

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย ภาพยนตร์สารคดีปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่นักศึกษา ผู้ศึกษาได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสรุปสาระสำคัญโดยแบ่งเป็นหัวข้อและรายละเอียดตามลำดับดังนี้

1. การผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดี
  - 1.1 ความหมายของภาพยนตร์สารคดี
  - 1.2 รูปแบบของภาพยนตร์สารคดี
  - 1.3 หลักการผลิตภาพยนตร์สารคดี
  - 1.4 การผลิตภาพยนตร์สารคดี
  - 1.5 มุมกล้อง
2. คุณธรรมจริยธรรม การรับรู้ และการเรียนรู้
  - 2.1 ความสำคัญของคุณธรรมจริยธรรม
  - 2.2 จริยธรรมหลักที่ควรเร่งปลูกฝังในสังคม
  - 2.3 แนวทางเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติจริยธรรม
  - 2.4 การรับรู้
  - 2.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม
  - 2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม
  - 2.7 ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไข
3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
  - 3.1 แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร
  - 3.2 แนวคิดและทฤษฎีประสิทธิภาพ
  - 3.3 แนวคิดและทฤษฎีประสิทธิผล
  - 3.4 แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. กรอบแนวความคิดในการวิจัย

## การผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดี

### ความหมายของภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์สารคดี ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548 : 24) ดังนี้

พอล โรธา (Paul Rotha, 1952) นักเขียน นักวิชาการ และนักสร้างภาพยนตร์ ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดีคือ เรื่องราวของความจริงจากเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งแสดงออกในลักษณะที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์

วิลลาร์ด แวน ไดค์ (Willard Van Dyke, 1952) ผู้บุกเบิกสร้างภาพยนตร์สารคดีชาวอเมริกันและเป็นผู้อำนวยการหน่วยภาพยนตร์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่กรุงนิวยอร์ก ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไปแล้วเป็นเรื่องความจริง ที่เกิดจากองค์ประกอบของความขัดแย้ง อันเป็นการเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความนึกคิดทางการเมืองและเศรษฐกิจ

เรย์มอนด์ สปอตติสวูด (Raymond Spottiswoode, 1969) นักวิชาการและผู้เขียนทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์ที่จะเป็นภาพยนตร์สารคตินั้น ควรอยู่ที่เนื้อหาและวิธีการของภาพยนตร์ ที่สามารถถ่ายทอดการแสดงจากชีวิตจริง ซึ่งมนุษย์มีความสัมพันธ์อยู่กับองค์ต่างๆ ของชีวิตและสังคม เรื่องราวดังกล่าวอาจจะเกี่ยวกับปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง เทคนิคการสร้างภาพยนตร์นั้นเป็นเพียงรูปแบบส่วนประกอบของเนื้อหาหรือเรื่องราวที่นำมาสร้างเท่านั้น ดังนั้นภาพยนตร์สารคดีจึงมีคุณค่าหรือมีความสำคัญต่อมนุษย์ที่ช่วยให้รับรู้เรื่องราวความเป็นจริงของมนุษย์และสิ่งแวดล้อมได้ โดยสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม

ริชาร์ด เอ็ม บาร์แซม (Richard M Barsam, 1992) ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดีทั้งหมดถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริง แต่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริงทั้งหมดจะเป็นภาพยนตร์สารคดี เพราะภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำขึ้นจากเรื่องจริงที่ผ่านทัศนะหรือมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อประโยชน์การรับรู้ของผู้ดูตามที่ตนต้องการนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงของเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์ ความขัดแย้งทางความคิดการเมืองและเศรษฐกิจ การถ่ายทอดสภาพชีวิตของมนุษย์เพื่อกระตุ้นอารมณ์หรือเหตุผลให้แก่ผู้ดูให้เร่งรีบและขยายขอบเขตของการรับรู้เรื่องของมนุษย์ให้กว้างขวางออกไป ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อมนุษยชาติ

จากความหมายของภาพยนตร์สารคดีที่ได้กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์สารคดีคือ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริง เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์



กับชีวิต สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง เป็นการบันทึกภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือการจัดสร้างลำดับเหตุการณ์ขึ้นใหม่ โดยเนื้อหายังคงไว้ซึ่งข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น ดังนั้นภาพยนตร์สารคดีจึงมีคุณค่าและมีความสำคัญต่อมนุษย์ที่ช่วยให้มนุษย์สามารถรับรู้เรื่องราวความเป็นจริงของสังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทำให้มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม

### รูปแบบของภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์สารคดีถูกสร้างขึ้นเพื่อแสดงความเป็นจริง ในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่ผู้สร้างภาพยนตร์คิดว่าเป็นประโยชน์ต่อการซึมซับแนวคิดของตน ภาพยนตร์สารคดีที่ถือกำเนิดขึ้นมาจึงสามารถนำมาจำแนกได้เป็น 4 แบบ โดยใช้เป็นเกณฑ์การพิจารณาแนวทางการสร้างภาพยนตร์สารคดีว่าสามารถจัดอยู่ในแบบใด (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2548 : 24 - 26) ซึ่งรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีทั้ง 4 มีดังนี้

1. ภาพยนตร์สารคดีแบบธรรมชาตินิยม [Naturalist (Romantic) Tradition] เป็นภาพยนตร์ที่ยึดถือการถ่ายทอดจากชีวิตจริงและความเป็นอยู่ตามสภาพสิ่งแวดล้อมธรรมชาติเป็นสำคัญ เพื่อให้เกิดความรู้สึกระทึกใจทางอารมณ์ขึ้นมาเป็นพิเศษ นั่นคือ อารมณ์โรแมนติกนั่นเอง ซึ่งมาจากแบบแผนแนวความคิดงานภาพยนตร์ของโรเบิร์ต ฟลาเฮอร์ตี ภาพยนตร์แบบธรรมชาตินิยมนี้ใช้วิธีการสังเกตและเฝ้าดูตัวบุคคล เหตุการณ์ และสถานที่ก่อน แล้วจึงถ่ายทอดโดยผ่านกล้องภาพยนตร์

2. ภาพยนตร์สารคดีแบบสำนึกนิยม [Realist (Continental) Tradition] เป็นภาพยนตร์สารคดีที่ยึดหลักการเสนอความเป็นจริงที่ดำรงอยู่โดยรอบ ด้วยการให้ความสนใจชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ภาพยนตร์สารคดีแบบสำนึกนิยมนี้ถือกำเนิดขึ้นในยุโรปตะวันตก ซึ่งมีกรุงปารีสเป็นศูนย์กลาง กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีแนวนี้ปฏิเสธแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ เพราะคิดว่าภาพยนตร์เป็นงานศิลปะ จึงควรที่จะเน้นการสร้างรูปลักษณ์ขึ้นมาใหม่จากความจริงที่ปรากฏให้เห็นอยู่ ดังนั้นระยะแรกของการสร้างภาพยนตร์สารคดีจึงมุ่งใช้เทคนิคและวิธีการพลิกแพลงต่างๆ ที่เกิดจากกล้องภาพยนตร์เพื่อบันทึกชีวิตความเป็นอยู่ให้เกิดความสุนทรีย์ตามแรงบันดาลใจของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งมักจะใช้วิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างอย่างง่าย ๆ ตรงไปตรงมา แล้วนำมาผสมผสานขึ้นเป็นเรื่องราวที่มีจังหวะลีลาอันต่อเนื่องกันไป ฉะนั้นภาพยนตร์สารคดีแบบสำนึกนิยมจึงเป็นการหยิบยกรวมความเป็นจริงจากชีวิตที่มองเห็นกันอยู่

3. ภาพยนตร์สารคดีเชิงข่าว (News-reel Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นโดยมุ่งถ่ายทอดสิ่งที่เป็นข่าวออกมาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการหยิบยกรวบรวมความเป็นจริงขึ้นมาดัดแปลงให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีจุดมุ่งหมาย มิใช่เพียงแค่รายงานข่าวตามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นเพื่อให้ผู้รับข่าวสาร ฉะนั้น การผลิตภาพยนตร์สารคดีเชิงข่าวจึงต้องใช้เวลาสร้างมากกว่า



ภาพยนตร์ข่าว โดยจะต้องอาศัยเวลาสำหรับการพิจารณาคัดค้านและเลือกเฟ้น เพื่อเรียบเรียง เหตุการณ์ที่จะถ่ายทอดให้มีสาระชัดเจนควรแก่ความสนใจและน่าติดตาม

4. ภาพยนตร์สารคดีแบบโฆษณาชวนเชื่อ (Propagandist Tradition) เป็นภาพยนตร์ ที่สร้างขึ้นเพื่อการชักจูงใจให้ผู้ดูมีความเห็นคล้อยตามไปในสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ โดย ภาพหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 สหภาพโซเวียตซึ่งคร่ำครึเร่ร่อนกับการนำเสนอศิลปะแบบเอ็กซ์เพรส สตีฟเรียลลิสต์ (Expressive Realist) ซึ่งเป็นศิลปะลัทธิเหมือนจริง ที่ยึดถือหลักการสร้างงานให้ เหมือนจริงและเป็นจริงดังที่สายตาเห็นอยู่ โดยเห็นว่าในความจริงนั้นมีความงามอย่างสมบูรณ์อยู่ แล้ว ทำให้กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ในยุคนั้นได้นำอิทธิพลทางความคิดดังกล่าวเข้ามาใช้ผสมผสานกับ เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อมุ่งโฆษณาชวนเชื่อ โน้มน้าวให้ผู้ดูเห็นด้วยกับอุดมการณ์คอมมิวนิสต์

การผลิตภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันไม่ได้ปรากฏให้เห็นเอนเอียงจนเด่นชัดว่ามี ลักษณะเป็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งโดยเฉพาะ หากแต่ได้ผสมผสานนำเอาข้อดีของแต่ละรูปแบบมา ปรับใช้ในการสร้างภาพยนตร์สารคดี โดยผู้สร้างภาพยนตร์เองจะใช้ดุลยพินิจและพิจารณาเห็นว่า ควรให้นำนักสารคดีรูปแบบใดในภาพยนตร์ที่ตนสร้างจึงจะเหมาะสมกับผู้ดู วัตถุประสงค์ การผลิตและความเป็นไปได้ของการผลิต ดังนั้นการพิจารณาว่าภาพยนตร์สารคดีที่ผลิตกันใน ปัจจุบันมีรูปแบบใดจึงไม่สามารถจำแนกได้ดังภาพยนตร์สารคดีในอดีต

#### หลักการผลิตภาพยนตร์สารคดี

การผลิตภาพยนตร์สารคดี ชีรภาพ โลหิตกุล (2552 : 12) ได้อธิบายไว้ว่า สารคดีมีมิติ เหมือนภาพหนึ่งภาพที่มีครบทั้งเรื่องราว การจัดวางองค์ประกอบ (Composition) แสงเงา ให้ ความหมายลึกซึ้งกินใจ ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในทางสร้างสรรค์ด้านใดด้านหนึ่งแก่ผู้ชม

การสร้างภาพยนตร์สารคดีก็ทำกันอย่างง่าย ๆ ใช้คนจำนวนไม่มากนัก แนวคิดของ ภาพยนตร์นำมาจากความรู้สึกส่วนลึกที่ผู้สร้างได้ประสบมา การถ่ายทำมักเป็นไปโดยไม่ให้ผู้ดูอยู่ใน เหตุการณ์รู้ตัว การจัดแสงโดยทั่วไปมักมองได้จากตำแหน่งเดียว เพื่อให้ภาพที่ถ่ายจากตำแหน่งอื่น เมื่อนำมาตัดต่อเข้ากันจะได้ไม่ขัดตา การกำกับจะปล่อยให้แสดงไปตามธรรมชาติ การตัดต่อเป็นไป หลายรอบเพื่อให้มีคุณภาพในการสื่อสาร โดยเฉพาะต้องไม่ให้ภาพหรือเสียงเด่นกว่าอีกสิ่งหนึ่ง การ ผลิตภาพยนตร์สารคดีที่ดีนั้น จำเป็นต้องอาศัยความรู้ในสิ่งที่ถ่ายทำและศิลปะการนำเสนอ โดย ทีมงานจะต้องศึกษาค้นคว้าและใช้เทคนิคอันเหมาะสมในการสร้างภาพยนตร์เพื่อให้บรรลุ วัตถุประสงค์ ดังนั้นกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องเตรียมงานในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำเป็นอย่างดี โดยเฉพาะการเสาะแสวงหาข้อมูลข่าวสาร และการทำความเข้าใจต่อข้อเท็จจริงอย่างถ่องแท้ เพื่อนำ ภาพและเสียงที่จับความสัมพันธ์เสริมสาระซึ่งกันและกันมานำเสนอให้ผู้ดูเกิดการรับรู้ที่ถูกต้องและ น่าสนใจ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2548 : 26 - 27)



ปัจจุบันแนวโน้มของการผลิตภาพยนตร์สารคดีในลักษณะวีดิทัศน์ได้รับการยอมรับ และเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้น ซึ่งภาพยนตร์สารคดีระยะหลังก็มีคุณภาพดีขึ้นกว่าสมัยแรกๆ อย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่ทันสมัยสำหรับรองรับสื่อภาพยนตร์สารคดีที่ผลิตขึ้นอย่างหลากหลาย ซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมของงาน

### การผลิตภาพยนตร์สารคดี

การผลิตภาพยนตร์สารคดีเพื่อนำเสนอที่ดีนั้น จะประกอบด้วยปัจจัยหลายด้าน ดังนี้

1. การเขียนบทภาพยนตร์สารคดี สุโขทัยธรรมาธิราช (2548 : 140) ได้อธิบายไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาพยนตร์ข่าวสารในแง่ที่เป็นการนำเสนอข้อเท็จจริงหรือเรื่องราวที่มีข้อมูลความเป็นจริง ต่างกันแต่ภาพยนตร์สารคดีเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริงตามแนวความคิดของผู้สร้าง มิใช่เพื่อตัวข่าวสารข้อเท็จจริงนั่นเอง การเขียนบทภาพยนตร์สารคดีจึงประกอบด้วยส่วนที่เป็นข่าวสารข้อเท็จจริงและส่วนที่เป็นการตีความหรือความคิดของผู้เขียนบทและผู้สร้างเอง โดยที่มีการใช้ศิลปะภาพยนตร์ในการคัดเลือก ตัดทอนหรือเพิ่มเติมเนื้อหาเพื่อเสริมให้ความคิดของเรื่องโดดเด่นและผู้ดูจะได้คล้อยตาม โดยภาพยนตร์สารคดีมีพื้นฐานส่วนใหญ่เป็นข้อเท็จจริงซึ่งไม่สามารถกำหนดรายละเอียดของเรื่องราวล่วงหน้าได้ การเขียนบทสำหรับภาพยนตร์สารคดีจึงมักเป็นการเขียนแบบเปิดหรือไม่ตายตัว นั่นคือช่วงใดที่กำหนดรายละเอียดได้ก็จะเขียนไว้ ช่วงใดกำหนดได้เพียงคร่าวๆ ก็จะระบุไว้คร่าวๆ หลังจากถ่ายทำแล้วจึงไปใช้วิธีการตัดต่อช่วยให้เรื่องรัดกุมและสื่อสารความคิดหลักของเรื่องที่ตั้งเป้าไว้ในภายหลัง

สำหรับในประเทศไทย การสร้างภาพยนตร์ประเภทสารคดีเพิ่งเกิดขึ้นเมื่อไม่กี่ปีมานี้ ปัจจุบันผู้ชมจะมีโอกาสชมภาพยนตร์สารคดีได้จากสื่อวิทยุโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อนำมาฉายในวันนักขัตฤกษ์สำคัญ หรือภาพยนตร์ที่มุ่งโน้มน้าวใจให้ผู้ชมรักชาติ มั่นใจในอนาคตของชาติ นิยมไทย ตลอดจนภาพยนตร์ในโครงการรณรงค์ของคณะกรรมการส่งเสริมเอกลักษณ์ไทยเรื่องอื่นๆ

นอกจากนี้การสร้างภาพยนตร์สารคดี ไม่ได้มีความมุ่งหมายที่จะอธิบายเรื่องราวให้ผู้ชมรู้ว่าอะไรเป็นอะไรเท่านั้น แต่จะต้องชี้ให้เห็นพฤติกรรมจากการกระทำนั้นๆ เป็นสำคัญ เมื่อผู้ชมได้เห็น “ผล” อาจจะเป็นผลร้ายแรง ปานกลาง บอบบาง ผู้ชมจะรู้สึกทางอารมณ์ทันที หรือเรียกว่า “Emotional Touch” คือ มีอารมณ์ร่วมในสิ่งที่ได้เห็น อาจจะเป็นอารมณ์โกรธเกลียด รัก หลงใหล ซึ่งอารมณ์ดังกล่าวนี้อาจจะร่วมอยู่ชั่วคราหรือยาวนานตลอดไปก็ได้ โดยนักสร้างภาพยนตร์สารคดีที่ดีนั้น จะต้องมองจากจุดใดจุดหนึ่ง หรือจุดเล็กๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เกี่ยวโยงถึงจุดใหญ่ที่เป็นส่วนหนึ่ง แล้วจับเป็นสื่อบรรยายตามความเหมาะสมและวัตถุประสงค์ของเรื่องราวแต่ละเรื่องไป ซึ่งลักษณะสำคัญของภาพยนตร์สารคดี คือ

1.1 ต้องรักษาความคงเดิมไว้ให้มากที่สุด เกี่ยวกับการแสดงความเป็นชีวิตและธรรมชาติที่เป็นอยู่ ไม่ว่าจะเป็นสารคดี ความเลว ความสวยงามหรือแม้แต่ความสนใจ สารของภาพยนตร์สารคดีชนิดนี้ จะแสดงให้เห็นถึงแนวทางใหม่ในการค้นพบหรือเปิดหน้าต่างเพื่อค้นหาบางสิ่งบางอย่างที่ตามปกติแล้วผู้ชมไม่เคยเห็นหรือเข้าใจมาก่อน

1.2 นำไปสู่ความเปลี่ยนแปลง ปฏิรูป ให้การศึกษา กล่าวคือแสดงให้เห็นถึงความดีหรือไม่ดี ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีจะต้องรับฟังการตัดสินใจหรือความเห็นของผู้ชมเกี่ยวกับความเห็นในการถ่ายทำด้วย ในบางครั้งผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีจะต้องทำให้ผู้ชมเข้าใจในปัญหาข้อยุ่งยากต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาพการณ์ที่สลับซับซ้อนหรือผลของการขัดแย้งเกี่ยวกับความต้องการและความปรารถนาของมนุษย์

ดังนั้นการเขียนบทภาพยนตร์สารคดีที่ดีจะต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลและเรื่องราวที่เป็นจริงซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์เหมือนจริง ซึ่งการเขียนบทและเนื้อหาต่างมีความสำคัญควบคู่กับความคิดในการสื่อความหมายด้วยภาพ โดยคำบรรยายที่สื่อสารต้องมีความชัดเจน ถูกต้อง

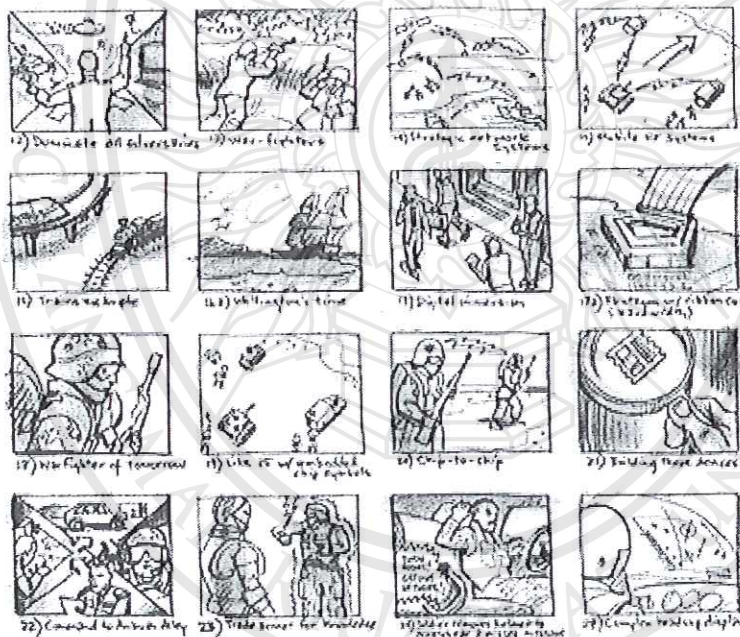
2. สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ตามความหมายของชลพรรษ ดวงนภา (2553 : 1) ได้ให้ความหมายของ Storyboard ไว้ว่า คือการเขียนภาพนิ่งเพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสม หมายถึง สื่อหลายแบบ เป็นการใช้สื่อในหลายรูปแบบทั้งข้อความ เสียง รูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อกำหนดแนวทางให้ทีมผู้ผลิตเกิดความเข้าใจไปในแนวทางเดียวกันในการถ่ายทำเป็นภาพเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์สารคดี หรือแม้แต่การทำผลงานโดยแสดงออกถึงความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง จุดประสงค์ของ Storyboard คือ เพื่อไว้ศึกษาการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง มุมกล้อง ภาพไม่จำเป็นต้องละเอียดมาก เพียงบอกองค์ประกอบสำคัญได้

ในขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดี โดยปกติจะมีผู้เกี่ยวข้องในงานนั้นมากกว่า 1 คน และทุกคนต่างต้องการที่จะรู้ว่าผลงานที่เสร็จสิ้นแล้วจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร เป็นไปในทิศทางใด เพื่อที่จะสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้ทุกคนเห็นภาพตรงกันได้คือการเขียน Storyboard หรือภาพการ์ตูนที่จะสามารถแสดงให้เห็นชิ้นงานที่ต้องการตั้งแต่ต้นจนจบ “ ภาพต่อภาพ ” Storyboard จะช่วยในเรื่องการวางแผนงานและการจัดการข้อมูล ถ้าภาพใน Storyboard ไม่ไหลลื่นหรือมีบางสิ่งบางอย่างขาดหายไป ก็สามารถเปลี่ยนแปลง Storyboard นั้นได้อย่างรวดเร็วเพียงแค่ใช้ปากกากับกระดาษเท่านั้น ซึ่งง่ายกว่าและถูกกว่าการสูญเสียเวลาและฟิล์มในการถ่ายทำโดยไม่จำเป็น ซึ่งสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มีขั้นตอนปฏิบัติดังนี้



2.1 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เป็นการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่จะนำเสนอโดยมีการแสดงรายละเอียดของข้อความ ภาพ เสียง ตามลำดับของการปรากฏก่อนหลัง เพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปของสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ใช้กำหนดแนวทางให้ทีมผู้ผลิตเกิดความเข้าใจไปในแนวทางเดียวกันในการถ่ายทำเป็นภาพเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์สารคดี หรือแม้แต่การทำผลงาน

2.2 ส่วนประกอบของ Storyboard ประกอบด้วยชุดของภาพ Sketches ของ Shot ต่างๆ พร้อมคำบรรยายหรือบทสนทนา ในเรื่องอาจเขียนเรื่องย่อและบทก่อน หรือ Sketches ภาพก่อนแล้วจึงใส่คำบรรยายที่จำเป็นลงไป สิ่งสำคัญที่ต้องพิจารณา คือ ภาพและเสียงต้องให้ไปด้วยกันได้ อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทนาดก็ได้ หรืออาจมีบทบรรยายหรือไม่มีบทบรรยายก็ได้ โดยมีเสียงประกอบด้วย ได้แก่ เสียงดนตรี เสียงธรรมชาติ หรือเสียงอื่นๆ สำหรับการผลิตรายการที่สั้นๆ อย่างภาพยนตร์โฆษณาสามารถถ่ายทำโดยใช้ Storyboard เป็นหลัก โดยไม่ต้องเขียนบทหรือเขียน Script ขึ้นมา ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดแบบขาวดำ

ที่มา : [http://illustrations.greghigh.com/fogofwar\\_storyboard.jpg](http://illustrations.greghigh.com/fogofwar_storyboard.jpg)

Real Knockout TV30



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดแบบสี่

ที่มา : [http://illustrations.gregghigh.com/gamestop\\_storyboard.jpg](http://illustrations.gregghigh.com/gamestop_storyboard.jpg)

การเขียน Storyboard จะต้องศึกษาการเขียนเรื่อง บทบรรยาย (Narration) รวมทั้งมุกกลิ้งให้เข้าใจก่อนจึงจะสามารถเขียน Storyboard ได้ การเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นของมนุษย์ สัตว์ หรือแม้แต่วัตถุที่เคลื่อนที่ตามเวลาที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่หนึ่งนั้น องค์ประกอบที่สำคัญและขาดไม่ได้ คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา สิ่งที่สำคัญในการเขียนบท คือ การเริ่มต้นหาวัตถุดิบหรือแรงบันดาลใจให้ได้ว่า เราอยากจะทำอะไร จะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวเราเองมีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ อย่างไร และควรจะมองหาวัตถุดิบในการสร้างเรื่องให้แคบอยู่ในสิ่งที่เรารู้สึกจริงจัง และเมื่อได้เรื่องที่จะเขียนแล้วจะนำเรื่องราวที่ได้มาเขียน โครงเรื่อง (Plot) ว่าใครทำอะไร กับใคร อย่างไร ที่ไหน เมื่อไร เพราะอะไร และได้ผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ข้อมูล หรือวัตถุดิบที่เรามีอยู่ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนว่ามีแนวคิดมุมมองอย่างไร เมื่อได้เรื่องได้โครงเรื่องแล้ว ก็จะนำมาเป็นรายละเอียดของฉากว่ามีที่จาก ในแต่ละฉากมีรายละเอียดอะไรบ้าง เช่น มีใคร ทำอะไร เมื่อไร ไปเรื่อยๆ จนจบเรื่อง

รูปแบบของ Storyboard จะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนเสียงและส่วนภาพ โดยปกติการเขียน Storyboard 24 เฟรม (Frame) คือ ภาพ 24 ภาพ เมื่อถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ใช้เวลา 1 นาที การเขียนบทบรรยายจะต้องเหมาะสมกับลักษณะของผู้ชม มีความยาวพอที่จะครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่กำหนด และต้องให้สั้นที่สุดเท่าที่จะทำได้ สิ่งที่สำคัญที่อยู่ใน Storyboard คือ เรื่อง (Subject) หรือ ตัวอักษร (Character) ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ หรือตัวการ์ตูน และที่



สำคัญคือ พวกเขากำลังเคลื่อนไหวอย่างไร กำลังทำงานอย่างไร ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพ และการเคลื่อนกล้อง และเสียง พวกเขากำลังพูดอะไรกัน มีเสียงประกอบ หรือเสียงดนตรีอย่างไร

สำหรับขั้นตอนการนำเสนอ Storyboard จะประกอบด้วย

- 1) การทำบท โครงสร้าง และองค์ประกอบของการทำบทซึ่งประกอบด้วย เรื่อง แนวคิด แก่นเรื่อง เรื่องย่อ โครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา
- 2) ชื่อเรื่อง แนวคิด แก่นเรื่อง
- 3) เรื่องย่อ
- 4) บทสนทนา
- 5) Storyboard

การวาด Storyboard จะวาดในช่องเล็กๆ โดยใช้ดินสอ เพราะเมื่อผิดจะได้แก้ไขได้ง่าย และยังวาดได้เร็ว แล้วค่อยลงหมึกภายหลัง การวาดนี้เพื่อให้เกิดความคิดว่า ภาพจะออกมาเป็นอย่างไรบนจอภาพยนตร์ มีการเขียนโน้ตสั้นๆ กำกับถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ Shot นั้นๆ ด้วย เช่น เดิน เข้าประตูมา ประโยคสนทนา หรือเสียงประกอบ เช่น เสียงแตรดังสนั่น เป็นต้น การเขียนภาพแปลงของสถานที่ (Location) ตำแหน่งนักแสดง และตำแหน่งกล้อง-ไฟ จะช่วยได้มากในการเขียน Storyboard ซึ่งวิธีนี้ต้องเคยเห็นสถานที่มาก่อนแล้ว และต้องใส่หมายเลขของแต่ละภาพ (Shot) แต่ละฉาก (Scene) ไว้ด้วย เพื่อความสะดวกรวดเร็วเวลาอ้างถึงในการถ่ายทำและระหว่างการตัดต่อ การเขียน Storyboard เป็นวิธีที่ดีในการวางแผนงาน ทำให้ทีมงานทุกคนเห็นภาพตรงกัน แต่ Storyboard ไม่ได้มีไว้เพื่อบีบบังคับระหว่างถ่ายทำ ซึ่งระหว่างการถ่ายทำถ้าเห็นมุมกล้องใหม่ๆ ในสถานการณ์จริงที่ดีกว่าที่วาดใน Storyboard เอาไว้ ก็สามารถปรับเปลี่ยนมุมถ่ายได้ เพราะ Storyboard มีไว้เป็นโครงสร้างให้เชื่อกว่าถ่ายได้ครบทุกภาพ (Shot) ตามที่ต้องการแล้วหรือไม่

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เป็นการสเก็ตซ์ภาพของ Shot ต่างๆ จากบท โดยแสดงลำดับของความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง เพื่อใช้เป็นแนวทางให้เกิดความเข้าใจในการถ่ายทำ ซึ่งแต่ละ Shot จะบอกถึงลำดับเรื่อง มุมกล้อง ตำแหน่งตัวละคร แสงเงา และส่วนประกอบอื่นๆ เพื่อให้ให้เห็นภาพของเนื้อเรื่องที่จะถ่ายทำเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนขึ้น

3. เสียง (Sound) ที่ใช้ในภาพยนตร์จะประกอบด้วย เสียงดนตรี เสียงประกอบและความเงียบ ซึ่งสุรพงษ์ พินิจคำ (<http://elearning.aru.ac.th/3011103/soc43/topic20/linkfile/print5.htm>) ได้อธิบายไว้ดังนี้

3.1 เสียงดนตรี (Music) เป็นศาสตร์ชนิดหนึ่งที่คนทั่วโลกสามารถเรียนรู้กันได้ เป็นสื่อที่ไม่ว่าจะเป็นชนชาติใด ภาษาใด เมื่อฟังเพลงแล้วมักเกิดความรู้สึก รู้ถึงความนึกคิดและจินตนาการไปถึงเครื่องแต่งการประจำชาติได้ ดนตรีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและ

จินตนาการของผู้ฟังภาพยนตร์ซึ่งสามารถสื่อทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน จึงใช้ดนตรีเพิ่มความหมายแก่ภาพและเสียงพูดหรือภาษาอื่นๆ เช่น ใช้ดนตรีให้สอดคล้องกับเนื้อหาหลักของเรื่อง หรือรายการ ใช้ดนตรีให้ความรู้สึกเกี่ยวกับสถานการณ์ของเรื่อง ใช้ดนตรีสร้างหรือเสริมจังหวะ และการเคลื่อนไหวของภาพ เป็นต้น

3.2 เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ใช้เพื่อสร้างความสมจริงของฉากหรือสถานที่ เช่น ฉากทะเลกำลังมีพายุเสียงประกอบที่ได้ยิน ก็ควรเป็นเสียงลมพัดอื้ออึงและเสียงพายุก่อในท้องทะเล ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น เสียงสตาร์ทเครื่องยนต์ รถแล่น รถจอด แม้ผู้ชมไม่เห็นภาพทั้งหมดก็จะสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า ผู้แสดงกำลังขับรถไปยังที่ใดที่หนึ่ง เสียงไก่ขัน เสียงนาฬิกาบอกเวลา สุนัขเหอน ใช้บอกเวลา เป็นต้น

3.3 ความเงียบ (Silence) การนำความเงียบมาใช้นั้น ส่วนมากใช้เฉพาะเมื่อต้องการสะกดอารมณ์ หรือปลุกเร้าใจผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับภาพที่ปรากฏบนจอ และมักใช้เฉพาะกับภาพที่ให้อารมณ์ตึงเครียด น่าประหวั่นพรั่นพรึง และตกอยู่ในอันตราย เช่น ภาพผู้ก่อการร้ายหน้าตาดุร้าย ความเงียบจะช่วยสะกดอารมณ์ผู้ชมให้หยุดอยู่ชั่วขณะ และรอดูว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไร เมื่อผู้ก่อการร้ายวางอาวุธความตึงเครียดก็หายไปและเสียงอื่นจะช่วยเปลี่ยนบรรยากาศต่อไป

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เสียงที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์จะช่วยสร้างความน่าสนใจของภาพยนตร์ ทำให้น่าติดตามตั้งแต่ต้นเรื่องจนกระทั่งจบ การเลือกใช้เสียงให้เหมาะสมกับเหตุการณ์จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมเหมือนอยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย ทำให้เกิดความซาบซึ้งใจ และประทับใจในที่สุด

การผลิตภาพยนตร์สารคดีที่ดี มีคุณภาพนั้น ต้องตระหนักถึงปัจจัยหลายๆ ด้านที่เกี่ยวข้อง เช่น การเขียนบท การถ่ายทำตามสตอรี่บอร์ดที่ได้กำหนดไว้ การบันทึกเสียง การจัดลำดับภาพ การนำกราฟิกมาใช้ประกอบในภาพยนตร์สารคดี ล้วนส่งผลให้สารคดีเรื่องนั้นๆ น่าสนใจ น่าติดตาม และทำให้เกิดความประทับใจแก่ผู้ชม

#### มุมกล้อง (Camera Angle)

มุมกล้องจัดว่าเป็นสิ่งสำคัญของการจัดองค์ประกอบเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งจะสัมพันธ์กับขนาดของภาพ มุมกล้องเกิดจากความสัมพันธ์กันระหว่างระดับการตั้งกล้องภาพยนตร์กับวัตถุที่ถ่าย การเลือกใช้มุมกล้องในระดับต่างๆ จะทำให้เกิดผลด้านภาพที่แตกต่างกันไป รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมที่จะแตกต่างกันออกไปด้วย ซึ่งในเอกสารการสอนชุดวิชา การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้นของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2539 : 115 - 117) ได้อธิบาย



ไว้ว่า ซึ่งจากการที่ต้องถ่ายภาพ 3 มิติ ให้ฉายออกมาเป็นภาพ 2 มิติบนจออย่างมีศิลปะ มีหลักที่พึงยึดถือ คือ

- 1) สิ่งที่ต้องดูมีชีวิตชีวาและชวนให้ติดตาม
- 2) ต้องให้ผู้ชมมีโอกาสสังเกตได้โดยใกล้ชิด
- 3) สิ่งที่ยายเป็นตัวแทนของสิ่งนั้นเพียงไร เคลื่อนไหวอย่างไร มีปฏิกิริยาต่อสิ่งอื่นๆ

อย่างไร

- 4) ถ่ายภาพสิ่งนั้นๆ ในแง่มุมใดมุมหนึ่งโดยเฉพาะที่สามารถสื่อความหมายได้

ผู้สร้างต้องตัดสินใจเลือกใช้มุมกล้องที่เขาต้องการให้ภาพออกมาเป็นเช่นนั้น ถ้าหากไม่ต้องการให้เห็นส่วนใดก็จะตั้งกล้องถ่ายในทิศทางหนึ่งเพื่อไม่ให้เห็นส่วนนั้น ผู้สร้างจึงสามารถเน้นให้เห็นความสำคัญของสิ่งหนึ่งและปิดบังอีกสิ่งหนึ่ง ในเอกสารการสอนชุดวิชา การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้นของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2539 : 118) ได้อธิบายไว้ว่า สายตาของคนเราสามารถมองได้ทุกทิศทาง ซึ่งในภาพยนตร์เรามองได้เฉพาะภายในกรอบภาพบนเนื้อที่อันจำกัด ผู้สร้างภาพยนตร์จึงเสมือนถูกบังคับให้เลือกภาพด้วยความจำกัด ทำให้ต้องเลือกแต่รายละเอียดบางอย่างหรือความสำคัญบางชนิดมาเสนอ โดยตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไป โดยขนาดภาพที่จำกัดทำให้เกิดมีภาพต่างๆ นับแต่ใกล้ (Close-Up) ไปหาไกล (Long Shot) ซึ่งขนาดของภาพในระยะต่างๆ (มหาวิทยาลัยพายัพ [http://courseware.payap.ac.th/docu/ca425/chapter/chapter5\\_0.htm](http://courseware.payap.ac.th/docu/ca425/chapter/chapter5_0.htm)) มีดังนี้

CU (Close-Up) or (Close Shot) เป็นขนาดของภาพระยะใกล้ใช้นำเสนอให้เห็นรายละเอียดของวัตถุและบุคคลอย่างชัดเจนใกล้ชิด เช่น ขนาดของภาพที่เห็นคนในกรอบภาพตั้งแต่หน้าอกขึ้นไปซึ่งระยะนี้จะสามารถนำเสนอสีหน้าอารมณ์ และความรู้สึกเป็นหลัก



ภาพที่ 2.3 ภาพระยะใกล้ (Close-Up, Close Shot) หรือ CU

ที่มา : <http://education.tru.ac.th/EDTECH2010/stdent/Web%20Sarathat/image/shot5.jpg>

MCU (Medium Close-Up) หรือระยะใกล้ปานกลาง จะทำให้มองเห็นวัตถุ หรือ บุคคล ในรายละเอียดบางส่วนและภาพรวมบางส่วน เช่น คนจะเห็นรายละเอียดสีหน้าบ้างและเห็นบุคลิกบางส่วน คือ เห็นตัวบุคคลตั้งแต่ประมาณหน้าทรวงขึ้นไป



ภาพที่ 2.4 ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up) หรือ MCU

ที่มา : <http://education.tru.ac.th/EDTECH2010/stdent/Web%20Sarathat/image/shot4.jpg>

Sarathat/image/shot4.jpg



**BCU (Tight or Big Close-Up)** เป็นขนาดภาพที่ใกล้มาก ทำให้รับรู้รายละเอียดที่สำคัญๆ ของวัตถุและบุคคลอย่างชัดเจน เช่น ใบหน้าของบุคคลก็จะเห็นเต็มหน้า ทำให้รู้ว่าบุคคลผู้นี้มีใบหน้างามเนียนขนาดไหนรวมทั้งสีหน้าและอารมณ์ที่แสดงออกอย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.5 ภาพระยะใกล้มาก (Tight or Big Close-Up) หรือ BCU

ที่มา : <http://education.tru.ac.th/EDTECH2010/stdent/Web%20Sarathat/image/shot6.jpg>

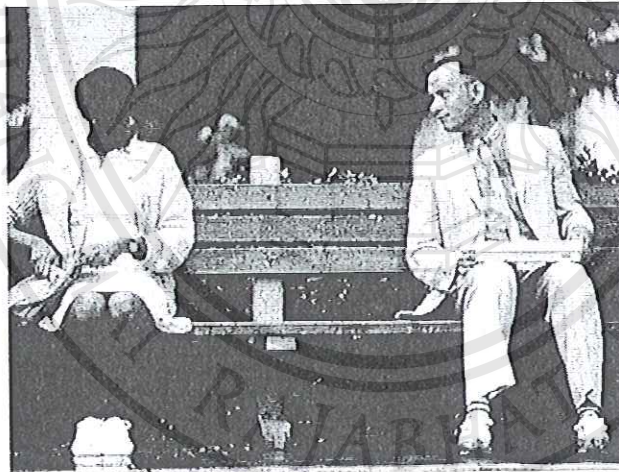
**MS (Medium Shot)** หรือระยะปานกลาง จะเห็นภาพวัตถุหรือบุคคลลักษณะเด่นๆ ปานกลาง ถ้าเป็น MS บุคคลก็จะเห็นบุคคลตั้งแต่สะโพก หรือเอวขึ้นไป เป็นขนาดที่จะรับรู้ท่าทางของบุคคลนั้นๆ ได้ แต่ไม่ค่อยจะรับรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลนั้น



ภาพที่ 2.6 ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) หรือ MS

ที่มา : [http://1.bp.blogspot.com/-NO1Z-H5\\_AOY/TZI1gDGNNgI/AAAAAAAAABw/KauT58TTyc4/s320/mid-shot.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-NO1Z-H5_AOY/TZI1gDGNNgI/AAAAAAAAABw/KauT58TTyc4/s320/mid-shot.jpg)

MLS (Medium Long Shot) หรือระยะไกลปานกลาง เป็นระยะที่เห็นบุคคลได้ตั้งแต่ประมาณหน้าแข้ง เข้า หรือหน้าขาขึ้นไป ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ทั้งบุคลิกท่าทางและการกระทำเคลื่อนไหว

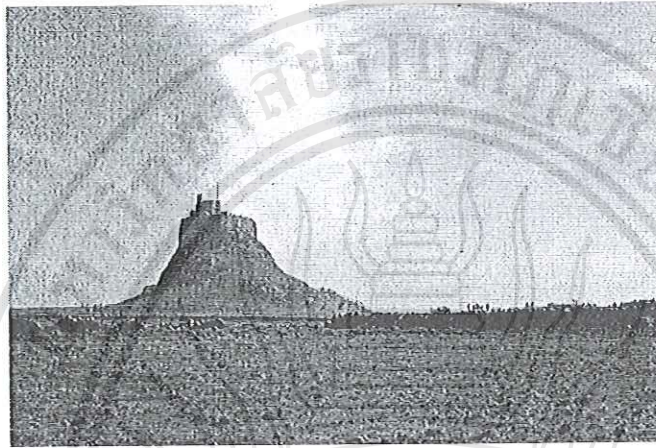


ภาพที่ 2.7 ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot) หรือ MLS

ที่มา : [http://www.releasing.net/filmmaker/images/forrest\\_gump.jpg](http://www.releasing.net/filmmaker/images/forrest_gump.jpg)



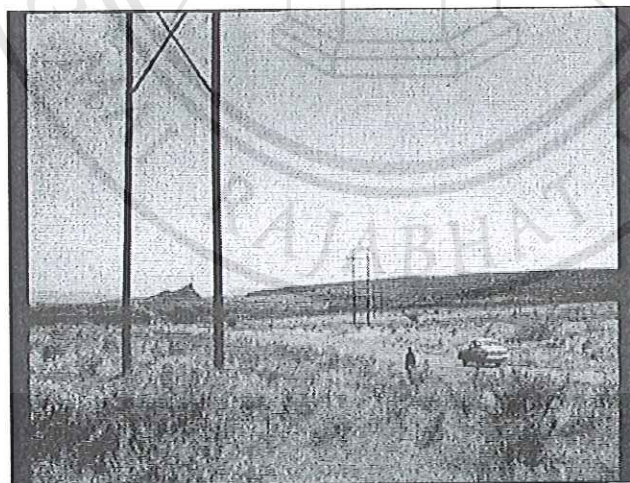
**LS (Long Shot)** หรือขนาดภาพระยะไกล เป็นขนาดภาพที่เห็นวัตถุบุคคลและเหตุการณ์ครบถ้วนโดยรวมๆ ถ้าเป็นบุคคล หมายถึงภาพเต็มตัวของบุคคลนั้น ตั้งแต่หัวจรดเท้าไปพร้อมๆ กับเห็นสภาพแวดล้อมหรือสถานที่นั้นด้วย



ภาพที่ 2.8 ภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ LS

ที่มา : [http://farm3.static.flickr.com/2461/3539815388\\_cc7c3b12e5.jpg](http://farm3.static.flickr.com/2461/3539815388_cc7c3b12e5.jpg)

**ELS (Extreme Long Shot)** คือขนาดไกลมาก เป็นขนาดที่เน้นสภาพแวดล้อม หรือสถานที่โดยรวมๆ เพื่อบอกบรรยากาศ ถ้าจะมีวัตถุหรือบุคคล ก็เป็นเพียงช่วยเสริมสถานที่หรือสภาพแวดล้อมให้สมบูรณ์



ภาพที่ 2.9 ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) หรือ EXLS or ELS

ที่มา : <http://i.ytimg.com/vi/Uj14OP0Qi0A/0.jpg>

นอกจากภาพที่มีระยะหรือขนาดต่างๆ กันแล้ว ผู้ชมยังมีโอกาสเห็นภาพที่มุมกล้องต่างกันอีกด้วย เช่น มุมกล้องระดับสายตา (Eye Level) เมื่อตั้งกล้องกับสิ่งที่ถ่ายระดับเดียวกัน



ภาพที่ 2.10 ภาพถ่ายจากมุมกล้องระดับสายตา (Eye Level)

ที่มา : [http://www.stanleynov.com/blog/wp-content/uploads/2011/10/](http://www.stanleynov.com/blog/wp-content/uploads/2011/10/IMG_2706-copy.jpg)

IMG\_2706-copy.jpg

มุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle Shot) เมื่อต้องเงยกล้องให้เห็นสิ่งที่ถ่ายภาพ ซึ่งจะทำให้รู้สึกสิ่งนั้นมีอำนาจ มีค่า น่าเกรงขาม มีความยิ่งใหญ่



ภาพที่ 2.11 ภาพถ่ายจากมุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle Shot)

ที่มา : <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/>

12storeys/images/M4.5.2.jpg



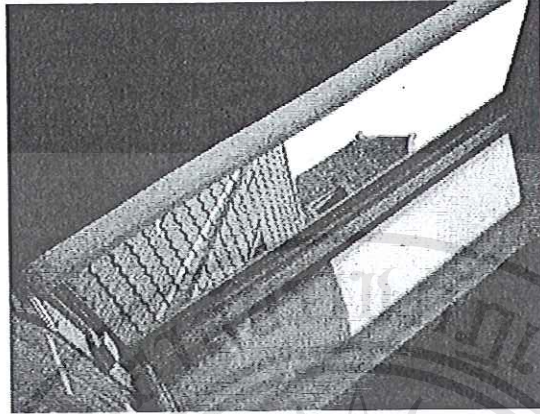
มุมกล้องระดับสูง (High Angle Shot) เมื่อตั้งกล้องสูงกว่าสิ่งที่ถ่าย ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ค่า ไร้ความหมาย ลึกลับ หวัง ความพ่ายแพ้ ตลอดจนภาพมุมแปลกตา เช่น ภาพมุมเหนือศีรษะ (Overhead Shot) ภาพจากกระจก (Mirror Shot) เห็นผู้แสดงสนทนาหรือแสดงอาการปฏิกิริยาอยู่หน้ากระจกเงา ซึ่งจัดไว้ในฉาก



ภาพที่ 2.12 ภาพถ่ายจากมุมกล้องระดับสูง (High Angle Shot)

ที่มา : [http://oilerswillwin.wikispaces.com/file/view/wembley\\_high\\_angle\\_465x349.jpg](http://oilerswillwin.wikispaces.com/file/view/wembley_high_angle_465x349.jpg)

ภาพมุมเอียง (Canted Shot) ซึ่งเน้นให้เห็นถึงความไม่มั่นคง ตื่นเต้นและตึงเครียด ภาพข้ามไหล่ผู้แสดงคนหนึ่งแล้วเห็นผู้แสดงอีกคนหนึ่งหันหน้าเข้าหากล้อง (Over-The Shoulder Shot) แล้วตัดกลับมาให้เห็นใบหน้าผู้แสดงซึ่งเมื่อแรกกล้องจับภาพข้ามไหล่เห็นเพียงด้านหลัง (Reverse-Angle Shot) ภาพที่เน้นให้ผู้ชมเห็นสีหน้าผู้แสดงหรือท่าทางผู้แสดงขณะมีอารมณ์โต้ตอบ (Reaction Shot)



ภาพที่ 2.13 ภาพถ่ายมุมเอียง (Canted Shot)

ที่มา : [http://www.proprofs.com/quiz-school/user\\_upload/ckeditor/canted%20shot.jpg](http://www.proprofs.com/quiz-school/user_upload/ckeditor/canted%20shot.jpg)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการใช้มุมกล้องในการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยมุมที่แตกต่างกันจะให้ความหมายของภาพที่ต่างกัน อีกทั้งยังมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกันออกไปอีกด้วย

นอกจากนี้มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2539 : 117) ยังได้อธิบายถึงส่วนประกอบอื่นๆ ที่ใช้เพื่อทำให้เกิดมุมมองของภาพในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

ความลึก (Depth) การจะทำให้เกิดภาพที่จัดภาพเป็นแบบแนวยาวไป (Linear Composition) หรือมีความลึก การไม่มีความลึก แม้จะทำให้เกิดความไม่สมจริงในภาพยนตร์ แต่ก็สร้างความน่าสนใจ เช่น เกิดมีการซ้อนภาพ (Superimposition) ขึ้นได้ หรือทำให้ขนาด (Size) และรูปทรง (Form) เปลี่ยนแปลงไป เช่น ภาพรถไฟแล่นตรงเข้ามาขนาดจะดูใหญ่ขึ้น ทั้งๆ ที่ในความจริงขนาดยังคงเดิม ดังเช่นในภาพยนตร์เรื่อง “จุดจบของเซนต์ปีเตอร์เบิร์ก” (The End of St. Petersburg) ของฟุดอฟกิน มีภาพความลึกที่ถ่ายได้เยี่ยมยอดอยู่ในฉากหนึ่ง ซึ่งทำให้เห็นความสำคัญของขนาดได้อย่างชัดเจน ในฉากนั้นเป็นภาพชาวนายากจน 2 คนเข้ามาหางานทำในเมือง ใหญ่ของเมืองเปรียบเทียบกับร่างของชาย 2 คนนั้น จนดูไร้ความหมาย ในภาพต่อมา ก็เช่นกันเป็นภาพอนุสาวรีย์พระเจ้าซาร์ขนาดใหญ่มหึมา ทางเบื้องหลังของอนุสาวรีย์เป็นบริเวณสี่แยกอันว่างเปล่า มีก็แต่ชายชาวนา 2 คนนี้กำลังเดินอยู่มองดูตัวเล็กเท่ามด ในความเป็นจริงชาย 2 คนนี้ตัวไม่เล็กไปกว่าอนุสาวรีย์ ตรงกันข้ามถ้าถ่ายกลับโดยให้ชายทั้งสองอยู่ด้านหน้า อนุสาวรีย์อยู่ด้านหลัง รูปร่างของเขาก็จะดูใหญ่กว่าอนุสาวรีย์ แต่ฟุดอฟกินต้องการให้ผู้ชมเห็นชายชาวนา 2 คนนี้มีความหมกหมุ่น หวาดหวั่น ดูน่าสงสาร จึงเปลี่ยนแปลงขนาดเสีย



ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการที่รู้จักเปลี่ยนแปลงขนาดของสิ่งของเพื่อสร้างความหมายให้แก่ภาพหรือเพื่อแสดงความคิดของคนออกมานั้น ต้องรู้จักใช้มุมกล้องที่เหมาะสม จึงจะสามารถสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง ถ้าจัดภาพผิดจากที่ต้องการสื่อความหมายก็จะส่งผลให้การตีความหมายนั้นผิดไปด้วย

2. แสง (Lighting) ที่ใช้ในภาพยนตร์ สุรพงษ์ พินิจคำ (<http://elearning.anu.ac.th/3011103/soc43/topic20/linkfile/print5.htm>) ได้อธิบายไว้ว่า แสงมีแหล่งกำเนิดแสง 2 แหล่ง คือ แสงจากธรรมชาติซึ่งเป็นแสงจากดวงอาทิตย์ มักใช้สำหรับเหตุการณ์นอกสถานที่ (Out Door) และแสงประดิษฐ์คือหลอดไฟ สำหรับถ่ายเหตุการณ์ภายในโรงถ่ายภาพยนตร์หรือห้องส่งในสถานีโทรทัศน์ (In Door) ซึ่งแสงภายในโรงถ่ายจะมีความหมายแก่ภาพแต่ละภาพแตกต่างกันขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง คือ แสงแบบ High Key หมายถึง การให้แสงที่ให้ความสว่างแก่บุคคลและสิ่งที่อยู่ในฉากสว่างทั้งหมด ทำให้เกิดเงาน้อย มุ่งให้เกิดความรื่นเริง ตื่นเต้น สนุกสนาน และแสงแบบ Low Key หมายถึง การให้แสงเฉพาะที่ เน้นบางส่วนของฉากให้มีความสว่างส่วนที่เหลือของฉากจะเป็นเงาเข้ม มุ่งให้เกิดความอ้างว้าง เศร้า น่ากลัว ส่วนวิทยุโทรทัศน์เรียกความเข้มของแสงเป็น แสง Hard Light และ แสง Soft Light โดยแสง Hard Light หมายถึงแสงจ้าที่ส่องตรงไปยังบุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย ทำให้เกิดเงาคมชัด เห็นรายละเอียดของความหยาบ – รายละเอียดของสิ่งที่ถ่ายเด่นชัด และแสง Soft Light หมายถึง แสงอ่อนที่ให้ความสว่างแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายในลักษณะแผ่กระจายไม่ทำให้เกิดเงาคมชัด บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายมักดูแบนเรียบ ทิศทางของแสงก็มีส่วนสำคัญที่ทิศทางของแสงการให้แสงสามารถทำได้หลายลักษณะ คือ

แสงพื้น (Base Light) เป็นการให้แสงสว่างจากดวงไฟ และโคมไฟหลายดวงในห้องส่ง เพื่อให้กล้องสามารถทำงานได้ ปกติมักสว่างกว่าห้องธรรมดา

แสงหลัก (Key Light) เป็นการให้แสงครั้งแรกแก่ฉาก โดยให้แสงตรงเกิดเงาคมชัดที่ด้านหน้าของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายห่างจากด้านข้างของกล้อง 30 - 40 องศา เน้นให้เห็นรูปร่าง มิติ ความลึกของบุคคล หรือสิ่งที่ถ่าย

แสงเติม (Fill Light) เป็นการให้แสงพร่าเพื่อลบเงาซึ่งเกิดจากการให้แสงหลักโดยใช้ดวงไฟหรือโคมไฟวางตำแหน่งด้านข้างกล้องตรงข้ามกับแสงหลัก

แสงพื้นหลังหรือแสงฉาก (Background or Set Light) เป็นการให้แสงสว่างที่เน้นฉากหรือพื้นหลัง

แสงข้าง (Side Light) เป็นการให้แสงด้านข้างวัตถุที่ถ่าย 90 องศา ทางด้านข้างของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายเพื่อเติมแสงเน้นให้เห็นสิ่งที่ถ่ายเด่นชัด โดยเฉพาะร่างกาย (ยกเว้นใบหน้า)



แสงเติมด้านข้างและด้านหลัง (Kicker or Side Back Light) เป็นการให้แสงระหว่างด้านข้างและด้านหลังสิ่งที่ถ่าย โดยใช้ดวงไฟเน้นส่วนศีรษะและผมให้เด่นขึ้น ช่วยสร้างภาพให้น่าดูหรือน่าชมยิ่งขึ้น

แสงจากกล้อง (Camera Light or Inky-Dinky Light) เป็นการให้แสงโดยใช้ดวงไฟซึ่งมีกำลังสว่าง 75 - 100 วัตต์ ติดบนกล้องเพื่อเติมแสงเมื่อจำเป็น เช่น จับภาพแผ่นอักษรนำเรื่อง หรือนำรายการเน้นให้เห็นประกายตา เสื้อผ้าของบุคคลที่ถ่าย สบเงาตัวซึ่งตกบนเปลือกตา ซึ่งแสงที่เกิดจากดวงไฟหรือโคมไฟจะให้แสงแตกต่างกัน ดวงไฟ เป็นอุปกรณ์ที่ให้แสงเข้ม แสงตรง สร้างเงาเข้มแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย ส่วนโคมไฟ เป็นอุปกรณ์ที่ให้แสงอ่อน พร่ากระจายทำให้บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายดูนุ่มนวล ไม่กระด้าง

ศิลปะของการจัดแสงอยู่ที่การวางดวงไฟซึ่งจะให้เงาทอดตกลงตรงไหน จากภาพยนตร์เรื่อง “เบอร์ลิน” ของวอลเตอร์ รัทแมนน์ (Walter Ruttmann) มีภาพที่มีชื่อเสียงเกี่ยวกับการจัดแสง คือ ภาพยามเช้าของถนนสายหนึ่งในกรุงเบอร์ลิน ถนนยังโล่งอยู่ ท้องฟ้าฝ้ามัวไปด้วยหมอก เห็นตึกสูงมีดะมื่น โทนสีเทาของภาพทำให้ดูมีเสน่ห์ ภาพของคน 2 - 3 คน มุ่งหน้าไปโรงงานและเห็นเป็นเส้นดำตัดกับท้องฟ้าสีเทาเน้นให้เห็นความลึกถี่ยามรุ่งอรุณ

การจัดแสงมีบทบาทชัดเจนในภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรม เช่น มีแสงไฟจากสปอตไลต์ฉายเข้าไปในห้องมืด เมฆลอยเข้ามาบดบังแสงจันทร์ มีเงามืดเคลื่อนไหวอยู่บนพื้นห้องเป็นต้น ซึ่งการจัดแสงที่เหมาะสมจะทำให้เกิดความกลมกลืน ใบหน้าของคนจะดูอ่อนเยาว์หรืออายุมากย่อมอยู่กับการจัดแสง ห้องที่อยู่จะดูอบอุ่น สบาย หรือเยือกเย็นไม่น่าอยู่ ก็อยู่กับการจัดแสง แสงจะช่วยทำให้ห้องดูใหญ่หรือเล็ก สะอาดหรือสกปรกได้อีกด้วย ซึ่งการจัดแสงควรจะทำให้รายละเอียดของสิ่งที่ถ่ายมองเห็นได้ชัดเจน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2539 : 1018)

จะเห็นได้ว่าการจัดแสงในภาพยนตร์สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ การจัดแสงที่แตกต่างกันจะให้ภาพที่มีอารมณ์ ความรู้สึกที่ต่างกัน การจัดแสงที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพที่มีความกลมกลืน แต่ข้อควรระวังของการจัดแสงคือควรจัดแสงให้สิ่งที่ถ่ายสามารถมองเห็นในรายละเอียดได้อย่างชัดเจนด้วย

3. สี (Color) สำหรับสี (Color) ที่ใช้ในภาพยนตร์ สุรพงษ์ พิณิจคำ (<http://elearning.aru.ac.th/3011103/soc43/topic20/linkfile/print5.htm>) ได้อธิบายไว้ว่า สื่อภาพยนตร์สมัยก่อนจะเป็นสีขาว - ดำ ยังไม่ได้เป็นสีตามที่เห็นปัจจุบัน ภาพชีวิตในโลกสีเทาหรือภาพขาว - ดำ จึงเปลี่ยนฐานะเป็นสื่อภาษาในอดีต เงาเข้มอันเกิดจากสีดำจัดและขาวจางตัดกันส่งผลให้ภาพชีวิตนั้นดูจริงจัง ลึกกลับและน่าสะพรึงกลัว ขาว - ดำ เป็นภาษาสีที่ให้อารมณ์จริงจังเรื่องราวของชีวิตในอดีต ผู้สร้างจึงมัก



เฉียงมาใช้สีน้ำตาลอ่อน ที่เรียกว่า ซีเปีย (Sepia) เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมให้นึกถึงภาพของความหลัง

โลกปัจจุบันเป็นโลกของสี ซึ่งนอกจากบอกสิ่งต่างๆ รอบตัวแล้ว ยังมีอิทธิพลต่อจิตใจ ความรู้สึก แม้สีจะไม่ทำให้เกิดการตัดกันของเงาเข้มดังเช่น ขาว ดำ สีก็สามารถเนรมิตให้ทุกสิ่งสวยได้ ผู้สร้างภาพยนตร์จึงเลือกใช้สีมากกว่าสีขาว ดำ การเลือกใช้สีต้องอาศัยทั้งศาสตร์คือทฤษฎีของสีและศิลปะคือ อิทธิพลของสีประกอบกันเพื่อสื่อความหมายให้สมจริง ซึ่งคำเนนิบ ยอดมิ่ง (2544 : 108) ได้อธิบายไว้ว่า สีสัมพันธ์กับความรู้สึกภายใน โดยความรู้สึกที่เกิดจากการสัมผัสด้วยสายตานั้น เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ (Perception) ของประสาทสัมผัส ซึ่งได้แก่สายตาของคน ซึ่งความรู้สึกที่เกิดจากการรับรู้ในสีนั้นขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและประสบการณ์พื้นฐานของแต่ละคนด้วย ส่วนสมชาย พรหมสุวรรณ (2548 : 56 - 64) ได้อธิบายถึงสีกับความรู้สึกไว้ว่า

สีแดง (Red) เป็นสีที่มีความสว่างมาก สามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ทฤษฎีสีถือว่าสีแดงเป็นสีหลัก สีแดงทำให้เกิดสีอื่นๆ ได้อีกหลายสี สีแดงใช้ในพิธีแต่งงานของชาวจีน ใช้เป็นธงในกองทัพของชาวโรมัน และเป็นสีที่ปรากฏอยู่ในธงชาติของชาติต่างๆ หลายชาติ สีแดงเป็นสีแห่งความกล้าหาญ อึกเหิม ตื่นเต้น รุนแรง อันตราย มีอำนาจ มีความแข็งแกร่ง มีพลัง ว่องไว ร้อนแรง โดดเด่น ร่าเริง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น หากใช้ร่วมกับสีทองหมายถึงพลังและอำนาจ สีแดงยังเป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์ทางเพศ ความรัก ความต้องการทางเพศ ในหลายประเทศมักจะประดับไฟสีแดงไว้หน้าบ้านที่เปิดเป็นสถานเริงรมย์ เป็นสีที่เร้าสายตาได้ดี แต่ทำให้ประสาทตาล้าได้ง่าย เราจะมองสีแดงได้ไม่นาน ซึ่งจากการทดลองพบว่าผู้ที่มองสีแดงสด หัวใจจะเต้นเร็วขึ้นและอุณหภูมิในร่างกายจะเพิ่มขึ้นเล็กน้อย (Chijiwa, 1994 : 14) โดยปกติในธรรมชาติจะมีสีแดงสดอยู่น้อย จะพบเห็นในดอกไม้ แมลง ใบไม้ ซึ่งนับว่าเป็นส่วนเล็กน้อยในธรรมชาติ ส่วนใหญ่จะพบสีแดงในวัตถุสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นมากกว่า โดยสีแดงจะดูแดงมากขึ้นเมื่ออยู่บนพื้นสีเขียว หรืออยู่ติดกับสีเขียว ซึ่งเป็นสีตรงข้ามในวงสี

สีเหลือง (Yellow) เป็นสีสว่าง สามารถเป็นได้ทั้งสีร้อนและสีเย็น กล่าวคือ เมื่อใช้สีเหลืองร่วมกับสีร้อน เช่น ส้ม ส้มแดง และแดง สีเหลืองจะร้อนแรงกว่าปกติ ขณะเดียวกันถ้าใช้สีเหลืองร่วมกับเขียวอ่อน สีเขียว สีฟ้า สีเหลืองจะเย็น ทำให้โครงสีนั้นเย็นกว่าปกติ สีเหลืองเป็นสีแห่งความขลาดกลัว การทรยศหักหลัง ความอิจฉาริษยา สีเหลืองเป็นสีที่จางที่สุดในบรรดาสีทุกสี และมีแนวโน้มเคลื่อนไหวอยู่ภายนอก รุกถ้า โดดเด่น หลุดลอยออกจากพื้นสีเข้ม สีเหลืองถือเป็นแม่สีเช่นเดียวกับสีแดง ไม่มีสีอื่นใดผสมกันแล้วได้สีเหลือง นิยมใช้สีเหลืองน้อย โดยเฉพาะสีเหลืองหม่น (เหลืองที่ถูกผสมให้คล้ำลง) สีเหลืองสดให้ความรู้สึกสดใส สว่างไสว ร่าเริง เฉลียวฉลาด อบอุ่น



ความสมบูรณ์ สุนุกสนาน มีชีวิตชีวา การกีฬา ถ้าสีเหลืองอยู่ในเสื้อผ้าจะให้ความรู้สึกกระฉับกระเฉง เคลื่อนไหว ว่องไว ส่วนสีเหลืองที่ถูกผสมให้หม่นลง จะทำให้รู้สึกหดหู่ ไม่สดชื่น เช่น เหลืองอม น้ำตาล เหลืองอมเขียว เป็นสีของโรคภัยไข้เจ็บ ธงสีเหลืองจะถูกปักบนเรือที่สงสัยว่าจะมีเชื้อโรค หรือสารพิษอันตราย ใน ค.ศ.1890 – 1900 สีเหลืองได้รับความนิยมมากในวงการแฟชั่น จนกระทั่ง ถูกตั้งชื่อยุคสมัยนั้นว่ายุคเหลืองเก้าศูนย์ (Yellow Nineties) ในประเทศจีน สีเหลืองเกี่ยวข้องกับ ศาสนาและกษัตริย์ สีเหลืองจะดูดีขึ้นเมื่อใช้ร่วมกับสีอื่น

สีน้ำเงิน (Blue) เป็นแม่สีอีกสีหนึ่ง ไม่มีสีใดผสมกันแล้วได้สีน้ำเงิน สีน้ำเงินเป็นตัวแทน ของความเย็น สีน้ำเงินรู้สึกเย็น แจ่มใส สงบ เป็นสีที่มีเสน่ห์บนความว่างเปล่า (Enchanting Nothingness) สีน้ำเงินให้ความรู้สึกเว้งว่าง กว้างขวาง มั่นคง โดดเดี่ยว น่าเศร้า น่ากลัว เป็นสัญลักษณ์ ของความกล้าหาญ ความมีสุขภาพดี ความมีการศึกษา ความจริงใจ สีน้ำเงินเป็นสีที่ไม่รู้เร้า เป็นสี สงบเสถียร สีน้ำเงินเป็นสีบอกเวลากลางคืนซึ่งมนุษย์กลับคืนสู่เหย้าอย่างปลอดภัย ลดความเครียด ของร่างกาย เป็นสีแห่งความจงรักภักดี เชื่อกันว่าเป็นสีที่แทนความรู้สึกนึกคิดได้ดีที่สุด

สีเขียว (Green) สีแห่งสันติสุข ความเจริญเติบโต มีชีวิตชีวา มีพลัง มีความสุข ความ ซื่อสัตย์ ความร่มเย็น ถ้าเป็นเขียวเข้มจะทำให้รู้สึกถึงป่าลึก ความอุดมสมบูรณ์ (Chijiwa, 1994 : 14) โดยทั่วไปสีเขียวหมายถึงความหวัง ฤดูใบไม้ผลิ การเริ่มต้นชีวิตใหม่ ให้ความรู้สึกถึงต้นไม้ ภูเขา ใบหญ้า สีเขียวเป็นสีสงบมากกว่าสีรุ้งเร้า จึงให้ความรู้สึกพักผ่อนสายตา หากใช้สายตามากๆ การพักผ่อนสายตาที่ดี คือการมองสีเขียว นอกจากนี้สีเขียวยังหมายถึงยาพิษ เนื่องจากสารหนู (Arsenic) ซึ่งเป็นที่รู้จักกันตั้งแต่โบราณว่ามีสีเขียว ยาพิษจากซัลเฟตก็มีสีเขียวเช่นกัน ปัจจุบันยาพิษ จำนวนมากผลิตในรูปของสีเขียว เพื่อให้แตกต่างไปจากผงอื่นๆ เช่น แป้ง น้ำตาลทราย ฯลฯ สีเขียว เป็นสัญลักษณ์ของความอิสรภาพ และความกลัวด้วยเช่นกัน

สีม่วง (Violet) ให้ความรู้สึกโอ้อ่า (Stately) ร่ำรวย ความประทับใจ เป็น สัญลักษณ์ของศาสนา การเสียสละ ราชวงศ์ ความจงรักภักดี ผู้หญิงหม้าย หญิงที่ไม่มีบุตร หรือชาย ที่ถือศีล (Gravas, 1951 : 406) ความสงบ ความภาคภูมิใจ ถ้าใช้มากและผสมด้วยสีขาวจะรู้สึกเศร้า เหงา ผิดหวัง เว้งว่าง น่ากลัว หายใจ เหนื่อย มีเสน่ห์ มีอำนาจ สีม่วงได้มาจากความรุนแรง (สีแดง) และความสงบ (สีน้ำเงิน) ผสมกัน สีม่วงในธรรมชาติจะมีน้อยมาก จะพบเห็นได้ในสิ่งที่มีมนุษย์สร้าง ขึ้นมากกว่า

สีส้ม (Orange) สีส้มมาจากสีแดงผสมสีเหลือง สีส้มมาจากการผสมของสีร้อนสองสี จึงทำให้รู้สึกร้อน มีพลัง สุนุกสนาน ร่าเริง เคลื่อนไหว กระฉับกระเฉงอบอุ่น อันตราย เร่งร่า กระวนกระวาย เป็นสีที่มีแนวโน้มเคลื่อนไหวอยู่ภายนอก หลุดออกจากพื้นที่ที่เขมได้ดี สีส้มเหลือง



ทำให้นึกถึงดวงอาทิตย์ พื้นทราย ทอง ผลไม้สุก เมล็ดข้าวสุก รุ่งเรือง สว่างไสว ส้มแดง หมายถึง เกียรติยศ ความสูงศักดิ์ ตำแหน่งหน้าที่สูง

สีฟ้า (Cobalt Blue) มาจากสีน้ำเงินผสมขาว ให้ความรู้สึกกว้างไกล มีความหมายเกี่ยวกับท้องฟ้า น้ำ สวรรค์ หมายถึงความฉลาด ความสิ้นหวัง ความอาลัย ความกว้างไพศาล สีฟ้าอ่อนทำให้กระชุ่มกระชวย บรรเทาความเศร้า เบิกบาน สงบ เรียบร้อย แตกต่างไปจากสีฟ้าเข้ม

สีเทา (Grey) ได้มาจากสีดำผสมขาว โดยปกติแล้วในทางทฤษฎีสี ไม่ถือเป็นสี (Gravas, 1951 : 407) ถือเป็นสีหน้าหนึ่งของแสงและเงาที่อยู่ระหว่างขาวกับดำ (สว่างสุด มืดสุด) ให้ความรู้สึกอ่อนโยน เศร้า สงบ เงียบขรึม สดใจ นิ่ง ธรรมดา เรียบร้อย ชราภาพ เป็นสีที่เข้ากับสีอื่นได้ทุกสี เป็นสีที่ประนีประนอมกับสีอื่นได้ดี และสามารถใช้ลดความขัดแย้งระหว่างสีอื่นลงได้ สีทุกสีจะอ่อนแอลงเมื่ออยู่บนพื้นสีเทา หรือจะอ่อนแอลงเมื่อถูกผสมด้วยสีเทา

สีดำ (Black) สีดำในทางทฤษฎีสี ไม่ถือเป็นสีเช่นเดียวกับสีเทา แต่ให้ความรู้สึกได้ ชาวตะวันตกถือว่าเป็นสีแห่งความเศร้า ความตาย (Hurwitz, 1967 : 167) ความกลัว มนุษย์มักจะกลัวความมืด สีดำจึงแทนความลึกลับ ความโหดร้าย จึงมีคำเรียกสีดำในทางไม่ดีต่างๆ เช่น มือมืด (Black Hand) ธงสีดำของโจรสลัด ข่าวร้าย (Black Tidings) บัญชีดำ (Black List) ฯลฯ สีดำหมายถึงความกักขะ นรก ความอ้างว้างเปล่าเปลี่ยวหนักแน่น ว่างเปล่า มีพลัง อันตราย เนื่องจากสีดำมืดทึบ เมื่อใช้ร่วมกับสีอื่นจะทำให้สีอื่นเด่นชัดขึ้น หากใช้สีดำมากๆ จะรู้สึกอึดอัดบีบรัดไม่เป็นสุข สีดำในทุกสังคมส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความตาย ความหายนะ มีความหมายไปในทางที่ไม่ดีมากกว่าดี

สีขาว (White) สีขาวในทางทฤษฎีสี ไม่ถือเป็นสีเช่นเดียวกับดำและเทา แต่ให้ความรู้สึกได้ดี สีขาวอยู่ตรงข้ามกับสีดำ เป็นสีคู่กันที่อยู่ห่างกันมากที่สุด สีขาวจะรู้สึกสะอาด ร่าเริง สดใส ใหม่ บริสุทธิ์ เยววิสัย ไร้เดียงสา ความจงรักภักดี ปลอดภัย ว้าเหว่ ความดีงาม พรหมจรรย์ การยอมแพ้ สีขาวมองเห็นได้ในระยะไกล และไม่สามารถจะมองเห็นสีขาวเป็นสีอื่นได้ การใช้สีขาวมากๆ ทำให้ดูจืดชืดไม่น่าสนใจ ใช้สีขาวร่วมกับสีอื่นทำให้สีอื่นดูสะอาดสดใสขึ้น

สีน้ำตาล (Brown) ให้ความรู้สึกหนักแน่นมั่นคง สีน้ำตาลใช้มากจะรู้สึกแห้ง หากใช้ร่วมกับสีส้มและเหลืองจะดูแห้งแล้งไม่สดชื่น สีน้ำตาลใช้ร่วมกับสีฟ้าหรือดำได้ดี สีน้ำตาลอ่อน (Tan) ให้ความรู้สึกถึงเครื่องใช้ภายในบ้าน เช่น เครื่องหนัง โต๊ะเก้าอี้ เสื้อผ้า เป็นต้น

สีวรรณะร้อน (Warm Tone) หมายถึงสีร้อนหลายๆ สีอยู่รวมกัน ในบรรยากาศเดียวกัน สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกอยู่ใกล้ตัว วัตถุที่มีสีร้อนจะดูโตขึ้น โดยเฉพาะเมื่ออยู่บนพื้นสีเย็นหรือ

พื้นสีเข้ม หรืออยู่ใกล้ชิดกับสีอื่นๆ (Zelanski and Fisher, 1991 : 155) สีร้อนโดยทั่วไปจะให้ความรู้สึกตื่นเต้น ประสาทจะตื่นตัวตลอดเวลา

สีวอร์มเย็น (Cool Tone) หมายถึงสีเย็นหลายๆ สีอยู่รวมกัน ในบรรยากาศเดียวกัน สีวอร์มเย็นให้ความรู้สึกอยู่ไกลออกไป วัตถุที่มีสีเย็นจะดูเล็กลง (Cleaver, 1966 : 18) และถอยห่างออกไปจากพื้น โดยเฉพาะเมื่ออยู่บนพื้นสีร้อนหรืออยู่ชิดติดกับสีอื่น สีเย็นโดยทั่วไปจะให้ความรู้สึกทางด้านผ่อนคลาย (Relax) เยือกเย็น

สีเข้ม (Dark Color) หมายถึงสีที่ผสมสีดำหรือสีที่ดูหนัก เช่น สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำตาลดำ หรือสีอื่นๆ ที่ผสมดำมากๆ สีดังกล่าวจะมีน้ำหนักมากกว่าสีที่ผสมสีขาวหรือสีอ่อน สีเข้มให้ความรู้สึกบีบคั้น เหมือนวัตถุที่แข็งแกร่ง สีน้ำเงินเข้ม มักจะเป็นสีที่เกี่ยวข้องกับกษัตริย์ นอกจากนี้สีเข้มนักพบเห็นบ่อยในวงการแฟชั่นเครื่องแต่งกายของผู้ชาย สีเข้มสำหรับเครื่องใช้ภายในบ้านจะทำให้รู้สึกมีราคามากขึ้น

สีอ่อน (Light Color) สีทุกสีไม่ว่าจะร้อนแรงเท่าใด เมื่อถูกผสมด้วยสีขาวจะให้ความรู้สึกอ่อนโยนลงทันที เช่น สีแดงสด เมื่อผสมขาวมากๆ จะกลายเป็นสีชมพูอ่อน มีความอ่อนหวานนุ่มนวล สีอ่อนเป็นสีที่นิยมใช้สำหรับแฟชั่นเสื้อผ้าของสตรีวัยทำงาน ซึ่งจะทำให้ดูราบเรียบ สะอาด สง่างาม อ่อนหวาน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสีแต่ละสีให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน การเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับภาพที่ต้องการสื่อความหมายจะทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเหมือนร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้น ทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามเรื่องนั้นได้ง่าย

4. การเคลื่อนไหวของภาพ (Movement) สำหรับการเคลื่อนไหวของภาพ สุรพงษ์ พินิจคำ (<http://elearning.aru.ac.th/3011103/soc43/topic20/linkfile/print5.htm>) ได้อธิบายไว้ว่า เกิดจากการแปลความคิดและถ้อยคำให้เกิดเป็นภาพ โดยการประกอบภาพ แล้วจึงลำดับภาพแต่ละภาพให้ต่อเนื่องและมีความหมาย เพราะประสาทตาของคนเรามีคุณสมบัติอาการค้าง กล่าวคือ ขณะดูภาพหนึ่งอยู่แล้วนำภาพนั้นออกไปทันที ประสาทตาจะรู้สึกภาพนั้นยังคงอยู่เดิมเป็นเวลา 1/16 วินาที เมื่อภาพเก่ายังติดตาอยู่แล้วภาพใหม่เข้ามาแทนที่ ภาพหนึ่งจึงดูราวกับภาพเคลื่อนไหว ซึ่งลักษณะการเคลื่อนไหวมีดังนี้

4.1 การเคลื่อนไหวของกล้องซึ่งติดตั้งบนฐานกล้อง ได้แก่ แพน (Pan) ทิลท์ (Tilt) พีเดสตอล (Pedestal) ทงก์ (Tongue) บูม (Boom) ซูม (Zoom) คอลลี่ (Dolly) ทรัค (Truck) อาร์ค (Arc)



แพน (Pan) (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนกล้องในลักษณะแนวนอนจากขวามาซ้าย หรือซ้ายมาขวา เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางกว้างได้มากขึ้น โดย Pan to Left (P/L) หมายถึง การกวาดหรือส่ายกล้องไปทางซ้าย และ Pan to Right (P/R) หมายถึง การกวาดหรือส่ายกล้องไปทางขวา

ทิลท์ (Tilt) (ขึ้น/ลง) คือ เหยหรือก้มกล้องในลักษณะแนวตั้ง เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางสูงได้มากขึ้น โดย Tilt Up (T/U) หมายถึง การยกกล้องขึ้น ขณะถ่ายทำ และ Tilt Down (T/D) หมายถึง การก้มกล้องลง ขณะถ่ายทำ

พีเดสตอล (Pedestal) คือ เลื่อนกล้องขึ้น - ลง บนฐานกล้อง

ทงก์ (Tongue) (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนฐานของปั้นจั่นซึ่งมีกล้องและผู้ควบคุมอยู่บนปั้นจั่น ไปทางซ้ายหรือทางขวา โดยระดับสูงต่ำของกล้องยังอยู่ในระดับเดิม เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพในทางกว้างมากขึ้น

บูม (Boom) (ขึ้น/ลง) คือ การเคลื่อนกล้องบนฐานกล้องแบบปั้นจั่นขึ้น - ลง ใช้เมื่อต้องการเปลี่ยนมุมกล้องให้สูงหรือต่ำ

ซูม (Zoom) (เข้า/ออก) คือ เปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้ยาวขึ้น เพื่อถ่ายภาพให้ได้ภาพโตขึ้นตามลำดับ (Zoom In) หรือเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้สั้นเข้า เพื่อให้ได้ภาพเล็กลงตามลำดับ (Zoom Out)

ดอลลี่ (Dolly) (เข้า/ออก) คือ เดินหน้าเข้าใกล้สิ่งที่ถ่ายซึ่งอยู่กับที่เพื่อให้ได้ภาพโตขึ้น หรือถอยหลังให้ห่างจากสิ่งที่ถ่ายเพื่อให้ได้ภาพเล็กลง

แทร็ค (Track) คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปทางซ้ายหรือขวา

Track In หมายถึง การเคลื่อนที่เข้าหาวัตถุหรือสิ่งที่ถ่ายลักษณะนี้ ฉากหลังของภาพ (Background) จะมีความคมชัด และมีขนาดโตกว่าการใช้เทคนิค Zoom In

Track Out หมายถึง การเคลื่อนที่กล้องออกจากวัตถุ หรือสิ่งที่ถ่าย ให้ความรู้สึกกว้างไกล หรือการลาจาก

Track Left หมายถึง การเคลื่อนที่ไปด้านซ้ายมือ ขนานไปกับวัตถุหรือสิ่งที่ถ่าย ทำให้รู้สึกเสมือนว่า ติดตามเหตุการณ์หรืออยู่ในเหตุการณ์ เช่น คนนั่งรถยนต์ หรือมอเตอร์ไซค์คู่กัน กล้องถ่ายทำจะต้องตั้งอยู่บนรถยนต์อีกคนหนึ่ง วิ่งขนานไปทางซ้ายมือ

Track Right หมายถึง การเคลื่อนที่ไปทางด้านขวามือ ขนานไปกับวัตถุหรือสิ่งที่ถ่าย ให้ความรู้สึกคล้ายคลึงกับการ Track Left

อาร์ค (Arc) คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปในแนวโค้ง

4.2 การเคลื่อนไหวอันเกิดจากการตัดต่อลำดับภาพ สำหรับภาพยนตร์จะใช้เครื่องตัดต่อแล้วใช้เทคนิคพิเศษ พิมพ์ภาพให้พลิกเพลงไปจากภาพธรรมดา ต่อเนื่องเป็นเรื่องราวเดียวกัน เทคนิคซึ่งภาพยนตร์ใช้ติดต่อลำดับภาพให้ต่อเนื่องกันมีมากมายหลายแบบที่สำคัญ คือ

คัท (Cut) การตัดภาพจากกล้องหนึ่งไปยังอีกกล้องหนึ่ง เพื่อต้องการให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่ต้องการจะเห็น เป็นวิธีการลำดับภาพที่รวดเร็วที่สุด ง่ายที่สุด และใช้กันบ่อยที่สุด มักใช้เพื่อสร้างความตื่นเต้น โดยการตัดภาพจากระยะไกลมาใกล้ หรือจากภาพขนาดกลางไปยังใกล้มาก เป็นการสร้างความรวดเร็วของภาพโดยการตัดภาพเร็วๆ หลายๆ ครั้งต่อเนื่องกัน มีการสร้างความสอดคล้องกับดนตรี การแสดงเด่นชัด โดยการตัดภาพให้เข้ากับจังหวะดนตรี ทำให้เกิดความตื่นเต้น โดยการตัดภาพขณะผู้แสดงกำลังแสดงอาการปฏิกิริยา และมีการเปิดเรื่อง โดยการตัดภาพจากจั่วเรื่องเป็นการเรียกร้องความสนใจจากผู้ชม เป็นต้น

เฟด (เข้าหรือออก) (Fade In or Out) หมายถึง การทำภาพจางซึ่งทำได้ 2 วิธีคือ

เฟดอิน (Fade In) เพิ่มระดับความชัดเจนของภาพทีละน้อยจากเลื่อนจนชัด มักใช้เมื่อเริ่มเรื่องหรือเปิดฉากการแสดง

เฟดเอาต์ (Fade Out) ตรงกันข้ามกับ Fade In คือ ทำให้ภาพค่อยๆ จางหายไป จากชัดเจน เลื่อนหายไปจากจอ มักใช้เสมอในการเปลี่ยนฉาก แสดงถึงสถานการณ์ เวลาที่แตกต่างกันไปจากภาพแรก

ดิสโซลฟหรือมิกซ์ (Dissolve or Mix) หมายถึง การทำภาพผสมให้เป็นภาพจางซ้อนโดย Fade Out ภาพจากกล้องหนึ่งแล้ว Fade In ภาพจากอีกกล้องหนึ่งพร้อมๆ กัน เช่น การแสดงไขว่เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนางเบญยกายแปลงเป็นนางสีดา สามารถทำภาพจากซ้อนได้โดย Fade Out - ภาพผู้แสดงเป็นนางเบญยกายจากกล้อง 1 แล้ว Fade In ผู้แสดงเป็นนางสีดา จากกล้อง 2 ขณะที่ภาพนางเบญยกายยังไม่เลือนหายไปจากกล้อง 1 จึงเห็นเป็นภาพผู้แสดง 2 คนซ้อนกันในภาพเดียวกัน

แมทซ์ดิสโซลฟ (Matched Dissolve) เป็นการทำภาพจากซ้อนกันอย่างสมดุลเช่นเดียวกับ Dissolve หรือ Mix แต่ผิดกันตรงที่ Matched Dissolve สิ่งที่ถ่ายจะมีความคล้ายคลึงกัน เช่น Fade Out ภาพเครื่องบิน จำลอง แล้ว Fade In ภาพเครื่องบินจริง การลำดับภาพแบบจางซ้อนอย่างสมดุลนี้เป็นวิธีการลำดับภาพที่ดีที่สุดในวิธีหนึ่งสำหรับการแสดง

ดีโฟกัส ทุรีโฟกัส (Defocus to Refocus) เป็นการลำดับภาพจางซ้อนที่ใช้กันหลายกรณี เช่น แสดงความฝัน บุคคลที่กำลังจะหมดความรู้สึก สร้างบรรยากาศขมุกขมัว ทำได้โดยวิธีการตั้งระยะชัดที่เลนส์กล้องที่ 1 ให้ผิด เมื่อเกิดภาพพร่าหรือไม่ชัด (Defocus) และจะซ้อนภาพจากกล้องที่ 2 ซึ่งค่อยๆ คมชัดขึ้น แล้วคงภาพคมชัดนี้ไว้เพื่อต่อกับภาพอื่นที่จะตามมาต่างกับภาพจากซ้อนที่



เรียกว่า Refocus หรือ Mix ตรงที่ Dissolve หรือ Mix บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะไม่เป็นบุคคล เดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน แต่ Defocus to Refocus บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะเป็นบุคคล เดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน

ซูเปอร์อิมโพสิชัน (Superimposition) หรือ Superimpose คือ การใช้ภาพหนึ่งซ้อนกับ อีกภาพหนึ่งเพื่อแสดงอาการคิดคำนึง เช่น ภาพผู้แสดงคนหนึ่งนอนหลับฝันเห็นภาพผู้แสดงอีกคน หนึ่งลอยอยู่ในห้วงภวังค์หรือความฝันนั้น ภาพคู่สนทนาทางโทรศัพท์ หรือ การใช้ตัวอักษรรวมกัน เป็นข้อความซ้อนทับบนภาพอีกภาพหนึ่ง

ไวพ์ (Wipe) คือ การกวาดภาพเพื่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งแทนการตัด ภาพ อย่างธรรมดา ซึ่งการกวาดภาพนี้จะใช้ภาพใหม่กวาดภาพเก่าออกไป จากซ้ายไปขวา หรือจาก ขวามาซ้าย จากมุมล่างไปมุมบน หรือมุมบนลงมามุมล่าง หรือจากกึ่งกลางภาพแล้วขยายภาพใหม่ ลบภาพเก่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้างหรือผู้กำกับรายการ

รีเวอร์สแอคชัน (Reverse Action) เป็นเทคนิคฉายภาพย้อนหลังซึ่งนิยมใช้กันเพื่อแสดง ภาพย้อนหลัง การทำภาพย้อนหลังนี้ ทำได้โดยให้ผู้แสดง แสดงกลับกันกับที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ผู้แสดงกระโดดจากหลังคามาที่พื้นดิน เมื่อพิมพ์ภาพย้อนหลังก็จะเป็นผู้แสดงยืนบนพื้นดิน แล้วกระโดดขึ้นบนหลังคา

ฟาสต์โมชัน (Fast Motion) เป็นเทคนิคภาพเร็ว ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมี การเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติ ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของเครื่องฉายให้เร็ว กว่าอัตราความเร็วของการบันทึกภาพ เร็วกว่าสายตาของมนุษย์ที่เห็นได้ปกติธรรมดา เทคนิคภาพ เร็วนี้จึงมีชื่อ เฉพาะได้อีกชื่อหนึ่งว่า “Time Lapse” ตัวอย่างภาพเร็ว คือ ดอกไม้ตูมแล้วกลีบกลีบบาน ออก ซึ่งเห็นบ่อยในโฆษณาทางวิทยุโทรทัศน์

สโลว์โมชัน (Slow Motion) เป็นเทคนิคภาพช้าที่ตรงกันข้ามกับเทคนิคภาพเร็วที่ได้ อธิบายมาแล้ว ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของกล้องขณะบันทึกภาพให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของ เครื่องฉาย

ฟรีซเฟรม (Freeze Frame) เป็นเทคนิคหยุดภาพหรือแช่ภาพไว้ให้ผู้ชมจำติดตาไว้นาน กว่าภาพอื่น ๆ และเพื่อให้ผู้ชมสามารถพิจารณาละเอียดที่สำคัญของภาพนั้นได้ เช่น ภาพเหตุการณ์ การแข่งขันฟุตบอล ผู้เล่นเกมบอลเข้าประตู ก็จะหยุดภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถนัดถึงลักษณะที่ลูก บอลเข้าประตูไป

สปลิตสกรีน (Split Screen) คือ การแบ่งกรอบภาพออกเป็นส่วนๆ เพื่อบันทึกภาพ หลายๆ ภาพลงบนกรอบภาพเดียวกัน ไม่ว่าภาพนั้นจะเหมือนหรือต่างกัน การแบ่ง

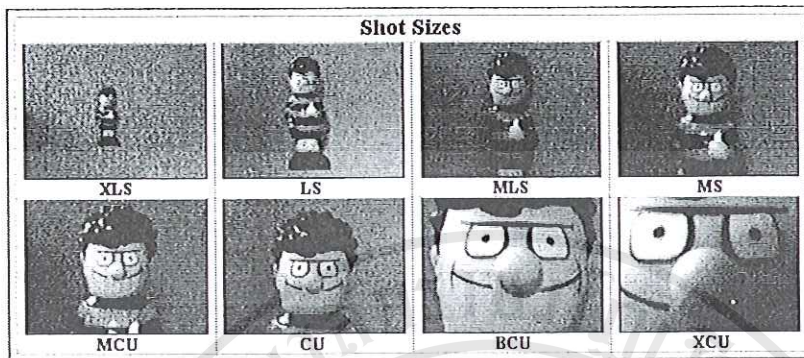
กรอบภาพนี้จะแบ่งเป็นกี่ส่วนขึ้นอยู่กับผู้สร้างหรือผู้กำกับรายการ ต้องการ แต่มักนิยมแบ่งเป็นเลขคู่ เช่น 4 ส่วน 6 ส่วน

โครมาคีย์ (Chroma Key) เป็นเทคนิคการซ้อนภาพที่แตกต่างจากภาพจากซ้อน (Dissolve) ทำได้โดยใช้กล้อง 2 กล้องหนึ่งจับภาพบุคคลหรือวัตถุที่ถ่ายซึ่งอยู่หน้าฉากมีฉากหลังเป็นสีฟ้า อีกกล้องหนึ่งจับภาพฉากหลังอีกฉากหนึ่งแล้วใช้แสงตัดต่อลำดับภาพลบภาพฉากหลังสีฟ้าให้หมดและผสมภาพนั้นซ้อนกับฉากหลังอีกฉากหนึ่ง ภาพที่ได้จะมีความคมชัดของสิ่งที่ถ่าย 2 อย่าง

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวที่เสนอตั้งแต่ต้นจนจบ ภาพยนตร์จึงสื่อภาษาด้วยภาพที่ไม่ซ้ำกัน โดยอาจเริ่มจากให้ผู้ชมมองเห็นภาพแต่ไกล สามารถมองเห็นทัศนียภาพในมุมกว้าง เพื่อปูพื้นความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะปรากฏตามมา ซึ่งสามารถสรุปขนาดภาพและมุมกล้องในลักษณะต่างๆ ได้ ดังนี้



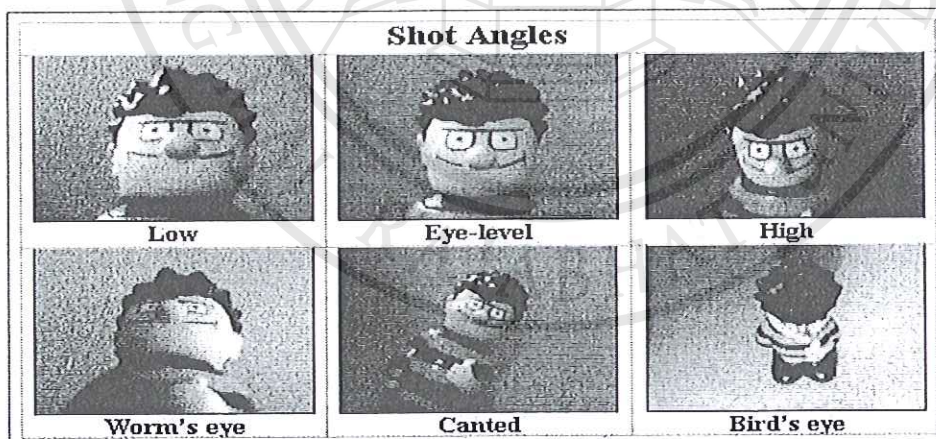




ภาพที่ 2.14 ขนาดภาพ (Shot Sizes) ระยะต่างๆ

ที่มา : <http://molliesmee.files.wordpress.com/2011/04/shot-and-angles.jpg>

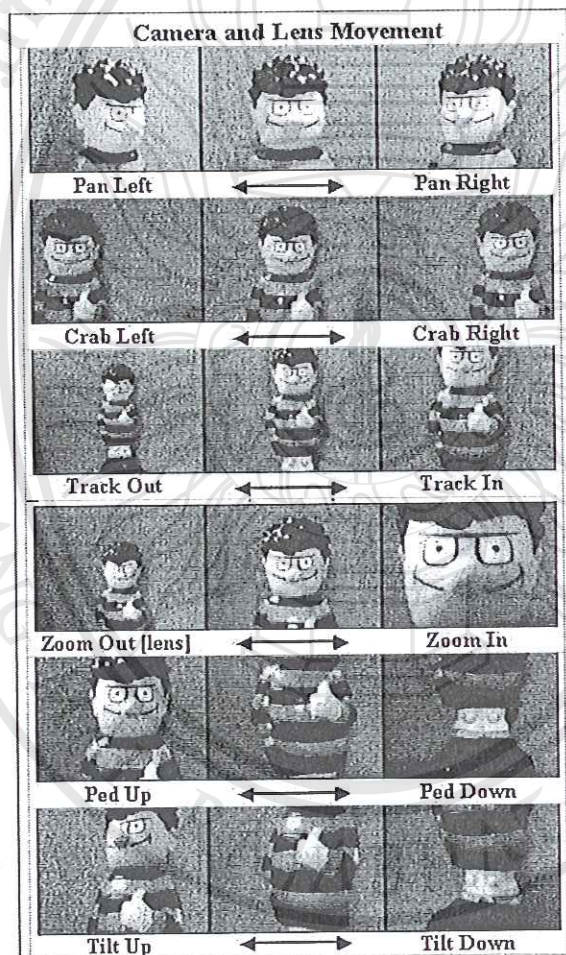
|     |     |                    |
|-----|-----|--------------------|
| XLS | คือ | ภาพระยะไกลมากๆ     |
| LS  | คือ | ภาพระยะไกล         |
| MLS | คือ | ภาพระยะไกลปานกลาง  |
| MS  | คือ | ภาพระยะปานกลาง     |
| MCU | คือ | ภาพระยะใกล้ปานกลาง |
| CU  | คือ | ภาพระยะใกล้        |
| BCU | คือ | ภาพระยะใกล้มาก     |
| XCU | คือ | ภาพระยะใกล้มากๆ    |



ภาพที่ 2.15 มุมกล้อง (Shot Angles) มุมต่างๆ

ที่มา : <http://molliesmee.files.wordpress.com/2011/04/shot-and-angles.jpg>

|            |     |                                               |
|------------|-----|-----------------------------------------------|
| Low        | คือ | ภาพมุมต่ำกว่าระดับสายตาปกติ                   |
| Eye-Level  | คือ | ภาพระดับสายตาเป็นภาพมุมปกติที่สายตาเรามองเห็น |
| High       | คือ | ภาพจากมุมสูงเมื่อตั้งกล้องสูงกว่าสิ่งที่ถ่าย  |
| Worm's Eye | คือ | ภาพมุมต่ำมากๆ โดยการยกกล้องขึ้นไปข้างบน       |
| Canted     | คือ | ภาพมุมเอียงซึ่งเน้นให้เห็นถึงความไม่มั่นคง    |
| Bird's Eye | คือ | ภาพมุมสูงมากๆ เหมือนใช้แทนสายตาเวลานกมองวัตถุ |



ภาพที่ 2.16 การเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะต่างๆ

ที่มา : <http://molliesmee.files.wordpress.com/2011/04/shot-and-angles.jpg>



Pan Left  $\longleftrightarrow$  Pan Right คือ การหมุนตัวกล้องไปซ้าย/ขวา โดยที่ตัวกล้องยังอยู่กับที่

Crab Left  $\longleftrightarrow$  Crab Right คือ การเคลื่อนกล้องไปมาซ้าย/ขวา (ใช้รางหรือ Dolly)

Track Out  $\longleftrightarrow$  Track In คือ การถ่ายภาพเชิงลึกที่ตัวกล้องขยับเคลื่อนที่เข้า/ออก

Zoom Out  $\longleftrightarrow$  Zoom In คือ การถ่ายภาพเชิงลึกที่กล้องไม่ต้องขยับหรือเคลื่อนที่  
เลื่อนเฉพาะที่ตัวเลนส์

Ped Up  $\longleftrightarrow$  Ped Down คือ การเคลื่อนกล้องขึ้น/ลง บนฐานกล้อง

Tilt Up  $\longleftrightarrow$  Tilt Down คือ การคดกล้องให้ต่ำลงหรือคั่นให้สูงขึ้นเพื่อจับภาพ

จะเห็นได้ว่าระยะทางของมุมกล้องในระยะต่างๆ จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป  
การเลือกใช้ระยะและขนาดของภาพแบบใดจึงขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำเสนอ แต่ทั้งนี้ต้อง  
คำนึงถึงความเหมาะสมด้วย



## คุณธรรมจริยธรรม การรับรู้ และการเรียนรู้

### ความสำคัญของคุณธรรมจริยธรรม

การดำรงชีวิตในลักษณะของการมีคุณภาพชีวิตที่ดี ต้องมีลักษณะการดำรงชีวิตที่สงบ สุข ไม่เอาเปรียบเอารัดเอาเปรียบ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แต่สภาพสังคมแทบทุกกลุ่มยังมีบุคคลบางคนมีลักษณะพฤติกรรมที่แสดงถึงการขาดคุณธรรมจริยธรรมไม่ว่าจะเป็นการโกหกหลอกลวง การล่วงละเมิด การลักขโมย การฉ้อฉลเอารัดเอาเปรียบ การไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ การไม่รับผิดชอบต่อผลการปฏิบัติงาน การแสวงประโยชน์โดยมิชอบ

บุคคลเมื่อมีความรู้ความสามารถแต่ขาดคุณธรรมจริยธรรม อาจจะกระทำการใดๆ ไปในทางที่ส่งผลทางร้ายได้โดยง่าย ถ้าไม่มีกฎเกณฑ์หลักปฏิบัติ หลักที่ว่าด้วยสิ่งที่ผิดที่ถูกที่เหมาะสมที่ควรในการประพฤติปฏิบัติไว้เป็นหลักกำกับในลักษณะที่เป็นศีลธรรมประจำใจ มีจิตสำนึกประจำตนในการดำรงชีวิต พฤติกรรมพื้นฐานดังกล่าวของบุคคลนั้น ได้แก่ การโกหก การหลอกลวง การเอารัดเอาเปรียบ การฉ้อฉลในแบบที่ไม่ชอบธรรม การฉ้อฉลเอารัดเอาเปรียบการละเมิดโดยซ่อนเร้นหรือจงใจ การปิดบังเพื่อผลอันมิชอบธรรม การลักขโมยทั้งทางตรงและทางอ้อมและด้วยวิธีการที่แยบยล การไม่ได้ใช้ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ในการปฏิบัติ หรือด้วยวิธีการที่มีมาตรฐาน หรือด้วยวิธีการที่ดีที่สุดตามหลักวิชาการและวิชาชีพเฉพาะทางในสาขาของตน การละเลยความรับผิดชอบในการทำงานของตนเอง มีพฤติกรรมก้าวร้าว แทรกแซง ล่วงละเมิดมาตรฐานในวิชาชีพ การใช้ความรู้และความสามารถทางวิชาชีพโดยมีเจตนาร้าย

การที่บุคคลในสังคมขาดคุณธรรมจริยธรรมดังกล่าวมาแล้ว เป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นได้กับคนโดยทั่วไป แต่อาจจะเป็นสิ่งที่มีผลในทางร้ายสูงมากยิ่งขึ้นหากเกิดจากผู้ที่มีความรู้สูง มีความสามารถเฉพาะและมีความฉลาดเหนือผู้อื่นโดยที่หลักศาสนาและกฎหมายไม่อาจครอบคลุมได้หรือป้องกันได้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้นผู้บริหาร หรือสุจริตชน ในสังคมอาจต้องเผชิญกับพฤติกรรมการ โกหก หลอกลวง การล่วงละเมิดในทรัพย์สิน การลักขโมย การฉ้อฉลฉวยและเอารัดเอาเปรียบ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ที่มีจิตสำนึก เชิงคุณธรรมจริยธรรมต้องพยายามช่วยกันกันคิดช่วยกันสร้างช่วยกันสร้าง ช่วยกันกำหนดขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้สภาพการขาดคุณธรรมจริยธรรม เกิดขึ้นกับตนเองและผู้คนในสังคม

ปัจจุบันคนไทยกำลังประสบปัญหาทางด้านคุณธรรม จริยธรรม คนไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตค่านิยม จริยธรรม และพฤติกรรม เชื่อมโยงถึงการดำเนินชีวิต ความประพฤติ ความคิด ทัศนคติ และคุณธรรมของคนในสังคมเป็นผลกระทบจากการเลื่อนไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่



เข้าสู่ประเทศไทยผ่านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสร้างสรรค์ยังมีน้อย สื่อที่เป็นภัยและผิดกฎหมายมีการเผยแพร่มากขึ้น แม้มีมาตรการปราบปรามอย่างเข้มงวด

ดังนั้น ทิศทางการพัฒนาประเทศจึงยึดคนเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาโดยมิได้มุ่งเน้นเพียงความรู้ แต่ยังมุ่งที่จะพัฒนาคุณธรรมที่เกิดขึ้น เนื่องจากคนเป็นเป้าหมายสุดท้ายที่จะได้รับผลประโยชน์และผลกระทบจากการพัฒนา และยังเป็นผู้ขับเคลื่อนการพัฒนาให้ไปสู่เป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ ดังนั้นจึงมุ่งที่จะพัฒนาคนในทุกมิติอย่างสมดุล ทั้งร่างกายและจิตใจ ทักษะความรู้และความสามารถ โดยคนสามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีความรู้และมีเหตุผล ในขณะเดียวกันการคิดวิเคราะห์นั้นก็อยู่บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุการณ์ ตัดสินโดยใช้หลักของ “ความพอประมาณ” เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขมีจริยธรรม ซื่อสัตย์สุจริตและขยันหมั่นเพียรแล้ว สังคมก็จะได้นุชนิยมที่มีคุณภาพต่อการพัฒนาสังคมต่อไป

เนื่องจากมนุษย์มีศักยภาพที่สามารถพัฒนาตนเองได้ การพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์จะเป็นไปอย่างผสมกลมกลืนทางด้านร่างกาย สติปัญญา ความรู้ความคิด ความสามารถ คุณธรรมและจริยธรรม และจะส่งผลให้คุณภาพชีวิตทั้งของตนเอง ครอบครัว และสังคมโดยรวมดีขึ้นภายใต้สภาพแวดล้อมที่กำดัดเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และมีสภาพปัญหาสังคมด้านความเสื่อมโทรมของคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าคุณธรรมจริยธรรมเป็นเรื่องสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาชีวิตให้เกิดการสร้างสรรค์ สามารถช่วยสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีและเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆของสังคม การพัฒนาชีวิตของบุคคลให้มีคุณภาพและสร้างสรรค์ จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตอย่างแท้จริง การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมจึงเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทั้งหลายทั้งปวงของมนุษย์ พัฒนาการของมนุษย์ทุกด้านไม่ว่าจะเป็นทางร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์ การศึกษา และจริยธรรมล้วนแต่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมก็เช่นเดียวกันกับการพัฒนาทางด้านอื่นๆของมนุษย์กล่าวคือ เป็นการพัฒนาที่ต้องได้รับการเตรียมการอย่างเป็นระบบ ดูแลรักษาและส่งเสริมให้เกิดขึ้นอย่างมั่นคงและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพราะการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ไม่อาจแยกออกได้จากการพัฒนาความดีความงามและคุณภาพชีวิต

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น คุณธรรมจริยธรรม จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่ใช้สำหรับการควบคุมแบบแผนพฤติกรรมของบุคคลในสังคม ให้มีการดำรงชีวิต โดยใช้ความรู้และทักษะ อย่างถูกต้องตามธรรมเนียมคลองธรรมบุคคลจึงจำเป็นต้องฝึกการพิจารณาและฝึกการคัดเลือกข้อมูลที่แสดงถึงลักษณะของการขาดคุณธรรมจริยธรรม และสามารถนำเสนอการพิจารณาผลเสียของการขาดคุณธรรมจริยธรรมให้ได้ เพื่อให้เกิดความตระหนักที่จะพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของตนเองให้เกิดขึ้น ส่งผลต่อการมีคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้นั้นในสังคมโดยรวมต่อไป



### จริยธรรมหลักที่ควรเร่งปลูกฝังในสังคม

เนื่องจากปัญหาต่างๆมากมายที่รุมเร้าสังคมไทย และส่งผลไปยังเด็กและเยาวชนของชาติ ในด้านที่เกี่ยวกับจริยธรรม จึงมีการกำหนดจริยธรรมหลักเอาไว้ 8 ประการด้วยกันเพื่อปลูกฝังอบรมบ่มนิสัยเด็กและเยาวชนของชาติให้มีอยู่ในตน ดังต่อไปนี้

1. การใฝ่สัจจะ การใฝ่หาความจริงที่เป็นแก่นแท้แห่งชีวิต สัจจะ แยกได้เป็น 2 ระดับ คือ สมมติสัจจะ ความจริงโดยสมมติ หรือความจริงโดยโวหาร เป็นเครื่องมือสื่อสารให้สำเร็จประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เช่น เรียกสิ่งนั้นว่าคน สัตว์ คนดี คนชั่ว โด๊วะ เก๋อี้ หนังสือ เป็นต้น และปรมาตตสัจจะ ความจริงโดยปรมาตต คือ จริตตามความหมายสูงสุด เป็นการหยั่งรู้สัจธรรม ที่จะทำให้ความยึดติดถือมั่นหลงผิดทั้งหลายสลายหมดไป ทำให้วางใจ วางท่าที่ต่อสิ่งต่างๆ ทั้งหลายอย่างถูกต้อง หลุดพ้นจากกิเลส และความทุกข์ มีจิตใจเป็นอิสระ ปลอดโปร่ง ผ่องใส เบิกบาน มีความสุขที่แท้จริง

2. การใช้ปัญญาในการแก้ไขปัญหามีความฉลาดรู้เท่าทันโลก เข้าใจสภาพการณ์แห่งโลกว่าประกอบไปด้วยปัญหา อันเกิดจากการที่มนุษย์ไม่เข้าใจงาน ไม่เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตน ไม่เข้าใจเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ไม่ให้อภัยแก่กันและกัน หากใช้ปัญญาไตร่ตรองหาเหตุผล และพยายามเข้าใจกันและกันในทุกเรื่อง แก้ไขปัญหาทั้งปวงโดยใช้ปัญญาอย่างชาญฉลาด ปัญหาต่างๆ ก็จะสามารถได้รับการแก้ไขให้ลุล่วงไปได้เสมอ

3. การมีความเมตตากรุณา เมตตา คือ ความรักใคร่ปรารถนาจะให้เขาเป็นสุข ส่วนกรุณานั้น คือ ความสงสาร คิดจะช่วยให้ผู้อื่นพ้นจากทุกข์

4. การมีสติสัมปชัญญะ มีความระลึกได้ว่าตนเป็นใคร มีภาระหน้าที่อย่างไรที่ต้องกระทำ และไม่ว่าจะทำอะไรก็ตามก็มีสติระลึกได้อยู่เสมอ ทำให้ไม่หลงผิด ไม่ประพฤติดอกไปนอกกรอบหน้าที่ของตนเอง ส่วนสัมปชัญญะ คือ ความรู้ตัวเข้าตัวเองตามสภาพความเป็นจริง มีความสำนึกถ่อมตนในหน้าที่กิจการงานไม่ฟุ้งเฟ้อเห่อเหิม

5. ความไม่ประมาท ความประมาทเป็นหนทางแห่งความตาย ผู้ที่ประมาทเปรียบเสมือนคนที่ตายแล้ว หากดำเนินการทุกอย่างด้วยความรอบคอบ และไม่ประมาทระมัดระวังตัวเองเป็นอย่างดี ก็จะประสบผลสำเร็จได้โดยไม่สะดุดหกล้มเพราะความประมาทนั้นเสียก่อน

6. ความซื่อสัตย์ สุจริต เป็นเกราะกำบังกายได้เป็นอย่างดี คนที่มีความซื่อสัตย์นั้น เป็นที่รักใคร่แก่คนทั้งหลาย เขาให้ความไว้วางใจ มอบความเป็นใหญ่ให้สามารถสร้างตัวได้ในที่สุด

7. ความขยันหมั่นเพียร มีความกล้าหาญ ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก มุมนานะ บากบั่นที่จะเอาชนะข้อขัดข้องต่างๆ ให้จงได้ การพากเพียรไม่ยอมปล่อยให้ความล่าช้าไปเปล่าๆ แต่พยายามใช้เวลาให้เป็นประโยชน์เสมอ ก็ย่อมจะประกอบกิจการงานต่างๆ สำเร็จได้เป็นอย่างดี



8. การมีหิริโอตตปเปะ หิริ คือ มีความละอายต่อการกระทำชั่วไม่กล้าที่จะทำความชั่ว ร้ายทั้งปวงที่ผู้กระทำและผู้รักการกระทำเกิดความทุกข์ยาก ส่วนโอตตปเปะนั้น คือ ความเกรงกลัว ต่อบาปอันจะเกิดขึ้นจากความชั่วที่ได้กระทำลงไปนั้น

ดังนั้นจริยธรรมหลักที่ควรปลูกฝังในสังคม ประกอบไปด้วย การฝั่สัจจะ การใช้ปัญญา ในการแก้ไขปัญหา การมีความเมตตากรุณา การมีสติสัมปชัญญะ ความไม่ประมาท ความซื่อสัตย์ สุจริต ความขยันหมั่นเพียร และการมีหิริโอตตปเปะ ซึ่งหากหลักจริยธรรมเหล่านั้นได้มีการปลูกฝัง ก็จะทำให้สังคมอยู่กันได้อย่างมีความสุข

#### แนวทางเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติจริยธรรม

1. ต้องให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเห็นตัวอย่างที่ดี และให้ปฏิบัติตาม เป็นเวลานานเพียงพอจนเป็นนิสัย

2. ต้องให้มีการศึกษาอบรมอย่างลึกซึ้งเป็นระยะๆ ต่อเนื่องกันไปเป็นเวลานานพอเพื่อช่วยให้เกิด “ความคิดเห็นที่ถูกต้อง”

3. ต้องให้มีโครงการแนะแนวโดยใช้ธรรมะขึ้นในหน่วยงานหรือสถาบันการศึกษา เพื่อทำหน้าที่ชี้แจง ให้ข้อคิด ชี้แนะในการแก้ไขปัญหาชีวิตบางประการ ก่อให้เกิดความอบอุ่นใจ ใจคอ มั่นคง ไม่เอนเอียงไปในทางชั่ว ทั้งนี้อาจทำการแนะแนวเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่มก็ได้ และให้จัดทำโดยสม่ำเสมอ ควบคู่กันไปกับการศึกษาอบรม

4. การได้มีโอกาสได้พูด ได้เขียนด้วยตนเอง นอกเหนือไปจากการอ่านและการฟัง ย่อมส่งเสริมให้ความคิดและความเข้าใจได้งอกงามขึ้นเป็นอย่างดี เพื่อให้มีโอกาสดังกล่าวแล้วนั้นเป็นการแน่นอน จำเป็นจะต้องตั้งชุมชนเพื่อศึกษาธรรมะขึ้นในหน่วยงานหรือสถานศึกษา

ผู้ที่มีจิตสำนึกที่ดีงาม ธารรักษาระดับของความมีเขาวนปัญญาทางจริยธรรมของตนเอง ให้สูงส่งไว้เสมอ ย่อมประสบความสำเร็จในชีวิตเป็นอย่างสูง มีความสุขกายสบายจิต ได้รับการยกย่องนับถือว่าเป็นพลเมืองดีของประเทศ เมื่อเรียนระดับสูงๆ ขึ้นไปแล้ว ก็เป็นบุคคลผู้ที่มี “ความรู้คู่คุณธรรม” และกลายเป็นกำลังสำคัญของประเทศ ร่วมแรงร่วมใจกันพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

เยาวชนของประเทศ เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะเจริญ เป็นกำลังสำคัญของประเทศ หากเข้าได้รับการอบรมบ่มนิสัย ปลูกฝังให้มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกที่ดีงามมาตั้งแต่แรกเกิดอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดีงามที่เรียกว่าอยู่ในปฏิรูปเทศ ก็เป็นมงคลอันประเสริฐอุดมดีอย่างที่สุดสำหรับตัวเขาแล้ว สิ่งแวดล้อมนั้นสำคัญมาก สามารถเปลี่ยนนิสัย พฤติกรรมของคนได้ คนเกิดมาในชาติสกุลต่ำ

อยู่ในสิ่งแวดล้อมดี ก็กลายเป็นคนดี มีความสามารถ มีประโยชน์ต่อสังคมได้ คนเกิดในชาติสกุลสูง  
 โจรเอาไปเลี้ยง ฝึกให้เป็นโจร ก็กลายเป็นโจรที่เก่งมาก

ในการอบรมบ่มนิสัยแก่ศิษย์นั้น ความสำคัญอยู่ที่ตัวครูอาจารย์เองจะต้องตั้งใจถ่ายทอด  
 เต็มที่ ไม่ปิดบัง นอกจากนั้น ยังต้องสอดแทรก บรูณาการเรื่องคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณเข้าไป  
 ไปในทุกๆเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และหากจะให้ได้ดียิ่งกว่านั้น ก็ควรสอดแทรกเข้าไป  
 ในทุกๆครั้งของการเรียนการสอนอีกด้วย ก่อนที่จะบรรยายเนื้อหาวิชาจริงๆ จะมีการนำเข้าสู่  
 บทเรียน ว่าด้วยเรื่องความรู้คู่คุณธรรม หรือสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือ  
 หัวข้อใดหัวข้อหนึ่งให้เสมอ เป็นการแถมพก ขอขำร่วมเพื่อชักฟอกจิตใจของผู้เรียน ให้สะอาด  
 บริสุทธิ์ผ่องใส มีจิตใจเข้มแข็งเบิกบานมีความสุขสนุกกับการเรียน เรียนแล้วไม่เครียด ให้รู้สึกมอง  
 ทางบวกเห็นคุณค่าของเวลา เห็นคุณค่าของการได้มีชีวิตอยู่ในโลก และเห็นคุณค่าของสังคม  
 สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา ทรัพยากรธรรมชาติ มุ่งพัฒนาตนเองให้กลายเป็นทรัพยากรมนุษย์ ที่มีคุณค่า  
 อย่างที่สุดต่อสังคมไทยต่อไป หากทุกๆคนทำได้เช่นนี้เหมือนกันหมด ชาติไทยของเราจะเข้มแข็ง  
 มั่นคงเต็มไปด้วยบุคลากรที่มีคุณภาพ มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มุ่งทำคุณประโยชน์แก่ สังคม ไม่หลีก  
 หนีหน้า ไม่เลียงภายี ยินดีช่วยกิจการส่วนรวมของประเทศชาติอย่างเสียสละได้เสมอ

จะเห็นได้ว่าการที่จะทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติจริยธรรมนั้น นอกจากครูบาอาจารย์  
 ที่มีความสำคัญในการเป็นผู้นำ การถ่ายทอดเพื่อให้เกิดการปฏิบัติแล้ว ตัวนักเรียนเองจะต้องมีใจใน  
 การที่จะร่วมปฏิบัติเหล่านั้นด้วย ถึงจะทำให้บรรลุผลตามที่ต้องการ

## การรับรู้

การรับรู้คือ กระบวนการที่อินทรีย์หรือสิ่งมีชีวิตพยายามทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อมโดย  
 ผ่านทางประสาทสัมผัส ดังนั้นกระบวนการเริ่มต้นจากการใช้วัยวะสัมผัสจากสิ่งเร้า และจัดระบบ  
 สิ่งเร้าใหม่ภายในระบบความคิดในสมอง ภายหลังจากนั้นจึงจะแปลความหมายว่าสิ่งเร้าที่สัมผัสเข้า  
 มานั้นคืออะไร ขั้นตอนการแปลความหมายนี้เป็นขั้นที่อินทรีย์จะใช้ประสบการณ์เก่าเป็นพื้นฐานของ  
 การแปลความหมาย

การรับรู้จะเกิดจากความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างสิ่งเร้าภายนอกที่เราเลือกเข้ามา  
 จัดระบบเข้ากับสิ่งเร้าภายในที่เราสัมผัสแล้ว ตัวอย่าง ในขณะที่นั่งเรียน ผู้เรียนจะเลือกรับรู้เสียงการ  
 บรรยายของผู้สอนโดยแยกออกจากบรรดาเสียงอื่นๆ ที่เกิดพร้อมกันแล้ว ในขณะเดียวกันก็นำเอา  
 ประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมผสมผสานกับเสียงบรรยายที่รับเข้ามาทำความเข้าใจ จัดระบบความรู้  
 แปลความหมายเป็นการรับรู้ของตนเอง ซึ่งการจัดระบบและการแปลความหมายของผู้เรียนนี้อาจจะ  
 แตกต่างในรายละเอียดจากผู้เรียนคนอื่น และบางครั้งอาจจะแตกต่างจากผู้สอนด้วย ความแตกต่างนี้



เป็นเพราะสิ่งเร้าภายในของผู้รับรู้แตกต่างกัน การรับรู้จึงเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ประกอบด้วยขั้นตอน 3 ขั้นตอน คือ

1. การเลือก (Selection) เป็นกระบวนการเลือกเพื่อที่จะเรียนรู้สิ่งเร้าบางสิ่งจากบรรดาสสิ่งเร้าทั้งหลาย เช่น เมื่อเราพบเพื่อนหรือคนแปลกหน้า เราไม่ได้สัมผัสเขาหมดทั้งตัว แต่เราเลือกมองในบางสิ่งที่เราสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเสื้อ กางเกง ใบหน้า ทรงผม เป็นต้น

2. การจัดระบบสิ่งเร้า (Organization) โดยปกติคนเรามักจะจัดระบบสิ่งเร้าภายนอกได้ 2 วิธี คือ

2.1 ภาพและพื้น (Figure and Ground) คนเรานั้นเมื่อเลือกจะรับรู้สิ่งเร้ายังแยกสิ่งเร้าที่เลือกออกเป็นส่วนที่น่าสนใจไปยังส่วนนั้นเป็นพิเศษ ส่วนที่ได้รับความพอใจเป็นพิเศษเรียกว่า “ภาพ (Figure)” และส่วนอื่นของสิ่งเร้าที่ไม่สนใจเราเรียกว่า “พื้น (Ground)”

2.2 การทำให้ง่าย (Simplification) แนวโน้มการรับรู้ของบุคคลโดยทั่วไปอีกลักษณะหนึ่งคือการจัดสิ่งเร้าให้อยู่ในรูปที่ง่ายมากขึ้น ตัดสิ่งที่เป็นรายละเอียดซับซ้อนสับสนทิ้งไป

3. การแปลความหมาย (Interpretation) เป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการรับรู้ขั้นนี้คนเราจะอาศัยคุณสมบัติที่มีอยู่ภายในตนเอง เช่น เจตคติ ประสบการณ์ ค่านิยม ความต้องการ ฯลฯ เพื่อช่วยในการพัฒนาสิ่งเร้าภายนอก โดยผสมผสานสิ่งเร้าภายนอกกับคุณสมบัติภายใน

สรุปได้ว่าการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นของสิ่งมีชีวิตมีการสัมพันธ์กับสิ่งเร้าจากสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆตัว ซึ่งหลังจากนั้นจะเกิดระบบความรู้ แปลความหมาย เพื่อเป็นการรับรู้ของตนเอง

### ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม

สำหรับการรับรู้ทางสังคมนี้ ในที่นี้หมายถึง การรับรู้บุคคล (Person Perception) ซึ่งเป็นการกระทำของบุคคลที่เป็นผู้รับรู้ โดยนำตนเองเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับสิ่งซึ่งเป็นสิ่งเร้าของการรับรู้ แล้วจึงหาสิ่งประทับใจจากบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า เพื่อจะได้บันทึกเอาไว้เป็นพื้นฐานสำหรับการปฏิสัมพันธ์ต่อไปในอนาคต สำหรับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้บุคคลนั้นมีหลายอย่าง ดังนี้

1. ลักษณะประจำตัวของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า อิทธิพลของลักษณะประจำตัวของบุคคลที่แสดงออกมามีผลต่อการรับรู้อย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าหากว่าบุคคลนั้นมีบุคลิกภาพภายนอกที่ดึงดูดความสนใจจากผู้อื่นได้มาก ซึ่งผู้รู้ได้รับแรงดึงดูดใจให้สนใจบุคลิกภาพภายนอกมากเกินไป การรับรู้ยังไม่ตรงกับความจริงมากเท่านั้น

2. สถานการณ์แวดล้อมของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า สถานการณ์รอบๆตัวเรามีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล เช่น นักการเมืองที่มีความคิดและความประพฤติดี แต่อยู่ในท่ามกลางพรรคพวกที่เป็นนักการเมืองน้ำเน่า ย่อมถูกประชาชนรับรู้ว่าเป็นนักการเมืองน้ำเน่าไปด้วย

3. คุณลักษณะของผู้รับรู้ สภาวะภายในด้านบุคคลในขณะที่ทำการรับรู้มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลด้วย ซึ่งได้แก่ ความต้องการ เจตคติ ความหิวและประสบการณ์ เป็นต้น

กล่าวได้ว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มีหลายอย่าง อาทิ ลักษณะประจำตัวของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า สถานการณ์แวดล้อมของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า และคุณลักษณะของผู้รับรู้ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนมีผลต่ออิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งสิ้น

### ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม(Social Cognitive Theory) พัฒนาโดยนักจิตวิทยาชาวแคนาดา ชื่อ เอลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) แบนดูรา มีความเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนั้น มิได้เป็นผลเนื่องมาจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นผลเนื่องมาจากปัจจัยส่วนบุคคลด้วย ซึ่งพฤติกรรม ปัจจัยสภาพแวดล้อมและปัจจัยส่วนบุคคลนั้นมีความสัมพันธ์กันในเชิงกำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) นั้นมีความหมายว่าถ้าปัจจัยตัวใดตัวหนึ่งในสามตัวคือปัจจัยส่วนบุคคล สภาพแวดล้อม และพฤติกรรม เปลี่ยนแปลง ปัจจัยตัวอื่นๆ ก็จะเปลี่ยนแปลงไปด้วย

แบนดูรา มีความคิดว่าการจัดการการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดให้กับมนุษย์นั้น เราควรจัดให้มีการเปลี่ยนแปลงที่ปัจจัยส่วนบุคคล เนื่องจากเวลาในการเรียนรู้และการลองผิดลองถูกในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมตามแนวคิดของสกินเนอร์ ตัวแบบที่ทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้นั้นสามารถ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทด้วยกันคือ

1. ตัวแบบที่เป็นชีวิตจริง (Live Model) เป็นตัวแบบที่บุคคลเผชิญในสภาพแวดล้อมที่เขาอยู่ หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

2. ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เป็นตัวแบบที่ต้องผ่านสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ การ์ตูน หนังสือนวนิยาย หนังสือพิมพ์ หรือการเล่าเรื่องต่างๆ เป็นต้น (Bandura and Walters, 1963) หน้าที่ของตัวแบบ : ตัวแบบนี้ทำหน้าที่อยู่ด้วยกัน 3 ประการ คือ

2.1 ทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ ในขณะที่บุคคลยังไม่เคยมีพฤติกรรมใด พฤติกรรมหนึ่งมาก่อน ตัวแบบก็สามารถทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ให้กับบุคคลนั้นได้



2.2 ทำหน้าที่ให้พฤติกรรมที่มีอยู่แล้วแสดงออกมากขึ้น หรือทำให้ได้ดีขึ้น เช่น ในกรณีที่บุคคลไปงานรื่นเริง และไม่กล้าที่จะขอตัวเจ้าของบ้านกลับบ้านก่อน แต่เมื่อเห็นคนอื่นขอกลับบ้านก็จะรีบขอกลับตามทันที

2.3 ทำหน้าที่ระงับและยุติการระงับ ตัวแบบสามารถทำหน้าที่ระงับไม่ให้บุคคลกระทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ เช่น ตัวแบบที่แสดงให้เห็นถึงการมีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงไม่เลือกหน้า โดยไม่ได้ดูยางอนามัยนั้น จะนำมาสู่การเป็นโรคเอดส์ ซึ่งตัวแบบในลักษณะเช่นนี้จะทำหน้าที่ระงับไม่ให้บุคคลที่สังเกตพฤติกรรมตามตัวแบบนั้น

ปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลลอกเลียนแบบหรือไม่ลอกเลียนแบบ ตัวแบบในสังคมนี้มีอยู่ด้วยกัน 4 ปัจจัยคือ

1. ความสนใจต่อตัวแบบ (Attention) ซึ่งเป็นปัจจัยแรกที่มีความสำคัญมากที่สุด นั่นคือถ้าบุคคลไม่สนใจในตัวแบบ ตัวแบบก็ย่อมไม่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนั้น ถ้าตัวแบบเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับผู้สังเกต ผู้สังเกตก็ย่อมจะให้ความสนใจมากกว่าตัวแบบที่ไม่มีใครรู้จัก

2. การเก็บจำ (Retention) เมื่อบุคคลให้ความสนใจในพฤติกรรมของตัวแบบแล้ว การที่บุคคลสามารถลอกเลียนพฤติกรรมของตัวแบบแล้ว การที่บุคคลสามารถลอกเลียนพฤติกรรมของตัวแบบได้มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถในการจำได้ถึงลักษณะของพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกของผู้สังเกตพฤติกรรมนั้น

3. การกระทำ (Production) เป็นการถ่ายโยงสิ่งที่เก็บจำเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวแบบออกมาเป็นพฤติกรรมที่แสดงออก ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากปัจจัยของการกระทำคือ บุคคลอาจจะเก็บจำข้อมูลได้ไม่ดีพอ หรืออาจขาดประสบการณ์ในการถ่ายโยงข้อมูลที่เก็บจำ เพื่อเอาออกมาใช้ในการแสดงออก

4. แรงจูงใจ (Motivation) บุคคลจะไม่แสดงออกซึ่งความรู้ หรือทักษะที่ได้เรียนรู้จากตัวแบบในทุกสถานการณ์ หากแต่บุคคลจะแสดงออกต่อเมื่อมีความเชื่อว่าผลที่ได้จากการแสดงออกนั้นจะเป็นรางวัลแก่ตัวของเขาหรือสามารถหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ไม่พึงพอใจได้ (Schunk, 1987)

การศึกษาถึงปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และการแสดงออก ซึ่ง (Schunk, 1991) เสนอแนะว่ามีปัจจัยหลักๆ อยู่อย่างน้อย 6 ปัจจัยด้วยกันคือ

1. ระดับพัฒนาการของผู้สังเกต แบนดูรา (Bandura, 1986) เชื่อว่า ความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลนั้น ขึ้นอยู่กับระดับพัฒนาการของเขาเอง เช่น เด็กเล็กย่อมมีช่วงเวลาของความสนใจสั้น แต่เมื่อโตขึ้นมีพัฒนาการสูงขึ้น

2. ความมีชื่อเสียงและความสามารถของตัวแบบ การที่บุคคลสนใจพฤติกรรมของตัวแบบนั้น เป็นเพราะเขาเชื่อว่า เขาอาจจะเจอสภาพการณ์ที่ตัวแบบเผชิญอยู่และจะเรียนรู้พฤติกรรมของตัวแบบที่จะนำไปสู่ความสำเร็จที่เข้าต้องการ

3. ผลกรรมที่ตัวแบบได้จากการแสดงพฤติกรรม ผลกรรมที่ตัวแบบได้จากการแสดงพฤติกรรมจะทำหน้าที่เป็นตัวให้ข้อมูล และเป็นตัวจูงใจ (Bandura, 1988) การให้ข้อมูลนั้นเป็นการแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมใดกระทำแล้วได้รับผลกระทบเช่นใด

4. ความคาดหวังผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำ บุคคลที่เชื่อหรือคาดหวังว่าการกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบแล้วจะได้รับผลกระทบที่ต้องการ ก็จะทำให้ส่งผลต่อการเรียนรู้และการแสดงออกของเขา

5. การตั้งเป้าหมาย การตั้งเป้าหมายเป็นการกำหนดทิศทางของการกระทำ ซึ่งเป้าหมายนั้นควรมี 3 ลักษณะคือ

5.1 เป้าหมายเฉพาะเจาะจง จะทำให้ผู้ตั้งเป้าหมายรู้ว่าจะทำแค่ไหนอย่างไร

5.2 เป้าหมายระยะใกล้ เป้าหมายระยะใกล้ทำให้รู้ผลได้เร็วขึ้น ซึ่งจะทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะกระทำต่อไปเรื่อยๆ

5.3 ความยากของเป้าหมาย การตั้งเป้าหมายให้ยากหรือง่ายนั้น ควรจะต้องพิจารณาจากระดับความสามารถของบุคคล

6. ความเชื่อในความสามารถของผู้สังเกต ความเชื่อในความสามารถของผู้สังเกต เป็นการตัดสินใจความสามารถของตนเองในการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง ความเชื่อในความสามารถของตนเองนั้น มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการแสดงออกของบุคคล

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม ไม่ได้มีผลเนื่องมาจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นผลเนื่องมาจากปัจจัยส่วนบุคคลด้วย โดยการจัดการการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดให้กับมนุษย์ควรจัดให้มีการเปลี่ยนแปลงที่ปัจจัยส่วนบุคคลด้วย

### ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไข

หากจะพิจารณาถึงแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำนั้น จะพบได้ว่ามีอยู่เพียง 2 ปัจจัยในสภาพแวดล้อมเท่านั้นที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลในสังคม 2 ปัจจัยดังกล่าวนี้ได้แก่

1. เงื่อนไขนำ (Antecedents) เป็นสภาพการณ์เหตุการณ์หรือสัญญาณที่เกิดขึ้นก่อนการเกิดพฤติกรรมและมีผลทำให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้น ซึ่งอาจได้แก่ คำสั่ง ข้อเสนอแนะ คำชักชวน สัญญาณไฟจราจร เป็นต้น



2. ผลกรรม (Consequences) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลกระทำพฤติกรรม ผลนั้นอาจจะอยู่ในรูปของรูปธรรม เช่น การได้รับเงิน การได้รับคำชมเชย การถูกจับ การถูกตี เป็นต้น หรืออยู่ในรูปของนามธรรมอันได้แก่ ความรู้สึกพึงพอใจ ความสุข ความเศร้า หรือความทุกข์ เป็นต้น

การกำหนดพฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้น สามารถกำหนดได้ใน 3 ลักษณะด้วยกันคือ

1. เพิ่มพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้มีเพิ่มมากขึ้น การกำหนดโดยลักษณะนี้จะกระทำในกรณีที่บุคคลมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์อยู่บ้างแล้ว หากแต่ยังแสดงออกน้อยอยู่ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำให้เกิดเพิ่มมากขึ้น เช่น พฤติกรรมการมาทำงานตรงเวลา พฤติกรรมการอ่านหนังสือ หรือพฤติกรรมการช่วยเหลือผู้อื่น เป็นต้น

2. ลดพฤติกรรมที่มีอยู่แล้ว การกำหนดในลักษณะนี้จะกระทำในกรณีที่บุคคลมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และต้องการจะให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นลดลง เช่น พฤติกรรมการแกล้งเพื่อน พฤติกรรมการมาทำงานสาย พฤติกรรมการกินอาหารมากกว่าที่ร่างกายต้องการ เป็นต้น

3. เสริมสร้างพฤติกรรมใหม่ การกำหนดในลักษณะนี้เป็นการกำหนดในกรณีที่บุคคลยังไม่มีพฤติกรรมดังกล่าวจะด้วยเหตุผลของการขาดประสบการณ์หรือไม่ได้รับการเรียนรู้มาจากอดีตก็ตาม แต่เป็นพฤติกรรมที่บุคคลนั้นควรจะมี ทั้งนี้เพื่อการปรับตัวหรือใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสมนั่นเอง

สรุปได้ว่า ในการที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อให้บุคคลประพฤติปฏิบัติ ให้เป็นไปตามที่ต้องการนั้น มีอยู่หลายปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยเฉพาะตัวบุคคล หรือปัจจัยจากสถานะแวดล้อมรอบๆตัวของบุคคลนั้น ล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งสิ้น

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาภาพยนตร์สารคดีปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่นักศึกษา ได้ทำการศึกษาจากแนวคิดและทฤษฎีดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร
2. แนวคิดและทฤษฎีประสิทธิภาพ
3. แนวคิดและทฤษฎีประสิทธิผล
4. แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ

### แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร

การสื่อสาร ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Communication การสื่อสารของมนุษย์เป็นกระบวนการที่มีการเคลื่อนไหว (Dynamic) หรือมีผลกระทบ (Affect) ต่อกันและกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของการสื่อสาร มีความต่อเนื่อง (Continuous) มีการเปลี่ยนแปลง (Changing) และต้องอาศัยการปรับตัวตลอดเวลา (Adaptive) ซึ่ง เขียวภา บัวเวช (2542 : 57) ได้อธิบายถึงการสื่อสารไว้ว่า มีองค์ประกอบอยู่ 4 ประการ คือ

1. ผู้ส่งสาร (Source/Sender) หมายถึง ผู้เริ่มต้นในการสื่อสารที่ต้องการจะทำการสื่อสารความคิด ความรู้สึก ความต้องการ หรือข่าวสารไปยังผู้อื่น ผู้ส่งสารจะเป็นผู้ทำการเข้ารหัส คือ นำเอาสิ่งที่ต้องการสื่อสารมาใส่ไว้ในรหัส เช่น ภาษา อากัปกริยา ฯลฯ แล้วส่งสารนั้นไปยังผู้รับสาร โดยผ่านการติดต่อทางใดทางหนึ่งหรือวิธีการใดวิธีการหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์ในการสื่อสารที่ชัดเจน

2. สาร (Message) หมายถึง เรื่องราวที่ผู้ส่งสารส่งไปให้ผู้รับสารในรูปของรหัส คำว่า “รหัส” หมายถึง สัญญาณ (Signal) หรือสัญลักษณ์ (Symbol) ที่ถูกสร้างขึ้นในลักษณะที่มีความหมายต่อผู้รับสาร และผู้รับสารสามารถเข้าใจความหมายก็ต่อเมื่อมีการถ่ายทอดความหมายของสัญญาณหรือสัญลักษณ์ออกมา โดยอาจเป็นคำพูดหรือตัวหนังสือ เครื่องหมาย รวมทั้งกิริยาท่าทางต่างๆ

3. สื่อหรือช่องทางการสื่อสาร (Channel) หมายถึง ตัวกลางที่ช่วยในการนำส่งสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร สารที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดไปยังผู้รับสารนั้น จะเข้าสู่ประสาทสัมผัสของผู้รับสารโดยผ่านช่องทางการเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การสัมผัส หรือการลิ้มรส ช่องทางใดช่องทางหนึ่ง หรือหลายช่องทางในเวลาเดียวกัน ซึ่งสื่อสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ตามลักษณะของสื่อได้ ดังนี้



3.1 สื่อบุคคล หมายถึง ตัวบุคคลที่ทำหน้าที่เป็นสื่อข่าวสารของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร

3.2 สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง สิ่งพิมพ์ทุกชนิดที่ผ่านกระบวนการพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร แผ่นพับ โปสเตอร์ ใบปลิว ใบประกาศ นามบัตร เป็นต้น

3.3 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อที่ใช้ระบบเครื่องกลไกไฟฟ้าในการทำงาน เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ป้ายโปสเตอร์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Board) โทรศัพท์ โทรเลข โทรพิมพ์ โทรสาร เทปเสียง วีดีโอ เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ สไลด์ การสื่อสารผ่านดาวเทียม เป็นต้น

3.4 สื่ออื่นๆ ได้แก่ สื่อที่ทำหน้าที่นำสารไปยังผู้รับได้ แต่ไม่อาจจัดไว้ในประเภทที่กล่าวมาข้างต้น เช่น แผ่นผ้า แผ่นกระดาน ไม้ขีด สังกะสี แบบจำลอง แผนภูมิ ป้ายโฆษณา จดหมาย กระดาษ สมุดบันทึก สื่อพื้นบ้าน (หมอรา ลิเก ลำตัด หนังตะลุง โปงลาง ฯลฯ) สื่อธรรมชาติ (อากาศ คลื่นแสง คลื่นเสียง ฯลฯ) เป็นต้น

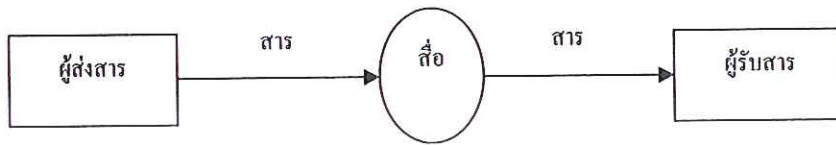
4. ผู้รับสาร (Receiver) หมายถึง ผู้ฟัง ผู้อ่าน ผู้ชม อาจหมายถึงคนๆ เดียว หรือหลายคนก็ได้ที่ โดยการสื่อสารจะมีประสิทธิภาพ ผู้รับสารจะต้องมีประสิทธิภาพในการรับรู้ มีเจตคติที่ดีต่อข้อมูลข่าวสาร ซึ่งองค์ประกอบของการสื่อสารทั้ง 4 สามารถสรุปได้ดังนี้



ภาพที่ 2.17 องค์ประกอบของการสื่อสาร

สำหรับรูปแบบของการสื่อสารได้มีแสดงไว้เป็นการสื่อสารแบบทางเดียวและการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่ง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2552 : 128) ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. แบบจำลองพื้นฐานทางการสื่อสารแบบเส้นตรงทางเดียว เป็นแบบจำลองที่มีแนวคิดว่าการสื่อสารคือสิ่งที่บุคคลหนึ่ง “กระทำ” ต่ออีกบุคคลหนึ่ง ทางเดินของสารเป็นเส้นตรงทางเดียวจากผู้ส่งสาร ผ่านช่องทางในการสื่อสาร หรือสื่อไปยังผู้รับสาร



ภาพที่ 2.18 แบบจำลองการสื่อสารแบบเส้นตรงทางเดียว

แบบจำลองพื้นฐานการสื่อสารแบบเส้นตรงทางเดียวได้มีนักการศึกษาได้แสดงไว้หลายท่าน ดังนี้

1.1 แบบจำลองทางการสื่อสารของอริสโตเติล (Aristotle) ซึ่งได้แยกให้เห็นองค์ประกอบทางการสื่อสาร 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ผู้พูด (Speaker) ข้อถกเถียง (Argument) สุนทรพจน์ (Speech) และผู้ฟัง (Listener)

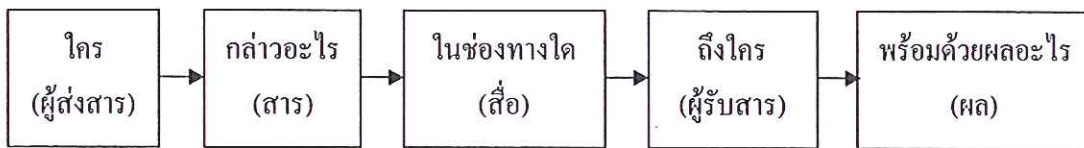


ภาพที่ 2.19 แบบจำลองทางการสื่อสารของอริสโตเติล

แบบจำลองนี้ อริสโตเติลได้ให้ความสำคัญกับผู้พูดมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ โดยระบุว่าผู้พูดไม่มีบทบาทในการส่งสารเท่านั้น แต่ต้องสร้างภาพลักษณ์ในทางที่ดีแก่ตนเอง และต้องคำนึงถึงผู้ฟัง ด้วยการกระตุ้นให้ผู้ฟังสามารถรับรู้สารที่ส่งออกไปด้วย ส่วนสารในกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นในยุคอริสโตเติล เป็นสารที่ผ่านการถกเถียงจากปราชญ์ หรือผู้รู้ในสมัยนั้น ก่อนที่จะเตรียมสารเพื่อนำเสนอต่อสาธารณชนในลักษณะของสุนทรพจน์ที่เป็นทางการต่อไป

1.2 แบบจำลองทางการสื่อสารตามแนวคิดของลาสเวลล์ (Lasswell) นักรัฐศาสตร์ชาวอเมริกัน ได้นำเสนอบทความทางวิชาการเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารว่า วิธีที่สะดวกที่จะอธิบายการกระทำการสื่อสารคือ การตอบคำถามว่า ใคร (Who) กล่าวอะไร (Says What) ในช่องทางใด (In Which Channel) ถึงใคร (To Whom) พร้อมด้วยผลอะไร (With What Effect) ซึ่งสามารถเขียนเป็นแบบจำลอง เปรียบเทียบกับองค์ประกอบหลักทางการสื่อสารได้ดังนี้

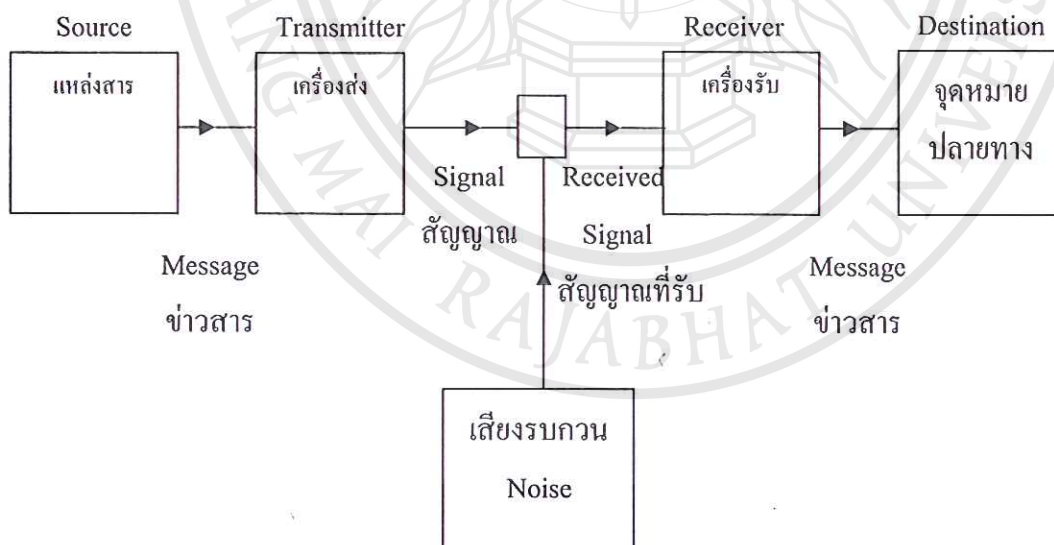




ภาพที่ 2.20 แบบจำลองทางการสื่อสารตามแนวคิดของลาสเวลล์

จากแบบจำลอง แสดงให้เห็นการทำงานขององค์ประกอบหลักทางการสื่อสาร และผลที่เกิดขึ้น เนื่องจากลาสเวลล์มีความเชื่อว่าสารที่ส่งไปจากผู้ส่งสาร ย่อมก่อให้เกิดผลต่อผู้รับสารในระดับใดระดับหนึ่ง

1.3 แบบจำลองทางการสื่อสารตามแนวคิดของแชนนัน (Shannon) และ วีเวอร์ (Weaver) ในกระบวนการสื่อสารนี้ สารจะถูกสร้างโดยแหล่งสารสนเทศในลักษณะของสาร และถูกปรับเป็นสัญญาณโดยตัวถ่ายทอดให้เหมาะสมแก่ช่องทางในการสื่อสารที่จะนำสัญญาณไปสู่เครื่องรับ ที่จะแปลงสัญญาณที่ได้รับกลับมาเป็นสารอีกครั้ง ก่อนที่จะส่งไปจุดหมายปลายทางต่อไป ทั้งนี้แชนนันและวีเวอร์ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า สารไม่ได้ถูกส่งไปถึงจุดหมายปลายทางในสภาพเดียวกับที่แหล่งสารสนเทศได้สร้างขึ้นมาทุกครั้งไป เพราะในหลายๆ กรณี สัญญาณที่ถูกส่งผ่านจากตัวถ่ายทอดไปยังเครื่องรับจะถูกแทรกแซงโดยสิ่งรบกวนทางการสื่อสาร ทำให้สารที่จุดหมายปลายทางได้รับมีลักษณะไม่สมบูรณ์



ภาพที่ 2.21 แบบจำลองทางการสื่อสารตามแนวคิดของแชนนันและวีเวอร์

จากแบบจำลองของแนนนันและวีเวอร์จะเห็นว่า มีองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ คือ แหล่งสารสนเทศ ทำหน้าที่ผลิตสาร ตัวถ่ายทอด ทำหน้าที่เข้ารหัสแปลงสารเป็นสัญญาณ ช่องทางในการสื่อสาร ทำหน้าที่เป็นช่องทางเดินของสาร เครื่องรับ ทำหน้าที่ถอดรหัสแปลงสัญญาณ กลับเป็นสาร จุดหมายปลายทาง คือจุดที่สารถูกส่งไปถึง เสี่ยงรบกวน เป็นสิ่งรบกวนทางการสื่อสาร ที่ไม่ใช่องค์ประกอบหลักทางการสื่อสาร แต่เป็นปัจจัยที่เข้ามาแทรกแซงกระบวนการสื่อสาร ทำให้สารที่ได้รับมีจุดหมายปลายทางผิดเพี้ยนไปจากสารที่ส่งมาจากแหล่งสารสนเทศ

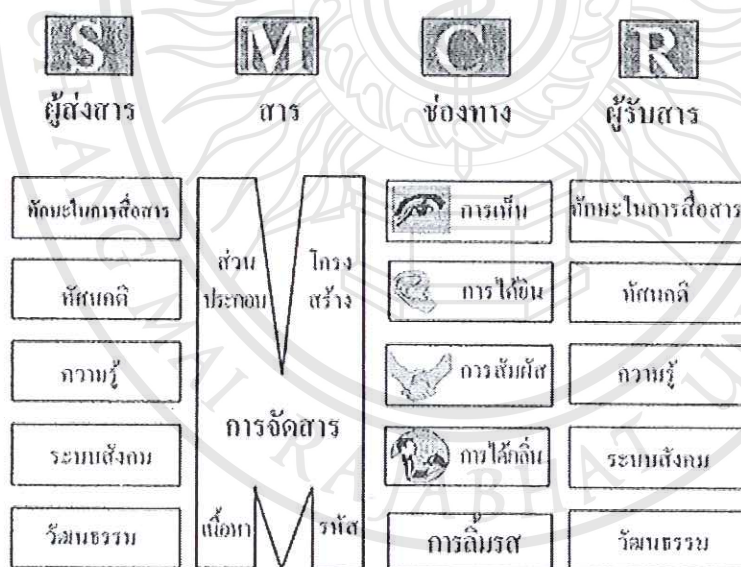
1.4 แบบจำลองทางการสื่อสารตามแนวคิดของเดวิด เค. เบอร์โล (David K. Berlo) ซึ่งแบบจำลอง SMCR ของเบอร์โล (Berio) ได้ให้ความสำคัญกับสิ่งต่างๆ คือ

ผู้ส่งสาร (Source) ต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถเข้ารหัส(Encode) เนื้อหา ข่าวสารได้มีความรู้เข้าใจในข้อมูลที่จะส่งสามารถปรับระดับให้เหมาะสมสอดคล้องกับผู้รับ

ข่าวสาร (Message) คือเนื้อหา สัญลักษณ์ และวิธีการส่ง

ช่องทางการสื่อสาร (Channel) ให้ผู้รับได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5

ผู้รับสาร (Receiver) ผู้ที่มีความสามารถในการถอดรหัส (Decode) สารที่ได้รับมาได้อย่างถูกต้อง



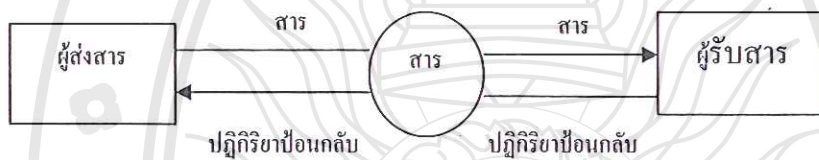
ภาพที่ 2.22 แบบจำลองตามแนวคิดของเบอร์โล

ที่มา: [http://e-book.ram.edu/e-book/m/mc111/mc111pic/mc111\\_03\\_07.gif](http://e-book.ram.edu/e-book/m/mc111/mc111pic/mc111_03_07.gif)



แบบจำลอง SMCR ของเบอร์โล จะให้ความสำคัญในปัจจัยต่างๆ ที่มีผลทำให้การสื่อสารประสบผลสำเร็จได้แก่ ทักษะในการสื่อสาร ทักษะคิด ระดับความรู้ ระบบสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งผู้รับและผู้ส่งต้องมีตรงกันเสมอ

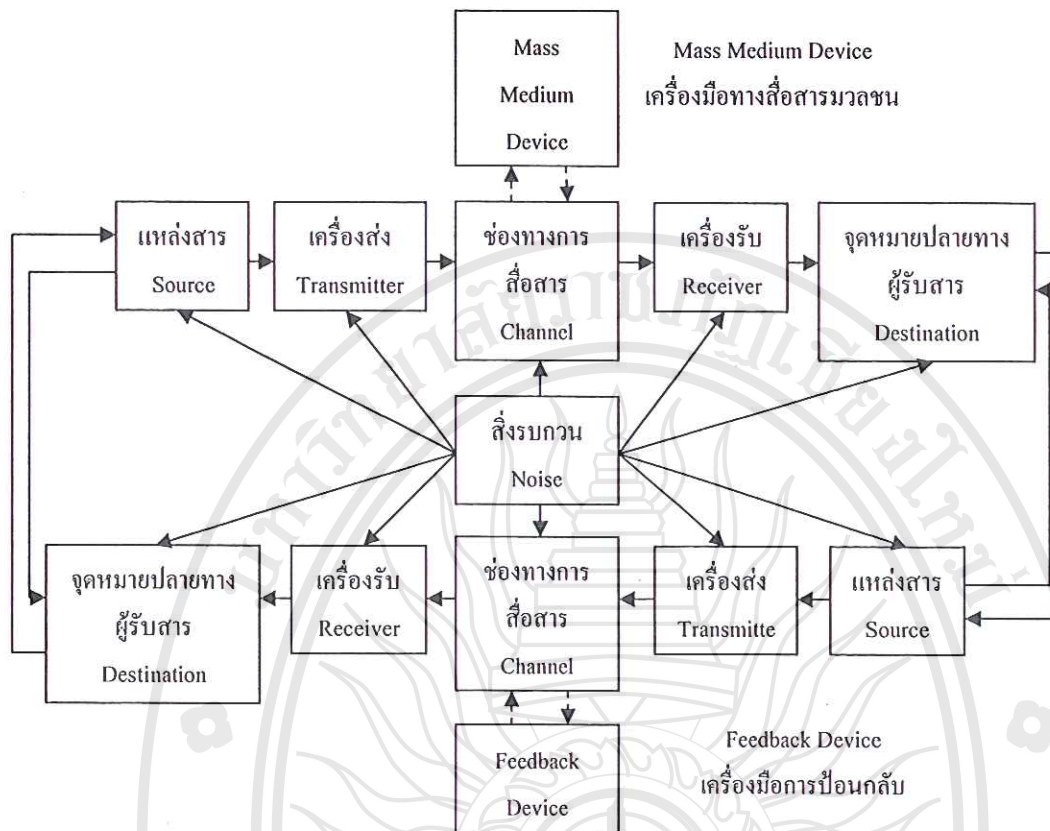
2. แบบจำลองพื้นฐานทางการสื่อสารแบบสองทาง เป็นการสื่อสารที่มีเส้นทางเชื่อมโยงระหว่างผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสารและผู้รับสารส่งกลับไปยังผู้ส่งสาร กระบวนการสื่อสารแบบสองทางแสดงให้เห็นสภาพการณ์ที่เป็นจริงของการสื่อสารของมนุษย์ ว่าเป็นกระบวนการต่อเนื่องไม่ได้สิ้นสุดที่ผู้รับสารในลักษณะของเส้นตรงทางเดียวเท่านั้น ปัจจัยหลักที่ทำให้กระบวนการสื่อสารแบบสองทางต่างจากกระบวนการสื่อสารแบบเส้นตรงทางเดียวได้แก่ ปฏิกริยาป้อนกลับ



ภาพที่ 2.23 กระบวนการสื่อสารแบบสองทาง

แบบจำลองพื้นฐานทางการสื่อสารแบบสองทิศทาง เป็นแบบจำลองที่นำแนวคิดจากแบบจำลองแบบเส้นตรงทางเดียวมาพัฒนาต่อ เพื่อชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสื่อสารเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ซึ่งมีปัจจัยอื่นที่นอกเหนือจากองค์ประกอบหลักทางการสื่อสารเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งแบบจำลองที่เป็นต้นแบบของแบบจำลองพื้นฐานทางการสื่อสารแบบสองทิศทางได้แก่ แบบจำลองตามแนวคิดของเดอเฟลอร์ (Defleur) และแบบจำลองเชิงวงกลมของชรามม์ (Schramm)

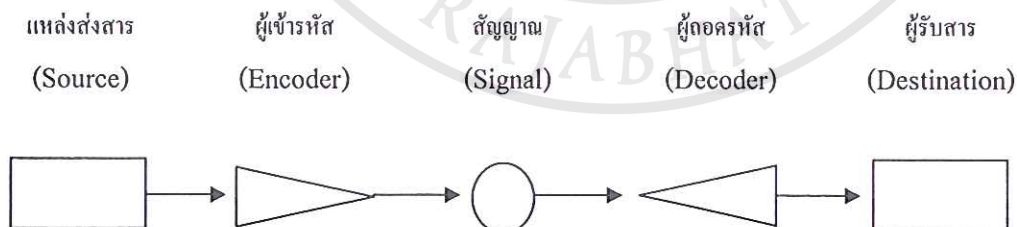
2.1 แบบจำลองทางการสื่อสารตามแนวคิดของเดอเฟลอร์ ได้พัฒนาแนวคิดมาจากแบบจำลองเชิงคณิตศาสตร์ของแซนน์และวีเวอร์ โดยชี้ให้เห็นว่า ความหมายของสารที่ผู้รับสารได้รับอาจจะไม่ตรงกับ ความหมายของสารที่ผู้ส่งสารต้องการส่งออกไป เนื่องมาจากสิ่งรบกวนทางการสื่อสาร (ซึ่งในกรณีนี้ได้แก่ เสียงรบกวน) ตามที่แซนน์และวีเวอร์ได้เสนอไว้ ทั้งนี้เดอเฟลอร์ได้เสนอเพิ่มเติมว่า สิ่งรบกวนทางการสื่อสารสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสาร และวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ความหมายสารของผู้ส่งสารและผู้รับสารตรงกัน คือการเพิ่มปฏิกริยาป้อนกลับเข้าไปในกระบวนการสื่อสาร



ภาพที่ 2.24 แบบจำลองตามแนวคิดของเดอเฟลอร์

2.2 แบบจำลองการสื่อสารเชิงวงกลมของวิลเบอร์ ชแรมม์ (Wilbur Schramm) ได้พัฒนามาเป็น 3 ระยะ (มัลลิกา คณานุรักษ์, 2547 : 105) ดังนี้

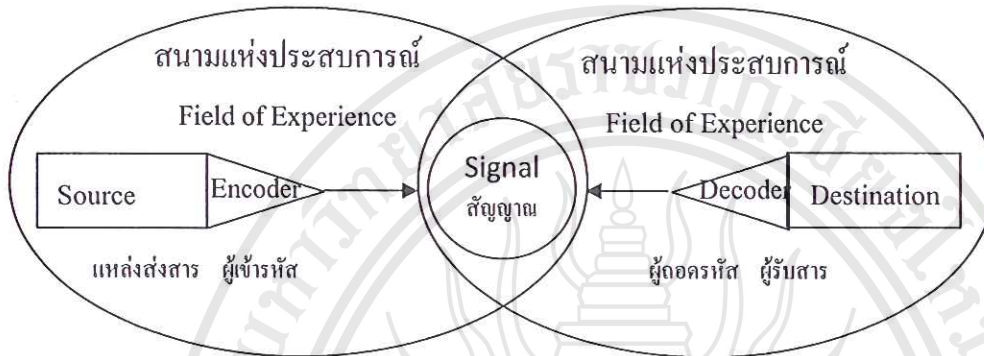
แบบจำลองแบบที่ 1 แสดงกระบวนการสื่อสารคล้ายคลึงกับแบบจำลองของแชนนัน (Shannon) และวีเวอร์ (Weaver) ซึ่งกระบวนการสื่อสารประกอบด้วยผู้ส่งสาร (Source) ผู้เข้ารหัส (Encoder) สัญญาณ (Signal) ผู้ถอดรหัส (Decoder) ผู้รับสาร (Destination)



ภาพที่ 2.25 แบบจำลองการสื่อสารเชิงวงกลมของชแรมม์ แบบที่ 1



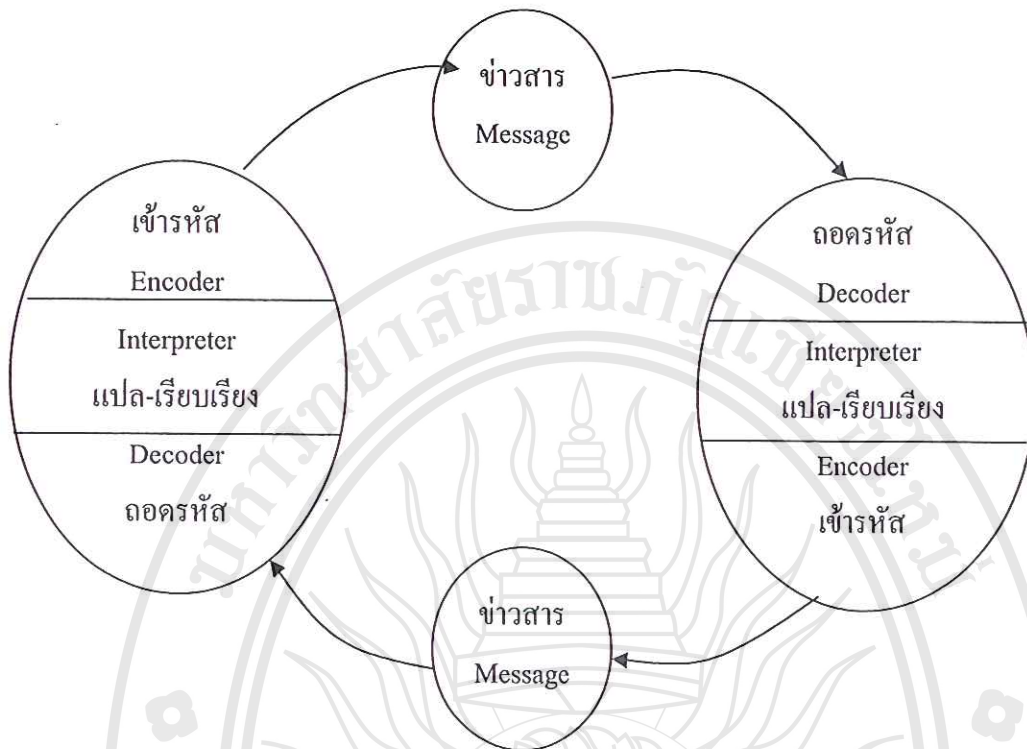
แบบจำลองแบบที่ 2 แสดงแนวคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารว่าจะมีการสื่อสารกันเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารมีประสบการณ์ร่วมกันในการรับและส่งสัญญาณของทั้ง 2 ฝ่าย



ภาพที่ 2.26 แบบจำลองการสื่อสารเชิงวงกลมของชแรมม์ แบบที่ 2

กระบวนการสื่อสารนี้เกิดขึ้นระหว่างบุคคล 2 คน คือผู้ส่งสารกับผู้รับสาร โดยผู้ส่งสาร (Sender หรือ Source) สามารถเข้ารหัส (Encode) เพื่อที่จะส่งสารได้เท่าที่ประสบการณ์ (Experience) ที่ตนเองมีเท่านั้น และในทำนองเดียวกัน ผู้รับสาร (Destination) ก็สามารถถอดรหัส (Decode) เพื่อที่จะเข้าใจกับสารที่ได้รับเท่าที่ประสบการณ์ที่ตนเองมีเช่นกัน วงกลม 2 วงที่ล้อมรอบผู้ส่งสารและผู้รับสาร แสดงถึงขอบเขตของประสบการณ์ร่วมกัน (Common Field of Experience) การสื่อสารก็จะสะดวก ในทางตรงกันข้ามหากทั้ง 2 ฝ่ายไม่มีขอบเขตของประสบการณ์ร่วมกันเลย การสื่อสารก็จะเกิดขึ้นไม่ได้

แบบจำลองที่ 3 แสดงความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร ซึ่งจะต้องมีการเข้ารหัสสาร แปลหรือตีความสาร ถอดรหัสหรือแปลงเป็นสัญญาณ หรือสัญลักษณ์ ถ่ายทอดผ่านช่องทางไปยังผู้รับสาร ซึ่งจะรับสัญญาณแล้วจะตีความเข้ารหัสสารออกมาเป็นข่าวสารที่เหมือนกับที่ส่งมา พบว่าทิศทางของการสื่อสารจะเป็นวงกลมหรือเป็นวง และมีการใช้ข้อมูลข่าวสารร่วมกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารหรือผลัดกันเป็นผู้รับและส่งข่าวสาร



ภาพที่ 2.27 แบบจำลองการสื่อสารเชิงวงกลมของชนแรมม์ แบบที่ 3

กระบวนการสื่อสารนี้บุคคลแต่ละคนเป็นทั้งผู้เข้ารหัส (Encoder) และผู้ถอดรหัส (Decoder) แต่ละคนสามารถทำได้ทั้งส่งสารและรับสาร นอกจากนั้นแต่ละคนยังทำหน้าที่เป็นผู้ตีความหมาย (Interpreter) ด้วย

ดังนั้นการสื่อสารทุกรูปแบบมีความเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ปฏิบัติการสะท้อนกลับเป็นปฏิบัติการที่ผู้รับสารตอบสนองต่อสารที่ได้รับในกระบวนการของการสื่อสาร และก่อให้เกิดผลกระทบกับผู้รับสารหรือผู้ส่งสารฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรืออาจเกิดขึ้นกับทั้ง 2 ฝ่าย โดยผ่านกระบวนการสื่อสารที่มีการแลกเปลี่ยนรหัสหรือสัญลักษณ์ซึ่งกันและกัน และในกระบวนการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารในระดับใดก็ตาม ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างก็มีวัตถุประสงค์ในการติดต่อสื่อสารที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันก็ได้ ถ้าวัตถุประสงค์ทั้ง 2 ฝ่ายเหมือนกัน หรือสอดคล้องกับผลของการสื่อสารก็จะสัมฤทธิ์ผลได้ง่าย ในทางตรงกันข้ามถ้าวัตถุประสงค์ของทั้ง 2 ฝ่ายไม่ตรงกัน ผู้รับสารอาจมีปฏิกิริยาต่อสารผิดไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสารได้ ซึ่งจะทำให้การสื่อสารไม่บรรลุตามเป้าหมาย หรือตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสาร ทำให้การสื่อสารในครั้งนั้นๆ เกิดความล้มเหลว



## แนวคิดและทฤษฎีประสิทธิภาพ

### 1. ความหมายของประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพ (Efficiency) ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

มิลเลท เจ.ดี. (Millet, J.D. 1954) ได้อธิบายไว้ว่าประสิทธิภาพหมายถึง ผลการปฏิบัติงานที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจแก่มวลมนุษย์และได้รับผลกำไรจากการปฏิบัติงานนั้นด้วย (Human Satisfaction and Benefit Produced)

กฤษณ์ อุทัยรัตน์ (2543 : 350) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ที่บรรลุแล้วโดยการเทียบกับทรัพยากรที่ใช้ไป

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 667) ได้ให้ความหมายของคำว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถที่ทำให้เกิดผลในการทำงาน

นิตย์ สัมมาพันธ์ (2549 : 207) ได้ให้ความหมายของคำว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถที่จะนำทรัพยากรที่มีอยู่ออกมาใช้อย่างประหยัดในการพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายที่ได้กำหนดเอาไว้แล้ว

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าประสิทธิภาพหมายถึงความสามารถในการดำเนินงานด้านต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

### 2. แนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพ

แนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพ ได้มีผู้ให้แนวคิดไว้ ดังนี้

ไซมอน เฮร์เบิร์ต เอ (Simon, Herbert A 1976 : 180) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพไว้ว่าประสิทธิภาพสามารถพิจารณาได้จากความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยนำเข้า ลบปัจจัยทางด้านผลผลิต (The Ratio Between Input and Output) หรืออีกนัยหนึ่งคือ ประสิทธิภาพจะเท่ากับปัจจัยนำเข้า ลบด้วยปัจจัยทางด้านผลผลิตที่ได้รับ และถ้าเป็นการรับบริการราชการ องค์กรของรัฐก็วัดความพึงพอใจของผู้รับบริการ (Satisfaction) เข้าไปด้วยซึ่งอาจเขียนเป็น สูตรได้ดังนี้

$$E = (O-I) + S$$

E = Efficiency คือ ประสิทธิภาพของงาน

O = Output คือ ผลผลิตหรืองานที่ได้รับออกมา

I = Input คือ ปัจจัยนำเข้าหรือทรัพยากร

S = Satisfaction คือ ความพึงพอใจของผู้รับบริการ

มิลเลท เจ.ดี. (Millet, J.D. 1954) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพไว้ว่าเป็นผลการปฏิบัติงานที่ทำให้มนุษย์เกิดความพึงพอใจ และได้รับผลกำไรจากการปฏิบัติงานเหล่านั้น พิจารณาได้จากสิ่งเหล่านี้ คือ

1. การให้บริการอย่างเท่าเทียมกัน (Equitable Service)
2. การให้บริการอย่างรวดเร็ว (Timely Service)
3. การให้บริการอย่างเพียงพอ (Ample Service)
4. การให้บริการอย่างต่อเนื่อง (Continuous Service)
5. การให้บริการอย่างก้าวหน้า (Progressive Service)

วรจิตร หนองแก (อ้างถึงใน คทาวิฑูร พรหมายน, 2545 : 15 - 16) ได้ให้แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพไว้ว่า ในการปฏิบัติงานของบุคคลนั้นได้เป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่แสดงออกมา และสามารถวัดได้ด้วยการกำหนดเป็นตัวเลขตามเกณฑ์ต่างๆ ตามพฤติกรรมของแต่ละบุคคล

ดังนั้นจึงสรุปแนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพได้ว่า ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกัน แม้จะปฏิบัติงานในตำแหน่งเดียวกันก็ตาม ซึ่งเป็นผลมาจากสภาพทางร่างกาย จิตใจ ระดับการศึกษา ความรู้ ความสามารถ ความถนัดต่างๆ โดยมีปัจจัยที่สนับสนุนคือการอบรม การให้ความรู้ ทั้งนี้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้สูงขึ้น

#### แนวคิดและทฤษฎีประสิทธิผล

##### 1. ความหมายของประสิทธิผล

ความหมายของประสิทธิผล ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

เชสเตอร์ (Chester, 1983) ได้ให้ความหมายของประสิทธิผลว่า ประสิทธิผลเป็นผลการดำเนินงานขององค์กรนั้น เพื่อที่จะมุ่งให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร การดำเนินงานที่เรียกว่าก่อให้เกิดประสิทธิผลนั้นก็คือการดำเนินงานที่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

เรดดิน วิลเลียม เจ (Reddin, William J. 1970) ได้ให้ความหมายของประสิทธิผลว่า ประสิทธิผลเป็นเรื่องเกี่ยวกับการกระทำของผู้บริหารให้ผลงานบรรลุผลสำเร็จตามความคาดหวังของนักบริหารจะต้องเน้นอยู่ที่ประสิทธิผลกับผลงาน หรือผลผลิตที่นักบริหารได้กระทำในสถานการณ์หนึ่ง โดยใช้วิธีการปฏิบัติงานที่เหมาะสมเพื่อให้ได้ผลงานมากขึ้นเรื่อยๆ หรือให้ได้ผลงานมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้



เดวิด เจ (David J, 1979 : 388) ได้ให้ความหมายของประสิทธิผลว่า หมายถึง เกณฑ์ที่ใช้สำหรับวัดวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ว่า เมื่อปฏิบัติแล้วสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่องค์การได้ตั้งไว้หรือไม่

สุพจน์ ทรายแก้ว (2545 : 18) ได้ให้ความหมายของประสิทธิผลว่า หมายถึง การทำกิจกรรมการดำเนินงานได้สอดคล้องกับเป้าหมาย วัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ทั้งในส่วนของผลผลิต และผลลัพธ์ เป็นกระบวนการเปรียบเทียบผลงานจริงกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ ก่อให้เกิดผลผลิต ผลลัพธ์ ที่ตรงตามความคาดหวัง ที่กำหนดล่วงหน้าไว้มากน้อยเพียงใด การมีประสิทธิผลจึงมีความเกี่ยวข้องกับผลผลิตและผลลัพธ์การดำเนินงานเป็นกระบวนการวัดผลงานที่เน้นด้านปัจจัยนำออก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 667) ได้ให้ความหมายของประสิทธิผลไว้ว่า หมายถึง ผลสำเร็จ ผลที่เกิดขึ้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ประสิทธิผล หมายถึง ผลสำเร็จหรือผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดหรือตั้งไว้

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิผล

แนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิผล ได้มีผู้ให้แนวคิดไว้ ดังนี้

กิบสันและคนอื่นๆ (Gibson ed, al., 1997) ได้แสดงความเห็นไว้ว่า ประสิทธิผลขององค์การ เกิดจากความสัมพันธ์ของประสิทธิผล 3 ระดับ คือ ระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์การ ดังนี้

1. ประสิทธิผลของบุคคล (Individual Effectiveness) เป็นผลการปฏิบัติงานตามหน้าที่งานของสมาชิกขององค์การ ซึ่งหน้าที่งานที่ถูกปฏิบัติเป็นส่วนหนึ่งของงานหรือตำแหน่งในองค์การ

2. ประสิทธิผลของกลุ่ม (Group Effectiveness) เป็นผลรวมของการให้ความช่วยเหลือสนับสนุนของสมาชิกในกลุ่มทั้งหมด โดยที่ประสิทธิผลของกลุ่มเป็นมากกว่าผลรวมของการช่วยเหลือสนับสนุนของแต่ละบุคคลในงานประเภทระบบสายงาน แต่เป็นในรูปของพลังร่วม (Synergy) ที่แสดงถึงการรวมตัวกันของการร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือกันของบุคคลที่มีลักษณะเกินกว่าการรวมตัวกันธรรมดา

3. ประสิทธิผลขององค์การ (Organizational Effectiveness) องค์การประกอบไปด้วยบุคคลและกลุ่ม ดังนั้นประสิทธิผลขององค์การจึงประกอบด้วยประสิทธิผลของบุคคลและกลุ่ม แต่ประสิทธิผลขององค์การ ได้รับผลกระทบของพลังร่วม (Synergistic Effects) ที่ทำให้องค์การมีประสิทธิผลในระดับสูงกว่าผลรวมจากส่วนต่างๆ ธรรมดาความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิผลระดับ

บุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์การ แสดงให้เห็นว่าประสิทธิผลของกลุ่มจะขึ้นอยู่กับประสิทธิผลของบุคคล ในขณะที่ประสิทธิผลขององค์การขึ้นอยู่กับประสิทธิผลของบุคคลและกลุ่ม ความสัมพันธ์ทั้ง 3 ระดับนี้จะมีพลังร่วม (Synergistic Effects) ซึ่งทำให้ประสิทธิผลของกลุ่มมีมากกว่าผลรวมของประสิทธิผลของบุคคล เพราะว่าการใช้พลังร่วมจะตระหนักถึงการใช้ความพยายามร่วมกัน ความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิผลทั้ง 3 ระดับของ Gibson และคนอื่นๆ มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 2.28 ความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิผลระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์การ

จากภาพจะเห็นได้ว่าประสิทธิผลระดับของบุคคลนั้น มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเกิดประสิทธิผลระดับกลุ่มและองค์การ การที่จะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพภายในหน้าที่งานเฉพาะของตนเองและร่วมมือร่วมใจในการทำงานแล้ว กลุ่ม และองค์การก็จะมีประสิทธิผลไปด้วย ซึ่ง Lawless (1979) กล่าวว่า องค์การจะไม่เกิดประสิทธิผลขึ้น ถ้าหากปราศจากบุคคลที่มีประสิทธิผล การวัดประสิทธิผลของบุคคลสามารถวัดได้จากผลิตภาพ (Productivity) ผลลัพธ์ของบุคคล (Personal Output) ผลลัพธ์ทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative Output) ความซื่อสัตย์ของบุคคล ความผูกพันในงานและองค์การ (Personal Loyalty or Commitment) สามารถประเมินได้ในรูปของระดับการพัฒนาตนเอง (Personal Development) ระดับของความรับผิดชอบ (Level of Responsibility) และวุฒิภาวะ (Maturity) เป็นเกณฑ์ในการวัด วิธีการและหลักในการวัดจะต้องสอดคล้องกับบทบาทของบุคคลในองค์การ

#### แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ

##### 1. ความหมายของความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้



ดีแอล (D'Elia, 1979 : 283) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกของบุคคลที่สนองตอบต่อสภาพแวดล้อมของด้านความพึงพอใจ หรือเป็นสภาพจิตใจของบุคคลที่สนองตอบว่ามีความชอบมากน้อยเพียงไร

วูลแมน (Wolman, 1975 : 283) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นสภาพความรู้สึกของบุคคลที่มีความสุข ความอิ่มใจ เมื่อต้องการแรงจูงใจหรือได้รับการตอบสนอง

กูด (Good, 1973 : 320) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นคุณภาพ สภาพหรือระดับความรู้สึกพอใจอันสืบเนื่องมาจากความสนใจและทัศนคติของบุคคล

สมิธและวอลเลน (Smith and Wakeley, 1972 : 134 - 135) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งที่ทำ อันบ่งถึงระดับความพอใจในการที่ได้รับการตอบสนองทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสภาพแวดล้อมของบุคคลเหล่านั้นว่ามีมากน้อยเพียงใด

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปความหมายของความพึงพอใจได้ว่า เป็นความรู้สึกเชิงบวกของบุคคลที่ได้รับการสนองตอบตามความต้องการที่ได้คาดหวังไว้

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ได้มีผู้ให้แนวคิดไว้ ดังนี้

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs Theory) ซึ่งมาสโลว์ (Maslow, 1954 : 80 - 91) ได้อธิบายไว้ว่า บุคคลจะมีความต้องการที่เรียงลำดับจากระดับพื้นฐาน ไปยังระดับสูงสุด Maslow แบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 5 ลำดับ ลำดับ 1 - 4 เป็นความต้องการระดับต้น ลำดับที่ 5 เป็นความต้องการระดับสูง ประกอบด้วย

1. ความต้องการทางสรีระหรือความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการทางลำดับต่ำสุด เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์เพื่อความอยู่รอด เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค อากาศ น้ำดื่ม การพักผ่อน เป็นต้น

2. ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง (Security or Safety Needs) เมื่อมนุษย์สามารถตอบสนองความต้องการทางร่างกายได้แล้ว มนุษย์ก็จะเพิ่มความต้องการในระดับที่สูงขึ้นต่อไป เช่น ความต้องการความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ความต้องการความมั่นคงในชีวิตและหน้าที่การงาน

3. ความต้องการความผูกพันหรือการยอมรับ (Affiliation or Acceptance Needs) เป็นความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ เช่น ความต้องการให้และได้รับซึ่งความรัก ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ความต้องการได้รับการยอมรับ การต้องการได้รับความชื่นชมจากผู้อื่น เป็นต้น

4. ความต้องการการยกย่อง (Esteem Needs) หรือ ความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นความต้องการการได้รับการยกย่อง นับถือ และสถานะจากสังคม เช่น ความต้องการได้รับความเคารพนับถือ ความต้องการมีความรู้ความสามารถ เป็นต้น

5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self - Actualization) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล เช่น ความต้องการที่จะทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ ความต้องการทำทุกอย่างเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง เป็นต้น

จากทฤษฎีของมาสโลว์แสดงให้เห็นว่าความต้องการของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และจะตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงเมื่อมีแรงจูงใจเป็นแรงขับ แต่เมื่อความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้ว จะไม่เกิดแรงจูงใจของพฤติกรรมอีกต่อไป

ทฤษฎีการจูงใจของ แม็กเกรเกอร์ (McGregor's Theory X and Theory Y) ซึ่ง McGregor (1960 : 33 - 48) ได้พัฒนา ทฤษฎี X และทฤษฎี Y ขึ้น ดังนี้

1. ทฤษฎี X มีทัศนะในการมองความเป็นมนุษย์ในแง่ไม่ดี คือ

1.1 โดยทั่วไปแล้ว มนุษย์ไม่ชอบทำงาน หากมีโอกาสหักเลียงได้ก็พยายามหลีกเลี่ยง เพื่อที่จะไม่ต้องเหน็ดเหนื่อยกับงาน

1.2 เมื่อมนุษย์ไม่ชอบทำงาน และเห็นว่าวิธีที่จะทำให้มนุษย์ทำงานได้นั้น ต้องใช้วิธี บังคับ ควบคุม ช่มชู้ สั่งการ และลงโทษ เพื่อให้งานบรรลุวัตถุประสงค์

1.3 มนุษย์ส่วนใหญ่ชอบเป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำ และพยายามหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ ไม่คอยหวังความก้าวหน้า ทะเยอทะยานน้อย แต่สิ่งที่ต้องการมากเหนืออย่างอื่นคือความมั่นคงปลอดภัย

2. ทฤษฎี Y มองเห็นความเป็นมนุษย์ในแง่ดี ซึ่งตรงกันข้ามกับทฤษฎี X คือ

2.1 โดยธรรมชาติของมนุษย์ส่วนใหญ่ มีความมานะพยายามทั้งทางจิตใจและร่างกาย มนุษย์มิได้รังเกียจการทำงาน เห็นว่างานช่วยสนองความต้องการของตน

2.2 การทำให้ผลงานบรรลุวัตถุประสงค์อาจไม่จำเป็นต้องใช้การควบคุมและบังคับ การให้ทำงานในบรรยากาศที่เหมาะสมและการยอมรับในวัตถุประสงค์ของงานได้ จะส่งผลให้งานบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2.3 มนุษย์โดยทั่วไปให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นทีม เป็นคณะทำงาน

2.4 มนุษย์มักยึดมั่นกับวัตถุประสงค์ของงาน เมื่อทำงานสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของงานแต่ละอย่าง จะเกิดความรู้สึกพอใจ สมใจ เกิดความพยายามในการทำงานมากขึ้น



2.5 มนุษย์เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการยอมรับในความรับผิดชอบของตน และพร้อมต่อการแสวงหาความรับผิดชอบเพิ่มขึ้น

2.6 บุคคลแต่ละคน มักมีคุณลักษณะในตัวด้วยกันทั้งนั้น ในด้านความสามารถทางการคิด ความฉลาด การสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดทฤษฎีการงูใจของ McGregor จะเห็นได้ว่าการมองมนุษย์ทั้งในแง่ไม่ดีและในแง่ดี ซึ่งในแง่ไม่ดีเป็นการมองในแง่ลบต้องมีการบังคับจึงจะเกิดการปฏิบัติ ส่วนในแง่ดีหรือแง่บวกไม่จำเป็นต้องบังคับแต่มนุษย์มีความพร้อมในการปฏิบัติด้วยตนเองอยู่แล้ว ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและไม่พึงพอใจ มีดังนี้

1. เจคอบสัน (Jacobson, 1963 : 92) ได้อธิบายถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและไม่พึงพอใจคือ 1. ทักษะที่มีต่อสิ่งนั้น 2. ความพึงพอใจส่วนตัว 3. ความมีเสรีภาพในการแสดงออก 4. การมีส่วนร่วมร่วมกับสิ่งนั้นๆ เป็นต้น

2. กิลเมอร์ (Gilmer, 1966 : 279) ได้อธิบายถึงปัจจัยต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจคือ 1. ความมั่นคงปลอดภัย ความรู้สึกไว้วางใจเชื่อถือ 2. ความก้าวหน้าในการทำงาน 3. การทำงานตามความถนัด 4. การยอมรับทางสังคม 5. การติดต่อสื่อสารที่ดี 6. สภาพแวดล้อมต่างๆ 7. ผลประโยชน์ที่ได้รับ เป็นต้น

3. มัลลิน (Mullins, 1985 : 44 - 49) ได้ให้ทัศนะว่าความพึงพอใจเป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและยากที่จะวัดโดยไม่เอาความคิดส่วนตัวมาปะปน ระดับของความพอใจเป็นผลมาจากตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านตัวบุคคล สังคม วัฒนธรรม องค์การ และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งปัจจัยด้านตัวบุคคล ประกอบด้วยบุคลิกภาพ การศึกษา ความฉลาดรอบรู้และความสามารถ อายุ สถานภาพสมรส และตัวงานที่ทำอยู่ ปัจจัยด้านสังคม ประกอบด้วย สัมพันธภาพระหว่างคนระหว่างกลุ่มคน การทำงานเป็นกลุ่มและบรรทัดฐานของกลุ่ม ปัจจัยด้านวัฒนธรรม ประกอบด้วย ทักษะต่างๆ ความเชื่อ ค่านิยม ปัจจัยด้านองค์การ ประกอบด้วย ลักษณะและโครงสร้างที่เป็นทางการ นโยบายและกระบวนการบริหารงานบุคคล ลักษณะของงาน เทคโนโลยีและกระบวนการทำงานขององค์กร การชี้แนะควบคุมและภาวะผู้นำ รวมทั้งสภาพการทำงานด้วย และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วย เศรษฐกิจ สังคม และอิทธิพลจากภาครัฐบาล เป็นต้น

จากปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและไม่พึงพอใจดังกล่าว จะเห็นได้ว่ามีปัจจัยทางด้านต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางด้านภายในและภายนอกของแต่ละบุคคล ล้วนแต่มีผลต่อความพึงพอใจด้วยกันทั้งสิ้น

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิราพร เนติธาดา (2542) ได้ศึกษา วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่ocha สุภัทโท พบว่า วิธีการในการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่ocha ครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อสถาบันสงฆ์ สถาบันการศึกษา ผู้ที่มีหน้าที่สอนธรรมะหรือวิชาความรู้ให้กับผู้อื่น ในการนำวิธีการในการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่ocha ไปใช้เป็นแบบอย่างในการถ่ายทอดข่าวสาร ข้อมูลให้กับผู้อื่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจและการปฏิบัติในแนวทางที่ถูกต้อง รวมถึงพัฒนาการสอนโดยใช้หลักการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่ocha เพื่อให้เยาวชนของชาติเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ครูสอนทุกวิชา รวมทั้งวิชาพระพุทธศาสนาซึ่งเมื่อเกิดความเข้าใจ ก็จะทำให้เกิดการจดจำ และระลึกถึงได้ไม่ยากนักเมื่อประสบปัญหาต่างๆ และความเข้าใจในพระพุทธศาสนาจะช่วยให้คนมีสติ ปัญญาในการแก้ไขปัญหา คนก็จะ ไม่แก้ปัญหาในทิศทางที่ผิดๆ เมื่อประชาชนมีสติปัญญาในการแก้ปัญหาในทางที่ถูกประเทศชาติก็จะเจริญก้าวหน้าต่อไป

พระสุริยัญ ชูช่วย (2546) ได้ศึกษา การแสวงหาความสุขและคุณค่าของชีวิตกรณีศึกษา ทศณะกลุ่มคนต่างวัยในกรุงเทพมหานคร พบว่า ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2540 ประเทศไทยประสบกับวิกฤติการณ์ทางด้านเศรษฐกิจ ความอ่อนแอของสังคมไทยก็เปิดเผยออกมาให้เห็นชัดเจน ทำให้เกิดปัญหาทางสังคมอย่างรุนแรง เช่น คนไทยในสังคมเมืองพึ่งพาตัวเองไม่ได้ มีภาวะความเครียดสูง ว้าเหว่ ซึมเศร้า และฆ่าตัวตาย เป็นต้น รวมถึงปัญหาอื่นๆ ที่รุนแรงจนกลายเป็นปัญหาระดับชาติในปัจจุบัน นับวันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ได้แก่ นักรบผู้บงการ หลวง ปัญหาอาชญากรรม ปัญหายาเสพติด และปัญหาโสเภณี เป็นต้น

วัชรกร เรื่องจินตาวลัย (2546) ได้ศึกษา คุณธรรมที่จะช่วยให้สังคมเข้มแข็งและก้าวหน้า : ศึกษากรณีทัศนคติของนักคิดในสังคมไทย พบว่า ความอ่อนแอของสังคมไทยปรากฏเห็นได้ชัดในปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยไม่ว่าจะเป็นปัญหาความเสื่อมโทรมทางศีลธรรมของคนในสังคม หรือปัญหาส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ โดยไม่คำนึงถึงแบบแผนทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ซึ่งได้ก่อให้เกิดแบบแผนวัฒนธรรมใหม่ ทำให้สังคมไทยเป็นสังคมที่มีชีวิตทางวัฒนธรรมที่อยู่กับ เหล้า บุหรี่ บาร์ คลับ สถานเริงรมย์ ยาเสพติด การพนัน และการขายตัว นอกจากนี้ ความอ่อนแอในสังคมไทยจะเห็นได้จากค่านิยมใฝ่เสพบริโภค ที่คนในสังคมมุ่งแสวงหาความสะดวกสบายบำรุงบำเรอ แบบไม่ต้องทำอะไร เป็นต้น

พระสมุห์ประทีปย์ สังข์สุข (2546) ได้ศึกษา การศึกษาคุณค่าของชีวิตในสังคมไทยจากทัศนคติของกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกันทางสังคม พบว่า กลุ่มคนในสังคมไทยมีความเปลี่ยนแปลงในด้านวิถีชีวิต มีค่านิยมในรูปแบบบริโภคนิยมแต่ไม่ชอบผลิต ซึ่งเป็นการสนับสนุนให้ใช้ชีวิตฟุ้งเฟ้อฟุ่มเฟือย มีการใช้จ่ายเกินตัวอย่างสุรุ่ยสุร่ายชอบสะสมวัตถุ และใช้เทคโนโลยีเกินจำเป็นก็



เพื่ออวดมั่งอวดมี และเป็นการสนับสนุนค่านิยมในการบริโภคที่ผิดๆ ในที่สุดก็จะนำไปสู่ปัญหาทางสังคม เช่น ปัญหาหนี้สิน นักรายการบันเทิง อาชญากรรม การเอารัดเอาเปรียบ ยาเสพติด การฆ่าตัวตาย ความขัดแย้งกัน การประกอบอาชีพขายบริการทางเพศ การค้าขายของผิดกฎหมาย และแม้กระทั่งนักเรียนนักศึกษาที่มีเป้าหมายเพียงเพื่อให้เรียนจบมีความรู้เพียงพอประสงค์ให้ทำงานได้เงินมากๆ จึงเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดความยุ่งยากภายในสังคม

พระพิทยา เสวกพันธุ์ (2548) ได้ศึกษา การนับถือพระพุทธศาสนาและชีวิตที่ดีในสังคมไทย กรณีศึกษาพุทธศาสนิกชนในกรุงเทพมหานคร พบว่า ในสังคมไทยปัจจุบันกระแสบริโภคนิยม วัตถุนิยมทางตะวันตกมีอิทธิพลต่อพุทธศาสนิกชนส่วนใหญ่ ทำให้มีทัศนคติว่าการมีชีวิตที่ดี คือ การได้มาซึ่งการแสวงหาความสุขจากการบริโภคทางด้านร่างกายหรือวัตถุมากกว่าทางด้านจิตใจ ส่งผลให้มีการแข่งขัน การแย่งชิง การกระทำการใดก็ตามเพื่อให้ได้มาซึ่งวัตถุที่ตนต้องการและเชิดชูเกียรติเป็นที่ยอมรับในสังคม โดยไม่ได้ยึดถือปฏิบัติตามหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาว่า ความสุขที่แท้จริงเกิดจากความสงบทางด้านจิตใจ ก่อให้เกิดชีวิตที่ดีและคุณค่าของชีวิต จึงเกิดปัญหาตามมามากมายไม่ว่าปัญหาโรคเอดส์ ปัญหายาเสพติด ปัญหาโสเภณี ปัญหาการพนัน ปัญหาการขาดวินัย การเอารัดเอาเปรียบ เป็นต้น

พระโสว สี่ปัญหา (2550) ได้ศึกษาว่า การจัดหลักสูตรฝึกอบรม โดยนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มาช่วยพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม โดยใช้การเจริญสติเพราะถือว่าเป็นพื้นฐานทางจริยธรรม ให้กับนักศึกษาครูที่จะเป็นกำลังสำคัญของชาติในอนาคต เพราะอาชีพครูเป็นอาชีพที่สำคัญมาก และเป็นอาชีพที่ทุกคนในสังคมคาดหวังไว้มาก นั่นก็คือเป็นพื้นฐานในการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศ เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายที่กล่าวไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำหลักสูตรนี้ ได้พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเจริญสติเพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสปฏิบัติธรรมและนำวิธีการปฏิบัติไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ รวมทั้งมีคุณธรรมจริยธรรม พร้อมทั้งจะเป็นครูดีมีคุณภาพในอนาคตต่อไป

กัญจน์กัญญ์ ปิยะกาญจน์ (2553) ได้ศึกษาว่า ปัญหาและอุปสรรคในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่เยาวชน คือ สภาพสังคม อิทธิพลของเพื่อนและสื่อแขนงต่างๆ ผู้ปกครองและบุตรหลานมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกันน้อย เด็กอยู่ไกลหูไกลตาพ่อแม่ และช่องว่างระหว่างวัยทำให้มีปัญหาคือการสื่อสาร แนวทางที่เหมาะสมและเป็นไปได้ในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม คือ ผู้ปกครองควรใช้วิธีการหลายวิธีการร่วมกันเพื่อปลูกฝังให้บุตรหลานเป็นคนดีมีคุณธรรมจริยธรรม

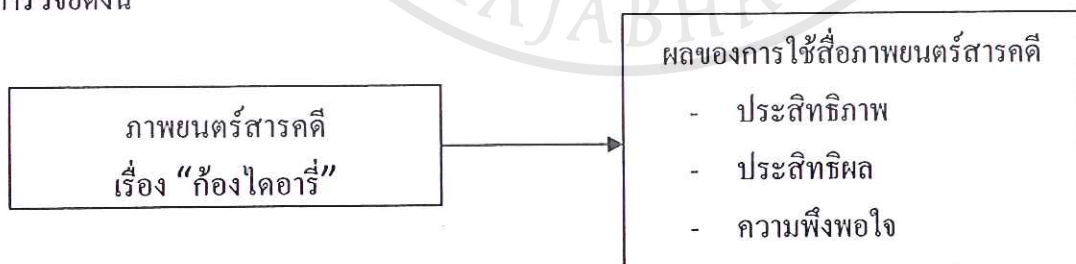
และปรับใช้ให้ตรงกับสภาพครอบครัวของแต่ละบุคคล ผู้ปกครองควรยึดหลักเหตุผลในการให้รางวัลและลงโทษ เขาชนต้องมีเหตุผลและใช้วิจารณญาณในการเลือกรับสื่อต่างๆ และไม่ถ้อยตามตัวอย่างที่ไม่ดี และสื่อแขนงต่างๆ ควรตระหนักถึงบทบาทของการเสนอแต่สิ่งที่จะช่วยสร้างคุณธรรมจริยธรรมที่ดีให้แก่เยาวชน

คลใจ ถาวรวงศ์ ดันเจริญ (2553) ได้ศึกษาว่า ทุกภาคส่วนในสังคมให้ความสำคัญต่อการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมกับเยาวชน ทำให้เกิดการบ่มเพาะหล่อหลอมคุณธรรมจริยธรรมในตัวเยาวชนเพิ่มขึ้น จนเยาวชนกลุ่มหนึ่งสามารถรักษาและธำรงความเป็นผู้มีคุณธรรมจริยธรรมจนเป็นที่ยอมรับและยกย่องในสังคม ซึ่งแนวคิดและพฤติกรรมดังกล่าวสวนกระแสสังคมในยุคโลกาภิวัตน์และระบบทุนนิยม ที่มีปัญหาในด้านความเสื่อมถอยทางคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชนส่วนมาก จึงเป็นที่น่าสนใจว่าเยาวชนกลุ่มดังกล่าวมีวิถีชีวิตและแนวทางปฏิบัติตนในสภาวะการณ์ต่างๆ อย่างไรที่สามารถดำรงคุณธรรมจริยธรรมไว้ในวิถีชีวิตได้จนเป็นแบบอย่างที่ดีและเป็นที่ยอมรับในสังคม บุคลากรทางการศึกษามีส่วนเกี่ยวข้องกับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมมาอย่างต่อเนื่อง เห็นความสำคัญกับการบ่มเพาะหล่อหลอมคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชนเป็นอย่างมาก เพราะการพัฒนาคนให้อยู่สังคมอย่างมีความสุขและสร้างคุณประโยชน์ต่อสังคมนั้น นอกจากต้องมีความรู้ สิ่งสำคัญที่สุดคือต้องมีคุณธรรมจริยธรรมในตัวบุคคลนั้นอย่างเหนียวแน่น

เพิ่มพูน นันทขว้าง (2550) ได้ศึกษาภาพยนตร์สารคดีนำเสนอการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพของชุมชนประวัติศาสตร์เวียงกุมกาม พบว่า สื่อภาพยนตร์สารคดีสามารถทำให้ผู้ชมได้มีความเข้าใจในประวัติศาสตร์ลักษณะทางกายภาพและปัญหาต่างๆ ในเวียงกุมกามเพิ่มมากขึ้น และสามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชม อีกทั้งยังสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเวียงกุมกามในอนาคต

#### กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การผลิตภาพยนตร์สารคดี ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่นักศึกษา มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 2.29 กรอบแนวความคิดในการวิจัยภาพยนตร์สารคดีปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมแก่นักศึกษา