

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึง การรับรู้เนื้อหาและความพึงพอใจของผู้ที่มีความบกพร่องทางสายตาและการได้ยินต่อละครสันเรื่องกระด่ายกับเด็ก มีแนวคิดทฤษฎี เอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีการรับรู้
2. แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ
3. แนวคิดการเล่าเรื่อง
4. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบต่อระบบการผลิตละครสัน
5. แนวคิดความแตกต่างระหว่างบุคคลและความพิการ
6. แนวคิดละครสัน
7. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### แนวคิดและทฤษฎีการรับรู้

สุรพงษ์ ภูเดช (2558, หน้า 29-32) กล่าวว่า การรับรู้คือ ขบวนการที่เกิดขึ้นภายหลังจากที่สิ่งเร้ากระตุ้นการรู้สึกและถูกตีความเป็นสิ่งที่มีความหมายโดยใช้ความรู้ ประสบการณ์และความเข้าใจของบุคคล (Bernstein, 1999, p.72 ข้างต้นใน สุรพงษ์ ภูเดช) การรับรู้เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ (Perception is Learned) ดังนั้นถ้าขาดการเรียนรู้หรือประสบการณ์จะมีเพียงการรับสัมผัสเท่านั้น พฤติกรรมการรับรู้ เป็นกระบวนการการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมที่ต่อเนื่องจากการรู้สึกสัมผัส รับรู้ เป็นกระบวนการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่ผ่านเข้ามาในกระบวนการการรู้สึก เมื่อเครื่องรับหรืออวัยวะรับสัมผัส สัมผัสสิ่งเร้า เราจะเกิดความรู้สึกแล้วส่งความรู้สึกนั้นไปต่อความ หรือแปลความหมายโดยเป็นการรับรู้ การรับรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องประกอบด้วยกระบวนการที่สำคัญต่อไปนี้ การสัมผัส ชนิดและธรรมชาติของสิ่งเร้า การแปลความหมายจากการสัมผัส การใช้ความรู้เดิมหรือการใช้ประสบการณ์เพื่อแปลความหมาย

นอกจากการรับรู้เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้แล้ว การรับรู้ยังเป็นสิ่งเลือกสรร(Perception is Selective) การเลือกสรรการรับรู้นั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ประการคือ องค์ประกอบอันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและองค์ประกอบอันเนื่องมาจากตัวบุคคล

1. องค์ประกอบอันเนื่องมาจากสิ่งเร้า ลักษณะของสิ่งเร้าที่ทำให้เราปรับรู้ได้ทันที หรือเป็นสิ่งเร้าที่สามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ความมีลักษณะต่อไปนี้ (Quinn, 1985,pp. 33-34 ข้างต้นใน สรพช. ญเดช)

1.1 ความเข้มและขนาด เช่น เสียงที่ดังทำให้เราเลือกรับรู้ได้ดีกว่าสิ่งเร้าที่มีลักษณะตรงข้าม

1.2 ความผิดแยกกัน เช่น ตัวหนังสืออิ่ยงหรือขีดเส้นใต้ ทำให้เราเลือกรับรู้ได้มากกว่าธรรมชาติ

1.3 การกระทำซ้ำ เป็นการย้ำทำ ทำให้รับรู้ได้ชัดขึ้น

1.4 การเคลื่อนไหว สิ่งเร้าที่เคลื่อนไหวจะดึงดูดการรับรู้ได้ดีกว่าสิ่งเร้าที่อยู่นิ่ง

1.5 ความเปลี่ยนใหม่ ความสนใจของบุคคลเปลี่ยนได้ด้วยการเสนอสิ่งเร้าที่มีความเปลี่ยนใหม่

1.6 การใช้อิทธิพลทางสังคม เป็นการใช้สิ่งของหรือบุคคลที่มีอิทธิพลทางสังคม กระตุนให้เกิดความสนใจ

2. องค์ประกอบอันเนื่องมาจากตัวบุคคลประกอบด้วย 2 ส่วนที่สำคัญ คือ

2.1 องค์ประกอบทางด้านสรีระ เนื่องจากอวัยวะรับสัมผัสของแต่ละคนมีความสามารถจำกัด ไม่สามารถที่จะตอบสนองสิ่งเร้าทุกชนิดได้ นอกจากนั้นสภาพร่างกายก็มีผลต่อสมรรถภาพการรับสัมผัส รวมทั้งอิทธิพลจากสารเคมี สามารถทำให้สมรรถภาพในการรับรู้เปลี่ยนไปได้

2.2 องค์ประกอบทางด้านจิตวิทยา ได้แก่

2.2.1 ความสนใจ คนเราจะเลือกรับรู้ในสิ่งที่สนใจ

2.2.2 ความคาดหวัง ถ้าเราคาดหวังสิ่งใดไว้ การรับรู้ของเราก็จะเป็นไปตามที่คาดหวัง

2.2.3 ความต้องการ หากคนเรามีความต้องการสิ่งใด จะส่งผลให้มีการรับรู้ไปตามความต้องการนั้น

2.2.4 การเห็นคุณค่า การรับรู้ข้อมูลกับการเห็นคุณค่าที่มีอยู่ในตัวของสิ่งนั้น

วรรพิทย์ พัฒนาอิทธิกุล (2545) กล่าวว่า การรับรู้การสัมผัสรู้เป็นปัจจัย 1 ใน 3 ปัจจัยการรู้ (Awareness) ที่มีผลกระทำบทต่อพุทธกรรมการรับรู้ การสัมผัสรู้เป็นเรื่องเกี่ยวกับวิธีการที่บุคคลมีการมองเห็นหรือพิจารณาเกี่ยวกับตนเองและโลกของบุคคลว่าเป็นอย่างไร ซึ่งการรับรู้เป็นปัจจัย

หนึ่งที่แยกออกไปไม่ได้จากพื้นฐานอื่นๆ เนื่องจากความต้องการของบุคคลและแรงจูงใจต่างๆ คือ สิ่งที่บุคคลได้รับรู้และทำให้บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกัน swollen นี้ก็ เพราะบุคคลมีการรับรู้ การสัมผัสรู้ที่แตกต่างกัน พฤติกรรมเป็นผลมาจากการรับรู้ การสัมผัสรู้

การรับรู้ (Perception) จึงสามารถอธิบายได้อย่างสั้นๆ คือ วิธีการที่บุคคลมองโลกที่อยู่รอบๆ ตัวของบุคคลจะนั้นบุคคล 2 คนอาจมีความคิดต่อตัวกระตุ้นอย่างเดียวกันภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน แต่บุคคลทั้ง 2 อาจมีวิธีการยอมรับถึงตัวกระตุ้น (Recognize) การเลือกสรร (Select) การประมวล (Organize) และการตีความ (Interpret) เกี่ยวกับตัวกระตุ้นดังกล่าวไม่เหมือนกัน อย่างไรก็ตาม ยังขึ้นกับพื้นฐานของกระบวนการของบุคคลแต่ละคนเกี่ยวกับความต้องการค่านิยม การคาดหวังและปัจจัยอื่นๆ ดังนั้นการรับรู้ทุกครั้งที่เกิดขึ้นจะต้องมีบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ เพื่อทำการตีความบางสิ่งบางอย่างหรือเหตุการณ์หรือความสัมพันธ์ในฐานะเป็นสิ่งที่สัมผัสรู้อะไร ตามที่เกี่ยวข้องในฐานะเป็นสิ่งที่สัมผัสรู้โดยการผ่านประสาทสัมผัส มนุษย์ทุกคนรู้ทุกสิ่งในโลกโดยผ่านเข้ามาทางประสาทสัมผัส

จะเห็นได้ว่าทัศนคติความต้องการและแรงจูงใจต่างเป็นเงื่อนไขที่จะเกิดการรับรู้ของบุคคล การรับรู้ถึงความต้องการและแรงจูงใจทำให้มีการเปลี่ยนทัศนคติได้ และทัศนคติก็เป็นเงื่อนไขที่มีผลต่อวิธีการรับรู้

สุปัญญา ไชยชาญ (2543. อ้างถึงใน ทิพย์สุดา หมื่นหาญ, หน้า 8) ได้ให้ความหมายของ การรับรู้ไว้ว่า การรับรู้ (Perception) คือ กระบวนการที่มนุษย์ติดต่อสื่อสารกับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว โดยมนุษย์จะทำการตีความสิ่งแวดล้อมที่สัมผัส ได้แล้วตอบสนองกลับไปอย่างเหมาะสม แต่ ละคนอาจจะตีความในสิ่งแวดล้อมที่เหมือนกันออกนำไปในทางต่างๆ กัน ขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางจิตใจ และความคิดของแต่ละคน

ทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมได้จะชี้ให้เห็นอยู่กับการรับรู้จากสภาพแวดล้อมของตนและความสามารถในการแปลความหมายของสภาพนั้นๆ ดังนั้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงชี้ให้เห็นอยู่กับ ปัจจัยการรับรู้และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งปัจจัยการรับรู้ประกอบด้วยประสาทสัมผัส และปัจจัยทางจิตคือความรู้เดิม ความต้องการ และเจตคติ เป็นต้น การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการ 3 ด้าน (ทิพย์สุดา หมื่นหาญ.2554, หน้า 10-12) คือ

1. การรับสัมผัส
2. การแปลความหมาย
3. อารมณ์

การรับรู้ หมายถึง การรู้สึกสัมผัส ที่ได้รับการตีความให้เกิดความหมายแล้ว เช่น ในขณะนี้ เรายื่นในภาระการณ์รู้สึก(Conscious) คือ ลืมตาตื่นอยู่ทันใจนั้นเรารู้สึกได้ยินเสียงดังปังมาแต่ไกล (การรู้สึก สัมผัส,Sensation) แต่ไม่รู้ความหมายคือไม่รู้ว่าเป็นเสียงอะไรเราจึงยังไม่เกิดการรับรู้ แต่ ครู่ต่อมาเมื่อคนบอกว่าเป็นเสียงระเบิดของยางรถยนต์เราจึงเกิดการรู้ความหมายของการรู้สึกสัมผัส นั้น เรียกว่า เราเกิดการรับรู้จากการวิจัยมีการค้นพบว่าการรับรู้ของคนเกิดจากการเห็น 75% จาก การได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และรส 3% การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับ สิ่งที่มือทิพลหรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัว กำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้น จะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน เพราะการรับรู้เป็นหนทางที่นำไปสู่การ แปลความหมายที่เข้าใจกันได้ ซึ่งหมายถึง การรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ถ้าไม่มีการรับรู้ เกิดขึ้น การเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ การรับรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด ทัศนคติของมนุษย์ อันเป็นส่วนสำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนการสอนการจัดระบบการรับรู้

เมื่อมนุษย์พบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าประगูดตัวจะนำมาจัดระบบตามหลัก (วิชรา ชินหนอง จอก, 2553) ดังนี้

1. หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of similarity) สิ่งเร้าได้ที่มีความคล้ายกัน จะรับรู้ ว่าเป็นพวกเดียวกัน
2. หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กัน จะรับรู้ว่าเป็น พวกเดียวกัน
3. หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ ขึ้น

การเรียนรู้ของคนเราจากไม่รู้ไปสู่การเรียนรู้ มี 5 ขั้น ตอน (กฤชณาศักดิ์ศรี, 2530) กล่าว ให้ ดังนี้ การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อสิ่งเร้ามาเร้า ประสาทก็ตื่นตัวเกิดการรับสัมผัสถกับข้อจำกัดของรับสัมผัส ด้วย ประสาททั้ง 5 แล้วส่งกระแสน้ำสัมผัสไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ทำให้เกิดการแปล ความหมายขึ้น โดยอาศัยประสบการณ์เดิมและอื่นๆ เรียกว่า การรับรู้ (perception) เมื่อแปล ความหมายแล้วก็จะมีการสรุปผลของการรับรู้เป็นความคิดรวบยอด แล้วมีปฏิกิริยาตอบสนอง (response) อย่างหนึ่งอย่างใดต่อสิ่งเร้าตามที่รับรู้ เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แสดง ถ่วงการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้วประเมินผลที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้แล้ว

การเรียนรู้เป็นพื้นฐานของการดำเนินชีวิต มนุษย์มีการเรียนรู้ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงก่อนตาย จึงมีคำ กล่าวเสมอว่า "No one too old to learn" หรือ ไม่มีใครแก่เกินที่จะเรียน การเรียนรู้จะช่วย ในการพัฒนา คุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี

### การเลือกรับรู้ (Perceptual selection)

เมื่อนบุคคลเปิดรับต่อสิ่งเร้าและตั้งใจรับต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากратบทแล้ว บุคคลจะเลือกสรรเฉพาะสิ่งเร้าที่ตรงกับความต้องการและทัศนคติของตนเท่านั้น ในแต่ละกรณีดังกล่าวบุคคลจะเลือกเปิดรับต่อสิ่งเร้าโดยอาศัยพื้นฐานทางจิตวิทยาของตนเองเป็นหลักและด้วยเหตุที่สิ่งเร้ากระบวนการ การเลือกรับรู้จึงแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนคือการเปิดรับ การตั้งใจรับและการเลือกรับรู้รายละเอียด

1. การเปิดรับ (Exposure) การเปิดรับเกิดขึ้นเมื่อประสานสัมผัสของบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าทำให้เกิดความรู้สึก เช่น การได้เห็น การได้ยิน การได้พัง และการได้กลิ่น เป็นต้น การเปิดรับอาจเกิดขึ้นหรือไม่เกิดขึ้นก็ได้ขึ้นอยู่กับว่าบุคคลให้ความสนใจต่อสิ่งเร้านั้นหรือไม่บุคคลจะเลือกเฉพาะสิ่งเร้าที่สนใจและจะหลีกเลี่ยงไม่เผชิญกับสิ่งเร้าที่ไม่สำคัญและไม่น่าสนใจ

2. การตั้งใจรับ (Attention) การตั้งใจรับเป็นกระบวนการที่บุคคลจะแบ่งปันความสนใจสู่สิ่งเร้าอย่างหนึ่งโดยเฉพาะอันเป็นกิจกรรมทางจิตใจ (Mental activity)

3. การเลือกรับรู้ (Selective perception) บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าที่มากратบทจะไม่รับรู้ทุกอย่างเนื่องจากบุคคลแต่ละคนมีความต้องการทัศนคติประสบการณ์และคุณลักษณะส่วนบุคคลต่างๆ ไม่เหมือนกัน การเลือกรับรู้หมายความว่าบุคคล 2 คน อาจรับรู้แตกต่างกัน การเลือกรับรู้ของบุคคล เกิดขึ้นในทุกขั้นตอนในกระบวนการรับรู้นั่นคือ การเลือกเปิดรับ (selective exposure) เกิดขึ้นเพราความเชื่อของบุคคลเป็นตัวหักจูงให้บุคคลเลือกสิ่งที่จะฟังหรือสิ่งที่จะอ่าน การเลือกจัดองค์ประกอบ (selective organization) เกิดขึ้น เพราะบุคคลจัดซื้อมุลสอดคล้องตามความเชื่อของเขาร่วมทั้งการเลือกแปลความหมาย (selective interpretation) เกิดขึ้นเพื่อว่าสิ่งที่รับรู้นั้นจะได้สอดคล้องกับความเชื่อและทัศนคติของตนที่มีอยู่เดิม

### การจัดองค์ประกอบการรับรู้ (Perceptual Organization)

การจัดองค์ประกอบการรับรู้ หมายถึง การที่บุคคลจัดซื้อมุลสอดคล้องต่างๆ เข้าด้วยกันให้เป็นระเบียบเพื่อให้มีความหมายที่เข้าใจได้มากขึ้นและเพื่อให้สามารถแสดงพฤติกรรมตอบสนองได้ถูกต้อง หลักพื้นฐานของการจัดองค์ประกอบการรับรู้คือ "การรวมกสุ่ม" (integration) ซึ่งหมายความว่า บุคคลรับรู้สิ่งเร้าในลักษณะเป็นภาพรวม (an organized whole) ไม่ได้มองสิ่งเร้าแต่ละส่วนที่แยกกันการมองเป็นภาพรวมจะช่วยให้การประมวลซ้อมุลเพื่อให้เข้าใจความหมายได้ง่ายเข้าซึ่งสอดคล้องตามหลักจิตวิทยาของเกสตัลท์ (Gestalt psychology) ที่กล่าวไว้ว่า

"ส่วนรวมมีความสำคัญมากกว่าส่วนย่อยรวมกัน" ทฤษฎีของเกสตัลท์ที่เกี่ยวกับการรวมกลุ่มเพื่อการรับรู้ที่สำคัญได้แก่ หลักการเติมส่วนที่ขาดให้สมบูรณ์ หลักการจัดกลุ่มและหลักองค์ประกอบของรับข้างรายละเอียดมีดังนี้

1. หลักการเติมส่วนขาดให้สมบูรณ์ (Principle of closure) หมายถึง บุคคลมีแนวโน้มรับรู้ภาพที่ไม่สมบูรณ์ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ เช่น การเติมคำในช่องว่างโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์มาก่อนด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงอธิบายได้ว่า ทำไมเราจึงสามารถย่อเข้าไว้สารต่างๆ ที่ไม่สมบูรณ์เข้าใจได้ทั้งๆ ที่ขาดตัวอักษรหรือลายคำกราฟิกหลักข้อนี้ไปจะยังคงใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อช่วยกระตุ้นให้บุคคลสนใจเข้าไว้สารมากยิ่งขึ้น

2. หลักการจัดกลุ่ม (Principle of grouping) บุคคลมีแนวโน้มที่จะรับรู้ข้อมูลเข้าด้วยกันต่างๆ เป็นชุดหรือเป็นกลุ่มมากกว่าที่จะรับรู้เป็นหน่วยย่อยๆ ที่แยกกันอยู่การรวมข้อมูลเข้าด้วยกันหรือเป็นกลุ่ม (Chunking or Grouping information) จะช่วยให้บุคคลสามารถประเมินสิ่งหนึ่งเบริญเทียบกับอีกสิ่งหนึ่งได้หลักจิตวิทยาของเกสตัลท์ที่เกี่ยวกับการจัดกลุ่มที่สำคัญได้แก่ ความใกล้ชิดความคล้ายคลึง และความต่อเนื่อง

3. หลักองค์ประกอบของรับข้าง (Principle of context) บุคคลมีแนวโน้มที่จะรับรู้วัตถุตามลักษณะขององค์ประกอบของรับข้างที่วัดถูกนั้นแสดงให้เห็นการจัดวางซึ่นโฆษณาในสื่อที่มีลักษณะเด่นด้อยกว่ากันจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ผลิตภัณฑ์ต่างกันด้วย จากการศึกษาพบว่าซึ่นโฆษณาอย่างเดียวกันลงในโฆษณาพิเศษกว่าจะได้รับความเชื่อถือมากกว่าลงในนิตยสารที่มีซึ่งเดียวด้อยกว่าซึ่งแสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบของรับข้างของสื่อ (media context) มีอิทธิพลต่อการรับรู้โฆษณาโดยตรง

### การแปลความหมายการรับรู้ (Perceptual Interpretation)

สำหรับหลักที่สำคัญที่สุดขององค์ประกอบของรับข้างคือ "หลักภาพหลักกับพื้นภาพ" (figure ground principle) นักจิตวิทยาเกสตัลท์กล่าวว่า ในการจัดสิ่งเร้าให้เป็นภาพรวมบุคคลจะแยกความแตกต่างของส่วนที่เด่นมากกว่าเป็นภาพหลักซึ่งเป็นภาพประกายอยู่ส่วนหน้า (foreground) ส่วนสิ่งเร้าที่มีส่วนเด่นน้อยกว่าเป็นภาพพื้นซึ่งประกายอยู่ส่วนหลัง การแปลความหมาย หมายถึงกระบวนการที่บุคคลทำความเข้าใจว่าสิ่งเร้าที่รับเข้ามาคืออะไรในการแปลความหมายนั้นบุคคลจะอาศัยข้อมูลความรู้และประสบการณ์ที่เก็บสะสมไว้ในอดีตที่เกี่ยวข้องในหน่วยเดียวกันของพื้นที่ ใช้เพื่อแปลความหมายออกมาว่าสิ่งที่รับรู้เข้ามานั้น "ควรจะเป็นอะไร" ความโน้มเอียงหรือความมีอคติส่วนบุคคลก็มีส่วนทำให้เกิดการแปลความหมาย

ผิดเพี้ยนไปไม่ตรงตามเจตนาของผู้ส่งข่าวสารก็อาจเป็นได้ซึ่งสร้างความป่วนหัวให้อย่างมาก เพราะบอยครั้งตามที่กล่าวมาแล้วบุคคล 2 คนจะแปลความหมายสิ่งเร้าเดียวกันแตกต่างกันอย่าง สิ้นเชิง วิธีการที่จะช่วยให้การแปลความหมายการรับรู้กระทำได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น คือ การแยกประเภทการรับรู้กับการแปลความหมายการรับรู้โดยการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ รายละเอียดมีดังนี้

1. การแยกประเภทการรับรู้ (Perceptual categorization) เป็นการจัดจำแนกข้อมูลเข้า หมวดหมู่อย่างมีเหตุผลเพื่อให้บุคคลนำมาใช้กันในกรอบของความที่เคยผ่านการรับรู้มาแล้วได้ รวดเร็วยิ่งขึ้นนอกจากนั้นการจัดประเภทข้อมูลยังช่วยให้บุคคลสามารถจัดข้อมูลใหม่เพิ่มขึ้นอีกด้วย

2. การแปลความหมายการรับรู้โดยการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Perceptual inferences) เป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า 2 อย่างอันเกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ผ่านมา โดยไม่ต้องประเมินใหม่โดยอาศัยความเชื่อหรือประสบการณ์เดิมมาเป็นเกณฑ์ตัดสินเพื่อลดความเห็น การนำความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งเร้าสิ่งหนึ่งนำไปใช้เพื่อลดความเห็นอีกสิ่งหนึ่งนั้นบุคคลได้พัฒนาขึ้นมาใช้เพื่อนำมาเป็นเกณฑ์พิจารณาแปลความหมายเกี่ยวกับการบริโภคสินค้าต่างๆ (ประเสริฐ พันธุ์เรืองสกาว, 2556)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปเรื่องการรับรู้ได้ว่า การรับรู้ คือ การกระตุ้นให้เกิดกระบวนการปรับปรุงเพื่อให้เกิดผลที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคลต่อสิ่งเร้า โดยเกิดขึ้นระหว่างบุคคล ตั้งแต่ 2 บุคคลขึ้นไป ซึ่งจะประกอบไปด้วยบุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นผู้ส่งสารให้ผู้รับสารที่เหลือเกิดกระบวนการรับรู้จากการถ่ายทอดได้ตามวัตถุประสงค์ อันสามารถปรับปรุงได้ผ่านทางกระบวนการสัมผัส การเคลื่อนไหว รวมไปถึงประสบการณ์ที่เคยผ่านมา ทำให้เกิดการเข้าถึง เข้าใจ ทั้งที่ตั้งใจที่จะรับรู้และไม่ตั้งใจรับรู้ โดยมีปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการรับรู้ ตั้งแต่อารมณ์ ความคิด ความคุ้นเคยหรือความคาดหวังต่อสิ่งที่ต้องการรับรู้ ซึ่งในบางครั้งการรับรู้ที่เกิดขึ้นก็สามารถถูกบิดเบือนได้จากปัจจัยต่างๆ อันนำไปสู่ความเข้าใจต่อสิ่งเร้าที่ไม่ครบถ้วนหรือผิดเพี้ยนไป ภายใต้การถ่ายทอดให้เกิดกระบวนการรับรู้ที่หลากหลาย

## แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ

มอร์ส (Morse, 1958, p.19 อ้างถึงใน จิตใส เกตุแก้ว, 2556) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพะจิตที่ปราศจากความเครียดทั้งนี้ เพราะธรรมชาติของมนุษย์มีความต้องการ ถ้าความต้องการได้รับการตอบสนองทั้งหมดหรือบางส่วน ความเครียดก็จะน้อยลง ความพึงพอใจก็

จะเกิดขึ้นและในทางกลับกันถ้าความต้องการนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ความเครียดและความไม่พึงพอใจจะเกิดขึ้น

วูม (Vroom, 1964 p.8 ข้างตึงใน จิตใส เกตุแก้ว, 2556) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ทัศนคติต้านบวกจะแสดงให้เป็นสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทัศนคติต้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พึงพอใจนั้นเอง

เมนาร์ด ดับบลิล เชลลี่ (Maynard W.Shelly, 1975 p.9 ข้างตึงใน จิตใส เกตุแก้ว, 2556) ได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ซึ่งสรุปได้ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึก แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความสุขที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกอื่นๆ ความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกที่มีความสัมพันธ์กันอย่างสลับซับซ้อนและระบบความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้ เรียกว่า ระบบความพึงพอใจ

### ความสำคัญของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยให้งานสำเร็จโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการ นอกจากรู้สึกว่าจะได้รับการตอบสนองตามที่ต้องการแล้ว ยังจำเป็นต้องดำเนินการที่จะให้ผู้มาใช้บริการเกิดความพึงพอใจในการทำงานแล้ว ยังจำเป็นต้องดำเนินการที่จะให้ผู้มาใช้บริการเกิดความพึงพอใจ ด้วย เพื่อความเจริญเติบโตของงานบริการ ปัจจัยที่เป็นตัวปัจจัย คือ จำนวนผู้มาใช้บริการ ดังนั้น ผู้บริหารที่พยายามลดภาระด้วยการเพิ่มจำนวนผู้มาใช้บริการให้ลีกซึ่งถึงปัจจัยและองค์ประกอบต่างๆ ที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจทั้งผู้ให้บริการและผู้รับบริการ

### การวัดระดับความพึงพอใจ

ที่กล่าวมาข้างต้น ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการให้บริการขององค์กร ประกอบกับระดับความรู้สึกของผู้มาใช้บริการในมิติต่างๆ ของแต่ละบุคคล ดังนั้นการวัดระดับความพึงพอใจ สามารถกระทำได้หลายวิธีดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยการขอความร่วมมือจากกลุ่มบุคคลที่ต้องการวัด แสดงความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มที่กำหนด
2. การสัมภาษณ์ ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตอบตามที่ต้องการ

3. การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้งก่อนการรับบริการ ขณะรับบริการและหลังการรับบริการ การวัดโดยวิธีนี้จะต้องกระทำอย่างจริงจังและมีแบบแผนที่แน่นอนจะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจต่อการให้บริการนั้นสามารถกระทำได้ helyic ขึ้นอยู่กับความสะดวก เน茫สมตลอดจนๆ มุ่งหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและนำไปใช้ได้

ทวิพงษ์ นินคำ (2541, หน้า 8) "ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจเป็นความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถลดความดึงเครียดและตอบสนองความต้องการของบุคคลได้ทำให้เกิดความพึงพอใจต่อสิ่งนั้น"

ธนียา ปัญญาแก้ว (2541, หน้า 12) "ได้ให้ความหมายว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจที่เกี่ยวกับลักษณะของงาน ปัจจัยเหล่านี้นำไปสู่ความพอใจในงานที่ทำ ได้แก่ ความสำเร็จ การยกย่อง ลักษณะงาน ความรับผิดชอบ และความก้าวหน้า เมื่อปัจจัยเหล่านี้อยู่ต่ำกว่า จะทำให้เกิดความไม่พอใจในงานที่ทำ ถ้าหากงานให้ความก้าวหน้า ความท้าทาย ความรับผิดชอบ ความสำเร็จ และการยกย่องแก้ผู้ปฏิบัติงานแล้ว พากเพียรพยายามใจและมีแรงจูงใจในการทำงานเป็นอย่างมาก"

วิทย์ เที่ยงบูรณธรรม (2541, หน้า 754) "ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง ความพอใจ การทำให้พอใจ ความสามัคคี ความหนำใจ ความจุใจ ความแน่ใจ การชดเชย การไถ่บาป การแก้แค้นสิ่งที่ชดเชย"

วิรุฬ พรพรรณเทวี (2542, หน้า 11) "ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งเป็นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหมายกันสิ่งหนึ่ง สิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดี จะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตนตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย"

ภานุญา อรุณศุชรุจี (2546, หน้า 5) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์ เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่า บุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสับซ้อน และต้องมีสิ่งที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเจ้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น"

Campbell (1976, pp.117-124 ยังถึงใน วนิ ทองเสวต, 2548) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในที่แต่ละคนเปรียบเทียบระหว่างความคิดเห็นต่อสภาพการณ์ที่อยู่กับให้ เป็นหรือคาดหวัง หรือรู้สึกว่าสมควรจะได้รับ ผลที่ได้จะเป็นความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจเป็นการตัดสินของแต่ละบุคคล

Domabedian (1980, p.57 ข้างตึงใน วานี ทองเสวต, 2548) กล่าวว่า ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หมายถึง ผู้บริการประสบความสำเร็จในการทำให้สมดุลระหว่างสิ่งที่ผู้รับบริการให้ค่ากับความคาดหวังของผู้รับบริการ และประสบการณ์นั้นเป็นไปตามความคาดหวัง

สนิท เหลื่อนบุญนาค (2529, หน้า 7) กล่าวถึงความพึงพอใจว่าหมายถึงท่าที่ ความรู้สึกความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งภายหลังที่ได้รับประสบการณ์ในสิ่งนั้นมาแล้ว ในทางบวก พึงพอใจ นิยมชมชอบ สนับสนุน เจตคติที่ดีของบุคคล เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการในทางตรงกันข้าม ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้นจะเห็นได้ว่า ความพึงพอใจและความไม่พึงพอใจมีความเกี่ยวโยงกันในลักษณะตรงกันข้าม

วิชัย เหลืองธรรมชาติ (2531, หน้า 15) กล่าวว่า ความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดย่อมมีความต้องการในขั้นพื้นฐานไม่แตกต่างกัน

สุภาลักษณ์ ชัยอนันต์ (2540, หน้า 17) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนตัวที่รู้สึกเป็นสุขหรือยินดีที่ได้รับการตอบสนองความต้องการในสิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สมดุล ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมที่จะแสดงออกของบุคคล ซึ่งมีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมใดๆ นั้น

ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติหรือระดับความพึงพอใจของบุคคลต่อกิจกรรมต่างๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมนั้นๆ โดยเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับ ระดับของความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อกิจกรรมนั้นๆ สามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้นได้ (รัชวี วรุณี, 2548)

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความคิดเห็นส่วนบุคคลอันเกิดขึ้นภายในจิตใจที่เกิดขึ้นกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งทั้งในเชิงบวกหรือเชิงลบกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีการตั้งความคาดหวังให้บุคคลมีการแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งนั้น โดยมีปัจจัยอันทำให้เกิดความพึงพอใจจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ค่านิยมของสังคม ความคิดเห็นส่วนตัว การบริการของสิ่งนั้น การรับรู้ ความรู้สึก ความต้องการ รวมถึงสภาพการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลต่อความคิดเห็นส่วนตัว ซึ่งส่วนใหญ่มักแสดงออกมาเป็นลักษณะของน้ำเสียง

## แนวคิดการเล่าเรื่อง

ธีรธนัช เจนวัชรักษ์ (2554) ได้กล่าวว่า การเล่าเรื่อง (Story telling) เป็นการบอกเล่าเรื่องราวความรู้ต่างๆ จากประสบการณ์การดำเนินชีวิต เรื่องที่ซาบซึ้ง ประทับใจ หรือได้จากการศึกษา ให้บุคคลอื่นฟัง เพื่อให้ผู้ฟังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานของตนเองได้ ซึ่งการถ่ายทอดเรื่องราวสามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น รูปแบบการเขียนเรื่องเล่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อต่างๆ เช่น คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เป็นต้น

### หลักและแนวทางการเขียนเรื่องเล่า

1. หัวใจของเรื่อง เป็นข้อที่ควรให้ความสำคัญอันดับแรก ซึ่งเป็นประเด็นที่เราจะสื่อสาร ว่าเรื่องที่เล่านี้คืออะไร และยังเป็นตัวช่วยกรองว่าเหตุการณ์ไหนควรใส่เข้ามาในเรื่อง
2. โครงเรื่อง เป็นการสรุปเรื่องราวทั้งหมดของเรื่องเล่าอย่างย่อ ซึ่งควรมี 3-4 บรรทัด หรือ 3-4 ประโยค

3. การเดินเรื่อง ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเวลาตามโครงเรื่องเสมอไป สามารถสลับไปมาได้ แต่หัวใจสำคัญอยู่ที่การอนุญาตให้เรื่องราว์หรือเหตุการณ์เป็นตัวเล่าเรื่อง ไม่ใช่ให้เราเป็นคนตัดสินเรื่องราวที่เล่า ซึ่งจะทำให้เรื่องที่เล่ามีพลัง

### องค์ประกอบของการเขียนเรื่องเล่า

1. การปูพื้น มี 2 สักษณะใหญ่ๆ คือ การเกร้นนำ เป็นการบอกว่าเรื่องที่จะเล่าเกี่ยวกับอะไร และการสร้างจาก เป็นการให้จากของเรื่องราว์ว่าเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน สถานการณ์ใดก่อน นำเสนอตัวละคร

2. แนะนำตัวละคร ตัวละครไม่ควรเปิดพร้อมกัน ควรเปิดทีละตัว จะทำให้เรื่องน่าติดตาม ซึ่งการเปิดตัวละครไม่มีรูปแบบที่ตายตัว โดยหลักการสำคัญคือ แนะนำตัวละครแต่พอกสมควร แล้วเดินเรื่องไปเรื่อยๆ เรื่องราว์หรือเหตุการณ์ที่ตัวละครพบเจอต้องมีความสำคัญ หรือ มีปมขัดแย้ง ซึ่งมักใส่ตอนกลางเรื่องหลังจากปูเรื่องราว์ และแนะนำตัวละครเสร็จ

3. จุดเด่นของเรื่อง หรือ ปมขัดแย้ง มีความสำคัญต่อการเล่ามาก เป็นส่วนที่ทำให้ชวนติดตามหรือถูกดึงดูด ไม่ควรมีมาก และไม่ควรเกิน 2-3 เหตุการณ์สำคัญ

4. ส่วนสรุป หรือคลิปลายเหตุการณ์ ไม่จำเป็นต้องสรุปท้ายเรื่องเสมอไป แต่ต้องนำเสนอที่รับกับหัวใจของเรื่อง โดยการสรุปที่ดี ควรสรุปด้วยเรื่องราวด้วย แสดงให้เห็นการคลิปลาย

ของเหตุการณ์ หรือปมขัดแย้งที่ได้ขึ้นมาดปมไว้ และสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ต้องสรุปให้เป็นบทเรียนของชีวิต เพื่อให้ผู้อ่านนำไปใช้เป็นกรณีศึกษาได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเล่าเรื่อง เป็นการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆที่เคยประสบพบเจอบรือเคยศึกษามา ถ่ายทอดให้ผู้อื่นฟังและเข้าใจ หลักและแนวทางการเขียนเรื่องเล่า 3 ข้อคือ หัวใจของเรื่อง โครงเรื่อง และการเดินเรื่อง สิ่งสำคัญของการเล่าเรื่อง ต้องสรุปเรื่องเล่าให้เป็นบทเรียนของชีวิต เพื่อให้ผู้อ่านนำไปใช้เป็นกรณีศึกษาได้

### แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์และระบบการผลิตโทรทัศน์

ปัจจุบัน ชนิดิตย์ (2531, หน้า 12-15) กล่าวว่า ละครโทรทัศน์ แบ่งเป็น 6 ประเภท ในๆๆ คือ

1. เป็นละครสั้นที่สรุปเรื่องราวจบภายในตอนที่ใช้เวลาแสดงประมาณ 60-120 นาที และมักออกอากาศเป็นรายการสุดท้ายของสถานีช่อง เทียบได้กับ Dramatic Specials ของอเมริกา

2. เป็นละครสั้นที่สรุปเรื่องราวจบภายในตอน กายใน 30 หรือ 60 นาที ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ เนื้อหาหลัก ของละครจะเป็นแนวเดียวโดยตลอดและผู้แสดงชุดเดียวกัน ซึ่งเทียบได้กับ TVSeries

3. เป็นละครเรื่องยาวหลักๆ ตอนจบ ซึ่งมีเรื่องราวดำเนินติดต่อกัน โดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกัน ความยาวตั้งแต่ 8 ตอนจบ ซึ่งไปจนถึง 100 ตอนจบ อาจใช้เวลาแสดงตอนละ 30 หรือ 60 นาที ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ หรือ 2-3 วันต่อสัปดาห์ หรือ 5 วันต่อสัปดาห์ หรือเป็นประจำทุกวัน ในเวลาเดียวกัน ซึ่งเทียบได้กับ TVSerials หรือ TVOperas

4. Miniseries เป็นละครหรือภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ผลิตเป็นเรื่องยาว ซึ่ง มีความยาวตั้งแต่ ต้นจบมากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป จึงจำเป็นต้องแบ่งวันออกอากาศเป็น 2 ภาคหรือบางเรื่องอาจมีความยาวมากกว่า 6 ชั่วโมง หรือถ้าหากกว่าันก็อาจแบ่งออกอากาศครั้งละ 1 ชั่วโมงก็ได้และออกอากาศติดต่อกันในเวลาเดียวกันในวันต่อไป หรือสัปดาห์ต่อไปเรื่อยๆ จบหรือมักจะออกอากาศตั้งแต่ 2-8 ตอนจบ

5. Anthology Series (Anthology Drama) เป็นลักษณะละครหรือภาพยนตร์โทรทัศน์ ซึ่งแบบหนึ่งซึ่งแตกต่างจาก Series โดยทั่วไปคือ จะเป็นเรื่องจบในตอน ผู้แสดงจะไม่เป็นชุดเดียวกันตลอด เรื่องที่ทำแต่ละตอนไม่เกี่ยวเลย แต่แนวของเรื่องทุกเรื่องจะเป็นไปในทำนอง

เดียวกัน เช่น แนวเรื่องลีกลับ สยองขวัญ แนวเรื่องเกี่ยวกับ ตำนาน แนวเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยาย เป็นต้น ผู้เขียนบทอาจมีหลายคนแบ่งกัน เรียนคนละตอนไป

6. SituationComedies (Sitcoms) เป็นละครโทรทัศน์ประเภทตลกชวนหัวใจ หรือ เสียดสีสังคม ลักษณะการออกอากาศจะออกอากาศเป็นประจำทุกสปดาห์ หรือทุกวัน ในเวลาเดียวกัน มักจะมีความยาวตอนละ 30 นาที ลักษณะเป็น Small-one act play ละครประเภทนี้ อาจจะจัดแสดงสดในห้องส่งพร้อมทั้งอัดเทปไปด้วย และมัก จะแสดงต่อหน้าผู้ชมในห้องส่งด้วย ละครประเภทนี้จะไม่นำมาฉายมากนัก อาจจะมีเพียง 2-3 จากใน 1 มีผู้แสดงหลักเพียง 2-3 คน และเป็นผู้แสดงชุดเดียวกันตลอด

จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่า ละครโทรทัศน์ในปัจจุบัน มีประเภทที่หลากหลาย แต่ส่วนใหญ่มักจะเป็นประเภท TVOperas ส่วนใหญ่มักจะออกอากาศ 20.15 น. และมีจำนวนตอนประมาณ 20-24 ตอน และนอกเหนือจากนี้ ละครโทรทัศน์ไทยยังมี ละครโทรทัศน์ประเภทอื่น ที่มีแนวโน้มว่าจะได้รับความนิยมมากขึ้น นอกจากนี้จาก TVOperas จึงถูกนำไปใช้

### **การผลิตละครโทรทัศน์**

การผลิตละครโทรทัศน์ เป็นงานศิลปะแขนงหนึ่ง ซึ่งต้องใช้ทั้ง "ศาสตร์" และ "ศิลปะ" ประยุกต์เข้าด้วยกัน การผลิตรายการโทรทัศน์นั้น มีลักษณะเป็นกระบวนการซึ่งมีขั้นตอนออกเป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ

1. ขั้นวางแผนการผลิต (Planning) เป็นขั้นของการวางแผนก่อนทำการบันทึกเทปซึ่งผู้ผลิตจะต้อง

1.1 คิดวางแผนการ ผลิตรายการของตนก่อน เพื่อเสนอต่อ สถานีโทรทัศน์และผู้อุปถัมภ์รายการ หรือนายทุนอื่นๆ การคิดโครงการจะคร่าวๆ ให้แก่ แนวเรื่อง ความยาวต่อตอน ความยาวของเรื่องทั้งหมดในกีตตอน ประเภทของละคร ระยะเวลาในการผลิตและก่อสร้างเป็นอย่างไร

1.2 กำหนดตัวผู้ร่วมงาน ได้แก่ ผู้เขียนบท ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับรายการ และอื่นๆ เนื่องจากในการปฏิบัติ จริงนั้น ความรู้ ความสามารถของแต่ละคน อาจมีความถนัดในเรื่องที่จะทำการผลิตแตกต่างกัน หากกำหนดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ ที่ต้องการ ปัญหาทางานก็ตามมากน้อย

1.3 กำหนดงบประมาณค่าใช้จ่าย ตั้งแต่ทบทวนและแก้ไข ผู้กำกับการแสดง ผู้ประสานงาน นักแสดง ตลอดจนอุปกรณ์ในการถ่ายทำ เสื้อผ้า ช่างแต่งหน้า และอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ

## 2. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

2.1 การเขียนบทละครโทรทัศน์ ผู้ผลิตจะมอบหมายให้ผู้เขียนบทโทรทัศน์ไปทำบท อาจเป็นการนำโครงเรื่องมาเขียน หรือการนำเอาบทประพันธ์มาเขียน

2.2 การเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำ ผู้ผลิตจะร่วมมือกันคัดเลือกผู้แสดง การวางแผนการถ่ายจริง แบ่งงานรับผิดชอบ เช่น จัดគิจกรรมถ่ายทำ สร้างฉากสถานที่ เครื่องแต่งกาย ฝ่ายแสงเสียง และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. ขั้นตอนการผลิต (Production) นักจัดที่ก่อให้เกิดอุปสรรค คือ การที่ผู้ร่วมงานบางคน จะเตรียมงานก่อนถ่ายทำไม่พร้อม หรือผู้แสดงมามาก่อนเวลา บัญหาเรื่อง ดิน ฟ้า อากาศไม่อำนวย และเหตุสุดวิสัยต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น ทำให้การถ่ายทำเป็นไปอย่างลำบาก ไม่ทันกำหนดเวลาที่วางไว้ ดังนั้นสิ่งที่ผู้ร่วมงานและนักแสดงทุกคนจะต้องมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของแต่ละคน การแสดงละครโทรทัศน์ ผู้แสดงต้องอาศัยภูมิปัญญาจากฐานมาจาก 3 สิ่ง คือ การละคร การภาพนิทรรศ และวิทยุกระจายเสียง บุคคลที่จะเป็นนักแสดงโทรทัศน์ จึงต้องเป็นบุคคลที่มีความสามารถและความชำนาญในงานศิลปะการแสดงมากยิ่งดี หากเกิดบัญหาแสดงไม่ได้แล้วนั้น ผลกระทบต่างๆในการผลิตจึงเกิดขึ้นมากมาย

3.1 การตัดต่อ ลงเสียง (Post Production) การถ่ายทำเสร็จเรียบร้อย จะมีการรวมรวมการถ่ายทำทั้งหมดมาตัดต่อเนื่องจากการบันทุกจะถ่ายตามความเหมาะสม ไม่ได้เรียงลำดับในการถ่ายที่บันทึกกัน หากผิดพลาดในเรื่องการจดบันทึกก็จะก่อให้เกิดบัญหาต่างๆ ขึ้นในช่วงของการตัดต่อ อาจจะเพิ่มการใช้เทคนิคพิเศษทางวิทยุโทรทัศน์ไปด้วย เพื่อให้ได้ภาพที่ออกมากลมจิ้งตามเนื้อเรื่อง บัญหาเรื่องเสียง เรื่องภาพ ก็จะปรากฏขึ้นในขั้นตอนนี้ บางครั้งก็อาจจะต้องทำการบันทึกใหม่ก็มีเมื่อเทปละครโทรทัศน์สมบูรณ์แล้ว ก่อนนำออกอากาศก็ต้องผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการพิจารณาภาพนิทรรศก่อนทุกครั้ง บางครั้งเทปอาจถูกกระจับการออกอากาศทั้งหมด หรือถูกกระจับการออกอากาศบางส่วนเท่านั้น เช่น ภาพที่คิดว่าอนาคต การพูดนโยบาย บัญชาเหล่านี้ก็พบกันอยู่เสมอ

4. ขั้นตอนการประเมินผลรายได้ (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผล คือ การติดตามผลของการซื้อขายละครโทรทัศน์นั้น ได้รับ ความนิยม หรือได้รับคำชมประการใดขันจะเป็น

ผลกระทบต่อการผลิตไฟฟ้าศูนย์ตอนต่อไป ทั้งนี้ผู้ผลิตจึงต้องทราบข้อสรุปบางอย่างในการที่จะสร้าง และวิธีการนำเสนอคลื่นเรื่องต่อไปนั้นเอง

### แนวคิดความแตกต่างระหว่างบุคคลและความพิการ

เมื่อบุคคลได้ถือกำเนิดขึ้นทุกคนล้วนมีความแตกต่างกัน แม้ว่าจะกำเนิดจากบิดามารดา คนเดียวกันก็ยอมมีความแตกต่างกันเป็นธรรมชาติ เพื่อเข้าใจธรรมชาติของคน สามารถแบ่งความแตกต่างระหว่างบุคคล(โรงเรียนพันจ่า กรมยุทธศึกษาทหารเรือ, 2551: หน้า 3-6) ออกเป็น 4 ด้าน ในภาย คือ

1. ทางกาย (Physical) เช่น หน้าตา ท่าทาง โครงกระดูก ผิว ผนัง ลักษณะของกล้ามเนื้อ หัวน ผ่อน แข็งแรง ฯลฯ ซึ่งความแตกต่างกันทางกายภาพนี้ หมายถึงรูปร่างที่เห็นได้จากภายนอก นั่นเอง ความแตกต่างทางกายภาพนี้อาจมีอิทธิพลไปสู่ความแตกต่างด้านอื่นๆอีก เช่น ร่างกาย หัวน มากๆ หรือผอมมากๆ ย่อมไม่คล่องตัวกระชับกระเจงเหมือนคนแข็งแรง ไปไหนมาไหนคน มักจะชอบล้อเลียน ชอบกระซေาทำให้เกิดปมต้องใน การเข้าสังคม แม้ด้านอารมณ์ (Emotion) ก็อาจจะเปลี่ยนแปลงหรือต้องปรับปรุงซึ่งผิดไปจากบุคคลธรรมชาติ เป็นต้น นอกเหนือความ แตกต่างทางกายยังรวมถึงความสามารถอันเกิดจากการกระทำหรือการแสดงออกของร่างกายด้วย เช่น คนหนุ่มคนสาวย่อมแสดงออกเชิงพลังได้ดีกว่าคนสูงอายุหรือเด็ก คนวัยเดียวกัน ถ้าร่างกาย ได้รับการฝึกฝนดีก็ย่อมจะดีกว่าคนที่ไม่ได้รับการฝึกฝนหรือฝึกฝนน้อย เป็นต้น

2. ทางอารมณ์ (Emotion) หมายถึง การแสดงออกทางอารมณ์หรือความรู้สึกต่างๆ เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ อิจฉา ลำเอียง ก้าวร้าว ขบขัน ฯลฯ ซึ่งการแสดงออกทางอารมณ์นี้ ย่อมมีความ มากน้อยไม่เท่ากัน และแสดงออกมาไม่เหมือนกันการควบคุมทางอารมณ์ก็เช่นเดียวกัน คนเรามี ความแตกต่างกัน บางคนสามารถควบคุมได้ดีแต่บางคนไม่สามารถควบคุมได้ ปล่อยให้เป็นไป ตามอารมณ์ที่เกิด อารมณ์นี้จะได้รับอิทธิพลมาตั้งแต่วัยเด็กเป็นต้นมา

3. ทางสติปัญญา (Intelligence) หมายถึง เรื่องของความคิดหรือความแตกต่างกันใน การแก้ปัญหา คนปัญญาดี หรือเรียกว่า IQ สูง (ตั้งแต่ 100 ขึ้นไป) จะคิดได้หลายແน้ทยາมุน ละเอียดอ่อน แก้ปัญหาได้มากกว่าทั้งชีวิตประจำวันและครอบครัว แต่คนปัญญาด้อย หรือเรียกว่า IQ ต่ำ (ตั้งแต่ 90 ลงไป) จะคิดได้น้อยลงอยู่ในกรอบความคิดที่ไม่กว้างนัก ยึดมั่นในสิ่งแวดล้อม ถ้า เข้าเรียนหนังสือก็อาจจะไม่จบหรือออกกลางคัน การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจะประสบความสำเร็จได้ ยากกว่า

4. ทางสังคม (Social) หมายถึง ความสามารถที่แสดงออกในหมู่คนหรือระหว่างคนซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่าแม้จะมีสติปัญญาพอๆ กัน แต่ความสามารถในการเข้าสังคมย่อมมีได้ไม่เหมือนกัน คนที่เข้าสังคมได้ดีกว่าเป็นที่ยอมรับของเพื่อนร่วมงาน ทั้งผู้บังคับบัญชา เพื่อนฝูง ระดับเดียวกันหรือผู้ใต้บังคับบัญชา ย่อมนำมาซึ่งความเจริญก้าวหน้าได้ดีกว่าคนที่เข้าสังคมได้ไม่ดี หรือมีอุปสรรคในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเห็นได้ชัด

#### **ปัจจัยที่มีผลต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล**

**สาเหตุที่ทำให้มนุษย์มีความแตกต่างกันมีหลายประการ คือ**

1. พันธุกรรม (Heredity) หมายถึง สิ่งที่มนุษย์ได้รับการถ่ายทอดจากสายเลือดของบิดามารดาและผู้ป่วยตาย โดยเมี้ยน (Gene) เป็นตัวทำหน้าที่สืบทอดลักษณะ ลักษณะต่างๆ ที่ได้รับถ่ายทอดจากบรรพบุรุษทางพันธุกรรม จะทำให้คนเราแตกต่างกัน ดังนี้

1.1 เผือชาติ (Race) เช่น ไทย ฝรั่ง นิโกร จีน ฯลฯ ย่อมมีลักษณะเฉพาะชาติของตนเองแตกต่างจากชาติอื่นๆ ลักษณะจะปร่างโครงกระดูก ขนาดร่างกาย หน้าตา ผิวพรรณ สีผม สำเนียงภาษา

1.2 เพศ (Sex) โดยธรรมชาติจะมี 2 เพศ คือ หญิงกับชายซึ่งมีลักษณะประจำเพศแตกต่าง เช่น เพศชายจะรูปร่างแข็งแรง ไหล่ผ้าย อกกว้าง มีหนวด เพศหญิงจะมีรูปร่างกลมกลืน ตะโพกพาย เป็นต้น

1.3 ชนิดของกลุ่มเลือด โดยลูกจะมีเลือดกลุ่มเดียวกับพ่อหรือแม่ เช่น พ่อเลือดกลุ่ม O แม่เลือดกลุ่ม B ลูกมีโอกาสเป็น O, B

1.4 ความบกพร่องทางร่างกายและโรคภัยไข้เจ็บบางอย่าง เช่น ตาบอดสี ศีรษะล้าน โรคเบาหวาน โรคลมชัก ผิวเผือก

1.5 ลักษณะรูปทรงของร่างกาย เช่น ผอมสูง ตัวยาว (Long –thin Type) แขน-ขายาวพากนีมีแนวโน้มเป็นคนผิวน้ำ 重型 ซ่างคิด เจ้าอารมณ์ มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว รูปร่างขันเดี้ย หนา (Short-Thick Types) คอในญี่ห้องฟลุ้ย พอกอารมณ์เปลี่ยนแปลงอ่อนไหวง่าย เดียวสตีชื่น ร่างเริง เดียวเคร้า ซึ่ม กลับไปมาระหว่างความร่าเริงและความเคร้าเป็นพากที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว เป็นต้น

1.6 สติปัญญา คือ ความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดมากจากพันธุกรรม ได้แก่ ความคิด ความจำ เชาวน์

1.7 ความสามารถที่มีมาแต่กำเนิดหรือความถนัด (Aptitude) เช่นความสามารถรับฟังเสียงดี ใจเย็น ใจกล้า ใจคิด ใจตัดสินใจ ใจตัดสินใจเร็ว ใจตัดสินใจแม่นยำ ใจตัดสินใจถูกต้อง ใจตัดสินใจดี เป็นต้น

2. สิ่งแวดล้อม (Environment) หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเราและทำให้คนเราแตกต่างกัน ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู การควบเพื่อน การสังคม ประเพณี วัฒนธรรม ศาสนา ดินฟ้าอากาศ ที่อยู่อาศัยและอาหาร ลำดับการเกิด สืบมรดกฯ ฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้คนเราแตกต่างกัน ดังนี้

2.1 สรุปภาวะขณะอยู่ในครรภ์ มีผลต่อบุคลิกภาพมาก เช่น ถ้ามารดาบริโภคอาหารดี มีคุณค่า ถุงมดลูกดีอยู่สภาพสมบูรณ์ มีน้ำนมล่อเลี้ยงดี เด็กเจริญเติบโต แข็งแรงดี ถ้ามารดาสุขภาพไม่ดี มีโรคแทรก เด็กจะมีร่างกายและพลาวนามัยไม่สมบูรณ์โดยคงานชนิด เช่น หัดเยอรมันอาจทำให้เด็กพิการได้ แม้แต่ยาชนิดที่มารดารับประทานขณะตั้งครรภ์มีผลต่อเด็ก เช่น ยากแก้แพ้บางชนิด คาวินน ฯ ฯ อาจทำให้เด็กพิการได้ แม่ตืมศุรา-สูบบุหรี่จัด ก็มีผลต่อสุขภาพของเด็ก ถ้าแม่ беременнไม่ดี หงุดหงิด โกรธ กระซิบ ใจ วิตกกังวล หวานอกลัว เด็กก็จะได้รับความกระทบกระเทือนด้วย เจตคติที่พ่อแม่มีต่อเด็กเป็นสิ่งสำคัญพอแม่ที่อยากมีลูกก็จะชื่นชมตั้งใจเลี้ยงดูเอาใจใส่ทะนุถนอมอย่างดี

2.2 การเลี้ยงดูของบิดามารดา อาหารดี มีคุณภาพ อนามัยดี บำรุงรักษา ให้สุขภาพแข็งแรง ไม่มีโรคภัยไข้เจ็บ ร่างกายได้สัծส่วนไม่เป็นโรคขาดสารอาหารถ้าเด็กได้รับความรักความเข้าใจ ความอบอุ่นจะทำให้เด็กเจริญเติบโตทั้งทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา แต่ถ้าเลี้ยงดูแบบปกป้องมากเกินไป (Over Protection) ก็จะทำให้เด็กช่วยตัวเองไม่ได้ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัวมีผลต่อกันในครอบครัวมาก คนชั้นสูงผู้ดีมีฐานะให้ความอบอุ่นและการอบรมศึกษาแก่ลูกได้ต่างกับคนจน

2.3 ลำดับที่ในการเกิดทำให้คนเราแตกต่างกันได้หลายอย่าง ลูกคนกลางๆ ช่วยเหลือตัวเองดี เจริญเติบโตเร็วกว่าลูกคนโต แต่ลูกคนโตมีความรับผิดชอบสูงกว่า ส่วนลูกคนสุดท้องมีความรับผิดชอบไม่ดีนัก ช่วยเหลือตัวเองไม่ค่อยได้ เพราะมีคนอื่นคอยเอาอกเอาใจทำทุกอย่างให้

2.4 อาหารการกิน ถ้าขาดสารอาหารร่างกายก็ไม่เจริญเติบโตเท่าที่ควร อาจทำให้ต่อมภายในไม่ทำงานน้ำที่ ร่างกายเจริญเติบโตได้ดี บางคนเป็นโรคขาดอาหาร เป็นเด็กปัญญาอ่อน บางรายร่างกายอ่อนแอกล้าทำให้จิตใจอ่อนแอกล้าไปด้วย คนที่รู้จักกินอาหารดีมีประโยชน์ร่างกายยั่งยืนมีความสมบูรณ์แข็งแรง

2.5 ประสบการณ์และการเรียนรู้ของแต่ละคน ประสบการณ์กับการเรียนรู้ทั้งสองอย่างนี้มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด แยกออกจากกันไม่ได้ ประสบการณ์เป็นเครื่องมือหรือวิธีการ

ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และในเวลาเดียวกันนั้นผลจากการเรียนรู้ทำให้คนมีความรู้ ทักษะ เจตคติ แต่ต้องอาศัยการจัดประสบการณ์ที่ดีพอจึงจะทำให้คนได้เรียนรู้เป็นผลลัพธ์ แต่ทุกคนไม่ได้รับประสบการณ์ที่เท่าเทียมกัน ถึงแวดล้อมไม่เหมือนกัน จึงมีโอกาสได้เรียนรู้ต่างกัน จะนั้นคนเราจึงมีความแตกต่างกัน

**2.6 สภาพทางภูมิศาสตร์** ดินฟ้าอากาศของแต่ละท้องถิ่น ทำให้คนเติบโตและมีอุปนิสัยใจคอการดำเนินชีวิตต่างกัน เช่น คนที่อยู่ในเขตตอนเหนืออย่างง่าย คนในเขตหนาวต้องขยันหมั่นเพียร อดทน คนที่อยู่ในท้องถิ่นที่กันดาร สภาพภูมิศาสตร์เลวร้ายจนเกินความสามารถจะเอาชนะได้มักจะทำให้คนหมดอาลัยเกิดความนดูรู้เบื่อหน่าย เกิดความท้อถอยไม่สู้ ถ้าสภาพภูมิศาสตร์เข้าข่ายความสมบูรณ์ให้อย่างเต็มที่ ก็มักจะทำให้คนสนับายนกไป ไม่กระตือรือร้นคิดช้านสร้างสรรค์สิ่งบำบัดความต้องการอกเหนื้อจากที่ธรรมชาติจัดสรรไว้ให้แล้ว อิทธิพลที่ทำให้ท้องถิ่นมีความกระตือรือร้นมีความคิดสร้างสรรค์ท้าทายใช้สติปัญญาคิดสภาพภูมิศาสตร์ที่ไม่สมบูรณ์หรือแห้งแล้งจนเกินไป

**2.7 ระบบของสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละชาติ** ประเพณีของแต่ละท้องถิ่น นาฏศิลป์ประจำชาติ มารยาทในสังคม อาหารการกิน ที่อยู่อาศัย การใช้ภาษาฯลฯ มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต แนวความคิดและอุดมคติ ทำให้พฤติกรรมของแต่ละสังคมแตกต่างกัน

**2.8 อุบัติเหตุ** ทำให้สมองหิคร่วงภายใน ได้รับความกระแทบกระเทือนกล้ายเป็นคนปัญญาอ่อน พิการ

**2.9 สื่อมวลชน** ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ฯลฯ มีอิทธิพลต่อเจตคติความสนใจ ความคิด ศีลธรรม ค่านิยม ประสบการณ์ นิสัยใจ จริต-กริยา มารยาท ฯลฯ ทำให้เกิดบุคลิกภาพและพฤติกรรมแตกต่างกัน

จากที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ความแตกต่างระหว่างบุคคล คือ การแสดงออกถึงความสามารถ พฤติกรรม ลักษณะนิสัย หรืออื่นๆ ที่ปั้นบอกถึงความแตกต่าง ซึ่งเกิดขึ้นทั้งทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ตั้งแต่กำเนิดหรือเกิดขึ้นจากการหล่อหลอมโดยการเลี้ยงดู สภาพแวดล้อม สังคมหรือความเป็นอุป หรือแม้กระทั้งสื่อต่างๆ ก็สามารถทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความแตกต่างของตนเองได้ โดยความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากการหล่อหลอมเหล่านี้ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามการหล่อหลอม

## ความหมายหรือความบกพร่องทางร่างกาย

ความหมายของคำว่า “ความพิการ” มีการปรับเปลี่ยนตามแนวคิดขององค์กรอนามัยโลก และสหประชาชาติ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของคนพิการทุกประเภท และสะท้อนแนวคิดในการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ จำแนกเป็น 2 แนวคิด (พวงแก้ว กิจธรรม, 2555, หน้า 2-3) ได้แก่

1. แนวคิดทางการแพทย์ ให้คำจำกัดความว่า ความพิการเกิดจากพยาธิสภาพ โรค และการบาดเจ็บซึ่งทำให้เกิดความบกพร่องของร่างกาย การรับรู้ สมรรถภาพ และจิตใจ เช่น กล้ามเนื้อหักซ่อนแรง ชาชาด ไม่ได้อยู่ในเสียง บกพร่องทางสติปัญญา และพิการทางจิตเวช เป็นต้น ก่อให้เกิดสูญเสียสมรรถภาพในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น เดินไม่ได้ รับรู้ไม่ได้ และสื่อสารไม่ได้ เป็นต้น ทำให้เกิดความเสียเบรี่ยบในการดำรงชีวิตในสังคม เช่น เรียนหนังสือไม่ได้ ร่วมกิจกรรมทางสังคมไม่ได้ และปะกอบอาชีพไม่ได้ เป็นต้น

2. แนวคิดทางสังคม ให้คำจำกัดความว่า ความพิการเป็นความหลากหลายอย่างหนึ่งของร่างกาย การรับรู้ สมรรถภาพ และจิตใจของมนุษย์ เช่นเดียวกับ สิ่ง ความสูง และน้ำหนักตัว เป็นต้น ความพิการจึงไม่ได้เกิดจากตัวบุคคล แต่เกิดจาก “สังคม” ที่ไม่จัดการกับ “เจตคติ” ของคนในสังคม และ “ปัจจัยแวดล้อม” เพื่อให้คนทั้งมวลซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายสามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่าง “อยู่เย็นเป็นสุขเท่าเทียมกัน”

พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 (หน้า 1) ให้ความหมายของคำว่า “คนพิการ” อย่างสอดคล้องกับแนวคิดทางสังคมของคำว่า “ความพิการ” ดังนี้

“คนพิการ” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคม เนื่องจากมีความบกพร่องทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สมรรถภาพ การเรียนรู้หรือความบกพร่องอื่นใด ประกอบกับมีอุปสรรคในด้านต่างๆ และมีความจำเป็นเป็นพิเศษที่จะต้องได้รับความช่วยเหลือด้านหนึ่งด้านใด เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคมได้อย่างบุคคลทั่วไป

ทั้งนี้สาเหตุของความพิการจำแนกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 5 กลุ่ม (พวงแก้ว กิจธรรม, 2555, หน้า 2-3) ดังนี้

1. กรรมพันธุ์ เป็นการถ่ายทอดความพิการตามสายเลือด

2. การติดเชื้อ ขับยะถูกเข้าใจทำลายงานเกิดความพิการ
3. การบาดเจ็บ อุบัติเหตุ หรือการถูกทำร้ายให้บาดเจ็บทำให้อวัยวะเกิดความพิการ
4. การได้รับยาหรือสารที่เป็นพิษ เช่น ยาปฏิชีวนะสารที่ใช้รักษาโรคบางชนิด เสียง อีกทีก็ที่ดังมากๆ สารตะกั่ว และแอลกอฮอล์ เป็นต้น

5. ความผิดปกติระหว่างตั้งครรภ์หรือการคลอด เช่น การติดเชื้อ บาดเจ็บ ขาดอาหาร และได้รับยาหรือสารที่เป็นพิษ เป็นต้น ทำให้อวัยวะของทารกในครรภ์ไม่เจริญเติบโต หรือเจริญ ผิดปกติ ซึ่งทำให้เกิดความพิการ

ตามประกาศกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์(2552, หน้า 2-3) เรื่อง ประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ กำหนดสาเหตุของความพิการได้ 6 กลุ่ม ดังนี้

1. ความพิการทางการเห็น
2. ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย
3. ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย
4. ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม หรืออหิสติก
5. ความพิการทางสติปัญญา
6. ความพิการทางการเรียนรู้

ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ได้กล่าวถึงเฉพาะความพิการทางการเห็นและความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ซึ่งในประกาศของกระทรวงได้กำหนดหลักเกณฑ์ไว้ดังนี้

#### หลักเกณฑ์กำหนดความพิการทางการเห็น ได้แก่

1. ตาบอด หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกรรมในชีวิตประจำวันหรือ การเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการเห็น เมื่อ ตรวจวัด การเห็นของสายตาซ้ายที่ดีกว่าเมื่อใช้ แหวนสายตาธรรมด้าแล้ว อยู่ในระดับมากกว่า 3 ส่วน 60 เมตร ( $3/60$ ) หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ( $20/400$ ) ลงมาจนกระทั่งมองไม่เห็น แม้แต่แสงสว่าง หรือมี ลานสายตาแคบกว่า 10 องศา

2. ตาเห็นเลือนราง หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกรรมใน ชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความ บกพร่องในการเห็น เมื่อตรวจวัดการเห็นของสายตาซ้ายที่ดีกว่า เมื่อใช้ แหวนสายตาธรรมด้าแล้ว อยู่ในระดับตั้งแต่ 3 ส่วน 60 เมตร ( $3/60$ ) หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ( $20/400$ ) ไปจนถึงมากกว่า 6 ส่วน 18 เมตร ( $6/18$ ) หรือ 20 ส่วน 70 ฟุต ( $20/70$ ) หรือมีลานสายตาแคบกว่า 30 องศา

หลักเกณฑ์กำหนดความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมายได้แก่

1. บุคนอก หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการได้ยิน จนไม่สามารถรับรู้ข้อมูลผ่านทางการได้ยิน เมื่อทำการได้ยิน โดยใช้คลื่นความถี่ที่ 500 เฮิรตซ์ 1,000 เฮิรตซ์ และ 2,000 เฮิรตซ์ ในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าจะสูญเสียการได้ยินที่ความดังของเสียง 90 เดซิเบลขึ้นไป

2. บุตรดึง หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไป มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการได้ยิน เมื่อตรวจวัด การได้ยิน โดยใช้คลื่นความถี่ที่ 500 เฮิรตซ์ 1,000 เฮิรตซ์ และ 2,000 เฮิรตซ์ ในหูข้างที่ได้ยิน ดีกว่าจะสูญเสียการได้ยินที่ความดังของเสียงน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาจนถึง 40 เดซิเบล

3. ความพิการทางการสื่อความหมาย หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติ กิจกรรม ในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมี ความบกพร่อง ทางการสื่อความหมาย เช่น พูดไม่ได้ พูดหรือฟังแล้วผู้อื่นไม่เข้าใจ เป็นต้น

ในขณะเดียวกันกระทรวงศึกษาธิการได้ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กำหนด ประเภทและหลักเกณฑ์ของคนพิการทางการศึกษา พ.ศ. 2552 (หน้า 2-3) ได้แยกประเภทบุคคล ผู้ที่มีความบกพร่องดังต่อไปนี้

1. บุคคลที่มีความบกพร่องทางสายตา
2. บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
3. บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
4. บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ
5. บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
6. บุคคลที่มีความบกพร่องทางภาษาพูดและภาษา
7. บุคคลที่มีความบกพร่องทางพฤติกรรม หรืออารมณ์
8. บุคคลอหิสติก
9. บุคคลพิการชั้น

ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้จะกล่าวถึงการพิจารณาบุคคลที่มีความบกพร่องเพื่อจดประเภทของ บุคคลที่มีความบกพร่องเพียง 2 ประเภทคือ บุคคลที่มีความบกพร่องทางสายตา และบุคคลที่มี ความบกพร่องทางการได้ยิน โดยหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

1. บุคคลที่มีความบกพร่องทางสายตา ได้แก่ บุคคลที่สูญเสียการเห็นตั้งแต่ระดับเส้นน้อยจนถึงตาบอดชนิด ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภทดังนี้

1.1 ตาบอด หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการเห็น เมื่อตรวจวัด การเห็นของสายตาข้างที่ดีกว่าเมื่อใช้ แอลฟ์สายตาธรรมด้าแล้ว อยู่ในระดับตั้งแต่ 3 ส่วน 60 เมตร ( $3/60$ ) หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ( $20/400$ ) ลงมาจนกระทั่งมองไม่เห็นแม้แต่แสงสว่าง หรือมีลานสายตาแคบกว่า 10 องศา

1.2 ตาเห็นเลือนราง หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการเห็น เมื่อตรวจวัดการเห็นของสายตาข้างที่ดีกว่า เมื่อใช้ แอลฟ์สายตาธรรมด้าแล้ว อยู่ในระดับตั้งแต่ 3 ส่วน 60 เมตร ( $3/60$ ) หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ( $20/400$ ) ไปจนถึงมากกว่า 6 ส่วน 18 เมตร ( $6/18$ ) หรือ 20 ส่วน 70 ฟุต ( $20/70$ ) หรือมีลานสายตาแคบกว่า 30 องศา

2. บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ได้แก่ บุคคลที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ระดับหูตึงน้อยจนถึงหูหนวก ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 หูหนวก หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการได้ยินจนไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทางการได้ยิน เมื่อทำการได้ยินโดยใช้คลื่นความถี่ที่ 500 เฮิรตซ์ 1,000 เฮิรตซ์ และ 2,000 เฮิรตซ์ ในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าจะสูญเสียการได้ยินที่ความดังของเสียง 90 เดซิเบลขึ้นไป

2.2 หูดึง หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไป มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการได้ยิน เมื่อตรวจวัด การได้ยิน โดยใช้คลื่นความถี่ที่ 500 เฮิรตซ์ 1,000 เฮิรตซ์ และ 2,000 เฮิรตซ์ ในหูข้างที่ได้ยิน ดีกว่าจะสูญเสียการได้ยินที่ความดังของเสียงน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาจนถึง 40 เดซิเบล

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ความพิการ หมายถึง ผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มๆ ตามความบกพร่องนั้น โดยเป็นความบกพร่องที่เป็นมาตั้งแต่กำเนิด หรืออาจเกิดขึ้นหลังจากกำเนิดแล้วก็เป็นได้ โดยความพิการสามารถเกิดขึ้นได้จากทางพันธุกรรม เชื้อโรค แบคทีเรีย รวมไปถึงความพิการที่เกิดจากอุบัติเหตุและการแพทาย ทั้งนี้ผู้พิการยังเป็นส่วนหนึ่งในการอยู่ร่วมกันภายในสังคม ซึ่งยังมีความจำเป็นต้องใช้

ชีวิตประจำวันต่างๆที่ไม่แตกต่างบันบุคคลธรรมชาติทั่วไป เพียงแต่ยังมีข้อจำกัดบางประการที่ผู้พิการจำเป็นต้องมีการประยุกต์หรือปรับการใช้ชีวิตให้สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

## แนวคิดละครสั้น

ละครสั้น หรือ หนังสั้น (Short film) เป็นประเภทของภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่เนื่องกับภาพยนตร์ทั่วไป ที่เล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเช่นภาพยนตร์ความยาวปกติ เพียงแต่ว่าเป็นการเล่าเรื่องประเด็นสั้น ๆ หรือประเด็นเดียวให้ได้ใจความ มาตรฐานของหนังสั้นคือ มีความยาวเต็มที่ไม่เกิน 30 นาทีหนังสั้น มีรูปแบบหรือสไตล์หลากหลาย ทั้งที่ใช้การแสดงสด(Live action film) หรือแอนนิเมชั่น(animated film) การกำหนดความยาวของหนังสั้นด้วยเวลาที่แน่นอน หนังสั้นจะมีโครงเรื่องที่ซับซ้อนมากกว่าการกำหนดอารมณ์ของคนดูว่าต้องไหนควรเริงรื่น ตอนไหนควรทึ่งหรือถ่วงเวลาเพื่อให้คนดูสนุกสนาน ส่วนหนังสั้นมีเวลาจำกัดไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์หรือเล่นอารมณ์ กับคนดูได้มากนักจึงต้องเข้าถึงตัวละครอย่างรวดเร็ว และทำโครงเรื่องให้ง่ายไม่ซับซ้อนเพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องได้ในเวลาที่จำกัด

## ความหมายของหนังสั้น

รักษาต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546) กล่าวว่า หนังสั้น คือ หนังยาวที่สั้น ก็คือการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้นๆ แต่ได้ใจความศิลปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละคร หรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่องราว่าที่เกิดขึ้นของมนุษย์ หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่นั่น เมื่อฉะนั้น องค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา สิ่งที่สำคัญในการเขียนบท หนังสั้นคือ การนิ่งคันหาวัดฤดูใบไม้ผลิและบันดาลใจให้ได้ ว่าจะพูด จะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่สามารถนำมาใช้ได้ก็คือ ตัวละคร แนวความคิด และเหตุการณ์ และควรจะมองหาวัดฤดูใบไม้ผลิในการสร้างเรื่องให้ครบถ้วน ในสิ่งที่รู้สึก รู้จัก เพราะคนทำหนังสั้นส่วนใหญ่ มักจะทำเรื่องที่ใกล้ตัวหรือไม่ก็ใกล้กันไปจนทำให้เราไม่สามารถจำกัดขอบเขตได้ เมื่อได้เรื่องที่จะเขียนแล้วก็ต้องนำเรื่องราวที่ได้มาเขียน Plot (โครงเรื่อง) ว่าใคร ทำอะไร กับใคร อย่างไร ที่ไหน เมื่อไร เพราะอะไร และได้ผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือ ข้อมูล หรือวัตถุที่มีอยู่ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคนว่ามีแนวคิดมุมมองต่อชีวิตคนอย่างไร เพราะความเข้าใจในมนุษย์ ยิ่งเข้าใจมากเท่าไร ก็ยิ่งทำหนังได้ลึกมากขึ้นเท่านั้น

และเมื่อได้เรื่อง ได้โครงเรื่องมาเรียบร้อยแล้ว ก็นำมาเป็นรายละเอียดของจาก ว่ามีกี่จาก ในแต่ละจากมีรายละเอียดอะไรบ้าง เช่นมีใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ไปเรื่อยๆ จนจบเรื่อง มีการกำหนดเป็นแบบแผนไว้อยู่แล้ว แต่สิ่งที่หนัง คือกระบวนการคิด ว่าคิดอย่างไรให้ลึกซึ้ง คิดอย่างไร ให้สมเหตุสมผล ซึ่งวิธีคิดเหล่านี้ไม่มีครอสอนกันได้ทุกคน ต้องค้นหาวิธีลงมิดลงถูก จนกระทั่ง ค้นพบวิธีคิดของตัวเอง การเตรียมการและการเขียนบทภาพยนตร์ การเขียนนวนบทภาพยนตร์เริ่มต้นที่ ในนั้น เป็นคำถามที่มักจะได้ยินเสมอสำหรับผู้ที่เริ่มหัดเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ ๆ เช่น ควรเริ่ม ข้อตแรก เห็นยานอวกาศลำใหญ่แล่นเข้ามาขอบเฟรมบนแล้วเลยไปสู่แกแล็กซี่เบื้องหน้าเพื่อให้ เห็นความยิ่งใหญ่ของจักรวาล หรือเริ่มต้นด้วยรถที่ขับไล่ล่ากันกลางเมืองเพื่อสร้างความตื่นเต้นดี หรือเริ่มต้นด้วยความเงียบสงบเสียงหัวใจเต้นตีกตากๆ ดี หรือเริ่มต้นด้วยความผันหรือเริ่มต้นที่ตัว ละครหรือเหตุการณ์ดี เหล่านี้เป็นต้น บางคนบอกว่ามีโครงเรื่องดีๆ แต่ไม่ทราบว่าจะเริ่มอย่างไร การเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ เราต้องมีเป้าหมายหลักหรือเนื้อหาเป็นจุดเริ่มต้นการเขียน เรียกว่า ประเด็น (Subject) ของเรื่อง ที่ต้องชัดเจนแน่นอน มีตัวละคร และแอ็คชั่น

ตั้งนั้น นักเขียนควรเริ่มต้นจากจุดนี้พร้อมด้วยโครงสร้าง (Structure) ของบทหนัง ประเด็นอาจเป็นสิ่งที่ง่าย ๆ เช่น มนุษย์ต่างดาวเข้ามายื่นโลกแล้วพลัดพาดจากยานอวกาศของ ตน ไม่สามารถกลับดวงดาวของตัวเองได้ จนกระทั่งมีเด็ก ๆ ไปพบเข้าจึงกลับเป็นเพื่อนรักกัน และช่วยพาหลบหนีจากอันตรายกลับไปยังยานของตนได้ นิคิอเรื่อง E.T. – The Extra-Terrestrial (1982) หรือประเด็นเป็นเรื่องของนักมายแฮมป์โลกรุ่นเยาว์เวทที่สูญเสียตำแหน่งและต้องการเอา กลับคืนมา คือเรื่อง Rocky III หรือนักโบราณคดีค้นพบในราวนัตถุสำคัญที่หายไปหลายศตวรรษ คือเรื่อง Raider of the Lost Ark (1981) เป็นต้นการคิดประเด็นของเรื่องในบทภาพยนตร์ของเรา ว่าคืออะไร ให้กรองแนวความคิดจนเหลือจุดที่สำคัญมุ่งไปที่ตัวละคร และแอ็คชั่น แล้วเขียนให้ได้ สัก 2-3 ประโยค ไม่ควรมากกว่านี้ และที่สำคัญไม่ควรรักษาในจุดนี้ว่าจะต้องทำให้บทภาพยนตร์ ของเรากูกต้องในแข็งของเรื่องราว แต่ควรให้มันพัฒนาไปตามแนวทางของขั้นตอนการเขียน จะ ตีกวาสิ่งแรกที่เราควรฝึกเขียนคือต้องบอกให้ได้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เช่น เรื่องเกี่ยวกับ ความดีและความชั่วร้าย หรือเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาวกับนุ่งบ้านนอก ความพยายามท ของปีศาจสาวที่ถูกฆาตกรรม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นเพียงแค่ความคิดที่ยังขาดแง่มุมของการเขียนว่าจะ เกิดอะไรขึ้นต่อไป จึงต้องชัดเจนมากกว่านี้ โดยเริ่มที่ตัวละครหลักและแอ็คชั่น ตั้งนั้นประเด็นของ เรื่องจึงเป็นสิ่งสำคัญของจุดเริ่มต้นการเขียนบทภาพยนตร์อย่างไรก็ตาม การเขียนบทภาพยนตร์ สำหรับนักเขียนหน้าใหม่ ควรค้นหาสิ่งที่น่าสนใจจากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวของนักเขียนเอง เรียงเรื่องที่ เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองรู้ ทำให้ได้รายละเอียดในเรื่องลึกซึ้งของเนื้อหา เกิดความจริง สร้างความตื่นตะลึง

ได้ เช่นเรื่องในครอบครัว เรื่องของเพื่อนบ้าน เรื่องในที่ทำงาน ของตนเอง เรื่องในหนังสือพิมพ์ รายวัน เป็นต้น

### **ขั้นตอนสำหรับการเขียนบท**

1. การค้นคว้าหาข้อมูล (Research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากที่พนประเด็นของเรื่องแล้ว จึงคงมีค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้องชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่สิ่งอยู่ที่การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

2. การกำหนดประযุคหลักสำคัญ (Premise) หมายถึงความคิดหรือแนวความคิดที่ง่ายๆ ธรรมชาติ สรุนใหญ่ๆ ให้ตั้งคำถามว่า "เกิดอะไรขึ้นถ้า..." (What if) ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบหนังของลีวู้ด เช่น เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่อง逆行โลก & จุลทรรศน์เกิดขึ้นในนิวยอร์ก คือ เรื่อง West Side Story, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลก คือเรื่อง The Invasion of Mars, เกิดอะไรขึ้นถ้าก็อตซิล่าบุกนิวยอร์ก คือเรื่อง Godzilla, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ต่างดาวบุกโลก คือเรื่อง The Independence Day, เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่อง逆行โลก & จุลทรรศน์เกิดขึ้นบนเชือไททานิค คือเรื่อง Titanic เป็นต้น

3. การเขียนเรื่องย่อ (Synopsis) คือเรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียน เป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)

4. การเขียนโครงเรื่องขยาย (Treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยืนยันปะมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประยุคหลักสำคัญ (premise) ที่ง่าย ๆ 这般ใจ

5. บทภาพยนตร์ (Screenplay) สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง บท (script) ชีวนิส หลัก (master scene/sequence) หรือ ซีนาริโอ (scenario) คือ บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง บทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าที่ถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่าง มีขั้นตอน ประกอบ ด้วยตัวละครหลักบทพูด จาก แอ็คชั่น ชีวนิส มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง เช่น บทสนทนาอยู่กับกลางหน้ากระดาษจาก เวลา สถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าข้ายกระดาษ "ไม่มี ตัวเลขกำกับชื่อตัว และโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์นั้นน่ามีความยาวหนึ่งนาที (shooting script)

6. บทถ่ายทำ (shooting script) คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียน บทถ่ายทำจะนокรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมช็อต เช่น 컷 (cut) การเลือนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการจากหัวลงภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับช็อตกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ช็อตแรกจนกระทั่งจบเรื่อง บทภาพยนตร์ (Storyboard) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้เห็นความต่อเนื่องของช็อตตลอดทั้งซีเคนส์หรือทั้งเรื่อง มีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่างๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เนตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ สรุวในส่วนที่ขาดหายไปในบทภาพยนตร์จะถูกบูรณาการให้เข้ามาโดยอัตโนมัติ ทำให้ภาพที่ถ่ายทำออกมาดูสมจริงมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ในการถ่ายทำหนังสือเรียน บริษัทจะนำภาพที่ถ่ายทำมาตัดต่อให้เข้ากับเสียงดนตรี แสง สี \_SHADOW ฯลฯ ให้เข้ากับเรื่องราวที่เล่าในหนังสือเรียน ทำให้เด็กๆ สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น

### **ปัจจัยสำคัญของหนังสั้น**

1. ความยาว (Length) หนังสั้นมักมีความยาวตั้งแต่ 1 – 30 นาที ขึ้นอยู่กับความพอดีและลงตัว ความพอดี หรือความลงตัว อยู่ที่หนังสามารถตอบสนองเรื่องราวได้อย่างน่าพอใจหรือยัง ความยาวจึงขึ้นอยู่กับผู้กำกับที่จะตัดสินใจว่า การเล่าเรื่องเกินพอดี หรือขาดความพอดีหรือไม่ ซึ่งการขาดความพอดี หรือการเกินความพอดี จะส่งผลให้หนังอืดอาดยืดยาด หรือหนังเร็วน่าเบื่อ ขาดหายไปทำให้ดูไม่รู้เรื่อง สำหรับหนังของมือใหม่มักมีข้อบกพร่อง คือ กังวลว่าคนดูจะไม่รู้เรื่อง จึงมักพูดมาก จนนำไปเบื่อ หรือความอ่อนประสาห์การณ์ทำให้ไม่สามารถแตกช็อตให้คนดูเข้าใจเรื่องได้จึงกลายเป็นหนังที่หัวนวนและดูไม่รู้เรื่อง

2. แก่นเรื่อง (Theme) แก่นเรื่อง คือ สาระหรือจุดเป้าหมายที่เราถ่ายทำเพื่อสื่อสาร แก่นเรื่อง คือ ความคิดลึกซึ้งที่เป็นนามธรรม หรือ ความคิดที่ยืดโครงสร้างของเรื่อง และนำเสนอผ่านตัวละคร เป็นเอกลักษณ์ของการแสดงทั้งหมด แก่นเรื่องเป็นศูนย์กลางความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับต้องการสื่อสารกับคนดู สำคัญมากหนังสั้นมีความคิดหลักประการเดียว

มีจะนั้นจะทำให้เรื่องซับซ้อนต้องใช้วิธีเล่าเรื่องแบบหนังที่มีความยาวทั่วไป ความคิดหลักไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับคนดูเสมอไป แต่ให้คนดูมีโอกาสได้รับร่องสำราญความคิดของตนเองเป็นการจุดจินตนาการและทำให้เกิดความคิดทางสติปัญญาขึ้น

3. ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นการกำหนดความต้องการอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละครหรือเป้าหมายที่ตัวละครต้องการจะไปให้ถึงแล้วเรา (ผู้เขียนบท) จะสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก่ปัญหา หรือสร้างวิธีการต่างๆ ให้ตัวละครไปสู่เป้าหมายอย่างยากเย็น การสร้างความขัดแย้ง ผู้เขียนบทต้องเริ่มวางแผนเรื่องไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะลงมือเขียนบทเป็นประโยคสำคัญ ความขัดแย้งมีหลายประเภท คือ

3.1 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง

3.2 ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

3.3 ความขัดแย้งระหว่างคนกับสัตว์

3.4 ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ

4. เหตุการณ์เดียว (One Primary Event) เหตุการณ์หลักในหนังสั้น ควรมีเพียงเหตุการณ์เดียว ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง อาจจะกินระยะเวลาในหนังสั้นวันหรือหลายอาทิตย์ก็ได้ ที่เป็นเซนน์ทำให้เนื้อเรื่องดูง่าย ไม่ซับซ้อน มีความยาวไม่นานนักให้เหตุการณ์หลักที่เกิดขึ้นเพียงเหตุการณ์เดียวในการเล่าเรื่องเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา

5. ตัวละครเดียว (One Major Character) ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีบุคลิกษณณะตามที่เลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดงตัวละคร คือ มุมมอง หรือวิธีมองโลก (เชิงสามารถนายถึง วิสัยทัศน์) หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมต่างๆ หนังสั้นจะใช้ตัวละครหลักเพียงตัวเดียว และผู้เขียนจำเป็นต้องสร้างให้ตัวละครให้มีความน่าสนใจ และใช้ตัวละครหลักไปสนับสนุนกับตัวละครอื่น หรือปัญหาอื่นแล้วเปิดเผยให้คนดูเห็นบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ตกใจ

6. ความต้องการ (Need & Want) ความต้องการของตัวละคร คือ สิ่งที่ตัวละครอยากรายได้อยากมี อยากรสึก ต้องการให้ได้มาต้องการบรรลุในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระหว่างเนื้อหาของเรื่องราว ผู้เขียนต้องกำหนดความต้องการของตัวละครก่อนเขียนบท โดยกำหนดว่าอะไร คือความต้องการของตัวละคร ความต้องการนี้จะเป็นตัวผลักดันตัวละคร ให้เกิดการกระทำจากนั้นผู้เขียนต้องสร้างอุปสรรคขัดขวางความต้องการนั้นสำคัญมาก ความต้องการจะช่วยให้โครงเรื่องพัฒนาไปอย่างมีทิศทางในหนังสั้นความต้องการของตัวละครหลักมีหลายระดับ

7. โครงสร้างของบท (Structure) โครงสร้าง คือ ความสมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับทั้งหมด ส่วนย่อยคือ แอ็กชั่น, ตัวละคร, ฉาก, ตอน, องค์ (1, 2, 3), เหตุการณ์, สถานการณ์, ดนตรี

, สถานที่ฯลฯ สรวนย่ออยู่ทั้งหมดล้วนสร้างขึ้นเพื่อน陋นรวมเป็นเรื่องแล้วโครงสร้างจะเป็นด้วยดีทุกสิ่งทุกอย่างเข้าด้วยกันเป็นภาพรวมทั้งหมด

8. ปูมหลัง (Backstory) ปูมหลังของเรื่อง คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าเรื่องในภาพยนตร์จะเกิดเหตุการณ์ในอดีตจะส่งผลกระทบกับอารมณ์ของตัวละครหลักปูมหลังของเรื่องมีความสัมพันธ์กับความต้องการของตัวละคร คนเขียนบทต้องกำหนดล่วงหน้าก่อนลงมือเขียนบท แต่ปูมหลังไม่จำเป็นต้องปรากฏอยู่ในบท

ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ได้หยิบนิทานอีสปเรื่องกระต่ายกับเต่า สร้างเป็นละครสั้น โดยมีตัวละครหลักคือ กระต่ายกับเต่าเป็นตัวดำเนินเรื่อง ละครสั้นเรื่องนี้นอกจากให้ความสนุกแล้ว ยังเสนอแนวคิดให้กับผู้รับชมได้ไว้เคราะห์ผลตี ผลเสียจากการกระทำของกระต่ายและเต่า อีกทั้งสามารถปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้

### ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดร. บุญเจ้อ (2558) : คนพิการกับการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศด้านกิจกรรมระหว่างประเทศ และโทรทัศน์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต: การศึกษาเชิงวิเคราะห์ วิจักษ์ และวิหาน พบว่า การส่งเสริมเทคโนโลยีสารให้ช่วยคนพิการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านกิจกรรมระหว่างประเทศและโทรทัศน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตแก่คนพิการ ผ่านการพัฒนาเทคโนโลยีสารเพื่อเพิ่มศักยภาพคนพิการ การส่งเสริมนิยมบุชยนิยมเพื่อให้มี ความเท่าเทียมกันแก่คนพิการ และการบังคับใช้กฎหมายเท่าที่จำเป็น โดยเน้นการมีกิจกรรมสังคมที่เป็นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนเพื่อการพัฒนาคุณภาพสังคมที่ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

พราพรณ์ สมบูรณ์ และคณะ (2558) การวิจัยพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสอนศัพท์ภาษาเมืองไทยด้านเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวก พบว่า ความเหมือนและความแตกต่างในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับคนทั่วไปกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับคนพิการทางการได้ยิน งานวิจัยนี้ได้ออกแบบให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมการเรียนรู้ของคนพิการทางการได้ยินที่ใช้ภาษาเมืองเป็นหลัก

จริภัทร กิตติกรากุล (2553) "ละครชุมชน" เพื่อเสริมสร้างให้เยาวชนมีความเข้าใจที่ถูกต้องต่อลูกพิการ พบว่า งานวิจัยนี้ได้สร้างความเชื่อว่า กระบวนการกวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) เป็นกระบวนการที่ทำให้คนที่มีส่วนร่วมทั้งร่วมเป็นผู้สร้างสรรค์ (เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ที่มาร่วมกันผลิตละครชุมชน) และร่วมเป็นผู้รับสาร (เยาวชนที่นำไปรับชมละคร) ได้เรียนรู้และเข้าใจประเด็นที่สื่อสาร นั่นคือประเด็นคนพิการอย่างชัดเจนมากขึ้น หากนำกระบวนการนี้ไปใช้กับการสื่อสารประเด็นอื่น หรือคนกลุ่มอื่นในสังคม ก็อาจจะทำให้สังคมเกิดการสื่อสารที่เข้าใจกัน

และกันในเชิงลึกมากขึ้น อันอาจจะส่งผลให้บางบัญหาในสังคมทุ鞠ลงก็เป็นได้ ที่สำคัญงานวิจัย ชิ้นนี้ได้ทำให้เห็นกระบวนการสื่อสารประเด็นคนพิการจากเยาวชนถึงเยาวชน ด้วยกันอย่างมีประสิทธิผล ซึ่งผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า หากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการสื่อสารและ ประเด็น คนพิการ ได้นำแนวทางที่เกิดขึ้นนี้ไปใช้ประโยชน์อย่างจริงจังในทางปฏิบัติ สังคมไทยป่าจะมีสื่อที่ สื่อสารสร้างความเข้าใจเรื่องคนพิการมากขึ้น อันจะทำให้สังคมเข้าใจคนพิการในทิศทางที่ถูกต้อง มากขึ้นไปด้วย ซึ่งส่งผลให้คนพิการมีพื้นที่ในการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเท่าเทียมและมีศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์ เช่นเดียวกับคนอื่นๆ ในสังคม

นนิตา สร้อยดอกสันและคณะ (2553) การพัฒนาโปรแกรมสอนภาษาอังกฤษสำหรับ เยาวชนผู้พิการทางสายตา พบว่า สื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้พิการทางสายตาควรมีสื่อที่ใช้เฉพาะ เพื่อให้ผู้พิการทางสายตาได้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นจากสื่อการสอนโปรแกรมภาษาอังกฤษที่เน้นการใช้ เสียง สำหรับเยาวชนผู้พิการ ที่คณผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้รับความพึงพอใจจากเยาวชนผู้พิการทาง สายตาอยู่ในระดับมาก เนamacare สำหรับเป็นสื่อประกอบการสอนให้เยาวชนผู้พิการทางสายตาได้ ใช้ ทบทวนบทเรียนนอกเวลาเรียนได้ด้วยตนเอง และได้ โปรแกรมสอนภาษาอังกฤษที่ตอบสนอง ความต้องการ ของผู้พิการทางสายตา

มนฤติ ทองกลอย (2553) การเข้าถึงสื่อมวลชนของเยาวชนพิการในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล พบว่า เยาวชนพิการทางการเห็นจะเข้าถึงสื่อวิทยุ เพราะเป็นสื่อที่ให้รายละเอียด ฝ่ายเสียงมากที่สุด รองลงมา คือ สื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตตามลำดับ สำหรับสื่ออินเทอร์เน็ต เข้าถึงโดยใช้โปรแกรมตากทิพย์ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่แปลงตัวอักษรเป็นเสียงเยาวชนพิการทางการได้ ยิน จะเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้ในการสื่อสาร เช่น โปรแกรมแคมฟ์ร็อก (Camfrog) และเอ็ม เอส เค็บ (MSN) มากที่สุด รองลงมา คือ สื่อโทรทัศน์และสื่อสิ่งพิมพ์ ตามลำดับ เยาวชนพิการทาง ร่างกายจะเข้าถึงสื่อโทรทัศน์ รองลงมา คือ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อวิทยุและสื่อสิ่งพิมพ์ ตามลำดับ และ เยาวชนพิการทางสมดบีปัญญาจะเข้าถึงสื่อโทรทัศน์ รองลงมา คือ สื่อวิทยุ สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อ สิ่งพิมพ์ ตามลำดับ เยาวชนพิการทางการเห็นมีปัญหาการเข้าถึงสื่อโทรทัศน์แต่มีการบรรยายด้วย เสียงไม่ชัดเจนเมื่อนำสื่อวิทยุ ส่วนสื่ออินเทอร์เน็ตขาดโปรแกรมตากทิพย์ เยาวชนพิการทางการได้ ยินมีปัญหาด้านภาษา โดยขาดภาษาเมืองในรายการโทรทัศน์ ตัวอักษรร่วงตัวน้ำตกของสื่อโทรทัศน์มี ขนาดเล็กและวิ่งเร็วเกินไป เยาวชนพิการด้านร่างกาย ขาดอุปกรณ์เสริมสำหรับคนพิการเพื่อใช้ งานคอมพิวเตอร์ และเยาวชนพิการด้านสมดบีปัญญาเมื่อปัญหารือกันในการเข้าสื่อที่แตกต่างกัน ตามสภาพความพิการ ปัญหาในเรื่องการรับรู้ของเยาวชน

ก้าวที่รา กลิ่นเลชา (2557) พฤติกรรมเปิดรับสื่อและความต้องการรูปแบบรายการโทรทัศน์ของคนพิการทางสายตา พบว่า พฤติกรรมการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ของคนพิการทางสายตาเปิดรับสื่อโทรทัศน์แบบสม่ำเสมอทุกวัน โดยใช้อุปกรณ์คือเครื่องรับโทรทัศน์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเปิดรับเพื่อข่าวสารเป็นส่วนใหญ่ และเดรับในช่องโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ทุกวันจันทร์ – ศุกร์ ได้รับความสนใจเรื่องด้านสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ สารคดีและการศูนตามลำดับ ซึ่งรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอ มีความพร้อมรอบด้านทั้งภาพและเสียง แต่ยังมีความคิดเห็นจากคนพิการทางสายตาว่ายังไม่มีการแสดงสนับสนุนต่อผู้ชมที่มีความพิการทางสายตามากนัก ในบางรายการ หรือกิจกรรมที่ยังไม่เอื้อต่อกลุ่มคนพิการทางสายตา โดยกลุ่มคนพิการส่วนใหญ่มีความต้องการที่อยากร่วมกิจกรรมต่างๆ กับทางโทรทัศนฯ เช่น การเล่นเกม การตอบคำถาม โทรศัพท์พูดคุย จึงอยากให้มีการแสดงแน่นหนา เช่นโทรศัพท์ เป็นต้น นับว่าเป็นการสนับสนุนผู้บกพร่องที่มีความพิการทางสายตาด้วยเช่นกัน