

บทที่ 1

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อبانเทิง

มนุษย์มีการติดต่อสื่อสารระหว่างกันอย่างมีอารยธรรมเนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม การสื่อสารของมนุษย์มีวิวัฒนาการด้วยการคิดค้นเทคโนโลยีการสื่อสารที่เอื้ออำนวยความสะดวกให้มนุษย์ติดต่อกันได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว มนุษย์จากทั่วทุกมุมโลกสามารถแบ่งปันเรื่องราวที่หลากหลายครบรสและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวกสบาย ในบทที่ 1 จะอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อبانเทิงดังนี้

1. ประวัติของสื่อبانเทิงต่างประเทศและประเทศไทย
2. ความหมายของสื่อبانเทิง
3. วัตถุประสงค์ของสื่อبانเทิง
4. ความสำคัญของสื่อبانเทิง
5. ประเภทของสื่อبانเทิง
6. รูปแบบของสื่อبانเทิง

พัฒนาการของการสื่อสารของมนุษย์เกิดขึ้นในยุคต่าง ๆ ทั้งหมด 5 ยุค (กิตติมา สุรสนธิ, 2548: 224-225) ดังนี้

1. ยุคการสื่อสารด้วยคำพูด
2. ยุคการสื่อสารโดยการเขียน
3. ยุคการสื่อสารโดยการพิมพ์หนังสือ หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร
4. ยุคการสื่อสารโดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อันได้แก่ การกระจายเสียงวิทยุ วิทยุโทรทัศน์ และภาพยนตร์
5. ยุคโทรคมนาคม อันได้แก่ การสื่อสารผ่านดาวเทียม เคเบิลใยแก้ว คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

ยุคการสื่อสารโดยคำพูด (Williams, F, 1982 อ้างใน กิตติมา สุรสนธิ, 2548: 225) คำพูดเป็นสื่อพื้นฐานในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ที่จะถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ อารมณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นได้รับทราบเพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ดังนั้นการสื่อสารโดยคำพูดจึงเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารสิ่งต่าง ๆ ของบุคคลโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 อันได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การดมกลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส ประกอบกันในการสื่อสาร ภาษาที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารนั้นอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ภาษาพูดและภาษาเขียน (Verbal Language) อันได้แก่ คำพูดและการเขียน และภาษาที่ไม่ใช่ภาษาพูดและภาษาเขียน (Nonverbal Language) ซึ่งได้แก่ กิริยาท่าทางอาการต่าง ๆ

สำหรับวจนภาษานั้น ไม่มีหลักฐานที่จะสามารถยืนยันได้ว่าเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อใด โดยนักปรัชญาชาวกรีกนามว่า เดโมครีตัส (Democritus) รวมถึงจอห์น ล็อก (John Lock) นักปรัชญาการเมืองชาวอังกฤษ และอดัม สมิท (Adam Smith) นักเศรษฐศาสตร์ชาวสก็อตแลนด์เชื่อว่า มนุษย์สร้างคำพูดขึ้นมาจากการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมมนุษย์ โดยมีพัฒนาการทีละเล็กทีละน้อย ซึ่งใช้เวลานานมากกว่าจะพัฒนากลายเป็นภาษาพูด (กิตติมา สุรสนธิ, 2557: 12-13)

ยุคการเขียน การเขียนเป็นวิธีการติดต่อสื่อสารที่มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมของมนุษย์อย่างมาก เราสามารถทราบความเป็นมาและประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ของมนุษยชาติได้จากการจารึกออกมาเป็นภาษาเขียน ซึ่งอาจปรากฏออกมาในลักษณะของรูปรอย สัญลักษณ์ และภาพรวมทั้งการบันทึกเป็นภาษาเขียน ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าภาษาเขียนเป็นสื่อที่มนุษย์ใช้ในการถ่ายทอด แลกเปลี่ยนความคิด ศิลปะ วิทยาศาสตร์ กฎหมาย เศรษฐศาสตร์ ฯลฯ จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกคนรุ่นหนึ่งได้อย่างวิเศษ (Fayrem M. 1963 อ้างใน กิตติมา สุรสนธิ, 2557: 226)

นอกจากภาษาพูดแล้ว มนุษย์ยังเริ่มรู้จักการพัฒนาเทคโนโลยีที่มีอยู่ในยุคนั้นโดยการบันทึกเหตุการณ์ ความทรงจำ ความเชื่อ หรือความคิดไว้ตามผนังถ้ำ เป็นรูปภาพซึ่งเท่ากับเป็นการพัฒนาภาษาเขียนในยุคต่อมา (ชำนาญ เชาวศิริพิงศ์, 2551: 105)

ภาษาเขียนช่วงก่อนยุคก่อนประวัติศาสตร์นั้นจะเป็นภาพหรืออักษรศักดิ์สิทธิ์ที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นสิ่งที่พระเจ้าประทานมาให้แก่มนุษย์ ซึ่งก็มีแนวความคิดในเรื่องการเขียนที่แตกต่างกัน เช่น ชาวอียิปต์โบราณเชื่อว่า ทอธท์ (Thorth) เทพเจ้าที่มีร่างกายเป็นมนุษย์แต่มีศีรษะเป็นสุนัขนั้นเป็นเทพเจ้าแห่งความฉลาดที่เกิดขึ้นจากการเขียน ส่วนชาวบาบิโลน เชื่อว่า การเขียนคือนีโบ (Nebo) หรือเทพเจ้าผู้กำหนด โชคชะตาของมนุษย์ เป็นเทพเจ้าแห่งวิทยาศาสตร์ ด้านชาวกรีกโบราณเชื่อว่า การเขียนคือเทพเจ้าเฮอร์เมส (Hermes) เทพเจ้าแห่งศิลปะศาสตร์ เป็นต้น (กิตติมา สุรสนธิ, 2547: 14)

ยุคการสื่อสารโดยการพิมพ์หนังสือ หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร

การพิมพ์ หมายถึง กรรมวิธีในการจำลองต้นฉบับที่เป็นภาพหรือตัวหนังสือออกมาเป็นจำนวนมากเหมือน ๆ กัน ซึ่งเทคโนโลยีการพิมพ์นั้นได้เริ่มต้นในประเทศจีน ราวปี ค.ศ.175 จากการคิดค้นเทคนิคการพิมพ์ถู (Rubbing) ด้วยการแกะสลักวิชาความรู้ไว้บนแผ่นหิน และเปิดโอกาสให้ผู้ที่สนใจหากระดากมาวางทาบบนแผ่นหิน แล้วใช้ถ่านหรือสีทาบนกระดาก สีกัดบนกระดากส่วนที่หินนูนขึ้นมา หลังจากนั้นได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีการพิมพ์ขึ้นมาเรื่อย ๆ รวมไปถึงมีการพัฒนาหมึกที่ใช้ในการพิมพ์ขึ้น อย่างไรก็ตามผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่งการพิมพ์ก็คือ โจฮัน กูเตนเบิร์ก (Johann Gutenberg) ชาวเยอรมันเนื่องจากเป็นคนแรกที่ประดิษฐ์แท่นพิมพ์

และพัฒนาแม่แบบสำหรับหล่อตัวพิมพ์โลหะเป็นตัว ๆ ที่สามารถเรียงเป็นคำ เป็นประโยคได้ และเมื่อใช้พิมพ์ไปแล้ว ก็สามารถนำกลับมาเรียงใหม่ เพื่อใช้หมุนเวียนได้อีก ในปี ค.ศ.1455 ซึ่งนอกจากแท่นพิมพ์ของกูเตนเบิร์กจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการสื่อสารที่แต่เดิมใช้การพูดและเขียนแล้ว ยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมตามมา เพราะการพิมพ์ทำให้วิชาความรู้ต่าง ๆ ที่แต่เดิมเคยจำกัดอยู่แค่คนกลุ่มน้อย ได้กระจายไปยังคนจำนวนมากได้ง่ายขึ้น (กิตติมา สุรสนธิ, 2547: 16)

ยุคการสื่อสารโดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อันได้แก่ การกระจายเสียงวิทยุ วิทยุโทรทัศน์ และภาพยนตร์

กิตติมา สุรสนธิ (2548: 229-230) สรุปยุคการสื่อสารโดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่า การส่งข่าวสารด้วยวิทยุและวิทยุโทรทัศน์นับเป็นสื่อประเภทแรกที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่ผู้รับ ซึ่งในสมัยก่อนการพูดคุย การได้ยินเสียงของผู้พูดและผู้ฟังนั้นทั้งสองฝ่ายจะต้องอยู่ในระยะห่างที่ใกล้ชิดกัน แต่เมื่อนักวิทยาศาสตร์กลุ่มหนึ่ง นับตั้งแต่เจมส์ คลาค แมกซ์เวล (James Clerk Maxwell) นักฟิสิกส์ชาวสก็อตได้เสนอทฤษฎีการถ่ายทอดเสียง โดยอาศัยคลื่นไฟฟ้าแม่เหล็กผ่านบรรยากาศโดยไม่ต้องใช้สายโลหะและจากแนวความคิดของเฮนริช เฮิร์ตซ์ (Heinrich Rudolph Hertz) นักฟิสิกส์ชาวเยอรมันที่ค้นพบคลื่นกระแสไฟฟ้าสลับที่ใช้ในการส่งวิทยุ ทำให้กุสตัฟเอลโม มาร์โคนี (Guglielmo Marconi) นักประดิษฐ์ชาวอิตาลีเลียน ได้สร้างระบบการส่งและการรับโทรเลขโดยไม่ใช้สายขึ้น สามารถส่งข่าวสารข้ามช่องแคบอังกฤษโดยไม่ใช้สายเชื่อมต่อได้ในปี ค.ศ.1899 ซึ่งการทดลองครั้งนี้ได้ทำให้เกิดการประดิษฐ์หีบเสียงไฟฟ้า ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาการบันทึกเสียงอย่างมากมาย และในช่วงของพัฒนาการด้านสื่อวิทยุนี้ ได้มีการคิดสื่อภาพยนตร์ขึ้นโดยในระยะแรกเป็นเพียงการฉายแสงผ่านภาพนิ่งอย่างรวดเร็ว จนทำให้ดูเหมือนเป็นภาพเคลื่อนไหวได้จนกระทั่ง โทมัส เอ. เอดิสัน (Thomas A. Edison) ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพ (Kinetograph) ใช้ฟิล์มเซลลูลอยด์ (Celluloid) และกล้องถ่ายภาพ (Kinetoscope) เป็นอุปกรณ์สำคัญ สำหรับการดูภาพได้ในปี ค.ศ.1890 จึงทำให้จุดเริ่มต้นของสื่อภาพยนตร์ตั้งแต่นั้นมา และมีพัฒนาการขึ้นเรื่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการผลิต การสร้าง ซึ่งใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ประกอบมากขึ้น ทำให้ภาพยนตร์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง มีความน่าสนใจ มีความยิ่งใหญ่ โดยการใช้เทคนิคใหม่ ๆ ในการผลิต เช่น การนำเอาตัวการ์ตูนมาแสดงร่วมกับมนุษย์ หรือการสร้างฉากในอวกาศ การสร้างมนุษย์ต่างดาว หรือตัวแสดงในจินตนาการของผู้สร้าง ซึ่งทำให้ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีบทบาทอย่างสำคัญในแง่การนำเสนอความบันเทิงให้แก่มนุษย์

อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีกับการสื่อสารในยุคนี้ทำให้สิ่งพิมพ์เข้ามามีบทบาทในการสื่อสารมวลชน และยังมีผลต่อการศึกษาที่เริ่มขยายเขตออกไปสู่มวลชนโดยมีการจัดรูปแบบการศึกษาที่เป็นระบบขึ้น อัตราการรู้หนังสือของประชาชนก็เพิ่มขึ้น นอกจากนี้หนังสือที่จัดพิมพ์โดยวิธีการของกูเตนเบิร์กก็ได้แพร่หลายไปยังต่างประเทศหลายประเทศ เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส สเปน อิตาลี เป็นต้น ซึ่งถือเป็นแหล่งกำเนิดของการฟื้นฟูศิลปวิทยาการ

(Renaissance) ของยุโรปและในช่วงปลายยุคนี้ระบบไปรษณีย์ก็เริ่มพัฒนาขึ้นจนสามารถให้บริการจัดส่งข่าวสารในรูปจดหมายข่าวแก่ประเทศต่าง ๆ ทั่วยุโรป (ชานาญ เขวกีรติพงศ์, 2551: 107)

ยุคโทรคมนาคม อันได้แก่ การสื่อสารผ่านดาวเทียม เคเบิลใยแก้ว คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

เมื่อเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรมตอนปลาย โลกได้พัฒนาทางด้านเทคโนโลยีไปอย่างมากและเป็นยุคของการมใช้สื่อโทรคมนาคม (Telecommunication) อย่างเต็มที่ (Bensingler, H., 1984 pp.343-351 อ้างใน กิตติมา สุรสนธิ, 2557: 17-18) โดยลักษณะของสื่อโทรคมนาคม คือสื่อที่ผสมผสานเอาเทคโนโลยีทางด้านดาวเทียมและอินเทอร์เน็ตเข้ามารวมด้วย ทำให้สามารถส่งสัญญาณไปได้ไกลกว่าเดิม ส่งผลให้การสื่อสารยุคโทรคมนาคมเป็นการสื่อสารที่ปราศจากข้อจำกัดด้านระยะทางและเวลา แม้จะอยู่คนละซีกโลกก็สามารถสื่อสารกันได้เสมือนอยู่ใกล้กัน ในยุคนี้ยังได้เกิดสื่อที่เรียกว่า สื่อใหม่ (New Media) ที่มีคุณลักษณะของการรวมเอาสมรรถนะของสื่อแต่ละประเภทเข้าไว้ด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพ อักษร เสียง มีลักษณะสำคัญ ๆ คือ ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ยังสามารถสื่อสารระหว่างกันได้เกือบตลอดเวลาเมื่อต้องการ (Asynchronous) ตัวสื่อมีความเป็นสื่อมวลชน น้อยลง กล่าวคือ สื่อจะมีลักษณะตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของปัจเจกบุคคลมากขึ้น ลักษณะการตอบสนองตอบมวลชน น้อยลง (Demaassifying) นอกจากนี้สื่อใหม่ยังมีลักษณะของการโต้ตอบกันได้ในระหว่างการสื่อสาร (Interactive) ทำให้เกิดการสื่อสารแบบสองทาง ทั้งในแง่การโต้ตอบระหว่างคนกับสื่อและระหว่างคนด้วยกัน การโต้ตอบกันได้ อย่างทันทีหรือความสามารถในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หาข่าวสารที่ต้องการได้โดยสั่งจากเครื่อง ทำให้มีผลต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกอย่างชนิดที่ไม่เคยมีมาก่อน ปัญหาการสื่อสารแบบเก่า ๆ ที่พูดกันนับตั้งแต่การพูดจาทักทายกันธรรมดาไปสู่คดีหมิ่นประมาทโดยผ่านทางสื่อมวลชน การพูดถึงความรับผิดชอบของสื่อต่าง ๆ ในการนำเสนอเนื้อหา จรรยาบรรณ จริยธรรม จนถึงปัจจุบัน ที่จำเป็นต้องพูดถึงกฎหมายอาญา มลพิษข่าวสาร สิทธิเสรีภาพในการให้ และการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารตลอดไป จนถึงความผิดทางอาญาในเรื่องของการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้กลายเป็นปัญหาใหม่ในยุคปัจจุบันที่นอกเหนือไปจากปัญหาเดิม ๆ ในยุคการสื่อสารแบบเก่า ๆ ที่ผ่านมา

การพัฒนาแนวความคิดเรื่องระบบเศรษฐกิจบนพื้นฐานองค์ความรู้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับการขยายตัวของการใช้ ICT โดยนำความรู้ ICT มาประยุกต์ใช้ในกิจการต่าง ๆ ตัวอย่างการใช้ ICT เพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการบริหารจัดการองค์ความรู้มีหลายรูปแบบ เช่น ระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ระบบ (electronic meeting system VDO conference) ระบบจัดเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (electronic document systems) ระบบสืบค้นข้อมูลข่าวสาร (search engines) ระบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์หรือการศึกษาผ่าน

อินเทอร์เน็ต (e-learning) การเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่าย (e-broadcasting) และการระดมความคิดผ่านระบบเครือข่าย (Web Board หรือ e-discussion) (ชำนาญ เขาวงกตพิงค์, 2551: 112)

ประวัติของสื่อบันเทิงในต่างประเทศ

กาญจนา แก้วเทพ และ คณะ (2545: 20-22) ตั้งแต่ยุคกรีกจนถึงยุค Enlightenment ทักคนที่ไม่พึงพอใจต่อ “ความเพเลิดเพลินใจ” นั้น ก่อตัวมาในอารยธรรมตะวันตกตั้งแต่ยุคสมัยของกรีก-โรมัน ตัวอย่างเช่นงานเขียนของ Plato ที่ไม่ค่อยพอใจกับการเล่าเรื่องที่สนุกสนานซึ่งอาจจะเป็นยาพิษทำลายยุวชนชาวเอเธนส์ ต่อเนื่องมาจนกระทั่งถึงศาสนา Judo-Christian ซึ่งก็มีท่าทีหวาดระแวงไม่ไว้วางใจกับกิจกรรมที่ให้ความรื่นรมย์ต่าง ๆ และยังสืบทอดมาถึงยุคเริ่มแรกของระบบทุนนิยมที่เน้นเรื่องจิตวิญญาณในการทำงานหนักเป็นสรณะ

ประวัติศาสตร์ด้านแนวคิดที่มองเห็นได้อย่างชัดเจนที่สุด คือช่วงสมัยของยุค Enlightenment ที่มีพื้นฐานความเชื่อว่า แม้ว่าโดยธรรมชาติ มนุษย์จะประกอบด้วยส่วนที่รู้จักใช้เหตุผลและส่วนที่ใช้อารมณ์ แต่ทว่า เมื่อมนุษย์รู้จักสร้างสรรค์อารยธรรม ก็หมายความว่ามนุษย์ต้องรู้จักใช้เหตุผลใช้ความคิดสติปัญญามาควบคุมอารมณ์ (เอา “เหตุผล” มาเหนือ “อารมณ์”) มีแต่มนุษย์ที่เรื้ออารยธรรมเท่านั้นที่จะดำเนินชีวิตไปด้วยการผลักดันของอารมณ์ความรู้สึกและไม่รู้จักใช้เหตุผล ดังนั้น จึงจำเป็นต้องฝึกฝนให้มนุษย์รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล (Rationality) ประโยควรรคทองของ Descartes ที่ว่า “ฉันคิดจึงมีชีวิตอยู่” นั้น หมายถึง “ฉันผู้เป็นมนุษย์ที่มีอารยธรรม” แต่เนื่องจากกิจกรรมให้ความรื่นเร้งบันเทิงใจนั้นเป็นกิจกรรมที่ผูกโยงเข้ากับการบำรุงบำเรออารมณ์ทั้งสิ้น ดังนั้น ในสายตาของนัก Enlightenment ความบันเทิงจึงกลายเป็นมิติที่ไม่พึงปรารถนาของมนุษย์ไปด้วย ด้วยเหตุนี้เราจึงเข้าใจได้ว่าข้อเสนอเกี่ยวกับชีวิตด้านอารมณ์ความรู้สึกของ Freud จึงได้รับการปฏิเสธและรังเกียจเด็ดฉันทอย่างยิ่งจากมวลหมู่นักวิชาการที่เป็นตัวแทนผู้ที่พิทักษ์ความมีเหตุผลที่สุด

ในส่วนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับสื่อมวลชน ในช่วงราวปี ค.ศ. 1930 มีเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นอาการรังเกียจเด็ดฉันทความบันเทิงในสื่อที่ล่งไหลมาทั้งจากนักวิชาการปีกซ้ายและปีกขวา ในกรณีของปีกซ้ายนั้น ในช่วงลัทธินาซีเรืองอำนาจในเยอรมัน ฮิตเลอร์ได้ใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงอย่างได้ผลในการโน้มน้าวจิตใจและความคิดเห็นของประชาชนเยอรมัน ฮิตเลอร์ได้ใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงอย่างได้ผลในการโน้มน้าวจิตใจและความคิดเห็นของประชาชนเยอรมัน ดังนั้น นักวิชาการจากสำนักแฟรงเฟิร์ตจึงโจมตีบรรดาสื่อบันเทิง เช่น เพลง ภาพยนตร์ ว่าเป็นเครื่องมือครอบงำอุดมการณ์ของประชาชน และเป็นจุดเริ่มต้นของการวางแผนคิดว่า “สื่อบันเทิงเป็นกลไกของผู้ที่มีอำนาจที่ใช้ครอบงำความคิดและจิตสำนึกของผู้คนในสังคม” (อย่างไรก็ตาม ก็มีนักวิชาการบางท่านปฏิเสธทัศนะดังกล่าวเช่น Enzensberger)

ในส่วนปึกขวา ในช่วงทศวรรษดังกล่าว ความบันเทิงของฮอลลีวู้ด เช่น เพลง ภาพยนตร์เริ่มแพร่ระบาดเข้าไปในอังกฤษ และได้เข้าแทนที่วัฒนธรรมดั้งเดิมของอังกฤษในทุกชนชั้น ชาวอังกฤษเริ่มไม่ไปดูละครเวทีแต่หันไปดูหนังฮอลลีวู้ดแทน เริ่มไม่ฟังเพลงคลาสสิก แต่หันไปฟังเพลงป๊อปจากวิทยุ ด้วยเหตุนี้ นักวิชาการอังกฤษที่สังกัดอยู่ฝ่ายวัฒนธรรมชั้นสูง (high culture) อันได้แก่กลุ่ม Culture and Civilization จึงเปิดฉากวิพากษ์วิจารณ์การแพร่ระบาดของวัฒนธรรมใหม่ ๆ อย่างเผ็ดร้อน โดยเฉพาะจุดที่หยิบยกมาโจมตีก็คือ ลักษณะความบันเทิงที่มีอยู่ในสื่อสมัยใหม่ เช่น เพลง นวนิยาย หนังสือฮอลลีวู้ด ว่า รูปแบบและเนื้อหาของความบันเทิงที่วูบวาบฉาบฉวยเหล่านี้ทำให้วัฒนธรรมของอังกฤษตกต่ำลงทั้งในแง่สุนทรียะและศีลธรรม

ประวัติศาสตร์หน้าแรก ๆ ของสื่อศึกษา S.Frith (1987 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพและคณะ, 2545: 22) ตั้งข้อสังเกตว่า ความไม่สนใจเรื่องความบันเทิงในสื่อทั้ง ๆ ที่สวนทางกับปรากฏการณ์ที่เป็นจริงนั้น น่าจะมีเค้าเงื่อนมาจากประวัติศาสตร์ยุคแรกของสื่อศึกษาเอง แนวทางยุคแรกที่ใช้ในการศึกษาสื่อสารมวลชนนั้นจะมีอยู่ 2 เกณฑ์ใหญ่ ๆ คือ ใช้ political judgement คือการดูการทำบทบาทหน้าที่/คุณลักษณะ/ผลกระทบและมิติด้านการเมืองที่มีอยู่ในสื่อมวลชน

ประวัติของสื่อบันเทิงในประเทศไทย

สำหรับสังคมไทย คุณค่าที่ตกต่ำของความบันเทิงอาจจะมีร่องรอยต่อเนื่องมาจากทัศนะของสังคมตั้งแต่อดีต ในสมัยที่ยังเป็นสังคมยุคศักดินานั้น ความบันเทิงถูกนำไปผูกติดกับโครงสร้างลำดับชั้นในสังคม เนื่องจากการแบ่งแยกอย่างชัดเจนว่า ผู้ที่มีอำนาจสูงจะเป็นผู้ที่ได้รับความบันเทิงส่วนผู้ที่อยู่เบื้องล่างมีหน้าที่บำเรอบำรุงความสุขให้ผู้ที่เหนือกว่า ดังนั้น ความบันเทิงจึงถูกผูกติดอยู่กับชนชั้นที่ต่ำกว่า อันเป็นที่มาของแนวคิดเรื่องการเหยียดหยาม “พวกตั่นกิ้นรำกิ้น” และในหมู่การละเล่นนี้ บรรดาพวกตลกจำอวดจะมีสถานภาพต่ำที่สุด อันเป็นไปตามหลักการที่ว่า ยิ่งบันเทิงมากก็ยิ่งมีคุณค่าน้อย (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545 : 23)

ละครไทยในอดีตเป็นละครที่แสดงเพื่อความรื่นรมย์ เป็นมหรสพบันเทิงที่ผ่อนคลายอารมณ์ ฉะนั้นละครไทยเดิมจึงมักเน้นทำร้ายทั้งดงาม ฉากวิจิตรตระการตา และเครื่องแต่งกายที่วูบวาบแวววาว ในเนื้อเรื่องก็มักจะประกอบไปด้วยบทผสมโศกตัวละคร บทผสมความงามของสถานที่ปราสาทราชวัง หากเป็นฉากป่าก็มีการพรรณนาธรรมชาติทั้งดงามตื่นตาตื่นใจ เพราะต้องการให้คนดูได้เห็นแต่ของสวยของงาม คนดูจะชื่นชมกับตัวละครที่มีบุญญาบารมี อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ และมีความประพฤติเป็นเลิศ และจะเพลิดเพลินไปด้วยฉากระบำรำฟ้อนงาม ๆ และฉากตลกขบขัน รวมทั้งจะปลื้มปิติในเหตุการณ์ที่จบลงด้วยดีเสมอ เช่น การอภิเษกสมรส การครองราชย์สมบัติ การขจัดอุปสรรคต่าง ๆ ไปจนหมด อันเป็นการแสดงความสมบูรณ์ในชีวิต นอกจากนี้ละครไทยมักแสดงความคิดในเชิงอุดมคติ คือแสดงความเป็นเลิศในด้านความงาม ความประพฤติและแนวคิดที่ว่าความดีย่อมชนะความชั่ว

ธรรมะย่อมชนะอธรรม ละครและนาฏศิลป์สมัยใหม่จากตะวันตกมีจุดมุ่งหมายในการแสดงปัญหาสังคม สะท้อนภาพความเป็นจริงแห่งชีวิตที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของคนร่วมสมัย ละครตะวันตกจึงเป็นภาพจำลองมาจากชีวิตและเหตุการณ์ ฉะนั้น ปรัชญาการละครของตะวันตกจึงมิใช่เพื่อให้เกิดความรื่นเริงเบิกบานอย่างละครตะวันออก แต่กลับต้องการให้คนดูเกิดความคิด เกิดความรู้สึกร่วมรู้ปัญหาของตัวละคร เกิดการครุ่นคิด วิพากษ์วิจารณ์ในขณะที่คนดูละครอยู่หรือแม้เมื่อละครจบไปแล้วก็ตาม เพราะปัญหาที่ละครเสนอไว้คือปัญหาของชีวิตและสังคมของคนดูนั่นเอง ละครตะวันตกจึงมีแนวคิดเป็นสำนึกนิยม คือมุ่งสะท้อนภาพความเป็นจริงไม่ใช่ภาพในจินตนาการ หรือภาพในอุดมคติ ละครไทยในสมัยรัชกาลที่ 5-6 ได้รับอิทธิพลจากละครตะวันตกในด้านรูปแบบการละครและศิลปการแสดงอย่างเห็นได้ชัด แต่อิทธิพลในด้านปรัชญาการละครจะปรากฏชัดในละครปัจจุบัน ละครสมัยใหม่ของตะวันตกมักแสดงปรัชญาความคิดเกี่ยวกับสังคมและชีวิตที่สับสนยุ่งเหยิง ชี้ให้เห็นความโหดร้ายทารุณของสังคม ชีวิตมนุษย์ที่ไร้ค่า โลกที่ปราศจากความหมาย (رينุทัย สัจจพันธุ์, 2557: 289)

رينุทัย สัจจพันธุ์ (2557: 06) สรุปการถ่ายทอดความเชื่อที่มีอิทธิพลที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในวรรณคดีไทย คือความเชื่อที่เกี่ยวกับศาสนา ทั้งศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์ วรรณคดีไทยมีธรรมเนียมนิยมข้อหนึ่งคือ สอดแทรกพุทธปรัชญาลงในวรรณคดี ทำนองเดียวกับที่วรรณคดีอินเดียมักแทรกเรื่องเกี่ยวกับศาสนาเข้าไป ด้วยถือว่าวรรณคดีแต่งขึ้นเพื่อเป็นบรรณาการแก่เทพเจ้า ความเชื่อในพุทธศาสนาที่แทรกอยู่ คือความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรมเรื่องบาป-บุญ เรื่องยุศพระศรีอารีย์ และความเชื่อว่าพระนิพพานเป็นสิ่งที่พ้นหนทางหลุดพ้นจากความทุกข์ทั้งมวล ความเชื่อเหล่านี้รับเข้ามาพร้อมกับลัทธิศาสนา ความเชื่อในเรื่องที่เกี่ยวกับศาสนาพราหมณ์และฮินดูที่แทรกอยู่ในวรรณคดีไทยบางเรื่อง คือ ความเชื่อเรื่องการล้างโลกทำลายโลก เรื่องเทพปรณัม การแบ่งโลกเป็นกัปกลับ ภูมิศาสตร์จักรวาล เป็นต้น ความเชื่อเหล่านี้ทำให้วรรณคดีไทยและวรรณคดีตะวันออกอื่น ๆ ในอดีตมีลักษณะตรงกัน คือ เป็นวรรณกรรมเพื่ออารมณ์มากกว่าวรรณกรรมเพื่อชีวิต กล่าวคือ ผู้แต่งเจตนาแสดงศิลปการเรียงร้อยถ้อยคำเพื่อให้เกิดความไพเราะเสนาะโสต ใช้จินตนาการอันงดงามในการพรรณนาฉาก เหตุการณ์ตัวละคร ฯลฯ ส่วนเนื้อหาของเรื่องประเภทบันเทิงคดีมักเป็นเรื่องแสดงความรัก ความหลงและอิทธิพลของความรัก ความรักที่ทำให้ชีวิตประสบเคราะห์กรรมอย่างใหญ่หลวงทั้งสิ้น อีกนัยหนึ่ง กล่าวได้ว่า ความเชื่อในศาสนาทำให้วรรณกรรมไทยในอดีตเน้นแนวคิดว่เคราะห์กรรมของมันนี้อยู่ที่ “ธรรมชาติข้างในตัว” มากกว่าจะอยู่ที่ “สิ่งแวดล้อมภายนอก” (สังคม)

ความหมายของสื่อบันเทิง

คำว่า “entertainment” ในภาษาอังกฤษนั้น มีเครือญาติของคำ ๆ นี้ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน หรือมีความเกี่ยวพันกันหลายคำ เช่น คำว่า pleasure play enjoy fun desire euphoric sensational dramatic ฯลฯ หากเราวิเคราะห์ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) ที่แวดล้อมด้วยชุดคำเหล่านี้ เราพอจะมองเห็นเค้าโครงของทัศนคติท่าทีของสังคมและการให้คุณค่าต่อกิจกรรมที่ “entertain” ไม่ส่าจะเป็นด้านบวก ด้านลบ หรือแม้แต่ด้านกลาง ๆ เช่น การแสดงถึงความหมายที่บ่งบอกความสนุกสนาน ลักษณะที่ไม่เป็นจริงเป็นจัง ไม่เคร่งเครียด เป็นการพักผ่อน ฯลฯ ส่วนในสังคมไทย ชุดของคำที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ความบันเทิง” มีอยู่หลายคำ เช่นเดียวกัน เช่น รื่นเริง บันเทิงใจ รื่นรมย์ สนุกสนาน เล่น เพลิดเพลิน บันเทิงเรีงรมย์ สำราญเบิกบานใจ ฯลฯ อนึ่ง เป็นที่น่าสังเกตว่า ความหมายของคำว่า “เล่น” จะถูกดัดแปลงไปอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะเมื่อถูกนำไปประกอบเข้ากับคำอื่น ๆ อันแสดงให้เห็นความมีชีวิตที่ดิ้น (ความหมาย) ได้ของคำ ๆ นี้ จากเดิมที่ชนชั้นชาวนาเคยเป็นกลุ่มคนที่ให้ความหมายแต่คำว่า “เล่น” เช่น เล่นเพลง เล่นว้าว เล่นเรือ เล่นสัควา เล่นของ ฯลฯ ปัจจุบันดูเหมือนว่าในพื้นที่เวทีสาธารณะซึ่งมีชนชั้นกลางจับจองอยู่นั้น ความหมายของคำว่า “เล่น” ได้ถูกนำมาใช้ในหลายความหมาย เช่น เล่นการเมือง เล่นละครสบตา คนจนเล่นหอย คนรวยเล่นหุ้น เล่นเพื่อน เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2545: 11)

การสื่อสารเพื่อความบันเทิง คือการสื่อสารเพื่อมุ่งให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินให้ความผ่อนคลาย มุ่งสร้างจินตนาการเป็นหลัก ได้แก่ การเขียนบทละคร นวนิยาย เรื่องสั้น บทกวี เป็นต้น ผู้เขียนนอกจากจะต้องศึกษารูปแบบการเขียนแต่ละประเภทแล้วยังต้องรู้จักสร้างภาพพจน์ (Figure of speech) การเล่นถ้อยคำ สำนวนต่าง ๆ มุ่งเล่นเรื่องการใช้ถ้อยคำเป็นหลัก การเขียนเชิงบันเทิงคดีมีลักษณะการเขียนที่เหมือนหรือคล้ายกับภาษาในการเขียนเพื่อให้ข้อมูลข่าวสาร เพราะเป็นการเขียนเล่าเรื่องจากความจริงที่เกิดขึ้นแต่ต่างกันวิธีนำเสนอเนื้อหา เพราะได้มีการเพิ่มเติม ตัดตอน ดัดแปลงความจริงบางส่วนไปตามจินตนาการของผู้เขียนบ้าง โดยการใช้สำนวนโวหารเพื่อให้เกิดภาพพจน์และการพรรณนาต่าง ๆ จึงเกิดความแตกต่างจากการเขียนสารัตถคติเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารซึ่งมุ่งเสนอข้อมูลจากข้อเท็จจริงโดยไม่มีแต่งเติมจินตนาการใด ๆ ใช้วิธีเขียนเรื่องที่เรียบง่าย ใช้โวหารภาพพจน์ได้บ้าง แต่ไม่อาจใช้ทุกประเภทของสำนวนโวหารเท่ากับบันเทิงคดี การเขียนเรื่องบันเทิงคดีนั้น มีบางส่วนที่ใช้ลักษณะการเขียนเพื่อโน้มน้าวใจประกอบด้วย ทั้งนี้เพื่อโน้มน้าวให้เกิดความเข้าใจ เห็นใจ สงสารตัวละครหรือการดำเนินชีวิตตามเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ด้วย การเขียนบันเทิงคดีจึงเป็นลักษณะการเขียนที่ต้องมีองค์ประกอบหลายอย่าง ทั้งการมีข้อมูลความจริง หรือชีวิตจริง การใช้จินตนาการภาษาและถ้อยคำในการเขียนเชิงพรรณนาให้เกิดความสละสลวย ประทับใจ และโน้มน้าวใจผู้อ่านให้เกิดความสนุกและช่วยติดตามตั้งแต่ต้นจนจบด้วย (อวยพร พานิช และคณะ, 2550 : 185-186)

วัตถุประสงค์ของสื่อบันเทิง

วัตถุประสงค์ของการสื่อสารที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ได้พัฒนามาจากแนวคิดของวิลเบอร์ ชแรมม์ (Wilbur Schramm) ผู้ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งการสื่อสารท่านหนึ่ง จำแนกออกเป็นวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารและวัตถุประสงค์ของผู้รับสาร ดังที่ ภัสวลี นิติเกษตรสุนทร (2554, 13-15) สรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร	วัตถุประสงค์ของผู้รับสาร
1. เพื่อบอกกล่าว (to inform)	1. เพื่อเข้าใจ (to understand)
2. เพื่อให้ความรู้ (to educate)	2. เพื่อเรียนรู้ (to learn)
3. เพื่อโน้มน้าวใจ (to persuade)	3. เพื่อตัดสินใจ (to decide)
4. เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน (to please)	4. เพื่อแสวงหาความเพลิดเพลิน (to enjoy)

ต่อมา วัตถุประสงค์ “เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน” และ “เพื่อเพลิดเพลิน” ได้ปรับเปลี่ยนเป็น “เพื่อสร้างความบันเทิง” (to entertain) และเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ (to relax) เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของการสื่อสารที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ในการสื่อสารของผู้ส่งสาร และผู้รับสาร สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์เพื่อบอกกล่าว/เพื่อเข้าใจ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล “การบอกกล่าว” เป็นวัตถุประสงค์เบื้องต้นของมนุษย์ในการสื่อสารความต้องการของตนให้ผู้อื่นได้ทราบ นอกจากนี้ในการสื่อสารประเภทอื่น ๆ วัตถุประสงค์เพื่อบอกกล่าว ยังหมายรวมถึงการส่ง และเผยแพร่เรื่องราว หรือ ข้อมูลข่าวสาร ของหน่วยงาน/องค์กร ให้ผู้รับสารได้ทราบ เนื่องจากผู้รับสารเองก็ต้องการข้อมูลข่าวสารที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
2. วัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้/เพื่อเรียนรู้ เป็นวัตถุประสงค์ที่ลึกซึ้งกว่าการบอกกล่าว ในการสื่อสารที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้ และเพื่อเรียนรู้ ผู้ส่งสารและผู้รับสารมักมีวัตถุประสงค์เฉพาะอยู่แล้วว่า ต้องการให้ความรู้ และเรียนรู้เรื่องใด ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งในลักษณะที่เป็นทางการ และไม่ใชทางการ
3. วัตถุประสงค์เพื่อโน้มน้าวใจ/เพื่อตัดสินใจ เป็นวัตถุประสงค์ที่ผู้ส่งสารใช้ข้อมูลที่มีในการโน้มน้าวใจให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกคล้อยตามในการปรับเปลี่ยนทัศนคติ หรือการปฏิบัติ ในขณะที่ผู้รับสารก็ต้องการได้ข้อมูลเพื่อใช้ตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง การสื่อสารที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการโน้มน้าวใจ และตัดสินใจนี้ พบมากในการสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ และการโฆษณา

4. วัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน/เพื่อแสวงหาความเพลิดเพลิน เป็นวัตถุประสงค์ที่ผู้ส่งสารต้องการสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับผู้รับสาร ส่วนผู้รับสารเองก็ต้องการได้รับความพึงพอใจจากการสื่อสาร

แม้ว่าวัตถุประสงค์ของการสื่อสารจะเป็นเรื่องที่สามารถอธิบายให้เป็นที่เข้าใจได้ง่าย แต่ก็มีประเด็นสำคัญที่ควรคำนึงถึง ดังต่อไปนี้

1. ในการสื่อสารแต่ละครั้ง ผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องมีวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งแต่เพียงอย่างเดียว เช่น ในขณะที่เรากำลังพูดคุยกับเพื่อน เราอาจต้องการถ่ายทอดเรื่องราวที่ได้ไปเจอมาให้เพื่อนฟัง โดยต้องการให้เพื่อนรู้สึกสนุกสนานไปกับเราด้วย หรือ การปราศรัยหาเสียงของพรรคการเมือง อาจเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ทั้ง 4 ข้อ คือ บอกกล่าวนโยบายพรรค ให้ความรู้ด้านการเมืองแก่ผู้ฟัง โนมน้าวผู้ฟังให้เลือกพรรคตนเอง และสร้างความสนุกสนานด้วยลีลาการพูดที่ชวนติดตาม เป็นต้น
2. วัตถุประสงค์ของผู้รับสารไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับผู้ส่งสารเสมอไป ในหลาย ๆ กรณี ผู้รับสารอาจเข้าร่วมการสื่อสารด้วยวัตถุประสงค์ที่ไม่มีความสอดคล้องโดยสิ้นเชิงกับวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร เช่น ในการณรงค์เรื่องการป้องกันยาเสพติดผ่านลิเก ซึ่งเป็นสื่อพื้นบ้านที่เข้าถึงชาวบ้านได้เป็นจำนวนมาก ผู้ส่งสารมีวัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อการโนมน้าวใจ แต่ผู้รับสารกลับมารับสื่อเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นต้น
3. วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร และผู้รับสาร อาจก่อให้เกิดผลสืบเนื่องทางการสื่อสาร ที่เรียกว่า “หน้าที่ชัดแจ้ง” (manifest function) และ “หน้าที่ซ่อนเร้น” (latent function)

“หน้าที่ชัดแจ้ง” และ “หน้าที่ซ่อนเร้น” มากจากทฤษฎีหน้าที่ทางสังคม (Social Function Theory) ของโรเบิร์ต เค. เมอร์ตัน (Robert K. Merton) ที่อธิบายว่า ผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำการสื่อสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ไว้ตอนต้นเสมอไป ผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เรียกว่า “หน้าที่ชัดแจ้ง” และผลที่ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจไว้ แต่เป็นผลพลอยได้ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้คาดหมาย เรียกว่า “หน้าที่ซ่อนเร้น” ตัวอย่างเช่น การที่สื่อมวลชนเสนอข่าวเกี่ยวกับภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้น และส่งผลกระทบต่อชาวบ้านในพื้นที่ที่ต้องการแจ้งข่าวสารให้ประชาชนทั่วไปได้รับทราบ แต่กลับทำให้ประชาชนเกิดความรู้ร่วม และก่อให้เกิดความช่วยเหลือในลักษณะต่าง ๆ ตามมา

4. วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร และผู้รับสารอาจก่อให้เกิด “บทบาทหน้าที่ล้มเหลว” (dysfunction) ได้

“บทบาทหน้าที่ล้มเหลว” หมายถึง บทบาทที่ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสารที่ตั้งไว้ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ในการสื่อสารทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นในระดับบุคคล องค์กร หรือสังคม สาเหตุที่ก่อให้เกิดบทบาทหน้าที่ล้มเหลว มาจากการที่ข้อมูลข่าวสารที่ส่งออกไป ก่อให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดี และบทบาทหน้าที่ล้มเหลวนี้อาจเกิดจากความตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจของผู้ส่งสารก็ได้ เช่น การเสนอข่าวเรื่องวิกฤตเศรษฐกิจทางสื่อมวลชนที่มุ่งหวังให้ประชาชนได้เข้าใจสถานการณ์และมีการเตรียมรับอย่างเหมาะสม อาจส่งผลให้ประชาชนเกิดความวิตก จนไม่กล้าออกไปจับจ่ายใช้สอย เป็นบทบาทหน้าที่ล้มเหลวที่เกิดจากความไม่ตั้งใจของผู้ส่งสาร หรือ การนำทักษะในการโน้มน้าวใจไปใช้หลอกลวงประชาชนให้หลงเชื่อในบริการ หรือสินค้าของตน จัดว่าเป็นบทบาทหน้าที่ล้มเหลวจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร เป็นต้น

ความสำคัญของสื่อบันเทิง

เคลาส์เนอร์วิเคราะห์ว่า ความสนุกในสังคมไทยสะท้อนให้เห็นลักษณะ 3 ประการของสังคมไทย คือ

- ความสนุกเป็นการแสดงออกซึ่งความเป็นปัจเจกชนนิยมของคนไทย
- ความสนุกแสดงให้เห็นว่าคนไทยให้คุณค่ากับ “ปัจจุบัน” มากกว่า “อนาคต”
- คนไทยให้ความสนใจกับ “กระบวนการ” ที่ให้ความสำคัญมากกว่าการบรรลุ “ผลสุดท้าย”

ตัวอย่างเช่น เวลาถามว่า “ไปเที่ยวมาสนุกไหม” เราอาจได้ยินคนไทยตอบว่า “ไปไม่ถึงจุดหมาย แต่ก็สนุกดี”

ความสนุกที่มีอยู่ในสังคมไทยนั้นดำรงคงอยู่เป็นเอกลักษณ์ของสังคมได้ก็เพราะ ความสนุกมีหน้าที่หลายประการในสังคมไทย เช่น เนื่องจากในเวลาปกติสังคมไทยเป็นสังคมที่เน้นลำดับชั้นอย่างมาก (สังเกตการณ์เลือกใช้สรรพนามให้เหมาะสม) สังคมเช่นนี้จะบีบรัดผู้คนให้ต้องอยู่กับ “ที่ทางอันเหมาะสม” ดังนั้นในช่วงเวลาสนุกสนาน จึงเป็นเครื่องปลดปล่อยจากการบีบรัดดังกล่าวชั่วคราว คนไทยจึงมีความนึกคิดว่า “เวลาเล่นจะไม่ถือเนื้อถือตัว”

ความสนุกสนานช่วยทำหน้าที่รักษาความสัมพันธ์ทางสังคมให้ราบรื่นไม่ขัดแย้งอย่างแตกหัก หรือแม้ว่าจะขัดแย้งก็ยังผ่อนคลายเป็นบรรยากาศที่สนุกสนาน ความรักสนุกทำให้คนไทยเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ตั้งเครียดโดยที่ยังใจเย็นอยู่ (เราอาจพบร่องรอย ดังกล่าวใน theme ของงานโฆษณาหลายชิ้น หรือในเนื้อหาของเพลงลูกทุ่ง เช่น น้ำมันขาดแคลนคุยกับแฟนก็ต้องดับไฟ...)

ส่วนลักษณะพิเศษของ “วิธีสนุกแบบไทย ๆ” ก็คือ การเชื่อมต่อระหว่างสิ่งที่จริงจังเคร่งเครียดกับสิ่งที่ตลกคะนองไม่จริงจัง ตัวอย่างเช่น ทุกครั้งที่มีการนัดคุยงานก็ต้องมีการร้องรำทำเพลง หรือบรรดารายการล้อเลียนข่าวในโทรทัศน์ (เช่น สะกิดข่าว รัฐบาลหุ่น ฯลฯ) ลักษณะเชื่อมต่อง่ายๆปรากฏอยู่ทั่วไปในสังคมไทย เช่น การเล่นเพลงเกี่ยวข้าวในระหว่างทำนา การเล่นสนุกสนานในบรรยากาศเสรีโศกของงานศพ อาจกล่าวได้ว่า เอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยนั้นมีใช้ความจริงจัง มีใช้การล้อเลียน หากแต่เป็น “การเชื่อมต่อระหว่างลักษณะทั้งสอง” นี้จึงเข้าใจได้ว่า ในยุคสมัยใหม่เมื่อเกิดปัญหาวิกฤติต่าง ๆ บรรดารายการตลกคลายเครียดจึงเกิดขึ้นมากเป็นเงาตามตัวเช่นกัน

หากขุดค้นให้ลึกต่อไปว่าวิธีการหาความสุขแบบไทย ๆ นั้นมีที่มาจากแหล่งใด สมมติฐานข้อหนึ่งก็คือการขุดค้นลงไปที่รากเหง้าของวัฒนธรรมไทยคือ พุทธศาสนา เนื่องจากฐานของคติของพุทธศาสนาที่สอนว่า ในขณะที่ความทุกข์นั้นเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่เราไม่ควรไปยึดติด ไปยึดมั่นถือมั่นอยู่กับความทุกข์ แต่ควรถอดถอนตัวเองออกมา ความสุขจึงเป็นการถอนตัวผ่อนคลายออกมาจากความทุกข์ แต่อย่างไรก็ตาม จากหลักการสำคัญเรื่อง “ทางสายกลาง” ในพุทธศาสนา ในกระบวนการแสวงหาความสุขสนานนี้ก็ต้องรักษาสมดุลให้พอสมควร มิฉะนั้นแล้วก็จะพบกับอาการ “รักสนุก (มากเกินไป) จะทุกข์สนั่น” (กาญจนา แก้วเทพ, 2545 : 10-12)

ประเภทของสื่อบันเทิง

การสื่อสารของมนุษย์เกิดขึ้นได้หลากหลายบริบทหากจำแนก “สื่อ” ด้วยการพิจารณา “คุณสมบัติ” (characteristics) และสถานการณ์ (situation) ที่เกิดการสื่อสารขึ้นนี้ เราอาจจัดแบ่ง “สื่อ” ได้เป็น 7 ประเภทด้วยกัน คือ สื่อบุคคล สื่อวัตถุ สื่อพื้นที่ สื่อเฉพาะกิจ สื่อเชิงวัฒนธรรม สื่อมวลชน และสื่อแบบใหม่ ดังที่ สมสุข หินวิมาน (2554: 227) อธิบายรายละเอียดของแต่ละสื่อดังนี้

1. สื่อบุคคล/สื่อกลุ่ม (personal/group media)

สื่อบุคคล (personal media) หรือที่ภาษาอังกฤษอาจใช้ชื่อคำหนึ่งว่า “individual communication” รากศัพท์ของคำว่า “individual” นี้มาจากคำในภาษาละตินว่า “individuals” ซึ่งแปลว่า “indivisible” หรือไม่สามารถแยกออกจากกันได้ แต่ในสังคมวิทยาการสื่อสารแล้ว บุคคลแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่ง และเป็นส่วนที่ “แยกจากกันไม่ได้” ในการประกอบกันขึ้นเป็นสังคม และด้วยเหตุนี้เอง การสื่อสารจึงเข้ามาเกี่ยวข้องกับแต่ละบุคคลในฐานะส่วนหนึ่งของสังคม และตัวบุคคลมีสภาพเป็น “สื่อ” ประเภทหนึ่งของการสื่อสารด้วยเช่นกัน

คาร์ล อีริค โรเซนเกรน (Rosengren, 2000 อ้างใน สมสุข หินวิมาน, 2554: 227-239) จำแนกการสื่อสารที่ผ่าน “สื่อบุคคล” ว่ามีอยู่สองลักษณะด้วยกันคือ

1. การสื่อสารภายในตัวบุคคล (intrapersonal communication) หรือการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายใน (within) ด้วยปัจเจกบุคคลเอง เช่น การนั่งสมาธิภาวนา หรือการส่องกระจกแต่งหน้า หรือการถกนิตติ์ของผู้หญิง ที่เปิดโอกาสให้บุคคลได้คิดทบทวนสื่อสารกับตนเอง โดยปกติแล้ว ถึงแม้ว่าจะเป็นกิจกรรมที่มองไม่เห็น แต่มนุษย์เรามักเชื่อว่า ก่อนที่เราจะสื่อสารหรือถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารไปสู่บุคคลอื่น เรามักจะมีกระบวนการสื่อสารกับตนเอง เพื่อสร้างแนวคิดเกี่ยวกับตนเองว่าเราเป็นคนอย่างไร (self-conception) และหากขาดเสียซึ่งการสื่อสารกับตนเองเช่นนี้ จะทำให้มนุษย์ถูกลดศักยภาพในการควบคุมอารมณ์ ความรู้สึก หรือแม้แต่ขาดการพัฒนากระบวนการสื่อสารกับบุคคลอื่น ดังเช่นที่คนไทยเองก็มักเตือนใจอยู่เสมอด้วยสำนวนที่ว่า “จงคิดก่อนที่จะพูด” หรือ “จงรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา”
2. การสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication) ซึ่งหมายถึง การสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่าง (between) ปัจเจกบุคคล ซึ่งโรเซนเกรนกล่าวว่า การสื่อสารระหว่างบุคคลนี้เป็นรูปแบบที่มีมาแต่ดั้งเดิมที่สุด และช่วยเชื่อมโยงให้เรากลายเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งนี้เพราะเมื่อปัจเจกบุคคลหนึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับอีกบุคคลหนึ่งทั้งคู่ก็จะเริ่มสานสร้างทั้งความหมาย/ความเข้าใจร่วมกัน พร้อม ๆ กับที่ขยายการเกิดเป็นสังคมของมนุษย์ขึ้นมา แม้การสื่อสารระหว่างบุคคลจะอาศัยสื่ออวัจนะในหลาย ๆ สถานการณ์ แต่สื่ออวัจนะก็ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของการสื่อสารประเภทนี้เช่นกัน เพราะตั้งแต่เรายังเป็นเด็กทารก เราก็ใช้อวัจนภาษาประเภทเสียงร้องและท่าทางการสื่อสารระหว่างบุคคลกับผู้อื่น ก่อนที่เราจะเริ่มใช้ภาษาพูดหรือภาษาเขียนในภายหลัง แต่อย่างไรก็ดี กระบวนการเช่นนี้ก็ได้หมายความว่า อวัจนภาษาของมนุษย์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติล้วน ๆ ความเข้าใจในอวัจนภาษาร่วมกันระหว่างปัจเจกบุคคล จะต้องอาศัยการเรียนรู้รหัสทางวัฒนธรรมด้วยในเวลาเดียวกัน เช่น ในขณะที่คนไทยถือว่าการแลบลิ้นให้กันเป็นการกระทำที่เสียมารยาทสูง แต่กับคนเผ่าเมารีที่นิวซีแลนด์แล้ว การแลบลิ้นให้กันถือเป็นการสื่อสารทักทายกันฉันทมิตร

2. สื่อวัตถุ (material object/ artefact media)

แม้ “สื่อวัตถุ” จะมีความสำคัญมากและดำรงอยู่ในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์มาตั้งแต่เดิม (เช่น แหวนหมั้น ของขวัญ ของที่ระลึก อาหารประจำชาติ ตราสัญลักษณ์ และหมายรวมถึงแม้แต่ต้นไม้ใบหญ้าและสิ่งสารพัดต่าง ๆ) แต่ทว่า ความสนใจใน “สื่อวัตถุ” ของนักวิชาการด้านการสื่อสารค่อนข้างมีน้อยมาก นักทฤษฎีกลุ่มหนึ่งที่อาจถือได้ว่าสนใจศึกษาสื่อชนิดนี้จริงจังก็คือ นักคิดในกลุ่มสัญวิทยา/สัญศาสตร์ (semiology/semiotics)

ตามทฤษฎีสัญวิทยา วัตถุสิ่งของที่อยู่รอบตัวเราทุกชนิดจะมีสถานภาพเป็น “สื่อ” ได้ก็ต่อเมื่อ (1) วัตถุนั้นต้องพบปะหรือสามารถอ้างอิงถึงความหมายที่มากกว่าตัวมันเอง (2) วัตถุนั้น ๆ ต้องเชื่อมโยงผู้ใช้ (user) หรือผู้ส่งสาร/ผู้เข้ารหัส กับผู้รับสาร/ผู้ถอดรหัส เข้าไว้ด้วยกัน และทั้งสองฝ่ายตระหนักว่า วัตถุดังกล่าวพบปะความหมายบางอย่างร่วมกันเอาไว้ ในแง่นี้ นักสัญวิทยาได้สร้างคำเรียก “สื่อวัตถุ” ต่าง ๆ สัญญะ (signs) หรือวัตถุสิ่งของหรือพื้นที่ที่ถูกใช้เพื่อกำหนดหรือประกอบสร้างความหมาย (assign/construct meaning) บางอย่างเอาไว้ ตัวอย่างเช่น หากแหวนวงหนึ่งมีค่าเป็นเพียงแค่แหวน ตามทฤษฎีสัญวิทยาจะยังไม่เรียกแหวนนี้ว่า “สื่อ” หรือ “สัญญะ” จนเมื่อแหวนวงดังกล่าวได้ผ่านการกำหนดหรือประกอบสร้างความหมายไว้ ด้วยการที่เจ้าบ่าวสวมใส่นิ้วนางของเจ้าสาว

อย่างไรก็ดี หาก “สื่อวัตถุ” เป็นตัวกลางที่ถูกใช้ในการประกอบสร้าง (construct) ความหมายได้สื่อดังกล่าวก็ยังสามารถเป็นพื้นที่ของการรื้อถอน (deconstruct) และสร้างความหมายใหม่ (reconstruct) ได้เช่นเดียวกัน ดังตัวอย่าง “สีขาว” ซึ่งในอดีตนั้น ถูกประกอบสร้างความหมายว่า “สีขาว” เป็นสัญญะแทนความงามหากปรากฏอยู่ในผิวกายหรือบางส่วนของร่างกายสตรี (เช่น ประโยคที่บอกว่า “ผิวขาวเหมือนแตงร่มใบ”) แต่สำหรับส่วนอื่น ๆ ของร่างกายนั้น ถูกสื่อผ่านคุณค่ากัวยสีที่ต่างกันไป (เช่น ฟันต้องสีแดง ดังสำนวน “ทนต์แดงดังสีทับทิม”) นอกจากนี้ มีข้อสังเกตเพิ่มเติมว่า เนื่องจากวัตถุต่าง ๆ จะกลายเป็น “สื่อ” ได้ก็ต่อเมื่อมีคนเข้าไปเกี่ยวข้องและสร้างความหมายให้วัตถุนั้น ๆ ดังนั้นกระบวนการสื่อสารผ่าน “สื่อวัตถุ” จึงต้องพิจารณาถึง บริบทหรือสภาพแวดล้อมในการผลิตและแลกเปลี่ยนความหมายเสมอ เพราะเมื่อเปลี่ยนบริบทในการสื่อสาร ความหมายที่ “สื่อวัตถุ” พบปะหรือเชื่อมโยงกันระหว่างบุคคล ก็เปลี่ยนไปด้วย เช่น ในกรณีของนกแสกหรือนกฮูก ถ้าอยู่ในบริบทของสังคมตะวันตก จะเป็น “สื่อ” แทนปัญญาและความเฉลียวฉลาด แต่ถ้าเป็นบริบทของสังคมไทย กลับเป็น “สื่อ” แทนความตาย หรือในกรณีของแหวนก็เช่นกัน อาจเป็น “สื่อ” หรือตัวกลางส่งผ่านความหมายของความรักหรือความผูกพันระหว่างเจ้าบ่าวเจ้าสาวในบริบทของวันแต่งงาน แต่ในบริบทของตัวละครอย่างคุณหญิงผะอบแก้วในละครโทรทัศน์เรื่อง เรือนนพเก้า แหวนกลับเป็น “สื่อ” แทนพันธนาการความรักที่กักขังเธอไว้ในเรือนนพเก้า หรือในบริบทตัวละครเฟรโดในภาพยนตร์เรื่อง The Lords of the Ring แหวนก็จะเป็น “สื่อ” แทนความหมายถึง อำนาจของผู้ยึดครองหรือสวมวัตถุชิ้นนี้

3. สื่อพื้นบ้าน (folk/traditional media)

“สื่อพื้นบ้าน” (folk media) หรือบางครั้งเรียกว่า “สื่อประเพณี” (traditional media) เป็น “สื่อ” ในการสื่อสารของมนุษย์ที่มีอายุยืนยาวมานานแล้ว แต่ก็น่าแปลกที่ว่า วงวิชาการด้านการสื่อสารของไทยมักมองข้ามการศึกษาหรือทำความเข้าใจสื่อชนิดนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับความสนใจที่เรามีให้สื่อมวลชนหรือ

สื่อสมัยใหม่ ทั้งนี้หากเราลองเปรียบเทียบง่าย ๆ ก็ได้ว่า ในขณะที่การแสดง “คำวซอ” ทางภาคเหนือ ดนตรี “โปงลาง” ของภาคอีสาน “เพลงฉ่อย” ของภาคกลาง และ “โนรา” ของภาคใต้ เป็นสื่อพื้นบ้านที่มีอายุมานานแล้ว ดังนั้น “สื่อพื้นบ้าน” หรือ “สื่อประเพณี” คืออะไร ถ้าจะอธิบายแบบง่ายที่สุดก็คงจะหมายถึง “สื่อ” ใด ๆ ก็ตามที่เกี่ยวข้องและถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ความหมาย และอารมณ์ความรู้สึกร่วมกันของคนที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน

4. สื่อเฉพาะกิจ (special/specific media)

นิยามกว้าง ๆ ของการสื่อสารผ่าน “สื่อเฉพาะกิจ” (special/specific media) นั้นหมายถึง การสื่อสารระหว่างบุคคลหรือการสื่อสารแบบกลุ่มที่ต้องผ่านตัวกลางบางอย่าง (mediated interpersonal or group communication) และกระบวนการสื่อสารดังกล่าวจะเป็นไปเพื่อเฉพาะกิจหรือยังประโยชน์ในโอกาสหรือเงื่อนไขบางประการ รูปแบบของสื่อเฉพาะกิจ อาจจำแนกได้ตั้งแต่สื่อดั้งเดิม (อาทิ การใช้ม้าเร็ว นักพิราบ คนเดินสาร) ไปจนถึงสื่อสมัยใหม่ (อาทิ แฟกซ์ อีเมล เทเลคอนเฟอเรนซ์) หรือมีตั้งแต่ 1) สื่อที่เป็นเสียง (audio medium) เช่น ไมโครโฟน หอกระจายข่าว โทรโข่ง เป็นต้น 2) สื่อที่เป็นภาพ (visual medium) อาทิ กล้องถ่ายรูป โทรภาพ 3) สื่อที่เป็นตัวอักษร (written medium) อาทิ ไปรษณีย์ แผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ 4) สื่อที่เป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ (electronic medium) อาทิ โทรศัพท์ เทเล็กซ์ โทรทัศน์วงจรปิด และ 5) สื่อที่เป็นตัวกลางเสมือนจริง (visual medium) เช่น อีเมล เป็นต้น

5. สื่อเชิงวัฒนธรรม (Cultural media)

ธรรมชาติของ “สื่อเชิงวัฒนธรรม” จะเป็นสื่อที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรืออีกนัยหนึ่งเป็นพื้นที่ของการที่ทุกคนสามารถเป็นได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในเวลาเดียวกัน ทั้งนี้ รูปแบบของ “สื่อวัฒนธรรม” จะกินความทั้งกิจกรรมที่เป็นทางโลก (secular) และกิจกรรมทางศาสนา (sacred) และมักจะเป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าไปมีส่วนร่วมโดยสมัครใจ เช่น การเล่นเกม การเล่นพนันฟุตบอล การเข้าร้านเสริมสวย การทำบุญที่วัด การจัดสวนแบบเซ็น ลัทธิบูชาเสด็จพ่อ ร.5 เป็นต้น กิจกรรมที่กระทำผ่าน “สื่อเชิงวัฒนธรรม” เหล่านี้ มีเป้าหมายร่วมกันประการหนึ่งก็คือ การสร้างความหมายและความรู้สึกร่วมกันของกลุ่มหรือชุมชน (collectivism) อาทิ การกินขันโตกร่วมกันของคนไทยภาคเหนือก็คือ การสื่อสารเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกันถึงความเป็นคนในชุมชนเดียวกันของคนภาคเหนือ หรือการทอผ้าร่วมกันของผู้หญิงในบางชุมชน ก็ถือเป็นการสื่อสารร่วมกันผ่านสื่อเชิงวัฒนธรรมทอผ้า เพื่อสร้างความหมายและความผูกพันของผู้หญิงทอผ้าเหล่านี้ และที่สำคัญ ทั้งการกินขันโตกและการทอผ้าของผู้หญิงก็ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมการสื่อสาร ได้เป็นทั้งผู้ส่งสาร (หรือผู้ที่เข้ารหัส) และผู้รับสาร (หรือผู้ถอดรหัส) ในเวลาเดียวกัน

6. สื่อมวลชน (mass media)

แม้จะเป็นสื่อที่เป็นสื่อประเภทอื่น ๆ อีกหลายชนิด แต่สำหรับแวดวงนักวิชาการด้านการสื่อสารแล้ว “สื่อมวลชน” จะได้รับความสนใจมากที่สุด และยังคงบ่งชี้ของนิยามความหมายคำว่า “สื่อ” มาเป็นเวลาช้านานแล้ว หากจะนิยามแบบง่าย ๆ “สื่อมวลชน” ก็คงหมายถึง สื่อที่สามารถนำสารหรือพหุพหุความหมายจากกลุ่มผู้ส่งสารกลุ่มหนึ่งไปสู่ผู้รับสารที่ประกอบด้วยคนจำนวนมากโดยรวดเร็ว ภายในเวลาที่ใกล้เคียงกันหรือในเวลาเดียวกัน ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะกินความถึงสื่อประเภทหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ และในบางครั้งก็ยังสามารถรวมถึง หนังสือ นวนิยาย วิดีโอเทป และผลผลิตจากอุตสาหกรรมเพลงสมัยใหม่ เช่น เทปเพลง แผ่นเสียง คาราโอเกะ ซีดี วีซีดี เป็นต้น แน่นอนว่า สื่อแต่ละชนิดที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ต่างมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน บางชนิดเป็นสื่อตัวอักษร (เช่น หนังสือพิมพ์) บางชนิดเป็นสื่อเสียง (เช่น วิทยุ) บางชนิดเป็นสื่อภาพ (เช่น หนังสือการ์ตูน) บางชนิดเป็นสื่อพหุพหุ (เช่น นิตยสาร) บางชนิดเป็นสื่อแนวรุกหรือสื่อที่เคลื่อนที่ไปหาผู้รับสาร (เช่น โทรทัศน์) บางชนิดเป็นสื่อรับหรือเป็นสื่อที่ผู้รับสารต้องเคลื่อนที่เข้าหาตัวสื่อเอง (เช่น ภาพยนตร์) บางชนิดเป็นสื่อที่ผู้รับสารต้องจ่ายเงินซื้อโดยตรง (เช่น เทปเพลง เคเบิลทีวี) แต่บางชนิดผู้รับสารก็จ่ายค่าบริการสื่อโดยอ้อม (เช่น วิทยุและโทรทัศน์)

7. สื่อแบบใหม่ (new media)

คำว่า “สื่อแบบใหม่” (new media) ที่ใช้ในที่นี้ เป็นการพิจารณาความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกเทคโนโลยีของสื่อตั้งแต่ราวทศวรรษ 1970 เมื่อมีการผสมผสาน “ระบบโทรคมนาคม” (telecommunication system) ให้เข้ากับ “ระบบสารสนเทศ” (information system) โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น สื่ออินเทอร์เน็ต ระบบเครือข่ายใยแมงมุม ฯลฯ “สื่อแบบใหม่” นี้บางครั้งภาษาอังกฤษก็เรียกว่า “telematic media” ซึ่งเดนิส แมคควอล (McQuail, 2000 อ้างใน สมสุข หินวิมาน, 2554: 238) ได้จำแนกไว้เป็น 4 ประการดังนี้

1. สื่อแบบใหม่ที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication media) เช่น อีเมล เดิมจะใช้ในองค์กรบริษัทงานโดยทั่วไป แต่ปัจจุบันจะใช้เป็นสื่อส่วนบุคคลมากขึ้น โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่เป็นส่วนตัว (private) สื่อสารแล้วหมดไปได้ง่าย (perishable) และใช้เพื่อสานสายสัมพันธ์ของปัจเจกบุคคล
2. สื่อแบบใหม่ที่มีปฏิริยาตอบโต้ได้ทันที (interactive play media) เช่น การเล่นเกม chat วิดีโอเกม ซึ่งเป็นสื่อที่สร้างความเป็นจริงเสมือน (visual reality) ได้ค่อนข้างสูง และเปิดโอกาสให้ผู้ทำการสื่อสารได้ตอบโต้สารสนเทศต่าง ๆ ในสื่อได้อย่างรวดเร็วทันที

3. สื่อแบบใหม่ที่ใช้ค้นหาข้อมูลข่าวสาร (information search media) เช่น ระบบเครือข่ายใยแมงมุม (world wide web/WWW) ซึ่งเป็นสื่อที่ทำหน้าที่แทนแหล่งข้อมูลข่าวสารหรือห้องสมุดสารสนเทศขนาดใหญ่ และเปิดโอกาสให้ใครก็ตามที่มีเครือข่ายเชื่อมโยง สามารถเข้าถึงสื่อนี้ได้อย่างเต็มที่
4. สื่อแบบใหม่ที่เปิดให้เกิดการมีส่วนร่วมแบบกลุ่ม (collective participatory media) เช่น การใช้ห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต (internet chatroom) หรือการประชุมทางไกล/เทเลคอนเฟอเรนซ์ (teleconference) ซึ่งเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างผู้ที่ทำการสื่อสาร

ในบรรดา “สื่อแบบใหม่” ทั้ง 4 ประเภทที่กล่าวมานี้ มีคุณลักษณะร่วมกันที่สำคัญบางประการ ดังสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. เป้าหมายของการเกิดสื่อชนิดนี้ขึ้นมา คือ การพยายามเอาชนะมิติเรื่อง “เวลา” และ “พื้นที่” ของมนุษย์ กล่าวคือ ด้วยระบบการแพร่กระจายโดยผ่านระบบดาวเทียม สายเคเบิล หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ทำให้ “สื่อแบบใหม่” มีลักษณะเชื่อมโยงเข้าถึงกันหมดทั่วโลก คุณูปการของสื่อชนิดนี้จึงเป็นการช่วยย่นระยะเวลาและระยะทางในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ และในขณะเดียวกัน “สื่อแบบใหม่” นี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้รับสารสามารถป้อนปฏิกิริยาตอบกลับไปยังผู้รับสารโดยตรง เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อมวลชนซึ่งมีลักษณะการถ่ายทอดข่าวสารจากผู้ส่งสารทางเดียว
2. หากพิจารณาในแง่ของกระบวนการสื่อสารแบบ “S-M-C-R” แล้วนั้น โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารของ “สื่อแบบใหม่” ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะไม่ปรากฏตัวตนที่แท้จริง (virtuality) ทั้งนี้ในขณะที่เราอาจพอสืบค้นได้ว่า ใครคือผู้ที่ส่งสารผ่าน “สื่อเฉพาะกิจ” หรือ “สื่อมวลชน” แต่เป็นการยากมากที่เราจะทราบว่าเป็นใครคือต้นกำเนิดแหล่งสาร หรือตัวแทนที่แท้จริงของผู้รับสารที่อยู่ใน “สื่อแบบใหม่” เป็นเช่นไร ผลดีของคุณลักษณะเช่นนี้ก็คือ “สื่อแบบใหม่” จะเปิดโอกาสให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถสื่อสารได้ถึงระดับจิตไร้สำนึก หรือพูดความรู้สึกนึกคิดโดยปิดบังอำพรางตนเองได้ เช่น การเกิดขึ้นของห้องสนทนาวิจารณ์การเมือง หรือห้องสนทนาเรื่องเพศทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น แต่ผลเสียก็คือ การที่เราไม่สามารถตรวจสอบความถูกต้องน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารหรือไม่สามารถควบคุมความหมายในการสื่อสารในแต่ละวาระได้ เพราะแม้แต่เพศ วัย หรืออัตลักษณ์ของบุคคลที่ทำการสื่อสารนั้น ก็ยังไม่เป็นที่เปิดเผยในโลกของสื่อชนิดนี้ ดังนั้นจึงมีการกล่าวว่าการสื่อสารผ่าน “สื่อแบบใหม่” จึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างชุมชนเสมือนจริง (virtual community)
3. ในแง่เทคโนโลยีของ “สื่อแบบใหม่” นั้น นอกจากจะมีลักษณะที่ซับซ้อนแล้ว คุณสมบัติที่สำคัญอีกสองประการก็คือ เป็นเทคโนโลยีที่พกพาข้อมูลข่าวสารจำนวนมากจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร เช่น

สารสนเทศที่มาจากเวิร์ลไวด์เว็บนั้น มีลักษณะของการท่วมปามาจากทุกทิศทุกทาง ฯลฯ เพราะฉะนั้น ผู้ใช้สื่อประเภนี้จึงมักประสบปัญหาในการจัดการข้อมูลข่าวสารมากมายที่ไหลมาจากทั่วทุกสารทิศนั่นเอง

4. มีคำถามอยู่ว่า “สื่อแบบใหม่” นี้เป็นพื้นที่การสื่อสารส่วนตัวหรือสาธารณะและในขณะเดียวกันเป็นสื่อที่มีการควบคุมหรือปลอดจากการควบคุมกันแน่ คำตอบนี้ดูเหมือนว่า “สื่อแบบใหม่” จะผสมผสานทั้งความเป็นส่วนตัวและความเป็นสาธารณะเอาไว้ด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่น การเขียนไดอารี่ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะมีทั้งส่วนที่เป็นการสื่อสารระดับส่วนตัวแบบไดอารี่ แต่ก็ยังเป็นพื้นที่การสื่อสารสาธารณะเพราะผู้เขียนก็ทราบว่าบุคคลที่สามารถอ่านบันทึกส่วนตัวของเราได้ เป็นต้น

ประเภทของการสื่อสารหากใช้เกณฑ์ด้านคุณสมบัติของตัว “สื่อ” ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เราจะสามารถทำความเข้าใจประเภทของสื่อขั้นเชิงได้ เนื่องจากสื่อขั้นเชิงเป็นประเภทหนึ่งของการสื่อสารที่ใช้เกณฑ์วัตถุประสงค์ของการสื่อสารซึ่งเป็นตัวกำหนดทิศทางของการสื่อสารว่าจะดำเนินไปในลักษณะใด เพื่อให้เกิดเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การสื่อสารทุกประเภททั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ เป็นกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เบื้องต้นเสมอ แต่เนื่องจากการสื่อสารเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและเสมือนจะเกิดขึ้นได้เองตามธรรมชาติ เรามักไม่ตระหนักว่า เรากระทำการสื่อสารโดยมีวัตถุประสงค์ แม้แต่การสื่อสารที่เกิดขึ้นในช่วงแรกของชีวิต เช่น การร้องไห้ของทารก ก็เป็นการสื่อสารที่มีวัตถุประสงค์เพื่อบอกกล่าวสิ่งใดสิ่งหนึ่งแก่มารดา หรือคนรอบข้างด้วยเช่นกัน

รูปแบบของสื่อขั้นเชิง

การบันทึกลง คือ สิ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินหลากหลายรูปแบบ (วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี, 2563) ดังนี้

1. ภาพยนตร์ หรือ หนังสื คือ กระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉายให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก ที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วง ๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นชนิดฟิล์มเนกาทีฟ (negative) หรือฟิล์มโพซิทีฟ (positive) ซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือกระทำด้วยวิธีใด ๆ ให้ปรากฏรูปหรือเสียงหรือทั้งรูปและเสียง เป็นเรื่องหรือเหตุการณ์ หรือข้อความอันจักถ่ายทอดรูปหรือเสียง หรือทั้งรูปและเสียงได้ด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์หรือเครื่องอย่างอื่นทำนองเดียวกัน และหมายความตลอดถึงฟิล์มซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือทำด้วยวิธีใด ๆ ให้ปรากฏสี เพื่ออัดลงในฟิล์มชนิด

ดังกล่าว เป็นสาขาที่สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปของภาพเคลื่อนไหว และเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิง

2. ดนตรี (อังกฤษ: music) คือ เสียงและโครงสร้างที่จัดเรียงอย่างเป็นระเบียบแบบแผน ซึ่งมนุษย์ใช้ประกอบกิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเสียง โดยดนตรีนั้นแสดงออกมาในด้านระดับเสียง (ซึ่งรวมถึงท่วงทำนองและเสียงประสาน) จังหวะ และคุณภาพเสียง ได้แก่ ความต่อเนื่องของเสียง เนื้อเสียง ความดังค่อย และพรรณลักษณ์ของเสียง (texture) ดนตรีในความหมายอย่างกว้าง หมายถึง กิจกรรมการแสดงออกทางวัฒนธรรม (une activité culturelle) ของมนุษย์ที่เกี่ยวกับการขับร้อง รวมถึงการสร้างจังหวะและทำนอง ดนตรีจึงมีความสำคัญ ไม่เพียงแค่ว่าในเชิงการสื่อสาร หรือการใช้เพื่อความบันเทิงและในพิธีกรรม แต่ยังรวมถึงความสำคัญในด้านศิลปะ และด้านสุนทรียศาสตร์อีกด้วย

3. ละครเวที มีหลากหลายประเภท เช่น ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) ละครสุขนาฏกรรม (Comedy) ละครเพลง (Musical) ซึ่งเน้นการร้องมากกว่า คาดกันว่าละครเวทีมีมาตั้งแต่สมัยกรีก อริสโตเติลบันทึกไว้ว่าละครของกรีก จุดเด่นของละครเวทีคือ การสื่อสารระหว่างผู้ชมกับนักแสดง การสื่อสารระหว่างผู้ชมและนักแสดงเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กัน วอลเตอร์ เคอร์ นักวิจารณ์ชาวอเมริกันพูดถึงเรื่องนี้ไว้ว่า 'ความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับนักแสดง เช่นนี้ไม่มีในภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สร้างมาสำเร็จรูปแล้ว มันไม่สามารถตอบสนองเราได้ เพราะนักแสดงในภาพยนตร์ไม่สามารถได้ยินเรา รู้สึกถึงตัวตนของเราและไม่ว่าเราจะมีปฏิกิริยาอย่างไรก็ไม่มีผลใด ๆ'

องค์ประกอบของละครเวที คือ การแสดงสดบนเวที ที่มีฉาก แสง เสียง ประกอบ และบทละคร คือ ส่วนที่สำคัญที่สุดในการทำละครทุกชนิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งละครเวที เพราะมันคือ ตัวกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ ทุกอย่างในละคร ไม่ว่าจะเป็น โครงของเรื่องของนักแสดงด้วย เช่น โรมิโอกับจูเลียต

4. สวนสนุก คือ สถานที่ที่ให้บริการเครื่องเล่นต่างๆ เช่น รถไฟเหาะตีลังกา เรือไวกิ้ง รวมถึงมีการแสดง เช่น โชว์พาเหรด การ์ตูนโชว์ บางที่ก็ จัดให้มีสวนน้ำ จุดมุ่งหมาย คือให้ ผู้มาใช้บริการได้พักผ่อนหย่อนใจ โดยมากลูกค้ามักจะเป็นเด็ก ๆ และครอบครัว สวนสนุกในความหมายของไทยรวมลักษณะอื่นของ ธีมปาร์ค (อังกฤษ: theme park) หรือ อุทยานแนวคิดอื่น ๆ เข้าไป เช่น สวนสนุกที่มีแนวคิดเป็นเมืองภาพยนตร์ เช่น มูฟวี่เวิลด์ (Movie World) ยูนิเวอร์แซลสตูดิโอ (Universal Studio) บางแห่งก็รวมเอาสวนสัตว์ เข้าไปด้วย หรืออาจผนวกเข้ากับอุทยานเพื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ที่แทรกส่วนบันเทิงเข้าไป เช่น พิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง



ภาพที่ 1 แสดงมูฟวี่เวิลด์ (Movie World) (kkday, ออนไลน์)

5. กีฬา เป็นกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินหรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต รวมไปถึงกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน กีฬาหลายประเภทได้มีการจัดการแข่งขันในระดับเขต ประเทศ และระดับโลก ซึ่งกีฬาหลายชนิดได้มีการใส่เข้าและนำออกโดยการปรับปรุงของทางคณะกรรมการโอลิมปิกสากล เช่น ฟุตบอล รักบี้ ลาครอสส์ หรือ โปโล คำว่า 'sport' มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า desport หมายถึง “เวลาว่าง” ความหมายที่เก่าแก่ที่สุดในภาษาอังกฤษจากประมาณ ค.ศ. 1300 คือ “สิ่งใด ๆ ที่มนุษย์พบว่าน่าขบขันหรือเพลิดเพลิน”

ความหมายอื่น ๆ อาจหมายถึงการพนันและเหตุการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อการพนัน การล่าสัตว์ การละเล่น และความบันเทิง หมายรวมถึงกิจกรรมที่ต้องบริหารร่างกายหรือความคิดด้วย ในภาษาไทย “กีฬา” ตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน กล่าวว่า เป็นคำภาษาบาลี หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต และรวมไปถึงพัฒนาความคิดของผู้เล่นด้วย

6. โทรทัศน์ เป็นระบบโทรคมนาคมสำหรับการกระจายและรับภาพเคลื่อนไหวและเสียงระยะไกล คำนี้ยังหมายถึงรายการโทรทัศน์และการแพร่ภาพอีกด้วย คำว่าโทรทัศน์ในภาษาไทย มีที่มาจากคำในภาษาอังกฤษ คือ television ซึ่งเป็นคำผสมจากคำกรีก tele- (“ระยะไกล” - โทร-) และ -vision ที่มาจากภาษาละติน visio (“การมองเห็น” - ทัศน์) มักเรียกย่อเป็น TV (ทีวี) เครื่องรับโทรทัศน์ขาวดำเครื่องแรกของโลก สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1925 โดยเป็นผลงานการประดิษฐ์ของจอห์น โลจี เบร์ด ชาวสกอตแลนด์

7. เครื่องรับวิทยุ เป็นเครื่องมือสื่อสารทางเดียวชนิดหนึ่ง ทำหน้าที่รับและเลือกคลื่นวิทยุจากสายอากาศ แล้วนำไปสู่ภาคขยายต่อไป โดยมีช่วงความถี่ของคลื่นที่กว้าง แล้วแต่ประเภทของการใช้งาน โดยทั่วไป คำว่า “เครื่องวิทยุ” มักจะใช้เรียกเครื่องรับสัญญาณความถี่กระจายเสียง เพื่อส่งข่าวสาร และความบันเทิง โดยมีย่านความถี่หลักๆ คือ คลื่นสั้น คลื่นกลาง และคลื่นยาว

8. การอ่าน เป็นกระบวนการรู้การถอดรหัสสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนเพื่อสร้างหรือเอาความหมาย (ความเข้าใจ ซึ่งการอ่าน) การอ่านเป็นวิธีการได้มาซึ่งภาษา การสื่อสารและแบ่งปันสารสนเทศและความคิด เช่นเดียวกับทุกภาษา การอ่านเป็นอันตรกิริยาซับซ้อนระหว่างข้อความและผู้อ่านซึ่งเกิดขึ้นโดยความรู้ ประสบการณ์ เจตคติและชุมชนภาษาเดิมของผู้อ่านซึ่งวัฒนธรรมและสังคมกำหนด กระบวนการการอ่านต้องอาศัยการฝึกฝน การพัฒนา และการขัดเกลอย่างต่อเนื่อง นอกเหนือจากนี้ การอ่านยังต้องการความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์วิจารณ์ (critical analysis)

9. วรรณกรรม (อังกฤษ: literature) หมายถึง งานเขียนที่แต่งขึ้นหรืองานศิลปะ ที่เป็นผลงานอันเกิดจากการคิด และจินตนาการ แล้วเรียบเรียง นำมาบอกเล่า บันทึก ขับร้อง หรือสื่อออกมาด้วยกลวิธีต่างๆ โดยทั่วไปแล้ว จะแบ่งวรรณกรรมเป็น 2 ประเภท คือ วรรณกรรมลายลักษณ์ คือวรรณกรรมที่บันทึกเป็นตัวหนังสือ และวรรณกรรมมุขปาฐะ อันได้แก่วรรณกรรมที่เล่าด้วยปาก ไม่ได้จดบันทึก อาทิ ตำนานพื้นบ้าน ด้วยเหตุนี้วรรณกรรมจึงมีความหมายครอบคลุมกว้าง ถึงประวัติ นิทาน ตำนาน เรื่องเล่า ขำขัน เรื่องสั้น นวนิยาย บทเพลง คำคม เป็นต้น

วรรณกรรมเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารเรื่องราวให้เข้าใจระหว่างมนุษย์ ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์คิดค้น และสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้สื่อความหมาย เรื่องราวต่าง ๆ ภาษาที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารได้แก่

- ภาษาพูด โดยการใช้เสียง
- ภาษาเขียน โดยการใช้ตัวอักษร ตัวเลข สัญลักษณ์ และภาพ
- ภาษาท่าทาง โดยการใช้กิริยาท่าทาง หรือประกอบวัสดุอย่างอื่น
- ความงามหรือศิลปะในการใช้ภาษาขึ้นอยู่กับ การใช้ภาษาให้ถูกต้อง ชัดเจน และ เหมาะสมกับเวลา โอกาส และบุคคล นอกจากนี้ ภาษาแต่ละภาษายังสามารถปรุงแต่ง ให้เกิดความเหมาะสม ไพเราะ หรือสวยงามได้ นอกจากนี้ ยังมีการบัญญัติคำราชาศัพท์ คำสุภาพ ขึ้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แสดงให้เห็นวัฒนธรรมที่เป็นเลิศ

ทางการใช้ภาษาที่ควรดำรงและยึดถือต่อไป ผู้สร้างสรรค์งานวรรณกรรม เรียกว่า นักเขียน นักประพันธ์ หรือ กวี (Writer or Poet)

วรรณกรรมไทย แบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

ร้อยแก้ว เป็นข้อความเรียงที่แสดงเนื้อหา เรื่องราวต่าง ๆ

ร้อยกรอง เป็นข้อความที่มีการใช้คำที่สัมผัส คล้องจอง ทำให้สัมผัสได้ถึงความงามของภาษาไทย ร้อยกรองมีหลายแบบ คือ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน และร่าย

10. นิตยสาร (อังกฤษ: magazine) คือสิ่งพิมพ์รายคาบที่ออกเป็นประจำสำหรับผู้อ่านทั่วไป มีเนื้อหาหลากหลาย มุ่งทั้งให้ความรู้และความบันเทิง ความรู้มักเป็นไปในลักษณะที่ให้ความรอบรู้ มีการหารายได้จากการโฆษณาและวางขายทั่วไป ผู้อ่านสามารถบอกรับเป็นสมาชิกได้ คำว่า “นิตยสาร” มาจากรากศัพท์ คือ นิตย (สม่ำเสมอ) และสาร (เนื้อหา) คำว่า “นิตยสาร” โดยทั่วไปอาจมีความหมายคาบเกี่ยวกับคำว่า วารสาร ซึ่งออกตามกำหนดเวลาที่แน่นอนเช่นกัน แต่ในทางบรรณารักษศาสตร์ ปัจจุบัน เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ต ทำให้มีนิตยสารในอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีใช้สิ่งพิมพ์ แต่ก็ยังเรียกกันว่า “นิตยสาร”

เป็นที่น่าสังเกตว่า นิตยสารบางชื่อ ไม่ได้ใช้คำว่า นิตยสาร แต่ก็น่าจะจัดเป็นนิตยสารได้ เช่น “อนุสาร อ.ส.ท.” ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ขณะที่สิ่งพิมพ์บางชนิด มีความกำกวม ระหว่างหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ และนิตยสารรายสัปดาห์ เช่น มติชนรายสัปดาห์ สยามรัฐรายสัปดาห์ เนชั่นรายสัปดาห์ เป็นต้น ทั้งนี้ก็เพราะเนื้อหาในเล่ม มีทั้งข่าว วิเคราะห์ข่าว และบันเทิง ในสัดส่วนที่พอ ๆ กัน โดยทั่วไปนิตยสารมักจะมีลักษณะผ่อนคลาย เล่าเรื่อง ไม่นิยมเขียนในลักษณะตำรา เว้นแต่ละแวกอยู่เป็นบางส่วนของเล่ม นิตยสารสำหรับคนอ่านเฉพาะกลุ่มฉบับแรกของโลกตีพิมพ์ในกรุงลอนดอนเมื่อ พ.ศ. 2274 (สมัยพระเจ้าท้ายสระ) ชื่อ “นิตยสาร สุภาพบุรุษ” (The Gentleman's Magazine) เลิกกิจการไปเมื่อ พ.ศ. 2450 นิตยสารสำหรับผู้บริโภคฉบับแรกของโลกคือ 'นิตยสารสกอต' (The Scots Magazine) ตีพิมพ์ในสกอตแลนด์ เมื่อปี พ.ศ. 2282 ซึ่งตรงกับสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ และยังคงตีพิมพ์อยู่จนถึงในปัจจุบัน

11. เกมและการละเล่น หมากรุก เป็นเกมกระดานประเภทหนึ่งที่ลักษณะคือ ผู้เล่นสองฝ่ายเลือกเดินตัวหมากของตัวเองบนกระดานที่กำหนด โดยตัวหมากแต่ละประเภทสามารถเลือกเดินได้ในรูปแบบที่แตกต่างกัน ผู้เล่นมีเป้าหมายคือการ 'รุกฆาต' ตัวขุนของฝ่ายตรงข้าม (ทำให้ตัวขุนของอีกฝ่ายไม่สามารถเดินต่อไปได้) เกมหมากรุกทั่วโลกมีหลายชนิด โดยแต่ละชนิดใช้กระดาน ตัวหมาก และกติกาที่แตกต่างกัน เช่น หมากรุกไทย หมากรุก

รูกสากล หมากรุ๊กจีน หมากรุ๊กญี่ปุ่น หมากรุ๊กเกาหลี เป็นต้น หมากรุ๊กประเภทต่างๆ มีที่มาทางประวัติศาสตร์ร่วมกันจากเกมจตุรงค์ ซึ่งมีเล่นกันในอินเดียสมัยโบราณ

12. เกมคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (อังกฤษ: Personal computer game) หรือ เกมคอมพิวเตอร์ (อังกฤษ: Computer game) หรือ เกมพีซี (อังกฤษ: PC game) หมายถึงเกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล มากกว่าเครื่องเกมคอนโซลหรือเครื่องเกมอาร์เซต เกมคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลมีการพัฒนาจากรูปแบบการเล่นและกราฟิกที่เรียบง่าย ก่อนที่จะมีรูปแบบสลับซับซ้อนดังเช่นในปัจจุบัน

เกมคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลถูกผลิตขึ้นมาโดยผู้พัฒนาเกมหนึ่งคนหรือมากกว่า ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นการร่วมตัวกันของผู้เชี่ยวชาญหลายด้าน (อย่างเช่น ผู้ออกแบบเกม) และออกจำหน่ายด้วยตนเอง หรือผ่านบุคคลที่สาม จากนั้น ผู้ผลิตเกมก็อาจจะมีการเผยแพร่เกมผ่านทางสื่อ อย่างเช่น ดีวีดี ซีดี เปิดโอกาสให้ดาวน์โหลดทางอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลมักจะต้องการฮาร์ดแวร์ที่มีลักษณะเฉพาะในการเล่น อย่างเช่น ระบบประมวลผลทางกราฟิก หรือการต่ออินเทอร์เน็ต เป็นต้น ถึงแม้ว่าระบบดังกล่าวอาจไม่จำเป็นสำหรับการเล่นในบางเกมก็ได้ เมื่อปี พ.ศ. 2561 ตลาดเกมพีซีทั่วโลกมีมูลค่าประมาณ 2.77 หมื่นล้านเหรียญสหรัฐ

จากการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อบันเทิง เกี่ยวกับประวัติของสื่อบันเทิงต่างประเทศและประเทศไทย ความหมายของสื่อบันเทิง วัตถุประสงค์ของสื่อบันเทิง ความสำคัญของสื่อบันเทิง ประเภทของสื่อบันเทิง รูปแบบของสื่อบันเทิง บทต่อไปจะนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการพินิจสื่อโทรทัศน์ พินิจสื่อเพลงพินิจสื่อภาพยนตร์ พินิจสื่อเกมและการละเล่น พินิจสื่อออนไลน์ พินิจสื่อวรรณกรรม สรุปองค์ความรู้การพินิจสื่อบันเทิงในมิติต่าง ๆ ได้แก่ สังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมตามลำดับ

รายการอ้างอิง

- Kkday. [ออนไลน์]. **บัตรเข้าสวนสนุกมูฟวี่เวิลด์ (Gold Coast Warner Bros. Movie World)**. สืบค้นจาก <https://www.kkday.com/th/product/6593-movie-world-warner-bros-tickets-australia>. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565)
- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2545). **สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ**. กรุงเทพมหานคร: ออล อป้าท์ พรินท์.
- กิตติมา สุรสุนธิ. (2548). **ความรู้ทางการสื่อสาร**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กิตติมา สุรสุนธิ. (2557). **ความรู้ทางการสื่อสาร**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชำนาญ เขาวงกตพิงค์. (2554). **เทคโนโลยีกับการสื่อสารในงานสารสนเทศ (หน่วยที่ 11)**. ในเอกสารการสอนชุดวิชา การสื่อสาร หน่วยที่ 9-15. พิมพ์ครั้งที่ 9. นนทบุรี: สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ภัสวลี นิตเกษตรสุนทร (2554). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารและพฤติกรรมสื่อสาร (หน่วยที่ 1)**. ในเอกสารการสอนชุดวิชา การสื่อสาร หน่วยที่ 9-15. พิมพ์ครั้งที่ 9. นนทบุรี: สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รินทร์ทัย สัจจพันธุ์. (2557). **อิทธิพลวรรณกรรมต่างประเทศที่มีต่อวรรณกรรมไทย**. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี. (2563). [ออนไลน์]. **ประเภทของสื่อบันเทิง**. สืบค้นจาก http://www.stc.ac.th/external_links.php?links=1822 (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565)
- สมสุข หินวิมาน. (2554). **ปัจจัยสื่อในการสื่อสาร (หน่วยที่ 11)**. ในเอกสารการสอนชุดวิชา การสื่อสาร หน่วยที่ 9-15. พิมพ์ครั้งที่ 9. นนทบุรี: สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อวยพร พานิชและคณะ. (2550). **ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บทที่ 2

พินิจสื่อโทรทัศน์

บทที่ 2 การพินิจสื่อโทรทัศน์ผู้เขียนจะอธิบายรายละเอียดเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. วิวัฒนาการโทรทัศน์
2. องค์ประกอบของรายการโทรทัศน์
3. ประเภทของรายการโทรทัศน์
4. กระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาละครโทรทัศน์
5. ละครไทยในอดีต (จักร ๆ วงศ์ ๆ)
6. ละครไทยในปัจจุบัน
7. ประเภทของละครไทย

วิวัฒนาการโทรทัศน์

วิวัฒนาการของรายการโทรทัศน์แบ่งออกเป็น 3 ยุค ได้แก่ ยุคที่ 1 “ยุคโทรทัศน์ขาวดำ” และ “ยุคโทรทัศน์สี” ยุคที่ 2 “ยุคโทรทัศน์ดิจิทัล” และยุคที่ 3



ภาพที่ 2 วิวัฒนาการโทรทัศน์

ยุคเริ่มต้น ในการเสพสิ่งบันเทิงเริ่มต้นจากการรับฟังเสียงผ่านเครื่องรับวิทยุ หรือ เครื่องเล่นแผ่นเสียง เท่านั้น ทำให้สมัยก่อนการเสพสิ่งบันเทิงต้องใช้จินตนาการค่อนข้างสูง ย่อมต่อมา เป็นยุคที่ความบันเทิงมีทั้งภาพและเสียง เราสามารถรับชมภาพและรับฟังเสียงผ่านเครื่องรับโทรทัศน์ได้ในยุคนี้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของยุคโทรทัศน์ และยุคนี้เรียกว่า “ยุคโทรทัศน์ขาวดำ”



ภาพที่ 3 เครื่องรับวิทยุ AM FM

ภาพที่ 4 เครื่องเล่นแผ่นเสียง

ภาพที่ 5 ยุคโทรทัศน์ขาวดำ

การส่งภาพ และเสียงผ่านโทรทัศน์ในยุคเริ่มต้นนั้น ไม่ได้ให้ความสำคัญกับความคมชัดเท่าที่ควร ไม่มีสีสันอะไร ภาพไม่มีสีสันเป็นเพียงภาพขาวดำที่มีเสียงประกอบเท่านั้น ซึ่งก็แน่นอนว่าภาพขาวดำเท่านี้ก็ดีกว่าฟังเสียงอย่างเดียวหลายสิบเท่าแล้วในเวลาต่อมาไม่นานระบบโทรทัศน์ก็เริ่มวิวัฒนาการไปอีกขั้น คือ เริ่มมีสีสันเข้ามาทำให้ได้ความรู้สึกและจินตนาการหรืออารมณ์ร่วมไปกับสื่อที่เสพมากขึ้น เราเรียกยุคโทรทัศน์นี้ว่า “ยุคโทรทัศน์สี” แต่ด้วยการส่งสัญญาณในยุคเริ่มต้นนั้นไม่ว่าจะเป็นยุคโทรทัศน์ขาวดำหรือโทรทัศน์สีเป็นการส่งสัญญาณภาพและเสียงแบบ “อะนาล็อก” การส่งแบบอะนาล็อกนี้มีความอ่อนไหวต่อสัญญาณรบกวนสูงทั้งการรบกวนที่เกิดจากระบบส่งของตัวเอง หรือการรบกวนที่เกิดจากสัญญาณภายนอกเข้ามารบกวนทำให้ภาพไม่ชัด ภาพเป็นลายเส้นเกิดภาพเงาซ้อนเสียงจากวิทยุเข้ามาแทรกในโทรทัศน์มีแถบบาร์วิ่งอยู่บนหน้าจออาการแบบนี้เกิดให้เห็นกันอยู่ตลอด

นอกจากมีสัญญาณรบกวนแล้วยังพบความแรงของสัญญาณที่มากพอเท่านั้นที่จะทำให้การรับชมภาพได้อย่างคมชัด (ระดับความแรงของสัญญาณที่พอเหมาะคือ 60-75 dBuV) การออกแบบระบบที่ไม่ถูกต้อง ระดับสัญญาณที่แตกต่างกันเป็นสาเหตุที่ทำให้จุดรับชมที่อยู่ไกลจากเครื่องส่งภาพเป็นเม็ดสโนว์ ภาพหายบดเต็มหน้าจอไปหมด ในส่วนจุดที่อยู่ใกล้มาก ๆ สัญญาณแรงเกินไปจะเกิดภาพเป็นลายเส้นแนวนอนหรือเป็นบาร์วิ่งเต็มหน้าจอไปหมด ในส่วนจุดรับชมที่อยู่ใกล้มาก ๆ สัญญาณแรงเกินไปจะเกิดอาการภาพเป็นลายเส้นแนวนอนหรือเป็นบาร์วิ่งเต็มหน้าจอไปหมด ในส่วนจุดรับชมที่อยู่ใกล้มาก ๆ สัญญาณแรงเกินไปจะเกิดอาการภาพเป็นลายเส้นแนวนอนหรือบาร์วิ่งจากซ้ายไปขวา ดังนั้นในการออกแบบโครงข่ายจำเป็นต้องใช้ผู้ที่มีความชำนาญเป็นพิเศษเพื่อให้ระดับสัญญาณที่เหมาะสมทุกจุดเพื่อให้ระดับสัญญาณเหมาะสมทุกจุด ทำให้ได้ภาพและเสียงที่หน้าจอโทรทัศน์นั้นมีความคมชัดเหมือนกัน



ภาพที่ 6 ยุคโทรทัศน์สี



ภาพที่ 7 ยุคโทรทัศน์ Plasma LCD LED

ความคมชัดของสัญญาณภาพรูปแบบนี้เราเรียกว่า “ความคมชัดแบบอะนาล็อก” การส่งภาพและเสียงในระบบอะนาล็อกนั้นสามารถส่งภาพ และเสียงความคมชัดได้ใกล้เคียงระดับ Standard Definition (SD) เท่านั้น อย่างไรก็ตามยุคนั้นความคมชัดแบบอะนาล็อก ก็ตอบโจทย์มากแล้ว แต่อย่างที่ทราบไปแล้วว่ายากมากที่จะออกแบบให้ระบบส่งโทรทัศน์แบบอะนาล็อก มีความคมชัดทุกจุดรับชม และทุกช่องรายการได้

ยุคที่สอง เมื่อผู้คนส่วนใหญ่เลือกเสฟสื่อบันเทิงผ่านเครื่องรับโทรทัศน์ ในยุคนี้ทุกบ้านมีโทรทัศน์อย่างน้อย 1 เครื่อง ทำให้หลายบริษัทสนใจที่จะเข้ามาทำธุรกิจในด้านนี้ จึงมีแข่งขันกัน คิดค้น พัฒนา ระบบส่งโทรทัศน์จากระบบเดิมที่เป็นการส่งแบบอะนาล็อก ที่มีจุดอ่อนอยู่หลายอย่างให้เป็นระบบใหม่ที่แก้ไขจุดอ่อนดังกล่าวทั้งหมด ระบบที่ถูกพัฒนาขึ้นมานั้นคือระบบส่งโทรทัศน์แบบดิจิทัลเราเรียกว่า “ยุคโทรทัศน์ดิจิทัล” (Digital TV)



ภาพที่ 8 ยุคโทรทัศน์ดิจิทัล โทรทัศน์ยุคนี้ออกแบบมาให้มีฟังก์ชันทั้ง Digital TV, Smart TV, 3D TV

ระบบส่งโทรทัศน์แบบดิจิทัลนั้น ได้เข้ามาแก้ไขระบบส่งโทรทัศน์แบบอะนาล็อกหลายอย่างด้วยกัน เริ่มต้นจากคุณภาพของความคมชัดที่สามารถส่งได้สูงถึงระดับ Full High Definition (Full HD) ในยุคแรก ของการส่งระบบทีวีแบบดิจิทัล ในปัจจุบันประเทศไทยสามารถส่งโทรทัศน์ดิจิทัลได้ถึงระดับความคมชัด 4K แล้วแน่นอน นอกจากขีดความสามารถในการส่งความคมชัดสูงสุดแล้วยังมีเรื่องของทนต์สัญญาณรบกวนสูงเพิ่มเข้ามาด้วย ดังนั้นอีกจุดแตกต่างที่เห็นได้ชัดระหว่างระบบส่งโทรทัศน์แบบอะนาล็อกกับระบบส่งโทรทัศน์แบบดิจิทัล คือ การส่งสัญญาณภาพ และเสียงเป็นระบบดิจิทัล มีความทนทานต่อสัญญาณรบกวนสูง ทั้งสัญญาณรบกวนจากภายนอกและสัญญาณรบกวนภายในที่เกิดจากเครื่องส่งเอง จึงทำให้คนยุคที่สอง ที่รับชมโทรทัศน์ในระบบส่งที่เป็นดิจิทัลแล้ว ไม่ค่อยได้พบเจอกับสัญญาณภาพ และเสียงที่มีปัญหาใด ๆ จุดที่โดดเด่นไปกว่านั้น คือ การที่ส่งสัญญาณโทรทัศน์ระบบดิจิทัลนั้น ทำให้สามารถรองรับช่องรายการที่เกิดขึ้นจำนวนมาก ในยุคที่ทุกคนต้องการรับชมโทรทัศน์ แน่นอจึงเป็นโอกาสที่ดีสำหรับธุรกิจผลิตรายการ ในยุคที่สองนี้ใครทำธุรกิจผลิตสื่อโฆษณา ผลิตรายการ ต่างก็เติบโตและมีจำนวนช่องรายการเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จำนวนช่องรายการที่สามารถส่งได้สูงสุดในระบบการส่งแบบอะนาล็อก จะส่งได้ไม่เกิน 106 ช่องรายการ ซึ่งไม่เพียงพอกับจำนวนช่องรายการที่ต้องการส่ง จึงเป็นอีกสาเหตุที่ทำให้เกิดการพัฒนาระบบส่งโทรทัศน์ กลายเป็นระบบส่งโทรทัศน์แบบดิจิทัล ที่มีความสามารถส่งช่องรายการได้มากถึง 600-800 ช่องรายการเลยทีเดียว ซึ่งตอบโจทย์ความต้องการของยุคนี้ได้เป็นอย่างดี

ยุคที่สาม เมื่อการรับชมโทรทัศน์ คือ การรับชมภาพและเสียงที่มีความคมชัด และต้องการเลือกรับชมช่องรายการได้ครั้งละจำนวนมากๆ ซึ่งระบบส่งโทรทัศน์แบบดิจิทัลได้ตอบโจทย์เป็นอย่างดีแล้ว เหตุไฉนจึงต้องมีการพัฒนาระบบส่งโทรทัศน์อีกคำตอบ คือ ความต้องการของมนุษย์นั้นไม่มีวันสิ้นสุด ระบบส่งโทรทัศน์ไม่ได้เป็นเพียงระบบส่งโทรทัศน์เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป เปรียบเสมือนเดียวกับโทรศัพท์มือถือ ที่ไม่ได้มีไว้โทรเข้าโทรออกเพียงอย่าง

เดียว ระบบส่งโทรทัศน์ในยุคที่สามนี้มีความสามารถหลากหลาย แต่กล่าวโดยสรุปให้เข้าใจโดยง่าย คือ มีความสามารถส่งช่องรายการได้มากกว่าระบบส่งโทรทัศน์ดิจิตอลหลายเท่า มีความคมชัดเท่ากันทุกจุด ทนทานต่อสัญญาณรบกวนสูงเหมือน ๆ กัน



ภาพที่ 9 ระบบไอพีทีวีทำให้สามารถสร้างประโยชน์จากโทรทัศน์ได้มากกว่าการรับชมรายการทีวีเพียงอย่างเดียว

โทรทัศน์ยุคที่สามแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงกับโทรทัศน์แบบดิจิตอลในยุคที่สอง คือ ระบบส่งโทรทัศน์ในยุคที่สามนี้ สามารถทำให้โทรทัศน์เป็นมากกว่าโทรทัศน์สามารถใส่สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ โปรโมชั่นต่าง ๆ เข้าไปในระบบส่งโทรทัศน์ได้ สามารถใส่ข้อมูลสินค้าและบริการได้ สามารถสั่งซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ ผ่านทางระบบส่งโทรทัศน์ได้เลย สามารถสั่งอาหารได้ สามารถซื้อภาพยนตร์ดูได้ จะเห็นได้ว่าระบบส่งโทรทัศน์ในยุคที่สามนี้เริ่มทำให้โทรทัศน์เครื่องหนึ่ง กลายเป็น ป้ายโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ป้ายโปรโมชั่น ร้านอาหาร โรงภาพยนตร์ ฯลฯ หรืออาจจะกล่าวได้ว่า เป็นทุกอย่างที่ต้องการให้เป็น และระบบส่งโทรทัศน์ในยุคที่สามที่เราพูดถึงนั้นก็คือ ระบบส่งโทรทัศน์ที่เรียกว่า “ระบบไอพีทีวี” นั่นเอง

ประเทศไทยได้เปลี่ยนเข้าสู่ยุคโทรทัศน์ดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบในปี พ.ศ. 2558 จากแต่เดิมที่เป็นระบบฟรีโทรทัศน์และโทรทัศน์ดาวเทียม การปรับเปลี่ยนการแพร่ภาพโทรทัศน์ภาคพื้นดินจากระบบอนาล็อก มาเป็นระบบโทรทัศน์ดิจิทัล ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ทั้งฝ่ายของผู้ผลิตสื่อรายการโทรทัศน์ที่เกิดการแข่งขันอย่างรุนแรง จากการที่ผู้ชมมีทางเลือกในการรับชมมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงฝ่ายผู้บริโภคหรือผู้รับชมรายการโทรทัศน์ก็ต้องปรับตัวรับมือกับการเปลี่ยนแปลงนี้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการจัดเตรียมความพร้อมเรื่องอุปกรณ์รับสัญญาณ และเครื่องรับที่สนับสนุนการรับสัญญาณโทรทัศน์ดิจิทัล ในขณะเดียวกันผู้ชมยังสามารถรับชมโทรทัศน์ได้ทุกสถานที่นอกเหนือจากที่บ้านได้อย่างสะดวก เช่น บนมือถือสมาร์ทโฟน บนรถยนต์ บนแท็บเล็ต เป็นต้น

การเปลี่ยนผ่านไปสู่ยุคโทรทัศน์ดิจิทัลส่งผลกระทบโดยตรงต่ออุตสาหกรรมสื่อและโทรคมนาคม เนื่องจากการเปิดโอกาสให้กลุ่มทุนหน้าใหม่ ๆ เข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมนี้ได้มากขึ้น เป็นการสร้างการแข่งขันและลดการผูกขาดสื่อโทรทัศน์ลงจากเดิม โดยจะมีช่องรายการเพิ่มขึ้น 60 – 100 ช่อง ทุกคนทุกองค์กรจะมีโอกาสเป็นผู้ผลิตเนื้อหารายการและมีช่องทางในการขอเวลาออกอากาศได้ด้วยตนเอง มีความยืดหยุ่นมากกว่าการฟรีโทรทัศน์ มีโอกาสในการหาผู้สนับสนุนรายการได้เอง และยังสามารถสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อช่วยสนับสนุนประชาสัมพันธ์รายการและช่องโทรทัศน์ของตน อีกทั้งต้นทุนของการผลิตรายการโทรทัศน์ดิจิทัลลดลง ทำให้ผู้ประกอบการระดับกลางที่มีทุนการผลิตเพียง 1 – 5 ล้านบาท สามารถที่จะผลิตรายการดี ๆ ได้ โดยใช้อุปกรณ์ไม่มากนัก ตัวอย่างเช่น การผลิตรายการในระบบยูทูบ (YouTube) ที่สามารถถ่ายทำคลิปวิดีโอได้ด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีระดับความคมชัดของภาพสูง ตัดต่อเรียบเรียงเป็นรายการในเครื่องคอมพิวเตอร์และนำไปอัปโหลดในสื่อออนไลน์ได้

สถานการณ์ของโทรทัศน์ดิจิทัลในปัจจุบัน ผู้ผลิตรายการอาจต้องเผชิญปัญหาจำนวนผู้ชมที่ลดลง เนื่องจากผู้ชมมีทางเลือกของช่องรายการที่หลากหลายขึ้น ตลอดจนมีพฤติกรรมการรับชมผ่านช่องทางอื่น ๆ นอกเหนือจากหน้าจอโทรทัศน์ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการรับชมจากที่แต่เดิมต้องเฝ้ารอชมตามผังเวลาออกอากาศ ก็จะสามารถกำหนดความสนใจของตนเองได้ตามใจชอบ หรือเป็นพฤติกรรมการรับชมตามความสะดวก กล่าวได้ว่าการเปิดเสรีโทรทัศน์ดิจิทัลจะทำให้เกิดสภาพการแข่งขันแบบใหม่และเป็นข้อพิสูจน์ว่ารูปแบบและเนื้อหาเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม โดยรูปแบบรายการที่ได้รับความนิยมรองจากละครหลังข่าวและรายการข่าว คือ รายการบันเทิง ประเภททอล์คโชว์ เกมโชว์ และเรียลลิตีโชว์ อีกปัญหาหนึ่งของการแข่งขันในธุรกิจโทรทัศน์ดิจิทัล พบว่า ผู้ประกอบการบางรายอาจมุ่งเน้นเรื่องการสร้างผลกำไรจากโฆษณาในรายการมากกว่าการมุ่งพัฒนารายการโทรทัศน์ดิจิทัลให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมได้อย่างครอบคลุม จนขาดความรับผิดชอบต่อผู้ชมซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินธุรกิจผลิตรายการโทรทัศน์ดิจิทัล หากภาครัฐและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไม่มีแนวทางในการพัฒนารูปแบบและเนื้อหาโทรทัศน์ดิจิทัลที่ชัดเจน อาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพของรายการและการเรียนรู้ของผู้ชมรายการ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้ในอนาคต แม้ว่าโทรทัศน์ดิจิทัลจะมีประโยชน์ที่เด่นชัดในด้านการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชมผ่านการเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่ผู้ผลิตสรรค์สร้างในหลากหลายรูปแบบ แต่ท่ามกลางการแข่งขันของโทรทัศน์ดิจิทัล องค์กรที่มีหน้าที่กำกับดูแลควรให้ความสำคัญกับการส่งเสริมความรู้ให้ผู้ชมได้รู้เท่าทันสื่อโทรทัศน์ดิจิทัลที่มีความหลากหลาย ขณะเดียวกันควรสร้างแรงจูงใจให้ผู้ประกอบการมุ่งมั่นที่จะทำรายการโทรทัศน์เชิงสาระประโยชน์ หรือเป็นรายการส่งเสริมจริยธรรมความดีมากกว่าการสร้างสรรคเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคม และผู้ประกอบการโทรทัศน์ดิจิทัลควรปรับการผลิตรายการให้เข้ากับพฤติกรรมความสนใจของผู้รับชมในยุคดิจิทัลด้วย (นพรดา คำชื่นวงศ์, 2564)

องค์ประกอบของรายการโทรทัศน์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ (2559) สรุปปัจจัยและองค์ประกอบที่จะต้องคำนึงทุกครั้งในกระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ หัวใจของการผลิตรายการและขั้นตอนการผลิตรายการไว้ดังนี้

ปัจจัยและองค์ประกอบที่จะต้องคำนึงทุกครั้งในกระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ (4 M + 1 T)

1. คน (MAN)
2. อุปกรณ์ (MATERIAL)
3. งบประมาณ (MONEY)
4. การจัดการ (MANAGEMENT)
5. เวลา (TIME)

หัวใจของการผลิตรายการ

1. เขียนบท
2. ถ่ายทำ
3. กำกับ
4. ตัดต่อ

ขั้นตอนการผลิตรายการบันได 3 ขั้น (3 P)

1. PRE-PRODUCTION ขั้นตอนการเตรียมงาน
2. PRODUCTION ขั้นตอนการผลิตรายการ
3. POST-PRODUCTION ขั้นตอนเรียบเรียงและลำดับรายการก่อนเป็นชิ้นงาน

ขั้นเตรียมการ PRE-PRODUCTION

1. วางแผน (Plan) กำหนดเรื่องราว เนื้อหา ที่ต้องการจะผลิต โดยยึดหลัก 5 W + 2H

Who กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร / รายการตอบสนองคนกลุ่มไหน

Why วัตถุประสงค์ในการผลิตรายการ

What จะผลิตรายการอะไร ประเภทไหน

Where กำหนดสถานที่ในการถ่ายทำรายการ (ในสตูดิโอ / ภายนอก) ออกอากาศช่องทางไหน ตัดต่อที่
ไหน

When จะเริ่มผลิตเมื่อไหร่ / ออกอากาศเมื่อไหร่ เวลาไหน ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย / จะใช้เวลาในการผลิตเท่าใด

How จะผลิตรายการอย่างไร กำหนดรายละเอียดในการผลิต

How Much ใช้งบประมาณเท่าไร

2. วางแผน (Plan) กำหนดเรื่องราว เนื้อหา ที่ต้องการจะผลิต โดยยึดหลัก 5 W + 2H

3. เอกสาร

4. บุคคล / แหล่งข่าว

5. สถานที่จริงที่จะไปถ่ายทำแล้วนำมารวบรวม สังเคราะห์ จัดทำและเรียบเรียงเนื้อหา ให้เป็นโครงร่าง

รายการ

6. จัดทำสคริปต์/ บท

วางแผน (Plan) กำหนดเรื่องราว เนื้อหา ที่ต้องการจะผลิต โดยยึดหลัก 5 W + 2H เริ่มจาก

1. วางประเด็น (Concept)

2. แก่นของเรื่อง (Theme)

3.เค้าโครงเรื่อง (Plot / Treatment)

4. เค้าโครงเรื่องแบบละเอียด (Outline Script / Synopsis)

5. บทโทรทัศน์ (Full Script)

6. บทภาพ (Story board)

7. ประสานงานกับส่วนต่าง ๆ ทั้งภายใน (ทีมงาน) และภายนอก (สถานที่ / พิธีกรหรือผู้แสดง)

ขั้นตอนผลิตรายการ PRODUCTION

สถานที่ในสตูดิโอ

ข้อดี

- ควบคุมแสง
- ควบคุมเสียง
- ควบคุมบรรยากาศ และสามารถตกแต่งฉากได้อย่างเต็มที่
- ไม่ต้องกังวลกับสภาพดินฟ้าอากาศ
- มีความพร้อมทางด้านเทคนิค ส่วนใหญ่มีกล้องมากกว่า 3 ตัว

นอกสตูดิโอ แบ่งเป็น ในอาคาร (Indoor) และนอกอาคาร (Outdoor)

ข้อดี

- ความเป็นธรรมชาติ ดูเป็นจริงมากกว่า
- ลดงบประมาณด้านฉาก

กระบวนการถ่ายทั้งในสตูดิโอ และนอกสตูดิโอจะคล้ายคลึงกัน ในกรณีที่เป็นรายการที่มีการเตรียมการ

ถ่ายทำ

1. เตรียมและตรวจเช็คอุปกรณ์
2. จัดเตรียมฉากและพื้นที่ที่จะใช้

3. จัดเตรียมแสง และเสียง
4. จัดวางตำแหน่งกล้อง
5. ชักซ้อมทีมงานทุกฝ่าย
6. ซ้อมการแสดง ถ่ายทำจริงตามที่ได้ทำการชักซ้อมกับนักแสดงไว้แล้ว

หมายเหตุ : ควรจะมีการถ่ายทำเฟือไว้หลังจากถ่ายทำเสร็จสิ้นแล้ว เพื่อประโยชน์ในการตัดต่อ ในการเลือกภาพ หรือแทรกภาพ (Insert / Cut away)

7. ความเข้าใจเรื่องภาพ

ภาพเคลื่อนไหว ที่เราเห็นในโทรทัศน์นั้น เกิดจากการนำเอาภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อกัน ด้วยความเร็วมากจนสายตาดูจับภาพไม่ทัน (ประเทศไทย ใช้ความเร็วเคลื่อนภาพโทรทัศน์ 25 ภาพ ต่อ 1 วินาที ในขณะที่ภาพยนตร์ ที่มีความเร็วของการเคลื่อนภาพ 24 เฟรม ต่อ วินาที)

ฟิลด์ (Field) เป็นหน่วยที่เล็กที่สุด ของระบบภาพในงานโทรทัศน์ โดย 2 ฟิลด์ จะเป็น 1 เฟรม (Frame) 25 เฟรม จะเท่ากับ 1 วินาที โดยเวลาที่นิยมใช้แสดงผลเวลาของภาพ จะเรียกว่า Time Code (TC)

Shot เป็นหน่วยของการเรียกภาพ โดยนับตั้งแต่เริ่มบันทึกเทป ไปจนถึงสิ้นสุดการบันทึก 1 ครั้ง ไม่ว่าจะใช้เวลาเท่าใด

Scene เป็นการเรียกหน่วย ที่นำ Shot หลายๆ Shot มาเรียงร้อยกันให้เป็นความต่อเนื่อง ไม่สะดุด หรือ กระโดด

Sequence เป็นการนำเอา Scene หลายๆ Scene มาร้อยต่อกันจนเป็นกลุ่มเนื้อหา เปรียบเหมือนหนังสือ 1 บท นั้นเอง

ขนาดภาพ

Extreme Long Shot (ELS) เป็นขนาดภาพที่กว้างมาก ส่วนใหญ่จะใช้เพื่อแนะนำสถานที่แสดงภาพรวมทั้งหมดของฉากนั้น ๆ

Long Shot (ELS) ภาพกว้าง ที่เจาะจงสถานที่มากขึ้น เพื่อแสดงความสำคัญของภาพ

Medium Shot (MS) ภาพระยะปานกลาง เป็นภาพวัตถุในระยะปานกลางเพื่อ ตัดฉากหลังและรายละเอียดอื่นๆที่ไม่จำเป็นออกไป และเน้นเรื่องราวที่เราต้องนำเสนอ รายละเอียดจะเห็นมากมากขึ้น เช่นภาพครึ่งตัว

Close Up (CU) ภาพระยะใกล้ เป็นภาพที่ตัดฉากหลังออกทั้ง เพื่อเน้นในสิ่งที่เราต้องการนำเสนอ เช่น สีหน้า แผลที่ขา ที่มีกำลังเขียนหนังสือ เป็นต้น ส่วนใหญ่เป็นภาพที่ใช้สื่อด้วยภาษากาย มากกว่าการสื่อด้วยการพูด

Extreme Close Up (ECU) ภาพใกล้มาก จะเน้นเจาะจง เฉพาะจุดที่สำคัญเท่านั้น เช่น เฉพาะแววตา ปาก เพื่อแสดงอารมณ์ของภาพ

มุมภาพ

ภาพมุมสูง / มุมกด – ให้ความรู้สึกกดดัน หรือตกต่ำของตัวละคร

ภาพระดับสายตา – เป็นทั่วไป คล้ายแทนสายตาผู้ชม

ภาพมุมต่ำ / มุมเงย – ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่ มีพลัง อำนาจ

มุมภาพจะลักษณะที่ถ่าย เพื่อบอกเนื้อหา และลักษณะภาพที่ถ่าย เช่น

ภาพที่ถ่ายจากมุมสูง (Aerial shot / bird's eyes view)

ภาพครึ่งอก (Bust Shot)

ภาพเอียง (Canted Shot)

ภาพถ่ายข้ามไหล่ (Cross Shot / X Shot)

ภาพเต็มตัว (Full Shot)

ภาพบุคคล 2 คนครึ่งตัว (Two Shot / Double Shot) เป็นต้น

ลักษณะของภาพ

ภาพแบบออฟเจกทีฟ (Objective Shot) เป็นการถ่ายภาพในลักษณะแทนสายตาของผู้ชม

ภาพแบบซับเจกทีฟ (Subjective Shot) เป็นการถ่ายภาพในลักษณะกล้องจะตั้งอยู่ในตำแหน่งแทน
สายตาของผู้แสดง

การเคลื่อนกล้อง

การแพนกล้อง (Panning) หมายถึง การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไปทางซ้าย หรือไปทางขวา โดย
กล้องยังอยู่ ณ จุดเดิม

การทิลท์ (Tilting) หมายถึง การเคลื่อนกล้องตามแนวดิ่ง จากล่างขึ้นบน และจากบนลงล่าง โดยกล้องยัง
อยู่ ณ จุดเดิม เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวตั้งเช่น ภาพอาคารสูง

การซูม (Zooming) หมายถึง การเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ ในขณะที่ถ่ายภาพโดยการใช้เลนส์ซูม
ทำให้มุมภาพ เปลี่ยนไป ถ้าเปลี่ยนความยาวโฟกัสสั้นลง มุมจะกว้าง แต่ถ้าปรับความยาวโฟกัสให้ยาว มุมภาพจะ
แคบลง ดังนั้นการซูมจะช่วยเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้ใหญ่ขึ้น (Zoom In) หรือเปลี่ยนขนาดของวัตถุให้เล็กลง
(Zoom Out) ได้โดยตั้งขาตั้งกล้องไม่ต้องขยับเปลี่ยนตำแหน่งกล้องไป

การดอลลี่ (Dolling) หมายถึง การเคลื่อนกล้อง เข้าหาวัตถุ เรียกว่า Dolly in หรือการเคลื่อนไหวยกกล้อง
ออกจากวัตถุ เรียกว่า Dolly out

การดอลลี่ (Dolly) จะคล้ายซูม (Zoom) ความลึกของภาพจะมากกว่าการซูม

การแทรค (Trucking / Tracking) หมายถึง การเคลื่อนกล้องไปด้านซ้ายหรือขวาให้ขนานกับวัตถุ
การแทร็ค จะคล้ายกับการแพน แต่จะให้ความรู้สึกเคลื่อนผู้ชมเคลื่อนที่ เพราะฉากจะมีการเปลี่ยนแปลงตาม
การเคลื่อนกล้อง

การอาร์ค (Arcing) หมายถึง การเคลื่อนกล้องในแนวเป็นรูปครึ่งวงกลม
 การครน (Booming / Craning) หมายถึง การเคลื่อนกล้องแนวตั้ง ขึ้นลง
 การดี โฟกัส (De focus) หมายถึง การปรับเลนส์ภาพทำให้เบลอก่อนที่จะเปลี่ยนภาพแล้วกลับมาชัดอีกครั้ง
 (ส่วนใหญ่จะใช้ในกรณีเป็นความนึกคิดของตัวละคร)

การชิฟ โฟกัส (Shift focus) หมายถึง การปรับความคมชัดของภาพ จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมสนใจตรงจุดที่เราโฟกัสนั่นเอง

สติลช็อต (Still Shot) หมายถึง การถ่ายภาพโดยไม่เคลื่อนกล้อง ใช้มากในการถ่ายทำรายการทั่วไป เป็นภาพที่เห็นกันโดยทั่วไป

ขั้นเตรียมการ POST-PRODUCTION

เป็นกระบวนการสุดท้ายก่อนที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชน เป็นนำเอาภาพที่ไปถ่ายทำ มาเรียบเรียงตัดต่อส่วนที่เกินหรือไม่ต้องการออก หรือเอาภาพที่ต้องการมาแทรก มีการใส่สีสันความน่าสนใจด้วยการใช้เอฟเฟ็คต่าง ๆ ใส่กราฟฟิค ต่างๆ ขึ้นชื่อ ใส่ดนตรี เสียงพากย์ ไตเติลโดยรูปแบบของการตัดต่อจะมี 2 รูปแบบ คือ

Linear เป็นการตัดต่อ โดยการใช้สายสัญญาณ เป็นตัวส่งสัญญาณจากเครื่องเล่นเทป มายังเครื่องผสมสัญญาณภาพ (Mixer) และสร้างเอฟเฟคพิเศษ (SFX) ก่อนที่จะออกไปสู่เครื่องบันทึกเทป เรียกโดยทั่วกันว่า A/B Roll

Non-linear เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการนำเอาภาพที่ถ่ายทำมาลงในฮาร์ดดิสก์ แล้วใช้โปรแกรมทำการตัดต่อทำการตัดต่อ เมื่อเสร็จแล้วก็ถ่ายสัญญาณสู่เครื่องบันทึกเทป

ประเภทของรายการโทรทัศน์

การจัดกลุ่มรายการโทรทัศน์ 6 ออกเป็นกลุ่ม ๆ ซึ่งสามารถจำแนกได้หลายวิธีเช่น การจำแนกตามวัตถุประสงค์การจำแนกตามกลุ่มเป้าหมายและการจำแนกตามเนื้อหารายการในประเทศไทยการนำเสนอรายการโทรทัศน์นิยมเสนอรายการหลากหลายรูปแบบ มีทั้งรูปแบบดั้งเดิมและรูปแบบที่ประยุกต์ขึ้นใหม่ ด้วยการผสมผสานรูปแบบหนึ่งกับอีกรูปแบบหนึ่ง จนเกิดเป็นรูปแบบรายการใหม่ขึ้นมา โดยสามารถแบ่งรูปแบบของรายการได้ออกเป็น 19 รูปแบบ ดังนี้ (อ้างถึงใน สาขาวิชานิเทศศาสตรมหาวิทยาลัสุโขทัยธรรมาธิราช หน่วยที่ 1-5, 2550: 45-49)

1. รายการข่าว (News) เป็นรายการที่มุ่งเน้นการให้ข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสังคมมีพื้นฐานตั้งอยู่บนข้อเท็จจริงความถูกต้องแม่นยำ ไม่เน้นการให้ความบันเทิง
2. รายการสารคดี (Documentary) เป็นรายการที่นำเสนอข้อเท็จจริงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียวด้วยวิธีการนำเสนอที่หลากหลายและน่าสนใจให้ความเพลิดเพลินในการรับชมไปพร้อมกับการได้รับสาระความรู้ต่าง ๆ

3. รายการละคร (Drama) เป็นรายการที่มุ่งเน้นการให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องจริงเสมอไป อาจเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นหรือจินตนาการขึ้นมาก็ได้มีหลักสำคัญอยู่ที่กลวิธีการวางโครงเรื่องการผูกปมเรื่อง การสร้างความขัดแย้ง การทวีความขัดแย้งจนนำไปสู่จุดไคลแมกซ์ของเรื่องและคลี่คลายในที่สุด ทำให้เรื่องราวสนุกสนานได้อรรถรสในการชม

4. รายการเกมส์ (Game) เป็นรายการที่มุ่งเน้นการแข่งขันของผู้ร่วมเล่นเกมสในรายการเน้นการใช้ทักษะร่างกายเป็นสำคัญ โดยการแข่งขันภายใต้เงื่อนไขของสถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นภายในเวลาอันจำกัด รายการประเภทนี้ผู้ชมจะมีส่วนร่วมด้วยการเชียร์หรือลุ้นผู้เล่นเกมส์ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำให้เกิดความสนุกสนาน

5. รายการตอบคำถาม (Quiz) เป็นรายการที่มุ่งเน้นการแข่งขันคล้ายกับรายการเกมส์แต่แตกต่างกันตรงที่รายการตอบคำถามจะเน้นการแข่งขันกันโดยอาศัยความรู้ไหวพริบและสติปัญญาของผู้เล่นเกมสมมากกว่า การใช้ทักษะร่างกาย

6. รายการพูด (Talk show) เป็นรายการที่ต้องอยู่บนพื้นฐานของการพูดโดยพิธีกรผู้ดำเนินรายการที่จะพูดคุยกับแขกรับเชิญ

7. รายการวาไรตี้ (Variety) เป็นรายการที่ผสมผสานรูปแบบรายการที่หลากหลาย ไม่จำกัดแต่โดยมากมักมีสิ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญ คือ ดนตรีและเพลงความตลกขบขัน การสนทนากับแขกรับเชิญ

8. รายการดนตรี (Music) เป็นรายการที่มุ่งให้ความบันเทิงเรีงมย์แก่ผู้ชมในอรรถรสของการบรรเลงดนตรี การขับร้องเพลง

9. รายการกีฬา (Sport) เป็นรายการที่มีลักษณะเฉพาะ มุ่งเน้นการแข่งขันในเกมส์กีฬาประเภทใดประเภทหนึ่ง ส่วนใหญ่เป็นรายการถ่ายทอดสดและมีการนำเทปบันทึกการแข่งขันกีฬามาประยุกต์เป็นรายการใหม่ขึ้นมา

10. รายการถ่ายทอดสด (Live) เป็นรายการที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นมายังผู้ชมโดยตรง โดยผู้ชมจะได้รับชมไปพร้อมกันในเวลาเดียวกันกับที่เกิดเหตุการณ์นั้น ๆ

11. รายการสารคดีเชิงข่าว (News Documentary) เป็นรายการที่นำเสนอประเด็นข่าวมาเสนอใหม่โดยใช้รูปแบบรายการสารคดีมานำเสนอ

12. รายการวิจารณ์ข่าว (News Commentary) เป็นรายการที่นำเสนอประเด็นข่าวมาพูดคุย วิพากษ์วิจารณ์ด้วยมุมมองของผู้ดำเนินรายการเองหรือมุมมองของแขกรับเชิญ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อแสดงทัศนะความคิดเห็นต่อประเด็นเรื่องที่เป็นข่าว

13. รายการพูดคุยสนทนาเชิงวิเคราะห์ข่าว (News and Talk) เป็นรายการที่หยิบยกประเด็นข่าวที่น่าสนใจมาพูดคุย ซึ่งมีทั้งแบบดำเนินรายการคนเดียวพูดคุยกับผู้ฟังหรือผู้ดำเนินรายการสองคนขึ้นไปพูดคุยกัน

14. รายการสารละคร (Docu-Drama) เป็นรายการที่นำเสนอเรื่องราวข้อเท็จจริงต่าง ๆ มานำเสนอด้วยรูปแบบการแสดงเป็นละคร มีการพูดเรื่องเช่นเดียวกับละคร มีตัวละครเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการแสดงท่าทางและการพูดแทนที่จะใช้ภาพและเสียงบรรยาย ดังเช่น รายการสารคดี

15. รายการวาไรตี้ทอล์กโชว์ (Variety Talk Show) เป็นรายการที่นำรูปแบบการพูดคุยมาผสมกับรายการวาไรตี้ กล่าวคือ มีการพูดคุยกับแขกรับเชิญเป็นหลักแต่จะมีการนำเสนอรูปแบบความบันเทิงชนิดอื่น ๆ ผสมเข้ามาเพื่อสร้างความน่าสนใจ เช่น การเพิ่มส่วนที่เป็นการแสดงความสามารถพิเศษของแขกรับเชิญหรือการเพิ่มการแสดงตลกเข้าไปในรายการซึ่งตามปกติรายการพูดคุยมักไม่นำเสนอ

16. รายการวาไรตี้เกมส์โชว์ (Variety Game Show) เป็นรายการที่นำเสนอรูปแบบเกมส์มาผสมกับรูปแบบวาไรตี้ กล่าวคือ มีพื้นฐานอยู่ที่การเล่นเกมส์การแข่งขันของผู้ร่วมรายการ แต่จะผสมผสานความบันเทิงรูปแบบอื่น ๆ เข้าไป เช่น การเพิ่มส่วนการแสดงตลก

17. รายการข่าวบริการ (Service) เป็นรูปแบบการบริการพื้นที่การออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ในการนำเสนอข่าวของหน่วยงานต่าง ๆ ที่ต้องการนำเสนอไปยังประชาชน

18. รายการโฆษณา (Advertising) เป็นรายการประกาศสินค้าหรือบริการที่ต้องการให้ประชาชนโดยทั่วไปทราบจุดประสงค์เพื่อให้คนทั่วไปรู้จักสินค้าหรือการบริการนั้น ๆ

19. รายการประชาสัมพันธ์ (Public Relation) เป็นรายการที่แสวงหาความสัมพันธ์ความร่วมมือและการสนับสนุนจากประชาชนเพื่อให้ประชาชนยอมรับให้ความร่วมมือในการดำเนินงานตามกระบวนการ นโยบายวัตถุประสงค์และความเคลื่อนไหวของสถาบันหรือหน่วยงานนั้น ๆ

กระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาละครโทรทัศน์

กระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาละครโทรทัศน์พิจารณาได้จากองค์ประกอบเหล่านี้โดยผ่านกระบวนการเล่าเรื่อง (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2543) ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละคร ในการวิเคราะห์ละครโทรทัศน์ต้องมีโครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมาศึกษา ซึ่งในโครงเรื่องมีลำดับเหตุการณ์ทั้งหมด 5 ขั้นตอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่อง หรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาตอนเรื่องก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ในการเริ่มเรื่องจะมีการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่เป็นการชักจูงความสนใจผู้ชมให้ติดตาม

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุผล บมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) เป็นขั้นตอนที่เกิดความขัดแย้งพุ่งขึ้นสู่จุดสูงสุดของเรื่อง ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่จะต้องตัดสินใจเลือก

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว ประเด็นปัญหาความยุ่งยากได้รับการแก้ไข

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวนั้นจบสิ้นลงซึ่งอาจมีจุดจบได้หลากหลายแบบ เช่น จบแบบมีความสุข จบอย่างสูญเสีย หรือจบแบบปริศนา เป็นต้น

ละครไทยในอดีต (จักร ๆ วงศ์ ๆ)

ศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง อธิบายเรื่องนี้ไว้ ใน “ละครนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ในโทรทัศน์ : กระจุกสะท้อนความสับสนและความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย” (ในท้องถิ่นนิทานและการละเล่นฯ สนพ.มติชน กรกฎาคม 2537) เสนอว่ารายการทีวีคือ กระจุกที่สะท้อนสภาพครอบครัวหรือสภาพสังคม เราจึงสามารถศึกษาความเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากรายการโทรทัศน์ได้ ในท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง ที่ดำเนินไป 2 กระแส

1. ความต้องการสืบทอดวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ ถ้าดูจากรายการทีวีก็คือ จดหมายเหตุกรุงศรีฯ, สืบสานงานศิลป์, ความรู้คือประทับใจ ฯลฯ 2. ความต้องการก้าวไปตามโลกสมัยใหม่ เช่น รายการข่าวต่างประเทศ, ภาพยนตร์บิกซีเนมา, การ์ตูนหอมกับเจอร์รี่, ภาพยนตร์จีนกำลังภายใน ฯลฯ แล้วเหตุใดคนไทยจึงชอบละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ต้องเริ่มดูจากโครงเรื่อง ที่ส่วนมากเป็นเรื่องชีวิตรักของเจ้าชายที่ออกเดินทางแสวงหาคู่ครอง เจอแล้วก็ต้องพลัดพราก ได้พบอีกนาง สุดท้ายเจ้าชายก็มีชายาหลายคน จนเกิดปัญหาหึงหวงในหมู่ชายาขึ้น นี่คือเรื่อง เมียน้อยเมียหลวง ที่เห็นใน แก้วหน้าม้า, จำปาสีตัน หรือปัญหาจากประเพณีไทยเมื่อผู้ชายแต่งงานจะย้ายเข้ามาอยู่บ้านผู้หญิง ก็เกิดความขัดแย้งระหว่างพ่อตากับลูกเขย เช่น สังข์ทอง, สุวรรณหงส์, การะเกด ละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ทำหน้าที่เป็นทางออกให้กับสมาชิกคู่ที่มีความขัดแย้งในครอบครัว

หากลองวิเคราะห์ละครจักร ๆ วงศ์ ๆ หลาย ๆ เรื่อง เราจะพบว่า ละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ให้อะไรและความ ‘ยุติธรรม’ กับบุคคลคนทุกๆ ฝ่ายดังสังเกตได้ว่า นางเอกในนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นเมียหลวงเสมอไป บางเรื่องก็เป็นเมียน้อย บางเรื่องพ่อตาก็ฆ่าลูกเขย ผู้ชมก็จะเลือกชมตอน หรือเรื่องที่ตัวละครที่สวมบทบาทเดียวกับที่ตนเป็นฝ่ายชนะ เช่นนี้ ไม่ว่าจะเป็เมียน้อย เมียน้อย พ่อกา ลูกเขย ก็ชอบละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ด้วยกันทั้งสิ้น เพราะบางเรื่องบางตอนก็ให้ความ ‘สะใจ’ ในขณะที่ชีวิตจริงทุกฝ่ายต้องอดทน

นอกจากนี้เวลาออกอากาศของละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ที่ในยุคแรก ที่มีเพียงสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 คือ หลังข่าวภาคค่ำซึ่งเป็นเวลาที่ดีของทีวีโดยมีสมาชิกแต่ละวัยในครอบครัวตั้งแต่ ปู่ ย่า ตา ยาย พ่อ แม่ ลูก เป็นกลุ่มเป้าหมาย เมื่อผนวกกับเนื้อหาของละครที่สัมพันธ์กับชีวิตและความขัดแย้งในครอบครัวไทยจึงทำให้ได้รับความนิยม

ต่อมาในปี 2528 ทางสถานีได้เปลี่ยนแปลงเวลาออกอากาศมาเป็นเช้าวันเสาร์-อาทิตย์ เวลา 8.00-9.00 น. กลุ่มเป้าหมายเดิมจึงเปลี่ยนเป็นกลุ่มเด็กแทน ผู้ผลิตละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ก็ปรับเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่องและการนำเสนอเรื่องเพื่อตอบสนองผู้ชมรุ่นเยาว์ เช่น การเพิ่มตัวละครเด็กเข้าไปทั้งที่เนื้อเรื่องเดิมไม่มี

ขณะเดียวกันการแข่งขันก็มีเพิ่มขึ้น เมื่อสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 ก็เริ่มเข้ามาบุกเบิกละครจักร ๆ วงศ์ ๆ บ้าง ซึ่งแม้จะเป็นละครจักร ๆ วงศ์ ๆ มีเจ้าชาย เจ้าหญิงเหมือนกัน แต่สถานีโทรทัศน์ช่อง 3 มักใช้การแต่งนิทานใหม่ในบรรยากาศโบราณ ขณะที่ของสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 ยังเป็นนิทานไทยที่มีมาแต่โบราณ

ละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ยังมีกลิ่น “ฉีกแนว” ด้วยการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่อง จากเดิมที่เป็นการสะท้อนความขัดแย้งของคนในครอบครัว ระหว่างเมียหลวงเมียน้อย พ่อตาลูกเขย ฯลฯ มาเป็นแนว “ปราบมาร” ที่สะท้อนความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคนในสังคมที่แย่งชิงอำนาจทางการเมืองและผลประโยชน์ที่ขัดกัน ในส่วนของตัวละครเองก็มีการเปลี่ยนตามไปด้วยเช่นกัน พระเอกหรือเจ้าชายที่เคยมีขยาหลายคนก็เปลี่ยนเป็นมีขยาคนเดียว, เปลี่ยนจากเรื่องของผู้มีบุญญาธิการเป็นผู้มีความสามารถ, เปลี่ยนให้ตัวละครผู้หญิงมีวิชาความรู้ ไม่ใช่มีแค่ความงาม แม้ละครจักร ๆ วงศ์ ๆ จะสร้างจากนิทานปรัมปรา และนำเสนอเรื่องราวย้อนยุคกลับไปหาอดีต ที่ดูเหมือนเรื่องเขยๆ แต่ในความจริงละครจักร ๆ วงศ์ ๆ กลับร่วมสมัยกับสังคม และผู้คนในเวลานั้น จึงไม่น่าแปลกใจที่ที่มันสะท้อนภาพความเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างต่อเนื่อง

ละครไทยในปัจจุบัน

ลาวลีย์ เจริญสุข (2558) ได้สรุปกระแสละครปัจจุบัน ข้อดีและข้อเสียของการชมละครโทรทัศน์ การจัดการละครโทรทัศน์ อิทธิพลของละคร และพฤติกรรมของคนไทยที่มาจากละครไว้ดังนี้

กระแสละครโทรทัศน์ในปัจจุบัน

1. มีหลายเรื่องหลายช่อง
2. มีดาราในสังกัด
3. ละครภาคค่ำมาฉายซ้ำในตอนกลางวัน

การชมละครโทรทัศน์

1. ใช้เวลามากเกินไป เรื่องหนึ่งในแต่ละตอนยาวเกินไป
2. มุ่งเน้นคะแนนนิยม มุ่งไปที่ rating มากเกินไป
3. สร้างวัฒนธรรมจากละคร
4. ใช้ดาราตติ้งคะแนนนิยม

ข้อดี: ถ้าดาราคนนั้นเข้ากับบท ละครก็จะออกมาดี ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามกับละคร

ข้อเสีย: ถ้าตัวละครไม่เข้ากับบทละคร ละครก็จะออกมาไม่ดี

1. ต้องการสร้างบทสนทนา บทสนทนาของคนในสังคมมาจากละครเยอะ
2. ผู้ชมใช้สินค้าตามตัวละคร สร้างกระแสการบริโภค
3. สร้างความทะเยอทะยานและรสนิยม ผู้ชมต้องการเป็นอย่างในละคร ซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อเสีย

การจัดการละครโทรทัศน์

1. ละครเป็นสินค้าหลักของช่อง
2. คนทำละครต้องพัฒนาอยู่ตลอดเวลาอยู่กับที่ไม่ได้ มีการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีมากขึ้น
3. คะแนนนิยมหรือ rating ละครที่ไม่สามารถรักษา rating จะได้รับผลกระทบจากช่องที่สังกัด

4. การจัดเวลา มีผลอย่างมาก ถ้าละครไปอยู่ในช่วงที่คนดูเยอะ rating จะดี สินค้าที่ดีซึ่งเป็นผู้ลงโฆษณา จะอยู่ในช่วงเวลาที่ดี

5. งานโฆษณา ละครที่ดีก็จะมีสินค้าติดต่อเพื่อลงโฆษณา

6. มีตัวตลก นักแสดงมีผลอย่างมากต่อ rating เพราะเป็นตัวตลกผู้ชม

อิทธิพลของละคร ไม่ได้เกิดขึ้นโดยปริยาย ไม่ควรยกย่องอิทธิพลของสื่อมากเกินไป ด้านลบของอิทธิพลสื่อก็มี

1. สาวก แฟนคลับ
2. หลงรัก
3. ใฝ่หารอคอย
4. วัฒนธรรม ภาษา ทักษะคติ มีคำพูดบางประโยคที่ผู้ชมนำมาพูดตาม
5. แหล่งข้อมูลในการสนทนาเพื่อความบันเทิง

พฤติกรรมของคนไทยที่มาจากละคร

1. แนวคิด และคำพูด
2. สร้างกระแสสังคม
3. กำหนดมุมมอง โลกทัศน์
4. เยาวชนและชนชั้นล่างได้รับอิทธิพลสูงกว่า
5. รูปแบบในการดำเนินชีวิตของชนชั้นสูงและชั้นกลาง
6. ลัทธิการทำเนียบนิยมในบางกรณี
7. ความนิยมในการตั้งชื่อลูก

การเป็นสื่อมวลชน มีทั้งหน้าที่ในการสะท้อนสังคม และต้องมีจรรยาบรรณในวิชาชีพของตน ในขณะเดียวกัน คนดูอยากให้คนทำละครทำละครออกมาอย่างไร เราก็ต้องแสดงให้คนทำละครเห็นถึงสิ่งที่เราอยากดูด้วย

ความเป็นมืออาชีพ นอกจากจะเก่งจากฝีมือการเล่น คือการตระหนักในจรรยาบรรณในสาขาวิชาละคร ซึ่งจะต้องเตรียมเรื่องที่จะส่งสารถึงผู้ชม สุดท้ายคือ plot เรื่องคือสิ่งสำคัญในการละคร สื่อมวลชนควรยอมรับความคิดเห็น การชี้แนะของผู้รับสาร ไม่ควรบอกอะไรตรงไปตรงมาจนเกินไป ควรให้ผู้ชมได้คิดเองบ้าง

องค์กรทางสังคมจะทำหน้าที่ขัดเกลาผู้คน และเป็นสถาบันด้านเศรษฐกิจ ทำให้ rating ดี จนมีโฆษณาเข้ามา ละครที่ rating ดีคือละครที่ไม่ทำให้เป็นปัญหาต่อผู้ชม และชี้แนะสังคม ครอบครัวยุคใหม่เป็นภูมิคุ้มกันในการรับชมสื่อของเยาวชนว่าจะรับข่าวสารอย่างไร ถ้าเยาวชนได้รับการปลูกฝังที่ดีที่ถูกต้อง ค่านิยมจากสื่อจะไม่มีผลกับเยาวชนมากนัก

ประเภทของละครไทย

ละครไทยจากที่ตอนแรกมีประเภทเดียว ได้พัฒนามาเรื่อย ๆ จนตอนนี้มีมากมายหลายประเภทให้ผู้ชมเลือกชมตามความชอบ โดยสามารถแบ่งประเภทของละครไทยได้ดังนี้

1. แบ่งตามรูปแบบ (Genre) ของละคร รูปแบบของละครไทยสามารถแบ่งได้เป็น ละครน้ำเน่า ละครซิตคอม และละครชุด

1.1 ละครน้ำเน่า คือละครที่มีความยาวหลายตอนและเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเป็นประเภทละครที่เรียกได้ว่ามีเยอะมากที่สุดในประเทศไทย ละครประเภทนี้พล็อตเรื่องจะซ้ำ ๆ เดิม ๆ เนื้อเรื่องค่อนข้างเพี้ยน ไร้สาระ แต่ได้รับความนิยมจากผู้ชมจำนวนมากเพราะเป็นละครที่ดูง่ายและผ่อนคลายสมอง ละครน้ำเน่าส่วนใหญ่จะฉายในช่วงที่มีผู้ชมโทรทัศน์มากที่สุดคือ ประมาณ 2-4 ทุ่ม ของทุกวัน

1.2 ละครซิตคอม คือละครตลกขบขัน จุดประสงค์หลักคือเพื่อความสนุกสนานกับผู้ชมในละครซิตคอมจะแสดงเป็นตอน ๆ ไป กล่าวคือ เรื่องราว 1 เรื่องจะจบภายใน 1 ตอนแต่นักแสดงและพล็อตหลักของ เรื่องยังคงเดิมในตอนต่อๆ ไป นอกจากนี้ในละครประเภทนี้ยังมีเสียงหัวเราะในฉากตลกๆ เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมเสียนได้ ไปนั่งดูอยู่จริงๆ'

1.3 ละครชุด คือละครที่เชื่อมต่อกันหลายเรื่อง แต่เนื้อเรื่องแต่ละเรื่องจะแตกต่างกัน ตัวละครบางตัวเหมือนเดิมแต่ตัวละครหลัก เช่น พระนางมักจะเปลี่ยนตัวนักแสดง ผู้ชมสามารถเลือกดูเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องดูทุกเรื่องก็สามารถเข้าใจได้ ในประเทศไทย ละครประเภทนี้ยังไม่เป็นที่นิยมมากนัก แต่ไม่นานมานี้สถานีโทรทัศน์ช่อง 3 ก็เริ่มหันมาผลิตละครประเภทนี้มากขึ้น เช่น ละครชุดสี่หัวใจแห่งขุนเขา ละครชุด สุภาพบุรุษจุฑาเทพและละครชุดเลือดมังกร เป็นต้น

2. แบ่งตามเนื้อหาละคร เนื้อหาของละครไทยสามารถแบ่งได้เป็นละครวัยรุ่น ละครลึกลับ ละครข้ามเวลา ละครย้อนยุค

2.1 ละครวัยรุ่น คือละครที่พระเอกหล่อ นางเอกสวย เนื้อเรื่อง ฉาก เครื่องแต่งกายทันสมัย และเน้น เรื่องความรักเป็นหลัก กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่น ละครประเภทนี้เริ่มต้นมาจากประเทศญี่ปุ่น หลังจากนั้นค่อย ๆ แพร่หลายในเอเชีย ซึ่งละครประเภทนี้มักจะถ่ายทำในสถานที่ที่มีวิวทิวทัศน์สวยงาม เช่น เกาะหรือทะเล เพื่อเพิ่มบรรยากาศความโรแมนติก

2.2 ละครลึกลับ คือละครที่เกี่ยวข้องกับภูตผีวิญญาน 90% ของคนไทยนับถือศาสนาพุทธ ดังนั้น จึงมีวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องเหล่านี้ ซึ่งบทละครประเภทนี้มักจะกล่าวถึงเรื่องความตาย ศาสนา ชีวิตอมตะ การเวียนว่ายตายเกิดต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการแทรกคำสอนต่างๆลงไปในละคร เช่น เรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว บาปกรรมมีจริง เป็นต้น

2.3 ละครข้ามเวลา คือละครที่กล่าวถึงการเดินทางข้ามเวลาทั้งจากปัจจุบันไปอดีตและจากปัจจุบัน ไปอนาคต ซึ่งละครประเภทนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศจีน เช่น เจาะมิติพิชิตบัลลังก์(步步惊心)

และจอมนางทะเลมิตติ(宫锁心玉) ในขณะเดียวกันประเทศไทยก็มีการทำละครประเภทนี้ออกมาอย่างต่อเนื่อง เช่น บ่วงบรรจถรณ์ข้ามเวลาหารัก ทวิภพ และบุพเพสันนิวาสที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนี้ทั้งในไทยและจีน

2.4 ละครย้อนยุค คือละครที่กล่าวถึงสงคราม ความรักความแค้นในยุคอดีต ละครประเภทนี้เป็นละครที่สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยสมัยก่อนในทุก ๆ ด้าน เช่น อาหารการกิน การแต่งกาย ชาวต่างชาติจะสามารถเข้าใจเอกลักษณ์วัฒนธรรมของคนไทยผ่านละครประเภทนี้

จุดเด่นของละครไทย 1. การเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ ละครไทยจะมีการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ คือ จะมีการเปลี่ยนแปลงและความขัดแย้งของตัวละคร มีปัญหาต่างๆ เข้ามา ทำให้ผู้ชมรู้สึกสับสน เห็นใจตัวละครและอยากติดตามในตอนต่อ ๆ ไป หลังจากนั้นจะ ค่อย ๆ คลายปมของเรื่อง ซึ่งปมปัญหาหลัก ๆ ของละครไทยมีอยู่ 2 เรื่อง คือปัญหาความรักและปัญหาความ ขัดแย้งในครอบครัว เช่น แก้วตาพี่ พระเอกกับนางเอกแต่งงานกันแต่นางร้ายคือแฟนเก่าพระเอก ขอบใจร้ายนางเอกจนพระเอกเริ่มไม่พอใจนางเอก ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่เริ่มสั่นคลอน ซึ่งความขัดแย้ง เหล่านี้เป็นตอนที่ดึงดูดผู้ชมให้ติดตามละครไปเรื่อย ๆ

2. ฉากวิวทิวทัศน์ที่สวยงาม ฉากวิวทิวทัศน์ที่สวยงามในละครเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้ชาวจีนชอบดูละครไทย เนื่องจากละคร ไทยมักจะมีสถานที่ถ่ายทำที่สวยงาม เช่น ตึกสูงในกรุงเทพมหานคร ทะเลชายหาด เกาะต่างๆ หรือ แม้กระทั่งถ่ายทำที่ตลาดน้ำหรือวัดโบราณต่างๆ ก็ทำให้ผู้ชมหลงใหลประเทศไทย เช่น ในเรื่อง จำเลยรัก ที่ ไปถ่ายทำที่เกาะภูเก็ต เรียกได้ว่าละครเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ชาวจีนมาเที่ยวประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น

3. ศาสนาและวัฒนธรรมที่สอดแทรกในละคร เนื่องจากคนไทยมากกว่า 90% นับถือศาสนาพุทธ ในละครจึงมีเรื่องของศาสนาสอดแทรกเข้ามาตลอดทั้งเรื่อง เช่น การเข้าวัดทำบุญ พิธีแต่งงานหรือพิธีงานศพที่จัดขึ้นในวัด ซึ่งทำให้ผู้ชมชาวจีนเข้าใจและ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศาสนาในชีวิตประจำวันของคนไทย หรือวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น การไหว้ คนไทยถ้าเจอกันก็จะยกมือไหว้กัน หรือแม้กระทั่งการขอบคุณ การขอโทษก็จะยกมือไหว้กันเสมอ ทำให้ผู้ชมชาวจีนมองว่า ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความอ่อนน้อมและใจดี นอกจากนี้ ในตอนจบของละครเกือบทุกเรื่อง มักจะเป็นแบบ “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ” ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของคนไทย กล่าวคือ ตัวละครฝ่ายดี มักจะจบแบบสุขสมหวัง และตัวละครฝ่ายร้ายมักจะได้รับผลกระทบที่ตนทำไว้ เช่น ถูกจับเข้าคุกหรือเสียชีวิตในตอนจบ

ในบทที่ 2 นี้ผู้เขียนได้สรุปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการโทรทัศน์ องค์ประกอบของรายการโทรทัศน์ ประเภทของรายการโทรทัศน์ กระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาละครโทรทัศน์ ละครไทยในอดีต (จักร ๆ วงศ์ ๆ) ละครไทยในปัจจุบันและประเภทของละครไทย เพื่อเป็นกรอบในการพินิจวิเคราะห์สื่อบันเทิงโทรทัศน์ตามองค์ประกอบของเรื่องแต่ง เช่น โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร ฯลฯ เพื่อนำไปประยุกต์ตามสื่อที่สนใจได้อย่างมีทิศทางและมีความเหมาะสม

รายการอ้างอิง

- คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2559). [ออนไลน์]. กระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์. สืบค้นจาก <https://it.tni.ac.th/km/?portfolio=%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9C%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%82%E0%B8%97%E0%B8%A3> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565)
- ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์. (2543). นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง: วิเคราะห์การศึกษาจินตคติ- จินตทัศน์ ในสื่อร่วมสมัย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพธดา คำชื่นวงศ์. (2564). [ออนไลน์]. ทิวทัศน์ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์. สืบค้นจาก <https://researchcafe.org/digital-tv/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- พัทธธีรา ลิ้มเจริญสุข. ละครไทยในประเทศจีน : กรณีศึกษาซีรีส์ชายรักชายไทยในประเทศจีน (ช่วงปี2555-2560). การศึกษาเฉพาะเรื่องหลักสูตรปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2550). สาขาวิชานิเทศศาสตร์. หน่วยที่ 1-5, นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ลาวัลย์ เจริญสุข. (2558). [ออนไลน์]. ผลกระทบจากละครโทรทัศน์ต่อสังคม. สืบค้นจาก http://lawanjaroensuk.blogspot.com/2015/11/blog-post_20.html (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- วาลี ปรีชาปัญญากุล. (2561). โครงการวิจัย “รูปแบบและเนื้อหาโทรทัศน์ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์”. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สทศ).
- ศิริพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง. (2537). “ละครนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ในโทรทัศน์ : กระจุกสะท้อนความสับสนและความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย” ในท้องถิ่นนิทานและการละเล่น...การศึกษาคติชนในบริบททางสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร : มติชน, กรกฎาคม 2537.

ศิลปวัฒนธรรม. (2564). [ออนไลน์]. ละครจักรๆ วงศ์ๆ ทางทีวี สะท้อนความเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างไรบ้าง. สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/culture/article_39786 (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

บทที่ 3

พินิจสื่อเพลง

ในบทนี้จะอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการสื่อความหมายผ่านบทเพลงประเภทต่าง ๆ ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย ประเภทของเพลงทั้งเพลงไทย เพลงไทยเดิม เพลงลูกทุ่ง เพลงหมอลำ เพลงสากล และเพลงประกอบสื่อต่าง ๆ (มิวสิกวิดีโอ)

การสื่อความหมายผ่านบทเพลงทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย

สถาบันภาษาไทยสิรินธร (ม.ป.ป.) ได้อธิบายความรู้ในตัวภาษาถือเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจและตีความบทอ่านผู้อ่านจะต้องรู้จักความหมายของคำและการเปรียบเทียบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. รู้จักความหมายของคำ ความหมายของคำแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

1.1 ความหมายตรงหรือความหมายประจำคำ เป็นความหมายพื้นฐานที่เป็นที่ยอมรับกัน โดยทั่วไปว่าเป็นความคิดที่คำ ๆ นั้นสื่อ เช่น “เสียบ” มีความหมายประจำคำว่า “การดันให้สิ่งของซึ่งมี ลักษณะเล็ก บาง หรือแหลมแทรกเข้าไปในของอีกสิ่งหนึ่ง” เช่น ไม้เสียบลูกชิ้น

1.2 ความหมายแฝงหรือความหมายนัยประหวัด เป็นความหมายเชิงเปรียบเทียบหรือมีแง่มุมที่ลึกซึ้งบางแง่มุมที่สัมพันธ์กับคำ ๆ นั้น อาจมีความหมายแฝงบางอย่างสำหรับบางคน แต่ไม่ สื่อความสำหรับบางคนก็ได้ เช่น ในหัวหน้าพรรคเสียบ ซึ่งเป็นสมญาที่ผู้สื่อข่าวตั้งให้แก่นักการเมืองผู้หนึ่งคำว่า “เสียบ” มีความหมายแฝงว่า “เข้าร่วมรัฐบาล” และมีความหมายในเชิงลบในทำนอง “ฉวย โอกาส” เจืออยู่ด้วย ในการค้นหาความหมายของคำนั้น พจนานุกรมเป็นตัวช่วยอย่างดี เพราะนอกจากจะให้ ความหมายตรงแล้ว ยังแสดงความหมายแฝงซึ่งใช้กันอย่างแพร่หลายด้วย อย่างไรก็ตาม อาจมีศัพท์ บัญญัติหรือศัพท์เฉพาะทางที่เป็นความหมายตรง แต่ยังไม่มีการรวบรวมไว้ในพจนานุกรมอยู่ ดังนั้น ผู้อ่านต้องค้นคว้าจากแหล่งค้นคว้าอื่นด้วย เช่น สารานุกรม ศัพท์านุกรม หรืออินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่ง รวมข้อมูลที่หลากหลาย ส่วนความหมายแฝงที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรมนั้น อาจตีความทำความเข้าใจ ได้โดยอาศัยบริบทประเภทต่าง ๆ ซึ่งจะกล่าวในรายละเอียดต่อไป

1.3 รู้จักข้อความเปรียบเทียบ บางครั้งผู้ส่งสารเลือกเปรียบเทียบสิ่งที่ตัวเองต้องการจะกล่าวถึงกับของอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะบางอย่างคล้ายกันเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนขึ้นหรือเพื่อวรรณศิลป์ เราอาจแบ่งประเด็นการเปรียบเทียบเป็นสองประการ คือ การเปรียบเทียบรูปร่างลักษณะภายนอก (formal) เช่น มีทองเท่าหมดกุ่ม เป็น การเปรียบเทียบขนาดว่าทองเส้นเล็ก และ การเปรียบเทียบหน้าที่หรือคุณค่า (functional) เช่น อย่าเอาทองไปลูกระเบียง เปรียบทองซึ่งมีราคาสูงกับคนที่ดีกว่า เหนือกว่า หรือมีศักดิ์ศรีสูงกว่า และเปรียบกระเบื้องซึ่งมีราคาต่ำกว่ากับคนที่แย่กว่า ต่ำกว่า ในการตีความความหมายเปรียบเทียบนั้น ให้พิจารณาอันดับแรกว่าเป็นการเปรียบอะไรกับอะไร และ เป็นการเปรียบลักษณะภายนอก หรือการเปรียบเทียบหน้าที่หรือคุณค่าของสิ่งนั้น เมื่อได้คำตอบแล้วให้พิจารณาว่าสิ่งที่นำมาเปรียบ (source domain) นั้นมีลักษณะหรือหน้าที่หรือความสำคัญอย่างไร และจึงนำไป

เทียบว่าผู้เขียนต้องการสื่อว่าสิ่งที่ถูกเปรียบ (target domain) นั้นเป็นอย่างไร เช่น การตีความประโยค “บอกลาแพนด้าได้ตาไปได้เลย” อันดับแรกเราจะเห็นว่าเป็นการ เปรียบเทียบอะไรสักอย่างที่อยู่ได้เท่ากับแพนด้าลำดับถัดไปให้พิจารณาว่าเป็นการเปรียบเทียบเรื่อง คุณค่าหรือลักษณะภายนอก หากเป็นเรื่องคุณค่า แพนด้าอาจหมายถึงความน่ารัก หากเป็นลักษณะ ภายนอก อาจหมายถึงลักษณะเด่นของสัตว์ชนิดนี้ที่มีสีขาวแต่มีดำ ในกรณีนี้เป็นการเปรียบสิ่งบางสิ่งที่อยู่บริเวณใต้ตา (สิ่งที่นำมาเปรียบ) น่าจะเป็นการเปรียบเทียบลักษณะภายนอก คือการที่หมีแพนด้ามีขนรอบดวงตาเป็นสีดำ (สิ่งที่ถูกเปรียบ) ดังนั้น แพนด้าได้ตา จึงหมายถึงรอยดำคล้ำใต้ตา

วิธีการเปรียบเทียบมีหลายวิธี ดังนี้

1. การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งว่าเหมือนอีกสิ่งหนึ่ง (อุปมา) โดยมีคำเปรียบเทียบ เช่น เหมือน ดุจ ดัง ตั้ง ราว เฉก เช่น ฯลฯ ปรากฏอยู่ในข้อความนั้น ๆ เช่น มีวิชาเหมือนมีทรัพย์อยู่นับแสน เมื่อเขาได้เรียนวิชานี้แล้วก็เหมือนเสื่อติดปีก

2. การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง (อุปลักษณ์) มักมีคำว่า “เป็น” หรือ “คือ” ปรากฏอยู่ในข้อความนั้น ๆ เช่น ขาวนาคือกระดูกสันหลังของชาติ ดวงตาเป็นหน้าต่างของหัวใจ อย่างไรก็ตาม การเปรียบเทียบแบบอุปลักษณ์นี้บางครั้งอาจไม่ต้องมีคำเปรียบเทียบ “เป็น” หรือ “คือ” ในข้อความที่เปรียบเทียบก็ได้ เช่น ไฟโทสะของเขาได้แผดเผาจิตใจของเขาเอง

3. การใช้สัญลักษณ์หนึ่งแทนสิ่งหนึ่ง (สัญลักษณ์) โดยมากมักจะใช้สิ่งที่เป็นรูปธรรมแทนนามธรรม สัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จัก เช่น ดอกไม้ แทน ผู้หญิง, สีขาว แทน ความดี, สีดำ แทน ความชั่ว, ไฟ แทน ความโกรธ เป็นต้น

4. การนำส่วนเพียงส่วนเดียวแทนส่วนทั้งหมด (นามนัย) เช่น คนหยาบเข้าเช่นนี้มีแต่จะทำให้ฟ้าเหลือง ต้องแปดเปื้อนน้ำตาและรอยยิ้มอยู่คู่ชีวิตมนุษย์เสมอมา

เลือดของวีรชนจะจารึกอยู่ในประวัติศาสตร์ตลอดไป

5. การสมมุติสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ให้มีกิริยาอาการ ความรู้สึกเหมือนมนุษย์ (บุคลาธิษฐาน) เช่น โชคชะตาผลักร่างกายเราได้ แต่มันจะเอาหัวใจของเราไปกระเดาะเล่นไม่ได้

6. การกล่าวเกินจริง (อติพจน์) เช่น ฉันเพียรปักผ้าตลอดลายละเอียดอย่างนี้จนตาจะบอดอยู่แล้ว

7. การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน (ประชด) เช่น พ่อเทวดาตื่นนอนหรือยังละ

ประเภทของเพลง

ดิจิตลสศุล. (ม.ป.ป.) อธิบายความหมายของเพลงไทย จังหวะในเพลงไทย ประเภทของเพลงไทยไว้ดังนี้

เพลงไทย หมายถึง เพลงที่ประพันธ์ขึ้นตามหลักดนตรีไทย เป็นเอกลักษณ์เฉพาะประจำชาติ มีลีลาการขับร้อง และการบรรเลงเป็นแบบไทย

เพลงไทยเป็นศิลปะวัฒนธรรมของชนชาติไทย ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ต่อมาได้พัฒนารูปแบบเพลงไทยมาเรื่อย ๆ ได้มีการประพันธ์เพลงไทยให้มีลีลา และสำเนียงภาษาของชาติอื่นมากมายถึง 12 ภาษา เช่น ภาษาลาว

ภาษาเขมร ภาษาแขก ภาษามอญ ภาษาจีน เป็นต้น เพลงที่ประพันธ์ขึ้นมาโดยเลียนสำเนียงอื่น มักมีชื่อนำหน้า เพลงตามสำเนียงภาษาที่เลียนมา เช่น เพลงลาววงเดือน เพลงเขมรไทรโยค เพลงมอญท่าอิฐ เพลงจีนขิมเล็ก

จังหวะในเพลงไทยแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. จังหวะสามัญ หมายถึงจังหวะทั่วไป ที่จะต้องยึดถือเป็นหลักในการขับร้องและบรรเลงแม้ว่าจะไม่มีสิ่งใดเป็นเครื่องให้สัญญาณจังหวะก็จะต้องมีความรู้สึกอยู่ในใจตลอดเวลา

2. จังหวะฉิ่ง เป็นการแบ่งจังหวะด้วยฉิ่ง โดยปกติจะตีสลับกันเป็น ฉิ่ง-ฉับ แต่ถ้าเป็นสำเนียงจีน หรือญวน จะตีเป็น ฉิ่ง-ฉิ่ง-ฉับ หรือบางครั้งจะตีเป็นเสียงฉิ่ง อย่างเดียวก็ได้ เช่น เพลงเชิด เพลงสาธุการ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการตีฉิ่งกับเพลงประเภทจังหวะพิเศษอีกด้วย

3. จังหวะหน้าทับ หน้าทับ หมายถึง วิธีการตีของเครื่องดนตรีประเภทกลองต่างๆ ซึ่งเป็นเกณฑ์ในการนับจังหวะ

ประเภทของเพลงไทยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เพลงบรรเลง
2. เพลงขับร้อง

เพลงบรรเลง หมายถึง เพลงที่ใช้เครื่องดนตรีบรรเลงเพียงอย่างเดียว ไม่มีการขับร้อง แบ่งเป็น

เพลงโหมโรง คือ เพลงที่ใช้บรรเลงเริ่มต้นของการบรรเลง หรือการแสดง มีความหมายบอกให้ทราบว่า พิธีหรืองานจะเริ่มขึ้นแล้ว และยังเป็นการอัญเชิญเทพยดา และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายให้มาประชุมสโมสรในงาน เพื่อจะได้เป็นสิริมงคลแก่เจ้าภาพ และผู้ร่วมงาน เพลงโหมโรงแบ่งออกเป็นหลายชนิดดังนี้

- เพลงโหมโรงเช้า ใช้บรรเลงในเวลาเช้าสำหรับงานที่มีการนิมนต์พระมาสวดมนต์เย็น
- เพลงโหมโรงประกอบการแสดง ใช้บรรเลงเพื่อประกาศให้ประชาชนทราบว่า การแสดงกำลังจะเริ่มขึ้นแล้ว
- เพลงโหมโรงเสภา ส่วนใหญ่เป็นเพลงอัตรา 3 ชั้น ใช้บรรเลงเพื่อบอกให้ทราบว่าการแสดงกำลังจะเริ่มขึ้น ในสมัยโบราณ มีการร่ำประลองเสภา แล้วจึงบรรเลงโหมโรงเสภา ตอนท้ายของเพลงโหมโรงเสภาจะมีลักษณะเฉพาะตัว จบด้วยท้ายของเพลงว่า

เพลงหน้าพาทย์ คือ เพลงที่ใช้บรรเลงประกอบพิธีกรรมต่างๆ และใช้ประกอบตัวแสดงโขนและละคร โดยทั่วไปมี 7 ประเภทดังนี้

- สำหรับกิริยาไปและมา โดยทั่วไปจะมีเพลงร่ำอยู่ 14 เพลง คือ
- เสมอ สำหรับการไปมาในระยะใกล้ๆ
- เพลงฉิ่ง สำหรับการไปมาอย่างนวนาน กรีดกราย เช่น ไปชมสวน ไปเที่ยวสนุกสนาน

- เชิด สำหรับการไปมาในระยะใกล้ๆ
- บาทสกุณี สำหรับการไปมาใช้กับพิธีใหญ่ๆ และสำคัญ ใช้เฉพาะพระ
- พระยาเดิน สำหรับการไปมาของผู้สูงศักดิ์
- เชิดฉาน ทำสำหรับการไปมาของพระราม พระลักษมณ์
- ลุกรัน ทำสำหรับการไปมาของพระราม พระลักษมณ์
- เสมอข้ามสมุทร ทำสำหรับการไปมาของพระราม พระลักษมณ์
- ขุบ สำหรับการไปมาของตัวละครที่มีศักดิ์ต่ำ หรือฐานะต่ำ เช่น นางกำนัล
- เหาะ สำหรับการไปมาทางอากาศ เทวดา นางฟ้า และตัวละครที่มีบรรดาศักดิ์สูง
- โคมเวียน ใช้กับพระ
- กลม การไปมาของเทวดา หรือผู้ที่สูงกว่าเทวดา เช่นพระอินทร์ พระอรชุน และสำหรับผู้ที่มีบรรดาศักดิ์สูงเช่น เจ้าเงาะ
- เข้าม่าน ใช้ในการเข้าไปในสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง เช่นห้องสรง (ใช้กับตัวเอง หรือ ผู้มีบรรดาศักดิ์สูง)
- แผละ การไปมาของสัตว์ปีก เช่น นก แมลง สำหรับการยกพล ตามปกติใช้ 2 เพลง
- กราวนอก สำหรับพลมนุษย์ หรือ พลลิง
- กราวใน สำหรับพลยักษ์ ใช้สำหรับการมาของยักษ์ สำหรับการสนุกสนาน ตามปกติใช้ 6 เพลง
- กราวรำ สำหรับการเยาะเย้ยสนุกสนาน
- สีนวล สำหรับความรื่นรมย์อย่างธรรมดา
- ดุยฉาย สำหรับความภูมิใจ เมื่อได้แต่งตั้งใหม่ หรือเมื่อได้แปลงตัวให้ดังกว่าเดิม
- แม่ศรี ใช้ทำนองเดียวกับดุยฉาย
- เพลงช้า สำหรับความเบิกบานอย่างธรรมดา
- เพลงเร็ว สำหรับความเบิกบานอย่างธรรมดา โดยมากใช้รับต่อจากเพลงช้า หรือจะเริ่มเพลงเร็วทีเดียวก็ได้สำหรับการแสดงฤทธิ์ ตามปกติใช้ 6 เพลง
- ตระนิมิตร สำหรับการแปลงตัว หรือชูปคนตายให้ฟื้น หรือแปลงตัวให้คนอื่น
- ตระสันนิบาต การชุมนุมเพื่อกระทำพิธีสำคัญต่างๆ ใช้ในพิธีร้ายเวทมนตร์และประสิทธิประสาทพร
- ชำนาญ ใช้เช่นเดียวกับตระนิมิตร
- ตระบองกัน ใช้เช่นเดียวกับชำนาญ
- คุกพาทย สำหรับการแสดงของผู้มีอิทธิฤทธิ์ หรือแสดงอารมณ์โกรธของตัวละครผู้มีศักดิ์สูง
- รัว ใช้ทั่วไป ในการสำแดงเดช และมักใช้ต่อท้ายเพลงอื่น สำหรับการต่อสู้ ปกติใช้ 3 เพลง
- เชิดกลอง สำหรับการต่อสู้โดยทั่วไป

- เชิดฉิ่ง สำหรับรำก่อนที่นั้ทำการสำคัญในการรบ เช่นก่อนแผลงศร หรือก่อนใช้อาวุธอย่างใดอย่างหนึ่ง

- เชิดนอก สำหรับการจับ หรือขับไล่ของสัตว์ สำหรับการแสดงความรักใคร่ หรือเรียกว่า เข้าพระเข้านาง ตามปกติใช้เพลงโลมสำหรับการนอน ใช้เพลงตระนอน หลักในการสังเกตเพลงหน้าพาทย์ คือเป็นเพลงที่ใช้ตะโพน และกลองทัด เป็นผู้ควบคุม จังหวะหน้าทับ

เพลงเรื่อง คือ การนำเพลงใกล้เคียงกันมาเพื่อบรรเลงต่อกันเป็นชุดต่าง ๆ มีดังนี้

- เพลงเรื่องช้า
- เพลงเรื่องเร็ว
- เพลงเรื่องเพลงฉิ่ง
- เพลงเรื่องสองไม้
- เพลงเรื่องเกี่ยวกับพิธีกรรม

เพลงทางเครื่อง คือ เพลงที่ใช้บรรเลงต่อท้ายเพลงเถาเป็นเพลงสั้น ขึ้นเดียว สนุกสนาน ครึกครื้น เพลงเดียวกันใช้สำเนียงเดียวกันจะใช้เพลงชุดใด ขึ้นอยู่กับเพลงเถาข้างหน้า

เพลงสำเนียงภาษา เป็นเพลงที่นำสำเนียงภาษามาเรียงกันต่างจากเพลงทางเครื่องคือ เพลงออกภาษา ต้องบรรเลง 4 ภาษาก่อน คือ จีน เขมร ตลุง พม่า แล้วจึงเลือกสำเนียงภาษาอื่นตามความเหมาะสม

เพลงเดี่ยว เป็นเพลงที่ขึ้นครุแต่งขึ้นเพื่อ ใช้บรรเลงเดี่ยวด้วยเครื่องมือต่างๆ ใช้แสดงความสามารถของผู้บรรเลง ผู้เล่นจะต้องมีทักษะและกลเม็ดในการเล่นเป็นอย่างดี

เพลงขับร้อง หมายถึง เพลงที่ใช้เครื่องดนตรีบรรเลง ร่วมกับการขับร้อง แบ่งเป็น

เพลงเถา หมายถึง เพลงที่ขับร้องและบรรเลงเริ่มจากช้าแล้วเร็วขึ้นเรื่อยๆ จาก 3 ชั้น ไป 2 ชั้น ไป 1 ชั้น จะมีชั้นละกี่ท่อนก็ได้ จำนวนท่อนจะต้องเท่ากันทุกชั้น และอาจจบด้วยรูปทหรอไม่มีรูปทหรก็ได้

เพลงตับ หมายถึง การนำเอาเพลงหลายๆ เพลงมาขับร้องและบรรเลงต่อเนื่องกัน มี 2 ชนิดคือ

- เพลงตับเรื่อง คือ เพลงที่นำมาบรรเลง และบรรเลงติดต่อกัน ยึดบทหรือที่เป็นเรื่องเดียวกัน ฟังได้ติดต่อกันเป็นเรื่องเดียวกัน ส่วนทำนองเพลงจะเป็นอย่างไรไม่ถือเป็นสำคัญ เช่น เพลงตับนางลอย เพลงตับนาคมาศ เป็นต้น

- เพลงตับเพลง คือ เพลงที่นำมาบรรเลง และบรรเลงติดต่อกัน ยึดถือสำนวน ทำนองของเพลง ที่สอดคล้องเหมาะสม และต้องอยู่ในอัตราจังหวะเดียวกัน ส่วนบทหรือจะเป็นอย่างไรไม่ถือเป็นสำคัญ เช่น เพลงตับลมพัดชายเขา เพลงตับเพลงยาว เป็นต้น

เพลงเบ็ดเตล็ด ใช้ขับร้องทั่วไป ผู้ประพันธ์ส่วนใหญ่ประพันธ์ขึ้นเพื่อความสนุกสนาน หรือเพื่อสอนใจ เนื้อหาอาจอยู่ในรูป ขมธรรมชาติ ขมผู้หญิง บรรยายความรัก

เพลงไทยเดิม

Thaianthem (2559) อธิบายเกี่ยวกับเพลงไทยเดิมไว้ว่า เพลงดั้งเดิมของไทยเรา ซึ่งก็ถือว่าเป็นเพลงแบบแรกที่เกิดขึ้นในประเทศไทยเลยทีเดียว และยังเป็นศิลปะวัฒนธรรม ที่ควรค่าแก่การรักษาไว้อีกด้วย แต่ในปัจจุบันคนไทยเริ่มรู้จักเพลงไทยเดิมน้อยลง เพราะหันไปนิยมเพลงสากล เพลงแนวใหม่ ๆ กันเป็นส่วนใหญ่ และแน่นอนว่าก็มีน้อยคนเลยที่เดียวที่จะรู้ประวัติความเป็นมาของเพลงไทยเดิม เพราะฉะนั้นเพื่อการสืบสานศิลปวัฒนธรรมของไทยไว้ จึงควรเรียนรู้ถึงประวัติความเป็นมาของเพลงไทยเดิมมีดังนี้

กำเนิดเพลงไทยเดิม

ดนตรี เป็นสิ่งที่มนุษย์เริ่มรู้จักตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งก็มีการนำมาร้องรำทำเพลง ทำกิจกรรมสนุกๆ เต้นรำ และมักจะใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา อย่างการสวดมนต์อีกด้วย โดยเพลงแต่เดิมนั้น ส่วนใหญ่แล้วจะมีจังหวะเร็วและมีช่วงทำนอง ประโยคซับซ้อนสั้นๆ ซึ่งจะเหมาะกับการเต้นรำมากกว่า จึงได้มีการปรับเปลี่ยนให้มีจังหวะที่ช้าลง และมีความนุ่มนวลมากขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มประโยคในการขับร้องให้ยาวขึ้นอีกด้วย ทั้งนี้ก็เพื่อให้เหมาะกับการใช้ในพิธีการต่างๆ การขับร้องในการเล่นละคร รวมถึงการขับกล่อม และนี่ก็ถือกำเนิดเพลงไทยเดิมขึ้นมานั่นเอง

ความหมายของเพลงไทยเดิม

เพลงไทยเดิม หมายถึง เพลงที่มีการแต่งขึ้นมา ทั้งเนื้อร้อง คำร้องและทำนอง โดยใช้หลักการแต่งแบบไทยๆ ดนตรีไทย และเน้นความเป็นเอกลักษณ์ของไทยเป็นหลัก ซึ่งก็ทำให้แตกต่างจากเพลงของชาติอื่น ๆ มากทีเดียว โดยเอกลักษณ์ของเพลงไทยเดิมก็คือการเอื้อนที่มีความไพเราะและยังมีจังหวะท่วงทำนองที่ฟังสนุกและฟังรื่นหูอีกด้วย ซึ่งเพลงไทยเดิมที่นิยมก็จะเป็นเพลงสองชั้น และเพลงสามชั้นที่มีลักษณะการขับร้องแบบสัทกวนั่นเอง

ประเภทของเพลงไทยเดิมนั้น สามารถแบ่งได้เป็น 3 จำพวกใหญ่ ๆ คือ

1. เพลงสำหรับบรรเลงดนตรีล้วน ๆ

เพลงประเภทนี้ ก็อธิบายง่าย ๆ ตามชื่อเลย ก็คือเป็นเพลงที่มีแต่ดนตรีบรรเลง ไม่มีการขับร้อง ไม่มีการเอื้อนใดๆ เน้นดนตรีล้วน ๆ ส่วนใหญ่จะได้ยินได้ฟังกันในการใช้ประกอบการแสดง เช่นเพลงโหมโรง เพลงหน้าพาทย์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เป็นเพลงในการแสดงละคร เมื่อตัวละครกำลังแสดงท่าทาง กริยาต่าง ๆ อีกด้วย

2. เพลงสำหรับการขับร้อง

เพลงประเภทนี้ เป็นเพลงที่มีการขับร้องแล้วตามด้วยการรับโดยการบรรเลงดนตรีเป็นจังหวะ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วมักจะเรียกกันว่า การร้องส่งดนตรีนั่นเอง โดยเพลงแบบนี้จะมีจังหวะที่ไพเราะ ฟังแล้วให้ความรู้สึกสนุกสนานและรื่นรมย์มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความรู้สึกเพลิดเพลินได้เป็นอย่างดีเลยทีเดียว

3. เพลงประกอบการรำ

เพลงประเภทนี้ เป็นเพลงที่มีการร้องไปตามบทร้อง เพื่อให้เกิดจังหวะที่สนุกสนานและเพื่อให้ผู้เต้น สามารถเต้นตามจังหวะได้อย่างสนุกสนานมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ยังมักจะใช้ในการประกอบการแสดงท่าทาง กิริยาต่าง ๆ ของตัวละครด้วยเช่นกัน

ลักษณะของเพลงไทยเดิม จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นว่าเพลงไทยเดิมนั้น แบ่งเป็นเพลงชั้นเดียว เพลงสองชั้น และเพลงสามชั้น ตามวิวัฒนาการของเพลงไทยเดิม แต่นั่นเป็นเพียงแค่ลักษณะบางส่วนของเพลงไทยเดิมเท่านั้น ซึ่งตามจริงแล้ว เรายังสามารถจำแนกออกตามลักษณะได้อีกหลากหลายลักษณะกันเลยทีเดียว เช่น

1. เพลงชั้นเดียว

เพลงชั้นเดียว เป็นลักษณะแบบแรกกำเนิดเพลงไทยเดิม ซึ่งก็จะมีจังหวะดนตรีเร็วและมีคำร้องแบบสั้นๆ โดยจะสังเกตได้จากเสียงฉิ่งฉับที่ตั้งกระชับติดกันต่อเนื่องไปจนจบเพลงนั่นเอง โดยในอดีตนั้นคนส่วนใหญ่จะนิยมใช้เพลงชั้นเดียวในการเต้นรำ ทำกิจกรรมสนุกๆ ต่างๆ แต่ในปัจจุบันนี้เราจะไม่ค่อยได้ยินเพลงชั้นเดียวมากนัก ซึ่งก็จะใช้เพื่อการแสดงมหรสพมากกว่า

2. เพลงสองชั้น

เพลงสองชั้น เป็นเพลงที่มีการขับร้องและจังหวะแบบปานกลาง ไม่เร็วหรือไม่ช้าจนเกินไป แต่ก็มีความยาวของเนื้อเพลงที่ยาวกว่าเพลงชั้นเดียวถึงเท่าตัวเลยทีเดียว ซึ่งเราสามารถสังเกตเพลงสองชั้นได้จากเสียงฉิ่ง...ฉับ ที่มีความห่างกันพอสมควร เนื้อร้องมีการเอื้อนหน้อยๆ ต่างจากเพลงชั้นเดียวที่ไม่มีการเอื้อนเลย

3. เพลงสามชั้น

เพลงสามชั้น เป็นเพลงที่มีจังหวะช้า มีการเอื้อนและทำนองร้องที่นานมาก และช่วงความห่างระหว่างเสียงฉิ่ง...ฉับ ก็ห่างพอสมควรเช่นกัน ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะนิยมใช้ในการขับกล่อมและการบรรเลงในโอกาส พิธีการต่าง ๆ นั้นเอง

4. เพลงโหมโรง

เพลงโหมโรง เป็นเพลงที่ใช้ในการเปิดงานพิธีสำคัญต่างๆ เพื่อเป็นการแสดงความเคารพต่อครูอาจารย์ และเป็นการประกาศถึงการเริ่มเปิดงานนั่นเอง ซึ่งเพลงโหมโรงนั้นก็ยังสามารถแบ่งย่อยได้อีก เป็น เพลงโหมโรงเช้า โหมโรงกลางวัน โหมโรงเย็นและโหมโรงเสภา

เพลงไทยเดิม นอกจากจะเป็นเพลงดั้งเดิมของไทยเราที่ควรค่าแก่การรักษาไว้แล้ว ยังเป็นเพลงประจำชาติอีกด้วย ดังนั้นจึงควรธำรงคร่ำรักษาไว้ และสืบสานวัฒนธรรมอันดีงามของไทย ทั้งดนตรี การขับร้อง และการบอกเล่าเรื่องราวการถือกำเนิดเพลงไทยเดิมให้แก่คนรุ่นหลังได้ฟัง ซึ่งนี่ก็เป็นเพียงประวัติและข้อมูลคร่าว ๆ เท่านั้น เพลงไทยเดิมยังมีเรื่องราวให้ได้ศึกษาอีกมากมายเลยทีเดียว

เพลงลูกทุ่ง

มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ กาธิเบศรหาญมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (ม.ป.ป., ออนไลน์) เพลงลูกทุ่งเป็นเพลงที่มีลักษณะฟังง่าย เข้าใจง่าย สามารถนำมาร้องตามได้ ไม่มีกฎเกณฑ์อะไรในการประพันธ์เพลง ไม่ว่าจะเป็นเพลงพื้นบ้าน เช่น ลิเก ลำตัด แห่ หมอลำ เซิ้ง มโนราห์ มาร้องและปรับแต่งทำนองเนื้อหา ตลอดจนนำเพลงไทยเดิม หรือเพลงต่างประเทศ เช่น เพลงจีน ญี่ปุ่น เกาหลี มาปรับปรุงแต่งเนื้อร้องเพิ่มทำนองใหม่ หลักสำคัญของการสร้างทำนอง คือ ให้สามารถบรรจุกำร้องและบันทึกเป็นโน้ตสากลเพื่อบรรเลงด้วยดนตรีสากลได้

การแสดงของนกน้อย อุไรพร ซึ่งเป็นเจ้าของวงดนตรีลูกทุ่งยอดนิมวงหนึ่งในปัจจุบัน

การแสดงของนกน้อย อุไรพร ซึ่งเป็นเจ้าของวงดนตรีลูกทุ่งยอดนิมวงหนึ่งในปัจจุบัน

ลักษณะเด่นของเพลงลูกทุ่ง คือ การร้องที่ร้องอย่างเต็มเสียง ชัดถ้อยชัดคำ การเอื้อนเสียง การใช้ลูกคอ หรือการระว้างเสียงลูกคอ ของเพลงลูกทุ่ง ซึ่งมีช่วงเสียงที่ลึกและกว้าง คลื่นลูกคอแต่ละคลื่นจะห่างกัน นอกจากนี้ ทำนองของเพลงลูกทุ่งก็มีลักษณะพิเศษ ที่เด่นชัดอีกประการคือ การนำท่วงทำนองจากเพลงไทยเดิมมาใช้ ดังที่ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงพระราชนิพนธ์ไว้ มีความว่า

"เมื่อข้าพเจ้าเติบโตขึ้น ได้ฟังเพลงอย่างพิถีพิถันที่มากขึ้นกว่าเดิม ทั้งได้รำเรียนดนตรีไทยจากท่านผู้รู้ต่างๆ ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ก็ได้เห็นความจริงว่า นักร้องลูกทุ่งนั้นที่ดีมากคือ การร้องเพลงด้วยเสียงแท้ และร้องเต็มเสียงอย่างชัดถ้อยชัดคำ อีกประการหนึ่ง สติการขับร้องเพลงลูกทุ่งคือ การเอื้อนเสียง นักร้องลูกทุ่งทุกคนมีวิธีเอื้อนเสียงให้อารมณ์แบบพื้นบ้านที่ไพเราะน่าฟัง แตกต่างไปจากเพลงไทยอย่างชัดเจน เป็นแบบอย่างของลูกทุ่งแท้ๆ หากนำวิธีเอื้อนที่ใช้ในเพลงไทยไปใช้กับเพลงลูกทุ่งแล้ว เพลงนั้นก็ขาดความเป็นเพลงลูกทุ่งทันที ในทางกลับกัน จะนำเอื้อนลูกทุ่งไปใช้ในเพลงไทยก็ไม่ดีเช่นกัน...

... เพลงลูกทุ่งดีๆ หลายเพลงได้ทำนองมาจากเพลงไทยของเก่า มีทั้งที่ใช้ทำนองเดิมตลอดทั้งเพลง และที่นำเค้าโครงเพลงเก่ามาดัดแปลงขึ้นใหม่ นับว่า เป็นสะพานเชื่อมให้ของเก่าต่อกับของใหม่ หากบอกว่า มาจากของเก่าชื่ออะไรด้วย คนรุ่นใหม่ก็จะได้เรียนรู้เพลงเก่าไปพร้อมกัน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ เพลงนกแล มาจากเพลงลาวด้อยตึง เพลงรักจางที่บางปะกง ที่สดใส รุ่งโพธิ์ทอง ร้อง มาจากเพลงแขกมอญบางขุนพรหม ๒ ชั้น เพลงหนุ่มนา รอนาง ของไวพจน์ เพชรสุพรรณ มาจากเพลงลาวลำปาง เพลงลูกทุ่งเสียงเทียน ของชินกร ไกรลาศ ก็มาจากเพลงลาวเสียงเทียน ที่ได้มาจากเพลงไทย แล้วแต่งเติมเปลี่ยนแปลงไปบ้างก็มี เพลงยอยศพระลอ ของชินกร ไกรลาศ (เพลงนี้ร้องเกริ่นสำเนียงลาวคล้ายเกริ่นลาวครวญ แต่ไม่ใช่ แล้วนำเพลงลาวกระหม่อมเข้ามาต่อ) ที่ได้มาจากเพลงของเด็ก เป็นเพลงไทยพื้นบ้านก็มี ที่ทำไว้ดีก็คือ เพลงอ่อนจันทร์ ศรีชัย เมฆวิเชียร ขับร้อง"

เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ได้กล่าวถึงลักษณะเด่นของเพลงลูกทุ่ง จากการสัมภาษณ์เชิงวิชาการเรื่อง "เส้นทางเพลงลูกทุ่งไทย" เมื่อวันที่ 25 – 29 มิถุนายน พ.ศ. 2533 สรุปได้ 4 ประการดังนี้

1. เรียบง่าย

คำร้อง เนื้อร้องของเพลงลูกทุ่งมีความเรียบง่าย แต่ยังคงไว้ซึ่งระเบียบแบบแผน มีลักษณะสัมผัสแบบกลอน มีท่อนวรรคระดับ รับ รอง ส่ง แต่ละวรรคจะมีคำร้องจำนวนมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับทำนองและจังหวะของบทเพลงไวพจน์ เพชรสุพรรณ ชินกร ไกรลาศ

2. ใส่ความรู้สึก

เพลงลูกทุ่งสามารถใส่ความรู้สึกตลก เศร้า เสียตสี สนุกสนาน สามารถเล่นเสียง มีลีลาการร้องที่ไม่เหมือนเพลงลูกกรุง ที่ร้องแบบเรียบ ๆ เนื่องจากเพลงลูกทุ่งรับเอาวัฒนธรรมมาจากเพลงไทยเดิม และเพลงพื้นบ้าน จึงเปิดทางให้ผู้ร้องใส่ความรู้สึกลงไปได้อย่างได้

รวมเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง "พระลอ" ขับร้องโดย ชินกร ไกรลาศ

3. บันทึกเรื่อง

เพลงลูกทุ่งส่วนมากจะบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น นับเป็นการบันทึกประวัติศาสตร์สังคมไทยในช่วงเวลาต่างๆ เช่น ภาวะสงคราม การเมือง สภาพสังคมสมัยต่าง ๆ

ปกแผ่นเสียงเพลงยอยศพระลอ

4. เพื่องภาษา

เพลงลูกทุ่งสามารถใช้ถ้อยคำบรรยายให้เกิดภาพพจน์ บางเพลงมีสำนวนโวหารที่สละสลวย

เพลงหมอลำ

จารุวรรณ ธรรมวัตร (2528) อธิบายความหมายของหมอลำและประเภทของหมอลำว่า "หมอ" คือ ผู้ชำนาญในกิจการต่างๆ เช่น หมอแคน คือผู้ชำนาญในการเป่าแคน หมอมอหรือหมอโหร คือผู้ชำนาญในการทำนาย โชคชะตา หมอเอ็น คือผู้ชำนาญในการบีบนวดเส้นเอ็นตามร่างกาย หมอยา คือผู้ที่ชำนาญในการใช้สมุนไพร หมอธรรม คือผู้ที่ชำนาญในการใช้วิชา(ธรรม)ในทางไสยศาสตร์ หมอสูตร คือ ผู้ชำนาญในการทำพิธีสูตรต่างๆ เช่น สูตรขวัญ หมอมวย คือผู้ชำนาญในการใช้วิชามวย "ลำ" คือการขับร้องด้วยทำนองและภาษาถิ่นอีสานอย่างมีศิลป์ โดยมีแคนเป็นเสียงดนตรีหลักประกอบการขับร้อง ดังนั้น "หมอลำ" จึงหมายถึง ผู้ที่ชำนาญในการร้องเพลงด้วยภาษาถิ่นอีสานประกอบเสียงดนตรีพื้นบ้านแคน

ประเภทของหมอลำ

1. หมอลำพื้น
2. หมอลำกลอน
3. หมอลำหมู่
4. หมอลำเพลิน
5. หมอลำผีฟ้า
1. หมอลำพุ้น

หมอลำพื้น เป็นหมอลำที่เก่าแก่ที่สุดในประเภทหมอลำที่ใช้เพื่อความบันเทิง ไม่มีใครสามารถบอกได้ว่าหมอลำพื้นเกิดขึ้นเมื่อใด แต่บางคนสันนิษฐานว่าหมอลำพื้นเกิดมีในภาคอีสานตั้งแต่สมัยคนอีสานแรกรับเอาพระพุทธศาสนาเข้ามา ดังเป็นเรื่องราวต่างๆ ลำพื้นบางที่เรียกว่า "ลำเรื่อง" คำว่า "พื้น" หรือ "เรื่อง" หมายความว่า "นิทาน" หรือ "เรื่องราว" ดังนั้น "ลำพื้น" จึงหมายถึง "ลำที่เป็นเรื่องราว หรือเป็นเรื่องเล่า"

ในสมัยก่อนลำพื้นเป็นที่นิยมกันมาก ทุกๆหมู่บ้านมักจะว่าจ้างหมอลำพื้นมาลำในงานเทศกาลต่างๆ หมอลำพื้นจะใส่เสื้อและกางเกงขายาวสีขาว และลำเรื่องชาดก เวทีที่ใช้ลำจะใช้บนพื้นหรือเป็นเวทียกพื้นเล็ก ๆ ซึ่งล้อมรอบด้วยผู้ฟังตั้งแต่เวลาสองทุ่มจนถึงหกโมงเช้า ค่าจ้างของหมอลำพื้นขึ้นอยู่กับระยะทางที่หมอลำจะต้องเดินทางออกจากหมู่บ้านของตนถึงหมู่บ้านที่จะไปลำ และเวลาที่จะไปลำว่านานแค่ไหน

ส่วนมากหมอลำพื้นจะเป็นผู้ชาย เพราะเหตุว่าผู้ชายมีโอกาสที่จะได้ศึกษาเล่าเรียนจากพระที่วัด ผู้หญิงไม่อนุญาตให้เข้าใกล้พระ ฉะนั้นผู้หญิงจึงหมดโอกาสที่จะเรียนเขียนและอ่านได้ ส่วนเหตุผลข้ออื่น เช่น ผู้หญิงไม่ควรงานอื่นนอกจากการเป็นแม่บ้านเท่านั้น และในขณะเดียวกัน เด็กสาวที่นับว่าเป็นกุลสตรีนั้นก็ไมควรถูกที่จะปรากฏตัวต่อสาธารณชนเช่นกัน คนตรีที่ใช้ประกอบลำพื้น คือ แคน ลายใหญ่ คือลายที่ใช้เป่าประกอบการลำพื้น ลายนี้เป็นลายแคนเก่าแก่ที่มีจังหวะช้า ส่วนหมอลำนั้นจะลำในสองจังหวะ คือ ช้าและเศร้า กับจังหวะเร็วและเร่ร้อน จังหวะช้าใช้ลำช่วงที่มีท้องเรื่องเศร้า และจังหวะเร็วใช้ลำช่วงที่กล่าวถึงการท่องเที่ยวหรือการที่ไม่มีเบื่อหน่ายใดๆ เรื่องที่หมอลำพื้นชอบลำ คือ ท้าวกระเกต ท้าวสีรน นางแดงอ่อน และนางสิบสอง และท้าวหมาหยู ซึ่งล้วนแต่เป็นชาดก

2. หมอลำกลอน

หมอลำกลอน เป็นกลอน หมายถึง บทร้อยกรองต่างๆ เช่น โคลง.ร่าย หรือ กาพย์กลอน "หมอลำกลอน" ตามรูปศัพท์แล้ว หมายถึง หมอลำที่ลำโดยใช้บทกลอน ซึ่งความจริงแล้วหมอลำกลอนล้วนแต่ใช้กาพย์กลอนเป็นบทลำทั้งสิ้น ที่ได้ชื่อว่าเป็น "หมอลำกลอน" นั้นก็เพื่อที่จะแยกให้เห็นข้อแตกต่างระหว่างหมอลำพื้น ซึ่งปรากฏว่าหมอลำสองชนิดนี้ในขณะเดียวกัน หมอลำกลอนเป็นที่รู้จักแพร่หลายในขณะที่หมอลำพื้นได้ค่อย ๆ สูญหายไป

หมอลำพื้นกับหมอลำกลอนแตกต่างกันตรงที่ หมอลำพื้นเป็นการลำเดี่ยว และลำเป็นนิทาน ส่วนลำกลอนเป็นการลำสองคนลักษณะโต้ตอบกัน อาจเป็นไปได้ว่าการลำกลอนได้พัฒนามาสองทางคือจากลำ โงทย์แก้ว ซึ่งเป็นลำแบบตอบคำถาม อย่างที่สองคือ "ลำเกี้ยว" ซึ่งเป็นการลำในทำนองเกี้ยวพาราสีระหว่างหญิง-ชาย

3. หมอลำหมู่

หมอลำหมู่ เป็นลำหมู่ ตามรูปศัพท์ หมายถึงการร้องเป็นหมู่ ความจริงลำหมู่เป็นการแสดงของกลุ่มศิลปินหมอลำหมู่ การลำหมู่เพิ่งจะเกิดขึ้นได้เมื่อประมาณ 50-60 ปี สิ่งที่เกิดมาก่อนลำหมู่คือ ลำพื้นและลิเก ซึ่งเป็นการละเล่นของชาวไทย ในภาคกลาง ลำหมู่ได้แบบอย่างการแต่งกายมาจากลิเก และได้แบบอย่างการลำมาจากการลำพื้นและลำกลอน คณะหมอลำหมู่ประกอบด้วยคน 15-30 คน ตัวละครประกอบด้วย พระราชา พระราชินี

เจ้าชาย เจ้าหญิง คนใช้ พ่อ แม่ ลูกชาย ลูกสาว ฤๅษี เทวดา และภูตผี คนใช้ปกติจะแสดงเป็นตัวตลกด้วยหมอลำ แต่ละคนจะสวมใส่เครื่องตามบทบาทในท้องเรื่อง

โดยปกติตัวตลกจะสวมใส่เสื้อผ้าที่ผิดแผกแหวกแนวจากคนอื่นๆ บางทีจะแต่งชุดเป็นตำรวจ แต่การแต่งนั้นไม่ได้เหมือนตำรวจจริงๆ เขาอาจมีเครื่องประดับที่มีชีวิตอะไรต่อมิอะไรมากมาย หรือไม่ก็ติดซิกกลับหัวกลับหาง อย่างนี้ เป็นต้น ตัวตลกบางทีก็แต่งแต้มหน้าด้วยสีสันทูตฉาด บางทีตัวตลกจะเตี้ย ผอมสูง หรืออ้วนผิดปกติไป บางทีตัวตลกผู้ชายจะใช้สิ่งของเสื้อผ้าหนูนท้องเข้าไปให้แลดูเหมือนผู้หญิงท้องแก่ก็มี

ส่วนมากเรื่องที่จะเล่าในหมอลำหมู่จะเป็นเรื่องที่ หมอลำพื้นนิยมใช้เล่ากันซึ่งเรื่องเหล่านี้ได้มาจากนิทานชาดกของภาคอีสาน ข้อใหญ่ใจความของเรื่อง มุ่งที่จะสั่งสอนคนให้ทำดี ได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ไม่มีใครหลีกเลี่ยงกรรมที่ก่อไว้ และให้ระงับแค้นด้วยการไม่จองแค้น แต่ให้ระงับแค้นด้วยการทำความดี นิทานหลายๆเรื่องมักจะเริ่มต้นด้วยคนที่ทำดี แต่ต้องตกไปอยู่ในห้วงอันตราย จากการกระทำของคนชั่ว แล้วเรื่องราวก็ดำเนินต่อไประหว่างคนสองกลุ่ม คือ กลุ่มคนดีและคนชั่ว บางครั้งเทวดาหรือพระอินทร์จำต้องลงมาช่วยฝ่ายคนดี ถ้าเห็นว่าฝ่ายนี้เพลี่ยงพล้ำจริงๆ แต่บั้นปลายของเรื่องคนดีจะเป็นผู้ชนะคนชั่วจะถูกลงโทษ คนดีจะถูกบำเหน็จรางวัล

หมอลำหมู่จะแสดงบนเวทีที่มีความกว้างประมาณ เมตร ลึก 5 เมตร และสูง 2 เมตร เวทีมักจะตั้งอยู่มุมใดมุมหนึ่งของพื้นโล่ง ซึ่งปกติจะเป็นที่ภายในวัด เวทีจะแบ่งออกเป็น 2 ตอน โดยผ้าฉากหรือฉากไม้ส่วนหน้าจะเป็นเวทีแสดง ส่วนด้านหลังจะเป็นห้องพักและห้องแต่งตัวมีประตูสองข้างของม่านที่กั้น แบ่งเวทีเพื่อใช้เป็นเวทีเข้าออกของผู้แสดง ทางออกอยู่ทางด้านซ้ายของคนดูและทางเข้าอยู่ประตูด้านขวา คนเป่าแคนจะอยู่ข้างๆประตูทางออกด้านซ้ายหรือด้านหลังของฉาก

เครื่องดนตรีที่ใช้ในการประกอบลำหมู่คือ แคน แต่ปัจจุบันหมอลำส่วนมากใช้เครื่องดนตรีฝรั่ง เช่น กลองชุด ทรัมเป็ต แซ็กโซโฟน หรือกีตาร์ แต่เครื่องดนตรีฝรั่งพวกนี้จะใช้ประกอบเครื่องดนตรีลูกทุ่งมากกว่าประกอบหมอลำหมู่ ดังนั้น แคนก็ยังเป็นเครื่องดนตรีสำหรับประกอบการ"ลำ"อยู่ดี ลายแคนที่ใช้ประกอบลำหมู่ ส่วนมากใช้ลายใหญ่ ซึ่งช้าและเศร้า หรือลายน้อยซึ่งช้าและเศร้าเช่นกันแต่คนละระดับเสียง อย่างไรก็ตามในฉากที่มีการฟ้อนรำ หรือ สนุกสนานหมอลำหมู่จะลำเต้ยซึ่งเป็นเพลงรักสั้นๆหมอลำแคนก็จะเป่าลาย "ลำเต้ย" ซึ่งได้แก่เต้ยโขง เต้ยพม่า เต้ยธรรมดา และเต้ยหัวโนนตาล

4. หมอลำเพลิน

หมอลำเพลิน เป็นหมอลำหมู่อีกประเภทหนึ่ง เป็นการแสดงที่แสดงเป็นคณะ เรื่องที่จะแสดงเป็นเรื่องอะไรก็ได้รวมทั้งเรื่องที่หมอลำหมู่แสดง ส่วนข้อแตกต่างระหว่างหมอลำหมู่กับหมอลำเพลิน คือ

1. ในหมอลำหมู่ผู้แสดงฝ่ายหญิงทุกคนจะแต่งชุดด้วยผ้าขึ้นแบบพื้นบ้านอีสาน หรือไม่ก็ชุดไทย แต่ลำเพลินฝ่ายหญิงจะนุ่งกระโปรงแบบฝรั่ง
2. ในลำเพลินนอกจากแคนแล้วยังมีพิณเป็นเครื่องดนตรีประกอบด้วย
3. ในลำเพลินจะมีจังหวะการลำที่เรียกว่า "ลำเพลิน" ซึ่งหมายถึงจังหวะสนุกสนาน



ภาพที่ 10 หมอลำเพลิน (Pansita Sasirawuth, 2563)

ถึงแม้ว่าลำเพลินจะเข้ามามีบทบาทพร้อมกับลำหมูกี่ตาม แต่ไม่เป็นที่นิยมแพร่หลายเท่าลำหมู่ จนเมื่อประมาณสิบปีก่อน ลำเพลินจึงกลายมาเป็นที่นิยมของคนทั่วไป และเป็นที่น่าสนใจว่าการฝึกซ้อมที่จะเป็นหมอลำเพลินนั้นง่ายและใช้เวลาน้อยกว่าการเป็นหมอลำหมู่ กล่าวคือ

1. ลำเพลินจะใช้เวลาฝึกหัดเพียงหกเดือนก็สามารถออกแสดงในงานต่างๆได้ ผิดกับหมอลำหมู่ที่ต้องใช้เวลาฝึกหัดตั้งแต่สองถึงห้าปีจึงสามารถเป็นหมอลำหมู่ที่ดีได้
2. การแสดงลำเพลิน ผู้ลำฝ่ายหญิงจะนุ่งกระโปรงสั้นๆที่เปิดวับๆแฉะๆเพื่อโชว์วัดความสวยงามของร่างกาย และผู้ชมก็ชอบที่จะชมความงามของเรือนร่างของหมอลำด้วย ตรงข้ามกับหมอลำหมู่ที่ต้องนุ่งห่มด้วยผ้าชั้นยาวปกปิดร่างกายไว้เสียส่วนมาก
3. ทำนองของลำเพลินเป็นทำนองโลดโผน ตื่นเต้นเร้าใจ ประกอบทั้งเครื่องดนตรี แคน พิณ และกลองชุด ทำให้เป็นที่ตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชม
4. ค่าจ้าง หมอลำเพลินนั้นนับว่าพุดมาเมื่อเทียบกับค่าจ้างหมอลำหมู่ ค่าจ้างลำเพลินจะตกประมาณห้าร้อยบาท ถึงสี่พันบาทต่อคืน ส่วนหมอลำหมู่จะตกประมาณสี่พันถึงหนึ่งหมื่นบาทต่อคืน ปัจจุบันนี้ค่าจ้างได้เพิ่มขึ้นอย่างมากเป็นหลักแสน หรือหลายแสนบาทต่อคณะ
5. หมอลำผีฟ้า นี้อีสานบางคนมีความเชื่อว่าโรคภัยไข้เจ็บเกิดจากเชื้อโรค และบางคนเชื่อว่าเกิดจากการกระทำของผี ความเจ็บป่วยที่เกิดจากเชื้อโรค สามารถเยียวยาให้หายได้ด้วยการรักษาโดยใช้ยา ส่วนความเจ็บป่วยที่เกิดจากผีนั่น เชื่อว่าต้องได้รับการรักษาจากผีฟ้าหรืออำนาจอย่างอื่น อย่างไรก็ตามเมื่อถึงคราวชีวิตจะสิ้นสุดลง ก็ไม่สามารถมีใครเหนี่ยวรั้งเอาไว้ได้

คนป่วยที่ได้รับการรักษาจากวิธีการสมัยใหม่หรือจากยาไม่ได้ผลแล้วคนไข้หรือญาติพี่น้องของคนไข้ก็จะไปปัญหาจำต้องหันหน้าพึ่งทางอื่น และพึ่งทางอันนั้นก็คือ หมอลำผีฟ้า ถึงแม้ว่าทุกคนจะไม่มี ความเชื่อในหมอลำผีฟ้าดังกล่าว แต่เพื่อชีวิตอย่างน้อยก็ต้องลองเสี่ยงดู

หมอลำผีฟ้าอาจแปลความได้ว่า คณะหมอลำที่ทำการติดต่อสื่อสารกับผีฟ้า บางท้องถิ่นเรียกหมอลำผีฟ้าว่า หมอลำไทเทิง ซึ่งหมายถึง หมอลำที่ติดต่อกับผีที่อยู่เบื้องบน (ไท หมายถึง กลุ่มคนหรือวิญญาณ เทิง หมายถึง

เหนือหรือข้างบน) ในบางท้องที่เรียกหมอลำผีฟ้าว่า หมอลำผีแถน ซึ่งหมายถึง คณะหมอลำที่จะติดต่อกับผีแถนผู้ ซึ่งเป็นใหญ่ในเมืองฟ้า ถึงแม้ว่าหมอลำผีฟ้าจะเป็นที่รู้จักกันในหลายชื่อ และรายละเอียดปลีกย่อยของการลำจะ แตกต่างกันไปบ้างตามแต่ละท้องถิ่นก็ตามแต่มีจุดประสงค์อันเดียวกัน

เพลงสากล

ข้อมูล athornmusic (2561) จัดหมวดหมู่เพลงสากลได้หลายแนวคิด ในบทเรียนนี้เป็นอีกแนวคิดหนึ่ง คือจัดเป็นกลุ่มใหญ่ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเพลงบรรเลงด้วยเครื่องดนตรี กลุ่มเพลงขับร้องและกลุ่มเพลงขับร้อง ประสานเสียงซึ่งในแต่ละกลุ่มใหญ่สามารถจำแนกเป็นกลุ่มย่อยได้อีกหลายกลุ่ม ดังนี้

1. เพลงคลาสสิก

เพลงคลาสสิก หมายถึง เพลงที่มีคุณค่าด้านสังคีตศิลป์ชั้นสูงที่มีแบบแผน หลักไวยากรณ์และมีกระบวนการ เป็นเป็นเลิศ ซึ่งสังคีตวินิพนธ์ขึ้นด้วยวิธีบันทึกทุกส่วนประกอบของบทเพลง ได้แก่ จังหวะ ทำนอง เสียงประสาน ลีลาสอดประสาน ตลอดจนองค์ความดั่งเบา ลงเป็นตัวโน้ตบนกระดาษ เพื่อกำหนดเป็นมาตรฐานให้นักดนตรีทำการ บรรเลงหรือขับร้องตามที่โน้ตกำหนดอย่างเคร่งครัดและไม่ผิดเพี้ยนจากต้นฉบับ โน้ตทุกตัวทำให้เกิดเสียงดนตรี ทุกเสียงที่มีเสน่ห์ดึงดูดอารมณ์ของผู้ฟัง ยิ่งฟังซ้ำยิ่งไพเราะ เพราะสังคีตวิญนิพนธ์ได้ออกแบบร้อยเรียงเสียงทุก เสียง และแนวเสียงทุกแนวเข้าด้วยกันโดยใช้สังคีตศิลป์ชั้นสูง เพลงคลาสสิกจำแนกได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ดังนี้

1.1 กลุ่มบรรเลงด้วยวงออร์เคสตรา (Orchestral music) คือเพลงคลาสสิกที่บรรเลงด้วยวงออร์เคสตราที่ นักดนตรีจริงเล่นเครื่องดนตรีจริงจากทุกสกุล จำนวนนับร้อยคน

1.2 กลุ่มบรรเลงด้วยวงแชมเบอร์มิวสิก (Chamber music) คือเพลงคลาสสิกที่บรรเลงด้วยวงแชมเบอร์ มิวสิกที่ใช้เครื่องดนตรี 2-9 ชิ้น

1.3 กลุ่มบรรเลงเดี่ยวและบรรเลงคู่ (Solo and duo) คือดนตรีคลาสสิกที่มีช่วงสำหรับให้เครื่องดนตรีชิ้น หนึ่งบรรเลงเดี่ยวและมีช่วงให้น่าอีกชิ้นหนึ่งมาบรรเลงประสมวงด้วย

1.4 กลุ่มเพลงขับร้อง (Vocal music) คือเพลงคลาสสิกสำหรับใช้เสียงนักร้องบรรเลงแทนเสียงของเครื่อง ดนตรี

1.5 กลุ่มดนตรีสำหรับประกอบการแสดงต่างๆ เช่น โอเปร่า บัลเลต์ เป็นต้น

2. เพลงป๊อปูลาร์

เพลงป๊อปูลาร์ หมายถึง เพลงที่ได้รับความนิยมจากมหาชนในแต่ละยุคสมัยอย่างกว้างขวาง เพลงป๊อป ูลาร์มีคุณลักษณะเกือบตรงกันข้ามกับเพลงคลาสสิก คือ ประพันธ์ขึ้นอย่างง่าย ๆ มีไวยากรณ์เพลงไม่ซับซ้อนและ ไม่เคร่งครัดตามกฎระเบียบแบบแผน มีมากมายกระบวนการแบบตามแนวคิดของศิลปินผู้สร้างสรรค์ ส่วนประกอบ สำคัญของเพลงป๊อปูลาร์คือมีท่อนฮุค (Hook) ที่มีทำนองดึงดูดใจและสามารถจดจำได้ง่าย ท่อน catchy tune ซึ่งใช้ประโยคสั้น ๆ ซ้ำ ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังจดจำได้ จังหวะของเพลงป๊อปูลาร์มักเป็นจังหวะตกคองที่ ลักษณะ

จังหวะและกระบวนแบบของเพลงมีหลากหลายตามแหล่งกำเนิดเพลง อัตราความเร็วมักเป็นอัตราเร็วเร้าใจ ชวนให้ลุกกระโดดโลดเต้นและที่สำคัญ คือ บทร้องมีสำนวนโวหารและสาระชวนฟังให้จดจำนำมาขับร้องตามเพราะรสทางวรรณศิลป์ครบถ้วน ทั้งรสรัก รสเศร้า รสกล้าหาญ รสชวนขัน รสโกรธชัง เป็นต้น

3. เพลงศาสนา

เนื่องจากจุดเริ่มต้นของเพลงคลาสสิกเกิดจากนักบวชในศาสนาคริสต์เป็นผู้คิดค้นคว้าและสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้ในศาสนพิธีและสวดสรรเสริญพระศาสดา ซึ่งในแต่ละโบสถ์จะมีเนื้อเพลงที่มีความแตกต่างกันไป หลักๆ แบ่งได้ 2 หมวด คือ หมวดที่ใช้ในพิธีสวดและพิธีกรรมสักการบูชา และหมวดที่ใช้ในพิธีการอื่นๆ เช่น ใช้แสดงเป็นคอนเสิร์ตที่นำสาระจากคัมภีร์ไบเบิลมาแสดง เป็นต้น

4. เพลงฆราวาสหรือเพลงบันเทิง

เพลงบันเทิงคือเพลงที่ใช้นอกโบสถ์สำหรับฆราวาส (Secular music) ไม่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับศาสนา เป็นเพลงที่เผยแพร่ออกมานอกโบสถ์และนอกวังของราชวงศ์หรือขุนนางในยุโรปใช้บรรเลงหรือขับร้องเพื่อความบันเทิงในงานรื่นเริงต่างๆ ของสาธารณชน เช่น งานออกร้านขายสินค้า งานเต้นรำ งานแห่ งานราตรีสโมสร งานเฉลิมฉลอง หรือแสดงในสถานประกอบการต่างๆ เป็นต้น

เพลงสำหรับฆราวาสมีทั้งที่เป็นเพลงคลาสสิกและเพลงป๊อปปูลาร์ ทั้งที่เป็นเพลงบรรเลงและเพลงขับร้อง ทั้งขับร้องเดี่ยวและขับร้องประสานเสียง

5. เพลงขับร้องแนวเดี่ยว

เพลงขับร้องแนวเดี่ยว หมายถึง เพลงขับร้องที่นักร้องคนเดียวขับร้องตั้งแต่ต้นจนจบ อาจมีวงดนตรีบรรเลงประกอบหรือวงขับร้องประสานเสียงขับร้องสนับสนุนก็ได้ แต่จุดเด่นอยู่ที่เสียงขับร้องเดี่ยว นักร้องที่จะขับร้องเดี่ยวได้อย่างมีคุณภาพต้องเป็นนักร้องที่เป็นศิษย์มีครู ได้รับการฝึกฝนการขับร้องอย่างถูกวิธี ต้องฝึกซ้อมการขับร้องอย่างสม่ำเสมอ และควรมีคุณสมบัติอย่างน้อย 3 ประการ คือ

- 1) มีความเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถขับร้องเพลงได้ดี
- 2) มีสัญชาตญาณหรือความสารถแฝงในการขับร้องเพลงมาตั้งแต่กำเนิดหรือมีปัจจัยแวดล้อมมากระตุ้น
- 3) มีความกระตือรือร้นใส่ใจที่จะขับร้องเพลง

การขับร้องเดี่ยวมีทั้งที่เป็นเพลงคลาสสิกและเพลงป๊อปปูลาร์ การขับร้องเดี่ยวเพลงคลาสสิกนั้นนักร้องต้องได้รับการฝึกฝนเป็นพิเศษ เพื่อให้สามารถเปล่งเสียงที่ทรงพลัง มีช่วงเสียงกว้างขึ้นน้ำเสียงให้ได้อารมณ์ตามสาระของบทร้อง และทุกถ้อยคำที่เปล่งออกมาต้องใช้ศิลปะในการเปล่งเสียงทั้งสิ้น ส่วนนักร้องเพลงป๊อปปูลาร์นั้นมักใช้เสียงตามธรรมชาติที่เป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง และอาจใช้พลังเสียงน้อย เพราะใช้ไมโครโฟนช่วย แต่ก็ต้องได้รับการฝึกฝนให้ขับร้องอย่างมีศิลปะด้วย

6. เพลงขับร้องหมู่

เพลงขับร้องหมู่ หมายถึง การขับร้องเดี่ยวด้วยนักร้องหลายคนขับร้องเพลงเดียวกันไปพร้อมกันตามโน้ตแนวเดียว คุณสมบัติที่เกิดจากการขับร้องหมู่ คือ

- 1) ทำให้นักร้องร่วมกลุ่มรู้สึกไม่เดียวดายขณะขับร้อง หากคนใดคนหนึ่งขับร้องบกพร่องในบางตอน ก็ยังมีนักร้องคนอื่นช่วยประคับประคองให้เพลงดำเนินไปจนจบบท
- 2) ทำให้นักร้องทั้งหมดเกิดความสามัคคี รักหมู่คณะ ภูมิใจในหมู่คณะ และมั่นใจว่าตนมีคณะสังกัดไม่ถูกโดดเดี่ยว
- 3) ทำให้นักร้องแต่ละคนมีความรู้สึกว่าเสียงของตนมีพลัง เพราะได้ยินเสียงนักร้องอื่นๆ ช่วยเสริมพลังด้วย
- 4) ทำให้นักร้องทุกคนมีระเบียบวินัย เพราะต้องขับร้องไปตามที่โน้ตกำหนดอย่างเคร่งครัดและปฏิบัติตามที่วาทยากรบอกสัญญาณ

7. เพลงขับร้องหลายแนว

เพลงขับร้องหลายแนว หมายถึง เพลงขับร้องหมู่ที่แยกเป็นหลายแนว สามารถแบ่งได้เป็น 4 แนว คือ

- 1) แนวโซปราโน (Soprano) เป็นแนวทำนองหลักสำหรับให้กลุ่มนักร้องหญิงที่มีช่วงเสียง แแหลมสูงระหว่างระดับเสียง C กลางขึ้นไปหา C แแหลมสูงขึ้นไป 2 ช่วงทบเสียง เรียกแนวนี้ว่า "แนวบน"
- 2) แนวเสียงอัลโต (Alto) หรือ คอนตรัลโต เป็นแนวเสียงประสานสำหรับให้กลุ่มนักร้องหญิงที่มีเขตช่วงเสียงต่ำ ลงมาจากแนวโซปราโน ระหว่างระดับเสียง E ต่ำได้เส้นน้อย 3 เส้นหลังเอฟเคลฟขึ้นไปหา E สูงขึ้นไป 2 ช่วงทบเสียง เรียกแนวนี้ว่า "แนวในบน"
- 3) แนวเสียงเทเนอร์ (Tenor) เป็นแนวเสียงประสานสำหรับให้นักร้องชายที่มีเขตช่วงเสียงทุ้ม ระหว่างระดับเสียง A ต่ำ ขึ้นไปหา A สูง 2 ช่วงทบเสียงหลัง เอฟเคลฟ เรียกแนวนี้ว่า "แนวในล่าง" เป็นแนวเสียงที่ต่ำกว่าแนวอัลโต
- 4) แนวเสียงเบส (Bass) เป็นแนวเสียงประสานต่ำสุดสำหรับให้นักร้องชายที่มีเขตช่วงเสียงทุ้มลึก ระหว่างระดับเสียง D ต่ำได้เส้นน้อย 1 เส้น ขึ้นไปหา D สูงเหนือ C กลาง หลังเอฟเคลฟ 2 ช่วงทบเสียง เรียกแนวเสียงนี้ว่า "แนวล่าง"

เพลงประกอบสื่อต่าง ๆ (มิวสิกวิดีโอ)

รูปแบบของมิวสิกวิดีโอ อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2545:455-456 อ้างใน ธีรนนท์ นิตยงาม, 2559) ก็ได้กล่าวถึงรูปแบบของ มิวสิกวิดีโอไว้ว่า รูปแบบของมิวสิกวิดีโอจะประกอบด้วยองค์ ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทางกายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional) และทางระดับ การจดจำ (Cognitive Levels) โดยรูปแบบมิวสิกวิดีโอที่เห็นได้จากการที่บริษัทเทปเพลงผลิตออกมามี 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

1. มิวสิควิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance) เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนมักเป็นการนำเสนอภาพวงดนตรีแสดงดนตรีหรือนักร้องร้องเพลงอยู่บนเวที

2. ตัวละคร แม้ว่าโดยทั่วไปแล้วตัวละครที่ปรากฏใน MV จะหมายรวมทั้งศิลปินหรือตัวละครหลัก, นักดนตรีหรือวงดนตรี, แดนเซอร์หรือคอรัส และผู้ชมคอนเสิร์ต ซึ่งต่างก็มีบทบาทการแสดงออกตามแต่สถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม “ศิลปิน” ในฐานะที่เป็นตัวละครหลักนั้นได้รับการส่งเสริมภาพลักษณ์ภายใต้การสื่อหรือเสริมสร้างความหมายอย่างโดดเด่นที่สุด ในที่นี้อาจสรุปได้ว่า เราอาจสื่อความหมายของ “สถานภาพและบทบาทเฉพาะ” ของศิลปินออกมาได้ใน 2 รูปแบบหลัก ๆ คือ สถานภาพและบทบาทเฉพาะของศิลปินในฐานะที่เป็นผู้ถูกกระทำจากความรัก (Passive) กับสถานภาพและบทบาทเฉพาะของศิลปินในฐานะที่เป็นผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเองไว้ได้ (Active) แต่ในมิวสิควิดีโอส่วนใหญ่มักจะถ่ายทอดภาพตัวแทนของสถานภาพและบทบาทของศิลปินออกมาในรูปแบบของ “ผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเองไว้ได้” เป็นหลัก สะท้อนให้เห็นว่าผู้ผลิตมิวสิควิดีโอเจตนาที่จะสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ “ความเป็นดารา” ของศิลปินส่วนใหญ่ให้เป็นผู้มีบุคลิกภาพและความฉลาดเฉลียวทางสติปัญญา เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายผู้รับสารได้ รู้สึกชื่นชมและเข้าถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด

3. การเล่าเรื่อง ในภาพรวมแล้ว MV ส่วนใหญ่ที่มีคุณสมบัติตามแบบแผนของวิธีการสร้างความหมาย ร่วมกันทั้งในด้าน “การलिपिิงค์เล่า เรื่อง ” และในด้าน “โครงเรื่องที่สมบูรณ์ชัดเจน ” นั้นจะมีขอบเขตที่กว้างขวางในด้านวิธีการสื่อหรือเสริมสร้างความหมายให้กับภาพตัวแทนของการเล่าเรื่องไม่ว่าจะในส่วน ของ “แก่นเรื่อง”, “การเปิดเรื่อง”, “ปมแห่งความขัดแย้ง”, “การคลี่คลาย”, “การจบเรื่อง” หรือ “ลำดับ ก่อน-หลังของเหตุการณ์” ก็ตาม ต่างจาก MV ที่มีเพียงคุณสมบัติตาม แบบแผนของวิธีการสร้างความหมายร่วมกันในด้านวิธีการสื่อสารหรือเสริมสร้างความหมายให้กับภาพตัวแทนของการเล่าเรื่องในทุก ๆ ส่วนได้ไม่น้อยกว่านั่นเอง

3.1 มิวสิควิดีโอที่มีเรื่องราวสื่อความหมายเป็นหลัก (Narrative) เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์เป็นเรื่องราวแต่ไม่เหมือนกับนิยายหรือภาพยนตร์ เนื่องจากเรื่องราวนั้นจะขึ้นอยู่กับความหมายของเพลง การผลิตมิวสิควิดีโอให้ประสบผลสำเร็จนั้นต้อง ประกอบไปด้วยปัจจัยหลายประการที่มีความเกี่ยวข้อง

จตุรงค์ ดวงมณี (2539:140-147 อ้างใน อีรณันท์ นิตยงาม, 2559) ได้รวบรวมองค์ประกอบสำคัญของมิวสิควิดีโอไว้ดังต่อไปนี้

3.1.1 แก่นเพลง ในภาพรวมของ MV มักจะสื่อความหมายของแก่นเพลงที่เกี่ยวข้องกับความรักออกมาในหลาย ๆ รูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น รักที่สมหวัง, รักที่ผิดหวัง หรือรักที่เป็นปรัชญาการสั่งสอน ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะต้องดึง

สิ่งเหล่านี้มาเป็นวัตถุดิบในการแปรรูปเพื่อนำไปสู่การกระตุ้นเร้าอารมณ์ความรู้สึกด้วยการสื่อความหมายอันน่าประทับใจไปยังกลุ่มผู้รับสารเพื่อให้เกิดประสิทธิผลสอดคล้องกับแผนการตลาดของบริษัทเพลงที่ตนสังกัดอยู่เป็นสำคัญ

3.1.2 จังหวะ ท่วงทำนองหรืออารมณ์เพลง ในภาพรวมแล้ว MV อาจสื่อความหมายจังหวะ ท่วงทำนองหรืออารมณ์เพลงออกมา ใน 2 รูปแบบหลัก ๆ คือ เพลงเร็ว และเพลงช้า ซึ่งในการ แปร รูปตัวบทดังกล่าวไปเป็น MV ก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นความรู้สึกเช่นกันโดยขึ้นอยู่กับว่าจะนำเสนอไปในรูปแบบใด และสร้างความน่าสนใจแก่กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ที่เป็นวัยรุ่น หรือหนุ่มสาวได้ในการทำนองเดียวกับทักษะในเชิงการสร้างแก่นเพลง

3.2 มิวสิควิดีโอที่มีแนวความคิดบางอย่างที่ไม่เป็นเรื่องราว (Conceptual) เป็นรูปแบบที่อธิบายถึงสิ่งที่เรียกว่า ดนตรีภาพ (Visual Music) หรือท่าเต้น ที่เป็นจังหวะ รูปแบบนี้ใช้เทคนิคการพัฒนาแนวความคิดเรื่องความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของดนตรีการลำดับเรื่องราว (editing) และ ภาพลักษณ์ (images) บางครั้งอาจจะพัฒนาเป็นศิลปะแนวเหนือจริง (Surreal)

3.3 มิวสิควิดีโอสร้างเพื่อความสนุก ล้อเลียน (Pastiche/ Parody) เป็นรูปแบบที่นำเสนออย่างไม่ Serious หรือ เน้นการความตลกเบาสมอง

3.4 มิวสิควิดีโอ Animation มี 2 ชนิดคือ Computer Animation และ Stop Motion Animation เพลง Sledgehammer เป็นเพลงที่ใช้ Stop Motion ในการผลิต MV เพลงแรก ลักษณะสำคัญของมิวสิควิดีโอ Roe&Lofgren อธิบายว่า มิวสิควิดีโอเป็น “วิทยุภาพ” (visual radio) เนื่องจากเขาสังเกตเห็นว่า ผู้รับสารส่วนใหญ่ที่เปิดหาช่องทีวีเพื่อดูมิวสิควิดีโอด้วยเหตุผลเดียวกับการหมุนหาคลื่นวิทยุ เพื่อฟังเพลงและได้ภาพมาเป็นของแถมส่วนประกอบสำคัญ ที่เห็นได้อย่างชัดเจนของมิวสิควิดีโอ คือเพลงและภาพมิวสิควิดีโอพัฒนามาจากรายการเพลง ซึ่งเดิมเป็นการถ่ายทำการแสดงของนักร้อง หรือ วงดนตรีในห้องส่งของสถานีโทรทัศน์ภาพที่ปรากฏจึงเป็นภาพการแสดงของนักร้องและนักดนตรี แต่ปัจจุบันมิวสิควิดีโอมีการเปลี่ยนแปลงไปโดยสร้างเป็นเรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจมีการใช้เทคนิคในการถ่ายทำมีการลงทุนสูง ในส่วนนี้จึงเป็นที่มาของเทคนิคแรกสุด เฉพาะทางในการผลิตมิวสิควิดีโอที่เรียกว่า “Line-Sync” ซึ่งจะมีการบรรยายในเรื่องของ Art of MV ภายหลัง ปัจจุบันการสร้างสรรค์มิวสิควิดีโอได้กลายเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดของค่ายเพลงที่ผลิตงานเพลงออกมา เพื่อให้ชิ้นงานสำหรับการออกอากาศทางสื่อโทรทัศน์โดยเฉพาะ ซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหญ่ที่สุดในปัจจุบันสามารถโน้มน้าวใจผู้รับสารได้ มิวสิควิดีโอมีลักษณะพื้นฐานของการเป็นโฆษณาอย่างหนึ่งโดยมีลักษณะดังกล่าวได้แก่

- การผลิตเป็นรูปแบบของธุรกิจหรือเป็นผลผลิตทางอุตสาหกรรม
- การแพร่กระจายเป็นระบบเครือข่ายทางโทรทัศน์เคเบิลและวิดีโอ
- ลักษณะผู้รับสารเป็นกลุ่มคนวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวขนาดใหญ่ที่สุด ซึ่งมีประสบการณ์แตกต่างจากคนดูรายการโทรทัศน์กลุ่มอื่น ๆ โดยกลุ่มคนดูมิวสิกวิดีโอมี ลักษณะเป็นผู้ดูที่ active มากกว่าผู้ดูกลุ่มอื่นและมีเหตุผลในการดูเหมือนกับเป็นกลุ่มเพื่อนที่มาร่วมแลกเปลี่ยน ประสบการณ์

นิโลบล โควาทัทธกะเทศ (2535 อ้างใน อ้างใน อีรนนท์ นิตยงาม, 2559) กล่าวว่า มิวสิกวิดีโอเป็นแรงผลักดันที่สำคัญยิ่งในการขายเพลงสำคัญมากกว่าเสียงร้องและตัวบทเพลงเองมิวสิกวิดีโอสามารถเสนอภาพพจน์ของนักร้อง และ สลีการแสดงออกที่โดดเด่นสามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคให้ซื้อหาเทปเพลงชุดนั้นมาฟัง จากที่กล่าวมาแล้วจะพบว่ามิวสิกวิดีโอเป็นงานที่เกิดขึ้นล่าสุด จากระบบอุตสาหกรรมการผลิตเพลง โดยมิวสิกวิดีโอเป็นกลยุทธ์สำคัญมีหน้าที่ในการส่งเสริมการจำหน่ายเพลงประเภทกระแสหลัก (Main Stream) การผลิตมิวสิกวิดีโอจึงต้องมีขั้นตอนและกระบวนการที่ซับซ้อน ละเอียดพิถีพิถันอย่างมากเพื่อที่จะสร้างความประทับใจและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้ซื้อสินค้าเพลงชุดนั้น ๆ ซึ่งหมายถึงยอดจำหน่ายที่สูงขึ้น บริษัทเทปเพลงแต่ละแห่งจึงแข่งขันกันอย่างมาก ในการ ผลิตมิวสิกวิดีโอของศิลปินในสังกัดโดยการพยายามสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ทั้งในด้านของเทคนิค แนวคิด หรือการสื่อความหมาย

รายการอ้างอิง

athornmusic. (2561). [ออนไลน์]. **ประเภทของเพลงสากล**. สืบค้นจาก

http://athornmusic.blogspot.com/2018/02/32102_26.html. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

Pansita Sasirawuth. (2563). **เส้นทางลำเพลิน**. สืบค้นจาก <https://hearandfound.com/lamploen/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

Thaianthem. (2559). [ออนไลน์]. **ประวัติและความเป็นมาของเพลงไทยเดิม**. สืบค้นจาก

<https://thaianthem.wordpress.com/2016/02/09/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%82%E0%B8%AD/>. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

จารุวรรณ ธรรมวัตร. (2528). **บทบาทของหมอลำต่อสังคมอีสานในช่วงกึ่งศตวรรษ**. รายงานการวิจัย.

สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ดิจิตัลสคูล. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **ประเภทของเพลงไทย**. สืบค้นจาก

http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/music3_1/lesson1/item01.php. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

ธีรนนท์ นิตยงาม. (2559). **บทบาทหน้าที่ผู้กำกับมิวสิกวิดีโอโปรโมทศิลปินวง On bed together ของ บริษัท**

ทินนาม มิวสิคสกอว์. ภาควิชาวิทยุ-โทรทัศน์-ภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม.

มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร

หาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร. [ออนไลน์]. **เพลงลูกทุ่ง**. สืบค้นจาก

<https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=33&chap=2&page=t33-2-infodetail02.html>. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

สถาบันภาษาไทยสิรินธร (ม.ป.ป.). **เอกสารอ่านประกอบหลักสูตรการอ่าน**. โครงการเพื่อครูภาษาไทยในโรงเรียน

พระปริยัติธรรม สถาบันภาษาไทยสิรินธร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บทที่ 4

พินิจสื่อภาพยนตร์

ภาพยนตร์บันเทิงในแง่ธุรกิจคืองานซึ่งทำหน้าที่ปรุงแต่งอารมณ์ผู้ชมจนพอใจ ใช้อรรถประกอบ ได้แก่ ภาพ/เสียง บท นิยามนี้แตกต่างจากภาพยนตร์บันเทิงในมิติทางธุรกิจ เพราะการออกแบบภาพ/เสียง บทใน ภาพยนตร์กลุ่มบันเทิงต้องเป็นไปเพื่อสร้างผลทางอารมณ์ให้เกิดแก่ผู้ชมเป็นสำคัญ ปัจจัยด้านการผลิตไม่ถือว่า เกี่ยวพันกับความบันเทิงโดยตรง ดังนั้นภาพยนตร์ทุนต่ำหรือภาพยนตร์อิสระ (indie film) ย่อมเป็นงานบันเทิง เต็มรูปแบบหากผู้ผลิตรู้จักวางยุทธวิธีสนองต่ออารมณ์ผู้ชม นี่จึงช่วยอธิบายว่าทำไมงานกลุ่ม American cinema เช่น ผลงานกำกับของ Quentin Tarantino หรือ Steven Soderbergh จึงเรียกความรู้สึกผู้ชมได้ ตลอดในทุกฉาก อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จจากต่างประเทศช่วยยืนยันข้อสรุป เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาภาพยนตร์กับผลทางอารมณ์แบบต่างๆ การวิเคราะห์ยังนำไปสู่ความรู้ว่า เนื้อหาความบันเทิงที่คนทั่วโลกเสพมีลักษณะร่วมกัน อาจด้วยโลกาภิวัตน์ได้นำพาให้ผู้คนได้ผ่อนคลายด้วยงาน ส่งออกจากฮอลลีวูด ทำให้เนื้อหาความบันเทิงแบบของฮอลลีวูดยกระดับเป็นมาตรฐานสากล กระนั้นคำอธิบายใน บทความเพียงแค่นี้ให้โลกทัศน์เสริม ด้วยเห็นว่ายังมีการถกเถียงน้อยมากหากเทียบกับทฤษฎีภาพยนตร์อื่น ๆ จึง ไม่ได้มุ่งปฏิเสธทฤษฎีที่ยึดถือกันมาเพราะภาพยนตร์เป็นเรื่องทางศิลปวัฒนธรรม การตีความใด ๆ ย่อมอาศัย มุมมองที่แตกต่างเป็นพื้นฐานคำอธิบายภาพยนตร์ในบทความจึงเป็นทางเลือกสำหรับเข้าใจโลกของความบันเทิง นอกจากนี้ปัญหาความเข้าใจแนวคิดทางความบันเทิงของผู้ผลิตบางรายอาจไม่ใช่ว่าการไม่ทราบนิยามของ “บันเทิง” แต่ ไม่ตกผลึกว่ารูปแบบการนำเสนอเพื่อบันเทิงคนกลุ่มใหญ่เป็นเช่นไร ทางออกของปัญหาจึงควรอยู่ที่การศึกษางาน ยอดนิยมต่าง ๆ ทั้งของคนไทยและต่างประเทศด้วยวิธีการ C&D (Copy and Development) อันจะทำให้เห็น ทิศทางของภาพ/เสียงและบทที่ผู้ชมทั่วไปยอมรับ แต่สำคัญที่สุดคือการศึกษานักผู้ชม เพราะภาพยนตร์บันเทิงคือ ชิ้นงานที่ยึดเอาผู้ชมเป็นใหญ่ ความสำเร็จของอุตสาหกรรมฮอลลีวูดหรือที่อื่น ๆ ก็เป็นผลมาจากความพยายาม เข้าใจผู้ชม ท้ายที่สุดต้องไม่ลืมว่าภาพยนตร์บันเทิงเกี่ยวพันกับกิจกรรมการขาย เนื่องจากความบันเทิงคือสินค้า สำหรับมวลชน และถ้ามองจากมุมของสินค้า ความเข้าใจตระกูลภาพยนตร์ การสร้างจุดขายให้แก่งานภาพยนตร์ รวมทั้งวิธีการขายก็ยังคงเป็นส่วนองงานกลุ่มบันเทิง ทฤษฎีด้านความบันเทิงจึงควรต่อยอดมากขึ้นไปอีก ด้วยการศึกษางานบันเทิงในทุกฐานะโดยเชื่อมโยงกับปัจจัยแวดล้อม เช่น ยุคสมัย พื้นที่ นโยบายรัฐ ฯลฯ ซึ่งความ บันเทิงบางอย่างต้องใช้ต้นทุนการผลิตราคาแพง ภาพยนตร์บันเทิงบางเรื่อง จึงโยงใยกับการลงทุนขนาดใหญ่อย่าง แยกขาดจากกันไม่ได้ ที่สำคัญการ ศึกษาปัจจัยที่ว่าด้วยความสำเร็จของงานบันเทิงจะเป็นประโยชน์สำหรับการ ลงทุนในภาคอุตสาหกรรม แต่การศึกษาที่ว่าจะต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง เพราะความสำเร็จต่างยุคต่างวาระย่อม แตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมและ ทัศนะของผู้คน (ฐณยศ โลพัฒนานนท์, วรลักษณ์ กล้าสุคนธ์ และศักดิ์ สิทธิ ทวีกุล, 2561)

บทที่ 4 พินิจสื่อภาพยนตร์ ผู้เขียนจะอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับ ประเภทของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์บอลลีวูด ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์สยองขวัญ ดังนี้

ประเภทของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ถูกจัดแบ่งออกเป็นหลายแนวโดยภาพยนตร์หนึ่งแนว หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาจาก องค์ประกอบของเรื่องราวที่คล้ายๆกัน ตามส่วนประกอบของภาพยนตร์หลักๆ 3 อย่าง ได้แก่ ฉาก อารมณ์ รูปแบบ ซึ่งแต่ละส่วนประกอบมีความหมาย ดังนี้

ฉาก หมายถึง สถานที่และสิ่งแวดล้อมที่เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินไป

อารมณ์ หมายถึง ความรู้สึกที่ผู้ชมได้รับตลอดการชมภาพยนตร์

รูปแบบ หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายทำและวิธีดำเนินเรื่อง

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์หนึ่งเรื่องอาจมีหลายแนวอยู่ในเรื่องเดียวกัน ซึ่งในที่นี้จะแบ่งแนวของภาพยนตร์ โดยยึดถืออารมณ์ ความรู้สึกที่ผู้ชมได้รับ ดังนี้

1. ภาพยนตร์แอ็กชัน (Action Film) หมายถึง ภาพยนตร์แบบบู๊ ยิ่ง ต่อสู้ ระทึกใจ สร้างความ ตื่นเต้นเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านการใช้ความรุนแรง เหมาะสำหรับคนชอบความรุนแรงและศิลปะการต่อสู้ เช่น ช็อคโกแลต องค์บาก 1-3 เป็นต้น

2. ภาพยนตร์สงคราม (War Film) ที่มีการอ้างอิงเหตุการณ์สงครามที่เกิดขึ้นในอดีตเน้นจุด ๆ หนึ่ง ในสงครามนั้น ๆ

3. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film) ภาพยนตร์แนวผจญภัย เข้าป่าฝ่าดง เจอปัญหาอุปสรรคมากมาย และต้องมีการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมผ่านทางการเสี่ยงภัยของตัวละคร

4. หนังคาบอยตะวันตก (Western) เป็นภาพยนตร์ที่แสดงวิถีชีวิตของคนอเมริกันยุคบุกเบิกที่เข้าไปตั้งรกรากในดินแดนป่าเถื่อนแถบตะวันตกของสหรัฐอเมริกาเมื่อร้อยกว่าปีก่อนเน้นเรื่องราวของคนที่มาชิงทรัพย์จี้ม้าต้อนวัว หรือเจ้าของฟาร์มปศุสัตว์ ที่ต้องสู้กับแก๊งโจรผู้ร้าย นายทุน หรือเจ้าหน้าที่รัฐที่ชั่วร้าย การดวลปืน พวคนอกกฎหมาย หรือบางเรื่องก็สู้กับพวกอินเดียนแดง

5. **หนังตลก (Comedy)** ภาพยนตร์ตลก เบาสมอง มุ่งสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ เหมาะกับคนที่ต้องการดูเพื่อพักผ่อน

6. **ภาพยนตร์ชีวิต : 드라마 (Drama)** สร้างความตื่นตัวตื่นใจ ความเศร้าสลด ผ่านการแสดงของตัวละคร ที่สร้างความรู้สึกซึ่งเศร้า เคล้าน้ำตา ทำให้นึกถึงชีวิตคนจริง ๆ

7. **ภาพยนตร์อีโรติก (Erotic Film)** เป็นภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะกับผู้มีอายุไม่ถึง 18 ปี เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ

8. **ภาพยนตร์เพลง (Musical)** ภาพยนตร์เพลง มีลักษณะที่ตัวละครร้องและเต้นในเรื่องที่น่าเสนอ โดยส่วนใหญ่จะเป็นประเภทหนังรัก

9. **ภาพยนตร์รักโรแมนติก (Romance)** มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักฉุนชูสาว เหมาะกับคู่หนุ่มสาวและผู้ที่มีความรักทั้งหลาย

10. **ภาพยนตร์นิยายเหนือจริง : แฟนตาซี (Fantasy)** มักมีหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์การผสมจินตนาการ และเรื่องเหนือจริง เรื่องในฝัน เพื่อเจ้า สร้างความสนุกสนานและตระการตาตระการใจด้วยฉากและเนื้อเรื่องที่ไม่อยู่ในความเป็นจริง

11. **ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ (Science fiction หรือ sci-fi)** ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาอ้างอิงวิทยาศาสตร์ หรือใช้ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีเข้าช่วยในการอธิบายลักษณะตัวละคร ฉาก พฤติกรรมของตัวละคร หรือความเป็นไปของเนื้อเรื่อง มักเป็นเรื่องราวของโลกในอนาคต หรืออวกาศ ที่มีเทคโนโลยีที่เกิดจากวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เป็นองค์ประกอบ และทำให้น่าสนใจโดยผสมจินตนาการเข้าไปด้วย

12. **ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) หรือภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller)** มีเรื่องราวและฉากที่มุ่งสร้างความตื่นเต้น ความกลัว สยองขวัญ และความตึงเครียด

13. **ภาพยนตร์ลึกลับ (Mystery)** ภาพยนตร์ที่ลึกลับ ยังหาข้อพิสูจน์ไม่ได้ มุ่งสร้างความฉงนงวย และความรู้สึกท้าทายในการไขปริศนา

14. **ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime)** เรื่องที่น่าเสนอมักเกี่ยวกับการสืบหาฆาตกร ฆาตกรที่ก่ออาชญากรรม แก๊งค์มาเฟีย หรือกลุ่มผู้ก่ออาชญากรรม การสูญเสียและการแก้แค้น เรื่องที่ตัวละครเอกเป็นส่วนหนึ่งของอาชญากรรม หรือตำรวจสืบสวน

15. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งปัจจุบันกำลังมาแรง

16. ภาพยนตร์แนวสารคดี (Documentary Film) แสดงเรื่องราวเป็นสารคดี นำเสนอข้อเท็จจริงเพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ไม่ใช่แต่งขึ้นใหม่

17. ฟิล์มโนัวร์ (Film-Noir) เน้นการใช้ภาพเป็นตัวสื่อเนื้อหา ดุร้ายหรือยากขึ้นอยู่กับบุคคล

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ได้ถือกำเนิดขึ้นเป็นผู้สร้างผลกระทบ ต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์มาตั้งแต่ต้นคริสต์ทศวรรษที่ 20 ด้วยสไตล์อันโดดเด่น ของภาพยนตร์อเมริกัน คือ ภาพยนตร์คลาสสิกฮอลลีวูด ที่พัฒนาขึ้นระหว่างปี 1917 ถึง 1960 และภาพยนตร์ที่ สร้างเอกลักษณ์ ก็สร้างขึ้นในยุคนี้ ขณะที่พี่น้อง ตระกูลลูมิแอร์

จากฝรั่งเศส ได้รับเครดิตว่า เป็นผู้ให้กำเนิด ภาพยนตร์สมัยใหม่ ภาพยนตร์อเมริกัน สามารถสร้างความโดดเด่นได้อย่างรวดเร็ว และยังเป็นแรงผลักดัน อย่างชัดเจนให้กับ อุตสาหกรรมตั้งแต่เริ่มต้น ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1920 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ในสหรัฐสร้างรายได้ ประจำปีได้สูงกว่าประเทศอื่น ๆ ได้สร้างภาพยนตร์จำนวนมาก มีภาพยนตร์ ภาษาอังกฤษมากกว่า 800 เรื่อง ที่ได้นำมาออกฉายในแต่ละปี ขณะที่ภาพยนตร์ ในอังกฤษมี 299 เรื่อง แคนาดา 206 เรื่อง และออสเตรเลียและนิวซีแลนด์ ก็ผลิตภาพยนตร์ ในภาษาเดียวนี้ แต่ก็ยังไม่ถือว่าอยู่ในระบบภาพยนตร์ฮอลลีวูด



ภาพที่ 11 ฮอลลีวูดไซน์ (Hollywood Sign) (Yingpook, ออนไลน์)

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์สหชาติ ภาพยนตร์คลาสสิกฮอลลีวูด ได้สร้างขึ้นเป็นหลายภาษา และใช้ชื่ออื่น โดยมากเป็นภาษาสเปน และภาษาฝรั่งเศส ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ยังเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่เก่าแก่ที่สุดในโลก และถือได้ว่าเป็น ที่กำเนิดภาพยนตร์หลากหลายแนว ไม่ว่าจะเป็นตลก รัก โศกโณ เพลง สยองขวัญ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ และภาพยนตร์มหากาพย์

ภาพยนตร์บอลลิวูด

Andrew Grant (ม.ป.ป.) คำว่าบอลลิวูดเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดจากการเล่นฮอลลีวูดโดยมาจากบอมเบย์ (บัดนี้เป็นที่รู้จักในชื่อมุมไบ) ซึ่งเป็นศูนย์กลางของโลกภาพยนตร์ คำนี้ได้รับการประกาศเกียรติคุณในปี 1970 โดยนักเขียนคอลัมน์ซุบซิบนิตยสารแม้ว่าจะมีความไม่เห็นด้วยที่นักข่าวเป็นคนแรกที่ใช้นั้น อย่างไรก็ตามโรงภาพยนตร์อินเดียมีขึ้นตั้งแต่ 1913 และภาพยนตร์เงียบ Raja Harishchandra ซึ่งเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของอินเดียโปรดิวเซอร์ Dadasaheb Phalke เป็นเจ้าพ่อแห่งแรกของภาพยนตร์อินเดียและเขาเป็นผู้กำกับการผลิตภาพยนตร์ 24 เรื่องระหว่างปี 2456-2461 แต่แตกต่างจากฮอลลีวูดการเติบโตครั้งแรกในอุตสาหกรรมนั้นช้า

ปี 1920-1945 ต้นยุค 20 เห็นการเพิ่มขึ้นของ บริษัท ผลิตภาพยนตร์หลายแห่งและภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในยุคนี้เป็นตำนานหรือประวัติศาสตร์ในธรรมชาติ ภาพยนตร์แอ็คชั่นจากฮอลลีวูดได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้ชมชาวอินเดียและผู้ผลิตได้เริ่มทำตามคำร้องอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ที่ถ่ายทำใน ยุคต่าง ๆ เช่น The Ramayana และ The Mahabharata ยังคงครองไปมาตลอดทศวรรษ

ปี 1931 เห็นการเปิดตัวของ Alam Ara , talkie แรกและภาพยนตร์ที่ปูทางสำหรับอนาคตของโรงหนังอินเดีย จำนวนของ บริษัท โปรดักชันเริ่มเพิ่มขึ้นเช่นเดียวกับจำนวนภาพยนตร์ที่ผลิตในแต่ละปีจาก 108 ในปี 1927 เป็น 328 ในปี 1931

ภาพยนตร์สีเร็ว ๆ นี้ก็เริ่มปรากฏขึ้นเช่นเดียวกับความพยายามในการสร้างภาพเคลื่อนไหวก่อนหน้านี้ พระราชวังภาพยนตร์ยักษ์ถูกสร้างขึ้นและมีการเปลี่ยนแปลงในการแต่งหน้าผู้ชมอย่างเห็นได้ชัดกล่าวคือในการเติบโตอย่างมากของผู้เข้าร่วมงานที่ทำงานในยุคที่เงียบเป็นสัดส่วนเพียงเล็กน้อยในการจำหน่ายตัว ในช่วงปีหลังสงครามโลกครั้งที่สองมีจำนวนภาพยนตร์ลดลงเนื่องจากมีการนำเข้าภาพยนตร์และข้อจำกัด ของรัฐบาลในช่วงเวลาที่อนุญาตให้ทำงานสูงสุด อย่างไรก็ตามผู้ชมยังคงซื้อสตั๊ดและในแต่ละปีมียอดขายตัวเพิ่มขึ้นอย่างน่าประทับใจ

การเกิดคลื่นลูกใหม่ เป็นช่วงประมาณปี พ.ศ. 2490 ที่อุตสาหกรรมได้ผ่านการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและอาจกล่าวได้ว่าในช่วงเวลานั้นภาพยนตร์อินเดียสมัยใหม่เกิดขึ้น เรื่องราวทางประวัติศาสตร์และตำนานในอดีตถูกแทนที่ด้วยภาพยนตร์ปฏิรูปสังคมซึ่งได้หันมาสนใจเรื่องการปฏิบัติทางสังคมเช่นระบบสินสอดทองหมั้นสามีและโสเภณี ยุค 50 เห็นผู้สร้างภาพยนตร์เช่น Bimal Roy และ Satyajit Ray มุ่งเน้นไปที่การใช้ชีวิตของชนชั้นล่างซึ่งส่วนใหญ่ไม่ได้ถูกละเลยเป็นเรื่องแรงบันดาลใจจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเมืองตลอดจนการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ทั้งในสหราชอาณาจักรและยุโรปทศวรรษที่ 1960 เกิดขึ้นใน New Wave ของ New Wave ซึ่งก่อตั้งโดยกรรมการ เช่น Ray, Mrinal Sen และ Ritwik Ghatak ด้วยความปรารถนาที่จะให้ความสมจริงและความเข้าใจของคนทั่วไปภาพยนตร์ในยุคนี้แตกต่างไปจากการผลิตเชิงพาณิชย์ที่มีขนาดใหญ่ซึ่งเป็นคำโดยสาร escapist ส่วนใหญ่ เป็นยุคสุดท้ายที่จะกลายเป็นเทมเพลตของภาพยนตร์ Masala ซึ่งรวมไปถึงการกระทำตลกและ melodrama โดยประมาณหกเพลงและการเต้นรำและโมเดลยังคงใช้สำหรับภาพยนตร์บอลลิวูดร่วมสมัยมากที่สุด

ภาพยนตร์ Masala - Bollywood ตามที่เรารู้จักในวันนี้ Manmohan Desai หนึ่งในผู้กำกับบอลลีวูดที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในยุค 70 ซึ่งเป็นที่ยอมรับจากหลาย ๆ คนว่าเป็นบิดาของภาพยนตร์ Masala ปกป้องแนวทางของเขาโดยพลัน: "ฉันต้องการให้คนลิ้มความทุกข์ยากของพวกเขา ฉันอยากจะพาพวกเขาไปสู่โลกแห่งความฝันที่ไม่มี ความยากจนซึ่งไม่มีคนขอรานที่โชคร้ายคือใจดีและพระเจ้ากำลังยุ่งอยู่กับการดูแลฝูงแกะของเขา" "การผสมผสานระหว่างการกระทำความโรแมนติกและแน่นอนว่าตัวเลขดนตรีเป็น รูปแบบที่ยังคงครองอุตสาหกรรมบอลลีวูดและถึงแม้ว่าจะมีการให้ความสำคัญกับการวางแผนการพัฒนาตัวละครและความตึงเครียดอย่างมากในหลาย ๆ กรณีภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จอย่างเต็มที่



ภาพที่ 12 ภาพยนตร์ Bollywood (Tarun Bhardwaj, 2022)

ภาพยนตร์การ์ตูน

kartoondiscovery (ม.ป.ป.) อธิบายที่มาของการ์ตูนการ์ตูนที่เราๆท่านๆอ่านกันทุกวันนี้ นั่น หากย้อนกลับไป ก็คงจะเริ่มต้นที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงเรเนซองต์ ซึ่งการ์ตูนนั้นก็มียากศัพท์มาจากภาษาอิตาลี catone ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ และ ในสมัยนั้นก็ยังเป็นงานศิลปะแบบเฟรสโก (เป็นงานภาพพวกสีน้ำมัน) โดยเฉพาะผลงานของ ลีโอนาร์โด ดา วินชี และ ราฟาเอล นั้นจะมีราคาสูงมาก และจากนั้นการ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไป จนเป็นสิ่งที่เราเห็นกัน ก็คือ มีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วย หรือเรียกกันว่า คอมิค

การ์ตูนฝรั่งเริ่มต้นที่ยุโรปสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยมีการค้นพบภาพร่างของการ์ตูนของ William Hogarth นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ ในปี 1843 นิตยสาร Punch ก็ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech และถือว่า เป็นการตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการอีกด้วย ซึ่งในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เองก็ทำให้ประเทศอื่น ๆ อย่างเยอรมัน

จีนก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่าง ๆ ด้วย ในปี 1884 Ally Sloper's Half Holiday ก็เป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อีกด้วย

ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 งานการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อย ๆ ช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ในสหรัฐฯ ก็มีการตีพิมพ์การ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ และรวมเล่มซึ่งจะเน้นแนวฮาซันเป็นหลัก

ในปี 1929 ดิน ดิน ผจญภัย การ์ตูนแนวผจญภัยก็ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม ซึ่งตีพิมพ์ลงสีขาวดำในขณะนั้น ส่วนการ์ตูนภาพสีนั้น ก็เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐฯ และ The Funnies ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกอีกด้วย

ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น คนทั่วโลกก็ปั่นป่วน สังคมก็เริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือ จะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น

และในปัจจุบันนี้ การ์ตูนฝรั่งก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น และมีการให้ทุนการศึกษาในการพัฒนาด้านการ์ตูนอีกด้วยในปี 1980

การ์ตูนญี่ปุ่น

การพัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มังงะ(manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่ง มังงะนั้น ก็เป็นการนำ อุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน ซึ่งคำว่ามังงะ นั้นก็แปลตรงๆว่า ความไม่แน่นอน ซึ่งเริ่มต้นจากหนังสือโฮคุไซ มังงะ ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คือ จิงะ ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน 12 ท่าน ซึ่งดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด

จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นก็มาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐฯ และญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ สไตล์ตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือรูปร่าง ซึ่งเป็นส่วนที่ภาพอุกิโยเอะไม่มีนั้นมารวมกัน เป็น มังงะหรือ การ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และการ์ตูนญี่ปุ่น ก็เป็นที่นิยมมากขึ้น หลังจากที่มีรัฐบาลสั่งยกเลิก การคว่ำบาตรสื่อต่าง ๆ ซึ่งมังงะในยุคแรกๆนั้น จะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ ก็เป็นผู้ที่พัฒนาการ์ตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น และเป็นอย่างที่เราเห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่า ประมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น และนักเขียนการ์ตูนยุคหลังๆก็ได้พัฒนาแนวคิดของเนื้อเรื่องไปสร้างสรรค์จนได้การ์ตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบ และความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา และมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ ๆ ทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย (อย่างเช่น เรื่อง Witch เป็นต้น)

การ์ตูนไทย ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนไทยนั้น ก็เริ่มมาจากงานภาพวาดบนกำแพงตามวัดต่าง ๆ หลังจากที่เราเริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเอง การ์ตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย หรือเรียกอีกอย่างก็คือ นิยายภาพโดยเฉพาะการ์ตูนการเมือง

ในปี พ.ศ. 2500 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือการ์ตูนไทย มีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์ และวารสาร โดยมี เหม เวชกร และ จุก เปี่ยมสกุล เป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้น หลังจากนั้นก็มีการ์ตูนตีพิมพ์เป็นการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นแนวสยองขวัญ ตามด้วย การ์ตูนแก๊กเน้นตลก อย่าง ขายหัวเราะ มหาสนุก หนูจำ และเบบี๋ ที่ยังคงขายดีจนถึงปัจจุบัน ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไต์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เพิ่งจะตื่นตัวไปไม่กี่สิบปี โดยจุดเริ่มต้น มาจากนิตยสารไทยคอมิค ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และจากจุดนี้เองก็ทำให้การ์ตูนไทยที่ทำท่าจะฝิเข้าฝิออกก็เริ่มเป็นที่ยอมรับของคนอ่านมากขึ้น ในสไต์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูนแปลงจากวรรณคดี บุคคลสำคัญ ,Joe-theSeacret Agent , มิด13, การ์ตูนเสนอมุมมองใหม่ๆอย่าง HeShelt, นายหัวแดงโม รวมไปถึงการ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนกและคุณทองแดง

การ์ตูนอนิเมชัน

อนิเมชัน มีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์จากคำว่า anima ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิต แต่ต่อมา อนิเมชันก็มีความหมายตามที่เรารู้จักกันในปัจจุบันนี้ ก็คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ส่วนอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อยๆซึ่งจะแสดงทีละภาพในอัตราความเร็ว มากกว่าหรือเท่ากับ16ภาพ ต่อ 1 วินาที(ปัจจุบัน 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที --NTSC) ส่วน อนิเม ก็เป็นคำอีกคำหนึ่งที่ใช้กันบ่อยๆนั้น ก็เป็นคำที่ ญี่ปุ่น เรียกอนิเมชันกันแบบย่อๆ(ถ้าสังเกตกันจริง ญี่ปุ่นจะเป็นชาติที่เรียกคำย่อไม่เหมือนกับผู้อื่น เช่นPC ก็เรียก ปาโซคอม) แต่ต่างกับอนิเมชันของฝรั่งเพราะอนิเมชันจะเน้นการเล่าเรื่องมากกว่าภาพเคลื่อนไหว ความเป็นมาของอนิเมชันในแต่ละพื้นที่ของโลกก็มีพัฒนาการที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งแต่ละท้องที่มีพัฒนาการดังนี้

อนิเมชันฝรั่ง

อนิเมชันแต่ละเรื่องในยุคแรกๆนั้นจะดัดแปลงจากภาพยนตร์เงียบ ที่ยุโรปในปี 1908 อนิเมชันก็ได้ถือกำเนิดขึ้นในโลก นั่นก็คือเรื่อง Fantasmagorie ของ Emile Courtet ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ส่วนภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของโลก นั่นก็คือ Satire du Pt Irigoyen ของอาร์เจนตินา ในปี1917 และตามด้วย The Adventure of Prince Achmed

ในขณะเดียวกัน ที่สหรัฐฯ ก็มีการเริ่มต้นพัฒนาด้านอนิเมชันซึ่งหนึ่งในช่วงแรกๆก็มี Koko the Clown และ Felix the Cat ในปี 1923 วอลท์ ดิสนีย์ ก็ถือกำเนิดขึ้นด้วย

หลังจากที่วอลท์ ดิสนีย์ได้กำเนิดขึ้น ก็ทำให้เกิดยุคทองของอนิเมชันของดิสนีย์ในช่วงระยะเวลาถึง20ปีเลยทีเดียว ในปี1928 มิกกี้ เมาส์ก็ถือกำเนิดขึ้น ตามด้วย พลูโต กูฟฟี โดนัลด์ ดั๊ก เป็นต้น และในปี 1937 สโนว์ไวท์และคนแคระทั้ง7 ก็เป็นอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของ ดิสนีย์ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และทยอยมีอนิเมชันเรื่องอื่นๆตามมา เช่น Pinocchio, Fantasia ,Dumbo, Bambi ,Alice in Wonderland, Peter Pan จากนั้นก็มีการตั้งสตูดิโอของ Warner Brother,MGM และ UPA

ในช่วงปี 1960 หลังจากภาพยนตร์อนิเมชันประสบความสำเร็จ ก็ก่อให้เกิดธุรกิจอนิเมชันบนจอโทรทัศน์ขึ้นมา ซึ่งมีทั้งการทุนของดิสนีย์ และการทุนพวกฮิโรทั้งหลายแหล่อย่าง ซุปเปอร์แมน แบทแมน ฯลฯ และในขณะเดียวกัน ก็มีการศึกษาการทำอนิเมชัน 3 มิติอีกด้วย เวลาที่ได้ล่วงมาถึง ช่วงปี 1980 ภาพยนตร์ของดิสนีย์ก็ถึงคราวซบเซา แต่ทว่าในปี 1986 The Great Mouse Detective ก็เป็นอนิเมชันเรื่องแรกของโลก ที่นำเอา 3D อนิเมชันมาใช้ด้วย ซึ่งก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้อนิเมชันของดิสนีย์กลับมา ได้รับความนิยมใหม่อีกครั้งหนึ่ง ทั้ง Beauty and the Beast, Aladdin, Lion King ในปี 1995 ภาพยนตร์อนิเมชัน 3 มิติเรื่องแรกของโลก อย่าง Toy Story ก็ถือกำเนิดขึ้น และ ทำให้มีการสร้างสรรค์งานอนิเมชัน 3 มิติอีกหลายงานต่อมาจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึง มีการทำอนิเมชันเพื่อจับกลุ่มคนดูที่เป็นผู้ใหญ่ด้วย อย่างเช่น The Simpsons, South Park และมีการยอมรับอนิเมชันจากประเทศอื่น ๆ มากขึ้นอีกด้วย

อนิเมชันญี่ปุ่น

ส่วนที่ญี่ปุ่นนั้น การพัฒนาอนิเมชันนั้น ก็มีประวัติศาสตร์มายาวนาน สันนิษฐานว่า น่าจะเริ่มต้นประมาณ ปี 1900 บนฟิล์มขนาด 35 มม. เป็นอนิเมชันสั้นๆเกี่ยวกับทหารเรือหนุ่มกำลังแสดงความเคารพ และใช้ทั้งหมด 50 เฟรมเลย ส่วน เจ้าหญิงหิมะขาว ก็เป็นอนิเมชันเรื่องแรกของทางญี่ปุ่น ก็สร้างในปี 1917 จนมาถึงปี 1958 อนิเมชันเรื่อง นางพญางูขาว (Hakujaden) ก็เป็นอนิเมชันเรื่องแรกที่เข้าฉายในโรง และจากจุดนั้นเอง อนิเมชันญี่ปุ่นก็มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจาก

- ปี 1962 Manga Calender เป็นอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกของญี่ปุ่น
- ปี 1963 เจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) ก็เป็นอนิเมชันเรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากมังงะ (หนังสือการ์ตูน) โดยตรง แถมเป็นอนิเมชันสีเรื่องแรก และเป็นเรื่องแรกที่ออกไปฉายในอเมริกา
- ปี 1966 แม่มน้อยแซลลี่ (Mahoutsukai Sally) ก็เป็นการทุนอนิเมชันสำหรับเด็กผู้หญิงเรื่องแรกด้วย
- ปี 1967 Ribon no Kishi ก็เป็นอนิเมชัน เรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนผู้หญิง (แถมต้นฉบับก็เป็นหนังสือการ์ตูนเด็กผู้หญิงเรื่องแรกของญี่ปุ่นด้วย)
- 1001 Night ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่เจาะกลุ่มคนดูเป็นผู้ใหญ่ ในปี 1969
- ปี 1972 Mazinga ก็เป็นจุดกำเนิดของการ์ตูนแนว Super Robot
- ปี 1975 Uchu Senkan Yamato ก็เปิดศักราชหนังการ์ตูนยุคอวกาศ จนมาถึง Mobile Suit Gundam ในปีเดียวกัน
- ปี 1981 ถือกำเนิด ไอโดลครั้งแรกในวงการการ์ตูน นั่นก็คือ ลามู จาก Urusei Yatsura
- อากิระ ในปี 1988 สร้างปรากฏการณ์ให้กับวงการอนิเมชันทั่วโลก
- จนในปี 1995 ญี่ปุ่นกับอเมริกาก็ร่วมมือกันสร้าง Ghost in the Shell ขึ้น และมีอิทธิพลต่อการสร้างหนัง The Matrix ด้วย
- ในปี 1997 ฮายาโอะ มียาซากิ ก็นำ Princess Mononoke ก้าวไปสู่ระดับอินเตอร์ จนปี 2003 ก็คว้า

รางวัลออสการ์ครั้งที่ 75 สาขาอนิเมชันยอดเยี่ยม จากเรื่อง Spirited Away รวมไปถึง Dragonball ของ อากิระ โทริยามะ ก็สร้างความนิยมไปทั่วโลกอีกด้วย

อนิเมชันไทย

พัฒนาการของอนิเมชันในเมืองไทยด้วยก็แล้วกัน โดยอนิเมชันในบ้านเรานั้น ก็เริ่มต้นเมื่อ 60 ปีที่แล้ว ตัวการ์ตูนอนิเมชันจะพบได้ในโฆษณาทีวี เช่น หนูหล่อของยาหม่องบริบูรณ์ปาล์ม ของ อ.สรรพสิริ วิริยสิริ ซึ่งเป็นผู้สร้างอนิเมชันคนแรกของไทย และยังมีหมื่นน้อย จากนมตราหมี แม่มดกับสโนว์ไวท์ของแป้งน้ำควินน่าอีกด้วย อ.เสนห์ คล้ายเคลื่อน ก็มีความคิดที่จะสร้างอนิเมชันเรื่องแรกในไทย แต่ก็ต้องล้มไปเพราะกฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น และ 10 ปีต่อมา ปี พ.ศ. 2498 อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็ทำสำเร็จจนได้จากเรื่อง เหตุุมหัศจรรย์ที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ ทุรบุรุษของ ส.อาสนจินดา หลังจากนั้นก็มีโครงการอนิเมชัน หนุมาน การ์ตูนต่อต้านคอมมิวนิสต์ ที่ได้รับการสนับสนุนจากอเมริกาแต่ก็ล้มเหลว เพราะเหมือนจะไปเสียดสี จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ ผู้นำในสมัยนั้นซึ่งเกิดปีวอก

ปี พ.ศ. 2522 สุดสาครของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของบ้านเรา และก็ประสบความสำเร็จมากพอสมควรในยุคนั้น ปีพ.ศ.2526 ก็มีอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือ ผีเสื้อแสนรัก ต่อจากนั้นก็ยังมี เด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต เทพธิดาตะวัน จำกับใจ เนื่องจากการทำอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง ก็เลยทำให้อนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิดตัวลง

ประมาณปี 2542 อนิเมชันของคนไทยที่ทำท่าว่าจะตายไปแล้ว ก็กลับมาฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง จากความพยายามของบ.บรอดสคาสต์ไทย เทเลวิชั่น ก็ได้้นำการ์ตูนที่ดัดแปลงจากวรรณคดีฝีมือคนไทย ทั้ง ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่า และโลกนิทาน และได้รับการตอบรับอย่างดี จนในปีพ.ศ. 2545 น่าจะเรียกว่าเป็นปีทองของอนิเมชัน 3 มิติของคนไทย โดยเฉพาะ ปังปอนด์ ดิ อนิเมชัน และ สุดสาคร ซึ่งทั้ง 2 เรื่องก็สร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายคาแร็คเตอร์ใช้ประกอบสินค้า และ เพลงประกอบ จำมะจ๊ะ ทิงจา ก็ฮิตติดหูด้วย รวมไปถึง การที่มีบริษัทรับจ้างทำอนิเมชันของญี่ปุ่นและอเมริกาหลายๆเรื่องอีกด้วย และเราก็กำลังจะมี ก้านกล้วย อนิเมชันของบ.ก้นตนาที่กำลังจะเข้าฉายไปทั่วโลก ซึ่งเราก็หวังว่าอนิเมชันฝีมือคนไทยคงที่จะมีหลายเรื่อง หลากหลายแนวมากขึ้นไม่แพ้อนิเมชันของฝั่งญี่ปุ่นและตะวันตก

ภาพยนตร์สยองขวัญ

ตามประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สยองขวัญ มีการเริ่มต้นและพัฒนาตามเวลาที่เคลื่อนไปไม่ต่างกับหนังแนวอื่น นอกจากนั้นในแต่ละยุคสมัยหนังประเภทนี้ก็มีเอกลักษณ์และความนิยมที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงไป

ภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (Si-fi) 1890 – 1920 การตั้งไข่ของศิลปะภาพยนตร์และอิทธิพลของศิลปะแนว German Expressionism ยุคแห่งการทดลองทางศิลปะของสิ่งที่เรียกว่าภาพยนตร์ในยุคแรก ตามข้อมูลว่ากันว่า หนังสยองขวัญเรื่องแรกที่เล่าเรื่องเหนือธรรมชาติ คืองานหนังสืออย่าง Le Manoir du diable

(The Haunted Castle) ในปี 1896 ของผู้กำกับบรมครูอย่าง จอร์จส์ เมลิเยส์ ที่ว่าด้วยเรื่องราวของคางคาวตัวใหญ่ที่กลายร่างเป็นหัวหน้าปีศาจที่ร้ายมนต์ใส่หญิงสาว ตามมาด้วยการปรากฏตัวของแม่มดและโครงกระดูก และจบลงที่มีคนหยิบไม้กางเขนขึ้นมาและทำให้บรรดาปีศาจหายไป หนังสือความยาว 3 นาทีเรื่องนี้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของหนังสยองขวัญที่ตามมาหลังจากนั้น ประกอบกับอิทธิพลของศิลปะแนว German Expressionism ที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลานั้น ทำให้หนังสยองขวัญหลายเรื่องที่ตามออกมาได้ใช้ศิลปะแนวนี้ในการนำเสนอ โดยจะมีความโดดเด่นในแง่ของการบิดเบือนความจริงอย่างรุนแรงเพื่อกระตุ้นอารมณ์และความคิด สังเกตได้จากการออกแบบฉากและการจัดแสง เช่นสถาปัตยกรรมที่ดูบิดเบี้ยวมีเหลี่ยมมุมชัดเจน การจัดแสงที่ให้บรรยากาศที่อึดอัด อึมครึมและมีดหม่นโดยหนังสยองขวัญที่โด่งดังในยุคนั้นและเป็นต้นแบบมาจนถึงตอนนี้ ได้แก่หนังอย่าง Nosferatu (F.W. Murnau, 1922 อ้างใน ธนาณัติ ลิ้มธนสาร, 2564) หนังแวมไพร์ที่พูดถึงแดรกคูล่าที่เป็นแม่แบบสำคัญในยุคต่อมา

ปี 1930 – 1940 ยุคทองของหนังสยองขวัญโกธิค และความรุ่งโรจน์ของ Universal อาจกล่าวได้ว่า นี่คือยุคทองยุคแรกของหนังสยองขวัญก็ว่าได้ และเป็นยุคทองของสตูดิโออย่าง Universal ในการสร้างสรรค์หนังสยองขวัญที่มีเอกลักษณ์ มีแคแรกเตอร์ที่ชัดเจนและเป็นที่จดจำมาถึงปัจจุบัน สืบเนื่องมาจากผลงานเด่นในช่วงเวลาก่อนหน้าอย่าง The Hunchback of Notre Dame (Wallace Worsley, 1923 อ้างใน ธนาณัติ ลิ้มธนสาร, 2564) และ The Phantom of the Opera (Rupert Julian, 1925) ที่ทำรายได้ค่อนข้างน่าพอใจ จนสตูดิโอตัดสินใจเดินหน้าต่อ โดยช่วงยุคสมัยนี้ ได้เปิดตัวด้วยตัวละครอมตะอย่าง Dracula (Tod Browning, 1931) และ Frankenstein (James Whale, 1931 อ้างใน ธนาณัติ ลิ้มธนสาร, 2564)

หลังจากนั้นคือปรากฏการณ์ สตูดิโอ Universal ได้บุกเบิกหนังสยองขวัญโกธิค (ที่ฉากหลังคือสถานที่หรือสถาปัตยกรรมที่ย้อนยุคกลับไปสมัยยุโรปยุคกลาง เช่น ปราสาทเก่าแก่) ให้สร้างตามออกมาอีกมาก ไม่ว่าจะเป็น The Mummy (Karl Freund, 1932) The Invisible Man (James Whale, 1933 อ้างใน ธนาณัติ ลิ้มธนสาร, 2564) และ The Wolf Man (George Waggner, 1941) โดยเป็นเอกลักษณ์ที่ผู้คนมักเรียกว่า Universal Monster เพราะเป็นหนังสยองขวัญที่มีโทนแฟนตาซี (ปีศาจในตำนาน, สัตว์ประหลาด) ผสมกับแนวจิตวิทยา (มีตัวละครนักวิทยาศาสตร์สติเฟื่อง) ซึ่งทุกเรื่องต่างทำรายได้เป็นอย่างดี ตัวละครเป็นที่จดจำ และกลายเป็นหนังคลาสสิกมาจนถึงปัจจุบัน

ภาพยนตร์แฟนตาซี ฯลฯ

ปี 1950 -1960 จุดเริ่มต้นที่หลากหลาย การปลุกปีศาจในความเชื่อทางศาสนา ความรุนแรงจากการเชือด และการสะท้อนความน่ากลัวจากสงคราม

หลังจากที่หนังผีจากตัวละครคลาสสิกของ Universal เริ่มเสื่อมความนิยมลงไป หนังสยองขวัญในยุคนี้จึงเป็นยุคที่เริ่มคิดใหม่ ทำใหม่ มันคือการใส่ความสร้างสรรค์รวมถึงตีความโทนหนังให้ต่างออกไปจากเดิม แม้ว่าจะเป็นตัวละครและเรื่องราวเดิมก็ตาม เช่นงานของ Hammer Film Productions บริษัทจากประเทศอังกฤษ ที่หยิบ

ตัวละครเดิม ๆ อย่าง แดรกคูล่า และ แฟรงเกนสไตน์ มาปัดฝุ่นใหม่ให้น่าสนใจมากขึ้นและเข้ามาร่วมจอยด้วยกัน จนเป็นหนังอย่าง The Curse of Frankenstein (Terence Fisher, 1957) และ Dracula (Terence Fisher, 1958) ซึ่งตัวหนังประสบความสำเร็จอย่างดี และได้ต่อลมหายใจของหนังแนวนี้ไปได้อีกหลายภาค ซึ่งทำให้สองนักแสดงนำอย่าง ปีเตอร์ คุซชิง และ คริสโตเฟอร์ ลี กลายเป็นนักแสดงหนังสยองขวัญแห่งช่วงเวลานี้

นอกจากนั้น เมื่อเวลาผ่านไปจนตัวละครตำนานในยุคก่อนแผ่วปลายและหมดความนิยมเป็นที่เรียบร้อย ฝั่งปากของฮอลลีวูดเองก็เริ่มมีการคิดใหม่ ทำใหม่ โดยเกิดงานที่เป็นจุดเริ่มต้นของหนังแนวไล่เลือด (Slasher Film) เริ่มเป็นที่นิยม ซึ่งหนังขึ้นหิ้งอย่าง Psycho (Alfred Hitchcock, 1960 อ้างใน ธนาณัติ ลัมธสาร, 2564) เป็นหนังที่เปิดตำนานนี้ ไม่ใช่แค่เพราะมันเป็นหนังเลือดที่น่ากลัวสุดขีด และแปลกใหม่ด้วยการใส่เรื่องราวด้านจิตเวชเข้ามาผสมเท่านั้น แต่ด้วยศิลปะและวิธีการนำเสนออันแพรวพราวของผู้กำกับอย่าง อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ก็เป็นอีกสิ่งที่ยอดเยียมเสียจนเป็นการริเริ่มแนวหนังประเภทนี้ออกมาในอนาคต

รวมไปถึงการหยิบเรื่องราวสยองขวัญจากตำนานของศาสนา แล้วยังแปลกใหม่มกกว่านั้น ด้วยการเล่ามันออกมาในเชิงหนังดราม่า สืบสวน ที่เต็มไปด้วยองค์ประกอบที่ยอดเยียม ในการสร้างความน่ากลัวที่เยือกเย็นด้วยบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ ที่นำมาซึ่งงานสยองขวัญในตำนานอีกเรื่องอย่าง Rosemary's Baby (Roman Polanski, 1968 อ้างใน ธนาณัติ ลัมธสาร, 2564) ที่เริ่มมีการสร้างตัวละครอย่าง ซาตาน ให้มาจับบทบาทในโลกภาพยนตร์

อีกทั้งสถานการณ์โลกหลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง และเริ่มต้นช่วงสงครามเย็นอันเคร่งเครียด บรรดาคนทำหนังไม่ว่าจะฮอลลีวูดหรือเอเชีย ต่างก็สร้างหนังขึ้นมาโดยมีไอเดียจากอิทธิพลของเหตุการณ์เหล่านั้น ไม่ว่าจะฝั่งเอเชียอย่างญี่ปุ่นในการสร้างหนังสัตว์ประหลาดอย่าง Godzilla (Shiro Honda, 1954 อ้างใน ธนาณัติ ลัมธสาร, 2564) ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์ที่สหรัฐอเมริกาทิ้งระเบิดปรมาณูที่ฮิโรชิมาและนางาซากิ เพื่อยุติสงคราม โดยต้องการให้เห็นถึงผลกระทบของกัมมันตภาพรังสีจากระเบิดที่ส่งผลกระทบอย่างมหาศาลต่อคนญี่ปุ่น

ส่วนของฝั่งอเมริกาก็มีงานอย่าง Night of the Living Dead (George A. Romero, 1968 อ้างใน ธนาณัติ ลัมธสาร, 2564) ที่ถือเป็นหนังต้นกำเนิด ซอมบี้ ที่ได้แรงบันดาลใจสำคัญมาจากสงครามเวียดนามที่บั่นทอนจิตใจชาวอเมริกันอย่างมาก โดยนำเสนอถึงความโหดร้ายของสงคราม ที่คนที่อยู่ในนั้นไม่ต่างกับศพเดินได้ ที่ไล่กัดกินคนอื่นอย่างไม่ลดละ

ปี 1970 – 1980 มหกรรมปราบผี หนีตายบนอวกาศ ไล่เลือดเลือดนอง และความวิปริตสุดสร้างสรรค์ที่กล้าบ้าบิ่น นี่คือยุคที่หนังสยองขวัญเดินทางมาจุดรุ่งโรจน์อีกครั้ง หลังจากเงียบหายไปนาน ไม่ใช่แค่เพียงเพราะหนังแนวนี้ได้รับความนิยมอย่างสูงไปทั่วโลก หากแต่ยุคนี้ยังเต็มไปด้วยหนังสยองขวัญที่หลากหลาย โดยเป็นการ

ผสมผสานวัตถุดิบจากยุคก่อนเข้ามาจนกลายเป็นยุคทองของหนังสยองขวัญที่ครบทั้งความรุนแรงเลือดสาด ฉากน่ากลัวจับใจ และความกล้าที่จะวิปริตและบ้าให้สุด

หนังสยองขวัญในยุคนี้ที่มาเปิดศักราชใหม่ให้วงการหนังสยองขวัญคือ The Exorcist (William Friedkin, 1973) ช่วงเวลาที่ผ่านมานี้หนังสยองขวัญอาจดูเป็นหนังที่เกรตปีหน่อย ๆ กล่าวคือ หนังสยองขวัญเป็นหนังที่ไม่จำเป็นต้องใช้ผู้กำกับที่มีชื่อเสียงอะไร ทุนสร้างไม่สูงมาก และด้วยภาพลักษณ์ของมันที่มุ่งสร้างความน่ากลัวเป็นหลัก ก็ทำให้คนให้ค่ามันน้อยกว่าหนังแนวอื่น ๆ แต่ไม่ใช่กับ The Exorcist เพราะผู้กำกับอย่าง วิลเลียม ฟรีดกิน คือผู้กำกับที่เพิ่งทำหนังคว่ำออสการ์มาหมาด ๆ แถมตัวเขาเองก็เพิ่งได้ออสการ์สาขาผู้กำกับยอดเยี่ยมมาอีกด้วย การที่ตัวเขามาจับงานสยองขวัญ จึงกลายเป็นการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้หนังสยองขวัญที่ชัดเจนว่าอย่างน้อย หนังแนวนี้นี้ก็ไม่ใช่หนังเกรตปีเสมอไป

ปี 1990 การรวนเวียน และความพยายามในการหนีจากกับดักของตัวเองอาจพูดได้เลยว่าในช่วงปลายยุค 80 ไปจนถึงยุค 90 เป็นช่วงที่ถูกขนานนามว่าเป็นยุคตกต่ำของหนังสยองขวัญอย่างแท้จริง ในอีกความหมายหนึ่งคือหนังสยองขวัญในช่วงเวลานี้ ‘ตายสนิท’ ตายในที่นี้ไม่ได้หมายความว่าไม่มีหนังสยองขวัญออกมา ตรงกันข้ามคือมันมีออกมามากเกินไป ซึ่งแต่ละเรื่องที่ยออกมานั้นมันคือการรวนเวียน ทำซ้ำ ภาคต่อมีออกมาไม่จบสิ้น โดยเฉพาะบรรดานักไล่เชือดทั้งหลายที่ยกขบวนพาเหรดกันทำภาคต่อออกมาอย่างต่อเนื่อง หากแต่คุณภาพนั้นกลับสวนทางเข้าชั้นหนังเกรตปีสำหรับวัยรุ่นที่เปิดดูหนังฆ่าเวลาให้กับเพื่อนเพื่อเอามันส์เท่านั้น

แน่นอนว่าสาเหตุก็เพราะว่าความสำเร็จของบรรดาหนังไล่เชือดช่วงยุค 80 ทั้งหลายที่ทำรายได้เป็นกอบเป็นกำ แคมเปญสร้างยังไม่มาก ทางสตูดิโอก็เลือกที่จะเดินตามอย่างเดียวโดยไม่คิดสร้างสรรค์อะไรที่แปลกใหม่ และไม่ได้มีการต่อยอดแต่อย่างใด โดยหากนับแล้วในช่วงเวลานั้น หนังไล่เชือดชื่อดังไล่ตั้งแต่ Halloween มี 6 ภาค A Nightmare on Elm Street มี 6 ภาค และ Friday the 13th ที่เยอะกว่าเพื่อนด้วยหนังถึง 8 ภาค จะเห็นว่าเป็นเนื่องจากความเยอะ (เกิน) แต่ไม่มีคุณภาพของตัวหนัง ทำให้คุณค่าของหนังสยองขวัญช่วงเวลานั้นอยู่ในจุดต่ำสุด ซึ่งก็เป็นความจริงที่ทางผู้สร้างของสตูดิโอต้องยอมรับกันตามตรง

จุดเปลี่ยนสำคัญของช่วงเวลานี้ ต้องยกความดีความชอบให้กับ เควิน วิลเลียมสัน มือเขียนบทหน้าใหม่ที่เป็นแฟนตัวยงของหนังสยองขวัญไล่เชือด ในตอนนั้นเขาเป็นหนุ่มไฟแรงที่มุ่งมั่นจะเป็นนักเขียนบทในวงการให้ได้ จากบทหนังที่เขาเขียนโดยได้แรงบันดาลใจจากคดีของฆาตกรต่อเนื่องในช่วงต้น 90 ผสมผสานกับหนังไล่เชือดยุค 80 และปรุงรสด้วยอารมณ์เสียดสี ล้อเลียนแนวหนัง และจุดพลิกผันที่คาดไม่ถึง จนได้กลายเป็นหนังเรื่อง Scream (Wes Craven, 1996 อ้างใน ธนาณัติ ลิ้มธนสาร, 2564) ที่พลิกฟื้นหนังสยองขวัญให้กลับมามีลมหายใจอีกครั้งอย่างเต็มภาคภูมิ

หนังสยองขวัญก็มาถึงจุดเปลี่ยนอีกครั้ง ในช่วงปลายยุค 90 ที่เกิดหนังสองเรื่องที่พลิกวงการอีกครั้ง และอิทธิพลในคราวนี้ไม่ใช่แค่ในอเมริกา แต่กลายเป็นเทรนด์หนังสยองขวัญไปทั่วโลก ตั้งแต่ฮอลลีวูดไปถึงเอเชียส่งต่อยุคสมัยเป็นร้อยต่อถึงช่วงปี 2000 อาจเป็นความยากที่สุดในการพยายามที่จะจำกัดความในการกล่าวถึงหนังสยอง

ขวัญในยุคปัจจุบัน เพราะนี่อาจเป็นยุคที่พูดได้ว่าหนึ่งสยองขวัญนั้นไร้กรอบ และดูเหมือนว่าการสร้างสรรค์ได้ถูกใช้งานตลอดเวลาจากนักทำหนังรุ่นใหม่ ที่มีการผสมแนวหนังอาร์ตเข้ามามากขึ้น ใส่การตีความ การเล่าเรื่องที่ใช้อยู่สัญลักษณ์และมีความนามธรรมมาผสมอย่างลงตัว แต่ขณะเดียวกันก็ยังมีหนึ่งสยองขวัญที่เลือกที่จะกลับสู่รากเหง้า แต่ทำให้ดีขึ้นกว่าในอดีต

รายการอ้างอิง

- Andrew Grant. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **บอลลิวูดคืออะไร? สืบค้นจาก**
<https://th.eferrit.com/%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%A5%E0%B8%B5%E0%B8%A7%E0%B8%B9%E0%B8%94%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/>. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- kartoondiscovery. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน. สืบค้นจาก** <https://ktoon-discovery.com/history/history1.html>. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- Movies Reviews. (2565). [ออนไลน์]. **หนังฮอลลีวูด โรงภาพยนตร์แห่งสหรัฐอเมริกา จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ และนักแสดงระดับโลก !! สืบค้นจาก**
<https://www.movie2reviews.com/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%AE%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%A5%E0%B8%B5%E0%B8%A7%E0%B8%B9%E0%B8%94/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- MY WHOLE WORLD WITH OLLY. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **ประเภทของภาพยนตร์. สืบค้นจาก**
<https://sites.google.com/site/mywholeworldwithlly/phaphyntr/prapheth-khxng-phaphyntr>. (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- Tarun Bhardwaj. (2022). **India at 75 | From Rs 1 crore to Rs 500 crore: A look at Bollywood's box office journey.** สืบค้นจาก <https://www.financialexpress.com/entertainment/india-at-75-from-rs-1-crore-to-rs-500-crore-a-look-at-bollywoods-box-office-journey/2620578/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- Yingpook. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **10 สุดยอดสถานที่ท่องเที่ยวในลอสแอนเจลิส Los Angeles สหรัฐอเมริกา USA. สืบค้นจาก** <https://www.yingpook.com/blogs/world/10-best-in-los-angeles> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- ฐณยศ โลพัฒนานนท์, วรลักษณ์ กล้าสุคนธ์ และศักดิ์ สิทธิ ทวีกุล. (2561). **ภาพยนตร์กับทฤษฎีแห่งความบันเทิง.** วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์ 12 (1).
- ธนาณัติ ลิ้มธนสาร. (2564). [ออนไลน์]. **Horror History วิวัฒนาการหนังสยองขวัญ ในแต่ละยุคสมัยก่อนการมาของ 'ร่างทรง'.** สืบค้นจาก <https://www.modernist.life/evolution-to-themedium/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

บทที่ 5

พินิจสื่อเกมและการละเล่น

บทที่ 5 ผู้เขียนจะนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับเกมและการละเล่น อธิบายประเภทของเกม ให้ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมเสริมทักษะต่าง ๆ ประโยชน์และโทษของการเกม อีกทั้งยังให้ความรู้เกี่ยวกับการละเล่นภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย

เกม

เกม คือ กิจกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่นิยมเล่นกันเพื่อผ่อนคลายความเครียด เรียนรู้ หรือฝึกทักษะ ซึ่งเกมในปัจจุบันมีหลากหลายประเภทมาก แต่สิ่งๆหนึ่งที่ทุกเกมมีนั่นก็คือ กติกา นั่นเอง การเล่นเกมทุกเกมแน่นอนว่าต้องมีกติกาในการเล่นเสมอ จึงทำให้ผู้เล่นเกมนั้นต้องฝึกทักษะในการคิด ฝึกความสามัคคี เพื่อเอาชนะศัตรูหรือฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นเกมจึงมอบทั้งความบันเทิง ความสนุกสนาน และมีตรรกภาพให้กับผู้เล่นทุกคน แลเกมปัจจุบันเกมยังสามารถพัฒนาต่อยอดในการสร้างรายได้ได้อีกด้วย เว็บไซต์ games-knowledge (2565) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

ประเภทของเกม

1. เกม RPG (Role-Playing) RPG หรือ (Role-Playing) แปลง่ายๆก็คือ เกมเล่นตามบทบาท นั่นเอง เกมแนวนี้นับได้ว่าเป็นเกมออนไลน์ที่คนนิยมเล่นกันเป็นจำนวนมาก โดยคุณจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมนั้นๆ ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นเองได้ตามจินตนาการของตัวเอง และเล่นเกมตามเนื้อเรื่อง ตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ ซึ่งเกมแนวนี้จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกได้ว่าตัวเองได้เป็นตัวละครในนั้นจริงๆ เพราะบางเกมต้องใช้การตัดสินใจของผู้เล่นในการดำเนินเกมด้วย ปัจจุบันคำว่า RPG นั้นยังสามารถแปลได้อีกความหมายก็คือ เกมเก็บค่าประสบการณ์ เกมต่อสู้กับสัตว์ประหลาดต่างๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้อย่างอิสระสุดๆ แลเกมสมัยนี้ RPG ถือว่าเป็นอีกแนวเกมที่ภาพสวยขึ้นมาก ๆ ในปัจจุบัน เช่น Aura Kingdom, The Witcher 3 Wild Hunt ,Dark souls 3

2. เกมยิงปืน (Shooting) Shooting เป็นเกมยิงปืนที่ใช้อาวุธปืนในการโจมตีศัตรูผ่านมุมมองของผู้เล่น ถือว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างมากไม่ว่าชายหรือหญิง เพราะตัวเกมมีการพัฒนาให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย และมีองค์ประกอบหลากหลายในตัวเกม ไม่ว่าจะเป็นอาวุธ ไอเท็มเสริมต่างๆ จึงทำให้ผู้เล่นนั้นตื่นตัวและต้องปรับตัวตามสถานการณ์ต่างๆอยู่ตลอดเวลา เพราะเกมยิงปืนส่วนมาก คุณจะมีแค่เพียง 1 ชีวิตเท่านั้น ไม่สามารถเกิดได้บ่อย ๆ จึงต้องใช้สติในการเล่นพอสมควร ทั้งนี้ยังมีผลวิจัยออกมาอีกด้วยว่า หากคุณเล่นเกมยิงปืนบ่อยๆนั้น จะทำให้คุณสามารถยิงปืนในชีวิตจริงได้แม่นยำขึ้นจริงอีกด้วย ซึ่งเป็นลักษณะเกมที่สมจริงเพราะผู้เล่นจะเห็นแค่มือกับอาวุธของตัวละครในเกมเท่านั้น ดังนั้นคุณจะรู้สึกว่าคุณเป็นตัวละครนั้นจริงๆ และตื่นเต้นกับศัตรูที่กำลังเข้ามาแบบกะทันหัน จึงสร้างความตื่นเต้นและตื่นตัวให้กับผู้เล่นอยู่ตลอดเวลา เช่น Rainbow six siege, Call of duty

Warzons เกมยิงปืนในมุมมองบุคคลที่สาม เป็นลักษณะการเล่นที่มองผ่านหลังตัวละครของเรา ดังนั้นคุณจะได้เห็นสภาพแวดล้อมในมุมมองกว้างทั้งหมด ทำให้เห็นศัตรูต่าง ๆ ได้ในระยะไกล เช่น The Division, Ghost Recon Wildlands

3. เกมต่อสู้ (Fighting) เกมต่อสู้ หรือ Fighting เป็นแนวเกมที่มีลักษณะเอาตัวละครสองตัวมาสู้ในระยะประชิด ซึ่งตัวละครในเกมจะมีพลังที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น การใช้คอมโบ ท่าไม้ตาย เทคนิคการป้องกัน ดังนั้นผู้เล่นจะต้องรู้จังหวะ ความแม่นยำ ในการต่อสู้ หรือ ใช้คอมโบต่างๆให้เหมาะสมกับตัวละคร เพื่อป้องกันตัวเองจากการโดนโจมตีกลับด้วย ซึ่งเกมแนวนี้จะแบ่งการต่อสู้ออกเป็นยก ๆ เช่น Mortal Kombat (18+ ภาพรุนแรง), Jump Force, Street Fighter

4. เกมผจญภัย (Adventure) เกมผจญภัย หรือ Adventure เป็นแนวเกมสวมบทบาทเป็นตัวละครโดยจะต้องผจญภัยเดินทางเพื่อทำภารกิจต่างๆที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ โดยส่วนมากเกมจะเป็นปริศนาและเน้นการใช้ความคิด ในการแก้ปัญหา เพื่อนๆจะได้ทำภารกิจตะลุยไปตามสถานที่ต่างๆ พบเพื่อนใหม่ๆ ศัตรูใหม่ ๆ มากมาย ในระหว่างการเล่นผจญภัย ทั้งนี้ผู้เล่นยังต้องสื่อสารกับตัวละครอื่นๆอีกด้วย ปัจจุบันเกมผจญภัยจะมีการพัฒนาไปหลากหลายรูปแบบ ด้วยเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนไปของแต่ละเกม จึงทำให้เกมผจญภัยส่วนมากจะเป็นการเล่นสำหรับคนเดียวเท่านั้น เช่น Oddmar, Genshin Impact, Everwild

5. เกมวางแผน (Strategy) เกมวางแผน หรือ วางแผนกลยุทธ์ เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากเกมจำลอง เพราะเกมแนวนี้ต้องใช้การตัดสินใจของผู้เล่น โดยการวางแผนต่างๆให้สำเร็จตามเป้าหมาย ปัจจุบันเกมแนวนี้เริ่มมีหลากหลายแนวมากขึ้นแถมยังสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนและหลายช่องทางอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นวางแผนการรบ สร้างกองทัพ ยึดพื้นที่ศัตรูหรือสร้างเมืองต่างๆเพื่อเอาชีวิตรอด ซึ่งช่วงนี้คนนิยมเล่นใน PC, Ps4 กันเยอะมาก ๆ ดังนั้นจึงต้องอาศัยการควบคุมและการวางแผนที่ดีของผู้เล่นอยู่เสมอเพื่อไปต่อสู้กับผู้เล่นคนอื่น ยิ่งไงละ ตัวอย่างเช่น Endless Legend, Crusader Kings III, Age Of Wonders: Planetfall

6. เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation Games) เกมเลียนแบบหรือเกมจำลองนั้น เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทตามสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งผู้เล่นนั้นจะเป็นคนตัดสินใจการกระทำของตัวละครทั้งหมด เกมแนวนี้ต้องขอยอมรับว่าทำออกมาได้หลากหลายรูปแบบมากจริงๆ ไม่จำเป็นว่าการควบคุมเหมือนจริง เช่น รถ, เครื่องบิน, รถไฟ หรือจะเป็นการจำลองบริหารธุรกิจ จำลองชีวิต จำลองการจับสาวต่างๆ หรือเรียกง่าย ๆ ก็คือ เกม Sim เช่น The Sim, Theme Hospital, Gran Turismo, เกมปลูกผัก, เกมแต่งตัว

7. เกมปริศนา (Puzzle Game) เกมปริศนา หรือ Puzzle เป็นเกมที่ได้รับความนิยมสำหรับทุกเพศทุกวัย เพราะแนวเกมนี้เป็นการแก้ไขปริศนา ใช้ทักษะการคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ มีหลากหลายระดับมากตั้งแต่ง่ายถึงยาก เรียกได้ว่าท้าทายผู้เล่นมาก ซึ่งเกมแนวนี้มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งปริศนาทางคณิตศาสตร์ ตรรกศาสตร์ ปริศนาภาพ ปริศนาการเดินทาง และอื่น ๆ อีกมากมาย ดังนั้นคนจึงนิยมให้ลูกหลานเล่นหรือเล่นกันเองเพราะได้ทั้งความบันเทิงและฝึกสมอง ฝึกใช้ความคิดต่างๆไปในตัวด้วย การเล่นเกมแบบนี้สามารถเรียนรู้ได้ไวมากกว่าบุคคลอื่น ๆ

ตัวอย่างเช่น เกมจับผิด(Spot the difference), ปริศนาควีนแปดตัว (Eight queens puzzle), โซโคบัน (Sokoban)

8. เกมกีฬา (Sport Game) เกมกีฬา หรือ Sport Game เป็นเกมการจำลองเสมือนจริงในการเล่นและแข่งขันกีฬา มีกฎและกติกาที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม ซึ่งเกมแนวนี้นี้มีหลากหลายกีฬา ไม่ว่าจะเป็นฟุตบอล บาสเก็ตบอล เบสบอล ดิกอล์ฟและอื่นๆอีกมากมาย โดยจุดขายของเขาจะอยู่ที่เกมกีฬาเหล่านี้สามารถเลือกผู้เล่นเป็นนักกีฬาในดวงใจของเราได้และยังสามารถเล่นเป็นทีมกับเพื่อน ๆ ได้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น FIFA Online,NBA 2K16,R.B.I.Baseball

บอร์ดเกมเสริมทักษะต่าง ๆ

Board Game (บอร์ดเกม) โลกการเรียนรู้ของเกมกระดาน พื้นที่สนทนากการที่เปลี่ยนการเล่นให้เป็นทักษะ

แก่นของ Board Game คือ การแปลงกิจกรรมต่างๆ ให้เป็นเกม (Gamification) เป็นการมองกลับข้างว่า บอร์ดเกมหรือพฤติกรรมของผู้เล่นกำลังบอกอะไรได้บ้าง นำไปสู่ข้อค้นพบอะไรได้หรือไม่ ในวงการแพทย์ มีการศึกษาโรคซึมเศร้าและออทิสติกโดยใช้บอร์ดเกม คือ เมื่อคนเหล่านี้เจอเกมจะมีปฏิสัมพันธ์กับเกมอย่างไรบ้าง เกี่ยวพันกับประเภทของเกมหรือไม่ มีเกมใดที่ทำให้อาการหรือการปรับตัวดีขึ้น เป็นต้น สิ่งเหล่านี้กำลังเพิ่มมากขึ้นในโลกที่เกมกำลังอยู่ใกล้ตัวแทบทุกคน

ประโยชน์ของเกมแยกย่อยได้เป็นหลายอย่าง อาทิ ภาษา, การวางแผน, การตัดสินใจ, เศรษฐศาสตร์ และอีกมากมาย

“เกมจะสนุกได้ต้องไม่จำเจ สมมติถ้าคุณเริ่มเล่นเกมอะไรสักอย่างแล้วมองเห็นล่วงหน้าว่าทำแบบนี้แล้วชนะแน่ มันไม่สนุก มันไม่ใช่เกม เพราะฉะนั้นความสนุกจึงอยู่ที่ความไม่แน่นอน เราทำอย่างนี้ดูแล้วอาจเกิดเหตุการณ์อะไรสักอย่างที่ต้องรับมือ ทักษะที่รับมือกับความไม่แน่นอน เป็นทักษะที่สำคัญอยู่แล้ว เพราะชีวิตคนไม่แน่นอน” (สฤณี อาชวานันทกุล อ้างใน The Potential, 2564)

บนกระดานมักจะมีความสุขสนานเป็นตัวตั้ง โดยที่คนไม่รู้ตัวว่าเรียนรู้อะไรอยู่ แต่เมื่อเกิดสถานการณ์ในชีวิตจริง การรับมือกับความไม่แน่นอนอาจย้อนกลับไปมองได้ว่าเป็นผลผลิตมาจากบอร์ดเกมก็ได้ ด้วยความที่บอร์ดเกมมีหลากหลายประเภท ประโยชน์จึงมีสารพัดด้าน อีกตัวอย่างคือบอร์ดเกมแนว Co-Op (เกมที่ต้องช่วยกันเล่น) เมื่อทางกระดานจะมีเป้าหมายให้ช่วยกันฟันฝ่า เสน่ห์ของเกมแนวนี้นี้คือได้ร่วมมือกันไปให้เป้าหมาย และในบางเกมยังซับซ้อนอีกขั้นด้วยการเป็นเกมที่ต่างคนต่างเล่น แต่มีบางอย่างต้องร่วมมือกัน อาทิ เกมตกปลาที่ถ้ามือใครยาวสาวได้สาวเอาสุดท้ายปลาที่จะหมดทะเล รอบต่อไปก็จะมีปลาให้ตก เป็นต้น

กรณีศึกษาประโยชน์และข้อควรระวังของเกม

ประโยชน์และโทษของเกม การเล่นเกมสัปดาห์นี้มีทั้งประโยชน์และโทษ ขึ้นอยู่กับว่าผู้ที่เล่นนั้นเล่นเพื่ออะไร ทราบถึงความเหมาะสมในการเล่นหรือไม่ อย่างไร

ประโยชน์ของเกม

1. เล่นเพื่อความคลายเครียด
2. เล่นเพื่อความสนุกสนาน
3. บางเกมส์เล่นเพื่อฝึกทักษะ

โทษของเกม

1. ทำให้เสียเวลาไปโดยสูญเปล่า
2. ไม่มีเวลาให้คนรอบข้าง
3. ทำให้สายตาเสีย
4. ไม่ได้ออกไปพบปะสังคมกับผู้อื่น
5. ทำให้เสียการเรียนได้

โทษของเกมมีมากกว่าประโยชน์ของเกมเพราะฉะนั้นควรเล่นเกมเป็นเวลา แบ่งเวลาเป็นว่าต้องควรทำอะไร ถ้าเล่นควรเล่นแบบไม่ให้เดือดร้อนกับคนรอบข้างและเล่นโดยไม่ให้เสียการเรียนและควรแบ่งเวลาเป็น เล่นอยู่ในความดูแลของผู้ใหญ่

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (ม.ป.ป.) ให้ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองและเสนอวิธีแก้ไขปัญหาลูกติดเกมไว้ดังนี้

ข้อแนะนำผู้ปกครองในการสังเกตว่า ลูกติดเกม หรือไม่

1. ลูกใช้เวลาในการเล่นมากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน และจะเพิ่มระยะเวลาในการเล่นขึ้นเรื่อยๆ
2. สัมพันธภาพกับบุคคลรอบข้างลดลง เปลี่ยนจากเดิม โดยเด็กจะขึ้นขอคบหากับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน หรือเพื่อนที่รู้จักภายในเกม
3. ลูกจะมีอารมณ์ฉุนเฉียวโมโห หงุดหงิด เมื่อถูกให้หยุดหรือให้เลิกเล่นเกม
4. กิจกรรมประจำวันเปลี่ยนแปลง เช่น ไม่กินข้าว ดูแลตนเองในชีวิตประจำวันลดลง รวมทั้งผลการเรียนตกต่ำ โดดเรียน หนีเรียน ถ้าท่านพบเด็กมีลักษณะดังกล่าว สามารถมารับบริการได้ที่สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในวันและเวลาราชการ และโรงพยาบาลจิตเวชทุกแห่ง คลินิกสุขภาพจิต ในโรงพยาบาลของรัฐทั่วประเทศ โดยมีบริการทั้งการช่วยเหลือรายบุคคลและรายกลุ่ม โดยจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น รวมทั้งบุคลากรสหวิชาชีพ หรือสามารถสอบถามทางสายด่วนสุขภาพจิต 1323 ได้ตลอด 24 ชั่วโมง

วิธีแก้ไขซึ่งชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทยแนะนำคือ

1. หากในบ้านยังไม่มีกฎหรือกติกาการเล่น เกม พ่อแม่ต้องวางกติกาโดยพูดคุยกับเด็ก เพื่อกำหนดกติกาการเล่นล่วงหน้าก่อนจะซื้อเกม
2. พ่อแม่ควรมีเวลาอยู่กับเด็กมากขึ้น พาออกนอกบ้านเพื่อไปทำกิจกรรมที่เด็กชอบ (ยกเว้นการไปเล่นเกม นอกบ้าน) เนื่องจากเด็กส่วนหนึ่งติดเกมเพราะความเหงา เบื่อไม่มีอะไรสนุกๆ ทำ
3. พ่อแม่ควรรักษาสัมพันธ์ภาพที่ดีกับเด็ก หลีกเลี่ยงการบอ้ย ตำหนิ ใช้อารมณ์ หรือถ้อยคำรุนแรง แสดงความเห็นใจ เข้าใจว่าเด็กไม่สามารถคุมตัวเอง หรือตัดขาดจากเกมได้จริงๆ
4. พ่อแม่และผู้ใหญ่ทุกคนในบ้านต้องร่วมมือกันในการแก้ปัญหา โดยใช้กฎเดียวกัน อย่าปิดให้เป็นภาระหรือความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง
5. สร้างเครือข่ายผู้ปกครองที่มีเด็กติดเกมเหมือนกันหลายๆ ครอบครัว แล้วผลักดันนำเด็กทำกิจกรรมหลังเลิกเรียน หรือในวันหยุด เช่น Camping, field trip, walk rally ฯลฯ จัดตั้งกลุ่มย่อย ๆ เช่น sport club, adventure club เป็นต้น. ในรายที่ติดมากจริงๆ และเด็กต่อต้านรุนแรงที่จะเลิก ในระยะแรก พ่อแม่อาจเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก ทำความรู้จักกับเกมที่เด็กชอบเล่น หากเห็นว่าเป็นเกมที่ ไม่เหมาะสมหรือเกมที่ใช้ความรุนแรงพยายามเบี่ยงเบนให้เด็กมาสนใจเกมอื่นที่พอจะมีส่วนดี ดึงเอาส่วนดีของเกมมาสอนเด็ก เช่น เกมสร้างเมือง หรือ Strategic game ต่างๆ เมื่อสัมพันธ์ภาพกับเด็กเริ่มดีขึ้น พ่อแม่จึงค่อยๆ ดึงเด็กให้มาสนใจในกิจกรรมอื่นที่ละเล็กละน้อย
6. หากทำทุกวิธีข้างต้นแล้วไม่ได้ผล หรือในกรณีที่สงสัยว่าเด็กอาจมีปัญหาทางจิตใจ หรือโรคทางจิตเวช เช่น ภาวะซึมเศร้า หรือสมาธิสั้น ควรส่งเด็กเพื่อรับการวินิจฉัย และบำบัดรักษาจากจิตแพทย์ หรือจิตแพทย์เด็ก

การละเล่นภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย

การละเล่นของไทยในสมัยก่อนนั้นมีวิธีการเล่นที่สนุกสนานและหลากหลาย การละเล่นของเด็กสมัยก่อนที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวันนั้น และสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีบทร้อง และท่าทางประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นตามความสนุกสนานร่าเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขันซึ่งทำให้ได้รับความบันเทิงจากการละเล่นไม่ใช่น้อย ขณะเดียวกันก็ยังได้เพิ่มพูนทักษะทางร่างกายและจิตใจ ไปพร้อมกันด้วย ซึ่งการละเล่น พื้นบ้านของไทยเราก็มีให้เลือกเล่นมากมายตามแต่เวลา โอกาส และสถานที่เอื้ออำนวย แต่ในปัจจุบันสังคม มีการเปลี่ยนแปลงไปทำให้การละเล่นพื้นบ้านของไทยนั้นเลือนหายไปจึงเป็นเรื่องน่าเสียดายที่คนรุ่นต่อมาอาจไม่ทราบถึงการละเล่นของไทยที่สนุกสนาน เพราะไม่รู้ถึงวิธีการเล่นและประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้าน

ดังนั้นเรื่อง การละเล่นพื้นบ้านของเรา ที่เป็นที่ยอมรับเล่นกันกับเพื่อน ๆ ในสมัยเด็ก ๆ ในหมู่บ้านเรา ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวเรามาก และเราก็ได้ผ่านช่วงนี้มาแล้วด้วยเหมือนกัน ซึ่งเชื่อว่าทุกคนจะต้องผ่านวัยเด็กมาแล้วกันทั้งนั้น

หรือบางคนอาจจะกำลังอยู่ในช่วงนี้ก็ได้ ในช่วงวัยเด็กเป็นช่วงที่สนุกมากจนไม่อยากผ่านช่วงนี้มาเลย กลุ่มผู้ศึกษาจึงเลือกศึกษา เรื่องการเล่นพื้นบ้านของเรา เพื่อเป็นอนุรักษ์วัฒนธรรมการเล่นของหมู่บ้านและการเล่นของไทยที่กำลังจะสูญหายให้เป็นที่รู้จักเพื่อชนรุ่นหลังสืบไป

การเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการเล่นของสังคม เป็นกิจกรรมนันทนาการหนึ่งซึ่งได้รับการยอมรับร่วมกันในสังคม โดยมีรากฐานมาจากความเป็นจริงแห่งวิถีชีวิตของชุมชนที่มีการประพุดติปฏิบัติสืบทอดกันมาจากอดีตสู่ปัจจุบัน การเล่นแสดงออกด้วยการเคลื่อนไหวกายอาการเป็นหลัก อาจมีดนตรี การขับร้องหรือการพ้อนรำประกอบการเล่น มีจุดมุ่งหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่าง ๆ การเล่นบางชนิดได้รับการถ่ายทอดสืบสานต่อกันมา และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนารูปแบบอย่างต่อเนื่องจนมีลักษณะเฉพาะถิ่นดังนี้ การเล่นพื้นบ้านจึงเป็นผลิตผลอันเกิดจากความคิดและจินตนาการของมนุษย์ ย่อมสะท้อนถึงโลกทัศน์ ภูมิธรรม และจิตวิญญาณของบรรพชนในท้องถิ่นที่ได้ถูกหล่อหลอมจนตกผลึกเป็นภูมิปัญญาอันทรงคุณค่าและได้กลายเป็นมรดกวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของประเทศชาติ

การเล่นนับว่ามีความสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์มาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการเล่นของเด็กและของผู้ใหญ่ ล้วนแสดงออกถึงสภาพชีวิต ความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณีค่านิยมและความเชื่อของสังคมนั้น ๆ ทั้งยังก่อคุณค่าแก่ผู้เล่นและผู้เฝ้าดู ในด้านการผ่อนคลายอารมณ์ ความเครียด เสริมสร้างพลังกายให้แข็งแรง ฝึกความคิด ความเข้าใจ การแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดระเบียบวินัย เกิดการยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคม สรรค์สร้างความเป็นกัลยาณมิตรขึ้นในชุมชน ทำให้สังคมเกิดความเข้มแข็งจนก่อเป็นความดีงามอันเป็นเป้าหมายสูงสุดแห่งชีวิต

การเล่นของไทยไม่สามารถลำดับให้เห็นพัฒนาการตามกาลเวลาได้อย่างชัดเจนทั้งนี้เนื่องจากการเล่นส่วนใหญ่เป็นกระบวนการถ่ายทอดด้วยการปฏิบัติ มิใช่ตำรา จึงขาดการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่จะใช้เป็นข้อมูลในการสร้างลำดับอายุสมัยของการเล่นแต่ละอย่างได้ยิ่งไปกว่านั้น การเล่นของไทยส่วนใหญ่มีลักษณะของการพัฒนาตนเองและค่อยเป็นค่อยไปเพราะจดจำสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง (ปรียา หิรัญประดิษฐ์ 2533: 15 อ้างใน yupawadee-nwschool, ม.ป.ป.) และโดยเหตุที่การเล่นเกิดขึ้นมายาวนาน และปรากฏอยู่ทั่วไปในท้องถิ่นต่าง ๆ โดยทั่วไป เช่นนี้ทำให้เกิดความหลากหลายของการเล่นพื้นบ้าน มีทั้งลักษณะร่วม และลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น อย่างไรก็ตามสิ่งที่ตรงกันในทุกท้องถิ่นก็คือมีการเล่นพื้นบ้านทั้งที่เป็นของเด็กและของผู้ใหญ่

ประวัติความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้าน

เป็นการเล่นที่มีในกลุ่มสังคมท้องถิ่น ในอดีตมีกีฬาพื้นบ้านต่าง ๆ ให้เล่นมากมายตั้งแต่รุ่นก่อนๆ จนกระทั่งถึงรุ่น ปัจจุบันก็ยังมิให้เห็นอยู่ซึ่งแต่น้อยกว่าในสมัยก่อนมากเพราะสมัย ปัจจุบันมีเทคโนโลยีเข้ามามาก จึงทำให้คนรุ่นใหม่ไม่ค่อยได้เล่นกันนัก กิจกรรม การเล่นของสังคม เป็นกิจกรรมนันทนาการหนึ่งซึ่งได้รับการยอมรับร่วมกันในสังคม โดยมีรากฐานมาจากความเป็นจริงแห่งวิถีชีวิตของชุมชนที่มีการประพุดติปฏิบัติ สืบทอดกันมาจากอดีตสู่ปัจจุบัน การเล่นแสดงออกด้วยการเคลื่อนไหวกายอาการเป็นหลัก อาจมีดนตรี การขับร้อง

หรือการผ่อนรำประกอบการเล่น มีจุดมุ่งหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่าง ๆ การละเล่นบางชนิดได้รับการถ่ายทอดสืบสานต่อกันมา และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนารูปแบบอย่างต่อเนื่องจนมีลักษณะเฉพาะถิ่น ดังนั้นการละเล่นพื้นบ้านจึงเป็นผลิตผลอันเกิดจากความคิดและจินตนาการของ มนุษย์ย่อมสะท้อนถึงโลกทัศน์ ภูมิธรรม และจิตวิญญาณของบรรพชนในท้องถิ่นที่ได้ถูกหล่อหลอมจนตกผลึกเป็นภูมิปัญญาอัน ทรงคุณค่า และได้กลายเป็นมรดกวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของประเทศชาติการละเล่น นับว่ามีความสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์มาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการละเล่นของเด็กและของผู้ใหญ่ล้วนแสดงออกถึงสภาพชีวิต ความเป็นอยู่

ขนบธรรมเนียมประเพณีค่านิยมและความเชื่อของสังคมนั้น ๆ ทั้งยังก่อคุณค่าแก่ผู้เล่นและผู้เฝ้าดู ในด้านการผ่อนคลายอารมณ์ ความเครียด เสริมสร้างพลังกายให้แข็งแรง ฝึกความคิด ความเข้าใจ การแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดระเบียบวินัย เกิดการยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคม สรรค์สร้างความเป็นกับญาติมิตรขึ้นในชุมชน ทำให้สังคมเกิดความเข้มแข็งจนก่อเป็นความดีงามอันเป็นเป้าหมายสูงสุดแห่ง ชีวิต การละเล่นของไทยไม่สามารถลำดับให้เห็นพัฒนาการตามกาลเวลาได้อย่างชัดเจนทั้ง นี้เนื่องจากการละเล่นส่วนใหญ่เป็นกระบวนการถ่ายทอดด้วยการปฏิบัติ มิใช่ตำรา จึงขาดการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่จะใช้เป็นข้อมูลในการสร้างลำดับอายุสมัยของการละเล่นแต่ละอย่างได้ยิ่งไปกว่านั้น การละเล่นของไทยส่วนใหญ่มีลักษณะของการพัฒนาตนเองและค่อยเป็นค่อยไปเพราะจด จำสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง (ปรียา หิรัญประดิษฐ์ 2533 : 15 อ้างใน yupawadee-nwschool, ม.ป.ป.) และโดยเหตุที่การละเล่นเกิดขึ้นมายาวนานและปรากฏอยู่ทั่วไปในท้องถิ่นต่าง ๆ โดยทั่วไป เช่นนี้ทำให้เกิดความหลากหลายของการละเล่นพื้นบ้าน มีทั้งลักษณะร่วม และลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น อย่างไรก็ตามสิ่งที่ตรงกันในทุกท้องถิ่นก็คือมีการละเล่นพื้นบ้านทั้งที่เป็น ของเด็กและของผู้ใหญ่

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทยโดยสามารถแบ่งตามการละเล่นแต่ละภาค ดังนี้

การละเล่นภาคกลางและภาคตะวันออก

การละเล่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน

การละเล่นภาคเหนือ

การละเล่นภาคใต้

ความแตกต่างของการละเล่นจะปรากฏใน ลักษณะ ท่าทางการรำรำ คำร้อง ดนตรี และการแต่งกาย การละเล่นเป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรมและประเพณี สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของสังคมที่สืบทอดมาแต่โบราณ การละเล่นบางอย่างของแต่ละภาคอาจได้รับอิทธิพลจากประเทศเพื่อนบ้านที่อยู่ ใกล้เคียงที่มีพรมแดนติดต่อหรือใกล้เคียงกันกัน เช่น ประเทศลาว กัมพูชา พม่า จีน อินโดนีเซีย มาเลเซีย เป็นต้น

ประวัติศาสตร์ได้มีการบันทึกว่า คนไทยมีการละเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย จากความในศิลาจารึกสมัยสุโขทัยหลักที่ 1 กล่าวว่า “...ใครใคร่จกมักเล่น เล่น ใครจกมักหัว หัว ใครจกมักเลื่อน เลื่อน...” และในสมัยอยุธยา

ก็ได้กล่าวถึงการแสดงเรื่อง มโนห์รา ไว้ในบทละครครั้ง กรุงเก่า ได้กล่าวถึงการละเล่นนั้นในบทละครนั้น ได้แก่ ลิขชิงหลัก และปลาหลง อวน ประเพณีและวัฒนธรรมสมัยก่อน มักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิงควบคู่กันไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวัน และเทศกาลงานบุญ ตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล

ลักษณะของกิจกรรมบันเทิงที่จัดอยู่ในการละเล่น ได้แก่

การแสดง หมายถึง การละเล่นที่รวมทั้งที่เป็นแบบแผนและการแสดงทั่วไปของชาวบ้านในรูปแบบการร้อง การบรรเลงการฟ้อน

รำซึ่งประกอบด้วยดนตรี เพลงและนาฏศิลป์

มหรสพ หมายถึงการแสดงที่ฝ่ายบ้านเมืองจะเรียกเก็บค่าแสดงเป็นเงินภาษีแผ่นดินตามพระราชบัญญัติที่กำหนดไว้ตั้งแต่พุทธศักราช 2404 เป็นต้นมา ประกาศมหรสพว่าด้วยการละเล่นหลายประเภทดังนี้ ละคร จักรหุ่นหนังต่าง ๆ สักวา เสภา

ลิเก กลองยาว ลาวแพน มอญรำและทวยรำ พิณพาทย์ มโหรี กลองแขก คฤหัสถ์สวดศพ และจำอวด

กีฬาและนันทนาการ คือ การละเล่นเพื่อความสนุกสนานตามเทศกาลและเล่นตามฤดูกาล และการละเล่นเพื่อการแข่งขันหรือกิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และ ผ่อนคลายความตึงเครียด

ประวัติการละเล่นของเด็กแบบไทย ๆ

ชนชาติไทยมีมาตั้งแต่เมื่อไร การละเล่นแบบไทย ๆ ก็น่าจะมีมาแต่เมื่อนั้นแหละ ถ้าจะค้นให้เห็นกันเป็นลายลักษณ์อักษร ก็คงต้องขุดศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง มาอ้างอิงเป็นหลักฐานได้ราง ๆ ว่า เนื่องจากการละเล่นของไทยเรานั้นมีมากมายจนนึกไม่ถึง (กรมพลศึกษารวบรวมไว้ได้ถึง 1,200 ชนิด) แต่พอจะแบ่งคร่าว ๆ ได้เป็น 2 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ

การละเล่นกลางแจ้ง และการละเล่นในร่ม และในแต่ละประเภทก็ยังแบ่งย่อยอีกเป็นการละเล่นที่มีบทร้องประกอบ กับที่ไม่มีบทร้องประกอบการละเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องประกอบได้แก่ โพงพาง เสือไล่หมู อ้ายเข้าอ้ายโขงซ่อนหาหรือโป้งแป๊ะ เอาเถิด มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร ที่มีคำโต้ตอบ เช่น ภูกันหาง แม่นาคพระโขนง มะลิอก ก๊อกรักแก้ง เข่งแก้งกอย ที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ล้อต๊อก หยอดหลุม บ้อหุ้น ลูกดิ่ง ลูกข่าง ลูกหิน เตยหรือตาล่อง ข้าวหลามตัด วัวกระทิง ลูกช่วง ห่วงยาง เสือข้ามห้วยเคียว เสือข้ามห้วยหมู ตีจับ ตะเห่ หุ่น ตาเข่ง ยิงหนัง สะตึก ปลาหมอ ตกกระทะ ตีลูกล้อ การเล่นว่าว กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ กระโดดเชือกหมู่ ร่อนรูป หลุมเมือง ทอดกระทะ หรือหมุนนาฬิกา ชีม้าส่งเมือง กาฟักไข่ ตีโป้ง ชักกะเย่อ โปลิตจับขโมย สะบ้า เสือกันวัว ชีม้าก้านกล้วย กระดานกระดก วังสามขา วังสวมนกระสอบ วังท่น ยังเป็นก้านกล้วย การละเล่นในร่มที่มีบทร้องประกอบได้แก่ ขี่ตุ๊กตางานา ชักส้าว โยกเยก แมงมุม จับปูดำขยำปูนา จีจ่อเจี๊ยบ เด็กเอ๋ยพาย จ้ำจี้ ที่ไม่มีบทร้องประกอบได้แก่ ตีตมเม็ดมะขามลงหลุม อีซิดอีเขียน อีตัก เสือตกถัง เสือกันวัว หมากกินอิม สีซอ หมากเก็บ หมากตะเกียบ บั่นแปะ หัวก้อย กำทาย ทายใบสน ตีไก่ เป่ากบ ตีตบแผละ กัดปลา นาฬิกาทางมะพร้าว กงจักร ต่อบ้าน

พับกระดาษ ฝนรูป จู๋นางเจ้าห้อง การเล่นเกมเลียนแบบผู้ใหญ่เช่นเล่นเป็นพ่อเป็นแม่ เล่นแต่งงาน เล่นหม้อข้าวหม้อแกง และขนมครกเล่นขายของ เล่นเข้าทรง หายคำปริศนา นอกจากนั้นยังมีบร็องเล่น เช่น จันทร์เอ๋ย จันทร์เจ้า ขอข้าวขอแกงแกง....และบร็องเลียน เช่น ผมจุก คลุกน้ำปลา เห็นข้าหมานั่งไหว้กระจงห้อง เป็นต้น การละเล่นที่เล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ที่ไม่มีบร็อง ได้แก่ ลิงชิงหลัก ขายแตงโม เก้าอี้ดนตรี แข่งเรือคน ตมดอกไม้ปิดตาตีหม้อ ปิดตาต่อหาง โหกปี่ เป่ายิงฉุบ (yupawadee-nwschool, ม.ป.ป.)



ภาพที่ 13 10 การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยในอดีตที่เด็กยุคใหม่ไม่รู้จัก (Numberssd, ออนไลน์)

แม้ว่าการละเล่นพื้นบ้านของไทยนั้นมีเป็นจำนวนมาก ซึ่งกรมพลศึกษาได้รวบรวมเอาไว้ถึง 1,200 ชนิด แบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การละเล่นกลางแจ้ง และการละเล่นในร่ม ทั้งที่มีและไม่มีบร็องเพลงประกอบ การละเล่น ซึ่งในแต่ละภาคมีลักษณะภูมิประเทศที่มีความแตกต่างกันออกไปทางด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ และสภาพแวดล้อม ส่งผลให้การละเล่นของเด็กในแต่ละภาคมีความแตกต่างกันไปด้วย อาจมีการดัดแปลงแก้ไข ในส่วนของเนื้อหา กติกา และอุปกรณ์ แต่โดยรวมแล้วจะมีลักษณะที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน การละเล่นพื้นบ้านยังมีอีกมากมาย เช่น ขี่ม้าส่งเมือง ลิงชิงบอล โพงพาง ชักเย่อ กระต่ายขาเดียว เป็นต้น ซึ่งเป็นเกมที่ไม่ต้องเสียเงิน ได้กำลังจากการออกกำลังกายไปในตัว ไม่เหมือนกับเด็กในยุคปัจจุบันที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายจากการซื้ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ อินเทอร์เน็ต นอกจากไม่ได้กำลังจากเกมกีฬาแบบเด็กยุคก่อนแล้ว ยังอาจจะทำให้เกิดเป็นโรคต่าง ๆ ตามมาอีกด้วย เช่น โรคอ้วน สมาธิสั้น เป็นต้น

รายการอ้างอิง

Faiblahblah. (ม.ป.ป.). **ประโยชน์และโทษของเกม**. สืบค้นจาก

<https://faiblahblah.wordpress.com/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B8%8A%E0%B8%99%E0%B9%8C%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%82%E0%B8%97%E0%B8%A9%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

games-knowledge. (2565). [ออนไลน์]. **ประเภทของเกมต่าง ๆ ในปี 2022**. สืบค้นจาก <https://games-knowledge.com/gametype/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

Numberssd. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **10 การเล่นเกมพื้นบ้านของเด็กไทยในอดีต ที่เด็กยุคใหม่ไม่รู้จัก**. สืบค้นจาก <https://numberssd.com/archives/1747> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

The Potential. (2564). [ออนไลน์]. **Board Game (บอร์ดเกม) กิจกรรมสุดอินเทรนด์ เปิดโลกการเรียนรู้**. สืบค้นจาก

<https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1/143363> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

yupawadee-nwschool. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **การละเล่นพื้นบ้าน**. สืบค้นจาก

<https://sites.google.com/site/yupawadeenwschool/kar-la-len-phun-ban> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. **ลูกติดเกม วิธีสังเกตและแนวทางแก้ปัญหา**. สืบค้นจาก <https://new.camri.go.th/infographic/138> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).

บทที่ 6 พินิจสื่อออนไลน์

บทที่ 6 ผู้เขียนอธิบายความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความหมายของโซเชียลมีเดียบนเทรียมทั้งสรุปข้อดีของโซเชียลมีเดียและข้อเสียของโซเชียลมีเดีย

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Services : SNS)

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการ ออนไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นความสนใจร่วมกันเกี่ยวกับกิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราว ภาพ เพื่อสร้าง เครือข่ายสังคม (Social Networks) หรือความสัมพันธ์ในสังคม (Social Relations) ระหว่างกลุ่มบุคคล แหล่งบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นบริการสารสนเทศบนเว็บที่อนุญาตให้แต่ละคนสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สร้างรายชื่อของ สมาชิกในกลุ่มเพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ที่เชื่อมโยงกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในระบบ ตัวอย่างบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น email, Google, Facebook, Web Blog, Twitter, LinkedIn, Instagram และอื่นๆ ดังนั้นสังคม ปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยง ข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการ เครือข่ายสังคม ออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี (น้ำทิพย์ วิภาวิน, 2558)

ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ให้บริการตามเว็บไซต์สามารถแบ่งขอบเขตตามการใช้งานโดย พิจารณาจากวัตถุประสงค์หลักของการเข้าใช้งานของผู้ใช้งาน และคุณลักษณะของเว็บไซต์ที่มีร่วมกัน ซึ่ง สุริรักษ์ วงษ์ทิพย์ (2561) สรุปการแบ่งเป็นประเภทไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites) วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้ส่วนใหญ่จะไม่ค่อยซับซ้อน โดยผู้ใช้จะทำการเชื่อมโยงตนเองกับผู้ใช้รายอื่นๆ ซึ่งเว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Facebook Twitter และ LinkedIn ซึ่งนับเป็นเครื่องมือของนักการตลาดสมัยใหม่ ทั้งนี้เว็บไซต์เครือข่าย เครือข่ายสังคมออนไลน์ : กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์เพื่อดึงดูดผู้บริโภคในยุคดิจิทัลสังคมออนไลน์ดังกล่าวมักจะทำงานเชื่อมโยงกันโดยที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ (Brent Barnhart, 2017 อ้างใน สุริรักษ์ วงษ์ทิพย์, 2561) ทั้งนี้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถกระตุ้นผู้ใช้งานในการโพสต์ (Post) แบ่งปัน ข้อมูล (Share) และตอบสนอง (Respond) ต่อเนื้อหาข่าวสารของผู้อื่นได้ นอกจากนี้ในการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อดังกล่าวมักอยู่ในรูปแบบของ Infographics (Brent Barnhart, 2017 อ้างใน สุริรักษ์ วงษ์ทิพย์, 2561) ซึ่งเป็นการนำข้อมูล หรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะของกราฟิกที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว แล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดย ไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก (จงรัก เทศนา, 2558) นอกจากนี้เครือข่ายสังคม

ออนไลน์ยังช่วยให้ผู้ใช้เชื่อมต่อกับผู้อื่นได้โดยตรง ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มคนที่มีความชอบ เหมือนกัน ตลอดจนสร้างชุมชนและอภิปรายเกี่ยวกับข่าวที่เกี่ยวข้องภายในชุมชนเหล่านั้น 2. การแบ่งปันภาพถ่ายและข้อความ (Image Sharing and Messaging Sites) ปัจจุบันนี้เป็นยุคของการตลาดดิจิทัลที่นำเสนอเนื้อหาทางสายตา ซึ่งภาพที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์ มักจะดึงดูดความสนใจมากกว่าเผยแพร่ข้อมูลโดยการเขียน ซึ่งการนำเสนอด้วยภาพเป็นสิ่งที่แบรนด์สมัยใหม่ให้ความสนใจมากยิ่งขึ้น โดยการนำเสนอภาพในสื่อสังคมออนไลน์มักมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรเป็นหลัก โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่อยู่ในรูปแบบการแบ่งปันรูปภาพที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Instagram และแอปพลิเคชันการส่ง ข้อความภาพเช่น Snapchat Instagram และ Snapchat มีคุณสมบัติในการนำเสนอข้อมูลที่เป็นวิดีโอได้อย่างรวดเร็ว ซึ่ง องค์กรธุรกิจที่มีอำนาจทางการตลาดส่วนใหญ่นิยมนำเสนอภาพของสินค้าหรือบริการผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ดังกล่าว เนื่องจากปัจจัยสำคัญ ดังนี้

- Instagram และ Snapchat เปรียบเสมือนตัวแทนที่สำคัญในการดูแลและส่งเสริม (Promote) เนื้อหาต่างๆ โดยการใช้แฮชแท็กที่ระบุถึงตราสินค้า (Branded hashtags)
- องค์กรสามารถเผยแพร่ภาพผลิตภัณฑ์ได้ง่ายและรวดเร็ว ซึ่งต่างจากการขายโดยพนักงาน ขายที่ต้องมีการออกไปพบปะกับลูกค้า
- Instagram และ Snapchat เป็นสื่อที่ต่างจากการเขียนบล็อกแบบดั้งเดิมที่ต้องใช้ระยะเวลาในการเขียนนาน (Brent Barnhart, 2017 อ้างใน สุรริรักษ์ วงษ์ทิพย์, 2561)

3. การแบ่งปันวิดีโอ (Video Sharing Sites) รูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยการแบ่งปันวิดีโอสามารถทำได้ง่ายกว่าการนำเสนอเนื้อหาทางการตลาดผ่านสื่ออื่น ๆ เนื่องจากสามารถแบ่งปันเนื้อหาหรือสื่อสารข้อมูลจำนวนมาก ๆ ได้ ซึ่งสื่อที่ได้รับความนิยมคือ YouTube และ Vimeo ซึ่งสามารถดึงดูดผู้เข้าชมได้จำนวนมากจากการนำเสนอเนื้อหาผ่านภาพเคลื่อนไหว YouTube เป็นสื่อที่มีผู้ใช้งานมากกว่าหนึ่งพันล้านคนต่อวัน ทั้งนี้ การแบ่งปันวิดีโอลงใน YouTube จะมีความได้เปรียบทางการตลาดมากกว่าสื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ เนื่องจากปัจจัย ดังนี้

- การรับชมเนื้อหาของวิดีโอใช้ความพยายามน้อยกว่าการอ่าน
- การสร้างวิดีโอสามารถได้ง่ายขึ้นกว่าในอดีต โดยสามารถสร้างจากสมาร์ทโฟนหรือแล็ปท็อปที่ทันสมัยได้
- สื่อวิดีโอเหมาะสำหรับการให้ความรู้แก่ผู้เข้าชมทำให้องค์กรต่าง ๆ นิยมนำเสนอเนื้อหาและ สาธิตการใช้งานของสินค้าผ่านวิดีโอมากยิ่งขึ้น (Brent Barnhart, 2017 อ้างใน สุรริรักษ์ วงษ์ทิพย์, 2561)

4. การจัดทำบล็อกทางสังคม (Social Blogging) แม้ว่าการจัดทำบล็อก (Blog) เป็นรูปแบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นมาเป็น เวลานานและถูกมองว่าล้าสมัย แต่องค์กรธุรกิจบางแห่งยังคงนิยมใช้บล็อกเพื่อเพิ่มโอกาสในการขาย เนื่องจากปัจจัย ดังนี้

- องค์กรมีอิสระที่จะนำเสนอสิ่งต่าง ๆ

- องค์กรสามารถได้รับฟังความคิดเห็นของผู้เข้าชมบล็อกและโต้ตอบกลับอย่างอิสระ
- สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของบล็อกได้ตามต้องการ ด้วยเหตุนี้เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับบล็อกทางสังคม เช่น Medium และ Tumblr จึงเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่องค์กรนิยม มาใช้ในการเผยแพร่สินค้าหรือบริการ (Brent Barnhart, 2017 อ้างใน สุรริรักษ์ วงษ์ทิพย์, 2561)

5. ชุมชนทางสังคมและสนทนา (Social Community and Discussion Sites) ชุมชนทางสังคมและการสนทนาได้เข้ามาแทนที่สื่อในรูปแบบดั้งเดิม นับเป็นหนึ่งในประเภท ของสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมมากที่สุด เนื่องจากเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถกระตุ้น ผู้บริโภคมีส่วนร่วมกับองค์กรได้ ซึ่งสื่อชุมชนทางสังคมและสนทนาที่องค์กรต่างๆ นิยมใช้ ได้แก่ Reddit Quora และ Yahoo! อันเนื่องจากปัจจัยดังนี้

- เป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอองค์กร และตอบคำถามในสิ่งที่ผู้บริโภคสงสัยหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติม
- ช่วยให้องค์กรเข้าถึงสิ่งที่อยู่ในใจของผู้บริโภค รวมทั้งสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการสร้างเนื้อหาในเว็บไซต์ และใช้เป็นแนวทางในการผลิตผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ได้อีกด้วย (Brent Barnhart, 2017 อ้างใน สุรริรักษ์ วงษ์ทิพย์, 2561)

โซเชี่ยลมีเดียบนเท็กซืออะไร

แวดวงบนเท็กซ (2565) อธิบายคำว่า “โซเชี่ยลมีเดียบนเท็กซ” เป็นความบนเท็กซบนโซเชี่ยลมีเดียเป็นกิจกรรมของการใช้แพลตฟอร์มโซเชี่ยลมีเดียเพื่อความบนเท็กซ บุคคลสามารถได้รับความบนเท็กซด้วยการแบ่งปันเนื้อหาเกี่ยวกับเพื่อน ๆ ดุวิตโอและมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงโต้ตอบอื่น ๆ ความบนเท็กซบนโซเชี่ยลมีเดียเป็นคำที่สร้างขึ้นเพื่ออธิบายกิจกรรมออนไลน์บนแพลตฟอร์มโซเชี่ยลมีเดีย เช่น Facebook, Twitter, Instagram และ Snapchat เป็นช่องทางในการสื่อสารกับผู้คนและแบ่งปันเรื่องราว

โซเชี่ยลมีเดีย มีแพลตฟอร์มมากมายที่ให้คุณแชร์เนื้อหาของคุณเองได้ เช่น YouTube, Instagram Stories และเรื่องราวใน Snapchat แพลตฟอร์มเหล่านี้ยังสนับสนุนให้ผู้โพสต์เนื้อหาของตนในที่ที่มีโอกาสมีส่วนร่วมกับผู้ใช้อื่น แพลตฟอร์มยอดนิยมอย่างหนึ่งคือ YouTube ซึ่งโฮสต์เนื้อหาที่ผู้ใช้สร้างขึ้นมีมูลค่านับล้านชั่วโมงในแต่ละวัน โซเชี่ยลมีเดียได้กลายเป็นแพลตฟอร์มสำหรับความสัมพันธ์ของมนุษย์หลายรูปแบบ โซเชี่ยลมีเดียคือที่ที่ผู้คนสามารถมาพูดคุยโต้ตอบกับผู้อื่นทางออนไลน์และเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวพวกเขา อินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนวิธีที่ผู้คนสร้างความบนเท็กซให้ตัวเอง เช่นเดียวกับการแพร่กระจายของข้อมูล

ความบนเท็กซบนโซเชี่ยลมีเดียเป็นแนวคิดที่กล่าวถึงโดยผู้มีอิทธิพลในโซเชี่ยลมีเดียเช่น Scott Lewis และ Austin Mahone คำนี้มีไว้สำหรับผลลัพธ์ทั้งด้านบวกและด้านลบของโซเชี่ยลมีเดีย

ข้อดีของโซเชียลมีเดีย

ความบันเทิงบนโซเชียลมีเดียสามารถนำไปสู่การมีส่วนร่วมกับผู้ที่ใช้ที่เพิ่มขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป ด้านดีของมันคือการสร้างสายสัมพันธ์ของชุมชนระหว่างผู้ใช้

ข้อเสียของโซเชียลมีเดีย

อาจทำให้เกิดการเสพติดที่นำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล และปัญหาสุขภาพจิตอื่น ๆ เนื่องจากผู้คนใช้เวลาในการเสพสื่อต่าง ๆ มากจนเกินไป

ในโซเชียลมีเดีย ผู้ใช้ทุกคนมีความคิดที่แตกต่างกันว่าความบันเทิงมีความหมายต่อพวกเขาอย่างไร และสิ่งที่พวกเขาพบว่าสนุกสนานบนแพลตฟอร์มที่ต่างกัน ความบันเทิงบนโซเชียลมีเดียมีแตกต่างกันไปตามกลุ่มอายุ ความชอบทางเพศ ภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และความสนใจ อีกทั้งยังมีความบันเทิงบนโซเชียลมีเดียในรูปแบบอื่น ๆ เช่น มีมและอีโมจิ โดยความบันเทิงประเภทนี้ทำให้ผู้คนสามารถเชื่อมต่อกับผู้อื่นผ่านประสบการณ์ อารมณ์ และความเข้าใจที่แบ่งปันกัน ผู้คนสามารถแบ่งปันความคิดเห็นหรือสิ่งที่พวกเขาทำในช่วงสุดสัปดาห์โดยไม่รู้สึกรำคาญตัดสินในทางใดทางหนึ่ง เพราะทั้งหมดทำผ่านแพลตฟอร์มที่ปลอดภัยซึ่งไม่มีใครควบคุมสิ่งที่คนอื่นคิดหรือพูดได้ เพื่อที่จะรักษาความสนใจของสาธารณชนในโซเชียลมีเดีย นักการตลาดจึงใช้สื่อโซเชียลเพื่อความบันเทิงเพื่อโปรโมตผลิตภัณฑ์และบริการของตน เช่นให้ผู้มีชื่อเสียงใช้แฮชแท็กที่กำลังเป็นที่นิยมเพื่อเพิ่มการรับรู้สำหรับผลิตภัณฑ์เฉพาะของตน

สรุปได้ว่าความบันเทิงบนโซเชียลมีเดียเป็นคำที่ค่อนข้างใหม่ซึ่งได้รับการประกาศเกียรติคุณในปี 2018 คำนี้เป็นการผสมผสานระหว่างโซเชียลมีเดียและความบันเทิง โดยทั่วไปหมายถึงแพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์เช่น YouTube, Instagram และ Facebook ที่ผู้คนสร้างเนื้อหาเพื่อความบันเทิง

รายการอ้างอิง

- Numberssd. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. 10 การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยในอดีต ที่เด็กยุคใหม่ไม่รู้จัก. สืบค้นจาก <https://numberssd.com/archives/1747>
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2558.) เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย = Social network in a networked society. วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ. 8(2). 119-127.
- แหวดวงบันเทิง. (2565). โซเชียลมีเดียบันเทิง คืออะไร. สืบค้นจาก <https://xn--72ca1bnjf2gb6g6a5je.net/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B8%B0%E0%B8%99%E0%B8%B3/%E0%B9%82%E0%B8%8B%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%A5%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%B4%E0%B8%87/> (วันที่ค้นข้อมูล 6 มิถุนายน 2565).
- สุรริรักษ์ วงศ์ทิพย์. (2561). เครือข่ายสังคมออนไลน์ : กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์ เพื่อดึงดูดผู้บริโภคในยุคดิจิทัล. วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร MUT Journal of Business Administration. 15(1), 21-36.