

อภินันทนาการ

การออกแบบสารคดีสั้น : สังคมกัมพูชา...?



เจริญประภา ศรีเพชร

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา

วันลงทะเบียน..... ๕ - มี.ค. ๒๕๕๘

เลขทะเบียน..... 1.6722660

เลขเรียกหนังสือ.....

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

SHORT DOCUMENTARY OF SOCIAL NETWORK GENERATION...?



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design

May 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

ชื่อเรื่อง	การออกแบบสารคดีสั้น : สังคมกัมหน้า...?
ผู้วิจัย	เพ็ญประภา ศรีเพชร
สถานที่ปรึกษา	อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556
คำสำคัญ	Social Media Social Network สังคมกัมหน้า

บทคัดย่อ

การสื่อสารในโลก Social Media เป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่ไร้พรมแดน โดยผ่านระบบ Social Network ที่สามารถส่งสารถึงผู้รับได้อย่างรวดเร็ว และสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกันได้ ปัจจุบันสังคม Social Media ทำให้พฤติกรรมของการสื่อสารของคนในสังคมเปลี่ยนไป สิ่งที่เห็นได้ชัดคือการพูดคุยกันแบบมองหน้า หรือสบตากันลดลง เพราะสมาชิก Social Media จะสื่อสารกันผ่าน ระบบ Social Network ทำให้เกิดคำใหม่ในสังคมว่า "สังคมกัมหน้า"

การออกแบบสารคดีสั้น : สังคมกัมหน้า...? ตอน การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เป็นการสะท้อนให้เห็นพฤติกรรมของคนในสังคมยุคปัจจุบัน กับการใช้ Social Media ที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันของคนทุกเพศ ทุกวัย เห็นถึงข้อดี และข้อเสียของการสื่อสารผ่านระบบ Social Network และสามารถนำผลที่ได้มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จไปด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างสูงจากอาจารย์ประจำสาขาวิชา 7 ท่าน คืออาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์, อาจารย์เสกสรร ญาญปัญญานนท์ อาจารย์คณัย เรียบสกุล, อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ, อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา, อาจารย์มยุรี สุภังคณาช และ อาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์ ที่ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมทำให้งานวิจัยฉบับนี้ มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ คุณนฤกุล นาคชชฤทธิ ผู้อำนวยการสถานีวิจัยกระจายเสียงแห่งประเทศไทย จังหวัดพิษณุโลก คุณศิริรญา แสงทอง เจ้าหน้าที่ธุรการ สำนักประชาสัมพันธ์เขต 4 ที่มาช่วยแสดง และให้สัมภาษณ์ ให้ความช่วยเหลือในการดำเนินงาน การเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำงานวิจัย ครั้งนี้ขอขอบคุณพี่ๆ จากสถานีวิจัยโทรทัศน์แห่งประเทศไทย จังหวัดพิษณุโลก ที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำเกี่ยวกับการเขียนสคริป และเทคนิคการติดต่อ

ขอขอบคุณ คุณโสมาวดี เอนกวางกูร ที่ให้คำปรึกษา เป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยเสมอมา ให้ความช่วยเหลือในการติดต่อประสานงาน และการดำเนินงาน ช่วยตั้งแต่แรก จนสำเร็จเรียบร้อย ขอขอบพระคุณที่ช่วยงานวิจัยสำเร็จและลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ คณะผู้วิจัยขอมอบบูชาพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ และขอน้อมบูชาท่านบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้วยความรักและเมตตา

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
แนวคิดด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี.....	5
แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์.....	7
แนวคิดด้านนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน.....	9
ทฤษฎีสื่อใหม่ศึกษา.....	14
แนวคิดสังคมข้อมูลสารสนเทศกับบทบาทของคอมพิวเตอร์.....	16
แนวคิดการคิดเชิงสร้างสรรค์.....	17
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	22
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	22
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	22
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	23

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลงานการออกแบบ.....	26
แนวทางการออกแบบ.....	26
แบบร่าง.....	27
พัฒนาแบบ.....	32
ผลงานขั้นสุดท้าย.....	38
5 บทสรุป.....	51
สรุปผลการวิจัย.....	51
อภิปรายผลการวิจัย.....	51
ปัญหาในการออกแบบ.....	52
ข้อเสนอแนะ.....	53
บรรณานุกรม.....	54
ภาคผนวก.....	55
ประวัติผู้วิจัย.....	57

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตาราง 4.1 Storyboard สาระคดีสั้น : สังคมกัมพูชา...? (เนื้อหาเดิม).....	27
2 ตาราง 4.2 Storyboard สาระคดีสั้น : สังคมกัมพูชา...? (Footage).....	30
3 ตาราง 4.3 Storyboard สาระคดีสั้น : สังคมกัมพูชา...? (Semi Script).....	32
4 ตาราง 4.4 Storyboard สาระคดีสั้น : สังคมกัมพูชา...? (Full Script).....	38



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

การสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิต ซึ่งในสมัยโบราณมนุษย์สื่อสารข้อมูลด้วยวิธีการที่ไม่ซับซ้อนนักเช่นปากเปล่ามาเร็วและนกพิราบสื่อสารต่อมากการสื่อสารก็มีวิวัฒนาการเปลี่ยนไปตามสภาพสังคม มาเป็นการสื่อสารผ่านจดหมายโทรเลขโทรศัพท์วิทยุจากนั้นเมื่อเข้าสู่ยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคที่มีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก ทำให้การสื่อสารของสังคมปัจจุบัน เป็นการสื่อสารโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นรูปแบบการสื่อสารข้อมูลที่เข้าถึงผู้คนทุกระดับในปัจจุบันโดยมีการใช้กันอย่างแพร่หลาย ปัจจุบันอุปกรณ์สื่อสารไร้สายต่างๆ ได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์เรามากขึ้น ทั้งอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์พกพา แท็บเล็ต ล้วนถูกพัฒนาให้มีความทันสมัยและตอบสนองการใช้งานที่หลากหลาย

การสื่อสารผ่านระบบ Social network ถือเป็น สื่อใหม่ (new media) ซึ่งกำลังเติบโตและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายซึ่งมีข้อดีที่เข้าถึงผู้คนง่าย นำเสนอง่าย ทำได้รวดเร็ว คนก็เข้าถึงมากขึ้น ทำให้แข่งขันกับสื่อกระแสหลักใหญ่ๆ ที่มีความพร้อมทางเทคโนโลยีมากกว่าได้ดีขึ้น ทั้งที่ยังลงทุนต่ำกว่า นอกจากนี้สื่อใหม่ยังทำให้เข้าถึงแหล่งข่าว หรือสื่อสารกับแหล่งข่าวได้โดยตรงได้ง่ายมากๆ ไม่ต้องกังวลว่าจะผ่านตัวกลางที่ต้องตรวจสอบกันว่าได้มาจากแหล่งข่าวจริงหรือไม่ เช่น การติดต่อนักวิชาการที่แสดงความเห็นในโลกออนไลน์ต่างๆ สื่อใหม่ทำให้เห็นความหลากหลายของผู้คนทั่วไป จากการที่เข้ามาแสดงความเห็นตอบโต้กับข่าวที่เผยแพร่ออกไปแต่การใช้สื่อใหม่หลายๆ ก็อาจจะส่งผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม จากเดิมที่เน้นการสื่อสารด้วยภาษาคำพูด มาเป็นภาษาตัวอักษร จนปัจจุบันเป็นภาษาดิจิตอล การเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ สื่อเครือข่ายสังคม ทำให้พฤติกรรมและจิตวิทยาการสื่อสารในสังคมเปลี่ยนแปลงไป บทบาทของผู้รับสารส่วนใหญ่ในสังคมก็เปลี่ยนจากเดิมที่เคยเป็นเพียงผู้รับ มาเป็นผู้สืบค้นและรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ด้วยตัวเองแทน นอกจากนี้การไหลของข่าวสารในสังคมจะมีความหลากหลายช่องทางมากขึ้น ปัจจุบัน Social Media เข้ามามีบทบาทมากในการใช้ชีวิตประจำวัน ตั้งแต่ในเด็ก เยาวชน ไปจนถึง คนทำงานจะเห็นปรากฏการณ์สังคมก้มหน้าได้ในที่สาธารณะทุกแห่ง เช่น ร้านอาหาร มหาวิทยาลัย โรงเรียนต่างคนก็ต่างก้มหน้าอยู่บนจอมือถือของตัวเองโดยไม่สนใจคนรอบข้างทุกคนที่มีสมาร์ทโฟน จะก้มหน้าเพื่อแชตไลน์ เล่นเฟสบุ๊ค หรือแอปพลิเคชันต่างๆ ในโทรศัพท์มือถือ แม้กระทั่งนั่งอยู่ข้างๆ กันก็มักจะใช้วิธีการสื่อสารผ่านสมาร์ทโฟน

สารคดีสั้นสังคมก้มหน้า...? มีทั้งข้อดี และข้อเสีย ผู้วิจัยต้องการออกแบบสารคดีเพื่อให้ ผู้รับชมได้เห็นประโยชน์ของการสื่อสารผ่านระบบ Social network แล้วสามารถนำมาใช้ให้เกิด ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ และเป็นการสื่อสารที่สามารถสร้างสัมพันธ์ที่ระหว่างบุคคลได้ด้วย

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

การวิจัยเรื่องนี้เป็น การออกแบบสารคดีสั้น เพื่อให้เห็นถึงประโยชน์ของการสื่อสารผ่าน Social network กับความเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบันสังคมก้มหน้า

1. ศึกษาการสร้างสรรค์สารคดี เพื่อประโยชน์ในสังคม
2. ศึกษาถึงประโยชน์ข้อดี ข้อเสีย ของการสื่อสารผ่าน Social Media ของเยาวชน และ ประชาชนทั่วไป
3. สร้างสรรค์สารคดีให้เห็นถึงข้อดี ข้อเสียของการใช้ Social Media และนำไปสู่การ ใช้ให้เกิดประโยชน์

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็น การวิจัยเชิงพัฒนา ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึง นิสิตวิชาเอกสื่อ นวัตกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร ออกแบบสารคดีสั้นสังคมก้มหน้า ...? ซึ่งมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนทั่วไปในสังคมเมือง

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การออกแบบสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? ตอน การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความยาว 10 นาทีโดยเนื้อหาเป็นการนำเสนอเกี่ยวกับการติดตามพฤติกรรมดำรงชีวิตของบุคคล 2 คน โดยคนแรก เป็นวัยรุ่นที่ไม่สนใจโลก Social Network แต่ให้หันมาเล่น Social Network อย่างจริงจัง ส่วนอีกคนเป็นชายสูงอายุ ที่สนใจโลก Social Network ตลอดเวลา โดยปรับเปลี่ยนมาเป็นการทำกิจกรรมอื่นแทน เป็นเวลา 4 สัปดาห์ และดูว่าบุคคลทั้ง 2 คน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับโลก Social Network อย่างไร

3. ขอบเขตเวลา

ระยะเวลาการผลิต 1 มกราคม-30 เมษายน 2557

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. กำหนดรูปแบบการนำเสนอ
2. เขียนบท/ กำหนดผู้ให้สัมภาษณ์
3. เตรียมทีมงาน /อุปกรณ์
4. ผลิตชิ้นงาน
5. ใช้เทคนิคการตัดต่อ /ลงเสียงบรรยาย /เพลงประกอบ /กราฟฟิก
6. ชิ้นงานบรรลุตามเป้าหมาย นำตรวจสอบ เตรียมออกอากาศ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ผู้รับชม ได้ทราบประโยชน์ของการสื่อสารผ่านระบบ Social network
2. ผู้รับชม สามารถนำแอปพลิเคชันต่างๆมาใช้ในการสื่อสารระหว่างครอบครัว สังคม หรือเพื่อน ซึ่งทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น
3. ผู้รับชมตระหนักถึงขอบเขตของการสื่อสารในระบบ Social Network โดยไม่ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

นิยามศัพท์เฉพาะ

สารคดี หมายถึง การนำเอาข้อมูล หรือข้อเท็จจริงมานำเสนอโดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนั้นเมื่อคิดจะเขียนสารคดี จะต้องคำนึงถึงข้อมูลและกลวิธีการนำเสนอ

สังคมก้มหน้า หมายถึงกลุ่มคนประเภทเสพติดข่าวสารหรือเทคโนโลยี ว่างไม่เกิน 5นาที่ จะต้องหยิบSmart Phone หรือ Tablet ออกมาจุกๆ จิ้มๆ โดยไม่สนใจคนรอบข้าง นอกจากอุปกรณ์ของตนเองตลอดเวลา

Social Media หมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับ หรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่น

Social Network หมายถึงรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การแช็ต ส่งข้อความ ส่งอีเมลล์ วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก



บทที่ 2

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยจะต้องรู้วิธีการผลิต หรือขั้นตอนการผลิตสารคดี และศึกษา
งานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับงานวิจัยเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดและผลิตออกมาได้อย่างถูกต้อง
ประกอบด้วย

1. แนวคิดการสร้างภาพยนตร์สารคดี
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์
3. แนวคิดด้านนิเทศศาสตร์ และสื่อสารมวลชน
4. ทฤษฎีสื่อใหม่ศึกษา
5. แนวคิดสังคมข้อมูลสารสนเทศกับบทบาทของคอมพิวเตอร์
6. แนวคิดการคิดเชิงสร้างสรรค์

1. แนวคิดด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film Production)

ภาพยนตร์เป็นสาขาหนึ่งของงานสื่อสารมวลชน ภาพยนตร์จึงมีคุณค่าในการบันทึก
ประวัติศาสตร์ด้านต่างๆ ของสังคม ทั้งรูปแบบของภาพยนตร์บันเทิง หรือภาพยนตร์สารคดี
โดยเฉพาะภาพยนตร์สารคดีเน้นการติดตามเจาะลึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสถานที่จริง(เสน่ห์,45)

1.1 รูปแบบของภาพยนตร์สารคดี แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 รูปแบบ คือ

1.1.1 ภาพยนตร์สารคดีแบบธรรมเนียม (Naturalist Tradition) เป็น
ภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ถ่ายทอดเรื่องราวจากชีวิตจริงใน
ธรรมชาติไม่ได้ผูกติดกับเรื่องราวของมนุษย์เพียงอย่างเดียว แต่สนใจในเรื่องของการเดินทาง การ
ท่องเที่ยว ผจญภัย

1.1.2 ภาพยนตร์สารคดีแบบสัจจะนิยม(The Realist Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่มีแนวคิดยึดหลักความจริงทางวัตถุ โดยมีโครงเรื่องที่สร้างสรรค์ขึ้นจากความจริงที่ปรากฏรอบตัวเรา โดยเฉพาะเรื่องของความเป็นเมืองและความวุ่นวายสับสนบนท้องถนน ที่การนำเทคนิคในการถ่ายทำมาทำให้ได้ภาพที่พิเศษและแปลก

1.1.3 ภาพยนตร์สารคดีประเภทข่าว (The News-Real Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่ยึดหลักความเป็นจริงทางวัตถุดิบและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงผ่านกระบวนการรายงานในเชิงพรรณนาโวหาร โดยเรียงลำดับความสำคัญและประเด็นของเหตุการณ์อย่างชัดเจน สั้น กระชับ และตรงไปตรงมา เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์ประเภทข่าว ต้องอาศัยเหตุการณ์ตามความจริง โดยไม่มีการแต่งแต้ม หรือสร้างสรรค์ความคิดลงไป

1.1.4 ภาพยนตร์สารคดีแบบการโฆษณาชวนเชื่อ (The Propaganda Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่นำมาใช้เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมืองอย่างได้ผล โดยมีโซเวียตเป็นแม่แบบ และได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 จุดมุ่งหมายคือ การใช้โฆษณาชวนเชื่อในการก่อตั้งรัฐ และอำนาจการปกครองระบบใหม่ในประเทศของตน โดยแสดงแบบละครผูกเรื่องราว โน้มน้าวให้มีการลุกขึ้นมาปฏิวัติอำนาจเดิม เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของมนุษย์ที่ต้องต่อสู้กับภัยสังคมเมือง

1.2 รูปแบบของภาพยนตร์สารระบับันเทิง(Docudrama)

ภาพยนตร์สารคดีส่วนใหญ่เป็นการสร้างสรรค์จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน นอกจากจะสะท้อนให้เห็นถึงผลทางความคิดทางเศรษฐกิจ หรือการเมือง อย่างมีศิลปะผ่านมุมมองที่สะท้อนความตั้งใจของผู้สร้างส่งผ่านไปยังผู้รับชม ผู้ทำหน้าที่เปิดรับและตีความ ภาพยนตร์สารระบับันเทิง เป็นอีกประเภทหนึ่งของการเล่าเรื่องแบบละคร ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์รายการโทรทัศน์ หรือบทละคร มีการนำบทละคร กับสารคดีมาผสมเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบที่สามารถสรุปได้คือ

1.2.1 การจัดจ้อย่างเคร่งครัดกับความจริงต่างๆ ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฐานะที่เหตุการณ์ดังกล่าวเป็นที่รู้จักมาก่อนหน้านี้แล้ว

1.2.2 มีจุดประสงค์หลักเลียงการอธิบาย หรือใส่ข้อความคิดเห็นของผู้ประพันธ์อย่างเปิดเผย

1.2.3 การใช้เทคนิคการประพันธ์ และเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่ม ขยาย หรือ สร้างเรื่องราวที่เหมือนกับเหตุการณ์จริงที่เคยเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์

1.2.4 มีจุดประสงค์ในการหลีกเลี่ยงการแสดงออกถึงมุมมองและความเชื่อของ สร้างสรรค์อย่างเปิดเผย

โดยการผลิตสารคดีสั้น สักคมก้มหน้า : แอปพลิเคชันไลน์ ผู้วิจัยนำแนวคิดเหล่านี้มา ประกอบการมีรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาจัดทำบทสคริป ซึ่งมีการค้นคว้าข้อมูลจากพฤติกรรมของ มนุษย์และจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา ถ่ายทอดให้เห็นถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ว่า การสื่อสารผ่านสมาร์ทโฟนก่อให้เกิดประโยชน์อย่างไร

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์

องค์ประกอบหลักที่บทหนังต้องมี(เสนห์,82)

2.1 โครงสร้าง (Structure) หมายถึงโครงสร้างแบบสามองค์ประกอบ คือส่วนแรก ทำ หน้าที่แนะนำตัวละครและใจหายของเรื่อง ส่วนที่สอง เน้นการเผชิญหน้าและการต่อสู้กันของตัว ละครนั้น ส่วนที่สาม คือ ส่วนของการคลี่คลายใจหายที่องค์ประกอบแรกปูไว้ คือสรุปตอนท้ายของ เรื่อง

2.2 ใจหายเริ่มต้น (Premise) หมายถึงไต่เตี้ยหลักของหนังเรื่องนั้น ใจหายของหนังมัก บอกความขัดแย้งที่เปิดทางเลือกให้กับตัวละครมากกว่าหนึ่งทาง เราอาจแบ่งใจหายเริ่มต้นออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

- ใจหาย ไฮ-คอนเซปต์ หมายถึง หนังที่เน้นการผูกพล็อตของเรื่องให้มาตีเริ่มต้น และ ดึงดูดใจคนดูในวงกว้าง
- ใจหาย โลว์-คอนเซปต์ หมายถึง หนังที่เน้นเรื่องราวของตัวละครในฐานะมนุษย์เป็น หลัก

2.3 ความขัดแย้ง คือองค์ประกอบหลักของเรื่องเล่าทุกประเภท เรื่องเล่าสูตรสำเร็จ ทั่วไปมักจะสร้างความขัดแย้งแบบสุดขั้วเพื่อให้ง่ายต่อการขับเคลื่อนเหตุการณ์และตัวละคร

2.4 ตัวละคร ทำหน้าที่พาคนดูเข้าไปสัมผัสประสบการณ์ในเรื่องราวบนจอ จึงมี ความสามารถที่จะทำให้หนังต้องใช้ประโยชน์จากหน้าตา ท่าทางภายนอก เป็นต้น

2.5 บทสนทนา หน้าสำคัญของบทสนทนามีอยู่ 3 อย่างคือ

- ช่วยบอกให้เรา รู้คุณลักษณะของตัวละคร
- ช่วยบอกพล็อตเรื่อง
- ช่วยผ่อนคลายความกดดันของพล็อต

ซึ่งทั้งสามอย่างนี้ ทำให้คนดูเชื่อในความสมจริงของตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นมากยิ่งขึ้น

2.6 บรรยายการบอกเล่าถึงกาลเวลา และสถานที่ อย่างชัดเจน หรือการสร้างตัวละครที่มีมิติ ซึ่งหากว่าทั้งหมดได้ผล คนอ่านเข้าใจถึงตัวละคร หรือสถานการณ์นั้นๆ ได้อย่างดี จะทำให้เขารู้สึกว่า บทหนังมีชีวิตจิตใจเป็นของตัวเอง ไม่ใช่เพียงบทหนังกว้างทั่วไป

2.7 เส้นเรื่อง แบ่งเป็นเส้นเรื่องหลัก หมายถึง เรื่องราวหลัก หรือกับส่วนรอง หมายถึง รายละเอียดเสริมต่างๆ ที่ช่วยบ่งบอกความด้านลึกของตัวละคร โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้ง โดยทั่วไปคนดูหนัง จะถูกดึงดูดความสนใจด้วยเส้นเรื่องหลักก่อน ส่วนเส้นเรื่องรอง จะทำหน้าที่สนับสนุนและผลักดันให้เหตุการณ์ทั้งหมดเดินไป

2.8 การดันอารมณ์ของเรื่อง การค่อยๆ เพิ่มระดับอารมณ์และความขัดแย้งในเส้นเรื่องให้ค่อยๆ สูงขึ้นไปจากต้นเรื่องไปสู่ท้ายเรื่อง

2.9 การค้นพบและเปิดเผย หน้าที่สำคัญที่สุดของผู้เขียนบท คือดึงดูดความสนใจของคนดู เอาไว้ให้ได้ตลอดเวลา บทหนังจึงต้องมีการค้นพบและเปิดเผยอะไรที่คาดไม่ถึง ในปริมาณจังหวัดและความน่าสนใจให้เหมาะสม ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของจุดหักเหที่เกิดขึ้นในส่วนใดส่วนหนึ่งของเรื่องแล้วส่งผลให้เรื่องเปลี่ยนแปลง เป็นการเปิดทิศทางหรือทางเลือกใหม่ให้แก่ตัวละคร หรืออาจจะถึงขั้นหักมุม คือการสร้างความปลอดภัยในโชคชะตาของตัวละครเพื่อเสริมให้เนื้อเรื่องมีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น

ในการผลิตสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา : แอปพลิเคชันไลน์จะต้องมีการจัดทำบทสารคดี โดยนำแนวคิดการเขียนบทภาพยนตร์เข้ามาเป็นองค์ประกอบ เพื่อให้สารคดีที่นำเสนอมีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้รับชม ซึ่งต้องมีการนำเสนอเรื่องราวที่ชักรุงใจ ให้ผู้รับชมเกิดความคล้อยตาม และได้รับประโยชน์จากการชมสารคดี สามารถนำสารประโยชน์มาเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันได้

3. แนวคิดด้านนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน

การสื่อสารมีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า การสื่อความหมาย ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า Communication ซึ่งรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Communis หมายถึงการร่วม (Common) เมื่อมีการสื่อสาร การสื่อสารมีความหมายกว้างครอบคลุม และเกี่ยวข้องกับชีวิต และสังคมมนุษย์ในทุกๆ เรื่อง(กุลทิพย์,2)

วอร์เรน ดับเบิลยู วีเวอร์ (Warren W. Weaver) นักวิชาการด้านการสื่อสาร กล่าวว่า การสื่อสารมีความหมายครอบคลุมถึงกระบวนการทุกอย่าง ที่จิตใจของคนๆ หนึ่ง อาจมีผลต่อจิตใจของคนหนึ่ง ไม่ใช่เพียง การพูดและการเขียนเท่านั้น แต่รวมถึง ดนตรี ภาพ การแสดง และพฤติกรรมอื่นๆ ของมนุษย์

การสื่อสารนั้นมีหลายประเภท ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง ภาษาสัญลักษณ์ และภาษาดนตรี ซึ่งมีรูปแบบของการสื่อสาร แบ่งออกเป็น

- การสื่อสารทางเดียว (One – Way Communication) เป็นการส่งข่าวสารหรือการสื่อความหมายไปยังผู้รับแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยที่ผู้รับไม่สามารถมีการตอบสนองได้ทันที (immediate response) ให้ผู้ส่งทราบได้ แต่อาจจะมีปฏิกิริยาสนองกลับไปยังผู้ส่งภายหลังได้อย่าง Facebook การสื่อสารในรูปแบบนี้จึงเป็นการที่ผู้รับไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ทันที จึงมักเป็นการสื่อสารโดยอาศัยมวลชน เช่น การฟังวิทยุ หรือการชมโทรทัศน์

- การสื่อสารสองทาง (Two – Way Communication) เป็นการสื่อสาร หรือการสื่อความหมายที่ผู้รับมีโอกาสตอบสนองมายังผู้ส่งได้ในทันที โดยที่ผู้ส่งและผู้รับอาจจะอยู่ต่อหน้ากัน หรืออาจอยู่คนละสถานที่ก็ได้ แต่ทั้งสองฝ่ายจะสามารถมีการเจรจาหรือการโต้ตอบกันไปมา โดยที่ต่างฝ่ายต่างผลัดกันทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับในเวลาเดียวกัน เช่น การพูด โทรศัพท์ การประชุม การแชตทางอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัย ถือเป็น ผู้ส่งสาร เนื่องจากเป็นผู้ผลิตสารคดี แล้วนำข้อมูลข่าวสารนั้น เผยแพร่ผ่านช่องทางที่เรียกว่าสื่อ ซึ่งการส่งสารในครั้งนี้เป็นการส่งสารแบบสองทาง (two ways - communication) คือการได้รับการ ตอบรับ ตีชม จากผู้รับสาร นั่นก็คือ ผู้ชมนั่นเอง โดยการผลิตสารคดีผู้วิจัย ต้องศึกษาทำความเข้าใจในรายละเอียด เนื้อหาของรายการ มีเจตคติต่อตนเอง

ต่อเรื่องที่จะส่ง ต้องมีความรู้ในเนื้อหาที่จะส่ง เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสาร ส่งผลให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพ โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

3.1 ความรู้ด้านการผลิตสารคดีโทรทัศน์

3.1.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิตสารคดี (Pre – Production) ได้แก่ การเตรียมความพร้อมก่อนการผลิต ด้านเนื้อหาการวางแผนการผลิต การกำหนดประเด็น การเตรียมการด้านเทคนิค จัดเตรียมอุปกรณ์การถ่ายทำ รวมไปถึงการลงพื้นที่ประสานงานผู้เกี่ยวข้อง กำหนดสถานที่ถ่ายทำ ตรวจสอบกล้อง หาค่าข้อมูล เรียบเรียงข้อมูล แล้วนำมาวางแผนเพื่อกำหนดประเด็น จากนั้นจัดทำเป็น STORY BOARD เพื่อให้ง่ายต่อการผลิต และเกิดความเข้าใจที่ตรงกันกับทีมงาน

3.1.2 ขั้นตอนการผลิตสารคดี (Production) เป็นการผลิตรายการนอกสถานที่ในรูปแบบการผลิตสารคดี ต้องตรวจเช็คความพร้อมทั้งด้านอุปกรณ์ และบุคลากร ก่อนออกเดินทางไปผลิตสารคดี เมื่อลงพื้นที่ผลิตสารคดี เก็บภาพในมุมหลากหลาย สัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง ขณะถ่ายทำต้องตรวจสอบคุณภาพของเสียงและภาพ เพื่อให้ได้ภาพตามที่ต้องการ

3.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิตสารคดี (Post - Production) นำเทปสารคดีที่ผลิตมาตรวจสอบคุณภาพของภาพและเสียง มีการเลือกภาพที่สื่อความหมาย และมีมุมที่สวยงาม พร้อมทั้งเลือกตัดเสียงสัมภาษณ์ ที่ไม่ดีออกไป ในส่วนของกระบวนการตัดต่อภาพจะใช้การ FADE หรือ DISOLVE เพื่อให้ภาพนุ่มนวลขึ้น ในกรณีที่ต้องการปกปิดแหล่งข้อมูล สามารถนำเทคนิคการทำภาพ MOSAIC และ BLUR มาใช้ในการตัดต่อได้ นอกจากนี้มีการใส่เสียงเพลงประกอบในรายการ เพื่อให้ดูน่าฟังมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนในการผลิตสารคดีสั้นเรานำแนวความรู้ด้านการผลิตสารคดีมาประกอบการผลิต ซึ่งแนวคิด Pre- Production / Production / Post- Production จะเป็นขั้นตอนที่ทำให้กระบวนการผลิตสารคดีง่ายขึ้น ซึ่งการผลิตสารคดีต้องมีขั้นตอนดังต่อไปนี้(อิริชัย,5)

1. เลือกเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ

1.1 การเลือกเรื่อง ต้องเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เชื่อมโยงกับกระแสความสนใจของคนในสังคม สร้างสรรค์สิ่งใหม่ มีประโยชน์หรือมีผลกระทบต่อคนส่วนใหญ่ ก่อให้เกิดทัศนคติเชิงบวก และมีเรื่องของอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง

1.2 การหาข้อมูล ควรหาข้อมูลจากหลายๆด้าน หากเป็นเรื่องอ่อนไหวต้องมีวิธีการตั้งคำถามที่ดี กรณีมีข้อมูลมาก ควรเลือกประเด็นที่น่าสนใจเป็นอันดับแรก การหาข้อมูลโดยใช้ผังความคิด มี TOPIC แล้วแตกกิ่งก้านสาขาออกมา จากนั้นดูว่าหัวใจของการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายคืออะไร แล้วจึงเลือกเนื้อหาให้เหมาะสม

1.3 มิติของสารคดี สารคดีประกอบด้วย 3 มิติ คือ กว้าง-ยาว-ลึก เรื่องเดียวกันสามารถมองได้หลายมิติ

2. เทคนิคการนำเสนอ

รูปแบบการนำเสนอสารคดีแต่ละเรื่องมีความแตกต่างกันตามเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่อง การผลิตสารคดีที่มีคุณภาพจึงต้องกำหนดโทนของเรื่องให้ชัดเจนว่า เมื่อชมสารคดีจบอยากให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอย่างไร สารคดีที่ให้น้ำหนักทุกประเด็นเท่ากันหมด ไม่ใช่สารคดีที่มีคุณภาพ เพราะสารคดี คือการนำข้อมูล ข้อเท็จจริงมานำเสนอ โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์

2.1 การวางโครงเรื่อง เริ่มจากจุดเล็กๆ ขยายในรายละเอียด แตกประเด็นเนื้อหาให้ลึก และหลากหลายที่สุด แต่ยังคงรักษา THEME สารหลักของเรื่องนั้นไว้ การวางโครงเรื่องล่วงหน้าจะช่วยให้ได้กรอบคตินำเสนอไม่ไขว้เขว หากเป็นไปได้ควรกำหนดประเด็นปิดเรื่อง ซึ่งต้องเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี

2.2 การลำดับประเด็นเนื้อหา วิธีการผลิตสารคดีในรูปแบบเดิมๆ มักจะจับเรื่องราวจากภาพกว้างมาทำเป็นสารคดีให้มีเนื้อหาแตกประเด็นออกไปไม่มี CLIMAX ของเรื่อง ทุกจุดดูเท่ากันไปหมด ทำให้ดูเหมือนว่าเนื้อหาแต่ละส่วนถูกแตะเพียงผิวเผินเท่านั้น ทำให้ขาดบุคลิกภาพที่โดดเด่นของสารคดี

2.3 กลวิธีเดินเรื่อง ปัจจุบันนิยมเดินเรื่องแบบเรื่องสั้น หรือนวนิยายโดยมีคนเดินเรื่องจากจุดเล็กๆ เพื่ออธิบายจุดใหญ่

3. การเขียนบทสารคดี

3.1 การเขียนบทจะออกมาดีหรือไม่ดี ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าจับอะไรมาเขียน ความยากอยู่ตรงที่จะสื่อสารอย่างไรให้มีพลัง การเขียนบทต้องมีความคิดแบบเชื่อมโยง และคนที่เขียนบทได้ดีต้องมีความสามารถสื่อสารกับทีมงานให้เข้าใจได้ดี เพราะต้องทำงานเป็นทีม หากทีมงานไม่เข้าใจ งานที่ออกมาจะไม่มีคุณภาพ

3.2 การเขียนบทสารคดี เป็นการเขียนเล่าเรื่อง พร้อมกับนำเสนอภาพ เนื้อหาในบทควรเชื่อมโยงภาพ ไม่ใช่อธิบายภาพ

3.3 บทที่ดีต้องครอบคลุมเนื้อหาอย่างละเอียด คำบรรยายกระชับ มีเทคนิคที่ทำให้ดูสนุกน่าติดตาม บทควรทำหน้าที่ถ่ายทอดความเป็นจริงที่เกิดขึ้น เพื่อกระตุ้นอารมณ์ โดยแทรกเกร็ดหรือข้อมูลใหม่ๆ เพิ่มสีสันให้สารคดี ไม่ซับซ้อนจนคนดูตามไม่ทัน

4. การถ่ายทำ

4.1 การถ่ายทำต้องชัดเจน คม สวยงาม มีองค์ประกอบทางศิลปะของการถ่ายภาพโดยสมบูรณ์ ภาพถ่ายทุก SHOT ทุก CUT ต้องมีความหมาย สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกความต่อเนื่องสู่ผู้ชมได้ เพราะภาพถ่ายเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของสารคดี ที่สามารถทำให้รู้สึกคล้อยตาม และมีอารมณ์ร่วม

4.2 การใช้มุมกล้อง ต้องเหมาะสมกับเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ สามารถสื่อความหมายถึงการรับรู้ และความรู้สึกของผู้ชม

4.3 พยายามคิดค้นหามุมภาพแปลกใหม่ และเพิ่มรายละเอียดขนาดของภาพให้เกิดความหลากหลาย ดูน่าสนุก น่าติดตาม

4.4 การถ่ายภาพที่ดี

- มีชีวิตชีวา
- มีความสวยงาม
- เน้นการถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์
- บอกเล่าเรื่องราว ภาพพูดได้
- มีองค์ประกอบทางศิลปะ

5. การบันทึกเสียง

5.1 สารคดีที่ดูสนุก น่าติดตาม ตื่นเต้น เร้าใจ ต้องสามารถถ่ายทอดเสียงจริงขณะถ่ายทำออกไปได้อย่างละเอียด และครบถ้วนที่สุด

5.2 เสียงประกอบต้องชัดเจน มีมิติ เสียงเบาเมื่อมองเห็นแหล่งกำเนิดเสียงอยู่ไกล และดังขึ้นเมื่อเห็นภาพเข้ามาใกล้แหล่งกำเนิดเสียงนั้น

5.3 เสียงประกอบเป็นสิ่งสำคัญที่สุด หากสารคดีขาดเสียงประกอบ จะเป็นสารคดีที่ไม่มีมิติ ไม่มีชีวิต

5.4 เสียงประกอบสามารถทำให้คนดูตื่นเต้น คล้อยตาม ระวังใจ สามารถตรึงคนดูให้นั่งอยู่หน้าจอโทรทัศน์ได้จนจบไม่รู้ตัว

6. การลำดับภาพ /ตัดต่อ

การลำดับภาพที่ดี คือการโยงภาพเข้าด้วยกันให้เกิดความต่อเนื่องทางอารมณ์ ทำให้รู้สึกเคลื่อนไหวตลอด เข้าใจในความหมายได้แม้ไม่มีบทบรรยาย ผู้ลำดับภาพต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการนำภาพและบทบรรยายมาผูกโยงให้เกิดอารมณ์ ซึ่งจะแตกต่างจากคนตัดต่อ ที่จะตัดภาพตามคำสั่งเท่านั้น ไม่สามารถคิดสร้างภาพเองได้

7. ดนตรีประกอบ

เสียงดนตรีมีส่วนช่วยเสริมอารมณ์ให้กับภาพที่ต้องการสื่อความหมายมาก ต้องสอดคล้องและเป็นอารมณ์เดียวกับช่วงที่ต้องประกอบเพลง การใส่เพลงต้องมีศิลปะ เนื้อเพลงเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้ดูให้คล้อยตาม ต่อเนื่องกับภาพและบทบรรยาย ควรใช้เพลงประกอบเท่าที่จำเป็นเท่านั้น เสียงที่ดีที่สุดคือเสียงที่บันทึกจากสถานที่จริง

8. การทำกราฟฟิก

หากมีความจำเป็นอาจใช้ภาพกราฟฟิกเสริม เพียงเพื่อให้เกิดความเข้าใจง่าย แต่ภาพไม่ควรซับซ้อนมากเกินไป และความยาวไม่ควรเกิน 15 วินาที

9. การลงเสียงบรรยาย

การลงเสียงบรรยายที่ดีจะต้องได้จังหวะ ออกเสียงถูกต้อง เป็นธรรมชาติ มีอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาของเรื่อง ไม่ซ้ำ หรือเร็วเกินไป มีน้ำหนักและโทนเสียงที่น่าฟัง ไม่น่าเบื่อ เน้นตรงที่ควรเน้น ผ่อนเสียงเมื่อควรผ่อน สามารถสะกดผู้ดูให้หยุดนิ่งได้ บุคลิก น้ำเสียงของผู้บรรยายต้องเหมาะสมกับอารมณ์และเนื้อหาที่ตนบรรยาย

10. การมิกซ์เสียง

เมื่อผ่านมาทุกขั้นตอนก็นำมาผสมผสานกันทั้งเสียงบรรยาย เสียงประกอบทุกประเภท และการลำดับตัดต่อตอนก็นำมาผสมผสานกันทั้งเสียงบรรยาย เสียงประกอบทุกประเภท และการลำดับตัดต่อภาพ ลงในบทรายงาน

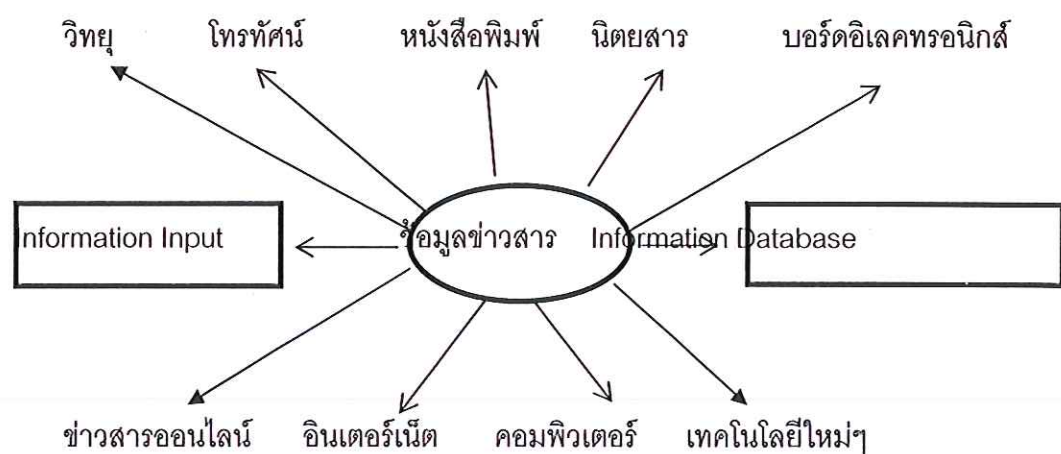
4. ทฤษฎีสื่อใหม่ศึกษา

สื่อใหม่เป็นการสื่อสารสองทาง (Two way communication) ในกรณีของการสื่อสารแบบทางเดียวนั้น ท่ามกลางกระบวนการถ่ายทอดข่าวสาร ผู้รับสาร จะถูกแปรสภาพให้กลายเป็นผู้รับสารที่ passive แต่ทว่าในสื่อใหม่แทบทุกประเภท เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ Blog หรือ อีเมลล์ ฯลฯ ที่ถือว่าเป็นสื่อใหม่นั้น ล้วนแต่เอื้ออำนวยให้เกิดการสื่อสารแบบสองทางขึ้นมา กล่าวคือผู้รับสาร สามารถจะมีปฏิกริยาต่อทั้ง "ตัวข่าวสาร" และ "ผู้ผลิต / ผู้สื่อข่าว" ได้ดังนั้น สถานะหรือสถานะของผู้รับสารจึงเปลี่ยนมาเป็นผู้รับสารที่ active(กาญจนา,19)

Logan วิเคราะห์ว่า เพียงแค่รูปแบบการสื่อสารสองทางที่เป็นคุณลักษณะที่โดดเด่นของสื่อใหม่นี้ก่อผลกระทบต่อเนื่องตามมาอีกหลายประการ เช่น

- การสื่อสารรูปแบบนี้ทำให้ "การเสวนา" (dialogue) และการแลกเปลี่ยนความรู้ (knowledge sharing) สามารถเกิดขึ้นได้โดยผ่านช่องทางการสื่อสารแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็สภาพหรือเสียงก็ตาม
- รูปแบบการสื่อสารเช่นนี้ ทำให้ผู้รับสารมีโอกาสที่จะทดสอบ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสาร ที่ส่งมาได้ (reliability of information) เช่น สามารถถามซ้ำกลับไปได้
- ความรวดเร็วของสื่อใหม่ แม้จะเป็นการสื่อสารสองทางก็จริง อันที่จริง การสื่อสารสองทางในอดีตนั้นก็เคยมีรูปแบบอยู่บ้างแล้ว การสื่อสารสองทางผ่านสื่อการเขียน เช่น การเขียนจดหมายโต้ตอบ การสื่อสารสองทางผ่านสื่อเสียง เช่น โทรศัพท์ แต่ทว่าบรรดาสื่อใหม่ เช่น อีเมลล์ หรืออินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารสองทางที่เป็นที่นิยม

พัฒนาการของสื่อในศตวรรษที่ 21



Rogers ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (new communication technologies) หรือสื่อใหม่ (new media) ที่แตกต่างไปจากนิยามเดิมว่าเป็นเทคโนโลยี หรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิด การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมาก (many-to-many basic) ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง (computer-based communication systems) Rogers ยอมรับว่าในบรรดานักวิชาการด้านสื่อใหม่ด้วยกัน เขาให้ความสำคัญกับ Ron Rice ในฐานะที่มีอิทธิพลทางความคิดต่องานของเขาเป็นอย่างยิ่ง งานของ Ron Rice คือ The New Media : Communication, Research and Technology (Sage, 1984) Rice และคณะได้นิยามสื่อใหม่ว่าเป็น "เทคโนโลยีการสื่อสาร" ซึ่งโดยปกติจะเกี่ยวกับความสามารถของคอมพิวเตอร์ ที่ทำให้เกิดหรือเอื้ออำนวยต่อการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ในหมู่ผู้ใช้งานด้วยกันเอง หรือระหว่างผู้ใช้งานกับข้อมูล (กิตติ, 105)

คำนิยามคำว่า "สื่อใหม่" ของ Rogers และ Rice ที่เน้นเรื่องกระบวนการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ (computing) และการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Interactivity) นี้เองที่มีอิทธิพลต่อการสร้างกรอบการวิเคราะห์ (framework) ที่ใช้ศึกษาแยกแยะเปรียบเทียบระบบสื่อ ทั้งเก่าและใหม่ แอบอิงอยู่กับลักษณะทางเทคนิคของคอมพิวเตอร์ และประเภทของพฤติกรรมสื่อสาร

หลังจาก "new media" เริ่มเติบโตแข็งแกร่งมั่นคงขึ้น ก็เริ่มจะมีผู้ให้นิยามของคำว่า "สื่อใหม่" ที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น Sonia Livingstone และ Leah A. Lievrouw ที่กล่าวว่า สื่อใหม่เกี่ยวข้องกับอีกหลายเรื่อง ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องเทคโนโลยีเท่านั้น ข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย (networked information) และเทคโนโลยีการสื่อสาร (communication technologies) เป็นสื่อแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์อย่างสลับซับซ้อนและหลากหลาย ระหว่างปรากฏการณ์เศรษฐกิจ การเมือง พฤติกรรม วัฒนธรรม และสถาบัน (ICA Newsletter, Vol.27, no.3, May 1999 หน้า 10)

สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในสังคมปัจจุบันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ ผู้ใช้อินเตอร์เน็ต สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้อย่างรวดเร็ว การใช้สมาร์ตโฟนเป็นรูปแบบของสื่อใหม่ที่กำลังเป็นที่สนใจและมาแรง โดยในการผลิตสารคดีสั้น จะมีการนำเสนอถึงข้อดี ข้อเสียของการสื่อสารรูปแบบใหม่ในสมาร์ตโฟน ผลกระทบที่เกิดขึ้น และการนำไปใช้ประโยชน์ในภาพรวม

5. แนวคิดสังคมข้อมูลสารสนเทศกับบทบาทของคอมพิวเตอร์

หากเรามองดูสถานการณ์ของคนรอบข้างที่ร่วมชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกับเราตั้งแต่เกษตรกรที่รอขายพืชผลช่วงค่าเงินบาทอ่อนตัว ในระดับที่เป็นฐานรากของสังคมเกษตรกรรมไปจนถึงประธานาธิบดีสหรัฐ ที่มีที่ปรึกษาซึ่งให้ข้อมูลนานาประเภทอยู่บนลิบ ในระดับสุดยอดของอำนาจรอบงาระดับโลก (รวมทั้งเราที่อยู่กลางๆ ด้วย) สิ่งหนึ่งที่เราจะเห็นคือ สภาวะชีวิตที่ต้องเผชิญกับสายธารของข้อมูลข่าวสารที่หลั่งไหลและแย่งชิงกันถาโถมอย่างต่อเนื่อง และดูเหมือนว่าจะไม่มีวันจบสิ้น ช้ำร้ายกระแสน้ำข้อมูลข่าวสารนั้น นับวันยิ่งทวีความหนักหน่วงรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ เรากำลังเผชิญกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face communication) โดยทั้งผ่านภาษาเขียน (verbal) และภาษาท่าทาง (non-verbal) เรากำลังปะทะกับข้อมูลข่าวสารจำนวนมากมายมหาศาลที่ทะลักล้นออกมาจากหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร เทปบันทึกเสียง รายงานของบริษัท จดหมาย โทรศัพท์ โฆษณา นาฬิกา รายการอาหาร รายงานการวิจัย หนังสือ ฯลฯ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากแหล่งข้อมูลซึ่งเป็นเทคโนโลยีใหม่ๆ อาทิ เช่น วีดีโอเกมส์ วีดีโอดีสก์ เคเบิลทีวี และคอมพิวเตอร์ เรากำลังจัดการกับข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ทั้งที่บ้าน นอกบ้าน และในที่ทำงาน เรากำลังวุ่นวายอยู่กับวัฏจักรข้อมูลข่าวสาร (initiating) ลำเลียงข้อมูลข่าวสารเข้าไปในตัวเรา (processing) เรียบเรียงหรือจัดระบบข้อมูลข่าวสารที่รับเข้ามาไว้นั้น (patterning or arranging) ตระเตรียมเอาไว้ใช้งาน (preparing) ถ่ายทอด (transmitting) แพร่กระจายสู่ผู้อื่น (disseminating) เรียกกลับคืนมาใช้ (retrieving) และลำเลียงข้อมูลใหม่เข้ามาเก็บไว้ในตัวเรา (reprocessing) ว่าสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมาเกิดขึ้นแล้ว และกำลังดำเนินไปจริง แสดงว่าเรากำลังอยู่ในสังคมยุคสารสนเทศ (informationsociety) จริงๆ (กิตติ,92)

อันที่จริงเรากำลังชินกับยุคสังคมนี้ โดยอาศัยกระบวนการที่เป็นอัตโนมัติ คือเรามักจะกระทำการสื่อสารไปตามความเคยชิน (unconscious fashion) ไม่ได้เหลียวหน้าแลหลังหรือขาดการขบคิดพิจารณาโดยแยบคาย ลองพิจารณาดูง่ายๆ เช่นในแต่ละวัน เราเปิดสื่อที่ชนิดเริ่มตั้งแต่ก่อนนอน ไปถึงก่อนเข้านอน หรือแม้กระทั่งล้มตัวลงนอน หรือนอนแล้วยังต้องอาศัยสื่อ (เปิดเพลง อ่านหนังสือ) และข่าวสารมาเล่าโลมให้หลับในแต่ละวัน เราสามารถจัดการข้อมูลข่าวสารในปริมาณมหาศาลได้อย่างน่าฉงนในเวลาอันรวดเร็ว เช่น อ่านหนังสือพิมพ์ 2-3 ฉบับในเวลาครึ่งชั่วโมงก่อนทำงาน ทั้งนี้โดยการเลือกสรร การกรองด้วยสายตา แสกนอย่างรวดเร็ว อาจ

กล่าวได้ว่า เราได้พัฒนาศักยภาพในการตอบสนองต่อสังคมยุคสารสนเทศที่ท่วมทับด้วยสื่อสาร ข้อมูลข่าวสาร และกระบวนการสื่อสารนานาลักษณะอย่างรวดเร็ว และโดยแทบจะไม่มีใครรู้สึกตัว การพัฒนาที่เป็นไปตามธรรมชาติชนิดนี้อาจเรียกได้ว่า เป็นทักษะในการจัดการกับข้อมูลข่าวสาร นั้นเอง

จากแนวคิดนี้ทำให้ผู้วิจัยรู้ว่า การสื่อสารมีช่องทางมากมาย มนุษย์มีความสามารถที่จะรับสารได้แบบน่าอัศจรรย์ โดยเฉพาะสื่อในรูปแบบใหม่ๆ ที่เข้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว อย่างสื่ออินเทอร์เน็ต ในสังคมโซเชียลเน็ตเวิร์ค ถือเป็น การสื่อสารที่มาแรง และได้รับความนิยมสูงสุด ปัจจุบันแพร่มาสู่การสื่อสารบนสมาร์ตโฟน เนื่องจากมีความคล่องตัวในการใช้งาน และรับข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ทุกเวลา สังคมก็ก้าวหน้า จึงกลายเป็นภาพที่ไม่ว่าจะมองไปทางไหน ก็จะเห็นภาพนี้ในทุกสถานที่ ทำให้ผู้วิจัย ได้ผลิตสารคดีสั้น ที่สะท้อนให้เห็นถึงการ ใช้ประโยชน์จากสมาร์ตโฟนในสังคมปัจจุบัน

6. แนวคิดการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

การคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ (Creative Thinking) เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม และใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ คือความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ (New Original) ใช้การได้ (Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate)

ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ 2 ทางด้วยกัน ได้แก่ (เกรียงศักดิ์,93)

1. เริ่มจากจินตนาการแล้วย้อนกลับสู่สภาพความเป็นจริง เกิดจากการที่เรา นำความฝันและจินตนาการ ซึ่งป็นเพียงความคิด ความใฝ่ฝันที่ยังไม่เป็นจริง แต่เกิดความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำให้ความฝันนั้นเป็นจริง

2. เริ่มจากความรู้แล้วต่อยอดสู่สิ่งใหม่ เกิดจากการนำข้อมูลหรือความรู้ที่มีอยู่มา คิดต่อยอดหรือคิดเพิ่ม ฐานข้อมูลที่มีอยู่จะเป็นเหมือน "ตัวเทียบความคิด" ให้เราคิดในเรื่องใหม่ๆ

การคิดเชิงสร้างสรรค์ หมายถึงการขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่ สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น การ

คิดเชิงสร้างสรรค์ เป็นการคิดที่มีลักษณะเป็นกระบวนการ (Process) มักประกอบไปด้วย ขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน ได้แก่ กำหนดเป้าหมายการคิด การแสวงหาแนวคิดใหม่ และการประเมินและคัดเลือกแนวคิด องค์ประกอบที่ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะกำหนดว่า แต่ละคนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับทัศนคติ และบุคลิกลักษณะความสามารถทางสติปัญญา (กำหนดขอบเขตของปัญหา การใช้จินตนาการการคัดเลือกอย่างมียุทธศาสตร์ การประเมินอย่างมีประสิทธิภาพ) ความรู้ รูปแบบการคิด แรงจูงใจ และสภาพแวดล้อม

เหตุผล ความจำเป็นที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้เราแก้ปัญหาได้ลงตัวกับปัญหา ก่อให้เกิดนวัตกรรมที่ไม่หยุดยั้ง ช่วยให้เราได้สิ่งที่ "ดีกว่า" แทนการจมอยู่กับสิ่งเดิมๆ และเป็นองค์ประกอบสำคัญของความฉลาด ในการสร้างสรรค์ (creative intelligence) การวิเคราะห์ (analytical intelligence) และการปฏิบัติจริง (practical intelligence)

การฝึกมองในมุมที่แตกต่าง หรือการแหวกผ่านประเพณีทางความคิดจะช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ได้อย่างดี โดยฝึกมองมุมต่าง สร้างจินตนาการอิสระ ขยายขอบเขตของความเป็นไปได้ ตั้งคำถามแบบมุมมองต่าง เป็นคนไม่พอใจอะไรง่ายๆ ด้วยคำถาม "ทำไม" กระตุ้นความคิดด้วย คำถาม "อะไรจะเกิดขึ้น ถ้า" มองมุมตรงข้าม ตั้งคำถามและหาคำตอบ เชื่อมโยงสิ่งที่ไม่คุ้นเคย คิดทางลัด ค้นหาข้อบกพร่องเพื่อพัฒนาและคิดเอง ทำเอง

เทคนิคในการแก้ปัญห และพัฒนางานต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ที่ช่วยให้ค้นพบแนวคิดใหม่ๆ นอกกรอบความซ้ำซากเดิมๆ ก่อนที่จะนำไปสู่การค้นพบทางออกของปัญหา ได้แก่

1. หาความคิดใหม่ที่หลากหลายด้วยการระดมสมอง (Brainstorming) เป็นเทคนิคการระดมความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ เป็นการแก้ปัญหาในองค์กรที่ได้รับความนิยมมากที่สุด
2. ทำของเก่าให้เป็นของใหม่ โดยพิจารณา 9 แนวทาง ได้แก่ เอาไปใช้อย่างอื่น ดัดแปลงใช้อย่างอื่น ปรับเปลี่ยน เพิ่ม ขยาย ลด หด ทดแทน จัดใหม่ สลับ และผสมรวมได้หรือไม่ เป็นเทคนิคที่ช่วยในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ
3. ขยายขอบเขตปัญหาจากรูปธรรมสู่นามธรรมแล้วค่อยคิด คือไม่คิดในเรื่องที่กำลังคิดอยู่ แต่คิดในความเป็นนามธรรมของเรื่องนั้นที่มีอยู่ในสิ่งทั้งปวง เนื่องจากนามธรรมของ

ปัญหาสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์ และนวัตกรรมใหม่ๆ เทคนิคนี้ได้มีการนำไปใช้ร่วมกับการระดมสมอง แต่จะแตกต่างกับวิธีการระดมสมอง คือไม่มีการชี้แจงปัญหาอย่างละเอียดก่อนล่วงหน้า แต่จะกล่าวถึงปัญหาในแนวกว้างๆ

4. ปรับสภาพแวดล้อมและเวลาให้เหมาะสมสำหรับการคิด การอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบเดียวกันนานๆ อาจจำกัดความคิดสร้างสรรค์ และเวลาก็มีความสำคัญต่อการคิด ในบางเวลาจะคิดได้ดี และในบางเรื่องการจำกัดเวลาช่วยกระตุ้นความคิดได้ แต่บางเรื่องจำเป็นต้องให้เวลาในการคิด

5. กลับวังที่จะคิด แล้วมาคิดในมุมกลับ เป็นเครื่องมือช่วยให้มองมุมอีกมุมหนึ่งที่เราไม่เคยคิดที่จะมองมาก่อน และการคิดแบบกลับด้าน จะทำให้ไม่ยึดติดกับรูปแบบการคิดเดิมๆ ที่เคยชิน เป็นการช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ๆ ที่คิดว่าไม่น่าจะเป็นไปได้มาก่อน

6. จับคู่ตรงข้าม เพื่อหักมุมสู่สิ่งใหม่ เป็นวิธีการหาสิ่งที่อยู่ตรงข้าม ในลักษณะขัดแย้ง (conflict) เพื่อก่อให้เกิดการหักมุม ความคาดหวังที่คนทั่วไป ไม่คิดว่าจะ เป็น กลายเป็นสิ่งสร้างสรรค์ใหม่ เช่น มิตร ศัตรู

7. คิดแหวกวงความน่าจะเป็น ย้อนกลับมาหาความเป็นไปได้ เป็นการเชื่อมโยงถึงความเป็นไปได้โดยแสวงหาแนวคิดใหม่ จากการศึกษากรอบของตรรกศาสตร์ ที่มีตัวเลือกว่า ถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ แต่พยายามหาคำตอบที่แหวกกฎเกณฑ์ต่างๆ ให้มากที่สุด แล้วจากนั้นพยายามดัดแปลงความคิดนั้นให้ทำได้จริงในทางปฏิบัติ

8. หาสิ่งไม่เชื่อมโยง เป็นตัวเชื่อมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ เพื่อตอบปัญหาที่คิดอยู่ให้เห็นทางออกของปัญหาที่สร้างสรรค์ และปฏิบัติได้จริง โดยตัวเชื่อมความคิดหาได้จาก เปิดหนังสือ และเปิดพจนานุกรม

9. ใช้เทคนิคการสังเคราะห์ส่วนประกอบ เป็นการเขียนรายการของแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับลักษณะหรือแง่มุมของสิ่งที่ต้องการตอบออกมาเขียนไว้ในแกนหนึ่ง และเขียนรายการของแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับลักษณะ หรือแง่มุมของสิ่งที่ต้องการตอบออกมา แล้วเขียนไว้อีกแกนหนึ่ง ผลที่ได้คือ ช่วงตัด (matrix) ระหว่างรายการของแนวคิดทั้งสอง

10. ใช้การเปรียบเทียบ เพื่อกระตุ้นมุมมองใหม่ๆ เทคนิคที่ได้รับความนิยมในวงการอุตสาหกรรม และองค์กรที่ต้องการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ วิธีการรวมกันขององค์ประกอบที่แตกต่าง และไม่เกี่ยวข้องกันในลักษณะของการเทียบเคียง หรืออุปมาอุปไมย เนื่องจากปัญหาที่ไม่คุ้นเคย จะถูกทำให้เข้าใจง่ายขึ้น เมื่อเทียบเคียงกับสิ่งที่คนทั่วไปคุ้นเคย เพราะทำให้เห็นภาพชัดขึ้น ในทางตรงกันข้าม ปัญหาที่คุ้นเคยมากเกินไปจนกลายเป็นอุปสรรค ทำให้เราไม่สามารถคิดอะไรใหม่ๆ ได้ การอุปมาคือเทียบเคียงในลักษณะที่เราไม่คุ้นเคย จะช่วยกระตุ้นให้เราคิดในมุมที่แตกต่างได้ โดยเปรียบเทียบตนเองกับสิ่งอื่น เปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่งโดยตรง

คนที่สร้างสรรค์ ต้องเริ่มด้วยการสร้างทัศนคติที่เอื้อต่อการสร้างความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นหลักการให้สามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดย 9 อย่าง หรือสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง และ 9 ต้อง หรือจำเป็นต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นดังนี้

1. อย่าคิดแง่ลบ ต้องคิดแง่บวก
2. อย่าชอบพวกรวมลากไป ต้องลองหัวเดียวกระเทียมลีบดูบ้าง
3. อย่าปิดตัวเองในวงแคบ ต้องเปิดรับสถานการณ์ใหม่
4. อย่ารักสบาย ทำไปเรื่อยๆ ต้องลงแรง บากบั่น มุ่งความสำเร็จ
5. อย่ากลัว ต้องกล้าเสี่ยง
6. อย่าหมดกำลังใจเมื่อไม่พบคำตอบ ต้องอดทนต่อความคลุมเครือ
7. อย่าท้อใจกับความผิดพลาด ต้องเรียนรู้จากความล้มเหลว
8. อย่าละทิ้งความคิดใดๆ จนกว่าจะพิสูจน์ได้ว่าไร้ประโยชน์ ต้องชะลอการตัดสินใจ
9. อย่ากลัวการเผยแพร่ผลงาน ต้องกล้าเผยแพร่ผลงาน

ทัศนคติจะเป็นตัวบ่งบอกตั้งแต่ต้นว่าเราเป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์มากหรือน้อย หรือไม่สร้างสรรค์เลย ทัศนคติที่ไม่ถูกต้องจะเป็นอุปสรรคสำคัญให้เราไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้แม้จะรู้เทคนิควิธีคิดสร้างสรรค์มากมายเพียงใด ดังนั้นในก้าวแรกเราจึงจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไข และเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีอยู่ให้สมกับการเป็นนักคิดสร้างสรรค์เสียก่อน

การคิดเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ ในการที่ผู้วิจัยจะนำมาเป็นแนวคิดในการผลิตสารคดี เพราะสารคดีที่น่าสนใจ จะต้องมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การมองที่แตกต่าง ผู้วิจัยต้องตั้งคำถามกับตัวเองว่า ทำอย่างไร ให้สารคดี Line : สังคมกัมพูชา มีความน่าสนใจและแตกต่างจากสารคดีอื่นๆ ฉะนั้น การคิดเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นองค์ประกอบที่ผู้ผลิตสารคดีจะต้องนำมาใช้



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อศึกษาเรื่องการ ออกแบบสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? ศึกษาการสร้างสรรคสารคดี เพื่อประโยชน์ในสังคม รวมไปถึง ถึงประโยชน์ข้อดี ข้อเสีย ของการสื่อสารผ่าน Social Media ของเยาวชน และประชาชนทั่วไป และการสร้างสรรคสื่อสารคดีให้เห็นถึงข้อดี ข้อเสียของการใช้ Social Media และนำไปสู่การใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยมีระเบียบวิธีเชิงวิจัย และเชิงคุณภาพ

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เพื่อออกแบบสารคดีสั้น : สังคมกัมพูชา...? คือ ประชาชนทั่วไปในสังคมเมือง

สังคมไทย มีกลุ่มผู้สื่อสาร Social Media เพิ่มมากขึ้นในทุกเพศ ทุกวัย และมี การ แม้เป็นกลุ่มที่มีอายุแตกต่างกัน แต่มีพฤติกรรมการใช้ Social Media เหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นการ ค้นคว้าหาข้อมูลผ่านระบบ Social Network การเล่น Facebook ,Line และแอปพลิเคชันอื่นๆ

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ แล้วจะต้องมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความสำคัญต่อผลงานวิจัย ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

3.2.1 ข้อมูล ความสำคัญของการสื่อสารผ่าน Social Media แบ่งการเก็บรวบรวม ดังนี้

- ข้อมูลของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน
- ข้อมูลของสังคมกัมพูชา
- ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

3.2.2 ข้อมูลด้านเทคนิคการทำงานประกอบด้วย

- การผลิตสารคดีโทรทัศน์
- เทคนิคการถ่ายทำ
- การลำดับภาพ /ตัดต่อ

3.3การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษา ค้นคว้า เกี่ยวกับงานที่ใกล้เคียง และข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมมาศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลที่จะนำมาพัฒนางานสารคดี ดังนี้

3.3.1วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในยุคปัจจุบัน

การสื่อสารในโลกยุคปัจจุบันนั้นสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างแพร่หลายและยังสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ เป็นยุคแห่งการสื่อสารอย่างแท้จริง โดยเฉพาะการสื่อสารกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ซึ่งในยุคปัจจุบันนั้นได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวางไปทั่วโลก เป็นช่องทางในการสื่อสารที่ไม่มีวันสิ้นสุด มีข่าวสารต่างๆ มากมายถูกส่งไป ถ่ายทอดผ่านทางอินเทอร์เน็ต เช่น E-mail, Shat, การโฆษณาสินค้าในเว็บไซต์, ข้อมูลข่าวสารจากทางเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น ตลอดจนการส่งข้อความ ภาพและเสียงในโทรศัพท์มือถือก็เป็นการสื่อสารในยุคนี้กันทั้งนั้น การสื่อสารในยุคปัจจุบันจึงกลายเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อสภาพสังคมในปัจจุบันทุกระดับเป็นอย่างมาก

3.3.2วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสังคมก้มหน้า

ปัจจุบันไม่ว่าจะเดินทางไปไหนมาไหนกับครอบครัว เพื่อน พี่น้อง หรือว่ามองไปที่คนรอบข้างมักจะเห็นแต่ละคนต่างนั่งก้มหน้าอยู่กับหน้าจออุปกรณ์สื่อสารของตัวเองกันแทบทั้งสิ้น จึงทำให้เกิดศัพท์บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ชื่อ "สังคมก้มหน้า" เพราะปัจจุบันนี้ เป็นยุคที่คนเรามีสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตกันอย่างน้อยคนละ 1 เครื่อง หรืออาจมากกว่า 1 เครื่อง ทำให้ คนเราไม่ค่อยใส่ใจคนรอบข้าง หรือแม้แต่ใจลอยเพราะว่าถูกสิ่งเร้าจากเนื้อหาในจอสมาร์ตโฟน หรือว่าแท็บเล็ต จนลืมรอบข้าง

3.3.3 วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เพื่อออกแบบสารคดีสั้น : สังคมกัมพูชา...? คือ ประชาชนทั่วไปในสังคมเมือง

ในกลุ่มคนไทยมีสัดส่วนการเป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนเติบโตขึ้นมากในทุกช่วงอายุ อัตราการเป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นสูงสุดในกลุ่มคนทำงานอายุ 25-34 ปี ที่จากเดิมมีคนเป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนเพียง 45% ในปี 2555 แต่ในปี 2556 มีผู้เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนถึง 80% เพิ่มขึ้น 35% โดยมีความเป็นไปได้ว่าอัตราการถือครองที่เพิ่มขึ้นมากที่สุดในกลุ่มนี้เป็นเพราะอยู่ในวัยที่กำลังซื้อสูง และมีรายได้เป็นของตนเอง ตามด้วยกลุ่มผู้ใหญ่อายุ 35-44 ปี ที่อัตราการเป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนเพิ่มมากขึ้น 40% ขณะที่กลุ่มวัยรุ่นอัตราการเป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนเพิ่มมากขึ้น 26% ซึ่งถึงแม้วัยรุ่นจะเป็นวัยที่มีความต้องการอุปกรณ์สื่อสารรุ่นใหม่ ๆ สูง แต่ก็มีข้อจำกัดเรื่องรายได้มากกว่ากลุ่มอื่น ที่น่าสนใจก็คือ สมาร์ทโฟนสามารถตีตลาดในกลุ่มผู้สูงอายุได้มากยิ่งขึ้น โดยสามารถขายให้คนวัยนี้ได้เพิ่มขึ้น 25% ในปี 2556

การสื่อสารในโลก Social Media เป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน ทำให้มีกลุ่มผู้ใช้บริการเพิ่มมากขึ้น ในทุกเพศ ทุกวัย การสื่อสารผ่านระบบ Social Network จึงกลายเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และส่งผลให้สังคมไทย กลายเป็น สังคมกัมพูชา

3.3.4 วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสารคดี

สารคดีที่มีคุณภาพ ควรให้ความสำคัญกับรายละเอียดทุกขั้นตอน โดยให้น้ำหนัก 2 ส่วนเท่าๆ กัน คือ เนื้อหา และกลวิธีในการนำเสนอ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายมีการเลือกเรื่องที่น่าสนใจ อยู่ในกระแสและความสนใจของคนในสังคม สร้างสรรค์ มีประโยชน์ ก่อให้เกิดทัศนคติเชิงบวก เลือกประเด็นที่น่าสนใจเป็นอันดับแรก หาข้อมูล และคิดหัวข้อ จากนั้นจะมีการแตกกิ่งก้านสาขาออกมา ดูว่าหัวใจของการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายคืออะไร กลุ่มเป้าหมายคือใคร แล้วจึงเลือกเนื้อหาให้เหมาะสม



3.3.5 วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำ

1.6922660

การถ่ายทำต้องชัดเจน สวยงาม มีองค์ประกอบทางศิลปะของภาพโดยสมบูรณ์ ภาพถ่ายทุก SHOT ทุก CUT ต้องมีความหมาย ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและความต่อเนื่องสู่ผู้ชมได้ การใช้มุมกล้อง ต้องเหมาะสมกับเนื้อหาที่กำลังจะนำเสนอ สามารถสื่อความหมายถึงการรับรู้ และความรู้สึกของผู้ชม พยายามคิดค้นหามุมภาพแปลกใหม่ และเพิ่มรายละเอียดขนาดของภาพ ให้เกิดความหลากหลาย ดูสนุก น่าติดตาม การถ่ายภาพที่ดี ควรมีชีวิตชีวา มีความสวยงาม ถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ได้ บอกเล่าเรื่องราว และมีองค์ประกอบทางศิลปะ

๕ - มี.ค. ๒๕๕๘

3.3.6 วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการลำดับภาพ/ตัดต่อ

การลำดับภาพที่ดีคือ การผูกโยงภาพเข้าด้วยกัน ให้เกิดความต่อเนื่องทางอารมณ์ ทำให้รู้สึกเคลื่อนไหวอยู่ตลอด ไม่อืดอาด สามารถเข้าใจในความหมายได้ แม้จะไม่มีบทบรรยาย การลำดับภาพที่ดี จะทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม ผู้ลำดับภาพ จะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำภาพ และบทบรรยายมาผูกโยงให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม การตัดต่อจะเป็นการนำเทคนิคและกราฟฟิก เข้ามาใช้ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ภาพ

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

4.1 แนวทางการออกแบบ

การออกแบบสารคดีสั้น สังคมกัมหน่า...? เป็นการรวบรวมข้อมูลจากพฤติกรรม การสื่อสารของคนในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร เข้ามามีอิทธิพลกับการดำรงชีวิตมากยิ่งขึ้น ทำให้ภาพที่เห็นในสังคมปัจจุบันคือการสื่อสารผ่านระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค ทำให้เกิดคำถามขึ้นว่า การสื่อสารที่ทันสมัยขึ้น ส่งผลดี หรือผลเสียตามมา ทำให้เกิดการสังเกตพฤติกรรมระหว่างผู้ที่ไม่สนใจ กับผู้ที่ชื่นชอบการสื่อสารในระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค แล้วให้ทั้งคู่ลองสลับพฤติกรรมกัน เพื่อดูผลของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อให้ผู้รับชมได้ไตร่ตรองเองว่า สังคมกัมหน่า.....จริงหรือ ?

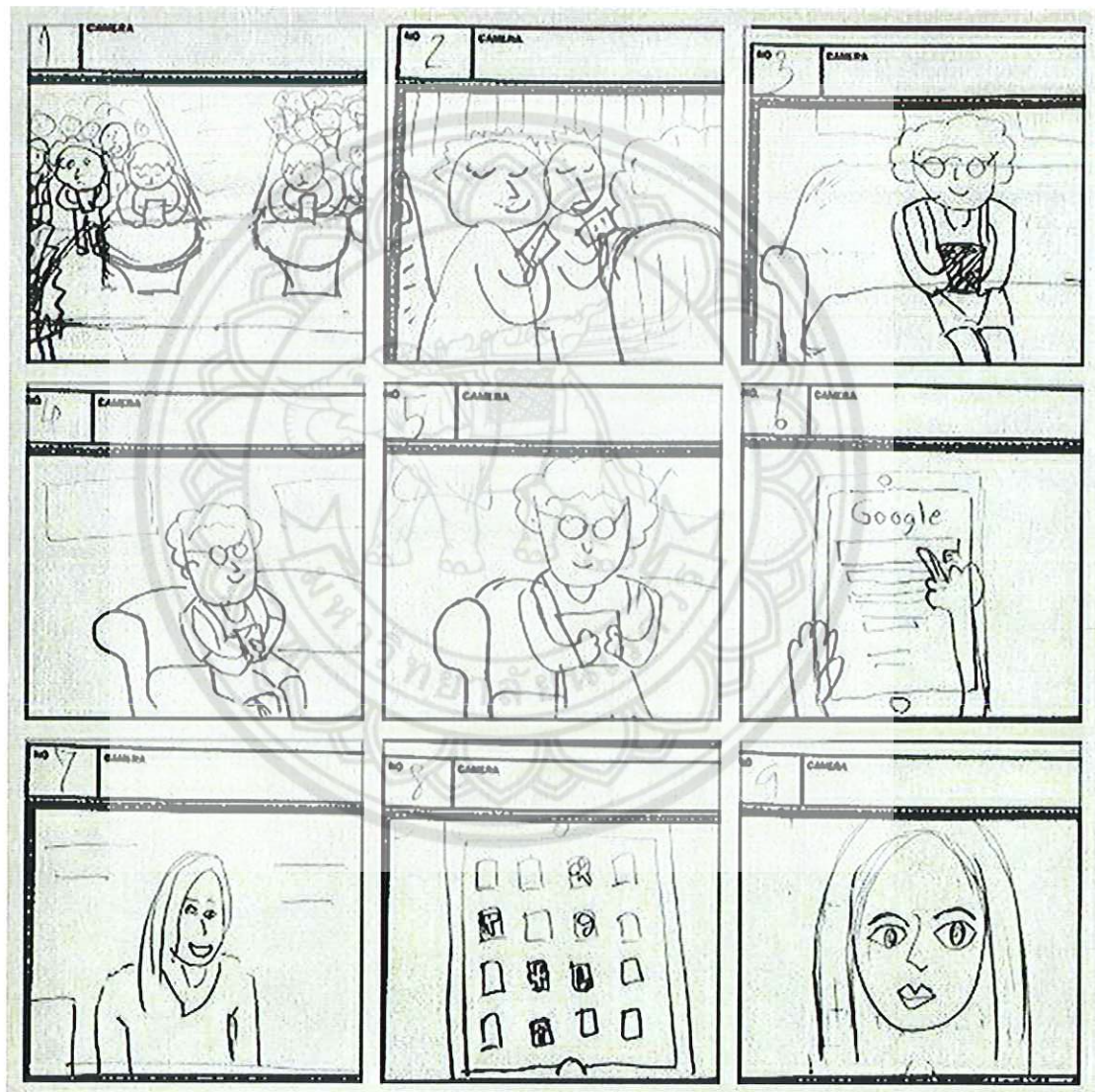
เนื้อเรื่อง

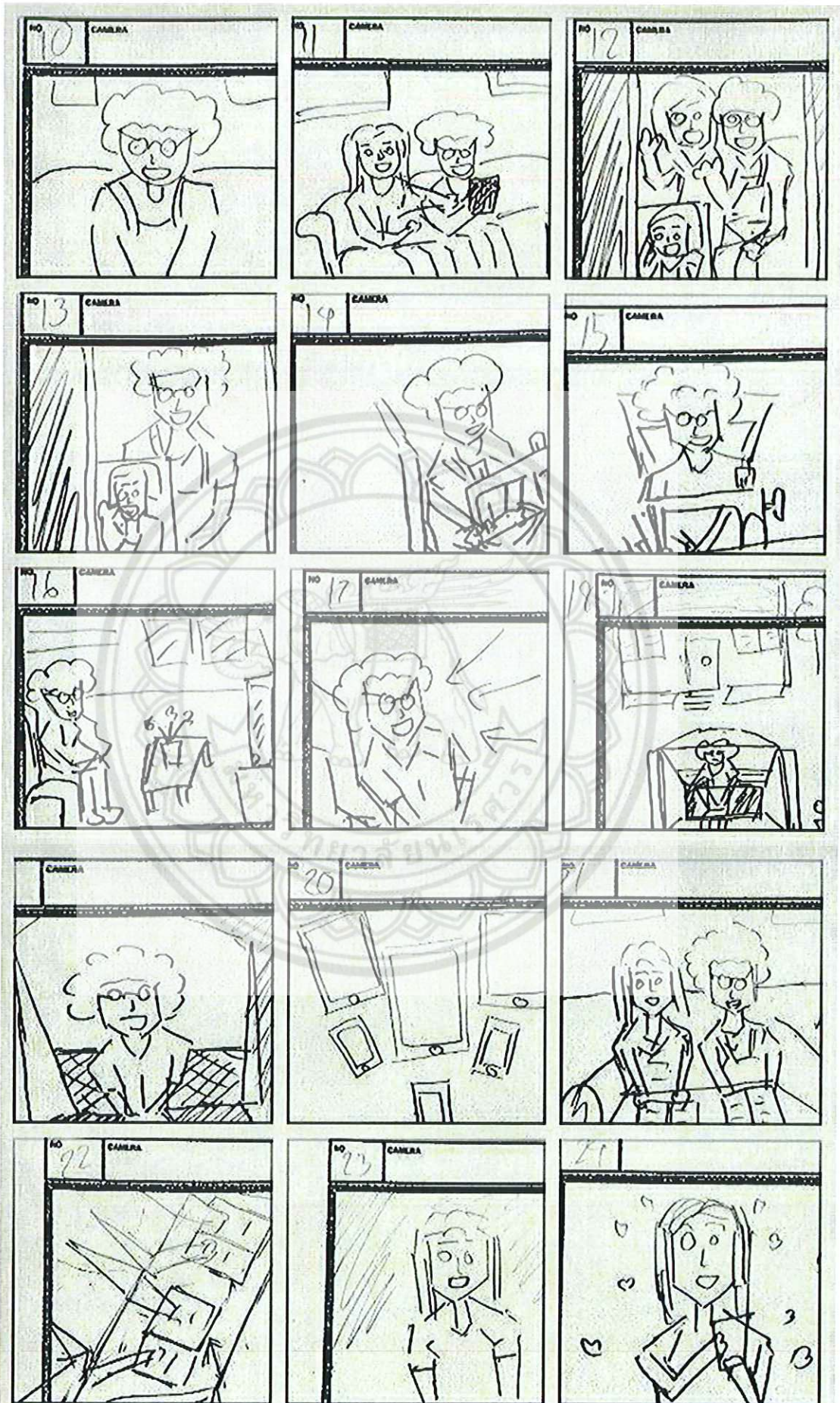
ตุ๊ก หญิงสาววัย 25 ปี ไม่สนใจโลกโซเชียล สนใจแต่โลกของตัวเอง และลุงนุกล ชายวัย 54 ชอบการใช้ระบบโซเชียลเน็ตเวิร์คเป็นชีวิตจิตใจ ผู้วิจัยจึงให้ทั้งคู่สลับพฤติกรรมกัน โดยให้ตุ๊กเริ่มให้ระบบโซเชียลเน็ตเวิร์คผ่านโทรศัพท์มือถือ ถึงแม้ว่าจะเป็นการดูข้อมูลในอินเทอร์เน็ต การเล่นเกม เฟสบุ๊คไลน์ อินสตาแกรม และอื่นๆ เป็นประจำทุกวัน ส่วนลุงนุกล จากที่เคยเล่นจนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ก็ให้หากิจกรรมอื่นทำแทน โดยไม่ให้มีการสนใจในโลกโซเชียล ผู้วิจัยมีการติดตามการดำเนินชีวิตประจำวันของทั้งคู่เป็นเวลา 4 สัปดาห์ และสรุปพฤติกรรมของทั้งคู่ว่าผลที่ได้เป็นอย่างไร

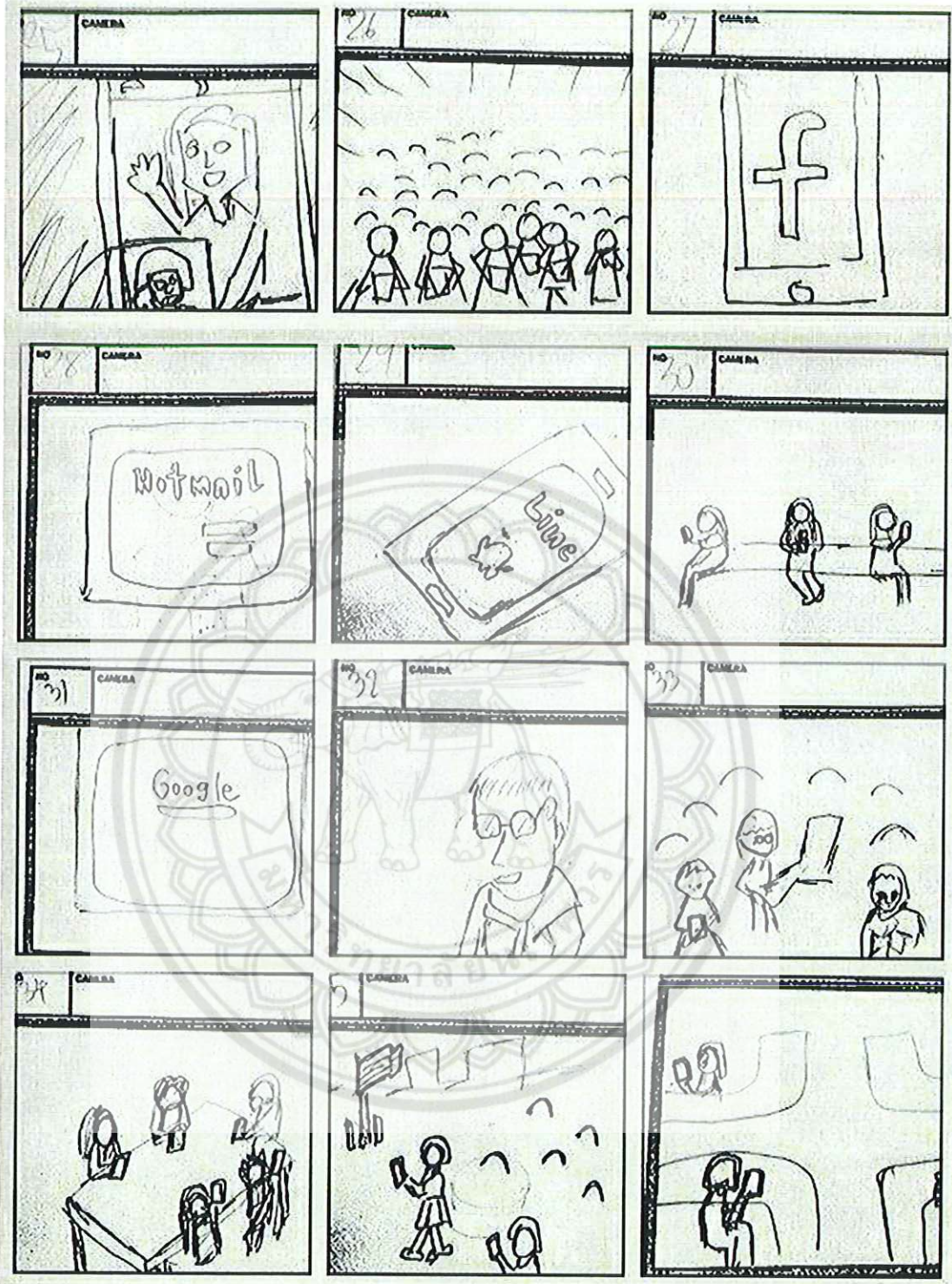
4.2 แบบร่าง

ในช่วงแรกผู้วิจัย ได้กำหนดเนื้อหาในการผลิตสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? เป็นการติดตามดูคุณยาย ซึ่งเป็นผู้ที่อยู่บ้านคนเดียว มีความเหงา และได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม มาสนใจโลกโซเชียลเน็ตเวิร์ค และเห็นว่าเป็นประโยชน์กับการใช้

ตาราง 4.1 Storyboard สารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? (เนื้อหาเดิม)







ต่อมาผู้วิจัย ได้เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ได้มีการแนะนำให้มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยการเปลี่ยนเนื้อเรื่องใหม่ เป็นการติดตามดูพฤติกรรมของบุคคล 2 วัย ที่มีความแตกต่างทางด้านการใช้ระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค คนแรกเป็นหญิงสาววัย 25 ปี ไม่สนใจโลกโซเชียลเน็ตเวิร์ค ก็ให้มีการปรับเปลี่ยนให้มีการลองเรียนรู้การใช้ระบบโซเชียลเน็ตค้อยๆ ปรับเปลี่ยนเพิ่มการใช้ที่ละสัปดาห์จนครบ 4 สัปดาห์ ส่วนชายวัย 54 ปี เป็นผู้ที่สนใจโลกโซเชียลเน็ตเวิร์คมาก ให้ลองเปลี่ยนมาเป็นการค้อยๆ หยุดเล่น และติดตามดูการใช้ชีวิตของทั้งคู่

ตาราง 4.2 Storyboard สารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? (Footage)





และเมื่อได้นำเสนอต่อคณะกรรมการ ก็ได้มีการแนะนำให้เพิ่มรายละเอียดบางส่วน ให้มีความเข้มข้น และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยในส่วนของหญิงสาว จากการค่อยๆ เรียนรู้การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คที่ละสัปดาห์ ก็ให้ปรับเป็นการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างจริงจังตั้งแต่สัปดาห์แรก ส่วนชายสูงวัย ให้มีการหยุดใช้ระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค ตั้งแต่สัปดาห์แรกเช่นเดียวกัน แล้วให้หากิจกรรมอื่นทำแทน

ทำให้ล่าสุดได้สารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? เป็นการสื่อให้เห็นถึงการสื่อสารในระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค ผู้รับชมได้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคล 2 วัย และเกิดการไตร่ตรองเองว่า การสื่อสารในระบบโซเชียลเน็ตเวิร์คส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่เรียกว่า สังคมกัมพูชา...จริงหรือ?

4.3 พัฒนาแบบ

ตาราง 4.3 Storyboard สารคดีสั้น สังคมก้มหน้า...? (Semi Script)

ภาพ	เสียง
	<p>.....ดนตรี.....</p>
	<p>ผู้หญิงสาววัย 25 ปี ใช้เวลาว่างด้วยการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ ถักโครเช หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ตามที่ตัวเองชอบ</p>
	<p>แต่สิ่งที่ไม่เคยสนใจเลย คือการเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค</p>
	<p>ต่างกับ ลุงนุกูล วัย 54 ปี เป็นผู้หนึ่งที่ติดโทรศัพท์และใช้เวลาในแต่ละวันไปกับการท่องโลกโซเชียล</p>

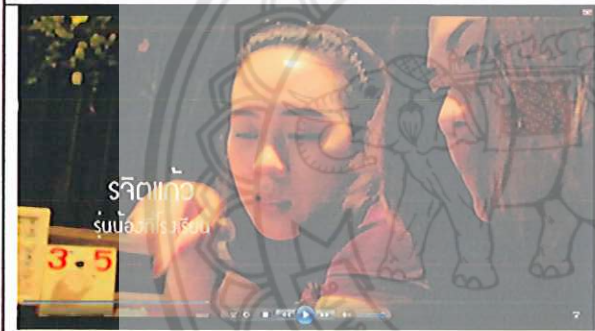
 <p>สังคมกับนวัตกรรม</p>	<p>ไม่ว่าอยู่ที่ไหน ทำอะไร ต้องอัปเดตตลอดเวลา</p>
 <p>สังคมกับนวัตกรรม</p>	<p>วันนี้เราจะลองให้ทั้งคู่ลองมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกันบ้างโดยแบ่งเป็น 4 สัปดาห์</p>
 <p>06.00 น. สังคมกับนวัตกรรม</p>	<p>.....ดนตรี.....</p>
 <p>สังคมกับนวัตกรรม ตอน การรับฟังเรื่องราว</p>	<p>.....ดนตรี.....</p>
 <p>สังคมกับนวัตกรรม ตอน การแก้ไขปัญหา</p>	<p>.....ดนตรี.....</p>



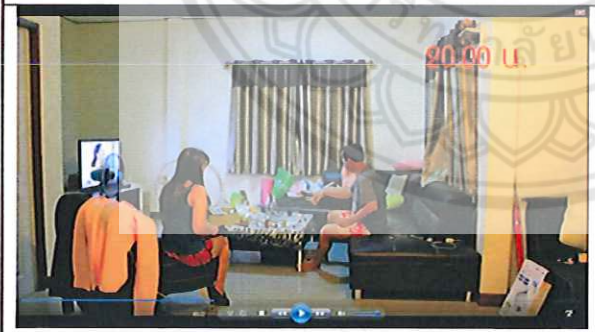
.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



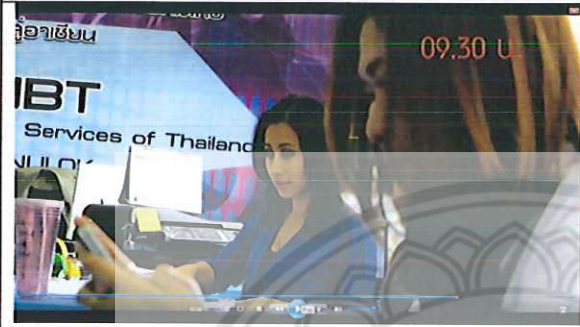
.....สัมภาษณ์.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....







.....สัมภาษณ์.....



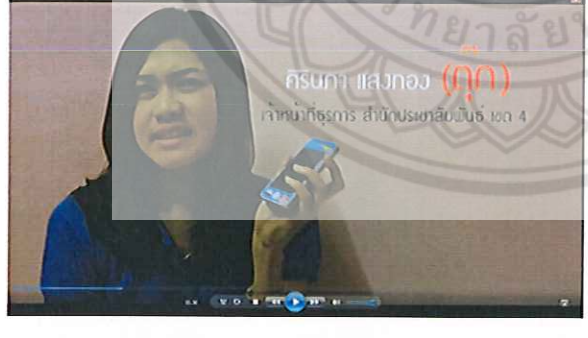

.....ดนตรี.....

4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

ตาราง 4.4 Storyboard สารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? (Full Script)

ภาพ	เสียง
	<p>.....ดนตรี.....</p>
	<p>.....ดนตรี.....</p>
	<p>.....ดนตรี.....</p>
	<p>ตุ๊กหญิงสาววัย 25 ปี ใช้เวลาว่างด้วยการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ ถักโครเช หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ตามที่ตัวเองชอบ</p>

 <p>สิ่งควักับบรวิ? com การบเนบอิ่งบบปัส</p>	<p>แต่สิ่งที่ไม่เคยสนใจเลย คือการเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค</p>
 <p>สิ่งควักับบรวิ สอนคคช่บบอิ่งบบปัส</p>	<p>ต่างกับ ลุงนุกุล วัย54ปี เป็นผู้หนึ่งที่ติดโทรศัพท์และใช้เวลาในแต่ละวันไปกับการท่องโลกโซเชียล</p>
 <p>สิ่งควักับบรวิ</p>	<p>ไม่ว่าอยู่ที่ไหน ทำอะไร ต้องอัปเดตตลอดเวลา</p>
	<p>วันนี้เราจะลองให้ทั้งคู่ลองมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกันบ้างโดยแบ่งเป็น 4 สัปดาห์</p>
<p>สัปดาห์ที่ 1</p> <p>ให้ ตุ๊ก ลองฝึกใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์</p> <p>ให้ ลุงนุกุล เปลี่ยนโดยให้ทำกิจกรรมอื่นแทนเพื่อหลีกเลี่ยงการเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค</p>	<p>สัปดาห์ที่ 1 ตุ๊ก ลองฝึกใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์ ลุงนุกุล ทำกิจกรรมอื่นแทน เพื่อหลีกเลี่ยงการเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค</p>

<p>สัปดาห์ที่ 2</p> <p>ให้ ตุ๊ก เรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันต่างๆ เพิ่มมากขึ้น</p> <p>ให้ ลุงนุกล ให้ใช้เวลากับครอบครัวมากขึ้น</p>	<p>สัปดาห์ที่ 2 ตุ๊กเรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันต่างๆ เพิ่มมากขึ้น ลุงนุกล ใช้เวลากับครอบครัวมากขึ้น</p>
<p>สัปดาห์ที่ 3</p> <p>ให้ ตุ๊ก เริ่มใช้ประโยชน์จากโซเชียลเน็ตเวิร์กมากขึ้น</p> <p>ให้ ลุงนุกล มีเวลาออกงานสังคมมากขึ้น</p>	<p>สัปดาห์ที่ 3 ตุ๊กเริ่มใช้ประโยชน์จากโซเชียลเน็ตเวิร์กมากขึ้น ลุงนุกล ให้ออกงานสังคมมากขึ้น</p>
<p>สัปดาห์ที่ 4</p> <p>จะให้ ตุ๊ก สบใจแต่โซเชียลเน็ตเวิร์กเพียงอย่างเดียว และมากขึ้น</p> <p>ให้ ลุงนุกล มีเวลาให้กับการทำงาน และเพื่อนร่วมงานมากยิ่งขึ้น</p>	<p>และในสัปดาห์ที่ 4 ตุ๊กสนใจแต่โซเชียลเน็ตเวิร์กอย่างเดียว ลุงนุกล ให้เวลากับเพื่อนร่วมงานมากยิ่งขึ้นพวกเขาจะทำได้หรือไม่ แล้วจะได้อะไรจากพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป ไปชมค่ะ</p>
	<p>ปกติใช้โทรศัพท์ โทรเข้า โทรออก แค่นั้น ไม่นึกจะเล่น ไลน์ อินสตาแกรม หรือเฟสบุ๊ก เพราะคิดว่ามันเป็นเรื่องไร้สาระ แต่ตอนนี้จะลองมาเล่นดูบ้างว่าจะทำได้หรือเปล่า</p>
	<p>ใครก็ว่าเล่น Social Network เสียเวลา ก็มาเล่นจะรู้ว่าติด มีสิ่งกระตุ้นตลอดเวลา อยากจะเล่น</p>



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



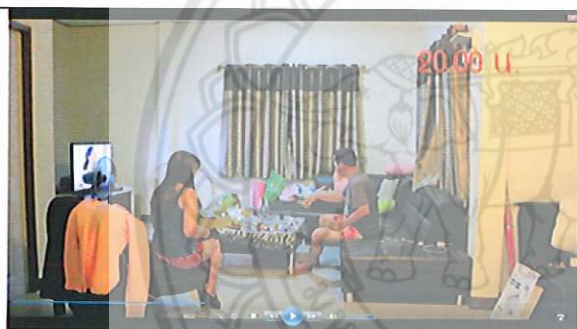
.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



นี่ก็กำลังหัดเล่นอยู่ งงๆ App เยอะ มึน



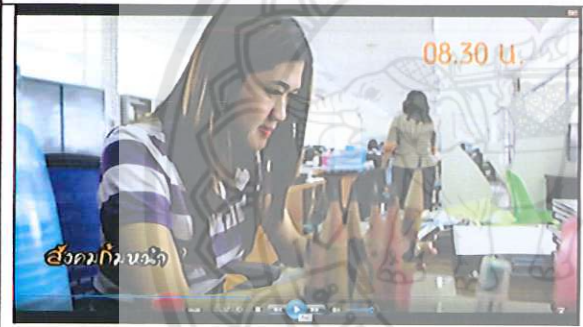
ไม่ได้เล่น Social Network เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ถ้าเล่นก็ติด ถ้าไม่เล่นเหมือนจะเหงาๆ



ตึก เริ่มสนใจ และอยากเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มขึ้น
ส่วนลุงนุกูล ยังคงรู้สึกเหงาๆ เหมือนขาดอะไรไปมาชมในสัปดาห์ที่ 2 ค่ะ



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



เมื่อก่อนพี่นุกูล เห็นเล่นโทรศัพท์ทั้งวัน ไม่สนใจเพื่อนร่วมงาน ตั้งแต่เลิกเล่นไปก็ดี ให้ความสนใจกับคนรอบข้างมากขึ้น

	<p>.....ดนตรี.....</p>
	<p>.....ดนตรี.....</p>
	<p>ก็เริ่มเข้าใจ Social Network ว่าเป็นยังไง ไม่เห็นจะยากเลย เรื่องแค่นี้</p>
	<p>เริ่มเข้าสัปดาห์ที่ 3 เราจะเห็นความเปลี่ยนแปลงของทั้งคู่มากยิ่งขึ้นจากสัปดาห์แรกที่เราให้ตุ๊ก หญิงสาว ผู้ไม่สนใจโลกโซเชียล ลองหันมาเล่นอย่างจริงจัง</p>
	<p>ลุนนกุล จากแฟนพันธุ์แท้โลกโซเชียล เราให้เค้าหยุดเล่นแบบทันที ไปชมกันว่าสัปดาห์นี้เค้าทั้งคู่มีพฤติกรรมอย่างไรคะ</p>



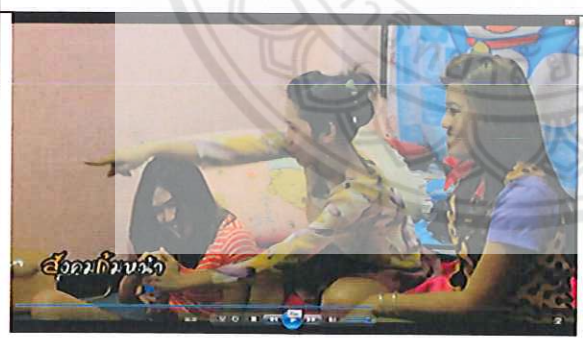
.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



เมื่อก่อนนางไม่เคยเล่นโทรศัพท์เลยนะ แต่พอนางได้เล่นแล้ว นางไม่เคยสนใจสิ่งรอบข้างเลย วางโทรศัพท์บ้างเถอะนะ เพื่อนขอ



.....ดนตรี.....



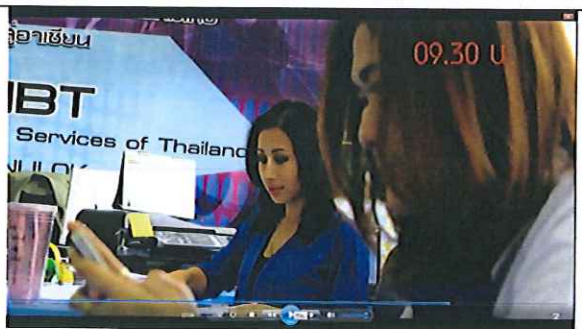
ตั้งแต่เริ่มเล่นสัฟฟัก ก็รู้ว่า Social Network
ไม่ได้เลวร้าย มีเพื่อนเพิ่มขึ้น ได้เห็นสังคม
เยอะขึ้นกว่าเดิม



.....ดนตรี.....



.....ดนตรี.....



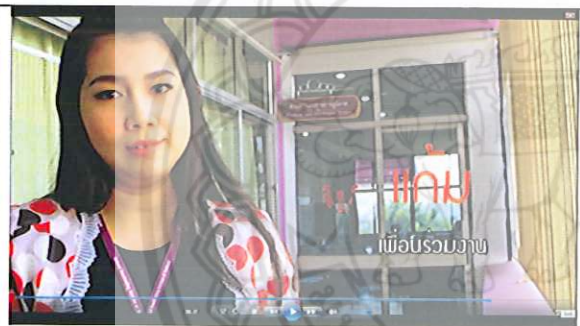
.....ดนตรี.....



ตอนแรกก็คิดว่า กลัวน้องไม่ทันสมัย มีคนแนะนำให้เล่น ดีใจ น้องไฮเทค สรุปรตอนนี้ น้องไม่คุยด้วยเลยคะ น้องคุยผ่านไลน์อย่างเดียว



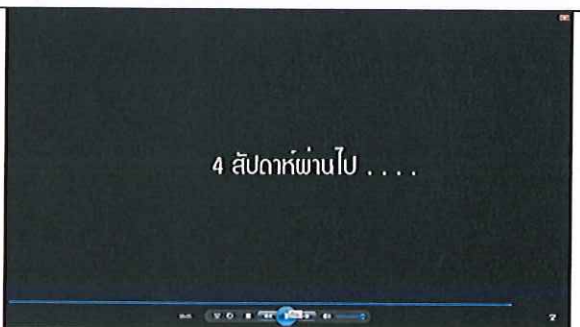
.....ดนตรี.....




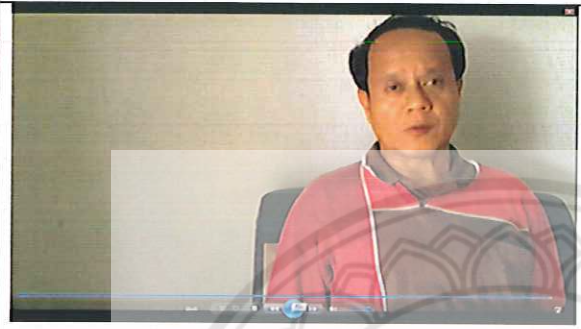


ช่วงนี้พี่นุกูล มีเวลาให้เพื่อนร่วมงานมากขึ้น จากเมื่อก่อนนั่งดูแต่น้ำจอโทรศัพท์ แต่ก็จะได้พูดคุยกับเพื่อนร่วมงานมากขึ้น



.....ดนตรี.....



4 สัปดาห์ผ่านไป...ทั้ง 2 คนรู้สึกอย่างไรบ้าง..? ลองฟังพวกเขาทั้งคู่คะ

	<p>หลังจากเล่นมา 4 สัปดาห์ รู้สึกชอบมาก เพราะว่ามีมุมมองกว้างขึ้น ได้รับข้อมูลข่าวสารมากขึ้น มีเพื่อนเยอะขึ้น ที่สำคัญอย่าเล่นมากนะเพราะต้องดูแลครอบครัวด้วย</p>
	<p>หลังจากไม่ได้เล่น Social Network มา 4 สัปดาห์ ก็มีเวลามากขึ้น โดยเฉพาะการดูแลสุขภาพตัวเอง ได้ประโยชน์จากการใช้เวลาว่าง แทนที่จะสูญเสียไปกับ Facebook</p>
	<p>แล้วคุณ จะเลือกแบบไหนในสังคม กับ หน้า.....?</p>
	<p>.....ดนตรี.....</p>

โปสเตอร์



สังคม กัมหน้า...

คุณยินดีที่จะแลกกับหน้าหรือไม่
พาคำขบถโดย
มูลนิธิสถาบันวิจัยสังคม
16-20 ต.ค. 2014



การออกแบบสารคดีสั้น : สังคมกัมหน้า...?
ตอน การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
Social Ignorism generation...? Chang of behavior

สังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สังคมกัมหน้า...?
สังคมของเรากำลังถูกทำลาย การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไม่ใช่สิ่งที่
ดีทุกอย่าง มันมีบางส่วนที่อันตราย เช่น การขาดคุณธรรมหรือ
จิตสำนึกที่ดี การละเลยหน้าที่ของพ่อแม่ การไม่รับผิดชอบต่อสังคม
การทุจริตคอร์รัปชัน การฉ้อโกง การฉ้อราษฎร์บังหลวง การไม่
รับผิดชอบต่อหน้าที่ การไม่เคารพสิทธิของผู้อื่น การไม่รับผิดชอบต่อ
หน้าที่ของพ่อแม่ การไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของลูก การไม่
รับผิดชอบต่อหน้าที่ของสังคม การไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของชาติ
การไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของมนุษยชาติ การไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่
ของมนุษยชาติ การไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของโลก การไม่
รับผิดชอบต่อหน้าที่ของมนุษยชาติ การไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่
ของมนุษยชาติ การไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของมนุษยชาติ



PERSON **PLATFORM**

FOR YOU

เรื่องราว จะออกมาเป็น...
ใน
สังคม กัม นั นั ...?

ภาพ Exhibition



บทที่ 5

บทสรุป

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยในหัวข้อการออกแบบสารคดีสั้น สังคมกัมหน่า...? เพื่อสื่อให้เห็นถึงประโยชน์ ข้อดี และข้อเสียของการใช้แอปพลิเคชันใน Social Media เพื่อนำไปสู่การใช้ให้เกิดประโยชน์รวมทั้งการนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมสารคดีสั้น สังคมกัมหน่า เป็นการส่งเสริมให้เยาวชน และประชาชนในสังคมเมืองได้รู้จักขอบเขตในการใช้สื่อใหม่ ให้เกิดประโยชน์ ต่อสังคม และครอบครัวในการออกแบบผู้วิจัย ได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ รวมทั้งลงพื้นที่ติดตามดูกิจกรรมประจำวันของผู้ที่มีใช้การสื่อสารผ่านระบบ Social Network เพื่อนำมาข้อมูลมาวิเคราะห์ในการออกแบบครั้งนี้

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการนำผลงานออกแบบไปประเมินกับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำข้อบกพร่องต่างๆ มาปรับแก้ นั้น ก็ได้มีการพัฒนาการออกแบบตามเวลาและขั้นตอนมาอย่างสม่ำเสมอ โดยอาจารย์ที่ปรึกษามีความคิดเห็นว่า

สิ่งที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ กระบวนการที่มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน ตรงกับข้อมูลอ้างอิงจากทฤษฎี แต่สิ่งที่ได้จากงานวิจัย ผ่านระเบียบวิธีวิจัย ผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาที่มีความรู้และประสบการณ์ตรงในด้านนี้ คือการแนะนำการทำงานอย่างมีลำดับขั้นตอน และเทคนิควิธีการคิดรูปแบบสารคดี ซึ่งควรยึดไว้เป็นกระบวนการในการออกแบบงานทุกๆ ครั้ง เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ

5.3 ปัญหาในการออกแบบ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย แบ่งขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ 1. ขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูล 2. ขั้นตอนการออกแบบ

5.3.1 ปัญหาที่พบในขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูล

การศึกษารวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? ต้องมีการศึกษาข้อมูลจากหลายช่องทาง ตั้งแต่เอกสาร หนังสือ เว็บไซต์ บุคคล และสื่อต่าง ๆ โดยต้องศึกษาและทำความเข้าใจควบคู่กันไป ซึ่งการค้นคว้าจากเว็บไซต์ ส่วนใหญ่ข้อมูลที่ได้จะเป็นในแง่ลบ ผู้วิจัยจึงต้องตีโจทย์ให้แตก โดยการแตกประเด็นของการออกแบบให้หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

5.3.2 ปัญหาที่พบในขั้นตอนการออกแบบ

การออกแบบสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? เป็นการผลิตสารคดีที่มีความยาก โดยผู้วิจัยได้มีความพยายามในการออกแบบเนื้อหาของสารคดีหลายครั้งแต่เมื่อได้นำเสนอต่อคณะกรรมการ หลายท่านยังคงให้ความเห็นว่า บทของสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? ยังขาดความน่าสนใจ ยังไม่มีความโดดเด่น จึงต้องมีการศึกษาค้นคว้าดูจากสารคดีหลายๆ เรื่องทั้งจากเว็บไซต์ และสื่อโทรทัศน์ พร้อมกับเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ จนได้เป็นบทสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? ตอนการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งเนื้อหาที่มีความน่าสนใจมากขึ้น เมื่อผลิตสารคดีออกมาแล้ว ดูน่าสนใจ และให้ข้อคิด

ด้านการผลิต ปัญหาของการผลิตสารคดีสั้น สังคมกัมพูชา...? เป็นการติดตามพฤติกรรมของบุคคล 2 คนที่มีความแตกต่างกัน และให้ทั้งคู่มาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกัน จากคนที่ไม่เคยเล่น Social Network ให้หันมาเล่นอย่างจริงจัง ส่วนอีกคนจากที่เคยเล่นอย่างจริงจัง ให้หยุดเล่น Social Network แบบทันที เป็นเวลา 1 เดือน การถ่ายทำที่ต้องใช้เวลาหลายวัน และไม่สามารถกำหนดเวลาที่แน่นอนได้ เนื่องจากบุคคลที่ผู้วิจัย ได้ไปติดตามพฤติกรรมนั้น มีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันมาก และผู้วิจัยต้องถ่ายทำทั้ง 2 คนในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกันและต้องติดตาม

พฤติกรรมของบุคคลทั้ง 2 คนไปเกือบทุกที่ ทำให้การถ่ายทำมีความยืดหยุ่น เพื่อให้ได้ภาพที่สวยงาม และเห็นกิจกรรมที่หลากหลาย

ด้านการลำดับภาพ ตัดต่อ เนื่องจากการผลิตสารคดีสั้น สักคมก้มหน้า...? เป็นสารคดีที่มีการถ่ายทำการดำเนินชีวิตของบุคคลสองคนเป็นเวลา 1 เดือน ทำให้มีภาพ Stock Shot ที่หลากหลาย ในขั้นตอนของการลำดับภาพ ผู้วิจัยต้องดูภาพทั้งหมด และคัดเลือกภาพ เพื่อนำมาลำดับภาพให้มีความน่าสนใจ และน่าติดตาม เพื่อนำไปสู่กระบวนการตัดต่อ

ด้านกราฟฟิก การตัดต่อสารคดีสั้น สักคมก้มหน้า...? เป็นการนำเสนอการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคล 2 คน จำนวน 4 สัปดาห์ เพื่อให้สารคดีมีความน่าสนใจ จึงต้องใส่กราฟฟิกต่างๆ เพื่อดึงดูด โดยผู้วิจัยนี้ก็ถึงแต่การใส่กราฟฟิกภาพ จนลืมคำนึงถึงกราฟฟิกตัวหนังสือ ที่จะทำให้สารคดีมีความน่าสนใจไม่แพ้กัน

5.4 ข้อเสนอแนะ

การออกแบบสารคดีสั้น สักคมก้มหน้า...? เป็นการออกแบบจากพฤติกรรมที่เกิดของคนในสังคมไทย โดยการออกแบบอาจเจอข้อโต้แย้งในบางจุด ซึ่งเกิดจากประสบการณ์และความคิดของแต่ละคนที่แตกต่างกัน แต่สามารถนำความแตกต่างนี้มาปรับใช้ให้สารคดีมีความสมบูรณ์ขึ้นได้

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ.คู่มือสื่อใหม่ศึกษา.กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์,พ.ศ.2555

กิตติ กันภัย.มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่.กรุงเทพฯ : บริษัท เอดีสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด,2543

มนตรี ศรีราชเลขา.ความต้องการในการสื่อสารเกี่ยวกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ของ

ผู้บริหาร อาจารย์ และข้าราชการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

มหาสารคาม.การค้นคว้าด้วยตนเองกศม.(เทคโนโลยีทางการศึกษา).มหาวิทยาลัยศรี
นครินทรวิโรฒ มหาสารคาม,2534

อ.เสงห์ ธนารักษ์สฤณี.เทคนิคศาสตร์การ์ตูนและการถ่ายภาพยนตร์.กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์,พ.ศ.2527

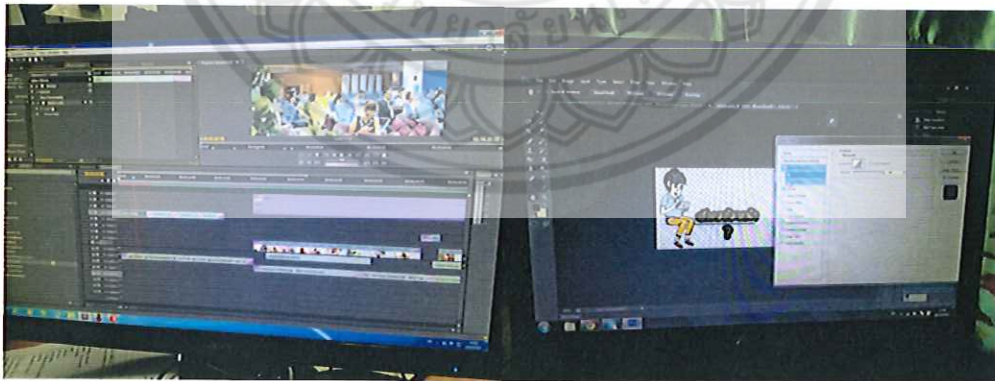
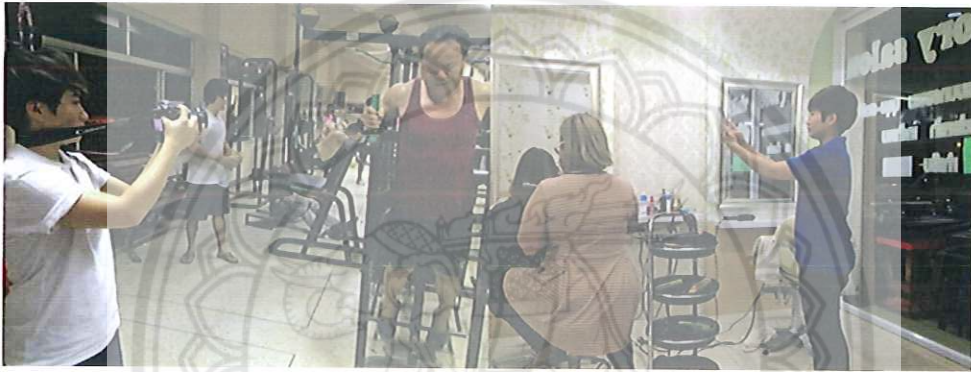
อริชัย ต้นกันยา.การผลิตสารคดีโทรทัศน์.ม.ป.ป.

www.anusornkob.blogspot.com.สังคมก้มหน้า.สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม2557

www.gear.kku.ac.th.Social Media คืออะไร.สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2557

www.sites.google.com. Social Network คืออะไร.สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2557







ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	เพ็ญประภา ศรีเพชร
วัน เดือน ปี เกิด	21 พฤศจิกายน 2534
ที่อยู่ปัจจุบัน	888/66 หมู่ 11 ตำบลหัวรอ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2552	โรงเรียนตากฟ้าวิชาประสิทธิ์จังหวัดนครสวรรค์

