

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การศึกษาการเปรียบเทียบจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์เป็นขอดีนิยม ใช้แนวคิดและทฤษฎี มาเป็นกรอบในการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
2. แนวคิดของหน่วยการวิเคราะห์รายการ โทรทัศน์

1. แนวคิดเครื่องหมายวรรคตอนในไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเครื่องหมายวรรคตอนของภาษาอังกฤษ ในการวิเคราะห์ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ขอดีนิยม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากหนังสือ “Grammar Rules” โดย Craig Shrivies ซึ่งได้กล่าวถึงเครื่องหมายวรรคตอน(Punctuations) ไว้เพียง 6 ตัวซึ่งมีความละเอียดมากพอแต่ไม่มีความหลากหลายของเครื่องหมายวรรคตอน อย่างไรก็ตาม เครื่องหมายวรรคตอนในพจนานุกรมภาษาอังกฤษของ Oxford Dictionary of English ของปี 2015 ได้กล่าวไว้ถึงเครื่องหมายวรรคตอน(Punctuations) พร้อมกับตัวอย่างไว้ทั้งหมด 14 แบบ มีดังนี้

- 1.1 เครื่องหมายมหัพภาค (Full-Stop หรือ Period) “ . ” มีความหมายดังนี้
 - 1.1.1 อยู่ท้ายประโยคที่ไม่เป็นคำถามหรือเครื่องหมายตกใจ(exclamation)
 - 1.1.2 อยู่ในลักษณะของคำย่อ
 - 1.1.3 อยู่ในลักษณะของที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตหรือที่อยู่อีเมล
- 1.2 เครื่องหมายจุลภาค (Comma) “ , ” มีความหมายดังนี้
 - 1.2.1 แยกคำในลักษณะที่มีการลำดับ ส่วนใหญ่จะละเว้นก่อน “and”
 - 1.2.2 ใช้ในการแยกวลีหรือประโยค
 - 1.2.3 ก่อนและหลังประโยคหรือวลีที่เป็นข้อมูลเพิ่มเติม แต่ไม่สำคัญ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับคำนามที่อยู่ด้านหน้า
 - 1.2.4 แยกประโยคหลัก โดยเฉพาะประโยคที่มีความยาว เชื่อมโยงโดยใช้คำเชื่อม เช่น and, as, but, for, or
 - 1.2.5 แยกประโยคหรือคำเริ่มต้นที่เป็นกริยาวิเศษณ์ที่ประยุกต์กับทั้งประโยค
 - 1.2.6 แยกคำถามออกจากประโยค
 - 1.2.7 ก่อนหรือหลัง ‘he said’ เมื่อเขียนประโยคคำพูด

1.3 เครื่องหมายทวิภาค (Colon) “ : ” มีความหมายดังนี้

1.3.1 เริ่มต้นลำดับของสิ่งต่างๆ

1.3.2 ในการเขียน ก่อนประโยคหรือวลี ที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับประโยคหลัก

1.3.3 เกริ่นนำคำพูดที่ได้อ้างอิงมาและอาจจะมีย่อหน้า

1.4 เครื่องหมายอัฒภาค (Semicolon) “ ; ” มีความหมายดังนี้

1.4.1 ทดแทน “comma” ที่แยกส่วนของประโยคที่มี “comma” แล้ว

1.4.2 เพื่อแยกประโยคสองประโยคโดยเฉพาะประโยคที่ไม่มีคำเชื่อม

1.5 เครื่องหมายปรัศนี (Question mark) “ ? ” มีความหมายดังนี้

1.5.1 ท้ายประโยคคำถาม

1.5.2 ใช้กับปีศักราชที่แสดงถึงความไม่เห็นด้วย

1.6 เครื่องหมายอัศเจรีย์ (Exclamation mark) “ ! ” มีความหมายดังนี้

1.6.1 ท้ายประโยคที่แสดงถึงความตกใจ ความสนุก โกรธ ช็อก หรืออารมณ์ที่รุนแรง

1.6.2 การเขียนที่ไม่เป็นทางการ สามารถใช้มากกว่าหนึ่ง หรือผสมกับเครื่องหมาย

1.7 เครื่องหมายอะพอสโทรฟี (Apostrophe) เป็นเครื่องหมายที่ไม่มีใช้ในภาษาไทย มีความคล้ายกับเครื่องหมายอัฒภาคเดี่ยว “ ’ ” มีความหมายดังนี้

1.7.1 กับ ‘s’ เพื่อสื่อให้เห็นถึงความเป็นเจ้าของบางสิ่งบางอย่าง

1.7.2 ในรูปแบบที่สั้นลง เพื่อสื่อให้เห็นว่ามีตัวอักษรหรือตัวหนังสือได้ถูกละออกไป

1.7.3 บางเวลา กับ ‘s’ ใช้ในรูปแบบของมากกว่าหนึ่งสิ่งของตัวหนังสือ ตัวอักษร หรือตัวอักษรย่อ

1.8 เครื่องหมายยัติภังค์ (Hyphen) “ - ” มีความหมาย เพื่อรวมคำสองคำหรือมากกว่าเข้าด้วยกัน

1.9 เครื่องหมายยัติภาค (Dash) “ — ” มีความหมายดังนี้

1.9.1 ใช้แทนเครื่องหมายทวิภาค หรืออฒภาคเพื่อแสดงถึงสิ่งที่ตามมาคือข้อสรุปของสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้

1.9.2 แบบเดี่ยว หรือแบบคู่ เพื่อแยกความคิดเห็นหรือสิ่งที่คิดตามมาจากประโยคทั้งหมด

1.10 จุดไข่ปลา (Dots หรือ Ellipsis) “...” มีความหมายเพื่อแสดงถึงคำหรือประโยคที่ถูกละออกไป โดยเฉพาะจากคำพูดหรือสุดท้ายของประโยคสนทนา

1.11 เครื่องหมายทับ (Slash หรือ Oblique) “/” มีความหมายดังนี้

1.11.1 เพื่อแยกคำหรือวลีที่เป็นตัวเลือก

1.11.2 ในอินเทอร์เน็ต หรือที่อยู่อีเมล เพื่อแยกส่วนประกอบที่แตกต่างออกจากกัน

1.12 เครื่องหมายอัญประกาศ (Quotation Marks) “”” มีความหมายดังนี้

1.12.1 เพื่อล้อมรอบคำและเครื่องหมายวรรคตอนในการคำพูดโดยตรง

1.12.2 เพื่อเรียกความสนใจกับคำที่ไม่ปกติสำหรับบริบท อย่างเช่น คำสแลงที่แสดงออก หรือคำที่ใช้สำหรับเทคนิคพิเศษเช่น คำประชดประชัน

1.12.3 ล้อมรอบชื่อเรื่องของบทความ หนังสือ กลอน และบท

1.12.4 ล้อมรอบการอ้างอิงสั้น ๆ หรือคำพูด

1.13 เครื่องหมายวงเล็บจิก (Brackets หรือ Parentheses) “()” มีความหมายดังนี้

1.13.1 เพื่อแยกข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อคิดเห็นออกจากประโยคทั้งหมด

1.13.2 เพื่อปิดประโยคของการอ้างอิง

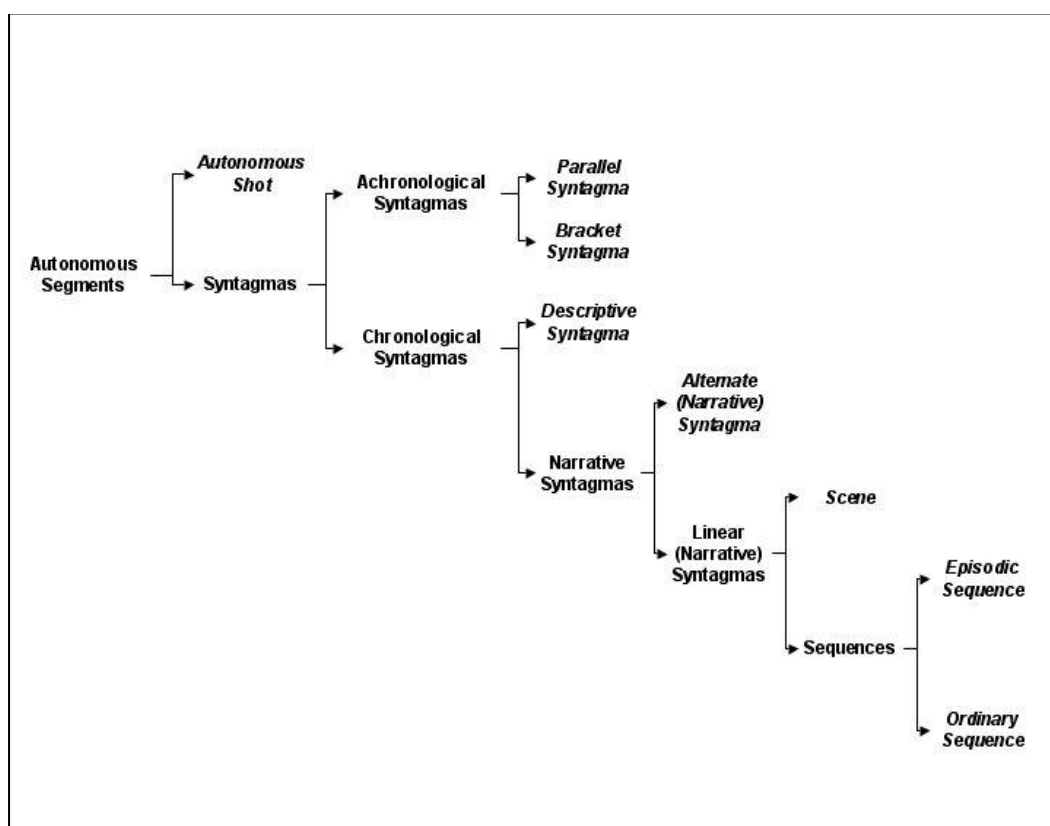
1.13.3 ล้อมรอบตัวเลขหรือตัวหนังสือ

1.14 เครื่องหมายวงเล็บเหลี่ยม (Square Brackets หรือ Brackets) “[]” มีความหมายเพื่อใช้ในการแทรกในประโยคเพื่อแสดงให้เห็นความถูกต้องของไวยากรณ์

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการเปรียบเทียบลักษณะจังหวะของการสื่อสารของการเขียนสำหรับอ่าน กับลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์เพื่อการดู

2. แนวคิดหน่วยของการวิเคราะห์รายการโทรทัศน์

ผู้วิจัยใช้หน่วยของการวิเคราะห์ (Units of Analysis) ในรายการโทรทัศน์ สำหรับเป็นกรอบในการศึกษาลักษณะจังหวะการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดนิยม และนำมาเปรียบเทียบลักษณะจังหวะการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดนิยม ทั้งสี่รายการ ในเรื่องหน่วยของการวิเคราะห์ Christian Metz ได้กล่าวไว้ในหนังสือ *Film Language* ว่า หน่วยย่อยที่สุดของภาพยนตร์ไม่ใช่สัญลักษณ์เพียงหนึ่งเดียว แต่มีลักษณะเป็นประโยคซึ่งเขาเรียกว่า Syntagma ที่หมายถึงช็อต หรือฉาก หรือลำดับก็ได้ โดยมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งได้สรุปเป็นระบบที่เรียกว่า Grande Syntagmatique (จากภาพที่ 2.1 ด้านล่าง)ขึ้นเพื่อพยายามอธิบายกฎเกณฑ์ของการเลือกสรรหรือการถ่ายทำภาพยนตร์โดยอาศัยการเทียบเคียงกับโครงสร้างประโยคทางภาษา



ภาพที่ 2.1 Grande Syntagmatique โดย Christian Metz, 1974

อย่างไรก็ตามแนวคิดของ Christian Metz เป็นแนวคิดในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ จึงทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาหน่วยของการวิเคราะห์จากหนังสือ *National Television Violence Study (Volume 1)* ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์โดยมีหน่วยของการวิเคราะห์ในรายการโทรทัศน์ 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับ PAT ซึ่งแยกออกเป็นสามส่วน P มาจากใครคือผู้กระทำความผิด A มาจากใครคือผู้กระทำ และ T มาจากใครคือเป้าหมาย ซึ่งในระดับนี้เป็นการศึกษาถึงการกระทำ(Action) ของตัวละครว่าใคร ใครทำอะไร และทำกับใคร และหากมีการกระทำที่มีหลายการกระทำรวมกันก็จะเป็นการศึกษาในระดับที่ใหญ่กว่า นั่นคือระดับฉากหรือช่วง (Scene) ของรายการ

2. ระดับ ฉากหรือช่วง(Scene) ของรายการ เป็นการศึกษาในระดับของภาพที่มีความต่อเนื่อง โดยไม่มีอะไรมาขึ้นแต่มีความต่อเนื่องกัน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกันในด้านของตัวละครหรือสถานที่เกิดเหตุ โดยอาจเป็นการประกอบกันของฉากการกระทำ(PAT) หลาย ๆ ฉาก ส่วนการรวมกันของช่วงหลายๆช่วงรวมกันจะเป็นการศึกษาในระดับที่ใหญ่กว่า นั่นคือระดับตัวรายการ (Program) หรือหมายถึงทั้งรายการ

3. ระดับตัวรายการ (Program) เป็นหน่วยสำหรับการศึกษาที่ใหญ่ที่สุด และทำให้มองเห็นถึงโดยรวมของรายการได้ง่ายมากที่สุด ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ถึงแก่นของรายการ(Theme) หรือตัวสาร(Text) ที่ครอบคลุมทั้งรายการ

การศึกษาในทั้ง 3 ระดับนั้นมีความต่างกันและมีความจำเป็นอย่างเช่นการศึกษาในการกระทำ(PAT) เราสามารถเห็นการกระทำที่ตัวละครฆาตกรรมตัวละครอีกตัวหนึ่ง แต่จะไม่รู้เหตุผลของการฆาตกรรมหากไม่ศึกษาในระดับรายการ เพื่อให้เห็นความเป็นมาของตัวละคร

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา ลักษณะจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกม โชว์ยอดนิยมทั้งสี่รายการ และเปรียบเทียบลักษณะจังหวะของการสื่อสาร อย่างไรก็ตามในระดับรายการในการศึกษา ผู้วิจัยได้เปลี่ยนแปลงเป็นการศึกษาตอน(Episode) ของรายการเนื่องจากเป็นหน่วยการศึกษาที่ใหญ่ที่สุดที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษา

บทสรุปเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง การศึกษาการเปรียบเทียบจังหวะของการสื่อสารในรายการเรียลลิตีเกม โชว์ยอดนิยม ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีตามที่ได้กล่าวมาแล้ว เพื่อนำมาใช้อธิบายข้อสันนิษฐานทั้ง 2 ข้อ คือ

1. จังหวะของการสื่อสารของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกม โชว์ยอดนิยมมีลักษณะที่สามารถเทียบเคียงได้กับเครื่องหมายวรรคตอนของภาษาอังกฤษ

2. ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกม โชว์ยอดนิยมมีความเหมือนกัน

โดยนำแนวคิดหน่วยการวิเคราะห์รายการโทรทัศน์ของ National Television Violence Study มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ในแต่ละระดับของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ ยอดนิยมทั้งสี่รายการ และนำแนวคิดเกี่ยวกับเครื่องหมายวรรคตอนในภาษาอังกฤษมาเปรียบเทียบกับจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดนิยม และนำลักษณะจังหวะของการสื่อสารของทั้งสี่รายการมาเปรียบเทียบว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

แนวคิดต่างๆ ที่ได้ทบทวนและรวบรวมมานำเสนอทั้งหมดนี้ จะนำไปอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในงานวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ยอดนิยม