



การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะออริจินัลคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์
A STUDY AND ANALYSIS THE CHARACTERISTICS OF THAI MOVIES WITH ORIGINAL
CONTENT IN NETFLIX

วสุธร พันธุ์พาณิชย์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะอริจินัลคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์



วสุธร พันธุ์พาณิชย์

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อเพื่อสังคม)
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

A STUDY AND ANALYSIS THE CHARACTERISTICS OF THAI MOVIES WITH ORIGINAL
CONTENT IN NETFLIX



An Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF ARTS
(Master of Arts Program (Media for Society))
College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University
2024
Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะออริจินัลคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์

ของ

วสุธร พันธุ์พานิชย์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อเพื่อสังคม)
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัฐ ภัคดีธนชิต) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรียาภรณ์ เจริญ
บุตร)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวณ แพทยานนท์) (อาจารย์ ดร.วินบุญ นุชน้อมบุญ)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะออริจินัลคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์
ผู้วิจัย	วสุธร พันธุ์พาณิชย์
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศรัทธา รักดีรัตนชาติ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรวัน แพทยานนท์

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็น ออริจินัลคอนเทนต์เน็ตฟลิกซ์ (2) วิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็นออริจินัลคอนเทนต์เน็ตฟลิกซ์ และ (3) เพื่อนำเสนอแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็นออริจินัลคอนเทนต์เน็ตฟลิกซ์ การวิจัยเป็นเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์หัตถ์บทจากภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ประเทศไทย จำนวน 8 เรื่อง พร้อมด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้ช่วยผู้กำกับ ผู้เขียนบท ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักวิจารณ์ภาพยนตร์ รวม 6 ท่าน การนำเสนอผลการศึกษาใช้การเขียนเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า 1) การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content มีการผสมผสานขนบดั้งเดิมของภาพยนตร์ไทยเข้ากับองค์ประกอบใหม่ที่ตอบโจทย์ผู้ชมปัจจุบัน โครงเรื่องมีความซับซ้อน เช่น โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลงและปริศนารวมถึงการใส่สัญลักษณ์สะท้อนอัตลักษณ์สังคมไทย 2) ลักษณะองค์ประกอบของภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content มีความหลากหลายในโครงเรื่อง เช่น การแก้แค้น การแสวงหา และการหลบหนี แก่นเรื่องนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับจริยธรรม ความลึกซึ้งทางจิตวิทยา และความเป็นสากล เช่น ความทะเยอทะยานและความเหลื่อมล้ำในสังคม ตัวละครมีความซับซ้อน ขณะที่ฉากได้รับการออกแบบให้สะท้อนสัญลักษณ์ 3) แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content มุ่งเน้นการผสมผสานวัฒนธรรมไทยเข้ากับประเด็นสากล เพื่อดึงดูดผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผู้สร้างได้รับอิสระในการทดลองเนื้อหาใหม่ๆ โดยการทำงานร่วมกับ Netflix ช่วยยกระดับคุณภาพการผลิต และตอบโจทย์พฤติกรรมผู้บริโภคที่ต้องการความสะดวกสบายในการเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา

คำสำคัญ : การเล่าเรื่อง, ภาพยนตร์ไทย, องค์ประกอบภาพยนตร์, เน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์, แนวทางการสร้างภาพยนตร์

Title	A STUDY AND ANALYSIS THE CHARACTERISTICS OF THAI MOVIES WITH ORIGINAL CONTENT IN NETFLIX
Author	WASUTHON PHANPANICH
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2024
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Srirath Pakdeeronachit
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Porawan Pattayanon

This study aims to (1) Examine the narrative structures and cinematic conventions characteristic of Thai films produced as Netflix original content, (2) Critically analyze the storytelling approaches and formal cinematic elements employed in Thai Netflix original films, and (3) Propose strategic recommendations for the development of Thai cinema tailored for Netflix original content production. This qualitative research employs textual analysis of eight Thai Netflix Original Content films, along with in-depth interviews with six film industry professionals, including producers, assistant directors, screenwriters, directors, and film critics. The findings are presented using descriptive analysis. The results indicate that (1) storytelling in Thai Netflix Original Content films integrates traditional Thai cinematic conventions with new elements that appeal to contemporary audiences. The narratives are often complex, featuring transformation and mystery plots, as well as symbolic representations of Thai social identity. (2) The cinematic elements of Thai Netflix Original Content films exhibit a diverse range of storylines, including revenge, quest, and escape narratives. The themes explore moral dilemmas, psychological depth, and global issues such as ambition and social inequality. Characters are intricately developed, and scenes are designed to reflect symbolic meanings. (3) The conceptual approach to creating Thai Netflix Original Content films emphasizes blending Thai cultural elements with universal themes to attract both domestic and international audiences. Filmmakers are granted creative freedom to experiment with new content, while collaboration with Netflix enhances production quality and caters to modern viewers who seek convenient and on-demand content access.

Keyword : Narrative Structures, Thai Films, Cinematic Elements, Netflix Original Content, Strategic Recommendations

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิจัยปริญญานิพนธ์เรื่อง การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะออริจินัลคอนเทนต์ของ ภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์ สำเร็จได้เนื่องจากได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือจากอาจารย์หลาย ท่าน ที่ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอย่างยิ่ง

ก่อนอื่น ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์ ผศ.ดร.ปรวณ แพทยานนท์ และ ผศ.ดร.ศรีรัฐ ภัคดิธนชิต ที่ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า ในระหว่างการทำวิจัยอาจารย์ได้ให้ คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างมากตั้งแต่เริ่มต้นการทำวิจัย ที่สำคัญยังคอยคอยชี้แนะ ตักเตือน และ ยังคอยสอบถามความเคลื่อนไหวของงานอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งการแนะนำของอาจารย์จะช่วยให้ ข้าพเจ้าสามารถกำหนดกรอบแนวทางการวิจัยได้อย่างชัดเจน และพัฒนางานวิจัยให้มีความสมบูรณ์ ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ให้สัมภาษณ์ทุกท่านที่ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยเล่มนี้ โดยทุกท่านได้ให้ ความร่วมมือและสนับสนุนข้าพเจ้าในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นในการศึกษาทั้ง 6 ท่านได้แก่ คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, คุณพฤษ งามะรุจิ, คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี, คุณประวิทย์ แต่งอักษร, คุณ ภาณุ อารี และ คุณธกฤต สมบัตินันท์ ทุกท่านได้ให้ข้อมูลที่มีประโยชน์และช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถ บรรลุผลในวิจัยได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ คุณฤกษ์ชัย พวงเพชร ที่คอยช่วยเหลือในการติดต่อผู้สัมภาษณ์ รวมทั้งแนะนำ รายละเอียดในการดำเนินงานวิจัยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยหากไม่มีความช่วยเหลือในครั้งนี้ ข้าพเจ้าคงไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ครบถ้วนตามที่ต้องการ

นอกจากนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ และนิสิตปริญญาโททุกคนที่คอยเป็น กำลังใจให้ข้าพเจ้ามาตลอดทั้งกระบวนการ ทั้งในการให้คำแนะนำ ตีชม และช่วยเหลือในด้านต่างๆ ที่ จำเป็น โดยท่านทุกคนมีบทบาทสำคัญในการทำให้วิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนในทุกๆ เรื่อง ทั้งการ ช่วยเหลือในด้านต่างๆ โดยไม่เคยขาดตกบกพร่อง ครอบครัวคือแรงผลักดันที่สำคัญที่สุดในการ ทำงานวิจัยครั้งนี้ และเป็นกำลังใจที่ทำให้ข้าพเจ้ามีแรงในการดำเนินการจนสำเร็จ

วสุธร พันธุ์พานิชย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย	6
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	6
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	6
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	8
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 ภาพยนตร์ไทย	9
2.1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์.....	9
2.1.2 แนวคิดเรื่องเล่าของภาพยนตร์ (Narrative of Film)	12
2.1.3 แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)	12
2.1.4 การ Streaming ในปัจจุบัน.....	14
2.2 Netflix.....	15

2.2.1 ประวัติของ Netflix	15
2.2.2 Netflix ประเทศไทย	16
2.3 Original Content ของ Netflix.....	17
2.3.1 ความหมายของ Original Content.....	17
2.3.2 ความแตกต่างของ Original Content ในแต่ละแพลตฟอร์ม	17
2.3.3 ความสำเร็จของภาพยนตร์ไทย Original Content ใน Netflix	18
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	20
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	26
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	26
3.2 กลุ่มตัวอย่าง.....	27
3.3 แหล่งข้อมูล.....	27
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	28
3.5 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
3.6 คำถามการสัมภาษณ์.....	29
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย.....	32
4.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ (Narrative of Film).....	33
4.1.9 การสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง	42
4.2 ลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content	44
4.2.1 โครงเรื่องในภาพยนตร์ประเภท ต่าง ๆ (Plot).....	44
4.2.1.9 การสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง	66
4.2.2 แก่นเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ (Theme).....	68
4.2.2.1 สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563	68
4.2.2.2 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564.....	69

4.2.2.3 โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564	69
4.2.2.4 ปริศนาหูลอน (The Whole Truth) ปี 2564	70
4.2.2.5 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565	71
4.2.2.6 คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566	71
4.2.2.7 เมอร์ได้อะเหวอ ฆาตกรรมอียิปต์ (The Murderer) ปี 2566	72
4.2.2.8 มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566	72
4.2.3 ตัวละครในภาพยนตร์ (Character).....	74
4.2.4 ฉากในภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ (Setting).....	90
4.3 ผลวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content	99
4.3.1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix	99
4.3.1.1 ลักษณะภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix เป็นอย่างไร?	99
4.3.1.2 จุดเด่นของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix	102
4.3.1.3 Netflix กำหนดอะไรมาบ้างในการสร้างภาพยนตร์ของตัวเอง.....	104
4.3.1.4 ข้อจำกัดของ Netflix ในการสร้างภาพยนตร์	105
4.3.2 คำถามเกี่ยวกับความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับ ภาพยนตร์ทั่วไป.....	107
4.3.2.1 ความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ ทั่วไปต่างกัน อย่างไร?.....	107
4.3.2.2 กระบวนการทำงานในการสร้าง Original Content ของ Netflix แตกต่างจาก ภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่ เพราะเหตุใด?	109
4.3.2.3 วิธีการตลาดและการโปรโมทภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix แตกต่างจากการโปรโมทภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่?	111
4.3.3 คำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix.....	112
4.3.3.1 ทำไมถึงตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix?	112

4.3.3.2 คิดว่า Netflix มีสิ่งใดดึงดูดที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องมาร่วมงานด้วย ?	114
4.3.4 คำถามเกี่ยวกับแผนการพัฒนาและข้อเสนอแนะสำหรับ Netflix	115
4.3.4.1 ลักษณะของเนื้อเรื่องที่เป็น Original Content ของ Netflix เชื่อมโยงกับความต้องการของผู้ชมในปัจจุบันหรือไม่	115
4.3.4.2 ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix มีผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์โดยรวมอย่างไรในเชิงบวกหรือเชิงลบ?	115
4.3.4.3 ทิศทางของ Original Content ของ Netflix จะเป็นอย่างไร	116
4.3.4.4 อยากฝากอะไรถึงผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์ รวมไปถึง Netflix ...	118
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	119
5.1 สรุปผลวิจัย	119
5.1.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนท์	119
5.1.2 องค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนท์	121
5.1.3 แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนท์	126
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	131
5.3 ข้อเสนอแนะ	143
บรรณานุกรม	153
ประวัติผู้เขียน	154

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการแก้แค้น (Revenge Plot)	44
ตาราง 2 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ..	47
ตาราง 3 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ..	49
ตาราง 4 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ผสมผสานโครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot).....	52
ตาราง 5 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องโจรกรรม (Crime) ที่แฝงตลกร้าย (Dark comedy)	55
ตาราง 6 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการแสวงหา (Quest Plot)	57
ตาราง 7 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot)	61
ตาราง 8 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ..	63

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 ภาพรวมจำนวนสมาชิกของ Netflix ตั้งแต่ปี พ.ศ.2554 (ค.ศ.2011)	2
ภาพประกอบ 2 จัดอันดับยอดสมาชิกสตรีมมิ่งของประเทศไทย ประจำไตรมาส 4/2024.....	3
ภาพประกอบ 3 เครื่องหมายสัญลักษณ์เว็บไซต์การจัดอันดับของ Netflix โดยชื่อเว็บไซต์ “Top 10 on Netflix”	18
ภาพประกอบ 4 ภาพยนตร์สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563 ขึ้นเป็นอันดับ 1 ใน Netflix ประเทศไทย และติด Top 10 ของประเทศเพื่อนบ้าน.....	19
ภาพประกอบ 5 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566 ได้ครองอันดับ 1 ของโลก บน Netflix Global Top 10.....	20
ภาพประกอบ 6 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง สาวลับใช้ (The Maid)	33
ภาพประกอบ 7 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ไพรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep)	34
ภาพประกอบ 8 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab)	35
ภาพประกอบ 9 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ปริศนาภูทอน (The Whole Truth)	36
ภาพประกอบ 10 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)	37
ภาพประกอบ 11 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง คนหิว เกมกระหาย (Hunger)	38
ภาพประกอบ 12 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง เมอร์เดอ์หรือฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer)..	39
ภาพประกอบ 13 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star)	40
ภาพประกอบ 14 ตัวละคร นิรัชต์, คุณหญิงอุมา, พลอย, จอย ตามลำดับในภาพจากบนลงล่าง	75
ภาพประกอบ 15 ตัวละคร จูน, เจน, ชิน, วิน และพีช ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา	78
ภาพประกอบ 16 ตัวละคร หมอวี, ใหม่, หมอกล้า ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา	79
ภาพประกอบ 17 ตัวละคร พิม, พัท, ใหม่, ยายวรรณ, ตาพงษ์ ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา	81
ภาพประกอบ 18 ตัวละคร คุ้ง, ปัท, เหวิน(ชายเสื้อม่วง), เต(ชายเสื้อลายสก๊อต), โซ และด้อย ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา	84

ภาพประกอบ 19 ตัวละคร ออย, เซฟพอล และโตน ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา	85
ภาพประกอบ 20 ตัวละคร เอิร์ล, บ้าภา, สวรรค์ณวัฒน์, ทราย และจูน ตามลำดับในภาพจาก ซ้ายไปขวา	86
ภาพประกอบ 21 ตัวละคร ลุงหมาน, เก๋า, มานิตย์, เรืองแข ตามลำดับในภาพ	89



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ณ ปัจจุบันโลกได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะด้านสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายยิ่งขึ้น ทั้งยังเอื้ออำนวยความสะดวกได้อีกด้วย โดยเฉพาะสื่อที่มาทางออนไลน์อย่างแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งต่างๆ ทำให้ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างง่ายและใกล้ชิดมากขึ้น แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเป็นแหล่งความบันเทิงออนไลน์ตามความต้องการของผู้ชม ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบทั้งรายการทีวี ซีรีส์ และภาพยนตร์ ฯลฯ โดยแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งสามารถดูได้ผ่านสื่อต่างๆ ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ และสมาร์ททีวี เป็นต้น ซึ่งในประเทศไทย มีผู้ให้บริการผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งจำนวนเพิ่มมากขึ้นทุกปี โดยเฉพาะช่วงที่เกิดวิกฤตการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ทำให้พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนไป อย่างเช่น ผู้คนส่วนใหญ่อยู่บ้านมากขึ้น จึงส่งผลให้มีจำนวนผู้สมัครใช้งานรายใหม่เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก (ธนาคารกรุงเทพ, 2564)

การ Streaming (สตรีมมิ่ง) คือ การรับส่งสัญญาณ ส่งไฟล์มัลติมีเดียทั้งภาพและเสียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลด (Download) หรือบันทึกไฟล์เอาไว้ก่อนทั้งหมดจนครบถึงจะใช้งานได้ แต่หากมีอินเทอร์เน็ตก็สามารถรับชมได้ในทันที ซึ่งการสตรีมมิ่งสามารถเปรียบได้กับการถ่ายทอดสด หรือเรียกกันว่า Live (ไลฟ์) ทั้งในแพลตฟอร์ม Facebook, YouTube, TikTok หรือแพลตฟอร์มอื่นๆ ด้วยการใช้เทคนิคสตรีมมิ่งจะทำให้เราสามารถรับชมวิดีโอทั้งหมดที่ผ่านการ อัปโหลด (Upload) ผ่านอินเทอร์เน็ตมายังอุปกรณ์ของเราโดยไม่ต้อง Download ไฟล์มาลงบนเครื่องของตนเอง ซึ่งการสตรีมมิ่งก็สามารถทำได้ผ่านอุปกรณ์มากมายที่รองรับ เช่น สมาร์ทโฟน, คอมพิวเตอร์, แท็บเล็ต และสมาร์ททีวี ที่ซึ่งได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในช่วงหลัง (Endavo Media, ม.ป.ป.)

นอกจากนี้การ Streaming สามารถรับชมได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ โดยไม่ว่าผู้ใช้จะอยู่ที่ไหนก็สามารถรับชมได้ในทุกที่ทุกเวลา และยังช่วยเพิ่มความสะดวกสบาย ความสดใหม่ให้กับผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็นฟังก์ชันที่หลากหลายหรือลูกเล่นใหม่ๆ ก็จะเป็นข้อได้เปรียบของรูปแบบอื่นอีก เพราะนอกจาก คอนเทนต์ (Content) ที่เราสามารถหาดูได้แทบไม่ต่างจากการดูผ่านโทรทัศน์ในปัจจุบัน แต่การที่มีลูกเล่นอะไรที่ทำได้ดีกว่าจึงเป็นกระแส และเป็นแนวทางใหม่ของการถ่ายทอดสด อีกทั้งยังมีคอนเทนต์ ภาพยนตร์ และซีรีส์ที่แตกต่างจากรายการโทรทัศน์ทั่วไป (ทริปปี้ดอินโนเวชั่น, 2564) สิ่งนี้จึงเป็นโอกาสทางธุรกิจแบบใหม่ที่สามารถสร้างรายได้และ

เพิ่มช่องทางการใช้งานให้กับกลุ่มคนดูภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี หนึ่งในสตรีมมิ่งที่ได้รับความนิยมคือ Netflix ซึ่งเป็นบริการที่นำเสนอความบันเทิงหลากหลายรูปแบบ โดยมีทั้งรายการทีวี ภาพยนตร์ อนิเมะ รวมไปถึงสารคดีที่ชนะรางวัลต่างๆ โดยมีเนื้อหาหลากหลายรายการ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถรับชมความบันเทิงทั้งหมดจากที่กล่าวไปได้ที่ทุกที่ตามความต้องการ

Netflix เป็นหนึ่งในบริษัทที่มีมูลค่าสูงที่สุดในโลก และมีฐานลูกค้ามากถึง 282.7 ล้านคน (ข้อมูล ณ วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2568) เป็นข้อมูลจาก FlixPatrol ซึ่งเป็นเว็บไซต์การจัดอันดับการสตรีมมิ่งทั่วโลกและยังรวบรวมสถิติการเข้าชมคอนเทนต์ต่างๆ โดยระบุว่า Netflix มีสมาชิกทั่วโลกจำนวน 282.72 ล้านบัญชีในเดือนกันยายน ปี 2567 (ค.ศ.2024) และยังเป็นแพลตฟอร์มยอดนิยมในไทย โดย Netflix รายงานผลประกอบการไตรมาสที่ 3 ปี 2567 (ค.ศ.2024) ด้วยรายได้รวม 9,825 ล้านดอลลาร์ เพิ่มขึ้น 15% จากปีก่อน กำไรสุทธิเพิ่มเป็น 2,364 ล้านดอลลาร์ มีจำนวนสมาชิกที่เพิ่มขึ้น 5.07 ล้านบัญชีในไตรมาสนี้ ซึ่งเป็นผลจากการลงทุนในคอนเทนต์ท้องถิ่นในประเทศสำคัญ เช่น ไทย ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และอินเดีย โดยรายได้ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกเติบโตถึง 19% เนื่องจาก Netflix มีทั้งภาพยนตร์ ซีรีส์ และรายการต่างๆ มากกว่า 100,000 เรื่อง ซึ่งถือว่าครอบคลุมหลายประเภท อีกทั้งยังมีระบบนำเสนอคอนเทนต์ที่ปรับให้เข้ากับความสนใจของผู้ใช้งาน บริการสตรีมมิ่งจึงได้รับความนิยมสูงเป็นอย่างมาก (FlixPatrol, 2024)

Year	Netflix Subscribers
2024 (as of Q3)	282.7 million
2023	260.28 million
2022	230.7 million
2021	219.7 million
2020	192.9 million
2019	151.5 million
2018	124.3 million
2017	99 million
2016	79.9 million
2015	62.7 million
2014	47.9 million
2013	35.6 million
2012	25.7 million
2011	21.5 million

ภาพประกอบ 1 ภาพรวมจำนวนสมาชิกของ Netflix ตั้งแต่ปี พ.ศ.2554 (ค.ศ.2011)

ที่มา : Shubham Singh. (2025). Netflix Subscribers Statistics (2025) — Users & Revenue. (ออนไลน์)

จากภาพประกอบที่ 1 แสดงให้เห็นว่าตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 (ค.ศ. 2011) จำนวนสมาชิกของ Netflix เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ Netflix ได้เปิดตัว แพ็กเกจสมัครสมาชิกแบบมีโฆษณาในสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นรูปแบบการสมัครสมาชิกใหม่ที่มีราคาถูกลง แต่

แตกต่างกับการมีโฆษณาด้วย โดยแพ็คเกจนี้เรียกว่า “Basic with Ads” ส่งผลให้มีผู้ใช้งานรายเดือนถึง 40 ล้านคน และคิดเป็น 40% ของการสมัครใหม่ในประเทศที่ให้บริการ ซึ่งสะท้อนถึงการเติบโตและกลยุทธ์การขยายฐานผู้ใช้ของ Netflix แต่อย่างไรก็ตามบริษัทต้องเผชิญกับอุปสรรคหลายประการ เช่น การแข่งขันที่รุนแรงจากบริการสตรีมมิ่งอื่นๆ การปรับราคาบริการที่อาจทำให้ลูกค้าบางรายหยุดใช้งาน การจำกัดการแชร์บัญชี ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ใช้บางส่วนไม่พอใจ และความท้าทายในการขยายตลาดในบางประเทศที่อาจเผชิญข้อจำกัดด้านเนื้อหาหรือกฎระเบียบภายในประเทศ ถึงแม้จะมีอุปสรรคเหล่านี้แต่ Netflix ก็ยังคงเป็นผู้ให้บริการสตรีมมิ่งอันดับ 1 มาจนถึงปัจจุบัน (Shubham Singh, 2025)

ในประเทศไทย มีบริการสตรีมมิ่งที่หลากหลาย เช่น Amazon Prime และ Viu ซึ่งช่วยเพิ่มทางเลือกให้แก่ผู้บริโภค แต่ Netflix ยังคงโดดเด่นด้วยเนื้อหาคุณภาพที่ตอบโจทย์ผู้ชม อย่างตัวอย่างซีรีส์ยอดนิยมในไตรมาส 4/2024 ได้แก่ Squid Game ซีซั่น 2, Outer Banks ซีซั่น 4, Love is Blind ซีซั่น 7 และซีรีส์ใหม่อย่าง Black Doves, No Good Deed และ A Man on the Inside ซึ่งช่วยดึงดูดผู้ชมใหม่และรักษาผู้ชมเดิม การเติบโตของ Netflix และบริการอื่นๆ สะท้อนถึงพฤติกรรมผู้บริโภคที่หันมานิยมสื่อออนไลน์มากขึ้น ความสำเร็จนี้เกิดจากการผสมผสานเทคโนโลยีคอนเทนต์คุณภาพ และกลยุทธ์การตลาดเฉพาะพื้นที่ ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญสู่การเติบโตของอุตสาหกรรมในอนาคต (อาจีน, 2567)

Streaming Services by Subscribers in the Thailand

1.	 Netflix	Subscribers (Estimate)	2,111,410		12/2024
2.	 TrueID	Subscribers	2,000,000		10/2023
3.	 Viu	Subscribers	1,742,000		06/2024
4.	 iQIYI	Subscribers (Estimate)	1,546,830		03/2024
5.	 Hotstar	Subscribers	502,600		09/2024
6.	 HBO Max	Subscribers (Estimate)	500,000		09/2024

ภาพประกอบ 2 จัดอันดับยอดสมาชิกสตรีมมิ่งของประเทศไทย ประจำไตรมาส 4/2024

ที่มา : FlixPatrol. (2024). Top Streaming Services by Subscribers in Thailand.
(ออนไลน์)

จากภาพประกอบที่ 2 แสดงให้เห็นว่าในประเทศไทย Netflix ถือเป็นผู้นำตลาดสตรีมมิ่งอันดับ 1 โดยอ้างอิงข้อมูลจาก FlixPatrol เว็บไซต์ที่รวบรวมสถิติบริการสตรีมมิ่ง ข้อมูลระบุว่า

ในไตรมาส 4/2567 Netflix ยังคงครองตลาดอย่างชัดเจน ด้วยจำนวนผู้สมัครสมาชิกมากกว่า 2 ล้านกว่าคนคิดเป็น 25.13% จากผลรวมของสมาชิกทั้งหมดซึ่งเป็นตัวเลขที่สูงที่สุด ส่วนอันดับที่สอง ได้แก่ TrueID และ Viu ซึ่งมีจำนวนสมาชิกที่สูสีกัน จากข้อมูลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า Netflix เป็นแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งอันดับ 1 ของประเทศไทย เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ให้บริการรายอื่น

ตลาดสตรีมมิ่งในประเทศไทยเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยมีผู้ให้บริการรายใหญ่ เช่น Disney+ Hotstar, Apple TV+, HBO GO, Prime Video, WeTV, iQIYI และ Netflix ซึ่งถือเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการรายแรกๆ ที่เข้ามาในไทย (เดอะนอยซ์ทิม, 2565) แต่ละแพลตฟอร์มมีกลยุทธ์ทางการตลาดที่แตกต่างกันเพื่อดึงดูดผู้ใช้ โดย Netflix ใช้กลยุทธ์การผลิต Original Content ทั้งจากต่างประเทศและไทยอย่างต่อเนื่อง มุ่งเน้นการสร้างภาพยนตร์และซีรีส์คุณภาพสูงให้ตรงตามเป้าหมายหลักของบริษัท

Original Content หรือเนื้อหาที่ถูกสร้างขึ้นโดยตรงโดยผู้ให้บริการสตรีมมิ่ง เป็นคอนเทนต์ที่ผลิตขึ้นโดยบริษัทเจ้าของแพลตฟอร์มเอง โดยไม่ได้เผยแพร่หรือจัดหาจากแหล่งอื่น ตัวอย่างของ Original Content ได้แก่ ภาพยนตร์หรือซีรีส์ที่ผลิตโดย Netflix เช่น ซีรีส์ Stranger Things, The Crown นอกจากนี้ Netflix ยังลงทุนในการผลิตเนื้อหา Original Content อื่นๆ เพื่อเพิ่มความหลากหลายและดึงดูดสมาชิกทั้งในระดับสากลและในประเทศไทย โดยซีรีส์เรื่องแรกที่ผลิตในประเทศไทยคือ "เควัง" (The Stranded) ซึ่งถือเป็น Original Content เรื่องแรกของ Netflix ในประเทศไทย (ทีวีดิจิตอลวอช, 2563)

Netflix มีการผลิต Original Content เป็นของตัวเองและยังคงเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก โดยมีจุดเด่นคือผู้ใช้งานไม่สามารถรับชมคอนเทนต์เหล่านี้ได้ผ่านช่องทางอื่นนอกจากบนแพลตฟอร์มของ Netflix ซึ่งทำให้ผู้ที่ต้องการดูคอนเทนต์เหล่านี้ต้องสมัครสมาชิกกับ Netflix ถือเป็นการเพิ่มจำนวนผู้ใช้งานได้อีกมาก โดย Netflix Originals จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือคอนเทนต์ที่ได้จากการซื้อลิขสิทธิ์ (Licensed Content) และคอนเทนต์ที่ถูกผลิตขึ้นเองโดย Netflix (Produced Content) ซึ่งในประเทศไทยก็มีภาพยนตร์และซีรีส์ Original Content จำนวนมาก เช่น ซีรีส์ เควัง, เด็กใหม่ซีซั่น 2, โรงเรียนผีมืออยู่ว่า... และ ภาพยนตร์โกสต์แล็บ, ฉีกกฎทดลองผี, คนหิว เกมกระหาย เป็นต้น ภาพยนตร์และซีรีส์เหล่านี้ยังได้รับความนิยมทั้งในประเทศไทยและทั่วโลกอีกด้วย (ทัศนีย์ สาลิโกช, 2566)

ผู้ผลิตจำนวนมากที่ผลิต Original Content ให้ Netflix เนื่องจาก Netflix ต้องการคอนเทนต์จำนวนมาก และมีโปรเจกต์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่นในปี 2565 Netflix ได้สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับวงการสตรีมมิ่งในประเทศไทยด้วยการเปิดตัวโปรเจกต์ "ทีไทย ที่มันส์"

ซึ่งเป็น Original Content ของประเทศไทยที่มีนักแสดงคุณภาพมากมายจากภาพยนตร์และซีรีส์ใหม่จำนวน 6 เรื่อง และได้รับการกำกับโดยผู้กำกับชื่อดังในวงการภาพยนตร์ของประเทศไทย การเปิดตัวนี้เป็นการสร้างสรรค์คอนเทนต์ไทยที่ตอบสนองความต้องการของผู้ชมชาวไทย ทำให้ Netflix กลายเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถผลิตเนื้อหาได้อย่างก้าวกระโดด และการที่ Netflix เปิดตัว Original Content ของประเทศไทยยังเป็นการสร้างโอกาสให้กับนักแสดงและผู้กำกับชาวไทยในการเติบโตและแสดงศักยภาพในตลาดสตรีมมิ่งระดับโลก รวมถึงการให้ผู้ชมชาวไทยได้เพลิดเพลินกับเนื้อหาที่มีคุณภาพและความหลากหลาย ซึ่งมาพร้อมกับการผสมผสานระหว่างนักแสดงและผู้กำกับไทยที่นำเสนอเรื่องราวที่ตรงใจผู้ชมในประเทศไทย (ทูเดย์เพล์, 2565)

โดยปัจจุบันทางสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทยได้เปิดโอกาสให้หนังไทยจากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเข้าชิงรางวัลครั้งแรกในปี พ.ศ. 2567 ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยและสตรีมมิ่ง เพราะถือว่าเป็นโอกาสสำคัญสำหรับวงการภาพยนตร์ไทยที่จะทำให้สามารถเข้าถึงประชาชนทั่วไปได้มากขึ้น และเป็นแรงผลักดันให้วงการภาพยนตร์ไทยเจริญเติบโตต่อไปได้มากขึ้น ซึ่งภาพยนตร์จากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่มีโอกาสเข้าชิง ได้แก่ มนต์รักนักพากย์, เมอร์เดอเธอร์ ฆาตกรรมอียิปต์, คนหิว เกมกระหาย ของ Netflix, ขอเจอเธออีกสักครั้ง ของ MONOMAX, ฝีมือใหม่ และ ลุ้นรักป่วน ก๊วนแฟนเก่าของ Prime Video ถือว่าเป็นการเปิดโอกาสให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่มีการผลิตผลงานในแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งและอาจจะเป็นการเปลี่ยนแปลงสำคัญในวงการภาพยนตร์ไทยในอนาคต (สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย, 2567)

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาลักษณะ Original Content ของภาพยนตร์ไทยใน Netflix ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถเป็นประโยชน์และข้อมูลให้สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยมักจะมีตระกูลภาพยนตร์จะเป็นตัวกำหนดรูปแบบของภาพยนตร์ให้เป็นมาตรฐาน เพื่อมุ่งหวังความสำเร็จและผลกำไร ในด้านตัวบทเป็นการพิจารณาเนื้อหาและรูปแบบของหนังที่มีระบบเดียวกันอันทำให้เกิด “ขนบ” (convention) ของภาพยนตร์แต่ละรูปแบบ ซึ่งความสำเร็จดังกล่าวก็อาจพัฒนาสู่ “นวัตกรรม” (invention) ได้ ในด้านผู้ผลิตก็คือการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่คาดหวังว่าจะได้ชมภาพยนตร์ในรูปแบบที่ตนต้องการ ส่วนผู้ที่จะประกอบธุรกิจสตรีมมิ่งรายใหม่ในอนาคตได้ รวมไปถึงผู้ให้บริการทางสตรีมมิ่งที่ต้องการจะนำไปใช้ประโยชน์ทางด้านการวางกลยุทธ์ และแนวทางในการปรับปรุงบทหรือเนื้อหาให้มีคุณภาพที่ดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งยังช่วยรักษารฐานผู้บริโภคให้เหนียวแน่นมากยิ่งขึ้น และจากข้อมูลที่ได้กล่าวมาทั้งสิ้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องดังกล่าว

1.2 คำถามการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยตั้งคำถามการวิจัยดังนี้

- 1.2.1 ลักษณะภาพยนตร์ไทยของที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนท์เป็นอย่างไร
- 1.2.2 กระบวนการทำงานหรือกระบวนการคิดของผู้ที่เกี่ยวข้องในภาพยนตร์ เพื่อนำเสนอ เนื้อหา Original Content ให้กับ Netflix เป็นอย่างไร
- 1.2.3 ปัจจัยที่ทำให้ได้เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนท์เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

- 1.3.1 ศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนท์
- 1.3.2 วิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนท์
- 1.3.3 เพื่อนำเสนอแนวทางการสร้างภาพยนตร์ที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนท์

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.4.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ศึกษาภาพยนตร์ไทยจาก Original Content ประเทศไทย บนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่ประสบความสำเร็จอย่าง Netflix โดยการศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกองค์ประกอบของเรื่องเล่าเฉพาะในส่วน โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และ ฉาก (Setting) มาวิเคราะห์หาขนบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แต่ละประเภท และความเป็นตระกูลของภาพยนตร์ไทย ประกอบไปด้วย

1. ภาพยนตร์ไทยจาก Original Content ของ Netflix ประเทศไทย

- 1.1 สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563
- 1.2 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564
- 1.3 โกสต์แล็บ..ซึกกฏทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564
- 1.4 ปริศนาภูหอน (The Whole Truth) ปี 2564
- 1.5 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565
- 1.6 คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566

1.7 เมอร์เดอร์เฮอร์ ซาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566

1.8 มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

โดยตั้งแต่ Netflix เข้ามาในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2563 ได้มีการเผยแพร่ภาพยนตร์ Original Content จำนวน 8 เรื่องที่ทุกเรื่องสามารถติดชาร์ตอันดับ 1 บน Netflix ประเทศไทยได้ โดยวัดความสำเร็จจากจำนวนชั่วโมงที่ผู้ชมใช้รับชมในแต่ละสัปดาห์ และภาพยนตร์เหล่านี้ยังติดอันดับ 10 สูงสุดในหลายประเทศทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย สามารถตรวจสอบข้อมูลนี้ได้จากเว็บไซต์การจัดอันดับ "Top 10 on Netflix" ของ Netflix

โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับบุคคลกลุ่มวิชาชีพที่สร้างสรรคงานด้านภาพยนตร์ เช่น ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์, ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์, ผู้เขียนบท และผู้กำกับภาพยนตร์ รวมทั้งนักวิจารณ์ภาพยนตร์ จำนวน 6 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ที่ส่วนร่วมในงานสร้างภาพยนตร์ Original Content กับผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

1) คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (ผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบทภาพยนตร์)

1.1 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564 – เขียนบทภาพยนตร์

1.2 เมอร์เดอร์เฮอร์ ซาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566 – กำกับภาพยนตร์

1.3 ปริศนาภูหุลอน (The Whole Truth) ปี 2564 – กำกับภาพยนตร์ และเขียนบทภาพยนตร์

2) คุณพฤษณ์ เอมะรุจิ (ผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบทภาพยนตร์)

2.1 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) - ผู้กำกับภาพยนตร์ และเขียนบท

3) คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี (ผู้กำกับภาพยนตร์ / ผู้อำนวยการสร้าง / เขียนบทภาพยนตร์)

3.1 คนหิว เกมกระห่วย (Hunger) ปี 2566 - ผู้อำนวยการสร้าง และเขียนบทภาพยนตร์

4) ประวิทย์ แต่งอักษร (นักวิจารณ์ภาพยนตร์/ นักเขียน)

5) คุณภาณุ อารี (ผู้กำกับ/ นักเขียน)

6) คุณธฤต สมบัตินันท์ (นักวิจารณ์ภาพยนตร์/ เจ้าของเพจ JUSTDUIT)

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะออร์จินัลคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์” มีนิยามศัพท์เฉพาะดังนี้

Original Content หมายถึง เนื้อหาที่ผู้ชมไม่สามารถหาได้จากแหล่งอื่นๆ นอกจาก Netflix และเป็นคำที่กำหนดโดย Netflix เพื่อให้ผู้ชมเห็นว่าสามารถดูได้ที่แรกและที่เดียว

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถวิเคราะห์ได้ว่าปัจจุบันภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนต์จะไปทิศทางไหนต่อ และเพื่อให้ผู้ชมยังคงเหนียวแน่นตามเดิม
2. ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปปรับปรุงในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แต่ละประเภทให้ออกมาตรงกับความต้องการของผู้ชมมากที่สุด
3. ผู้เขียนบทภาพยนตร์เห็นถึงเรื่องเล่าและตรรกะภายในของเรื่องเล่า ในภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนต์ว่าเรื่องเล่าในแต่ละตระกูลภาพยนตร์ยุคนี้เป็นอย่างไร เพื่อนำข้อมูลไปวางแผนในการเขียนบทภาพยนตร์

1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อหัวดังต่อไปนี้

2.1 ภาพยนตร์ไทย

2.1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์

2.1.2 แนวคิดเรื่องเล่าของภาพยนตร์ (Narrative of Film)

2.1.3 แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)

2.1.4 การ Streaming ในปัจจุบัน

2.2 Netflix

2.2.1 ประวัติของ Netflix

2.2.2 Netflix ประเทศไทย

2.3 Original Content ของ Netflix

2.3.1 ความหมายของ Original Content

2.3.2 ความแตกต่างของ Original Content ในแต่ละแพลตฟอร์ม

2.3.3 ความสำเร็จของภาพยนตร์ไทย Original Content ใน Netflix

2.4 งานวิจัยอื่นที่เกี่ยวข้อง

2.1 ภาพยนตร์ไทย

2.1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์

คำว่า "Genre" มาจากภาษาฝรั่งเศส ซึ่งมีความหมายที่คล้ายกับคำในภาษาอังกฤษว่า "type" โดย หลุยส์ จิอันเนตตี (Louis Giannetti) ศาสตราจารย์ด้านภาพยนตร์จากมหาวิทยาลัยแห่งรัฐคลีฟแลนด์ ได้กล่าวว่า การจำแนกประเภทหรือ "ตระกูล" ของภาพยนตร์นั้นทำได้โดยพิจารณาคุณลักษณะที่มีลักษณะเฉพาะของเนื้อเรื่องหรือการเล่าเรื่อง ซึ่งการจัดหมวดหมู่นี้สามารถนำไปใช้กับสื่อประเภทอื่นๆ เช่น วรรณคดีและศิลปะ รวมถึงภาพยนตร์ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบที่เป็นระบบแบบแผนทำให้ภาพยนตร์ รายการ หรือหนังสือต่างๆ ถูกจำแนกและระบุไว้ในกลุ่มประเภทต่างๆ โดยรากฐานของการศึกษาประเภทของภาพยนตร์สามารถย้อนกลับไปได้ถึงยุคกรีกโบราณ ซึ่งเริ่มมีการพัฒนาอย่างมากในช่วงปี 1920 โดยเฉพาะในยุคอุตสาหกรรมภาพยนตร์จากฮอลลีวูด โดยได้พยายามผลิตภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทต่างๆ เช่น หนังแอ็คชั่น

หนังโรแมนติก ฯลฯ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมและเผยแพร่แนวคิดนี้ไปยังอุตสาหกรรมสื่อมวลชนอื่นๆ เช่น โทรทัศน์ รายการข่าว หรือสารคดี ซึ่งการศึกษาเกี่ยวกับ Genre แบบเป็นระบบเริ่มต้นในช่วงทศวรรษที่ 1970 โดยนิยาม Genre ว่าเป็น "ระบบที่กำหนดทิศทาง ความคาดหวัง และข้อตกลงร่วมกันระหว่าง 3 ปัจจัย ได้แก่ อุตสาหกรรม ตัวบท และผู้ชม" ซึ่งภาพยนตร์แต่ละตระกูลมีความเฉพาะตัวในแง่ของสุนทรียะและโลกทัศน์ แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ทุกตระกูลมีเหมือนกันคือ การถูกสร้างขึ้นมาอย่างมีการวางแผนและจัดระบบ (Neale, 2000, อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552)

Timothy Dirks นักวิจารณ์ภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกาและผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ www.filmsite.org ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือเกี่ยวกับภาพยนตร์ได้เขียนบทความเรื่อง "Film Genres" โดยให้ความหมายเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ประเภทหรือกลุ่มของภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะคล้ายคลึงกัน การจำแนกนี้สามารถพิจารณาได้จากหลายองค์ประกอบ เช่น โครงเรื่อง รูปแบบการนำเสนอ เนื้อหา เทคนิคการถ่ายทำ รวมไปถึงองค์ประกอบต่างๆ เช่น ฉาก ตัวละคร แก่นเรื่อง ช่วงเวลา อารมณ์ หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ในแต่ละกลุ่มสามารถแบ่งออกเป็นสามประเภทหลัก ดังต่อไปนี้ (ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2563)

1) ตระกูลภาพยนตร์หลัก (Main Film Genres) หมายถึง ตระกูลภาพยนตร์หลักดั้งเดิม (Pure Genre) ของภาพยนตร์ในฝั่งฮอลลีวูด ซึ่งมีการจัดหมวดหมู่ตั้งแตยุคแรกเริ่มในช่วงปี ค.ศ. 1920-1970 โดยแบ่งออกเป็นทั้งหมด 11 ประเภท

1.1) ปู้แอ็คชั่น (Action) - ภาพยนตร์ที่เน้นการต่อสู้หรือการผจญภัยที่เต็มไปด้วยการกระทำที่ดุเดือด ตื่นเต้น และดึงดูดความสนใจจากผู้ชมผ่านฉากแอ็คชั่น

1.2) ผจญภัย (Adventure) - ภาพยนตร์ที่เน้นการผจญภัยในสถานที่ที่ไม่คุ้นเคยหรือมีการเดินทางที่ท้าทาย โดยมีตัวละครที่ต้องเผชิญกับอุปสรรคเพื่อบรรลุเป้าหมาย

1.3) ตลกขบขัน (Comedy) - ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหรือการแสดงที่มุ่งเน้นการสร้างความตลกขบขัน โดยอาจจะมีการเสียดสี หรือการเล่นมุกที่น่าตลกขบขัน

1.4) อาชญากรรม/แก๊งค์สเตอร์ (Crime/Gangster) - ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับอาชญากรรมหรือกลุ่มอาชญากร โดยอาจจะเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ระหว่างกลุ่มแก๊ง หรือการหลีกเลี่ยงการจับกุม

1.5) ชีวิต (Drama) - ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของตัวละคร โดยมักเน้นการแสดงอารมณ์และความสัมพันธ์ในสังคมและการเผชิญปัญหาต่างๆ

1.6) महाकाव्य /ประวัติศาสตร์ (Epic/Historical) - ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวที่มีความสำคัญในประวัติศาสตร์ หรือเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญในอดีต

1.7) สยองขวัญ (Horror) - ภาพยนตร์ที่เน้นการสร้างความกลัวหรือความตื่นตระหนก โดยมักจะมีสิ่งลึกลับหรือการปรากฏตัวของผีหรือสัตว์ประหลาด

1.8) มิวสิคัล (Musicals) - ภาพยนตร์ที่มีการแสดงดนตรีและการเต้นรำเป็นส่วนสำคัญของเนื้อเรื่อง โดยมักมีเพลงและการแสดงที่ช่วยขับเคลื่อนเรื่องราว

1.9) วิทยาศาสตร์ (Science Fiction) - ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี, อวกาศ, หรืออนาคต โดยมักจะมีการนำเสนอสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ในปัจจุบัน

1.10) สงคราม (War) - ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ในสงคราม ทั้งในแง่ของการทหาร, การวางแผน หรือการแสดงให้เห็นถึงผลกระทบของสงครามต่อผู้คน

1.11) บุคเบิกตะวันตก/ คาวบอย (Western) - ภาพยนตร์ประเภทนี้มักเกี่ยวข้องกับชีวิตในชนบท การต่อสู้กับธรรมชาติและอาชญากร รวมถึงการต่อสู้ระหว่างผู้พิทักษ์กฎหมายและคนร้าย โดยตัวละครหลักมักเป็นคาวบอย หรือฮีโร่ที่มาจากชนบท

ความสำคัญของการแบ่งตระกูล

การจำแนกประเภท "ตระกูล" ของเรื่องราวมักเริ่มต้นในยุคกรีกโบราณ โดยอริสโตเติล (Aristotle) ได้แบ่งประเภทของละครและกวีนิพนธ์เป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ โศกนาฏกรรม (Tragedy), มหาकाव्य (Epic) และสุขนาฏกรรม (Comedy) การจัดประเภทภาพยนตร์มีขึ้นในช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์เริ่มเติบโต โดยเน้นการจัดหมวดหมู่ภาพยนตร์ตามเนื้อหาภาพยนตร์ เพื่อความสะดวกในการจัดจำหน่ายและรับประกันความสำเร็จทางการเงิน เนื่องจากหากภาพยนตร์ประเภทใดได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จในรายได้ ผลลัพธ์ที่มีลักษณะคล้ายกันก็จะถูกผลิตตามมา (กาญจนา แก้วเทพ, 2553, pp. 406-409) ในช่วงปี 1960 การศึกษาทฤษฎี Genre ได้รับความนิยมมากขึ้น โดยมีทั้งการสนับสนุนจากสถาบันการศึกษาและแรงผลักดันจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันระหว่างอุตสาหกรรม, เนื้อหาและผู้สร้าง/ผู้ชม การศึกษานี้มีผลกระทบโดยตรงต่อสามกลุ่มหลักๆ ได้แก่ อุตสาหกรรม, ผู้ชม, และนักวิชาการ (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552, pp. 16-17)

ในการนำทฤษฎีเกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์มาใช้ในการวิเคราะห์ เนื้อหาจากแนวคิดของนักวิชาการสามารถแบ่งออกได้เป็นสองแนวทางหลัก ได้แก่ ทิศทางแรกคือ Aesthetic Approach ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษา Genre ภายใต้แนวคิดของการสร้างชนบ ประติสฐกรรม และการเล่าเรื่องที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบทั้งความเหมือนและความแตกต่างในกลุ่มเดียวกันของตระกูล

ภาพยนตร์แต่ละประเภท ขณะที่ทิศทางที่สองคือ Exchange Approach ที่เน้นการศึกษาความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมในตระกูลภาพยนตร์ต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวทางการศึกษาในทิศทางแรก คือ Aesthetic Approach ซึ่งจะมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้

2.1.2 แนวคิดเรื่องเล่าของภาพยนตร์ (Narrative of Film)

ในความหมายของเรื่องเล่า คือการนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่งที่มีกระบวนการการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งเรื่องเล่าในภาพยนตร์มีความแตกต่างจากชีวิตจริง เพราะในชีวิตจริงเราไม่สามารถระบุได้ว่าจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดอยู่ที่ไหน และไม่สามารถตัดสินได้ว่ามันจะจบลงที่ไหน ดังนั้น เรื่องเล่าในภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องมีแบบแผนหรือตรรกะที่อยู่ในเรื่องเล่า ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่องได้ โดยข้อองค์ประกอบภายในของภาพยนตร์ เช่น การเล่าเรื่องและวิธีการเล่าเรื่อง (Film Narrative) ซึ่งจะทำให้เราสามารถศึกษาและเข้าใจโครงสร้างและกลไกของเรื่องราวได้อย่างมีระเบียบ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (ฉลองรัฐ เหมอมาลัยชลมารค, 2553)

2.1.3 แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)

1. โครงเรื่อง (Plot)

เป็นลำดับของเหตุการณ์ต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราวในภาพยนตร์สามารถถูกจัดเรียงได้ทั้งในลักษณะเรียงตามลำดับเวลา (Chronological Order) หรือไม่เรียงตามลำดับเวลา (Non-Chronological Order) โดยผู้เล่าสามารถเลือกที่จะนำเสนอเหตุการณ์ในลำดับที่แตกต่างกันได้ เช่น การนำเหตุการณ์ตอนกลางเรื่องมาเล่าก่อนเหตุการณ์อื่นๆ การนำเหตุการณ์ตอนท้ายเรื่องมาเล่าตั้งแต่ต้นเรื่อง หรือการสลับเหตุการณ์ในช่วงเวลาอดีตและปัจจุบันไปมา การใช้เทคนิคเหล่านี้ช่วยเพิ่มความตึงเครียดและความน่าสนใจให้กับเรื่องเล่าและเสริมสร้างประสบการณ์ในการรับชมที่มีมิติและซับซ้อนยิ่งขึ้น

1) การเปิดเรื่อง (Exposition) เป็นขั้นเริ่มต้นที่สำคัญในการแนะนำข้อมูลพื้นฐานและรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครหลัก ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอัตลักษณ์ของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง อุปนิสัย แรงจูงใจ แรงผลักดัน การใช้ชีวิต และปัญหาที่ตัวละครกำลังเผชิญ โดยการนำเสนอให้ตัวละครมีมิติทั้งในแง่ของบุคลิกและอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงและรู้สึกผูกพันกับตัวละครเหล่านั้นได้ นอกจากนี้ปัญหาทั้งภายในและภายนอกของตัวละครก็จะเริ่มถูกเปิดเผยในช่วงนี้ เช่น ปัญหาที่เกิดจากการมีความขัดแย้งกับสิ่งแวดล้อมภายนอก อย่างความสัมพันธ์กับคนอื่น หรือปัญหภายในจิตใจของตัวละคร

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) คือช่วงที่มีสัดส่วนที่สุดในโครงสร้างเรื่องราวของภาพยนตร์ โดยในช่วงนี้ตัวละครหลักจะต้องเผชิญกับกระบวนการเปลี่ยนแปลงและ

การเติบโตที่สำคัญ ตัวละครจะได้พบกับการผจญภัยในสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย และทดสอบความสามารถทั้งทางร่างกายและจิตใจ ฉะนั้นการเดินทางของตัวละครมักจะเต็มไปด้วยอุปสรรคต่างๆ ที่ท้าทายความสามารถในการตัดสินใจและการเผชิญหน้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ๆ ตัวละครอาจจะประสบความล้มเหลวในระหว่างนี้ แต่ทุกความพ่ายแพ้จะนำไปสู่การเรียนรู้และเสริมสร้างความแข็งแกร่งได้ในที่สุด

3) ภาวะวิกฤติ (Climax) หลังจากเหตุการณ์พลิกผัน ตัวละครจะต้องเผชิญกับความยากลำบากอย่างหนัก ความขัดแย้งในเรื่องเริ่มเข้มข้นขึ้น จนตัวละครจำเป็นต้องตัดสินใจอย่างเด็ดขาดเพื่อแก้ไขสถานการณ์ในมือ การตัดสินใจนี้อาจเกิดขึ้นเมื่อมีโอกาสใหม่ๆ เข้ามา หรือมีคนช่วยเหลือ ตลอดจนตัวละครเริ่มรู้สึกมีกำลังใจและกล้าหาญที่จะเผชิญหน้ากับปัญหาที่กำลังเกิดขึ้น เมื่อการตัดสินใจและการกระทำในภาวะวิกฤติเกิดขึ้นแล้ว ผลลัพธ์จะมีความแตกต่างออกไปในชีวิตของแต่ละตัวละคร

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เกิดขึ้นหลังจากที่ผ่านภาวะวิกฤติไปแล้ว ในช่วงนี้ความขัดแย้งที่เคยเกิดขึ้นจะได้รับการเปิดเผยและเริ่มคลี่คลาย ตัวละครหลักอาจจะต้องเผชิญกับปัญหาย่อยๆ ที่เหลืออยู่ และพยายามแก้ไขเพื่อให้ทุกอย่างเข้าที่เข้าทาง และทำให้ทุกปมปัญหาที่ยังค้างคาได้รับการคลี่คลาย

5) การยุติเรื่องราว (Ending, Denouement) คือการจบเรื่องราวที่ตัวละครพบความสมหวังและบรรลุความปรารถนา หรือค้นพบสิ่งที่ขาดหายไปในช่วงเริ่มต้นชีวิต ทำให้ชีวิตของตัวละครมีความสมบูรณ์ ในช่วงนี้เรื่องราวอาจจบลงด้วยความสุขหรือความเศร้า ตัวละครอาจได้รับความกระจ่างในการใช้ชีวิต หรือบางครั้งเรื่องราวอาจไม่มีข้อยุติปล่อยให้ผู้ชมพิจารณาต่อเอง โดยการจบเรื่องจะขึ้นอยู่กับเหตุผลและการกระทำของตัวละคร รวมทั้งความต้องการในการสร้างเรื่องราวของผู้สร้างภาพยนตร์

2. แก่นความคิด (Theme)

เป็นหัวใจสำคัญที่สะท้อนสาระหลักของเรื่องราว ซึ่งผู้เล่าต้องการสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าอะไรเป็นอะไร นอกจากนี้แก่นความคิดหลักยังเป็นโครงสร้างสำคัญที่ช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน ในภาพยนตร์แนวนั้นแทบทั้งไป อาจมีมากกว่าหนึ่งแก่นความคิด โดยมีความคิดรองเข้ามาเสริมเพื่อช่วยให้สาระหลักของเรื่องมีน้ำหนักและชัดเจนยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามผู้สร้างภาพยนตร์มักไม่นำเสนอแก่นความคิดให้เห็นอย่างชัดเจนจนเกินไป แต่เลือกที่จะเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้ขบคิดและตีความด้วยตนเอง เพื่อกระตุ้นจินตนาการและพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ได้มากขึ้น

3. ตัวละคร (Character)

บุคคลที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับเรื่องราวภายในเรื่องเล่า โดยตัวละครถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่อง เนื่องจากการกระทำ (Action) ของพวกเขาเป็นตัวขับเคลื่อนเนื้อหาไปข้างหน้า ทั้งนี้ผู้กำกับภาพยนตร์มีหน้าที่ในการเลือกมุมกล้อง กำหนดองค์ประกอบภาพ และถ่ายทอดพฤติกรรมของตัวละครผ่านมุมมองของภาพยนตร์ เพื่อให้การกระทำเหล่านั้นสามารถสื่อความหมายออกมาได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ

4. ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/Mise En Scene)

ในภาพยนตร์ ฉาก หมายถึง สถานที่และช่วงเวลาเหตุการณ์ภายในเรื่องเกิดขึ้น ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ เวลา (Time) และ สถานที่ (Location) โดยสามารถจำแนกสถานที่ออกเป็น ฉากภายใน (Interior) และ ฉากภายนอก (Exterior) แม้ว่าฉากเพียงลำพังอาจไม่มีความหมายที่ชัดเจน แต่เมื่อถูกรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง ฉากจะกลายเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญเพราะช่วยส่งเสริมอารมณ์ สร้างบรรยากาศ และขับเคลื่อนการดำเนินเรื่องให้มีความสมจริงและน่าสนใจ ทั้งนี้ ฉากในภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท

4.1 ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ หมายถึง ฉากที่แสดงออกถึงความเป็นธรรมชาติของสถานที่ การตกแต่ง รวมถึงบรรยากาศที่สามารถรับรู้ได้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น เสียง ภาพ แสง และเงา ซึ่งช่วยสร้างความสมจริงให้กับเรื่องราว

4.2 ฉากที่เกี่ยวข้องกับเวลา สามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

- ช่วงเวลา (Period Time) เช่น ฤดูกาล เวลาในแต่ละวัน หรือยุคสมัยทางประวัติศาสตร์
- ระยะเวลา (Duration Time) เช่น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในหนึ่งชั่วโมงหนึ่งปี หรือยาวนานถึงสามปี

4.3 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เป็นฉากที่สะท้อนถึงโครงสร้างทางสังคม วัฒนธรรม และค่านิยม เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ระบบการเมือง ชนชั้น เพศ หรือเชื้อชาติ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการดำเนินชีวิตของตัวละคร

2.1.4 การ Streaming ในปัจจุบัน

จิราวัฒน์ จารุพันธ์ (2565) ระบุว่า ปัจจุบันแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Streaming Platform) ได้กลายเป็นทางเลือกหลักของผู้บริโภคชาวไทยในการรับชมคอนเทนต์ออนไลน์ แทนการดูโทรทัศน์แบบดั้งเดิม โดยแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นผู้ให้บริการระดับสากล เช่น Netflix, Disney+ Hotstar, YouTube, HBO และ Prime Video อย่างไรก็ตาม บริการสตรีมมิ่งที่พัฒนาโดยบริษัทไทยก็เริ่มเข้าสู่การแข่งขันในตลาดมากขึ้น เพื่อดึงดูดฐานผู้ชม

โดยผู้ประกอบการไทยยังไม่สามารถเป็นคู่แข่งกับแพลตฟอร์มระดับโลกได้ในปัจจุบัน ดังนั้นการใช้โมเดลธุรกิจ "ซูเปอร์ฮีท้องถิ่น" โดยผลิตด้วยกลยุทธ์ Long Tail ที่ไม่เน้นกลุ่มลูกค้าที่เฉพาะเจาะจง ในรูปแบบของแพลตฟอร์มและคอนเทนต์ท้องถิ่น เป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับการขับเคลื่อนสตรีมมิ่งแพลตฟอร์มของผู้ประกอบการในไทย การนำเสนอเนื้อหาที่มีความเป็นเอกลักษณ์ มีเสน่ห์เฉพาะตัวและตอบสนองต่อความต้องการของตลาดในด้านความสนใจ วัฒนธรรม และภาษา เช่น การสร้างภาพยนตร์เป็นภาษาเหนือ ภาษาอีสาน และการแปลงคอนเทนต์จากภาษากลางเป็นภาษาเหนือหรือภาษาอีสานผสมกัน เป็นต้น เพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่ตลาดหลักของคอนเทนต์

2.2 Netflix

2.2.1 ประวัติของ Netflix

Netflix คือบริการสตรีมมิ่งที่นำเสนอความบันเทิงหลากหลายครบรส ทั้งภาพยนตร์ รายการทีวี ซีรีส์อนิเมะ สารคดีที่ชนะรางวัล และอีกมากมาย รับชมความบันเทิงทั้งหมดได้ในอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจำนวนหลายพันรายการ รับชมได้มากตามต้องการได้ทุกที่ที่ต้องการโดยไม่มีโฆษณาด้วยค่าบริการรายเดือนราคาต่ำราคาเดียว ค้นพบความบันเทิงใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา รวมทั้งรายการทีวีและภาพยนตร์ที่มีเพิ่มเข้ามาทุกสัปดาห์ (เน็ตฟลิกซ์, 2565)

สิ่งที่น่าสนใจของและทำให้เป็นสตรีมมิ่งที่ผู้ชมมากที่สุดและไม่เหมือนสตรีมมิ่งเจ้าอื่น ๆ คือ

1. Netflix เป็นบริการสตรีมมิ่งที่เหมาะสมสำหรับทุกเพศทุกวัย ซึ่งแตกต่างอย่างมากกับการชมช่องบนทีวี Netflix ให้อินเตอร์เฟซที่สะอาดตาและใช้งานง่ายแก่ผู้ใช้ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถดูเนื้อหาได้เพียงแค่คลิกที่ด้านล่าง และสำรวจความหลากหลายของ Netflix ซึ่งผู้ใช้สามารถดูรายการและหมวดหมู่ย่อยได้อย่างง่ายดาย รวมถึงค้นหาสิ่งที่ต้องการรับชม
2. รายการและภาพยนตร์บางเรื่องจะถูกนำออกจาก Netflix เนื่องจากข้อตกลงการอนุญาตให้ใช้สิทธิ แต่กรณีนี้อาจเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ในแง่ของการหมุนเวียนรายเดือน ซึ่งทำให้สามารถเพิ่มเนื้อหาใหม่ได้ในแต่ละเดือน และทำให้ได้รับประสบการณ์ที่ใหม่ๆ เมื่อมีรอบการอัปเดตเนื้อหารายเดือน ผู้ใช้ Netflix จะไม่มีวันขาดแคลนเนื้อหาที่จะดู เพราะ Netflix มีทีมงานที่มีหน้าที่ดูแลตรวจสอบเพื่อให้บริการเนื้อหาที่ดีที่สุดและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดในภูมิภาคนั้นๆ แก่ผู้ใช้งาน
3. นอกเหนือจากการออกแบบอินเตอร์เฟซที่สามารถใช้ได้กับทุกเพศทุกวัยแล้ว Netflix ยังเพิ่มความสะดวกสบายให้กับสิ่งที่ผู้ชมต้องการรับชมอีกด้วย ซึ่งผู้ใช้สามารถเลื่อนลงไปตามแคตตาล็อกของ Netflix และค้นหาประเภทต่างๆ ได้มากมาย โดยมีตั้งแต่สารคดีไป

จนถึงคำขอที่เฉพาะเจาะจง เช่น อาหารและการเดินทาง ประเภทที่หลากหลายทำให้ผู้ใช้ตื่นตากับจำนวนเนื้อหาที่มีอยู่ในบริการสตรีมมิ่ง และเนื้อหาที่หลากหลายประเภทใน Netflix นั้นค่อนข้างครอบคลุม ซึ่งบางครั้ง Netflix อาจสอบถามผู้ใช่ว่าต้องการดูอะไรอีกหรือแนะนำรายการใหม่ นอกจากนี้ยังช่วยแนะนำสิ่งต่างๆ ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใช้งานเฉพาะโดยไม่แสดงเนื้อหาแบบสุ่มบนหน้าจอ

4. ผู้ชมที่หลากหลายจากภูมิหลังและอายุที่แตกต่างกัน และแต่ละคนมีความชอบในเนื้อหาของ Netflix ที่แตกต่างกัน รวมถึงลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ไม่เหมือนกัน Netflix จึงแก้ไขปัญหานี้โดยหากผู้ชมชอบภาพยนตร์แอ็คชั่นคลาสสิกในยุค 80 ก็จะมีส่วนที่จัดไว้สำหรับผู้ชมกลุ่มดังกล่าวโดยเฉพาะ หรือหากผู้ปกครองกำลังมองหาเนื้อหาสำหรับเด็ก เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีมากมายและหลากหลาย เพราะ Netflix สามารถนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายได้อย่างลงตัว ซึ่งหมายความว่าบริการสตรีมมิ่งจะยังคงให้บริการที่หลากหลายต่อไป มีสารคดีเพื่อการศึกษา การ์ตูน หรือรายการที่น่าตื่นตาตื่นใจให้ชมอยู่ตลอดในทุกเนื้อหา
5. บัญชี Netflix ส่วนใหญ่จะแชร์กันระหว่างครอบครัวหรือเพื่อน ด้วยโปรไฟล์เฉพาะที่สามารถใช้เพื่อจัดเก็บเนื้อหาเฉพาะของผู้ใช้แต่ละคน ผู้ใช้จะพบว่าตนเองโปรไฟล์ของตนและกันจะชนกันและรับชมซ้ำๆหรือรับชมชนกัน Netflix จึงกำหนดให้ผู้ใช้สามารถตั้งชื่ออะไรก็ได้ตามต้องการ ไม่ว่าจะแบบไหนก็ตาม ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้แสดงตัวตนผ่านความเรียบง่ายของรูปโปรไฟล์ ผู้ใช้สามารถค้นหารูปภาพของตัวเองละครที่ชื่นชอบได้จากรายการโปรดของผู้ชม ทำให้แต่ละโปรไฟล์ Netflix มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

2.2.2 Netflix ประเทศไทย

Netflix ซึ่งเป็นผู้นำในเครือข่ายทีวีทางอินเทอร์เน็ตระดับโลก ได้เปิดตัวในประเทศไทยในเดือนเมษายน พ.ศ. 2560 เป็นอินเทอร์เน็ตเฟสภาษาไทยอย่างเต็มรูปแบบสำหรับผู้ชมชาวไทย ซึ่งมาพร้อมกับคำบรรยายและพากย์เสียงภาษาไทยสำหรับรายการทีวีและภาพยนตร์มากกว่า 1,000 ชั่วโมง รวมถึงรายการที่สร้างสรรค์โดย Netflix (เจนพลีษฐ์ ปู่ประเสริฐ, 2560) ด้วยความสามารถนี้ ผู้ชมในประเทศไทยสามารถเพลิดเพลินกับคอนเทนต์และประสบการณ์การรับชมที่สะดวกสบายและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เป็นการขยายฐานผู้ชมของ Netflix ในประเทศไทยอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากการประกาศเปิดตัวอย่างเป็นทางการแล้ว Netflix ยังได้ประกาศเซ็นสัญญาเป็นพันธมิตรผู้ให้บริการด้านโทรคมนาคมและโทรศัพท์เคลื่อนที่ ทำให้ผู้ชมในประเทศไทยสามารถเข้าถึงบริการ Netflix ได้ง่ายขึ้นและมีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

ในช่วงเปิดตัว นอกจากการให้บริการเป็นภาษาไทยแล้ว สมาชิกยังสามารถรับชมซีรีส์และภาพยนตร์ที่มีความคมชัดสูงถึงระดับ Ultra HD 4K และ HDR ได้อีกด้วย และยังมีภาพยนตร์ใหม่ๆ ที่ผลิตโดย Netflix ที่ทั่วโลกกำลังรอคอย ซึ่งมีให้ผู้ชมรับชมอีกหลายเรื่อง เช่น 'วอร์ แมชชีน' (War Machine) นำแสดงโดยแบรด พิตต์ (Brad Pitt) และเซอร์เบน คิงส์ลีย์ (Sir Ben Kingsley) และเรื่อง 'ไบรท์' (Bright) นำแสดงโดยวิล สมิท (Will Smith) และโจเอล เอ็ดเกอตัน (Joel Edgerton) ซึ่งทั้งหมดนี้ถือเป็น Original Content ของ Netflix (เน็ตฟลิกซ์, 2560)

2.3 Original Content ของ Netflix

2.3.1 ความหมายของ Original Content

Netflix เป็นผู้เล่นหลักในตลาด SVOD (วิดีโอตามต้องการแบบสมัครสมาชิก) และเป็นผู้นำในการลงทุนสร้างเนื้อหาต้นฉบับหรือที่เรียกว่า Original Content บริษัทเชื่อว่าไลบรารีเนื้อหาต้นฉบับที่แข็งแกร่งจะดึงดูดผู้ใช้ใหม่ ซีรีส์ออร์จินัลยอดนิยมบางเรื่อง ได้แก่ 'House of Cards,' 'Narcos' และ 'Stranger Things' กลยุทธ์สำคัญที่ทำให้ Netflix ประสบความสำเร็จคือการสร้างเนื้อหาต้นฉบับที่หาไม่ได้จากที่อื่น อย่างในปี 2556 Netflix ได้เปิดตัวซีรีส์ออร์จินัลเรื่องแรก 'House of Cards' ซึ่งได้รับเสียงชื่นชมอย่างกว้างขวางและดึงดูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในด้านการผลิต Netflix ได้จัดตั้งทีมการผลิตโดยเฉพาะและสร้างความร่วมมือกับผู้ผลิตเนื้อหาระดับโลกและในท้องถิ่น ซึ่งทำให้พวกเขาสร้างเนื้อหาที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ เนื่องจาก Netflix มีผู้ชมในกว่า 190 ประเทศ พวกเขาจึงนำเสนอเนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่ายและสัมพันธ์กัน ตัวอย่างเช่น ในประเทศไทย Netflix ได้ร่วมมือกับ GMM Grammy เพื่อสร้างซีรีส์ไทยต้นฉบับอย่าง 'The Stranded' นอกจากนี้ Netflix ยังได้ร่วมมือกับประเทศต่างๆ ในเอเชีย เช่น ญี่ปุ่น ไต้หวัน อินเดีย เกาหลีใต้ เพื่อผลิตผลงานต้นฉบับทั้งหมด 17 เรื่อง อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จที่เหนือความคาดหมายของซีรีส์ 'Squid Game' ได้ยกระดับความคาดหวังของ Netflix และพวกเขามองว่าจะได้เห็นปรากฏการณ์ที่คล้ายกันนี้อีกในอนาคต (การ์ตูน ธนพร, 2563)

2.3.2 ความแตกต่างของ Original Content ในแต่ละแพลตฟอร์ม

ในส่วนของ Original Content ในแต่ละแพลตฟอร์มก็มีความแตกต่างกันไป อย่าง Netflix ไม่เพียงแต่เป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการคอนเทนต์ใหม่ๆ แต่ยังเป็นเจ้าแห่งคอนเทนต์ที่แตกต่างและหลากหลาย ซึ่งการผลิตเนื้อหาแบบ Original Content ของ Netflix ได้เข้าไปร่วมงานกับหลายประเทศทั่วโลก เพื่อสร้างผลงานที่ไม่เหมือนใคร อีกด้านหนึ่งที่ทำให้ Netflix โดดเด่นกว่าคือความหลากหลายของเนื้อหาบนแพลตฟอร์ม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่ทำให้ Netflix ยังคงเป็นที่นิยมอย่างต่อเนื่องในทุกช่วงวัยและทุกเพศ (เทคซัวร์ ทีม, 2564) สำหรับสตรีมมิ่งค่ายอื่นๆ ก็มี

เอกลักษณ์ของ Original Content ที่แตกต่างกัน โดยยกตัวอย่างได้จาก 3 ค่ายที่มีความนิยมในประเทศไทย เริ่มจาก Disney+ Hotstar จุดเด่นและจุดแข็งของ Disney+ Hotstar คือความสามารถในการนำเสนอคอนเทนต์จากค่าย Disney และ Marvel ซึ่งมีเฉพาะตัว และสามารถเข้าถึงเนื้อหาทั้งหมดได้จาก Disney+ Hotstar โดยไม่จำเป็นต้องค้นหาไปที่อื่นอีกต่อไป นอกจากนี้ยังมี Original Content ที่ผลิตเองอีกด้วย เช่น ซีรีส์ Loki, She-Hulk และ Big Mouth ที่ได้รับความนิยมมาก เรื่องนี้เป็นสิ่งที่ทำให้ Disney+ Hotstar ทำให้ติดอันดับและเป็นที่น่าสนใจของผู้ชมอย่างต่อเนื่อง (ปาน สุวรรณทัต, 2564)

2.3.3 ความสำเร็จของภาพยนตร์ไทย Original Content ใน Netflix

Netflix ให้ความสำคัญต่อความหลากหลายของภาพยนตร์ไทย เพื่อสะท้อนทิศทางของ Original Content ของประเทศไทยในอนาคต ซึ่งได้รับการยอมรับและเป็นที่ชื่นชอบจากผู้ชมในประเทศไทยอย่างมาก โดยเมื่อเข้าสู่ระบบในแต่ละสัปดาห์ผู้ชมจะเห็นว่า ณ ตอนนี้อันดับความนิยมของภาพยนตร์ทั่วโลก รวมไปถึงในประเทศไทยเป็นภาพยนตร์เรื่องอะไรอยู่ หรือสามารถดูอันดับความนิยมได้จากเว็บไซต์การจัดอันดับของ Netflix นั่นคือ “Top 10 on Netflix” ซึ่งจะแบ่งแยกตามแต่ละประเทศ รวมไปถึงความนิยมของทั่วโลกอีกด้วยอีกด้วย (เน็ตฟลิกซ์, 2564)



ภาพประกอบ 3 เครื่องหมายสัญลักษณ์เว็บไซต์การจัดอันดับของ Netflix โดยชื่อเว็บไซต์ “Top 10 on Netflix”

ที่มา : เน็ตฟลิกซ์. (2564). 10 ข้อควรรู้เกี่ยวกับ 10 อันดับสูงสุดประจำสัปดาห์.
(ออนไลน์)

โดยในประเทศไทยมีภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix ตั้งแต่ปีพ.ศ.2563 - 2566 เพียง 8 เรื่องเท่านั้น และทุกเรื่องเป็นเรื่องที่ประสบความสำเร็จทั้งสิ้น เพราะสามารถติดชาร์ตขึ้นอันดับ 1 ของประเทศไทยได้ทุกเรื่อง และได้ขึ้นเป็นอันดับ 1 ใน Netflix ประเทศไทย แถมยังติดอันดับ Top 10 ของประเทศเพื่อนบ้านอย่าง เวียดนาม, อินเดีย และ ฟิลิปปินส์ ซึ่งถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของภาพยนตร์ไทยที่เป็น Original Content บน Netflix เลยก็ว่าได้ (สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์, 2563)



ภาพประกอบ 4 ภาพยนตร์สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563 ขึ้นเป็นอันดับ 1 ใน Netflix ประเทศไทย และติด Top 10 ของประเทศเพื่อนบ้าน

ที่มา : ฮอลลีวูด ไทยแลนด์. (2563). ปรากฏการณ์แห่ง THE MAID สาวลับใช้ ภาพยนตร์ไทย Original NETFLIX เรื่องแรก!! (ออนไลน์)

นอกเหนือจากภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่เป็น Original Content ของ Netflix ที่ประสบความสำเร็จแล้ว ยังมีตัวอย่างของภาพยนตร์ Original Content ของประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จอีก 1 เรื่องคือภาพยนตร์เรื่อง คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566 ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทย Original Content เรื่องแรกของปีพ.ศ.2566 ที่ได้ครองอันดับ 1 ของโลกบน Netflix Global Top 10 รวมถึงติดอันดับ 1 ใน 51 ประเทศ ด้วยชั่วโมงการรับชมสูงสุดถึง 43.58 ล้านชั่วโมง นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเข้าไปอยู่บนชาร์ต Netflix Top 10 ในอีก 91 ประเทศทั่วโลกด้วย ไม่ว่าจะเป็น สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร แคนาดา เยอรมนี เม็กซิโก ออสเตรเลีย อินเดีย ญี่ปุ่น ฯลฯ (จากสถิติระหว่างวันที่ 10-16 เมษายน 2566) ซึ่งถือว่าได้รับกระแสตอบรับที่ดีเกินคาดและได้รับการพูดถึงเป็นวงกว้าง จนครองฟีดโลกโซเชียลนับตั้งแต่สัปดาห์แรกที่เปิดตัว ทั้งผู้ชม นักวิจารณ์ และสื่อมวลชนทั้งในและต่างประเทศต่างให้ความสนใจกับภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยถือได้ว่าภาพยนตร์ไทย Original Content ของ Netflix ล้วนประสบความสำเร็จในทุกๆ เรื่องจากตัวอย่างที่ได้กล่าวไปข้างต้น (สบายสไมล์, 2566)



ภาพประกอบ 5 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566 ได้ครองอันดับ 1 ของโลกบน Netflix Global Top 10

ที่มา : สบายส์ไมล์. (2566). “HUNGER คนหิว เกมกระหาย” ท็อปฟอร์ม! ขึ้น “อันดับ 1” Netflix Global Chart. (ออนไลน์)

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภัทราวดี เสนาและคณะ (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การเล่าเรื่องและการสะท้อนสังคมในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ พ.ศ.2553 - 2562” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสะท้อนสังคมไทยในด้านต่างๆ ผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ในช่วงเวลาดังกล่าว โดยผู้วิจัยใช้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้มาสนับสนุนข้อมูลในเรื่องของการวิเคราะห์หัวข้อของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง รวมไปถึงรูปแบบการนำเสนอ

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยทั้ง 10 เรื่องที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ในช่วง พ.ศ.2553 - 2562 มีการสะท้อนสังคมไทยใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ปัญหาทางสังคม ซึ่งครอบคลุมปัญหาด้านศีลธรรม วัฒนธรรม และจิตใจ, ปัญหายาเสพติด, ปัญหาโสเภณี, ปัญหาอาชญากรรม, ปัญหาความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา, ปัญหาความผิดปกติและรักร่วมเพศ, ปัญหาครอบครัว, ปัญหาที่อยู่อาศัย และแหล่งเสื่อมโทรม, รวมถึงปัญหาสุขภาพอนามัยและโรคภัยไข้เจ็บ (2) ปัญหาทางการเมือง เช่น ปัญหาการคอร์รัปชั่น, ปัญหาของกลุ่มผลประโยชน์และกลุ่มอิทธิพล, ปัญหาการแทรกซึมจากลัทธิคอมมิวนิสต์, และปัญหาสงคราม (3) ปัญหาทางเศรษฐกิจ เช่น ปัญหาความยากจนและปัญหาด้านพลังงาน สำหรับการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้น พบว่าภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์มีการดำเนินเรื่องในสองรูปแบบคือ การเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์และไม่ตามลำดับเหตุการณ์ โดยมีการจบเรื่องที่ตัวละครประสบความสำเร็จ, ความโศกเศร้า หรือจบเรื่องโดยไม่มีข้อยุติชัดเจน ส่วนแก่นเรื่องที่ผู้เล่าเรื่องต้องการสื่อไปยังผู้ชม ส่วนใหญ่สะท้อนสังคมในเชิง

วิพากษ์วิจารณ์สังคมในด้านต่างๆ โดยการนำเสนอความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่ทำให้ตัวละครลำบากใจในการตัดสินใจและการดำเนินชีวิต รวมทั้งความขัดแย้งระหว่างคนกับคน และความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมที่มีความคิดหรืออุดมการณ์ที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก เช่น ภัยธรรมชาติ สำหรับลักษณะของตัวละครนั้น ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีการนำเสนอตัวละครในสองลักษณะ คือ ตัวละครที่มีลักษณะเป็นมิติเดียวหรือแบบตายตัว และตัวละครแบบหลายมิติหรือมองเห็นได้รอบด้าน ส่วนฉากมักเป็นฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ และฉากที่เป็นการเดินทางประจำวันของตัวละคร รวมทั้งมีฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมที่สะท้อนความเชื่อ ค่านิยม หรือความคิดของคนในสังคม สำหรับมุมมองในการเล่าเรื่อง ส่วนใหญ่ใช้มุมมองการเล่าเรื่องผ่านบุรุษที่หนึ่ง รองลงมาเป็นมุมมองการเล่าเรื่องจากบุคคลที่สาม และมุมมองแบบผู้รอบรู้หรือสัพพัญญู

เชมพัทธ์ พัทธวิชัย (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแส (Independent Films) และบทบาทของภาพยนตร์เหล่านี้ในการสะท้อนปัญหาและบริบททางสังคมไทย โดยเนื้อหาส่วนนี้สามารถนำมาเป็นฐานข้อมูลในเรื่องของตัวบทในภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ได้ เพราะมีภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมไทยอยู่หลายเรื่องจึงสามารถนำมาใช้ได้

ผลการศึกษาวิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแสมักนำเสนอประเด็นปัญหาที่ไม่ได้ถูกกล่าวถึงในภาพยนตร์กระแสหลัก เช่น ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ความไม่เท่าเทียมทางสังคม การเมือง และวิถีชีวิตของผู้คนชายขอบ นอกจากนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสมักเลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องและเทคนิคการถ่ายทำที่เรียบง่ายแต่ทรงพลัง เพื่อสื่อถึงความจริงและสะท้อนความเป็นมนุษย์ในมิติต่างๆ บทความยังชี้ให้เห็นว่า การนำเสนอประเด็นปัญหาสังคมในภาพยนตร์นอกกระแสช่วยเปิดพื้นที่ในการสนทนาและกระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณาปัญหาสังคมในเชิงลึกยิ่งขึ้น ทั้งนี้ การผลิตภาพยนตร์นอกกระแสก็ต้องเผชิญกับข้อจำกัดด้านงบประมาณและโอกาสในการเผยแพร่ แต่สามารถสร้างผลกระทบที่สำคัญในแง่ของการวิพากษ์วิจารณ์และเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ชม สรุปว่าภาพยนตร์นอกกระแสเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถสะท้อนความซับซ้อนของปัญหาสังคมไทย และมีบทบาทในการสร้างความเข้าใจและจุดประกายให้เกิดการแก้ไขปัญหาในระดับที่กว้างขวางขึ้น

ทงศักดิ์ สุวรรณรัตน์ และ รินบุญ นุชน้อมบุญ (2567) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การเผยแพร่ (Distribution) ภาพยนตร์ไทยในภาพยนตร์สตรีมมิ่ง ภายใต้สถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19): กรณีศึกษา Netflix” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการและแนว

ทางการเผยแพร่ภาพยนตร์ไทยในแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง โดยเน้นกรณีศึกษาของ Netflix ภายใต้อผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 โดยผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลส่วนนี้มาสนับสนุนในส่วนของ โครงเรื่อง ของภาพยนตร์ รวมถึงการนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง ภาพยนตร์และหัวใจสำคัญของโครงเรื่องที่ดึงดูดความสนใจให้กับผู้ชม

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า บทบาทของ Netflix เป็นแพลตฟอร์มหลักที่สนับสนุนการเผยแพร่ภาพยนตร์ไทยในช่วงโควิด-19 โดยเน้นการนำเสนอภาพยนตร์ไทยทั้งในรูปแบบ Original Content และภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในอดีต ซึ่งส่งผลกระทบเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยมีการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งช่วยให้ภาพยนตร์ไทยสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ในวงกว้างทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะในช่วงที่โรงภาพยนตร์ไม่สามารถเปิดให้บริการได้นอกจากนี้ยังพบว่าผู้สร้างภาพยนตร์ไทยต้องเผชิญกับข้อจำกัดในการเจรจาเงื่อนไขการเผยแพร่และส่วนแบ่งรายได้กับแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง อีกทั้งยังต้องปรับตัวเพื่อผลิตภาพยนตร์ที่สามารถแข่งขันในตลาดระดับสากล สำหรับแนวโน้มในอนาคต งานวิจัยชี้ให้เห็นว่าแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งจะยังคงเป็นช่องทางสำคัญในการเผยแพร่ภาพยนตร์ไทย แม้หลังจากสถานการณ์โควิด-19 คลี่คลายลง เนื่องจากพฤติกรรมผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงไปและความสะดวกในการรับชม งานวิจัยนี้สรุปว่าแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง โดยเฉพาะ Netflix มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนและขยายฐานผู้ชมภาพยนตร์ไทยในช่วงสถานการณ์โควิด-19 การเผยแพร่ผ่านช่องทางดังกล่าวไม่เพียงช่วยแก้ไขปัญหาที่เกิดจากข้อจำกัดของโรงภาพยนตร์ แต่ยังเปิดโอกาสให้ภาพยนตร์ไทยเป็นที่รู้จักในระดับสากลมากยิ่งขึ้น ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยจึงควรพัฒนาคุณภาพและรูปแบบเนื้อหาให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้ชมในยุคดิจิทัล เพื่อสร้างความยั่งยืนให้แก่อุตสาหกรรมในระยะยาว

George L. Engel (2012) บท ความ The Need for a New Medical Model: A Challenge for Biomedicine ของ จอร์จ แอล. เอ็นเจิล มีวัตถุประสงค์หลักในการเสนอทฤษฎี "ชีวจิตสังคม" (Biopsychosocial Model) เพื่อท้าทายและปรับปรุงโมเดลทางการแพทย์แบบชีวภาพ (Biomedical Model) ที่เน้นการรักษาเฉพาะทางด้านร่างกายโดยไม่คำนึงถึงปัจจัยทางจิตใจและสังคม เอ็นเจิลเสนอว่าเพื่อให้การดูแลสุขภาพมีประสิทธิภาพและครอบคลุมมากขึ้น ควรให้ความสำคัญกับสามมิติหลัก ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านจิตใจ และด้านสังคม โดยเชื่อมโยงทั้งสามมิติเข้าด้วยกันเพื่อเข้าใจและรักษาผู้ป่วยอย่างมีองค์รวม โดยผู้วิจัยนำข้อมูลนี้มาสนับสนุนการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์โดยใช้ทฤษฎีดังกล่าว

ผลการศึกษาได้อธิบายถึงข้อจำกัดของโมเดลชีวภาพที่มุ่งเน้นการรักษาร่างกายและโรคเฉพาะ โดยไม่คำนึงถึงปัจจัยทางจิตใจและสังคม เขาเสนอว่าความเจ็บป่วยไม่ใช่เพียงแค่ผลของ

ความผิดปกติทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับสภาพจิตใจและปัจจัยทางสังคม เช่น ประสบการณ์ชีวิต ความเครียด หรือสถานะทางสังคม โมเดลชีวจิตสังคมจึงเสนอให้แพทย์พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย จิตใจ และสังคมในการรักษาผู้ป่วย ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าแนวคิดนี้ช่วยให้แพทย์สามารถเข้าใจผู้ป่วยในแง่ที่กว้างขึ้น และสามารถให้การรักษาที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคลได้ดียิ่งขึ้น

Stuart Hall หนังสือ "Encoding and Decoding in the Television Discourse" มีวัตถุประสงค์ในการอธิบายกระบวนการสร้างความหมายในสื่อมวลชน โดยเฉพาะในสื่อโทรทัศน์ ซึ่ง Hall มุ่งเสนอว่าการสื่อสารในสื่อไม่ใช่กระบวนการเชิงเส้นตรงจากผู้ผลิตไปสู่ผู้รับสาร แต่เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับการเข้ารหัส (encoding) และการถอดรหัส (decoding) โดยหนังสือเล่มนี้จะนำเสนอแนวทางในการศึกษาว่าผู้รับสารตีความสื่อแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละคน ผู้วิจัยใช้มาเป็นฐานข้อมูลเพื่อหาว่าภาพยนตร์เป็นวาทกรรมที่มีความหมายและมาวิเคราะห์หาประเภทของแก่นเรื่องที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ไทยแต่ละประเภท

ภรภัทร รัตนกุสุมภ์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand” มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการพัฒนาและผลิตภาพยนตร์และซีรีส์ที่อยู่ภายใต้โครงการดังกล่าว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งระดับ

ผลการวิจัยพบว่า Netflix Original Thailand มุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนตามวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมของไทย ควบคู่ไปกับการเลือกประเด็นที่สามารถเข้าถึงผู้ชมในระดับสากล เช่น ความรัก ความสัมพันธ์ และประเด็นทางสังคม โดยกระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาเน้นให้ความสำคัญกับการผสมผสานขนบของภาพยนตร์ในตระกูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นดราม่า แอ็กชัน หรือคอมเมดี้ เพื่อสร้างความหลากหลายและตอบสนองรสนิยมของผู้ชมในวงกว้าง นอกจากนี้ Netflix ยังใช้มาตรฐานการผลิตระดับสากลตั้งแต่ขั้นตอนวางแผน การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง ไปจนถึงการถ่ายทำและตัดต่อ เพื่อให้ผลงานที่ผลิตออกมามีคุณภาพสูงและสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ อีกทั้งยังใช้เทคโนโลยีล้ำสมัย เช่น การถ่ายทำในความละเอียดระดับ 4K และเทคนิค CGI เพื่อเพิ่มความสมจริงและยกระดับประสบการณ์การรับชมของผู้ชม ในแง่ของกลยุทธ์การเผยแพร่และการโปรโมต ผลงานของ Netflix Original Thailand ถูกนำเสนอผ่านแพลตฟอร์ม Netflix ซึ่งสามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้พร้อมกัน นอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อโซเชียลอย่างด้านการตลาดที่ออกแบบมาให้เหมาะกับพฤติกรรมของผู้ชมในยุคดิจิทัล

นัทธมน บรรเทิง (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ของผู้บริโภคชาวไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภคชาวไทยในการเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ซึ่งงานวิจัยนี้ใช้วิธีการเชิงปริมาณ ผ่านการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ โดยการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการสำรวจความคิดเห็นของผู้บริโภค โดยผู้วิจัยนำมาเป็นฐานข้อมูล เพื่อสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาแผนการตลาดและกลยุทธ์การโปรโมตสำหรับโรงภาพยนตร์ โดยเน้นการปรับปรุงเนื้อหาของภาพยนตร์และการโปรโมตที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้วิธีที่เชื่อถือได้เพื่อดึงดูดผู้ชม ว่าเนื้อหาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับสิ่งที่ไปศึกษามาหรือไม่

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการตัดสินใจรับชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์คือเนื้อหาและคุณภาพของภาพยนตร์ ซึ่งผู้บริโภคมักให้ความสำคัญกับประเภทของภาพยนตร์ รวมถึงโครงเรื่องและการรีวิวที่น่าเชื่อถือ อีกทั้งการส่งเสริมการตลาด เช่น การโปรโมตผ่านสื่อโฆษณา การจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย และการแสดงตัวอย่างภาพยนตร์ล้วนมีบทบาทสำคัญในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม นอกจากนี้ความสะดวกในการจองตั๋ว ความหลากหลายของรอบฉาย และความสะดวกสบายของโรงภาพยนตร์ก็เป็นปัจจัยที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญมากไม่น้อย ยังมีการรับรู้จากเพื่อน ครอบครัว และกระแสเกี่ยวกับภาพยนตร์ รวมถึงประสบการณ์การรับชมในโรงภาพยนตร์ เช่น คุณภาพเสียงและภาพ ความสะดวกสบายของที่นั่ง และบรรยากาศโดยรวมยังเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกชมภาพยนตร์อย่างมาก จากการศึกษายังพบว่า พฤติกรรมการตัดสินใจของผู้บริโภคแตกต่างกันตามช่วงอายุ โดยเฉพาะกลุ่มผู้บริโภคที่มีอายุน้อยมักให้ความสนใจภาพยนตร์แอ็กชันและมักตอบสนองต่อการโปรโมตผ่านสื่อออนไลน์มากกว่า การสื่อสารและกลยุทธ์ทางการตลาดจึงต้องปรับให้เหมาะสมกับลักษณะและความสนใจเฉพาะของกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุแตกต่างกัน

อิทธิฤทธิ์ อึ้งสกุล (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “กลยุทธ์สู่ความสำเร็จของภาพยนตร์โรแมนติคคอมเมดี้ของจีทีเอช” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยและกลยุทธ์ที่ทำให้ภาพยนตร์แนวโรแมนติคคอมเมดี้ของบริษัทจีทีเอช (GTH) ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย วิทยานิพนธ์นี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์องค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ รวมถึงกระบวนการตลาดและกลยุทธ์ที่จีทีเอชใช้เพื่อก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในผู้นำด้านภาพยนตร์โรแมนติคคอมเมดี้ในประเทศไทย โดยผู้วิจัยนำมาสนับสนุนในเรื่องของการวิเคราะห์และพัฒนากลยุทธ์การผลิตและการตลาดสำหรับภาพยนตร์แนวโรแมนติคคอมเมดี้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยว่าทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า ความสำเร็จของภาพยนตร์โรแมนติคคอมเมดี้ของ GTH มาจากหลายปัจจัยที่มีการผสมผสานอย่างลงตัว โดยมี 4 องค์ประกอบหลักที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ได้แก่

1. การเล่าเรื่องที่โดดเด่นและเข้าถึงได้ง่าย

ภาพยนตร์ของ GTH มักมีโครงเรื่องที่เข้าใจง่ายแต่แฝงเสน่ห์เฉพาะตัว โดยเน้นที่ความสัมพันธ์ที่เป็นธรรมชาติระหว่างคู่รักที่มักพบกับอุปสรรคหรือความเข้าใจผิด ซึ่งถูกนำเสนอผ่านเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง การนำเสนอความอารมณ์ขันจากสถานการณ์ธรรมชาติและบทสนทนาที่ชาญฉลาดช่วยให้เรื่องราวเชื่อมโยงกับผู้ชมได้หลากหลายวัย

2. ตัวละครที่สมจริงและน่าจดจำ

การสร้างตัวละครที่มีมิติและสะท้อนบุคลิกของผู้คนในชีวิตจริงเป็นจุดเด่นของภาพยนตร์ GTH นักแสดงถูกคัดเลือกมาอย่างพิถีพิถันเพื่อให้เหมาะสมกับบทบาท ทำให้ตัวละครมีความเป็นธรรมชาติและน่าเชื่อถือ ความเคมีระหว่างนักแสดงในบทคู่รักหรือเพื่อนสนิทยังช่วยเพิ่มความอบอุ่นและเสน่ห์ให้กับภาพยนตร์

3. กลยุทธ์การตลาดที่เข้าถึงผู้ชมยุคใหม่

จีทีเอชได้ใช้โซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญในการโปรโมตภาพยนตร์ การสื่อสารที่เป็นกันเองและการสร้างเนื้อหาที่มีความสร้างสรรค์ เช่น การปล่อยตัวอย่างภาพยนตร์ การจัดกิจกรรมพิเศษ และการใช้แฮชแท็กเพื่อสร้างกระแสในโลกออนไลน์ ช่วยดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนรุ่นใหม่ โดยกิจกรรมที่ให้ผู้ชมได้ใกล้ชิดกับนักแสดงและทีมงานยังช่วยเพิ่มความผูกพันระหว่างผู้ชมกับภาพยนตร์

4. คุณภาพงานสร้างและองค์ประกอบศิลป์ที่โดดเด่น

งานสร้างในภาพยนตร์ของ GTH โดดเด่นทั้งในด้านการจัดแสงที่ช่วยเสริมบรรยากาศโรแมนติคและการถ่ายทำที่เน้นความสวยงามของฉาก ดนตรีประกอบถูกเลือกใช้เพื่อเสริมความรู้สึกของตัวละครและเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยมักเลือกเพลงที่มีความหมายลึกซึ้งหรือสามารถเชื่อมโยงกับอารมณ์และบรรยากาศในแต่ละฉากได้อย่างลงตัว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะออร์จินัลคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์” ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ เน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนต์ในประเทศไทย จำนวน 8 เรื่อง รูปแบบการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยใช้แนวคิด Mise en Scène เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ประเทศไทย

2. การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-Depth Interview) โดยสัมภาษณ์บุคคลกลุ่มวิชาชีพที่สร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้เขียนบท และผู้กำกับภาพยนตร์ รวมทั้งนักวิจารณ์ภาพยนตร์ จำนวน 6 ท่าน และใช้การเขียนเชิงพรรณนา (Descriptive) ในการนำเสนอผลการศึกษา

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนต์ทั้งหมด 8 เรื่อง ประกอบด้วย

1. สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563
2. โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564
3. โกสต์แล็บ..ซึกกฏทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564
4. ปริศนาภูหอน (The Whole Truth) ปี 2564
5. ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565
6. คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566
7. เมอร์เดอ์เธอ ฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566
8. มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

โดยตั้งแต่ Netflix เข้ามาในประเทศไทยมีภาพยนตร์ที่เป็น Original Content เพียงจำนวน 8 เรื่องโดยเริ่มเผยแพร่ตั้งแต่ปี พ.ศ.2563 - พ.ศ.2566 ซึ่งภาพยนตร์ของ Netflix จะวัดความสำเร็จด้วยการวัดจำนวนชั่วโมงที่ผู้รับชมตลอด 1 สัปดาห์ เพื่อให้ทราบถึงรายชื่อ 10 อันดับสูงสุดทั้งทั่วโลกและในประเทศไทย และภาพยนตร์ Original Content ทั้ง 8 เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่

ติดชาร์ตอันดับ 1 บน Netflix ประเทศไทยมาแล้วทุกเรื่องโดยสามารถอ้างอิงได้จากเว็บไซต์การจัดอันดับของ Netflix นั่นคือ “Top 10 on Netflix”

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. ภาพยนตร์ไทยที่เป็น Original Content ของ Netflix ทั้งหมด 8 เรื่องตั้งแต่ปีพ.ศ.2563 - 2566

2. ประเภทบุคคล ได้แก่ บุคคลกลุ่มวิชาชีพที่สร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์ เช่น ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้กำกับภาพยนตร์ รวมทั้งนักวิจารณ์ภาพยนตร์ จำนวน 6 ท่าน ประกอบด้วย

- 1) คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (ผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบทภาพยนตร์)
- 2) คุณพฤษ ेमะรุจิ (ผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบทภาพยนตร์)
- 3) คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี (ผู้กำกับภาพยนตร์ / ผู้อำนวยการสร้าง / เขียนบทภาพยนตร์)
- 4) ประวิทย์ แต่งอักษร (นักวิจารณ์ภาพยนตร์/ นักเขียน)
- 5) คุณภาณุ อารี (ผู้กำกับ/ นักเขียน)
- 6) คุณธกฤต สมบัตินันท์ (นักวิจารณ์ภาพยนตร์ / เจ้าของเพจ JUSTดูIT)

จากการสัมภาษณ์บุคคลกลุ่มวิชาชีพที่สร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์ เพื่อทราบถึงแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์ รวมไปถึงกระบวนการทำงานหรือกระบวนการคิดของผู้ที่เกี่ยวข้องในภาพยนตร์ เพื่อนำเสนอเนื้อหา Original Content ให้กับ Netflix

3.3 แหล่งข้อมูล

ในการศึกษา ผู้วิจัยมีแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.3.1 แหล่งข้อมูลภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์ไทยที่เป็น Original Content ของ Netflix ทั้งหมด 8 เรื่อง ผ่านการฉายจากแหล่งแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่ให้บริการในประเทศไทย

3.3.2 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ ข้อมูลเอกสารที่มีเรื่องราวหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทย อาทิ หนังสือ และเอกสารทางวิชาการ บทความ หนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เน้นแนวทางการวิเคราะห์ศึกษาข้อมูล อาศัยการตีความจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และจัดบันทึกรายละเอียดเนื้อหา และองค์ประกอบของเรื่องเล่าจากการชมภาพยนตร์ อีกทั้งยังศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากข้อมูลทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 ขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวบท

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวบทตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งเอาไว้ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

ในการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยนั้น อันดับแรก ผู้วิจัยต้องวิเคราะห์หา “ชนบ และการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทุกประเภท” เสียก่อนจากการวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบของเรื่องเล่าและองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ เรื่องเล่า (Narrative of Film) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และฉาก (Setting) ไปที่ละประเภทของภาพยนตร์ จากนั้นนำลักษณะร่วมของแต่ละองค์ประกอบ มาสรุปเพื่อหา “ชนบและการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์” มีดังต่อไปนี้

1. การเล่าเรื่อง (Narrative of Film) โดยใช้ ทฤษฎี Story and Discourse เรื่อง Narrative Type ของ Seymour Chatman เพื่อมาวิเคราะห์วิธีการและโครงสร้างของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แต่ละประเภทว่ามีการนำเสนอเรื่องเล่าในเรื่องราวแบบใด

2. โครงเรื่อง (Plot) ใช้แนวคิดของ Norman Fairclough เพื่อมาวิเคราะห์ โดยนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจทั้งในแง่เนื้อหาของเรื่องราว ไม่ว่าจะเป็นวิธีการเล่าเรื่อง และผลกระทบทางสังคมที่ภาพยนตร์มี เพื่อหาประเภทโครงเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยแต่ละประเภท โดยแบ่งเป็น

2.1 ระดับข้อความ (Text) – วิเคราะห์เนื้อเรื่องโดยตรง

2.2 ระดับปฏิบัติการวาทกรรม (Discursive Practice) – วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่อง

2.3 ระดับปฏิบัติการทางสังคม (Social Practice) – วิเคราะห์ผลกระทบทางสังคม

3. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ใช้แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง 5 ชั้น (Five Act Structure) ของกุสตาฟ ฟีรย์ทาก (Gustav Freytag) และ ลักษณะของการสร้างสรรค์เรื่องราวตามประเภทของโครงเรื่องแต่ละแบบ โรนัลด์ โทเบียส (Ronald Tobias) มาวิเคราะห์ เพื่อหาสูตรโครงสร้างการเล่าเรื่อง จากลักษณะร่วมของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยแต่ละประเภท

4. แก่นเรื่อง (Theme) ใช้ทฤษฎีการเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding And Decoding Theory) ของ Stuart Hall เพื่อหาว่าภาพยนตร์เป็นวาทกรรมที่มีความหมายและมาวิเคราะห์หาประเภทของแก่นเรื่องที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ไทยแต่ละประเภท

5. ตัวละคร (Character) ใช้แนวคิด ชีวจิตสังคม (Biopsychosocial Model) ของ จอร์จ แอล. เอ็นเจล (George L. Engel) เพื่อมาวิเคราะห์ตัวละครแบบองค์รวม ทั้งข้อมูลทางกายภาพ, ข้อมูลทางสังคม และข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ในภาพยนตร์ไทยแต่ละประเภท

6. ฉาก (Setting) ใช้แนวคิดทฤษฎีของ Michel Foucault ที่เกี่ยวข้องกับ "พื้นที่และอำนาจ" (Space and Power) โดยหาความหมายของพื้นที่ในตระกูลภาพยนตร์ไทย จากนั้นนำผลการศึกษามาจัดกลุ่มความหมายพื้นที่ ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว และพื้นที่สร้างอำนาจของตัวละคร ในภาพยนตร์ไทยแต่ละประเภทว่าพื้นที่ฉากในภาพยนตร์แต่ละประเภทมีการให้ความหมายในพื้นที่ทั้ง 3 ลักษณะอย่างไร

จากนั้นจะนำผลสรุป “ชนบและการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยในแต่ละประเภท” มาสรุปหาลักษณะร่วมกันอีกครั้ง เพื่อนำไปสู่การค้นพบ “การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทย” (Narrative Formula) ซึ่งผลสรุป สูตร (Formula) จะถูกนำไปใช้เป็นข้อบ่งชี้ในการอธิบายเพื่อให้เห็นความเป็นไปได้ในการพัฒนาภาพยนตร์เรื่องต่อไป

3.6 คำถามการสัมภาษณ์

ในวิจัยครั้งนี้ใช้ การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-Depth Interview) เพื่อทราบแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็น เน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์ ซึ่งเป็นบุคคลกลุ่มวิชาชีพที่สร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์ ว่ากว่าจะได้มาเป็น Original Content ของ Netflix มีความเป็นมาอย่างไร โดยอ้างอิงตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยต้องการทราบ ซึ่งแบ่งคำถามเป็นผู้สร้างกับผู้ชม โดยมีหัวข้อและคำถามการวิจัยดังนี้

คำถามผู้สร้าง

หัวข้อที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix

1. ลักษณะภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix เป็นอย่างไร?
2. จุดเด่นของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix คืออะไร?
3. Netflix กำหนดอะไรมาบ้างในการสร้างภาพยนตร์ของตัวเอง
4. ข้อจำกัดของ Netflix ในการสร้างภาพยนตร์มีอะไรบ้าง

หัวข้อที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไป

1. ความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไปต่างกันอย่างไร?
2. กระบวนการทำงานในการสร้าง Original Content ของ Netflix แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่ เพราะเหตุใด?
3. วิธีการตลาดและการโปรโมทภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix แตกต่างจากการโปรโมทภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่?

หัวข้อที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix

1. ทำไมถึงตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix?
2. คิดว่า Netflix มีสิ่งใดดึงดูดที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องมาร่วมงานด้วย?

หัวข้อที่ 4 คำถามเกี่ยวกับแผนการพัฒนาและข้อเสนอแนะสำหรับ Netflix

1. ลักษณะของเนื้อเรื่องที่เป็น Original Content ของ Netflix เชื่อมโยงกับความต้องการของผู้ชมในปัจจุบันหรือไม่
2. ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix มีผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์โดยรวมอย่างไรในเชิงบวกหรือเชิงลบ?
3. ทิศทางของ Original Content ของ Netflix จะเป็นอย่างไร
4. อยากฝากอะไรถึงผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์ รวมไปถึง Netflix

คำถามผู้ชม

หัวข้อที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix

1. ลักษณะภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix เป็นอย่างไร?
2. จุดเด่นของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix คืออะไร?

หัวข้อที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไป

1. ความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไปต่างกันอย่างไร?
2. วิธีการตลาดและการโปรโมทภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix แตกต่างจากการโปรโมทภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่?

หัวข้อที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix

1. คิดว่า Netflix มีสิ่งใดดึงดูดที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องมาร่วมงานด้วย ?

หัวข้อที่ 4 คำถามเกี่ยวกับแผนการพัฒนและข้อเสนอแนะสำหรับ Netflix

1. ลักษณะของเนื้อเรื่องที่เป็น Original Content ของ Netflix เชื่อมโยงกับความต้องการของผู้ชมในปัจจุบันหรือไม่
2. ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix มีผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์โดยรวมอย่างไรในเชิงบวกหรือเชิงลบ?
3. ทิศทางของ Original Content ของ Netflix จะเป็นอย่างไร
4. อยากฝากอะไรถึงผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์ รวมไปถึง Netflix

ในการสัมภาษณ์การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์จากผู้ให้คำตอบโดยตรง (Face to face interview) เป็นวิธีหลัก โดยหากผู้ให้คำตอบไม่สามารถเข้าร่วมการสัมภาษณ์โดยตรงได้ ก็ได้มีการใช้รูปแบบการสัมภาษณ์ผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์เป็นทางเลือกสำรอง โดยการนัดหมายกับผู้ให้คำตอบก่อนทุกครั้งเพื่อประสานงานเวลาที่เหมาะสมและความสะดวกในการสัมภาษณ์ หลังจากนั้น ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลที่ได้ ซึ่งจะนำข้อมูลเหล่านี้มาวิเคราะห์ในขั้นตอนถัดไปเพื่อสรุปผลการวิจัยในครั้งนี้ ดังนั้น การสัมภาษณ์เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและแม่นยำในการวิจัยนี้โดยไม่ว่าจะเป็นการสัมภาษณ์โดยตรงหรือออนไลน์ก็ตาม ทำให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือและมีคุณภาพสูงมากยิ่งขึ้น

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะอรรถาธิบายคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์” ผู้วิจัยใช้วิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ประเทศไทยจำนวน 8 เรื่อง โดยรูปแบบการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) สำหรับใช้เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องใน Original Content ของ Netflix ประเทศไทย

การศึกษาตัวบท (Textual Analysis) ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยที่เป็น เน็ตฟลิกซ์อรรถาธิบายคอนเทนต์ และ วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 วิเคราะห์ลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็น เน็ตฟลิกซ์อรรถาธิบายคอนเทนต์ จำนวน 8 เรื่อง โดยวิเคราะห์จากลักษณะร่วมของขนบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาในส่วนของ เรื่องเล่า, โครงเรื่อง, โครงสร้างการเล่าเรื่อง, แก่นเรื่อง, ตัวละคร และฉาก ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องเล่าของภาพยนตร์ (Narration of Film) โดยได้ศึกษาแนวความคิดตระกูลของภาพยนตร์ มาผสมกับ แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narrative of Film) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) และใช้แนวคิดสัญวิทยา มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายในตัวบท

การนำเสนอผลการวิจัยเพื่ออธิบายประเด็นที่ศึกษาได้ตั้งประเด็นไว้อยู่ 6 ข้อย่อยผ่านการศึกษาดังอย่างภาพยนตร์ Original Content ของภาพยนตร์ไทยใน Netflix จำนวน 8 เรื่อง ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ประเภท เขย่าขวัญ / ชวนสงสัย (Thrillers/Suspense Films) จำนวน 4 เรื่อง
 - 1) สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563
 - 2) โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564
 - 3) โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564
 - 4) ปริศนาภูหูลอน (The Whole Truth) ปี 2564
2. ประเภท ชีวิต (Drama) จำนวน 2 เรื่อง
 - 1) คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566
 - 2) มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566
3. ประเภท อาชญากรรม/แก๊งค์สเตอร์ (Crime/Gangster) จำนวน 2 เรื่อง
 - 1) เมอร์เดอ์เธอฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566
 - 2) ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565

โดยมีรายละเอียดประเด็นในการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องเล่าของภาพยนตร์ (Narrative of Film) มีรายละเอียดในเรื่องเล่าอย่างไร
2. แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film) มีรายละเอียดอย่างไร
3. โครงเรื่อง (Plot) และ โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ในภาพยนตร์ทั้ง 3 ประเภท นำเสนอโครงเรื่อง ประเภทใด
4. แก่นเรื่อง (Theme) ในภาพยนตร์ทั้ง 6 ประเภท มีการนำเสนอแก่นเรื่องประเภทใด
5. ตัวละคร (Character) พระเอกและนางเอกในทั้ง 4 ประเภท มีลักษณะบทบาท และหน้าที่ อย่างไร
6. ฉาก (Setting) ในภาพยนตร์ทั้ง 4 ประเภท มีการนำเสนอฉากหลักในภาพยนตร์อะไร และมีการกำหนดความหมายของฉากอย่างไร

ซึ่งทางผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ ดังมีรายละเอียด ต่อไปนี้

4.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ (Narrative of Film)

ในการศึกษาเรื่องเล่า Seymour Chatman (1978) ได้ให้แนวทางการวิเคราะห์ว่า ความสำคัญของเรื่องเล่ามีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ บ่อยครั้งการกระทำภายในเรื่องเล่าถูกกำหนดด้วยแรงจูงใจของตัวละคร ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็น การเล่าเรื่องแบบเส้นตรง (Linear Narrative) และ การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-Linear Narrative) โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

4.1.1 สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563



ภาพประกอบ 6 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง สาวลับใช้ (The Maid)

ที่มา : ก.ไกรศิริกานท์. (2563). สาวลับใช้ : จาก หนังสือไทย 18+ เรื่องแรกของ Netflix ...

สู่ คอนเทนต์ยอดเยี่ยม อันดับ 1. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์สาวลับใจ (The Maid) ประเภท เขย่าขวัญ /ชวนสงสัย ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบ Non-linear Narrative ในการเล่าเรื่องผ่านการเล่าเหตุการณ์ที่ย้อนอดีตและไม่เรียงตามลำดับเวลา เช่น การเปิดเผยสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตของ “จอย” และการสื่อสารกับวิญญาณพี่สาว ซึ่งทำให้เราสามารถเห็นมุมมองต่างๆ ของตัวละครที่ทำให้เนื้อเรื่องซับซ้อนและลึกซึ้ง การใช้ Non-linear Narrative สะท้อนความหลอนและการต่อสู้ภายในตัวละคร รวมถึงความรู้สึกผิดและการแก้แค้น ซึ่งสร้างความสงสัยให้กับผู้ชมเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตและผลที่ตามมา การเล่าเรื่องในลักษณะนี้ช่วยเพิ่มความตึงเครียดในภาพยนตร์ โดยใช้เหตุการณ์ในอดีตที่เกิดขึ้นระหว่างการฆาตกรรมและการแก้แค้นในการขับเคลื่อนการกระทำของตัวละครหลัก ภาพยนตร์นี้ยังสะท้อนความต้องการความรักและการยอมรับผ่านความสัมพันธ์ที่เต็มไปด้วยความหึงหวงและความรุนแรง โดยการใช้ Non-linear Narrative ที่ทำให้เหตุการณ์ในอดีตถูกเล่าขึ้นอย่างไม่เรียงตามลำดับเวลา เสริมสร้างความลึกลับและความซับซ้อนในตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

4.1.2 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564



ภาพประกอบ 7 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep)

ที่มา : สนุก. (2564). "DEEP โปรเจกต์ลับ หลับเป็นตาย" ไทยแนวระทึกขวัญเรื่องใหม่ จาก Netflix. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์ โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ประเภท เขย่าขวัญ /ชวนสงสัย ใช้การเล่าเรื่องแบบ Non-linear Narrative ซึ่งเน้นการบอกเล่าผ่านการย้อนอดีตและภาพหลอนที่แทรกซึมเข้ามาในปัจจุบัน ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจแรงจูงใจและพัฒนาการของตัวละครหลักอย่าง "เจน" ที่ต้อง

เผชิญกับปัญหาภายในใจและการทดลองที่มีความเสี่ยงสูง ตัวละครที่มีอาการของโรคนอนไม่หลับ (Insomnia) ต้องเผชิญกับความจริงที่ชวนหวาดกลัวในโครงการทดลองที่อันตราย โดยผ่านการผสมผสานระหว่างเหตุการณ์เหนือธรรมชาติและความสยองขวัญ เมื่อเพื่อนของ "เจน" เสียชีวิตจากการทดลองในระดับที่ 2 การหาทางออกและการตัดสินใจต่างๆ จะถูกสอดแทรกกับความทรงจำที่ถูกเปิดเผยออกมาในระหว่างการทดลอง ภาพหลอนและเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความซับซ้อนให้กับโครงเรื่อง ซึ่งสะท้อนถึงการต่อสู้ภายในใจของตัวละคร และเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ช่วยเสริมความดราม่าและการพัฒนาของตัวละคร ในช่วงท้ายของเรื่อง ตัวละครพยายามที่จะเอาตัวรอดจากการทดลอง และร่วมมือกันเปิดเผยความจริงเกี่ยวกับโครงการ "Deep" ซึ่งนำไปสู่การยับยั้งการทดลองและการเอาผิดกับอาจารย์ "นิชา" ที่เป็นผู้นำโครงการ แม้ว่าในตอนแรกตัวละครหลักจะไม่เข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากโครงการนี้ แต่การเปิดใจและการยอมรับตัวเองทำให้ตัวละครเริ่มเติบโตและสามารถต่อสู้เพื่อชีวิตของตัวเองและผู้อื่นได้

4.1.3 โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564



ภาพประกอบ 8 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab)

ที่มา : จีดีเอช. (2564). GHOST LAB ฉีกกฎทดลองผี. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์ โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564 ประเภท เขย่าขวัญ / ชวนสงสัย ใช้การเล่าเรื่องแบบ Linear Narrative เป็นการเล่าเรื่องที่ดำเนินตามลำดับเวลาด้วยความต่อเนื่อง และสะท้อนการพัฒนาและการตัดสินใจของตัวละครที่มีการพัฒนาทางจิตใจและอารมณ์ ขณะเดียวกันก็สะท้อนถึงการต่อสู้ระหว่างศรัทธาและวิทยาศาสตร์ ความจริงที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ และผลกระทบที่เกิดจากการข้ามขีดจำกัดของมนุษย์

เล่าเรื่องผ่านตัวละครหลัก "หมอวี" และ "หมอกล้า" ซึ่งเริ่มต้นจากความต้องการพิสูจน์การมีอยู่ของผีโดยใช้วิทยาศาสตร์ในการทดลอง ภาพยนตร์ผสมผสานระหว่างความลึกลับทางจิตวิญญาณและการทดลองทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างลึกซึ้ง โดยเริ่มจากการตั้งคำถามถึงความเป็นจริงและเหนือจริงผ่านการทดลอง ซึ่งทั้งสองตัวละครมีความเจ็บปวดจากการสูญเสียคนสำคัญ โดย "หมอวี" ต้องการพิสูจน์การมีอยู่ของผีเพื่อเติมเต็มความว่างเปล่าในชีวิตของเขา ขณะที่ "หมอกล้า" เป็นผู้ช่วยเหลือที่ยินยอมเข้าร่วมการทดลองโดยมีความเชื่อในวิทยาศาสตร์มากกว่า เรื่องราวจึงพัฒนาไปในรูปแบบของการเดินทางในโลกหลังความตาย โดยมีการทดลองที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจต่อทั้งสองตัวละครทั้ง "หมอวี" และ "หมอกล้า" พบกับภาพหลอนจากการทดลองที่เกินความคาดหมาย ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบไม่สามารถควบคุมได้ การกระทำของทั้งคู่กลายเป็นสะพานเชื่อมระหว่างโลกของคนเป็นและคนตาย ซึ่งทำลายความเป็นมนุษย์และความสัมพันธ์ที่แท้จริงของพวกเขาที่ละน้อย

4.1.4 ปริศนารูหลอน (The Whole Truth) ปี 2564



ภาพประกอบ 9 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ปริศนารูหลอน (The Whole Truth)

ที่มา : ทูเดย์เพล์. (2564). สัมผัสความหลอนกับครอบครัวที่เต็มไปด้วยความลับใน 'The Whole Truth ปริศนารูหลอน'. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์ ปริศนารูหลอน (The Whole Truth) ประเภท เขย่าขวัญ /ชวนสงสัย ใช้การเล่าเรื่องแบบ Linear Narrative เนื่องจากเรื่องราวดำเนินไปตามลำดับเวลาแบบตรงไปตรงมา โดยการเชื่อมโยงอดีตและปัจจุบันผ่านสัญลักษณ์ "รู" ที่เชื่อมต่อเหตุการณ์ในครอบครัว ผ่านตัวละครหลักที่ต้องเผชิญหน้ากับการยอมรับข้อผิดพลาดและการตัดสินใจที่มีผลต่อชีวิต เล่าเรื่องถึงการกระทำ ความผิดและได้รับโทษ ตัวละครทั้งสองเป็นตัวแทนของคนในแต่ละยุคที่มีความคิดและทัศนคติแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง สามารถดูได้จากตาผู้ที่ให้ความสำคัญกับระเบียบและแบบแผนใน

ครอบครัว มักเชื่อว่าผู้ชายเป็นผู้นำสูงสุดในบ้านและทุกคนต้องยอมรับ ยังมีเรื่องของความแตกต่างทางกายภาพและความเห็นต่างทางการเมืองอีก ทำให้เรื่องราวผ่าน "ฐ" ที่เชื่อมโยงไปยังอดีตและเป็นสัญลักษณ์ที่เล่าเรื่องถึงการขัดแย้งภายในครอบครัวที่เกิดขึ้นจากการไม่สามารถยอมรับความแตกต่างทางความคิดได้

4.1.5 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565

ภาพยนตร์ ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565 ประเภท ชีวิต มีการเล่าเรื่องในรูปแบบ Linear Narrative เรื่องราวของภาพยนตร์ดำเนินไปตามลำดับเวลาและมีความเรียบง่ายในการติดตาม ตัวละครแต่ละตัวมีความหวังและแรงผลักดันในการดิ้นรนเพื่อชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งถูกนำเสนอในรูปแบบการต่อสู้เพื่อทวงลอตเตอรี่คืนจากมาเฟีย โดยไม่มีการย้อนกลับในเวลา หรือลำดับเหตุการณ์ที่สับสน



ภาพประกอบ 10 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)

ที่มา : จีเอ็มเอ็ม25. (2565). GMM Studios ผลิตภาพยนตร์ “ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)” เตรียมฮาสั่นโลก!! 16 พ.ย. นี้ ที่ Netflix เท่านั้น. (ออนไลน์)

เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนด้านมืดของสังคม ผ่านเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดกฎหมาย ซึ่งในภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะมีการพูดถึงการพนัน ยาเสพติด หรือกลุ่มขบวนการมาเฟีย ที่ทำให้เกิดการหลบหนีและการต่อสู้เพื่อรอดชีวิต การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะเป็นการนำเสนอความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่ต้องเลือกทางเดินระหว่างความดีและความชั่ว ภาพยนตร์เรื่องปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ภาพยนตร์แนวอาชญากรรมที่สะท้อนด้านมืดของสังคมผ่านเรื่องราวของกลุ่มคนชนชั้นล่างที่ฝากความหวังไว้กับ

การถูกรางวัลลอตเตอรี่เพื่อเปลี่ยนชีวิต โดยมี เต พ่อค้าลอตเตอรี่, ปัท หญิงสาวที่ต้องการฟ้องร้องความยุติธรรม, เหวิน, คั้ง และโซ่ เป็นกลุ่มตัวละครหลัก

เรื่องราวเริ่มขึ้นเมื่อเตถูกแก๊งมาเฟียขโมยกระเป๋าที่มีลอตเตอรี่ถูกรางวัลรวมมูลค่า 36 ล้านบาทไป กลุ่มลูกค้าจึงรวมตัวกันวางแผนทวงลอตเตอรี่จาก “เฮียโซ่” มาเฟียเจ้าของบ่อนมวยและโรงงานดอกไม้ไฟ พวกเขาปลอมตัวเข้าไปในบ่อนและใช้แผนแทรกซึม แต่ถูกจับได้จนต้องหันมาใช้แผนสำรองด้วยการระเบิดโรงงานเพื่อชิงลอตเตอรี่กลับมาได้สำเร็จ อย่างไรก็ตาม ก่อนหลบหนี เตต้องกลับไปช่วยแม่ที่ถูกจับตัวไว้ ทำให้เกิดการซุลมุนจนแม่ของเขาถูกยิงเสียชีวิต ขณะเดียวกัน นักเลงใต้บอกลที่เตเคยติดหนี้มาช่วยฆ่ามือปืนและยึดลอตเตอรี่ไปเป็นค่าหนี้ แม้กลุ่มตัวละครจะรอดชีวิต แต่เตก็ตระหนักว่าเงิน 6 ล้านบาทไม่อาจแลกคืนกับชีวิตของแม่ที่เสียไปได้ สะท้อนความจริงอันโหดร้ายของความหวังที่ฝากไว้กับโชคชะตาในโลกที่ไม่ยุติธรรม

4.1.6 คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566

ภาพยนตร์ คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ประเภท ชีวิต ใช้ Linear Narrative โดยมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ดำเนินตามลำดับเวลา ตั้งแต่การเริ่มต้นในร้านผัดซีอิ๊วของ “ออย” ไปจนถึงการค้นพบตัวตนและความกล้าหาญในฐานะเซฟมีอาชีพ ข้อเด่นของการเล่าเรื่องนี้คือการสะท้อนการเติบโตของตัวละครหลัก ผ่านการเผชิญหน้ากับความท้าทายต่างๆ รวมถึงการตัดสินใจที่สำคัญในชีวิตที่เปลี่ยนแปลงตัวตนของ “ออย” ไปจากการเป็นคนธรรมดาสู่การยอมรับตัวเองอย่างเต็มตัว



ภาพประกอบ 11 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง คนหิว เกมกระหาย (Hunger)

ที่มา : สำนักข่าวไอเอ็นเอ็น. (2566). 8 เมษายนนี้ พร้อมลิฟท์ “HUNGER คนหิว เกมกระหาย” ! ชวนลิ้มรสความ ‘หิว’ ที่คุณไม่เคยเห็น พร้อมกันทั่วโลกที่ Netflix เท่านั้น. (ออนไลน์)

มักจะสะท้อนเรื่องราวของการค้นหาตัวตน การค้นพบตนเอง (Self-Discovery) การยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) และการค้นพบความกล้าหาญ (Finding Courage) ซึ่งตัว

ละครจะต้องเผชิญกับประสบการณ์ต่างๆ ในชีวิตที่นำพาให้พวกเขาต้องค้นหาความหมายที่แท้จริง ภาพยนตร์ในแนวนี้อาจนำเสนอเรื่องราวการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในด้านจิตใจและอารมณ์ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการเติบโตของคนรุ่นใหม่ในวงการอาหาร ตัวละครหลัก “ออย” ซึ่งเป็นผู้สืบทอดกิจการร้านผัดซีอิ๊ว ต้องเผชิญหน้ากับความรับผิดชอบในการเป็นแม่ครัวหน้าร้านผัดซีอิ๊วที่เป็นธุรกิจของครอบครัวหลังจากจบการศึกษา แม้ว่าจะเป็นร้านอาหารที่ดูธรรมดาแต่คือการเดินทางของการยอมรับตัวเอง (Self-Acceptance) ที่ออยต้องการเรียนรู้และพัฒนาตัวเองในการก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพในสายอาชีพนี้ การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงการเติบโตและการค้นพบตัวตนผ่านความกลัวและความท้าทายในชีวิต การเดินทางของตัวละคร “ออย” ที่เริ่มจากการเป็นคนธรรมดา (Ordinary People) สู่งการกลายเป็นเชฟที่ได้รับการยอมรับในวงการอาหารแสดงถึงการพัฒนาของตัวละครจากความไม่มั่นใจในตัวเองไปสู่การค้นพบความกล้าหาญและความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตัวเอง

4.1.7 เมอร์เดอเลอร์ ฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566

สำหรับภาพยนตร์ เมอร์เดอเลอร์ ฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566 ประเภทอาชญากรรม/แก๊งค์สเตอร์ ใช้การเล่าเรื่องแบบ Non-linear Narrative เนื่องจากการสลับไปมาระหว่างมุมมองของตัวละครหลายตัวในช่วงเวลาและเหตุการณ์ที่ไม่เป็นระเบียบ ซึ่งทำให้เนื้อหามีความตึงเครียดและทำให้ผู้ชมต้องคอยติดตามปริศนาและการคลี่คลายของเรื่องราวจากหลายๆ จุดมุมในการเล่าเรื่อง



ภาพประกอบ 12 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่อง เมอร์เดอเลอร์ ฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer)

ที่มา : สนุก. (2566). รีวิว เมอร์เดอเลอร์ ฆาตกรรมอียังวะ ดาร์คคอมเมดี้सानไทยแท้ พล็อตน่าติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ. (ออนไลน์)

การเล่าเรื่องมักจะเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม ซึ่งมีการกระทำที่ผิดกฎหมาย และมีการตามหาผู้ต้องสงสัยเป็นส่วนสำคัญของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทนี้ โดยปกติแล้วจะมีกลุ่มตัวละครที่ต้องเผชิญกับความท้าทายในการตามจับผู้กระทำผิดหรือเปิดเผยความจริง ซึ่งมักจะนำไปสู่การเผชิญหน้าในรูปแบบต่างๆ เช่น การเผชิญหน้ากับความยากลำบากในการสืบสวน การหลีกเลี่ยงอันตรายจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม หรือแม้กระทั่งการทำให้เกิดความขัดแย้งในตัวละครเอง โดยมีการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่เน้นการคลี่คลายปริศนา การเผยความจริงที่ไม่คาดคิด เป็นเรื่องเล่าในมุมมองของผู้สืบสวน มุมมองของผู้รอดชีวิต และมุมมองของผู้ต้องสงสัย สลับไปมา การเล่าเรื่องมักจะใช้การสร้างความตึงเครียดและความสงสัยตั้งแต่เริ่มต้น โดยการใช่มุมมองที่หลากหลายจากตัวละครที่เกี่ยวข้องกับคดีฆาตกรรม เช่น มุมมองของผู้สืบสวน ผู้ต้องสงสัย และผู้รอดชีวิต ซึ่งสร้างความน่าสนใจในการตามหาความจริงและการไขปริศนา

4.1.8 มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

ภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นประเภท อาชญากรรม/แก๊งค์สเตอร์ ใช้ เป็น Non-linear Narrative เนื่องจากการเล่าเรื่องใช้การย้อนเวลา (flashbacks) เพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอดีตกับปัจจุบัน ทำให้ผู้ชมต้องค่อยๆ ร้อยเรียงเรื่องราวจากการเปลี่ยนแปลงของเวลาและมุมมองที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงเวลา



ภาพประกอบ 13 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star)

ที่มา : สนุก. (2566). เรื่องย่อ มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) จดหมายรักถึงหนังไทยของ นนทรี นิมิบุตร. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์ย้อนยุคอบอุ่นหัวใจที่เล่าเรื่องราวของ “หน่วยหนังเร่ขายยา” ซึ่งตระเวนขายหนังฟรีตามต่างจังหวัด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อขายยารักษาโรคควบคู่ไปกับการสร้างความบันเทิง ตัวละครหลักคือ มานิตย์ หัวหน้าหน่วยผู้แบกรับภาระของกลุ่มเล็ก ๆ ที่ประกอบด้วย เรื่องแซ่ นักพากย์หญิงคนเดียวของทีม, เก้า ผู้ควบคุมจอและเครื่องฉาย และลุงหมาน คนขับรถ พวกเขาต้องต่อสู้กับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เช่น การมาถึงของหนังเสียงในฟิล์ม (35 มม.) และโทรทัศน์ รวมถึงการแข่งขันจาก “หน่วยฉายหนังล้อมผ้า” ที่เหนือกว่าทุกด้าน ทั้งเครื่องมือทันสมัย ฟิล์มสภาพดี และนักพากย์มืออาชีพ ยิ่งไปกว่านั้น ยังต้องเผชิญกับข้อจำกัดจากบริษัทผลิตยา แม้จะมีอุปสรรคมากมาย แต่มานิตย์และทีมยังคงยึดมั่นในความฝันและคุณค่าของงานที่พวกเขาทำ พวกเขาต่อสู้เพื่อยืนยันการมีอยู่ของตนในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง โดยไม่เพียงแค่ว่าเพื่อตัวเอง แต่เพื่อผู้คนรอบข้างที่พวกเขารัก หนังจึงถ่ายทอดแง่มุมของความเสียสละ ความสามัคคี และการตระหนักรู้ในคุณค่าของตัวเองผ่านการดิ้นรนครั้งสุดท้ายของหน่วยหนังเร่ที่กำลังจะหายไป

ในภาพยนตร์เรื่อง มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) การเล่าเรื่องนี้จะเน้นไปที่การดิ้นรนของตัวละครหลักในการปรับตัวและต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี โดยเนื้อหาผสมผสานระหว่างการพัฒนาตัวเองและการรับมือกับอุปสรรคที่เกิดขึ้น เรื่องราวใช้การเล่าเรื่องแบบเดิมที่มีการพัฒนาของตัวละคร (Character Development) ผ่านการเผชิญกับความท้าทายและการเรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงของตนเอง ความสำเร็จของภาพยนตร์เกิดจากการแสดงบทบาทที่เต็มไปด้วยความตั้งใจและการค้นพบความหมายใหม่ๆ ของชีวิตจากการล่องลပ်ของมิตรช่วยปัญหา ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้ตัวละครอื่นๆ ได้มองหาความหมายที่แท้จริงของการทำงานและชีวิต

จากภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง มีการเล่าเรื่องใน 2 รูปแบบ ได้แก่

1) Linear Narrative ได้แก่ภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่องคือ

- ภาพยนตร์โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564
- ภาพยนตร์ปริศนาหulon (The Whole Truth) ปี 2564
- ภาพยนตร์ปฏิบัติการกู้หวย (The Lost Lotteries) ปี 2565
- ภาพยนตร์คนหิว เกมกระหวย (Hunger) ปี 2566

ภาพยนตร์เหล่านี้ต่างมีการใช้ Linear Narrative เป็นหลักในการเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ โดยตัวละครจะเผชิญกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลา และพยายามที่จะทำความเข้าใจปัญหาหรือเผชิญหน้ากับความท้าทายต่างๆ ที่เกิดขึ้นจะเน้นความชัดเจนในเรื่องราวและสามารถทำให้ผู้ชมติดตามการพัฒนาของเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง

2) Non-linear Narrative ได้แก่ภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่องคือ

- ภาพยนตร์เรื่องสาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563
- ภาพยนตร์โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564
- ภาพยนตร์เมอร์เดอ์เด้อหรือ ฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566
- ภาพยนตร์มนตร์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

ภาพยนตร์เหล่านี้ต่างมีการใช้ Non-linear Narrative การเล่าเรื่องไม่ตามลำดับเวลา เป็นรูปแบบการเล่าเรื่องที่ไม่ยึดติดกับการดำเนินเรื่องตามลำดับเวลาแบบตรงไปตรงมา มักจะมีการสลับไปมาระหว่างเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน จะให้ความรู้สึกที่ซับซ้อนและท้าทายผู้ชมในการตีความเรื่องราวที่แฝงไปด้วยสัญลักษณ์และความหมายที่ลึกซึ้ง

4.1.9 การสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง

จากบทสัมภาษณ์ที่ทางผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้สร้างและผู้ชมภาพยนตร์ Netflix โดยได้ให้ความเห็นที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์ดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง กล่าวว่า “เฉพาะของไทยก็คือเขาก็ต้องการความหลากหลายของทางคอนเทนต์ซึ่งบางคอนเทนต์ มันไม่สามารถจะมาเป็นภาพยนตร์ฉายโรงได้ แต่ทาง Original Content ของ Netflix เขาจะรู้สึกว่า ถ้าน่าสนใจเขาจะลองทำเพราะว่ามีฐานผู้ชมอยู่แล้ว”

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ยังกล่าวเพิ่มเติมว่า “เขาอยากนำเสนอไปสู่สากลด้วย เพราะแพลตฟอร์ม Netflix ไปไกลทั่วโลกเพราะฉะนั้นมันก็เลยมีวิถีคิดของคอนเทนต์จะต่างกัน แค่ว่าไม่ได้ต้องการทำหนังทดลองหรือทำหนังที่แปลกเกินไป ก็เข้าใจเค้าว่าเค้าก็ต้องการเพิ่มยอดคนดูหรือว่าทำให้คนดูชื่นชอบด้วย”

คุณพฤษ งามะรุจิ กล่าวว่า “เค้าต้องการคอนเทนต์ที่มันเป็น Local (ท้องถิ่น) นี่แหละจุดมุ่งหมายแรกของเค้าที่เค้าพูดถึงเสมอคือทำไงให้คนดูคนไทยชอบก่อน ชอบแล้วอยากดูผลต่อมาก็ค่อยตามมาเป็นเรื่องที่สอง”

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “ลักษณะภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix มีความโดดเด่นและแตกต่างอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการทำ Netflix เปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถทำภาพยนตร์ตามความต้องการของตนเองได้อย่างเต็มที่ ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์มีอิสระในการสร้างสรรค์และนำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่และไม่ซ้ำใคร”

คุณกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “The Murderer - เมอร์เดอร์ หมาดกรรรมิยังวะ (2566)” หนังสือ หนังสือลาย หนังสือลาย แต่ในขณะเดียวกันถ้าเรากลับไป The Murderer ก็ จะเห็นได้ว่าเป็นงานที่ค่อนข้างแปลกและแหวกระดับหนึ่งในการนำเสนอด้วยตัวผู้กำกับเอง (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง) ซึ่งก็จะมีความเป็นอาร์ตเฮาส์แต่ว่าด้วยงบประมาณที่สูงขึ้นเขาสามารถทำงานแบบที่ เขาอยากทำแต่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนได้

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ยังกล่าวเพิ่มเติมว่า “ผู้สร้างมีอิสระในการสร้างสรรค์และ นำเสนอเรื่องราวที่แปลกใหม่มากขึ้นและไม่ซ้ำใคร โดยภาพยนตร์ของ Netflix มักมีเนื้อหาที่ หลากหลายและไม่เหมือนใคร ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาที่ทำทลายความคิดของผู้สร้าง ซึ่งทีม Content ของ Netflix มีความเชี่ยวชาญและเข้าใจในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่ตอบโจทย์ผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการ เลือกเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของตลาดหรือการสนับสนุนและเปิดผู้สร้างให้สามารถทำงาน ได้อย่างเต็มที่”

แต่ก็มีความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปซึ่งเป็นมุมมองของผู้ชมภาพยนตร์

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “เราจะเห็นการทำทุกอย่างของคนไทย หนังสือ หนังสือที่กวีขำ หนังสือแต่ไม่มีอะไรที่บอกก่อนหน้านี้สติบอว่าไม่เวิร์ค เช่น หนังสือแอคชั่น เราจะ ไม่เห็น เราจะเห็นหนังรัก หนังสือลงไปหมดเลย ถึงแม้จะมีกระแสในออนไลน์โซเชียลมีเดียที่คน บอกว่าชมกันหนังเรื่องนี้ดีจัง อย่างมนรักนักพากย์แต่ในความเป็นจริงแล้วผลงานที่คนดูเยอะสุด กลับเป็นสูตรตายตัวเดิมๆที่คนไทยยังต้องการอยู่”

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวว่า “ผมคิดว่าหนังผีหรือหนังสยองขวัญ ของ Netflix อาจจะยังไม่โดดเด่นมาก จริงๆตอนนี้มันมีหนัง Original Content อยู่แค่ 7-8 เรื่องเท่านั้น มันก็เลย ยังไม่ได้เห็นภาพที่มันชัดเจน แต่ผมเห็นว่าลักษณะเด่น ลักษณะสำคัญก็คือเขาใช้คนทำงานใน อุตสาหกรรมภาพยนตร์มาก่อนก็คือคนที่มีความเสี่ยงมาก่อน มาเป็นผู้สร้างภาพยนตร์”

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า “Original Content คำก็ฟังพาชื่อเสียง ของคนทำหนังด้วยเหมือนกัน อย่าง “Ghost Lab – ฉีกกฎทดลองผี(2564)” จริงๆ Ghost Lab ก็ เป็น Original Content ของ Netflix คำซื้อมาจาก GDH อีกทีเพราะว่าโควิด-19 ขายไม่ได้ ผมว่า Original Content ในแง่ของภาพยนตร์มันมีแค่ 3-4 เรื่อง ที่มันถูกสร้างออกมาในช่วง 2-3 ปี เพราะฉะนั้นจะสรุปลักษณะมันก็จะพุดลำบาก”

4.2 ลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content

4.2.1 โครงเรื่องในภาพยนตร์ประเภท ต่าง ๆ (Plot)

ในวิเคราะห์นี้ได้ใช้แนวคิดของ Norman Fairclough มาเป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิเคราะห์โครงเรื่องของภาพยนตร์ไทยประเภทต่างๆ โดยแนวคิดดังกล่าวมุ่งเน้นการศึกษาสามระดับ ได้แก่ ระดับข้อความ (Text) ระดับปฏิบัติการวาทกรรม (Discursive Practice) และระดับปฏิบัติการทางสังคม (Social Practice) ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อทำความเข้าใจทั้งเนื้อหาของเรื่องราว วิธีการเล่าเรื่อง และแนวของภาพยนตร์

4.2.1.1 สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563

เป็นโครงเรื่องการแก้แค้น (Revenge Plot) ที่มีการผสมผสานขนบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวอื่นๆ เข้ามา อาทิ แนวสืบสวนสอบสวน (Whodunit) และเรื่องรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot) ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 1 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการแก้แค้น (Revenge Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	- การเข้ามาของสาวรับใช้คนใหม่ในครอบครัวที่มั่งคั่งและมีสถานะสูง - ความสงสัยเกี่ยวกับการหายตัวไปของสาวรับใช้คนก่อน - เหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่ปรากฏต่อเด็กน้อยและสาวรับใช้คนใหม่
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	- สาวรับใช้คนใหม่มีจุดประสงค์ คือการตามหาพี่สาวที่เคยเป็นคนรับใช้ที่นี่ แต่ขาดการติดต่อไป - ความสัมพันธ์ที่ผิดปกติดังระหว่างนายผู้หญิงและนายผู้ชายของบ้าน - อาการวิตกกังวลและความเจ็บงุนที่น่าอึดอัดของคนรับใช้คนอื่นๆ เมื่อพูดถึงการหายตัวไปของสาวรับใช้คนก่อนหน้า - เหตุการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นรอบตัวเด็กน้อย

ตาราง 1 (ต่อ)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	- เมื่อตัวละครหลักเริ่มปะติดปะต่อเรื่องราวเกี่ยวกับการหายตัวไปของพี่สาว ความแค้นที่สั่งสมนำไปสู่การวางแผนแก้แค้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการฆาตกรรมพี่สาว ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม - ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสังหารพี่สาวต้องได้รับผลกระทบจากการกระทำของตน - เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเปลี่ยนชีวิตของพวกเขาไปตลอดกาล
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	เมื่อการแก้แค้นสิ้นสุดลง จิตใจของตัวละครจึงได้รับการปลดปล่อยและกลับคืนสู่ความสงบ
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	ตัวละครหลักเริ่มต้นชีวิตใหม่พร้อมกับหลานสาว

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการแก้แค้น (Revenge Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เด็กสาวผู้มาใหม่ได้รับการว่าจ้างให้ทำงานเป็นสาวใช้ประจำคฤหาสน์อันโอ่อ่า หลังจากพี่สาวใช้คนก่อนลาออกไป โดยมีข่าวลือว่าสาเหตุมาจากการถูกวิญญาณคุกคาม “จอย” สาวใช้คนใหม่เริ่มต้นหน้าที่ของตน ทว่ากลับต้องเผชิญกับเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นรอบตัวเธอ รวมไปถึงรอบตัวเจ้านายตัวน้อย

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

จอยพยายามหาคำอธิบายต่อเหตุการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้น รวมถึงพฤติกรรมที่ไม่ชอบมาพากลของคนในคฤหาสน์ ขณะที่เธอพยายามค้นหาคำตอบ วิญญาณที่หลอกหลอน “หนูนิด” กลับแสดงตัวอย่างที่ชัดเจนและรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ความสัมพันธ์ที่แปลกประหลาดระหว่างนายหญิงและนายชายเริ่มปรากฏให้เห็นเด่นชัดขึ้น ขณะเดียวกัน ความตื่นตระหนกและความหวาดระแวงของเหล่าคนรับใช้ก็ดูจะเพิ่มมากขึ้น จนยิ่งกระตุ้นให้จอยต้องการรู้ความจริงเกี่ยวกับบ้านหลังนี้

เมื่อเหตุการณ์ดำเนินไป จอยเริ่มปะติดปะต่อเรื่องราวและพบความจริงเกี่ยวกับพี่สาวของเธอ เธอค้นพบว่า พี่สาวของเธอเสียชีวิตจากอุบัติเหตุลื่นล้มศีรษะกระแทกพื้นในห้องน้ำ แต่เรื่องราวไม่ได้จบเพียงแค่นั้น เมื่อพี่สาวของเธอยังไม่เสียชีวิตในทันที ทว่ากลับไม่มีใครพยายามช่วยเหลือ นายหญิงและนายชายตัดสินใจปกปิดเรื่องราวแทนที่จะเรียกรถพยาบาลหรือแจ้งตำรวจ พวกเขาสั่งให้คนรับใช้กำจัดศพอย่างเงียบๆ โดยฝังร่างของพี่สาวไว้ในบริเวณบ้านเพื่อไม่ให้เรื่องอื้อฉาว นอกจากนี้ นายหญิงยังรับเลี้ยงลูกของพี่สาวที่เกิดจากนายผู้ชายไว้เป็นลูกของตัวเอง

วิญญาณของพี่สาวเผยให้จอยเห็นภาพเหตุการณ์ในคืนที่เธอถูกฝัง ทั้งที่ยังมีลมหายใจ และพยายามขยับตัวเพื่อหนีจากความตาย แต่ร่างของเธอกลับถูกห่ออยู่ในถุง และกำลังถูกกลบดินลงไปเรื่อยๆ คนที่อยู่ตรงนั้นทุกคนต่างรู้ว่าเธอยังไม่ตาย แต่กลับไม่มีใครกล้าขัดคำสั่งนายหญิง จอยโกรธแค้นเหล่าผู้กระทำผิดเป็นอย่างมาก เพราะพวกเขาได้พรากพี่สาวของเธอไป พี่ที่เป็นเหมือนทั้งพ่อและแม่ เป็นที่พึ่งพิงเพียงหนึ่งเดียวของเธอ คนที่สัญญาว่าจะพาเธอมาอยู่ด้วยกัน แต่กลับถูกฝังทั้งเป็นโดยน้ำมือของคนพวกนี้

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เมื่อเธอรู้ความจริงว่าพี่สาวของเธอเสียชีวิตไปอย่างไร การแก้แค้นจึงเริ่มขึ้น ในวันนั้นมีการจัดงานเลี้ยงครบรอบวันแต่งงานของเจ้านายทั้งสอง เธอเริ่มต้นจากการลงมือกับลูกคนขับรถ แม้ว่าเขาจะเคยดีกับเธอ แต่เขาก็มีส่วนร่วมที่ทำให้พี่สาวของเธอต้องตาย จากนั้นเธอไล่ล่าคนที่เกี่ยวข้องอย่างบ้าคลั่ง รวมไปถึงแขกที่มาร่วมงานเลี้ยง โดยไม่เว้นแม้แต่คนเดียว คฤหาสน์บางส่วนก็ถูกเผาไปด้วย

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เมื่อเธอฆ่าทุกคนที่เกี่ยวข้องแล้ว เหลือเพียงหนูนิดหลานสาวของเธอ ซึ่งเป็นญาติคนเดียวที่ยังมีชีวิตอยู่ เพราะเธอฆ่าทุกคนที่เคยรังแกเธอ รวมถึงเจ้านายเก่าที่เคยทำงานด้วย เธอเป็นผู้ป่วยจิตเวชที่ได้รับการรักษาอย่างดี แต่เมื่อเธอเริ่มทำงานเธอยังคงรับยาอยู่ แต่ไม่ทานยาอย่างต่อเนื่อง และตัวเธอเองเชื่อว่าสามารถควบคุมอารมณ์ได้ เพราะเธอรู้สึกสงบและไม่มีสิ่งใดค้างคาใจอีกต่อไป

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

เธอแก้แค้นแทนพี่สาวสำเร็จ หนูนิดหลานสาวของเธอมาอยู่ด้วยและดูแลต่อ ซึ่งเธอรู้สึกสงบและมีความสุขมากยิ่งขึ้น แต่ภาพยนตร์ก็ทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้มและแววตาที่แปลกไปของจอย ซึ่งทำให้ผู้ชมสงสัยในความรู้สึกของเธอที่อาจยังมีความหมกมุ่นบางอย่างซ่อนอยู่

4.2.1.2 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564

โครงเรื่องประเภท การเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ที่มีการผสมผสานขนบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวอื่นๆ เข้ามา อาทิ แนวสืบสวนสอบสวน (Whodunit) และเรื่องการหลบหนี (Escape Plot) อยู่ใน Plot เรื่องด้วย ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	เปิดตัวละครหลักในรูปแบบที่เป็นคนธรรมดา ซึ่งมีหน้าที่และภาระที่เกินกว่าตัวเองจะรับผิดชอบได้ แต่ยังต้องหาวิธีการเพื่อแก้ไขปัญหานั้นให้ได้
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	การพัฒนาเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่ปมปัญหาต่อไปในภาพยนตร์เรื่องนี้ ตัวละครหลักจะเป็นตัวดำเนินเรื่องราวซึ่งพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤติ พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในของตัวละครหลัก
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	เมื่อความลับถูกเปิดเผย การปกปิดความจริงถูกทำลาย ตัวละครต้องตัดสินใจว่าจะยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นหรือหาทางแก้ไข ความตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นทำให้สถานการณ์พลิกผัน การตัดสินใจในช่วงนี้จะเป็นการตัดสินใจที่มีเดิมพันเป็นชีวิตและความตาย
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	เมื่อการต่อสู้ของตัวละครหลักสิ้นสุดลง การร่วมมือกัน และการกลับใจของตัวร้ายทำให้เหตุการณ์ดำเนินไปในทิศทางที่ถูกต้อง แม้จะมีการสูญเสียที่ไม่ควรเกิดขึ้น แต่มันทำให้เหตุการณ์ทั้งหมดจบลง
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	การกลับมาเป็นครอบครัว การหาความเป็นตัวของตัวเอง และแยกย้ายกันไปดำเนินชีวิต ความสัมพันธ์ที่เติบโตขึ้น และโอกาสในการใช้ชีวิตต่อไป

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

“เจน” นักศึกษาแพทย์หญิงผู้แบกรับภาระของครอบครัวทั้งหมดเพียงคนเดียว ด้วยความที่ครอบครัวเหลือแคล้งกับยาย ทำให้เธอพยายามเป็นที่พึ่งให้กับครอบครัวให้มากที่สุด ครอบครัวของเธอไม่ได้โชคดีนักในเรื่องการเงิน ยายก็เจ็บป่วยและต้องเข้าโรงพยาบาล ซึ่งต้องใช้เงินจำนวนมากในการรักษา เธอจึงตัดสินใจเข้าร่วมโปรเจก Deep ผ่านการแนะนำจากอาจารย์ของเธอ

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่ปมปัญหาต่อไปในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้พัฒนาเหตุการณ์โดยใช้ตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่องราวข้างต้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤต ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์นั้นก็ได้นำความขัดแย้งของตัวละครหลักไว้ด้วย เช่น

เจนและกลุ่มเพื่อนที่เข้าร่วมการทดลอง Project “Deep” ในแต่ละครั้งจะได้รับการฉีดยาตัวนี้ ผู้เข้ารับการทดลองห้ามหลับและต้องตื่นตัวตลอดเวลา ในช่วงเวลาที่ได้รับการทดลอง ความยากของมันเป็นคือทุกครั้งที่เราเข้าไปรับยาและความอ่อนล้าที่เกิดขึ้นจากการอดนอน ทำให้บางคนเกิดอาการหลอน เพราะคิวราโทนิ (ซีอียา) ที่พวกเขาต้องการหลังจากออกมาช้าเหลือเกิน พวกเขาตัดสินใจวางแผนรวมตัวกันหาวิธีการทำ เพื่อให้สารคิวราโทนิหลังจากออกมาให้เร็วที่สุด หลังจากจบการ Deep Level 2 ทุกคนเริ่มรู้สึกกลัวความตายขึ้นมา ทำให้ไม่ไปต่อใน Level 3 แล้ว อีกทั้งความสัมพันธ์ของทั้ง 4 คนก็ดูจะแย่งเรื่อยๆ ทุกคนต้องการเลิกที่จะทำการทดลองนี้ แต่น้องสาวเจนกลับเข้าร่วมโปรเจกนี้ เพราะได้เงินเยอะและรู้ว่าพี่ที่ร่วมโปรเจกนี้ ตัวเองก็ต้องทำได้ เจนรู้ว่าโปรเจกนี้อันตรายต้องการให้เธอเลิก แต่ก็ต้องยอมรับเงื่อนไขให้ทุกคนเข้าร่วมใน Level 3 ทุกคน

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เป็นภาวะที่ตัวละครต้องตัดสินใจ ซึ่งการตัดสินใจนั้นมีความเป็นความตายเป็นเดิมพัน โดยโปรเจกต์ลับ หลับเป็นตาย (Deep) ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นย้ำถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่มักไม่เต็มใจยอมรับความเสี่ยงเพื่อผู้อื่น ความขัดแย้งเกิดขึ้นเมื่อบุคคลเผชิญกับอุปสรรคและความกดดันสถานการณ์ที่เลวร้ายยิ่งขึ้นทำให้แต่ละบุคคลมองเห็นข้อบกพร่องของกันและกัน การโยนความผิดและการหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบเป็นผลที่ตามมาของความกดดัน ซึ่งเมื่อ DEEP เข้าสู่ Level 3 ทั้ง 4 คน ต้องร่วมมือกันต่อสู้และหาทางหนีออกจากการณ์โดนคุมขัง โดยหัวหน้าโปรเจกต์ DEEP ที่พวกเขาคาดไม่ถึง แต่สุดท้ายเธอพบว่าคนที่ทำโปรเจกต์ DEEP นี้คืออาจารย์ที่ปรึกษาตนเอง ทำให้เธอสับสนว่าที่ผ่านมาคืออะไร เพื่อนๆ ก็เช่นกัน พวกเขาเริ่มทะเลาะกันเอง ว่าไม่น่ามาตายเพราะการเสียสละใดๆ แบบนี้ นอกจากต้องสู้กับตัวเองแล้ว ยังต้องหาทางรอดชีวิตจากอาจารย์ที่ควบคุมทุกอย่างไว้ ทุกคนจึงต้องร่วมมือกันในภาวะวิกฤตเช่นนี้

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เพราะมิตรภาพและทีมเวิร์คที่ทุกคนช่วยกัน ทำให้อาจารย์ของพวกเขาที่เป็นคนทำเรื่องนี้ราวนี้ทั้งหมดจนมุมในที่สุด และพวกเขาก็ได้รู้ความจริงของโปรเจกต์ลับนี้ว่าเกิดขึ้นเพราะอาจารย์ต้องการช่วยให้แฟนหนุ่มของตนพ้นจากอาการโคม่า และพ้นจากการเป็นเจ้าชายนิทรา โดยหลังจากนั้นอาจารย์จึงโดนจับและถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ลึนสุดลง ทุกคนกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ และเห็นคุณค่าของชีวิตและมิตรภาพมากยิ่งขึ้น รวมถึงความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่เพิ่มมากขึ้น ที่สำคัญ ทุกคนเริ่มตระหนักถึงคุณค่าของการนอนหลับ และการดูแลสุขภาพจิตใจมากขึ้นกว่าเดิม

4.2.1.3 โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564

เป็นโครงเรื่องประเภท การเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) และ มีแนวการเล่าเรื่องโครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) ที่แฝงในภาพยนตร์ จะมุ่งเน้นไปที่การตั้งคำถามหรือปริศนาในเรื่องราวที่ผู้ชมต้องคอยติดตามไปพร้อมๆ กับตัวละคร ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 3 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	เปิดตัวละครหลักในรูปแบบที่เป็นคนธรรมดาที่มีหน้าที่และภาระต้องรับผิดชอบที่เกินกว่าตัวเองจะรับผิดชอบได้ แต่ต้องหาวิธีการมาแก้ปัญหาภาระครั้งนี้ โดยไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	การพัฒนาเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่ปมปัญหาต่อไปในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้พัฒนาเหตุการณ์โดยใช้ตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่องราวข้างต้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤต ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์นั้นก็ได้ใส่ความขัดแย้งของตัวละครหลักไว้ด้วย เช่น ตัวละครหลักต้องเผชิญกับความท้าทายที่ต้องใช้ทั้งความคิดและความพยายามในการหาทางแก้ไข

ตาราง 3 (ต่อ)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	เมื่อความลับถูกเปิดเผยแล้ว จะเกิดการปกปิดหรือยอมรับความจริงที่เกิดขึ้น เหตุการณ์พลิกผันตามสถานการณ์ ความตึงเครียดที่เกิดขึ้นทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจและการตัดสินใจครั้งนี้เป็นการตัดสินใจที่มีความเป็นความตายเป็นเดิมพัน
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	เมื่อการต่อสู้และดิ้นรนของตัวละครหลัก และการร่วมมือร่วมใจ รวมถึงการกลับใจของตัวร้าย ทำให้เหตุการณ์ดำเนินไปในทิศทางที่ถูกที่ควร แม้จะมีการสูญเสียที่ไม่ควรเกิดขึ้น แต่ก็ทำให้เหตุการณ์ทั้งหมดจบลงในที่สุด
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	การกลับมาเป็นครอบครัว เป็นตัวของตัวเอง แยกย้ายกันไปดำเนินชีวิต ความสัมพันธ์ที่เพิ่มมากขึ้น และโอกาสในการใช้ชีวิตต่อไป

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เป็นเรื่องราวของหมอ 2 คน ที่มีความอยากรู้เรื่องชีวิตหลังความตาย และต้องการทำการทดลองว่า ผีมีจริงหรือไม่ โดย “หมอกล้า/อาจอน” ผู้เชื่อว่า ผีมีจริงและทำการทดลองเรื่องผีย่างลับๆ และหมอ “วี” ที่มีอาการโคม่าเป็นเจ้าหญิงนิทรามานานถึง 8 ปี เขาดูแลแม่ตัวเองเหมือนแม่รับรู้ในสิ่งที่เขาพูดเขาทำได้ โกสต์คลับ เปิดเรื่องด้วยเรื่องเล่าของคนไข้ที่เสียชีวิตจากอุบัติเหตุไฟไหม้ชั้นรุนแรง ผีไหม้เกรียมทั้งตัว และยังมีอุบัติเหตุซ้ำซ้อน คือมีของแข็งตกใส่ศีรษะจนกะโหลกศีรษะยุบ โดยหมอทั้งคู่สนิทกันมาก และมักจะคุยเรื่องความสนใจส่วนตัว จนมีคืนหนึ่งเขาทั้งคู่พบกับสิ่งแปลกประหลาด ที่ทั้งคู่มั่นใจแน่นอนว่าเป็นผี คนหนึ่งดีใจแต่อีกคนต้องมีหลักการทางวิทยาศาสตร์มาอธิบาย ซึ่งสิ่งที่ทั้งคู่เห็นครั้งนี้ทำให้การทดลองจึงเริ่มขึ้นอีกครั้ง

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้นำเราเข้าสู่ปมปัญหาที่สำคัญ โดยใช้ตัวละครหลักในการขับเคลื่อนเรื่องราวไปสู่ภาวะวิกฤต พร้อมใส่ความขัดแย้งของตัวละครหลักเข้าไปด้วย เมื่อการทดลองไม่มีความคืบหน้า หมอวีเริ่มเห็นภาพแม่ของตนเองมาหาพร้อมน้ำตา เขาจึงเข้าใจว่าแม่เสียใจที่ต้องจากไป เพราะเขาทำให้แม่ต้องจากไปทั้งที่ยังไม่ยอมไป เขาเล่าเรื่องนี้ให้หมอกล้าฟังและค้นพบว่า ฝีมักจะวนเวียนอยู่ใกล้คนที่รักและห่วงใย ซึ่งทำให้ทั้งคู่เกิดโอเคเดียวว่าถ้าหาวิธีไหนไม่ได้ก็เป็นฝีมือเองเลย หมอกล้าอาสาที่จะเป็นฝีมือแต่การจะเป็นฝีมือได้ก็ต้องตายก่อน หมอวีจึงกลับบอกว่าควรเป็นเขา เพราะเขาไม่ยอมอยู่แล้วเขาคิดว่าเขาฆ่าแม่ตัวเองและไม่ควรมีชีวิตอยู่ เมื่อถึงวันที่เขาตัดสินใจจะฆ่าตัวตาย เขาหวนคิดถึงวันนั้นและเสียงที่เขาได้ยินจากแม่ไม่ได้โทษเขา แต่กลับบอกว่า “พวกลูกกำลังทำอะไรอยู่” ด้วยน้ำเสียงกังวลและเป็นห่วง ทำให้เขาไม่กล้าทำตามที่ตั้งใจไว้จึงโทรหาหมอกล้า หมอกล้ามาหาในทันทีที่ห้องแล็บ และแย่งปืนไปยิงตัวตายทันที

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ในภาวะวิกฤติตัวละครต้องตัดสินใจโดยที่การตัดสินใจนั้นมีความเป็นความตายเป็นเดิมพัน หลังจากหมอกล้าฆ่าตัวตายไปวิญญาณของเขาก็ไม่ได้กลับมาทำให้หมอวีเริ่มมีอาการซึมเศร้า และโทษตัวเองที่ทำให้เพื่อนต้องตาย การทดลองนี้ไม่ควรเกิดขึ้นและหมอวีเริ่มรู้สึกว่าจะหยุดทุกสิ่งที่เขาเคยทำ เขาจมดิ่งจนคิดจะกระโดดตึกฆ่าตัวตายแต่กลับถูกวิญญาณของหมอกล้าช่วยไว้ ทำให้เขาเริ่มทบทวนและเข้าใจในกระบวนการการสื่อสารของหมอกล้า ซึ่งสะท้อนถึงความห่วงใย หมอวีพยายามทำร้ายตัวเองเพื่อให้หมอกล้าสื่อสาร แต่หลายครั้งก็เริ่มไม่ได้ผลความอยากที่จะประสบความสำเร็จทำให้เขายอมทำอะไรชั่วร้าย และยอมเป็นปีศาจตามที่หมอกล้าเคยบอกไว้ เมื่อหมอวีข้ามมายังโลกหลังความตาย เขาก็คิดวิธีที่จะสื่อสารกับหมอกล้าได้ สิ่งที่หมอกล้าห่วงและห่วงมากที่สุดคือ “ใหม่” แฟนของเขา หมอวีเริ่มลงมือทำร้ายใหม่เพื่อให้หมอกล้าติดต่อมา แต่สิ่งที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้น วิญญาณของหมอกล้ากลับไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ และเริ่มทำร้ายใหม่ จนทำให้เขาฉกฉวยสติและจับหมอวีฟาดผนังจนขาหักผิดรูป ก่อนที่จะคิดฆ่าหมอวีจนสำเร็จ

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เมื่อการต่อสู้และดิ้นรนของตัวละครหลัก การร่วมมือร่วมใจกันและการกลับใจของตัวร้าย ทำให้เหตุการณ์ดำเนินไปในทิศทางที่ถูกต้อง ถึงแม้จะมีการสูญเสียที่ไม่ควรเกิดขึ้น แต่ก็ป็นจุดที่ทำให้เหตุการณ์ทั้งหมดจบลง ในขณะที่หมอวีใกล้จะตาย มิตรภาพที่มีต่อกันระหว่างหมอวีและหมอกล้า ทำให้วิญญาณของหมอกล้าเข้ามาช่วยเหลือหมอวีในฐานะเพื่อนและหมอ หมอวีรอด

ชีวิตและเริ่มเรียนรู้จากความผิดพลาดที่ผ่านมา การกลับใจและการยอมรับความจริงเป็นการเริ่มต้นใหม่ที่ทำให้เขาได้ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตและมิตรภาพที่แท้จริง

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ความผันในการขึ้นปกนิยายสารวิชาการของพวกเขายังคงเป็นความผันที่ทั้งสองต้องการทำร่วมกัน แม้ว่าจะอยู่คนละโลกกันแต่ก็ไม่สำคัญอีกต่อไป เพราะพวกเขาได้บรรลุความผันนั้นในโลกของวิญญาณแล้ว และทั้งสองก็รู้ว่าไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นมิตรภาพระหว่างพวกเขาจะไม่มีวันแปรเปลี่ยนไปอย่างแน่นอน

4.2.1.4 ปริศนาเหตุผล (The Whole Truth) ปี 2564

โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) พร้อมแนวการเล่าเรื่องที่ผสมผสานโครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) แฝงอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 4 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ผสมผสานโครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	เปิดตัวละครหลักในรูปแบบของคณาธรรมาที่มีภาระและความรับผิดชอบเกินกว่าที่ตัวเองจะรับได้ แต่ต้องหาวิธีการเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นและรับมือกับภาระที่มีอยู่
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	การพัฒนาเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่ปมปัญหาต่างๆ ตัวละครหลักจะเป็นตัวดำเนินเรื่องที่ช่วยผลักดันเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤติ โดยมีความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักที่ถูกสอดแทรกในระหว่างการพัฒนาเหตุการณ์
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	เมื่อความลับถูกเปิดเผย จะมีการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับความจริงที่เกิดขึ้น ซึ่งทำให้สถานการณ์พลิกผันและความตึงเครียดเกิดขึ้น ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจสำคัญซึ่งมีเดิมพันเกี่ยวกับชีวิตและความตาย

ตาราง 4 (ต่อ)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	หลังจากการต่อสู้และการดิ้นรนของตัวละครหลัก การร่วมมือร่วมใจ และการกลับใจของตัวร้าย เหตุการณ์เริ่มดำเนินไปในทิศทางที่ถูกต้อง แม้ว่าจะมีการสูญเสียที่ไม่ควรเกิดขึ้น แต่เหตุการณ์ทั้งหมดก็ถึงจุดสิ้นสุด
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	การกลับมาเป็นครอบครัวอีกครั้ง ตัวละครแต่ละคนเริ่มค้นพบความเป็นตัวของตัวเอง และแยกย้ายกันไปดำเนินชีวิต แต่ความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นจะยังคงดำเนินต่อไป และโอกาสในการใช้ชีวิตต่อไปยังคงเปิดกว้าง

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ผสมผสานโครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ความจริงบางครั้งก็เหมือนรู้สึกล้าเล็กๆ ที่ซ่อนอยู่ในความมืด มันอยู่ตรงนั้นตลอดเวลา เพียงแต่เรามองไม่เห็น แต่ทันทีที่แสงสว่างสาดส่องไปถึง มันจะปรากฏขึ้นอย่างชัดเจน จนเราตกใจว่ามันอยู่ตรงนั้นตั้งแต่เมื่อไหร่กัน” เป็น Key Word ของเรื่อง ปริศนารูทอลน (The Whole Truth) ที่เปิดตัวครอบครัวคุณแม่เลี้ยงเดี่ยว ที่ดูแลลูกชายหญิง 2 คน “พิม” และ “พัท” น้องชายที่พิการ กับชีวิตประจำวันในช่วงเช้าที่เร่งรีบ และข่าวดีที่คนเป็นแม่ได้เลื่อนตำแหน่งบรรยาภาศ การดำเนินเรื่องเป็นแนวครอบครัวทั่วไป ที่คนเป็นแม่ต้องทำงานนอกบ้านและด้วยตำแหน่งที่สูงขึ้น ก็มีภาระที่ต้องรับผิดชอบสูงขึ้น การดูแลเด็กก็เอาใจใส่ให้มากขึ้น ทั้งเรื่องการเรียน การใช้ชีวิตและการคบเพื่อน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเธอล้มเหลวในการเลี้ยงลูก เธอเลี้ยงลูกๆเหมือนเพื่อน ลูกๆสามารถปรึกษาเธอได้ทุกเรื่อง

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่ปมปัญหาต่อไปในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้พัฒนาเหตุการณ์โดยใช้ตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่องราวข้างต้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤต ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์นั้นก็ได้ใส่ความขัดแย้งของตัวละครหลักไว้ด้วย และเมื่อลูกๆ ได้รับรู้ถึงการมีตัวตนของตัวเอง เพราะแม่ประสบอุบัติเหตุไม่สามารถดูแลลูกได้ ตากับยายจึงต้องไปรับหลาน

มาดูแลแทน แต่ความต่างระหว่างช่วงวัยทำให้เกิดความไม่เข้าใจ เกิดการต่อต้านรวมไปถึงความอยากรู้และสงสัยกับ “รู” ที่เด็กๆ เห็นแต่คนอื่นๆ ไม่เห็น โดยในแต่ละเหตุการณ์ที่เด็กๆ ไม่ได้ได้รับการอธิบายขยายความจากตายายเลย มีเพียงแต่การปกปิดเรื่องราวและเบี่ยงเบนประเด็น ทำให้ความสงสัยและความอยากรู้ของเด็กๆ กำลังทำให้ความลับบางอย่างเปิดเผย เมื่อ “พิม” และ “พัท” สองพี่น้องล่วงรู้ความลับบางอย่างผ่านรูปรีศนันนั้น เขาทั้งคู่ก็ไม่อาจเข้าใจกับเหตุการณ์ทั้งหมด รู้แค่ว่ารูนั้นหลอกล่อให้เขาทั้งคู่เห็นเหตุการณ์และคิดไปต่างๆ นานา รวมถึง พัทอาจโดนทำร้ายจากผีที่ซ่อนอยู่ข้างหลังรูหลอนนั้น และพิม พยายามขอความช่วยเหลือตายายให้ช่วยพัทและตัวเองรอดพ้นจากเหตุการณ์นั้น แต่ตายายกลับไม่เข้าใจและคิดว่าเด็กทั้งสองเพ้อเจ้อ

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

จากเหตุการณ์หลอกลอนที่เกิดขึ้นหลายต่อหลายครั้ง และอาการป่วยของพัทเริ่มแยลง เด็กๆ เริ่มปะติดปะต่อเหตุการณ์ทั้งหมดว่าเกิดขึ้นที่บ้านหลังนี้ ตายายของพวกเขายอยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่ทุกคนเป็นเหตุการณ์ในอดีต ที่เด็กคนนั้นถูกฆ่าตายและชายขี่เมาโดนยิงตาย เมื่อเล่าเหตุการณ์นี้ให้ยายฟัง เพราะตาไม่อยู่บ้าน แต่สักพักยายก็เริ่มตื่นตระหนก เสียงในรูก็เริ่มดังขึ้น พิมเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับพินยา ยายเริ่มสติแตกและห้ามให้เด็กๆ สองที่รูเล็กๆ นั้นจนกระทั่ง “ใหม่” แม่ของเด็กๆ ฟันขึ้นมาพอรู้ว่าเด็กถูกตายายจับไปดูแล เธอหนีออกจากโรงพยาบาลรีบไปหาลูกๆ ยายก็เริ่มเล่าเรื่องราวในอดีตว่า พินยา คือพี่สาวพิการที่ป่วยออตๆ แอดๆ ที่เกิดจากพ่อขี่เมาของพวกเขาล หลังเล่าเรื่องพัทเริ่มมีอาการไม่สบาย ยายเลยเอนมแก้วโตบั้งคั้บให้พัทกินเหมือนพินยา และใหม่กลับมาก่อนและจะเอลูกกลับ แต่ตาก็มาเจอพอดี ความลับเรื่องพ่อและพินยาตายลง เพราะความไม่สมบูรณ์แบบ

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เมื่อรู้ความลับเกี่ยวกับการตายของพินยาและกริช ใหม่พาลูกๆ ออกจากบ้านหลังนั้น แต่ความรู้สึกผิดและภาพหลอนของพินยาทำให้ตาดัดสินใจยิงยาย เพราะเข้าใจผิดคิดว่ายายฆ่าตัวตายด้วยการกินยาเบื่อหนูเหมือนพินยา และกลายเป็นปิศาจ ตาจึงยิงยายตาย เรื่องราวทั้งหมดนี้จึงจบลง

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ภาพความจำย้อนคืนมารู้ที่เกิดขึ้น นั่นคือร่องรอยกระสุนที่ทะลุผ่านศีรษะของกริช แต่คนที่ยิงกลับเป็นใหม่ ไม่ใช่ตาอย่างที่ใหม่เข้าใจ และตาเป็นคนปกปิดร่องรอยนั้นๆ ใหม่ลืมเหตุการณ์นั้นไปแล้ว หรือเธอแค่ปกปิดมันเอาไว้ ชีวิตสามคนแม่ลูกก็ดำเนินต่อไป และพินยายังคงอยู่ดูแลน้องสาวสุดที่รักของเธอ

4.2.1.5 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565

โครงเรื่องโจรกรรม (Crime) ที่แฝงตลกร้าย (Dark comedy) พบในเรื่องปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) โดยภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการผสมผสานระหว่างการโจรกรรมและความตลกร้ายได้อย่างลงตัว โดยจะพาผู้ชมไปสู่การตัดสินใจที่ท้าทายให้ต้องคิดต่อไปเกี่ยวกับชีวิตและความเป็นมนุษย์

ตาราง 5 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องโจรกรรม (Crime) ที่แฝงตลกร้าย (Dark comedy)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	- ตัวละครหลักเป็นคนขายลอตเตอรี่ที่ชอบเล่นเกมและมีฐานะยากจน อาศัยอยู่กับแม่แค่สองคน - ตัวละครหลักมีหนี้บัตรเครดิตและโดนทวงหนี้ด้วยวิธีการกรรโชกทรัพย์ ซึ่งสร้างแรงกดดันให้กับชีวิตของเขา
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	- ตัวละครหลักโดนแก๊งค์มาเฟียกระชากกระเป๋าที่มีลอตเตอรี่มูลค่ามหาศาล - ลอตเตอรี่นั้นถูกรางวัลที่ 1 ทำให้กลุ่มตัวละครร่วมชะตากรรมทั้งหมดมีลอตเตอรี่อยู่ในมือ - กลุ่มตัวละครหลักต้องร่วมมือกันเพื่อวางแผนเอาลอตเตอรี่คืนจากแก๊งค์มาเฟีย
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	- การเข้าปฏิบัติการขโมยลอตเตอรี่คืนจนสำเร็จ แต่กลุ่มมาเฟียส่งมือปืนมาตามเอาลอตเตอรี่คืน - เกิดการแย่งปืนกันจนทำให้ปืนลั่นและยิงแม่ของตัวละครหลักคือเต ซึ่งสร้างความตึงเครียดในเหตุการณ์ - ตัวละครไปเจอไก่ชนที่ถูกขโมยมาจากแก๊งค์มาเฟียและนำไปขายเพื่อแบ่งเงินกันในกลุ่ม
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	กลุ่มได้ะบอลมาช่วยเหลือจากมือปืนของมาเฟีย และแม่ของเตรอดชีวิตเพราะไปโรงพยาบาลทันเวลา
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	หลังจากที่ตัวละครถึงจุดมุ่งหมาย เหตุการณ์ก็เข้าสู่จุดจบที่ทุกตัวละครแยกย้ายกันนำเงินไปทำตามความฝันของตัวเอง

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องโครงเรื่องโจรกรรม (Crime) ที่แฝงตลกร้าย (Dark comedy) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

“เต” กลับบ้านจากการออกไปขายลอตเตอรี่ และพบว่าอันธพาลสองคนมาทวงหนี้ก้อนกระป๋องจากแม่ที่ค้างจ่ายมานานสามเดือน ขณะที่เตกำลังจะหาทางหนีจากสถานการณ์นี้ แม่ของเขาตะโกนบอกให้เตหนีไปก่อน เตจึงวิ่งหนีอย่างรวดเร็วแต่สุดท้ายก็วิ่งไปเจอทางตัน อันธพาลตามมาทันและชักมีดพอกออกมา พร้อมพูดว่า “บ้านมึงแม่งไม่มีของมีค่าอะไรสักอย่าง” จากนั้นมันก็กระชากกระเป๋าลอตเตอรี่จากมือของเตไป แต่ลอตเตอรี่ใบที่เตเก็บไว้อยู่ในนั้นดันถูกรางวัลที่หนึ่ง 6 ล้าน และลอตเตอรี่ที่ถูกรางวัลที่หนึ่งอีก 4 ใบของลูกค้าทั้งสี่คนที่สั่งซื้อทางออนไลน์ก็อยู่ในกระเป๋านั้นด้วย

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ลูกค้าทั้ง 4 คนรู้แล้วว่าลอตเตอรี่รางวัลที่หนึ่งตอนนี้อยู่กับ “เฮียใช้” มาเฟียที่เปิดบ่อนมวย โดยมีโรงงานดอกไม้ไฟบังหน้า เต จึงเสนอวิธีเอาลอตเตอรี่คืน ทุกคนตกลงตามแผนแม้ว่ามันจะดูเป็นไปได้ เพราะทุกคนต่างอยากได้เงิน 6 ล้านเพื่อไปทำตามสิ่งที่ตัวเองฝัน แผนการสร้างตัวตนขั้นที่หนึ่งจึงสำเร็จไปได้อย่างง่ายดาย ระหว่างนั้นความสัมพันธ์ของตัวเอกก็พัฒนาไปอย่างช้าๆ และเพิ่มขึ้นทีละนิด แผนขั้นที่สองเริ่มต้นอย่างมั่นใจและอีกเข็ม แต่ทว่าแผนกลับไม่เป็นไปตามที่คาดไว้ แต่อย่างไรก็ตาม พวกเขาสามารถแก้สถานการณ์กลับมาได้ ขณะที่ทุกคนกำลังดีใจอยู่นั้น เหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดก็เกิดขึ้น ในระหว่างที่พวกเขากำลังจะออกจากโรงงาน มือปืนลูกน้องคนสนิทของเฮียใช้ก็มาขวางทางเอาไว้และบอกให้เตส่งกระเป๋าลอตเตอรี่มา เตได้ทำแผนสำรองเอาไว้ โดยใช้ระเบิดดอกไม้ไฟ ด้วยแรงระเบิดมหาศาล ทำให้มือปืนเฮียใช้ล้มลงนอนกองกับพื้น ทั้งห้าคนขึ้นรถวิโก้แล้วขับพุ่งชนประตูรั้วหนีออกมาได้

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เหตุการณ์เกิดขึ้นในขณะที่ เต และเพื่อนกำลังแยกย้ายเพื่อหนีการตามล่าของเฮียใช้ โดยลูกน้องของเฮียใช้จับตัวแม่เต้อยเป็นตัวประกัน เตไม่ยอมง่ายๆ เขาอาศัยที่เปลวเข้าไปแย่งปืนจนเกิดการชุลมุนขึ้น เสียงปืนดังขึ้นหนึ่งนัด และกระสุนเม็ดนั้นพลาดไปโดนแม่เต้อย มือปืนกำลังเล็งปืนไปที่หัวของแต่ละคน ทันใดนั้นเองนักเลงจากโต๊ะบอลที่เตไปยืมเงินแสนก็เข้ามาในสถานการณ์นี้และลั่นไกสังหารมือปืนลูกน้องเฮียใช้ตายคาที่ ก่อนที่จะเอื้อมไปหยิบลอตเตอรี่ 30 ล้านขึ้นมาแล้วบอกว่า “นี่เป็นค่าใช้หนี้หนึ่งแสนที่ยืมมา และค่าที่ช่วยชีวิตของทุกคน

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

แม่ตั๋ยถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลด้วยรถฉุกเฉิน และรอดตายอย่างหวุดหวิด ส่วนตำรวจเข้ามาสืบสวนคดี ทั้งห้าจึงเล่าความจริงที่เกิดขึ้นทั้งหมดให้ตำรวจฟัง โรงงานของเฮียใช้ถูกปิดลง แต่เฮียใช้หนีไปได้ ส่วนลอตเตอรี่ 30 ล้านยังคงอยู่กับนักเลงใต้บอ

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

แต่รู้แล้วว่าเงิน 6 ล้านไม่คุ้มกับชีวิตที่เสียไป แต่กลับได้ไ้เศษมูลค่าสูง ซึ่งเขานำไปขาย และได้เงินมาแบ่งกัน โดยทุกคนล้วนแยกย้ายไปทำตามความฝันของตนเอง

4.2.1.6 คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566

โครงเรื่องการแสวงหา (Quest Plot) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาที่ตัวละครหลักต้องออกเดินทางเพื่อค้นหาความหมายในชีวิตผ่านการเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 6 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการแสวงหา (Quest Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	- ตัวละครต้องออกจากบ้านไปทำภารกิจบางอย่าง - ตัวละครเข้าสู่สถานการณ์ที่ยุ้งยากและได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนใหม่ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของเขา
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	- ตัวละครได้รับบททดสอบที่ทำให้เขาต้องทบทวนและเข้าใจความบกพร่องของตนเอง - ตัวละครเริ่มมีความทะเยอทะยานและกระหายความสำเร็จ ผลักดันตัวเองไปข้างหน้าโดยอาจไม่สนใจคนข้างกาย
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	ตัวละครเริ่มมองเห็นทัศนคติที่ผิดเพี้ยน และตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	- ตัวละครสามารถเอาชนะใจตัวเองและทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้รับการแก้ไข - ตัวละครเริ่มกลับมาใช้ชีวิตและตั้งมั่นในการใช้ชีวิตมากขึ้น
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	- ตัวละครค้นพบคุณค่าบางอย่างในตนเองและรู้จักจุดยืนของตัวเอง - มองเห็นความสำคัญของคนรอบข้าง รวมทั้งครอบครัวที่เคยถูกมองข้ามไปในช่วงเวลาหนึ่ง

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องแสวงหา (Quest Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เรื่องเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครหลักและการแสดงทัศนคติ รวมถึงพฤติกรรมของตัวละครที่สะท้อนถึงความเชื่อด้านลบในชีวิต เช่น การมีทัศนคติที่ผิดเกี่ยวกับผู้อื่นหรือต่อการใช้ชีวิต ตัวเอกเป็นแม่ครัวในร้านขายผักชีวของครอบครัว แม้จะเรียนจบระดับปริญญาตรีแล้ว แต่กลับต้องทำงานที่ร้านอาหารในระดับที่ต่ำกว่าศักยภาพของตนเอง ในฉากต่อเนื่องระหว่างการสังสรรค์กับกลุ่มเพื่อน มีการพูดถึงเรื่องอนาคตและงานของแต่ละคน ในระหว่างการสนทนาเกิดประเด็นเกี่ยวกับการขยับที่จอดรถให้กับลูกค้า VIP ซึ่งสะท้อนถึงชนชั้นทางสังคม โดยกลุ่มเพื่อนที่เรียกตัวเองว่า “Ordinary People” หรือ “คนธรรมดา” เปรียบเทียบตัวเองกับ “Special People” หรือคนพิเศษที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักในสังคม การสนทนานี้นำไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับชีวิตและการเปรียบเทียบชนชั้นทางสังคม

เหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นเมื่อผู้หญิงคนหนึ่งในกลุ่มคือ “ออย” ตัดสินใจทิ้งร้านราดหน้า-ผักชีวข้างทางและเข้าร่วมทีม HUNGER ที่มีเซฟชื่อดังอย่าง “เซฟพอล” ซึ่งเป็นเซฟอันดับหนึ่งของประเทศ จุดเปลี่ยนนี้ทำให้ตัวละครเริ่มตั้งคำถามกับตัวเองเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมในอดีตว่าสิ่งที่เคยทำมาในชีวิตนั้นดีแล้วหรือไม่ จากนั้นตัวละครเริ่มเปิดใจและมองเห็นแง่มุมใหม่ๆ ที่ไม่เคยคิดถึงมาก่อน โดยตัวละครเริ่มเข้าใจความต้องการที่จะเป็น “Special People” หรือคนที่มีชื่อเสียงในสังคม เช่นเดียวกับ “ออย” ที่ต้องการเข้าร่วมทีม HUNGER เป็นโอกาสในการเป็นคนพิเศษ ในตอนจบของการเริ่มเรื่อง ตัวละครพบกับบุคคลหรือเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวเองต้องเปิดใจและค้นพบสิ่งใหม่ๆ โดย “โตน” ซึ่งเป็นคนที่ค้นพบความสามารถในการใช้ไฟของ “ออย” ขวนเธอมาทดสอบตัวเองในทีม HUNGER เมื่อ “ออย” ผ่านการทดสอบ เซฟพอลจึงถามถึงความต้องการของเธอในการร่วมงานกับทีม HUNGER และคำตอบของ “ออย” คือการต้องการเป็น “Special People” หรือคนพิเศษนั่นเอง

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ในช่วงนี้ ตัวละครคือ “ออย” ตัดสินใจทิ้งร้านอาหารของครอบครัวเพื่อไปทำงานเป็นผู้ช่วยเซฟในทีม HUNGER ตามความต้องการของตัวเอง โดยเธอพยายามทำให้ตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของทีม และพยายามฝึกฝนพัฒนาตัวเองในการทำอาหารในรูปแบบต่างๆ โดยมี “โตน” เป็นผู้ช่วยในการฝึกฝน ทั้งสองเริ่มพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งทำให้ “ออย” มีความทะเยอทะยานมากขึ้น และมีความกระหายที่จะเป็น “Special People” หรือคนพิเศษที่เป็นที่หนึ่ง

ในวงการอาหาร ทำให้เธอเริ่มมองข้ามหลักการศีลธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณของคนทำอาหาร ในขณะที่ทีมเชฟพอลรับงานจากกลุ่มไฮโซที่ออกคำสั่งหัวงอน และนำสัตว์ที่ล่าได้มาทำอาหาร ซึ่งถือเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย เชฟพอลไม่ได้สนใจว่ามันจะถูกต้องหรือไม่ และเขามองแค่ว่าเป็นหน้าที่ในการทำอาหารเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า ที่จ่ายเงินให้เท่านั้น

ตอนนั้น “ออย” เริ่มต่อต้านและรู้สึกไม่พอใจกับการกระทำเหล่านี้ แต่ด้วยความทะเยอทะยานและความกระหายความสำเร็จทำให้เธอเริ่มลืมตัวตนและรากเหง้าของตัวเอง ในขณะเดียวกัน “ออย” เริ่มเหยียดหยันและดูถูก “โตน” เพราะเขาไม่มีความทะเยอทะยานเหมือนเธอ และไม่ได้มองเห็นอนาคตที่ยิ่งใหญ่ในวงการนี้ ทำให้ “ออย” ทิ้งโตนไว้ข้างหลัง และเดินหน้าไปตามเส้นทางของตัวเอง จนกระทั่งมีนายทุนคนหนึ่งมาลงทุนในธุรกิจร้านอาหารของเธอ ทำให้ “ออย” สามารถเปิดร้านอาหารของตัวเองตามแนวทางที่ต้องการ ท่ามกลางความสำเร็จและชื่อเสียงที่เธอตั้งใจมา แต่ในใจของเธอก็ยังรู้สึกถึงเงาของเชฟพอลที่ยังคงมีอิทธิพลอยู่

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ในเรื่องนี้มีจุดวิกฤติ (Climax) หลายช่วง แต่จุดที่พีคที่สุดคือช่วงที่ตัวเอกกำลังได้รับชื่อเสียงและตัดสินใจแยกตัวออกจากทีมเชฟพอล โดยได้รับการสนับสนุนจากโตน รวมถึงผู้สนับสนุนเก่าของเชฟพอลที่ได้ถอนตัวมาและหันมาสนับสนุนเธอแทน “ออย” ได้รับการว่าจ้างให้ทำอาหารในงานเลี้ยงวันเกิดของกลุ่มที่เรียกตัวเองว่าเซเลบ ซึ่งงานนี้มีธีมแฟนซีแนวกรีกโรมัน ที่มีบรรยากาศสุดหรูหรา โดยเชฟพอลก็ได้รับการว่าจ้างมาเพื่อประสานการทำอาหารกับเธอ เพื่อพิสูจน์ว่าใครคือที่ 1 ในวงการอาหาร เป็นการต่อสู้ระหว่างครูและลูกศิษย์ โดยในงานนี้ เมนูของ “ออย” ได้รับความชื่นชมจากเหล่าเซเลบ และตอบโจทย์ของธีมงานได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งในช่วงสุดท้ายที่เธอเสิร์ฟเมนูสุดท้าย ซึ่งเธอมั่นใจว่าเธอจะเป็นผู้ชนะ แต่เชฟพอลกลับเสิร์ฟเมนูสุดท้ายของเขาที่สร้างความตื่นเต้นให้กับแขกได้อย่างมาก เมนูของเขาเป็นการปรุงอาหารแบบดั้งเดิมที่ดิบเถื่อน และแสดงถึงธาตุแท้ในตัวมนุษย์ เมนูนี้เรียกชื่อว่า “อาหารบูชาเทพเจ้า” ซึ่งเหล่าเซเลบที่คิดว่าตนเองเป็นเทพเจ้า ก็ได้แสดงความดิบเถื่อนที่แฝงอยู่ในจิตใจออกมาอย่างอิสระและป่าเถื่อน

สิ่งนี้ทำให้ “ออย” รู้สึกตัวขึ้นมาว่า อาหารไม่ใช่แค่สิ่งที่ใช้แสดงออกถึงความกระหายและความดิบเถื่อนของผู้คน แต่ยังเป็นสิ่งที่มีความสวยงาม เป็นความสุขที่เกิดขึ้นจากการแบ่งปันให้คนอื่นได้ลิ้มรส อาหารควรเป็นสิ่งที่ส่งเสริมความสุข ไม่ใช่แค่การแสดงออกถึงความหิวกระหายภายในจิตใจของผู้คน จนทำให้ “ออย” เริ่มรู้สึกหวาดหวั่นและสงสัยในเส้นทางที่ตัวเองเลือกเดิน

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังจากที่แขกกำลังกินอาหารบุชเชอเทพเจ้าอย่างเพิดเพลิน “ออย” ได้ดั่งสติตัวเอง กลับมาและเริ่มทำอาหาร “ก้วยเตี้ยวงอแง” ซึ่งเธอให้นิยามมันว่าอาหารที่ส่งต่อมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นอาหารประจำครอบครัว ที่ทุกครอบครัวต้องมีเมนูหนึ่งที่เมื่อกินแล้วรู้สึกปลอดภัย และรู้ว่าเราไม่ได้อยู่คนเดียว แต่ยังมีคนที่รักเราและคนที่เรารักอยู่ข้างๆ เสมอ ซึ่งชิ้นนี้เป็นชิ้นที่มีความสงบและอบอุ่น ผ่อนคลาย ในขณะเดียวกัน เชฟพอลก็แก้ตัวด้วยการเสิร์ฟซูปร้อน เพื่อตัดเลี่ยนจากอาหารของเธอ และเรียกมันว่า “ซูป Ordinary People” ซึ่งเป็นการแสดงถึงความเรียบง่ายของคนธรรมดา สุดท้ายแล้วเราทุกคนต่างเป็นมนุษย์ธรรมดา ทั้งนี้เชฟพอลยังได้สอนบทเรียนสุดท้ายกับ “ออย” ด้วยการกล่าวว่า “ไม่ว่าอาหารคุณจะอร่อย สวยยังไง สร้างสรรค์แค่ไหน คุณก็ไม่สามารถชนะอุปทานได้ คนกินมันรู้จักกู และมันก็ให้กูชนะตั้งแต่แรกแล้ว เพราะพวกมันหิวกู มึงเข้าใจหรือยัง” ซึ่งประโยคนี้เปรียบเสมือนบทเรียนสุดท้ายของออย ที่ทำให้เธอเข้าใจถึงความสำคัญของการไม่หลงไปกับการต้องการภายนอกและเริ่มมองเห็นคุณค่าของตัวเองในฐานะคนธรรมดาที่เชื่อมโยงกับความเรียบง่ายของชีวิต

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ในช่วงสุดท้ายของเรื่อง ตำรวจเข้ามาจับกุมเชฟพอลในข้อหาทำอาหารจากสัตว์สงวนที่ผู้มีอิทธิพลไปออกแลกกันมา โดยมีคนปล่อยคลิปเหตุการณ์นี้ออกมา แต่เชฟพอลเข้าใจว่าออยคือผู้ปล่อยคลิปนี้เพื่อทำลายเขาและช่วยให้เธอเป็นเชฟที่มีชื่อเสียงและอยู่ในแถวหน้า อย่างไรก็ตาม ออยกลับพบว่าเส้นทางที่เธอกำลังเดินนั้นมันมืดและบิดเบี้ยว ทำให้เธอตระหนักว่าเธอได้หลงผิดไปจากสิ่งที่เคยตั้งใจไว้ ความทะเยอทะยานที่เคยมีได้ทำลายความสัมพันธ์กับโดนและคนรอบข้าง เธอเข้าใจในที่สุดว่า ทุกคนล้วนมีความกระหายและความต้องการ แต่เส้นทางที่เลือกนั้นอาจทำร้ายคนอื่นและทำให้เราละทิ้งตัวตนที่แท้จริง รวมทั้งคนที่รักและจริงใจกับเรา เส้นทางนั้นเต็มไปด้วยความเจ็บปวดและโดดเดี่ยว เธอจึงตัดสินใจกลับบ้านและเลือกตามความฝันที่เรียบง่าย ไม่ต้องการเป็นแค่คนพิเศษที่เป็นที่รู้จักทั่วโลก แต่เลือกที่จะเป็นคนธรรมดาที่มีความสุขกับการเป็น Somebody หรือ Special People ของคนบางกลุ่มที่รักและเข้าใจเธอ

ตอนสุดท้ายของเรื่อง ออยตัดสินใจสานต่อกิจการร้านอาหารของครอบครัว ซึ่งเป็นสถานที่ที่คนที่อยากกินฝีมือของเธอต้องมาที่ร้านของเธอเท่านั้น เธอได้เลือกเส้นทางที่ทำให้เธอมีความสุข และอยู่ท่ามกลางความรักและความจริงใจของครอบครัวและคนรอบข้าง

4.2.1.7 เมอร์เดอร์เฮรอส ฆาตกรรมอหิงษะ (The Murderer) ปี 2566

โครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) ที่แฝงโครงเรื่องการสืบสวน รวมถึงแนวตลกร้าย ในเรื่องนี้นำเสนอการสืบสวนคดีฆาตกรรมและการเสียดสีสังคม โดยเฉพาะการสะท้อนความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ผ่านการเผชิญหน้าของตัวเอกที่เป็นชาวต่างชาติในหมู่บ้านชนบท ซึ่งกลายเป็นผู้ต้องสงสัยในคดีฆาตกรรมที่เกิดขึ้น สะท้อนถึงการแตกต่างทางวัฒนธรรมและความไม่เท่าเทียมในระบบกฎหมายและสังคม ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 7 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	การเริ่มเรื่องแสดงให้เห็นถึงชีวิตปกติของตัวละครเอก ซึ่งเป็นชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านชนบทในประเทศไทย ตัวเอกถูกแนะนำให้รู้จักกับตัวละครอื่นๆ รวมไปถึงบรรยากาศของหมู่บ้านชนบท ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสภาพแวดล้อมทางสังคม วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ของตัวละครได้ ก่อนที่คดีฆาตกรรมจะเกิดขึ้น
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	เมื่อคดีฆาตกรรมเกิดขึ้นในหมู่บ้าน ตัวเอกซึ่งเป็นชาวต่างชาติกลายเป็นผู้ต้องสงสัย หลักจากนั้นเรื่องราวพัฒนาไปที่ความพยายามของตัวเอกในการพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตนเอง แต่ต้องเผชิญกับกระบวนการสืบสวนที่สับสนและขัดแย้งกับวัฒนธรรมของตัวเอก ขณะเดียวกันการเผชิญหน้ากับความเข้าใจผิดจากคนในหมู่บ้านก็เพิ่มความตึงเครียด
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	ในช่วงที่การสอบสวนเริ่มมีข้อสรุปว่า ตัวเอกจะต้องเผชิญกับข้อกล่าวหาหรือเปิดเผยความจริงเกี่ยวกับคดีฆาตกรรม การเผชิญหน้ากับความจริงที่มักจะทำให้ทุกอย่างพลิกผัน หรือทำให้การสืบสวนไปในทิศทางที่ไม่คาดคิด
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ตัวละครหลักพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตนเองได้ และฆาตกรตัวจริงถูกเปิดเผย แต่ยังคงมีผลกระทบจากความเข้าใจผิดหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อคนในหมู่บ้าน ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงบางอย่าง
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	การสรุปเรื่องที่ทำให้ทุกอย่างคลี่คลาย แต่การยุติเรื่องอาจไม่ใช่การแก้ปัญหาทางตรงไปตรงมา การใช้ลักษณะของภาพยนตร์ตลก-ระทึกขวัญช่วยเพิ่มความเสียดสีสังคมและระบบกฎหมาย ทำให้เกิดความลึกซึ้งและแง่คิดแก่ผู้ชม นอกจากนี้ การหักมุมในตอนจบยังสร้างความขบขันและความประหลาดใจให้กับผู้ชม

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) ที่แบ่งโครงเรื่องการสืบสวนเข้าไปด้วย ชำรงต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เอิร์ลเป็นชายชาวต่างชาติที่ย้ายเข้ามาอาศัยอยู่ในหมู่บ้านชนบทในประเทศไทย เขาเป็นคนที่พยายามใช้ชีวิตเรียบง่าย แต่กลับต้องเผชิญกับความแปลกแยกจากชุมชน เช่น ตอนที่เขาพยายามสื่อสารกับคนในหมู่บ้านแต่ไม่เข้าใจภาษาไทย ทำให้เกิดความขบขันในสถานการณ์ต่างๆ การซื้อของในตลาด หรือการพยายามทำความเข้าใจกับพฤติกรรมของคนในชุมชน ซึ่งหมู่บ้านนี้มีลักษณะเฉพาะของชุมชนที่เคร่งครัดในความเชื่อเกี่ยวกับโชคลางและคติชน คนในหมู่บ้านมักจะเชื่อสิ่งที่มองไม่เห็น ทำให้เกิดความขบขันเมื่อสิ่งเหล่านี้ขัดแย้งกับมุมมองของชาวต่างชาติ และเมื่อมีการพบศพในหมู่บ้าน ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนของเรื่องที่ทำให้เรื่องราวเดินหน้าอย่างรวดเร็ว ชาวต่างชาติถูกสงสัยในทันทีเนื่องจากเขาเป็นคนแปลกหน้า และเป็นบุคคลที่คนในหมู่บ้านมองว่า "ไม่ใช่คนของเรา" เพราะเห็นกันอยู่ว่าเขาเพิ่งย้ายมา อยู่ๆ ก็มีคนตายมันต้องเป็นฝีมือเขาแน่ๆ

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

“ณวัฒน์” สารวัตรสอบสวนมือหนึ่งแห่ง สภ.ดอนกระโทก ที่ขาดความชำนาญในด้านการสืบสวนคดีอาชญากรรม เริ่มสอบสวน “เอิร์ล” ตัวเอก ซึ่งเต็มไปด้วยความขบขันและตลกจากการสอบสวนที่ดูไม่จริงจังและไม่เป็นมืออาชีพ การสอบสวนไม่ได้ดำเนินไปตามหลักการสืบสวนปกติ แต่ใช้วิธีการแบบดั้งเดิมและความเชื่อส่วนตัวจากบทสนทนาที่ว่า “เขาใช้คาถาอะไรหรือไม่ก็มีเครื่องรางอะไรที่ทำให้ผู้คนหายตัวได้” ซึ่ง “เอิร์ล” ก็ตอบอย่างงุนงงว่า “ผมไม่เข้าใจว่าคุณพูดถึงอะไรเลย” ที่สำคัญเขายังต้องเผชิญกับความไม่ไว้วางใจจากคนในหมู่บ้านที่เชื่อว่าเขาเป็นฆาตกร เช่น การใส่ร้ายป้ายสีว่าเขาเป็นฆาตกรเพียงเพราะเขาเป็นคนต่างชาติ “เขาเป็นฝรั่งนะ พวกเราพูดไม่รู้เรื่อง จะทำอะไรก็ไม่มีใครรู้หรอก!”

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เมื่อเรื่องราวถึงจุดที่การสอบสวนได้ข้อสรุปว่าตัวละครเอกจะต้องเผชิญกับข้อกล่าวหาหรือเปิดเผยความจริงเกี่ยวกับคดีฆาตกรรม ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความจริงที่ทำให้ทุกอย่างพลิกผัน เมื่อ “เอิร์ล” พบเบาะแสสำคัญที่ช่วยพิสูจน์ว่าเขาไม่ได้เป็นฆาตกร แต่การเปิดเผยตัวฆาตกรตัวจริงนั้นอาจเป็นบุคคลที่ไม่มีใครคาดคิด เช่น คนที่ใกล้ชิด หรือคนที่ดูเหมือนไม่เกี่ยวข้อง แต่ความจริงกลับซับซ้อนและนำไปสู่จุดที่น่าตกใจ ทำให้ “เอิร์ล” ต้องตัดสินใจว่าจะหนีหรือเผชิญหน้ากับข้อกล่าวหาเพื่อพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตนเอง

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เป็นช่วงที่ตัวเอกพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตนเอง หลังจากเปิดเผยตัวฆาตกรแล้ว ตัวเอกสามารถพิสูจน์ได้ว่าตนเองไม่เกี่ยวข้องกับคดีฆาตกรรมนี้ ตำรวจและคนในหมู่บ้านเริ่มเปลี่ยนท่าที แต่ยังคงมีการเสียดสีหรือเล่นกับความขบขันที่เกิดจากความเข้าใจผิด

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

เรื่องราวจบลงด้วยการหักมุมที่น่าสนใจ เช่น การเปิดเผยว่ามีเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้น หรือการย้ำให้เห็นถึงความขัดแย้งทางวัฒนธรรมที่ยังคงดำเนินต่อไป แม้ว่าปัญหาหลักจะได้รับการแก้ไขแล้ว “เอิร์ล” ถูกยอมรับจากคนในหมู่บ้าน แต่ตอนจบอาจหักมุมด้วยการเปิดเผยว่าเขายังคงไม่เข้าใจวัฒนธรรมบางอย่างของคนในชุมชน “สุดท้ายแล้ว...บางทีก็ไม่ต้องเข้าใจทุกอย่างก็ได้มั้ง?” แต่จากจบสุดท้ายตัวละครปริศนา ก็เผยขึ้นมา “จูน” หลานสาวของตุ๊กตา ผู้ที่อยู่ในที่เกิดเหตุคดีฆาตกรรมและเป็นผู้รอดชีวิต อีกทั้งยังเป็นพยานที่ไม่ได้รับความสนใจเนื่องจากยังเป็นเด็ก แต่ใครจะรู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดอาจเป็นเพราะเพียงแค่ “จูน” ไม่อยากไปอยู่กับแม่ที่ทิ้งไป แต่อยากอยู่กับน้ำตุ๊กตาและเอิร์ล ฝรั่งใจดีคนนี้ แน่ใจดีคนนี้ แน่ใจดีคนนี้อาจคิดได้ แต่ “จูน” ยังเด็กไม่น่าจะเป็นฆาตกรได้ นี่คือนิสัยที่สรวลระย้า งดงาม ทั้งท้ายไว้ให้

4.2.1.8 มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ซึ่งสะท้อนถึงการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในช่วงเวลาที่เผชิญกับความท้าทายและสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต โดยการเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลต่อการเติบโตทั้งทางด้านอาชีพและความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง ดังมีรายละเอียดจากผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตาราง 8 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot)

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง	
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)	เริ่มด้วยการเปิดตัวตัวละครโดยฉายภาพโดยภาพลักษณ์และการพากย์สดตามสถานที่ต่างๆ กับปัญหานักพากย์หญิงที่ต้องรับสมัครใหม่รวมถึงยอดขายที่ลดลง
2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	เมื่อความเจริญเริ่มเข้ามา ที่วิชาวัด โรงหนังเริ่มมีมากขึ้น ม้วนหนังที่เริ่มเก่าลง ตัวละครต้องมีการปรับตัว ปรับกลยุทธ์เพิ่มให้มียอดขายมากขึ้นและให้ทีมรถเร่ทั้งหมดคอยอุดหนุน จึงเกิดความสัมพันธ์ที่เพิ่มขึ้นของทีมรถเร่ ที่ต้องอยู่ด้วยกัน

ตลอดเวลา	
3) ภาวะวิกฤติ (Climax)	การที่ต้องเผชิญหน้ากับบรรดาคู่แข่งที่ทันสมัยกว่า หนึ่งใหม่กว่า รวมไปถึงความสัมพันธ์ชายหญิงในทีม ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น และอีกหลายเหตุการณ์ที่ประดังเข้ามาพร้อมๆ กัน รวมถึงการเสียชีวิตอย่างกะทันหันของมิตร ชัยบัญชา นักแสดงที่มีชื่อเสียงที่สุดในยุคนั้น
4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ความตั้งมั่นและไม่ย่อท้อต่อการทำสิ่งที่ตนต้องการและปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตและสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปได้ ความเข้าอกเข้าใจกันในทีมงาน
5) การยุติเรื่องราว (Ending)	การแยกย้ายกันไปทำตามความฝันของตนเองอย่างเข้าใจ และสนับสนุนกันเป็น “มิตร” ที่ดีต่อกัน

จากตารางสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องภายใต้โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ข้างต้น มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ในช่วงยุคปีค.ศ.1970 เป็นยุคสมัยที่ความเจริญยังไม่ครอบคลุมทั่วประเทศ โรงหนังมีแต่ตามหัวเมืองใหญ่ๆ ดังนั้นรถเร่ขายยา หรือหนังกลางแปลงยังคงเป็นความบันเทิงที่เข้าถึงได้ หน่วยหนึ่งเร่ขายยาของ “มานิตย์” ที่เป็นหัวหน้าทีม ซึ่งมี “เก๋า” คนคุมจอและเครื่องฉาย “ลุงหมาน” คนขับรถ และ “ดวงแข” นักพากย์หญิงเพียงคนเดียวของทีม ม้วนหนังของพวกเขาผ่านการใช้งานมาอย่างโชกโชน ซึ่งเริ่มจากโรงชั้นหนึ่งในเมืองหลวง โรงชั้นสอง โรงหัวเมืองต่างจังหวัด หนังล้นม้วน (ซึ่งเก็บค่าดู) จนกระทั่งถึงหนึ่งเร่ขายยาที่ตะลอนไปตามจังหวัดต่างๆ และให้ดูฟรี และจากที่คนดูได้เห็น สภาพของตัวหนังที่ตกทอดมาถึงพวกเขาก็เต็มไปด้วยรอยขีดข่วน ภาพกระตุก สีสั่นเลอะเลือน เป็นช่วงที่ตกต่ำของรถเร่ขายยา

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การเข้ามาของทีวีขาวดำ หน่วยรถเร่ใหม่ที่มีข่าวของทีทันสมัย การพากย์สด เสียงที่สมจริง หนังที่ใหม่พบกับโรงหนังในเมืองแม้จะได้ดูหลังจากที่หนังเข้าไม่นาน ทำให้หน่วยรถเร่ของมานิตย์ต้องปรับตัวค่อนข้างมาก รวมถึงอุปสรรคที่ต้องเผชิญ เช่น รถที่เก๋ามากต้องซ่อมแล้วซ่อมอีก ยังมีเครื่องฉายหนัง เครื่องเสียง รวมไปถึงวิธีการพากย์รูปแบบใหม่ที่ดึงดูดให้คนสนใจมาดูหนัง และซื้อขายในหน่วยรถของตน ทำให้ทีมของมานิตย์ที่เคยมีแต่ผู้ชาย และเป็นกฎของรถเร่ที่ไม่ให้มี

ผู้หญิงในทีม จึงทำให้มานิตย์ต้องแอบรับนักพากย์หญิง ซึ่งคือ “ดวงแข” เข้ามาในทีม เธอเข้ามาเพิ่มสีสันให้กับหน่วยรถงานพากย์นั่งกลางแปลง แม้ว่าทั้งทีมจะต้องออกเดินทางตามสายหนึ่งไร่ไปในจังหวัดที่หน่วยรถเร่ได้กำหนดไว้ แต่ทุกคนก็ต่างมีความฝันของตนเอง แม้ดวงแขจะพากย์หนังเก่ง แต่ความไม่มั่นคงในอาชีพทำให้เธอต้องพัฒนาตนเอง เช่น ฝึกพิมพ์ดีดเพื่อประกอบอาชีพที่มั่นคง ส่วน “เก๋” ที่อยู่รถเร่มาโดยตลอดก็มีความฝันอยากเป็นดารา มานิตย์เองก็อยากให้หน่วยรถเร่มอบความสุขให้แก่คนที่มาดูได้มีความรู้สึกร่วมกับหนังยังอยู่ด้วยกันผจญเหตุการณ์ดีร้ายมาด้วยกัน ทำให้ความสัมพันธ์ของทีมเพิ่มมากยิ่งขึ้น

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

ด้วยความที่ดวงแขและเก๋ มีอายุที่ไล่เลี่ยกันทำให้ทั้งคู่สนิทกัน แต่เก๋ให้ความสำคัญกับดวงแขมากกว่าคำว่าเพื่อน แต่ดวงแขไม่พร้อมสำหรับเรื่องนี้เพราะเธอมีปมด้านความรัก แต่เก๋กลับคิดว่าดวงแขชอบมานิตย์ที่เป็นหัวหน้าทีม ทำให้งานพากย์มีปัญหาเพราะขัดคอกัน ส่งผลให้ทีมแย่งงานน้อยลง รวมไปถึงหน่วยรถเร่ใหม่ที่มีหนังใหม่ วิธีการพากย์ที่สนุกสนานกว่าทีมมานิตย์ เมื่อต้องประชันกัน มานิตย์กลับเสียขวัญ ไม่มีสมาธิจดจ่อกับหนังของตัวเองทำให้คนดูเริ่มย้ายวิกไปดูอีกวิกหนึ่ง ม้วนหนังก็เริ่มมีปัญหา เครื่องคุมก็เริ่มเสีย ปัญหาเริ่มเข้ามารุมล้อมจนทีมเริ่มถอดใจ หัวหน้าหน่วยก็จับได้ว่าทีมรับผู้หญิงเข้ามาในทีม และต้องการให้ไล่ดวงแขออกจากทีม ซึ่งมานิตย์ตั้งใจที่จะลาออกและไม่ทำหน่วยรถเร่ จะเข้าพระนครทุกอย่างดังลงหมด ไม่เหลืออะไรแล้วสำหรับเขา

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เมื่อทุกอย่างกำลังแย่งลง ข่าวการเสียชีวิตอย่างกะทันหันของ “มิตร ชัยบัญชา” พระเอกยอดนิยมในยุคนั้น ซึ่งหนังทุกเรื่องที่มิตรเล่นเป็นที่ชื่นชอบของผู้คน รถเร่ก็มักจะฉายหนังของมิตร เขาเป็นมิตรกับทุกคน ไม่เคยดูแคลนใคร แม้กระทั่งทีมรถเร่ที่เป็นชนชั้นต่ำสุดของสายงานเผยแพร่ภาพยนตร์ของมานิตย์ที่มีแต่หนังเก่าของเขา มิตรก็ให้เกียรติและขอบคุณพวกเขาจากใจจริงที่นำหนังมิตรมาฉาย ความไม่ถือตัวและถ่อมตนของมิตรทำให้ทีมงานรถเร่ประทับใจ มิตรคือหนึ่งในใจทุกคน มานิตย์และทีมเสียใจมาก แต่เขาก็คิดว่าเขาสามารถทำให้มิตรฟื้นคืนมาได้ ด้วยหนังของเขา รถเร่ของเขาสามารถทำให้มิตรโลดแล่นและมีชีวิตอยู่ได้ตลอดไป เขาขอโอกาสปรับเปลี่ยนวิธีการพากย์ให้น่าสนใจ ดึงดูดคนให้มากขึ้นแม้หนึ่งชีวิตจะจากไป แต่ผลงานที่ตราตรึงจะอยู่ตลอดไป “มิตร คือ มิตรตลอดไป”

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ทุกคนได้ทำตามความฝันของตน เก้าได้ไปเป็นตัวประกอบหนึ่ง ลุงหมานได้รัถใหม่จากการถูกเบอร์ด (ลอร์ดเตอร์ในสมัยนั้น) ส่วนมานิตย์ยังคงทำหน่วยรถต่อไป ดวงแชก็ได้เริ่มงานที่มั่นคง ทุกคนยังคงติดต่อกัน บอกกล่าวสารทุกข์สุกดิบของตนให้กันและกัน ซึ่ง “มิตร” คือ “มิตรที่หวังดี ห่วงใย สนับสนุนความฝันของกันและกัน ตลอดไป”

สามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องนี้มีโครงเรื่องได้ดังนี้

- 1) โครงเรื่องการแก้แค้น (Revenge Plot) ที่มีการผสมผสานขนบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวอื่นเข้ามาด้วย เช่น แนวสืบสวนสอบสวน (Whodunit) และเรื่องของรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot) รวมถึงแก่นเรื่องการทำบาป
- 2) โครงเรื่องประเภทการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ที่มีการผสมผสานขนบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวอื่นเข้ามา อาทิ แนวสืบสวนสอบสวน (Whodunit) และเรื่องการหลบหนี (Escape Plot)) อยู่ใน Plot เรื่องด้วย
- 3) โครงเรื่องประเภท การเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) และมีแนวการเล่าเรื่องโครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) แฝงในภาพยนตร์
- 4) โครงเรื่องโจรกรรม (Crime) ที่แฝงตลกร้าย (Dark comedy)
- 5) โครงเรื่องการเดินทาง (Quest Plot)
- 6) โครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) ที่แฝงโครงเรื่องสืบสวน รวมถึงแนวตลกร้าย เสียดสีสังคม ความเหลื่อมล้ำเข้าไปด้วย

4.2.1.9 การสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องนี้ มีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ โดยเป็นของผู้ชมทั้งหมดดังนี้

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณธกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “The Murderer - เมอร์เดอร์เฮรอส ฆาตกรรมอียังวะ (2566)” เป็นหนังตลก, หนังล้อเลียน, และหนังตลกร้าย”

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวว่า “ในแง่ของ Genre (ประเภทภาพยนตร์) ผมว่าเรายังไม่สามารถพูดได้ว่ามันเป็นแนวไหน เพราะจริงๆ แล้ว ‘The Whole Truth - ปริศนารูหลอน (2564)’ ก็เป็นหนังแนวเขย่าขวัญ, ‘The Murderer - เมอร์เดอร์เฮรอส ฆาตกรรมอียังวะ (2566)’ ก็เป็นหนัง

ตลกร้าย, ‘มนตร์กนักพากย์ (2566)’ ก็สามารถเรียกว่าเป็นหนังหวนหาอดีตหรือหนังดราม่า, ส่วน ‘The Lost Lotteries – ปฏิบัติการกู้ห่วย (2565)’ ก็เป็นหนัง comedy, และ ‘Hunger - คนหิว เกมกระหาย (2566)’ ก็เป็นหนังดราม่าซีเรียส”

คุณภาณุ อารี กล่าวว่า “ถ้าเรามองอย่างลึกซึ้ง เราจะพบว่า ประเด็นหรือธีมในหนังทั้ง 3 เรื่องมีความเป็นสากล ที่ทุกชาติสามารถเข้าถึงได้ อย่างเช่นในกรณี ‘Hunger - คนหิว เกมกระหาย (2566)’ นอกจากเรื่องอาหารแล้ว ยังพูดถึงเรื่องความเหลื่อมล้ำและความละโมภโภมาก หรือใน ‘มนตร์กนักพากย์ (2566)’ ก็พูดถึงประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ที่ทุกชาติจะมีลักษณะคล้ายกัน แต่สิ่งที่ ‘มนตร์กนักพากย์’ พยายามยกระดับคือการพูดถึง ‘Power of Movies’ หรือพลังของภาพยนตร์ที่ทุกชาติสามารถเข้าถึงได้ แม้จะมีลักษณะที่แตกต่างกัน”

แต่สิ่งหนึ่งที่ผู้ให้สัมภาษณ์เห็นตรงกันคือ ภาพยนตร์ที่นำมาวิเคราะห์ในช่วง 2-3 ปี นั้นมีเพียงแค่ 7-8 เรื่องเท่านั้น และยังเป็นผู้สร้างหรือทีมสร้างที่มีประสบการณ์ ดังนั้นงานภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่องจึงสามารถคาดเดาได้

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวว่า “จริงๆตอนนี้มันมีหนัง Original Content อยู่แค่ 7-8 เรื่องเท่านั้น มันก็เลยยังไม่ได้เห็นภาพที่มันชัดเจน และจะเห็นว่าไม่ค่อยมี Nobody (คนไม่มีชื่อเสียง) หรือผู้สร้างภาพยนตร์ที่ไม่มีชื่อเสียง หรือว่าเด็กใหม่ มาเริ่มต้นทำ Original Content”

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวเพิ่มอีกว่า “รู้สึกว่ามันยังไม่มีภาพที่ชัดเจนในแง่ของความเป็นแนวทางตามเนื้อหาเท่าไร ก็แปลว่าเค้าอาจจะเปิดกว้างสำหรับความหลากหลาย เมื่อเทียบกับค่ายไฟว์สตาร์ (FIVE STAR) บริษัทนั้นเค้าโฟกัสอย่างเดียวคือหนังสยองขวัญ คือทั้งหมดที่เค้าทำมาอย่างภาพยนตร์ “พีนาค” ออกมาในแนว Genre แบบนั้นหมดเลย สยองขวัญ หรือค่ายหนัง GDH อย่างก็จะเป็นหนังดราม่า เป็นหนังสยองขวัญก็ยังเป็นแนวทางถนัดของเค้า แต่มันก็มีแค่ 2 แนว ก็ถามว่าในแง่ของ Genre ของ Netflix ก็ยังไม่ได้มีภาพที่ชัดเจนเท่าไร”

คุณธกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “ถ้าถามว่าภาพรวมคอนเทนต์ที่ยังไงตอนนี้มันยังคงอยู่ในช่วงศึกษา จากที่ได้คุยกับหัวหน้าที่ทำคอนเทนต์ของ Netflix ประเทศไทย เป็นช่วงหาตัวเองอยู่ เพราะมันยังใหม่มากๆ ถึงแม้ว่าเขาจะเคยทำพวกค่าย GDH มาก่อนก็ตาม”

4.2.2 แก่นเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ (Theme)

แก่นเรื่องของภาพยนตร์โดยรวมถือเป็นหัวใจสำคัญที่สะท้อนถึงแนวคิดหลักหรือประเด็นสำคัญที่ผู้สร้างต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ชม แก่นเรื่องเหล่านี้ถูกถ่ายทอดผ่านตัวละคร เหตุการณ์ และความขัดแย้งของเรื่องราวโดยใช้ทฤษฎีการเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding And Decoding Theory) ของ Stuart Hall เพื่อหาว่าแต่ละภาพยนตร์มีจุดมุ่งหมายอย่างไร

4.2.2.1 สาวรับใช้ (The Maid) ปี 2563

การเข้ารหัส (Encoding) กระบวนการที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใส่ความหมายลงไปในเนื้อหาและสัญลักษณ์ในเรื่อง สาวรับใช้ (The Maid) ซึ่งแก่นเรื่องสะท้อนถึงการกระทำบาปทั้งเจ็ดประการ ได้แก่ ราคะ ตะกละ โลภะ ริษยา โทสะ เกียจคร้าน และอหังการ ผ่านการกระทำของตัวละครหลักทั้งมนุษย์และผี ตัวละคร จอย ซึ่งเป็นสาวรับใช้ที่เข้ามาในคฤหาสน์ของครอบครัวชนชั้นสูงเพื่อค้นหาพี่สาวที่หายตัวไปนั้น ได้ค้นพบความจริงอันโหดร้ายเกี่ยวกับการถูกกระทำโดยคนในบ้านที่เต็มไปด้วยความโลภและราคะ การใช้คฤหาสน์เป็นสัญลักษณ์ของสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยผลประโยชน์และการกระทำที่ทุจริต เป็นการสะท้อนการเข้ารหัสเกี่ยวกับการกระทำบาปที่นำมาสู่การล้างแค้น

การถอดรหัส (Decoding) ในกรณีของภาพยนตร์ สาวรับใช้ (The Maid) คือการที่ผู้ชมสามารถตีความหมายจากสัญลักษณ์ที่ถูกเข้ารหัสไว้ในเนื้อหาของภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอการสะท้อนถึงด้านมืดของมนุษย์และการกระทำที่มีแรงจูงใจจากบาปในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะในแง่ของความโลภและอหังการ การที่ตัวละคร จอย เลือกที่จะล้างแค้นแทนพี่สาวของเธอและเปิดเผยความจริงที่ถูกซ่อนไว้ เป็นการสะท้อนถึงการทวงคืนความยุติธรรมในสังคมที่เต็มไปด้วยความโลภและความเห็นแก่ตัว การกระทำนี้ทำให้ผู้ชมสามารถถอดรหัสได้ว่าเป็นการเตือนถึงผลกระทบจากการตกอยู่ในบาปและความชั่วร้ายที่เกิดขึ้นในสังคม

สรุปการวิเคราะห์แก่นเรื่องใน ภาพยนตร์ สาวรับใช้ (The Maid) ทำให้เราเห็นว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์ไม่ได้เป็นแค่เรื่องการล้างแค้นหรือความสยองขวัญ แต่ยังสะท้อนถึงความมืดมิดในธรรมชาติของมนุษย์ที่ตกเป็นทาสของบาป ในกรณีนี้ ความโลภ ราคะ และอหังการเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญในเรื่อง การที่ผู้ชมสามารถถอดรหัสแก่นเรื่องได้จากการสำรวจความขัดแย้งและผลกระทบของการกระทำที่เกิดขึ้นในเรื่องสะท้อนถึงการทวงคืนความยุติธรรมและเตือนให้รู้ถึงผลที่ตามมาจากการตกเป็นทาสของบาปในสังคม

4.2.2.2 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564

การวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ สามารถอธิบายได้ว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์สะท้อนถึงการปกปิดความจริง ซึ่งเป็นการเข้ารหัสที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของตัวละครและการดำเนินเรื่อง ภาพยนตร์เริ่มต้นด้วยการทดลองที่ถูกออกแบบให้เป็นโอกาสครั้งสำคัญสำหรับนักศึกษาแพทย์ แต่ในความเป็นจริงกลับมีการปกปิดข้อมูลเกี่ยวกับความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในชีวิตของพวกเขา โดยการเข้ารหัสเรื่องราวนี้อาจส่งผลกระทบต่อการทำงานของตัวละคร ซึ่งเต็มไปด้วยการปกปิดความจริงในทุกมิติ ทั้งในระดับการทดลองและระดับความสัมพันธ์ส่วนตัวของตัวละคร

การถอดรหัสในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือการที่ผู้ชมสามารถตีความได้ว่าการปกปิดความจริง เป็นแรงผลักดันที่ทำให้ตัวละครตกอยู่ในสภาวะความกลัวและความหวาดระแวง ความลับที่ถูกเก็บไว้ทำให้ความสัมพันธ์ของพวกเขาเริ่มสั่นคลอน และอันตรายที่เกิดขึ้นจากการหลอกลวงและการไม่เปิดเผยข้อมูลสำคัญนั้นมีผลกระทบทั้งในทางตรงและทางอ้อม เมื่อความลับที่ถูกเก็บไว้เริ่มถูกเปิดเผย ตัวละครแต่ละตัวต้องเผชิญกับผลกระทบจากความลับเหล่านั้น ซึ่งเป็นการถอดรหัสที่สะท้อนถึงความเปราะบางและผลลัพธ์ที่เกิดจากการปกปิดที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

การใช้ทฤษฎีการเข้ารหัสและการถอดรหัสในภาพยนตร์ "โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep)" ช่วยให้เราเห็นถึงการสะท้อนการปกปิดความจริงเป็นแก่นเรื่องหลักที่มีผลกระทบในระดับลึกต่อตัวละครและการดำเนินเรื่อง ภาพยนตร์ใช้การปกปิดความจริงในรูปแบบต่างๆ ทั้งในการทดลองและในความสัมพันธ์ส่วนตัวของตัวละคร โดยความลับเหล่านี้จะนำมาซึ่งความหายนะและคำถามที่สำคัญเกี่ยวกับการปกปิดเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้นในวันนี้ และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตจากการตัดสินใจนั้น

4.2.2.3 โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564

การวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์ "โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab)" ปี 2564 ผ่านทฤษฎี การเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding and Decoding) ของ Stuart Hall สามารถอธิบายได้ว่า การปกปิดความจริง เป็นแก่นเรื่องสำคัญที่สะท้อนผ่านเรื่องราวของภาพยนตร์ ภาพยนตร์เล่าถึงการซ่อนเร้นของข้อเท็จจริงและความลับที่เกี่ยวข้องกับการทดลองเกี่ยวกับผี ซึ่งเป็นการเข้ารหัสที่ทำให้ตัวละครต้องเผชิญกับความขัดแย้งภายในตัวเอง เมื่อความลับถูกปิดบังและไม่ได้รับการเปิดเผยในเวลาที่เหมาะสม จะกลายเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดปัญหาที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในที่สุด

การถอดรหัสจากเรื่องนี้สามารถตีความได้ว่า การปกปิดความจริง ยิ่งทำให้สถานการณ์แย่ลงและยิ่งสร้างความขัดแย้งภายในตัวละคร ทั้งในด้านการทดลองและความสัมพันธ์ของตัวละคร ความลับที่ถูกซ่อนเร้นสร้างแรงผลักดันให้เรื่องราวดำเนินไปข้างหน้า

และเมื่อความจริงถูกเปิดเผย ความรุนแรงและผลกระทบที่ตามมากลับยิ่งกว่าที่คาดคิดไว้ การที่ตัวละครพยายามเก็บความลับไว้ไม่เพียงแต่ทำลายตัวเอง แต่ยังสะท้อนถึงความเปราะบางของมนุษย์ที่ต้องเผชิญกับความจริงที่ตัวเองหลีกเลี่ยงมานาน

การใช้ทฤษฎีการเข้ารหัสและการถอดรหัสในภาพยนตร์ "โกสต์แล็บ...ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab)" ช่วยให้เราเข้าใจว่าแก่นเรื่องเกี่ยวกับการปกปิดความจริงเป็นการสะท้อนถึงความขัดแย้งภายในตัวละครและการสร้างปัญหาที่รุนแรงเมื่อความจริงถูกเปิดเผย การปกปิดความจริงไม่เพียงแต่ทำลายตัวละครเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความเปราะบางของมนุษย์ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงความจริงที่ตัวเองต้องเผชิญได้ในที่สุด

4.2.2.4 ปริศนาหุลอน (The Whole Truth) ปี 2564

การวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์ "ปริศนาหุลอน (The Whole Truth)" ปี 2564 สามารถอธิบายได้ว่า การปกปิดความจริง เป็นองค์ประกอบหลักที่ขับเคลื่อนเรื่องราวของภาพยนตร์นี้ โดยเนื้อหาของเรื่องกล่าวถึงสองพี่น้อง พิม และ พัท ที่ย้ายมาอาศัยอยู่กับตายายหลังจากแม่ประสบอุบัติเหตุ และค้นพบปริศนาบนกำแพงบ้าน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการเปิดเผยความลับที่ถูกปกปิดในอดีต ความลับนี้สะท้อนถึงความพยายามของสมาชิกครอบครัวในการซ่อนความจริงที่ไม่พึงประสงค์จากอดีต

การถอดรหัสจากเรื่องนี้สามารถตีความได้ว่า การปกปิดความจริง ในภาพยนตร์เป็นการสร้างความไม่เข้าใจและความหวาดกลัวภายในครอบครัว เมื่อพิมและพัทเริ่มสืบค้นความจริง พวกเขาจึงพบว่า การปกปิดความจริงไม่เพียงแต่ทำให้ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวตึงเครียด แต่ยังเปิดเผยบาดแผลทางจิตใจที่ยังไม่ได้รับการเยียวยา การซ่อนความจริงในครั้งนี้ไม่สามารถปกปิดความเจ็บปวดได้อีกต่อไป และเมื่อความลับถูกเปิดเผย ครอบครัวสามารถเผชิญหน้ากับอดีตและเริ่มกระบวนการเยียวยาจิตใจได้

การใช้ทฤษฎีการเข้ารหัสและการถอดรหัสในภาพยนตร์ "ปริศนาหุลอน (The Whole Truth)" ช่วยให้เราเห็นว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์เกี่ยวกับการปกปิดความจริงสะท้อนถึงผลกระทบที่ตามมาจากการหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับความจริง ในขณะเดียวกันการเปิดเผยความลับที่ถูกซ่อนเร้นช่วยให้ครอบครัวสามารถเยียวยาบาดแผลและฟื้นฟูความสัมพันธ์ได้ โดยการสื่อสารและความซื่อสัตย์ในครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญเพื่อป้องกันไม่ให้ความลับกลายเป็นบาดแผลที่ยากจะรักษา

4.2.2.5 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565

การวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์ "ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)" ปี 2565 สามารถอธิบายได้ว่า ความเหลื่อมล้ำในสังคม เป็นแก่นเรื่องสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงความหวังของคนตัวเล็กๆ ที่พยายามดิ้นรนเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นผ่านลอตเตอรี่ ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนถึงความฝันที่จะรวยทางลัดของตัวละคร ซึ่งกลายเป็นแรงผลักดันให้พวกเขาต้องเผชิญกับระบบที่ไม่เป็นธรรม ตัวละครในเรื่องต้องเผชิญกับชีวิตของคนชนชั้นล่างที่ต้องดิ้นรนในสังคมที่เต็มไปด้วยอำนาจและอภิสิทธิ์ชน

การถอดรหัสจากเรื่องนี้สามารถตีความได้ว่า ความเหลื่อมล้ำในสังคม ในภาพยนตร์ถูกสะท้อนผ่านการต่อสู้ของตัวละครหลัก เช่น "เต" ที่ต้องการซื้อบ้านให้แม่ และ "ปีท" ที่ต้องการเงินเพื่อจ้างทนายมาฟ้องโฮโซที่ขโมยรถชนพ่อตัวเองแต่ลอยนวล ความเหลื่อมล้ำในเรื่องนี้ยังเห็นได้จากตัวละครที่ถูกรางวัลที่หนึ่งและดูเหมือนว่าพวกเขาจะถึงฝั่งฝัน แต่กลับพบว่าความยากจนยังคงตามมาหลอกหลอนพวกเขา รวมถึง "ต้อย" แม่ของเต ที่ถูกยึดลอตเตอรี่ไปเพราะค้างชำระหนี้ในระบบ ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของระบบการเงินนอกกฎหมายที่หากินกับคนจน

ภาพยนตร์ "ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)" เน้นย้ำถึงความเหลื่อมล้ำในสังคม ผ่านการเล่าเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงความหวังของคนชนชั้นล่างที่ดิ้นรนเพื่อชีวิตที่ดีขึ้น แต่กลับต้องเผชิญกับระบบที่ไม่เป็นธรรม ซึ่งขับเคลื่อนโดยอำนาจและอภิสิทธิ์ชน โดยการถอดรหัสเรื่องนี้ช่วยให้เห็นถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการขาดความยุติธรรมในสังคมและความพยายามของตัวละครที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงจากการถูกกดทับในระบบที่บิดเบี้ยว

4.2.2.6 คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566

ในภาพยนตร์ "คนหิว เกมกระหาย (Hunger)" ผู้สร้างเข้ารหัสความหมายผ่านการนำเสนอเรื่องราวของ ออย ที่เริ่มต้นจากความต้องการพื้นฐานในชีวิต เช่น อาหาร น้ำ ยา และการมีความมั่นคงทางกายภาพ ก่อนจะพัฒนาไปสู่ความทะเยอทะยานในการบรรลุถึงความสำเร็จในอาชีพการงาน โดยการทำงานกับ เชฟพอล ซึ่งเป็นตัวละครที่สะท้อนถึงความแสวงหาความสำเร็จในสังคมที่เต็มไปด้วยการแข่งขันและการแย่งชิง ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความยากลำบากและการละทิ้งความเป็นตัวเองในเส้นทางการพัฒนาตนเอง

เมื่อผู้ชมดูภาพยนตร์แล้ว พวกเขาจะถอดรหัสความหมายตามประสบการณ์และมุมมองของตนเอง บางคนอาจเห็นว่า ออย กำลังพยายามตามหาความสำเร็จจากความทะเยอทะยานในอาชีพ โดยไม่สนใจความสัมพันธ์ส่วนตัว ขณะที่บางคนอาจเห็นว่าภาพยนตร์นี้สะท้อนถึงการสูญเสียตัวตนและการยอมทิ้งสิ่งที่สำคัญในชีวิตเพื่อที่จะมีที่ยืนในสังคมที่มีการตัดสินค่าสำเร็จจากการบรรลุเป้าหมาย ทำให้แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์นี้คือ การรับรู้ตนเอง ที่

สะท้อนถึงการพัฒนาตัวละครจากการแสวงหาความสำเร็จในขั้นพื้นฐาน จนถึงการตระหนักถึงความต้องการที่แท้จริงในชีวิต ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับทฤษฎี Self-Actualization ของ Maslow ที่มุ่งหวังให้ตัวละครเข้าใจและเคารพตัวตนของตนเอง ในที่สุด ออย เริ่มค้นพบสิ่งที่สำคัญในชีวิตคือการมีความสุขและความพึงพอใจในตัวเอง

ภาพยนตร์ "คนหิว เกมกระหาย" ถ่ายทอดการพัฒนาของตัวละคร ออย ที่เริ่มจากการแสวงหาความสำเร็จในชีวิตจนถึงการค้นพบตัวตนที่แท้จริง โดยสะท้อนถึงการต่อสู้กับความทะเยอทะยานและการละทิ้งสิ่งสำคัญในชีวิต เมื่อออยตระหนักถึงความต้องการที่แท้จริงในชีวิต การรับรู้ตนเองเป็นส่วนสำคัญของการเติบโตทางจิตใจและการพัฒนาตัวเองในสังคมที่เต็มไปด้วยการแข่งขันและความคาดหวังจากผู้อื่น

4.2.2.7 เมอร์เดอร์อฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566

ในภาพยนตร์ "เมอร์เดอร์อฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer)" ปี 2566 เนื้อหาสะท้อนถึงอคติในสังคมที่มีการแบ่งแยกความคิดและทัศนคติระหว่างกลุ่มต่างๆ เช่น การมองชาวอีสานในมุมมองจากชาวต่างชาติ และในทางกลับกันก็มีอคติของชาวอีสานที่มองฝรั่งในเชิงลบ การสะท้อนความแตกต่างในทัศนคติและความคิดนี้เป็นจุดเชื่อมโยงที่สำคัญในเนื้อหาของภาพยนตร์ซึ่งสะท้อนถึงความไม่เข้าใจและความไม่ไว้วางใจระหว่างกัน

การถอดรหัส (Decoding) ของผู้ชมมีการตีความได้หลากหลายตามมุมมองส่วนบุคคล อาจมีผู้ชมที่เห็นด้วยกับภาพสะท้อนอคติที่เกิดขึ้นและมองว่าเป็นการสะท้อนปัญหาสังคมที่ต้องมีการแก้ไข แต่ในขณะเดียวกันผู้ชมบางส่วนอาจมองว่าเป็นการสร้างความขัดแย้งและแบ่งแยกแทนที่จะเป็นการกระตุ้นให้สังคมมีการปรับปรุงความเข้าใจระหว่างกัน ตัวละครอย่าง สารวัตรณวัฒน์ เป็นตัวอย่างของการตีความอคติที่ส่งผลให้เกิดความสงสัยในทุกตัวละครในคดีฆาตกรรม

สรุปได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถวิเคราะห์เห็นถึงความแตกต่างในทัศนคติของตัวละครและการรับรู้ของผู้ชม โดยมีการสะท้อนถึงอคติทางสังคมที่อาจเกิดจากการแบ่งแยกความแตกต่างที่ถูกสร้างขึ้นในสังคม ภาพยนตร์เรื่องนี้ท้าทายให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับอคติที่อาจซ่อนเร้นในตัวคนและแสดงให้เห็นว่าแม้แต่ความเป็นอื่นภายในตัวคนก็สามารถสะท้อนถึงความผิดปกติในสังคมได้

4.2.2.8 มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

ในภาพยนตร์ "มนต์รักนักพากย์" (Once Upon A Star) ปี 2566 การตั้งเป้าหมายชีวิตและการสร้างความสำเร็จผ่านการพยายามและการทำงานหนักถูกนำเสนอเป็นแก่นเรื่องสำคัญ ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนถึงการก้าวข้ามอุปสรรคผ่านการมี แรงจูงใจจากตัวเอง (Self-

Motivation) ซึ่งเป็นการเน้นที่ความเชื่อในตัวเอง, การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน, และวิธีการที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายเหล่านั้น ตัวละคร มานิตย์ และทีมงานในหน่วยหนึ่งเร่ได้แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการเผชิญกับปัญหาต่างๆ ทั้งสถานการณ์ที่ยากลำบากและความท้าทายที่ไม่มีวันหยุดอยู่ด้วยการไม่ย่อท้อต่อสถานการณ์ที่ยากเย็น

การต่อสู้ของพวกเขาในการคงอยู่ท่ามกลางอุปสรรคสะท้อนให้เห็นถึง ความเชื่อ ที่มีในความสำเร็จในอนาคต แม้ภาพยนตร์จะเปิดเผยภาพของสถานการณ์ที่ยากลำบาก เช่น สภาพของฟิล์มที่เสื่อมโทรม แต่การมีความตั้งใจแน่วแน่และการทำงานร่วมกันก็ยังคงช่วยให้พวกเขาไปต่อได้ เป็นการบ่งบอกว่า ความสำเร็จไม่ได้มาง่ายๆ แต่ต้องผ่านการพยายามและแก้ปัญหาไป

สรุปได้ว่า "มนตร์รักนักพากย์" เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงกระบวนการของการตั้งเป้าหมายและการสร้างความสำเร็จผ่านการพัฒนาตัวเอง โดยการมีแรงจูงใจจากภายใน การทำงานร่วมกันและการไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นย้ำว่าเส้นทางสู่ความสำเร็จต้องผ่านการต่อสู้ที่ไม่เคยหยุดยั้ง และทุกปัญหาที่เกิดขึ้นสามารถแก้ไขได้หากมีความมุ่งมั่นและความเชื่อในตัวเอง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องที่นำมาศึกษา จะเห็นได้ว่าแต่ละเรื่องมีการสะท้อนแก่นเรื่องที่มีความหลากหลาย แต่ล้วนเชื่อมโยงกับความเป็นมนุษย์และสภาพสังคมที่มนุษย์ต้องเผชิญในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านการกระทำบาป, การปกปิดความจริง, การต่อสู้กับความอยุติธรรม, ความต้องการในชีวิต, อดีตในสังคม, และการต่อสู้เพื่อความสำเร็จ โดยการตั้งเป้าหมายชีวิตที่สำคัญ ในการสร้างชีวิตที่ดีขึ้น สิ่งที่น่าสนใจคือการที่ตัวละครแต่ละตัวต้องเผชิญกับความท้าทายที่เกิดจากทั้งปัจจัยภายในและภายนอก และในที่สุดความจริงหรือการต่อสู้ทางอำนาจจะกลายเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญในการพัฒนาเนื้อเรื่อง โดยสามารถสรุปได้ 6 แก่นเรื่องดังนี้

1. การแสวงหาความรักและการยอมรับ พบใน "สาวลับใช้" (The Maid)

แนวคิดนี้พูดถึงการแสวงหาความรักและการยอมรับจากผู้อื่น โดยผ่านการดำเนินชีวิตที่เต็มไปด้วยความท้าทายและการปรับตัวในสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวย

2. การปกปิดความจริงพบในภาพยนตร์ 3 เรื่องคือ "โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย" (Deep), "โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี" (Ghost Lab), และ "ปริศนาภูหลอน" (The Whole Truth)

แนวคิดนี้สะท้อนถึงการที่ตัวละครพยายามปกปิดความจริงเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา แต่ผลที่ตามมาคือความเสียหายที่รุนแรงกว่า การเปิดเผยความลับทำให้เกิดการเยียวยาและการรับมือกับความจริงที่ดีกว่า

3. ความเหลื่อมล้ำในสังคม พบใน "ปฏิบัติการกู้หาย" (The Lost Lotteries)

แนวคิดนี้พูดถึงการต่อสู้ของคนชั้นล่างในสังคมที่ต้องพยายามดิ้นรนเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นผ่านลอตเตอรี่ แต่พวกเขาก็ต้องเผชิญกับระบบที่ไม่เป็นธรรมและการถูกกดทับจากอำนาจและอภิสิทธิ์ชน

4. การรับรู้ตนเอง พบใน "คนหิว เกมกระหาย" (Hunger)

แนวคิดนี้สะท้อนถึงการพัฒนาตนเองของตัวละครที่เริ่มจากความต้องการขั้นพื้นฐานไปจนถึงการค้นพบตัวตนที่แท้จริง และการยอมรับตัวเองในท้ายที่สุด

5. อคติในสังคม พบใน "เมอร์ดอร์เรอ ฆาตกรรมอิหยังวะ" (The Murderer)

แนวคิดนี้พูดถึงการมีอคติในมุมมองของคนที่มีต่อกัน ไม่ว่าจะเป็นชาวอีสานที่มีทัศนคติต่อชาวต่างชาติ หรืออคติที่เกิดขึ้นระหว่างคนในสังคมที่ทำให้เกิดความแตกแยกและความไม่ไว้วางใจจนถึงจุดที่เกิดการตั้งข้อสงสัยในคดีฆาตกรรม

6. การต่อสู้เพื่อความสำเร็จ พบใน "มนตร์รักนักพากย์" (Once Upon A Star)

แนวคิดนี้เน้นที่การตั้งเป้าหมายในชีวิตและการใช้แรงจูงใจจากภายในเพื่อก้าวข้ามอุปสรรคและไปสู่ความสำเร็จ แม้จะต้องเผชิญกับความยากลำบากและการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด

สรุปแล้ว ภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของการดำเนินชีวิตมนุษย์ผ่านการเผชิญหน้ากับความจริง, ความเหลื่อมล้ำในสังคม, อคติในสังคม และการต่อสู้เพื่อบรรลุเป้าหมายชีวิต โดยทฤษฎีช่วยให้เราเข้าใจถึงการสื่อสารที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ผ่านการเข้ารหัสของผู้สร้างและการถอดรหัสของผู้ชม โดยการแสดงให้เห็นถึงวิธีการที่ข้อความในภาพยนตร์สามารถมีความหมายที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับมุมมองและประสบการณ์ของแต่ละคน

ในเนื้อหาดังกล่าวยังไม่มีผู้ให้สัมภาษณ์ท่านใดลงรายละเอียดในประเด็นเหล่านี้

4.2.3 ตัวละครในภาพยนตร์ (Character)

ในการศึกษาตัวละครจากภาพยนตร์ จำเป็นต้องทำการวิเคราะห์ตัวละครหลักอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจลักษณะทางกายภาพ สังคม และจิตวิทยาของตัวละคร ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนโครงเรื่องและสะท้อนประเด็นหลักของภาพยนตร์ การวิเคราะห์ตัวละครในบทนี้จะพิจารณาตามกรอบแนวคิดชีวภาพ-จิตใจ-สังคม (Biopsychosocial Model) ซึ่งเป็นแนวทางที่ครอบคลุมลักษณะ 3 ด้าน ได้แก่ ข้อมูลทางกายภาพ (Biological Factors), ข้อมูลทางสังคม (Social Factors), และข้อมูลทางจิตวิทยา (Psychological Factors) โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์เฉพาะตัวละครหลัก โดยเป็นตัวละครที่ต้องขับเคลื่อนและดำเนินเรื่องจึงสามารถสรุปได้ดังนี้

4.2.3.1 สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563



ภาพประกอบ 14 ตัวละคร นิรัชต์, คุณหญิงอุมมา, พลอย, จอย ตามลำดับในภาพจากบนลงล่าง

ที่มา : เดอะเมด. (2563). สมาชิกในบ้าน ที่คุณต้องรู้จัก The Maid สาวลับใช้ วันนี้ ทาง Netflix. (ออนไลน์)

1. จอย

ข้อมูลทางกายภาพ จอยเป็นหญิงสาววัยรุ่นช่วงอายุประมาณ 18-22 ปี รูปร่างผอมเพรียว ผมหงอกสีน้ำตาลเข้ม สีผิวขาวเหลือง ทำทางสุภาพเรียบร้อย บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนขยันขันแข็งและมีความตั้งใจในการทำงาน

ข้อมูลทางสังคม จอยมาจากชนชั้นล่าง มีอาชีพเป็นสาวใช้ การศึกษาไม่สูงนัก สภาพครอบครัวระดับปานกลาง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา จอยมีพฤติกรรมทางเพศที่รุนแรง บุคลิกทั่วไปเป็นคนเงิบขี้น แต่มีความมุ่งมั่นและกล้าหาญ ภาวะทางอารมณ์มั่นคง แต่มีความลึกลับ ทศนคติต่อชีวิตคือการค้นหาความจริง ความสามารถพิเศษคือความอดทนและความกล้าในการเผชิญหน้ากับสิ่งลึกลับ ระดับสติปัญญาอยู่ในเกณฑ์ปกติ

2. พลอย

ข้อมูลทางกายภาพ พลอยเป็นหญิงสาววัยรุ่นช่วงอายุประมาณ 23-25 ปี รูปร่างผอมเพรียว ผมหงอกสีน้ำตาลเข้ม สีผิวขาวเหลือง ทำทางเรียบร้อยและอ่อนโยน แต่แฝงไปด้วยความเศร้าและความเจ็บปวด บุคลิกทั่วไปของพลอยดูเป็นคนอ่อนหวานและสุภาพเรียบร้อย

แต่ภายใต้ความอ่อนโยนนั้น เธอมีความรู้สึกโกรธแค้นและเต็มไปด้วยความทุกข์ ซ้ำบดพร่องทางร่างกายไม่มี แต่สภาพจิตใจของเธอได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ในอดีต

ข้อมูลทางสังคม พลอยเป็นหญิงสาวจากชนชั้นล่างที่เข้ามาทำงานเป็นสาวใช้ในคฤหาสน์หรู อาชีพของเธอคือการเป็นแม่บ้านและดูแลความเรียบร้อยภายในบ้านของครอบครัวนายจ้าง การศึกษาของเธอไม่ได้ถูกกล่าวถึงอย่างชัดเจน แต่มีแนวโน้มว่าเธอไม่ได้รับการศึกษาในระดับสูงมากนัก สภาพครอบครัวของเธอไม่ชัดเจนในเรื่องราว แต่เป็นที่เข้าใจได้ว่าเธออาจมาจากครอบครัวที่ขาดแคลน สถานภาพในชุมชนของเธอเป็นเพียงสาวใช้ที่ไม่มีอำนาจหรือเสียงในสังคม

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา พลอยเป็นตัวละครที่มีมิติทางจิตวิทยาที่ซับซ้อน แต่มีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่เธอมีต่อเจ้านาย บุคลิกทั่วไปของเธอดูเป็นคนอ่อนโยนและเงียบสงบในช่วงแรก ภาวะทางอารมณ์ของเธอเต็มไปด้วยความเจ็บปวด เศร้าโศก และความคับแค้น ทศนคติต่อชีวิตของเธอเปลี่ยนแปลงไปจากความยอมจำนนกลายเป็นการต้องการเอาคืนและแก้แค้น ความสามารถพิเศษของเธอคือความอดทนและการเก็บความรู้สึก รวมถึงการใช้กลยุทธ์เพื่อเปิดเผยความจริง ระดับสติปัญญาของเธออยู่ในระดับปกติ แต่เธอมีไหวพริบในการเอาตัวรอดและจัดการกับสถานการณ์ที่เผชิญหน้า

3. คุณหญิงอุมา

ข้อมูลทางกายภาพ คุณหญิงอุมาช่วงอายุประมาณ 40-45 ปี มีรูปร่างสวยสง่า ผมยาวสีดำ ดวงตาคม สีผิวขาว ท่าทางมั่นใจ บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนมีเสน่ห์และมีอำนาจ

ข้อมูลทางสังคม อยู่ในชนชั้นสูง เป็นภรรยาของเจ้าของคฤหาสน์ การศึกษาสูง สภาพครอบครัวดูสมบูรณ์แบบ สถานภาพในชุมชนเป็นที่ยอมรับ มีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับหนึ่ง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา พฤติกรรมทางเพศมีความซับซ้อน บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนเยือกเย็น แต่มีความลับซ่อนอยู่ ภาวะทางอารมณ์ไม่คงที่ ทศนคติต่อชีวิตคือการรักษาภาพลักษณ์และสถานะ ความสามารถพิเศษคือการควบคุมสถานการณ์และคนรอบข้าง ระดับสติปัญญาสูง

4. นิรัชต์

ข้อมูลทางกายภาพ นิรัชต์เป็นชายวัยกลางคนอายุประมาณ 40-45 ปี รูปร่างสูงใหญ่ ผมสั้นสีดำ ดวงตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางสุ่ม บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนเงียบขรึมและมีอำนาจ

ข้อมูลทางสังคม เขาอยู่ในชนชั้นสูง เป็นเจ้าของคฤหาสน์ การศึกษาสูง สภาพครอบครัวดูสมบูรณ์แบบ สถานภาพในชุมชนเป็นที่ยอมรับ มีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับหนึ่ง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา พฤติกรรมทางเพศมีความลับ บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนเงียบขรึมและเก็บตัว ภาวะทางอารมณ์ไม่คงที่ ทักษะชีวิตคือการรักษาภาพลักษณ์และสถานะความสามารถพิเศษคือการปกปิดความลับและความคลุมเครือ ระดับสติปัญญาสูง

ตัวละครใน "สาวลับใช้" ถูกออกแบบให้สะท้อนถึงโครงสร้างทางชนชั้นและอำนาจในสังคม พลอยและจอยเป็นตัวแทนของชนชั้นแรงงานที่พยายามเอาตัวรอดในโลกที่เต็มไปด้วยอำนาจและความลับ

4.2.3.2 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564

1. เจน

ข้อมูลทางกายภาพ เจนเป็นหญิงสาววัยรุ่นอายุ 20-22 ปี ผมยาวสีดำ ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม สีผิวขาว ท่าทางมั่นใจ บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนมุ่งมั่นและมีความรับผิดชอบสูง

ข้อมูลทางสังคม เจนเป็นนักศึกษาแพทย์ที่มีผลการเรียนดีเยี่ยม เธอเป็นเพอร์เฟกชันนิสต์ที่ต้องการความสมบูรณ์แบบในทุกด้าน แต่ช่วงแรกเธอไม่ค่อยมีเพื่อนมากจนมาพบกับกลุ่มที่ไปทำการ Deep ด้วยกัน

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา เจนมีบุคลิกที่มุ่งมั่นและตั้งใจ แต่ภายใต้ความเพอร์เฟกชันนิสต์นั้น เธอต้องแบกรับภาระหน้าที่และความรับผิดชอบอันหนักอึ้งตั้งแต่อายุยังน้อย

2. วิน

ข้อมูลทางกายภาพ วินเป็นชายหนุ่มหน้าตาดีอายุ 20-22 ปี รูปร่างสูงใหญ่ ผมสั้นสีดำ ดวงตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางมั่นใจ บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนสนุกสนานและชอบสังคม

ข้อมูลทางสังคม วินเป็นนักศึกษาแพทย์และนักบาสเกตบอลประจำมหาวิทยาลัย เขาชอบปาร์ตี้และเป็นที่รู้จักในกลุ่มเพื่อน

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา แม้ว่าวินจะดูมั่นใจและสนุกสนาน แต่ภายในใจเขามีปัญหาที่ไม่กล้าเปิดเผยให้ใครรับรู้

3. ชิน

ข้อมูลทางกายภาพ ชินเป็นหญิงสาวรูปร่างดี อายุ 20-22 ปี ผมยาวสีดำ ดวงตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางมั่นใจ บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนทันสมัยและมีสไตล์

ข้อมูลทางสังคม ชินเป็นบิวตี้บล็อกเกอร์ชื่อดังที่มีผู้ติดตามมากมาย เธอเป็นที่รู้จักในวงการออนไลน์และมีอิทธิพลต่อผู้ติดตาม

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ชินมีบุคลิกที่มั่นใจและรักสวยรักงาม เธอใส่ใจในภาพลักษณ์และความนิยมของตนเอง

4. พีช

ข้อมูลทางกายภาพ พีชเป็นชายหนุ่มรูปร่างผอม อายุ 20-22 ปี ผมสั้นสีดำ ดวงตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ทำทางเกียบขริ้ม บุคลิกทั่วไปดูเป็นคนเก็บตัวและชอบอยู่กับเทคโนโลยี

ข้อมูลทางสังคม พีชเป็นนักศึกษาแพทย์ที่ติดเกมและโซเชียลมีเดีย เขามีเพื่อนในโลกออนไลน์มากมาย แต่ในชีวิตจริงกลับรู้สึกโดดเดี่ยว

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา พีชมีบุคลิกเก็บตัวและชอบอยู่ในโลกของตนเอง เขามีความสามารถในการเล่นเกมนและเทคโนโลยี แต่ขาดทักษะทางสังคม

ตัวละครทั้งสี่มีบุคลิกและพื้นฐานที่แตกต่างกัน แต่สิ่งที่เชื่อมโยงพวกเขาคือการเข้าร่วมการทดลอง "DEEP" ที่เกี่ยวข้องกับการอดนอน ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการและปัญหาส่วนตัวของแต่ละคน การพัฒนาของตัวละครในเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงการเผชิญหน้ากับความกลัวและความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจของพวกเขา



ภาพประกอบ 15 ตัวละคร จุน, เจน, ชิน, วิน และพีช ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา

ที่มา : ชันนิษา. (2564). DEEP โปรเจกต์ลับ หลับเป็นตาย เมื่อการอดนอนสามารถสร้างรายได้มหาศาล. (ออนไลน์)

4.2.3.3 โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564

1. หมอวี

ข้อมูลทางกายภาพ หมอวีเป็นแพทย์หนุ่มวัยประมาณ 30 ปี รูปร่างสูง ผมสั้นสีดำ ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม สีผิวขาว ทำทางสุ่ม บุคลิกเกียบขริ้มและจริงจัง

ข้อมูลทางสังคม หมอวีเป็นแพทย์ที่ทำงานในโรงพยาบาล มีความเชื่อมั่นในวิทยาศาสตร์และหลักฐานที่พิสูจน์ได้

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา หมอวีมีบุคลิกที่เคร่งขริ้มและยึดมั่นในหลักการทางวิทยาศาสตร์ แต่เมื่อเผชิญกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ ความเชื่อของเขาเริ่มสั่นคลอน

2. หมอกล้า

ข้อมูลทางกายภาพ หมอกล้าเป็นแพทย์หนุ่มวัยประมาณ 30 ปี รูปร่างสมส่วน ผมสั้น สีดำ ดวงตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางกระตือรือร้น บุคลิกมั่นใจและกล้าหาญ

ข้อมูลทางสังคม หมอกล้าเป็นแพทย์ที่มีความสนใจในเรื่องเหนือธรรมชาติและต้องการพิสูจน์การมีอยู่ของผี

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา หมอกล้ามีความเชื่อมั่นในเรื่องผีและโลกหลังความตาย เขามีความมุ่งมั่นในการพิสูจน์สิ่งที่คนอื่นมองว่าเป็นไปไม่ได้

3. ใหม่

ข้อมูลทางกายภาพ ใหม่เป็นหญิงสาววัยประมาณ 25-30 ปี รูปร่างเพรียว ผอมยาว สีดำ ดวงตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางอ่อนโยน บุคลิกสุภาพและใจดี

ข้อมูลทางสังคม ใหม่เป็นแฟนสาวของหมอกล้า เธอไม่เคยรู้ว่าหมอกล้าแอบทำการทดลองเรื่องผีและโลกหลังความตาย

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ใหม่มีความรักและห่วงใยหมอกล้า เมื่อเธอทราบถึงการทดลองของเขา เธอพยายามทำความเข้าใจและสนับสนุนเขา

ตัวละครหลักทั้งสามมีบทบาทที่เชื่อมโยงกันในเรื่องของการทดลองพิสูจน์การมีอยู่ของผี หมอวีและหมอกล้าเป็นตัวแทนของสองมุมมองที่แตกต่างกันในเรื่องของความเชื่อและวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ใหม่เป็นตัวแทนของความรักและความห่วงใยที่พยายามสนับสนุนคนรักของเธอ แม้ว่าเธอจะไม่เข้าใจทั้งหมดก็ตาม



ภาพประกอบ 16 ตัวละคร หมอวี, ใหม่, หมอกล้า ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา

ที่มา : กิตติพงษ์. (2564). อัปเดตหนังใหม่มาแรงค่ายดัง GHOST LAB ฉีกกฎทดลองผี
ดูพร้อมกัน Netflix. (ออนไลน์)

4.2.3.4 ปรีศนาอุทลน (The Whole Truth) ปี 2564

1. พิม

ข้อมูลทางกายภาพ พิมเป็นหญิงสาววัยรุ่น อายุประมาณ 18 ปี รูปร่างเพรียว ผอมยาว สีดำ นัยน์ตาสีน้ำตาลเข้ม สีผิวขาว ท่าทางมั่นใจ บุคลิกทั่วไปเป็นคนเข้มแข็งและมีความเป็นผู้นำ

ข้อมูลทางสังคม พิมเป็นนักเรียนมัธยมปลาย อาศัยอยู่กับแม่และน้องชาย ครอบครัวของเธออยู่ในชนชั้นกลาง สถานภาพในชุมชนเป็นนักเรียนธรรมดา

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา พิมมีบุคลิกที่เข้มแข็งและรับผิดชอบต่อครอบครัว เธอมีความรักและห่วงใยน้องชาย ภาวะทางอารมณ์ของเธอมั่นคง แต่เมื่อเผชิญกับปัญหาครอบครัวและความลับที่ถูกซ่อนเร้น เธอแสดงความกล้าหาญในการค้นหาความจริง

2. พัท

ข้อมูลทางกายภาพ พัทเป็นเด็กชายวัยประมาณ 15 ปี รูปร่างผอมบาง ผมหาสีดำ นัยน์ตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางเฉยชา เป็นคนพิกัด บุคลิกทั่วไปเป็นคนขี้อายและเก็บตัว

ข้อมูลทางสังคม พัทเป็นนักเรียนมัธยมต้น อาศัยอยู่กับแม่และพี่สาว ครอบครัวของเขาอยู่ในชนชั้นกลาง สถานภาพในชุมชนเป็นนักเรียนธรรมดา

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา พัทมีบุคลิกที่เฉยชาและขี้อาย เขามักถูกเพื่อนรังแก ทำให้มีความไม่มั่นใจในตัวเอง ภาวะทางอารมณ์ของเขาแปรปรวน แต่เขามีความรักและพึ่งพาพี่สาว ทักษะการตัดสินใจของเขาค่อนข้างเคร่งครัดและหวาดระแวง

3. ใหม่

ข้อมูลทางกายภาพ ใหม่เป็นหญิงวัยประมาณ 40 ปี รูปร่างสมส่วน ผอมยาว สีดำ นัยน์ตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางสุภาพ บุคลิกทั่วไปเป็นคนใจดีและมุ่งมั่น

ข้อมูลทางสังคม ใหม่เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว ทำงานหนักเพื่อเลี้ยงดูลูกทั้งสองคน ครอบครัวของเธออยู่ในชนชั้นกลาง สถานภาพในชุมชนเป็นคนทำงานธรรมดา

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา ใหม่มีบุคลิกที่มุ่งมั่นและเสียสละ เธอทำงานหนักเพื่อครอบครัว ภาวะทางอารมณ์ของเธอมั่นคงและเครียดจากภาระหน้าที่ แต่เธอพยายามรักษาความเข้มแข็ง ทักษะการตัดสินใจของเธอคือการทำให้ครอบครัวและปกป้องลูกๆ

4. พงษ์ หรือ ตา

ข้อมูลทางกายภาพ พงษ์เป็นชายวัยประมาณ 70 ปี รูปร่างสูงใหญ่ ผมหาสีขาว นัยน์ตาสีดำ สีผิวขาวเหลือง ท่าทางเคร่งขรึม บุคลิกทั่วไปเป็นคนเข้มงวดและเฉยชา

ข้อมูลทางสังคม พงษ์เป็นอดีตคนในเครื่องแบบและคุณพ่อที่ทั้งรักและหวงใหม่ ลูกสาวเพียงคนเดียวอย่างสุดหัวใจ จึงเป็นคนเข้มงวดเป็นพิเศษ ยิ่งไปกว่านั้นยังพร้อมทำทุกอย่างเพื่อปกป้องคนในครอบครัว โดยเฉพาะเหตุการณ์ความลับในอดีตที่ไม่เคยมีใครรู้

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา พงษ์มีบุคลิกที่เคร่งขรึมและเข้มงวด เขามีความรักและห่วงใยลูกสาวอย่างมาก ภาวะทางอารมณ์ของเขามีความเครียดจากความลับในอดีตที่เก็บงำทัศนคติต่อชีวิตของเขาคือการปกป้องครอบครัวและรักษาเกียรติยศ

5. วรณ หรือ ยาย

ข้อมูลทางกายภาพ วรณเป็นหญิงวัยประมาณ 65 ปี รูปร่างผอมบาง ผมสั้นสีขาว นัยน์ตาสีดำ สีผิวขาว ท่าทางสงบ บุคลิกทั่วไปเป็นคนใจดีและเจ้ากี้เจ้าการ และมีลักษณะที่ความจำสั้น

ข้อมูลทางสังคม วรณเป็นแม่บ้านที่เคร่งครัดของใหม่ และคุณยายที่เจ้ากี้เจ้าการสำหรับพิมกับพัท มีความเป็นแม่บ้านแม่เรือนดูแลสามีและลูกหลานอย่างไม่ขาดตกบกพร่อง

ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา วรณมีบุคลิกที่อยากทำหน้าที่ดูแลทุกคน แต่ยังคงยึดกับอยู่กับอดีตที่ไม่ดี และเลือกที่จะปกปิดความลับที่ถูกซ่อนอยู่ไม่ให้ใครรู้



ภาพประกอบ 17 ตัวละคร พิม, พัท, ใหม่, ยายวรณ, ตาพงษ์ ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา

ที่มา : สนุก. (2564). 5 ตัวละคร “The Whole Truth ปรีศนารูหลอน” ไขปมระทึกขวัญดราม่า ตั้งแต่ต้นจนจบ. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์ “ปรีศนารูหลอน” สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของปัญหาครอบครัวและความลับที่ถูกปกปิดเป็นเวลานาน ตัวละครแต่ละตัวมีปมทางจิตใจและพฤติกรรมที่สะท้อนถึงผลกระทบของอดีตที่มีต่อปัจจุบัน โดยมี พิมและพัท เป็นตัวละครหลักที่ต้องเผชิญหน้ากับความ

จริง โครงสร้างของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างชีวภาพ จิตใจ และสังคม ที่มีผลต่อการตัดสินใจและพฤติกรรมของแต่ละตัวละคร ซึ่งทำให้นักเรื่องนี้เต็มไปด้วยความลึกซึ้งและสะท้อนอารมณ์

4.2.3.5 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565

1. เต

ข้อมูลทางกายภาพ เตเป็นชายหนุ่มวัยประมาณ 20-22 ปี รูปร่างผอมสูง ผมสั้นสีดำ นัยน์ตาสีน้ำตาลเข้ม สีผิวขาว ท่าทางดูเป็นคนเรียบง่ายแต่มีความมุ่งมั่น บุคลิกของเขาค่อนข้างเงียบและจริงจัง แต่สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ได้ดี

ข้อมูลทางสังคม เตเติบโตมาในครอบครัวชนชั้นกลางค่อนข้างลำบาก แม่ของเขาทำอาชีพขายลอตเตอรี่และพยายามเลี้ยงดูเขาให้ดีที่สุด เตเป็นนักศึกษาที่ต้องดิ้นรนเพื่ออนาคตของตัวเอง เขาไม่มีเครือข่ายทางสังคมที่กว้างขวาง และไม่ได้มีส่วนร่วมทางการเมือง

ข้อมูลทางจิตวิทยา เตเป็นคนที่มีความรับผิดชอบและรักครอบครัวอย่างมาก เขามีความกลัวว่าแม่ของเขาจะต้องพบกับความผิดหวังหากไม่สามารถนำลอตเตอรี่กลับคืนมาได้ ทัศนคติต่อชีวิตของเขาคือการพยายามแก้ไขปัญหาให้ดีที่สุด

2. เหวิน

ข้อมูลทางกายภาพ เหวินเป็นชายวัยกลางคน อายุประมาณ 35-40 ปี รูปร่างผอม ผมสั้นเกรียนสีดำ นัยน์ตาสีดำ สีผิวเข้ม ท่าทางมักจะดูตลกและผ่อนคลาย บุคลิกของเขาดูเหมือนคนไม่จริงจัง แต่แฝงไปด้วยความมุ่งมั่นที่จะเอาชนะโชคชะตาของตัวเอง

ข้อมูลทางสังคม เขาเป็นนักแสดงประกอบที่ไม่เคยได้รับบทเด่น และยังคงดิ้นรนหางานเพื่อความอยู่รอด ครอบครัวของเขาไม่ถูกกล่าวถึงมากนัก แต่สามารถคาดเดาได้ว่าเขาอาจอยู่เพียงลำพังและต้องดูแลตัวเอง สถานภาพทางสังคมของเขาค่อนข้างต่ำ และเขามักถูกมองข้ามในวงการบันเทิง

ข้อมูลทางจิตวิทยา เหวินเป็นคนที่พยายามทำให้ตัวเองมองโลกในแง่ดี แม้ว่าจะพบกับความล้มเหลวมากมายในชีวิต เขาต้องการเปลี่ยนโชคชะตาของตัวเองและมองว่าการได้ลอตเตอรี่คืนมาจะเป็นโอกาสครั้งใหญ่ เขาเป็นคนที่ใช้ความตลกเป็นกลไกป้องกันตนเอง

3. ปัท

ข้อมูลทางกายภาพ ปัทเป็นหญิงสาววัยประมาณ 20-22 ปี รูปร่างผอมเพรียว ผมยาวสีดำ นัยน์ตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางกระฉับกระเฉงและมีความมั่นใจในตัวเอง บุคลิกของเธอดูแข็งแกร่งและมุ่งมั่น

ข้อมูลทางสังคม ปีทเติบโตมาในครอบครัวที่ทำอาชีพช่างซ่อมกุญแจ และต้องรับภาระดูแลครอบครัวเมื่อพ่อของเธอประสบอุบัติเหตุ เธอเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่ต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดโดยไม่สามารถพึ่งพาใครได้

ข้อมูลทางจิตวิทยา เธอเป็นคนที่มีความอดทนสูงและสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบากได้ดี ปีทมีทัศนคติที่ว่าชีวิตต้องต่อสู้ และเธอพร้อมจะทำทุกวิถีทางเพื่อให้ครอบครัวของเธอมีชีวิตที่ดีขึ้น

4. โซ่

ข้อมูลทางกายภาพ โซ่เป็นหญิงสาววัยประมาณ 30 ปี รูปร่างดี ผอมยาวสีน้ำตาล นัยน์ตาสีน้ำตาล สีผิวขาว ท่าทางมั่นใจและเฝ้าระวัง บุคลิกของเธอดูเป็นคนเจ้าชู้และมั่นใจในตัวเอง

ข้อมูลทางสังคม โซ่เป็นพรตดีที่ทำงานในวงการมานานและต้องดิ้นรนเพื่อหาเงิน เธอมีเป้าหมายที่จะทำศัลยกรรมเพื่อเพิ่มโอกาสในอาชีพการงานของตัวเอง สถานภาพของเธอในสังคมคือผู้หญิงที่ต้องใช้รูปลักษณ์เป็นเครื่องมือในการเอาตัวรอด

ข้อมูลทางจิตวิทยา โซ่มีความมั่นใจในตัวเองสูง แต่ลึกๆ แล้วเธอมีปมที่เกี่ยวข้องกับความไม่มั่นคงทางการเงินและการยอมรับจากสังคม เธอมองว่าการได้เงินจากลอตเตอรี่จะช่วยให้เธอมีอนาคตที่ดีขึ้น

5. คุ้ง

ข้อมูลทางกายภาพ คุ้งเป็นชายวัยกลางคน อายุประมาณ 40-45 ปี รูปร่างสูงใหญ่ ผอมสันสีดำนัยน์ตาสีดำเข้ม สีผิวแทน ท่าทางดูดุนและจริงจัง บุคลิกของเขาคือคนที่มีความมุ่งมั่นและไม่ยอมแพ้

ข้อมูลทางสังคม คุ้งเคยเป็นนักมวยที่มีชื่อเสียง แต่หลังจากแพ้การแข่งขัน เขาก็ไม่เคยกลับมาขึ้นบนเวทีอีกเลย ปัจจุบันเขาทำงานเป็นเซลล์ขายของใช้ในครัวเรือนและยังคงหวังว่าสักวันเขาจะได้กลับมาพิชิตตัวเอง

ข้อมูลทางจิตวิทยา เขามีความรู้สึกว่าตัวเองเป็น "คนแพ้" และต้องการพิสูจน์ว่าตัวเองยังมีคุณค่า ทัศนคติต่อชีวิตของเขาคือการต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีและโอกาสที่สอง

การวิเคราะห์เพิ่มเติม

ตัวละครใน "ปฏิบัติการก๊วน" เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่ถูกมองข้ามในสังคม แต่ละคนมีแรงจูงใจและความหวังที่เชื่อมโยงกัน แม้ว่าจะมาจากพื้นเพที่แตกต่างกัน พวกเขาต้องร่วมมือกันเพื่อเอาชนะอุปสรรค ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของ "โอกาส" และ "ความร่วมมือ" ในการ

เปลี่ยนแปลงชีวิต ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ตัวละครที่มีบุคลิกแตกต่างกันเพื่อนำเสนอความหลากหลายของสังคมไทย และแสดงให้เห็นถึงความดิ้นรนของคนธรรมดาที่ต้องการเปลี่ยนแปลงโชคชะตาของตัวเอง



ภาพประกอบ 18 ตัวละคร คุ้ง, บีท, เหวิน(ชายเลื่อม่วง), เต(ชายเลื่อมลายสก็อต), โช้ และตั๋ย ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา

ที่มา : ทูเคย์เพล (2565). Netflix ปลอ่ยตัวอย่างหนังไทยเรื่องใหม่ 'ปฏิบัติการห่วย (The Lost Lotteries)'. (ออนไลน์)

4.2.2.6 คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566

1. ออย

ข้อมูลทางกายภาพ ออยเป็นหญิงสาวอายุประมาณ 20-25 ปี รูปร่างผอมสูง ผมหวด ยาวตรง นัยน์ตาสีน้ำตาลเข้ม สีผิวขาวเหลือง ท่าทางของเธอแสดงถึงความทะเยอทะยานและความมุ่งมั่น บุคลิกของออยดูภายนอกเป็นคนเงียบและจริงจัง แต่ภายในเต็มไปด้วยความกระหายที่จะประสบความสำเร็จ

ข้อมูลทางสังคม ออยมาจากครอบครัวชนชั้นกลางค่อนข้างต่ำ ครอบครัวของเธอเปิดร้านผัดซีอิ๊วเล็กๆ ทำให้เธอเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่ต้องดิ้นรนหาเลี้ยงชีพ ออยไม่มีพื้นฐานทางการศึกษาด้านการทำอาหารแบบมืออาชีพ แต่เธอมีพรสวรรค์และความขยันขันแข็ง เธอไม่ได้มีส่วนร่วมทางการเมือง แต่เป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการสร้างเส้นทางของตนเอง

ข้อมูลทางจิตวิทยา ออยเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นสูงและพร้อมที่จะเผชิญกับความท้าทาย เธอมีความกลัวว่าตัวเองจะไม่มีวันประสบความสำเร็จ และนั่นทำให้เธอพยายามมากกว่าคนอื่น ความสามารถพิเศษของเธอคือการเข้าใจรสชาติอาหารได้อย่างลึกซึ้ง และมีความสามารถในการเรียนรู้เร็ว ระดับสติปัญญาของเธอสูง เธอสามารถวิเคราะห์และปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ได้ดี



ภาพประกอบ 19 ตัวละคร ออย, เชฟพอล และโตน ตามลำดับในภาพจากซ้ายไปขวา

ที่มา : รมิตา เนื่องทองนิม. (2566). คิดอย่างไรที่ 'Hunger คนหิวเกมกระหาย' นำเสนออาชีพ 'เชฟ' บิดเบือนจากความจริงจนแทบไม่เหลือเค้า! (ออนไลน์)

2. เชฟพอล

ข้อมูลทางกายภาพ เชฟพอลเป็นชายวัยประมาณ 45-50 ปี รูปร่างสูง ผอมแต่แข็งแรง ผมดำแซมขาว นัยน์ตาสีดำเข้ม สีผิวขาวอมเหลือง ท่าทางสุขุมและแฝงไปด้วยความกดดัน บุคลิกของเขาเป็นคนเจ้าระเบียบ หยิ่ง และมีความเป็นเผด็จการ

ข้อมูลทางสังคม เชฟพอลเป็นเชฟชื่อดังที่มีอิทธิพลในวงการอาหารระดับสูง เขาเติบโตมาในสังคมที่ให้คุณค่ากับความสมบูรณ์แบบ และยึดมั่นในแนวคิดที่ว่า "คนที่อ่อนแอไม่มีที่ยืนในวงการนี้" อาชีพของเขาเป็นเชฟระดับมิชลิน และเขาได้รับการยอมรับจากวงการอาหารในระดับสากล

ข้อมูลทางจิตวิทยา เชฟพอลเป็นคนที่มีความสมบูรณ์แบบและไม่ยอมรับความผิดพลาดใดๆ เขามีทัศนคติที่ว่าทุกอย่างต้องสมบูรณ์แบบ และผู้ที่ไม่สามารถทนแรงกดดันได้ก็ไม่คู่ควรกับวงการอาหารระดับสูง ภาวะทางอารมณ์ของเขามักไม่แน่นอน บางครั้งสุขุม แต่บางครั้งก็ระเบิดอารมณ์อย่างรุนแรง ความสามารถพิเศษของเขาคือการสร้างสรรค์เมนูที่มีเอกลักษณ์และควบคุมทุกอย่างได้อย่างแม่นยำ

3. โตน

ข้อมูลทางกายภาพ โตนเป็นชายวัยประมาณ 30 ปี รูปร่างสมส่วน ผมดำสั้น นัยน์ตาสีน้ำตาล สีผิวแทน ท่าทางของเขาดูเป็นมิตรและมีความอ่อนโยน บุคลิกของเขาคือคนที่มีความอดทนสูงและเป็นนักฟังที่ดี

2. เอิร์ล

ข้อมูลทางกายภาพ เอิร์ลเป็นชายชาวอังกฤษอายุประมาณ 40 ปี รูปร่างสูง ผอมสีน้ำตาล นัยน์ตาสีฟ้า สีผิวขาว ท่าทางของเขาดูเป็นคนนิ่งๆ แต่แฝงไปด้วยความวิตกกังวล

ข้อมูลทางสังคม เอิร์ลแต่งงานกับ ทราาย หญิงสาวชาวไทย และย้ายมาอาศัยอยู่ในหมู่บ้านของเธอ ทำให้เขาเป็นคนนอกในชุมชน มีอาชีพไม่แน่ชัด และไม่ได้มีสถานะทางสังคมที่มั่นคงในหมู่บ้าน

ข้อมูลทางจิตวิทยา เอิร์ลเป็นคนที่มีความอดทนสูง แต่ก็มี ความกังวลเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในต่างแดน บุคลิกของเขาเป็นคนเงียบและช่างสังเกต เขาไม่ได้แสดงอารมณ์รุนแรง แต่ความเครียดจากสถานการณ์รอบตัวทำให้เขาเริ่มแสดงอาการสับสน

3. ทราาย

ข้อมูลทางกายภาพ ทราายเป็นหญิงสาวไทยอายุประมาณ 30-35 ปี ผอมดำยาว นัยน์ตาสีน้ำตาล สีผิวขาวเหลือง รูปร่างสมส่วน ท่าทางอ่อนโยน แต่มีความเด็ดเดี่ยว

ข้อมูลทางสังคม ทราายเติบโตมาในครอบครัวไทยดั้งเดิม และแต่งงานกับเอิร์ล ทำให้เธอมีบทบาทเป็นสะพานเชื่อมระหว่างวัฒนธรรมสองแบบ เธอได้รับความเคารพจากบางคนในชุมชน แต่ก็ถูกมองว่า "เป็นเมียฝรั่ง" และมีคนตั้งข้อสงสัยในตัวเธอ

ข้อมูลทางจิตวิทยา ทราายมีความจงรักภักดีต่อสามี แต่ก็ไม่สามารถเพิกเฉยต่อความกดดันจากครอบครัวและชุมชนได้ เธอพยายามเป็นกลางแต่สุดท้ายต้องเลือกระหว่าง "ความจริง" กับ "การอยู่รอด" ทศนคติของเธอคือการปกป้องสิ่งที่เธอรัก แต่ก็ต้องเผชิญกับความกลัวและแรงกดดัน

ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นว่าความจริงอาจไม่ได้ถูกตัดสินจาก "หลักฐาน" เสมอไป แต่อาจถูกกำหนดโดย "อคติและความเชื่อ" ของคนในสังคม ที่มีการพูดต่อกันและเกิดความเข้าใจกับแบบผิดๆ โดยทุกอย่างล้วนเกิดจากอคติของคน โดยขึ้นอยู่กับแต่ละตัวละครว่าเป็นอย่างไร

4.2.3.8 มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

1. มานิตย์

ข้อมูลทางกายภาพ เพศชาย อายุประมาณ 40-45 ปี มานิตย์มีรูปร่างค่อนข้างสมส่วน ส่วนสูงประมาณ 175 ซม ผอมสันสีดำธรรมชาติ ตาสีน้ำตาลเข้มที่แสดงออกถึงความมั่นใจแต่ก็แฝงไปด้วยความอ่อนโยน ผิวคล้ำปานกลาง ท่าทางสงบและนิ่ง มีลักษณะการเดินและการท่าทางที่แสดงถึงความเป็นมืออาชีพ มีความมั่นคงในตัวเอง และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี แต่ก็

แสดงถึงการต่อสู้กับภายในตัวเองในช่วงเวลาที่มีปัญหาทางอารมณ์หรือความรัก ข้อบกพร่องมี
ปัญหาในการเปิดใจหรือแสดงความรู้สึกในบางครั้ง ซึ่งอาจทำให้เขาดูเหมือนคนที่ไม่เข้าถึงอารมณ์

ข้อมูลทางสังคม ชนชั้นกลาง อาชีพนักพากย์เสียง การศึกษาจบการศึกษาที่เกี่ยวข้อง
กับสื่อหรือการพากย์เสียง สภาพครอบครัวเป็นคนที่อยู่ในครอบครัวธรรมดาและค่อนข้างอิสระจาก
ครอบครัว เป็นที่ยอมรับในวงการพากย์เสียง โดยงานอดิเรกคือชื่นชอบการดูหนังและฟังเพลง

ข้อมูลทางจิตวิทยา พฤติกรรมทางเพศมีความสัมพันธ์กับผู้หญิงในรูปแบบที่มีความ
ใกล้ชิด แต่ไม่เปิดเผยในทุกแง่มุม บุคลิกของมานิตย์มีความเป็นผู้ใหญ่ และเป็นคนที่มีความคิดที่
มองโลกในแง่บวก แม้ว่าในบางครั้งเขาจะรู้สึกท้อแท้ ส่วนภาวะทางอารมณ์มานิตย์มักจะเก็บ
อารมณ์ตัวเองและไม่แสดงออกในที่สาธารณะ จึงทำให้บางครั้งรู้สึกเหมือนเขาเป็นคนห่างเหินหรือ
อึดอัด ซึ่งความสามารถพิเศษคือ มีทักษะการพากย์เสียงที่ยอดเยี่ยม และสามารถถ่ายทอด
อารมณ์ผ่านเสียงได้ดี

2. เรืองแข (นางเอก)

ข้อมูลทางกายภาพ เรืองแขเป็นหญิงสาววัยประมาณ 30 ปีที่มีรูปร่างเล็กและส่วนสูง
ประมาณ 165 เซนติเมตร เธอมีผมยาวสีน้ำตาลเข้ม ดวงตากลมโตที่แสดงออกถึงความสดใสและ
ความมั่นใจ ผิวของเธอมันวาวและมีบุคลิกที่เปิดเผย ร่าเริง และเข้ากับผู้อื่นได้ง่าย เรืองแข
มักจะมีท่าทางที่กระตือรือร้นและเป็นธรรมชาติ ไม่ยึดติดกับกรอบใดๆ อย่างไรก็ตาม เธอมี
ข้อบกพร่องบางอย่าง เช่น ความประมาทในคำพูดและการตัดสินใจ ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาในบาง
สถานการณ์

ข้อมูลทางสังคม เรืองแขเป็นบุคคลในชนชั้นกลางที่ประกอบอาชีพเป็นนักพากย์เสียง
เธอจบการศึกษาด้านการสื่อสารหรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับการพากย์เสียง ครอบครัวของเธออบอุ่น
และสนับสนุนความฝันของเธอมาโดยตลอด เธอเป็นที่รู้จักในวงการพากย์เสียง แต่ไม่ได้มีส่วนร่วม
ในกิจกรรมทางการเมือง งานอดิเรกของเธอคือการฟังเพลงและดูการ์ตูน ซึ่งช่วยให้เธอมีแรง
บันดาลใจและพัฒนาทักษะการพากย์

ข้อมูลทางจิตวิทยา เรืองแขมีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับมานิตย์ เธอมีบุคลิกที่กล้าหาญ
ชัดเจนในสิ่งที่ต้องการ และไม่ลังเลที่จะแสดงออกถึงความรู้สึกของตนเอง ภาวะทางอารมณ์ของ
เธอมีความหลากหลาย เธอสามารถเป็นคนสดใสและขี้เล่นได้ แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถมี
อารมณ์เครียดหรือวิตกกังวลเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทาย เรืองแขเป็นคนที่มองโลกในแง่ดี
และพยายามทำสิ่งที่ดีเพื่อคนรอบข้าง เธอมีความสามารถพิเศษด้านการพากย์เสียง และสามารถ

เข้าถึงอารมณ์ของตัวละครที่เธอพากย์ได้เป็นอย่างดี ระดับสติปัญญาของเธออยู่ในเกณฑ์ที่ดี มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และแสดงออกอย่างเหมาะสม



ภาพประกอบ 21 ตัวละคร หลงหมาน, เก๋า, มานิตย์, เรืองแข ตามลำดับในภาพ

ที่มา : ขวัญมณี. (2566). รีวิว มนตร์รักนักพากย์: Once Upon A Star. (ออนไลน์)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของเรื่องพบว่า มานิตย์ และ เรืองแข ต่างมีบุคลิกและลักษณะทางจิตวิทยาที่ส่งเสริมกันและกันในด้านความสัมพันธ์และอาชีพ มานิตย์เป็นบุคคลที่มีความมั่นคงและเป็นมืออาชีพในสายงานพากย์เสียง แม้ว่าเขาจะมีข้อบกพร่องในการเปิดเผยความรู้สึกของตนเอง ขณะที่เรืองแขเป็นหญิงสาวที่สดใส เปิดเผย และมีพลังบวก ซึ่งช่วยเติมเต็มบุคลิกที่ค่อนข้างเก็บตัวของมานิตย์

การวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องนี้ สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของบุคลิกภาพและพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ในแต่ละเรื่อง ตัวละครหลักในแต่ละเรื่องมักถูกพัฒนาผ่านการเผชิญกับความท้าทายที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านอารมณ์ สังคม และการกระทำที่มีผลต่อการดำเนินเรื่อง ตัวละครบางคนแสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่งในด้านการตัดสินใจและการเผชิญหน้ากับปัญหา แต่บางตัวละครก็ต้องต่อสู้กับความขัดแย้งภายในและปัญหาส่วนตัวที่เกิดจากความไม่มั่นคงทางอารมณ์และการตัดสินใจผิดพลาด การพัฒนาและการเติบโตของตัวละครในแต่ละเรื่องส่วนใหญ่ถูกกระตุ้นจากการเผชิญกับปัญหาทางสังคมและจิตวิทยาของตัวละครช่วยให้เข้าใจถึงแรงจูงใจและพฤติกรรมที่นำไปสู่การกระทำต่างๆ ภายในเรื่องราว ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับการพัฒนาของตัวละครและการดำเนินเนื้อเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง

4.2.4 ฉากในภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ (Setting)

ในการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง ได้ใช้แนวคิดของ Michel Foucault เกี่ยวกับ "พื้นที่และอำนาจ" (Space and Power) เป็นแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ เพื่อตีความความหมายของพื้นที่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย โดยเน้นไปที่การสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่กับอำนาจในเชิงสังคม วัฒนธรรม และบทบาทของตัวละคร พบว่านำเสนอสถานที่หลักใน 3 พื้นที่ ได้แก่ ที่ทำงาน บ้าน และสถานที่ภายนอก อันเป็นพื้นที่หลักปรากฏร่วมกันในภาพยนตร์ทุกประเภท โดยแต่ละสถานที่มีการสื่อความหมายและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น ที่ทำงานเป็นพื้นที่ของการใช้อำนาจ ความทุกข์ โดยบ้านเป็นพื้นที่ของความทุกข์ ความสุข และสถานที่ภายนอกเป็นพื้นที่อิสระแสวงหาประสบการณ์ ดังมีผลการวิเคราะห์ต่อไปนี้

4.2.4.1 สาวลับใช้ (The Maid) ปี 2563

ฉากทั้งสามใน "สาวลับใช้ (The Maid)" ไม่ได้เป็นเพียงฉากหลังของเรื่องราว แต่เป็นตัวแทนของอำนาจ, ความลับ, และการเปลี่ยนแปลงที่ตัวละครต้องเผชิญ การจัดการสถานที่ด้วยแนวคิดเชิงสัญลักษณ์และบรรยากาศช่วยเสริมสร้างอารมณ์ของเรื่อง ตั้งแต่ความอึดอัดในบ้าน ความเปราะบางในพื้นที่ทำงาน ไปจนถึงความหวังและการเปิดเผยในพื้นที่ภายนอก สถานที่เหล่านี้ช่วยขับเคลื่อนเรื่องราวและทำให้ผู้ชมเข้าใจความซับซ้อนของตัวละครและปมในภาพยนตร์ได้อย่างลึกซึ้ง

1) ที่ทำงาน พื้นที่ของหน้าที่และความกดดัน สถานที่ทำงานของนางเอก (บ้านหลังใหญ่ที่เธอทำงานเป็นแม่บ้าน) ถูกใช้เป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจและหน้าที่ที่ตัวละครต้องปฏิบัติ นอกจากนี้ยังแสดงถึงความลึกลับและความขัดแย้งที่ซ่อนอยู่ในโครงสร้างของบ้าน ฉากที่นางเอกถูกตำหนิเรื่องความสะอาดของบ้านแสดงให้เห็นถึงการถูกควบคุมและขาดอำนาจในสถานที่นี้ รวมถึงการจัดวางฉากและการใช้แสงในบ้านใหญ่ช่วยเน้นถึงความอึดอัดและความลึกลับของบ้าน เช่น ห้องที่มีดทับ โถงทางเดินยาว และการใช้มุมกล้องที่แคบ เช่น ฉากที่นางเอกต้องทำความสะอาดพื้นที่ที่ดูสะอาดแต่เต็มไปด้วยความรู้สึกไม่ปลอดภัย เช่น การพบเจอสิ่งผิดปกติที่ซ่อนอยู่ในมุมของบ้าน

2) บ้าน พื้นที่ของความทรงจำและความจริงที่ถูกปกปิด บ้านในภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงสถานที่ทำงาน แต่ยังเป็นพื้นที่ที่ซ่อนความลับและบาดแผลทางอารมณ์ของครอบครัว นายจ้าง บ้านจึงเปรียบเสมือนตัวละครหนึ่งที่สะท้อนถึงความขัดแย้งและความเปราะบางในครอบครัว บ้านยังเป็นพื้นที่ที่ตัวละครโต้ตอบและเปลี่ยนมุมมองต่อกัน เช่น จากการมองนายจ้างว่าเป็น "ผู้มีอำนาจ" ไปสู่การค้นพบความจริงที่เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ เช่น ฉากที่นางเอกพบ

เบาะแสเกี่ยวกับอดีตของครอบครัวในห้องลับ แสดงถึงการเริ่มต้นเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับคำสั่ง ไปสู่ผู้ค้นพบความจริง

3) สถานที่ภายนอก พื้นที่ของอิสรภาพและการเปิดเผยความจริง พื้นที่ภายนอกบ้าน เช่น สนามหญ้าหรือพื้นที่ในหมู่บ้าน ถูกนำเสนอในฐานะพื้นที่ที่ตัวละครสามารถหลีกเลี่ยงจากความอึดอัดในบ้าน แต่ยังคงเป็นพื้นที่ที่ล้อมรอบด้วยอำนาจและกฎเกณฑ์ของสังคม เช่น ฉากที่นางเอกออกไปนอกบ้านและพบกับเพื่อนบ้านหรือบุคคลที่เปิดเผยมุมมองใหม่เกี่ยวกับครอบครัวนายจ้าง แสดงถึงการพยายามเชื่อมโยงความจริงจากภายนอกสู่ภายใน สถานที่ภายนอกมักใช้แสดงธรรมชาติและมุมมองที่กว้างเพื่อให้เห็นเปรียบเทียบกับความมืดทึบและอึดอัดในบ้านหลังใหญ่ เช่น ฉากที่นางเอกวิ่งหนีออกมาจากบ้านในช่วงท้ายเรื่อง แสดงถึงการปลดปล่อยจากความกลัวและการเผชิญหน้ากับความจริงที่เจอ

4.2.4.2 โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep) ปี 2564

สถานที่ทั้งสามในภาพยนตร์เรื่อง “โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย (Deep)” สะท้อนถึงความซับซ้อนในชีวิตของตัวละครและการเปลี่ยนแปลงที่พวกเขาเผชิญในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน แต่ละพื้นที่มีบทบาทในการสร้างอารมณ์และความหมายในเรื่อง ตั้งแต่ความกดดันในที่ทำงาน, ความเปราะบางในบ้าน, ไปจนถึงความเชื่อมโยงและแรงกดดันในสถานที่ภายนอก สถานที่เหล่านี้ช่วยเสริมให้เนื้อเรื่องเข้มข้นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1) ที่ทำงาน พื้นที่ของการทดลองและแรงกดดัน ที่ทำงานหรือศูนย์กลางของการทดลองที่ดำเนินการโปรเจกต์ Deep เป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงอำนาจการควบคุมและความคาดหวังที่ตัวละครต้องเผชิญ มันเป็นทั้งจุดเริ่มต้นของความตึงเครียดที่ตัวละครต้องแบกรับ การจัดแสงและการออกแบบฉากของที่ทำงานเน้นความเป็นทางการและความเย็นชา แสดงถึงบรรยากาศที่ตึงเครียดจากอารมณ์ส่วนตัวและเต็มไปด้วยกฎเกณฑ์ เช่น ห้องทดลองที่เต็มไปด้วยเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์และแสงนีออนสีขาวสะท้อนถึงความตึงเครียดและไร้ชีวิตชีวา ซึ่งเป็นสิ่งที่ตัวละครต้องเผชิญเมื่อเข้าสู่การทดลองที่ทำงานแสดงถึงบทบาทของตัวละครในฐานะ 'อาสาสมัคร' ที่ต้องปฏิบัติตามกฎของโครงการ Deep และสะท้อนถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างตัวละครและองค์กร และฉากที่ทีมงานของโครงการอธิบายกฎเกณฑ์ของการทดลอง เช่น การห้ามหลับเพื่อรักษาระดับสารเคมีในสมอง แสดงถึงการควบคุมที่องค์กรมีต่อชีวิตของอาสาสมัคร

2) บ้าน เป็นพื้นที่ส่วนตัวและการต่อสู้ทางจิตใจ บ้านของตัวละครแต่ละคนสะท้อนถึงชีวิตส่วนตัว ความกดดัน และบาดแผลที่ซ่อนอยู่ บ้านเป็นพื้นที่ที่ตัวละครต้องต่อสู้กับตัวเองทั้งทางร่างกายและจิตใจเมื่อผลกระทบจากการอดนอนเริ่มทวีความรุนแรง บ้านมักถูกจัดแสงในลักษณะ

ที่มีดหรือสลัว โดยเฉพาะในช่วงที่ตัวละครเผชิญกับผลกระทบจากการทดลอง เช่น ความเหนื่อยล้า และภาพหลอน เช่นฉากที่ตัวละครนั่งอยู่ในห้องนอนท่ามกลางความมืด ขณะที่เริ่มได้ยินเสียงแปลกๆ และเห็นภาพหลอน แสดงถึงสภาพจิตใจที่เปราะบาง บ้านสะท้อนถึงตัวตนของตัวละครแต่ละคน เช่น ความสัมพันธ์กับครอบครัวหรือแรงกดดันในชีวิตที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการ Deep และฉากที่ตัวละครหญิงคนหนึ่งต้องดูแลครอบครัวของเธอในขณะที่อดนอน แสดงถึงการต่อสู้ระหว่างความรับผิดชอบต่อครอบครัวและผลกระทบจากการทดลอง

3) สถานที่ภายนอก พื้นที่ของความตึงเครียดและการเชื่อมโยง สถานที่ภายนอก เช่น โรงเรียน คาเฟ่ หรือถนนในเมือง เป็นพื้นที่ที่ตัวละครพบปะกันและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม มันยังเป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงแรงกดดันจากสังคมและการพยายามหาทางออกจากปัญหาที่เผชิญ สถานที่ภายนอกแสดงถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและสังคม พื้นที่เหล่านี้มักสะท้อนถึงแรงกดดันจากภายนอกที่ส่งผลต่อการตัดสินใจและความสัมพันธ์ของตัวละคร เช่น ฉากที่ตัวละครรวมตัวกันในคาเฟ่เพื่อหารือเกี่ยวกับกลยุทธ์การอดนอน แสดงถึงการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มและการหาทางออกจากสถานการณ์ที่ยากลำบาก และฉากที่ตัวละครพยายามทำตัวให้ดูปกติในที่สาธารณะ แม้จะอยู่ในสภาวะที่จิตใจและร่างกายใกล้จะพังทลาย

4.2.4.3 โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab) ปี 2564

สถานที่ทั้งสามในภาพยนตร์เรื่อง “โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab)” ทำหน้าที่ไม่เพียงแต่เป็นฉากหลังของเรื่อง แต่ยังสะท้อนถึงอารมณ์และการพัฒนาของตัวละคร อย่างเช่น ที่ทำงานแสดงถึงความพยายามของพวกเขาในเชิงเหตุผล บ้านเป็นพื้นที่ที่สะท้อนความเปราะบางและความทรงจำในอดีต ส่วนสถานที่ภายนอกเป็นเวทีที่ตัวละครต้องเผชิญกับความกลัวและความจริง สถานที่เหล่านี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่ทำให้เรื่องราวมีมิติและความน่าสนใจมากขึ้น

1) ที่ทำงาน ห้องทดลองในโรงพยาบาล เป็นพื้นที่ของความมุ่งมั่นและความขัดแย้ง ห้องทดลองในโรงพยาบาลที่ตัวละคร 'หมอวี' และ 'หมอกล้า' ใช้ในการทดลองเกี่ยวกับวิญญาณ เป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความมุ่งมั่นทางวิทยาศาสตร์ แต่ขณะเดียวกันก็นำมาซึ่งความขัดแย้งในแนวคิดและอารมณ์ของตัวละคร ห้องทดลองถูกนำเสนอด้วยแสงสว่างจ้าที่ดูเย็นชา การใช้โทนสีขาวและเทาเพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับถึงความเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างบรรยากาศที่ตึงเครียดจากอารมณ์และความอบอุ่น เช่น ฉากที่ 'หมอวี' และ 'หมอกล้า' ตั้งเครื่องมือทดลองเกี่ยวกับวิญญาณในห้องทดลอง แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ของพวกเขาที่จะพิสูจน์ความจริง แม้บรรยากาศจะเต็มไปด้วยความกดดัน

2) บ้าน พื้นที่แห่งความทรงจำและความเปราะบาง บ้านของตัวละคร โดยเฉพาะบ้านของ 'หมอวิ' ถูกใช้เป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงความทรงจำในอดีต ความสูญเสีย และความพยายามที่จะเชื่อมต่อกับสิ่งที่ขาดหายไป บ้านแสดงถึงตัวตนของ 'หมอวิ' ซึ่งสะท้อนความปรารถนาและอารมณ์ดิบที่เขามีต่อการกลับไปพบแม่อีกครั้ง บ้านจึงเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยบาดแผลทางจิตใจและความพยายามที่จะเติมเต็มสิ่งที่สูญเสียไป เช่น ฉากที่ 'หมอวิ' เห็นภาพหลอนของแม่ในบ้าน แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างสภาพจิตใจที่ยังไม่ปล่อยวางและพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความทรงจำ การจัดแสงในบ้านของ 'หมอวิ' มักใช้แสงน้อยหรือแสงธรรมชาติที่ทำให้เกิดเงา ซึ่งเพิ่มความรู้สึกถึงความเปราะบางและความว่างเปล่า เช่น ห้องที่ 'หมอวิ' ใช้เก็บของที่เกี่ยวกับแม่ถูกจัดวางในลักษณะที่สะท้อนถึงความลึกลับและความอ้างว้างในจิตใจของเขา

3) สถานที่ภายนอก พื้นที่ของการค้นพบและความขัดแย้ง เช่น โรงพยาบาล โรงแรมร้าง หรือพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับการทดลองนอกห้องแล็บ ถูกใช้เพื่อแสดงถึงการเผชิญหน้ากับความไม่รู้และการค้นหาคำตอบที่อยู่นอกกรอบความเชื่อเดิม สถานที่ภายนอกเป็นตัวแทนของการปะทะระหว่างความเชื่อของตัวละคร เช่น การที่ 'หมอวิ' พยายามพิสูจน์ความจริงเกี่ยวกับวิญญาณ ในขณะที่หมอกล้ายยังคงยึดมั่นในหลักฐานเชิงวิทยาศาสตร์ เช่น ฉากในโรงแรมร้างที่ทั้งคู่ตั้งกล้องเพื่อจับภาพวิญญาณ แสดงถึงความขัดแย้งในมุมมองและการค้นหาคำตอบในพื้นที่ที่ไม่คุ้นเคย สถานที่ภายนอกสะท้อนถึงความพยายามของตัวละครที่จะออกจากพื้นที่ปลอดภัยและเผชิญกับความกลัวที่แท้จริงในจิตใจ เช่น ฉากในโรงพยาบาลที่วิต้องเผชิญกับผลลัพธ์ของการทดลองที่ผิดพลาด แสดงถึงการต่อสู้ภายในจิตใจของเขาเอง

4.2.4.4 ปริศนาภูหลอน (The Whole Truth) ปี 2564

สถานที่ทั้งสามในภาพยนตร์เรื่อง “ปริศนาภูหลอน (The Whole Truth)” สะท้อนถึงมิติทางจิตใจและความซับซ้อนในเรื่องราวอย่างลึกซึ้ง อย่างเช่น ที่ทำงาน เป็นพื้นที่ของอำนาจและกฎเกณฑ์, บ้าน เป็นพื้นที่แห่งความลับและบาดแผลทางจิตใจ, และ สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่ของการค้นพบและเชื่อมโยงเรื่องราวเข้าด้วยกัน การใช้พื้นที่เหล่านี้ช่วยสร้างอารมณ์และบรรยากาศที่เข้มข้น ทำให้ผู้ชมเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวละครและปมของเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง

1) ที่ทำงาน พื้นที่ของอำนาจและความลึกลับ ที่ทำงาน หรือสำนักงานที่เกี่ยวข้องกับทนายและคดีความในเรื่อง แสดงถึงพื้นที่ที่ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความกดดันทางกฎหมาย การค้นหาความจริง และความซับซ้อนทางอำนาจ ที่ทำงานแสดงถึงบทบาทและอำนาจของตัวละครบางคน เช่น ทนายที่คอยควบคุมสถานการณ์ แต่ในขณะเดียวกันก็สะท้อนถึงความตึงเครียดและความไม่แน่นอนที่ตัวละครหลักต้องเผชิญ เช่น ฉากที่ตัวละครพบกับทนายความเพื่อพูดคุย

เรื่องพินัยกรรมของครอบครัว สร้างบรรยากาศที่เย็นชาและเต็มไปด้วยความสงสัย การออกแบบสถานที่เน้นความเป็นทางการของสำนักงาน เช่น โต๊ะยาว เก้าอี้หนัง และเอกสารที่จัดวางอย่างเป็นระเบียบ ทำให้บรรยากาศดูเยือกเย็นและขาดความอบอุ่น เช่น ฉากในสำนักงานที่ใช้แสงสลัวเพื่อสร้างบรรยากาศของความลึกลับและความกดดันที่เพิ่มขึ้นในระหว่างการสนทนา

2) บ้าน พื้นที่แห่งความลับและบาดแผลทางจิตใจ บ้านในเรื่องเป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักทั้งสอง (พิมและพัท) ต้องอยู่ร่วมกับตายายหลังจากแม่ป่วยหนัก บ้านนี้เปรียบเสมือนศูนย์กลางของเรื่องราวและเป็นแหล่งรวมของความลึกลับและความทรงจำที่ถูกซ่อนเร้น บ้านทำหน้าที่เป็นตัวแทนของจิตใต้สำนึก (Unconscious Mind) ที่ซ่อนบาดแผลและความจริงในอดีตซึ่งกำลังรอการเปิดเผย เช่น ฐานกำแพงที่พิมและพัทค้นพบเปรียบเสมือนหน้าต่างที่เปิดไปสู่ความทรงจำและความลับที่ครอบครัวพยายามกดทับไว้ บ้านถูกออกแบบให้มีบรรยากาศที่มืดทึบและเยียบสยอง เฟอร์นิเจอร์เก่าและแสงไฟที่สลัวช่วยสร้างความรู้สึกอึดอัดและลึกลับ เช่น ฉากที่พิมมองผ่านฐานกำแพง เห็นภาพบางอย่างที่สร้างความสงสัยและความกลัว สะท้อนถึงความเปราะบางในจิตใจของตัวละคร

3) สถานที่ภายนอก พื้นที่ของการค้นพบและความเชื่อมโยง สถานที่ภายนอก เช่น โรงพยาบาลหรือสถานที่ที่ตัวละครไปพบผู้คนในชุมชน เป็นพื้นที่ที่เชื่อมโยงตัวละครเข้ากับโลกภายนอก และช่วยให้พวกเขาค้นพบเบาะแสใหม่ๆ เกี่ยวกับความจริงในครอบครัว สถานที่ภายนอกสะท้อนถึงการเปลี่ยนมุมมองของตัวละคร เช่น การได้ยินเรื่องราวใหม่จากคนในชุมชนที่ทำให้พิมและพัทเริ่มตั้งคำถามต่อสิ่งที่พวกเขาเชื่อ เช่น ฉากที่พิมได้พบกับพยานในชุมชน ซึ่งให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกับสิ่งที่ตายายเล่า สถานที่ภายนอก เช่น โรงพยาบาล ถูกนำเสนอด้วยโทนสีที่เย็นและแสงสว่างจ้า เพื่อเน้นความจริงที่ตัวละครต้องเผชิญและความแตกต่างจากบรรยากาศที่บ้าน เช่น ฉากในโรงพยาบาลที่แม่ของพิมและพัทนอนป่วย สะท้อนถึงความจริงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เกี่ยวกับสถานการณ์ของครอบครัว

4.2.4.5 ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ปี 2565

สถานที่ทั้งสามในภาพยนตร์เรื่อง “ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)” มีบทบาทสำคัญในการสะท้อนชีวิตและพัฒนาการของตัวละคร ที่ทำงาน แสดงถึงความล้มเหลวและความกดดัน, บ้าน เป็นพื้นที่ของความสัมพันธ์และแรงผลักดัน และ สถานที่ภายนอก เป็นเวทีของการทำลายและการพิสูจน์ตัวเอง การจัดวางและการออกแบบสถานที่เหล่านี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่ทำให้เรื่องราวมีมิติและความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น

1) ที่ทำงาน เป็นพื้นที่ของความล้มเหลวและการดิ้นรน ที่ทำงานในเรื่องส่วนใหญ่ สะท้อนถึงสถานการณ์ชีวิตที่ล้มเหลวและความพยายามในการเอาชีวิตรอดของตัวละครหลัก ซึ่งแต่ละคนต้องดิ้นรนกับอาชีพที่ไม่ได้ตอบสนองความฝันหรือความต้องการที่แท้จริง ที่ทำงานของตัวละครแต่ละคนสะท้อนถึงบทบาททางสังคมและปัญหาชีวิต เช่น ความยากลำบากในการหาเงิน และความกดดันจากสังคม เช่น ฉากที่ตัวละคร 'เต' ทำงานในร้านเล็กๆ ที่เต็มไปด้วยความเงิบเหงา แสดงถึงความฝันที่ถูกทับถมด้วยความเป็นจริงในชีวิต การจัดฉากในที่ทำงานมักมีบรรยากาศที่อึดอัด เช่น พื้นที่แคบ แสงสลัว และข้าวของที่รกรุงรัง เพื่อสื่อถึงความเหน็ดเหนื่อยและความไม่พอใจในชีวิต เช่น ฉากที่ 'เบลล์' ต้องรับมือกับลูกค้าจู้จี้จุกจิกในร้าน แสดงถึงความอึดอัดในหน้าที่การงานที่ไม่ใช่สิ่งที่เธอปรารถนา

2) บ้าน เป็นพื้นที่ของความสัมพันธ์และแรงผลักดัน บ้านในเรื่องเป็นตัวแทนของความสัมพันธ์ส่วนตัวและความกดดันจากครอบครัว ซึ่งทำให้ตัวละครต้องพยายามต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวเองและคนที่พวกเขารัก บ้านเป็นตัวแทนของตัวตนซึ่งสะท้อนถึงความต้องการพื้นฐาน เช่น ความปลอดภัย ความรัก และความสุข ตัวละครมักแสดงความเป็นตัวเองและอารมณ์ที่แท้จริงเมื่ออยู่ที่บ้าน เช่น ฉากที่ 'เต' พูดคุยกับแม่ที่กำลังเผชิญปัญหาการเงิน แสดงถึงความรักและความกดดันที่เขารู้สึกว่าต้องช่วยเหลือครอบครัว

3) สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่ของการผจญภัยและความเสี่ยง เช่น สำนักงานของมาเฟียหรือพื้นที่ในเมือง เป็นเวทีที่ตัวละครต้องเผชิญกับอันตรายและความไม่คุ้นเคย ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการทดสอบความสามารถและความสัมพันธ์ของพวกเขาในฐานะทีม สถานที่ภายนอกสะท้อนถึงการปะทะกันระหว่างตัวละครกับอำนาจหรือสถานการณ์ที่ควบคุมไม่ได้ เช่น การเผชิญหน้ากับมาเฟีย หรือ ฉากที่ตัวละครต้องเข้าไปในพื้นที่ของมาเฟียเพื่อกอบกู้ลอตเตอรี่ แสดงถึงการพยายามเอาชนะความกลัวและอุปสรรค สถานที่ภายนอกมักถูกถ่ายทอดด้วยแสงสีอ่อนหรือแสงที่มีสีสันฉูดฉาด เพื่อสร้างบรรยากาศที่ตึงเครียดและกระตุ้นความรู้สึกระทึกขวัญ เช่น ฉากในโกดังของมาเฟียที่มีแสงสลัวและพื้นที่กว้างใหญ่ สื่อถึงอันตรายและการเผชิญหน้ากับศัตรู

4.2.4.6 คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ปี 2566

สถานที่ทั้งสามในภาพยนตร์เรื่อง “คนหิว เกมกระหาย (Hunger)” มีบทบาทสำคัญในการสะท้อนถึงชีวิตและการพัฒนาของตัวละคร อย่างเช่น ที่ทำงาน เป็นพื้นที่แห่งความกดดันและการแข่งขัน, บ้าน เป็นพื้นที่แห่งความอบอุ่นและแรงผลักดัน และ สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่ของการเปลี่ยนแปลงและการพิสูจน์ตัวเอง การออกแบบฉากและการเล่าเรื่องในแต่ละพื้นที่ช่วย

เสริมสร้างอารมณ์และบรรยากาศที่เข้มข้น ทำให้ผู้ชมเข้าใจชีวิตที่ซับซ้อนและความฝันของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

1) ที่ทำงาน ครีวของเซฟพอล เป็นพื้นที่แห่งการแข่งขันและแรง โดยเป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงการแข่งขันและความโหดร้ายในโลกของวงการอาหารชั้นสูง ซึ่งเต็มไปด้วยแรงกดดัน ความคาดหวัง และการพิสูจน์ตัวตนครัวถูกจัดแสงในโทนมืดและเย็น มีการใช้สีโครเมียมและเครื่องครัวสเตนเลสที่สะท้อนความรู้สึกแข็งแกร่งและปราศจากความอบอุ่น เช่น ฉากที่เซฟพอลตำหนิทิมงานในครัวด้วยน้ำเสียงที่เข้มงวด ท่ามกลางเสียงเตาและอุปกรณ์ทำอาหารที่ดัง เป็นการสร้างบรรยากาศของแรงกดดันและการแข่งขัน ครีวเป็นพื้นที่ที่แสดงถึงจิตสำนึก กติกา และระเบียบวินัย (Super-ego) ของตัวละคร โดยเฉพาะเซฟพอลที่แสดงบทบาทของผู้บังคับบัญชา ผู้มีอำนาจในการตัดสินใจ และสร้างมาตรฐานที่เข้มงวด เช่น ฉากที่เซฟพอลบังคับให้ตัวละครหลักอย่าง 'ออย' ทำงานหนักเกินกำลัง สะท้อนถึงความกดดันและการควบคุมที่เกินพอดี

2) บ้าน พื้นที่แห่งความอบอุ่นและจุดเริ่มต้น บ้านของออยนั้นอยู่ในเขตชุมชนธรรมดา เป็นตัวแทนของความอบอุ่นในครอบครัวและจุดเริ่มต้นของเธอในฐานะคนธรรมดาที่มีความฝัน บ้านนี้แสดงถึงความแตกต่างอย่างชัดเจนจากโลกของอาหารชั้นสูงที่เธอเข้าไปมีส่วนร่วม บ้านเป็นตัวแทนของตัวตน หรือความต้องการพื้นฐานที่เชื่อมโยงกับครอบครัว ความรัก และความสุขที่เรียบง่าย เช่น ฉากที่ออยทำอาหารให้ครอบครัวกิน สะท้อนถึงความสุขและความรักในครอบครัว ซึ่งแตกต่างจากความเครียดในครัวของเซฟพอล บ้านของออยมีแสงธรรมชาติและการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ที่เรียบง่าย สร้างความรู้สึกอบอุ่นและเป็นกันเอง เช่น ฉากที่ออยพูดคุยกับพ่อที่นั่งกินข้าวในห้องนั่งเล่น สะท้อนถึงความผูกพันของเธอกับครอบครัวและแรงผลักดันให้เธอทำงานหนัก

3) สถานที่ภายนอก พื้นที่ของการเปลี่ยนแปลงและการเผชิญหน้ากับโลก สถานที่ภายนอก เช่น ร้านอาหารหรู หรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการจัดอีเวนต์ของเซฟพอล เป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงโลกภายนอกที่ออยต้องเผชิญ ทั้งในแง่ของการต่อสู้เพื่อพิสูจน์ตัวเองและการเรียนรู้ว่าชื่อเสียงและความสำเร็จมีราคาอย่างไร สถานที่ภายนอกเป็นตัวแทนของโลกที่เต็มไปด้วยการแข่งขันและการยอมรับในสังคมที่หรูหรา เช่น ฉากที่ออยไปจัดอีเวนต์อาหารในงานใหญ่ สะท้อนถึงความพยายามของเธอในการสร้างชื่อเสียงในโลกที่เธอไม่คุ้นเคย ในห้องจัดเลี้ยงหรูที่ถูกออกแบบด้วยโทนสีทองและแสงไฟสว่างจ้า เพื่อเน้นถึงความหรูหราและความเป็นโลกของชนชั้นสูง เช่น ฉากที่ออยเห็นแขกผู้มีเกียรติรับประทานอาหารอย่างมีระดับ แสดงถึงความแตกต่างระหว่างเธอในฐานะคนธรรมดา กับลูกค้าที่เธอต้องให้บริการ

4.2.4.7 เมอร์เดอร์เฮอร์อฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ปี 2566

สถานที่ทั้งสามในภาพยนตร์เรื่อง “เมอร์เดอร์เฮอร์อฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer)” มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและการพัฒนาของเรื่องราว โดยแต่ละสถานที่สะท้อนถึงการต่อสู้ภายในตัวละครและสังคม อย่างเช่น ที่ทำงาน (สถานีตำรวจ) สะท้อนถึงความพยายามในการรักษาความยุติธรรม, บ้านแสดงถึงความลึกลับและความเปราะบางในความสัมพันธ์ครอบครัว และสถานที่ภายนอกเป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงแรงกดดันจากสังคมและการเผชิญหน้ากับความจริง การออกแบบฉากและการเล่าเรื่องในแต่ละพื้นที่ช่วยสร้างความเข้มข้นและความน่าติดตามของภาพยนตร์

1) ที่ทำงาน สถานีตำรวจ เป็นพื้นที่ของความยุติธรรมและความขัดแย้ง สถานีตำรวจในเรื่องแสดงถึงบทบาทของอำนาจและความพยายามในการสืบสวนความจริง แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นพื้นที่ของความสับสนและความไม่เชื่อมั่นในระบบยุติธรรม การออกแบบสถานที่ของสถานีตำรวจใช้แสงสีขาวนวลและการจัดวางพื้นที่แบบเรียบง่ายเพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นทางการ แต่กลับแฝงด้วยความตึงเครียด เช่น ฉากที่สารวัตรสอบสวนเอิร์ลในห้องที่ดูเย็นชาและไม่มีแสงธรรมชาติ สื่อถึงความกดดันและความไม่แน่นอนในกระบวนการสืบสวน สถานีตำรวจเป็นพื้นที่ที่แสดงถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้บังคับใช้กฎหมาย สารวัตร และผู้ต้องสงสัย เอิร์ลรวมถึงชาวบ้านที่เข้ามาเกี่ยวข้องในคดี เช่น ฉากที่ชาวบ้านรวมตัวกันที่สถานีตำรวจเพื่อกดดันให้จับกุมเอิร์ล สะท้อนถึงความขัดแย้งระหว่างกระบวนการยุติธรรมและความคาดหวังของสังคม

2) บ้าน พื้นที่แห่งความลับและความเปราะบาง โดยเฉพาะบ้านของครอบครัวที่เกี่ยวข้องกับเหตุฆาตกรรม เป็นศูนย์กลางของปมปริศนาในเรื่องราว บ้านนี้เต็มไปด้วยบรรยากาศที่ไม่สงบและแฝงด้วยความลึกลับ บ้านเป็นตัวแทนที่สะท้อนถึงความปรารถนา และความรู้สึกดิ้นรนของตัวละคร เช่น ความหวาดกลัว ความโกรธ และความสงสัยที่สะสม หรือฉากที่สมาชิกในครอบครัวพูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างกัน สื่อถึงความขัดแย้งและความลับที่ซ่อนอยู่ในบ้าน บ้านถูกนำเสนอด้วยแสงสลัวและเงาที่ทอดยาว สร้างบรรยากาศที่ทำให้น่าขนลุกและความรู้สึกไม่ปลอดภัย เช่น ฉากที่ตัวละครสำรวจมุมมืดของบ้านที่มีเสียงแปลกๆ ช่วยเพิ่มความลึกลับและความกดดันในเรื่อง

3) สถานที่ภายนอก ชุมชนและพื้นที่แห่งความสงสัย เช่น ชุมชนรอบบ้านและพื้นที่ในชนบทที่เกิดเหตุฆาตกรรม เป็นเวทีที่สะท้อนถึงอคติของชุมชนและการปะทะกันของความเชื่อและความจริง พื้นที่ภายนอก เช่น ชุมชน เป็นตัวแทนของความเชื่อและอคติในระดับสังคม ที่ส่งผลต่อการตีความเหตุการณ์และการตัดสินผู้ต้องสงสัย เช่น ฉากที่ชาวบ้านพูดคุยเกี่ยวกับเหตุการณ์ใน

ลักษณะที่ตัดสินเฮอร์ลก่อนที่จะมีหลักฐานแน่ชัด สะท้อนถึงความกลัวและความไม่เข้าใจ ชุมชนชนบทถูกออกแบบให้ดูเรียบง่าย แต่กลับสร้างบรรยากาศที่ตึงเครียดผ่านการใช้เงาและมุมกล้องที่ทำให้พื้นที่ดูอึดอัด เช่น ฉากที่ เฮอร์ล เดินผ่านชาวบ้านที่มองเขาด้วยสายตาไม่ไว้วางใจ สื่อถึงการถูกตัดสินจากสังคม

4.2.4.8 มนตร์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ปี 2566

สถานที่ทั้งสามในภาพยนตร์เรื่อง “มนตร์รักนักพากย์ (Once Upon A Star)” มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและขับเคลื่อนเรื่องราว โดยแต่ละสถานที่ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความเป็นจริงที่ตัวละครเผชิญ แต่ยังมีความหมายต่อการเติบโตของพวกเขา อย่างเช่น ที่ทำงาน เป็นพื้นที่ของความกดดันและการพิสูจน์ตัวเอง, บ้านเป็นพื้นที่ของความรักและแรงบันดาลใจ และสถานที่ภายนอกเป็นเวทีของการเติบโตและการเผชิญหน้ากับความท้าทาย การออกแบบฉากและการเล่าเรื่องที่เชื่อมโยงกันในแต่ละสถานที่ช่วยสร้างความลึกซึ้งให้กับภาพยนตร์และตัวละคร

1) ที่ทำงาน ห้องพากย์เสียง เป็นพื้นที่แห่งความฝันและความกดดัน โดยที่ทำงานในภาพยนตร์เป็นห้องพากย์เสียง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ตัวละครเอกใช้แสดงความสามารถและเป็นพื้นที่ที่ตัวละครต้องเผชิญกับความคาดหวัง ความสำเร็จ และอุปสรรคที่เกิดขึ้นในสายอาชีพ ห้องพากย์เสียงถูกออกแบบให้มีความเรียบง่าย แต่เต็มไปด้วยอุปกรณ์ทันสมัย เช่น ไมโครโฟนและห้องเก็บเสียง สะท้อนถึงความเป็นมืออาชีพและบรรยากาศที่เจียบสงบแต่กดดัน เช่น ฉากที่ตัวละครหลักพยายามพากย์เสียงในบทที่ทำทนายภายใต้การจับตาของผู้กำกับ เสียงหายใจและเสียงลมหายใจที่ดังในห้องเก็บเสียงช่วยเน้นความกดดันและแสดงความมุ่งมั่น นอกจากนี้ ยังสะท้อนถึงการเผชิญหน้ากับความกลัวและความไม่แน่นอนในตัวละคร

2) บ้าน พื้นที่แห่งความรักและความอบอุ่น บ้านในเรื่องเป็นสถานที่ที่สะท้อนความสัมพันธ์ในครอบครัวและความทรงจำในอดีต ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนแรงจูงใจของตัวละคร บ้านเป็นตัวแทนของตัวตนที่สะท้อนถึงความต้องการพื้นฐาน เช่น ความรัก ความปลอดภัย และความเชื่อมโยงกับครอบครัว บ้านยังเป็นพื้นที่ที่ตัวละครสามารถปลดปล่อยตัวตนที่แท้จริงได้ เช่น ฉากที่ตัวละครกลับบ้านและพูดคุยกับแม่ สื่อถึงความอบอุ่นและการฟื้นฟูพลังใจ หลังจากเผชิญความเครียดในที่ทำงาน บ้านถูกจัดวางให้มีโทนสีอบอุ่น ใช้แสงธรรมชาติและของตกแต่งที่เรียบง่าย เพื่อสะท้อนถึงความเรียบง่ายและความผูกพันในครอบครัว เช่น ฉากที่ตัวละครนั่งบนโต๊ะกินข้าวในครัว พร้อมฟังแม่เล่าเรื่องราวเก่าๆ สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเต็มไปด้วยความทรงจำ

3) สถานที่ภายนอก พื้นที่ของการเชื่อมโยงและการเติบโต เช่น สถานที่จัดงานพากย์เสียง หรือร้านกาแฟที่ตัวละครพบปะกับผู้กำกับและทีมงาน เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ตัวละครเผชิญกับความท้าทายและสร้างความสัมพันธ์ใหม่ สถานที่ภายนอกสะท้อนถึงการสร้างบทบาททางสังคมของตัวละคร เช่น การเป็นนักพากย์ที่ต้องแสดงตัวตนต่อสายตาสารณชน หรือ ฉากที่ตัวละครต้องเข้าร่วมงานเปิดตัวโปรเจกต์พากย์เสียงใหม่ และต้องพูดคุยกับนักพากย์ชื่อดังคนอื่น เป็นการแสดงถึงการเรียนรู้บทบาทใหม่ในวงการ สถานที่ภายนอกมักถูกออกแบบให้มีแสงสว่างสดใสและพื้นที่ที่กว้างขวาง เพื่อสะท้อนถึงการเปิดรับโอกาสและการเติบโตของตัวละคร

4.3 ผลวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content

จากการสัมภาษณ์บุคคลกลุ่มวิชาชีพที่สร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์ เพื่อทราบถึงแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content รวมไปถึงกระบวนการทำงานหรือกระบวนการคิดของผู้ที่เกี่ยวข้องในภาพยนตร์ เพื่อนำเสนอเนื้อหา Original Content ให้กับ Netflix รวมถึงผู้รับชมภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content ทั้งหมด 6 ท่าน โดยสามารถวิเคราะห์ประเด็นได้ดังต่อไปนี้

4.3.1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix

4.3.1.1 ลักษณะภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix เป็นอย่างไร?

ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ในไทย สะท้อนเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทยได้อย่างโดดเด่น พร้อมทั้งมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่มีความหลากหลายและสามารถเข้าถึงผู้ชมในระดับสากลได้ ด้วยการผสมผสานวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับเทคนิคการเล่าเรื่องที่ทันสมัย เนื้อหาที่ผลิตโดย Netflix มีแนวโน้มแตกต่างจากภาพยนตร์ไทยในโรงภาพยนตร์ทั่วไป โดยเฉพาะการสำรวจแนวคิดที่หลากหลาย เช่น หนังสืรัก หนังสืตลก หนังสืล้อเลียน และหนังสืตลกร้าย ซึ่งยังคงเป็นจุดเด่นและได้รับความนิยมสูงในหมู่ผู้ชม

อย่างไรก็ตาม Netflix ยังพยายามทดลองและพัฒนาเนื้อหาที่แปลกใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชม เช่น "The Murderer - เมอร์เดอร์เรอ ซาตรกรรมอิยังวะ (2566)" ซึ่งเป็นหนังสืตลกร้ายแนวคิดใหม่ แม้จะไม่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย แต่สะท้อนถึงความตั้งใจในการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ นอกจากนี้ Netflix ยังมีความพยายามส่งเสริม Original Content ไทยให้ก้าวสู่ตลาดโลก เช่น ซีรีส์ "แคว้ง" ที่ได้รับความนิยมในบราซิล แสดงถึงศักยภาพของเนื้อหาไทยในการดึงดูดผู้ชมจากวัฒนธรรมที่หลากหลาย แม้บางคนเทนต์ เช่น "DELETE (2566)" จะยังไม่สามารถตอบสนองความคาดหวังของผู้ชมได้เต็มที่ แต่ Netflix ยังคงมุ่งมั่นพัฒนา

Original Content ไทยที่มีคุณภาพและแปลกใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมทั้งในและต่างประเทศ พร้อมทั้งยกระดับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้ก้าวไกลในเวทีโลก

ในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์มีความเห็นสอดคล้องกับที่ทางผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง กล่าวว่า “เฉพาะของไทยก็คือเขาก็ต้องการความหลากหลายของทางคอนเทนต์ซึ่งบางคอนเทนต์ มันไม่สามารถจะทำเป็นภาพยนตร์ฉายโรงได้ แต่ทาง Original Content ของ Netflix เขาจะรู้สึกว่ามันน่าจะสนใจเขาจะลองทำเพราะว่าเขามีฐานผู้ชมอยู่แล้ว”

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ยังกล่าวอีกว่า “เขายากนำเสนอไปสู่สากลด้วย เพราะแพลตฟอร์ม Netflix ไปไกลทั่วโลกเพราะฉะนั้นมันก็มีวิธีคิดของคอนเทนต์จะต่างกัน คำไม่ได้ต้องการทำหนังทดลองหรือทำหนังที่แปลกเกินไป ก็เข้าใจคำว่าคำก็ต้องการเพิ่มยอดคนดูหรือทำให้คนดูชื่นชอบกันด้วย”

คุณพฤกษ์ เอมะรุจิ กล่าวว่า “คำต้องการคอนเทนต์ที่มันเป็น Local (ท้องถิ่น) นี่แหละจุดมุ่งหมายแรกของคำที่คำพูดถึงเสมอคือทำไงให้คนดูคนไทยชอบก่อน ชอบแล้วอยากดูผลต่อมาค่อยตามมาเป็นเรื่องที่สอง”

คุณพฤกษ์ เอมะรุจิ ยังกล่าวอีกว่า “มันคือคุณภาพในความรู้สึกที่ ถ้าเอาคำง่ายๆเลยคือคุณภาพคือมันไปสู่ในด้านใดด้านหนึ่งที่ตั้งแต่เนื้อเรื่องจนถึงบท เนื้อเรื่อง หมายถึงว่าตั้งแต่ไอเดียแรกไปจนถึงบท ไปจนถึงเรื่องราว ไปจนถึงขั้นตอนการผลิตไปจนถึง Production (การผลิต), Post Production (กระบวนการหลังถ่ายทำเสร็จ)”

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “ลักษณะภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ของ Netflix มีความโดดเด่นและแตกต่างอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการทำ Netflix เปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์ สามารถทำภาพยนตร์ตามความต้องการของตนเองได้อย่างเต็มที่ ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์มีอิสระในการสร้างสรรค์และนำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่และไม่ซ้ำใคร”

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ยังกล่าวอีกว่า “ทีม Thai Content จึงมีบทบาทสำคัญในการทำให้ภาพยนตร์ของ Netflix มีคุณภาพและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ด้วยลักษณะดังกล่าว Netflix จึงสามารถสร้างภาพยนตร์ที่เป็น Original Content ที่มีคุณภาพสูงและดึงดูดผู้ชมจากทั่วโลกให้เข้ามาติดตามและรับชมผลงานของพวกเขาได้มากยิ่งขึ้น”

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวว่า “มุมมองของคนดู ผมพูดถึงเกี่ยวกับไทย Original Content ผมว่างานสร้างมันดี มันอยู่ในระดับที่งานสร้างหมายถึงโปรดักชั่นดีไซน์ หมายถึงเรื่องของการกำกับภาพ กระบวนการ Post-Production (กระบวนการหลังถ่ายทำเสร็จแล้ว) ทั้งหลายมันค่อนข้างประณีต แล้วก็มีมันค่อนข้างจะใกล้เคียงกับสิ่งที่เรารับรู้จากหนัง Original ของต่างประเทศ อันนี้พูดแบบจาก Perception (การรับรู้)”

คุณประวิทย์ แต่งอักษร ยังกล่าวอีกว่า “คนที่มีอายุแบบ 30-60 ปี ทุกคนเวลาดูหนังไทยที่ดังๆ เรื่องหนึ่งก็จะพูดว่ารอดู Netflix หมด แล้วจะเห็นว่ากลุ่มนี้คือกลุ่มที่กำหนดคอนเทนต์เหมือนกันผมว่ามันไม่ได้จำเป็นจะต้องเป็นเรื่องที่เป็นเรื่องของคนดูเรื่องของวัยรุ่นอย่างเดียวมันทำให้หนังมันมีความหลากหลายมากขึ้น โดยอย่างเด่นเด่นที่สุดคือ “มนต์รักนักพากย์ (2566)” ผมว่ามันสื่อสารกับคนที่ไม่ได้เป็นวัยรุ่นคนที่แบบ 30-60 ปี เพราะมันพูดถึงอดีต พูดถึงยุคสมัย สมัยช่วงเวลาที่คนดูพูดถึงเรื่องของวงการหนังช่วง “มิตร ชัยบัญชา” นักแสดงในอดีตซึ่งมันก็คือหวนหาอดีต สำหรับคนที่ดูก็คือเนื้อหามันสำหรับคนมีอายุ ขึ้นถ้าถามว่านี่เป็นจุดเด่น ก็ว่ามันจะใช้คือความหลากหลายในแง่ของเนื้อหา แล้วก็ไม่ได้จำกัดกลุ่มอายุคนดู เท่ากับตลาดหนังไทยฉายโรง”

แต่มีผู้ให้สัมภาษณ์บางท่านมีความเห็นที่ต่างออกไปดังนี้

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณธฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “แม้ว่าผู้ชมจะแสดงความต้องการสิ่งใหม่ๆ และไอเดียใหม่ๆ บนอินเทอร์เน็ต แต่สถิติแสดงให้เห็นว่าคนไทยยังคงชื่นชอบภาพยนตร์แนวเดิมๆ เช่น หนังผี หนังรัก และหนังซูเปอร์ฮีโร่ ตัวอย่างเช่น แม้ว่าผู้ชมจะบอกว่าหนังซูเปอร์ฮีโร่หมดยุคแล้ว แต่ภาพยนตร์อย่าง "Deadpool & Wolverine (2567)" ก็คาดว่าจะทำรายได้สูงสุดในปีนี้ ซึ่งขัดแย้งกับความต้องการสิ่งใหม่ๆ ที่พวกเขาแสดงออก ความจริงแล้ว ผู้ชมอาจต้องการเพียงสิ่งที่คุ้นเคยในคุณภาพที่ดี ตัวอย่างเช่น แม้ว่าความนิยมของภาพยนตร์ "หอแต๋วแตก" จะลดลง แต่ภาพยนตร์ "พี้นาค" ซึ่งเป็นหนังผีตลกแนวเดียวกันก็ได้รับความนิยม”

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวว่า “ความสำเร็จของ Original Content ถ้าถามความเห็นผม ผมก็ยังครับคือมันน้อยเกินไปที่เราจะสรุปได้ว่ามันตอบโจทย์หรือยังแต่เท่าที่เป็นอยู่หนัง Netflix ที่เป็น Original Content เท่าที่คุณ List รายชื่อมาเรื่องที่มันสร้างกระแสขึ้นมาจริงๆ มันคือแค่ 2 เรื่องเท่านั้นเองคือ “Hunger - คนหิว เกมกระหาย (2566)” กับ “มนต์รักนักพากย์ (2566)” เรื่อง HUNGER ผมว่าประสบความสำเร็จในแง่ที่ประมาณเปิดมันโดนด่าในเมืองไทย คนด่ามันเยอะ มันก็ก่อให้เกิดกระแส เป็นกระแสคนก็อยากดู แล้วมันไปติดในใจของ Global ด้วยใน

เมืองนอก คือข้อดีของตลาด Netflix มันไม่ได้อยู่ในเมืองไทย เพราะหนังไทยเวลานั้นเกิดในเมืองไทยแล้วมันโดนด้านเมืองไทยมันก็จบ ของ Netflix มันโดนแล้วเมืองนอกมันถึงมันก็สร้างกระแสขึ้นมาได้ คนก็พูดถึง HUNGER แล้วมันก็ไปต่อกับมันได้ ฉะนั้นต้องถือว่า HUNGER ก็ประสบความสำเร็จ ถ้าถามว่าตอบโจทย์คนดูมั้ยก็ถือว่า HUNGER ประสบความสำเร็จมันก็ตอบโจทย์ มนตร์รักนักพากย์นี้ก็ได้ไปไกลเกินกว่าประเทศไทย”

4.3.1.2 จุดเด่นของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix

ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ในไทยมีจุดเด่นที่ชัดเจนในหลายด้าน เริ่มจาก คุณภาพการผลิต ที่ยกระดับมาตรฐานขึ้นอย่างชัดเจน ด้วยงบประมาณการสร้างที่สูงกว่าภาพยนตร์ไทยทั่วไปถึงเกือบสองเท่า ส่งผลให้ภาพยนตร์ของ Netflix มีคุณภาพทั้งในด้านการถ่ายทำ การตัดต่อ และระบบเสียง ทุกองค์ประกอบล้วนสะท้อนถึงความพิถีพิถัน และมาตรฐานระดับสากล ความหลากหลายของเนื้อหา ซึ่งยังเป็นอีกจุดเด่นสำคัญของ Netflix ที่เน้นการสร้างเนื้อหาที่ไร้พรมแดนและตอบโจทย์ความสนใจร่วมสมัยของผู้ชมทั่วโลก เช่น ประเด็นความเหลื่อมล้ำและความละโมภที่ปรากฏในภาพยนตร์อย่าง Hunger - คนหิว เกมกระหาย (2566) ซึ่งสามารถดึงดูดผู้ชมทั้งในไทยและต่างประเทศจนกลายเป็นภาพยนตร์ยอดนิยมในหลายประเทศ

อีกหนึ่งจุดเด่นคือ ความเสี่ยงที่ลดลง ทั้งสำหรับผู้ชมและผู้สร้าง ผู้ชมสามารถเลือกรับชมคอนเทนต์ใหม่ๆ ได้โดยไม่มีความเสี่ยงจากค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผู้ชมที่จ่ายค่าสมาชิกรวมแล้ว สามารถทดลองดูเนื้อหาได้อย่างอิสระ หากไม่ชอบก็หยุดรับชมได้ทันที ในขณะที่ฝั่งผู้สร้างก็มีพื้นที่มากขึ้นในการนำเสนอพล็อตที่แปลกใหม่หรือเคยถูกปฏิเสธในตลาดภาพยนตร์ทั่วไป ตัวอย่างเช่น มนตร์รักนักพากย์ และ คนหิวเกมกระหาย ที่สร้างสรรค์เรื่องราวที่ไม่ค่อยพบในโรงภาพยนตร์ไทยการที่ Netflix ให้โอกาสกับโปรเจกต์ที่แตกต่างจากแนวภาพยนตร์ไทยเดิมๆ เช่น หนังรัก หนังผี หรือหนังตลกเดิมๆ ไม่เพียงแต่สร้างความหลากหลาย แต่ยังเปิดทางให้วงการภาพยนตร์ไทยได้ทดลองและก้าวข้ามข้อจำกัดเดิมๆ เพื่อดึงดูดผู้ชมทั้งในประเทศและระดับสากล ซึ่งสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “Netflix เปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ทำตามแนวคิดและความต้องการของตนเอง ช่วยให้ผู้สร้างมีอิสระในการสร้างสรรค์และนำเสนอเรื่องราวที่แปลกใหม่มากขึ้นและไม่ซ้ำใคร ทีม Content ของ Netflix มีความเชี่ยวชาญและเข้าใจในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่ตอบโจทย์ผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการเลือกเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของตลาดหรือการสนับสนุนและเปิดผู้สร้างให้สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่ ด้วยจุดเด่นเหล่านี้ ทำให้

ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix จึงมีคุณภาพที่สูงและดึงดูดผู้ชมจากทั่วโลกให้เข้ามาติดตามและรับชมผลงานของ Netflix”

คุณพฤษ ेमะรุจิ กล่าวว่า “มันคือคุณภาพในความรู้สึกพี ถ้าเอาคำง่ายๆเลยคือคุณภาพคือมันไปสุดในด้านใดด้านหนึ่งที่ตั้งแต่เนื้อเรื่องจนถึงบท เนื้อเรื่อง หมายถึงว่าตั้งแต่ไอดีแรกไปจนถึงบท ไปจนถึงเรื่องราว ไปจนถึงขั้นตอนการผลิตไปจนถึง Production (การผลิต), Post Production (กระบวนการหลังถ่ายทำเสร็จ) คือทั้งหมดทั้งปวงมันเป็นเรื่องของคุณภาพ”

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง กล่าวว่า “ส่วนใหญ่ผมว่ามันน่าจะเป็นคำก็คืออันนี้ Netflix ทั่วโลกน่าจะเป็นอันเดียวกันก็คือมันน่าจะแบบสนุกและตริงคนดูให้อยู่ได้ หมายถึงว่าพอโดนดูแพดฟอร์มมันไม่เหมือนดูในโรง ถ้าดูในโรงแล้วก็ไปไหนไม่ได้ แต่ว่าเวลาดูที่บ้านมันก็กลับมาจะลูกไปโน่นไปนี่ เพราะฉะนั้นการตริงให้คนดูอยู่กับมันสำคัญมาก”

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณธฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “จุดเด่นของ Original Content ของ Netflix ตอนนี้อยู่ที่ มันเป็นการรวมโปรเจกต์แบล็คลิสต์ (Blacklist) แบล็คลิสต์ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงโปรเจกต์ต้องห้าม หรือเป็นโปรเจกต์ที่โปรดิวเซอร์ไทยทั้งหลายหรือสตูดิโอไทยทั้งหลายก่อนหน้านี้ทำการปฏิเสธอย่าง มนรักนักพากย์ หนังสือว่าด้วยความสวยงามของการดูหนังในโรงเป็นโปรเจกต์ที่ถูกปฏิเสธมาตลอด โดยสตูดิโอภาพยนตร์ฉายโรงแต่ดันมาได้กินไลน์กับสตรีมมิ่งแล้วก็หนังที่หลายคนก็ชมกัน ถึงอาจจะไม่ได้เยอะมากก็ตามแต่มันก็สูงพอที่จะแบบว่า นี่มันยังมีหนังแบบแปลกๆอยู่หรือแม้แบบโปรเจกต์อื่นๆที่โผล่ขึ้นมาก่อนหน้านี้ในปีที่แล้ว”

คุณประวิทย์ แต่งอักษร กล่าวว่า “อันนี้พูดในมุมของคนดู ผมพูดเกี่ยวกับไทย Original Content ผมว่างานสร้างมันดี มันอยู่ในระดับที่งานสร้างหมายถึงโปรดักชั่นดีไซน์ หมายถึงเรื่องของการทำงานกับภาพ กระบวนการ Post-Production (กระบวนการหลังถ่ายทำเสร็จแล้ว) ทั้งหมดมันค่อนข้างประณีต แล้วก็มันค่อนข้างจะใกล้เคียงกับสิ่งที่เรารับรู้จากหนัง Original ของต่างประเทศ ถ้าถามว่านี่เป็นจุดเด่นหรือเปล่านั้นน่าจะใช่ แล้วก็อาจจะเป็นเรื่องของความหลากหลายของเนื้อหาที่จะโยงกับเมื่อกี้ที่พูดก็คือว่ามันไม่เหมือนกับหนังไทยตอนนี้ที่หนังไทยที่ถ่ายลงส่วนใหญ่มันจะค่อนข้างจำกัดกลุ่ม คนดูส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่น แบบเรื่อง “หลานม่า (2567)” ก็ยังต้องใช้บ๊วก (พุฒิพงศ์ อัสสรัตนกุล) เป็นตัวดึง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของคนแก่คนชราก็ตาม ซึ่งตลาดหนังฉายโรงมันเป็นเรื่องของคนดู”

คุณภาณุ อารี กล่าวว่า “ผมมองไว้เป็น 2 จุด คือในแง่ของโปรดักชั่นก่อนก็จะเห็นได้เลยว่าโปรดักชั่นที่เป็น Original Content ของ Netflix ทุกเรื่องมันอยู่ในมาตรฐานที่สูง ถ้า

พูดตรงๆก็คือมูลค่าการผลิตมันสูงกว่าหนังไทยปกติ ก็จะได้เห็นว่าทั้งคุณภาพการถ่ายทำทั้งคุณภาพการตัดต่อทั้งคุณภาพของเสียงทุกอย่างเราจะเห็นเลยว่ามันถูกยกระดับขึ้น แล้วก็ในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาจะเห็นว่าเนื้อหาของ Original Content ที่ผลิตโดย Netflix มันจะมีความเป็นสากล เพราะฉะนั้นจริงๆ ผมไม่ค่อยอยากจะเรียกมันมาสากล มันอาจจะบอกว่าเนื้อหามันจะไร้พรมแดน คือหมายความว่ารู้สึกที่เราดูแล้วรู้สึกว่าเป็นหนังไทย คนไทยเข้าใจอย่างเดียว คือมันจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบัน”

4.3.1.3 Netflix กำหนดอะไรมาบ้างในการสร้างภาพยนตร์ของตัวเอง

Netflix เปิดโอกาสให้ทีม Content ไทยสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ โดยไม่มีการกำหนดกรอบที่จำกัด Netflix เชื่อมั่นในความคิดสร้างสรรค์และศักยภาพของคนไทย เปิดพื้นที่ให้ทีม Content นำเสนอแนวคิดแบบไทยแท้ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์ดราม่า หรือภาพยนตร์แนวอื่นๆ โดยมุ่งเน้นการค้นหาภาพยนตร์ที่โดดเด่นและสามารถสร้างความประทับใจให้ผู้ชม หนึ่งในจุดแข็งของ Netflix คือการให้อิสระแก่ทีม Content ในแต่ละประเทศ ทีม Content ไทยจึงมีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวทางและเลือกเรื่องราวที่ต้องการเล่า ซึ่งมักเริ่มต้นจากไอเดียที่สะท้อนเอกลักษณ์และมุมมองแบบไทย Netflix สนับสนุนการเล่าเรื่องราวเหล่านี้ในรสชาติและสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์ พร้อมทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ลงทุนและเพื่อนร่วมทางที่คอยให้คำแนะนำในทุกขั้นตอนของการพัฒนาโปรเจกต์

ในกระบวนการทำงาน Netflix ยังเปิดโอกาสให้ทีม Content ไทยนำเสนอแนวคิดอย่างเต็มที่ พร้อมปรับปรุงและแนะนำวิธีการนำเสนอให้ตอบโจทย์ตลาดผู้ชมทั้งในระดับประเทศและสากล โดยมีจุดยืนสำคัญคือการสร้างภาพยนตร์คุณภาพระดับโลก Netflix ไม่ได้มุ่งเน้นให้ภาพยนตร์ไทยลอกเลียนแบบสไตรล์ฮอลลีวูด แต่ให้ความสำคัญกับเรื่องราวที่น่าสนใจและการนำเสนอที่โดดเด่น ซึ่งสามารถเข้าถึงและดึงดูดผู้ชมทั่วโลกได้

ซึ่งสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง กล่าวว่า “เค้าก็ไม่กำหนดเค้าก็เปิดกว้างให้ให้เราเข้าไปเสนอ แต่เค้าก็จะบอกว่าถ้าสมมุติว่ามันน่าสนใจเค้าก็จะเหมือนพูดคุยแลกเปลี่ยนหรือนำเสนอสมมุติว่ามันเป็น Content น่าสนใจแต่ถ้าวิธีนำเสนอของเราอาจจะไม่ตรงเค้าก็อาจจะแบบคุยว่าเราเปลี่ยนเป็นอย่างนี้มั้ยอะไรรู้ เหมือนการปรับปรุงกันแต่อย่างบางทีถ้าเผื่อตรงกับความต้องการเค้าก็เค้าก็ซื้อเลย”

คุณพฤษ ेमะรุจิ กล่าวว่า “ไม่กำหนดเลยเค้าแทบจะเปิดกว้างมาก เค้าก็จะกำหนดสำหรับพื้นที่ที่ทำงาน Netflix ไม่ได้กำหนดเหมือนเป็นคนคอยเป็นเพื่อนคอย Support (สนับสนุน) เราด้วยซ้ำ คือถ้าโปรเจกต์ไหนตกลงจะทำแล้ว Netflix จะเค้าชอบมันแล้วตกลงจะทำ เค้าจะช่วยเราทุกทางให้มันดันไปให้มันเกิดขึ้นได้ แบบให้มันดีที่สุด คนมักจะต้องเคยมองผิดว่า Netflix กำหนดว่าอยากให้มันเป็นฝรั่งเปล่าหรือเป็นแบบฮอลลีวูดไปเลย Netflix ไม่ได้ต้องการอย่างนั้น แต่ Netflix ต้องการคุณภาพของเนื้อหาที่มันเทียบเท่าชาวโลกดูกัน แต่ว่าเนื้อหาในเขาก็กังไม่ได้กำหนดว่าคุณต้องทำหนังไทยแบบฝรั่งไม่ใช่ คุณต้องทำในสิ่งที่คุณคิดว่ามันเจ๋ง”

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “Netflix มักจะให้ทีม Content ในแต่ละประเทศเป็นผู้กำหนดแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ของประเทศตนเอง โดยในของประเทศไทย ทีม Content ประเทศไทยก็จะเป็นผู้รับผิดชอบในการกำหนดแนวทางและเลือกเรื่องที่ต้องการจะทำ ซึ่งมักจะเริ่มจากแนวคิดและเรื่องราวที่ทีมงานอยากรำเสนอ โดยเป็นปกติของ Netflix ที่จะสนับสนุนให้ทีมงานมีอิสระในการสร้างสรรค์เนื้อหา เพื่อให้สามารถผลิตภาพยนตร์ที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้ชมในประเทศตนเองได้อย่างมากที่สุด”

4.3.1.4 ข้อจำกัดของ Netflix ในการสร้างภาพยนตร์

Netflix มุ่งมั่นที่จะมอบอิสระในการสร้างสรรค์ให้กับทีม Content ในประเทศไทย โดยไม่กำหนดข้อจำกัดที่เข้มงวดจากส่วนกลาง แต่ทำงานร่วมกับทีมในแต่ละประเทศเพื่อกำหนดแนวทางที่เหมาะสมกับตลาดและผู้ชม Netflix เข้าใจถึงความสำคัญของการสะท้อนวัฒนธรรมและความเชื่อของประเทศนั้นๆ อย่างไรก็ดีตาม มีข้อจำกัดบางประการที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายและวัฒนธรรม เช่น การหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่อาจถูกมองว่าไม่เหมาะสมในสังคมไทย ทั้งยังให้ความสำคัญกับมาตรฐานสากลในการผลิตภาพยนตร์ เพื่อปกป้องสวัสดิภาพของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ตัวอย่างเช่น การใช้สัตว์ในภาพยนตร์จะต้องเป็นไปตามแนวทางปฏิบัติที่เข้มงวด สัตว์จะได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ รวมถึงการป้องกันไม่ให้สัตว์เข้าหากที่อาจก่อให้เกิดอันตราย สำหรับการให้เด็กในภาพยนตร์ Netflix มีกฎข้อบังคับที่เข้มงวด เช่น การจำกัดเวลาในการทำงาน การพักผ่อน และการวางแผนเพื่อให้มั่นใจว่าเด็กปลอดภัยและได้รับการดูแลอย่างเหมาะสม

Netflix ยังเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่ปลอดภัยและเป็นมืออาชีพ โดยให้การฝึกอบรมแก่ทีมงานทุกคนเกี่ยวกับการป้องกันการคุกคามทางเพศ และการเลือกปฏิบัติ พร้อมส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างเคารพและเท่าเทียม Netflix เชื่อว่าการทำงานในสภาพแวดล้อมที่ดีจะช่วยให้การผลิตภาพยนตร์มีคุณภาพสูงและราบรื่น การประเมินความเสี่ยง

เป็นอีกหนึ่งกระบวนการสำคัญก่อนการถ่ายทำ ทีมงานจะต้องตรวจสอบและจัดการกับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในฉากต่างๆ เช่น ฉากที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หรือเด็ก เพื่อให้มั่นใจว่าทุกอย่างดำเนินไปอย่างปลอดภัยและสอดคล้องกับมาตรฐานสากล แนวทางเหล่านี้สะท้อนถึงความมุ่งมั่นของ Netflix ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพสูงในขณะที่ปกป้องทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องตลอดกระบวนการผลิต

ในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์มีความเห็นสอดคล้องกับที่ทางผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “ข้อจำกัดในการสร้างภาพยนตร์ของ Netflix ไม่ได้ถูกกำหนดอย่างเข้มงวดจากส่วนกลาง แต่จะต้องสอบถามและพิจารณาจากทางทีม Content ของแต่ละประเทศ ซึ่งในกรณีของประเทศไทย ทีม Content จะมีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวทางและข้อจำกัดต่างๆ ที่เหมาะสมกับตลาดและผู้ชม โดยทั่วไปแล้ว Netflix จะมอบอิสระให้กับทีมงานสร้างสรรค์เนื้อหาอยู่แล้วอย่างที่เราได้กล่าวไป ซึ่งหมายความว่าข้อจำกัดหลักๆ อาจจะขึ้นอยู่กับข้อกำหนดด้านกฎหมายและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ รวมถึงความเหมาะสมของเนื้อหาที่จะนำเสนอให้แก่ผู้ชมในประเทศนั้นๆ”

คุณพฤษ ेमะรุจิ กล่าวว่า “มันเป็นข้อจำกัดมาตรฐานสากลด้วยซ้ำสำหรับเรา คือมันเป็นข้อดีอย่างหนึ่งด้วยซ้ำ คือพอเราทำงานในระดับมาตรฐานสากล เราจะได้เรียนรู้บางอย่างที่คนไทยอาจจะไม่ติด แต่พอเราเรามันไปอยู่ในสากลด้วยมันมีข้อจำกัดประเภทนี้ ยกตัวอย่างแยกย่อย การใช้สัตว์ในหนังคนไทยอาจจะก็เอามาเลย การใช้เด็กในหนังแบบมีกฎข้อห้ามเด็กต้องเล่นได้ก็ช่วงโหมงมีการพักผ่อนอะไรที่เด็กเล่นไม่ได้”

คุณพฤษ ेमะรุจิ กล่าวเพิ่มว่า “Netflix ก็จะมีแบบทุกคนต้องมานั่งประชุมกัน เรื่องแบบ Sexual Harassment (การคุกคามทางเพศ) คนในกองจะมานั่งล้อกันเรื่องแบบ ทีมงานกันมานั่งล้อกันเรื่องแบบ เช่น วันนี้ฉันจ้งหรือจะมาแกล้งแบบถูกเนื้อต้องตัว คือบางทีมันเรื่องมันเป็นเรื่องที่เราารู้สึกว่าเราคนไทยไม่ติดเล่นมุกแล้วบางทีก็ทะเล่ดั่งดั่ง แต่เค้าจะรู้สึกว่าได้เป็นกฎเหมือนเป็นการเหยียดเขา”

คุณพฤษ ेमะรุจิ ยังกล่าวอีกว่า “แบบประเภทความปลอดภัยด้วย ความที่คนไทยทุนก็ไม่เยอะแต่ของฝรั่งนี่คือทั้งโลกคือมาตรฐาน อย่างเวลาพี่ทำที่กองถ่ายถ้าเป็นกองถ่ายหนังนอกหรือว่าเป็นกองถ่ายหนังฮอลลีวูดจะไม่เหมือนไทย ถ้าเป็นหนังไทยก็คือถ่ายไปเลยเปิดมาตอนเช้ากินข้าวเสร็จวันนี้เราจะถ่ายอะไรกันเราก็ถ่ายไป แต่ของกองเมืองนอกเค้าก็จะต้องแบบผู้ช่วยก็

ต้องมานั่งอธิบายก่อนว่าวันนี้เราจะถ่ายเรื่องนี้ทุกคนต้องมารวมกลุ่มกัน วันนี้เราถ่ายตรงนี้ แล้วเราก็ต้องมีจุดอะไรที่อันตรายบ้าง มาคุยเรื่อง Safety (ความปลอดภัย) กันก่อน เช่น วันนี้เรามีฉากไฟไหม้เราก็จะมีตรงนี้เป็นจุดไฟไหม้ห้ามทีมงานเดินเข้าไป เรามีรถพยาบาลมาเตรียมหรือทุกอย่างมันจะมีข้อกำหนดที่มีละเอียดยับมาก ยิ่งอะไรที่มันอันตรายยิ่งละเอียดยับ”

4.3.2 คำถามเกี่ยวกับความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไป

4.3.2.1 ความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไปต่างกัน อย่างไร?

Netflix เป็นเสมือนเวทีที่เปิดกว้างให้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้แสดงออกถึงวิสัยทัศน์ของตนเองอย่างเต็มที่ โดยไม่มีข้อจำกัดจากระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์แบบดั้งเดิม ซึ่งมักเน้นความสำเร็จเชิงพาณิชย์มากกว่าความคิดสร้างสรรค์ Netflix มอบอิสระให้ผู้สร้างสามารถนำเสนอแนวคิดและเรื่องราวที่แปลกใหม่ โดยไม่ต้องกังวลกับความเสี่ยงทางการเงิน การที่ผู้สร้างมีอิสระในการทำงานทำให้เกิดผลงานภาพยนตร์ที่ไม่เหมือนใคร เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และความท้าทาย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ดึงดูดผู้ชมทั่วโลก

1. ความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไป โดยจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปในหลายมิติ เริ่มจากความหลากหลายของเนื้อหา ที่กว้างขวางและลึกซึ้ง โดยนำเสนอประเด็นสังคมที่แปลกใหม่และท้าทายความคิด เช่น ความเท่าเทียมทางเพศและการเมือง รวมถึงการสนับสนุนภาพยนตร์อินดี้และแนวอื่นๆ ที่ไม่ค่อยได้รับความนิยม Netflix มีทีม Content ที่เชี่ยวชาญในการสร้างและคัดเลือกเนื้อหา พร้อมให้การสนับสนุนผู้สร้างทั้งด้านงบประมาณและทรัพยากร เพื่อให้พวกเขาสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพสูงได้เต็มที่ คุณภาพของภาพยนตร์ครอบคลุมตั้งแต่บท ideo การผลิต ไปจนถึงกระบวนการหลังการถ่ายทำ ด้วยมาตรฐานสากลที่เหนือชั้น รวมถึงความเป็นเอกลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์ เป็นอีกจุดเด่น Netflix ให้ความสำคัญแก่ผู้สร้างในการทดลองแนวคิดใหม่ๆ โดยไม่ถูกจำกัดด้วยสูตรสำเร็จ ส่วน การเข้าถึงผู้ชมทั่วโลก ผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งทำให้เนื้อหาของ Netflix สามารถเผยแพร่ได้ทันที ต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปที่ต้องพึ่งการจัดจำหน่ายในแต่ละประเทศ

ในขณะที่ภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ยังคงมีข้อได้เปรียบเรื่อง ประสบการณ์ร่วมในโรงภาพยนตร์ ที่ช่วยสร้างอารมณ์ร่วมและความประทับใจผ่านจอใหญ่และบรรยากาศเฉพาะตัว

แต่ความสำเร็จของหนังโรงต้องเริ่มต้นจากการโปรโมทและดึงดูดคนให้ออกจากบ้านเพื่อมาชมภาพยนตร์ซึ่งเป็นความท้าทายที่ต่างจาก Netflix ที่เน้นให้ผู้ชมสะดวกและเข้าถึงได้ง่ายจากที่บ้าน

จากบทสัมภาษณ์ มีความสอดคล้องกับบทวิเคราะห์ดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณพฤษ ेमะรุจิ กล่าวว่า “ภาพยนตร์บน Netflix ก็คือสำหรับคนดูคือเราไม่ต้องเสียเงิน เราเสียเงินน้อยกว่าเป็นรายเดือน แม้คนไทยชอบหารกันก็ตาม ซึ่งหารออกมาน้อยกว่าดูหนังที่โรงภาพยนตร์ ถ้าดูก็ดูจริงๆ มันก็แบบน้อยมากแล้ว แต่ข้อเสียสำคัญกว่า คือสิ่งที่อันตรายสำหรับ Netflix คือรีโมท สำหรับเค้าก็จะพูดอย่างสถานการณ์เค้าจะบอกว่าไม่ต้องกลัวกัน เค้าไม่กลัวแพลตฟอร์มอื่นๆ เค้ากลัวอย่างเดียวคือรีโมทของคนดู คือสามารถหยุดได้ทุกเวลา ทุกคนสามารถเปลี่ยนแล้วไปทำอย่างอื่น วิถีชีวิตของคนดูหนังทุกวันมันยิ่งแบบรีโมทมันอันตรายมากสำหรับ Netflix แล้วกลวิธีของเค้าคือทำยังไงก็ได้ให้คุณอยู่ใน Netflix ถึงแม้ว่าคุณไม่ชอบเรื่องนี้ก็ได้คุณไปดูเรื่องอื่นได้ใหม่ ส่วนตัว Interface ของเขาจะมีแบบคุณชอบอันนี้ไหม เรื่องที่คล้ายกันอันนี้จะมี Thumbnail แล้วมันแจ่มมากคือเค้าจะมีกลยุทธ์บางอย่างที่แอบซ่อนอยู่ในนั้น ให้เราวนเวียนหรือพยายามวนเวียนและใช้เวลา คือทุกๆแพลตฟอร์มเป็นกันหมด ทุกสตรீมมิ่งก็ทำอะไรก็ได้ให้คนไม่เปลี่ยนช่องจากเค้า แล้วก็พี่ทำงานล่าสุดเขาเป็นซีรี่ย์แล้วเขาก็บอกว่าเมื่อก่อนซีรี่ย์ ถ้าเป็นเกาหลีมันจะ 16 ตอน ตอนนี้เหลือ 8 ตอน เขาบอกว่าคือทุกอย่างมันไม่ใช่เรื่องรสนิยมทุกอย่างมันเป็นเรื่องสถิติ คือทุกครั้งที่คุณดู Netflix หรือสตรี่มมิ่งอื่นๆ อัน จะมีการเก็บสถิติ Data (ข้อมูล) ต่างๆ ไร้หมด ว่าแบบคนดูมันเป็นยังไง แล้วพฤติกรรมคนดูเหมือนกันจริงๆ คือคนดูจะดูอะไรที่มันแบบมันสมารถมันจะสั้นกันเรื่อย ๆ ก็เหลือ 6 ตอน คิดว่าอีกหน่อยก็จะลดไปเรื่อยๆ เหมือนตอน Intro ที่เปิดเรื่องยังมีให้เรากดข้ามไปได้เลย นั่นคือกลยุทธ์ที่มันคือ Pain Point ของเค้า”

คุณพฤษ ेमะรุจิ ยังกล่าวอีกว่า “ภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ถ้าเอาสรุปแล้วตอนนี้แต่มันต้องเข้าใจก่อนว่าตอนนี้ทุกอย่างมันเปลี่ยนแปลงไปเยอะ พอมันเป็นหนังในโรงภาพยนตร์คนเขาตั้งใจไปดูแล้ว ความยากก็คือทำไงให้คนอยากจะทำออกจากบ้านเพื่อไปดูหนังแสดงว่าตัวหนังหรือการโปรโมทหนังมันต้องทำงาน ตั้งแต่ทำงานให้ดึงให้คนดูออกไปจากบ้านและเสียเงินด้วยเพื่อจะดูหนังเรื่องนั้นแต่พอมันไปอยู่ในโรงภาพยนตร์ ข้อดีของหนังโรงภาพยนตร์ที่เป็นแบบจุดบวกมันคือคนๆนั้นเค้าตั้งใจไปดูเราแล้วมันจะง่ายในการที่เค้าจะอินไปกับเราแล้วก็ถูกโรงภาพยนตร์บังคับความมีดีในโรงหรืออะไรแบบคนดูด้วยตัวเองมันจะพาเราไปให้ ถ้าหนังเรื่องไหนมันทำหน้าที่ดีมันยิ่งระเบิด เช่นภาพยนตร์ “Top Gun: Maverick (2565)” ภาพที่ใหญ่อย่าง IMAX ทำไม่การดู IMAX (ชื่อของรูปแบบฟิล์มภาพยนตร์ อุปกรณ์การฉาย) มันถึงอิมเมจซึ่งบางที่มันไม่ใช่เรื่องจมัน

เป็นเรื่องคนดูที่มีประสบการณ์ร่วมกับเรา ข้อดีของหนังโรงภาพยนตร์มันคืออันนั้น คือถ้าคุณดึงคนไปที่โรงภาพยนตร์ให้ได้แล้วถ้าหนังมันเวิร์คมันก็จะเวิร์คมาก”

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณธกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “มีหนึ่งอย่างที่เห็นได้ชัดก็คือเอาในแง่ภายนอกก่อน ภายนอกคืองาน Netflix แล้วจะมีบิตที่สูงกว่าชัดเจนมากๆ บางเรื่องก็ไหลไปแบบ 60 ถึง 100 ล้าน ในขณะที่หนังโรงบางที 10 ถึง 30 ล้านบาท ทำให้ตัวงานดูดีกว่าปกติซึ่งมันก็เกี่ยวข้องกับตัวระบบการผลิตงานของ Netflix เองที่เค้าจะมี System เค้าจะมีมาตรฐานไว้เลยคุณต้องใช้กล้องอะไร คุณต้องใช้เสียงแบบไหน แล้วก็เรื่องสำคัญคุณต้องทำงานระบบอะไรเรื่องควบคุมชั่วโมงเลย แล้วการถ่ายทำก็ต้องใช้คิวเยอะกว่า งบประมาณสูงกว่า มันทำให้ได้ผลงานที่ค่อนข้างเนี้ยบถูกใจคนดู”

คุณภาณุ อารี กล่าวว่า “ก็อาจจะคล้ายๆกันคือจะเห็นได้ชัดเลยว่าถ้าในแง่คุณภาพ โดยที่คุณภาพของหนัง Netflix จะมีสูงกว่า คือเราจะรู้สึกเลยว่าแบบเราจะไม่ค่อยเห็นแบบนี้สักเท่าไรในหนังโรง เพราะว่าหนังโรงอย่างที่ผมบอกมันจะโดยเฉลี่ยในหนังโรงแค่ 15 ล้าน ถึง 20 ล้าน แต่ Original Content ของ Netflix มันประมาณ 35 ล้าน ถึง 40 ล้าน นี่คือการแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดเลย แล้วก็ประเด็นคือเราจะสังเกตว่าประเด็นของ Netflix สิ่งที่ทำมันเป็นเรื่องที่ถ้าพูดตรงๆมันก็มีการตั้งคำถามว่าถ้าหนังของ Netflix อย่าง "Hunger - คนหิว เกมกระหาย (2566)" หนังเรื่อง "มนต์รักนักพากย์ (2566)" หนังเรื่อง "DOI BOY (2566)" ที่ไปฉายโรงปกติจะเป็นยังไง ซึ่งก็โดยส่วนตัวผมคิดว่ามันคงเป็นเรื่องยากที่จะทำเงินได้ เพราะว่ามันเป็นประเด็นที่มันไม่ Commercial (ไม่ใช่หนังทำกำไร)”

คุณภาณุ อารี ยังกล่าวอีกว่า “เราจะเห็นเนื้อหาที่มันมีความหลากหลายมากกว่าอยู่บน Netflix ซึ่งในโรงเราอาจจะสร้างความหลากหลายไม่ค่อยได้เท่าไร เพราะว่าทุกอย่างมันต้องถูกกำหนดโดยข้อระเบียบต่างๆ เช่นความคาดหวังของ Box Office ซึ่งหนึ่งในนั้นน่าจะเป็นข้อแตกต่างที่นั่นเหมือนกัน”

4.3.2.2 กระบวนการทำงานในการสร้าง Original Content ของ Netflix แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่ เพราะเหตุใด?

Netflix มีวิธีการสร้าง Original Content ที่แตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์ทั่วไป โดยเน้นความร่วมมืออย่างใกล้ชิดระหว่างทีมผู้สร้างและทีมงานของ Netflix ตั้งแต่เริ่มต้น เพื่อสร้างเนื้อหาที่มีเอกลักษณ์และตอบโจทย์ผู้ชม การทำงานมีระบบและมาตรฐานสูง โดยใช้เอกสารที่ละเอียดเพื่อช่วยลดข้อผิดพลาดและประสานงานกับหลายฝ่ายได้อย่างราบรื่น และให้ความสำคัญกับการวางแผนอย่างเป็นระบบ ไม่เพียงเพื่อบรรลุเป้าหมาย แต่ยังเตรียมแผนสำรองสำหรับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ ถือว่ามีความใส่ใจในรายละเอียด ยกตัวอย่างเช่น การคาดการณ์ทรัพยากรและ

การตรวจสอบปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ช่วยลดความเสี่ยงและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
แนวทางนี้ยังปลูกฝังความเป็นมืออาชีพและความละเอียดอ่อนในทุกกระบวนการสร้างสรรค์ของ
ทีมงาน

จากบทสัมภาษณ์ พบว่ามีความสอดคล้องกับบทวิเคราะห์ดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณพฤษ ेमะรุจิ กล่าวว่า “พี่ว่ามันละเอียดขึ้นมากกว่า แล้วมันก็จะมีขั้นตอน
บางอย่างที่มันวางอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง คือคนทำงาน Netflix ตอนแรกๆ ทำไมเอกสาร
เยอะจัง เพราะว่ามันมีขั้นตอนที่ต้องการรายละเอียดเยอะ เขาก็จะถามคือคนที่ดูแลก็จะเยอะตาม
Scale ของมัน เมื่อก่อนเราทำหนังไทยเราก็มีอยู่ประมาณนี้ พอมันเป็นหนัง Netflix มันก็จะมีทั้ง
ภายในประเทศ ต่างประเทศ ซึ่งมันก็มีคนที่ต้องมารู้ว่าเราทำอะไรเยอะ คนรับรู้เยอะก็แปลว่า
ต้องมีเอกสารเยอะ แต่ทั้งหมดทั้งปวงมันคือเอกสารที่ทำให้การทำงานมันราบรื่น แล้วมันก็
เป็นมาตรฐานที่เกิดขึ้น”

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “เพราะเมื่อเริ่มต้นกระบวนการสร้าง Original
Content ผู้สร้างจะมีโอกาสนำเสนอแนวคิดและวิสัยทัศน์ของตนให้กับทีมงานของ Netflix ได้อย่าง
เต็มที่ ซึ่งก็จะได้รับการพิจารณาและสนับสนุนจาก Netflix รวมไปถึงการร่วมมือกันอย่างใกล้ชิดที่
ช่วยให้ทั้งสองฝ่ายสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและพัฒนาเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
ผู้สร้างจึงมีอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยไม่ต้องปฏิบัติตามสูตรสำเร็จที่เป็นที่นิยม
ซึ่งแตกต่างจากการสร้างภาพยนตร์ทั่วไปที่อาจต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดที่เข้มงวดและมีข้อจำกัด
มากขึ้นกว่า Netflix”

คุณพฤษ ेमะรุจิ กล่าวว่า “ความสำคัญของการวางแผน มีการวางแผนการทำงาน
งบประมาณ รวมถึงแผนสำรองเมื่อเกิดปัญหา ยกตัวอย่าง สมมุติว่าเวลาเราไปถ่ายงานข้างนอกที่
หนึ่ง บางครั้งเราไปถ่ายหรือมีกล้องมันใช้ Harddisk เราก็เอา Harddisk ไป ถ้าเป็นหนังไทยเรา
ถ่ายผ่านไปแล้ว Harddisk หด รับกลับส่ง Messenger วันนี้เราถ่ายจาก Slow Motion เยอะ เราใช้
Harddisk เยอะเหลือเกิน เพราะมันเหลือเนื้อฟิล์มมันยาวด้วย ทัก Messenger ให้ไปเอา
Harddisk เพิ่ม ถ้าเป็นหนังไทยมันคงจะพูดอย่างงี้มันเหมือนเราคุยกับเพื่อน เอ้ยกลับไปเอาหน่อย
แต่ถ้าเป็น Netflix ก็ถามมาก่อนว่าทำไมถึงถ่ายเกิน Harddisk ที่กำหนดไว้ ซึ่งเขาไม่ได้มาบอกว่า
คุณห้ามไป เขาอยากรู้ว่าทำไมมันเกิดอะไรขึ้นเพราะเขาอยากรู้ว่ามันมีปัญหาอะไรหรือเปล่า หรือมันเกิด
อะไรขึ้นซึ่งพอทางเราแจ้งไปว่ามันเกิดจากส่วนไหน อย่างนี้เค้าก็เลยโอเคแล้วก็ทำเรื่องเบิก

Harddisk มากก็จบ แต่จริงๆ แล้วคือ เพราะอะไรมันถึงเกิดถ้าเป็นคนมองโลกในแง่ร้ายหรือคนแบบไม่เข้าใจทำไมเรื่องมากจังเลย แค่นี้เอง”

4.3.2.3 วิธีการตลาดและการโปรโมทภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix แตกต่างจากการโปรโมทภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่?

Netflix ใช้กลยุทธ์การตลาดและโปรโมทที่มีความแตกต่างชัดเจน โดยมีการแบ่งงานระหว่างทีมการตลาดและทีม Content อย่างเป็นระบบ ทีมการตลาดใช้กลยุทธ์ที่ครอบคลุม เช่น การโฆษณาผ่านออนไลน์ โซเชียลมีเดีย การจัดอีเวนต์ และการร่วมมือกับแบรนด์อื่นๆ พร้อมสร้างไฮเดย์ใหม่ๆ เพื่อดึงดูดผู้ชม ขณะที่ทีม Content เน้นการผลิตเนื้อหาคุณภาพสูงที่ตรงกับความต้องการของผู้ชม การโปรโมท Original Content ของ Netflix จะถูกปรับให้เหมาะสมกับแต่ละเรื่อง โดยเรื่องที่มีโอกาสประสบความสำเร็จสูงจะได้รับการโปรโมทมากกว่า ผ่านช่องทางต่างๆ ทั้งบนแพลตฟอร์มของตัวเองและภายนอก เช่น การจัดงานเปิดตัวและการประชาสัมพันธ์อย่างกว้างขวาง

ถึงแม้ว่าบาง Original Content ของ Netflix ยังไม่ประสบความสำเร็จตามที่คาดหวัง โปรเจกต์ "ทีไทย ที่มันส์" แต่มีเพียง 2 เรื่องที่ประสบความสำเร็จ คือ "Hunger - คนหิว เกมกระหาย (2566)" และ "มนตร์ภักก์พากย์ (2566)" Netflix เองก็รับรู้ว่ากลยุทธ์นี้อาจไม่ประสบผลดีเท่าที่ควร และการลงทุนในโปรเจกต์ดังกล่าวมีค่าใช้จ่ายสูงเกินไป ซึ่งมีแนวโน้มว่า Netflix อาจลดการผลิต Original Content และหันไปซื้อหนังจากผู้ผลิตอื่นที่ฉายโรงไปแล้วมาฉายในแพลตฟอร์มแทน

จากบทสัมภาษณ์ พบว่ามีทิศทางไปในทางเดียวกันกับบทวิเคราะห์ดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “Netflix มีทีมการตลาดที่แข็งแกร่งและแบ่งงานกับทีม Content อย่างชัดเจน ทีมการตลาดจะใช้กลยุทธ์การตลาดที่ครอบคลุม รวมถึงการโฆษณาออนไลน์และโซเชียลมีเดีย เพื่อสร้างความสนใจและเพิ่มการเข้าถึง ส่วนทีม Content มุ่งเน้นที่การสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของผู้ชม การแบ่งงานแบบนี้ช่วยให้กระบวนการโปรโมทมีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของตลาดได้ดีขึ้น มีงบประมาณในการตลาดที่สูงและใช้ช่องทางการตลาดที่หลากหลาย เช่น การโฆษณาบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งอื่นๆ การโฆษณาบนโซเชียลมีเดีย การจัดอีเวนต์ การทำประชาสัมพันธ์ และการร่วมมือกับแบรนด์อื่นๆ และยังมีทีมงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างไฮเดย์การตลาดที่น่าสนใจและแปลกใหม่ได้ เช่น การใช้เทคนิคการตลาดแบบ Viral การสร้างแคมเปญการตลาดที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม และการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการโปรโมทคอนเทนต์”

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “ทีม Content ของ Netflix มุ่งเน้นที่การสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของผู้ชม Netflix มี Original Content จำนวนมากที่ผลิตทั่วโลก โดยเฉพาะในประเทศไทย Netflix ผลิต Original Content ประมาณ 10 เรื่องต่อปี ในขณะที่ประเทศอื่นๆ ผลิตมากกว่านั้น Netflix ผลิตคอนเทนต์ใหม่ๆ ออกมาอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ประเทศไทยอาจจะออกเดือนละ 2-3 เรื่อง มีการโปรโมท Original Content ที่แตกต่างกันไปตามความคาดหวังของทีมงาน Netflix จะวิเคราะห์ว่าคอนเทนต์ใดมีโอกาสประสบความสำเร็จสูงและจะทุ่มงบประมาณในการโปรโมทคอนเทนต์นั้นๆ มากกว่า ตัวอย่างเช่น ซีรีส์ “Ready, Set, Love – เกมชนคนโสด (2567)” ไม่ได้รับการโปรโมทอย่างหนักหน่วงเหมือนกับซีรีส์เรื่องอื่นๆ ในขณะที่ภาพยนตร์ “มนตร์รักนักพากย์(2566)” ได้รับการโปรโมทอย่างใหญ่โต การโปรโมท Original Content ผ่านแพลตฟอร์มของตัวเอง เช่น การปล่อยโปสเตอร์ การปล่อยตัวอย่าง และการทำ VDO Special Netflix ยังมีการโปรโมทผ่านช่องทางอื่นๆ เช่น การจัดงานเปิดตัว การทำประชาสัมพันธ์ และการร่วมมือกับแบรนด์อื่นๆ มีการโปรโมท Original Content ที่แตกต่างกันไปตามประเภทของคอนเทนต์”

4.3.3 คำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix

4.3.3.1 ทำไมถึงตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix?

การร่วมงานกับ Netflix เป็นโอกาสที่น่าสนใจสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ เพราะไม่เพียงแต่เปิดโอกาสให้ได้ทำงานในระดับสากล แต่ยังช่วยให้ผู้สร้างได้เรียนรู้และเข้าใจถึงมาตรฐานการทำงานที่แตกต่าง การทำงานกับ Netflix ช่วยให้ผู้สร้างสามารถเข้าถึง Know-How หรือความรู้ และทักษะที่หลากหลาย เช่น วิธีการทำงานในต่างประเทศ มาตรฐานการผลิตระดับโลก และแนวทางการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่สามารถนำมาพัฒนาและปรับใช้ในการทำงานของตัวเองได้ Netflix มีชื่อเสียงในฐานะสตูดิโอที่มีวิสัยทัศน์และความคิดสร้างสรรค์ ทีมงานของ Netflix เปิดกว้างรับฟังความคิดเห็นและให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่ผู้กำกับ นักเขียนบท นักแสดง ไปจนถึงทีมงานเบื้องหลัง ความร่วมมือที่ดีระหว่างทีมช่วยให้กระบวนการผลิตเป็นไปอย่างราบรื่นและมีคุณภาพ

อย่างไรก็ตาม การได้ร่วมงานกับ Netflix เป็นเรื่องของการทำงานที่ Netflix ตัดสินใจเลือกผู้สร้าง ไม่ใช่ผู้สร้างเลือก Netflix ผู้สร้างต้องนำเสนอโปรเจกต์ที่น่าสนใจและตรงกับความต้องการของ Netflix ซึ่งเป็นผู้ตัดสินใจขั้นสุดท้ายในการเลือกโปรเจกต์ นี่จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมการทำงานกับ Netflix ถึงมีคุณค่า ไม่เพียงแต่ในแง่ของโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ยังในแง่ของการได้รับการยอมรับในระดับสากล

จากบทสัมภาษณ์พบว่ามามีทิศทางไปในทางเดียวกันกับบทวิเคราะห์ดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี กล่าวว่า “เป็นสตูดิโอที่ทีมงานมีวิสัยทัศน์และวิสัยทัศน์ที่ดีในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายและน่าสนใจ และเปิดกว้างรับฟังความคิดเห็นและให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์รวมไปถึงการมีส่วนร่วมที่ดีในการสร้างภาพยนตร์ และการที่ Netflix สามารถดึงดูดผู้สร้างภาพยนตร์ให้มาร่วมงานได้ มีหลายปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนทางการเงิน เพราะ Netflix มีงบประมาณมาก ซึ่งสามารถสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์ได้มาก ผู้สร้างจึงสามารถทำงานที่มีคุณภาพ”

คุณพฤษ อมระจุ กล่าวว่า “เพราะอยากรู้ สำหรับพี่เวลาจะทำงานอะไรใหม่ๆ กับใครพี่อยากรู้แค่ว่าเค้าทำกันยังไง เรารู้แหละว่าง่ายๆ ด้านแรกก่อนที่ทำงานกับ Netflix เราคงจะได้เงินในการทำมากขึ้นแหละ ตอนคิดแรกๆคือทุกคนจะคิดอย่างนี้ว่าทำงาน Netflix เรามีโอกาสที่จะได้ทำอะไรเยอะขึ้น ซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกประมาณหนึ่ง แต่อีกประมาณหนึ่งสำหรับพี่คือมันเปิดให้เราได้รู้จักว่า How to ว่าคนอื่นเค้าทำกันยังไง เมืองนอกเค้าทำยังไงกัน มาตรฐานเขาเป็นกันยังไง มันมีข้อดีข้อเสียอะไร พี่ว่าทำให้พี่อยากทำซึ่งแพลตฟอร์มอื่นก็จะมีแตกต่าง ก็ไม่เหมือนกันอีก ไปทำกับ Prime Video (สตรีมมิ่งเจ้าอื่น) ไปทำกับที่อื่นๆ มันก็คงไม่เหมือนกัน พี่ว่าสิ่งที่อยากทำคือมันทำให้เรา Know-How มากขึ้น สิ่งที่ตั้งใจคือมันทำให้เราได้ทำอะไรหลากหลายขึ้น อย่างที่บอกว่ามันก็ไม่ต้องติดอยู่ในกรอบเดิม มีโอกาสทำอะไรที่หลากหลายขึ้น สามก็คือพี่ว่าพอมันได้มีโอกาสทำโดยมีงบประมาณ เค้ามีทีมงานในการ Support ที่สนุกกับเรา”

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณประวิทย์ แต่งอักษร ยังกล่าวอีกว่า “Netflix มีงบประมาณที่สูงมาก ซึ่งสามารถสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์ได้อย่างเต็มที่ ทำให้ผู้สร้างสามารถทำงานที่มีคุณภาพได้อย่างเต็มศักยภาพ เงินเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้ Netflix ดึงดูดผู้สร้างภาพยนตร์ไทย เพราะ Netflix มีงบประมาณสูงกว่าภาพยนตร์ไทยทั่วไปมาก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ไทยที่ฉายในโรงภาพยนตร์ มักจะมีงบประมาณอยู่ที่ประมาณ 10-20 ล้านบาทต่อเรื่อง ไม่รวมค่าโปรโมต แต่ Netflix มีงบประมาณสูงถึง 60-70 ล้านบาทต่อเรื่อง”

แต่ในบทสัมภาษณ์ของ คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง มีความคิดเห็นที่ต่างไปดังนี้

ผู้สร้างภาพยนตร์

โดยคุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง กล่าวว่า “ไม่ได้ตัดสินใจร่วมงานแค่ตัดสินใจเลือกเรา คือทุกคนอยากจะทำงานร่วมกับ Netflix เวลาเอาโปรเจกต์ไปเสนอก็คืออยากจะทำงานให้เขาเลือก แต่ว่าก็เมื่อเขาเลือกนั้นก็คือเขาเลือกเราไม่ใช่เราเลือกเขาแน่นอน เขาเป็นผู้ซื้อเป็นคนเลือก”

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ยังกล่าวอีกว่า “มันทุกแพลตฟอร์มไม่ว่าจะโรงหรืออะไร มันดึงดูดคนทำหนังอยู่แล้วยิ่งช่องทางเยอะขึ้นคนทำหนังก็รู้สึกมีโอกาสมากขึ้น เพราะฉะนั้น Netflix ก็เป็นช่องทางดีที่แต่ก็ไม่ได้หมายความว่ามันมีความดึงดูดมากกว่าหนังโรงหรืออะไร ก็ดึงดูดคนทำหนังมากกว่าหนังโรงเปล่าไม่แน่ใจ ผมก็ตอบไม่ได้ตอบแทนคนอื่นไม่ได้แต่ว่าพูดง่าย ๆ ว่าบางครั้งเราดูว่าไอ้อันนี้มันเหมาะกับโรงเราก็อยากจะไปโรงไปลองเสนอทางค่ายหนังแบบนี้ แต่ว่าถ้าถามผมก็คือ Netflix ก็คือมีโอกาสแต่ไม่ได้มากขึ้นแต่ว่ามีโอกาสที่จะทำอะไรที่น่าสนใจไม่ตลาดมากเกินไป ยังคงมีความเป็นตัวของตัวเองมาก และ Netflix ที่สำคัญมันไปทั่วโลกเราก็เลยมันก็อาจจะทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามันน่าสนใจ”

4.3.3.2 คิดว่า Netflix มีสิ่งใดดึงดูดที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องมาร่วมงานด้วย ?

Netflix ดึงดูดผู้สร้างภาพยนตร์ด้วยปัจจัยหลายประการ โดยเฉพาะงบประมาณที่สูงกว่าภาพยนตร์ไทยทั่วไปเกือบสองเท่า ซึ่งช่วยให้การผลิตภาพยนตร์มีคุณภาพสูงขึ้น ทั้งในด้านการถ่ายทำ การตัดต่อ และกระบวนการหลังการถ่ายทำ ด้วยงบประมาณที่สนับสนุนนี้ ผู้สร้างสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เนียบและยกระดับมาตรฐานของวงการภาพยนตร์ไทย นอกจากงบประมาณ Netflix ยังมีระบบการทำงานที่เป็นมาตรฐานระดับสากล เช่น การจัดสรรเวลาถ่ายทำที่เหมาะสม การสนับสนุนทีมงานด้วยสวัสดิการที่ดี และการให้เสรีภาพแก่ผู้สร้างในการนำเสนอผลงานที่หลากหลายและไม่ถูกจำกัดด้วยข้อกำหนดที่เข้มงวด การทำงานกับ Netflix เปิดโอกาสให้ผู้สร้างได้ทดลองและนำเสนอแนวคิดใหม่ๆ ที่อาจไม่ได้รับการตอบรับในตลาดภาพยนตร์ทั่วไป

Netflix ยังมอบโอกาสให้ผู้สร้างเข้าถึงผู้ชมในระดับโลก เนื่องจากเนื้อหาที่ผลิตจะถูกเผยแพร่ไปยังผู้ชมทั่วโลกพร้อมกันผ่านแพลตฟอร์มของ Netflix ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์โรงที่ต้องใช้เวลานานกว่าจะเข้าถึงตลาดต่างประเทศ จุดเด่นนี้ทำให้ผู้สร้างรู้สึกภูมิใจในผลงาน และมองว่าเป็นโอกาสที่ดีในการส่งผลงานของตนออกสู่สายตาผู้ชมในวงกว้าง และแบรนด์ Netflix ยังเป็นที่ยอมรับในระดับสากล การได้ร่วมงานกับ Netflix จึงถือเป็นเกียรติและการันตีคุณภาพของผลงาน ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาที่ตอบโจทย์ผู้ชมหลากหลายกลุ่ม ตั้งแต่วัยรุ่น คนทำงาน แม่บ้าน ไปจนถึงกลุ่มชนชั้นกลางและสูง ซึ่งเป็นฐานผู้ชมหลักของ Netflix นอกจากนี้ Netflix ยังช่วยลดความเสี่ยงของผู้สร้าง เพราะผู้ชมที่สมัครสมาชิกแล้วมีแนวโน้มที่จะลองชมผลงานใหม่ๆ แม้เนื้อหาจะไม่น่าสนใจในตลาดหลักก็ตาม ตัวอย่างเช่น Hunger - คนหิว เกม

กระหาย (2566) ที่ใช้ทุนสร้างสูง แต่สามารถดึงดูดผู้ชมด้วยประเด็นที่น่าสนใจและการผลิตที่เหนือมาตรฐาน

ด้วยปัจจัยเหล่านี้ Netflix ไม่เพียงดึงดูดผู้สร้างด้วยโอกาสทางการเงิน แต่ยังด้วยความเป็นมืออาชีพ ความหลากหลายในเนื้อหา และการเข้าถึงตลาดระดับโลก ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความสนใจให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการพัฒนาและนำเสนอผลงานในรูปแบบที่แตกต่าง

4.3.4 คำถามเกี่ยวกับแผนการพัฒนาและข้อเสนอแนะสำหรับ Netflix

4.3.4.1 ลักษณะของเนื้อเรื่องที่เป็ Original Content ของ Netflix เชื่อมโยงกับความต้องการของผู้ชมในปัจจุบันหรือไม่

Netflix มีความเข้าใจในความต้องการของผู้ชมในปัจจุบันและสร้าง Original Content ที่หลากหลายและแปลกใหม่เพื่อตอบสนองต่อความสนใจที่หลากหลาย โดยเฉพาะการสร้างเนื้อหาที่เป็น Local ซึ่งไม่เพียงดึงดูดผู้ชมในประเทศ แต่ยังสร้างความสนใจให้กับผู้ชมต่างประเทศได้ เช่น ซีรีส์ “สืบสันดาน (Master of the House)” ที่ยกระดับมาตรฐานละครไทยให้น่าสนใจในระดับสากล ด้วยข้อมูลผู้ชมจำนวนมาก Netflix มีศักยภาพในการวิเคราะห์และพัฒนาเนื้อหาให้ดึงดูดผู้ชมทั่วโลก ซึ่งช่วยสร้างความแตกต่างจากแพลตฟอร์มอื่นๆ เป้าหมายสำคัญของ Netflix คือการหยุดสายตาผู้ชมและสร้างความต่อเนื่องในการรับชม โดยเฉพาะในซีรีส์ที่ต้องทำให้ผู้ชมติดตามอย่างต่อเนื่องในทุกตอน

4.3.4.2 ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix มีผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์โดยรวมอย่างไรในเชิงบวกหรือเชิงลบ?

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคเนื่องจากการเข้ามาของ Netflix ได้ส่งผลกระทบอย่างมาก เนื่องจากสามารถเลือกดูได้ตามความสะดวก ทั้ง 1) ความสะดวกสบาย ที่ผู้ชมสามารถดูภาพยนตร์ได้ทุกที่ทุกเวลาตามความสะดวกของตนเอง 2) การเข้าถึง ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้นและมีตัวเลือกที่มากขึ้น 3) การลดลงของการดูทีวี ที่ผู้ชมเลือกดูผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งแทนการดูทีวีแบบเดิม ส่งผลให้การดูทีวีลดลง ขณะเดียวกัน ปัญหาของโรงหนังก็คือ โรงหนังไม่ได้เป็นสถานที่ดูหนังทั่วไปอีกต่อไป แต่กลับกลายเป็นสถานที่จัดงานอีเวนต์ทำให้เกิดปรากฏการณ์การสอยสิทธิ์หนัง เพราะผู้ชมรู้สึกว่าจะต้องมีส่วนร่วมกับอีเวนต์นี้ โดยเฉพาะเพราะผู้ชมกลัวตกกระแส (FOMO) และกลัวว่าจะไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการสนทนาเกี่ยวกับหนัง

ผลกระทบของ Original Content ของ Netflix ต่อวงการภาพยนตร์ไทยสามารถมองได้ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ โดยจะเน้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคและผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

มุมมองเชิงบวก คือ ผลกระทบของ Netflix ต่อวงการภาพยนตร์ไทยสามารถมองได้ในเชิงบวก โดยเฉพาะในด้านการเปิดโอกาสให้กับความหลากหลายในการสร้างสรรค์เนื้อหา โดยเฉพาะในตลาดที่มีข้อจำกัดด้านเนื้อหาและสเกลของงาน โดยแบ่งได้ดังนี้

- 1) โอกาสใหม่ - Netflix ได้เปิดโอกาสให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ไทยในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายขึ้นโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการเซ็นเซอร์หรือข้อจำกัดด้านเนื้อหาที่เข้มงวด
- 2) การสนับสนุนอุตสาหกรรม - Netflix ช่วยสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยด้วยการลงทุนในภาพยนตร์ไทยและการเผยแพร่ภาพยนตร์ไทยไปยังผู้ชมทั่วโลก
- 3) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค - Netflix เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคโดยทำให้การเข้าถึงภาพยนตร์สะดวกยิ่งขึ้น ผู้ชมสามารถดูได้ทุกที่ทุกเวลาตามที่ต้องการ

มุมมองเชิงลบ คือ ผลกระทบของ Netflix ต่อวงการภาพยนตร์ไทยสามารถมองได้ในเชิงลบ โดยเฉพาะในด้านการแข่งขันกับภาพยนตร์ไทยที่ผลิตโดยผู้สร้างภาพยนตร์ไทยเอง

- 1) การแข่งขัน - Netflix ก่อให้เกิดความกดดันให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ไทยในการแข่งขันกับ Original Content ของ Netflix ที่มีงบประมาณและคุณภาพสูงกว่า
- 2) ความหลากหลาย - ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นคือวงการภาพยนตร์ไทยอาจขาดความหลากหลาย ทั้งในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์และรูปแบบการรับชม การดูหนังผ่านจอเล็กอาจลดทอนคุณค่าทางศิลปะของภาพยนตร์ ทำให้วงการภาพยนตร์ไทยอาจตกต่ำเหมือนที่เกิดขึ้นกับวงการภาพยนตร์เกาหลี

4.3.4.3 ทิศทางของ Original Content ของ Netflix จะเป็นอย่างไร

Original Content ของ Netflix ในไทย มีอนาคตที่ดีเนื่องจากได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมและมีการผลิตคอนเทนต์คุณภาพสูงอย่างต่อเนื่อง Netflix ให้ความสำคัญกับเนื้อหาเรียลลิตี้ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น รายการ “Too Hot to Handle” รวมถึงรายการไทยที่มีลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ เช่น รายการเกี่ยวกับเซฟและการทำอาหาร Netflix มุ่งเน้นการผลิตเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของผู้ชม โดยมีเป้าหมายที่จะสร้าง Original Content ไทยที่มีคุณภาพสูง และสามารถดึงดูดผู้ชมทั่วโลกเช่นเดียวกับเนื้อหาเกาหลี ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมบันเทิงไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับสากล

แม้ธุรกิจสตรีมมิ่งจะเผชิญกับความไม่แน่นอนจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีหรือการกลับมาของโรงภาพยนตร์ แต่รูปแบบสตรีมมิ่งยังคงตอบโจทย์พฤติกรรมผู้ชมยุคปัจจุบันที่ต้องการความสะดวกสบายในการดูเนื้อหาต่างๆ ตามความสะดวกของตนเอง แต่ในอนาคต โรงภาพยนตร์ อาจต้องปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของผู้ชม เช่น การฉายภาพยนตร์

พร้อมกับการสตรีมมิ่ง เพื่อรักษาความน่าสนใจและตอบสนองต่อความสะดวกในการเข้าถึง ขณะที่สตรีมมิ่งยังคงเป็นส่วนสำคัญในความบันเทิงที่หลากหลายของผู้ชมในยุคปัจจุบัน

จากบทสัมภาษณ์ พบว่ามีทิศทางไปในทางเดียวกันกับบทวิเคราะห์ดังนี้
ผู้ชมภาพยนตร์

คุณธกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “Original Content ของ Netflix ในไทยน่าจะมีอนาคตที่ดี เนื่องจากได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมและมีคอนเทนต์คุณภาพสูงผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม ธุรกิจสตรีมมิ่งมีความไม่แน่นอน เนื่องจากอาจมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีหรือปัจจัยอื่นๆ เช่น การกลับมาของโรงภาพยนตร์ หรือการเพิ่มขึ้นของราคาค่าสมัครสมาชิก”

คุณธกฤต สมบัตินันท์ กล่าวเพิ่มว่า “สตรีมมิ่งตอบสนองความต้องการของผู้ชมในยุคปัจจุบันที่ต้องการความสะดวกสบายในการรับชม การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม พฤติกรรมของผู้ชมเปลี่ยนไป สตรีมมิ่งจึงเป็นรูปแบบการรับชมที่เหมาะสมที่สุด การปรับตัวของโรงภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์อาจต้องปรับตัวเพื่อให้สะดวกสบายมากขึ้น เช่น การฉายภาพยนตร์พร้อมกันกับการสตรีมมิ่ง”

คุณธกฤต สมบัตินันท์ กล่าวอีกว่า “ความสำเร็จของรายการไทย Netflix ยังให้ความสำคัญกับรายการไทยที่มีลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ เช่น รายการเกี่ยวกับเชฟและการทำอาหาร ซึ่งได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมาการปรับตัวของ Netflix อาจจะลดความเสี่ยงในการผลิต Original Content โดยเน้นการผลิตคอนเทนต์ที่ตรงกับความต้องการของผู้ชมมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ซีรีส์ “Ready, Set, Love – เกมชนคนโสด (2567)” เป็นซีรีส์ที่ได้รับการตอบรับที่ดี แต่ซีรีส์ “ดอกเตอร์ไคลแม็กซ์ ปู่จ๋าพาเสียว (2567)” อาจจะยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เป้าหมายของ Netflix คือการสร้าง Original Content ไทยที่มีคุณภาพสูงและสามารถดึงดูดผู้ชมทั่วโลกได้ เหมือนกับ Original Content เกาหลี ซึ่งจะช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมบันเทิงไทยให้เติบโตและแข็งแกร่งขึ้น สตรีมมิ่งเป็นรูปแบบการรับชมความบันเทิงที่สะดวกสบายและตอบสนองความต้องการของผู้ชมในปัจจุบัน ซึ่งมีตัวเลือกความบันเทิงมากมาย เช่น เกม คอนเสิร์ต และการท่องเที่ยว สตรีมมิ่งจึงเป็นเพียงส่วนหนึ่งของความบันเทิง แต่ยังคงเป็นสิ่งที่ผู้ชมต้องการ”

คุณธกฤต สมบัตินันท์ ยังกล่าวอีกว่า “Netflix ยังให้ความสำคัญกับเรียลลิตี้ Original Content ซึ่งเป็นแนวโน้มที่กำลังเติบโตในปัจจุบัน เนื่องจากผู้ชมชื่นชอบคอนเทนต์แบบ

เรียกลีตบนแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น TikTok และ YouTube ตัวอย่างเช่น รายการ “ฮอตนักจับไม่อยู่ (Too Hot to Handle)” เป็นรายการเรียลลิตีที่ได้รับความนิยมอย่างมากบน Netflix”

4.3.4.4 อยากฝากอะไรถึงผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์ รวมไปถึง Netflix ผู้ให้สัมภาษณ์ ฝากถึงผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์ รวมไปถึง Netflix ดังนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์

คุณพฤษ ेमะจุล กล่าวว่า “รู้สึกอยากให้ Netflix ประเทศไทยอยู่กับพวกเรานานๆ แล้วก็อยากให้คู่แข่งด้วย คือคู่แข่งอย่าเพิ่งหมดหายไป พี่อยากแบบให้ Prime Video ให้ HBO อยู่ด้วย ถ้าเมื่อไหร่มีคู่แข่งแบบว่าทุกคนต้องแข่งขันกันผู้คนแข่งขันกันผลประโยชน์ตกมาอยู่ที่ผู้บริโภคจบมันก็ต้องมีความสุข หมายถึงว่าคนดูได้ประโยชน์แล้วก็คนทำหนังเองก็ได้แข่งขัน เพราะว่าถ้าเมื่อไหร่ที่คุณเหลือเจ้าเดียวมันก็ธรรมดา”

ผู้ชมภาพยนตร์

คุณธกฤต สมบัตินันท์ กล่าวว่า “เราคิดว่าหน้าที่ของ Netflix คือการให้โอกาสและเลือกที่จะรอ ไม่ใช่แบบทำปุ๊บจะเอาปั๊บ นั่นมันไม่ใช่ระบบนิเวศของภาพยนตร์ที่เติบโต เหมือนหนังที่เราไปทำการยกเลิกหรือปฏิเสธรับจบไวๆ สุดท้ายมันก็จะกลายเป็นหนังคัลท์ (Cult Films เป็นภาพยนตร์ที่มีผู้ดูอยู่ในกลุ่มผู้ชื่นชอบกลุ่มเล็กๆ) อยู่ดี แบบหนังที่เกิดแฟนคลับขึ้นมาในยุคเวลาต่อมา ซึ่งเราก็เห็นฮอลลีวูดเกิดขึ้น เราเห็น “Blade Runner 2049 (2560)” หลายเรื่องที่แบบว่ามันโตมาทีหลังเหมือน “Watchmen – คิกชูเปอร์ฮีโร่พันธุ์มหากาฬ (2552)” ก็เป็นงานที่เติบโตขึ้นมาทีหลังไม่ได้แบบเกิดขึ้นทันที บางทีแบบหนังที่สตูดิโอหรือแม้แต่สตรีมมิ่งคือการให้เวลา”

คุณภาณุ อารี กล่าวว่า “ตอนนี้อุตสาหกรรม ภาพยนตร์มันก็ค่อนข้างไปได้สวย คือจริงๆ ในแง่ของคนทำเองก็ต้องรักษาศรัทธาของคนดูเอาไว้ คือหมายความว่าเราต้องมุ่งผลิตผลงานที่มันมีคุณภาพ ไม่ทำให้คนดูรู้สึกผิดหวัง เพราะว่าถ้าคนดูผิดหวังมันก็จะกลับไปสู่สภาพเดิม คือคนไทยก็จะปฏิเสธหนังไทย ซึ่งนั่นก็จะทำให้เกิดภาวะตกต่ำขึ้นไปอีก อย่างตอนนี้คนมีกำลังมีศรัทธาอยู่ ดังนั้นก็ควรจะดำรงรักษาระดับมาตรฐานให้มันคงที่หรือไม่ก็อย่างน้อยก็ว่ามันควรจะดีขึ้น ส่วนคนดูก็คงจะต้องเปิดโอกาสให้กับคอนเทนต์ไทยมากขึ้น”

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย การวิจัยเรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะออริจินัลคอนเทนต์ของภาพยนตร์ไทยในเน็ตฟลิกซ์” มีวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ประการสำคัญ คือ 1) ศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์ 2) วิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและลักษณะองค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์ 3) เพื่อนำเสนอแนวทางการสร้างภาพยนตร์ที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์

5.1 สรุปผลวิจัย

จากผลการวิจัยในบทที่ 4 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยดังต่อไปนี้

5.1.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์

เป็นการนำผลสรุปจากขอบองค์ประกอบของเล่าเรื่องจากภาพยนตร์ Original Content ของภาพยนตร์ไทยใน Netflix จำนวน 8 เรื่อง ใน 3 ประเภท ได้แก่ ประเภท เขย่าขวัญ /ชวนสงสัย (Thrillers/Suspense Films) ประเภทชีวิต (Drama) ประเภทอาชญากรรม/แก๊งค์สเตอร์ (Crime/Gangster) มาสังเคราะห์ เพื่อหาเอกลักษณ์ร่วมในองค์ประกอบภาพยนตร์ ด้านเรื่องเล่า โครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก ให้ได้การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยใน Netflix ที่จะเป็นข้อบ่งชี้ถึงความเป็นภาพยนตร์ไทย Original Content ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอข้อมูลขอบองค์ประกอบของเรื่องเล่า และการเล่าเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง มีการเล่าเรื่องใน 3 รูปแบบ ได้แก่

1.1 ภาพยนตร์ประเภทชีวิต (Drama) มีจุดมุ่งหมายในการสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต โดยมักนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาในระดับปัจเจก ซึ่งเกี่ยวข้องกับทัศนคติหรือพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ตัวอย่างของประเด็นที่ถูกนำมาเล่าเรื่อง ได้แก่ การปรับเปลี่ยนค่านิยมที่ไม่เหมาะสม เช่น แนวคิดที่เชื่อมโยงความรุนแรงเข้ากับศักดิ์ศรีของความเป็นลูกผู้ชาย หรือการก้าวข้ามความกลัวที่จุดรั้งตนเองไว้ภายในพื้นที่ปลอดภัยส่วนตัว (Comfort Zone) นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงของตัวละครภายในเรื่องยังต้องอาศัยแบบอย่าง (Role Model) ที่เป็นตัวแทนของคุณลักษณะที่พึงปรารถนา ซึ่งช่วยให้ตัวละครสามารถพัฒนาและปรับตัวไปสู่บรรทัดฐานที่สังคมให้การยอมรับ

1.2 ภาพยนตร์ประเภทเขย่าขวัญ/ชวนสงสัย (Thrillers/Suspense Films) มีลักษณะการนำเสนอที่มุ่งเน้นให้ผู้ชมตระหนักถึงแนวคิดเรื่องการควบคุมและกำกับตนเอง (Self-Regulation) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของจริยธรรม ซึ่งอาจเกิดจากการขาดการขัดเกลาทางศีลธรรมจากค่านิยมทางศาสนา ภาพยนตร์ประเภทนี้มักแบ่งแนวทางการเล่าเรื่องออกเป็นสองลักษณะหลัก

ประการแรก คือ การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการกระทำผิดและผลลัพธ์ของการกระทำเหล่านั้น ซึ่งสะท้อนด้านมืดในจิตใจของมนุษย์ อาทิ ความอิจฉาริษยา ตัณหาราคะ พฤติกรรมการโกหก หรือการหลอกลวง โดยมักมีบทลงโทษรุนแรง เช่น ความตาย เพื่อเป็นเครื่องเตือนใจถึงผลกระทบจากการขาดสติและศีลธรรม

ประการที่สอง คือ การนำเสนอเรื่องราวในเชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องและช่วยเหลือผู้อื่น ภาพยนตร์แนวนี้มักเกี่ยวข้องกับภารกิจของตัวละครหลักในการคุ้มครองบุคคลใกล้ชิด เช่น เพื่อน หรือรุ่นน้อง จากภัยคุกคามเหนือธรรมชาติ เช่น ภูติผี วิญญาณร้าย หรือพลังลึกลับที่คุกคามชีวิต

1.3 ภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรม/แก๊งสเตอร์ (Crime/Gangster) เป็นแนวภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดกฎหมาย โดยมักกล่าวถึงประเด็นที่สะท้อนด้านมืดของสังคม เช่น การพนัน ยาเสพติด หรือขบวนการอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายมาเฟีย นอกจากนี้ ภาพยนตร์แนวนี้ยังให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดเหตุการณ์จากมุมมองของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องราว และสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์อาชญากรรมมักมีจุดเด่นในการนำเสนอแง่มุมของตัวละครที่ต้องเผชิญกับการตัดสินใจที่ซับซ้อนภายใต้บริบทของโลกอาชญากรรม ไม่ว่าจะเป็นการต่อสู้เพื่ออำนาจ การหักหลัง การเอาตัวรอด หรือแม้แต่การตั้งคำถามถึงศีลธรรมภายในจิตใจของตัวละครเอง ด้วยเหตุนี้ การสร้างมิติของตัวละครในภาพยนตร์แนวนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากช่วยให้เรื่องราวมีความสมจริง

ภาพรวมของภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องที่กล่าวถึงสะท้อนถึงการนำเสนอแนวคิดการเล่าเรื่องหลากหลาย โดยมีจุดเด่นที่การผสมผสานระหว่างความตึงเครียดและความลึกลับในหลายรูปแบบ ผ่านการเล่าเรื่องที่ทั้งท้าทายและกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมและพฤติกรรมมนุษย์ หลายเรื่องมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาตัวละครในสถานการณ์ที่ซับซ้อนและท้าทาย ซึ่งสะท้อนถึงการดิ้นรนของตัวละครที่ต้องเผชิญหน้ากับความกลัว ปัญหาทางจิตใจ และการค้นหาความจริง

หลายเรื่องใช้การสร้างบรรยากาศลึกลับและความตึงเครียด เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมติดตามการคลี่คลายของปริศนา ในขณะที่บางเรื่องนำเสนอเรื่องราวที่มีความเข้มข้นทางด้านจิตวิทยา ผ่านการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่ส่งผลกระทบต่อความคิดและจิตใจของตัวละคร ตัวละครในแต่ละเรื่องต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใน ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสียเพื่อเอาชีวิตรอด การต่อสู้กับความมืดในตัวเอง หรือการค้นหาคำหมายในชีวิต นอกจากนี้ การเล่าเรื่องในหลายเรื่องยังสะท้อนถึงปัญหาสังคมและความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ซึ่งช่วยเสริมสร้างมิติของการพัฒนาและการเติบโตของตัวละครในแต่ละเรื่อง ทำให้ภาพยนตร์เหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นเรื่องราวที่เต็มไปด้วยความตื่นเต้นและลึกลับ แต่ยังมีความหมายลึกซึ้งในแง่ของการสะท้อนสังคมและจิตใจมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.1.2 องค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์

1) โครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง

สามารถจำแนกออกเป็นรูปแบบหลักที่แตกต่างกัน แต่มีการผสมผสานองค์ประกอบของแนวภาพยนตร์อื่น ๆ เพื่อเพิ่มความซับซ้อนและมิติของการเล่าเรื่อง โดยสามารถแบ่งประเภทของโครงเรื่องได้ดังนี้

1.1 โครงเรื่องการแก้แค้น (Revenge Plot) เป็นโครงเรื่องที่มุ่งเน้นไปที่แรงขับเคลื่อนของตัวละครในการล้างแค้น โดยมีการผสมผสานขนบการเล่าเรื่องจากแนวอื่น เช่น แนวสืบสวนสอบสวน (Whodunit) ที่มุ่งเน้นการค้นหาคำความจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต และแนวรักต้องห้าม (Forbidden Love Plot) ซึ่งเพิ่มมิติด้านอารมณ์และความขัดแย้งเชิงศีลธรรม โดยแก่นเรื่องหลักของโครงเรื่องประเภทนี้มักเกี่ยวข้องกับ "การกระทำบาป" และผลของการกระทำดังกล่าว

1.2 โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ที่แฝงองค์ประกอบจากแนวอื่น – โครงเรื่องลักษณะนี้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่ต้องเผชิญกับเหตุการณ์สำคัญในชีวิต โดยมีการผสมผสานขนบของแนวสืบสวนสอบสวน (Whodunit) เพื่อสร้างความลึกลับระทึก และแนวการหลบหนี (Escape Plot) ที่เพิ่มความกดดันและความเข้มข้นของเรื่องราว

1.3 โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลง (Transformation Plot) ที่แฝงโครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) – ลักษณะโครงเรื่องนี้ยังคงเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร แต่มีการนำเสนอในรูปแบบของ "ปริศนา" ที่ผู้ชมต้องค่อย ๆ คลี่คลายไปพร้อมกับตัวละคร ทำให้เรื่องราวมีมิติที่ลึกซึ้ง

1.4 โครงเรื่องโจรกรรม (Crime Plot) ที่แฝงตลกร้าย (Dark Comedy) โครงเรื่องที่กล่าวถึงการก่ออาชญากรรม โดยเฉพาะการวางแผนโจรกรรมหรือการก่ออาชญากรรมอย่างมีชั้น

เชิง อย่างไรก็ตาม มีการใช้แนวตลกร้าย (Dark Comedy) เป็นองค์ประกอบเสริม ทำให้เรื่องราวมีความแหลมคมในการวิพากษ์สังคมและสะท้อนมุมมองที่ขัดแย้ง

1.5 โครงเรื่องการเดินทาง (Quest Plot) เป็นโครงเรื่องที่ตัวละครต้องออกเดินทางหรือค้นหาสิ่งสำคัญบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นบุคคล วัตถุ หรือความจริงบางอย่าง โดยมักมีอุปสรรคมากมายที่ตัวละครต้องเอาชนะเพื่อบรรลุเป้าหมาย

1.6 โครงเรื่องปริศนา (The Riddle Plot) ที่แฝงโครงเรื่องการสืบสวนและแนวตลกร้ายเสียดสีสังคม เป็นโครงเรื่องที่มุ่งเน้นการค้นหาคำตอบของปริศนา โดยมีองค์ประกอบของแนวสืบสวนสอบสวนเพื่อเพิ่มความลึกลับและความซับซ้อน นอกจากนี้ ยังมีการแฝงแนวตลกร้ายเพื่อสะท้อนประเด็นทางสังคม เช่น ความเหลื่อมล้ำ หรือความอยุติธรรมในระบบต่างๆ

2) แก่นเรื่อง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง พบว่าแต่ละเรื่องสะท้อนแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม และจิตวิทยาของตัวละคร โดยการใช้ทฤษฎี Encoding and Decoding ของ Stuart Hall ช่วยให้เข้าใจถึงวิธีที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้การเข้ารหัสข้อความผ่านสัญลักษณ์และการกระทำของตัวละคร รวมถึงวิธีที่ผู้ชมถอดรหัสข้อความเหล่านี้ผ่านความรู้พื้นฐานและมุมมองของตนเอง ภาพยนตร์เหล่านี้ใช้มุมมองที่หลากหลายในการนำเสนอเนื้อหา โดยสะท้อนความเชื่อ, ความต้องการ, และความขัดแย้งในสังคม ทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม

ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นประเด็นหลักที่สำคัญ ดังนี้

การแสวงหาความรักและการยอมรับ ในภาพยนตร์ สาวลับใช้ (The Maid) แนวคิดนี้สะท้อนถึงการแสวงหาความรักและการยอมรับจากผู้อื่น โดยตัวละครต้องเผชิญกับชีวิตที่เต็มไปด้วยความท้าทายและการปรับตัวในสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวย การกระทำและการตัดสินใจของตัวละครแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่จะได้รับความรักและการยอมรับจากสังคมรอบข้าง

การปกปิดความจริง แนวคิดนี้พบในภาพยนตร์สามเรื่อง ได้แก่ โปรเจกต์ลับ หลับเป็นตาย (Deep), โกสต์แล็บ...ฉีกกฎทดลองผี (Ghost Lab), และ ปริศนารูหลอน (The Whole Truth) ซึ่งสะท้อนถึงการที่ตัวละครพยายามปกปิดความจริงเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา แต่ผลที่ตามมาคือการเปิดเผยความจริงที่ทำให้เกิดการเสียขวัญและการรับมือกับความจริงที่ตีสั่น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างการปกปิดและการเผชิญหน้ากับความจริง

ความเหลื่อมล้ำในสังคม ภาพยนตร์ ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการต่อสู้ของคนชั้นล่างในสังคมที่พยายามดิ้นรนเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นผ่านลอตเตอรี่ แต่

ต้องเผชิญกับระบบที่ไม่เป็นธรรมและการถูกกดทับจากอำนาจและอภิสิทธิ์ชน ซึ่งสะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำในสังคมและความไม่เท่าเทียมที่ยังคงมีอยู่ในสังคม

การรับรู้ตนเอง พบใน คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ตัวละครเริ่มต้นจากการพยายามตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน แต่ในที่สุดก็มุ่งสู่การค้นพบตัวตนที่แท้จริงและการยอมรับตัวเอง แนวคิดนี้สะท้อนถึงการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ที่จะยอมรับข้อบกพร่อง

อคติในสังคม เมอร์เดอเอรหอก ฆาตกรรมอียิปต์ (The Murderer) นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับอคติในสังคม ไม่ว่าจะเป็นอคติที่เกิดจากทัศนคติที่มีต่อชาวต่างชาติ หรืออคติภายในสังคมที่ทำให้เกิดความแตกแยกและความไม่ไว้วางใจ จนถึงขั้นที่เกิดความสงสัยในคดีฆาตกรรม ซึ่งสะท้อนถึงผลกระทบของอคติที่มีต่อการตัดสินใจและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

การต่อสู้เพื่อความสำเร็จ พบใน มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) ตัวละครเผชิญกับอุปสรรคและความยากลำบากในการตามหาความสำเร็จ แต่ผ่านการใช้แรงจูงใจจากภายในและความพยายามที่ไม่ย่อท้อ เขาจึงสามารถก้าวข้ามอุปสรรคและประสบความสำเร็จได้ แนวคิดนี้สะท้อนถึงการพยายามเอาชนะอุปสรรคและการตั้งเป้าหมายในชีวิต

สรุปแล้ว ภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องสะท้อนถึงความซับซ้อนของชีวิตมนุษย์ผ่านการเผชิญหน้ากับความจริง, ความเหลื่อมล้ำในสังคม, อคติในสังคม, และการต่อสู้เพื่อบรรลุเป้าหมายชีวิต โดยทฤษฎี Encoding and Decoding ช่วยให้เราเข้าใจถึงการสื่อสารในภาพยนตร์ผ่านการเข้ารหัสของผู้สร้างและการถอดรหัสของผู้ชม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการที่ข้อความในภาพยนตร์สามารถมีความหมายที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับมุมมองและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

3) ตัวละคร

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง พบว่า ตัวละครหลักในแต่ละเรื่องมีการพัฒนาที่โดดเด่นจากสถานการณ์ที่พวกเขาต้องเผชิญ โดยเฉพาะในแง่ของการตัดสินใจที่สะท้อนถึงบุคลิกภาพและทัศนคติของตัวละคร เช่น มานิตย์ในเรื่อง "มนต์รักนักพากย์" ที่มีความเป็นผู้ใหญ่และมักเก็บอารมณ์ แต่ภายในเขามีความท้อแท้จากการไม่สามารถแสดงความรู้สึกออกมาได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในตัวละคร ในขณะที่ตัวละครอย่างเรื่องแซ่ในเรื่องเดียวกันกลับแสดงออกถึงความสดใสและมั่นใจในตนเอง แต่ก็มีอุปสรรคในบางครั้งที่ทำให้เกิดปัญหา การเผชิญหน้ากับปัญหาทางอารมณ์และการต่อสู้กับความขัดแย้งภายในเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนการพัฒนาของตัวละครในหลายๆ เรื่อง รวมถึงตัวละครในเรื่อง "สาวลับใช้" ที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายอารมณ์และจิตใจ จนทำให้พวกเขาต้องเลือกเส้นทางในการดำเนินชีวิตที่เหมาะสม

การวิเคราะห์ลักษณะภายนอกและภายในของตัวละครเช่นนี้ ช่วยให้สามารถเข้าใจแรงจูงใจและพฤติกรรมของพวกเขาได้ดีขึ้น รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการเติบโตหรือการปรับตัวที่เกิดขึ้นตลอดเนื้อเรื่อง ตัวละครบางตัวต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นบททดสอบทางจิตใจ ซึ่งทำให้พวกเขาเติบโตจากประสบการณ์เหล่านั้น เช่น ตัวละครในเรื่อง "โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี" ที่ต้องเผชิญกับความกลัวและความท้าทายทางจิตวิทยา นอกจากนี้ การตัดสินใจและการกระทำที่เกิดขึ้นในแต่ละเรื่องยังเชื่อมโยงกับพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร โดยทุกเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาของตัวละครตามสถานการณ์ที่ท้าทายพวกเขา

จุดเด่นที่พบได้บ่อยในตัวละครจากทั้ง 8 เรื่องคือการเผชิญกับความท้าทายทางจิตใจและการตัดสินใจที่มีผลกระทบต่อเนื้อเรื่องและการพัฒนาในภายหลัง ตัวละครหลายตัวมักมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่สะท้อนถึงความแตกต่างระหว่างภายนอกกับภายใน เช่น ความมั่นใจที่ปรากฏออกมาผ่านพฤติกรรมและท่าทาง แต่ภายในกลับซ่อนความวิตกกังวลหรือความไม่มั่นคงทางอารมณ์ ตัวละครบางตัวเผชิญกับความขัดแย้งในเรื่องของความรักและความสัมพันธ์ที่ไม่เปิดเผย หรือปัญหาที่เกี่ยวกับความผิดพลาดในอดีต ซึ่งทำให้พวกเขาต้องเผชิญกับการพัฒนาตนเองและเรียนรู้จากประสบการณ์ จุดเด่นเหล่านี้ไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของตัวละคร แต่ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับผู้ชมได้ในหลายมิติ ทั้งในแง่ของความเป็นมนุษย์และการเติบโตในสังคม

4) ฉาก

ในภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องมีการนำเสนอสถานที่หลักที่สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ที่ทำงาน บ้าน และสถานที่ภายนอก ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทุกประเภท โดยแต่ละพื้นที่มีบทบาทสำคัญในการสะท้อนแนวคิดและอารมณ์ของเรื่องราว ดังนี้

4.1 ที่ทำงาน เป็นสถานที่ที่สะท้อนถึงโครงสร้างอำนาจ หน้าที่ความรับผิดชอบ และแรงกดดันจากสังคม ในภาพยนตร์หลายเรื่อง ที่ทำงานกลายเป็นสัญลักษณ์ของการแข่งขัน ความขัดแย้ง หรือแม้แต่การใช้อำนาจที่ไม่เป็นธรรม ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวละคร

4.2 บ้าน ทำหน้าที่เป็นพื้นที่แสดงความสัมพันธ์ส่วนตัวของตัวละคร สื่อถึงทั้งความสุขและความทุกข์ ในบางเรื่องบ้านเป็นที่หลบภัยหรือสถานที่ที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น แต่ในบางเรื่องกลับเป็นสถานที่ของความขัดแย้งในครอบครัว ความกดดัน และบาดแผลทางอารมณ์

4.3 สถานที่ภายนอก เป็นพื้นที่เปิดที่สะท้อนถึงอิสรภาพและการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ๆ ตัวละครในภาพยนตร์มักเดินทางออกจากบ้านหรือที่ทำงานเพื่อค้นหาคำตอบเผชิญหน้ากับอุปสรรค หรือปลดปล่อยตนเองจากข้อจำกัดทางสังคม

สรุปในเรื่องขององค์ประกอบภาพยนตร์ไทยที่เป็น Netflix Original Content จะพบจุดเด่นและลักษณะที่มีความคล้ายกันแต่ละเรื่องอยู่ดังนี้

1. "สาวลับใช้" (The Maid) และ "โกสต์แล็บ..ฉีกกฎทดลองผี" (Ghost Lab)

ทั้งสองเรื่องมีการผสมผสานระหว่างความสยองขวัญและการเผชิญหน้ากับความกลัวทางจิตใจ ตัวละครในทั้งสองเรื่องต้องเผชิญกับความลึกซึ้งที่ทำลายความเชื่อและความกลัวของพวกเขา ใน "สาวลับใช้" ตัวละครต้องเผชิญกับความสยองขวัญที่เกิดจากความต้องการความรักและการยอมรับ ในขณะที่ "โกสต์แล็บ" ใช้การทดลองในห้องปฏิบัติการเพื่อสำรวจความกลัวและความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณ โดยทั้งสองเรื่องมีการสำรวจความสัมพันธ์ทางจิตวิทยาและความท้าทายของตัวละครในการเผชิญกับสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้

2. "คนหิว เกมกระหาย" (Hunger) และ "ปฏิบัติการกู้ห่วย" (The Lost Lotteries)

ทั้งสองเรื่องนำเสนอการต่อสู้ของตัวละครที่ต้องเผชิญกับอุปสรรคในสังคมและค้นหาความหมายในชีวิต ใน "คนหิว" ตัวละครต้องพัฒนาตัวเองและยอมรับตัวตนของตน ในขณะที่ "ปฏิบัติการกู้ห่วย" นำเสนอการดิ้นรนของคนชั้นล่างที่ต้องเผชิญกับความไม่เป็นธรรมในสังคม ผ่านเรื่องราวของการต่อสู้เพื่อเป้าหมายที่ใหญ่กว่าแค่ความต้องการส่วนตัว โดยทั้งสองเรื่องเน้นการค้นหาคำความจริงและการพัฒนาตัวเอง

ทั้ง 4 เรื่องสะท้อนถึงความท้าทายทางจิตใจและสังคมที่ตัวละครต้องเผชิญในชีวิต โดยการค้นหาความหมายและการเติบโตของตัวละครในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยมีความท้าทายทางจิตวิทยาและสังคมที่ตัวละครต้องเผชิญอย่างลึกซึ้งในแต่ละเรื่อง ทั้งคู่เรื่องแรกสำรวจการเผชิญกับความกลัวและการยอมรับในสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ โดยมีการใช้ความสยองขวัญและการทดลองที่ทำลายความเชื่อของตัวละคร ในขณะที่คู่ที่ 2 เน้นไปที่การต่อสู้กับอุปสรรคในชีวิตและการค้นหาความหมายในโลกที่ไม่ยุติธรรม ซึ่งตัวละครในทั้งสองคู่เรื่องต้องผ่านการพัฒนาตนเองและการยอมรับความจริง เพื่อเผชิญกับโลกภายนอกที่ซับซ้อนและไม่เป็นธรรม

ซึ่งจากที่วิเคราะห์มาทั้งหมดสอดคล้องกับที่ทางผู้ให้สัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นเอาไว้ ดังนี้

5.1.3 แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์

แนวทางที่ 1 ลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็นเน็ตฟลิกซ์ออริจินัลคอนเทนต์

ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ในประเทศไทยได้สะท้อนเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของไทยได้อย่างชัดเจน ด้วยการมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่มีความหลากหลาย และสามารถเข้าถึงผู้ชมในระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นและเทคนิคการเล่าเรื่องที่ทันสมัยทำให้นเนื้อหาของ Netflix มีความโดดเด่น แตกต่างจากภาพยนตร์ไทยที่ฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไป โดยเฉพาะในเรื่องของการสำรวจแนวคิดที่หลากหลาย เช่น หนึ่งรัก หนึ่งตลก หนึ่งล้อเลียน และหนึ่งตลกร้าย ซึ่งยังคงเป็นจุดเด่นที่ได้รับความนิยมจากผู้ชม (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มิถุนายน 2567)

แม้ว่าภาพยนตร์บางเรื่องของ Netflix จะไม่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย เช่น "เมอร์เดอเออร์ ฆาตกรรมอียิปต์ (2566)" ที่เป็นหนึ่งตลกร้ายแนวคิดใหม่ แต่ยังคงสะท้อนถึงความพยายามในการทดลองและพัฒนาเนื้อหาที่แปลกใหม่เพื่อรองรับความต้องการของผู้ชม นอกจากนี้ Netflix ยังมุ่งมั่นส่งเสริม Original Content ไทยให้มีโอกาสก้าวสู่ตลาดโลก เช่น ซีรีส์ "แคว้น" ที่ได้รับความนิยมในบราซิล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเนื้อหาไทยในการดึงดูดผู้ชมจากหลากหลายวัฒนธรรม ถึงแม้บางคอนเทนต์จะยังไม่สามารถตอบสนองความคาดหวังของผู้ชมได้อย่างเต็มที่ แต่ Netflix ยังคงมุ่งมั่นพัฒนา Original Content ไทยที่มีคุณภาพและแปลกใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมทั้งในและต่างประเทศ และยกระดับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้ก้าวไกลในระดับโลก (ธกฤต สมบัตินันท์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 มิถุนายน 2567)

แนวทางที่ 2 ความแตกต่างของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix กับภาพยนตร์ทั่วไป

Netflix ได้กลายเป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้แสดงวิสัยทัศน์ของตนเองอย่างเต็มที่ โดยไม่มีข้อจำกัดจากระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์แบบดั้งเดิม ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างสามารถนำเสนอแนวคิดและเรื่องราวที่แปลกใหม่ได้อย่างอิสระ โดยไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับความเสี่ยงทางการเงิน ความอิสระในการทำงานนี้ทำให้เกิดผลงานภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และความท้าทาย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ดึงดูดผู้ชมจากทั่วโลก (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 มิถุนายน 2567)

ความต่างของเน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนต์เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั่วไป มีดังนี้

1. ความหลากหลายของเนื้อหา - Netflix นำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายและครอบคลุมหลายประเภท จึงสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมที่มีรสนิยมต่างกันได้
2. ความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์เนื้อหา - Netflix มีความเชี่ยวชาญในการคัดสรรและสนับสนุนผู้สร้างในการเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจและมีคุณค่า
3. คุณภาพที่เหนือชั้น - ด้วยมาตรฐานสากลในการผลิต Netflix ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกนักแสดง ทีมงาน และเทคนิคการผลิตเพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพสูง
4. ความเป็นเอกลักษณ์และความสร้างสรรค์ - ภาพยนตร์ของ Netflix มักจะสะท้อนถึงเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและการสร้างสรรค์ที่ไม่เหมือนใคร
5. การลงทุนและการสนับสนุน - Netflix ให้การสนับสนุนทั้งด้านการเงินและทรัพยากรในการผลิต ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างสามารถทำงานได้อย่างเต็มที่
6. การเข้าถึงผู้ชม - Netflix สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลกทันทีผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปที่ต้องผ่านการจัดจำหน่ายในแต่ละประเทศ
7. ความแตกต่างในการรับชม - ภาพยนตร์บน Netflix สามารถรับชมได้ทุกแพลตฟอร์ม ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบเมื่อเทียบกับการชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ที่ต้องเข้าไปในสถานที่เฉพาะ

แนวทางที่ 3 กระบวนการทำงานในการสร้าง เน็ตฟลิกซ์ออร์จินัลคอนเทนต์แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไป

Netflix มีแนวทางการสร้าง Original Content ที่แตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์ทั่วไป โดยมุ่งเน้นการร่วมมือที่ใกล้ชิดระหว่างทีมผู้สร้างและทีมงานของ Netflix ตั้งแต่ขั้นตอนแรกเพื่อสร้างเนื้อหาที่มีเอกลักษณ์และตอบโจทย์ความต้องการของผู้ชม กระบวนการทำงานของ Netflix มีระบบที่ชัดเจนและมีมาตรฐานสูง โดยการใช้เอกสารที่ละเอียดเพื่อช่วยลดข้อผิดพลาดและอำนวยความสะดวกในการประสานงานระหว่างหลายฝ่ายให้ราบรื่น นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการวางแผนอย่างเป็นระบบ ซึ่งไม่เพียงแต่เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ แต่ยังเตรียมแผนสำรองสำหรับปัญหาที่อาจเกิดขึ้น รวมไปถึงมีความใส่ใจในรายละเอียด เช่น การคาดการณ์ทรัพยากรและการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นปัจจัยที่ช่วยลดความเสี่ยงและเพิ่ม

ประสิทธิภาพในการทำงาน แนวทางนี้ยังช่วยเสริมสร้างความเป็นมืออาชีพและความละเอียดอ่อนในทุกขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์ของทีมงาน (พฤกษ์ เอมะรุจิ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 กรกฎาคม 2567)

แนวทางที่ 4 วิธีการตลาดและการโปรโมทภาพยนตร์ เน็ตฟลิกซ์อริจินัลคอนเทนต์แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไป

Netflix ใช้กลยุทธ์การตลาดและการโปรโมทที่มีความแตกต่างอย่างชัดเจน โดยมีการแบ่งหน้าที่อย่างเป็นระบบระหว่างทีมการตลาดและทีม Content ทีมการตลาดใช้กลยุทธ์ที่ครอบคลุมหลากหลาย เช่น การโฆษณาผ่านช่องทางออนไลน์, โซเชียลมีเดีย, การจัดอีเวนต์ และการร่วมมือกับแบรนด์ต่างๆ โดยสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม ขณะที่ทีม Content มุ่งเน้นไปที่การผลิตเนื้อหาคุณภาพสูงที่ตอบสนองความต้องการของผู้ชม (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 มิถุนายน 2567)

การโปรโมท Original Content ของ Netflix ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับแต่ละเรื่อง โดยเรื่องที่มียศกยภาพในการประสบความสำเร็จสูงจะได้รับการโปรโมทมากกว่าผ่านช่องทางต่างๆ ทั้งบนแพลตฟอร์มของ Netflix และภายนอก เช่น การจัดงานเปิดตัวและกิจกรรมประชาสัมพันธ์อย่างกว้างขวาง ถึงแม้ว่า Original Content บางเรื่องของ Netflix จะไม่ประสบความสำเร็จตามที่คาดหวัง เช่น โปรเจกต์ "ทีไทย ที่มันส์" ซึ่งจะมีเพียง 2 เรื่องที่ประสบความสำเร็จคือ "Hunger - คนหิว เกมกระหาย (2566)" และ "มนตร์ก้นักพากย์ (2566)" โดย Netflix เองก็รู้ดีว่านโยบายนี้อาจไม่คุ้มค่าต่อการลงทุนและมีแนวโน้มว่าการผลิต Original Content อาจลดลงในอนาคต โดย Netflix อาจหันไปซื้อภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์แล้วมาเผยแพร่บนแพลตฟอร์มแทน (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 มิถุนายน 2567)

แนวทางที่ 5 การตัดสินใจร่วมงานกับ Netflix

1. เหตุผลที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์เลือกทำงานกับ Netflix

หนึ่งในเหตุผลที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์เลือกทำงานกับ Netflix คือทีมงานที่มีวิสัยทัศน์ ซึ่งเป็นสตูดิโอที่ทีมงานมีแนวคิดและมุมมองที่ดีในการสร้างเนื้อหาที่หลากหลายและน่าสนใจ รวมถึงการเปิดกว้างรับฟังความคิดเห็นและการให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีการมีส่วนร่วมที่ดีในการพัฒนาภาพยนตร์ (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 มิถุนายน 2567)

2. สิ่งดึงดูดที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์เลือกทำงานกับ Netflix

Netflix ได้กลายเป็นจุดหมายปลายทางที่น่าสนใจสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์มากขึ้นเรื่อยๆ โดยมีหลายปัจจัยที่ดึงดูดให้ผู้สร้างภาพยนตร์เลือก Netflix เป็นแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ผลงาน ได้แก่

2.1) งบประมาณและการสนับสนุน - Netflix ให้การสนับสนุนทางการเงินและทรัพยากรที่เพียงพอในการผลิตผลงานคุณภาพสูง

2.2) ความเข้าใจและการสนับสนุนจากทีม Content - ทีม Content ของ Netflix มีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างต้องการ และพร้อมที่จะสนับสนุนในทุกขั้นตอนของการสร้างภาพยนตร์

2.3) ความยืดหยุ่นและอิสระในการสร้างสรรค์ - ผู้สร้างภาพยนตร์มีอิสระในการพัฒนาแนวคิดและการเล่าเรื่องตามวิสัยทัศน์ของตนเอง โดยไม่ต้องกังวลกับข้อจำกัดจากภายนอก

2.4) ความหลากหลายของเนื้อหา - Netflix สนับสนุนการผลิตเนื้อหาที่หลากหลาย ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างสามารถทดลองและสร้างสรรค์ผลงานในหลายประเภท

สรุปแรงจูงใจในการทำงานกับ Netflix คือหลายเหตุผลที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์หลายคนเลือกเข้าร่วม เช่น งบประมาณที่สูง โอกาสในการสร้างผลงานคุณภาพ ทีมงานที่รักและสนับสนุนการสร้างสรรค์ และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนคนรักภาพยนตร์ (พฤกษ์ เอมะรุจิ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 กรกฎาคม 2567)

แนวทางที่ 6 แผนการพัฒนาและข้อเสนอแนะสำหรับ Netflix

Netflix มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในความต้องการของผู้ชมในปัจจุบันและได้สร้าง Original Content ที่หลากหลายและแปลกใหม่เพื่อตอบสนองความสนใจที่หลากหลาย โดยเฉพาะการพัฒนาเนื้อหาที่มีความเป็นท้องถิ่น ซึ่งไม่เพียงแต่ดึงดูดผู้ชมในประเทศเท่านั้น แต่ยังสามารถสร้างความสนใจในระดับสากลได้ ตัวอย่างเช่น ซีรีส์ “Master of the House – สืบสันดาน” ที่ช่วยยกระดับมาตรฐานของละครไทยให้มีความน่าสนใจในระดับโลก (พฤกษ์ เอมะรุจิ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 กรกฎาคม 2567)

ด้วยข้อมูลการดูจากผู้ชมจำนวนมาก Netflix จึงมีศักยภาพในการวิเคราะห์และพัฒนาเนื้อหาที่สามารถดึงดูดผู้ชมทั่วโลกได้ โดยการใช้ทรัพยากรทางการเงินที่สูงและมอบความอิสระในการสร้างสรรค์เนื้อหาผลงานที่มีความแตกต่างจากแพลตฟอร์มอื่น เป้าหมายหลักของ Netflix คือการดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ได้ในทุกช่วงเวลาและสร้างความต่อเนื่องในการรับชม

โดยเฉพาะในซีรีส์ที่ทำให้ผู้ชมอยากติดตามต่อไปในแต่ละตอน (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 มิถุนายน 2567)

แนวทางที่ 7 ภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix มีผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์โดยรวม

ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับสตรีมมิ่งที่หลายคนมีคือการมองว่ามันเป็นศัตรูของโรงหนัง แต่ในความเป็นจริง สตรีมมิ่งเป็นแค่ตัวกระตุ้นให้ผู้ชมมีความต้องการดูหนังมากขึ้นเท่านั้น สิ่งที่สตรีมมิ่งส่งผลกระทบจริงๆ คือภาพยนตร์ที่มีขนาดเล็กหรือระดับกลาง เนื่องจากผู้ชมเริ่มรู้สึกว่าสามารถดูภาพยนตร์ประเภทนี้ที่บ้านได้ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค การเข้ามาของ Netflix ได้ส่งผลกระทบอย่างมากต่อพฤติกรรมผู้บริโภค โดยผู้ชมเลือกที่จะดูภาพยนตร์ผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งมากขึ้น (ภาณุ อารี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2567)

1. ความสะดวกสบาย ผู้ชมสามารถดูภาพยนตร์ได้ทุกที่ทุกเวลาตามความสะดวก
2. การเข้าถึง ผู้ชมสามารถเข้าถึงภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้นและมีตัวเลือกมากขึ้น
3. การลดลงของการดูทีวี ผู้ชมเลือกใช้แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งแทนการดูทีวีในรูปแบบเดิม

ผลกระทบของภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix ต่อวงการภาพยนตร์ไทย

การพิจารณาผลกระทบนี้สามารถมองได้ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ โดยเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคและผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

มุมมองเชิงบวก

ผลกระทบในเชิงบวกที่ Netflix มีต่อวงการภาพยนตร์ไทย ได้แก่

1. โอกาสใหม่ - Netflix เปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้น
2. การสนับสนุนอุตสาหกรรม - Netflix ได้ช่วยสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยโดยการลงทุนในภาพยนตร์ไทยและเผยแพร่ไปยังผู้ชมทั่วโลก
3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค - การเข้าถึงภาพยนตร์ที่ง่ายขึ้นและสะดวกขึ้นทำให้พฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยนไป

มุมมองเชิงลบ

ในด้านผลกระทบเชิงลบต่อวงการภาพยนตร์ไทย ได้แก่

1. การแข่งขัน - Netflix สร้างแรงกดดันให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ไทยในการแข่งขันกับภาพยนตร์ Original Content ของ Netflix

2. ความหลากหลาย - วงการภาพยนตร์ไทยอาจรู้สึกถึงการขาดแคลนความหลากหลาย ทั้งในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ และการดูหนังในจอเล็กที่อาจทำให้ลดทอนคุณค่าทางศิลปะของภาพยนตร์
3. ความเสี่ยงในการตกต่ำ - สตริ่มมิ่งอาจทำให้วงการภาพยนตร์ไทยตกต่ำ เช่นเดียวกับวงการภาพยนตร์เกาหลี ที่เคยประสบปัญหาจากการเติบโตของการสตริ่มมิ่ง

แนวทางที่ 8 ทิศทางของ Original Content ของ Netflix

Original Content ของ Netflix ในไทยมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในอนาคต เนื่องจากได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมและมีการผลิตคอนเทนต์คุณภาพสูงออกมาอย่างต่อเนื่อง ความสามารถในการตอบสนองความต้องการของผู้ชมในยุคปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับความสะดวกสบายในการรับชมเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ Netflix ได้รับความนิยม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้การรับชมผ่านสตริ่มมิ่งกลายเป็นทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด ในขณะเดียวกันโรงภาพยนตร์อาจจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับแนวโน้มนี้ โดยอาจพิจารณาการฉายภาพยนตร์พร้อมกันทั้งในโรงภาพยนตร์และแพลตฟอร์มสตริ่มมิ่ง เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้ชมและตอบโจทย์ความต้องการในยุคดิจิทัลนี้ (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มิถุนายน 2567)

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ Original Content ของไทยใน Netflix ซึ่งถูกแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ประเภทชีวิต (Drama) 2) ประเภทเขย่าขวัญ/ชวนสงสัย (Thrillers/Suspense Films) 3) ประเภทอาชญากรรม/แก๊งสเตอร์ (Crime/Gangster) ผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับตระกูลภาพยนตร์มาใช้ โดยอ้างอิงถึงประเด็นความสัมพันธ์ในการผลิตภาพยนตร์ตามที่ Steve Neale (2000) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ได้กล่าวไว้ ซึ่งประกอบด้วย 1) ตัวบท (Text) 2) การผลิต (Production) และ 3) ผู้ชม (Audience) เพื่ออธิบายถึงความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ระหว่างทั้ง 3 ปัจจัยในภาพรวมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์

ตัวบท (Text) หมายถึง ภาษาพูดและภาษาเขียนที่สร้างข้อความที่สอดคล้องและสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง ภาพยนตร์ Original Content ของไทยใน Netflix มักมีลักษณะที่แปลกใหม่และผสมผสานหลายแนวทาง โดยเฉพาะการนำเสนอโครงเรื่องหลักที่มีเอกลักษณ์ เช่น ภาพยนตร์ประเภทสืบสวนที่ผสมแนวตลกร้าย (Dirty Comedy) อย่างในภาพยนตร์ "เมอร์เดอเออร์ฆาตกรรมอียังวะ (The Murderer)" ซึ่งมีโครงเรื่องหลักเป็นปริศนา (The Riddle Plot) และแฝง

แนว Comedy ที่เสียดสีสังคมและเชื้อชาติ เช่น การแสดงถึงการที่คนอีสานชอบมีสามีฝรั่งและมักคิดว่าฝรั่งทุกคนรวย แต่หากไม่รวยก็就会被ดูถูกและเหยียดว่าเป็น "ฝรั่งขึ้นก" ที่พึ่งพาไม่ได้ นอกจากนี้ยังสะท้อนการเสียดสีทางการเมืองและอคติของคน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเขมพัทธ์ พัชรวิทย์ (2558) ที่วิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับการสะท้อนปัญหาสังคมไทย โดยพบว่าผู้กำกับมักใช้ประสบการณ์ส่วนตัวและแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสะท้อนมายาคติของสังคมไทยผ่านแนวทางสำนึกใหม่ (Neo-realism) คุณธรรมของผู้กำกับเหล่านี้เน้นการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ส่วนตัว โดยไม่มุ่งหวังผลกำไร

ในลักษณะเดียวกับการศึกษาของภัทราวดี เสนาและคณะ (2563) ที่ศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ พบว่าภาพยนตร์เหล่านี้มักสะท้อนปัญหาทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของไทย ผ่านการวิพากษ์วิจารณ์สังคม และการนำเสนอความขัดแย้งทั้งในจิตใจของตัวละครและระหว่างบุคคลกับสังคม ซึ่งสามารถสื่อสารประเด็นที่ลึกซึ้งและซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ หนังสือของ Mark T. Conard และ Robert Porfirio (2006) ได้ศึกษาภาพยนตร์แนวเสียดสีและการใช้ตลกร้ายเพื่อเปิดโปงปัญหาสังคม เช่น ความไม่เท่าเทียม อคติทางเชื้อชาติ และความขัดแย้งในสังคม ซึ่งสะท้อนถึงการต่อสู้ระหว่างเหตุผลและอารมณ์ รวมถึงความคลุมเครือทางศีลธรรมในภาพยนตร์ "The Murderer" ของไทย ที่สะท้อนประเด็นเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการตั้งคำถามต่อมายาคติและอคติทางเชื้อชาติในสังคมไทย โดยใช้การเสียดสีและตลกร้ายในการนำเสนอประเด็นเหล่านี้ พร้อมทั้งการทิ้งเบาะแสให้ผู้ชมได้คิดและตีความใหม่ตลอดเรื่อง เพื่อตามหาสาเหตุที่แท้จริงในที่สุด

งานวิจัยและหนังสือที่กล่าวถึงข้างต้นชี้ให้เห็นถึงแนวทางการสร้างภาพยนตร์ไทยที่มุ่งเสียดสีปัญหาสังคมและตั้งคำถามต่ออคติทางสังคม ผ่านตัวละครและโครงเรื่องที่หลากหลาย โดยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ผสมผสานทั้งอารมณ์ขันและความจริงจัง เช่น การใช้ Riddle Plot และตลกร้ายในภาพยนตร์เรื่อง เมอร์เดอร์เฮอ ซาตกรรมอียังวะ (The Murderer) ซึ่งสะท้อนถึงการเสียดสีอคติทางสังคมไทย เช่น ความลำเอียงเกี่ยวกับเชื้อชาติและฐานะทางสังคม การใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ไม่เพียงแต่ทำให้เนื้อหามีความหมายลึกซึ้ง แต่ยังสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ในหลายมิติ ทั้งในแง่ของการวิพากษ์สังคมและการนำเสนอความขัดแย้งทางสังคมที่มีอยู่จริงในสังคมไทย

การผลิตซ้ำของขนบภาพยนตร์ (Convention) คือการสร้างภาพยนตร์ใหม่ที่ได้รับความนิยม บันดาลใจจากผลงานในอดีต โดยอาจมีการปรับปรุง ดัดแปลง หรือแม้กระทั่งล้อเลียนผลงานต้นฉบับ วิธีการนี้มีความสำคัญในวงการภาพยนตร์เนื่องจากมันช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้ชม และสามารถนำเสนอเรื่องราวที่คุ้นเคยในรูปแบบใหม่ โดยผ่านการตีความใหม่ของผลงานต้นฉบับ

และช่วยสร้างการสนทนาทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ ทฤษฎี Genre ของ Rick Altman (2019) ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการผลิตซ้ำชนบเพื่อรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของประเภทภาพยนตร์ แต่ในขณะเดียวกันผู้สร้างภาพยนตร์สามารถปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงชนบเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ เช่น การนำแนวแอ็กชันมาผสมกับตลกร้าย หรือการพลิกโครงเรื่องในแนวโรแมนติก การดัดแปลงชนบนี้ยังสามารถใช้ในการวิพากษ์ภาพยนตร์ต้นฉบับ เช่น ภาพยนตร์แนวเสียดสี (Parody) ที่นำองค์ประกอบของชนบมาใช้ในรูปแบบตลกขบขันหรือเหน็บแนม ชนบภาพยนตร์ไม่ได้คงที่เสมอไป แต่จะเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย วัฒนธรรม และความคาดหวังของสังคม เช่น ภาพยนตร์แนวไซไฟในยุค 1960s ที่เน้นการค้นพบในอวกาศ แต่ในยุคปัจจุบันกลับเน้นประเด็นเกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเทคโนโลยี

งานวิเคราะห์ของ Steve Neale (2000) ในหนังสือ Genre and Hollywood ก็กล่าวถึงกระบวนการศึกษาชนบภาพยนตร์ (Film Genre Analysis) ที่มุ่งเน้นไปที่รูปแบบ (Form) และโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ รวมถึงผลกระทบของชนบที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละประเภทต่อลักษณะการรับรู้และความคาดหวังของผู้ชม โดยการผลิตซ้ำชนบภาพยนตร์จะช่วยรักษาความคุ้นเคยของผู้ชม และยังเป็นการนำโครงเรื่องหรือสัญลักษณ์จากภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมกลับมาใช้ใหม่

โครงเรื่อง ของภาพยนตร์เหล่านี้มักเป็นการนำเสนอเหตุการณ์ในลักษณะ Cause and Effect หรือห่วงโซ่เหตุการณ์ที่มีความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง และเข้าใจแรงจูงใจของตัวละครได้อย่างชัดเจน ตัวละครมักเผชิญกับปัญหาสำคัญในชีวิต เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ความกดดันจากการทำงาน หรือความรักที่ไม่สมหวัง ซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจและการกระทำที่ส่งผลต่อเหตุการณ์ในเรื่อง โดยกระบวนการวิเคราะห์ลักษณะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยที่เผยแพร่บน Netflix อาศัยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ โครงเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก ซึ่งล้วนสะท้อนแนวคิดและรูปแบบการสร้างภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน (ทณศักดิ์ สุวรรณรัตน์ & รินบุญ นุชน้อมบุญ, 2567)

ลักษณะการสร้างความต่อเนื่องและเหตุผลในโครงเรื่องดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Syd Field ในหนังสือ Screenplay: The Foundations of Screenwriting (2005) ซึ่งเน้นว่าหัวใจสำคัญของโครงเรื่องที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม คือ "ความต่อเนื่อง" (continuity) และ "เหตุผลของเรื่องราว" (causality) เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยสร้างโครงสร้างที่สมเหตุสมผล ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้งโดยทั่วไป โครงเรื่องประเภทนี้มักเริ่มต้นด้วยเหตุการณ์หลักที่เป็นตัวกระตุ้น (Inciting Incident) เช่น ปัญหาครอบครัวที่ตึงเครียด ความกดดัน

จากที่ทำงาน หรือความรักที่ไม่สมหวัง ซึ่งจะผลักดันให้ตัวละครต้องตัดสินใจบางอย่าง นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเรื่องราวในลำดับต่อมา เช่น ตัวละครที่พยายามแก้ไขปัญหาคบครอง อาจต้องเผชิญความขัดแย้งที่ซับซ้อนขึ้นจากการตัดสินใจที่ผิดพลาด ส่งผลให้เกิดเหตุการณ์ใหม่ๆ ที่ผลักดันให้เรื่องราวดำเนินต่อไป (สิทธิชัย แก้วจินดา, 2545; ทนงศักดิ์ สุวรรณรัตน์ & รินบุญ นุชน้อมบุญ, 2567)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง ของภาพยนตร์ไทยใน Netflix มักถูกออกแบบให้เป็น ลำดับขั้นตอนแบบแผน (Structured Narrative) ซึ่งมีโครงสร้างที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยทั่วไปแล้ว รูปแบบนี้ประกอบด้วย การแนะนำตัวละครและสถานการณ์ในช่วงต้น การสร้างและพัฒนาความขัดแย้งในช่วงกลาง และการแก้ไขปัญหาพร้อมบทสรุปในตอนท้าย

การเล่าเรื่องในลักษณะนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลก รวมถึงในภาพยนตร์ Original Content ไทยบน Netflix เนื่องจากช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อหาได้ง่าย ทำความเข้าใจพัฒนาการของตัวละคร และเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ องค์ประกอบของเรื่องเล่ามักถูกกำหนดโดยการเลือกขนบจากตระกูลภาพยนตร์ (film conventions) ของแต่ละประเภท หรืออาจเกิดจากการ ผสมผสานแนวทางของภาพยนตร์หลายประเภทเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดรูปแบบการเล่าเรื่องที่มีความหลากหลายและสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น การผสมผสานระหว่าง ดราม่าและระทึกขวัญ (drama-thriller) หรือ แนวตลกร้าย (dark comedy) กับภาพยนตร์อาชญากรรม (crime film) ซึ่งช่วยเพิ่มมิติของการเล่าเรื่อง และสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับภาพยนตร์ แนวทางการเล่าเรื่องแบบมีลำดับขั้นตอนนี้

สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิทธิชัย แก้วจินดา (2545) ที่วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ไทย โดยพบว่าผู้สร้างมักใช้โครงสร้างที่ประกอบไปด้วย 1) การแนะนำตัวละครและสถานการณ์ในตอนต้น 2) การพัฒนาความขัดแย้งผ่านเหตุการณ์ในช่วงกลาง และ 3) การแก้ไขปัญหาในตอนจบ ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายและมีอารมณ์ร่วมกับตัวละคร

แก่นเรื่องในภาพยนตร์ Original Content ของไทยใน Netflix มักสะท้อนมุมมองการใช้ชีวิตในหลากหลายมิติ โดยแม้ว่าเนื้อหาจะมีความหลากหลาย แต่แก่นเรื่องส่วนใหญ่มักเกี่ยวข้องกับ ความเข้าใจกฎของธรรมชาติและหลักแห่งศีลธรรม ภาพยนตร์มักนำเสนอความซับซ้อนของ ความสัมพันธ์ในครอบครัวและการเชื่อมโยงระหว่างบุคคล เช่น ความรัก ความเสียสละ ความเมตตา และความเปราะบางของสายสัมพันธ์ ซึ่งเป็นค่านิยมสากลที่สะท้อนถึงความเป็นมนุษย์ และความหมายของการอยู่ร่วมกัน นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องศีลธรรมและผลของการกระทำก็เป็น แก่นสำคัญที่พบได้บ่อย เช่น การเน้นว่าการกระทำของตัวละครส่งผลโดยตรงต่อชีวิตของตนเอง

และผู้อื่น ซึ่งเป็นแนวคิดที่สะท้อนกฎแห่งกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น คนหิว เกมกระหาย (2566) ที่แสดงให้เห็นว่าการตัดสินใจของตัวละครนำไปสู่ผลกระทบที่ตามมาอย่างเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งยังมีการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความพยายามในการเข้าใจและยอมรับความแตกต่าง ซึ่งสะท้อนถึงการอยู่ร่วมกันในสังคมที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย แนวทางการนำเสนอแก่นเรื่องนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาว่าแก่นเรื่องเป็นหัวใจของการถ่ายทอดเรื่องราวและสะท้อนค่านิยมสากล เช่น ความรัก ความยุติธรรม ศีลธรรม และการดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดในโลกที่ซับซ้อน (Seymour Chatman, 1978; David Bordwell, Kristin Thompson & Jeff Smith, 2020) นอกจากนี้ งานวิจัยของ ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2562) ยังพบว่าภาพยนตร์ไทยมักให้ความสำคัญกับประเด็นเรื่องศีลธรรมและความเมตตาผ่านเรื่องราวที่กระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงคุณค่าของมนุษยธรรมและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ตัวละครในภาพยนตร์ Original Content ไทยใน Netflix มักมีความแปลกแยกในบุคลิก และมีความหลากหลายทางอารมณ์และพฤติกรรม บางตัวละครแสดงออกถึงความสับสนและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมรอบตัว ในขณะที่บางตัวละครต้องดิ้นรนเอาตัวรอดผ่านแนวทางที่แตกต่างกัน บางคนใช้วิธีเรียบง่ายและตรงไปตรงมา ขณะที่บางคนใช้วิธีที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยชั้นเชิง ทำให้ตัวละครเหล่านี้มีความน่าสนใจและเป็นที่น่าสนใจ ภาพยนตร์มักนำเสนอให้ตัวละครเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ยากลำบาก ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสีย ความผิดหวัง หรือความล้มเหลว ซึ่งเป็นปัจจัยที่ผลักดันให้ตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงและเติบโต โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาตัวเองผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

สอดคล้องกับงานวิจัยของประภาส นวลเนตร (2564) ที่ศึกษาการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11 ภายใต้แนวคิดนพลักษณ์ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์บุคลิกภาพของมนุษย์ใน 9 รูปแบบ ผลการศึกษาพบว่าตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพตามสถานการณ์ที่พบเจอ ซึ่งสะท้อนถึงความซับซ้อนของพฤติกรรมมนุษย์ นอกจากนี้ งานวิจัยของชฎานิสรา ขอบธรรม (2557) ที่ศึกษาความเป็นอื่น (Otherness) ในแอนิเมชันของไทย ยังพบว่าตัวละครที่มีความแตกต่างทางบุคลิกหรือสถานะทางสังคมมักถูกนำเสนอผ่านการใช้ภาษาภาพและบทพูดที่ช่วยสร้างความหมายและเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่นเดียวกับงานของโชติอนันต์ เกษมวงศ์หงส์ (2563) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมิติของความเป็นจริงและความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี พบว่าตัวละครในเรื่องเหล่านี้มักมีพัฒนาการที่เชื่อมโยงกับการเผชิญหน้ากับโลกแห่งจินตนาการและความเป็นจริง ซึ่งเป็นกระบวนการที่สะท้อนถึงการเติบโตทางจิตใจและอารมณ์ของตัวละครในบริบทของภาพยนตร์ การศึกษาทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบตัวละครที่มีความ

แปลกแยกและมีบุคลิกหลากหลาย ซึ่งไม่เพียงช่วยเพิ่มความลึกซึ้งให้กับเนื้อหาและการเล่าเรื่อง แต่ยังสะท้อนถึงความซับซ้อนของมนุษย์และสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง

จาก ในภาพยนตร์ Original Content ไทยใน Netflix มีทั้งลักษณะของความหยุดนิ่งและความเคลื่อนไหวอย่างชัดเจน พื้นที่ทางสังคม เช่น ที่ทำงาน บ้าน หรือสถานที่ที่มีความสัมพันธ์กับตัวละคร มักถูกนำเสนออย่างละเอียดเพื่อสะท้อนถึงบทบาท ความสัมพันธ์ และสภาพแวดล้อมของตัวละคร ในขณะที่สถานที่ภายนอก แม้จะเป็นพื้นที่ที่ช่วยพัฒนาตัวละคร แต่ลักษณะของสถานที่เหล่านี้ก็ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทักษะของตัวละครที่แตกต่างกันไป ด้านความเคลื่อนไหวของฉากมักเป็นส่วนที่ผู้สร้างใช้ในการกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความคิดความไม่ได้ หรือการสร้างภาพประหลาดใจเมื่อเหตุการณ์ในเรื่องไม่เป็นไปตามที่ผู้ชมคาดหวัง

สอดคล้องกับแนวคิดของชลนิภา วัชรสินธุ์ (2564) ที่กล่าวถึง Mise-en-scène ซึ่งหมายถึงการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดภายในฉากภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นฉากหลัง แสง สี หรือการเคลื่อนไหวของตัวละคร องค์ประกอบเหล่านี้มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้ชมต่อเรื่องราวและตัวละคร นอกจากนี้งานของภรภัทร รัตนกุสุมภ์ (2562) ที่ศึกษาการสร้างสรรคเนื้อหาและกระบวนการผลิตของผลงานภายใต้ Netflix Original Thailand ยังพบว่ากระบวนการออกแบบฉากและองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์มีบทบาทสำคัญในการสะท้อนวัฒนธรรม วิถีชีวิต และเอกลักษณ์ของคนในแต่ละภูมิภาค ทำให้ผู้ชมทั้งในและต่างประเทศสามารถเข้าใจความเป็นไทยผ่านองค์ประกอบทางภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งผลกระทบของภาพยนตร์ Original Content ไทยใน Netflix มีความสำคัญต่อวงการภาพยนตร์ไทยอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่องทางที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสามารถนำเสนอมุมมองใหม่ ๆ และสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทยได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังช่วยขยายตลาดภาพยนตร์ไทยให้เข้าถึงผู้ชมในระดับสากล ผลักดันวงการภาพยนตร์ไทยให้เติบโตและแข่งขันได้ในระดับนานาชาติ

การผลิต (Production)

1. ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director) มีบทบาทสำคัญในการสร้างและพัฒนาตระกูลภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแนวภาพยนตร์ที่มักใช้สูตรสำเร็จเพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ สูตรสำเร็จเหล่านี้มักประกอบด้วยเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับกระแสสังคม กลวิธีการเล่าเรื่องที่คาดเดาไม่ได้ เช่น ฉากโรแมนติกหรือสยองขวัญที่เกิดขึ้นโดยไม่ทันตั้งตัว ดนตรีประกอบที่ทันสมัย นักแสดงที่มีชื่อเสียง และการสอดแทรกอุดมการณ์ทางสังคมเพื่อสร้างมาตรฐานความเชื่อให้แก่ผู้ชม แม้การใช้สูตรสำเร็จจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จทางรายได้ แต่ก็มีความเสี่ยงหากยึดติดมากเกินไป เช่น การ

ขาดความกล้าสร้างสรรค์และองค์ประกอบใหม่ๆ ที่อาจทำให้ภาพยนตร์ดูซ้ำซาก อย่างไรก็ตาม ตระกูลภาพยนตร์ยังคงได้รับความนิยม เนื่องจากเนื้อหาที่สนุกสนาน เสียดสีสังคม สะท้อนวัฒนธรรมปัจจุบัน และตัวละครที่มีบุคลิกโดดเด่น บทบาทของผู้กำกับในตระกูลภาพยนตร์คือการกำหนดแนวทางการเล่าเรื่อง การสร้างโลกทัศน์ของตัวละคร และการคัดสรรเนื้อหาเพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้กำกับจะใช้ประสบการณ์และความเข้าใจในพฤติกรรมผู้ชมเพื่อสร้างภาพยนตร์ที่ตรงกับความต้องการ ทั้งยังสร้างชนบใหม่ๆ เช่น เทคนิคการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ ดนตรีประกอบที่เหมาะสม และการสะท้อนสังคม

ในอนาคต ตระกูลภาพยนตร์มีโอกาสเติบโต หากผู้กำกับสามารถปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม และพัฒนาผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งตอบสนองความต้องการของผู้ชมอย่างแท้จริง การผสมผสานระหว่างสูตรสำเร็จและองค์ประกอบใหม่ๆ จะช่วยให้ตระกูลภาพยนตร์ยังคงเป็นที่นิยมและเติบโตอย่างยั่งยืน เพราะมีความแปลกใหม่และทันโลกทันกระแสอยู่เสมอ

2. รายได้จากภาพยนตร์ไทยถือเป็นตัวชี้วัดสำคัญที่สะท้อนความสำเร็จของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเฉพาะรายได้เกิน 100 ล้านบาท ซึ่งเป็นเป้าหมายที่ภาพยนตร์เพียงไม่กี่เรื่องสามารถทำได้ในแต่ละปี การมุ่งเน้นที่รายได้สูงทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยมักยึดติดกับ "สูตรสำเร็จ" เช่น เรื่องราวที่สอดคล้องกับกระแสสังคม การเล่าเรื่องที่เหนือความคาดหมาย ดนตรีร่วมสมัย นักแสดงที่มีชื่อเสียง และการสอดแทรกอุดมการณ์ทางสังคม อย่างไรก็ตาม การพึ่งพาสูตรสำเร็จมากเกินไปส่งผลให้ขาดความหลากหลาย ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่าย และวงการภาพยนตร์ไทยหยุดนิ่ง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ที่คล้ายคลึงกับเรื่องก่อนหน้า มักทำรายได้น้อยลง เช่น รัก/สาม/เศร้า ทำรายได้ 60 ล้านบาท ขณะที่ รมเมท เพื่อนร่วมห้อง...ต้องแอบรัก? ที่ออกฉายภายหลังและคล้ายคลึงกัน กลับทำรายได้เพียง 14.5 ล้านบาท

ปัญหาหลักในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

1. การผลิตภาพยนตร์ซ้ำแบบเดิม ทำให้ขาดความหลากหลาย
2. การยึดติดกับชนบเดิมๆ และการเลียนแบบผลงานที่ประสบความสำเร็จ
3. การลงทุนในภาพยนตร์ประเภทใหม่ ทำให้ไม่มีพื้นที่สำหรับการทดลองสิ่งใหม่ๆ

รายได้ภาพยนตร์ไทยเป็นตัวชี้วัดสำคัญที่ส่งผลต่อการตัดสินใจผลิตภาพยนตร์ แต่การมุ่งเน้นเฉพาะสูตรสำเร็จอาจจำกัดความก้าวหน้าของอุตสาหกรรม การเปิดโอกาสให้กับความคิดสร้างสรรค์และการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนจะช่วยให้วงการภาพยนตร์ไทยมีอนาคตที่สดใสและยั่งยืนมากยิ่งขึ้น

สรุป อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีศักยภาพในการพัฒนาและเติบโตอย่างยั่งยืน แต่การยึดติดกับสูตรสำเร็จและการขาดความสร้างสรรค์เป็นอุปสรรคสำคัญที่ต้องแก้ไข การส่งเสริมความหลากหลาย การสนับสนุนการทดลองแนวทางใหม่ และการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้สร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ มีส่วนสำคัญในการผลักดันให้วงการภาพยนตร์ไทยก้าวหน้าและยั่งยืน แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยผู้สร้างต้องกล้าที่จะทดลองและสร้างเรื่องราวที่มีความหมาย การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เช่น การจัดตั้งกองทุนภาพยนตร์ การให้ทุนสนับสนุน และการจัดเทศกาลภาพยนตร์ จะช่วยสร้างแรงผลักดันให้ผู้สร้างกล้าพัฒนาผลงานใหม่ๆ ซึ่งจะช่วยย้ะให้การภาพยนตร์ไทยเติบโตอย่างยั่งยืน

3. ชื่อเสียงของสตูดิโอ เช่น GDH เป็นหนึ่งในสตูดิโอภาพยนตร์ชั้นนำของประเทศไทยที่มีชื่อเสียงด้านการสร้างภาพยนตร์อารมณ์ดี (Feel Good) ซึ่งเน้นเรื่องราวความรัก โรแมนติก และสยองขวัญที่ผสมผสานอารมณ์ขัน ทำให้ภาพยนตร์ของ GDH สามารถดึงดูดผู้ชมได้อย่างกว้างขวาง ความสำเร็จของ GDH เกิดจากการผสมผสานองค์ประกอบที่สำคัญหลายอย่าง ได้แก่ 1) การเข้าใจชนบทระกูลภาพยนตร์ (Genre) GDH เชี่ยวชาญในการใช้ชนบทระกูลภาพยนตร์ เช่น โรแมนติกและสยองขวัญ แต่ยังสร้างจุดขายที่แปลกใหม่ให้เรื่องราว เพื่อดึงดูดความสนใจและน่าสนใจ 2) ดนตรีประกอบที่ติดหู หรือการเลือกใช้เพลงยอดนิยม เช่น เพลง "ความทรงจำ" จากภาพยนตร์ แฟนฉัน ช่วยเสริมอารมณ์ภาพยนตร์และสร้างความน่าจดจำ 3) เนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับกระแสสังคม GDH มุ่งเน้นสร้างเรื่องราวที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของผู้ชม เช่น ฮอว์โมน ที่สะท้อนปัญหาชีวิตวัยรุ่น ความรัก และการเติบโต 4) เทคนิคการถ่ายทำและตัดต่อคุณภาพสูง GDH มีทีมงานที่เชี่ยวชาญในมุมกล้องและการตัดต่อ เช่น การใช้ Slow Motion และการตัดภาพที่เพิ่มอารมณ์ให้ผู้ชม 5) การแคสตติ้งนักแสดง GDH เลือกนักแสดงที่มีเคมีและเหมาะสมกับบทบาท เช่น เพื่อนสนิท ที่นำเสนอมิตรภาพอย่างสมจริง ทำให้ผู้ชมอินกับความสัมพันธ์ของตัวละคร 6) การกำหนดโทนภาพยนตร์ (Mood and Tone) แต่ละเรื่องมีโทนที่สอดคล้องกับเนื้อหา เช่น ฉลาดเกมส์โกง ที่ตึงเครียดและลุ้นระทึก หรือ แฟนฉัน ที่อบอุ่นและเต็มไปด้วยความทรงจำ

ตัวอย่างความสำเร็จ GDH สร้างภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์ เช่น ฉลาดเกมส์โกง ซึ่งได้รับความนิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ด้วยการกำหนดโทนภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับเรื่องราว และเน้นความสร้างสรรค์ในการเล่าเรื่อง ดังนั้นความสำเร็จของ GDH มาจากการผสมผสานความเข้าใจชนบทระกูลภาพยนตร์ การสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ๆ และการกำหนดโทนภาพยนตร์ที่น่าสนใจ ส่งผลให้ GDH เป็นสตูดิโอที่ได้รับความนิยมและเชื่อมโยงกับผู้ชมได้อย่างกว้างขวาง ทำให้เป็นหนึ่งในสตูดิโอที่โดดเด่นที่สุดในประเทศไทย

4.นักแสดง เป็นจุดขายสำคัญของภาพยนตร์ นักแสดงถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ช่วยดึงดูดผู้ชมให้เข้าชมภาพยนตร์ โดยเฉพาะนักแสดงที่มีชื่อเสียงและความนิยมในกลุ่มเป้าหมาย การเลือกใช้นักแสดงที่เคยประสบความสำเร็จในภาพยนตร์ประเภทเดียวกัน เช่น โรแมนติก หรือ คอมเมดี้ เป็นกลยุทธ์ของสตูดิโอเพื่อลดความเสี่ยงและเพิ่มโอกาสความสำเร็จ ตัวอย่างเช่น มาริโอ้ เมาเร่อ ที่โด่งดังจาก รักแห่งสยาม (2550) และ สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก (2553) ซึ่งทำรายได้ 80 ล้านบาท รวมถึง พี่มากพระโขนง (2556) ที่ทำรายได้สูงถึง 600 ล้านบาทในเวลาไม่ถึงสองเดือน ผลกระทบของการเลือกนักแสดงซ้ำ การใช้นักแสดงคนเดิมในภาพยนตร์ประเภทเดิมมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดี คือช่วยดึงดูดผู้ชมที่ชื่นชอบนักแสดงและเพิ่มโอกาสความสำเร็จ ข้อเสีย คืออาจทำให้ภาพยนตร์ดูซ้ำซากและไม่น่าสนใจสำหรับผู้ชมที่ต้องการความแปลกใหม่ แม้การมีนักแสดงชื่อดังจะช่วยสร้างความสนใจ แต่ความสำเร็จของภาพยนตร์ยังขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่น เช่น เรื่องราว การกำกับ การถ่ายทำ และดนตรีประกอบ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ สัปเหร่อ ที่ทำรายได้กว่า 700 ล้านบาท โดยเน้นความโดดเด่นของเรื่องราวและทีมงานเบื้องหลัง แทนที่จะพึ่งนักแสดงที่มีชื่อเสียง การเลือกใช้นักแสดงซ้ำในหลายเรื่องอาจทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่ายและส่งผลต่อรายได้ภาพยนตร์ สตูดิโอควรคำนึงถึงความเหมาะสมของนักแสดงกับบทบาท รวมถึงการพัฒนาเนื้อหาและสร้างความแปลกใหม่ เพื่อสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมและทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จในระยะยาว

นักแสดงเป็นจุดขายสำคัญที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชม แต่ความสำเร็จของภาพยนตร์ยังขึ้นอยู่กับความสมดุลขององค์ประกอบทั้งหมด ตั้งแต่เนื้อเรื่อง การกำกับไปจนถึงการสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ เพื่อสร้างภาพยนตร์ที่น่าจดจำและประสบความสำเร็จอย่างแท้จริง การเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทสามารถช่วยเสริมสร้างอารมณ์และความน่าสนใจให้กับเรื่องราว แต่การพึ่งพานักแสดงชื่อดังเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ หากขาดความสร้างสรรค์ในส่วนอื่นๆ เช่น การเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ การใช้เทคนิคการถ่ายทำที่น่าสนใจ และดนตรีประกอบที่มีอิทธิพล ทั้งนี้การผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้ให้สมดุลกันอย่างลงตัวจะช่วยเพิ่มโอกาสในการทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จและเป็นที่จดจำในวงกว้าง

5.ความแปลกใหม่ในวงการภาพยนตร์ไทยเป็นทั้งความท้าทายและโอกาสที่สำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรม แม้ว่าการนำเสนอภาพยนตร์ประเภทแปลกใหม่ (Innovation) จะช่วยสร้างสีสันและทางเลือกใหม่ๆ แต่ก็มีความเสี่ยงที่จะไม่ตอบสนองต่อรสนิยมของผู้ชมที่คุ้นเคยกับแนวภาพยนตร์แบบเดิม อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่มีความแปลกใหม่บางเรื่องสามารถสร้างความสำเร็จและดึงดูดความสนใจได้อย่างมาก เช่น คนหิว เกมกระหาย (2566) ซึ่งเป็นภาพยนตร์

แนวดราม่า-อาหารที่ได้รับความนิยมจนขึ้นแท่นภาพยนตร์สไตรม์อันดับ 1 ของโลกในช่วงเวลาสั้นๆ หรือ เมอร์เด้อหรือ ฆาตกรรมอียังวะ (2566) ที่ผสมผสานอาชญากรรมกับอารมณ์ขัน และ ฉลาดเกมส์โกง (2560) ที่เนื้อหาใหม่และได้รับการพูดถึงอย่างกว้างขวาง ซึ่งทั้งหมดนี้มีความสำเร็จจากการสร้างเนื้อหาใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนใครและการสนับสนุนจากสตูดิโอที่มีความเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายและแนวโน้มในวงการภาพยนตร์ การสร้างสรรค์แนวทางใหม่ในภาพยนตร์ไทยจึงเป็นเส้นทางที่สามารถผลักดันอุตสาหกรรมให้เติบโตและยั่งยืนได้ แม้จะต้องเผชิญกับความเสี่ยงในการไม่ถูกใจบางกลุ่มผู้ชม

การพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้เติบโตอย่างยั่งยืนต้องอาศัยการสร้างสรรค์ที่ทั้งตอบโจทย์คุณภาพและความน่าสนใจของผู้ชม โดยควรมุ่งเน้นการพัฒนาเทคนิคการเล่าเรื่อง การสร้างตัวละครที่มีเสน่ห์ และการลงทุนในแนวทางใหม่ๆ เพื่อให้ภาพยนตร์ไทยมีความหลากหลาย และสามารถดึงดูดผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างภาพยนตร์ที่แปลกใหม่ในประเทศไทยถือเป็นทั้งความท้าทายและโอกาสสำคัญ เนื่องจากการเสี่ยงที่จะไม่สามารถตอบสนองรสนิยมของผู้ชมที่เคยชินกับภาพยนตร์ในรูปแบบเดิม แต่ก็สามารถสร้างความแตกต่างและดึงดูดความสนใจได้หากสามารถสร้างเนื้อหาที่มีความหลากหลายและทันสมัย ตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จได้แก่ คนหิว เกมกระหาย (2566) ที่ผสมผสานดราม่าและอาหารให้มีความแตกต่าง ซึ่งสอดคล้องกับ

การวิจัยจากทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2562) พบว่า ภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น สะท้อนความสัมพันธ์และความฝันในช่วงชีวิตของวัยรุ่น ซึ่งมักมีการผสมผสานวัฒนธรรมและกระแสสังคม เช่น การใช้ดนตรีที่มีความสัมพันธ์กับยุคสมัย และการสะท้อนอิทธิพลของเทคโนโลยีและโซเชียลมีเดียในการดำเนินเรื่องราว

ในทางเดียวกัน งานวิจัยจาก นัทธมน บรรเทิง (2557) ชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยการตัดสินใจชมภาพยนตร์ของผู้ชมไม่ได้ขึ้นอยู่กับแค่คุณภาพของภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังมีปัจจัยเชิงการตลาด เช่น ช่องทางการเข้าถึงที่เหมาะสม การเลือกเครือข่ายโรงภาพยนตร์ที่มีความครอบคลุม เช่น Major Cineplex หรือการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการซื้อบัตรชมภาพยนตร์

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่มีความแปลกใหม่ต้องอาศัยกลยุทธ์ที่เป็นระบบ ซึ่งได้แก่ การวางแผนที่ดีในทุกกระบวนการตั้งแต่การเลือกนักแสดงที่มีเคมีที่ดี การสร้างตัวละครที่ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงได้ และการเล่าเรื่องที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ โดยเฉพาะภาพยนตร์แนวโรแมนติกคอมเมดี้ที่มีการเลือกนักแสดงที่มีทักษะการแสดงในแนวนี้ จะช่วยให้ภาพยนตร์มีชีวิตชีวาและทำให้ผู้ชมรู้สึกอินกับเนื้อหามากขึ้น

ดังนั้นการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในวงการภาพยนตร์ไทยควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการของผู้ชม ผ่านการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ หรือการใช้เทคนิคที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ และการโปรโมตภาพยนตร์ในช่องทางที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จในตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ผู้ชม (Audience)

ความเป็นตระกูลของภาพยนตร์ Original Content และความคุ้นเคยและความสร้างสรรค์ภาพยนตร์ประเภท Original Content มีการออกแบบเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคุ้นเคยกับขนบและองค์ประกอบของภาพยนตร์ในแต่ละประเภท (Spotting the conventions) ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไร ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แนวชีวิตจะมีเรื่องราวเกี่ยวกับมิตรภาพ การเสียสละ จากการต่อสู้ และตัวละครที่เป็นพระเอกที่มีบุคลิกสมชายชาตรีหรือนางเอกที่อ่อนหวานน่ารัก ในขณะที่ภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญมักจะมีการทำทาศีลธรรม การฆาตกรรมเลือดสด และตัวละครลึกลับ

ข้อดีของการใช้ขนบเหล่านี้คือการสร้างความปลอดภัยทางอารมณ์ให้ผู้ชมและเพิ่มความสามารถในการยึดโยงกับเรื่องราว อย่างไรก็ตาม หากไม่มีการสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ หรือการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ ความจำเจอาจทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่าย ส่งผลกระทบต่อรายได้และความนิยมของภาพยนตร์ เพื่อหลีกเลี่ยงผลกระทบเชิงลบจากความคุ้นเคย ผู้สร้างภาพยนตร์ควรเน้นการผสมผสานตระกูลภาพยนตร์ เทคนิคการเล่าเรื่องที่กระตุ้นความสนใจ และการทดลองเทคนิคใหม่ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การรับชมที่แปลกใหม่และน่าจดจำ การรักษาสมดุลระหว่างความคุ้นเคยและความสร้างสรรค์ในภาพยนตร์ Original Content จึงเป็นสิ่งสำคัญ ในการนำเสนอกลวิธีการเล่าเรื่องที่มีนวัตกรรมและการทดลองใหม่ๆ เพื่อจะช่วยเพิ่มรสชาติและสร้างความแตกต่างให้กับภาพยนตร์ ดึงดูดผู้ชมและเสริมสร้างความสำเร็จในระยะยาว สอดคล้องกับงานวิจัย

งานวิจัยของทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2562) พบว่า การสร้างภาพยนตร์ที่ผสมผสานระหว่างความคุ้นเคยและความสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญในการดึงดูดผู้ชม การใช้ขนบของตระกูลภาพยนตร์ (genre conventions) ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยและสามารถคาดเดาเนื้อหาได้ แต่หากขาดการสร้างสรรค์ใหม่ๆ อาจทำให้เกิดความจำเจ การผสมผสานขนบการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์หลากหลายประเภทและการสร้างสรรค์ประติสฐกรรมใหม่ๆ ช่วยสร้างความน่าสนใจให้แก่เรื่องเล่า

อีกทั้งงานวิจัยของธิดาธิ บุญแก้ว และฉลอรรัฐ เหมอมาลัยชลมารค (2566) พบว่า การสร้างสรรค์กลวิธีการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่และการทดลองเทคนิคใหม่ๆ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและแตกต่างจากเรื่องอื่นๆ การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์

และการสร้างสัมพันธ์ (intertextuality) ช่วยเพิ่มความลึกซึ้งและความน่าติดตามให้กับภาพยนตร์

การนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบใหม่ๆ การสร้างตัวละครที่น่าสนใจ และการพัฒนาพล็อตเรื่องที่น่าติดตามจะช่วยให้ภาพยนตร์ Original Content มีความน่าสนใจและน่าจดจำมากขึ้น การใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การสร้างความลึกลับ การสร้างความตื่นเต้น การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบย้อนเวลา หรือการใช้มุมมองที่แปลกใหม่ จะช่วยให้ภาพยนตร์ Original Content มีความน่าสนใจและน่าติดตามมากขึ้น รวมไปถึงการทดลองเทคนิคแปลกใหม่ เช่น การใช้เทคนิคภาพยนตร์แบบใหม่ การใช้เอฟเฟกต์พิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจ หรือการใช้ดนตรีประกอบที่แปลกใหม่ จะช่วยให้ภาพยนตร์ Original Content มีความน่าสนใจและน่าจดจำมากขึ้น

ภาพยนตร์ Original Content ไทยยังโดดเด่นด้วยการผสมผสานขนบภาพยนตร์จากตระกูลต่างๆ กับประติมากรรมใหม่ๆ เพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัว ขนบภาพยนตร์แต่ละตระกูล เช่น ตระกูลชีวิต (Drama) หรืออาชญากรรม (Crime) ถูกนำมาใช้เพื่อเล่าเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตของผู้ชม เช่น ความรัก มิตรภาพ ครอบครัว และความท้าทายในชีวิตประจำวัน การนำขนบเดิมมาดัดแปลงด้วยการผสมผสานแนวทางใหม่ๆ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและสร้างความสดใหม่ให้กับภาพยนตร์ แก่นเรื่องในภาพยนตร์ Original Content ไทยมักเน้นตัวละครที่ต้องเผชิญปัญหาในชีวิตและพยายามเอาตัวรอด ภายใต้กรอบขนบพื้นฐาน ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาและเพิ่มองค์ประกอบสร้างสรรค์ใหม่ๆ เช่น การเล่าเรื่องที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ในมิติที่ลึกซึ้ง หรือการเสริมความแปลกใหม่ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องและการกำกับ เช่น ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries) ผสมผสานตระกูลอาชญากรรม/แก๊งสเตอร์ (Crime/Gangster) กับตลกร้าย (Dirty Comedy) คนหิว เกมกระหาย (Hunger) ผสานตระกูลชีวิต (Drama) กับตลกเสียดสี (Parody Comedy) แม้ว่าการนำเสนอที่แปลกใหม่จะเพิ่มความน่าสนใจ แต่การเปลี่ยนแปลงจากขนบเดิมอาจสร้างความรู้สึกรอคอยต่อจากผู้ชม หากไม่สอดคล้องกับความคาดหวังของพวกเขา การผสมผสานที่มีประสิทธิภาพจึงต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างขนบเดิมที่ผู้ชมคุ้นเคยและประติมากรรมใหม่ที่สร้างความแตกต่าง

การผสมผสานขนบและประติมากรรมช่วยเพิ่มมิติให้กับภาพยนตร์ Original Content ไทย ทั้งในแง่ของเรื่องราว เทคนิคการเล่าเรื่อง และการกำกับภาพยนตร์ที่ลงตัว ส่งผลให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่น่าจดจำและพึงพอใจ ภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ด้วยแนวทางนี้ไม่เพียงสร้างความแปลกใหม่ แต่ยังมีศักยภาพในการสร้างความสำเร็จทั้งในด้านรายได้และการตอบรับจากผู้ชม การ

ผสมผสานตระกูลภาพยนตร์ใน Original Content ไทยเป็นศาสตร์ที่ต้องอาศัยความเข้าใจในพฤติกรรมผู้ชมและการสร้างสรรค์อย่างรอบคอบ การผสมผสานอย่างเหมาะสมสามารถนำไปสู่ภาพยนตร์ที่ทรงพลังน่าติดตาม สร้างเอกลักษณ์และเป็นที่จดจำในวงการภาพยนตร์ไทยและระดับนานาชาติ

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาผลกระทบของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่มีต่อการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ Original Content ไทย โดยเฉพาะในแง่ของแนวโน้มการรับชมและพฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อปรับแนวทางการสร้างภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มต่างๆ

2. การที่ภาพยนตร์ Original Content ไทยบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Netflix ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการศึกษาแนวทางการพัฒนาภาพยนตร์ไทยให้เข้ากับแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งอื่นๆ รวมถึงการกำหนดกลยุทธ์ด้านการตลาดและการเผยแพร่ที่เหมาะสม

3. ควรมีการสำรวจแนวทางการนำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่และสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย รวมถึงการศึกษารูปแบบภาพยนตร์ที่มีศักยภาพในการขยายฐานผู้ชมและสร้างรายได้ที่ยั่งยืนในตลาดสากล

4. ด้านธุรกิจภาพยนตร์ไทยใน Netflix ควรปรับกลยุทธ์การตลาดให้เหมาะสมกับผู้ชมในยุคดิจิทัล โดยเน้นการใช้โซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มออนไลน์ในการโปรโมตภาพยนตร์ไทย สร้างความสนใจผ่านตัวอย่างภาพยนตร์หรือ กิจกรรมพิเศษ เพื่อให้มีผู้ชมที่มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- Adario Strange. (2022). Netflix is now number two as Disney continues to harness the power of Marvel and Star Wars. Retrieved from <https://qz.com/disney-has-finally-surpassed-netflix-in-overall-streaming-184937848>.
- Cawelti, J. G. (n.d.). The Study of Literary Formulas. Retrieved from http://morepopfiction.weebly.com/uploads/2/6/3/8/26383539/literary_formulas_marked.pdf.
- Daniel Ruby. (2022). Netflix Subscribers 2022 — How Many Subscribers Does Netflix Have? Retrieved from <https://www.demandsage.com/netflix-subscribers/>.
- David Bordwell, K. T. a. J. S. (2020). *Film Art 12th Edition*. Retrieved from <https://archive.org/details/film-art-12th-edition-bordwell-thompson-smith>
- Dirks, T. (2016). Film Genres Origin & Types. Retrieved from <https://www.filmsite.org/filmgenres.html>.
- Endavo Media. (n.d.). Streaming Platforms: A Complete Guide To Leading the Industry. Retrieved from <https://www.endavomedia.com/streaming-platforms-a-complete-guide/>.
- Fakultas Tarbiyah. (2020). *An Analysis of Film Subtitle in Listening Testing at The Ninth Graders of MTs Miftahut Tholibin Sukadana East Lampung*. (Undergraduate thesis). IAIN Metro, Retrieved from <https://repository.metrouriv.ac.id/id/eprint/1737>.
- FlixPatrol. (2024). Top Streaming Services by Subscribers in the Thailand. Retrieved from <https://flixpatrol.com/streaming-services/subscribers/thailand/>.
- Gary Gutting. (2003). Michel Foucault. Retrieved from http://plato.stanford.edu/entries/foucault/?utm_source=chatgpt.com#Rel.
- Gavin Wright. (2023). video streaming service. Retrieved from <https://www.techtarget.com/whatis/definition/video-streaming-service>.
- George L. Engel. (2012). The need for a new medical model: A challenge for biomedicine. Retrieved from <https://www.urmc.rochester.edu/MediaLibraries/URMCMedia/medical-humanities/documents/Engle-Challenge-to-Biomedicine-Biopsychosocial-Model.pdf>.

Jake Fillery. (2022). 7 Things Netflix Does Better Than Any Other Streaming Service.

Retrieved from <https://gamerant.com/netflix-best-features/>.

Julia Stoll. (2022). Estimated number of SVOD subscribers worldwide from 2020 to 2027.

Retrieved from statista.com/statistics/1052770/global-svod-subscriber-count-by-platform/.

Mark T. Conard and Robert Porfirio. (2006). *The philosophy of film noir*. Retrieved from

<http://site.ebrary.com/id/10438034>.

Norman Fairclough. (1995). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*.

Retrieved from <https://www.felsemiotica.com/descargas/Fairclough-Norman-Critical-Discourse-Analysis.-The-Critical-Study-of-Language.pdf>.

Paresh Sagar. (2025). Netflix Revenue, Usage Statistics & Its Growth Forecast For 2023–

25. Retrieved from <https://www.apurple.co/netflix-statistics/>.

Rick Altman. (2019). *Film/genre*. Retrieved from [http://search.ebscohost.com/login.aspx](http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2612591).

[?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2612591](http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2612591).

Saul McLeod. (2024). Maslow's Hierarchy of Needs. Retrieved from http://simplypsychology.org/maslow.html?utm_source=chatgpt.com.

Seymour Chatman. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*.

Retrieved from <https://ia902900.us.archive.org/4/items/StoryAndDiscourse>

[NarrativeStructureInFictionAndFilm/chatman.seymour_story.and.discourse_narrative.structure.in.fiction.and.film1.pdf](https://ia902900.us.archive.org/4/items/StoryAndDiscourse).

Shubham Singh. (2025). Netflix Subscribers Statistics (2025) — Users & Revenue.

Retrieved from <https://www.demandsage.com/netflix-subscribers/>.

Stephen Neale. (2000). *Genre and Hollywood*. Retrieved from https://archive.org/details/genrehollywood0000neal/page/n3/mode/2up?utm_source=chatgpt.com.

Stuart Hall. (1973). *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Retrieved from

<http://epapers.bham.ac.uk/2962/>.

Syd Field. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Retrieved from

<https://archive.org/details/screenplaythefoundationsofscreenwritingrevisedupdate/sydfeld2005/page/n11/mode/2up>.

- Tony Maglio. (2022). Disney+ Soars, Netflix Sinks: Here's How Many Subscribers 10 Key Streamers Have Now. Retrieved from <https://www.indiewire.com/2022/08/how-many-subscribers-netflix-hbo-max-disney-plus-1234744445/>.
- ก.ไกรศิริกานท์. (2563). สวาลับใช้ : จาก หนังสือไทย 18+ เรื่องแรกของ Netflix ... สู่ คอนเทนต์ยอดเยี่ยม อันดับ 1. Retrieved from <https://entertainment.trueid.net/detail/yxg4rqRdGn18>.
- กนกจันทร์. (2565). ไม่หวั่นสตรีมมิ่งขาลง Prime Video บุกไทย เพิ่มการลงทุน บั่นคอนเทนต์ออร์จินัล. Retrieved from <https://workpointtoday.com/prime-video-increases-investment-in-thailand/>.
- กนกจันทร์. (2565). เมื่อปริมาณไม่ใช่คำตอบ แผนใหม่ Netflix อาจเน้นที่คุณภาพคอนเทนต์มากกว่าจำนวน. Retrieved from <https://workpointtoday.com/netflix-may-focus-on-content-quality--over-quantity/>.
- กฤตพล สุธีภัทรกุล. (2565). ตลาด “สตรีมมิ่ง” โตเร็ว ทำให้ผู้บริโภค “รับข้อมูลมากเกินไป” ? Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1001417>.
- กฤตพล สุธีภัทรกุล. (2565). เจาะลึกกลยุทธ์ใหม่ "Netflix" เน้น "คุณภาพ" มากกว่าปริมาณ. Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1009898>.
- กฤษดา เกิดดี. (2547). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: เบลโล่การพิมพ์ (1998).
- กฤษดา เกิดดี. (2551). วิเคราะห์วิจารณ์ 4 Romance -ฝัน-หวาน-อาย-จูบ. Retrieved from <http://raknang.com/2008-12-18-18-14-55/47-2008-12-26-12-16-44.html>.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในการสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- การ์ตูน ธนพร. (2563). CASE STUDY : Netflix สตรีมมิ่งหนังรายใหญ่ของโลกกับกลยุทธ์ระบบหลังบ้านที่เด็ดทะลุปรอท. Retrieved from <https://thegrowthmaster.com/case-study/Netflix>.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง: สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2552). *ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ.2520-2547) : กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : ศยาม.
- กิตติพงษ์. (2564). อัปเดตหนังใหม่มาแรงค่ายดัง GHOST LAB ฉีกกฎทดลองผี ดูพร้อมกัน Netflix. Retrieved from <https://th.theasianparent.com/hot-new-movie-update-famous-camp-ghost-lab-breaking-the-rules-testing-ghosts-see-at-the-same-netflix>.
- ขวัญมณี. (2566). รีวิว มนต์รักนักพากย์: Once Upon A Star. Retrieved from <https://www.kwanmanie.com/review-once-upon-a-star/>.
- โคดงนุช. (ม.ป.ป.). รวมอวริจินัลคอนเทนต์ไทย ที่มีฉายเฉพาะใน Netflix เท่านั้น. Retrieved from <https://kodungmovie.com/blog/originalthainetflixcontent/>.
- จิราวัฒน์ จารุพันธ์. (2565). เจาะลึก! “สตรีมมิ่ง แพลตฟอร์ม” โอกาสผู้ประกอบการไทยอยู่ตรงไหน? Retrieved from <https://www.dailynews.co.th/news/1258368/>.
- จีดีเอช. (2564). GHOST LAB ฉีกกฎทดลองผี. Retrieved from https://gdh559.com/post/ghostlab_movie/.
- จีเอ็มเอ็ม25. (2565). GMM Studios ผลิตภาพยนตร์ “ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)” เตรียมฮาสั่นโลก!! 16 พ.ย. นี้ ที่ Netflix เท่านั้น. Retrieved from https://gmm25.com/news_detail.html?id=2332.
- เจนพลิชฐ์ ปู่ประเสริฐ. (2560). ส่อง Timeline ของ Netflix หลังเปิดตัวในไทยเมื่อเมษายน 2017. Retrieved from <https://techsauce.co/tech-and-biz/netflix-thailand-timeline-2017>.
- ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค. (2553). *ความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่องเล่า สัมพันธบท และภทกะ ในภาพยนตร์ผีไทย (ปริญญานิพนธ์ปริญญาคุณูปบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ชญาณิศา ขอบธรรม. (2557). *แนวทางการพัฒนาแอนิเมชัน (Animation) ด้านคาแรคเตอร์ (Character) ของประเทศไทย*. (ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยมหิดล, Retrieved from <https://archive.cm.mahidol.ac.th/handle/123456789/676>.
- ชันนิกา ดังสิริ. (2565). Netflix vs. Disney+ ใครกันที่จะเป็นผู้ชนะในศึกสตรีมมิ่งครั้งนี้ ? Retrieved from <https://www.agenda.co.th/bizverse/netflix-vs-disney/>.
- ชันนิกา. (2564). DEEP โปรเจกต์ลับ หลับเป็นตาย เมื่อการอดนอนสามารถสร้างรายได้มหาศาล. Retrieved from <https://thepractical.co/deep-secret-project-close-your-eyes/>.

- โชติอนันต์ เกษมวงศ์หงส์. (2563). การวิเคราะห์ตัวละครและรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมิติความเป็นจริงกับความฝันในภาพยนตร์แฟนตาซี. (ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยรังสิต, Retrieved from <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/346>.
- เดอะนอยซ์ทีม. (2565). Streaming ในไทย มีเจ้าไหนบ้างที่น่าสนใจ อัปเดต 2022! Retrieved from <https://www.thenoizemag.com/2022/08/compare-streaming-in-thailand/>.
- เดอะเมด. (2563). สมาชิกในบ้าน ที่คุณต้องรู้จัก The Maid สาวลับใช้. Retrieved from <https://www.facebook.com/themaids2020/posts/967872310330756/>.
- ตั้งสิริ. (2566). Netflix เติบโต Original Content ต่อเนื่อง ปีหน้าจัดเต็มภาพยนตร์-Anime รวมกัน 110 เรื่อง. Retrieved from <https://brandinside.asia/netflix-original-content/>.
- ทองเกียรติ จรัสสันติจิต. (2562). การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย. Retrieved from <https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Songkeat.Jar.pdf>.
- ทริปเปิ้ลอินโนเวชั่น. (2564). Streaming (สตรีมมิ่ง) คืออะไร และทำกันยังไง. Retrieved from <https://www.liveforsound.com/what-streaming-is/>.
- ท็อปเท็น. (2564). ย้อนรอย 2 ปีมี 'วิดีโอสตรีมมิ่ง' ที่รายต้องโบกมือลาไป และใครที่ยังอยู่รอด. Retrieved from <https://positioningmag.com/1364461>.
- ทักษิณีย์ สาลีโกษฐ์. (2566). เกร็ดน่ารู้ 'Hunger คนหิว เกมกระหาย' หนังสือติดอันดับ 1 ใน 88 ประเทศทั่วโลก. Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/entertainment/1063191>.
- ทีวีดิจิตอลวอช. (2563). Netflix Originals ทางรอดของ Netflix ในยุค Streaming War? Retrieved from <https://www.tvdigitalwatch.com/analysis-by-nbct-netflix-8-1-63/>.
- ทูเดย์เพล์. (2564). สัมผัสความหลอนกับครอบครัวที่เต็มไปด้วยความลับใน 'The Whole Truth ปริศนาหลอน'. Retrieved from <https://workpointtoday.com/the-whole-truth-netflix/>.
- ทูเดย์เพล์. (2565). 'Netflix ที่ไทย ที่มันส์' ยกขบวน 6 คอนเทนต์ไทยจัดเต็มภาพยนตร์-ซีรีส์คุณภาพ. Retrieved from <https://workpointtoday.com/netflix-t-thai-t-mon-new-content-6/>.
- ทูเดย์เพล์. (2565). Netflix ปลอมตัวอย่างหนังไทยเรื่องใหม่ 'ปฏิบัติการกู้ห่วย (The Lost Lotteries)'. Retrieved from <https://workpointtoday.com/the-lost-lotteries-16-sep-22/>.

เทคซัวร์ ทีม. (2564). วิเคราะห์หมัดต่อหมัด Netflix ปะทะ Disney บนสมรภูมิ Streaming.

Retrieved from <https://techsauce.co/saucy-thoughts/netflix-disney-plus-comparison>.

ธนาคารกรุงเทพ. (2564). โควิดเร่งตลาด Streaming โอกาสคอนเทนต์ไทยสู่ตลาดโลก. Retrieved

from <https://www.bangkokbanksme.com/en/streaming-opportunities-thai-content-global-market>.

ธิดาภูมิ บุญแก้ว และฉลอมรัฐ เอมมาลย์ชลมารค. (2566). กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างอารมณ์

ชั้นในภาพยนตร์ดลกไทย. (ปริญาโท). มหาวิทยาลัยรังสิต, Retrieved from

<https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/2646>.

นริสา. (2564). สตรีมีมิงในไทย แข่งกันแย่งฐานคนดู. Retrieved from <https://marketeeronline.co/archives/224325>.

นัทธมน บวรเทิง. (2557). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ของผู้บริโภค

ชาวไทย. (วิทยาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารการตลาด)). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,

Retrieved from https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:133166

เน็ตฟลิกซ์. (2560). “สวัสดี” Netflix พร้อมให้บริการในภาษาไทยแล้ว. Retrieved from

<https://about.netflix.com/th/news/sawasdee-netflix-is-now-truly-thai>.

เน็ตฟลิกซ์. (2564). 10 ข้อควรรู้เกี่ยวกับ 10 อันดับสูงสุดประจำสัปดาห์. Retrieved from

<https://about.netflix.com/th/news/top-10-things-about-netflix-top-10>.

เน็ตฟลิกซ์. (2565). Netflix คืออะไร. Retrieved from <https://help.netflix.com/th/node/412>.

เน็ตฟลิกซ์. (2566). เมอร์เดอเลอร์ ฆาตกรรมอียังวะ. Retrieved from <https://www.netflix.com/th/title/81597188>.

เน็ตฟลิกซ์. (2568). เรื่องราวของ Netflix. Retrieved from <https://about.netflix.com/th/leadership>.

บุญวิภา. (2565). รวมซีรีส์ไทย ใน netflix ที่ไม่ควรพลาด. Retrieved from <https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/92264>.

เบนจิว. (2566). The Murderer (2023) - เมอร์เดอเลอร์ ฆาตกรรมอียังวะ. Retrieved from

<https://blockdit.com/posts/64c3eafaeae031c5c55fc9e>.

- ปรัชญา เปี่ยมการุณ. (2555). การประกอบสร้างสุนทรียะแห่งรัก และ ภาพสะท้อนสังคมใน ภาพยนตร์รักของไทย พ.ศ. 2548-2552. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*. Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/94964>
- ปรัชญา เปี่ยมการุณ. (2559). พัฒนาการภาพยนตร์รักของไทย ระหว่างปี พ.ศ.2545- 2555. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 17(2), 142. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/99321/77190>.
- ปาน สุวรรณทัต. (2564). เปิดศึก”สตรีมมิง”ในไทย เทียบจุดแข็ง ‘คอนเทนต์-ราคา’ ของ 7 แอปดัง. Retrieved from <https://brandinside.asia/7-streaming-platform-compare/>.
- พริณท นายนัทธ. (2562). คีตสตรีมมิงครั้งนี้มีอะไร? เปรียบเทียบคอนเทนต์เด็ดจากผู้ให้บริการแต่ละเจ้า. Retrieved from <https://thematter.co/entertainment/the-different-in-each-streaming/83736>.
- พิมพ์ คำภีร์. (2565). แพลตฟอร์มสตรีมมิงในอเมริกามีผู้ชมมากกว่าเคเบิลทีวีครั้งแรกในประวัติศาสตร์ เมื่อเดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา. Retrieved from <https://thestandard.co/streaming-leads-tv-platform-rankings-first-time/>.
- ภรภัทร รัตนกุลสมร. (2562). การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตของผลงานภายใต้Netflix Original ประเทศไทย. (ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Retrieved from <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/9248/>.
- ภัทราวดี เสนาและคณะ. (2563). การเล่าเรื่องและการสะท้อนสังคมในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ พ.ศ. 2553 - 2562. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 25(1). Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jca/article/view/246929>
- มาเก็ตเทียทีม. (2562). ซีรีส์ไทยเตรียมบุกจอ Netflix Original กับเรื่องแรกจากค่าย GMM Bravo. Retrieved from <https://marketeeronline.co/archives/96123>.
- มิสเตอร์ไอเค. (2565). Netflix โขว์แกร่ง ลูกค้าใหม่เพิ่ม 2.4 ล้านคน – เตรียมเก็บเงิน “Extra User” ต้นปีหน้า ทำหุ้นพุ่ง 14%. Retrieved from <https://www.brandbuffet.in.th/2022/10/10/%E0%B8%B7netflix-come-back-with-extra-user-plan-next-year/>.
- มีเดียพาร์ทเนอร์เอเชีย. (2565). ผลสำรวจตลาดสตรีมมิงไทย Netflix ยังครองแชมป์ แต่ WeTV ตามมาติดๆ Viu อันดับสาม. Retrieved from <https://www.blognone.com/node/128946>.

- รมิตา เนื่องทองนิ่ม. (2566). คิดอย่างไรที่ 'Hunger คนหิว เกมกระหาย' นำเสนออาชีพ 'เชฟ' บิดเบือนจากความจริงจนแทบไม่เหลือเค้า! Retrieved from <https://vogue.co.th/lifestyle/article/hunger-chef-netflix>.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน ปั่นหนัง: บทภาพยนตร์*: บริษัท บ้านฟ้า จำกัด.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง = Feature film screenwriting*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิวิทย์ ศรีกระจ่าง. (2565). สตรีมีงูเห่าเสียดัก รัตนาคนไทย (TH/EN). Retrieved from https://www.creativethailand.org/view/article-read?article_id=33453.
- สนุก. (2564). "DEEP โปรเจกต์ลับ หลับเป็นตาย" ไทยแนวระทึกขวัญเรื่องใหม่จาก Netflix. Retrieved from <https://www.sanook.com/movie/112277/>.
- สนุก. (2564). เปิด 5 ตัวละคร "The Whole Truth ปรีศนารูหลอน" ไชยมระทึกขวัญดราม่า ตั้งแต่ต้นจนจบ! Retrieved from <https://www.sanook.com/movie/117485/>.
- สนุก. (2566). เรื่องย่อ มนต์รักนักพากย์ (Once Upon A Star) จดหมายรักถึงหนังไทยของ นนทรีย์ นิมิบุตร. Retrieved from <https://www.sanook.com/movie/156863/>.
- สนุก. (2566). รีวิว เมอร์เดอเฮอ ฆาตกรรมอียังวะ ดาร์คคอสต์อีสานไทยแท้ พลัดหน้าติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ. Retrieved from <https://www.sanook.com/movie/150439/>.
- สบายส์ไมล์. (2566). "HUNGER คนหิว เกมกระหาย" ท็อปฟอร์ม! ขึ้น "อันดับ 1" Netflix Global Chart. Retrieved from <https://news.thaiware.com/20857.html>.
- สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย. (2567). สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเปิดรับหนังจากสตรีมมิ่งเพื่อชิงรางวัลของสมาคมเป็นครั้งแรกในปี. Retrieved from <https://jedyuth.com/2024/01/10/13th-thai-film-director-awards-includes-films-from-streaming-platform/>.
- สำนักข่าวไอเอ็นเอ็น. (2566). 8 เมษายนนี้ พร้อมเสิร์ฟ "HUNGER คนหิว เกมกระหาย" ! ชวนลิ้มรสความ 'หิว' ที่คุณไม่เคยเห็น พร้อมกันทั่วโลกที่ Netflix เท่านั้น. Retrieved from https://www.innnews.co.th/entertainment/news_512054/.
- สิทธิชัย แก้วจินดา. (2545). *การวิเคราะห์ประเภทและโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยในปี พ.ศ. 2544*. (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารสื่อสารมวลชน)). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, Retrieved from https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:115418.

- สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์. (2563). The Maid สาว 'ลับ' ใช้น้ำใหม่ ไขปริศนาทาสสีผิว หลอกหลอนผู้ชมด้วยงานสร้างชั้นยอด. Retrieved from <https://thestandard.co/the-maid-netflix/>.
- อรุณ เหล่าสีล. (2565). ทำชน Netflix กันไปเลย Disney+ วางแผนสร้าง 'Original Content' กว่า 50 เรื่องจาก 'ทวีปเอเชีย' ภายในปี 2023. Retrieved from <https://thestandard.co/disney-plus-planning-for-50-asian-original-contents/>.
- ออกโทแพท. (2563). HBO GO เปิดให้บริการในไทยเต็มรูปแบบ จัดเต็มหนัง ซีรีส์ และทีวี พร้อมแอปบน Android และ iOS (เดือนละ 149 บาท). Retrieved from <https://droidsans.com/hbo-go-launch-thailand-149-baht-subscription-fee/>.
- อะเดย์ มาร์เก็ตติ้ง. (2565). ทำไม Netflix ถึงประสบความสำเร็จ เอาใจคนดูหนังยุคใหม่. Retrieved from <https://adaymarketing.com/why-is-netflix-so-successful/>.
- อะทิม. (2565). ทีไทย ทิมนส์ แคมเปญเผยโฉม 6 หนังไทยเรื่องใหม่ที่เป็นหลักไมล์สำคัญของ Netflix Thailand. Retrieved from <https://adaymagazine.com/netflix-thailand-original-content/>.
- อันล็อกแมน. (2564). เรียนรู้และนำไปใช้ 5 บทเรียนธุรกิจจาก Netflix บริษัทสตรีมมิ่งที่ประสบความสำเร็จระดับโลก. Retrieved from <https://www.unlockmen.com/man-up-grower-101>.
- อาจิน. (2567). Netflix ไตรมาส 3/2024 สมาชิกเพิ่มขึ้น 5 ล้านบัญชี - ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก เติบโตเด่น. Retrieved from <https://www.blognone.com/node/142625>
- อิทธิฤทธิ์ อังสกุล. (2556). กลยุทธ์สู่ความสำเร็จของภาพยนตร์โรแมนติคคอมเมดี้ของจีทีเอช. (ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Retrieved from <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/43773>.
- อินดิเพนเดนทิวเน็ตเวิร์ค. (2566). 8 เมษายนนี้ พร้อมเสิร์ฟ “HUNGER คนหิว เกมกระหาย” ! ชวนลิ้มรสความ 'หิว' ที่คุณไม่เคยเห็น พร้อมกันทั่วโลกที่ Netflix เท่านั้น. Retrieved from https://www.innnews.co.th/entertainment/news_512054/.
- ฮอลลีวูด ไทยแลนด์. (2563). ประกาศการณ์แห่ง THE MAID สาวลับใช้ ภาพยนตร์ไทย Original NETFLIX เรื่องแรก!! Retrieved from <https://twitter.com/hlwhollywoodth/status/1281836952228990976>.

บรรณานุกรม



ประวัติผู้เขียน

