

การสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อเด็กพิการทางการมองเห็น

นายธีรวิทย์ เจนวัชรรักษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

The Creation of Audio Description in Animated Feature for Visually-Impaired Children

Mr. Thythavat Janevatchararuk

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างอดีตในภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อเด็ก
	พิการทางการมองเห็น
โดย	นายธีรวิทย์ เจนวิชรวิทย์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	อาจารย์ ดร. ปริดา มโนมัยพิบูลย์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(อาจารย์ ดร. ปริดา มโนมัยพิบูลย์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร. วราภรณ์ ฉัตรชาติ)

5384671628 : MAJOR Communication Arts

KEYWORDS : blind / audio description / media / cartoon / tom and jerry

Thythavat Janevatchararuk : The Creation of Audio Description in Animated Feature for Visually-impaired Children. Advisor : Jirayudh Sinthuphan, Ph.D., Co-advisor : Parida Manomaiphul, Ph.D., 227 pp.

The Creation of Audio Description in Animated Feature for Visually Impaired Children was conducted on 2 objectives. Firstly, this creative research was to study and experiment the process of creating an audio described animated feature, and second objective was to test and evaluate the aesthetical perception resulting from the sample groups of visually impaired children age of 7 – 9 years old in Bangkok area, using the observation and focus group methods. Three episodes from Tom and Jerry cartoon were as case studies for this research.

The research shows that the process of making the Audio Description in the Tom and Jerry cartoon is detailed. The process starts with (1) analyzing and choosing types of word and sentence those suit the age 7 – 9 years old sample groups' linguistic development, then (2) analyzing the chosen episodes and decide the need-to-communicate points, (3) preparing for script writing. After that, the vocal skill is needed for (4) communicating all the emotions and aesthetics from the “picturized” cartoon to make it “vocalized”, making the voice a “performance”.

The second part says about the sample groups' evaluation of aesthetical perception results. All the groups could tell all of the stories precisely, but the sudden-mischief gags were omitted. Most of the groups could recognize the moral concept from the cartoon, only if it was placed in the AD narrated scripts. And, the groups of 8 and 9 years old children could communicate and picturize their impressive scenes in much more detail than the 7-year-old group could.

Field of Study : Communication Arts

Student's Signature

Academic Year : 2011

Advisor's Signature

Co-advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ฝ่ายประสิทธิ์ประสาทวิชาทั้งในและนอกรอบ ที่ผลักดันให้วิทยานิพนธ์สำเร็จด้วยดี
รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, อ.ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์, อ.ดร.ปรีดา มโนมัยพิบูลย์, อ.ดร.วราภรณ์
ฉัตรชาติชาต, อ.มารีนา วงศ์เงินยวง, อ.ไศลทิพย์ จารุภูมิ และน้องๆจากโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ
ทุกคนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ฝ่ายช่วยติดต่อประสานงาน และอำนวยความสะดวกในการทำวิทยานิพนธ์
อ.ขวัญชนก หมั่นคำ, อ.กรสรวง ดิโนลพะเนาวิ, พี่ฝ่ายบัณฑิตฯ

ฝ่ายช่วยเหลือเทคโนโลยีภาพยนตร์การ์ตูน และร่วมให้เสียงบรรยาย
ธนภัทร ไผทรัตน์, สุกันยา ศรีทอง

ฝ่ายที่ปรึกษาจากทุกสาขา
อ.ธิดาสิริ ภัทราภาภูจน์, อ.วิไลรักษ์ สันติกุล, พิมพ์พลอย หยาง, อนุพงษ์ ชำนาญการ

กองกำลังเสริมและสนับสนุน
จุฑาลักษณ์ เชิดเหรียญ, พิชาพร วิจิเจริญ, ลัดดาวรรณ สำนักโนน

และสุดท้าย ฝ่ายกำลังใจและกำลังใจทรัพย์
คุณแม่ที่เคารพ

อาจกล่าวชื่อไม่ครบถ้วน แต่อย่างไรก็ตาม ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ไว้ ณ ที่นี้จากใจจริงครับผม.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	7
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
แนวคิดและทฤษฎี.....	9
แนวคิดเกี่ยวกับเด็กและความพิการทางการมองเห็น.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านภาษาของเด็ก.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับความพิการทางการมองเห็น.....	15
ลักษณะทางพฤติกรรมและจิตวิทยาของเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้.....	23
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน.....	27
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก.....	27

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน.....	34
คุณลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่.....	39
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงเพื่อสื่อสารภาพสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น	44
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในสื่อบันเทิงคดี :วิทยุกระจายเสียง.....	47
ทฤษฎีการเล่าเรื่อง.....	57
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	63
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	66
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	66
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	70
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	70
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
บทที่ 4 กระบวนการสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูน.....	72
ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์สื่อ ด้วยวิธีการใช้เสียงเพื่อสื่อสารภาพ.....	72
กระบวนการก่อนการผลิต (Pre Production).....	72
กระบวนการผลิต (Production).....	92
กระบวนการหลังการผลิต (Post Production).....	95
บทที่ 5 การรับรู้สุนทรียภาพจากสื่อภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจ เรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่... ..	96
การเตรียมสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการรับรู้ (ก่อนฉายภาพยนตร์).....	97
การสังเกตพฤติกรรม (ระหว่างฉายภาพยนตร์).....	99
ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble.....	100
ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	102
ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale.....	103
การสนทนากลุ่ม (หลังฉายภาพยนตร์).....	107
ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble.....	108
ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	111
ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale.....	114

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อเฉพาะกิจสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น.....	124
การเปรียบเทียบการรับรู้สุนทรียภาพกับกลุ่มเด็กทั่วไป.....	127
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	134
สรุปผลการวิจัย.....	134
อภิปรายผลการวิจัย.....	141
ข้อจำกัดในงานวิจัย.....	152
ข้อเสนอแนะ.....	152
รายการอ้างอิง.....	155
ภาคผนวก.....	160
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	227

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงการประเมินระดับความพิการทางการมองเห็น.....	16
2	แสดงการแบ่งระดับความพิการทางการมองเห็น ตามองค์การอนามัยโลก.....	17
3	แสดงเงื่อนไขในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน สำหรับทดสอบการรับรู้.....	91
4	แสดงผลพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูน.....	105
5	แสดงผลการสนทนากลุ่มของกลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี.....	120
6	แสดงผลการสนทนากลุ่มของกลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี.....	121
7	แสดงผลการสนทนากลุ่มของกลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี.....	122
8	แสดงผลการเปรียบเทียบการรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน.....	131
9	แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble..	158
10	แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	167
11	แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale..	178
12	แสดงการปรับแก้บทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble.....	190
13	แสดงการปรับแก้บทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	201
14	แสดงการปรับแก้บทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale.....	212

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงตัวอักษรขนาด 18 ปอยท์.....	21
2	แสดงแผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของการรับรู้และการตอบสนอง.....	23
3	แสดงระดับการสื่อสารจากผู้สร้างงานถึงกลุ่มผู้พิการทางการมองเห็น.....	44
4	แสดงตัวอย่างรูปแบบการเขียนบทบรรยายสำหรับการทำออดิโอเดสคริปต์ขั้น...	79
5	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	81
6	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble.....	82
7	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	86
8	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble.....	88
9	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble.....	89
10	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	117
11	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping.....	118
12	แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale.....	119
13	แสดงแผนภาพสรุปกระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจด้วยวิธีออดิโอเดสคริปต์ขั้น...	136

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลายต่อหลายองค์การทั้งภาครัฐและเอกชน เริ่มมีการตื่นตัวเรื่องสิทธิ และบทบาทของคนพิการมากขึ้นในปัจจุบันนี้ ทั้งในแง่กฎหมาย หรือแม้กระทั่งความช่วยเหลือต่างๆ และสำหรับคนตาบอดนั้น หนึ่งในสถาบันที่ค่อนข้างมีความเด่นชัดในการช่วยเหลือด้านการให้การศึกษาแก่คนตาบอด คือ **โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ** โดยนับได้ว่าเป็นโรงเรียนสำหรับผู้พิการแห่งแรกในประเทศไทย ซึ่งอยู่ภายใต้มูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์ และเป็นจุดเริ่มต้นในการปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อผู้พิการทางการมองเห็นที่มีมาในอดีต โดยเห็นถึงบทบาทและความสามารถของคนตาบอดเหล่านี้มากขึ้น นอกจากจะให้การศึกษาแก่นักเรียนที่มีความพิการทางสายตาแล้ว ยังสอนให้รู้จักใช้ชีวิตร่วมกับคนปกติในสังคมอีกด้วย เพื่อยกระดับความเป็น “คน” ในคนตาบอด อย่างน้อยก็เพื่อให้ใกล้เคียงกับคนทั่วไปมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ด้วยวิสัยทัศน์ขององค์กรที่ว่า “เป็นผู้นำในการส่งเสริม พัฒนา ศักยภาพ และสมรรถภาพของคนตาบอดในประเทศไทย เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีเกียรติและมีศักดิ์ศรี” (มาเรีนา วงศ์เงินยวง, สัมภาษณ์, 2554)

โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ มีนักเรียนที่เป็นผู้พิการทางการมองเห็นตั้งแต่อายุ 4 – 12 ปี เข้าเรียนทั้งแบบอยู่ประจำ และแบบไปกลับ โดยทางโรงเรียนได้แบ่งการเรียนการสอนออกเป็น 2 ระดับ คือระดับอนุบาล ใช้หลักสูตรระดับก่อนประถมศึกษาสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น (พ.ศ. 2545) และระดับประถมศึกษา ใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2544) เป็นแกนกลาง ทั้งนี้ทางโรงเรียนยังได้มีการเสริมสร้างความรู้และทักษะด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น ได้แก่ การเรียนการสอนด้านภาษา ด้านกีฬา ด้านดนตรีทั้งไทยและสากล ด้านการประกอบอาชีพ และเสริมสร้างความแข็งแกร่งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมอีกด้วย รวมไปถึงการที่ทางมูลนิธิเองได้เปิดรับอาสาสมัคร เพื่อเข้ามาช่วยเติมเต็มในส่วนที่ขาดต่างๆ ของกลุ่มนักเรียนเช่น การสอนการบ้าน การผลิตหนังสือเสียง (บันทึกเทปการอ่านหนังสือต่างๆ) การสอนดนตรี ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าทางโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ จะพยายามสร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆ เพื่อยกระดับชีวิตของคนตาบอดให้ขึ้นมาใกล้เคียงกับคนปกติให้ได้มากที่สุด แต่เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม จึงดูเหมือนว่าจะเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงกันไม่ได้ ระหว่างมนุษย์ และการ

สื่อสาร Julia T. Woods (2009) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่า เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างมีระบบของมนุษย์ ที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อสัญลักษณ์บางอย่าง มีการคิดและถอดความหมายออกมา จนเข้าใจ ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์เท่านั้น แต่หมายถึงการที่มนุษย์เปิดรับสื่อต่างๆ และเข้าใจกับสารที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากสื่อเหล่านั้นด้วย สำหรับนักเรียนที่เป็นคนตาบอดแล้ว บุคคลเหล่านี้มีข้อจำกัดทางร่างกายอยู่ไม่น้อย ที่ทำให้การเปิดรับสื่อยังมีความแตกต่างออกไปจากคนปกติ ทั้งการเปิดรับสื่อ และรูปแบบของสื่อ

ทั้งนี้ ศศโสฬส จิตรวานิชกุล (2542) ได้ทำการศึกษาและจำแนกประเภทของสื่อที่คนตาบอดในเขตกรุงเทพมหานครมีการเปิดรับ ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ตามรูปแบบของสื่อ ดังนี้

1. สื่อทั่วไป คือ สื่อต่างๆที่มีอยู่ในสังคม และเป็นสื่อที่ผลิตขึ้นเพื่อสื่อสารกับทุกกลุ่มบุคคล ไม่เฉพาะกับบุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น รายการทางวิทยุกระจายเสียง รายการทางวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละคร เป็นต้น

2. สื่อเฉพาะกิจ คือ สื่อที่ถูกผลิตขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในสังคมโดยเฉพาะ ได้แก่ หนังสืออักษรเบรลล์สำหรับคนตาบอด หนังสือเสียง (เทป หรือ ซีดีที่บันทึกเสียงอาสาสมัครที่เข้ามาอ่านหนังสือ เพื่อให้คนตาบอดได้ฟัง) หนังสือเสียงระบบเดซี(ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต) และหนังสือภาพนูน

ด้วยข้อจำกัดหลายๆด้านของการสร้างสื่อเฉพาะกิจ เช่น ต้นทุนในการผลิตหนังสืออักษรเบรลล์ มีต้นทุนที่ค่อนข้างแพงและหายาก และใช้เวลานานในการผลิต จึงทำให้ไม่เป็นที่แพร่หลาย (หนังสือพิมพ์ โพสต์ทูเดย์ ฉบับวันที่ 1 กรกฎาคม 2550) ผนวกกับความต้องการของคนตาบอดที่จะเปิดรับ “สื่อทั่วไป” เหมือนอย่างคนปกติ โดยสื่อวิทยุมีผู้เปิดรับมากที่สุด รองลงมาคือสื่อโทรทัศน์ และเป็นที่น่าประหลาดใจว่า คนตาบอดร้อยละ 59.7 ที่เปิดรับสื่อโทรทัศน์นั้น ไม่ได้สอบถามหรือขอร้องให้คนที่อยู่บริเวณนั้นอธิบายให้ตนฟัง ว่าภาพที่เกิดขึ้นนั้นเป็นอย่างไร ถึงแม้จะไม่สามารถเข้าใจได้ทั้งหมดก็ตาม แต่ก็ไม่ยอมรับกวนหรือขอร้องผู้อื่น (ศศโสฬส จิตรวานิชกุล, 2542 : 130)

และสำหรับ “สื่อ” ในโรงเรียนสอนคนตาบอดนั้น ไม่ได้มีความแตกต่างอะไรกับโรงเรียนของเด็กปกติ โดยจะแบ่งออกเป็น สื่อสำหรับการเรียนการสอน ประเภทหนังสือเรียน(ที่เป็นอักษรเบรลล์) และสื่อเพื่อความบันเทิง ได้แก่ นิทานเสียง หนังสือเสียง หนังสือนิยายอักษรเบรลล์ ซึ่งนอกจากสื่อเฉพาะกิจดังกล่าวนี้ เด็กนักเรียนยังมีความพยายามในการเปิดรับสื่อทั่วไป เช่น วิทยุ ละครโทรทัศน์ สารคดีต่างๆ รวมถึงสื่อบันเทิงที่แยกกันจากเด็กไม่ได้อย่างภาพยนตร์การ์ตูน

ด้วยเหตุผลหนึ่งที่ว่า “การ์ตูน” เป็นสื่อที่แพร่หลาย ให้ทั้งความเพลิดเพลิน ความสนุกสนานและสร้างความประทับใจให้เด็กๆ โดยการ์ตูนได้มีการนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษา ไม่ว่าจะในเชิงศิลปะหรือการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งจะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานและความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน (ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2553 : 10 - 15)

.....แล้วเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น จะเปิดรับสื่อภาพยนตร์การ์ตูนได้เหมือนเด็กปกติหรือไม่ อย่างไร?

จากผลการวิจัยเรื่อง พฤติกรรม ความสนใจ และความต้องการในการเปิดรับสื่อของคนตาบอดในเขตกรุงเทพมหานคร (ศศิโสฬส จิตรวานิชกุล, 2542) พบว่า รายการจากสื่อทั่วไปประเภทที่คนตาบอดสามารถเข้าใจได้ยากนั้น ส่วนมากเป็นรูปแบบรายการที่มีการดำเนินไปด้วยภาพ เช่น รายการข่าว การพยากรณ์อากาศ เกมโชว์ ภาพยนตร์ ละคร และรายการประเภทสาธิต โดยสื่อประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ถูกจัดให้อยู่ในข่ายของรายการที่คนตาบอดเข้าใจได้ยาก เพราะมีการดำเนินเรื่องและการถ่ายทอดความสนุกด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่ จึงเป็นการยากที่จะสามารถทำให้เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นจะสามารถเข้าถึงภาพยนตร์การ์ตูนได้ ด้วยความไม่สามารถที่จะมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนที่สร้างเรื่องราวสนุกสนานได้เหมือนเด็กนักเรียนปกติ ทำให้ดูเหมือนว่า น่าจะเป็นไปไม่ได้เลยที่เด็กนักเรียนผู้มีความพิการทางการมองเห็น จะสนุกสนานหรือรับรู้เรื่องราว ไปกับภาพยนตร์การ์ตูนได้เหมือนกับเด็กทั่วไป เว้นแต่ว่าภาพที่เป็นตัวเดินเรื่องนั้นจะได้รับการเปลี่ยนเป็น “เสียง” เพื่อทำการสื่อสารผ่านจินตนาการให้เด็กกลุ่มนี้

จากปัญหาและสาเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในประเด็นของวิธีการสร้างสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน โดยเป็นการทำสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่มีในรูปแบบของสื่อปกติอยู่แล้ว มาทำการทดลองสร้างสรรค์ดัดแปลงให้กลายเป็นสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ด้วยวิธีการเพิ่มเสียงบรรยายเพื่อสื่อสารภาพ (Audio Description) เพื่อเพิ่มช่องทางในการเปิดรับสื่อประเภทบันเทิงคดีให้แก่เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น หรือ เด็กนักเรียนที่เป็นคนตาบอด โดยการสร้างสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูนในครั้งนี้ จะเป็นการแปลงจากสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการเดินเรื่องด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่(ไม่ปรากฏบทสนทนาของตัวละคร หรือปรากฏน้อย) และเป็นสื่อทั่วไป ตลอดจนการนำสื่อภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจที่ได้ ไปทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพกับกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนผู้มีความพิการทางการมองเห็น ช่วงอายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์สื่อเฉพาะกิจ จนถึงเสนอแนะแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์และ

ประสิทธิผลสูงสุด ในการเพิ่มช่องทางของ "สื่อบันเทิงคดีเฉพาะกิจ" ให้แก่นักเรียนผู้มีความพิการทางการมองเห็นได้ต่อไปในอนาคตอีกด้วย

ปัญหานำวิจัย

จากความเป็นมาและปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดปัญหานำวิจัยดังต่อไปนี้

1. กระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยวิธี Audio Description เป็นอย่างไร
2. การรับรู้สุนทรียภาพจากสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ของเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ช่วงอายุ 7 – 9 ปี เป็นอย่างไร
3. การรับรู้สุนทรียภาพจากสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ของเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ช่วงอายุ 7 – 9 ปี มีความแตกต่างจากเด็กนักเรียนทั่วไปในช่วงอายุเดียวกันหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์ สื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยวิธี Audio Description
2. เพื่อประเมินผลการรับรู้สุนทรียภาพจากสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ของเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ช่วงอายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อประเมินผลความแตกต่างในการรับรู้สุนทรียภาพจากสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ของเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ช่วงอายุ 7 – 9 ปี และกลุ่มเด็กนักเรียนทั่วไปในช่วงอายุเดียวกัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยทำการศึกษากระบวนการในการสร้างสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อทดลองสำหรับเด็ก

นักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุระหว่าง 7 - 9 ปี (ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3) โรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร จำนวน 18 คน

2. ประเมินผลการรับสารโดยใช้สหวิธีการ ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูน (Observation) และการสนทนากลุ่มของกลุ่มตัวอย่างหลังการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน (Focus Group)
3. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย
 - 3.1 การสร้างสรรค์สื่อ ช่วงเวลาตั้งแต่ เดือน ตุลาคม 2554 จนถึง เดือน พฤศจิกายน 2554
 - 3.2 การลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ 2555

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. กระบวนการสร้าง

หมายถึง กรรมวิธีหรือลำดับการกระทำ ซึ่งดำเนินต่อเนื่องกันไป ทำให้มีให้เพิ่มขึ้นด้วยวิธีการหนึ่งๆหรือสำเร็จลง ณ ระดับหนึ่ง ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง ลำดับการกระทำ เพื่อทำให้เกิดผลผลิตในเชิงรูปธรรม และในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง ขั้นตอนช่วงก่อนการผลิต ขั้นตอนช่วงผลิต และขั้นตอนช่วงหลังการผลิตสื่อฉบับเชิงเฉพาะกิจดังกล่าว

2. สื่อเฉพาะกิจ

หมายถึง สื่อที่ถูกผลิตขึ้นด้วยวิธีการบางอย่าง เพื่อตอบสนองแก่ความต้องการของคนบางกลุ่ม ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง สื่อที่ถูกผลิตขึ้นเพื่อให้แก่เด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น หรือ เด็กตาบอดโดยเฉพาะ

3. ภาพยนตร์การ์ตูน

หมายถึง ภาพจำลองของสิ่งต่างๆไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ ที่ถูกสร้างขึ้น ด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง แล้วทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ภายใต้เรื่องราวที่ได้วางไว้ ส่วนมากแล้วเน้นไปในเรื่องของความบันเทิงเป็นหลัก โดยในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง เรื่องราวการ์ตูนขนาดสั้น เรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ความยาวประมาณ ตอนละ 6 – 9 นาที รวมทั้งสิ้น 3 ตอน คือ Mouse Trouble, Cat Napping และ Mouse for Sale

4. Audio Description

หมายถึง การให้คำบรรยายของสิ่งต่างๆโดยการใช้เสียงพูด เพื่อสื่อสารภาพ บอกเล่า รายงาน อธิบาย สิ่งที่เกิดขึ้นและดำเนินไป รวมถึงให้ข้อมูลใน รายละเอียดที่จำเป็นต่อการรับรู้ด้วย โดยในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง การให้เสียง เพื่อสื่อสารถึงภาพที่เกิดขึ้นบนจอเครื่องฉายในขณะนั้นๆ และไม่ใช้บทสนทนา ของตัวละคร

5. การรับรู้สุนทรียภาพ

หมายถึง ความเข้าใจและความรู้สึกของแต่ละบุคคล ที่มีต่อความงามในงาน ศิลปะ ในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง ความเข้าใจและความรู้สึกของบุคคลจากการ รับสื่อ รวมถึงอารมณ์ต่างๆ เช่น อารมณ์สนุก เศร้า ตื่นเต้น เป็นต้น ซึ่งสามารถ สังเกตได้จากปฏิกิริยาของผู้รับสาร เช่น การหัวเราะ ยิ้ม สีหน้าเครียด เป็นต้น

6. เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น

หมายถึง เด็กนักเรียนที่มีความสามารถในการมองเห็นวัตถุสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อยู่ ห่างออกไปจากตัวภายในระยะไม่เกิน 20 ฟุตหรืออาจมองไม่เห็นเลย ในขณะที่ เด็กปกติอื่นๆ สามารถมองวัตถุขึ้นเดียวกันนั้น เมื่ออยู่ห่างออกไปถึง 200 ฟุต (20/200) หรือในมุมเห็นที่ไม่เกิน 20 องศา และจากนิยาม สามารถแบ่งปัญหา การมองเห็นออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1.) ตาบอดเลือนราง (Partially Blind) หมายถึง เด็กที่มีความสามารถมองเห็นได้ในระยะระหว่าง 20 / 70 ถึง 20 / 200 เมื่อได้รับการแก้ไขทางสายตาแล้ว

(2.) ตาบอด (Blind) หมายถึง สภาพความสามารถในการมองเห็นเมื่อได้รับการช่วยเหลือแล้วอยู่ที่ 20/400 ถึง 5/300 จนกระทั่งถึงสภาพตาบอดสนิท ไม่เห็นแม้กระทั่งแสงสว่าง

ในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง เด็กนักเรียนที่เป็นผู้ตาบอดแต่กำเนิดและไม่มีความพิการอื่นซ้ำซ้อน อายุระหว่าง 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

7. เด็กนักเรียนทั่วไป

หมายถึง เด็กนักเรียนที่ไม่มีความพิการหรือทุพพลภาพของร่างกาย โดยงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง เด็กนักเรียนที่มีการมองเห็นเป็นปกติ อายุระหว่าง 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจและสามารถอธิบายถึงกระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูน โดยวิธี Audio Description ได้
2. เป็นการเปิดช่องทางใหม่ ของการเปิดรับสื่อประเภทบันเทิงคดี ของเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ซึ่งน่าจะสามารถขยายผลต่อไปถึงการดัดแปลงสื่อบันเทิงอื่นๆ ทั้งภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ด้วย
3. สามารถนำไปเพื่อต่อยอดในการแปลงสื่อเฉพาะกิจอื่นๆได้ ในอนาคต
4. เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนตาบอด ให้เข้าใจกับคนปกติได้อีกก้าวหนึ่ง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. วิเคราะห์ และจัดทำบทบรรยายสำหรับการทำ Audio Description จากสื่อภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่

2. ดำเนินการสร้างสรรค์สื่อเฉพาะกิจ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ด้วยวิธี Audio Description พร้อมบันทึกขั้นตอนการสร้างสรรค์โดยละเอียด
3. ดำเนินการนำสื่อเฉพาะกิจที่ได้ ไปทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพจากกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7-9 ปี ในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ และทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไป อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร
4. บันทึกผลที่ได้จากการทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพ ทั้งขณะจัดฉายภาพยนตร์การ์ตูน หลังฉายภาพยนตร์การ์ตูน และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) พร้อมทั้งสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เกี่ยวกับเรื่อง Audio Description จากภาพยนตร์การ์ตูนทอม แอนด์ เจอร์รี่ ที่ผู้วิจัยได้จัดทำ ถึงข้อเสนอแนะต่างๆด้วย

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิจัย

1. นำเสนอวิธีการสร้างสรรค์สื่อเฉพาะกิจ โดยวิธี Audio Description ผ่านคำบรรยายและภาพประกอบ
2. นำเสนอผลการทดสอบ การรับรู้สุนทรียภาพผ่านสื่อเฉพาะกิจที่สร้างสรรค์ไว้ ด้วยวิธี Audio Description ของกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุระหว่าง 7 – 9 ปี ที่อยู่ในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ จำนวน 18 คน และผลการทดสอบจากกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป อายุ 7 – 9 ปี จำนวน 6 คน
3. นำเสนอผลการสัมภาษณ์ ครูผู้สอน รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเฉพาะกิจสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น จำนวน 2 คน
4. นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนที่ผ่านการสร้างสรรค์ด้วยวิธี Audio Description

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

1. แนวคิดเกี่ยวกับเด็กกับการสื่อสาร และความพิการทางการมองเห็น
 - 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านภาษาของเด็ก
 - 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพิการทางการมองเห็น
 - 1.3 ลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น
 - 1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception)
2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันทึกเสียงสำหรับเด็ก และ แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน
 - 2.1 แนวคิดสื่อบันทึกเสียงสำหรับเด็ก
 - 2.2 แนวคิดการใช้เสียงในภาพยนตร์การ์ตูน
 - 2.3 คุณลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างเสียงบรรยายเพื่อสื่อสารภาพให้ผู้พิการทางการมองเห็น (Audio Description)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในสื่อบันทึกเสียง : วิทยุกระจายเสียง
5. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Theory of Narrative)

1. แนวคิดเกี่ยวกับเด็ก และความพิการทางการมองเห็น

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านภาษาของเด็ก

ในการจะสร้างสรรค์สื่อที่ประกอบด้วย “ถ้อยคำ” หรือ “ภาษา” เพื่อความเข้าใจของเด็กในชว่ยอายุหนึ่งๆนั้น จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องพัฒนาการทางภาษาของเด็กในชว่ยอายุนั้น ว่าเด็กมีความสามารถทางภาษาเพียงใด ทั้งในเชิงคำศัพท์และรูปประโยค เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการจัดทำสื่อสำหรับเด็กได้ต่อไป

สำหรับแนวคิดเรื่องพัฒนาการทางภาษาของเด็กนี้ นิชรา เรื่องดารกานนท์ และคณะ (2551 : 373 - 376) ได้กล่าวถึงพัฒนาการสำคัญในส่วนของสติปัญญาในแต่ละชว่ยอายุของเด็กไว้ โดยจำแนกเป็นชว่ยอายุ คือ

ชว่ยแรก อายุ 2 ปีขึ้นไปจนถึง อายุ 7 ปี เด็กจะเริ่มมีลักษณะการคิดแบบไม่ใช้เหตุผล (Prelogical) เริ่มสำรวจสิ่งแวดล้อม พยายามทำความเข้าใจและอธิบายโดยใช้สิ่งที่ตนเองเห็น ได้สัมผัส มีความเชื่อ หรือรู้สึก โดยไม่มีเหตุและผลเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยในช่วงต้น (2 - 4 ปี) เด็กจะอาศัยการสัมผัสและการตีความสิ่งต่างๆตามประสา เช่น เรียกสัตว์สี่เท้าทุกชนิดว่า “แมว” เพราะจำได้ว่าคล้ายกับแมวที่บ้าน เป็นต้น และในช่วง 4 - 5 ปี เด็กเริ่มมีความคิดฝัน มีจินตนาการ เชื่อว่าทุกอย่างมีชีวิต (animism) มีความรู้สึก และยังสามารถเชื่อมโยงปรากฏการณ์ต่างๆเข้าด้วยกัน โดยปราศจากเหตุและผล เด็กวัยนี้เรียนรู้ศัพท์เพิ่มขึ้นรวดเร็ว ได้รับการสอนให้รู้จักความหมายของคำ ทำให้เด็กชอบซักถามใช้คำกริยา สรรพนาม กริยาวิเศษณ์บ่อยขึ้น นอกจากนี้ยังเรียนรู้คำเฉพาะเช่น ขอบคุณ ขอโทษ เข้า สาย บ่าย กลางคืน หน้าฝน หน้าหนาว ได้แล้ว (ทวีร์ศรี ธนาคม, 2517 : 123 - 127) และยังมีความคิดเข้าใจในเรื่องศีลธรรมที่เด็กนึกคิดเอาเอง เด็กวินิจัยการกระทำของตนและผู้อื่นว่าถูกหรือผิดจากผลที่เกิดขึ้นภายหลัง

ชว่ยอายุ 7 - 12 ปี (ในบางตำราใช้คำเรียกชว่ยวัยนี้ว่า วัยเด็กตอนกลาง) เป็นชว่ยระยะการคิดอย่างใช้เหตุผลเชิงรูปธรรม (Concrete Operation) เด็กจะเริ่มรู้จักสิ่งที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น รู้จักความคงที่และความแตกต่างของขนาดของสิ่งต่างๆ เริ่มรู้จักการเชื่อมโยง และแยกแยะได้ เด็กในชว่ยอายุดังกล่าวอยู่ในระดับประถม มีการจัดระเบียบแนวคิดได้ตามลักษณะของสิ่งต่างๆ เด็กวัยนี้จะมีการพัฒนาทักษะใหม่ๆมากขึ้น ทั้งเรื่อง การอ่าน การเขียน การวาด การประดิษฐ์ โดยเด็กวัยนี้ต้องปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ คือโรงเรียนประถม ซึ่งแตกต่างจากโรงเรียนอนุบาล ดังนั้นจึงมีการปรับตัวมากในระยะนี้

ทวีรัศมี ธนาคม (2517 : 149 - 155) กล่าวเกี่ยวกับการพัฒนาการของเด็กว่า ระหว่างวัย 7 ปี พัฒนาการทางภาษากำลังเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว รู้คำศัพท์ ใช้ภาษาแสดงความรู้สึกได้ดี ในวัยนี้เด็กจะมีสิ่งยั่วยุให้เด็กอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง เช่น ภาพยนตร์ วิทย์ โทรทัศน์ การ์ตูน ซึ่งกลายเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งของเด็กวัย 8 ปี และความสนใจของเด็กวัยนี้ได้ขยายวงกว้างออกไป คือสนใจสิ่งแปลกใหม่ สีสันสะดุดตา สนใจสัตว์เลี้ยง นิยายประเภทนางฟ้า เพลง โคลง นิทาน เป็นต้น

นอกจากนี้ พรทิพา ทองสว่าง (2527 : 18 - 24) กล่าวถึงการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กไทยในการรับรู้เรื่องคำ พบว่า โดยเฉลี่ยเด็กประถมปีที่ 1 จะรู้จักคำ ประมาณประมาณ 20,000 คำ ถึง 24,000 คำ หรือ ร้อยละ 5 - 6 ของพจนานุกรมฉบับมาตรฐาน และจะรู้จักคำใน 8 หมวด คือ อาหาร ส่วนต่างๆของร่างกาย เสื้อผ้า สัตว์ต่างๆ ยวดยานพาหนะ ของเล่น ของใช้ในบ้าน และญาติพี่น้อง โดยลักษณะทางภาษาของเด็กในช่วงอายุนี้ จะเป็นเกณฑ์สำคัญในการจัดทำทบทวนต่อไป

ช่วงอายุ 12 ปีขึ้นไป เป็นระยะการคิดอย่างใช้เหตุผลเชิงนามธรรม (Formal Operation) เป็นพัฒนาการด้านสติปัญญาที่สูงสุด เด็กจะมีความสามารถด้านการคิด การแก้ปัญหาอย่างใช้เหตุผลที่มีแบบแผนเชิงนามธรรม มีความละเอียดซับซ้อนมากขึ้น ก่อนเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ต่อไป โดยมักจะมีลักษณะเข้าข้างตนเอง หรือเอาตนเองเป็นศูนย์กลาง สามารถหาเหตุผลมาเพื่อใช้อธิบายปรากฏการณ์ต่างๆได้

การพัฒนาต่างๆตามช่วงอายุ ในระดับสติปัญญาของเด็กนั้น จะส่งผลต่อการพัฒนาด้านอื่นๆตามมาและหนึ่งในนั้นคือการพัฒนาด้านภาษาและการสื่อความของเด็ก นิซรา เรื่องดารกานนท์ และคณะ(2551 : 366 - 369) กล่าวเกี่ยวกับขั้นตอนของพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อความของเด็กว่า เมื่อเด็กอายุ 5 ปี เด็กจะสามารถบอกความหมายและเหตุผล ตลอดจนจินตนาการของตัวเองได้ สามารถพูดและฟังเข้าใจได้ ถ้ามเกี่ยวกับความหมายและเหตุผล

อายุ 6 ปี รู้จักขยายขยาย อธิบายความหมายของคำได้ บอกความแตกต่างของ 2 สิ่งได้ เข้าใจเกี่ยวกับขนาด น้ำหนัก รูปร่าง และระยะ

อายุ 7 - 8 ปี บอกวันในสัปดาห์ได้ เปรียบเทียบขนาดได้ บอกเวลาก่อนหลังได้ บอกเดือนต่างๆของปีได้ ฟังเรื่องแล้วเข้าใจเนื้อหาเด่นๆและขั้นตอนได้ เปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกัน และเข้าใจปริมาตรได้

อายุ 9 ปี บอกเดือนถอยหลังได้ เขียนเป็นประโยค เริ่มอ่านในใจ เริ่มคิดในใจ เริ่มตั้งข้อสงสัย

จากแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญาและพัฒนาการทางภาษาข้างต้น จะเห็นได้ว่าเด็กจะเริ่มมีจินตนาการและสามารถถ่ายทอดจินตนาการได้ ตั้งแต่อายุ 5 ขวบ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการคิดต่อไป โดย Sandstorm (1966) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาไว้ตอนหนึ่งว่า เด็กวัย 7 ปี จะมีพัฒนาการทางภาษาอย่างมาก เมื่อเรียนอ่านและเขียน การใช้ภาษาในการบรรยาย การพูดอธิบาย ค่อนข้างจะมีแบบแผนมากขึ้น เมื่ออายุ 8 ปี จะมีพัฒนาการทางภาษาอย่างรวดเร็วชัดเจน มีความกระตือรือร้นในการใช้ภาษา และเมื่อเด็กอายุ 9 ปี จะมีการใช้ภาษาเพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดมากขึ้นด้วย

เช่นเดียวกับ David Crystal (1976) พบว่าเด็กตั้งแต่อายุ 7 ปีนั้นมีการใช้คำเชื่อมประโยคได้มากขึ้น สอดคล้องกับวิธีคิดของ V.J. Cook (1979) อ้างถึงใน ปิยนารถ แสงวงศ์, 2536) ที่ว่าเด็กวัย 7 ปี เป็นวัยที่เริ่มมีวิธีคิดที่เปลี่ยนไป และเป็นช่วงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในระบบการคิด และสอดคล้องกับ รายงานวิจัยฉบับที่ 1 เรื่องพัฒนาการในการใช้ถ้อยคำของเด็ก (อายุ 7 – 10 ปี) (สถาบันระหว่างชาติ สำหรับการค้นคว้าเรื่องเด็ก, 2502 : 16 - 21) พบว่า เด็กในวัยนี้รู้จักคำประเภทที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด เช่น คน สัตว์ สิ่งของ และส่วนใหญ่เป็นคำที่อยู่ในชีวิตประจำวัน รองลงมาเป็นคำประเภทกิจกรรมต่างๆ และประเภทนามธรรม (เช่น เรื่อง เวลา จักรวาล ความคิด) ส่วนสุดท้ายคือคำประเภทเบ็ดเตล็ด เช่น นะ เถิด ชี เป็นต้น

นอกจากประเภทของคำแล้ว ในเรื่องความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ของถ้อยคำนั้น พบว่าเด็กช่วงอายุ 7 – 10 ปี (ระดับชั้น ป.1 – ป.4) มีการใช้ถ้อยคำประเภทที่มีความคิดต่อเนื่องกันมากที่สุด เช่น เรา – จะ – ไป – เล่น รongลงมาคือ คำที่แสดงถึงสิ่งของชนิดเดียวกันหรือมีสภาพเกี่ยวพันกัน (เช่น โต๊ะ ตู้ เตียง) และคำที่มองไม่เห็นความติดต่อเกี่ยวข้องกัน (เช่น เตี้ย – น้ำ – ข้าว) ส่วนความสัมพันธ์สุดท้ายที่เด็กในช่วงอายุนี้นี้ มีพัฒนาการน้อยที่สุดคือ คำที่มีสัมผัสคล้องจองกัน ทั้งสัมผัสอักษรและสัมผัสสระ

นอกจากนี้ Richard Fabes และ Carol Lynn Martin (2002 : 296 – 301) ได้จำแนกลักษณะการพัฒนาทางภาษาของเด็กช่วงอายุ 7 – 10 ปีไว้เป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. การพัฒนาด้านทักษะไวยากรณ์

ในช่วงที่เด็กมีการเข้าโรงเรียน เด็กจะเริ่มมีการปรุงแต่งประโยคเพื่อให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ และเข้าใจที่จะสื่อสารให้สอดคล้องกับความต้องการของตนเองในด้านไวยากรณ์ เด็กจะเริ่มเข้าใจหลักและการขยายประโยคที่ซับซ้อนมากขึ้น

เช่นประโยคในลักษณะที่มีผู้ถูกกระทำขึ้นก่อน (ตัวอย่างเช่น นกตัวใหญ่ถูกเด็ก ๆ วิ่งไล่ตาม) ซึ่งประโยคลักษณะนี้ไม่สามารถได้รับความเข้าใจที่ถูกต้องได้ ในเด็กวัยก่อนหน้านี้

2. การพัฒนาด้านการรับรู้ความหมาย

เด็กในวัยนี้มีการเรียนรู้คำใหม่ๆเพิ่มเติมจากการฟังประโยคคำพูดต่างๆที่คำเหล่านี้ถูกใช้ โดยในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 เด็กจะสามารถเข้าใจและใช้คำศัพท์ได้ถึง 10,000 คำ และระหว่างระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 เด็กจะมีการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ได้มากถึง 8 – 10 คำต่อวัน (Anglin, 1993 อ้างถึงใน Richard Fabes และ Carol Lynn Martin, 2002 : 298)

และเด็กในวัยนี้ยังมีความสามารถที่จะเข้าใจถึงความหมายแฝงของคำบางคำได้ด้วย เข้าใจความหมายของสำนวนได้ด้วย

3. พัฒนาการด้านการใช้ภาษา

Richard Fabes และ Carol Lynn Martin (2002) กล่าวเกี่ยวกับลักษณะการพัฒนาทางการใช้ภาษา ไว้ 2 ลักษณะคือ เด็กในวัยนี้มีความสามารถในการพูดคุยในหัวเรื่องต่างๆได้นานขึ้น และยังสามารถที่จะอธิบายเพิ่มเติมให้ผู้อื่นเข้าใจได้ เมื่อพบว่าผู้ฟังไม่เข้าใจ

4. พัฒนาการด้านการอ่านและเขียน

ทั้งการอ่านและการเขียน ช่วยให้เด็กมีการพัฒนาในอีกหลายด้าน เช่น ความสนใจ การรับรู้ ความจำ รวมถึงความรู้อีกด้วย

กล่าวโดยสรุปจะเห็นได้ว่า พัฒนาการทางภาษานั้น มีความเป็นรูปเป็นร่าง และมีจุดเปลี่ยนที่สำคัญอยู่ในช่วงอายุ 7 – 9 ปี ของเด็ก ซึ่งตรงกับระดับชั้นการศึกษาในช่วงชั้น ป. 1 – ป.3 และจากแนวคิดข้างต้นเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษาพบว่า ภาษาที่ควรใช้สำหรับสื่อของเด็กวัยดังกล่าว ควรมีลักษณะดังนี้

- มีการใช้คำที่เป็นเชิงรูปธรรม หรือสื่อความเป็นรูปธรรมมากที่สุด

- เรื่องราวสามารถมีประเด็นสำคัญๆได้ เพราะเด็กวัย 7 – 9ปี สามารถฟังและจับใจความ รวมถึงเข้าใจประเด็นสำคัญ และลำดับขั้นตอนได้
- เข้าใจประโยคความเดียวและความรวมได้มาก ศัพท์ในหมวดที่ใกล้ตัว

ส่วนในเรื่องของจินตนาการนั้น จากแนวคิดข้างต้น จะพบว่า พัฒนาการด้านนี้เริ่มขึ้นมาตั้งแต่ในช่วง 4 – 5 ปี ซึ่งสามารถได้รับการถ่ายทอดออกมาผ่านภาษาที่เด็กใช้ได้ต่อไปในช่วงอายุต่างๆได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ผ่านการรับรู้ของเด็ก และรวมถึงการตอบสนองการรับรู้ใหม่ๆอีกด้วย

จะเห็นได้ว่า ในช่วงอายุของเด็กระหว่าง 7-9 ปีนั้น มีพัฒนาการทางภาษาที่ก้าวกระโดด โดยสามารถเข้าใจในภาษาและสื่อสารใจความสำคัญได้ ในขณะที่เดียวกันก็ยังไม่ได้มีความคิดความอ่านที่โตเกินไปนัก ยังคงไว้ซึ่งความมีจินตนาการ อันเป็นส่วนสำคัญในการรับสื่อประเภทภาพยนตร์การ์ตูน โดยแนวคิดนี้จะสามารถเป็นตัวกำหนด “กรอบ” ของการใช้ภาษาในการสร้างบทบรรยายต่อไป

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพิการทางการมองเห็น

เมื่อกล่าวถึง “ความพิการ” แล้ว คงเป็นการเข้าใจได้ง่ายว่าบุคคลที่มีความพิการนั้น คือผู้มีอวัยวะไม่ครบถ้วนสมบูรณ์เช่นบุคคลทั่วไป แต่อาจจะเป็นการยากในการอธิบายให้ลึกซึ้ง โดยในสังคมตะวันตกสมัยอดีต มองความพิการอย่างเป็นปัจเจกบุคคล โดยถือเอาความสมบูรณ์ครบถ้วนของอวัยวะในร่างกายเป็นสิ่งสำคัญ (ธีรดา โสมะนันท์, 2549 : 6) ซึ่งมีลักษณะเดียวกับการให้ความหมายความพิการในรูปแบบเชิงการแพทย์

นางลักษณ วัชรชัย (2542) ได้กล่าวถึง การจำแนกประเภทตามรูปแบบเชิงการแพทย์ไว้ว่า เป็นการจัดแยกคนพิการตามลักษณะพยาธิวิทยา และลักษณะชีววิทยาของบุคคล จัดเป็นประเภทต่างๆ เช่น บกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องทางสติปัญญา บกพร่องทางการมองเห็น เป็นต้น จากการสำรวจประชากรคนพิการของ สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ (2554) พบว่า ทั่วทั้งประเทศไทย มีผู้พิการทางการมองเห็นถึง 123,375 ราย โดยมีในทุกช่วงอายุ ทั้งคนชรา ผู้ใหญ่ และเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น

และนอกจากนี้ ทางสำนักงานฯยังได้มีการให้ความหมายของเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น หรือ เด็กที่มีปัญหาทางการมองเห็นไว้ โดยแยกออกเป็น ความหมายตามกฎหมาย และความหมายทางการศึกษา (ธีรดา โสมะนันท์, 2549 : 9 – 13)ดังนี้

1. ความหมายตามกฎหมาย เด็กที่มีปัญหาในการมองเห็นคือ เด็กที่เมื่อได้รับการแก้ไขทางสายตาแล้ว สามารถมองเห็นวัตถุหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่อยู่ห่างออกไปตั้งแต่ 20 ฟุต ลงไปได้ ในขณะที่เด็กปกติอื่นๆสามารถมองเห็นวัตถุสิ่งเดียวกันนั้น เมื่ออยู่ห่างถึง 200 ฟุต (20 / 200) หรือมุมในการมองเห็นไม่เกิน 20 องศา โดยกฎหมายส่วนใหญ่ ได้ให้ความหมายถ้อยคำดังกล่าวโดยใช้หลักเกณฑ์การวัดระดับความสามารถในการมองเห็นระยะทาง ตั้งแต่ 20 / 200 (หรือ 6 / 60) จนถึงการมองไม่เห็นแม้แต่แสงสว่าง เรียกรวมว่า “คนตาบอด” “คนเห็นเลือนราง” “คนสูญเสียลูกตา” “สูญเสียสมรรถภาพในการมองเห็น”
2. ความหมายทางการศึกษา หมายถึง เด็กที่มีปัญหาในการมองเห็นอย่างหนัก ไม่สามารถมองเห็นได้เลย ต้องสอนให้อ่านอักษรเบรลล์เท่านั้น จึงจะสามารถอ่านได้

ความพิการทางการมองเห็นนั้น อาจเกิดขึ้นได้ในหลายระดับ ที่มีความสามารถในการมองเห็นแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ มูลนิธิพัฒนาคนพิการไทย (2549) ได้แบ่งระดับความผิดปกติทางการมองเห็นออกเป็น 5 ระดับ ไว้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการประเมินระดับความพิการทางการมองเห็น

ระดับที่	ลักษณะความผิดปกติ	รายละเอียดความผิดปกติ
1	สายตาลีอนราง	-การมองเห็นของสายตาดั้งแต่ 6 /18 ลงไปถึง 6 / 60 -ลานสายตาแคบกว่า 30 องศา จนถึง 10 องศา
2	สายตาพิการ (ผิดปกติที่ลานสายตา)	-การมองเห็นของสายตาน้อยกว่า 6 / 60 ลงไปถึง 3 / 60 -ลานสายตาแคบกว่า 30 องศา จนถึง 10 องศา
3	ตาบอดชั้นหนึ่ง	-การมองเห็นของสายตาน้อยกว่า 3 / 60 ลงไปถึง 1 / 60 -ลานสายตาแคบกว่า 10 องศา จนถึง 5 องศา
4	ตาบอดชั้นสอง	-การมองเห็นของสายตาน้อยกว่า 1 / 60 ลงไปจนถึงเห็นเพียงแสงสว่าง -ลานสายตาแคบกว่า 5 องศาลงไป
5	ตาบอดชั้นสาม	-มองไม่เห็นแม้แต่แสงสว่าง

โดยความผิดปกติของสายตาระดับที่ 1 เรียกว่าสายตาลีอนราง ความผิดปกติของสายตาในระดับที่ 2 เรียกว่า สายตาพิการ (เป็นความผิดปกติที่ลานสายตา) ส่วนความผิดปกติของสายตาในระดับที่ 3 ถึง 5 เรียกว่า “ตาบอด”

สำหรับ ชูชีพ อ่อนโคสูง (2527 : 111) ได้แบ่งปัญหาของการมองเห็นออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ตาบอดลีอนราง (Partially Blind) หมายถึง สามารถมองเห็นได้ในระหว่าง 20 / 70 ถึง 20 / 200 เมื่อได้รับการแก้ไขทางสายตาแล้ว

2. ตาบอด (Blind) หมายถึง ไม่สามารถมองเห็นได้เลย

นอกจากนี้ ศศิสวัสดิ์ จิตรวานิชกุล (2542 : 43) ได้กล่าวถึง การแบ่งระดับของความพิการทางการมองเห็น ตามเกณฑ์ขององค์การอนามัยโลก หรือ WHO ไว้ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงการแบ่งระดับของความพิการทางการมองเห็น ตามองค์การอนามัยโลก

ระดับของความพิการทางการเห็น	ระดับความชัดของสายตาที่ดีที่สุดเมื่อใช้แว่น
สายตาเลือนราง (Low Vision)	
ระดับที่ 1	6 / 18 หรือ 20 / 70
ระดับที่ 2	6 / 60 หรือ 20 / 200
สภาพตาบอด (Blindness)	
ระดับที่ 3	3 / 60 หรือ 20 / 400
ระดับที่ 4	1 / 60 หรือ 5 / 300
ระดับที่ 5	ไม่เห็นแม้แต่แสงสว่าง

จะเห็นได้ว่าระดับของความพิการทางการมองเห็นนั้น มีอยู่หลายระดับ ซึ่งแต่ละระดับ จะส่งผลต่อความสามารถในการรับสารของผู้พิการอีกด้วย โดยขึ้นอยู่กับระดับของความพิการทางการมองเห็นดังกล่าว

ในบางกรณี ความพิการทางการมองเห็นนั้น สามารถจำแนกได้ตามสาเหตุของความพิการได้ อารีย์ เพลินชัยวาณิช (อ้างถึงใน ชีรดา ไสมะนันท์, 2549 : 21) กล่าวถึงสาเหตุของความพิการทางการมองเห็นที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงวัยของบุคคล ที่มีสาเหตุอันแตกต่างกันออกไป อันได้แก่ ตาบอดในเด็กมักมีสาเหตุมาจากพันธุกรรม หรือการคลอดก่อนกำหนด ในช่วงหนุ่มสาววัยฉกรรจ์ มักเกิดจากอุบัติเหตุ ส่วนในวัยผู้สูงอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป มักเกิดจากการเสื่อมของเนื้อเยื่อ เป็นต้น

โดยสาเหตุของความพิการทางการมองเห็น อาจสามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. เกิดจากการถ่ายทอดทางพันธุกรรม อาจเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของยีน ทำให้เด็กมีความผิดปกติทางการมองเห็นได้
2. เกิดจากการได้รับเชื้อโรคต่างๆจากกรรมมารดา

3. เกิดจากโรคตาบางชนิด ทั้งชนิดที่ร้ายแรงและไม่ร้ายแรง ทั้งโรคที่เกิดจากความผิดปกติของดวงตา โรคที่เกี่ยวกับเส้นประสาทตาหรือจอประสาทตา โรคขาดสารอาหาร (โดยเฉพาะเด็กที่ไม่ได้กินนมแม่ หรือขาดวิตามินเอ) และโรคอื่นๆ
4. เกิดจากอุบัติเหตุต่างๆ ที่มีผลแก่ดวงตาโดยตรง เช่น การเล่นดอกไม้ไฟ และการยิงปืน สิ่งแปลกปลอมพวกรังสี หรือสารละลายโลหะ กรด ด่าง เข้าสู่ตา หรือจากอุบัติเหตุอื่นๆ เช่น อุบัติเหตุทางรถยนต์ อาจทำให้ของมีคมบาดเข้าตา เป็นต้น
5. เกิดจากสาเหตุอื่นๆ เช่น การอักเสบของตาจากรังสีหรือรังสี การคลอดก่อนกำหนดทำให้ต้องอยู่ในตู้อบนาน เป็นต้น

ซึ่งนักเรียนในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ไม่พบนักเรียนที่มีสาเหตุความพิการทางการมองเห็นอันเกิดมาจากอุบัติเหตุ โดยสาเหตุที่พบเกี่ยวกับความพิการทางการมองเห็นของเด็กนักเรียนในโรงเรียนคือ ตาบอดสนิทแต่กำเนิด และสายตาลี้นรางแต่กำเนิด (ศิวาพร รักดำ, สัมภาษณ์, กุมภาพันธ์ 2554) จากการจำแนกลักษณะของผู้พิการทางการมองเห็นข้างต้น สามารถนำไปสู่เกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มประชากรได้ต่อไป

1.3 ลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็นนี้ เป็นการตอบคำถามที่ว่า พัฒนาการในด้านต่างๆของเด็กที่มีความพิการเมื่อเทียบกับเด็กปกติในวัยเดียวกันนั้น มีความเหมือน หรือความแตกต่างกันหรือไม่

อย่างไร โดยแนวคิดนี้สามารถนำไปใช้ในการสร้างสื่อได้โดยตรง กล่าวคือ เมื่อทราบถึงความเหมือนหรือความต่างระหว่างความสามารถของผู้รับสารสองกลุ่ม (กลุ่มที่มีความพิการทางการมองเห็น และกลุ่มเด็กปกติ) แล้ว จะสามารถเทียบลักษณะของสื่อของเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็นได้จากสื่อของเด็กปกติ ทั้งในเรื่องของเนื้อหา วิธีการนำเสนอ และภาษา โดยจากการศึกษา สามารถแบ่งเกณฑ์ต่างๆในการเปรียบเทียบพัฒนาการได้ ดังนี้

1. ความสามารถทางด้านสติปัญญา

Samuel P. Hayes (อ้างถึงใน ชูชีพ อ่อนโคกสูง, 2527 : 115) ได้ศึกษาเชาวน์ปัญญาของเด็กตาบอดอยู่เป็นเวลาหลายปี พบว่า เด็กตาบอดไม่ใช่จะมีไอคิวต่ำโดยอัตโนมัติ ถ้าได้โอกาสได้รับการศึกษาอย่างเพียงพอแล้ว ความสามารถทางเชาวน์ปัญญาก็จะพัฒนาไปคล้ายๆกับเด็กปกติ ส่วนความสามารถในการเข้าใจสิ่งต่างๆของเด็กตาบอดกับเด็กปกติ ต่างกันเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

Witkin และคณะ (อ้างถึงใน ชูชีพ อ่อนโคกสูง, 2527 : 119) ได้ศึกษารูปแบบของการคิดในเด็กตาบอดและเด็กปกติ พบว่า เด็กตาบอดมีรูปแบบการคิดซึ่งเรียกว่า Global Cognitive Style คือการคิดรวมๆไม่สามารถเข้าใจถึงรายละเอียดปลีกย่อยได้ เนื่องจากเขาไม่สามารถรับรู้ในสิ่งที่ละเอียดได้นั่นเอง ส่วนเด็กที่มีสายตปกติ รูปแบบของการคิดจะเป็น Articulated Cognitive Style ซึ่งหมายถึงการคิดอย่างละเอียดปลีกย่อย อย่างไรก็ตาม เด็กตาบอดจะมีความเอาใจใส่กับสิ่งต่างๆเป็นอย่างสูง และต้องใช้ประสาทสัมผัสอื่นๆช่วยในการรับรู้ นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กตาบอดมีความสามารถในการฟังสูง และมีความคิดริเริ่มสูงด้วย

2. ความสามารถทางภาษา

สำหรับเรื่องความสามารถทางภาษาของเด็กตาบอดนั้น ปรากฏแนวคิดใหญ่ๆอยู่ด้วยกัน 2 แนวคิด ดังนี้ (ชูชีพ อ่อนโคกสูง, 2527 : 114)

2.1 Bateman (1965) ศึกษาพบว่า เด็กที่มีปัญหาในการมองเห็น สามารถเข้าใจและใช้ภาษาได้เช่นเดียวกับเด็กปกติ โดยเมื่อทดสอบทาง เซาว์นปัญญาแล้วพบว่า คะแนนจากแบบทดสอบฉบับที่เป็นภาษาของเด็กที่มีปัญหาในการมองเห็น ไม่แตกต่างจากเด็กปกติแต่อย่างใด

2.2 Thomas D. Cutsforth (1951) เชื่อว่า เด็กที่มีปัญหาในการมองเห็นนั้น จะมีพัฒนาการทางภาษาที่แตกต่างจากเด็กปกติ ซึ่งทั้งนี้ ไม่ได้เกิดขึ้นเพราะความผิดปกติทางพันธุกรรม แต่เป็นเพราะการจัดการศึกษาหรือการเรียนรู้ให้แก่เด็กตาบอด การเรียนการสอนจึงควรมุ่งให้เด็กตาบอดมีความสามารถทางภาษาเหมือนเด็กทั่วไป

นอกจากนี้ Rosemary Shakespear (1975 : 60) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสามารถของเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็นไว้ว่า เด็กเหล่านี้สามารถรับรู้และซาบซึ้งกับความรู้สึกประเภท “ความภาคภูมิใจ” “ความกลัว” และ “ความเศร้า” ด้วยสัมผัสอื่นๆ โดยที่เมื่อเทียบกับเด็กปกติที่ถูกนำมาผูกตาไม่ให้มองเห็นแล้วนั้น พบว่าความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกเหล่านี้ได้ไม่ต่างกันอีกด้วย

3. ความสามารถทางวิชาการ

จากการศึกษาของ Bateman, Wetherell, Lowenfeld, Nolan & Ashcroft, Oseroff & Birch, Suppes (1965 อ้างถึงใน Rosemary Shakespear, 1975 : 61) พบว่า อายุสมองของเด็กที่มีปัญหาในการมองเห็นใดๆ จะต่ำกว่าอายุสมองของเด็กสายตาทปกติรุ่นเดียวกันเพียงเล็กน้อยเท่านั้น โดยนักจิตวิทยาบางคนเชื่อว่า ปัญหาในการมองเห็นไม่มีอิทธิพลในการขัดขวางผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการมากเท่ากับปัญหาในการได้ยิน เนื่องจากในการเรียนการสอนตามปกติแล้ว คนเราใช้การฟังมากกว่าการมองเห็นเอง

และด้วยปัจจัยของการมองไม่เห็นนั้น การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น จึงจำเป็นต้องมี “สื่อ” พิเศษ 4 อย่าง ดังนี้

3.1 การอ่านและการเขียนอักษรเบรลล์

อักษรเบรลล์มีลักษณะเป็น เซลล์ สี่เหลี่ยมประกอบด้วยจุด 1 – 6 จุด (เรียงตัวกันในลักษณะแนวตั้ง 3 แถว แถวละ 2 จุด) ซึ่งตำแหน่งและการจัดเรียงของจุดนั้น จะแตกต่างกันไป แทนแต่ละตัวอักษร เครื่องหมายต่างๆ การอ่านต้องใช้นิ้วมือสัมผัสจุดต่างๆในแต่ละเซลล์ การเขียนใช้เครื่องมือที่เรียกว่า Slate และ Stylus หรือจะพิมพ์โดยใช้เครื่อง Braille ก็ได้

3.2 การใช้สายตาที่เหลืออยู่

ผู้พิการทางการมองเห็นส่วนหนึ่ง ยังพอมีความสามารถในการมองเห็นหลงเหลืออยู่บ้าง ดังนั้น การอ่านและการเขียนจึงมุ่งให้เด็กได้อาศัยสายตาที่ยังหลงเหลืออยู่ให้ได้มากที่สุด โดยมีการฝึกให้ใช้สายตา 2 แบบ คือ

(1.) การให้อ่านหนังสือตัวโตๆ ปกติจะใช้ขนาด 18 ปอยท์ ดังรูป

ตัวอย่าง ตัวอักษรขนาด 18 ปอยท์
This is an example of 18-point type.

ภาพที่ 1 แสดงตัวอักษรขนาด 18 ปอยท์

(2.) ให้อ่านโดยการขยายตัวอักษรให้โตขึ้น ทั้งนี้อาจใช้แว่นขยาย แว่นตา หรือโทรทัศน์วงจรปิดถ่ายภาพ แล้วขยายให้โตขึ้น

3.3 การใช้ความสามารถทางการฟัง

การฟังเสียงสำหรับนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นนั้น จะทำให้เด็กเรียนได้มากและง่ายกว่าการใช้อักษรเบรลล์

3.4 การฝึกการเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวนั้น คนพิการทางสายตาจะต้องเรียนรู้การฝึกในสองลักษณะใหญ่ๆ คือ การฝึกจิตใจ เป็นการฝึกให้สามารถสร้างความคิด

และความรู้สึกที่สามารถรับรู้เข้าใจในสิ่งแวดล้อมได้ และการฝึกทางร่างกาย เช่น การใช้คนนำทาง การใช้สุนัขนำทาง การใช้ไม้เท้า หรือการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป จะเห็นได้ว่า เด็กที่เป็นผู้พิการทางการมองเห็นนั้น ไม่ได้มีศักยภาพยิ่งหย่อนไปกว่าเด็กปกติมากนัก ทั้งด้าน พัฒนาการด้านสติปัญญา พัฒนาการด้านภาษารวมถึงเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาด้วย โดยทั้งนี้ การให้การศึกษาแก่เด็กกลุ่มนี้ เป็นปัจจัยหลักที่จะส่งผลให้เด็กนักเรียนพิการทางสายตา มีพัฒนาการได้มากน้อยหรือใกล้เคียงกับเด็กปกติอีกด้วย และปัจจัยที่ถือได้ว่าเป็นความได้เปรียบของเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น คือ การใช้จินตนาการ เนื่องจากเด็กเหล่านี้จะได้รับการฝึกฝนด้านการรับรู้โดยการสัมผัส และการได้ยินมาโดยตลอด ส่งผลให้เด็กเหล่านี้มีการใช้จินตนาการค่อนข้างมากอีกด้วย

ดังนั้น จากแนวคิดข้างต้น จึงเป็นแนวทางในการใช้ภาษาในการสร้างสรรค์บทบรรยายสำหรับภาพยนตร์การ์ตูนนั้น โดยผู้วิจัยสามารถใช้ภาษาระดับเดียวกันกับเด็กปกติในช่วงวัยเท่ากันได้

1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception)

ในส่วนของแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ นั้น เป็นส่วนที่สำคัญในการศึกษาการรับสารจากสื่อของกลุ่มผู้รับสาร ซึ่งทั้งนี้อาจประกอบไปด้วยหลายองค์ประกอบที่มีผลต่อการรับรู้

ในครั้งหนึ่งๆด้วย โดยมีทั้งองค์ประกอบที่ขึ้นอยู่กับตัวผู้รับสารเอง และองค์ประกอบจากภายนอก ทั้งนี้แนวคิดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในเรื่องของการสร้างองค์ประกอบอันเกี่ยวกับการรับรู้ได้ต่อไป

โดย สุชา จันทรเอม (2531 : 119) กล่าวถึงการรับรู้ หรือ Perception ว่า มีตั้งแต่ระดับที่ง่ายที่สุด ไปจนถึงซับซ้อนที่สุด และยากแก่การเข้าใจ โดยนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของการรับรู้แตกต่างกันออกไป เช่น

การรับรู้ คือ การตีความจากการสัมผัส (Sensation) ในการรับรู้ที่เราไม่เพียงแค่มองเห็น ได้ยิน หรือได้กลิ่นเท่านั้น แต่เราต้องรับรู้ได้ว่าวัตถุหรือสิ่งที่เรารับรู้นั้น คืออะไร มีรูปร่างอย่างไร อยู่ทิศใด ไกลจากเรามากน้อยแค่ไหน เป็นต้น และในแง่ของพฤติกรรม การรับรู้เป็นขบวนการที่เกิดแทรกอยู่ระหว่าง สิ่งเร้า และการตอบสนองของสิ่งเร้า ตามรูปด้านล่าง

สิ่งเร้า(Stimulus) \implies การรับรู้ (Perception) \implies การตอบสนอง (Response)

ภาพที่ 2 แสดงแผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของการรับรู้และการตอบสนอง (สุชา จันทรเอม, 2531 : 119)

หรือ อาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า การรับรู้เป็นขบวนการที่คนเรามีประสบการณ์กับวัตถุ หรือเหตุการณ์ต่างๆโดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัส เช่น ตา หู จมูก ปาก ฯลฯ

Samuel E. Wood, Ellen Green Wood & Dnise Bayd (2006 : 74 - 84) ได้ให้ความหมายของคำว่า การรับรู้ (Perception) ไว้ว่า เป็นกระบวนการที่สมองมีการจัดการระบบและการแปลผลข้อมูลต่างๆที่ได้จากการสัมผัส จากระบบสัมผัสของร่างกาย ทั้งการรับภาพ รับเสียง และการสัมผัสจากทางอื่นๆ โดยสิ่งที่ได้จากสิ่งเร้าจะถูกส่งเข้าไปยังสมองเพื่อแปลผลดังกล่าว

สำหรับคนตาบอดแล้ว การรับรู้ทางตา คงจะแทบเป็นไปไม่ได้เลย ดังนั้นประสาทสัมผัสที่รองลงมาและทำหน้าที่ในการรับรู้มากที่สุด น่าจะเป็นการได้ยิน หรือการรับรู้ทางหูของคนที่รับเสียงได้เฉพาะระดับความถี่ในช่วงหนึ่งเท่านั้น ตั้งแต่ 20 – 20,000 เฮิรท์

การรับรู้ในแต่ละบุคคลนั้น อาจจะแตกต่างกันออกไป นอกจากจะขึ้นอยู่กับหมวดหมู่ของวัตถุที่เป็นสิ่งเร้าแล้ว ยังขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของผู้รับรู้อีกด้วย โดยอิทธิพลที่ทำให้คุณลักษณะของผู้รับรู้แตกต่างกันออกไปนั้น ได้แก่ (สุชา จันทรเอม, 2531 : 124)

1. ประสบการณ์ของผู้รับรู้ (Experience)

ประสบการณ์เดิมของแต่ละบุคคล จะทำให้บุคคลรับรู้ภาพ หรือเหตุการณ์ต่างๆ หรือรูปที่มีการรับรู้ได้เป็นสองแง่สองมุม

2. ความต้องการของร่างกาย

สภาวะทางร่างกายของบุคคล ณ ขณะใดๆ หากมีความต้องการสิ่งใดมาก ๆ ก็จะได้รับรู้ถึงสิ่งนั้นๆ ได้ดี เช่น อาหาร ป้ายห้องน้ำ เป็นต้น

3. อิทธิพลของสังคม (Social Factors)

สภาพความเป็นอยู่ วัฒนธรรม และสังคม จะทำให้คนแต่ละกลุ่มนั้น สามารถรับรู้ในสิ่งต่างๆ ที่แตกต่างกันออกไป หรือ อาจจะทำให้มีความสามารถในการรับรู้ได้ในหัวเรื่องที่ต่างๆ กัน

นอกจากอิทธิพลต่างๆ ที่จะเป็นตัวกำหนดกรอบและกำหนดรูปร่างของการรับรู้ในแต่ละบุคคลแล้ว การรับรู้ก็ยังประกอบไปด้วยองค์ประกอบอื่นๆ ของการรับรู้ อีก ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1. ความตั้งใจ (Attention)

ในช่วงเวลาหนึ่งๆ บุคคลไม่สามารถรับรู้ทุกสิ่งทุกอย่างในสิ่งแวดล้อมได้พร้อมๆ กันทั้งหมด จะเห็นได้ว่า การรับรู้สิ่งใดก็ตาม บุคคลจะต้องมีความตั้งใจที่จะรับรู้ หรือสนใจที่จะรับรู้ เรามักจะเห็นหรือได้ยินสิ่งนั้น ก่อนสิ่งอื่น หรือชัดเจนกว่าสิ่งอื่นๆ รอบๆ ซึ่งสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจรับรู้ นั้น มีด้วยกันสองส่วนใหญ่นั้น คือ

1.1 สิ่งเร้าภายนอก

ของที่มีขนาดใหญ่, ระดับความเข้มหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า, การกระทำซ้ำๆ, การเคลื่อนที่หรือเปลี่ยนระดับ, การตัดกันหรือความขัดแย้งกัน, สี ฯลฯ

1.2 สิ่งเร้าภายใน

ในบางครั้ง บุคคลเกิดความต้องการและความคาดหวังที่จะรับรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะเมื่อสิ่งนั้นเป็นที่สนใจ ภายในตัวบุคคลจะเกิดความสนใจขึ้นมาได้ โดยแบ่งเป็นความสนใจชั่วขณะ (Momentary Interest) คือความสนใจต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งและ ณ ช่วงเวลาหนึ่งๆเท่านั้น ส่วนความสนใจที่ติดเป็นนิสัย (Habitual Interest) หมายถึงความสนใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นนิสัย เช่นนักส่องนก จะได้ยินเสียงนกได้ดีกว่าคนธรรมดาเมื่อเข้าไปในป่า เป็นต้น

2. การเตรียมพร้อมที่จะรับรู้ (Preparatory Set)

การวางเงื่อนไขให้รับรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งให้กับกลุ่มบุคคลก่อนที่จะให้รับรู้สิ่งเร้า จะทำให้บุคคลมีความพร้อมในการที่จะรับรู้เรื่องนั้นๆได้อย่างเต็มที่ โดยมีการทดลองทางจิตวิทยาอีกมากที่ยืนยันว่า การเตรียมพร้อมเป็นตัวกำหนดการรับรู้ให้บุคคลได้มาก

จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การที่บุคคลจะสามารถรับรู้อะไรได้บ้าง และมากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลักๆ 3 ประการได้แก่

1. ประสบการณ์เดิม อันได้แก่ ความคิด ความรู้ และการกระทำที่ได้เคยทำมาแล้วในอดีต ประสบการณ์เดิมนั้นจะต้องมีปริมาณมาก และความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจน แน่นนอนซึ่งจะช่วยให้ตีความหมายจากการรับสัมผัส
2. ความต้องการและความสนใจในขณะนั้น มีความสำคัญไม่น้อยกว่าการตีความหมายจากการรับสัมผัสเช่นเดียวกัน ถ้าบุคคลมีความต้องการและสนใจสิ่งใด จะมีความตั้งใจแน่วแน่ มีความสังเกตพิจารณาสิ่งนั้นอย่างละเอียด ซึ่งจะก่อให้เกิดการตีความหมายที่ถูกต้อง
3. การเตรียมพร้อมที่จะรับรู้ รวมถึง สภาพแวดล้อมและลักษณะของสิ่งเร้าที่มากกระทำ ถ้าคนเราอยู่ในสภาพแวดล้อมดี ย่อมทำให้จิตใจแจ่มใส ย่อมทำให้สติปัญญาดีขึ้น

และถ้าสิ่งเร้ามีลักษณะคุณสมบัติตลอดจนความหมายต่อตัวบุคคลด้วย ย่อมช่วยในการตีความได้ดีขึ้น

การที่บุคคลจะสามารถรับรู้และตอบสนองกับสิ่งเร้าหนึ่งๆ ได้ดีนั้น ขึ้นกับหลายๆ ปัจจัย ตั้งแต่การเตรียมความพร้อม (สภาพแวดล้อมและการกระทำของสิ่งเร้าต่อบุคคล) ไปจนถึงปัจจัยภายในอย่างเช่นประสบการณ์เดิมของบุคคลอีกด้วย

ดังนั้น เพื่อให้การรับรู้ภาพยนตร์การ์ตูนของกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9 ปี เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการรับรู้เสียก่อน เช่น การเกริ่นถึงภาพยนตร์การ์ตูน หรือ การให้เด็กนักเรียนได้มีจินตนาการถึงตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนที่ไปในทิศทางเดียวกัน โดยอาจจะเป็นการให้สัมผัสกับตุ๊กตาของตัวการ์ตูนในเรื่องนั้นๆ (มารีนา วงศ์เงินยวง, สัมภาษณ์, 2554) ก่อน แล้วจึงทำการฉายภาพยนตร์ต่อไป

2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก

โดยทั่วไปแล้ว สื่อบันเทิงคดีมักมีลักษณะบางประการที่เป็นองค์ประกอบสำคัญ ในขณะที่สื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กนั้น อาจมีลักษณะเดียวกันหรือองค์ประกอบเดียวกัน แต่

แตกต่างกันไปในรายละเอียด ทั้งรูปแบบ และเนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กนี้ จะสามารถใช้เป็นกรอบในการสร้างองค์ประกอบของสื่อเพื่อไม่ให้มากเกินไป หรือน้อยเกินไป สำหรับเด็กวัยใดวัยหนึ่ง

สำหรับการเปิดรับสื่อของเด็ก Donald F. Robert & Ulla G. Foehr (2003 : 211) ได้มีการศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของเด็กอเมริกันอายุระหว่าง 2 - 7 ปี จำนวน 1,090 คน และ ช่วงอายุ 8 - 18 ปี จำนวน 2,014 คน เกี่ยวกับการเปิดรับสื่อโดยศึกษาในเชิง “เนื้อหาของสื่อที่เปิดรับ” พบว่า เมื่อแบ่งลักษณะของเนื้อหารายการในสื่อโทรทัศน์ ออกเป็น ตลกขบขัน (Comedy) ชีวิต (Drama) รายการกีฬา (Sport) ข่าวและการเล่าข่าว (News/News comentary) เรียลลิตี้ (Reality) และบันเทิง (Entertainment) พบว่า เด็กทั้งสองกลุ่มอายุ มีการเปิดรับสื่อที่มีความตลกขบขันมากที่สุด ซึ่งไม่ว่าจะเป็นสื่อบันเทิงหรือสื่อการศึกษาก็ตาม ที่นำเสนอผ่านความตลกขบขัน มักจะได้รับความสนใจจากเด็กทั้งสองกลุ่มนี้มากกว่าประเภทเนื้อหาสื่อโทรทัศน์อื่นๆ

เป็นที่ทราบกันดี ในวิถีชีวิตที่ต่างกันระหว่างเด็ก และผู้ใหญ่ รวมถึงเรื่องความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการด้วย ทั้งนี้ นักการศึกษาชาวรัสเซีย ชูคอมลินสกี (อ้างถึงใน ภิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2553 : 13 - 15) กล่าวไว้เกี่ยวกับเด็กและสื่อของเด็กว่า ความคิดสร้างสรรค์จะเปิดมุมที่ลึกที่สุดในจิตวิญญาณของเด็ก ยิ่งเรื่องราวและสถานการณ์ที่เด็กได้ประสบและน่าสนใจเพียงไร จินตนาการของเด็กๆก็จะโลดแล่นได้อย่างแข็งแรงเพียงนั้น เด็กๆจะเข้าใจความคิดต่อเมื่อมันปรากฏออกมาเป็นภาพชัดเจน ในขั้นแรกของการศึกษามักจะเกิดขึ้นด้วยนิทานและการสร้างภาพให้เป็นรูปธรรม

นอกจากนี้ ชูคอมลินสกี ยังกล่าวถึงเรื่องของภาษาที่ใช้ เพื่อสื่อสารกับเด็กว่า “ผมต้องไม่พยายามปรับภาษามหัศจรรย์ในจินตนาการของเด็กให้เข้ากับภาษาของผู้ใหญ่ ปล่อยให้เด็กๆคุยกันด้วยภาษาของพวกเขาเองเถิด” (ภิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2553 : 14)

และ มานพ ถนอมศรี(2546 : 65) ให้คำจำกัดความของบันเทิงคดีว่า เป็นสื่อที่แต่งขึ้นเพื่อให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยมีได้มุ่งหวังเป้าหมายทางด้านวิชาการ หากแต่เป็นการนำเสนอซึ่งเนื้อหาเรื่องราวของ อารมณ์ ความรู้สึก และความสะเทือนใจ ได้แก่ นิทาน เรื่องสั้น เรื่องแปล นวนิยาย การ์ตูน

เมื่อพิจารณาในส่วนเนื้อหาของแล้ว สื่อบันเทิงคดี มักจะมีเนื้อหาสาระเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ไม่ใช่เรื่องจริงที่เกิดขึ้น มีการสมมติตัวละคร สมมติเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นกับตัวละคร และสมมติสถานที่และเวลาที่เหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้น โดยผู้รับ

สาร (อาจจะเป็นผู้ฟังในกรณีที่มีการอ่านเรื่องให้ฟัง) มักจะสร้างจินตนาการตามไปด้วย และยอมรับว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจะแตกต่างจากเรื่องราวในชีวิตประจำวันของตน เรื่องราวที่สมมติอาจจะเป็นเรื่องตลกขบขัน ตื่นเต้นผจญภัย ซึ่งทำให้ผู้รับสารสนุกเพลิดเพลิน (สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2542 : 19)

ส่วนสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก คือ สื่อที่ทำเพื่อเด็ก ให้เด็กได้อ่าน หรือให้เด็กได้ฟัง หรือได้รับชม เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจมีคติสอนใจหรือให้ทรรศนะด้านจริยธรรม สร้างสรรค์ด้านอารมณ์และความรู้สึกเพื่อใช้เป็นสิ่งประกอบในการจำแนกแยกแยะ ความถูกต้อง อาจนำไปเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตในภายหน้า

องค์ประกอบในการดำเนินเรื่องในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก

สำหรับสื่อบันเทิงคดีนั้น ในส่วนที่เป็นเรื่องราวที่ทำให้เด็กชวนติดตาม ไม่ว่าจะป็นนิทาน นิยาย หรือการ์ตูน เพื่อจะทำให้เรื่องมีความสนุกสนาน ดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ทั้งนี้จาก สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2542 : 46 – 67) ชีวีรัตน์ หินสุวรรณ (2542 : 20 – 24) และ มานพ ถนอมศรี (2546 : 65 – 67) ต่างได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก โดยผู้วิจัยสามารถแบ่งได้ 8 ข้อ ดังนี้

1. ความคิดรวบยอด หรือ แก่นของเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง นับเป็นความหมายที่เรื่องราวค่อยๆ คลี่คลายออกมา เป็นนัยยะอันจำเป็นของเรื่องราวทั้งหมด และในท้ายที่สุดจะเป็นการเสริมสร้างความเข้าใจต่อความเป็นจริง เมื่อเรื่องราวจบลง (เพลินตา(นามแฝง), 2528 อ้างถึงใน ชีวีรัตน์ หินสุวรรณ, 2542 : 20) สำหรับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กนั้น เรื่องของประเด็นที่กำหนดในเรื่องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญว่าจะเสนอประเด็นใด และควรเสนอเพียงประเด็นเดียว โดยคำนึงถึงความเกี่ยวข้องกับเด็กที่เป็นผู้รับสารเป็นสำคัญ (มานพ ถนอมศรี, 2546 : 65) หรืออาจกล่าวได้ว่า แก่นเรื่องคือสาระสำคัญหรือหัวใจ โดยผู้รับสารสามารถสรุปหาความหมายของเรื่องได้ใน 1 หรือ 2 ประโยค และแก่นเรื่องมักจะเป็นข้อความที่มีความหมายซึ่งคนส่วนใหญ่เห็นพ้องด้วย ไม่มีข้อแย้ง เสมือนเป็นความจริงที่เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป

2. โครงเรื่อง (plot)

เค้าโครงเรื่องที่ดีเป็นอย่างไร ถ้าเราถามเด็กที่อ่านหนังสือเรื่องหนึ่งจบลงว่าสนุกไหม ดีไหม ถ้าเด็กตอบว่าสนุก เราถามต่อไปว่าสนุกอย่างไร เขาอาจจะตอบว่า ตื่นเต้นดี เอาใจช่วยพระเอกตลอดเรื่อง เป็นต้น (สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2542 : 46)

โครงเรื่อง คือ เรื่องราวที่ผู้เขียนผูกแต่งขึ้น โดยนำประเด็นหรือแก่นของเรื่องที่ตั้งไว้มาสร้างเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง มีความสัมพันธ์กันมีเหตุผล อาจเสริมด้วยจินตนาการเพื่อเสนอให้เป็นปัญหาและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และมีการจัดเรียงเพื่อให้เรื่องราวที่คิดขึ้นนั้น มีลักษณะเป็น “ละคร” โดยต้องคำนึงถึงว่า มีเหตุการณ์อะไรบ้าง เกิดขึ้นในเรื่อง จัดเลือกและเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยให้ตัวละครเป็นผู้นำดำเนินเรื่องราวเหล่านั้น (มานพ ถนอมศรี, 2546 : 66)

ขจีรัตน์ หินสุวรรณ (2542 : 22) กล่าวเกี่ยวกับโครงเรื่องว่า เป็นภารกิจสำคัญของนักเขียน เพราะโครงเรื่องแสดงออกถึงศิลปะและกลวิธีในการเล่าเรื่อง โดยได้กล่าวถึง การวางสูตรตายตัวตามลำดับสำหรับละครตามแบบแผนของ วิตโตเรีย ชาร์ต (1831 – 1908) ไว้ดังนี้

การปูพื้นเรื่อง

การกระตุ้น

เหตุการณ์เข้มข้นขึ้น

จุดแปรผันของเรื่อง

เหตุการณ์ที่คลี่คลายลง

จุดไคลแมกซ์ของเรื่องและการคลี่คลาย

ตอนจบสรุปเรื่อง

จุมพล รอดคำดี (2525 : 54 - 55) ได้กล่าวถึงการให้ความสำคัญกับแนวเรื่อง (โครงเรื่อง) ได้ว่า เป็นแกนกลางของการสร้างสื่อบันเทิงคดีแบบที่มีการเล่าเรื่อง หรือ “ละคร” ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องที่มีมองเห็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นและดำเนินไปในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นชั่วโมง วัน เดือน หรือปีก็ได้แล้วแต่

ผู้สร้างสื่อบันเทิงสำหรับเด็ก มักจะกำหนดให้เหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นตามลำดับเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นเรื่องสำหรับเด็กเล็ก เช่น ให้เหตุการณ์เกิดขึ้นตามเวลาเช้า สาย บ่าย เย็น กลางคืน หรืออาจจะให้เหตุการณ์ดำเนินไปตามวัยของตัวละครเอก แต่สำหรับเด็กโตจะซับซ้อนขึ้น มีเหตุการณ์และเรื่องราว

เกิดขึ้นหลายอย่าง มีตัวละครหลายตัว และอาจมีการเล่าย้อนกลับไปกลับมาบ้างตามความจำเป็น โดยเค้าโครงเรื่องสำหรับเด็กเล็กแล้ว ไม่ว่าจะ เป็นแบบแฟนตาซีหรือนิทานสมัยใหม่ มักจะนิยมให้เรื่องราวจบลงอย่างมีความสุข (สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2542 : 49)

3. ฉาก (Setting)

เป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ตามเรื่องราวที่ผูกแต่งไว้ เพื่อให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่องได้ และเป็นสถานที่ที่ตัวละครได้แสดงบทบาทของตน โดยส่วนประกอบหลักๆของฉาก ได้แก่ เวลา สถานที่ การประกอบอาชีพ และสิ่งแวดล้อมทางสังคม (ขจีรัตน์ หินสุวรรณ, 2542 : 24) ซึ่งตีกรอบให้แก่ตัวละคร ในบางครั้งอาจมีการกำหนดบรรยากาศ อันได้แก่ กลิ่น เสียง แสง สี และสัมผัสอื่นๆลงไปในฉากนั้นๆด้วย เพื่อหวังผลให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์และความรู้สึกคล้อยตาม หรือเห็นภาพเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละครเด่นชัดขึ้น

สำหรับฉากในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กแต่ละเรื่องนั้น อาจมีฉากหรือสถานที่เกิดเหตุการณ์ได้มากกว่าหนึ่งฉาก แต่ก็ไม่ควรมีมากและสลับซับซ้อนจนเกินไป ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับวัยและประสบการณ์ของเด็กแต่ละช่วงด้วย

4. ตัวละคร (Character)

ตัวละคร คือ ผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง หรือเป็นผู้ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง โดย มานพ ถนอมศรี (2546 : 66) กล่าวว่า ตัวละครในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กนั้น นอกจากจะทำหน้าที่แสดงบทบาทดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องและผู้เขียนวางไว้แล้ว ตัวละครยังทำหน้าที่เป็นผู้สื่อสารอารมณ์ความรู้สึก และความเพลิดเพลินด้วย

ทั่วไปแล้ว ตัวละครในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก จะมีอยู่ 3 ตัวเป็นสำคัญ ได้แก่ ตัวเอก ตัวขัดแย้ง และตัวประกอบ

ตัวเอก มีหน้าที่ดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องและเป้าหมายที่ผู้เขียนวางไว้ ตัวขัดแย้งทำหน้าที่ขัดขวางและเป็นอุปสรรคของตัวเอก เพื่อให้การเดินเรื่องมีความเข้มข้นสนุกสนาน ส่วนตัวประกอบทำหน้าที่เสริมให้เรื่องมีมิติมากขึ้น โดยทั่วไป

การกำหนดตัวละครในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ต้องพิจารณาอายุของเด็กด้วย ยิ่งเด็กอายุน้อยเท่าใด ตัวละครก็ควรจะปรับเปลี่ยนให้เป็นสัตว์ต่างๆที่เด็กชอบ โดยเทียบให้มีความรู้สึกนึกคิดเช่นเดียวกับคน

ตัวละครสำหรับเด็กเล็กอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ และอื่นๆที่เกิดจากจินตนาการ สัตว์ซึ่งพูดและคิดและทำแบบคนทั่วไป

5. ข้อมูล (Information)

ในกรณีที่ เป็นผู้สร้างงาน จำเป็นต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดของสิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงาน เพื่อให้งานที่ออกมาเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ถูกต้อง และมีความยาวที่เหมาะสม

6. คติสอนใจ (Moral Concept)

ถึงแม้ว่าหัวใจของสื่อบันเทิงคดีคือความสนุกสนาน แต่สำหรับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กนั้นอาจมีการสอดแทรกคติสอนใจ หรือ แนวคิดเชิงจริยธรรมไว้ในความสนุกสนานนั้นด้วย ซึ่งถือเป็นการสอนให้แก่เด็กผู้รับสารได้อีกวิธีหนึ่ง ผ่านทางอารมณ์ต่างๆจากตัวละครตามเรื่องนั้นๆ

7. สำนวนภาษา (Style of Language)

สำนวนภาษาที่ใช้ในสื่อบันเทิงสำหรับเด็กนั้น มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าองค์ประกอบอื่นๆ เพราะจะเป็นส่วนที่เดินเรื่อง และทำให้เกิดความสนุกสนาน ให้ผู้รับสารเพลิดเพลินหรือคล้อยตามได้ โดยสิ่งที่สำคัญในการคำนึงถึงสำนวนภาษาที่ใช้คือ ความยากง่ายของคำ และจำนวนคำที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย อาจหมายรวมถึงรูปประโยคที่ใช้อีกด้วย

สำนวนภาษานี้ นอกจากเป็นเรื่องของการเลือกใช้คำและเลือกใช้ประโยคแล้ว ยังหมายรวมถึงท่วงทำนองในการเรียบเรียงเรื่องราวด้วย ซึ่งมีผลให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ตัวละครมีชีวิตขึ้นมา อาจมีการเล่นคำ การใช้คำซ้ำๆ หรือคำที่มีจังหวะหรือเสียงคล้องจอง

ภาษาที่เกิดขึ้นในเรื่องบันเทิงคดีนั้น มีได้ทั้งที่เป็น บทสนทนา (Dialogue) บทพูดเดี่ยว (Monologue) และส่วนที่เป็นบทบรรยาย (Commentary / Narration) โดยบทสนทนา คือ คำพูดโต้ตอบของตัวละครในเรื่อง การสนทนากันของตัวละคร ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ ทศนคติ รวมถึงสะท้อนบทบาทของตัวละครด้วย และนอกจากการเจรจาแล้ว เสียงถอนใจ เสียงสะอื้น ถือเป็นภาษาอีกรูปแบบหนึ่งที่จะสะท้อนความหมายบางอย่างออกมาได้

บทพูดเดี่ยว นั้น เป็นคำพูดของตัวละครเพียงตัวเดียว มีลักษณะเป็นการพูดเองเออเอง มักเป็นการบ่น รำพึงรำพัน คร่ำครวญ หรือตะโกนด่าว่า

ส่วนเสียงบรรยาย ขจีรัตน์ หินสุวรรณ (2542 : 23) ได้แบ่งการใช้เสียงบรรยายออกเป็น เสียงบรรยายที่ไม่ปรากฏตัวผู้พูด เรียกว่า Commentary ใช้ในการให้ข้อเท็จจริง ในภาพที่คลุมเครือ ใช้เพื่อแนะนำ อธิบาย เพิ่มน้ำหนักให้แก่ภาพ ส่วนอีกชนิดหนึ่งเรียกว่า Narration เป็นเสียงบรรยายที่มาจากตัวแสดงเองหรือใครก็ตามที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่อง มักจะเกี่ยวข้อง กับบุคลิกลักษณะของตัว แสดงมากกว่าเป็นการข้อมูลอย่าง Commentary

8. ทศนะ (Point of View)

ทศนะ คือ มุมมองที่มีต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นในงานหนึ่งๆ ซึ่งอาจจะเกิดจากผู้สร้างงาน หรือ ผู้เล่าเรื่อง ให้เป็นผู้สะท้อนเรื่องราวในงานนั้นๆ ให้ผู้รับสารได้เข้าใจ โดยผู้สร้างงานอาจจะเลือกตัวละครใดตัวละครหนึ่ง (อาจเป็นตัวเอก หรือ ตัวรองก็ได้) ให้เป็นผู้เล่าเรื่อง ถ้าผู้เล่าเรื่องใช้สรรพนามแทนตัวเองว่า ฉัน หรือ ข้าพเจ้า เรียกว่า “ทศนะบุรุษที่ 1” (สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) ตัวละครจะเป็นผู้เล่าเรื่องไปตามที่เขาเห็น ที่เขาทำตามภูมิหลัง และค่านิยมของตัวละครนั้นๆ ในอีกทศนะหนึ่ง เมื่อผู้เล่าเรื่องใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 (เขา, พวกเขา, เธอ, พวกเขา, มัน, พวกมัน, บุคคลเหล่านั้น ฯลฯ) โดยผู้เล่าจะไม่เข้าไปสอดแทรก วิพากษ์วิจารณ์ หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องราว เหตุการณ์ในเรื่อง โดยผู้รับสารจะเป็นผู้ทำความเข้าใจตามเรื่องที่เล่าเอง โดยอาจจะเล่าเรื่องราวทั้งหมด ถึงบทสนทนาของตัวละคร ก็ได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เมื่อมีการใช้ “ทศนะบุรุษที่ 3” คือ ถือเอามุมมองของตัวละครนอก เป็นศูนย์กลางในการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

การใช้ภาษาในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก

การใช้ภาษาในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กนั้น นิยมใช้ภาษาอยู่ด้วยกัน 2 ลักษณะ (มานพ ถนอมศรี, 2546 : 81 - 86) คือ

1. การใช้ภาษาแบบเล่าเรื่อง

มีลักษณะการถ่ายทอดเรื่องราวโดยคล้ายการเขียนแบบความเรียง มีผู้เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยไม่ต้องมีบทสนทนาเป็นส่วนประกอบ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร หรือการดำเนินเรื่องอื่นๆ จะเกิดขึ้นโดยความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของผู้เล่าเรื่อง อาจเล่าต่อเนื่องกันไปตั้งแต่ต้นจนจบ หรือเล่าเป็นตอนๆ เพื่อให้ผู้อ่านใช้จินตนาการการผูกเรื่องราวเองก็ได้ นิยมใช้กับงานบันเทิงคดีประเภท นิทาน หรือชาดก

2. การใช้ภาษาแบบสนทนา

เป็นการเล่าเรื่องราวโดยผ่านบทสนทนาของตัวละคร โดยแสดงอารมณ์ ความรู้สึก หรืออาจมีผู้เล่าเรื่องสอดแทรกอยู่บ้างในบางตอนที่จำเป็น การใช้ภาษาแบบสนทนานี้ นิยมใช้กับ นวนิยาย และเรื่องสั้น

จะเห็นได้ว่า ลักษณะของสื่อบันเทิงคดีนั้น ปัจจัยส่วนหนึ่งที่กลายมาเป็นข้อกำหนดในการสร้าง หรือการวิเคราะห์ ขึ้นอยู่กับตัวผู้รับสารเป็นสำคัญ ซึ่งเมื่อผู้รับสารต่างกลุ่มกันออกไป ทำให้รูปแบบของสื่อบันเทิงคดีที่ออกมา นั้น มีกรอบที่แตกต่างกันออกไปด้วย ดังจะเห็นได้จาก แนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กดังกล่าวข้างต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็ก พบว่า ข้อกำหนดของสื่อบันเทิงสำหรับเด็กนั้น มีการตีกรอบอยู่พอสมควร และผู้วิจัยจะใช้เกณฑ์จากแนวคิดดังกล่าวในการเลือกภาพยนตร์การ์ตูนที่จะนำมาสร้างสรรค์ ต่อไป

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน

วอลท์ ดิสนีย์ เคยกล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถอธิบายทุกสิ่งที่มีมนุษย์คิดได้ อีกทั้งยังสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้มากมาย และเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่เรียบง่าย แต่ได้รับ

ความชื่นชอบจากมวลชน และแน่นอน เมื่อเป็นรูปแบบของสื่อที่เรียกว่า “ภาพยนตร์” แล้ว เรื่องของการดำเนินเรื่องราวด้วยภาพ เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง (ขจีรัตน์ หินสุวรรณ ,2542 : 1)

ถึงแม้ว่า ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันไป จะสามารถเล่าเรื่องราวต่างๆได้อยู่แล้วก็ตาม ก็จริง แต่เรื่องเสียงในภาพยนตร์นั้น ก็มีส่วนช่วยอยู่ไม่น้อยเช่นกัน ทั้งเสียงที่ใช้ในการเดินเรื่อง หรือเสียงที่ใช้ในการสร้างสุนทรียภาพขึ้นให้แก่ภาพยนตร์ รวมถึงภาพยนตร์การ์ตูนด้วย ซึ่ง John Halas (1990 : 61 – 64) ได้กล่าวถึงเรื่องการใช้เสียง ในภาพยนตร์การ์ตูน ไว้ว่า การให้เสียงนี้ เริ่มต้นในช่วงปลาย ทศวรรษ 1920 จนถึง 1930 ซึ่งมีการใช้เสียงในภาพยนตร์การ์ตูนในหลากหลายรูปแบบ ได้แก่

1. ใช้เพื่อให้เกิดจังหวะระหว่างการเคลื่อนไหวของภาพและเสียง

ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ความเคลื่อนไหวทางศิลปะในช่วงหลัง หรือ ในรูปลักษณะที่เรียกว่า ศิลปะแบบ อาร์ต-เดคโค เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นักสร้างภาพยนตร์ในสมัยนั้นพยายามที่จะหาความสัมพันธ์ระหว่างเสียงดนตรี และภาพที่ปรากฏบนแผ่นฟิล์ม และการใช้งานของเสียงในภาพยนตร์ จึงเริ่มต้นด้วยบทบาทนี้ แต่นั่นเป็นต้นมา

2. สร้างบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน

โดยทั่วไปแล้ว การสร้างบุคลิกของตัวการ์ตูนนั้น จะได้มากจากเสียงที่ตัวการ์ตูนใช้สนทนา ซึ่งเสียงที่เกิดขึ้นจะมากจากการพากย์เสียงของนักแสดง เพื่อสร้างบุคลิกให้แก่ตัวการ์ตูนต่างๆ เช่น มิกกีเมาส์ ได้เสียงของ วอลท์ ดิสนีย์ มาเป็นผู้พากย์ ซึ่งการให้เสียงเพื่อสร้างบุคลิกแก่ตัวการ์ตูนนี้ มีการวิเคราะห์หาเนื้อเสียงที่เหมาะสมกันอย่างละเอียด เพื่อให้ได้มาซึ่งเสียงที่สะท้อนบุคลิกของตัวการ์ตูนนั้นๆ ได้อย่างถูกต้องที่สุด

3. บทสนทนา และการบรรยาย

การใช้บทบรรยายที่ได้รับการเขียนมาอย่างดี รวมถึงการให้เสียงในบทสนทนา ทำให้เกิดความต่อเนื่องในการชมภาพยนตร์ได้ และช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจลำดับเหตุการณ์ได้ดีขึ้น แต่อย่างไรก็ตามการใช้บทสนทนายังมีข้อกำหนด

บางประการ คือ การใช้บทสนทนามากเกินไป จะทำให้การดำเนินไปของเรื่องนั้น ซ้ำลง และอาจทำให้เรื่องไม่มีความต่อเนื่องได้ในบางครั้ง แต่ทั้งนี้ยังขึ้นอยู่กับเงื่อนไขอื่นๆในภาพยนตร์ด้วย

4. การใช้เสียงประกอบ หรือ Sound Effect

การใช้เสียงประกอบพิเศษในการ์ตูน หรือ แอนิเมชันนั้น เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสรรค์ในทิศทางที่ผู้กำกับต้องการ โดยเสียงประกอบเหล่านี้โดยทั่วไปแล้ว เสียงประกอบเหล่านี้จะทำให้เกิดความรู้สึกที่เป็นจริง เช่น เสียงของรถที่ผ่านเข้ามาหรือขับออกไปจากบริเวณหนึ่งๆ เสียงฝนตก เสียงม้าควม หรือเสียงเห่าของสุนัข เป็นต้น ซึ่งเสียงที่มีการบันทึกไว้เป็นพิเศษเหล่านี้ นอกจากส่งผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความน่าเชื่อถือมากขึ้นในเรื่องของบรรยากาศ ยังสามารถที่จะมีการผสมผสานเข้ากับเสียงดนตรีบรรเลง รวมเข้าไปกับเนื้อเรื่องได้อีกด้วย

5. ความกลมกลืนกันระหว่าง “โสต” และ “ทัศน”

ทุกวันนี้คำถามเกี่ยวกับคุณภาพของเสียงและภาพ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้รับการทดสอบทางวิทยาศาสตร์แล้วเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้รับสาร โดยหากผู้รับสารได้รับสารทาง “โสต” อย่างเดียว จะสามารถรับข้อมูลและจดจำได้ที่ ร้อยละ 20 ขณะที่หากผู้รับสารรับสารจากทาง “ทัศน” อย่างเดียวนั้น ผู้รับสารจะสามารถรับข้อมูลได้ที่ร้อยละ 30 ของข้อมูลทั้งหมด แต่เมื่อมีทั้งภาพและเสียงถูกนำมารวมตัวกันอย่างสมบูรณ์นั้น ผู้รับสารสามารถรับรู้ข้อมูลได้มากถึง ร้อยละ 70 ของข้อมูลทั้งหมด สุดท้ายแล้วผลการวิจัยดังกล่าว มีการนำไปปรับและประยุกต์ใช้ในการสื่อสารหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การโฆษณาถึงการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ หรือ ความบันเทิง แต่สำหรับการทดลองอย่างแอนิเมชันแล้ว ดูเหมือนจะกลายเป็นกฎข้อหนึ่งเกี่ยวกับการมองเห็น และการได้ยินที่ไปควบคู่กัน

หนึ่งในงานวิจัยที่สำคัญ โดย John Whitney Sr. ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับการทำงานของ Digital Harmony หรือการสร้าง เสียงดนตรี กับภาพกราฟฟิกจากคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏ โดยผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ของเสียงดนตรีในเรื่องของ จังหวะ, ความถี่, ลักษณะโทนเสียง, และความเข้มของเสียง ซึ่งการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สามารถทำให้เกิดสิ่งต่างๆกับเสียงได้ และสามารถจัดการกับ

ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียงที่เกิดขึ้นอีกด้วย จนกระทั่งกลายเป็น ภาพยนตร์เรื่อง Matrix และ Arabesque (John Halas, 1990 : 63)

นอกจากนี้ Chuck Jones ได้มีการวิเคราะห์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของ เสียงและภาพ และใช้ประโยชน์ในเชิงการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนมากมายหลาย เรื่องตั้งแต่ Bugs Bunny ถึง Speedy Gonzalez ซึ่งพบว่า การแสดงออก บางอย่างของตัวการ์ตูนในเรื่อง มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับเสียงของเครื่องดนตรีบางชนิด ได้แก่ เสียงหัวเราะของลิง ใช้เครื่องดนตรี Bassoon, เสียงนกไนติงเกล ใช้เครื่องดนตรี Harp, เสียงของ Columbus Monkey ใช้เครื่องดนตรี Percussion เป็นต้น ซึ่งตัวอย่างเหล่านี้ แสดงให้เห็นความสำคัญของ ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียงได้เป็นอย่างดี (John Halas, 1990 : 63)

6. การแต่งเพลง (และการใช้เสียงเพลง)

เมื่อพบว่าภาพ และ เสียง คือสองสิ่งที่ต้องไปด้วยกันอยู่เสมอในการสร้าง ภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าทั้งสองอย่างนี้มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็น ธรรมชาติ แต่อย่างไรก็ตาม การแต่งเพลงเพื่อใช้สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนนั้น ควร จะทำหน้าที่ในเรื่องของการสร้างบรรยากาศและส่งเสริมเรื่องราว หรือให้ความ เคลื่อนไหวแก่ภาพยนตร์ด้วย ซึ่งการแต่งเพลงนี้ไม่ควรแต่งขึ้นเพื่อเล่าเรื่องซ้ำซ้อน กับภาพ หรือไม่จำเป็นต้องตามไปในทุกจังหวะของภาพ แต่ในขณะเดียวกันเพลงที่ แต่งก็ไม่ควรทิ้งภาพไปไกลจนไม่เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง และ ในช่วงที่มีการบรรยายหรือมีบทสนทนาของตัวการ์ตูนนั้น เพลงบรรเลงควรหยุด หรือถูกเบาเสียงลง(นำลงไปเป็นเสียงพื้นหลัง) เพื่อไม่ให้เป็นการรบกวน และนำ เสียงกลับขึ้นมา เมื่อหมดส่วนที่บรรยายหรือบทสนทนาแล้ว

ในเรื่องของดนตรีนั้น ไม่จำเป็นต้องใช้ความหลากหลายที่สูงมาก แต่การ ใช้ความหลากหลายที่น้อย จะเป็นการสะดวกในการจัดการระหว่างการใช้ เสียงเพลง กับบทสนทนา, บทบรรยาย หรือ effect ที่ต้องการได้ด้วย อาจกล่าวได้ ว่า “ยิ่งน้อย ยิ่งดี”

การใช้เสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 6 ลักษณะนั้น John Halas ได้กล่าวว่า สุดท้ายแล้ว การจะให้ทำหน้าที่กับเสียงลักษณะใดมาก หรือ น้อยเพียงใด ขึ้นอยู่

กับวัตถุประสงค์ของการผลิตภาพยนตร์นั้นๆ ซึ่งในภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่ได้ประกอบด้วยเสียง ทั้ง 6 ประเภทก็ได้ ซึ่งทั้งนี้ การใช้งานขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการ์ตูนเป็นสำคัญ

โดย Scott Bradley (1957 อ้างถึงใน Daniel Goldmark, 2005 : 58 - 61) นักแต่งเพลงสำหรับการ์ตูน ได้กล่าวถึงลักษณะของการใช้เสียงในภาพยนตร์การ์ตูนไว้ เกี่ยวกับการ์ตูนบางประเภท ที่ไม่ปรากฏบทสนทนาของตัวละคร หรือ บทบรรยาย ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนที่มีลักษณะดังกล่าวอย่างเด่นชัดได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูน Tom and Jerry (จากบริษัท MGM) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง The Road-Runner (จากบริษัท Warner Bros.)

โดย Bradley ได้กล่าวถึงรายละเอียดที่น่าสังเกตบางประการของภาพยนตร์การ์ตูนที่ใช้เสียงดนตรีประกอบการเล่าเรื่อง (กรณีศึกษาจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Tom and Jerry) ไว้ดังนี้

1. ภาพยนตร์การ์ตูน ไม่ควรให้เสียงดนตรีอยู่ในอัตราจังหวะความเร็วเดียวกัน ควรที่จะเปลี่ยนจังหวะของดนตรีไปเรื่อยๆ ตามแต่การกระทำและความต้องการของตัวการ์ตูนในเรื่อง
2. ภาพยนตร์การ์ตูน ใช้เสียงดนตรีเพื่อช่วยบรรยายความรู้สึกของตัวการ์ตูนในการเคลื่อนไหวต่างๆ

กล่าวคือ เสียงลักษณะนี้เรียกว่า Diegetic Sound โดยเป็นการใช้เสียงเพื่อนำเสนออารมณ์ ในช่วงเวลาที่มีความพิเศษ ที่จะสามารถเป็นไปตามความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์ได้ว่า การกระทำเช่นนี้เสียงควรจะเป็นอย่างไร หรือ เสียงที่ออกมาในลักษณะนี้ตัวละครกำลังรู้สึกอย่างไร

3. ภาพยนตร์การ์ตูน มีการใช้เพลงที่เป็นที่นิยมร่วมด้วยได้

โดย Bradley กล่าวว่า บางครั้งเพลงที่ได้รับการเลือกเพื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์การ์ตูนนั้น ไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องหรือสื่อความแก่ผู้ชม แต่เพลงดังกล่าวต้องเป็นเพลงที่สร้างอารมณ์ หรือสร้างความรู้สึกให้กับตอนนั้นๆของภาพยนตร์การ์ตูนได้ เช่น ในตอนหนึ่งของภาพยนตร์การ์ตูน Tom and Jerry ที่มีชื่อว่า Solid Serenade ในช่วงท้ายของภาพยนตร์การ์ตูน Bradley ได้ใช้เพลงที่มีชื่อว่า Runing Wild เข้าประกอบในฉากนี้ โดยถึงแม้ว่าเพลงนี้ จะไม่ได้สื่อความตาม

เพลง แต่เพลงนี้สามารถให้อารมณ์ความรู้สึกของสุนัขที่กำลังเรียกร้องกราด โมโห ได้ดี ก็สามารถนำมาใช้ในภาพยนตร์การ์ตูนได้เช่นกัน จะเห็นได้ว่าความหมายของเพลง เป็นเรื่องรองจากการสื่อสารอารมณ์ของเพลงนั้นๆ

นอกจากนี้ Scott Bradley ยังได้มีการทดลองในเรื่องของเสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์การ์ตูน โดยเขาเรียกสิ่งนี้ว่า Shock Chord โดยหมายถึง เสียงที่มีความแหลมสูงและเกิดขึ้นในระยะเวลาดังนั้นๆ มักจะประกอบกับการกระทำของตัวการ์ตูนที่เกิดขึ้น แบบ “ทันทีทันใด” ตัวอย่างของการใช้เสียงในรูปแบบนี้ คือ ฉากหนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน Tom and Jerry ตอน Solid Serenade เป็นฉากที่ เจ้าแมว(ทอม) กำลังวิ่งไล่เจ้าหนู (เจอร์รี่) อยู่ เมื่อมาถึงหน้าต่าง เจ้าหนูเอาไม้ที่ค้ำหน้าต่างไว้ออกไปจากตำแหน่งเดิม ทำให้หน้าต่างหล่นมาทับเจ้าแมว โดยในฉากนี้เองที่มีการใส่เสียงในลักษณะ Shock Chord ลงไป เพื่อให้เกิดความ “ทันทีทันใด” ขึ้นในเชิงเสียง และเพื่อให้เกิดความขัดแย้งของเสียงเพลงก่อนหน้านี เพื่อบ่งบอกการกระทำ

จากแนวคิดข้างต้น พบว่า สิ่งสำคัญที่สุดในการใช้เสียงในภาพยนตร์การ์ตูน คือ ความ “พอดี” กันของภาพและเสียง ดังนั้น ในการจัดทำบรรยายสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีการกำหนดเวลาในการให้คำบรรยายเพื่อสื่อสารภาพที่เกิดขึ้น และในขณะเดียวกัน ยังต้องเว้นช่วงเพื่อให้เสียงประกอบ หรือ Sound Effect เป็นตัวช่วยเล่าเรื่องไปพร้อมกันด้วย

1.3 คุณลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่

1.) ที่มาและการสร้างการ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่

ในความเป็นจริงแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ เป็นเรื่องที่ไม่ได้คาดคิดหรือวางแผนไว้มาแต่ต้น Jeff Rovin (1991 : 267 – 268) กล่าวถึงจุดกำเนิดของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ไว้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนตอนสั้นๆเหล่านี้ เกิดมาจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Puss gets the Boots ออกฉายในวันที่ 10 เดือนกุมภาพันธ์ ปี 1940 (ฉายทางโรงภาพยนตร์) เป็นผลงานของ Fred Quimby จากบริษัทผลิตภาพยนตร์ MGM แต่แล้วความนิยมจากประชาชนต่อเรื่องนี้ที่มีเป็นจำนวนมาก จนกระทั่งได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ในปี 1940 จากนั้น เรื่องราวการไล่ล่าระหว่างแมว “ทอม” กับเจ้าหนู “เจอร์รี่” จึงเริ่มต้นขึ้น

ภาพยนตร์การ์ตูน Puss gets the Boots ในปี 1940 นั้น เป็นเรื่องของเจ้าของบ้านคนหนึ่ง ซึ่งในเรื่องชื่อว่า แมมมี ทู ชูส์ (Mammy two shoes) ได้ทำการเตือนเจ้าแมว ซึ่งในเรื่องนี้ชื่อว่า Jasper (และพัฒนาไปเป็นเจ้าแมว “ทอม” ในตอนอื่นๆ) ว่าไม่ให้ทำลายข้าวของอีก หากทำลายข้าวของแม่แต่ชิ้นเดียวเจ้าแมวจะต้องออกไปอยู่นอกบ้านในทันทีขณะที่เจ้าหนู (ในเรื่องนี้ชื่อว่า Jinx และพัฒนาต่อไปเป็น Jerry) ได้ยินเข้า จึงจัดการให้เกิดความวุ่นวายต่างๆ และสุดท้ายความสำเร็จก็เข้าข้างเจ้าหนู ทำให้เจ้าแมวออกไปอยู่นอกบ้านได้

หลังจากความสำเร็จอย่างไม่คาดคิดจากฝีมือโปรดิวซ์เซอร์ อย่าง Fred Quimby ภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยแนวคิดการไล่ล่ากันอย่างสนุกสนานของ แมว และ หนู ก็ถูกส่งต่อไปยังอีกหลายผู้ผลิต โดยทำให้ตั้งแต่ปี 1940 เป็นต้นมา มีภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ทอม แอนด์ เจอร์รี่” มาแล้วทั้งสิ้น 241 ตอน(นับเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนสั้น ความยาวระหว่าง 6 – 9 นาที) ข้อมูลจาก <http://www.tomandjerryonline.com> เข้าถึงเมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม 2554 โดยแบ่งตามผู้กำกับภาพยนตร์การ์ตูนได้ดังนี้

Hanna – Barbera (MGM Studio)	ปี 1940 – 1958	รวม 114 ตอน
Gene Deitch (Rembrandt Film)	ปี 1961 – 1962	รวม 13 ตอน
Chuck Jones (Sib – Tower by MGM)	ปี 1963 – 1967	รวม 34 ตอน
Hanna – Barbera ช่วงหลัง (Hanna – Barbera Production)	ปี 1975 – 1980	รวม 48 ตอน
Filmation Associates (Filmation Associates Studio)	ปี 1980 – 1990	รวม 30 ตอน
Hanna – Barbera Studios (Hanna – Barbera Studios)	ปี 1990 – 1993	รวม 60 ตอน*
Warner Brothers (Warnes Bros. Studio)	ปี 1993 – ปัจจุบัน	รวม 19 ตอน**

(*หมายเหตุ – เป็นการ์ตูนเรื่องยาว 30 นาที จึงไม่ได้นับจำนวนตอนรวม)
(**หมายเหตุ – ในจำนวน 19 ตอน เป็นการ์ตูนเรื่องยาวและชื่อเรื่องอื่นๆที่เกี่ยวกับ ทอม แอนด์ เจอร์รี่จำนวนทั้งสิ้น 17 ตอน ทำให้เหลือภาพยนตร์การ์ตูนสั้นเพียง 2 ตอน)

นอกจากนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ยังเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้รับรางวัลออสการ์ มากที่สุดในสาขาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอีกด้วย กล่าวคือ ได้รับ

รางวัลออสการ์ทั้งสิ้น 7 ครั้ง (7 เรื่อง) และได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงเป็นจำนวน 6 เรื่อง อีกด้วย

ในระยะหลัง มีการดัดแปลงภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ในรูปแบบสำหรับเด็ก คือ Tom and Jerry Kids (ปรับทุกตัวการ์ตูนให้ลงไปอยู่ในวัยเด็ก แต่ยังคงการวิ่งไล่กันอยู่เหมือนในการ์ตูนดั้งเดิม) และขยายออกเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว คือ Tom and Jerry show และ Tom and Jerry Tales

2.) โครงเรื่อง ลักษณะเรื่อง และลักษณะการเดินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่

Daniel Goldmark (2005 : 58-65) ได้กล่าวถึงโครงเรื่องและลักษณะเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ไว้ว่า เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีพื้นฐานความเป็นการ์ตูนตลก (Slapstick Comedy) และการสร้างแก๊กแบบ ทำลายล้าง (Mischief Gags) รวมถึงมีการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา (Directed the Narrative) ซึ่งในทุกตอนจะเป็นโครงเรื่องพื้นฐานเดียวกัน คือ “การวิ่งไล่กัน” (The Formulaic Cartoon Chase) โดยสุดท้ายส่วนมากแล้วชัยชนะจากการวิ่งไล่มักจะเป็นของเจ้าหนูเจอร์รี่ แต่ในแต่ละตอนนั้นจะมีเหตุการณ์ที่เข้ามาผสมผสานต่างๆกันออกไป รวมถึงการเพิ่มตัวการ์ตูนใหม่ๆประกอบเข้ามาในบางตอนของภาพยนตร์การ์ตูน เช่น สุนัข ปลา นก เจ้าของบ้าน แมว หรือ หนูตัวอื่นๆ และในบางตอนของภาพยนตร์การ์ตูนมีการดัดแปลงการวิ่งไล่กันให้แปลกออกไป เช่น การกลับด้าน (Inversion) โดยการให้หนูวิ่งไล่แมว (เป็นด้วยเหตุผล ที่เกิดขึ้นในการ์ตูน) หรือการสร้างความหลากหลาย (Variation) เช่นการให้แมว วิ่งไล่แมวตัวอื่น (เพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง) เป็นต้น

อย่างไรก็ดี ในช่วงทศวรรษที่ 1950 นักวิจารณ์ภาพยนตร์ได้กล่าวหาว่า การไล่ล่ากันของทอม แอนด์ เจอร์รี่ เป็นการสร้างภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน ถึงแม้ว่าจะสร้างขึ้นบนพื้นฐานของความตลกก็ตาม ซึ่งลักษณะการ์ตูนที่มีความรุนแรงนี้มีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้นในอนาคต (Daniel Goldmark, 2005 : 60)

ในส่วนของการเดินเรื่องนั้น ตัวการ์ตูนที่เป็นตัวละครหลักในทุกตอน คือ แมว (ทอม) และหนู(เจอร์รี่) โดยในบางตอนจะมีตัวการ์ตูนอื่นๆมาช่วยสร้างสีสันให้กับตอนนั้นๆ ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น ซึ่งตัวละครทั้งหมดใช้ลักษณะความรู้สึกและการเคลื่อนไหวในแบบของมนุษย์ทั้งหมด โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความตลกสนุกสนานของการ์ตูน และการคิดแก๊กต่างๆ โดย E.G. Lutz (1920 อ้างถึงใน Daniel Goldmark, 2005 : 58) ได้ทำการ

วิเคราะห์เกี่ยวกับการดำเนินเรื่องโดยวิเคราะห์การสร้างแก๊ตลกต่างๆ ได้ความว่า สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนตลกนั้น ควรการสร้างแก๊กหรือเหตุการณ์ตลก ให้มีหลายๆเหตุการณ์และมีความต่อเนื่อง รวมถึงมีขนาดของเหตุการณ์ใหญ่ขึ้นเรื่อยๆนั้น เป็นหัวใจหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีกว่าการสร้างเหตุการณ์เดียวแล้วมีขนาดใหญ่ไปเลย จึงจะเป็นการบรรลุวัตถุประสงค์ในการคลายเครียดของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความตลก ซึ่งการขยายตัวของความเข้มข้นในเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในภาพยนตร์การ์ตูนตอนหนึ่งๆนั้น มีแนวคิดมาจาก “ห่วงโซ่สะสมของการกระทำ” (Cumulative Chain of Action) ซึ่งจะทำให้เมื่อเรื่องดำเนินไปเรื่อยๆ การกระทำหรือเหตุการณ์ต่างๆมีขนาดใหญ่โตขึ้นเรื่อยๆ และแปลกขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งมีสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (หรือตัวละครใดตัวละครหนึ่ง) ระเบิดออกมา(หรือหมดความอดทน)และพ่ายแพ้ไป

และอีกสิ่งที่สำคัญในการเดินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องทอม แอนด์ เจอร์รี่ คือ ไม่ปรากฏบทสนทนาในตัวละครหลักทั้งสอง (ทอม กับ เจอร์รี่) จะมีในส่วนของตัวการ์ตูนที่เข้ามาร่วมอยู่บ้าง แต่ก็น้อยเต็มที โดย Bradley (นักออกแบบดนตรีประกอบภาพยนตร์การ์ตูน) กล่าวเกี่ยวกับการที่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จำเป็นต้องไม่มีบทสนทนาว่า “ความเป็นแฟนตาซี มีวิธีการแสดงออกที่ดีที่สุดด้วยการไม่ให้ถูกรบกวนด้วยคำพูด” (Daniel Goldmark, 2005 : 62)

Michel Chion นักทฤษฎีภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ได้ทำการศึกษาเรื่องของเสียงดนตรีในภาพยนตร์การ์ตูน โดยศึกษาจากเพลงประกอบซึ่งเป็นผลงานของ Scott Bradley โดย Chion ได้ให้คำจำกัดความในเรื่องของเสียงเพลงในภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ว่าเป็น “การแสดง” (Chion ใช้คำว่า Rendering) และได้ให้ความหมายว่า “เป็นการนำเสนอความรู้สึก และ ความตั้งใจ ที่เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับ สถานการณ์จากภาพของภาพยนตร์” และการใช้เสียงเพื่อทำให้สามารถคิดถึงภาพเหตุการณ์ได้นี้ เป็นการใช้เสียงในลักษณะเพื่อบรรยายเรื่อง หรือ Diegetic Sounds ซึ่งเป็นการแสดงออกของอารมณ์ในเรื่อง ณ ขณะใดขณะหนึ่ง ทั้งยังเติมเต็มความรู้สึกของผู้ชม เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของกริยาอาการต่างๆ กับความน่าจะเป็นของเสียงที่สอดคล้องกับกริยาอาการนั้นๆ รวมถึงความรู้สึกด้วย ซึ่ง Chion กล่าวว่า เป็นความสามารถของ Bradley ในการใช้เสียงเพื่อ “ให้ภาพ” ทั้งการกระทำ และ ความรู้สึก ไปพร้อมๆกัน

และเมื่อภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ ไม่มีบทสนทนา(หรือมีแต่น้อย) ทำให้การใช้เสียงในการเดินเรื่องแทบจะมีความสำคัญเกือบร้อยเปอร์เซ็นต์ นอกจากการใช้เสียงให้สอดคล้องกับภาพการกระทำ หรือภาพที่เกิดขึ้นแล้วนั้น Bradley ยังได้ใช้เสียงดนตรี เพื่อสื่อถึงสภาวะ

ที่อยู่ในจิตใจและความนึกคิดของตัวการ์ตูนด้วย เราสามารถเข้าใจสิ่งที่ตัวละครกำลังตั้งใจ จะกระทำผ่านทางสีหน้าของตัวละคร แต่เสียงดนตรียังเป็นอีกส่วนเสริมหนึ่งที่ช่วยให้อารมณ์ นั้นๆของตัวละคร ถูกส่งผ่านออกมามากขึ้น ในสถานการณ์ต่างๆของตัวละคร หรือตัวการ์ตูน ไม่ว่าจะทางร่างกาย (เช่น กำลังจะโดนจับ, กำลังกลัว หรือ กำลังจะถูกกิน) และทางจิตใจ เป็นต้น

จากการศึกษาเรื่องการดำเนินเรื่องด้วยการสร้างแก่นของ E.G. Lutz (1920 อ้างถึง ใน Daniel Goldmark, 2005 : 58) ที่พบว่า เรื่องราวในตอนหนึ่งของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ประกอบด้วยเรื่องราวเล็กๆที่เรียงตัวกันอย่างต่อเนื่อง และมีขนาดใหญ่ ขึ้นและเข้มข้นเรื่อยๆ ซึ่งในส่วนของการใช้เสียงดนตรีเพื่อประกอบการเล่าเรื่อง Bradley ในฐานะนักแต่งเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูน ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องของการใช้ เสียงดนตรีที่เข้มข้นขึ้นเรื่อยๆตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไปเช่นกัน ตั้งแต่ต้นเรื่อง จนกระทั่งจบ เรื่องและมีตัวละครพ่ายแพ้ไป

กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับลักษณะการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ สามารถแยกได้ออกเป็นสองส่วนด้วยกัน คือ

1. การเล่าเรื่องด้วยภาพ (หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง)

ในภาพยนตร์การ์ตูนตอนหนึ่งๆนั้น มีการสร้างเหตุการณ์ย่อยๆต่อเนื่องกัน ใน ลักษณะของ “ห่วงโซ่สะสมของการกระทำ” (Cumulative Chain of Action) ซึ่งจะ ทำให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มีขนาดใหญ่ขึ้น และมีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งมีตัว ละครตัวใดตัวหนึ่งพ่ายแพ้ไป

2. การเล่าเรื่องด้วยเสียงดนตรี

ด้วยลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ที่ไม่ปรากฏบท สนวนของตัวละคร หรือบทบรรยายใดๆเลย เรื่องราวดำเนินไปได้ด้วยภาพที่เกิดขึ้น และเสียงที่สอดคล้องกับภาพเท่านั้น ทำให้การใช้เสียงดนตรีมีบทบาทมากในการ

ดำเนินเรื่อง โดยภาพยนตร์การ์ตูนมีการใช้เสียงดนตรี ให้มีความเข้มข้นสอดคล้องไปกับสถานการณ์ต่างๆที่เข้มข้นเรื่อยๆตั้งแต่ต้นเรื่องถึงจบเรื่อง นอกจากนี้ มีการให้เสียงในทุกกิจกรรมอาการของตัวการ์ตูน ทั้งที่แสดงออกมาเป็นการกระทำ หรือกริยานั้นเป็นเพียงแค่ความรู้สึกนึกคิดก็ตาม โดยการให้เสียงนั้นจะคำนึงถึงเสียงที่น่าจะเกิดในความเป็นจริงเป็นสำคัญ เพื่อเติมเต็มสิ่งที่ผู้ชมคาดคิดว่าควรจะเป็นเช่นไร

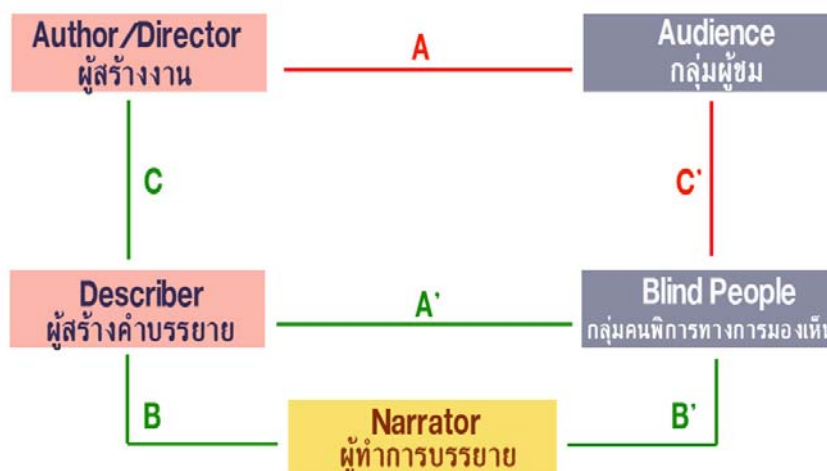
สาระสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ คือความตลกขบขันจากมุขตลก หรือแก๊กต่างๆที่ผู้ก๊ขึ้น และร้อยต่อกัน โดยทั้งหมดนี้เกิดขึ้นบนเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันไป ได้แนวคิดหลักทางศีลธรรม “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นคืนสนอง” โดยในส่วนนี้ ผู้วิจัยสามารถนำไปเป็นเกณฑ์เพื่อวัดการรับรู้สุนทรียภาพต่อภาพยนตร์การ์ตูน ของกลุ่มผู้รับสารได้ต่อไป

3. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงเพื่อสื่อสารภาพเพื่อผู้พิการทางการมองเห็น (Audio Description)

การสร้างเสียงบรรยายเพื่อผู้พิการทางการมองเห็น หรือ Audio Description เริ่มต้นครั้งแรกในปี 1981 โดย Joel Snyder มีการให้คำบรรยายตามภาพยนตร์ และสื่อต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างสารที่สามารถให้คนตาบอด หรือผู้พิการทางการมองเห็น สามารถเข้าใจสื่อของคนปกติได้

Audio Description นี้ เป็นการให้การบรรยายใน “สิ่งที่ตาเห็น” ตั้งแต่องค์ประกอบจนถึง การกระทำ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ฉาก และไม่จำกัดแค่เพียงสื่อเท่านั้น การบรรยายในลักษณะ Audio Description ยังมีการจัดทำขึ้นเพื่อพิพิธภัณฑสถานอีกด้วย

Bernd Benecke (2007) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการสื่อสารของสื่อที่มีการทำ Audio Description โดยพบว่า ในการส่งและรับสารจากสื่อเฉพาะกิจมีการสื่อสารด้วยกันถึง 6 ระดับ กล่าวคือ



ภาพที่ 3 แสดงระดับการสื่อสารจากผู้สร้างงานถึงกลุ่มคนพิการทางการมองเห็น

การสื่อสารระดับ A เป็นการสื่อสารโดยปกติทั่วไป จากผู้สร้างงานไปยังผู้รับสารหรือกลุ่มผู้ชม เป็นลักษณะของการเล่าเรื่อง และการดำเนินเรื่องที่ปรากฏในสื่อปกติ

การสื่อสารระดับ A' เป็นการสื่อสารที่เทียบเท่ากับระดับ A แต่มีความแตกต่างตรงที่ผู้รับสารเป็น กลุ่มผู้พิการทางการมองเห็น ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่ส่งสาร จะไม่สามารถเป็นผู้สร้างงานเหมือนกับระดับ A ได้ ผู้ที่ทำหน้าที่ในการส่งสารของระดับ A' จะเป็นผู้ที่ทำหน้าที่เขียนบทบรรยาย หรือ Describer

การสื่อสารระดับ B เป็นการสื่อสารระหว่างผู้เขียนบทบรรยาย ไปยังผู้ทำการให้เสียงในการบรรยาย หรือการทำ Audio Description การสื่อสารระดับนี้จะผ่านทางบท ที่มี การควบคุมกำหนดเป็นรหัสของเวลา และคำสำคัญ (Key Words) ที่จำเป็นต้องใช้ในการสื่อความ

การสื่อสารระดับ B' เป็นการ “ให้เสียงบรรยาย” ลงไปในสื่อปกติ ทั้งนี้ผู้ให้เสียงในการสร้างงาน Audio Description จะต้องใช้บทบรรยายที่ทางผู้บรรยายเขียนมา และข้อควรระวังคือ ไม่ควรให้เสียงบรรยายไปทับกับเสียงของตัวละครในเรื่อง

การสื่อสารระดับ C เป็นการสื่อสารระหว่างผู้สร้างงานและผู้ทำบทบรรยาย ในส่วนนี้อาจได้จากการวิเคราะห์งาน โดยคำนึงถึงว่าสิ่งที่ต้องการสื่อคืออะไร เพื่อสามารถนำส่วนสาระสำคัญไปเขียนบทบรรยายได้ต่อไป

การสื่อสารระดับ C' เป็นการสื่อสารที่มีการศึกษาน้อยที่สุด ระหว่างกลุ่มผู้ชมที่เป็นคนปกติและกลุ่มผู้ชมที่เป็นคนตาบอด

โดยก่อนหน้าที่จะมีการทำ Audio Description การที่คนพิการทางการมองเห็นจะสามารถเข้าใจสื่อของคนปกติได้ จะต้องอาศัยคนปกติเล่าให้ฟังในรายละเอียด(แนวเส้นสีแดง จาก A ไป C') หรือในขณะที่เปิดรับสื่ออยู่พร้อมกัน แต่ด้วยวิธีนี้ทำให้เกิดความรำคาญในการเปิดรับสื่อของคนปกติได้ ที่จะต้องคอยรายงานว่าเกิดอะไรขึ้นอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้มีการสื่อสารระดับอื่นๆตามมา ในการทำ Audio Description (แนวเส้นสีเขียว จาก C ไป B ไป B')

Audio Description เป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นศิลปะ โดย Joel Snyder (2011) กล่าวว่า เป็นลักษณะหนึ่งของบทกวีก็ว่าได้ เพราะว่าหลักการใหญ่ๆของการสร้างสื่อที่เป็น Audio Description คือ การเลือกคำที่มีกรอบความหมายชัดเจน และเชื่อมต่อจินตนาการ โดยผู้บรรยายมีหน้าที่ที่จะต้องโน้มน้าวให้ผู้รับสาร เกิดภาพขึ้นในความคิดได้ ทั้งนี้ Joel Snyder ได้แบ่งองค์ประกอบของการสร้างงาน Audio Description ไว้ 4 ส่วน คือ (Joel Snyder, 2011 : 1 - 2)

1. การสังเกตการณ์ (Observation)

ผู้บรรยายจำเป็นต้องเป็น “ผู้ชม” ที่มีความตระหนักในการใช้ภาษา โดยผู้บรรยายจำเป็นต้องสังเกตเห็นทุกองค์ประกอบที่สามารถมองเห็นได้ และเป็นส่วนที่สร้างให้เกิดเรื่องราวขึ้น (ในส่วนของภาพยนตร์ ผู้บรรยายต้องได้ชมมาก่อน และทำการวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้นๆ) และมีการถ่ายทอดออกมา จากการเลือกสรรถ้อยคำ ที่ให้ความหมายได้ชัดเจน ครอบคลุม และก่อให้เกิดจินตนาการด้วย

2. เลือกสิ่งที่ต้องการสื่อสาร (Edit)

หลังจากที่ผู้บรรยายได้มีการชมภาพยนตร์ที่ต้องการจะทำ Audio Description แล้ว จะต้องมีการ “เลือก” สิ่งที่ตนเห็น และวิเคราะห์ถึงสาระสำคัญที่ต้องการจะสื่อสาร บนพื้นฐานของ “ความสำคัญของสารนั้น ต่อการรับรู้ในเหตุการณ์” และบ่อยครั้งที่เวลาในเรื่องเพียงไม่กี่วินาที จะต้องใช้คำจำนวนมาก เพื่อทำให้เกิดภาพได้

3. ภาษา (Language)

ผู้ทำการ Audio Description จะต้องทำการแปลงสิ่งของหรือภาพต่างๆ ให้กลายเป็นถ้อยคำ ดังนั้นการเลือกใช้คำที่ชัดเจน เห็นภาพ หรือการเปรียบเทียบกับบางอย่าง เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจ นับว่าเป็นเรื่องสำคัญ

4. ทักษะการใช้เสียง (Vocal Skill)

ผู้ทำการบรรยาย Audio Description จำเป็นต้องมีการพัฒนาในเรื่องของการใช้เสียง ความหมายที่เกิดขึ้นจากคำ การใช้คำ วรรคตอน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและไม่ผิดเพี้ยนไปมากนัก รวมถึงเพื่อให้เกิดภาพที่สามารถร้อยเรียงกันเป็นเรื่องราวได้ และหมายรวมถึงการสื่อสารอารมณ์ของเรื่องผ่านเสียงบรรยายด้วย เพื่อให้เสียงทำหน้าที่แทนภาพได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

Joel Snyder (2011 : 2) ได้กล่าวเกี่ยวกับการเลือกใช้คำในการทำการบรรยายว่ามีลักษณะเหมือนการแต่งบทกวี ไฮคุ ของประเทศญี่ปุ่น คือมีการเลือกใช้คำให้น้อยแต่ต้องกินความหมายให้มาก โดยองค์ประกอบพื้นฐานทั้ง 4 ประการนี้ จะสามารถนำไปปรับใช้กับการสร้างงาน Audio Description ของงานวิจัยนี้ได้ต่อไป

4. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในสื่อบันทึกเสียง : วิทยุกระจายเสียง

สิ่งที่เกิดขึ้นในสื่อเฉพาะกิจเพื่อผู้มีความพิการทางการมองเห็น คือการทำ Audio Description หรือเป็นการใช้ “เสียง” เพื่อการบรรยายภาพที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ หรือสื่อทั่วไปต่างๆ โดยในมุมมองของคนปกติ สื่อที่ประกอบด้วยเสียงเป็นหลักนั้น คือ สื่อบันทึกในรูปแบบของวิทยุกระจายเสียง ซึ่งเป็นการใช้เสียงทำให้ผู้ฟังเห็นภาพด้วย และนอกจากการใช้เสียงแล้ว ยังหมายรวมถึงการปูเรื่อง การอธิบายตัวละครต่างๆ ที่ปรากฏในสื่อวิทยุ โดยสามารถนำไปปรับใช้กับการทำ Audio Description ด้วย

วิทยุกระจายเสียง เป็นสื่อมวลชนที่ดำเนินกระบวนการ “ส่งสาร” ด้วย “สื่อ” ที่เป็นเสียง ไม่มีภาพประกอบเหมือนวิทยุโทรทัศน์ ดังนั้น “เสียง” จึงมีบทบาทสำคัญต่อการจัดและ

การผลิตรายการวิทยุทุกประเภท โดยเสียงที่ใช้ในงานวิทยุกระจายเสียงนั้น จิราภรณ์ สุวรรณ วาจกสิกิจ (2548 : 45-48) ได้จำแนกไว้ด้วยกัน 3 ประเภท ได้แก่

1. เสียงพูด (Voice)

เสียงพูด ถือเป็นเสียงหลักในการสื่อสารทางวิทยุกระจายเสียง เช่นเดียวกับ รูปลักษณะของบุคคล พฤติกรรมของบุคคล สามารถบ่งบอกความเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ แสดงถึงบุคลิกภาพของคนนั้นๆ ได้ โดยเสียงพูดถือได้ว่าเป็นเสียงที่สำคัญที่สุดในรายการ เพราะทำให้สื่อความหมายกับผู้ฟังได้ถูกต้องไม่ผิดพลาด ซึ่งเสียงพูดนี้ สามารถบ่งบอกถึงสิ่งต่างๆ ได้ เช่น บอกเพศ (ชาย หรือ หญิง) บอกวัย (ทารก เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ คนชรา) บอกจำนวนเสียง (2 คน 3 คน) หรือ สามารถบ่งบอกสภาพอารมณ์และจิตใจได้เช่นกัน (เศร้า สนุก ตื่นเต้น) ตามลักษณะของ บทหรือละคร (ศุภางค์ นันทา, 2553 : 31 – 36)

นอกจากคุณลักษณะทางกายภาพของเสียง ที่ทำให้เสียงแต่ละเสียงมีความต่างกันแล้ว องค์ประกอบของเสียงพูด ยังเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เสียงต่างกันออกไปด้วย เช่น ระดับเสียง ความดัง จังหวะการพูด วิธีการออกเสียง ความมีชีวิตชีวา ซึ่งเป็นบุคลิกภาพของเสียงพูดทั้งสิ้น ดังนี้

ระดับเสียง จะมีทั้งเสียงสูงและเสียงต่ำ เมื่อการพูดมีการใช้ระดับเสียงสูงต่ำที่เหมาะสม จะเกิดท่วงทำนอง หรือ Tone ที่ชวนฟัง ทั้งนี้ ควรหลีกเลี่ยงการพูดด้วยน้ำเสียงเดียวกันตลอดเวลา ควรมีการเน้นหนักเบาในคำ เพื่อก่อให้เกิดการสื่อความหมาย แต่ขณะเดียวกันก็ไม่ควรเล่นระดับเสียงมากจนฟังแล้วไม่เป็นธรรมชาติ

ความดังของเสียง คนทั่วไปมักจะมีความดังของเสียงในระดับปกติ แต่เมื่อใดก็ตามที่ตกอยู่ในสภาพอารมณ์ที่ตื่นเต้น ตกใจ ดีใจ หรือการใช้เสียงเพื่อเรียกร้องความสนใจ เสียงมักจะมีระดับความดังเพิ่มขึ้นเอง อย่างไรก็ตาม ควรหลีกเลี่ยงวิธีการพูดที่ใช้ความดังตอนต้นประโยค แล้วแผ่วหายไป ซึ่งจะสื่อความหมายแก่ผู้ฟังว่า ผู้พูดไม่มั่นใจในตนเอง หรือไม่มั่นใจในการพูดนั้นๆ ได้

จังหวะหรือความเร็วในการพูด อัตราการพูดที่เร็ว จะทำให้พูดเร็ว พูดรวบ กลายเป็นคนพูดไม่ชัดถ้อยชัดคำ การสื่อสารอาจไม่เกิดประสิทธิภาพเท่าที่ควร เพราะผู้ฟังตามไม่ทัน ฟังแล้วเหนื่อย

ความมีชีวิตชีวา หรือ ความมีพลัง (Vitality) ในการพูดนั้น ทำให้การพูดนั้นชวนฟังมีเสน่ห์เพราะเป็นเสียงที่ถ่ายทอดอารมณ์ และความกระฉับ กระเฉง ความกระตือรือร้น และทั้งนี้ควรมีการ ออกเสียงให้ถูกต้องตามอักขรวิธี เทียบตรง ชัดเจน ไม่ตะกุกตะกัก จึงจะทำให้เสียงที่ใช้นั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. เสียงเพลง (Music)

เสียงเพลงหรือเสียงดนตรีนั้น ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีหน้าที่โดยตรงในการดำเนินรายการ แต่เสียงดนตรีนั้นเป็นส่วนที่ช่วยสร้างสีสัน และสร้างอารมณ์ในรายการ รวมถึงบรรยากาศ และความรู้สึกแก่ผู้ฟัง โดย เอกธิดา แสงทอง (2552 : 32) ได้จำแนกลักษณะของเสียงดนตรีที่ใช้ในรายการวิทยุ เพื่อสร้างอารมณ์ โดยแบ่งอารมณ์ต่างๆไว้ ดังนี้

- 1) ดนตรีบรรเลงช้า เอื่อย เศร้าสร้อย แทนอารมณ์เศร้า เจ็บเหงา เปื่อหน่าย หรือเวลาค้าคืน
- 2) ดนตรีบรรเลงช้า ท่วงทำนองสบายๆ แทนอารมณ์สันติสุข ความสบายใจ
- 3) ดนตรีบรรเลงช้า ใช้เสียงอสังการ กระหึ่ม แทนการเริ่มต้น โอกาส หรือความหวัง
- 4) ดนตรีบรรเลงเร็ว คึกคัก สนุกสนาน แทนอารมณ์แจ่มใส เบิกบาน หรือ ยามเช้าตรู่
- 5) ดนตรีบรรเลงเร็ว เร่งเร้า กระแทกกระทั้นเป็นช่วงๆ แทนอารมณ์ตื่นเต้น กระชั้น จวนตัว เป็นต้น

3. เสียงประกอบ (Sound Effect)

นอกจากเสียงพูด และเสียงดนตรีแล้ว อีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญในเรื่องของการใช้เสียงในรายการวิทยุ คือ เสียงประกอบ (Sound Effect) โดยเสียงประกอบนี้จะทำหน้าที่เสริมจินตนาการให้แก่ผู้ฟังได้มาก

เพราะเสียงประกอบจะทำหน้าที่มาสอดแทรกอยู่ กับรายการเพื่อให้ความสมจริง สมจริงให้แก่รายการมากขึ้น เช่น เสียงลม เสียงควมม้า

โดยเสียงประกอบนั้นมีหน้าที่หลักอยู่ 2 ประการ ได้แก่ การสร้างจินตนาการ ให้แก่ผู้ฟัง และสร้างความสมจริงเพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกไปในทิศทางเดียวกันกับผู้จัดรายการ โดยทั้งนี้ เมื่อพิจารณาโดยละเอียดลงไปถึงหน้าที่ต่างๆ เสียงประกอบที่ใช้ ในรายการวิทยุ ศุภางค์ นันทา (2553) ได้กล่าวถึงหน้าที่และความสำคัญของเสียงประกอบไว้ดังต่อไปนี้

- 1) บอกเวลา เช่น เสียงโกซัน เสียงนกฮูก
- 2) บอกสถานที่และช่วงเวลา เช่น เสียงหูดรถไฟและเสียงผู้คน เสียง ซ้อนล้อมและดนตรีเบาๆ
- 3) บอกการกระทำ หรือผลของการกระทำ เช่น เสียงหัวเราะ ร้องไห้ การชกต่อยกัน เป็นต้น
- 4) สร้างบรรยากาศ หรือสร้างมิติแปลกๆ เช่น เสียงไปไม้ไหว เสียงการเดินของชีพจร

อย่างไรก็ตาม การใช้เสียงประกอบยังมีข้อพึงระวังในการใช้อยู่บ้าง คือ อย่าใช้เสียงประกอบนานจนเกินไป เพราะว่าเสียงประกอบนั้น เป็นเพียงกลไกทำให้ผู้ฟังรู้สึกคล้ายตามเท่านั้น ซึ่งการใช้เสียงประกอบนานเกินไปอาจทำให้เกิดความสับสนแก่ผู้ฟังได้ และ พิจารณาถึงหลักความเป็นจริง ความพอดี รวมถึงจังหวะเวลาในการให้เสียงประกอบนั้นๆด้วย

การใช้องค์ประกอบของเสียงในรายการวิทยุ นั้น สุดท้ายแล้วปริมาณความมากน้อยของแต่ละองค์ประกอบ ขึ้นอยู่กับลักษณะของสาร และผู้รับสารเป็นสำคัญ กล่าวคือ ลักษณะสารที่ต่างกัน เช่นระหว่างรายการที่เป็นบันเทิง และรายการที่เป็นข่าว อาจทำให้ลักษณะของเสียงพูดต้องต่างกัน และเสียงประกอบที่ใช้ อาจมีปริมาณต่างกันได้ในขณะที่รายการสำหรับเด็ก กับรายการสำหรับผู้ใหญ่ ลักษณะเสียงดนตรีที่ใช้ นั้น จะมีลักษณะที่ต่างกันให้เหมาะสมกับวัยของผู้รับสาร เป็นต้น

สำหรับรายการบันเทิงคดีทางวิทยุกระจายเสียง ประเภทการเล่านิทาน และละครวิทยุ นั้น มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบเสียงเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ด้วยรายการทั้งสองประเภทนี้เป็นรายการที่ออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียง ทำให้ผู้รับสารไม่สามารถเห็นภาพได้เหมือนวิทยุโทรทัศน์ โดยแยกอธิบายในรายละเอียดตามประเภทของรายการ ดังนี้

1.) รายการประเภทนิทานทางวิทยุกระจายเสียง

นภาพกรณ์ อัจฉริยะกุล (2548 : 202 - 213) ได้กล่าวถึงการเล่านิทานทางวิทยุ ไว้ว่า ส่วนใหญ่มุ่งเน้นการเล่าให้เด็กฟังเพื่อความเพลิดเพลิน และเป็นคติสอนใจ ประเภทของนิทานที่นิยมได้แก่ นิทานปรัมปรา(พวกเทพนิยาย) นิทานท้องถิ่น(ตำนาน) นิทานศาสนา นิทานเกี่ยวกับสัตว์ นิทานประเภทเล่าซ้ำไม่รู้จบ และนิทานตลกขบขันเป็นส่วนใหญ่ และมีหลักและวิธีการเล่านิทานทางวิทยุกระจายเสียง โดยแบ่งตามลำดับในการเล่า ไว้ดังนี้

1. การเลือกเรื่องที่จะเล่า

เพราะการเล่านิทานเป็นการเลือกเรื่องที่น่าสนใจ มาถ่ายทอดให้แก่ผู้ฟัง โดยเรื่องราวเหล่านั้นอาจมาจากเรื่องเล่า หรือคำบอกเล่าต่างๆ โดยในการเลือกเรื่องที่จะเล่า นั้น การเข้าใจถึง "ผู้รับสาร" เป็นสิ่งสำคัญ กล่าวคือ เลือกเรื่องให้เหมาะสมกับความสนใจของเด็กแต่ละวัย เด็กเล็กนั้นสนใจสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว เพราะประสบการณ์ยังน้อย เช่น พ่อแม่ พี่น้อง เพื่อน ครู สัตว์เลี้ยง ควรเลือกเรื่องที่เข้าใจง่าย ตัวละครน้อย ไม่ตื่นเต้นหวาดเสียว ในขณะที่เด็กที่โตขึ้น จะเริ่มสนใจในวงกว้างออกไป เช่น เรื่องการผจญภัย เทวดา นางฟ้า เป็นต้น

นอกจากนี้ การเลือกเรื่องที่มีสาระหรือคติสอนใจ รวมถึงมีความสนุกสนาน เข้าขัน ยังเป็นเกณฑ์หนึ่งในการเลือกเรื่องที่จะนำมาเล่าอีกด้วย

2. หลักการเล่านิทาน

เมื่อเลือกเรื่องที่ตั้งใจจะเล่าแล้ว ผู้เล่าจะต้องทำความเข้าใจกับเรื่องราวนั้นๆ ตั้งแต่ต้นจนจบเสียก่อน คือต้องรู้จักจริงในเรื่องราว เช่น มีตัวละครกี่ตัว ลักษณะอย่างไร มีความสัมพันธ์กันอย่างไร ลำดับเรื่องราวเป็นอย่างไร เป็นต้น

การรู้จักกลุ่มผู้ฟังที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ถือได้ว่าเป็นการเตรียมตัวอีกทางหนึ่ง กล่าวคือ ควรทำความรู้จักเข้าใจพื้นหลังให้มากที่สุด รู้ว่ากลุ่มเป้าหมายมี

ความสนใจอะไร เชื่อกันอย่างไร อยู่ในวัยใด เพื่อให้ผู้เล่าจะสามารถเลือกเรื่องให้สอดคล้องกับความสนใจ และเลือกภาษาในการเล่าได้เหมาะสมต่อการรับรู้ของผู้รับสารได้มากที่สุดด้วย

และเมื่อเข้าใจถึงเรื่องที่จะเล่าได้เป็นอย่างดีแล้วนั้น ควรมีการเตรียมน้ำเสียงให้เหมาะสมสอดคล้องกับบุคลิกของตัวละครด้วย ผู้เล่าต้องมีน้ำเสียงที่ชวนฟัง ไม่แหบแห้ง หรือแตกพร่า ไม่ควรพูดเร็ว หรือซ้ำจนน่ารำคาญ

3. วิธีการเล่านิทาน

ในการเล่านิทานแต่ละครั้งนั้น ผู้เล่าที่มีความสามารถเล่าเรื่องราวได้เก่ง จะทำให้ผู้ฟังที่เป็นเด็กตั้งใจฟังและได้รับสารที่ต้องการสื่อได้ โดยลำดับการเล่านิทานนั้น สามารถจำแนกได้เป็นลำดับ ดังนี้

3.1 ขั้นเริ่มเล่าเรื่อง

ในการเริ่มเล่านิทานแต่ละเรื่องนั้น ผู้เล่าควรจัดประกายความสนใจก่อน ซึ่งการจัดประกายนี้ หมายความว่า ผู้เล่าและผู้ฟังควรมีความเข้าใจตรงกันในแนวคิดหลักๆของเรื่อง เช่น การเกริ่นเรื่องปูพื้นว่านิทานเรื่องนั้น เป็นเรื่องของอะไร เกี่ยวข้องกับอะไร นอกจากนี้ ผู้เล่าควรบอกตั้งแต่แรกเกี่ยวกับตัวละครในเรื่องนั้นมีใครบ้าง และถ้าไม่แน่ใจว่าเด็กๆจะเข้าใจหรือนึกภาพตัวละครถูกหรือไม่ ผู้เล่าควรอธิบายรูปร่าง ลักษณะของตัวละครนั้นๆด้วยเลย เพื่อให้เด็กๆเกิดมโนทัศน์ในทิศทางเดียวกัน

3.2 ขั้นเล่าเรื่อง

การเล่าเนื้อเรื่องเป็นส่วนที่สำคัญมาก การเล่าเรื่องควรเล่าเรื่องให้ถูกต้องตามลำดับเหตุการณ์ ไม่กระโดดข้ามไปมา ยิ่งโดยเฉพาะการเล่าให้เด็กฟังนั้น ยิ่งต้องจัดเหตุการณ์ให้ชัดเจน หากไม่เช่นนั้นจะทำให้เด็กจับใจความยาก และเลิกสนใจในที่สุด โดยผู้เล่าเรื่อง จำเป็นต้องทำความเข้าใจกับจุดสำคัญของเรื่อง ต้องเข้าใจดีก่อนว่าอะไรเป็นจุดเด่น หรือจุดสนใจ จะทำให้เด็กเข้าใจเหตุและผลของเรื่องราวนั้นๆได้

3.3 ชั้นจบเรื่อง

ในตอนจบของเรื่อง ผู้เล่าเรื่องควรหมวดให้กระชับ ไม่ยืดเยื้อ เพราะจะเป็นส่วนที่เด็กได้ประโยชน์ชัดเจน เกี่ยวกับเรื่องของข้อคิดต่างๆ ดังนั้น ผู้เล่าที่ดีจะต้องแทรกข้อคิด ปลูกฝังนิสัย คุณธรรม จริยธรรม ลงไปในส่วนนี้ด้วย

อีกสิ่งหนึ่งที่ผู้เล่านิทานจะต้องให้ความสำคัญ นั่นคือ การใช้ภาษาในการเล่า วิธีการเล่านิทานที่ดีคือการใช้ภาษาให้ง่าย สิ่งใดที่ต้องการให้จำ ผู้เล่าควรเน้นย้ำสิ่งนั้น ให้ชัดเจนมากที่สุด และในการเล่านิทานทางวิทยุกระจายเสียงนี้ การใช้น้ำเสียง หรือลีลาในการเล่า ควรจะทำให้ผู้ฟังเกิดภาพตามไปด้วย เช่น การลากเสียงเพื่อแสดงถึงสถานที่ที่กว้างขวางมากๆ หรือการทำเสียงให้เบา เพื่อแสดงถึงลักษณะสิ่งของที่เล็ก รวมทั้ง หากสามารถใช้อุปกรณ์ในการเล่านิทานที่สัมผัสคล้อยจองกันได้ จะทำให้เด็กจำได้ง่ายขึ้นอีกด้วย

2.) รายการประเภทละครวิทยุกระจายเสียง

ละครวิทยุ เป็นการนำเสนอเรื่องราวโดยใช้การแสดงด้วย คำพูด ดนตรี และเสียงประกอบ ทำให้ผู้ฟังเห็นภาพพจน์ เหตุการณ์ ท่าทาง มีความรู้สึกและอารมณ์คล้อยตามไปกับเรื่องที่เสนอ ละครวิทยุจึงมีทุกอย่างเช่นเดียวกับละครเวที หรือละครโทรทัศน์ คือ มีทั้งฉาก สีส้น บรรยากาศ การเคลื่อนไหวของตัวละครและสิ่งแวดล้อม โดยอาศัยศิลปะและเทคนิค ในการผลิตรายการ (บุญเกื้อ ครอบหาเวช, 2540 : 105)

อีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ละครวิทยุในแต่ละเรื่อง หรือแต่ละการผลิต มีลักษณะออกมาแตกต่างกัน คือเรื่องของวัตถุประสงค์ในการผลิตละครวิทยุ โดย ชัยวิจิตต์ อดิศักดิ์ (อ้างถึงใน บุญเกื้อ ครอบหาเวช, 2540 : 105) ได้แบ่งวัตถุประสงค์ในการสร้างละครวิทยุไว้ 4 ประเภท คือ เพื่อการค้า เพื่อการศึกษา เพื่อการประกวด และละครวิทยุสำหรับเด็ก โดยตั้งอยู่บนวัตถุประสงค์พื้นฐานของละครวิทยุ คือ ความบันเทิง

โดยจากวัตถุประสงค์ที่ต่างกันนั้น ส่งผลให้องค์ประกอบของรายการละครวิทยุแตกต่างกันไปทั้ง กลุ่มผู้ฟัง การเลือกเรื่องมาแสดง การเขียนบท การให้เสียงผู้แสดง และการใช้เพลงประกอบ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์นั้นๆ เป็นต้นว่า การจัดละครวิทยุสำหรับเด็กแล้ว กลุ่มผู้ฟังเป็นเด็ก ควรให้ความสนุกสนาน เรื่องที่เลือกมาในการแสดงควรเป็นเรื่องราวสนุก เข้าใจง่าย จำพอกนิทาน หรือเทพนิยายที่ไม่เป็นพิษเป็นภัย การเขียนบทควรใช้ถ้อยคำง่ายๆ เด็กฟังแล้วเข้าใจได้ทันที การให้เสียงผู้แสดงไม่จำเป็นต้องถึงระดับมืออาชีพ

การใช้เพลงประกอบส่วนใหญ่ เป็นเพลงสนุกสนาน เพลงง่าย ไม่เน้นเรื่องของอารมณ์มาก เหมือนละครเพื่อการโฆษณาหรือการค้า

นอกจากนี้ การผลิตรายการละครวิทยุในแต่ละครั้งนั้น ตัวเนื้อละคร หรือ “บท” ละครเอง จะปรากฏองค์ประกอบต่างๆของละครอยู่ด้วย เพื่อให้ละครนั้นสามารถสื่อสารผ่านเรื่องราวออกมาได้ จุมพล รอดคำดี (2525 : 55 – 59) ได้กล่าวถึงการให้รายละเอียดในองค์ประกอบของละครวิทยุ ไว้ดังนี้

1. ตัวละคร

ตัวละครในละครวิทยุอาจแยกเป็น ตัวละครหลัก คือตัวละครที่ใช้ในการเดินเรื่อง และตัวละครประกอบ เป็นส่วนที่ช่วยสร้างบรรยากาศหรือสีสันให้แก่เรื่องได้ โดยสิ่งสำคัญที่สุดคือการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัวขึ้นมา ทั้งตัวละครหลักและตัวละครประกอบ ซึ่งในการสร้างบุคลิกนั้นจะสามารถสร้างไปถึงบทสนทนาจากตัวละครนั้นๆได้ง่ายขึ้น

2. สถานที่ (ฉาก)

สามารถให้บรรยากาศของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ว่าเกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร

3. เวลา

อาจจะเป็นในแง่ของยุคสมัย หรือการกำหนดเวลา ณ ขณะใดลงไปอย่างชัดเจน เช่น เช้า สาย เทียงคืน หกโมงเย็น หรืออาจจะเป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้นๆขึ้นได้ รวมไปถึงเราสามารถย่อระยะเวลาได้ เป็นต้นว่า ละครวิทยุ 10 นาที อาจจะเป็นเวลา 20 ปีได้ หรือในทางตรงกันข้าม เวลา 10 นาที เราอาจจะนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่องได้ช่วงเวลา 2 นาที ก็ได้

4. เหตุการณ์

เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่อง อาจมีหลายเหตุการณ์เกิดขึ้นและเป็นเหตุเป็นผลต่อกัน ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง โดยอาจจะมีการสร้างปมปัญหาที่ละน้อย ขมวดปม

ปัญหาให้หนักขึ้น สร้างความอึดอัด ความลึกกลับ ความกลัว ข้อขัดแย้ง ให้มากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงจุดระเบิดของเรื่อง เป็นจุดที่ปัญหาหนักที่สุด อึดอัดที่สุด ลึกกลับที่สุด ขัดแย้งที่สุด ซึ่งเป็นจุดที่ตัวละครหลักเข้ามาเกี่ยวข้องกับปัญหาโดยตรง จากนั้นจึงมีการคลี่คลายสถานการณ์ ซึ่งอาจจะไม่ได้คลี่คลายไปในทิศทางที่ดีก็เป็นได้

ถึงแม้จะมีองค์ประกอบของละครแล้ว แต่ละครวิทยุจะไม่สามารถสื่อสารได้เลย หากไม่มีการใช้ “เสียง” เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวออกมา การใช้เสียงในละครวิทยุ นั้น สามารถกล่าวในรายละเอียดได้ 3 ลักษณะเช่นเดียวกับการเล่านิทานทางวิทยุ กล่าวคือ

1. เสียงพูด

สำหรับเสียงพูดนั้น จุมพล รอดคำดี (2525 : 60) ได้แบ่งไว้ใน 2 ลักษณะ คือ บทบรรยาย เป็นวิธีที่ตรงไปตรงมาที่สุดในการถ่ายทอดเรื่องราว โดยไม่ผ่านตัวละครใดๆ มีผู้บรรยาย (ซึ่งอาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ก็ได้) และ บทสนทนา เป็นบทโต้ตอบกันของตัวละคร ที่จะทำให้เรื่องนั้นๆ ดำเนินต่อไปได้ ซึ่ง บทสนทนา หรือบทเจรจา นั้น สามารถสะท้อนบุคลิกของตัวละครออกมาได้มาก

2. ดนตรี

การใช้ดนตรีในละครวิทยุ นั้น ขาดไม่ได้เลย เนื่องจากดนตรี หรือเสียงเพลง นั้นเปรียบเสมือนเครื่องปรุงรสให้แก่ละคร โดยทั่วไปแล้ว ละครวิทยุจะมีการใช้ดนตรีเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ เช่น การเปิดหรือปิดรายการ การสร้างบรรยากาศ การเปลี่ยนฉาก (ละครวิทยุจะเปลี่ยนฉากอย่างฉับพลันทันทีไม่ได้ ไม่เหมือนกับละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์) และ การใช้เพลงเป็นแบ็คกราวด์ประกอบอารมณ์ เป็นต้น

3. เสียงประกอบ

วิธีการนี้จะช่วยวาดภาพให้ผู้ฟังได้ และสามารถชี้แทนคำพูดได้ ไม่ว่าจะ เป็นบทบรรยาย หรือ บทสนทนา ทำให้ประหยัดคำพูดได้ และยังเปิดให้ผู้ฟัง จินตนาการด้วยตัวเองได้ด้วย

จะเห็นได้ว่า ลักษณะของเสียงที่ปรากฏในละครวิทยุ และ การเล่านิทานทางวิทยุ เป็นองค์ประกอบเสียงเดียวกัน คือ เสียงพูด เสียงเพลง และเสียงประกอบ และลำดับ ขั้นตอนในการเล่าเรื่อง หรือ การแสดงละครทางวิทยุ เมื่อเทียบกับการเล่านิทานแล้ว มี ลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ

1. ช่วงก่อนแสดง

ผู้แสดง หรือผู้จัดต้องเลือกเรื่องที่จะแสดง พร้อมศึกษาถึงรายละเอียดต่างๆ เมื่อมีการเขียนบท และวางตัวแสดงแล้ว ก่อนหน้าที่จะมีการแสดงจริง ต้องมีการ บอกชื่อคณะ บอกชื่อเรื่อง รวมทั้งการเกริ่นนำ หรือทำความเรื่องเดิม เพื่อให้ผู้ฟังมีความเข้าใจตรงกัน

2. ช่วงแสดง

ผู้แสดงทุกคน ต้องมีการแสดงออกผ่านทางน้ำเสียง และช่วงเวลาในการให้ เสียงอื่นๆ ทั้งเสียงเพลงและเสียงประกอบ โดยการเล่าเรื่องสำหรับละครวิทยุนั้น อาจมีการเล่าย้อนได้บ้าง เนื่องจากผู้ฟังค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ ทำให้สามารถเข้าใจได้ แต่หากมีการเล่าย้อน ต้องมีการออกแบบเสียงให้เหมาะสมด้วย

3. ขึ้นจบเรื่อง

ผู้แสดง หรือ ผู้ทำหน้าที่บรรยาย ต้องสรุปเรื่องราวทั้งหมดว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป เรื่องราวจะจบลงอย่างไร รวมไปถึง อาจจะต้องทำการทิ้งท้ายไว้อย่าง น่าสนใจ ในกรณีที่มีตอนต่อเนื่องออกไปอีก ในละครเรื่องเดียวกัน

เมื่อเทียบกันระหว่าง Audio Description และนิทานหรือละครวิทยุแล้ว จะพบว่า ทั้งคู่ต่างเป็นสื่อบันเทิงที่เน้น “เสียง” เป็นสำคัญ ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการสร้างสภาพแวดล้อม ให้เหมาะสมต่อการรับรู้ของผู้รับสารย่อมเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะผู้รับสารไม่สามารถมองเห็นภาพได้ ด้วยเหตุดังกล่าว “เสียง” จึงต้องทำหน้าที่ เกริ่นเรื่อง เพื่อสร้าง

สภาพแวดล้อมของการรับรู้ แล้วจึงเล่าเรื่อง รวมถึง จบเรื่อง เพื่อขมวดปมของเรื่อง โดยผู้วิจัยสามารถนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียง และขั้นตอนการเล่านิทานหรือการแสดงวิทยุ ไปปรับใช้กับการสร้างงาน Audio Description ได้ต่อไป

สำหรับแนวคิดเรื่องการใช้เสียงในสื่อวิทยุกระจายเสียงนั้น จะเห็นได้ว่า ในสื่อบันเทิงคดีที่ไม่มีภาพ ควรมีการใช้ลักษณะเสียงอย่างไร และในส่วนนี้ จะทำหน้าที่ร่วมกับแนวคิดพัฒนาการทางภาษาของเด็กอายุ 7 – 9 ปี เพื่อร่วมกันเป็น “กรอบ” กับการสร้างบทบรรยายในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ต่อไป

5. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Theory of Narrative)

ในทฤษฎีการเล่าเรื่อง เมื่อมีการเล่าเรื่องเกิดขึ้นด้วย “เสียง” ในการทำ Audio Description นั้น การบรรยายเรื่อง จำเป็นต้องมีการเลือกการเล่าเรื่องตามลักษณะของเรื่องที่จะทำการบรรยาย โดยทฤษฎีการเล่าเรื่องนี้ จะเน้นในส่วนของการเล่าเรื่องแบบใช้คำพูดเป็นหลัก ซึ่งจะเป็นการหาแนวทางที่เหมาะสมต่อการบรรยาย หรือ การทำ Audio Description กับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ต่อไป

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง David Bordwell (1997 : 3) กล่าวว่ามีการคิดค้นเรื่องการเล่าเรื่อง และถกเถียงกันมาตั้งแต่เมื่อ 300 ปี ก่อนคริสตกาล โดยปรากฏอยู่ใน บทกวีของ อริสโตเติล โดยอริสโตเติลได้กล่าวถึงเกณฑ์เกี่ยวกับทฤษฎีของการเล่าเรื่องใน

เชิงของ พล็อตเรื่อง ตัวละคร และบทเจรจา แต่เมื่อมองภาพกว้างแล้ว การเล่าเรื่องปรากฏออกมาใน 2 ลักษณะ คือ การเล่าเรื่องผ่านการกระทำ (Mimesis) และการเล่าเรื่องผ่านคำพูด (Diegesis)

David Bordwell (1997 : 3 – 16) ได้ให้ความหมายของการเล่าเรื่องทั้งสองลักษณะไว้ว่า Diegetic Theories เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องในลักษณะที่เป็น “กิจกรรมทางคำพูด” ซึ่งหมายรวมถึงการบอกกล่าว, การเขียน เป็นต้น ซึ่งแนวคิดนี้มีต้นกำเนิดในยุคของ Plato การเล่าเรื่องเริ่มจากการเขียนคำประพันธ์ บทกวี และการเล่าเรื่องผ่านปากต่อปาก ซึ่งบทกวีนั้น พูดถึงตัวละครราวกับว่า “ผู้เล่าเป็นคนอื่น” โดยมีคำกล่าวว่า การเล่าเรื่องลักษณะนี้ เป็นการเล่าเรื่องที่ง่ายและบริสุทธิ์ ส่วน Mimetic Theories เป็นทฤษฎีการเล่าเรื่องที่กล่าวถึง การเล่าเรื่องหรือการสื่อสารเรื่องราวผ่านทางภาพ (Spectacle) หรือการแสดงออก โดยปราศจากเสียงพูดหรือคำบรรยายบอกเล่า

ปกติแล้ว เรามักจะพบแนวคิด หรือ ทฤษฎีการเล่าเรื่องที่แฝงอยู่ในการเล่าเรื่องทั้ง 2 ลักษณะดังกล่าว ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ดังนี้

1. โครงเรื่องหรือ พล็อตเรื่อง (Plot)
2. แก่นเรื่อง (Theme)
3. ตัวละคร (Character)
4. ฉาก (Setting)
5. บทสนทนา (Dialogue)
6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

นอกจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่องทั้ง 6 ประการดังกล่าวแล้ว Rosemary Huisman (2005 : 11-27) ยังได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องหรือ Narrative เพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. รูปแบบของการเล่าเรื่อง (Mode)
2. ผู้เล่าเรื่อง และ ผู้ดำเนินเรื่องในเรื่องเล่า

ผู้เล่าเรื่อง (The Speaking Subject) คือผู้ที่นำเรื่องราวต่างๆมาถ่ายทอดสู่ผู้รับสาร ด้วยวิธีใดก็ตาม เช่น การเขียน การทำภาพยนตร์ หรือเพลง เป็นต้น ส่วนผู้ดำเนินเรื่องในเรื่องเล่า (Subject of Speech) คือ ประธานในเรื่อง หรือ ตัวหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งในบางกรณีอาจจะเป็นไปได้ที่ผู้เล่าเรื่อง และ ผู้ดำเนินเรื่องในเรื่องเล่า จะเป็นคนคนเดียวกันได้

3. มุมมอง (Focalisation / Perspective)

4. เวลา (Temporality)

แต่เมื่อพิจารณาไปในรายละเอียดปลีกย่อย ระหว่างการเล่าเรื่อง 2 ลักษณะ คือ การเล่าเรื่องผ่านทางกริยาอาการหรือการกระทำ (Mimesis) และการเล่าเรื่องผ่านทางตัวอักษรหรือคำพูด (Diegesis) จะพบว่า ในการเล่าเรื่องผ่านคำพูดนั้น จำเป็นต้องมีการให้รายละเอียดที่มากกว่า และละเอียดกว่าการเล่าเรื่องผ่านการกระทำอยู่บางส่วน โดย Rick Altman (2008 : 9 – 14) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบใหญ่ๆของ การเล่าเรื่องในลักษณะ Diegesis ไว้ดังนี้

1. การกระทำ (Action)

2. ตัวละคร (Character)

ซึ่งสองส่วนนี้เป็นส่วนสำคัญที่สุดของการเล่าเรื่อง ซึ่งไม่สามารถขาดสองส่วนนี้ได้ และสิ่งที่ตามมาคือ ลักษณะการกระทำในการเล่าเรื่อง (Narrational Activities) มีรายละเอียดดังนี้

1. การติดตาม (Following)

หนึ่งในเกณฑ์สำคัญที่การเล่าเรื่องที่จะทำให้ผู้รับสารเข้าใจได้ คือ การติดตามเรื่อง โดยการติดตามเรื่อง หมายถึง การตามตัวละครตัวหนึ่งจากการกระทำหนึ่งสู่การกระทำหนึ่ง และจากฉากหนึ่งสู่อีกฉากหนึ่ง เช่น ภาพรวมของเมือง หรือรายละเอียดในการรบ ซึ่งไม่ว่าตัวละครหรือกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเรื่องจะมีมากน้อยเพียงใด การเล่าเรื่องจะเริ่มต้นขึ้น เมื่อมีการ “ติดตาม” ตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเป็นต้นไป

หากไม่มีการติดตาม ผู้รับสารจะไม่สามารถรับรู้ทิศทางของเรื่องได้เลย โดยการติดตามนี้จะถูกกำหนดอยู่ใต้แนวคิด บางคน-บางอย่าง-บางระบบ (Someone – Something – Some system) แนวคิดนี้จะเป็นตัวตัดสินว่าตัวละครใด จะเป็นผู้ถูกติดตาม ณ ช่วงเวลาหนึ่งๆ

2. การสร้างกรอบ (Framing)

นอกจากการเล่าเรื่อง จะต้องประกอบไปด้วย การกระทำ (Action) ตัวละคร (Character) และการติดตามตัวละคร (Following) แล้ว อีกหนึ่งปัจจัยที่จะสร้างให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์ขึ้น คือ การสร้างกรอบให้การเล่าเรื่อง (Framing) Rick Altman (2008 : 17) กล่าวว่า หากเราไม่มีการสร้างกรอบให้เรื่อง ทุกอย่างที่เราจะอยู่ในส่วน “กลาง” ของเรื่องทั้งหมด ไม่มีการเริ่มต้น และการสิ้นสุด การสร้างกรอบคือการสร้างจุดเริ่มเรื่อง และจุดสิ้นสุดของเรื่อง ซึ่งเมื่อเรื่องหนึ่งสิ้นสุดแล้ว เรื่องใหม่อาจจะเกิดขึ้นต่อไป หลายๆเรื่อง รวมกันเป็นเรื่องใหญ่ก็เป็นได้ เช่น การเล่าเรื่องกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ถ้าไม่มีการสร้างกรอบให้การเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องอาจจะยืดยาวออกไปจนทำให้น่าเบื่อ แต่เมื่อมีการแบ่งออกเป็นส่วๆ แล้วเล่าอย่างมีกรอบ(จุดเริ่ม และจุดจบ ของแต่ละส่วน ตลอดจน ตัวละคร การกระทำ และการติดตาม) จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าติดตามมากขึ้น

นอกจากนี้ การเล่าเรื่องยังมีวิธีการอื่นๆที่ใช้ในการดำเนินเรื่องได้อีก โดยอาจกล่าวได้ว่า วิธีการเหล่านี้เป็นการ “จัดการ” กับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องอย่าง ตัวละคร และการกระทำ ที่มีอยู่ โดย Rick Altman (2008 : 110) ได้กล่าวถึงวิธีวิเคราะห์การเล่าเรื่องไว้ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

1. Following Unit (กลุ่มในการติดตามเรื่อง)

กลุ่มของการตามเรื่อง (Following Unit) หมายถึง ระยะเวลาหรือช่วงเวลาที่หนึ่งที่แบ่งออกเป็นส่วๆตามตัวละคร(หรือกลุ่มของตัวละคร)กำลังถูกให้ความสนใจ หรือ ถูกติดตามอยู่

ในการเล่าเรื่องบางเรื่องนั้น จะมีการติดตามเรื่อง โดยเป็นการตามตัวละคร ตัวใดตัวหนึ่ง หรือ กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ตั้งแต่ต้นเรื่อง ไปจนเรื่องจบ ในขณะที่อีก

ลักษณะหนึ่งของการเล่าเรื่อง จะมีการสลับไปมาระหว่าง 2 หรือ 3 ตัวละครหรือกลุ่มตัวละคร และในการเล่าเรื่องบางลักษณะของการเล่าเรื่อง มีการติดตามตัวละครหลายๆตัว จนกระทั่งจบเรื่อง ทั้งสามลักษณะเหล่านี้ เป็นลักษณะของ “กลุ่ม” ของการติดตามเรื่องที่ต่างกัน

2. Modulations (รอยต่อของเรื่อง)

Rick Altman (2008 : 23) ได้ให้ความหมายถึงช่วงรอยต่อของแต่ละกลุ่มในการติดตามเรื่อง โดยเรียกว่า Modulations ในการเล่าเรื่องบางลักษณะผู้เล่าเรื่องจะหยุดพูดถึงตัวละคร หรือ กลุ่มตัวละครแรก จากนั้นก็เปลี่ยนไปเล่าเรื่องของ (กลุ่ม)ตัวละครที่สอง ในทันที ซึ่งในขณะที่บางเรื่อง มีการให้ความสำคัญของการเปลี่ยนผ่านระหว่างตัวละครหรือกลุ่มตัวละคร โดยเกิดขึ้นตามตรรกะและเหตุผลตามเรื่องราว ก่อนที่จะเปลี่ยนไปเล่าเรื่องของตัวละครอื่นต่อไป

โดย Rick Altman (2008 : 24) ได้แบ่งลักษณะของรอยต่อในการติดตามเรื่องออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ การใช้รอยต่อเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านอย่างตรงไปตรงมา (Metonymic Modulation) โดยมากจะเกิดกับอากัปกริยาของการมองเห็น เช่น ตัวละครหนึ่ง เห็นใบไม้ที่ปลิวไป ซึ่งไปตกในมือของอีกตัวละครหนึ่ง เป็นการเปลี่ยนผ่านหรือรอยต่อในการติดตามเรื่องระหว่างตัวละครหนึ่ง และตัวละครสอง

การเปลี่ยนผ่านในลักษณะเส้นขนาน (Metaphoric Modulation) เป็นการเปลี่ยนผ่านการติดตามเรื่องราวโดยผ่านความเหมือนกันของ การกระทำที่เกิดขึ้นจากสองตัวละคร หรือ การใช้ช่วงเวลาเดียวกันเพื่อแสดงให้เห็นว่า ณ เวลาขณะหนึ่งตัวละครใดกำลังทำอะไรอยู่

และ การเปลี่ยนผ่านอย่างจับพล้นทันใจ (Hyperbolic Modulation) เป็นรอยต่อของเรื่องที่ไม่เน้นถึงความเกี่ยวพัน เกี่ยวข้อง หรือความเหมือนกันของเรื่อง มักใช้ในส่วนที่มีความเหมือนกันน้อยมาก โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีการอธิบาย ความเชื่อมโยงของที่ว่าง กิจกรรม และเวลาแต่อย่างใด

3. Following Pattern (รูปแบบของการติดตามเรื่อง)

ในทุกๆการเล่าเรื่อง จำเป็นที่จะต้องสามารถทำให้ผู้รับสารเข้าใจในแต่ละการเดินเรื่องของทุกตัวละครได้ โดยเมื่อพิจารณาจาก กลุ่มของตัวละครในการ

ติดตามเรื่อง (Following Unit) ซึ่งถูกเชื่อมด้วยรอยต่อของเรื่อง (Modulation) แล้ว จะพบว่ามีลักษณะรูปแบบของการเล่าเรื่องเกิดขึ้น

Rick Altman (2008 : 26) ได้กล่าวเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบของการติดตามเรื่อง โดยจำแนกลักษณะรูปแบบของการติดตามเรื่องออกเป็น 3 ลักษณะ คือ การติดตามเรื่องในรูปแบบอย่างเป็นนัยยะ (Implicitly) รูปแบบการติดตามเรื่องในลักษณะของความระลึกได้ หรือจดจำได้ (Recognized) และการติดตามเรื่องในลักษณะที่เป็นการเลียนแบบ (Emulated)

เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบในการเล่าเรื่องแบบ Diegesis แล้ว จะพบว่ามีกรจำแนก “ระบบ” ของการเล่าเรื่องไว้ 3 ลักษณะ คือ

1. ระบบการเล่าเรื่องแบบมีจุดโฟกัสจุดเดียว (The Single – Focus System)

- เป็นการตั้งความสนใจกับ ตัวละครคนเดียว หรือ กลุ่มเดียว ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง
- การเล่าเรื่องอาจจะมาจากมุมมองของตัวละครหลัก ก้าวผ่านเรื่องราวต่างๆ
- การเล่าเรื่องมักจะเล่าตามลำดับเวลา เหตุและผลของตัวละคร
- ใช้กับเรื่องที่มีความซับซ้อนน้อย สามารถติดตามได้ง่าย

2. ระบบการเล่าเรื่องแบบมีจุดโฟกัส สองจุด (The Dual – Focus System)

- เป็นการเล่าเรื่องแบบสลับกันไปมาระหว่าง ตัวละคร 2 กลุ่ม อาจจะเป็นคู่รัก หรือ ฝั่งตรงข้าม
- มักเป็นการเล่าเรื่องเทียบกันในลักษณะ Metaphoric Modulation
- มักใช้กับการเล่าเรื่องแบบการแทนที่หรือเทียบเท่า มากกว่า แบบเหตุและผล
- มีการใช้กับเรื่องที่จะมีตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ปฏิเสธ หรือ ฉีกออกจากกฎของกลุ่ม
- ให้ความสำคัญกับเรื่องกฎ ระเบียบ มากในเรื่อง
- ตัวละคร มักถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของกลุ่ม มากกว่าที่จะให้เห็นการพัฒนาของตัวละครในเชิงกายภาพ

3. ระบบการเล่าเรื่องแบบมีจุดโฟกัส หลายจุด (The Multiple – Focus System)

- มีรูปแบบของการติดตามเรื่อง จากตัวละครหลายตัว สลับเปลี่ยนกันไปมา
- มักใช้การเปลี่ยนผ่านแบบ ฉับพลันทันใด หรือ Hyperbolic Modulation
- มักพบในโครงเรื่องที่ตัวละครหลายๆตัว ต้องมีการปฏิสัมพันธ์กัน (เช่นในฉากกลุ่มคน สนามรบ งานฉลอง เป็นต้น)
- อาจมีการนำเสนอมุมมองที่หลากหลาย ในสถานการณ์เดียวกัน จากต่างตัวละคร
- มักพบในเรื่องเล่าที่มีตัวละครที่มีบทบาทในการดำเนินเรื่อง จำนวนหลายตัวละคร

ในส่วนของรูปแบบการเล่าเรื่องตามจุดโฟกัส ทั้ง 3 รูปแบบนั้น สามารถใช้เพื่อทำการวิเคราะห์ถึงความเหมาะสมในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ การเลือกวิธีที่จะสามารถเล่าเรื่องต่างๆได้ซึ่งจะเป็นการเอื้อประโยชน์ให้กับผู้รับสาร สามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างไม่สับสน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเล่าเรื่องที่เป็นการเล่าแบบบรรยาย หรือ Diegesis

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องในลักษณะ Dual – Focus System เพราะมีความสอดคล้องกับลักษณะของเรื่องราวมากที่สุด เนื่องจากมีตัวละครสองฝั่งชัดเจน และมีการเล่าเรื่องแบบแทนที่มากกว่าแบบเหตุผล ซึ่งลักษณะของการเล่าเรื่องนี้ จะเป็นเงื่อนไขหนึ่งในการจัดทำบทบรรยายต่อไป

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้น ผู้วิจัยพบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวกับคนตาบอด ทั้งในเรื่องของการรับรู้ตนเอง ตลอดจนการเปิดรับสื่อของคนตาบอดนั้น ยังมีน้อยอยู่มาก และงานวิจัยส่วนใหญ่มักจะออกมาในรูปแบบของการวิเคราะห์ทั้งสิ้น ดังต่อไปนี้

दनันท์ ศุภภัทรนันท์ (2527) ได้ศึกษาถึงความต้องการของคนตาบอดที่มีต่อบริการของห้องสมุดเพื่อคนตาบอด คอนฟีลด์ พบว่า คนตาบอดต้องการให้มีการแปลงสื่อต่างๆทั่วไป ให้อยู่ในรูปของสื่อเฉพาะกิจในระดับมาก และต้องการให้มีรายการวิทยุเพื่อคนตาบอดด้วย โดยความต้องการแรกเริ่มคือ คนตาบอดต้องการให้มีหนังสือเสียงที่แยกเสียง

ตามบทบาทชัดเจน เช่น เสียงผู้ชาย เสียงผู้หญิง เสียงเด็ก และต้องการให้มีดนตรีประกอบ เพื่อสร้างบรรยากาศในการรับสารเพิ่มเติมด้วย

นพพร เพียรพิกุล (2530) ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อความสนใจในการอ่านของเด็กในโรงเรียนสอนคนตาบอด พบว่า ประเภทหนังสือที่เด็กในโรงเรียนสอนคนตาบอดชอบ ได้แก่ หนังสือประเภทสารคดี นิทาน ท่องเที่ยว ดนตรี และแบบเรียน นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กในระดับก่อนประถมและประถมต้นชอบอ่านจากหนังสือเบรลล์มากที่สุด เด็กนักเรียนประถมปลายชอบฟังจากเทปหรือซีดีหนังสือเสียง ส่วนเด็กนักเรียนมัธยมต้น ชอบให้ครูอ่านให้ฟัง

เอมอร ตั้งจิตรมณีสักดา (2534) ได้ศึกษาถึง สภาพการศึกษา ปัญหา และความต้องการทางการศึกษาและการฝึกอาชีพของคนตาบอดในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า วิชาที่ค่อนข้างเป็นปัญหาในการเรียนการสอนสำหรับคนตาบอดคือ วิชาศิลปะ พลศึกษา คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ โดยต้องการเสียงคำบรรยายให้เห็นภาพมากขึ้นกว่านี้ โดยอาจให้มีสื่อการเรียนการสอนโดยเฉพาะกับคนพิการทางการมองเห็น เนื่องจากวิชาดังกล่าวเป็นวิชาที่จำเป็นต้องเห็นภาพในการเรียนการสอนค่อนข้างมาก ส่วนเรื่องของการฝึกอาชีพ คนตาบอดต้องการให้มีการฝึกอาชีพที่เกี่ยวกับดนตรีมากที่สุด

แหวดาว ทองเจิม (2540) ได้ศึกษาถึงการมองตนเองและโลกทัศน์ของเด็กพิการตาบอด พบว่า เด็กจะมองตนเองว่าพิการ และยอมรับความพิการของตนเองได้ และคิดว่าที่พิการเป็นเรื่องของโชคชะตาเชื้อ ในเรื่องกฎแห่งกรรม และการทำความดีที่จะทำให้ตนได้รับผลที่ดีตอบกลับมา ซึ่งเด็กจะให้ความสำคัญกับสังคมมาก สิ่งที่ต้องการจากสังคมมากที่สุด คือ การศึกษาและการจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมทั้งการเรียนการสอน หรือแม้กระทั่งสิ่งที่จะช่วยสร้างความสุนทรีย์ให้แก่เด็กเอง ควรจะมีการออกแบบให้เข้าถึงเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็นให้ได้มากที่สุด เด็กจะเข้าใจและนึกคิดผ่านจินตนาการได้ดี

ศศิสัพส จิตรวานิชกุล (2542) ได้ศึกษาถึง พฤติกรรม ความสนใจ และความต้องการในการเปิดรับสื่อของคนตาบอด ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า คนตาบอดร้อยละ 59.7 พยายามจะเปิดรับสื่อของคนปกติประเภทละครโทรทัศน์ โดยที่ไม่ขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้างในการบรรยาย นอกจากนี้มีรายการประเภทที่คนตาบอดเข้าใจได้ยากได้แก่

รายการข่าว เกมส์โชว์ สารคดี ภาพยนตร์ ละคร และรายการประเภทสารคดี ซึ่งเป็นรายการที่ดำเนินไปด้วยภาพ ซึ่งทั้งนี้ความต้องการของคนตาบอดต่อสื่อคือ การพูดตัวหนังสือที่ขึ้นที่หน้าจอ การสร้างสื่อที่ให้ความรู้เรื่องดนตรี มีรายการประจำสำหรับคนตาบอด และต้องการให้มีการสร้าง Audio Description ในสื่อต่างๆ

ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่จะทำให้คนตาบอดได้เข้าถึงสื่อของคนปกติ น่าจะเป็นส่วนเติมเต็มในส่วนของผู้รับสารกลุ่มนี้ได้ และนอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการทำ Audio Description ดังต่อไปนี้

James Turner (1998) ได้ทำการศึกษาถึง ลักษณะบางประการของการทำ Audio Description โดยพบว่า ลักษณะของข้อมูลที่ต้องมีการบอกกล่าวให้ผู้รับสารได้ มีจำนวนทั้งสิ้น 15 หมวดด้วยกัน ได้แก่ รูปร่างและลักษณะทางกายภาพของตัวละคร, การแสดงออกทางใบหน้าของตัวละคร, เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย, อาชีพและบทบาทของตัวละคร, ทัศนคติของตัวละคร, ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆในเรื่อง, ฉาก, การเคลื่อนไหวของตัวละคร, ตัวชี้วัดจังหวะความเร็ว, ตัวเปรียบเทียบสัดส่วนของตัวละคร, ส่วนตกแต่ง, การให้แสง, การกระทำ, ไตเติล (Title) ของเรื่องและ เอน เครดิต (End Credit) รวมถึง ตัวอักษรต่างๆที่เป็นองค์ประกอบในภาพด้วย

Juan Francisco Lopez Vera (2006) ได้ทำการศึกษาถึงการแปลบทของการทำ Audio Description พบว่าการบรรยายสิ่งต่างๆในบทของ Audio Description มักอยู่ใน 5 หมวดใหญ่ๆด้วยกัน คือ สถานที่, เวลา, ตัวละคร, สิ่งที่เกิดขึ้นบนหน้าจอ ณ ขณะนั้น และการพัฒนาของการกระทำ โดยในการจัดทำบทนี้ ผลการวิจัยพบว่า สำหรับภาพยนตร์ขนาดยาว 90 นาที ใช้เวลาจัดทำบทและทำการ Audio Description เป็นเวลาเฉลี่ยถึง 10 ชั่วโมง 30 นาที และนอกจากนี้ยังพบว่า ความยาวของภาพยนตร์ไม่ได้เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบทเพื่อจัดทำ Audio Description แต่สิ่งที่เป็นปัจจัยและสำคัญมากที่สุดได้แก่เรื่องโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (การเล่าย้อนหลัง, การตัดสลับไปมา) ลักษณะการกระทำ (การอธิบายการกระทำอาจทำให้เข้าใจผิดพลาด หรือเข้าใจได้ยาก) และเรื่องช่องว่างระหว่างบทสนทนา ภายในเรื่องนั้นๆ และพบว่าค่าใช้จ่ายต่อการทำบทและการทำ Audio Description ต่อชั่วโมง มีมูลค่าอยู่ที่ประมาณ 800 ยูโร อีกด้วย

Bernd Benecke (2007) ได้ทำการศึกษาปรากฏการณ์ของข้อมูลในการทำ Audio Description พบว่าในการทำ Audio Description มีการสื่อสารที่ปรากฏอยู่ด้วยกัน 6 ลักษณะ(ดังแสดงในภาพที่ 3) โดยการถ่ายข้อมูลช่วงที่สำคัญที่สุดก่อนที่ข้อมูลนี้จะถูกส่งไปยังผู้พิการทางการมองเห็น ขั้นตอนดังกล่าวได้แก่ การสื่อสารในระดับ C หรือจากผู้สร้างงานมายังผู้เขียนบทบรรยาย ทั้งนี้ในการสื่อสารระดับนี้อาจได้มาจากการวิเคราะห์ผลงาน และหากมีการวิเคราะห์ผิดพลาด ผู้รับสารเองอาจจะไม่สามารถเข้าใจในสารจากสื่ออื่นๆได้อย่างเหมาะสม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองสร้างสื่อบันทึกเชิงเฉพาะกิจเพื่อผู้พิการทางการมองเห็น ด้วยวิธี Audio Description จากสื่อภาพยนตร์การ์ตูน และเพื่อศึกษาการรับรู้สุนทรียภาพจากกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียน ที่มีความพิการทางสายตาระหว่าง 7 – 9 ปี พร้อมทั้งเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรม (Observation) ระหว่างรับชม และวิธีสนทนากลุ่ม (Focus Group) และนอกจากนี้ ยังมีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างครูผู้สอน และบุคคลอื่นๆประกอบด้วย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ จำนวนทั้งหมด 241 ตอน โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ จำนวนทั้งสิ้น 3 ตอน
2. ประชากร กลุ่มเด็กนักเรียน ที่มีความพิการทางสายตาแบบตาบอดสนิทแต่กำเนิด และไม่มีคามพิการอื่น ๆ ร่วมด้วย อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ และกลุ่มตัวอย่างไว้ เป็นกลุ่มเด็ก ที่มีความพิการทางสายตา ในเขตกรุงเทพมหานคร อายุ 7 – 9 ปี จำนวน 18 คน
3. ประชากร กลุ่มเด็กนักเรียนทั่วไป อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป จำนวน 6 คน

โดยในการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรทั้งหมด ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

1. สำหรับกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มประชากร ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนที่ มีความยาวตลอดเรื่องอยู่ระหว่าง 6 – 9 นาที โดยจะเป็นช่วงเวลาที่ไม่นานเกินความสนใจของเด็กวัยดังกล่าว, ทั้งปรากฏและไม่ปรากฏบทเจรจา, มีตัวละครหลักไม่มากจนเกินไป (2 - 3 ตัว),

เรื่องราวเกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมของบ้าน หรือภายในบ้าน เพื่อให้เข้าใจกับความสามารถในการรับรู้ของเด็กในวัยดังกล่าวได้มากที่สุด และ เรื่องราวที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป

จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงดังกล่าว ผู้วิจัยได้กลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ 3 ตอน ดังนี้

Mouse Trouble (1944) ความยาว 7.25 นาที ตัวละคร 2 ตัว
เรื่องราวเกิดในบ้านพักอาศัย

Cat Napping (1951) ความยาว 7.01 นาที ตัวละคร 2 ตัว
เรื่องราวเกิดบริเวณนอกบ้าน

Mouse for Sale (1955) ความยาว 6.39 นาที ตัวละคร 3 ตัว
เรื่องราวเกิดในบ้านพักอาศัย

โดยภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอนที่ผู้วิจัยได้เลือกมานั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกจากตอนที่ ไม่ปรากฏบทเจรจาเลย จำนวนทั้งสิ้น 2 ตอน และตอนที่ปรากฏบทเจรจาอีก 1 ตอน ในส่วนของรายละเอียดในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังต่อไปนี้

1.1 เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูน ในตอนที่ ไม่ปรากฏบทเจรจา

- 1) ความยาวของเรื่องอยู่ในช่วง 6 – 9 นาที
- 2) ไม่ปรากฏบทสนทนาจากตัวละครในเรื่องเลย
- 3) มีตัวละครหลัก 2 ตัว
- 4) เรื่องราวในตอนนั้นๆเกิดขึ้นในบ้าน หรือบริเวณบ้าน ที่สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันมากที่สุด และต้องไม่ใช่ภาพอดีต หรือภาพอนาคต

5) มีการดำเนินเรื่องแบบตรงไปตรงมา ไม่เล่าเรื่องย้อนหลัง

โดยทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูน ให้มีความง่าย และสอดคล้องการรับรู้ของผู้รับสารให้ได้มากที่สุด และเพื่อศึกษาถึงกระบวนการการสร้างสื่อด้วยวิธี Audio Description จากภาพยนตร์การ์ตูนที่เดินเรื่องด้วยภาพ และเสียงดนตรี ตลอดทั้งตอน ซึ่งจากเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนจำนวน 2 ตอน คือ

ตอน Mouse Trouble เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้านพักอาศัย สิ่งต่างๆที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน จะเป็นสิ่งของในบ้านทั้งหมด เช่น โซฟา กับตู้กดน้ำ รูปภาพติดผนัง กล้องกระดาษ เป็นต้น

ตอน Cat Napping เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในสวนนอกบ้าน สิ่งต่างๆที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน จะเป็นสิ่งของที่อยู่นอกบ้านทั้งหมด เช่น เพลญวน ต้นไม้ใหญ่ บ่อน้ำ โต๊ะสนาม กบ เป็นต้น

1.2 เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูน ในตอนที่ปรากฏบทเจรจา

- 1) ความยาวของเรื่องอยู่ระหว่าง 6 – 9 นาที
- 2) บทสนทนา หรือ บทเจรจาที่เกิดขึ้น จะต้องมีส่วนในการกำหนดทิศทางของเรื่อง หรือมีส่วนให้เรื่องดำเนินไปได้
- 3) มีตัวละครหลัก 3 ตัว
- 4) เรื่องราวตอนนั้นๆเกิดขึ้นในบ้าน ที่สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันมากที่สุด และต้องไม่ใช่ภาพอดีต หรือภาพอนาคต
- 5) มีการดำเนินเรื่องอย่างตรงไปตรงมา ไม่เล่าย้อนหลัง

โดยทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูน ให้มีความง่าย และสอดคล้องการรับรู้ของผู้รับสารให้ได้มากที่สุด และเพื่อศึกษาถึงกระบวนการการสร้างสื่อด้วยวิธี Audio Description จากภาพยนตร์การ์ตูนที่เดินเรื่องด้วยภาพ บทเจรจา และเสียงดนตรี ซึ่งจากเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนจำนวน 1 ตอน คือ

ตอน Mouse for Sale เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้านพักอาศัย สิ่งต่างๆที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน เป็นสิ่งของที่อยู่ในบ้านทั้งหมด เช่น พรม โต๊ะ เบาะนั่ง เครื่องเป่าลม เป็นต้น และนอกจากนี้ยังมีตัวละครหลักที่มีบทบาทเพิ่มขึ้นอีก 1 ตัว คือเจ้าของบ้าน

2. สำหรับกลุ่มตัวอย่างจากประชากรเด็กนักเรียน ที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุระหว่าง 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเจาะจงเลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็น เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ประเภท ตาบอดสนิทแต่กำเนิด ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบตามที่โรงเรียนสะดวก (Convenience Sampling) ในการสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ ยังได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มตามช่วงอายุ คือ 7 ปี 8 ปี และ 9 ปี โดยในแต่ละกลุ่มจะได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน

3. กลุ่มตัวอย่างจากประชากรนักเรียนทั่วไป อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มแบบตามที่โรงเรียนสะดวก (Convenience Sampling) โดยใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 6 คน แบ่งเป็นช่วงอายุละ 2 คน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทำการสัมภาษณ์และปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเพื่อผู้พิการทางการมองเห็น อีก 3 ท่าน คือ Mr. Joel Snyder (ผู้อำนวยการองค์การ Audio Description ในประเทศสหรัฐอเมริกา) อาจารย์มาเรีนา วงศ์เงินยวง (ผู้อำนวยการโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ) และอาจารย์ศิวาพร รักดำ (บรรณารักษ์ห้องสมุดและศูนย์เทคโนโลยี โรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ) ในระหว่างการจัดทำงานวิจัยครั้งนี้ด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ จำนวน 3 ตอน ซึ่งได้มีการสร้างสรรค์ให้เป็นสื่อเฉพาะกิจสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น ด้วยวิธี Audio Description และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีเฝ้าสังเกตพฤติกรรมผู้รับสาร (Observation) และการสนทนากลุ่ม(Focus Group) หลังจบการชม โดยเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้ใช้ในการวิจัย มีดังต่อไปนี้

1. แผ่นซีดีบันทึกภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ที่มีการสร้างสรรค์เป็นสื่อเฉพาะกิจด้วยวิธี Audio Description แล้ว จำนวน 3 ตอน
2. เครื่องเล่นแผ่นซีดี พร้อมลำโพง หรือ ชุดหูฟัง เพื่อใช้ในการฟังของผู้รับสาร และรวมถึงแบบบันทึกพฤติกรรมของผู้รับสาร ขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูน
3. อุปกรณ์บันทึกเสียง บันทึกภาพเคลื่อนไหว รวมถึงแนวคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การบันทึกการทำงาน โดยผู้วิจัยได้มีการจดบันทึกถึงลำดับขั้นตอนในการสร้างสรรค์สื่อบันทึกเสียงด้วยวิธี Audio Description ตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต
2. รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องจากแหล่งต่างๆ รวมถึงข้อมูลทั้งที่เป็นปฐมภูมิ จากแหล่งข้อมูลบุคคล เช่นจากการสัมภาษณ์ การเข้าร่วมการสัมมนา และข้อมูลทุติยภูมิ จากแหล่งเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย รวมถึงการวิเคราะห์สารจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ในตอนต่างๆที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น เพื่อนำไปจัดทำบทบรรยายต่อไป
3. การนำไปทดสอบ โดยผู้วิจัยได้นำผลงานภาพยนตร์การ์ตูนที่ผ่านการทำ Audio Description แล้ว บันทึกลงในแผ่นซีดี เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง พร้อมกันนี้ผู้วิจัยได้เฝ้าสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง โดยมีการใช้แบบบันทึก

พฤติกรรมเพื่อช่วยในการจดบันทึกพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ขณะรับชม
ภาพยนตร์การ์ตูน

4. การสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยได้ใช้อุปกรณ์บันทึกเสียง บันทึกภาพ รวมถึง
สมุดจดบันทึก เพื่อบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม ทั้งจากกลุ่มตัวอย่างเด็ก
นักเรียนที่เป็นผู้พิการทางการมองเห็น

5. การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ใช้อุปกรณ์บันทึกเสียง รวมถึงสมุดจดบันทึก เพื่อ
ใช้บันทึกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ครูประจำชั้น ครูบรรณารักษ์ห้องสมุดใน
โรงเรียนสอนคนตาบอด และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการ
วิเคราะห์จากภาพวิดีโอที่ได้ทำการบันทึกไว้ในช่วงที่กลุ่มตัวอย่างได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูน และ
การสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลเป็นการบรรยายและภาพเพื่อประกอบความเข้าใจ รวมทั้ง
นำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตารางเพื่อเปรียบเทียบผลการรับรู้สุนทรียภาพของเด็กทั้ง 3 กลุ่ม ต่อ
ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน และแผ่นซีดีบรรจุตัวอย่างผลงานการจัดทำ Audio Description จาก
ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอนด้วย

บทที่ 4

กระบวนการสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูน

ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ด้วยวิธีการใช้เสียงเพื่อสื่อสารภาพ

กระบวนการสร้างสรรค์สื่อเฉพาะกิจประเภทภาพยนตร์การ์ตูนด้วยวิธี Audio Description หรือ การใช้เสียงเพื่อสื่อสารภาพเพื่อผู้มีความพิการทางการมองเห็น โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปยังกลุ่มผู้รับสารที่เป็น เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร และเลือกภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ เพื่อสร้างสรรค์ให้กลายเป็นสื่อเฉพาะกิจ ด้วยวิธีการดังกล่าว

เพื่อให้เป็นการเข้าใจได้ง่าย ในกระบวนการสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูน ผู้วิจัยจึงได้จำแนกกระบวนการไว้เป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. กระบวนการก่อนการผลิต (Pre Production)
2. กระบวนการผลิต (Production)
3. กระบวนการหลังการผลิต (Post Production)

โดยในแต่ละกระบวนการ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กระบวนการก่อนการผลิต (Pre Production)

ในช่วงกระบวนการก่อนการผลิต ผู้วิจัยได้ทำการเตรียมการเป็นลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ผู้รับสาร การวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน ไปจนถึงการจัดทำบทบรรยายจนแล้วเสร็จเพื่อทำการบรรยายในส่วนของการผลิต โดยผลการวิเคราะห์และการจัดทำบทบรรยายเป็นดังต่อไปนี้

1.1 การวิเคราะห์ผู้รับสาร

เนื่องจากกลุ่มผู้รับสารที่ผู้วิจัยได้เลือกในการทำวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9ปี ดังนั้น ดังนั้นการเข้าใจถึงศักยภาพของผู้รับสารเป็นสิ่งสำคัญในการจะสร้างสรรค์สื่อได้ต่อไป

โดยจากการศึกษาพัฒนาการทางภาษาของกลุ่มผู้รับสาร ผู้วิจัยพบว่าความสามารถในเชิงภาษาของเด็กช่วงอายุดังกล่าว มีความคิดและการให้เหตุผลอย่างเป็นรูปธรรม (Concrete Operation) ได้รู้จักสิ่งที่เป็นรูปธรรมค่อนข้างมาก

มีความอยากรู้ อยากเห็น ใช้ภาษาเพื่อแสดงความรู้สึกได้ดี เด็กในวัยนี้รู้จักความแตกต่างของขนาด ระยะ และรู้จักคำที่เป็นเรื่องใกล้ตัวมากขึ้น เช่น ส่วนต่างๆของร่างกาย เสื้อผ้า ของในบ้าน สัตว์เลี้ยง ญาติพี่น้อง โดยเด็กในช่วงอายุ 7 – 9 ปี สามารถฟังเรื่องแล้วเข้าใจเนื้อหาเด่นๆได้ ถึงแม้จะต้องใช้เวลาในการสรุปบ้างก็ตาม เด็กมีความเข้าใจในประโยคผู้ถูกกระทำมากกว่าเด็กที่เล็กกว่า รวมถึงมีความคิดเชื่อมโยงสิ่งต่างๆได้มากขึ้นด้วย

จากการที่ผู้วิจัย ได้มีโอกาสพูดคุยกับ เด็กนักเรียนอายุ 7 – 9 ปี ที่มีความพิการทางการมองเห็น พบว่า ลักษณะการใช้ภาษาของเด็กกลุ่มนี้ ไม่แตกต่างอะไรกับเด็กปกติทั่วไป แต่ในบางคำศัพท์ หรือในความเป็นรูปธรรมบางอย่าง เด็กแต่ละคนจะมีความเข้าใจ หรือการรับรู้ที่แตกต่างกันออกไป เด็กกลุ่มนี้จะมีการอธิบายให้เพื่อนๆมีความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกับตนด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงกรอบของลักษณะภาษาที่สามารถใช้ได้ สำหรับการจัดทำบทบรรยายสำหรับเด็กกลุ่มนี้ จากแนวคิดเรื่องพัฒนาการทางภาษาของเด็ก และ การใช้ภาษาในสื่อวิทยุกระจายเสียง พบว่าลักษณะภาษาที่ควรใช้ คือ ควรจะมีลักษณะเน้นความเป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม, ควรใช้ประโยคความเดียว หนึ่งประโยคหนึ่งความคิด, การเล่าเรื่องควรเป็นแบบตรงไปตรงมา ไม่เล่าย้อน, ใช้ภาษากระชับรัดกุมกินความมาก, เลี่ยงสิ่งที่ใกล้ตัว ศัพท์ยาก, ควรใช้ประโยคบอกเล่ามากกว่าปฏิเสธ และ ไม่ควรใช้คำพ้องเสียงที่ทำให้เกิดความสับสนในความหมายหรือเล่นคำจนมากเกินไป

1.2 การเลือกเรื่องของการ์ตูนที่จะนำมาสร้างสรรค์

หลังจากวิเคราะห์ความสามารถของกลุ่มผู้รับสาร หรือกลุ่มเป้าหมายของการผลิตสื่อแล้ว ผู้วิจัยได้พิจารณาถึง เกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1.) เหมาะสมต่อการรับรู้ของเด็ก

สำหรับเด็กในวัยนี้โลกยังไม่กว้างนัก สิ่งที่เด็กจะสามารถรับรู้และเข้าใจได้ จะเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวตามการรับรู้ของเด็ก เช่นสภาพแวดล้อมที่เป็นบ้าน หรือเป็นบริเวณของบ้าน ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่นั้น ในบางตอนฉากของเรื่องจะเป็นฉากที่เกิดอยู่ในบ้านหรือบริเวณบ้าน ผู้วิจัยจึงได้เลือกเกณฑ์หนึ่งในการคัดเลือก ตอนที่จะนำมาสร้างสรรค์ให้เป็นตอนที่เกิดขึ้นในบ้านหรือบริเวณบ้านด้วยเหตุผลดังกล่าว

2.) จำนวนตัวละคร

เพื่อไม่ให้ภาพยนตร์การ์ตูนมีความซับซ้อนในเชิงตัวละครมากเกินไป ดังนั้นในเกณฑ์ในการเลือกตอนของภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้วิจัยสนใจอีกประการหนึ่งคือ จำนวนตัวละครในเรื่อง ควรจะมีน้อยตัวที่สุด สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้วิจัยเลือก กำหนดให้มีตัวละคร 2 – 3 ตัวเท่านั้น

3.) ลำดับของการเล่าเรื่อง

ตามแนวคิดพัฒนาการทางภาษาของเด็กในวัย 7 – 9 ปี ผู้วิจัยได้ทำการเลือกภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการเล่าเรื่องควรเป็นไปตามลำดับเวลา ไม่มีการกระโดดข้ามไปมาจนก่อให้เกิดความสับสนได้ง่าย ไม่เล่าย้อน และเวลาในเรื่องเป็นเวลาปัจจุบัน ไม่ใช่อดีต หรืออนาคต

4.) ความเหมาะสมต่อการนำมาปรับเป็นสื่อเฉพาะกิจ ด้วยวิธี Audio Description

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือก ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ในตอนที่เห็นว่าสามารถถ่ายทอดเป็นคำพูดหรือบทบรรยายที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ต้องใช้คำศัพท์ที่ไกลตัว หรือศัพท์เฉพาะทางมากนัก รวมไปถึงบริบทของ

เรื่องเหมาะสมแก่การรับรู้ของกลุ่มผู้รับสาร และยังมีที่ว่างของเสียงมากพอที่จะให้การบรรยายโดยไม่รบกวนเสียงสำคัญในเรื่อง

จากการวิเคราะห์ผู้รับสาร และ สื่อ ในข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกตอนของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ได้ทั้งสิ้น 3 ตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.) ตอน Mouse Trouble

เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้าน มีตัวละครเดินเรื่อง 2 ตัว และไม่มีบทสนทนา โดยเจ้าแมว ทอม ได้สั่งหนังสือ “วิธีการจับหนู” โดยให้หนูจะไปรษณีย์จัดส่งมาที่ตู้จดหมายหน้าบ้าน จากนั้น เจ้าแมวทอม ก็ได้ดำเนินการตามวิธีต่างๆ ที่ปรากฏในหนังสือ วิธีแล้ววิธีเล่า แต่ก็ไม่เป็นผล จนกระทั่งสุดท้ายแล้วเจ้าแมวทอม เป็นฝ่ายพ่ายแพ้ไป

2.) ตอน Cat Napping

เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในบริเวณสวน นอกบ้าน มีตัวละครในการเดินเรื่อง 2 ตัว และไม่มีบทสนทนา เป็นการเปิดศึกการชิงที่นอนเปลญวน ระหว่างเจ้าแมว ทอม และเจ้าหนู เจอร์รี่ ที่ทั้งสองฝ่ายพยายามใช้การจัดการฝั่งตรงข้ามกันอย่างถึงพริกถึงขิง และสุดท้ายชัยชนะก็ตกเป็นของเจ้าหนูเจอร์รี่ไป

3.) ตอน Mouse for Sale

เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในบ้าน มีตัวละครหลักในการเดินเรื่องทั้งสิ้น 3 ตัว คือ ทอม เจอร์รี่ และเจ้าของบ้าน ซึ่งในตอนนี้ ตัวละครเจ้าของบ้าน เป็นตัวละครที่มีบทเจรจาด้วย เป็นเรื่องราวของทอม ที่ได้เห็นข่าวในหนังสือพิมพ์ว่า รับซื้อหนูสีขาวในราคาที่สูง ทอมจึงจับเจอร์รี่ข้อมสีขาวแล้วนำไปขายที่ร้านขายสัตว์เลี้ยง เมื่อได้เงินมาแล้วทอมนำเงินไปช้อนไว้ได้พรม แต่หลังจากนั้นเจ้าของบ้านได้พบเงินที่ทอมช้อนไว้ จึงออกไปใช้จ่าย และได้ซื้อเจ้าหนูสีขาวกลับมาตัวหนึ่ง ซึ่งคือเจอร์รี่ที่ทอมเพิ่งขายให้กับ

ร้านขายสัตว์เลี้ยงไป ทอมพยายามจะเปิดเผยความจริงให้เจ้าของบ้านได้รู้ว่าหนูสีขาวตัวนั้นคือ หนูสีน้ำตาลที่ชื่อเจอร์รี่ตัวเดิม

ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอนนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกตามเกณฑ์ต่างๆที่ได้กล่าวไว้แล้วในตอนต้น ทั้งนี้เพื่อให้องค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดสอดคล้องและเข้าใกล้กับความสามารถในการรับรู้ของเด็กในช่วงวัยดังกล่าวได้มากที่สุด โดยทั้ง 3 ตอนนี้มีทั้งตอนที่ไม่มีบทสนทนาของตัวละคร และมีบทสนทนาของตัวละคร ซึ่งส่วนนี้ถือได้ว่าเป็นปัจจัยใหญ่และสำคัญมากต่อการสร้างสรรค์สื่อเฉพาะกิจด้วยวิธี Audio Description ในเชิงของกระบวนการ โดยผู้วิจัยจะกล่าวถึงในส่วนของการผลิตหรือ Production ต่อไป

1.3 วิเคราะห์เรื่องอย่างคร่าวๆ ลักษณะการเล่าเรื่องที่เหมาะสม และการเตรียมการเขียนบทเพื่อการทำ Audio Description

เมื่อเลือกเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือพิจารณาถึงวิธีการสื่อสารเรื่อง โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า การเดินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนนี้ มีการแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายชัดเจน คือ ฝ่ายเจ้าแมว ทอม และฝ่ายเจ้าหนู เจอร์รี่ ซึ่งมีการผลัดกันเป็นฝ่ายต่อสู้กับฝั่งตรงข้าม ดังนั้น การบรรยายเรื่องที่น่าจะเหมาะสมที่สุด ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการบรรยายคือ แบบ การบรรยายเรื่องที่มีจุดโฟกัส 2 จุด (Dual – Focus System) ซึ่งเมื่อพิจารณาจากเรื่องแล้ว ค่อนข้างมีลักษณะเหมาะสมกว่ารูปแบบอื่นๆ เนื่องจาก ตัวละครแบ่งเป็น 2 ฝ่ายชัดเจน รวมถึงมีการเล่าเรื่องในลักษณะการแทนที่ เทียบเท่า มากกว่าลักษณะเหตุและผล (Metaphoric Modulation)

และในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เรื่องคร่าวๆ มองภาพยนตร์การ์ตูนในตอนนั้นๆออกเป็นเหตุการณ์ใหญ่ๆ เพื่อทำความเข้าใจกับตัวภาพยนตร์การ์ตูน และจดบันทึกเพื่อเชื่อมเรื่องราวให้ได้เองก่อน ว่าเกิดเหตุการณ์ใดขึ้น แล้วจึงเกิดสิ่งใดต่อมา ตามลำดับ จากนั้นเริ่ม “ร่าง” ไว้คร่าวๆถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร หรือสิ่งที่ตัดออกได้ และรวมถึงจะสื่อสารอย่างไร เพื่อให้ได้บรรยากาศสูงสุด

อาจกล่าวได้ว่า ในส่วนขั้นตอนนี้เป็นกรวางแผนภาพรวมที่จะกำหนดการบรรยายต่อไป

1.4 ขั้นตอนในการเขียนบทบรรยายสำหรับทำ Audio Description

เมื่อวิเคราะห์ได้ “กรอบ” ของข้อมูลชัดเจนแล้ว ทั้ง ลักษณะภาษาที่ใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้น สิ่งต่อไปคือการวิเคราะห์เรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาเป็น “วินาที ต่อ วินาที” โดยมีลำดับขั้นตอนในการวิเคราะห์เรื่อง จนถึงดำเนินการจัดทำบทบรรยายสำหรับทำ Audio Description ดังนี้

1. วิเคราะห์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

เริ่มจากการวิเคราะห์โครงเรื่อง และเส้นเรื่อง รวมถึงการร้อยเรียงเรื่องราวต่างๆในแต่ละตอนของภาพยนตร์การ์ตูน ว่าหลักๆแล้วเกิดอะไรขึ้นบ้าง จากนั้นทำการแตกเรื่องราวทั้งหมด ออกมาเป็นลำดับเหตุการณ์ย่อยๆ ว่ามีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง ก่อนหลังอย่างไร และทำการแจกแจงออกมาเป็นหน่วย “วินาที” ในลักษณะที่ว่า วินาทีที่เท่าไร ถึง วินาทีที่เท่าไร ภาพที่ปรากฏขึ้นเป็นเหตุการณ์อะไร และเกิดขึ้นเป็นเวลากี่วินาที ในส่วนนี้ ผู้วิจัยพบว่า มีเหตุการณ์ที่เกิดใน “ช่วงเวลา” คือมีระยะเวลาเป็นหน่วยวินาที และมีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน “จุดเวลา” คือเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที ใช้เวลาน้อยกว่า 1 วินาที และมักจะแสดงออกทางเสียงประกอบ หรือ Sound Effect

2. วิเคราะห์เสียงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน

หลังจากผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และแจกแจงภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว ลำดับต่อไปคือการวิเคราะห์และแจกแจงเสียงที่เกิดขึ้น ทั้งเสียงดนตรีที่บรรเลงในเรื่อง, เสียงประกอบหรือ Sound Effect หรือเสียงบทสนทนาของตัวละครในเรื่อง

เสียงแต่ละอย่างทำหน้าที่ต่างกันออกไป นอกจากเสียงดนตรีที่เสมือนหนึ่งองค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ทำหน้าที่บรรเลงคลอเรื่องไปและคอยให้อารมณ์ของเรื่อง หรือตามจังหวะการกระทำของตัวละคร ยังมีเสียงประกอบ หรือ Sound Effect ที่ทำหน้าที่บอกถึงเหตุการณ์ต่างๆด้วย เช่น ตกลงไปใต้น้ำ, เสียงกระโดดลอยตัว, เสียงค้อนทุบพื้น และเสียงพูดจากตัวละครในเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยต้องทำการวิเคราะห์ แยกแยะ และกำหนดเวลาที่เสียงเหล่านั้นเกิดขึ้น ซึ่งอาจจะเป็น จุดเวลา หรือเป็น ช่วงเวลา ก็ได้ โดยทั้งนี้ต้องมีการบันทึกไปพร้อมกับภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วย โดยจำเป็นต้องบันทึกช่วงเวลาที่เกิดเสียงให้ละเอียด เนื่องจากเสียงบรรยายจากผู้วิจัย ต้องบรรยาย "หลบ" ให้เสียงประกอบ และ เสียงจากบทสนทนาได้เล่าเรื่องด้วย

3. จัดทำบทบรรยาย

เมื่อผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ภาพ และเสียงที่เกิดขึ้นแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือ การจัดทำคำบรรยาย โดยต้องคำนึงถึงกรอบของลักษณะภาษาที่วางไว้ การใช้ถ้อยคำให้น้อยแต่มีความตรงประเด็น และกินความหมายให้มาก ประกอบกับ ให้สอดคล้องกับช่วงเวลาที่ทำการบรรยายได้ด้วยการ "คาดคะเน" ในขั้นต้น ว่าในระยะเวลาของภาพเท่านี้จะสามารถบรรยายได้ด้วยประโยคยาวเท่าไร ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพและเสียงไปควบคู่กัน เพื่อหาช่องว่างที่เหมาะสมในการใส่คำบรรยาย หรือ Audio Description ลงไปในภาพยนตร์การ์ตูน และจะต้องไม่ทับหรือซ้อนทับกับเสียงประกอบ ที่จะบอกการกระทำ หรือบทสนทนา โดยผู้วิจัยจะต้องเลือกว่า จะให้เสียงประกอบนั้นเกิดขึ้นก่อน แล้วจึงอธิบายว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น หรือ จะอธิบายเหตุการณ์นั้นๆก่อน แล้วจึงทำให้เกิดเสียงประกอบขึ้นตามมา โดยทั้งนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาถึง

ช่องว่างและความสอดคล้องระหว่างภาพและเสียงในภาพยนตร์การ์ตูน เป็นสำคัญ โดยในการจัดทำบทบรรยายนั้น ผู้วิจัยได้เขียนเวลาที่จะเริ่มบรรยายบทต่างๆ กำกับอยู่ด้วย ในกรณีที่บทบรรยายไม่ได้เริ่มพร้อมกับภาพเหตุการณ์หนึ่งๆ โดยทำการ “บันทึก” ทุกข้อมูล ลงในลักษณะรูปแบบดังภาพ

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
ก่อนฉาย			เจ้าแมวดัวหนึ่งชื่อว่าทอม พยายาม
			จนวันนี้ เจ้าแม
			จับหนู แล้วเรื่องร
0.00-0.23	23	Title การ์ตูน	
0.24-0.29	5	บุรุษไปรษณีย์นำพัสดุใส่ไว้ในตู้จดหมายหน้าบ้าน ทอมวิ่งออกมาหยิบพัสดุ	(0.25) เข้าวันหนึ่ง มีของมาส่งที่หน้าบ้าน ทอมวิ่งออกมาจับ แล้วก็วิ่งกลับเข้าบ้านไป
0.30 - 0.32	2	ทอม วิ่งกลับเข้าไปในบ้าน	
0.33 - 0.34	1	ทอมแกะซองที่ห่อพัสดุดูออก	
0.35 - 0.39	4	ภาพปกหนังสือ "วิธีจับหนู"	(0.36) พอม

เวลาของภาพ

ระยะเวลาของภาพ

ภาพที่เกิดขึ้น

จุดเวลาที่ควรเริ่มบรรยาย

บทบรรยายที่คะแนนเวลาไว้

ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างรูปแบบการเขียนบทบรรยายสำหรับการทำออดิโอเดสคริปต์ขึ้น

ทั้งนี้ การจัดทำบทบรรยายนั้น ผู้วิจัยต้องทำการ“เลือก”ที่จะสื่อสารในรายละเอียดต่างๆโดยศึกษาจากงานวิจัยของ ของ James Turner (1998) เกี่ยวกับลักษณะของข้อมูลที่ต้องมีการสื่อสารผ่านการออดิโอเดสคริปต์ขึ้นไปยังผู้รับสาร โดยงานวิจัยพบว่า มีทั้งสิ้น 15 หมวด ได้แก่ รูปร่างและลักษณะทางกายภาพของตัวละคร, การแสดงออกทางใบหน้าของตัวละคร, เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย, อาชีพและบทบาทของตัวละคร, ทักษะของตัวละคร, ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆในเรื่อง, ฉาก, การเคลื่อนไหวของตัวละคร, ตัวชี้วัดจังหวะความเร็ว, ตัวเปรียบเทียบสัดส่วนของตัวละคร, ส่วนตกแต่ง, การให้แสง, การกระทำ, ไตเติล (Title) ของเรื่องและ เอน เครดิต (End Credit)

แต่สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพบว่าข้อจำกัดอย่างหนึ่งของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ คือ “อัตราเร็วในการเดินเรื่อง” หรือ Beat ของเรื่อง เพราะภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีการเดินเรื่องที่ค่อนข้างเร็ว ดังนั้นการให้รายละเอียดครบถ้วนทั้ง 15 หมวด จึงไม่สามารถอยู่ในบทบรรยายได้ทั้งหมด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยได้ทำการตัดทอนรายละเอียดบางอย่างที่ไม่จำเป็นออกไป และ “เลือก” ที่จะคงเหลือไว้เพียงส่วนที่จำเป็นต่อการสื่อสารและสุนทรียภาพ และการดำเนินเรื่องเท่านั้น ส่วนในรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องแต่ไม่ได้อยู่ในบทบรรยาย ผู้วิจัยได้แยกให้ข้อมูลในส่วนของการปูเรื่อง หรือ ช่วงก่อนฉายภาพยนตร์การ์ตูน

สำหรับการ “ปูเรื่อง” ผู้วิจัยได้แยกออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ผู้วิจัยทำการให้ข้อมูลด้วยการพูดปากเปล่า ได้แก่ **ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร และบทบาทของตัวละครในเรื่อง** ส่วนการปูเรื่องราวความเป็นมาคร่าวๆ และฉากของแต่ละตอน ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกเสียงรวมกับไฟล์ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นช่วงต้น ก่อนภาพยนตร์การ์ตูนจะเริ่มต้น (ดูบทบรรยายที่ภาคผนวก)

ส่วนในบทบรรยายที่อยู่ในเรื่องนั้น ผู้วิจัยได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงออกทางใบหน้าของตัวละคร, การกระทำของตัวละคร โดยเน้นไปที่การกระทำหลักๆที่ทำให้เรื่องดำเนินไป และให้รายละเอียดตามเวลาที่ในภาพนั้นจะสามารถให้ได้ และอยู่ในลักษณะของ ตัวละคร + การกระทำ ดังแสดงในภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping นาทีที่ 0.32 – 0.39

ระยะเวลา	7 วินาที
เหตุการณ์	ทอม เดินออกมาจากตัวบ้าน เดินตรงไปที่เปลที่ผูกไว้นอกบ้าน พร้อมหอบหมอน กระดาษ วิทย์ และแก้วน้ำ ออกมาด้วย
เสียงที่เกิดขึ้น	เพลงบรรเลง
ตัวละคร	ทอม
การกระทำ	เดินออกมาจากบ้านไปที่เปล พร้อมสิ่งของ
บทบรรยายในรูปประโยค	ตัวละคร + การกระทำ
	“แล้วทอม ก็เดินออกมาจากบ้านพร้อมสิ่งของมากมาย”



ภาพที่ 6 แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่
ตอน Mouse Trouble นาทีที่ 0.53 – 0.54

ระยะเวลา	1 วินาที
เหตุการณ์	เจอร์รี่ ปิดหนังสือใส่หน้าทอม
เสียงที่เกิดขึ้น	เสียงประกอบ (Sound Effect)
ตัวละคร	ทอม และเจอร์รี่
การกระทำ	เจอร์รี่ ปิดหนังสือใส่หน้าทอม
บทบรรยายในรูปประโยค	ตัวละคร + การกระทำ

(ไม่ทำการบรรยาย เนื่องจากมีเสียงประกอบคือเสียงปิดหนังสือ จึงให้เสียงประกอบเป็นตัวช่วยเล่าเรื่อง แล้วบรรยายหลังจากเสียงประกอบจบลงว่า “เจอร์รี่ปิดหนังสือใส่หน้าทอม แล้วหนีไป”)

จากภาพตัวอย่างประกอบกรวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยยกไว้ข้างต้น จะเห็นว่ามีส่วนที่ผู้วิจัยไม่เลือกที่จะให้ข้อมูลในเรื่อง ได้แก่ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (แต่จะบอกเป็นสีของตัวละครซึ่งอยู่ในส่วนของลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ไว้ในช่วงปูเรื่อง), ตัวชี้วัดความเร็ว, ส่วนตกแต่ง และการให้แสง เพราะว่าทั้งนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ มีการเดินเรื่องที่ค่อนข้างเร็ว ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องเลือกให้ข้อมูลในส่วนที่จำเป็นต่อการเดินเรื่องก่อนดังกล่าว

ในการเขียนบทสำหรับทำการบรรยาย ผู้วิจัยพบว่า มีข้อควรคำนึงถึง 2 ประการ คือ

1. การวางบทบรรยายให้ตรงกับภาพที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้นมากที่สุด

เพราะเสียงที่บรรยาย จะทำหน้าที่ “สื่อสาร” ภาพ ณ ขณะนั้น ดังนั้นเมื่อภาพจบ เสียงที่บรรยายควรจะสิ้นสุดพร้อมภาพ ไม่ควรล้าไปภาพอื่น เพราะนอกจากจะเป็นการสื่อสารภาพที่ไม่ตรงกับเสียงแล้ว ยังอาจไปทับกับเสียงดนตรีของฉากอื่นที่ไม่สอดคล้องกับอารมณ์ของภาพ จากฉากที่ผ่านมาก็ได้ รวมถึงอาจจะรบกวนคำบรรยายของฉากถัดไปด้วย

2. การวางบทบรรยาย จำเป็นต้อง “หลบ” ให้เสียงประกอบและเสียงการสนทนาของตัวละครทำหน้าที่เล่าเรื่องด้วย

เนื่องจากทั้งเสียงประกอบ และเสียงการสนทนาของตัวละครในเรื่อง เป็นเสียงที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องได้ โดยเสียงประกอบมักจะทำหน้าที่เล่าถึงการกระทำ เช่นการตีกัน, การยิงปืน, การปิดประตู ฯลฯ ในขณะที่เสียงบทสนทนาจะเป็นการเล่าเรื่องโดยผ่านตัวละครในเรื่อง (สำหรับเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ส่วนมากมักจะเป็นเจ้าของบ้าน) ดังนั้น เสียง

จากบทบรรยายที่เกิดขึ้น จะต้องไม่ทับกับเสียงทั้ง 2 ผู้จัดทำบทบรรยายจะต้อง “เลือก” ว่าจะบรรยายถึงการกระทำ หรือตัวละครที่กำลังจะมีบทสนทนา “ก่อน” หรือ “หลัง” จากเสียงประกอบหรือเสียงการสนทนานั้นๆ

สำหรับเสียงประกอบจากภาพยนตร์การ์ตูนที่ศึกษา ผู้วิจัยพบว่า จะมีอยู่ 2 ลักษณะคือ (ลักษณะที่ 1) เมื่อเสียงประกอบ (ภาพการกระทำ) จบลงแล้ว เสียงจะเฟดลงเพื่อทำการเปลี่ยนฉาก (ภาพจะเฟดเป็นสีดำ เพื่อทำการเปลี่ยนฉาก) หรือ (ลักษณะที่ 2) เมื่อเสียงประกอบจบลงแล้ว(การกระทำจบลง) จะมีเสียงเพลงที่แสดงอารมณ์อีกแบบหนึ่งขึ้นมาทันที (จะมีการกระทำของอีกตัวละครหนึ่งตามมาทันที) เช่น เมื่อทอมจับเจอร์รี่ด้วยกับดัก(เสียงประกอบ 1) แต่เจอร์รี่วิ่งหนีไปได้ (เสียงดนตรีจังหวะค่อนข้างเร็ว แสดงอารมณ์วิ่งหนีอย่างเร่งรีบ) ซึ่งทั้ง 2 ลักษณะของเสียงประกอบ จะส่งผลต่อการวางบทบรรยายของฉากนั้น ดังนี้

สำหรับลักษณะที่ 1 ผู้วิจัยสามารถใช้ช่วงเวลาในการเปลี่ยนฉากเพื่อทำการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ เพราะเสียงของเรื่องจะเฟดลง และยังไม่เป็นการเริ่มฉากใหม่ เสียงของการบรรยายก็จะไม่ไปทับกับภาพของฉากใหม่ที่จะตามมา ส่วนในลักษณะที่ 2 ผู้วิจัยจำเป็นต้องบรรยายถึงการกระทำ (เสียงประกอบ) นั้น ก่อนที่จะเกิดเสียง เพราะหลังจากเสียงประกอบ จะตามมาด้วยเสียงที่แสดงอารมณ์ของอีกการกระทำหนึ่งทันที ซึ่งผู้วิจัยไม่ควรบรรยายทับกับเสียงของการกระทำที่ตามมา

แต่สำหรับเสียงการสนทนาของตัวละครในเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า ควรบรรยายถึงการพบเจอตัวละครที่จะสนทนาก่อน

เพื่อให้กลุ่มผู้รับสารเกิดภาพก่อนว่าว่ามีอีกหนึ่งตัวละครเดินเข้ามาในฉาก เช่น “แล้วเจ้าของบ้านก็มาเห็นพอดี”(ตามด้วยเสียงบทสนทนา) เป็นต้น

4. การจัดทำบทบรรยาย และการปรับแก้บทบรรยาย

เมื่อผู้วิจัยได้บทขึ้นต้นสำหรับจัดทำ Audio Description มาครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจำเป็นต้องทำการทดลอง Audio Description ก่อนเป็นอันดับแรก ทั้งนี้ เพื่อทดสอบว่า บทบรรยายที่ผู้วิจัยได้เขียนขึ้นมานั้น นอกจากจะต้องสอดคล้องกับภาพ และ ลงตัวกับเสียงแล้ว บทบรรยายที่เกิดขึ้น จะต้องมียุทธศาสตร์เวลาพอดีกับช่องว่างของเสียง (ซึ่งอาจจะเป็นเพลงเบาๆ หรือเพลงจังหวะช้าๆ ที่พอจะให้มีบทบรรยายได้) อีกด้วย โดยในการทดลอง Audio Description ครั้งแรกๆนี้ อาจจะไปสู่การปรับแต่งบท ให้มีความยาวขึ้น หรือ อาจมีการตัดให้สั้นลง เมื่อพบว่าบทบรรยายจะต้องมีการบรรยายอย่างรวดเร็วเกินไป เพื่อให้ทันกับช่วงเวลา ทั้งนี้ อาจหมายถึงรวมถึงการเปลี่ยนคำเพื่อให้ประโยคกระชับขึ้น ก็ได้ กล่าวโดยรวมคือ เมื่อเขียนบทบรรยายได้แล้วจำเป็นต้องนำไปทดลองทำ Audio Description ก่อน แล้วนำมาปรับปรุงอีกครั้งให้เหมาะสมกัน ระหว่างคำ และเวลาที่ใช้ ในการบรรยาย

และนอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำบทบรรยายเข้าทำการปรึกษา อาจารย์มารีนา วงศ์เงินยวง ผู้อำนวยการโรงเรียนคนตาบอด และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ในการช่วยปรับแก้บทบรรยายให้สอดคล้องกับความสามารถในการรับรู้ของเด็กนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างให้ได้มากที่สุด โดยผู้วิจัยจะนำผลการปรับแก้จากการทดลองทำ Audio Description และจากการปรับแก้จากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับบทบรรยายให้เข้ากับภาพยนตร์การ์ตูน และเข้ากับการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างให้มากที่สุดด้วย (โดยบทบรรยายของ

ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอนทั้งก่อนและหลังการปรับแก้ ผู้วิจัยได้บันทึกไว้ในส่วนของภาคผนวก)

หลังจากการปรับแก้บทบรรยายโดยผู้เชี่ยวชาญเรื่องสื่อสำหรับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีการปรับแก้ภายใต้เงื่อนไขต่างๆ โดยผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 5 เรื่อง ดังนี้

- 1.) การให้รายละเอียดด้วยคำที่เฉพาะเจาะจงในสิ่งที่สามารถทำได้ ตามหลักการในการสร้างสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็นนั้น การให้รายละเอียดถือเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้ผู้พิการสามารถเห็นภาพในจินตนาการได้มากที่สุด เช่น องค์ประกอบต่างๆที่อยู่ในภาพที่กลุ่มตัวอย่างน่าจะพอรู้จักได้ เช่น



ภาพที่ 7 แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

จากภาพ เป็นวินาทีที่ 0.32 – 0.39 จากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

บทบรรยายขั้นต้น

“แล้วทอม ก็เดินออกมาจากบ้านพร้อมสิ่งของมากมาย”

บทบรรยายที่ปรับแก้

“แล้วทอม ก็เดินออกมาจากบ้าน เดินตรงไปที่เปล พร้อมหมอน วิทย์ และแก้วน้ำ”

นอกจากนี้ ควรระวังคำนามต่างๆที่อยู่ในบทบรรยายที่สามารถให้ความหมายได้หลายอย่าง ควรมีการให้ความเฉพาะลงไป ว่าคำนี้หมายถึงสิ่งของใด เช่น คำว่า กา อาจหมายถึงกาที่ใช้ต้มน้ำ หรือนกอีกา ก็ได้ ดังนั้นผู้เชี่ยวชาญจึงมีการปรับแก้บทบรรยายที่ว่า “แล้วทอมก็ใช้กาครอบเจอร์รี่ไว้” เป็น “แล้วทอมก็ใช้กาน้ำชาครอบเจอร์รี่ไว้” เป็นต้น

2.) หลีกเลียงการให้รายละเอียดในสิ่งที่ค่อนข้างไกลตัวผู้รับสาร

การให้รายละเอียด หรือการให้ความเฉพาะเจาะจงในการใช้คำนั้น ถึงแม้จะเป็นสิ่งสำคัญ แต่ผู้จัดทำบทบรรยายต้องพิจารณาด้วย ว่าสิ่งที่กำลังให้รายละเอียดอยู่นั้น ไกลจากชีวิตประจำวันของกลุ่มผู้รับสารเกินไปหรือไม่ หากไกลเกินไปหรือต้องใช้การขยายความที่มากเกินไป สามารถเลี่ยงไปใช้คำที่สื่อถึงสิ่งที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือให้กลุ่มผู้รับสารนี้ภาพออกให้ได้มากที่สุด ดังภาพที่ 8 ในตอน Mouse Trouble มีฉากที่ทอมใช้หูฟังตรวจร่างกายของแพทย์ (Stethoscopes) ไล่ฟังไปตามผนัง เพื่อฟังว่าเจอร์รี่อยู่ที่ไหน แต่การให้ความเจาะจงถึงลักษณะอุปกรณ์ทางการแพทย์ดังกล่าวนั้นอาจ

สร้างความสำเร็จไม่เข้าใจให้กลุ่มผู้รับสารได้ ดังนั้นจึงอนุมโนให้ใช้ คำว่า “หูฟัง” ได้ เป็นต้น



ภาพที่ 8 แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

บทบรรยายนาที่ที่ 3.40 – 3.49

“ทอมใช้หูฟัง ไล่ฟังเสียงไปตามผนัง”

3.) หลีกเลี่ยงการใช้คำลักษณะนามที่บอกถึงขนาดหรือภาชนะ

คำลักษณะนามบางคำ ที่จะบอกถึงขนาดหรือขนาดของภาชนะเช่น ถึง จาน ก้อน ฯลฯ โดยภาชนะเหล่านี้หรือขนาดเหล่านี้ กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนอาจมีประสบการณ์จากการสัมผัสที่แตกต่างกัน ออกไป บางคนเคยสัมผัสถึงที่มีขนาดใหญ่ ในขณะที่บางคนอาจไม่เคยสัมผัสถึงที่มีขนาดใหญ่ เคยแต่สัมผัสถึงที่มีขนาดเล็ก และเมื่อมีการบรรยายด้วยบทบรรยายที่แสดงถึงลักษณะนามของภาชนะ ดังกล่าว อาจส่งผลต่อจินตนาการของเด็กที่ต่างกันมากก็เป็นได้ เช่น ในภาพที่ 9 เป็นฉากตอนจบของตอน Mouse Trouble เป็นฉากที่ทอมได้ยกระเบิดจำนวนหลายๆถึง มาวางไว้ที่รูหนู ของเจอร์รี่เพื่อ

จะระเบิดเจอรี่ ผู้วิจัยได้เขียนบท บรรยายไว้ว่า “ทอมเอาระเบิดหลายๆถัง มาวางไว้หน้าประตูของเจอรี่” ซึ่งอาจทำให้ “ถัง” ของแต่ละคนมีขนาดต่างกันมาก และเมื่อเป็นคำลักษณะนามบอกปริมาณ ผู้เชี่ยวชาญจึงได้ปรับแก้เป็นคำแสดงปริมาณที่เป็นนามธรรม เป็น “ทอมเอาระเบิดจำนวนมาก วางไว้หน้าประตูของเจอรี่” เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาเรื่องขนาดที่เด็กแต่ละคนมีประสบการณ์การรับรู้ที่ต่างกัน เป็นต้น แต่หากมีความจำเป็นต้องใช้ลักษณะนามดังกล่าวจริงๆ อาจต้องใช้รูปแบบของการใช้เสียงเข้าช่วย เช่น จานใหญ่ๆ ทำเสียงให้ใหญ่ๆ หรืออาจจะต้องเปลี่ยนคำเพื่อให้เกิดจินตนาการ เช่น จานกว้างๆ (มีการลากเสียงคำว่ากว้าง)



ภาพที่ 9 แสดงภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอรี่ ตอน Mouse Trouble

บทบรรยายนาที่ที่ 6.46 - 6.53

“ทอมเอาระเบิดจำนวนมาก มาวางไว้ที่หน้าประตูของเจอรี่”

4.) หลีกเสียงประโยคที่มีการละประธาน

ในการจัดทำบทบรรยาย มีหลายครั้งที่ตัวละครตัวเดิม มีการกระทำหลายๆอย่างเป็นลำดับ เช่น ...ทอมนอนอ่านหนังสืออยู่ แล้วก็หัวเราะ จากนั้นเจอร์รี่เกิดความสงสัยเลยออกมาดู ทอมก็ยังหัวเราะอยู่ แล้วก็หันตัวไปทางอื่น... จะเห็นว่า ตัวละคร ทอม มีการแสดงกิริยาที่หลากหลายมาก ทั้งนอน อ่านหนังสือ หัวเราะ และหันตัวไปทางอื่น ซึ่งในบทบรรยาย ผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมประโยคและละภาคประธานออกไป ในบางส่วนดังกล่าวข้างต้น แต่สำหรับการให้เสียงเพื่อสื่อสารภาพสำหรับผู้พิการทางการมองเห็นนั้น ประโยคควรอยู่ในรูปที่มี ภาคประธาน และภาคแสดง ครบถ้วน เนื่องจากถึงแม้ว่าการกระทำของตัวละครตัวเดิม จะเป็นการกระทำที่ต่อเนื่องกันก็จริง แต่บทบรรยายที่ไม่ได้พูดต่อกันในทันที เช่นอาจจะต้องเว้นให้เสียงเพลง หรือเสียงประกอบในเรื่อง แล้วจึงมีภาคแสดงอื่นๆตามมา จะทำให้เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อาจจะไม่เข้าใจเรื่องไม่ได้ทั้งหมด ดังนั้นจึงต้องมีการย้ำภาคประธานอยู่เสมอ ให้สอดคล้องกับรูปประโยคพื้นฐานที่สุด ว่า **ใคร ทำอะไร** (แล้วจึงค่อยตามมาด้วย ที่ไหน อย่างไร)

5.) ควรใช้คำสร้อยให้ใกล้เคียงกับภาษาพูดของเด็กๆมากที่สุด

บทบรรยายสำหรับการจัดทำ Audio Description (หรืออาจจะรวมถึงบทสำหรับสื่อเสียงอื่นๆ) ควรเป็นภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาพูดในชีวิตประจำวันของกลุ่มผู้รับสารมากที่สุด โดยต้องมีการสังเกตลักษณะการใช้คำพูดของเด็กนักเรียนในวัยที่ต้องการศึกษา เช่น การใช้คำว่า อะ, เหรอ, นะ, ดิ, ฯลฯ และใช้คำสร้อยเหล่านี้ในบทบรรยาย เพื่อให้บทบรรยายที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน มีความเป็น

มิตร และเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด จนกลุ่มตัวอย่างไม่รู้สึกรู้ว่า
เป็นภาษาคนละระดับกันกับที่ใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง

จากการการจัดทำบทบรรยาย การทำการปรับแก้บทบรรยายทั้งจากการทดลอง
บรรยายและการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ จนกระทั่งได้บทบรรยายขั้นสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไป
สร้างออดิโอเดสคริปต์ขึ้น ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะการใช้ภาษาในบทบรรยายได้
ดังต่อไปนี้

- 1.) เป็นประโยคความเดียวที่อยู่ในรูปของ ประธาน + กริยา (อาจมีส่วนขยาย)
- 2.) ใช้ประโยคบอกเล่ามากกว่าปฏิเสธ ใช้คำศัพท์ความหมายใกล้เคียงได้บ้าง
- 3.) ใช้คำนามที่แสดงความเป็นรูปธรรมให้มาก ใช้นามธรรมเท่าที่จำเป็น
- 4.) ใช้ประโยคในลักษณะภาษาพูด และมีการใช้คำสร้อยในภาษาพูด
- 5.) ไม่ใช้คำพ้องเสียงจนสับสนความหมาย ควรใช้คำที่สื่อความหมายตรงตัว

นอกจากนี้ ในการจัดทำบทบรรยายนั้นผู้วิจัยได้ทำการสร้างและวิเคราะห์ถึง
เงื่อนไขที่ต่างกันในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน เพื่อนำไปเป็นเกณฑ์สำหรับทดสอบการรับรู้
ของกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ทั้ง 3 กลุ่ม โดยเงื่อนไขที่ต่างกันของ
ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน เป็นดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงเงื่อนไขในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน สำหรับทดสอบการรับรู้

การ์ตูน	Mouse Trouble	Cat Napping	Mouse for Sale
ฉากของเรื่อง	ภายในบ้านทั้งหมด	ภายนอกบ้าน	ทั้งในและนอกบ้าน
จำนวนตัวละคร	2 ตัว	2 ตัว	3 ตัว
การให้ข้อคิดเชิง จริยธรรมในเรื่อง	บอกในบทบรรยาย ชัดเจน	ไม่ได้บอกในบท บรรยายชัดเจน	ไม่ได้บอกในบท บรรยายชัดเจน
ความซับซ้อน ของเรื่อง	น้อยที่สุด	ปานกลาง	มากที่สุด

และเมื่อผู้วิจัยได้บทบรรยายที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทำการบันทึกเสียง การรวมไฟล์เสียงและภาพเข้าด้วยกัน ในส่วนของ ขั้นตอนการผลิต (Production) ต่อไป

2. กระบวนการผลิต (Production)

หลังจากได้บทบรรยาย ที่มีการจัดการในเรื่องของเวลาและคำบรรยายมาแล้ว ใน ส่วนของกระบวนการผลิต ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการผลิตดังต่อไปนี้

1. โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตสื่อเกี่ยวกับเสียงนั้น อาจมีมากมาย หลายโปรแกรมด้วยกัน ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Adobe Audition 1.5 สำหรับบันทึกเสียงบรรยาย และโปรแกรม Window Movie Maker สำหรับรวม ไฟล์เสียงและไฟล์ภาพยนตร์การ์ตูนเข้าด้วยกัน โดยกระบวนการทั้งสองส่วนใน การจัดทำ Audio Description ได้แก่ การบันทึกเสียง และ การรวมไฟล์ภาพและ เสียงเข้าด้วยกัน มีรายละเอียด ดังนี้

1.) ส่วนการบันทึกเสียง

เป้าหมายคือการบันทึกเสียงบรรยายให้ตรงกับช่วงเวลาที่ได้วางไว้ใน การเขียนบทบรรยายไว้แล้ว(ในกระบวนการก่อนการผลิต) ซึ่งเป็นบทบรรยายที่ เกิดจากการ “คาดคะเน” ระยะเวลาที่เหมาะสม ไปจนถึงบทบรรยายที่ได้รับ การปรับแต่งจากการทดลองทำการบรรยายและจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดย แนวคิดในการบันทึกเสียงคือ ให้เสียงจากบทบรรยายสอดคล้องกับภาพตาม เวลาที่ระบุไว้ให้ได้มากที่สุด หรือใกล้เคียงที่สุด แต่ต้องไม่ทับกับเสียง ประกอบ (Sound Effect) และเสียงพูดจากตัวละครในเรื่อง เพราะเสียง เหล่านั้นถือว่าเป็นตัวละครได้เหมือนกัน (ซึ่งการวางตำแหน่งของเสียง บรรยายและเสียงประกอบไม่ให้ซ้อนทับกันนั้น จะเป็นการดำเนินการในส่วน ของการรวมไฟล์ต่อไป) และหมายรวมไปถึงการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของ

เรื่อง จากบทบรรยายด้วย เพื่อให้เรื่องราวที่เกิดขึ้น มีสุนทรียรสแก่ผู้รับสารมากที่สุด เช่น สนุก, เร่งรีบ, แอบย่อง, หวาดกลัว ฯลฯ

ในส่วนของการบันทึกเสียงนี้ จำเป็นต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Audition 1.5 โดยผู้วิจัยได้ทำการบันทึกแบบแยกส่วน กล่าวคือ ทำการบันทึกครั้งละ 1 บทบรรยาย ไม่ได้ทำการบันทึกยาวต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง และทำการบันทึกข้อมูลไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งในการบันทึกเสียงนี้จำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องสอดแทรกอารมณ์ของเรื่อง จังหวะของเสียง สั้นยาวหนักเบา ลงไปผ่านถ้อยคำต่างๆและน้ำเสียงของคำอีกด้วย เพื่อให้สอดคล้องและสื่อภาพได้มากขึ้น รวมทั้งจำเป็นต้องมีการบรรยายให้ “ชัดเจน” กว่าที่พูดปกติ คือ ทุกคำที่มีการบรรยายควรมีการ “จบคำ” เพื่อความชัดเจนของผู้รับสาร เพราะสิ่งนี้จะเป็นสิ่งเดียวที่ทำหน้าที่แทนภาพที่เกิดขึ้น และเอื้อให้เกิดการจินตนาการภาพตามได้ หรืออาจจะเป็นการช่วยผู้พิการทางการมองเห็นให้สามารถจินตนาการภาพตามได้อีกชั้นหนึ่ง

และการบันทึกเสียงในทุกบทบรรยายนั้น ยังคงจะต้องการปรับแก้อยู่ เนื่องจากการปรับแก้ในขั้นก่อนการผลิต อาจยังมีความไม่ลงตัวกับช่วงเวลาของบทบรรยายนั้นๆอยู่ และควรมีการจดบันทึกไว้ด้วย ว่ามีการปรับคำใดหรือประโยคใด เปลี่ยนแปลงไปอย่างไรตามความเหมาะสมของช่วงเวลาและภาพ ซึ่งอาจจะต้องมีการยัดคำ หรือเปลี่ยนคำได้อีก 2 – 3 ครั้งจากบทที่ปรับแก้แล้ว จนกว่าจะเหมาะสมและลงตัวที่สุด และเมื่อมีการบันทึกเสียงแยกเป็นบทย่อยๆจนสำเร็จในแต่ละตอนแล้ว จะมีการรวมไฟล์เสียงเข้ากับไฟล์ภาพยนตร์ต่อไป

2.) ส่วนการรวมไฟล์ และบันทึกเป็นสื่อเฉพาะกิจ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ไฟล์ที่เป็นเสียงบรรยายเพียงอย่างเดียวแล้ว ผู้วิจัยจะต้องทำการรวมไฟล์ภาพ และเสียงบรรยายให้เป็นไฟล์เดียวกัน และออกมาในรูปแบบสื่อเฉพาะกิจที่สมบูรณ์ โดยการรวมไฟล์นี้ เนื่องจากว่าผู้วิจัยได้

ทำการบรรยายและบันทึกเสียงบรรยายไว้ แยกเป็นบทบรรยายแต่ละบท ในการรวมไฟล์จึงมีการจัดเรียงบทบรรยายเข้ากับภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน ในช่วงเวลาที่ได้วางไว้ในช่วงเขียนบทบรรยาย (ช่วงก่อนการผลิต) โดยมีการจัดวางเสียงบรรยายให้เหมาะสม และไม่ให้ทับกับเสียง Sound Effect หรือทับกับเสียงเจรจาของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งผู้วิจัยหรือผู้จัดทำการบรรยายจะต้องทำการออกแบบเสียงไว้ก่อน และวางเวลาของเสียงไว้ก่อนแล้วว่าจะให้บทบรรยายอยู่ในตำแหน่งเวลาที่เท่าไร (ตัวเลขในวงเล็บหน้าบทบรรยาย คือ ตำแหน่งเวลาที่บทบรรยายนั้นๆจะปรากฏอยู่ในเรื่อง) และต้องการให้มีเสียงบรรยายการกระทำก่อนแล้วจึงตามด้วยเสียงประกอบ หรือต้องการให้มีเสียงประกอบก่อน แล้วตามด้วยเสียงบรรยายการกระทำ ว่าเสียงประกอบดังกล่าวคือการกระทำอะไร และของใคร ซึ่งการวางบทบรรยายไว้ก่อนเสียงประกอบ หรือหลังเสียงประกอบนี้ ผู้วิจัยต้องพิจารณาว่าก่อนและหลังเสียงประกอบมีเสียงใดอยู่บ้าง หากเป็นเสียงเงียบ หรือเป็นเสียงเพลงบรรเลงที่พอจะบรรยายทับได้ จึงเลือกที่จะบรรยายทับเสียงนั้น แต่หากหลังเสียงประกอบเป็นเสียงดนตรีที่แสดงอาการสำคัญบางอย่าง เช่น ดนตรีเสียงรัวๆแสดงการวิ่งที่เร่งรีบ หรือดนตรีเสียงดังก่อความแสดงอาการกลัว ซึ่งเสียงเหล่านี้เป็นดนตรีที่ค่อนข้างสำคัญเพราะสามารถบอกกริยาบางอย่างของตัวละครได้ ดังนั้นต้องให้เสียงบรรยายการกระทำ ก่อนเกิดเสียง Sound Effect

ส่วนในเรื่องของเสียงการสนทนาของตัวละคร เป็นอีกลักษณะเสียงหนึ่งที่สามารถเล่าเรื่องได้ ดังนั้นบทบรรยายที่เกิดขึ้นจะไม่เล่าเรื่องซ้ำกับบทสนทนา การวางตำแหน่งของเสียงต้อง “หลบ” ให้เสียงบทสนทนาได้เล่าเรื่องด้วยส่วนมากจะวางบทบรรยายไว้ก่อนเกิดเสียงการสนทนา เพื่อเป็นการกล่าวถึงตัวละครที่กำลังจะมีบทสนทนา แล้วบทสนทนาของตัวละครดังกล่าวจึงตามมา ดังที่ได้กล่าวไว้ในส่วนการเขียนบทบรรยาย

โดยในส่วนของกรรวมไฟล์นี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Window Movie Maker ในการรวมไฟล์เข้าด้วยกัน และบันทึกไฟล์งานที่ได้ อยู่ในรูปแบบของ .wmv หรือ .mp4 เพื่อสามารถทำการจัดฉายให้กลุ่มตัวอย่างได้ทดลองรับสารในลำดับต่อไป

2. ไมโครโฟน หูฟัง และที่กรองเสียง

เป็นอุปกรณ์ที่ผู้วิจัยได้ใช้ เพื่อส่งเสียงบรรยายเข้าไปในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และนอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้ที่กรองเสียง เพื่อป้องกันเสียงลมกระแทก จากการออกเสียงพยัญชนะบางตัว เช่น พ ผ ท ธ ฟ เป็นต้น

3. บทบรรยาย และดินสอหรือปากกา

ในการบรรยายเสียงในการผลิตสื่อ Audio Description นั้น จะต้องมีการปรับแก้บทบรรยายไประหว่างทางเสมอเพื่อปรับแก้จนได้บทบรรยายที่เหมาะสมที่สุด ดังกล่าวไว้แล้วข้างต้น

3. กระบวนการหลังการผลิต (Post Production)

เมื่อผู้วิจัยได้ไฟล์งานภาพยนตร์การ์ตูน พร้อมการบรรยายแบบ Audio Description แล้ว ผู้วิจัยได้มีการนำไปเพื่อทดสอบ กับกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุระหว่าง 7 – 9 ปี จำนวนทั้งสิ้น 18 คน (แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มตามช่วงอายุ กลุ่มละ 6 คน) ณ โรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 23 กุมภาพันธ์ 2555 สำหรับรายละเอียดในส่วนของการขั้นตอนหลังการผลิตผู้วิจัยจะกล่าวต่อไปในบทที่ 5

บทที่ 5

การรับรู้สุนทรียภาพจากสื่อภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจ

เรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่

หลังจากได้ผลงานในส่วนของภาพยนตร์เฉพาะกิจอย่างสมบูรณ์แล้วในขั้นตอนการผลิต ในส่วนนี้เป็นส่วนที่ผู้วิจัยได้นำผลงานไฟล์ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผ่านการให้เสียงบรรยายหรือ Audio Description ไปทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพ ในกลุ่มเด็กนักเรียน อายุ 7 – 9 ปี ที่เป็นผู้พิการทางการมองเห็น ในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ เป็นส่วนของกระบวนการหลังการผลิต (Post Production) ในงานวิจัยนี้ โดยรายละเอียดของผลการวิจัยที่จะกล่าวถึงในส่วนนี้ มี 5 ส่วนใหญ่ๆ คือ

1. การเตรียมสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการรับรู้ (ก่อนฉายภาพยนตร์การ์ตูน)
2. การสังเกตพฤติกรรมขณะรับชม
3. การสนทนากลุ่ม (หลังการฉายภาพยนตร์การ์ตูน)
4. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเฉพาะกิจสำหรับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น
5. การเปรียบเทียบผลการรับรู้สุนทรียภาพกับกลุ่มเด็กทั่วไป

ในการทดสอบครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มตามที่ทางโรงเรียนสะดวก (Convenience Sampling) จากกลุ่มประชากรเด็กนักเรียน ที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9 ปี ในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ผู้วิจัยได้แบ่งเด็กนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ตามช่วงอายุได้ 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน (รวม 18 คน) และกลุ่มเด็กนักเรียนทั่วไปที่มีการมองเห็นปกติอายุ 7 – 9 ปี จำนวน 1 กลุ่ม จำนวนทั้งสิ้น 6 คน

สำหรับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ผู้วิจัยได้ใช้ห้องเรียนวิชาพระพุทธศาสนาของทางโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพในการทดสอบ จัดเตรียมอุปกรณ์เพื่อเตรียมพร้อมในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ สำหรับการฉายภาพยนตร์การ์ตูนนั้น ผู้วิจัยได้จัดเตรียมคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา พร้อมทั้งลำโพงจำนวน 1 คู่ ทำการต่อ แล้วฉายภาพยนตร์การ์ตูน โดยผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูนเรียงตามลำดับความซับซ้อนจากน้อยไปหามาก ทั้งสิ้น 3 ตอนคือ Mouse Trouble, Cat Napping และ Mouse for Sale

ตามลำดับ และหลังจากภาพยนตร์การ์ตูนจบตอนผู้วิจัยได้ดำเนินการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับ ภาพยนตร์การ์ตูนตอนนั้นๆในทันที

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังได้ดำเนินการตาม แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ และวิธีการเล่านิทาน ทางวิทยุ เพื่อให้การทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพ เป็นไปอย่างเป็นลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การเตรียมสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการรับรู้(ช่วงก่อนฉายภาพยนตร์ การ์ตูน)

เมื่อเด็กนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบเข้ามาในห้องพระพุทธรักษา ผู้วิจัยได้เริ่มโดยการพูดคุย เพื่อเตรียมสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการรับรู้ของกลุ่ม ตัวอย่าง ตามแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ และผู้วิจัยได้ดำเนินการในขั้นก่อนเล่าเรื่อง ตามแนวคิดเกี่ยวกับการเล่านิทานทางวิทยุ โดยมีการพูดคุยถึงเรื่องราวประสบการณ์เดิม เพื่อตั้ง การรับรู้ในเรื่องของ แมว และ หนู นอกจากนี้มีการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวของภาพยนตร์ การ์ตูน เล่าเรื่องย่อ และมีการอธิบายถึงตัวละคร เพื่อให้กลุ่มนักเรียน มีความเข้าใจตรงกัน ได้มากที่สุด เพื่อทำการกระตุ้นความสนใจของผู้รับรู้ ณ ขณะนั้น ซึ่งเป็นการสอดคล้องกับ องค์ประกอบของการรับรู้อีกด้วย

อีกนัยหนึ่งคือ เพื่อเป็นการปูพื้นเรื่อง ว่าเป็นเรื่องอะไร เกี่ยวข้องกับอะไร ตัวละคร มีใครบ้าง อธิบายถึงรูปร่าง และรูปร่าง สีสัน ของตัวละครนั้นๆ เพื่อให้เกิดมโนทัศน์ไปใน ทิศทางเดียวกัน และเป็นการจุดประกายผู้รับสารด้วย

โดยในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการซักถามถึงความคุ้นเคยของกลุ่มตัวอย่าง กับ “แมว” และ “หนู” ด้วย ซึ่งได้ผลออกมาต่างๆกัน แต่สำหรับแมวนั้น กลุ่มตัวอย่างรู้จักตรงกันว่า มีสี ขาว มีหาง และร้องส่งเสียงเหมียวๆ ได้ แต่กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็นถึงลักษณะ “แมว” ที่อยู่ในความคิดและจินตนาการของแต่ละคนอีกด้วย และสำหรับหนูนั้น กลุ่ม ตัวอย่างค่อนข้างจะไม่รู้จักลักษณะของหนูมากเท่าไรนัก แต่กลุ่มตัวอย่างสามารถรู้ได้ว่า แมวมีขนาดตัวที่ใหญ่กว่าหนูมาก และแมวจะคอยจับหนู

และเพื่อเป็นการปรับทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างให้ไปในทิศทางเดียวกัน ผู้วิจัยยังได้ ใช้ตุ๊กตาแมว และหนู ที่มีขนาดและรูปร่างใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อให้เด็กได้

มีการสัมผัส และรับรู้ขนาดที่ต่างกันของตัวละครทั้ง 2 ตัวนี้ได้ด้วย ซึ่งถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเตรียมความพร้อมเพื่อการรับรู้ ก่อนที่จะทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ต่อไป

หลังจากผู้วิจัยได้ทำการปรับความเข้าใจเกี่ยวกับ แมว และ หนู ให้กับกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทำการปูเรื่องโดยปากเปล่า เพื่อปรับความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับแมว และหนู ในเรื่องทอมแอนด์เจอร์รี่ ใน 3 หมวด ดังนี้

- ลักษณะตัวละคร
- แมว ชื่อทอม ขนปุย มีสีขา เป็นแมวที่เลี้ยงไว้ในบ้านเพื่อจับหนู ชอบกินนม และชอบกินหนู
 - หนู ชื่อ เจอร์รี่ ตัวเล็ก หูกางใหญ่ วิ่งเร็ว ชอบกินเนยแข็ง มีความอยากรู้อยากเห็น
- ความสัมพันธ์ของตัวละคร
- ทอม เป็นแมวที่เจ้าของบ้านเลี้ยงไว้ในบ้านเพื่อให้จับหนู ทอมและเจอร์รี่มักจะไล่กันอยู่เป็นประจำ โดยทอมจะพยายามจับเจอร์รี่มากินเป็นอาหาร ซึ่งทอมพยายามใช้วิธีต่างๆในการจับหนู
- บทบาทของตัวละครในเรื่อง-
- ทอม จะเป็นเหมือนผู้ไล่ และพยายามหาวิธีการต่างๆมาเพื่อจับเจอร์รี่ให้ได้ และในขณะเดียวกัน เจอร์รี่เป็นหนูที่ฉลาดสามารถหนีการไล่จับของทอมได้ และยังสามารถใช้วิธีต่างๆมาโต้ตอบกับทอมได้อีกด้วย

ในส่วนของการปูพื้นก่อนฉายภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น เข้าใจได้ถึงความแตกต่างของขนาดระหว่างแมวกับหนู แต่ไม่รู้ว่าขนาดที่แน่นอนของแมวและหนู กลุ่มตัวอย่างรู้แค่เพียงว่าแมวตัวโตกว่าหนู และชอบรังแกหนู และนอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเคยรับชมภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่มาแล้ว ทางช่องโทรทัศน์ปกติ ทำให้เด็กรู้จักชื่อของ ทอม และ เจอร์รี่อยู่แล้ว จึงทำให้การปูพื้นเป็นได้ง่ายขึ้น ส่วนความเป็นมาของเรื่อง และเรื่องราวคร่าวๆ รวมถึงฉากของภาพยนตร์การ์ตูนในแต่ละตอน ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกเสียงไว้ในส่วนก่อนที่ภาพยนตร์การ์ตูนจะเริ่มต้นขึ้น

2. การสังเกตพฤติกรรมระหว่างรับชม

ในการทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจครั้งนี้ ทางโรงเรียนให้อนุญาตให้ผู้วิจัยใช้พื้นที่ของห้องเรียนพระพุทธศาสนา ซึ่งอยู่บริเวณชั้น 2 ของอาคารเรียน โดยห้องเรียนนี้เป็นห้องเรียนแบบเปิด(ไม่ติดเครื่องปรับอากาศ) และมีการเปิดหน้าต่างอยู่ตลอดเวลา ประกอบกับเป็นห้องเรียนซึ่งอยู่ริมอาคาร และติดถนน จึงมักจะมีเสียงจากยานพาหนะเข้ามาในห้องเรียนได้ ซึ่งอาจจะเป็นการรบกวนการฉายภาพยนตร์ได้ เพราะเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้ใช้ในการฉายครั้งนี้ คือ คอมพิวเตอร์พกพา และลำโพงขนาดเล็กเท่านั้น

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มเลือกด้วยวิธีตามที่โรงเรียนสะดวก มีลักษณะประชากร ดังนี้

1) กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี (จำนวน 6 คน)

เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ทั้งหมด ประกอบด้วยเพศชายจำนวน 4 คน และ เพศหญิง จำนวน 2 คน โดยผู้วิจัยสังเกตว่า เด็กกลุ่มนี้มีการโต้ตอบกับผู้วิจัยค่อนข้างน้อย มีเพียง 2 คนเท่านั้นที่สามารถพูดคุยโต้ตอบกับผู้วิจัยได้อย่างสม่ำเสมอ คือ เด็กชายกวีรติ และ เด็กหญิงชุติกานต์ ซึ่งเด็กทั้ง 2 คนนี้ กล่าวว่า รู้จักภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ มากก่อนแล้ว

2) กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี (จำนวน 6 คน)

เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ทั้งหมด ประกอบด้วย เพศชาย และ เพศหญิง จำนวนเท่ากัน คือ 3 คน จากการพูดคุยเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมพบว่า เด็กนักเรียนหญิงจากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ จะสามารถพูดคุยโต้ตอบกับผู้วิจัยได้ค่อนข้างสม่ำเสมอ ในขณะที่เด็กนักเรียนชายค่อนข้างเงียบ และไม่พูดคุยโต้ตอบมากนัก ซึ่งเมื่อผู้วิจัยกล่าวถึงชื่อเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด แสดงอาการพยักหน้าเข้าใจ และ เด็กหญิงพิมพ์ชนก ได้กล่าวว่า เคยรับชมมาแล้วบ้าง นอกจากนี้ ครูผู้สอนได้ให้ข้อมูลว่า เด็กหญิง พิมพ์ชนก และเด็กหญิง วรริศา เป็นนักเรียนที่ค่อนข้างกระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอีกด้วย

3) กลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี (จำนวน 6 คน)

เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ทั้งหมด ประกอบด้วย เพศชาย 2 คน และเพศหญิง 4 คน กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ทุกคน ค่อนข้างให้ความสนใจ และให้ความร่วมมือในการพูดคุยโต้ตอบกับผู้วิจัยเป็นอย่างดี ทั้งตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น กลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ทุกคนรู้จักภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ เพราะเคยได้รับชมมาก่อน ซึ่งเด็กหญิง วรณพร และ เด็กหญิง อนงค์นาถ ยังได้กล่าวถึง ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องอื่นๆ ที่ตนเคยรับชมอีกด้วย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสภาวะแวดล้อมที่เหมาะสมกับการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ที่จัดทำไว้ โดยได้ทำการทดสอบครั้งละ 1 กลุ่มตัวอย่าง ทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน ซึ่งเมื่อจบการฉายตอนหนึ่งๆแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนตอนนั้นๆ ทันที ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้วิจัยแยกอธิบายตามลำดับตอนของภาพยนตร์การ์ตูนที่จัดฉาย ดังนี้

1.1 ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

1.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Mouse Trouble ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 7 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตั้งใจฟังอย่างมาก ในช่วงตอนต้นของภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างมีการพูดคุยกันบ้าง ว่าเกิดอะไรขึ้น ส่วนมากแล้วมักจะซักถามกันหลังจากมุขตลกสั้นๆที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันทีจบลง และนอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างจะมีการหัวเราะกับมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน หรือมุขที่มีการปูมุขไว้ก่อนที่จะเกิดมุขตลกขึ้น เช่น มุขตลกที่ ทอม เข้าไปอยู่ในกล่องของขวัญและเดินไปที่หูหนูของเจอร์รี่ หรือแม้แต่มุขตลกสุดท้าย ทอม พยายามนำระเบิดมาไว้หน้าหูหนูของเจอร์รี่ เพื่อที่จะทำการแก้แค้น เป็นต้น

และพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอาการ "ลึ้น" ไปกับตัวละครอย่างชัดเจน โดยเฉพาะมุขตลกสุดท้ายก่อนจบเรื่องที่ทอมนำระเบิดมาวางไว้ที่หน้าหูของ เจอร์รี่ กลุ่มตัวอย่างมีการส่งเสียงพูดออกมาในเชิงตกใจว่า "เฮ้ย... ระเบิดเลย เหรอ" (เด็กชาย กิรติ) อีกด้วย

2.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 8 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Mouse Trouble ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 8 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างตั้งใจฟังและไม่มีการพูดชักถามกัน เลยตลอดทั้งเรื่อง และสามารถหัวเราะร่วมไปได้กับทุกมุขตลก ทั้งมุขที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที และมุขที่มีการปูเรื่องมาก่อน นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างมีการพูดในสิ่งที่ตนเองจินตนาการเห็นออกมาด้วย เช่น ตอนที่ทอมเข้าไปอยู่ในกล่องของขวัญ เด็กหญิง พิมพ์ชนก ได้กล่าวออกมาว่า "กล่องของขวัญกล่องใหญ่" หรือ ฉากที่ทอมกินตุ๊กตาไขลานเข้าไปแล้วพันหัก เด็กชาย ยอดยุทธ ได้กล่าวออกมาว่า "อู๋ พันหักหมดปากแน่เลย(หัวเราะ)" เป็นต้น

นอกจากนี้ เมื่อจบตอนแล้ว กลุ่มตัวอย่างยังคงมีการพูดคุยกันเกี่ยวกับความสนุกสนานในเรื่องด้วย

3.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 9 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Mouse Trouble ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 9 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างหัวเราะอย่างสนุกสนานไปกับทุกมุขตลกได้ ทั้งมุขที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันหรือมุขที่มีการปูเรื่องมาก่อน นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังมีการพูดคุยกันถึงเรื่องที่จะเกิดขึ้นในลักษณะการคาดเดาเรื่อง เช่น "ผมว่าเดี๋ยวทอมต้องเอาหนังสือตีเจอร์รี่แน่เลย" (เด็กหญิง วรรณพร) , "เดี๋ยวเจอร์รี่ต้องวิ่งไล่แมวบ้างแน่ๆ" (เด็กชาย ลัทธิตพล) หรือ "บ้านต้องระเบิดแน่เลย", "บีม..." (เด็กหญิง อนงค์นาถ) เป็นต้น

และนอกจากการพยายามคาดเดาเรื่องล่วงหน้าแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันบ้างระหว่างดำเนินเรื่อง เช่น “เราว่าเจอรี่ต้องโดนจับได้แหละ” (เด็กชาย ลัทธพิพล) เป็นต้น

1.2 ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอรี่ ตอน Cat Napping

1.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Cat Napping ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 7 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความตั้งใจในการรับสารมาก โดยไม่มีการพูดคุยกันเลยตลอดการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน และกลุ่มตัวอย่างยังคงหัวเราะตามกับมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อนแล้วเป็นส่วนใหญ่

และกลุ่มตัวอย่างยังสามารถเข้าใจได้กับมุขตลกที่มีความซับซ้อนของภาพมากขึ้น คือ มุขตลกที่เจอรี่ไหลลงมาตามต้นไม้ แล้วออกมาทางเปลญวน กลับมานอนที่เดิม หรือ มุขตลกที่เจอรี่วางแผนเตะกบจากสระบัวข้างๆ ให้ไปลงที่แก้วน้ำหวานของทอม โดยกลุ่มตัวอย่างมีการหัวเราะตามไปด้วย

2.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 8 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Cat Napping ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 8 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างตั้งใจฟังและไม่มีการพูดคุยกันเลยตลอดทั้งเรื่อง แต่มีการลุ้นตามตัวละครอย่างชัดเจน โดย เด็กหญิง วิภาวี ได้แสดงอาการลุ้นผ่านทางคำพูด คือ “แล้วทอมจะเป็นแผลไหมเนี่ย” (หลังจากที่ทอมโดนเครื่องตัดหญ้าวิ่งเข้ามาทับ) หรือ “หมาต้องออกมาจากเปลแล้ว” (เด็กหญิง พิมพ์ชนก) ฉากที่ทอมตีไม้ลงไปที่สุนัข เป็นต้น

กลุ่มตัวอย่างมีการหัวเราะตามมุขตลกได้เกือบทั้งหมด ทั้งลักษณะที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันทีและลักษณะที่มีการปูเรื่องมาก่อน และมุขตลกที่มีความซับซ้อนของภาพมาก ๆ

3.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 9 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Cat Napping ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 9 ปี พบว่า ผลออกมาคล้ายกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นอายุ 8 ปี คือ มีการคาดเดาเรื่อง และสามารถหัวเราะไปกับมุขตลกที่เกิดขึ้นได้เกือบทั้งหมด

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังมีการพูดเพื่อแสดงภาพที่ตนเองเห็น เช่น ตอนที่ทอมถูกดีดขึ้นไปลอยอยู่บนฟ้า กลุ่มตัวอย่างมีการพูดว่า “ลอยขึ้นไปสูงมากถึงเมฆเลย” (เด็กชาย วิชรวรรณ) หรือ “ทอมตกลงมาต้องตายแน่ (หัวเราะ)” (เด็กชาย ลัทธินพล) เป็นต้น

และกลุ่มตัวอย่างยังมีการเปล่งเสียงอุทานแสดงถึงความตื่นเต้นตกใจ เช่น “โห.....” (เด็กหญิง เมธวาลัย) ฉากที่ทอมถูกดีดขึ้นไปบนฟ้า หรือ “เฮ้ย นั่นมันหมานะ ไม่ใช่เจอร์รี่” (เด็กหญิง วรรณพร) ฉากที่ทอมกำลังตีไม้ลงไปในสุนัขที่นอนอยู่ในเปล เป็นต้น

1.3 ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

1.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Mouse for Sale ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 7 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างค่อนข้างให้ความสนใจกับภาพยนตร์การ์ตูนมากอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างไม่มีการพูดคุยกันเลย ทุกคนพยายามตั้งใจรับสารจากภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างยิ้มตามตลอดเรื่อง และถึงแม้ว่าจะมีการหัวเราะกับมุขตลกต่างๆ น้อยลงกว่าสองเรื่องแรกอย่างเห็นได้ชัด แต่ยังคงมีเสียงหัวเราะในมุขตลกใหญ่ๆ ช่วงท้ายเรื่องเหมือนกับทุกตอนก่อนหน้า

2.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 8 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Mouse for Sale ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 8 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการให้ความสนใจเป็นอย่างดี และ

กลุ่มตัวอย่างมีอาการตื่นเต้นกับเสียงของเจ้าของบ้านที่เพิ่มเข้ามา โดยแสดงผ่านคำพูดเช่น **“มีเจ้าของบ้านด้วย”** (เด็กหญิง พิมพ์ชนก), **“เจ้าของบ้านเป็นผู้หญิง”** (เด็กหญิง วริศรา) เป็นต้น นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังคงมีการแสดงคำพูดที่แสดงถึงการพยายามคาดเดาเรื่อง เหมือนในทั้ง 2 ตอนก่อนหน้าอีกด้วย

ผู้วิจัยพบอีกว่า กลุ่มตัวอย่างยังคงสามารถหวัระตามในแทบทุกมุขตลกในเรื่อง ทั้งที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันทีและมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อนรวมทั้งมุขตลกที่ซับซ้อนในเรื่องด้วย และในตอนนี้เป็นตอนที่เห็นได้ชัดว่ากลุ่มตัวอย่างมีเสียงหวัระดังกว่าทั้ง 2 ตอนที่ผ่านมา ในบางช่วงกลุ่มตัวอย่างแสดงความชื่นชอบด้วยการปรบมือด้วย

3.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 9 ปี (จำนวน 6 คน)

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Mouse for Sale ให้กับกลุ่มเด็กอายุ 9 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความกระตือรือร้นมาก หลังจากที่ได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสองตอน กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงอาการลุ้นตามเรื่องและการคาดเดาเรื่องอย่างเห็นได้ชัดผ่านทางารแสดงคำพูด เช่น **“แล้วทำทอมจะเอาเงินไปทำอะไรอะ”** (เด็กหญิง ณัฐธิดา) ในฉากที่ทอมนำเงินที่ขายเจอร์รี่ได้ มาซ่อนไว้ใต้พรม, **“เจ้าของบ้านซื้ออะไรมา”** (เด็กหญิง วรณพร) ในฉากที่เจ้าของบ้านบอกว่าจะนำเงินไปซื้อของนอกบ้าน) หรือ **“ทอมแยแล้ว...”** (เด็กชาย ลัทธินพ) ในฉากที่ทอมวิ่งหนีออกไปที่โรงรถ แล้วพยายามนำสีขาวมาวาดตัวเอง เป็นต้น

นอกจากนี้สิ่งที่สามารถสังเกตได้ชัดเจนจากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้คือ กลุ่มตัวอย่างพยายามใส่ความคิดเห็นของตัวเองลงไปในเรื่องระหว่างฉายภาพยนตร์การ์ตูนด้วย เช่น เด็กชาย ลัทธินพ ได้กล่าวขึ้นว่า **“ถ้าผมเป็นทอมนะ ผมจะเอาตัวลงไปคลุกแป้งบ้าง”** (ในฉากที่เจอร์รี่นำตัวเองลงไปคลุกกับแป้งเพื่อให้ตัวเองกลายเป็นสีขาว) เป็นต้น

สำหรับในช่วงการฉายภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 ช่วงอายุ โดยสามารถสรุปรายละเอียดของพฤติกรรมได้ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แสดงผลพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูน

	Mouse Trouble	Cat Napping	Mouse for Sale
กลุ่ม ตัวอย่าง อายุ 7 ปี	-มีการพูดคุยกันบ้างและ มีการซักถามกัน ส่วนมากมักเป็น หลังจากมุขที่เกิดอย่าง ฉับพลันจบลง -หัวเราะกับมุขตลกที่มี การปูเรื่องมาก่อน -มีอาการลึ้นอย่าง ชัดเจนโดยผ่านทาง คำพูด	-กลุ่มตัวอย่างไม่มีการ พูดคุยกันเลยตลอดการ รับชม และยิ้มไปด้วย ตลอดเรื่อง -กลุ่มตัวอย่างยังคง หัวเราะกับมุขตลกที่มี การปูเรื่องมาก่อนเป็น ส่วนใหญ่	-กลุ่มตัวอย่างไม่มีการ พูดคุยกันเลยตลอดเรื่อง และยิ้มตามได้ตลอด -กลุ่มตัวอย่างหัวเราะไป กับมุขตลกต่างๆน้อยลง กว่า 2 ตอนแรกอย่างเห็น ได้ชัด ยังคงหัวเราะกับมุข ตลกใหญ่ๆที่มีการปูเรื่อง ไว้ก่อน
กลุ่ม ตัวอย่าง อายุ 8 ปี	-มีการตั้งใจฟังอย่าง ต่อเนื่องโดยไม่มีการ พูดคุยกันเลย ตลอด การรับชม	-มีการตั้งใจฟังอย่าง ต่อเนื่องโดยไม่มีการ พูดคุยกันเลย ตลอด การรับชม	-มีการตั้งใจฟังอย่าง ต่อเนื่องโดยไม่มีการ พูดคุยกันเลย ตลอด การรับชม

ตารางที่ 4 (ต่อ) แสดงผลพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูน

	Mouse Trouble	Cat Napping	Mouse for Sale
กลุ่ม ตัวอย่าง อายุ 8ปี (ต่อ)	<p>-กลุ่มตัวอย่างสามารถหัวเราะไปได้กับทุกมุขตลกทั้งมุขที่เกิดขึ้นฉับพลันและมุขที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อน</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีการคาดเดาเรื่องล่วงหน้าบ้าง</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างสามารถหัวเราะไปได้กับทุกมุขตลกทั้งมุขที่เกิดขึ้นฉับพลันและมุขที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อน</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกเป็นห่วงตัวละคร และคาดเดาเรื่องและแสดงความคิดเห็นต่อเรื่อง</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างสามารถหัวเราะไปได้กับทุกมุขตลกทั้งมุขที่เกิดขึ้นฉับพลันและมุขที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อน</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างตื่นเต้นกับการที่มีตัวละครเพิ่มขึ้นมา และยังคงคาดเดาเรื่องที่เกิดขึ้นเหมือน 2 ตอนแรก</p>
กลุ่ม ตัวอย่าง อายุ 9ปี	<p>-กลุ่มตัวอย่างตั้งใจฟังอย่างชัดเจน โดยไม่มีการพูดคุยหรือซักถามกันเลยตลอดทั้งเรื่อง</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างสามารถหัวเราะได้ตามกับทุกมุขตลก ทั้งที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันและมีการปูเรื่องไว้ก่อน</p> <p>- คาดเดาเรื่องราว และเสนอความคิดเห็น</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างตั้งใจฟังอย่างชัดเจน โดยไม่มีการพูดคุยหรือซักถามกันเลยตลอดทั้งเรื่อง</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างสามารถหัวเราะได้ตามกับทุกมุขตลก ทั้งที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันและมีการปูเรื่องไว้ก่อน</p> <p>- มีการพูดเพื่อแสดงภาพที่จินตนาการได้ ออกมา</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างตั้งใจฟังอย่างชัดเจน โดยไม่มีการพูดคุยหรือซักถามกันเลยตลอดทั้งเรื่อง</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างสามารถหัวเราะได้ตามกับทุกมุขตลก ทั้งที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันและมีการปูเรื่องไว้ก่อน</p> <p>- มีการ คาดเดาเรื่องราว และเสนอความคิดเห็น</p>

จากการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น พบว่า กลุ่มอายุ 8 – 9 ปี จะมีพฤติกรรมที่คล้ายกัน คือ สามารถหวัหระตามได้ทั้งมุขตลกที่เกิดขึ้นแบบฉับพลันทันที และมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน นอกจากนี้ ทั้ง 2 กลุ่มยังสามารถคาดเดาเรื่อง ลุ้นตามตัวละคร หรือแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมาได้ด้วย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี จะมีการหวัหระตามในมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้แล้วเป็นส่วนมาก และไม่ปรากฏพฤติกรรมการคาดเดาเรื่องหรือแสดงความคิดเห็นต่อเรื่อง เหมือนกลุ่มอายุ 8 – 9 ปี แต่กลุ่มอายุ 7 ปี มีการลุ้นตามเรื่องได้ โดยเฉพาะตอน Mouse Trouble

นอกจากเสียงหวัหระแล้ว พฤติกรรมที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งคือ แสดงออกทางคำพูดของกลุ่มตัวอย่าง แสดงอาการลุ้นตามเรื่อง, การคาดเดาเรื่อง, การเอาใจช่วยตัวละคร หรือ การแสดงความคิดเห็นของตัวเองถ้าต้องเป็นตัวละครนั้นๆ น่าจะเป็นการแสดงออกถึงการรับความสนุกสนานของการเดินเรื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนได้ได้อย่างหนึ่ง จากกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร

และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นทั้ง 3 ช่วงอายุ มีการยิ้มตามได้ตลอดทั้ง 3 ตอน และเมื่อภาพยนตร์การ์ตูนจบลง กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความชื่นชอบโดยการปรบมือ มีการพูดคุยกันถึงเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูน และบอกผู้วิจัยให้ฉายอีกอยากชมอีก เป็นต้น

3. การสนทนากลุ่ม (ช่วงหลังฉายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูนในแต่ละตอนแล้ว ผู้วิจัยได้จัดการสนทนากลุ่ม(Focus Group) กับกลุ่มตัวอย่างในทันที โดยได้ตั้งคำถามเพื่อถามกลุ่มตัวอย่างใน 3 หัวข้อใหญ่ๆ คือ

1.) เรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไรบ้าง เกิดอะไรขึ้นบ้าง

เพื่อทดสอบการรับรู้เรื่องราวในแต่ละตอนของกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งทดสอบการเก็บรายละเอียดของเรื่องราวในตอนนั้นๆของกลุ่มตัวอย่างด้วย

2.) เรื่องนี้สอนให้รู้ว่าอะไร

เพื่อทดสอบการรับรู้ข้อคิดเชิงศีลธรรมที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดย ทั้ง 3 ตอนนั้น มีเพียงตอน Mouse Trouble ตอนเดียวที่มีการบอก ไว้ในบทบรรยายชัดเจนถึงข้อคิดจากเรื่อง (Moral Concept)

3.) ตอนที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจในภาพยนตร์การ์ตูนคือตอนใด และตอนนั้นมี "ภาพที่เห็น" เป็นอย่างไร

เพื่อทดสอบการคิดเป็นภาพจากการรับฟังเสียงบรรยายของกลุ่มตัวอย่าง และทดสอบจินตนาการของกลุ่มตัวอย่างในเชิงภาพ รวมทั้งทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพของกลุ่มตัวอย่างด้วย

โดยผลการสนทนากลุ่มจากภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละตอน เป็นดังนี้

3.1 ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

1.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจากจบการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถรับเรื่องราวในระดับโครงเรื่องคร่าวๆ ได้โดยตลอด ตั้งแต่ต้นจนจบ แต่ยังไม่สามารถลงรายละเอียดได้มาก สามารถลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้องและเรียงร้อยเหตุการณ์ได้ กลุ่มตัวอย่างมีการเล่าเรื่องโดยข้ามเหตุการณ์เล็กๆไป โดยเหตุการณ์ที่ข้ามไปส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นมุขตลกแบบที่เกิดขึ้นฉับพลัน เช่น ตอนที่ทอมนำกระบอกปืนใส่ไปในรูหนูของเจอร์รี่ แล้วกระบอกปืนกลับมาหาทอมเอง หรือ ตอนที่ทอมพยายามใจค้อนทุบเจอร์รี่ แล้วเจอร์รี่ก็แย่งค้อนได้ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำและเล่ามุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน เช่น ตอนที่ทอมเข้าไปอยู่ในกล่องของขวัญ, ตอนที่ทอมนำเชือกไปผูกไว้กับต้นไม้หน้าบ้านแล้วทำเป็นบ่วงบาศก์ที่หน้ารูของเจอร์รี่ หรือ ตอนที่ทอมฉีกหนังสือทิ้งแล้วนำระเบิดจำนวนมากมาไว้ที่หน้ารูหนูของเจอร์รี่ เป็นต้น

และเมื่อถามถึงข้อคิดที่ได้จากเรื่อง กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ข้อคิดจากเรื่อง (Moral Concept) ได้ชัดเจนและถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดของตนเอง โดย

กล่าวพร้อมกันได้ทุกคน คือ “ให้ทุกซ์แก่ท่าน ทุกซ์นั้นถึงตัว” ในขณะที่บทบรรยายในภาพยนตร์การ์ตูนใช้คำว่า “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นคืนสนอง”

และผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความประทับใจในฉากที่มีลักษณะเป็นมุขตลกที่มีลักษณะเป็นมุขแบบปูเรื่องมาก่อน โดยมีการกล่าวถึง 2 ฉากที่ประทับใจคือ ฉากที่ทอมเข้าไปอยู่ในกล่องของขวัญแล้วเดินไปเคาะที่รูหนูของเจอร์รี่ และ ฉากที่ทอมนำระเบิดจำนวนมากไปวางไว้หน้ารูหนูของเจอร์รี่ แล้วก็จุดระเบิด โดยเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายภาพที่กลุ่มตัวอย่างจินตนาการได้พบว่ากลุ่มตัวอย่างยังสามารถกล่าวถึงสิ่งต่างๆในฉากได้ค่อนข้างน้อย เช่น ในฉากที่ทอมเข้าไปอยู่ในกล่องของขวัญแล้วเดินไปเคาะที่รูหนูของเจอร์รี่ กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงกล่องว่า “.....เป็นกล่องที่มีใหญ่มาก และต้องเจาะรูด้วย เพราะทอมต้องอยู่ในกล่องแล้วเดินไป.....” (เด็กหญิง ชุติกานต์) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างยังไม่ได้กล่าวถึงสิ่งรอบข้าง หรือรายละเอียดต่างๆที่อยู่ในฉากนั้นๆ

เช่นเดียวกับฉากที่ทอมนำระเบิดจำนวนมากมาวางไว้หน้ารูหนูของเจอร์รี่ กลุ่มตัวอย่างได้บรรยายถึง ลักษณะระเบิดในจินตนาการของแต่ละคน เช่น “.....ระเบิดเป็นก้อนๆ หลายๆก้อนเหมือนก้อนหินใหญ่ๆแต่เบากว่า....” (เด็กชาย มณฑล) หรือที่ เด็กชาย กิรติ ได้อธิบายว่า “.....ระเบิดที่ทอมนำมาเป็นผงๆเหมือนแป้ง จะพองตัวขึ้นแล้วก็ระเบิดออกเอง....” โดยยังไม่ได้บรรยายถึงองค์ประกอบอื่นๆในฉากนั้นๆ

2.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 8 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจบการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูนได้เป็นลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ โดยสามารถให้รายละเอียดในบางฉากบางตอนได้ เช่น ฉากที่ทอมนำเชือกไปผูกไว้กับต้นไม้หน้าบ้าน กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงลักษณะเชือกว่า “เป็นเชือกเส้นยาวๆ ยาวมากๆ แล้วก็ผูกไว้กับต้นไม้” (เด็กหญิง พิมพ์ชนก) หรือฉากที่ทอมใช้ตุ๊กตาไซลานเพื่อหลอกล่อให้เจอร์รี่ออกมา กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงลักษณะตุ๊กตาไซลานตามจินตนาการว่า “เป็นหนูผู้หญิง ตัวเท่าเจอร์รี่ ลักษณะเหมือน

เจอร์รี่ แต่เป็นของเล่น ไม่มีชีวิต” (เด็กหญิง วรริศา) เป็นต้น แต่ในการเล่าเรื่องของกลุ่มตัวอย่างนั้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างยังเล่าเรื่องโดยข้ามเหตุการณ์ที่เป็นมุขตลกที่เกิดขึ้นโดยฉับพลันไป เหลือไว้แต่มุขที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถจับประเด็นข้อคิดจากเรื่อง (Moral Concept) จากภาพยนตร์การ์ตูนได้ โดยสามารถอธิบายได้ว่าเพราะอะไร ตัวละครตัวใดเป็นฝ่ายทำผิดจากศีลธรรม

ส่วนเรื่องฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจนั้น กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจอยู่ 3 ฉากคือ ฉากที่ทอมนอนอ่านหนังสือแล้วเจอร์รี่เข้ามาอ่านด้วย แล้วทอมจับเจอร์รี่, ฉากที่ทอมใช้หูฟังไล่ฟังเสียงไปตามผนัง จนกระทั่งได้ยินเสียงเคี้ยวเนยแข็งของเจอร์รี่ และฉากที่ทอมนำระเบิดมาวางไว้หน้ารูหนูของเจอร์รี่ โดยเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายภาพในฉากที่ประทับใจตามจินตนาการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการกล่าวถึงองค์ประกอบอื่นๆในฉากมากขึ้น เช่น ในฉากที่ทอมนอนอ่านหนังสืออยู่แล้วเจอร์รี่เข้ามาอ่านด้วย เด็กหญิง วรริศา เด็กหญิง พิมพ์ชนก และเด็กชาย ยอดยุทธ ช่วยกันบรรยายว่า “.....ทอม นอนอยู่บนพ้านิมๆ (นุ่มๆ) แล้วอ่านหนังสือเล่มใหญ่ๆอยู่ เจอร์รี่วิ่งออกมาจากรูหนูจากอีกฝั่งหนึ่งของห้อง แล้วค่อยๆมาแอบดูว่าทอมอ่านอะไรอยู่ ค่อยๆของมาดูหนังสือของทอม.....” เป็นต้น

3.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 9 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจากการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องได้ตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และสามารถเก็บรายละเอียดของเรื่องได้ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง อายุ 8 ปี และในการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนนั้น และยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์แต่ข้ามในส่วนของมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันไป เหลือไว้แต่มุขตลกที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อนเท่านั้น

กลุ่มตัวอย่างสามารถจับประเด็นแนวคิดเชิงศีลธรรมจากเรื่องได้ และสามารถอธิบายได้ว่าเหตุการณ์ในเรื่องสอดคล้องกับแนวคิดอย่างไร

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงฉากที่ประทับใจ คือ ฉากที่ทอมใช้หูฟังไล่ฟังไปตามผนังห้อง จนได้ยินเสียงเคี้ยวเนยแข็งของเจอร์รี่ และ ฉากที่ทอมเข้าไปอยู่ในกล่องของขวัญแล้วเดินไปที่รูหนูของเจอร์รี่ โดยเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายภาพของฉากที่ประทับใจตามจินตนาการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ มีการจินตนาการที่ค่อนข้างกว้างออกไปกว่ากลุ่มตัวอย่างกลุ่มอายุอื่นๆ โดยสามารถโยงเรื่องราวเพิ่มเติมตามเหตุและผลได้ เช่น ในฉากที่ทอมเข้าไปอยู่ในกล่องของขวัญ เด็กหญิง วรรณพร บรรยายว่า **“....ทอมไปซ่อนตัวก่อนที่หลังกำแพงของอีกห้องหนึ่ง เพราะกลัวเจอร์รี่เห็น แล้วค่อยหนีบกล่องใบใหญ่ออกมา แล้วลงไปอยู่ในกล่อง ค่อยๆเดินไปหาเจอร์รี่ที่รูหนู”** (ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนคือ ทอมไม่ได้ไปซ่อนตัวในห้องอื่น) หรือ ในฉากที่ทอมใช้หูฟังไล่ฟังไปตามผนัง เด็กชาย ลัทธินพล และเด็กหญิง อนงค์นาถ ได้บรรยายว่า **“....ทอมหนีบหูฟังออกมาจากหนังสือ แล้วโยนหนังสือทิ้งไป แล้วค่อยๆฟังตามผนังห้องไปเรื่อยๆ จนไปฟังที่รูหนูของเจอร์รี่ แล้วได้ยินเสียงเจอร์รี่กินเนยแข็งอยู่ เจอร์รี่ก็ออกมา...”** (ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนคือ ทอมใส่หูฟังอยู่แล้ว และไม่ได้หนีบออกมาจากหนังสือ) เป็นต้น

3.2 ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

- 1.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจากการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นได้ตามลำดับเหตุการณ์ ตั้งแต่ต้นจนจบ แต่ยังคงข้ามในส่วนของมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน และยังคงไม่สามารถให้รายละเอียดของเรื่องได้มากนัก

ในส่วนของการข้คิดจากเรื่อง กลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถประมวลข้อคิดจากเรื่องได้ โดยต้องมีการถามนำก่อน เช่น ทอมทำอะไรบ้าง สิ่งที่ทอมทำนั้นดีหรือไม่ดี สิ่งที่ทอมได้รับคืออะไร และ เราได้ข้อคิดอะไรจากเรื่อง กลุ่มตัวอย่างมีการตอบคำถามได้ทั้งหมด จนกระทั่งสามารถสรุปข้อคิดจากภาพยนตร์การ์ตูนได้หลังจากที่ผู้วิจัยได้ถามคำถามนำ

สำหรับฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจนั้น พบว่ามี 2 ฉาก คือ ฉากที่เจอรี่เตะกะบให้ลอยเข้าไปในแก้วน้ำหวานของทอม และฉากที่เจอรี่ผิวปากเรียกสุนัขให้นอนบนแปล แล้วทอมเข้าใจผิดคิดว่าเป็นเจอรี่ จึงตีด้วยไม้ไปหลายที โดยเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงฉากที่ประทับใจดังกล่าวตามจินตนาการ พบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพได้ แต่ยังไม่สามารถให้รายละเอียดได้ เช่น ฉากที่เจอรี่เตะกะบให้ลงไปแก้วน้ำหวานของทอม กลุ่มตัวอย่างได้บรรยายไว้ว่า “.....เจอรี่เห็นกะบอยู่ เลยหันกลับไปหาทอม แล้วเตะกะบไปตกในแก้วน้ำของทอม.....” (เด็กชาย กิรติ) และฉากที่เจอรี่ผิวปากเรียกสุนัขให้นอนบนแปล แล้วทอมเข้าใจผิดคิดว่าเป็นเจอรี่ จึงตีด้วยไม้ไปหลายที กลุ่มตัวอย่างบรรยายไว้ว่า “....เจอรี่เรียกหมาให้มานอนบนแปล แล้วทอมก็เข้ามา ไซ้ไม้ตีลงไป เพราะคิดว่าเป็นเจอรี่นอนอยู่....” (เด็กชาย มณฑล) เป็นต้น

2.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 8 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจากจบการฉายภาพยนตร์การ์ตูน ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องราวทั้งหมด ตั้งแต่ต้นจนจบได้ตามลำดับ และสามารถเล่าในรายละเอียดได้บ้าง และกลุ่มตัวอย่างยังคงไม่สามารถเล่ามุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันได้ แต่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้สามารถให้รายละเอียดได้พอสมควรเกี่ยวกับองค์ประกอบของฉาก เช่น **สนามหญ้ากว้าง ๆ เหมือนในโรงเรียน** โดยกลุ่มตัวอย่างมีการกล่าวถึงสนามเด็กเล่นในโรงเรียนคนตาบอดด้วย

ในส่วน of ข้อคิดจากเรื่อง กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจับประเด็นได้ทันที ผู้วิจัยมีการถามคำถามนำก่อน เช่น ใครเป็นคนแกล้งใครก่อน, คนแกล้งได้รับผลอย่างไร และ เรื่องนี้สอนให้รู้ว่าอะไร จนกระทั่งกลุ่มตัวอย่างสามารถบอกถึงข้อคิดที่ได้จากเรื่องได้ จากการถามคำถามนำ

สำหรับฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจจากการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน มีด้วยกัน 3 ฉาก คือ ฉากที่เจอรี่เตะกะบจากสระน้ำให้ลอยไปลงในแก้วน้ำหวานของทอม, ฉากที่ทอมถูกตีแล้วลอยขึ้นไปบนฟ้า ก่อนที่จะตกลงมาในทะเล และฉากที่เจอรี่เดินมาคว่ำแปลแล้วทอมตกลงมา โดยเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง

บรรยายถึงฉากที่ประทับใจตามจินตนาการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายถึงรายละเอียดในฉากที่ประทับใจตามที่จินตนาการได้ โดยบางส่วนมีการจินตนาการภาพขึ้นต่อเนื่องจากในภาพยนตร์การ์ตูนด้วย เช่น ฉากที่เจอร์รี่เตะกบให้ลอยไปตกในแก้วน้ำหวานของทอม กลุ่มตัวอย่างบรรยายว่า “...เจอร์รี่อยู่บนสนามหญ้าเหมือนที่อยู่หลังโรงเรียน แต่มีน้ำด้วย (บ่อน้ำ) แล้วก็เดินไปที่น้ำเพราะได้ยินเสียงกบ แล้วเจอร์รี่เลยจับกบให้หมุนไปหาทอม แล้วเจอร์รี่เตะกบ จนกบลอยไปลงให้แก้วทอม.....”(เด็กชาย ยอดยุทธ)

ส่วนฉากที่ทอมถูกตีตื้นไปลอยอยู่บนฟ้า แล้วตกลงมาในทะเล กลุ่มตัวอย่างได้บรรยายภาพในจินตนาการว่า “.....ทอมลอยขึ้นไปสูงมาก ถึงเมฆเลย มีเครื่องบิน มีดาวด้วย สูงกว่านกอีก แต่ทอมยังไม่รู้ตัว แล้วทอมก็ตกลงมาในน้ำ” (เด็กหญิง วรริศา และเด็กหญิง วิภาวี) เป็นต้น

3.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 9 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจบการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องจากภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ และสามารถร้อยเรียงลำดับของเหตุการณ์ต่างๆได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งสามารถให้รายละเอียดของเรื่องราวได้ค่อนข้างดี แต่การเล่าเรื่องของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ ยังคงข้ามในส่วนของมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันไป คล้ายกับการเล่าเรื่องของกลุ่มตัวอย่างอายุ 7 และ 8 ปี

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังสามารถจับประเด็นเรื่องข้อคิดจากเรื่องได้ โดยที่ผู้วิจัยไม่ต้องถามคำถามนำ

ในส่วนของฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจ กลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี มีฉากที่ประทับใจ 2 ฉาก คือ ฉากที่เจอร์รี่ลอยขึ้นไปบนฟ้า แล้วตกลงมาในรังนก ก่อนที่จะไหลมาตามกิ่งไม้แล้วกลับมาบนที่เปลเหมือนเดิม และ ฉากที่เจอร์รี่ฉิวปากเรียกสุนัขตัวใหญ่ขึ้นมาบนบนเปล ก่อนที่ทอมจะกลับมาและตีด้วยไม้ลงไปหลายที และเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงภาพที่จินตนาการได้ จากฉากที่ประทับใจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถจินตนาการในรายละเอียดได้ค่อนข้างมาก

เช่น ในฉากที่เจอร์รี่ผิวปากเรียกสุนัขตัวใหญ่ขึ้นมาอนบนแปล ก่อนที่ทอมจะกลับมาและตีด้วยไม้ลงไปหลายที กลุ่มตัวอย่างบรรยายไว้ว่า “.....เจอร์รี่ผิวปากเรียกหมาตัวใหญ่มาก แล้วให้หมาขึ้นไปอนกินอาหารบนแปล พอทอมมาถึง ทอมเปิดประตูบ้านเข้ามาเบาๆ เพราะกลัวเจอร์รี่รู้ตัว แต่ทอมไม่รู้ว่าหมาอนกินอาหารอยู่ ไม่ใช่เจอร์รี่ แล้วทอมก็ดึงแปลออกแล้วตีลงไปตีหมาจนหมาเป็นแผล แล้วหมาก็โกรธมาก.....”. (เด็กหญิง วรรณพร) เป็นต้น

3.3 ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

1.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจากจบการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องราวได้ตั้งแต่ต้นจนจบ แต่มีเหตุการณ์ที่ไม่เป็นไปตามลำดับอยู่บ้าง แต่กลุ่มตัวอย่างก็ทำการพูดคุยกัน จนกระทั่งได้คำตอบว่าเหตุการณ์ใดเกิดก่อนหรือหลัง ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีการออกความคิดเห็นว่าตอนใดเกิดก่อนหรือเกิดหลัง จนกระทั่งสามารถเล่าต่อเนื่องได้จนจบ แต่ยังไม่สามารถบรรยายละเอียดได้มากนัก และใช้เวลาในการเล่าเรื่อง นานกว่าสองตอนแรก

กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดจากเรื่องได้ทันที ผู้วิจัยต้องมีการถามคำถามนำก่อน เช่น ทอมทำอะไรในเรื่อง เจอร์รี่ทำอะไรในเรื่อง เจ้าของบ้านทำอะไรในเรื่อง ใครเป็นคนไม่ดีในเรื่อง คนไม่ดีได้รับผลอย่างไร และ เรื่องนี้สอนให้รู้ว่าอะไร จนกระทั่งกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปข้อคิดทางศีลธรรมจากเรื่องได้ในที่สุด

และเมื่อผู้วิจัยถามกลุ่มตัวอย่างถึง ฉากที่ประทับใจ กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถตอบได้ในทันที จนกระทั่งกลุ่มตัวอย่าง 1 คนให้คำตอบว่า ฉากที่เจอร์รี่วิ่งเข้าไปซ่อนตัวในตู้เก็บของ แล้วทอมวิ่งตามไปเขย่าตู้ จนเจ้าของบ้านมาเห็น โดยเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงฉากที่ประทับใจตามจินตนาการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถให้รายละเอียดได้มากนัก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงฉากดังกล่าวว่า “.....เจอร์รี่วิ่งเข้าไปแอบในตู้ แล้วทอมก็ตามมา เขย่าที่ตู้ แล้ว

เจ้าของบ้านไฉนเสียง ก็เลยตีทอมเพราะทอมแกล้งเจอร์รี่...” (เด็กชาย กীরติ)

2.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 8 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจากจบการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยสามารถร้อยเรียงลำดับเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้อง โดยไม่ได้ข้ามเหตุการณ์หรือมุขตลกใดๆเลย (เนื่องจากเป็นตอนที่ไม่มีมุขตลกแบบฉับพลัน) แต่ค่อนข้างใช้เวลาในการเล่ามากกว่าตอนที่ทำการทดสอบไปก่อนหน้านี้แล้ว

กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดจากเรื่องได้ในทันที ผู้วิจัยต้องมีการถามคำถามนำ เพื่อให้เกิดการคิดที่ละขั้นตอน เช่น เช่น ทอมทำอะไรในเรื่องเจอร์รี่ทำอะไรในเรื่อง เจ้าของบ้านทำอะไรในเรื่อง ใครเป็นคนไม่ดีในเรื่อง คนไม่ดีได้รับผลอย่างไร และ เรื่องนี้สอนให้รู้ว่าอะไร จนกระทั่งกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปข้อคิดทางศีลธรรมจากเรื่องได้ในที่สุด

สำหรับฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจ กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงสองฉาก คือ ฉากที่ทอมได้เงินมาจากการขายเจอร์รี่ให้กับร้านสัตว์เลี้ยง แล้วนำเงินมาช้อนไว้ได้พรม และ ฉากที่ทอมวิ่งไปในโรงรถแล้วนำสีขาวมาราดตัวเอง เพื่อทำให้เป็นแมวสีขาว และเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงภาพของฉากที่ประทับใจตามจินตนาการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายถึงรายละเอียดได้ค่อนข้างดี และมีการจินตนาการต่อเนื่องออกไป เช่น ฉากที่ทอมวิ่งไปในโรงรถแล้วนำสีขาวมาราดตัวเอง เพื่อทำให้เป็นแมวสีขาว กลุ่มตัวอย่างได้บรรยายว่า “...ทอมวิ่งหนีเจ้าของบ้านออกไปนอกบ้าน ไปไกลมากๆ ไปที่โรงรถ มีรถจอดเยอะแยะแล้วทอมก็ไปหยิบสีมาราดตัวเอง ราดเยอะๆเลยจนเปียกหมด เป็นสีขาวหมดเลย.....” (เด็กหญิง วิภาวี)

3.) กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 9 ปี (จำนวน 6 คน)

จากการสนทนากลุ่มหลังจบการฉายภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างสามารถเล่าเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ และสามารถร้อยเรียงลำดับเรื่องราวต่างๆได้อย่างถูกต้อง โดยไม่ได้ข้ามเหตุการณ์หรือมุขตลกใดๆเลย

ส่วนประเด็นเรื่องข้อคิดจากภาพยนตร์การ์ตูนนั้น กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ยังคงไม่สามารถจับประเด็นได้ในทันที ผู้วิจัยต้องถามคำถามนำ เพื่อทำให้เกิดลำดับความคิดที่ละขั้นตอน เช่น ทอมทำอะไรในเรื่อง เจอร์รี่ทำอะไรในเรื่อง เจ้าของบ้านทำอะไรในเรื่อง ใครเป็นคนไม่ดีในเรื่อง คนไม่ดีได้รับผลอย่างไร และเรื่องนี้สอนให้รู้ว่าอะไร จนกระทั่งกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปข้อคิดจากเรื่องได้

เมื่อผู้วิจัยสอบถามถึง ฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจจากเรื่อง พบว่า ฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจ มี 2 ฉาก ได้แก่ ฉากที่ เจ้าของบ้านซื้อหนูสีเขากลับมาด้วย แล้วพอเปิดเพลงหนูสีเขาก็ตื่นให้ทอมดู และ ฉากที่เจอร์รี่วิ่งเข้าไปซ่อนตัวในตู้เก็บของ แล้วทอมวิ่งตามไปเขย่าตู้ จนเจ้าของบ้านมาเห็น โดยเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงภาพของฉากที่ประทับใจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายถึงรายละเอียดของฉากที่ประทับใจตามจินตนาการได้ เช่น ฉากที่เจอร์รี่วิ่งเข้าไปซ่อนตัวในตู้เก็บของ แล้วทอมวิ่งตามไปเขย่าตู้ จนเจ้าของบ้านมาเห็น กลุ่มตัวอย่างบรรยายว่า **”.....เจอร์รี่วิ่งไปแล้วมุดเข้าไปในตู้ ตู้ที่ของเยอะมาก แต่เจอร์รี่เข้าไปได้เพราะตัวเล็ก แล้วทอมก็วิ่งตามมา เพราะเห็นว่าเจอร์รี่เข้าไปข้างใน ทอมเขย่าตู้ใหญ่เลย แล้วเจ้าของบ้านก็มาเห็นพอดี เลยตีทอมใหญ่เลย ทอมเลยวิ่งหนีออกไปนอกบ้าน.....”** (เด็กชาย ลัทธิพล และ เด็กชาย วิชวรรณ)

หลังจากได้ผลการสนทนากลุ่มจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มออกมาแล้ว สิ่งที่ผู้วิจัยพบตามมาคือ ผลการวิจัยมีทั้งออกมาในทิศทางเดียวกัน และต่างกันออกไป สิ่งที่ค่อนข้างต่างกัน และแสดงออกถึงลักษณะการคิดเป็น “ภาพ” ในจินตนาการได้บางอย่างนั้นคือ ความสามารถให้รายละเอียดได้จากภาพที่ประทับใจในภาพยนตร์การ์ตูน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม และภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมฉากที่กลุ่มตัวอย่างมีการกล่าวถึงเมื่อถามเรื่องภาพของฉากที่ประทับใจได้ทั้งหมด 19 ฉากด้วยกัน และใน 19 ฉากนี้ มีบางฉากที่มีการกล่าวถึงซ้ำกันตั้งแต่ 2 กลุ่มตัวอย่างขึ้นไป ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำภาพฉากเหล่านั้น มาเปรียบเทียบถึงความสามารถในการให้สื่อสารภาพจากจินตนาการของกลุ่มตัวอย่างได้ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 10 แสดงภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

เป็นภาพฉากตอนที่ เจอร์รี่พยายามจะเตะกบจากสระน้ำ ให้ลอยไปลงในแก้วน้ำหวานของทอม ที่นอนอยู่บนเปล โดยฉากนี้ได้มีการกล่าวถึงใน 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี และ กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี คือ

กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ให้รายละเอียดของภาพ ดังนี้

“....เจอร์รี่เห็นกบอยู่ เลยหันกบไปหาทอม แล้วเตะจนกบไปตกในแก้วน้ำของทอม....” (เด็กชาย กิรติ)

กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี ให้รายละเอียดของภาพ ดังนี้

“....เจอร์รี่อยู่บนสนามหญ้าเหมือนที่อยู่หลังโรงเรียน แต่มีน้ำด้วย (บ่อน้ำ) แล้วก็เดินไปที่น้ำเพราะได้ยินเสียงกบ แล้วเจอร์รี่เลยจับกบให้หมุนไปหาทอม แล้วเจอร์รี่เตะกบ จนกบลอยไปลงให้แก้วทอม....”(เด็กชาย ยอดยุทธ)



ภาพที่ 11 แสดงภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

เป็นภาพฉากที่ เจอร์รี่ผิวปากเรียกสุนัขตัวใหญ่ให้ขึ้นมาอนบนบนเปล ก่อนที่ทอมจะกลับเข้าบ้านมา โดยฉากนี้มีการกล่าวถึงใน 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี และกลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี คือ

กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ให้รายละเอียดว่า

“....เจอร์รี่เรียกหมาให้มานอนบนเปล แล้วทอมก็เข้ามา ไข่ไม้ติลงไป เพราะคิดว่าเป็นเจอร์รี่นอนอยู่....” (เด็กชาย มณฑล)

กลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี ให้รายละเอียดว่า

“....เจอร์รี่ผิวปากเรียกหมาตัวใหญ่มาก แล้วให้หมาขึ้นไปนอนกินอาหารบนเปล พอทอมมาถึง ทอมเปิดประตูบ้านเข้ามาเบาๆ เพราะกลัวเจอร์รี่รู้ตัว แต่ทอมไม่รู้ว่ามีหมาอนกินอาหารอยู่ ไม่ใช่เจอร์รี่ แล้วทอมก็ติงเปล ออกแล้วติลงไปที่หมาจนหมาเป็นแผล แล้วหมาก็โกรธมาก.....” (เด็กหญิง วรณพร)



ภาพที่ 12 แสดงภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

เป็นฉากตอนที่ เจอร์รี่หนีทอมเข้าไปซ่อนตัวในตู้เก็บของ แล้วทอมมาเห็นพอดี จึงเขย่าตู้เก็บของให้เจอร์รี่ออกมา ซึ่งฉากนี้มีการกล่าวถึงจาก 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี และกลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี คือ

กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ให้ความละเอียดว่า

“.....เจอร์รี่วิ่งเข้าไปแอบในตู้ แล้วทอมก็ตามมา เขย่าที่ตู้ แล้วเจ้าของบ้านได้ยินเสียง ก็เลยตีทอมเพราะทอมแก้งเจอร์รี่...” (เด็กชาย กิรติ)

กลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี ให้ความละเอียดว่า

“.....เจอร์รี่วิ่งไปแล้วมุดเข้าไปในตู้ ตู้ที่ของเยอะมาก แต่เจอร์รี่เข้าไปได้ เพราะตัวเล็ก แล้วทอมก็วิ่งตามมา เพราะเห็นว่าเจอร์รี่เข้าไปข้างใน ทอมเขย่าตู้ใหญ่เลย แล้วเจ้าของบ้านก็มาเห็นพอดี เลยตีทอม ทอมเลยวิ่งหนีออกไปนอกบ้าน.....” (เด็กชาย ภัทธิพล และเด็กชาย วิธวรรธน์)

จากข้างต้น การสื่อสารภาพในจินตนาการนั้น กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ยังไม่สามารถสื่อสารออกมาได้มาก เท่ากับกลุ่มตัวอย่างอายุ 8 และ 9 ปี ซึ่ง กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 และ 9 ปีสามารถสื่อสารออกมาได้ค่อนข้างใกล้เคียงกัน ทั้งการใช้ประสบการณ์เดิมมาเปรียบเทียบ, การใช้คำวิเศษณ์แสดงคุณลักษณะบางอย่างของสิ่งของ หรือการให้รายละเอียดของบริบทในฉาก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี จะสามารถสื่อสารออกมาเฉพาะองค์ประกอบหลักๆจากเหตุการณ์เท่านั้น

เมื่อผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูนจบลง และมีการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสนทนากลุ่มได้ดังต่อไปนี้
ตารางที่ 5 แสดงผลการสนทนากลุ่มของกลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี

Mouse Trouble (7ปี)	Cat Napping (7 ปี)	Mouse for Sale (7 ปี)
<p>-กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับ แต่ยังไม่สามารถลงรายละเอียดได้มากนัก และยังไม่สามารถลงรายละเอียดที่เป็นมุขตลกแบบจับพลันไป</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างจับประเด็นข้อคิดจากเรื่องได้</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 2 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้นๆด้วยองค์ประกอบหลักๆ แต่ยังไม่มีการกล่าวถึงรายละเอียดของส่วนอื่นๆ</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับ แต่ยังไม่สามารถลงรายละเอียดได้มากนัก และยังไม่สามารถลงรายละเอียดที่เป็นมุขตลกแบบจับพลันไป</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้เอง ผู้วิจัยต้องมีการถามคำถามนำ</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 2 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้นๆด้วยองค์ประกอบหลักๆ แต่ยังไม่มีการกล่าวถึงรายละเอียดของส่วนอื่นๆ</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้มีการสรุปเรื่องลำดับของเหตุการณ์อยู่บ้าง แต่ก็สามารถเล่าได้จนจบ และยังไม่สามารถลงรายละเอียดได้มากนัก เหมือนอีก 2 ตอน</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้เอง ผู้วิจัยต้องมีการถามคำถามนำ</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 1 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้นๆด้วยองค์ประกอบหลักๆ แต่ยังไม่มีการกล่าวถึงรายละเอียดของส่วนอื่นๆ</p>

ตารางที่ 6 แสดงผลการสนทนากลุ่มของกลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี

Mouse Trouble (8 ปี)	Cat Napping (8 ปี)	Mouse for Sale (8 ปี)
<p>-กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับ และสามารถให้รายละเอียดได้ในบางฉาก เช่นลักษณะเขือก ลักษณะตุ๊กตาไขลาน แต่ยังคงเล่าเรื่องโดยข้ามมุขตลกที่มีลักษณะเกิดขึ้นอย่างฉับพลันไป</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างจับประเด็นข้อคิดได้และบอกเหตุผลได้</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 3 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้นๆ ทั้งองค์ประกอบหลักๆ และรายละเอียดของฉาก ตามจินตนาการด้วย</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับและสามารถให้รายละเอียดได้ในบางฉากบางตอน และมีการเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่ตนเคยสัมผัสได้ แต่ยังคงเล่าเรื่องโดยข้ามมุขตลกที่มีลักษณะเกิดขึ้นอย่างฉับพลันไป</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้เอง ต้องมีการถามคำถามนำ</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 3 ฉาก โดย 2 ใน 3 เป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้นๆ ทั้งองค์ประกอบหลักๆ และรายละเอียดของฉาก ตามจินตนาการด้วย</p>	<p>-กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับ และสามารถให้รายละเอียดได้</p> <p>แต่ค่อนข้างใช้เวลาในการเล่าเรื่องนานกว่า 2 ตอนก่อนหน้านี้อย่างชัดเจน</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้เอง ต้องมีการถามคำถามนำ</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 2 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้นๆ ทั้งองค์ประกอบหลักๆ และรายละเอียดของฉาก ตามจินตนาการด้วย</p>

ตารางที่ 7 แสดงผลการสนทนากลุ่มของกลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี

Mouse Trouble (9 ปี)	Cat Napping (9 ปี)	Mouse for Sale (9 ปี)
<p>กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับ และสามารถให้รายละเอียดของเรื่องได้ในบางฉากบางตอน แต่ยังคงเล่าโดยข้ามเหตุการณ์ที่เป็นมุขตลกแบบจับพลันไป</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างจับประเด็นข้อคิดได้</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 2 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน กลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้น ๆ ด้วยองค์ประกอบหลัก ๆ และองค์ประกอบอื่นๆในฉากด้วย</p>	<p>กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับ และสามารถให้รายละเอียดของเรื่องได้ค่อนข้างดี แต่ยังคงเล่าโดยข้ามเหตุการณ์ที่เป็นมุขตลกแบบจับพลันไป</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างจับประเด็นข้อคิดได้เอง</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 2 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้น ๆ ด้วยองค์ประกอบหลัก ๆ มีการให้รายละเอียดในส่วนอื่นๆเช่นเรื่องของขนาด คำวิเศษณ์ต่างๆ รวมถึงเหตุและผลจากเรื่องด้วย</p>	<p>กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่องได้อย่างถูกต้องตามลำดับ และสามารถให้รายละเอียดของเรื่องได้ค่อนข้างดี</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้เอง ต้องมีการถามคำถามนำ</p> <p>-กลุ่มตัวอย่างมีฉากที่ประทับใจ 2 ฉาก โดยเป็นฉากที่เป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และกลุ่มตัวอย่างสามารถบรรยายภาพของฉากนั้น ๆ ด้วยองค์ประกอบหลัก ๆ มีการให้รายละเอียดในส่วนอื่นๆเช่นเรื่องของขนาด คำวิเศษณ์ต่างๆ รวมถึงเหตุและผลจากเรื่องด้วย</p>

เมื่อทำการพิจารณาผลที่ได้จากการสนทนากลุ่มหลังจากฉายภาพยนตร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 และ 9 ปี ค่อนข้างให้ผลการสนทนากลุ่มที่ใกล้เคียงกัน คือ สามารถเล่าเรื่องราวได้ถูกต้องตามลำดับเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ และสามารถให้รายละเอียดตามจินตนาการของเรื่องได้บ้างในบางฉากบางตอน ในเรื่องของ ฉากของเรื่อง การเปรียบเทียบกับสิ่งใกล้ตัว หรือ กลุ่มคำวิเศษณ์แสดงคุณลักษณะต่างๆ เช่น ใหญ่ กว้าง ฯลฯ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี จะเริ่มมีปัญหาในการลำดับเรื่องเมื่อเรื่องมีความซับซ้อนขึ้น มีตัวละครเพิ่มขึ้น และจะยังไม่สามารถให้รายละเอียดตามจินตนาการได้มากนัก

ในส่วนของการจับประเด็นข้อคิด พบว่า ในเรื่องที่ถูกวิจัยใส่ข้อคิดทางศีลธรรมลงไป ในส่วนของบทบรรยาย กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มสามารถจับประเด็นได้ในทันที แต่ในภาพยนตร์การ์ตูนที่ไม่ได้ใส่ข้อคิดไว้อย่างชัดเจนอีก 2 ตอนที่เหลือ มีเพียงกลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี เท่านั้นที่สามารถจับประเด็นได้ (ตอน Cat Napping) ส่วนอีก 2 กลุ่ม ผู้วิจัยต้องมีการถามคำถามนำ เพื่อให้เกิดการคิดเป็นลำดับ จึงสามารถจับประเด็นได้ โดยผู้วิจัยพบว่า เมื่อเรื่องราวซับซ้อนขึ้น (ตอน Mouse for Sale) กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้

เมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงฉากที่ตนเองประทับใจตามจินตนาการ พบว่า เกือบทั้งหมดของฉากที่กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึง มีลักษณะเป็นมุขตลกที่มีการปูเรื่องทั้งสิ้น มีเพียงกลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี ในตอน Cat Napping ที่ได้กล่าวถึงมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที 1 ฉาก (ฉากที่เจอร์รี่เดินมาคว่ำแปล)

นอกจากนี้ เมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงฉากที่ประทับใจตามภาพที่เห็นในจินตนาการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 และ 9 ปี สามารถให้รายละเอียดทั้งในส่วนหลักของฉาก และในองค์ประกอบอื่นๆ เช่น สภาพแวดล้อมของฉาก สิ่งของที่อยู่ในฉาก (ซึ่งอาจจะไม่มีในภาพยนตร์การ์ตูน แต่เกิดขึ้นในจินตนาการของกลุ่มตัวอย่าง) การเปรียบเทียบกับสิ่งใกล้ตัวที่ตนได้สัมผัสมา รวมถึงการใช้คำวิเศษณ์เพื่อบรรยายคุณลักษณะของสิ่งของต่างๆ ในฉาก ซึ่งค่อนข้างแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ที่สามารถบรรยายเพียงองค์ประกอบหลักๆเท่านั้น คือ ใคร ทำอะไร แต่ยังไม่สามารถให้รายละเอียดถึงสภาพแวดล้อม หรืออื่นๆได้

และยังพบอีกว่า เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอนจบลง เด็กๆจากกลุ่มตัวอย่าง อายุ 8 และ 9 ปี ค่อนข้างให้ความสนใจกับวิธีการผลิตสื่อเฉพาะกิจลักษณะนี้ โดยมีการซักถามผู้วิจัยถึงการทำให้เสียงบรรยายลงไปอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนได้อย่างไร และ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มได้แสดงออกถึงความต้องการรับชมเพิ่มเติม โดยกล่าวว่าอยากชมอีก มีตอนอื่นๆอีกหรือไม่ รวมไปถึง กลุ่มตัวอย่างมีการเสนอว่าน่าจะทำตอนใดบ้าง เช่น อยากให้ทำตอนที่เป็นรถแข่ง เป็นต้น

กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบตอน Mouse for Sale มากที่สุดจากทั้ง 3 ตอน

4. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อเฉพาะกิจสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น

สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อเฉพาะกิจสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น จำนวน 2 ท่าน คือ อาจารย์มารีนา วงศ์เงินยวง (ผู้อำนวยการโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ) และ อาจารย์ศิวาพร รักดำ (บรรณารักษ์ห้องสมุดและสื่อเทคโนโลยีโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ) โดยแบ่งคำถามออกเป็น 2 หัวข้อดังนี้

4.1 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสื่อเฉพาะกิจประเภทเสียง สำหรับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ควรเป็นอย่างไร

4.2 ลักษณะการใช้งานและความต้องการสื่อบันทึกเฉพาะกิจของเด็กนักเรียนในโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ เป็นอย่างไร

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสื่อเฉพาะกิจประเภทเสียง สำหรับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อาจารย์มารีนา วงศ์เงินยวง กล่าวไว้ใน 3 ประเด็น ได้แก่

- 1) เนื่องจากเด็กเหล่านี้ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างเด็กปกติ ดังนั้น เด็กๆจะค่อนข้างคุ้นเคยกับสิ่งที่สามารถจับต้องได้เป็นส่วนมาก และสภาพแวดล้อมที่ค่อนข้างใกล้ตัว จึงจะรู้จัก สำหรับเด็กวัย 7 - 9 ปี จะค่อนข้างคุ้นเคยกับสิ่งต่างๆที่อยู่ในโรงเรียน เพราะส่วนหนึ่งเป็นเด็กนักเรียนที่อยู่ประจำ ดังนั้นสิ่งที่จะเป็นบทสำหรับพูด หรือพากย์ หากเป็นไปได้ควรมีการเปรียบเทียบหรือยกตัวอย่างประกอบกับสิ่งที่เด็กเคยมีประสบการณ์ด้วยมาแล้ว โดยอาจจะ

เป็นสิ่งที่อยู่ในบริเวณโรงเรียน บ้าน หรือสิ่งรอบตัว บางครั้งการบอกขนาดของสิ่งหนึ่งอาจจะต้องใช้อีกสิ่งหนึ่งเป็นตัวเปรียบเทียบกับ ซึ่งสิ่งที่นำมาเปรียบเทียบกับควรเป็นสิ่งที่เด็กเคยสัมผัสมาก่อน จะทำให้เด็กสามารถจินตนาการตามได้ง่ายมากขึ้น โดยในขั้นตอนการจัดทำบทบรรยายนั้น ผู้วิจัยได้เลือกใช้คำที่ง่าย และสื่อด้วยคำที่อยู่ในขอบข่ายที่กลุ่มตัวอย่างจะสามารถเข้าใจได้ เช่น การใช้คำว่า “หูฟัง” แทน “Stethoscopes” การใช้คำว่า “ดิ่งเชือกให้ตึงมากๆ” แทน “หมุนคานของที่วิดน้ำจนทำให้เชือกตึง” เพื่อให้เกิดการจินตนาการภาพตามได้ดังกล่าว

- 2) การสร้างสื่อเฉพาะกิจในรูปแบบของเสียง สำหรับเด็กพิการทางการมองเห็น ในส่วนของบทบรรยาย ในทุกประโยคจำเป็นต้องมีประธานของประโยค แสดงให้เห็นว่า “ใคร” “ทำอะไร” ถึงแม้ว่าจะเป็นประโยคที่ต่อกันก็ตาม แต่ถ้ามีการค้นไปด้วยเสียงดนตรี หรือเสียงเจี๊ยบนานๆ เด็กอาจจะจินตนาการต่อเองไม่ได้ หรืออาจจะเข้าใจว่าเป็นอีกตัวละครหนึ่ง หากประโยคที่ตามมา นั้นมีการละภาคประธานเอาไว้ ซึ่งอาจจะทำให้เด็กไม่สามารถต่อเรื่องได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับประโยคที่มีในบทบรรยายทั้งหมด ให้อยู่ในรูปแบบของ ประโยคความเดียว เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถจินตนาการภาพต่อเองได้ ว่าตัวละครตัวเดิม กำลังมีอากัปกริยาใดบ้าง อย่างต่อเนื่อง
- 3) และรวมไปถึงการใช้คำพูดเพื่อกระตุ้นให้เด็ก “เห็นภาพ” มากขึ้น โดยเฉพาะในช่วงก่อนทำการฉายภาพยนตร์ ควรใช้คำว่า “เปิดภาพยนตร์ให้ดู” หรือใช้คำว่า “เห็นอะไรบ้าง” อย่างคนปกติ เพื่อให้เด็กไม่รู้สึกแตกต่างหรือแปลกแยกจากการ ดูการ์ตูน และเป็นการช่วยให้เด็กคิดและเห็นภาพได้อีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้การสื่อสารเพื่อกระตุ้นการเห็นภาพ ในส่วนของการสร้างสภาพแวดล้อมก่อนฉายภาพยนตร์ เพื่อดึงความสนใจของกลุ่มตัวอย่างอีกด้วย

ส่วนเรื่องลักษณะการใช้งานสื่อบันทึกเฉพาะกิจของเด็กนักเรียนในโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพนั้น อาจารย์ศิวาพร รักดำ บรรณารักษ์ห้องสมุดและสื่อเทคโนโลยีโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ ได้ให้ข้อมูลดังนี้

- 1) สื่อทุกชนิดที่ถูกจัดทำขึ้นเพื่อนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น จะถูกจัดเก็บที่ห้องสมุดนี้ทั้งหมด โดยแยกเป็น หนังสืออักษรเบรลล์ และสื่อที่เป็นเทคโนโลยีต่างๆ เช่นหนังสือเสียง หรือซีดีเพลง โดยส่วนมากเด็กๆที่เข้ามาในห้องสมุดจะเลือกสื่อที่เป็นเสียง หนังสือเสียงที่เป็นเรื่องเล่าแบบนิยาย จะได้รับความนิยมมากจากเด็กนักเรียนค่อนข้างมาก เด็กนักเรียนมักจะเข้ามาเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 4 – 5 คน ทั้งเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็นแบบตาบอดสนิท และตาบอดแบบเลือนราง ซึ่งทั้ง 4 – 5คน จะเลือกหนังสือเสียง (เป็นแผ่นซีดี) จากครูบรรณารักษ์ และครูจะเป็นผู้เปิดให้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องสมุดโรงเรียน จากการใช้งานลักษณะดังกล่าว จะเห็นได้ว่า สิ่งที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของการสร้างออดิโอเดสคริปต์ขึ้นคือการ “ปูเรื่อง” เนื่องจากเด็กนักเรียนจะมีการใช้งานด้วยตนเองในห้องสมุด ดังนั้น การปูเรื่องควรให้รายละเอียดที่มากกว่าการเกริ่นนำความเป็นมาและฉาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อบันทึกอื่นๆที่ไม่ได้มีการรู้จักกันอย่างแพร่หลาย เหมือนภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่
- 2) เด็กนักเรียนค่อนข้างให้ความสนใจกับสื่อประเภทนิยายเสียง นิทานเสียงมากเป็นพิเศษ โดยมีการมาถามหลายครั้งว่ามีเรื่องใหม่ๆหรือไม่ เด็กๆพยายามถามตามชื่อของละคร ภาพยนตร์ หรือการ์ตูนที่มีการจัดฉายในโทรทัศน์ เช่น รหัสลับเด็กข้างบ้าน (ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Code Name Kid Next Door) หรือเรื่องอื่นๆ โดยจะเห็นได้ว่าเด็กๆมีความต้องการที่จะให้มีสื่อทั่วไปที่ตนเองสามารถเข้าใจได้ จำนวนมากขึ้น และความหลากหลายที่มากขึ้นอีกด้วย

5. การเปรียบเทียบผลการรับรู้สุนทรียภาพกับกลุ่มเด็กทั่วไป

นอกจากผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์การ์ตูนไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9 ปี จำนวนทั้งสิ้น 18 คนแล้ว ผู้วิจัยยังได้นำภาพยนตร์การ์ตูนชุดเดียวกันทั้ง 3 ตอน ไปทดสอบกับเด็กนักเรียนทั่วไป ที่มีการมองเห็นเป็นปกติ ช่วงอายุเดียวกัน จำนวน 1 กลุ่ม โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบทางโรงเรียนสะดวก เป็นกลุ่มตัวอย่างอายุ 7 – 9 ปี จำนวน 6 คน (ประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 จาก โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ฝ่ายประถม) ซึ่งผลการทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพจากกลุ่มเด็กนักเรียนปกติ เป็นดังนี้

ช่วงก่อนฉายภาพยนตร์การ์ตูน ผู้วิจัยได้ทำการเกริ่นนำด้วยปากเปล่า ถึงภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนึ่ง ซึ่งเป็นเรื่องระหว่างแมวกับหนู โดยกลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าใจได้ทันทีว่าเป็นเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ และกลุ่มตัวอย่างสามารถบอกได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะอย่างไร พร้อมทั้งมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การรับชมระหว่างกัน ถึงตอนของภาพยนตร์การ์ตูนที่ตนเองมีความชอบและประทับใจ ซึ่งผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นที่หลากหลายกันไป และส่วนใหญ่จะประทับใจกับตอนที่เรื่องราวไปเกิดขึ้นในบริบทที่ไกลตัวออกไปมากๆ เช่น ใต้ทะเล ในอวกาศ หรือในป่าดงดิบ เป็นต้น

การสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างรับชมภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า **กลุ่มตัวอย่างหัวเราะตามได้ในทุกมุขตลก ทั้งมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน และมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน** โดยกลุ่มตัวอย่างไม่มีการพูดคุยกันเลย ระหว่างการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน

เมื่อผู้วิจัยทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูนจบตอน ผู้วิจัยได้ทำการสนทนากลุ่ม โดยมีคำถามหลักๆคล้ายกันกับการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนักเรียนทั่วไป สามารถเล่าเรื่องราวได้ถูกต้องตามลำดับ **โดยมีการข้ามมุขตลกแบบฉับพลันเพียงเล็กน้อยเท่านั้น** และให้รายละเอียดได้บ้างตามสมควร นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าใจถึงข้อคิดจากเรื่องได้เอง จาก 2 ตอน คือ Mouse Trouble และ Cat Napping ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนตอน

Mouse For Sale นั้น ผู้วิจัยต้องมีการถามคำถามนำ เพื่อให้เกิดการคิดวิเคราะห์ไปที่ละส่วน จนกระทั่งกลุ่ม ตัวอย่างสามารถระบุข้อคิดที่ได้จากเรื่อง

เมื่อผู้วิจัยเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงฉากที่ตนเองประทับใจจากเรื่อง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคำตอบที่หลากหลาย และบางคนมีมากกว่า 1 คำตอบ โดยฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจนั้น มีทั้งมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน เช่น ฉากที่ทอมใส่กับดักไปในรูหนูของเจอร์รี่ แล้วกับดักย้อนกลับมาหาทอมเอง (Mouse Trouble) , ฉากที่ทอมพยายาม ใช้นิ้วค้อนทุบเจอร์รี่ แต่เจอร์รี่แย่งค้อนได้แล้วตีหัวทอม (Mouse Trouble) หรือ ฉากที่เจอร์รี่เดินมาคว่ำแปลที่ทอมนอนอยู่ (Cat Napping) และมุขตลกที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อน เช่น ทอมใช้ขนนกทดสอบกับดักหนู ก่อนที่จะนำเนยแข็งมาวางล่อเจอร์รี่ออกมาจากรูหนู แต่พอเจอร์รี่ออกมา กับดักหนูก็ไม่ทำงาน (Mouse Trouble), ฉากที่เจอร์รี่พยายามจะเตะกบให้ลงไปใ้ในแก้วน้ำหวานของทอม (Cat Napping) , ฉากที่เจอร์รี่สีขาวเดินอวดทอมอยู่ในบ้าน จนทอมต้องลากสายยางมาฉีดน้ำใส่เจอร์รี่ (Mouse for Sale) เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ถามคำถามเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องเสียงบรรยายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน โดยมีคำถาม 2 คำถามคือ

- 1) กลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำคำบรรยายใดได้บ้าง จากภาพยนตร์การ์ตูน

ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนักเรียนปกติ จดจำบทบรรยายได้เพียงประโยคเดียวคือ “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นคืนสนองนะคร้าบ” จากภาพยนตร์การ์ตูนตอน Mouse Trouble

- 2) กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอย่างไรกับเสียงบรรยายที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน

ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่าง 3 คน จาก 6 คน กล่าวว่า ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นอุปสรรคต่อการรับชม เพราะตนเข้าใจภาพอยู่แล้วและไม่ได้สนใจกับเสียงบรรยาย ส่วนอีก 3 คนกล่าวว่า ไม่ควรมีเสียงบรรยาย เพราะเป็นการรบกวนในบางตอนของเรื่องอีกด้วย

จากผลการทดสอบที่ได้จากทั้งกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไป อายุ 7 – 9 ปี ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบผลที่ได้ คือ

จากการสังเกตพฤติกรรมขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูน ทุกกลุ่มตัวอย่างมีอาการยิ้มไปด้วยตลอดเรื่อง และมีเพียงกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นอายุ 7 ปีเท่านั้น ที่จะหัวเราะตามมุขที่มีการปูเรื่องมาก่อนเท่านั้น และมีการซักถามกันบ้างในช่วงที่เป็นมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน นอกนั้นทั้งกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นอายุ 8 และ 9 ปี กับกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนปกติ จะสามารถหัวเราะได้กับทุกมุขตลกที่เกิดขึ้นในเรื่อง

จากการสนทนากลุ่มหลังจบการฉายภาพยนตร์ในแต่ละตอน ผู้วิจัยพบว่า

1) การรับรู้เรื่องราวและการให้รายละเอียดของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถเล่าเรื่องราวได้ตามลำดับอย่างถูกต้อง แม้จะมีการสะดุดของเรื่องบ้าง ในเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อน(Mouse for Sale) แต่การเล่าเรื่องราวของกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น จะเล่าเรื่องราวโดยข้ามมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันไป และเล่าเพียงมุขตลกที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อนเท่านั้น ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไปสามารถเล่าเรื่องราวได้ค่อนข้างครบถ้วนกว่า

และในส่วนของการให้รายละเอียดของเรื่อง พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 8 และ 9 ปี สามารถให้รายละเอียด ได้ค่อนข้างดี ถึงแม้บางอย่างจะไม่ได้ปรากฏในเรื่อง แต่เป็นรายละเอียด ในเรื่อง ที่มาจากจินตนาการของกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งมีการเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนเอง ส่วนกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไปจะมีการให้รายละเอียดในบางฉากบางตอนตามภาพที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นอายุ 7 ปี จะยังไม่สามารถให้รายละเอียดได้มากนัก

2) การจับประเด็นข้อคิดจากเรื่อง

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนตอน Mouse Trouble ที่มีการใส่คำบรรยายสรุปข้อคิดไว้ นั้น กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถจับข้อคิดได้ แต่สำหรับเรื่องที่ไม่ได้ระบุคำบรรยายแสดงข้อคิดไว้ (Cat Napping และ Mouse for Sale) กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นเกือบทั้งหมด ไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้เอง ผู้วิจัยต้องมีการถามคำถามนำเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้วิเคราะห์ที่ละขั้นตอน ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการมองเห็นเป็นปกติ สามารถจับข้อคิดทางศีลธรรมได้ถึง 2 จาก 3 ตอน มีเพียงตอน Mouse for Sale เท่านั้นที่กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดได้

3) ฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจจากภาพยนตร์การ์ตูน

จากการสนทนากลุ่มถึงฉากที่กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มประทับใจ ผู้วิจัยพบว่า ฉากที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นได้กล่าวถึงเป็นฉากจากมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อนเกือบทั้งหมด (มีเพียง 1 ฉากจากทั้งหมด 19 ฉาก จากทั้ง 3 ตอน เท่านั้นที่เป็นมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน) ในขณะที่ฉากที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไปได้กล่าวถึงนั้น มีทั้งฉากจากมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันและฉากจากมุขตลกที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อน ในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น สามารถให้รายละเอียดได้กว้างไกลกว่าที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน ถึงแม้องค์ประกอบต่างๆที่กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึง จะไม่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนก็ตาม ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป สามารถให้รายละเอียดได้ในระดับใกล้เคียงกัน แต่จะเป็นรายละเอียดที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเท่านั้น

จากผลการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไป ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงผลการเปรียบเทียบการรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน

	ระหว่างรับชม	การสนทนากลุ่มหลังการรับชม		
		การรับรู้เรื่องราว	ประเด็นข้อคิด	ฉากที่ประทับใจ
กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น	<p>-มีการพูดคุยซักถามกันบ้างเล็กน้อย โดยเฉพาะหลังมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน</p> <p>-หัวเราะได้กับทุกมุขตลก ยกเว้นกลุ่มอายุ 7 ปี ที่จะหัวเราะกับมุขที่มีการปูเรื่องเท่านั้น</p>	<p>-เล่าเรื่องราวได้ตามลำดับ</p> <p>ถูกต้อง มี</p> <p>สะดุดบ้างเล็กน้อย</p> <p>-ข้ามมุขตลกแบบฉับพลันไป</p>	<p>-จับประเด็นได้เองในเรื่องที่มีบทบรรยายถึงข้อคิด</p> <p>-ต้องมีการถามนำ ในตอนที่ไม่มีบทบรรยายข้อคิด</p>	<p>-เกือบทั้งหมดเป็นฉากจากมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน และให้รายละเอียดจากจินตนาการ</p>
กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไป	<p>-ตั้งใจรับชม ไม่มีการพูดคุยกันเลย</p> <p>-สามารถหัวเราะได้กับทุกมุขตลกที่เกิดขึ้นในเรื่อง</p>	<p>-เล่าเรื่องราวได้ตามลำดับ</p> <p>ถูกต้อง</p> <p>-เล่าเกือบทุกมุขตลกที่เกิดขึ้น</p>	<p>-จับประเด็นได้เป็นส่วนใหญ่ มีเพียง 1 ตอน จาก 3 ตอนเท่านั้นที่ต้องมีการถามนำ</p>	<p>-มีทั้งมุขตลกแบบฉับพลันและแบบปูเรื่อง ให้รายละเอียดตามภาพ</p>

จากผลการเปรียบเทียบการรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน จะเห็นได้ว่า ระหว่างกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไป มีทั้งส่วนที่เหมือนกันและส่วนที่ต่างกัน ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มสามารถรับรู้เรื่องราว และเล่าเรื่องราวได้อย่างถูกต้องตามลำดับ เหมือนกัน และสามารถหวัระาะได้กับทุกมุขตลกเหมือนกัน (ยกเว้นกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี) แต่ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น จะสามารถจับข้อคิดจากเรื่องที่มีบทบรรยายบอกไว้ชัดเจนแล้วเท่านั้น ในเรื่องที่ซับซ้อนขึ้นและบทบรรยายไม่ได้ระบุข้อคิดอย่างชัดเจน กลุ่มตัวอย่างต้องอาศัยการถามคำถามนำจนสามารถวิเคราะห์ได้ ในขณะที่กลุ่มเด็กนักเรียนปกติ สามารถจับประเด็นข้อคิดได้เองเป็นส่วนใหญ่ ยกเว้นเรื่องที่มีความซับซ้อนมากจึงต้องอาศัยการถามคำถามนำ

อีกส่วนหนึ่งที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คือ ฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจ โดยกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น จะประทับใจกับฉากในส่วนของมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อนแล้ว ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไปจะประทับใจทั้งฉากในส่วนของมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน และฉากในส่วนของมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน

ในส่วนของการรับรู้สุนทรียภาพของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9 ปี จำนวน 18 คน (3กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน) ที่ได้กล่าวมาทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นการทดสอบจนกระทั่งจบการสนทนากลุ่มสามารถสรุปผลอย่างโดยรวมได้ คือ ในส่วนก่อนการฉายภาพยนตร์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ไม่เคยรู้จัก “แมว” และ “หนู” ผ่านการสัมผัสมาก่อน แต่กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม เข้าใจความต่างของขนาดระหว่าง แมว และ หนู จากการคาดคะเนได้ ซึ่งการสัมผัสตุ๊กตาแมว และ หนู สามารถช่วยให้กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจได้มากขึ้นถึงลักษณะทางกายภาพของสัตว์ทั้งสองชนิด นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างรู้จักภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ มาก่อนแล้ว แต่ไม่เข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูน เพราะได้ยินแต่เสียงเพลงที่อยู่ในการ์ตูนเท่านั้น

จากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างกลุ่มอายุ 7 ปี ค่อนข้างรับสารได้น้อยกว่า กลุ่ม 8 และ 9 ปี โดยกลุ่ม 7 ปีจะมีการหวัระาะ

แต่มีคนที่มีการปูเรื่องไว้ก่อนแล้วเท่านั้น และยังไม่สามารถให้รายละเอียดของเรื่องได้มากนัก ในขณะที่ กลุ่ม 8 และ 9 ปี สามารถหัวเราะได้ตามในทฤษฎี และสามารถให้รายละเอียดในองค์ประกอบอื่นๆ ในฉากที่ประทับใจ ได้ตามสมควร เช่น บริบทในฉากนั้นๆ หรือคุณลักษณะของสิ่งต่างๆ ในฉากนั้นๆ เป็นต้น สถานที่หรือฉากในเรื่อง ทั้งในบ้าน และนอกตัวบ้าน ไม่ส่งผลต่อการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถเข้าใจ ติดตามเรื่องได้ และเล่าเรื่องได้ในทุกบริบทของเรื่อง แต่เมื่อเรื่องราวมีความซับซ้อนขึ้น หรือมีตัวละครเพิ่มขึ้น จะส่งผลต่อการเล่าเรื่องราวของกลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี บ้างเล็กน้อยในเรื่องของการลำดับเรื่องราวให้ถูกต้อง แต่ไม่ส่งผลต่อกลุ่มตัวอย่างอายุ 8 และ 9 ปี

กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถเล่าเรื่องราวได้ตามลำดับ แต่ "ข้าม" มุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันออกไป กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มเล่าเรื่องจากมุขตลกที่มีความยาวพอสมควรและมีการปูเรื่องไว้ก่อนแล้ว นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถจับประเด็นข้อคิดทางศีลธรรมได้ชัดเจนต่อเมื่อมีการระบุไว้ในบทบรรยาย แต่หากไม่มีในบทบรรยาย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดทางศีลธรรมได้เอง ต้องมีการถามนำก่อน

ภาพของฉากที่กลุ่มตัวอย่างประทับใจนั้น 18 จาก 19 ฉากที่กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีการกล่าวถึง เป็นฉากที่มีที่มาที่ไป มีเรื่องราว และมีการปูเรื่องมาก่อน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน และกลุ่มตัวอย่างอายุ 8 - 9 ปี สามารถให้รายละเอียดที่เกิดขึ้นในจินตนาการได้ โดยผ่านการเปรียบเทียบกับสิ่งที่ตนเคยสัมผัส หรือมีประสบการณ์อยู่ ทั้ง 2 กลุ่มสามารถกล่าวถึงทั้งองค์ประกอบหลัก คือ ตัวละคร และการกระทำของตัวละคร และองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ลักษณะของสถานที่ ขนาดของสิ่งต่างๆ โดยสามารถให้รายละเอียดได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 7 ปี

สุดท้าย สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ประทับใจกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มมากที่สุด คือ ตอน Mouse for Sale และกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มให้ความสนใจกับการผลิตสื่อเฉพาะกิจมาก โดยเฉพาะกลุ่มอายุ 8 - 9 ปี

จะเห็นได้ว่า ผลการทดสอบที่ออกมาจากทั้งหมด มีทั้งแตกต่างกันและไปในทิศทางเดียวกัน โดยผลเหล่านี้ผู้วิจัยจะนำไปสรุปและอภิปรายผลต่อไป

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การสร้างอดีตโฮเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็น โดยใช้กรณีศึกษาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ จำนวนทั้งสิ้น 3 ตอน โดยผู้วิจัยได้แบ่งวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะศึกษาออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ คือ ศึกษาถึงกระบวนการสร้างและทดลองสร้างสื่อเฉพาะกิจด้วยวิธีอดีตโฮเดสคริปต์ชั้น และการนำสื่อที่ได้ไปทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพเพื่อทำการประเมินผลจากกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น และกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยจากผลการวิจัยที่ได้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

1. กระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจด้วยวิธีอดีตโฮเดสคริปต์ชั้น

กระบวนการสร้างสื่อในกรณีศึกษาครั้งนี้ จะครอบคลุมในส่วนในช่วงก่อนการผลิต (Pre-Production) และช่วงการผลิต (Production) โดยในช่วงก่อนการผลิตนั้น ผู้จัดทำสื่อจำเป็นต้องมีการศึกษาถึงกลุ่มผู้รับสารให้ละเอียดที่สุดเกี่ยวกับระดับภาษาที่กลุ่มผู้รับสารจะสามารถเข้าใจได้ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลของภาษาที่จะใช้ในการเขียนบทบรรยาย เช่น รูปประโยค รูปแบบคำ โดยไม่ควรศึกษาแต่เชิงพัฒนาการของเด็กตามช่วงอายุเพียงอย่างเดียว แต่ต้องศึกษารวมถึงการใช้ภาษาและประสบการณ์จริงๆของกลุ่มผู้รับสารที่มีความพิการทางการมองเห็นด้วย เช่น สภาพแวดล้อมที่โรงเรียน เด็กรู้และเข้าใจอะไรบ้าง สนามหญ้า เครื่องเล่นบางอย่าง เครื่องดนตรี ฯลฯ เพื่อสามารถที่จะนำมาเป็นตัวเปรียบเทียบในบทบรรยายให้เกิดความเป็นกายภาพและจับต้องได้มากขึ้น โดยข้อมูลเหล่านี้จะเกิดจากการเข้าไปพูดคุยกับกลุ่มเด็กนักเรียน หรือปรึกษาครูผู้สอน

เมื่อได้ข้อมูลด้านภาษาที่จะใช้ในการเขียนบทบรรยายแล้ว ลำดับต่อไปคือการวิเคราะห์สารที่ต้องการจะสื่อจากภาพยนตร์การ์ตูน ถึงแม้ว่าผู้จัดทำสื่อเฉพาะกิจควรจะสื่อรายละเอียดให้ได้มากที่สุดก็ตาม แต่ความเร็วของการเดินเรื่อง และจังหวะของภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญที่จะกำหนดว่า สิ่งใดควรสื่อสารและสิ่งใดอาจละเว้นได้ หรือย้ายไปสื่อสารในช่วงก่อนทำการฉาย

ภาพยนตร์ในการวิเคราะห์สารที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูนนี้ ผู้จัดทำควรทำการแยกเรื่องออกเป็นหน่วย “วินาที” แล้วทำการจัดบันทึกว่า วินาทีที่เท่าไรถึงวินาทีที่เท่าไร เป็นระยะเวลาที่วินาที เกิดภาพเหตุการณ์ใดขึ้น มีเสียงอย่างไร (เสียงเพลง หรือเสียงประกอบ หรือสนทนา) โดยทำเช่นนี้ไปตลอดทั้งเรื่อง จากนั้นจึงเริ่มเขียนบทบรรยายให้สอดคล้องกับช่วงเวลาที่สามารถบรรยายภาพนั้นๆ ได้โดยไม่ทับกับเสียงประกอบจากเรื่อง ซึ่งระยะเวลาต่อ 1 ความสั้นยาวของบทบรรยายจะถูกกำหนดด้วยระยะเวลาของภาพเหตุการณ์ที่วิเคราะห์หรือออกมาได้

หลังจากที่ทำการเขียนบทบรรยายได้แล้ว ควรมีการทดลองทำการบรรยายเพื่อทำการปรับแก้ (อาจเป็นการเพิ่ม หรือ ตัดทอน บทบรรยายให้เหมาะสมกับเวลา) และนำบทบรรยายเข้าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเรื่องสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เพื่อทำการปรับรูปแบบคำหรือรูปแบบประโยคให้เหมาะสมกับการความสามารถในการรับรู้ของกลุ่มผู้รับสาร จากนั้นทำการบันทึกเสียงบทบรรยาย โดยผู้จัดทำควรบันทึกเป็นเสียงเปล่าก่อน ด้วยการให้เสียงแบบ “จบคำ” กว่า การสื่อสารปกติ เพื่อให้กลุ่มผู้รับสารสามารถเข้าใจได้มากขึ้น และแยกบันทึกทีละประโยค เพื่อความง่ายต่อการแก้ไขโดยอาจจะมีการปรับแก้ที่หน้างานอีกครั้งหรือสองครั้ง เมื่อได้ไฟล์เสียงบรรยายครบถ้วนแล้ว จึงทำการรวมไฟล์เสียงเข้ากับภาพยนตร์การ์ตูน ตามเวลาที่ได้วิเคราะห์ไว้ก่อนแล้ว ประเด็นสำคัญในส่วนนี้คือต้องวางตำแหน่งของเสียงโดยไม่ทับกับเสียงประกอบ หรือเสียงบทสนทนา เพราะต้องให้เสียงเหล่านั้นทำหน้าที่สื่อสารอย่างเต็มที่ที่สุด สุดท้ายคือทำการบันทึกไฟล์ให้อยู่ในรูปแบบของภาพยนตร์เฉพาะกิจที่สมบูรณ์ รอการจัดฉายต่อไป

สำหรับกระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพที่ 13 แสดงแผนภาพสรุปกระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจด้วยวิธีออดิโอเดสคริปต์ขั้น

2. การประเมินผลการรับรู้สุนทรียภาพ จากกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

เมื่อได้ภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจ ด้วยวิธีออดิโอเดสคริปต์ขั้นแล้ว ส่วนต่อไปเป็นส่วนหลังการผลิต หรือ Post Production โดยผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์การ์ตูนทำการทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพ กับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น อายุ 7 – 9 ปี รวมทั้งสิ้น 18 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ตามช่วงอายุ โดยในการทดสอบนั้น ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงก่อนฉายภาพยนตร์ , ขณะฉายภาพยนตร์ และ ช่วงสนทนากลุ่ม(Focus Group) หลังการฉายภาพยนตร์ ซึ่งสามารถสรุปผลของแต่ละช่วงได้ดังต่อไปนี้

ช่วงก่อนฉายภาพยนตร์ เป็นช่วงที่ผู้วิจัยทำการปูพื้น และการปรับความเข้าใจเกี่ยวกับ ลักษณะตัวละคร เรื่องราว สถานที่ และบทบาทของตัวละครคร่าวๆ โดยผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ไม่รู้จักแมวและหนูอย่างจริงจัง แต่กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ได้ถึงขนาดที่ต่างกันของแมวและหนู และรับรู้ได้ถึงบทบาทของแมวและหนูว่าแมวเป็นผู้ล่า ผู้กลั่นแกล้ง ส่วนหนูเป็นผู้ถูกล่า หรือถูกกลั่นแกล้ง และผู้วิจัยพบว่า เมื่อกล่าวถึงชื่อเรื่อง “ทอม แอนด์ เจอร์รี่” กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าใจได้ เพราะเคยรับชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มาก่อน แม้จะไม่เข้าใจก็ตาม และเมื่อผู้วิจัยทำการปูพื้นเรื่องคร่าวๆว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มให้ความสนใจเป็นอย่างดี

ขณะฉายภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมขณะรับชมภาพยนตร์การ์ตูนของกลุ่มตัวอย่าง และพบว่า กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 – 9 ปี มีพฤติกรรมค่อนข้างใกล้เคียงกัน คือ ไม่มีการพูดคุยกันเลยระหว่างการรับชม สามารถหัวเราะไปได้กับทุกมุขตลก ทั้งมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน หรือมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน นอกจากนี้ยังมีความพยายามในการคาดเดาเรื่องราว หรือใส่ความคิดเห็นของตนเองลงไปในเรื่องอีกด้วย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปีนั้น จะมีการซักถามกันบ้างถึงมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน และสามารถหัวเราะตามไปกับมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อนแล้วเท่านั้น

เมื่อฉายภาพยนตร์การ์ตูนจบ 1 ตอน ผู้วิจัยได้ทำการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างทันที ด้วยคำถามเพื่อทดสอบการรับรู้เรื่องราว การจับประเด็น

ข้อคิด และทดสอบการคิดเป็นภาพผ่านจินตนาการ โดยผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถรับรู้เรื่องราวได้ และเล่าเรื่องราวได้ถูกต้องตามลำดับ โดยข้ามมุขตลกที่เกิดขึ้นแบบฉับพลันไป คงเหลือไว้แต่มุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อนเท่านั้น กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มเข้าใจถึงบริบทที่เกิดขึ้นในเรื่องทั้งหมด ไม่ว่าจะป็นในบ้านหรือนอกบ้าน และในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี และ 9 ปี สามารถให้รายละเอียดของเรื่องได้บ้างในบางส่วน เช่นการให้รายละเอียดของขนาด หรือการเปรียบเทียบกับสิ่งที่ตนเคยสัมผัสมา กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ยังไม่สามารถให้รายละเอียดได้มากนัก และยังคงสับสนเรื่องลำดับเรื่องอยู่บ้างเล็กน้อยเมื่อเรื่องซับซ้อนขึ้น หรือมีตัวละครเพิ่มขึ้น

กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี และ 8 ปี สามารถจับประเด็นข้อคิดจากเรื่อง (Moral Concept) ได้ต่อเมื่อมีการระบุไว้อย่างชัดเจนในบทบรรยายที่ระบุไว้ในภาพยนตร์การ์ตูน (เฉพาะตอน Mouse Trouble) แต่หากไม่มีประเด็นข้อคิดทางศีลธรรมระบุไว้ (ตอน Cat Napping และ Mouse for Sale) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะไม่สามารถจับประเด็นข้อคิดทางศีลธรรมได้เอง จำเป็นต้องมีผู้ถามนำก่อนเพื่อให้ค่อยๆเกิดการวิเคราะห์ไปที่ละส่วน จนกระทั่งสามารถจับประเด็นได้ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี สามารถจับประเด็นข้อคิดทางศีลธรรมได้ถึงสองตอน คือ ตอน Mouse Trouble (มีระบุข้อคิดทางศีลธรรมไว้ในบทบรรยาย) และตอน Cat Napping (ไม่มีระบุข้อคิดทางศีลธรรมไว้ในบทบรรยาย) ส่วนตอนสุดท้ายซึ่งเป็นตอนที่มีความซับซ้อนมากที่สุด (Mouse for Sale) กลุ่มตัวอย่างอายุ 9 ปี ไม่สามารถจับประเด็นแนวคิดทางศีลธรรมได้เอง จำเป็นต้องมีการถามคำถามนำก่อน เหมือนกลุ่มอายุ 7 และ 8 ปี

และเมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงภาพฉากที่ตนเองประทับใจ ผู้วิจัยพบว่า ฉากที่ประทับใจกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (18ฉาก จากทั้งสิ้น 19 ฉาก) เป็นฉากที่มาจากมุขตลกที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อนทั้งสิ้น และพบว่า กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี และ 9 ปี สามารถให้รายละเอียดของภาพฉากที่ประทับใจจากจินตนาการได้ค่อนข้างมากนอกเหนือจากตัวละคร และการกระทำของตัวละคร ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ยังไม่สามารถให้รายละเอียดได้มากนัก

3. ผลการเปรียบเทียบการรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจของกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็น และกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป อายุ 7 – 9 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มสามารถหัวเราะได้กับทุกมุขตลกที่เกิดขึ้น ทั้งแบบเกิดขึ้นฉับพลัน และแบบที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน ยกเว้นกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็น อายุ 7 ปี ที่จะสามารถหัวเราะได้กับมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อนเท่านั้น

ทั้งกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็น และกลุ่มตัวอย่างเด็กทั่วไป สามารถเล่าเรื่องราวได้ถูกต้องตามลำดับเหตุการณ์ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่พิการทางการมองเห็นจะสามารถเล่าได้เพียงมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อนเท่านั้น และข้ามมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันไปทั้งหมด กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไปสามารถเล่าเรื่องราวได้ครบถ้วนกว่า มีการข้ามมุขตลกไปเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็น ส่วนใหญ่จะสามารถระบุข้อคิดจากเรื่องได้ต่อเมื่อมีระบุไว้ในบทบรรยาย ส่วนกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป สามารถจับข้อคิดจากเรื่องได้ถึง 2 ใน 3 ตอน (ยกเว้นตอน Mouse Trouble)

ภาพฉากที่ประทับใจจากเรื่อง กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่พิการทางการมองเห็นจะกล่าวถึงฉากที่ประทับใจ ส่วนใหญ่มาจากมุขตลกที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องไว้ก่อนทั้งสิ้น ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป ได้กล่าวถึงฉากที่ประทับใจทั้งจากมุขตลกที่เกิดขึ้นฉับพลัน และมุขตลกที่เกิดขึ้นแบบที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน ในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป 3 จาก 6 คน ให้ความเห็นว่าเสียงบรรยายไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน เนื่องจากตนรับชมจาก “ภาพ” อยู่แล้ว ในขณะที่อีก 3 คน กล่าวว่า ไม่ต้องการให้มีเสียงบรรยาย เพราะถูกดึงความสนใจไปได้ในบางตอน

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในกระบวนการสร้างสื่อภาพยนตร์การ์ตูนด้วยวิธีออดิโอเดสคริปต์ชั้น คือการเลือกใช้คำ และการใช้“น้ำเสียง”ในการสื่อสาร โดยการเลือกใช้คำในการจัดทำบทนั้น ควรเลือกให้ถูกต้อง ตรงประเด็น กินความหมายให้ชัด และสอดคล้องกับความสามารถให้การรับรู้ของกลุ่มผู้รับสาร โดยหากคำๆเดียวหรือกลุ่มคำกลุ่มหนึ่งไม่สามารถอธิบายสิ่งของ, สภาพ หรือ ลักษณะของสิ่งนั้นๆได้ ควรมีตัวอย่างที่กลุ่มเด็กนักเรียนเคยมีประสบการณ์ร่วม มาเปรียบเทียบ เพื่อช่วยให้เด็กเกิดภาพในจินตนาการได้ง่ายขึ้น และเรื่องของน้ำเสียงซึ่งเป็นส่วนแสดงออกทางอารมณ์ของเรื่อง จะเป็นตัวสร้างสุนทรียภาพให้เกิดขึ้นจากบทบรรยาย เพราะในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ มีลักษณะการแสดงอารมณ์ค่อนข้างไปทางความตื้นตัน ชวนติดตาม แต่ก็จะมีลักษณะของอารมณ์อื่นๆร่วมด้วย ดังนั้นเรื่องของการใช้น้ำเสียงผ่านบทบรรยาย เพื่อทำหน้าที่สื่อสารการแสดงของภาพ จึงเป็นอีกสิ่งหนึ่งซึ่งมีความจำเป็นมากที่สุด ในการจัดทำออดิโอเดสคริปต์ชั้นสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น

ส่วนเรื่องการรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนที่เหมาะสมกับกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ควรเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการดำเนินเรื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไปมากกว่าเกิดขึ้นและจบลงอย่างฉับพลัน เพราะกลุ่มตัวอย่างจะไม่สามารถจดจำและเข้าใจได้มากเท่ากับเรื่องที่มีการปูเรื่องมาก่อน นอกจากนี้ควรระบุข้อคิดลงในเรื่องให้ชัดเจนเพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจและจับข้อคิดได้อีกด้วย

ในกรณีที่กลุ่มเด็กนักเรียนจะสามารถเปิดภาพยนตร์และรับชมกันเองโดยไม่มีอาจารย์อยู่ด้วย การ “ปูเรื่อง” หรือการสร้างสภาพแวดล้อมก่อนการฉายภาพยนตร์เป็นสิ่งสำคัญ ควรมีการบันทึกเป็นเสียงแปล่าก่อนที่ภาพยนตร์การ์ตูนจะเริ่มฉาย เพื่อเป็นการ “ให้ภาพ” และรายละเอียดของตัวละคร บทบาทของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง มากกว่าที่จะเกริ่นนำถึงสถานการณ์นั้นๆ หรือฉากในเรื่องเพียงอย่างเดียว และเพื่อให้เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นสามารถเข้าใจถึงพื้นฐานของเรื่องคร่าวๆได้

กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี และ 9 ปี น่าจะสามารถใช้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดเดียวกันได้ เพราะสามารถรับสารและแสดงรายละเอียดได้ใกล้เคียงกัน ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี อาจต้องมีการปรับภาพยนตร์การ์ตูน หรือเลือกภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความเรียบง่ายและเข้าใจได้ง่ายกว่าภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นในการอภิปรายผลการวิจัยได้ 2 ประเด็น ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. กระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจด้วยวิธีถอดไอเดสคริปต์ชั้น

จากกระบวนการสร้างสื่อเฉพาะกิจด้วยวิธีถอดไอเดสคริปต์ชั้นทั้งหมด ที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมไว้ในส่วนของผลการวิจัย โดยเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์ผู้รับสารถึงขอบเขตความสามารถทางภาษา, การวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนถึงเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในแต่ละวินาที, การพิจารณาถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารผ่านเสียงบรรยายในเวลาที่กำหนด, การเขียนบทบรรยายภายใต้ขอบเขตของลักษณะภาษาที่กำหนด ตลอดจนการบันทึกเสียง ตามขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกไว้ สามารถแบ่งเป็นส่วนๆได้ดังนี้

1) การวิเคราะห์ผู้รับสาร

เป็นการวิเคราะห์ถึงลักษณะภาษาที่เหมาะสมกับการสร้างสื่อเสียง เพื่อสร้างกรอบให้กับการสร้าง ออดิโอเดสคริปต์ชั้น

2) การวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน

เป็นการวิเคราะห์ถึง “สาร” และ “สุนทรียภาพที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน ตลอดจนการ “เลือก” สิ่งที่ต้องการสื่อสารภายใต้ระยะเวลาที่เรื่องดำเนินไป เพื่อให้ภาพและเสียง สอดคล้องกันมากที่สุด สามารถเล่าเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ รวมทั้งสามารถถ่ายทอดสุนทรียภาพของภาพยนตร์การ์ตูนออกมาให้ได้มากที่สุด

3) การปรับแก้บทบรรยาย

เป็นขั้นตอนหลังจากที่ได้ทำการเขียนบทบรรยายออกมาแล้ว จำเป็นต้องมีการปรับแก้ เพื่อให้บทบรรยายนั้นมีความ “สอดคล้อง” กับทั้งเวลาในการดำเนินเรื่อง และ สอดคล้องกับกลุ่มผู้รับสาร โดยการปรับแก้ที่เกิดจาก 2 ส่วนคือ (1) การปรับแก้จากผู้วิจัยเอง โดยการทดลองทำการบรรยายและมีการปรับปรุงประโยค ตามสมควรแก่เวลาในแต่ละฉากของ

เรื่อง และ (2) การปรับแก้จากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น เพื่อปรับลักษณะการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสารให้ได้มากที่สุด

4) การสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจแบบสมมุติ

เป็นการบันทึกเสียงจากบทบรรยาย เพื่อถ่ายทอดสุนทรียภาพจากเรื่อง และการรวมไฟล์ภาพและเสียงเข้าด้วยกัน ตามตำแหน่งเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้เสียงบรรยายไม่ทับกับเสียงประกอบ และเสียงบทสนทนาที่มีอยู่เดิมในเรื่อง ทำการบันทึกเป็นภาพยนตร์เฉพาะกิจที่สมมุติ

เมื่อพิจารณาแนวคิดองค์ประกอบในการสร้างงาน Audio Description ของ Joel Snyder (2012) ที่กล่าวว่า ในการสร้างงานออดิโอเดสคริปต์ชั้น จะประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1) การสังเกตการณ์ (Observation)

ผู้สร้างงานจำเป็นต้องเป็น “ผู้ชม” และมีการถ่ายทอดสารต่างๆที่มีอยู่ในเรื่องนั้นๆ ออกมาเป็นบทบรรยาย

2) การเลือกสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร (Edit)

3) ภาษา (Language)

การใช้คำเพื่อการสร้างคำบรรยายที่ถูกต้องและเหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสาร เพื่อให้เกิดภาพได้มากที่สุด

4) ทักษะการใช้เสียง (Vocal Skill)

การให้เสียงจากบทบรรยาย และจัดทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะกิจที่สมมุติ

กระบวนการการสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นจากงานวิจัยนี้ มีความสอดคล้องกันกับแนวคิด องค์ประกอบในการสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นข้างต้น แต่สิ่งที่เพิ่มเข้ามา คือ การปรับแก้บทบรรยาย เพื่อให้สอดคล้องกับเวลาของเรื่อง และภาษาของผู้รับสาร เนื่องจากสิ่งหนึ่งที่เป็น

ความสำคัญของการสร้างออดิโอเดสคริปต์ขึ้น คือ ความพอดีกันระหว่างภาพ และ เสียง โดยเสียงที่เกิดขึ้นไม่ควรไปทับกับอีกภาพเหตุการณ์หนึ่ง และเสียง ยังต้องเหมาะสมกับผู้รับสารด้วย ดังนั้น การสร้างเสียงบรรยายในสื่อเฉพาะกิจออดิโอเดสคริปต์ขึ้น เป็นสิ่งที่อยู่ตรงกลางระหว่าง ผู้รับสารที่มีความพิการทางการมองเห็น และสื่อทั่วไป ความ “พอดี” กับทั้ง 2 ส่วน เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้สื่อเฉพาะกิจสามารถทำหน้าที่ได้ดีที่สุด ซึ่งการปรับแก้บทบรรยาย น่าจะเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างงานออดิโอเดสคริปต์ขึ้นได้

นอกจากนี้ เรื่องภาษาที่ใช้ เป็นอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นมาก ดังนั้นการกำหนดภาษา การกำหนดคำหรือรูปแบบประโยคด้วยตนเองโดยอ้างอิงกับแนวคิดหรือทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางภาษาของกลุ่มผู้รับสาร อาจจะไม่เพียงพอหรือถูกต้องต่อการรับรู้ของกลุ่มผู้รับสารมากนัก จึงจำเป็นต้องมีการนำบทบรรยายเข้าปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เพื่อทำการแก้ไขให้เหมาะสมกับความเป็นจริงมากที่สุด โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำบทบรรยายเข้าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น (อาจารย์ มารีนา วงศ์เงินยวง ผู้อำนวยการโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ) และผู้เชี่ยวชาญได้ทำการปรับแก้บทบรรยายตามความเหมาะสม ภายใต้งบของเวลาที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ ดังนี้

- 1) การให้รายละเอียดด้วยคำที่เฉพาะเจาะจง เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาจากคำที่สามารถมีได้หลายความหมาย
- 2) ไม่ควรให้รายละเอียดมากเกินไปสำหรับสิ่งที่ค่อนข้างใกล้เคียงกับผู้รับสาร, เครื่องมือเฉพาะทาง หรือสิ่งที่อธิบายยากเกินไป โดยอนุโลมให้ใช้คำที่ให้ความหมายใกล้เคียงกันแทน
- 3) หลีกเลี่ยงการใช้ลักษณะนามที่บอกถึงขนาดของภาชนะ เนื่องจากเด็กแต่ละคนมีประสบการณ์ที่แตกต่างกันกับภาชนะอย่างเดียวกัน

- 4) หลีกเลี่ยงการใช้ประโยคที่มีการละประธาน และควรรีให้ทุกประโยคอยู่ในรูปของ “ใคร ทำอะไร”
- 5) สามารถใช้คำสร้อยของประโยคให้ใกล้เคียงกับภาษาที่เด็กใช้พูดคุยกันในชีวิตประจำวัน

จากผลการวิจัยดังกล่าว พบว่า การสร้างเสียงเพื่อการออกดีเอสคริปต์ขั้นนั้น เสียงที่เกิดขึ้น ควรจะเป็นภาพที่ “ง่าย” ที่สุด ถึงแม้ว่ากลุ่มผู้รับสารจะสามารถใช้ภาษาที่ซับซ้อนได้ ตามแนวคิดพัฒนาการทางภาษาของเด็กอายุ 7 – 9 ปี (นิชรา เรื่องดารกานนท์, 2551) กล่าวว่า ภาษาของตอนเด็กวัยกลาง สามารถเข้าใจประโยคความรวมได้ ประโยคความซ้อนได้ จนถึงประโยคที่ผู้ถูกกระทำขึ้นต้นประโยคได้ (Passive Voice) แต่เสียงในการสร้างออกดีเอสคริปต์ขั้นนั้น ยังคงควรจะเป็นประโยคความเดียวอยู่ ที่ประกอบด้วย ประธาน + กริยา ตลอดจนการใช้คำศัพท์ที่ “ง่าย” ถึงแม้จะไม่ได้สื่อความที่ถูกต้องตามภาพนั้นๆ ทั้งหมด แต่เพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ อาจจะต้องใช้คำที่ง่ายกว่าและให้ความหมายใกล้เคียงแทนบ้าง เพื่อให้เกิด “ภาพ” ให้ได้มากที่สุด และทำให้สามารถเข้าใจเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

2. การรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน

จากผลการทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพจากภาพยนตร์การ์ตูนของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญในการอภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 2.1 ในช่วงฉายภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีการหัวเราะหลังจากที่มีมุขตลกเกิดขึ้น และบางส่วนมีการแสดงคำพูดที่แสดงอารมณ์ต่างๆ เช่น การลุ้นตามเรื่อง การคาดเดาเรื่อง การเอาใจช่วยตัวละคร ช่วงก่อนหน้าที่จะเกิดเหตุการณ์ในเรื่อง มักเกิดในส่วนของมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน โดยผู้วิจัยเห็นว่า เสียงจากออกดีเอสคริปต์ขั้น น่าจะสามารถทำให้เกิดภาพตามจินตนาการได้อยู่บ้าง ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้เรื่องราวได้ และรวมไปถึงหัวเราะ ลุ้นคาดเดาเรื่อง เอาใจช่วยตัวละคร และจินตนาการภาพ

เมื่อเกิดการตอบสนอง เป็นเสียงหัวเราะ หรือการแสดงออกถึง อาการลุ่มตามเรื่อง การคาดเดาเรื่อง จากภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างน่าจะเกิด “ภาพ” ขึ้นได้บ้าง จากเสียง บรรยายออกดิโอดেসคริปต์ชั้นที่ได้จัดทำขึ้น โดยมีเสียงจากภาพยนตร์ การ์ตูนทั้งหมด ทั้งเสียงบรรยาย เสียงประกอบ เสียงดนตรี รวมถึงการ เลือกใช้ภาษา และการสื่อสารอารมณ์ของเรื่อง ทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้า (Stimulus) จนกระทั่งก่อให้เกิดการรับรู้ (Perception) และเกิดการ ตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมดังกล่าว จากแนวความคิดการรับรู้ (สุชา จันทรโอม, 2531) ที่กล่าวว่า เมื่อสิ่งเร้า(ภาพยนตร์การ์ตูน) สามารถทำให้เกิด “การรับรู้” ได้นั้น ผลที่ตามมาคือการตอบสนองด้วย ทางใดทางหนึ่ง เมื่อการรับรู้เกิดจากการรับสารด้วยประสาทสัมผัส ทางใดทางหนึ่งและนำข้อมูลเข้าสู่การประมวลผลที่ระบบความคิด หรือสมอง เพื่อแปลผล ดังนั้น การตอบสนองต่างๆของกลุ่มตัวอย่าง ดังกล่าวมาข้างต้นนั้น น่าจะเกิดจากการที่กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ สิ่งเร้าได้ในระดับหนึ่ง ที่แสดงออกถึงการรับสารที่มีความตลกขบขัน และตื่นเต้น ตามคุณลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ได้

และเมื่อผลการวิจัยออกมาในลักษณะดังกล่าว แสดงว่า ลักษณะภาษาที่เป็นไปตามเงื่อนไขของการจัดทำบทบรรยายข้างต้น สามารถทำให้เกิดการส่งสาร และ รับสาร รวมถึงการรับรู้สุนทรียภาพ จากภาพยนตร์การ์ตูนได้ กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าใจเรื่องจากการใช้ ระดับภาษาและการใช้ภาษาในการสื่อสารบทบรรยายได้ ตามเงื่อนไข ดังกล่าว

นอกจากเรื่องของ การเลือกใช้ภาษา การสื่อสารอารมณ์จากบท บรรยาย เพื่อให้เกิดสุนทรียภาพตามฉากที่เกิดขึ้นในเรื่อง ทั้งตื่นเต้น ตลกขบขัน หรือลุ่ม ชวนให้ติดตาม ซึ่งน่าจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งของสื่อ บันเทิง ที่สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร เกิดอารมณ์ร่วมไปกับ ภาพยนตร์การ์ตูนได้ ดังนั้น ทั้งภาษา และการสื่อสารภาษาในเรื่อง น่าจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิด “สิ่งเร้า” หรือการสื่อ “ภาพการ กระทำ” ผ่านเสียงบรรยาย

2.2 ในช่วงการสนทนากลุ่ม กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถสื่อสารเรื่องได้ ถูกต้องตามลำดับแต่มักจะข้ามในส่วนของมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันไป เหลือเพียงเหตุการณ์จากมุขตลกที่เกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องไว้ก่อน และเมื่อให้กลุ่มตัวอย่างเลือกฉากที่ประทับใจเพื่อบรรยายภาพตามจินตนาการ กลุ่มตัวอย่างมีการกล่าวถึงฉากจากมุขตลกที่มีความยาวพอสมควรและเกิดขึ้นโดยมีการปูเรื่องมาก่อนเกือบทั้งหมด มีเพียง 1 ฉากจากทั้งหมด 19 ฉากเท่านั้นที่เป็นฉากจากมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน

เนื่องจาก มุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน จะมีช่วงเวลาที่นานกว่า มีระยะเวลาในการสื่อสารภาพที่นานกว่า ประกอบด้วยการมีเหตุและมีผล มากกว่ามุขตลกที่เกิดขึ้นและจบลงอย่างฉับพลัน รวมทั้งมีเสียงที่ใช้ในการสื่อสารการกระทำมากกว่า เช่น เสียงเพลงบรรเลงในจังหวะเร็ว แสดงถึงการวิ่งหนีของเจอรี่ แล้วค่อยกลายเป็นเสียงเพลงที่บรรเลงช้าๆ แสดงถึงการตามมาของทอม ประกอบกับการบรรยายที่มีที่มาที่ไปมากกว่ามุขตลกแบบฉับพลัน อาจกล่าวได้ว่ามุขตลกที่มีการปูเรื่องนี้ จะมีเวลาให้ทั้งดนตรีบรรเลงประกอบ การสื่อสารคำบรรยายหรือการสื่อสารอารมณ์ของฉากนั้นๆ ให้ชวนติดตาม และอาจจบลงด้วยเสียงประกอบ หรือ Sound Effect แสดงการกระทำ ซึ่งทั้งหมดนี้น่าจะทำให้กลุ่มผู้รับสาร สามารถคิดภาพตามได้มากกว่า รับรู้สุนทรียภาพได้มากกว่า สามารถมองเห็นเหตุและผลได้มากกว่า กลุ่มตัวอย่างจึงสามารถจดจำหรือประทับใจได้มากกว่ามุขตลกที่มีลักษณะเกิดขึ้นและจบลง อย่างฉับพลัน ที่เกิดขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และไม่มีที่มาที่ไป

ทั้งนี้ จากแนวคิดพัฒนาการทางภาษาของเด็กอายุ 7 – 9 ปี (นิชรา เรื่องดารกานนท์, 2551) คือ สามารถฟังเรื่องเพื่อจับใจส่วนเด่นๆ ของเรื่องได้ เข้าใจประเด็นสำคัญ และสามารถลำดับเรื่องราวได้ โดยผู้วิจัยคาดว่า การที่กลุ่มตัวอย่าง (8 ปี และ 9 ปี) สามารถเข้าใจมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันได้ ณ ขณะที่ทำการฉายภาพยนตร์ จึงมีการตอบสนองโดยการหัวเราะ แต่เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างเล่าเรื่อง หรือเลือกฉากที่ประทับใจเพื่อบรรยายภาพในจินตนาการ กลุ่มตัวอย่างเล่า

เพียงมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อนเท่านั้น เนื่องมาจากมุขตลกที่มีการปูเรื่องมาก่อน มักจะมีความยาวพอสมควร และน่าจะมีความสำคัญเพียงพอที่กลุ่มตัวอย่างจะสามารถจดจำและนำมาเล่าเรื่องได้ ในขณะที่มุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน เกิดขึ้นและจบลงในเวลาอันรวดเร็ว ทำให้ถึงแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างเข้าใจได้ ณ ขณะนั้น แต่ไม่สามารถจดจำแล้วนำมาเล่าเรื่องได้ กลุ่มตัวอย่างจึงเล่าเรื่องโดยข้ามส่วนนี้ไป และไม่ได้เลือกฉากที่ประทับใจเป็นลักษณะดังกล่าว

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ในการสร้างสื่อบันเทิง หรือสื่ออื่นๆ เพื่อเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็น โดยหากมีวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้เด็กจดจำได้ หรือสามารถถ่ายทอดได้นั้น เนื้อหาของเรื่องไม่ควรเกิดขึ้นและจบลงอย่างรวดเร็ว ควรมีระยะเวลาของเรื่องราว หรือที่มาที่ไปอยู่บ้าง เพื่อให้เกิดช่วงของเวลาที่เด็กจะสามารถจินตนาการเหตุการณ์ต่างๆตามเรื่องไปได้ มากกว่าเหตุการณ์ขนาดสั้นที่เด็กจะสามารถรับรู้สุนทรียภาพได้ ณ ขณะที่ได้รับชม แต่จะไม่สามารถจดจำหรือนำมาถ่ายทอดได้

- 2.3 ในช่วงการสนทนากลุ่ม เมื่อผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างบรรยายถึงภาพที่ประทับใจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี สามารถให้รายละเอียดตามจินตนาการได้น้อยกว่า กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี และ 9 ปี

จากผลการวิจัยดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างอายุ 8 ปี และ 9 ปี น่าจะมีประสบการณ์ในสิ่งต่างๆมากกว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี ซึ่งอาจเกิดจากการเปิดรับสื่อที่มากกว่า หรือการได้สัมผัสและเข้าใจในสิ่งต่างๆมากกว่า จึงทำให้สามารถเข้าใจเรื่องราว จากภาพยนตร์การ์ตูน ทอมแอนด์เจอร์รี่ ได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี รวมทั้งสามารถให้รายละเอียดภาพจากจินตนาการได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 7 ปี อีกด้วย

จากหนึ่งในองค์ประกอบของการรับรู้ (สุชา จันท์ธอม, 2531) คือ เรื่องของประสบการณ์ของผู้รับสาร ซึ่งจากสื่อเดียวกัน ผู้รับสารที่มีประสบการณ์มากกว่าจะสามารถรับสาร และถ่ายทอดสารได้ดีกว่าผู้ที่มีประสบการณ์น้อย ซึ่งองค์ประกอบเรื่องประสบการณ์ของผู้รับสารนี้

น่าจะเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้รับสารจะสามารถจินตนาการภาพจากเสียงบรรยายที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนได้มากหรือน้อย เนื่องจากผู้รับสารเป็นนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น ดังนั้น “เสียง” และ “ประสบการณ์ของผู้รับสาร” จึงเป็นสองสิ่งที่ทำให้เกิด “ภาพ” และเรื่องราวได้ ประสบการณ์ของผู้รับสารจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการรับสื่อแบบ ออดิโอเดสคริปต์ขึ้น

2.4 ในช่วงสนทนากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มมีความประทับใจในตอน Mouse for Sale มากที่สุดจากทั้ง 3 ตอน

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนตอน Mouse Trouble จะเป็นตอนที่มีความซับซ้อนที่สุดจากทั้ง 3 ตอน และมีตัวละครมากที่สุด (3 ตัว) แต่จากผลการวิจัยที่กลุ่มตัวอย่าง มีความประทับใจในภาพยนตร์การ์ตูนตอนนี้มากที่สุด น่าจะเป็นเพราะความหลากหลายของเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งมากกว่าตอนอื่นๆ เนื่องจากในภาพยนตร์ตอนนี้ เป็นตอนที่มีบทสนทนาจากตัวละครพิเศษ ที่เพิ่มเข้ามาในเรื่อง คือ เจ้าของบ้านซึ่งเป็นเพศหญิง ทำให้เสียงในภาพยนตร์การ์ตูนมีความหลากหลายมากขึ้น มากกว่าเสียงบรรยายเรื่อง แต่มีเสียงการสนทนาในเรื่องด้วย ซึ่งจากเสียงที่มีความหลากหลายนี้ น่าจะทำให้เรื่องมีมิติมากขึ้น น่าสนใจมากขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาจากงานวิจัยของ ดันนัท ศุภภัทรนันท์ (2527) ที่ได้ศึกษาถึงความต้องการของคนตาบอดที่มีต่อห้องสมุดสำหรับคนตาบอด พบว่าสำหรับสื่อแบบเสียงคนตาบอดต้องการให้มีหนังสือเสียงที่มีการแยกเสียงตามบทบาทให้ชัดเจน เสียงผู้หญิง เสียงผู้ชาย เสียงเด็ก และต้องการให้มีเสียงเพลงประกอบเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับสารด้วย จึงน่าจะเป็นสาเหตุทำให้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความประทับใจกับภาพยนตร์การ์ตูน ตอน Mouse Trouble มากกว่าตอนอื่นๆ

2.5 ในส่วนของการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเด็กพิการทางการมองเห็น พบว่า เด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็นจะมีการใช้งานสื่อเสียงเหล่านี้ด้วยตนเอง เป็นกลุ่มๆ กลุ่มละ 4 – 5 คน

จากผลการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะการ “ปูเรื่อง” ที่ได้ดำเนินการในงานวิจัยครั้งนี้ อาจยังไม่สอดคล้องกับลักษณะของการใช้งานสื่อเสียงของเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็นมากนัก เนื่องจากผู้วิจัยแยกการปูเรื่องออกเป็นสองส่วนคือ (1) ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร บทบาทในเรื่องของตัวละคร และความสัมพันธ์ของตัวละคร ผู้วิจัยเลือกที่จะบรรยายด้วยการเล่าปากเปล่า และ (2) ความเป็นมาของเรื่องโดยสังเขป ฉากของเรื่อง เรื่องราวคร่าวๆ ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกเป็นเสียงเปล่าก่อนที่ภาพยนตร์การ์ตูนจะเริ่มฉาย

ในงานวิจัยครั้งนี้จะเห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกเรื่องแมว และ หนู ไปในทิศทางที่ถูกต้องอยู่แล้ว รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างเคยรับชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ มาบ้างแล้ว จึงทำให้ไม่เป็นปัญหาในการจินตนาการถึงตัวละครที่เป็นแมว และ หนู แต่ในกรณีที่มีการดัดแปลงภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องอื่น ที่ตัวละครมีลักษณะที่ผิดแปลกออกไป หรือมีตัวละครจำนวนมาก ประกอบกับลักษณะการใช้งานสื่อตามผลการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า การ “ปูเรื่อง” ด้วยการลงเสียงเปล่าก่อนฉายภาพยนตร์การ์ตูน ควรให้ข้อมูลมากกว่า การเกริ่นนำเรื่องคร่าวๆ หรือ ฉากเท่านั้น แต่ควรกล่าวถึงลักษณะทางกายภาพของตัวละคร บทบาทของตัวละครในเรื่อง รวมทั้งความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่องลงไปด้วย เพื่อให้เป็นข้อมูลที่ครบถ้วนประกอบกับการจินตนาการของเด็กต่อไป

3. การเปรียบเทียบการรับรู้สุนทรียภาพของกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น และกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป

3.1 กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น สามารถเล่าเรื่องราวได้ถูกต้องครบถ้วน แต่ข้ามมุขตลกที่เกิดขึ้นฉับพลันไปทั้งหมด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั่วไป ข้ามมุขตลกเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ด้วยระยะเวลาอันสั้นของมุขตลกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน “เสียง” ไม่สามารถเล่าเรื่องได้เท่ากับ “ภาพ” ซึ่งการเห็นภาพน่าจะช่วยให้สามารถจดจำได้มากกว่า ในขณะที่เสียงไม่สามารถทำหน้าที่แทนภาพได้ถึงระดับที่จะสามารถทำให้กลุ่ม

ตัวอย่างเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็น จดจำ และนำมาเล่าเรื่อง ได้ ซึ่งมุขตลกที่มีระยะเวลาค่อนข้างยาว หรือมุขตลกที่มีการปูเรื่องไว้ก่อน กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น สามารถหัวเราะร่วมไปกับมุขตลก และสามารถจดจำรวมถึงนำมาถ่ายทอดได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น ระยะเวลาของเหตุการณ์ในเรื่อง เป็นอีกส่วนหนึ่งซึ่งจะสามารถทำให้เด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น จดจำได้ หรือไม่สามารถจดจำได้ เพราะระยะเวลาเหล่านี้ คือ ช่วงเวลาที่เด็กจะสามารถจินตนาการถึงการกระทำต่างๆ ของตัวละครได้ รับรู้ที่มาที่ไปได้ เข้าในเหตุผลได้ ซึ่งจะทำให้เกิดการ “สื่อสารภาพ” ที่ต่อเนื่องกันได้มากกว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและจบลงในระยะเวลาอันสั้น

- 3.2 กลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป 3 จาก 6 คน ไม่รู้สึกว่าจะเสี่ยงบรรยายเป็นอุปสรรคต่อการรับชม ในขณะที่อีก 3 คน รู้สึกว่าเสี่ยงรบกวนการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน และกลุ่มตัวอย่างเด็กนักเรียนทั่วไป สามารถจดจำบทบรรยายได้เพียงบรรทัดเดียวคือ “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นคืนสนอง”

เมื่อ “ภาพ” ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องอยู่แล้ว เสียงที่ทำหน้าที่บรรยายภาพนั้นๆ จึงไม่จำเป็นสำหรับบุคคลที่มองเห็นภาพ ซึ่งอาจทำให้เกิดความรำคาญ การดึงความสนใจ หรือทำให้เกิดการ “ล้น” ของภาพได้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า สื่อบันเทิงของเด็กทั้ง 2 กลุ่ม ควรมีการแยกออกจากกันโดยชัดเจน กล่าวคือ ไม่สามารถให้เด็กนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มรับชมภาพยนตร์การ์ตูนในลักษณะของออดิโอเดสคริปต์ชั้น ชุดเดียวกันได้ เนื่องจาก ในขณะที่ “เสียงบรรยาย” ทำหน้าที่สื่อสารภาพให้แก่กลุ่มเด็กนักเรียนที่พิการทางการมองเห็น แต่ “เสียงบรรยาย” อาจกำลังสร้างความรำคาญ หรือรบกวนการรับชมให้กับเด็กนักเรียนทั่วไปได้ส่วนหนึ่งอยู่ก็เป็นได้ ซึ่งทำให้เด็กนักเรียนทั่วไปอาจจะไม่สามารถรับรู้สุนทรียภาพของสื่อบันเทิงนั้นๆ ได้เต็มที่

สำหรับกระบวนการสร้างออดิโอเดสคริปต์ขั้นนั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า แต่ละสื่อมีสารที่เป็น “สาระสำคัญ” แตกต่างกันไปทั้งด้าน สาระ และ สุนทรียภาพ ดังนั้นสิ่งที่สำคัญและน่าจะถือได้ว่าเป็นหัวใจของการทำออดิโอเดสคริปต์ขั้น คือ การวิเคราะห์ทั้งผู้รับสารและสื่อที่จะใช้สร้างออดิโอเดสคริปต์ขั้น, การเลือกภาษาและการใช้คำ และ การแสดงออกทางอารมณ์ผ่านการใช้เสียง หรือ ทักษะการใช้เสียง (Vocal Skill) เพราะว่าการสร้างออดิโอเดสคริปต์ขั้น คือการให้เสียงทำหน้าที่ “เป็นภาพ” จึงไม่แตกต่างอะไรกับการ “สื่อสารการแสดง” ดังนั้น อารมณ์และความรู้สึกเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดเรื่องของสุนทรียภาพต่างๆในเรื่อง เมื่อมีการเขียนบท ย่อมมีการแสดงตามมา การใช้เสียงสื่ออารมณ์จะเป็นตัวทำหน้าที่ให้ผู้รับสารสามารถเห็นภาพ “การแสดง” ที่เกิดขึ้นได้ในจินตนาการ ซึ่งจะเป็นส่วนของสุนทรียภาพ ในขณะที่การเขียนบท การวิเคราะห์สื่อว่าสิ่งใดลดทอนได้หรือลดทอนไม่ได้ และการใช้ภาษา อาจจะเป็นสิ่งที่สื่อ “สาร” ให้ผู้รับสารได้เข้าใจความเป็นไปของเรื่อง เข้าใจการเดินทางจากต้นจนจบ ทั้งสองอย่างนี้จะไม่สามารถขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปได้ ในงานออดิโอเดสคริปต์ขั้นทุกชิ้นงาน

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า สิ่งที่ต้องทำสำหรับงานออดิโอเดสคริปต์ขั้น คือ การเลือกใช้คำให้น้อยแต่ตรงประเด็นที่สุด และการสื่อสารอารมณ์ผ่านเสียงบรรยายให้ได้มากที่สุด ตามลักษณะของการเล่านิทานหรือละครวิทยุ รวมถึงการยอมตัดทอนบางข้อมูลออกไปบ้าง (อาจจะนำไปใส่ไว้ในส่วนอื่น เช่น การลงเสียงเปล่าเพื่อปูเรื่อง และอธิบายตัวละครทั้งหมดในเรื่อง ก่อนฉายภาพยนตร์การ์ตูน) ไม่ควรยึดยึดข้อมูลทั้งหมดลงในบทบรรยายจนทับกับเสียงบทสนทนาเดิม เสียงประกอบ หรือ เสียงเพลงประกอบ ที่มีอยู่ทั้งหมด จนสูญเสียความงามเชิงศิลปะไป เพราะจะทำให้บทบรรยายมีความแน่นของข้อมูลมากเกินไป ทำให้ผู้รับสารไม่สามารถตามได้ทัน และนอกจากนี้ หากเป็นการสร้างออดิโอเดสคริปต์ขั้นสำหรับเด็กอายุไม่เกิน 9 ปี ควรระบุข้อคิดเชิงศีลธรรมให้ชัดเจนไว้ในบทบรรยายด้วย

นอกจากนี้ สื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่มีอัตราเร็วของเรื่องค่อนข้างเร็ว อย่างภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ อาจจะเหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสารนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นอายุ 8 – 9 ปี แต่อาจจะยังมีความเร็วของเรื่องมากเกินไปสำหรับกลุ่มผู้รับสารนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นอายุ 7 ปี

การสร้างออดิโอเดสคริปต์ขั้น คือการ “ออกแบบเสียง” ให้เสียงทำหน้าที่แทนภาพและแทนเรื่องได้มากที่สุด ซึ่งผู้จัดทำจะต้องมีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในบางอย่าง ตลอดจนการตัดสินใจในการสร้างงาน ภายใต้ “กรอบ” ของภาษา และเวลาของเรื่อง ซึ่งการวิเคราะห์ที่

ละเอียดได้มากเท่าไร จะทำให้เกิด "กรอบ" ของการสร้างงานได้ "ชัดเจน" ตามมามากขึ้นเท่านั้น และสามารถทำให้ผู้รับสารได้ประโยชน์สูงสุดจากการสร้างสรรค์ไม่ว่าสิ่งใดก็ตาม

ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. เนื่องจากในส่วนของ การทดสอบการรับรู้สุนทรียภาพในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ ห้องเรียนพระพุทธศาสนาของทางโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ซึ่งห้องเรียนมี ลักษณะเป็นห้องเปิด (ไม่ได้ติดตั้งระบบปรับอากาศ) จึงต้องทำการเปิดหน้าต่างไว้ ตลอดเวลา ประกอบกับเป็นห้องเรียนที่อยู่บริเวณชั้น 2 ของทางโรงเรียน และติดกับ ถนนสัญจรหลังโรงเรียน ซึ่งมักจะมีเสียงจากขบวนพาหนะที่สัญจรไปมา เข้ามา รบกวนการชมภาพยนตร์การ์ตูนของกลุ่มตัวอย่างอยู่บ้าง
2. ผู้วิจัยได้ขออนุญาตทางโรงเรียนเข้าไปดำเนินการทดสอบในวันที่มีการเรียนการสอน ปกติ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างค่อนข้างวิตกกังวลเมื่อถึงเวลาเปลี่ยนคาบเรียน ซึ่งอาจจะส่งผล ต่อผลการวิจัยที่เกิดขึ้น
3. ผู้วิจัยได้ทำการฉายภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 ตอน ต่อเนื่องกัน ซึ่งอาจจะใช้เวลา ยาวนานมากเกินไปสำหรับสมาธิในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนของกลุ่มตัวอย่างได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย จนถึงการอภิปรายผลการวิจัยทั้งหมด สุดท้ายผู้วิจัยพบ ข้อเสนอแนะบางประการ ทั้งเป็นการเสนอแนะทางการวิจัย เพื่องานวิจัยทางการศึกษาขั้นต่อไปที่ เกี่ยวกับสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น ตลอดจนข้อเสนอแนะทั่วไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย
 - 1.1 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดสามารถรับรู้และเข้าใจในเรื่องราวใน บริบทแวดล้อมของ บ้าน และบริเวณบ้านได้เป็นอย่างดีอยู่แล้ว จาก ผลการวิจัยข้างต้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรเลือก ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีบริบทใกล้เคียงตัวของกลุ่มตัวอย่างออกไป เช่น ได้ ทะเล ทะเลทราย อวกาศ ฯลฯ หรืออาจเลือกช่วงเวลาของเรื่องที่ไม่ได้ อยู่ในเวลาปัจจุบัน เช่น เรื่องที่ย้อนไปถึงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ หรือ เรื่องเล่าจากอนาคตในอีกหลายพันปีข้างหน้า และทำการทดสอบการ

รับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาขอบเขตที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อ
 บ้านเชิงคิดเพื่อเด็กนักเรียนที่มีความพิการทางการมองเห็นต่อไป

- 1.2 ในงานวิจัยครั้งต่อไป อาจมีการทดลองสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้น
 ในสื่อบ้านเชิงที่มีความยาวขึ้น ซับซ้อนขึ้น หรือมีรายละเอียดมากขึ้น
 เช่น รายการต่างๆ เกมสโรว์ ละคร ภาพยนตร์ภาพยนตร์สำหรับเด็ก
 หรือภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องอื่นๆที่สอดคล้องกับความต้องการของเด็ก
 นัก เรียนที่มีความพิการทางการมองเห็น เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง
 รหัสลับเด็กข้างบ้าน (Codename Kids Next Door) เพื่อทดลองหา
 ขอบเขตของการสร้างงานออดิโอเดสคริปต์ชั้นในสื่อบ้านเชิงต่อไป
- 1.3 ในด้านกระบวนการการผลิต สำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป อาจ
 ทดลองศึกษากระบวนการผลิตสื่อออดิโอเดสคริปต์ชั้น ที่สามารถ
 เกิดขึ้นควบคู่ไปกับสื่อทั่วไป หรือศึกษาลักษณะของสื่อทั่วไปที่
 เหมาะสมต่อการสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้น รวมถึงกระบวนการการ
 ผลิตที่สามารถเกิดขึ้นในระบบอุตสาหกรรมสื่อในประเทศไทยได้ ทั้ง
 ในส่วนของกระบวนการก่อนการผลิต กระบวนการผลิต และ
 กระบวนการหลังการผลิต ตลอดจนการติดตามและประเมินผลด้วย

2. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 2.1 ในการสร้างสื่อออดิโอเดสคริปต์ชั้นสำหรับเด็กนั้น การปูเรื่อง
 หรือการเกริ่นนำเรื่อง เป็นอีกส่วนหนึ่งซึ่งควรให้ความสำคัญ โดยอาจ
 กล่าวถึงลักษณะทางกายภาพของตัวละคร บทบาทของตัวละคร และ
 ความสัมพันธ์ของตัวละคร รวมถึงเรื่องราวคร่าวๆเพื่อให้เด็กสามารถ
 รับรู้ในเบื้องต้นได้ ก่อนที่จะเข้าเรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูน โดยการ
 ปูเรื่องหรือการเกริ่นนำเรื่องเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมนั้น
 ควรบรรจุอยู่ในสื่อ(แผ่นซีดี)ด้วย ซึ่งอาจจะทำการผลิตโดยเป็นเสียง
 เปล่าก่อนภาพยนตร์การ์ตูน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์การ์ตูนที่
 ไม่ได้มีการรู้จักกันอย่างแพร่หลาย ในกรณีที่มีการผลิตในภาพยนตร์
 การ์ตูนเรื่องอื่นๆ

- 2.2 สำหรับผู้ผลิตสื่อบันทึกทั่วไป เพื่อให้สื่อบันทึกที่เกิดขึ้นสามารถนำมาดัดแปลงให้กลายเป็นสื่อออดิโอเดสคริปต์ขั้นสำหรับคนตาบอดได้ สื่อบันทึกควรมี “ที่ว่าง” ของเสียงมากพอที่จะสามารถใส่เสียงเพื่อบรรยายภาพได้ โดยไม่ทับกับเสียงประกอบ หรือ เสียงบทสนทนาของตัวละคร ผู้ผลิตสื่อควรคำนึงถึงเรื่องการออกแบบ “ที่ว่าง” ของเสียง ให้มากขึ้น โดยอาจจะเป็นการดำเนินไปด้วยภาพหรือเสียงดนตรีที่สามารถเกิดเสียงบรรยายสอดแทรกลงไปได้
- 2.3 สำหรับองค์กร หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการวางมาตรการในการสร้างสื่อบันทึกขึ้น เพื่อให้สื่อบันทึกที่จะเกิดขึ้นนั้น สามารถเป็นได้ทั้งสื่อบันทึกทั่วไปสำหรับคนที่มีการมองเห็นเป็นปกติ และเป็นสื่อบันทึกที่มีศักยภาพเพียงพอในการนำมาสร้างสรรค์เป็นสื่อออดิโอเดสคริปต์ขั้นสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น รวมทั้งควรจัดให้มีกระบวนการผลิตสื่อออดิโอเดสคริปต์ขั้นในรูปแบบของอุตสาหกรรมขนาดเล็ก เพื่อคุณภาพของเสียง และสื่อที่จะสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้พิการทางการมองเห็นให้เข้าใกล้กับคนทั่วไปได้อีกระดับหนึ่ง ตามปฏิธานของสมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย และโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ
- 2.4 องค์กร หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรจัดให้มีการให้ความรู้กับประชาชนถึงข้อมูลเกี่ยวกับ “การแปลงสื่อสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น” เพื่อให้ประชาชนทั่วไปได้ตระหนักถึงความสำคัญและความเท่าเทียมกันในการเปิดรับสื่อของผู้พิการทางการมองเห็นในประเทศไทย และเพื่อให้ผู้สร้างงานได้คำนึงถึงความต้องการในการเปิดรับสื่อทั่วไปของผู้พิการทางการมองเห็น ตลอดจนจัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เกี่ยวกับการทดลองสร้างสื่อเฉพาะกิจสำหรับผู้พิการทางการมองเห็นอีกด้วย

ถึงแม้ว่า ผู้พิการทางการมองเห็นจะเป็นคนกลุ่มน้อยในสังคมก็จริง แม้จะเป็น “คนกลุ่มน้อย” ก็ขึ้นชื่อว่าเป็น “คน” เช่นกัน จึงไม่ควรที่จะมีความเสียเปรียบจากคนทั่วไปในการเปิดรับสื่ออย่างน้อย พวกเขาเหล่านั้นก็เป็น “คน” ที่ร่วมสังคมเดียวกับพวกเรา...

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กীরติ. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 7 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.

ขจีรัตน์ หินสุวรรณ. 2542. การวิเคราะห์การเขียนบทละครสำหรับสื่อมวลชน : บทเรียนจากผลงานของ สมสุข ภัลย์จาฤก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิราภรณ์ สุวรรณวาทกิจ. 2548. บุคลิกภาพเสียงพูด. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา การพูดและการแสดงสำหรับวิทยุกระจายเสียง. 45 – 48. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมมาธิราช.

เจน สงสมพันธุ์. 2538. ระบบเสียงและการมิกซ์เสียง. พิมพ์ครั้งที่ 3. ปทุมธานี : สถาบันอิเล็กทรอนิกส์กรุงเทพรังสิต.

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. 2539. จริยธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุมพล รอดคำดี. 2525. คู่มือการผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง. ตำราภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยวัฒน์. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 7 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.

ชุติกานต์. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 7 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.

ชูชีพ อ่อนโคกสูง. 2527. จิตวิทยาเด็กปกติ. เอกสารนิเทศก์การศึกษา จ.262. หน่วยศึกษานิเทศก์. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู.

สุภาพวัฒน์ คนหลวง. 2537. Body Map ที่มาแห่งชีวิต. กรุงเทพฯ : พิมพ์การพิมพ์.

ณัฐธิดา. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 9 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.

ดนนท์ ศุภภัทรนันท์. 2527. ความต้องการของคนตาบอดที่มีต่อบริการของห้องสมุดคอลฟิลด์. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์. 2553. การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน. กรุงเทพฯ : สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก.

ทวีรัตน์ ธนาคม. 2517. ตำราพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : สมาคมสหเวชศาสตร์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์.

ธนาศาสตร์. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 8 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.

- ธีรดา โสมะนันท์. 2549. สิทธิและเสรีภาพของคนพิการทางการมองเห็น. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพพร เพียรพิกุล. 2530. ปัจจัยที่มีผลต่อความสนใจในการอ่านของเด็กในโรงเรียนสอนคนตา
บอด. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาพรณ์ อัจฉริยะกุล. 2548. การเล่านิทานและการแสดงละครทางวิทยุกระจายเสียง. ใน การพูด
และการแสดงสำหรับวิทยุกระจายเสียง. 202 - 223. นนทบุรี : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- นิชรา เรื่องดารกานนท์. 2551. พัฒนาการเด็ก. ใน นิชรา เรื่องดารกานนท์ และคณะ. ตำรา
พัฒนาการและพฤติกรรมเด็ก. 366 - 391. กรุงเทพฯ : โฮลิสติก พับบลิชซิ่ง จำกัด.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. 2540. คู่มือการผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรี
นครินทรวิโรฒ.
- พรทิพา ทองสว่าง. 2527. พัฒนาการทางด้านภาษาของเด็กไทยในระดับคำ. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิมพ์ชนก. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 8 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- ปิยนารถ แสงศักดิ์. 2536. การใช้กลไกในการเชื่อมโยงความในภาษาพูดและภาษาเขียนของเด็ก
วัย 7 - 9 ปี. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรม-
ศาสตร์.
- มณฑล. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 7 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555
- มานพ ถนอมศรี. 2546. เทคนิคการเขียนหนังสือสารคดี บันทึกลับคดี สำหรับเด็กและเยาวชน,
กรุงเทพฯ : หจก. เอ็ม เทรดิง.
- มารีนา วงศ์เงินยวง. ผู้อำนวยการโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ. สัมภาษณ์. 20 กุมภาพันธ์ 2555.
- เมธาวลัย. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 9 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- ยอดยุทธ. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 8 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- ลัทธิพล. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 9 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- วรรณพร. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 9 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- วิศรดา. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 8 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- วิชรวรรณ. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 9 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- วิภาวี. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 8 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- แหวดดาว ทองเจิม. 2540. การมองตนเองและโลกทัศน์ของเด็กพิการตาบอด. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขามานุษยวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ไวยวุฒิ วุฒิอรรรถสาร. 2549. การศึกษาคำบรรยายที่เหมาะสมสำหรับการรับรู้ภาพยนตร์ของคนหูหนวก. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศศิโสฬส จิตรวานิชกุล. 2542. พฤติกรรม ความสนใจ และความต้องการในการเปิดรับสื่อของคนตาบอดในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิวาพร รักดำ. บรรณารักษ์ห้องสมุดและสื่อเทคโนโลยีโรงเรียนคนตาบอด. สัมภาษณ์. 20 กุมภาพันธ์ 2555.
- ศุภรา. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 7 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- ศุภางค์ นันตา. 2553. การผลิตรายการวิทยุกระจายเสียงเบื้องต้น, มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. กรมวิชาการ. สถาบันภาษาไทย. 2542. คู่มือการเขียนเรื่องบันเทิงคดีและสารคดีสำหรับเด็ก, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- สถาบันวิจัยระหว่างชาติ สำหรับการค้นคว้าเรื่องเด็ก. 2502. พัฒนาการในการใช้ถ้อยคำของเด็ก. รายงานวิจัย. ฉบับที่ 1 . 16 – 21.
- สิรภพ. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 7 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- สุชา จันทร์อม. 2531. จิตวิทยาทั่วไป. ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- หนังสือเบรลล์. โพสต์ทูเดย์ (1 กรกฎาคม 2550) : 4
- อนงค์นาถ. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 9 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555.
- อำนาจ. นักเรียนโรงเรียนคนตาบอดกรุงเทพ อายุ 8 ปี. สัมภาษณ์. 23 กุมภาพันธ์ 2555
- เอกธิดา แสงทอง. 2552. การเขียนบทวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- เอมอร ตั้งจิตรมณีศักดิ์ดา. 2534. สภาพการศึกษา ปัญหา และความต้องการทางการศึกษาและการฝึกอาชีพของคนตาบอด. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุมาพร มะโรธนี. 2551. สัมพันธบทการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Altman, R. 2008. A Theory of Narrative. New York USA : Columbia University Press.
- Bordwell, D. 1997. Narration in the Fiction Film. Routledge. USA : The University of Wisconsin Press.
- Fabes, R. and Martin, C.L. 2002. Exploring Child Development. 2nd Edition. USA : Pearson Education, Inc.
- Fabes, R. and Martin, C.L. 2008. Discovering Child Development. Cengage Learning. USA.
- Goldmark, D. 2005. Tunes for 'Toons. USA : University of California Press
- Halas, J. 1990. Contemporary Animator. London : Focal Press.
- Harrison, R.P. 1981. The Cartoon : Communication to the Quick. Beverly Hill London : Sage Publication.
- Heisner, B. 1996. Hollywood Art : Art Direction in the Days of the Great Studios. London : St. James Press.
- Huisman, R. 2005. Narrative Concept. In Helen Fulton, Rosemary Huisman, Julian Murphet and Anne Dunn. Narrative and Media.12 – 27. New York USA : Cambridge University Press
- Huisman, R. 2005. Aspects of Narratives in Series and Serials. In Helen Fulton, Rosemary Huisman, Julian Murphet and Anne Dunn. Narrative and Media.153 - 170. New York USA : Cambridge University Press.
- Limwongsuwan, A. 2001. An Analysis of the Narrative in Romantic Drama Screenplay : A Case Study of Academy Awards Narratives for Best Screenplay 1994 – 1998. Thesis, Language and Culture for Communication and Development. Mahidol University.
- Robert, D.F. and Foehr, U.G. 2003. Kids and Media in America : Patterns of Use at the Millenium. Cambridge University Press. USA.
- Rovin, J. 1991. The Illustrated Encyclopedia of Cartoon Animals. New York USA : Prentice Hall Press.
- Shakespeare, R. 1975. The Psychology of Handicap. Great Britain : Methuen & Co.Ltd.
- Snyder, J. 2011. Fundamental of Audio Description . กสทช. กรุงเทพฯ.(จัดสำเนา)

Wood, J.T. 2009. *Communication in Our Lives*. 5th Edition. Wadsworth Cengage Learning. USA.

Wood, S.E. 2006. In Samuel E. Wood, Ellen Green Wood and Denise Bayd. Mastering the World of Psychology. 74 – 90. 2nd edition. USA : Pearson Education Inc.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

นางลักษณ์ วิรัชชัย, รายงานการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนร่วมแบบรวมพลัง : การวิจัยและพัฒนา รูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการโดยครอบครัวและชุมชนมีส่วนร่วม [ออนไลน์].

แหล่งที่มา : <http://www.onec.go.th/publication/4315014> [15 พฤศจิกายน 2554]

สำนักงานพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ, สถิติข้อมูลคนพิการจำแนกตามเพศและภูมิภาค ตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน 2537 ถึง วันที่ 30 เมษายน 2554[ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.nep.go.th/index.php?mod=tmpstat>[27 กรกฎาคม 2554]

Bernd Benecke. Audio Description : Phenomena of Information Sequencing, [ออนไลน์].

2007. แหล่งที่มา : http://www.euroconferences.info/proceedings/2007_Proceedings/2007_Benecke_Bernd.pdf [1 ธันวาคม 2554]

History of Tom and Jerry Cartoon, [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.tomandjerryonline.com> [18 กรกฎาคม 2554]

James Turner. Some Characteristics of Audio Description and Corresponding Moving Image, [ออนไลน์]. 1998. แหล่งที่มา : <http://www.joeclark.org/access/resources/research-roundup.html> [1 ธันวาคม 2554]

Lopez Vera and Juan Francisco. Translating Audio Description Script : The Way Forward? – Tentative First Stage Project Results, [ออนไลน์]. 2006. แหล่งที่มา : http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Lopez_Vera_Juan_Francisco.pdf [1 ธันวาคม 2554]

ภาคผนวก

ตารางที่ 9 แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
ก่อนฉาย			เจ้าแมวดัวหนึ่งชื่อว่าทอม พยายาม จะจับเจ้าหนูตัวป่วนในบ้านชื่อเจอร์รี่ จนวันหนึ่ง เจ้าแมวได้สั่งซื้อหนังสือวิธี จับหนู แล้วเรื่องราวสนุกๆก็เริ่มขึ้น
0.00-0.23	23	Title การ์ตูน	
0.24-0.29	5	บุรุษไปรษณีย์นำพัสดุใส่ไว้ในตู้จดหมายหน้าบ้าน ทอม วิ่งออกมาหยิบพัสดุ	(0.25) เข้าวันหนึ่ง มีของมาส่งที่หน้า บ้าน ทอมวิ่งออกมารับ แล้วก็วิ่งกลับ เข้าบ้านไป
0.30 – 0.32	2	ทอม วิ่งกลับเข้าไปในบ้าน	
0.33 – 0.34	1	ทอมแกะซองที่ห่อพัสดุออก	
0.35 – 0.39	4	ภาพปกหนังสือ “วิธีจับหนู”	(0.36) พอซองฉีกออก เป็นหนังสือ “วิธีการจับหนู”
0.40 – 0.42	2	ภาพเป็นหน้าหนังสือ บทที่ 1	บทที่ 1 ต้องรู้ว่าหนูอยู่ไหน
0.43 – 0.52	9	ทอมนอนอ่านหนังสืออยู่กับ พีนแล้วเจอร์รี่ก็เข้ามาอ่าน ด้วย แล้วทอมพยายาม ตะครุบเจอร์รี่	(0.43) ทอม นอนคว่ำกับพีน อ่าน หนังสือ และเจอร์รี่ก็เข้ามาอ่านด้วย (0.52) ทอม ตะครุบเจ้าเจอร์รี่
0.53 – 0.54	1	เจอร์รี่ปิดหนังสือใส่หน้าทอม	

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
0.55 – 0.57	2	เจอร์รี่ วิ่งหนีเข้าไป	เจอร์รี่ปิดหนังสือใส่หน้าทอม แล้วหนีไป
0.58 – 1.02	4	ภาพหนังสือ บทที่ 2	(1.0) ทอมเปิดหนังสือใหม่ บทที่ 2 ให้ลองกับดักหนู
1.03 – 1.10	7	ทอม ลองกับดักหนู (มีเสียงกับดักที่ 1.06)	(1.03) ทอม ทดสอบกับดักหนูด้วยขนนก (1.06) มันได้ผล
1.10 – 1.13	3	วางกับดักไว้หน้าหนู รอเจอร์รี่ออกมาจากรู แล้วกินเนยแข็งที่กับดัก	(1.10) เปะเนยแข็งไว้ที่กับดัก แล้วทอมก็วางไว้หน้าบ้านเจอร์รี่
1.14 – 1.24	10	เจอร์รี่ดึงเนยแข็ง	(1.14) เจอร์รี่ออกมา แล้ว ดึงเนยแข็ง
1.25 – 1.29	4	เจอร์รี่ กลับเข้ารูไปอย่างปลอดภัย	(1.25) สำเร็จ เจอร์รี่กินเนยแข็ง แล้วก็กลับเข้ารูไป
1.30 – 1.33	3	ทอม เห็นภาพที่ไม่น่าเชื่อว่าเจอร์รี่ปลอดภัย จึงหยิบกับดักขึ้นมาทดสอบ	(1.31) ทอมสงสัยว่าทำไมกับดักไม่ทำงาน จึงหยิบกับดักขึ้นมา แล้วลองแตะนั้นลงไป
1.34 – 1.35	1	ทอม โดนกับดักหนีบ	
1.36 – 1.39	3	ภาพหนังสือ บทที่ 3	(1.36) ลองแผนใหม่แล้วกัน

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
1.40 – 1.45	5	เชือกที่ผูกไว้กับต้นไม้หน้าบ้าน ทำเป็นบ่วงบาดหน้าหูของเจอร์รี่ ทอมเอาเนยมาวางไว้ในบ่วงบาศก์	(1.39) ทอมผูกเชือกไว้กับต้นไม้หน้าบ้าน แล้วทำเป็นบ่วง วางไว้กับพื้นที่หน้าหูหนู (1.43) แล้วทอมวางเนยแข็งลงไปกลางบ่วงเชือก
1.47 – 1.52	5	เจอร์รี่ นำขามใส่นมมาวางในบ่วงแทน แล้วหยิบเนยไป	(1.48) เจอร์รี่ หยิบขามใส่นมมาแทน แล้วหยิบเนยแข็งกลับไป
1.53 – 1.55	2	ทอมเห็นขามนม	
1.56 – 1.59	3	ทอมกินนม เจอร์รี่กระตุกเชือก	(1.56) ทอมเห็นขามนม ก็ลงไปกินอย่างอร่อย
2.00 – 2.04	4	ทอมขึ้นไปแกว่งอยู่บนต้นไม้	(1.59) แล้วเจอร์รี่กระตุกเชือก ทอมก็ไปแกว่งอยู่บนต้นไม้หน้าบ้านทันที
2.05 – 2.07	2	ภาพหนังสือ บทที่ 4	(2.05) ทอมลองแผนใหม่ หนูที่อยากรู้มักจะจับง่าย
2.08 – 2.14	6	ทอมหยิบหนังสือมานอนอ่าน	(2.12) ทอมหยิบหนังสือตลกมานอนอ่าน
2.14 – 2.34	20	ทอมนอนอ่านหนังสือไป หัวเราะไป พลิกตัวไปมา (มีเสียงหัวเราะที่ 2.14 – 2.17, 2.20 – 2.23 ,2.26 – 2.33)	(2.33) เจอร์รี่อยากรู้ว่าทอมหัวเราะอะไร

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
2.35 – 2.36	1	เจอร์รี่ ออกมาจากกรู เพราะอยากรู้	(2.35) แต่พอเจอร์รี่แอบดู ทอมก็หันหนี
2.37 – 2.53	16	เจอร์รี่พยายามไปดูที่หนังสือว่าทอมหัวเราะอะไร ทอมเบี่ยงตัวหลบไปมา (มีเสียงหัวเราะที่ 2.37 – 2.42, 2.45 – 2.47 และ 2.50 -2.53)	
2.54 – 2.56	2	เจอร์รี่แทรกตัวเองไปอยู่กลางหนังสือ	(2.54) เจอร์รี่ ปีนไปอยู่กลางเล่มหนังสือ แล้วทอมก็ปิดหนังสือใส่เจอร์รี่
2.57 – 3.03	6	ทอมปิดหนังสือ และเปิดหนังสือออกดูเจอร์รี่	
3.04 – 3.14	10	เจอร์รี่ กำลังดูอะไรบางอย่างอยู่ในกำมือ แล้วก็ให้ทอมดูด้วย	(3.03) พอทอมจับเจอร์รี่ได้ ก็เห็นว่าเจอร์รี่ ก้มดูอะไรบางอย่างอยู่ในมือ (3.10) แต่มีอะไรไม่มีอะไร เจอร์รี่ต่อยทอมแล้ววิ่งหนีไป
3.15 – 3.19	4	เจอร์รี่ ต่อยทอม แล้ววิ่งหนีไป	
3.20 – 3.22	2	เจอร์รี่ วิ่งหนีไปจนมุม	แต่เจอร์รี่ไปจนมุมซะแล้ว
3.23 – 3.26	3	ภาพหนังสือ บทที่ 5	(3.23) หนังสือบอกว่า หนูจนมุมมักจะไม่ใช่

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
3.27 – 3.34	7	ทอมโดนอัดนิ้วม	(3.34) แต่ทอมก็โดนอัดนิ้วออกมา
3.35 – 3.39	4	ภาพหนังสือ บทที่ 6	(3.36) แผนต่อไปให้ใช้เครื่องมือช่วย
3.40 – 3.49	9	ทอมใช้หูฟังแพทย์ ฟังไปตามผนัง แล้วก็ฟังมาถึงตัวเจอร์รี่ที่กินเนยอยู่	(3.39) ทอมใช้หูฟัง ไล่ฟังตามผนัง
3.50 – 4.00	10	เสียงเจอร์รี่เคี้ยวและกลืนเนย	(3.52) แล้วเสียงก็แปลกไป เป็นเสียงเจอร์รี่กำลังกินเนยนี่เอง
4.01- 4.05	4	ทอมจับเจอร์รี่ได้	(4.04)ทอมจับเจอร์รี่ได้ แต่
4.06 – 4.11	5	เจอร์รี่ตะโกนใส่เครื่องมือช่วยฟังของทอม	(4.12) เจอร์รี่ตะโกนใส่หูฟังของทอมแล้วหนีไป
4.15 – 4.21	6	ทอมพยายามหันกระบอกปืนใส่ในรูหนูของเจอร์รี่ แต่ปืนก็วนออกมาหาทอม	(4.16) ทอมใส่กระบอกปืนเข้าไปในรูหนูของเจอร์รี่ แต่ กระบอกปืนก็หันมาหาทอมเอง (4.21) ทอมยิง
4.22 – 4.23	1	ทอมเหนียวไก ยิงปืน	
4.24 – 4.26	2	ทอมยิงโดนหัวตัวเองจนไหม้	(4.25) แล้วก็โดนหัวตัวเองเต็มๆ
4.27 – 4.32	5	ทอมใส่วิกผมสีส้ม ้งกับดัก แล้วใส่เข้าไปในรูหนูของเจอร์รี่ แต่กับดักก็วนกลับมาที่ทอม	(4.28) ทอมใส่วิกผมสีส้ม กำลังใส่กับดักเข้าไปในรูหนูของเจอร์รี่ แต่มันก็วนกลับมาหาทอมอีกครั้ง

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
4.37 – 4.38	1	ทอมโดนกับดักหนีบที่ก้น	
4.39 – 4.42	3	ทอมขึ้นไปติดอยู่บนเพดาน	
4.44 – 4.46	2	ทอมพยายามใช้ก้อนทูปหนู	(4.43) ทอมเอาใหม่ พยายามใช้ก้อนทูปเจอร์รี่
4.47 – 4.48	1	เจอร์รี่ แอ้งก้อนได้	(4.47) แต่เจอร์รี่ก็แอ้งก้อนได้
4.48 – 4.50	2	เจอร์รี่ใช้ก้อนไม้ ทูปทอมร่วงไป	(4.51) แล้วทอมก็ร่วงไป
4.51 – 4.54	3	ภาพหนังสือ บทที่ 7	(4.52)แผนต่อไป ส่งของขวัญ
4.55 – 4.57	2	ทอมในกล่องของขวัญ เดินเข้ามาใกล้รูของเจอร์รี่	(4.55) ทอมลงไปอยู่ในกล่องของขวัญ แล้วเดินไปที่รูหนูของเจอร์รี่
4.58 – 5.00	2	ทอม เคาะที่ผนังห้องบริเวณรูของเจอร์รี่	
5.01 – 5.05	4	เจอร์รี่เดินออกมาจากรูหนู แล้วมาฟังที่ข้างกล่อง	(5.04) เจอร์รี่สงสัย เอาหูไปแนบข้างกล่อง
5.06 – 5.10	4	เจอร์รี่ เคาะที่ข้างกล่อง	(5.07) เคาะที่ข้างกล่อง (5.09) เกาหัวอย่าง งงๆ
5.11 – 5.13	2	เจอร์รี่เดินกลับเข้าไปในรูหนู แล้วออกมาพร้อมเข็มหมุด	(5.11)เดินกลับเข้ารูไป แล้วออกมาใหม่พร้อมเข็มหมุด

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
5.14 – 5.32	18	เจอร์รี่ จิ้มเข็มหมุดเข้าไป บริเวณกล่องที่ละเล็ม	(5.16) เจอร์รี่จิ้ม (5.22) จิ้ม (5.26) จิ้มเข็มหมุดเข้าไปในกล่องที่ทอมอยู่ข้างใน
5.33 – 5.37	4	เจอร์รี่ เลื้อย กล่อง	(5.33) แล้วก็เลื้อย
5.38 – 5.39	1	เจอร์รี่ ฟังจากบนกล่อง	
5.40 – 5.42	2	เจอร์รี่ แ้มดูในกล่อง หน้าตา ตื่นเต้น	(5.40) ไม่น่ามีอะไรมั้ง แล้วเจอร์รี่ก็แอบดูในกล่อง
5.43 – 5.47	4	เจอร์รี่ เงยหน้า รู้สึกช็อค	(5.43) ตกใจกับสิ่งที่เห็น
5.48 – 5.49	1	เขียนป้าย ในบ้านมีหอมใหม่	(5.48) ว่าแต่ ในบ้านนี้มีคุณหอมมัย??
5.51 – 5.53	2	ทอมมีพลาสติกปิดแผลอยู่เต็มตัว นั่งกับพื้น เปิดหนังสือ แล้วเจอในสิ่งที่น่าสนใจ	(5.51) ทอมติดผ้าปิดแผลไว้เต็มตัว แต่ยังหาแผนการใหม่
5.54 – 5.56	2	ภาพหน้าหนังสือ บทที่ 9	(5.55) แล้วทอมก็เจอจนได้
5.57 – 5.59	2	ทอม เริ่มไขลานตุ๊กตาไขลาน	
6.00 – 6.03	3	ตุ๊กตาหนูไขลานเดินไปทางซ้าย	(6.02) ตุ๊กตาไขลาน หนูผู้หญิง
6.04 – 6.05	1	เจอร์รี่ออกมาจากกู	(6.05) ทำให้เจอร์รี่สนใจได้

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
6.06 – 6.13	7	เจอร์รี่ เดินไปมาพร้อมกับ ตุ๊กตาหนูผู้หญิงไชลาน	
6.14 – 6.15	1	ทอม อ้าปากรอให้เจอร์รี่เดิน เข้ามา	(6.14) ทอม อ้าปากรอให้เจอร์รี่เดิน เข้ามา จะได้กินทีเดียวเลย
6.16 – 6.19	3	เจอร์รี่ และตุ๊กตา เดินด้วยกัน ต่อไป	
6.20 – 6.21	1	ตุ๊กตาหนูไชลาน เดินเข้าปาก ของทอมไป	
6.22 – 6.30	8	ทอม เคี้ยวตุ๊กตาไชลาน และ กลืนลงท้องไป	(6.26) แต่ที่ทอมกินไป เป็นตุ๊กตาไช ลานชะนี
6.31 – 6.35	4	ทอม สะอึกเป็นเสียงตุ๊กตาไช ลาน (มีเสียงที่ 6.33)	
6.36 – 6.38	2	ทอมหยิบกระจกเงามาส่อง ฟันที่หักไป ของตัวเองแล้ว ขว้างกระจกทิ้ง	(6.36) ทอมหยิบกระจกมาส่องดูฟัน ในปากที่หักเกือบหมด
6.39 – 6.45	6	ทอมฉีกหนังสือทิ้ง	(6.43) ทอมฉีกหนังสือทิ้ง ด้วยความ โกรธ
6.46 – 6.53	7	ทอม เอาระเบิดจำนวนมาก มาวางไว้ที่ผนังบ้าน ที่มีรูหนู อยู่	(6.49) ทอมเอาระเบิดจำนวนหลาย ถึงมาวางไว้หน้ารูหนูของเจอร์รี่

ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
6.54 – 7.00	6	ทอม พยายามจุดไฟที่ชนวนระเบิด	(6.55) ทอมจุดไฟที่ชนวนระเบิด
7.01 – 7.02	1	ทอม เป่าลมไปที่ไฟที่จุด	(7.02) แล้วยก
7.03 – 7.05	2	เสียงระเบิด	
7.06 – 7.08	2	บ้านระเบิดไปทั้งหมด เหลือแต่รูหนู เจอร์รี่โผล่หน้าออกมา	
7.09 – 7.12	3	วิกผมสีส้มของทอม ปลิวลงมาจากข้างบน (ที่ 7.12 มีเสียงสะอึก ของทอม)	(7.09) บ้านก็หายไปเลย ทอมก็หายไปด้วย เหลือแต่เจอร์รี่ที่ปลอดภัย
7.13 – 7.18	5	ทอม มีปีกเทวดา ถือพิณฝรั่ง นั่งอยู่บนก้อนเมฆ ลอยขึ้นไป	(7.14) ทอมไปอยู่บนสวรรค์แล้ว
7.19 – 7.25	6	เพลง จบตอน	

2. ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

วิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่อง

โครงเรื่อง – แมวกับหนูพยายามจะใช้วันพักผ่อน ในการนอนบนเปลญวนที่

ผูกไว้ในสวนหน้าบ้าน มีการแย่งกันไปมาด้วยวิธีการต่างๆ และ

สุดท้าย เจ้าแมวก็ก็นอนบนเปลอย่างที่ต้องการแต่ต้น

แก่นเรื่อง – ความสนุกสนาน และกรรมใดใครก่อ กรรมนั้นคืนสนอง

ตัวละคร – 2 ตัว แมว และ หนู

ฉาก – สวนหน้าบ้าน หรือ ภายนอกบ้านพักอาศัย

บทสนทนา – ไม่มี

ตารางที่ 10 แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
ก่อนฉาย			เรื่องราวในวันนี้ เกิดขึ้นในสวนหน้าบ้าน บ่ายวันหนึ่ง เมื่อเจ้าแมวทอม และเจ้าหนูเจอร์รี่ พยายามจะนอนพักผ่อน บนเปลผ้าที่ผูกไว้ระหว่างต้นไม้ใหญ่สองต้น แล้วเรื่องสนุกๆก็เกิดขึ้น เมื่อทั้งทอมและเจอร์รี่ ต่างพยายามจะนอนเปลตัวเดียวกัน
0.00-0.25	25	ภาพไตเติ้ล	
0.26 – 0.31	5	เจอร์รี่นอนอยู่บนเปลญวนสีฟ้าที่ผูกไว้กับต้นไม้สองต้นในสวนหน้าบ้าน	(0.26) เช้าวันอากาศดีแบบนี้ เจอร์รี่นอนอย่างมีความสุขอยู่บนเปลสีฟ้านอกบ้าน
0.32 – 0.39	7	ทอมเดินออกมาจากตัวบ้านพร้อมหอบหมอน กระดาษ วิหุ และแก้วน้ำ ออกมาด้วย	(0.36) แล้วทอมก็เดินออกมาพร้อมสิ่งของ

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
0.40 – 0.41	1	ทอมวางกระดาษ วิทย์ และแก้ว ลงบนโต๊ะสนาม	ทอมตบหมอน เตรียมตัวนอน
0.42 – 0.43	1	ตบหมอน และวางหมอนลงบน เปลญวน เตรียมตัวนอน	
0.44 – 0.50	6	ทอมได้ยินเสียงกรนของเจอร์รี่	
0.51 – 0.55	4	เจอร์รี่ลากหมอนที่ทอมวางไป บนเปลญวน ลงมาหนุน	(0.52)ทอมได้ยินเสียงกรนของเจอร์รี่ ที่กำลังลากหมอนของทอมไปหนุน
0.56 – 0.58	2	ทอมดึงหมอนออก ด้วยความ โกรธ	
0.59 – 1.02	3	ทอมพยายามนี้กวีธีเอาเจอร์รี่ ออกจากเปล	(0.59) ทอมดึงหมอนออก และหาทาง กำจัดเจอร์รี่ (1.02)ทอมปลดปลายข้าง หนึ่งของเปลญวนออก
1.03 – 1.06	3	ทอมดึงปลายข้างหนึ่งของเปล ออกแล้วเอียงลงไปใบบ่อน้ำ	(1.05) แล้วก็เอียงลงไปใบบ่อน้ำข้างๆ
1.07 – 1.12	5	เจอร์รี่ไหลลงไปตามความเอียง	(1.08) เจอร์รี่ก็ไหลลงไปตามความ เอียง
1.13 – 1.17	4	เจอร์รี่จมลงไปใบบ่อน้ำ	
1.18 – 1.20	2	เจอร์รี่โผล่ขึ้นมาจากน้ำเจอร์รี่ โผล่ขึ้นมาจากน้ำ	(1.19) แล้วเจอร์รี่ก็โผล่ขึ้นมา

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
1.21 – 1.25	4	ทอม นอนอยู่บนเปลญวนอย่างสบายใจ ดูคนนำจากแก้ว เจอร์รี่เดินมาที่เปลญวน	(1.23) ทอมนอนดูคนนำหวานอย่างสบายใจอยู่บนเปลญวน
1.26 – 1.30	4	เจอร์รี่คิดว่าเปลญวน ทอมตกจากเปลญวน (1.28)	(1.26) เจอร์รี่จัดการคิดว่าเปล (1.29)ทอมตกจากเปล
1.31 – 1.35	4	เจอร์รี่นอนกรนอยู่บนเปลญวน	(1.33) เจอร์รี่ขึ้นไปนอนบนเปลญวน
1.36 – 1.39	3	ทอม ดึงปลายด้านหนึ่งของเปลญวนออก แล้วสะบัด(1.39)	(1.37) ทอมก็ไม่ยอมแพ้
1.40 – 1.43	3	เจอร์รี่ลอยขึ้นไปบนฟ้า แล้วตกลงมา	(1.40) สะบัดเปล ทำให้เจอร์รี่ลอยขึ้นไปบนฟ้า แล้วก็ร่วงลงมา
1.44 – 1.46	2	เจอร์รี่ตกลงมาบนรังนก ที่อยู่บนต้นไม้	
1.47 – 1.49	2	รังนกไหลไปตามกิ่งไม้ แล้วหยุด	(1.47) ตกใส่รังนกที่อยู่บนต้นไม้ รังนกก็ไหลไปตามกิ่งไม้
1.50 – 1.58	8	เจอร์รี่ไหลออกจากรังนก ไปตามกิ่งไม้ เข้าโพรงไม้ แล้วออกทางด้านล่าง ไหลต่อมาตามเชือกที่ผูกเปลญวน แล้วมานอนที่เดิม	(1.50) เจอร์รี่ก็ไหลไปตามกิ่งไม้ (1.53) แล้วก็ไหลต่อลงมา (1.57)กลับมานอนบนเปลญวนเหมือนเดิม
1.59 – 2.03	4	ทอมได้ยินเสียงเจอร์รี่นอนกรนอยู่ ทอมตกใจ	(2.00) ทอมได้ยินเสียงกรนของเจอร์รี่ก็ตกใจ

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
2.04 – 2.09	5	ทอมหยิบที่ซ้อนดิน ซ้อนตัวเจอร์รี่ขึ้น ยกออกจากเปล	(2.05) หยิบซ้อนเหล็กขึ้นมาซ้อนตัวเจอร์รี่ขึ้น
2.10 – 2.12	2	พวกมดตัวเล็กๆ เดินผ่านมาเป็นขบวน	(2.10) ที่พื้นหญ้า มีขบวนมดเดินผ่านมา
2.13 – 2.14	1	ทอมเห็นขบวนมด	
2.15 – 2.16	1	ทอม วางตัวเจอร์รี่ ไปบนขบวนมดที่เดินอยู่	(2.15) ทอมวางเจอร์รี่ไว้บนขบวนมด
2.17 – 2.20	3	เจอร์รี่นอนอยู่บนขบวนมด	
2.21 – 2.23	2	เจอร์รี่รู้ตัว แล้วตื่นขึ้น ลูกขึ้นนั่ง	(2.20) เจอร์รี่เพิ่งรู้สึกตัว แล้วตื่นขึ้นมาบนขบวนมด
2.24 – 2.26	2	หัวเจอร์รี่ชนกับที่รดน้ำสนาม และตกลงพื้น(2.24)	(2.25) หัวชนกับที่รดน้ำต้นไม้ชะนี
2.27 – 2.28	1	เจอร์รี่ลุกขึ้นมามองทอม	
2.29 – 2.31	2	ทอมนอนอยู่บนเปลญวน	(2.29) ทอมนอนหลับอยู่บนเปลญวน
2.32 – 2.38	6	เจอร์รี่ วิ่งแซงหน้าขบวนมดไป	(2.34) เจอร์รี่วิ่งแซงหน้าขบวนมดไปอย่างรวดเร็ว
2.39 – 2.40	1	เจอร์รี่เลื่อนเก้าอี้สนามให้ตรงกับขบวนมดเดิน	(2.39) เจอร์รี่เลื่อนเก้าอี้ ให้ตรงกับขบวนมด

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
2.41 – 2.42	1	มดเดินไต่ขึ้นมาตามเก้าอี้ เจอร์รี่วิ่งแข่งมดขึ้นมา	(2.43) มดไต่ขึ้นมาจากพื้นหญ้า ตามเก้าอี้เรื่อยๆ
2.43 – 2.46	3	เจอร์รี่ หยิบด้ามคราดขึ้นมาเพื่อเชื่อมทางเดินของมด ให้เดินไปยังเปลญวนที่ทอมนอนอยู่	(2.49) ไต่ไปตามทาง จนกระทั่ง ถึงสายของเปลญวนที่ทอมนอนอยู่
2.47 – 2.53	6	พวกมดเดินไต่ไปตามคราด จนถึงเปลญวนที่ทอมนอนอยู่	
2.54 – 3.00	6	เปลญวนสั่น เพราะมดเดิน (ทอมสะดุ้งตื่น 2.58)	(2.59) ทอมตกใจและสงสัยว่าทำไป เปลญวนถึงสั่น
3.01 – 3.03	2	เชือกที่ผูกเปลญวนไว้ ขาดที่ละเส้น	(3.02) เชือกเปลญวนสั่น และขาดที่ละเส้น
3.04 – 3.07	3	เปลญวนดีด แล้วม้วนเก็บไป	(3.06) แล้วเปลญวนก็ม้วนทอมพับไป
3.08 – 3.09	1	เปลญวนกางใหม่ ผูกเชือกใหม่	
3.10 – 3.16	6	ทอม นั่งอยู่บนเปล มองซ้ายขวา แล้วยกแก้วน้ำขึ้นดูดูน้ำ (3.14 – 4.16)	(3.11) ทอมกางเปลญวนขึ้นใหม่ นอน แล้วยกแก้วน้ำหวานขึ้นดื่ม
3.17 – 3.18	1	ทอมวางแก้วน้ำ	
3.19 – 3.20	1	ทอมนอนลงบนเปล	
3.21 – 3.22	1	เจอร์รี่ มองทอม แล้วคิดวิธี	(3.21) เจอร์รี่อยู่บนพื้นหญ้า

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
3.23 – 3.28	5	เจอร์รี่ เห็นกบอยู่บนใบบัวในบ่อน้ำ (กบร้อง 3.23, 3.25)	(3.26) มองเห็นกบตัวหนึ่งอยู่บนใบบัวในสระ (3.28)เจอร์รี่ได้วิธีใหม่แล้ว
3.29 – 3.32	3	เจอร์รี่หันทิศทางใบบัว ไปทิศที่แมวนอน	(3.30) เริ่มจาก หันทิศของกบเสียใหม่
3.33 – 3.35	2	เจอร์รี่วิ่งไปหลังกบ มองถึงไปที่แก้วน้ำของทอม	(3.34) แล้วถึงทิศของกบให้ตรงกับแก้วน้ำของทอม
3.36 – 3.39	3	เจอร์รี่ เล็งทิศทางไปที่แก้วน้ำของทอม	
3.40 – 3.42	2	เจอร์รี่เตะกบ (3.42)	(3.41) แล้วเจอร์รี่ก็เตะ
3.43 – 3.46	3	กบลอยไปลงแก้วน้ำแมว (ลงแก้วน้ำ 3.46)	
3.47 – 3.52	5	ทอมได้ยินเสียงเลยลุกขึ้นนั่ง มองซ้ายมองขวา แล้วหยิบแก้วน้ำขึ้น (3.52)	(3.46) กบลอยไปตกในแก้วน้ำหวานของทอม (3.51)ทอมได้ยินเสียงแต่ก็ยังหยิบแก้วขึ้นมาดื่ม
3.53 – 3.57	4	ทอมหยิบแก้วน้ำขึ้นมาดู	
3.58 – 4.03	5	ทอมกลับลงไปนอน	(4.00) แล้วทอมก็กลับลงไปนอนบนเปล
4.04 – 4.07	3	กบกระโดดอยู่ในห้องของทอม ทอมตกจากเปล (4.06)	(4.06) กบในห้องทอมก็กระโดด ทำให้ ทอมตกจากเปล

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
4.08 – 4.21	13	กบในท้องของทอม กระโดดไปข้างหน้า ทำให้ทอมกระโดดไปด้วย จนกระทั่งตกน้ำ (4.19)	(4.20) แล้วทอมก็ตกลน้ำไป
4.22 – 4.27	5	กบกระโดดกลับขึ้นมาบนใบบัว (4.22) ทอมโผล่หัวขึ้นมาเหนือ น้ำ (4.24) กบตีใบบัวใส่หน้าแมว (4.26 – 4.27) กบกระโดดหนีไป	(4.22) กบกระโดดขึ้นมา (4.25) ทอมโผล่หัวขึ้นจากน้ำ
4.28 – 4.29	1	ทอมสะบัดใบบัวออกจากหัว	(4.28) เจอร์รี่นอนดูน้ำหวานอยู่บนเปลญวน
4.30 – 4.31	1	เจอร์รี่นอนบนเปลญวน ดูน้ำจากแก้วน้ำของทอม	
4.32 – 4.36	4	เจอร์รี่ตกใจ (4.32) วิ่งหนีทอมมาถึงเครื่องตัดหญ้า (4.35 – 4.36 เสียงเบรก)	(4.32) ทอมวิ่งไล่เจอร์รี่ เจอร์รี่ตกใจแล้ววิ่งไปทางเครื่องตัดหญ้า
4.37 – 4.38	1	เจอร์รี่ติดเครื่อง เครื่องตัดหญ้า ทอมวิ่งมาถึงแล้วรีบวิ่งกลับ	
4.39 – 4.41	2	ทอมวิ่งหนีเครื่องตัดหญ้า	(4.39) เจอร์รี่ติดเครื่องเครื่องตัดหญ้าเครื่องตัดหญ้าวิ่งไล่ตามทอม
4.42 – 4.43	1	ทอมวิ่งเข้าไปติดกับเปลญวน	(4.42) ทอมเข้าไปพันกับเปลญวน

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
4.44 – 4.46	2	เครื่องตัดหญ้าก็วิ่งมา	
4.47 – 4.49	2	เครื่องตัดหญ้า ตัดทอมและเปลญวน กลายเป็นรูปแมวจับมือกัน	(4.47) เครื่องตัดหญ้าวิ่งมาตัดทอมกับเปลญวน กลายเป็นรูปแมวจับมือกัน
4.50 – 4.52	2	เริ่มเหตุการณ์ใหม่ ทอม นอนถือไม้ใหญ่ๆ อยู่บนเปลญวน	(4.51) ทอมนอนถือไม้อยู่บนเปลญวนอีกครั้ง
4.53 – 4.56	3	เจอร์รี่ นำตะขอมาเกี่ยวเปลไว้ข้างหนึ่ง	(4.54) เจอร์รี่เอาตะขอเหล็กมาเกี่ยวเปลญวนไว้ข้างหนึ่ง
4.57 – 5.04	7	เจอร์รี่เริ่มดึงตะขอที่เกี่ยวข้องเปลไว้ โดยหมุนรอกของที่ตักน้ำในบ่อ	(4.58) แล้วเจอร์รี่ค่อยๆดึงเชือกให้ตึงเรื่อยๆ
5.05 – 5.07	2	เจอร์รี่ค้างเชือกไว้ให้ตึง แล้วตัดเชือก (5.07)	
5.08 – 5.24	16	ทอม ปลิวขึ้นไปบนฟ้า (5.14 – 5.16 เสียงเครื่องบิน) (5.20 – 5.21 นกบินผ่าน)	(5.08) เจอร์รี่ใช้กรรไกรตัดเชือกที่ตึงมาก ทำให้เปลญวนดีดทอมขึ้นไปบนฟ้า (5.17) ทอมเห็นเครื่องบิน (5.21)ทอมเห็นนกสีขาว (5.24)ทอมมองลงไปข้างล่างแล้วเพิ่งรู้สึกตัวว่าตัวเองลอยอยู่บนฟ้า
5.25 – 5.26	1	รู้สึกตัว ทอมตกใจว่าไม่ได้นอนอยู่บนเปลแล้ว	

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
5.27 – 5.30	3	ทอมตกลงมาจากฟ้า	
5.31 – 5.37	6	ทอม ตกลงมาถึงน้ำ (5.31 กระแทกผิวน้ำ) แล้วแตกเป็นเสียงๆ	(5.31) ทอมร่วงลงมาในทะเล
5.38 – 5.39	1	เจอร์รี่ถือกระดุกไว้ในมือ แล้วเรียกสุนัข (5.38 ผิวปาก)	(5.39) ที่ข้างเปลญวน เจอร์รี่ถือกระดุกขึ้นโตไว้ในมือ ผิวปากเรียกสุนัข แล้วโยนกระดุกขึ้นไปไว้บนเปลญวน
5.40 – 5.42	2	เจอร์รี่ โยนกระดุกขึ้นไปบนเปล	
5.43 – 5.47	4	สุนัขกระโดดตามกระดุกขึ้นไปนอนอยู่บนเปลญวน	(5.47) สุนัขขึ้นไปนอนแทะกระดุกอยู่บนเปลญวน
5.48 – 5.52	4	ทอม วิ่งตามถนน กลับบ้านมาถือไม้มาด้วย	(5.51) นั่น... ทอมวิ่งกลับมาถึงหน้าบ้าน พร้อมไม้อันใหญ่
5.53 – 5.57	4	ทอม ถือไม้ เข้ามาในสวนหน้าบ้าน แล้วแอบอยู่หลังต้นไม้	(5.56) เข้ามาในสวนแล้ว
5.58 – 5.59	1	ทอม ปลดเชือกเปลญวนอย่างรวดเร็ว แล้วห่อสุนัขที่นอนอยู่บนเปลไว้	(5.58) ทอมปลดสายเปลญวน แล้วห่อเจ้าสุนัขโซคร้ายไว้
6.00 – 6.06	6	ทอม ใช้ไม้ตีสุนัขที่อยู่ในเปลญวน เพราะคิดว่าเป็นเจอร์รี่	(6.04) ทอมใช้ไม้ ตีลงไปหลายที เพราะคิดว่าเป็นเจอร์รี่

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
6.07 – 6.10	3	ทอมคิดว่าเจอร์รี่ อยู่ในเปลญวน จึงล้วงมือเข้าไปหยิบออกมา แต่ได้มาเป็น ปลอกคอ สุนัข	(6.10) ทอมล้วงมือเข้าไปในเปลญวน หยิบปลอกคอสุนัขออกมา
6.11 – 6.14	3	ทอมพยายามคิดว่า เจอร์รี่คงไม่ใส่ปลอกคอใหญ่ขนาดนี้ได้ยังไงดี	(6.12) ทอมคิดว่าเจอร์รี่ตัวเล็กแค่นั้น จะใส่ปลอกคอใหญ่ๆได้ยังไงกัน
6.15 – 6.19	4	ทอมพยายามนึกใหม่ ว่าสุนัขต่างหากที่น่าจะเป็นเจ้าของ ปลอกคอดี	(6.17) ไม่สิๆๆๆ แต่ถ้าเป็นเจ้าของ สุนัขจะใส่ได้พอดีเลยนะ
6.20 – 6.21	1	ทอมกลัว	
6.22 – 6.23	1	สุนัขโผล่ขึ้นมาจากเปล	(6.23) แล้วสุนัขก็ยื่นขึ้นมา
6.24 – 6.25	1	ทอมตกใจ ครอบปลอกคอลลงไปที่สุนัข	
6.26 – 6.27	1	ทอมวิ่งหนีไป	(6.26) ทอมวิ่งหนีสุดชีวิต
6.28 – 6.29	1	สุนัขทำลายปลอกคอจนขาด	
6.30 – 6.31	1	สุนัขวิ่งตามไป	(6.30) สุนัขวิ่งตามทอมไป
6.32 – 6.37	5	เสียง สุนัขกัดทอม	

ตารางที่ 10 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
6.38 – 6.49	11	และสุดท้าย เจอร์รี่ กับ สุนัข ได้นอนอยู่บนเปลญวนอย่างมีความสุข ส่วนทอม ต้องคอยพัดให้เจอร์รี่	(6.38) สุดท้ายสุนัข และ เจอร์รี่ ก็เป็นฝ่ายได้นอนหลับสบายอยู่บนเปลส่วนเจ้าแมวทอม ต้องคอยพัดให้เจอร์รี่เย็นสบายในส่วนหน้าบ้านต่อไป..
6.50 – 6.59	9	End Credit	

3. ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

วิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่อง

โครงเรื่อง – แมวเห็นข่าวในหนังสือพิมพ์ว่า หนูสีขาวยาวได้ราคาดีที่ร้านขายสัตว์เลี้ยง จึงวางแผนจับหนู(เจอร์รี่) มาทาสีขาว แล้วนำไปขายที่ร้าน พอได้เงินมา แมวก็กีบไว้ได้พรมในบ้าน แต่เจ้าของบ้านกลับเจอเงินนั้น และนำเงินไปซื้อหนูขาว(เจอร์รี่) กลับมาเลี้ยงที่บ้าน ทำให้แมวพยายามพิสูจน์ให้เจ้าของบ้านเห็นว่า หนูสีขาวยาวตัวนั้น แท้จริงเป็นเพียงสีที่ถูกทาไว้

แก่นเรื่อง – ความสนุกสนาน ความพยายามของตัวละคร

ตัวละคร – 3 ตัว แมว หนู และเจ้าของบ้าน

ฉาก – ภายในบ้าน

บทสนทนา – มี จากเจ้าของบ้าน

ตารางที่ 11 แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
ก่อนฉาย			เมื่อเจ้าแมวทอมเห็นข่าวในหนังสือพิมพ์ว่า “หนูตัวสีขาว” ขายได้ราคาดี ก็เลยจับเจอร์รี่ มาทาสีขาว แล้วนำไปขายซะเลย พอได้เงินมาแล้ว เรื่องราวสุดป่วนก็เริ่มต้นขึ้น
0.00 – 0.25	25	ภาพไตเติ้ล	
0.26 – 0.30	4	ทอมนอนอ่านหนังสือพิมพ์อยู่บนโซฟา	(0.27) วันหนึ่ง ทอมนอนอ่านหนังสือพิมพ์อย่างสบายใจบนโซฟา

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
0.31 – 0.35	4	พอรู้ว่าเจ้าของบ้านจะเดินผ่าน มา ทอมรีบลงไปนอนที่พื้น	(0.32) พอได้ยินเสียงเดิน เจ้าของ บ้าน ทอมก็ลงมานอนที่พื้น
0.36 – 0.37	1	เจ้าของบ้านเดินผ่านไป	
0.38 – 0.41	3	ทอมก็ขึ้นมานอนอ่าน หนังสือพิมพ์ต่อ บนโซฟา เหมือนเดิม	(0.38) เจ้าของบ้านผ่านไปแล้ว ทอม ขึ้นมาบนโซฟาอีก
0.42 – 0.44	2	เห็นข่าวว่า “หนูสีขาวขายได้ ราคาดีที่ร้านขายสัตว์เลี้ยง”	(0.41) มีข่าวเขียนว่า รับซื้อหนูสีขาว ในราคาสูง ที่ร้านสัตว์เลี้ยง
0.45 – 0.46	1	ทอมมองไปที่รูหนูของเจอร์รี่	(0.46) ทอมคิดอะไรได้แล้วอย่างหนึ่ง
0.47 – 0.50	3	ทอมย่อไปที่รูหนูของเจอร์รี่ โดยถือกระป๋องสีไปด้วย	
0.51 – 0.52	1	ทอมมาอยู่ที่รูหนู	(0.51) ทอมเดินมาที่รูหนูของเจอร์รี่ พร้อมกระป๋องสี มากมาย
0.53 – 0.57	4	ทอมทาสีเหลืองที่ลูกเหล็กให้ดู เหมือนเนยแข็ง	(0.54) ทอมทาสีเหลืองที่เหล็กขึ้น เล็กๆ ทำเหมือนเป็นเนยแข็ง
0.58 – 1.01	3	ทอมกลิ้งลูกเหล็กเข้าไปในรูหนู ของเจอร์รี่	
1.02 – 1.08	6	เจอร์รี่คิดว่าลูกเหล็กนั้นคือเนย แข็ง เลยกลิ้งลงท้องไป (เสียง กลิ้งที่ 1.06-1.08)	(1.02) ทอมกลิ้งขึ้นเนยปลอมเข้าไปใน รูหนูของเจอร์รี่ (1.07) เจอร์รี่กลิ้งลง ท้องไป

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
1.09 – 1.13	4	ทอมใช้แม่เหล็กดูดตัวเจอร์รี่ ออกมาจากรูหนู	
1.14 – 1.16	2	ทาสีขาวที่ตัวของเจอร์รี่	(1.13)ทอมใช้แม่เหล็กดูดตัวเจอร์รี่ ออกมาได้สำเร็จ แล้วก็จัดการทาสี เจอร์รี่เป็นหนูขาวซะเลย
1.17 – 1.26	9	ทอมนำเจอร์รี่ที่ทาสีขาวแล้วไป ขายให้กับที่ร้านสัตว์เลี้ยง (เสี่ยง คิดเงินที่ 1.21)	(1.21) ทอมนำเจอร์รี่สีขาวไปขาย ได้ เงินมาเยอะเยอะเลย
1.27 – 1.32	5	ทอมกลับมาที่บ้าน พอเปิด ประตูบ้าน ก็ย่องมาหลังโซฟา	(1.27) พอกลับมาถึงบ้าน ทอมก็เอา เงินไปซ่อนไว้ที่ได้พรมที่พื้น
1.33 – 1.34	1	ทอม จูบเงินที่หามาได้	
1.35 – 1.37	2	แล้วนำเงินไปซ่อนไว้ใต้พรม	(1.37) ซ่อนแล้ว ไม่มีใครหาเจอแน่
1.38 – 1.43	5	ทอมกลับไปนอนที่พื้น เหมือน ไม่มีอะไรเกิดขึ้น	(1.40) แล้วก็กลับไปนอนต่อ เหมือน ไม่มีอะไรเกิดขึ้นเลย
1.44 – 1.49	5	ทอมคิดฝันไปว่าจะใช้เงินทำ อะไรดี	(1.44) ทอมฝันไปไกลว่าจะเอาเงิน ไปทำอะไรดีนะ....
1.50 – 1.56	6	เจ้าของบ้านเดินผ่านมาอีกแล้ว ทอมมองอย่างสงสัย	(1.53) เจ้าของบ้านเดินผ่านมาอีก แล้ว
1.57 – 1.59	2	ทอม ลงไปนอนต่ออย่างไม่ สนใจ	(1.57) คงไม่มีอะไรน่าทอมคิด

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
2.00 – 2.02	2	เจ้าของบ้านเปลี่ยนชุด แล้วเดินผ่านมาอีกรอบ พร้อมพูดกับทอมว่า	
2.03 – 2.07	4	เจ้าของบ้าน : เจ้าแมวทอม เฝ้าบ้านดี ๆ นะจ๊ะ ชั้นจะออกไปข้างนอก ซื้ของนิดหน่อย เพราะชั้นเจอเงินอยู่ใต้พรมนะ	
2.08 – 2.09	1	ทอม พยักหน้าเข้าใจ เชื้อฟัง	(2.08) ทอมพยักหน้าเข้าใจสิ่งที่เจ้านายบอก
2.10 – 2.16	6	ทอมตกใจเพราะนึกขึ้นได้ (เสียงที่ 2.10 - 2.11) ว่าเงินที่อยู่ใต้พรมเป็นของตัวเอง ทอมวิ่งไปดูเปิดพรมขึ้น แต่ไม่เจอเงิน	(2.12) แต่แล้วทอมก็ตกใจ เพราะเงินที่อยู่ใต้พรม นั้นเป็นเงินของทอมนี่นา
2.17 – 2.19	2	ทอมวิ่งไปดูที่หน้าต่าง	
2.20 – 2.23	3	เห็นเจ้าของบ้านเดินนับเงินออกไปแล้ว	(2.20) ไม่นะ... เจ้าของบ้านนำเงินของทอมไปซื้อของซะแล้ว
2.24 – 2.28	4	ทอมนั่งแข็งอยู่บนโซฟา เป็นนานสองนาน	(2.25) เอ้อ....แล้วทอมก็ต้องกลับมา นั่งแข็งอยู่บนโซฟา
2.29 – 2.34	5	เจ้าของบ้านกลับมาแล้ว ถือกล่องใส่ของกลับมาด้วย อย่างระวัง	(2.30) เจ้าของบ้านกลับมาแล้ว พร้อมกล่องใบหนึ่งในมือ ...เปิดประตูเข้ามา

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
2.35 – 2.38	3	เจ้าของบ้าน : ทอม มาดูที่ฉันซื้อมีสิ ทอมยังอยู่บนโซฟา	
2.39 – 2.41	2	เจ้าของบ้าน : มันคือเจ้าหนูสี ขาวน่ารักตัวหนึ่งนะ	
2.42 – 2.43	1	ทอมตกใจ เด้งตัวจากโซฟา	
2.44 – 2.45	1	ทอมมาที่โต๊ะ เจ้าของกำลังแกะ กล่องออกมา	(2.44) ทอมตกใจอีกครั้ง รีบวิ่งมาที่ โต๊ะทันที
2.46 – 2.48	2	หนูสีขาวกระโดดออกมาจาก กล่อง	
2.49 – 3.04	5	หนูสีขาว เล่นกายกรรมโชว์	(2.48) ไม่นะ... มันคือเจ้าเจอร์รี่แต่ เป็นสีขาวที่ทอมหลงไว้ เจอร์รี่สีขาว เริ่มแสดงกายกรรมทันที
3.05 – 3.09	4	เจ้าของบ้านเอื้อมมือไปเปิดวิทยุ เจ้าของบ้าน : เวลาเปิดเพลง เจ้าหนูก็เต้นได้นะ	
3.10 – 3.16	6	หนูสีขาวเต้นบนโต๊ะอย่างมี ความสุข	(3.10) พอเจ้าของบ้านเปิดวิทยุ เจอร์ รี่สีขาว ก็เริ่มเต้นรำ
3.17 – 3.22	5	หนูสีขาว ขึ้นไปเต้นบนหัวทอม	(3.17) อยู่ๆก็ขึ้นไปเต้นบนหัวทอม

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
3.23 – 3.26	3	ทอมใช้ที่โกยขยะ ตีหนูสีขาว (เสียงที่ 3.23 – 3.26)	(3.23) ทอมใช้ที่โกยขยะ ตีเจอร์รี่ (3.26) ถึงจะพลาด แต่ทอมก็จับเจอร์รี่ ขาว ได้อยู่ดี
3.27 – 3.28	1	ทอมจับหนูสีขาวได้	
3.29 – 3.32	3	เจ้าของบ้านใช้ไม้กวาดตีทอม เจ้าของบ้าน : <i>ปล่อยเจ้าหนูขาว ของฉันนะ</i>	
3.33 – 3.34	1	ทอมวิ่งหนีออกมานอกบ้าน	(3.33) เจ้าของบ้านใช้ไม้กวาดไล่ตี ทอม จนต้องหนีออกมานอกบ้าน
3.35 – 3.36	1	เจ้าของบ้านใช้ไม้กวาดไล่ตีอีก	
3.37 – 3.41	4	เจ้าของบ้าน : <i>เจ้าแมวนิสัยเสีย ฉันจะให้แกนอนในโรงรถ</i>	
3.42 – 3.44	2	ทอมหลบอยู่หลังต้นไม้	(3.42) ทอมมาหลบอยู่หลังต้นไม้ แล้วค่อยๆ ย่องมาที่หน้าต่าง
3.45 – 3.47	2	ทอม มาแอบดูที่หน้าต่างบ้าน มองเข้าไปข้างใน	
3.48 – 3.57	9	หนูสีขาวมาเดินอวดทอมที่ หน้าต่างบ้าน	(3.50) เจอร์รี่สีขาว เริ่มเดินอวดทอม อีกครั้ง ล้อเลียน และแกล้งไล่ทอม ด้วย

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
3.58 – 4.01	3	ทอมเอื้อมมือไปหยิบสายยาง ฉีดน้ำ	(3.58) ทอมเอื้อมมือไปหยิบสายยาง ฉีดน้ำ
4.02 – 4.06	4	ทอม เปิดหน้าต่างอย่างรวดเร็ว ฉีด น้ำใส่หนูขาว จนสีขาวลลอกออก กลายเป็นเจอร์รี่ตัวเดิม	(4.05) หมดกัน ทอมฉีดน้ำล้างสีขาว ออกจากตัวเจอร์รี่
4.07 – 4.10	3	เจอร์รี่วิ่งหนี ทอมใช้กาน้ำชา ครอบเจอร์รี่ไว้	(4.08) เจอร์รี่วิ่งหนี ทอมใช้กาน้ำชา ครอบเจอร์รี่ไว้
4.11 – 4.16	5	เจ้าของบ้าน : ทอม นั้นแกอยู่ใน ครัวใช่ไหม ชั้นบอกให้แกอยู่นอก บ้าน เจอร์รี่ปีนออกมาจากกาน้ำชา	
4.17 – 4.19	2	เจอร์รี่ลงไปคลุกตัวเองในแป้ง ขาว (เสียงที่ 4.17)	(4.17) ขณะเจ้าของบ้านพูด เจอร์รี่ ปีนออกมาแล้วคลุกตัวเองกับแป้งขาว
4.20 – 4.21	1	เจอร์รี่ กลับไปอยู่ในกาเหมือน เดิม	(4.20)แล้วกลับเข้ากาไป
4.22 – 4.26	4	เจ้าของบ้านเดินมาที่ทอม เจ้าของบ้าน : ทอม นี่แกจับเจ้า หนูขาวอีกแล้วใช่ไหม	

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
4.27 – 4.30	3	ทอมมั่นใจว่าในนั้นไม่ใช่หนูสีขาว แต่เป็นเจอร์รี่ เลยเปิดกาที่ครอบไว้ ออก แต่ก็ยังเป็นหนูขาวตัวเดิม	(4.27) ทอมเปิดกาพิสูจน์ว่าหนูขาวคือเจอร์รี่
4.31 – 4.32	1	เจ้าของบ้าน เอาไม้กวาดตีทอม	
4.33 – 4.35	2	เจ้าของบ้าน : นี่แน่ะ เจ้าแมวนิสัยเสีย	
4.36 – 4.38	2	ทอมวิ่งหนีไปในบ้าน จนเจอเครื่องเป่าลม (เสียงที่ 4.38)	(4.35) แต่เจอร์รี่ก็เป็นสีขาวจนได้ ทอมโดนไม้กวาดไล่ตี วิ่งหนีมา จนเจอเครื่องเป่าลม
4.39 – 4.43	4	หนูขาวเดินมาอย่างสบายใจ ทอมเอาเครื่องเป่าลมไปจ่อ โดยหวังว่าจะเป่าลมให้แป้งสีขาวหลุดออกจากตัวเจอร์รี่	(4.39) เจอร์รี่สีขาวเดินมาอย่างสบายใจ..แต่แล้ว.....
4.44 – 4.45	1	ทอมเป่าลม แป้งหลุดออกจากตัวของเจอร์รี่จากช่วงเอวลงไป	
4.46 – 4.47	1	เจอร์รี่ตกใจ ทำอะไรไม่ถูก เอามือปิดส่วนที่แป้งขาวหลุดไป	(4.45) ทอมเป่าลม ทำให้แป้งสีขาวหลุดออกจากตัวเจอร์รี่ เจอร์รี่ตกใจ

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
4.48 – 4.52	4	เจอร์รี่วิ่งหนีไป แต่เจอเจ้าของบ้าน เจอร์รี่ดึงเอาเศษผ้าจากไม้ถูพื้น มาปิดส่วนที่ไม่ใช่สีขาว เอาไว้	(4.49) เจอร์รี่วิ่งหนีไป แต่ดันเจอเจ้าของบ้านซะนี่ ... เจอร์รี่ดึงเศษผ้ามาปิดส่วนที่แบ่งหลุดไปเอาไว้
4.53 – 4.56	3	เจ้าของบ้าน : อ้าว อยู่นี่เอง	
4.57 – 5.03	6	เจอร์รี่ที่มีสีขาวครั้งเดียว เต็มราไปมา แล้วหลบเข้าไปหลังผนังบ้าน	(4.58) เจอร์รี่เต็มราไปมา พร้อมกับใช้เศษผ้า ปิดส่วนที่แบ่งหลุดออก แล้วหลบเข้าผนังไป
5.04 – 5.06	2	เจ้าของบ้าน : น่ารักจังนะ	
5.07 – 5.09	2	เจอร์รี่ออกมาจากที่ซ่อน ทอมเอาเครื่องเป่าลมมาจ่อ	(5.06) พอเจ้าของบ้านจากไป เจอร์รี่ก็ออกมา
5.10 – 5.12	2	ทอมเป่าลม ทำให้แบ่งขาวหลุดออกจากเจอร์รี่ทั้งหมด เจอร์รี่กลายเป็นหนูธรรมดา	(5.11) ทอมมาเป่าลมอีกครั้งจนแบ่งหลุดออกหมด กลายเป็นหนูสีน้ำตาล
5.13 – 5.15	2	เจอร์รี่วิ่งเข้าตู้เก็บของไป (เสียงปิดประตูตู้ ที่ 5.15)	(5.13) เจอร์รี่ วิ่งหนีเข้าตู้เก็บของทอมวิ่งตามมาทีตู้
5.16 – 5.17	1	ทอมวิ่งมาเขย่าประตูตู้เก็บของ	

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
5.18 – 5.21	3	เจ้าของบ้านเอาไม้กวาดตีทอม (เสียงตีที่ 5.18) เจ้าของบ้าน : ทอม แยกังกวน เจ้าหนูขาวของฉันอีกหรือ?	(5.18) เจ้าของบ้านตามมาเห็นพอดี
5.22 – 5.23	1	ทอมหักไม้กวาดด้วยความโกรธ และเปิดตู้ด้วยความมั่นใจว่าหนู ตัวนั้นคือเจอร์รี่ ไม่ใช่หนูขาว	(5.22) ทอมเปิดตู้ แล้วชี้ให้เจ้าของ บ้านดูว่านั่นคือเจอร์รี่
5.24 – 5.27	3	แต่ หนูขาว ก็เดินออกมาจากตู้	
5.28 – 5.31	3	ทอม ตกใจ (เสียงที่ 5.28 – 5.29)	(5.30) แต่ ก็กลายเป็นหนูสีขาวเดิน ออกมา
5.32 – 5.38	6	ทอมหยิบไม้กวาดมาตีหัวตัวเอง แล้ววิ่งออกไปที่โรงรถ	(5.34) ทอมทำโทษตัวเองด้วยการวิ่ง ออกไปที่โรงรถตามคำสั่งของเจ้าของ บ้าน
5.39 – 5.41	2	เจอร์รี่หยิบขวดน้ำยาขัดรองเท้า ที่นำมาเคลือบตัวเองให้เป็นสี ขาว ออกมาอวดทอม	(5.39) เจอร์รี่หยิบขวดน้ำยาขัด รองเท้ามาอวดทอม ว่าน้ำยานี้เอง เป็นตัวการทำให้เป็นสีขาว ฮ่าฮ่า
5.42 – 5.43	1	หลังจากรู้ความจริงนั้น ทอม ขว้างไม้กวาดทิ้งด้วยความโกรธ	

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
5.44 – 5.51	7	ทอมเห็นกระป๋องไส้สีทาบ้าน สีขาวอยู่ในโรงรถ เลยนำสีขาวมาวาดตัวเองเพื่อจะเป็นแมวขาว	(5.45) ทอมรู้ความจริง ก็โกรธมาก ขว้างไม้กวาดทิ้ง แล้วก็หนีออกไปเห็นกระป๋องสีสีขาวในโรงรถ ก็เลยย้อมสีตัวเองเป็นแมวขาวบ้าง หวังว่าเจ้าของบ้านจะชอบนะ
5.52 – 5.54	2	เสียงออกหน้าบ้านดัง (5.52) เจ้าของบ้านเดินมาเปิดประตู	(5.52) ทอมตัวสีขาวแล้ว เดินมากดออกที่หน้าบ้าน
5.55 – 5.56	1	เปิดประตูบ้าน	
5.57 – 6.01	4	ทอมตัวสีขาว โสร่งเดินไปมาอยู่หน้าประตูบ้าน เรียกร้องความสนใจ	(6.00) พอเจ้าของบ้านเปิดประตู ทอมก็ออกมาเต้นให้ดู
6.02 – 6.04	2	เจอร์รี่ขาวิ่งมาที่หน้าประตู เห็นทอมตัวสีขาวกำลังเต้นอยู่	(6.02) เจอร์รี่สีขาว วิ่งมาเห็นพอดี
6.05 – 6.08	3	เจ้าของบ้าน : <i>ทอม นี่แกแค่ อิจฉาเจ้าหนูขาวใช้ไหม</i>	
6.09 – 6.11	2	เจ้าของบ้าน : <i>จิ้งแกก็เข้ามาได้ ทอมจับเจอร์รี่ไว้ในมือ</i>	(6.11) ทอมเข้ามาในบ้าน แล้วก็จับเจอร์รี่ไว้ในมือ

ตารางที่ 11 (ต่อ) แสดงบทบรรยายภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale

ช่วงเวลา	วินาที	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย
6.12 – 6.14	2	เจ้าของบ้าน : แต่แกต้องสัญญาว่าจะเป็น เพื่อนกันกับหนูขาว ทอมพยักหน้า (เสียงที่ 6.14)	(6.14) ทอมพยักหน้าเข้าใจ
6.15 – 6.18	3	เจ้าของบ้าน : ตอนนี้อยู่ แกก็มีคู่เต็มตัวน้อยแล้วสินะ	
6.19 – 6.20	1	เจ้าของบ้านเดินจากไป	(6.19) แล้วเจ้าของบ้านก็เดินจากไป
6.21 – 6.28	7	ทอมเต้นกับเจอร์รี่ และได้กลับ เข้ามาในบ้านเพื่อแก๊งเจอร์รี่ อีกครั้ง	(6.23) และแล้ว ทอมก็ได้กลับเข้ามา ในบ้านเพื่อแก๊งเจอร์รี่อีกครั้งนึง จน ได้....
6.29 – 6.38	9	End Credit	

ตารางที่ 12 แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
ก่อนฉาย			เจ้าแมวดัวหนึ่งชื่อว่าทอม พยายามจะจับเจ้าหนูตัวป่วนในบ้านชื่อเจอร์รี่ จนวันหนึ่ง เจ้าแมวได้สั่งซื้อหนังสือวิธีจับหนู แล้วเรื่องราวสนุกๆก็เริ่มขึ้น
0.00-0.23	23	Title การ์ตูน	
0.24-0.29	5	บุรุษไปรษณีย์นำพัสดุใส่ไว้ในตู้จดหมายหน้าบ้าน ทอมวิ่งออกมาหยิบพัสดุ	(0.25) เข้าวันหนึ่ง มีของมาส่งที่หน้าบ้าน ทอมวิ่งออกมาจับ แล้วก็วิ่งกลับเข้าบ้านไป
0.30 – 0.32	2	ทอม วิ่งกลับเข้าไปในบ้าน	
0.33 – 0.34	1	ทอมแกะซองที่ห่อพัสดุออก	
0.35 – 0.39	4	ภาพปกหนังสือ “วิธีจับหนู”	(0.36) พอซองฉีกออก มันคือ หนังสือ “วิธีการจับหนู”
0.40 – 0.42	2	ภาพเป็นหน้าหนังสือ บทที่ 1	ทอมเปิดหนังสือออกอ่าน บทที่ 1 เขียนว่า ต้องรู้ว่าหนูอยู่ไหน

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
0.43 – 0.52	9	ทอมนอนอ่านหนังสือ อยู่กับพื้นแล้วเจอร์รี่ก็ เข้ามาอ่านด้วย แล้ว ทอมพยายามตะครุบ เจอร์รี่	(0.43) ทอม นอนคว่ำกับพื้น อ่าน หนังสือ และเจอร์รี่ก็เข้ามาอ่านด้วย (0.52) ทอม จับเจ้าเจอร์รี่
0.53 – 0.54	1	เจอร์รี่ปิดหนังสือใส่ หน้าทอม	
0.55 – 0.57	2	เจอร์รี่ วิ่งหนีเข้าไป	เจอร์รี่ปิดหนังสือใส่หน้าทอม แล้วหนีไป
0.58 – 1.02	4	ภาพหนังสือ บทที่ 2	(1.0) เจ้าแมวทอมเริ่มต้นเปิด หนังสือใหม่ บทที่ 2 ให้ลองกับ ดักหนู
1.03 – 1.10	7	ทอม ลองกับดักหนู (มีเสียงกับดักที่ 1.06)	(1.03) ทอม ทดสอบกับดักหนูด้วยขน นก (1.06) มันได้ผล
1.10 – 1.13	3	วางกับดักไว้หน้ารูหนุ รอเจอร์รี่ออกมาจาก แล้วกินเนยแข็งที่กับ ดัก	(1.10) แปะเนยแข็งไว้ที่กับดัก แล้วทอม ก็วางไว้หน้าบ้านเจอร์รี่ <u>เลยก็แล้วกัน</u>
1.14 – 1.24	10	เจอร์รี่ดึงเนยแข็ง	(1.14) เจอร์รี่ออกมา แล้ว ดึงเนยแข็ง

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
1.25 – 1.29	4	เจอร์รี่ กลับเข้ารูไป อย่างปลอดภัย	(1.25) สำเร็จ เจอร์รี่กินเนยแข็ง แล้วก็ กลับเข้ารูไป
1.30 – 1.33	3	ทอม เห็นภาพที่ไม่น่า เชื่อว่าเจอร์รี่ปลอดภัย จึงหยิบกับดักขึ้นมา ทดสอบ	(1.31) ทอมสงสัยว่าทำไมกับดักไม่ ทำงาน ก็ลองแตะนั้นลงไป
1.34 – 1.35	1	ทอม โดนกับดักหนีบ	
1.36 – 1.39	3	ภาพหนังสือ บทที่ 3	(1.36) <u>จับ</u> ลองแผนใหม่แล้วกัน
1.40 – 1.45	5	เชือกที่ผูกไว้กับต้นไม้ หน้าบ้าน ทำเป็น บ่วงบาศหน้ารูของ เจอร์รี่ ทอมเอาเนยมา วางไว้ในบ่วงบาศ	(1.39) ทอมผูกเชือกไว้กับต้นไม้นอก บ้าน แล้วทำเป็นบ่วง วางไว้กับพื้นที่ หน้ารูหนู (1.43) แล้วทอมวางเนยแข็ง ลงไป <u>อีกครั้ง</u>
1.47 – 1.52	5	เจอร์รี่ นำขามใส่นม มาวางในบ่วงแทน แล้วหยิบเนยไป	(1.48) เจอร์รี่ หยิบขามใส่นมมาแทน แล้วหยิบเนยแข็งกลับไป
1.53 – 1.55	2	ทอมเห็นขามนม	
1.56 – 1.59	3	ทอมกินนม เจอร์รี่ กระตุกเชือก	(1.56) ทอมเห็นขามนม ก็ลงไปกินอย่าง อร่อย

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
2.00 – 2.04	4	ทอมขึ้นไปแกว่งอยู่บนต้นไม้	(1.59) แล้วเจอร์รี่กระตุกเชือก ทอมก็ไปแกว่งอยู่บนต้นไม้ <u>ซะแล้ว</u>
2.05 – 2.07	2	ภาพหนังสือ บทที่ 4	(2.05) ทอมลอง <u>อีกครั้ง</u> หนังสือที่ยากรู้มักจะจับง่าย
2.08 – 2.14	6	ทอมหยิบหนังสือมานอนอ่าน	(2.12) ทอมหยิบหนังสือตลกมานอนอ่าน <u>อย่างสบายใจ</u>
2.14 – 2.34	20	ทอมนอนอ่านหนังสือไปหัวเราะไป พลิกตัวไปมา (มีเสียงหัวเราะที่ 2.14 – 2.17, 2.20 – 2.23 และ 2.26 – 2.33)	(2.33) <u>แล้วเจอร์รี่ก็ออกมา ด้วยความอยากรู้ว่าทอมหัวเราะอะไรกัน</u>
2.35 – 2.36	1	เจอร์รี่ ออกมาจากรู เพราะอยากรู้	(2.35) แต่พอเจอร์รี่แอบดู <u>ที่ไร</u> ทอมก็หันหนี <u>ทุกที</u>
2.37 – 2.53	16	เจอร์รี่พยายามไปดูที่หนังสือ ว่าทอมหัวเราะอะไร ทอมเบี่ยงตัวหลบไปมา (มีเสียงหัวเราะที่ 2.37 – 2.42, 2.45 – 2.47)	

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
2.54 – 2.56	2	เจอร์รี่แทรกตัวเองไป อยู่กลางหนังสือ	(2.54) เจอร์รี่ ปีนไปอยู่กลางเล่มหนังสือ แล้วทอมก็ปิดหนังสือใส่เจอร์รี่
2.57 – 3.03	6	ทอมปิดหนังสือ และ เปิดหนังสือออกดู เจอร์รี่	
3.04 – 3.14	10	เจอร์รี่ กำลังดูอะไร บางอย่างอยู่ในกำมือ แล้วก็ให้ทอมดูด้วย	(3.03) พอทอมจับเจอร์รี่ได้ ก็เห็นว่า เจอร์รี่ ก้มดูอะไรบางอย่างอยู่ในมือ (3.10) แต่มีอันนั้นไม่มีอะไร เจอร์รี่ต่อย ทอมแล้ววิ่งหนีไป
3.15 – 3.19	4	เจอร์รี่ ต่อยทอม แล้ว วิ่งหนีไป	
3.20 – 3.22	2	เจอร์รี่ วิ่งหนีไปจนมุม	แต่เจอร์รี่จนมุมซะแล้ว <u>ทำไงดี...</u>
3.23 – 3.26	3	ภาพหนังสือ บทที่ 5	(3.23) หนังสือบอกว่า หนูจนมุมมักจะ ไม่สู้
3.27 – 3.34	7	ทอมโดนอัดนิ้วม	(3.34) แต่ทอมก็โดนอัดนิ้วมออกมา <u>เลย</u>
3.35 – 3.39	4	ภาพหนังสือ บทที่ 6	(3.36) แผนต่อไปให้ใช้เครื่องมือช่วย

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
3.40 – 3.49	9	ทอมใช้หูฟังแพทย์ ฟัง ไปตามผนัง แล้วก็ฟัง มาถึงตัวเจอร์รี่ที่กิน เนยอยู่	(3.39) ทอมใช้หูฟัง ไล่ฟัง <u>เสียงไป</u> ตาม ผนัง
3.50 – 4.00	10	เสียงเจอร์รี่เคี้ยวและ กลืนเนย	(3.52) แล้วเสียงก็แปลกไป เป็นเสียง เจอร์รี่กำลังกินเนย <u>แข็ง</u>
4.01- 4.05	4	ทอมจับเจอร์รี่ได้	(4.04) <u>แล้วทอมก็</u> จับเจอร์รี่ได้ <u>แต่ว่า</u>
4.06 – 4.11	5	เจอร์รี่ตะโกนใส่ เครื่องมือช่วยฟังของ ทอม	(4.12) เจอร์รี่ตะโกนใส่หูฟังของทอม แล้วหนีไป
4.15 – 4.21	6	ทอมพยายามหัน กระบอกปืนใส่ในรูหนู ของเจอร์รี่ แต่ปืนก็วน ออกมาหาทอม	(4.16) ทอมใส่กระบอกปืนเข้าไปในรูหนู ของเจอร์รี่ แต่ กระบอกปืนก็ <u>กลับ</u> มาหา ทอมเอง (4.21) <u>แล้วทอมก็....</u>
4.22 – 4.23	1	ทอมเหนียวไก ยิงปืน	
4.24 – 4.26	2	ทอมยิงโดนหัวตัวเอง จนไหม้	(4.25) แล้วก็ <u>ยิง</u> โดนหัวตัวเองเต็มๆ

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
4.27 – 4.32	5	ทอมใส่วิกผมสีส้ม จ้ำกับดัก แล้วใส่เข้าไป ไปในรูหนูของเจอร์รี่ แต่กับดักก็วนกลับมา ที่ทอม	(4.28) ทอมจ้ำกับดัก ใส่เข้าไปในรูหนู ของเจอร์รี่ แต่ก็กลับมาหาทอม เองอีก แล้ว
4.37 – 4.38	1	ทอมโดนกับดักหนีบที่ ก้น	
4.39 – 4.42	3	ทอมขึ้นไปติดอยู่บน เพดาน	
4.44 – 4.46	2	ทอมพยายามใช้ค้อน ทุบหนู	(4.43) ทอมเอาใหม่ ใช้ค้อนทุบเจอร์รี่
4.47 – 4.48	1	เจอร์รี่ แอ้งค้อนได้	(4.47) แต่เจอร์รี่ก็แอ้งค้อนได้
4.48 – 4.50	2	เจอร์รี่ใช้ค้อนไม้ ทุบ ทอมร่วงไป	(4.51) แล้วทอมก็ร่วงไป
4.51 – 4.54	3	ภาพหนังสือ บทที่ 7	(4.52)แผนต่อไป ส่งของขวัญ
4.55 – 4.57	2	ทอมในกล่อง ของขวัญ เดินเข้ามา ใกล้รูของเจอร์รี่	(4.55) ทอมลงไปอยู่ในกล่องของขวัญ แล้วเดินไปที่รูหนูของเจอร์รี่

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
4.58 – 5.00	2	ทอม เคาะที่ผนังห้อง บริเวณรูของเจอร์รี่	
5.01 – 5.05	4	เจอร์รี่เดินออกมาจาก รูหนู แล้วมาฟังที่ข้าง กล่อง	(5.04) <u>เจอร์รี่สงสัย แนบหูไปฟัง ว่าคือ อะไร?</u>
5.06 – 5.10	4	เจอร์รี่ เคาะที่ข้าง กล่อง	(5.07) เคาะที่ข้างกล่อง (5.09) เกาหัว อย่าง งงๆ
5.11 – 5.13	2	เจอร์รี่เดินกลับเข้าไป ในรูหนู แล้วออกมา พร้อมเข็มหมุด	(5.11) <u>เดินกลับไป แล้วออกมาพร้อม เข็ม</u>
5.14 – 5.32	18	เจอร์รี่ จิ้มเข็มหมุดเข้า ไปบริเวณกล่องที่ละ เล่ม	(5.16) <u>เจอร์รี่จิ้ม</u> (5.22) <u>จิ้ม</u> (5.26) จิ้มเข็มหมุดเข้าไปในกล่องที่ทอมอยู่ข้าง ใน
5.33 – 5.37	4	เจอร์รี่ เลื่อย กล่อง	(5.33) <u>แล้วก็เลื่อยกล่องออกจากกัน</u>
5.38 – 5.39	1	เจอร์รี่ ฟังจากบน กล่อง	
5.40 – 5.42	2	เจอร์รี่แถมดูในกล่อง หน้าตาตื่นเต้น	(5.40) <u>ไม่น่ามีอะไรมั้ง แล้วก็แอบดูใน กล่อง</u>

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
5.43 – 5.47	4	เจอร์รี่เงยหน้า รู้ สึกซ้อค	(5.43) แต่ เจอร์รี่ก็ต้องตกใจกับสิ่งที่ เห็น
5.48 – 5.49	1	เขียนป้าย ในบ้านมี หมอล้ม	(5.48) ว่าแต่ บ้านนี้มีหมอล้ม??
5.51 – 5.53	2	ทอมมีพลาสติกปิด แผลอยู่เต็มตัว นั่งกับ พื้น เปิดหนังสือแล้ว เจอในสิ่งที่น่าสนใจ	(5.51) ทอมติดผ้าปิดแผลไว้เต็มตัว แต่ ยังหาแผนการใหม่
5.54 – 5.56	2	ภาพหน้าหนังสือ บท ที่ 9	(5.55) แล้วทอมก็เจอจนได้
5.57 – 5.59	2	ทอม เริ่มไชลานตุ๊กตา ไชลาน	
6.00 – 6.03	3	ตุ๊กตาหนูไชลานเดิน ไปทางซ้าย	(6.02) <u>ใช้</u>ตุ๊กตาไชลาน หนูผู้หญิงเดิน <u>ไปมา</u>นี้แหละ
6.04 – 6.05	1	เจอร์รี่ออกมาจากรู	(6.05) ทำให้เจอร์รี่สนใจได้ <u>แน่ๆ</u>
6.06 – 6.13	7	เจอร์รี่ เดินไปมา พร้อมกับตุ๊กตาหนู ผู้หญิงไชลาน	<u>เจอร์รี่ออกมาเดินกับตุ๊กตา</u>

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
6.14 – 6.15	1	ทอม อ้าปากรอให้ เจอร์รี่เดินเข้ามา	(6.14) ทอม อ้าปากรอให้เจอร์รี่เดินเข้ามา มาได้กินทีเดียวเลย
6.16 – 6.19	3	เจอร์รี่ และตุ๊กตา เดิน ด้วยกันต่อไป	
6.20 – 6.21	1	ตุ๊กตาหนูไขลาน เดิน เข้าปากของทอมไป	
6.22 – 6.30	8	ทอม เคี้ยวตุ๊กตาไข ลาน และกลืนลงท้อง ไป	(6.26) แต่ที่ทอมกินไป เป็นตุ๊กตาไขลาน ซะนี่
6.31 – 6.35	4	ทอม สะอึกเป็นเสียง ตุ๊กตาไขลาน (มีเสียง ที่ 6.33)	
6.36 – 6.38	2	ทอมหยิบกระจกเงา มาส่งฟันที่หักไป ของตัวเองแล้วขว้าง กระจกทิ้ง	(6.36) ทอมหยิบกระจกมาส่งดูฟันใน ปากที่หักเกือบหมด
6.39 – 6.45	6	ทอมฉีกหนังสือทิ้ง	(6.43) ทอมฉีกหนังสือทิ้ง ด้วยความ โกรธ

ตารางที่ 12 (ต่อ) แสดงบทบรรยายปรับแก้ ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Mouse

Trouble

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
6.46 – 6.53	7	ทอม เอาะระเบิด จำนวนมาก มาวางไว้ ที่ผนังบ้าน ที่มีรูหนูอยู่	(6.49) ทอมเอาะระเบิดจำนวนมาก วาง ไว้หน้ารูหนูของเจอร์รี่
6.54 – 7.00	6	ทอม พยายามจุดไฟที่ ชนวนระเบิด	(6.55) ทอมจุดไฟที่ชนวนระเบิด
7.01 – 7.02	1	ทอม เป่าลมไปที่ไฟที่ จุด	(7.02) แล้วก็
7.03 – 7.05	2	เสียงระเบิด	
7.06 – 7.08	2	บ้านระเบิดไปทั้งหมด เหลือแต่รูหนู เจอร์รี่ โผล่หน้าออกมา	
7.09 – 7.12	3	วิกผมสีส้มของทอม ปลิวลงมาจากข้างบน (ที่ 7.12 มีเสียงสะอึก ของทอม)	(7.09) บ้านก็หายไปเลย ทอมก็หายไป ด้วย เหลือแต่เจอร์รี่ที่ปลอดภัย
7.13 – 7.18	5	ทอม มีปีกเทวดา ถือ พิณฝรั่ง นั่งอยู่บน ก้อนเมฆ ลอยขึ้นไป	(7.14) ทอมไปอยู่บนสวรรค์แล้ว กรรม ใดใครก่อ กรรมนั้นคืนสนองนะครับ
7.19 – 7.25	6	เพลง จบตอน	

ตารางที่ 13 แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat

Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
ก่อนฉาย			เรื่องราวในวันนี้ เกิดขึ้นในสวนหน้าบ้าน บ่ายวันหนึ่ง เมื่อเจ้าแมวทอมและเจ้าหนูเจอร์รี่ พยายามจะนอนพักผ่อน บนเปลผ้าที่ผูกไว้ระหว่างต้นไม้ใหญ่สองต้น เมื่อทั้งสองต่างอยากจะนอนเปลตัวเดียวกัน แล้วเรื่องราวสนุกๆก็เริ่มต้นขึ้น
0.00-0.25	25	ภาพไตเติล	
0.26 – 0.31	5	เจอร์รี่นอนอยู่บนเปลญวนสีฟ้าที่ผูกไว้กับต้นไม้สองต้นในสวนหน้าบ้าน	(0.26) <u>บ่ายวันหนึ่ง</u> เจอร์รี่นอนอย่างมีความสุขอยู่บนเปล นอกบ้าน
0.32 – 0.39	7	ทอมเดินออกมาจากตัวบ้าน พร้อมหอบหมอน กระดาษ วิทยู และแก้วน้ำ ออกมาด้วย	(0.36) แล้วทอมก็เดินออกมา จากบ้านเดินตรงไปที่เปล พร้อมหมอน วิทยู และแก้วน้ำ
0.40 – 0.41	1	ทอมวางกระดาษ วิทยู และแก้วลงบนโต๊ะสนาม	ทอมวางหมอนลงบนเปล เตรียมตัวนอน
0.42 – 0.43	1	ตบหมอน และวางหมอนลงบนเปลญวน เตรียมตัวนอน	
0.44 – 0.50	6	ทอมได้ยินเสียงกรนของเจอร์รี่	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่

ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
0.51 – 0.55	4	เจอร์รี่ลากหมอนที่ทอมวางไปบนเปลญวน ลงมาหนุน	(0.52)ทอมได้ยินเสียงกรนของเจอร์รี่ เจอร์รี่กำลังลากหมอนของทอมไปหนุน <u>ซะแล้ว</u>
0.56 – 0.58	2	ทอมดึงหมอนออก ด้วยความโกรธ	
0.59 – 1.02	3	ทอมพยายามนึกวิธีเอาเจอร์รี่ออกจากเปล	(0.59) ทอมดึงหมอนออก และหาทางกำจัดเจอร์รี่ ออกไปจากเปล (1.02)ทอมปลด เชือกที่ ปลายข้างหนึ่งของเปลออก
1.03 – 1.06	3	ทอมดึงปลายข้างหนึ่งของเปลออกแล้วเอียงลงไปที่ย่าน้ำ	(1.05) แล้วก็เอียงลงไป ในบ่อน้ำที่อยู่ ข้างๆ
1.07 – 1.12	5	เจอร์รี่ไหลลงไปตามความเอียง	(1.08) เจอร์รี่ก็ไหลลงไปตามความเอียง นั่น จนจมน้ำไปเลย
1.13 – 1.17	4	เจอร์รี่จมน้ำไปในบ่อน้ำ	
1.18 – 1.20	2	เจอร์รี่โผล่ขึ้นมาจากน้ำเจอร์รี่โผล่ขึ้นมาจากน้ำ	(1.19) แล้วเจอร์รี่ก็โผล่ขึ้นมา
1.21 – 1.25	4	ทอม นอนอยู่บนเปลญวนอย่างสบายใจ ดูดูน้ำจากแก้ว เจอร์รี่เดินมาที่เปลญวน	(1.23) เห็น ทอมนอนดูดูน้ำหวานอย่างสบายใจอยู่บนเปล

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
1.26 – 1.30	4	เจอร์รี่คว้าเปลญวน ทอมตกจาก เปลญวน (1.28)	(1.26) เจอร์รี่จัดการคว้าเปล (1.29) <u>และ</u> ทอมตกจากเปล
1.31 – 1.35	4	เจอร์รี่นอนกรนอยู่บนเปลญวน	(1.33) เจอร์รี่ขึ้นไปนอนบนเปล <u>แทน</u> <u>ทอม</u>
1.36 – 1.39	3	ทอม ดิ่งปลายด้านหนึ่งของเปล ญวนออก แล้วสะบัด(1.39)	(1.37) <u>แต่</u> ทอมก็ <u>ยัง</u> ไม่ยอมแพ้
1.40 – 1.43	3	เจอร์รี่ลอยขึ้นไปบนฟ้า แล้วตก ลงมา	(1.40) สะบัดเปลอย่างแรง ดีดี ให้ เจอร์รี่ลอยขึ้นฟ้า แล้วก็ ตกลง มา
1.44 – 1.46	2	เจอร์รี่ตกลงมาบนรั้งนก ที่อยู่บน ต้นไม้	
1.47 – 1.49	2	รั้งนกไหลไปตามกิ่งไม้ แล้วหยุด	(1.47) ตกใส่รั้งนกที่อยู่บนต้นไม้
1.50 – 1.58	8	เจอร์รี่ไหลออกจากรั้งนก ไปตาม กิ่งไม้ เข้าโพรงไม้ แล้วออกทาง ด้านล่าง ไหลต่อมาตามเชือกที่ ผูกเปลญวน แล้วมานอนที่เดิม	(1.50) เจอร์รี่ก็ไหลไปตามกิ่งไม้ (1.53) <u>ไหล</u> ต่อลงมาเรื่อยๆ (1.57) <u>สุดท้าย</u> กลับมานอนบนเปล <u>อีกจนได้</u>
1.59 – 2.03	4	ทอมได้ยินเสียงเจอร์รี่นอนกรน อยู่ ทอมตกใจ	(2.00) ทอมได้ยินเสียงกรนของเจอร์รี่ <u>อีกครั้ง</u> ก็ตกใจ
2.04 – 2.09	5	ทอมหยิบที่นอนดิน ซ้อนตัวเจอร์รี่ ขึ้น ยกออกจากเปล	(2.05) <u>ทอม</u> หยิบที่นอน <u>เพื่อ</u> มาซ้อนตัว เจอร์รี่ขึ้น

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
2.10 – 2.12	2	พวกมดตัวเล็กๆ เดินผ่านมาเป็น ขบวน	(2.10) ที่พื้นหญ้า บังเอิญ มีขบวนมด เดินผ่านมา
2.13 – 2.14	1	ทอมเห็นขบวนมด	
2.15 – 2.16	1	ทอม วางตัวเจอร์รี่ ไปบนขบวน มดที่เดินอยู่	(2.15) ทอม ได้โอกาส วางเจอร์รี่ไว้ บนขบวนมด
2.17 – 2.20	3	เจอร์รี่นอนอยู่บนขบวนมด	
2.21 – 2.23	2	เจอร์รี่รู้ตัว แล้วตื่นขึ้น ลูกขึ้นนั่ง	(2.20) เจอร์รี่เพิ่งรู้สึกตัว แล้วตื่น ขึ้นมาบนขบวนมด
2.24 – 2.26	2	หัวเจอร์รี่ชนกับที่รดน้ำสนาม และตกลงพื้น(2.24)	(2.25) เจอร์รี่ หัวชนกับที่รดน้ำต้นไม้ ชะนี
2.27 – 2.28	1	เจอร์รี่ลุกขึ้นมามองทอม	
2.29 – 2.31	2	ทอมนอนอยู่บนเปลญวน	(2.29) เจอร์รี่เห็น ทอมนอนหลับอยู่ บนเปล
2.32 – 2.38	6	เจอร์รี่ วิ่งแข่งหน้าขบวนมดไป	(2.34) จากนั้น เจอร์รี่วิ่งแข่งหน้า ขบวนมดไปอย่างรวดเร็ว
2.39 – 2.40	1	เจอร์รี่เลื่อนเก้าอี้สนามให้ตรงกับ ขบวนมดเดิน	(2.39) แล้ว เจอร์รี่เลื่อน ขา เก้าอี้ ให้ ตรงกับ ทางเดิน ขบวนมด

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
2.41 – 2.42	1	มดเดินไต่ขึ้นมาตามเก้าอี้ เจอร์รี่ วิ่งแข่งมดขึ้นมา	(2.43) มดไต่ขึ้นมา <u>ไปบนเก้าอี้</u>
2.43 – 2.46	3	เจอร์รี่ หยิบด้ามคราดขึ้นมาเพื่อ เชื่อมทางเดินของมด ให้เดินไป ยังเปลญวนที่ทอมนอนอยู่	(2.49) ไต่ไปตามทาง จนถึงสายของ เปลที่ทอมนอนอยู่
2.47 – 2.53	6	พวกมดเดินไต่ไปตามคราด จนถึงเปลญวนที่ทอมนอนอยู่	
2.54 – 3.00	6	เปลญวนสั่น เพราะมดเดิน (ทอมสะดุ้งตื่น 2.58)	(2.59) ทอมตกใจและสงสัยว่าทำไม เปลญวนถึงสั่นนะ
3.01 – 3.03	2	เชือกที่ผูกเปลญวนไว้ ขาดที่ละ เส้น	(3.02) เชือกเปลสั่น และขาด <u>ออก</u> ที่ ละเส้น
3.04 – 3.07	3	เปลญวนติด แล้วม้วนเก็บไป	(3.06) แล้วเปลญวนก็ม้วนทอมพับไป
3.08 – 3.09	1	เปลญวนกางใหม่ ผูกเชือกใหม่	
3.10 – 3.16	6	ทอม นั่งอยู่บนเปล มองซ้ายขวา แล้วยกแก้วน้ำขึ้นดูน้ำ (3.14 – 4.16)	(3.11) ทอมผูกเปลขึ้น <u>อีกครั้ง</u> นอน <u>โดยหวังว่าจะไม่มีอะไร</u> แล้วยกแก้ว น้ำหวานขึ้นดื่ม
3.17 – 3.18	1	ทอมวางแก้วน้ำ	
3.19 – 3.20	1	ทอมนอนลงบนเปล	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
3.21 – 3.22	1	เจอร์รี่ มองทอม แล้วคิดวิธี	(3.21) เจอร์รี่อยู่ที่พื้นหญ้า
3.23 – 3.28	5	เจอร์รี่ เห็นกบอยู่บนใบบัวในบ่อน้ำ (กบร้อง 3.23, 3.25)	(3.26) มองเห็นกบตัวหนึ่งอยู่บนใบบัวใน บ่อน้ำ (3.28)เจอร์รี่ได้วิธีใหม่ อีกแล้ว
3.29 – 3.32	3	เจอร์รี่หันทิศทางใบบัว ไปทิศที่แมวนอน	(3.30) เริ่มจาก หันทิศของกบ ใหม่ซะก่อน
3.33 – 3.35	2	เจอร์รี่วิ่งไปหลังกบ มองเล็งไปที่แก้วน้ำของทอม	(3.34) เจอร์รี่ เล็งทิศของกบให้ตรงกับแก้วน้ำ หวาน ของทอม
3.36 – 3.39	3	เจอร์รี่ เล็งทิศทางไปที่แก้วน้ำของทอม	
3.40 – 3.42	2	เจอร์รี่เตะกบ (3.42)	(3.41) แล้วเจอร์รี่ก็เตะ
3.43 – 3.46	3	กบลอยไปลงแก้วน้ำแมว (ลงแก้วน้ำ 3.46)	
3.47 – 3.52	5	ทอมได้ยินเสียงเลยลุกขึ้นนั่ง มองซ้ายมองขวา แล้วหยิบแก้วน้ำขึ้น (3.52)	(3.46) จนกบลอยไปตกในแก้วน้ำหวานของทอม (3.51)ทอมได้ยินเสียงแต่ก็ยังหยิบแก้วขึ้นมาดื่ม อยู่ดี
3.53 – 3.57	4	ทอมหยิบแก้วน้ำขึ้นมาดู	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
3.58 – 4.03	5	ทอมกลับลงไปนอน	(4.00) แล้วทอมก็กลับลงไปนอนบน เปลเหมือนเดิม
4.04 – 4.07	3	กบกระโดดอยู่ในห้องของทอม ทอมตกจากเปล (4.06)	(4.06) แต่ _____กบในห้องทอมก็ กระโดดๆๆ ทำให้ ทอมตกจากเปล
4.08 – 4.21	13	กบในห้องของทอม กระโดดไป ข้างหน้า ทำให้ทอมกระโดดไป ด้วย จนกระทั่งตกน้ำ (4.19)	(4.20) แล้ว ก็พา ทอมก็ตกน้ำไป
4.22 – 4.27	5	กบกระโดดกลับขึ้นมาบนใบบัว (4.22) ทอมโผล่หัวขึ้นมาเหนือ น้ำ (4.24) กบตีใบบัวใส่หน้า แมว (4.26 – 4.27) กบกระโดด หนีไป	(4.22) ทอมโผล่หัวขึ้นจากน้ำ (4.25) ส่วนเจ้ากบ ก็กระโดดหนีไป ซะแล้ว
4.28 – 4.29	1	ทอมสะดุ้งโอบ้อออกจากหัว	(4.28) เจอร์รี่เป็นฝ่ายได้นอนเปล บ้าง
4.30 – 4.31	1	เจอร์รี่นอนบนเปลญวน ดูดน้ำ จากแก้วน้ำของทอม	
4.32 – 4.36	4	เจอร์รี่ตกใจ (4.32) วิ่งหนีทอม มาถึงเครื่องตัดหญ้า (4.35 – 4.36 เสียงเบรก)	(4.32) ทอมวิ่งไล่เจอร์รี่ เจอร์รี่ตกใจ แล้ววิ่งไปทางเครื่องตัดหญ้า

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat

Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
4.37 – 4.38	1	เจอร์รี่ติดเครื่อง เครื่องตัดหญ้า ทอมวิ่งมาถึงแล้วรีบวิ่งกลับ	
4.39 – 4.41	2	ทอมวิ่งหนีเครื่องตัดหญ้า	(4.39) เจอร์รี่เปิด เครื่องตัดหญ้า เครื่องตัดหญ้าวิ่งไล่ตามทอม
4.42 – 4.43	1	ทอมวิ่งเข้าไปติดกับเปลญวน	
4.44 – 4.46	2	เครื่องตัดหญ้าก็วิ่งมา	
4.47 – 4.49	2	เครื่องตัดหญ้า ตัดทอมและเปล ญวน กลายเป็นรูปแมวจับมือกัน	(4.47) เครื่องตัดหญ้าวิ่งมาตัดทอม กับเปล กลายเป็นรูปแมวจับมือกัน
4.50 – 4.52	2	เริ่มเหตุการณ์ใหม่ ทอม นอนถือ ไม้ใหญ่ๆ อยู่บนเปลญวน	(4.51) เอาใหม่ ทอมนอนถือไม้อยู่ บนเปล
4.53 – 4.56	3	เจอร์รี่ นำตะขอมาเกี่ยวเปลไว้ ข้างหนึ่ง	(4.54) เจอร์รี่เอา ตะขอผูกเชือกมา ข้างหนึ่ง ของเปลไว้
4.57 – 5.04	7	เจอร์รี่เริ่มดึงตะขอที่เกี่ยวเปลไว้ โดยหมุนรอกของที่ตักน้ำในบ่อ	(4.58) แล้วเจอร์รี่ค่อยๆดึงเชือกให้ดึง เรื่อยๆ
5.05 – 5.07	2	เจอร์รี่ค้างเชือกไว้ให้ดึง แล้วตัด เชือก (5.07)	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
5.08 – 5.24	16	ทอม ปลิวขึ้นไปบนฟ้า (5.14 – 5.16 เสียงเครื่องบิน) (5.20 – 5.21 นกบินผ่าน)	(5.08) เจอร์รี่ใช้กรรไกรตัดเชือกที่ตั้ง มาก ทำให้ทอม ถูกดีดขึ้นไปบนฟ้า (5.17) ทอมเห็นเครื่องบิน ผ่านไป (5.21)ทอมเห็นนกสีขาว บินผ่านไป (5.24)ทอมมองลงไปข้างล่างแล้วเพิ่ง รู้สึกตัวว่าตัวเองลอยอยู่ สูงแค่ไหน
5.25 – 5.26	1	รู้สึกตัว ทอมตกใจว่าไม่ได้นอน อยู่บนเปลแล้ว	
5.27 – 5.30	3	ทอมตกลงมาจากฟ้า	
5.31 – 5.37	6	ทอม ตกลงมาถึงน้ำ (5.31 กระแทกผิวน้ำ) แล้วแตกเป็น เสียงๆ	(5.31) แล้วทอมก็ร่วงลงมาในทะเล
5.38 – 5.39	1	เจอร์รี่ถือกระดุกไว้ในมือ แล้ว เรียกสุนัข (5.38 ผิวปาก)	(5.39) เจอร์รี่ถือกระดุกขึ้นโตไว้ ผิว ปากเรียก เจ้าหมาตัวใหญ่ แล้วโยน กระดุกไว้บนเปล
5.40 – 5.42	2	เจอร์รี่ โยนกระดุกขึ้นไปบนเปล	
5.43 – 5.47	4	สุนัขกระโดดตามกระดุกขึ้นไป นอนอยู่บนเปลฉนวน	(5.47) เจ้าหมาขึ้นไปนอนแตะ กระดุกบนเปลอย่างสบาย

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
5.48 – 5.52	4	ทอม วิ่งตามถนน กลับบ้านมา ถือไม้มาด้วย	(5.51) นั่น... ทอมวิ่งกลับมาถึงหน้า บ้าน พร้อม ท่อนใหญ่
5.53 – 5.57	4	ทอม ถือไม้ เข้ามาในสวนหน้า บ้าน แล้วแอบอยู่หลังต้นไม้	(5.56) เข้ามาในสวนแล้ว โดยไม่รู้ว่ บนเปลคือเจ้าหมา
5.58 – 5.59	1	ทอม ปลดเชือกเปลญวนอย่าง รวดเร็ว แล้วห้อยสุนัขที่นอนอยู่บน เปลไว้	(5.58) ทอมปลดสายเปล แล้วห้อยเจ้า หมาไว้
6.00 – 6.06	6	ทอม ใช้ไม้ตีสุนัขที่อยู่ในเปล ญวน เพราะคิดว่าเป็นเจอร์รี่	(6.04) แล้วก็ใช้ไม้ท่อนใหญ่ ตีลง ไปหลายที เพราะคิดว่าเป็นเจอร์รี่
6.07 – 6.10	3	ทอมคิดว่าเจอร์รี่ อยู่ในเปลญวน จึงล้วงมือเข้าไปหยิบออกมา แต่ ได้มาเป็น ปลอกคอ สุนัข	(6.10) พอทอมล้วงมือเข้าไปในเปลก็ เจอปลอกคอเจ้าหมา
6.11 – 6.14	3	ทอมพยายามคิดว่า เจอร์รี่คงไม่ ใส่ปลอกคอใหญ่ขนาดนี้ได้อย่าง พอดี	(6.12) ทอมคิดว่า เอ.. เจอร์รี่ตัวเล็ก นิดเดียว ทำไมใส่ปลอกคอใหญ่ ขนาดนี้นะ
6.15 – 6.19	4	ทอมพยายามนึกใหม่ ว่าสุนัข ต่างหากที่น่าจะเป็นเจ้าของ ปลอกคอนี้ได้พอดี	(6.17) ไมสิ หรือว่าจะเป็นของเจ้า หมาตัวใหญ่นั้น
6.20 – 6.21	1	ทอมกลัว	

ตารางที่ 13 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน Cat

Napping

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
6.22 – 6.23	1	สุนัขโผล่ขึ้นมาจากเปล	(6.23) แล้วสุนัขก็ยื่นขึ้นมา <u>ด้วย</u> <u>ความโกรธแค้น</u>
6.24 – 6.25	1	ทอมตกใจ ครอบปลอกคองไป ที่สุนัข	
6.26 – 6.27	1	ทอมวิ่งหนีไป	(6.26) ทอมวิ่งหนีสุดชีวิต
6.28 – 6.29	1	สุนัขทำลายปลอกคองขนาด	
6.30 – 6.31	1	สุนัขวิ่งตามไป	(6.30) สุนัขวิ่งตามทอมไป <u>แล้วก็....</u>
6.32 – 6.37	5	เสียง สุนัขกัดทอม	
6.38 – 6.49	11	และสุดท้าย เจอร์รี่ กับ สุนัข ได้ นอนอยู่บนเปลญวนอย่างมี ความสุข ส่วนทอม ต้องคอยพัด ให้เจอร์รี่	(6.38) สุดท้าย <u>เจ้าหมา</u> และ เจอร์รี่ ก็เป็นฝ่ายได้นอนหลับสบาย อยู่บนเปล....ส่วนเจ้าแมวทอม ต้อง คอยพัดให้เจอร์รี่เย็นสบายตลอด <u>บาย</u> <u>เลย...</u>
6.50 – 6.59	9	End Credit	

ตารางที่ 14 แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
ก่อนฉาย			ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ทอม แอนด์ เจอร์รี่ ตอน Mouse for Sale เมื่อเจอร์รี่ กลายเป็นสีขาว เดิมที เจอร์รี่มีสีน้ำตาล เมื่อเจ้าแมวทอมเห็นข่าวในหนังสือพิมพ์ว่า “หนูตัวสีขาว” ขายได้ราคาดี ก็เลยจับเจอร์รี่ มาทาสีขาวแล้วนำไปขายซะเลย พอได้เงินมาแล้ว เรื่องราวสุดป่วนก็เริ่มต้นขึ้น
0.00 – 0.25	25	ภาพไตเติ้ล	
0.26 – 0.30	4	ทอมนอนอ่านหนังสือพิมพ์อยู่บนโซฟา	(0.27) วันหนึ่ง เจ้าแมว ทอมนอนอ่านหนังสือพิมพ์อย่างสบายใจบนโซฟา
0.31 – 0.35	4	พอรู้ว่าเจ้าของบ้านจะเดินผ่าน มา ทอมรีบลงไปนอนที่พื้น	(0.32) พอได้ยินเสียงเดิน เจ้าของบ้าน ทอมก็ลงมานอนที่พื้น
0.36 – 0.37	1	เจ้าของบ้านเดินผ่านไป	
0.38 – 0.41	3	ทอมก็ขึ้นมาอ่านหนังสือพิมพ์ต่อ บนโซฟาเหมือนเดิม	(0.38) เจ้าของบ้าน เดิน ไปแล้ว ทอมขึ้นมาบนโซฟาอีก

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
0.42 – 0.44	2	เห็นข่าวว่า “หนูสีขาวยายได้ ราคาดีที่ร้านขายสัตว์เลี้ยง”	(0.41) ทอมเห็น ข่าวเขียนว่า รับซื้อ หนูสีขาวยในราคาสูง ที่ร้านสัตว์เลี้ยง ในเมือง
0.45 – 0.46	1	ทอมมองไปที่รูหนูของเจอร์รี่	(0.46) แล้ว ทอมคิดอะไรได้อย่างหนึ่ง
0.47 – 0.50	3	ทอมย่องไปที่รูหนูของเจอร์รี่ โดยถือกระป๋องสีไปด้วย	
0.51 – 0.52	1	ทอมมาอยู่ที่รูหนู	(0.51) ทอมเดินมาที่รูหนูของเจอร์รี่ พร้อมกระป๋องสี มากมาย
0.53 – 0.57	4	ทอมทำสีเหลืองที่ลูกเหล็กให้ดู เหมือนเนยแข็ง	(0.54) ทอมทำสีเหลืองที่เหล็กชิ้น เล็กๆ ทำเหมือนเป็นเนยแข็ง
0.58 – 1.01	3	ทอมกลิ้งลูกเหล็กเข้าไปในรูหนู ของเจอร์รี่	
1.02 – 1.08	6	เจอร์รี่คิดว่าลูกเหล็กนั้นคือเนย แข็ง เลยกลิ้งลงท้องไป (เสียง กลิ้งที่ 1.06-1.08)	(1.02)ทอมกลิ้งชิ้นเนยปลอมเข้าไปใน รูหนูของเจอร์รี่ (1.07) เจอร์รี่กลิ้งลง ท้องไป
1.09 – 1.13	4	ทอมใช้แม่เหล็กดูดตัวเจอร์รี่ ออกมาจากรูหนู	

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
1.14 – 1.16	2	ทาสีขาวที่ตัวของเจอร์รี่	(1.13)ทอมใช้แม่เหล็กดูดตัวเจอร์รี่ออกมาได้สำเร็จ แล้วก็จัดการทาสีเจอร์รี่เป็นหนูสีขาวยะเลย
1.17 – 1.26	9	ทอมนำเจอร์รี่ที่ทาสีขาวแล้วไปขายให้กับที่ร้านสัตว์เลี้ยง (เสียงคิดเงินที่ 1.21)	(1.21) ทอมนำเจอร์รี่สีขาวไปขายได้เงินมาเยอะเยอะเลย
1.27 – 1.32	5	ทอมกลับมาที่บ้าน พอเปิดประตูบ้าน ก็ย่องมาหลังโซฟา	(1.27) พอกลับมาถึงบ้าน ทอมก็เอาเงินที่ขายได้ไปซ่อนไว้ที่ได้พรมที่พื้น
1.33 – 1.34	1	ทอม จูบเงินที่หามาได้	
1.35 – 1.37	2	แล้วนำเงินไปซ่อนไว้ใต้พรม	(1.37)อ่า.... ซ่อนแล้ว ไม่มีใครหาเจอแน่
1.38 – 1.43	5	ทอมกลับไปนอนที่พื้น เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น	(1.40) แล้วก็กลับไปนอนต่อ เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น
1.44 – 1.49	5	ทอมคิดฝันไปว่าจะใช้เงินทำอะไรดี	(1.44) ทอมฝันไปไกลว่าจะเอาเงินไปทำอะไรดีนะ....
1.50 – 1.56	6	เจ้าของบ้านเดินผ่านมาอีกแล้ว ทอมมองอย่างสงสัย	(1.53) อู๋ย...เจ้าของบ้านเดินผ่านมาอีกแล้ว
1.57 – 1.59	2	ทอม ลงไปนอนต่ออย่างไม่สนใจ	(1.57) ทอมสงสัย แต่.... คงไม่มีอะไรมั้ง ทอมคิด

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
2.00 – 2.02	2	เจ้าของบ้านเปลี่ยนชุด แล้วเดิน ผ่านมาอีกรอบ พร้อมพูดกับ ทอมว่า	
2.03 – 2.07	4	เจ้าของบ้าน : เจ้าแมวทอม เฝ้าบ้านดีๆนะจ๊ะ ชั้นจะออกไป ซื้อของนิดหน่อย เพราะชั้นเจอเงินอยู่ใต้พรมนะ	
2.08 – 2.09	1	ทอม พยักหน้าเข้าใจ เชื่อฟัง	(2.08) ทอมพยักหน้าเข้าใจสิ่งที่ เจ้านายบอก
2.10 – 2.16	6	ทอมตกใจเพราะนึกขึ้นได้ (เสียง ที่ 2.10 - 2.11) ว่าเงินที่อยู่ใต้ พรมเป็นของตัวเอง ทอมวิ่งไปดู เปิดพรมขึ้น แต่ไม่เจอเงิน	(2.12) แต่แล้วทอมก็ตกใจ เพราะ เงิน ที่อยู่ใต้พรมเป็นเงินของทอมนี่นา
2.17 – 2.19	2	ทอมวิ่งไปดูที่หน้าต่าง	
2.20 – 2.23	3	เห็นเจ้าของบ้านเดินนับเงิน ออกไปแล้ว	(2.20) ไม่นะ... เจ้าของบ้านนำเงิน ของทอมไปซื้อของซะแล้ว
2.24 – 2.28	4	ทอมนั่งแข็งอยู่บนโซฟา เป็น นานสองนาน	(2.25) เฮ้อ....แล้วทอมก็ต้องกลับมา นั่งแข็งอยู่บนโซฟา <u>อีกครั้ง</u>

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
2.29 – 2.34	5	เจ้าของบ้านกลับมาแล้ว ถือ กล่องใส่ของกลับมาด้วย อย่าง ระวัง	(2.30) เจ้าของบ้านกลับมาแล้ว พร้อมกล่องใบหนึ่งในมือ ...เปิดประตู เข้า <u>บ้าน</u> มา
2.35 – 2.38	3	เจ้าของบ้าน : <u>ทอม มาดูของ</u> <u>ที่ฉันซื้อมาสิ</u> ทอมยังอยู่บนโซฟา	
2.39 – 2.41	2	เจ้าของบ้าน : <u>มันคือเจ้าหนูสี</u> <u>ขาวน่ารักตัวหนึ่งนะ</u>	
2.42 – 2.43	1	ทอมตกใจ เด้งตัวจากโซฟา	
2.44 – 2.45	1	ทอมมาที่โต๊ะ เจ้าของกำลังแกะ กล่องออกมา	(2.44) ทอมตกใจอีกครั้ง รีบวิ่งมาที่ โต๊ะทันที
2.46 – 2.48	2	หนูสีขาวกระโดดออกมาจาก กล่อง	
2.49 – 3.04	5	หนูสีขาว เล่นกายกรรมโชว์	(2.48) <u>โอ้...ไม่นะ... มันคือเจ้าเจอร์รี่</u> <u>แต่เป็นเจอร์รี่สีขาวที่ทอมขายไป</u> เจอร์รี่สีขาวเริ่มแสดงกายกรรมทันที

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
3.05 – 3.09	4	เจ้าของบ้านเอื้อมมือไปเปิดวิทยุ เจ้าของบ้าน : เวลาเปิดเพลง เจ้าหนูก็เต้นได้นะ	
3.10 – 3.16	6	หนูสีขาวยืนบนโต๊ะอย่างมี ความสุข	(3.10) พอเจ้าของบ้านเปิดวิทยุ เจอร์รี่สีขาวยิ่งเริ่มเต้นรำ
3.17 – 3.22	5	หนูสีขาว ขึ้นไปเต้นบนหัวทอม	(3.17) อยู่ๆก็ขึ้นไปเต้นบนหัวทอม <u>ซะนี่</u>
3.23 – 3.26	3	ทอมใช้ที่โกยขยะ ตีหนูสีขาว (เสียงที่ 3.23 – 3.26)	(3.23) ทอมใช้ที่โกยขยะ ตีเจอร์รี่ (3.26) <u>และ</u> ทอมก็จับเจอร์รี่ขาว ได้
3.27 – 3.28	1	ทอมจับหนูสีขาวได้	
3.29 – 3.32	3	เจ้าของบ้านใช้ไม้กวาดตีทอม เจ้าของบ้าน : <u>ปล่อย</u> เจ้าหนูขาว ของฉันนะ <u>ปล่อย</u>	
3.33 – 3.34	1	ทอมวิ่งหนีออกมานอกบ้าน	(3.33) เจ้าของบ้านใช้ไม้กวาดไล่ตีทอม จนต้องหนีออกมานอกบ้าน
3.35 – 3.36	1	เจ้าของบ้านใช้ไม้กวาดไล่ตีอีก	
3.37 – 3.41	4	เจ้าของบ้าน : เจ้าแมวนิสัยเสีย ฉันจะให้แกนอนในโรงรถ	

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
3.42 – 3.44	2	ทอมหลบอยู่หลังต้นไม้	(3.42) ทอมมาหลบอยู่หลังต้นไม้แล้วค่อยๆออกมาที่หน้าต่าง <u>บ้าน</u>
3.45 – 3.47	2	ทอม มาแอบดูที่หน้าต่างบ้าน มองเข้าไปข้างใน	
3.48 – 3.57	9	หนูสีขาวมาเดินอวดทอมที่ หน้าต่างบ้าน	(3.50) เจอร์รี่สีขาว เริ่มเดินอวดทอมอีกครั้งที่ <u>หน้าต่าง</u> ล้อเลียน และแสบ ลั่นใส่ทอมด้วย
3.58 – 4.01	3	ทอมเอื้อมมือไปหยิบสายยาง ฉีดน้ำ	(3.58) ทอมเอื้อมมือไปหยิบสายยาง ฉีดน้ำ
4.02 – 4.06	4	ทอม เปิดหน้าต่างอย่างรวดเร็ว ฉีด น้ำใส่หนูขาว จนสีขาวลอกออก กลายเป็นเจอร์รี่ตัวเดิม	(4.05) ทอมฉีดน้ำล้างสีขาวออกจาก ตัวเจอร์รี่
4.07 – 4.10	3	เจอร์รี่วิ่งหนี ทอมใช้กาน้ำชา ครอบเจอร์รี่ไว้	(4.08) เจอร์รี่ <u>ตัวสีน้ำตาล</u> วิ่งหนี <u>ทอม</u> ทอมใช้กาน้ำชาครอบเจอร์รี่ไว้
4.11 – 4.16	5	เจ้าของบ้าน : ทอม นั้นแกอยู่ใน ครัวใช้มีด ชันบอกให้แกอยู่นอก บ้าน เจอร์รี่ปีนออกมาจากกาน้ำชา	

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
4.17 – 4.19	2	เจอร์รี่ลงไปคลุกตัวเองในแป้งขาว (เสียงที่ 4.17)	(4.17) ขณะเจ้าของบ้านพูด เจอร์รี่ แอบ ป็นออกมาแล้วคลุกตัวเองกับแป้งขาว
4.20 – 4.21	1	เจอร์รี่ กลับไปอยู่ในกาเหมือนเดิม	(4.20)แล้วกลับเข้ากา <u>น้ำชา</u> ไป
4.22 – 4.26	4	เจ้าของบ้านเดินมาที่ทอม เจ้าของบ้าน : ทอม นี่แกจับเจ้าหนูขาวอีกแล้วใช่ไหม	
4.27 – 4.30	3	ทอมมั่นใจว่าในนั้นไม่ใช่หนูสีขาว แต่เป็นเจอร์รี่ เลยเปิดกาที่ครอบไว้ ออก แต่ก็ เป็นหนูขาวตัวเดิม	(4.27) ทอม ยกกาน้ำชาออกเพื่อ พิสูจน์ว่าหนูขาว ไม่มีแล้ว
4.31 – 4.32	1	เจ้าของบ้าน เอาไม้กวาดตีทอม	
4.33 – 4.35	2	เจ้าของบ้าน : นี่แน่ะ เจ้าแมวนิสัยเสีย	
4.36 – 4.38	2	ทอมวิ่งหนีไปในบ้าน จนเจอเครื่องเป่าลม (เสียงที่ 4.38)	(4.35) แล้วก็ เป็น เจอร์รี่สีขาว ทอม โดนไม้กวาดไล่ตี วิ่งหนีมา จนเจอเครื่องเป่าลม

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
4.39 – 4.43	4	หนูขาวเดินมาอย่างสบายใจ ทอมเอาเครื่องเป่าลมไปจ่อ โดย หวังว่าจะเป่าลมให้แป้งสีขาว หลุดออกจากตัวเจอร์รี่	(4.39) เจอร์รี่สีขาวเดินมาอย่างสบาย ใจ..แต่แล้ว.....
4.44 – 4.45	1	ทอมเป่าลม แป้งหลุดออกจาก ตัวของเจอร์รี่จากช่องเอดลงไป	
4.46 – 4.47	1	เจอร์รี่ตกใจ ทำอะไรไม่ถูก เอา มือปิดส่วนที่แป้งขาวหลุดไป	(4.45) ทอมเป่าลมใส่ตัวเจอร์รี่ ทำ ให้แป้งสีขาวหลุดออกตั้งแต่เอดลง ไป
4.48 – 4.52	4	เจอร์รี่วิ่งหนีไป แต่เจอเจ้าของ บ้าน เจอร์รี่ดึงเอาเศษผ้าจากไม้ ถูพื้น มาปิดส่วนที่ไม่ใช่สีขาว เอาไว้	(4.49) เจอร์รี่วิ่งหนีไป แต่ดันเจอ เจ้าของบ้าน... เลยดึงเศษผ้ามาปิด ส่วนที่แป้งหลุดไปเอาไว้
4.53 – 4.56	3	เจ้าของบ้าน : อ้าว อยู่นี่เอง	
4.57 – 5.03	6	เจอร์รี่ที่มีสีขาวครั้งเดียว เต็มรำ ไปมา แล้วหลบเข้าไปหลังผนัง บ้าน	(4.58) เจอร์รี่เต็มรำไปมา แล้วหลบ เข้าผนังไป
5.04 – 5.06	2	เจ้าของบ้าน : น่ารักจังนะ	

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
5.07 – 5.09	2	เจอร์รี่ออกมาจากที่ซ่อน ทอม เอาเครื่องเป่าลมมาจ่อ	(5.06) พอเจ้าของบ้านจากไป เจอร์รี่ ก็ออกมา
5.10 – 5.12	2	ทอมเป่าลม ทำให้แบ่งขาวหลุด ออกจากเจอร์รี่ทั้งหมด เจอร์รี่ กลายเป็นหนูธรรมดา	(5.11) ทอมมาเป่าลมอีกจนแบ่งหลุด ออกหมด กลายเป็นหนูสีน้ำตาล <u>เต็ม</u> <u>ตัว</u>
5.13 – 5.15	2	เจอร์รี่วิ่งเข้าตู้เก็บของไป (เสียง ปิดประตูตู้ ที่ 5.15)	(5.13) เจอร์รี่ วิ่งหนีเข้าตู้เก็บของ ทอม <u>ตามมา</u>
5.16 – 5.17	1	ทอมวิ่งมาเขย่าประตูตู้เก็บของ	
5.18 – 5.21	3	เจ้าของบ้านเอาไม้กวาดตีทอม (เสียงตีที่ 5.18) เจ้าของบ้าน : <i>ทอม แกยังกวน เจ้าหนูขาวของฉันอีกหรือ?</i>	(5.18) เจ้าของบ้านตามมาเห็นทอม <u>เขย่าตู้</u> <u>อยู่พอดี</u>
5.22 – 5.23	1	ทอมหักไม้กวาดด้วยความโกรธ และเปิดตู้ด้วยความมั่นใจว่าหนู ตัวนั้นคือเจอร์รี่ ไม่ใช่หนูขาว	(5.22) ทอมเปิดตู้ <u>อย่างมั่นใจ</u>
5.24 – 5.27	3	แต่ หนูขาว ก็เดินออกมาจากตู้	
5.28 – 5.31	3	ทอม ตกใจ (เสียงที่ 5.28 – 5.29)	(5.30) แต่ ก็กลายเป็น <u>เจอร์รี่</u> สีขาว เดินออกมา

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
5.32 – 5.38	6	ทอมหยิบไม้กวาดมาตีหัวตัวเอง แล้ววิ่งออกไปที่โรงรถ	(5.34) ทอมทำโทษตัวเองด้วยการวิ่งออกไปที่โรงรถ
5.39 – 5.41	2	เจอร์รี่หยิบขวดน้ำยาขัดรองเท้าที่นำมาเคลือบตัวเองให้เป็นสีขา ออกมาอวดทอม	(5.39) เจอร์รี่หยิบขวดน้ำยาขัดรองเท้ามาอวดทอม ว่า <u>นี่แหละ</u> ทำให้เป็นสีขา <u>ได้</u>
5.42 – 5.43	1	หลังจากรู้ความจริงนั้น ทอม ขว้างไม้กวาดทิ้งด้วยความโกรธ	
5.44 – 5.51	7	ทอมเห็นกระป๋องใส่สีทาบ้าน สีขาวอยู่ในโรงรถ เลยนำสีขาวมาวาดตัวเองเพื่อจะเป็นแมวขาว	(5.45) ทอมรู้ความจริง ก็โกรธมาก <u>ทอมใช้</u> กระป๋องสีสีขาวในโรงรถ ก็เลยย้อมสีตัวเองเป็นแมวขาวบ้าง
5.52 – 5.54	2	เสียงออกหน้าบ้านดัง (5.52) เจ้าของบ้านเดินมาเปิดประตู	(5.52) <u>ทอมเปลี่ยนจากสีเทาเป็นสีขา</u> เดินมากดออกที่หน้าบ้าน
5.55 – 5.56	1	เปิดประตูบ้าน	
5.57 – 6.01	4	ทอมตัวสีขาว ไชว้เดินไปมาอยู่หน้าประตูบ้าน เรียกร้องความสนใจ	(6.00) พอเจ้าของบ้านเปิดประตู ทอมก็ออกมาเต้นให้ดู

ตารางที่ 14 (ต่อ) แสดงการปรับแก้บทบรรยาย ภาพยนตร์การ์ตูน ทอม แอนด์เจอร์รี่ ตอน

Mouse for Sale

ช่วงเวลา	ระยะ (วินาที)	ภาพเหตุการณ์	บทบรรยาย (ปรับแก้)
6.02 – 6.04	2	เจอร์รี่ขว้างมาที่หน้าประตู เห็นทอมตัวสีขาวกำลังเดินอยู่	(6.02) เจอร์รี่สีขาว ขว้างมาเห็นพอดี
6.05 – 6.08	3	เจ้าของบ้าน : ทอม นี่แก่อิจฉา เจ้าหนูสีขาวใช้ใหม่ <u>เนี่ย</u>	
6.09 – 6.11	2	เจ้าของบ้าน : <u>จิ้งแกก็เข้ามาได้</u> ทอมจับเจอร์รี่ไว้ในมือ	(6.11) ทอมเข้ามาในบ้าน แล้วก็จับ เจอร์รี่ไว้ในมือ
6.12 – 6.14	2	เจ้าของบ้าน : แต่แกต้องสัญญาว่าจะ <u>เป็น</u> <u>เพื่อนกับหนูขาว</u> ทอมพยักหน้า (เสียงที่ 6.14)	(6.14) ทอมพยักหน้า <u>ตกลง</u>
6.15 – 6.18	3	เจ้าของบ้าน : <u>ตอนนี่</u> <u>แกก็มีคู่เดินตัวน้อยแล้วสินะ</u>	
6.19 – 6.20	1	เจ้าของบ้านเดินจากไป	(6.19) แล้วเจ้าของบ้านก็เดินจากไป
6.21 – 6.28	7	ทอมเดินกับเจอร์รี่ และได้กลับ เข้ามาในบ้านเพื่อแก่งเจอร์รี่ อีกครั้ง	(6.23) และแล้ว ทอมก็ได้กลับเข้ามา ในบ้านเพื่อแก่งเจอร์รี่อีกครั้งนึง จน ได้....
6.29 – 6.38	9	End Credit	

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ	นายธีร์ธวัช เจนวัชรวัช (ธีร์)
อายุ	24 ปี
การศึกษา	2546 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง 2551 ปริญญาตรี สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกียรตินิยม อันดับ 1 GPAX 3.76) 2554 ปริญญาโท นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรีย์ และบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ประวัติการทำงาน	2550 นักจัดรายการวิทยุ (Popper Online Radio) 2552 อาจารย์ ภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2552 นักจัดรายการวิทยุ (เดอะ สไตล์ บาย โตโยต้า สยามสแควร์) 2553 พิธีกรเลือดใหม่ บริษัท เจ เอส แอล โกลบอลมีเดีย จำกัด 2553 พิธีกรรายการโทรทัศน์ พลังคนลดพลังงาน 2554 นักแสดงละครเวที หนึ่งในดวงใจ สุนทราภรณ์ เดอะมิวสิคัล (ตัว หลัก)
ความสนใจพิเศษ	สนใจงานด้านการสื่อสารผ่านเสียง การพากย์ และ การจัดรายการ วิทยุ สนใจใน “พลัง” ของเสียงที่สามารถทำให้คนฟังเกิดความรู้สึก ร่วม รับสุนทรีย์ภาพได้ สนุกได้ เศร้าได้ หัวเราะได้ ร้องให้ได้ จาก “เสียง” ไม่เฉพาะแค่เสียงพูดของมนุษย์เท่านั้น แต่อาจหมายถึงพลัง จากเสียงหลายๆอย่างประกอบกัน ทั้งเสียงดนตรี เสียงจากธรรมชาติ เสียงสามารถสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ
ติดต่อ	thyjey@gmail.com