

การกำกับภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวชีวิต

เรื่อง “ ศูนย์ ”

DIRECTING OF DRAMATIC SHORT FILM

TITLE “ ZERO ”



นาย ธีรัฐ ฤทธิสารมย์

เลขหมู่..... 86828
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี... 16 ส.ค. 2552

.b.....
.i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์สั้นแนวชีวิต เรื่อง “ศูนย์”

DIRECTING OF DRAMATIC SHORT FILM TITLE “ZERO”



นายณัฐ ฤทธารมย์

Mr.NUTTH RITHAROM

ภาควิชาศิลปะการละคร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 7 เม.ย. 47

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่ 7 เม.ย. 47

(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวชีวิต เรื่อง “ศูนย์” DIRECTING OF DRAMATIC SHORT FILM TITLE “ZERO”
ชื่อ	นาย ณัฐ ฤทธารมย์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศศ. ประภัสสร เลิศอนันต์
ปีการศึกษา	2546

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ได้เข้ามาช่วยให้มนุษย์ใช้ติดต่อสร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่ไม่รู้จักกันมากขึ้น เกมออนไลน์เป็นหนึ่งในนั้นด้วยการจำลองโลกขึ้นมาใหม่ให้ผู้คนซึ่งอยู่ต่างที่มาพบเจอและทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือหรือต่อสู้แข่งขันกันมีคนจำนวนไม่น้อยที่ชอบโลกใบนี้มากกว่าในโลกความจริง จุดนี้เองทำให้สิ่งของในเกมที่แท้ที่จริงแล้วเป็นเพียงข้อมูลกลับมีค่าในสายตาพวกเขา จนยอมนำเงินไปแลกเปลี่ยนกับของในเกมและต่อมาได้ลูกหลานบานปลายจนเกิดเป็นคดีการทำร้ายร่างกายและปล้นชิงทรัพย์แต่เป็นทรัพย์สินในเกม จากเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสะเทือนใจ จนนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง “ศูนย์” ด้วยระบบฟิล์ม 16 มม. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสังคม ในขั้นตอนการทำงานแม้จะเกิดปัญหาขึ้นมากมายแต่ได้อาศัยความรู้ที่เรียนมาในการแก้ปัญหาให้ผ่านพ้นไป ในท้ายที่สุดภาพยนตร์เรื่องนี้มีข้อผิดพลาดมากมายแต่ข้าพเจ้าถือว่าเป็นประสบการณ์ความรู้ที่ได้รับมาจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะการทำภาพยนตร์นั้นต้องอาศัยประสบการณ์ ยิ่งทำมากก็จะยิ่งเกิดความชำนาญและสามารถผลิตงานได้ดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้คงไม่อาจสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี หากปราศจากความช่วยเหลือและมิตรไมตรีจากบุคคลเหล่านี้

- คุณวรรณวดี สุวัธนะเซาว์ สำหรับเงินทุนและความเชื่อมั่นที่ดีเสมอมา
- คุณชวพล ฤทธารมย์
- ผศ.ประภัสสร เลิศอนันต์ และคณะกรรมการทุกท่าน
- อติศักดิ์ พวงอก
- ทิศา ธนธรรมพิศ
- สวัสดิชัย กุลศิริวิวัฒน์
- ธนัตติพงษ์ ถังไชย
- ชมเชย หิรัญรัมย์
- ครอบครัวศรีรักษา
- เพื่อนฉากที่ 18 รุ่นพี่และรุ่นน้อง ภาควิชาศิลปะทุกท่าน
- ผู้มีอุปการะคุณอีกหลายท่านที่ไม่ได้กล่าวถึง

ขอขอบคุณทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน ที่ทำให้ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณมากครับ

ณัฐ ฤทธารมย์

มีนาคม 2547

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ช

บทที่

1. บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
เป้าหมายของโครงการ.....	1
แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย.....	2
สิ่งสนับสนุนการทำงาน.....	2
แหล่งข้อมูล.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3

2. การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลสำหรับโครงการ

เกมออนไลน์.....	4
ผู้ซื้อเงิน Zeny.....	7
ผู้ขายเงิน Zeny.....	8
ปัญหาการขายเงินในเกม.....	10
ปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์.....	12
ปัญหาสังคมที่ก่อให้เกิดคืออาชญากรรม.....	12
ปัญหาสังคมที่รัฐต้องกำกับดูแล.....	15
ปัญหาสังคมที่ทำลายสถาบันครอบครัว.....	20
จิตวิทยาความมีตัวตนในโลกของเกมออนไลน์.....	21
คำศัพท์ที่มักใช้กันในเกม แร็กนาร์อ็อก.....	22
แนวทางการพัฒนาภาพยนตร์เรื่องศูนย์ ไปเป็น ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม.....	24
วิเคราะห์ภาพยนตร์ เรื่อง Goal Club เกมล้มโต๊ะ เป็นแนวทางการศึกษา.....	25
สรุปข้อมูลและการนำไปใช้.....	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

3. บทภาพยนตร์	
แนวทางของบท.....	26
ประเด็น.....	26
โครงเรื่อง	27
โครงเรื่องขยาย.....	27
บทภาพยนตร์.....	27
ลักษณะตัวละคร	40
4. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์	
การคัดเลือกนักแสดง.....	47
นักแสดง.....	50
การกำกับภาพ.....	57
บทถ่ายทำ.....	57
บทภาพ.....	74
การกำกับศิลป์.....	99
สถานที่ถ่ายทำ.....	100
เครื่องแต่งกายนักแสดง.....	106
การวางแผนการถ่ายทำ.....	107
เอกสารแยกย่อยบท.....	107
ผังการถ่ายทำภาพยนตร์.....	107
เอกสารกำหนดเวลาการทำงาน.....	107
5. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	
อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ.....	131
ฟิล์ม 16 มม.....	131
กล้อง 16 มม.....	131
อุปกรณ์บันทึกเสียง.....	131
การบันทึกความต่อเนื่อง.....	132
6. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์	
การตัดต่อลำดับภาพ.....	138

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

การตัดหยาบ.....	138
การตัดต่อภาพละเอียด.....	140
การตัดต่อจริง.....	141
การตัดต่อผสมเสียง.....	143
การเชื่อมเสียงเข้ากับภาพ.....	143
การเพิ่มร่องเสียง.....	143
เสียงประกอบ.....	143
เสียงดนตรี.....	144
การรวมเส้นเสียง.....	144
งบประมาณการถ่ายทำภาพยนตร์.....	145
7. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
ปัญหาและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น.....	147
ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ.....	148
การคัดเลือกนักแสดง.....	148
การซ้อมการแสดง.....	148
การวางชื่อต.....	149
ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	150
การใช้งานกล้อง.....	150
การถ่ายฉากภายนอก.....	152
การถ่ายฉากกลางคืน.....	152
การถ่ายหน้าจอคอมพิวเตอร์.....	153
การบันทึกเสียงภาพยนตร์.....	153
การบันทึกเสียงสนทนา.....	153
การบันทึกเสียงบรรยาย.....	153
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ.....	154
ข้อเสนอแนะ.....	154
การเลือกซื้อฟิล์ม 16 มม.....	154
การติด Magazine ID label.....	154

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

สรุปการทำงาน.....	156
บรรณานุกรม.....	157
ภาคผนวก	
ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ.....	159
ประวัติผู้เขียน.....	160



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		
1.	ภาพที่ 2.1 เกมเร็กนารีอ็อก.....	5
2.	ภาพที่ 2.2 ขั้นตอนการการขายเงินในเกมเร็กนารีอ็อก	8
3.	ภาพที่ 2.3 จำนวนผู้เล่นเกมเร็กนารีอ็อก.....	10
4.	ภาพที่ 4.1 นายสภนธ์ พินรุคสภณ เข้ารับการคัดเลือกบทสอง	47
5.	ภาพที่ 4.2 นายธนติพงษ์ ถังไชย เข้ารับการคัดเลือกบทสอง	48
6.	ภาพที่ 4.3 คุณวลี อิศรภักดี เข้ารับการคัดเลือกบทแม่สอง	48
7.	ภาพที่ 4.4 คุณวรรณวดี เข้ารับการคัดเลือกบทแม่สอง	49
8.	ภาพที่ 4.5 ตัวละคร สอง	50
9.	ภาพที่ 4.6 ตัวละคร แม่สอง	51
10.	ภาพที่ 4.7 ตัวละคร หนึ่ง	52
11.	ภาพที่ 4.8 ตัวละคร เตรี๊ด	53
12.	ภาพที่ 4.9 ตัวละคร โฟร์ท และไฟว์ท	54
13.	ภาพที่ 4.10 ตัวละคร ลูกค้า 1	55
14.	ภาพที่ 4.11 ตัวละคร ลูกค้า 2	56
15.	ภาพที่ 4.12 ฉากติดเกม,ฉากออกจากบ้าน,ฉากโกหก,ฉากสองเปลี่ยนไป,ฉากเสีย ครอบครัว.....	100
16.	ภาพที่ 4.13 ฉากบ้านของสอง,ฉากถ้ามีเงินนะ,ฉากบทสรุป	100
17.	ภาพที่ 4.14 ฉากเพื่อนของสอง,ฉากเลื่อนขั้นการทำงาน,ฉากเสียเพื่อน, ฉากความสุข	101
18.	ภาพที่ 4.15 ฉากเสียรู้	102
19.	ภาพที่ 4.16 ฉากรนหาที่	103
20.	ภาพที่ 4.17 ฉากปล้น	104
21.	ภาพที่ 4.18 ฉากจุดจบ	105
22.	ภาพที่ 4.19 ชุดของสอง	106
23.	ภาพที่ 7.1 เปรียบเทียบการใส่และไม่ใส่ฟิลเตอร์	150
24.	ภาพที่ 7.2 การไม่ปิดเทปขอบด้านข้างกล้อง	150
25.	ภาพที่ 7.3 การถ่ายหลอดไฟกัส	151

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่

26.	ภาพที่ 7.4	ภาพเด็กที่มองกล้อง	152
27.	ภาพที่ 7.5	การถ่ายที่ speed 10.....	152
28.	ภาพที่ 7.6	การถ่ายที่ speed 24.....	152
29.	ภาพที่ 7.7	การถ่ายในจอแอลซีดีคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก.....	153
30.	ภาพที่ 7.8	ภาพตัวอย่าง Magazine ID label (สีเขียว)	155



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาช่วยให้มนุษย์ใช้ติดต่อสร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่ไม่รู้จักกันมากขึ้น เกมออนไลน์เป็นหนึ่งในกระแสใหม่ของเทคโนโลยีในรูปแบบการจำลองโลกใบใหม่ให้ผู้คนที่อยู่ต่างที่มาพบเจอช่วยเหลือหรือต่อสู้แข่งขันกัน

จากตรงจุดนี้เองทำให้หลายคนอยากให้ตัวละครของเขาเก่งกว่าของคนอื่น แต่พวกเขาเหล่านั้นกลับไม่ได้เลือกใช้วิธีตามกฎกติกาของเกม แต่นำเงินไปซื้อสิ่งของที่เป็นเพียงข้อมูลในเกมแต่ความต้องการของบางคนยังไม่สิ้นสุด จนในที่สุดเกิดลดยึดไปถึงขั้นลงมือชิงทรัพย์ทำร้ายร่างกายเพียงเพื่อแย่งสิ่งของในเกม ทำให้เกิดเป็นปัญหาระดับประเทศ ที่กระทบถึงคนหมู่มาก

ลักษณะของโครงการ

การศึกษาการผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวชีวิต เนื้อหาเกี่ยวกับวัยรุ่นที่ติดังโคดักกระแสเกมออนไลน์มากจนนำไปสู่ความสูญเสีย

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวชีวิต 1 เรื่อง ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. สีเนกาตีฟ ความยาวประมาณ 13 นาที

เป้าหมายของโครงการ

1. เพื่อนำความรู้ทางด้านภาพยนตร์มาใช้ในการผลิตภาพยนตร์ สำหรับกลุ่มคนวัย 18-25 ปี
2. เพื่อเป็นการศึกษาเฉพาะกรณีในการกำกับภาพยนตร์แนวชีวิต
3. เพื่อสะท้อนปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาในเรื่องโครงสร้างของภาพยนตร์แนวชีวิตสะท้อนชีวิตของวัยรุ่น เรื่อง GOLD CLUB เกมล้มโต๊ะ , เรียว กิตติกร
2. ศึกษาเกมออนไลน์โดยเน้นไปที่เกมเร็กนาร์็อกที่กำลังเป็นที่นิยมที่สุดในขณะนี้
3. ศึกษาถึงกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะกับผู้ที่ซื้อ-ขายเงินและสิ่งของในเกม
4. เขียนโครงเรื่องและบทสรุป
5. จัดทำบทภาพยนตร์ (Shooting Script)
6. เตรียมงานก่อนการถ่ายทำ (The Pre-Production)
7. ถ่ายทำ (Production)
8. งานหลังการถ่ายทำ (The Post Production)
9. ดำเนินการออกมาเป็นภาพยนตร์แนวแนวชีวิต 1 เรื่องในระบบ DVD

สิ่งสนับสนุนการทำงาน

1. อุปกรณ์ในการถ่ายทำในรูปแบบฟิล์ม 16 มม. จากภาควิชานิเทศศิลป์
 - กล้อง Bolex มอเตอร์และโซลัน จำนวนรวม 3 ตัว
 - ขาดังกล้อง , สไปเดอร์ , แม็กกาซีน 400 ฟุต , ชุดฟิลเตอร์
 - ไฟ 800 วัตต์ และ ไฟ 2000 วัตต์
1. เครื่องคอมพิวเตอร์ Pentium 4 Processor 2 GHz
2. โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานถ่ายทำ
 - ระบบปฏิบัติการ Windows XP Professional
 - โปรแกรม Microsoft Word 97
 - โปรแกรม Adobe Premiere Pro
 - โปรแกรมเกม Ragnarok
 - โปรแกรมเกม Yart (Ragnarok Offline)
 - โปรแกรม Keyboard Spy v1.1
4. งบประมาณในการถ่ายทำ 100,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แหล่งข้อมูล

1. หนังสืออ้างอิง เช่น
 - การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง , มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 - คนสร้าง สร้างหนัง หนังสือ , รักสามัคคี วิวัฒน์สินอุดม
 - การกำกับภาพยนตร์ , ประภัสสร เลิศอนันต์
 - นิตยสารที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เช่น คอมพิวเตอร์นิเวศ , วิกิออนไลน์
2. ไลบรารีวัสดุ เช่น
 - GOAL CLUB เกมล้มโต๊ะ . (ภาพยนตร์) . เรียว กิตติกร
 - รายการถึงลูกถึงคน ในหัวข้อ “ จัดระเบียบเกมออนไลน์ ” . (เทปโทรทัศน์) . ช่อง 9
3. การสัมภาษณ์ กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะกับผู้ที่ซื้อ-ขายเงินและสิ่งของในเกม
4. ประสบการณ์จากการเล่นเกมออนไลน์ เกมเร็กซ์ร็อก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลงานภาพยนตร์แนวชีวิตเพื่อความบันเทิงของผู้รับชม 1 เรื่อง
2. ความรู้จากประสบการณ์การถ่ายทำฟิล์ม 16 มม.
3. ฝึกฝนความสามารถด้านการกำกับให้พัฒนาขั้นระดับมืออาชีพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลสำหรับโครงการ

เกมออนไลน์

ปัจจุบัน เกมออนไลน์ กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงจากนักเล่นเกมทั่วโลก คูได้จากกาที่บริษัทผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมนอกจากPC [Personal Computer] รายใหญ่ทั่วโลก เช่น Sony, Nintendo, Microsoft ได้เร่งการผลิตเกมออนไลน์ โดยให้เหตุผลว่า เกมออนไลน์ จะอยู่ได้นานกว่า เพราะมนุษย์เราชอบการแข่งขัน และไม่มีคู่แข่งใดที่จะเหมาะสมไปกว่ามนุษย์ด้วยกัน

“ เกมออนไลน์ ” มีความหมายว่า เกมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์ให้ผู้เล่นที่อยู่ต่างสถานที่สามารถมาพบพูดคุย เล่นเกมร่วมกันได้โดยผ่านการเชื่อมต่อแบบต่างๆ เช่นอินเทอร์เน็ต

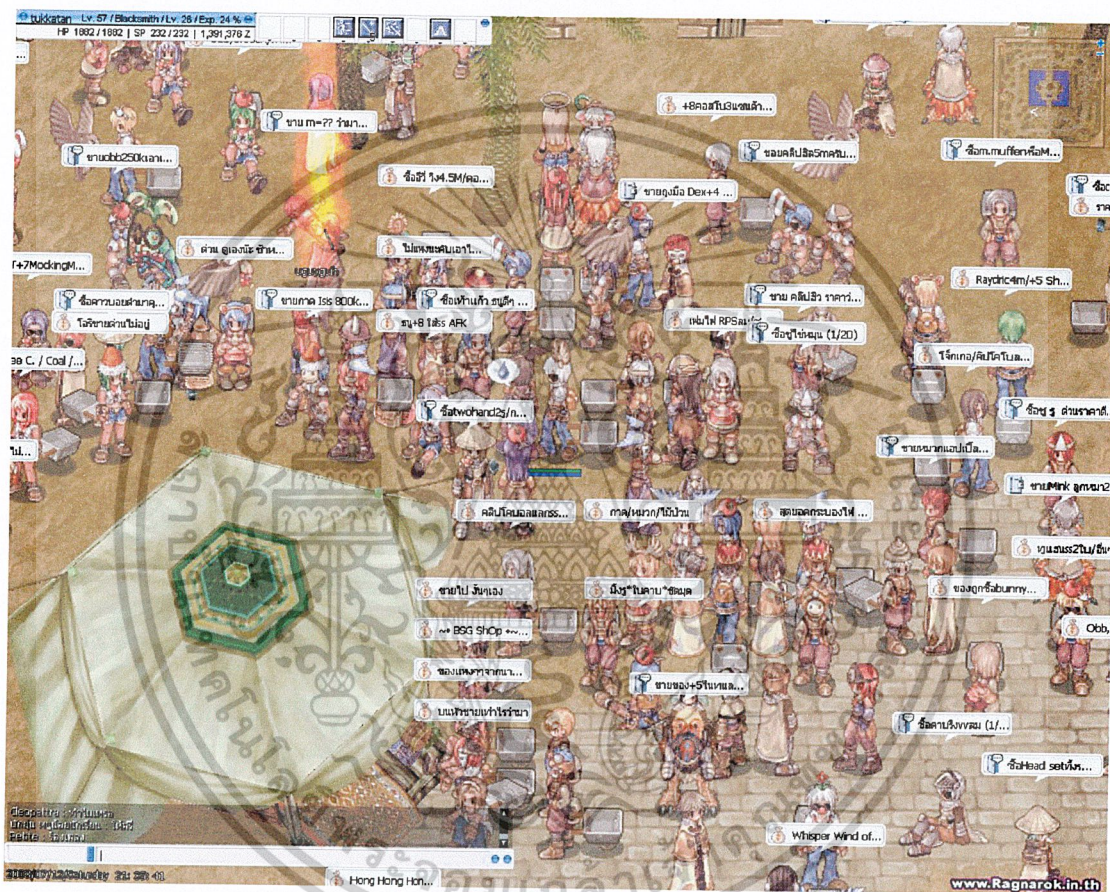
เกมออนไลน์ พัฒนามาจากเกมที่รองรับจำกัดจำนวนคน (1-12 ผู้เล่น) จากสถานที่ต่าง ๆ กัน โดยใช้การเชื่อมต่อผ่านทางโมเด็มหรือระบบเครือข่ายเฉพาะกลุ่ม(LAN) เช่น War Craft ,Counter Strike

ข้อดีต่อบริษัทผู้ผลิตเกมแบบนี้คือ การได้รับค่าตอบแทนที่คุ้มค่ากว่าเกมโดยทั่วไป เกมปรกติที่เล่นตามบ้าน ผู้ผลิตจะได้รับเงินจากการที่ผู้เล่นซื้อแผ่นเกมไป ทำให้มีการเสียชีวิตจากการโดนลักลอบสำเนาเกมมาขาย แต่เกมออนไลน์ผู้เล่นต้องต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าไปเล่นเกมในเซิร์ฟเวอร์ โดยผู้เล่นจะเสียเงินค่าเล่นผ่านบัตรเครดิตเงินที่มีขายทั่วไปตามร้านเกมและมินิมาร์ท จุดเด่นของเกมออนไลน์ คือตัวเกมจะมีการพัฒนาไปเรื่อยๆ มีการเพิ่มฉาก เพิ่มของ เพิ่มศัตรู ทำให้ผู้เล่นไม่เบื่อ เพราะมีสิ่งใหม่ตลอดเวลา

นับตั้งแต่ที่เกมแรกนาร็อกได้ออกสู่ท้องตลาดเป็นเวลาผ่านมาเกือบ 2 ปีตั้งแต่เวอร์ชันทดสอบแรกนาร็อกยังคงเป็นเกมที่มีจำนวนผู้เล่นมากที่สุดในโลกวัยของผู้เล่นมีตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงผู้ใหญ่ โดยมีเซิร์ฟเวอร์หลักรองรับอยู่ใน 5 ประเทศ คือ เกาหลี ญี่ปุ่น อเมริกา ไต้หวัน และไทย ในช่วงปีพ.ศ. 2547 จะมีการเปิดเพิ่มในอีกหลายประเทศ เช่น จีน มาเลเซีย อังกฤษ

เกมแรกนาร็อก เป็นเกมประเภท MMORPG คือเกมที่จำลองรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน ความแปลกแต่น่าสนใจของเกมประเภทนี้คือจะไม่มีจุดจบ ผู้เล่นจะเล่นไปโดยไม่ได้มีเนื้อเรื่องมากำหนด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่มีการจำลองลักษณะทางสังคมขึ้นมาเหมือนกับเป็นชุมชนหรือโลกโลกหนึ่งมีการพบ พูดคุย ติดต่อกับผู้เล่นอื่นคล้ายกับการสนทนา(chat) แต่เพิ่มรูปแบบลักษณะตัวละครและการต่อสู้เข้าไป ทำให้เกิดการแสดงออกถึงลักษณะนิสัยขึ้นมา เช่น ผู้เล่นบางคนช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่น บางคนขโมยของผู้เล่นคนอื่น ตรงนี้เองที่ทำให้มีผู้เล่นจำนวนมากสนใจเข้ามาเล่นเพราะเหมือนกับได้เล่นสนทนาแต่มีอะไรให้ทำมากกว่าการแค่พิมพ์คุยกัน



ภาพที่ 2.1 เกมเร็กนาร์อ็อก

ในเกมยังมีระบบเงินให้ทำการซื้อขายสิ่งของระหว่างผู้เล่น โดยราคาของสิ่งของไม่มีการกำหนดตายตัว ขึ้น-ลงตามแต่กระแสตลาดหรือความต้องการ เช่นของบางอย่าง ส่วนสิ่งของที่ได้มาแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1. เพื่อเสริมความสามารถในการต่อสู้กับศัตรูหรือผู้เล่นอื่น (PVP-Player Versus Player) เทียบได้กับเครื่องมือในการช่วยทำงานของคนเรา เช่น คอมพิวเตอร์รุ่นที่ใหม่กว่าย่อมทำงานได้เร็วกว่าเครื่องคอมพิวเตอร์รุ่นเก่า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เพื่อเป็นเครื่องประดับแสดงความร่ำรวย เทียบได้กับ สร้อยเพชร สร้อยทอง เป็นต้น โดยสิ่งของที่ยิ่งดี ยิ่งแพงจะหาได้ยาก มีโอกาสได้มาในอัตราที่ต่ำ คือ ในผู้เล่น 2000 คน จะมีโอกาสได้มา 1 คน เป็นต้น ของบางชิ้นอาจจะมีแค่ 1 ชิ้นในเกม ด้วยการครอบครองสิ่งของเพื่อมาทำให้ตัวละครตัวเองดูแตกต่างจากคนอื่น นำมาสู่ความต้องการที่จะได้มาด้วยวิธีที่ผิด โดยวัดจากการทำผิดกฎของเกม เช่น

1. การแลกเงินบาท กับ เงินในเกม
2. การแลกเงินบาทกับสิ่งของในเกม
3. การแลกเงินบาทกับตัวละคร
4. การใช้เงินบาท จ้างวานผู้อื่นมาเล่นตัวละครของตน
5. การแลกเงินในเกม กับหมายเลขบัตรเติมเงิน
6. การขโมยเอาข้อมูล ID PASSWORD และนำเอาเงินและสิ่งของของผู้เล่นอื่น นำมาเป็นของตน
7. การคิดคำสัญญาในการซื้อขายสินค้า เช่น การตกลงราคาในการแลกเปลี่ยนสินค้าที่ 199,999 แต่อาจจะจ่ายแค่ 19,999 เป็นต้น
8. การใช้โปรแกรมช่วยเล่น ในการเล่นเพื่อให้สามารถเล่นติดต่อกันได้อย่างยาวนาน

ด้วยความต้องการนี้เองทำให้มีผู้เล่นบางคนมองเห็นช่องทางทางธุรกิจ โดยการนำเอาเงินและสิ่งของในเกมมาขายแลกกับเงินบาทระยะแรกการค้าขายมีจำนวนน้อย แต่ต่อมาเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว บางคนสามารถใช้ชีวิตโดยไม่ต้องไปทำงานแต่ใช้การขายเงินในเกมเป็นอาชีพหลัก จากแหล่งข้อมูลรายได้ของผู้ขาย จะตกอยู่ที่ 100,000-400,000 บาทต่อ 1 เดือน¹ วิธีที่นิยมในการใช้จ่ายคือ

1. การเจอตัวกันที่ร้าน internet cafe เพื่อมอบเงินและโอนเงินกันโดยตรง โดยแหล่งในการซื้อขายจะอยู่ที่แถวมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์และ เดอะมอลล์บางกะปิ วิธีการนี้ดูเป็นวิธีซื้อ-ขายที่ปลอดภัยเพราะเจอตัวกันเลย แต่บางครั้งการที่เราไปเล่นในร้าน internet ที่เราไม่คุ้นเคย ในร้านอาจจะมีการลงโปรแกรมตรวจการพิมพ์ ID PASSWORD เพื่อนำไปสู่การขโมยข้อมูลในภายหลังได้ สำหรับผู้ที่ซื้อด้วยเงินจำนวนมากมักใช้วิธีนี้ เพราะเหมือนกับการยื่นหมูยื่นแมว

¹ การถึงลูกถึงคน ในหัวข้อ “จัดระเบียบเกมออนไลน์” 8 กรกฎาคม 2546 . (เทพโทรทัศน์). กรุงเทพฯ : ช่อง

9 อสมท , 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การโอนเงิน วิธีนี้เหมือนกับการซื้อของเถื่อนผ่านอินเทอร์เน็ตเช่น ซื้อวีซีดีไป โดยผู้ซื้อที่ต้องการซื้อติดต่อกับผู้ขายก่อนเพื่อสอบถามราคาและหมายเลขบัญชี จากนั้นผู้ซื้อไปโอนเงินที่ธนาคารและนำเอาหมายเลขใบสลิปมาแจ้งกับผู้ขาย เมื่อผู้ขายตรวจสอบว่าได้รับเงินจริงผู้ขายก็จะคิดค่านัดกันไปโอนเงินในเกมส์ วิธีนี้เป็นวิธีที่เสี่ยงสำหรับผู้ซื้อ เพราะเป็นการจ่ายเงินไปก่อนที่จะได้รับของ แต่เป็นวิธีที่ปลอดภัยในการรักษา ID และ PASSWORD เพราะเมื่อเล่นที่บ้านหรือร้านที่มั่นใจก็จะมั่นใจได้ว่าจะไม่มีการลงโปรแกรมตรวจการพิมพ์ ID PASSWORD เพราะฉะนั้นส่วนมากแล้วผู้ที่ซื้อด้วยเงินจำนวนไม่มากจะมักใช้วิธีนี้

ความต้องการในสิ่งของที่แสดงฐานะของตนเองนั้นเป็นเรื่องปกติซึ่งมนุษย์ทำในชีวิตปัจจุบัน เพราะมนุษย์ชอบเหนือกว่าคนอื่น ในเกมที่มีการจำลองสังคมโลกก็เป็นแบบเดียวกัน มนุษย์แสดงธาตุแท้ของตัวเองออกมา ผิดก็แต่ว่าสิ่งที่เขาคิดว่าที่เขาทำในเกมจะไม่ส่งผลถึงชีวิตในโลกปกติ เช่น เขาโกงเงินในเกม ก็ไม่มีใครมาจับเขาเข้าคุก โทษก็คือแค่การระงับรหัสของบุคคลนั้น แต่ในปัจจุบันผลกระทบของเกมได้ส่งผลถึงการทำร้ายร่างกายในการปล้นเงินในเกม ดังตัวอย่างของข่าวที่เกิดขึ้น

ผู้ซื้อเงิน Zeny

จากการสอบถามผู้ที่เคยซื้อเงิน มักให้คำตอบว่า การหาเงินในเกมจำเป็นต้องใช้เวลานาน ยิ่งใช้เวลานานก็ยิ่งทำให้ต้องเสียเงินค่าบัตรเครดิตเงิน ผู้เล่นบางคนจึงยอม ซื้อเงินเกมดีกว่ามาเสียเวลาหาของตัวเอง เพราะคุ้มค่าเงินมากกว่า โดยกลุ่มที่ซื้อเงินมากที่สุดจะเป็นเด็กนักศึกษาในมหาวิทยาลัย เพราะเป็นช่วงที่มีอิสระในการเรียนและดูแลตนเอง รวมถึงเป็นวัยที่เรียกว่าวัยผู้ใหญ่ตอนต้น เป็นวัยที่กำลังมองหาความสำเร็จและการยอมรับจากคนรอบข้าง เมื่อตัวละครในเกมได้เกิดความเด่นแตกต่างจากของคนอื่น ก็จะมีรู้สึกพอใจ ยกตัวอย่างได้จาก ในการอัปเดต Version ของเกมแต่ละครั้งก็จะมีสิ่งของเพิ่มเข้ามา ผู้เล่นส่วนมากรู้ว่าสิ่งของจะมีและมีจำนวนมาก แต่กลับยอมซื้อสิ่งของชิ้นนี้ในราคาที่สูงในตอนแรกๆ เพื่อให้ได้สิ่งของมาก่อนผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น

คนที่ติดเกม ชีวิตประจำวันของคนพวกนี้จะยึดติดกับเกมมาก ใช้เวลาในแต่ละวันไปกับเกมมากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน การที่ต้องห่างออกจากเกมไป 1 วัน จะทำให้คนพวกนี้กระวนกระวายใจ รู้สึกเหมือนตัวเองจะไม่ทันคนอื่น คล้ายคนที่กลัวจะไม่ได้ข่าวสารเกี่ยวกับโลก ตลอดเวลาคนพวกนี้จะคิดถึงแต่เกม พุดคุยถึงสิ่งของ, การพัฒนาตัวละคร, อนาคตของเกม ติดตามอ่านนิตยสารรายสัปดาห์ที่เกี่ยวกับเกม ความกลัวที่สุดของคนพวกนี้ คือกลัวการเสียชีวิตของตัวเอง เพราะพวกเขา รู้สึกว่าตัวละครในเกมคือตัวตนที่สำคัญของพวกเขา บางคนหนักถึงขั้น Log in ตัวละครตัวเองตลอดเวลาไม่ให้มีการตัด เมื่อพร้อมจะเล่นก็จะมาเล่น เมื่อไปพัก ก็ไม่ Log out ออก สำหรับคนพวกนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากเขาโดนขโมยสิ่งของหรือเงินในเกม จะเกิดอาการเสียใจอย่างหนัก บางรายนอนไม่หลับไป 5-6 วัน คิดแต่เรื่องความผิดพลาดของตนเอง แต่เขาก็จะไม่เลิก วิธีการที่เขาใช้มักจะกลับมาเล่นต่อโดยการใช้เงินบาทซื้อเงินในเกม เพื่อนำกลับมาซื้อสิ่งของของคนที่หายไป

ปัญหาในช่วงการปล้นเงินในเกมที่เกิดขึ้น ก็เพราะคนที่จริงจังกับเกมมากเกินไป ถึงขั้นยอมเสี่ยงปล้นเงินในเกมซึ่งไม่ได้มีค่าอะไรในชีวิตจริง แต่เป็นการทำผิดกฎหมายในโลกความจริง

ผู้ขายเงิน Zeny

การสร้างเงินจำนวนมากเพื่อใช้ในการขายนั้น 90% มาจากการเปิดบอทหรือโปรแกรมช่วยบังคับ และ 10% มาจากการขโมยเพราะการขโมยจำเป็นต้องอาศัยความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์ จึงมีคนจำนวนน้อยที่ทำได้ ส่วนมากผู้ที่ทำจะเป็นเจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตเพราะเป็นผู้ที่ดูแลคอมพิวเตอร์ สามารถลงโปรแกรมดัก ID และ PASSWORD เพื่อขโมย ID ลูกค้าที่มาเล่นที่ร้าน

การเปิดบอทนั้นช่วยทำให้ผู้เล่นรวยขึ้นได้ด้วย การที่ผู้เล่นไม่ต้องเล่นเองจึงไม่จำเป็นต้องพัก ไม่มีการเบื่อ เท่ากับว่าตัวละครจะดำเนินชีวิตไป 24 ชั่วโมง ซึ่งทำให้มีโอกาสได้รับสิ่งของในเกมซึ่งหาได้ยาก (Rare Item) มากกว่าผู้เล่นปกติ

ขั้นตอนการหาเงินและสิ่งของเพื่อนำมาขายเป็นเงินบาท



ภาพที่ 2.2 ขั้นตอนการการขายเงินในเกมเรีกนาร็อก

1. สำหรับคนที่ขายเงินในเกมอย่างจริงจัง เขาจะทำการสร้างตัวละคร ประมาณ 30 ตัวขึ้นไป โดยเปิดบอททุกตัวให้ช่วยกันหาสิ่งของในเกม บางครั้งสิ่งของบางอย่างหาได้ยากมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตัวผู้ชายก็ต้องลงมือนั่งเล่นเองเป็นวัน-สัปดาห์ ตามความโชคคิในการครีโของชั้นนั้น
2. จากนั้นเขาก็จะนำเอาเงินและสิ่งของที่ได้จากตัวละครทั้งหมดที่เขา มี โอนมาสู่ ตัวละครที่สร้างมาเพื่อเก็บเงินและสิ่งของ โดยมักเก็บในตัวละครที่มีอาชีพพ่อค้า(อาชีพในเกม) เพราะเป็นอาชีพเดียวที่มีความสามารถในการเก็บสิ่งของได้มากกว่าอาชีพอื่นๆ
 3. บางครั้งจำนวนเงินที่ได้มามากก็นำเอามาแลกกับหมายเลขบัตรเติมเงิน เพื่อจะได้ไม่ต้องเสียเงินบาทมาซื้อบัตรเติมเงิน
 4. จากนั้นนำเอาตัวละครที่สร้างเพื่อมาขายเงิน ตัวละครตัวนี้มักจะสร้างขึ้นมาจากรหัสใหม่เพื่อหลีกเลี่ยงการ โดนแบนจากผู้ควบคุมเกมหรือ GM (Game Master)เรียกได้ว่าเป็นตัวละครที่สร้างมาเพื่อติดต่อส่งเบอร์ โทรศัพท์หรือ MSN เพียงอย่างเดียว
 5. เมื่อรับเงินบาทแล้ว ก็ค่อยเอาตัวละครที่ถือเงิน มาแลกเปลี่ยนกับลูกค้า
 6. เงินที่ลูกค้าซื้อไปก็นำเอาไปหาซื้อสินค้าในเกม
 7. ลูกค้าก็จะได้รับของที่ตัวเองอยากจะมี โดยลดการเสียเวลาในการเก็บเงินเพื่อซื้อของ เหตุที่คนมักซื้อเงินมากกว่าเก็บเงินเองก็เพราะของที่มีค่ามีราคาแพงมักถูกตั้งราคาตามกระแสดตลาด มาจากการอัพเดทเวอร์ชันของเกม หรือ ความนิยมของสินค้าในช่วงนั้น ทำให้บางครั้ง สินค้าบางชนิดเดือนนี้ราคาอยู่ที่ 2,000,000 Zeny เดือนหน้าอาจจะขึ้นเป็น 4,000,000 Zeny คนที่เก็บเงินเองก็เก็บได้ไม่พอเสียที่ จึงยอมซื้อเงิน Zeny

กลุ่มลักษณะของคนขาย แบ่งได้เป็น 2 แบบ

1. แบบไม่ยึดติดกับเกม แต่ทำเป็นธุรกิจ จึงทำเป็นเหมือนงาน คือ ตอนเช้าเปิดบอท ตอนเย็นก็กลับมาดู ไม่ค่อยได้เล่นเกมอาศัยความสามารถในการเขียนโปรแกรม กลุ่มนี้มีจำนวนน้อย เพราะมักจะไม่วางข่าวสารความขึ้นลงของราคาสินค้าในเกม
2. แบบยึดติด คือ มีตัวละครหลักที่เอาไว้เล่น ขณะเดียวกันก็มีบอทส่วนหนึ่งไว้เก็บเงิน คนจำพวกนี้จะต่างจากผู้เล่น โดยปรกติตรงที่มักจะไม่ใช่ไปฆ่า monster ตามด่านต่างๆ แต่จะมุ่งเล่นในโหมด PVP คือสู้กันเองกับผู้เล่นคนอื่น เพราะการชนะผู้เล่นที่เป็นคนด้วยกันได้จะนำมาซึ่งความพอใจสูงสุด หรือ ความรู้สึกว่าเขาเก่งที่สุดในเกม ข้อดีของกลุ่มนี้คือจะรับรู้ว่าข่าวสาร ราคาสินค้า บางครั้งเรียกได้ว่าเป็นผู้กำหนดราคาสินค้าในตลาดได้เลย เพราะมีกำลังซื้อและจำนวนสินค้ามาก จนขายได้ในราคาที่ตนพอใจ ความรู้สึกของคนกลุ่มนี้จะยึดติดกับเกมมาก เพราะรู้สึกเหมือนว่าตนเป็นเจ้าของหัวที่สามารถควบคุมทุกอย่างได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์การสื่อสารที่ใช้ติดต่อกับผู้ซื้อ มักจะเป็นโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่ บัญชีใหม่ เพราะธุรกิจที่ทำอยู่ไม่ได้เป็นสิ่งที่มั่นคง คล้ายกับการขายยาเสพติดนั่นเอง ผิดก็แต่ไม่ได้มีบทลงโทษทางกฎหมาย

แต่โดยหลักแล้วชีวิตนอกเกมจะใช้ไปกับการเดินทางไปธนาคาร หรือ พบกับลูกค้าเพื่อติดต่อค้าขาย เงินที่ได้มาหลายคนเอามาใช้อย่างฟุ่มเฟือย เพราะถือว่าเงินนั้นได้มาง่ายจะหาเมื่อไรก็ได้ รายได้ต่อเดือนจะตกอยู่ที่ประมาณ 100,000-400,000 บาท ขึ้นอยู่กับความสามารถในการหาช่องทางการขายและจำนวนเงินและสิ่งของที่หาได้

การขายเงินZeny เป็นเงินบาทนี้ กระทำผิดกฎหมายว่าด้วยการพนัน พ.ศ. 2478 แต่ผู้ขายมักไม่รู้ว่าสิ่งที่ตนทำผิดเพราะถือว่าการซื้อ-ขายข้อมูล จะผิดก็เพียงแค่กฎของเกมซึ่งบทลงโทษก็เพียงแต่การแบนรหัสถาวร ซึ่งพวกเขาสามารถสร้างรหัสใหม่ เพื่อเล่นตัวใหม่ได้อย่างไม่ยากเย็น

ปัญหาการขายเงินในเกม

เหตุของปัญหาการขายเงิน ไม่ได้ถูกแก้ไขโดย บริษัทผู้ให้บริการเอเชียซอฟท์จำกัด เหตุผลมาจากทางด้านธุรกิจ เพราะในขณะนี้ประเทศไทยมีเกมออนไลน์ที่อยู่ในช่วงระยะเก็บเงินค่าเล่นแล้วทั้งหมด 5 เกม คือ

1. RAGNAROK
2. DRAGON RAJA
3. KING OF KING
4. N.AGE
5. FAIRYLAND

รายได้จากการเล่นเกมออนไลน์มาจากการซื้อบัตรเติมเงิน เพราะฉะนั้นจำนวนคนเล่นที่มากก็ยิ่งส่งผลถึงรายได้กับบริษัทที่ให้บริการ ในปัจจุบัน แร็กนาร์็อก มีผู้เล่นมากที่สุดคือประมาณ 700,000 คน การจะเก็บคนที่เล่นเกมไว้ให้มากที่สุดก็คือการทำให้ผู้เล่นยึดติดกับเกมมากที่สุด การยึดติดก็คือการที่ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณพันธ์กับตัวละครในเกม คือรู้สึกว่าคุณได้ลงทุนกับเกม

ภาพที่ 2.3 จำนวนผู้เล่นเกมแร็กนาร์็อก

Service Select	
Chaos	(3710 คน)
Loki	(2977 คน)
Iris	(3858 คน)
Fenrir	(5671 คน)
Lydia	(5760 คน)
Sarah	(2807 คน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นี้ไป คือได้สิ่งของ-เงินในเกมมาแล้ว บางคนก็ลงทุนใช้เงินบาทซื้อสิ่งของในเกมมาแล้วก็ไม่อยาก
จะเปลี่ยนไปเล่นเกมอื่น ทางเอเซียซอฟท์จึงไม่ได้ออกมาจัดการกับเรื่องนี้เพราะถือว่าเป็นช่วงขาขึ้น
ในการได้กำไรของบริษัท ยังมีคนซื้อขายของในเกมกับเงินจริงก็ยิ่งทำให้มีคนติดเกมมากขึ้น

ผู้ขายเงิน Zeny จำนวนมากให้ความเห็นว่าเพราะหากบริษัทตั้งใจที่จะจับคนขายเงินจริง นั้นทำ
ได้ง่าย เหมือนกับตำรวจทำการล่อซื้อยาเสพติด โดยให้เจ้าหน้าที่ไปจัดการติดต่อซื้อในแบบพบเจอ
กันจากนั้นก็จับกุมหรือแสดงตัวเพื่อว่ากล่าวตักเตือน แต่บริษัทก็ไม่ได้ทำ เพราะคนที่ขายเงินจำเป็น
ต้องเปิดบอทเพื่อหาเงินทำให้บัตรแบบรายวันขายได้

ประกาศ : อัตราค่าบริการในการเล่นเกม

บัตรเล่นเกมออนไลน์	ราคา (บาท)
10 ชั่วโมง	55
20 ชั่วโมง	89
40 ชั่วโมง	159
15 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง	189
30 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง	349

ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมเร็กนาร์ร็อกสามารถติดต่อได้ที่

บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตในซันเนล จำกัด

Asiasoft Call Center 0-2717-3888 (24 ชั่วโมง)

www.ragnarok.co.th

www.ragnarokclub.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์

ปัญหาลังคมที่ก่อให้เกิดคดีอาชญากรรม

หัวข้อข่าว “จับ 5 โจ้ปล้นเงิน เกมแร็กนาร์็อก”

ไทยรัฐ 4/7/2546

เมื่อเวลา 02.30 น. วันที่ 3 ก.ค. พ.ต.ต.สุรวุฒิ บุญเกิด สวส.สน.บางขุนเทียน ได้รับแจ้งว่า มีเหตุปล้นทรัพย์ ที่ปั้มน้ำมันเจ็ด ถนนกาญจนาภิเษก ใกล้แยกเอกชัย แขวงบางบอน เขตบางบอน กทม. จึงรุดไปที่เกิดเหตุ พบ น.ส.ขวัญภา ยอดวิเชียร อายุ 19 ปี นักร้องสาวสถาบันราชภัฏสวนดุสิต ผู้เสียหาย พร้อมด้วยนายพันธุ์เทพ จารุหิรัญสกุล อายุ 29 ปี นายจรรยา เสือสืบพันธ์ อายุ 24 ปี และนายพิณรัตน์ โดสุขศรี อายุ 25 ปี นักร้องสาวมหาวิทยาลัยนอร์ท กรุงเทพฯ มีบาดแผลถูกของมีคมแทง ที่แขนซ้าย ต้องนำส่งคลินิก บางกอก อินเตอร์ ที่อยู่ที่เกิดเหตุเพื่อทำแผล ส่วนกลุ่มคนร้ายชิงเงินสด 18,000 บาท และขี้นรถเก๋งนิสสัน เซฟิโร่ สีดำ ทะเบียน 2ย-1276 กรุงเทพมหานคร หลบหนีไป พ.ต.ต.สุรวุฒิจึงแจ้งศูนย์วิทยุเพื่อสกัดจับรถคันดังกล่าว

หลังจากนั้นไม่นาน ร.ต.อ.สวงน เรืองป่าง รองสว.สว.สน.บางบอน พร้อมกำลังฝ่ายสืบสวนรวมทั้ง ร.ต.อ.กฤษณ์ฤทธิ์ หาญจริง รอง สว.สายตรวจและอารักขา กก.ตร.ม้า ออกตรวจตราอยู่ย่านถนนเอกชัยรับทราบเหตุ พบรถเก๋งเซฟิโร่ขับผ่านไปแล้วเลี้ยวเข้าปั้มน้ำมัน ปตท.ตรงข้ามซอยเอกชัย 101 จึงเข้าล้อมรถและเรียกให้คนในรถที่มีอยู่ทั้งหมด 5 คนออกมาจากรถ ทราบชื่อภายหลังว่า นายสมเกียรติ แก้วเจริญ อายุ 24 ปี นายศรัทธา ไทยแจก อายุ 24 ปี นายอธิคุณ พินิจสอน อายุ 21 ปี นายสุรศักดิ์ เพลิดโหม อายุ 24 ปี และนายเอกชัย กุลสุรเกรียงไกร อายุ 21 ปี ทั้งหมดเป็นนักร้องสาวมหาวิทยาลัยสยาม ตรวจค้นในรถพบมีคัตเตอร์สีดำ 1 เล่ม มีคัตเตอร์สีดำ 1 เล่ม และเงินสด 18,000 บาท จึงควบคุมตัวผู้ต้องหาพร้อมของกลางส่งไปที่ สน.บางขุนเทียน

น.ส.ขวัญภาให้การว่า มากับเพื่อนอีก 3 คนโดยนั่งรถเก๋งยี่ห้อนิสสัน รุ่นนี้ ทะเบียน บพ 1798 กรุงเทพมหานคร มาที่ปั้มน้ำมันเพื่อตกลงซื้อขายของที่อยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ ชื่อเกม "แร็กนาร์็อก" (ragnarok) ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังได้รับความนิยมระบาค อยู่ในหมู่วัยรุ่นและนักศึกษาในขณะนี้ ส่วนเรื่องที่โดนชิงเงินไปก็เกิดจากการเล่นเกมนี้ คือกลุ่มพวกตนได้เล่นเกมแร็กนาร์็อกจนมีเงินสะสมอยู่ในเกมที่เล่นเป็นจำนวนมาก พวกวัยรุ่นที่อยากเล่นทางลัด ไม่ต้องใช้เวลานาน ก็จะติดต่อผ่านทางคอมพิวเตอร์ที่เล่นอยู่ เหมือนการ "แซค" ในอินเทอร์เน็ต โดยกลุ่มคนร้ายที่ก่อเหตุครั้งนี้ ได้ติดต่อขอใช้เงินสดจริง ชื้อเงินที่อยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ โดยทั่วไป ราคาที่ซื้อขายกันก็จะตกอยู่ 1 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ล้านเซ็นนี้ในเกม เท่ากับเงินสด 200 บาท ซึ่งเมื่ออาทิตย์ที่แล้ว 1 ในกลุ่มคนร้ายก็ติดต่อขอซื้อไปแล้ว ครั้งหนึ่ง เป็นเงินสด 8,000 บาท โดยนัดซื้อขายกันที่ห้างฟิวเจอร์พาร์ค บางแค ครั้งนั้นไม่มีปัญหาอะไร

พอมาครั้งนี้ต้องการซื้อทั้งหมด 75 ล้านเซ็นนี้ และของในเกมอีกหนึ่งชิ้นที่เรียกว่า “Bone Helm” คิดเป็นเงินสด 18,000 บาท เมื่อเห็นว่าครั้งที่แล้วก็ไม่มีปัญหา ครั้งนี้ก็ไม่น่าจะมีอะไร จึงได้รวบรวมเงินในเกมกันจนครบ จากนั้นก็ติดต่อนัดเวลาสถานที่ซื้อขายกัน โดยทั้ง 2 ฝ่ายก็จะมาเจอกันที่นัดหมาย ขณะที่เพื่อนอีกหนึ่งคนของแต่ละฝ่ายจะนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ และเปิดเกมเร็กนาร์็อกไว้ พอซื้อขายรับเงิน แล้วต่างฝ่ายก็จะ โทร.ไปหาเพื่อนที่อยู่หน้าจอ เพื่อที่จะเช็กดูว่าเงินในเกมที่ซื้อมานั้นเข้ามาอยู่ในเกมของอีกฝ่ายหรือยัง ถ้าเข้ามาอยู่ในเกมของอีกฝ่ายหนึ่งแล้ว ก็ถือว่าการซื้อขายเสร็จสิ้น

แต่ครั้งนี้กลับมีปัญหา เพราะเมื่อโทรศัพท์สอบถาม เพื่อนรีบร้อยแล้ว นายสุรศักดิ์ที่ส่งเงินให้คนที่ถืออยู่ในมือกระซอกเงินกลับคืนไป นายพิลันธรซึ่งยืนอยู่ข้างๆจะเข้ามาช่วย ก็ถูกนายสุรศักดิ์ใช้มีดคัตเตอร์ฟันที่แขน ขณะที่กลุ่มคนร้ายพากันขึ้นรถหลบหนีไป

เพื่อนๆของ น.ส.ขวัญภาเปิดเผยด้วยว่า การซื้อขายกันในเกมเร็กนาร์็อกไม่ใช่เป็นเงินน้อยๆ ที่ผ่านมาเพียงเดือนเดียว มีคนสามารถขายเงินในเกมได้เป็นเงินสดถึง 400,000 บาท ส่วนใหญ่ถูกค้ำจายเป็นนักเรียน นักศึกษา วัยรุ่น รวมทั้งคนวัยทำงานที่ติดเกมเร็กนาร์็อกและ ต้องการได้เงินสะสมสูงๆ ด้วยทางลัด

พ.ต.อ.บวร นันทะยาวงศ์ รอง ผบก.น.9 เปิดเผยว่า เบื้องต้นจะดำเนินคดีกับกลุ่มคนร้าย ในข้อหาทำร้ายร่างกายไว้ก่อน ส่วนข้อหาอื่นต้องพิจารณากันอีกครั้งว่าจะเข้าข่าย ข้อหาอะไรบ้าง ตอนนี้ได้กำชับให้พนักงานสอบสวนพยายามเก็บหลักฐานต่างๆ รวมทั้งอาจจะต้องไปตรวจสอบที่คอมพิวเตอร์เครื่องที่ติดต่อซื้อขายกันด้วย ขณะนี้ผู้ต้องหาทั้งหมดได้ขอประกันตัวไปในหลักทรัพย์ประกันคนละ 1 หมื่นบาท หากการสอบสวนได้ความว่ามีความผิดข้อหาอื่น จะเรียกมาแจ้งข้อหาเพิ่มอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อข่าว “ดาราล้างยิงแฟนสาวดับก่อนยิงตัวตาย”

ไทยรัฐ 4/7/2546

เหตุเกิดขึ้นเมื่อเวลา 18.00 น. วันที่ 3 ก.ค. พ.ศ.ศ. วรุตน์ ไทยรัฐเทวรินทร์ สวส.สก.อ.เมืองนนทบุรี รับแจ้งเหตุยิงกันที่ ห้อง 124 ชั้น 2 ถนนทิพย์คอนโดวิลด์ ต.สวนใหญ่ อ.เมือง รายงานให้ผู้บังคับบัญชาทราบ ไปตรวจสอบพร้อมด้วย พ.ต.อ.พงษ์สิทธิ์ แสงเพชร ผกก. พ.ต.ท.ณัฐพล สุกระสรอง ผกก.(สส.) พ.ต.ต.สมบัติ ศรีคงรักษ์ สว.สส.ฝ่ายสืบสวนและมูลนิธิป่อเต็กตึ๊ง

ที่เกิดเหตุเปิดเป็นร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการ 7 เครื่อง พบศพ น.ส. พานี ศรีวิลัยเจริญ อายุ 22 ปี สภาพนั่งคว่ำหน้าถูกยิงด้วยปืนขนาด .38 เข้าที่ศีรษะ 2 นัด เลือดปนมันสมองกระจายเกลื่อนพื้น บนโต๊ะคอมพิวเตอร์ พบถ้วยเต๋ยวราดหน้าทีกินไปครึ่งจานวางอยู่ ที่หน้าจอเปิดทิ้งไว้มีงานพิมพ์ค้างอยู่ ส่วนมือปืนทราบชื่อคือนายเอนก พรหมวงศ์ อายุ 24 ปี ตัวประกอบละครจากเรื่อง "แม่คุณเอ๋ย" ละครทิวี่ชื่อดังจากช่อง 7 หลังก่อเหตุยิงศีรษะตัวเองเพื่อฆ่าตัวตาย เสียชีวิตขณะนำส่งโรงพยาบาล

จากการสอบสวนทราบว่าก่อนเกิดเหตุผู้ตายกำลังนั่งคุยอยู่กับนายณัฏวิทย์ มาไกล อายุ 23 ปี เพื่อนชายซึ่งรู้จักกันได้ประมาณ 3 เดือน โดยสนิทสนมกันจากเกมเร็กนาร์็อก สร้างความหึงหวงให้นายเอนก ซึ่งเป็นแฟนของ น.ส.พานี เป็นอย่างมาก เคยยื่นคำขาดให้ทั้งคู่เลิกติดต่อกัน แต่ไม่เป็นผล ทั้งคู่ยังคงแอบติดต่อกัน ในวันนี้ นายเอนก ได้รับโทรศัพท์ จากเพื่อนว่าแฟนสาวมาคุยกับนายณัฏวิทย์อยู่ที่ร้านคอมพิวเตอร์ จึงพกปืนแล้วรีบเดินทางมาหาทันที เมื่อเห็นภาพตาเกิดความหึงหวงชักปืนพก.38 ที่ติดตัวมาข้อยังได้ น.ส.พานี 2 นัดซ้อน จากนั้นหันปากกระบอกปืนไปหานายณัฏวิทย์ แต่ นายณัฏวิทย์ ไรทหายาด เ่นหนีมาที่ระเบียงแล้วกระโดดหนีตายจากชั้นสองรอดไปอย่างหวุดหวิด ได้รับบาดเจ็บข้อเท้าชั้น เจ้าหน้าที่มอบศพทั้งคู่ให้ญาตินำไปบำเพ็ญกุศลต่อไป

ปัญหาสังคมที่รัฐต้องกำกับดูแล

หัวข้อข่าว “ไอซีทีคุมกำเนิด แร็กนาร์็อก ล้งปิดหลัง 4 ทูม ”

ผู้จัดการออนไลน์ 9/7/2546

หลังเกม "แร็กนาร์็อก" ที่หิววัยรุ่นคลั่งไคล้กันขนาดหนัก จนก่อเกิดปัญหาอาชญากรรมรุนแรงขึ้นและตกเป็นข่าวครึกโครม จนทำให้หลายฝ่ายออกมาเคลื่อนไหวทางดีกรอบการเล่นเกมนั้น อันตรายดังกล่าวนี้ นพ.สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) เปิดเผยเมื่อวันที่ 8 ก.ค. ภายหลังจากหารือกับบริษัทเอเซียซอฟท์ จำกัด เจ้าของลิขสิทธิ์เกม "แร็กนาร์็อก" ในประเทศไทย หลังจากที่มีความคลั่งไคล้ในการเล่นเกมนั้น ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมรุนแรงเมื่อสัปดาห์ที่ผ่านมา โดย นพ.สุรพงษ์กล่าวว่า เบื้องต้นได้กำหนดให้เกมออนไลน์ทุกเกม จะต้องปิดให้บริการหลังเวลา 22.00-06.00 น. เริ่มตั้งแต่วันที่ 15 ก.ค. จนถึงวันที่ 30 ก.ย. 2546 รวมระยะเวลา 2 เดือนครึ่ง เพื่อให้ผู้เล่นมีเวลาพักผ่อนในตอนกลางคืน แทนที่จะเล่นกันหักโหมหามรุ่งหามค่ำเหมือนเมื่อก่อน อย่างไรก็ตาม การกำหนดเวลา 2 เดือนครึ่งนั้น เพื่อเปิดโอกาสให้บริษัทเอเซียซอฟท์ไปชี้แจงกับเจ้าของลิขสิทธิ์เกม ที่อาจเป็นปัญหาเรื่องข้อสัญญาที่ทำไว้ระหว่างกัน

ส่วนมาตรการที่มอบหมายให้นำไปศึกษาหาแนว ทางปฏิบัติต่อไป นพ.สุรพงษ์กล่าวว่า ได้แก่ การกำหนดเวลาเล่นเกมแต่ละครั้งไม่เกิน 2 ชั่วโมง เนื่องจากกรมสุขภาพจิตรายงานว่า การเล่นเกมนติดต่อกันเกิน 2 ชั่วโมง จะทำลายสุขภาพ แต่จะหยุดพักการเล่นนานแค่ไหน ผู้ประกอบการจะต้องไปศึกษาในรายละเอียด นอกจากนี้ ยังให้เพิ่มความเข้มงวดในการซื้อแพ็คเกจเล่นเกม โดยผู้ซื้อจะต้องจดทะเบียนและมีหลักฐานในการซื้อ เนื่องจากที่ผ่านมาพบว่ามีผู้เล่น 1 คน แต่ใช้ไอดีในการเล่น 50-60 ไอดี แสดงให้เห็นชัดเจนว่าเล่นเป็นอาชีพและเล่นเพื่อขายแต้มต่อให้ผู้เล่นคนอื่น

ในด้านการโอนเงินหรือสิ่งของให้แก่กันระหว่างผู้เล่นนั้น ให้บริษัทเอเซียซอฟท์ ไปศึกษาว่าจะแก้ไขซอฟต์แวร์ให้สามารถทำงานป้องกันไม่ให้มีการโอนเงินใดๆ ได้อย่างไร เพราะปกติการเล่นเกมนจะต้องแลกเปลี่ยนสิ่งของซึ่งกันและกัน แต่หากเป็นการให้ฝ่ายเดียวก็สันนิษฐานได้ว่า ผู้เล่นไปเรียกเก็บเงินสดจากอีกฝ่าย รวมทั้งให้เพิ่มจำนวนผู้ดูแลเกมหรือเกมมาสเตอร์ให้มีมากขึ้น โดยบริษัทจะต้องหาข้อสรุปมานำเสนอกระทรวงไอซีทีให้ได้ใน 2 สัปดาห์ข้างหน้า

นพ.สุรพงษ์กล่าวว่า นอกจากการจัดระบบเกมออนไลน์แล้ว ยังได้เตรียมจัดระเบียบอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ด้วย ที่ผ่านมามีอินเตอร์เน็ตคาเฟ่หลายรายให้บริการเกมแร็กนาร์็อกเถื่อนอยู่ ซึ่งจะสามารถให้บริการนอกเวลาที่กำหนดได้ จึงจะต้องจัดการกับร้านค้าพวกนี้ด้วย โดยจะพิจารณาถึงเวลาที่ให้อินเตอร์เน็ตคาเฟ่เปิดและปิดบริการด้วย รวมไปถึงการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ เพื่อแก้ ปัญหาเกมนี้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ่ายทอดความรุนแรง ซึ่งมีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเบื้องต้นกระทรวงไอซีที ได้ทำเรื่องถึงกระทรวงมหาดไทยภายใต้ พ.ร.บ.ควบคุมกิจการและวัสดุโทรทัศน์ ให้เพิ่มการควบคุมเกมออนไลน์เข้าไป จากเดิมที่ควบคุมเฉพาะอย่าง เช่น วิดีโอ เทเซอร์ดิสก์ วิดีโอซีดี และซีดีรอม เป็นต้น

หัวข้อข่าว “หมอลีบบจะเล่นบท ปิดเกมฮิต “แร็กนาร์ออค”

ผู้จัดการออนไลน์ 9/7/2546

บริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์เกมฮิต ‘แร็กนาร์ออค’ มีสิทธิ์ถูกหอย ‘หมอลีบบ’ สุดทันทรียมเรียกเข้ามาชี้แจง หลังจากเกิดเหตุการณ์น่าเศร้าเหล่าวัยรุ่นผู้คลั่งไคล้เกมยอดนิยมปล้นชิงทรัพย์กันเองระหว่างการเจรจาแลกเปลี่ยนเงินตามการซื้อขายเงินของเกม คุณเคยทำจับแล้วให้มีมาตรการป้องกันแต่กลับมีเรื่องขึ้นจนได้ ฮึมตั้งพักบริการชั่วคราว หรือ ปิดให้บริการ!

นายจาตุรนต์ ฉายแสง รองนายกรัฐมนตรี กล่าวว่า สำหรับการแก้ปัญหาวัยรุ่นติดเกมออนไลน์ โดยเฉพาะ “แร็กนาร์ออค” จนทำให้เกิดเหตุความรุนแรงขึ้นนั้น ขณะนี้ได้เสนอมาตรการหลายอย่าง เช่น มาตรการทางภาษีกับเกมคอมพิวเตอร์ การจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยให้กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รับผิดชอบดูแลการเผยแพร่ของเกมนี้ในประเทศไทยแล้ว คาดว่า ภายใน 2 สัปดาห์จะมีความชัดเจน นอกจากนี้จะควบคุมเวลาการเปิดปิดของร้านเกมอินเทอร์เน็ต ในเวลา 4 ทุ่มด้วย

ด้านนพ.สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กล่าวว่า จะเรียกบริษัทบีเอ็มมีเดีย ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์แร็กนาร์ออคในไทยมาหารือถึงมาตรการการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะลักษณะของเกม ซึ่งมีการโอนเงินระหว่างผู้เล่นกันได้ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมตามมา ซึ่งที่ผ่านมาผู้ประกอบการได้ยืนยันว่า มีมาตรการควบคุมที่ดีพอแล้ว แต่เมื่อเกิดเหตุขึ้นอีก แสดงว่า มาตรการที่ผ่านมาไม่สามารถป้องกันได้อย่างจริงจัง เมื่อเป็นเช่นนี้อาจจะพิจารณาสั่งพักบริการชั่วคราว หรือสั่งปิดไม่ให้บริการเกมนี้ต่อไป เพราะผู้ให้บริการนี้ละเลยไม่แก้ปัญหาก่อให้เกิดการเล่นเกมเข้าข่ายการพนัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อข่าว “ไอซีทีละเมิดเด็กลงทะเบียน 6 แสนราย-เร่งออกมาตรการควบคุม”

ผู้จัดการออนไลน์ 5/3/2546

เกมออนไลน์กลายเป็นเรื่องฮิตไปเสียแล้วสำหรับเด็ก เพราะมันช่วยสร้างโลกในจินตนาการของเด็กๆ หรือผู้เล่นส่วนหนึ่งให้เป็นความจริงขึ้นมา เป็นโลกที่พวกเขาสามารถโลดแล่นแสดงบทบาทต่างๆ ได้อย่างที่เขาไม่เคยสามารถทำได้ในโลกของความเป็นจริง

แต่เกมออนไลน์ข้ามชาติจากประเทศเกาหลีใต้ ที่ชื่อ “แร็กนาร์็อก” นั้นน่าเป็นกรณีศึกษาอย่างยิ่ง จุดเด่นสำคัญของเกมนี้อยู่ที่การรวมเอาคุณลักษณะเด่นๆ ของเกมและอินเทอร์เน็ตไว้ในตัว อย่างเช่น ผู้เล่นสามารถพูดคุยโต้ตอบ หรือ “แชท” ได้ตามเวลาจริงผ่านตัวละคร (ที่สามารถแสดงความรู้สึกพร้อมกันไปด้วยได้โดยใช้หน้าตาท่าทางของตัวละคร) เมื่อผสมผสานกับขีดความสามารถในการทำให้โลกแห่งจินตนาการของผู้เล่น ปรากฏเป็นจริงขึ้นมาบนจอคอมพิวเตอร์ จึงสามารถดึงดูดผู้เล่นให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของเกมได้ไม่ยาก นอกเหนือจากการได้ปะทะสังสรรค์กับผู้อื่นที่มี “ความสนใจร่วม” ทำให้เกมนีกลายเป็นเกมฮิตไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว

น.พ.สุรพงษ์ สืบวงศ์ดี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) กล่าวว่า จำเป็นต้องหามาตรการคุมเข้ม เพื่อป้องกันเด็กมีพฤติกรรมพนันและเสียการเรียน หลังจากที่เกมแร็กนาร์็อกเข้ามาในประเทศไทยเพียง 7 เดือนเท่านั้น เกมดังกล่าวมีเด็กไทยลงทะเบียนไว้ประมาณ 600,000 ราย และเล่นเกมประมาณ 200,000 รายต่อวัน ซึ่งช่วงเวลาที่เล่นส่วนใหญ่เป็นช่วงบ่าย ตั้งแต่บ่ายสองเป็นต้นไปจนถึงสามทุ่ม หลังจากนั้นก็จะลดลงไปครั้งหนึ่ง และเด็กบางคนใช้เวลาเล่นเกมวันละ 15 ชั่วโมง นับเป็นระยะเวลาเล่นเกมที่นานเกินไป ทำให้มีการโดดเรียน พร้อมทั้งมีการพนันอีกด้วย

ดังนั้นเพื่อป้องกันปัญหาไม่ให้เด็กมกยในเกมนานเกินไป ทางกระทรวงไอซีทีจึงได้ขอความร่วมมือจากบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ โดยได้ข้อสรุปเบื้องต้นของมาตรการการป้องกัน และควบคุมความเหมาะสมในการเล่นเกมนานเกินไป

ประเด็นแรก ให้บริษัทเอเชียวอร์ป อินเทอร์เน็ต เซ็นแนล จำกัด ซึ่งเป็นตัวแทนลิขสิทธิ์เกมแร็กนาร์็อกแต่เพียงผู้เดียวในไทย จัดทำอักษรวิ่งหรือคำเตือนในเกม ในระหว่างที่เปลี่ยนฉาก เพื่อให้เยาวชนได้รับรู้ในเรื่องเกี่ยวกับความเหมาะสมในการเล่นเกมนานเกินไป เช่น ให้รับผิดชอบต่อการเรียนหรือเล่นมากๆ พักสายตาบ้าง และทำการบ้านหรือยัง เป็นต้น เพื่อเป็นการเตือนให้เยาวชนต้องมีความรับผิดชอบ และไม่ให้เกิดสุขภาพ

ประเด็นที่สอง บริษัทต้องสรุปข้อมูลของจำนวนสมาชิกที่ลงทะเบียนในปัจจุบันว่า เป็นบุคคลเดียวกันกับเลขประจำตัวประชาชนที่ลงทะเบียนหรือไม่ ซึ่งต้องขอความร่วมมือกับสำนักทะเบียนราษฎรกรมการปกครอง เพื่อตรวจสอบข้อมูลอายุ เพศ วัยของสมาชิก หลังจากนั้นจะนำมาจัดทำข้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลง 86828 ของอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มูด ทำให้สามารถรู้พฤติกรรมของผู้เล่นเกมได้ เพื่อจะนำไปสู่การตัดสินใจในกระบวนการส่งเสริม การเล่นเกมออนไลน์ต่อไป

ประเด็นที่สาม ในด้านกฎหมายระหว่างที่ยังไม่มีการออกกฎหมายอาชญากรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดยกระทรวงไอซีทีได้มอบหมายให้คณะทำงานสังคมอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีน.พ.ภูมินทร์ สีธีระ ประเสริฐ ประธานคณะทำงานสังคมอิเล็กทรอนิกส์ (e-Society) รับผิดชอบหาข้อกฎหมายอื่นๆ ที่ เกี่ยวข้องนำมาควบคุม เพราะหากกฎหมายฉบับใหม่จะใช้เวลานานกว่า 1 ปี

ประเด็นสุดท้าย ขอความร่วมมือกับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในการกำหนดเวลาและอายุของเยาวชนที่จะเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งประเด็นเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และการควบคุมมาตรฐานเกี่ยวกับสภาพภายในร้าน โดยจะหามาตรการร่วมกันกับกระทรวงพาณิชย์ กระทรวงมหาดไทย สำนักงานตำรวจแห่งชาติและชมรมอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

อย่างไรก็ตามยังไม่มีการเข้ามามีบทบัญญัติดังกล่าว ซึ่งกระทรวงไอซีทีจะประสานกับ กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงมหาดไทย สำนักงานตำรวจแห่งชาติและชมรมอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อหา มาตรการกำกับดูแล โดยจะมีการนัดประชุมภายในสิ้นเดือนนี้

อย่างไรก็ตาม แม้ว่ากระทรวงไอซีทีจะออกมาตรการมาควบคุมเกมในเบื้องต้นแล้ว แต่การไม่มี กฎหมายใดๆ รองรับทำให้มาตรการต่างๆ ของกระทรวงไอซีทีที่ออกมาไม่รู้ว่าจะได้ผล 100%หรือไม่ แต่ทั้งนี้การออกกฎหมายเพื่อ "ควบคุม" เนื้อหาของเว็บไซต์นั้นเป็นเรื่องละเอียดอ่อนอย่างยิ่งคงจะ เสร็จสมบูรณ์ได้ช้า เพราะบางเรื่องเร่งรัดได้ หลายเรื่องเร่งรัดไม่ได้แน่นอน เพราะหากหยابและ ฉาบฉวยออกมาเมื่อใด รับประกันได้ว่าก่อให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดี ดีไม่ดีจะสะท้อนถึงความเป็น "อี-โซไซตี้"

เพราะกฎหมายนั้นมีหลักสำคัญอยู่ประการหนึ่งคือ ต้องบังคับใช้อย่างเสมอภาค แต่เมื่อมาถึง ความผิดที่ต้องพิจารณากันอย่างถี่ถ้วน ไม่ได้เป็นการละเมิดข้อบัญญัติที่ตราไว้ชัดเจนในกฎหมาย อย่างเช่น เนื้อหาในเว็บไซต์ (รวมถึงเกมออนไลน์ต่างๆ) ซึ่งกฎหมายไม่สามารถเขียนทั้งหมดไว้ อย่างละเอียดถี่ถ้วนได้แน่นอน จึงต้องละไว้ให้ใช้วิจารณญาณของ "ผู้บังคับใช้กฎหมาย" นั้นๆ เป็นผู้ ชี้ขาดว่าเข้าข่ายละเมิดหรือไม่ และอย่างไร

กรณีของเร็กนาร์็อกถือเป็นการละเมิดที่เลวร้ายเช่นเดียวกันหรือไม่ เร็กนาร์็อกไม่มีส่วนดีหรือ ส่วนที่เป็นประโยชน์มีหรือไม่ น่าสนใจวิเคราะห์ศึกษาอย่างมาก เพราะเกมออนไลน์ไม่เพียงเป็น วัฒนธรรมของเด็กเมืองในยุคอิเล็กทรอนิกส์ แต่เกมออนไลน์ยังมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทั้งในแง่ปริมาณ และความหลากหลายของเนื้อหาอย่างมากในอนาคตอันใกล้

ถ้ากระทรวงไอซีทียังไม่เปิดเผยตรงไปตรงมา และกระจ่างชัดกับสังคม ก็คงเจอปัญหาทำนอง เดียวกันนี้อีกหลายยกหลายระลอกแน่นอน!

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านพ.ต.อ.ญาณพล ยังยื่น ร้องผู้บังคับการศูนย์ข้อมูลสารสนเทศ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ให้ ความเห็นในเรื่องนี้ว่า การที่จะให้ภาครัฐดูแลเรื่องเกมออนไลน์อย่างเดียวนั้น คงจะไม่พอต้องขอให้ ผู้ปกครองและประชาชนช่วยกันตรวจสอบดูแล และแจ้งไปยังสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เพื่อป้องกัน และควบคุม ทั้งนี้ตนมองว่าเกมออนไลน์เป็นเหมือนแฟชั่น จึงได้รับความนิยมสูง คิดว่าถ้ามีอะไร แปลกใหม่เข้ามา ไม่นานเด็กเหล่านี้คงเลิกเล่นไปเอง และหันไปสนใจในเรื่องใหม่แทน

สำหรับการแก้ไขปัญหาอีกอย่างหนึ่งคือ การทำเกมออกมาแข่งขันกัน เพราะเคยได้คุยกับผู้เชี่ยวชาญ คอมพิวเตอร์กราฟิกของไทย ถึงความเป็นไปได้ที่จะสร้างเกมของไทยที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ เพื่อให้เยาวชนไทยได้รับประโยชน์ และเป็นการแข่งขันกับต่างประเทศอีกด้วย

พ.ต.อ.ญาณพล ยังยื่น ประธานชมรมเว็บมาสเตอร์ และหนึ่งในคณะทำงานสังคมอิเล็กทรอนิกส์ (อี-โซไซตี้) กล่าวว่า การที่จะให้ภาครัฐดูแลเรื่องเกมออนไลน์อย่างเดียวนั้น คงจะไม่พอ ต้องขอให้ผู้ ปกครองและประชาชนช่วยกันตรวจสอบดูแล และแจ้งไปยังกลุ่มเกมมาสเตอร์ และสำนักงาน ตำรวจแห่งชาติเพื่อควบคุม

น.พ.ภูมินทร์ สิทธิระประเสริฐ ประธานคณะทำงานอี-โซไซตี้ กล่าวว่า ได้หารือกันว่าควรจะเร่ง ผลักดันกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อให้มีกฎหมายรองรับการออกมาตรการควบคุม ต่างๆ ซึ่งควรร่างให้ทันสมัยประจําขณะนี้

ทั้งหมดนี้เป็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขของผู้ใหญ่ในสังคม ซึ่งคิดว่ามิเช่นเป็นแนวทางแก้ไขที่ดีที่สุด แต่บุคคลที่จะแก้ไขปัญหาเหล่านี้ก็คือ ผู้ปกครองของเยาวชนเหล่านั้นเองที่เป็นส่วนที่จะ ช่วยได้ดี มิใช่ใช้เงินอย่างเดียวก็คิดว่าสามารถให้ความสุขกับพวกเขาได้เพียงพอแล้ว แต่ควรที่จะให้ เวลาแก่เขาให้มากขึ้น รับฟังความคิดเห็นและที่สำคัญต้องเข้าใจของความต้องการของวัยรุ่นว่า ต้องการอะไร และเข้าใจถึงความต้องการของเขา เชื่อว่าเหตุการณ์จะไม่รุนแรงไปกว่านี้อ่างแน่นอน

ปัญหาสังคมที่ทำลายสถาบันครอบครัว

หัวข้อข่าว “ เกมป่วนเมืองทำให้เยาวชน ครอบครัวแตกแยก ”

ผู้จัดการออนไลน์ 5/4/2546

เกมออนไลน์กลับกลายเป็นปัญหาใหญ่ไปแล้วที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) จะต้องดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวให้ได้ เนื่องจากมันกลายเป็นเหตุปัจจัยของปัญหาครอบครัว ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนจำนวนมากไม่น้อย และเท่าที่ทราบกันมากกลุ่มเด็กๆ เล่นแล้วก็คิดใจไม่ยอมเลิก ไม่ยอมกินจนไม่ต้องทำอะไรกัน โดยเฉพาะเด็กอายุ 10-12 ขวบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็จะส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก อาจจะส่งผลกระทบต่อครอบครัวที่ทำให้เกิดการทะเลาะกันระหว่างผู้ปกครองและเด็ก

สิ่งเหล่านี้ไม่รู้ว่าเป็นความผิดของใคร หรือว่าผู้ปกครอง หรือเด็ก หรือผู้ประกอบการที่ต้องการเงินอย่างเดียว โดยการคิดที่จะหาเกมใหม่เพื่อหลอกล่อเอาเงินเด็ก หรือภาครัฐที่ไม่มีมาตรการควบคุมอย่างจริงจัง โดยเฉพาะกฎหมายที่จะมาควบคุมการแพร่ระบาดของเกมทั้งหลาย

"เกมเหล่านี้มีส่วนที่อาจก่อให้เกิดอันตรายและส่วนที่สามารถเอื้อประโยชน์ให้กับผู้เล่นได้ปะปนกันอยู่ มันสอนให้พวกเขารู้จักปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสังคม เรียนรู้หลักในการใช้ชีวิต แต่ในขณะเดียวกันมันก็สามารถสอนวิถีวิธีอันลึกลับ ชี้อิง ให้กับพวกเขาได้ด้วย เช่นเดียวกับการที่มันสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันระหว่างการเล่นได้ ก็อาจก่ออันตรายให้เกิดขึ้นหากมีผู้ไม่หวังดีหลอกล่อนดออกไปพบปะข้างนอก"

ทั้งนี้ หากพ่อแม่ผู้ปกครองเข้าไปมีส่วนร่วมในโลกของพวกเขา ในสังคมของพวกเขาได้อย่างกลมกลืนไม่ขัดแย้ง แต่ชักนำ แน่แนวมและโน้มน้าวไปในทางที่ดี เป็นเครื่องเชื่อมโยงระหว่างโลกในจินตนาการกับโลกแห่งความเป็นจริง ให้เขา เจริญกันด้วยเหตุด้วยผลและผ่อนปรนซึ่งกันและกัน อาจส่งผลให้สามารถชักนำเอาคุณลักษณะของเกมมาใช้เพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวันของพวกเขาได้ไม่ยาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตวิทยาความมีตัวตนในโลกของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ ก็เปรียบได้กับสังคมหรือกิจกรรมอย่างหนึ่ง ตัวละครของเราที่เปรียบได้กับตัวแทนตัวเรา ในเกมมีการติดต่อสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลต่อบุคคลนอกจากการพูดคุยในรูปแบบการสนทนา ยังรวมไปถึงการได้ทำกิจกรรมต่างในเกมร่วมกัน เช่น การช่วยกันต่อสู้ การเดินทางท่องเที่ยวไปตามสถานที่ต่างๆ และเมื่อเป็นเช่นนี้ การเปรียบเทียบแข่งขันจึงเกิดขึ้น ทำให้ตัวผู้เล่นหลายคน รู้สึกว่าตัวตนในเกมของเขานั้นมีค่า ไม่ได้เป็นเพียงแต่แค่ตัวละคร แต่เป็นคนที่ผู้อื่นรู้จักมักคุ้น มีคนที่ชอบ-เกลียด รวมถึงยังมีการแยกลักษณะของตัวละครว่าเป็นอาชีพอะไรคล้ายกับสังกัดเชื้อชาติ ส่งผลถึงความคิดด้านลบและบวกกับอาชีพอื่น เช่น อาชีพธันเดอร์(นักธนู) จะไม่ชอบและมีความคิดด้านลบกับอาชีพ วิสาห(พ่อมด) เพราะทั้งสองอาชีพมีระยะเวลาโจมตีที่ไกล จึงมักเกิดการแย่งฆ่าศัตรูกัน ความมีตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตนั้น เกิดขึ้นมากตามระดับความอิสระในการแสดงออกซึ่งนิสัย สันดานของผู้เล่น ยกตัวอย่างเช่น คนที่ เล่นสนทนาตาม Chat Room ก็จะมีตัวตนน้อย เพราะสิ่งที่แสดงถึงคนเป็นแค่ ชื่อ ที่เปลี่ยนแปลงได้เสมอ แต่คนที่เล่นสนทนาผ่าน ICQ , MSM จะมีความรู้สึกมากกว่าเพราะมีหมายเลขประจำตัวที่ระบุถึงชื่อของตัวเองได้ หรืออย่างใน Webboard มักจะมีคนบางคนที่มีนิยามเข้ามาถาม-ตอบปัญหา (Post) จนเป็นที่คุ้นเคยกันกับผู้อื่น คนกลุ่มนี้จะรู้สึกว่าชื่อของตนมีค่ามาก ในกรณีที่มีคนปลอมชื่อของตนมาตอบ เขาจะออกมาแสดงตัวตนที่ว่ามันไม่ใช่เค้า ตัวอย่างที่กล่าวมาเป็นแค่เพียงการแสดงตัวตนในรูปแบบข้อความ แต่สำหรับในเกม จะมีการแสดงออกมากกว่า เช่น การช่วยเหลือตัวละครของผู้อื่น เช่น การ เพิ่มพลัง การช่วยซื้อ-ขาย-แลกเปลี่ยนสิ่งของ การขโมยสิ่งของ การแกล้งผู้เล่นอื่น การ โกงราคาสินค้า เป็นต้น จุดนี้ที่ทำให้คนที่เล่นเกิดความรู้สึกไว้นั้นเชื่อใจพวกพ้อง คนที่ช่วยเหลือเรา และรังเกียจคนที่ไม่ดี จากการสำรวจพบว่ากลุ่มคนที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุดทั่วโลกคือ กลุ่มผู้ใหญ่ตอนต้นช่วงอายุ 18-25 ปี เป็นเพราะคนในช่วงวัยนี้มีพฤติกรรมในการต้องการคนยอมรับในสิ่งที่ตนทำ หรือ เรียกได้ว่าต้องการเป็นที่นับถือจากคนรอบข้าง คนในกลุ่มนี้จะพยายามทำตัวละครให้เกิดความโดดเด่นเหนือกว่าของคนอื่น สิ่งที่เกมกำหนดให้ทำเพื่อแสดงความเก่งก็คือฝีมือในการบังคับตัวละครและสิ่งของที่ใช้ประดับตัว จุดนี้เองที่หลายคนเลือกการใช้ทางลัดในการซื้อเงินในเกมด้วยเงินบาทเพื่อนำมาปรับปรุงให้ตัวละครของตนดูเด่น เก่งกว่าของคนอื่น

เกมออนไลน์ ก็เหมือนกับโลกจำลองที่ใ้ห้มนุษย์ได้แสดงออกถึงพฤติกรรมความต้องการของตนเอง เช่น ความเป็นหนึ่ง การยอมรับ ความร่ำรวย ยิ่งความรู้สึกของผู้เล่นมีความชอบพอ ภูมิใจต่อตัวละครในเกมมากเท่าไรเขาก็ยิ่งจมอยู่ในโลกของเกมมากยิ่งขึ้น การได้รับการยอมรับจากคนอื่นๆ ในสังคมเกม ก็ทำให้เขารู้สึกว่านั่นเป็นสิ่งที่เขาทำได้ดีเพราะ โดยปรกติคนเราชอบที่จะอยู่กับที่ๆตนมีความสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำศัพท์ที่มีผู้ใช้กันในเกม แร็กนาร์อ็อก

เดล มาจากคำว่า “ ดิล ” (Dial) แต่คนที่เล่นเกมส่วนมากจะเรียกกันจนเพี้ยนว่าเดล จนเป็นที่เข้าใจว่า เดล คือการแลกเปลี่ยน

Z (Zeny) คือสกุลเงินที่ใช้ในเกม หากเอามาเทียบกับเงินบาท 1M Zeny ประมาณ 100-200 บาท

M (Million) มีความหมายถึงเงินจำนวนล้าน เช่น 1M เท่ากับ 1,000,000 Zeny

K (Kilo) มีความหมายถึงเงินจำนวนพัน เช่น 1K เท่ากับ 1,000 Zeny 100K เท่ากับ 100,000 Zeny เหตุที่ใช้ตั้งชื่อย่อแบบนี้ก็เพื่อให้ง่ายในการพูดคุยผ่านการพิมพ์หรือตั้งชื่อร้าน

20 , 40 , 15 , 30 ตัวเลขชุดนี้หมายถึงชนิดของบัตรเติมเงิน 20=20ชม. 40=40ชม 15=15วัน 30=30 วัน บางครั้งผู้เล่นบางคนก็นำเงินZeny มาซื้อแลกเปลี่ยนกับบัตรเติมเงิน

การตั้งร้าน การตั้งห้อง คือการที่ตัวละครของผู้เล่น ตั้งแสดงข้อความที่จะให้ผู้อื่นเห็นโดยทั่วกัน

ซิบ คือการพูดคุยกันระหว่างผู้เล่นโดยที่ผู้เล่นคนอื่นจะไม่เห็นข้อความ ใช้เมื่อพูดคุยกันในขณะที่ตัวละครอยู่ห่างกันเกิน 1 หน้าจอหรือระยะมองเห็น

บอท (BOT) คือโปรแกรมช่วยเล่น ที่ทำให้ตัวละครของผู้เล่นเล่นเกมเองโดยผู้เล่นไม่ต้องเป็นคนบังคับ เหตุที่มีคนใช้บอทกันมากก็เพื่อ ลดความน่าเบื่อในการฆ่าศัตรูเพื่อเก็บLevel หรือใช้เพื่อไปหา Rare Item ซึ่งนำมาสู่ความร่ำรวย

Rare Item คือ สิ่งของหายาก ซึ่งจะมีโอกาสดรอป 0.1% เป็นอย่างมาก เมื่อใครได้มาก็จะมาเสริมความสามารถของตัวละคร บางครั้งอาจเป็นเครื่องประดับที่ใช้แสดงค่าความร่ำรวย หรือระดับLVของผู้เล่นให้ผู้อื่นรู้

LV (level) คือระดับความสามารถของตัวละคร มีตั้งแต่ 1-99 ยิ่งมากก็ยิ่งเก่ง อุปกรณ์บางชนิดก็มีการกำหนดระดับ level ที่จะใช้ได้เป็นต้น ในกรณีที่ตัวละครใดมี Level ถึง 99 ซึ่งคือเต็มสุดเท่าที่จะทำได้ จะมีแสงปรากฏรอบตัว ทำให้เกิดความเด่นแตกต่างจากคนรอบตัว

GM (Game Master) คือตัวละครที่มีหน้าที่ดูแลระบบ ,ความถูกต้อง รวมทั้งเป็นผู้จัดการโองการสร้างความคิดริเริ่มของผู้เล่น ลักษณะตัวละครของ GM จะมีความแตกต่างจากลักษณะทั่วไป

ลูท (Loot) คือ การที่ผู้เล่นขโมยของผู้เล่นคนอื่น หรือ การที่ผู้ที่ฆ่าศัตรูได้และมีของดรอปมา ผู้อื่นที่ไม่ใช่ผู้ฆ่า กลับเป็นคนมาหยิบของชิ้นนั้นไป การลูทมักเกิดขึ้นในกรณีเมื่อมี rair tiem ดรอป

ดรอป (Drop) คือ การที่มีสิ่งของตกลงมาให้กับผู้เล่นที่ฆ่าศัตรูตัวนั้นๆ ได้

ID คือ หมายเลขระบุรหัสข้อมูลของผู้ใช้

PVP (Player Versus Player) หมายถึง การต่อสู้กันระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในสถานที่ที่กำหนด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MMORPG เป็นชื่อเรียกประเภทของเกมคือเกมที่จำลองระบบชีวิตประจำวัน

การแบน เป็นรูปแบบหนึ่งของการลงโทษผู้เล่นที่ทำผิดกฎของเกม โดยเป็นการไม่อนุญาตให้ ID นั้นเล่นเกมได้ในระยะเวลาที่กำหนด

เงินจริง หรือ เงินจิง** หมายถึง เงินบาท มันใช้บอกเมื่อต้องการแลกเปลี่ยนเงิน Zeny กับเงิน บาท

Log in คือการเชื่อมต่อเข้ามากับ server ที่ให้บริการเกม

Log out คือการออกจากการเชื่อมต่อกับ server ที่ให้บริการเกม

** คำบางคำ มักจะพิมพ์ให้สั้นลง หรือเขียนแปลกไป เพื่อช่วยในด้านความเร็วในการพิมพ์ หรือ หลบระบบการตรวจคำไม่เหมาะสม เช่น มะเอา = ไม่เอา, มะริง = มึง เป็นต้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการพัฒนาภาพยนตร์เรื่อง “ศูนย์” ไปเป็นภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The Social Problem Film)

ปัญหาสังคม ซึ่งหมายถึง สภาพอันไม่เป็นที่พึงปรารถนาซึ่งส่งผลกระทบต่อสมาชิกในสังคม เป็นสภาพการณ์ที่สมาชิกในสังคมมองเห็นว่ามันเป็นปัญหา มีการนำเอาประเด็นปัญหานั้นมาโต้แย้งกันและสภาพหรือประเด็นที่เป็นปัญหานั้นต้องมีแนวทางแก้ไข

ภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องของเกมออนไลน์ ซึ่งในปีพ.ศ.2546 นี้ ได้กลายเป็นปัญหาสังคม ดังจะเห็นได้จากการนำเสนอของข่าวในหนังสือพิมพ์และ น.พ. สุรพงษ์ สืบวงศ์ดี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้มีการตกลงร่วมกับกับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ทุกบริษัทในประเทศไทยในการจัดระเบียบเกมออนไลน์เพราะในวันที่ 2 กรกฎาคม 2546 มีกรณีชายวัยรุ่น 5 คนก่อเหตุปล้นชิงทรัพย์เงินและสิ่งของในเกมจนมีผู้บาดเจ็บ

ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม คือ ภาพยนตร์ที่หยิบยกเอาปัญหาที่มีผลต่อสังคมมานำเสนอ โดยมีฉากเป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย เนื้อหามุ่งไปที่ความขัดแย้งในประเด็นปัญหาสังคม ซึ่งสังคมต้องยอมรับแล้วว่าเป็นปัญหา เช่น ในปัจจุบันการหางานเป็นเรื่องยาก มีคนตกงานจำนวนมาก ส่งผลให้คนที่ตกงานซึ่งไม่รู้จะทำอะไรมองหากิจกรรมฆ่าเวลาและหนึ่งในทางเลือกก็คือการเล่นเกมนออนไลน์ จนนำไปสู่การมองเห็นรายได้ในการขายเงินและสิ่งของในเกม แต่กระแสการเล่นเกมนออนไลน์มีมากจนทำให้ผู้ขาดการยังคิดก่อปัญหาต่างๆขึ้น เช่น การเสียสุขภาพเพราะเล่นเกมมากเกินไป การขโมยของหรือเงินที่เป็นของผู้อื่น การหาเทคนิคการโกงเพื่อนำมาโกงผู้เล่นอื่นในเกม และการทำปล้นชิงทรัพย์ในเกม เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ตัวดำเนินเรื่องในวัยเริ่มต้นการเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งกำลังอยู่ในช่วงที่ต้องเลือกกว่าอนาคตจะดูแลชีวิตตนและครอบครัวอย่างไร นำเสนอว่าหากพวกเขาทุ่มเทให้กับบางสิ่งจนมากเกินไปคือ ย่อมนำมาซึ่งปัญหาต่อทั้งตัวของเขาเองและคนรอบข้าง จนกลายเป็นปัญหาสังคม

ภาพยนตร์หลายเรื่องในปัจจุบัน มักนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดเป็นข่าวในสังคมมาร่วมประกอบเพื่อสร้างความร่วมสมัย ข้าพเจ้าได้นำเอาภาพ-เสียงจากสื่อต่างๆที่นำเสนอปัญหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในปัจจุบัน มาประกอบร่วมกับเนื้อเรื่อง เพื่อเน้นความสมจริงให้มากขึ้น

ส่วนมากแล้วภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมมักจะแสดงออกถึงทางออกหรือหนทางแก้ไขปัญหานั้นได้ในตอนจบ แต่สำหรับข้าพเจ้าเนื่องจากมีความรู้ความสามารถในการทำงานที่มีน้อย จึงเลือกที่จะนำเสนอเหตุการณ์ในข่าวมาเป็นจุดClimax เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจว่าปัญหาที่ถูกลามในปัจจุบันนั้นมีรากเหง้ามาจากอะไร ทั้งหมดนี้ตั้งใจว่าผู้ชมที่เป็นผู้เล่นเกมจะรู้จักควบคุมสติของตนเองมากขึ้น ส่วนผู้ที่ไม่ได้เล่นก็จะมีความเข้าใจปัญหานี้และร่วมกันหาทางแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ภาพยนตร์ เรื่อง “Goal Club เกมล้มโต๊ะ” เป็นแนวทางการศึกษา

ภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าด้วยกลุ่มวัยรุ่น 5 คน ได้แก่ อ็อตโต้ แบนด์ เน จัวน เปเล่ ทั้ง 5 มาร่วมกันได้ก็ เพราะชื่นชอบกีฬาฟุตบอลเหมือนกัน ต่อมาอ็อตโต้ได้รับการชักชวนให้ไปทำงานเป็นเด็กเดินโพย ให้โต๊ะบอลเพื่อนอีก 4 คนก็ได้ทำด้วยนานเข้าแต่ละคนก็มีความละโมภอยากได้เงินมากขึ้น จึงร่วมกันโกงโต๊ะบอล ซึ่งนำมาสู่จุดจบที่การตายของ จัวน และ เปเล่

ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึง การใช้ชีวิตและมุมมองการคิดตัดสินใจของวัยรุ่นที่ขาดความรอบคอบ ไม่มีการวางแผน เงินที่ได้รับยิ่งมากก็ยิ่งส่งผลให้วัยรุ่นนั้นใช้เงินไปมากด้วย ไม่รู้จักเก็บออม การพนันบอลนั้นเป็นเหมือนกับตัวกระตุ้น ทำให้วัยรุ่นที่เข้ามาเกี่ยวข้อง มีกิจกรรมทำเพิ่มมากขึ้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการยอมรับในวงกว้างว่าสามารถแสดงความเป็นวัยรุ่นออกมาได้สมจริง สมจัง ส่วนที่ขาดไม่ได้คือความสามารถทางการแสดงของนักแสดง ซึ่งให้นักแสดงหน้าใหม่ทำให้อุสดและจริงจัง

ในฉากการเชียร์ฟุตบอลผู้กำกับแสดงให้เห็นถึงความไร้สาระของคนหลายๆคน เช่น ใช้ภาพด้านข้างแสดงท่าทางของคนตีใจในอะไรซักอย่าง ถ้าคิดอีกมุมผ่านสายตาคอนอื่น มองไปก็เหมือนกับคนบ้าที่อยู่ก็แสดงลูกขึ้นมากระโศกไปมา ฉากนี้ข้าพเจ้าก็ตั้งใจนำมาใส่ในภาพยนตร์ของข้าพเจ้าคือให้ตัวเอกนั่งเล่นเกมในมุมกว้าง ไม่ต้องให้เห็นภาพในเกมชัดเจน แต่ใช้ให้เห็นท่าทางของคนเล่นที่ตั้งใจอย่างมาก เรียกได้ว่าก้มหน้าก้มตาเล่น และงู้อึกก็ลุกขึ้นแสดงความดีใจ คล้ายคนบ้า เป็นต้น

ภาพยนตร์นี้มีการนำเอกลักษณ์ภาพข่าวเข้ามาช่วยเสริมความสมจริงสมจัง แต่เป็นภาพข่าวที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด ซึ่งดูได้จากมีการเห็นตัวแสดงในภาพข่าวนั้นด้วยภาพยนตร์ของข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้ภาพข่าวเช่นกันแต่จะใช้ภาพในช่วงข่าวจากภาพข่าวจริงๆ เพื่อแสดงให้เห็นความสมจริง

สรุปข้อมูลและการนำไปใช้

จากข้อมูลที่ได้มาจะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์นั้นมีข่าวไปในทางที่เป็นตัวทำให้เกิดปัญหาหาขึ้นมากมาย ทั้งปัญหาอาชญากรรม ปัญหาภัยภาครัฐ ปัญหาครอบครัว แต่ถึงเหล่านี้ไม่ใช้ความผิดของตัวเกมหรือผู้ผลิตเกม เพราะสาเหตุที่แท้จริงเป็นที่ตัวผู้เล่นซึ่งสร้างปัญหาให้เกิดขึ้นเพราะฉะนั้นแนวทางของบทภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเน้นไปที่การยกตัวอย่าง บุคคลที่มีลักษณะลุ่มหลงอย่างไรสติกับเกมออนไลน์ เพื่อใช้เป็นตัวดำเนินเรื่องที่จะพาคนดูไปพบกับปัญหาดังคมในด้านต่างๆ

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์นั้นก็เหมือนกับแบบพิมพ์เขียวสำหรับการสร้างบ้าน ดังนั้นการเขียนบทภาพยนตร์จึงเป็นกระบวนการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด ซึ่งเป็นการอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นวินาทีต่อวินาที ฉากต่อฉาก ให้กับคนดูว่าได้เห็นและได้ยินอะไร พร้อมบทพูดที่สมบูรณ์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสารมวลชนที่ยังไม่สำเร็จออกมาเป็นรูปงานสมบูรณ์แต่เป็นเพียงแนวทางในการหล่อหลอมให้ออกมาเป็นภาพยนตร์เท่านั้น

แนวทางของบท

จากข้อมูลด้านต่างๆและวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่อง ทำให้สามารถกำหนดทิศทางของบทภาพยนตร์ได้ดังนี้

- ตัวละคร คือ กลุ่มวัยเริ่มต้นการเป็นผู้ใหญ่ (18-25 ปี) ซึ่งกำลังอยู่ในช่วงที่ต้องเลือกว่าอนาคตจะดูแลชีวิตตนและครอบครัวอย่างไร นำเสนอว่าหากพวกเขาทุ่มหมกหมกกับเกมออนไลน์จนมากเกินไป ย่อมนำไปสู่ปัญหาต่อทั้งตัวเองและครอบครัว จนกลายเป็นปัญหาสังคม
- ตัวแทนปัญหา กำหนดให้เป็นเรื่องของเกมออนไลน์ ซึ่งในปัจจุบันเป็นหนึ่งในช่องทางหารายได้ โดยอาศัยความคลั่งไคล้ของผู้เล่น จนผู้เล่นบางคนก่อเหตุที่น่าสลดขึ้นด้วยการปล้นชิงทรัพย์ในเกมจากผู้อื่น

จากแนวทางดังกล่าวสามารถพัฒนาไปเป็นบทภาพยนตร์ ตามขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

ประเด็น (Theme)

การไม่รู้จักรูป นำไปสู่การสูญเสีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่อง (Plot)

สอง คือวัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์ ที่ชื่อแร็กนาร์อ็อก เขาไปไกลถึงจุดใช้มันเพื่อสร้างรายได้โดยการออกขายเงินและสิ่งของในเกมให้กับผู้เล่นคนอื่น โดยไม่รู้ว่าในท้ายที่สุด สองจะทำให้แค่เรื่องในโลกแห่งเกมมาทำลายชีวิตในโลกจริงของเขา

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

สอง นักศึกษาชั้นปีที่ 1 วัย 19 ปี เขาติดเกมออนไลน์ที่ชื่อแร็กนาร์อ็อกอย่างหนัก แม่สอง เคือนเขาถึงเรื่องที่เขาเอาแต่เล่นเกมและไม่ยอมไปเรียนที่มหาวิทยาลัยแต่เขาไม่สนใจ แม่ของสองจึงเอาคอมพิวเตอร์ออกไปให้ไกลเขา

สองไปพบหนึ่ง, เดิร์ด, โฟร์ท, ไฟว์ท เพื่อนของเขาเพื่อรับเงินจากการขายเงินที่เขาทำอยู่ หนึ่งแนะนำให้เขาเอาเงินไปแอบซื้อไอ้คูปี้มาเล่นไม่ให้แม่รู้ สองทำตามที่หนึ่งบอก

ต่อมาสองได้โอกาสออกไปขายเงินแทนหนึ่ง แต่เขาพลาดถูกคนซื้อขโมยเงินและสิ่งของในเกมไปทั้งหมด เพราะเขาไม่เชื่อคำเตือนของหนึ่ง

เพื่อนของสองโกรธเขามาก สองบอกว่าจะเอาไอ้คูปี้ไปขายเอาเงินมาใช้คืนให้แต่ที่บ้านเขาพบว่าแม่ได้ยึดไอ้คูปี้ไปแล้ว เขาจึงตัดสินใจลองเลียนแบบการโกงอย่างที่เขาโดน เพื่อจะได้นำเงินมาใช้คืนให้กับเพื่อน แต่เหตุการณ์กลับยิ่งเลวร้ายลงและสองก็พลั้งมือทำร้ายคนจนเสียชีวิต นั่นทำให้สองไม่สามารถหนีตราบาปนี้ไปได้ตลอดชีวิต

บทภาพยนตร์ (Screenplay)

บทภาพยนตร์ที่จะเสนอต่อไปนี้เป็นบทภาพยนตร์ร่างสุดท้าย ที่ผ่านการแก้ไขจนสมบูรณ์ อาจมีภาพบางส่วนที่ภาพยนตร์มี แต่บทภาพยนตร์ไม่มีเพราะเป็นการถ่ายเพิ่มเติมในทีหลัง เพื่อเพิ่มอารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์ให้ดีขึ้น ทั้งนี้รูปแบบการจัดหน้าพิมพ์บทภาพยนตร์ได้นำเอาต้นแบบมาจากหนังสือ เสกฝัน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์² เพราะรูปแบบการจัดหน้าพิมพ์บทภาพยนตร์ที่ต้องได้มาตรฐานเป็นเรื่องสำคัญ ทำให้อ่านง่าย แต่อย่างไรก็ตามไม่ควรนำกฎระเบียบของการจัดหน้าพิมพ์มาเป็นกรอบเคร่งครัดมากเกินไปจนทำลายความคิดสร้างสรรค์ และทำให้การทำงานล่าช้าออกไป³

² รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์. กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545 .

³ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เรื่องเดียวกัน , บทที่ 12 หน้า 261
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์เรื่อง “ศูนย์”

1

1. ตัดเกม ภายใน / บ้านสอง - ห้องนอนสอง / กลางวัน

สอง/แม่สอง

แม่สองเปิดประตูห้องนอนของสองลูกชายของเธอ เราเห็นสองนั่งอยู่ที่โต๊ะคอมพิวเตอร์ กำลังเล่นเกมเร็กนาร์็อก ตรงข้างโต๊ะคอมพิวเตอร์มีกองขนมอาหารที่ทานเสร็จแล้ววางสุ่มกันอยู่ สองที่สวมเสื้อยืดสีขาว กางเกงขาสั้น ไม่ได้หันหน้ามามองทางแม่เลย

แม่สอง

สอง ลงไปทานข้าว

สองตอบโดยไม่หันไปมอง



สอง สอง

สองลุกขึ้นยืน แต่สายต่ายังคงมองไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ ส่วนมือก็ยังจับเมาส์อยู่เช่นเดิม

สอง

ครับ เดี่ยวไปครับ แป็บนึงครับ

สองเดินออกจากห้องไปโดยที่ยังไม่ได้ปิดเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. บ้านของสอง ภายใน / บ้านสอง - ห้องอาหาร / กลางวัน - ต่อเนื่อง สอง/แม่สอง
 ที่โต๊ะอาหาร แม่ของสองนั่งอยู่ทางซ้ายบนโต๊ะมีขนมข้าวต้ม 2 ชาม น้ำส้มและน้ำเปล่าอย่างละ 2 แก้ว ของสองและแม่ สองเดินเข้าที่โต๊ะจากทางขวา เขาหยุดยืนที่โต๊ะฝั่งตรงข้ามกับแม่ สองยกขนมข้าวต้มขึ้น เขาหันหลังเตรียมจะเดินกลับขึ้นห้อง

แม่สอง

ทำอะไรนะ

สอง

จะเอาขึ้นไปทานบนห้องครับ เพื่อนผมรออยู่

แม่สองมองหน้าสอง ด้วยสายตาดู สองวางขนมข้าวต้มลงที่เดิมและนั่งลงทานข้าว สักครู่แม่สองวางช้อน และจ้องมองเขา

สอง

นี่เราไม่ได้ไปเรียนนานเท่าไรแล้วนี่...

ถ้าเรายังทำตัวเหลวไหลแบบนี้แม่คงต้องใช้ไม้แข็งกับเราแล้วละ

สองนิ่ง ไม่ได้ตอบอะไร เขาก็มหันหน้าไม่สบสายตามแม่

3. ออกจากเกม ภายใน / บ้านสอง - ห้องนอนสอง / กลางวัน สอง/แม่สอง

สองนั่งอยู่ที่เตียง มองดูเครื่องคอมพิวเตอร์ และของที่เกี่ยวข้องกับเกมเร็กนาร์็อกซึ่งถูกแม่ขนออกไปจนหมด เขาลืมตัวลงนอนด้วยท่าทางสุดเซ็ง

4. ถ้ามีเงินนะ ภายใน / บ้านสอง - ห้องอาหาร / กลางคืน สอง/แม่สอง

สองสวมชุดนักศึกษาแขนสั้นนั่งอยู่ที่โซฟาซึ่งห่างออกมาจากโต๊ะกินข้าวด้วยท่าทางเซ็ง เขากดรีโมทเปลี่ยนช่องโทรทัศน์ไปเรื่อยๆ สักครู่ภาพในโทรทัศน์จากรายการทั่วไปก็กลายเป็นภาพจากเกมเร็กนาร์็อก เสียงเพลงของเกมค่อยๆดังขึ้น สองจ้องดูตาไม่กระพริบ เขาเดินไปหาแม่ที่นั่งอยู่ที่โต๊ะอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำ (ต่อ)

สองเดินมาที่โต๊ะอาหาร แม่ไม่ได้สนใจมองเขาเลย

สอง

แม่ครับ ผมขอเครื่องคอมพิวเตอร์คืนได้ไหมครับ ?

แม่สอง

ถ้าลูกเลิกทำตัวเหลวไหล แม่ก็คืนให้เองนั่นแหละ

สองหยิบแบงค์พัน จำนวน 10 ใบออกมาจากรกระเป๋าเสื้อ แม่หันมา เขมองดูเงินในมือเขาแล้วจึงมองสอง

แม่สอง

นี่เราไปเอาเงินมาจากไหน

สองยิ้ม เขาค่อยๆ ไปรยเงินในมือลงที่พื้น สายตาข้อมองที่แม่

สอง

(น้ำเสียงกวนๆ)

เกมที่แม่ไม่ให้ผมเล่น ใจละครับ คราวนี้ผมก็หาเงินได้เองแล้วด้วย

คราวหน้าแม่ก็ไม่ต้องมายุ่งกับผมอีก

ตัดภาพมา – เสียงเพลงจากเกมหายไป แม่สองนั่งอยู่ที่โต๊ะอาหารเหมือนเดิม แต่สองไม่ได้เดินมาที่โต๊ะ เขายังคงนั่งอยู่ที่โซฟา เรื่องที่ผ่านมาเป็นเพียงสิ่งที่เขาคิดในใจเท่านั้น

5. เพื่อนของสอง ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน

สอง / หนึ่ง / เดิร์ด / โฟร์ท / ไฟว์ท

สองเปิดประตูห้องเขามานั่งลงที่โซฟา ข้างๆ หนึ่ง ส่วนเดิร์ดและโฟร์ท นั่งอยู่ที่โต๊ะคอมพิวเตอร์ ทั้งสามคนเป็นเพื่อนของสอง หนึ่ง ไล่เสียดสีคำมีคำว่า Freedom ตรงอก เขาพูดโดยไม่มองสอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า (ต่อ)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง (ต่อเนื่อง)

ลมอะไรหอบมาแต่เช้าวะ

สอง

แม่ดิ ไม่รู้อารมณ์เสียเรื่องอะไร ยกคอมเราไปเฉยเลย

หนึ่งหันมามองหน้าสอง สองพูดอธิบายถึงเพื่อนแต่ละคนของเขา เราจะเห็นภาพต่างๆของเพื่อนคนนั้นตามคำบรรยายของสอง

สอง O.C.

คนนี่ชื่อหนึ่ง รับหน้าที่ด้านการขายเงินโดยเฉพาะ

ตั้งแต่รับออเดอร์จากลูกค้า จดตารางและออกไปขายเงิน

เรื่องเงินนี้หนึ่งเป็นคนคุมแล้วค่อยแบ่งให้พวกเราทุกคนตอนปลายเดือน

หนึ่ง

เฮ้ย โฟร์ท ส่วนของมึง

หนึ่งโยนปึกเงินที่ประกอบด้วยแบงค์พันจำนวนมากลง ไปบนโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่โฟร์ทนั่งเล่นเกมอยู่ โฟร์ทหันมามองหนึ่งเล็กน้อยก่อนหันกลับไปเล่นเกมต่อ

สอง O.C.

คนนี่ชื่อโฟร์ท ตอนแรกรู้จักกันตกใจมาก

เจอที่ไรเห็นนั่งเล่นเกมตลอดเวลาไม่มีพัก แต่จริงๆแล้ว...

เขามีฝาแฝดอีกคนชื่อโฟร์ท สองคนนี่คอยสลับกันเล่น

เราเห็น โฟร์ท ฝาแฝดผู้น้องที่กลับมาจากการไปมหาวิทยาลัย ทั้งสองคนหน้าตาเหมือนกัน

โฟร์ท

เฮ้ย คาถาแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ (ต่อ)

โพร์ท(ต่อเนื่อง)

เออ กูรู้แล้ว

ฝาแฝดทั้งสองสลับที่กัน สองหันไปมองเคิร์ดชายร่างอ้วนที่นั่งเล่นเกมไปทานคุกกี้ไป เมื่อเรามองไปจอคอมพิวเตอร์ของเขาตัวละครในเกมของเขากลับเป็นตัวละครหญิง ผมยาวหน้าตาน่ารัก มีตัวละครในเกมที่เป็นตัวละครชายหลายตัวมารวมล้อมพร้อมกับส่งรูปหัวใจให้

สอง O.C.

ส่วนคนนี่ใครเจอในเกมก็ต้องหลงคิดไปต่างๆ
ว่าตัวจริงหน้าตาเป็นอย่างไร แต่ก็อย่างว่าละครับ
90 เปอร์เซ็นตัวของหญิงในโลกออนไลน์ก็คือชายล้วน...
และเคิร์ดก็คือหนึ่งในนั้น

ตัดกลับมาที่หนึ่ง เขาส่งเงินจำนวนที่พอๆกับให้โพร์ทให้สอง

หนึ่ง

สอง ส่วนของนาย 8 หมื่น คิดไว้ยังว่าจะเอาไปใช้ทำอะไร

สอง

(รับเงินมา)

จะเอาไปให้แม่เขาดู เขาจะได้รู้ชะที่ว่าเราก็คหาเงินได้

หนึ่ง

มึงคิดว่าทำแบบนั้น แล้วแม่มึงจะให้เล่นเกมต่อหรือ

มึงไม่ต้องเอาเงิน ไปให้แม่เขาดูหรอก มึงก็เอาเงินไปซื้อคอมเองเลยดิ

สอง

อ่าว ทำอย่างนั้น แม่เราก็คียคอมเราอยู่ดี คราวนี้เรื่องยาวแน่เลย

หนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่เปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. โทหก ภายใน / บ้านสอง – ห้องนอน / กลางวัน สอง/แม่สอง
 บนเตียง สองนั่งเล่นเกมเร็กนาร์ร็อก ผ่านทางโน้ตบุ๊ก SonyVAIO สีม่วง แต่รอบๆตัวเขากลับเต็มไปด้วย
 ด้วยนิตยสารชื่อ สารคดี แม่ของสอง เคาะประตู

แม่สอง
 สอง ลงไปทานข้าว

สองรีบซ่อนโน้ตบุ๊ก ของเขาไว้ใต้กองนิตยสาร แม่สองเปิดประตูและเข้ามาในห้อง

แม่สอง
 ทำอะไรนะ

สองไม่ตอบอะไร แม่สองเคาะมาหาสองที่ตอนนี้ทำท่าเหมือนกำลังอ่านนิตยสารอยู่ เขามองหน้าแม่
 ทำทางของเขามีพิรุณ แต่แม่ก็มองไม่เห็นว่าเขาทำผิดอะไร

แม่สอง
 ลงไปทานข้าวได้แล้ว

แม่ของสองเดินออกจากห้องไป สองมองตาม เมื่อเขาแน่ใจว่าแม่ไปแล้ว เขาก็กวาดกองหนังสือออก
 และนั่งเล่นเกมต่ออย่างมีความสุข

7. ความสุข ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน สอง/หนึ่ง/เทิร์ด/โฟรท์/ไฟว์ท
 เพื่อนๆทุกคนมุงดูสองเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกอยู่ ในจอคอมพิวเตอร์เราจะเห็นจำนวนเงิน Zeny และสิ่ง
 ของที่เพิ่มมากขึ้น เมื่อศัตรูตายลงทุกคนก็โห่ร้องด้วยความดีใจ วันนี้สอง สวมเสื้อนักเรียนแขนยาว
 หนึ่งสวมเสื้อยืดสีขาว มีคำว่า HAPPY อยู่ที่ทั้งด้านหน้าและหลัง ส่วนโฟรท์และไฟว์ทสวมชุดที่
 เหมือนกันทั้งคู่

8. สองเปลี่ยนไป ภายใน / บ้านสอง-ทางเดินชั้น 2 / กลางวัน สอง/แม่สอง
 สองปิดประตูห้องนอนและเดินผ่านแม่ที่นั่งมองเขาอยู่ไปอย่างไม่สนใจ แม่เดินมาคูที่ห้องนอนสอง
 แล่ดองเปิดประตูห้องแต่ประตูถูกล็อกไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. เลื่อนชั้นการทำงาน ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน

สอง/หนึ่ง/เตีร์ด/โพรท์/ไฟร์ท

สองเปิดประตูเข้าห้องมา แต่วันนี้ห้องหนึ่งแปลกไปเพราะไม่มีเสียงเพลงจากเกมเร็กนาร์โรค รวมถึงเครื่องคอมพิวเตอร์และไฟในห้องก็ปิดสนิท สองมองไปรอบๆห้องและพบหนึ่งนอนอยู่ที่โซฟา เขาสวมเสื้อยืดสีดำ มีคำว่า Retry at Last บนหัวมีผ้าขนหนูวางไว้ เขายกมือขึ้นทักทายสอง

หนึ่ง

(พูดช้า เบา แบบคนไม่มีแรง)

ไม่สบายนิดหน่อยอะ... วันนี้มึงไปขายเงินแทนกูทีซี

สอง

(ขม)

เออ ได้

เราจะได้อินหนึ่งอธิบายขั้นตอนการขายเงินให้ฟัง พร้อมกับเห็นภาพขั้นตอนการสร้างตัวขายเงินจากภาพในเกมเร็กนาร์โรค และภาพโปรแกรม Hack จากโปรแกรม Keyboard Spy v1.1

หนึ่ง O.C.

เริ่มต้น เราก็ต้องสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ก่อน สำหรับไปเจอลูกค้า จากนั้นก็เอาเงินจากตัวถือเงิน โอนเงินให้ตัวที่เราสร้างใหม่ ตามจำนวนที่ลูกค้าต้องการ พอไปเจอลูกค้าก็แค่เปิดให้ถูกตัว แค่นี้ก็เรียบร้อย ... จำไว้นะ ถ้าลูกค้าขอซื้อเงินเพิ่ม ให้นำมันกันใหม่วันหลัง อย่าเปิดตัวถือเงิน เพราะเราไม่รู้ว่ามีร้านที่ไปมันมีโปรแกรม Hack หรือเปล่า

สองฟังอย่างตั้งใจ พูดยกหนึ่งเอ้อมมือไปหยิบคัตเตอร์สีเขียวบนโต๊ะ โยนให้สอง

หนึ่ง

คิดตัวไว้

สองมองคัตเตอร์ในมือ เขามองหนึ่งอย่างสงสัยว่าให้สิ่งนี้แก่เขาทำไม

เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. เสียรู้ ภายใน / ร้านอินเทอร์เน็ต 1 / กลางวัน

สอง , ลูกค้า 1

ในร้านเต็มไปด้วยคนที่กำลังเล่นเกมเร็กนาร์ร็อก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็ก สองยืนอยู่ที่ประตูทางเข้า เขาโทรหาลูกค้า 1 ลูกค้า 1 รับโทรศัพท์และบอกมือให้สอง สองเห็นและเดินมานั่งข้างๆ

เมื่อทำการโอนเงินในเกมเสร็จ ลูกค้า 1 ยื่นเงินให้สอง สองรับเงินมานับ

ลูกค้า 1

ไม่ทราบว่าคุณอยากได้อีก ยังพอจะมีขายอีกไหม

ลูกค้า 1 พูดพร้อมกับหยิบแบงก์พันจำนวน 4 ใบจากกระเป๋าเสื้อให้สองดู สองตอบรับทันทีโดยสิ่งหนึ่งที่หนึ่งได้เตือนไว้ก่อนหน้านี้

สอง

มีสิครับ จะเอาอีกเท่าไรก็ได้

หลังจากโอนเงินกันอีกรอบเสร็จแล้วสองก็รับเงินจากลูกค้า 1 มานับและเดินออกจากร้านไป เราเห็นลูกค้า 1 ย้ายที่นั่งจากเครื่องคอมพิวเตอร์ของเขา มาที่คอมพิวเตอร์เครื่องที่สองซึ่งถูกออกไป ลูกค้า 1 หันกลับไปมองจนแน่ใจว่าสอง ไม่กลับมาแล้ว เขาขยับเมาส์อย่างรวดเร็ว

ในจอคอมพิวเตอร์เราเห็นภาพโปรแกรม Keyboard Spy v1.1 ถูกเรียกขึ้นมา ในนั้นแสดง ID และ PASSWORD ของตัวถือเงินของสอง

ลูกค้า 1 เข้ม ก่อนจะไปเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกด้วยรหัสของสอง

11. เสียเพื่อน ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน

สอง/หนึ่ง/เทิร์ด/โฟร์ท/ไฟฟท์

เราเห็นในหน้าจอคอมพิวเตอร์ว่าตัวถือเงิน ตอนนี้ไม่มีเงินหรือสิ่งของหลงเหลืออีกแล้ว

หนึ่งนั่งกุมศีรษะ ส่วนเพื่อนอีกสามคนก้มหน้าก้มตา ไม่มีใครพูดอะไร สองยืนอยู่ริมประตูห้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า (ต่อ)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สอง (ต่อเนื่อง)

(พูดเสียงเบา)

หนึ่ง ... เราขอโทษนะ... เราไม่ได้ตั้งใจ
ไม่รู้ว่าเราไม่ฟังที่นายเตือนนะ-

หนึ่ง

(หยุด)

สอง นายออกไปก่อนไป

สอง

- แต่เรา เห็นว่ามีช่องทางหาที่จะ ได้เงินเพิ่ม
นายอย่าลืมชีวิตนี่ก็เป็นงานครั้งแรกของเราด้วย-

หนึ่งกำหมัด เขาลุกขึ้นต่อสอง ในขณะที่สองยังพูดอยู่

หนึ่ง

(ตะโกน)

ออกไปซิโว้ย!!

หลังเสียงต้อย แทะบจะในทันที เดิร์ด, โฟรท์, ไฟว์ท ทั้งสามคนหันไปดูสองและหนึ่ง แต่ไม่มีใครพูด
อะไรทั้งสามก้มหน้าหลบสายตา หนึ่งนั่งลง สองยืนนิ่งเขาจับแก้มตัวเองข้างที่โดนหนึ่งต้อย

สอง

แล้วเราจะเอาโน้ตบุ๊กไปขาย เอาเงินมาใช้คืนให้นะ

พูดจบสองก็เดินออกจากห้องไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. เสี้ยครอบครัว ภายใน / บ้านสอง-ห้องนอนสอง / กลางวัน สอง/แม่สอง
ที่หน้าห้อง สองเห็นว่าประตูห้องของเขาถูกเปิดอยู่ สองเดินเข้าไปในห้องพบว่าแม่ของเขานั่งอยู่ที่
เตียงนอน ข้างตัวเธอมีโน้ตบุ๊กของเขาและข้าวของที่เกี่ยวกับเกมเร็กนาร์็อกซึ่งเขาซ่อนเอาไว้

แม่สอง

อธิบายมาซิ ว่าของพวกนี้คืออะไร

สองผลุนผลันเดินออกจากห้องไป แม่รีบลุกเดินตามไป

แม่สอง

(ตะโกน)

สองจะไปไหนนะ!!

13. รนหาที่ ภายใน / ร้านอินเทอร์เน็ต2 / กลางคืน สอง
บรรยากาศในร้านค่อนข้างเงียบมีคนเล่นอยู่เพียง 3 คน สองก็รวมอยู่ด้วย เราเห็นในจอคอมพิวเตอร์
ของสองว่าเขากำลังเข้าไปในเว็บบอร์ดแห่งหนึ่งและไปในหัวข้อที่มีผู้แจ้งขอซื้อเงิน เราเห็นสอง
พิมพ์ข้อความตอบลงไปว่า เขานั้นมีเงินตามจำนวนที่คนนั้นต้องการและขอเบอร์ติดต่อกลับ

14. ปล้น ภายนอก / ตามแยกหน้าร้านเกม-เกษตร / กลางวัน สอง/ลูกค้า2/ลูกค้า3/ลูกค้า4
สองยื่นสังเกตการณ์ลูกค้าที่เขาสนใจเมื่อคืนอยู่ไกลออกไปจากร้านนัดพบ สองลองโทรไปหา
ปรากฏว่าลูกค้า 2 เป็นเด็กช่างศิลป์ที่ขึ้นอยู่หน้าร้าน สองแน่ใจว่าลูกค้ามาคนเดียวเขาจึงเดินเข้าหา

ลูกค้า 2

สวัสดีครับพี่

สอง

สวัสดีครับ ตามที่ตกลงกันไว้ นะครับ ขอคุณเงินด้วยครับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
(ต่อ)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(ต่อเนื่อง) ลูกคำ2พยักหน้า ก่อนจะหันไปเรียกเพื่อนอีก 2 คน ซึ่งนั่งอยู่ถัดไป

ลูกคำ2

เฮ้ย พี่เขามาแล้ว

ที่เรามองไม่เห็นสองคนนี่ในตอนแรก ก็เพราะมุ่มตึกบังไว้ ทั้งสองคนเดินมาสบทบและส่งเงินให้กับลูกคำ2 สองหันซ้ายหันขวาวอย่างมีพิรุณ จนผลอดลกชายเสื้อขึ้น ลูกคำ3เห็นลัคเตอร์สีเขียวในกระเป๋ากางเกง

ลูกคำ3

พี่เอาลัคเตอร์มาทำไม ?

สองนั่ง ลูกคำ2รีบเก็บเงินทันที แต่ก็ไม่ทันเพราะสองคว้าเงินและวิ่งฝ่าทั้งสามคนไป สองวิ่งพ้นหัวมุ่มทางโค้ง เขาก็รีบเข้าไปหลบตรงซากรถที่จอดทิ้งไว้ ทั้งสามคนตามมาแต่มองไม่เห็นสอง

ลูกคำ2

(โกรธ)

พวกมันไปดูทางโน้น ภูเขาทางนี้เอง

ทั้งสามแยกกันหาโดยการกระจายกันไปคนละทาง สองโผล่มาดูเมื่อเห็นว่าทางสะดวกแล้วเขาก็ออกมาจากที่ซ่อนและวิ่งหนีไป

15. จูดจบ ภายนอก / สนามเด็กเล่น / กลางวัน – ต่อเนื่อง

สอง, ลูกคำ2

สองวิ่งเข้ามาในสนามเด็กเล่น เขาหยุดพักหายใจ เขามองไปในทางที่เขาวิ่งมาไม่เจอใครตามมาแต่กลับมีเสียงฝีเท้ามาจากอีกทางหนึ่ง สองหันไปตามเสียงก็พบว่าลูกคำ2กำลังวิ่งตรงมาหาเขา สองวิ่งหนีแต่ก็ไม่ทันลูกคำ2จับเขาได้และผลักเขาเข้ากำแพง

ลูกคำ2

ไอ้สัตว์ เอาเงินกูมา !!

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ (ต่อ)

(ต่อเนื่อง) สองยังไม่ได้ขึ้นเงินให้เขา แต่ลูกค้า 2 ก็คว่ำเงินจากในมือของสอง สองจะเดินหนีไป แต่ลูกค้า 2 กระจายสองกลับมามีเดิม

ลูกค้า 2

มึงคิดว่าแค่นี้เรื่องจะจบหรือ ?

สอง

งั้นผม... ขอโทษ

ลูกค้า 2

ขอโทษหรือ? ขอโทษแล้วทำไมมีตำรวจทำไมวะ

พูดจบลูกค้า 2 ก็ตบหน้าสองอย่างแรง สองนิ่งไม่ได้ตอบ ลูกค้า 2 ต่อยซ้ำอีกครั้ง สองยังคงนิ่งไม่ได้ตอบ ขณะที่ลูกค้า 2 ยกหมัดขึ้นเตรียมจะต่อยครั้งที่ 3 สองหยิบคัตเตอร์แทงเข้าที่ซอกคอทันที ทั้งคู่หนีไป เลือดจากคอลูกค้า 2 ไหลลงมาเหมือนน้ำรั่วคู่มือของสอง สองดึงคัตเตอร์ออกจากคอลูกค้า 2 เลือดพุ่ง ไล่หน้าสอง มือของสองที่ถือคัตเตอร์เต็มไปด้วยเลือด ลูกค้า 2 ล้มลงกับพื้นสิ้นใจตาย สองทรุดตัวลงนั่งกับพื้น

16. บทสรุป ภายใน / บ้านสอง – ห้องอาหาร / กลางคืน

แม่สอง

เราเห็นบ้านข้างหลังเปิดไฟเพียงแต่ที่โต๊ะอาหาร แม่สองนั่งรอสองกลับบ้านอยู่ สายตาเรามองไปที่ประตูหน้าบ้าน แต่ก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้นนอกจากความเงียบ

“จบ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะตัวละคร

ภาพยนตร์เรื่อง “ศูนย์” แบ่งตัวละครโดยใช้ สอง เป็นตัวกลางได้เป็น 3 ฝ่าย คือ

1. ครอบครัวของสอง ประกอบด้วย แม่สอง
2. เพื่อนของสอง ประกอบด้วย หนึ่ง, เดวิด, โฟร์ท, ไฟว์ท
3. ลูกค้าของสอง ประกอบด้วย เหล่าลูกค้าที่สองต้องไปเจอ

ตัวละครหลักของเรื่องคือ สอง , แม่สอง , หนึ่ง , เดวิด , โฟร์ท , ไฟว์ท ข้าพเจ้าได้สร้างข้อมูลและภาพสเก็ตซ์ของตัวละครแต่ละตัวขึ้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับการหานักแสดงที่จะมารับบท รวมถึงใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละคร : สอง

ชื่อ	นายวุฒิพงศ์ ณ สงขลา
อายุ	19 ปี
เชื้อชาติ	ไทย
ศาสนา	พุทธ
เพศ	ชาย
สถานะ	โสด
ส่วนสูง	165 ซม.
น้ำหนัก	55 กก.
สีตา	ดำ
สีผม	ดำ
รายละเอียดทางกายภาพ	ผิวสีขาว ตัวเล็ก ดูเด็กกว่าอายุจริง
การศึกษา	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านบริหาร
หน้าที่การงาน	นักศึกษา มีรายได้เสริมจากการขายของในเกมเรื่อกนาร็อก
ชนชั้นทางสังคม	ชนชั้นสูง
สถานภาพทางเศรษฐกิจ	ร่ำรวย
ที่พักอาศัย	บ้านพักอาศัย ย่านลาดพร้าว
ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น	เป็นลูกชายคนเดียวของแม่สอง เป็นเพื่อนกับหนึ่ง, เดีร์ด, โฟร์ท, ไฟว์ท
ลักษณะนิสัย	เป็นคนเงียบๆ ไม่ค่อยกล้าที่จะพูดกับคนอื่น ไม่มีความเชื่อมั่นในตนเอง มักจะเชื่อและทำตามสิ่งที่คนอื่นบอก

สอง นักศึกษามหาวิทยาลัยปี 1 แทนที่เขาจะใช้ชีวิตให้สนุกสนานกับเพื่อนและกิจกรรมในมหาวิทยาลัย เขากลับปฏิบัติเสด็จต่างๆเหล่านี้ ด้วยความที่เป็นคนเงียบๆ ไม่ค่อยกล้าที่จะพูดกับคนอื่น ทั้งยังชอบมีความรู้สึกผิดเมื่อพูดในสิ่งที่ตนคิดแต่เพื่อนไม่ชอบหรือไม่เข้าใจและเมื่อเกิดเหตุการณ์อย่างนั้น เขามักจะบอกเพื่อนให้ลืมในสิ่งที่เขาพูดไป แต่ดูเหมือนเพื่อนจะมองดูเขาว่าแปลกและไม่น่าคบหา จนกลายเป็นคนมีเพื่อนน้อยและไม่สามารถเข้ากับสังคมได้ สองเลือกที่จะหันหน้าไปหาโลกอินเทอร์เน็ต เพราะที่นี้ทุกคนพร้อมที่จะพูดและฟังใครก็ได้ รวมถึงเกมออนไลน์ซึ่งเป็นสถานที่ที่เขาอยู่ได้สบายใจกว่าโลกปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละคร : แม่สอง

ชื่อ	นางสุวรรณณี ณ สงขลา
อายุ	45 ปี
เชื้อชาติ	ไทย
ศาสนา	พุทธ
เพศ	หญิง
สถานะ	ม่าย สามีเสียชีวิต
ส่วนสูง	150 ซม.
น้ำหนัก	45 กก.
สีตา	ดำ
สีผม	ดำ
รายละเอียดทางกายภาพ	ผิวสีขาว ตัวเล็ก ทำทางดู แต่งกายสะอาด
การศึกษา	ปริญญาตรี ด้านบริหาร
หน้าที่การงาน	แม่บ้าน
รายได้	ส่วนแบ่งรายได้จากหุ้นของบริษัทสามี
ชนชั้นทางสังคม	ชนชั้นสูง
สถานภาพทางเศรษฐกิจ	ร่ำรวย
ที่พักอาศัย	บ้านพักอาศัย ย่านลาดพร้าว
ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น	เป็นแม่ของสอง
ลักษณะนิสัย	ยึดติดกับอดีต เจ้าระเบียบ



เดิมทีฐานะทางครอบครัวของบ้านสองนั้นจัดว่าร่ำรวย แต่หลังจากที่สามีของเธอเสียชีวิตลง ปัญหาด้านการเงินต่างๆก็เพิ่มมากขึ้น เธอคาดหวังว่าสองลูกชายเพียงคนเดียวของเธอจะมารับหน้าที่ดูแลครอบครัวต่อจากสามีของเธอได้ แต่สองกลับไม่ยอมเรียนหนังสือเอาแต่เล่นเกม เธอจึงใช้ทุกวิธีการในการบังคับให้สองเดินในเส้นทางที่เธอคิดว่าเขาควรจะเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละคร : เติร์ด

ชื่อ	นาย พรธีระ มหาคุณ
อายุ	21 ปี
เชื้อชาติ	ไทย
ศาสนา	พุทธ
เพศ	ชาย
สถานะ	โสด
ส่วนสูง	165 ซม.
น้ำหนัก	90 กก.
สีตา	ดำ
สีผม	ดำ
รายละเอียดทางกายภาพ	อ้วน ไม่หล่อ สวมแว่นตา
การศึกษา	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จาก โรงเรียนวัดสุทัศนวราราม
หน้าที่การงาน	ว่างงาน
รายได้	เงินจากการขายของในเกมแรกนารีอ็อก
ชนชั้นทางสังคม	ต่ำ
สถานภาพทางเศรษฐกิจ	ปานกลาง
ที่พักอาศัย	ห้องเช่า ย่านเกษตร
ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น	เป็นเพื่อนของสอง, หนึ่ง, โฟร์ท, ไฟว์ท
ลักษณะนิสัย	โกหก ขี้หลอกหลวง มีเงินเท่าไรก็ใช้ให้หมดไม่รู้จักอดออม หลงใหลตัวละครสาวน่ารักๆแบบสไตล์ญี่ปุ่น



เติร์ดไม่ชอบพูดคุยกับคนแปลกหน้าหรือออกไปเที่ยวที่ไหน เพราะฉะนั้นนอกจากกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันกับพ่อแม่แล้วเติร์ดไม่รู้จักใครอีกเลย แต่คนที่เขารู้จักด้วยก็ไม่มีใครเลยที่เป็นเพื่อนสนิทกับเขา เขารู้สึกว่าทุกคนรังเกียจรูปร่างของเขา จึงชอบที่จะเป็นตัวละครผู้หญิงน่ารักๆในโลกอินเทอร์เน็ต เพราะมีแต่คนหลงใหลอยากพูดคุยกับเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละคร : โฟว์ท

ชื่อ	นาย โขติช่วง กิละพัฒนาะ
อายุ	20 ปี
เชื้อชาติ	ไทย
ศาสนา	พุทธ
เพศ	ชาย
สถานะ	โสด
ส่วนสูง	170 ซม.
น้ำหนัก	65 กก.
สีตา	ดำ
สีผม	ดำ
รายละเอียดทางกายภาพ	ผิวคล้ำ รูปร่างผอม
การศึกษา	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านบริหาร
หน้าที่การงาน	นักศึกษา
รายได้	เงินจากที่บ้าน เงินจากการขายของในเกมเร็กนารี้อก
ชนชั้นทางสังคม	ล่าง
สถานภาพทางเศรษฐกิจ	ปานกลาง
ที่พักอาศัย	ห้องเช่า ย่านเกษตร
ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น	เป็นเพื่อนของสอง, หนึ่ง, เดิร์ด เป็นฝาแฝดกับ โฟว์ท
ลักษณะนิสัย	เฉียบ ไม่ค่อยสูงถึงกับใคร เวลาจะตัดสินใจอะไรจะต้องถามความเห็นกับ โฟว์ทเสมอ มีความคิดว่าถึงของของคนก็เหมือนกับของ โฟว์ท



โฟว์ท และ โฟว์ท เป็นคู่ฝาแฝด ที่ชอบทำอะไรเหมือนกัน เพราะฉะนั้นทั้งสองคนจึงช่วยกันเล่นเกมนี้โดยผลัดกันเล่น คือ เมื่อคนหนึ่งเล่นอยู่อีกคนก็จะออกไปเรียนหรือทำธุระ จนเพื่อนในกลุ่มสงสัยว่าสองคนนี้ลงเรียนเป็นชื่อเดียวกันแต่ผลัดกันไปเรียนหรือเปล่า ทั้งสองคนสามัคคีกันมากเมื่อมีเรื่องที่จะต้องตัดสินใจอะไรก็จะปรึกษากันตลอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละคร : โฟร์ท

ชื่อ	นาย ชัชวาล ลีละพัฒนา
อายุ	20 ปี
เชื้อชาติ	ไทย
ศาสนา	พุทธ
เพศ	ชาย
สถานะ	โสด
ส่วนสูง	170 ซม.
น้ำหนัก	65 กก.
สีตา	ดำ
สีผม	ดำ
รายละเอียดทางกายภาพ	ผิวคล้ำ รูปร่างผอม
การศึกษา	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านบริหาร
หน้าที่การงาน	นักศึกษา
รายได้	เงินจากที่บ้าน เงินจากการขายของในเกมเร็กนาร์็อก
ชนชั้นทางสังคม	ต่ำ
สถานภาพทางเศรษฐกิจ	ปานกลาง
ที่พักอาศัย	ห้องเช่า ย่านเกษตร
ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น	เป็นเพื่อนของสอง, หนึ่ง, เดวิด เป็นฝาแฝดกับ โฟร์ท
ลักษณะนิสัย	เจียม ไม่ค่อยสูงตึงกับใคร เวลาจะตัดสินใจอะไรจะต้องถามความเห็นกับ โฟร์ทเสมอ มีความคิดว่าสิ่งของของตนก็เหมือนกับของ โฟร์ท



โฟร์ท และ โฟว์ท เป็นคู่ฝาแฝด ที่ชอบทำอะไรเหมือนกัน เพราะฉะนั้นทั้งสองคนจึงช่วยกันเล่นเกมนี้โดยผลัดกันเล่น คือ เมื่อคนหนึ่งเล่นอยู่อีกคนก็จะออกไปเรียนหรือทำธุระ จนเพื่อนในกลุ่มสงสัยว่าสองคนนี้ลงเรียนเป็นชื่อเดียวกันแต่ผลัดกันไปเรียนหรือเปล่า ทั้งสองคนสามัคคีกันมากเมื่อมีเรื่องที่จะต้องตัดสินใจอะไรก็จะปรึกษากันตลอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมก่อนการลงมือถ่ายทำจริง ซึ่งประกอบด้วย การคัดเลือกนักแสดง การกำกับภาพ การกำกับศิลป์และการวางแผน การถ่ายทำ ทั้งหมดนี้จะส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์โดยตรง การเตรียมงานที่ดีจะทำให้การถ่ายทำจริงสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์นี้จึงจัดเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมาก

การคัดเลือกนักแสดง

การแสดงที่ดีมาจากการที่ผู้กำกับภาพยนตร์สามารถเข้าใจในบทบาทภาพยนตร์ และตัวละครอย่างลึกซึ้ง ตลอดจนสามารถถ่ายทอดข้อมูลเหล่านั้นผ่านนักแสดงไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักแสดงที่ดีจึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมบทบาทภาพยนตร์ให้สัมฤทธิ์ผลมากขึ้น

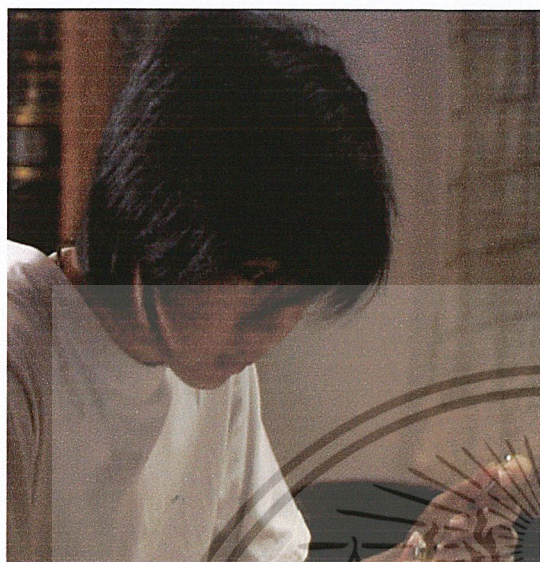
สำหรับนักแสดงที่จะมารับบทเป็น สอง ชั้นแรกข้าพเจ้าได้คัดเลือกมาจากลักษณะภายนอกที่เหมือนกับตัวละครในความคิดของข้าพเจ้าก่อน คือออกไปในทางดูเป็นเด็กเรียบร้อยแต่เก็บกด



นายสนธิ์ พันธุ์โสภณ เป็นนักแสดงคนแรกที่ข้าพเจ้านึกถึง เพราะเขาเป็นนักศึกษารุ่นน้องที่ข้าพเจ้าเคยพบ เขาดูเก็บกดตามลักษณะตัวละครโดยลักษณะภายนอกของเขาจะออกไปในทางก้าวร้าว หลังจากลองทดสอบบทปรากฏว่าคิมมีปัญหาในการแสดงเพราะการแสดงของเขาดูไม่เป็นธรรมชาติ

ภาพที่ 4.1 นายสนธิ์ พันธุ์โสภณ เข้ารับการคัดเลือกบท “สอง”

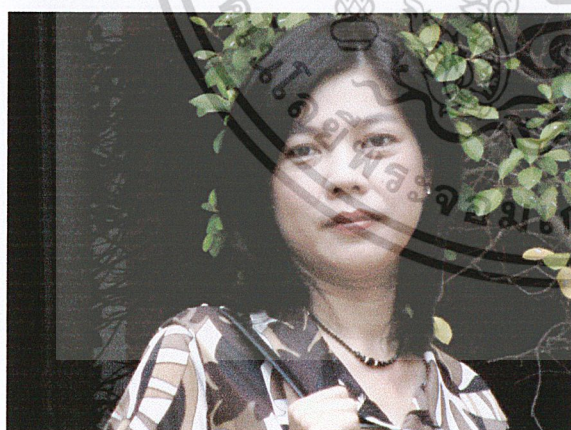
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นายธนติพงษ์ ถังไชย นักแสดงคนนี้
ข้าพเจ้าได้รู้จักผ่านคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา
สิ่งแรกที่ดึงดูดใจที่เลือกเขามาแสดงก็เพราะ
ลักษณะภายนอกที่ดูเหมือนกับตัวละคร หลังจาก
ได้ทดสอบบท ก็พบว่าเขาเป็นคนที่เอาใจใส่ใน
หน้าที่ความรับผิดชอบ และมีใจอยากแสดง ซึ่ง
ตรงจุดนี้เองที่ถูกใจข้าพเจ้าและเลือกเขามารับบท
ดังกล่าว

ภาพที่ 4.2 นาย ธนติพงษ์ ถังไชย เข้ารับการคัดเลือกบท สอง

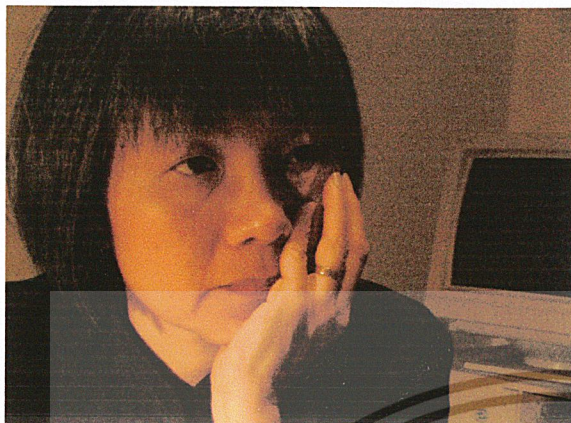
นักแสดงที่จะมารับบท แม่สอง ต้องมีอายุประมาณ 40-45 ซึ่งลักษณะภายนอก นอกจากจะต้อง
คล้ายกับตัวละคร ยังต้องดูมีความสัมพันธ์ทางโครงหน้ากับ เบิร์ท เพื่อให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นแม่ลูกกัน
จริงๆ



คุณวลี อิศรภักดี นักแสดงคนแรกที่
ข้าพเจ้าเลือกมานั้น การแสดงของเธอถูกใจ
ข้าพเจ้ามาก แต่ลักษณะภายนอกนั้นดูใจดีเกินไป

ภาพที่ 4.3 คุณวลี อิศรภักดี เข้ารับการคัดเลือกบท แม่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



คุณวรรณวดี นั้นลักษณะภายนอกของเธอ ดู ซึ่งตรงกับตัวละครที่ข้าพเจ้าต้องการ หลังจากที่ได้ลองทดสอบบท เธอมีปัญหาด้านการแสดงที่ไม่เป็นธรรมชาติ แต่ข้าพเจ้าค่อยๆ นำเธอมาซ้อมกับ เบิร์ท ซึ่งแสดงเป็นลูก ไม่นานนักเธอก็แสดงได้ดีจนเป็นที่พอใจ

ภาพที่ 4.4 คุณวรรณวดี เข้ารับการคัดเลือกบท แม่สอง

ทิตา แสดงเป็น หนึ่ง , เว้ง แสดงเป็น ลูกคำ 1 , เบิร์ด แสดงเป็น ลูกคำ 2 ทั้งสามคนนั้นเคยร่วมงานกับข้าพเจ้ามาก่อนในฐานะนักแสดงตั้งแต่สองปีก่อน โดยที่ลักษณะภายนอกของทั้งสามคนเหมาะสมกับตัวละครที่เขาแสดง รวมถึงการที่เคยทำงานด้วยกันมาก่อนทำให้การทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่น

นู แสดงเป็น เติร์ต นู้นั้นเป็นเพื่อนที่เรียน ปี 4 เหมือนกัน การที่ข้าพเจ้าเลือกเขาก็เพราะลักษณะภายนอกที่ตรงกับตัวละคร ส่วนหลังจากที่ทดสอบบท นูแสดงได้เป็นธรรมชาติดี

ออและอ้อ แสดงเป็น โฟร์ทและไฟว์ท ด้วยข้อจำกัดของตัวแสดงที่ต้องเป็นฝาแฝดกัน ซึ่งเพื่อนของข้าพเจ้าที่รู้จักกันนั้นมีฝาแฝดทั้งหมดสองคู่ ออและอ้อนั้นมีเวลาว่างและลักษณะภายนอกที่ตรงกับตัวละคร ข้าพเจ้าจึงเลือกทั้งสองมารับบทดังกล่าว

นักแสดง



ภาพที่ 4.5 ตัวละคร สอง

ชื่อ	ธนดิพงษ์ ถึงไชย (เบิร์ท)
อายุ	20 ปี
อาชีพ	นักศึกษา
ส่วนสูง	165 ซม.
น้ำหนัก	60 กก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 ตัวละคร แม่สอง

ชื่อ	วรรณวดี สุวัธนะเชาว์
อายุ	49 ปี
อาชีพ	แม่บ้าน
ส่วนสูง	155 ซม.
น้ำหนัก	45 กก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 ตัวละคร หนึ่ง

ชื่อ	ทิวา ธนธรรมทิต
อายุ	23 ปี
อาชีพ	นักศึกษา
ส่วนสูง	175 ซม.
น้ำหนัก	60 กก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ตัวละคร เติร์ด

ชื่อ	ธนวรรษ ยุคเกษมวงศ์ (นุ)
อายุ	22 ปี
อาชีพ	นักศึกษา
ส่วนสูง	165 ซม.
น้ำหนัก	80 กก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ตัวละคร โฟร์ท และไฟว์ท

ชื่อ ปพล เชนปรีชา (อ้อ)
 อายุ 23 ปี
 อาชีพ นักศึกษา
 ส่วนสูง 175 ซม.
 น้ำหนัก 70 กก.

ชื่อ ปภพ เชนปรีชา (ออ)
 อายุ 23 ปี
 อาชีพ นักศึกษา
 ส่วนสูง 175 ซม.
 น้ำหนัก 70 กก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ตัวละคร ลูกค้า 1

ชื่อ	สวัชชัย กุลศิริวิวัฒน์ (เวียง)
อายุ	20 ปี
อาชีพ	นักศึกษา
ส่วนสูง	170 ซม.
น้ำหนัก	50 กก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ตัวละคร ลูกค้า 2

ชื่อ	อดิศักดิ์ พวงอก (เบิร์ต)
อายุ	19 ปี
อาชีพ	นักศึกษา
ส่วนสูง	185 ซม.
น้ำหนัก	65 กก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพ

การกำกับภาพเป็นส่วนสำคัญของขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ คือ เป็นการนำข้อความจากบทภาพยนตร์มาแปลงเป็นมุกกล้องเพื่อเตรียมสำหรับการถ่ายทำ เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแนวสมจริง ในภาพยนตร์ประกอบด้วยฉากต่างๆ บางฉากเพียงต้องการบอกเล่าเรื่องราว แต่บางฉากต้องการการกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชม จึงทำให้ลักษณะของภาพในแต่ละฉากมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้ภาพแต่ละภาพนั้นสามารถเล่าเรื่องและสื่อความหมายออกมามากที่สุดนั่นเอง ตัวอย่างเช่น ฉากจุดจบ ซึ่งสองจะพลาดทำทำร้ายคนจนเสียชีวิต ฉากนี้ใช้มุกกล้องถ่ายจากที่สูงรวมถึงถ่ายภาพเป็นสโล-โมชันที่ความเร็ว 50 เฟรม เพื่อเน้นอารมณ์ร่วมและเร้าความรู้สึกไปตามเหตุการณ์

บทถ่ายทำ (Shooting Script)

บทถ่ายทำนั้นมีความคล้ายคลึงกับบทภาพยนตร์ เพียงแต่มีรายละเอียดทางกล้องเพิ่มขึ้นเท่านั้น กล่าวคือการเขียนบทถ่ายทำ นอกจากมีรายละเอียดของตัวละคร ฉาก บทพูด แอ็คชั่น เหตุการณ์ เวลา สถานที่ และลักษณะการเชื่อมต่อแล้ว ยังมีรายละเอียดลำดับช็อต มุกกล้อง ขนาดภาพ ตลอดจนการเคลื่อนกล้องด้วย

บทถ่ายภาพยนตร์เรื่อง “ศูนย์”

ชินไต้เตล

ไต้เตล ชื่อเรื่อง ศูนย์ บนพื้นที่ดำ

ซีน 1 ทิดเกม ภายใน / บ้านสอง - ห้องนอนสอง / กลางวัน

สอง/แม่สอง

1. ไต้

แม่สองเปิดประตูห้องนอนของสองลูกชายของเธอ สองนั่งอยู่ที่โต๊ะคอมพิวเตอร์ กำลังเล่นเกมเร็กนาร์็อก ตรงข้างโต๊ะคอมพิวเตอร์มีกองขนมอาหารที่ทานเสร็จแล้ววางสุ่มกันอยู่ สองที่สวมเสื้อยี่ห้อสีขาว กางเกงขาสั้นไม่ได้หันหน้ามามองทางแม่เลย

สองตอบโดยไม่หันไปมอง

แม่สอง

สอง ลงไปทานข้าว

แม่สอง

สอง

ครับ เคี้ยวไปครับ

แม่สอง

(ขึ้นเสียง)

สอง !

สอง

แป็บนึงครับ

แม่สอง

(โกรธ)

สอง... สอง

สองลุกขึ้นยืน แต่สายตายังคงมองไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ ส่วนมือก็ยังจับเมาส์อยู่เช่นเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สอง

ครับ เคี้ยวไปครับ แปบหนึ่งครับ

สองเดินออกจากห้องไปโดยที่ยังไม่ได้ปิดคอม

ซีน 2 บ้านของสอง ภายใน / บ้านสอง - ห้องอาหาร / กลางวัน - ต่อเนื่อง สอง/แม่สอง

2.ใกล้

ที่โต๊ะอาหาร แม่ของสองนั่งอยู่ทางซ้ายบนโต๊ะมีชามข้าวต้ม 2 ชาม น้ำส้มและน้ำเปล่าอย่างละ 2 แก้ว ของสองและแม่ สองเดินเข้าที่โต๊ะจากทางขวา เขาหยุดยืนที่โต๊ะฝั่งตรงข้ามกับแม่ สองยกชามข้าวต้มขึ้น เขาหันหลังเตรียมจะเดินกลับขึ้นห้อง

แม่สอง

ทำอะไรนะ

สอง

จะเอาขึ้นไปทานบนห้องครับ เพื่อนผมรออยู่

แม่สองมองหน้าสอง ด้วยสายตาดู สองวางชามข้าวต้มลงที่เดิมและนั่งลงทานข้าว

3.ใกล้

ที่แม่สอง เธอวางช้อน และจ้องมองเขา

สอง

นี่เราไม่ได้ไปเรียนนานเท่าไรแล้วนี่...

ถ้าเรายังทำตัวเหลวไหลแบบนี้แม่คงต้องใช้ไม้แข็งกับเราแล้วละ

4.ใกล้

ที่สอง เขาก็มองหน้าไม่สบสายตากับแม่

ซีน 3 ออกจากเกม ภายใน / บ้านสอง - ห้องนอนสอง / กลางวัน สอง/แม่สอง

5.ใกล้

ที่โต๊ะในห้องนอนสองเครื่องคอมพิวเตอร์และของที่เกี่ยวข้องกับเกมเรีกรนร็อกถูกขนออกไปจนหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.ปานกลาง

สองนั่งอยู่ที่เตียง เขาล้มตัวลงนอนด้วยท่าทางสุดเช้ง

ซีน4 ถ้ามีเงินนะ ภายใน / บ้านสอง – ห้องอาหาร / กลางคืน

สอง/แม่สอง

7.ใกล้

ที่สองเป็นระยะโฟกัส แม่ของสองนั่งอยู่ที่โต๊ะอาหารด้านหลัง สองนั่งอยู่ที่โซฟาซึ่งห่างออกมาจากโต๊ะกินข้าวด้วยท่าทางเซ้ง เขาครีโมทเปลี่ยนช่องโทรทัศน์ไปเรื่อยๆ

8.ไกล

ที่โทรทัศน์ ภาพในโทรทัศน์แสดงรายการทั่วไปที่ค่อยๆเปลี่ยนช่องไปเรื่อยๆ กล้องเคลื่อนผ่านด้านหลังของสองพอกล้องพื้นออกมา ภาพในทีวีกลายเป็นภาพจากเกมเร็กนาร์็อก เสียงเพลงของเกมค่อยๆคังขึ้น

9.ใกล้ มุมเดียวกับ 7.

สองจ้องดูตาไม้กระพริบ เขาเดินไปหาแม่

10.ปานกลาง

เห็นทั้งสองคนสองเดินมาที่โต๊ะอาหาร แม่ไม่ได้สนใจมองเขาเลย

สอง

แม่ครับ ผมขอเครื่องคอมพิวเตอร์คืนได้ไหมครับ ?

แม่สอง

ถ้าลูกเลิกทำตัวเหลวไหล แม่ก็คืนให้เองนั่นแหละ

สองหยิบแบงค์พัน จำนวน10ใบออกมาจากรกระเป๋าเสื้อ

11.ใกล้

ที่แม่สอง เธอหันมามองดูเงินในมือเขาและจ้องมองสอง

แม่สอง

นี่เราไปเอาเงินมาจากไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. โกล์

ที่สอง เขายืมและค่อยๆ ไปรยเงินในมือลงที่พื้น สายตาจ้องมองที่แม่

สอง

(น้ำเสียงกวนๆ)

เกมที่แม่ไม่ให้ผมเล่น ใจละครับ คราวนี้ผมก็หาเงินได้เองแล้วด้วย
คราวหน้าแม่ก็ไม่ต้องมายุ่งกับผมอีก

13. ปานกลาง มุมเดียวกับ 10.

แม่สองนั่งอยู่ที่โต๊ะอาหารเหมือนเดิม เสียงเพลงจากเกมหายไป แต่สองไม่ได้อยู่ที่โต๊ะ

14. โกล์ มุมเดียวกับ 7.

ที่สอง เขายังคงนั่งอยู่ที่โซฟา

จีน 5 เพื่อนของสอง ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน

สอง / หนึ่ง / เดิร์ด / โฟร์ท / ไฟว์ท

15. ปานกลาง

ที่สอง เขานั่งลงที่โซฟา ก็ต้องเคลื่อนถอยหลังเห็นหนึ่งที่นั่งเลยถัดไป หนึ่งพูดโดยไม่มองสอง

หนึ่ง

ลมอะไรหอบมาแต่เช้าวะ

สอง

แม่ดิ ไม่รู้อารมณ์เสียเรื่องอะไร ยกคอมเราไปเฉยเลย

16. โกล์

ที่หนึ่ง เขาหันมามองหน้าสอง ภาพหยุดนิ่ง

สอง O.C.

คนนี้ชื่อหนึ่ง รับหน้าที่ด้านการขายเงินโดยเฉพาะ

ตั้งแต่รับออเดอร์จากลูกค้า จดตารางและออกไปขายเงิน

เรื่องเงินนี้หนึ่งเป็นคนคุมแล้วค่อยแบ่งให้พวกเราทุกคนตอนปลายเดือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

17.ใกล้

ที่มีมือหนึ่ง เขานับเงิน กล้องทิวทัศน์ขึ้นมาที่หน้าหนึ่ง

หนึ่ง

เอย์โพร์ท ส่วนของมิ่ง

หนึ่ง โยนปีกเงินที่ประกอบด้วยเบงค์พัน

18.ใกล้

บนโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่โพร์ทนั่งเล่นเกมอยู่ เงินตกลงบนโต๊ะ โพร์ทหันมามองหนึ่งเล็กน้อยก่อนหันกลับไปเล่นเกมต่อ

สอง O.C.

คนนี้ชื่อ โพร์ท ตอนแรกรู้จักกันดีมาก
เจอที่ไรเห็นนั่งเล่นเกมตลอดเวลาไม่มีพัก แต่จริงๆแล้ว...
เขามีฝาแฝดอีกคนชื่อ โพร์ท สองคนนี้คอยสลับกันเล่น

19.ใกล้

ที่โพร์ท น้องชายฝาแฝดของโพร์ท เขาสวมชุดนักศึกษา

โพร์ท

เอย์ คาถูแล้ว

20.ใกล้

ที่โพร์ท

โพร์ท

เออ ฎฎแล้ว

21.ใกล้

เห็นทั้งสองคน ฝาแฝดทั้งสองสลับที่กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

22. โกลี่

ทีสอง เขาหันไปมองทางขวาของเฟรม

สอง O.C.

ส่วนคนนี้ใครเจอในเกมก็ต้องหลงคิดไปต่างๆนาๆ
ว่าตัวจริงหน้าตาเป็นอย่างไร แต่ก็อย่างว่าละครับ
90 เปอร์เซ็นของหญิงในโลกออนไลน์ก็คือชายล้วน...
และเดี๋ยวก็คือหนึ่งในนั้น

23. โกลี่

ในจอคอมพิวเตอร์ ภาพตัวละครในเกมเป็นตัวผู้หญิง ผมยาวหน้าตาน่ารัก มีตัวละครในเกมที่เป็นตัว
ผู้ชายหลายตัวมารุมล้อมพร้อมกับส่งรูปหัวใจให้

24. โกลี่

เดี๋ยวดูชายร่างอ้วนที่นั่งเล่นเกมไปทานคุกกี้ไป

25. ปานกลาง

เห็นหนึ่งและสอง หนึ่งส่งเงินจำนวนที่พอๆกับให้โพรที่ให้สอง

หนึ่ง

สอง ส่วนของนาย 8 หมื่น คิดไว้ยังว่าจะเอาไปใช้ทำอะไร

สอง

(รับเงินมา)

จะเอาไปให้แม่เขา ดู เขาจะ ได้รู้ชะตาว่าเราก็กหาเงินได้

หนึ่ง

มึงคิดว่าทำแบบนั้น แล้วแม่มึงจะให้เล่นเกมต่อหรือ

มึงไม่ต้องเอาเงินไปให้แม่เขา ดู หรือ กึงก็เอาเงินไปซื้อคอมเองเลยดี

สอง

อ่าว ทำอย่างนั้น แม่เราก็คือคอมเราอยู่ดี คราวนี้เรื่องขาวแน่เลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

มิ่งก็อย่าโง่ ซื่อของใหญ่ดี

จีน6 โทหก ภายใน / บ้านสอง – ห้องนอน / กลางวัน

สอง/แม่สอง

26.ปานกลาง

บนเตียง สองนั่งเล่นเกมเร็กนารีออก ผ่านทางโน้ตบุ๊ก SonyVAIO สีม่วง แต่รอบๆตัวเขากลับเต็มไปด้วยนิคยสารชื่อ สารคดี

27.ใกล้

มือแม่ของสอง เคาะประตู

28.ปานกลางเหมือน 26.

สองรีบซ่อนโน้ตบุ๊ก ของเขาไว้ใต้กองนิคยสาร แม่สองเปิดประตูและเข้ามาในห้อง

สองไม่ตอบอะไร แม่สองเดินมาหาสองที่ตอนนี้ทำท่าเหมือนกำลังอ่านนิคยสารอยู่ เขามองหน้าแม่ ทำทางของเขามีพิรุฑ

29.ใกล้

ที่แม่สอง เรอมองหน้าสอง

แม่สอง

ลงไปทานข้าวได้แล้ว

30.ปานกลางเหมือน 26.

แม่ของสองเดินออกจากห้องไป สองมองตาม เมื่อเขาแน่ใจว่าแม่ไปแล้ว เขาก็กวาดกอนหนังสือออก และนั่งเล่นเกมต่ออย่างมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จีน7 ความสุข ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน

สอง/หนึ่ง/เตีร์ด/โพร์ท/ไฟว์ท

31.ไกล

เพื่อนทุกคนมุงดูสองเล่นเกมเร็กนารี้อยู่ วันนี้สองสวมเสื้อนักศึกษาแขนยาว

32.ใกล้

ในจอคอมพิวเตอร์ตัวละครของสองที่เป็นนักดาบ มาศัตรูตายลง

33.ไกล เหมือน 31.

เพื่อนทุกคนก็โห่ร้องด้วยความดีใจ

33.ใกล้

ในจอคอมพิวเตอร์จำนวนเงิน Zeny และสิ่งของก็เพิ่มมากขึ้น

จีน8 สองเปลี่ยนไป ภายใน / บ้านสอง-ทางเดินชั้น 2 / กลางวัน

สอง/แม่สอง

34.ไกล

สองปิดประตูห้องนอนและเดินผ่านแม่ที่นั่งมองเขาอยู่ไปอย่างไม่สนใจ แม่เดินมาดูที่ห้องนอนสอง
เธอลองเปิดประตูห้องแต่ประตูก็ล็อกไว้

จีน9 เลื่อนชั้นการทำงาน ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน

สอง/หนึ่ง/เตีร์ด/โพร์ท/ไฟว์ท

35.ใกล้

สองเปิดประตูเข้าห้องมาสองมองไปรอบๆห้อง

36. ปานกลาง

แทนสายตาสอง กล้องแพนไปรอบๆห้อง เครื่องคอมพิวเตอร์และไฟในห้องก็ปิดสนิท กล้องแพนมา
จบที่หนึ่งนอนอยู่ที่โซฟา เขาสวมเสื้อยี่ห้อ Retry at Last บนหัวมีผ้าขนหนูวางไว้ เขาก
มีชิ้นพัททาสอง

หนึ่ง

(พูดซ้ำ เบา แบบคนไม่มีแรง)

ไม่สบายนิดหน่อยวะ... วันนี้มึงไปขายเงินแทนกูทีซี

37.ใกล้

สองยิ้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สอง

เอี้ย ได้

38. ปานกลาง

ที่หนึ่ง เขายกมือขึ้นเล็กน้อย

หนึ่ง

เริ่มต้น เราก็ต้องสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ก่อน สำหรับไปเจอลูกค้า
จากนั้นก็เอาเงินจากตัวถือเงินออนไลน์ให้ตัวที่เราสร้างใหม่
ตามจำนวนที่ลูกค้าต้องการ พอไปเจอลูกค้าก็แค่เปิดให้ถูกตัว
แค่นี้ก็เรียบร้อย ... จำไว้นะ ถ้าลูกค้าขอซื้อเงินเพิ่ม
ให้มันคืนใหม่วันหลัง อย่าเปิดตัวถือเงิน เพราะเราไม่รู้ว่ามีร้านที่ไปนี้
มันมีโปรแกรม Hack หรือเปล่า

พูดจบหนึ่งเอ้อมมือ ไปหยิบคัตเตอร์ตีเขี้ยวบนโต๊ะโยนให้สอง

หนึ่ง

ติดตัวไว้

39 ปานกลาง

ที่สอง เขามองคัตเตอร์ในมือ เขามองหนึ่งอย่างสงสัยว่าให้สิ่งนี้แก่เขาทำไม

40.ใกล้

มือสอง มีคัตเตอร์อยู่ในมือ

จีน10 เสียวู้ ภายใน / ร้านอินเทอร์เน็ต 1 / กลางวัน

สอง , ลูกค้า1

41.ไกล

ในร้านเต็มไปด้วยคนที่กำลังเล่นเกมแร็กนาร์็อก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็ก สองยืนอยู่ที่ประตูทางเข้า เขา
โทรหาลูกค้า1 ลูกค้า1รับโทรศัพท์และบอกมือให้สอง สองเห็นและเดินมานั่งข้างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

42. โกล

พัคลมหมุน

43. ปานกลาง

เห็นทั้งสองคน ลูกค้า 1 เขาขึ้นเงินให้สอง สองรับเงินมานับ

ลูกค้า 1

ไม่ทราบว่ ถ้าผมอยากได้อีก ยังพอจะมีขายอีกไหม

ลูกค้า 1 พูดพร้อมกับหยิบแบงก์พันจำนวน 4 ใบจากกระเป๋าเสื้อให้สองดู สองตอบรับทันที

สอง

มีสิครับ จะเอาอีกทำอะไรก็ได้

44. โกล

ก๊อ้งจับไฟกัศที่ยุง ซึ่งกำลังเดินเพราะติดใยแมงมุม ด้านหลังเป็นแมงมุมที่จ้องมองเหยื่ออยู่

45. โกล

มุกกดเห็นทั้งร้าน สองรับเงินจากลูกค้า 1 มานับและเดินออกจากร้านไป ลูกค้า 1 ย้ายที่นั่งจากเครื่องคอมพิวเตอร์ของเขา มาที่คอมพิวเตอร์เครื่องที่สองฟังลูกออกไป

46. โกล

ลูกค้า 1 หันกลับไปมองจนแน่ใจว่าสองไม่กลับมาแล้ว เขาขยับเมาส์อย่างรวดเร็ว ลูกค้า 1 ยิ้ม

47. โกล

ในจอคอมพิวเตอร์ ภาพโปรแกรม Keyboard Spy v1.1 ถูกเรียกขึ้นมา ในนั้นแสดง ID และ PASSWORD ของตัวถือเงินของสอง

จีน 11 เสียเพื่อน ภายใน / ห้องหนึ่ง / กลางวัน

สอง/หนึ่ง/เดิร์ด/โพร์ท/ไฟว์ท

48. โกล

ในหน้าจคอมพิวเตอร์ตัวถือเงินของสอง ตอนนี้ไม่มีเงินหรือสิ่งของหลงเหลืออีกแล้ว

49. โกล

ที่หนึ่ง เขานั่งกุมศรียะอยู่ที่โซฟา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

50. โกลั

เคิร์ด นั่งเกาะนีวอยู่ที่โต๊ะของเขา

51. ปานกลาง

เห็นโพร์ทและไฟว์ท ทั้งสองกัมหน้านี้ ไม่มีใครพูดอะไร

52. ปานกลาง

สองยืนอยู่ริมประตูห้อง



53. โกลั เหมือน 49.

หนึ่งกำหมัด เขาลุกขึ้นต่อสอง ในขณะที่สองยังพูดอยู่

หนึ่ง

(ตะโกน)

ออกไปซิโว้ย !!

54. โกล

เห็นทั้งห้อง หลังเสียงต่อย แถบจะในทันที เคิร์ด, โพร์ท, ไฟว์ท ทั้งสามคนหันไปดูสองและหนึ่ง แต่ไม่มีใครพูดอะไรทั้งสามกัมหน้าหลบสายตา หนึ่งนั่งลง สองยืนนิ่งเขาจับแก้มตัวเองข้างที่โดนต่อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สอง

แล้วเราจะเอาโน้ตบุ๊กไปขาย เอาเงินมาใช้คืนให้นะ

พูดจบสองก็เดินออกจากห้องไป

จีน12 เสียดรอบครัว ภายใน / บ้านสอง-ห้องนอนสอง

กลางวัน สอง/แม่สอง

55. ปานกลาง

ที่สองเดินขึ้นบันไดมา กล้องทลท์ตามมา พอสองเดินมาถึงหน้าห้องเขาหยุดยืนนิ่ง

56. โกล้

ประตูห้องเปิดอยู่ สองเอื้อมมือไปเปิดประตู

57. โกล

ที่สองเดินเขาไปในห้องมองไปที่เตียงนอน กล้องแพนไปที่เตียงแม่ของเขานั่งอยู่ที่เตียงนอน ข้างหัว
เธอมีโน้ตบุ๊กของสองและข้าวของที่เกี่ยวกับเกมเร็กนาร์็อกซึ่งเขาซ่อนเอาไว้

แม่สอง

อธิบายมาซิ ว่าของพวกนี้คืออะไร

กล้องแพนกลับไปที่สอง สองหันหลังเดินออกจากห้องไป แม่รีบลุกเดินตามไปที่ประตู

แม่สอง

(ตะโกน)

สองจะไปไหนนะ!!

จีน13 รนหาที่ ภายใน / ร้านอินเทอร์เน็ต2 / กลางคืน

สอง

58. โกล

บรรยากาศในร้านค่อนข้างเงียบมีคนเล่นอยู่เพียง 3 คน สองก็รวมอยู่ด้วย

59. โกล้

ในจอคอมพิวเตอร์ แสดงภาพเว็บบอร์ดแห่งหนึ่งในหัวข้อที่มีผู้แจ้งขอซื้อเงิน

60. โกล้

มือสอง เขาพิมพ์คอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

61. ใกล้เคียง

ในจอคอมพิวเตอร์ ข้อความตอบลงไปว่า เขานั้นมีเงินตามจำนวนที่คนนั้นต้องการและขอเบอร์ติดต่อกลับ

จีน 14 ปล้น ภายนอก / สามแยกหน้าร้านเกม-เกษตร / กลางวัน

สอง/ลูกค้า 2/ลูกค้า 3/ลูกค้า 4

62. ใกล้เคียง

กล้องจับโฟกัสที่สองเป็นระยะหน้า สองโทรศัพท์ไปหาลูกค้า ปรากฏเด็กช่างศิลป์ที่ยืนอยู่หน้าร้าน อินเทอร์เน็ตหันมาโบกมือให้สอง สองเดินเข้าหา

63. ปานกลาง

เห็นทั้งสองคน



ลูกค้า 2
 สวัสดิ์ศรีรับพี่
 สอง
 สวัสดิ์ศรีรับ ตามที่ตกลงกันไว้ นะครับ ขออุเงินด้วยครับ
 ลูกค้า 2 พักหน้า ก่อนจะหันไปเรียกเพื่อนอีก 2 คน
 ลูกค้า 12
 เอ๊ย พี่เขามาแล้ว

กล้องแพนไปที่เพื่อนของลูกค้า 2 ที่นั่งอยู่เลยถัดไป

64. ปานกลาง

เห็นทั้งสามคน เพื่อนสองคนเดินมาสบทบและส่งเงินให้กับลูกค้า 2

65. ใกล้เคียง

ที่สอง เขาหันซ้ายหันขวาอย่างมีพิรุณ จนผลอดตกชายเสื้อขึ้น กล้องทิวทัศน์เห็นคัตเตอร์สีเขียวใน กระเป๋ากางเกงสอง

66. ใกล้เคียง

ที่ลูกค้า 13 เขาเห็นคัตเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลูกค้า 3
ที่เอาคัตเตอร์มาทำไม ?

67. โกล้

ที่ลูกค้า 2 เขามองหน้าลูกค้า 3 ก่อนจะหันมามองสอง

68. โกล้เหมือน 65

สองมองหน้าลูกค้าสอง

69. โกล้

มือสอง เขาคว่ำเงินในมือลูกค้า 2

70. โกล

สองวิ่งฝ่าทั้งสามคน เขาวิ่งตรงมาทางกล้องและกระโดดข้ามกล้องไป

71. ปานกลาง

กล้องคามสอง สองวิ่งพ้นหัวมุมทางโค้ง เขาหลบตรงซากรถที่จอดทิ้งไว้ กล้องแพนกลับไปทางที่
สองวิ่งมา ลูกค้าทั้งสามคนตามมาแต่มองไม่เห็นสอง

ลูกค้า 2

(โกรธ)

พวกมึงไปดูทางโน้น ดูหาทางนี่เอง

ทั้งสามแยกกันหาโดยการกระจายกันไปคนละทาง กล้องแพนกลับมาที่ซากรถ สองโผล่มาดูเมื่อเห็น
ว่าทางสะดวกแล้วเขาออกมาจากที่ซ่อนและวิ่งหนีไป

จีน 15 จุกจบ ภายนอก / สนามเด็กเล่น / กลางวัน – ต่อเนื่อง

สอง, ลูกค้า 2

72. โกล

สองวิ่งเข้ามาในสนามเด็กเล่น เขาหยุดพักหายใจ

73. ปานกลาง

ที่สอง เขามองไปในทางที่เขาวิ่งมาไม่เจอใครตามมาแต่กลับมีเสียงฝีเท้ามาจากอีกทางหนึ่ง สองหัน
ไปตามเสียงก็พบว่าลูกค้า 2 กำลังวิ่งตรงมาหาเขา สองวิ่งหนี

74. โกลปานกลาง

ที่สอง เขาวิ่งหนีแต่ก็ไม่ทันลูกค้า 2 จับเขาได้และผลักเขาเข้ากำแพง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

75. โกลี่
ที่ลูกค้า 2

ลูกค้า 2
ไอ้สัตว์ เอาเงินกูมา !!

76. ปานกลาง

เห็นทั้งสองคน ลูกค้า 2 ก็คิดว่าเงินจากในมือของสอง สองจะเดินหนีไป แต่ลูกค้า 2 กระซอกสองกลับ
มาที่เดิม

77. โกลี่
ที่สอง ผ่านไหล่ของลูกค้า 2

78. ปานกลาง เหมือน 76.



ขอโทษหรือ? ขอโทษแล้วหาหมีตำรวจทำไมวะ

พูดจบลูกค้า 2 ก็ต่อหน้าสองอย่างแรง สองนิ่ง ไม่ได้ตอบ ลูกค้า 2 ต่อขำอีกครั้ง สองยังคงนิ่งไม่ได้
ตอบ ขณะที่ลูกค้า 2 ยกหมัดขึ้นเตรียมจะต่อครั้งที่ 3 สองหยิบคัตเตอร์แทงเข้าที่ชอกคอทันที

79. โกลี่
ที่สอง สองนั่งมองหน้าลูกค้า 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

80. ใกล้เคียง

ที่หน้าลูกค้าสอง กล้องที่ลัดลงมาเห็นคัตเตอร์ที่ปักคาของเข่า เลือดจากคอกลูกค้า 12 ไหลลงมา
เหมือนน้ำรั่วคู่มือของสอง สองคิงคัตเตอร์ออกจากคอกลูกค้า 12

81. ใกล้เคียง เหมือน 79.

เลือดพุ่ง ใส่น้ำสอง

82. ใกล้เคียง

มือสองที่ถือคัตเตอร์เต็มไปด้วยเลือด

83. ใกล้เคียง

มุมคอกจากที่สูงเป็นภาพสโลโม่ชัน ลูกค้า 12 ล้มลงกับพื้นสิ้นใจตาย สองทรุดตัวลงนั่งกับพื้น

จีน 16 บทสรุป ภายใน / บ้านสอง – ห้องอาหาร / กลางคืน

แม่สอง

84. ใกล้เคียง

มุมคอกจากที่สูง เห็นบ้านทั้งหลังเปิดไฟเพียงแต่ที่โต๊ะอาหาร แม่สองนั่งรอสองกลับบ้านอยู่ สายตา
เรอมองไปที่ประตูหน้าบ้าน แต่ก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้นนอกจากความเงียบ กล้องซูมออกเป็นภาพไกล
มาก ภาพตัดไปเป็นฉากดำ

ดนตรี Fade in รายชื่อนักแสดงและทีมงานจีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

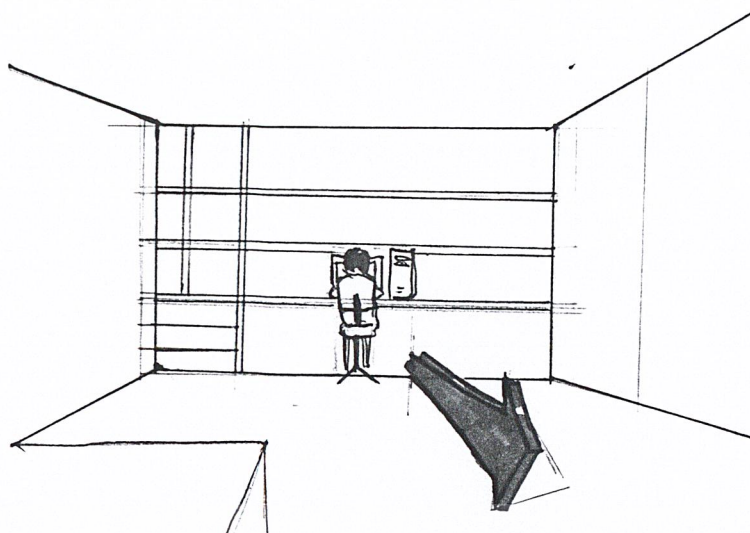
บทภาพ (Storyboard)

การเขียนบทภาพนี้คล้ายกับการเขียนรูปในหนังสือการ์ตูนให้มีเรื่องราวต่อเนื่องกัน ที่ถ่ายทอดมาจากบทถ่ายทำทั้งเรื่อง ความสำคัญของการทำบทภาพ คือทำให้ทีมงานเห็นภาพชัดเจน และมีความเข้าใจตรงกัน ซึ่งจะส่งผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพ

บทภาพที่จะนำเสนอต่อไปนี้เป็นบทภาพจากบทภาพยนตร์ฉบับแรก เพราะฉะนั้นบางช็อต ภาพจะไม่ตรงกับบทถ่ายทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1. โกล สองนั่งเล่นเกมอยู่ แม่สองเรียกลงไปทานข้าว สองเดินออกจากห้องไป

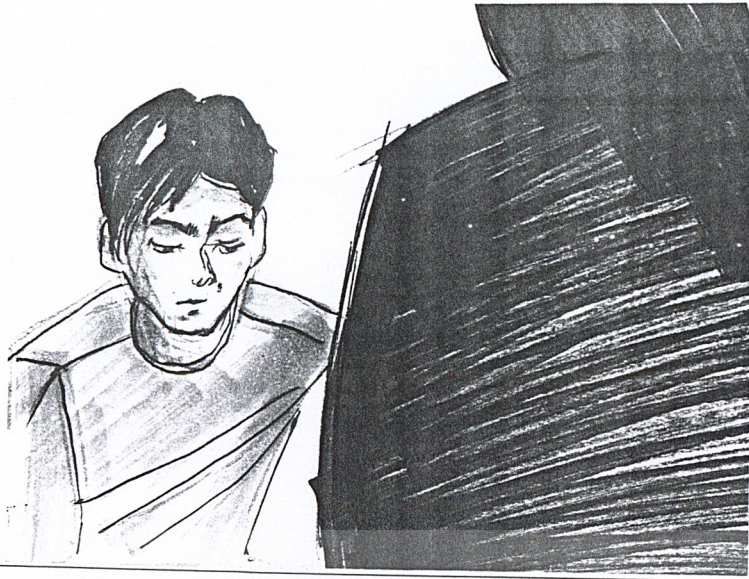


2. โกล สองนั่งลงตรงกลางระหว่างแม่และพ่อ

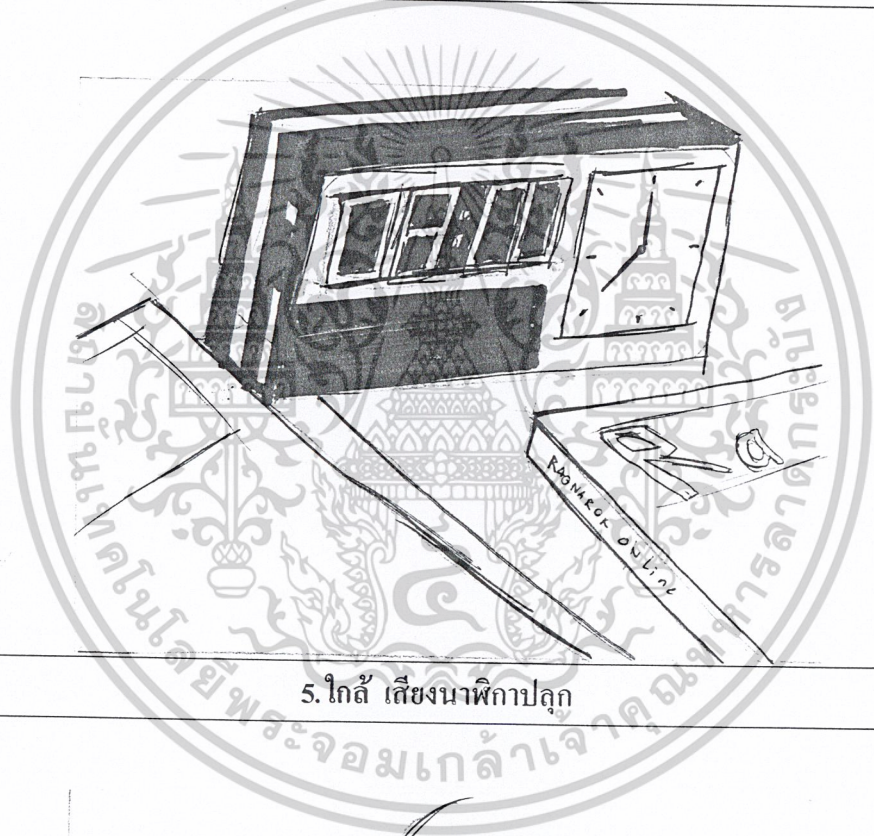


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะลงเนื้อหาและข้อมูลข้างต้นของตนเองของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ข้ามไหล่สอง แม่ดูเขาเรื่องที่เขามาแต่เล่นเกม



4. ข้ามไหล่แม่สอง สองไม่ได้ตอบอะไร



5. โทลี่ เสียงนาฬิกาปลุก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

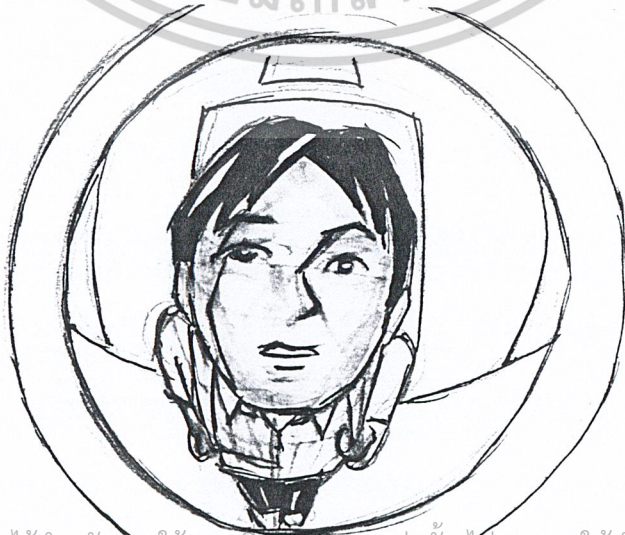
6. ปานกลาง สองคืน



7. โกล สองตกใจที่คอมพิวเตอร์หายไปจากห้องแล้ว



8. โกล สองไปหาหนึ่งที่ห้อง เขาเคาะประตูห้อง



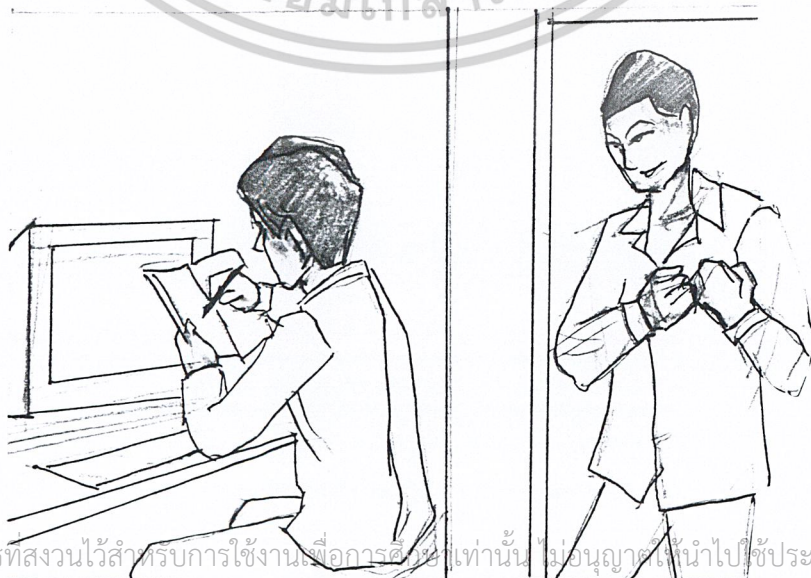
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้ง 9. มุมแทนสายตาหนึ่ง ผ่านช่องมองที่ประตู



10. ปานกลาง หนึ่งเปิดประตูให้สอง



11. ไกล สองเดินเข้ามานั่งในห้องที่เตียงนอน เห็นเพื่อนคนอื่น



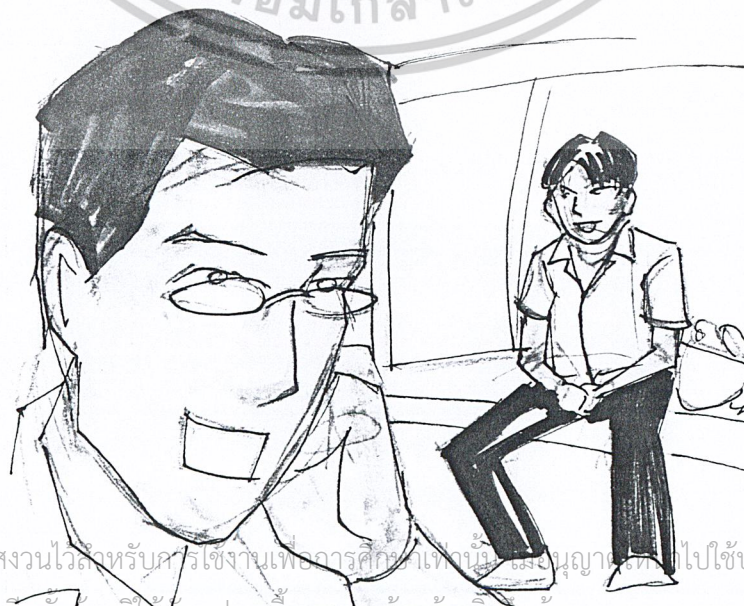
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้ง **12. ปานกลาง ฝัฟรัทและไฟว์ทก้าถึงสลับกันเล่นเกม** ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



13. ปานกลาง เติร์ดหันมาทักทายสอง



14. โก๊ส โทรศัพท์มือถือหนึ่งดั่ง

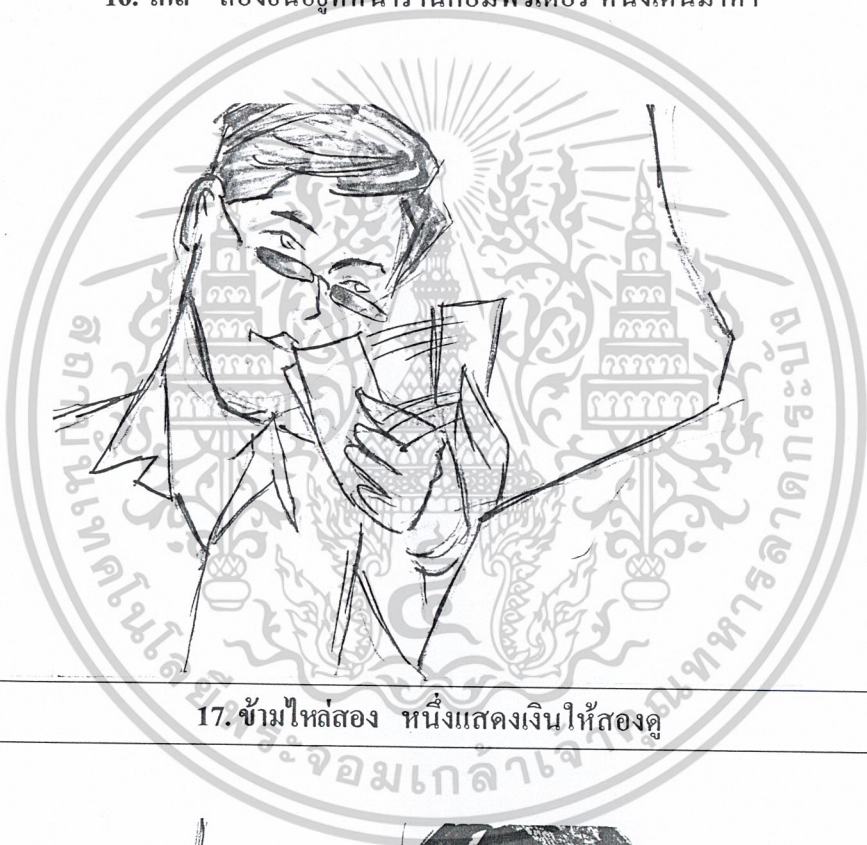


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูซึ่งงานเพื่อการศึกษาเท่านั้นสงวนลิขสิทธิ์ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

15. โก๊ส หนึ่งรับโทรศัพท์ สองมองดู



16. ไกล สองยืนอยู่ที่หน้าร้านคอมพิวเตอร์ หนึ่งเดินมาหา



17. ข้ามไหล่สอง หนึ่งแสดงเงินให้สองดู

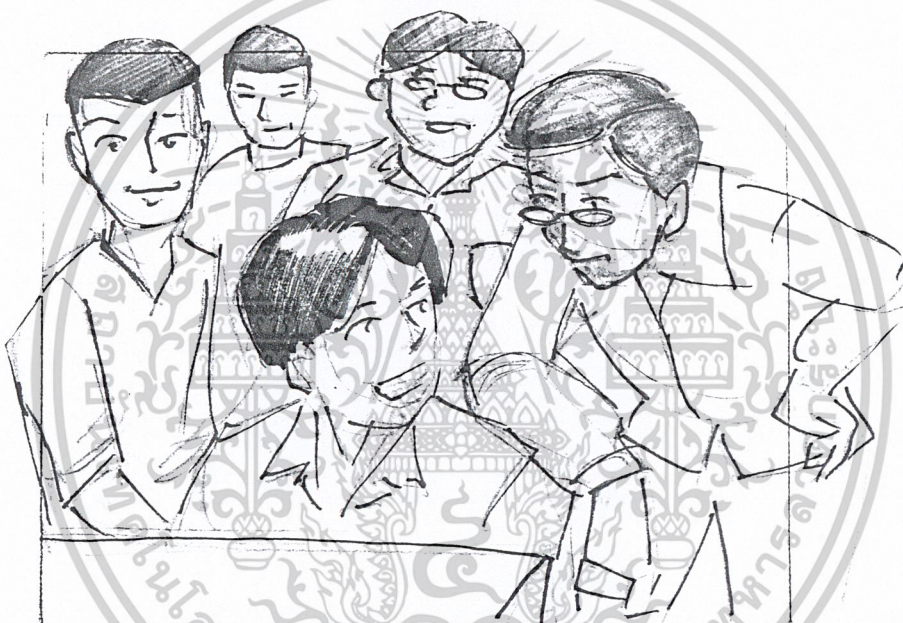


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

18. ข้ามไหล่หนึ่ง สองบอกหนึ่งว่าเขาขอทำงานด้วย



19. ใกล้เคียง สองพิมพ์ข้อความ



20. ปานกลาง เพื่อนๆทุกคนมุงดูสองเล่นเกม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

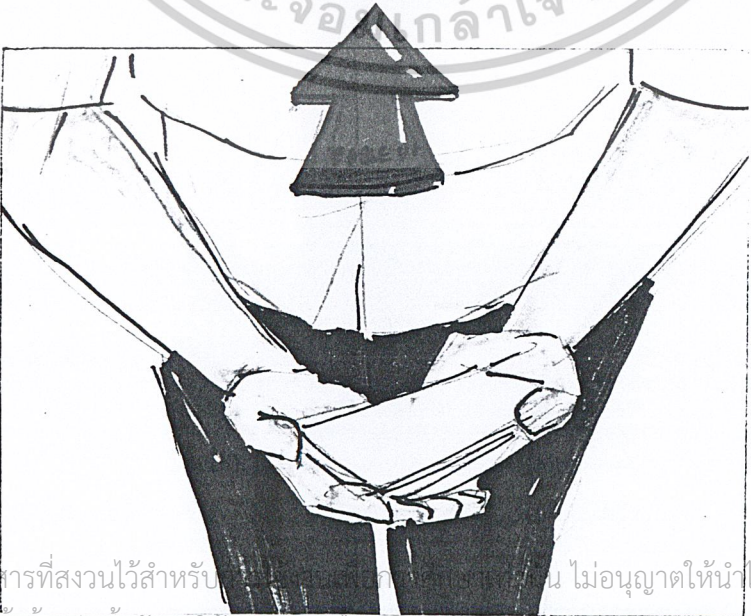
21. ใกล้ สองเดินออกจากบ้าน



22. ไกล สองเดินเข้าห้องหนึ่ง



23. ปานกลาง หนึ่งแจกเงินให้ทุกคน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ... ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น... เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

24. โกลี เงินในมือสอง ก่ดองทิดทั้น ไปที่หน้าสอง (ต่อ)



(ต่อเนื่อง) ที่หน้าสอง สองดีใจ



25. ข้ามไหล่แม่สอง เหมมองคูสอง

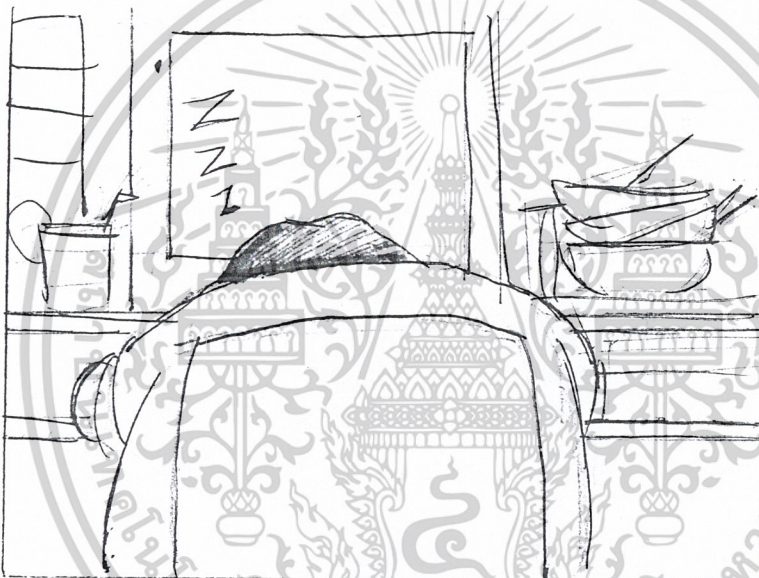


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงแก้ไขและต้องอ้างอิงถึงชื่อของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

26. ไกล แม่ไม่เห็นว่สองกำลังเล่นเกมอยู่



27. ปานกลาง นิ่งหลับที่โต๊ะคอม



28. ปานกลาง เติร์ดหลับที่โต๊ะคอม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น **29. ปานกลาง ไฟร์ทและไฟร์ทหลับที่เตียงนอน** ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



30. ไกล สองไปพบลูกค้าที่ร้านอินเทอร์เน็ต



31. ไกล ลูกค้าทักคนในร้าน สองนั่งลง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะวิธีใดๆ ทั้งสิ้น อีก 32.ไกล สองมองคนที่ลูกค้าทัก ทั้งสองหันหน้ากลับ

32.ไกล สองมองคนที่ลูกค้าทัก ทั้งสองหันหน้ากลับ



33. ป่านกลาง หลังจากโอนเงินเสร็จสองขอเงินจากลูกค้า



34. โกล ลูกค้าวิ่งหนีออกไปจากร้าน สองวิ่งตามออกไป



35. ป่านกลาง ต้องกลับเข้ามาในร้าน สิ่งของในตัวละครเขาหายไปหมดแล้ว

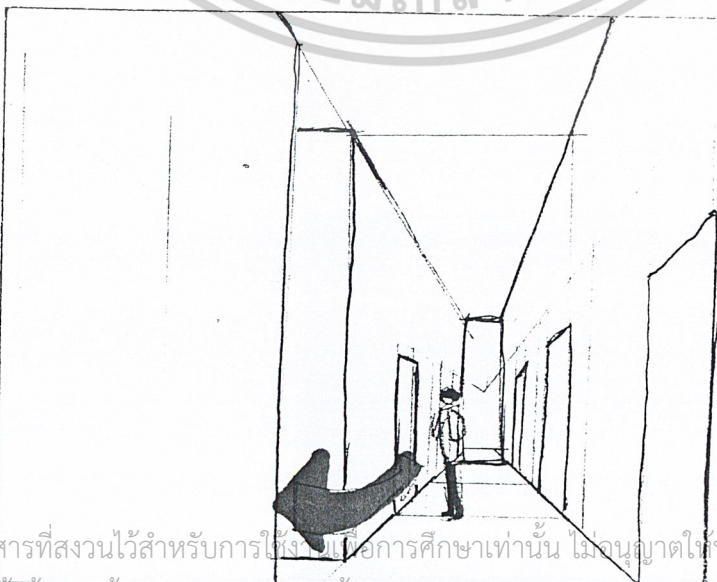
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น คิดทั้งร้านและตัวละครในเอกสารนี้สงวนไว้เฉพาะเอกสารนี้เท่านั้น ไม่มีการนำไปใช้



36. โก๊ลี่ หนึ่งเครียด สองพยายามอธิบายเพื่อนทุกคน

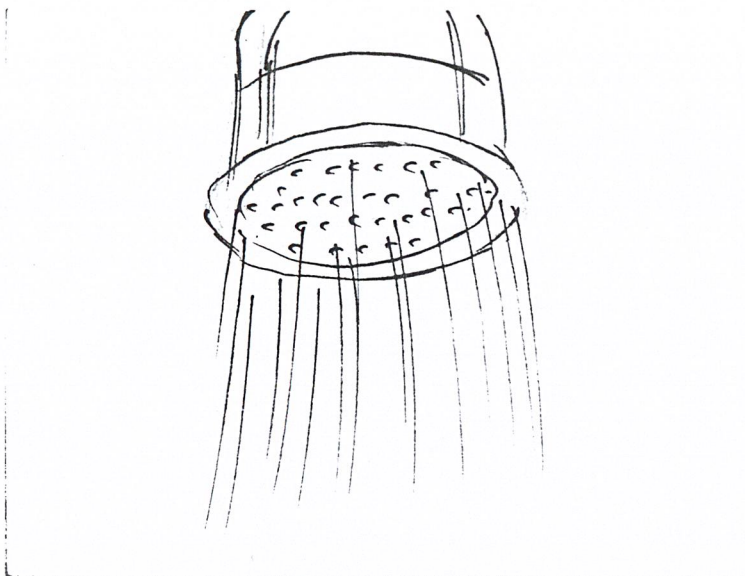


37. โก๊ลี่ เติร์ดผลึกสองออกไปจากห้อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงไปแจกจ่ายและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

38. โก๊ลี่ สองเดินไปจากห้องหนึ่ง



39. โถส้วม ฝักบัวถูกเปิด



40. โถส้วม สองนอนอยู่กับพื้นห้องน้ำ



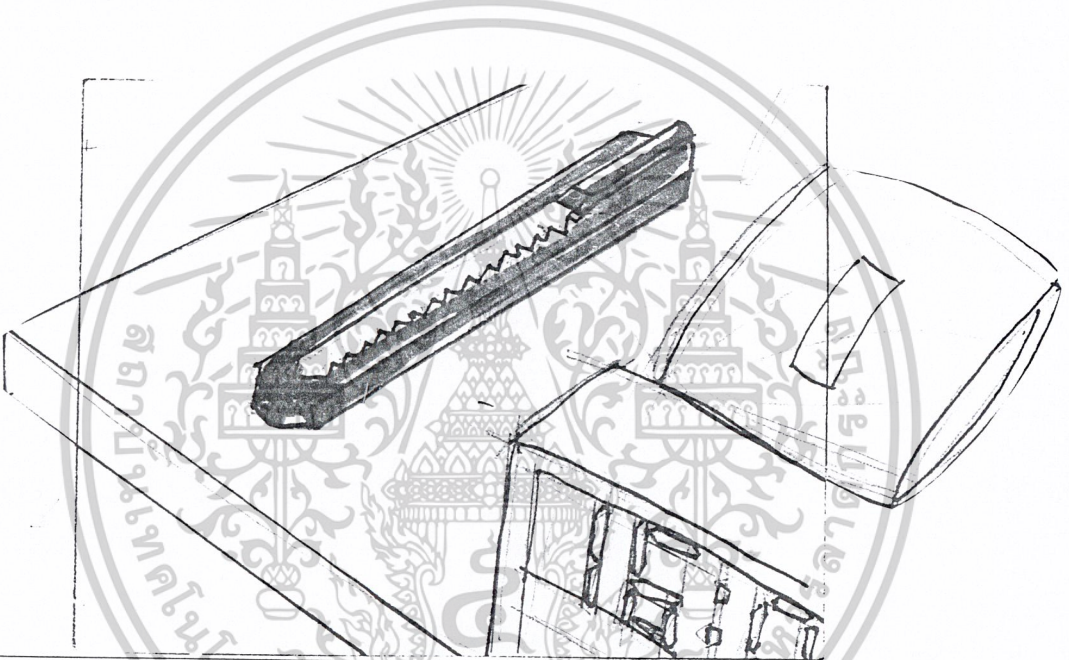
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

41. ปานกลาง สองนั่งอยู่ที่เตียงนอน เขาเปิดเกม



42. ปานกลาง สองช่องโน้ตบุ๊ก ไวได้เพียง



43. ใกล้เคียง สองหยิบคัตเตอร์ที่วางอยู่บนโต๊ะ



44. ปานกลาง สองเอาคัตเตอร์ใส่กระเป๋า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่ต่อสาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



45. ไกล หน้าร้านคอมสองเดินไปหาลูกค้า ซึ่งมากัน 3 คน

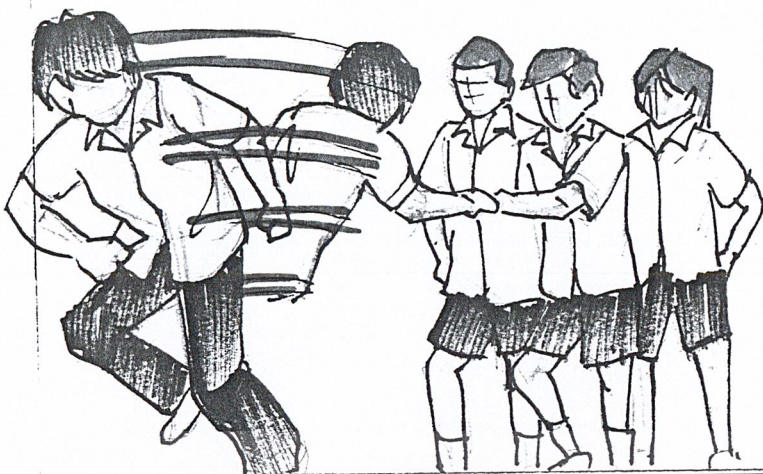


46. ปานกลาง สองขอคูเงิน

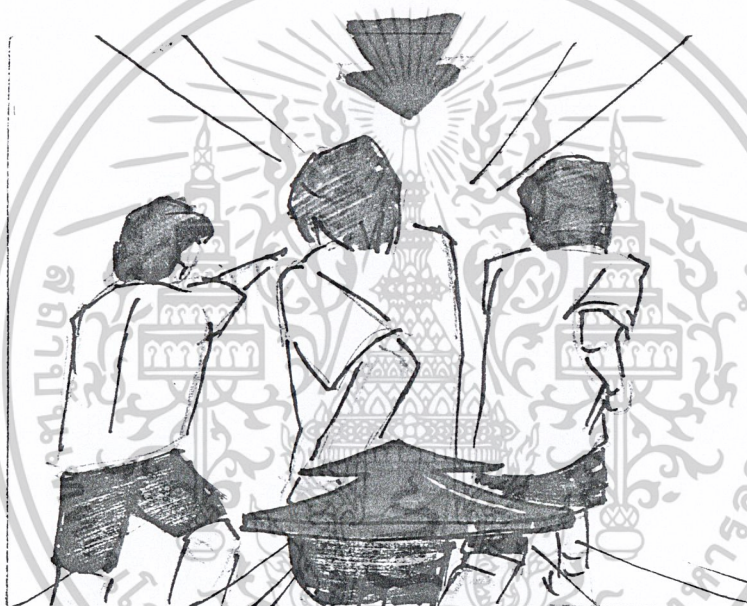


47. ปานกลาง ถูกค้าทั้งสามคนนำเงินออกมานับให้สองดู

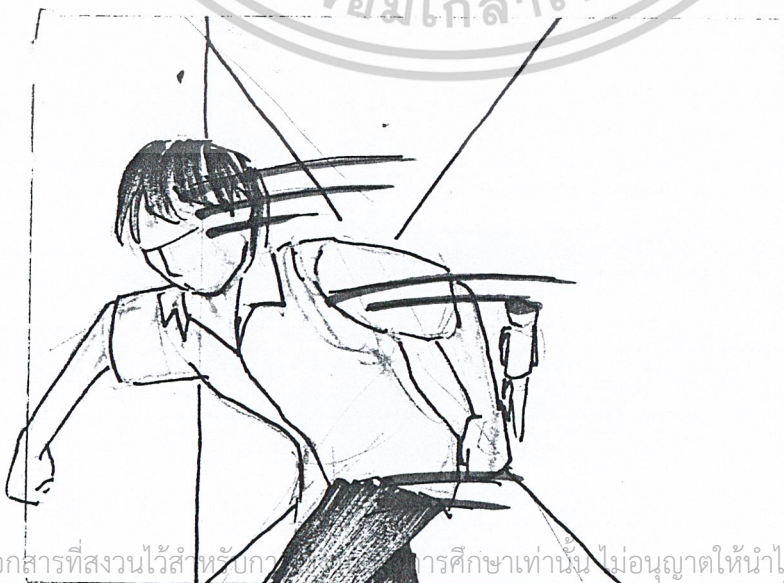
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น กรุณาแจ้งเจ้าหน้าที่ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



48. โกล สองขโมยเงินและวิ่งหนีไป



49. ป่านกลาง ลูกค้าทั้งสามวิ่งตาม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามนำเอกสารนี้ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

50. ป่านกลาง สองวิ่งหลบเข้ามุดึก



51.โกโก้ สองหลบหลังประตู เขามองลงไปยังลูกค้าทั้งสามคน

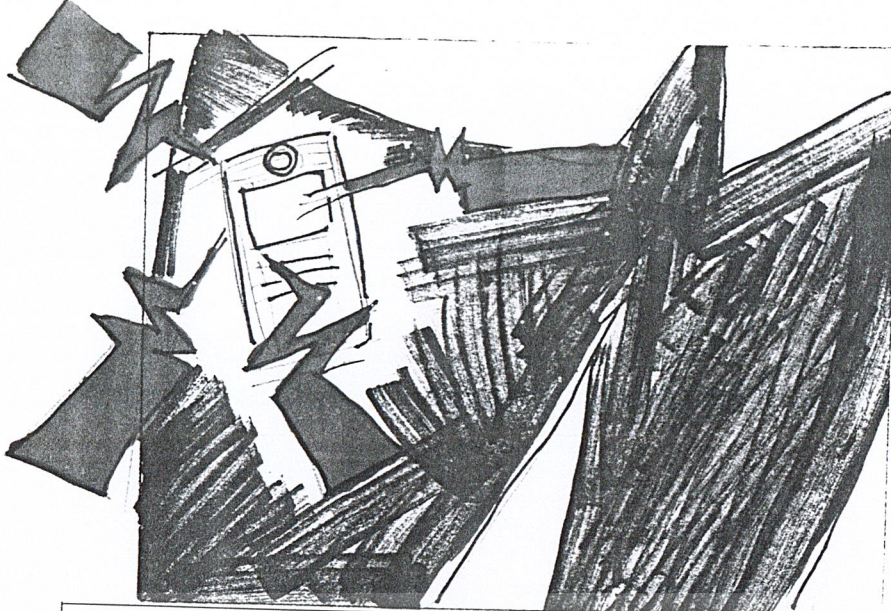


52.ปานกลาง แม่ตองเจอโน้ตบุ๊กของตอง

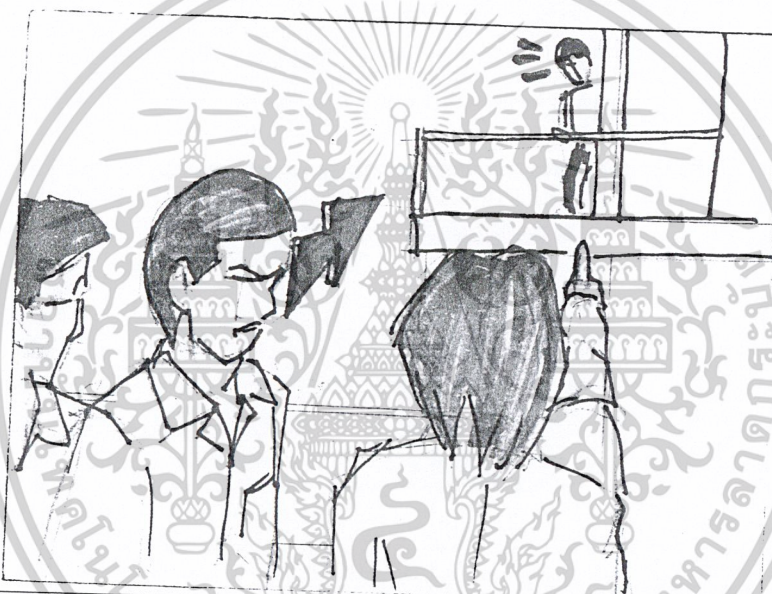


53.โกโก้ แม่ตองโทรหาตอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับเราใช้ในการพัฒนาเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



54.ใกล้ โทรศัพท์มือถือในกระเป๋าางเกงสองดั่งขึ้น



55. ปานกลาง ถูกคำทั้งสามเห็นสอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกที่ 56. ปานกลาง สองวังหนีขึ้นชั้นบน ถูกคำวังตามเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



57. โกล ถูกค้าทั้งสามวิ่งตามสองขึ้นมาจากนทัน

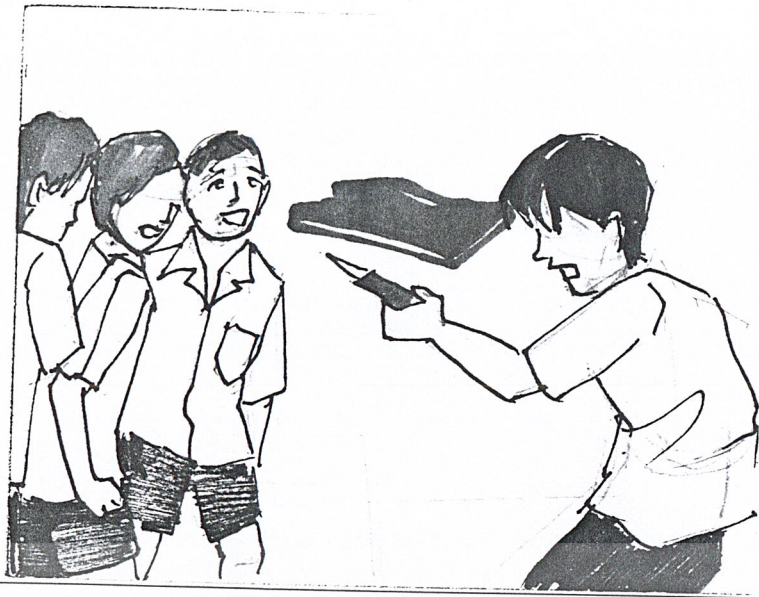


58. โกล สองซักคัตเตอร์ออกมาชู่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาสาระต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

59. ปานกลาง ถูกค้าทั้งสามถอย



60. ไกล สองค้อยๆเดินลงบันได

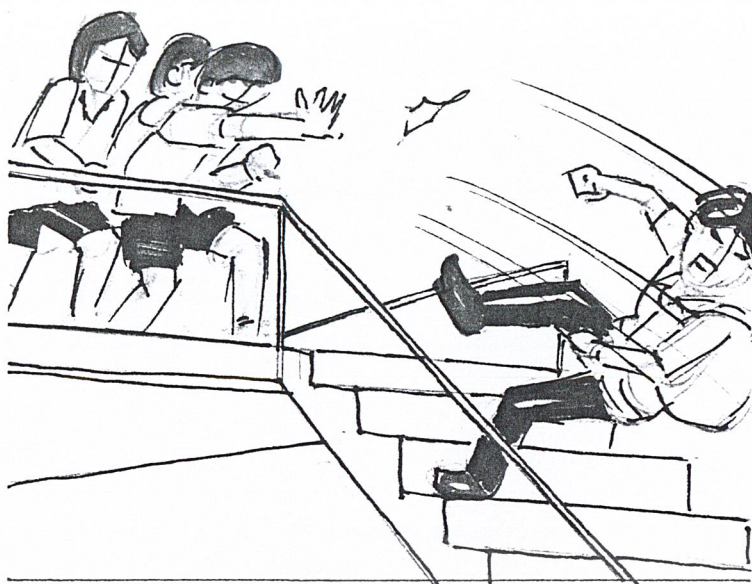


61. ไกลๆ เท้าสองค้อยๆก้าวลงบันไดทีละขั้น



62. ไกลๆ ตองหันไปมองทางลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกและต้องอย่างองตงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



63. ไกล ถูกคำผลักสอง สองกระเด็นลงไป



64. ปานกลาง สองกระเด็นไปติดราวบันได



65. ปานกลาง ถูกคำทั้งสามวังตรงมาที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับงานใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมิได้เปลี่ยนแปลงข้อมูลของเอกสารฉบับนี้จากผู้จัดทำเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



66. โก๊ส ที่หน้าสอง เขาตกใจ

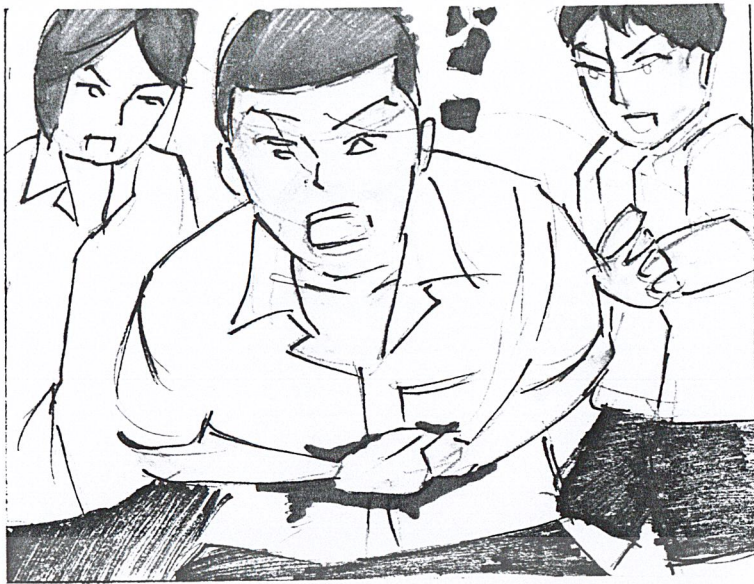


67. ปานกลาง สองใช้คัตเตอร์ฟันลูกค้า



68. โก๊ส ต้องมองดูคัตเตอร์ที่เต็ม ไปด้วยเลือด

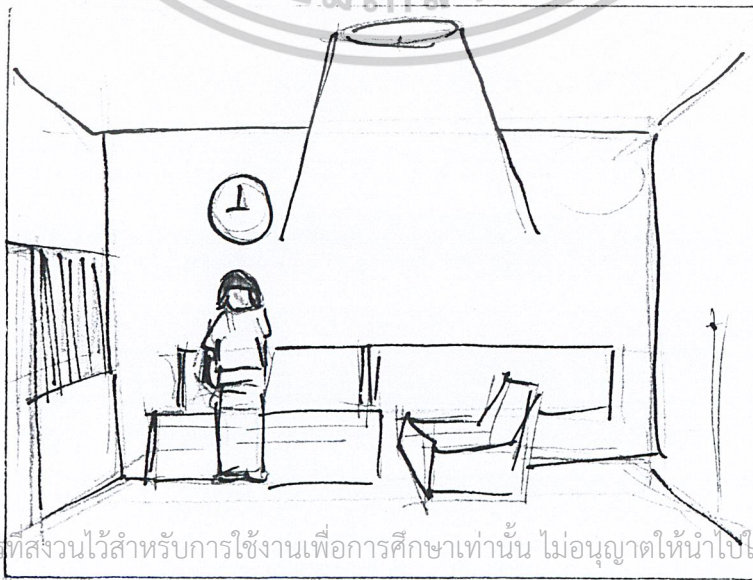
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สุพรรณบุรีสำหรับการใช้งานเพื่อการประชุมเท่านั้น กรุณาอย่าให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งหากมีเหตุใดเหตุหนึ่งและของกลางของงานของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



69.ปานกลาง ลูกค้าล้มลง ท้องของเขามีเลือดไหลออกมา



70.ปานกลาง สองทรุดตัวลงกับพื้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

71. ใกล้เคียง แม่สองรอดอยเขาอยู่ที่บ้าน

การกำกับศิลป์

การกำกับศิลป์สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นเรื่องของความสมจริงเป็นหลัก ทั้งทางด้านสถานที่ถ่ายทำ เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉาก สิ่งเหล่านี้หากมีความสมจริงมากเท่าใดก็ยิ่งทำให้ภาพยนตร์ดูน่าเชื่อถือมากขึ้นเท่านั้น

สถานที่ถ่ายทำ

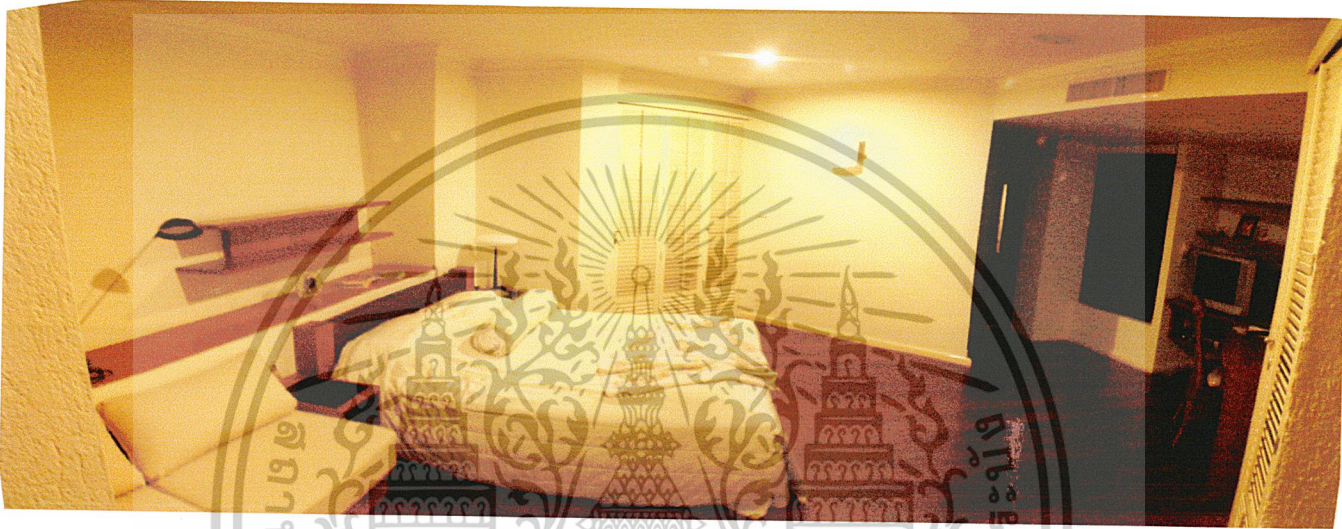
ในบทภาพยนตร์อาจจะระบุว่าฉากใดเป็นฉากกลางวันหรือกลางคืน สถานที่ภายในหรือภายนอก หากเป็นสถานที่ภายนอก นั่นคือสถานที่ที่ต้องใช้แสงอาทิตย์เป็นหลัก และต้องระลึกระหว่างแสงจากดวงอาทิตย์มีความไม่สม่ำเสมอ หากท้องฟ้ามีเมฆหมอก หรือฟ้าฝน ไม่อำนวย แต่ถ้าหากเป็นโรงถ่ายทำภาพยนตร์ก็สามารถควบคุมเกี่ยวกับเรื่องแสง ความสะดวกและความรวดเร็วในการทำงานได้ หรือหากเป็นฉากภายในสถานที่ก็ต้องพิจารณาความเหมาะสมต่างกัน สถานที่จึงมีความสำคัญสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้เรื่องราวเกิดขึ้นในเขตกรุงเทพมหานครยุคปัจจุบัน ฉากทั้งหมดเน้นที่ความสมจริง ข้าพเจ้าเลือกถ่ายทำในสถานที่จริงหมดเพราะงบประมาณในการถ่ายมีจำกัด การจะจัดฉากในโรงถ่ายนั้นใช้เวลาและงบประมาณมากเกินไป

รูปสถานที่ถ่ายทำนั้นถูกถ่ายเรียงต่อกันมาเป็นมุม 180 องศา ต่อจากนั้นใช้โปรแกรม Panorama Maker 3.0 มาต่อให้กลายเป็นภาพแบบแพนโนรามา เพื่อให้ง่ายสำหรับการพิจารณาสถานที่ถ่ายทำ

สถานที่ถ่ายทำบ้านสอง ห้องนอนสอง ห้องอาหาร

บ้านของสอง นั้นต้องแสดงให้เห็นถึงฐานะทางครอบครัวที่ร่ำรวย โดยใช้ความหรูหราของสถานที่ แต่แฝงไว้ด้วยความรู้สึกโดดเดี่ยวเพื่อแทนความรู้สึกของผู้ที่พักอาศัยอยู่



ภาพที่ 4.12 ฉากติดเกม , ฉากออกจากเกม , ฉากโกหก , ฉากสองเปลี่ยนไป , ฉากเสียครอบครัว



ภาพที่ 4.13 ฉากบ้านของสอง , ฉากถ้ามีเงินนะ , ฉากบทสรุป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ถ่ายทำห้องหนึ่ง

ห้องของหนึ่งเหมือนกับแหล่งมั่วสุม ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย จึงให้น้ำค้างห้องมีเพียงบานเดียวแถมยังถูกคลุมไว้ด้วยผ้า เป็นการปกปิดสถานที่แห่งนี้จากโลกภายนอก



ภาพที่ 4.14 จากเพื่อนของสอง , จากเดือนขึ้นการทำงาน , จากเสียเพื่อน , จากความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ถ่ายทำร้านอินเทอร์เน็ต 1

เป็นสถานที่ที่นัคเจอบแห่งใหม่ของเด็กในยุคเกมออนไลน์ ในร้านจะเต็มไปด้วยผู้คนที่มาเล่นเกมออนไลน์ ผนังจะติดโปสเตอร์ที่เกี่ยวกับเกม

เนื่องจากเกิดเหตุขัดข้องบางประการ ทำให้ร้านที่ข้าพเจ้าตั้งใจจะถ่ายตอนแรกถ่ายไม่ได้ ต้องเปลี่ยนร้านกระทันหันจึงไม่สามารถนำภาพถ่ายสถานที่ที่สมบูรณ์กว่านี้มาลงได้



ภาพที่ 4.15 จากเสี่ยผู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ถ่ายทำร้านอินเทอร์เน็ต 2

ฉากนี้จะถ่ายทำกันในเวลากลางคืนเวลาประมาณ 2.00น. โดยถ่ายจากภายนอกเข้ามาในร้านเพื่อให้เห็นร้านค้าอื่นๆปิดหมดแล้วยกเว้นร้านอินเทอร์เน็ตร้านนี้ แสดงให้เห็นว่าในขณะที่คนอื่นๆหลับมีคนกลุ่มหนึ่งที่ยังคงตื่นอยู่เพื่อเล่นเกม



ภาพที่ 4.16 ฉากรันทาที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ถ่ายทำสามแยกหน้าร้านเกม-เกษตร

ใช้สถานที่แถวเกษตรเพื่ออ้างอิงถึงสถานที่จริงที่เขาใช้ขายเงินกัน รวมถึงแสดงให้เห็นสภาพของร้านอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันที่สกปรก แต่ก็ยังมีคนมาใช้บริการ

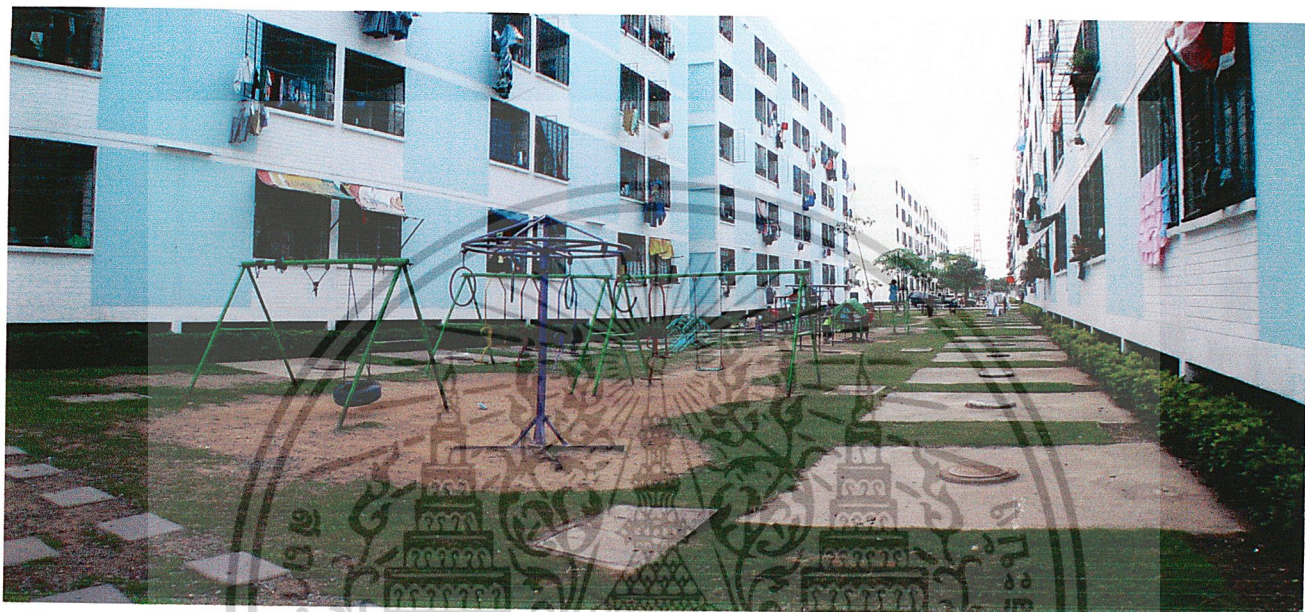


ภาพที่ 4.17 จากปล้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ถ่ายทำสนามเด็กเล่น

ฉากนี้ใช้เป็นฉากจบที่สองพลาดทำทำคนเสียชีวิต ฉากนี้เปรียบสนามเด็กเล่นเหมือนกับเกมออนไลน์ที่ถูกสร้างมาเพื่อความสนุกสนานแต่กลับมีเหตุอาชญากรรมเกิดขึ้นทั้งๆที่ไม่ควรเกิด



ภาพที่ 4.18 ฉากจุดจบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องแต่งกายนักแสดง (Costumes)

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ผู้ชมภาพยนตร์สามารถมองเห็นไปพร้อมกับตัวละคร แสดงให้เห็นยุคสมัย สไตล์ ความรู้สึก รวมทั้งลักษณะนิสัย สถานภาพ บทบาท และอารมณ์ของตัวแสดงได้ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบหลายสีตัน และวัสดุของเครื่องแต่งกายที่ตัวแสดงสวมใส่จะให้ความรู้สึกสื่อไปถึงผู้ชมได้ ซึ่งการออกแบบเสื้อผ้าจำเป็นต้องคำนึงถึงผู้ได้



ภาพที่ 4.19 ชุดของสอง

ชุดที่สองใส่ในเรื่องจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ

1. ช่วงที่คิดเกมและไม่ยอมไปเรียนหนังสือ ช่วงนี้จะเป็นชุดลำลองสบายๆ สำหรับอยู่บ้าน คือเสื้อยืดที่สะอาดเพราะไม่ได้ใส่ออกไปไหน กับกางเกงตัวเล็กใส่สบายเพราะต้องนั่งอยู่กับเก้าอี้เป็นเวลานาน
2. ช่วงหลังจากที่สองโดนแม่ยกคอมพิวเตอร์ออกไปจากห้อง เขาสวมชุดนิสิตแขนสั้นเพื่อให้แม่คิดว่าเขาไปเรียนหนังสือ
3. หลังจากที่เขาแอบซื้อโน้ตบุ๊ก เขาโกหกแม่ได้สำเร็จ เขาสวมชุดเสื้อเชิ้ตแขนยาวที่แสดงถึงการปกปิด ชุดนี้สองจะใส่จนจบเรื่อง แต่เสื้อในตอนแรกจะขาวสะอาด ก่อนจะสกปรกขึ้นเรื่อยๆ จนถึงฉากสุดท้ายคือฉากในสนามเด็กเล่น ชุดจะสีออกคล้ำๆ ไม่สะอาด เพื่อแสดงถึงสภาวะตกต่ำของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวางแผนการถ่ายทำ

การวางแผนการถ่ายทำภาพยนตร์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของการทำงาน เพราะงานส่วนใหญ่เกี่ยวกับเอกสาร การบันทึกข้อมูลต่างๆบนเอกสาร เพื่อยืนยันความมั่นใจว่ารายละเอียดทุกอย่างสำหรับการถ่ายทำนั้นมีความพร้อมในการลงมือปฏิบัติ การได้อย่างไม่ขาดตกบกพร่อง แม้ว่าจะงานด้านเอกสารไม่ใช่งานสร้างสรรค์ แต่ถ้าหากไม่มีการเตรียมการที่ดีและเหมาะสมแล้ว การถ่ายทำอย่างสร้างสรรค์ก็จะไม่เกิดขึ้น

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าได้จัดทำเอกสารขึ้นมา 3 ชิ้น นั่นคือ

1. เอกสารการแยกย่อยบท (Script Breakdown Sheet)
2. ผังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Strip Board)
3. เอกสารกำหนดเวลาการทำงาน (Call Sheet)

เอกสารการแยกย่อยบท (Script Breakdown Sheet)

การแยกย่อยบทเพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นการแยกองค์ประกอบของการผลิตทำให้สามารถกำหนดหมายกำหนดการถ่ายทำและงบประมาณ เช่น ผู้แสดง , สถานที่ถ่ายทำ , อุปกรณ์ประกอบฉาก , เสื้อผ้า เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะถูกแยกออกมาแล้วนำมาจัดประเภทใส่ไว้ในแผ่นเอกสารนี้

ผังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Strip Board)

ทำตามข้อมูลที่ได้มาจากเอกสารแยกย่อยบท ประกอบด้วย เลขที่หน้าของเอกสาร เวลากลางวันหรือกลางคืน ฉากภายในหรือภายนอก ลำดับที่ของฉาก เลขที่หน้าในบทภาพยนตร์ ชื่อภาพยนตร์ ชื่อผู้กำกับภาพยนตร์ ชื่อนักแสดง ตัวประกอบ เทคนิคพิเศษ เสียงประกอบ

เอกสารกำหนดเวลาการทำงาน (Call Sheet)

ใบนี้จะถูกแจกให้กับนักแสดงและทีมงานทุกคน เพื่อให้รู้ว่าตนเองควรไปถึงสถานที่ถ่ายทำในเวลาเท่าไร การจัดเวลามีความสำคัญมาก เพราะเมื่อถึงเวลาถ่ายทำ นักแสดง ดากล้อง ทีมงานผู้กำกับ และผู้มีส่วนร่วมทุกคนต้องพร้อมจึงจะเริ่มเดินกล้องได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 1		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 18/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ห้องนอนใหญ่				
PRODUCTION : ชาย สะ หมอง กิน สตุดีโอ			SHOOT TIME : 8.00-9.00น.				
SCENE NO : 3	SCENE NAME : ออกจากเกม			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : แม่อาคมพิวเตอร์และของทุกอย่างที่เกี่ยวกับเกมเร็กนาร์ร็อกออกไปจากห้อง				อย่าลืมว่าฉากนี้ ต้องมีตอนที่คอมพิวเตอร์และของเกี่ยวกับ เกมเร็กนาร์ร็อก ต้องถูกขนออกจากห้องไปด้วย			
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง แม่สอง							
COSTUME// WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อยืดสีขาว กางเกงขา สั้นสีดำ แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง		สอง - ผมยุงแบบคนพึ่งคืน		เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 ชุด : ประกอบด้วย จอมอนิเตอร์ ขนาด 17 นิ้ว เคส คีย์บอร์ด และ เมาส์ ข้าวของที่เกี่ยวข้องกับ เกมเร็กนาร์- ร็อก เช่น ขวดน้ำ สมุด หนังสือ เกม			
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เมื่อกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจลสีฟ้า 3 แผ่น กระดาดไข 3 แผ่น		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 2		EXT		INT		SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์				DATE : 18/1/2547		DAY		NIGHT	
DIRECTOR : ธีร ฤทธิธรรมย์				LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ห้องนอนใหญ่					
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ				SHOOT TIME : 9.00-10.00น.					
SCENE NO : 1		SCENE NAME : ทิคเกม				PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองนั่งเล่นเกม แม่มาตามเขาลงไปทานข้าว						ฉากนี้เป็น Long take ซ้อมดื่อก่อนถ่าย			
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS			
สอง แม่สอง									
COSTUME// WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS			
สอง - เสื้อยืดสีขาว กางเกงขา สั้นสีดำ แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง		สอง - ผมยุง ขอบตาคล้ำแบบ คนไม่ได้นอน		เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 ชุด : ประกอบด้วย จอมอนิเตอร์ ขนาด 17 นิ้ว เคส คียบอร์ด แล เมาส์ ข้าวของที่เกี่ยวข้องกับ เกมแร็กนา- รีอ์ก เช่น ขวดน้ำ สมุด หนังสือ เกม					
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND			
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เม็ทกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โคดัก 7279 500 T				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจดสีฟ้า 3 แผ่น กระดาดไข 3 แผ่น		เสียงเพลง - Theme of Morroc ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500			
PRODUCTION TEAM CALL : ธีร 09-1270201									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 3		EXT		INT		SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์				DATE : 18/1/2547		DAY		NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์				LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ทางเดินชั้น2					
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตุติโอ				SHOOT TIME : 10.00-11.00 น.					
SCENE NO : 8		SCENE NAME : สองเปลี่ยนไป				PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองถือกระเป๋าห้อง เดินผ่านแม่ไปอย่างไม่สนใจ แม่เดินมาที่ห้องสอง									
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS			
สอง แม่สอง									
COSTUME/ / WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS			
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว กางเกงยีนส์ขาขาว เป้สีเขียว		สอง - ผมนเรียบ		กุญแจห้อง					
แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง									
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND			
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เมื่อกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์				ไฟ - 800 w 2 ดวง เจลสีฟ้า 2 แผ่น กระดาดไข 2 แผ่น		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500			
FILM - โคดัก 7279 500 T									
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 4		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 18/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : ธีร ฤทธารมย์			LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ห้องนอนใหญ่				
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ			SHOOT TIME : 13.00-15.00น.				
SCENE NO : 6	SCENE NAME : โลกหก			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองแอบซื้อ โน้ตบุ๊กมา แม่สองมาตามเขาไป ทานข้าว เขาซ่อน โน้ตบุ๊กไว้ใต้กองหนังสือ							
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง แม่สอง							
COSTUME / WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อนักศึกษาสีขาว แขนสั้น กางเกงยีนส์ขาขาว		สอง - ผมยุง		โน้ตบุ๊ก VAIO สีม่วง หนังสือสารคดี จำนวนมาก			
แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง							
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เมื่อกาซีน 400 ฟุต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจลสีฟ้า 3 แผ่น กระดาดย ไซ 3 แผ่น		เสียงเพลง - Theme of Morroc ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T							
PRODUCTION TEAM CALL : ธีร 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 5		EXT		INT		SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์				DATE : 18/1/2547		DAY		NIGHT	
DIRECTOR : ฉัฐ ฤทธารมย์				LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ห้องนอนใหญ่					
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ				SHOOT TIME : 15.00-17.00น.					
SCENE NO : 12		SCENE NAME : เสียดรอบครัว				PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองกลับมาที่ห้องจะเอาโน้ตบุ๊กไปขายเอาเงินไปคืนพวกหนึ่งแต่แม่กลับเจอโน้ตบุกละเลยแล้ว									
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS			
สอง แม่สอง									
COSTUME / WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS			
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว กางเกงยีนส์สีขาว เป้สีเขียว แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง		สอง - ผมนุ่ง หัวใจไหลเต็ม หน้า		โน้ตบุ๊ก VAIO สีม่วง ข้าวของที่เกี่ยวข้องกับ เกม แร็กนาร์ ร็อก เช่น ขวดน้ำ สมุด หนังสือ เกม/		- รอยจ้ำจากการโดนต่อย			
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND			
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เมื่อกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โคดัก 7279 500 T				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจลสีฟ้า 3 แผ่น กระดาษไข 3 แผ่น		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500			
PRODUCTION TEAM CALL : ฉัฐ 09-1270201									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 6		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 18/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : ธีรัฐ ฤทธิธรรมย์			LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ห้องอาหาร				
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ			SHOOT TIME : 19.00-21.00น.				
SCENE NO : 4	SCENE NAME : ถ้ามีเงินนะ			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองนั่งดูทีวี เขาลองคิดว่าถ้าเกมที่เขาเล่นสามารถหาเงินได้แม่คงยอมให้เขาเล่นเกม			คอลดี ใช้เฉพาะกับช็อต ที่เห็นจอทีวี อย่าลืมอัปเดตเสียงในทีวีมาด้วย				
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง แม่สอง							
COSTUME// WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อนักศึกษาสีขาว แขนสั้น กางเกงยีนส์สีขาว				เงิน 10000 บาท		ภาพเกมเร็นนารีอ็อกที่ปรากฏในจอทีวี	
แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง							
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เมื่อกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์		คอลดี 3 รวง ถ่ายช็อตที่เห็น จอทีวี		ไฟ - 800 w 3 ดวง กระดาดไข 3 แผ่น แสงจากจอทีวี สะท้อนเข้าหน้า สอง		เสียงเพลง - Theme of Morroc ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : ธีรัฐ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AGE NO : 7		EXT		INT		SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์				DATE : 18/1/2547		DAY		NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์				LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ห้องอาหาร					
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ				SHOOT TIME : 21.00-22.00น.					
SCENE NO : 16		SCENE NAME : บทสรุป			PRODUCTION NOTES				
DESCRIPTION : แม่ นั่งรอคอยเขาอยู่ที่บ้าน					ถ่ายแค่ shot เดียวแต่ต้อง Zoom Out เอาให้หนึ่งที่สุดเท่าที่จะทำได้				
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE			STUNTS		
แม่สอง									
COSTUME // WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS			SPECIAL EFFECTS		
แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง		แม่สอง - ผมงู ไปหน้าซัดเขียว							
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING			SOUND		
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เมื่อกาซีน 400 ฟิต ขาดังกล้อง สไปเดอร์		เลนส์ Zoom สำหรับถ่าย ZoomOut ในมุมสูง		ไฟ - 800 w 1 ดวง			ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500		
ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T									
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 8		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE :24/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			LOCATION : ร้าน T internet cafe				
PRODUCTION : ชาย สะ หมอง กิน สตุลีโอ			SHOOT TIME : 10.00-12.00 น.				
SCENE NO : 10		SCENE NAME : เสียรู้		PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองมาขายเงินแทนหนึ่ง แล้วเจอลูกค้าใช้โปรแกรมโกงเอาเงิน Zeny และของทั้งหมดไป				วันที่ถ่ายเป็นวันอาทิตย์ ซึ่งจะมีเด็กมาเล่นเกมเยอะมาก ระวังเด็กมองกล้อง			
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง ลูกค้า 1				เด็กเล่นเกม 10 คน			
COSTUME / WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว กางเกงยีนส์ขาขาว เป้สีเขียว รองเท้าผ้าใบ				เงิน 4000 บาท - ใช้ในการซื้อ ขายเงิน ZENY			
ลูกค้า 1 - เสื้อนักเรียน							
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ แม็กกาซีน 400 ฟุต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจดสีฟ้า 3 แผ่น กระดาดไข 3 แผ่น		เสียงเพลง - Theme of Morroc ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 9		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET		
TITLE : ศูนย์			DATE : 24/1/2547	DAY	NIGHT	
DIRECTOR : วัลลภ ฤทธิธรรมย์			LOCATION : ร้าน internet cafe			
PRODUCTION : ชาย สะ หมอง กิน สตุลีโอ			SHOOT TIME : 1.00-2.00 น.			
SCENE NO : 13	SCENE NAME : รนหาที่		PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองตกลงซื้อชายเงินกับลูกค้าผ่านทางเว็บ บอร์ด			ถ่ายสถานที่มืดและไม่สามารถจัดไฟได้ ต้องใช้การ push ช่วยให้ถ่ายได้			
CAST	EXTRAS / SILENT BITS	ATMOSPHERE		STUNTS		
สอง		คนเล่นเกมในร้าน 3 คน				
COSTUME / WARDROBE	MAKE-UP / HAIR	PROPS	SPECIAL EFFECTS			
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว มอมเมม กางเกงยีนส์สีขาว รองเท้าผ้าใบ	สอง - ผมยุง หน้าตาสกปรก					
CAMERA / FILM	GRIP	LIGHTING	SOUND			
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เม็กกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T		แสงจากไฟ Tungsten ในร้าน	เสียงเพลง - Theme of Morroc ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500			
PRODUCTION TEAM CALL : วัลลภ 09-1270201						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 10		EXT		INT		SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์				DATE : 25/1/2547		DAY		NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์				LOCATION : บ้านคุณอิทธิ ห้องอาหาร					
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิ่ง สตุคิโอ				SHOOT TIME : 11.00-12.00น.					
SCENE NO : 2		SCENE NAME : บ้านของสอง				PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองลงมาทานข้าว แม่ดูเขาเรื่องที่เขาเอาแต่เล่นเกมไม่ยอมไปเรียน				ฉากนี้มีการบันทึกเสียงระหว่างถ่ายด้วยเครื่องเสียงการทำงานของกล้องที่จะดึงเข้ามาระหว่างการถ่ายทำ					
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS			
สอง แม่สอง									
COSTUME // WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS			
สอง - เสื้อยืดสีขาว กางเกงขา สั้นสีดำ แม่สอง - ชุดอยู่บ้าน เสื้อยืด กระโปรง		สอง - ผมนุ่ง ขอบตาคล้ำแบบ คนไม่ได้นอน		ชุดอาหารเช้า - ข้าวต้ม 2 ขาม น้ำส้ม 2 แก้ว น้ำเปล่า 2 แก้ว					
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND			
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ แม่กกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจดสีฟ้า 3 แผ่น กระดาดไข 3 แผ่น		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500			
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201									

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 11		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 30/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : ฌัฐ ฤทธารมย์			LOCATION : บ้านพักสวัสดิการกองทหาร				
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ			SHOOT TIME : 10.00-12.00น.				
SCENE NO : 5	SCENE NAME : เพื่อนของสอง			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองมาหาหนึ่ง เพื่อรับเงินส่วนแบ่งจากการขายเงิน Zeny และของในเกม RAGNAROK				ฉากนี้มีตัวแสดงร่วมฉากมากพยายามถ่ายฉากรวมทั้งหมดให้เสร็จก่อน ฉากย่อยแต่ละคนถ้าไม่เสร็จจึงเรียกถ่ายซ่อมวันหลังได้ง่าย			
CAST	EXTRAS / SILENT BITS	ATMOSPHERE		STUNTS			
สอง หนึ่ง เดิร์ด โพร์ท ไฟว์							
COSTUME / WARDROBE	MAKE-UP / HAIR	PROPS	SPECIAL EFFECTS				
สอง - เสื้อนักศึกษาสีขาว แขนสั้น กางเกงยีนส์สีขาว หนึ่ง - เสื้อยืดสีดำมีคำว่า Freedom กางเกงขาสั้น เดิร์ด - ชุดอยู่บ้าน โพร์ท ไฟว์ - ชุดอยู่บ้านแต่ เหมือนกันทั้งสองคน	สอง - ผมนเรียบ	เงิน 80,000 บาท เครื่องคอมพิวเตอร์ 3 ชุด : ประกอบด้วย จอมอนิเตอร์ ขนาด 17 นิ้ว คริส คีย์บอร์ด และ เมาส์					
CAMERA / FILM	GRIP	LIGHTING	SOUND				
กล้อง - Bolex 16 มม. ไซลาน ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T คัตขนาด 100 ฟุต	ดอลลี้ 2 ราง ถ่ายซัดเปิดตัว ละครหนึ่ง	ไฟ - 800 w 3 ดวง เจลสีฟ้า 3 แผ่น กระดาษไข 3 แผ่น	เสียงเพลง - Theme of Morroc ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500				
PRODUCTION TEAM CALL : ฌัฐ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 12		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 30/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			LOCATION : บ้านพักสวัสดิการกองทหาร				
PRODUCTION : ชาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ			SHOOT TIME : 13.00-15.00น.				
SCENE NO : 9	SCENE NAME : เลื่อนชั้นการทำงาน			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองมาที่ห้องแต่ทุกคนป่วย สองเลยได้ออกไป ขายเงินแทนหนึ่ง			ฉากนี้ต้องถ่ายออกมามืดๆ ระวังเรื่องการถ่ายที่จะออกมา Under กินไปด้วย				
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง หนึ่ง เทิร์ต โพร์ท ไฟว์ท							
COSTUME / WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว กางเกงยีนส์สีขาว หนึ่ง - เสื้อยืดสีดำมีคำว่า Retry at last กางเกงขาสั้น		สอง - ผมนเรียบ หนึ่ง - ผมขุ่น ใบน้ำฉีดเชียว		เครื่องคอมพิวเตอร์ 3 ชุด : ประกอบด้วย จอมอนิเตอร์ ขนาด 17 นิ้ว เครด คีย์บอร์ด และ เม้าส์ คิตเตอร์ สีเขียว			
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง - Bolex 16 มม. ไชกลาน ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T ตัดขนาด 100 ฟุต				ไฟ - 800 w 2 ดวง เจลสีฟ้า 2 แผ่น กระดาษไข 2 แผ่น		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 13		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 30/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			LOCATION : บ้านพักสวัสดิการกองทหาร				
PRODUCTION : ชาย สะ หมอง กิณ สตุคิโอ			SHOOT TIME : 15.00-16.00น.				
SCENE NO : 11		SCENE NAME : เสียเพื่อน		PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : หนึ่งและเพื่อน โกรธที่สองพลาดทำโดน Hack มา สองบอกว่าเขาจะเอาโน้ตบุคไปขายเอาเงินมาคืนให้				หลังจากโดนหนึ่งต้อนหน้าสองต้องมีรอยช้ำด้วย			
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง หนึ่ง เคิร์ด โพร์ท ไฟว์ท							
COSTUME / WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว กางเกงยีนส์สีขาว หนึ่ง - เสื้อยืดสีดำมีคำว่า Retry at last กางเกงขาสั้น เคิร์ด - ชุดอยู่บ้าน โพร์ท ไฟว์ท - ชุดอยู่บ้านแต่ เหมือนกันทั้งสองคน		สอง - รอยช้ำจากการโดน ต้อน		เครื่องคอมพิวเตอร์ 3 ชุด : ประกอบด้วย จอมอนิเตอร์ ขนาด 17 นิ้ว เกรส คีย์บอร์ด และ เมาส์		- รอยช้ำจากการโดนต้อน	
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง - Bolex 16 มม. ไซลาน ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T คัตขนาด 100 ฟุต				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจดสีฟ้า 3 แผ่น กระดาษไข 3 แผ่น		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 14		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 30/1/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			LOCATION : บ้านพักสวัสดิการกองทหาร				
PRODUCTION : นาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ			SHOOT TIME : 17.00-18.00น.				
SCENE NO : 8	SCENE NAME : ความสุข			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองนั่งเล่นเกมอยู่กับพวกหนึ่ง เงินและข้าว ของในเกมเพิ่มขึ้นเรื่อย							
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง หนึ่ง เดิร์ด โพร์ท ไฟว์ท							
COSTUME / WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว กางเกงยีนส์สีขาว หนึ่ง - เสื้อยืดสีขาวมีคำว่า Happy กางเกงขาสั้น เดิร์ด - ชุดอยู่บ้าน โพร์ท ไฟว์ท - ชุดอยู่บ้านแต่ เหมือนกันทั้งสองคน				เครื่องคอมพิวเตอร์ 3 ชุด : ประกอบด้วย จอมอนิเตอร์ ขนาด 17 นิ้ว เคส คีย์บอร์ด และ เมาส์			
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง - Bolex 16 มม. ไซกลาน ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7279 500 T ตัดขนาด 100 ฟุต				ไฟ - 800 w 3 ดวง เจดสีฟ้า 3 แผ่น กระดาษไข 3 แผ่น		เสียงเพลง - Theme of Morroc ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 15		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 15/2/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : ณิชู ฤทธารมย์			LOCATION : หน้าร้านเกม ในแยกเกษตร				
PRODUCTION : ชาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ			SHOOT TIME : 11.00-16.00 น.				
SCENE NO : 14	SCENE NAME : ปล้น			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองมาเจอกับลูกค้าเพื่อจะขโมยเงินเอาไปใช้คืนให้ในกรณีที่เขาเป็นสาเหตุของการถูก hack				ไปถ่ายในสถานที่ที่เขาซื้อขายเงินกันจริง โปรดระวังกลุ่มคนที่อาจไม่พอใจมาเห็นเข้า			
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง ลูกค้า 2		ลูกค้า 3 ลูกค้า 4					
COSTUME // WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อสีขาวแขนยาว กางเกงยีนส์ขาขาว รองเท้าผ้าใบ ลูกค้า 2 3 4 - ชุดนักเรียนโรงเรียนช่างศิลป์		สอง - ผมงู เสื้อผ้าอมเมม		เงิน 6000 บาท - ใช้ในการซื้อขายเงิน ZENY คัตเตอร์ สีเขียว			
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง Borex 16 มม. มอเตอร์ เม็ทกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7245 50 D		Steadicam - สำหรับถ่ายช็อต วิ่งหนี (ถ้าไม่มีใช้การถือ กล้องถ่าย Handheld Camera)		แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : ณิชู 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE NO : 16		EXT	INT	SCRIPT BREAKDOWN SHEET			
TITLE : ศูนย์			DATE : 17/2/2547		DAY	NIGHT	
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			LOCATION : เคหะร่มเกล้า				
PRODUCTION : นาย สะ หอมอง กิน สตุคิโอ			SHOOT TIME : 10.00-15.00 น.				
SCENE NO : 15	SCENE NAME : จุกจบ			PRODUCTION NOTES			
DESCRIPTION : สองวิ่งหนีไปหลบที่สนามเด็กเล่น แต่ลูกค้าก็ยังคงหาเขาเจอทั้งสองต่อสู้กัน จนสองพลาดแทงเขาเสียชีวิต				ระวังไทยมุง กับควบคุมเวลาให้ถ่ายเสร็จก่อน 3 โมงให้ได้เพราะหลังจากนั้นจะมีเด็กมาเล่นในสนามเด็กเล่น			
CAST		EXTRAS / SILENT BITS		ATMOSPHERE		STUNTS	
สอง ลูกค้า 2							
COSTUME // WARDROBE		MAKE-UP / HAIR		PROPS		SPECIAL EFFECTS	
สอง - เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว (เสื้อต้องเลอะเลือด) กางเกง ยีนส์ขาว รองเท้าผ้าใบ ลูกค้า 2 - ชุดนักเรียนโรงเรียนช่างศิลป์		สอง - ผมยุง เสื้อผ้าอมแมม เหงื่อไหลเต็มหน้า ลูกค้า 2 - เหงื่อไหลเต็มหน้า		เงิน 6000 บาท - ใช้ในการซื้อ ชายเงิน ZENY ก๊อตเตอร์ สีเขียว		- เลือดที่กระเด็นใส่หน้า สอง - เลือดที่ไหลออกจากคอ ของลูกค้า 2	
CAMERA / FILM		GRIP		LIGHTING		SOUND	
กล้อง Bolex 16 มม. มอเตอร์ เมื่อกาซีน 400 ฟิต ขาตั้งกล้อง สไปเดอร์ ฟิล์ม - โกดัก 7245 50 D		ครен (ถ้าไม่, นหามุมถ่ายจาก ที่สูงแทน) ถ่ายรัศมีลูกค้า 2 ล้มลงกับพื้น		แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์		ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO MICROPHONE Panasonic NV-MX500	
PRODUCTION TEAM CALL : อนุรักษ์ 09-1270201							

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผังการถ่ายทำภาพยนตร์ (STRIP BOARD)

ภาพยนตร์เรื่อง ศูนย์

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ณัฐ ฤทธารมย์

อำนวยการสร้าง : นาย สะ หมอง กิน สตุติโอ

หน้าเอกสารแยกย่อยบท		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
กลางวัน (D) / กลางคืน (N)		D	D	D	D	D	N	N	D	N	D	D	D	D	D	D	D
ภายใน (I) / ภายนอก (O)		I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	O	O
สถานที่จริง (L) / โรงถ่าย (S)		L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
ฉาก		3	1	8	6	12	4	16	2	10	13	5	9	11	7	14	15
บทภาพยนตร์หน้า		2	1	6	6	10	2	12	2	8	10	3	7	8	6	10	11
ตัวละคร	นักแสดง																
ธนติพงษ์ ถึงไชย (เบิร์ต)	สอง	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X
วรรณวดี สุวัชรณะชาวี	แม่สอง	X	X	X	X	X	X	X			X						
ทิตา ธนธรรมทิส	หนึ่ง											X	X	X	X		
ธนวรรษ ยุคเกษมวงศ์ (นุ)	เดวิด											X	X	X	X		
ปพล เชนาปริษา (อ้อ)	โพรวุฑ											X	X	X	X		
ปภพ เชนาปริษา (ออ)	โพรวุฑ											X	X	X	X		
สวัสดิชัย กุลศิริวิวัฒน์ (เว้ง)	ถูกค้า1								X								
อดิศักดิ์ พวงอก (เบิร์ต)	ถูกค้า2																X
ตัวประกอบหลัก																	2
ตัวประกอบรอง									10	3							
เสียงประกอบ			X		X		X		X	X		X			X		
เทคนิคพิเศษ						X	X							X			X
กล้อง 16 มม. มอเตอร์		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						X
กล้อง 16 มม. ไชลาน												X	X	X	X		
เม็ทกาซีน 400 ฟิต		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						X
เลนส์ซูม								X									
ดอลลีย์							X					X					
Steadicam																	X
แครน																	X
ฟิล์ม 7279 500 T		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
ฟิล์ม 7245 50 D																	X
ไฟ 800 w		3	3	3	3	3	3	1	3		3	3	3	2	3		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CALL SHEET # 1

ภาพยนตร์เรื่อง ศูนย์

ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

อำนวยการสร้าง : ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

กำกับภาพยนตร์ : ณิชฎ ฤทธารมย์

ผู้ช่วย # 1 : อธิธิ จีระธัญญาสกุล

โทรศัพท์ประจำกองถ่ายทำ : 09 127 0201

วันอาทิตย์ที่ 18 มกราคม 2547

ออกจากที่พัก : 6.00 น.

เวลานัดทีมงาน ON LOCATION : 7.00 น.

เวลาเริ่มถ่ายทำ : 7.45 น.

วันถ่ายที่ 1 จาก 6

สถานที่ถ่ายทำ : บ้านคุณอธิธิ

SCN.	SET DESCRIPTION	D/N	PAGE	CAST
3	INT ออกจากเกม	D		สอง , แม่สอง
1	INT ตัดเกม	D		สอง
8	INT สองเปลี่ยนไป	D		สอง, แม่สอง
6	INT โกหก	D		สอง, แม่สอง
12	INT เสียกรอบครัว	D		สอง , แม่สอง
4	INT ถ้ามึงเงินนะ	N		สอง , แม่สอง
16	INT บทสรุป	N		แม่สอง
ตัวแสดง	ผู้แสดง	P/U	M/U,WRDB	ON SET
สอง	ธนศินัยม์ ถึงไชย (เบิร์ท)	ออกจากที่พัก 6.00น.	7.00น.	7.45 น.
แม่สอง	วรรณวดี สุวัธนะเขาว์	ถึง LOCATION 7.00 น.	7.00 น.	7.45 น.
EXTRAS	WARDROBE	PROPS.	SPECIAL EQUIPMENT	
	เสื้อยืดสีขาว ชุดนักเรียนแขนสั้น เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว	โน้ตบุค VAIO คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ 1 ชุด เงิน 10,000 บาท	คอลลี่ เลนส์ซูม	
MAKE UP/HAIR	SET DRESSING	PRODUCTION NOTE		
		วันถ่ายทำวันแรก		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CALL SHEET # 2

ภาพยนตร์เรื่อง ศูนย์

ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

อำนวยการสร้าง : ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

กำกับภาพยนตร์ : ณิชฎ ฤทธารมย์

ผู้ช่วย ฯ 1 : ชมแข หิรัญศรีศรี

โทรศัพท์ประจำกองถ่ายทำ : 09 127 0201

วันอาทิตย์ที่ 24 มกราคม 2547

ออกจากที่พัก : 8.30 น.

เวลานัดทีมงาน ON LOCATION : 9.00 น.

เวลาเริ่มถ่ายทำ : 9.45 น.

วันถ่ายที่ 2 จาก 6

สถานที่ถ่ายทำ : ร้าน internet café ลาดกระบัง

SCN.	SET DESCRIPTION	D/N	PAGE	CAST
10	INT เสียรู้	D		สอง , ลูกค้า 1
13	INT รนหาที่	N		สอง
ตัวแสดง	ผู้แสดง	P/U	M/U,WRDB	ON SET
สอง	ชนัดพงษ์ ถึงไชย (เบิร์ต)	ถึง LOCATION 9.00 น.	9.00 น.	9.45 น.
ลูกค้า 1	สวัศชัย กุลศิริวิวัฒน์ (เว้ง)	ถึง LOCATION 9.00 น.	9.00 น.	9.45 น.
EXTRAS	WARDROBE	PROPS.	SPECIAL EQUIPMENT	
10 .เด็กเล่นเกม 10 คน 13. คนเล่นเกมในร้าน3 คน รวม 13 คน	เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว	เงิน 4,000 บาท		
MAKE UP/HAIR	SET DRESSING	PRODUCTION NOTE		
	ร้านคอมพิวเตอร์ เลื่อน โต๊ะคอมพิวเตอร์ให้ ออกมาเท่าๆกัน	สำหรับ เว้ง ถ่ายแค่ต้องเข้า จาก 13 ตอนกลางคืน จะถ่ายตอนคนน้อยเพราะฉะนั้นจะโทรเรียกอีกที		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CALL SHEET # 3

ภาพยนตร์เรื่อง ศูนย์

ชาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ

อำนวยการสร้าง : ชาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ

กำกับภาพยนตร์ : ณิช ฤทธารมย์

ผู้ช่วย # 1 : อธิธิ จีระธัญญาสกุล

โทรศัพท์ประจำกองถ่ายทำ : 09 127 0201

วันจันทร์ที่ 25 มกราคม 2547

ออกจากที่พัก : 9.00 น.

เวลานัดที่ทีมงาน ON LOCATION : 10.00 น.

เวลาเริ่มถ่ายทำ : 10.45 น.

วันถ่ายที่ 3 จาก 6

สถานที่ถ่ายทำ : บ้านคุณอธิธิ

SCN.	SET DESCRIPTION	D/N	PAGE	CAST	
2	INT บ้านของสอง	D		สอง , แม่สอง	
ตัวแสดง	ผู้แสดง	P/U	M/U,WRDB	ON SET	
สอง	ธนดิพนธ์ ถึงไชย (เบิร์ต)	ออกจากที่พัก 9.00น.	10.00 น.	10.45 น.	
แม่สอง	วรรณวดี สุวัธนะเชาว์	ถึง LOCATION 10.00 น.	10.00 น.	10.45 น.	
EXTRAS	WARDROBE	PROPS.	SPECIAL EQUIPMENT		
	เสื้อยืดสีขาว	ข้าวต้ม 2 ชาม น้ำส้ม 2 แก้ว น้ำเปล่า 2 แก้ว			
MAKE UP/HAIR	SET DRESSING	PRODUCTION NOTE			
สอง - ผมงู่ง ขอบตาคัล้า	ห้องอาหาร จัดโต๊ะ อาหารด้วย	วันนี้เป็นวันถ่ายวันสุดท้ายที่ถ่ายคุณวรรณวดี สุวัธนะเชาว์ ระวังถ้าถ่ายขาด อาจต้องใช้เวลาอีกนานในการนัดหมายครั้งใหม่ เพราะเธอจะไปเชียงใหม่			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CALL SHEET # 4

ภาพยนตร์เรื่อง ศูนย์

ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

อำนวยการสร้าง : ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

กำกับภาพยนตร์ : ณิชฎ ฤทธารมย์

ผู้ช่วย ๆ 1 : ชมแข หิรัญรัมย์

โทรศัพท์ประจำกองถ่ายทำ : 09 127 0201

วันศุกร์ที่ 30 มกราคม 2547

ออกจากที่พัก : 8.00 น.

เวลานัดทีมงาน ON LOCATION : 9.00 น.

เวลาเริ่มถ่ายทำ : 9.45น.

วันถ่ายที่ 4 จาก 6

สถานที่ถ่ายทำ : บ้านพักสวัสดิการ ร่มเกล้า

SCN.	SET DESCRIPTION	D/N	PAGE	CAST
5	INT เพื่อนของสอง	D		สอง , หนึ่ง , เตีร์ด , โฟร์ท , ไฟว์ท
9	INT เลื่อนชั้นการทำงาน	D		สอง , หนึ่ง , เตีร์ด , โฟร์ท , ไฟว์ท
11	INT เสียเพื่อน	D		สอง , หนึ่ง , เตีร์ด , โฟร์ท , ไฟว์ท
7	INT ความสุข	D		สอง , หนึ่ง , เตีร์ด , โฟร์ท , ไฟว์ท
ตัวแสดง	ผู้แสดง	P/U	M/U,WRDB	ON SET
สอง	ธนติพงษ์ ถังไชย (เบิร์ต)	ออกจากที่พัก 8.00น.	9.00 น.	9.45 น.
หนึ่ง	ทิตา ธนธรรมทิส	ถึง LOCATION 9.00 น.	9.00 น.	9.45 น.
เตีร์ด	ชนวรรษ บุคกษมวงศ์ (นู)	ถึง LOCATION 9.00 น.	9.00 น.	9.45 น.
โฟร์ท	ปพล เชนปรีชา (อ๊อ)	ถึง LOCATION 9.00 น.	9.00 น.	9.45 น.
ไฟว์ท	ปภพ เชนปรีชา (ออ)	ถึง LOCATION 9.00 น.	9.00 น.	9.45 น.
EXTRAS	WARDROBE	PROPS.	SPECIAL EQUIPMENT	
	ชุดนักศึกษาแขนสั้น เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว เสื้อยืด Freedom เสื้อยืด Retry at last เสื้อยืด Happy	คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ 3 ชุด เงิน 80,000 บาท คัตเตอร์สีเขียว	คอลลี	
MAKE UP/HAIR	SET DRESSING	PRODUCTION NOTE		
ราชำที่หน้าสอง	ห้องหนึ่ง นำ คอมพิวเตอร์ 3 ชุดมา วาง แปะโปสเตอร์เกมที่ ผนัง	ฉากนี้มีตัวแสดงร่วมฉากมาจากพยามถ่ายฉากรวมทั้งหมดให้เสร็จก่อน ฉากย่อยแต่ละคนถ้าไม่เสร็จยังเรียกถ่ายซ้อมวันหลังได้ง่าย		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CALL SHEET # 5

ภาพยนตร์เรื่อง ศูนย์

ชาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ

อำนวยการสร้าง : ชาย สะ หมอง กิน สตุคิโอ

กำกับภาพยนตร์ : ณัฐ ฤทธารมย์

ผู้ช่วย # 1 : อธิธิ จิระธัญญาสกุล

โทรศัพท์ประจำกองถ่ายทำ : 09 127 0201

วันอาทิตย์ที่ 15 กุมภาพันธ์ 2547

ออกจากที่พัก : 9.00 น.

เวลานัดทีมงาน ON LOCATION : 10.00 น.

เวลาเริ่มถ่ายทำ : 10.45น.

วันถ่ายที่ 5 จาก 6

สถานที่ถ่ายทำ : หน้าร้านเกม ในแยกเกษตร

SCN.	SET DESCRIPTION	D/N	PAGE	CAST	
14	EXT ปลิ้น	D		สอง , ลูกคำ2 , ลูกคำ3 , ลูกคำ4	
ตัวแสดง	ผู้แสดง	P/U	M/U,WRDB	ON SET	
สอง	ธนศัพย์ ถังไชย (เบิร์ท)	ออกจากที่พัก 9.00น.	10.00 น.	10.45 น.	
ลูกคำ 2	อดิศักดิ์ พวงอก (เบิร์ด)	ออกจากที่พัก 9.00น.	10.00 น.	10.45 น.	
EXTRAS	WARDROBE	PROPS.	SPECIAL EQUIPMENT		
ลูกคำ 3 , ลูกคำ 4	เสื้อเชิตแขนยาวสีขาว	เงิน 6,000 บาท คิตเตอร์สีเขียว	Steadicam		
รวม 2 คน					
MAKE UP/HAIR	SET DRESSING	PRODUCTION NOTE			
สอง หน้าตาซิคเซียว เสื้อผ้า มอมแมม		ไปถ่ายในสถานที่ที่เขาซื้อขายเงินกันจริง โปรดระวังกลุ่มคนที่อาจไม่พอ ใจมาเห็นเข้า			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CALL SHEET # 6

ภาพยนตร์เรื่อง ศูนย์

ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

อำนวยการสร้าง : ชาย สะ หมอง กิน สตูดิโอ

กำกับภาพยนตร์ : ณัฐ ฤทธารมย์

ผู้ช่วย ฯ 1 : วินชย์ สืบเชียง

โทรศัพท์ประจำกองถ่ายทำ : 09 127 0201

วันอังคารที่ 17 กุมภาพันธ์ 2547

ออกจากที่พัก : 8.00 น.

เวลานัดที่ทีมงาน ON LOCATION : 9.00 น.

เวลาเริ่มถ่ายทำ : 9.45 น.

วันถ่ายที่ ๖ จาก 6

สถานที่ถ่ายทำ : เคนหะร่วมเกล้า

SCN.	SET DESCRIPTION	D/N	PAGE	CAST
15	EXT จุคจบ	D		สอง , ลูกค้า 2
ตัวแสดง	ผู้แสดง	P/U	M/U,WRDB	ON SET
สอง	ธนติพงษ์ ถังไชย (เบิร์ท)	ออกจากที่พัก 8.00น.	9.00 น.	9.45 น.
ลูกค้า 2	อดิศักดิ์ พวงอก (เบิร์ด)	ออกจากที่พัก 8.00น.	9.00 น.	9.45 น.
EXTRAS	WARDROBE	PROPS.	SPECIAL EQUIPMENT	
	เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาวที่ ต้องเลอะเลือด	เงิน 6,000 บาท คัทเตอร์สีเขียว	ครน	
MAKE UP/HAIR	SET DRESSING	PRODUCTION NOTE		
เลือดที่กระเด็นใส่หน้าสอง เลือดที่ไหลออกจากคอของ ลูกค้า 2		ระวังไทยมุง กับควบคุมเวลาให้ถ่ายเสร็จก่อน 3 โมงให้ได้เพราะหลังจาก นั้นจะมีเด็กมาเล่นในสนามเด็กเล่น ถ่ายทำวันสุดท้ายแล้ว		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

การถ่ายทำเป็นขั้นตอนหลังจากการเตรียมงานในขั้นก่อนการถ่ายทำเรียบร้อยแล้ว เมื่อถึงขั้นตอนการถ่ายทำจึงเป็นเพียงการทำงานตามขั้นตอนที่เตรียมไว้แล้ว ถ้าหากการเตรียมงานมาพร้อมเพียงก็ทำให้การถ่ายทำราบรื่น แต่ถ้าหากการเตรียมงานยังไม่พร้อมหรือไม่เสร็จสิ้นสมบูรณ์ ปัญหาต่างๆ ก็จะตามมา ทำให้ได้ผลงานคือยลลงหรือทำให้การถ่ายทำล่าช้าไปได้

อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

ฟิล์ม

ฟิล์ม 16 มม. 500T / 7279 ความยาว 1600 ฟุต

ฟิล์ม 16 มม. 50 D / 7245 ความยาว 400 ฟุต

กล้อง

Bolex มอเตอร์ 16 มม.

Bolex ไชลาน 16 มม.

กล้องทั้งสองตัวเป็นของภาควิชานิเทศศิลป์

อุปกรณ์บันทึกเสียง

ไมโครโฟน VW-VMS2E STEREO คู่กับกล้อง Panasonic NV-MX500 (Mini DV)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การบันทึกความต่อเนื่อง

ตารางบันทึกความต่อเนื่อง มีประโยชน์สำหรับการบันทึกความต่อเนื่องในการถ่ายทำและเป็นประโยชน์ในขั้นตอนของการลำดับภาพ โดยจะบอกถึงลำดับก่อนหลังของฉากที่ถ่ายทำเพราะฉะนั้น จึงไม่ควรที่จะละเลยการบันทึกความต่อเนื่อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CONTINUITY				
TITLE : ศูนย์			DAY	NIGHT
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			EXT	INT
DATE : 18 มกราคม 2547			SHEET: 1	
SCENE	SHOT	DESCRIPTION	TAKE	REMARK
3	5	ไกล ที่โต๊ะในห้องนอนสองเครื่อง คอมพิวเตอร์และของที่เกี่ยวข้อง เกมเร็กนาร์็อกถูกขนออกไป	1	Ok
	6	ปานกลาง สองนั่งอยู่ที่เตียง เขาก้มตัวลง นอนด้วยท่าทางสุดเซ็ง	1	นักแสดงไม่ดู
			2	นักแสดงมองกล้อง
3			Ok	
1	1	ไกล แม่สองเปิดประตูห้องนอนของ สองนั่งอยู่ที่โต๊ะคอมพิวเตอร์ กำลังเล่นเกมเร็กนาร์็อก แม่ เรียกเขาลง ไปทานข้าว	1	Ok
			2	เพื่อเลือก
8	34	ไกล สองปิดประตูห้องนอนและเดิน ผ่านแม่ แม่เดินเรอสองเปิด ประตูห้องแต่ประตูถูกล็อกไว้	1	Ok
6	26	ปานกลาง บนเตียง สองนั่งเล่นเกมเร็กนาร์็อก ผ่านทางโน้ตบุ๊ก	1	Ok
	27	ใกล้ มือแม่ของสอง เคาะประตู	1	Ok
			2	เพื่อเลือก
28	ปานกลางเหมือน 26. สองรีบซ่อนโน้ตบุ๊กของเขาไว้ ใต้กองนิตยสาร	1	Ok	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CONTINUITY				
TITLE : ศูนย์			DAY	NIGHT
DIRECTOR : ณีรัฐ ฤทธารมย์			EXT	INT
DATE : 24 มกราคม 2547			SHEET: 2	
SCENE	SHOT	DESCRIPTION	TAKE	REMARK
10	41	ไกล	1	นักแสดงไม่เดินเข้ามา
		เดินเข้ามานั่งในร้าน	2	Ok
	42	ไกล	1	Ok
		พัดลมหมุน	2	เสริมมุมใกล้
	43	ปานกลาง	1	Ok
		เห็นทั้งสองคน ลูกค้า 1 เขายื่นเงินให้สอง สองรับเงินมานับ		
	45	ไกล	1	Ok
		สองรับเงินจากลูกค้า 1 มานับและเดินออกจากร้านไป		
	46	ใกล้	1	Ok
		ลูกค้า 1 หันกลับไปมองจนแน่ใจว่าสองไม่กลับมาแล้ว		
44	ใกล้	1	Ok	
	ถลิ่งจับไฟก๊าสที่ยุง ซึ่งกำลังคืน	2	เพื่อเลือก	
13	58	เพราะคิดโยแมงมุม		
		ไกล	1	เปิดรูรับแสงผิด
	60	สองนั่งอยู่ในร้านคอม	2	Ok
		ใกล้	1	Ok
58A	มือสอง เขาพิมพ์คอมพิวเตอร์			
	ใกล้	1	Ok	
		สองนั่งอยู่ในร้านคอม		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CONTINUITY				
TITLE : ศูนย์			DAY	NIGHT
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธิธรรมย์			EXT	INT
DATE : 30 มกราคม 2547			SHEET: 3	
SCENE	SHOT	DESCRIPTION	TAKE	REMARK
5	15	ปานกลาง	1	กล้องเคลื่อนไม่ดี
		ที่สอง เขานั่งลงที่โซฟา กล้อง	2	กล้องเคลื่อนไม่ดี
		เคลื่อนถอยหลังเห็นหนึ่ง	3	Ok
16	16	ใกล้	1	Ok
		ที่หนึ่ง เขานั่งมองหน้าสอง		
17	17	ใกล้	1	Ok
		ที่มือหนึ่ง เขานับเงิน กล้องทิวที่		
18	18	ขึ้นมาที่หน้าหนึ่ง		
		ไกล	1	เงินไม่ตกที่โต๊ะ
22	22	โพร์กนั่งเล่นเกมอยู่เงินตก	2	Ok
		บนโต๊ะโพร์กหันมามอง		
24	24	ใกล้	1	Ok
		ที่สอง เขานั่งไปมองทางขวา		
7	31	ใกล้	1	นักแสดงไม่เฮฮา
		เคิร์คหันมา		
		เพื่อนทุกคนมองดูสองเล่นเกม	2	Ok
9	35	ใกล้	1	Ok
		สองเปิดประตูเข้าห้องมเขามอง		
		ไปรอบๆห้อง		
36	36	ปานกลาง	1	Ok
		แทนสายคาสอง กล้องแพนไป		
39	39	รอบๆห้อง		
		ปานกลาง	1	Ok
		ที่สอง เขามองดูคัตเตอร์ในมือ	2	เสริมคัตเตอร์ในมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CONTINUITY				
TITLE : ศูนย์			DAY	NIGHT
DIRECTOR : ธีร ฤทธารมย์			EXT	INT
DATE : 15 กุมภาพันธ์ 2547			SHEET: 4	
SCENE	SHOT	DESCRIPTION	TAKE	REMARK
14	62	ไกล	1	นักแสดงไม่หันมา
		สองโทรศัพท์ไปหาลูกค้า2 ลูก ค้า2 หันมาหาโบกมือให้	2	Ok
	63	ปานกลาง สองเดินมาหาลูกค้า 2	1	Ok
	64	ปานกลาง เพื่อนสองคนเดินมาสบทบและ ส่งเงินให้กับลูกค้า2	1	Ok
	66	ใกล้	1	นักแสดงข้ม
		ที่ลูกค้า3 เขาเห็นคัตเตอร์	2	Ok
	67	ใกล้ ที่ลูกค้า 2 เขามองหน้าลูกค้า 3	1	Ok
	70	ไกล	1	นักแสดงล้ม
		สองวิ่งฝ่าทั้งสามคน	2	Ok
	65	ใกล้ ที่สอง เขาหันซ้ายหันขวาอย่าง มีพิรุณ	1	Ok
	69	ใกล้	1	เงินไม่หลุด
		มือสองเขาคว่าเงินในมือลูกค้า2	2	Ok
	71	ปานกลาง	1	เห็นเงากล้อง
		ถือกล้อง สองวิ่งไปหลบลูกค้า ตามหา	2	Ok

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CONTINUITY				
TITLE : ศูนย์			DAY	NIGHT
DIRECTOR : อนุรักษ์ ฤทธารมย์			EXT	INT
DATE : 17 กุมภาพันธ์ 2547			SHEET: 5	
SCENE	SHOT	DESCRIPTION	TAKE	REMARK
15	72	ไกล สองวิ่งเข้ามาในสนามเด็กเล่น	1	Ok
	73	ปานกลาง ที่สอง เขามองไปในทางที่เขาวิ่ง	1	Ok
	74	ไกลปานกลาง ที่สอง เขาวิ่งหนีแต่ก็ไม่ทันถูก	1	นักแสดงวิ่งไม่ทันกัน
		ค้า2จับเขาได้และผลักเขา	2	Ok
	75	ใกล้ ที่ลูกค้า 2เตอร์	1	นักแสดงยิ้ม
			2	Ok
	76	ปานกลาง เห็นทั้งสองคน ถูกค้า2 คว่ำเงิน	1	ค่อยดูไม่โดน
		จากสอง เขาค่อยสอง สองแยง	2	Ok
		มิดเข้าที่คอก	3	เสริมคัตเตอร์จาก
	77	ใกล้ ที่สอง ผ่านไหล่ของลูกค้า 2	1	Ok
	79	ใกล้ ที่สอง สองนั่งมองหน้าลูกค้า 2	1	Ok
	83	ไกล มุกคดจากที่สูงลูกค้าล้ม	1	Ok
	80	ใกล้ ที่หน้าลูกค้าสอง กัดองทิลทัง	1	เลือดไม่ไหล
		มาเห็นคัตเตอร์ที่ปักคอก	2	เลือดใหม่ไม่ตรง
			3	เลือดไหลไม่ตรง
	82	ใกล้ มือสองที่ถือคัตเตอร์เต็มไปด้วย	4	Ok
		เลือด	1	Ok
			2	เพื่อเลือก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

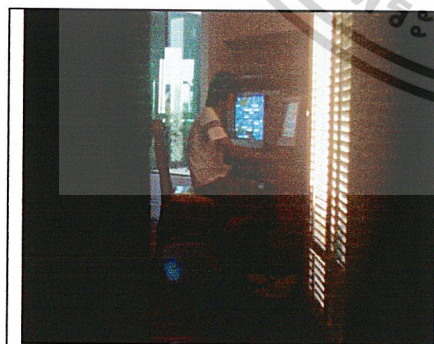
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

กระบวนการท้ายสุดในงานสร้างภาพยนตร์ คือการนำภาพที่ถ่ายทำไว้ เสียงที่บันทึก มาลำดับเข้าด้วยกันหรือที่เรียกกันว่า การตัดต่อลำดับภาพเป็นการเล่าเรื่องครั้งสุดท้ายของผู้กำกับภาพยนตร์

การตัดต่อลำดับภาพ (Cutting)

การตัดต่อโดยทางกายภาพแล้วหมายถึงการนำฟิล์มแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ซึ่งทางเทคนิคแล้วการตัดเอาส่วนของเวลา และพื้นที่ในภาพยนตร์ที่ไม่สำคัญออกไป หรือเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่องเพื่อช่วยเอื้อในเรื่องอารมณ์ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆ หรืออย่างน้อยก็ช่วยให้คนทำบรรลุดูวัตถุประสงค์การเล่าเรื่อง (Bernard F. Dick, 1978)

การตัดหยาบ (Rough Cut)



1. โกล

แม่สองเปิดประตูห้องนอนสอง สองนั่งอยู่ที่โต๊ะคอมพิวเตอร์กำลังเล่นเกมเร็กนาร์็อก แม่เรียกเขาลงไปทานข้าว สองลุกเดินออกจากห้องไป

ตัดไป

ความยาว 00:00:45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>2. โกล ที่โต๊ะอาหารสองเดินเข้าที่โต๊ะจากทางขวา เขาหยุดยืนที่โต๊ะฝั่งตรงข้ามกับแม่ สองยกชามข้าวต้มขึ้น เขาหันหลังเตรียมจะเดินกลับขึ้นห้อง แม่เรียกให้เขานั่งลง</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:40</p>
	<p>3. ปานกลาง ที่สอง เขาก้มหน้าไม่สบสายตาแม่</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:22</p>
	<p>4. โกล ที่งานอาหารสอง เขาวางช้อนไปมา</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:14</p>
	<p>5. โกล ก້ອງชุมออก สองถูกจากโต๊ะอาหารแม่สองมองดูเขาเดินไป</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:18</p>

ปัญหาในการตัดต่อหนังแรกคือ ภาพยนตร์ออกมายาวมากเพราะทำการตัดที่รอแอกชั่นมากเกินไปคือมีความยาวของแต่ละช็อตมากเกินไป เหตุที่เป็นแบบนี้ก็เพราะเกิดจากความรู้สึกเสียดายฟุตเทจที่ถ่ายมาจึงพยายามนำเกือบทุกช็อตที่ถ่ายมาได้ไว้ ผลคือทำให้นักช็อตและนำเมื่อมาก แก้ไขโดยการเลือกเฉพาะแอกชั่นในช่วงสำคัญในแต่ละช็อตและตัดช็อตที่ไม่สำคัญทิ้งไป ซึ่งผลที่ออกมาปรากฏว่าความยาวของหนังลดลงจาก 15 นาทีมาอยู่ที่ 7 นาที รวมถึงใช้ภาพและเสียงจากรายการ “ถึงลูกถึงเอกสาร” เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คน” มาช่วยเพื่อให้เกิดความรู้สึกสมจริงและให้ดูว่าปัญหาเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องใหญ่ที่สังคมควรจะสนใจ

การตัดต่อภาพละเอียด (Second Cut)


	<p>1. ไกล สองเดินมาทางกล้อง เขาโบกมือทักทายให้กับกล้องที่หนึ่ง ถือถ่ายอยู่</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:10 นาที</p>
	<p>2. ไกล สองเดินผ่านป้ายงานเร็กนาร์็อก ฟิน แฟร์ 2004 เข้าไปใน งาน</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:08</p>
	<p>3. ปานกลาง สองชี้นิ้วไปทางเวที</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:05</p>
	<p>4. ไกล บนเวทีมีการประกวดแต่งกายเลียนแบบตัวละครในเกม</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:12</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>5.ใกล้ ที่สอง เขามองไปทางเวที ก่อนจะหันไปทางซ้ายมือตามที่หนึ่งชี้</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:05</p>
	<p>6.ปานกลาง ผู้หญิงที่แต่งกายเลียนแบบตัวละครในเกมโบกมือทักทายกล้อง</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:04</p>
	<p>7.ใกล้ ที่มือหนึ่ง เขาคดหดยุคภาพในกล้องวิดีโอ</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:03</p>

ปัญหาในการตัดต่อครั้งนี้ คือมีการเพิ่มฉากซึ่งไม่ได้ช่วยในการเล่าเรื่องเยอะเกินไป(ดังภาพตัวอย่าง) ทำให้เนื้อเรื่องออกมาสะเปะสะปะหลงประเด็น แก้ไขด้วยการตัดชิ้นที่ไม่จำเป็นทิ้งไป

การตัดต่อจริง (Fine Cut)

	<p>1.ไกล แม่สองเปิดประตูห้องนอนสอง สองนั่งอยู่ที่โต๊ะคอมพิวเตอร์กำลังเล่นเกมแร็กนาร์็อก แม่เรียกเขาลงไปทานข้าว สองลุกเดินออกจากห้องไป</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:22</p>
---	--

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>2. โกล ที่โต๊ะอาหารสองเดินเข้าที่โต๊ะจากทางขวา เขาหยุดยืนที่โต๊ะฝั่งตรงข้ามกับแม่ สองยกชามข้าวต้มขึ้น เขาหันหลังเตรียมจะเดินกลับขึ้นห้อง แม่เรียกให้เขานั่งลง</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:23</p>
	<p>3. ปานกลาง ที่สอง เขาก้มหน้าไม่สบสายตาแม่</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:04</p>
	<p>4. ปานกลาง ที่แม่สอง เธอบอกดูเขาเรื่องที่เขาเอาแต่เล่นเกม</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:02</p>
	<p>5. โกล มือแม่สอง เธอเอาของที่เกี่ยวข้องกับเกมเร็กนาร์้ออกออกไปจากห้องจนหมด</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ความยาว 00:00:03</p>

สำหรับการติดต่อหนนี้หลังจากตัดเสร็จได้ให้เพื่อนๆช่วยดู ปรากฏว่าออกมาไม่น่าเบื่อและดูเข้าใจ รวมถึงอารมณ์ของหนังก็ยังไม่เครียดแต่ก็มีบางฉากที่ดูไม่เข้าใจ แก้ไขด้วยการไปอัดเสียงบรรยายของนักแสดงมาเพิ่ม เพื่ออธิบายให้คนดูเข้าใจ ยกเว้นแต่ฉากจบในเรื่องซึ่งขาดบทสรุป(Resolution) ของตัวละครเอกไป โดยใจจริงแล้วข้าพเจ้าอยากจะให้ภาพยนตร์นั้นจบแบบเปิด คือ ให้คนดูคิดต่อไปเองว่าต่อไปตัวละครจะเป็นอย่างไร จึงยังคงเลือกฉากจบแบบเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อผสมเสียง (Dubbing)

การเชื่อมเสียงเข้ากับภาพ (Sound Synchronizing)

หลังจากที่เรานำเอาฟุตเทจส่วนของภาพเข้ามาในเครื่องตัดต่อแล้วก็เชื่อมเสียงที่บันทึกมาเข้ากับภาพ โดยอาศัยจังหวะภาพการเคลื่อนไหวกับเสียงเคลื่อนไหว เนื่องจากในภาพยนตร์เรื่องนี้แบ่งการบันทึกเสียงออกเป็น 2 แบบ คือ

1. การบันทึกพร้อมกันกับกล้องซึ่งมีเสียงการทำงานของกล้องดังรบกวน
2. การบันทึกซ้ำหลังการถ่ายเสร็จ เป็นการบันทึกแต่เฉพาะเสียงสนทนา

เสียงที่นำมาเชื่อมในตอนแรกเป็นแบบที่ 1 ซึ่งมีความดังของกล้องรบกวน ข้าพเจ้าทำการระบุตำแหน่ง(Mark) ต้นคำพูดและท้ายคำพูดของเสียงบทสนทนา จากนั้นข้าพเจ้าได้นำเอาเสียงแบบที่ 2 มาจัดวางให้ตรงกับตำแหน่งที่ระบุไว้ที่ผู้แสดงพูด ก็จะได้เสียงบทสนทนาที่ตรงกับปากผู้แสดงและไม่มีเสียงของกล้องดังรบกวน

การเพิ่มเรื่องเสียง (Tracks Adding)

เป็นขั้นตอนการนำเอาเสียงบรรยาย เสียงประกอบ เสียงดนตรี เข้ามาจัดวาง เพื่อสร้างให้ภาพที่ปรากฏสมจริงสมจังหรือเห็นอารมณ์ขึ้นมากกว่าเดิม โดยส่วนของเสียงบรรยายข้าพเจ้าได้ทำการบันทึกตั้งแต่ขั้นตอนการถ่ายทำ ส่วนเสียงประกอบและเสียงดนตรีข้าพเจ้าได้จัดหาเข้ามาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

เสียงประกอบ (Sound Effect)

หลักสำคัญของเสียงประกอบ คือการใช้เพื่อให้ภาพที่เกิดความเชื่อถือน่ามากขึ้น เช่นในภาพยนตร์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าทำเรื่องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งแน่นอนว่าจะต้องมีเสียงจากเกมข้าพเจ้าจึงต้องเลือกเสียงที่สามารถทำให้ผู้ชมจดจำได้ว่าเป็นเกมเร็กนาร์็อก

ข้าพเจ้าเลือกใช้เสียง THEME OF MORROC เพราะเป็นเพลงประกอบจากในเมืองสำคัญเมืองหนึ่งในเกม ซึ่งคนเล่นเกมส่วนใหญ่จะชอบใช้เวลาในเกมอยู่ในเมืองนี้ เพราะฉะนั้นคนที่ไม่ได้เล่นเกมนี้แต่เคยเห็นเกมนี้ก็จะต้องเคยได้ยินเพลงนี้ด้วยเช่นกัน เพราะฉะนั้นในทุกฉากของภาพยนตร์ที่มีเกมนี้ปรากฏ ข้าพเจ้าจึงใส่เสียงประกอบนี้ลงไป

ส่วนเสียงประกอบอื่นๆ ก็ใช้ตามความเหมาะสม เช่น เสียงชก เสียงประตูปิด เสียงโทรศัพท์ ซึ่งส่วนใหญ่ข้าพเจ้าใช้วิธีบันทึกเสียงที่ต้องการเอง ไม่ได้นำมาจากแผ่นเสียงประกอบเพราะเสียงจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นพวกนี้ฝรั่งมักเป็นคนทำ และอุปกรณ์ของเขากับเราก็มักไม่เหมือนกันทำให้เสียงดูขัดแย้งกันมากกว่าจะเข้ากัน

เสียงดนตรี (Music)

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าเลือกใช้เสียงดนตรีประกอบเกือบทั้งหมดจากเพลงประกอบจากในเกมเร็กนาร์็อก เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าตัวละครมกมุ่นอยู่กับเกม ซึ่งคนที่เล่นเกมนี้เมื่อคุณนั่งเรื่องนี้ก็ต้องรู้สึกคุ้นเคยกับเพลงที่ใช้ในภาพยนตร์แน่นอน

เสียงส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ จึงกลายเป็นเสียงที่เกิดจากดนตรีแบบอิเล็กทรอนิกส์ คือเสียงที่เกิดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างขึ้นมาทั้งหมด ยกเว้นแต่เพลงในช่วงเสิร์ฟของหนังที่ข้าพเจ้าเลือกมาจากเรื่อง Chungking Express (กำกับ หว่องคาไว, 1994) เป็นเสียงที่มาจากเครื่องดนตรี เพื่อทำให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่าง

การรวมเส้นเสียง (Mixing)

เป็นขั้นตอนที่ต้องทำหลังจากที่การตัดต่อภาพขั้นการตัดต่อจริงเสร็จสมบูรณ์แล้ว เป็นการปรับแต่งเสียงให้ชัดเจน เลือกว่าเสียงใดควรชัดเจน แหวม หุ้ม เพิ่มหรือลดระดับเสียง จากนั้นรวมเส้นเสียง(Audio Line) ทั้งหมดเข้าด้วยกันเพื่อทำการปรับหรือเคลื่อนที่อย่างเกิดขึ้น โดยความไม่ตั้งใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งบประมาณการถ่ายทำภาพยนตร์

Description	Quantity	Rate	Total
Pre-Production			
ค่าอุปกรณ์ประกอบฉาก			100
ค่าเสื้อผ้านักแสดง	2	250 / ตัว	500
รวม			600
Production			
ฟิล์ม 500T (ราคาลด 50%)	4	2750 / ม้วน	11,000
ฟิล์ม 50D	1	3800 / ม้วน	3,800
ไมโครโฟน VW-VMS2E	1		4,000
ค่าม้วนเทป MiniDV	5	230 / ม้วน	1,150
ค่าน้ำมันรถ			1,000
ค่าทางด่วน			260
ค่ารถ TAXI รับ-ส่งนักแสดง			500
ค่าอุปกรณ์เทคนิคพิเศษ (เลือด)			100
ค่าอาหาร			80
รวม			21,890
Post-Production			
ค่าล้างฟิล์ม (ราคาลด 50%)	1773	2.5 / ฟุต	4430
ค่าเทเลซีน (ราคาลด 50%)	5	3500 / ชม	17,500
ค่าอุปกรณ์ตัดต่อ			4,100
รวม			26,030
รวมค่าใช้จ่ายทั้งหมด			48,520

งบประมาณที่ไม่มากจนเกินไปเกิดจากความโชคดี ในเรื่องของสถานที่ ที่ไม่จำเป็นต้องเสียค่าเช่า รวมถึงอุปกรณ์ถ่ายทำที่ใช้ของภาควิชานิเทศศิลป์ทั้งหมด และนักแสดงส่วนใหญ่ก็คือเพื่อนและเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คนรู้จัก แต่ค่าเทคโนโลยีนั้นที่มากเป็นเพราะในการถ่ายคิวแรกๆเกิดความผิดพลาดจากการไม่ชำนาญ
 ในอุปกรณ์ ทำให้เสียเวลาในการแก้ไขภาพที่ถ่าย แนะนำว่าหากจะถ่ายฟิล์มให้ลองสอบถามไปยัง
 บริษัทKODAK ฝ้าย STUDEN PROGRAM เพื่อเขาจะมีฟิล์มราคาถูกให้อย่างที่ข้าพเจ้าได้ คือ ฟิล์ม
 แบบใกล้หมดอายุ จะขายแบบลด 50%



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การสร้างภาพยนตร์ขนาดสั้นนั้นเกิดขึ้นได้จากหลายทาง เช่น การทำเพราะเป็นวิชาเรียน การทำเพราะสนใจ การทำเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่าง การทำเพราะเพื่อนชวน ฯลฯ แต่ทุกเหตุผลต้องประสบสิ่งเดียวกัน คือ ความเหนื่อย และสิ่งที่ตามมาคือความคิดที่ว่าความเหนื่อยอันนั้นคุ้มค่าหรือกับสิ่งที่ทำ เพราะฉะนั้นทุกครั้งที่จะลงมือสร้างภาพยนตร์สักเรื่องข้าพเจ้าจะถามตัวเองเสมอว่า สิ่งที่ข้าพเจ้าทำนั้นคุ้มค่าหรือไม่ ข้าพเจ้าเคยคิดอยากจะให้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ข้าพเจ้าสร้างนั้นออกมาได้ตามที่คิดไว้แต่แรก แต่ในท้ายที่สุดภาพยนตร์จะออกมาในอีกรูปหนึ่งที่ข้าพเจ้าคาดไม่ถึงเสมอ

ข้าพเจ้าจึงตอบคำถามตัวเองได้ว่า เหตุที่เรายอมเหนื่อยในการสร้างภาพยนตร์นั้นเพราะการสร้างภาพยนตร์นั้นให้ประสบการณ์กับเราได้เสมอ นอกจากสิ่งที่ปรากฏในตัวภาพยนตร์แล้วยังคงมีเบื้องหลังที่ผู้สร้างจำเป็นต้องพบมากมาย ทั้งปัญหา, ความสุข, ความทุกข์, สิ่งไม่คาดฝัน ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ล้วนสอนข้าพเจ้าเสมอ เพราะฉะนั้นเมื่อกำลังสร้างหรือได้สร้างภาพยนตร์ขึ้นมาสักเรื่องหนึ่งแล้วก็อย่าได้โยนมันทิ้งไปเพราะเพียงคิดว่ามันจะออกมาไม่ดี แต่จงใช้สิ่งนั้นเรียนรู้เพื่อสอนตนเอง การระลึกถึงความเหนื่อยในการทำงานแล้วเราจะพบว่าการสร้างภาพยนตร์มีมากกว่าภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์

ปัญหาและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

การเตรียมความพร้อมก่อนการถ่ายนั้นเป็นเรื่องที่ควรทำอย่างยิ่ง เพราะทุนในการสร้างภาพยนตร์นักศึกษา นั้นทุกบาททุกสตางค์มีค่า และการเตรียมขั้นก่อนการถ่ายทำนั้นแม้จะเหนื่อยแต่ช่วยประหยัดงบประมาณไปได้มาก รวมถึงทำให้ใช้เวลาในการถ่ายที่น้อย ปัญหาและความเหนื่อยจะลดลงอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

การเตรียมขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็นบท สถานที่ถ่ายทำ นักแสดง ที่ไม่เสร็จเรียบร้อย นั้นเกิดจากการความล่าช้าในการทำงานของตัวข้าพเจ้าเอง แนะนำว่าในขั้นตอนของบทภาพยนตร์นี้ หากใช้บทภาพยนตร์ที่มาจากเรื่องสั้นที่มีผู้เขียนเอาไว้แล้วจะทำให้การทำงานรวดเร็วขึ้นได้มาก คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาในขั้นตอนนี้สำคัญมาก เพราะเป็นขั้นตอนที่เราต้องแน่ใจว่าภาพยนตร์ของเรากำลังเดินไปถูกทาง และคนที่จะตอบเราได้ว่าการเตรียมตัวของเรานั้นถูกต้องก็คืออาจารย์ที่ปรึกษา

การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงที่ดีจะช่วยให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างมาก ซึ่งผู้กำกับหน้าใหม่อาจไม่ให้ความสำคัญกับกระบวนการนี้มากนัก หรืออาจคัดเลือกแบบสุกเอาเผากิน หรือใช้ความชอบส่วนตัวในการเลือกนักแสดง ทำให้เกิดความยุ่งยากและผลเสียของการทำงานตามมาได้

สำหรับข้าพเจ้าพื้นฐานแรกในการคัดเลือกตัวแสดงคือเลือกเอานักแสดงที่มีลักษณะภายนอกเหมือนกับตัวละคร จากนั้นจึงค่อยๆ ปรับบทสนทนาและการแสดงท่าทางไปตามความถนัดของผู้แสดง ส่วนการหานักแสดงที่เป็นคนคิดเกมจริงๆ นั้น หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ลองเข้าไปติดต่อดูปรากฏว่าไม่ได้รับความร่วมมือเพราะคนเหล่านั้นไม่ยอมเสียเวลาไปกับกิจกรรมอื่นนอกจากการเล่นเกม ข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนไปหานักแสดงที่พอจะมีประสบการณ์การเล่นเกมนี่แต่ไม่ได้ติดเกมนี้ อย่างจริงจัง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับความเข้าใจบทภาพยนตร์และตัวละคร

การหานักแสดงอาจหาได้ตามบริษัทจัดหานักแสดง (Modeling agency) หรือใช้วิธีประกาศรับสมัคร โดยวิธีที่ข้าพเจ้าเลือกคืออย่างหลังเพราะโดยความเห็นส่วนตัว ข้าพเจ้าไม่เชื่อว่านักแสดงที่มาจากโมเดลลิ่ง ซึ่งมีค่าจ้างในการแสดง จะมีใจที่อยากแสดง ผิดกับการหาจากคนทั่วไปที่สนใจจะแสดง ซึ่งวิธีการหานักแสดงแบบนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้มาตั้งแต่วิชาการกำกับภาพยนตร์ 1 และก็ได้ใช้ได้ผลเป็นที่น่าพอใจมาโดยตลอด

การซ้อมการแสดง

การซ้อมการแสดงนั้นเป็นสิ่งที่ขาดไปเสียมิได้ เพราะภาพยนตร์ที่เรากำลังจะถ่ายนั้นใช้ฟิล์ม 16 มม. ในการถ่ายทำ การถ่ายหลายเทคจะยิ่งแต่ทำให้เสียค่าใช้จ่ายมากยิ่งขึ้น

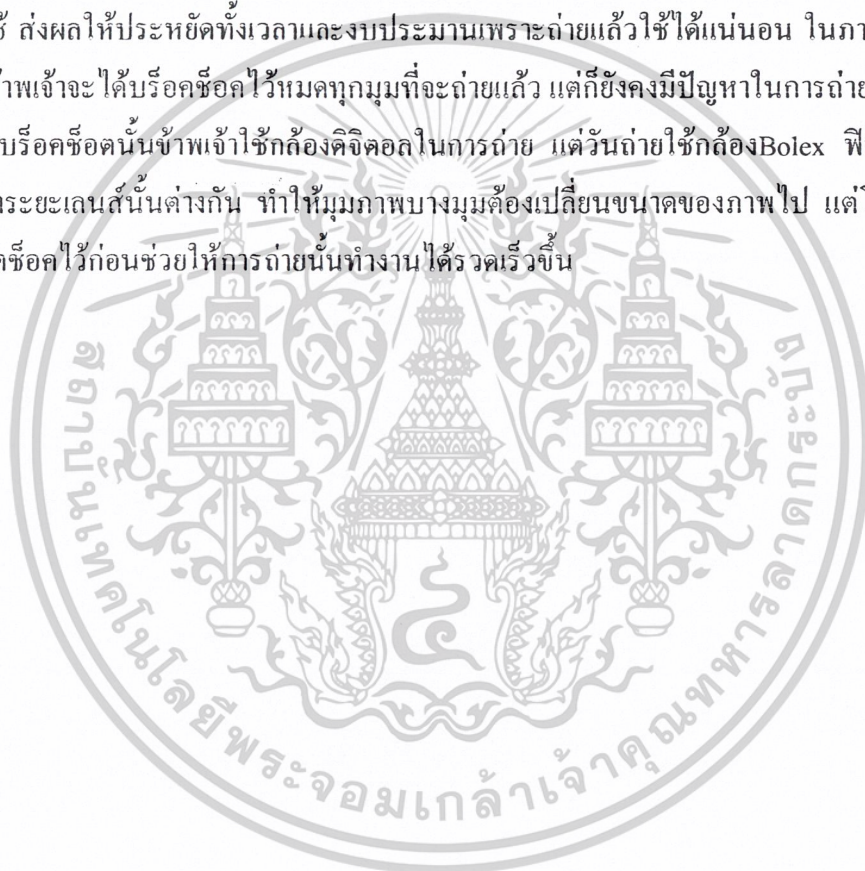
เนื่องจากนักแสดงทั้งหมดของภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้มาจากการคัดเลือกผ่านโมเดลลิ่งหรือคิดค่าแสดง ข้าพเจ้าขอเวลาว่างพวกเขาในการซ้อมฉากสำคัญๆ ซึ่งในการซ้อมเทคแรกๆ ความผิดพลาดไม่ลงตัวของจังหวะการโต้ตอบของนักแสดงแต่ละคนนั้นเกิดขึ้น แต่เมื่อใช้เวลาซ้อมต่อสักระยะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งทำให้ทุกอย่างราบรื่นไปได้ด้วยดี เมื่อถึงวันถ่ายทำ การถ่ายเป็นไปได้ง่ายไม่จำเป็นต้องซ้อมนาน แต่มีข้อควรจำอย่างหนึ่งว่าการซ้อมการแสดงควรเกิดขึ้นก่อนวันถ่ายทำอย่างรวดเร็ว 1 ลิปดาห์ หากเกินกว่านี้บางครั้งนักแสดงก็ลืมสิ่งที่ซ้อมไว้ ทำให้ในวันถ่ายทำจำเป็นต้องกลับมาซ้อมกันใหม่ ซึ่งอาจกินเวลาถึงครึ่งชั่วโมงหรือเกินกว่านั้นและส่งผลให้การถ่ายทำล่าช้าออกไป

การวางช็อต (Block Shot)

ช่วยให้วันถ่ายทำเราสามารถทำงานได้เร็วขึ้น ทั้งยังช่วยเลือกและลดทอนมุมกล้องให้เหลือแต่ที่เราต้องใช้ ส่งผลให้ประหยัดทั้งเวลาและงบประมาณเพราะถ่ายแล้วใช้ได้แน่นอน ในภาพยนตร์เรื่องนี้ แม้ว่าข้าพเจ้าจะได้บรีคช็อตไว้หมดทุกมุมที่จะถ่ายแล้ว แต่ก็ยังคงมีปัญหาในการถ่ายทำ กล่าวคือ ตอนที่มาบรีคช็อตนั้นข้าพเจ้าใช้กล้องดิจิทัลในการถ่าย แต่วันถ่ายใช้กล้องBolex ฟิล์ม 16 มม. ปรากฏว่าระยะเลนส์นั้นต่างกัน ทำให้มุมภาพบางมุมต้องเปลี่ยนขนาดของภาพไป แต่โดยสรุปแล้ว การบรีคช็อตไว้ก่อนช่วยให้การถ่ายนั้นทำงานได้รวดเร็วขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแก้ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำ

การใช้งานกล้อง

สำหรับในขั้นตอนการถ่ายทำข่าวเจ้าประสบปัญหาเกี่ยวกับภาพที่ฟุ้ง เพราะใส่ฟิลเตอร์แก้สี กล้อง Bolex 16 มม.มอเตอร์ โดยปรกติกล้องนี้สามารถใส่ฟิลเตอร์ได้ด้านหลังของเลนส์ แนะนำว่าแม้จะใช้ฟิล์มทั้งสแตนด์บายในแสงธรรมชาติก็ไม่ควรใส่ฟิลเตอร์ แต่ให้ไปแก้ไขสีในขั้นตอนการเทเลซิน ซึ่งเครื่องเทเลซินจะมีระบบใส่ฟิลเตอร์ให้โดยอัตโนมัติ เพราะแผ่นฟิลเตอร์ที่ใส่ในด้านหลังเลนส์ บังทางแสงระหว่างเลนส์ที่ถ่ายทอด้วยฟิล์ม ทำให้ภาพที่ออกมาเบลอดูหาคูโฟกัสภาพที่ออกมาเกิดการฟุ้ง และทำให้ภาพที่ออกมาเหมือนกับจับโฟกัสไม่ได้ แนะนำว่าถ้าถ่าย ฟิล์มทั้งสแตนด์บายไม่ต้องใส่ฟิลเตอร์เบอร์ 85 ก็ได้ เพราะปัจจุบันเครื่องเทเลซิน สามารถใส่ฟิลเตอร์นี้ไว้ให้ได้เลย ผลที่เกิดขึ้นเป็นดังภาพตัวอย่างนี้



ภาพนี้คือใส่ฟิลเตอร์

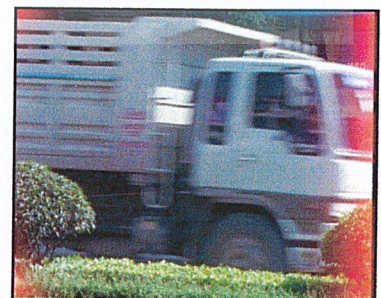


ภาพนี้คือไม่ใส่ฟิลเตอร์

ภาพที่ 7.1 เปรียบเทียบการใส่และไม่ใส่ฟิลเตอร์

ส่วนสำหรับการใช้แม็กกาซีน 400 ฟิต แนะนำให้เช็ดหัวสายต่อที่ใช้ต่อจากแม็กกาซีนมาที่ตัวกล้องให้ดูว่าสายไม่หลวม เพราะไม่อย่างนั้นอาจเกิดปัญหาฟิล์มกองเพราะมอเตอร์ตัวแม็กกาซีนไม่ทำงาน

ปัญหาเรื่องการไม่ยอมปิดเทปที่ขอบด้านข้างของกล้องซึ่งมีผลทำให้มีแสงรั่วเข้ามาในกล้องได้ ดังภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 7.2 การไม่ปิดเทปขอบด้านข้างกล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาหนึ่งที่เจอในกล้อง Bolex ไซลาน คือเลนส์ wild ของกล้องตัวนี้ไม่สามารถโฟกัสได้ทำให้ภาพออกมาหลุดโฟกัส เวลาสังเกตว่าเลนส์โฟกัสเสียหรือไม่ ให้ดูว่าจีกระยะโฟกัสนั้นเกินแทบที่กำหนดได้มากจนเกินไปหรือไม่ ถ้ามากจนเกินไปจนรู้สึกไม่แน่ใจให้เลือกใช้เลนส์อื่นแทน



ภาพที่ 7.3 การถ่ายหลุดโฟกัส

ปัญหาทั้งหมดนี้จะหายไปหากก่อนการถ่ายทำ ได้มีการลองทดสอบกล้องดูก่อน (Screen test) เพราะฉะนั้นแนะนำว่าก่อนที่จะถ่ายฟิล์มให้ลองใช้เศษฟิล์มหรือฟิล์มม้วนเล็ก มาถ่ายเพื่อดูก่อนว่ากล้องหรือแม้กระทั่งตัวที่จะใช้นั้นมีปัญหาหรือไม่

ในการถ่ายทำด้วยฟิล์มภาพยนตร์นั้น บางครั้งเมื่อ ASA (ISO) น้อยหรือมากเกินไป เช่น ถ่ายที่แสงน้อยด้วยฟิล์ม 100T ซึ่งไม่สามารถถ่ายได้เพราะ under มากเกินไป หรือถ่ายกลางวันแต่มีฟิล์ม 500T ซึ่ง over มากเกินไป F ที่ต่ำสุดที่ได้คือ 36 เป็นต้น วิธีที่ข้าพเจ้าเลือกใช้คือการ PUSH และ PULL

PUSH คือ การที่เราถ่ายมา under แต่ใช้ขั้นตอนการล้างฟิล์มที่นานขึ้นช่วยให้ normal

PULL คือ การที่เราถ่ายมา over แต่ใช้ขั้นตอนการล้างฟิล์มที่สั้นลง ช่วยให้ normal

การ PUSH PULL มีหน่วยในการนับเป็น STOP (STOP คืออีกเท่าของเลขเดิม) ตัวอย่างการ PUSH PULL เช่น ASA 100T ถ้า PUSH 1 STOP = ASA 200 T , PUSH 2 STOP = ASA 400 T PULL 1 STOP = ASA 50T , PULL 1.5 STOP = ASA 35T

โดยปกติใน 1 STOP จะประกอบด้วย 3 ASA ย่อย เช่น ASA 100T PUSH 1 STOP = ASA 200T ใน 1 STOP นี้ประกอบด้วย 125T 160T 200T จำไว้ว่าตัวเลข ASA ย่อยอาจเปลี่ยนแปลง ตามรุ่นของเครื่องวัดแสงได้ เพราะฉะนั้น เวลาเราใส่ฟิลเตอร์แก้ไขสีเช่น 85 จึงมักมีศัพท์ว่า under 2/3 ตัวอย่าง เช่น ฟิล์ม ASA 200T กล้องใส่ฟิลเตอร์ 85 จะเหลือ ASA 125T แต่เราอยากถ่ายแบบคงASA ไว้ที่ 200 ก็ให้เราตั้ง ASA ในเครื่องวัดแสงไปที่ 250 หลังจากถ่ายเสร็จก็ให้ล้างแบบ PUSH 1 STOP ขอสำคัญที่ควรจำคือ ในฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 16 mm การ PUSH ทำได้ไม่เกิน 2 STOP ส่วนการ PULL ทำได้ไม่เกิน 1.5 STOP เกินกว่านี้จะไม่สามารถล้างได้ อัดตราส่วนนี้มาจากบริษัท Kantana Film Labs สามารถโทรไปสอบถามได้ก่อนที่เบอร์ 02-275-0046 02-274-2491-2

ภาพที่ 7.4 ภาพเด็กที่มองกล้อง

การถ่ายจากภายนอก

การถ่ายจากภายนอกนั้นเต็มไปด้วยอุปสรรคจากสิ่งแวดล้อมรอบข้าง เช่น คนภายนอกที่ชอบมองกล้อง เสียงที่ไม่สามารถควบคุมได้ แสงหลักที่มาจากดวงอาทิตย์ซึ่งในแต่ละนาที่อาจให้แสงที่ไม่เท่ากันเลย แต่ปัญหาหลักที่ข้าพเจ้าพบเจอในวันถ่ายทำจากภายนอก คือ กลุ่มเด็กที่จะคอยหาทางเข้ากล้องให้ได้ ไม่ว่าจะข้าพเจ้าจะพูดขอรื้ออย่างไรพวกเขาก็ไม่สนใจ ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีให้ทีมงาน 1 คนนำกล้องถ่ายวิดีโอติดตลไปถ่ายเด็กเหล่านั้น เพื่อดึงความสนใจทำให้สามารถถ่ายทำต่อได้ แม้จะต้องเสียลูกทิมและกล้องสำหรับบันทึกเสียงไปก็ตาม แต่สุดท้ายในบางช็อตก็คงพบปัญหานี้อยู่



การถ่ายจากกลางคืน

ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการถ่ายภาพรบนถนนเวลากลางคืน ข้าพเจ้าเลือกใช้ฟิล์ม ASA สูง คือ 500T โดยต้องการถ่ายแสงจากตึกและรถ จึงใช้ speed 10 F2.8 เพราะต้องการให้กล้องมีเวลาบันทึกแสงในแต่ละเฟรมได้นานขึ้น ดังตัวอย่างภาพ



ภาพที่ 7.5 การถ่ายที่ speed 10

ภาพที่ 7.6 การถ่ายที่ speed 24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.7 การถ่ายในจอแอลซีดีคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก

การถ่ายหน้าจอคอมพิวเตอร์

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพจากหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้นภาพที่ออกมาจะสั่นเป็นเส้นเด่น วิธีแก้ไขที่ข้าพเจ้าทำก็คือ ใช้การถ่ายทำภาพจากหน้าจอคอมพิวเตอร์จากจอแอลซีดี (LCD) เพราะระบบหน้าจอนี้ไม่ได้ใช้การแสดงผล ทำให้ไม่มีปัญหาเรื่องภาพเด่นตลอดเวลา ในการถ่ายทำข้าพเจ้าใช้จอแอลซีดีจากเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก การวางบนเก้าอี้ทำเพื่อให้จอหมุนได้สำหรับการสร้างการเคลื่อนไหวกล้อง คือ การแพน รวมถึงสามารถใช้ตัวหมุนปรับความสูงของขาตั้งกล้องในการให้ภาพที่ลื่น



ภาพจากเกมเร็กนาร์็อก ที่ข้าพเจ้านำมาประกอบในภาพยนตร์นั้นต้องทำการเพิ่มจำนวนของเงินZeny รวมถึงสิ่งของต่างๆ และความสามารถของตัวละครด้วย ซึ่งในระบบของเกมทีเซอร์ฟเวอร์หลักอยู่กับตัวบริษัทแม่ เราไม่สามารถทำการแก้ไขข้อมูลใดๆ ในเกมได้ ข้าพเจ้าจึงใช้ ภาพจากเกมเร็กนาร์็อก ออฟไลน์ (YART) ซึ่งก็คือโปรแกรมที่สามารถสร้าง เซอร์ฟเวอร์บนเครื่องของผู้เล่นได้เอง ทำให้สามารถกำหนดค่าเงิน, สิ่งของ, ความสามารถของตัวละคร ได้เองตามที่ต้องการ

การบันทึกเสียงภาพยนตร์

การบันทึกเสียงเป็นขั้นตอนที่ต้องใส่ใจและให้ความสำคัญเพราะเสียงนั้นช่วยให้ภาพเกิดความสมจริงสมจัง แต่การบันทึกเสียงที่ไม่ดีย่อมกลายเป็นตัวทำลายความดีของภาพยนตร์ไป

การบันทึกเสียงสนทนา (Dialogue)

เสียงสนทนานั้นได้บันทึกพร้อมกับในขณะที่กล้องทำการถ่าย แต่เนื่องจากเสียงการทำงานของกล้องดังมาก เมื่อการถ่ายภาพสิ้นสุดลงในแต่ละเทคจะมีการบันทึกเสียงแยกต่างหากอีกหนึ่งรอบ วิธีนี้อาจทำให้การถ่ายทำทำช้าลงไปแต่ก็ทำให้ได้คุณภาพเสียงที่ดี

การบันทึกเสียงบรรยาย (Voice Over)

เสียงบรรยายนั้นคือเสียงพูดที่เกิดขึ้น โดยขณะที่มีเสียงปากของตัวละครไม่ได้พูดเสียงนั้นข้าพเจ้าใช้วิธีไปอัดเสียงในรถยนต์ เพื่อลดเสียงรบกวนทั้งหมดให้เหลือเพียงแค่เสียงพูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขั้นตอนการถ่ายทำนั้นผู้กำกับ มีอำนาจมากที่สุดในการออกคำสั่งหรือตัดสินใจสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะตัดสินใจที่เกิดขึ้นนั้นจะผิดหรือถูกทีมงานทุกคนต้องยอมรับ การเตรียมความพร้อมในขั้นก่อนการถ่ายทำนั้นช่วงลดปัญหาในตอนที่ถ่ายทำไปได้มาก แต่อย่างไรก็ตามปัญหาบางอย่างต้องเกิดขึ้น ผู้กำกับจำเป็นต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยสติและประสบการณ์ที่มี

การแก้ปัญหาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

ขั้นตอนการตัดต่อเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากเพราะบางครั้งงานที่ดีก็อาจมาเสียในขั้นตอนการตัดต่อ ส่วนงานที่มีปัญหาที่สามารถถูกแก้ไขด้วยการตัดต่อได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีหลายข้อที่จำเป็นต้องใช้ภาพที่หลุดโฟกัส วิธีแก้ไขคือใช้ช็อตเหล่านั้นให้สั้นลง เพื่อให้ไม่เป็นที่รำคาญสายตาของผู้ชม ส่วนช็อตไหนที่ตัดได้ก็ตัดทิ้งไป และหลังจากตัดเสร็จทุกครั้งควรจะให้คนอื่นมาดูว่าเขาเข้าใจหรือไม่ จำไว้ว่าสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการตัดต่อคือ ความเข้าใจของเนื้อเรื่อง รองมาคืออารมณ์ และสุดท้ายคือความแปลกใหม่ของวิธีการเล่าเรื่อง

ข้อเสนอแนะ

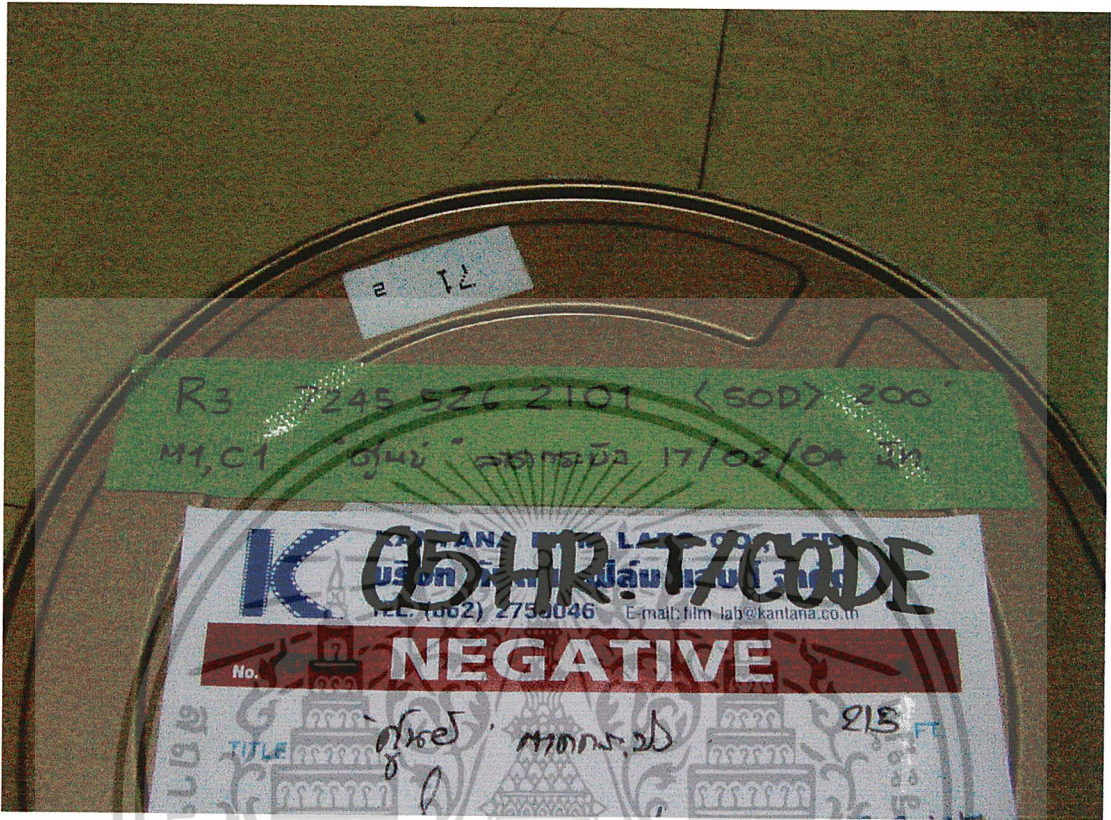
การเลือกซื้อฟิล์ม 16 มม.

สำหรับชนิดของฟิล์มนั้น จะแบ่งตามความยาวฟิล์ม เช่น ฟิล์มขนาด 100 ฟุต จะมีเพียงแต่แบบ ASA 100 T เท่านั้น ถ้าหากต้องการ ASA แบบอื่น ต้องซื้อในขนาด 400 ฟุต สำหรับฟิล์ม 16 มม 100ฟุต จะถ่ายได้ 3นาทีกและ 400 ฟุต จะถ่ายได้ 11 นาที ในความเร็ว 24 เฟรม

การติด Magazine ID label

สำหรับใช้บอกชนิดชนิดของฟิล์ม , ASA , ความยาว , ชื่อเรื่อง , ชื่อบริษัท , ม้วนที่ ทั้งยังนำเอาไปติดกล่องฟิล์มก่อนส่งไปล้างได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.8 ภาพตัวอย่าง Magazine ID label (แผ่นสีเขียว)

วิธีการเขียน Magazine ID label

R(ม้วนที่)	รหัสฟิล์ม	<ASA>	ความยาวของฟิล์มในม้วน
R3	7245 526 2101	<50 D>	200'
M	หมายเลขเม็ทกาซีน C	หมายเลขกล่อง “ชื่อเรื่อง” บริษัท	วันที่
M1,C1		“ศูนย์” ลาดกระบัง	17/02/04
			ชื่อคนโหลดฟิล์ม
			นัท

ใบนี้นอกจากจะใช้สำหรับส่งฟิล์มแล้ว ยังช่วงให้เมื่อล้างฟิล์มออกมาแล้วเกิดความผิดปกติ เราสามารถเช็คได้ว่าเกิดผิดพลาดที่อะไร โดยดูจาก M , C หรือคนที่โหลดฟิล์ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการทำงาน

แม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะเจอกับข้อผิดพลาดมากมาย แต่ข้าพเจ้าถือว่าเป็นประสบการณ์ความรู้ที่ได้รับมาจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะฉะนั้นหากใครเจอความผิดพลาดทุกอย่างข้าพเจ้าก็อย่าได้ท้อแท้ แต่จงจำไว้สำหรับสอนตนเองและผู้อื่น โปรดจำไว้ว่าการเตรียมความพร้อมที่ดีจะนำปัญหาในการถ่ายทำมาน้อย แต่ยังมีระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ปัญหาต้องเกิดขึ้นอยู่แล้วสมมติและความอดทนจะทำให้สามารถก้าวผ่านไปได้ การทำภาพยนตร์นั้นต้องอาศัยประสบการณ์ยิ่งทำมากก็จะเกิดความชำนาญและสามารถผลิตงานได้ดีขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- Beaver, Frank Eugene . Dictionary of Film Terms . New York : Mc-Graw Hill , Inc., 1983 .
- Bemstein, Steven . The Techniguc of Film Production . London : Focal Press, 1988 .
- Elkins, David . The Camera Assistant’s Manual . USA: Focal Press., 1995 .
- กฤษดา เกิดดี . ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ หสน, ห้องภาพสุวรรณ, 2541 .
- เกียรติชัย สุวรรณสร, บรรจง โกศลวัฒน์, ไมตรี เจนจรัสสกุล. การสร้างสรรค์ และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น . กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2539 .
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. คนสร้าง สร้างหนัง หนังสือ . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545 .
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปั้นหนัง : บทภาพยนตร์ . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545 .
- ประภัสสร เลิศอนันต์ . การกำกับภาพยนตร์ . กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง , 2544
- ประวิทย์ แต่งอักษร . มาทำหนังกันเถอะ . กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2541 .
- วีร์วิศห์ เตียวตระกูล . การกำกับภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวชีวิต เรื่อง “วงเวียน 22 กรกฎาคม” . ปริญญาตรี , สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2544 .
- GOAL CLUB เกมล้มโต๊ะ .(ภาพยนตร์) กรุงเทพฯ : กำกับภาพยนตร์ เรียว กิตติกร , บริษัทพีลัมบางกอก , 2544 .
- รายการถึงลูกถึงคน ในหัวข้อ “จัดระเบียบเกมออนไลน์” 8 กรกฎาคม 2546 . (เทปโทรทัศน์)
กรุงเทพฯ : ช่อง 9 อสมท , 2546
- รายการถึงลูกถึงคน ในหัวข้อ “จัดระเบียบเกมออนไลน์ ภาค 2” 5 กันยายน 2546 . (เทปโทรทัศน์) . กรุงเทพฯ : ช่อง 9 อสมท , 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย ณิช ฤทธารมย์

เกิด 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2524

ประวัติการศึกษา

สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในแผนกการเรียนศิลป์-คำนวณ จากโรงเรียน
กรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย เมื่อ มีนาคม 42

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เมื่อ มีนาคม 47

ผลงานภาพยนตร์

1. “กรอบ”. กำกับ, พ.ศ. 2543 .
2. “นายบังเอิญ”. ถ่ายภาพ-ตัดต่อ, วิชา การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น, พ.ศ.2543 .
3. “ที่เที่ยงเข้าไม่ว่าที่เข้าเอ็งอย่าไวย”. ตัดต่อ, วิชาการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น, พ.ศ.2543 .
4. “นิคม,ดารา,จันทร์,วิสูตร”. กำกับ, วิชาการกำกับภาพยนตร์ 1, พ.ศ. 2544 .
5. “สวยประหารบ้านหวานเย็น”. ถ่ายภาพ-ตัดต่อ, วิชาการถ่ายทำภาพยนตร์1, พ.ศ. 2544.
6. “ดวงเนตร”. กำกับ, วิชาการกำกับภาพยนตร์ 2, พ.ศ. 2545 .
7. “โลกจริงในโลกดวง”. กำกับ, วิชาการถ่ายทำภาพยนตร์ 2, พ.ศ. 2545 .
8. “เรื่องของปิ่น”. กำกับ, วิชาแอนิเมชัน, พ.ศ. 2545 .
9. “นักร้อง...?”. ตัดต่อ, วิชาภาพยนตร์สารคดี, พ.ศ. 2545 .
10. “ศูนย์”. กำกับ, วิชาโครงการพิเศษ, พ.ศ. 2546 .
11. “ศูนย์”. กำกับ, วิชาศิลปนิพนธ์, พ.ศ. 2546 .
12. “Shoose”. กำกับ, สำหรับการประกวดแอนิเมชันงาน TAM 2004, พ.ศ. 2547 .

รางวัล

1. รางวัลชนะเลิศ Junior Tact Award ครั้งที่ 8th ปี 2546
2. รางวัลชนะเลิศแอนิเมชันระดับนักศึกษา ในงาน TAM 2004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติการฝึกงาน

บริษัท แม็ทซิ่ง สตูดิโอ จำกัด (มหาชน) ในหน้าที่ Post Production Trainer ในฝ่าย Post-Production โดยเริ่มเข้ารับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2546 ถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2546



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้