

การดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วาย
ฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต
วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

สารนิพนธ์

เรื่อง

การดึงดูความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วาย
ฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต

วันที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2566



นางสาวภัศราภรณ์ เหมือนสูงเนิน

ผู้วิจัย

Winai W

รองศาสตราจารย์วินัย วงศ์สุวรรณ

Ph.D.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุษยิ๋ง คงอาชาภัทร

Ph.D.

ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์

Voluda. Rasmam

รองศาสตราจารย์วิจิตา รักธรรม

Ph.D.

คณบดี

วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล

ธีรพงษ์ ปิณจิตติกุล

Ph.D.

กรรมการสอบสารนิพนธ์

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “การดึงดูความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ดีเพราะความกรุณาของรองศาสตราจารย์วินัย วงศ์สุรวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ครั้งนี้ท่านยินดีเป็นอย่างมากในการให้คำปรึกษาอันเป็นประโยชน์และให้ความช่วยเหลือในการตรวจสอบและแก้ไขเนื้อหาของ การศึกษามาโดยตลอด อีกทั้งยังช่วยกำกับดูแลขั้นตอนการศึกษาให้สำเร็จทันตามระยะเวลาที่กำหนด รวมทั้งช่วยพิจารณาวิธีการเก็บข้อมูลเพื่อให้ได้ผลการศึกษามีประสิทธิภาพอย่างสูงสุด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยิ่ง คงอาชาภัทร และ ดร.ธีรพงษ์ ปิณิจเสถิกุล ที่ให้ความกรุณาเสียสละเวลาอันทรงคุณค่าในการเป็นคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์ ในครั้งนี้ และยังให้คำแนะนำข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้สารนิพนธ์มีความสมบูรณ์ และขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจที่สำคัญเป็นอย่างของผู้วิจัย และขอขอบพระคุณ คุณบิวกีน พุทธิพงษ์ อัสสรรัตนกุล และ คุณ พีพี กฤษณ์ อำนวนยศกร ที่เป็นแรงบันดาลใจในการ ทำการศึกษาสารนิพนธ์ในครั้งนี้

ท้ายที่สุดนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจและเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจที่จะทำการศึกษารื่องนี้เพิ่มเติมต่อไปในอนาคต และหวังว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในธุรกิจอุตสาหกรรมซีรีส์วายนี้ด้วย หากที่ข้อผิดพลาดประการใดผู้วิจัยขอน้อมรับไว้และขออภัยมา ณ ที่นี้

ภัศราภรณ์ เหมือนสูงเนิน

การดึงดูคความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วาย ฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด

WHICH EMOTIONAL SCENES IN 'Y SERIES' ARE THE MOST ATTRACTIVE ENGAGEMENT ATTENTION

ภัทรารักษ์ เหมือนสูงเนิน 6450333

กจ.ม.

คณะกรรมการที่ปรึกษาสารนิพนธ์: รองศาสตราจารย์ วินัย วงศ์สุรวัฒน์, Ph.D., ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญยิ่ง คงอาชาภัทร, Ph.D., ชีรพงษ์ ปิณิจิเสกิกุล, Ph.D.

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “การดึงดูคความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาฉากแสดงอารมณ์ใดในซีรีส์วายที่สามารถดึงดูคความสนใจของผู้บริโภคได้มากที่สุด ซึ่งการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยโดยการสังเกต (Observational Research) แบบการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Observational Analytic Studies) โดยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสังเกตผ่านการรับชมฉาก Highlight ของซีรีส์วายที่มีความนิยมมากที่สุด ลำดับ 1-6 ลำดับผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากงานวิจัย ทฤษฎี และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม รายละเอียดของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่องมีดังนี้ (1) แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) (2) แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Promised You The Moon) (3) เพราะเรารู้กัน (2 Gether The Series) (4) KinnPorsche The Series (5) Not Me เขา...ไม่ใช่ผม (6) ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love)

ผลการศึกษาพบว่าผู้ผลิตซีรีส์วายส่วนมากมีการนำเสนอฉากเลิฟซีน และ ฉากจิ้นฟินจิกหมอนมากที่สุด ในขณะที่ฉากไหนที่ได้รับยอด Engagement มากที่สุด คือ ฉากดราม่า ทั้งนี้สามารถได้ข้อสรุปอย่างมีนัยสำคัญที่ว่าฉากเลิฟซีน และ ฉากจิ้นฟินจิกหมอนไม่มีผลต่อการกระตุ้นยอด Engagement แต่เหตุผลที่แท้จริงแล้วคือ แนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งสิ่งเหล่านั้นเรียกว่าศิลปะของละคร

คำสำคัญ : ซีรีส์วาย/ Engagement

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาของความสำคัญ	1
1.2 คำถามในการวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	5
2.1 ความเป็นมาของชีรีส์วาย	5
2.2 นิยามความหมายของคู่จิน หรือ คู่ชิป (Imagined Couple/Ship)	8
2.3 แนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง	9
2.3.1 โครงเรื่อง (Plot)	10
2.3.2 แก่นความคิด (Theme)	11
2.3.3 ตัวละคร (Character)	12
2.3.4 ฉาก (Setting)	12
2.3.5 การใช้แสงและสี	13
2.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)	14
2.4 ทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence theory)	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	17
3.1 วิธีการวิจัย	17
3.2 กลุ่มตัวอย่าง	18
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	19

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3.1 แหล่งข้อมูลที่รวบรวมเพื่อการศึกษา	19
3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	23
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	24
3.4.1 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer	24
3.4.2 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ	25
3.4.3 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความนิยมของนักแสดง	27
3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	27
3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)	27
3.5.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นดังต่อไปนี้	28
3.6 ความเสี่ยงในแผนการเก็บข้อมูลและแผนสำรองหากบางสิ่งไม่เป็นไป ตามแผนที่คาดการณ์	29
บทที่ 4 ผลการวิจัย และการอภิปรายผล	30
4.1 กระบวนการเก็บข้อมูลและความท้าทาย	30
4.2 สรุปผลวิเคราะห์ข้อมูล	32
4.2.1 การวิเคราะห์ภาพรวมของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง	32
4.2.2 การวิเคราะห์ฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ที่ได้รับความนิยม ของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง	34
4.2.3 การวิเคราะห์คอมเมนต์เพื่อหาสาเหตุว่าฉากที่ได้รับความนิยม มาจากปัจจัยใดของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง	36
4.2.3 การวิเคราะห์ทิศทาง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลัง แสดงซีรีส์วาย	39
4.3 แนวคิดหลักที่ได้จากการวิจัย	41
4.3.1 แนวคิดละครที่มีลมหายใจเป็นศิลปะ	41
4.3.2 แนวคิดซีรีส์วายถ่ายทำได้อย่างมีศิลปะและสะท้อนเรื่องจริง มากกว่าละครมาตรฐาน	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.3.3 แนวคิดเรื่องจริงยิ่งกว่าละคร	46
4.4 ประเด็นความเห็นต่าง	49
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	50
5.1 สรุปแนวคิดที่ได้จากการวิจัย	51
5.1.1 แนวคิดละครที่มีลมหายใจเป็นศิลปะ	51
5.1.2 แนวคิดซีรีส์วายถ่ายทำได้อย่างมีศิลปะและสะท้อนเรื่องจริง มากกว่าละครมาตรฐาน	51
5.1.3 แนวคิดเรื่องจริงยิ่งกว่าละคร	52
5.2 จุดอ่อนที่ทำให้การศึกษานี้ยังไม่สมบูรณ์	53
5.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาครั้งนี้	53
5.4 ข้อเสนอแนะ	54
บรรณานุกรม	55
ประวัติผู้วิจัย	59

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
3.1	รายละเอียดชีรีย์วายที่ใช้ในการเก็บข้อมูล



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1.1 การจัดลำดับจำนวนผู้ชมซีรีส์วายผ่านช่องทาง LINE TV	1
1.2 ภาพการแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อซีรีส์วายในปัจจุบัน	2
2.1 ภาพ Color Palettes จากหนัง Harry Potter And The Deathly Hallows: Part 2 (2011)	13
3.1 ภาพการจัดลำดับซีรีส์วายยอดนิยมในประเทศไทยโดย WOM-ENT.COM	19
3.2 ตัวอย่างคอมเมนต์ของซีรีส์วายแปลรักฉันด้วยใจเธอ ฉาก ขอโทษนะมีะ	22
3.3 แสดงจำนวนผู้ติดตาม Instagram Followers ของบิวกีน พุฒิพงศ์ อัศวรัตนกุล พระเอกจากเรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 1-2	22
3.4 แสดงจำนวนผู้ติดตาม Instagram Followers ของพีพี กฤษณ์ อำนวยเดชกร พระเอกจากเรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 1-2	23
3.5 ตัวอย่างตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer	24
3.6 ตัวอย่างตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ	25
3.7 ตัวอย่างตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความนิยมของนักแสดง	27
4.1 แสดงผลการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง	32
4.2 แสดงผลการเปรียบเทียบการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลของฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง ระหว่างฉากที่ผู้บริโภคให้ความสนใจมากที่สุด (ฝั่งชาย) กับฉากที่ผู้ผลิตซีรีส์ยายนำเสนอมากที่สุด (ฝั่งขวา)	34
4.3 แสดงผลการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลของคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ	36
4.4 ภาพแสดงตัวอย่างฉาก "พอร์ช" ขอมตายดีกว่าเป็นบอดีการ์ด	38
4.5 ตารางวิเคราะห์ทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลังแสดงซีรีส์วาย	39
4.6 ภาพแสดงตัวอย่างทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำก่อนและหลังแสดงซีรีส์วาย	40
4.7 ภาพตัวอย่างซีรีส์วายแปลรักฉันด้วยใจเธอ ฉากกุ๊กคิดว่ามีงู และ คอมเมนต์ของฉาก	42
4.8 ดั่งดวงหฤทัย EP 2	44
4.9 แปลรักฉันด้วยใจเธอ EP 3	44

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
4.10	ตัวอย่างคอมเมนต์ของละครทั่วไปเรื่องดั้งดวงหฤทัย จากขโมยมามีโทษ สถานเดียวคือและคอมเมนต์ของซีรีส์วายแปลรักฉันด้วยใจเธอ มากกูกิดว่ามีงูรู้	45
4.11	ซีรีส์วายแปลรักฉันด้วยใจเธอ จาก ขอโทษนะมีะ	47
4.12	ตัวอย่างคอมเมนต์ของซีรีส์วายแปลรักฉันด้วยใจเธอ จากขอโทษนะมีะ	47
4.13	กรอบแนวคิด หลักฐานและทฤษฎีสนับสนุน	48



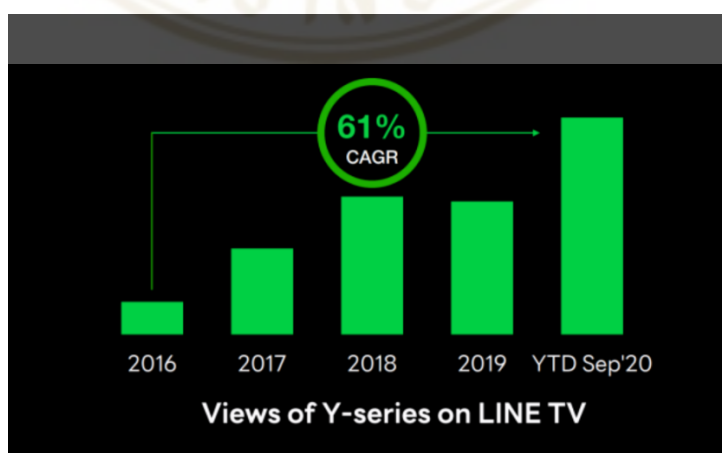
บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาของความสำคัญ

ปัจจุบันอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมซีรีส์วายมีการเติบโตเป็นอย่างมาก ซึ่งความนิยมเหล่านี้มาจากผู้บริโภค Gen Y และ Gen Z ในประเทศไทย สังเกตได้จากอุตสาหกรรมวงการบันเทิงของประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก มีการนำเสนอละครหรือซีรีส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักของผู้ชายสองคนเข้ามามีบทบาทบนหน้าจอโทรทัศน์มากยิ่งขึ้น สังเกตได้จากจำนวนซีรีส์วายที่ออกอากาศมีเพิ่มมาอย่างต่อเนื่อง เมื่อเทียบกับอดีตที่จะมีการนำเสนอเฉพาะละครที่มีเรื่องราวที่เกี่ยวกับความรักของชายหญิงเท่านั้น (Amnesty: ภาพจำของซีรีส์วายในประเทศไทย, 2564)

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เกิดตลาด “Y-Economy” สังเกตได้จากปัจจุบันเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชายรักชายเริ่มผลิตออกมาสู่หน้าจอและได้รับกระแสหรือเรตติ้งที่สูง ตลาด “Y-Economy” สามารถดึงดูดแบรนด์ต่าง ๆ ให้ต้องหันมาสนใจในการทำโฆษณาแฝง (Tie-in) สินค้าได้ เพราะผลจากกระแสซีรีส์วาย (Series Y) ที่ยังคงสามารถสร้างกระแสได้อย่างต่อเนื่อง และผู้บริโภคหรือกลุ่มเป้าหมาย (Target) ของซีรีส์วายมีจำนวนมาก อีกทั้งยังเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อสูงพร้อมที่จะสนับสนุน (Support) นักแสดงซีรีส์วายที่พวกเขาชื่นชอบ (หนังสือพิมพ์ผู้จัดการสุดสัปดาห์ 360 องศา หน้า 19, ฉบับวันที่ 14 พ.ย. 2563 - 20 พ.ย. 2563)



ภาพที่ 1.1 การจัดลำดับจำนวนผู้ชมซีรีส์วายผ่านช่องทาง LINE TV

ที่มา: วันเพ็ญ พุทธานนท์ (2563)

ภาพที่ 1.1 ผลการศึกษาข้อมูลของ LINE Insight ประเทศไทยแสดงให้เห็นถึงข้อมูลเชิงลึกว่าด้วย “Y Economy” ที่ถึงแม้ยังเป็นตลาดเล็กๆ แต่สามารถเติบโตได้อย่างต่อเนื่อง มีมูลค่าการส่งออกสูงที่น่าจับตามอง ผลการวิจัยเปิดเผยตัวเลขผู้รับชมซีรีส์ Y ผ่านแอปฯ LINE TV ในปี 2020 ที่มีอัตราการเติบโตจากจำนวนผู้ชมปี 2016 ถึง 3 เท่าตัว เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2016 ที่ซีรีส์วายเกิดขึ้นในประเทศไทย

จากข้อมูลดังกล่าวมีแนวโน้มเป็นไปได้ว่าซีรีส์วายยังคงเป็นขาขึ้น สะท้อนจากสถิติเรื่อง “Y Economy” พบว่าระยะเวลา 2 ปีมีฐานคนดูซีรีส์วายบน Line TV ที่เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิมถึง 61% และมียอดการรับชมซีรีส์วายในแอปพลิเคชัน LINE TV ที่สูงเกินกว่า 600 ล้านวิว ส่วนทางกับละครโทรทัศน์กระแสหลักที่มีนักแสดงหลักเป็นชายหญิงส่งผลให้มีเรตติ้งน้อยลงกว่า 40% (Decode.plus, 2563)

ในขณะที่เดียวกันกับมีบางสิ่งที่เป็นอุปสรรคที่ทำให้ซีรีส์วายของไทยยังคงไปได้ไม่ไกลเท่าที่ควร เนื่องจากคุณภาพของซีรีส์วายที่ผู้บริโภคหลากหลายคนก็ออกมาแสดงความคิดเห็นผ่านทางโลกโซเชียลมีเดีย ว่า ซีรีส์วายไทยเน้นปริมาณการผลิต แต่ไม่เน้นคุณภาพสักเรื่อง บางเรื่องมีแก่นเรื่องที่ดีและสนุกแต่เน้นการนำเสนอฉากจินตนาการพิศมัยหรือ ฉาก 18+

ซีรีส์วายไทยควรพักก่อน ตั้งสติ ถามตัวเองให้ดีกว่ากำลังทำอะไรอยู่ ทิศทางซีรีส์ตอนนี้เหมือนเน้นขายฉาก 18+ ที่ก้าวขาเข้าขายหนังโป๊ซึ่งควรจำกัดอายุคนดูด้วยซ้ำ พรวดกับฉากเหล่านี้โดยไม่สนผลกระทบอะไรเลย ไม่รู้จะพุดยังงใจเพราะพุดไปก็ไม่สนอยู่แล้วนี่ะ เฮ้อออ

[Translate Tweet](#)

8:51 AM · Sep 29, 2022

45.6K Retweets 531 Quote Tweets 11.1K Likes

เรื่องดีๆ ที่ไม่เน้นฉาก 18+ ก็มี แต่ตอนนี้แนวโน้มซีรีส์วายเรื่องใหม่ๆ หันไปทางเน้นเรื่อง 18+ เป็นจุดขายกันมากขึ้น มันน่ากลัวว่าเรากำลังสร้างสังคมสื่อแบบไหนกันอยู่ สร้างความเข้าใจแบบไหนให้สังคม ทุกวันนี้ยายวายไทยคนก็ชอบถามหาจาก NC จะตายแล้ว ยิ่งมาสร้างเป็นภาพ explicit บนจอ...

12:44 PM · Sep 29, 2022

2,510 Retweets 12 Quote Tweets 848 Likes

ภาพที่ 1.2 ภาพการแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อซีรีส์วายในปัจจุบัน
ที่มา: MooNduST (2565)

ภาพที่ 1.2 การแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคผ่านทางทวิตเตอร์ (Twitter) จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันอุตสาหกรรมซีรีส์วายจะมีการนำเสนอฉากจินตนาการหรือ ฉาก 18+ มากยิ่งกว่าแก่นเรื่องด้วยซ้ำ ซึ่งผลดังกล่าวสามารถสะท้อนออกมาได้ว่าปัจจุบันพฤติกรรมของผู้บริโภคได้เปลี่ยนไปแล้ว การที่จะสร้างซีรีส์ให้มีคุณภาพและครองใจผู้บริโภคทำให้เกิด Top of Mind ควรตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของผู้บริโภคเพื่อให้คอนเทนต์ (Content) ที่ผลิตออกมาสู่สาธารณชนตอบโต้กับความต้องการของผู้บริโภคมากที่สุด

ด้วยเหตุดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาหัวข้อวิจัยเรื่อง การดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด บนแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) เพื่อวัดค่าความนิยม และ ค่าการเข้าถึง (Engagement) ของฉากในซีรีส์วายและนำมาหาคำตอบว่าสรุปแล้วปัจจัยใดที่ทำให้ฉากดังกล่าวได้รับความนิยม รวมถึงการเปรียบเทียบชื่อเสียงของนักแสดงนำก่อนและหลังแสดงซีรีส์วาย เพื่อช่วยเป็นแนวทางให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ผลิตสื่อโทรทัศน์ ผู้ประกอบการ หรือ หน่วยงานภาครัฐ ที่สามารถนำวิจัยเรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์เพื่อดูแนวโน้มทางการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคของกลุ่มเป้าหมายได้อีกต่อไปในอนาคต

1.2 คำถามในการวิจัย

1. ฉากในซีรีส์วายที่ได้รับค่าการเข้าถึง (Engagement) มากที่สุดคือฉากใด
2. ฉากในซีรีส์วายที่ได้รับค่าการเข้าถึง (Engagement) มากที่สุดมาจากปัจจัยใด
3. นักแสดงนำที่ก่อนจะแสดงซีรีส์วายมีกระแสความนิยมมาอยู่แล้ว หรือ ได้รับความนิยมที่เพิ่มขึ้นจากการแสดงซีรีส์วาย

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอเรื่องราวของซีรีส์วายที่มีผลต่อยอด (Engagement)
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีผลต่อการดูซีรีส์วาย
3. เพื่อศึกษาทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลังแสดงซีรีส์วาย

1.4 ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จาก Highlight ของซีรีส์วายที่ติดอันดับความนิยมจากสถิติประเทศไทยในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 6 เรื่องดังนี้

1. แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) ภาค 1
2. แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Promised You the Moon) ภาค 2
3. เพราะเรารู้กัน (2 Gether The Series)
4. KinnPorsche The Series
5. Not Me เขา... ไม่ใช่ผม
6. ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love)

โดยทำการสังเกตฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement Video Viewer และ Comment ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (Top 3 Comment Analysis) ของแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้กำกับ หรือ ผู้เขียนบทละครสามารถนำผลการศึกษามาปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบและการสร้างสรรค์ซีรีส์ชายรักชายให้มีมิติอย่างเข้มข้นและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
2. ผู้ประกอบการสื่อโทรทัศน์สามารถนำผลการศึกษาไปประยุกต์เพื่อวางแผนด้านการจัดทำคอนเทนต์ (Content) การสร้างกระแส และการสร้างความไว้วางใจกับกลุ่มผู้บริโภค
3. หน่วยงานภาครัฐได้แนวทางเพื่อที่จะพัฒนาและแก้ไขซีรีส์ชายรักชายของประเทศไทยเพื่อส่งออกต่างประเทศได้มากยิ่งขึ้นในอนาคต

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด” ทางผู้วิจัยได้นิยามคำศัพท์สำคัญที่ใช้ในงานวิจัยรวมถึง แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยโดยการอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ โดยภายในบททบทวนวรรณกรรมจะนำเสนอหัวข้อที่ครอบคลุมเนื้อหาดังต่อไปนี้

- 2.1 ความเป็นมาของซีรีส์วาย
- 2.2 นิยามความหมายของคู่อิน หรือ คู่ชิป (Imagined Couple/Ship)
- 2.3 ทฤษฎีแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง
- 2.4 ทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence theory)

2.1 ความเป็นมาของซีรีส์วาย

ซีรีส์วาย (Series Y) โดยคำว่าวาย (Y) มีความหมายและย่อมาจาก “ยาโอย” (Yaoi) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับมาจากประเทศญี่ปุ่น เนื้อหาตอนแรกจะเป็นเรื่องราวความสัมพันธ์ของชายชายในการ์ตูนและนวนิยาย โดยสามารถเรียกอีกลักษณะหนึ่งว่า Boy's Love คือ การจับคู่ของเพศชายทั้งสองคนมารักกัน โดยเรื่องราวมาจากการจินตนาการของกลุ่มเพศหญิง ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นมานานนับตั้งแต่ปี 1970 โดยปรากฏในการ์ตูนผู้หญิงในประเทศญี่ปุ่น จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมวายจนถึงในปัจจุบัน (“มาร์เก็ตติ้งอุปส์: ซีรีส์วายคืออะไร?”, 2563)

นัทธนัย ประสานนาม (2562) ผู้ที่ทำการศึกษารื่องดังกล่าวอย่างละเอียดผ่านนวนิยายวาย ได้การเล่าให้ (BBC Thai, 2562) ฟังว่าคำว่า “วาย” มาจากภาษาญี่ปุ่น คือ ยาโออิ (Yaoi) การเกิดขึ้นของยาโออิ มีความหมายหรือคำศัพท์ที่มีความเกี่ยวข้องกับหลากหลายคำ โดยที่คนส่วนใหญ่ในประเทศญี่ปุ่นนิยมเรียก เช่น จูเน่ (JUNE) หรือ บอยส์เลิฟ (Boy's Love) และ โชเน็น ไอ (Shonen-ai) (วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ ฉบับเดือน ก.ค.-ธ.ค. 2562 เรื่อง “นวนิยายยาโออิของไทย การศึกษาเชิงวิเคราะห์” อธิบายว่า ปัจจุบัน JUNE กับ Shonen-ai ถูกทดแทนด้วยความหมายของคำว่า “ยาโออิ” และ “บอยส์เลิฟ” เป็นที่เรียบร้อย ถึงแม้ว่าคำทั้งสองคำนี้จะเป็นมีเรื่องที่มีการโต้แย้งกันมานานในเรื่องของความหมายบางอย่างที่มีความแตกต่างกัน แต่ภายหลังผู้เชี่ยวชาญหลากหลายคน ก็มีการให้ความหมาย

ของทั้งสองคำนี้เป็นคำที่มีความหมายเหมือนกัน ส่วนความหมายของประเทศไทยหลังจากที่ได้นำเอาวัฒนธรรมดังกล่าวเข้ามาก็มักนิยามเรียกใช้ คำว่า วาย หรือยาโออิ มากกว่าซึ่งเหมือนกับในประเทศเกาหลีใต้

Yaoi ในอดีตเป็นงานที่ประพันธ์เขียนขึ้นเพื่อยั่วเย้ากับต้นฉบับ โดยจับให้ตัวละครผู้ชายที่เป็นคนดัง หรือ บุคคลมีชื่อเสียงทั้งสองคนมาเขียนเรื่องใหม่โดยเพิ่มให้ตัวละครผู้ชายมีความสัมพันธ์แบบชายรักชาย โดยตัวละครเอกทั้งสองจะถูกเรียกว่า “คู่วาย” โดยฝ่ายชายที่เป็นฝ่ายรุกจะเรียกว่า “พระเอก” หรือ “เซเมะ” จะถูกออกแบบให้มีรูปร่างภายนอกที่เป็นเหมือนผู้ชายในฝันของผู้หญิง เช่น เป็นผู้ชายมากกว่านายเอก มีความคิดเป็นผู้ใหญ่ หุ่นดีมีซิกแพค ในทางกลับกันตัวละครที่ได้รับความนิยมเป็น “อูเคะ” หรือ “นายเอก” จะถูกออกแบบให้มีรูปร่างภายนอกที่ตัวเล็ก หน้าหวาน ปากนิคจมูกน้อย ความคิดเป็นคนมองโลกในแง่ดีๆ จากที่กล่าวมาเหมือนทำมาเพื่อตอบสนองให้กับสาววายในด้านจินตนาการ เนื่องจากสาววายจะเป็นทั้งผู้อ่านและผู้ผลิตงานนวนิยายแนววาย สามารถสรุปได้ว่ายุคแรกเป็นการสร้างเพื่อสาววายอย่างแท้จริง

วัฒนธรรมวายได้แพร่ขยายมายังประเทศไทยมาจนถึงปัจจุบันผ่านหนังสือการ์ตูนและนวนิยายดำรงอยู่เฉพาะกลุ่มเพศหญิงเท่านั้น ถึงแม้ว่าจะช่วงเวลาที่ต้องเจอกับอุปสรรค เช่น การเข้ามากำกับดูแลจากกฎหมายเนื่องจากมีเรื่องราวหลากหลายส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับเพศศึกษา (Erotic) จึงทำให้นวนิยายของกลุ่มนี้ถูกจำกัดให้อยู่ภายในเว็บบอร์ดเพียงเท่านั้น เช่น Dek-d.com หรือ Joylada.com เป็นต้น

ลักษณะวัฒนธรรม คือ การสร้างบทประพันธ์ขึ้นมาใหม่เพื่อเป็นตัวช่วยในการตอบสนองความสุขในการจินตนาการของคนทั้งสองคน เนื่องจากกลุ่มสาววายจะมีลักษณะการมองแบบไม่ธรรมดา คือ การมองแบบยาโออิที่มีความสามารถมองแล้วเกิดการจินตนาการถึงความสัมพันธ์แบบคู่รักระหว่างผู้ชายกับผู้ชายแบบพิเศษเป็นได้มากกว่าที่คนภายนอกมองเห็น เวลาคนภายนอกมองเห็นผู้ชายเตะกัน บุคคลภายนอกจะมองเห็นและเข้าใจได้ว่าพวกเขาคือเพื่อนกัน แต่ในกรณีของสาววายพวกเขาจะเห็นว่าเหมือนคนรักกันหยอกล้อกัน ตามลักษณะพิเศษของสาววาย ในแบบนวนิยายความรักที่ระหว่างทางต้องมีการเผชิญกับปัญหาแต่ตอนจบก็รักกันอย่างสุขสมหลัง จนในบางครั้งบทประพันธ์ดังกล่าวมีเนื้อหาที่เพื่อฝันและไม่เป็นความจริง (นัทธนัย ประสานนาม, 2562)

ในด้านของสื่อละครเริ่มมีการสร้างสรรค์ผลงานซีรีส์วาย ตั้งแต่ พ.ศ. 2557 มีการออกผลงานซีรีส์วายที่มีนักแสดงหลักเป็นผู้ชาย 2 คน คือ เรื่อง Love Sick The Series รักอุ่น วยร้อนแสบ โดยมีเนื้อเรื่องเหมือนกับละครวัยรุ่นธรรมดาทั่วไป แต่มีความพิเศษที่แตกต่างกันออกไป คือ การมีตัวละครหลักทั้ง 2 คนเป็นเพศชาย ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้คือมีกระแสดีจนน่าตกใจ จึงส่งผลให้ทางผู้ผลิตได้ริเริ่มออกผลงานภาคที่ 2 มาอย่างทันทีจนมาถึงปัจจุบันที่วงการบันเทิงไทยได้มีการผลิตซีรีส์วายออกมาอย่าง

ต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองกลุ่มแฟนคลับสาววาย ที่มีความชื่นชอบและพร้อมที่จะสนับสนุนชายรักชาย เนื่องจาก ความชอบและสนับสนุนชายรักชาย จนทำให้ผู้ผลิตมีการสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างกันออกไป เช่น บทประพันธ์แนว Action Romance และ Drama เป็นต้น ซึ่งแนวทางในแต่ละประเภทก็จะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างของตนเองเสมอ เป็นการนำเสนอความรักของชายรักชาย โดยซีรีส์วายว่ามีลักษณะแตกต่างจากซีรีส์ความรักวัยรุ่นทั่วไป ทั้งนี้สื่อบันเทิงประเภทละครหรือซีรีส์วายในปัจจุบันมีมากมายหลากหลายประเภท แต่ละประเภทก็มักมีการนำเสนอที่แตกต่างกันตามแนว เช่น ซีรีส์วายแนวรามาาก็จะมีการนำเสนอที่แตกต่างออกไปจากซีรีส์วายแนวบู๊ (Action)

โดยซีรีส์ยายนั้นมีลักษณะเฉพาะจำนวน 6 ลักษณะ ได้แก่

- เนื้อเรื่องที่มีการใช้สถานการณ์ที่เหมือนกับเรื่องจริงที่เกิดขึ้น ซีรีส์วายจะมีเรื่องราวที่มีการจำลองเหตุการณ์ด้วยเรื่องราวที่ทุกคนยอมรับได้หากกรณีผู้ชายรักชายและพร้อมที่จะส่งเสริมกัน

- เนื้อเรื่องที่มีการขายฝันจากตัวละครที่มีลักษณะหรือคุณสมบัติที่ผู้หญิงทุกคนต้องการ หรือ การขายฝันผ่านบทประพันธ์ที่มีเนื้อหาที่ตอนจบงดงามถึงความฝัน

- มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อการสื่อสารให้ถึงบทบาทของเพศและตัวละคร เช่น ใช้ดอกชบาแทนการบอกรักของตัวละคร

- มีเนื้อเรื่องที่ใช้ผู้หญิงเป็นตัวร้ายและมีเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่ชัดเจนระหว่างรูปแบบความรักของชายรักชาย

- การใช้ภาษาเขียนแทนความรู้สึกของตัวละคร

- การใช้ภาษากายในการสื่อสารแทนคำพูด (นุชฌาภรณ์ สมญาดี, 2561) ละครหรือซีรีส์ไทยที่ได้รับความนิยมโดยมีคู่รักผู้ชายกับผู้ชายเป็นตัวหลักของเรื่อง

- แพลร์รักฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) “นำเสนอโดย บิวกีน - พีพี”

- เพราะเรารักกัน (2 Gether The Series) “นำเสนอโดย ไบรท์ - วิน”

- KinnPorsche The Series “นำเสนอโดย มาย - อาโป”

- เกลียดนักมาเป็นที่รักกันซะดีๆ (ThamType The Series) “นำเสนอโดย มิว - กลัฟ”

- ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love) “นำเสนอโดย ออฟ - กัน”

- Love Sick รักกวนวัยรุ่นแสบ “นำเสนอโดย ไวท์-กัปตัน”

- จูบสุดท้ายเพื่อนายคนเดียว (Dark Blue Kiss) “นำเสนอโดย เต - นิว”

- เพราะรักใช่เปล่า (Why R U The Series) “นำเสนอโดย ซี - เซ็นต์”

- พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง (SOTUS The Series) “นำเสนอโดย สิงโต - คริส”
- นิ่งเสียดีท้าวชื่อ Cutie Pie “นำเสนอโดย ซี - นุฉินา”

โดยสรุปได้ว่าซีรีส์วาย คือ เรื่องราวของชายหนุ่มสองคนที่มีความรู้สึกที่สุดแสนจะพิเศษต่อกัน แต่ด้วยเพศสภาพและสังคม ทำให้ต้องพยายามรักษาพฤติกรรมการแสดงออกของตนเองให้เป็นไปตามบริบทที่สังคมยอมรับตนเองได้ เพื่อให้เข้ากับแนวทางปฏิบัติทางเพศของตนเอง และความคาดหวังของสังคมที่ตนอาศัยอยู่ แต่จุดที่น่าสนใจ คือ ส่วนใหญ่คนที่ชมซีรีส์วายจะเป็นผู้หญิง ซึ่งผู้หญิงเหล่านั้นจะเรียกว่า สาววาย

ซึ่งเหตุผลหลัก ๆ สาววายดูซีรีส์วายอาจจะเป็นเหมือนจุดที่ช่วยให้ผู้หญิงรู้สึกถึงความเป็นตัวเองสูง เพราะ ถูกบรรทัดฐานสังคมที่กดขี่ไว้ว่า ผู้หญิงทุกคนถูกสอนมาว่าต้องมีความเป็นกุลสตรี สวางตัวให้เหมาะสม ซึ่งในบางครั้งผู้หญิงบางคนมีออร์โมนของเพศชายสูงจนทำให้เกิดความต้องการทางเพศสูงตามด้วยเช่นกัน และ เมื่อไม่สามารถปฏิบัติตนให้ขัดแย้งกับสิ่งที่สังคมตั้งไว้ เขาจึงเลือกที่จะเสพวัฒนธรรม Yaoi ผ่านการรับชมสื่อ หรือ นวนิยาย โดยสามารถจินตนาการผู้ชายรักผู้ชายแทน โดยที่ไม่ได้รู้สึกถึงความผิด เนื่องจากตัวละครในจินตนาการเหล่านั้นเป็นผู้ชายไม่ใช่ผู้หญิง

2.2 นิยามความหมายของคู่จิ้น หรือ คู่ชิป (Imagined Couple/Ship)

Gena McCrann (2555 อ้างถึงใน กฤษณา จงเจริญสุขไพศาลคำ, 2564) หมายถึง “คำว่า คู่ชิป คือ คู่ที่คนภายนอกมองเห็นว่าพวกเขามีความรู้สึกที่สุดแสนจะพิเศษต่อกัน จนสามารถมีโอกาสที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ไปในแบบความรักที่มากกว่าเพื่อน ในความหมายของคำว่า Relationship หมายถึง การที่มีบุคคลภายนอก หรือ แฟนคลับ มีความคาดหวังที่จะให้พวกเขารักกันและอยู่แบบนี้ตลอดไป”

Ainself (2549 อ้างถึงใน กฤษณา จงเจริญสุขไพศาลคำ, 2564) หมายถึง “คำว่าคู่ชิป” ย่อมาจาก “Relationship” ที่ให้ความหมายว่าความสัมพันธ์ หรือจะเป็น “Worship” ที่แปลว่า ความศรัทธา หมายถึง คู่ที่บุคคลภายนอกเล็งเห็นว่าพวกมีบางสิ่งบางอย่างที่แสนจะพิเศษกัน บุคคลภายนอกจึงให้ความสำคัญและสนใจในความสัมพันธ์ของพวกเขา”

VoiceTV.co.th (2557) หมายถึง “คู่จิ้น คือ บุคคลที่ถูกจับคู่จากการมองเห็นของแฟนคลับ ซึ่งบางครั้งพวกเราไม่ได้เป็นอะไรกันเลย นอกจากเพื่อนร่วมงาน พี่น้องร่วมวงการแต่มีความบังเอิญว่าพวกเขาสนิทกัน จึงพลอยทำให้ใครหลายคนคาดหวังให้เป็นคู่รักกันจริง ๆ”

Kathleen Smith (2559 อ้างถึงใน กฤษณา จงเจริญสุขไพศาลสำ, 2564) หมายถึง “คู่จิ้น หรือ คู่ชิป มาจากคำนิยามของ Relationship ที่มีความหมายว่าความสัมพันธ์ หมายความว่า คนสองคนที่สนิทกันจนพลอยทำให้เข้าใจว่าพวกเขาเป็นมากกว่าเพื่อน หรือ คนรู้จัก”

Jeban.com (2556) หมายถึง “คู่จิ้น คือ คนสองคนที่บุคคลภายนอกมองเห็นและเข้าใจจินตนาการนึกถึงวันที่พวกเขาทั้งคู่ประกาศว่าคบกัน ในบางครั้งพวกเขาไม่ได้รู้เรื่องเลย”

โดยสามารถสรุปได้ดังนี้ คู่ชิป หรือ คู่จิ้น คือ การที่คนสองคนรู้จักกันและมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน โดยในบางครั้งพวกเขาแค่สนิทสนมกัน แต่คนภายนอกที่เห็นก็ยังคงเข้าใจจินตนาการกันไปเองว่าพวกเขาทั้งสองคนต้องมีความสัมพันธ์ที่มีความพิเศษ และบุคคลภายนอกก็จะชอบคิดว่าพวกเขาทั้งสองอาจมีความจำเป็นที่ต้องปกปิดว่าเป็นแฟนกันก็ว่าได้ โดยสารนิพนธ์เล่มนี้จะหมายถึง คู่จิ้น หรือ คู่ชิป ผู้ชาย-ผู้ชาย เท่านั้น

อีกทั้งกระแสคู่จิ้นหรือคู่ชิปผู้ชายรักผู้ชายในซีรีส์วายต่าง ๆ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศไทยแล้ว ซึ่งบางช่วงโด่งดังไปไกลถึงต่างประเทศอีกด้วย เช่น บิวกีน-พีพี ที่มีการไปจัดคอนเสิร์ตที่ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งจากเหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลให้เห็นถึงกระแสนิยมของสังคมโลกที่เปลี่ยนไป ผู้บริโภคเริ่มให้การยอมรับและเปิดกว้างเพศทางเลือกมากยิ่งขึ้น

2.3 แนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

ละครเป็นสิ่งที่สามารถส่งผลกระทบต่อผู้ชมได้เป็นอย่างมาก (วรรณมา ชำนาญกิจ, 2536 อ้างถึงใน ภทริยา วิริยะศิริวัฒนะ, 2558) ได้ให้ความหมายว่า เนื้อเรื่องที่มีการนำเสนอของละครเปรียบดั่งเสมอกระจกที่สามารถสะท้อนความเป็นอยู่ที่เกิดขึ้นในสังคมของผู้บริโภคให้เห็นถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ได้ โดยละครมีหน้าที่ที่สำคัญ คือ เป็นสิ่งที่สามารถสร้างค่านิยมทางสังคมได้เมื่อมองเห็น และการชี้นำทางสติปัญญา โดยละครจะมีหน้าที่หลักทั้งหมด 4 หน้าที่ด้วยกัน ได้แก่

1. การเล่าเรื่อง (Narrative Function) เนื่องจากละครเป็นสื่อที่มีการนำเสนอจากเรื่องราวเพื่อส่งต่อไปให้กับทางผู้บริโภค
2. หน้าที่ในการสื่ออารมณ์ (Emotional Function) การทำให้ผู้ที่รับผู้บริโภคเกิดอารมณ์ร่วมผ่านการรับชมถือว่าเป็นหน้าที่หลักโดยผ่านการใช้เทคนิคพิเศษ เช่น การใช้แสง สี เสียง หรือการใช้การตัดต่อเพื่อให้ผู้บริโภคมองเห็นถึงความสมจริงของสิ่งที่ตัวละครกำลังถ่ายทอดอยู่
3. หน้าที่ในการสื่อสารทางด้านความคิด (Intellectual Function) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท
 - เป็นละครที่ผู้ผลิตค่อยสอดแทรกแนวคิดต่าง ๆ อาจเป็นปรัชญา หรือ กระทั่งข้อคิดดี ๆ ไว้ เมื่อผู้ชมได้รับชมอาจนำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

- เป็นละครที่ผู้ผลิตไม่ได้สอดแทรกแนวคิดของตนเองเข้าไป แต่เป็นการผลิตละครที่ให้ผู้ชมใส่จินตนาการของตนเข้าไปร่วมกับละคร

4. หน้าที่ในการสร้างตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) นอกจากภาพจะทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจภาพในละครแล้ว เสียง และดนตรีประกอบก็มีส่วนที่ทำให้ ละครเกิดความน่าสนใจเพิ่มขึ้นเช่นกัน รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านบทเพลง ส่วนใหญ่ละครจะใช้บทเพลงแทนความคิดของตัวละคร เพื่อเป็นเหมือนสิ่งที่อยู่ภายในใจของตัวละคร และ เป็นเหมือนเครื่องมือที่ทำให้ผู้บริโภครู้สึกเกิดความตามสถานการณ์นั้น ๆ รูปแบบของเพลงที่มีลักษณะเพื่อส่งอารมณ์ให้กับทางผู้บริโภครวมอยู่ 2 ประเภท

- เพลงที่ใช้ในการประสูต มีเนื้อเพลงในรูปแบบที่ไม่ได้ระบุอย่างกระชับชัดเจนว่ากล่าวถึงผู้ใด จะเป็นการแสดงให้รู้สึกถึงการตัดสินใจในการทำบางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นในละคร เช่น เพลง แปลไม่ออก ของศิลปินบิวกิ้น-พุดพิงส์ที่มีเนื้อเพลงออกมาเพื่อสื่อถึงความรู้สึกของคนสองคนที่กำลังอยู่ในความสัมพันธ์ที่ยังไม่เข้าใจตนเอง ว่าทำไมต้องคิดถึงเขาคอนนั้นจึงเกิดคำถามในใจ (highwiremusic.net, แปลไม่ออก เพลงประกอบซีรีส์แปลรักฉันด้วยใจเธอ, 2563)

- บทเพลงที่แสดงให้รู้สึกได้ถึงใจความสำคัญของเรื่อง หรือ อุปสรรคที่ตัวละครเอกจะต้องพบเจอทำให้ส่งผลต่ออารมณ์ของผู้บริโภคทั้งทางบวกและทางลบ โดยจะมีเนื้อเพลงที่คอยปลุกเร้าอารมณ์ของตัวเองละคร เช่น เพลงกีดกันของศิลปินบิวกิ้น-พุดพิงส์ ที่มีเนื้อเพลงออกมาเพื่อสื่อถึงการพบเจอกับรักแท้ที่เฝ้ารอตามหามานมานาน แต่กลับต้องพบเจออุปสรรคที่ต้องฝ่าฟันไปคือเพศสภาพ แม้กระทั่งอุปสรรคของโชคชะตา เป็นอีกหนึ่งบทเพลงที่ใช้พิสูจน์รักแท้ (musicstation.kapook, กีดกัน เพลงประกอบซีรีส์แปลรักฉันด้วยใจเธอ, 2563)

2.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง คือ เรื่องราวที่มีการจัดลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง และมีความสามารถที่ส่งผลต่อกัน (นิวัฒน์ ประสิทธิ์วงวิทย์, 2553 อ้างถึงใน ภทริยา วิริยะศิริวัฒนะ, 2558) โดยผ่านรูปแบบของโครงสร้างแบบสามองก์ประกอบ (Three Act Structure) โดยมีลักษณะดังนี้ (จิรบุณย์ ทัศนบรรจง, 2548 อ้างถึงใน ภทริยา วิริยะศิริวัฒนะ, 2558)

- จะเป็นช่วงต้นเรื่อง โดยมีลักษณะเป็นการเล่าเรื่องในช่วงต้น เช่น การแนะนำตัวละครวางเงื่อนไขที่จะมีความเกี่ยวพันในตอนต่อ ๆ ไป ซึ่งมีจุดที่จะเผชิญกับการเปลี่ยนผันจนอาจทำให้เกิดเรื่องพลิกผันและนำไปสู่เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

- นำเสนอถึงการเผชิญ หรือ ความขัดแย้งหน้าทีของตัวละครกับอุปสรรคที่ต้องการคอยแก้ไขเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ โดยเมื่อถึงจุดกึ่งกลางเรื่องหลาย ๆ ครั้งจะมีการพูดถึงตัวละครใหม่ และอาจมีการชักนำความคิดของตัวละครเอกให้เปลี่ยนความคิดที่เกิดขึ้นในช่วงต้นไป
- จะอยู่ในช่วงหลังจากการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นซึ่งสามารถคลี่คลายได้เป็นอย่างดี บรรทัดกล่าวผู้บริโภคนจะสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ โดยมีฉากที่เป็นจุดสูงสุดของเรื่องที่ตัวละครจะต้องเผชิญกับความชั่วร้าย และเป็นฉากที่มีความอลังการและยิ่งใหญ่มากที่สุดของละคร

2.3.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด คือ แก่นสารหลักของเรื่องที่มีหน้าที่คอยเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผ่านรูปแบบที่ทางผู้ผลิตละครต้องการส่งสิ่งที่ตัวละครคิดไปยังผู้รับชมผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครที่มาของชื่อละคร สัญลักษณ์ต่าง ๆ หรือ สิ่งที่ตัวละครกำลังถ่ายทอด เป็นต้น โดย แก่นความคิดหรือบทประพันธ์ที่พบภายในละครได้แบ่งออกเป็น 6 ประเภท (นิวัฒน์ ประสิทธิ์วงวิทย์, 2553 อ้างถึงใน กัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ, 2558)

บทประพันธ์ละคร หรือ ภาพยนตร์สามารถวิเคราะห์แก่นความคิดออกได้เป็น 6 ประเภทได้แก่

- เนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Theme) ไม่ว่าจะเป็ความรักระหว่างหนุ่มสาว สามี-ภรรยา โดยเป็นเรื่องราวของการดำเนินชีวิตอยู่ด้วยกัน หรือรวมไปถึงความรักของคนในครอบครัว โดยเนื้อเรื่องจะเป็นความสัมพันธ์ของความรักว่าเกิดขึ้นมาได้อย่างไร และมีอุปสรรคอย่างไร
- เนื้อเรื่องเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากหลักศีลธรรมในสังคมหรือที่เรียกว่า Morality Theme โดยจะเป็นการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการทำความดีว่าเป็นสิ่งจำเป็น และเป็นสิ่งที่สังคมปรารถนา หรือเป็นการแสดงให้เห็นถึงคนที่เลือกกระหว่างทำความดีกับความชั่วและผลที่ได้รับจากการทำสิ่งเหล่านั้น
- เนื้อเรื่องเป็นการแสดงให้เห็นถึงคนที่มีความพยายามที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ปรารถนา หรือที่เรียกว่า Idealism Theme อาจเป็นนักปฏิวัติผู้ที่มีอุดมการณ์ชาตินิยม เสรีนิยม เป็นนักบวช หรือศิลปิน ซึ่งมีความคิดที่แตกต่างไปจากคนทั่ว ๆ ไป ซึ่งอาจเป็นความคิดที่ต่อต้านกับสิ่งที่สังคมมีอยู่

- เนื้อเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ หรือความขัดแย้งระหว่างคน 2 คน หรือ 2 กลุ่ม ที่มีความต้องการในสิ่งเดียวกัน หรือที่เรียกว่า Power Theme เช่นความขัดแย้งที่เกิดจากชนชั้นเป็นต้น ซึ่งต้องมีการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ
- เนื้อเรื่องจะมีการแสดงให้เห็นถึงความพยายามของคนทำงานเพื่อให้ประสบความสำเร็จโดยมีเป้าหมาย หรือที่เรียกว่า Career Theme ซึ่งเป็นการทำเพื่อตนเอง โดยการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
- เนื้อเรื่องมีการนำเสนอการดำเนินชีวิตของคนในสังคมที่แตกต่างจากคนทั่วไป เนื่องจากมีสาเหตุต่าง ๆ หรือที่เรียกว่า Outcast Theme อาทิเช่น เป็นคนพิการ รูปร่างหน้าตา หน้าเกลียด หรือเป็นนักโทษ โสเภณีเด็กกำพร้า เป็นต้น ซึ่งเนื้อเรื่องจะแสดงให้เห็นถึงชีวิตของคนเหล่านี้ และปฏิกิริยาที่คนเหล่านี้แสดงออกและสิ่งที่สังคมปฏิบัติต่อเขา

2.3.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละครภายในละครเป็นส่วนหนึ่งในการเชื่อมโยงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ของภายในละครทำให้ผู้บริโภครู้สึกเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการสื่อสารอย่างชัดเจน โดย (Swain, 1988 อ้างถึงใน ภัทรียา วิริยะศิริวัฒนะ, 2558) เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่ตัวละครควรมี คือ ความคิด (Conception) และส่วนของพฤติกรรมที่มีการถ่ายทอดออกมา (Presentation) ที่ผ่านทัศนคติและความคิดของตัวละครซึ่งเป็นลักษณะภายนอกที่ตัวละครจะถ่ายทอดออกมาผ่านบุคลิกภาพ

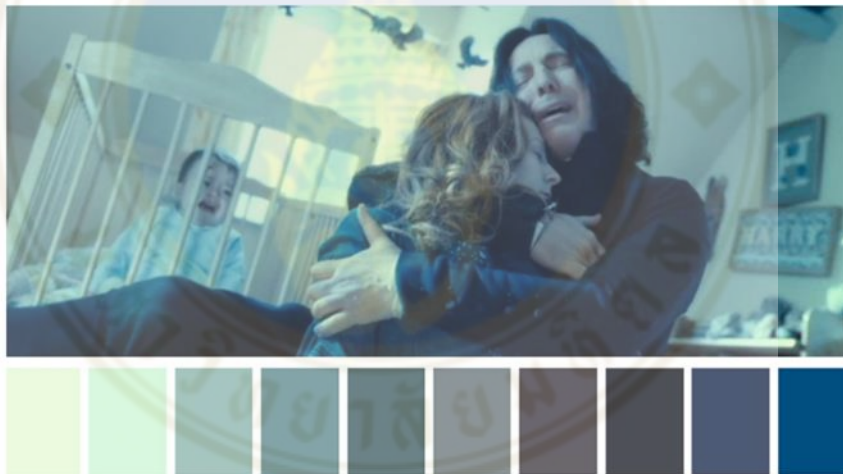
2.3.4 ฉาก (Setting)

ฉาก (Setting) มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการถ่ายทอดเรื่องราว เนื่องจาก สามารถแสดงให้เห็นถึงความหมายที่ผู้ผลิตละครต้องการส่งสารไปยังผู้บริโภครู้สึกเข้าใจ ซึ่งฉากในการเล่าเรื่องสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ ส่วนของช่วงเวลา (Time) แสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาที่เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้น เช่น หากภายในละครต้องการให้ทราบว่าตัวละครอยู่ในช่วงเวลาพระอาทิตย์ตกที่พบเจอกันในจังหวัดภูเก็ต ฉากภายในเรื่องก็จะมีรูปแบบของจังหวัดภูเก็ตในช่วงเวลาพระอาทิตย์ตกด้วยเช่นกัน และส่วนของสถานที่ (Location) เป็นการกำหนดถึงเหตุการณ์และการกระทำของตัวละคร เช่น ฉากพระอาทิตย์ตกที่พบเจอกันในจังหวัดภูเก็ต สถานที่ที่ควรถ่ายทำ คือ แหลมพรหมเทพ จังหวัดภูเก็ต (ภัทรียา วิริยะศิริวัฒนะ, 2558)

2.3.5 การใช้แสงและสี

การใช้แสงและสีของการเล่าเรื่องราวที่ใช้ในการแสดงละคร เป็นสิ่งที่มีมนุษย์สามารถรับรู้ได้จากการมองเห็นและก่อให้เกิดความคิดหรือความรู้สึกต่าง ๆ ขึ้นมาได้จากการใช้จินตนาการ (Graves, 1951 อ้างถึงใน วันวิสาข์ พรหมจีน, อติเทพ แจ็ดนาลาว, 2562) ในเชิงจิตวิทยา “สี” มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยแต่ละโทนสีสามารถสื่อสารทางความคิดและอารมณ์แต่สร้างความแตกต่างกันได้อย่างสิ้นเชิง ส่วนประกอบในแต่ละฉากของเรื่องราวที่ดำเนินไปไม่ได้มีเพียงแค่ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เสียง และบรรยากาศแวดล้อมเท่านั้น

ยังมี “สี” ที่สามารถเล่นกับความรู้สึกและอารมณ์ของผู้บริโภค ที่สามารถสื่อทั้งด้านลบและด้านบวก นับว่าเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบพัฒนาฉากให้ดูสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสีมีความสำคัญที่มีอิทธิพลในเรื่องของอารมณ์ สามารถสร้างความสวยงามให้กับฉาก และสามารถสื่อความหมายได้หลากหลาย อีกทั้งยังเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของการออกแบบศิลปะ (Element of Design) ทุกประเภท



ฉากนี้คงทำให้ใครหลายคนน้ำตาไหลแฉะง แสง สี สื่อถึงอารมณ์เศร้าดังอย่างสุดซึ้ง เลยอดออกมาแค่สีฟ้าๆ หม่นๆ และดำ เท่านั้นจ้า

ภาพที่ 2.1 ภาพ Color Palettes จากหนัง Harry Potter And The Deathly Hallows: Part 2 (2011)

ที่มา: Freelance Bay (2559)

จากภาพที่ 2.1 สามารถสรุปได้ว่าอิทธิพลของแสง สี สามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมรับรู้ถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังถ่ายถอดออกมา และแสงสามารถบ่งบอกถึงอารมณ์ของฉากต่าง ๆ ที่นักแสดงกำลังถ่ายถอดออกมาให้ผู้ชมจินตนาการร่วมด้วยไปกับตัวละคร เช่น

แสงสีแดงให้ความรู้สึกสง่า ร้อนแรง ยิ่งใหญ่, แสงสีเหลืองให้ความรู้สึกสดใส, แสงสีน้ำเงินให้อารมณ์ความรู้สึกถึงเวลากลางคืน รุ่งเช้า หรืออารมณ์เศร้า

2.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) คือการสร้างความหมาย (Semiology and Signification) เป็นเครื่องมือที่กล่าวเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของผู้บริโภค ทั้งนี้สามารถถือได้ว่าสัญลักษณ์พิเศษสามารถเป็นได้ทุกอย่างรอบ ๆ ตัวเราเอง สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารอาจจะเป็นรหัส เครื่องหมาย ภาษา เป็นต้น การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษาในเรื่องดังกล่าวจะไม่สนใจในความล้มเหลวและความหมายที่ใช้ในการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับความต้องการ แต่เป็นแนวทางการศึกษาลักษณะของสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในภาษา ความเสมือนจริงที่ไม่สามารถปรากฏผลออกมาในลักษณะของเส้นตรงของกระแสการไหลของข่าวสาร (F.de Saussure, ค.ศ. 1857-1913 อ้างถึงในอมรวิวัฒน์ เต็มพิมาย, นาฎยา พิลาภาม, พิษณุรักษ์ ปิตาตะสังข์, 2564) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส เป็นหนึ่งในนักคิดทฤษฎีดังกล่าว ได้มองว่า สัญลักษณ์สามารถนำมาใช้อธิบายถึงเรื่องราวหรือความหมายที่เกี่ยวข้องทางการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

- ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกัน โดยส่วนใหญ่ เช่น ความหมายที่มีการระบุในพจนานุกรม เช่น พ่อ คือ ชายผู้ให้กำเนิดแก่ลูกพร้อมกับแม่ เป็นต้น
- ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงหรือ ความเข้าใจเฉพาะกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์ เฉพาะของบุคคล เช่น เวลาพูดถึง “แม่” บางคนนึกถึงความอบอุ่น บางคนอาจจะนึกถึงความน่ากลัว ความเข้มงวด หรือในบางครั้งอาจนึกไปถึงประสบการณ์อันขมขื่นเนื่องจากโดนแม่ทำร้ายในวัยเด็ก

โดยสรุปได้ว่า แนวคิดและองค์ประกอบการเล่าเรื่องของละคร หรือ ภาพยนตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ เนื่องจากลักษณะการทำงานจะส่งผล “ภาพ” ที่จะปรากฏในงานละคร หรือ ภาพยนตร์ ทุกสิ่งทุกอย่างย่อมส่งผลให้กับผลงานที่กำลังออกสู่สาธารณชน เรื่องราวที่กำลังจะนำเสนอผ่านละครเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่ของผู้บริโภคให้เห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยละครมีหน้าที่ที่สำคัญ คือ การชี้นำทางความคิด และเป็นสื่อที่สามารถสร้างค่านิยมทางสังคมได้ดีขึ้น เมื่อลองมองถึงสื่อละครจะเห็นได้ว่าจะเป็นทั้งสื่อที่มีผลทางบวกและทางลบต่อผู้ที่รับชม

การจะทำละครสักหนึ่งเรื่องท่านควรมีความรู้ และ ความเข้าใจในทุกสิ่ง เช่น เพลงประกอบเรื่องนี้ มันจะส่งผลทำให้ผู้ชมรับรู้ได้หรือไม่ว่าตัวละครกำลังเศร้าและเสียใจเป็นอย่างมาก หรือการใช้แสงและสี ให้เข้ากับบรรยากาศและทำให้ผู้ชมอินตามไปกับสิ่งที่ตัวละครกำลังถ่ายทอดทุกสิ่งทุกอย่างที่กล่าวมามันจะส่งผลให้ละครของท่านดูสมจริงมากยิ่งขึ้น อีกทั้งในขั้นตอนการสร้างละครหรือภาพยนตร์ ท่านควรจะต้องจินตนาการจากทุก ๆ สิ่ง แก่นเรื่องคืออะไร อะไรคือมุมมองและจุดยืนของเรื่องราวแล้วถ่ายทอดความคิดเหล่านั้น เพื่อให้ผู้ชม ได้รับรู้ถึงสารที่ท่านกำลังจะส่งออกไป

2.4 ทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence theory)

ความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence) เกิดขึ้นมาจาก (Helgeson & Supphellen, 2004; Wang, Yand & Lui, 2009 อ้างอิงถึง MGMG530 Marketing Research สอนโดย รศ.ดร.ชรินทร์ อยู่เพชร) โดยให้ความหมายของภาพลักษณ์ของตราสินค้าที่มีความสอดคล้องในบางสิ่งบางอย่างของผู้บริโภค (Brand user image) ซึ่งทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence theory) สามารถส่งผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค เช่น ความตั้งใจซื้อสินค้า ความชื่นชอบต่อสินค้า ความพึงพอใจต่อสินค้า ความผูกพันต่อสินค้า ทศนคติต่อสินค้า และ ความภักดีต่อสินค้า โดยแบ่งออกเป็น 4 มิติ ดังนี้ (Berkman, Lindquist & Sirgy, 1996 อ้างอิงถึง MGMG530 Marketing Research สอนโดย รศ.ดร.ชรินทร์ อยู่เพชร)

1. ความสอดคล้องในตนเองที่แท้จริง (Actual-self Congruence) หมายความว่า การที่ผู้บริโภคมองว่าภาพลักษณ์ของสินค้า มีความคล้ายคลึงกับตัวตนที่แท้จริงของตนเอง โดยความสอดคล้องเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดทัศนคติที่ดีต่อสินค้า เกิดความพึงพอใจ ความชื่นชอบ และความผูกพันต่อสินค้า โดยเชิงพฤติกรรมลักษณะดังกล่าวของผู้บริโภคเกิดจากปัจจัยภายในทั้งความคิดและความเชื่อต่อตนเอง จึงเป็นผลทำให้เกิดการแสดงเชิงพฤติกรรมลักษณะนี้ ซึ่งไม่มีความขัดแย้งกับตัวตนที่แท้จริงของผู้บริโภค

2. ความสอดคล้องในตนเองในอุดมคติ (Ideal-self Congruence) หมายถึง การที่ผู้บริโภคมองว่าภาพลักษณ์ของผู้ใช้ตราสินค้าเหมือนกับตัวตนในความคิด หรือ ความฝันของตนเอง (Ideal-Self Image) ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะส่งผลให้ ผู้บริโภคเกิดพฤติกรรมการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์และบริการเพิ่มให้ตนเอง เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจ เช่น หากผู้บริโภคอยากให้เห็นตนเองหน้าขาวใสเหมือนกับดาราคีที่เป็นพรี่เซ็นเตอร์ ผู้บริโภคก็จะตัดสินใจซื้อครีมบำรุงผิวพรรณที่ช่วยให้ผิวเนียนและขาวใสมากขึ้น เพื่อส่งผลให้เกิดความภูมิใจในตนเองมากขึ้น

3. ความสอดคล้องในตนเองทางสังคม (Social-self Congruence) หมายถึง การที่ผู้บริโภค มองว่า ภาพลักษณ์ของตราสินค้าเหมือนภาพลักษณ์ของตนเองทางสังคม (Actual social self-image) ซึ่งความสอดคล้องดังกล่าว สามารถส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าของผู้บริโภค เนื่องจากผู้บริโภค มีการถูกกระตุ้นจากแรงจูงใจภายในของตนเอง เพื่อรักษาภาพลักษณ์ที่ผู้คนในสังคมมองเห็นตนเอง (Social-Consistency Motivation) ซึ่งทำให้ผู้บริโภคใช้สินค้าที่สอดคล้องกับตนเอง เพื่อไม่ให้เกิด ความขัดแย้งต่อสังคมของตน เช่น หากสังคมมองว่าผู้บริโภคเป็นคนที่แต่งตัวตามแฟชั่นเกาหลีไปแล้ว สวย ผู้บริโภคก็จะเลือกใช้แต่สินค้าที่มาจากเกาหลี เพื่อให้ดูสวย ดูดีและมีความทันสมัย เพื่อให้ สอดคล้องกับภาพลักษณ์ที่ผู้อื่นมองมา

4. ความสอดคล้องในตนเองทางสังคมในอุดมคติ (Ideal Social-Self Congruence) หมายถึง การที่ผู้บริโภคมองว่าภาพลักษณ์ของการใช้ตราสินค้าดังกล่าวจะมีความสอดคล้องกับตัวตน ที่ทางสังคมมองว่าดี (Ideal Social Self-Image) ซึ่งความสอดคล้องเหล่านี้ สามารถส่งผลต่อพฤติกรรมการ ซื้อตราสินค้าของผู้บริโภค เนื่องจากผู้บริโภคได้รับแรงจูงใจ หรือ แรงกระตุ้นจากความต้องการ เป็นที่ยอมรับในสังคม (Social Approval Motivation) เช่น การที่ผู้บริโภคเห็นดารานักแสดง หรือ อินฟลูเอนเซอร์ชื่อ ไอ โพน 14 มาใหม่แล้วมีแต่คนมาแสดงความคิดเห็นผ่านทางโลกโซเชียล ว่า สวยไม่ไหว ผู้บริโภคก็จะรู้สึกว่ายากให้คนอื่นมองตนเช่นนั้นบ้าง ส่งผลขนาดยอมเป็นหนี้เพื่อ ซื้อไอ โพน 14 เพื่ออวดชีวิตหรูหราที่ศิลาโซเชียลอยากให้ตัวเองดูน่าสนใจและผู้อื่นต้องอิจฉาพฤติกรรม ดังกล่าวบ่งบอกได้ว่าผู้บริโภคต้องการเป็นที่ยอมรับทางสังคม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยโดยการสังเกต (Observational Research) แบบการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Observational Analytic Studies) โดยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสังเกต นำมาวิเคราะห์ รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากงานวิจัย ทฤษฎี และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม โดยผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนและขอบเขตการวิจัยตามรายละเอียดดังนี้

- 3.1 วิธีการวิจัย
- 3.2 กลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
- 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 ความเสี่ยงในแผนการเก็บข้อมูลและแผนสำรองหากบางสิ่งไม่เป็นไปตามแผนที่

คาดการณ์

3.1 วิธีการวิจัย

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยแบบการสังเกตเชิงวิเคราะห์ (Observational Analytic Studies) เป็นการวิจัยที่ใช้การสังเกตโดยมีกลุ่มควบคุม และเปรียบเทียบค่าการเข้าถึง (Engagement) ของคลิปวิดีโอและยอด Video Viewer ของแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) โดยทำการเก็บข้อมูลผ่านการรับชมจาก Highlight ของซีรีส์วายที่มีความนิยมมากที่สุด ลำดับ 1-6 ลำดับผ่านทาง แพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) ข้อมูลในประจำเดือน มกราคม พ.ศ 2566

โดยวิธีเก็บข้อมูลสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. ทำการบันทึกฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer เพื่อประเมินเป็นเทรนด์ความนิยม (Trending) ของฉากที่ได้รับความนิยมมากที่สุด
2. ทำการบันทึกคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (Top 3 Comment Analysis)

3. ทำการบันทึกยอด Followers ผ่านช่องทาง Instagram เพื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังแสดงซีรีส์วายของนักแสดงนำทั้งหมด 8 คน โดยใช้ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ คือ ยอด Followers ผ่านช่องทาง Instagram เพื่อเป็นเครื่องการันตีความสำเร็จที่เป็นรูปธรรม

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่เลือกใช้ในการศึกษา จาก Highlight ของซีรีส์วายที่ติดอันดับความนิยมจากสถิติประเทศไทยในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 6 เรื่องดังนี้

1. แบลร์กฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) ภาค 1
2. แบลร์กฉันด้วยใจเธอ (I Promised You the Moon) ภาค 2
3. เพราะเรากู๋กัน (2 Gether The Series)
4. KinnPorsche The Series
5. Not Me เขา...ไม่ใช่ผม
6. ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love)

โดยทำการสังเกตฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement, Video Viewer และคอมเมนต์ (Comment) ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (Top 3 Comment Analysis) ของแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

โดยฉากแสดงอารมณ์จะแบ่งออกเป็น 7 ฉาก

1. ฉากเลิฟซีนแบบคูดัดมี (Sex Scene) เช่น จูบด้วยความรักเสน่หา หรือมีเพศสัมพันธ์ (Make love)
2. ฉากเลิฟซีนแบบซอฟท์ (Love Scene) เช่น จับมือ กอด หอมแก้ม จูบปากแบบแผ่วเบา
3. ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น รู้สึกคิดถึง นึกถึงใครคนนึง เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยากขอโทษ
4. ฉากทะเลาะกัน เช่น หึงหวง พุดจาไม่ดีต่อกันขึ้นเสียง
5. ฉากมีความสุข (Happy Ending Scene) เช่น แต่งงาน บอกรักกัน ขอเป็นแฟน
6. ฉากตลก (Comedy Scene)
7. ฉากแอ็คชั่น (Action Scene) เช่น ต่อสู้ พาพระเอกวิ่งหนีผู้ร้าย

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

3.3.1 แหล่งข้อมูลที่รวบรวมเพื่อการศึกษา

การศึกษาจาก Highlight ของซีรีส์วายในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement Video Viewer และคอมเมนต์ (Comment) ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (Top 3 Comment Analysis) ของแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) ครั้งนี้ผู้วิจัย ใช้ข้อมูลหลักจากแหล่งที่จะนำมาวิเคราะห์ 2 แหล่ง ดังนี้

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้จากการสังเกตและบันทึกข้อมูลการฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยการชมจาก Highlight ของซีรีส์วายที่ติดอันดับความนิยมจากทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 6 เรื่องดังนี้ และทำการรวบรวมสถิติความนิยมของซีรีส์วายจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องและมีความน่าเชื่อถือ

- แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) ภาค 1
- แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Promised You The Moon) ภาค 2
- เพราะเรารู้กัน (2 Gether The Series)
- KinnPorsche The Series
- Not Me เขา... ไม่ใช่ผม
- ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love)



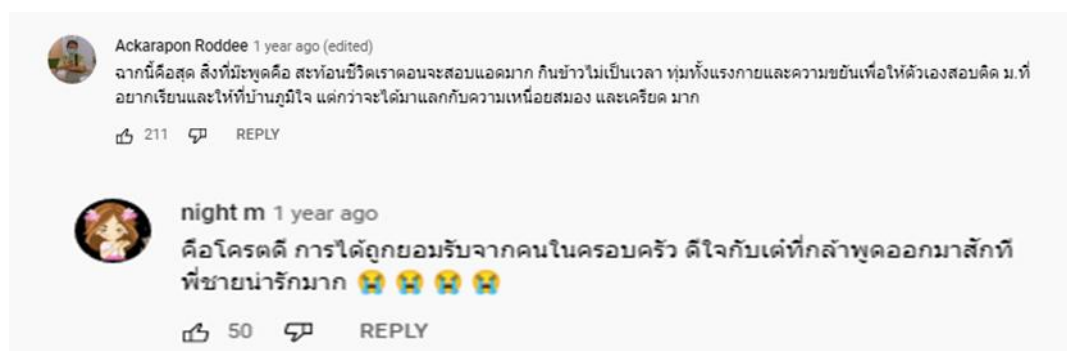
ภาพที่ 3.1 ภาพการจัดลำดับซีรีส์วายยอดนิยมในประเทศไทยโดย WOM-ENT.COM
ที่มา: WOM-ENT.COM (2564)

ตารางที่ 3.1 รายละเอียดซีรีส์วายที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ซีรีส์วายที่ทำการเก็บข้อมูล	รายละเอียดของซีรีส์วายที่ทำการเก็บข้อมูล
	<p>ซีรีส์เรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) ภาค 1 ฉายในปี 2020 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 18 คลิป ความยาวรวม 2 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 120 นาที</p> <p>ที่มา: @NadaoBangkok, @LINETVTHAILAND</p> <p>https://www.youtube.com/@NadaoBangkok</p> <p>https://www.youtube.com/@LINETVTHAILAND</p> <p>https://th.wikipedia.org/wiki/แปลรักฉันด้วยใจเธอ</p>
	<p>แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Promised You The Moon) ภาค 2 ฉายในปี 2021 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 46 คลิป ความยาวรวม 7 ชั่วโมง หรือ คิดเป็น 420 นาที</p> <p>ที่มา: @NadaoBangkok, @LINETVTHAILAND</p> <p>https://www.youtube.com/@NadaoBangkok</p> <p>https://www.youtube.com/@LINETVTHAILAND</p> <p>https://drama.kapook.com/view241600.html</p>
	<p>ซีรีส์เรื่อง เพราะเราคู่กัน (2 Gether The Series) ฉายในปี 2020 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 99 คลิป ความยาวรวม 9 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 540 นาที</p> <p>ที่มา: @gmmtv</p> <p>https://www.youtube.com/@gmmtv</p> <p>https://th.wikipedia.org/wiki/เพราะเราคู่กัน</p>

ตารางที่ 3.1 รายละเอียดซีรีส์วายที่ใช้ในการเก็บข้อมูล (ต่อ)

ซีรีส์วายที่ทำการเก็บข้อมูล	รายละเอียดของซีรีส์วายที่ทำการเก็บข้อมูล
	<p>ซีรีส์เรื่อง KinnPorsche The Series ฉายในปี 2022 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 102 คลิป ความยาวรวม 13 ชั่วโมง หรือ คิดเป็น 780 นาที ที่มา: @iQIYIThailand, @one31official https://www.youtube.com/@iQIYIThailand https://www.youtube.com/@one31official https://www.themoviedb.org/tv/117067-kinnporsche/images/posters</p>
	<p>ซีรีส์เรื่อง Not Me เขา...ไม่ใช่ผม ฉายในปี 2021 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 112 คลิป ความยาวรวม 14 ชั่วโมง หรือ คิดเป็น 840 นาที ที่มา: @gmmtv https://www.youtube.com/@gmmtv https://workpointtoday.com/not-me-series/</p>
	<p>ซีรีส์ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love) ฉายในปี 2019 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 42 คลิป ความยาวรวม 6 ชั่วโมง หรือ คิดเป็น 360 นาที ที่มา: @gmmtv https://www.youtube.com/@gmmtv https://th.wikipedia.org/wiki/ทฤษฎีจีบเธอ</p>

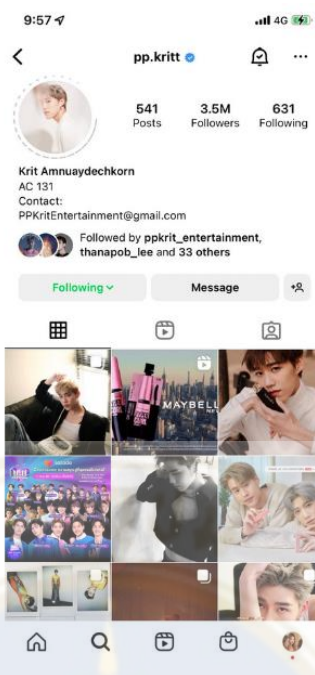


ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างคอมเมนต์ของซีรีส์วายแปลรักฉันด้วยใจเธอ จาก ขอโทษนะมีะ
ที่มา: Nadao Bangkok (2564ก)



ภาพที่ 3.3 แสดงจำนวนผู้ติดตาม Instagram Followers ของบิลกิน พุทธิพงษ์ อัสสรรัตนกุล พระเอก
จากเรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 1-2

ที่มา: <https://www.instagram.com/bbillkin>



ภาพที่ 3.4 แสดงจำนวนผู้ติดตาม Instagram Followers ของพี่พี กฤษณ์ อำนายเดชกร พระเอกจากเรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 1-2

ที่มา: <https://www.instagram.com/pp.kritt>

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า เอกสารทางวิชาการ งานวิจัย ตำราบทความออนไลน์ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

การจดบันทึกข้อมูลจากการสังเกต รวบรวมข้อมูลโดยจัดทำตารางจำแนกหมวดหมู่ 3 หมวดหมู่ดังต่อไปนี้ (1) ตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer (2) ตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (3) ตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความนิยมของนักแสดง เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตโดยทำการบันทึกข้อมูลลงไปเพื่อนำไปวิเคราะห์ และประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าจากงานวิจัย เอกสารวิชาการ ตำรา บทความออนไลน์ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้การสังเกต (Observation Method) จัดบันทึกข้อมูล ด้วยตารางจำแนกหมวดหมู่ดังต่อไปนี้

3.4.1 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า

Engagement และ Video Viewer

ชื่อเรื่อง	ฉากแสดงอารมณ์	Likes	Comment	Shares	Total Engagement	Video Viewer	คิดเป็นอัตราร้อยละของ Total Engagement	คิดเป็นอัตราร้อยละของ Video Viewer	URL (ของคลิป VDO)

ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer

รายละเอียดการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer ดังต่อไปนี้

3.4.1.1 รายละเอียดเกี่ยวกับซีรีส์วาย: ชื่อเรื่อง

3.4.1.2 รายละเอียดเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์: ฉากแสดงอารมณ์ของ

ตัวละคร

โดยฉากแสดงอารมณ์จะแบ่งออกเป็น 7 ฉาก

- ฉากเลิฟซีนแบบคุดคิม (Sex Scene) เช่น จูบด้วยความรัก เสน่หา หรือ มีเพศสัมพันธ์ (Make love)

- ฉากเลิฟซีนแบบซอฟท์ (Love Scene) เช่น จับมือ กอดหอมแก้ม จูบปากแบบแผ่วเบา บรรยายกาศของความรักที่พระเอกและนางเอกยังไม่รู้ว่าตัวเองชอบกัน

- ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น รู้สึกคิดถึง นึกถึงใครคนหนึ่ง ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยากขอโทษ

- ฉากทะเลาะกัน เช่น หึงหวง พุดจาไม่ดีต่อกันขึ้นเสียง

- ฉากมีความสุข (Happy Ending Scene) เช่น แต่งงาน

บอกรักกัน ขอเป็นแฟน

- ฉาก (Comedy Scene)

- ฉากแอ็คชั่น (Action Scene) เช่น ต่อสู้ พานายเอกวิ่งหนี

ผู้ร้าย

3.4.1.3 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนยอดไลค์ (like): จำนวนผู้บริโภครวมทั้งหมดที่มากดไลค์คลิปวิดีโอจากดังกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

3.4.1.4 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนยอดคอมเมนต์ (Comment): จำนวนผู้บริโภครวมทั้งหมดที่คอมเมนต์คลิปวิดีโอจากดังกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

3.4.1.5 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนยอดแชร์ (Shares): จำนวนผู้บริโภครวมทั้งหมดที่แชร์คลิปวิดีโอจากดังกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

3.4.1.6 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนยอดรวมค่าการเข้าถึง (Total Engagement): จำนวนค่าการเข้าถึงทั้งหมดของคลิปจากดังกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

3.4.1.7 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนยอดการดู (Video Viewer): จำนวนยอดการดูของคลิปจากดังกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

3.4.1.8 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนยอดรวมค่าการเข้าถึง (Total Engagement): จำนวนค่าการเข้าถึงทั้งหมดของคลิปจากดังกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) คิดออกมาในรูปแบบของอัตราร้อยละ

3.4.1.9 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนยอดการดู (Video Viewer): จำนวนยอดการดูทั้งหมดของคลิปจากดังกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) คิดออกมาในรูปแบบของอัตราร้อยละ

3.4.1.10 รายละเอียดเกี่ยวกับ URL (ของคลิป VDO): ลิงก์สำหรับเข้าไปชมจาก Highlight ทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

3.4.2 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ

ซีรีส์เรื่อง	ฉากแสดงอารมณ์	Top 3 Comment	Sentiment	Category	คิดเป็นอัตราร้อยละของ Category	คิดเป็นอัตราร้อยละของ Sentiment

ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ

รายละเอียดการเก็บข้อมูลตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับคอมเมนต์ที่ได้รับ
ความนิยม 3 ลำดับ ดังต่อไปนี้

3.4.2.1 รายละเอียดเกี่ยวกับซีรีส์วาย: ชื่อเรื่อง

3.4.2.2 รายละเอียดเกี่ยวกับฉากแสดงอารมณ์: ฉากแสดงอารมณ์ของตัวละคร

3.4.2.3 รายละเอียดเกี่ยวกับคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (Top 3
Comment): คอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับของคลิปวิดีโอจากดังกกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป
(Youtube)

3.4.2.4 รายละเอียดเกี่ยวกับโทนของคอมเมนต์ (Sentiment): โทนของ
คอมเมนต์ที่ผู้บริโภครได้แสดงความคิดเห็นของคลิปจากดังกกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)
มีโทนอะไรบ้าง เช่น

• โทนบวก (Positive): บิวกิ้นแสดงได้ดีมากพีอินจรรย์ให้
เป็นสายเลือดแล้วลูก

• โทนกลาง (Neutral): อยากดูเต็ม ๆ รอบที่ล้านแต่ไม่มีที่ไหน
ให้ดูแล้วอนนาคาาโปรดเห็นใจ

• โทนลบ (Negative): เมื่อไหร่จะมีซีรีส์ให้บิวกิ้น - พีพี
เล่นด้วยกันอีกคะนาคาา มีของดีก็เอาออกมาซีรีส์พี

3.4.2.5 รายละเอียดเกี่ยวกับหมวดหมู่ของคอมเมนต์: รายละเอียดเกี่ยวกับ
หมวดหมู่ของคอมเมนต์ที่ผู้บริโภครได้แสดงความคิดเห็นของคลิปจากดังกกล่าวทางแพลตฟอร์มยูทูป
(Youtube) ว่ามีหมวดหมู่อะไรบ้าง เช่น

• Inquire: เมื่อไหร่จะมีซีรีส์ให้บิวกิ้น - พีพี เล่นด้วยกันอีก
คะนาคาา มีของดีก็เอาออกมาซีรีส์พี

• Inform: อยากดูเต็ม ๆ รอบที่ล้าน แต่ไม่มีที่ไหนให้ดูแล้ว
อนนาคาาโปรดเห็นใจ

• Appreciate: บิวกิ้นแสดงได้ดีมากพีอินจรรย์ให้
เป็นสายเลือดแล้วลูก

3.4.2.6 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนหมวดหมู่ของคอมเมนต์ (Category):
จำนวนหมวดหมู่ (Category) ของคอมเมนต์ทั้งหมดคิคออกมาในรูปแบบของอัตราร้อยละ

3.4.2.7 รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนโทนของคอมเมนต์ (Sentiment):
จำนวนโทนของคอมเมนต์ (Sentiment) ของคอมเมนต์ทั้งหมดคิคออกมาในรูปแบบของอัตราร้อยละ

3.4.3 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความนิยมของนักแสดง

รายชื่อนักแสดง	เพศ	บทบาท	จำนวนผู้ติดตาม Instagram ก่อนแสดงซีรีส์วาย	จำนวนผู้ติดตาม Instagram หลังแสดงซีรีส์วาย	คิดเป็นอัตราการร้อยละของ จำนวนผู้ติดตาม Instagram หลังแสดง

ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างตารางเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความนิยมของนักแสดง

รายละเอียดการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความนิยมของนักแสดง ดังต่อไปนี้

- รายละเอียดเกี่ยวกับนักแสดง : ชื่อนักแสดง เพศ บทบาท
- จำนวนผู้ติดตาม Instagram ก่อนแสดงซีรีส์วาย
- จำนวนผู้ติดตาม Instagram หลังแสดงซีรีส์วาย
- จำนวนผู้ติดตาม Instagram หลังแสดงซีรีส์วายคิดเป็นอัตราการร้อยละ

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า เอกสารทางวิชาการ งานวิจัย ตำราบทความออนไลน์ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตให้งานวิจัยครอบคลุมวัตถุประสงค์

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้เพื่ออธิบายและสรุปกลุ่มข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

3.5.1.1 ทำการบันทึกจากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer เพื่อประเมินเป็นเทรนด์ความนิยม (Trending) ของจากที่ได้รับ ความสนใจมากที่สุด โดยวิธีการคำนวณค่า Engagement ดังนี้

- Engagement = Likes+Comment+Shares
- Video Viewer = Views ใน แพลตฟอร์มยูทูป (Youtube)

3.5.1.2 วิเคราะห์คอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (Top 3 Comment Analysis)

3.5.1.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบก่อนและหลังแสดงซีรีส์วายของนักแสดงหลักทั้งหมด 8 คน โดยใช้ตัวชี้วัดเชิงปริมาณเป็นยอด Followers ผ่านช่องทาง Instagram เพื่อเป็นเครื่องการันตีความสำเร็จที่เป็นรูปธรรม

อัตราร้อยละ (Percentage) ใช้อธิบายการวัดผลตอบรับ (Engagement) ของผู้ชม และจำนวนการรับชมทั้งหมด (Video Viewer) หรือ การแสดงความคิดเห็น (Comment) ของผู้ชมจากคลิปการแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายในสถานการณ์ต่างๆ ทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และจำนวน Followers ผ่านช่องทาง Instagram ที่เพิ่มขึ้นหลังแสดงซีรีส์วายของนักแสดงนำทั้ง 8 คน คิดออกมาในรูปแบบของอัตราร้อยละ (Percentage)

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการสังเกตด้วยวิธีการรับชมซีรีส์วายผ่านช่องทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องนำมาวิเคราะห์และมองหาประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษางานวิจัย โดยผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Analytic Inductive) ด้วยการอ้างเหตุผลโดยอาศัยหลักฐานจากประสบการณ์ที่ได้มาจากการสังเกตด้วยวิธีการต่างๆ อาทิ ตีความหมาย ตัดทอน และหาความสัมพันธ์ของข้อมูลเพื่อทำการสรุปออกมาให้ครอบคลุมอย่างครบถ้วนทุกประเด็นเพื่อตอบคำถามของจุดประสงค์งานวิจัยให้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

3.5.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นดังต่อไปนี้

3.5.2.1 นำข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ที่ทำการเก็บรวบรวมทั้งหมดจากการสังเกตและบันทึกผลในตารางมาทำการวิเคราะห์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อหาร้อยละเพื่อใช้เปรียบเทียบสถิติเชิงตัวเลขจากข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมด

3.5.2.2 ทำความเข้าใจสถิติที่ได้จากการวิเคราะห์ โดยการใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เปรียบเทียบและทำความเข้าใจอย่างมีนัยสำคัญของข้อมูลและตัวเลขที่ได้มาจากการเก็บข้อมูล

3.5.2.3 ทำการศึกษาและทำความเข้าใจเอกสารทางวิชาการ งานวิจัย ทฤษฎีหรือบทความออนไลน์ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้จากการสังเกตกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของงานวิจัย

3.5.2.4 เขียนบรรยายสิ่งที่ค้นพบจากการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียดและไม่ตีกรอบผลการวิจัยที่เกิดขึ้น หากมีความขัดแย้งกับทฤษฎี

3.5.2.5 สรุปผลของการวิจัยและหาแนวคิดหรือประเด็นที่สำคัญโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Analytic Inductive) ด้วยการอ้างเหตุผลโดยอาศัยหลักฐานจาก

ประสบการณ์ที่ได้มาจากการสังเกต ด้วยวิธีการต่าง ๆ อาทิ ตีความหมาย ตัดทอน และหาความสัมพันธ์ของข้อมูลเพื่อทำการสรุปออกมาให้ครอบคลุมอย่างครบถ้วนทุกประเด็นเพื่อตอบคำถามของจุดประสงค์งานวิจัยให้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

3.6 ความเสี่ยงในแผนการเก็บข้อมูลและแผนสำรองหากบางสิ่งไม่เป็นไปตามแผนที่คาดการณ์

เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลของซีรีส์วายทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) ซึ่งหากทางช่องค้นหาทาง (Chanel) ลบคลิปวิดีโอดังกล่าวอาจส่งผลให้เก็บข้อมูลได้ไม่ครบถ้วนอย่างที่คาดการณ์ไว้ ทางผู้วิจัยจึงมีวิธีการแก้ปัญหา คือ การมองหาซีรีส์วายเรื่องใหม่ในการเก็บข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างครบถ้วนและตรงประเด็นเพื่อตอบคำถามของจุดประสงค์ในงานวิจัยให้ได้อย่างมีนัยสำคัญ



บทที่ 4

ผลการวิจัย และการอภิปรายผล

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยโดยการสังเกต (Observational Research) แบบการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Observational Analytic Studies) โดยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสังเกต นำมาวิเคราะห์ รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากงานวิจัย ทฤษฎี และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถวิเคราะห์ข้อมูล และอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

- 4.1 กระบวนการเก็บข้อมูลและความท้าทาย
- 4.2 สรุปผลวิเคราะห์ข้อมูล
- 4.3 แนวคิดหลักที่ได้จากผลการวิจัย
- 4.4 ประเด็นความเห็นต่างและประเด็นที่น่าสนใจ

4.1 กระบวนการเก็บข้อมูลและความท้าทาย

การศึกษากการดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุดบนแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้จากการสังเกตและบันทึกข้อมูลด้วยผู้วิจัยโดยใช้การสังเกต (Observation Method) จดบันทึกข้อมูล ด้วยตารางจำแนกหมวดหมู่ เพื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยการรับชมฉาก Highlight ของซีรีส์วาย 6 เรื่อง โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากซีรีส์วายที่มีความนิยมมากที่สุด 1-6 ลำดับผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และสถิติอื่น ๆ จากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องและมีความน่าเชื่อถือ ซีรีส์วายที่รับชมเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แพลร์รักฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) ภาค 1 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 18 คลิป ความยาวรวม 2 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 120 นาที
2. แพลร์รักฉันด้วยใจเธอ (I Promised You The Moon) ภาค 2 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 46 คลิป ความยาวรวม 7 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 420 นาที

3. เพราะเรากู้กัน (2 Gether The Series) จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 99 คลิป ความยาวรวม 9 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 540 นาที

4. KinnPorsche The Series จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 102 คลิป ความยาวรวม 13 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 780 นาที

5. Not Me เขา...ไม่ใช่ผม จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 112 คลิป ความยาวรวม 14 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 840 นาที

6. ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love) จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 42 คลิป ความยาวรวม 6 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 360 นาที

ดังนั้นรวมจำนวนของฉากความยาว Highlight ที่ผู้วิจัยทำการสังเกตมีจำนวนทั้งหมด 419 คลิปวิดีโอ มีความยาวทั้งหมด 51 ชั่วโมง หรือ 3,060 นาที และเมื่อรับชมฉาก Highlight ของแต่ละคลิปจบลงผู้วิจัยได้ทำการบันทึกคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับแรก (Top 3 Comment Analysis) จากฉาก Highlight ของซีรีส์สาย 6 เรื่องมีจำนวนทั้งสิ้น 1,257 คอมเมนต์ (Comment) และทำการบันทึกเปรียบเทียบก่อนและหลังแสดงซีรีส์สายของนักแสดงหลักทั้งหมด 8 คน โดยใช้ตัวชี้วัดเชิงปริมาณเป็นยอด Followers ผ่านช่องทาง Instagram เพื่อเป็นเครื่องการันตีความสำเร็จที่เป็นรูปธรรม โดยรวมระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลทั้งหมด 3 ส่วน คือ 168 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 10,080 นาที

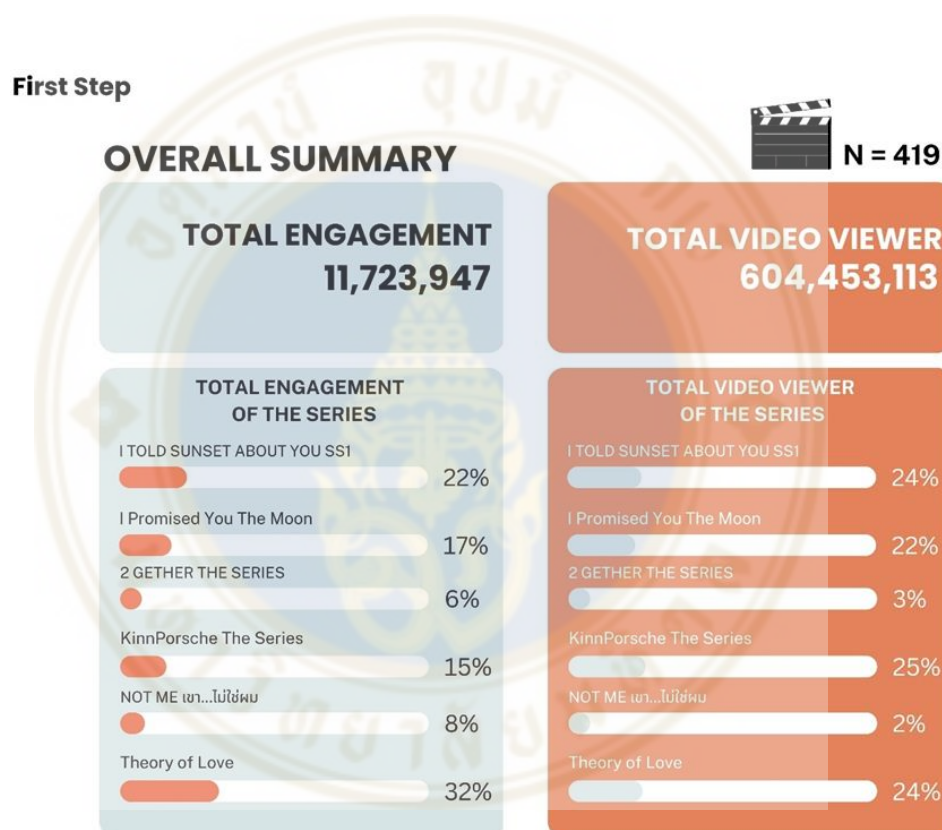
ความท้าทายและอุปสรรคสำคัญที่พบจากการเก็บข้อมูล คือ การเก็บข้อมูลของซีรีส์สาย 6 เรื่องที่คัดเลือกมาเพื่อเก็บข้อมูล คือ ซีรีส์สายที่มีความนิยมอันดับ 1-6 ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) ประจำเดือนมกราคม พ.ศ. 2566 เนื่องจากกระบวนการเก็บข้อมูลที่ตั้งเกณฑ์ไว้มีจำนวนความยาวของตอนรวมค่อนข้างมากอย่างมหาศาล ผู้วิจัยจึงต้องใช้เวลาในการเก็บข้อมูลและวางแผนในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งเป็นอุปสรรคที่ไม่สามารถควบคุมได้ อีกทั้งปัจจุบันซีรีส์สายเป็นตลาดที่กำลังมีกระแสและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยเป็นอย่างมาก ทั้งนี้การแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคไม่ได้มีเพียงภาษาไทยเท่านั้น แต่ยังมีภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาฝรั่งเศสเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงทำให้เป็นอุปสรรคที่สำคัญมากต่อการแปลภาษาและวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ชมให้มีประสิทธิภาพสูงสุดอย่างน้อยสำคัญ

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงมีวิธีรับมือกับอุปสรรคดังกล่าว คือ (1) การตั้งเป้าหมายในการเก็บข้อมูล คือ ผู้วิจัยตั้งเป้าหมายว่าระยะเวลาภายใน 1 อาทิตย์จะต้องเก็บข้อมูลได้ประมาณ 30% ขึ้นไป โดยใช้ระยะเวลาตั้งแต่เลิกงานจนถึง 4 ทุ่มของทุกวันในการเก็บข้อมูล (2) การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีประโยชน์ ผู้วิจัยค้นพบว่าไม่ใช่แค่เพียงผู้ชมชาวไทยเท่านั้นที่รับชมซีรีส์สายมีทั้งผู้ชมต่างชาติ เช่น ประเทศจีน ประเทศฝรั่งเศส และ ประเทศสิงคโปร์ เป็นต้น จึงทำให้การแสดงความคิดเห็นของผู้ชมไม่ได้มีแต่เพียงภาษาไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ได้ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีประโยชน์ คือ

การใช้งาน Google Translate เพื่อแปลคอมเมนต์ของผู้ชม และมีการสอบถามคำแปลหรือความหมายจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้รับคำแปลที่ตรงประเด็นมากที่สุดในการนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4.2 สรุปผลวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 การวิเคราะห์ภาพรวมของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง



ภาพที่ 4.1 แสดงผลการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง

จากกราฟที่ 4.1 หลังจากที่ได้วิจัยได้ทำการบันทึกฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์แล้วนำไปวัดค่า Engagement และ Video Viewer เพื่อประเมินเป็นเทรนด์ความนิยม (Trending) ของฉากที่ได้รับความสนใจมากที่สุด พบว่าซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่องมีค่าการเข้าถึง (Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 11,723,947 Engagement ซึ่งมาจากการ Likes, Comment, Shares และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 604,453,113 Views โดยสามารถจำแนกเป็นค่าการเข้าถึง (Engagement) ของซีรีส์วายแต่ละเรื่องมีรายละเอียดดังนี้

4.2.1.1 แพลร์กัณด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) ภาค 1 มีค่าการเข้าถึงทั้งหมดของผู้บริโภค (Total Engagement) เป็นจำนวน 2,633,576 Engagement คิดเป็น 22% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 147,388,383 Views คิดเป็น 24%

4.2.1.2 แพลร์กัณด้วยใจเธอ (I Promised You The Moon) ภาค 2 มีค่าการเข้าถึงทั้งหมดของผู้บริโภค (Total Engagement) เป็นจำนวน 1,938,546 Engagement คิดเป็น 17% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 135,912,702 Views คิดเป็น 22%

4.2.1.3 เพราะเรากู้กัน (2 Gether The Series) มีค่าการเข้าถึงทั้งหมดของผู้บริโภค (Total Engagement) เป็นจำนวน 648,303 Engagement คิดเป็น 6% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 17,797,904 Views คิดเป็น 3%

4.2.1.4 KinnPorsche The Series มีค่าการเข้าถึงทั้งหมดของผู้บริโภค (Total Engagement) จำนวน 1,707,967 Engagement คิดเป็น 15% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 146,154,906 Views คิดเป็น 25%

4.2.1.5 Not Me เขา... ไม่ใช่ผม มีค่าการเข้าถึงทั้งหมดของผู้บริโภค (Total Engagement) เป็นจำนวน 910,213 Engagement คิดเป็น 8% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 14,118,182 Views คิดเป็น 2%

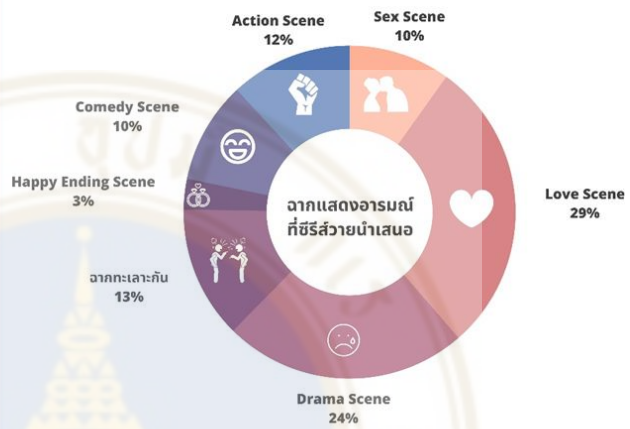
4.2.1.6 ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love) มีค่าการเข้าถึงทั้งหมดของผู้บริโภค (Total Engagement) เป็นจำนวน 3,885,342 Engagement คิดเป็น 32% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 143,081,036 Views คิดเป็น 24%

4.2.2 การวิเคราะห์ฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ที่ได้รับความนิยมของซีรีส์วาย

ทั้ง 6 เรื่อง

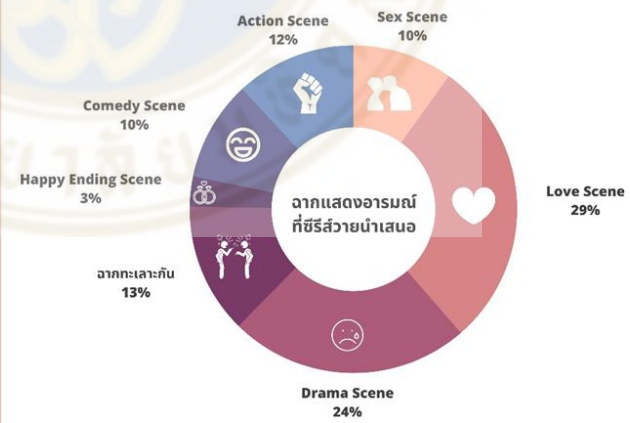
TOP TRENDING SCENE BY ENGAGEMENT FROM AUDIENCES

 N = 419



TOP TRENDING SCENE BY VIDEO VIEWER FROM AUDIENCES

 N = 419



ภาพที่ 4.2 แสดงผลการเปรียบเทียบการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลของฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง ระหว่างฉากที่ผู้บริโภคริโกลให้ความสนใจมากที่สุด (ฝั่งชาย) กับฉากที่ผู้ผลิตซีรีส์ยายนำเสนอมากที่สุด (ฝั่งขวา)

จากภาพที่ 4.2 หลังจากที่ถูกวิจัยได้ทำการบันทึกฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง เพื่อนำไปวิเคราะห์ค่าการเข้าถึง (Engagement) และ Video Viewer เพื่อประเมินเป็นเทรนด์ความนิยม (Trending) ของฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ที่ได้รับความสนใจมากที่สุดสามารถจำแนกฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ มีรายละเอียดดังนี้

4.2.2.1 ฉากเลิฟซีนแบบดูดดื่ม (Sex Scene) เช่น จูบด้วยความรักเส่นหา หรือมีเพศสัมพันธ์ (Make love) มีจำนวน 42 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 10% โดยมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 1,066,461 Engagement คิดเป็น 9% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งรวม 54,708,400 Views คิดเป็น 9%

4.2.2.2 ฉากเลิฟซีนแบบซอฟท์ (Love Scene) เช่น จับมือ กอด หอมแก้ม จูบปากแบบแผ่วเบา มีจำนวน 120 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 29% โดยมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 3,641,212 Engagement คิดเป็น 31% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งรวม 135,761,178 Views คิดเป็น 22%

4.2.2.3 ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น รู้สึกคิดถึง นึกถึงใครคนนึง เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยากขอโทษ มีจำนวน 101 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 24% โดยมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 6,086,824 Engagement คิดเป็น 52% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งรวม 297,720,475 Views คิดเป็น 49%

4.2.2.4 ฉากทะเลาะกัน เช่น หึงหวง พุดจาไม่ดีต่อกันขึ้นเสียง มีจำนวน 55 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 13% โดยมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 175,506 Engagement คิดเป็น 1% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งรวม 5,903,755 Views คิดเป็น 1%

4.2.2.5 ฉากมีความสุข (Happy Ending Scene) เช่น แต่งงาน จำนวน 12 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 3% โดยมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 74,585 Engagement คิดเป็น 1% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งรวม 2,327,355 Views คิดเป็น 0%

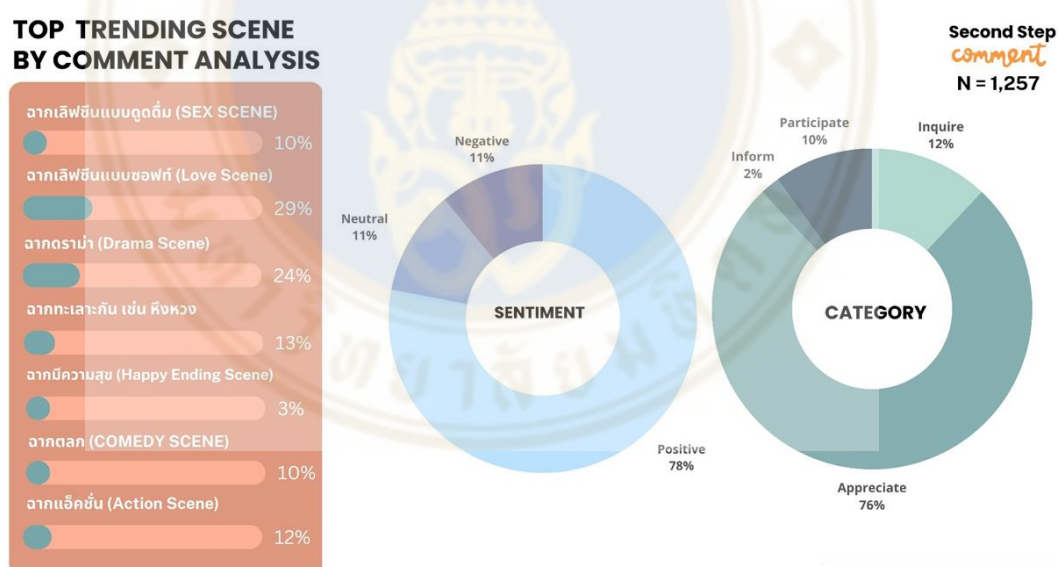
4.2.2.6 ฉาก (Comedy Scene) มีจำนวน 40 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 10% โดยมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 152,253 Engagement คิดเป็น 1% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งรวม 6,243,962 Views คิดเป็น 1%

4.2.2.7 ฉากแอ็คชั่น (Action Scene) เช่น ต่อสู้ พานายเอกวิ่งหนีผู้ร้าย มีจำนวน 49 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 12% โดยมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 1,066,461 Engagement คิดเป็น 9%

เป็นจำนวน 527,106 Engagement คิดเป็น 5% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 101,787,988 Views คิดเป็น 18%

จากผลการเก็บข้อมูลของจำนวนคลิปวิดีโอทั้งหมด 419 คลิปวิดีโอ ผู้วิจัยพบว่าผู้ผลิตซีรีส์วายมีการนำเสนอจากเลิฟซีนแบบซอฟท์ (Love Scene) เช่น จับมือ กอด หอมแก้ม จูบปาก มากที่สุดมีจำนวน 120 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 29% ขณะเดียวกันฉากที่ได้รับค่าการเข้าถึง (Engagement) และ Video Viewer มากที่สุด คือ ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยากขอโทษ มีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคเป็นจำนวน 6,086,824 Engagement คิดเป็น 52% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 297,720,475 Views คิดเป็น 49% ของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่องรวมกัน

4.2.3 การวิเคราะห์คอมเมนต์เพื่อหาสาเหตุว่าฉากที่ได้รับความนิยมมาจากปัจจัยใดของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง



ภาพที่ 4.3 แสดงผลการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลของคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ

จากภาพที่ 4.3 หลังจากที่ได้ทำบันทึกคอมเมนต์ที่ได้รับความนิยม 3 ลำดับ (Top 3 Comment Analysis) ของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่า มีการแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคทั้งหมด 1,257 คอมเมนต์ โดยสามารถแบ่งเป็น โทนของคอมเมนต์ (Sentiment) ดังนี้ Positive 78% Neutral 11% และ Negative 11% และหมวดหมู่ของคอมเมนต์ ดังนี้ Appreciate 76% Inquire 12% Inform 2%

Participate 10% ซึ่งสามารถจำแนกจากคอมเมนต์ของฉากแสดงอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ รายละเอียดดังนี้

4.2.3.1 ฉากเลิฟซีนแบบคูคดึ่ม (Sex Scene) เช่น จูบด้วยความรักเสนาหา หรือมีเพศสัมพันธ์ มีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 126 คอมเมนต์ คิดเป็น 10%

4.2.3.2 ฉากเลิฟซีนแบบซอฟท์ (Love Scene) เช่น จับมือ กอด หอมแก้ม มีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 360 คอมเมนต์ คิดเป็น 29%

4.2.3.3 ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น รู้สึกคิดถึง นึกถึงใครคนนึง เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยากขอโทษมีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 303 คอมเมนต์ คิดเป็น 24%

4.2.3.4 ฉากทะเลาะกัน เช่น หึงหวง พุดจาไม่ตีต่อกันขึ้นเสียง มีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 156 คอมเมนต์ คิดเป็น 13%

4.2.3.5 ฉากมีความสุข (Happy Ending Scene) เช่น แต่งงาน ขอเป็นแฟน มีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 36 คอมเมนต์ คิดเป็น 3%

4.2.3.6 ฉาก (Comedy Scene) มีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 120 คอมเมนต์ คิดเป็น 10%

4.2.3.7 ฉากแอ็คชั่น (Action Scene) เช่น ต่อสู้ พานายเอกวิ่งหนีผู้ร้าย มีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 147 คอมเมนต์ คิดเป็น 12%

จากที่กล่าวมาฉากที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือ ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยากขอโทษซึ่งฉากดังกล่าวมีจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดของผู้บริโภคเป็นจำนวน 303 คอมเมนต์ คิดเป็น 24% ซึ่งฉากดังกล่าวผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ที่ได้รับความนิยมเพราะฉากที่ตัวนักแสดงกำลังถ่ายทอดออกมาเปรียบเสมือนภาพในจินตนาการของผู้บริโภคในอดีตที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่เลวร้ายในชีวิต หรือ ตัวคนที่ผู้บริโภคไม่สามารถเปิดเผยให้กับผู้อื่นทราบได้ ผู้บริโภคจึงเหมือนมองเห็นภาพตนเองสะท้อนออกมากับสิ่งที่ตัวละครกำลังถ่ายทอดอยู่ อีกทั้งมีการใช้ทฤษฎีแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (วรรณมา ชำนาญกิจ ,2536) โดยใช้แสง สี แสงเข้ามาช่วยเติมเต็มทำให้ฉากดูมีมิติและส่งผลต่ออารมณ์ของผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น ซึ่งฉากดราม่าที่ทางผู้วิจัยมองว่าน่าสนใจและนำมาเป็นหลักฐานสนับสนุน คือ ฉาก "พอร์ช"ยอมตายดีกว่าเป็นบอดีการ์ด



"พอร์ช"ยอมตายดีกว่าเป็นบอดีการ์ด | KinnPorsche The Series La Forte EP.1 | iQIYI Thailand



Worawit Meenathanin 10 months ago (edited)

เป็นซีรีส์สะท้อนปัญหาความเหลื่อมล้ำและทะเลาะพอนะเฟะในสังคมประเทศไทยทุกชนชั้น ได้อย่างยอดเยี่ยมที่สุด ขอบคุณพี่น้องที่กล้าทำเรื่องนี้

👍 67 🗨️ Reply

ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงตัวอย่างฉาก "พอร์ช"ยอมตายดีกว่าเป็นบอดีการ์ด
ที่มา: IQIYI Thailand (2565)

ภาพที่ 4.4 เป็นฉาก "พอร์ช" ยอมตายดีกว่าเป็นบอดีการ์ด โดยมีเรื่องราวมาจากตัวของพระเอกซึ่งเป็นมาเพียต้องการให้นายเอกมาเป็นบอดีการ์ดส่วนตัวของตนเอง โดยมีสินบนมาให้กับนายเอก คือ เงินทอง และชีวิตที่สุขสบาย แต่นายเอกไม่ยอมทำเหตุผลเพราะตนเองไม่ยอมทำเรื่องไม่ดีแทนมาเพีย เช่น ไปฆ่าผู้อื่นแทนเป็นต้น ทั้งนี้กลับมีเหตุการณ์ต้องทำให้นายเอกยอมรับงานดังกล่าวคือ ตนเองเสียพ่อแม่ตั้งแต่เด็ก ๆ ทำให้อยู่กับน้องชายเพียง 2 คน ใช้ชีวิตอย่างยากลำบากต้องหาเช่ากินค่าและเป็นหนี้นอกระบบ จากตัวอย่างฉากที่ทางผู้วิจัยได้นำมาเป็นหลักฐานในการสนับสนุน จะเห็นว่าเนื้อเรื่องที่ได้อ่านทบทวนสามารถสะท้อนออกมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในปัจจุบัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence) ของ (Helgeson & Supphellen, 2004; Wang, Yand & Lui, 2009) ทฤษฎีดังกล่าวสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 มิติ ดังนี้ ความสอดคล้องในตนเองที่แท้จริง ความสอดคล้องในตนเองในอุดมคติ ความสอดคล้องในตนเองทางสังคม ความสอดคล้องในตนเองทางสังคมในอุดมคติ

หากกล่าวถึงบริบทที่ว่าอำนาจ ชื่อเสียง เงินทองสามารถทำให้คนกลายเป็นหมาจิ้งจอก เช่นเดียวกับตำรวจกลายเป็นผู้ร้าย เพราะผู้คนส่วนใหญ่ไม่ได้อยากเป็นคนไม่ดีแต่ทุกคนก็มีเหตุผลส่วนตัวที่ต้องเลือกปฏิบัติในสิ่งที่ตนเองไม่อยากทำ ทว่าบางครั้งสังคมก็เหมือนคอยบีบบังคับให้คนเราดึงเอาชานานที่ปกปิดไว้ออกมา เหมือนกับเหตุผลของการพิชิตยอดเขาเอเวอเรสต์ สถานที่ดังกล่าว

มีการเสียชีวิตเพิ่มขึ้นทุกปีทว่าก็ยังเป็นสถานที่หมายปองของนักป็นเขาทุกคนที่ต้องการจะไป เหตุผลดังกล่าวสามารถบ่งบอกถึงความต้งการเป็นที่ยอมรับในสังคมของผู้บริโภค

4.2.3 การวิเคราะห์ทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลังแสดงซีรีส์วาย

ตารางทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลังแสดงซีรีส์วาย

3
Third Step

รายชื่อนักแสดง	เพศ	บทบาท	จำนวนผู้ติดตาม Instagram ก่อนแสดงซีรีส์วาย	จำนวนผู้ติดตาม Instagram หลังแสดงซีรีส์วาย	คิดเป็นอัตราการขยายของจำนวนผู้ติดตาม Instagram หลังแสดงซีรีส์วาย
บิวกัน พุดพิพงค์ อัสสรตฤกุล	ชาย	พระเอก	643,664	2,854,675	77%
พีพี กฤษฏ์ อำนวยเดชกร	ชาย	นายเอก	616,998	3,793,874	84%
โบร์ท วชิรวิชญ์ ชีวอารี	ชาย	พระเอก	982,352	17,116,851	94%
วิน เมธวิน โอกาสเอี่ยมขจร	ชาย	นายเอก	523,387	14,139,810	96%
อาโป ณัฐวิญญ์ วัฒนกิตพัฒน์	ชาย	นายเอก	91,470	2,994,678	97%
มาย ภาคภูมิ ร่มไทรทอง	ชาย	พระเอก	127,709	2,997,675	96%
ออฟ จุมพล อุดกิตติพร	ชาย	พระเอก	584,569	4,405,467	87%
กัน อรรถพันธ์ พูลสวัสดิ์	ชาย	นายเอก	854,619	5,950,838	86%

ข้อมูลก่อนแสดงซีรีส์วาย: 29 ต.ค 2563

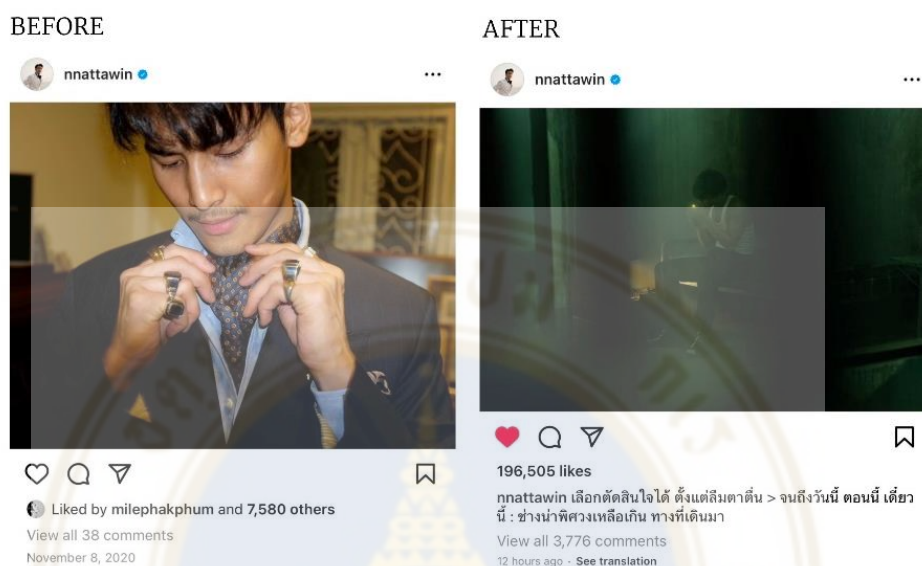
ข้อมูลหลังแสดงซีรีส์วาย: 13 ม.ค 2566

ภาพที่ 4.5 ตารางวิเคราะห์ทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลังแสดงซีรีส์วาย

จากตารางที่ 4.5 หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบก่อนและหลังแสดงซีรีส์วายของนักแสดงนำทั้งหมด 8 คน โดยใช้ตัวชี้วัดเชิงปริมาณเป็นยอด Followers ผ่านช่องทาง Instagram เพื่อเป็นเครื่องการันตีความสำเร็จที่เป็นรูปธรรม ผู้วิจัยพบว่า ซีรีส์วายเป็นเหมือนประตูวิเศษที่สามารถนำพาให้นักแสดงประสบความสำเร็จในเส้นทางของอาชีพได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้คนอาจตระหนักว่าอาชีพนักร้อง นักแสดงคงมีชีวิตที่สุขสบาย แต่มีอาจรู้ว่าเส้นทางของพวกเขาไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบและสวดยหรุเสมอไปนักแสดงบางคน เช่น คุณอาโป ณัฐวิญญ์ วัฒนกิตพัฒน์ อดีตนักแสดงช่อง 3 ที่ผ่านผลงานมามากมายแต่ก็ยังไม่สามารถประสบความสำเร็จในเส้นทางของอาชีพได้ เนื่องจากก่อนจะมาแสดงซีรีส์วายมีจำนวนผู้ติดตามผ่านช่องทาง Instagram เพียง 91,470

Follower แต่หลังจากแสดงซีรีส์สัวัยกลับมีจำนวนผู้ติดตามที่เพิ่มขึ้นถึง 2,994,678 Follower คิดเป็น 97% ของอัตราผู้ติดตามที่มีการเติบโตขึ้นอย่างชัดเจน

ตัวอย่างหลักฐานสนับสนุนทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลังแสดงซีรีส์สัวัย



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงตัวอย่างทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำก่อนและหลังแสดงซีรีส์สัวัย
ที่มา: <https://www.instagram.com/nnattawin/>

ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงตัวอย่างทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำก่อนและหลังแสดงซีรีส์สัวัย

ที่มา: <https://www.instagram.com/nnattawin/>

จากภาพที่ 4.6 ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าสมควรนำมาเป็นหลักฐานสนับสนุนสำหรับทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำหลังแสดงซีรีส์สัวัย คือ คุณอาโป ฌฐวิญญู วัฒนกิตพัฒนา จากซีรีส์สัวัยเรื่อง KinnPorsche The Series ไม่ใช่แค่จำนวนผู้ติดตามที่มีอัตราการเพิ่มขึ้นเพียงอย่างเดียว ยอด Like, Comment กับมีอัตราที่เพิ่มขึ้นเห็นได้ชัดเจน รูปภาพประกอบฝั่งซ้าย คือ ก่อนแสดงซีรีส์สัวัย มียอด Like เพียง 7,580 Like และ ยอด Comment 38 Comment แต่หลังจากแสดงซีรีส์สัวัยนักแสดงลงรูปภาพใน Instagram ส่วนตัวเพียง 12 ชั่วโมงกับมียอด Like 196,505 Like และ ยอด Comment 3,776 ซึ่งเรียกได้ว่ามีอัตราการเติบโตที่เกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจน ทั้งนี้ตัวนักแสดงเองยังมีความคิดว่าตนเองเลือกทางเดินไม่ผิดที่คิดจะเปิดใจและลองทำทนายกับบทบาทใหม่ ๆ ซึ่งสิ่งที่ได้คือการพบเจอกับความสำเร็จที่เห็นได้ชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรม

4.3 แนวคิดหลักที่ได้จากการวิจัย

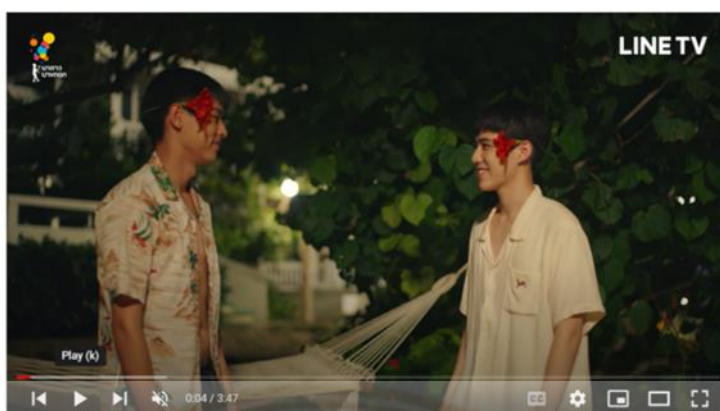
หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดออกมาเป็นแนวคิดหลักซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องกับ 3 ปัจจัย ประกอบด้วย 1) แนวคิดละครที่มีลมหายใจเป็นศิลปะ 2) แนวคิดซีรีส์วายถ่ายทำได้อย่างมีศิลปะและสะท้อนเรื่องจริงมากกว่าละครมาตรฐาน 3) แนวคิดเรื่องจริงยิ่งกว่าละคร รายละเอียดดังต่อไปนี้

4.3.1 แนวคิดละครที่มีลมหายใจเป็นศิลปะ

จากการเก็บข้อมูลผ่านการรับชมจาก Highlight ของซีรีส์วายที่มีความนิยมมากที่สุด ลำดับ 1-6 ลำดับผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) จากการสังเกตและวิเคราะห์รายละเอียดของคอมเมนต์ (Comment) 3 ลำดับแรกที่ได้รับนิยาม ผู้วิจัยพบว่าจากคลิปสั้น หรือ ฉากจิ้นฟินจิกหมอน ไม่มีผลต่อการกระตุ้นยอด Engagement แต่เหตุผลที่แท้จริงแล้ว คือ องค์กรประกอบการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งสิ่งเหล่านั้นเรียกว่า ศิลปะของละครเป็นศิลปะที่นำเสนอภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของผู้คนผู้เป็นเรื่องราวเพื่อนำเสนอในรูปแบบของการแสดง ใช้ศิลปะและการสร้างสรรค์ในหลากหลายด้านเพื่อทำงานร่วมกัน ในการออกแบบฉากละคร ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจบทละครอย่างลึกซึ้ง มีกระบวนการในการออกแบบเพื่อให้ตอบสนองความต้องการต่อความรู้สึกของผู้บริโภค และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์และทำให้ผู้บริโภคคล้อยตาม

ศิลปะการละครผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือทางจิตวิทยาที่สามารถสะท้อนอารมณ์ได้หลากหลายด้าน สามารถสร้างความแตกต่างระหว่างฉากที่สื่ออารมณ์ธรรมดาให้เป็นฉากที่สื่ออารมณ์ที่มีความลึกซึ้งมากขึ้น ไปกว่าเดิม ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่องของ (วรรณภา ชำนาญกิจ, 2536) ซึ่งประกอบไปด้วย การเล่าเรื่อง หน้าที่ในการสื่ออารมณ์ หน้าที่ในการสื่อสารทางด้านความคิด หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ องค์ประกอบเหล่านั้นเป็นเหมือนศาสตร์ทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่จะช่วยทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงพฤติกรรมของตัวละครได้เป็นอย่างดี และรับรู้ถึงสิ่งที่ละครต้องการสื่อออกมามากยิ่งขึ้น




ตัวอย่างฉากที่ได้รับความนิยมจากการใช้แนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง



แปลรักฉันด้วยใจเธอ | HIGHLIGHT EP.3 | ภูคคิดว่ามีงู



แปลรักฉันด้วยใจเธอ | HIGHLIGHT EP.3 | ภูคคิดว่ามีงู

-  amorn 19 2 years ago
น้อยมากที่จะเห็นการเซ็ดding ในแสงแบบนี้ มุมแบบนี้ เราว่าเขาดังใจใหม้นดูขุ่นๆเมื่งๆเลยเลือกตอนใกล้เข้า เหมือนกับความจริงที่ค่อยๆปรากฏขึ้น เราชอบเดอะค็อก ชอบความเป็นธรรมชาติของนักแสดง โดดเด่นที่ส่งผลกระทบต่อสถานการณ์และความสัมพันธ์ที่ชัดเจนขึ้น ถ้าไม่นับขึ้นกันเลยกับบวดา ขึ้นนี้เป็นอีกชิ้นที่เราชอบที่สุด ปล.พร้อมเพลงเพราะมาก ชอบคุณที่ให้โอกาสและตั้งคักยภาพในตัวออกมาภูมิใจในตัวพี่มากๆ ประทับใจ ep3 สุดจริง !! วามมีตุ๊ด 55555555
- 👍 185 🗨 Reply
-  H tiww 2 years ago
Best scene เล่มนะ มันมีความน่ารัก มี magic moment ที่ทำให้รู้สึกว่าคุณรู้สึกมันไปถึงอีกขั้นได้ แสงสวยไปหมดเลย บทก็ดีจนไม่รู้อะไรตรงไหน ยิ่งขึ้นสารภาพรักแบบไม่มีคำวาร์กหรือขอมเลยแม่แต่ติดอะมึงหัด ตัวละครย้ายหลุดไปมาแบบเอาดื้อๆ respect ทั้งทีมบททั้งพี่พี่เลยที่ทำออกมาได้ดีขนาดนี้
ปล. ลัทธิขนลาน้องพีพี
- 👍 179 🗨 Reply
-  Walisa Music 2 years ago
รู้สึกทกหลุมรักกันซีรี่เรื่องนี้มากๆ
ทั้งการแสดง ความรู้สึกที่นักแสดงได้ถ่ายทอดออกมา ภาพสถานที่ต่างๆคือสมบูรณ์แบบจริงๆ และอีกหลายอย่างที่ได้ถ่ายทอดให้คนดูรู้สึกอินไปกับมัน...
ชอบคุณนักแสดง ผู้กำกับ และทีมงานทุกคนนะคะที่ผลิตซีรี่แบบนี้ออกมา..จะคอยผลงานต่อไปเรื่อยๆเลยนะคะ
- 👍 115 🗨 Reply

ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างซีรีส์วายแปลรักฉันด้วยใจเธอ จากภูคคิดว่ามีงู และ คอมเมนต์ของฉาก
ที่มา: Nadao Bangkok (2564ข)

ภาพที่ 4.7 จากตัวอย่างฉากที่ทางผู้วิจัยได้นำมาเป็นหลักฐานในการสนับสนุนจะเล่าถึงเรื่องราวของพระเอกที่ยังไม่รู้ใจตนเอง แต่รู้สึกแค้นยังไม่อยากให้นายเอกไปสนิทกับใครมากกว่าตนเอง แต่นายเอกรู้ใจตนเองแล้วว่าชื่นชอบพระเอกอยากสารภาพรักเป็นอย่างมาก แต่รับรู้ว่ายังไงพระเอกก็ไม่ชื่นชอบตนเนื่องจากตนเป็นผู้ชาย

ถ้าหากลองพิจารณาฉากดังกล่าวอาจจะดูเป็นฉากสื่ออารมณ์ธรรมดา แต่สิ่งที่มันทำให้ฉากดังกล่าวดูสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้นและได้รับความนิยมแท้จริงแล้ว คือ การใช้ศาสตร์ขององค์ประกอบ การเล่าเรื่องเข้ามาประกอบการสร้างฉาก โดยใช้แสงและสีให้ฉากดูสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ซึ่งแสงและสีเป็นเหมือนเครื่องมือทางจิตวิทยา ที่สามารถสะท้อนอารมณ์ได้หลากหลาย สร้างความแตกต่างระหว่างฉากที่สื่ออารมณ์ส่งผลต่ออารมณ์ของทางผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี อีกทั้งการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) คือ ดอกชบา โดยดอกชบาถูกนำมาใช้ในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์พิเศษ เป็นเหมือนตัวแทนของการสารภาพความรัก และการกดทับทางเพศ ตัวของดอกชบาเป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเชิงชู้สาว จากการวิเคราะห์ที่ทางผู้วิจัยได้กล่าวมาจึงเป็นเหตุผลที่สามารถตอบคำถามได้อย่างมีนัยสำคัญแท้จริงแล้วที่ฉากได้รับความนิยมไม่ได้มาจากแค่ฉากเลิฟซีน หรือ ฉากจิ้นฟินจิกหมอนเพียงอย่างเดียวแต่เป็นการใช้แนวคิดศิลปะของละครเข้ามาช่วยให้ฉากดังกล่าวดูมีมิติและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

4.3.2 แนวคิดซีรีส์ช่วยถ่ายทำได้อย่างมีศิลปะและสะท้อนเรื่องจริงมากกว่าละครมาตรฐาน

จากการเก็บข้อมูลผ่านการรับชมฉาก Highlight ของซีรีส์วายที่มีความนิยมมากที่สุด ลำดับ 1-6 ลำดับผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) จากการสังเกตและวิเคราะห์รายละเอียดของคอมเมนต์ (Comment) 3 ลำดับแรกๆ ที่ได้รับความนิยม ทำให้ผู้วิจัยสามารถมองเห็นสาเหตุที่ทำให้ซีรีส์วายในปัจจุบันมีอัตราการเติบโตเป็นอย่างมาก เนื่องจากซีรีส์วายมีการถ่ายทำได้อย่างมีศิลปะและสะท้อนเรื่องจริงมากกว่าละครมาตรฐาน

หากลองจินตนาการเปรียบเทียบซีรีส์วายกับละครมาตรฐานเป็นเมนูอาหาร ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ละครมาตรฐานเหมือนอาหารที่ครบถ้วน 5 หมู่ที่ทางผู้ผลิตจัดสรรแต่ส่วนผสมที่คาดคิดว่าเหมาะสมและเป็นประโยชน์ให้กับทางผู้บริโภคในบางครั้งผู้บริโภคอาจจะไม่ได้ชอบรสชาติมันเสมอไปและในบางครั้งเหมือนกับการบริโภคอาหารที่รสชาติเดิม ๆ มานานหลายปี ก่อให้เกิดการเบื่อหน่ายที่มีผลต่อการรับรู้และจะส่งผลทำให้ทัศนคติของผู้บริโภคเปลี่ยนไป ขณะเดียวกันซีรีส์วายเหมือนอาหารรสชาติจัดจ้านที่ผู้บริโภคไม่เคยกินแต่เมื่อได้ลิ้มลองรสชาติก็ประทับใจ และลอง

แสวงหาบริโภคนัยอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากซีรีส์สวยมีความกลมกล่อมในการรังสรรค์เนื้อหาและองค์ประกอบในการเล่าเรื่องให้ดูมีมิติแปลกใหม่ทำให้ผู้บริโภคได้รับสุนทรียภาพผ่านการรับชม

ตัวอย่างการเปรียบเทียบจากแสดงอารมณ์แต่ละสถานการณ์ของละครทั่วไปกับซีรีส์สวย

ละครทั่วไป

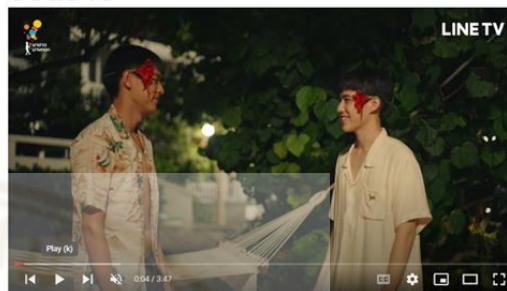


ภาพที่ 4.8 FIN | ขโมยน้ำมีโทษสถานเดียวคือ | ดั่งดวงหฤทัย EP.2 | Ch3Thailand

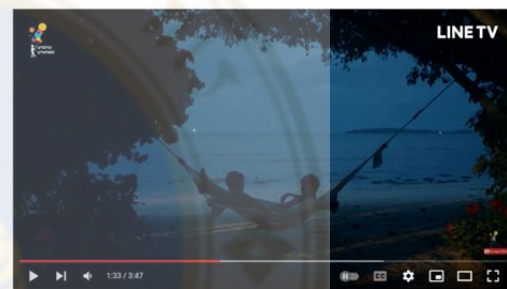


ภาพที่ 4.8 FIN | ขโมยน้ำมีโทษสถานเดียวคือ | ดั่งดวงหฤทัย EP.2
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=yVis3wtsyw>

ซีรีส์สวย



ภาพที่ 4.9 ซีรีส์สวยแปลรักฉันด้วยใจเธอ | HIGHLIGHT EP.3 | ภูเก็ตวามังรุ้



ภาพที่ 4.9 ซีรีส์สวยแปลรักฉันด้วยใจเธอ จากภูเก็ตวามังรุ้

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=wQHFBIgprwM&t=48s>

ภาพที่ 4.8 ดั่งดวงหฤทัย EP 2

ที่มา: Ch3 Thailand (2563)




ภาพที่ 4.9 แปลรักฉันด้วยใจเธอ EP 3

ที่มา: Nadao Bangkok (2564ข)

ละครทั่วไป

-  IAM Savagegirl 2 years ago
จริง ๆ สงสารนักแสดงมาก
เวอร์ชันนี้เยี่ยมไม่ผิด กับเวอร์ชันเก่าเลย CG ตลกมาก ฟูตุดๆ
พอๆ รัชชานวโรจะ จะได้ดูละครเรื่องอื่น คอคลุมฟังมาก
-  N_Noon Nikanda 2 years ago
เรื่องจริง ดึงดวงกุดหนังเพราะ CGไม่เนียน (เวอร์ทีเรียร์ พี่ขวัญดีสุด) ถึงเราจะดั่งเดิม แต่ค่าความจริงคือความจริง เราไม่อวนะ 😊
-  ดาแก่เล่นเกมส์ 2 years ago
คนที่ชอบผมไม่ได้ว่านะ แต่ก็ต้องยอมรับว่า มันไร้คุณภาพด้าน cg จริงๆ
ไม่สมที่อวดอ้าง เหมือนหลอกคนดู

ซีรีส์สวย

-  amorn 19 2 years ago
น้อยมากที่จะเห็นการเซดดิ้งในแสงแบบนี้ มุมแบบนี้ เราว่าเขาดังใจใหม่ในดูใหม่ๆเลยเลือกตอนใกล้เข้า เหมือนกับความจริงที่ค่อยๆ
ปรากฏขึ้น เราชอบไดอะล็อก ชอบความเป็นธรรมชาติของนักแสดง โคลเคชั่นที่ส่งผลกระทบต่อสถานการณ์และความสัมพันธ์ที่ชัดเจนขึ้น
ถ้าไม่นับชิ้นกันเลยกับขนาดๆ ชิ้นนี้เป็นอีกชิ้นที่เราชอบที่สุด ปล. พี่ร้องเพลงเพราะมาก ชอบคุณที่ให้ออกัสและตั้งศักยภาพในตัวออกมา
ภูมิใจในตัวพี่มากๆ ประทับใจ ep3 สุดจริง !! วามย์สุด 555555555
-  H tiww 2 years ago
Best scene เลขนะ มันมีความน่ารัก มี magic moment ที่ทำให้รู้สึกว่าคุณรู้สึกมันไปถึงอีกขั้นได้ แสงสวยไปหมดเลย บทก็ดีจนไม่รู้จะติ
ตรงไหน ยิ่งซีรีส์สารภาพรักแบบไม่มีคำวาร์กหรือชอบเลขแม่แต่ดีดอะยิ่งทัก ตัวละครย้ายหลุดไปมาแบบเอาดาบอะ respect ทั้งทีมทั้งทั้งที่
พี่เลยที่ทำออกมาได้ดีขนาดนี้
-  Walisa Music 2 years ago
รู้สึกตกหลุมรักกับซีรีส์เรื่องนี้มากๆ
ทั้งการแสดง ความรู้สึกที่นักแสดงได้ถ่ายทอดออกมา ภาพสถานที่ต่างๆคือสมบูร์กแบบจริงๆ และอีกหลายอย่างที่ได้ถ่ายทอดให้คนดู
รู้สึกอินไปกับมัน...
ขอบคุณนักแสดง ผู้กำกับ และทีมงานทุกคนนะที่ผลิตซีรีส์ดีๆแบบนี้ออกมา..จะคอยผลงานต่อไปเรื่อยๆเลยนะคะ

ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างคอมเมนต์ของละครทั่วไปเรื่องดั่งดวงหฤทัย ฉากขโมยผ้ามีโทษสถานเดียวคือ และคอมเมนต์ของซีรีส์สวยแปลรักฉันด้วยใจเธอ ฉากกูกิดว่ามึงรู้

จากการเปรียบเทียบระหว่างละครมาตรฐานกับซีรีส์สวยตามภาพประกอบที่ 4.8 และ 4.9 จะพบว่าการใช้แสงสีของละครทั่วไปไม่สามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของทางผู้บริโภคได้อย่างชัดเจน แม้ละครดังกล่าวจะมีนักแสดงที่มีชื่อเสียงอย่างคุณตึก เจษฎาภรณ์ และ คุณคิมเบอร์ลี่ แอน โวลเทมัส เป็นนักแสดงนำ แต่ก็ไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจและตระหนักที่จะรับชมละครได้อย่างเพลิดเพลิน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ฉากดังกล่าวเป็นฉากแสดงอารมณ์เฉกเช่นเดียวกับซีรีส์สวย ถึงแม้จะมีการใช้ศาสตร์ของแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (วรรณมา ชำนาญกิจ, 2536) เข้ามาประกอบการสร้างฉากโดยใช้แสงและสีเข้ามาประกอบฉากให้ดูมีมิติ แต่สามารถสังเกตได้อย่างชัดเจนว่าแสงและสีที่ทางผู้ผลิตได้สร้างขึ้นมา ดูไม่สมจริงซึ่งส่งผลให้ผู้บริโภคหลากหลายต่างแสดงความคิดเห็นว่า CG (Computer Generated) ดูไม่เนียน ซึ่งจากการแสดงความคิดเห็นดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงไปถึงความเชื่อมั่นของผู้บริโภคที่มีต่อละครได้ หากผู้บริโภคไม่มีความเชื่อว่าละครนี้สมจริง การรับรู้ที่ดีของทางผู้บริโภកก็จะเปลี่ยนไป

จากการวิเคราะห์ที่ทางผู้วิจัยได้กล่าวมาจึงเป็นเหตุผลที่สามารถตอบคำถามได้อย่างมีนัยสำคัญ แท้จริงแล้วที่ซีรีส์สวยมีอัตราการเติบโตมาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากผู้ผลิตซีรีส์สวยมีการใช้

แนวคิดศิลปะของละครในการรังสรรค์เข้ามาช่วยให้ละครหรือซีรีส์วายดังกล่าวดูมีมิติที่แปลกใหม่ และสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

4.3.3 แนวคิดเรื่องจริงยิ่งกว่าละคร

จากการเก็บข้อมูลผ่านการรับชมจาก Highlight ของซีรีส์วายที่มีความนิยมมากที่สุด ลำดับ 1-6 ลำดับผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) จากการสังเกตและวิเคราะห์รายละเอียดของคอมเมนต์ (Comment) 3 ลำดับแรกที่ได้รับนิยมนิยมน ผู้วิจัยพบว่าฉากที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่จะเป็นฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยาก ขอโทษ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ หรือเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อความต้องการของผู้บริโภคสะท้อนออกมาในลักษณะของประสบการณ์ในอดีต ทศนคติ แรงจูงใจ ความสนใจ ความคาดหวัง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence) ของ (Helgeson & Supphellen, 2004; Wang, Yand & Lui, 2009) ทฤษฎีดังกล่าวสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 มิติ ดังนี้ ความสอดคล้องในตนเองที่แท้จริง ความสอดคล้องในตนเองในอุดมคติ ความสอดคล้องในตนเองทางสังคม ความสอดคล้องในตนเองทางสังคมในอุดมคติ

หากกล่าวถึงเพลงจะอยู่บริบทหนึ่งที่ได้ยินอยู่เสมอคือ เพลงบางเพลงเหมือนซ่อนใครบางคนไว้อยู่ในเพลงนั้น มันสามารถทำให้เรานึกย้อนกลับไปถึงช่วงเวลาดังกล่าวได้อยู่เสมอ เฉกเช่นเดียวกับละคร คำกล่าวที่ว่าละครเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้บริโภคให้เห็นส่วนประกอบ ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสามารถบ่งบอกได้ว่าฉากดังกล่าวได้รับความนิยมแท้จริงแล้ว สิ่งที่ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่า “อิน” แท้จริงแล้วอาจมีเรื่องราวบางอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิตของผู้บริโภคซึ่งมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของตัวละคร หรือสิ่งที่ตัวละครกำลังถ่ายทอดออกมาสามารถสะท้อนถึงตัวตนของผู้บริโภคได้ เนื่องจากการที่ผู้บริโภคอินกับตัวละครที่มีอุปนิสัย หรือมีความคล้ายคลึงกับตัวตนของผู้บริโภค และตระหนักได้ว่าเราอยากเป็นคนแบบนั้นสิ่งเหล่านั้นเหมือนกับการดึงเอานิสัยที่เหมือนกับเราออกมา หรือเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังถ่ายทอดอยู่มันเคยเกิดขึ้นกับตัวเราออกมา ความสอดคล้องในตนเองกับวิถีชีวิตของตัวละครเหมือนการมองเห็นตัวเองในมุมมองอื่น ๆ ที่ตัวผู้บริโภคเองอาจจะเพิ่งค้นพบได้เช่นกัน

ตัวอย่างของฉากที่ได้รับความนิยมจากฉากดราม่า (Drama Scene)



ภาพที่ 4.11 ซีรีส์วายแม่ปลื้มรักฉันด้วยใจเธอ ฉาก ขอโทษนะมีะ

ที่มา: Nadao Bangkok (2564ก)

- BL** Diaries 2 years ago
The fact that everything's so frustrating and we felt a roller coaster of emotion throughout just one episode shows that ITSAY is a masterpiece. One of the best Thai coming-of-age series that I've seen so far. Everything is just perfect!!
👍 148 🗨 Reply
- Ackarapon Roddee 2 years ago (edited)
จากนี้คือสิ่งที่ผมจะพูดคือ สะท้อนชีวิตเราตอนจะสอบแอดมาก กินข้าวไม่เป็นเวลา ทุ่มทั้งแรงกายและความขยันเพื่อให้ตัวเองสอบติด ม.ที่อยากเรียนและให้ที่บ้านภูมิใจ แต่กว่าจะได้มาแลกกับความเหนื่อยสมอง และเครียด มาก
👍 218 🗨 Reply
- Whanlamoon 2 years ago
บทแม่ดีมาก คือไม่เหมือนแบบละครซีรีส์อื่นๆ พูดเป็นแพทเทิล เหมือนแม่มาเล่นจริงๆ อะ แบบบ่นว่าทำไมไม่กินข้าวกินยาพักผ่อน
👍 269 🗨 Reply
- ▼ 3 replies

ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างคอมเมนต์ของซีรีส์วายแม่ปลื้มรักฉันด้วยใจเธอ ฉากขอโทษนะมีะ

ที่มา: Nadao Bangkok (2564ก)

ภาพที่ 4.11 และ 4.12 เป็นฉากระหว่างแม่กับลูก โดยมีเรื่องราวมาจากลูกชายของเธอ ตั้งใจอ่านหนังสือเป็นอย่างมากเพื่อสอบแอดมิชชันเข้ามหาวิทยาลัยในฝัน แต่เมื่อสอบติดกับสละสิทธิ์ ไม่ไปสอบตัว ทำให้ถูกยกเลิกสิทธิ์ และจากตัวอย่างฉากและคอมเมนต์ที่ทางผู้วิจัยได้นำมาเป็นหลักฐาน ในการสนับสนุน จะเห็นว่ากรณีเรื่องที่ได้ถ่ายทอดมา ทำให้ผู้บริโภคอินและมีความรู้สึกล้อเลียนตาม มีความเป็นไปได้ว่า อาจมีความสอดคล้องกับประสบการณ์ของตนเองในชีวิตจริงกับสิ่งที่ตัวละคร กำลังถ่ายทอดอยู่

เหตุผลที่แท้จริงแล้วสิ่งเหล่านั้นผู้บริโภครองอาจจะไม่สามารถบอกเล่าให้ใครฟังได้ สิ่งที่นักแสดงกำลังถ่ายทอดอยู่จึงเป็นเหมือนตัวตนของผู้บริโภคอีกมุมหนึ่ง ตัวละครจึงเป็นเหมือนภาพอีกมิติหนึ่งที่ช่วยทำให้ผู้บริโภคสร้างตัวตนของตัวเองขึ้นมาใหม่เพื่อช่วยค้นหาเป้าหมายความสุขในการดำเนินชีวิตต่อไป

กรอบแนวคิด หลักฐาน และทฤษฎีสนับสนุน



ภาพที่ 4.13 กรอบแนวคิด หลักฐานและทฤษฎีสนับสนุน

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าแนวคิดทั้งสามแนวคิดที่พบจากการเก็บข้อมูลคือ ประกอบด้วย 1) แนวคิดละครที่มีมหายใจเป็นศิลปะ 2) แนวคิดซีรีส์วายถ่ายทำได้อย่างมีศิลปะและสะท้อนเรื่องจริงมากกว่าละครมาตรฐาน 3) แนวคิดเรื่องจริงยิ่งกว่าละคร ทั้งสามแนวคิดมีความเชื่อมโยงกันอย่างมีนัยสำคัญบางอย่างที่ช่วยส่งเสริมและมีความเกี่ยวข้องกัน ในหลากหลายด้าน อีกทั้งแนวคิดทั้งสามปัจจัยยังสามารถเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สามารถดึงดูดและกระตุ้นให้ผู้บริโภคชื่นชอบซีรีส์วาย

4.4 ประเด็นความเห็นต่าง

ฉากเลิฟซีนไม่ใช่ฉากที่กระตุ้นยอดค่าการเข้าถึง (Engagement)

หากลองนึกถึงซีรีส์วายจะมีบทประพันธ์ที่มีการนำเสนอเรื่องราวของความรักชายรักชาย เน้นการนำเสนอฉากเลิฟซีน (Love Scene) แต่จากการเก็บข้อมูลจำนวนคลิปวิดีโอทั้งหมด 419 คลิปวิดีโอ ผู้วิจัยพบว่าผู้ผลิตซีรีส์วายเน้นการนำเสนอฉากเลิฟซีนแบบซอฟท์ (Love Scene) เช่น จับมือ กอด หอมแก้ม จูบปากแบบแผ่วเบา มากที่สุดมีจำนวน 120 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 29% ขณะเดียวกันฉากที่ได้รับค่าการเข้าถึง (Total Engagement) และ Video Viewer มากที่สุด คือ ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยากขอโทษ มีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคนับเป็นจำนวน 6,086,824 Engagement คิดเป็น 52% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 297,720,475 Views คิดเป็น 49% ของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่องรวมกัน ทั้งนี้จากเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปที่สามารถนำไปเป็นประโยชน์ให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย คือ ฉากเลิฟซีนไม่ใช่ฉากที่กระตุ้นยอดค่าการเข้าถึง (Engagement) ของผู้บริโภค แต่เป็นการใช้แนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่องทำให้การนำเสนอฉากแต่ละฉากดูมีมิติและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น แม้ซีรีส์วายดังกล่าวจะมีการใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียงมาเป็นนักแสดงนำแต่ฉากดังกล่าวก็ไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจและชื่นชอบซีรีส์วายได้หากขาดศิลปะที่จะนำเสนอให้ฉากดูมีมิติที่แปลกใหม่

อีกทั้งจากการเก็บข้อมูลผู้วิจัยพบว่ามีประเด็นที่น่าจับตามอง คือ ฉากแอ็คชั่น (Action Scene) แม้จะมีการนำเสนอมีจำนวน 49 คลิปวิดีโอ คิดเป็น 12% แต่กลับมีค่าการเข้าถึงทั้งหมด (Total Engagement) ของผู้บริโภคเป็นจำนวน 527,106 Engagement คิดเป็น 5% และยอด Video Viewer จำนวนรวมทั้งหมด 101,787,988 Views คิดเป็น 18% รองลงมาจากฉากเลิฟซีนแบบดูดดื่ม (Sex Scene) และฉากเลิฟซีนแบบซอฟท์ (Love Scene) ซึ่งเป็นเหมือนประเด็นที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เนื่องจากผู้ผลิตซีรีส์วายจะได้รับรู้ว่าการทำซีรีส์วายในปัจจุบันไม่ง่ายเหมือนอดีตกาล ที่จะเน้นการนำเสนอเรื่องราวของความรักใส ๆ ตัวละครอยู่ในวัยมหาวิทยาลัย เพราะในปัจจุบันคู่แข่งในต่างประเทศก็หันมานิยมผลิตซีรีส์วายมีมากมายเช่น ประเทศจีน ประเทศเกาหลี ประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น เพราะผู้บริโภคที่ติดตามซีรีส์วายในปัจจุบันเรียกได้ว่าเป็นผู้บริโภคมีกำลังซื้อสูง ถึงแม้ต้นกำเนิดของซีรีส์วายจะมาจากประเทศญี่ปุ่น แต่ก็มีเพียงมังงะหรือการ์ตูนเท่านั้น สามารถเรียกได้ว่าประเทศไทยถือเป็นประเทศแรกที่น่าเสนอเรื่องราวของชายรักชายเป็นชาติแรก ผู้ผลิตซีรีส์วายควรศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภค และคอยพัฒนาคุณภาพของบทประพันธ์ โครงเรื่องของบทละคร และหากกรณีที่ผู้ผลิตซีรีส์วายยังคงเน้นนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงเรื่องเดิม ๆ การรับรู้ที่ดีของทางผู้บริโภคก็จะเปลี่ยนไป

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยโดยการสังเกต (Observational Research) แบบการวิจัยเชิงวิเคราะห์ (Observational Analytic Studies) โดยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสังเกตผ่านการรับชมฉาก Highlight ของซีรีส์วายที่มีความนิยมมากที่สุดลำดับ 1-6 ลำดับผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากงานวิจัย ทฤษฎี และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม รายละเอียดของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่องมีดังนี้

1. แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Told Sunset About You) ภาค 1 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 18 คลิป ความยาวรวม 2 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 120 นาที
2. แปลรักฉันด้วยใจเธอ (I Promised You The Moon) ภาค 2 จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 46 คลิป ความยาวรวม 7 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 420 นาที
3. เพราะเรากู้กัน (2 Gether The Series) จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 99 คลิป ความยาวรวม 9 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 540 นาที
4. KinnPorsche The Series จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 102 คลิป ความยาวรวม 13 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 780 นาที
5. Not Me เขา...ไม่ใช่ผม จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 112 คลิป ความยาวรวม 14 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 840 นาที
6. ทฤษฎีจีบเธอ (Theory of Love) จำนวนของฉาก Highlight ในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 42 คลิป ความยาวรวม 6 ชั่วโมง หรือคิดเป็น 360 นาที

โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลของซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่องสามารถสรุปผลการวิจัยและมีข้อเสนอแนะได้ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปแนวคิดที่ได้จากการวิจัย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการรับชมจาก Highlight ของซีรีส์วาย ทั้ง 6 เรื่องผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และจากการสังเกตและวิเคราะห์รายละเอียดของคอมเมนต์ (Comment) 3 ลำดับแรกที่ได้รับคามนิยม ทำให้ผู้วิจัยสามารถคลิกแนวคิดที่สำคัญจากการวิจัย 3 แนวคิดดังต่อไปนี้

5.1.1 แนวคิดละครที่มีลมหายใจเป็นศิลปะ

ผู้วิจัยพบว่าฉากเลิฟซีน และ ฉากจิ้นฟินจิกหมอนไม่มีผลต่อการกระตุ้นยอด Engagement แต่เหตุผลที่แท้จริงแล้ว คือ องค์ประกอบการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งสิ่งเหล่านั้นเรียกว่า ศิลปะของละคร เป็นศิลปะที่นำเสนอภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของผู้คนผู้เป็นเรื่องราว เพื่อนำเสนอในรูปแบบของการแสดงใช้ศิลปะและการสร้างสรรค์ในหลากหลายด้านเพื่อทำงานร่วมกัน ในการออกแบบฉากละคร ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจบทละครอย่างลึกซึ้ง มีกระบวนการในการออกแบบเพื่อให้ตอบสนองความต้องการต่อความรู้สึกของผู้บริโภค และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ และทำให้ผู้บริโภคคล้อยตาม ศิลปะการละครผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือทางจิตวิทยาที่สามารถสะท้อนอารมณ์ได้หลากหลายด้าน สามารถสร้างความแตกต่างระหว่างฉากที่สื่ออารมณ์ธรรมดาให้เป็นฉากที่สื่ออารมณ์ที่มีความลึกซึ้งมากขึ้นไปกว่าเดิมซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์ที่ทางผู้วิจัยได้กล่าวมาจึงเป็นเหตุผลที่ผู้ผลิตสื่อโทรทัศน์ หรือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีความเกี่ยวข้องของสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีนัยสำคัญ แท้จริงแล้วที่ฉากได้รับความนิยมไม่ได้มาจากฉากเลิฟซีน หรือ ฉากจิ้นฟินจิกหมอนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการใช้แนวคิดศิลปะของละครเข้ามาช่วยให้ฉากดังกล่าวดูมีมิติและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

5.1.2 แนวคิดซีรีส์วายถ่ายทำได้อย่างมีศิลปะและสะท้อนเรื่องจริงมากกว่าละครมาตรฐาน

จากแนวคิดละครที่มีลมหายใจเป็นศิลปะทำให้ผู้วิจัยสามารถมองเห็นสาเหตุที่ทำให้ซีรีส์วายในปัจจุบันมีอัตราการเติบโตมากยิ่งขึ้น เมื่อลองเปรียบเทียบกับละครมาตรฐานทั่วไปที่มีนักแสดงเป็นเพศชายและเพศหญิงเพื่อหาสาเหตุของความก้าวหน้าของซีรีส์วายที่ในปัจจุบันที่มีอัตราการเติบโตเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยมีความคิดเห็น ว่า ละครมาตรฐานเหมือนอาหารที่ครบถ้วน 5 หมู่ ที่ทางผู้ผลิตจัดสรรแต่ส่วนผสมที่คาดคิดว่าเหมาะสมและเป็นประโยชน์ให้กับทางผู้บริโภคในบางครั้งผู้บริโภคอาจจะไม่ได้ชอบรสชาตินั้นเสมอไปและในบางครั้งเหมือนกับการบริโภคอาหารที่รสชาติเดิม ๆ

มานานหลายปี ก่อให้เกิดการเบียดเบียนที่มีผลต่อการรับรู้และจะส่งผลทำให้ทัศนคติของผู้บริโภคเปลี่ยนไป ขณะเดียวกันซีรีส์วายเหมือนอาหารรสชาติจัดจ้านที่ผู้บริโภคไม่เคยกินแต่เมื่อได้ลิ้มลองรสชาติก็ติดใจ และลองแสวงหาบริโภคอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากซีรีส์วายมีความกลมกล่อมในการรังสรรค์เนื้อหาและองค์ประกอบในการเล่าเรื่องให้ดูมีมิติแปลกใหม่ทำให้ผู้บริโภคได้รับสุนทรียภาพผ่านการรับชม

จากการวิเคราะห์ที่ทางผู้วิจัยได้กล่าวมาจึงเป็นเหตุผลที่ผู้ผลิตสื่อโทรทัศน์ หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีความเกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีนัยสำคัญ แท้จริงแล้วที่ฉากหรือละครต่าง ๆ ได้รับความนิยม ไม่ได้มาจากแค่ตัวนักแสดง หรือ บทประพันธ์ที่มีชื่อเสียงเพียงอย่างเดียวแต่เป็นการใช้แนวคิดศิลปะของละครในการรังสรรค์เข้ามาช่วยให้ละครหรือซีรีส์วายดังกล่าวดูมีมิติที่แปลกใหม่และสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

5.1.3 แนวคิดเรื่องจริงยิ่งกว่าละคร

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าฉากที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่จะเป็นฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยาก ขอโทษ ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าแนวคิดเรื่องจริงยิ่งกว่าละครจะสามารถนำไปเป็นแนวทางในการทำงานให้แก่ผู้ผลิตสื่อโทรทัศน์ หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีความเกี่ยวข้อง เนื่องจากที่ฉากดราม่า (Drama Scene) เช่น ร้องไห้ เสียใจ รู้สึกผิดอยาก ขอโทษ เป็นเหมือนปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ หรือเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อความต้องการของผู้บริโภคสะท้อนออกมาในลักษณะของประสบการณ์ในอดีต ทัศนคติ แรงจูงใจ ความสนใจ ความคาดหวัง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (Self-congruence)

หากกล่าวถึงเพลงจะอยู่บริบทหนึ่งที่ได้ยินอยู่เสมอคือ เพลงบางเพลงเหมือนซ่อนใครบางคนไว้อยู่ในเพลงนั้น มันสามารถทำให้เรานึกย้อนกลับไปถึงช่วงเวลาดังกล่าวได้อยู่เสมอ เจกเช่นเดียวกันกับละคร คำกล่าวที่ว่าละครเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้บริโภคให้เห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสามารถบ่งบอกได้ว่าฉากดังกล่าวได้รับความนิยม แท้จริงแล้วสิ่งที่ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่า “อิน” อาจมีเรื่องราวบางอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิตของผู้บริโภค ซึ่งมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของตัวเองหรือสิ่งที่ตัวละครกำลังถ่ายทอดออกมาสามารถสะท้อนถึงตัวตนของผู้บริโภคได้ เหตุผลที่แท้จริงแล้วสิ่งเหล่านั้นผู้บริโภคเองอาจจะไม่สามารถบอกเล่าให้ใครฟังได้สิ่งที่นักแสดงกำลังถ่ายทอดอยู่จึงเป็นเหมือนตัวตนของผู้บริโภคอีกมุมหนึ่ง ตัวละครจึงเป็นเหมือนภาพอีกมิติหนึ่งที่ช่วยทำให้ผู้บริโภคสร้างตัวตนของตัวเองขึ้นมาใหม่เพื่อช่วยค้นหาเป้าหมายความสุขในการดำเนินชีวิตต่อไป

5.2 จุดอ่อนที่ทำให้การศึกษานี้ยังไม่สมบูรณ์

จากการศึกษาเรื่อง การดึงดูความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด ผู้วิจัยได้ค้นพบจุดอ่อนที่ทำให้การศึกษานี้ยังไม่สมบูรณ์ รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เนื่องจากกระบวนการเก็บข้อมูลของผู้วิจัยมีการเก็บข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคทางแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และในปัจจุบันซีรีส์วายสามารถเรียกได้ว่าเป็นตลาดที่มีกระแสและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยเป็นอย่างมาก ทั้งนี้การแสดงความคิดเห็นของผู้บริโภคไม่ได้มีเพียงภาษาไทยเท่านั้น แต่ยังมีภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาฝรั่งเศสเข้ามาเกี่ยวข้องจึงทำให้เป็นอุปสรรคที่สำคัญมากต่อการแปลภาษาและวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ชมให้มีประสิทธิภาพสูงสุดอย่างน้อยสำคัญ
2. การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ทำการศึกษาจากซีรีส์วายที่ได้รับความนิยมจากสถิติประเทศไทยในแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) 6 ลำดับแรก จึงอาจทำให้พลาดข้อมูลของซีรีส์วายที่ไม่ได้รับความนิยม ซึ่งสามารถมีผลต่อการตีความและการวิเคราะห์ข้อมูลอาจจะไม่ได้มีความหลากหลายเท่าที่ควร

5.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาครั้งนี้

ประโยชน์ที่ได้จากการการศึกษาวิจัยเรื่องการดึงดูความสนใจของผู้ชมจากฉากแสดงอารมณ์ของซีรีส์วายฉากไหนที่สามารถกระตุ้นยอด Engagement ได้มากที่สุด นอกเหนือจากความบันเทิงและสุนทรียภาพที่ได้รับผ่านการรับชมซีรีส์วายทั้ง 6 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยตระหนักและเกิดการเรียนรู้วิธีการนำเสนอละคร หรือ ซีรีส์วายที่มีคุณภาพควรมีปัจจัยใดบ้าง ที่สมควรเหมาะสมแก่การนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อโทรทัศน์ไทย อีกทั้งจากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงรูปแบบทางการสื่อสาร และ หลักการในการสร้างละครภาพยนตร์ หรือ โฆษณาที่ดีควรทำอย่างไรให้แต่ละฉากดูมีมิติอย่างชั้นเชิงและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

เนื่องจากในปัจจุบันผู้วิจัยได้ดำรงตำแหน่งสายงานที่เกี่ยวกับเอเจนซี่สื่อดิจิทัลจากการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำองค์ประกอบความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์และต่อยอดกับสายงานในปัจจุบันของผู้วิจัยได้อย่างเหมาะสม

5.4 ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้กำกับหรือ ผู้เขียนบทละคร สามารถนำทฤษฎีแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่องกับศิลปะแขนงต่าง ๆ ไปปรับใช้ในผลงานของตนเอง อาจจะปรับใช้ให้มีความสอดคล้องกับเอกลักษณ์ของตนเอง โดยนำแนวทางดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบการดำเนินงานให้มีมิติที่หลากหลายเพื่อสร้างความแตกต่างของแนวทางในการเล่าเรื่องและการออกแบบฉากในทิศทางใหม่ ๆ ให้กับผลงานของตนเองมีความแตกต่างเพื่อให้ผลงานเป็นที่น่าจดจำในจิตใจของผู้บริโภคตลอดไป

2. สำหรับผู้ประกอบการสื่อโทรทัศน์ควรมีการศึกษารูปแบบการนำเสนอซีรีส์วายที่มีประสิทธิภาพมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับคอนเทนต์ (Content) ที่ได้รับจากผู้ผลิตซีรีส์วายให้มีความแปลกใหม่และสอดคล้องแนวคิดต่าง ๆ อาจจะเป็นปรัชญาหรือข้อคิดดี ๆ ไว้เมื่อผู้บริโภคได้รับชมอาจจะนำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

3. สำหรับหน่วยงานภาครัฐควรมีการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวที่ใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำของซีรีส์วายให้มีความสวยงามและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เพราะสามารถนำไปในเชิงอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการส่งออกของประเทศไทยได้มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กฤษฎี อำนวยเดชกร. (2565). ภาพแสดงจำนวนผู้ติดตาม *Instagram Followers* ของพีพี พระเอกจากเรื่อง *แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 1 – 2*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://www.instagram.com/pp.kritt>
- กฤษฎา จงเจริญสุขไพศาลสำ. (2564). ปัจจัยที่ทำให้ผู้หญิงในพื้นที่กรุงเทพฯ เลือกรักละครชายรักชาย (ซีรีส์วาย) (สารนิพนธ์การจัดการมหาบัณฑิต). วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชนินทร์ อยู่เพชร. (2565). เอกสารประกอบการเรียนบทที่ 3: ทฤษฎีความสอดคล้องในตนเอง (*Self-congruence theory*). กรุงเทพฯ: วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ณัฐวิญญู วัฒนกิติพัฒน์. (2566). ภาพแสดงตัวอย่างทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักแสดงนำก่อนและหลังแสดงซีรีส์วาย. สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2566, จาก: <https://www.instagram.com/nnattawin/>
- นัทธชัย ประสานนาม. (2562). นวนิยายไออิของไทย: การศึกษาเชิงวิเคราะห์. *วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ*, 7(2), 16-34.
- นุชณาภรณ์ สมญาติ. (2561). ซีรีส์วาย (Y): ลักษณะเฉพาะและการนำเสนอความรักของชายรักชาย. สืบค้นเมื่อ 22 ตุลาคม 2565, จาก: <http://hs.ssru.ac.th/useruploads/files/20181003/718d4dc58fed4855031dd6d992543a161ccfabfa.pdf>
- พุดิพงษ์ อัสสรตันกุล. (2565). ภาพแสดงจำนวนผู้ติดตาม *Instagram Followers* ของบิลกิน พุดิพงษ์ อัสสรตันกุล พระเอกจากเรื่อง *แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 1 - 2*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://www.instagram.com/bbillkin>
- ภัทริยา วิริยะศิริวิฒนะ. (2558). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *Les Misérables* (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- วัชชีรานนท์ ทองเทพ. (2562). เพราะเราคู่กัน : วัฒนธรรมวายคืออะไร ทำไม #คั่นกู จึงเพิ่มความสนใจต่อซีรีส์ "คู่จิ้นชาย-ชาย". สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565, จาก: <https://www.bbc.com/thai/features-52240707>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วันเพ็ญ พุทธานนท์. (2563). *สุดปัง! ซีรีส์วาย ผู้ชมพุ่ง 3 เท่า LINE TV ต่อยอดขยายฐาน LGBTQ+*. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2565, จาก: <https://www.thebangkokinsight.com/news/business/465676/>
- วันวิสาข์ พรหมจีน, อติเทพ แจ้คนาลาว. (2562). การใช้แสงและสีทางจิตวิทยาเพื่อการออกแบบพัฒนาจาก. *Humanities, Social Sciences and arts: Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 12(6), 2521-2541.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2563). *แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 1*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/แปลรักฉันด้วยใจเธอ>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2564). *แปลรักฉันด้วยใจเธอ ภาค 2*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://drama.kapook.com/view241600.html>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565ก). *ทฤษฎีจีบเธอ*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/ทฤษฎีจีบเธอ>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565ข). *เพราะเรากู้กัน (2 Gether The Series)*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/เพราะเรากู้กัน>
- วิษณุชนนท์ ปิติชัยธนาโชติ. (2565). *ซีรีส์วายไทยยังต้องไปต่อ... ไม่รอ 'หากินกับเพศสภาพ'*. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2565, จาก: <https://decode.plus/20220708/>
- สิทธิศักดิ์ บุญมั่น. (2564). *ภาพจำของซีรีส์วายในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2565, จาก: <https://www.amnesty.or.th/latest/blog/923/>
- อมรรวิวัฒน์ เต็มพิมาย, นาฎยา พิลางาม, พิษณุรักษ์ ปิตาทะสังข์. (2564). การเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ของซีรีส์ “แปลรักฉันด้วยใจเธอ”. *วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์*, 3(2), 136-154.
- Ch3 Thailand. (2563). *FIN | ขโมยน้ำมีโทษสถานเดียวคือ | ดั่งดวงหฤทัย EP.2*. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2566, จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=yViss3wtsyw>
- Freelance Bay. (2559). *ชวนมาดู Color Palettes แพน โทน จากหนังชื่อดัง*. สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565 จาก: <https://www.freelancebay.com/article/1dac34d>
- Highwiremusic.net. (2563). *แปล ไม่ออก เพลงประกอบซีรีส์ “แปลรักฉันด้วยใจเธอ”*. สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565, จาก: <http://highwiremusic.net/แปลไม่ออก/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- IQIYI Thailand. (2565). *KinnPorsche The Series La Forte EP.1* ("พอร์ช"ยอมตายดีกว่าเป็นบอดีการ์ด). สืบค้นเมื่อ 12 กุมภาพันธ์ 2566, จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=rQAePk42jzM&list>
- Jeban.com. (2556). Jeban On Air ตอน "สาววาย กับ ชายคู่จิ้น". สืบค้น 23 ตุลาคม 2565, จาก: https://www.youtube.com/watch?v=6_jkHgCJeNc
- Kapook. (2563). บิวกี๋น ส่งเพลง กัดกัน ประกอบซีรีส์ แพลรักฉันด้วยใจเธอ. สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565, จาก: <https://musicstation.kapook.com/view231982.html>
- Marketing Oops. (2563). คอนเทนต์ “ซีรีส์วาย” กลายเป็น “กระแสหลัก” นักการตลาด-นักโฆษณาจะจับเทรนด์นี้ได้อย่างไร?. สืบค้นเมื่อ 21 ตุลาคม 2565, จาก: <https://www.marketingoops.com/exclusive/business-case/line-tv-y-series-trends/>
- MooNduST. (2565). ความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อซีรีส์วายในปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2565, จาก: <https://twitter.com/moondustgii/status/1575302181234020352>
- Nadao Bangkok. (2564ก). แพลรักฉันด้วยใจเธอ | *Highlight Ep.4* (ขอโทษนะม๊ะ). สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: https://www.youtube.com/watch?v=_PjoXPIfVg8
- Nadao Bangkok. (2564ข). แพลรักฉันด้วยใจเธอ *HIGHLIGHT EP.3* (ถูกใจว่ามึงรู้). สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2566, จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=wQHfBIgprwM&t=48s>
- Thailand Superstar. (2565ก). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* กัน อรรถพันธ์ พูลสวัสดิ์. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565 จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/กัน-อรรถพันธ์-พูลสวัสดิ์>
- Thailand Superstar. (2565ข). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* บิวกี๋น พุฒิพงศ์ อัสสรรัตนกุล. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/บิวกี๋น-พุฒิพงศ์-อัสสรรัตนกุล>
- Thailand Superstar. (2565ค). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* ไบรท์ วชิรวิษญ์ ชีวอารี. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/ไบรท์-วชิรวิษญ์-ชีวอารี>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Thailand Superstar. (2565ง). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* พีพี กฤษณ์ อำนาจเกษตร. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/พีพี-กฤษณ์-อำนาจเกษตร>
- Thailand Superstar. (2565จ). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* มาย ภาคภูมิ ร่มไทรทอง. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/มาย-ภาคภูมิ-ร่มไทรทอง>
- Thailand Superstar. (2565ฉ). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* วิน เมชวิน โอภาสเอี่ยมขจร. สืบค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/วิน-เมชวิน-โอภาสเอี่ยมขจร>
- Thailand Superstar. (2565ช). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* ออฟ จุมพล อกุลกิตติพร. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/ออฟ-จุมพล-อกุลกิตติพร>
- Thailand Superstar. (2565ซ). ข้อมูลสถิติจำนวนผู้ติดตาม *Instagram* อาโป-ณัฐวิญญู วัฒนกิติพัฒน์. สืบค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://thailandsuperstar.com/stat/238193543/instagram/อาโป-ณัฐวิญญู>
- The Movie DB. (2565). *KinnPorsche The Series*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://www.themoviedb.org/tv/117067-kinnporsche/images/posters>
- Today Play. (2565). *NOT ME เขา...ไม่ใช่ผม* ก้าวใหม่ของซีรีส์ ที่อัดแน่นไปด้วยประเด็นสังคม. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://workpointtoday.com/not-me-series/>
- True Plookpanya. (2564). *รวมซีรีส์วายไทยที่ควรดู สาวกสาววายไม่ควรพลาด*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://www.trueplookpanya.com/blog/content/89474>
- Voice Online. (2557). *จับกระแส “หนังเกย์ไทย”*. สืบค้น 23 ตุลาคม 2565, จาก: <https://www.voicetv.co.th/read/119066>
- WOM-ENT.COM. (2564). *ปังไม่หยุด! วายไทยดังไกลระดับเอเชีย “แปลรักฯ” จับมือ “กัณฐก” คว่ำรางวัล “Asian BL Series of the Year”*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565, จาก: <https://www.wom-ent.com/2021/01/15/ปังไม่หยุด-วายไทยดังไกล/>