

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสารด้วยภาพเป็นกระบวนการที่มีพัฒนาการอย่างไม่หยุดนิ่ง เริ่มตั้งแต่ภาพเขียนที่ปรากฏบนผนังถ้ำในยุคดึกดำบรรพ์มาจนถึงยุคปัจจุบันที่มีการสร้างสรรค์รูปแบบการสื่อสารด้วยภาพ แสดงว่ามนุษย์มีความจำเป็นที่ต้องทำการสื่อสารเพื่อตอบสนองความต้องการในการอยู่ร่วมกันในสังคม ในการสื่อสารด้วยภาพมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ การเข้าใจความหมายร่วมกัน (Rudolf, 1969)

ภาพเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารได้รวดเร็วที่สุด แม้บุคคลต่างชาติต่างภาษาสามารถรับรู้ร่วมกันได้จากภาพที่ได้เห็น เพราะภาพถือเป็นภาษาสากลที่มีผลต่อการรับรู้และทำให้คนจดจำได้มากที่สุด สำหรับการผลิตรายการโทรทัศน์เราใช้ภาพเป็นสื่อหลักในการสื่อสารให้เข้าถึงวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจในการใช้ภาพเพื่อสื่อสารในรายการโทรทัศน์คือจังหวะของการใช้ภาพในการสื่อสาร

จังหวะของการสื่อสาร (Punctuation) เป็นการสร้างความหมายโดยการใช้การสลับภาพจากการตัดต่อเพื่อการสื่อสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร แต่เนื่องจากยังไม่มีการศึกษามาก่อน ผู้วิจัยจึงใช้การเปรียบเทียบกับเครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation Marks) ในไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษกับจังหวะการสลับภาพในรายการโทรทัศน์ เพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบในการสร้างความหมายของจังหวะของการสื่อสาร และผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ เพื่อศึกษาลักษณะจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นจากการตัดต่อ

โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้กล่าวไว้ในเรื่องของการกำกับความหมายไว้ว่า การกำกับความหมายมีเป็นระดับ ตั้งแต่ความหมายตรง(Denotation) ความหมายแฝง(Connotation) ความหมายเชิงมายาคติ(Myth) และการกำกับความหมายด้วยตัวหนังสือ(Anchorage) นอกจากนี้ที่กล่าวมาแล้วผู้วิจัยเห็นว่าการกำกับความหมายอีกเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์คือ จังหวะของการสื่อสาร(Punctuation) ผู้วิจัยจึงสนใจเรื่องจังหวะของการสื่อสาร ซึ่งจังหวะของการสื่อสารสามารถเป็นตัวกำกับความหมายในเรื่องของอารมณ์ของตัวสารที่ผู้ทำการสื่อสารกำลังสื่อสารกันอยู่

ในการแปลความหมายของคำว่า พังค์ชูเอชั่น(Punctuation) ในภาษาไทยมีเฉพาะเรื่องของภาษาที่แปลว่า เครื่องหมายวรรคตอน หมายถึงเครื่องหมายวรรคตอนต่างๆ สำหรับใช้ในการเขียน (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542) ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์โดยใช้แนวคิด

เครื่องหมายวรรคตอนให้เข้ากับเรื่องและผู้วิจัยกำลังศึกษา เนื่องจากผู้วิจัยกำลังใช้คำว่า พังค์ชูเอชั่น (Punctuation) ในเรื่องของ การสื่อสาร ผู้วิจัยจึงให้คำจำกัดความคำว่า พังค์ชูเอชั่น(Punctuation) สำหรับการศึกษานี้ว่า “จังหวะของการสื่อสาร”

จังหวะของการสื่อสาร(Punctuation) มีการศึกษาครั้งแรกโดย พอลล์ วัตซ์ลาวิก (Paul Watzlawick) (1921) นักจิตวิทยา นักทฤษฎีการสื่อสาร ถูกคิดค้นอเมริกัน-ออสเตรีย ที่กล่าวไว้ด้วยเรื่องเกี่ยวกับ มุมมองเชิงสัมพันธ์(Interactional View) โดยมีข้อสันนิษฐาน 5 ข้อ ว่าด้วยเรื่องของ การสื่อสาร หนึ่งในห้าเรื่องเกี่ยวกับจังหวะของการสื่อสาร โดย พอลล์ วัตซ์ลาวิก ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า การให้จังหวะของการสื่อสารหมายถึง การตีความการสื่อสารของเรื่องนั้นๆ ที่สื่อสารต่อเนื่องไปเรื่อยๆ โดยแสดงเครื่องหมายว่าเรื่องๆ หนึ่งเกิดขึ้นเพราะสาเหตุจากเรื่องก่อนหน้านี้ กล่าวคือ เมื่อเรื่องหนึ่งเกิดขึ้นมา อีกเรื่องหนึ่งก็จะเกิดตามมา ซึ่งจากการศึกษาของ พอลล์ วัตซ์ลาวิก ได้ยกตัวอย่างของกลุ่มสามภรรยาคนหนึ่ง ซึ่งภรรยามีอาการเศร้าโศก ส่วนสามีมีความรู้สึกผิด จะสรุปได้อย่างไรว่า ภรรยาเศร้าเพราะสามีรู้สึกผิด หรือ สามีรู้สึกผิดเพราะภรรยาเศร้าพอลล์ วัตซ์ลาวิก ได้วิเคราะห์โดยใช้ แนวคิดของ การวิเคราะห์บทสนทนา (Conversation Analysis)

ตัวอย่างของจังหวะของการสื่อสารที่เราสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันเช่น การสื่อสารระหว่างหมอกับคนไข้ ซึ่งหมอมจะมีการสอบถามเกี่ยวกับอาการของคนไข้ และเว้นจังหวะให้คนไข้ได้พูดตอบกลับเกี่ยวกับอาการที่เป็นอยู่ หรือหมอไม่พูดอะไรเพื่อค้นหาความจริงจากคนไข้ หมอจึงวินิจฉัยโรคและบอกถึงสาเหตุและอาการที่คนไข้กำลังป่วย การสื่อสารนี้เป็นการสื่อสารที่มีการโต้ตอบระหว่างผู้ทำการสื่อสาร (Communicants) ซึ่งมีจังหวะของการสื่อสารอยู่ ซึ่งเป็นไปตามข้อสันนิษฐานของ Watzlawick ที่กล่าวไว้

นอกจากจังหวะของการสื่อสารที่วิเคราะห์ด้วยบทสนทนาแล้ว ยังมีการวิเคราะห์จังหวะของการสื่อสารในลักษณะของภาพเคลื่อนไหวในสื่อภาพยนตร์ ซึ่ง Christian Metz นักสัญญาวิทยาทางภาพยนตร์ได้นิยาม จังหวะของการสื่อสาร(Punctuation) ไว้ว่า เป็นจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นจากการนำภาพที่มีเนื้อหาหรือลักษณะที่แตกต่างกัน (Contrast) มาเรียงต่อกันเพื่อจุดประสงค์ใดๆก็ตามนั่นถือได้ว่าทำให้เกิดจังหวะของการสื่อสาร ซึ่ง Christian Metz ได้เน้นเฉพาะจังหวะของการสื่อสารในส่วนของเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหว จากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่ง แต่ยังไม่ได้กล่าวถึงจังหวะของการสื่อสารของการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ส่งสารคือภาพที่อยู่ในจอ และผู้รับสารคือผู้ชม จึงทำให้ผู้วิจัยได้สนใจศึกษาต่อไปว่าจังหวะของการสื่อสารด้วยภาพเคลื่อนไหวระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารนั้นเป็นอย่างไร และการจัดการตัวสารแบบไหนที่ทำให้ผู้รับสารสามารถสะท้อนอารมณ์ที่ผู้ส่งสารกำลังสื่ออยู่ อย่งไรก็ตามในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากรายการโทรทัศน์เพราะเป็นกรณีศึกษาที่ผู้วิจัยมีความถนัด และมีประสบการณ์ในการผลิตรายการโทรทัศน์

จังหวะของการสื่อสาร นั้นมีความสำคัญสำหรับการตัดต่อในรายการโทรทัศน์โดยเฉพาะ รายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรมาศึกษาเป็นรายการที่มีการบันทึกเทปเอาไว้แล้ว นำมาตัดต่อที่หลัง ซึ่งทำให้การตัดต่อเนื้อหารายการนั้นต้องมาการบีบเวลา (Compressing Time) เพื่อให้สามารถออกอากาศทางทีวีได้ในเวลาที่กำหนด เพราะฉะนั้นต้องมีการคัดเลือกช็อต(Shot) ฉาก(Scene) และลำดับ(Sequence) เพื่อให้เนื้อหามีความกระชับและยังสามารถที่จะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดเอาไว้ได้ ในการเลือก(Selection) และการผสมเรียบเรียงภาพ(Syntagmatic) ซึ่งการเลือกใช้ภาพแต่ละภาพในรายการโทรทัศน์คือการเลือกใช้จังหวะในการสื่อสารของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร

รายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์เป็นรายการที่ได้รับความนิยมในประเทศต่างๆ ทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย โดยที่ (Huff, 2006) กล่าวไว้ว่าเหตุผลที่ทำให้รายการเรียลลิตีเกมโชว์ได้รับความนิยมเพราะความสมจริงของสถานการณ์ที่ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาได้(Entropy) ทำให้ผู้ชมติดตามซึ่งต่างจากรายการประเภทละครที่คนดูสามารถรู้ได้ว่าใครเป็นตัวดี(Protagonist) และใครเป็นตัวร้าย(Antagonist) ซึ่งทำให้คนดูคาดเดาได้ว่าตอนจบตัวดีต้องเป็นผู้ชนะตัวร้าย แต่ในรายการเรียลลิตี ผู้เข้าแข่งขันทุกคนมีโอกาสเป็นผู้ชนะเท่ากัน อีกประการที่ทำให้รายการเรียลลิตีได้รับความนิยม คือความสมจริงที่เป็นสิ่งดึงดูดผู้ชมให้เกิดการติดตาม ถึงแม้บางรายการได้มีการสมมติเหตุการณ์ขึ้นหรือมีการเขียนบทไว้แล้ว ดังนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่งในการเลือกศึกษาจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์

รายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์มีลักษณะการถ่ายทำที่ซับซ้อน บางรายการใช้กล้องมากกว่า 20 ตัวในการถ่ายทำ รวมภาพดิบ (footage) ที่ถ่ายทำกว่า 300 ชั่วโมง แล้วนำมาตัดต่อเพื่อให้เหลือแค่ 45 นาทีสำหรับออกอากาศจริง (Simon, 2005) รายการเรียลลิตีนั้นเปรียบผู้รับชมเป็นบุคคลที่สาม ซึ่งมีลักษณะเป็นการแอบจ้องมองดู (Voyeurism) คอยสอดส่องและติดตามว่าใครทำอะไร ทะเลาะกัน แข่งขันกัน หรือแม้กระทั่งการวิจารณ์งานจากคณะกรรมการที่ดูรุนแรง ทำให้ผู้รับชมชื่นชอบรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ (Simon, 2005) ที่ได้รับชมตัวละครที่ได้แสดงความเป็นตัวเอง ในการเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ เพราะตัวละครนั้นได้คัดสรรมาจากบุคคลทั่วไปที่ไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ

การดำเนินรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์จะมีการสื่อสารระหว่างผู้เข้าแข่งขันกันเอง และผู้ดำเนินรายการ (Host) ในขณะที่เดียวกันรายการโทรทัศน์กำลังทำการสื่อสารกับผู้ชมเช่นเดียวกัน เพราะฉะนั้นการสร้างจังหวะของการสื่อสารในรายการไม่ได้ขึ้นอยู่กับบทสนทนาของตัวละครในโทรทัศน์เท่านั้น แต่จำเป็นต้องสร้างจังหวะของการสื่อสารระหว่างผู้ชมด้วย เพื่อให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมไปกับรายการ จังหวะของการสื่อสารจึงมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับการตัดต่อ

ในรายการประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ นอกจากบทสนทนาของผู้เข้าแข่งขัน และการตัดต่อของเนื้อหา ของรายการแล้ว เรื่องของเวลายังมีความสำคัญในการจัดการจังหวะของการสื่อสารด้วยเช่นกัน การตัดต่อสลับภาพไปมาแบบรวดเร็ว เป็นลักษณะการตัดต่อของรายการโทรทัศน์เกือบจะทุก ประเภท จนกลายเป็นจารีตของการตัดต่อรายการโทรทัศน์ อัตราการตัดต่อโดยเฉลี่ยมีความยาว เพียง 2 ถึง 3 วินาทีต่อภาพ (O'Donnell, 2007) และจากการถ่ายทำที่ใช้จำนวนกล้องมาก ทำให้ จำนวนของภาพดิบที่จะนำมาใช้มีจำนวนมาก จึงทำให้การตัดสินใจของผู้ทำการตัดต่อที่จะเลือก ภาพแต่ละภาพมาเรียงเรียงเพื่อเล่าเรื่องให้เข้าใจ และมีเนื้อหาที่น่าสนใจนั้นเป็นสิ่งสำคัญ จึงทำให้ ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์

จากที่กล่าวมารายการประเภทเรียลลิตีเกมโชว์มีความซับซ้อนในการผลิต และมีการ เลือกใช้จังหวะของการสื่อสารผ่านภาพที่น่าสนใจในรายการที่น่าจะนำมาศึกษา จึงเป็นที่มาของ การศึกษาจังหวะของการสื่อสารในรายการประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ มุ่งเน้นที่จะศึกษาลักษณะ จังหวะของการสื่อสารจากกรณีศึกษาทั้งสี่รายการที่คัดสรรจากผู้ผลิตต่างภูมิภาค เพื่อทราบถึง ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ ว่าเหมือนกันหรือ ต่างกันอย่างไรในแต่ละภูมิภาค ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้จึงเป็นที่มาของการศึกษาในครั้งนี้

ปัญหาคำวิจัย

1. จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดเยี่ยมมีลักษณะ อย่างไร
2. ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดเยี่ยมมี ความเหมือนกันอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกม โชว์ยอดเยี่ยม
2. เพื่อเปรียบเทียบ ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกม โชว์ยอดเยี่ยม

ข้อสันนิษฐาน (Prepositions)

1. จังหวะของการสื่อสารของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดนิยมมีลักษณะที่สามารถเทียบเคียงได้กับเครื่องหมายวรรคตอนของภาษาอังกฤษ
2. ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดนิยมมีความเหมือนกัน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้จะศึกษาจากเนื้อหาของรายการที่มีการออกอากาศแล้ว เป็นรายการประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ (Reality Game Show) เพื่อเปรียบเทียบจังหวะของการสื่อสารของรายการโทรทัศน์ในแต่ละภูมิภาค ผู้วิจัยจึงคัดเลือกรายการมาศึกษาจาก 4 ภูมิภาค ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา ทวีปยุโรป ทวีปเอเชีย และประเทศไทย ซึ่งมี 4 รายการได้แก่

1. รายการ “Survivor” ฤดูกาลที่ 29 ตอนที่ 1 ออกอากาศเมื่อวันที่ 24 กันยายน 2557
2. รายการ “Master Chef London” ฤดูกาลที่ 10 ตอนที่ 1 ออกอากาศเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2557
3. รายการ “Amazing Race Asia” ฤดูกาลที่ 2 ตอนที่ 1 ออกอากาศเมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน 2550
4. รายการ “The Face Thailand” ฤดูกาลที่ 1 ตอนที่ 2 ออกอากาศเมื่อวันที่ 4 ตุลาคม 2557

นิยามศัพท์

1. จังหวะของการสื่อสาร (Punctuation) หมายถึง จังหวะของการเลือกใช้ภาพในการตัดต่อผ่านรายการโทรทัศน์ที่คัดสรรเพื่อสื่อสารไปยังผู้รับสาร เป็นตัวรหัสในการจัดการเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ซึ่งทำให้เกิดความหมายต่อผู้ชม

2. รายการเรียลลิตีเกมโชว์ที่เป็นยอดนิยม (Popular Television Reality Game Show) หมายถึง รายการโทรทัศน์ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาได้แก่ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29 รายการ Master Chef London ฤดูกาลที่ 10 รายการ Amazing Race Asia ฤดูกาลที่ 2 และ รายการ The Face Thailand ฤดูกาลที่ 1

3. การตัดต่อ (Editing) หมายถึง การนำภาพเคลื่อนไหวมาเรียงกันเพื่อการสร้างความหมายให้เกิดขึ้นหรือสร้างให้เป็นเรื่องราว

- 4.ภาพ (Shot) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายจากกล้องซึ่งเริ่มจากคัตบันทึกจนถึงกดยุคบันทึก
5. ตอน (Episode) หมายถึง เหตุการณ์ที่มีการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบโดยการรวมกันหลายๆช่วง(Scenes) ของรายการ
6. ช่วง (Scene) หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นส่วนหนึ่งของรายการโดยการรวมกันของการกระทำ(Actions) หลายๆการกระทำรวมกัน
7. การกระทำ (Action) หมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตัวละครในรายการ
8. ผู้ชม (Audience) หมายถึง ผู้รับสารจากสื่อโทรทัศน์รายการประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อให้ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของจังหวะของการสื่อสารในการจัดการเนื้อหาของรายการจากการเรียบเรียงด้วยการตัดต่อและความหมายที่เกิดขึ้นของผู้ชมจากการได้ดูรายการโทรทัศน์ และเพื่อให้ผู้ผลิตสามารถจัดวางจังหวะของการสื่อสารในการนำเสนอรายการในความหมายที่ต้องการสื่อสารเพื่อให้ได้มาซึ่งความนิยม