

การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์



นายเจริญพงศ์ ศรีสกุล

สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต


สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CONTENT DESIGN OF SPECIAL FEATURE AND EXTENDED FEATURE
FOR MOVIES ON DVD



Mr. Jaroenpong Srisakul

สถาบันวิทยบริการ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์
โดย
สาขาวิชา
อาจารย์ที่ปรึกษา

การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์
นายเจริญพงศ์ ศรีสกุล
การสื่อสารมวลชน
รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ศิริกายะ

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิติศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาตัญญู ธวัชบ้านดู)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ศิริกายะ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นววรรณ ตันติเวชกุล)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชวัญเรือน กิติวัฒน์)

สถาบันพัฒนบริหารการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เจริญพงศ์ ศรีสกุล : การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดีทัศน์ภาพยนตร์. (CONTENT DESIGN OF SPECIAL FEATURE AND EXTENDED FEATURE FOR MOVIES ON DVD)

อ. ที่ปรึกษา : รศ. ดร. ศิริชัย ศิริกายะ, 166 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ร่วมกับการใช้เครื่องมือวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงความสำคัญของสื่อวีดีทัศน์ที่มีผลต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย รวมทั้งทราบถึงลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม และเนื้อหาที่ควรลดทอนโดยมีความสอดคล้องกับเทคโนโลยีสื่อวีดีทัศน์ ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท และการสัมภาษณ์โครงความคิดของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อทราบถึงลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรพัฒนาเพิ่มเติมในสื่อวีดีทัศน์

ผลการวิจัยพบว่าสื่อวีดีทัศน์กำหนดเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายได้จากลักษณะของสื่อวีดีทัศน์ในฐานะสื่อดิจิทัล ซึ่งมีผลต่อเนื้อหาในด้านการเข้าถึงข้อมูล และการควบคุม และจากลักษณะของสื่อวีดีทัศน์ในฐานะสื่อบันทึก ซึ่งมีผลต่อบริบทของการชมซึ่งมีความเป็นส่วนตัว มากขึ้นทำให้เนื้อหาต้องมีความหลากหลาย และเหมาะสมกับการใช้งานของสื่อ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างสรรค์เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายใหม่ที่สอดคล้องกับสื่อวีดีทัศน์อย่างเป็นระบบ ด้วยการผสมองค์ประกอบหลัก 2 องค์ประกอบ ได้แก่ ลักษณะของตัวบทภายใต้กรอบทฤษฎี ซึ่งประกอบด้วย การเชื่อมโยงตัวบท, ประสิทธิภาพของตัวบท, วัตถุประสงค์ของตัวบท, ทฤษฎีบท และพันธุบท และลักษณะความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของผู้ชมวีดีทัศน์ที่ได้จากการศึกษาโครงความคิดของผู้ชม ทำให้สามารถพัฒนาเนื้อหาใหม่ที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับสื่อวีดีทัศน์ รวมจำนวน 55 ชิ้นงาน

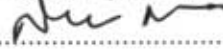
นอกจากนี้ยังพบว่าลักษณะการเป็นปรสิทของตัวบทของเนื้อหาส่วนควบ และการเป็นตัวบทร่วมของเนื้อหาส่วนขยาย อยู่ภายใต้เงื่อนไขคือความสนใจของผู้ชม ซึ่งมีความเป็นผู้กำหนดการชมวีดีทัศน์

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน.....

สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน.....

ปีการศึกษา 2550

ลายมือชื่อนิสิต.....เจริญพงศ์ ศรีสกุล.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..........

4985207628 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: DVD / SPECIAL FEATURE AND EXTENDED FEATURE / CONTENT DESIGN

JAROENPONG SRISAKUL : CONTENT DESIGN OF SPECIAL FEATURE AND EXTENDED FEATURE FOR MOVIES ON DVD. THESIS ADVISOR : ASSO. PROF. SIRICHAIR SIRIKAYA, Ph. D, 166 pp.

This qualitative research aims to study the way DVD medium determines its special feature and extended feature and to design the additional special and extended features which are consistent to DVD characteristics. Textual analysis and Repertory Grid quantitative tool are used to explore personal constructs of 5 key informants who expertise in special feature and extended feature.

Results indicate that DVD contents are determined from their medium. DVD, as a digital medium, affects contents on accessing and controlling. On the other hand, its another aspect, as a recorded medium, affects contents by changing context of use to personal viewing. Consequently, DVD contents have to be various and suit to DVD usage. To design the new features, researcher systematically create special features and extended features to fit their potential DVD medium from combinations generated from two elements, theoretical framework of transtextuality, which intertextuality, paratextuality, metatextuality, hypertextuality and architextuality are included, and the content from the viewer's needs gained from analysis of Repertory Grid interview. As a result, 55 new special features and extended features are created.

Besides, the results show that, in any content, the status of special feature, as a paratext, and extended feature, as a co-text, is under active viewer's interest.

Department..Mass Communication... Student's signature.....*จารoenpong sriskul*.....
 Field of study.....Mass Communication... Advisor's signature.....*Sirichai Sirikaya*.....
 Academic year...2007.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงลงได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกาเย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ สำหรับความกรุณาในการจุดประกายการศึกษาวิจัย ให้คำปรึกษา ตลอดจนความเอาใจใส่ และแรงผลักดัน รวมทั้งกำลังใจและความเชื่อมั่นที่มีให้กับผู้วิจัยจนสามารถทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จเป็นผลงานที่ผู้วิจัยภูมิใจ รวมทั้งขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาถ์ภูษิตัญญ วงศ์บ้านคู่ ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นภวรรณ ตันติเวชกุล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ สำหรับเวลา และคำแนะนำที่มีประโยชน์ในการพัฒนาวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญผู้ให้ข้อมูลประกอบการศึกษาสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ คุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์, คุณพัฒนา ทีสุกะ, คุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธุ์, คุณศุภสิทธิ์ วิภาสวัตต์ และคุณสุทธิเชตต์ คงถาวร ซึ่งเสียสละเวลาในการสัมภาษณ์ และร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความรู้ทางวิชาการที่ยังมีการศึกษาไม่มากนัก

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคุณแม่ พี่สาว และพี่ชาย สำหรับกำลังใจ ความเป็นห่วง และเอาใจใส่ในการศึกษาของผู้วิจัยตลอดมา ซึ่งผู้วิจัยหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นของขวัญสำหรับทุกคนในครอบครัว

รวมทั้งเพื่อนร่วมปีการศึกษาภาควิชาการสื่อสารมวลชน ภาคนอกเวลาราชการทุกคน สำหรับกำลังใจและความเอื้อเฟื้อที่มีให้กับผู้วิจัยเสมอ รวมทั้ง คุณรัฐศาสตร์, คุณสุพัชรา, คุณอุบลรัตน์, คุณมาลินี คุณปรพพัทธ์ พี่และน้องร่วมงานสำหรับความเป็นห่วง เอาใจใส่ และความช่วยเหลือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกำลังใจที่มีให้กับผู้วิจัยเรื่อยมาในทุกๆด้าน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณน้ำใจของคุณวิศรา สุทธิจิตร เพื่อนและพี่สาวสำหรับความช่วยเหลือในติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อการสัมภาษณ์ และคุณภัทรพล ชาติทองคำ น้องชายของผู้วิจัยสำหรับความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกในการยืมหนังสือจากห้องสมุดภายนอก

สุดท้าย ผู้วิจัยขอขอบคุณตนเองสำหรับความตั้งใจ ความพยายาม และความอดทน ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จ ทั้งนี้ความดีความชอบจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ นอกจากผู้วิจัยจะได้รับแล้วส่วนหนึ่งเป็นของอาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ

บทที่

1.	บทนำ.....	1
	ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	ปัญหานำวิจัย.....	10
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	11
	ข้อสันนิษฐานของการวิจัย.....	11
	นิยามศัพท์.....	11
	ขอบเขตของการวิจัย.....	12
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
2.	แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
	ตามข้อสันนิษฐานที่ 1.....	13
	ตามข้อสันนิษฐานที่ 2.....	20
3.	ระเบียบวิธีวิจัย.....	30
	แหล่งข้อมูลในการศึกษา.....	30
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	45
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	46
	หน่วยสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล.....	46
	การสรุปข้อมูล.....	49
	การนำเสนอข้อมูล.....	50
4.	ลักษณะการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของสื่อดีวีดี.....	51
	การกำหนดเนื้อหาจากลักษณะของสื่อดิจิทัล.....	51
	การกำหนดเนื้อหาจากลักษณะของสื่อบันทึก.....	53

บทที่	หน้า
5. การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์.....	59
6. บทสรุป.....	159
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	161
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต.....	161
รายการอ้างอิง.....	162
ภาคผนวก.....	164
ภาคผนวก ก.	165
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	166



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
3.1 รายชื่อภาพยนตร์วีดีทัศน์เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่น่าสนใจ เสนอรายชื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	32
5.1 โค้งความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของคุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์.....	61
5.2 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ในวีดีทัศน์ภาพยนตร์ของคุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์.....	61
5.3 โค้งความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของคุณพัฒนา ที่สุกะ.....	67
5.4 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ในวีดีทัศน์ภาพยนตร์ของคุณพัฒนา ที่สุกะ.....	68
5.5 โค้งความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของคุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธุ์.....	73
5.6 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ในวีดีทัศน์ภาพยนตร์ของคุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธุ์.....	74
5.7 โค้งความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของคุณศุภสิทธิ์ วิภาสวัสด์.....	79
5.8 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ในวีดีทัศน์ภาพยนตร์ของคุณศุภสิทธิ์ วิภาสวัสด์.....	80
5.9 โค้งความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของคุณสุทธิเชตต์ คงถาวร.....	85
5.10 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ในวีดีทัศน์ภาพยนตร์ของคุณสุทธิเชตต์ คงถาวร.....	85
5.11 ตารางเพื่อการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวีดีทัศน์ภาพยนตร์.....	93

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันดีวีดี(DVD-Digital Video Disc หรือ Digital Versatile Disc) ได้กลายเป็นหนึ่งในสื่อที่แพร่หลายอย่างมาก ทั้งนี้จากข้อมูลการจำหน่ายและการเช่าภาพยนตร์ยอตนิยม (Box office) ในสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 2001 หรือนับเป็นระยะเวลาเพียงสี่ปีนับจากที่สื่อดีวีดีได้ออกสู่ตลาดในปี ค.ศ. 1997 พบว่ารายได้จากการจำหน่ายสื่อดีวีดีก็มีอัตราสูงเกินกว่าเทปวีดีทัศน์ซึ่งเป็นสื่อบันทึกที่เคยเป็นที่นิยมอย่างมากได้แล้ว และทิศทางเดียวกันปรากฏในอีกสองปีต่อมา คือในปี ค.ศ.2003 โดยอัตราการเช่าสื่อดีวีดีมีมากกว่าเทปวีดีทัศน์ ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่าสื่อชนิดนี้ถูกออกแบบขึ้นเพื่อเป็นสื่อที่มีรูปแบบเหมาะสำหรับการบริโภค จนได้รับการขนานนามว่าสื่อดีวีดีเป็นราชาของตลาดความบันเทิงภายในบ้าน (Skopal, 2007 : 185) ทั้งนี้เนื่องจากการชมดีวีดีภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพื่อตอบสนองความเพลิดเพลินให้แก่ผู้ชม และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมความบันเทิงภายในบ้าน

นอกจากนี้การแพร่หลายอย่างรวดเร็วของสื่อดีวีดีภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกา ยังส่งผลให้ในระยะเวลาเพียง 10 ปี นับตั้งแต่ที่ดีวีดีถูกแนะนำสู่ท้องตลาดครั้งแรก สื่อดีวีดีก็ได้กลายเป็นที่รู้จักในหมู่ผู้ชมรายการประเภทต่างๆในเวลาต่อมาจนปัจจุบันอย่างรวดเร็ว

สำหรับในประเทศไทย นับตั้งแต่ปี 2547 อัตราการเข้าถึงสื่อดีวีดีของคนทั่วประเทศเพิ่มขึ้นถึง 10% ทั้งนี้เมื่อพิจารณาการเพิ่มขึ้นเฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าอัตราส่วนเพิ่มขึ้นสูงถึง 40% ในขณะที่สื่อเทปวีดีทัศน์กำลังลดลงจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี (หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ ฉบับที่ 2196 1-3 มีนาคม 2550) รวมทั้งสัดส่วนของดีวีดีกำลังขยายตัวอย่างต่อเนื่องเพราะมีคุณภาพที่ดีกว่า พิจารณาจากแนวโน้มการขยายตัวของเครื่องเล่นดีวีดี ซึ่งปัจจุบันมีมูลค่าตลาดถึง 600,000 เครื่องต่อปี และมีแนวโน้มเติบโตราว 50% ต่อปี (ประเสริฐ สุรัตน์เมธากุล, 2547) ซึ่งจากปรากฏการณ์ดังกล่าว สามารถเห็นได้ว่าทิศทางของการแพร่กระจายของสื่อดีวีดีในประเทศไทยเป็นไปอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้ยังเป็นที่น่าสนใจในปีนี ว่าแนวโน้มธุรกิจเช่าดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งเป็นธุรกิจที่รองรับต่อสื่อดีวีดี จะมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอีกประมาณ 10% ของปีที่ผ่านมาหรือคิดเป็นมูลค่าทางธุรกิจประมาณ 1,200 ล้านบาท (<http://www.positioningmag.com/prnews/>) ซึ่งทิศทางการดังกล่าวเป็นลักษณะเดียวกันกับการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วของสื่อประเภทนี้ในประเทศสหรัฐอเมริกา

อนึ่ง ข้อเสนอสนับสนุนสำคัญที่ช่วยแสดงให้เห็นในเชิงประจักษ์ถึงความเป็นที่นิยมของสื่อดีวีดีภาพยนตร์ ได้แก่การเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วของธุรกิจดีวีดีภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งเกิดขึ้นเพื่อรองรับอุปสงค์หรือความต้องการของผู้ชมดีวีดีภาพยนตร์ที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก ทั้งนี้จากข้อมูลรายงานสถานการณ์การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในแต่ละประเทศ (country report) โดยสมาพันธ์ทรัพย์สินทางปัญญานานาชาติ (International Intellectual Property Alliance - IIPA) รายงานถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจสินค้าประเภทดีวีดี และวีซีดี ซึ่งจัดในกลุ่ม entertainment software พบว่า ตัวเลขจากการละเมิดลิขสิทธิ์มีมูลค่าถึง 2,000 ล้านบาท (ประเสริฐ สุรัตนเมธากุล, 2547 อ้างแล้ว) และพบว่าในปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2549) ในประเทศไทยมีการจับกุมดีวีดีภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ทั่วประเทศได้มากถึง 590,787 แผ่น (www.iipa.com)

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงเป็นที่น่าสนใจว่าเพราะเหตุใด สื่อดีวีดี จึงกลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างสูง และรวดเร็ว ซึ่งสำหรับในแวดวงการศึกษาสื่อเหล่านั้น ประเด็นของ”สื่อ” ส่วนหนึ่งก็คือประเด็นของ”เทคโนโลยี” ซึ่งเป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างผู้ที่สร้างเนื้อหาสารของสื่อด้านหนึ่ง และผู้รับสารอีกด้านหนึ่ง ซึ่งในระยะเวลาที่ผ่านมาแบบจำลองทางการสื่อสารเชิงกระบวนการซึ่งมีสื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่ง มักจะมุ่งเน้นไปเพียงประเด็นของการผลิตและการรับเนื้อหาของสื่อ นั้น โดยพิจารณาให้ความสนใจเพียงน้อยนิดถึงคำถามที่ว่า เนื้อหานั้นๆ เดินทางจากฝ่ายหนึ่ง(ผู้ส่ง) ไปถึงอีกฝ่ายหนึ่ง(ผู้รับสาร)ได้อย่างไร (Sandra Braman อ้างใน Downey:2004)

ประเด็นความคิดดังกล่าวสอดคล้องกับประเด็นความคิดเรื่อง”สื่อคือสาร” หรือ “the medium is the message” ของ Marshall McLuhan (1964) ซึ่งอธิบายถึงการที่สื่อเป็นตัวกำหนดการรับรู้เนื้อหาสารในสื่อเหล่านั้นๆ แสดงถึงความสำคัญของ รูปแบบของสื่อ (form) ที่มีส่วนกำหนดการสร้างเนื้อหา ทั้งนี้ McLuhan เชื่อว่าองค์ประกอบสำคัญที่ควรให้ความสนใจ ไม่ใช่เฉพาะเพียงเนื้อหาสารที่สื่อเหล่านั้นๆ นำพามาด้วยเท่านั้นแต่เป็นลักษณะของสื่อเหล่านั้นๆ

Baudrillard (1998) ได้ขยายคำอธิบายประเด็นความคิดเดียวกันในบริบทเชิงบริโภคนิยมว่า “เนื้อหาสาระที่แท้จริงที่ถูกสื่อสารออกมานั้น ไม่ใช่เนื้อหาที่เห็นปรากฏชัดเจนอย่างเสียง และภาพ แต่กลับเป็นแบบแผน ที่ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจน ที่เชื่อมโยงกับคุณลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละสื่อ”

นอกจากนี้ สื่อหรือเทคโนโลยีการสื่อสารยังเป็นที่ก่อรูป และควบคุมรูปแบบของการอยู่ร่วมกันในสังคมของมนุษย์ ดังเช่นที่ผลจากเทคโนโลยีการพิมพ์ ส่งผลให้เกิดลักษณะปัจเจกนิยม และชาตินิยม นอกจากนี้ McLuhan ยังอธิบายถึงตัวอย่างที่ชัดเจนของประเด็นดังกล่าว เช่น รางรถไฟในฐานะที่เป็นสื่อ ได้กำหนดรูปแบบของการร่นระยะเวลา ขยายขอบเขตหน้าที่ต่างๆ และสร้างให้เกิดเมือง รวมทั้งการทำงานและการใช้เวลาว่างในลักษณะใหม่ของมนุษย์ ในขณะที่เรื่อง การคมนาคมขนส่ง หรือการบรรทุกสินค้าเป็นเพียงเนื้อหาของสื่อประเภทนี้เท่านั้น หรือหลอดไฟในฐานะที่เป็นสื่อได้ช่วยให้เกิดแสงสว่าง ทำให้กิจกรรมต่างๆของมนุษย์สามารถดำเนินต่อไปได้ในเวลากลางคืน ลดข้อจำกัดของเวลา ในขณะที่หลอดไฟไม่มีเนื้อหาสาระ จนกว่าจะถูกนำมาใช้ ประกอบกันเป็นข้อความ ดังนั้น สื่อจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง หรืออาจเปรียบได้กับทรัพยากรสำคัญของแต่ละสังคมที่มีส่วนต่อการสร้างหรือกำหนดรูปแบบของสังคมให้เป็นไปในทางที่แตกต่างกัน

สำหรับสื่อทีวีดีวีดีนั้น เพื่อที่จะเข้าใจได้ถึงคุณลักษณะเฉพาะของสื่อทีวีดีวีดี จำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจกับหลักการของสื่อที่เรียกว่า สื่อสมัยใหม่ (New media) หรือสื่อดิจิทัล (Digital media) เสียก่อน เนื่องจากทีวีดีวีดี รวมถึงสื่อสมัยใหม่ต่างๆมีหลักการการทำงานที่อยู่บนพื้นฐานเดียวกันทั้งสิ้น โดยสื่อสมัยใหม่หรือสื่อดิจิทัล ได้ถูกประยุกต์มาใช้กับวงการสื่อสาร และสื่อด้านบันเทิง ในช่วงทศวรรษสุดท้ายของศตวรรษที่ 20 รวมทั้งข้อมูลที่สามารถบันทึกในสื่อสมัยใหม่ก็ได้รับการพัฒนาไปควบคู่กัน จากข้อความ พัฒนาเป็นการบันทึกเสียง ภาพกราฟฟิก และ ภาพนิ่งที่สุด

Lev Manovich (2001) อธิบายถึงหลักการทำงานของสื่อใหม่ ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานของสื่อใหม่ทุกชนิด โดยหลักการสำคัญที่สุดประการแรก คือการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบเชิงปริมาณ หรือเรียกว่า หลักการเปลี่ยนจากระบบอนาล็อกให้เป็นระบบดิจิทัล (Digitisation) ในการเปลี่ยนแปลงนี้ ข้อมูลที่มีความต่อเนื่องในสื่อทั่วไป จะถูกแปลงให้เป็นหน่วยย่อย และกำหนดค่าให้เป็นตัวเลข เพื่ออยู่ในรูปแบบของข้อมูลในเชิงปริมาณ

ซึ่งจากหลักการดังกล่าวทำให้เกิดผลที่เห็นได้ชัดเจน กล่าวคือ ตัวบทของสื่อใหม่ จะมีลักษณะที่"ไม่อยู่ในรูปที่จับต้องได้" (dematerialized) กล่าวคือ รูปแบบที่เคยปรากฏทางกายภาพ เช่น ม้วนฟิล์มภาพยนตร์ หนังสือ ภาพถ่าย ถูกแยกรูปแบบออกเป็นส่วนๆ มีผลให้ข้อมูลสามารถถูกบีบอัดได้โดยใช้พื้นที่เพียงเล็กน้อยในการจัดเก็บ

การเปลี่ยนเป็นระบบดิจิทัลมีผลต่อสื่อใหม่ในทางปริมาณ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการจัดเก็บข้อมูล การเข้าถึงสื่อ และการจัดการ และมีผลต่อในเชิงคุณภาพต่อการผลิต รูปแบบ การรับสาร รวมถึงการใช้สื่อ (Lister และคณะ, 2003: 16) ทั้งนี้ ผลลัพธ์ประการหนึ่งจากการแปลงรหัสเป็นดิจิทัล สื่อใหม่จึงสามารถจัดการและ ออกแบบ รวมถึงแก้ไขให้เป็นไปตามกำหนดได้ (programmable) (Manovich, 2001:27)

นอกจากนี้ สื่อใหม่ยังอยู่บนหลักการพื้นฐานอีกประการหนึ่ง ซึ่งเป็นพื้นฐานในเชิงโครงสร้าง กล่าวคือ สื่อใหม่มีโครงสร้างรวมที่ประกอบขึ้นจากองค์ประกอบหน่วยย่อยที่อิสระต่อกัน (modularity) โดยองค์ประกอบย่อยเหล่านี้สามารถนำมาใช้งานร่วมกันได้ โดยแม้ว่าองค์ประกอบหนึ่งใดจะถูกตัดออก ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อระบบโครงสร้างโดยรวม เนื่องจากองค์ประกอบแต่ละหน่วยเป็นอิสระต่อกัน

ทั้งนี้ลักษณะพื้นฐานทั้งสองประการของสื่อใหม่ คือการแปลงรหัสเป็นดิจิทัลและลักษณะโครงสร้างแบบหน่วยย่อยนั้น ยังทำให้เกิดคุณลักษณะสำคัญอื่นๆของสื่อใหม่ ได้แก่ ลักษณะการทำงานแบบอัตโนมัติ (automation) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการทำงานเองของระบบ ซึ่งมาจากการออกแบบหรือโปรแกรมไว้ และลักษณะสุดท้ายคือความสามารถในการแปลงรหัสไปสู่สื่อใหม่รูปแบบอื่นๆได้(transcoding) ซึ่งสอดคล้องกับการทำงานของสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่เป็นคอมพิวเตอร์ (computerization) ที่มีการสร้างแบบแผนการจัดระเบียบข้อมูลในระบบใหม่ขึ้น แต่ก็เอื้ออำนวยต่อการใช้งานของผู้ใช้สื่อ

รวมทั้งคุณลักษณะสำคัญที่เรียกว่า ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย (variability) ซึ่งเป็นคุณสมบัติของสื่อใหม่ที่สร้างบทบาทในเชิงรุกของผู้ใช้งานสื่อ และเกี่ยวข้องกับการจัดเก็บองค์ประกอบในลักษณะฐานข้อมูลที่หลากหลายที่เอื้ออำนวยต่อการใช้งานสื่ออื่นๆอย่างหลากหลายจากข้อมูลเดียวกัน ทั้งนี้ผู้ใช้งานสื่อสามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบผ่านโครงสร้างข้อมูล หรือตัวเลือกต่างๆในการเข้าถึงข้อมูลที่เรียกว่า เมนูหรือตัวเลือกหลัก

เมื่อพิจารณาสื่อวีดีโอในฐานะที่เป็นสื่อใหม่ประเภทหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะพื้นฐานภายใต้หลักของการแปลงรหัสแบบดิจิทัล และโครงสร้างแบบหน่วยย่อยที่เป็นอิสระต่อกันนั้น หลักการเหล่านี้สะท้อนให้เห็นในคุณลักษณะของสื่อวีดีโอได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ การแปลงรหัสแบบดิจิทัล ซึ่งเป็นการแปลงข้อมูลเป็นหน่วยย่อย และบีบอัดข้อมูลรวมกัน ส่งผลให้สื่อวีดีโอกลายเป็นสื่อที่มีพื้นที่สำหรับการบันทึกข้อมูลได้มาก ทั้งนี้ สื่อวีดีโอโดยทั่วไปมีความจุขั้นต่ำสุดถึง 4.7 กิกะไบท์ ซึ่งเมื่อนำมาเป็นสื่อสำหรับการบันทึกเนื้อหาภาพยนตร์ ทำให้วีดีโอมีความสามารถบันทึกภาพยนตร์ทั้งเรื่องได้ในสื่อวีดีโอเพียงแผ่นเดียว หรือเปรียบเทียบได้ว่า สื่อวีดีโอมีพื้นที่สามารถบันทึกได้มากกว่าสื่อบันทึกที่มีอยู่ก่อนหน้าอย่างเช่น แผ่นวีดีโอซีดี (vcd) ประมาณ 7 เท่า ทั้งนี้ภาพยนตร์หนึ่งเรื่องต้องใช้แผ่นวีดีโอซีดีในการบันทึกมากถึง 2-3 แผ่น

นอกจากนี้ ด้วยโครงสร้างแบบหน่วยย่อย ทำให้สื่อวีดีโอกลายเป็นสื่อบันทึกที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้และรวดเร็วในลักษณะที่ไม่เป็นลำดับ (non-linear) ซึ่งแตกต่างจากสื่อบันทึกที่มีอยู่ก่อนหน้า ทั้ง เทปวีดีทัศน์ และแผ่นวีดีโอซีดี ซึ่งแม้จะมีคุณสมบัติในการเล่นย้อน (playback) ได้ แต่ก็เป็นการเข้าถึงที่มีทิศทาง ในขณะที่สื่อวีดีโอสามารถพัฒนาไปถึงทั้งความสามารถในการเล่นย้อนและการเลือกส่วนใดส่วนหนึ่งได้ทันที

ทั้งนี้ สื่อวีดีโอยังมีลักษณะเฉพาะที่เห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นผลของความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย จากการออกแบบให้ผู้ชมสามารถสร้างทางเลือกในการชมภาพยนตร์ได้เพิ่มขึ้นจากเมนู หรือตัวเลือกหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถสร้างทางเลือกในการชมภาพยนตร์ได้แตกต่างกัน ตลอดจนการกำหนดวิธีการชม โดยนอกเหนือจากผู้ชมจะสามารถเลือกเนื้อหาตอนใดตอนหนึ่ง หรือฉากใดฉากหนึ่งได้โดยไม่จำเป็นต้องชมตั้งแต่ต้นจนจบ (scene selection) ยังสามารถกำหนดการใช้งานในลักษณะอื่นๆ ได้แก่ การใช้งานตัวเลือกทางภาษาและคำบรรยายใต้ภาพ (soundtrack and subtitle) ซึ่งเป็นเสียงพากย์ในภาษาต่างๆ ที่มีให้เลือกแตกต่างกัน รวมถึงภาษาของคำบรรยายใต้ภาพคำบรรยาย ที่ผู้ชมสามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการ อันเป็นลักษณะเฉพาะที่ทำให้สื่อวีดีโอแตกต่างจากสื่อเทปวีดีทัศน์ และแผ่นวีดีโอซีดีที่ผู้ชมมีโอกาสในการเลือกได้เพียงลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างการชมแบบพากย์ไทย หรือบรรยายไทย

นอกจากนี้ สื่อวีดีโอยังมีลักษณะที่เป็นสื่อผสม ซึ่งนอกเหนือจากการลักษณะของสื่อใหม่ หรือสื่อดิจิทัลแล้ว สื่อวีดีโอยังเป็นสื่อสื่อบันทึก ซึ่งมีพัฒนาการต่อเนื่องมาจากเทคโนโลยีเทป วิดีทัศน์ และแผ่นวีดีโอซีดี ซึ่งลักษณะของสื่อเหล่านี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับสื่อภาพยนตร์ ดังที่จะ เห็นได้ว่าภาพยนตร์กลายเป็นอีกหนึ่งในรูปแบบเนื้อหาที่นิยมนำมาบันทึก เมื่อมีการบันทึกเนื้อหา ภาพยนตร์ในสื่อดังกล่าวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงบริบท ของการใช้สื่อภาพยนตร์ ในทิศทางที่เป็นส่วนตัว และเป็นปัจเจกบุคคลมากยิ่งขึ้น กล่าวคือวีดีโอ เปิดโอกาสให้การชมภาพยนตร์กลายเป็นกิจกรรมส่วนตัว ซึ่งสอดคล้องกับตรรกะของสื่อใหม่ที่ให้คุณค่ากับลักษณะของปัจเจกบุคคลมากกว่าความสอดคล้องต้องกันของความต้องการส่วนรวม สอดคล้องกับสังคมในยุคข่าวสาร ซึ่งความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เป็นผลจากความสามารถในการ เปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย ของสื่อใหม่ (Manovich 2001:41)

นอกจากนี้ สื่อวีดีโอที่บันทึกเนื้อหาภาพยนตร์ยังลดทอนข้อจำกัดทางกาลและเทศะของ สื่อภาพยนตร์ ซึ่งมีบริบททางสถานที่และเวลาที่เฉพาะเจาะจง ที่สำคัญที่สุด คือคุณสมบัติในการ รับชมได้ซ้ำแล้วซ้ำอีกของสื่อวีดีโอซึ่งเป็นสื่อบันทึก ซึ่งขดเชยข้อจำกัดของภาพยนตร์ที่มีลักษณะไม่ ถาวรได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งยังช่วยขยายช่องทางในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ให้เพิ่มขึ้น อีกทางหนึ่งด้วย อีกทั้งวีดีโอยังสามารถขดเชยข้อด้อยของสื่อบันทึกเดิมได้อย่างดีทั้งในเรื่องของ คุณภาพของเนื้อหาที่มีความคมชัด พื้นที่ในการบันทึก และการสุมเล่นได้แบบไม่เป็นตามลำดับ เวลา

ซึ่งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีการพัฒนาภาพยนตร์โดยอาศัยความสามารถจากพื้นที่ จัดเก็บของสื่อวีดีโอ ส่งผลให้ปัจจุบันวีดีโอกลายเป็นช่องทางหลักทางหนึ่งในการเผยแพร่เนื้อหา ภาพยนตร์ (Marshall, 2004)

นอกเหนือจากการเปลี่ยนแปลงด้านบริบททางการสื่อสาร เทคโนโลยีวีดีโอ เมื่อมา สัมพันธ์กับภาพยนตร์ ยังช่วยให้ผู้ชมเกิดการเปลี่ยนแปลงทางประสบการณ์ โดยการชมวีดีโอ ภาพยนตร์เปิดโอกาสให้ผู้ชมเป็นผู้เลือก และสามารถรับชมได้โดยมีทางเลือกมากยิ่งขึ้น จาก เนื้อหาที่เพิ่มขึ้นอย่างหลากหลาย ทำให้เกิดประสบการณ์ในมุมมองที่เพิ่มขึ้น เช่น การชมเบื้องหลัง การถ่ายทำซึ่งปกติจะไม่มีในการชมภาพยนตร์ ช่วยให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกับผู้ผลิตที่ ต้องการสื่อสารเนื้อหา นอกจากนี้ในแง่ของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสาร สื่อวีดีโอยังมีส่วน ช่วยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมที่มากยิ่งขึ้น และเป็นผู้ที่กำหนดเนื้อหาการชมได้ด้วยตนเอง

จากคุณลักษณะของสื่อดิจิทัลในสื่อทีวีดีดังกล่าว ลักษณะสำคัญของทีวีดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลในเชิงปริมาณที่ทำให้ทีวีดีเป็นสื่อที่มีพื้นที่ในการบันทึกมาก ซึ่งเป็นผลจากการแปลงรหัสเป็นดิจิทัลและการบีบอัดข้อมูล ทำให้ภาพยนตร์ที่บันทึกในสื่อทีวีดีมีลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากสื่อบันทึกอื่นๆ อย่างชัดเจน กล่าวคือ นอกเหนือจากเนื้อหาภาพยนตร์ซึ่งเป็นเนื้อหาหรือตัวบท(text) หนึ่งในสื่อทีวีดีภาพยนตร์แล้ว สื่อทีวีดีภาพยนตร์ปัจจุบันยังประกอบด้วยเนื้อหาสาร หรือตัวบทอื่นๆ อีกจำนวนมาก และหลากหลายลักษณะ หรือเปรียบเทียบเป็นการรวบรวมรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์มาไว้ด้วยกัน ดังนั้นในการพิจารณาในรูปของตัวบทที่สามารถศึกษาได้ ทั้งภาพยนตร์ และเนื้อหาส่วนที่เพิ่มขึ้น จึงมีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกันระหว่างตัวบท หรือ “transtextuality”

เนื้อหาเหล่านี้มีลักษณะของ transtextuality ที่สามารถพิจารณาในมุมที่แตกต่างหลากหลายออกไป เช่น การใส่เนื้อหาแสดงพัฒนาการของภาพยนตร์ เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ รวมถึงการนำเสนอเนื้อหาที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ เนื้อหาเหล่านี้ได้ช่วยให้ผู้ชมเกิดแผนที่ทางความคิด (Aaron Barlow, 2005 :79-83) ทราบถึงขั้นตอนและที่มาของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผลงานขั้นสุดท้ายที่เผยแพร่ให้ผู้ชมจำนวนมาก นับได้ว่าเป็นก่อนตัวบท(pre-text) ที่ได้ช่วยควบคุมการรับรู้ตัวบทสุดท้ายที่สมบูรณ์ ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้มีลักษณะเป็นเนื้อหาที่แวดล้อมอยู่กับเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเรียกว่าเป็น ปรสติขของตัวบท (paratext) หรือการนำเสนอการเปิดเรื่อง หรือปิดเรื่องที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ (Alternate opening/ending) ทำให้ผู้ชมเห็นเนื้อหาตัวบทที่มีความแตกต่างออกไปจากตัวบทภาพยนตร์ดั้งเดิม(ปฐมบท) ทำให้เกิดตัวบทใหม่ หรือเรียกว่า ทุติยบท (hypertext) เป็นต้น

รวมทั้งเนื้อหาบางประเภทในเนื้อหาส่วนพิเศษทำหน้าที่ในการสื่อสารโดยการวิจารณ์ หรือช่วยอธิบายถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นภาวะอัตตะการสื่อสาร (Metacommunication) ลักษณะเนื้อหาเช่นนี้ ได้แก่ บทวิจารณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ (commentary) เรียกได้ว่าเป็นอัตตะของตัวบท (metatext)

นอกจากนี้ คำบรรยายที่ปรากฏใต้ภาพยนตร์ในสื่อทีวีดี ยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นโดยตรงจากคุณลักษณะของสื่อทีวีดีที่สามารถเปลี่ยนแปลงความหลากหลายของเนื้อหาได้ คำบรรยายใต้ภาพเหล่านี้จะช่วยเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับภาพยนตร์ โดยทั้งภาพ เสียง และคำบรรยายใต้ภาพซึ่งเป็นตัวอักษร จะต้องทำงานประสานกันเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน โดยตัวอักษรบท

บรรยายได้ภาพจะถูกผูกติดไปกับภาพ ซึ่งเรียกว่าเป็นข้อความที่ฝากไปกับภาพ (parasitic) (กุลชาติ ศรีโพธิ์: 2548: 32-33)

นอกจากนี้ ยังมีหน้าที่การใช้งานทางภาษานั้น อันเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ช่วยแสดงให้เห็นลักษณะของการเปลี่ยนแปลงของตัวบท โดยสื่อวีดีโอเลือกอำนวยต่อการเลือกภาษาของภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ตัวบทของภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงไปจากตัวบทดั้งเดิมของผู้ผลิต ซึ่งทำให้ตัวบทภาพยนตร์ที่รับชมนั้นแปลงเป็นอีกตัวบทหนึ่งผ่านกลวิธีการแปล

ในขณะที่ เนื้อหาที่ประกอบเพิ่มขึ้นในสื่อวีดีโออีกส่วนที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดอย่างหนึ่ง ได้แก่ รายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ของวีดีโอภาพยนตร์ซึ่งให้รายละเอียดต่างๆของภาพยนตร์ เนื่องจากลักษณะทางกายภาพของสื่อวีดีโอนั้น มีลักษณะเป็นแผ่นบันทึกข้อมูล(disc) ซึ่งไม่สามารถแสดงถึงเนื้อหาได้โดยตรง เนื้อหาเหล่านี้จึงประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ทั้งชื่อเรื่อง ชื่อผู้ผลิต ภาพประกอบภาพยนตร์ ตลอดจนให้รายละเอียดถึงกลุ่มผู้ผลิต นักแสดง และสารบัญเนื้อหาเรื่อง และเนื้อหาประกอบอื่นๆภายในนั้น องค์ประกอบเหล่านี้ จึงอาจพิจารณาได้ว่าเป็นตัวบท ที่อยู่โดยรอบ หรือเป็น กาฝากอยู่ข้างเคียงตัวบทภาพยนตร์ ซึ่งทำหน้าที่เป็นบทนำ (preface) ที่ช่วย "เกริ่นนำ"ให้ผู้ชมเกิดความสนใจ และเป็นส่วนแรกที่อยู่เชื่อมโยงไปถึงเนื้อหาของสื่อวีดีโอ

เนื้อหาเหล่านี้เมื่อพิจารณาแล้ว จึงมีลักษณะเป็นตัวบทหนึ่งที่อยู่ควบคู่กันกับเนื้อหาหรือตัวบทภาพยนตร์ จึงอาจเรียกได้ว่าเป็น "เนื้อหาส่วนควบ" รวมทั้งช่วยขยายภาพยนตร์ อันเป็นผลมาจากคุณลักษณะของสื่อ จึงอาจเรียกได้ว่า "เนื้อหาส่วนขยาย" ในวีดีโอภาพยนตร์

ทั้งนี้ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีในปัจจุบัน ประกอบด้วยลักษณะเนื้อหา รวม 12 ลักษณะ (Barlow: 2005) ประกอบด้วย คำอธิบายหรือคำวิจารณ์, ข้อมูลเชิงเทคนิค, ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์, บทสัมภาษณ์, สารคดีเบื้องหลังการถ่ายทำ, เอกสารประกอบภาพยนตร์, เกมส์และแบบทดสอบ, ฉากที่ถูกตัดออก, เนื้อหาแบบที่แตกต่างออกไป, ดนตรี เพลงประกอบ และเสียงบรรยาย, การ์ตูน ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ตัวอย่าง ข่าว และรายการภาพยนตร์ส่วนเพิ่ม

ด้วยเหตุที่ดีวีดีเป็นสื่อที่ใช้เพื่อการชมในลักษณะที่เป็นส่วนตัว เนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ที่เพิ่มขึ้นจากคุณสมบัติของสื่อดีวีดีทั้งเรื่องพื้นที่ในการบันทึกข้อมูลที่มีอยู่สูงในสื่อดีวีดี รวมทั้งคุณสมบัติที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายซึ่งกำหนดให้สื่อดีวีดีมีลักษณะเป็นฐานข้อมูล จึงทำให้รูปแบบเนื้อหาที่ดีวีดีนำไปด้วย มีลักษณะเพื่อเป็นการสร้างทางเลือกที่มุ่งตอบสนองความบันเทิงให้กับผู้ชม รวมทั้งยังเสริมความเข้าใจให้กับภาพยนตร์ในดีวีดี

จึงอาจเรียกได้ว่าความเอื้ออำนวยของคุณลักษณะสื่อดีวีดีภาพยนตร์ มีผลต่อลักษณะและรูปแบบของเนื้อหาของสื่อดังกล่าว เมื่อเปรียบเทียบกับการชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่า เนื้อหาสารถูกกำหนดโดยคุณลักษณะของตัวสื่อดีวีดี

จึงเห็นได้ว่า ในสื่อดีวีดีนั้นจากความหลากหลายของตัวบทนี้เองผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจว่าในกรณีของดีวีดีภาพยนตร์ เนื้อหาภาพยนตร์ รวมทั้งเนื้อหาทั้งส่วนควบและส่วนขยายต่างๆ ของดีวีดีภาพยนตร์สามารถที่จะพัฒนาขึ้นได้อีกอย่างหลากหลาย ตามลักษณะของตัวบทที่มีอย่างหลากหลาย ประกอบกับการที่เทคโนโลยีของสื่อเอื้ออำนวยเป็นอย่างยิ่งให้สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาตัวบทอื่นๆนอกเหนือจากภาพยนตร์ลงไปเพิ่มเติมได้อีกมากมาย ดังนั้นจึงควรมีการพัฒนาเนื้อหาส่วนดังกล่าวเพิ่มขึ้นต่อไปเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับเนื้อหาในสื่อดีวีดีต่อไป และในทางกลับกันน่าจะมีเนื้อหาส่วนควบ หรือส่วนขยายที่มีอยู่ในปัจจุบันบางอย่างที่ควรจะสามารถลดทอนลงได้ โดยที่ไม่มีผลต่อภาพยนตร์ หรือไม่มีผลต่อการจำหน่ายได้ของดีวีดีภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ทั้งนี้ เนื้อหาในส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวควรมีลักษณะของตัวบทที่มีความหลากหลาย และสามารถตอบสนองความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการสื่อสาร ตลอดจนความต้องการของผู้ชมจากการใช้เวลาว่างในการชมดีวีดีภาพยนตร์เหล่านี้ได้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ในอนาคตอันใกล้นี้ สื่อดีวีดีในรูปแบบ (format) ใหม่ คือ HD-DVD (high density DVD) และ Blu-Ray ซึ่งได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพในการเก็บข้อมูลได้มากกว่ารูปแบบดีวีดีที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน รวมทั้งการพัฒนาคุณภาพของภาพและเสียงให้มีความคมชัดสูง และสามารถเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีของอินเทอร์เน็ตได้ทันที คุณสมบัติใหม่ของสื่อดีวีดีดังกล่าว ย่อมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเนื้อหาภาพยนตร์ที่ถูกบันทึก รวมทั้งเนื้อหาใดๆที่นำมาบรรจุลงในดีวีดีสามารถพัฒนาไปได้ทั้งปริมาณของเนื้อหาที่มากขึ้น ตลอดจนความหลากหลายของเนื้อหาแต่ละประเภท นอกจากนี้ยังทำให้เกิดเนื้อหาที่บูรณาการร่วมกับสื่อใหม่อื่นๆได้เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของการสื่อสารให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นด้วยพัฒนาการของเทคโนโลยีสื่อในรูปแบบใหม่ๆ เนื้อหาที่น่าสนใจจึงสามารถพัฒนาขึ้นได้อีกเพื่อให้เหมาะสมกับศักยภาพของสื่อ

จากความสำคัญของสื่อทีวีดิจิตอลกล่าว ผู้วิจัยจึงพิจารณาเห็นว่าสื่อทีวีดี และลักษณะเนื้อหาส่วนควบ รวมทั้งส่วนขยายในสื่อทีวีดีมีความน่าสนใจและมีความสำคัญเพียงพอในการศึกษา โดยผู้วิจัยต้องการศึกษาว่าลักษณะของสื่อทีวีดีนั้นมีส่วนต่อการกำหนดเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายอย่างไร รวมทั้งการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีความสอดคล้องกับเทคโนโลยีสื่อทีวีดี เพื่อสร้างความหลากหลายให้กับเนื้อหาของทีวีดีภาพยนตร์ รวมถึงสามารถตอบสนองความต้องการผลิตของผู้ชมได้อย่างดี อันจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาวิจัยในทางวิชาการเพื่อสร้างความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้น และเพื่อพัฒนาการผลิตเนื้อหาสาระที่มีความเหมาะสมเพื่อการพัฒนาคุณภาพของการสื่อสารมวลชนโดยรวมต่อไป เนื่องจากการศึกษาสื่อประเภทนี้ในประเด็นด้านการสื่อสารมวลชนยังไม่มีผู้ศึกษาอย่างแพร่หลายนัก

ทั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งหวังให้ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า สามารถนำไปพัฒนาความรู้ ผู้ผู้ชมรวมทั้งเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบเนื้อหาที่เหมาะสมในสื่อประเภทดังกล่าวเพื่อพัฒนาการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในอนาคต เนื่องจากเนื้อหาของทีวีดีที่ถูกกำหนดโดยรูปแบบที่เฉพาะเจาะจงของสื่อ โดยเฉพาะเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยายทำให้การสื่อสารเนื้อหาภาพยนตร์ในรูปแบบทีวีดีมีความซับซ้อน ประกอบกับการที่สื่อทีวีดียังจัดเป็นสื่อประเภทใหม่ที่ น่าสนใจ ดังนั้นการศึกษาค้นคว้านี้จะช่วยให้สามารถประเมินถึงศักยภาพของสื่อใหม่อย่างทีวีดีซึ่งทำหน้าที่ในการนำพาเนื้อหาภาพยนตร์ไปสู่ผู้ชม รวมทั้งยังสามารถพัฒนารูปแบบและเนื้อหาได้อีกมากในอนาคต ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อในการศึกษาค้นคว้าว่า “การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อทีวีดีภาพยนตร์”

ปัญหาค้นคว้าวิจัย

1. ลักษณะของสื่อทีวีดีนั้นมีลักษณะการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อทีวีดีภาพยนตร์อย่างไร?
2. ในสื่อทีวีดีภาพยนตร์ ลักษณะของเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ที่ควรพัฒนาเพิ่มเติมควรเป็นอย่างไร?

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อให้ทราบถึงความสำคัญของสื่อวีดีโอที่มีผลต่อการกำหนดรูปแบบของเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายของวีดีโอภาพยนตร์
2. เพื่อให้ทราบถึงลักษณะของเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายของวีดีโอภาพยนตร์ ที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม และเนื้อหาที่ควรลดทอน โดยสอดคล้องกับเทคโนโลยีสื่อวีดีโอ

ข้อสันนิษฐานในการวิจัย

1. สื่อวีดีโอกำหนดเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ทำให้รูปแบบของเนื้อหาที่มีความหลากหลาย และตอบสนองต่อการใช้งานของวีดีโอภาพยนตร์
2. ลักษณะของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวีดีโอภาพยนตร์ที่ควรพัฒนา ควรมีความสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสื่อวีดีโอ ตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ชม รวมทั้งประกอบด้วยลักษณะตัวบทที่มีความหลากหลาย ทั้ง การเชื่อมโยงตัวบท (Intertextuality), ประสิทธิภาพของตัวบท (Paratextuality), อัตตะของตัวบท (Metatextuality), ทูติยบท (Hypertextuality) รวมทั้ง พันธูปท(Architextuality)

นิยามศัพท์

เนื้อหาส่วนควบ หมายถึง ที่ช่วยเสริมเนื้อหา หรือตัวบท โดยครอบคลุมตั้งแต่เนื้อหาที่อยู่บนบรรจุภัณฑ์ของวีดีโอ ตลอดจนเนื้อหาในแผ่นวีดีโอที่ไม่ใช่เนื้อหาภาพยนตร์ซึ่งเป็นเนื้อหาหลัก

เนื้อหาส่วนขยาย หมายถึง เนื้อหา ที่ประกอบภาพยนตร์วีดีโอที่ช่วยขยายรายละเอียดของเนื้อหา หรือตัวบทภาพยนตร์ในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

การเชื่อมโยงตัวบท หมายถึง ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบท 2 ตัวบทหรือมากกว่าที่ปรากฏอยู่ร่วมกัน หรือการที่ตัวบทหนึ่งปรากฏอยู่ในตัวบทอื่นๆ ซึ่งเกิดขึ้นได้ในลักษณะต่างๆไม่ว่าจะปรากฏชัดเจนมากหรือน้อยก็ตาม

ประสิทธิภาพของตัวบท หมายถึง ความสัมพันธ์ของตัวบทที่เรียกว่า"ประสิทธิภาพ" ซึ่งอยู่แวดล้อมตัวบท และช่วยประกอบให้ตัวบทนั้นๆเป็นตัวบทที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเกิดขึ้นโดยผู้ประพันธ์โดยตรง หรือเกิดขึ้นจากบุคคลอื่นก็ตาม

อัตตะของตัวบท หมายถึง ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบทซึ่งเชื่อมโยงสัมพันธ์กันในลักษณะที่ตัวบทหนึ่งทำหน้าที่อธิบายอีกตัวบทหนึ่ง

ทุดิยบท หมายถึง ความสัมพันธ์ของตัวบท โดยตัวบทหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นภายหลัง เรียกว่า ทุดิยบท (hypertext) ทำการขยายอีกตัวบทหนึ่งซึ่งเคยมีอยู่เดิม เรียกว่า ปฐมบท (hypotext)

พันธูปท หมายถึง ความสัมพันธ์ที่รวมเอาความเชื่อมโยงของตัวบทแต่ละตัวบทเข้ากับสิ่งที่ตัวบทนั้นๆ นำเสนอ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการจำกัดขอบเขตของการวิจัย โดยศึกษาเฉพาะดีวีดีภาพยนตร์ที่ได้รับการเสนอรายชื่อจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวนทั้งสิ้น 46 เรื่อง เนื่องจากจำนวนของดีวีดีภาพยนตร์ดังกล่าวครอบคลุมตามประเภทภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างกัน และลักษณะเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายของดีวีดีภาพยนตร์ที่หลากหลายแตกต่างกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาความรู้ใหม่ เกี่ยวกับสื่อดีวีดี และลักษณะการกำหนดเนื้อหาของสื่อภาพยนตร์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อรูปแบบดีวีดี
2. เพื่อใช้ผลการวิจัยในการวางแผนทางการผลิต และการออกแบบเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับสื่อดีวีดีภาพยนตร์ต่อไปในอนาคต เพื่อพัฒนาเนื้อหาให้ตอบสนองความต้องการของผู้ชม และสร้างการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาภายใต้หัวข้อ“การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อทีวีภาพยนตร์” ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงลักษณะของสื่อทีวีดีที่มีผลในการกำหนดรูปแบบของเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายของภาพยนตร์ในรูปแบบสื่อทีวีดี เพื่อที่จะนำเสนอเนื้อหาที่ควรนำมาพัฒนาเพิ่มเติมในสื่อดังกล่าว ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงแนวคิดซึ่งนำไปใช้ในการกำหนดข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้ดังต่อไปนี้

1. สื่อทีวีดีกำหนดเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ทำให้รูปแบบของเนื้อหาที่มีความหลากหลาย และตอบสนองต่อการใช้งานของทีวีดีภาพยนตร์

ในการศึกษาถึงลักษณะของสื่อทีวีดีที่กำหนดรูปแบบของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ซึ่งเป็นตัวบทของทีวีดีนั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Marshall McLuhan (1964) เรื่อง “สื่อคือสาร” หรือ “The medium is the message” ซึ่งอธิบายถึงความสำคัญของตัวสื่อในฐานะตัวกำหนดรูปแบบของเนื้อหาสารที่สื่อเหล่านั้นพาไป รวมทั้งสื่อยังเป็นตัวกำหนดการรับรู้เนื้อหาสารอีกด้วย

โดย McLuhan ได้อธิบายถึงผลของความเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคล และระดับสังคมว่ามีผลมาจากสื่อหรือเทคโนโลยี ซึ่งเป็นเสมือนส่วนขยายของผัสสะและประสบการณ์ของมนุษย์ ดังนั้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสื่อ ประสบการณ์ของบุคคลย่อมเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ความสำคัญของเทคโนโลยี หรือสื่อในแต่ละยุคสมัยมีอิทธิพลในการกำหนดแบบแผนของสังคมในสมัยต่างๆ โดยสื่อเหล่านั้นทำหน้าที่ในการก่อรูปและควบคุมการอยู่ร่วมกัน รวมถึงการกระทำของสังคม ทั้งนี้แบบแผนของสังคมในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น มีลักษณะที่เป็นองค์รวม และดำเนินไปในเชิงลึก

ในมุมมองด้านเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงลักษณะของสื่อทีวีดี เพื่อพิจารณาถึงอิทธิพลของสื่อที่มีต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนั้น จึงต้องทำความเข้าใจในหลักการพื้นฐานของสื่อทีวีดี ซึ่งเป็นสื่อใหม่ประเภทหนึ่ง

Lev Manovich (2001) อธิบายถึงหลักการพื้นฐานในการทำงานของสื่อใหม่ทุกชนิด ซึ่งมีอยู่ 5 ประการ โดย Manovich ให้ข้อสังเกตว่าหลักการสองประการแรก เป็นหลักพื้นฐานเบื้องต้นที่ทำให้เกิดหลักพื้นฐานอื่นๆ 3 ลักษณะสุดท้าย

1). การนำเสนอในรูปแบบข้อมูลเชิงปริมาณ (Numerical Representation) สื่อใหม่ทุกประเภทประกอบด้วยรหัสแบบดิจิทัลซึ่งอยู่ในรูปของการนำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณ ดังนั้น ลักษณะของสื่อใหม่จึงสามารถอธิบายได้ในลักษณะที่เป็นแบบแผนทางปริมาณ รวมทั้งสามารถจัดการหรือกำหนดลักษณะได้ (programmable)

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสื่อโดยทั่วไปประกอบด้วยข้อมูลที่มีความต่อเนื่อง ดังนั้นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของข้อมูลเชิงปริมาณจำเป็นต้องผ่านกระบวนการแปลงที่เรียกว่า “การแปลงให้เป็นดิจิทัล หรือการแปลงให้เป็นหน่วยย่อย” (digitization) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการเลือกข้อมูล (sampling) โดยข้อมูลจะถูกเลือกและ เปลี่ยนลักษณะให้เป็นหน่วยย่อย จากนั้นจะนำไปสู่ขั้นตอนการคำนวณ (quantization) หรือการกำหนดค่าข้อมูลตัวเลขให้ข้อมูลที่ถูกลเลือก ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ทำให้กระบวนการแปลงเป็นหน่วยย่อยสมบูรณ์

Jan van Dijk (อ้างใน Downing 2004) อธิบายถึงผลสำคัญจากกระบวนการแปลงให้เป็นดิจิทัล หรือการแปลงข้อมูลเป็นหน่วยย่อย ว่ากระบวนการดังกล่าวทำให้สื่อต่างๆ มีข้อมูลภายใต้รหัสแบบเดียวกัน ซึ่งผลจากการมีรหัสรูปแบบเดียวกัน ได้เพิ่มลักษณะในเชิงปริมาณของข้อมูล หรือการสื่อสาร เนื่องจากแบบแผนรหัสดิจิทัลที่ใช้ร่วมกัน สามารถทำให้การผลิต การบันทึกและการจัดจำหน่ายที่ง่ายยิ่งขึ้น ทั้งนี้เนื้อหาที่เพิ่มขึ้นสามารถรองรับได้ด้วยสื่อที่มีศักยภาพที่พัฒนาความจุขึ้นในทิศทางเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม ผลสำคัญที่สุดจากการอยู่ภายใต้แบบแผนรหัสดิจิทัล คือการสิ้นสุดลงของลำดับแบบเชิงเส้นของข้อมูล ซึ่งมีผลให้ข้อมูลขนาดใหญ่ถูกแบ่งย่อยลงและเชื่อมโยงกันได้ ในลักษณะที่ผู้ชมหรือผู้รับสารต้องการ ซึ่งมีประโยชน์อย่างสูงต่อการผลิตสื่อ และใช้สื่อ

2). ลักษณะองค์ประกอบหน่วยย่อยที่เป็นอิสระต่อกัน (modularity) สื่อใหม่มีโครงสร้างรวมที่ประกอบขึ้นจากองค์ประกอบหน่วยย่อย ที่แต่ละระดับล้วนแล้วแต่ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยที่เป็นอิสระอีกเช่นกัน เช่น สื่อใหม่ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย โดยองค์ประกอบย่อยของสื่อ เช่น ภาพ ก็คือรูปแบบของชุดของข้อมูลหน่วยย่อย เช่น หน่วยพิกเซล

ทั้งนี้ องค์ประกอบย่อยเหล่านี้สามารถนำมาใช้งานร่วมกันได้ โดยแม้ว่าองค์ประกอบหนึ่งใดจะถูกตัดออก ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อระบบโครงสร้างโดยรวม เนื่องจากองค์ประกอบแต่ละหน่วยเป็นอิสระต่อกัน ดังนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะสื่อเดิม สื่อใหม่จึงสามารถตัดทอน หรือทดแทนส่วนใดส่วนหนึ่งขององค์ประกอบได้โดยที่ลักษณะโครงสร้างไม่เปลี่ยนแปลง

3). ลักษณะความเป็นอัตโนมัติ (Automation) สื่อใหม่มีลักษณะการทำงานที่เป็นอัตโนมัติ ซึ่งเป็นผลมาจากลักษณะของการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบข้อมูลปริมาณ และโครงสร้างแบบส่วนย่อย ดังนั้นการสร้างสรรค์ การจัดการ รวมทั้งการเข้าถึงสื่อใหม่จึงถืออำนาจในลักษณะที่เป็นอัตโนมัติ

4). ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย (Variability) สื่อใหม่มีลักษณะที่ไม่ตายตัว และมีความหลากหลาย เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อเดิมซึ่งองค์ประกอบด้านเนื้อหา ภาพ หรือเสียง เมื่อถูกนำมารวบรวมเก็บเข้าด้วยกันในสื่อหนึ่งๆ ต้องมีการกำหนดลำดับที่ตายตัว โดยสำหรับสื่อใหม่นั้นมีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้เนื่องจากผลของโครงสร้างที่ประกอบจากองค์ประกอบย่อย ซึ่งส่งผลให้เกิดลักษณะของบทบาทเชิงรุกของผู้ใช้งานสื่อใหม่

ทั้งนี้ลักษณะสื่อใหม่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย เกี่ยวข้องกับลักษณะของสื่อที่เห็นได้หลายประการ ประการแรกคือลักษณะของการเป็นฐานข้อมูล โดยองค์ประกอบของสื่อใหม่จะถูกเก็บรักษาในฐานข้อมูล ซึ่งมีความหลากหลาย ทั้งนี้ฐานข้อมูลมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างประสบการณ์ รวมทั้งมีผลต่อการใช้งานเนื้อหาที่บรรจุอยู่ภายในอีกด้วย

นอกจากนี้ สื่อใหม่ยังสร้างโอกาสในการใช้งาน(interface) ให้กับผู้ใช้ได้ในรูปแบบที่หลากหลายจากข้อมูลเดียวกัน ตลอดจนสามารถรวบรวมข้อมูลของผู้ใช้งาน เพื่อใช้ในการสร้างองค์ประกอบอื่นๆที่เหมาะสมกับผู้ใช้คนอื่นๆได้อีกด้วย

ลักษณะอีกประการหนึ่งจากความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย คือการออกแบบองค์ประกอบ ที่สื่อใหม่สามารถสร้างการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบผ่านโครงสร้างข้อมูลหรือตัวเลือกต่างๆที่ออกแบบไว้ ในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้งานได้ โดยโครงสร้างนี้เรียกว่า เมนูหรือตัวเลือกหลัก

นอกจากนี้ ลักษณะโครงสร้างแบบไฮเปอร์มีเดีย (hypermedia) ซึ่งเป็นลักษณะของโครงสร้างที่เชื่อมโยงองค์ประกอบย่อยต่างๆที่เป็นอิสระต่อกันของสื่อใหม่ รวมทั้ง สื่อใหม่ยังถืออำนาจต่อการปรับปรุงให้ทันสมัย(updateability) และมีความหลากหลายของรายละเอียด

ข้อมูลที่แตกต่างกันในสื่อประเภทเดียวกัน (scalability) ซึ่งล้วนแล้วแต่เกิดจากพื้นฐานของความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายของสื่อใหม่

ประเด็นสำคัญอันเนื่องมาจากคุณสมบัติของสื่อใหม่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย ซึ่ง Manovich พิจารณาเห็นว่ามีความสำคัญได้แก่ลักษณะของการเป็นฐานข้อมูล ซึ่งเป็นรูปแบบสำคัญประการหนึ่งของสื่อใหม่ ทั้งนี้ฐานข้อมูลคือรูปแบบที่สัมพันธ์กับยุคข่าวสาร ทั้งนี้ฐานข้อมูล ได้แก่ แหล่งรวมของข้อมูลต่างๆ ซึ่งปรากฏในรูปของแหล่งข้อมูลที่ผู้ชมสามารถดำเนินการได้ด้วยวิธีการต่างๆ ในยุคเทคโนโลยีข่าวสาร ฐานข้อมูลเป็นวิธีการที่ผู้ใช้สามารถสร้างประสบการณ์จากสื่อได้

5). ความสามารถในการแปลงรหัสไปสู่สื่อใหม่รูปแบบอื่นๆ ได้ (Transcoding) ความสามารถในการแปลงรหัสของข้อมูลในสื่อใหม่ เป็นผลที่สำคัญจากการทำให้เป็นระบบคอมพิวเตอร์ (computerization) ซึ่งแปลงข้อมูลของสื่อไปเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดย Manovich นำเสนอให้เห็นว่า แม้ลักษณะของการทำให้สื่อเป็นระบบคอมพิวเตอร์ ที่ได้สร้างแบบแผนการจัดระเบียบข้อมูลลักษณะใหม่ขึ้น แต่ก็เอื้ออำนวยต่อการใช้งานของผู้ใช้สื่อ ตัวอย่างเช่นรูปภาพ ในระดับของการนำเสนอในสื่อใหม่ รูปภาพในสื่อใหม่ยังคงนำเสนอในลักษณะที่ผู้ใช้งานเคยใช้ เป็นเนื้อหาที่มีความหมาย แต่ในอีกระดับหนึ่งนั้นก็เกี่ยวข้องกับส่วนการประมวลผลของระบบคอมพิวเตอร์ กล่าวคือเป็นข้อมูลที่สามารถอ่านได้ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบของไฟล์ข้อมูลประเภทหนึ่ง

ทั้งนี้ สื่อใหม่สามารถพิจารณาส่วนประกอบของสื่อได้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับวัฒนธรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับเนื้อหา และระดับคอมพิวเตอร์ เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของระบบ ทั้งนี้ ทั้งสองระดับนี้มีอิทธิพลต่อกันและกัน สื่อใหม่ประกอบขึ้นจากทั้งสองระดับนี้ โดยมีสื่อในระบบคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางนำเสนอรูปแบบวัฒนธรรมหรือเนื้อหาที่มีอยู่เดิมของผู้ใช้

นอกจากนี้หลักการพิจารณาสื่อใหม่ดังกล่าวแล้ว ยังมีการพิจารณาหลักเกณฑ์ของสื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัลที่เพิ่มเติมขึ้นจากหลักการข้างต้น โดย Jan van Dijk (ข้างแล้ว) กล่าวถึงลักษณะรูปแบบของสื่อดิจิทัลว่ามีลักษณะเป็นสื่อผสม (multimedia form) ซึ่งเกิดจากการแปลงรหัสเป็นดิจิทัล ดังนั้นการผสมผสานสัญญาณ และการสื่อสารแบบต่างๆ รวมทั้งประเภทของข้อมูลที่หลากหลายจึงเกิดขึ้นได้ภายใต้สื่อใดสื่อหนึ่ง

Van Dijk อธิบายว่า สื่อดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญในการเกิดรูปแบบสื่อผสมใหม่ๆ นอกเหนือจากภาพยนตร์ และโทรทัศน์ซึ่งอาจจัดได้ว่าเป็นสื่อผสมแบบเดิม ทั้งนี้ รูปแบบของสื่อผสมนั้น สามารถเป็นได้ทั้งการผสมของการสื่อสารประเภทต่างๆ กัน เช่น การสื่อสารมวลชน และการสื่อสารข้อมูล รวมทั้งอาจเป็นการผสมของข้อมูลประเภทต่างๆ กัน เช่น ภาพ เสียง ข้อความ ตัวอักษร และข้อมูลในเชิงปริมาณ นอกจากนี้ รูปแบบสื่อผสม ยังมีส่วนต่อการทำให้เกิดเนื้อหาที่ชัดเจน และเต็มไปด้วยข้อมูล ซึ่งไม่อาจมีได้มาก่อนในประวัติศาสตร์ของสื่อ

นอกจากนี้สื่อใหม่ยังมีลักษณะที่สามารถสร้างปฏิกริยาโต้ตอบ (interactivity) ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นผลจากการมีปฏิกริยาตอบสนองต่อการกระทำหนึ่งๆ อย่างไรก็ตาม สำหรับสื่อดิจิทัลนั้น ลักษณะการมีปฏิกริยาโต้ตอบต่อกันสามารถแบ่งระดับย่อยได้ 4 ระดับ โดยที่ระดับเหล่านี้มีความเหมาะสมแตกต่างกันตามแต่ของสื่อดิจิทัล ประเภทต่างๆ

ระดับพื้นฐาน หรือมิติเชิงเทศะ (space dimension) คือ ความเป็นไปได้ของการสื่อสารสองทาง ทั้งนี้สื่อใหม่ๆทุกชนิดมีความเป็นไปได้ในการโต้ตอบต่อกันในระดับนี้

ระดับของการร่วมจังหวะ (synchronicity) หรือมิติเชิงกาละ (time dimension) หมายถึงการมีปฏิกริยาโต้ตอบโดยไม่ถูกขัดจังหวะ ทำให้ปฏิกริยาเกิดขึ้นได้ในจังหวะเวลาที่พร้อมหรือใกล้เคียงกัน

ระดับการควบคุม หรือมิติเชิงพฤติกรรม (behavioral dimension) หมายถึงความสามารถของผู้ส่งสารและผู้รับสารในการเปลี่ยนแปลงบทบาททางการสื่อสาร มิติเชิงพฤติกรรมนี้ให้ความสนใจที่การมีความเชื่อมโยงระหว่างผู้ใช้และสื่อ (interface)

ระดับสูง หรือมิติเชิงจิตวิทยา (mental dimension) หมายถึงการมีปฏิกริยาโต้ตอบจากการเข้าใจการสื่อสารความหมายระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้อง

ทั้งนี้จากหลักการพื้นฐานของสื่อใหม่ข้างต้น สื่อทีวีซึ่งมีลักษณะเป็นสื่อสำหรับการบันทึกเนื้อหาแบบดิจิทัล ซึ่งมีพื้นที่ในการบันทึกข้อมูลสูง เมื่อผลจากการแปลงข้อมูลเป็นหน่วยย่อยส่งผลให้ข้อมูลหรือเนื้อหาที่เก็บรักษาในทีวีสามารถจัดเก็บได้เป็นจำนวนมาก ดังนั้นด้วยคุณสมบัติของสื่อทีวี เมื่อนำเนื้อหาภาพยนตร์ที่ผ่านกระบวนการแปลงเป็นหน่วยย่อยมาบันทึกในสื่อทีวี จึงสามารถบันทึกได้ทั้งเนื้อหาภาพยนตร์ และเนื้อหาประกอบซึ่งเรียกว่าเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย นอกจากนี้ด้วยผลของการแปลงข้อมูลเป็นหน่วยย่อย เนื้อหาของสื่อทีวีภาพยนตร์จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหาที่สามารถชมได้ตามความต้องการของผู้ชม ทั้งความสามารถในการเล่นย้อน และการเลือกส่วนใดส่วนหนึ่งได้ทันที

นอกจากนี้จากคุณสมบัติของสื่อที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย สื่อดีวีดีจึงถูกออกแบบให้มีลักษณะที่ผู้ชมสามารถสร้างทางเลือกที่หลากหลายในการชมได้จากโครงสร้างข้อมูล que แสดงตัวเลือกหลัก หรือเมนู ที่ออกแบบไว้เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงได้ รวมทั้งสามารถกำหนดการชมได้เอง ทั้งตัวเลือกทางภาษา และบทบรรยายใต้ภาพที่มีให้เลือกอย่างอิสระ

ทั้งนี้ Julian Albert Kilker (2003) อธิบายถึงความสามารถในการควบคุมของสื่อดีวีดีที่ผู้ชมมีบทบาทในการกำหนดทางเลือก ว่าสื่อดีวีดีคอลนั้นมีลักษณะของเนื้อหาแบบเดิมที่ประกอบกัน เช่น ตัวอักษร ภาพ และภาพเคลื่อนไหว ผสมผสานกับการควบคุมผ่านระบบที่สร้างปฏิกิริยาโต้ตอบได้

อย่างไรก็ตามในสื่อดีวีดีนั้นมีคุณสมบัติที่เรียกว่า “อัตตะของการควบคุม” หรือ “meta-control” ซึ่งหมายถึงความสามารถในการปรับแต่งลักษณะของการมีปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ใช้เทคโนโลยีสื่อ ผลของ meta-control ทำให้ลักษณะการมีปฏิกิริยาโต้ตอบของดีวีดีสามารถควบคุมได้โดยผู้ชม ทั้งนี้ผู้ชมไม่เพียงกำหนดได้ว่าจะชมเนื้อหาในลักษณะอย่างไร แต่สามารถกำหนดเพิ่มเติมได้ด้วยว่า เงื่อนไขที่เนื้อหาจะถูกเล่นเป็นอย่างไร กล่าวคือ นอกเหนือจากการต้องการควบคุมเนื้อหาแล้ว ผู้ชมยังต้องการควบคุมเรื่องเวลา (time-shifting) ต้องการแหล่งข้อมูล (archiving) ตลอดจนกำหนดสูตรเนื้อหาใหม่ (reformulating content) ทั้งนี้ Kilker อธิบายว่า ลักษณะของการควบคุมแบบ meta-control เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้สื่อดีวีดีเป็นส่วนหนึ่งของครัวเรือนและความบันเทิงภายในบ้าน

อย่างไรก็ตาม แม้สื่อดีวีดีจะเป็นสื่อใหม่ แต่ก็มีคุณลักษณะของสื่อบันทึก ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีพัฒนาการต่อเนื่องมาจากเทคโนโลยีวิดีโอ ดังนั้นการพิจารณาสื่อดีวีดีจึงต้องให้ความสำคัญกับรูปแบบของสื่อบันทึกที่มีอยู่เดิม

ทั้งนี้ Jay David Bolter (2002 : 77) อธิบายถึงแนวคิดเรื่อง “การฟื้นฟูหรือการทำสื่อขึ้นใหม่” หรือ “remediation” โดยสื่อใหม่ หรือสื่อดีวีดีคอลนั้น เกิดขึ้นจากกระบวนการหยิบยืม และปรับปรุงรูปแบบที่มีอยู่ของสื่อเดิม ทั้งนี้ในวงการสื่อสารเพื่อความบันเทิงนั้นเนื้อหาสารเดิมที่ถูกนำไปใช้ในสื่อใหม่ๆ ที่แตกต่าง สำหรับสื่อบันทึกนั้น ก็มีลักษณะเป็นการฟื้นฟู หรือทำสื่อขึ้นใหม่จากสื่อเดิม เช่น เทปวีดีทัศน์ เป็นการฟื้นฟูหรือทำสื่อใหม่จากสื่อภาพยนตร์มาให้ความเหมาะสมกับโทรทัศน์เพื่อการชมภายในบ้าน เช่นเดียวกัน สื่อดีวีดีเป็นการฟื้นฟูหรือทำสื่อใหม่จากสื่อเทป

วิดีโอทัศน์ แต่สำหรับดีวีดีแล้วนอกเหนือจากการให้พื้นที่บันทึกที่มากกว่า ยังมีการเข้าถึงที่ไม่ต้องลำดับแบบเชิงเส้น ซึ่งส่งผลให้เกิดความดึงดูดใหม่ที่น่าสนใจ กล่าวคือ ดีวีดีมีทางเลือกทางภาษา ทั้งเสียงบรรยาย และบทบรรยายได้ภาพที่หลากหลาย, บทสัมภาษณ์จากผู้กำกับภาพยนตร์ และนักแสดง, รวมถึงฉากที่ถูกตัดออก และเนื้อหาอื่นๆ ซึ่งบ่งชี้ถึงความ "ใหม่" ของรูปแบบสื่อดีวีดี อีกทั้งการเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมและสื่อที่ถูกออกแบบมาให้ผู้ชมสามารถเลือกฉากที่หลากหลายได้

อีกทั้งคุณสมบัติของสื่อดีวีดีเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถสวมบทบาทของผู้กำกับ หรือผู้ตัดต่อภาพยนตร์ รวมทั้งช่วยให้ผู้ชมได้ชมภาพยนตร์ในมุมมองเดียวกันกับผู้กำกับภาพยนตร์

นอกจากนี้ Derek Kompare นักวิชาการด้านภาพยนตร์ และโทรทัศน์ อธิบายว่าเทคโนโลยีสื่อบันทึกที่สำคัญ มีศูนย์กลางที่การเก็บบันทึกข้อมูล และการผลิตซ้ำของเนื้อหา ที่ช่วยสนับสนุนให้รูปแบบสื่อที่มีความ "สด" เปลี่ยนไปสู่การหมุนเวียนตัวบทหรือเนื้อหาที่มีอยู่แต่เดิม

ทั้งนี้ เทคโนโลยีของสื่อบันทึกประเภทเทป และแผ่นดิสก์ เป็นรูปแบบสื่อที่มีความต่อเนื่องกันในเชิงพื้นที่ ซึ่งเหมาะสมกับการรับเข้าเป็นส่วนหนึ่งของครัวเรือน ซึ่งภาพยนตร์ในรูปแบบสื่อบันทึกหรือโฮมวิดีโอ มีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนที่ประสบการณ์ในการชมที่มีลักษณะความเป็นส่วนตัว และมุ่งเน้นที่ตัวบทที่มุ่งสู่ปัจเจกบุคคล และองค์ประกอบต่างๆเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ผู้ชมคุ้นเคย เช่น นักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ รวมถึงแนวคิดรวมของภาพยนตร์

นอกจากนี้ ด้วยการพัฒนาที่สื่อดีวีดีพัฒนาขึ้นจากระบบแม่เหล็ก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ในบริบทการชมในบ้านเข้าใกล้กับความสนุกสนานของภาพยนตร์ยิ่งขึ้น ด้วยระบบรายละเอียดของภาพและเสียงที่คมชัด มุมมองภาพแบบจอภาพยนตร์ และช่องเสียงที่มีมากขึ้น ตลอดจนคุณสมบัติในการเข้าถึงแบบสุ่มที่ส่งผลต่อเนื้อหาที่เพิ่มขึ้น ทั้งเมนูแบบโต้ตอบได้ สารคดีเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ตัวอย่าง เสียงวิจารณ์ ประมวลภาพ ประวัตินักแสดง สตอรี่บอร์ด รวมถึงฉากที่ถูกตัดออก ซึ่งเนื้อหาที่เพิ่มขึ้นช่วยขยายความองค์ประกอบที่หลากหลายของตัวบทหลัก ซึ่งเป็นผลให้เกิดประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลง หรือกล่าวได้ว่า การชมภาพยนตร์ในสื่อดีวีดีให้ประสบการณ์ที่แตกต่างจากการชมในโรงภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือแม้แต่เทปวิดีโอทัศน์ (Kompare, 2006:347)

รวมทั้งสื่อดีวีดีนั้นเมื่อพิจารณาอย่างลึกซึ้งซึ่งมีความเชื่อมโยงกับสื่อโทรทัศน์ และพฤติกรรมชมภาพยนตร์ในบ้าน ดังนั้นส่วนสำคัญที่ต้องพิจารณาคือปัจจัยเรื่องพื้นที่ เนื่องจากสื่อบันทึกได้ถูก

ออกแบบมาให้มีความสะดวก และมีเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่เป็นปัจเจกบุคคล แต่เป็นไปได้สำหรับการผลิตจำนวนมาก

จากแนวคิดเหล่านี้ผู้วิจัยใช้เป็นกรอบแนวคิดสำหรับการพิจารณาลักษณะของเนื้อหาดีวีดีที่มีผลมาจากรูปแบบของสื่อดีวีดีที่เป็นตัวกำหนด

2. ลักษณะของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ที่ควรพัฒนา ควรมีความสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสื่อดีวีดี ตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ชม รวมทั้งประกอบด้วยลักษณะตัวบทที่มีความหลากหลาย ทั้ง การเชื่อมโยงตัวบท (Intertextuality), ปรลิตของตัวบท (Paratextuality), อัดตะของตัวบท (Metatextuality), ทูติยบท (Hypertextuality) รวมทั้ง พันธูปบท (Architextuality)

สำหรับการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายสำหรับสื่อดีวีดีภาพยนตร์นั้น ผู้วิจัยได้วางกรอบการพิจารณาเนื้อหาดังกล่าวเป็นตัวบท (text) ที่ปรากฏในสื่อ ดังนั้นในการศึกษาตัวบทนั้น ผู้วิจัยจึงได้วางกรอบแนวคิดซึ่งครอบคลุมลักษณะที่หลากหลายของตัวบท ซึ่งเป็นแนวคิดของ Gérard Genette นักภาษาศาสตร์ที่ให้ความสำคัญถึงลักษณะความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกันระหว่างตัวบท หรือ “transtextuality” ซึ่งครอบคลุมถึงทุกสิ่งซึ่งทำให้ตัวบทหนึ่งสัมพันธ์กับตัวบทอื่นๆไม่ว่าจะโดยชัดเจนหรือไม่ก็ตาม (Genette, 1997a :1) อย่างไรก็ตามแม้ว่าแนวคิดเรื่อง transtextuality จะมีพื้นฐานจากแนวคิดทางภาษาศาสตร์ และ Genette ศึกษาที่มาจากตัวบทในสื่อหนังสือเป็นสำคัญ โดยศึกษาความสัมพันธ์ของตัวบทลักษณะต่างๆที่ปรากฏในงานบทประพันธ์และวรรณกรรมซึ่งมีลักษณะเป็นภาษาเขียน อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดดังกล่าวยังสามารถนำมาใช้เปรียบเทียบกับการศึกษาเนื้อหาของสื่อดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งเป็นตัวบทที่ประกอบด้วยภาพ เสียง และตัวอักษรได้เช่นกัน ทั้งนี้ Genette ได้แบ่งประเภทความสัมพันธ์ของตัวบทดังกล่าวไว้ 5 ลักษณะ

ตัวบทในลักษณะแรกเรียกว่า ลักษณะการเชื่อมโยงของตัวบท (Intertextuality) ซึ่งในความหมายของ Genette นั้น การเชื่อมโยงตัวบท คือลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบท 2 ตัวบทหรือมากกว่าที่ปรากฏอยู่ร่วมกัน หรือการที่ตัวบทหนึ่งปรากฏอยู่ในตัวบทอื่นๆ ซึ่งเกิดขึ้นได้ในลักษณะต่างๆไม่ว่าจะปรากฏชัดเจนมากหรือน้อยก็ตาม ทั้งนี้ลักษณะความสัมพันธ์ดังกล่าวที่ Genette ได้ศึกษาจากตัวบทในสื่อหนังสือ และวรรณกรรมที่เห็นได้อย่างชัดเจน ได้แก่ลักษณะการ

อ้างอิงคำพูด (quoting) การยืมหรือสำเนาตัวบทอื่นๆ (plagiarism) จนถึงลักษณะที่ไม่เห็นชัดเจน เช่น การพาดพิงถึงตัวบทอื่น หรือการอ้างถึงตัวบทอื่นๆโดยนัย (allusion)

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาในสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ ลักษณะการเชื่อมโยงของตัวบท ได้แก่ การนำเสนอตัวบทส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ในเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย การกล่าวถึง หรืออ้างอิงถึงเนื้อหาส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพยนตร์

ตัวบทลักษณะที่สอง ได้แก่ ลักษณะการเป็นประวัติของตัวบท(Paratextuality) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของตัวบทที่เรียกว่า"ประวัติสาร" ซึ่งอยู่แวดล้อมตัวบทและช่วยประกอบให้ตัวบทนั้นๆ เป็นตัวบทที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเกิดขึ้นโดยผู้เขียนโดยตรง (authorial paratext) หรือเกิดขึ้นจากบุคคลอื่นก็ตาม (allographic paratext)

โดยในการศึกษาจากตัวบทในสื่อหนังสือ และวรรณกรรมนั้น Genette อธิบายถึงประวัติตัวบทว่าเป็นผลรวมจากการประกอบขึ้นจากทั้งองค์ประกอบต่างๆที่อยู่ภายในตัวสื่อ (peritext) และองค์ประกอบซึ่งอยู่นอกตัวสื่อ (epitext)

ประวัติตัวบทที่อยู่ภายใน ได้แก่ รูปเล่ม (format) หมายถึง ขนาด และการเข้าเล่มหนังสือ รวมทั้งวัสดุที่นำมาผลิต รายละเอียดหน้าปก ปกนอก และปกหลังซึ่งให้ข้อมูลแก่ผู้อ่าน รวมทั้งส่วนประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์เป็นหนังสือ เช่น ขนาด และการวางพิมพ์ นอกจากนี้ประวัติตัวบทภายใน ยังครอบคลุมถึง ชื่อผู้ประพันธ์, ชื่อเรื่องหรือชื่อบทประพันธ์ บทนำหรือคำนำ หนังสือ ชื่อเรื่องย่อและสารบัญ, ภาพประกอบ, หมายเหตุของหนังสือ (note)

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวีดิทัศน์ ภาพยนตร์นั้น ประวัติตัวบทภายใน มีลักษณะคล้ายคลึงกับประวัติภายในจากการศึกษาของ Genette ทั้งนี้วีดิทัศน์ประกอบด้วยบรรทัดที่ซึ่งให้รายละเอียดของภาพยนตร์แก่ผู้ชม เช่น เนื้อเรื่องย่อ รายการเนื้อหาที่อยู่ภายใน รวมทั้งข้อมูลประกอบอื่นๆ ทั้งตัวเล็กลงเสียงบรรยาย และคำบรรยายใต้ภาพ ตลอดจนชื่อเรื่องภาพยนตร์ ชื่อผู้ผลิต ผู้กำกับ และรายชื่อนักแสดงนำ เป็นต้น

สำหรับประวัติตัวบทภายนอก จากการศึกษาตัวบทในสื่อหนังสือ ได้แก่ ตัวบทที่อยู่ไกลจากตัวบท แต่มีความสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้อ่านเข้าถึงตัวบท หรือทำให้ผู้อ่านสนใจในตัวบท อันได้แก่ องค์ประกอบเชิงประวัติที่อยู่นอกเล่มหนังสือ ซึ่งครอบคลุมถึงชื่อประสาสัมพันธ์ และส่งเสริม

หนังสือจากผู้ผลิตโดยตรง บทวิจารณ์ผลงานตนเองของผู้ประพันธ์ รวมทั้งผลตอบรับจากสาธารณชนที่มีต่อผลงาน ตลอดจนการผลิตที่ผ่านสื่อต่างๆ ทั้งรูปแบบการสัมภาษณ์ การสนทนา หรือแม้แต่การอภิปราย

สำหรับสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผลิตตัวบทภายนอก ได้แก่ เนื้อหาบทสัมภาษณ์บุคคลที่มีเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมภาพยนตร์ เป็นต้น

นอกจากนี้ Genette ยังกล่าวถึงลักษณะของตัวบทย่อยๆ อีกสองประเภท ซึ่งได้จัดอยู่ในลักษณะของผลิตของตัวบท ได้แก่ ก่อนตัวบท (pre-text หรือ foretext) ซึ่งอธิบายถึงวิธีการในการที่ผู้ประพันธ์แต่งผลงาน หรือสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการที่จะให้อ่านหรือผู้รับสารได้ทราบ รวมทั้งสำเนา โครงร่างของผลงาน การวางแผนงานเขียน ข้อสรุประหว่างการเขียน เนื้อหาที่ถูกตัดทิ้งจากผลงานที่เผยแพร่ (Genette, 1997b :397) และอีกประเภทเรียกว่า หลังตัวบท (after-text) อันได้แก่ เนื้อหาที่ได้รับการปรับปรุง (revision) หรือได้รับการแก้ไข (correction) ซึ่งในที่นี้ Genette หมายถึงเนื้อหาก่อนที่จะมาเป็นผลงานอย่างเป็นทางการที่ได้รับการเผยแพร่ ซึ่งหน้าที่ของผลิตสารทั้งสองประเภทนี้ โดยหลักได้แก่การแสดงให้เห็นถึงวิธีการว่า การจะเกิดขึ้นเป็นตัวบทที่เผยแพร่ได้นั้นได้มาด้วยวิธีการใด

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวีดิทัศน์ภาพยนตร์ เนื้อหาก่อนตัวบท ได้แก่ ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งอธิบายได้ถึงวิธีการที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องถูกผลิตขึ้น, เอกสารประกอบภาพยนตร์, เนื้อหาส่วนที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ที่เผยแพร่สู่ผู้ชม ในขณะที่หลังตัวบท ได้แก่ บทส่งท้าย (epilogue) อันเป็นการนำเสนอตัวบทซึ่งเป็นบทสรุปของภาพยนตร์ เป็นต้น

นอกจากนี้ มีผู้ศึกษาถึงผลิตตัวของบทที่ปรากฏในสื่อภาพและเสียงที่มีความเคลื่อนไหว โดย ริรินดา เต็มไทยมงคล (2549) ศึกษาการผลิตการสื่อสารในรายการโทรทัศน์เล่าข่าวเช้า พบว่าผลิตที่ปรากฏในรายการเล่าข่าวมีอยู่หลายระดับ ทั้งระดับของตัวสื่อโทรทัศน์, ระดับสถานี, ระดับรายการ และระดับของตัวบท นอกจากนี้พบว่าผลิตการสื่อสารมีลักษณะพลวัต สามารถเปลี่ยนแปลงสถานะได้ เมื่อมีเงื่อนไขต่างๆ ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีความเคลื่อนไหว

ลักษณะของตัวบทแบบที่สาม ได้แก่ ลักษณะอัตตะของตัวบท (Metatextuality) เป็นลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบทซึ่งเชื่อมโยงสัมพันธ์กันในลักษณะที่ตัวบทหนึ่งทำหน้าที่อธิบายอีกตัวบทหนึ่ง ทั้งนี้ การอธิบายสามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่จำเป็นต้องมีการระบุ หรืออ้างอิงถึงตัวบทที่

ถูกอธิบาย ทั้งนี้ Genette ยกตัวอย่างให้เห็นว่า บทวิจารณ์ (commentary) คือตัวอย่างที่ชัดเจนของ ัตตะของตัวบท

ทั้งนี้ เช่นเดียวกับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ เนื้อหาัตตะตัวบท ได้แก่ คำอธิบาย หรือคำวิจารณ์จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่น คำวิจารณ์ หรือความเห็นของผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นต้น

ตัวบทในลักษณะต่อมา คือ ลักษณะการเป็นทุดียบท (Hypertextuality) หรือลักษณะตัวบทในลำดับที่สอง ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของตัวบท โดยตัวบทหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นภายหลัง เรียกว่า ทุดียบท (hypertext) ทำการขยายอีกตัวบทหนึ่งซึ่งเคยมีอยู่เดิม เรียกว่า ปฐมบท (hypotext) ซึ่งอยู่ในรูปแบบของการเลียนแบบ การผสมผสานลักษณะของตัวบทเดิม การล้อเลียนตัวบทเดิม

ลักษณะของการพัฒนาปฐมบทเป็นทุดียบท มี 2 ลักษณะ ได้แก่ การแปลงรูป (transformation) ซึ่งการเป็นทุดียบทไม่จำเป็นต้องปรากฏให้เห็นได้ว่าเกิดขึ้นมาจากตัวบทเดิม แต่จะอยู่โดยปราศจากปฐมบทไม่ได้ เช่น การตัดทอน และอีกลักษณะหนึ่งคือการเลียนแบบ (imitation) ซึ่งเป็นลักษณะการแปลงรูปแบบหนึ่งโดยอ้อม ซึ่งการเลียนแบบนั้นมีลักษณะพิเศษคือ ทุดียบทจำเป็นต้องมีต้นแบบ (model) หรือมีลักษณะส่วนใดส่วนหนึ่งของปฐมบท

ทั้งนี้เราสามารถจำแนกประเภทของทุดียบทได้เป็น 4 ประเภท โดยจำแนกตามลักษณะความสัมพันธ์ระหว่าง ทุดียบท และ ปฐมบท (Genette, 1997a : 25) และลักษณะการพัฒนาทุดียบท ได้แก่

- Parody เป็นการบิดเบือนตัวบทเดิม ด้วยวิธีการแปลงรูปที่น้อยที่สุด
- Travesty เป็นการแปลงรูปของตัวบทเดิมโดยมีรูปแบบวิธีการ (stylistic)
- Caricature เป็นลักษณะการเลียนแบบจากตัวบทเดิม ในลักษณะเชิงเสียดสี (satire)
- Pastiche เป็นลักษณะของตัวบทใหม่ที่เลียนแบบจากตัวบทเดิม โดยปราศจากเจตนาของการเสียดสี

ความแตกต่างระหว่างทุดียบทแบบ parody และ travesty จึงอยู่ที่ระดับความแตกต่างของการบิดเบือนจากตัวบทต้นฉบับ หรือปฐมบท โดยทั้งสองแบบมีความสัมพันธ์โดยการแปลงรูปจากตัวบทต้นฉบับ ในขณะที่ caricature และ pastiche เป็นลักษณะของการเลียนแบบจากตัวบทต้นฉบับ แต่มีความแตกต่างกันอยู่ที่ระดับความแตกต่างของหน้าที่และเจตนา สรุปได้ดังนี้

ความสัมพันธ์	การแปลงรูป		การเลียนแบบ	
ประเภท	Parody	Travesty	Caricature	Pastiche

นอกจากนี้ Genette ยังอธิบายถึงกระบวนการในการสร้าง ทุติยบท ในตัวของหนังสือ และวรรณกรรมด้วยวิธีการต่างๆ โดยการพัฒนาทุติยบทนั้นมีวิธีการที่หลากหลาย และแตกต่างกัน ประกอบด้วย

1. การสร้างความต่อเนื่อง (continuation) หมายถึง การสร้างความสมบูรณ์ให้กับตัวบทปฐมบทที่ยังไม่จบเรื่อง ซึ่งโดยทั่วไปการสร้างทุติยบทลักษณะนี้จะเป็นการทำโดยผู้อื่นที่ไม่ใช่ผู้ประพันธ์

2. เนื้อหาเสริม (supplement) หมายถึง เนื้อหาหรือตัวบทที่สามารถทดแทนกับเนื้อหาที่สมบูรณ์ได้ ซึ่งเสริมเพื่อเป็นทางเลือกเพิ่มเติมให้กับตัวบท ดังนั้นปฐมบทของเนื้อหาเสริมจึงได้แก่ก่อนตัวบท ซึ่งแสดงให้เห็นที่มาของผลงานที่สมบูรณ์

3. เนื้อหาภาคต่อ (sequel) และบทส่งท้าย (epilogue) เนื้อหาภาคต่อ หมายถึงการต่อเติมเนื้อหาของตัวบทปฐมบท มีวัตถุประสงค์เพื่อยืดเนื้อเรื่องของตัวบทเดิมที่จบลงแล้วให้เพิ่มขึ้น ส่วนบทส่งท้าย คือตัวบทที่ทำหน้าที่เป็นบทสรุปเพื่อไขข้อข้องใจที่ทิ้งไว้ในปฐมบท

4. การเปลี่ยนสกุลของตัวบท (generic reactivation) เป็นลักษณะการสร้างทุติยบทที่เปลี่ยนแปลงสกุลของปฐมบท ให้เป็นไปตามความนิยม

5. การแทนที่ตัวบท (transposition) เป็นวิธีการสร้างทุติยบทที่ครอบคลุมวิธีการอื่นๆ ที่กว้างขวาง แต่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งนี้การแทนที่ตัวบทประกอบด้วยวิธีการย่อย ดังนี้

5.1 การแปลตัวบท (translation) หมายถึง การแปลหรือแทนที่ตัวบทจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง

5.2 การเปลี่ยนเป็นร้อยกรอง (versification) และการเปลี่ยนเป็นร้อยกรอง (prosification) เป็นลักษณะการเปลี่ยนวิธีการนำเสนอของตัวบทปฐมบท ให้เป็นทุติยบทด้วยวิธีการทางการประพันธ์ที่แตกต่าง

5.3 การแปลงโวหาร (transtylization) หมายถึง การสร้างทุติยบทจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบโวหาร หรือการประพันธ์ผลงานเดิมในลักษณะการประพันธ์แบบใหม่

6. การแปลงตัวบทในเชิงปริมาณ (quantitative transformation) เป็นวิธีการสร้างทุติยบท โดยกระบวนการในทางปริมาณ ซึ่งสามารถกระทำได้สองลักษณะได้แก่ การลดตัวบทลง หรือการเพิ่มตัวบท

ในการลดตัวบทลง สามารถทำได้โดยวิธีการการตัดทอนตัวบท (excision) ซึ่งเป็นการตัดตัวบทส่วนใหญ่จากปฐมบท และการกระชับตัวบท (concision) ซึ่งเป็นวิธีการสร้างทุติยบทในลักษณะที่สั้นกระชับ โดยไม่ต้องอ้างอิงการใช้คำของปฐมบท

นอกจากนี้ยังมีวิธีการลดตัวบทในเชิงโครงสร้าง ได้แก่ การสรุปตัวบท (condensation) เป็นการสร้างทุติยบทจากการสรุปโครงสร้างของปฐมบท เพื่อลดตัวบทลง หรืออีกนัยหนึ่งคือการสรุปย่อตัวบทเดิม ในลักษณะเชิงวิจารณ์ตัวบทเดิม และการย่อยตัวบท (digest) ซึ่งเป็นการสร้างทุติยบทจากการสรุปความของตัวบทเดิม แต่ไม่มีลักษณะของการวิจารณ์

สำหรับการการเพิ่มตัวบท ประกอบด้วยวิธีการต่อเติมตัวบท (extension) ซึ่งมีลักษณะตรงกันข้ามกับการตัดทอน แต่มีความคล้ายคลึงที่เป็นการเพิ่มตัวบทจำนวนมากให้กับตัวบทเดิม และการเสริมตัวบท (expansion) ซึ่งเป็นการเพิ่มความยาวของตัวบทเดิมให้มากขึ้น เพื่อสร้างเป็นทุติยบท นอกจากนี้ยังมีกลวิธีการขยายตัวบท (amplification) ซึ่งเป็นการขยายความของแก่นเรื่องจากตัวบทเดิม ซึ่งประกอบขึ้นจากการต่อเติม และการเสริมตัวบท

7. การเปลี่ยนรูปแบบการเล่าเรื่อง (transmodalization) หมายถึง การพัฒนาทุติยบทจากการแทนที่การเล่าเรื่องของปฐมบท ด้วยวิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่ ทั้งนี้ แบ่งเป็นลักษณะย่อยได้เป็นเปลี่ยนรูปแบบภายใน (intramodal transmodalization) ซึ่งเป็นกลวิธีเปลี่ยนโครงสร้างการเล่าเรื่องจากภายใน ได้แก่ การเปลี่ยนช่วงเวลา เปลี่ยนบรรยากาศของเรื่อง รวมทั้งเปลี่ยนผู้บรรยายเรื่อง เป็นต้น และอีกประเภทหนึ่งเรียกว่าการเปลี่ยนรูปแบบภายนอก (intermodal transmodalization) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการเล่าเรื่องแบบใหม่

8. การเปลี่ยนเรื่อง และการกระทำของตัวละคร (diegetic and pragmatic transposition) หมายถึงการพัฒนาทุติยบทที่เปลี่ยนแปลงเรื่อง หรือฉากของเหตุการณ์ หรือการเปลี่ยนการกระทำของตัวละครในปฐมบท

9. การสร้างความใกล้ชิด (proximization) หมายถึงการพัฒนาปฐมบท ด้วยกลวิธีการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวของปฐมบทให้มีความร่วมสมัย และการสร้างความใกล้ชิดให้กับผู้รับสารมากขึ้น เช่น เปลี่ยนยุคสมัยเป็นปัจจุบัน

10. การเปลี่ยนแรงจูงใจ (transmotivation) หมายถึงการเปลี่ยนแปลงแรงจูงใจของตัวละคร ซึ่งเกิดจากกระบวนการสร้างแรงจูงใจใหม่ (motivation) และการลดแรงจูงใจเดิม (demotivation) ให้กับตัวละครใดๆ เพื่อพัฒนาเป็นทุติยบท

11. การเปลี่ยนเชิงคุณค่า (transvaluation) หมายถึงการเปลี่ยนแปลงคุณค่าบางประการของตัวละคร ซึ่งเกิดจากกระบวนการเพิ่มค่าตัวละคร (valuation) และการลดค่าตัวละครที่มีอยู่เดิม (devaluation) ให้กับตัวละครใดๆ เพื่อพัฒนาเป็นทุติยบท เช่น เพิ่มอารมณ์ขันให้กับตัวละคร หรือการพัฒนาตัวละครรองให้มีบทบาทเพิ่มขึ้น

ดังนั้นสำหรับเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ ลักษณะการสร้างทุติยบท จึงสามารถทำได้อย่างหลากหลาย โดยอาจเปรียบเทียบได้กับ การขยายความเนื้อหาจากส่วนหนึ่ง ส่วนใดของภาพยนตร์ การสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ในแบบที่แตกต่างออกไปสำหรับฉากเปิดเรื่อง หรือฉากจบที่แตกต่างไปจากเนื้อหาภาพยนตร์ที่ได้รับการเผยแพร่ ซึ่งเป็นการสร้างตัวบทใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม หรือการให้ภาษาเสียงบรรยายที่แตกต่างจากเดิม ก็สามารถเปรียบเทียบได้กับการแปล เป็นต้น

ตัวบทลักษณะสุดท้าย ได้แก่ ลักษณะพันธูปท (Architextuality) พันธูปทเป็น ความสัมพันธ์ที่รวมเอาความเชื่อมโยงของตัวบทแต่ละตัวบทต่อสิ่งที่ตัวบทนั้นๆ นำเสนอ เช่น สกุล (genre) ของตัวบท (Genette, 1992 : 82) กล่าวคือ พันธูปทเป็นแบบฉบับที่เปลี่ยนแปลงได้ยากซึ่งวางกรอบระบบทั้งหมดของตัวบท และเป็นชุดของประเภทตัวบท ที่ทำให้เกิดตัวบทต่างๆ อย่างไรก็ตามโดยปกติแล้วตัวบทใดๆ จะไม่ได้ถูกคาดหวังที่จะต้องระบุให้เห็นได้ว่าเป็นตัวบทประเภทใด ดังนั้นพันธูปทจึงเป็นลักษณะความสัมพันธ์ที่เป็นนามธรรมมากที่สุด และชัดเจนน้อยที่สุดตามทัศนะของ Genette

ลักษณะพันธูปท มีความสำคัญคือ เป็นสิ่งช่วยนำทาง และตัดสินใจระดับความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อตัวบทนั้นๆ นอกจากนี้ยังรวมถึงประเภท(generic) รูปแบบ(modal) ความคาดหวังเกี่ยวกับแก่นหรือใจความ หรือความคาดหวังต่อไวยากรณ์ที่ใช้ในตัวบท (thematic and figurative expectation about texts)

จากการศึกษาตัวบทในสื่อหนังสือนั้น Genette อธิบายถึงตัวอย่างของพันธูปท ที่ช่วยบ่งชี้ถึงโครงสร้างหรือประเภทของวรรณกรรม หรืองานประพันธ์แต่ละเรื่อง เช่น รูปแบบการนำเสนอ เช่น การเล่าเรื่อง และ แนวคิดสำคัญหรือแก่นของเรื่อง เช่น บทกวีประเภทมหากาพย์อาศัยการเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สาม โดยมีตัวละครที่มีการกระทำที่น่ายกย่อง และจบลงด้วยโศกนาฏกรรม เป็นต้น

ดังนั้นเมื่อนำแนวคิดดังกล่าวมาพิจารณาถึงตัวบทของเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ จึงได้แก่ ตัวบทต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเพื่อช่วยในการบ่งชี้ถึงประเภทของภาพยนตร์ เช่น บทร้อง ดนตรีประกอบ หรือการเล่าเรื่องด้วยเพลง เป็นตัวบทที่บ่งชี้ถึงภาพยนตร์ประเภท ภาพยนตร์เพลง เป็นต้น

ทั้งนี้ สำหรับตัวบททั้ง 5 ลักษณะนั้น Genette เสนอแนวทางในการพิจารณาตัวบททั้งหมดว่าแยกจากกันไม่ได้ โดยตัวบทแต่ละลักษณะมีความคาบเกี่ยวกันอยู่ หรือกล่าวได้ว่า ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบทหนึ่งๆ จึงมิได้หลายลักษณะ นอกจากนี้ รูปแบบที่แตกต่างกันของ transtextuality เป็นเหมือนแ่งมุมที่แตกต่างกันของตัวบท ทั้งยังมีระดับความแตกต่างที่แบ่งเป็นประเภทของตัวบทอีกด้วย

ดังนั้นในการศึกษาการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของสื่อวีดีทัศน์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางดังกล่าวเป็นพื้นฐานของการศึกษา โดยพิจารณาตัวบททั้ง 5 ประเภทในลักษณะที่คาบเกี่ยวกันไม่สามารถแบ่งแยกจากกันโดยสิ้นเชิงได้ รวมทั้งพิจารณาตัวบทเหล่านี้ในลักษณะที่เป็นพลวัตสามารถเปลี่ยนแปลงลักษณะได้ขึ้นกับแ่งมุมในการวิเคราะห์

จากลักษณะของตัวบทซึ่งมีความหลากหลายดังกล่าว การออกแบบเนื้อหาและส่วนขยายของสื่อวีดีทัศน์ จึงควรประกอบขึ้นจากตัวบทในลักษณะที่มีตัวบทลักษณะต่างๆ อย่างหลากหลาย

ทั้งนี้ จากลักษณะเนื้อหาที่พบในปัจจุบันของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของสื่อวีดีทัศน์ เมื่อนำมาพิจารณาในกรอบของตัวบททั้ง 5 ลักษณะ การเชื่อมโยงตัวบท (Intertextuality), ปรลิตของตัวบท (Paratextuality), อัดตะตัวบท (Metatextuality), ทุดียบท (Hypertextuality) รวมทั้ง พันธูปท (Architextuality) ซึ่ง Genette รวมเรียกว่า Transtextuality นั้น แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของตัวบทในลักษณะต่างๆ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับตัวบทอื่นใดๆ ซึ่งสำหรับสื่อวีดีทัศน์นั้น เนื้อหาตัวบทสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือเนื้อหาของภาพยนตร์ ดังนั้นในการออกแบบเนื้อหาเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย การนำแนวคิดของ Genette มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบจะช่วยให้เนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาที่มีความหลากหลายยิ่งขึ้น

ทั้งนี้สำหรับกระบวนการในการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทราบถึงความต้องการของผู้ชม ซึ่งการบรรลุดังกล่าวได้นั้น ผู้วิจัยต้องมีเครื่องมือที่ช่วยให้ทราบถึงความต้องการของบุคคล คือ Repertory Grid โดยพัฒนาจากแนวความคิดสร้างโครงความคิดของบุคคล ซึ่งถูกออกแบบโดย George R. Kelly โดยเครื่องมือดังกล่าวได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาถึงความต้องการของผู้ชมรายการโทรทัศน์ที่มีต่อเนื้อหา รายการ โดย Robert R. Monaghan (1972:38-47)

โดย Repertory Grid เป็นเครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบวิธีที่บุคคลใช้มองโลก โดย Kelly วางกรอบทฤษฎีว่าบุคคลจะมองโลกผ่านแบบแผนทางความคิด เรียกว่า โครงความคิด (construct) ซึ่งบุคคลนั้นๆสร้างขึ้นเพื่อปรับให้เข้ากับวัตถุ หรือเหตุการณ์ต่างๆโดยรอบ ซึ่ง Kelly สร้างเป็นหลักการพื้นฐานว่า บุคคลจะคิดและกระทำในทิศทางที่เขาคาดว่าจะเกิดขึ้น ซึ่งประกอบด้วยหลักย่อย จำนวน 11 ข้อ ดังนี้

1. Construction Corollary บุคคลคาดการณ์ต่อเหตุการณ์จากการตีความโอกาสการเกิดซ้ำของเหตุการณ์นั้นๆ
2. Individuality Corollary บุคคลมีมุมมองต่อเหตุการณ์ใดๆในลักษณะที่แตกต่างกัน
3. Organization Corollary บุคคลมีการจัดลำดับในสิ่งต่างๆที่เขาคาดการณ์
4. Dichotomy Corollary บุคคลมีการจัดแบ่งลักษณะคู่ตรงข้ามซึ่งเขาใช้ในการหาความหมายต่อสิ่งต่างๆ
5. Choice Corollary บุคคลมีความพยายามเชื่อมโยงตนเองกับภายนอกเพื่อที่จะเรียนรู้ตนเอง
6. Range Corollary วิธีที่บุคคลใช้จัดการสิ่งรอบตัว จะสัมพันธ์ต่อการประยุกต์ใช้
7. Experience Corollary บุคคลเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการต่อสิ่งรอบตัวได้เมื่อเห็นว่ามี ความเหมาะสม
8. Modulation Corollary บุคคลที่ยืดหยุ่น และเปิดกว้างย่อมสามารถจัดการกับสภาพแวดล้อมที่หลากหลายได้
9. Fragmentation Corollary บุคคลมีการจัดการต่อสิ่งที่แตกต่างกัน ด้วยวิธีที่แตกต่างกัน
10. Commonality Corollary ยิ่งการตีความของบุคคลมีความคล้ายคลึงกันมากเพียงใด เขาย่อมมีแนวความคิดสัมพันธ์เป็นทิศทางเดียวกันมากเท่านั้น
11. Social Corollary บุคคลที่สามารถมองโลกจากมุมมองของบุคคลอื่นได้มาก ย่อมทำให้บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้ดียิ่งกว่า

นอกจากนี้ กฤษณ์ ทองเลิศ (2545) ได้ประยุกต์เครื่องมือ Repertory grid มาเพื่อการวิจัยทางด้านการสื่อสารมวลชน โดยศึกษาการผสมผสานรูปแบบ การสื่อความหมายและจินตสภาวะของผู้รับสารเป้าหมาย ที่มีต่องานภาพถ่ายกับลายลักษณ์อักษรที่ปรากฏในงานโฆษณาทางสื่อพิมพ์ ทั้งนี้ การวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือดังกล่าว ทำให้พบว่าระดับจินตนาการของผู้รับสารที่เกิดจากการรับสาร

จากงานภาพถ่าย กับลายลักษณ์อักษรมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการคาดทำนายแนวโน้มพฤติกรรม ที่เกิดจากการดูชิ้นงานโฆษณา ทั้งนี้โดยอาศัยกรอบแนวคิดเรื่องเครื่องมือดังกล่าว และแนวคิดเกี่ยวกับโครงความคิดของบุคคลเป็นแนวทางการศึกษา

ดังนั้น จากหลักการพื้นฐานของ Kelly ข้างต้น และแนวคิดเกี่ยวกับเครื่องมือ Repertory Grid ซึ่งถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษาทางด้านการสื่อสารมวลชน ผู้วิจัยจึงนำมาใช้เป็นเครื่องมือวิจัย

นอกจากนี้ในการพัฒนาตัวบทนั้น Monaghan (1968: 47) ยังได้นำเสนอแนวคิดการออกแบบเนื้อหาที่มีความสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้อย่างแพร่หลายในทางการสื่อสาร โดยการออกแบบเนื้อหานั้นประกอบขึ้นจากองค์ประกอบพื้นฐานที่ผ่านการนิยามอย่างชัดเจน ทั้งนี้อาศัยวิธีการแพคทอเรียล เพื่อสร้างเนื้อหาใหม่จากลักษณะขององค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้ ซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้วิจัยนำมาใช้ร่วมกับโครงความคิดจากเครื่องมือ Repertory Grid โดยมีการบวกรวมการแสดงในบทต่อไป

ทั้งนี้ สำหรับการศึกษาการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อทีวีดีวีดีภาพยนตร์นั้น ผู้วิจัยจึงอาศัยกรอบแนวคิดเรื่องการพิจารณาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของทีวีดีวีดีภาพยนตร์ที่มีในปัจจุบัน แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของตัวบท หรือการส่งผ่านความหมายของตัวบท “transtextuality” ซึ่งครอบคลุมแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะตัวบทแบบต่างๆ อันแบ่งย่อยได้ 5 ประเภทเป็นพื้นฐานของการศึกษา ประกอบกับแนวคิดการสร้างโครงความคิดของบุคคลและเครื่องมือ Repertory grid ซึ่งนำมาใช้เพื่อศึกษาความต้องการของผู้ชม มาเป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการศึกษา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การออกแบบเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์” เป็นการศึกษาถึงเนื้อหาที่เป็นส่วนควบ และส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ เพื่อให้ทราบถึงลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ที่มีส่วนต่อการกำหนดเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบเนื้อหาที่ควรจะมีเพิ่มเติมสำหรับสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ต่อไป

ระเบียบวิธีการวิจัยที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ประกอบด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ร่วมกับเครื่องมือในการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยวิเคราะห์จากตัวบทของส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ และการสัมภาษณ์ด้วยเครื่องมือ Repertory Grid เพื่อออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติมในสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้เลือกหน่วยของการวิเคราะห์ คือ ส่วนควบ และส่วนขยายของภาพยนตร์ที่ถูกผลิตในรูปแบบวีดิทัศน์ ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตจากการชมเนื้อหาที่เป็นส่วนควบ และส่วนขยาย รวมทั้งเนื้อหาภาพยนตร์ในสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์และตีความเนื้อหาเหล่านี้เพื่อให้ทราบถึงบทบาทของสื่อวีดิทัศน์ที่มีต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาของเนื้อหาดังกล่าวที่มีอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเนื้อหาที่ควรจะมีเพิ่มเติม และพิจารณาตัดทอนเนื้อหาที่ไม่มีความจำเป็น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาจากแหล่งข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูลในการศึกษา

ในการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดแหล่งข้อมูลในการศึกษา ออกเป็น 3 แหล่งดังนี้

1. แหล่งข้อมูลหลัก

แหล่งข้อมูลหลักสำคัญซึ่งใช้เพื่อการศึกษาครั้งนี้ คือตัวบท(Text) ที่เป็นส่วนควบ และส่วนขยายของสื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้จากการชม และจดบันทึกข้อมูลเป็นเอกสารเพื่อการวิเคราะห์

ทั้งนี้ในการคัดเลือกดีวีดีภาพยนตร์มาศึกษา ผู้วิจัยได้ให้ผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเป็นผู้ตัดสินใจในการเสนอเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ประกอบในการพิจารณาเรื่องเพื่อนำมาศึกษาดังต่อไปนี้

1). ความหลากหลายของเนื้อหาที่เป็นส่วนควบของสื่อวีดีภาพยนตร์

เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาเนื้อหาที่เป็นส่วนควบของดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งในทางปฏิบัตินั้นผู้วิจัยได้สังเกตเห็นทิศทางปัจจุบันที่เกิดขึ้นในตลาดดีวีดีจากศูนย์เช่า และจำหน่ายพบว่าดีวีดีภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีการผลิตออกจำหน่ายใน "ฉบับ" (Edition) ที่แตกต่างกันจำนวนมาก และเนื้อหาที่เป็นส่วนควบของดีวีดีภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน แต่ต่างฉบับกันก็มีปริมาณเนื้อหาที่เป็นส่วนควบที่แตกต่างกัน รวมถึงมีจำนวนแผ่นดีวีดีภาพยนตร์ที่แตกต่างกันด้วย ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อการสะสมของผู้ชมที่ต้องการ ประกอบกับกลยุทธ์ในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ทำให้ผู้ผลิต และผู้จัดจำหน่ายนิยมรวบรวมเนื้อหาส่วนควบพิเศษไว้ในดีวีดีแผ่นที่สอง เพื่อดึงดูด และกระตุ้นให้ผู้บริโภคซื้อดีวีดีภาพยนตร์ที่ถูกต้องตามกฎหมายมากขึ้น

ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกเรื่องประการแรกจึงเลือกจาก "ฉบับ" ดีวีดีภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่มีเนื้อหาส่วนควบพิเศษที่มีความหลากหลายมากที่สุด เพื่อให้มีเนื้อหาส่วนควบที่มีปริมาณหลากหลายมากเพียงพอต่อการนำมาวิเคราะห์ และเพื่อที่แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของสื่อประเภทดีวีดีซึ่งเป็นหน่วยการศึกษา

2). ประเภท หรือแนว (genre) ของภาพยนตร์ในรูปแบบดีวีดี

ผู้วิจัยคัดเลือกเรื่องโดยพิจารณาจากเรื่องที่มีประเภท(genre) ของภาพยนตร์ที่มีความชัดเจน เนื่องจากต้องการให้บรรลุตามวัตถุประสงค์หนึ่งของการศึกษาเพื่อที่จะสามารถเปรียบเทียบเนื้อหาตามประเภทรายการที่แตกต่างกันได้ชัดเจนมากที่สุด ผู้วิจัยพิจารณาจากดีวีดีภาพยนตร์ให้ครอบคลุมกับแนวภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมและหลากหลายที่สุด เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และอธิบายผลการศึกษาให้ได้ครบถ้วนที่สุดตามที่ได้กำหนดไว้

จากหลักเกณฑ์และความสำคัญในการพิจารณาเลือกเรื่องดีวีดีภาพยนตร์เพื่อนำมาศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความกรุณาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวนสามท่านในการเสนอชื่อเรื่องดีวีดีภาพยนตร์เพื่อการศึกษา ดังนี้

- 1) คุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์ ปัจจุบันเป็นบรรณาธิการประจำนิตยสารภาพยนตร์Bioscope
- 2) คุณพัฒนา ทีสุกะ นักสะสมดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งเริ่มต้นการชมและเก็บสะสมดีวีดีภาพยนตร์มาประมาณ 10 ปี ปัจจุบันคุณพัฒนาประกอบอาชีพเป็น graphic designer บ.ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด

- 3) คุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธ์ ผู้เข้าแข่งขันและชนะเลิศตำแหน่งสุดยอดแฟนพันธุ์แท้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ประจำปี 2003 รวมทั้งเป็นผู้ที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ และ สะสมดีวีดีภาพยนตร์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านเสนอรายชื่อภาพยนตร์ดีวีดีที่คิดว่ามีเนื้อหา ส่วนควบและส่วนขยายที่น่าสนใจ โดยกำหนดให้เสนอจากประเภทภาพยนตร์ 5 ประเภท เสนอ เรื่องประเภทละ 3 เรื่อง ทั้งนี้ทั้งสามท่านได้นำเสนอรายชื่อภาพยนตร์ รวมจำนวนทั้งสิ้น 45 เรื่อง ดัง แสดงในตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 รายชื่อภาพยนตร์ดีวีดีที่เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่น่าสนใจเสนอรายชื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ

Genre / Informant		คุณนลัท ผู้ช่วยบรรณาธิการ นิตยสารภาพยนตร์ Bioscope	คุณพัฒนา นักสะสมดีวีดี	คุณอาทิตย์ สุดยอดแฟนพันธุ์แท้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด
Action/ Adventure	1	300	300	300
	2	Troy	Troy	Troy
	3	The last samurai	Sin City	Casino royale
Animation	1	The Incredibles	The Incredibles	The Incredibles
	2	Shrek	Monster House	Happy feet
	3	Cars	Cars	Cars
Drama	1	The Aviator	Brokeback Mountain	The Aviator
	2	Pursuit of happiness	Pursuit of happyness	Pursuit of happyness
	3	Rocky Balboa	Babel	Babel
Sci-fi/ Fantasy	1	Lord of the Rings : the fellowships of the ring	Lord of the Rings : the fellowships of the ring	Lord of the Rings : the fellowships of the ring
	2	Lord of the Rings : the two towers	Lord of the Rings : the two towers	Lord of the Rings : the two towers
	3	Lord of the Rings : the return of the king	Lord of the Rings : the return of the king	Lord of the Rings : the return of the king
Documentary/ Musical	1	An Inconvenient truth	An Inconvenient truth	An Inconvenient truth
	2	Fahrenheit 9/11	Fahrenheit 9/11	Fahrenheit 9/11
	3	The Phantom of the opera	The Phantom of the opera	The Phantom of the opera

จากรายชื่อดีวีดีภาพยนตร์ที่ได้รับเสนอชื่อดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถแบ่งประเภทของดีวีดีภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเป็นที่น่าสนใจ ได้เป็น 2 ประเภท คือ กลุ่มที่ได้รับการเสนอรายชื่อโดยเอกฉันท์ และกลุ่มที่ได้รับการเสนอรายชื่อโดยไม่เป็นเอกฉันท์ ดังนี้

1) กลุ่มที่ได้รับการเสนอรายชื่อโดยเอกฉันท์ คือกลุ่มที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเห็นพ้องต้องกันถึงความน่าสนใจของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ประกอบด้วยดีวีดีภาพยนตร์ ดังนี้

- ภาพยนตร์ Action/Adventure เรื่อง 300 และ Troy
- ภาพยนตร์ Animation เรื่อง The Incredibles และ Cars
- ภาพยนตร์ Drama เรื่อง The Pursuit of Happyness
- ภาพยนตร์ Sci-fi และ Fantasy เรื่อง Lord of the Rings: The Fellowship of the ring, The Lord of the Rings : The two towers และ The Lord of the Rings: The return of the king
- ภาพยนตร์ Documentary เรื่อง An Inconvenient Truth และ Fahrenheit 9/11 และ ภาพยนตร์ Musical เรื่อง The Phantom of the Opera

2) กลุ่มที่ได้รับการเสนอรายชื่อโดยไม่เป็นเอกฉันท์ คือกลุ่มที่ผู้เชี่ยวชาญทั้งอย่างน้อย 1 ท่าน ไม่เห็นพ้องต้องกันถึงความน่าสนใจของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ประกอบด้วยดีวีดีภาพยนตร์ ดังนี้

- ภาพยนตร์ Action/Adventure เรื่อง The Last Samurai, Sin City และ Casino Royale
- ภาพยนตร์ Animation เรื่อง Shrek, Monster House และ Happy Feet
- ภาพยนตร์ Drama เรื่อง The Aviator, Babel, Brokeback Mountain และ Rocky Balboa

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงลักษณะเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายดีวีดีภาพยนตร์ในปัจจุบัน ซึ่งจำเป็นต้องศึกษาจากตัวบทที่มีความหลากหลายเพียงพอที่จะสามารถศึกษาได้ถึงลักษณะประจำ ดังนั้นจึงเลือกศึกษาดีวีดีภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ได้รับเสนอชื่อ รวมทั้งผู้วิจัยพิจารณาเห็นว่าในรายการที่ได้รับเสนอชื่อนั้น ไม่มีภาพยนตร์ไทยอยู่เลย ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอภาพยนตร์ไทยเพื่อศึกษาด้วย 1 เรื่อง คือเรื่อง "ต้มยำกุ้ง" โดยจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภท Action เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ไทยที่สามารถทำรายได้จากการขายทั่วโลกได้จำนวนมาก และมีเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่หลากหลาย

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ จำนวนภาพยนตร์ดีวีดีที่นำมาศึกษาทั้งหมดจึงรวมทั้งสิ้น 46 เรื่อง ทั้งนี้มีบางเรื่องที่มีการเสนอรายชื่อซ้ำกัน จึงรวมจำนวนภาพยนตร์ที่ศึกษาทั้งสิ้น 22 เรื่อง ซึ่งแต่ละ

เรื่องนั้นมีเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นตัวบทสำหรับการศึกษาคำนี้ มีขอบเขต ดังนี้

ประเภทภาพยนตร์ Action

- 1) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง 300 ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
 - Commentary by Director Zack Snyder บทวิจารณ์ภาพยนตร์จากผู้กำกับภาพยนตร์
 - The 300 - Fact or Fiction? สารคดีพิเศษเกี่ยวกับนักรบชาวสปาร์ตัน 300 คน และนครรัฐสปาร์ตา พร้อมความเห็นจากนักประวัติศาสตร์ และผู้ผลิตภาพยนตร์
 - Who Were The Spartan?: The warriors of 300 สารคดีพิเศษเกี่ยวกับนครรัฐสปาร์ตา และการดัดแปลงถ่ายทอดสังคมนาสปาร์ตาสู่ภาพยนตร์
 - Frank Miller Tapes บทสัมภาษณ์พิเศษเพื่อยกย่อง Frank Miller ผู้แต่งนิยายภาพเรื่อง 300
 - Making of 300 สารคดีเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ มุมมองจากผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการผลิต นักแสดง และทีมงานสร้างภาพยนตร์
 - Making of 300 in image ประมวลภาพเบื้องหลังงานสร้างภาพยนตร์ 300
 - Deleted Scenes with Introduction by Director Zack Snyder ฉากที่ถูกตัดออกจากฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ พร้อมเสียงบรรยายโดยผู้กำกับภาพยนตร์
 - Webisodes บทสัมภาษณ์ขนาดสั้นเกี่ยวกับภาพยนตร์จำนวน 12 ตอนที่เคยเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต

- 2) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Troy ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
 - In The Thick Of The Battle เบื้องหลังการถ่ายทำฉากสู้รบ และการฝึกซ้อมการต่อสู้ฉากสงครามกรูทอชในภาพยนตร์
 - From Ruins To Reality สารคดีเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Troy
 - Troy: An Effects Odyssey สารคดีเบื้องหลังการสร้างเทคนิคพิเศษด้านภาพ และเสียง
 - Gallery Of The Gods ข้อมูลทำความรู้จักเหล่าทวยเทพในเทพปกรณัมกรีกแบบสามมิติ
 - Theatrical Trailer ภาพยนตร์ตัวอย่างฉบับฉายในโรงภาพยนตร์

- 3) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Sin City ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
 - Sneak Peeks ภาพยนตร์ตัวอย่างจากผู้ผลิต และผู้จัดจำหน่ายเดียวกัน
 - Behind The Scenes เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ และการดัดแปลงเรื่องราวจากหนังสือการ์ตูนสู่ภาพยนตร์

- 4) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง The Last Samurai ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
- Tom Cruise: A Warrior's Journey บทสัมภาษณ์ทอม ครูซ เกี่ยวกับภาพยนตร์ และหลากหลายความรู้ลึกจากนักแสดง และทีมงานที่มีต่อทอม ครูซ
 - Edward Zwick: Director's Journal บันทึกเบื้องหลังการถ่ายทำของผู้กำกับภาพยนตร์
 - Making An Epic บทสนทนาระหว่างนักแสดงนำ และผู้กำกับภาพยนตร์เกี่ยวกับภาพยนตร์ และเบื้องหลังงานสร้างภาพยนตร์
 - History Vs. Hollywood สารคดีพิเศษเกี่ยวกับซามูไรจาก History Channel
 - A World Of Detail เบื้องหลังการออกแบบการถ่ายทำภาพยนตร์
 - Silk And Armor เบื้องหลังการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์
 - Imperial Army Basic Training เบื้องหลังการฝึกฉากการต่อสู้ และการใช้อาวุธ
 - From Soldier to Samurai : The Weapons เบื้องหลังการออกแบบอาวุธประเภทต่างๆที่ใช้ในภาพยนตร์
 - Bushido: The Way of The Warrior ข้อมูลทำความรู้จักหลักเจ็ดประการสำหรับวิถีซามูไร
 - Deleted Scenes ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์
 - Japan Premieres (Tokyo & Kyoto Red Carpet) เนื้อหาพิเศษวันเปิดฉายรอบปฐมทัศน์ ภาพยนตร์ในประเทศญี่ปุ่น
 - Theatrical Trailer ภาพยนตร์ตัวอย่างฉบับฉายในโรงภาพยนตร์
 - Commentary By Edward Zwick บทวิจารณ์ภาพยนตร์จากผู้กำกับภาพยนตร์
- 5) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Casino Royale ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
- Becoming Bond สารคดีพิเศษเกี่ยวกับตัวละครเจมส์ บอนด์
 - James Bond: For Real เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์
 - Bond Girl are Forever สารคดีพิเศษเกี่ยวกับสาวบอนด์ สัมภาษณ์นักแสดงผู้เคยสวมบทบาทสาวบอนด์
 - Chris Comell Music Video มิวสิควิดีโอประกอบภาพยนตร์
- 6) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง ต้มยำกุ้ง ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
- Audio Commentary โดยผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้กำกับการต่อสู้
 - 5 Takes of Long Takes History เบื้องหลังฉากต่อสู้ต่อเนื่องความยาว 4 นาที โดยไม่มีการตัดต่อ
 - Work Out With Tony Jaa เยี่ยมชมสตูดิโอฝึกซ้อมของจา พนม

- Cast & Crew Interview บทสัมภาษณ์นักแสดงและทีมงานผลิตภาพยนตร์
- Ong-Bak World Tour รายการพิเศษความยาว 50 นาที สัมภาษณ์สดพร้อมชมความน่าตื่นเต้นการเผยแพร่ภาพยนตร์ องค์บาก
- Live Performance by Tony Jaa โชว์ความสามารถเต็มๆ ของจา พนม ต่อสายตาชาวต่างประเทศ
- New Performance of Tom-Yum-Goong in Korea โชว์ความสามารถรูปแบบใหม่ของจา พนม ในประเทศเกาหลี
- Guinness World Records บันทึกสถิติโลกกับการรำแม่ไม้มวยไทยไปพร้อมๆ กับ จา พนม
- Theatrical trailer ภาพยนตร์ตัวอย่างของภาพยนตร์
- Poster Gallery ประมวลภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์
- Photo Gallery ประมวลภาพจากภาพยนตร์
- Tom Yum Goong Trivia เก๋ิดเล็กๆ น้อยๆ เกี่ยวกับภาพยนตร์ต้มยำกุ้ง

ประเภทภาพยนตร์ Animation

- 1) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง The Incredibles ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
 - Jack- Jack Attack ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น เปิดเผยพลังพิเศษของตัวละคร Jack-Jack
 - Deleted Scenes And Alternate Opening ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ และฉากเปิดเรื่องที่แตกต่างกันจากภาพยนตร์ อธิบายโดยผู้กำกับภาพยนตร์
 - Making of the Incredibles สารคดีเบื้องหลังงานสร้างภาพยนตร์
 - Art Gallery ประมวลภาพการออกแบบจากภาพยนตร์
 - Publicity ภาพยนตร์ตัวอย่างขนาดสั้น และภาพยนตร์ตัวอย่างของภาพยนตร์
 - The Adventure of Mr. Incredible and Pals การ์ตูนสั้นการผจญภัยของตัวละครนำ
 - Top Secret files ประมวลข้อมูลพิเศษของตัวละครยอดมนุษย์ในภาพยนตร์
 - Boundin' ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นที่ได้รับเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Academy Award จากผู้ผลิตเดียวกัน
 - Behind the Scenes เบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์ ประกอบด้วยฉากหลุดของตัวละคร ประมวลภาพแนวคิดการออกแบบตัวละครและฉากต่างๆ

- 2) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Happy Feet ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
- Mumble Meets A Blue Whale and A Happy Feet Moment ฉากที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์
 - Dance Like A Penguin: Stomp to the beat เนื้อหาพิเศษสอนขั้นตอนการเตรียมความพร้อมการเต้นตามตัวละครในเรื่อง
 - Music Videos: Gia's "Hit Me Up" and Prince's "The Song of the Heart" มิวสิควิดีโอประกอบภาพยนตร์
 - Classic Cartoon I Love to Singa ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น
 - Theatrical trailer ภาพยนตร์ตัวอย่างจากผู้ผลิต และผู้จัดจำหน่ายเดียวกัน
- 3) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Cars ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
- Mater And The Ghostlight ภาพยนตร์สั้นนำแสดงโดยตัวละครรองจากภาพยนตร์
 - One Man Band ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นที่ได้รับเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Academy Award จากผู้ผลิตเดียวกัน
 - Epilogue บทส่งท้ายจากภาพยนตร์
 - John Lasseter's Inspiration For CARS สารคดีพิเศษแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์
- 4) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Monster House ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
- Evolution of a Scene เบื้องหลังงานสร้างภาพฉากเปิดเรื่อง
 - Imaginary Heroes: Character Design งานสร้างสรรค์ตัวละครแอนิเมชัน
 - Beginner's Luck: Casting การคัดเลือกนักแสดงแอนิเมชัน
 - The Best of Friends บทสัมภาษณ์นักแสดงนำของเรื่อง และความเห็นจากผู้กำกับ
 - Lot's of Dot: Performance Capture เทคนิคการสร้างภาพแอนิเมชันเคลื่อนไหว
 - Black Box Theater: Motion Capture เทคนิคการถ่ายทำด้วยโมชัน แคปเจอร์ หรือการกำกับฉากสมมติ
 - Photo Gallery ประมวลภาพจากภาพยนตร์
- 5) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Shrek ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
- Filmmakers' Commentary บทวิจารณ์ภาพยนตร์จากผู้ผลิต
 - The Tech of Shrek เบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์ และเทคนิคแอนิเมชัน
 - Animation Interview: Meet the Press บทสัมภาษณ์ตัวละคร

- Production Notes บันทึกการถ่ายทำภาพยนตร์
- International Dubbing Featurette เนื้อหาพิเศษเบื้องหลังการพากย์เสียงตัวละครจากทั่วโลก
- Shrek in the Swamp Karaoke Dance Party ภาพยนตร์แอนิเมชันประกอบเพลงขนาดสั้นโดยตัวละครจากภาพยนตร์
- Game เกมส์จากภาพยนตร์ ประกอบด้วยเกมส์ Character Morph แปลงร่างตัวละคร, Gingerbreadman Decoration แต่งตัวขนมปังตูกตางิ, Re-voice studio พากย์เสียงตัวละคร และ Trivia quizzes ตอบคำถามจากภาพยนตร์
- Cast and Filmmakers ข้อมูลนักแสดงผู้ให้เสียงตัวละคร และทีมสร้างภาพยนตร์

ประเภทภาพยนตร์ Drama

1) วิดีโอภาพยนตร์เรื่อง The Aviator ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- Deleted Scene ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์
- A Life without Limits - The Making of The Aviator เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์
- The Role of Howard Hughes สารคดีพิเศษเพื่อยกย่องคุณูปการของ Howard Hughes
- Howard Hughes, a documentary by the History Channel สารคดีพิเศษนำเสนอชีวประวัติ Howard Hughes จาก History Channel
- The Affliction of Howard Hughes ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับอาการทางประสาท และอาการย้ำคิดย้ำทำของ Howard Huges โดยนักแสดง และผู้กำกับ
- ODC panel discussion การสัมมนาพิเศษเกี่ยวกับผู้ป่วยอาการย้ำคิดย้ำทำ ร่วมกับนักแสดง และผู้สร้างภาพยนตร์
- The Visual Effects of The Aviator เบื้องหลังการเทคนิคพิเศษทางภาพ
- Constructing The Aviator เบื้องหลังการออกแบบการถ่ายทำภาพยนตร์
- Costuming The Aviator เบื้องหลังการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์
- The Age of Glamour - the hair and makup of The Aviator เบื้องหลังการออกแบบทรงผม และการออกแบบงานแต่งหน้า
- Scoring The Aviator การประพันธ์เพลงประกอบภาพยนตร์
- The Wainwright Family เนื้อหาพิเศษเกี่ยวกับครอบครัว Wainwright นักแสดงสมทบที่สร้างสีสันในภาพยนตร์
- Soundtrack spot สปอตโฆษณาอัลบั้มเพลงประกอบภาพยนตร์
- Still Gallery ประมวลภาพจากภาพยนตร์

- An Evening with Leonardo Dicaprio and Alan Alda บทสัมภาษณ์นักแสดงนำของเรื่อง

2) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Brokeback Mountain ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- On Being a Cowboy การคัดเลือกนักแสดงเพื่อสวมบทบาทควาบบอยอเมริกัน
- Directing From The Heart: Ang Lee บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ และความรู้สึกของนักแสดงที่มีต่อผู้กำกับภาพยนตร์
- From Script to Screen: Interview With Larry Mcmutry & Diana Ossana บทสัมภาษณ์ผู้เขียนบทภาพยนตร์
- Sharing The Story: The Making Of Brokeback Mountain บทสัมภาษณ์นักแสดง และผู้สร้างภาพยนตร์ถึงการถ่ายทำภาพยนตร์

3) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง The Pursuit of Happyness ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- Making Pursuit: An Italian Take on the American Dream เบื้องหลังงานสร้างภาพยนตร์
- Father and Son: On Screen and Off เนื้อหาพิเศษเสนอการทำงานร่วมกันของ Will Smith และลูกชาย ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ในจอ และนอกจอ
- The Man Behind the Movie: A Conversation with Chris Gardner สนทนากับ Chris Gardner เจ้าของเรื่องราวในภาพยนตร์
- Inside the Rubiks Cube สารคดีพิเศษ เจาะลึกกลวิธีการเล่น Rubiks Cube
- "I Can" Song บทเพลงประกอบภาพยนตร์
- Trailers ภาพยนตร์ตัวอย่างจากผู้ผลิต และผู้จัดจำหน่ายเดียวกัน
- Director's Commentary by Gabriele Muccino บทวิจารณ์โดยผู้กำกับภาพยนตร์

4) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Rocky Balboa ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- Trailer ภาพยนตร์ตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน และภาพยนตร์ตัวอย่างจากผู้ผลิตและผู้จัดจำหน่ายเดียวกัน
- Alternate Ending ฉากจบแบบที่แตกต่างจากภาพยนตร์
- Boxing Bloopers: ฉากหลุดจากภาพยนตร์
- Skill VS Will: The Making Of Rocky Balboa บทสัมภาษณ์ผู้สร้างภาพยนตร์
- Reality In The Ring: Filming Rocky's Final Fight บทสัมภาษณ์นักแสดงนำ
- Audio Commentary With Sylvester Stallone บทวิจารณ์ภาพยนตร์โดย Stallone

5) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Babel ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- Trailer ภาพยนตร์ตัวอย่างฉบับฉายในโรงภาพยนตร์
- Featurette เนื้อหาพิเศษเกี่ยวกับเบื้องหลังการถ่ายทำในประเทศต่างๆ โดยผู้กำกับ ภาพยนตร์
- Select Film Clips เนื้อหาตัดตอนจากภาพยนตร์ที่คัดสรรเพื่อการเผยแพร่
- Selected Soundbites บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อการเผยแพร่
- Selected B-Roll ภาพการถ่ายทำจากกล้องรองที่คัดสรรเพื่อการเผยแพร่

ประเภทภาพยนตร์ Fantasy

1) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- J.R.R. Tolkien - Creator of the Middle-Earth สารคดีพิเศษเกี่ยวกับ เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน ผู้ประพันธ์เรื่อง The Lord of the Rings
- From Book to Script สารคดีขั้นตอนการดัดแปลงหนังสือให้เป็นบทภาพยนตร์
- Visualizing the Story สารคดีการวางแผนงานสร้าง ประกอบด้วยขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด ภาพแอนิเมชันขั้นต้น ชมสตอรี่บอร์ดเปรียบเทียบภาพจากภาพยนตร์ การซ้อมถ่ายทำฉาก โดยผู้กำกับภาพยนตร์และทีมงานสร้าง
- Designing and Building Middle-Earth การออกแบบและการสร้างดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ
- Middle-Earth Atlas แผนที่แบบเคลื่อนไหวของดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ
- New Zealand as the Middle-Earth เยี่ยมชมทำเลการถ่ายทำจากต่างๆ
- Filming The Fellowship of the Ring ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการถ่ายทำ นำเสนอ มิตรภาพของนักแสดง กิจวัตรของนักแสดง บันทึกรายการถ่ายทำ และประมวลภาพเบื้องหลัง ภาพยนตร์
- Visual Effects เบื้องหลัง และการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ การสร้างฉากจำลอง และงานสร้างภาพดิจิทัล
- Post-Production: Put It All Together เบื้องหลังการตัดต่อภาพยนตร์ พร้อมภาพสาริตการ ตัดต่อภาพยนตร์
- Digital Grading การแก้ไข และปรับแต่งภาพดิจิทัลในภาพยนตร์
- Sound and Music เนื้อหาพิเศษเกี่ยวกับเบื้องหลังการสร้างเสียงประกอบ และดนตรี ประกอบในภาพยนตร์
- The Road Goes Ever Gone... หลากหลายความเห็นของผู้กำกับ นักแสดงและผู้ผลิต หลัง

การฉายภาพยนตร์

- Commentary จากผู้กำกับ ผู้เขียนบท ทีมงานสร้าง และนักแสดง

2) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings : The Two Towers ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ดังนี้

- J.R.R. Tolkien - Origins of Middle-Earth สารคดีเกี่ยวกับจุดเริ่มของเรื่องราวใน The Lord of the Rings
- From Book to Script : Finding the Story สารคดีขั้นตอนการดัดแปลงบทภาพยนตร์
- Designing and Building Middle-Earth การออกแบบและการสร้างดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ
- Gollum เบื้องหลังการออกแบบตัวละคร Gollum และประมวลภาพการออกแบบตัวละคร
- Middle-Earth Atlas แผนที่แบบเคลื่อนไหวของดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ
- New Zealand as the Middle-Earth เยี่ยมชมทำเลการถ่ายทำจากต่าง ๆ
- Filming "The Two Towers" ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการถ่ายทำ นำเสนอเบื้องหลังการออกแบบท่าต่อสู้ และสตั้นท์ บันทึกการถ่ายทำ และประมวลภาพเบื้องหลังภาพยนตร์
- Editorial : Refining the Story เบื้องหลังการตัดต่อภาพยนตร์
- Sound and Music เนื้อหาพิเศษเกี่ยวกับเบื้องหลังการสร้างเสียงประกอบ และดนตรีประกอบในภาพยนตร์
- The Battle for Helm's Deep is Over... หลากหลายความเห็นของผู้กำกับ นักแสดงและผู้ผลิต หลังการฉายภาพยนตร์
- Commentary จากผู้กำกับ ผู้เขียนบท ทีมงานสร้าง และนักแสดง

3) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Return of the King ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ดังนี้

- J.R.R. Tolkien - The Legacy of Middle-Earth สารคดีเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการสร้างดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ
- From Book to Script: Forging the Final Chapter สารคดีขั้นตอนการดัดแปลงบทภาพยนตร์
- Designing and Building Middle-Earth การออกแบบและการสร้างดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ
- Home of the Horse Lords เนื้อหาพิเศษเกี่ยวกับม้าในภาพยนตร์ ทั้งการฝึกม้า การขี่ม้า การเตรียมการถ่ายทำจากกลางแจ้ง รวมทั้งความผูกพันระหว่างนักแสดงและม้า

- Middle-Earth Atlas แผนที่แบบเคลื่อนไหวของดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ
- New Zealand as the Middle-Earth เยี่ยมชมทำเลการถ่ายทำจากต่างๆ
- Filming "The return of the King" ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการถ่ายทำ นำเสนอเบื้องหลังการถ่ายทำจากปิดกล้องของนักแสดงนำแต่ละคน งานเลี้ยงปิดกล้อง และความรู้อีกของนักแสดงต่อภาพยนตร์ และประมวลภาพเบื้องหลังภาพยนตร์
- Visual Effects เบื้องหลัง และการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ การสร้างฉากจำลอง และงานสร้างภาพดิจิทัล
- Editorial: Completing the Trilogy เบื้องหลังงานตัดต่อภาพยนตร์ภาคสุดท้าย และบรรยากาศการตัดต่อวันสุดท้าย- Digital Grading การแก้ไข และปรับแต่งภาพดิจิทัลในภาพยนตร์
- Music for Middle-Earth เบื้องหลังดนตรีประกอบในภาพยนตร์ และ Soundscapes in Middle-Earth การออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์
- The End of All Things เบื้องหลังการทำงานขั้นสุดท้ายของภาพยนตร์ เพื่อการจัดส่งฟิล์มภาพยนตร์จำหน่ายทั่วโลก
- Passing of an Age : การผ่านไปของเวลาที่ยาวนาน เบื้องหลังและบรรยากาศการฉายภาพยนตร์รอบปฐมทัศน์โลกที่ประเทศนิวซีแลนด์
- Cameron Duncan : The Inspiration for "Into The West" : สารคดีพิเศษบอกถึงแรงบันดาลใจในการแต่งเพลง Into The West ในภาพยนตร์ ที่ได้จากวัยรุ่นชาวนิวซีแลนด์ ซึ่งเป็นทั้งผู้กำกับภาพยนตร์และนักกีฬาซอฟท์บอล ซึ่งป่วยและเสียชีวิตจากโรคมะเร็ง
- Commentary จากผู้กำกับ ผู้เขียนบท ทีมงานสร้าง และนักแสดง

ประเภทภาพยนตร์ Documentary

- 1) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง An Inconvenient Truth ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้
 - An Update With Former Vice-President Al Gore นำเสนอความคืบหน้าของวิกฤติการณ์ทางสภาพแวดล้อม โดย Al Gore
 - The Making Of An Inconvenient Truth เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์
 - I Need To Wake Up Music Video มิวสิควิดีโอประกอบภาพยนตร์
 - Commentary By Director Davis Guggenheim บทวิจารณ์โดยผู้กำกับภาพยนตร์
 - Commentary By Producers Laurie David, Lawrence Bender, Scott Z. Burns and Lesley Chilcott บทวิจารณ์โดยผู้อำนวยการสร้าง

2) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Fahrenheit 9/11 ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- Trailer ภาพยนตร์ตัวอย่างฉบับฉายในโรงภาพยนตร์
- Release Of Fahrenheit 9/11 ประมวลภาพงานวันฉายรอบปฐมทัศน์
- Bush After His "Visit" With The 9/11 Commission ภาพข่าวคำแถลงข่าวของประธานาธิบดี Bush หลังจากหารือเรื่องเหตุการณ์ 9/11

ประเภทภาพยนตร์ Musical

1) ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง The Phantom of the Opera ประกอบด้วยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนี้

- Scoop Making of The Phantom of The Opera : เบื้องหลังเกี่ยวกับละครเวทีต้นฉบับ และ ภาพยนตร์
- 15 Min. Tease for the movie : เบื้องหลังภาพยนตร์ความยาว 15 นาที
- The music of the Phantom of The Opera : ดนตรีประกอบในละครเวทีและภาพยนตร์
- 4 Promos for the original show : สื่อโฆษณาละครเวทีต้นฉบับ
- Production Design : การออกแบบการผลิตภาพยนตร์
- Visual Effects : การออกแบบเทคนิคพิเศษทางภาพ
- Recording the music : การบันทึกเสียงภาพยนตร์
- Editing : การตัดต่อภาพยนตร์
- Special Effects : การออกแบบสเปเชียลเอฟเฟคท์
- Costumes, Hair & Make-up : การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบทรงผม และการออกแบบงานแต่งหน้า
- Product Placement-Swarovski : สกู๊ปพิเศษเกี่ยวกับโคมระย้าของ Swarovski
- Emmy Rossom Screen Test : ภาพฟุตเตจการทดสอบหน้ากล้องของนักแสดงนำฝ่ายหญิง
- Cast & Crew Sing-A-long : แนะนำนักแสดงและผู้สร้างภาพยนตร์ผ่านบทเพลง
- Documentary: Behind the Mask: สาระคดีพิเศษความเป็นมาของ The Phantom of The Opera
- Deleted Scene: No-One Would Listen : ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์

2. แหล่งข้อมูลอื่นๆ ประกอบด้วย

- 1) บทความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายของสื่อดีวีดี ได้แก่ บทความแนะนำดีวีดีภาพยนตร์ในนิตยสารภาพยนตร์ต่างๆ และบทความวิจารณ์ต่างๆ

2) แหล่งข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกี่ยวกับบทวิจารณ์ดีวีดีรายการ ภาพยนตร์ต่างๆ ซึ่งมักจะมีการให้รายละเอียดเนื้อหาส่วนควบของภาพยนตร์แต่ละเรื่องอย่างละเอียดมากกว่าวารสาร และบทความ อย่างไรก็ตามเนื่องจากสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเปิด และความน่าเชื่อถือของข้อมูลยังมีน้อย ผู้วิจัยใช้การเลือกจากแหล่งข้อมูลเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ (official website) ของผู้ผลิตดีวีดีเพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อถือ และเพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลผู้วิจัยใช้วิธีการเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลเว็บไซต์อื่นๆ เพื่อที่จะนำข้อมูลมาใช้ประกอบในการวิเคราะห์การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ด้วย

3. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

เพื่อที่จะเสนอแนะเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการศึกษาโดยประยุกต์นำแนวคิดของระเบียบวิธีคิว (Q Methodology) มาใช้ เพื่อที่จะศึกษาความต้องการของบุคคลโดยการศึกษาจากบุคคลจำนวนน้อย แต่เป็นผู้ที่เชี่ยวชาญหรือตรงกับเป้าหมาย เพื่อที่จะยอมรับข้อมูลจำนวนมากจากผู้ให้ข้อมูลจำนวนน้อย โดยอาศัยวิธีการใช้เครื่องมือการศึกษาคือ Repertory Grid ทั้งนี้แหล่งข้อมูลบุคคลในการศึกษาค้นคว้านี้ได้แก่ ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาส่วนควบดีวีดีภาพยนตร์อย่างดี ซึ่งเป็นบุคคลที่สามารถให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) ได้จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

- 1) คุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์ ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยบรรณาธิการประจำนิตยสารภาพยนตร์รายเดือน Bioscope
- 2) คุณพัฒนา ทีสุกะ นักสะสมดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งเริ่มต้นการชมและเก็บสะสมดีวีดีภาพยนตร์มาประมาณ 10 ปี ปัจจุบันคุณพัฒนาประกอบอาชีพเป็น graphic designer บ.ป่าใหญ่ ศรีเอชัน จำกัด
- 3) คุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธ์ ผู้เข้าแข่งขันและชนะเลิศตำแหน่งสุดยอดแฟนพันธุ์แท้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ประจำปี 2003 เป็นผู้ที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ และสะสมดีวีดีภาพยนตร์ รวมทั้งปัจจุบันดำรงตำแหน่งเป็นอาจารย์พิเศษสาขาภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 4) คุณศุภสิทธิ์ วิภาสวัสต์ เป็นผู้ที่ชื่นชอบการชมดีวีดีภาพยนตร์ และสะสมดีวีดีภาพยนตร์ โดยเริ่มสะสมดีวีดีมาประมาณ 8 ปี ปัจจุบันคุณศุภสิทธิ์ ประกอบอาชีพเป็นนักการตลาดบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง
- 5) คุณสุทธิเชตต์ คงถาวร เป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับดีวีดีภาพยนตร์ และชื่นชอบการชมดีวีดีภาพยนตร์ ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยผู้จัดการกองถ่ายภาพยนตร์ มีผลงานที่ผ่านมาคือ ภาพยนตร์ไทย เขาชนไก่ สวดยลากได้ และรักแห่งสยาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลจากดีวีดีภาพยนตร์

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากดีวีดีภาพยนตร์ประเภทต่างๆตามที่กำหนดเป็นหน่วยวิเคราะห์สำหรับการศึกษาค้นคว้า จากนั้นคัดเลือกเนื้อหาส่วนควบและเนื้อหาส่วนควบพิเศษที่มีความโดดเด่นของภาพยนตร์แต่ละประเภท ทั้งนี้เพื่อให้ได้เนื้อหาในการศึกษาที่ครอบคลุมและหลากหลายมากที่สุด

ลำดับต่อไป ผู้วิจัยทำการถอดสคริปต์เนื้อหาส่วนควบดีวีดีภาพยนตร์ และบันทึกลงตารางบันทึกข้อมูล อย่างไรก็ตาม เนื่องจากดีวีดีภาพยนตร์เป็นสื่อไฮเทค ดังนั้นการบันทึกข้อมูลจึงจัดทำด้วยการแยกเป็นบทพูด หรือบทบรรยาย (text), ภาพที่ปรากฏ และลักษณะของเสียง ซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งที่อยู่ในสื่อดีวีดีภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาอีกส่วนหนึ่ง คือส่วนที่เกี่ยวข้องกับบรรจุกฎบัตร ผู้วิจัยใช้การจำแนกข้อมูลรายละเอียดต่างๆบนบรรจุกฎบัตรเพื่อนำมาวิเคราะห์ด้วย

2. ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ

1) ผู้วิจัยรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดีวีดีภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา โดยทำการเก็บข้อมูลฉบับที่ลักษณะเนื้อหาที่น่าสนใจและสามารถนำมาพัฒนา เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับเอกสารถอดสคริปต์ต่อไป

2) แหล่งข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยทำการดาวน์โหลดข้อมูลของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดีวีดีภาพยนตร์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลดีวีดีรายการต่างๆจากทางอินเทอร์เน็ตผ่านทางเว็บไซต์ทางการของบริษัทผู้ผลิต หรือผู้จัดจำหน่ายดีวีดีเป็นหลัก รองลงมาคือเว็บไซต์ร้านจำหน่ายดีวีดีภาพยนตร์

3. ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคคล จากหลักการเลือกตัวอย่างของระเบียบวิธีคิว (Q Methodolgy) โดยมีบุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายของดีวีดีภาพยนตร์ และสามารถให้ทิศทางเกี่ยวกับเนื้อหาใหม่ๆที่ควรมีเพิ่มในอนาคตได้ โดยผู้วิจัยทำการออกแบบลักษณะเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายที่ควรมีเพิ่มเติมจากกรอบทฤษฎีตัวบทประเภทต่างๆ เป็นสำคัญ

ทั้งนี้ในส่วนของการออกแบบเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายควรมีเพิ่มเติม เพื่อนำมาเป็น statement ตัวตั้งสำหรับการศึกษาโครงความคิดด้วย Repertory Grid นั้น ผู้วิจัยกำหนดจากแนวคิดของความสัมพันธ์ของตัวบท ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดหลักที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นสำคัญ ซึ่งเนื้อหาทั้งส่วนควบ และส่วนขยายที่ออกแบบเพิ่มเติมนั้น กำหนดจากลักษณะของตัวบท 5 แบบ ได้แก่

- 1) การเชื่อมโยงตัวบท (Intertextuality)
- 2) ปรลิตของตัวบท (Paratextuality)
- 3) อัดตะของตัวบท (Metatextuality)
- 4) ทุติยบท (Hypertextuality)
- 5) พันธบท (Architextuality)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากวีดิทัศน์ภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาศึกษาทั้งหมด เมื่อได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารที่จัดทำจากการชมวีดิทัศน์ภาพยนตร์ ข้อมูลจากเอกสารประกอบ และข้อมูลจากเว็บไซต์ มาทำการวิเคราะห์ว่าตัวบทของส่วนควบและส่วนขยายในวีดิทัศน์ เพื่อนำมากำหนดเนื้อหาที่ควรเพิ่มเติมในสื่อประเภทดังกล่าวซึ่งเป็นขั้นตอนต่อไป

หน่วยสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ หน่วยสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัยคือ ตัวบทของส่วนควบและส่วนขยายในวีดิทัศน์ภาพยนตร์ โดยที่มีระดับของการวิเคราะห์ดังนี้

- 1) ระดับประเภทของส่วนควบ และส่วนขยาย พิจารณาจากประเภทของส่วนควบและส่วนขยายแต่ละประเภท โดยพิจารณาถึงองค์ประกอบย่อยที่นำมาประกอบเป็นส่วนควบ และส่วนขยายแต่ละประเภท
- 2) ระดับเนื้อหาของส่วนควบและส่วนขยายแต่ละประเภท โดยการวิเคราะห์ว่าเนื้อหาแต่ละส่วนมีการทำหน้าที่ในการสื่อความหมายต่อภาพยนตร์ได้อย่างไร

จากนั้นจะนำมาเพื่อวิเคราะห์ และสรุปผลเพื่อนำไปออกแบบเนื้อหาส่วนใหม่ที่ควรจะมีเพิ่มเติม ทั้งนี้ในส่วนของการออกแบบเนื้อหาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรจะมีเพิ่มเติม ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์โดยประยุกต์จาก Repertory grid ของ Robert Monaghan เพื่อศึกษาถึงโครงความคิดของบุคคล โดยมีขั้นตอนของการวิเคราะห์ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยนำรูปแบบของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คิดว่าควรมีในอนาคตของดีวีดีภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้รับจากการเสนอโดยผู้ที่นิยมการชมดีวีดีภาพยนตร์ เพื่อทำการสอบถาม key informant ซึ่งเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญ เพื่อทำการเปรียบเทียบโดยการจำนวน 7 ชิ้นงานที่ผู้เชี่ยวชาญคิดเห็นว่าเป็นชิ้นงานที่น่าสนใจ จากนั้นให้สุ่มเนื้อหา 3 แบบ แล้วระบุโครงความคิดโดยการเปรียบเทียบเนื้อหาที่คล้ายคลึงกัน 2 ใน 3 แบบ(เป็นเค้าโครงความเหมือน) และความแตกต่างของงานที่ 3 ที่สุ่มได้(เป็นเค้าโครงความแตกต่าง) จากนั้นให้บันทึกลงบนตาราง โดยระบุเป็นโครงความคิดที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยขอให้ key informant ทำการเรียงลำดับรูปแบบเนื้อหาที่ตรงตามโครงความคิด ระบุลำดับตามความคิดของผู้ตอบ จากเนื้อหาที่คิดว่ารู้สึกใกล้เคียงกับเค้าโครงความเหมือนมากที่สุด ไปจนถึงเนื้อหาที่คิดว่าเหมือนเค้าโครงความแตกต่างมากที่สุด และทบทวนอีกครั้ง ถ้าไม่เปลี่ยนแปลงจึงถือว่ายืนยันคำตอบ

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลลงตาราง repertory grid โดยระบุลำดับคะแนนในแต่ละชิ้นงาน

ขั้นตอนที่ 4 ทำซ้ำขั้นตอนที่ 1 จนถึงขั้นตอนที่ 3 จนครบจำนวนเค้าโครงความคิดที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 5 ในเค้าโครงความคิดสุดท้าย กำหนดให้ผู้ตอบเรียงลำดับเนื้อหาที่ “ควรมีเพิ่มเติมในดีวีดีภาพยนตร์” เรื่องดังกล่าว ไปสู่ “ไม่จำเป็นต้องมีในดีวีดีภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว”

	ความเหมือน		ความต่าง	
	ชิ้นงานที่ 1	ชิ้นงานที่ 2	...ชิ้นงานที่ n	
โครงความคิดที่ 1				
โครงความคิดที่ 2				
โครงความคิดที่ 3				
โครงความคิดที่ 4				
...				
โครงความคิดสุดท้าย	ควรเพิ่มเติมในดีวีดี			ไม่จำเป็นต้องมีในดีวีดี

ขั้นตอนที่ 6 ดำเนินการขั้นตอนที่ 1 ถึงขั้นตอนที่ 6 กับดีวีดีภาพยนตร์ทุกเรื่องที่น่าสนใจ

ขั้นตอนที่ 7 ภายหลังจากการบันทึกข้อมูล ผู้วิจัยเปรียบเทียบหาความสอดคล้องของแต่ละคู่โครงความคิดเพื่อหาค่าสหสัมพันธ์ และแปลผลค่าสหสัมพันธ์ ทั้งนี้ ค่าสหสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยใช้ใน

การอ้างอิงผลการวิเคราะห์ เป็นค่าสหสัมพันธ์สำหรับโครงความคิดของชิ้นงาน 7 ตามที่ Monaghan ระบุไว้ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระดับ

ความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง (marked) มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง 0.43 ถึง 0.57 กรณีความสัมพันธ์เชิงบวก และระหว่าง -0.43 ถึง -0.57 กรณีความสัมพันธ์เชิงลบ

ความสัมพันธ์ในระดับสูง (strong) มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง 0.61 ถึง 0.79 กรณีความสัมพันธ์เชิงบวก และระหว่าง -0.61 ถึง -0.79 กรณีความสัมพันธ์เชิงลบ

ความสัมพันธ์ในระดับสูงมาก (very high) มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง 0.82 ถึง 1.00 กรณีความสัมพันธ์เชิงบวก และระหว่าง -0.82 ถึง -1.00 กรณีความสัมพันธ์เชิงลบ

ภายหลังจากที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้วยเครื่องมือ repertory Grid และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาโครงความคิดที่มีค่าสหสัมพันธ์แล้ว จะนำโครงความคิดที่มีค่าสหสัมพันธ์ตั้งแต่ระดับปานกลาง (marked) ซึ่งเป็นระดับที่ Monaghan ยอมรับถึงระดับสูงมาก (very high) ของผู้ให้ข้อมูลแต่ละท่าน ประกอบกับลักษณะของตัวบท 5 ประเภทมาเป็นพื้นฐานเพื่อใช้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติม ด้วยการผสมองค์ประกอบ โดยการทำ block design ตามแนวทางของ Robert Monaghan ซึ่งใช้พื้นฐานจากหลักการแฟคทอเรียล โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยนำลักษณะของเนื้อหาที่ได้จากการศึกษาโครงความคิดที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายตั้งแต่ระดับปานกลางถึงระดับสูงมาก ประกอบกับลักษณะของตัวบททั้ง 5 ประเภท เป็นองค์ประกอบสำหรับการผสมองค์ประกอบ

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยให้คำนิยามแต่ละองค์ประกอบอย่างชัดเจน และกำหนดสัญลักษณ์แทนแต่ละองค์ประกอบ เช่น

องค์ประกอบที่ 1 ลักษณะของตัวบท (transtextuality)

A1 การเชื่อมโยงตัวบท (Intertextuality) : ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบท 2 ตัวบทหรือมากกว่าที่ปรากฏอยู่ร่วมกัน หรือการที่ตัวบทหนึ่งปรากฏอยู่ในตัวบทอื่นๆ ซึ่งเกิดขึ้นได้ในลักษณะต่างๆไม่ว่าจะปรากฏชัดเจนมากหรือน้อยก็ตาม

A2 ปรสติขของตัวบท (Paratextuality) : ความสัมพันธ์ของตัวบทที่เรียกว่า"ปรสติขสาร" ซึ่งอยู่แวดล้อมตัวบท และช่วยประกอบให้ตัวบทนั้นๆเป็นตัวบทที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเกิดขึ้นโดยผู้ประพันธ์โดยตรง หรือเกิดขึ้นจากบุคคลอื่นก็ตาม

A3 อัดตะตัวบท (Metatextuality) : ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบทซึ่งเชื่อมโยงสัมพันธ์กันในลักษณะที่ตัวบทหนึ่งทำหน้าที่อธิบายอีกตัวบทหนึ่ง

A4 ทูติยบท (Hypertextuality) : ความสัมพันธ์ของตัวบท โดยตัวบทหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นภายหลัง เรียกว่า ทูติยบท (hypertext) ทำการขยายอีกตัวบทหนึ่งซึ่งเคยมีอยู่เดิม เรียกว่า ปฐมบท (hypotext)

A5 พันธบท (Architextuality) : ความสัมพันธ์ที่รวมเอาความเชื่อมโยงของตัวบทแต่ละตัวบทเข้ากับสิ่งที่ตัวบทนั้นๆ นำเสนอ

องค์ประกอบที่ 2 โครงความคิดที่มีระดับความสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีสูง ของผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 แทนองค์ประกอบย่อยด้วย B1, B2... Bn ตามจำนวนองค์ประกอบย่อย

องค์ประกอบที่ 3 โครงความคิดที่มีระดับความสัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีสูง ของผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 แทนองค์ประกอบย่อยด้วย C1, C2... Cn ตามจำนวนองค์ประกอบย่อย

ทั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการให้คำนิยาม และให้สัญลักษณ์แทนแต่ละองค์ประกอบจนครบถ้วน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยแทนสัญลักษณ์ของแต่ละองค์ประกอบ เพื่อสร้างส่วนผสมของลักษณะเนื้อหาใหม่ ด้วยตาราง block design

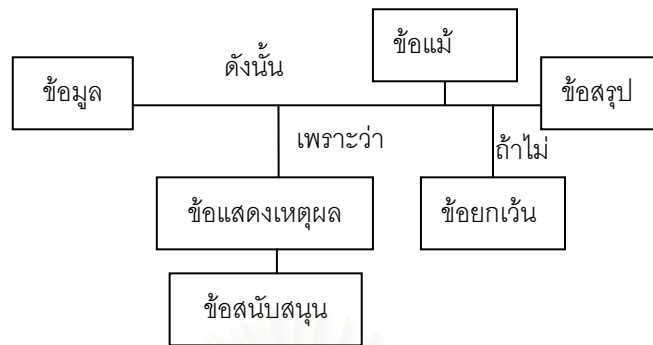
ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยสร้างเนื้อหาใหม่จากการผสมผสานองค์ประกอบ และพัฒนาเนื้อหาใหม่เพื่อนำเสนอ

การสรุปข้อมูล

ในการวิเคราะห์เพื่อการนำเสนอข้อมูลผู้วิจัยใช้โครงสร้างการโต้แย้งแสดงเหตุผลของ Stephen Toulmin นักตรรกศาสตร์ชาวอังกฤษ เพื่อแสดงถึงวิธีการและการอ้างเหตุผลของการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่ข้อสรุปของผู้วิจัย

หลักการของการโต้แย้งแสดงเหตุผลเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือได้ของข้อสรุป (claim) ผู้วิจัยเริ่มจากการรวบรวมข้อมูล (data) ซึ่งในที่นี้คือข้อมูลที่ได้มาจากการชมดีวีดีภาพยนตร์ และเอกสารซึ่งจากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจะอธิบายให้เหตุผลด้วยหลักการ และแนวคิด อันเป็นข้อแสดงเหตุผล (warrant) ที่จะนำไปสู่ข้อสรุป โดยสนับสนุนจากข้อมูลหลักฐานต่างๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะเสนอข้อยกเว้นรวมทั้งข้อแม้ เพื่อเพิ่มน้ำหนักให้กับการวิจัย และให้เหตุผลได้ถึงความเป็นไปได้ที่อาจทำให้ไม่ปฏิบัติตามข้อสรุปที่นำเสนอ

ซึ่งสามารถสรุปการโต้แย้งแสดงเหตุผลได้ตามแบบจำลองของ Toulmin ดังนี้



การนำเสนอข้อมูล

การจัดระเบียบข้อมูลเพื่อการนำเสนอการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การพรรณนาเชิงวิเคราะห์ เพื่ออธิบายให้เห็นถึงลักษณะของสื่อทีวีดีในการกำหนดเนื้อหาส่วนควบในสื่อภาพยนตร์ทีวีดี โดยแบ่งการนำเสนอข้อมูลเป็นบท ขึ้นกับตามคำถามนำวิจัยที่ต้องการศึกษา

ทั้งนี้ในบทที่ 4 จะนำเสนอการทบทวนเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของสื่อทีวีดีที่มีผลต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายที่ควรจะมีเพิ่มขึ้น พร้อมทั้งการวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือ Repertory Grid

ในบทที่ 6 สรุปผลและข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

บทที่ 4

ลักษณะการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของสื่อทีวีดี

การศึกษาภายใต้หัวข้อ“การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อทีวีดีภาพยนตร์” ซึ่งผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงลักษณะของสื่อทีวีดี ที่มีผลต่อการกำหนดรูปแบบของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ เพื่อที่จะศึกษาถึงบทบาทของสื่อทีวีดี และลักษณะเนื้อหา ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงลักษณะของสื่อทีวีดี ที่มีผลต่อการกำหนดรูปแบบของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ทีวีดีในปัจจุบัน

ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของสื่อทีวีดีมีผลต่อการกำหนดเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ใน 2 ลักษณะ ได้แก่การกำหนดจากลักษณะของสื่อแบบดิจิทัล และการกำหนดจากลักษณะของสื่อแบบอนาล็อก

1. การกำหนดเนื้อหาจากลักษณะของสื่อดิจิทัล

เนื่องจากสื่อทีวีดีภาพยนตร์เป็นสื่อดิจิทัลประเภทหนึ่ง ดังนั้นจึงมีคุณสมบัติ และหลักการพื้นฐานร่วมกับสื่อดิจิทัลอื่นๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะพื้นฐานของสื่อดิจิทัล ที่มีผลต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของทีวีดี มีดังต่อไปนี้

1.1 การนำเสนอในรูปแบบเชิงปริมาณ (Numerical Representation) และลักษณะองค์ประกอบหน่วยย่อยที่เป็นอิสระต่อกัน (modularity)

การนำเสนอข้อมูลในเชิงปริมาณ และลักษณะโครงสร้างองค์ประกอบหน่วยย่อยเป็นลักษณะพื้นฐานของสื่อดิจิทัล ซึ่งมีผลต่อลักษณะเฉพาะของสื่อทีวีดี ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นผลมาจากกระบวนการแปลงให้เป็นดิจิทัล หรือการแปลงข้อมูลเป็นหน่วยย่อย รวมทั้งทำให้เกิดการสิ้นสุดลงของลำดับแบบเชิงเส้นของข้อมูล มีผลให้ข้อมูลขนาดใหญ่ถูกแบ่งย่อยลงและเชื่อมโยงกันได้

สำหรับสื่อทีวีดีภาพยนตร์ คุณสมบัติดังกล่าวมีผลสำคัญในการทำให้สื่อทีวีดีมีพื้นที่ในการบันทึกที่มาก ในขณะที่ข้อมูลถูกจัดเก็บในลักษณะในลักษณะหน่วยย่อย จึงทำให้สื่อทีวีดีภาพยนตร์

สามารถบรรจุข้อมูลได้มาก นอกจากนี้ลักษณะเนื้อหาของดีวีดีสามารถเข้าถึงได้โดยไม่เป็นไปตามลำดับเวลา ลักษณะเหล่านี้จึงมีผลต่อเนื้อหาในเชิงปริมาณ และรูปแบบของการเข้าถึงเนื้อหาในสื่อดีวีดี

1.2 ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย (Variability)

สำหรับสื่อดีวีดีภาพยนตร์ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะของความสามารถในการเปลี่ยนแปลงมีส่วนกำหนดลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของสื่อดีวีดีอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะของการออกแบบองค์ประกอบของสื่อใหม่ ซึ่งสามารถสร้างการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบผ่านโครงสร้างข้อมูล หรือตัวเลือกต่างๆที่ออกแบบไว้ในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้งานได้ โดยโครงสร้างนี้เรียกว่า เมนู หรือตัวเลือกหลัก

ทั้งนี้สำหรับสื่อดีวีดีภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่าเมนู หรือตัวเลือกหลักเป็นส่วนประกอบของเนื้อหาที่สำคัญ เนื่องจากเป็นส่วนที่เชื่อมโยงผู้ชมเข้าสู่เนื้อหาต่างๆของดีวีดี

นอกจากนี้ขอบเขตอีกประการหนึ่งของความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย คือลักษณะของฐานข้อมูล ทั้งนี้ลักษณะที่สำคัญของสื่อดีวีดีคือการเป็นสื่อบันทึกซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบของสื่อใหม่ประการหนึ่งคือรูปแบบฐานข้อมูล โดยลักษณะของฐานข้อมูลได้แก่แหล่งรวมของข้อมูลต่างๆ ซึ่งปรากฏในรูปของแหล่งข้อมูลที่ผู้ชมสามารถดำเนินการได้ด้วยวิธีการต่างๆ และเป็นวิธีการที่ผู้ใช้สามารถสร้างประสบการณ์จากสื่อได้

ดังนั้นด้วยการพิจารณาคูณลักษณะของสื่อดีวีดีในลักษณะของฐานข้อมูล เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของสื่อดีวีดีจึงถูกรวบรวมไว้ในลักษณะของฐานข้อมูลของภาพยนตร์สำหรับผู้ชมดีวีดี

นอกจากนี้ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายที่ผู้วิจัยพบได้ในสื่อดีวีดีภาพยนตร์ได้แก่ ลักษณะโครงสร้างแบบไฮเปอร์มีเดีย (hypermedia) ซึ่งเป็นลักษณะของโครงสร้างที่เชื่อมโยงองค์ประกอบย่อยต่างๆที่เป็นอิสระต่อกัน สำหรับลักษณะของไฮเปอร์มีเดียดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า มีลักษณะในการกำหนดเนื้อหาของสื่อดีวีดี ที่สามารถเชื่อมต่อได้กับสื่ออื่นๆ เช่น การเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งพบในดีวีดีภาพยนตร์บางเรื่องเท่านั้น เช่น ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Shrek

1.3 ลักษณะรูปแบบสื่อผสม (multimedia form)

รูปแบบสื่อผสมเกิดขึ้นจากการแปลงรหัสเป็นดิจิทัล ดังนั้นการผสมผสานสัญญาณ และการสื่อสารแบบต่างๆ รวมทั้งประเภทของข้อมูลที่หลากหลายจึงเกิดขึ้นได้ภายใต้สื่อใดสื่อหนึ่ง ดังนั้นเนื้อหาในสื่อวีดิทัศน์ ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายจึงประกอบด้วยตัวบทที่มีความหลากหลาย ประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความตัวอักษร

1.4 ลักษณะที่สามารถสร้างปฏิริยาโต้ตอบ (interactivity)

ลักษณะปฏิริยาโต้ตอบเป็นผลจากการมีปฏิริยาตอบสนองต่อการกระทำหนึ่งๆ ซึ่งในสื่อวีดิทัศน์ผู้วิจัยพบว่าสื่อวีดิทัศน์มีการสร้างปฏิริยาตอบสนองในระดับที่ทำให้เกิดการสื่อสารสองทาง และเกิดในจังหวะเวลาที่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งการมีความเชื่อมโยงระหว่างผู้ใช้และสื่อ (interface)

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่า ความสามารถในการมีปฏิริยาโต้ตอบในสื่อวีดิทัศน์ยังคงมีลักษณะที่ส่งผลต่อรูปแบบเนื้อหาอยู่น้อย เนื่องจากลักษณะดังกล่าวเป็นลักษณะที่ถูกกำหนดมาจากผู้ผลิต

2. การกำหนดเนื้อหาจากลักษณะของสื่อบันทึก

ทั้งนี้จากแนวคิดเรื่องการฟื้นฟูสื่อขึ้นใหม่ หรือ remediation สื่อวีดิทัศน์เป็นรูปแบบของสื่อที่ฟื้นฟูมาจากสื่อบันทึกอื่นๆ ซึ่งมีคุณสมบัติเหมาะสมในการเก็บบันทึกข้อมูล และทำให้เนื้อหาตัวบทเกิดการหมุนเวียน รวมทั้งเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ในการชมที่มีลักษณะความเป็นส่วนตัว และมุ่งเน้นที่ตัวบทที่มุ่งสู่ปัจเจกบุคคล และองค์ประกอบต่างๆเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ผู้ชมคุ้นเคย เช่น นักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ รวมถึงแนวคิดรวมของภาพยนตร์

ลักษณะของแนวคิดนี้เอง เมื่อมาพิจารณาถึงสื่อวีดิทัศน์ ผู้วิจัยพบว่าสื่อวีดิทัศน์มีลักษณะที่เอื้ออำนวยต่อการชมแบบปัจเจกบุคคล ดังนั้นจากคุณลักษณะของสื่อที่เหมาะสมกับความเป็นส่วนตัว และปัจจัยในเชิงพื้นที่ รวมทั้งการควบคุมการชมจากสภาพแวดล้อมที่น้อยลง ขณะความยืดหยุ่นของการชมมากขึ้น เช่น ผู้ชมสามารถกำหนดเลือกการชมได้ แม้เนื้อหาจะมีมาก และใช้เวลา แต่การชมแบบส่วนตัวสามารถหยุดภาพเพื่อทำกิจกรรมอื่นๆได้ทุกขณะ ตัวสื่อจึงเป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบของเนื้อหาของสื่อวีดิทัศน์ โดยเฉพาะลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลเชิงลึกของภาพยนตร์ที่บันทึกในวีดิทัศน์แต่ละเรื่อง ซึ่งสามารถช่วยขยายความองค์ประกอบที่หลากหลายของเนื้อหาภาพยนตร์

ทั้งนี้จากลักษณะคุณสมบัติของสื่อวีดีทัศน์ ซึ่งมีผลต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดีทัศน์ภาพยนตร์นั้น จากการศึกษาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดีทัศน์ภาพยนตร์ที่ได้รับเสนอรายชื่อเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะของตัวบทในเนื้อหาเหล่านี้มีความหลากหลาย ทั้งนี้สามารถจำแนกได้เป็น 14 ประเภทซึ่งมีลักษณะของตัวบทที่แตกต่างกันดังนี้

1) คำอธิบายและบทวิจารณ์

มีลักษณะเป็นเนื้อหาประเภทเสียง ของผู้ให้คำอธิบาย (commentator) ที่อธิบายภาพที่ปรากฏอยู่ในขณะนั้น ซึ่งเสียงคำอธิบายหรือบทวิจารณ์นั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า เนื้อหาประเภทคำอธิบายหรือบทวิจารณ์นั้น มีความแตกต่างกันที่บุคคลผู้ให้คำอธิบาย ซึ่งบททั้งสิ้น 5 ลักษณะ ได้แก่ คำอธิบายหรือบทวิจารณ์จากผู้กำกับภาพยนตร์, คำอธิบายหรือบทวิจารณ์จากผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์, คำอธิบายหรือบทวิจารณ์จากคณะผู้ผลิตภาพยนตร์, คำอธิบายหรือบทวิจารณ์จากหน่วยงานออกแบบ และคำอธิบายหรือบทวิจารณ์จากนักแสดง

ทั้งนี้คำอธิบายและบทวิจารณ์ เป็นตัวบทที่เรียกว่า อัดตะตัวบท (metatextuality) ซึ่งเป็นการที่ตัวบทหนึ่งอธิบายถึงอีกตัวบทหนึ่ง ทั้งนี้คำอธิบายและบทวิจารณ์ยังมีลักษณะเป็นตัวบทร่วม (co-text) ของภาพยนตร์ได้ด้วยเนื่องจากช่วยเสริม และขยายความเข้าใจให้กับวีดีทัศน์ภาพยนตร์

2) ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์

ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ คือ ข้อมูลอันจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ชมรายการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการสร้างแผนที่ทางความคิดให้แก่ผู้ชม ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาในขอบเขตของข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ครอบคลุมเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของวีดีทัศน์ภาพยนตร์ 2 ลักษณะ ได้แก่ เนื้อหาที่แสดงที่มาของเนื้อหาของวีดีทัศน์ภาพยนตร์ และเนื้อหาแสดงเหตุการณ์สำคัญของภาพยนตร์

สำหรับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยพิจารณาว่าเป็น ตัวบทร่วม (co-text) ที่ช่วยเสริมตัวบทให้กับวีดีทัศน์ภาพยนตร์

3) บทสัมภาษณ์

ผู้วิจัยพบว่าลักษณะบทสัมภาษณ์นั้น มีลักษณะที่แตกต่างกัน 2 ลักษณะ ได้แก่ เนื้อหากึ่งสัมภาษณ์ และเนื้อหาการสนทนา ซึ่งเนื้อหาของบทสัมภาษณ์โดยทั่วไป ผู้วิจัยพบว่าทิศทางของ

บทสัมภาษณ์ปัจจุบันมุ่งเน้นในลักษณะส่งเสริมการขายภาพยนตร์ (self promotion) โดยมีการตัดสลับเนื้อหาที่ตัดตอนจากภาพยนตร์ กับเนื้อหาของการสัมภาษณ์

เมื่อพิจารณาลักษณะของตัวบท เนื้อหาส่วนขยายประเภทบทสัมภาษณ์นั้น มีลักษณะเป็นประวัติของตัวบท (paratextuality) ในลักษณะที่เรียกว่าประวัติที่อยู่ห่างไกลจากตัวบท หรือประวัติภายนอกของผู้ผลิต (epitext)

4) สารคดีเบื้องหลังการถ่ายทำ

เนื้อหาส่วนขยายประเภทนี้มีลักษณะของการนำเสนอให้เห็นถึงวิธีการต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งครอบคลุมถึงแง่มุมต่างๆของการผลิตอย่างกว้างขวาง เช่น การตัดแปลงบท, การคัดเลือกนักแสดง, การออกแบบการถ่ายทำ, การหาสถานที่ถ่ายทำ, การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (visual effect), การสร้างเทคนิคพิเศษทางเสียง (sound effect), การประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์, การฝึกซ้อมนักแสดงและสตั้นท์, การออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และออกแบบทรงผม, การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงการติดต่อ และกระบวนการหลังการถ่ายทำ

สำหรับเนื้อหาส่วนขยายประเภทนี้ มีลักษณะแสดงให้เห็นถึงที่มาของการผลิต ก่อนที่ภาพยนตร์จะเป็นเนื้อหาที่สมบูรณ์ มีลักษณะเป็นตัวบทที่เรียกว่า ก่อนตัวบท (pre-text) ซึ่งจัดเป็นประวัติของตัวบท (paratextuality) ประเภทหนึ่ง

5) เอกสารประกอบภาพยนตร์

ผู้วิจัยพบว่า มีลักษณะเนื้อหาของเอกสารประกอบภาพยนตร์ หลายประเภท ได้แก่ เนื้อหาประเภทประมวลภาพ ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น ประมวลภาพจากภาพยนตร์ และประมวลภาพเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีบันทึกการถ่ายทำ (Production Note) และเกร็ดภาพยนตร์ (Trivia) มีลักษณะเป็นข้อมูลอธิบายรายละเอียดปลีกย่อยของภาพยนตร์ซึ่งผู้ผลิตต้องการนำเสนอเพื่อให้ผู้ชมทราบ และข้อมูลประกอบภาพยนตร์ ลักษณะของข้อมูลประกอบภาพยนตร์ ซึ่งนำเสนอข้อมูลต่างๆ ซึ่งขยายความจากรายละเอียดที่ผู้ผลิตกล่าวถึงในภาพยนตร์

เอกสารประกอบภาพยนตร์มีลักษณะของตัวบทเทียบได้กับ Note หรือหมายเหตุ ซึ่งเสริมรายละเอียดเนื้อหาให้กับภาพยนตร์ จึงจัดเป็นตัวบทในลักษณะประวัติของตัวบท (paratextuality)

6) เกมส์และแบบทดสอบ

ผู้วิจัยพบว่าผู้ผลิตนิยมนำตัวละคร หรือเนื้อเรื่องภาพยนตร์มาขยายเป็นดวับทใหม่ ซึ่งลักษณะของเกมส์ที่ผู้วิจัยพบในดีวีดีภาพยนตร์ มีทั้งสิ้น 2 ประเภท ได้แก่เกมส์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาของภาพยนตร์ และเกมส์ที่เชื่อมโยงกับตัวละครจากภาพยนตร์

ทั้งนี้เกมส์ที่เชื่อมโยงกับภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่า เป็นลักษณะของการเชื่อมโยงดวับท (intertextuality) ซึ่งปรากฏในลักษณะของการตัดตอนเนื้อหาจากภาพยนตร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นการปรากฏของดวับทหนึ่งในดวับทอื่นๆ ในขณะที่เกมส์ที่เชื่อมโยงกับตัวละครจากภาพยนตร์เป็นลักษณะดวับทประเภท ทุตติยบท (hypertextuality) โดยเกมส์ เป็นทุตติยบท ที่ทำหน้าที่ขยายรายละเอียดตัวละครซึ่งเป็นปฐมบท (hypotext) โดยมีลักษณะของการแปลงดวับทเดิมในลักษณะที่มีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนาน

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในภาพรวม เนื้อหาดวับทของเกมมีลักษณะเป็นเนื้อหาที่เกาะอยู่กับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์ ดังนั้นจึงมีลักษณะเป็นปรสิตของดวับท (paratextuality) ประเภทหนึ่ง

7) ฉากที่ถูกตัดออก และเนื้อหาแบบที่แตกต่างออกไป

ฉากที่ถูกตัดออก คือฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ด้วยเหตุผลต่างๆ เช่น ถูกตัดออกเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา และความต้องการของบุคคลอื่นๆภายนอก ในขณะที่เนื้อหาที่แตกต่างออกไป หมายถึงเนื้อหาที่ผู้ผลิตสร้างขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกสำหรับเนื้อหาภาพยนตร์ แต่ไม่ได้ใช้ในภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์

เนื้อหาที่ถูกตัดออกนั้นช่วยให้ผู้ชมสามารถเห็นเนื้อหาอื่นๆที่ผู้ผลิตตั้งใจถ่ายทำ แต่ไม่ได้นำไปใส่ในภาพยนตร์ ในขณะที่เนื้อหาที่แตกต่างออกไปนั้น นำเสนอให้เห็นอีกทางเลือกหนึ่งของเนื้อหาภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถสร้างเนื้อเรื่องใหม่ได้ ดังนั้นเนื้อหาดังกล่าวจึง แสดงให้เห็นเนื้อหา"ก่อน"ที่ผลงานภาพยนตร์จะเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งตามแนวคิดของ Gerard Genette อธิบายว่าเป็นดวับทประเภทปรสิตของดวับท (paratextuality) ซึ่งเรียกว่า ก่อนดวับท (pre-text)

8) ดนตรีและเพลงประกอบ

เนื้อหาที่ผู้วิจัยพบเกี่ยวข้องกับดนตรี และเพลงประกอบ ได้แก่เนื้อหาส่วนขยายประเภทมิวสิควิดีโอ ซึ่งผู้ผลิตรวบรวมไว้เพื่อความสมบูรณ์ของดีวีดีภาพยนตร์ ทั้งนี้ลักษณะของเนื้อหา

ประเภทมิวสิควิดีโอที่พบ มีการตัดสลับภาพที่ตัดตอนจากภาพยนตร์ประกอบ ดังนั้นจึงมีส่วนเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ โดยตัวบทของมิวสิควิดีโอ ผู้วิจัยพิจารณาเป็นตัวบทที่เรียกว่า ตัวบทร่วม (co-text) เนื่องจากสามารถเสริมกับตัวบทของภาพยนตร์ได้

9) การ์ตูน ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ตัวอย่าง และภาพยนตร์ข่าว

จากการศึกษาจากดีวีดีภาพยนตร์ผู้วิจัยจัดประเภทเนื้อหาเหล่านี้ได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ การ์ตูน และภาพยนตร์สั้น, ภาพยนตร์ตัวอย่าง และภาพยนตร์ข่าว

ทั้งนี้สำหรับภาพยนตร์สั้นและการ์ตูน อาจแบ่งประเภทย่อยได้เป็น ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นส่วนเพิ่ม และภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นที่ขยายจากดีวีดีภาพยนตร์ ในขณะที่ ภาพยนตร์ตัวอย่างสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน, ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ จากผู้สร้าง หรือผู้จัดจำหน่ายเดียวกัน และ ตัวอย่างดีวีดีภาพยนตร์อื่น ๆ จากผู้สร้าง หรือผู้จัดจำหน่ายเดียวกัน

ภาพยนตร์ตัวอย่างมีลักษณะของการนำผู้ชมไปสู่เนื้อหาของภาพยนตร์ ในลักษณะโน้มแนวโน้มผู้ชม ผู้วิจัยจึงพิจารณาเป็นลักษณะของประวัติของตัวบทในลักษณะที่ เรียกว่า preface หรือเป็นคำนำโดยภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นเสมือนคำนำของภาพยนตร์ จัดเป็นประวัติของตัวบท (paratextuality)

10) ฉากหลุดหรือฉากผิดพลาดจากการถ่ายทำ

ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายประเภทนี้มีลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงความผิดพลาดของการถ่ายทำ หรือการแสดงของนักแสดง ผู้วิจัยพิจารณาว่า เนื้อหาประเภทนี้สามารถนำเสนอให้เห็นขั้นตอนการทำงานของผู้ผลิตได้ดังนั้นเมื่อพิจารณาเนื้อหาในดังกล่าวตามลักษณะตัวบท เรียกว่า pre-text ซึ่งเป็นเนื้อหาที่แสดงถึงขั้นตอนก่อนที่จะมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์ จึงสามารถพิจารณาได้เป็นประวัติของตัวบท(paratextuality)

11) เนื้อหาชุดเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต

มีลักษณะเป็นเนื้อหาที่ผู้ผลิตนำไปเผยแพร่ทางสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อประชาสัมพันธ์ ภาพยนตร์ก่อนที่ภาพยนตร์ฉายในโรงภาพยนตร์ ซึ่งผู้ผลิตนำมารวบรวมเป็นเนื้อหาส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ โดยเนื้อหาชุดเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต มีลักษณะที่นำเสนอภาพเบื้องหลังการถ่ายทำเป็นหลัก ทั้งนี้เมื่อพิจารณาลักษณะของตัวบท ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของตัวบทดังกล่าวเป็น ตัวบทร่วม (co-text) ซึ่งจะช่วยขยายเนื้อหาของภาพยนตร์ได้เพิ่มขึ้น รวมทั้งสามารถสื่อความหมายได้ด้วยเนื้อหาของตัวเอง และเป็นอิสระจากตัวบทของภาพยนตร์

12) สารคดีหรือเนื้อหาพิเศษเฉพาะเรื่อง

ลักษณะของเนื้อหาประเภทนี้มีความแตกต่างจากเนื้อหาประเภทอื่นๆ ทั้งนี้ ลักษณะของเนื้อหาสารคดีพิเศษเฉพาะเรื่องคือเป็นสารคดีที่อธิบายหรือขยายความของประเด็นใดประเด็นหนึ่งจากภาพยนตร์โดยเฉพาะ จากลักษณะเนื้อหาดังกล่าว เมื่อพิจารณาลักษณะของตัวบท เนื้อหาส่วนขยายเหล่านี้จึงเป็นลักษณะของ ทุติยบท (hypertextuality) ซึ่งขยายจากเนื้อหาจากภาพยนตร์ หรือปฐมบท (hypotextuality) ซึ่งได้แก่รายละเอียดต่างที่ปรากฏในภาพยนตร์ซึ่งถูกนำมาขยายความต่อในภายหลัง รวมทั้งมีลักษณะเป็นตัวบทร่วม (co-text) ที่ช่วยเสริมเนื้อหาวิดีโอภาพยนตร์

13) เนื้อหาส่วนควบของวิดีโอภาพยนตร์

เนื้อหาส่วนควบวิดีโอภาพยนตร์เป็นลักษณะเนื้อหาที่ผู้วิจัยพบจากการศึกษาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายวิดีโอภาพยนตร์ ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้เป็นลักษณะของตัวบทที่ไม่มีผลในการขยายเนื้อหาภาพยนตร์ แต่มีความสำคัญต่อตัวบทวิดีโอภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่มาควบคู่กับวิดีโอภาพยนตร์ทุกเรื่อง ทั้งนี้เนื้อหาส่วนควบ ที่ผู้วิจัยพบจากการศึกษาได้แก่ เนื้อหาบนบรรจุภัณฑ์, เมนูวิดีโอภาพยนตร์ ตัวเลือกทางภาษา และบทบรรยายใต้ภาพ ทั้งนี้ลักษณะโดยรวมของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายมีลักษณะตัวบทเป็นปรสิทของตัวบท (paratextuality) เนื่องจากเป็นตัวบทที่แวดล้อมตัวบทของภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาโดยสรุป พบว่าลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเหล่านี้ สามารถพิจารณาตัวบทโดยรวมได้ใน 2 ลักษณะ ตามลักษณะของการเป็นส่วนควบของวิดีโอภาพยนตร์ ซึ่งได้แก่ลักษณะตัวบทแบบปรสิทของตัวบท (paratextuality) และส่วนขยายของสื่อวิดีโอภาพยนตร์ ได้แก่ลักษณะของตัวบทร่วม (co-text) ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ประกอบไปกับวิดีโอภาพยนตร์

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าด้วยลักษณะของสื่อวิดีโอที่มีส่วนต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวิดีโอภาพยนตร์ ทั้งนี้รูปแบบของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายถูกกำหนดจากลักษณะของสื่อวิดีโอในฐานะที่เป็นสื่อดิจิทัล ซึ่งส่งผลในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงเนื้อหา และการกำหนดจากลักษณะของสื่อวิดีโอในฐานะที่เป็นสื่อบันทึก ส่งผลต่อลักษณะของการการชมในบริบทที่เป็นส่วนตัว ซึ่งทำให้เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวิดีโอมีลักษณะที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อการชมภาพยนตร์ที่เปลี่ยนแปลงไป

บทที่ 5

การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์

การศึกษาเรื่อง “การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์” เพื่อที่จะเสนอแนะเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในวีดิทัศน์เพิ่มเติม ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือการในการวิเคราะห์ด้วย Repertory Grid ตามแนวทางการศึกษาความต้องการของผู้ชมของ Robert Monaghan เพื่อศึกษาถึงโครงความคิดและความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของบุคคล โดยการศึกษาจากบุคคลผู้ที่เชี่ยวชาญหรือตรงกับเป้าหมาย เพื่อที่จะยอมรับข้อมูลจำนวนมากจากผู้ให้ข้อมูลจำนวนน้อย ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ชมวีดิทัศน์ รวมทั้งนำเสนอทางเลือกสำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายใหม่ ๆ เพิ่มเติมในสื่อวีดิทัศน์

ในการศึกษาโครงความคิดและความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์ของผู้ชมนั้น ผู้วิจัยทำการคัดเลือกผู้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวีดิทัศน์ โดยทำการคัดเลือกจากผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาส่วนควบวีดิทัศน์ภาพยนตร์อย่างดี ซึ่งเป็นบุคคลที่สามารถให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) ทั้งสิ้นจำนวน 5 ท่าน ทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลแต่ละท่านยอมรับว่าเป็นผู้ที่ชมเนื้อหาดังกล่าว และให้ความร่วมมือในการให้สัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ Repertory Grid ด้วยความสมัครใจ เนื่องจากการสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือดังกล่าวใช้เวลาประมาณ 60-90 นาทีต่อคน ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอผลการศึกษาความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย เป็นรายบุคคล ดังต่อไปนี้

ท่านที่ 1 คุณณลัท ตั้งพรพิพัฒน์

คุณณลัท ตั้งพรพิพัฒน์ จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี ทางด้านวารสารศาสตร์ ปัจจุบันประกอบอาชีพเป็นผู้ช่วยบรรณารักษารายเดือน Bioscope คุณณลัทเป็นผู้มีความสนใจในการชมภาพยนตร์ และการชมวีดิทัศน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการเขียนสื่อบุคคลนิตยสารภาพยนตร์ ซึ่งปัจจุบันมีผลงานหมุนเวียนในแต่ละฉบับ

ในการสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ผู้วิจัยได้ขอให้คุณนัท เลือกชิ้นงาน เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ที่คุณนัทมีความสนใจและเป็นกลุ่มเป้าหมายของชิ้นงานจำนวนทั้งสิ้น 7 ชิ้นงาน ซึ่งมีดังต่อไปนี้

A. Deleted Scenes And Alternate Opening ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ และฉากเปิดเรื่องที่แตกต่างกันจากภาพยนตร์ อธิบายโดยผู้กำกับภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง The Incredibles)

B. Boundin' ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นที่ได้รับเสนอชื่อเข้าชิง Academy Award จากผู้ผลิตเดียวกัน (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง The Incredibles)

C. Game เกมส์จากภาพยนตร์ ประกอบด้วยเกมส์ Character Morph แปลงร่างตัวละคร, Gingerbreadman Decoration แต่งตัวขนมปังตุ๊กตาขิง, Re-voice studio พากย์เสียงตัวละคร และ Trivia quizzes ตอบคำถามจากภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง Shrek)

D. The Affliction of Howard Hughes ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับอาการทางประสาทและอาการย้ำคิดย้ำทำของ Howard Huges โดยนักแสดง และผู้กำกับ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Drama เรื่อง The Aviator)

E. Inside the Rubiks Cube สารคดีพิเศษ เจาะลึกกลวิธีการเล่น Rubiks Cube (จากดีวีดีภาพยนตร์ Drama เรื่อง The Pursuit of Happyness)

F. Scoop Making of The Phantom of The Opera : เบื้องหลังเกี่ยวกับละครเวทีต้นฉบับ และภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Musical เรื่อง The Phantom of The Opera)

G. 5 Takes of Long Takes History เบื้องหลังจากต่อสู้ต่อเนืองความยาว 4 นาที โดยไม่มีการตัดต่อ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Action เรื่อง ต้มยำกุ้ง)

จากชิ้นงานที่คุณนัทได้เลือกดังกล่าว ผู้วิจัยสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ตามขั้นตอนที่กล่าวไว้แล้วในบทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย จากนั้นผู้วิจัยนำตัวเลขจากการจัดลำดับชิ้นงานตามโครงความคิด มาคำนวณหาค่าสหสัมพันธ์ตามวิธีการของ Monaghan ปรากฏค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ ปรากฏผลโครงความคิด และค่าสหสัมพันธ์ดังตารางที่ 5.1 และ 5.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.1 โครงความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ของคุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์

ความเหมือน	A	B	C	D	E	F	G	ความต่าง
มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา ของภาพยนตร์สูง	2	(7)	5	4	6	3	1	มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา ของภาพยนตร์น้อย
ชิ้นงานช่วยขยายความ เข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์ มาก	4	(7)	5	1	2	3	6	ชิ้นงานช่วยขยายความ เข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์ น้อย
ความเฉพาะเจาะจงของ เนื้อหาเหมาะสำหรับสื่อ DVD สูง	5	6	3	2	1	4	(7)	ความเฉพาะเจาะจงของ เนื้อหาเหมาะสำหรับสื่อ DVD น้อย
ชิ้นงานมีพัฒนาเป็น เรื่องราวที่น่าสนใจ	6	4	5	2	3	1	(7)	ชิ้นงานไม่เป็นเป็นเรื่องราว เป็นเพียงส่วนที่แถมมา
ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์	4	7	5	2	3	1	6	ไม่ส่งเสริมเนื้อหา ภาพยนตร์
ควรเพิ่มเติมในดีวีดี	2	5	6	3	4	1	7	ไม่จำเป็นต้องมีในดีวีดี

หมายเหตุ จากการสุ่มเลือกชิ้นงานเพื่อเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างชิ้นงานที่ขีดเส้นใต้ คือชิ้นงานที่คุณนลัทพิจารณาว่ามีความเหมือนกัน ส่วนชิ้นงานในวงเล็บ คือชิ้นงานที่คุณนลัทคิดว่าแตกต่าง

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ของ คุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์

โครงความคิด	1	2	3	4	5	6
1		0.04	-0.43	-0.39	0.18	0.11
2	0.04		0.82	0.64	0.89	0.61
3	-0.43	0.82		0.61	0.64	0.32
4	-0.39	0.64	0.61		0.75	0.64
5	0.18	0.89	0.64	0.75		0.79
6	0.11	0.61	0.32	0.64	0.79	

จากโครงความคิดเกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ของคุณนัท ตั้งพรพิพัฒน์ พบว่าโครงความคิดที่ 2 คือ “ชิ้นงานหรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ช่วยขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์มาก” มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงมาก ($r=0.89$) กับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณนัทเห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” ซึ่งหมายความว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่สามารถช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็น หรือเนื้อหาของภาพยนตร์ เป็นเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญมากขึ้นสำหรับผู้ชม

เมื่อพิจารณาถึงชิ้นงานที่คุณนัทเลือกในลำดับแรกของโครงความคิดตั้งที่ 2 คือ เนื้อหาถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับอาการทางประสาท และอาการย้ำคิดย้ำทำของ Howard Huges จากภาพยนตร์ drama เรื่อง The Aviator (ชิ้นงาน D) ซึ่งคุณนัทเห็นว่าเป็นชิ้นงานช่วยขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์มากที่สุดนั้น จะช่วยทำให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง The Aviator เป็นภาพยนตร์ชีวประวัติ ดังนั้นความสำคัญของเรื่องจึงมุ่งเน้นที่บุคคล เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนี้จึงเป็นส่วนสำคัญซึ่งอธิบายให้สามารถเข้าใจได้ถึงพื้นฐานของตัวละครนั้นๆ โดยอาการทางประสาท และย้ำคิดย้ำทำที่ได้รับการอธิบายเพิ่มเติมในเนื้อหาส่วนขยาย ทำให้คุณนัทเกิดความเข้าใจมากขึ้นถึงบุคลิกภาพ และการตัดสินใจของตัวละคร ที่มีผลในการดำเนินเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพของ Howard Hughes ซึ่งส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญยิ่งขึ้นด้วย

ในขณะที่ ชิ้นงานที่คุณนัทเลือกเป็นลำดับสุดท้ายของโครงความคิดที่ 2 คือ ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น Boundin' จากภาพยนตร์ animation เรื่อง The Incredibles นั้น (ชิ้นงาน B) เป็นเนื้อหาที่แยกเป็นอิสระจากภาพยนตร์การ์ตูน The Incredibles โดยมีจุดเชื่อมโยงคือทั้งสองเรื่องเป็นผลงานจากผู้ผลิตเดียวกันคือ Pixar Studio ดังนั้นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวจึงไม่มีผลในการขยายความเข้าใจต่อเนื้อหาของดีวีดีภาพยนตร์แต่อย่างใด จึงไม่ส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญยิ่งขึ้นด้วยเช่นเดียวกัน

โครงความคิดต่อมาคือโครงความคิดที่ 3 “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีความเฉพาะเจาะจงและเหมาะกับสื่อดีวีดีสูง” มีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง ($r=0.64$) กับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณนัทเห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” ซึ่งหมายความว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีความแปลกใหม่และให้รายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงสูง ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้ชมภาพยนตร์ไม่สามารถพบได้ทั่วไปในดีวีดี

ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ เป็นเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญมากขึ้นสำหรับผู้ชม

โดยชิ้นงานที่คุณนลัทเลือกในลำดับแรกของโครงความคิดดังที่ 3 ได้แก่ เนื้อหาแสดงกลวิธีการเล่น Rubics cube จากภาพยนตร์ drama เรื่อง The Pursuit of Happiness (ชิ้นงาน E) ซึ่งหยิบยกเอา Rubicks cube ของเล่นลับสมองที่ปรากฏเพียงฉากเดียวในภาพยนตร์มาขยายรายละเอียดเพื่อแสดงให้เห็นถึงกลวิธีในการเล่น ซึ่งมีความน่าจะเป็นในการเล่นได้มากเป็นล้านวิธี เนื้อหาส่วนขยายดังกล่าวนี้ คุณนลัทเห็นว่าเป็นรายละเอียดที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจงมากที่ผู้ผลิตนำมาเสนอเพิ่มเติม รวมทั้งลักษณะโดยภาพรวมของเนื้อหาค่อนข้างแปลกใหม่ ไม่สามารถพบเห็นได้ในวิดีโอภาพยนตร์ทั่วไป อีกทั้งการนำเสนอเนื้อหาส่วนขยายดังกล่าวยังช่วยแสดงให้เห็นเพิ่มเติมว่า Rubicks cube เป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายพิเศษในภาพยนตร์อีกด้วย ดังนั้นเนื้อหาส่วนขยายดังกล่าวจึงช่วยส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

เมื่อเปรียบเทียบกับชิ้นงานที่คุณนลัทเลือกเป็นลำดับสุดท้ายของโครงความคิดเดียวกันคือ เบื้องหลังการถ่ายทำฉากต่อสู้ความยาว 4 นาทีโดยไม่มีฉากตัดต่อ จากภาพยนตร์ action เรื่อง ต้มยำกุ้ง (ชิ้นงาน G) คุณนลัทเห็นว่า เป็นเพียงการหยิบยกเอารายละเอียดที่เป็นจุดเด่นของเรื่อง ซึ่งผู้ชมคาดหวังว่าจะต้องมีในวิดีโอภาพยนตร์ประเภท action มานำเสนอ ซึ่งฉากที่เห็นในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนี้ ก็ดึงมาจากภาพยนตร์ สามารถเห็นได้โดยไม่ต้องดูในเนื้อหาส่วน special feature ก็ได้ และไม่มีแปลกใหม่มากนัก ดังนั้นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวจึงไม่ช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความน่าสนใจ หรือสำคัญมากขึ้นแต่อย่างใด

นอกจากนี้โครงความคิดที่ 4 “ชิ้นงานหรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีการพัฒนาเนื้อหาเป็นเรื่องราว” มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง ($r=0.75$) กับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณนลัทเห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาวิดีโอภาพยนตร์” ซึ่งหมายความว่า คุณนลัทเห็นว่าเนื้อหาในส่วนควบและส่วนขยายที่ได้รับการพัฒนานำเสนอเป็นเรื่องราวที่เชื่อมโยงประเด็นต่างๆ เป็นเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญมากขึ้นสำหรับผู้ชม

โครงความคิดดังกล่าวมาจากการพิจารณาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งจาก 3 ชิ้นงานที่สุ่มเลือกในโครงความคิดนี้ คุณนลัทเห็นว่ามีเนื้อหาบางประเภทที่ผู้ผลิตเพิ่มเติมมาในวิดีโอภาพยนตร์ โดยชิ้นงานเป็นเพียงฉาก หรือรายละเอียดที่ไม่ได้เชื่อมโยงเป็นเรื่องราวที่มีลำดับ ทั้งนี้ผู้วิจัยขออธิบายให้เห็นชัดเจนจากชิ้นงานที่คุณนลัทเลือกเป็นลำดับแรกของ

โครงความคิดนี้ ได้แก่ เนื้อหาแสดงเบื้องหลังละครเวทีต้นฉบับ และภาพยนตร์ จากภาพยนตร์เพลง เรื่อง The Phantom of the Opera (ชิ้นงาน F) ซึ่งผู้ผลิตได้ผูกเนื้อเรื่องเพื่อเล่าย้อนความถึงที่มาของ The Phantom of the Opera ซึ่งมีที่มาจากนวนิยาย จากนั้นถูกนำมาดัดแปลงเป็นบทละครเวทีที่มีชื่อเสียง และผู้ผลิตได้ชี้ให้เห็นถึงความท้าทายในการดัดแปลงละครเวทีดังกล่าวมาเป็นภาพยนตร์ ซึ่งช่วยให้คุณนั้เห็นถึงที่มาที่ไป และลำดับความเชื่อมโยงของเนื้อเรื่องได้ชัดเจน และคิดว่าช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญและน่าสนใจยิ่งขึ้นจากมุมมองเชิงลึก

ในขณะที่ชิ้นงานที่คุณนั้เลือกเป็นลำดับสุดท้ายของโครงความคิดเดียวกัน คือ เบื้องหลังการถ่ายทำฉากต่อสู้ความยาว 4 นาทีโดยไม่มีฉากตัดต่อ จากภาพยนตร์ action เรื่องต้มยำกุ้ง (ชิ้นงาน G) ซึ่งเป็นเพียงฉากการถ่ายทำหนึ่งฉาก แม้ว่าในเนื้อหานั้นจะมีผู้กำกับภาพยนตร์มาอธิบายประกอบ แต่ก็เป็นการอธิบายถึงสิ่งที่ผู้ชมได้เห็น จึงไม่มีความน่าสนใจมากนัก และไม่ได้ส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกสำคัญกับเนื้อหาวิดีโอภาพยนตร์ต้มยำกุ้งมากขึ้นเลย

สำหรับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” ซึ่งเป็นโครงความคิดที่ผู้วิจัยต้องการทราบสำหรับพัฒนาเนื้อหาใหม่ๆ นั้น พบว่าสัมพันธ์กับโครงความคิดที่ 2 “ชิ้นงานหรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ช่วยขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์มาก” ซึ่งมีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างโครงความคิดอยู่ในระดับสูง ($r=0.61$) ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า คุณนั้ต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ช่วยขยายความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์เพิ่มเติมเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์

ทั้งนี้ คุณนั้ได้เลือกชิ้นงาน D ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับอาการทางประสาท และอาการย้ำคิดย้ำทำของ Howard Huges จากภาพยนตร์ drama เรื่อง The Aviator เป็นลำดับแรกของโครงความคิดที่ 2 ซึ่งช่วยขยายความเข้าใจ ทำให้เข้าใจภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการบอกถึงที่มาของบุคลิกลักษณะของตัวละคร ที่มีผลต่อการตัดสินใจและการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ เนื่องจากเมื่อผู้ชมดูเนื้อหาภาพยนตร์แล้ว ย่อมมีความอยากรู้หรือสงสัยถึงความเข้าใจที่ได้รับจากภาพยนตร์ และส่วนหนึ่งก็อยากรู้ว่าผู้สร้างภาพยนตร์มีความตั้งใจเช่นเดียวกันหรือไม่ ซึ่งเป็นเหตุผลเดียวกับที่ผู้ชมภาพยนตร์แสวงหาบทวิจารณ์อ่านเพิ่มเติม ดังนั้นเนื้อหาในลักษณะนี้ควรมีเพิ่มเติม เพราะนอกจากจะมีคุณค่าแล้ว ยังสามารถสร้างความสมบูรณ์ให้ดีวีดีภาพยนตร์อีกด้วย

โครงความคิดต่อมาคือโครงความคิดที่ 4 “ขึ้นงานหรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีการพัฒนาเนื้อหาเป็นเรื่องราว” เป็นอีกโครงความคิดหนึ่งที่มีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง ($r=0.64$) กับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะขึ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในวีดีโอภาพยนตร์เพิ่มเติม” กล่าวคือ คุณนลท์มีความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่สามารถลำดับความคิดของผู้ชมได้ มากกว่าเนื้อหาที่แสดงเพียงฉาก หรือรายละเอียดมาให้ชมเท่านั้น

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เพิ่มเติมถึงประเด็นดังกล่าว ซึ่งคุณนลท์เห็นว่า การนำเสนอเนื้อหาแบบใหม่ๆ ให้เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจชวนให้ดูมากกว่า ในขณะที่เนื้อหาที่ผู้ผลิตพยายามใส่มาประกอบอื่นๆ ดูเป็นเนื้อหาที่มีความธรรมดาเกินไป ดังนั้นการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติม จึงควรเป็นเนื้อหาที่ช่วยสร้างให้เกิดความดึงดูดใจมากกว่า และผู้ชมจะได้สนใจชมเนื้อหาในส่วนนี้เพิ่มมากขึ้น

สำหรับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณนลท์เห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาวีดีโอภาพยนตร์” มีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง ($r=0.79$) กับโครงความคิดที่ 6 ได้แก่ “ลักษณะขึ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในวีดีโอภาพยนตร์เพิ่มเติม” แสดงให้เห็นว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่สามารถส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญ หรือน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้นั้น เป็นเนื้อหาที่ควรมีเพิ่มเติม

จากความสัมพันธ์ของโครงความคิด จากการสัมภาษณ์คุณนลท์ ตั้งพรพิพัฒน์ ประกอบเครื่องมือ repertory grid ดังกล่าว โครงความคิดของคุณนลท์ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในลำดับต่อไป จึงมีดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์
2. เนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ
3. เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญและน่าสนใจ

ทั้งนี้จากลักษณะเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าความต้องการเนื้อหาในลักษณะดังกล่าว มีความสอดคล้องกับ ข้อเสนอพื้นฐานขั้นต้นของ Kelly ในเรื่อง Range Corollary ซึ่งบุคคลมีวิธีที่ใช้จัดการสิ่งรอบตัว ที่สัมพันธ์ต่อการประยุกต์ใช้ กล่าวคือ เนื่องจากคุณนลท์เป็นผู้ที่ชมวีดีโอภาพยนตร์ และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพื่อประกอบการทำงานในตำแหน่งผู้ช่วย

บรรณาธิการนิตยสารภาพยนตร์ เช่นการเขียนสตู๊ป ดังนั้นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ที่คุณนั้ต้องการจึงมีลักษณะที่ต้องเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ และมีเรื่องราวลำดับความคิดที่ชัดเจน เพื่อสามารถจับประเด็นที่ลึกซึ้งมากเพียงพอสำหรับศึกษาเพิ่มเติมเป็นข้อมูลในการทำงานได้

ท่านที่ 2 คุณพัฒนา ทีสุกะ

คุณพัฒนา ทีสุกะ เป็นนักสะสมดีวีดีภาพยนตร์ รวมทั้งสนใจในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดีวีดีภาพยนตร์ คุณพัฒนาเริ่มต้นการชมดีวีดีภาพยนตร์และเก็บสะสมดีวีดีภาพยนตร์นับถึงปัจจุบันรวมเวลาประมาณ 10 ปี โดยปัจจุบันคุณพัฒนาทำงานในตำแหน่ง Graphic designer ที่ บ. ปาใหญ่ ครีเอชั่น ซึ่งผลิตรายการโทรทัศน์ จึงมีความสนใจในแง่มุมของการผลิตเนื้อหารายการและวิธีการในการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพอย่างมาก

ในการสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ผู้วิจัยได้ขอให้คุณพัฒนา เลือกชิ้นงานเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ที่คุณพัฒนาให้ความสนใจและเป็นกลุ่มเป้าหมายของชิ้นงานดังกล่าว จำนวนทั้งสิ้น 7 ชิ้นงาน ซึ่งมีดังต่อไปนี้

A. Deleted Scenes ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Action เรื่อง The Last Samurai)

B. Black Box Theater: Motion Capture เทคนิคการถ่ายทำด้วยโมชัน แคปเจอร์ หรือการกำกับฉากสมมติ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง Monster House)

C. Directing From The Heart: Ang Lee บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ และความรู้สึกของนักแสดงที่มีต่อผู้กำกับภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ drama เรื่อง Brokeback Mountain)

D. Game เกมส์จากภาพยนตร์ ประกอบด้วยเกมส์ Character Morph แปลงร่างตัวละคร, Gingerbreadman Decoration แต่งตัวขนมปังตูกตาขิง, Re-voice studio พากย์เสียงตัวละคร และ Trivia quizzes ตอบคำถามจากภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง Shrek)

E. Designing and Building Middle-Earth การออกแบบและการสร้างดินแดนมิดเดิ้ลเอิร์ธ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring)

F. Visual Effects เบื้องหลัง และการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ การสร้างฉากจำลองและงานสร้างภาพดิจิทัล (จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring)

G. John Lasseter's Inspiration For CARS สารคดีพิเศษแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง Cars)

จากชิ้นงานที่คุณพัฒนาได้เลือกดังกล่าว ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ตามขั้นตอน จากนั้นนำค่าตัวเลขจากการจัดลำดับชิ้นงานตามโครงความคิด มาคำนวณหาค่าสหสัมพันธ์ตามวิธีการของ Monaghan ปรากฏค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ ปรากฏผลโครงความคิด และค่าสหสัมพันธ์ดังตารางที่ 5.3 และ 5.4 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.3 โครงความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ของคุณพัฒนา ที่สุกะ

ความเหมือน	A	B	C	D	E	F	G	ความต่าง
แสดงให้เห็นถึงภาพรวมของการผลิตภาพยนตร์	(7)	<u>3</u>	1	6	5	4	2	ไม่ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับการผลิต
ให้ข้อมูล หรือตอบสนองความต้องการข้อมูล	6	3	4	(7)	1	<u>2</u>	5	ตอบสนองด้านความบันเทิง
เป็นเนื้อหาเน้นด้าน Post-Production	<u>2</u>	3	6	1	5	4	(7)	เป็นเนื้อหาเน้นด้าน Pre-Production
มีลักษณะที่เป็นเทคนิคสูง	5	<u>2</u>	6	3	4	1	(7)	มีลักษณะที่เป็นเทคนิคน้อย หรือไม่เกี่ยวข้องเลย
ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์	4	6	1	7	3	5	2	ไม่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์
ควรเพิ่มเติมในดีวีดี	5	6	1	7	3	4	2	ไม่จำเป็นต้องมีในดีวีดี

หมายเหตุ จากการสุ่มเลือกชิ้นงานเพื่อเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างชิ้นงานที่ขีดเส้นใต้ คือชิ้นงานที่คุณพัฒนาพิจารณาว่ามีความเหมือนกัน ส่วนชิ้นงานในวงเล็บ คือชิ้นงานที่คุณพัฒนาคิดว่าแตกต่าง

ตารางที่ 5.4 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายใน
ดีวีดีภาพยนตร์ของ คุณพัฒนา ที่สุกะ

construct	1	2	3	4	5	6
1		0.28	-0.79	-0.32	0.57	0.68
2	0.28		-0.43	0.36	0.21	0.36
3	-0.79	-0.43		0.57	-0.86	-0.93
4	-0.32	0.36	0.57		-0.79	-0.64
5	0.57	0.21	-0.86	-0.79		0.96
6	0.68	0.36	-0.93	-0.64	0.96	

จากโครงความคิดเกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์
ของคุณพัฒนา ที่สุกะ ผู้วิจัยพบว่าโครงความคิดที่ 1 “เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการ
ผลิตภาพยนตร์” มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง ($r=0.57$) กับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วน
ควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนาเห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” แสดงให้เห็นว่าคุณ
พัฒนาเห็นว่าเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่สามารถสร้างความสำคัญ หรือความน่าสนใจให้กับ
เนื้อหาภาพยนตร์ ควรเป็นเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์

จากโครงความคิดที่ 1 พบว่าชิ้นงานที่คุณพัฒนาเลือกเป็นลำดับแรก คือเนื้อหาส่วนควบ
และส่วนขยายบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ จากภาพยนตร์ drama เรื่อง Brokeback Mountain (ชิ้นงาน
C) ซึ่งนำเสนอถึงมุมมองของ Ang Lee ผู้กำกับภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งคุณพัฒนา
เห็นว่าเป็นชิ้นงานที่ช่วยให้ผู้ชมมองเห็นถึงภาพรวมกระบวนการผลิตของภาพยนตร์ โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ การที่ได้รับความคิดของผู้กำกับ ก็จะได้เข้าใจในหนังมาก
ขึ้นว่ามีเหตุผลอะไรบ้างที่อยู่เบื้องหลัง จึงช่วยส่งเสริมเนื้อหาของภาพยนตร์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าโครงความคิดที่ 3 คือ “ชิ้นงานหรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่
เน้นการนำเสนอขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (post-production)” มีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูง
มาก ($r= -0.86$) กับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนาเห็นว่าช่วย
ส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” หรือหมายความว่า ยิ่งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่นำเสนอ
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (post-production) มาก เนื้อหาที่ดังกล่าวก็ช่วยส่งเสริมให้เนื้อหา
ภาพยนตร์มีความสำคัญน้อยลงสำหรับผู้ชม

เมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาชิ้นงานที่คุณพัฒนาเลือกเป็นลำดับแรกของโครงความคิดที่ 3 คือ
เกมส์ จากภาพยนตร์ animation เรื่อง Shrek (ชิ้นงาน D) ซึ่งคุณพัฒนาอธิบายว่าเป็นชิ้นงานที่เป็น
เนื้อหาในขั้นหลังการถ่ายทำมากที่สุด โดยคุณพัฒนาเห็นว่า เกมส์เป็นเนื้อหาที่ผู้ผลิตต้องทำขึ้นมา

หลังจากจากระบวนการผลิตดีวีดีภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้ ไม่ได้มีส่วนต่อการส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญขึ้นเลย

ส่วนชิ้นงานที่คุณพัฒนาเลือกเป็นลำดับสุดท้ายในโครงความคิดดังกล่าว เป็นเนื้อหาของสารคดีพิเศษเกี่ยวกับแรงบันดาลใจของผู้ผลิตในการสร้างภาพยนตร์ จากดีวีดีภาพยนตร์ animation เรื่อง Cars ซึ่งมาจากพื้นฐานของสังคมอเมริกันที่ครอบครัวพึ่งพาหนในการเดินทางและใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัว ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์รู้สึกประทับใจ จึงนำมาขยายเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งคุณพัฒนาให้ความเห็นว่าเป็นงานแรกสุดของการถ่ายทำภาพยนตร์ เนื่องจากการทำความเข้าใจที่เกิดขึ้น ก่อนพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์

โครงความคิดต่อมา คือโครงความคิดที่ 4 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่แสดงให้เห็นความเป็นเทคนิคสูง” มีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูง ($r = -0.79$) กับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนาเห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” หรือหมายความว่า ยิ่งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่นำเสนอเนื้อหาเชิงเทคนิคสูงมาก เนื้อหาที่ดังกล่าวก็ช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญน้อยลงสำหรับผู้ชม

ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์ คุณพัฒนาให้ความเห็นว่าเนื้อหาลักษณะดังกล่าวเป็นงานที่มีรายละเอียดมาก และค่อนข้างเจาะจง โดยชิ้นงานที่คุณพัฒนาเลือกเป็นลำดับแรก คือเนื้อหาการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of the Rings (ชิ้นงาน F) ซึ่งเป็นเนื้อหาที่คุณพัฒนาชอบโดยส่วนตัว อย่างไรก็ตามสำหรับตนเองไม่เห็นว่าเป็นเนื้อหาที่ช่วยให้เนื้อเรื่องน่าสนใจหรือมีความสำคัญมากขึ้นแต่อย่างไร เพราะเป็นเหมือนกับข้อมูลเพิ่มเติมที่ทำให้เรารู้ถึงการสร้างภาพพิเศษมากกว่า

สำหรับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” จากการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ พบว่า โครงความคิดที่ 1 “เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์” มีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกสูง ($r = 0.68$) กับโครงความคิดดังกล่าว ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนาอยากให้มีเพิ่มเติม คือเนื้อหาที่แสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นถึงกระบวนการต่างๆในการผลิตภาพยนตร์

จากโครงความคิดที่ 1 พบว่าชิ้นงานที่คุณพัฒนาเลือกเป็นลำดับแรก คือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ จากภาพยนตร์ drama เรื่อง Brokeback Mountain (ชิ้นงาน

C) ซึ่งนำเสนอถึงมุมมองของ Ang Lee ผู้กำกับภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ รวมทั้งมีการนำเสนอความเห็นจากนักแสดงและผู้ที่เกี่ยวข้องที่มีต่อการกำกับภาพยนตร์ และภาพรวมของภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งคุณพัฒนาเห็นว่าเป็นชิ้นงานที่ช่วยให้ผู้ชมมองเห็นถึงภาพรวมของภาพยนตร์ว่ามีกระบวนการผลิตได้อย่างไรบ้าง และมีส่วนที่เกี่ยวข้องจากหลายๆฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้กำกับภาพยนตร์ เพราะผู้กำกับภาพยนตร์เป็นบุคคลสำคัญที่สุดของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

ในขณะที่เนื้อหาจากชิ้นงานอื่นๆ เป็นการให้รายละเอียดเฉพาะส่วนของการผลิต ซึ่งขึ้นกับความสนใจของผู้ชมที่แตกต่างกัน ดังนั้นเนื้อหาที่แสดงมุมมองภาพรวมของการผลิตจึงเป็นเนื้อหาที่คุณพัฒนาเห็นว่ามีความสำคัญ และควรมีเพิ่มเติมในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดีวีดีภาพยนตร์

สำหรับชิ้นงานที่คุณพัฒนาเลือกเป็นลำดับสุดท้ายในโครงความคิดดังกล่าว เป็นฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ Action เรื่อง The Last Samurai (ชิ้นงาน A) ซึ่งคุณพัฒนาคิดว่าไม่สำคัญต่อผู้ชม เพราะเป็นฉาก หรือรายละเอียดที่ผู้ผลิตเองก็เลือกที่จะตัดออก เพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ที่สุด

นอกจากนี้ คุณพัฒนา ยังมีโครงความคิดที่ 3 “ชิ้นงานหรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่เน้นการนำเสนอขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (post-production)” มีความสัมพันธ์เชิงลบสูงในระดับสูงมาก ($r = -0.93$) กับ โครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ยิ่งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายแสดงให้เห็นขั้นตอนหลังการถ่ายทำมาก ก็ควรมีเพิ่มน้อยลง หรืออาจสรุปได้ว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนาเห็นว่าควรมีเพิ่มเติม มีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำน้อย หรือไม่มุ่งเน้นที่ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

โครงความคิดที่ 6 ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นเพื่อต้องการทราบสำหรับนำไปพัฒนาเนื้อหาใหม่ๆ นั้น ยังมีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูง ($r = -0.64$) กับโครงความคิดที่ 4 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่แสดงให้เห็นความเป็นเทคนิคสูง” ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คุณพัฒนาเห็นว่า ยิ่งเนื้อหาแสดงความเป็นเทคนิคสูงมาก ก็ควรมีเพิ่มในระดับที่น้อยลงหรืออาจสรุปได้ว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนาเห็นว่าควรมีเพิ่มเติม มีลักษณะที่แสดงให้เห็นลักษณะเชิงเทคนิคน้อย หรือไม่มุ่งเน้นที่เนื้อหาเชิงเทคนิค

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เพิ่มเติมถึงประเด็นดังกล่าว พบว่า โครงความคิดเกี่ยวกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำ และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่แสดงลักษณะเชิงเทคนิคนั้นมีความสอดคล้องกัน ซึ่งคุณพัฒนาเห็นว่า สำหรับผู้ชมทีวีดีภาพยนตร์ เนื้อหาส่วนเกี่ยวกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำนี้เป็นเนื้อหาที่ไม่ได้ต้องการทราบมากนัก เนื่องจากส่วนใหญ่จะมีความเกี่ยวข้องกับการเพิ่มเติมด้านเทคนิค และรายละเอียดของภาพยนตร์ เช่นการสร้างเทคนิคต่างๆ หรือการตัดต่อ รวมทั้งเมื่อผู้ชมได้ชมภาพยนตร์ ไม่ได้นำเนื้อหาเหล่านี้มาเปรียบเทียบกับเรื่องอื่นๆว่าดีหรือไม่ หรือมีความสมจริงมากน้อยเพียงใด แต่สิ่งที่เปรียบเทียบคือบทสรุปของภาพยนตร์มากกว่า ดังนั้นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายลักษณะดังกล่าวจึงไม่เห็นว่าควรมีเพิ่มเติม กรณีที่มีก็ควรมีในปริมาณที่เหมาะสม

สำหรับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนาเห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาทีวีดีภาพยนตร์” มีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงมาก ($r=0.96$) กับโครงความคิดที่ 6 ได้แก่ “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในทีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” แสดงให้เห็นว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่สามารถส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญหรือน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้นั้น เป็นเนื้อหาที่ควรมีเพิ่มเติม

จากความสัมพันธ์ของโครงความคิด จากการสัมภาษณ์คุณพัฒนา ที่สุกะ ประกอบเครื่องมือ repertory grid ดังกล่าว โครงความคิดของคุณพัฒนา ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในลำดับต่อไป จึงมีดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ในภาพรวม
2. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำน้อย
3. เนื้อหาที่แสดงให้เห็นลักษณะเชิงเทคนิคน้อย
4. เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญและน่าสนใจ

ทั้งนี้จากลักษณะเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าความต้องการเนื้อหาในลักษณะดังกล่าว มีความสอดคล้องกับ ข้อเสนอพื้นฐานขั้นต้นของ Kelly ในเรื่อง Range Corollary ซึ่งบุคคลมีวิธีที่ใช้จัดการสิ่งรอบตัว ที่สัมพันธ์ต่อการประยุกต์ใช้ กล่าวคือ จากการสัมภาษณ์เพิ่มเติม คุณพัฒนาสนใจเป็นผู้ที่ชมทีวีดีภาพยนตร์ และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเนื่องจากสนใจเนื้อหาภาพยนตร์เป็นสำคัญ โดยพิจารณาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเป็นผลพลอยได้จากสื่อทีวีดี รวมทั้งการดูเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย เพื่อให้ทราบข้อมูลประกอบที่ตนเองมีความสนใจ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งแง่มุมที่เกี่ยวกับการผลิตเนื้อหา ทั้งนี้เนื่องจากคุณพัฒนาทำงานอยู่ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการโทรทัศน์

ท่านที่ 3 คุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธุ์

คุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธุ์ จบการศึกษาทางด้านนิเทศศาสตร์ สาขาวิทยุกระจายเสียงและโทรทัศน์ รวมทั้งเคยเข้าแข่งขันและได้รับรางวัลชนะเลิศตำแหน่งสุดยอดแฟนพันธุ์แท้” ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ประจำปี 2548” คุณอาทิตย์เป็นผู้ที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ และสะสมดีวีดีภาพยนตร์ รวมทั้งปัจจุบันดำรงตำแหน่งเป็นอาจารย์พิเศษสาขาภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ในการสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ผู้วิจัยได้ขอให้คุณอาทิตย์ เลือกชิ้นงานเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ที่คุณอาทิตย์มีความสนใจและเป็นกลุ่มเป้าหมายของชิ้นงานดังกล่าว จำนวนทั้งสิ้น 7 ชิ้นงาน ซึ่งมีดังต่อไปนี้

A. Visualizing the Story สารคดีการวางแผนงานสร้าง ประกอบด้วยขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด ภาพแอนิเมชันขั้นต้น ชมสตอรี่บอร์ดเปรียบเทียบภาพจากภาพยนตร์ การซ่อมถ่ายทำฉากต่างๆ โดยผู้กำกับภาพยนตร์และทีมงานสร้าง (จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of The Rings: The Fellowship of the Rings)

B. New Zealand as the Middle-Earth เยี่ยมชมทำเลการถ่ายทำฉากต่างๆ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of The Rings: The Two Towers)

C. Visual Effects เบื้องหลัง และการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ การสร้างฉากจำลองและงานสร้างภาพดิจิทัล (จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of The Rings: The Return of the King)

D. Music for Middle-Earth เบื้องหลังดนตรีประกอบในภาพยนตร์ และ Soundscapes in Middle-Earth การออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of The Rings: The Return of the King)

E. From Script to Screen: Interview With Larry Mcmutry & Diana Ossana บทสัมภาษณ์ผู้เขียนบทภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Drama เรื่อง Brokeback Mountain)

F. Who Were The Spartan?: The warriors of 300 สารคดีพิเศษเกี่ยวกับนครรัฐสปาร์ตา และการดัดแปลงถ่ายทอดสงครามสปาร์ตาสู่ภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Action เรื่อง 300)

G. 5 Takes of Long Takes History เบื้องหลังฉากต่อสู้ต่อเนื่องความยาว 4 นาที โดยไม่มีการตัดต่อ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Action เรื่อง ต้มยำกุ้ง)

จากชิ้นงานที่คุณอาทิตย์ได้เลือกดังกล่าว ผู้วิจัยสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ตามขั้นตอน จากนั้นผู้วิจัยนำตัวเลขจากการจัดลำดับชิ้นงานตามโครงสร้างความคิด มาคำนวณหาค่าสหสัมพันธ์ตามวิธีการของ Monaghan ปรากฏค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ ปรากฏผลโครงสร้างความคิด และค่าสหสัมพันธ์ดังตารางที่ 5.5 และ 5.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.5 โครงความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ของคุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธ์

ความเหมือน	A	B	C	D	E	F	G	ความต่าง
เป็นเนื้อหาด้าน Pre-Production	2	3	(4)	5	1	7	6	เป็นเนื้อหาด้าน Post-Production
แสดงให้เห็นถึงมุมมองการผลิต	3	2	4	5	6	(7)	1	ไม่ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับการผลิต
เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือ ผู้ชมเห็นได้ชัดเจน	2	4	3	(5)	6	7	1	เกี่ยวข้องกับการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ ที่มีความเป็นนามธรรมสูง
ประเภทของภาพยนตร์มีส่วนกำหนดลักษณะงานสูง	2	3	4	5	6	(7)	1	ประเภทของภาพยนตร์ไม่ได้มีส่วนกำหนดเนื้อหาชิ้นงาน
ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์	2	4	3	5	6	1	7	ไม่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์
ควรเพิ่มเติมในดีวีดี	1	4	2	6	5	7	3	ไม่จำเป็นต้องมีในดีวีดี

หมายเหตุ จากการสุ่มเลือกชิ้นงานเพื่อเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างชิ้นงานที่ขีดเส้นใต้ คือชิ้นงานที่คุณอาทิตย์พิจารณาว่ามีความเหมือนกัน ส่วนชิ้นงานในวงเล็บ คือชิ้นงานที่คุณอาทิตย์คิดว่าแตกต่าง

ตารางที่ 5.6 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายใน
 ดีวีดีภาพยนตร์ของ คุณอาทิตย์ ศิวะहरราชพันธ์

construct	1	2	3	4	5	6
1		0.07	0.07	0.11	-0.14	0.43
2	0.07		0.89	0.96	-0.39	0.68
3	0.07	0.89		0.96	-0.28	0.86
4	0.11	0.96	0.96		-0.32	0.79
5	-0.14	-0.39	-0.28	-0.32		0.00
6	0.43	0.68	0.86	0.79	0.00	

จากโครงความคิดเกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์
 ของคุณอาทิตย์ ศิวะहरราชพันธ์ พบว่าโครงความคิดที่ 5 คือ “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณ
 อาทิตย์เห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” ไม่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับโครงความคิดใด
 เลย นอกจากนี้ค่าสหสัมพันธ์ที่คำนวณได้ มีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับต่ำ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้
 สัมภาษณ์คุณอาทิตย์เพิ่มเติม คุณอาทิตย์เห็นว่าเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ส่งเสริมเนื้อหา
 ภาพยนตร์หรือทำให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญหรือน่าสนใจขึ้นนั้น ขึ้นอยู่กับความสนใจและ
 รสนิยมมากกว่า ซึ่งโดยทั่วไปแล้วผู้กำกับภาพยนตร์ผลิตภาพยนตร์ยอมทำภาพยนตร์ออกมาให้
 เข้าใจได้อยู่แล้ว รวมทั้งการเข้าใจภาพยนตร์ส่วนหนึ่งขึ้นกับประสบการณ์ จึงคิดว่าเนื้อหาเหล่านี้มี
 ส่วนไม่มาก ในการส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์

สำหรับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดี
 วีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นเพื่อต้องการทราบเพื่อนำไปพัฒนาเนื้อหาใหม่ๆ นั้น
 พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับปานกลาง ($r = 0.43$) กับโครงความคิดที่ 1 “เนื้อหาส่วนควบ
 และส่วนขยายที่เน้นขึ้นตอนก่อนการถ่ายทำ (pre-production)” แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่คุณ
 อาทิตย์เห็นว่าควรมีเพิ่มเติมคือเนื้อหาที่เน้นขึ้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์

โดยชิ้นงานที่คุณอาทิตย์เลือกเป็นลำดับแรก ในโครงความคิดที่ 1 คือ เนื้อหาบทสัมภาษณ์
 ผู้เขียนบทภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ drama เรื่อง Brokeback Mountain (ชิ้นงาน E) ซึ่งเป็นการ
 ย้อนอธิบายให้เห็นกระบวนการเขียนบทซึ่งผู้ชมมักจะมองข้าม โดยชิ้นงานนี้คุณอาทิตย์เห็นว่าเป็น
 พื้นฐานอันแรกสุดของการทำภาพยนตร์ เนื่องจากการแปลงบทจากวัตถุดิบนวนิยายหรือเรื่องสั้น
 เป็นบทภาพยนตร์มีความสำคัญ เพราะว่าศาสตร์ของนวนิยายและภาพยนตร์มีความแตกต่างกัน
 ต้องปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม ผู้เขียนบทต้องพิจารณาว่าจะตัดทอน หรือเพิ่มเนื้อหาอะไรบ้าง
 ซึ่งผู้ชมเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายมักจะมองข้ามไป แต่คุณอาทิตย์เห็นว่าควรมีเพิ่มเติม

นอกจากนี้ โครงความคิดที่ 2 “เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์” มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง ($r=0.68$) กับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” แสดงให้เห็นว่า สำหรับคุณอาทิตย์แล้ว เนื้อหาที่อธิบายถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ควรมีเพิ่มเติม

เมื่อพิจารณาถึงชิ้นงานที่คุณอาทิตย์ได้เลือกในลำดับแรก พบว่าชิ้นงาน G ซึ่งเป็นเนื้อหาเบื้องหลังการถ่ายทำจากต่อสู้อย่างไม่ตัดต่อ ความยาว 4 นาที จากภาพยนตร์ action เรื่องต้มยำกุ้ง เป็นชิ้นงานที่คุณอาทิตย์ยอมรับว่าสามารถแสดงให้เห็นขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์มากที่สุด เนื่องจากในระยะเวลาของการถ่ายทำเพียงฉากเดียวที่ปรากฏในส่วนขยายดีวีดีภาพยนตร์ สามารถบ่งบอกได้ว่าการถ่ายทำภาพยนตร์มีขั้นตอนการผลิต มีกระบวนการซึ่งต้องมีทีมงาน และหน้าที่ที่หลากหลาย รวมทั้งการนำเนื้อหาหลักณะดังกล่าวซึ่งเหมือนเป็นเกร็ดภาพยนตร์ (trivia) มาให้ดู ช่วยให้ดูภาพยนตร์ได้สนุก

โครงความคิดลำดับต่อมาคือ โครงความคิดที่ 3 “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน” มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงมาก ($r=0.86$) กับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” ความสัมพันธ์ดังกล่าวอธิบายว่า เนื้อหาที่ผู้ชมสามารถเห็นได้ในลักษณะรูปธรรมที่ชัดเจน โดยไม่ต้องอาศัยการตีความจากประสบการณ์ส่วนบุคคล เป็นเนื้อหาที่คุณอาทิตย์พิจารณาว่าควรมีเพิ่มเติม

ทั้งนี้ คุณอาทิตย์ได้เลือกชิ้นงาน เนื้อหาการถ่ายทำจากต่อสู้อย่างไม่ตัดต่อ จากภาพยนตร์เรื่องต้มยำกุ้ง (ชิ้นงาน G) เป็นลำดับแรกของโครงความคิดที่ 3 นี้ ซึ่งคุณอาทิตย์ให้เหตุผลว่า แม้ในเนื้อหาดังกล่าวจะมีกำกับคอยให้คำอธิบาย แต่เมื่อผู้ชมดูแล้วก็สามารถเข้าใจได้ ไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายประกอบ เพราะสามารถเห็นการออกแบบการต่อสู้ คิวบูที่จับต้องได้ ออกแบบสิ่งที่จะถ่ายทำ โดยเนื้อหาสามารถบอกวามุมกล้อง การเคลื่อนกล้องควรจะไปทางไหน ประสานกับคิวส่วนไหนบ้าง ออกแบบการเคลื่อนไหวกล้อง ควบคุมการต่อเนื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่คนดูเห็นได้

เพื่ออธิบายโครงความคิดดังกล่าวให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยนำเสนอชิ้นงานในลำดับต่อไปที่คุณอาทิตย์เลือกในโครงความคิดดังกล่าว โดยคุณอาทิตย์จัดลำดับชิ้นงาน การออกแบบ และการวางแผนงานสร้าง การทำสตอรี่บอร์ด จากภาพยนตร์ fantasy เรื่อง The Lord of the Rings (ชิ้นงาน A) ในลำดับต่อมา โดยชิ้นงานนี้ คุณอาทิตย์ให้เหตุผลว่าสำหรับภาพยนตร์ fantasy การ

อธิบายจินตนาการของผู้ผลิตให้ผู้ชมทราบเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งจินตนาการนั้นเป็นนามธรรมมากแต่เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายชิ้นงานนี้สามารถแสดงให้ผู้ชมเห็นได้ชัดเจน โดยการใช้สตอรี่บอร์ด เป็นสื่ออธิบาย ว่าสิ่งที่ผู้ชมจะเห็นมีลักษณะอย่างไร แสดงให้ผู้ชมเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้นลักษณะเนื้อหาดังกล่าวจึงควรมีการพัฒนามากยิ่งขึ้น

โครงความคิดสุดท้าย คือโครงความคิดที่ 4 “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วนกำหนดลักษณะงานสูง” มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง ($r=0.79$) กับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” แสดงให้เห็นว่า คุณอาทิพย์ให้ความสำคัญกับความสอดคล้องของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายกับประเภทของภาพยนตร์ (genre) โดยเนื้อหาของส่วนควบและส่วนขยายที่สอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ (ประเภทภาพยนตร์มีส่วนกำหนดสูง) เป็นลักษณะเนื้อหาที่คุณอาทิพย์เห็นว่าควรมีเพิ่มเติมในดีวีดีภาพยนตร์

ทั้งนี้ โครงความคิดที่ 4 คุณอาทิพย์เลือกเนื้อหาเบื้องหลังการถ่ายทำฉากต่อสู้แบบไม่ตัดต่อ จากภาพยนตร์ action เรื่องต้มยำกุ้งเป็นลำดับแรก เช่นเดียวกับโครงความคิดที่ 2 และ 3 อย่างไรก็ตามในโครงความคิดที่ 4 นี้ คุณอาทิพย์ให้เหตุผลว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง มีการวางแผนคิวต่อสู้ที่ชัดเจน มีการแสดงการเตะต่อยที่โดดเด่น และเป็นฉากการต่อสู้ที่ยาวนานขนาดนี้ เฉพาะเจาะจงที่ควรอยู่ในดีวีดีภาพยนตร์ประเภท action

ในขณะที่เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย สารคดีพิเศษเกี่ยวกับนครรัฐสเปนตา ซึ่งให้มุมมองในทางประวัติศาสตร์ จากภาพยนตร์ Action เรื่อง 300 (ชิ้นงาน F) ซึ่งคุณอาทิพย์ให้เป็นชิ้นงานลำดับสุดท้ายในโครงความคิดเดียวกัน เป็นเนื้อหาส่วนขยายที่ให้ข้อมูล ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ คุณอาทิพย์เห็นว่าไม่เหมาะสมเมื่อพิจารณาจากประเภทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นประเภท action ภาพยนตร์ ทั้งนี้ถ้าจะเหมาะสมควรบรรจุในประเภทภาพยนตร์สารคดีมากกว่า

ดังนั้น เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณอาทิพย์เห็นว่าควรมีเพิ่มเติมในดีวีดีภาพยนตร์ จึงเป็นเนื้อหาที่ประเภทภาพยนตร์มีส่วนกำหนดเนื้อหาชิ้นงานสูง

สำหรับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณอาทิพย์เห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” กับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วน

ขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” ไม่มีค่าสหสัมพันธ์ใดๆเลย ($r=0.00$) ซึ่งคุณอาทิตย์เห็นว่าเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์หรือทำให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญหรือน่าสนใจขึ้นนั้น ขึ้นอยู่กับความสนใจ ประสบการณ์และรสนิยมของผู้ชม รวมทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ย่อมทำภาพยนตร์ออกมาให้เข้าใจได้ในตัวอยู่แล้ว ซึ่งช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความคิดและความสนใจของคุณอาทิตย์ที่เชื่อว่าผู้กำกับคือศูนย์กลางในการถ่ายทอดภาพยนตร์

จากความสัมพันธ์ของโครงความคิด จากการสัมภาษณ์คุณอาทิตย์ ศิวะहरษาพันธุ์ ประกอบเครื่องมือ repertory grid ดังกล่าว โครงความคิดของคุณอาทิตย์ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในลำดับต่อไป จึงมีดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาที่แสดงให้เห็นขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ
2. เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์
3. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน
4. เนื้อหาที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วนกำหนดลักษณะงานสูง (หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์)

ทั้งนี้จากลักษณะเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าความต้องการเนื้อหาในลักษณะดังกล่าว มีความสอดคล้องกับ ข้อสันนิษฐานขั้นต้นของ Kelly ในเรื่อง Modulation Corollary ซึ่งอธิบายว่าบุคคลที่ยืดหยุ่น และเปิดกว้างย่อมสามารถจัดการกับสภาพแวดล้อมที่หลากหลายได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาจากชิ้นงานที่คุณอาทิตย์เลือกมาเพื่อกำหนดโครงความคิด ซึ่งคุณอาทิตย์ได้เลือกชิ้นงานน้อยชิ้น โดยเฉพาะชิ้นงาน G เนื้อหาเบื้องหลังการถ่ายทำฉากต่อสู้ความยาว 4 นาทีโดยไม่ตัดต่อจากภาพยนตร์เรื่องต้มยำกุ้ง สามารถนำมาใช้อธิบายโครงความคิดได้มากถึง 3 โครงความคิด

นอกจากนี้ความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของคุณอาทิตย์ ยังสอดคล้องกับ Social Corollary ซึ่งบุคคลที่สามารถมองโลกจากมุมมองของบุคคลอื่นได้มาก ย่อมทำให้บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้ดียิ่งกว่า กล่าวคือคุณอาทิตย์เป็นผู้มีความรู้ลึกซึ้งเกี่ยวกับภาพยนตร์ ซึ่งเห็นเป็นที่ประจักษ์จากตำแหน่งสุดยอดแฟนพันธุ์แท้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังนั้นจึงสัมผัสผลงานภาพยนตร์ และเห็นมุมมองในการถ่ายทอดภาพยนตร์จากผู้กำกับอย่างหลากหลาย ดังนั้นจึงสามารถแสดงออกในการให้ความเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายได้มากด้วยเช่นกัน

ท่านที่ 4 คุณศุภสิทธิ์ วิภาสวัสถ์

คุณศุภสิทธิ์ วิภาสวัสถ์ สำเร็จการศึกษาทางด้านการบริหารธุรกิจ และมีความสนใจทางด้าน การตลาด รวมทั้งเป็นผู้ที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ และสะสมดีวีดีภาพยนตร์ โดยนับรวมถึงปัจจุบันคุณศุภสิทธิ์สะสมดีวีดีภาพยนตร์มาประมาณ 8 ปี ซึ่งวัตถุประสงค์ของการชมดีวีดีภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง และเนื่องจากเห็นว่าดีวีดีเป็นสื่อที่ผู้ชมมีทางเลือกมาก และมีความสมบูรณ์ของภาพและเสียง ปัจจุบันคุณศุภสิทธิ์ทำงานเป็นนักการตลาด บ.เอกชนแห่งหนึ่ง

ในการสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ผู้วิจัยได้ขอให้คุณศุภสิทธิ์ เลือกชิ้นงานเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ที่คุณศุภสิทธิ์มีความสนใจและเป็นกลุ่มเป้าหมายของชิ้นงานดังกล่าว จำนวนทั้งสิ้น 7 ชิ้นงาน ซึ่งมีดังต่อไปนี้

A. From Ruins To Reality สารคดีเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Action เรื่อง Troy)

B. Making An Epic บทสนทนาระหว่างนักแสดงนำ และผู้กำกับภาพยนตร์เกี่ยวกับภาพยนตร์ และเบื้องหลังงานสร้างภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Action เรื่อง The Last Samurai)

C. Boundin' ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นที่ได้รับเสนอชื่อเข้าชิง Academy Award จากผู้ผลิตเดียวกัน (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง The Incredibles)

D. Music Videos: Gia's "Hit Me Up" and Prince's "The Song of the Heart" มิวสิควิดีโอประกอบภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง Happy Feet)

E. Gollum เบื้องหลังการออกแบบตัวละคร Gollum และประมวลภาพการออกแบบตัวละคร (จากดีวีดีภาพยนตร์ Fantasy เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Towers)

F. The 300 - Fact or Fiction? The 300 - Fact or Fiction? สารคดีพิเศษเกี่ยวกับนักรบชาวสปาร์ตัน 300 คน และนครรัฐสปาร์ตา พร้อมความเห็นจากนักประวัติศาสตร์ และผู้ผลิตภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Action เรื่อง 300)

G. Selected Soundbites บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อการเผยแพร่ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Drama เรื่อง Babel)

จากชิ้นงานที่คุณศุภสิทธิ์ ได้เลือกดังกล่าว ผู้วิจัยสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ตามขั้นตอน จากนั้นนำตัวเลขจากการจัดลำดับชิ้นงานตามโครงความคิด มาคำนวณหาค่าสหสัมพันธ์ตามวิธีการของ Monaghan ปรากฏค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วน

ควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ ปราบกฏผลโครงความคิด และค่าสหสัมพันธ์ดังตารางที่ 5.7 และ 5.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.7 โครงความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ของคุณศุภสิทธิ์ วิชาสวัสดิ์

ความเหมือน	A	B	C	D	E	F	G	ความต่าง
เนื้อหาแสดงขั้นตอนการผลิต	3	1	(6)	7	4	2	5	เนื้อหาสำเร็จรูป ไม่แสดงขั้นตอนการผลิต
เนื้อหาในเชิงจินตนาการ	6	5	2	1	3	(7)	4	เนื้อหาเชิงข้อเท็จจริง
เนื้อหาที่ช่วยขยายรายละเอียดจากเนื้อหาภาพยนตร์	3	4	6	(7)	1	2	5	เนื้อหาที่ไม่มีผลต่อเนื้อหาภาพยนตร์
เนื้อหาที่ควรชมหลังจากภาพยนตร์	4	2	6	7	3	(5)	1	เนื้อหาที่ไม่มีเงื่อนไขเชิงเวลา กำหนด (แต่แนะนำให้ชมก่อนภาพยนตร์)
ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์	7	4	5	6	3	1	2	ไม่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์
ควรเพิ่มเติมในดีวีดี	2	3	7	6	4	1	5	ไม่จำเป็นต้องมีในดีวีดี

หมายเหตุ จากการสุ่มเลือกชิ้นงานเพื่อเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างชิ้นงานที่ขีดเส้นใต้ คือชิ้นงานที่คุณศุภสิทธิ์พิจารณาว่ามีความเหมือนกัน ส่วนชิ้นงานในวงเล็บ คือชิ้นงานที่คุณศุภสิทธิ์คิดว่าแตกต่าง

ตารางที่ 5.8 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ของ คุณศุภสิทธิ์ วิชาสวัสดิ์

construct	1	2	3	4	5	6
1		-0.86	0.68	0.50	0.32	0.86
2	-0.86		-0.64	-0.39	-0.36	-0.93
3	0.68	-0.64		0.39	0.43	0.75
4	0.50	-0.39	0.39		0.43	0.28
5	0.32	-0.36	0.43	0.43		0.28
6	0.86	-0.93	0.75	0.28	0.28	

จากโครงความคิดเกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ของคุณสุกสิทธิ์ วิชาสวัสดิ์ พบว่าโครงความคิดที่ 5 คือ “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณสุกสิทธิ์เห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง ($r=0.43$) กับโครงความคิดที่ 3 และ 4 “เนื้อหาที่ช่วยขยายรายละเอียดจากเนื้อหาภาพยนตร์” และ “เนื้อหาที่ควรชมหลังจากชมดีวีดีภาพยนตร์” ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า คุณสุกสิทธิ์คิดว่าเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือทำให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญหรือน่าสนใจมากขึ้น เป็นเนื้อหาที่ควรขยายความจากเนื้อหา หรือรายละเอียดจากภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังควรเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้ชมควรชมหลังจากชมดีวีดีภาพยนตร์

ทั้งนี้สำหรับโครงความคิดที่ 3 “เนื้อหาที่ช่วยขยายรายละเอียดจากเนื้อหาภาพยนตร์” คุณสุกสิทธิ์ จัดลำดับเนื้อหาเบื้องหลังการพัฒนาตัวละคร Gollum จากภาพยนตร์ fantasy เรื่อง The Lord of The Rings : The Two Towers (ชิ้นงาน E) เป็นลำดับแรก โดยคิดว่างานชิ้นนี้เป็น การขยายข้อมูลที่ชัดเจนสำหรับผู้ติดตามหรือสนใจภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings มาตลอด ในมุมมองของผู้ชมทั่วไป เห็นว่าผู้สร้างพยายามตั้งใจใส่มาตั้งแต่ภาคแรก แต่เพราะคนดูอาจจะไม่เข้าใจถึงตัวละครนี้ ซึ่งกำลังเข้มข้นในภาคนี้(ภาคที่ 2) และจะต่อเนื่องไปภาคที่ 3 จึงมีการบอกที่มากที่ไปให้ และบอกแนวคิดเกี่ยวกับตัวละครให้ชัดเจนขึ้นซึ่งสำคัญมาก ดังนั้นเนื้อหาในลักษณะดังกล่าวจึงสามารถส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญ และน่าสนใจมากขึ้นด้วย

สำหรับโครงความคิดที่ 4 “เนื้อหาที่ควรชมหลังจากชมดีวีดีภาพยนตร์” นั้น คุณสุกสิทธิ์ พิจารณาเห็นว่าเวลาในการชมเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์มีความสำคัญ โดยในโครงความคิดนี้ คุณสุกสิทธิ์เลือกเนื้อหาบทสัมภาษณ์ขนาดสั้นของผู้กำกับ จากภาพยนตร์ drama เรื่อง Babel (ชิ้นงาน G) เป็นลำดับแรก เนื่องจากบทสัมภาษณ์ช่วยนำเสนอแนวคิดของผู้กำกับภาพยนตร์ เมื่อชมภาพยนตร์แล้วมาดูเนื้อหาดังกล่าว จะช่วยให้เห็นแนวความคิดที่อยู่เบื้องหลัง และสร้างข้อสรุปให้กับผู้ชมได้ จึงเป็นเนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

ในขณะที่ทั้งสองโครงความคิดดังกล่าว ชิ้นงานที่คุณสุกสิทธิ์กำหนดให้เป็นลำดับสุดท้าย เป็นชิ้นงานเดียวกัน ได้แก่ มิวสิควิดีโอประกอบภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ animation เรื่อง Happy Feet (ชิ้นงาน D) ซึ่งในกรณีนี้ คุณสุกสิทธิ์ให้เหตุผลว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว ในแง่ของการขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์ มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภาพยนตร์น้อยมากจึง

ไม่ได้ช่วยขยายความใดๆ ในขณะที่เงื่อนไขด้านเวลาของการชมก็ไม่น่าจะมีผล เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่อิสระ แต่ถ้าเป็นไปได้คิดว่าควรชมก่อน เนื่องจากให้ความบันเทิง ดังนั้นจึงไม่การส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์แต่อย่างใด

สำหรับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” พบว่าจากการวิเคราะห์ข้อมูล คุณสุกสิทธ์มีโครงความคิดที่มีความสัมพันธ์กับโครงความคิดดังกล่าวถึง 3 โครงความคิดด้วยกัน คือโครงความคิดที่ 1 2 และ 3

โครงความคิดแรกที่มีความสัมพันธ์กับโครงความคิดที่ 6 ได้แก่ โครงความคิดที่ 1 “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่แสดงให้เห็นขั้นตอนการผลิต” โครงความคิดทั้งสองนี้มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงมาก ($r=0.86$) โดยแสดงให้เห็นว่าคุณสุกสิทธ์เห็นว่าเนื้อหาที่แสดงให้เห็นกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ควรมีเพิ่มเติมในดีวีดีภาพยนตร์

ทั้งนี้ ในโครงความคิดที่ 1 ชิ้นงานที่คุณสุกสิทธ์เลือกให้เป็นลำดับแรก ซึ่งแสดงให้เห็นกระบวนการผลิตสูง คือ บทสนทนาระหว่างผู้กำกับและนักแสดงนำ จากภาพยนตร์ action เรื่อง The Last Samurai (ชิ้นงาน B) เนื่องจากคุณสุกสิทธ์เห็นว่า บทสนทนาดังกล่าวช่วยให้ข้อมูลจุดเริ่มต้นที่บอกว่าเกิดอะไรขึ้นในเหตุการณ์ และอธิบายว่าทำไมถึงดึงเอาจุดนั้นมา รวมทั้งบอกเราว่ามันสอดคล้องกับเรื่องที่เกิดขึ้นอย่างไร ทั้งส่วนของบทบาท และรายละเอียดที่เกิดในงานแสดงความรู้สึกที่พูดคุยต่อกัน ตัวละครนั้นๆ รู้สึกอย่างไรจึงถ่ายทอดออกมา ซึ่งทำให้เห็นถึงการผลิตภาพยนตร์ที่นักแสดงต้องมีความลึกซึ้งในการแสดง และผู้กำกับต้องถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาพยนตร์ให้ได้

สำหรับโครงความคิดที่ 2 “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่เป็นเชิงจินตนาการ” มีค่าสหสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูงมาก ($r=-0.93$) กับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” ซึ่งให้เห็นว่าคุณสุกสิทธ์เห็นว่า ยิ่งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายได้แสดงให้เห็นว่าสร้างขึ้นบนความคิดและจินตนาการของผู้ผลิตมาก การเพิ่มเนื้อหาดังกล่าวก็ควรมีน้อยลง ซึ่งอาจสรุปได้ว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณสุกสิทธ์เห็นว่าควรมีเพิ่มเติม เป็นเนื้อหาที่ไม่เน้นเชิงจินตนาการ แต่ควรให้ข้อมูลเท็จจริงประกอบ

โดยในโครงความคิดนี้ คุณสุกสิทธ์เห็นว่า เนื้อหาที่สร้างจากจินตนาการนั้น มักไม่ได้ อ่างอิงบนข้อมูลใดๆ ซึ่งทำให้ผู้ชมไม่ได้รับสาระอื่นนอกเหนือจากความบันเทิง โดยชิ้นงานที่ช่วย ชี้ให้เห็นเหตุผลดังกล่าวในโครงความคิดนี้ได้แก่ มิวสิควิดีโอประกอบภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ animation เรื่อง Happy Feet (ชิ้นงาน D) และภาพยนตร์การ์ตูนสั้น Boundin' จากภาพยนตร์ animation เรื่อง The Incredibles (ชิ้นงาน C) ซึ่งคุณสุกสิทธ์ลำดับให้เป็นชิ้นงานที่แสดงถึงเนื้อหา จากจินตนาการในลำดับที่ 1 และ 2 ตามลำดับ

ทั้งนี้เมื่อเปรียบเทียบกับงานในลำดับต่อมา คือเนื้อหาแสดงแนวทางการออกแบบตัวละคร Gollum ในภาพยนตร์ fantasy เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Tower (ชิ้นงาน E) แม้ เนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับตัวละครที่สร้างจากจินตนาการ แต่คุณสุกสิทธ์เห็นว่า แนวคิดของเนื้อหา นี้สามารถบอกข้อมูลที่ดีกับผู้ชมได้ ว่าทำไมตัวละครนี้ต้องมาเชื่อมโยงเรื่องทั้งหมด แม้จะมาจาก จินตนาการของผู้ผลิตล้วนๆ แต่มั่นน่าสนใจเพราะคนที่ดูหนังจะได้เห็นความลึกของตัวละครนี้มาก ขึ้น รู้ว่าทำไมต้องมีอะไรกับแหวน รวมถึงรู้ว่าทำไมลักษณะภายนอกหน้าตาเป็นแบบนี้ สร้าง ความรู้สึกต่อเนื่องให้ผู้ชม

ส่วนโครงความคิดที่ 3 “เนื้อหาที่ช่วยขยายรายละเอียดจากเนื้อหาภาพยนตร์” พบว่ามี ความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง ($r=0.75$) กับโครงความคิดที่ 6 แสดงว่าคุณสุกสิทธ์คิดเห็นว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่สามารถขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์ได้นั้น ควรมีเพิ่มเติม

สำหรับชิ้นงานที่คุณสุกสิทธ์เลือกเป็นลำดับแรก เป็นเนื้อหาการออกแบบตัวละคร Gollum ในภาพยนตร์ fantasy เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Tower (ชิ้นงาน E) ด้วยเหตุผลว่า เนื้อหาดังกล่าวช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบถึงที่มาที่ไปของตัวละคร ซึ่งช่วยขยายความจากเนื้อหา ที่ชมในวิดีโอภาพยนตร์ โดยเนื้อหาภาพยนตร์อาจไม่สามารถอธิบายได้ทั้งหมด การมีเนื้อหาที่ช่วย ขยายความเข้าใจจึงมีความน่าสนใจ

เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน ผู้วิจัยขอเสนอชิ้นงานที่คุณสุกสิทธ์เลือกในลำดับต่อไป คือ เนื้อหาสารคดีพิเศษ เกี่ยวกับนักรบสปาร์ตัน ซึ่งให้มุมมองในทางประวัติศาสตร์ จากภาพยนตร์ action เรื่อง 300 (ชิ้นงาน F) โดยคุณสุกสิทธ์ เห็นว่างานนี้เป็นชิ้นงานที่ให้ข้อมูลที่ น่าสนใจ ด้วย ลักษณะความโดดเด่นของตัวละคร ทำให้งานชิ้นนี้เมื่อได้ดูต่อคนดูน่าจะตอบความสงสัยของคนดู ได้ว่าตัวละครเหล่านี้มีอยู่จริง หรือเป็นตำนานที่แต่งขึ้นมา

สำหรับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณศุภสิทธิ์เห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาดีวีดีภาพยนตร์” กับโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในดีวีดีภาพยนตร์เพิ่มเติม” มีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกในระดับ ($r=0.28$) ซึ่งจากการสัมภาษณ์เพิ่มเติม คุณศุภสิทธิ์ให้เหตุผลว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ได้นั้นก็ควรมีเพิ่ม แต่ในมุมมองโดยส่วนตัวที่เป็นผู้ชมทั่วไป จะพิจารณาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีในดีวีดีภาพยนตร์เป็นเสมือนเนื้อหาที่แถมมา ซึ่งการตัดสินใจซื้อ หรือดูดีวีดีโดยหลักแล้วน่าจะมาจากภาพยนตร์ ดังนั้นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายจะมีส่วนส่งเสริมมากหรือน้อยจึงเป็นประเด็นรองลงมา รวมทั้งภาพยนตร์ที่ดีควรสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมได้ได้สูง

จากความสัมพันธ์ของโครงความคิด จากการสัมภาษณ์คุณศุภสิทธิ์ วิชาสวัสดิ์ ประกอบเครื่องมือ repertory grid ดังกล่าว โครงความคิดของคุณศุภสิทธิ์ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในลำดับต่อไป จึงมีดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์
2. เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นในเชิงจินตนาการ ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น
3. เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์

ทั้งนี้จากลักษณะเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าความต้องการเนื้อหาในลักษณะดังกล่าว มีความสอดคล้องกับ ข้อเสนอพื้นฐานขั้นต้นของ Kelly ในเรื่อง Range Corollary ซึ่งอธิบายถึงบุคคลที่ใช้จัดการสิ่งรอบตัว จะสัมพันธ์ต่อการประยุกต์ใช้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยพิจารณาจากลักษณะเนื้อหาที่คุณศุภสิทธิ์ต้องการ เป็นเนื้อหาที่เชื่อมโยงอยู่กับเนื้อหาภาพยนตร์ทั้งสิ้น ทั้งนี้เนื่องจากการใช้งานดีวีดีภาพยนตร์ของคุณศุภสิทธิ์ เป็นไปเพื่อตอบสนองความบันเทิงที่ได้จากภาพยนตร์เป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับอาชีพนักการตลาดของคุณศุภสิทธิ์ ที่มุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้ตรงจุด ดังนั้นในการชมดีวีดีภาพยนตร์ เมื่อตนเองต้องการความบันเทิงและได้รับการตอบสนองความบันเทิงก็เกิดความพึงพอใจ

ท่านที่ 5 คุณสุทธิเขตต์ คงถาวร

คุณสุทธิเขตต์ คงถาวร เป็นผู้ที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ และดีวีดีภาพยนตร์ รวมทั้งสนใจหาข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ตามความสนใจ ปัจจุบันคุณสุทธิเขตต์ทำงานเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ ในตำแหน่งผู้ช่วยผู้จัดการกองถ่าย ซึ่งที่ผ่านมามีผลงานภาพยนตร์เรื่อง เขาชนไก่ สวยลากไส้ และรักแห่งสยาม ดังนั้นการชมดีวีดีภาพยนตร์ และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดี

ภาพยนตร์จึงเป็นไปเพื่อความบันเทิงและเพื่อการศึกษาหาความรู้เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในงาน

ในการสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ผู้วิจัยได้ขอให้คุณสุทธิเขตต์เลือกชิ้นงานเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ที่คุณสุทธิเขตต์มีความสนใจและเป็นกลุ่มเป้าหมายของชิ้นงานดังกล่าว จำนวนทั้งสิ้น 7 ชิ้นงาน ซึ่งมีดังต่อไปนี้

A. Howard Hughes, a documentary by the History Channel สารคดีพิเศษนำเสนอชีวประวัติของ Howard Hughes จาก History Channel (จากดีวีดีภาพยนตร์ Drama เรื่อง The Aviator)

B. The Adventure of Mr. Incredible and Pals การ์ตูนสั้นการผจญภัยของตัวละครนำ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง The Incredibles)

C. Deleted Scenes And Alternate Opening ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ และฉากเปิดเรื่องที่แตกต่างกันจากภาพยนตร์ อธิบายโดยผู้กำกับภาพยนตร์ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง The Incredibles)

D. Behind the Scenes เบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์ ประกอบด้วยฉากหลุดของตัวละคร ประมวลภาพแนวคิดการออกแบบตัวละครและฉากต่างๆ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Animation เรื่อง The Incredibles)

E. Selected B-Roll ภาพการถ่ายทำจากกล้องรองที่คัดสรรเพื่อการเผยแพร่ (จากดีวีดีภาพยนตร์ Drama เรื่อง Babel)

F. Bush After His "Visit" With The 9/11 Commission ภาพข่าวคำแถลงข่าวของประธานาธิบดี Bush หลังจากหารือเรื่องเหตุการณ์ 9/11 (จากดีวีดีภาพยนตร์ Documentary เรื่อง Fahrenheit 9/11)

G. Gollum เบื้องหลังการออกแบบตัวละคร Gollum และประมวลภาพการออกแบบตัวละคร (จากดีวีดีภาพยนตร์ The Lord of the Rings: The Two Towers)

จากชิ้นงานที่คุณสุทธิเขตต์ ได้เลือกดังกล่าว ผู้วิจัยสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ตามขั้นตอน จากนั้นนำตัวเลขจากการจัดลำดับชิ้นงานตามโครงความคิด มาคำนวณหาค่าสหสัมพันธ์ตามวิธีการของ Monaghan ปรากฏค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ ปรากฏผลโครงความคิด และค่าสหสัมพันธ์ดังตารางที่ 5.9 และ 5.10 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.9 โครงความคิดต่อเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ของคุณสุทธิเขตต์ คงถาวร

ความเหมือน	A	B	C	D	E	F	G	ความต่าง
งานที่ให้ข้อมูลหรือ ตอบสนองความบันเทิง	(7)	3	1	2	4	6	5	งานที่ตอบสนองความรู้/ ข้อมูล
งานที่แสดงให้เห็น เบื้องหลังของการถ่ายทำ ภาพยนตร์	5	7	4	2	3	(6)	1	ชิ้นงานสำเร็จรูป ที่ผลิต มาแล้ว ไม่ได้แสดง เบื้องหลัง
งานที่ช่วยขยายความ เข้าใจจากตัวละครหรือ ส่วนหนึ่งส่วนใดจาก เนื้อหา	1	7	6	(3)	5	4	2	งานที่ช่วยขยายความ เข้าใจจากตัวละครหรือ ส่วนหนึ่งส่วนใดจาก เนื้อหาน้อย
งานที่มีลักษณะเนื้อหาเชิง ข้อเท็จจริง	5	(7)	3	2	6	4	1	งานที่มีลักษณะเนื้อหาเชิง จินตนาการหรือเป็น fiction ที่มีการตีความ มาแล้ว
ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์	2	5	4	6	7	1	3	ไม่ส่งเสริมเนื้อหา ภาพยนตร์
ควรเพิ่มเติมในดีวีดี	1	3	2	6	4	5	7	ไม่จำเป็นต้องมีในดีวีดี

หมายเหตุ จากการสุ่มเลือกชิ้นงานเพื่อเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างชิ้นงานที่ขีด
เส้นใต้ คือชิ้นงานที่คุณสุทธิเขตต์ พิจารณาว่ามีความเหมือนกัน ส่วนชิ้นงานในวงเล็บ คือชิ้นงานที่
คุณสุทธิเขตต์ คิดว่าแตกต่าง

ตารางที่ 5.8 ตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายใน
ดีวีดีภาพยนตร์ของ คุณสุทธิเขตต์ คงถาวร

construct	1	2	3	4	5	6
1		0.18	-0.64	0.14	-0.64	-0.04
2	0.18		0.46	0.75	-0.32	-0.61
3	-0.64	0.46		0.50	0.43	-0.21
4	0.14	0.75	0.50		0.21	-0.61
5	-0.64	-0.32	0.43	0.21		0.11
6	-0.04	-0.61	-0.21	-0.61	0.11	

จากตารางแสดงค่าสหสัมพันธ์ เกี่ยวกับความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวิดีโอภาพยนตร์ของคุณสุทธิเขตต์ ผู้วิจัยพบว่า โครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณสุทธิเขตต์เห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาวิดีโอภาพยนตร์” ซึ่งผู้วิจัยกำหนดขึ้นเพื่อใช้ในการออกแบบเนื้อหาใหม่ ๆ นั้น มีค่าสหสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูง ($r = -0.64$) กับโครงความคิดที่ 1 ซึ่งคุณสุทธิเขตต์เห็นว่า เป็น “ชิ้นงานหรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ตอบสนองของความบันเทิง” ซึ่งอธิบายได้ว่า ยิ่งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายมีลักษณะที่ตอบสนองของความบันเทิงมาก ก็สามารถส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ ให้มีความสำคัญและน่าสนใจได้น้อยลง ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาที่ให้ความบันเทิงมักไม่ได้ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ที่จะช่วยส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ได้มาก

ซึ่งจากการเลือกชิ้นงานในโครงความคิดนี้ คุณสุทธิเขตต์เลือก ฉากที่ถูกตัดออกจากภาพยนตร์ และแนวคิดของฉากเปิดเรื่องอีกแบบหนึ่งที่แตกต่างออกไป จากภาพยนตร์ animation เรื่อง The Incredibles (ชิ้นงาน C) เป็นลำดับแรก ซึ่งเนื้อหาของชิ้นงานดังกล่าว เนื่องจากเป็นชิ้นงานที่ดูสนุก แม้ว่ากรอบออกแบบจะมาเป็นเพียงภาพร่างสตอรี่บอร์ดที่เคลื่อนไหวแบบการ์ตูนซึ่งไม่สมบูรณ์เท่าเนื้อหาภาพยนตร์ และจะมีผู้กำกับอธิบายถึงแนวคิดที่ออกแบบฉากดังกล่าว แต่เมื่อดูแล้วมีความรู้สึกที่สนุกสนานมากกว่า จึงไม่รู้สึกถึงแง่มุมที่เนื้อหาดังกล่าวจะส่งเสริมภาพยนตร์ ให้มีความสำคัญหรือน่าสนใจขึ้น

ในขณะที่ชิ้นงานในลำดับสุดท้ายที่คุณสุทธิเขตต์เลือกในโครงความคิดดังกล่าว ได้แก่ สารคดีชีวประวัติของ Howard Hughes จากภาพยนตร์ drama เรื่อง The Aviator (ชิ้นงาน A) ซึ่งมีลักษณะค่อนข้างตรงกันข้ามกับชิ้นงาน C ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาดังกล่าวเป็นการนำเอาสารคดีจาก History Channel มารวมในวิดีโอภาพยนตร์ ซึ่งชิ้นงานนี้ คุณสุทธิเขตต์เห็นว่า ช่วยให้ความรู้เกี่ยวกับตัวละครมากยิ่งขึ้น แต่ด้วยเนื้อหาที่เป็นสารคดีเมื่อดูแล้วก็สนุก แต่มันเป็นการให้ความรู้มากกว่า ซึ่งส่งเสริมกับเนื้อหาหนังมาก เพราะลงลึกกับเนื้อหาภาพยนตร์

โครงความคิดที่ 5 ยังมีค่าสหสัมพันธ์ในระดับปานกลาง ($r =$ กับ 0.43) กับโครงความคิดที่ 3 “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ช่วยขยายความเข้าใจจากตัวละครหรือส่วนหนึ่งส่วนใดจากเนื้อหาภาพยนตร์” ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คุณสุทธิเขตต์เห็นว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่สามารถขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์ได้มาก เป็นเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเพิ่มความสำคัญและน่าสนใจให้ภาพยนตร์ได้มากเช่นกัน

โดยโครงความคิดนี้ สารคดีชีวประวัติของ Howard Hughes จากภาพยนตร์ drama เรื่อง The Aviator (ชิ้นงาน A) เป็นชิ้นงานที่คุณสุทธิเขตต์เลือกเป็นลำดับแรก โดยให้ความเห็นว่า เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจของตัวละครได้ดี เพราะให้ทราบถึงข้อมูลเชิงลึกของตัวละคร ดังนั้นจึงช่วยเพิ่มความสำคัญและน่าสนใจให้ภาพยนตร์ได้

สำหรับโครงความคิดที่ 6 ซึ่งเป็นโครงความคิดที่ผู้วิจัยต้องการทราบถึงเนื้อหาที่ควรมีเพิ่มเติมในดีวีดีภาพยนตร์นั้น พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูง ($r = -0.61$) กับโครงความคิดที่ 2 และ 4 “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่แสดงให้เห็นถึงเบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์” และ “ชิ้นงานหรือเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริง” ตามลำดับ

สำหรับโครงความคิดที่ 2 ซึ่งคุณสุทธิเขตต์ “ชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่แสดงให้เห็นถึงเบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์” ซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูงกับโครงความคิดที่ 6 นั้น แสดงให้เห็นว่า เนื้อหาที่คุณสุทธิเขตต์คิดว่าแสดงให้เห็นเบื้องหลังควรมีน้อยลง หรืออาจสรุปได้ว่าเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณสุทธิเขตต์ต้องการควรมีลักษณะเป็นชิ้นงานสำเร็จรูปจากผู้ผลิต เช่น ภาพยนตร์สั้น หรือสารคดีประกอบ ซึ่งให้เห็นเนื้อหาอื่น มากกว่างานเบื้องหลังซึ่งเป็นมาตรฐานของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในปัจจุบันอยู่แล้ว

คุณสุทธิเขตต์ได้เลือกชิ้นงาน ที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในการออกแบบตัวละคร Gollum จากภาพยนตร์ fantasy เรื่อง The Lords of the Rings: The Two Towers (ชิ้นงาน G) ซึ่งผู้ผลิตได้แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดของตัวละครดังกล่าว ทั้งที่มาของตัวละคร แนวคิดการออกแบบ และวิธีการถ่ายทำโดยละเอียด ซึ่งคุณสุทธิเขตต์พิจารณาว่าผู้ผลิตได้เจาะลึกให้เห็นชัดเจนว่าตัวละครนี้สร้างมาอย่างไร ทำ effect สร้างมาอย่างไร โดยเห็นตั้งแต่การคิดจนถึงภาพสุดท้ายที่ออกมาเห็นเป็นตัวละคร Gollum

อย่างไรก็ตาม ก็คิดว่าเนื้อหางานชิ้นนี้ไม่ค่อยน่าสนใจเท่าไร เพราะการบอกพัฒนาการของตัวละคร สามารถดูได้จากภาพยนตร์ จึงเห็นว่าไม่จำเป็นต้องมีเพิ่มในดีวีดีภาพยนตร์ก็ได้

ส่วนโครงความคิดที่ 4 “ชิ้นงานหรือเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริง” ซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับสูงเช่นเดียวกันนั้น แสดงให้เห็นว่า ยิ่งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายมีลักษณะเนื้อหาเชิงข้อเท็จจริงมาก ก็ควรพัฒนาให้มีเพิ่มในระดับที่น้อยลง จากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมอาจสรุปได้ว่า

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณสุทธิเขตต์เห็นว่าควรมีเพิ่มเติม เป็นเนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เพิ่มเชิงจินตนาการเพิ่มขึ้น

จากความสัมพันธ์เชิงลบดังกล่าว พิจารณาได้จากการที่คุณสุทธิเขตต์ได้ลำดับให้ชิ้นงาน G การพัฒนาตัวละคร Gollum จากภาพยนตร์ fantasy เรื่อง The Lords of the Rings: The Two Towers เป็นชิ้นงานที่มีลักษณะที่แม้จะนำเสนอรายละเอียดของตัวละครที่มาจากจินตนาการ แต่แก่นหลักของเนื้อหากล่าวถึงข้อเท็จจริง ของการผลิตที่ค่อนข้างเจาะลึก ซึ่งคุณสุทธิเขตต์เห็นว่าไม่จำเป็นมากนัก การให้รายละเอียดมากเกินไปได้ทำให้เนื้อหาน่าสนใจ จึงไม่จำเป็นต้องมีเพิ่มในวีดีโอภาพยนตร์

สำหรับโครงความคิดที่ 5 “เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณสุทธิเขตต์เห็นว่าช่วยส่งเสริมกับเนื้อหาวีดีโอภาพยนตร์” และโครงความคิดที่ 6 “ลักษณะชิ้นงาน หรือเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ควรมีในวีดีโอภาพยนตร์เพิ่มเติม” มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับต่ำ ($r=0.11$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคุณสุทธิเขตต์เห็นว่าเนื้อหาที่ควรมีเพิ่มเติม ไม่จำเป็นต้องส่งเสริมกับเนื้อหาของภาพยนตร์ ทั้งนี้คุณสุทธิเขตต์ยกตัวอย่างอธิบายเพิ่มเติมว่า เนื้อหาอื่นๆ เช่น มิวสิควิดีโอประกอบภาพยนตร์ เป็นเนื้อหาที่ผู้ชมไม่สามารถหาชมได้ง่าย โดยเฉพาะจากรายการโทรทัศน์ ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้เป็นเนื้อหาที่ไม่ได้ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์มากนัก แต่ก็ควรที่จะเพิ่มเติมเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของวีดีโอภาพยนตร์

ดังนั้น จากความสัมพันธ์ของโครงความคิด จากการสัมภาษณ์คุณสุทธิเขตต์ คงถาวรประกอบเครื่องมือ repertory grid ดังกล่าว โครงความคิดของคุณสุทธิเขตต์ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในลำดับต่อไป จึงมีดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนการผลิต
2. เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เพิ่มเชิงจินตนาการขึ้น

ทั้งนี้จากลักษณะเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าความต้องการเนื้อหาในลักษณะดังกล่าว มีความสอดคล้องกับ ข้อสันนิษฐานขั้นต้นของ Kelly ในเรื่อง Construction Corollary ซึ่งอธิบายถึงการที่บุคคลคาดการณ์ต่อเหตุการณ์ โดยตีความโอกาสจากการเกิดซ้ำของเหตุการณ์ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยพิจารณาจากลักษณะเนื้อหาที่คุณสุทธิเขตต์ต้องการ เห็นได้ชัดเจนว่าคุณสุทธิเขตต์มีความต้องการเนื้อหาที่ค่อนข้างแตกต่างไปจากเนื้อหาที่มีในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่คุณสุทธิเขตต์ต้องการเนื้อหาที่ไม่เน้นกระบวนการผลิต ซึ่งเป็นเนื้อหามาตรฐานที่มักพบในวีดีโอ

ภาพยนตร์อยู่แล้วนั้น แสดงให้เห็นว่าคุณสุทธิเขตต์ชมดีวีดีภาพยนตร์และสามารถสร้างระบบความคิดถึงเนื้อหาที่มีซ้ำๆได้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า คุณสุทธิเขตต์ยังมีความสอดคล้องกับ Range Corollary ซึ่งบุคคลมีวิธีจัดการต่อสิ่งรอบตัว ซึ่งสัมพันธ์กับการประยุกต์ใช้ของเขา ทั้งนี้เนื่องจากการชมดีวีดีภาพยนตร์ของคุณสุทธิเขตต์ สามารถใช้ประโยชน์ในทางการทำงานได้ เนื่องจากคุณสุทธิเขตต์ทำงานในเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ แต่ขณะเดียวกันก็ชมเพื่อตอบสนองของความบันเทิง ดังนั้นเนื้อหาที่ต้องการเพิ่มเติมจึงมีความแปลกใหม่จากที่คุณสุทธิเขตต์เห็นว่ามีในปัจจุบัน เพราะมาจากการพิจารณาทั้งมุมมองผู้ชมทั่วไป และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ด้วย

จากการศึกษาโครงความคิด ซึ่งผู้วิจัยได้จากการสัมภาษณ์ประกอบเครื่องมือ repertory grid ซึ่งทำให้ผู้วิจัยทราบถึงลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านต้องการนั้น โดยลักษณะเนื้อหาที่ทุกท่านต้องการ ได้จากโครงความคิดที่มีค่าสหสัมพันธ์ตั้งแต่ระดับปานกลาง (marked) ซึ่งเป็นระดับที่ Monaghan ยอมรับถึงระดับสูงมาก (very high) กับโครงความคิดที่ 6 ซึ่งเป็นโครงความคิดที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น เพื่อเป็นพื้นฐานการพัฒนาเนื้อหา จากเงื่อนไขดังกล่าว ทำให้ทราบว่าลักษณะของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้เชี่ยวชาญต้องการ มีดังนี้

1. ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณนลัท ตั้งพรพิพัฒน์ ต้องการให้มีเพิ่มขึ้นในดีวีดีภาพยนตร์ ประกอบด้วย ลักษณะเนื้อหาดังต่อไปนี้

- เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์
- เนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ
- เนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์

2. ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่คุณพัฒนา ที่สุกะ ต้องการให้มีเพิ่มขึ้นในดีวีดีภาพยนตร์ ประกอบด้วย ลักษณะเนื้อหาดังต่อไปนี้

- เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์
- เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำน้อย
- เนื้อหาที่แสดงให้เห็นลักษณะเชิงเทคนิคน้อย
- เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญและน่าสนใจ

3. ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ คุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธุ์ ต้องการให้มีเพิ่มขึ้นในดีวีดีภาพยนตร์ ประกอบด้วย ลักษณะเนื้อหาดังต่อไปนี้

- เนื้อหาที่แสดงให้เห็นขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ
- เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์
- เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน
- เนื้อหาที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วนกำหนดลักษณะงานสูง (หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์)

4. ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ คุณศุภสิทธิ์ วิชาสวัสดิ์ ต้องการให้มีเพิ่มขึ้นในดีวีดีภาพยนตร์ ประกอบด้วย ลักษณะเนื้อหาดังต่อไปนี้

- เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์
- เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นในเชิงจินตนาการ ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น
- เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์

5. ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ คุณสุทธิเขตต์ คงถาวร ต้องการให้มีเพิ่มขึ้นในดีวีดีภาพยนตร์ ประกอบด้วย ลักษณะเนื้อหาดังต่อไปนี้

- เนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนการผลิต
- เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เพิ่มเชิงจินตนาการขึ้น

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะเนื้อหาจากโครงความคิดของผู้ให้ข้อมูลบางท่านมีลักษณะที่ซ้ำกัน ได้แก่ “เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์” มีร่วมกันระหว่างคุณนลัท และคุณศุภสิทธิ์ หรือ “เนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์” ที่มีร่วมกันระหว่างคุณนลัท และคุณพัฒนา รวมทั้ง “ลักษณะเนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์” ซึ่งเป็นลักษณะเนื้อหาที่มีร่วมกันของคุณพัฒนา, คุณอาทิตย์ และคุณศุภสิทธิ์

นอกจากนี้ยังพบว่า “เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำน้อย” จากโครงความคิดของคุณพัฒนา และ “เนื้อหาที่แสดงให้เห็นขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ” ตามความเห็นของคุณอาทิตย์ ผู้วิจัยพิจารณาเป็นเนื้อหาในลักษณะเดียวกัน ดังนั้นผู้วิจัยจะพิจารณาลักษณะเนื้อหาเหล่านี้เป็นลักษณะร่วมกัน (นับเป็นหนึ่งลักษณะเนื้อหา) ในกระบวนการสร้าง block design ในขั้นตอนต่อไป

จากลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้จากการศึกษาโครงความคิดของผู้เชี่ยวชาญ และทราบถึงลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้เชี่ยวชาญ

ต้องการนั้น ในกระบวนการออกแบบเนื้อหาใหม่ที่มีความใหม่ในอนาคต ผู้วิจัยสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่
 อย่างเป็นระบบ ด้วยวิธีการออกแบบ block design ตามแนวทางของ Robert Monaghan ซึ่งใช้
 พื้นฐานจากหลักการแฟคทอเรียล ตามที่ผู้วิจัยอธิบายขั้นตอนไว้แล้วในบทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยนำองค์ประกอบหลัก จำนวน 2 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบเกี่ยวกับ
 ลักษณะของตัวบท 5 ประเภทจากกรอบแนวคิดทฤษฎี และองค์ประกอบเกี่ยวกับลักษณะเนื้อหา
 ส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้ชมต้องการ ซึ่งผู้วิจัยได้จากการศึกษาโครงความคิด มาเป็นพื้นฐานใน
 กระบวนการออกแบบ Block Design โดยการผสมผสานองค์ประกอบหลักทั้งสอง เพื่อออกแบบเนื้อหา
 ส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติม ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดนิยาม และแทนสัญลักษณ์ให้กับแต่ละ
 องค์ประกอบหลักดังนี้

1. องค์ประกอบหลักที่ 1 คือองค์ประกอบลักษณะของตัวบท หรือ “transtextuality” ของ
 Genette ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเป็นกรอบทฤษฎี โดยตัวบทใดๆก็ตามสามารถพิจารณาได้ในแง่มุมที่
 แตกต่างกันได้แก่ การเชื่อมโยงตัวบท (intertextuality), ปรลิตของตัวบท (paratextuality), อัตตะ
 ของตัวบท (metatextuality), ทุดิยบท (hypertextuality) และ พันธูปบท (architextuality)

ผู้วิจัยกำหนดเป็นองค์ประกอบหลักที่ 1 ซึ่งมีแง่มุมขององค์ประกอบ (facet) 5 ลักษณะซึ่ง
 แทนค่าสัญลักษณ์ตั้งแต่ A1 ถึง A5 ดังนี้

A1 การเชื่อมโยงตัวบท (Intertextuality): ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบท 2 ตัวบทหรือ
 มากกว่าที่ปรากฏอยู่ร่วมกัน หรือการที่ตัวบทหนึ่งปรากฏอยู่ในตัวบทอื่นๆ ซึ่งเกิดขึ้นได้ในลักษณะ
 ต่างๆไม่ว่าจะปรากฏชัดเจนมากหรือน้อยก็ตาม

A2 ปรลิตของตัวบท (Paratextuality): ความสัมพันธ์ของตัวบทที่เรียกว่า“ปรลิตสาร” ซึ่ง
 อยู่แวดล้อมตัวบท และช่วยประกอบให้ตัวบทนั้นๆเป็นตัวบทที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเกิดขึ้นโดย
 ผู้ประพันธ์โดยตรง หรือเกิดขึ้นจากบุคคลอื่นก็ตาม

A3 อัตตะของตัวบท (Metatextuality): ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวบทซึ่งเชื่อมโยง
 สัมพันธ์กันในลักษณะที่ตัวบทหนึ่งทำหน้าที่อธิบายอีกตัวบทหนึ่ง

A4 ทุดิยบท (Hypertextuality): ความสัมพันธ์ของตัวบท โดยตัวบทหนึ่งซึ่งเกิดขึ้น
 ภายหลัง เรียกว่า ทุดิยบท (hypertext) ทำการขยายอีกตัวบทหนึ่งซึ่งเคยมีอยู่เดิม เรียกว่า ปฐมบท
 (hypotext)

A5 พันธูปบท (Architextuality): ความสัมพันธ์ที่รวมเอาความเชื่อมโยงของตัวบทแต่ละตัว
 บทเข้ากับสิ่งที่ตัวบทนั้นๆนำเสนอ

2. องค์ประกอบหลักที่ 2 คือ ความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของผู้ชมดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสัมภาษณ์ศึกษาโครงความคิด ประกอบเครื่องมือ Repertory Grid โดยนำโครงความคิดที่มีระดับความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ควรมีเพิ่มเติมในดีวีดีสูงของผู้เชี่ยวชาญมาใช้

สำหรับองค์ประกอบหลักดังกล่าว ประกอบด้วยแง่มุมขององค์ประกอบ(facet) ซึ่งได้แก่ ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่เป็นที่ต้องการจำนวน 11ลักษณะ ซึ่งแทนค่าด้วยสัญลักษณ์ B1 ถึง B11 ดังนี้

B1 เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ หมายถึง เนื้อหาส่วนควบ หรือส่วนขยายที่สามารถอธิบาย หรือขยายความรายละเอียดส่วนหนึ่งส่วนใดจากเนื้อหาภาพยนตร์ให้เพิ่มขึ้น

B2 เนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ หมายถึง เนื้อหาส่วนควบหรือส่วนขยายที่มีการลำดับโครงเรื่องในการนำเสนอแก่ผู้ชม

B3 เนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ หมายถึง เนื้อหาส่วนควบหรือส่วนขยายที่สามารถส่งเสริมให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความสำคัญและน่าสนใจเพิ่มขึ้น

B4 เนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ หมายถึง เนื้อหาส่วนควบ หรือส่วนขยายที่ช่วยอธิบายถึงการผลิตภาพยนตร์ในประเด็นต่างๆ

B5 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำน้อย หมายถึง เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่อธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ และการถ่ายทำภาพยนตร์

B6 เนื้อหาที่แสดงให้เห็นลักษณะเชิงเทคนิคน้อย หมายถึง เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการให้รายละเอียดในด้านเทคนิคโดยเฉพาะ

B7 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน หมายถึง เนื้อหาส่วนควบหรือส่วนขยายที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ในเชิงประจักษ์ โดยนำเสนอให้ผู้ชมเห็นได้ในลักษณะที่เป็นรูปธรรม เช่น การสร้างจินตนาการให้เห็นเป็นภาพ (visualization)

B8 เนื้อหาที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วนกำหนดลักษณะเนื้อหา หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ หมายถึง เนื้อหาส่วนควบหรือส่วนขยายที่ได้รับการกำหนดจากประเภทของภาพยนตร์ หรือมีความเชื่อมโยงกับประเภทของดีวีดีภาพยนตร์

B9 เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นในเชิงจินตนาการ ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น หมายถึง เนื้อหาส่วนควบ หรือ ส่วนขยาย ที่ให้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการผลิต เนื้อหา หรือส่วนหนึ่งส่วนใดจากภาพยนตร์ โดยมีรูปแบบในลักษณะการให้ข้อมูล

B10 เนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนการผลิต หมายถึง เนื้อหาส่วนควบหรือส่วนขยายที่มีรูปแบบเป็นเนื้อหาสำเร็จรูปที่ผ่านการตีความจากผู้ผลิต และไม่ได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิต

B11 เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เพิ่มเชิงจินตนาการขึ้น หมายถึง เนื้อหาส่วนควบหรือส่วนขยาย ที่มีเนื้อหาจากความคิดสร้างสรรค์ หรือจินตนาการ โดยไม่มุ่งเน้นการให้ข้อมูลข้อเท็จจริง

จากองค์ประกอบดังกล่าว จำนวนองค์ประกอบทั้งหมดสามารถผสมผสานองค์ประกอบได้ทั้งสิ้น 55 ชิ้นงาน (5x11) ซึ่งเป็นจำนวนของเนื้อหาที่สามารถพัฒนาได้เพิ่มเติม โดยกรณีนี้ผู้วิจัยสามารถสร้างตาราง block design ได้ดัง ตาราง 5.11

ตาราง 5.11 ตารางเพื่อการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์

		องค์ประกอบที่ 1 : ลักษณะของตัวบท (transtextuality)				
		A1	A2	A3	A4	A5
องค์ประกอบที่ 2 ลักษณะเนื้อหาที่ ผู้ชมต้องการ เพิ่มเติม	B1	1(A1,B1)	2(A2,B1)	3(A3,B1)	4(A4,B1)	5(A5,B1)
	B2	6(A1,B2)	7(A2,B2)	8(A3,B2)	9(A4,B2)	10(A5,B2)
	B3	11(A1,B3)	12(A2,B3)	13(A3,B3)	14(A4,B3)	15(A5,B3)
	B4	16(A1,B4)	17(A2,B4)	18(A3,B4)	19(A4,B4)	20(A5,B4)
	B5	21(A1,B5)	22(A2,B5)	23(A3,B5)	24(A4,B5)	25(A5,B5)
	B6	26(A1,B6)	27(A2,B6)	28(A3,B6)	29(A4,B6)	30(A5,B6)
	B7	31(A1,B7)	32(A2,B7)	33(A3,B7)	34(A4,B7)	35(A5,B7)
	B8	36(A1,B8)	37(A2,B8)	38(A3,B8)	39(A4,B8)	40(A5,B8)
	B9	41(A1,B9)	42(A2,B9)	43(A3,B9)	44(A4,B9)	45(A5,B9)
	B10	46(A1,B10)	47(A2,B10)	48(A3,B10)	49(A4,B10)	50(A5,B10)
	B11	51(A1,B11)	52(A2,B11)	53(A3,B11)	54(A4,B11)	55(A5,B11)

จากตารางที่ 5.11 ผู้วิจัยได้ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่จะพัฒนาเพิ่มเติมจากการผสมผสานองค์ประกอบจำนวน 55 ชิ้นงาน โดยผู้วิจัยจะนำเสนอเนื้อหาเหล่านี้เพื่อเป็นแนวทางสำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในดีวีดีภาพยนตร์

โดยเพื่อให้เห็นถึงความเป็นส่วนควบและส่วนขยายของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ที่มีต่อเนื้อหาภาพยนตร์ที่บันทึกในสื่อวีดี ผู้วิจัยได้สมมติเรื่องย่อของภาพยนตร์ และประเภทของภาพยนตร์ โดยพิจารณาครอบคลุมประเภทของภาพยนตร์ที่มีในปัจจุบัน รวมทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของแต่ละคู่องค์ประกอบเพื่อเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอเน้นย้ำถึงการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยออกแบบภายใต้กรอบของสื่อวีดี มากกว่าสื่อภาพยนตร์ นอกจากนี้วิธีการดังกล่าวที่ผู้วิจัยอธิบายถึงการพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวีดีภาพยนตร์นี้ ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ประเภทอื่นๆได้อย่างหลากหลาย ดังต่อไปนี้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 1

A1,B1 ภาพยนตร์ชีวิต/สงคราม เรื่องราวของการต่อสู้ของสองฝ่ายมหาอำนาจในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่จบลงด้วยความสูญเสียของมนุษยชาติ และจุดเริ่มต้นของการทำลายล้างด้วยนิวเคลียร์

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: รำลึกถึงความสูญเสียจากความสูญเสียผลจากสงครามโลกในภาพยนตร์ที่คุณไม่มีวันลืม พบกับฉากติดตามจาก Tora! Tora! Tora! (1970) Empire of the Sun(1987), Schindler's list(1993), และอีกมากมาย พร้อมตัวเลือกพิเศษสำหรับการตัดสลับฉากเหตุการณ์เดียวกันจากภาพยนตร์อื่นๆ ในภาพยนตร์หลักเพื่อให้ผู้ชมออกแบบฉากต่อสู้ในสงครามได้เอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 1 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างการเชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality(A1) และความต้องการเนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ (B1) ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั่น ผู้วิจัยใช้การอ้างถึงภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงซึ่งมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อหาเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพื่อที่จะขยายความเข้าใจต่อเนื้อเรื่องเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากจะช่วยให้ผู้ชมเห็นถึงมุมมองที่กว้างขึ้นของฝ่ายต่างๆในระหว่างสงคราม และเห็นถึงผลของความสูญเสียที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องการแสดงให้เห็นในภาพยนตร์

จากผลงานสร้างสรรค์ที่ 1 เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว จึงสามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่อาจจะเคยชมภาพยนตร์

ส่วนเพิ่ม เช่น Tora! Tora! Tora! (1970) Empire of the Sun(1987), Schindler's list(1993), และภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ แล้ว และให้ความสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ เนื้อหาเหล่านี้ก็จะมีสถานะเป็นปริสิต หรือกาฝากที่ประกอบอยู่เคียงข้างตัวบทภาพยนตร์

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่มีมาก่อนเคยกับเนื้อหาภาพยนตร์ส่วนเพิ่ม หรือมีความรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์น้อย เนื้อหาส่วนดังกล่าวสามารถเป็นเนื้อหาส่วนขยาย ที่ช่วยสื่อความหมายเพิ่มเติมให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ในฐานะที่เป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบทางเลือกในการชมเพิ่มขึ้น โดยการสร้างตัวเลือกให้ผู้ชมสามารถตัดสลับฉากเหตุการณ์เดียวกันจากภาพยนตร์อื่นๆที่เป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในภาพยนตร์หลักได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบจากหลักการพื้นฐานของสื่อดีวีดี ที่มีลักษณะโครงสร้างย่อยที่แยกเป็นอิสระต่อกัน สามารถเลือกส่วนใดส่วนหนึ่งมาได้ โดยที่ไม่เสียโครงสร้างโดยรวมองค์ประกอบ ดังนั้นการเลือกตอนใดตอนหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ มาแทรกในภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งจึงสามารถทำได้ รวมทั้งยังช่วยให้ผู้ชมเกิดอรรถรสในการชมเพิ่มขึ้น เช่น ฉากการต่อสู้ทางอากาศ ผู้ชมสามารถตัดสลับฉากการยิงโจมตีของอากาศยานญี่ปุ่น แทรกเข้าไปในฉากการยิงต่อสู้ของทหารอเมริกัน เพื่อสร้างฉากการต่อสู้ตามที่ผู้ชมอยากชมได้ เป็นต้น

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 2

A2,B1 ภาพยนตร์สารคดี เนื่องในโอกาสครบรอบเหตุการณ์การระเบิดของโรงไฟฟ้านิวเคลียร์ที่เชอร์โนบีล นำเสนอเรื่องราวของผู้ได้รับผลกระทบจากกัมมันตภาพรังสี และสถานการณ์ปัจจุบันของการพัฒนาอาวุธนิวเคลียร์ที่กำลังเดินทางอย่างต่อเนื่องในหลายประเทศ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: ภาพยนตร์ข่าวรวบรวมภาพเหตุการณ์การระเบิดของโรงไฟฟ้านิวเคลียร์ที่เชอร์โนบีล และสารคดีสั้นพิเศษนำเสนอกระแสต่อต้านการทดลองอาวุธนิวเคลียร์ที่มีอยู่ทั่วโลก โดยผู้ชมสามารถเลือกชมตามลำดับเวลาได้ในสองลักษณะ คือชมย้อนจากปัจจุบันไปถึงอดีต และจากเหตุการณ์ในอดีตสู่ปัจจุบัน

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 2 เป็นการผสมผสานองค์ประกอบระหว่างการเป็นปริสิตของตัวบท หรือ paratextuality(A2) และความต้องการเนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ (B1) โดยกำหนดให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ประเภทสารคดี โดยการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น เพื่อให้ตอบสนองความต้องการในการขยายความเข้าใจภาพยนตร์ ผู้วิจัย

พิจารณาโดยนำเสนอภาพยนตร์ข่าวประกอบ ร่วมกับสารคดีสั้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการย่นความเข้าใจให้กับผู้ชม

โดยใช้ตัวบทเรียกว่า “ก่อนตัวบท” หรือ pre-text ที่ย่นความให้ผู้ชมเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต ในขณะที่เดียวกันก็นำเสนอสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในภายหลัง ซึ่งมีลักษณะเป็นตัวบทเรียกว่า “หลังตัวบท” หรือ post-text หรือ after-text ที่ช่วยสร้างบทสรุปสำหรับภาพยนตร์ ทั้งนี้ทั้งก่อนตัวบท และหลังตัวบทมีลักษณะเป็นประวัติของการสื่อสารที่เสริมความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์

นอกจากนี้ ด้วยคุณลักษณะของสื่อวีดี ผู้วิจัยจึงนำมากำหนดรูปแบบเนื้อหาเพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ชมวีดีภาพยนตร์ โดยผู้ชมสามารถเลือกชมได้โดยอิสระตามความต้องการ ซึ่งเป็นลักษณะที่มีในปัจจุบัน รวมทั้งยังสามารถเลือกชมเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายร่วมกับสารคดี โดยเรียงตามลำดับเวลาได้ 2 แบบ คือ 1) เล่าเรื่องย่นความ จากเหตุการณ์ในปัจจุบัน (สารคดีสั้น นำเสนอกระแสต่อต้านการทดลองอาวุธนิวเคลียร์) ไปสู่เหตุการณ์ในอดีต (ภาพยนตร์ข่าวการระเบิดของโรงไฟฟ้านิวเคลียร์) และ 2) เล่าเรื่องตามลำดับเวลาจากเหตุการณ์ในอดีต ถึงปัจจุบัน

ทั้งนี้การออกแบบดังกล่าวจะทำให้ผู้ชมได้บทสรุป และความเข้าใจที่หลากหลายจากข้อมูลเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเดียวกัน ซึ่งมาจากหลักการพื้นฐานของวีดีที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 3

A3,B1 ภาพยนตร์มหากาพย์ ครั้งแรกของเรื่องราวดัดแปลงจากมหากาพย์ยิ่งใหญ่เรื่องหนึ่งของโลก มหากาพย์กิลกาเมช เรื่องของกษัตริย์ในตำนานของชาวซูเมเรียน และตำนานน้ำท่วมโลกที่เก่าแก่ นี่คือภาพยนตร์ที่จะนำความจริงจากตำนานมาปรากฏต่อหน้าคุณ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษ ประมวลภาพจากภาพยนตร์พร้อมคำอธิบายนำเสนอรายการโดยนักประวัติศาสตร์และผู้ออกแบบงานสร้าง ถึงแง่มุมทางประวัติศาสตร์ และการถ่ายทอดเป็นภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์

พร้อมตัวเลือกพิเศษสำหรับผู้ชมที่สามารถเลือกรูปแบบการอธิบายได้ ทั้งรายบุคคล และแบบสนทนาร่วมกัน

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 3 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างการเป็นอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และความต้องการเนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ (B1) โดยผู้วิจัยสมมติเนื้อหาภาพยนตร์เป็นประเภทมหากาพย์ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีอยู่อย่างแพร่หลาย สำหรับการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยเลือกใช้การให้คำอธิบายเกี่ยวกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นภาวะอัตตะการสื่อสาร โดยให้นักประวัติศาสตร์เป็นผู้ให้คำอธิบายเพื่อช่วยขยายความเข้าใจให้กับเรื่องภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น รวมทั้งคำอธิบายจากผู้ออกแบบงานสร้าง เนื่องจากภาพยนตร์มหากาพย์มักมีขอบเขตของการสร้างที่ใช้งบประมาณสูง ดังนั้นเนื้อหาส่วนนี้จึงช่วยขยายความเข้าใจเพิ่มเติมจากเนื้อหาภาพยนตร์อีกระดับหนึ่ง

อย่างไรก็ตามเนื่องจากลักษณะของคำอธิบายที่พบโดยทั่วไปในปัจจุบันเป็นลักษณะของเสียง ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาว่ามีความดึงดูดน้อย จึงออกแบบให้ผู้ให้คำอธิบาย มีบทบาทในลักษณะของผู้ดำเนินรายการ ซึ่งเหมาะสมมากกว่าสำหรับการชมภายในบ้าน

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำลักษณะเฉพาะของสื่อวีดีโอที่มีพื้นที่ในการบันทึกได้มาก และหลักของความสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายมาสร้างความหลากหลายและน่าสนใจให้กับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายด้วยเช่นกัน โดยจากลักษณะดังกล่าวผู้วิจัยใช้ชุดของข้อมูลเดี่ยวซึ่งแต่เพิ่มทางเลือกให้ผู้ชมสามารถเลือกได้แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงออกแบบให้ผู้ชมสามารถเลือกชมคำอธิบายได้ในสองลักษณะ ได้แก่ ชมเนื้อหาคำอธิบายเป็นรายบุคคล และเลือกชมในลักษณะของการสนทนาร่วมกันระหว่างนักประวัติศาสตร์ และผู้ออกแบบงานสร้าง โดยมีลักษณะเช่นเดียวกับรายการสนทนา

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวเมื่อพิจารณาในฐานะของเนื้อหาที่ควบและขยายภาพยนตร์ จึงสามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมที่มีความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ หรือไม่ต้องการคำอธิบายเพิ่มเติมจากภาพยนตร์ เนื้อหาดังกล่าวจะเป็นปรสิตที่แวดล้อมอยู่โดยรอบ มีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ อย่างไรก็ตามสำหรับผู้ชมที่ไม่มีความรู้มาก่อน เนื้อหาคำอธิบายดังกล่าวจะกลายเป็นเนื้อหาที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นการขยายความบริบทในทางประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ รวมทั้งบริบทในการผลิตเนื้อหาส่วนดังกล่าวจึงสามารถเป็นเนื้อหาส่วนขยาย ที่ช่วยสื่อความหมายเพิ่มเติมให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ในฐานะที่เป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 4

A4,B1 ภาพยนตร์สะท้อนขวัญ เรื่องราวของฆาตกรต่อเนื่องที่เจ้าหน้าที่ตำรวจไม่สามารถปิดคดีได้ ภายหลังจากหยุดก่อเหตุไปนานกว่าสองปี เหตุการณ์ฆาตกรรมครั้งใหม่ก็เกิดขึ้น โดยหลักฐานระบุชัดเจนว่าคดีสะท้อนขวัญครั้งนี้เป็นฝีมือของฆาตกรรายเดิม แต่ครั้งนี้หลักฐานยังชี้ว่าฆาตกรไม่ได้มีเพียงรายเดียว

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สารคดีสั้นพิเศษนำเสนอเรื่องราว 5 ฆาตกรต่อเนื่องที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ และคดีฆาตกรรมสะท้อนขวัญผลงานของพวกเขาที่บางคดียังไม่สามารถปิดคดีได้ พร้อมตัวเลือกพิเศษในการเปลี่ยนรูปแบบการก่อคดีสะท้อนขวัญของตัวละครในภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 4 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างการเป็นดัวบทประเภททุติยบท หรือ hypertextuality (A4) และความต้องการเนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ (B1) โดยในผลงานสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์สะท้อนขวัญเป็นตัวอย่าง โดยกำหนดเนื้อหาภาพยนตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการฆาตกรรมต่อเนื่อง ดังนั้นในส่วนการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั่น เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความเข้าใจในภาพยนตร์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงออกแบบเนื้อหาในลักษณะสารคดีสั้นที่ รวบรวมเรื่องราวที่มีจริงในประวัติศาสตร์ โดยใช้กลวิธีในการสร้างทุติยบทที่เรียกว่าการเปลี่ยนแปลงการกระทำของตัวละคร หรือ pragmatic transposition ซึ่งหมายถึงการเปลี่ยนแปลงการกระทำของตัวละครหนึ่งใดในทางที่แตกต่าง ซึ่งในที่นี้คือการเปลี่ยนแปลงการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์ และแทนที่ด้วยรูปแบบการกระทำของตัวละครในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ดังนั้นจึงสามารถทำให้เกิดทุติยบท หรือดัวบทใหม่ อีก 5 แบบที่แตกต่างกันตามลักษณะของการก่อคดีที่แตกต่างกันของตัวละครในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย

ลักษณะของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว จึงสามารถสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมได้เพิ่มขึ้นจากเนื้อหาในเชิงข้อเท็จจริงและในขณะเดียวกันก็มีลักษณะของทุติยบทที่หลากหลาย ทั้งนี้ สื่อวีดีโอซึ่งมีหลักการงานที่โครงสร้างองค์ประกอบเป็นส่วนย่อยสามารถทำให้เนื้อหาดังกล่าวเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ซึ่งจะช่วยสร้างทางเลือกในการชมให้กับผู้ชมได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ด้วยการเล่าเรื่องในรูปแบบที่แตกต่างกัน

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวเมื่อพิจารณาในฐานะของเนื้อหาที่ควบและขยายภาพยนตร์ จึงสามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมที่ชมเนื้อหาดังกล่าวจะเกิดความเข้าใจ รวมทั้งความสนุกสนานจากเนื้อหา ทำให้เนื้อหานี้เป็นเนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจ และมีลักษณะเป็นตัวบทร่วมไปกับตัวบทภาพยนตร์

ในขณะที่ เนื้อหาส่วนนี้จะเปลี่ยนสถานะเป็นกาฝากของตัวบทภาพยนตร์ สำหรับผู้ชมที่ไม่ได้ให้ความสนใจกับเนื้อหาส่วนดังกล่าว

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 5

A5,B1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องราวของสัตว์ป่าหลงทางมาอยู่กลางเมือง เมื่อเหล่าสัตว์พาทางกลับป่า และต้องหนีจากมนุษย์ที่ต้องการจับพวกเขาไปโชว์ในสวนสัตว์เพื่อทำเงิน เหตุการณ์การผจญภัยอันสนุกสนานของสัตว์ป่าในเมืองใหญ่จึงเริ่มขึ้น

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Safari: The mini-documentary สก๊อปพิเศษแบบสารบันเทิง นำเที่ยวป่าซาฟารีเพื่อทำความรู้จักกับชีวิตสัตว์ตามสภาพธรรมชาติ โดยตัวละครการ์ตูนสัตว์จากภาพยนตร์รับหน้าที่เป็นผู้นำทางสู่ป่าใหญ่ โดยผู้ชมสามารถเลือกตัวละครสัตว์ซึ่งเป็นผู้ดำเนินรายการ รวมถึงเส้นทางนำเที่ยวได้เอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 5 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบพันรูปท หรือ architextuality (A5) และความต้องการเนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ (B1) ซึ่งในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยต้องการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ช่วยสร้างความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ให้กับผู้ชมได้ โดยใช้ลักษณะของตัวบทแบบพันรูปท

สำหรับพันรูปทนั้น Genette อธิบายว่าเป็นลักษณะความสัมพันธ์ที่รวมเอาความเชื่อมโยงของตัวบทแต่ละตัวบทเข้ากับสิ่งที่ตัวบทนั้นๆ นำเสนอ ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อยกตัวอย่างของสำหรับผลงานสร้างสรรค์นี้ โดยการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบเป็นเนื้อหาเรียกว่า mini-documentary หรือสารคดีขนาดสั้นโดยมีพันรูปท หรือการระบุประเภท (genre) ของเนื้อหาเป็นตัวกำกับภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมด ซึ่งตัวบท The mini-documentary สามารถบ่งชี้ถึงเนื้อหาทั้งหมดได้ว่าเป็นลักษณะใด

นอกจากนี้ ด้วยหลักของการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายของสื่อที่ดี ผู้วิจัยได้เพิ่มลักษณะเนื้อหาที่ผู้ชมสามารถเป็นผู้กำหนดได้ โดยการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกตัวละครสัตว์จากภาพยนตร์ที่ผู้ชมชื่นชอบ เป็นผู้ดำเนินรายการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว รวมทั้งยัง

สามารถเลือกเส้นทางในการเดินทางของตัวละครได้เอง ซึ่งผู้ชมสามารถกำหนดได้ทั้งหมดว่า ต้องการรู้ หรือไม่ต้องการรู้รายละเอียดของสัตว์ประหลาด โดยไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามรูปแบบที่ ผู้ผลิตกำหนดได้ เนื้อหาลักษณะนี้มาจากคุณลักษณะในเชิงโครงสร้างที่เป็นองค์ประกอบย่อยที่เป็นอิสระของสื่อวีดี ซึ่งเอื้ออำนวยให้ผู้ชมสามารถเลือกรูปแบบการประกอบกันขององค์ประกอบได้

ทั้งนี้ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว จึงเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับสื่อวีดี อีกทั้งยังสามารถเป็นได้ทั้งตัวบทแบบส่วนควบ และส่วนขยายสำหรับวีดีทัศน์ภาพยนตร์ โดยผู้ที่ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดต่างๆ เนื่องจากเนื้อหาในภาพยนตร์ไม่สามารถบอกข้อมูลรายละเอียดได้มาก แต่เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนี้สามารถให้ข้อมูลได้อย่างละเอียด ดังนั้นจึงส่งเสริมกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยถือว่าเป็นลักษณะเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้ชมที่ไม่ต้องการข้อมูลเพิ่มเติม หรือให้ความสนใจน้อย เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเพียงเนื้อหาประกอบ หรือกาฝากที่อยู่แวดล้อมกับภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของวีดีทัศน์นั้นเอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 6

A1,B2 ภาพยนตร์รักโรแมนติก เรื่องราวของชายหนุ่มซึ่งต้องห่างไกลจากคนรักเพื่อประจำการเป็นทหารระหว่างช่วงสงคราม แต่เขายังคงรอคอยการกลับมาของเขาแม้ระยะเวลาจะผ่านไปนานเพียงใด เพื่อรอว่าวันหนึ่งเมื่อสงครามสิ้นสุด ทั้งสองจะได้พบกันอีกครั้ง

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สกู๊ปพิเศษฉากรักโรแมนติกจากภาพยนตร์รักอมตะตลอดกาล 10 เรื่อง อาทิ Casablanca(1942), Gone with the Wind(1939), My Fair lady(1964) และอีกมากมาย พร้อมกับตัวเลือกพิเศษสำหรับผู้ชมในการเลือกเปลี่ยนเนื้อเรื่องจากภาพยนตร์ ด้วยตัวเลือกวิธีการบอกรักแบบอมตะตลอดกาลจากภาพยนตร์ ส่วนเพิ่มทั้ง 10 เรื่อง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 6 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบ การเชื่อมโยงตัวบทหรือ intertextuality (A1) และความต้องการเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ (B2) ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย สำหรับภาพยนตร์รักโรแมนติกซึ่งยกเป็นตัวอย่างของผลงานสร้างสรรค์นี้ โดยใช้วิธีการ แทรกภาพของภาพยนตร์เรื่องอื่นๆจำนวน 10 เรื่องในเนื้อหา

ส่วนควบและส่วนขยาย โดยการประมวลภาพของฉากโรแมนติกที่เป็นที่รู้จักดีของภาพยนตร์รักอมตะตลอดกาล

ทั้งนี้การนำฉากของภาพยนตร์เรื่องอื่นๆมารวมกัน เป็นลักษณะของการเชื่อมโยงตัวบทที่เทียบได้กับการอ้างคำพูด (quotation) ซึ่งเป็นรูปแบบของตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท ทั้งนี้แม้ว่าส่วนที่ตัดตอนจากภาพยนตร์อมตะเหล่านี้จะเป็นเพียงฉาก แต่ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาดังกล่าวเป็นสื่อบทซึ่งตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชม ที่ต้องการให้เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายมีลักษณะที่เป็นเรื่องราว กล่าวคือเป็นโครงเรื่องที่มีลำดับ มากกว่าการนำเสนอเพียงเนื้อหาสั้นๆ หรือฉากหนึ่งๆที่ไม่ได้ลำดับความคิด หรือมีโครงเรื่องให้กับผู้ชม

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เพิ่มลักษณะเนื้อหาซึ่งกำหนดเป็นทางเลือกให้กับผู้ชม โดยที่กำหนดให้เนื้อเรื่องภาพยนตร์สามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยสามารถกำหนดให้ตัวละครพระเอกและนางเอกกำลังชมภาพยนตร์รัก โดยมีตัวเลือกได้แก่ภาพยนตร์ส่วนเพิ่มทั้ง 10 เรื่องในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย จากนั้นทั้งคู่บอกรักกันในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์ที่เลือก ซึ่งลักษณะนี้จะทำให้เกิดรูปแบบเนื้อหาที่แตกต่างกัน ตามความต้องการของผู้ชม โดยตัวบทภาพยนตร์เรื่องต่างๆที่ไปปรากฏในตัวบทภาพยนตร์ดีวีดี ยังคงเป็นลักษณะของการเชื่อมโยงตัวบท นอกจากนี้วิธีการบอกรักตามภาพยนตร์ตามเรื่องที่ปรากฏเป็นการอ้างถึงภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว ซึ่งยังคงอยู่ในขอบเขตของการเชื่อมโยงตัวบท แบบการอ้างอิงถึงตัวบทอื่นๆ

ทั้งนี้ลักษณะเนื้อหาดังกล่าวสามารถเป็นไปได้ภายใต้หลักการพื้นฐานของดีวีดีที่สามารถเลือกได้แตกต่างกันจากฐานข้อมูลต่างๆ ซึ่งช่วยเพิ่มทางเลือกให้กับผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น และสร้างความหลากหลายให้กับตัวบทของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อดีวีดีที่มีความแปลกใหม่และเป็นไปตามรูปแบบของตัวสื่อที่เป็นตัวกำหนด

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 7

A2,B2 ภาพยนตร์สายลับ เรื่องราวของการสืบหาที่ซ่อนของอาวุธชีวภาพของสายลับอเมริกันพร้อมสาวคู่ใจ และทีมช่วยเหลือ ซึ่งภารกิจในครั้งนี้โลกอยู่ในกำมือของเขา

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: ฟังก์ชันพิเศษร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติภารกิจ ด้วยการค้นหาเงื่อนงำ และคำใบ้ของที่ซ่อนอาวุธลับ ซึ่งผู้ชมต้องค้นหาตลอดเรื่อง เพื่อช่วยให้ภารกิจสำเร็จลุล่วง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 7 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบปรสิติของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และความต้องการเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ (B2) ในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยประยุกต์แนวคิดของปรสิติสารที่เรียกว่า notes ซึ่ง เป็นการให้คำอธิบาย ที่มีความเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาของตัวบท

ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ผู้ชมมีส่วนร่วมได้กับภาพยนตร์ ในฐานะของผู้ช่วยตัวละครหลักของเรื่อง ซึ่งนอกจากการชมภาพยนตร์ตามปกติ ผู้ชมยังสามารถสร้างทางเลือกโดยการมีส่วนร่วมพยายามหาคำใบ้ และเงื่อนงำที่ซ่อนอยู่ตลอดส่วนต่างๆของเรื่อง ซึ่งจะมีส่วนต่อการกำหนดเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ กล่าวคือ เมื่อผู้ชมสามารถค้นหาเงื่อนงำ หรือคำใบ้ ซึ่งปรากฏในลักษณะขององค์ประกอบต่างๆในฉากของภาพยนตร์ สามารถทำให้ตัวละครทำภารกิจย่อยๆในเรื่องได้สำเร็จ หรือทำให้ทราบข้อมูลเพิ่มเติมที่มีผลต่อการเดินเรื่อง และเข้าไปสู่เนื้อเรื่องส่วนอื่นๆได้ ซึ่งจะมีผลต่อทั้งเนื้อเรื่อง และความยาวของภาพยนตร์

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบความต้องการของผู้ชมที่ต้องการเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวจึงสามารถสร้างการลำดับเป็นเรื่องราวได้ ซึ่งได้แก่เรื่องราวของภาพยนตร์ แต่มีความแตกต่างที่เป็นเนื้อหาเรื่องราวที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดได้

ทั้งนี้ภายใต้แนวคิดเรื่องอัตตะของการควบคุม หรือ meta-control ซึ่งเป็นลักษณะของสื่อทีวีดีซึ่งผู้ชมสามารถวางเงื่อนงำที่เนื้อหาจะถูกเล่นหรือนำเสนอได้ การออกแบบเนื้อหาในลักษณะดังกล่าวจึงมีความเหมาะสมกับตัวสื่อ เนื่องจากผู้ชมสามารถสร้างการโต้ตอบกับสื่อทีวีดีได้ การออกแบบเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นการสร้างทางเลือกให้กับผู้ชมในการมี การโต้ตอบได้ รวมทั้งควบคุมลักษณะการโต้ตอบได้ ด้วยการทำให้เกิดลักษณะการควบคุมด้านเวลา (time-shifting) ของเรื่องได้

สำหรับผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยได้เลือกออกแบบให้มีความสอดคล้องกับตัวบทภาพยนตร์ประเภทสายลับ ซึ่งผู้ชมมีบทบาทเป็นผู้หาคำตอบร่วมกับตัวละคร อีกทั้งเป็นการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาภาพยนตร์ให้มีความเหมาะสมต่อการชมภายในบ้านด้วยสื่อโทรทัศน์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 8

A3,B2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องราวของครอบครัวในโลกอนาคต ที่ต้องย้อนอดีตมากอบกู้โลกในอดีตจากการบุกรุกของมนุษย์ต่างดาว พบกับการผจญภัยหลังยุคของครอบครัวฮีโร่ที่คุณจะลืมไม่ลง

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาบทวิจารณ์การแสดงตนเองของตัวละคร การดูในภาพยนตร์ ซึ่งรับบทบาทเป็นผู้ดำเนินรายการ พร้อมตัวเลือกบทวิจารณ์อื่น ทั้งบทวิจารณ์จากผู้กำกับ และบทสนทนาของตัวละครกับผู้กำกับภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 8 เป็นการผสมผสานองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และความต้องการเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ (B2)

ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชัน โดยออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยให้ตัวละครซึ่งเป็นการดูแอนิเมชันได้มีโอกาสวิจารณ์ภาพยนตร์ที่ตนเองแสดง ซึ่งการออกแบบเนื้อหาในลักษณะนี้สามารถตอบสนองความต้องการเนื้อหาที่มีการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจได้ เนื่องจากมีรูปแบบที่เป็นเรื่องราว โดยผู้วิจัยกำหนดให้ตัวละครแอนิเมชันจากภาพยนตร์ทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการ และทำหน้าที่วิจารณ์ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นรูปแบบตัวบทแบบอัตตะของตัวบท

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเพิ่มเติมโดยสร้างทางเลือกให้ผู้ชมสามารถเลือกบทวิจารณ์อื่นๆได้ ทั้งบทวิจารณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ซึ่งเป็นลักษณะที่พบโดยทั่วไปในดีวีดีภาพยนตร์ รวมทั้งการนำบทวิจารณ์ภาพยนตร์ทั้งของตัวละคร และผู้กำกับภาพยนตร์มารวมกันเป็นบทสนทนาเกี่ยวกับภาพยนตร์ ซึ่งยังคงอยู่บนขอบเขตของการเป็นอัตตะของตัวบทเมื่อพิจารณาในมุมมองของ transtextuality

ทั้งนี้สื่อดีวีดีมีส่วนต่อการกำหนดเนื้อหาในลักษณะดังกล่าว โดยสื่อดีวีดีมีความสามารถในการผสมผสานองค์ประกอบย่อยต่างๆเหล่านี้ให้สามารถนำมาใช้งานร่วมกัน ภายใต้หลักการ modularity และการแปลงรหัสดิจิทัลที่เนื้อหาไม่อยู่ในลักษณะเชิงเส้น จึงสามารถผสมผสานเนื้อหาร่วมกันได้

สำหรับเนื้อหาที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมที่ต้องการทราบความคิดเห็นของตัวละคร(ในฐานะที่เป็น

นักแสดง) หรือผู้กำกับ ที่มีต่อเนื้อเรื่อง สามารถทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกับผู้ผลิต และทำให้เกิดความเข้าใจเพิ่มขึ้น ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมกับเนื้อหาภาพยนตร์

ในขณะที่ผู้ชมที่มีความคุ้นเคยกับเนื้อหาเหล่านี้ หรือมุ่งความสนใจที่เนื้อหาของภาพยนตร์ เป็นสำคัญ เนื้อหาส่วนนี้ก็จะเปลี่ยนสถานะเป็นปรสิติที่ช่วยเสริมตัวบทของภาพยนตร์ ซึ่งประกอบควบอยู่กับภาพยนตร์ในสื่อทีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 9

A4,B2 ภาพยนตร์ชีวิต เรื่องราวของหญิงสาวเจ้าของร้านขายขนมเล็กๆ ที่แต่ละวัน หลากหลายชีวิตได้ผ่านเข้ามาในร้านของเธอ พร้อมทั้งความสุข และความทุกข์ โดยมีขนมของเธอเป็นสื่อกลางของชีวิตเหล่านั้น

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: 5 สูตรการทำขนมพิเศษ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ สาธิตการทำทุกขั้นตอนโดยนักแสดงนำ ที่ผู้ชมสามารถลองทำได้ด้วยตนเอง พร้อมฟังก์ชันการเชื่อมต่อผ่าน internet เพื่อดาวน์โหลดสูตรการทำขนมและพิมพ์ได้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 9 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบพุดียบท หรือ hypertextuality (A4) และความต้องการเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ (B2) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างเนื้อหาภาพยนตร์ชีวิต และออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยสร้างเป็นเรื่องราวลักษณะของรายการสาธิต ซึ่งดำเนินรายการโดยนักแสดงนำ ซึ่งเป็นลักษณะดังกล่าวมีการโครงเรื่องเป็นลำดับขั้นซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการ

สำหรับตัวบทในลักษณะพุดียบทนั้น ผู้วิจัยใช้กลวิธีในการพัฒนาพุดียบทตามแนวคิดของ Genette ที่เรียกว่า การแปลงตัวบทในเชิงปริมาณ (quantitative transformation) โดยวิธีการต่อเติมตัวบท (extension) ซึ่งเป็นการขยายตัวบทเดิมหรือปฐมบท ด้วยการเพิ่มเนื้อหาจำนวนมาก ทั้งนี้จากขนมที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นปฐมบท สามารถนำมาพัฒนาเป็นพุดียบทที่มีขนาดยาวขึ้นได้

นอกจากนี้ ด้วยลักษณะของเทคโนโลยีสื่อทีวีดีซึ่งมีการใช้งานร่วมกับสื่ออื่นๆได้ ผู้วิจัยจึงเพิ่มเติมลักษณะของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยการเชื่อมต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อให้

ผู้ชมสามารถดาวน์โหลดสูตรการทำขนมที่ปรากฏในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายได้ รวมทั้งสามารถในลักษณะของสิ่งพิมพ์

สำหรับภาพรวมของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายข้างต้น ผู้วิจัยถือว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยเงื่อนไขของสถานะระหว่างเนื้อหาทั้งสองอยู่ที่ความสนใจของผู้ชม เนื่องจากการทำขนมอาจเป็นที่สนใจของผู้ชมกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวจะเป็นเหมือนส่วนที่ขยายเนื้อหาของภาพยนตร์ หรือมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยาย อันเป็นตัวอย่างรวมของภาพยนตร์

สำหรับผู้ที่ไม่ได้สนใจ เนื้อหาดังกล่าวจะเป็นเพียงข้อมูลประกอบที่เสริมเนื้อหาของภาพยนตร์ หรือทำหน้าที่เป็นประวัติของตัวบทที่ควบกับภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 10

A5,B2 ภาพยนตร์โรแมนติคเบาสมอง เรื่องของการค้นหาของขวัญพิเศษเอาชนะใจแฟนสาวในโอกาสวันแห่งความรัก แต่เมื่อพระเอกของเราต้องพบกับอุปสรรคนานัปการในการหาของขวัญพิเศษ อีกทั้งยังโชคร้ายถูกขโมยกระเป๋า ภารกิจในการสร้างความประทับใจในเทศกาลความรักจะดำเนินไปอย่างไร?

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: The Quest for Valentine's Gift : The Mini-Game เกมดัดแปลงจากเนื้อหาภาพยนตร์ โดยผู้ชมรับบทเป็นตัวละครที่ตะลุยด่านเพื่อเก็บคะแนนสำหรับชื่อของขวัญล้ำค่า โดยมีจุดหมายเพื่อการแลกของขวัญสำหรับคู่รักที่กินใจตลอดกาลซึ่งได้รับการจัดอันดับอย่างเป็นทางการ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 10 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบพันธุบท หรือ architextuality (A5) และความต้องการเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ (B2) ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยดัดแปลงเรื่องราวของภาพยนตร์มาสร้างเป็นเรื่องราวในรูปแบบเกม โดยใช้ตัวบทแบบพันธุบทในการสื่อสาร โดยตัวบท The Mini-Game เป็นพันธุบทที่บ่งชี้ให้ผู้ชมทราบถึงภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมดของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้พิจารณาถึงความเหมาะสมของสื่อวีดีทัศน์ที่สามารถรองรับเนื้อหาประเภทเกมได้ด้วยคุณสมบัติของการเก็บบันทึกข้อมูล รวมทั้งเนื้อหาดังกล่าวยังเป็นตัวอย่างของการกำหนดเนื้อหาจากลักษณะของสื่อวีดีทัศน์ที่เห็นได้ชัดเจน โดยใช้คุณสมบัติในการสร้างปฏิริยา

โต้ตอบของระบบ และผู้ใช้ ร่วมกับการกำหนดโครงสร้างของเนื้อหา ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถเป็นผู้เล่นเกมโต้ตอบกับสื่อวีดิทัศน์ได้

ทั้งนี้ สำหรับเนื้อหาที่ออกแบบขึ้นดังกล่าว เมื่อพิจารณาลักษณะของการเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยพิจารณาว่าเป็นเนื้อหาส่วนควบของวีดิทัศน์ภาพยนตร์เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่อยู่แวดล้อมกับภาพยนตร์ และช่วยเสริมตัวบทภาพยนตร์ได้ แต่ไม่มีประสิทธิภาพในการขยาย หรือสื่อความหมายกับตัวบทภาพยนตร์ได้มาก จึงไม่มีลักษณะของเนื้อหาส่วนขยายในวีดิทัศน์ภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามสำหรับผู้ชมที่สนใจ เกมดังกล่าวก็สามารถเปลี่ยนจากประวัติของตัวบทไปเป็นตัวบทหนึ่งที่มีเนื้อเรื่องของตนเองทันที

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 11

A1,B3 ภาพยนตร์ชีวประวัติ อีกครั้งกับการนำเสนอเรื่องราวชีวประวัติของ Howard Hughes มหาเศรษฐีชาวอเมริกัน ผู้วางรากฐานการบินพาณิชย์ และผู้สร้างภาพยนตร์ พบกับเรื่องราวชีวิตในบริบทของวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดในยุคสมัย 1920s ซึ่งเขามีบทบาทในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จ และชีวิตรักในวงการมาฆาของ Hughes

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สกู๊ปพิเศษ ระลึกความทรงจำกับภาพยนตร์ที่สร้างจากชีวิตของ Howard Hughes ในมุมมองต่างๆ นับตั้งแต่ The Amazing Howard Hughes (1977), Melvin and Howard (1980) และอีกมากมายจนถึง The Aviator (2004) พร้อมฟังก์ชันพิเศษที่ผู้ชมสามารถเรียบเรียงชีวประวัติของตัวเองครได้เองจากการผสมผสานภาพยนตร์ชีวประวัติของ Hughes เรื่องต่างๆ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 11 เป็นการผสมองค์ประกอบของตัวบทประเภทการเชื่อมโยงตัวบทหรือ intertextuality (A1) และความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ของผู้ชม (B3) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์ชีวประวัติ ซึ่งภาพยนตร์ชีวประวัติที่มีการถ่ายทอดบ่อยครั้งคือชีวประวัติของ Howard Hughes บุคคลสำคัญในวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด และการบินพาณิชย์ของสหรัฐอเมริกา ดังนั้นผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เกี่ยวกับชีวประวัติของ Hughes เป็นตัวอย่างในผลงานสร้างสรรค์นี้ เพื่อแสดงถึงเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประเภทดังกล่าว

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายสำหรับภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว ผู้วิจัยได้รวบรวมภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวประวัติของ Howard Hughes ที่มีการสร้างมาเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในลักษณะของคอลเลคชั่น ซึ่งผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์เกี่ยวกับชีวประวัติของบุคคลคนเดียวได้ในมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งจะตอบสนองต่อการส่งเสริมเนื้อหาของภาพยนตร์ หรือทำให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นลักษณะเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการจากการศึกษาของผู้วิจัย

ทั้งนี้เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในลักษณะการรวบรวมภาพยนตร์ ผู้วิจัยพิจารณาเป็นตัวแทนประเภทการเชื่อมโยงตัวบท ซึ่งเป็นการพาดพิงถึง (allusion) ตัวละครบุคคลในลักษณะที่ไม่เห็นชัดเจน โดยภาพยนตร์ที่นำมาใช้เป็นตัวแทนของการพาดพิงได้แก่ The Amazing Howard Hughes (1977), Melvin and Howard (1980) จนถึงเรื่องล่าสุดคือเรื่อง The Aviator (2004)

นอกจากนี้ยังได้ออกแบบเนื้อหาพิเศษเพื่อให้สอดคล้องกับภาพยนตร์ชีวประวัติ โดยสร้างตัวละครให้ผู้ชมสามารถเป็นคู่กัดกับ และเรียบเรียงชีวประวัติของ Hughes ได้ จากการนำเนื้อหาเดี่ยวชีวิตช่วงต่างๆของภาพยนตร์ในคอลเลคชั่นมาเรียบเรียงในแบบฉบับของผู้ชมเอง ซึ่งเป็นลักษณะของการสร้างทางเลือกให้กับผู้ชม และสร้างประสบการณ์ของผู้ชมในลักษณะของผู้ผลิต ซึ่งเนื้อหาการเรียบเรียงดังกล่าวนี้เป็นสิ่งที่ดีวีดีเลือกอำนวยความสะดวกให้กับผู้ชม จากลักษณะเฉพาะของสื่อดีวีดีที่องค์ประกอบต่างๆสามารถมารวมกันได้

เมื่อพิจารณาในภาพรวมของลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยพิจารณาว่า เนื้อหาดังกล่าวเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม ทั้งนี้ผู้ชมที่สนใจเนื้อหาดังกล่าว ย่อมได้มุมมองที่หลากหลายต่อเรื่องราวชีวประวัติของบุคคลเดียวกัน ซึ่งช่วยส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ และขยายความเข้าใจภาพยนตร์ได้ จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายของดีวีดี หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์ ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจ หรือไม่เคยชมภาพยนตร์พิเศษเหล่านี้ เนื้อหาส่วนนี้ก็จะเป็นเพียงการให้ข้อมูลซ้ำแก่ผู้ชม ซึ่งทำให้เนื้อหาดังกล่าวเป็นปรสิตรที่แวดล้อมกับภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 12

A2,B3 ภาพยนตร์แนวตะวันตก เรื่องราวของนายอำเภอผู้รักษาความยุติธรรมในดินแดนที่ปราศจากกฎหมาย เมื่อต้องเผชิญกับการรุกรานของขบวนการลักลอบขนอาวุธ ที่มีเส้นทางผ่านพื้นที่ของชาวอินเดียนท้องถิ่น เขาจะรับมืออย่างไรเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้ง และการนองเลือดเหมือนการบุกรุกดินแดนที่เคยเกิดขึ้นเมื่อหลายปีก่อน?

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: ประมวลภาพ และข้อมูล ทำความรู้จักกับอินเดียนแดงเผ่าต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ และข้อมูลชนพื้นเมืองชาวอเมริกันในดินแดนตะวันตกของสหรัฐอเมริกา ที่ผู้ชมสามารถเลือกให้ปรากฏบนหน้าจอระหว่างชมภาพยนตร์ได้ทันที หรือเลือกเป็นตัววิ่งบนหน้าจอระหว่างชมภาพยนตร์ที่สามารถกำหนดภาษาได้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 12 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบปรสิติของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ของผู้ชม (B3) ซึ่งในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างเนื้อหาเป็นภาพยนตร์แนวตะวันตก และออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ด้วยการให้ข้อมูลประกอบภาพยนตร์แก่ผู้ชม

ทั้งนี้ด้วยองค์ประกอบของตัวบทในลักษณะปรสิติของตัวบท ผู้วิจัยประยุกต์ลักษณะของการอธิบายความของปรสิติประเภท notes มาใช้ในสื่อดีวีดี โดยออกแบบในลักษณะของข้อมูลที่อธิบายตัวละคร ซึ่งในที่นี้ได้แก่ ข้อมูลอธิบายถึงชนพื้นเมืองเผ่าต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพื่อช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ และเห็นถึงความแตกต่างของชนพื้นเมืองเผ่าต่างๆที่มีอยู่มากมายในเรื่อง

ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวบทแบบปรสิติของตัวบทด้วยการสร้างทางเลือกให้ผู้ชมได้กำหนดจำนวน 2 ลักษณะ ได้แก่ ประมวลภาพนิ่ง และข้อมูล ซึ่งเป็นการผสมระหว่างตัวบทประเภทภาพและตัวอักษร ซึ่งเหมาะสมกับสื่อดีวีดีซึ่งเป็นสื่อผสมที่สามารถรองรับตัวบทที่มีความแตกต่างกันได้อีกทั้งผู้ชมอาจสามารถเลือกชมแบบตัววิ่งบนหน้าจอภาพยนตร์ โดยสามารถเลือกได้ตามภาษาที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยหยิบยืมมาจากลักษณะของบทบรรยายใต้ภาพที่มีในสื่อดีวีดีปัจจุบันมาประยุกต์ใช้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังออกแบบให้ผู้ชมสามารถเลือกได้ว่าต้องการใช้ตัวเลือกดังกล่าวหรือไม่

สำหรับเนื้อหาที่ออกแบบดังกล่าว เมื่อพิจารณาในลักษณะของการเป็นส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยพิจารณาว่าเนื้อหาดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายขึ้นกับความสนใจของผู้ชม ซึ่งในกรณีของการเป็นเนื้อหาส่วนควบนั้น เกิดได้ในกรณีที่ผู้ชมให้ความสำคัญกับภาพยนตร์มากกว่าเนื้อหาดังกล่าว ทำให้เนื้อหาดังกล่าวอยู่ในสถานะของปรสิตที่เกาะอยู่กับเนื้อหา

ในขณะที่ผู้ชมที่ต้องการทราบรายละเอียด และข้อมูลประกอบ สามารถเลือกเป็นตัวเลือกเพื่อสร้างความเข้าใจและส่งเสริมต่อเนื้อหาได้จึงมีลักษณะของเนื้อหาส่วนขยายของดีวีดี หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 13

A3,B3 ภาพยนตร์ผจญภัยดัดแปลงจากนวนิยายชายดี เรื่องราวของคุณหนูนักโบราณคดีที่เข้าป่าลึก เพื่อค้นหาแหล่งชุมชนทรัพย์ที่เก่าแก่เพื่อนำกลับไปเป็นสมบัติของชาติ แต่ก่อนที่การเดินทางค้นหาสมบัติจะสิ้นสุดลง ทั้งคู่ก็พบว่าสมบัติล้ำค่าชิ้นนั้นเพิ่งถูกค้นพบไปไม่กี่ชั่วโมงที่ผ่านมาโดยบุคคลอื่น การติดตามสมบัติจึงเริ่มขึ้น

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: บทสนทนาระหว่างผู้เขียนบท และเจ้าของบทประพันธ์ เพื่อแสดงความคิดเห็นรวมทั้งอธิบายถึงการดัดแปลงบทภาพยนตร์จากนวนิยายชายดี และฟังก์ชันพิเศษสำหรับผู้ชมในการบันทึกเสียงบทวิจารณ์ภาพยนตร์ด้วยตนเอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 13 เป็นการผสมองค์ประกอบลักษณะของตัวบทแบบ วัตถุประสงค์ของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ของผู้ชม (B3)

ทั้งนี้สำหรับการออกแบบเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการตอบสนองความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมภาพยนตร์ของผู้ชม ดังนั้นจึงออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายให้ลักษณะที่เป็นการเพิ่มความเข้าใจให้กับผู้ชม โดยนำเสนอความคิดเห็นของผู้เขียนบท และเจ้าของบทประพันธ์

ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของเนื้อหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสื่อจากนวนิยายไปสู่ภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากขึ้น รวมทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการดัดแปลงเนื้อหาที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความลึกซึ้งในการชมภาพยนตร์

ลักษณะตัวบทที่ผู้วิจัยใช้คืออัตตะของตัวบท ซึ่งปรากฏอยู่ในรูปของการพูดคุยเกี่ยวกับภาพยนตร์ และบทประพันธ์ โดยสำหรับตัวบทแบบอัตตะของตัวบทนั้น เมื่ออยู่ในสื่อวีดีโอนอกจากการชมผ่านบทสัมภาษณ์ หรือฟังเสียง ผู้วิจัยได้ออกแบบอัตตะของตัวบทที่สอดคล้องกับสื่อวีดีโอเพิ่มเติม โดยสร้างตัวเลือกพิเศษให้กับผู้ชมในการบันทึกเสียงบทวิจารณ์ภาพยนตร์ได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้เนื่องจากสื่อวีดีโอเป็นสื่อดิจิทัล และมีความสามารถในการเก็บบันทึกข้อมูล ย่อมสามารถทำงานร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ ดังนั้นการบันทึกเสียงผ่านระบบคอมพิวเตอร์ จึงเป็นการแปลงข้อมูลเสียงอะนาล็อกให้เป็นดิจิทัลในรูปแบบของไฟล์เสียง และเก็บบันทึกในแผ่นวีดีโอได้

ดังนั้นนอกเหนือจากบทบาทของผู้ชม เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวจึงสามารถสร้างการมีส่วนร่วม และเปลี่ยนบทบาทของผู้ชมได้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการมีปฏิริยาโต้ตอบในมิติพฤติกรรม ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบทบาททางการสื่อสารของผู้ส่งสารและผู้รับสาร

สำหรับการพิจารณาในลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยพิจารณาเนื้อหาที่ออกแบบดังกล่าวเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ โดยผู้ชมที่ไม่ได้ต้องการข้อมูลเพิ่มเติม หรือมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาดังกล่าวเป็นอย่างดี ซึ่งอาจเป็นได้จากการเปิดรับสื่ออื่นๆ เนื้อหาดังกล่าวจะเป็นเพียงส่วนประกอบของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นปรสิทของตัวบท

ในขณะที่ผู้ชมที่มีความสนใจ การชมเนื้อหาดังกล่าวย่อมทำให้เกิดมุมมองเชิงลึกมากขึ้น ซึ่งช่วยส่งเสริม และขยายความเข้าใจเพิ่มเติมได้ จึงมีลักษณะเป็นส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมนั่นเอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 14

A4,B3 ภาพยนตร์แอ็คชั่นสืบสวนสอบสวน เรื่องราวของนายตำรวจที่ต้องติดตามหาเบาะแสของขบวนการโจรกรรมของมีค่าทางศิลปะระดับโลก กับภารกิจในการจับกุมหัวหน้าขบวนการที่ทรงอิทธิพล หลังจากติดตามเบาะแสมานาน ในที่สุดข่าวคราวการโจรกรรมครั้งใหม่ และภารกิจของเขาก็เริ่มขึ้น...

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เกมส์ต่อสู้ตะลุยด่าน เพื่อติดตามชิ้นงานศิลปะที่ถูกโจรกรรมกลับคืน ดัดแปลงจากเนื้อหาที่ขาดหายไปจากภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 14 เป็นการผสมองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบทุติยบท หรือ hypertextuality (A4) ร่วมกับองค์ประกอบความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ของผู้ชม (B3)

ผู้วิจัยได้ออกแบบลักษณะของทุติยบท จากวิธีการการพัฒนาตัวบทที่เรียกว่า เนื้อหาภาคต่อ หรือ sequel ซึ่งตามกรอบทฤษฎีนั้นเป็นการต่อเติมเนื้อหาของตัวบทปฐมบท มีวัตถุประสงค์เพื่อยืดเนื้อเรื่องของตัวบทเดิมที่จบลงแล้วให้เพิ่มขึ้น โดยประยุกต์เนื้อหาที่น่าสนใจในรูปแบบเกม เพื่อให้มีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์สืบสวนสอบสวนที่ยกเป็นตัวอย่าง นอกจากนี้ยังรวมเอาลักษณะที่ใกล้เคียงกันได้แก่บทส่งท้าย หรือ epilogue ซึ่งเป็นการสร้างบทสรุป และการไขข้อข้องใจของปฐมบท มาประกอบกันเพื่อสร้างความสำคัญและน่าสนใจให้กับเนื้อหาเกมที่พัฒนาขึ้น อีกทั้งเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ของผู้ชม

ทั้งนี้ลักษณะเนื้อหาเกมที่ผู้วิจัยออกแบบนั้น เป็นการสร้างเนื้อหาใหม่ที่ต่อจากเนื้อหาภาพยนตร์ โดยนำกลวิธีการสร้างบทส่งท้ายมาเป็นจุดเชื่อมระหว่างภาพยนตร์ และเกมมีเรื่องราวที่พัฒนาเป็นโครงเรื่องและมีจุดสิ้นสุด (ดังนั้นในกรณีนี้บทส่งท้ายจึงกลายเป็นบทนำของเกมซึ่งเป็นทุติยบท)

คุณลักษณะของสื่อดีวีดีมีความสอดคล้องกับเนื้อหาของเกม เนื่องจากดีวีดีเป็นสื่อที่มีการสร้างปฏิภพโต้ตอบได้ระหว่างผู้ชมซึ่งในกรณีนี้คือผู้เล่น และสื่อดีวีดี ดังนั้นเกมจึงเป็นทุติยบทที่สื่อดีวีดีมีส่วนกำหนดเนื้อหา

นอกจากนี้ เนื้อหาของเกมของผู้วิจัยออกแบบมานั้น ยังสามารถเป็นเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายได้เช่นกัน ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว สามารถขยายความเข้าใจภาพยนตร์ได้จากบทส่งท้ายที่สรุปในเนื้อหาเกม ซึ่งอธิบายถึงข้อข้องใจต่างๆที่ทิ้งไว้ในภาพยนตร์ รวมทั้งยังเชื่อมโยงเนื้อหาภาคต่อได้อีกด้วย เกมที่ถูกออกแบบขึ้นมาี้ จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วม นอกจากนี้ สำหรับผู้ชมที่ไม่ได้ชมภาพยนตร์มาก่อน เกมดังกล่าวยังสามารถเปลี่ยนสถานะเป็นตัวบทที่สมบูรณ์ได้เนื่องจากการสร้างโครงเรื่องที่เป็นของตนเอง

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาเกมดังกล่าว สถานะของเกมก็จะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 15

A5,B3 ภาพยนตร์แฟนตาซี เรื่องราวของความรักของสาวงาม และสัตว์ร้ายซึ่งสร้างจากจากนิทานอมตะ Beauty and the Beast ที่ถูกถ่ายทอดในรูปแบบใหม่ พบกับเรื่องราว และตัวละครที่คุ้นประทับใจ พร้อมมนต์เสน่ห์ และฉากตระการตาที่จะสะกดคุณให้หลงใหลโดยไม่รู้ตัว

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Beauty and the Beast : The Musical ละครเพลง เรื่องจากนิทานอมตะเรื่องเดียวกัน พร้อมบทเรียนฝึกร้องเพลงประกอบ และตัวเลือกระบบตัดเสียงร้องแบบคาราโอเกะ พร้อมเนื้อร้อง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 15 เป็นการผสมองค์ประกอบลักษณะของตัวบทแบบพันรูปท หรือ architextuality (A5) และความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ของผู้ชม (B3)

เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการเนื้อหาที่ส่งเสริมกับภาพยนตร์ให้มีความน่าสนใจ ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายให้เป็นตัวบทที่มีความแตกต่างออกไป โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบละครเวที โดยกำหนดลักษณะของตัวบทแบบพันรูปทให้เป็นเป็นการระบุประเภทของเนื้อหา โดยตัวบท The Musical จะบ่งชี้ถึงเนื้อหาตัวบทย่อยอื่นๆของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายว่าเป็นละครเพลง

นอกจากนี้ ด้วยหลักของการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายของสื่อวีดี ทำให้ผู้วิจัยสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องโดยการออกแบบเนื้อหาเพิ่มเติมในลักษณะของการฝึกร้องเพลงประกอบที่ปรากฏในละครดังกล่าว และเพิ่มตัวเลือกสำหรับผู้ชมให้สามารถร้องเพลงได้แบบคาราโอเกะ พร้อมเนื้อร้อง ซึ่งประยุกต์มาจากลักษณะของบทบรรยายได้ภาพของวีดีที่มีในปัจจุบัน และยังคงมีความสอดคล้องกับพันรูปทที่กำกับตัวบทในระดับโครงสร้าง

ทั้งนี้ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว จึงเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับสื่อวีดี อีกทั้งยังสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยายสำหรับวีดีภาพยนตร์ โดยผู้ชมให้ความสนใจกับเนื้อหาเหล่านี้ หรือต้องการชมเนื้อหาในรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างออกไป เนื้อหาดังกล่าวก็จะส่งเสริมกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยถือว่าเป็นลักษณะเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าวน้อย เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเพียงเนื้อหาประกอบ หรือกาฝากที่อยู่แวดล้อมกับภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของดีวีดีภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 16

A1,B4 ภาพยนตร์แฟนตาซี การผจญภัยครั้งใหม่จากเรื่องราวของกษัตริย์อาเธอร์ และอัศวินโต๊ะกลม ซึ่งอัศวินโต๊ะกลม และกษัตริย์อาเธอร์จะกวัดแกว่งดาบอีกครั้ง เมื่อคาเมลลอตต้องเผชิญกับการรุกรานของผู้บุกรุกจากต่างแดน

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษเฉพาะดีวีดี รวบรวมแนวคิดการออกแบบงานสร้าง ดาบ และโต๊ะกลม ของภาพยนตร์เรื่องของกษัตริย์ในตำนานผู้ยิ่งใหญ่ นับตั้งแต่ Excalibur (1981), The First Knight (1995) จนถึง King Arthur(2004) ภายใต้ฟังก์ชันที่ผู้ชมสามารถเปรียบเทียบพัฒนาการกระบวนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องในขณะที่ชมภาพยนตร์ได้ หรือเลือกชมในรูปแบบสคู๊ปพิเศษประมวลพัฒนาการของการสร้างตำนานกษัตริย์อาเธอร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 16 เป็นการผสานองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบทหรือ intertextuality (A1) และความต้องการเนื้อหาที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (B4)

ในผลงานสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีการผลิตซ้ำบ่อยครั้ง โดยยกตัวอย่างเรื่องราวของกษัตริย์อาเธอร์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่สามารถแสดงถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ได้ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติมนั้น คุณอาทิตย์ ศิวะหรรษาพันธุ์ ได้อธิบายถึงความสำคัญของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ในภาพยนตร์แฟนตาซีว่ามีความสำคัญ เนื่องจากการแสดงถึงวิธีการในการเปลี่ยนจินตนาการให้เห็นได้เป็นรูปธรรม ดังนั้นในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยจึงใช้การเปรียบเทียบเนื้อหา โดยรวบรวมเบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์ของภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวเดียวกัน เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงความสามารถ และพัฒนาการของการผลิตภาพยนตร์ โดยมุ่งเน้นที่การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่องต่างๆเพื่อตอบสนองความต้องการเนื้อหาที่แสดงถึงเบื้องหลังในระดับที่ลึกมากยิ่งขึ้น

โดยการที่ผู้วิจัยหยิบยกเฉพาะเนื้อหาที่เป็นเบื้องหลังของภาพยนตร์ต่างๆ ได้แก่ Excalibur (1981), The First Knight (1995) และเรื่องอื่นๆจนกระทั่งถึงเรื่องล่าสุดคือ King Arthur (2004) จึงเป็นลักษณะของตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท โดยวิธีการที่เรียกว่า การพาดพิงถึง (allusion) กล่าวคือผู้วิจัยไม่ได้หยิบยกเนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่องต่างๆดังกล่าวมาโดยตรง แต่ก็สามารถทราบได้ว่าเบื้องหลังการผลิตเป็นภาพยนตร์เรื่องใด

นอกจากนี้ ด้วยคุณสมบัติของสื่อวีดิทัศน์ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย ผู้วิจัยได้ใช้เบื้องหลังภาพยนตร์ต่างๆข้างต้นในลักษณะของฐานข้อมูล โดยออกแบบตัวเลือกในฉากต่างๆของภาพยนตร์ให้ผู้ชมสามารถเรียกดูเบื้องหลังการผลิตในฉากที่คล้ายคลึงกันได้ รวมถึงสามารถเลือกดูได้ในลักษณะเปรียบเทียบมากกว่าหนึ่งเรื่อง ซึ่งสามารถเป็นไปได้ในสื่อวีดิทัศน์ที่มีโครงสร้างแบบอิสระต่อกัน

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบทางเลือกสำหรับผู้ชมที่ไม่ต้องการให้เกิดการขัดจังหวะระหว่างชมภาพยนตร์ โดยออกแบบเป็นเนื้อหาสลับพิเศษซึ่งนำเสนอถึงพัฒนาการของเบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของสื่อวีดิทัศน์การใช้ข้อมูลเดียวกันของฐานข้อมูล ที่สามารถเชื่อมโยงผู้ใช้ได้ในลักษณะที่แตกต่างกัน

สำหรับเนื้อหาดังกล่าว สามารถเป็นได้ทั้งในลักษณะเนื้อหาส่วนควบและเนื้อหาส่วนขยาย ภายใต้เงื่อนไขคือความสนใจของผู้ชม ทั้งนี้เนื้อหาที่แสดงถึงเบื้องหลังการผลิต แม้จะมีลักษณะของก่อนตัวบท หรือ pre-text ซึ่งเป็นลักษณะแบบหนึ่งของประวัติของตัวบทที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการก่อนที่ภาพยนตร์จะเสร็จสมบูรณ์ แต่ในปัจจุบันผู้ชมให้ความสำคัญกับเนื้อหาเบื้องหลังมากยิ่งขึ้น เนื้อหาดังกล่าวจึงสามารถเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์ได้เช่นกัน

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 17

A2,B4 ภาพยนตร์กีฬา เรื่องราวจากชีวิตจริงของนักชกมวยชื่อดัง กับเส้นทางการก้าวเข้าสู่วงการ และการขึ้นไปสู่จุดสูงสุดของการแข่งขัน ซึ่งสิ่งสำคัญกว่าการต่อสู้กับคู่ชก คือการต่อสู้กับจิตใจของตนเอง

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เบื้องหลังการฝึกร่างกาย และเตรียมพร้อมเป็นนักชกของนักแสดง พร้อมบทสัมภาษณ์นักชกเจ้าของแรงบันดาลใจของเรื่อง และฟังก์ชันเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องโดยเปลี่ยนประเภทกีฬา

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 17 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบปรสิติของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และความต้องการเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (B4) โดยในผลงานสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างเป็นภาพยนตร์ในแนวกีฬา และออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยนำเสนอเนื้อหาที่แสดงกระบวนการผลิตที่สอดคล้องกับแนว ภาพยนตร์ คือการมุ่งเน้นเบื้องหลังการฝึกซ้อมร่างกายของนักแสดง เพื่อเตรียมความพร้อมในการ รับบทบาทนักกีฬา ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการเนื้อหาของผู้ชมในลักษณะที่แสดง กระบวนการผลิต

โดยลักษณะของตัวบทที่ผู้วิจัยใช้ในการออกแบบ คือลักษณะปรสิติของตัวบท ซึ่งเนื้อหา แสดงการฝึกซ้อมร่างกาย เป็นเนื้อหาซึ่งแสดงให้เห็นถึงที่มาของเนื้อหาก่อนที่จะเป็นภาพยนตร์ที่ สมบูรณ์ หรือเรียกว่า ก่อนตัวบท ซึ่งจัดเป็นปรสิติของตัวบทประเภทหนึ่ง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือก เนื้อหาประเภทสัมภาษณ์โดยนำเสนอบทสัมภาษณ์นักกีฬา ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้าง ภาพยนตร์ ซึ่งในมุมมองของปรสิติของตัวบทแล้ว บทสัมภาษณ์จัดได้ว่าเป็นปรสิติของตัวบท ประเภทหนึ่ง เรียกว่าปรสิติภายนอก หรือ epitext ซึ่งมีความเชื่อมโยงถึงภาพยนตร์ในลักษณะที่ สามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจในตัวบทได้

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาเพิ่มเติม เพื่อให้สอดคล้องกับสื่อทีวีดี โดยสร้างตัวเลือก ให้ผู้ชมสามารถเลือกเปลี่ยนเนื้อเรื่องได้ โดยการเปลี่ยนประเภทของกีฬา ทำให้เกิดความ หลากหลายของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ทั้งนี้เนื่องจากสื่อทีวีดีมีพื้นที่บันทึกเนื้อหาได้มาก และสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายเนื้อหาดังกล่าวจึงเป็นไปได้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 18

A3,B4 ภาพยนตร์เพลง เรื่องราวความรักโรแมนติกอันแสนประทับใจของชายหนุ่มและ หญิงสาว ที่ถ่ายทอดผ่านบทเพลงอมตะที่คุณรู้จักเป็นอย่างดี พบกับภาพยนตร์ เพลงร่วมสมัยที่รวมเอาบทเพลงยอดนิยมของยุค 90s มาร้อยเรียงเพื่อถ่ายทอด ความซาบซึ้งและกินใจในความรักที่เกินคำอธิบาย

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: ตัวเลือกพิเศษในการเปลี่ยนแนวเพลงเพื่อเปลี่ยน อารมณ์ของเรื่องในแบบที่แตกต่าง พร้อมบทวิจารณ์จากผู้คัดเลือกบทเพลง และผู้ ฝึกสอนร้องเพลง เพื่ออธิบายถึงเหตุผลของการเลือกเพลงมาใช้ในฉากต่างๆ และ เทคนิคการขับร้องของนักแสดง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 18 เป็นการผสมองค์ประกอบของตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และความต้องการเนื้อหาของผู้ชมที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิต ภาพยนตร์ (B4)

ผู้วิจัยได้กำหนดตัวอย่างของภาพยนตร์ในแนวภาพยนตร์เพลง โดยออกแบบเนื้อหาส่วน ควบและส่วนขยายที่ตอบสนองกับความต้องการของผู้ชม ที่ต้องการเห็นถึงกระบวนการผลิต ภาพยนตร์ ด้วยการนำเสนอบทวิจารณ์จากผู้คัดเลือกบทเพลงที่ใช้ในภาพยนตร์ และผู้ฝึกสอนร้อง เพลง ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาเบื้องหลังที่น่าสนใจของภาพยนตร์เพลงควรมีความเกี่ยวข้องกับบท เพลงซึ่งเป็นส่วนสำคัญของเนื้อเรื่อง

ผู้วิจัยเลือกลักษณะเนื้อหาในรูปแบบของบทวิจารณ์ดังกล่าว เพื่ออธิบายถึงเนื้อหาของ ภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลที่บทวิจารณ์เป็นลักษณะตัวบทแบบอัตตะของตัวบท นอกจากนี้ ยังได้เพิ่ม ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ออกแบบขึ้นจากลักษณะคุณสมบัติของดีวีดี ที่สามารถ เปลี่ยนแปลงความหลากหลายของเนื้อหาได้

เนื้อหาที่ผู้วิจัยออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบสื่อของดีวีดี คือตัวเลือกพิเศษที่ สามารถให้ผู้ชมเลือกเพื่อเปลี่ยนแนวเพลงได้อย่างหลากหลาย โดยการรวบรวมบทเพลงร่วมสมัย ของยุค 90s ในแนวต่างๆที่มีความหมายใกล้เคียงกันมาใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยกำหนดให้เนื้อหาบทวิจารณ์จากผู้คัดเลือกบทเพลง และผู้ฝึกสอนร้องเพลงข้างต้น วิจารณ์ ครอบคลุมถึงแนวเพลงต่างๆเหล่านี้ทั้งหมด ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์จากลักษณะของเนื้อหาเสียงบรรยาย ที่แตกต่างกันที่พบในดีวีดีปัจจุบัน

ทั้งนี้ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว เมื่อพิจารณาในการเป็นส่วนควบ และส่วนขยาย ผู้วิจัยถือว่าเนื้อหาดังกล่าวมีลักษณะของการเป็นประวัติของเนื้อหาสูง เนื่องจาก เสียงบทวิจารณ์นั้นมีความสัมพันธ์กับภาพที่ปรากฏ ดังนั้นจึงมีลักษณะของการเป็นประวัติของตัว บท หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของดีวีดีภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 19

A4,B4 ภาพยนตร์สยองขวัญ สร้างจากเหตุการณ์จริง เรื่องราวของนักท่องเที่ยวที่อาศัยในโรงแรมร้างห่างไกลจากเมือง ที่ซึ่งพวกเขาไม่ได้เป็นผู้อาศัยเพียงกลุ่มเดียว แต่ที่โรงแรมนั้นยังเต็มไปด้วยแขกของโรงแรมที่ไม่เคยได้ออกไปจากที่แห่งนั้นเลยนับตั้งแต่พวกเขาก้าวเท้าเข้ามา

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษนำเสนอเบื้องหลังการหาสถานที่ พร้อมทั้งเสนอที่มาของโรงแรมร้างที่มาของเรื่อง และเปิดเผยเรื่องน่าตกใจของประสบการณ์นำสะพรึงกลัวจากคำบอกเล่าของผู้ที่อยู่ในพื้นที่ พร้อมทั้งเลือกพิเศษในการเปลี่ยนฉากเปลี่ยนสถานที่ของเนื้อเรื่องเพื่อสร้างความน่ากลัว

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 19 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบทุติยบท หรือ hypertextuality (A4) และความต้องการเนื้อหาของผู้ชมที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (B4)

ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างของเนื้อหาภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ซึ่งในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่เนื้อหาที่แสดงถึงเบื้องหลังของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการ โดยออกแบบเนื้อหานำเสนอถึงเบื้องหลังของสถานที่ถ่ายทำ เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญของภาพยนตร์สยองขวัญที่เน้นความน่ากลัวของสถานที่ รวมทั้งนำเสนอเนื้อหาที่บอกเล่าที่มาของเรื่องราวในภาพยนตร์ และประสบการณ์นำกลัวจากบุคคลใกล้เคียง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ตัวบทแบบทุติยบทซึ่งออกแบบโดยกลวิธี การแปลงตัวบทในเชิงปริมาณ (quantitative transformation) โดยการต่อเติมตัวบท (extension) จากปฐมบทซึ่งได้แก่สถานที่ในเรื่องภาพยนตร์ นำมาเพิ่มเนื้อหาขึ้นในประเด็นต่างๆ เพื่อสร้างเป็นเนื้อหาใหม่ให้กับผู้ชม โดยมุ่งเน้นที่เนื้อหาแสดงถึงเบื้องหลัง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มเนื้อหาทุติยบทที่มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของสื่อดี โดยอาศัยกลวิธีในการพัฒนาทุติยบทแบบ การเปลี่ยนแปลงฉากของเหตุการณ์ หรือ diegetic transposition ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเรื่องจากการแทนที่ฉากหรือเหตุการณ์ใหม่ เพื่อสร้างทุติยบทใหม่ ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยเลือกออกแบบให้เปลี่ยนฉาก และสถานที่ภายในเรื่อง เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมให้มีความน่ากลัวแตกต่างกัน

ทั้งนี้ เนื้อหาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับสื่อวีดี โดยอาศัยหลักพื้นฐานที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย และสามารถสร้างองค์ประกอบใหม่ๆได้จากลักษณะโครงสร้างที่เป็นอิสระต่อกัน

สำหรับเนื้อหาที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าว สามารถพิจารณาลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยายได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้วิจัยพิจารณาว่าแม้เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะของก่อนตัวบท หรือ pre-text ซึ่งเป็นลักษณะแบบหนึ่งของประวัติของตัวบทที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการก่อนที่ภาพยนตร์จะเสร็จสมบูรณ์ แต่ก็มีความสำคัญในการขยายเนื้อหาภาพยนตร์ เนื้อหาดังกล่าวจึงสามารถเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์ได้เช่นกัน

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 20

A5,B4 ภาพยนตร์เพลง เรื่องราวของนักเต้นแท็ปที่กำลังมองหาเวทีแข่งขันเพื่อเป้าหมายนักเต้นมืออาชีพ ขณะเดียวกันเขาก็พบกับความรักที่มาพร้อมกับจังหวะชีวิตที่แสนท้าทาย ภาพยนตร์ที่จะพาคุณสนุกสนานไปกับทั้งการเต้นและบทเพลงไพเราะ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Dancing : The Instruction สก๊อปพิเศษชั้นเรียนสอนเทคนิคท่าเต้น ของนักแสดง พร้อมเบื้องหลังการฝึกซ้อมทักษะการร้องและเต้น และฟังก์ชันพิเศษสำหรับผู้ชมในการเลือกแสดงภาพจากเนื้อเรื่องภาพยนตร์ แบบ slow motion เพื่อศึกษาจังหวะการเต้น

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 20 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบพันธุบท หรือ architextuality (A5) และความต้องการเนื้อหาของผู้ชมที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (B4)

ในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพยนตร์เพลง ซึ่งในภาพยนตร์เพลงนั้นการเต้นเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญ ดังนั้นในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงนำเสนอเนื้อหาในลักษณะสก๊อปพิเศษ ที่แสดงให้เห็นถึงการฝึกซ้อม และการสอนท่าเต้นให้กับนักแสดง รวมทั้งเบื้องหลังที่แสดงการร้องและเต้นของนักแสดง

ทั้งนี้ผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยใช้การสร้างจากตัวบทแบบพันรูปท โดยการระบุประเภทของเนื้อหา โดยตัวบท “The Instruction” เป็นตัวบทที่บ่งชี้ถึงเนื้อหาตัวบทย่อยอื่นๆของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายว่าเป็นลักษณะเนื้อหาแบบให้ความรู้

นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบฟังก์ชันพิเศษเพื่อเป็นทางเลือกสำหรับผู้ชมเพิ่มขึ้น ภายใต้ลักษณะตัวบทของพันรูปท และหลักการพื้นฐานของสื่อวีดิทัศน์ ที่มีลักษณะโครงสร้างย่อยที่แยกเป็นอิสระต่อกัน สามารถเลือกส่วนใดส่วนหนึ่งมาได้ โดยที่ไม่เสียโครงสร้างโดยรวมองค์ประกอบด้วยความสามารถเลือกแสดงภาพบางส่วนจากเนื้อหาภาพยนตร์ให้เสนอแบบ slow motion เพื่อให้ผู้ชมสามารถศึกษาท่าเต้นของตัวละครได้

เนื้อหาเหล่านี้จึงสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยผู้ชมที่มีความคุ้นเคยกับท่าเต้นต่างๆ อาจไม่สนใจเนื้อหาเหล่านี้ ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวจะเป็นประวัติของเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนควบ ในขณะที่ผู้ชมที่ให้ความสนใจในเบื้องหลังเทคนิคการเต้น เนื้อหาส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ขยายภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนขยายซึ่งเป็นลักษณะของตัวบทร่วมของภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 21

A1,B5 ภาพยนตร์สงคราม เรื่องราวนำเสนอการวางแผนของกองทัพญี่ปุ่นกับภารกิจล้มท่าเรือ Pearl Harbour เหตุการณ์จุดชนวนสงครามที่โลกต้องจดจำ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สารคดีเบื้องหลังการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ เพื่อตัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์ พร้อมทบทวนเหตุการณ์ Pearl Harbour ในโลกฮอลลีวูด จากภาพยนตร์ Tora! Tora! Tora! (1970) และ Pearl Harbour (2001) พร้อมตัวเลือกพิเศษสำหรับการตัดสลับฉากเหตุการณ์เดียวกันจากภาพยนตร์อื่นๆในภาพยนตร์หลักเพื่อให้ผู้ชมออกแบบฉากสงครามได้เอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 21 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality (A1) และ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่อธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (B5)

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยใช้การอ้างถึงภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงซึ่งมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อหาเหตุการณ์การโจมตีท่าเรือ Pearl Harbour โดยเพื่อที่จะ

อธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาในรูปแบบสารคดีซึ่งแสดงให้เห็นถึงกระบวนการศึกษาข้อมูลของผู้ผลิต ก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวเป็นพื้นฐานของการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งแสดงให้เห็นกระบวนการก่อนการถ่ายทำที่สำคัญกระบวนการหนึ่ง ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์สงครามเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังนำเสนอเนื้อหาในลักษณะตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบทด้วยการอ้างอิง หรือ quotation โดยการประมวลฉากการโจมตีท่าเรือ Pearl Harbour ที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับได้ดี ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง Tora! Tora! Tora! (1970) และ Pearl Harbour (2001) ซึ่งเป็นการปรากฏร่วมกันของตัวบทที่ชัดเจน

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว จึงสามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่เคยชมฉากจากภาพยนตร์ Tora! Tora! Tora! (1970) และ Pearl Harbour (2001) แล้ว หรือให้ความสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ เนื้อหาเหล่านี้ก็จะมีสถานะเป็นปรสิตร หรือกาฝากที่ประกอบอยู่เคียงข้างตัวบทภาพยนตร์

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่มีความคุ้นเคยกับเนื้อหาภาพยนตร์ส่วนเพิ่ม หรือมีความรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์น้อย เนื้อหาส่วนดังกล่าวสามารถเป็นเนื้อหาส่วนขยาย ที่ช่วยสื่อความหมายเพิ่มเติมให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ในฐานะที่เป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบทางเลือกในการชมเพิ่มขึ้น โดยการสร้างตัวเลือกให้ผู้ชมสามารถดัดสลับฉากเหตุการณ์การโจมตีดังกล่าว บนพื้นฐานหลักการพื้นฐานของสื่อวีดี ที่มีลักษณะโครงสร้างย่อยที่แยกเป็นอิสระต่อกัน สามารถเลือกส่วนใดส่วนหนึ่งมาได้ โดยที่ไม่เสียโครงสร้างโดยรวมองค์ประกอบ ดังนั้นจึงเปิดโอกาสให้สามารถเลือกฉากของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ มาแทรกในภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งได้ เพื่อสร้างฉากการต่อสู้ตามที่ผู้ชมอยากชมได้ และสร้างอรรถรสในการชมเพิ่มขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 22

A2,B5 ภาพยนตร์ชีวิต เรื่องราวการผจญภัยในทุ่งกว้างแอฟริกาของเด็กชาวตะวันตกสามคน ที่ซึ่งพวกเขาได้พบกับมิตรภาพจากเพื่อนต่างสีผิว และประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างอย่างสุดขีด

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เบื้องหลังมิตรภาพนอกจากการอยู่ค่ายร่วมกันของนักแสดงเด็กในเรื่อง เพื่อเตรียมพร้อมก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ และบทสัมภาษณ์เหล่านักแสดง และผู้กำกับภาพยนตร์ โดยผู้ชมสามารถเลือกจับคู่เพื่อชมบทสัมภาษณ์ความรู้สึกของคู่นักแสดงและทีมงาน และการทำกิจกรรมของนักแสดงในเรื่องได้อย่างหลากหลาย

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 22 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบปรสิตของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่อธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (B5)

จากผลงานสร้างสรรค์ที่ 22 ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยเลือกนำเสนอลักษณะของบทสัมภาษณ์ของนักแสดง ซึ่งในขอบเขตของปรสิตของตัวบทนั้น บทสัมภาษณ์ถือเป็นลักษณะหนึ่งปรสิตของตัวบทประเภทหนึ่ง ที่เรียกว่าปรสิตภายนอกหรือ epitext โดยนำเสนอถึงการเตรียมความพร้อมของนักแสดงก่อนการถ่ายทำ และเบื้องหลังของกระบวนการก่อนการถ่ายทำ ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญของการผลิตภาพยนตร์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบทางเลือกในการชมเพิ่มขึ้น โดยการสร้างตัวเลือกให้ผู้ชมให้สามารถเลือกจับคู่นักแสดง หรือทีมงานได้ เพื่อชมบทสัมภาษณ์ที่คนทั้งสองกล่าวถึงกัน โดยกำหนดทางเลือกในการจับคู่ได้อย่างหลากหลาย เพื่อแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิต และการทำงานร่วมกันของการผลิตภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว

ลักษณะของการจับคู่ดังกล่าว อยู่บนพื้นฐานของการเข้าถึงแบบสุ่มของดีวีดีซึ่งผู้ชมสามารถกำหนดได้ เนื้อหาดังกล่าวทำให้ผู้ชมเห็นทั้งกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ และสร้างอรรถรสในการชมเพิ่มขึ้น

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว ยังสามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของภาพยนตร์ ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจ เนื้อหาดังกล่าวสามารถเป็นเนื้อหาส่วนขยาย ที่ช่วยสื่อความหมายเพิ่มเติมให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ในฐานะที่เป็นตัวบทร่วมของ

ภาพยนตร์ ในขณะที่ผู้ชมที่มีความคุ้นเคย หรือมีความรู้เกี่ยวกับนักแสดงอย่างดี เนื้อหาดังกล่าว จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือปรลิตของตัวบท

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 23

A3,B5 ภาพยนตร์ชีวิต เรื่องราวของนายทหารชาวเยอรมันนาซีในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่พยายามลักลอบช่วยเหลือชาวยิว เมื่อเขาได้รับมอบหมายจากพรรคนาซีให้เป็นผู้ทำการค้นคว้าวิจัยเรื่องแก๊สเพื่อการสังหารหมู่ชาวยิว เขาจะอย่างไรเมื่อต้องเผชิญกับความขัดแย้งระหว่างหน้าที่และมนุษยธรรมในภาวะสงครามซึ่งสถานการณ์กำหนดการกระทำ?

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สก๊อปพิเศษอธิบายถึงภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ และความคิดเห็นจากผู้เขียนบท และเนื้อหาพิเศษที่กำหนดโดยผู้ชม ในการเลือกการตัดสินใจแทนตัวละคร และแสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ภาพยนตร์ที่ออกแบบเอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 23 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่อธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (B5)

สำหรับผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยกำหนดเนื้อหาที่แสดงถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำอันเป็นลักษณะของเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการ ซึ่งตัวอย่างที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นสำหรับผลงานสร้างสรรค์นี้เป็นภาพยนตร์ชีวิต ซึ่งส่วนสำคัญในกระบวนการก่อนการถ่ายทำของภาพยนตร์ประเภทนี้คือการเขียนบท ดังนั้นในเบื้องต้นผู้วิจัยจึงกำหนดเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบท

ทั้งนี้ลักษณะของตัวบทจากการผสมองค์ประกอบได้แก่อัตตะของตัวบท ดังนั้นเนื้อหาจึงอยู่ในรูปแบบการให้คำอธิบายเกี่ยวกับเนื้อเรื่องภาพยนตร์ และบทภาพยนตร์ โดยผู้เขียนบทเป็นผู้เสนอมุมมองที่หลากหลาย และประเด็นของความขัดแย้งของตัวละคร ซึ่งเป็นจุดสูงสุดของเนื้อเรื่อง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ออกแบบเนื้อหาเพิ่มสำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว โดยออกแบบตัวเลือกพิเศษสำหรับผู้ชม โดยให้ผู้ชมสามารถเลือกทิศทางของเรื่องได้ โดยตัดสินใจแทนตัวละครในเรื่องในจุดสำคัญของเรื่อง ซึ่งทำให้เนื้อหาที่การเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่แตกต่างจากภาพยนตร์ได้ รวมทั้งสามารถบันทึกบทวิจารณ์ภาพยนตร์ หรือแสดงความคิดเห็นของ

ตนเองถึงการตัดสินใจออกแบบเนื้อเรื่อง โดยอาศัยประโยชน์ของเทคโนโลยีวีดีโอที่เป็นสื่อใหม่ สามารถใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ได้ โดยฟังก์ชันดังกล่าวทำให้ผู้ชมสามารถสร้างบทวิจารณ์ของตนเอง และบันทึกลงในวีดีโอได้เพื่อสวมบทบาทเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ได้เอง

สำหรับเนื้อหาที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของวีดีโอภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมที่ต้องการทราบความคิดเห็นของผู้เขียนบท ที่มีต่อเนื้อเรื่อง หรือการตัดสินใจของตัวละคร สามารถทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกับผู้ผลิต และทำให้เกิดความเข้าใจเพิ่มขึ้น ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมกับเนื้อหาภาพยนตร์

ในขณะที่ผู้ชมที่มีความคุ้นเคยกับเนื้อหาเหล่านี้ หรือมุ่งความสนใจที่เนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาส่วนนี้ก็จะเปลี่ยนสถานะเป็นประวัติที่อยู่แวดล้อม ควบอยู่กับภาพยนตร์ในสื่อวีดีโอ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 24

A4,B5 ภาพยนตร์ผจญภัย เรื่องราวการผจญภัยรอบโลกของคุณะเดินทางที่วางเดิมพันกับเงินมูลค่ามหาศาล ภาพยนตร์ดัดแปลงจากนวนิยายชื่อดัง “80 วันรอบโลก”

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สารคดีสั้นพิเศษการคัดเลือกสถานที่ในภาพยนตร์ ดำเนินรายการโดยผู้ออกแบบการถ่ายทำ แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่ต้องไปเยือนจากภาพยนตร์ พร้อมข้อมูลท่องเที่ยว รวมทั้งเนื้อหาพิเศษที่ผู้ชมออกแบบได้เอง ด้วยการวางแผนเส้นทางท่องเที่ยวใหม่ให้กับภาพยนตร์ด้วยการสลับขั้นตอนของเรื่อง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 24 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบทฤษฎีบทหรือ hypertextuality (A4) และ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่อธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (B5)

สำหรับผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพยนตร์แนวผจญภัย เกี่ยวกับการเดินทางรอบโลก ซึ่งการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของวีดีโอภาพยนตร์ดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเนื้อหาอธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำ ซึ่งเป็นที่ต้องการ ผู้วิจัยได้เลือกออกแบบเป็นเนื้อหาสารคดีสั้นซึ่งนำเสนอโดยผู้ออกแบบการถ่ายทำ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการคัดเลือกสถานที่ที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งต้องมีความสำคัญและสามารถเป็นตัวแทนของส่วนต่างๆของโลกได้

เป็นอย่างดี รวมทั้งข้อมูลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่ผู้ชมต้องไปเยือน ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ ประกอบกับข้อมูลสำหรับการเดินทางและท่องเที่ยว

ลักษณะเนื้อหาดังกล่าวนี้มีลักษณะเป็นตัวบทแบบทุติยบท ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากปฐมบท คือสถานที่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ทั้งนี้ผู้วิจัยพัฒนาโดยการต่อเติมเนื้อหา (extension) ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งของการแปลงตัวบทในเชิงปริมาณ (quantitative transformation) โดยการเพิ่มรายละเอียดเนื้อหาจากปฐมบทเดิมในขอบเขตต่างๆ ทั้งการให้แนวคิดการออกแบบ และคัดเลือกสถานที่ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำ รวมทั้งเพิ่มข้อมูลที่ผู้ชมสนใจอื่นๆ เช่นสถานที่ที่นำไปท่องเที่ยว และข้อมูลประกอบ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติม โดยอาศัยจากคุณลักษณะของสื่อวีดีโอที่มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้หลากหลาย โดยพัฒนาเนื้อหาทุติยบท ให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหา วางแผนเส้นทางการเดินทางรอบโลกได้เอง โดยใช้วิธีการสลับขั้นตอนของเรื่อง ซึ่งทำให้เนื้อเรื่องภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องที่แตกต่างไปจากเดิม

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์จากกลวิธีพัฒนาทุติยบท ที่เรียกว่า การเปลี่ยนรูปแบบการเล่าเรื่องจากภายใน (intramodal transmodalization) ซึ่งเป็นกลวิธีเปลี่ยนโครงสร้างการเล่าเรื่องจากองค์ประกอบภายใน ได้แก่ การเปลี่ยนช่วงเวลา หรือเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่อง

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของสื่อวีดีโอภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมที่ต้องการทราบแนวคิดของการออกแบบ เมื่อได้ชมเนื้อหาเหล่านี้ก็สามารถทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกับผู้ผลิต และทำให้เกิดความเข้าใจกระบวนการก่อนการถ่ายทำได้เพิ่มขึ้น หรือมีส่วนร่วมกับภาพยนตร์ได้มากขึ้นจากการออกแบบเนื้อหาใหม่ๆ ได้เอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมกับเนื้อหาภาพยนตร์

ในขณะที่ผู้ชมที่มีความคุ้นเคยกับสถานที่ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ หรือมุ่งความสนใจที่เนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาส่วนนี้ก็จะเปลี่ยนสถานะเป็นปรสิตที่อยู่แวดล้อม ควบอยู่กับภาพยนตร์ในสื่อวีดีโอ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 25

A5,B5 ภาพยนตร์สารคดี เรื่องราวของระบบนิเวศน์ที่เปลี่ยนแปลงของโลก ผลจากความเสื่อมสลายของธรรมชาติ และภาวะโลกร้อน

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Global Warning! : The prologue ภาพยนตร์สารคดีสั้นถ่ายทำพิเศษ แสดงเบื้องหลังการศึกษาหาข้อมูลจริงที่น่าตื่นตะลึงเพื่อตระหนักถึงสภาพแวดล้อมโลก บทนำก่อนเนื้อหาภาพยนตร์ที่หาดูได้เฉพาะในรูปแบบดีวีดี พร้อมตัวเลือกสำหรับผู้ชมในการเลือกชมได้โดยเปลี่ยนบทนำเป็นบทสรุปของเรื่อง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 25 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบพันรูปบท หรือ architextuality (A5) และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่อธิบายถึงกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (B5)

ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพยนตร์สารคดี และออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยผู้วิจัยต้องการสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการก่อนการผลิต จึงนำเสนอเนื้อหาสารคดีขนาดสั้น แสดงถึงขั้นตอนที่มาของข้อมูลต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยนำเสนอในรูปแบบของบทนำที่เชื่อมโยงผู้ชมเข้าสู่เนื้อหาภาพยนตร์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะตัวบทแบบพันรูปบท โดยทำการออกแบบตัวบทเพื่อบ่งชี้ประเภทของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยพันรูปบท The prologue เป็นตัวกำกับลักษณะเนื้อหาของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายทั้งหมด ว่าเป็นบทนำหรือการเกริ่นเข้าเรื่อง

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติม โดยกำหนดเป็นเนื้อหาที่ผู้ชมสามารถเลือกได้เอง โดยกำหนดทางเลือกในการชมแบบใหม่โดยการนำเสนอเนื้อหาสารคดีสั้นส่วนที่เป็นบทนำ (prologue) ภายหลังจากภาพยนตร์ เพื่อสร้างข้อสรุปที่แตกต่าง โดยแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่ได้ชมจากภาพยนตร์นั้นมีหลักฐานสนับสนุนจริง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงความน่าเชื่อถือของภาพยนตร์ให้เพิ่มขึ้นได้ ทั้งนี้เนื้อหาดังกล่าวผู้วิจัยออกแบบบนพื้นฐานการทำงานของดีวีดีซึ่งผู้ชมสามารถกำหนดหรือสร้างสูตรเนื้อหาใหม่ๆได้จากความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมที่ต้องการทราบกระบวนการทำงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยเฉพาะการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับภาพยนตร์สารคดี ผู้วิจัยเชื่อว่า เมื่อผู้ชมได้ชมเนื้อหาเหล่านี้ก็สามารถทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกับผู้ผลิตเพิ่มขึ้น รวมถึงการจัดลำดับของเนื้อหาใหม่ สามารถสร้างมุมมองต่อเนื้อหาภาพยนตร์ที่แตกต่างไปจากเดิมได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบ่งชี้ร่วมกับเนื้อหาภาพยนตร์

ในขณะที่ผู้ชมที่มีความรู้เกี่ยวกับข้อมูลเหล่านี้ หรือมีความสนใจที่เนื้อหาของภาพยนตร์ เป็นสำคัญ เนื้อหาส่วนนี้ก็จะเปลี่ยนสถานะเป็นประวัติที่อยู่แวดล้อม เป็นเนื้อหาส่วนควบของภาพยนตร์ในสื่อดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 26

A1,B6 ภาพยนตร์เพลงแอนิเมชัน ภาพยนตร์การ์ตูนดัดแปลงจาก Cats ละครเวทีชื่อดังที่มีการแสดงเป็นที่รู้จักทั่วโลก พร้อมบทเพลงยอดนิยม เช่น Memory และเพลงอื่นๆ ครบครัน

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สกู๊ปพิเศษรวม 10 บทเพลงอมตะจากภาพยนตร์ เพลงระดับตำนานของฮอลลีวูด อาทิ Over the rainbow จาก The Wizard of Oz (1939), Do-Re-Mi จาก The Sound of Music (1965) และอีกมากมาย

และเนื้อหาพิเศษตัวเลือกในการเปลี่ยนบทเพลงในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ เพื่อสร้างเนื้อเรื่องแบบใหม่ๆ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 26 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality (A1) และลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการให้รายละเอียดในด้านเทคนิค (B6)

ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์เพลงแอนิเมชัน ซึ่งดัดแปลงจากละครเวทีมาเป็นเนื้อหาภาพยนตร์ โดยการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายสำหรับภาพยนตร์ดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการตอบสนองต่อเนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นการให้รายละเอียดด้านเทคนิค ดังนั้นจึงออกแบบในลักษณะของการรวบรวมเนื้อหาของภาพยนตร์ที่มีเพลงประกอบเป็นที่รู้จักอย่างดี ซึ่งไม่ได้มุ่งเน้นที่ลักษณะเชิงเทคนิคแต่อย่างใด

ทั้งนี้ตัวบทที่ผู้วิจัยใช้ได้แก่การเชื่อมโยงตัวบท ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยการสร้างตัวเลือก พิเศษสำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยกำหนดให้ผู้ชมสามารถสลับบทเพลงในภาพยนตร์ เรื่องต่างๆกัน ได้ เพื่อเปลี่ยนแปลงเรื่องราวของภาพยนตร์ ทั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบจากลักษณะของการ พาดพิงถึงตัวบทอื่น (allusion) ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการเชื่อมโยงตัวบท โดยในที่นี้ตัวบทที่ได้แก่ เพลงเป็นการอ้างอิงถึงภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยยกเอาบทเพลงมา ได้แก่ Over the rainbow จาก The Wizard of Oz (1939), Do-Re-Mi จาก The Sound of Music (1965) เป็นต้น

ทั้งนี้เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถเป็นได้ ทั้งเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายของดีวีดีภาพยนตร์ โดยเนื้อหาเหล่านี้ก็สามารถทำให้เกิด ประสิทธิภาพร่วมกับผู้ผลิตเพิ่มขึ้น รวมถึงการกำหนดรูปแบบของเนื้อหาใหม่ สามารถสร้าง มุมมองต่อเนื้อหาภาพยนตร์ที่แตกต่างไปจากเดิมได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทพร้อมกับเนื้อหาภาพยนตร์

สำหรับผู้ชมที่รู้จักเพลงประกอบจากภาพยนตร์เหล่านี้เป็นอย่างดี หรือมีความสนใจที่ เนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาส่วนนี้ก็จะเปลี่ยนสถานะเป็นปรสิทที่อยู่แวดล้อม เป็น เนื้อหาส่วนควบของภาพยนตร์ในสื่อดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 27

A2,B6 ภาพยนตร์ชีวิต เรื่องราวในสมัยสงครามกลางเมืองสหรัฐอเมริกา เมื่อครอบครัว ชนบทอยู่ท่ามกลางความยากลำบาก พวกเขาจะทำอย่างไรเพื่อมีชีวิตรอดใน สภาวะสงครามที่กำลังรุนแรงขึ้นทุกขณะ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษนำเสนอเนื้อหาพิเศษซึ่งแสดงช่วงเวลา ที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งบอกถึงที่มา และบทสรุปของสงครามกลางเมือง และ ตัวเลือกพิเศษให้ผู้ชมสามารถลำดับเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องได้เองด้วยการสลับ เนื้อหาใหม่

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 27 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างการเป็นปรสิทของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการให้ รายละเอียดในด้านเทคนิค (B6) โดยกำหนดให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ชีวิต ซึ่งการ

ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาพิเศษซึ่งแสดงช่วงเวลาที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ซึ่งให้ทราบที่มาและบทสรุปของสงครามกลางเมือง ซึ่งคาบเกี่ยวกับเนื้อหาภาพยนตร์

ทั้งนี้ลักษณะตัวบทดังกล่าวมีลักษณะเป็นการย่อนความ และการสรุปความของเหตุการณ์ภาพยนตร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นตัวบทที่เรียกว่า “ก่อนตัวบท” หรือ pre-text ที่ย่อนความให้ผู้ชมเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต และตัวบทเรียกว่า “หลังตัวบท” หรือ post-text หรือ after-text ที่ช่วยสร้างบทสรุปสำหรับภาพยนตร์ตามลำดับ ทั้งนี้ทั้งก่อนตัวบท และหลังตัวบทมีลักษณะเป็นประวัติของการสื่อสารที่มุ่งเน้นการส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ และไม่ปรากฏการให้รายละเอียดเชิงเทคนิคแต่อย่างใด

นอกจากนี้ ด้วยคุณลักษณะของสื่อวีดี ผู้วิจัยจึงนำมากำหนดรูปแบบเนื้อหาเพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ชมวีดีภาพยนตร์ โดยผู้ชมสามารถเลือกชมได้ตามความต้องการ โดยผู้วิจัยออกแบบให้ผู้ชมสามารถลำดับเวลาเนื้อเรื่องได้ใหม่ ซึ่งจะทำให้เกิดอรรถรส และเนื้อหาภาพยนตร์ที่แตกต่างจากเดิม

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมานั้น ยังสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะสามารถสร้างความเข้าใจภาพยนตร์ได้จากการย่อนความ หรือบทสรุปในเนื้อหา จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบท

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมีความรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์อยู่แล้ว สถานะของเนื้อหา ก็จะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 28

A3,B6 ภาพยนตร์สะท้อนขวัญ เรื่องราวของฆาตกรโรคจิตที่ออกฆาตกรรมโดยทิ้งปริศนา สำหรับการลงมือครั้งต่อไป เมื่อเจ้าหน้าที่เริ่มลงมือสอบสวนคดี ชีวิตพวกเขาที่ตกเป็นเป้าหมายของการฆ่าอย่างไร้จิตสำนึก

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: คำอธิบายประกอบภาพยนตร์ถึงการออกแบบแนวคิดตัวละครฆาตกรโรคจิต และอาการทางจิต โดยผู้กำกับ นักแสดง และผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ทั้งจิตแพทย์ นักพฤติกรรมศาสตร์ นักอาชญาวิทยา โดยผู้ชมสามารถเลือกชมได้แบบรายบุคคล และในลักษณะของการสนทนากลุ่ม

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 28 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการให้รายละเอียดในด้านเทคนิค (B6)

โดยผู้วิจัยกำหนดตัวอย่างภาพยนตร์เป็นประเภทภาพยนตร์สะท้อนขวัญ ภายใต้ลักษณะตัวบทแบบอัตตะของตัวบท ดังนั้นลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายจึงนำเสนอในรูปแบบของคำอธิบายประกอบภาพยนตร์ ซึ่งเป็นตัวบทลักษณะดังกล่าวที่ชัดเจน โดยเนื้อหาที่มุ่งเน้นที่ประเด็นที่อยู่เบื้องหลังการกระทำของตัวละคร ซึ่งไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับรายละเอียดเชิงเทคนิค

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาเทคโนโลยีของวีดิทัศน์ที่สามารถบันทึกข้อมูลได้มาก จึงออกแบบเนื้อหาให้อธิบายถึงประเด็นสำคัญของภาพยนตร์ได้แก่การออกแบบตัวละคร และอาการทางจิต โดยนำเสนอความเห็นที่หลากหลาย ของทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดง รวมทั้งยังรวบรวมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ทั้งจิตแพทย์ นักพฤติกรรมศาสตร์ รวมทั้งนักอาชญาวิทยา เพื่อให้เนื้อหาที่มีความหลากหลาย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังออกแบบให้ผู้ชมสามารถกำหนดได้เองตามความต้องการว่าต้องการชมบทอธิบายประกอบภาพยนตร์อย่างไร ซึ่งสามารถเลือกได้ทั้งแบบรายบุคคล และการอธิบายแลกเปลี่ยนความเห็นในลักษณะการสนทนากลุ่ม ซึ่งเป็นการนำบทอธิบายของแต่ละบุคคลมาเรียบเรียงใหม่

ทั้งนี้เนื้อหาดังกล่าวแม้จะมีลักษณะเป็นการให้คำอธิบายถึงเนื้อหาภาพยนตร์ และประเด็นจากภาพยนตร์ แต่ก็เป็นการรวบรวมความหลากหลายของเนื้อหา ซึ่งรวบรวมมาจากบุคคลจำนวนมาก รวมทั้งการกำหนดทางเลือกที่แปลกใหม่ให้กับผู้ชม ดังนั้นจึงมีความเหมาะสมกับรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ที่สามารถบันทึกเนื้อหาได้มากจากความจุที่มีอยู่

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมานั้น ยังสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะสามารถสร้างความเข้าใจภาพยนตร์ได้เนื่องจากได้รับความเห็นที่หลากหลาย จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบท

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมุ่งสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ สถานะของเนื้อหา ก็จะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อตัวดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 29

A4,B6 ภาพยนตร์แอ็คชั่น เรื่องราวของการประลองความเร็ว เมื่อพระเอกของเราต้องลงแข่งขันคู่กับรถแข่งคู่แข่ง เพื่อชิงรางวัลสูงสุดของวงการความเร็ว เพียงแต่การแข่งขันครั้งนี้อยู่บนความอันตรายทุกรูปแบบที่เขาเองก็ไม่ได้รู้ตัว

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สารคดีพิเศษ เจาะลึกทุกโมเดลรถแข่งของเล่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ พร้อมทำความรู้จักทุกคอลเลกชันของรถแข่ง Hot Wheels รถแข่งจำลองยี่ห้อดังที่ครองใจนักสะสมมานานกว่า 40 ปี

เนื้อหาพิเศษกำหนดโดยผู้ชม เลือกดีไซน์รถในภาพยนตร์ได้เองอย่างอิสระ จากคอลเลกชันของรถแข่ง Hot Wheels

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 29 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบทุติยบท หรือ hypertextuality (A4) และลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการให้รายละเอียดในด้านเทคนิค (B6)

โดยผู้วิจัยกำหนดตัวอย่างภาพยนตร์เป็นประเภทภาพยนตร์แอ็คชั่น เนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับ การแข่งขันความเร็ว การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายอยู่ภายใต้ลักษณะตัวบททุติยบท ดังนั้นลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายจึงนำเสนอในรูปแบบของสารคดีพิเศษ ซึ่งนำเสนอถึงโมเดลรถแข่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยออกแบบโดยนำเอารถแข่งซึ่งเป็นปฐมบทในภาพยนตร์ มาพัฒนาต่อเป็นทุติยบทด้วยกลวิธีการแปลงตัวบทในเชิงปริมาณ (quantitative transformation) โดยการต่อเติม(extension) ซึ่งเป็นการเพิ่มตัวบทจำนวนมากให้กับตัวบทเดิม มาใช้ร่วมกับวิธีการสร้างความใกล้ชิด หรือ proximization โดยเปลี่ยนแปลงปฐมบทจากรถแข่งเป็นทุติยบทคือโมเดลรถแข่งของเล่น เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเป็นวัตถุที่ใกล้ตัวมากขึ้น เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายแบบทุติยบทที่ได้จึงเป็นการเจาะลึกถึงโมเดลรถแข่งของเล่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ พร้อมนำเสนอคอลเลกชันต่างๆของรถแข่ง Hot Wheels ที่ครองใจนักสะสมมานานกว่า 40 ปี

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้พัฒนาทุติยบทเพิ่มเติม โดยออกแบบให้สอดคล้องกับสื่อทีวีที่ผู้ชมสามารถกำหนดทางเลือกในการชมได้มากขึ้น โดยการสร้างเนื้อหาให้ผู้ชมสามารถเลือกดีไซน์ของรถแข่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ โดยเลือกแบบจากคอลเลคชั่นโมเดลของ Hot Wheels ซึ่งเป็นการนำเอาปฐมบทคือรถแข่งจำลองมาเปลี่ยนเป็นรถแข่ง ซึ่งผู้วิจัยใช้การพัฒนาทุติยบทแบบการเปลี่ยนเชิงคุณค่า (transvaluation) ซึ่งเปลี่ยนจากของเล่น เป็นรถแข่งจริงซึ่งเป็นทุติยบท

จากเนื้อหาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาดังกล่าว ผู้วิจัยถือว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะสามารถสร้างความเข้าใจภาพยนตร์ได้ รวมทั้งยังสื่อความหมายบางอย่างให้กับภาพยนตร์ได้ เช่น Hot Wheels แสดงถึงความเร็วสูง หรือสัญลักษณ์ของรถแข่งที่อาจมีความหมายเฉพาะเจาะจง จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วม

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมุ่งสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ สถานะของเนื้อหาก็คจะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อทีวี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 30

A5,B6 ภาพยนตร์แอนิเมชัน ผลงานแอนิเมชันเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เรื่องราวการผจญภัยของหมีขั้วโลกกับการเดินทางอันยาวนานเพื่อหาที่อยู่ใหม่ หลังจากเผชิญวิกฤตน้ำแข็งขั้วโลกละลาย และแหล่งอาหารลดลง

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Green World : The Mini-Documentary สารคดีสั้นเกี่ยวกับอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และภาวะโลกร้อนจากผู้ผลิตเดียวกัน นำเสนอโดยตัวละครการ์ตูนจากภาพยนตร์ พร้อมตัวเลือกในการสลับเนื้อหาของภาพยนตร์ และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย เพื่อออกแบบสารคดีสิ่งแวดล้อมเรื่องใหม่ด้วยตนเอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 30 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบพันธุบท หรือ architextuality (A5) และลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ไม่ได้มุ่งเน้นถึงการให้รายละเอียดในด้านเทคนิค (B6)

โดยผู้วิจัยกำหนดตัวอย่างภาพยนตร์เป็นประเภทภาพยนตร์แอนิเมชัน การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยนำเสนอในรูปแบบสารคดีสั้น โดยมีลักษณะตัวบทแบบพันธุบทกำกับ เพื่อป้องกันประเภทของเนื้อหาที่น่าเสนอ ซึ่งตัวบทที่เป็นพันธุบทได้แก่ The Mini Documentary ซึ่งแสดงให้เห็นผู้ชมทราบได้ถึงโครงสร้างโดยรวมของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับสื่อวีดีโอเพิ่มเติม โดยสร้างตัวเลือกในการสลับเนื้อหาระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชัน และสารคดีสั้นซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยผู้ชมเป็นผู้กำหนดได้ ทั้งนี้ เนื่องจากเนื้อหาทั้งสองส่วนมีความใกล้เคียงกันคือเป็นเนื้อหาเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม จึงทำให้เกิดเนื้อหาเชิงสาระบันเทิง(มีส่วนประกอบของแอนิเมชัน รวมกับสารคดีสั้น)เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่แตกต่างจากเดิม

จากเนื้อหาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาดังกล่าว ผู้วิจัยถือว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหา ดังกล่าว ก็จะสามารถสร้างความเข้าใจที่กว้างขวางขึ้นต่อภาพยนตร์ และเกี่ยวกับการอนุรักษ์ได้ จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วม

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมุ่งสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ สถานะของเนื้อหาก็คจะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อวีดีโอ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 31

A1,B7 ภาพยนตร์แฟนตาซี เรื่องราวการผจญภัยภาคต่อของภาพยนตร์ดัดแปลงจากวรรณกรรมยอดนิยม เรื่องราวการผจญภัยเริ่มต้นขึ้นอีกครั้ง เมื่อกองทัพแห่งความชั่วร้ายฟื้นขึ้นมา และเริ่มคืบคลานเข้ามาอย่างช้าๆ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สก๊อปพิเศษนำเสนอเบื้องหลังการสร้างภาพจินตนาการให้เป็นความจริงจากภาพยนตร์ภาคแรก และการสร้างความต่อเนื่องที่ปรากฏในภาคที่สอง รวมทั้งฉากใหม่ที่มีเพิ่มขึ้น

ตัวเลือกพิเศษสำหรับผู้ชม ชมเบื้องหลังการออกแบบสตอรี่บอร์ด และการสร้างเทคนิคภาพ ที่ผู้ชมเลือกดูได้แบบฉากต่อฉาก

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 31 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality (A1) และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน (B7)

ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างลักษณะภาพยนตร์ที่เป็นภาคต่อ เพื่อแสดงให้เห็นความเป็นไปได้ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายสำหรับภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าว โดยกำหนดให้เป็นประเภทแฟนตาซี ทั้งนี้ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายสำหรับภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว ต้องมีลักษณะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่เป็นรูปธรรม หรือสามารถเห็นได้ชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเสนอเนื้อหาเบื้องหลังการแปลงภาพจินตนาการ (visualization) ซึ่งมีความท้าทายในการแสดงความคิดจินตนาการให้เห็นได้จริง ซึ่งตอบสนองต่อลักษณะความต้องการของผู้ชม

ทั้งนี้สำหรับลักษณะตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบทที่ใช้ในเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้การพาดพิงถึงตัวบท (allusion) โดยการแทรกการออกแบบฉากที่ของในภาพยนตร์ภาคก่อนหน้าในที่ปรากฏในภาพยนตร์ภาคที่สอง เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจินตนาการให้เป็นภาพที่เห็นได้ของฉากดังกล่าวที่ต่อเนื่องมาจากภาพยนตร์ภาคแรก ทั้งนี้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงย้อนไปถึงภาพยนตร์ในภาคก่อนหน้าได้จากตัวบทดังกล่าว

นอกจากนี้ ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้ชมดีวีดีสามารถสร้างทางเลือกในการชมได้เพิ่มเติม ด้วยการกำหนดทางเลือกในการชมภาพยนตร์แบบเปรียบเทียบ โดยเนื้อหาส่วนควบส่วนขยายเป็นการนำเสนอภาพสตอรี่บอร์ดพร้อมกับภาพยนตร์โดยการแบ่งจอภาพเป็นสองส่วน เพื่อให้ผู้ชมเห็นได้ถึงการแปลงจินตนาการไปสู่ภาพที่เห็นได้จริงอย่างชัดเจน

ทั้งนี้ เนื้อหาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาดังกล่าว ผู้วิจัยถือว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะสามารถเข้าใจการออกแบบที่เป็นรูปธรรมได้ ช่วยทำให้เห็นถึงองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์เพิ่มเติม จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วม

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมุ่งสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ สถานะของเนื้อหาก็คจะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 32

A2,B7 ภาพยนตร์แอนิเมชัน sci-fi เมื่อกระแสเวลาเกิดการสั่นสะเทือน การผจญภัยที่ไม่คาดฝันจึงเกิดขึ้น พบกับเรื่องราวของกองทัพอวกาศที่ออกลาดตระเวนจักรวาล แต่กลับมาปรากฏในโลกดึกดำบรรพ์ที่ซึ่งพวกเขาต้องเอาตัวรอดจากสัตว์ร้าย และหาหนทางกลับสู่เวลาปกติให้ได้

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: บทสัมภาษณ์ทีมงานออกแบบ เกี่ยวกับการออกแบบที่สุดขั้ว ทั้งอุปกรณ์ไฮเทคล้ำสมัย เครื่องแต่งกาย และเกร็ดเล็กน้อยจากการออกแบบ และเนื้อหาที่ผู้ชมออกแบบได้เอง โดยการเลือกอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครได้ตามความต้องการ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 32 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบปรสิทของตัวบทหรือ paratextuality (A1) และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน (B7)

ในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยกำหนดภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นแนวแอนิเมชัน sci-fi โดยต้องการออกแบบเนื้อหาที่แสดงถึงการออกแบบที่เป็นรูปธรรม ภายใต้ตัวบทแบบปรสิทของตัวบท ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดของ notes ซึ่งเป็นปรสิทของตัวบทประเภทหนึ่ง ที่ให้คำอธิบายที่เกี่ยวข้องกับตัวบทอื่น มาใช้ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยนำเสนอในรูปแบบของการสัมภาษณ์ถึงแนวคิดและการออกแบบอุปกรณ์ต่างๆ พร้อมทั้งรายละเอียดของอุปกรณ์นั้นๆ โดยมีผู้ออกแบบให้ข้อมูลบรรยาย รวมถึงแนวคิดของการออกแบบเครื่องแต่งกายซึ่งมีความแตกต่างจากประเภทของภาพยนตร์ ซึ่งลักษณะเนื้อหาดังกล่าวช่วยให้ผู้ชมเข้าใจถึงการออกแบบที่เห็นได้ชัดเจน นับตั้งแต่การวางแนวคิด จนกระทั่งการพัฒนาเป็นอุปกรณ์ในภาพยนตร์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาเพิ่มเติม โดยให้ผู้ชมเป็นผู้เลือกอาวุธ อุปกรณ์ต่างๆ รวมถึงเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละคร ซึ่งอาวุธ อุปกรณ์ และเครื่องแต่งกายดังกล่าวจะถูกใช้ตลอดทั้งเรื่อง ภาพยนตร์ ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความต้องการ ดังนั้นจึงมีผลให้ภาพยนตร์มีความแตกต่างไปจากเดิม

เนื้อหาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาดังกล่าว ผู้วิจัยถือว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะสามารถเข้าใจการออกแบบที่เป็นรูปธรรมได้ ช่วยทำให้เห็นถึงองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์

เพิ่มเติม รวมทั้งยังสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบตัวละครได้อีกด้วย จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วม

ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมุ่งสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ สถานะของเนื้อหา ก็จะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อทีวี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 33

A3,B7 ภาพยนตร์แอ็คชั่น เรื่องราวการต่อสู้ด้วยเทคนิคการต่อสู้แบบมือเปล่าของนักแสดงแอ็คชั่นชื่อดัง กับผลงานเรื่องใหม่เมื่อภารกิจครั้งนี้ พระเอกของเราต้องไต่ล่าเพื่อแย่งชิงอาวุธอันตรายจากการโจรกรรมอาวุธ เพื่อหยุดยั้งผลที่คาดไม่ถึงที่อาจจะเกิดขึ้น

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษนำเสนอเทคนิคการเคลื่อนไหวมุกกลิ้งในฉากไล่ล่ากลางเมือง รวมทั้งผู้ชมสามารถเปลี่ยนชื่อตของภาพได้ เพื่อแสดงมุมมองที่แตกต่าง พร้อมการอธิบายการออกแบบการต่อสู้จากผู้กำกับภาพ และผู้กำกับการต่อสู้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 33 เป็นการผสมองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน (B7) โดยผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่นเพื่อเป็นตัวอย่าง

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบในลักษณะการนำเสนอการเคลื่อนไหวมุกกลิ้ง โดยยกเอาฉากสำคัญของเรื่องที่มีการใช้มุกกลิ้งจากหลายๆมุกมาเป็นตัวอย่างในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจลักษณะของการออกแบบภาพได้อย่างชัดเจน

ทั้งนี้ตัวบทที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์ เป็นลักษณะอัตตะของตัวบท ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบให้เป็นการอธิบายการออกแบบการต่อสู้จากผู้กำกับภาพ และผู้กำกับการต่อสู้เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ในลักษณะรูปธรรม นอกจากนี้ยังเพิ่มเนื้อหาซึ่งเป็นทางเลือกให้กับผู้ชม โดยการกำหนดเลือก ชื่อตของภาพที่แตกต่างกันได้ตลอดเรื่องภาพยนตร์ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้ชมเห็นความแตกต่างของชื่อตภาพในภาพยนตร์ ซึ่งส่งผลต่อความรู้สึกที่แตกต่างกัน

ทั้งนี้เนื่องจากสื่อวีดิทัศน์สามารถบันทึกเนื้อหาได้มาก อีกทั้งยังสามารถเปลี่ยนแปลงรายละเอียดได้อย่างหลากหลายจึงสามารถพัฒนาเนื้อหาในลักษณะดังกล่าวได้

สำหรับเนื้อหาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาดังกล่าว ผู้วิจัยถือว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหา ดังกล่าว ก็จะสามารถเข้าใจการออกแบบการต่อสู้อ และเทคนิคการใช้มุกกลองที่เป็นรูปธรรมได้ รวมทั้งยังสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหาใหม่อีกด้วย จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วม ส่วนผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมุ่งสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ สถานะของเนื้อหาก็คจะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อวีดิทัศน์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 34

A4,B7 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ เรื่องราวการผจญภัยที่ต่อเนื่องจาก Troy เมื่อกองทัพคนหนุ่มชาวทรอยออกเดินทางจากเมืองของพวกเขา มุ่งหน้าไปยังดินแดนใหม่ภายใต้การชี้นำของเทพเจ้าที่พวกเขานับถือ และภารกิจในการสร้างบ้านแปลงเมืองครั้งใหม่

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษที่ผู้ชมมีส่วนร่วมได้ โดยสวมบทบาทเป็นสถาปนิกออกแบบเมืองใหม่ได้ด้วยตัวเอง ด้วยการเปลี่ยนฉากบางตอนของภาพยนตร์ได้ตามความต้องการ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 34 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบทุติยบท หรือ hypertext (A4) และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน (B7) โดยในผลงานสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

ทั้งนี้ ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยพิจารณาที่ลักษณะตัวบทแบบทุติยบทที่สามารถตอบสนองความต้องการเนื้อหาการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงออกแบบโดยนำเสนอเนื้อหาทุติยบท ซึ่งอาศัยกลวิธีที่เรียกว่า การเปลี่ยนแปลงฉากของเหตุการณ์ หรือ diegetic transposition ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเรื่องจากการแทนที่ฉากหรือเหตุการณ์ใหม่ เพื่อสร้างทุติยบทใหม่ โดยนำมาใช้ในสื่อวีดิทัศน์โดยออกแบบเนื้อหาตัวเลือกที่ผู้ชมวีดิทัศน์สามารถเลือกเปลี่ยนแปลงฉากบางตอนของภาพยนตร์ได้ โดยมีตัวเลือกจากฉากที่กำหนดให้ซึ่งออกแบบในลักษณะของพิมพ์เขียวซึ่งเป็นภาพการออกแบบเบื้องต้น ดังนั้นด้วยลักษณะเนื้อหา

ดังกล่าวนี้ ผู้ชมจึงสามารถเห็นได้ถึงการออกแบบที่เป็นรูปธรรม จากขั้นตอนของการออกแบบเบื้องต้น และภาพสำเร็จรูปที่ผู้ชมเลือกได้เอง

สำหรับเนื้อหาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาดังกล่าว ผู้วิจัยถือว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และส่วนขยาย ทั้งนี้สำหรับผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะสามารถเข้าใจการออกแบบที่เป็นรูปธรรม รวมทั้งยังสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหาใหม่ จึงมีลักษณะการเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วม ส่วนผู้ชมที่ไม่สนใจเนื้อหาดังกล่าว หรือมุ่งสนใจที่เนื้อหาภาพยนตร์ สถานะของเนื้อหา ก็จะเป็นเพียงประวัติของตัวบทที่อยู่แวดล้อมเนื้อหาภาพยนตร์ หรือเป็นเนื้อหาส่วนควบของสื่อวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 35

A5,B7 ภาพยนตร์สารคดี ความจริงของสัตว์น้ำขนาดใหญ่ที่สุดในโลก สารคดีอุทิศเพื่อการอนุรักษ์ปลาวาฬ นำเสนอเรื่องราวทุกแง่มุมของปลาวาฬทุกสายพันธุ์ และภัยคุกคามปลาวาฬที่กำลังเกิดขึ้นอย่างเปิดเผย

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Blue Whale : The Animation สารคดีสั้นพิเศษเจาะลึกขบวนการล่าปลาวาฬ ในน่านน้ำทั่วโลก ภาพยนตร์แอนิเมชันที่จัดทำขึ้นเฉพาะเพื่อรูปแบบวีดีดี พร้อมฟังก์ชันพิเศษในการสับเปลี่ยนเสียงผู้บรรยาย ภาพยนตร์เป็นเสียงของตัวละครแอนิเมชันได้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 35 เป็นการผสมผสานองค์ประกอบระหว่างตัวบทแบบพันธูปท หรือ architextuality (A5) และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีความเป็นรูปธรรม หรือผู้ชมเห็นได้ชัดเจน (B7)

ในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพยนตร์สารคดี เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ปลาวาฬ ซึ่งผู้วิจัยต้องการออกแบบเนื้อหาจากตัวบทพันธูปท ที่สามารถแสดงให้ผู้ชมเห็นเนื้อหาที่เป็นรูปธรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยใช้ตัวบทพันธูปทเป็นตัวบทเพื่อป้องกันสิ่งที่นำเสนอ ได้แก่ตัวบท The Animation ซึ่งเป็นตัวกำหนดเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายว่าเป็นลักษณะแอนิเมชัน

โดยเนื้อหา ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นสารคดีสั้นในรูปแบบแอนิเมชัน นำเสนอเกี่ยวกับการล่าปลาฉลาม ซึ่งด้วยเนื้อหาแบบแอนิเมชัน ผู้ชมสามารถเห็นถึงเนื้อหาได้ว่าเป็นรูปธรรม เช่นเดียวกับภาพยนตร์แบบ live action

ทั้งนี้ เนื่องจากเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย และเนื้อหาภาพยนตร์มีความสอดคล้องกัน ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหาได้ โดยการสับเปลี่ยนเสียงภาพยนตร์สารคดี แทนด้วยเสียงพากย์ของตัวละครแอนิเมชันได้

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาข้างต้น ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชมสำหรับผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับเนื้อหาเหล่านี้ เนื้อหาดังกล่าวจะเป็นเนื้อหาส่วนขยายที่ช่วยให้เห็นถึงการออกแบบที่เป็นรูปธรรม ซึ่งส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่มีความรู้หรือประสบการณ์ หรือสนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือผลิตของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อทีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 36

A1,B8 ภาพยนตร์ผจญภัย เรื่องราวของชายหนุ่ม ที่รอดจากเรือโดยสารอัปปาง แต่ขณะที่กำลังลอยคอเข้าหาฝั่ง ดูเหมือนว่าชีวิตของเขาจะก้งอยู่ท่ามกลางวงล้อมของปลาฉลามฝูงใหญ่ที่กำลังหิวโหย

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษนำผู้ชมพบกับต้นฉบับการผจญภัย เรื่องของปลาฉลามกับภาพยนตร์ Jaws (1975) ภาพยนตร์ส่วนเพิ่มพิเศษที่ให้เป็นโบนัสนเฉพาะรูปแบบทีวีดี รวมทั้งฟังก์ชันพิเศษ ออกแบบฉากการผจญภัยในฉลามกลางมหาสมุทรด้วยตัวเอง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 36 เป็นการผสมองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality (A1) และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วนกำหนดลักษณะเนื้อหา หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ (B8) ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดภาพยนตร์แนวผจญภัยเพื่อยกเป็นตัวอย่าง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับฉากการผจญภัยกลางทะเลท่ามกลางฝูงฉลาม

โดยในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยต้องใช้ตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท ที่มีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ ดังนั้นจึงออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยออกแบบการเชื่อมโยงตัวบทแบบการอ้างอิงหรือ quotation โดยผู้วิจัยเพิ่มภาพยนตร์เรื่อง Jaws (1975) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ต้นฉบับเกี่ยวกับปลาฉลาม โดยออกแบบฟังก์ชันพิเศษโดยผู้ชมสามารถเลือกเนื้อหาบางส่วนของ Jaws ไปสลับกับเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ เพื่อออกแบบจากการผจญภัยกลางมหาสมุทรได้ด้วยตนเอง

การออกแบบเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยมีความสอดคล้องกันระหว่างประเภทของภาพยนตร์ และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายได้แก่ภาพยนตร์แนวผจญภัย

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาข้างต้น ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชมสำหรับผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับเนื้อหาเหล่านี้ เนื้อหาดังกล่าวจะเป็นเนื้อหาส่วนขยายที่ช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาภาพยนตร์ ซึ่งส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่มีความรู้หรือประสบการณ์ หรือสนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือประวัติของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อที่ดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 37

A2,B8 ภาพยนตร์แฟนตาซีที่ดัดแปลงจากนิยายขายดี เรื่องราวของการผจญภัยของนักรบต่างเผ่าพันธุ์ เพื่อจุดหมายเดียวกัน คือหยุดยั้งความชั่วร้ายของพ่อมดผู้ต้องการจะยึดครองทุกเผ่าพันธุ์

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: หนังสือภาพแนะนำข้อมูลตัวละคร ที่นำเสนอเรื่องราวในรูปแบบนิยายภาพ

เนื้อหาพิเศษ ออกแบบการเล่าเรื่องแบบใหม่ด้วยตนเอง กับการดัดสลับหนังสือภาพ และเนื้อหาภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 37 เป็นการผสมองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบประวัติของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วน

กำหนดลักษณะเนื้อหา หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ (B8) ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเป็นตัวอย่าง

โดยในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยจะใช้ตัวบทแบบปรสิตของตัวบทที่มีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ จึงออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยอาศัยแนวคิดเรื่อง notes ซึ่งเป็นลักษณะของปรสิตของตัวบทแบบหนึ่งซึ่งให้ข้ออธิบายแก่ตัวบทอื่นๆ โดยผู้วิจัยได้ประยุกต์ลักษณะของ notes ดังกล่าวมาใช้ในสื่อวีดีทัศน์ภาพยนตร์ ด้วยการออกแบบให้อยู่ในรูปหนังสือภาพ ที่เป็นการให้ข้อมูลอธิบายตัวละคร เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชม และนำเสนอเรื่องภาพยนตร์ในรูปแบบนิยายภาพ ทั้งนี้เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบยังคงตอบสนองกับเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการ คือเป็นเนื้อหาที่สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ ได้แก่ แนวภาพยนตร์แฟนตาซี

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังออกแบบเนื้อหาเพิ่มเติมโดยให้ผู้ชมสามารถเลือกกำหนดการเล่าเรื่องแบบใหม่ได้ โดยการตัดสลับเนื้อหาส่วนที่เป็นหนังสือภาพ และภาพยนตร์ได้ตามความต้องการ ซึ่งสะท้อนถึงลักษณะรูปแบบสื่อผสมของสื่อวีดีทัศน์ได้เป็นอย่างดี

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาข้างต้น ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชมสำหรับผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับเนื้อหาเหล่านี้ เนื้อหาดังกล่าวจะเป็นเนื้อหาส่วนขยายที่ช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาภาพยนตร์ ซึ่งส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่มีความรู้หรือประสบการณ์ หรือสนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือปรสิตของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อวีดีทัศน์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 38

A3,B8 ภาพยนตร์สารคดี บอกเล่าถึงการเสียสละของนักวิจัยกลุ่มหนึ่ง ที่ออกเดินทางไปยังแหล่งน้ำต่างๆ เพื่อศึกษาถึงความอยู่รอดของปลาพันธ์สำคัญ ที่กำลังใกล้สูญพันธุ์ และกระทบต่อระบบนิเวศน์อย่างใหญ่หลวง

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สารคดีสั้นนำเสนอประเด็นเมื่อไม่มีปลา ระบบนิเวศน์จะเปลี่ยนไปอย่างไรต่อไป? พร้อมคำอธิบาย และแสดงข้อเท็จจริงจากนักวิชาการทางการประมง นักชีววิทยา และชาวประมง ซึ่งผู้ชมสามารถรับฟังได้แบบรายบุคคล และลักษณะสนทนากลุ่มในภาษาต่างๆ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 38 เป็นการผสมองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A2) และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วนกำหนดลักษณะเนื้อหา หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ (B8) ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดภาพยนตร์สารคดีเป็นตัวอย่าง

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยใช้ตัวบทแบบอัตตะของตัวบท ที่มีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ ผ่านการนำเสนอเนื้อหาสารคดีสั้น ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ โดยมีลักษณะของอัตตะของตัวบทผ่านการอธิบาย และแสดงข้อเท็จจริงที่ปรากฏในสารคดีสั้นดังกล่าว จากนักวิชาการด้านการประมง นักชีววิทยา และชาวประมง เพื่ออธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์ และสารคดีสั้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังออกแบบเนื้อมาตรฐานของสื่อวีดีโอที่มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย จึงสามารถสร้างทางเลือกให้กับเนื้อหาได้ โดยผู้ชมสามารถเลือกรับฟังแบบคำอธิบายรายบุคคล และลักษณะของการสนทนากลุ่มได้ โดยมีตัวเลือกทางภาษาของรับ

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาข้างต้น ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชมสำหรับผู้ชมที่สนใจ เนื้อหาดังกล่าวจะเป็นเนื้อหาส่วนขยายที่ช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาภาพยนตร์ ซึ่งส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์ จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่มีความรู้หรือประสบการณ์ หรือสนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือปรสิตของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อวีดีโอ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 39

A4,B8 ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน เรื่องราวของการติดตามไล่ล่าโจรปล้นธนาคารของนายตำรวจหนุ่ม เพื่อติดตามเอาเงินมูลค่ามหาศาลกลับมา

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาสำหรับผู้ชมในการออกแบบเรื่องราวได้เอง โดยการสลับเนื้อหาใหม่ เมื่อคนร้ายไล่ล่าตำรวจเพื่อชิงเงินคืน

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 39 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบพุทธิยบท หรือ hypertextuality (A4) และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วน

กำหนดลักษณะเนื้อหา หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ (B8) โดยผู้วิจัยยกตัวอย่าง ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยใช้ตัวบทแบบทุติยบท โดยกลวิธีที่เรียกว่า การเปลี่ยนแปลงการกระทำของตัวละคร หรือ pragmatic transposition ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงการกระทำของตัวละครในปฐมบท เพื่อทดแทนการกระทำใหม่เป็นทุติยบท โดยผู้วิจัยได้ออกแบบผ่านการนำเสนอเนื้อหาซึ่งให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดได้ โดยการสลับเนื้อหาใหม่ได้ ในลักษณะที่ตรงกันข้าม กล่าวคือ จากปฐมบทเป็นเรื่องราวของตำรวจไล่ตามคนร้าย เนื้อหาทุติยบทเป็นเรื่องราวที่ลำดับขึ้นใหม่ โดยคนร้ายเป็นผู้ไล่ตามตำรวจเพื่อชิงเงินคืน

ทั้งนี้ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ออกแบบมามีความสอดคล้องกับประเภทของ ภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ในประเภทเดียวกันกับภาพยนตร์

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาข้างต้น ผู้วิจัยพิจารณาว่า สามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาภาพยนตร์ จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหา ส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ได้ อย่างไรก็ตามสำหรับผู้สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์ เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือปรสิตของตัวบทภาพยนตร์ใน สื่อดิจิทัล

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 40

A5,B8 ภาพยนตร์เบาสมอง เรื่องราวของกลุ่มเพื่อนรักที่ชวนกันเดินทางไปเที่ยวช่วงวันหยุด แต่ระหว่างการเดินทางนั้น ดูเหมือนสิ่งที่ไม่คาดคิดจะเกิดขึ้นอย่างไม่หยุดหย่อน กับช่วงเวลาอันแสนสุขของพวกเขา

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Holiday : The series ซีรีส์ละคร situation

comedy 4 ตอน โดยนักแสดงชุดเดิม

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 40 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบพันอุบาท หรือ architextuality (A5) และเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ประเภทของภาพยนตร์มีส่วน

กำหนดลักษณะเนื้อหา หรือมีความสอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ (B8) โดยผู้วิจัยยกตัวอย่างของภาพยนตร์เบาสมองสำหรับผลงานสร้างสรรค์ที่ 40 นี้

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายโดยใช้ตัวบทแบบพันธุบท ผ่านการนำเสนอเนื้อหาซีรีส์ละคร แบบ situation comedy ซึ่งนำเสนอโดยนักแสดงชุดเดียวกับภาพยนตร์ จำนวนทั้งสิ้น 4 ตอน

โดยพันธุบท The series เป็นตัวบทที่ทำหน้าที่บ่งชี้ถึงตัวบทว่าเป็นลักษณะเนื้อหาแบบซีรีส์ อีกทั้งยังเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์เบาสมอง ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังออกแบบเนื้อหาดังกล่าวบนพื้นฐานของสื่อทีวีดีที่มีความสามารถในการบันทึกข้อมูลได้มาก

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบมาข้างต้น ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชมสำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาภาพยนตร์ จึงมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือประวัติของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อทีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 41

A1,B9 ภาพยนตร์ sci-fi เรื่องราวการรุกรานโลกจากมนุษย์ต่างดาว เมื่อกองทัพวางแผนใช้อาวุธเพื่อตอบโต้เต็มที่ แต่ดูเหมือนว่าเทคโนโลยีของโลก ยังคงไม่เพียงพอต่อการป้องกันโลกจากการรุกราน โลกจะเป็นอย่างไร?

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษเฉพาะทีวีดี สารคดีฉบับดั้งเดิม การค้นพบมนุษย์ต่างดาว และภาพฟุตเทจการทดลองมนุษย์ต่างดาวที่ไม่สามารถหาชมได้จากที่ไหน พร้อม

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 41 เป็นการผสมองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality (A1) และเนื้อหาที่ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น (B9) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดตัวอย่างเป็นภาพยนตร์แนว sci-fi

สำหรับการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยนำเสนอภาพพุทเทจของการทดลองมนุษย์ต่างดาว และสารคดีการค้นพบมนุษย์ต่างดาว เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่มุ่งแสดงให้เห็นข้อเท็จจริงแก่ผู้ชม โดยใช้ตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบทในลักษณะที่เรียกว่า การอ้างอิงตัวบท (quotation) ด้วยการให้ผู้ชมสามารถเรียงลำดับเนื้อเรื่องภาพยนตร์ได้ใหม่ โดยนำภาพพุทเทจ และสารคดีซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเป็นส่วนประกอบ ซึ่งเป็นลักษณะของการปรากฏอยู่ร่วมกันของตัวบทสองลักษณะ หรือการเชื่อมโยงตัวบท

ทั้งนี้เนื้อหาดังกล่าวสามารถทำให้เกิดเนื้อหาภาพยนตร์แบบใหม่ที่มีส่วนประกอบของข้อเท็จจริง และเรื่องแต่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาภาพยนตร์เดิมได้ และสร้างอรรถรสให้กับผู้ชม

โดยผู้วิจัยพิจารณาว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยอธิบายข้อเท็จจริง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่ไม่สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือประวัติของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อทีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 42

42 A2,B9 ภาพยนตร์ชีวิต เรื่องราวของนักเปียโนหนุ่มอนาคตไกลที่กำลังจะมีชื่อเสียงด้วยความสามารถที่หาตัวจับยากของเขา เมื่อวันหนึ่งเขาประสบอุบัติเหตุซึ่งมีผลต่อการเคลื่อนไหวมือ ชีวิตบนเส้นทางดนตรีของเขาจะเป็นอย่างไร? พบกับภาพยนตร์ชีวิตเรื่องเยี่ยมที่คุณจะต้องประทับใจ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษ รวบรวมชีวิตและผลงานของนักเปียโนชื่อดังตลอดกาล เนื้อหาพิเศษที่จะเฉลยให้ผู้ชมรู้ว่า เรื่องราวที่เกิดขึ้นมาจากชีวิตจริง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 42 เป็นการผสมผสานองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบประวัติของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และเนื้อหาที่ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น (B9) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดตัวอย่างเป็นภาพยนตร์แนวชีวิต เกี่ยวกับนักเปียโนที่พบอุปสรรคในการเล่นเปียโนจากอุบัติเหตุ

โดยในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบโดยอาศัยแนวคิดตัวบทที่เรียกว่า post-text หรือหลังตัวบท ซึ่งเป็นประวัติของตัวบทประเภทหนึ่งที่ทำให้ข้อสรุปแก่ตัวบท

อื่น โดยนำมาประยุกต์ใช้ในเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายภาพยนตร์ดีวีดี ด้วยการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับชีวิต และผลงานของนักเปียโนที่มีชื่อเสียง โดยเนื้อหาดังกล่าวจะเป็นการเฉลยให้ผู้ชมทราบ ว่า ตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ เป็นตัวละครที่มีชีวิตจริง

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว ผู้วิจัยออกแบบมาให้เป็นลักษณะการนำเสนอข้อเท็จจริงซึ่งเป็นลักษณะเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการ

ทั้งนี้ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยอธิบายข้อเท็จจริง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่ไม่สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือประวัติของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 43

A3,B9 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องราวของการผจญภัยในโลกแห่งความฝัน ที่ซึ่งทุกอย่างรอบตัวดูเหมือนจะผิดเพี้ยนจากเดิม เด็กน้อยจึงต้องออกตามหาเทพแห่งความฝัน เพื่อหยุดความฝันนี้ ก่อนที่เขาจะต้องอยู่ในโลกฝันร้ายตลอดกาล

เนื้อหาส่วนควบส่วนขยาย: ทำไมคนเราจึงฝัน? สารคดีพิเศษ 3 ตอนจบ ที่อัดแน่นด้วยคำอธิบายจากนักจิตวิทยา และผู้กำกับภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 43 เป็นการผสมองค์ประกอบของลักษณะตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A2) และเนื้อหาที่ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น (B9)

ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยการให้เนื้อหาเชิงข้อเท็จจริงแก่ผู้ชม โดยมีลักษณะของตัวบทแบบอัตตะของตัวบท ดังนั้นเนื้อหาที่ผู้วิจัยนำเสนอ ได้แก่ สารคดีขนาดความยาว 3 ตอน ซึ่งให้คำอธิบายเกี่ยวกับความฝัน ซึ่งเป็นแก่นของเนื้อหาภาพยนตร์ ทั้งนี้เพื่อให้เนื้อหามีลักษณะในเชิงข้อเท็จจริง ผู้วิจัยจึงออกแบบให้นักจิตวิทยา และผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้อธิบาย โดยกล่าวถึงเรื่องของความฝัน และภาพยนตร์ในมุมมองที่แตกต่างกัน

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายข้างต้นนี้ ผู้วิจัยยังได้ออกแบบเนื้อหาโดยให้มีความสอดคล้องกับคุณสมบัติในการเก็บข้อมูลได้มากของสื่อดีวีดีเป็นหลัก

ทั้งนี้ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยอธิบายข้อเท็จจริง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่ไม่สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือประวัติของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อทีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 44

A4,B9 ภาพยนตร์แอนิเมชัน นำเสนอเรื่องราวพุทธประวัติ และเส้นทางการเผยแผ่ศาสนา พุทธในรูปแบบการ์ตูนเรื่องยาว

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาพิเศษนำเสนอบริบททางประวัติศาสตร์ และสังคมของแหล่งอารยธรรมกรีก-อินเดียในยุคแห่งการค้นพบ พร้อมตามรอยพุทธประวัติในประเทศเนปาล และอินเดีย รวมทั้งแนะนำสังเวชนียสถาน 4

เนื้อหาพิเศษกำหนดโดยผู้ชม การเรียบเรียงเนื้อหาใหม่โดยการสลับเนื้อหาส่วนต่างๆของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายกับภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 44 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบทุติยบท หรือ hypertextuality (A2) และเนื้อหาที่ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น (B9) โดยผู้วิจัยยกตัวอย่างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับพุทธประวัติ

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยใช้ลักษณะของตัวบทแบบทุติยบท โดยพัฒนาขึ้นจากวิธีการแปลงตัวบทในเชิงปริมาณ (quantitative transformation) ในลักษณะที่เรียกว่า การต่อเติมตัวบท หรือ extension ซึ่งทำโดยการเพิ่มเนื้อหาจำนวนมากให้กับปฐมบท โดยในการนี้ผู้วิจัยได้นำเอาพุทธประวัติเป็นปฐมบท และต่อเติมตัวบทในประเด็นต่างๆ โดยนำเสนอถึงบริบททางประวัติศาสตร์ในสมัยพุทธกาล ซึ่งตรงกับสังคมที่ได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมแบบกรีก-อินเดีย รวมถึงการติดตามเส้นทางพุทธประวัติในประเทศเนปาลและอินเดีย และสังเวชนียสถาน 4 ทั้งนี้เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายทั้งหมดเพื่อเป็นการให้ข้อเท็จแก่ผู้ชม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติม โดยการออกแบบเนื้อหาพิเศษกำหนดโดยผู้ชม ด้วยการเรียบเรียงเนื้อหาใหม่โดยการสลับเนื้อหาส่วนต่างๆของ

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายกับภาพยนตร์ บนพื้นฐานของความสามารถในการสร้างวามหลากหลายของเนื้อหาในสื่อทีวีดี

ทั้งนี้ เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยอธิบายข้อเท็จจริง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือประวัติของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อทีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 45

A5,B9 ภาพยนตร์สารคดี เรื่องราวการตามหาจอกศักดิ์สิทธิ์ (holy grail) ที่เป็นตำนานพร้อมนำเสนออิทธิพล และความเกี่ยวข้องของจอกศักดิ์สิทธิ์ที่มีต่อประวัติศาสตร์มนุษยชาติในยุคต่างๆ นับตั้งแต่สมัยคริสตกาลจนถึงโลกปัจจุบัน

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: The Christ : Biography สารคดีพิเศษความยาว 3

ชั่วโมง นำเสนอชีวประวัติพระเยซู และความเกี่ยวข้องกับจอกศักดิ์สิทธิ์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 45 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบพันรูปทหรือ architextuality (A5) และเนื้อหาที่ช่วยให้ข้อเท็จจริงมากขึ้น (B9) โดยผู้วิจัยยกตัวอย่างเป็นภาพยนตร์สารคดีเนื้อหาเกี่ยวกับจอกศักดิ์สิทธิ์

ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยการใช้ตัวบทแบบพันรูปท ด้วยการสร้างตัวบทที่ทำหน้าที่บ่งชี้ถึงเนื้อหาทั้งหมด ได้แก่ “Biography” ซึ่งบ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาว่าเป็นลักษณะเชิงชีวประวัติ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับจอกศักดิ์สิทธิ์ในแง่มุมที่แตกต่างจากเนื้อหาของภาพยนตร์ เพื่อสร้างมุมมองที่หลากหลายให้กับผู้ชม

ทั้งนี้ เนื้อหาดังกล่าวอยู่บนพื้นฐานของหลักการทีวีดีที่มีพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลจำนวนมากจึงสามารถบันทึกเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีความยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยอธิบายข้อเท็จจริง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นเนื้อหา

ส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือปรสิทของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 46

A1,B10 ภาพยนตร์แอ็คชั่น เรื่องราวการต่อสู้ไล่ล่าของเจ้าหน้าที่สายลับ เพื่อช่วยเหลือนเพื่อนร่วมงานที่ถูกจับเป็นตัวประกัน เต็มเปี่ยมด้วยฉากต่อสู้ระทึกใจ ฉากทำลายล้างที่น่าตื่นตา และเทคนิคพิเศษมากมาย ด้วยทุนสร้างสูงสุดตลอดกาล

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: สก๊อปพิเศษ นำเสนอ 5 ฉากทำลายล้างจาก

ภาพยนตร์แอ็คชั่น ที่ใช้เงินลงทุนสูงสุดตลอดกาล และเนื้อหาพิเศษลับเนื้อหาฉากทำลายล้างในภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 46 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบการเชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality (A1) และเนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนผลิต (B10)

ผู้วิจัยได้กำหนดตัวอย่างภาพยนตร์เป็นประเภทแอ็คชั่น ที่เน้นการนำเสนอฉากต่อสู้และทำลายล้าง โดยในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยใช้การเชื่อมโยงตัวบทด้วยการการพาดพิงถึงเนื้อหาของตัวบทภาพยนตร์อื่นๆ ด้วยการนำเสนอสก๊อปพิเศษที่รวบรวมฉากทำลายล้างจากภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่องต่างๆ จำนวน 5 เรื่อง ที่ใช้เงินลงทุนสูงสุดตลอดกาล ทั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม โดยออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเพิ่มเติมให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหาได้ ด้วยการเลือกตัดสลับฉากทำลายล้างจากภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่องต่างๆ จำนวน 5 เรื่องดังกล่าว กับเนื้อหาภาพยนตร์ได้

ทั้งนี้ผู้วิจัยอาศัยลักษณะความสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลายของสื่อดีวีดี ที่สามารถเลือกองค์ประกอบย่อยไปสร้างเนื้อหาใหม่ๆได้

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจ เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยสร้างความเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือปรสิทของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อดีวีดี

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 47

A2,B10 ภาพยนตร์ sci-fi เรื่องราวการบุกเบิกโลกใหม่ในอวกาศไกลโพ้น เมื่อโลกที่เราอาศัยอยู่ใกล้ถึงวาระสุดท้าย คณะนักบินอวกาศจึงมีภารกิจสำคัญต่อมวลมนุษยชาติ โดยไม่มีใครรู้ว่าโลกใหม่ที่มุ่งหน้าไปนั้นมีผู้อาศัยเรียบร้อยแล้ว

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: แผนที่อวกาศแบบโต้ตอบได้ แสดงเส้นทางการเดินทางสู่อวกาศเพื่อการบุกเบิกโลกใหม่จากภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 47 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบปรสิติของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และเนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนการผลิต (B10) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เป็นประเภท sci-fi

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบจากตัวบทประเภทปรสิติของตัวบท โดยประยุกต์จากปรสิติประเภท notes ซึ่งเป็นปรสิติสารที่ให้ข้ออธิบายแก่ตัวบทอื่นๆ โดยผู้วิจัยนำมาออกแบบในลักษณะของแผนที่อวกาศ ซึ่งสามารถโต้ตอบได้ โดยอาศัยพื้นฐานในการเชื่อมโยงระหว่างผู้ใช้ และสื่อที่ดี โดยแผนที่ดังกล่าวสามารถแสดงข้อมูล หรือรายละเอียดต่างของโลกอวกาศ รวมทั้งเส้นทางการเดินทางจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมสามารถใช้ในการขยายความเนื้อหาภาพยนตร์ได้เพิ่มเติม

ทั้งนี้เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว สามารถได้ข้อมูลที่ประโยชน์รวมทั้งใช้เนื้อหาดังกล่าวเพื่อส่งเสริมความเข้าใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

สำหรับผู้ชมซึ่งให้ความสนใจกับเนื้อหาภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเพียงเนื้อหาประกอบภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนควบของสื่อทีวีภาพยนตร์ ซึ่งเป็นปรสิติของตัวบทเท่านั้น

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 48

A3,B10 ภาพยนตร์ตลกเบาสมอง เรื่องราวของชายชาวชนบทที่เดินทางมาหางานทำในเมืองที่พัฒนาเจริญถึงขีดสุด ความพยายามปรับกับเมืองใหญ่ตัวทำให้เขาเหมือนต้องผจญภัยในดินแดนที่ไม่รู้จัก

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: commentary กึ่งเกมส์ โดยการอธิบายมุขตลกจากผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ โดยการให้คะแนนมุขตลกโดยผู้ชม

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 48 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และเนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนผลิต (B10) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เป็นแนวเบาสมอง

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบจากตัวบทประเภทอัตตะของตัวบท โดยใช้ลักษณะของการวิจารณ์เนื้อหามุขตลกในภาพยนตร์โดยผู้กำกับภาพยนตร์และนักเขียนบท โดยผสมรูปแบบของเกมเพื่อสร้างความน่าสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้ชม

ผู้วิจัยออกแบบโดยให้ผู้ชมเป็นผู้กำหนดเนื้อหา โดยรับบทบาทเป็นกรรมการตัดสินให้มุขตลก จากการวิจารณ์มุขตลกของผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้เขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งวัตถุประสงค์ของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวเพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมที่ดี

ทั้งนี้เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว สามารถได้ข้อมูลที่ประโยชน์ เนื่องจากมุขตลกมีลักษณะของรหัสที่ผู้กำกับและผู้เขียนบทใส่ในภาพยนตร์ ดังนั้นจึงมีส่วนในการเข้าใจต่อเนื้อหาภาพยนตร์ ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

ในขณะที่ผู้ชมซึ่งให้ความสนใจกับเนื้อหาภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเพียงเนื้อหาประกอบภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนควบของสื่อวิดีโอภาพยนตร์ ซึ่งเป็นประสิทธิ์ของตัวบท

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 49

A4,B10 ภาพยนตร์ sci-fi เมื่อนักเดินทางจากอนาคตพยายามเดินทางกลับไปยังอดีตเพื่อแก้ไขเหตุการณ์อันเลวร้าย เขาต้องพบว่า การเปลี่ยนแปลงอดีตส่งผลอย่างมากต่อโลกอนาคต ซึ่งเขาเองก็คาดไม่ถึงเช่นกัน

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เกม เรียงลำดับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ พร้อมข้อมูลทางประวัติศาสตร์จากแต่ละเหตุการณ์จากภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 49 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบทฤษฎีบท หรือ hypertextuality (A4) และเนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนผลิต (B10) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์ sci-fi

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบจากตัวบททฤษฎีบท โดยใช้วิธีการในการพัฒนาทฤษฎีบทที่เรียกว่า การเปลี่ยนสกุลของตัวบท (generic reactivation) ซึ่งเป็นลักษณะการสร้างทฤษฎีบทที่เปลี่ยนแปลงสกุลของปฐมบท ให้เป็นไปตามความนิยม ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยออกแบบในลักษณะของเกม โดยผู้ชมเป็นผู้เล่น ซึ่งประกอบด้วยเกมเรียงลำดับเหตุการณ์ซึ่งมีความสอดคล้องกับภาพยนตร์ โดยลักษณะของเกมนั้นผู้วิจัยออกแบบเพื่อสร้างความน่าสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้ชม รวมทั้งให้สอดคล้องกับลักษณะของสื่อวีดีโอที่มีลักษณะปฏิริยาโต้ตอบแก่ผู้ชม ซึ่งวัตถุประสงค์ของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าวเพื่อให้ทั้งข้อมูล และความบันเทิงแก่ผู้ชมที่ดี

เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว สามารถได้ข้อมูลที่ขยายความเพิ่มจากเนื้อหาภาพยนตร์ ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

สำหรับผู้ชมซึ่งให้ความสนใจกับเนื้อหาภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเพียงเนื้อหาประกอบภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนควบของสื่อวีดีโอภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผลิตของตัวบท

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 50

A5,B10 ภาพยนตร์ตลกเบาสมอง ภาพยนตร์ที่ช่วยเติมเต็มช่องว่างระหว่างวัย และเปี่ยมไปด้วยรอยยิ้มกับเรื่องราวของคู่ชาย-หลานสาวต่างวัย เมื่อทั้งคู่ต้องใช้ชีวิตร่วมกันในหนึ่งวัน ด้วยช่องว่างระหว่างวัยที่ไม่ลงตัว เหตุการณ์ที่แสนธรรมดาจึงกลายเป็นเรื่องไม่ธรรมดา

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: Behind the scene : The outtakes ภาพแอบถ่ายที่เผลอจาก candid camera เรื่องตลกๆของสองนักแสดงนำ

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 50 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบพันธุบท หรือ architextuality (A5) และเนื้อหาสำเร็จรูปทั้งที่ให้ข้อมูล หรือความบันเทิง แต่ไม่เน้นการแสดงการกระบวนผลิต (B10) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เป็นเบาสมอง

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบจากตัวบทพันธุบท โดยใช้ตัวบทเพื่อบ่งชี้เนื้อหา โดยในที่นี้ The outtakes ซึ่งเป็นลักษณะตัวบทที่ชี้ถึงเนื้อหาของตัวบท ซึ่งมีลักษณะเป็นเนื้อหาแบบที่เผลอ โดยผู้วิจัยออกแบบเพื่อตอบสนองความบันเทิงเพื่อให้สอดคล้องกับประเภทภาพยนตร์ โดยการนำเสนอภาพแอบถ่ายที่เผลอของนักแสดงนำ ในอิริยาบถที่น่าขบขันและเบื้องหลังในการถ่ายทำที่แสดงถึงอารมณ์ขันของนักแสดง

ทั้งนี้เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว เนื้อหาดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงลักษณะของนักแสดง ซึ่งมีความเชื่อมโยงต่อเนื้อหาภาพยนตร์ในทางใดทางหนึ่ง ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

ทั้งนี้สำหรับผู้ชมซึ่งให้ความสนใจกับเนื้อหาภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเพียงเนื้อหาประกอบภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนควบของสื่อวิดีโอภาพยนตร์ ซึ่งเป็นประสิทธิ์ของตัวบท

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 51

A1,B11 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องราวของผีน้อยที่ต้องการผูกมิตรกับผู้คน เมื่อทั้งคนและผี ต้องมาเจอกัน เรื่องราวแห่งความประทับใจระหว่างมิตรภาพต่างภพ และความสนุกสนานจึงเกิดขึ้น

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: การตูนสั้นฉบับคลาสสิกเรื่องแคสเปอร์ ผีน้อย เพื่อนรัก พร้อมเนื้อหาพิเศษในการออกแบบเนื้อหาใหม่ ด้วยการเพิ่มตัวละคร แคสเปอร์เป็นแขกรับเชิญในภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 51 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบการ เชื่อมโยงตัวบท หรือ intertextuality (A1) และเนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เน้นเชิง จินตนาการขึ้น (B11) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบจากการเชื่อมโยงตัวบท โดยนำเสนอการ์ตูนสั้นฉบับคลาสสิกเรื่องแคสเปอร์ ผีน้อยเพื่อนรัก ซึ่งเป็นการใช้วิธีการในการ เชื่อมโยงตัวบทท ในลักษณะการอ้างอิงตัวบท (quotation) โดยเนื้อหาดังกล่าวเชื่อมโยงกับ เนื้อหาของภาพยนตร์ ซึ่งมีเนื้อเรื่องที่คล้ายคลึงกัน ในกรณีนี้ผู้วิจัยยังออกแบบเนื้อหาโดยให้เป็น ทางเลือกสำหรับผู้ชม โดยการเพิ่มตัวละครแคสเปอร์เป็นแขกรับเชิญในภาพยนตร์ซึ่งจะทำให้เนื้อ เรื่องภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

ทั้งนี้การออกแบบเนื้อหานี้ ผู้วิจัยพิจารณาให้สอดคล้องกับลักษณะของสื่อวีดีโอที่มี ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งยังแสดงถึงเนื้อหาเชิงจินตนาการซึ่งเป็นที่ ต้องการของผู้ชม

ทั้งนี้เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัย พิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะสามารถ สร้างความเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือ เป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

สำหรับผู้ชมซึ่งให้ความสนใจกับเนื้อหาภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะ เป็นเพียงเนื้อหาประกอบภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนควบของสื่อวีดีโอภาพยนตร์ ซึ่งเป็นปรติของ ตัวบท

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 52

A2,B11 ภาพยนตร์แฟนตาซี เรื่องราวการผจญภัยในโลกมหัศจรรย์ ที่เต็มไปด้วยเวทย์มนตร์ และสัตว์จากจินตนาการ เมื่อเด็กน้อยหลงไปในดินแดนวิเศษและบังเอิญพบกับภารกิจที่ไม่คาดฝัน ที่ต้องอยู่ในการประลองเวทย์ครั้งประวัติศาสตร์ของความดีความชั่วในโลกเวทย์มนตร์

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: ประมวลภาพตัวละครสัตว์จากจินตนาการ และถิ่นที่อยู่ พร้อมตำราเวทย์มนตร์ ในรูปแบบที่สามารถใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ได้

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 52 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบปรสิติของตัวบท หรือ paratextuality (A2) และเนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เน้นเชิงจินตนาการชั้น (B11) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์แฟนตาซี

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบจากการประยุกต์ลักษณะของ notes ซึ่งเป็นปรสิติของตัวบทประเภทหนึ่ง ที่ให้ข้ออธิบายต่อตัวบทอื่นๆ โดยผู้วิจัยออกแบบและนำเสนอในรูปแบบของฐานข้อมูลตัวละครสัตว์ในจินตนาการ ที่ให้รายละเอียดที่รอบด้าน รวมทั้งเนื้อหาตำราเวทย์มนตร์ ซึ่งผู้ชมสามารถเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ และพิมพ์ออกมาในรูปแบบสิ่งพิมพ์ได้ เนื้อหาดังกล่าวจึงเป็นการให้ข้อมูลเพื่อเน้นจินตนาการของผู้ชมภาพยนตร์ตามเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการ

ทั้งนี้การออกแบบเนื้อหานี้ ผู้วิจัยพิจารณาให้สอดคล้องกับลักษณะของสื่อวีดีทัศน์ที่มีความสามารถในการใช้งานร่วมกับสื่ออื่นๆได้อย่างหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะได้รับข้อมูลที่ช่วยในการขยายความหรือเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์

ทั้งนี้สำหรับผู้ชมซึ่งให้ความสนใจกับเนื้อหาภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเพียงเนื้อหาประกอบภาพยนตร์ หรือเนื้อหาส่วนควบของสื่อวีดีทัศน์ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นปรสิติของตัวบท

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 53

A3,B11 ภาพยนตร์ sci-fi เรื่องราวการผจญภัยในโลกใต้น้ำ ภายหลังจากโลกจมอยู่ใต้พื้นน้ำ ปฏิบัติการค้นหาโลกเก่าที่สาบสูญจึงเริ่มขึ้น

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: บทอธิบายจากนักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียง นักอนาคตวิทยา และผู้กำกับภาพยนตร์ ถึงความเป็นไปได้ในการใช้ชีวิตใต้น้ำ โดยผู้ชมสามารถเลือกชมได้ทั้งแบบคำอธิบายรายบุคคล และแบบสนทนากลุ่ม

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 53 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบอัตตะของตัวบท หรือ metatextuality (A3) และเนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เน้นเชิงจินตนาการขึ้น (B11) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์ sci-fi

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาจากอัตตะของตัวบท ดังนั้นจึงปรากฏในลักษณะของการให้คำอธิบายต่อภาพยนตร์ หรือประเด็นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสำหรับผลงานสร้างสรรค์นี้ ได้แก่การอธิบายถึงความเป็นไปได้ในการใช้ชีวิตใต้น้ำ โดยมีนักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์ นักอนาคตวิทยา รวมทั้งผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้ให้คำอธิบาย

ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยต้องการออกแบบเนื้อหาให้ไปในทิศทางที่เน้นจินตนาการ ดังนั้นเนื้อหาที่อธิบายจึงเน้นไปในทิศทางดังกล่าว ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มทางเลือกสำหรับผู้ชมในการชมเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดังกล่าว โดยผู้ชมสามารถรับชมเนื้อหาดังกล่าวได้แบบให้คำอธิบายรายบุคคล และการให้คำอธิบายในลักษณะการสนทนากลุ่ม ทั้งนี้เนื้อหาทั้งสองแบบอยู่บนชุดข้อมูลเดียวกัน แต่เข้าถึงการเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมและสื่อต่างกัน ซึ่งเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของดีวีดี

ทั้งนี้เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะได้รับข้อมูลที่ช่วยในการขยายความหรือเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็นเนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์ สำหรับผู้ชมขาประจำที่คุ้นเคย เนื้อหาเหล่านี้เป็นเพียงเนื้อหาที่อยู่แวดล้อมตัวบทเท่านั้น หรือเรียกว่าเป็นเนื้อหาส่วนควบซึ่งเป็นปรติของตัวบทภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 54

A4,B11 ภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์ผจญภัยสร้างจากการ์ตูน comics ชื่อตั้ง เมื่อเหล่า
 ร้ายวางแผนหนีออกมาจากคุก และร่วมมือกันโดยมีเป้าหมายคือการยึดเมือง และ
 จบฉากฮีโร่ของเราอย่างถาวร การต่อสู้ด้วยกำลังและสมองจึงเริ่มขึ้นอีกครั้ง

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: เนื้อหาการผจญภัยเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจาก
 ภาพยนตร์ ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสไตล์ comics

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 54 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะของตัวบทแบบทุติย
 บท หรือ hypertextuality (A4) และเนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เน้นเชิงจินตนาการขึ้น
 (B11) โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์แนวผจญภัยในกรณีนี้

ในการออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้น ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาจากทุติยบท โดย
 ประยุกต์ใช้วิธีการที่เรียกว่า การเปลี่ยนสกุลของตัวบท (generic reactivation) ซึ่งเป็นลักษณะการ
 สร้างทุติยบทที่เปลี่ยนแปลงสกุลของปฐมบท ให้เป็นไปตามความนิยม โดยการเปลี่ยนจาก
 ลักษณะภาพยนตร์แนวผจญภัย ไปสู่ลักษณะการ์ตูนแอนิเมชันแบบ comics

นอกจากนี้ยังใช้วิธีการสร้างเนื้อหาภาคต่อ (sequel) ซึ่งเป็นการต่อเนื้อหาปฐมบทที่จบลง
 ไปแล้วโดยสมบูรณ์ มาพัฒนาเป็นทุติยบท ทั้งนี้ได้ออกแบบมาในลักษณะของเนื้อหาการผจญภัย
 เหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากภาพยนตร์ ในรูปแบบการ์ตูนสไตล์ comics ทั้งนี้เนื้อหาที่ผู้วิจัยออกแบบ
 ได้เน้นที่เนื้อหาในเชิงจินตนาการเพิ่มขึ้น ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชม

ทั้งนี้เนื้อหาในลักษณะนี้ เมื่อพิจารณาในลักษณะการเป็นส่วนควบและส่วนขยาย ผู้วิจัย
 พิจารณาว่าสามารถเป็นได้ทั้งสองลักษณะ โดยผู้ชมที่ให้ความสนใจกับเนื้อหาดังกล่าว ก็จะได้รับ
 ข้อมูลที่ส่งเสริมจินตนาการ หรือเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ได้ ดังนั้นเนื้อหาลักษณะนี้จึงเป็น
 เนื้อหาส่วนขยาย หรือเป็นตัวบทร่วมของภาพยนตร์ สำหรับผู้ชมขาประจำที่คุ้นเคย เนื้อหาเหล่านี้
 เป็นเพียงเนื้อหาที่อยู่แวดล้อมตัวบทเท่านั้น หรือเรียกว่าเป็นเนื้อหาส่วนควบซึ่งเป็นประวัติของตัวบท
 ภาพยนตร์

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 55

55 A5,B11 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องราวการผจญภัยแปลกใหม่จากตัวละครชื่อดังจากเทพนิยายหลากหลายเรื่อง เพื่อรักษาโลกแห่งเทพนิยายให้อยู่ตลอดไป

เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย: The Fairy Tales : The Graphic Novels เรื่องราวการผจญภัยในรูปแบบนิยายภาพ พร้อมตัวเลือกสำหรับผู้ชมในการสลับบางส่วนของเนื้อเรื่องกับภาพยนตร์ เพื่อสร้างเนื้อเรื่องที่แตกต่าง

ผลงานสร้างสรรค์ที่ 55 เป็นการผสมองค์ประกอบระหว่างลักษณะตัวบทแบบพันธุบท หรือ architextuality (A5) และเนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นเชิงข้อเท็จจริง แต่เน้นเชิงจินตนาการขึ้น (B11) โดยผู้วิจัยยกตัวอย่างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย โดยการใช้ตัวบทแบบพันธุบท ด้วยการสร้างตัวบทที่ทำหน้าที่ไปถึงเนื้อหาทั้งหมด ได้แก่ The Graphic Novel ซึ่งบ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาว่าเป็นรูปแบบนิยายภาพ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอเรื่องราวการผจญภัยเรื่องเดียวกับภาพยนตร์ โดยนำเสนอในรูปแบบของนิยายภาพ

ทั้งนี้ เนื้อหาดังกล่าวอยู่บนพื้นฐานของหลักการที่ดีวีดีมีลักษณะของสื่อผสม ที่สามารถบันทึกเนื้อหาตัวบทได้หลายประเภท ดังนั้นเนื้อหาส่วนควบส่วนขยายดังกล่าวจึงสะท้อนคุณสมบัติดังกล่าว

สำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้วิจัยออกแบบดังกล่าวสามารถเป็นได้ทั้งเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยาย โดยมีเงื่อนไขที่ความสนใจของผู้ชม สำหรับผู้ชมที่สนใจนั้น เนื้อหาดังกล่าวจะช่วยสร้างจินตนาการให้เพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนขยายหรือตัวบทร่วมของภาพยนตร์ แต่สำหรับผู้ที่ไม่สนใจเนื้อหาของภาพยนตร์เป็นสำคัญ เนื้อหาดังกล่าวก็จะมีลักษณะเป็นเนื้อหาส่วนควบ หรือประวัติของตัวบทภาพยนตร์ในสื่อที่ดีวีดี

จากการศึกษาความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดีวีดีภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวนทั้งสิ้น 5 ท่าน ประกอบเครื่องมือ repertory grid ซึ่งประยุกต์ใช้ในการศึกษาความต้องการของผู้รับสารนั้น ผู้วิจัยพบว่าลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้เชี่ยวชาญต้องการ ประกอบด้วยลักษณะของเนื้อหา 11 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์
- 2) เนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจและมีการลำดับความคิด
- 3) เนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์
- 4) เนื้อหาที่แสดงให้เห็นกระบวนการผลิตภาพยนตร์
- 5) เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นขั้นตอนหลังการถ่ายทำ
- 6) เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นลักษณะเชิงเทคนิค
- 7) เนื้อหาที่แสดงการออกแบบที่เป็นรูปธรรม
- 8) เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์
- 9) เนื้อหาที่ให้ข้อเท็จจริง
- 10) เนื้อหาที่ตอบสนองความบันเทิง
- 11) เนื้อหาในเชิงจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์

โดยสรุปสามารถพิจารณาได้ว่าจากลักษณะเนื้อหาที่ผู้เชี่ยวชาญต้องการสำหรับเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายดีวีดีภาพยนตร์นั้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ชมต้องการเนื้อหาที่พัฒนาขึ้นจากตัวบทที่มีความหลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดลักษณะตัวบท 5 ประเภทมาใช้ในการสร้างเนื้อหาใหม่ๆ ในดีวีดีภาพยนตร์ และสามารถพัฒนาเนื้อหาที่แตกต่างกันได้ตามลักษณะที่ผู้เชี่ยวชาญมีความต้องการ โดยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายควรมีลักษณะที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสื่อดีวีดี

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายหนึ่งในสื่อดีวีดีภาพยนตร์สามารถมีสถานะเป็นได้ทั้งส่วนที่ขยายเนื้อหา และส่วนที่ควบกับเนื้อหา โดยมีเงื่อนไขสำคัญคือ ความสนใจเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้นๆ โดยสำหรับผู้ที่ไม่ให้ความสนใจเนื้อหาดังกล่าว เนื้อหานั้นก็มีลักษณะส่งเสริมกับภาพยนตร์ หรือเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ ดังนั้นจึงเป็นเนื้อหาส่วนขยายสำหรับสื่อดีวีดี

ในขณะที่ผู้ที่ไม่สนใจต่อเนื้อหาดังกล่าว หรือคุ้นเคยกับลักษณะเนื้อหาเหล่านี้แล้ว เนื้อหาเหล่านี้ก็จะมีสถานะเป็นเนื้อหาส่วนควบซึ่งอยู่แหวดล้อมตัวบทภาพยนตร์ ในลักษณะปรสิตของตัวบท ซึ่งเป็นลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะของสื่อดีวีดีที่ผู้ชมเป็นผู้กำหนดบทบาทในการชม

บทที่ 6

บทสรุป

จากการวิจัยเรื่อง “การออกแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์” ซึ่งผู้วิจัยศึกษาเนื้อหาส่วนควบ และเนื้อหาส่วนขยายที่มีในวีดิทัศน์ภาพยนตร์ โดยได้รับการเสนอรายชื่อจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งครอบคลุมประเภทภาพยนตร์ที่แตกต่างกันจำนวน 22 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ action เรื่อง 300, Troy, Sin City, The Last Samurai, Casino Royale และต้มยำกุ้ง ภาพยนตร์ animation เรื่อง The Incredibles, Happy Feet, Cars, Monster House และเรื่อง Shrek ภาพยนตร์ drama เรื่อง The Aviator, Brokeback Mountain, The Pursuit of Happiness, Rocky Balboa และเรื่อง Babel ภาพยนตร์ fantasy เรื่อง The Lord of The Rings : The Fellowship of the Ring, The Two Towers และ The Return of the King ภาพยนตร์ documentary เรื่อง An Inconvenient Truth และ Fahrenheit 9/11 รวมทั้งภาพยนตร์ musical เรื่อง The Phantom of the Opera โดยใช้แนวคิดของประเภทเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่มีปัจจุบันเป็นกรอบในการวิเคราะห์ รวมทั้งเพื่อที่จะพัฒนาเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในวีดิทัศน์ภาพยนตร์ให้เพิ่มขึ้น ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดเรื่องลักษณะของตัวบท และแนวคิดการออกแบบเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบของ Robert R. Monaghan เป็นกรอบในการวิจัย โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญประกอบเครื่องมือ repertory grid

ทั้งนี้ เพื่อศึกษาถึงลักษณะการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์ พบว่าลักษณะของสื่อวีดิทัศน์มีส่วนต่อการกำหนดรูปแบบเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยาย ทั้งนี้รูปแบบของเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายถูกกำหนดจากลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในฐานะที่เป็นสื่อดิจิทัล ซึ่งส่งผลในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึง และควบคุมเนื้อหา นอกจากนี้ลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในฐานะที่เป็นสื่อบันทึก ส่งผลต่อลักษณะของการการชมในบริบทที่เป็นส่วนตัว ซึ่งทำให้เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์มีลักษณะที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อการชมภาพยนตร์ที่เปลี่ยนแปลงไป และการใช้งานของสื่อวีดิทัศน์

โดยลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายเหล่านี้ สามารถพิจารณาตัวบทโดยรวมได้ใน 2 ลักษณะ ตามลักษณะของการเป็นส่วนควบของวีดิทัศน์ภาพยนตร์ ซึ่งได้แก่ลักษณะตัวบทแบบปรสิติของตัวบท (paratextuality) และส่วนขยายของสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์ได้แก่ลักษณะของตัวบทร่วม (co-text) ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ประกอบไปกับวีดิทัศน์ภาพยนตร์

ทั้งนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายในสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์ในปัจจุบัน ยังมีลักษณะที่อ้างอิงกับเนื้อหาของภาพยนตร์ยุคก่อนข้างสูง และเนื้อหา ยังไม่ได้ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับศักยภาพของสื่อวีดิทัศน์อย่างเต็มที่

สำหรับการศึกษาความต้องการเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายวีดิทัศน์ภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัย ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวนทั้งสิ้น 5 ท่าน ประกอบเครื่องมือ repertory grid ซึ่งประยุกต์ใช้ในการศึกษาความต้องการของผู้รับสารนั้น ผู้วิจัยพบว่าลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายที่ผู้เชี่ยวชาญต้องการ ประกอบด้วยลักษณะของเนื้อหา 11 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาที่ช่วยขยายความเข้าใจให้กับเนื้อหาภาพยนตร์
- 2) เนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจและมีการลำดับความคิด
- 3) เนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมเนื้อหาภาพยนตร์
- 4) เนื้อหาที่แสดงให้เห็นกระบวนการผลิตภาพยนตร์
- 5) เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นขั้นตอนหลังการถ่ายทำ
- 6) เนื้อหาที่ไม่มุ่งเน้นลักษณะเชิงเทคนิค
- 7) เนื้อหาที่แสดงการออกแบบที่เป็นรูปธรรม
- 8) เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์
- 9) เนื้อหาที่ให้ข้อเท็จจริง
- 10) เนื้อหาที่ตอบสนองความบันเทิง
- 11) เนื้อหาในเชิงจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์

ทั้งนี้ลักษณะเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายวีดิทัศน์ภาพยนตร์ที่ผู้เชี่ยวชาญต้องการนั้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ชมต้องการเนื้อหาที่พัฒนาขึ้นจากตัวบทที่มีความหลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดลักษณะตัวบท 5 ประเภทมาใช้ในการสร้างเนื้อหาใหม่ๆ ในวีดิทัศน์ภาพยนตร์ และสามารถพัฒนาเนื้อหาที่แตกต่างกันได้ตามลักษณะเนื้อหาที่ผู้เชี่ยวชาญต้องการ โดยเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายควรมีลักษณะที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสื่อวีดิทัศน์

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า เนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายหนึ่งๆ ในสื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์ สามารถเป็นได้ทั้งส่วนที่ขยายเนื้อหา และส่วนที่ควบกับเนื้อหา โดยมีเงื่อนไขสำคัญคือความสนใจเนื้อหาส่วนควบและส่วนขยายนั้นๆ โดยสำหรับผู้ที่ให้ความสนใจเนื้อหาดังกล่าว เนื้อหาเหล่านั้นก็มีลักษณะส่งเสริมกับภาพยนตร์ หรือเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ ดังนั้นจึงเป็นเนื้อหาส่วนขยายสำหรับสื่อวีดิทัศน์

ในขณะที่ผู้ที่ไม่สนใจต่อเนื้อหาดังกล่าว หรือคุ้นเคยกับลักษณะเนื้อหาเหล่านี้แล้ว เนื้อหาเหล่านี้ก็จะมีสถานะเป็นเนื้อหาส่วนควบซึ่งอยู่แวดล้อมตัวบทภาพยนตร์ ในลักษณะปรกติของตัวบท ทั้งนี้เนื่องจากสำหรับสื่อวีดีโอรวมถึงสื่อใหม่อื่นๆ ผู้ชมเป็นผู้กำหนดและควบคุมการชมเนื้อหา

ข้อจำกัดของการวิจัย

ผู้วิจัยพบว่าสื่อวีดีโอในปัจจุบันยังไม่มีลักษณะเฉพาะที่เด่นชัด เนื่องจากสื่อวีดีโอเมื่อยอมรับเอาเนื้อหาภาพยนตร์มาบันทึกลงไป ทำให้ลักษณะเฉพาะของสื่อวีดีโอถูกบดบังจากเนื้อหาภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงถือเป็นข้อจำกัดของการวิจัยในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

ผู้วิจัยมีความสนใจอย่างยิ่งในการศึกษาสื่อวีดีโอ ซึ่งเป็นสื่อใหม่ที่มีอยู่อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน และพบว่ามีงานวิจัยทางการสื่อสารมวลชนที่เกี่ยวข้องน้อยมาก ดังนั้นการวิจัยในอนาคตผู้จึงควรขยายขอบเขตของการวิจัยไปยังวีดีโอที่มีเนื้อหาประเภทอื่นๆ ซึ่งมีอยู่มาก ทั้งละครคอนเสิร์ต ตลอดจนวีดีโอสาธิตต่างๆ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษณ์ ทองเลิศ. การผสมรูปแบบ การสื่อความหมายและจินตสภาวะของผู้รับสารเป้าหมายที่มีต่อ
งานภาพถ่าย
ลายลักษณ์อักษรในงานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต, สาขา
นิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- กุลชาติ ศรีโพธิ์. การสื่อสารผ่านการแปลคำสับถ และคำหยาบคายในภาพยนตร์ต่างประเทศ.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- ประเสริฐ สุรัตน์เมธากุล. พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์วีซีดี และดีวีดี
ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร. โครงการพิเศษ วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาการบริหารธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2547.
- วีรินดา เต็มไทยมงคล. ประสิทธิภาพการสื่อสารในรายการโทรทัศน์เล่าข่าวเช้า. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2549.

ภาษาอังกฤษ

- Barlow, Aaron. The DVD Revolution : Movies, Cultures & Technology. Praeger, 2005.
- Baudrillard, Jean. The Consumer Society : Myths and Structures. Sage
Publications, 1998.
- Bolter, Jay David. Formal Analysis and Cultural Critique in Digital Media Theory.
Convergence: The International Journal of Research into New Media
Technologies. Sage Publications. 2002. 8(4): 77-87.
- Brereton, Pat. The Consumption and Use of DVDs and their Add-Ons. Convergence:
The International Journal of Research into New Media Technologies. Sage
Publications. 2007. 13(2): 115-117.
- Downing, John D. H. (Editor-in-chief). The Sage Handbook of Media Studies. Sage
Publications, 2004.

- Genette, Gérard. Architext : An Introduction. Translated by Jane E. Lewin. University of California Press, 1992.
- Genette, Gérard. Palimpsests Literature in the second degree. Translated by Channa Newman and Claude Doubinsky. Cambridge University Press, 1997.
- Genette, Gérard. Paratexts Thresholds of interpretation. Translated by Jane E. Lewin. Cambridge University Press, 1997.
- Kilker, Julian Albert. Shaping Convergence Media: 'Meta-Control' and the Domestication of DVD and Web Technologies. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Sage Publications. 9(3): 20-36.
- Kompare, Derek. Publishing Flow DVD Box Sets and the Reconceptation of Television. *Journal of Television & New Media*. Sage Publications. 2006. 7(4):335-360
- Lister, Martin. Dovey, Jon. Giddings, Seth. Grant, Iain. And Kelly, Kieran. New Media: A Critical Introduction. Routledge, 2003.
- Manovich, Lev. The Language of New Media. The MIT Press, 2001.
- Marshall, David. P. New Media Cultures. Oxford University Press, 2004.
- Monaghan. Robert R. A Systematic Way of Being Creative. *Journal of Communication*. 1968. Vol 18: 47-58.
- Monaghan. Robert R. 'Repertory Grid : Application to ascertaining viewer needs'. *Education Broadcasting Review*. 1972. 6(1): 38-47.
- Skopal. Pavel . 'The Adventure Continues on DVD' *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Sage Publications. 2007 13(2):185-198



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก ตารางค่าสหสัมพันธ์สำหรับ Repertory Grid แบบ 7 องค์ประกอบ

Table 1 Relationship Table for Seven Element Grid

ΣEd^2	$r =$		ΣEd^2	$r =$	
0	+ 1.00	} very high	58	- 0.04	} weak
2	0.96		60	0.07	
4	0.93		62	0.11	
6	0.89		64	0.14	
8	0.86		66	0.18	
10	0.82				
12	0.79	} strong	68	0.21	} moderate
14	0.75		70	0.25	
16	0.71		72	0.28	
18	0.68		74	0.32	
20	0.64		76	0.36	
22	0.61		78	0.39	
24	0.57	} marked	80	0.43	} marked
26	0.54		82	0.46	
28	0.50		84	0.50	
30	0.46		86	0.54	
32	0.43		88	0.57	
34	0.39	} moderate	90	0.61	} strong
36	0.36		92	0.64	
38	0.32		94	0.68	
40	0.28		96	0.71	
42	0.25		98	0.75	
44	0.21		100	0.79	
46	0.18	} weak	102	0.82	} very high
48	0.14		104	0.86	
50	0.11		106	0.89	
52	0.07		108	0.93	
54	0.04		110	0.96	
56	0.00		112	1.00	

ที่มา : Monaghan, Robert R. Repertory Grid : Application to Ascertaining Viewer Needs.

Education Broadcasting Review. 6/1 February 1972 p.44

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายเจริญพงศ์ ศรีสกุล เกิดเมื่อวันที่ 4 กันยายน พ.ศ.2525 เป็นชาวจังหวัดสมุทรปราการ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาบริหารการสื่อสาร จากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (เกียรตินิยมอันดับ 1) ในปีพ.ศ. 2547 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2549

ปัจจุบันทำงานในตำแหน่งเจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์-การตลาด บ.เอเอ เปเปอร์ แอนด์ สเตชันเนอร์ จำกัด



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย