเอาตัวรอดของกลุ่มนักเรียน โดยการหาเรือมาซ่อมและเย็บใบเรือเพื่อนำเรือออกไปตามคนบนฝั่งมาช่วยเหลือเนื่องจากไม่มีสัญญาณโทรศัพท์จึงไม่สามารถติดต่อผู้คนนอกเกาะได้ อีกทั้งยังมีฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ค่านิยม ความเชื่อ ประเพณี เป็นต้น เนื่องจากเรื่องเกี่ยวข้องกับสิ่งลึกลับ ความฝันจึงเป็นเรื่องของความเชื่อของตัวละคร

โดยเนื้อเรื่องเป็นการเล่าเรื่องการเอาชีวิตรอดบนเกาะ เพราะฉะนั้นฉากจำเป็นต้องนำเสนอสถานการณ์บนเกาะที่รกร้าง อีกทั้งมีความละเอียดตามหลักการทำงานของผลงานของเน็ตฟลิกซ์ที่จะ

ให้รายละเอียดของฉากเป็นส่วนสำคัญเพื่อความสมจริง เพราะฉากทำให้เกิดบรรยากาศที่สร้างความ ตื่นตาตื่นใจและความเสมือนจริงให้เกิดแก่ผู้รับชมให้เกิดอารมณ์สในการรับชม อีกทั้งฉากจะเป็นการ นำเสนอความสวยงามของเกาะในไทย หรือความเป็น “Local Content” ออกสู่สายตาผู้รับชมทั่วโลก เพื่อให้มีมุมมองและทัศนคติต่อประเทศไทยในทางที่ดีเพิ่มขึ้นได้

2.7 สัญลักษณ์พิเศษ

พบว่า แบ่งออกได้เป็น 2 แบบคือ การนำเสนอสัญลักษณ์ของภาพที่มีโทนสีที่แสดงให้เห็นถึงความ ลึกกลับ ปริศนา และมืองค์ประกอบหลักคือโรงเรียนที่เป็นฉากปรักหักพักและป่าดงดิบ ซึ่งให้ ความรู้สึกถึงหายนะ การสูญเสีย และความพิศวง โดยภาพที่มีการนำเสนอจะเป็นภาพโรงเรียนที่ทรุดโทรม และป่าที่เขียวและรกร้าง และการนำเสนอสัญลักษณ์ของเสียง ภายในซีรีส์เสียงเป็น องค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเพิ่มอารมณ์สในการรับชมอย่างมาก ทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะฉากระทึกขวัญ ตัวอย่างเช่น ฉากปรากฏตัวและการลึบตาพื้นของครุหลิน สัญลักษณ์เสียง ทำให้ผู้ชมเกิดความตกใจมากขึ้นได้ อีกทั้งในซีรีส์เรื่องมีการร้องเพลงซึ่งเป็นเพลงที่ให้ความหมายปลุก ความกำลังใจของตัวละครในเรื่องในการเอาชีวิตรอดในครั้งนี้ด้วย

และความโดดเด่นในเรื่องของภาพ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทำ มุมกล้อง และการทำคอมพิวเตอร์ กราฟิกที่มีความสมจริงและประณีตสูงเช่นเดียวกับผลงาน Netflix Success Case อีกทั้งลักษณะของ ภาพที่คมชัดสูง และมุมกล้องที่เป็นผสมผสานของภาพยนตร์และทีวีซีรีส์ทำให้เกิดความแปลกใหม่ และตอบสนองความต้องการของผู้รับชมในปัจจุบัน โดยซีรีส์เรื่องนี้จะใช้สีของภาพไทยมืดและเข้มเพื่อ ความรู้สึกหดหู่ ความพังทลาย ความพิศวง และความน่ากลัวเพิ่มขึ้น อีกทั้งเสียงประกอบที่จะปรากฏ ในเรื่อง ซีรีส์จะดำเนินเรื่องค่อนข้างเงียบจะมีเฉพาะเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นปรากฏในแต่ละฉาก ส่วน เสียงสังเคราะห์ที่เสริมเข้ามาในการดำเนินเรื่องจะปรากฏในตอนทีระทึกขวัญเพื่อทำให้เกิดความตกใจ กลัว

3. กลวิธีในการเล่าเรื่อง

ซีรีส์เรื่อง “เควัง” มีการใช้กลวิธีในการเล่าเรื่องโดยใช้แบบผู้เล่าเรื่องในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็น จริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author) หมายถึง การเล่าเรื่องที่ผู้เล่าเรื่องเป็นคนที่กำกับ บทบาทของตัวละครให้เป็นไปตามใจปรารถนา ในบางครั้งยังสามารถขยายความไปถึงขั้น วิพากษ์วิจารณ์ตัวละคร รวมไปถึงการประเมินบทบาทหรือเจตนาของตัวละครในเรื่อง (ยุริฉัตร บุญ สนิท, 2538, น.102-113) เช่นเดียวกับผลงาน Netflix Success Case ซึ่งทำให้การดำเนินเรื่องดูน่า ติดตามและน่าสนใจ อีกทั้งยังมีรายละเอียดของกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้ ดังนี้

3.1 กลวิธีในการเล่าเรื่อง พบว่า ซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์จะมีการออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะลงเนื้อหาของในทุกวันแบบรวดเดียว ซึ่งจะทำให้ผู้รับชมสามารถรับชมเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องและเกิดอรรถรสร่วมกับเนื้อเรื่องมากขึ้น เป็นไปตามรูปแบบกลวิธีของผลงาน Netflix Success Case ซึ่งถือว่านี้เป็นกลวิธีหนึ่งของทางเน็ตฟลิกซ์ที่ตั้งใจปล่อยเนื้อหาออกมารวดเดียวผ่านสนองความต้องการของผู้รับชมอย่างชัดเจน โดยต่างจากซีรีส์ทั่วไปที่มักจะทำออกฉายอาทิตย์ละครั้ง สร้างความแตกต่างและน่าสนใจในแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ต่อผู้รับชมอย่างมาก

3.2 กลวิธีในการเล่าเรื่อง พบว่า ซีรีส์มีจำนวน 7 ตอน ตอนละประมาณ 40 นาที ซึ่งเป็นจำนวนตอนและเวลาที่เหมาะสมที่ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อเรื่องทั้งหมดทุกตอนได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ใช้เวลามากเกินไป ซึ่งเป็นกลวิธีเดียวกันกับผลงาน Netflix Success Case มีทำให้เนื้อหาของซีรีส์มีจำนวนตอนที่ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป คือ จำนวนประมาณ 6-10 ตอน และความยาวของแต่ละที่เป็นเวลาที่เหมาะสม ประกอบกับกลวิธีที่ทางเน็ตฟลิกซ์ปล่อยเนื้อเรื่องออกมารวดเดียวทุกตอน เพื่อต้องการให้ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อเรื่องทั้งหมดของเรื่องอย่างต่อเนื่องให้จบได้ภายในหนึ่งครั้งการรับชม ดังนั้นจำนวนตอนและความยาวของเรื่องในแต่ละตอนจะต้องพอเหมาะและตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้

3.3 กลวิธีในการเล่าเรื่องหน้าที่ในการนำเสนอเรื่อง พบว่า การเล่าเรื่องนี้ทำหน้าที่นำเสนอเหตุการณ์ เรื่องราวประสบการณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารหรือเปิดเผยข้อเท็จจริงซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ ความเชื่อ และสิ่งลึกลับ เช่น เหตุภัยพิบัติสึนามิในเรื่องเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงบนโลก ซึ่งได้นำเสนอถึงสถานการณ์ที่เป็นไปได้หลังจากการเกิดภัยพิบัติ และการเอาชีวิตรอดของคน นำเสนอประกอบกับเรื่องราวความเชื่อเพื่อเพิ่มอรรถรสในกับเนื้อเรื่องที่ไม่เพียงต้องต่อสู้กับจิตใจตัวเอง ผู้อื่น แต่ยังต้องต่อสู้ต่อสิ่งเหนือธรรมชาติด้วย อีกทั้งยังทำหน้าที่ในการโน้มน้าวใจและจรรโลงจิตใจ โดยเรื่องเล่าต่าง ๆ มักแฝงคติสอนใจที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ อันได้แก่ การอยู่ร่วมกัน ย่อมต้องมีความขัดแย้งกันแต่ทุกความขัดแย้งหากให้ความเข้าใจในกันและกันและสามัคคีกัน ไม่ว่าจะอุปสรรคใด ๆ ก็จะสามารถผ่านพ้นไปได้ แต่ในเนื้อเรื่องมีส่วนที่แสดงถึงความไม่สามัคคี นึกถึงแต่ตัวเอง สุดท้ายก็เกิดความล้มเหลวกับทุกคน

ซึ่งเป็นกลวิธีเดียวกันกับผลงาน Netflix Success Case ที่การเล่าเรื่องทำหน้าที่ในการโน้มน้าวใจและจรรโลงจิตใจ โดยเรื่องเล่าต่าง ๆ มักแฝงคติสอนใจที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้

3.4 กลวิธีในการเล่าเรื่อง พบว่า เริ่มต้นเนื้อเรื่องโดยการสร้างปมปัญหาขนาดใหญ่ขึ้นให้ตัวละครเอกในเรื่องนั้นต้องแก้ไขหรือตามหาความจริงของปมปัญหานั้น ๆ ให้ได้ และการเล่าเรื่องในแต่ละตอนมักจะจบตอนด้วยจุดภาวะวิกฤต (Climax) ชวนให้ผู้รับชมต้องการติดตามรับชมในตอนต่อไปว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น เช่นเดียวกับกับผลงาน Netflix Success Case โดยซีรีส์เรื่องนี้จะเริ่มที่ปัญหาขนาดใหญ่ คือ หายนະจากเหตุภัยพิบัติ และการดำเนินเรื่องจะเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอดของเด็กนักเรียนบนเกาะที่ต้องต่อสู้กันเอง ต่อสู้กับจิตใจ และต่อสู้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

3.5 กลวิธีในการเล่าเรื่องด้านจุดเด่นการเล่าเรื่อง พบว่า การเล่าเรื่องเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริง (Reflection) อีกทั้งยังมองว่าเรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง กล่าวคือ มีการเล่าเรื่องสะท้อนความเป็นจริงอย่างเหตุภัยพิบัติสึนามิ อีกทั้งยังมีการประกอบสร้างเข้ากับเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นอย่างปรากฏการณ์ลึกลับ ความฝัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้จริงตามหลักวิทยาศาสตร์ แต่เป็นการสอดแทรกในเรื่องเพื่อให้เรื่องราวมีความน่าระทึกขวัญ อีกทั้งทำให้ตัวละครสามารถแสดงความเป็นตัวตนได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับกับผลงาน Netflix Success Case ที่จะนำเสนอภาพสะท้อนความจริงทางสังคมเช่นกัน แต่ Netflix Success Case เป็นเนื้อเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายและการ์ตูน อาจทำให้ความสดใหม่ของเนื้อเรื่องน้อยกว่าผลงานซีรีส์เรื่องนี้ เพราะไม่เคยมีใครรู้จักหรือได้อ่านเนื้อเรื่องซีรีส์เรื่องนี้มาก่อน ทำให้ไม่ไปตีกรอบความคิดให้กับผู้รับชม หรือสร้างความคาดหวังให้กับผู้รับชมเท่ากับผลงานดัดแปลง

3.6 กลวิธีในการเล่าเรื่อง พบว่า มีการใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ประกอบในฉากจริงได้อย่างกลมกลืนและเสมือนจริงมาก เพื่อเติมเต็มฉากและสภาพแวดล้อมให้สมบูรณ์ขึ้น เช่นเดียวกับผลงาน Netflix Success Case ซึ่งเป็นจุดเด่นของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่จะนำเสนอเรื่องราวที่ดำเนินเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ทำให้ความรู้สึกและอารมณ์ในการรับชมของผู้รับชมมีมากยิ่งขึ้น โดยเนื้อเรื่องเป็นการเอาชีวิตรอดบนเกาะที่ผสมผสานความเชื่อ และสิ่งลึกลับ ทำให้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ค่อนข้างมีบทบาทสำคัญกับซีรีส์เรื่องนี้ เพื่อเพิ่มความสมจริงและเติมเต็มจินตนาการของผู้รับชมที่คาดหวังถึงการเล่าเรื่องที่เป็นไปได้ในชีวิตจริง โดยเฉพาะกลุ่มผู้รับชมที่ชื่นชอบสืบพันธุ์ที่มีเรื่องราวประเภทนี้

3.7 กลวิธีในการเล่าเรื่องด้านลักษณะการเล่าเรื่อง พบว่า บทสนทนาในเรื่องช่วยดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เล่าได้ดี กล่าวคือ การดำเนินเรื่องของซีรีส์เป็นการดำเนินเรื่องไปโดยปราศจากการบรรยายของผู้เล่าเรื่อง ซึ่งจะทำให้อารมณ์ในการเล่าเรื่องมีความสั่นไหวมากกว่า อีกทั้งทำให้ผู้รับชมเข้าถึงบทบาทของตัวละครและเนื้อเรื่องได้มากกว่า ช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องมากขึ้น แต่เนื่อง

ด้วยเรื่องเป็นการเอาชีวิตรอดของกลุ่มเด็กนักเรียน บทสนทนาจึงมีความเป็นจริงสูงเนื่องจากตามบริบทคือตัวละครมีความเครียดสูง และอยู่กับป่าเขา ทะเล ไม่สามารถไปไหนได้ บทสนทนาจึงมีคำหยาบ มีความก้าวร้าวระหว่างตัวละคร ซึ่งทำให้เนื้อเรื่องมีความเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับผลงาน Netflix Success Case ที่ใช้บทสนทนาในการดำเนินเรื่องเพราะต้องการให้ผู้รับชมเข้าใจในเนื้อเรื่องผ่านตัวละครและเกิดอรรถรสร่วมในการรับชมได้รวดเร็วขึ้น

3.8 กลวิธีในการเล่าเรื่องด้านอรรถรสการเล่าเรื่อง พบว่า การเล่าเรื่องของซีรีส์เน้นเรื่องความซาบซึ้ง (Appreciation) มากกว่าเล่าให้เกิดความเข้าใจ (Understanding) เนื่องจากเรื่องนี้เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเพราะฉะนั้นบางเหตุการณ์ไม่จำเป็นต้องให้เกิดการเข้าใจถึงเหตุการณ์นั้น ๆ ตัวอย่างเช่น เหตุการณ์สีนามีทำให้ติดเกาะเกิดปัญหาขึ้นมากมาย แต่ก็มีเหตุการณ์การตามหาแม่ของครามตัวละครในเรื่องทำให้ผู้รับชมรู้สึกซาบซึ้งไปกับตัวละครที่ไม่เกี่ยวกับคนอื่นที่ติดเกาะด้วยกัน แต่สุดท้ายก็นำไปสู่การค้นพบทางออกของปัญหาที่ผู้ชมคาดหวังในการเล่าเรื่อง

เป็นกลวิธีที่พบในผลงาน Netflix Success Case เช่นกันเนื่องจากเนื้อเรื่องของผลงาน Netflix Success Case อย่างเรื่อง Switched มีส่วนหนึ่งของซีรีส์ที่เน้นเรื่องความซาบซึ้งของตัวละครร้ายที่กลับใจเป็นคนดีจากคำพูดของแม่ เป็นส่วนที่ทำให้ผู้รับชมเกิดความซาบซึ้งตามไปด้วยกับตัวละคร ซึ่งมักจะพบในซีรีส์ทั่วไปด้วยเช่นกัน เพราะการเล่าเรื่องในเชิงการแสดงอารมณ์ (Dramatic) ย่อมจำเป็นที่จะทำให้ผู้รับชมเกิดความซาบซึ้งร่วมไปกับเนื้อเรื่องด้วย

จากองค์ประกอบในการเล่าเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบกับองค์ประกอบในการเล่าเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงาน Netflix Success Case แสดงให้เห็นจุดร่วมของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ที่กล่าวได้ว่าเป็นจุดเด่นของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่ทำให้มีความแตกต่างและโดดเด่นกว่าผลงานสื่อบันเทิงทั่วไป โดยผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบกับผลงาน Netflix Success Case แสดงถึงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่ครบถ้วนสมบูรณ์ และมีลักษณะโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกันตรงการเล่าเรื่องถึงประเด็นเหนือธรรมชาติ มีความแฟนตาซีสอดแทรกไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ‘เควัง’ ที่เล่าถึงภัยพิบัติสีนามีที่ควบคู่ไปกับสิ่งลึกลับ ความเชื่อภูตผี และมิติต่าง ๆ หรือจะเป็นเรื่อง ‘Kingdom’ ที่เล่าถึงในยุคสมัยโชซอนที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ควบคู่กับการแพร่ระบาดของซอมบี้ อสูรกายที่เกิดขึ้นเหนือธรรมชาติจากความเป็นจริง และเรื่อง ‘Switched’ ที่เล่าถึงปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือดที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้ตามธรรมชาติ แต่การสลับร่างจากปรากฏการณ์นี้ไม่เป็นความจริง และเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ เพราะฉะนั้นทั้งสามเรื่องมีการจับเอาประเด็นดังกล่าว

มาสร้าง ทำให้โครงเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งมีความแปลกใหม่สามารถสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้รับชมได้อย่างมากซึ่งอาจจะตอบโจทย์ของกลุ่มผู้รับชมที่คุ้นเคยกับ ภาพยนตร์ (ผู้เขียนบทร่วม) ได้กล่าวไว้ว่า กลุ่มลูกค้าของทางเน็ตฟลิกซ์ คือ ‘Young Adult’ ที่ต้องการหาความแปลกใหม่และความหลากหลายของเนื้อเรื่องในการรับชมสื่อบันเทิง

ในส่วนของผู้มองในการเล่าเรื่องของทั้งสามเรื่องนั้นใช้มุมมองในการเล่าเรื่องเหมือนกันคือเป็นแบบผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author) ทำให้ไม่เป็นการตีกรอบมุมมองของตัวละครในตัวละครหนึ่ง ทำให้ผู้รับชมสามารถรับรู้เรื่องราวของตัวละครในเรื่องได้อย่างชัดเจน อีกทั้งสัญลักษณ์พิเศษของทั้งสามเรื่องนั้นเน้นการใช้เสียงประกอบและภาพอย่างมาก โดยเฉพาะภาพและเสียงที่สอดคล้องกันในแต่ละฉาก ทำให้ผู้รับชมเกิดอารมณ์สร่วมกับเนื้อเรื่องได้ง่าย ทำให้รู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในตัวละคร เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในแต่ละฉากสามารถทำให้ผู้ชมตกใจ เสียใจ มีความสุขสร่วมไปด้วยได้อย่างดี

ความแตกต่างกันของผลงานภายใต้ Netflix Original คือ แก่นเรื่อง เนื้อด้วยแต่ละเรื่องมีจุดประสงค์ในการนำเสนอที่ต่างกันแต่เป้าหมายเดียวกันคือทำให้เกิดความบันเทิง อีกทั้งทำให้เกิดแนวคิดในการใช้ชีวิต สะท้อนสังคมเพื่อสร้างความตระหนักรู้แก่ผู้รับชม ไม่ว่าจะเป็นกรณีการอยู่ร่วมกันของกลุ่มคนในเรื่องแคว้ง ที่มีให้เห็นถึงการนำเสนอบุคลิกผู้นำ การร่วมมือร่วมใจกัน การตัดสินใจ การเผื่อแผ่ การเห็นอกเห็นใจ และการเสียสละที่เกิดขึ้น ซึ่งถ้าสังคมในชีวิตจริงสามารถปฏิบัติตามก็จะทำให้วิถีชีวิตมีความสุข และดำเนินไปได้ด้วยดีได้ แต่ถึงอย่างไรเนื้อเรื่องก็นำเสนอรวมไปถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้น การแข่งขัน ความเกลียดชัง ความเห็นแก่ตัวที่เป็นสิ่งที่มีอยู่จริงในสังคมและทางซีรีส์นำเสนอให้เห็นถึงผลกระทบที่ร้ายแรงจากการกระทำดังกล่าว ซึ่งสามารถสะท้อนให้ผู้รับชมเห็นถึงปัญหาและหลีกเลี่ยงการเกิดขึ้นของปัญหาในชีวิตจริงได้

ในส่วนของกลวิธีที่ใช้ในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบกับผลงาน Netflix Success Case กล่าวได้ว่า ซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์จะมีการออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะลงเนื้อหาของในทุกวันแบบรวดเดียว อีกทั้งซีรีส์มีจำนวนตอนและเวลาที่เหมาะสมที่ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อเรื่องทั้งหมดทุกตอนได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ใช้เวลามากเกินไป คือ จำนวนประมาณ 6-10 ตอน และความยาวของแต่ละที่เป็นเวลาที่เหมาะสมประมาณ 40-50 นาที เพื่อต้องการให้ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อหาทั้งหมดของเรื่องอย่างต่อเนื่องให้จบได้ภายในหนึ่งครั้งการรับชม ดังนั้นจำนวนตอนและความยาวของเรื่องในแต่ละตอนจะต้องพอเหมาะและตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้ และมีความคล้ายคลึงในการใช้กลวิธีในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาทันสมัยแปลกใหม่เข้าถึงกลุ่มผู้รับชมได้อย่างดี มีการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องที่สอดแทรกความแฟนตาซีเข้ากับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ จึงสามารถ

ทำให้ผู้รับชมจำนวนมากเข้าถึงเนื้อเรื่องได้ดี ดังที่คุณโสมณ ศักดาพิศิษฏ์ (ผู้กำกับ-เขียนบท) ได้กล่าวไว้ว่าเนื้อหาที่เหมาะสมกับการเป็นผลงานของเน็ตฟลิกซ์ต้องเป็นเนื้อหาที่แปลกใหม่และสามารถเข้าถึงผู้รับชมได้ทั่วโลก

กลวิธีในการเล่าเรื่องถ่ายทำภาพที่สวยงาม ทั้งจากการถ่ายทำในสถานที่จริงและภาพเสมือนจริงที่สร้างจากการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่มีความสมจริง ละเอียดและสวยงาม ทำให้ผู้รับชมมีความรู้สึกในความอยากรับชมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นตัวช่วยเสริมให้เนื้อเรื่องมีความโดดเด่นและน่าสนใจ เนื่องด้วยเน็ตฟลิกซ์เป็นหนึ่งในบริษัท OTT แข็งเนื้อหาเพื่อสร้างความแตกต่างและสามารถแข่งขันกับคู่แข่งทางการตลาดได้เรื่องการผลิตภาพและฉากอาจเป็นหนึ่งในการสร้างความโดดเด่นที่ชูผลงานของเน็ตฟลิกซ์ให้เป็นอันดับต้น ๆ ของการตัดสินใจรับชมของผู้ชมได้ ดังที่คุณพัชร์ สวัสดิ์ชัยเมธ (ผู้กำกับงานศิลป์) ได้กล่าวว่า สถานที่ ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นตัวช่วยเสริมให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นอย่างมาก และทางเน็ตฟลิกซ์ก็ให้ความสำคัญในส่วนนี้ในทุกรายละเอียด ทั้งความสมจริง ความสมเหตุสมผล และความปลอดภัย ซึ่งทำให้ผู้รับชมเกิดความผิดหวังในส่วนของภาพและฉากได้น้อย และในส่วนของคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ทางเน็ตฟลิกซ์ให้ความสำคัญมากเพราะผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ประกอบอย่างมากเพื่อเพิ่มความตื่นตาตื่นใจและอรรถรสที่มากขึ้นให้กับผู้รับชมในยุคสมัยปัจจุบัน โดยทางเน็ตฟลิกซ์มีเครือข่ายผู้ผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่มีคุณภาพทั่วโลกทำให้ผลงานของเน็ตฟลิกซ์ที่มีคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ประกอบด้วยมีความสมบูรณ์และได้รับการชื่นชมจากผู้รับชม

ส่วนกลวิธีในการเล่าเรื่องที่ต่างกันของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบกับผลงาน Netflix Success Case นั้นอาจเป็นการนำเสนอเนื้อเรื่องจากเรื่องสมมติที่แต่งขึ้นจากนวนิยายหรือวรรณกรรมอย่างเรื่อง ‘Switched’ เป็นเรื่องที่น่ามาผลิตเป็นซีรีส์จากการตุ้มมังงะชื่อดังของญี่ปุ่นมาก่อน หรือจะเรื่อง ‘Kingdom’ ที่สร้างมาจากหนังสือและได้นักเขียนหนังสือเรื่องนี้มาเป็นคนเขียนบทให้กับซีรีส์เรื่องนี้ด้วย แต่ในส่วนของเรื่อง ‘แคว้ง’ นั้นเป็นเนื้อเรื่องที่สร้างสรรค์มาจากผู้เขียนบทที่แต่งขึ้นมา ทำให้เนื้อเรื่องมีความสดใหม่ และเป็นที่น่าสนใจของผู้รับชมเนื่องจากไม่มีผู้ใดได้รับรู้เนื้อเรื่องและลักษณะของการเล่าเรื่องของเรื่องนี้มาก่อน

จากผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นการศึกษาถึงเนื้อเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบกับผลงาน Netflix Success Case เพื่อศึกษาองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง รวมถึงกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์ทีวีเคราะห์ประกอบกับหลักการจากแนวคิดการเล่าเรื่อง ทำให้เห็นจุดร่วมของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่เป็นเอกลักษณ์ อีกทั้งศึกษาถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงาน Netflix Original Thailand ที่นำเอาแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ

บันทึกวิเคราะห์ควบคู่กับการสัมภาษณ์เชิงลึกของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับใช้แนวคิดสื่อใหม่ และแนวคิด OTT ร่วมวิเคราะห์ด้วย เพื่อให้เห็นถึงทั้งกระบวนการการสร้างสรรคเนื้อหาและ กระบวนการผลิตผลงาน Netflix Original Thailand ได้อย่างชัดเจน



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งหาคำตอบเรื่องกระบวนการบริหารจัดการและการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการวิธีการศึกษาเนื้อเรื่อง และ วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้การวิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิด Netflix Effect และ Netflix Success Case ประกอบการวิเคราะห์เพื่อแสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรคเนื้อหาในด้านองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand อีกทั้งใช้แนวคิดสื่อใหม่ แนวคิด OTT และแนวคิดกระบวนการสร้างสรรคและผลิตสื่อบันเทิงประกอบการวิเคราะห์กระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงาน จากการศึกษาดังที่กล่าวไปข้างต้นผู้วิจัยจะสรุปผล อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิจัยเรื่องกระบวนการบริหารจัดการการสร้างสรรคและผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand

จากการการสัมภาษณ์เชิงบุคคลที่เกี่ยวข้องถึงกระบวนการผลิตและสร้างสรรคผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand พบว่า กระบวนการบริหารจัดการและการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand และขั้นตอนและกระบวนการในการผลิตผลงานมีความแตกต่างจากซีรีส์ทั่วไปภายในประเทศ อีกทั้งยังมีประเด็นที่น่าสนใจของกระบวนการผลิตและสร้างสรรคผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ดังนี้

1. การทำงานร่วมกันระหว่างประเทศ

ซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ (ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand) เป็นการร่วมงานของสหรัฐอเมริกา คือ ทาง H2L Media Group กับทางฝั่งไทยคือ GMM Bravo โดยเนื้อเรื่องเดิมที่ทางคุณคริสเตียน ดรุโซ (H2L Media Group) เป็นผู้เขียนบทหลักที่เสนอผลงานแก่เน็ตฟลิกซ์และได้รับอนุมัติในการสร้างสรรคผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ และทีมทางฝั่งไทยได้รับเลือกให้เป็นทีมฝ่ายผู้ผลิตผลงานเรื่องนี้ ในการเขียนบทและการถ่ายทำทางเน็ตฟลิกซ์จะให้อิสระในการปรับงานและพัฒนางานแก่ผู้คนเขียนบท หรือเจ้าของโครงเรื่อง เน็ตฟลิกซ์จะมีหน้าที่ประสานงานเป็นส่วนใหญ่ โดยซีรีส์เรื่อง

‘แคว้ง’ จะเป็นทีมจากทางเน็ตฟลิกซ์สิงคโปร์ที่คอยประสาน เพราะเป็นสาขาย่อยจากบริษัทหลักใน สหรัฐอเมริกาที่จะดูแลและประสานงานกับผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก โดยเฉพาะ เพราะฉะนั้นการปรับแก้บทไม่จำเป็นต้องผ่านการตัดสินใจกับทางเน็ตฟลิกซ์ทั้งหมด โดยตรง และทางผู้เขียนบทและเจ้าของผลงานคือ คุณคริสเตียนได้รับฟังความเห็นทางฝั่งไทยและมีการปรับแก้ให้เข้ากับบริบทความเป็นไทยเพิ่มมากขึ้นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของตัวละคร สถานที่ ฉาก ความเหมาะสมของเนื้อหา ปริศนาต่าง ๆ ในเรื่องที่ยพยายามทำให้ดูเป็นไทย อาทิเช่น ปริศนาภาพพระชาสุริยา เป็นต้น

และผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่องนี้ สิ่งที่เป็นปัญหาในขณะนั้นอาจจะเป็นเรื่อง “วัฒนธรรม” เนื่องจากเป็นการร่วมงานของกลุ่มทีมผู้สร้างสรรค์ 2 กลุ่ม คือ ฝั่งไทยและฝั่ง สหรัฐอเมริกา แล้วเนื้อเรื่องอาจจะต้องทำมาเป็นในบริบทของไทย จึงทำให้บางความคิดอาจจะต้องปรับความเข้าใจกัน นอกจากนี้ผลงาน Netflix Original Thailand มีความแตกต่างจากผลงานภายในประเทศอื่น ๆ ก็คือ เรื่อง “เวลาออกฉาย” ที่มีการกำหนดวันออกฉายของซีรีส์บนแพลตฟอร์ม เน็ตฟลิกซ์ไว้ตั้งแต่เริ่มวางแผนกระบวนการทำงาน และไม่สามารถปรับเปลี่ยนได้ พอมีการปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องและบทในเวลาทีใกล้จะต้องเปิดกองถ่ายทำ ทางทีมผู้สร้างสรรค์ต้องจัดการบริหารกระบวนการผลิตให้เป็นไปตามเป้าหมายคือวันออกฉายที่ตั้งไว้ ซึ่งผลงานซีรีส์ภายในประเทศส่วนใหญ่ไม่กำหนดวันออกฉายไว้เช่นนี้ มักจะถ่ายทำให้เสร็จก่อนออกฉาย หรือถ่ายทำไปพร้อมกับออกฉายไปด้วยมากกว่า ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และท้าทายของทีมงานสร้างสรรค์อย่างมากในการบริหารงานและการปรับตัวภายใต้แรงกดดันในเรื่องของเวลา

2. การสร้างสรรค์เนื้อหาจาก ‘Writer Room’ วิทยาลัย

Writer Room คือ กระบวนการหนึ่งของการเขียนบทที่นักเขียนบทและทีมงานในการเขียนบทตั้งขึ้นเพื่อประชุม ท้าหรือ เสนอแนวคิด ถกเถียงถึงประเด็นต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นเป็นเรื่องราว สถานการณ์ บทสนทนาที่จะเกิดขึ้นในซีรีส์ ซึ่งการสร้าง Writer Room นี้จะช่วยให้ทีมงานเขียนบทสามารถทำงานได้ง่ายและเข้าใจกันมากขึ้น เนื่องด้วยรายละเอียดของซีรีส์มีตัวละครและสถานการณ์ค่อนข้างมาก จึงจำเป็นต้องมีคนเขียนบทร่วมกับหลายคน และเพื่อความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่ตรงกัน Writer Room จึงเป็นสิ่งสำคัญกับการเขียนบทในแต่ละครั้ง โดยการเข้ามาเขียนบทร่วมของทีมงาน ฝั่งไทยอย่าง โสภณ ศักดาพิศิษฐ์ อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ และและคุณเกณิศา ปันท์ภรณ์ในครั้งนี้ เนื่องจากมีบทบาทบางส่วนที่ทำการแปลมาจากเนื้อหาและบริบทของชาวตะวันตก ซึ่งไม่ค่อยตรงกับบริบทและวัฒนธรรมของไทย เนื่องด้วยซีรีส์เรื่องนี้จะมีการสร้างและถ่ายทำที่ประเทศไทย เพราะฉะนั้นทางทีมงานฝั่งไทยจึงเห็นพ้องว่าควรปรับให้เหมาะกับความเป็นไทยมากขึ้น คนไทยสามารถรับชม เข้าใจ และเกิดอรรถรสมากขึ้น เนื่องจากผลงานซีรีส์เรื่องนี้ได้ชื่อว่าเป็นส่วนหนึ่งของ

ผลงาน Netflix Original Thailand โดยทางคุณคริสเตียนเห็นด้วยและได้มีการปรับบทเกิดขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการประชุมวางแผนงานทั้งหมดก่อนลงมือถ่ายทำด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเลือกสถานที่ถ่ายทำ การคัดเลือกนักแสดง การวางผังตารางเวลาและวันที่ใช้ในการถ่ายทำ รวมถึงการจัดสรรงบประมาณในการใช้จ่ายในแต่ละส่วน เพราะลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของทางเน็ตฟลิกซ์จะอิงการทำงานที่จำเป็นต้องวางแผนและการถ่ายทำต่อผ่านมุมมองของผู้เขียนบทเป็นหลัก ทำให้ Writer Room เป็นส่วนสำคัญที่สุดส่วนหนึ่งในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะให้การถ่ายทำเป็นไปตามกำหนดของเวลาและเกิดข้อผิดพลาดในกระบวนการทำงานให้น้อยที่สุด

3. การถ่ายทำผลงานโดยใช้ระบบ “กองถ่ายทำนอก”

ทีมงานฝ่ายผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand หลังจากการคิดวางแผนกระบวนการผลิตทุกขั้นตอนแล้ว ไม่ว่าจะจะเป็นเนื้อเรื่อง บท กระบวนการถ่ายทำ และสถานที่ถ่ายทำ ในขั้นตอนการถ่ายทำคือการจัดหาทีมงานในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยทางซีริสส์จะจัดหาทีมงานจากคนที่เคยร่วมงานกับทาง GMM Bravo ทำด้วยกันอยู่เสมอเพราะทาง GMM Bravo ก็เป็นบริษัทสร้างสรรค์ผลงานชื่อดังและมีคุณภาพของไทย แต่การทำซีริสส์ Netflix Original Thailand นี้กระบวนการถ่ายทำจะต่างกันออกไป เนื่องจากผลงานภายใต้ Netflix Original เป็นงานที่มีขนาดใหญ่มาก เป็นซีริสส์ระดับนานาชาติและเป็นการร่วมงานครั้งแรกของไทย การจัดการของกองถ่ายทำจะดำเนินการเป็นแบบ “กองถ่ายทำนอก” ซึ่งหมายถึง การจัดการของกองถ่ายทำแบบฮอลลีวูดหรือแบบของอเมริกาที่จะต้องได้มาตรฐานขั้นสูง ไม่ว่าจะ เป็น “ด้านความปลอดภัย” ที่ให้ความสำคัญเป็นอันดับหนึ่งโดยทุก ๆ การสร้างฉากถ่ายทำ รวมถึงพื้นที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ โดยทางเน็ตฟลิกซ์จะมีทีมงานของทางเน็ตฟลิกซ์มาตรวจสอบความปลอดภัยและความเหมาะสมในการใช้ถ่ายทำ เมื่อผ่านการตรวจสอบครบถ้วนจึงจะสามารถถ่ายทำได้

อีกทั้งในการลงพื้นที่ถ่ายทำผลงานนั้น ระบบของการถ่ายทำแบบ “กองถ่ายทำนอก” ที่แตกต่างจากระบบกองถ่ายทำในไทย ก็คือ “เวลาในการถ่ายทำงาน” กล่าวคือ ทางเน็ตฟลิกซ์มีข้อกำหนดว่า ทีมงานในทุกสาขางานต่าง ๆ ที่ทำงานในกองถ่ายทำนั้นจะต้องได้รับเวลาพัก (Day off) จำนวน 12 ชั่วโมง ซึ่งทางเน็ตฟลิกซ์ให้ความสำคัญกับเวลาหยุดงานและการพักผ่อนของทีมงานเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการถ่ายทำที่มีความแปลกใหม่ของทีมงานไทยอย่างมากเนื่องจากไม่เคยทำมาก่อน ทำให้ต้องปรับตัวและต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าตลอดเวลา เนื่องจากถ้ามีการเลื่อนเวลาทุกอย่างที่วางแผนเอาไว้จะต้องเปลี่ยนแปลงไป เพราะก่อนหน้าที่จะเริ่มถ่ายทำจะต้องมีการคิดวางแผนงานทุกอย่างไว้ทั้งหมดก่อนเริ่มถ่ายทำ ซึ่งต่างจากกองถ่ายไทย

4. การรายงานผลและบันทึกข้อมูลลงบนดาต้าเบส (Database)

การรายงานผลและกระบวนการการถ่ายทำ รวมถึงงบประมาณในการถ่ายทำนั้น เนื่องจากซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ เป็นผลงานของเน็ตฟลิกซ์เพราะฉะนั้นงบประมาณจะค่อนข้างมากกว่ากองถ่ายทำในไทย เนื่องจากกองถ่ายทำมีขนาดใหญ่ ทำให้ต้องใช้วิธี “การรายงานผลและบันทึกข้อมูลลงบนดาต้าเบส (Database)” ซึ่งถือว่าเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นระบบ แบบแผน อีกทั้งการบันทึกผลในดาต้าเบสนี้ยังมีการจำกัดการเข้าถึงข้อมูลเพื่อให้เกิดความผิดพลาดและการปลอมแปลงข้อมูลให้น้อยที่สุด โดยจะมีเพียงแค่มือถือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับผลงานนั้น ๆ จะได้รับหน้าที่ในการบันทึกข้อมูล อีกทั้งบุคคลเหล่านั้น ทางเน็ตฟลิกซ์จะมีการออกสัญญาและข้อตกลงในยินยอมในการปกปิดความลับและห้ามเผยแพร่ข้อมูลภายในองค์กร ส่วนผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องในผลงานนั้น ๆ จะไม่สามารถเข้าถึงรายการบันทึกได้ ทำให้ข้อมูลมีความปลอดภัยสูงสุด อีกทั้งข้อมูลถูกบันทึกไว้เป็นเอกสารและลายลักษณ์อักษรทำให้มีหลักฐาน หากเกิดความผิดพลาดขึ้นสามารถเข้าถึงข้อมูล แก้ไข และตรวจสอบได้ทันที อีกทั้งเพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล และเพื่อให้ผลงานทั้งรายละเอียดหรือตัวผลงานถูกเผยแพร่ให้เห็นผ่านทางแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์เป็นแห่งแรก ด้วยเหตุนี้อาจเป็นอีกอย่างที่ทำให้ผลงานเน็ตฟลิกซ์น่าติดตาม รวมถึงรายละเอียดของการทำงานที่ให้ทีมงานบันทึกข้อมูลลงบนดาต้าเบสเพื่อติดตามผล ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็ว ครอบคลุม และให้อิสระแก่ทีมผู้ผลิตผลงานมากขึ้น

5. ทีมงานตัดต่อและการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ทั่วโลก

จากการรับชมซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ จะเห็นได้ว่ามีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ค่อนข้างมากทางทีมงานไทยมีประสิทธิภาพในการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่สูง แต่ด้วยระยะเวลาที่น้อยทางเน็ตฟลิกซ์ที่เป็นบริษัทที่ผลิตคอนเทนต์ขนาดใหญ่ของโลกจึงมีรายชื่อทีมงานตัดต่อและการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่อยู่ในสัญญาของบริษัทอยู่ทั่วโลก เมื่อผลงานของทีมใดเกิดปัญหาขึ้นจะสามารถช่วยเหลือได้

6. การสร้างสรรค์เนื้อหาที่เป็น “Local Content” สู่กลุ่มผู้รับชมในระดับ “Global”

ลักษณะเนื้อเรื่องที่ทางเน็ตฟลิกซ์สนใจและอยากจะนำมาผลิตเป็นออริจินอลคอนเทนต์ จากการสัมภาษณ์บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่า เนื้อเรื่องที่ทางเน็ตฟลิกซ์สนใจในขณะนี้ อาจจะเป็นเรื่องที่มีความเป็น “Local Content” ไม่ซ้ำใคร แปลกใหม่ มีความเป็นตัวของตัวเองของทีมผู้ผลิตผลงานนั้น ๆ (Signature) แต่ในขณะเดียวกันจะต้องเป็นเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลก และนั่นคือสิ่งที่เน็ตฟลิกซ์พยายามผลิตคอนเทนต์ของตัวเองให้มีความแปลกใหม่และแตกต่างจากบริษัทคู่แข่ง ซึ่งการนำเสนอ “Local Content” เป็นปัจจัยหนึ่งที่เปิดกว้างให้เน็ตฟลิกซ์เข้าถึงคนดูได้มาก

ยิ่งขึ้น แต่ความเป็น “Local Content” นี้จะต้องเป็นเนื้อเรื่องที่เข้าถึงผู้รับชมทั่วโลกและค่อนข้างได้รับความสนใจ

จากผลการศึกษาการบริหารจัดการและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand นั้น จะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างจากผลงานสื่อบันเทิงสร้างสรรค์ในประเทศ ซึ่งเป็นความแปลกใหม่และทางทีมงานไทยสามารถนำไปปรับใช้ได้ในกระบวนการผลิตผลงานภายในประเทศ เพื่อให้ได้มาตรฐานมากขึ้น อีกทั้งเพื่อรองรับการทำงานร่วมกับทางเน็ตฟลิกซ์ที่มีโอกาสเกิดขึ้นในอนาคต เนื่องจากหลังจากที่ซีรีส์เรื่อง ‘แคว้ง’ ได้ออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์มีผลตอบรับจะผู้ชมทั้งในไทยและต่างประเทศ ในหลากหลายมุมมองไม่ว่าจะเป็นชื่นชมหรือติชม ทางทีมงานผู้สร้างสรรค์ทั้งไทยและสหรัฐอเมริกาให้ความสนใจในผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เรื่องแรกนี้ ทำให้เห็นถึงโอกาสและแนวโน้มในภายภาคหน้าว่าทางทีมผู้สร้างสรรค์ของไทยจะมีโอกาสในการทำงานผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand มากยิ่งขึ้น เนื่องจากทางเน็ตฟลิกซ์เห็นถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาของทีมผู้ผลิตและสร้างสรรค์ผลงานในไทยมีความแปลกใหม่ รวมถึงตลาดผู้รับชมในประเทศไทยที่ค่อนข้างสูง และส่วนใหญ่ในไทยเป็นกลุ่มผู้รับชม “Young Adult” ซึ่งตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ทางเน็ตฟลิกซ์ อีกทั้ง “Local Content” ของประเทศไทยมีความน่าสนใจและเป็นสากลมากพอที่จะนำไปผลิตเป็นออริจินอลคอนเทนต์สู่สายตาผู้รับชมทั่วโลกได้ แต่ด้วยในปี พ.ศ. 2563 มีการเกิดสถานการณ์โควิด 19 จึงทำให้ทุกอุตสาหกรรมในทุกประเทศได้รับผลกระทบอย่างหนักจากสถานการณ์โรคระบาดนี้ ทางเน็ตฟลิกซ์และทีมผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์จะต้องทำการปรับตัวและเรียนรู้กับวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) จนนำไปสู่การร่วมมือกันอีกครั้งของทีมผู้สร้างสรรค์ไทยและทางเน็ตฟลิกซ์ในอนาคต อีกทั้งเมื่อไม่นานนี้มีโครงการของ “Pop Picture” ที่มองหา นักเขียนจากประเทศไทยเพื่อไปฝึกปฏิบัติงานร่วมกับทางเน็ตฟลิกซ์ในการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อเป็นผลงานภายใต้ Netflix Original ต่อไป

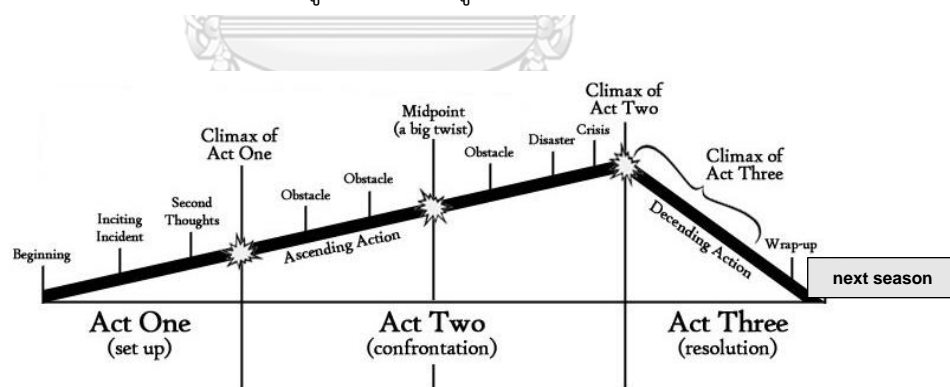
ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิจัยเรื่ององค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องที่สามารถเป็นผลงานที่ผลิตภายใต้ Netflix Original Thailand

1. องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

จากการศึกษาเนื้อหาซีรีส์เรื่อง “แคว้ง” พบว่า มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่มีการนำไปสู่การเล่าเรื่องภัยธรรมชาติ ความเชื่อ สิ่งลึกลับ ซึ่งมีการนำเอาปรากฏการณ์ทางธรรมชาติกับการเอาชีวิตและจิตใจของมนุษย์มาใช้ในการดำเนินเรื่อง โดยสามารถอธิบายตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องและเทียบเคียงกับ Netflix Success Case มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

โครงเรื่อง พบว่า เป็นโครงเรื่องเกี่ยวกับเด็กนักเรียนเอาชีวิตรอดบนเกาะหลังจากเกิดเหตุการณ์สึนามิขึ้น โดยต้องเผชิญกับความเป็นความตาย และสิ่งลึกลับที่ไม่อาจคาดเดาได้ ซึ่งเป็นโครงเรื่องแบบเดียวกันกับ Netflix Success Case คือ มีการผสมผสาน “Local Content” ของแต่ละพื้นที่แต่ถูกนำเสนอออกมาสู่สายตาผู้รับชมในระดับ “Global” โดยการรับเอาทัศนคติหรือเรื่องราวที่คนทั่วโลกต่างรับรู้เหมือนกันและขยายในบริบทของแต่ละประเทศ โดยซีรีส์เรื่องนี้เป็นการนำเสนอเรื่องภัยพิบัติ และการเอาชีวิตรอดซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้รับชมจากทั่วโลกมีความคุ้นชินกับเนื้อเรื่องในแนวนี้ แต่ซีรีส์เรื่องนี้ยังสอดแทรกความเป็นไทย หรือ “Local Content” เข้าไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสถานที่สภาพภูมิประเทศอย่างเช่น เกาะในประเทศไทยที่สวยงาม รวมถึงวิถีชีวิตของเด็กนักเรียนไทยที่ย่อมมีความแตกต่างจากที่อื่นและมีความเฉพาะตัว ซึ่งจะสร้างความแตกต่างและความโดดเด่นของเนื้อเรื่องในซีรีส์จากสื่อบันเทิงทั่วไป ทำให้ผู้รับชมเปิดรับและรับรู้ถึง “Local Content” ของประเทศไทยเพิ่มขึ้น

ขั้นในการเล่าเรื่องมีความคล้ายคลึงกับ Netflix Success Case ที่ในช่วงท้ายของทุกตอนจะเป็นจุดภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดความขัดแย้ง การตัดสินใจ และความเป็นความตายของตัวละคร มีทำให้ถึงความสนใจของผู้รับชมให้ต้องการติดตามต่อในตอนต่อไป แต่จะมีความเหมือนกับซีรีส์เรื่อง Kingdom ในขั้นยุติเรื่องราว (Ending) ในตอนสุดท้ายของซีซั่น จะเป็นการยุติเรื่องราวแบบปลายเปิด เกิดสถานที่และตัวละครใหม่ขึ้นเป็นการปูเรื่องเพื่อเข้าสู่การดำเนินเรื่องต่อไปในภายภาคหน้า



ภาพที่ 19 ขั้นของการเล่าเรื่อง เค่ว้ง

แก่นความคิดของเรื่อง พบว่า นำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับความจริงของธรรมชาติของมนุษย์ (The Truth of Human Nature) หมายถึง ความเป็นมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมาจากความเป็นจริงภายในตัวตนและจิตใจ ซึ่งแสดงออกให้เห็นได้อย่างชัดเจนผ่านการเล่าเรื่อง เนื่องจากเนื้อเรื่องเป็นการเอาชีวิตรอดของคน จึงทำให้เราเห็นถึงตัวตนของคนคนนั้นจริง เห็นถึงความโอบอ้อมอารี ความเห็น

แก้ตัว ความสามัคคี ผ่านจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นลักษณะของแก่นเรื่องที่ตอบสนองกลุ่มผู้รับชมทุกเพศทุกวัยของเน็ตฟลิกซ์ให้รับรู้ถึงการกระทำผ่านการดำเนินเรื่องเพื่อสามารถปรับหรือแก้ไขปัญหาที่เรื่องต้องการนำเสนอธรรมชาติของมนุษย์ที่มีทั้งดี/ชั่วผ่านตัวละครซึ่งสะท้อนกับความ เป็นมนุษย์ของคนที่อยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกันได้อย่างชัดเจน

ความขัดแย้ง พบว่า มีความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความขัดแย้งภายในจิตใจ ความขัดแย้งกับภายนอก ซึ่งความขัดแย้งระหว่างคนกับคนในเรื่องนี้มีความขัดแย้งของคนอยู่เกือบทั้งเรื่อง เนื่องจากการเอาชีวิตรอดของกลุ่มคนขนาดใหญ่ และความขัดแย้งกับภายนอก โดยซีรีส์เรื่องนี้แสดงให้เห็นความขัดแย้งภายนอกได้อย่างชัดเจน เพราะเป็นเรื่องที่ดำเนินจากสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอันโหดร้ายอย่างภัยพิบัติสึนามิที่พลาทชีวิตผู้คนมากมาย อีกทั้งทำให้เกิดเป็นปัญหาหลักในการดำเนินเรื่องนี้ด้วย รวมถึงเรื่องลับต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนำไปสู่ความขัดแย้งที่ทำให้ตัวละครในเรื่องเกิดปัญหาและตกอยู่ในอันตราย โดยการเล่าเรื่องของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งทางจิตใจเป็นเรื่องที่พบในผลงาน Netflix Success Case เช่นกัน

ตัวละคร พบว่า มีการนำเสนอตัวละครหลักหลายตัว เนื่องจากเนื้อเรื่องเกิดขึ้นในโรงเรียน และเป็นการเอาชีวิตรอดของกลุ่มเด็กนักเรียนที่ประสบกับภัยพิบัติ ซึ่งตัวละครในเรื่องนี้ส่วนใหญ่เป็นตัวละครแบบกลมเกือบทั้งหมด เนื่องจากทุกตัวละครมีภูมิหลังและมีความซับซ้อนภายในจิตใจสูง และด้วยสถานการณ์ในเรื่องทำให้ความคิดและการแสดงออกของตัวละครแต่ละตัวมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด แต่ก็ยังมีตัวละครบางตัวที่มีความเป็นตัวละครแบน ได้แก่ นัทและกันต์ที่ดูเป็นคนสนุกสนาน เทียวเล่น ไม่คิดอะไรมากมาย ไม่มีความซับซ้อนในความคิดมากเท่าตัวละครตัวอื่น

ตัวละครส่วนใหญ่เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ เป็นตัวละครสี่เทาที่สะท้อนหลักความเป็นจริงของสังคมที่ว่า ไม่มีคนใดที่ดีและเลวร้ายที่สุด อีกทั้งได้นักแสดงชื่อดังและมีคุณภาพมารับบทบาทเป็นตัวละครแต่ละตัว ทำให้เพิ่มอรรถรสร่วมของผู้รับชมได้ และยังสามารถนำเสนอตัวละครที่เป็น LGBT อย่างแจ่มชัดกับทุกเพศ และอริสาที่เป็นส่วนเพิ่มเติมขึ้นมาจาก Netflix Success Case ซึ่งถือเป็นการเปิดกว้างทางมุมมองความคิดที่ถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครหลากหลายเพศสภาพในเรื่องสู่สายตาผู้รับชม

มุมมองหรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง พบว่า มีรูปแบบของการแสดงให้เห็นการอยู่ร่วมกันของคนกลุ่มใหญ่ ความเป็นผู้นำ ความขัดแย้ง การเอาชีวิตรอด ความสามัคคี และทำให้รับรู้ได้ถึงที่มาของความรู้สึกและลักษณะของตัวละครแต่ละตัวที่มีความคิด ปัญหา และภูมิหลังที่ต่างกันแต่มีเป้าหมายเดียวกันคือการเอาชีวิตรอดออกจากเกาะให้ได้ อีกทั้งมุมมองในการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้คือ แบบผู้เล่าเรื่องในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient author) ซึ่งในเรื่องนี้มีตัว

ละครหลักหลายตัว และการดำเนินเรื่องในซีรีส์แต่ละตอนจะดำเนินเรื่องตามเนื้อเรื่องตัวละครหลักแต่ละตัวในเนื้อเรื่องแต่ละตอน ซึ่งเป็นมุมมองการเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สามเหมือนกันกับ Netflix Success Case จะทำให้ผู้รับชมเป็นเสมือนผู้รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดโดยไม่ผ่านความคิดของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง จะทำให้ผู้รับชมเกิดอิสระในการรับชม และวิเคราะห์ถึงเหตุการณ์ตามกับการดำเนินเรื่องได้

ฉาก พบว่า เนื้อเรื่องเป็นการเล่าเรื่องการเอาชีวิตรอดบนเกาะ เพราะฉะนั้นฉากจำเป็นต้องนำเสนอสถานการณ์บนเกาะที่รกร้าง อีกทั้งมีความละเอียดตามหลักการทำงานของผลงานของเน็ตฟลิกซ์ที่จะให้รายละเอียดของฉากเป็นส่วนสำคัญเพื่อความสมจริง เพราะฉากทำให้เกิดบรรยากาศที่สร้างความตื่นตาตื่นใจและความเสมือนจริงให้แก่ผู้รับชมให้เกิดอารมณ์สในการรับชม อีกทั้งฉากจะเป็นการนำเสนอความสวยงามของเกาะในไทย หรือความเป็น “Local Content” ออกสู่สายตาผู้รับชมทั่วโลกเพื่อให้มีมุมมองและทัศนคติต่อประเทศไทยในทางที่ดีเพิ่มขึ้นได้

สัญลักษณ์พิเศษ พบว่า ความโดดเด่นในเรื่องของภาพ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทำ มุมกล้อง และการทำคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีความสมจริงและประณีตสูงเช่นเดียวกับ Netflix Success Case อีกทั้งลักษณะของภาพที่คมชัดสูง และมุมกล้องที่เป็นผสมผสานของภาพยนตร์และทีวีซีรีส์ทำให้เกิดความแปลกใหม่ และตอบสนองความต้องการของผู้รับชมในปัจจุบัน โดยซีรีส์เรื่องนี้จะใช้สีของภาพไทยมืดและเข้มเพื่อความรู้สึหดหู่ ความพังทลาย ความพิศวง และความน่ากลัวเพิ่มขึ้น อีกทั้งเสียงประกอบที่จะปรากฏในเรื่อง ซีรีส์จะดำเนินเรื่องค่อนข้างเงียบจะมีเฉพาะเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นปรากฏในแต่ละฉาก ส่วนเสียงสังเคราะห์ที่เสริมเข้ามาในการดำเนินเรื่องจะปรากฏในตอนท้ายที่ระทึกขวัญเพื่อให้เกิดความตกใจกลัว

2. กลวิธีในการเล่าเรื่อง

ซีรีส์เรื่อง “แคว้ง” มีการใช้กลวิธีในการเล่าเรื่องเช่นเดียวกับผลงาน Netflix Success Case ซึ่งทำให้การดำเนินเรื่องดูน่าติดตามและน่าสนใจ อีกทั้งยังมีรายละเอียดของกลวิธีในการเล่าเรื่องของซีรีส์เรื่องนี้ พบว่า ซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์จะมีการออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะลงเนื้อหาของในทุกตอนแบบรวดเดียว ซึ่งจะทำให้ผู้รับชมสามารถรับชมเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง และเกิดอารมณ์สร่วมกับเนื้อเรื่องมากขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นกลวิธีหนึ่งของทางเน็ตฟลิกซ์ที่ตั้งใจปล่อยเนื้อหาออกมารวดเดียวผ่านสนองความต้องการของผู้รับชมอย่างชัดเจน โดยต่างจากซีรีส์ทั่วไปที่มักจะออกฉายอาทิตย์ละครั้ง สร้างความแตกต่างและน่าสนใจในแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ต่อผู้รับชมอย่างมาก ประกอบกับซีรีส์มีจำนวน 7 ตอน ตอนละประมาณ 40 นาที ซึ่งเป็นจำนวนตอนและเวลาที่

เหมาะสมที่ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อเรื่องทั้งหมดทุกตอนได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ใช้เวลามากเกินไป เพื่อต้องการให้ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อหาทั้งหมดของเรื่องอย่างต่อเนื่องให้จบได้ภายในหนึ่งครั้ง การรับชม ดังนั้นจำนวนตอนและความยาวของเรื่องในแต่ละตอนจะต้องพอเหมาะและตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้

การเล่าเรื่องนี้ทำหน้าที่นำเสนอเหตุการณ์ เรื่องราวประสบการณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารหรือเปิดเผยข้อเท็จจริงซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ ความเชื่อ และสิ่งลึกลับ ซึ่งได้นำเสนอถึงสถานการณ์ที่เป็นไปได้หลังจากการเกิดภัยพิบัติ และการเอาชีวิตรอดของคน นำเสนอประกอบกับเรื่องราวความเชื่อเพื่อเพิ่มรรถรสในกับเนื้อเรื่องที่ไม่เพียงต้องต่อสู้กับจิตใจตัวเอง ผู้อื่น แต่ยังต้องต่อสู้ต่อสิ่งเหนือธรรมชาติด้วย อีกทั้งยังทำหน้าที่ในการโน้มน้าวใจและจรรโลงจิตใจ โดยเรื่องเล่าต่าง ๆ มักแฝงคติสอนใจที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ อันได้แก่ การอยู่ร่วมกัน ย่อมต้องมีความขัดแย้งกันแต่ทุกความขัดแย้งหากให้ความเข้าใจในกันและกันและสามัคคีกัน ไม่ว่าจะอุปสรรคใด ๆ ก็จะสามารถผ่านพ้นไปได้ แต่ในเนื้อเรื่องมีส่วนที่แสดงถึงความไม่สามัคคี นึกถึงแต่ตัวเอง สุดท้ายก็เกิดความล้มเหลวกับทุกคน

การเริ่มต้นเนื้อเรื่องโดยการสร้างปมปัญหาขนาดใหญ่ขึ้นให้ตัวละครเอกในเรื่องนั้นต้องแก้ไขหรือตามหาความจริงของปมปัญหานั้น ๆ ให้ได้ และการเล่าเรื่องในแต่ละตอนมักจะจบตอนด้วยจุดภาวะวิกฤต (Climax) ชวนให้ผู้รับชมต้องการติดตามรับชมในตอนต่อไปว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น เช่นเดียวกันกับผลงาน Netflix Success Case อีกทั้งการเล่าเรื่องเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริง (Reflection) มีการประกอบสร้างเข้ากับเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นอย่างปรากฏการณ์ลึกลับ ความฝัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้จริงตามหลักวิทยาศาสตร์ แต่เป็นการสอดแทรกในเรื่องเพื่อให้เรื่องราวมีความน่าระทึกขวัญ แต่ Netflix Success Case เป็นเนื้อเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายและการ์ตูน อาจทำให้ความสดใหม่ของเนื้อเรื่องน้อยกว่าผลงานซีรีส์เรื่องนี้

การใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ประกอบในฉากจริงได้อย่างกลมกลืนและเสมือนจริงมาก เพื่อเติมเต็มฉากและสภาพแวดล้อมให้สมบูรณ์ขึ้น เป็นจุดเด่นของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่จะนำเสนอเรื่องราวที่ดำเนินเรื่องโดยใช้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ทำให้ความรู้สึกละเอียดและอรรถรสในการรับชมของผู้รับชมมีมากยิ่งขึ้น โดยเนื้อเรื่องเป็นการเอาชีวิตรอดบนเกาะที่ผสมผสานความเชื่อ และสิ่งลึกลับ ทำให้คอมพิวเตอร์เอฟเฟค (CG) ค่อนข้างมีบทบาทสำคัญกับซีรีส์เรื่องนี้ เพื่อเพิ่มความสมจริงและเติมเต็มจินตนาการของผู้รับชม

บทสนทนาในเรื่องช่วยดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เล่าได้ดี ซึ่งจะทำให้อรรถรสในการเล่าเรื่องมีความสั้นไหลมากกว่า อีกทั้งทำให้ผู้รับชมเข้าถึงบทบาทของตัวละครและเนื้อเรื่องได้มากกว่า ช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องมากขึ้น แต่เนื่องด้วยเรื่องเป็นการเอาชีวิตรอดของกลุ่มเด็กนักเรียน บทสนทนาจึงมีความเป็นจริงสูงเนื่องจากตามบริบทคือตัวละครมีความเครียดสูง และอยู่กับป่าเขา ทะเล

ไม่สามารถไปไหนได้ บทสนทนาจึงมีคำหยาบ มีความก้าวร้าวระหว่างตัวละคร ซึ่งทำให้เนื้อเรื่องมีความเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น และสุดท้ายของกลวิธีในการเล่าเรื่อง พบว่า การเล่าเรื่องของซีรีส์เน้นเรื่องความซาบซึ้ง (Appreciation) เนื่องจากเรื่องนี้เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเพราะฉะนั้นบางเหตุการณ์ไม่จำเป็นต้องให้เกิดการเข้าใจถึงเหตุการณ์นั้น ๆ เป็นกลวิธีที่พบในผลงาน Netflix Success Case เช่นกันเนื่องจากเนื้อเรื่องของผลงาน Netflix Success Case มีส่วนหนึ่งของซีรีส์ที่เน้นเรื่องความซาบซึ้งของตัวละครร้ายที่กลับใจเป็นส่วนที่ทำให้ผู้รับชมเกิดความซาบซึ้งตามไปด้วยกับตัวละคร ซึ่งมักจะพบในซีรีส์ทั่วไปด้วยเช่นกัน เพราะการเล่าเรื่องในเชิงการแสดงอารมณ์ (Dramatic) ย่อมจำเป็นที่จะทำให้ผู้รับชมเกิดความซาบซึ้งร่วมไปกับเนื้อเรื่อง

จากองค์ประกอบในการเล่าเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบเคียงกับองค์ประกอบในการเล่าเรื่องและกลวิธีในการเล่าเรื่องของผลงาน Netflix Success Case แสดงให้เห็นจุดร่วมของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ที่กล่าวได้ว่าเป็นจุดเด่นของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่ทำให้มีความแตกต่างและโดดเด่นกว่าผลงานสื่อบันเทิงทั่วไป โดยผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบเคียงกับผลงาน Netflix Success Case แสดงถึงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่ครบถ้วนสมบูรณ์ และมีลักษณะโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกันตรงการเล่าเรื่องถึงประเด็นเหนือธรรมชาติ มีความแฟนตาซีสอดแทรกไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ทำให้โครงเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งมีความแปลกใหม่สามารถสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้รับชมได้อย่างมากซึ่งอาจจะตอบโจทย์กลุ่มผู้รับชม ‘Young Adult’ ที่ต้องการหาความแปลกใหม่และความหลากหลายของเนื้อเรื่องในการรับชมสื่อบันเทิง

ในส่วนของสัญลักษณ์พิเศษของทั้งสามเรื่องนั้นเน้นการใช้เสียงประกอบและภาพอย่างมาก โดยเฉพาะภาพและเสียงที่สอดคล้องกันในแต่ละฉาก ทำให้ผู้รับชมเกิดอารมณ์สร่วมกับเนื้อเรื่องได้ง่าย ทำให้รู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในตัวละคร เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในแต่ละฉากสามารถทำให้ผู้ชมตกใจ เสียใจ มีความสุขร่วมไปด้วยได้อย่างดี

ความแตกต่างกันของผลงานภายใต้ Netflix Original คือ แก่นเรื่อง เนื่องด้วยแต่ละเรื่องมีจุดประสงค์ในการนำเสนอที่ต่างกัน แต่เป้าหมายเดียวกันคือทำให้เกิดความบันเทิง อีกทั้งทำให้เกิดแนวคิดในการใช้ชีวิต สะท้อนสังคมเพื่อสร้างความตระหนักรู้แก่ผู้รับชม แต่ถึงอย่างไรเนื้อเรื่องก็นำเสนอรวมไปถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้น การแข่งขัน ความเกลียดชัง ความเห็นแก่ตัวที่เป็นสิ่งที่มีอยู่จริงในสังคม และทางซีรีส์นำเสนอให้เห็นถึงผลกระทบที่ร้ายแรงจากการกระทำดังกล่าว ซึ่งสามารถสะท้อนให้ผู้รับชมเห็นถึงปัญหาและหลีกเลี่ยงการเกิดขึ้นของปัญหาในชีวิตจริงได้

กลยุทธ์ที่ใช้ในการเล่าเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบเคียงกับผลงาน Netflix Success Case กล่าวได้ว่า ซีรีส์ที่เป็นผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์จะมีการออกฉายบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ โดยจะลงเนื้อหาของในตอนแบบรวดเดียว และความยาวของแต่ละที่เป็นเวลาที่เหมาะสม เพื่อต้องการให้ผู้รับชมสามารถรับชมเนื้อหาทั้งหมดของเรื่องอย่างต่อเนื่องให้จบได้ภายในหนึ่งครั้งการรับชม และมีการใช้กลยุทธ์ในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาทันสมัยแปลกใหม่เข้าถึงกลุ่มผู้รับชมได้อย่างดี มีการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องที่สอดแทรกความแฟนตาซีเข้ากับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ จึงสามารถทำให้ผู้รับชมจำนวนมากเข้าถึงเนื้อเรื่องได้ดี

อีกทั้งการถ่ายทำภาพที่สวยงาม ทั้งจากการถ่ายทำในสถานที่จริงและภาพเสมือนจริงที่สร้างจากการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่มีความสมจริง ละเอียดและสวยงาม ทำให้ผู้รับชมมีความรู้สึกในความอยากรับชมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นตัวช่วยเสริมให้เนื้อเรื่องมีความโดดเด่นและน่าสนใจ เนื่องด้วยเน็ตฟลิกซ์เป็นหนึ่งในบริษัท OTT เซึ่งเนื้อหาเพื่อสร้างความแตกต่างและสามารถแข่งขันกับคู่แข่งทางการตลาดได้ สถานที่ ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นตัวช่วยเสริมให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นอย่างมาก และทางเน็ตฟลิกซ์ก็ให้ความสำคัญในส่วนนี้ในทุกรายละเอียด ทั้งความสมจริง ความสมเหตุสมผล และความปลอดภัย ซึ่งทำให้ผู้รับชมเกิดความผิดหวังในส่วนของภาพและฉากได้น้อย และในส่วนของการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ทางเน็ตฟลิกซ์ให้ความสำคัญมากเพราะผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ประกอบอย่างมากเพื่อเพิ่มความตื่นตาตื่นใจและอรรถรสที่มากขึ้นให้กับผู้รับชมในยุคสมัยปัจจุบัน โดยทางเน็ตฟลิกซ์มีเครือข่ายผู้ผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ที่มีคุณภาพทั่วโลกทำให้ผลงานของเน็ตฟลิกซ์ที่มีคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) ประกอบด้วยความสมบูรณ์และได้รับการชื่นชมจากผู้รับชม

ส่วนกลยุทธ์ในการเล่าเรื่องที่ต่างกันของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบเคียงกับผลงาน Netflix Success Case นั้นอาจเป็นการนำเสนอเนื้อเรื่องจากเรื่องสมมติที่แต่งขึ้นจากนวนิยายหรือวรรณกรรม แต่ในส่วนในเรื่อง 'เควิ้ง' นั้นเป็นเนื้อเรื่องที่สร้างสรรค์มาจากผู้เขียนบทที่แต่งขึ้นมา ทำให้เนื้อเรื่องมีความสดใหม่ และเป็นที่น่าสนใจติดตามของผู้รับชม

การศึกษาถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงาน Netflix Original Thailand ที่นำเอาแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงวิเคราะห์ควบคู่กับการสัมภาษณ์เชิงลึกของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับใช้แนวคิดสื่อใหม่ และแนวคิด OTT ร่วมวิเคราะห์ด้วย เพื่อให้เห็นถึงทั้งกระบวนการการสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงาน Netflix Original Thailand ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการศึกษาถึงเนื้อเรื่องของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เมื่อเทียบเคียงกับผลงาน Netflix Success Case เพื่อศึกษาองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง รวมถึงกลยุทธ์ในการเล่าเรื่องของซีรีส์ที่วิเคราะห์ประกอบกับหลักการจากแนวคิดการเล่าเรื่องทำให้เห็นจุดร่วมของผลงานภายใต้

เน็ตฟลิกซ์ที่เป็นเอกลักษณ์ และกล่าวได้ว่าเป็นความเฉพาะตัวของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ และผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand มีความแตกต่างจากผลงานสื่อบันเทิงภายในประเทศด้วยลักษณะกระบวนการทำงาน การสร้างสรรค์เนื้อหา และกลวิธีในการเล่าเรื่องที่มีความเป็นสากล เข้าถึงผู้รับชมได้ทั่วโลก และตอบสนองความต้องการของผู้รับชมอย่างสูงที่สุด

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” พบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

1. **การสร้างสรรค์เนื้อหา** ผู้วิจัยมองว่าการสร้างสรรค์เนื้อหาหรือเขียนบทโดยดัดแปลงและสอดแทรกเนื้อเรื่องความเป็นไทยเข้าไปเพิ่มเติมเป็นสิ่งที่ดี เนื่องจากเป็นการนำเสนอจากผู้ผลิตของไทย ดังนั้นการเน้นย้ำแก่นเรื่องและประเด็นที่เข้าถึงคุณลักษณะของคนไทย และวิถีชีวิตความเป็นไทย จะทำให้ผู้รับชมเข้าใจ รับรู้ และเปิดรับผลงานสื่อบันเทิงของไทยมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้เห็นความยากของการผสมผสานเนื้อหาความเป็นไทยกับความเป็นสากลการสร้างสรรค์เนื้อหา เพราะความเป็นไทย ความเชื่อ และวิถีชีวิตคนไทยไม่ใช่สิ่งที่คนทั่วโลกคุ้นชินและเป็นที่รับรู้ในสากลอาจทำให้เกิดความไม่เข้าใจในเนื้อเรื่องได้ เพราะฉะนั้นหากการสร้างสรรค์เนื้อหาไม่มีข้อมูลที่ละเอียดและนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ ก็อาจทำให้เรื่องกระจัดกระจายไม่เป็นเอกภาพ เข้าใจยาก เกิดความงวยงงในเนื้อเรื่อง ซึ่งอาจจะทำการรับรู้ของผู้รับชมไม่ชัดเจนและเกิดอรรถรสในการรับชมและเข้าถึงเนื้อเรื่องน้อยลงไปด้วย

ในส่วนของเนื้อหาในนำมาเล่าเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้เรื่องมีความน่าสนใจ โดยเนื้อหาที่ถูกเลือกของผลงาน Netflix Original Thailand นั้นพบว่าต้องมีความแปลกใหม่และเฉพาะตัว เนื่องจากเมื่อเทียบกับแนวคิด Netflix Effect แล้วเป็นเห็นพ้องต้องกันว่าผลงานของเน็ตฟลิกซ์ต้องมีความหลากหลายและเป็นเฉพาะตัวในแต่ละพื้นที่เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง เพราะการซื้อคอนเทนต์มานำเสนอในแพลตฟอร์มอย่างเดียวยังคงไม่พอ ต้องมีการสร้างคอนเทนต์ของตัวเอง โดยการสร้างสรรค์เนื้อหาร่วมกับทีมผู้ผลิตทางทั่วโลก ทำให้ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าติดตาม ประกอบกับผู้รับชมกลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อที่มาก

2. **การบริหารจัดการและกระบวนการผลิต** ผู้วิจัยมองว่า Netflix Original Thailand มีโครงสร้างการทำงานอย่างเป็นระบบอย่างมากเนื่องจากเป็นเครือข่ายของบริษัทขนาดใหญ่ คือ การวางแผน การแบ่งหน้าที่เป็นฝ่ายต่าง ๆ เพื่อรับผิดชอบหน้าที่ของตัวเอง รักษาความปลอดภัย สวัสดิการ ซึ่งต้องได้รับการอนุมัติจากทางเน็ตฟลิกซ์ในทุกขั้นตอน แต่ถึงอย่างไรหากมีปัญหาเกิดขึ้นใน

ขณะเดียวกันทางเน็ตฟลิกซ์ก็มีความไว้วางใจและให้ทางทีมผู้ผลิตสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าที่จะเห็นสมควรได้

ในด้านการบริหารจัดการและกระบวนการผลิตเมื่อเทียบกับแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตสื่อบันเทิงที่ผู้วิจัยใช้วิเคราะห์ข้อมูลแล้วพบว่าขั้นตอนอาจจะไม่เหมือนกันทุกอย่าง แต่มีความใกล้เคียงกัน ในการวางแผน (Planning) ของ Netflix Original Thailand คือ การกำหนดเนื้อเรื่อง เขียนบท วางแผนการผลิต การถ่ายทำ โดยขั้นตอนนี้จะมีความละเอียดและครบถ้วนอย่างมาก เพื่อให้ในขณะที่ยังพื้นที่ถ่ายทำทำให้เกิดปัญหาน้อยที่สุด การจัดองค์การ (Organizing) และการสั่งการ (Directing) นั้นอำนาจที่ทางเน็ตฟลิกซ์มอบให้แก่บุคคลในการตัดสินใจจะเป็นผู้เขียนบท เนื่องจากมองเห็นว่าเป็นเจ้าของคอนเทนต์และเข้าใจในตัวบทมากที่สุด แต่ในผลงานนี้เป็นการร่วมมือกัน เพราะฉะนั้นการจัดการส่วนใหญ่มาจากการปรึกษาหารือกันและเห็นสมควรที่สุด การรายงาน (Reporting) ของ Netflix Original Thailand จะเป็นการรายงานความเคลื่อนไหวต่าง ๆ โดยการใช้วิธีการอัปเดตข้อมูล เอกสาร รายงานต่าง ๆ ผ่านดาต้าเบสหลักของทางเน็ตฟลิกซ์โดยตรงในทุก ๆ ขั้นตอน เพื่อที่ว่าจะได้เป็นระบบ เก็บเป็นหลักฐาน และหากมีข้อผิดพลาดจะสามารถตรวจสอบได้อย่างทันถ่วงที และในส่วนของงบประมาณ (Budgeting) นั้นทางเน็ตฟลิกซ์จะมีผู้ที่ทำหน้าที่ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงบประมาณในรูปแบบของการวางแผนและการควบคุมด้านการเงินการบัญชีประจำของแต่ละผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เพื่อให้สามารถจัดการและบริหารได้อย่างลงตัว

3. **องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง** ผู้วิจัยมองว่าการเล่าเรื่องของผลงาน Netflix Original Thailand เมื่อเทียบกับแนวคิดการเล่าเรื่อง และแนวคิด Netflix Effect และ Netflix Success Case มีความครบถ้วนตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้งเจ็ดองค์ประกอบ และซีรีส์มีการมอมองในการเล่าเรื่องคล้ายคลึงกับ Netflix Success Case ทั้งการเล่าเรื่องเป็นการใช้จินตนาการสูง ทั้งการเล่าถึงความเชื่อ ซอมบี้ ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติต่าง ๆ ซึ่งอาจเหมาะกับผู้ชมไม่ทุกวัย แต่ตอบสนองกลุ่มเป้าหมายของเน็ตฟลิกซ์ที่เป็น “Young Adult” สอดคล้องกับแนวคิด Netflix Effect อีกทั้งโครงเรื่องที่ดำเนินอย่างเฉพาะตัวของผลงานภายใต้เน็ตฟลิกซ์ที่นำเสนอจุดภาวะวิกฤต (Climax) ในช่วงสุดท้ายของตอนทำให้ผู้รับชมเกิดความอยากรู้และติดตามเนื้อเรื่องต่อ อีกทั้งการใช้นักแสดงชั้นนำมารับบทตัวละครในเรื่อง ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นสิ่งที่ช่วยชูความน่าสนใจในตัวผลงานมากขึ้นและทำให้ผู้รับชมเกิดอารมณ์ในการรับชมมากขึ้นเป็นความจริง

4. **กลวิธีในการเล่าเรื่อง** ผู้วิจัยมองว่า ซีรีส์ผลงาน Netflix Original Thailand เมื่อเทียบกับ Netflix Success Case สามารถเข้าถึงใจผู้รับชมได้มาก คือ การเล่าเรื่องที่มีเนื้อเรื่องสามารถนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ มีปมปัญหาที่ซับซ้อนให้น่าติดตามในทุก ๆ ตอน มีการใช้เอฟเฟกภาพและเสียงที่

เสมือนจริง ระทึกขวัญและตื่นเต้น และจะเห็นได้ว่ากลวิธีในการเล่าเรื่องก็ยังเป็นเรื่องสำคัญที่ทำให้สื่อบันเทิงแต่ละเรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตามไม่เหมือนกัน เพราะแม้เรื่องนั้นจะมีแก่นเรื่องหรือไฮเดย์ที่น่าสนใจ แต่หากเล่าเรื่องได้ไม่ความน่าสนใจที่เพียงพอก็จะทำให้เรื่องไม่เป็นที่จดจำ ผู้รับชมไม่อยากจะติดตาม

ในส่วนนี้จะเห็นได้จากผลงาน Netflix Original ที่ได้รับความนิยมในแพลตฟอร์มโดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่มีความแปลกใหม่ เนื้อเรื่องเข้าถึงผู้รับชมได้จำนวนมาก เพราะฉะนั้นไม่ว่าใคร ๆ ก็สามารถสร้างผลงาน Netflix Original ได้ หากแต่มีความคิดของเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่ มีความเฉพาะตัวมีความน่าติดตาม อีกทั้งสอดแทรกแนวคิดของสังคมเพื่อการเข้าถึงกลุ่มผู้รับชมที่มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด OTT ที่เน็ตฟลิกซ์เป็นหนึ่งในบริษัท OTT แข่งเนื้อหาที่ตอนนี้มีคู่แข่งทางการตลาดเพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่งเน็ตฟลิกซ์จึงจำเป็นต้องคิดค้นเนื้อหาสื่อบันเทิงขึ้นใหม่ให้มีเอกลักษณ์ และสร้างกลวิธีในการเล่าเรื่องที่โดดเด่นขึ้นเพื่อดึงดูดผู้รับชมให้บริโภคสื่อบันเทิงบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ต่อไป

นอกจากนี้จากการศึกษาายังเห็นถึงกระบวนการผลิตทั้งด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และกลวิธีในการเล่าเรื่องมีความแปลกใหม่ เนื้อเรื่องน่าติดตาม มีความพยายามในการสร้างสรรค์ที่เป็นเฉพาะตัว เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละทีมผู้สร้างทั่วโลก อีกทั้งการบริหารจัดการและกระบวนการผลิตที่มีความเป็นสากล มีระบบ มีการวางแผนที่เป็นมืออาชีพ ทำให้เป็นประสบการณ์ใหม่ที่ดีของทีมงานผู้ผลิตของไทย สามารถนำมาปรับใช้ให้ผลงานของไทยเป็นสากลมากขึ้นและมีศักยภาพในการเป็นหนึ่งในออริจินัลคอนเทนต์ของทางเน็ตฟลิกซ์ได้ในอนาคต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องนี้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นด้านกระบวนการผลิตของผลงานภายใต้ Netflix ให้ศึกษาเพิ่มเติมอีกมาก เนื่องจากเน็ตฟลิกซ์เป็นบริษัทขนาดใหญ่มีกระบวนการจัดการหลากหลายขั้นตอนและลึกซึ้ง จึงสามารถศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นอื่น ๆ ดังนี้

1. เชิงวิชาการ สามารถศึกษาในประเด็นการเล่าเรื่องโดยเปรียบเทียบลักษณะของเนื้อเรื่องของผลงานในภูมิภาคและประเทศเดียวกันได้ หรือการศึกษาเจาะลึกถึงแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ คุณลักษณะ ข้อดี ข้อเสียในการใช้งาน และการศึกษาเพื่อหาปัจจัยหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน Netflix Original หรือในอนาคตมีการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand เพิ่มขึ้น ศึกษาการเล่าเรื่องของสื่อบันเทิงในแบบของภูมิภาคเอเชีย และศึกษาในประเด็นการจัดการและการผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original ระดับภูมิภาคเอเชีย หรือ การศึกษาการบริหารจัดการและการ

ผลิตผลผลิตผลงานภายใต้ Netflix Original โดยการเปรียบเทียบกัน ซึ่งอาจจะเป็นผลงานภายในประเทศหรือระหว่างประเทศ

2. เชิงวิชาชีพ สามารถนำไปปรับการบริหารจัดการกระบวนการผลิตสื่อบันเทิงสร้างสรรค์ในประเทศให้อยู่ในระดับสากล เนื่องจากยังมีระบบการบริหารจัดการและกระบวนการผลิตที่ทีมงานสร้างสรรค์ไทยสามารถปรับปรุงได้เพื่อให้คุณภาพของทีมงานและระบบกระบวนการผลิตตอบสนองต่อการสร้างสรรค์ผลงานระดับนานาชาติมากยิ่งขึ้นในอนาคต

โดยข้อเสนอแนะทั้งในเชิงวิชาการและเชิงวิชาชีพที่กล่าวในข้างต้น จะสามารถเป็นประโยชน์ในวงการวิจัยด้านนิเทศศาสตร์ต่อไป



บรรณานุกรม

หนังสือและวารสาร

- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: แบรินด์เอจ.
- เกศินี บัวดิศ. (2552). โครงสร้างการบริหารการจัดการสื่อสมัยใหม่. นิตยสารสยามนิทัศน์, 11(12), 6.
Retrieved from <http://www.commartsreview.siam.edu/2017/images/review/year11-vol12/year11-vol12-02.pdf>
- ณงลักษณ์ จารุวัฒน์, ป. ว. (2551). เปิดโลกนิเวศเดียวและการตลาดดิจิทัล (แปลจาก DigiMarketing / Kent Wertime, Lan Fenwick). กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์.
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). เล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia : story-telling). วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า 2(1).
- ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์. (2553). การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ.
- ปิยะฉัตร วัฒนพานิช และ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2559). การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า 3(1), 181-201.
- พิษณุรักษ์ ปิตาทะสังข์. (2548). การเล่าเรื่องและการสร้างความจริงทางสังคมในข่าวคลื่นยักษ์สึนามิ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ.
- เพ็ญสิริ เสวตวิหारी. (2541). อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540. นิตยสารศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรษาสิริ กุหลาบ. (2563). 'สื่อเกิดขึ้นมาทำไม' เมื่อคำถามเก่าๆ คือทางออกของสื่อยุคใหม่.
Retrieved from <https://today.line.me/th/pc/article/>
- ภิญญาดา ธิติกุลมาศ. (2555). การสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่นำเสนอกิจกรรมเชิงสุนทรียะเพื่อส่งเสริมสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ. (มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Retrieved from https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/44805/1/pinyadai_ti.pdf
- ยุรฉัตร บุญสนิท. (2538). วรรณวิจารณ์. มหาวิทยาลัยรัตนครินทรวิโรฒ/สงขลา.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 1): จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชนิกร ทรัพย์ชื่นสุข. (2556). รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของการรถไฟแห่งประเทศไทย. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคลปริญญามหาบัณฑิต).

- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์.
- วิรัชพร ศรีจันทร์. (2551). การเล่าเรื่องและการตัดแปลง เดชโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์และนวนิยาย . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ.
- วิกันดา บริสุทธิ์ใจ. (2557). เทคนิคการนำเสนอแบรนด์ผู้สนับสนุนผ่านสื่อที่วีออนไลน์ กรณีศึกษา รายการโมเมทาเพลิน. (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วิทยารัฐ, ส. (2545). พัฒนาการสื่อใหม่ (New Media): อิทธิพลภาษาดิจิทัลต่อรูปแบบการสื่อสารของ มนุษยชาติและผลกระทบต่อจริยธรรมสื่อ. กรุงเทพฯ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราช ภัฏสวนสุนันทา.
- วีรวัฒน์ อินทรพร. (2545). ทักษะการเขียน. พิมพ์ครั้งที่ 1, สิ่งพิมพ์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์: ภาควิชาสารัตถศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ. (2542).จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน : ศาสตร์และศิลป์แห่ง การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ ข่าว และโฆษณา. กรุงเทพฯ : โครงการ หนังสือ ชูทวีจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์ โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์:ศึกษาจากงานวิจัย. วารสารนิเทศศาสตร์ และนวัตกรรม นิต้า, ปีที่ 2(ฉบับที่ 1), 31-58.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กรุงเทพธุรกิจ . (2563). เน็ตฟลิกซ์ที่ ต้อง เผชิ ญ ใน ปี 63. Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/863245>
- เน็ตฟลิกซ์. (2560). Netflix. Retrieved from www.netflix.com
- Droidsans. (2561). Netflix ประกาศคอนเทนต์ใหม่จากผู้สร้างหนังเอเชีย. Retrieved from <https://droidsans.com/netflix-asia-thai-contents/>

สื่อต่างประเทศ

- Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Cross-Media Productions. Popular Communication, 4(3), 203-211. Retrieved from file:///Users/knun/Downloads/The_Culture_and_Business_of_Cross-Media_Production.pdf
- Chagnon, K. (2019). 'The NetFlix Effect' is Shaping Online Learning (Knovio can help). Retrieved from <https://knovio.com/addressing-the-netflix->

- effect/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F
- Goodlad, J.S.R. (1971). A sociology of popular drama. London: Heinemann.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Retrieved from http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Krøgholt, I., Waade, A. M., Ejgod, L., Rosendal, T., & Christofferse, E. E. (2019). Creativity, Media and Culture Production. Retrieved from <https://cc.au.dk/en/research/research-programmes/cultural-transformations/creativity-media-and-culture-production/>
- Matrix, S. (2014). The Netflix Effect: Teens, Binge Watching, and On-Demand Digital Media Trends. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6(1), pp. 119-138 doi:<https://doi.org/10.1353/jeu.2014.0002>
- Molek. (2016). Cross-Platform Media Measurement ความท้าทายของการวัดผลสื่อทุกประเภท. Retrieved from <https://www.marketingoops.com/exclusive/how-to/cross-platform-media-measurement/>
- Morgan, B. (2019). What Is The Netflix Effect? Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/blakemorgan/2019/02/19/what-is-the-netflix-effect/#3ac222c65640>
- XINXI, G. (2560). A Study of Narration and Cultures from Thai and Chinese Non-Mainstream Films: “Mary is Happy Mary is Happy” and “Ne Zha”. (มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ผู้ให้สัมภาษณ์

- สัมภาษณ์ โสภณ ศักดาพิศิษฐ์, ผู้กำกับและผู้เขียนบท, ผลงานเน็ตฟลิกซ์เรื่อง เควัง หรือ The Stranded, 30 เมษายน 2563.
- สัมภาษณ์ อนุภรณ์ รัตนชัยวงศ์, ผู้เขียนบทร่วม, ผลงานเน็ตฟลิกซ์เรื่อง เควัง หรือ The Stranded, 1 พฤษภาคม 2563.
- สัมภาษณ์ พวิษฐ์ สวัสดิ์ชัยเมธ, ผู้กำกับงานศิลป์, ผลงานเน็ตฟลิกซ์เรื่อง เควัง หรือ The Stranded, 3 พฤษภาคม 2563.
- สัมภาษณ์ เกณิกา ปันธุ์ภรณ์, ผู้เขียนบทร่วมและล่าม, ผลงานเน็ตฟลิกซ์เรื่อง เควัง หรือ The Stranded, 12 พฤษภาคม 2563.



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก

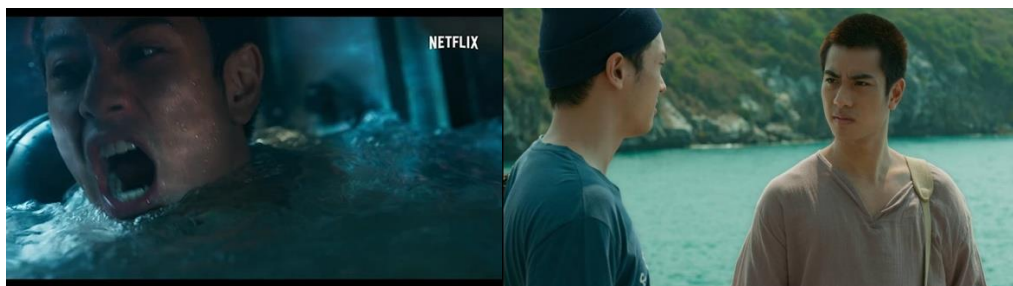
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand คือ ซีรีส์เรื่อง “เคว้ง” หรือ “The Stranded” เป็นผลงานซีรีส์เน็ตฟลิกซ์ของไทยเรื่องแรก มีจำนวน 7 ตอน ตอนละประมาณ 40-50 นาที โดยมีผู้เขียนบทคือ คริสเตียน ดรูโซ ทาง H2L Media Group ร่วมมือกับทางผู้กำกับและผู้เขียนบทร่วมอย่างคุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ และผู้อำนวยการสร้างคุณเอกชัย เอื้อเอื้อครองธรรม แห่ง GMM Bravo อีกทั้งนักแสดงชั้นนำ ได้แก่ สินจัย เปล่งพานิช รับบทครูหลิน ปกักร ฤกษ์เฉลิมพจน์ รับบทคราม ชญานิษฐ์ ชาญสง่าเวช รับบทเมย์ และ จุฑาธุช ภัทรกำพล รับบทอนันต์ โดยเคว้งเป็นซีรีส์แนวเป็นซีรีส์แนวดราม่า ไซไฟ ออกอากาศเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน ปีพ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา และซีรีส์เรื่องนี้เป็นอันดับหนึ่งในสิบอันดับยอดนิยมของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทยประจำ 2019 ด้วย ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มเด็กนักเรียนที่ติดเกาะหลังจากเหตุการณ์ภัยพิบัติสึนามิพยายามเอาชีวิตรอดเพื่อรอคอยการช่วยเหลือที่ไม่มีวันจะมาถึง

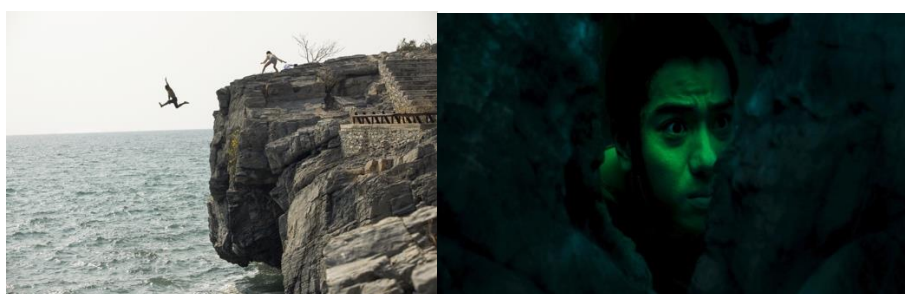
เนื้อเรื่อง

จากการรับชมผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand คือ ซีรีส์เรื่อง “เคว้ง” หรือ “The Stranded” ทั้งหมด 7 ตอน สามารถเขียนสรุปเนื้อเรื่องย่อของแต่ละตอนได้ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 สลาย กล่าวถึง วันจบการศึกษาของโรงเรียนประจำชื่อ หฤทัยสมุทร บนเกาะปินตุ ตั้งอยู่บนหมู่เกาะกลางทะเลอันดามันทางตอนใต้ของไทย ในช่วงคำกลุ่มนักเรียนไฮโซได้มีการจัดปาร์ตี้ฉลองเรียนจบในขณะนั้นเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดคือเกิดสึนามิขึ้น ซึ่งคาดชีวิตของนักเรียนและครูจำนวนมาก เหลือนักเรียนที่รอดชีวิตบนเกาะเพียง 36 คน และในเหตุการณ์นี้ทำให้คราม หนึ่งในนักเรียนรอดชีวิตต้องสูญเสียผู้เป็นพ่อไปด้วย ทุกคนที่รอดชีวิตต้องใช้ชีวิตเพื่อรอคอยการช่วยเหลือจากคนบนฝั่ง โดยมีอนันต์เป็นเหมือนผู้นำยึดโทรศัพท์จากทุกคนมาเพื่อเก็บแบตเตอรี่ไว้ใช้ติดต่อหาสัญญาณกับคนบนฝั่งแต่ก็ไม่เกิดผล เพราะไม่มีสัญญาณโทรศัพท์เลย แจ็คได้รับบาดเจ็บที่ขาโดยมีเมย์ที่เป็นคนคอยรักษาแจ๊คและทุกคนที่ป่วย ขณะนั้นนัทกับกันต์ไปเจอกับเทปรีลในห้องครูหลินเข้า จึงยกมาให้ริสาซ่อม ฝั่งครามและใจ้ออกไปหาของตามบ้านร้างที่อยู่บนเกาะได้ยารักษาโรคมามากมาย ระหว่างทางไปเจอเรือที่ติดอยู่บนผาเข้าจึงคิดจะเอาลงมาซ่อม แต่ระหว่างที่ปีนขึ้นไปใจ้อันผลัดตกลงมาทำให้ปอดฉีก ใจ้อื่นพิษบาดแผลไม่ไหวจากไปสร้างความเสียใจให้กับทุกคนมากโดยเฉพาะครามที่โทษว่าเป็นความผิดตนเอง พวกเขาได้จัดการเผาศพใจ้อี้ ครามได้ยินเสียงดังประหลาด สัมผัสได้ถึงพลังลึกลับบางอย่าง ขณะนั้นทุกคนกรี๊ดร้องออกมา



ตอนที่ 2 หวน กล่าวถึง หลังจากเสียงดังที่เกิดขึ้น ครามสะดุ้งตื่นขึ้นมาได้ยินเสียงผู้หญิงกำลังทำเพลงแต่ร่างเขาถูกรัดไว้ด้วยรากไม้ทำให้ลุกขึ้นไม่ได้ น้ำเป็นคนเข้ามาปลุกครามให้ตื่น แล้วบอกว่าครามสลับไปตอนที่ก่อนหน้านี้มีเสียงดังมากและแผ่นดินไหวเกิดขึ้น ทุกคนช่วยกันคิดว่าเสียงนั้นเกิดจากอะไร ซึ่งน้ำบอกว่าบนเกาะย่อมมีสิ่งลึกลับอยู่แล้วไม่แปลกที่จะเกิดเสียงประหลาดนี้ขึ้น ทางฝั่งพี่หญิงกับไอซ์คู่รักที่กำลังร่วมกันตรงน้ำตกก็พบว่าอยู่ดี ๆ น้ำก็ร้อนขึ้นมาแล้วรีบไปบอกทุกคน จนทุกคนคิดว่าเกาะนี้กำลังจะระเบิดแล้วพวกเขาจะตายกันหมด ในขณะที่นั้นอริสากำลังซ่อมเทปรีลใกล้เสร็จแล้วโดยมีพี่หญิงเป็นคนช่วย ด้านฝั่งนักเรียนชายก็กำลังช่วยกันคิดและพยายามจะเอาจะเอาเรือลงมาซ่อมเพื่อใช้นั่งออกไปจากเกาะ ทุกคนจึงแบ่งหน้าที่กันโดยมีอนันต์เป็นคนแบ่งงานให้ ยกเว้นครามที่ไม่ได้ให้ทำอะไรเพราะอนันต์ไม่ค่อยชอบครามและเหยียดว่าเขาเป็นลูกชาวเล เป็นคนเกาะอยู่บ่อยครั้ง ด้านแจ๊คที่แผลที่ขาาก็แย่งทุกวันแต่ก็มีกฤษ แพนหนุ่ม และแจน แผลหญิงของเขาคอยดูแลและเป็นกำลังใจไม่ห่าง อริสในที่สุดก็ซ่อมเทปรีลเสร็จซึ่งเสียงที่ปรากฏในเทปเป็นเหมือนกลอนทำนองเสนาะทั้งสองจึงช่วยกันหาคำตอบพบว่าเป็นกาพย์พระไชยสุริยาที่สุนทรภู่แต่งสมัยรัชกาลที่ 3 แต่กาพย์ในเทปมีการตัดต่อให้สลับกัน อีกด้านทุกคนก็เอาเรือลงมาได้สำเร็จ เนื่องจากเรือลำเล็กสามารถไปได้แค่ 10 คนเท่านั้น พวกเขาจึงเลือกที่จับฉลากคนที่จะได้ขึ้นเรือ น้ำ ผู้มีสัมผัสที่หกได้เดินมาบอกครามว่านิมิตที่ครามเห็นนั้นครามไม่ควรไปฝืนมันเพราะมันจะเป็นคำตอบในสิ่งที่ครามสงสัยได้ พอพลบค่ำมีหญิงคนหนึ่งเดินออกมาจากป่าด้วยสภาพที่มอมแมมแล้วสลับไปนอนกองที่พื้น ปรากฏว่าเธอคนนั้นคือครูหลิน

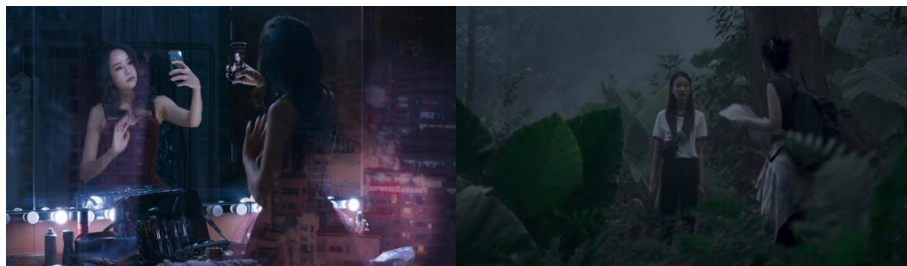


ตอนที่ 3 รหัส กล่าวถึง เมื่อย้อนอดีตไปในห้องเรียนที่ครูหลินกำลังสอนทุกคนเรื่องอุปทาน หมู้อยู่ ว่ามันก็คือการหลอนทางจิตชนิดหนึ่งที่เรามักจะคิดตามในสิ่งที่คนอื่นหรือตัวเราคิดว่ามันของ ความจริงหรือสิ่งที่ถูกต้องและควรปฏิบัติตาม ตัดภาพมาที่บนเกาะครูหลินถูกเอาตัวมาไว้ในห้อง พยาบาลโดยมีเมย์เป็นคนคอยดูแลอยู่ อีกฝั่งหนึ่งกำลังซ่อมเครื่องเรือและพยายามเย็บใบเรือโดย อนันต์เป็นคนขอร้องในเจเนพาทุกคนตัดเย็บใบเรือ ครามมักจะฝันถึงเรื่องแปลก ๆ มากมายเขาจึงวาด รูปฝันต่าง ๆ นั้นไว้เต็มฝาผนังห้องนอนของเขา ส่วนอริสาและพีหญิงก็สามารถถอดรหัสภาพในเทป รีลที่ถูกตัดต่อได้ โดยรหัสนั้นตรงกับรหัสสองจุดของที่ตั้งโรงเรียน ซึ่งอริสาสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นหอ วิทยุที่อยู่กลางป่า แล้วถ้าเจอหอวิทยุพวกเขาก็จะสามารถติดต่อคนบนฝั่งและออกไปจากเกาะนี้ได้ อริ สาจึงตัดสินใจเข้าไปในป่าตามรหัสในเทปรีลนั้น แล้วขณะนั้นครูหลินก็ฟื้นขึ้นมา

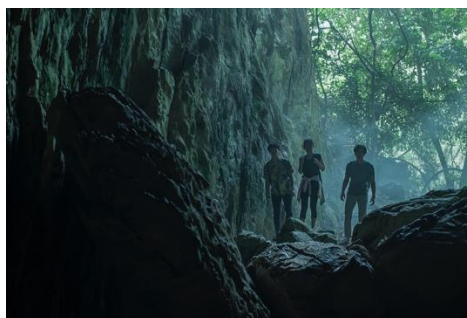


ตอนที่ 4 หลุม กล่าวถึง พอครูหลินฟื้น เมย์จึงถามครูหลินว่าเธอหายไปไหนมาตอนที่เกิดสึ นามิซัน เธอตอบว่าเธอหนีเข้าไปในป่าแล้วหาทางออกไม่ได้ แต่เมย์ก็รู้สึกสงสัยเพราะลักษณะท่าทาง ของครูหลินดูแปลกไป ไอซ์อาการกำเริบเพราะเครียดแล้วดื่มเหล้าและเสพยาเข้าไปแล้วเกิดเรื่อง ประหลาดขึ้นกับเขาด้วย เมย์จึงรู้ว่าเขาเป็นโรคหัวใจและมีเครื่องกระตุ้นหัวใจที่ต้องเปลี่ยนในอีก 1 ปี ข้างหน้าซึ่งเป็นเรื่องที่เสี่ยงของไอซ์มาก หลังจากที่ครูหลินฟื้นอนันต์จึงแนะนำให้ครูหลินไปพักที่ บ้านพักตัวเองเพราะยังคงสภาพสมบูรณ์และเป็นส่วนตัว ในฝั่งของอริสาที่เข้าไปในป่า เธอก็รู้สึกถึง ความแปลกบางอย่างเหมือนมีคนขวางของใส่เธออยู่ตลอดเวลา พอเธอหันไปกลับพบมันต์เข้า ซึ่งมันต์ เป็นเด็กนักเรียนในโรงเรียนนี้ด้วย อริสาดกใจมากที่เจอมันต์เพราะเธอคิดว่ามันต์ออกจากเกาะไปแล้ว ตั้งแต่ก่อนเกิดสึนามิซัน มันต์บอกว่าเธอยังไม่ได้ไปแล้วหลงเข้ามาในป่า มีชาวบ้านช่วยไว้โดยที่นั่นมี ทุกอย่างรวมถึงหอวิทยุ แล้วยังบอกอีกว่าจะมีเรือกั๊ยกมาช่วยในอีก 3 วัน อริสาดิใจมากที่ได้ยินเช่นนั้น ครูหลินได้เห็นภาพที่ครามวาดแล้วบอกครามว่าภาพผู้หญิงที่เขาวาดอาจจะเป็นไม่ใช่ความฝันแต่เป็น สิ่งที่เขาเห็นและอยู่ในความทรงจำก็ได้ ระหว่างนั้นครามที่แอบรักเมย์อยู่ก็ชวนเมย์ไปเที่ยวผ่อนคลาย เพราะดูเครียดมาก ทำให้เขาทั้งสองสนิทกันมากขึ้น ในเวลาต่อมาทุกคนก็ทำใบเรือสำเร็จ ด้านฝั่งแจ๊ค ที่รู้สึกทนไม่ไหวแล้วกลับความเจ็บปวดครั้งนี้จึงของให้กฤษศนรักของเขาช่วยไปพยายามทำให้เขากิน

เพราะเขาตัดสินใจจะจบชีวิตลงแค่นี้ ฤกษ์ด้วยความรักที่มีให้แจ๊คมากจึงเข้าใจและพร้อมจะทำตามความต้องการของแจ๊ค แจ๊คจึงจากไปในที่สุด ฝั่งอริสาสรุปแล้วคือภาพที่อริสาหลงไปเองในป่า ไม่มีมึนตึ๋นและหมูป่านใด ๆ เกิดขึ้นในป่าทั้งนั้น



ตอนที่ 5 กบฏ กล่าวถึง ครามกับเมย์มีความสุขที่ติดต่อกันแต่ขณะนี้เมย์กำลังคบกับอนันต์อยู่ จึงพัฒนาความสัมพันธ์ต่อไปไม่ได้ ฝั่งครูหลินบอกกับอนันต์ให้เลิกล้มการออกไปจากเกาะเพราะกำลังจะมีลมมรสุมออก เอาเรือออกไปก็เท่ากับไปตาย แต่อันันต์ก็ยังไม่ล้มเลิกความคิดเพราะคิดว่าอย่างน้อยก็เป็นวิธีเดียวที่พอจะทำอะไรได้ นอกจากรอความช่วยเหลือ ครูหลินจึงไปขู่กฤษว่าเธอรู้ว่ากฤษสมรู้ร่วมคิดกับแจ๊คในการฆ่าตัวตาย ถ้ามีคนไปถึงฝั่งแล้วกลับมาช่วยเธอจะบอกตำรวจ เพราะฉะนั้นห้ามเอาเรือออกเด็ดขาด กฤษกลัวความผิดของตนจึงคิดจะเผาใบเรือ แต่มีครามมาห้ามไว้ได้ทัน ในที่สุดแจนก็รู้ว่าจริงว่ากฤษรวมหัวช่วยแจ๊คฆ่าตัวตาย แจนคลุ้มคลั่ง โกรธและเกลียดกฤษมาก จึงจับตัวกฤษไปขังไว้โดยไม่สนคำพูดของอนันต์ เมย์ หรือใครที่นั่นเพราะตอนนี้ไม่สนกฎหมาย ใครจะทำอะไรก็ได้ จากคำพูดและการกระทำของแจนสร้างความตกใจให้กับคนอื่นอย่างมาก ระหว่างนั้นอริสาหายไป กันต์และนัทจึงออกตามหาเข้าไปในป่าจนในที่สุดก็เจออริสาเข้าจนได้ โดยอริสาคิดว่าตัวเองเข้ามาในป่าแค่สองวันแต่ที่จริงแล้วเธอหายเข้ามาเกือบสองอาทิตย์ ฝั่งโรงเรียนอยู่ดี ๆ ก็เกิดเสียงประหลาดดังขึ้นและมีแผ่นดินไหว ครามตกอยู่ในนิมิตอีกครั้ง เขาเห็นภาพผู้หญิงอุ้มเด็กและทำเพลงเดินเข้าไปในถ้ำ จากนั้นเมย์ก็เป็นคนมาปลุกให้ครามตื่น



ตอนที่ 6 ทลาย กล่าวถึง นำมาขอให้ครูหลินช่วยเรื่องที่ถูกขโมยชิง แต่ครูหลินไม่ช่วย นำจึงบอกว่าครูหลินเปลี่ยนไปมากไม่เหมือนคนเดิมเลย ทุกคนจับฉลากขึ้นเรือตอนนี้มีอนันต์ คราม อริสา ไอซ์ซึ่งเขาตัดสินใจไม่ขอโทษพี่หญิงที่ทำตัวไม่ดีและให้พี่หญิงไปแทน ด้านครูหลินมาพูดกับครามว่า ครามขึ้นเรือออกไปจากเกาะนี้ไม่ได้ เพราะทางออกจากเกาะนี้ของครามนั้นมีอยู่แล้วแต่ครามต้องหาให้เจอ ด้านเมย์ที่เกิดท้องขึ้นมาและอนันต์ก็มารู้เข้าจึงพยายามอยากจะทำให้เมย์ขึ้นเรือไปกับตัวเองด้วย แต่เมย์เป็นทุกข์ใจมากเพราะเธอไม่ได้มีอะไรกับอนันต์คนเดียว เธอมีกับครามด้วยจึงไม่รู้ว่าใครคือพ่อเด็กกันแน่ ผึ้งนัท กันต์ และอริสาพยายามหาทางออกจากป่า แต่ก็ได้ยินเสียงประหลาดจึงเดินตามหาเสียงนั้นจนไปเจอที่มาของเสียงในถ้ำที่พ่อพวกเขาเดินเข้าไปกลับพบเป็นชายหาตที่ทุกคนกำลังจัดปาร์ตี้เหมือนคืนก่อนเกิดสึนามิขึ้น และที่สำคัญคือโจ้อย่างไม่ตาย เขาก็อยู่ในงานปาร์ตี้ด้วย แต่สุดท้ายแล้วสิ่งที่ทั้งสามคนเห็นนั่นคือภาพหลอนที่เกิดขึ้นในป่าเท่านั้น

และแล้วในที่สุดอนันต์ก็รู้ความจริงว่าลูกในท้องเมย์อาจไม่ใช่ลูกของตัวเอง เขาโกรธมาก แล้วพาตัวเมย์ไปที่เรือเพื่อเอาเรือออกแบบไม่สนใจใคร ทำให้ทุกคนรีบวิ่งขึ้นเรือ และทะเลาะกัน แต่จู่ ๆ ก็มีเหมือนระเบิดนิวเคลียร์หลายสิบลูกถล่มลงมาที่เกาะ ทุกคนหนีตายกันจ้าละหวั่น ระเบิดถูกใบเรือทำให้ใบเรือไหม้ ทุกคนไม่สามารถออกไปไหนได้อีกแล้ว ทางผึ้งนัท กันต์ และอริสากำลังเดินออกจากป่า ก็ได้ยินเสียงประหลาดอีกครั้งซึ่งมันใกล้พวกเขามากจึงเดินมาเสียงนั้นไปอีกครั้ง พอไปถึงต้นตอของเสียงพวกเขากลับครูหลินที่ถูกขังอยู่ในถ้ำ



ตอนที่ 7 ประตุ กล่าวถึง หลังจากเหตุการณ์ถล่มยิงสงบลง ทุกคนได้รับบาดเจ็บ อนันต์กล่าวโทษครูหลินว่าเป็นคนทำให้พวกเขาไม่สามารถออกจากเกาะได้ ขณะนั้นนัท กันต์และอริสาก็อุ้มครูหลิน ปรากฏว่ามีครูหลินถึงสองคน แสดงว่าคนในคนหนึ่งจะต้องเป็นตัวปลอม ซึ่งทุกคนคิดอยู่แล้วว่าครูหลินคนที่อยู่ก่อนต้องเป็นตัวปลอมแน่ ๆ ทำให้ทุกคนพยายามจะจับครูหลินปลอม แต่ครามมาห้ามไว้เพราะน้ำได้บอกกับครามว่า ครูหลินปลอมนี้จะเป็นคนช่วยไขข้อสงสัยเรื่องฝันของครามได้ ระหว่างที่ทุกคนจับครูหลินปลอม ครูหลินก็ทำตัวประหลาดและคำรามออกมาทำให้เธอสามารถหนีไปได้ ครามจึงถูกจับมาขังกับกฤษเพราะช่วยครูหลินปลอมหนี อนันต์จึงว่าตัวเป็นหัวหน้าและใส่ร้าย

คราม เมย์และเพื่อน ๆ อีกกลุ่มที่ไม่เข้าข้างอนันต์พยายามจะช่วยครามที่ถูกขังและพวกเขาก็ทำได้สำเร็จ

ครามหนีไปในป่าได้แล้วพบกับครูหลินปลอมเข้า เธอจึงพาครามไปตามหาความจริงเรื่องแม่ของเธอ แล้วยังบอกอีกว่าในถ้ำแห่งนี้มีประตูที่จะเชื่อมต่อกับทุกที่ได้ เหมือนชื่อเกาะปินตู ที่แปลว่าประตู ซึ่งแม่ของคราม ก็คือผู้หญิงที่เขาชอบฝันถึงนั้น ไม่ได้ดำน้ำลงไปเพื่อที่จะฆ่าตัวตายเพียงแค่ว่าพาครามไปหาประตูนั้น สุดท้ายแล้วจึงตัดสินใจดำน้ำลงไปตามที่ครูหลินปลอมบอก ในที่สุดครามก็เจอประตูนั้นเข้าจนได้ ทางฝั่งอริสา น้ำ ไอซ์ และพี่หญิงพยายามหนีออกมาก่อน แล้วคิดจะกลับไปช่วยเมย์ที่ถูกอนันต์จับตัวไว้ทีหลัง ทางฝั่งอนันต์ก็ปลุกกระดมทักคนว่า ในเมื่อเราไม่สามารถไปไหนได้แล้ว เราก็มาสร้างอาณาจักรนี่ที่เป็นที่ที่ของพวกเราจริง ๆ ทุกคนก็เห็นด้วยกับคำพูดของอนันต์ ทางฝั่งครามจึงตัดสินใจเดินผ่านเข้าไปในประตูนั้น พบว่าเป็นสถานที่อีกแห่งหนึ่ง ป่าไม้ดูรกตา ต้นไม้ใบไม้กระจัดกระจายตามพื้นถนน เดินไปสักพักเขาพบกับป้ายที่ตกอยู่เขียนว่า ‘สูงสุดแดนสยาม’

พอมองจากภูเขากลับพบว่าเมืองด้านล่างถูกน้ำท่วมหมดแล้ว ในขณะนั้นครามก็ถูกจู่โจมโดยกลุ่มคน และที่ทำให้เขาประหลาดอย่างถึงที่สุดคือ ครามได้พบเข้ากับมินต์ที่เป็นคนเรียกชื่อครามก่อนและโจอี้ (เพื่อนของเขาที่ตายไปแล้ว) ในที่แห่งนี้ด้วย



CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลงานภายใต้ Netflix Original คือ ซีรีส์เรื่อง “Kingdom” หรือชื่อไทย ผิดิบคั่ง บัลลังก์เลือด มีจำนวน 6 ตอน ตอนละประมาณ 40-50 นาที เป็นผลงานภายใต้ Netflix Original ของผู้ผลิตจากเกาหลีใต้ เขียนบทโดยคิมอินฮี (Kim Eunhee) และกำกับโดยคิมซองฮุน (Kim Seonghun) อีกทั้งนักแสดงชั้นนำ ได้แก่ จูจีฮุน (Ju Jihoon) รับบทองค์รัชทายาท ริวซองรยอง (Ryu Songlyong) รับบทโจฮักจู (ขุนนางร้ายกาจ) และ แบดนูนา (Bae Doona) รับบท หมอหญิงซอฮีที่พยายามหาทางคิดค้นยารักษาโรคระบาด โดย Kingdom เป็นซีรีส์แนวย้อนยุค ลึกลับ ทริลเลอร์ และซอมบี้ที่ดัดแปลงมาจากคอมิคซีรีส์ที่โด่งดังของคิมอินฮี ออกอากาศซีซั่นที่ 1 เมื่อวันที่ 25 มกราคม ปี พ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา และจะออกฉายซีซั่นที่ 2 ในวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2563 จำนวน 6 ตอน ตอนละประมาณ 40-50 นาที เขียนบทโดยคิมอินฮี (Kim Eunhee) และกำกับโดยพัคอินจี (Park Inje) ซี

ซีรีส์เรื่องนี้ถือเป็นหนึ่งในสิบอันดับยอดนิยมของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทย ซึ่งมีเนื้อเรื่องย่อว่าสมัยโซซอนเกิดโรคระบาดทำให้ผู้คนกลายเป็นซอมบี้ โดยเบื้องหลังโรคระบาดนี้มาจากความแก่งแย่งอำนาจในราชวงศ์ในขณะนั้น

เนื้อเรื่อง

จากการรับชมผลงานภายใต้ Netflix Original คือ ซีรีส์เรื่อง Kingdom หรือชื่อไทย ผิดิบคั่ง บัลลังก์เลือด ซีซั่น 1 มีจำนวน 6 ตอน สามารถเขียนสรุปเนื้อเรื่องย่อได้ดังนี้

เรื่องราวเริ่มขึ้นเมื่อมีข่าวลือเรื่องการเกิดโรคระบาดครั้งใหญ่ในโซซอนผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก ในเมืองหลวงก็มีข่าวลือเรื่องอาการประชวรของพระราชินี เนื่องด้วยพระองค์ไม่ได้ออกปรากฏตัวเป็นเวลานานและมีการจัดเวรยามไม่ให้ผู้คนเข้าใกล้พระราชวังส่วนใน มีเพียงหมออีซิงฮีเท่านั้นที่เป็นผู้ถวายการรักษา แม้แต่องครักษ์ทนายทอซางก็ไม่สามารถเข้าเยี่ยมได้ถูกกีดกัน จึงเกิดความสงสัย และวางแผนกับมูยอง ทหารองครักษ์คนสนิทเพื่อลอบเข้าวังหลวงเพื่อตามหาความจริงและขโมยตำราบันทึกการรักษา แต่ไม่ทันที่จะได้พบพระบิดา องครักษ์ทนายทอซางก็พบกับเงาสุรกาย แต่ก็ยังยืนยันที่จะเข้าพบพระบิดา มูยองได้ลอบเข้าไปเอาบันทึกการรักษามาได้ ซึ่งในบันทึกบอกถึงการรักษาของพระบิดาว่ารักษาด้วยยาหลายขนาดแล้ว แต่ก็ไม่สามารถทำให้อาการทุเลาลงได้ และจากนั้นบันทึกก็ไม่มีการเขียนบันทึกต่อ แต่ในสมุดบันทึกการรักษาได้มีการลงนามของหมอผู้รักษา ชื่อว่า อีซิงฮี แต่ในขณะนั้นหมออีได้ลาออกไปเปิดโรงหมอในชนบทแล้ว

องครักษ์ทนายทอซางจึงเริ่มต้นเดินทางโดยจุดหมายคือ เมืองทงเร เพื่อสืบหาความจริงที่โรงหมอจียุนฮยอน โรงหมอที่อดีตแพทย์หลวงอีซิงฮีเป็นคนก่อตั้ง ในขณะนี้ก็มีเพียงหมอหญิงซอปีเป็นผู้ดูแลที่นั่นแทนหมออีซิงฮีร่วมกับยองชิน หม่อมจรรจัดปริศนาที่มาจากเมืองทางตอนใต้ หลังจากที่ต้องครีษทนายทอซางได้ลอบเข้าวังหลวง โจฮักจู ได้กล่าวหาว่าองครักษ์ทนายทอซางเป็นกบฏและต้องจับมาคุมขังทางฝั่งโรงหมอจียุนฮยอน ผู้ป่วยกำลังกินอาหารกันอย่างเอร็ดอร่อย โดยยองชินเป็นคนปรุงอาหารในครั้งนี้ โดยอ้างว่าไปล่ากวางในป่ามาได้ แต่ที่จริงแล้วยองชินนำศพที่หมอหลวงอีซิงฮีส่งให้นำไปฝัง แต่เขากลับนำไปทำอาหารให้ผู้ป่วยแทน พอถึงเวลากลางคืนพวกเขาชาวบ้านที่ได้กินอาหารที่ยองชินเป็นคนทำก็ได้กลายเป็นซอมบี้ลุกขึ้นมากัดกินหมอกคนอื่น ๆ

องครักษ์ทนายทอซางใช้เวลาเดินทางมาถึงเมืองทงเรเป็นเวลาหลายวัน จนมาถึงก็สังเกตเห็นว่าบรรยากาศนั้นเงียบผิดปกติ โรงหมอจียุนฮยอนก็ถูกปิดอย่างแน่นหนา เมื่อฟังประตูเข้าไปก็พบกับศพศพจำนวนมากอยู่ใต้ถุนพื้นของตัวบ้าน อีซางจึงได้แจ้งไปยังทหารของเมืองทงเรให้มาจัดการนำศพทั้งหมดออกไปที่ศาลากลางเพื่อให้โจบอมพัน เจ้าเมืองทงเรตรวจสอบ พอหัวหน้าบรรดาชาวบ้านที่มามุงดูก็สังเกตเห็นศพที่นำมากองไว้ที่ศาลากลางปกครองว่าพวกมันขยับได้



ในที่สุดศพทั้งหลายก็ลุกขึ้นและอาละวาดกัดกินทหารและชาวบ้านที่มามุงดู ทุกคนหนีตายกันไปคนละทิศคนละทาง เมื่อองค์รัชทายาทอึซางและมูยองพาร่างสะบักสะบอมออกมาจากโรงหมอ ได้ก็พบว่าเมืองทงเรกลายเป็นทะเลเพลิง ผู้คนหนีตายกัน ทั้งคู่จึงตัดสินใจกระโดดลงน้ำทำให้รู้ว่าพวกซอมบี้ไม่สามารถว่ายน้ำได้ ทำให้รอดทั้งคู่อพยพข้ามไปอยู่อีกฝั่งของแม่น้ำได้ เมื่อถึงเวลาเช้าซอมบี้ก็รีบเข้าหาที่กำบังในมูมมิด ยองชินบอกกับทุกคนว่าต้องตัดหัวศพแล้วนำไปเผาเท่านั้นถึงจะกำจัดซอมบี้ได้ ทางเจ้าเมืองได้สั่งให้ทุกคนช่วยกันจัดการทันที

องค์รัชทายาทนำบันทึกมาเปิดอ่าน และหมอมูยองซอปีก็ได้เล่าเรื่องที่หมอฮึซึงฮีได้เข้ามาสารภาพกับเธอในโรงเก็บของวันที่เกิดเหตุซอมบี้อาละวาดที่โรงหมอจียุนฮยอนว่าถูกเรียกตัวไปเพื่อทำการชุบชีวิตให้พระราชาด้วยสมุนไพรชุบชีวิตที่เป็นดอกไม้สีม่วง แต่คนตายฟื้นขึ้นมาแล้วไม่ใช่คนเดิมทางฝั่งวังหลวงก็มีข่าวลือถึงการพบศพปริศนา เหล่านางสนมที่ได้เข้าวังหลวงก็ไม่มีใครได้กลับออกมาทางฝั่งเมืองทงเรได้เตรียมการจะอพยพผู้คนหนี ทางเจ้าเมืองทงเรก็เห็นด้วยที่จะเอาประชาชนขึ้นเรือไปด้วย แต่เสมียนซังก็มาเป่าหูว่าเรือมีเพียงลำเดียว ทำให้มีเพียงแค่เหล่าชนชั้นสูงเท่านั้นที่หนีขึ้นเรือไป



เมื่อฮึซางมาถึงก็พบว่าเรือได้ออกจากท่าไปแล้วจึงพยายามแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยหมอซอปีแนะนำให้กลับไปยังโรงหมอจียุนฮยอนเพราะที่นั่นน่าจะกันซอมบี้จากด้านนอกได้ โจฮักจูได้จัดการกับเหล่าขุนนางฝ่ายตรงข้ามและทำการเปิดเผยอาการป่วยของพระราชาก็ให้ทุกคนได้รับรู้ และแต่งตั้งมเหสีโจให้เป็นผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ ทำให้อำนาจของมเหสีโจเทียบเท่าพระราชาก็แล้ว มเหสีก็เปิดเผยความลับของเธอให้กับมูยองรับใช้รู้ว่าตัวเธอนั้นไม่ได้ตั้งท้อง และกำลังรอคอยลูกชายที่จะมาเกิดจากเหล่าหญิงท้องแก่ที่รับมาอุปการะดูแล

กลุ่มขององค์รัชทายาทอิซางได้ขี่ม้ามาถึงซังจู ทางด้านเมืองซังจูเพิ่งจะได้รับข่าวการระบาดของโรคที่ทงเร ท่านอาจารย์อันฮยอนได้สั่งให้ทหารเฝ้าระวัง และไปสำรวจเมื่อมีข่าวว่ามีเรือมาเกยตื้นบนเรือไม่พบอะไรเลยมีเพียงเลือดกระจายอยู่ไปทั่วเรือ และเหล่าซอมบี้ที่ถูกฝังก็ลุกขึ้นมาละวาดใส่ชาวบ้านและกลุ่มของอิซาง ระหว่างที่สู้กันก็มีธนูเพลิงยิงใส่ฝูงซอมบี้ ซึ่งนั่นเป็นทหารของซังจูที่เข้ามาช่วยและสามารถรับมือได้อย่างคล่องแคล่ว และในที่สุดอิซางก็ได้พบกับท่านอาจารย์อันฮยอนพร้อมเล่าถึงเรื่องราวที่ผ่านมา

เช้าวันรุ่งขึ้นทหารราชวงศ์รั๊กเดินทางมาถึงเมืองซังจู ทำให้เจ้าเมืองซังจูเกิดความวิตกกังวลที่อิซางอยู่ที่นั่น เพราะตอนนี้เขารู้แล้วว่าองค์รัชทายาทอิซางถูกหมายหัวว่าเป็นกบฏ ขณะนั้นทหารหลายกองถูกส่งออกมาเพื่อไปยังเมืองทางด้านตะวันตกและตะวันออกเพื่อล้อมประตูเมืองไม่ให้คนในเมืองได้ออกมา เพื่อปิดกั้นโรคระบาดไม่ให้เข้าสู่เมืองหลวง

ทางโจฮักจูได้จับซอมบี้มาศึกษาอยู่ตลอด ทำให้รู้วิธีการระบาดของมันเป็นอย่างดี ส่วนหมอหญิงซอปีได้ออกไปเก็บสมุนไพรในภูเขาใกล้เคียงที่ว่ากันว่ามีความอากาศหนาวเย็นตลอดปี และคาดว่าที่นั่นน่าจะมีดอกไม้คีนซีบานอยู่โดยมีโจบอมพันตามไปด้วย ในที่สุดสิ่งที่หมอหญิงซอปีก็พบดอกไม้คีนซีสีม่วงเหมือนในตำราของหมอฮึงฮีที่เขียนไว้ ส่วนบริเวณป้อมหน้าประตูเมือง มีการปล่อยทหารม้าขี่ออกไปดูลาดราว แต่ปรากฏว่ามีเพียงม้าที่กลับมาโดยไม่มีคนขี่ มีเพียงแขนที่ยังเลือดสดห้อยติดมาด้วย พลุ่ไฟถูกจุดเตือนสัญญาณให้เตรียมพร้อม แต่ก็ไม่มีวิแววของซอมบี้แต่อย่างใด จนพระอาทิตย์เริ่มขึ้น ทุกคนเหนื่อยล้าจากการเฝ้าระวังกันมาทั้งคืน และเตรียมกลับไปพักผ่อน แล้วก็เกิดเหตุการณ์ผิดปกติเกิดขึ้นเมื่อฝูงนกกบินออกมาเป็นฝูงใหญ่และพื้นดินสั่นสะเทือน เห็นในระยะไกลว่าเหล่าฝูงซอมบี้กำลังวิ่งเข้ามายังเมืองซังจู ส่วนหมอหญิงซอปีและโจบอมพันก็ยังติดอยู่ที่หุบเขา เพราะถูกรายล้อมไปด้วยฝูงซอมบี้ จึงทำให้ทุกคนรู้ว่าสิ่งที่จำกัดเหล่าซอมบี้ไม่ให้ออกมาไม่ใช่แสงแดด แต่เป็นอุณหภูมิที่ลดลง ซึ่งทางโจฮักจูรับรู้เรื่องนี้มาโดยตลอดและอยากเห็นความพึงพินาศของอิซางและเหล่าผู้รักดีต่อองค์รัชทายาทอิซาง



จากการรับชมผลงานภายใต้ Netflix Original คือ ซีรีส์เรื่อง Kingdom หรือชื่อไทย ผีดิบคลั่ง บัลลังก์เลือด ซีซั่น 2 สามารถเขียนสรุปเนื้อเรื่องย่อได้ดังนี้

เมื่อย้อนกลับไปในอดีตเมื่อสามปีก่อน แม่ทัพใหญ่อันฮยอนนำทหารสู้กับญี่ปุ่นที่มารุกราน ทหารเกาหลีล้มตายไปมากมาย ในขณะที่อันฮยอนรู้สึกสิ้นหวัง อัครมหาเสนาบดีโจฮักก็มาเสนอหนทางสู้กับกองทัพญี่ปุ่น ด้วยวิธีการปลุกชีพคนตายให้เป็นซอมบี้เพื่อออกไปสู้กับพวกญี่ปุ่น โดยเหล่าทหารที่ตายไปนานแล้ว สมองตายและร่างกายเน่าเปื่อยมานานจะไม่สามารถคืนชีพได้ จึงต้องฆ่าพวกเขาที่บ้านที่ป่วยหนักใกล้ตายที่อยู่ในค่ายมาทำซอมบี้แทน ซึ่งวิธีการทำให้เป็นซอมบี้นั้นได้มาจากหมอลหวงอีซิงฮีโดยใช้สมุนไพรคืนชีพกับคนที่ตายแล้วภายในเวลาสองชั่วโมง ศพจะฟื้นขึ้นมาเป็นซอมบี้ อันฮยอนรู้สึกผินใจแต่ก็ต้องจำทำเพื่อช่วยชาติ จนกระทั่งญี่ปุ่นพ่ายแพ้ถอยทัพกลับ กองทัพเกาหลีจึงชนะ กองทัพญี่ปุ่นด้วยซอมบี้ที่หมอลฮิวสร้าง หลังจากนั้นกองกำลังของอันฮยอนก็ทำการตัดหัวและเผาซอมบี้เหล่านั้นเสีย สิ่งที่ทำให้ครั้งนี้เป็นตราบาปกับอันฮยอนและหมอลฮิวอย่างมาก หมอลฮิวออกจากตำแหน่งหมอลหวงและไปสร้างโรงหมอลฮยอนที่เมืองทงเร ส่วนทางแม่ทัพอันฮยอนก็ออกจากเมืองหลวงและย้ายกลับไปจวนตัวเองที่เมืองซังจูไว้ทุกซีให้กับเหล่าผู้ช่วยซอมบี้ตั้งแต่นั้นมา

พอกลับมาปัจจุบันทางเข้าเมืองซังจู องค์ชายชางคาคาการณผิต พวกซอมบี้ที่นั่นฟื้นมาตอนกลางวันได้ เพราะปัจจัยการฟื้นคือความเย็นไม่ใช่ความร้อน และตอนนี้เมืองซังจูเข้าสู่หน้าหนาวแล้ว ทำให้กองกำลังขององค์ชายท่านจึงถูกซอมบี้โจมตีหนักบริเวณหน้าทางเข้าเมือง องค์ชายอีชางเริ่มสงสัยในตัวมูยองว่าเป็นสายให้อัครมหาเสนาบดี

ทางหมอลฮิวและโจบอมพันที่หนีฝูงซอมบี้ขึ้นไปบนเขา แล้วลงไม่ได้เพราะซอมบี้ขวางอยู่ จึงตัดสินใจมุ่งหน้าขึ้นไปทางเหนือซึ่งเป็นค่ายหลวงของอัครมหาเสนาบดีที่ซอมบี้ยังตามมาไม่ได้เพราะอากาศยังอบอุ่นอยู่ และโจบอมพันยังเป็นหลานของอัครมหาเสนาบดีด้วยไม่น่าเป็นอันตราย พอถึงค่ายหลวงอัครมหาเสนาบดี อัครมหาเสนาบดีรู้ว่าหมอลฮิวเป็นศิษย์หมอลฮิว และเห็นว่าหมอลฮิวมีสมุนไพรคืนชีพ จึงคิดจะพาหมอลฮิวกลับฮันยางไปด้วย ทางหนอนบ่อนไส้ขององค์ชายอีชางก็แจ้งข่าวลือรายงานให้อัครมหาเสนาบดีทราบเรื่องที่องค์ชายชางจะลอบฆ่า

อันฮยอนและกองกำลังของเขาต่อสู้อยู่นอกราชตำหนักและอันฮยอนก็ได้รับบาดเจ็บสาหัส เขากล่าวด้วยลมหายใจเฮือกสุดท้ายแก่องค์ชายอีชางว่า หลังจากเขาตายให้เปลี่ยนเขาไปเป็นซอมบี้เพื่อพิสูจน์ให้ทหารหลวงและคนในวังเห็นว่าคนตายคืนชีพได้จริงไม่ใช่ข่าวลือ หมอลฮิวได้คืนชีพอันฮยอนด้วยวิธีดั้งเดิมคือ การฝังเข็มสมุนไพรไปที่สมองโดยตรง ในตอนเช้าตรู่วันรุ่งขึ้นขณะที่อัครมหาเสนาบดีกำลังจะพาตัวองค์ชายชางกลับฮันยาง ซอมบี้อันฮยอนก็ฟื้นขึ้นมาโจมตีกองทัพหลวงในค่ายและพุ่งเข้ามากัดแก้มของอัครมหาเสนาบดี ทำให้อัครมหาเสนาบดีติดเชื่อ และจังหวะนั้นองค์ชายจึงคว่ำดาบฆ่าซอมบี้อันฮยอนเสีย



องค์ชายอีซางบอกเหล่าทหารหลวงว่าจักรพรรดิสั้นพระชนม์มานานแล้ว แต่ถูกอัครมหาเสนาบดีทำให้กลายเป็นขอมบี้เพื่อยื้อเวลาให้พระมเหสีโจคลอดโดยไม่สนใจบ้านเมืองที่กำลังอดอยากและเจ็บป่วยทั่วอาณาจักรโชซอน เหล่าทหารหลวงเชื่อในคำกล่าวของอีซางและได้ยกทัพไปช่วยฆ่าขอมบี้ที่เมืองซังจูและนำอาหารไปให้ชาวบ้าน ทางด้านหมอซอปีพยายามรักษาอัครมหาเสนาบดี เพราะอัครมหาเสนาบดีเป็นคนไข้ประเภทเดียวกับผู้ติดตามหมออีโตนขอมบี้ที่มาจากวิธีดั้งเดิมกักเหมือนกัน ทำให้ไม่กลายเป็นขอมบี้ไปด้วยแต่ก็จะป่วยและตายอย่างช้า ๆ ในที่สุดก็รู้ว่าราชวงศ์รัชกุมยองคือ หนอนบ่อนไส้ โดยเหตุที่เมียที่ท้องแก่ของตนเป็นสาวใช้ในบ้านตระกูลของพระมเหสี

ในวังหลวงมีการประกาศไปทั่ววังว่าพระมเหสีคลอดแล้วเป็นชาย นั้นหมายความว่าองค์ชายรัชทายาทองค์ใหม่กำเนิดขึ้นแล้ว แต่แท้จริงเด็กคนนั้นคือลูกชายของราชวงศ์รัชกุมยองที่พระมเหสีนำตัวมาหลังจากคลอดทันที มูยองถูกทหารของอัครมหาเสนาบดีโจมตีจนบาดเจ็บสาหัสปางตาย และ ก่อนตายมูยองฝากลูกเมียกับองค์ชายและขอโทษกับสิ่งที่ตนทำก่อนสิ้นใจ

หมอซอปีก็ค้นพบวิธีการรักษาผู้ติดเชื้อสำเร็จ โดยวิธีการก็คือใครก็ตามที่โดนขอมบี้กัดต้องรีบนำร่างกายจุ่มน้ำแล้วหนอนที่เป็นต้นเหตุของเชื้อขอมบี้จะหลุดออกมาจากร่างกาย ซึ่งหนอนนี้มาจากไข่หนอนที่เกาะอยู่ในสมุนไพรรคินซีพ อัครมหาเสนาบดีโຈจึงเป็นคนแรกที่รักษาอาการติดเชื่นี้ได้ ด้านยองชินมาพาหมอซอปีไปดูอาการเมียมูยอง และพาไปพบองค์ชาย หมอซอปีจึงรู้ว่าองค์ชายรัชทายาทคนใหม่แท้จริงคือลูกของมูยอง พออัครมหาเสนาบดีรู้เรื่องก็โกรธมากจนคิดจะขังพระมเหสีไว้ตลอดชีวิต และฆ่านางในของพระมเหสีทั้งหมด แต่พระมเหสีรู้ทันจึงชิงวางยาพิษใส่อัครมหาเสนาบดีผู้เป็นพ่อให้ดื่มแล้วอัครมหาเสนาบดีจึงต้องตายด้วยน้ำมือลูกสาวตนเอง



พระมเหสีโຈได้สั่งประหารราชวงศ์รัชวังหลวงและครอบครัวทุกคนที่ช่วยเหลือองค์ชายอีซาง แต่องค์ชายก็วางแผนยึดวังหลวงไว้แล้วจึงช่วยเหลือราชวงศ์รัชวังหลวงกับครอบครัวไว้ได้ทั้งหมด

ตอนนี้ทุกฝ่ายในวังส่วนใหญ่เข้าข้างองค์ชายอีซางรวมถึงโอบอมพันที่เป็นหัวหน้าราชองครักษ์คนใหม่ และมีศักดิ์เป็นญาติของพระมเหสีใจด้วย องค์ชายอีซางจึงบุกเข้าไปถึงวังส่วนในสุด และเผชิญหน้ากับพระมเหสีที่อุ้มองค์ชายรัชทายาทไว้นั่งบนบัลลังก์ไม่ยอมหนีไปไหนเพราะความยึดติดต่อบัลลังก์และอำนาจอยู่

นางในของพระมเหสีได้ปล่อยเหล่าขอมบ้อออกมาทำให้นางในพระราชวังชั้นในกลายเป็นขอมบ้อ องค์ชายจึงรีบสั่งปิดวังส่วนในทันที ขอมบ้อไล่กัดคนไปทั่ววังส่วนใน รวมถึงพระมเหสีใจก็กลายเป็นขอมบ้อไปอีกคน องค์ชายอีซางและผู้ติดตามล่อฝูงขอมบ้อไปที่สระน้ำกลางวังที่กลายเป็นน้ำแข็งเพราะความเย็น เพื่อต้องการยิงพ่นน้ำแข็งให้ทะลุแล้วเหล่าขอมบ้อจะกลายเป็นศพลอยอยู่ในน้ำไม่เคลื่อนไหว แต่การต่อสู้นี้ทุกคนรวมถึงองค์ชายอีซางถูกกัด ทุกคนคิดว่าต้องตายอย่างแน่นอน เนื่องจากยังไม่รู้ข้อมูลจากหมอสอนปีว่าน้ำรักษาได้ แต่เมื่อทุกคนตกลงไปในน้ำ หนอนที่เป็นตัวเชื้อก็ลอยออกจากแผลที่ถูกกัดทำให้ทุกคนรอดตาย


องค์ชายอีซางได้ตัดสินใจจากไปและปล่อยให้ลูกของราชองครักษ์มูยองขึ้นครองราชย์อย่างที่เตรียมการไว้แล้ว และให้บันทึกประวัติศาสตร์ไว้ว่า จักรพรรดิโซซอน พระมเหสีใจ และองค์ชายอีซางตายในสงครามทั้งหมด หลังจากนั้นหมอสอนปีและยองชินก็ออกเดินทางไปกับองค์ชายอีซางเพื่อสืบเสาะหาสมุนไพรคืนชีพเพื่อกำจัดไม่ให้เชื้อขอมบ้อกลับมาอีก

หมอสอนปีได้บันทึกรายละเอียดวิธีการรักษาและวิธีสร้างขอมบ้อจากสมุนไพรคืนชีพและให้แกโอบอมพัน แต่ยังมีคำถามที่ยังไขความลับไม่ได้ก็คือ ทำไมเชื้อร้ายไม่ตายตอนถูกต้มในหม้อเดือดแถมกลายเป็นภูตและเติบโตยังมีชีวิตไปสู่ร่างกายมนุษย์ทางการกินได้ (เนื้อของผู้ติดตามที่ยองชินต้มให้ชาวบ้านกินที่โรงหมอจียุนฮยอน) และในที่สุดอีซางและหมอสอนปีพบเข้ากับขอมบ้ออีกครั้ง ทั้งสองสืบพบว่ามิใครบางคนตั้งใจทำให้เกิดการปรากฏตัวของขอมบ้อในครั้งนี้นั้น เพราะขอมบ้อเหล่านั้นถูกขังและใส่กระพรวนไว้ที่ขา เมื่ออีซางและหมอสอนปีตามไปจนพบตัวของคนผู้นั้นซึ่งเป็นหญิงที่ทำทางฉลาดและมีความเก่งกาจในการต่อสู้



ตัวละครหลักจากผลงาน Netflix Original เรื่อง Kingdom

| ตัวละคร | รายละเอียด | นักแสดง |
|---|--|-----------|
|  | อิซาง องค์รัชทายาท มีความกระหายที่อย่างจะสืบหาความจริงเรื่องพระบิดาและเบื้องหลังในราชวัง | จูจีฮุน |
|  | โจฮักจู อัครเสนาบดีและบิดาของพระมเหสีโจ | รยูซึงรยง |
|  | ชอปี หมอหญิงประจำโรงหมอจียุนฮยอน และเป็นคนที่สามารถไขปริศนาต้นตอโรคระบาดที่เกิดขึ้นนี้ได้ | แพคยูนา |
|  | มูยอง องค์รัชบุรุษของอิซาง มีความจงรักภักดีต่อองค์ชายรัชทายาท | คิมชางโฮ |
|  | พระมเหสีโจ พระมเหสีองค์ปัจจุบัน มีบิดาคือโจฮักจู เป็นตัวละครที่มีความเย็นชา โหดร้ายและเลือดเย็น | คิมยเยจุน |
|  | อันฮยอน อดีตแม่ทัพและปรมาจารย์ของอิซาง เป็นตัวละครที่ฉลาดและจงรักภักดีในองค์ชายรัชทายาท | ฮอจุนโฮ |
|  | ยองชิน บุรุษผู้ช่วยเหลือชาวบ้านในโรงหมอจียุนฮยอน และกลายเป็นทหารเอกฝีมือดีขององค์รัชทายาทที่คอยติดตามอย่างจงรักภักดี | คิมซองคยู |

| ตัวละคร | รายละเอียด | นักแสดง |
|---|--|----------|
|  | โจบอมพัน เสมียนเมืองทงเร หลานของโจฮักจู และแอบชอบซออี เป็นตัวละครที่ซื่อสัตย์และมีจิตใจที่ดี | ซอนซอกโฮ |

ผลงานภายใต้ Netflix Original คือ ซีรีส์เรื่อง Switched หรือชื่อไทย “ผลัดกันเป็นสาวป๊อป” เป็นผลงานซีรีส์ญี่ปุ่นบนเน็ตฟลิกซ์กำกับโดยมัตสึยามะ ฮิโรอากิ (Matsuyama Hiroaki) เป็นซีรีส์รูปแบบของหนังรักติดแฟนตาซีที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนเรื่อง Sora wo Kakeru Yodaka แต่งโดย ชิกิ คาวาบาระ (Shiki Kawabata) ที่ได้รับการโหวตให้เป็นมังงะที่ดีที่สุดในปี 2016 และยังเป็นซีรีส์แนะนำของเน็ตฟลิกซ์ในไทยอีกด้วย ซีรีส์เรื่อง Switched ออกอากาศเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ.2561 มีจำนวนทั้งหมด 6 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 40 นาที มีนักแสดงหลัก ได้แก่ आयुมิ รับบทโดย คิโยฮาระ คายะ (Kiyohara Kaya) อุมิเนะ เซนโกะ เพื่อนร่วมห้องที่สลับตัวกับสาวป๊อปอย่าง आयुมิ รับบทโดยโทมิตะ มิอุ (Tomita Miu) คากะ เพื่อนสนิทของ आयुมิ รับบทโดยชิเงโอะกะ ไดกิ (Shigeoka Daiki) และโคชิโร่ เพื่อนสมัยเด็กและแฟนหนุ่มหัวดีของ आयुมิ รับบทโดย คามิยามะ โทโมฮิโร (Kamiyama Tomohiro) โดยเนื้อเรื่องของ Switched เป็นเรื่องราวของ आयुมิ เด็กสาวมัธยมปลายหน้าตาดีที่มีแต่คนรัก โดนอุมิเนะ เซนโกะ เด็กสาวอวบที่โดนแบนจากเพื่อนโทรมาหลอกให้มองตอนเธอกำลังกระโดดตึกฆ่าตัวตายจนทำให้ आयุมิ ตกใจเป็นลมและตื่นขึ้นมาอีกที่ที่โรงพยาบาล และกลับต้องพบว่าตัวเองนั้นสลับร่างกับอุมิเนะคนที่ไม่มีความอยากอยู่ใกล้ आयุมิ จึงพยายามบอกทั้งแฟนและเพื่อนรอบข้างแต่ไม่มีใครเชื่อ นอกจากคากะที่จำเธอได้เพียงคนเดียว ทั้งคู่จึงพยายามช่วยกันหาทางให้ आयุมิ กลับคืนสู่ร่างเดิม

เนื้อเรื่อง

จากการรับชมผลงานภายใต้ Netflix Original คือ ซีรีส์เรื่อง Switched หรือชื่อไทย “ผลัดกันเป็นสาวป๊อป” มีจำนวน 6 ตอน สามารถเขียนสรุปเนื้อเรื่องย่อได้ดังนี้

เริ่มต้นด้วยเรื่องราวของ” आयुมิ ” หญิงสาวหน้าตาดีขวัญใจของเพื่อนๆ อีกทั้งเธอยังถูกสารภาพรักโดยผู้ชายที่เธอชอบ आयุมิ ถือเป็นหญิงสาวที่เพียบพร้อมทุกอย่าง ทั้งรูปร่างหน้าตา มีแฟนหล่อ ฐานะทางบ้านก็ดี แลยังมีแต่คนที่เธออยู่รักรายล้อม แต่แล้ววันหนึ่งวันที่มีพระจันทร์สีเลือด आयุมิ ได้รับสายโทรศัพท์ปริศนา และพบว่าปลายสายคือ “อุมิเนะ เซนโกะ” เพื่อนร่วมห้องเรียนที่แตกต่างกับเธอทุกอย่าง ทั้งรูปร่างหน้าตาและยังถูกกลั่นแกล้งอยู่ทุกวัน เธอโทรหา आयุมิ เพื่อหลอกล่อ

ให้อายุมิดูเธอที่กำลังกระโดดจากตึก พออายุมิมองขึ้นไปบนตึกและทันใดนั้นอายุมิก็กั้มสลบลงกับพื้น อายุมิรู้สึกตัวอีกทีตอนที่อยู่โรงพยาบาล แต่ก็ต้องพบกับเรื่องสุดประหลาด เพราะร่างที่เธออยู่ไม่ใช่ตัวของเธอเอง แต่กลับเป็นร่างของเซนโกะสาวอวบคนนั้นที่กำลังกระโดดฆ่าตาย ซึ่งคนที่อยู่ร่างของเธอก็คือเซนโกะนั้นเอง



หลังจากวันนั้นชีวิตของอายุมิที่เคยเป็นสาวสวยน่ารักสุดป๊อปก็เปลี่ยนไปทันที เธอต้องอยู่ในร่างที่ไม่คุ้นเคย ต้องอยู่กับแม่ของเซนโกะที่เป็นคนพูดว่าร้าย ไม่สนใจลูก และถูกเพื่อนร่วมห้องเมินเฉย แลมยังต้องเสียแฟนหนุ่มอย่างเคนจิโร่ไปเพราะการสลับร่างครั้งนี้ แม้ว่าอายุมิพยายามจะบอกความจริงเท่าไร เคนจิโร่กลับเมินเฉยและไปกระหนุงกระหนิงกับเซนโกะในร่างเธอ ถึงเคนจิโร่จะไม่รู้ แต่อายุมิก็กอดเจ็บปวดไปกับสิ่งที่เห็นไม่ได้ แต่อย่างน้อยยังมีคนหนึ่งที่รู้และเชื่อว่าตอนนี้อายุมิและเซนโกะกำลังสลับร่างกัน นั่นก็คือ คากะ เพื่อนสนิทและคนที่แอบหลงรักอายุมิมาตลอด เขาจึงพยายามหาทางที่จะช่วยเหลือเธอ จนอายุมิรู้ความจริงว่าเหตุการณ์การสลับร่างของพวกเธอทั้งสองในวันนั้นทั้งหมดเป็นแผนหลอกล่อสลับร่างของเซนโกะ เพราะเธอปรารถนาอยากจะทำให้อายุมิเป็นคนดีแล้ว เมื่ออายุมิพยายามคาดค้นหาความจริงในการคืนร่างของตนจากเซนโกะ แต่เซนโกะไม่รู้วิธีสลับร่างคืนเพิ่งแต่เราว่าพวกเธอสลับร่างกันได้ในวันที่มีพระจันทร์สีเลือด และฝั่งเซนโกะก็ต้องประหลาดเพราะเคนจิโร่รู้ถึงการสลับร่างของเธอกับอายุมิ แต่เขาก็ไม่พูดอะไรและไม่โกรธเกลียดเซนโกะที่ทำเช่นนี้ และยืนยันจะคบกับเธอต่อ

จากที่อายุมิรู้ถึงวิธีที่ทำให้เธอสลับร่าง เธอและคากะก็พยายามหาวิธีสลับร่างคืน และได้ไปหา มาโอะ อุโคโน นักวิจัยค้นคว้าเกี่ยวกับพระจันทร์สีเลือดเพื่อถามหาความจริงเพื่อมีวิธีที่ทำให้เธอคืนร่างได้ แต่อายุมิกลับพบว่าไม่สามารถสลับร่างคืนด้วยวิธีเดิม หากทำจะมีใครสักคนต้องตายไปเพราะอุโคโนก็สลับร่างมาเช่นกัน แต่คนที่อยู่ในร่างเธออยากคืนร่างจึงกระโดดตึกแต่ก็ไม่เป็นผล ผู้หญิงคนนั้นตายจากไป เซนโกะรู้สึกสิ้นหวังมากและเธอก็คิดถึงครอบครัวเธอมากเช่นกัน ในเมื่อเปลี่ยนร่างคืนตอนนี้ไม่ได้คากะจึงบอกให้อายุมิในร่างเซนโกะก็ใช้ชีวิตให้มีความสุขแล้วเขาจะคอยอยู่ข้าง ๆ เธอเอง คากะอยู่กับอายุมิในร่างเซนโกะบ่อย ๆ ทำให้เพื่อนไม่พอใจ จนคากะหลุดปากไปว่าชอบอายุมิในร่างเซนโกะ ทำให้เซนโกะเป็นที่สนใจและยอมรับจากของเพื่อน ๆ ทำให้เซนโกะในร่างอายุมิไม่พอใจอย่าง

มากเพราะร่างของเซนโกะไม่สวยไม่เก่งเหมือนร่างของอายุมิจะได้รับความรักได้อย่างไร แล้วเซนโกะก็บอกกับเคนชิโร่ว่าเธอชอบเคนชิโร่มานานแล้ว เพราะเคนชิโร่เป็นคนเดียวที่ดีกับเธอแล้วพอรู้ว่าเคนชิโร่ชอบอายุมิ เธอก็อยากจะได้ร่างของอายุมิจึงทำการสลับร่างขึ้น หลังจากเล่าให้เคนชิโร่ฟังแล้วเธอต้องประหลาดอย่างมากเมื่อเคนชิโร่จะช่วยเธอและตัวเขาอยากจะทำการสลับร่างเช่นกัน แต่ไม่ใช่กับคากะ คนที่เคนชิโร่โอ้อวดเพราะคากะเป็นคนตลก อารมณ์ดี เป็นที่รักของเพื่อน ๆ แต่กลับเป็นตัวอายุมิแทน



เคนชิโร่กับเซนโกะร่วมมือกันที่จะสลับร่างกับอายุมิในปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือดในครั้งต่อไป ผังอายุมิและคากะก็พยายามยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นแต่ทุกคนก็เข้ามาเตือนว่าการที่อายุมิไม่พยายามจะคืนร่างกลับจะทำให้เธอสูญเสียความเป็นตัวเองไปและจะไม่สามารถกลับคืนร่างได้อีก อีกทั้งเล่าแผนการของเซนโกะและเคนชิโร่ให้อายุมิและคากะฟังโดยเธอรู้มาจากนกแก้วสีเขียวที่อยู่กับบูกูโคน นกตัวนี้เป็นนกพูดได้เพราะเคยเป็นคนมาก่อนจากการสลับร่างจึงทำให้มาอยู่ในร่างของนก ผังเซนโกะที่บอกเรื่องทุกอย่างที่เขาทำให้เคนชิโร่ฟังเรื่องการสลับร่าง ทั้งสองจึงวางแผนที่จะสลับร่างในครั้งต่อไป โดยเงื่อนไขหนึ่งของการสลับร่างคือระหว่างการตายคนที่จะสลับร่างด้วยต้องจ้องการตายนั้นตลอดร่างถึงจะสลับกันได้ และเคนชิโร่ก็บอกว่าเขาสามารถทำให้อายุมิมองได้ ในที่สุดเคนชิโร่ก็สามารถหลอกอายุมิและคากะได้สำเร็จ เคนชิโร่หลอกคากะมาเจอที่ระเบียงชั้นบนสุดของระเบียบและให้อายุมิอยู่ตึกฝั่งตรงข้ามเพื่อที่จะได้เห็นการตายครั้งนี้ในวันที่มีปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือด แต่ก็เกิดเรื่องไม่คาดคิดขึ้นคือ ทั้งเคนชิโร่และคากะพลัดตกลงมาทั้ง แล้วทั้งสองคนก็สลับร่างกัน ขณะนั้นมีเพียงคากะในร่างเคนชิโร่ที่ฟื้น ส่วนเคนชิโร่ในร่างคากะยังหมดสติอยู่

เซนโกะรู้สึกผิดหวังอย่างมากกลับการสลับร่างครั้งนี้เพราะเธอชอบเคนชิโร่ที่เป็นเคนชิโร่ พอเคนชิโร่ฟื้นขึ้นมาก็ถามกับเซนโกะว่าจะอยู่เคียงข้างเขาในร่างคากะอยู่ไหมเพราะอย่างไรภายในเขาก็ยังเป็นเคนชิโร่คนเดิม เซนโกะถึงกับพูดไม่ออก เพราะที่จริงแล้วสิ่งที่เธอคิดถึงมาตลอดก็คือหน้าตา ผังอายุมิเกิดความประหลาดใจขึ้นเมื่อเธอได้ถูกสารภาพโดยคากะและเคนชิโร่ว่าพวกเขาทั้งสองตั้งใจสลับร่างกันเพื่อช่วยอายุมิ ที่ผ่านมามีเคนชิโร่หลอกเซนโกะมากตลอดเพื่อสืบรู้วิธีการสลับร่าง แล้วพวก

เขาก็เสนอการกลับมาคืนร่างของอายุมิด้วยวิธีการสลักร่างผสมคือ คากะสลักร่างกับอายุมิ เคนชิโร่จะสลักร่างกับเซนโกะ แล้วคากะกับเคนชิโร่สลักร่างกัน และอายุมิกับเซนโกะสลักร่างกัน แต่ต้องใช้ปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือดถึงสองครั้งขึ้นไป อีกทั้งต้องขอร้องให้เซนโกะร่วมมือด้วย พอเช้าวันรุ่งขึ้นมีข่าวสัมภาษณ์อุโคโนบอกว่าจะมีปรากฏการณ์พระจันทร์สีเลือดเกิดขึ้นอีกเพียงสองครั้งในวันอีกสองวันข้างหน้าและอีกหนึ่งสัปดาห์ครั้งหน้า แต่หลังจากที่เซนโกะรู้เรื่องการสลักร่างจากเคนชิโร่เธอก็หายตัวไป

เซนโกะรู้เรื่องการสลักร่างแบบผสม เธอไม่ได้หายตัวไปไหนแต่รีบไปถามหาความจริงกับทางอุโคโนว่าเป็นไปได้ไหม ซึ่งอุโคโนแนะนำเซนโกะไปว่าเธอเองอาจอยากจะได้ร่างเดิมของตัวเองคืนมาก็ได้ เหมือนกับอุโคโนที่ทำตอนสายไปทำให้เธอต้องสูญเสียเพื่อนและคนที่เธอรัก ในขณะนั้นทุกคนก็ออกมาหาเซนโกะในร่างอายุมิแต่ก็ไม่พบ จนอายุมิในร่างเซนโกะต้องบอกความจริงเรื่องการสลักร่างของเธอกับเซนโกะให้แม่ของเซนโกะฟัง แต่เธอก็ไม่ค่อยเชื่อเท่าไรแต่ก็รู้สึกได้ว่าอาจเป็นความจริงเพราะเซนโกะที่ภายในเป็นอายุมินั้นต่างจากลูกของเธอมาก

ในที่สุดอายุมิก็เจอเซนโกะ เซนโกะไม่ยอมเปลี่ยนร่างโดยเด็ดขาดเพราะเธอยังคงคิดว่าภายนอกเป็นสิ่งสำคัญที่สุด และมันยังทำให้เธอเจ็บใจมากที่เห็นคนมาเข้าใกล้และชื่นชอบในร่างของเธอที่ตอนนี้คืออายุมิ ต่อให้คากะ เคนชิโร่ และอายุมิหว่านล้อมอย่างไรเซนโกะก็ไม่ใจอ่อน จนแม่ของเซนโกะตามมาและพูดให้เธอได้สติว่าต่อให้เธอนำเกลียดขนาดไหน ถ้าภายในเธอเป็นคนน่ารัก เป็นคนดี อยากรู้อย่างไรทุกคนก็จะรักเธอมันไม่ได้เกี่ยวกับเรื่องรูปร่างภายนอกอย่างเดียว แม่เซนโกะขอร้องให้เธอสลักร่างคืนและกลับมาเป็นลูกที่น่ารักของตน สุดท้ายก็ขอร้องเซนโกะสำเร็จเธอยอมสลักร่างคืนตามแผนของคากะ เคนชิโร่ และอายุมิ และพวกเขา ก็ทำสำเร็จ ทุกคนกลับมาสู่ร่างเดิมของตัวเอง เซนโกะกลับมาสู่ร่างเดิมและเธอก็ไม่มีความมั่นใจในตัวเองเช่นเคยแต่คากะเข้ามาเป็นคนทำให้เธอก้าวอีกครั้ง และเธอก็ได้รู้ว่าทุกคนพร้อมที่จะรักเธอถ้าตัวเธอเปิดใจและรักตัวเองเสียก่อน



ตัวละครหลักจากซีรีส์เรื่อง Switched

| ภาพตัวละคร | ชื่อตัวละคร | รายละเอียด | ชื่อนักแสดง |
|---|-----------------------------|--|-------------------|
|  | Ayumi Kohnata (อายุ มิ) | เด็กสาวสวยน่ารัก เป็นที่รักของเพื่อน เพื่อนสนิทของคากะ และแฟนสาวโคชิโร่ เป็นคนที่โดนสลับร่าง | Kiyohara Kaya |
|  | Umine Zenko (เซนโกะ) | เพื่อนร่วมห้องที่มีปมด้อยที่หน้าตา และไม่มีเพื่อน อิจฉาอายุมิถึงขั้นสลับตัวและไม่ยอมคืนร่างให้ | Miu Tomita |
|  | Kaga Shunpei (คากะ) | เพื่อนสมัยเด็กที่ชอบอายุมิ เป็นคนเร่ร่อนเป็นเหมือนผู้นำของเพื่อนๆ | Shigeoka Daiki |
|  | Koshiro Mizumoto (เคนชิโร่) | แฟนหนุ่มของอายุมิ หัวดี เล่นกีฬาเก่ง | Kamiyama Tomohiro |

ประวัติผู้เขียน

| | |
|-------------------|--|
| ชื่อ-สกุล | ภรภัทร รัตนกุสมภ์ |
| วัน เดือน ปี เกิด | 23 เมษายน 2539 |
| สถานที่เกิด | นครราชสีมา |
| วุฒิการศึกษา | คณะศิลปศาสตร์ สาขาภูมิศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY