

New Media

กรู๊ปเอ็ม อีเอสพี
เกมนี้... 'คอนเทนท์'
สร้างแบรนด์



34

รัตติยา อังกลาณนท์

ไทยแลนด์ก็อตทาเลนต์

THAILAND'S GOT TALENT

กรู๊ปเอ็ม อีเอสพี

เกมนี้... 'คอนเทนท์' สร้างแบรนด์



สุนทร อาริรักษ์

โ ลกลือสารกำลังก้าวสู่ยุค Media Fragmentation เช่นเดียวกับกัน "ผู้บริโภค" ที่มี Consumer Fragmentation มหาศาล แบ่งกลุ่มแยกย่อยตามไลฟ์สไตล์และเพศวัย อีกทั้งเกิดการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีรสนิยมเหมือนกัน (Tribalism) ประการสำคัญ Digital Revolution เทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงการเข้าถึงการสื่อสารของผู้บริโภค ในยุคนี้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารระหว่างแบรนด์กับผู้บริโภค

สุนทร อาริรักษ์ กรรมการผู้จัดการ กรู๊ปเอ็ม อีเอสพี กล่าวถึง กลไกต่างๆ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งพฤติกรรมผู้บริโภค และรูปแบบการสื่อสาร จึงมีการเปิดตัว "กรู๊ปเอ็ม อีเอสพี" ในปี 2549 ซึ่งมีความ

เชี่ยวชาญด้าน Content และ Activation เพื่อรองรับการทำงานให้กับทั้ง 4 เชนเนลในเครือกรู๊ปเอ็ม ตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงด้านกลยุทธ์การสื่อสารของแบรนด์ต่างๆ

ที่มาของ ESP คือ Entertainment & Sport Partnership ซึ่งจะแบ่งเป็น "Content" หรือการสร้างเนื้อหา ซึ่งจะครอบคลุม เอ็นเตอร์เทนเมนท์ทุกประเภท ภาพยนตร์ แอนิเมชัน สปอร์ต ออนไลน์ รายการทีวี ส่วน "แอดทิเวจัน" คือ ทำให้แบรนด์เชื่อมโยงกับผู้บริโภค หรือเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายแบบตัวต่อตัว ต่างจากการสื่อสารในรูปแบบ Mass Communication โดยทั้ง 2 หลักการ สามารถแตกกลยุทธ์การสร้างแบรนด์ไปได้อีกหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นสปอร์ต มาร์เก็ตติ้ง มูฟวี มาร์เก็ตติ้ง มิวสิค มาร์เก็ตติ้ง ภายใต้แนวคิด Branded Content

การสื่อสารกับผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน "แบรนด์" ไม่สามารถใช้ เทรนด์ฮิตที่เนอลมีเดีย เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป เนื่องจากไลฟ์สไตล์ ของผู้บริโภคในยุคนี้ ไม่ได้เข้าถึงเพียงแค เมส มีเดีย เพราะเทคโนโลยีสมัยใหม่มาเปลี่ยน รูปแบบการบริโภคสื่อของผู้คนไปจากเดิม เป็น ยุคที่ผู้บริโภคต้องการสื่อสารกับแบรนด์โดยตรง ต้องการมีส่วนร่วมกับแบรนด์ ในรูปแบบ User Generated Content เป็นการสื่อสารที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่มเป้าหมายและแบรนด์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าเมส มีเดีย

ปั้นแบรนด์ผ่าน 'คอนเทนท์'

สุนทร เล่าว่าด้วยโครงสร้างการสื่อสารในประเทศไทย brand ที่มักใช้เมส มีเดีย สร้าง การรับรู้มาอย่างยาวนานทำให้ไม่มีปัญหาเรื่อง Brand Awareness แต่ปัญหาของการเปิดตัว สินค้าใหม่ๆ ในยุค Media Fragmentation และ Consumer Fragmentation ปัจจุบัน

การสร้างการรับรู้ต่อแบรนด์ผ่านเมส มีเดีย ได้ ผลลัพธ์แตกต่างจากในอดีต ต้องตอบโจทย์ เรื่องการเข้าถึงและการเชื่อมโยงกับผู้บริโภค ในยุคนี้ ที่การสื่อสารผ่านสเปด โฆษณาทีวี 30 วินาที อาจจะบอกเล่าเรื่องราวได้ไม่กี่ประเด็น หากต้องการ เข้าถึงผู้บริโภคในวงกว้าง ก็คงต้องลงทุนซื้อ เวลาโฆษณาฟรีใหม่ ของสถานที่ทีวีหลายช่อง แต่ถึงกระนั้นก็ยังคงมีปัญหาหากจะบอก เล่าถึง Brand Personality หรือ Brand Character ที่ไม่สามารถอธิบายผ่านสเปด โฆษณา 30 วินาทีได้ หากนำมาสื่อสารผ่าน "คอนเทนท์" ในรูปแบบ Branded Content ที่มีเวลานานขึ้น ชั่วโมงในการออกอากาศผ่าน โปรแกรมทีวี โดยไม่จำเป็นต้องฮาร์ด เซล เน้น การผสมผสานการสื่อสารและงานครีเอทีฟ จะถือเป็นอีกช่องทาง ที่สามารถอธิบายองค์ ประกอบของแบรนด์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

"คอนเทนท์" เปรียบได้กับศูนย์กลางของ การสื่อสารเป็นเงินสกุลใหม่ในเชิงการสื่อสาร (New Currency) ที่พัฒนาเนื้อหาจาก Consumer Centric ใช้ได้กับทุกช่องทาง การ สื่อสาร ทั้งเทร็ดดิชันเนล มีเดีย และดิจิทัล มีเดีย เช่น การพัฒนาเกม ในไอโฟน เฟซบุ๊ก การทำ แอปพลิเคชัน ในโซเชี่ยล เน็ตเวิร์ค ถือเป็น รูปแบบ Branded Content เช่นกัน

คอนเทนท์และแอดทีเวอซัน สามารถตอบ ได้ทุกโจทย์ที่แบรนด์ต้องการ ไม่ว่าจะเป็นรายการที่ พัฒนาขึ้นเอง หรือจะซื้อลิขสิทธิ์ ฟอรัมดีดิต้องตั้ง จากต่างประเทศ พร้อมใช้การสื่อสาร ให้ตรงตาม พฤติกรรมผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

"ในโลกของ เมส มีเดีย สเปดโฆษณาทง ทีวีที่มีอยู่เป็นช่วงเวลา ในไม่เดล interruptive advertising มีโอกาสที่ผู้บริโภคจะพลาด หรือ ไม่ตั้งใจ รับข้อมูล แต่หากสามารถนำแบรนด์ สื่อสารไปพร้อมกับคอนเทนท์ในรายการทีวี มีโอกาสสูงที่ผู้บริโภคจะได้รับข้อมูลจากแบรนด์ ต่างๆ สร้างความผูกพันและภักดีต่อแบรนด์"

กลยุทธ์ Branded Content จำเป็นต้อง มี "คอนเทนท์" ที่โดดเด่น เป็นที่สนใจในกลุ่ม ผู้บริโภค ซึ่งวิชั่นของ "กรู๊ปเอ็ม" ได้เข้าไปจับมือ เป็นพันธมิตรกับผู้ผลิตคอนเทนท์ชั้นนำ ไม่ว่าจะเป็น ฮอลลีวูด บอลลีวูด สตูดิโอภาพยนตร์ชั้นนำ ทั่วโลก รวมทั้งเป็นพันธมิตรกับ yahoo เพื่อ พัฒนาเรื่อง ดิจิทัล คอนเทนท์ และการพันธมิตร กับเจ้าของลิขสิทธิ์ "ทีวี ฟอรัมดีดิต้องตั้ง เช่น FremantleMedia และ Endemol ซึ่งจะทำให้เครือข่ายกรู๊ปเอ็มทั่วโลก สามารถเข้าถึง คอนเทนท์ที่ดีได้ ทำให้ลูกค้าของกรู๊ปเอ็ม ใช้ คอนเทนท์สร้างแบรนด์ได้

ดึง Got Talent เปิดตัวในไทย

สุนทร บอกว่า ปัจจุบันแบรนด์ใหญ่ๆ ที่มี งบประมาณการสื่อสารจำนวนมาก และเห็นทิศ ทิศทางการเปลี่ยนแปลงของผู้บริโภค ต่างตื่นตัวใน การพัฒนาแบบการสื่อสารใหม่ๆ รวมทั้งการ สร้างแบรนด์ผ่านคอนเทนท์ ยอดนิยม

ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา ทีวี ฟอรัมดีดิต้องตั้ง รับความสนใจและถูกพูดถึงทั่วโลกต้องยก ให้ Got Talent จากการจัดกระแสความสนใจใน ความสามารถด้านการร้องเพลงของ Susan Boyle ในวัยเพียง 50 ปี จากเวที Britain's Got Talent ในปี 2009 นับเป็นทีวีฟอรัมดีดิต้องตั้ง ที่มีค่าลิขสิทธิ์สูงมาก ด้วยความนิยมอันดับ 1 ใน รูปแบบเรียลลิตี้โชว์จากทั่วโลก

ด้วยรูปแบบการซื้อลิขสิทธิ์ ทีวี ฟอรัมดีดิต้องตั้ง เดิมของไทยที่สถานีทีวีและผู้ผลิตจะเป็นผู้ซื้อ ลิขสิทธิ์มาผลิตและขายเวลาโฆษณา แต่สำหรับ รายการ Got Talent ที่ประสบความสำเร็จใน ทุกประเทศทำให้เป็นรายการที่มีค่าลิขสิทธิ์สูง และยากที่จะมีสถานีทีวีหรือผู้ผลิตในประเทศ ไทย "ก๊อลลิงทูน"

ขณะที่กรู๊ปเอ็ม ในฐานะพันธมิตรกับ บริษัท พรีเมียมเทเล มีเดีย จำกัด ประเทศอังกฤษ ตัวแทนจำหน่าย Got Talent จึงได้เจรจาซื้อ ลิขสิทธิ์ ให้กับยูนิลีเวอร์ ไทย โฮลดิ้ง เพื่อผลิต รายการ Thailand's Got Talent ในไทย ที่ เตรียมเผยแพร่ทางฟรีทีวี ในปี 2554 ซึ่งสามารถ ร่วมกำหนดคอนเซ็ปต์ และการสื่อสารแบรนด์ โดยมุ่งเน้นการสร้าง Relationship กับผู้บริโภค ปรากฏการณ์ดังกล่าว เกิดขึ้นจากพฤติ

กรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป แปรนิต่างๆ จึงต้อง การเปลี่ยนกลยุทธ์การสื่อสารที่เข้าถึงผู้บริโภค โดยเริ่มมองหา Content ไม่ว่าจะในรูปแบบที่ คิดขึ้นเอง หรือซื้อจากต่างประเทศ โดย Format เมืองนอกจะเป็นตัวเลือกใหม่ สำหรับแบรนด์ และวงการโทรทัศน์ในประเทศเมื่อมีกลยุทธ์เชิง content ทั้งแบบระยะสั้นและระยะยาว แปรนิต้อง ก็สามารถนำลิขสิทธิ์มา Activate เพื่อกระตุ้น ความสัมพันธ์กับผู้บริโภค เพื่อสร้างฐาน Loyal Consumers และ Brand Advocates ได้