

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในระบบทุนนิยม การแปลงสรรพสิ่งให้เป็นสินค้าเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และทวีความเข้มข้นมากขึ้นในปัจจุบัน ไม่เพียงแต่สิ่งของที่เป็นวัตถุเท่านั้นที่สามารถนำมาผลิตเป็นสินค้า แม้แต่วัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม เช่น ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ คุณค่า ความหมาย ก็ยังถูกดึงเข้าสู่กระบวนการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่ผ่านระบบสายพานการผลิตขนานใหญ่ (Mass Production) แล้วกระจายไปสู่มวลชนในสังคมวงกว้าง (Mass Distribution) จนก่อให้เกิดการบริโภคขนานใหญ่ (Mass Consumption) โดยอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นปัจจัยส่งเสริม ซึ่งส่งผลให้คุณค่า ความหมาย และสุนทรียะแห่งวัฒนธรรมเหล่านั้นถูกลดทอนลง Theodor Adorno และ Max Horkheimer เรียกวิถีการผลิตสินค้าวัฒนธรรมเช่นนี้ว่าอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Culture Industry) (กาญจนา แก้วเทพ, 2551)

ระบบสื่อสารมวลชนสมัยใหม่ได้แปรรูปเนื้อหาสาระและกระบวนการของการสื่อสาร อันเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์ (Use Value) ต่อการดำรงชีวิตและจิตใจของมนุษย์ไปเป็นสินค้าที่มีมูลค่าแลกเปลี่ยน (Exchange Value) หรือสินค้าที่ต้องซื้อหา เช่น เพลงกล่อมลูกที่แม่ร้องให้ลูกฟัง เมื่อถูกนำไปผลิตใหม่ในห้องอัดเสียง บรรจุลงเทปหรือแผ่นซีดี ก็จะกลายเป็นสินค้าที่วางขายบนแผงทั่วไปในตลาด ข่าวสารและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม เมื่อนำไปตีพิมพ์ก็กลายเป็นสินค้าที่มีราคาแทนที่จะเป็นเพียงเรื่องราวที่เล่าสู่กันฟัง เป็นต้น คุณค่าของการสื่อสารภายในครอบครัว ชุมชน และสังคม ได้ถูกทำให้กลายเป็นสิ่งที่มีมูลค่าในระบบอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่ผลิตสินค้าข่าวสารและวัฒนธรรมเป็นสินค้าหลัก เพื่อแสวงหากำไรทางเศรษฐกิจ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2542)

ในการผลิตสินค้าวัฒนธรรมของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม นักสื่อสารมวลชนได้สร้างสิ่งที่เป็นสูตรมาตรฐาน (Standardization) เช่น การสร้างคารายอคินิยมเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้รับสื่อ การสร้างสูตรการเล่าเรื่องของละครหรือภาพยนตร์ การสร้างแบบมาตรฐานให้แก่การแต่งเพลง เป็นต้น สูตรมาตรฐานเหล่านี้เป็นตัวกำหนดความคิดของเรื่องราวที่นักสื่อสารมวลชนต้องการสื่อสารในนามของอิสรภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการแสดงความคิดเห็น แต่เมื่อรายละเอียดทางเทคนิคการผลิตมีฐานะเป็นฝ่ายกำหนดการผลิตความคิด ผลผลิตที่ออกมาจึงมิใช่ผลงานทางศิลปะหรือการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระอีกต่อไป (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2542)

ภาพยนตร์เป็นสินค้าที่สำคัญประเภทหนึ่งของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เพราะนอกจากเป็นภาคการผลิตที่มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องและนำรายได้จำนวนมหาศาลให้แก่สังคมทุนนิยมอุตสาหกรรมแล้ว ยังเป็นเครื่องหมายทางอุดมการณ์ของระบบทุนนิยมโลกและเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพเยี่ยมในการส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดการสนับสนุนค่านิยมและศิลปวัฒนธรรมของระบบที่ดำรงอยู่ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2533)

ประเทศสหรัฐอเมริกา นับเป็นผู้ที่โดดเด่นที่สุดในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของโลก บริษัทภาพยนตร์และภาพยนตร์อเมริกันได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางและเข้าไปมีอิทธิพลอย่างมากในตลาดภาพยนตร์ของเกือบทุกประเทศทั่วโลก (Goldberg อ้างใน มงคล ปิยะทัสสร, 2541) สำหรับประเทศไทย ภาพยนตร์อเมริกันครองส่วนแบ่งทางการตลาดเป็นอันดับหนึ่งมาโดยตลอดและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (มงคล ปิยะทัสสร, 2541) โดยภาพรวมของตลาดภาพยนตร์ในปี พ.ศ. 2551 มีภาพยนตร์ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทั้งหมด 246 เรื่อง เป็นภาพยนตร์ไทย 58 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 24 และมีการนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศจำนวน 188 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 76 ซึ่งในจำนวนนี้ เป็นภาพยนตร์จากผู้ผลิตและผู้จัดจำหน่ายอเมริกันทั้งสิ้น 148 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 79 ของภาพยนตร์ต่างประเทศทั้งหมด (สตาร์พิกส์ ปีที่ 44 ฉบับที่ 7 ปีғыแรก เดือนเมษายน, 2552: 79)

เมื่อภาพยนตร์อเมริกันเข้าฉายในประเทศไทย บริษัทผู้ผลิตหรือเจ้าของภาพยนตร์มักจัดให้มีการพากย์เสียงไทยเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้ชมที่มีข้อจำกัดในการฟังเสียงภาษาต้นฉบับและการอ่านคำบรรยายไทย (Subtitle) ทั้งนี้การพากย์ถือเป็นนโยบายสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการขยายตลาดภาพยนตร์อเมริกันและมีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทางด้านยอดขายในตลาดต่างประเทศ (Debra K. Chinn, อ้างใน "International Theatrical Dubbing: It's More Than Meets the Eye", Animation World Magazine, Issue 3.6, September 1998)

การพากย์ไทยเริ่มถือกำเนิดขึ้นตั้งแต่มีการนำเข้าภาพยนตร์ในยุคภาพยนตร์เงียบเมื่อประมาณปีพ.ศ. 2440 โดยในระยะเริ่มต้นยังไม่มี การพากย์เสียงอย่างเป็นทางการเป็นกิจจะลักษณะเนื่องจากลักษณะของภาพยนตร์ในยุคนั้นเป็นภาพยนตร์เงียบที่แสดงเรื่องราวเบ็ดเตล็ดทั่วไปและมีขนาดสั้นเพียงเรื่องละ 2-3 นาที เช่น ภาพยนตร์แสดงวิถีชีวิตตามท้องถนนของชาวปารีส ภาพยนตร์แสดงการเดินของนักเดินร่า เป็นต้น การพากย์จึงมีลักษณะเป็นการบรรยายหรือเล่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์ พร้อมกับมีการทำเสียงประกอบด้วยอุปกรณ์ง่ายๆและการแสดงดนตรีสลับฉากในขณะฉายภาพยนตร์ (Ame Kisenko, 2004: 73) ต่อมาในปี พ.ศ. 2471 เมื่อธุรกิจโรงภาพยนตร์เกิดการแข่งขันกันอย่างเข้มข้น ประกอบกับการเข้าสู่ยุคภาพยนตร์เสียง เจ้าของโรงภาพยนตร์ต่างๆ ซึ่งเป็นผู้นำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศได้คิดหาวิธีดึงดูดความสนใจของผู้ชมโดยการจัดหานักพากย์เพื่อให้เสียงตัวละครแทนการบรรยาย โรงภาพยนตร์แต่ละแห่งมีนักพากย์ประจำ 1-2 คน อาจเป็นนักพากย์ชายล้วนหรือชายคู่หญิง ซึ่งต้องพากย์เสียงตัว

ละครทั้งหมดในเรื่อง รูปแบบการพากย์เป็นการพากย์สดพร้อมกับการฉายภาพยนตร์ นักพากย์ต้องพากย์เสียงไปด้วยและทำเสียงประกอบไปด้วย นักพากย์จึงจำเป็นต้องมีความสามารถในการคัดเสียงได้หลากหลาย มีปฏิภาณไหวพริบในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและสามารถดึงความสนใจของผู้ชมไว้ได้จนกว่าภาพยนตร์จะจบ นักพากย์ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมจากผู้ชมในยุคนั้น ได้แก่ ทิดเชียว, เพ็ญ ปัญญาพล, สมพงษ์ วงศ์รักไทย, หม่อมหลวงรุจิรา อิศรางกูร, มารศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา, จูรี โอศิริ เป็นต้น การพากย์ในยุคนี้นี้ไม่เน้นความสมจริงหรือความสมบูรณ์ของการถอดแบบเสียงต้นฉบับและการแปลความหมายของภาษาในภาพยนตร์ แต่ให้ความสำคัญกับผู้ชมโดยมุ่งสร้างความสนุกสนานบันเทิงให้แก่ผู้ชมเป็นหลัก เช่น การพากย์แบบคันสดหรือพากย์คำน้ำในกรณีที่ไม่มีบทพากย์หรือพากย์จบก่อนที่ภาพยนตร์จะจบ การพากย์เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในท้องถิ่น การพากย์สอดแทรกมุขตลก หรือการพากย์สอดแทรกการวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์บ้านเมือง เป็นต้น (ชัยเจริญดวงพัตรา อ้างใน คำานานักพากย์ผู้ยิ่งใหญ่ ใน www.thaicine.com, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 18 มีนาคม 2551)

เมื่อคนไทยสามารถสร้างภาพยนตร์ได้เองในราวปีพ.ศ. 2470 การพากย์ได้ถูกนำมาใช้กับภาพยนตร์ไทยด้วย เนื่องจากการถ่ายทำภาพยนตร์เสียงในฟิล์มยังมีข้อจำกัดอยู่มาก ผู้สร้างภาพยนตร์หลายรายจึงถ่ายเป็นภาพยนตร์เงียบและเมื่อนำออกฉายในโรงภาพยนตร์ก็จ้างนักพากย์เป็นผู้พากย์สด เช่นเดียวกับภาพยนตร์ต่างประเทศ แต่ในการพากย์ภาพยนตร์ไทยนักพากย์จะมีความพิถีพิถันมากกว่า เพราะเสียงพากย์จะต้องสอดคล้องกับการขยับปากของตัวละครให้มากที่สุด เพราะไม่เช่นนั้นผู้ชมอาจจับผิดและแสดงความไม่พอใจได้ อย่างไรก็ตามการพากย์ภาพยนตร์ไทยก็ยังคงมีลักษณะคล้ายคลึงกับการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศ กล่าวคือนักพากย์มักหาโอกาสในการพากย์เสริมบทหรือมุขตลกเพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้แก่ผู้ชมเสมอ ดังนั้นการพากย์ทั้งภาพยนตร์ต่างประเทศและภาพยนตร์ไทยจึงมีลักษณะเด่นที่เป็นการให้ความบันเทิงและสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้ชมในขณะที่ชมภาพยนตร์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นเอกลักษณ์หรือเป็นเสน่ห์ของการพากย์ไทย

ในราว พ.ศ. 2512 การพากย์ในระบบการบันทึกเสียงเริ่มเข้าแทนที่การพากย์สด นักพากย์สามารถบันทึกเสียงพากย์ไว้ล่วงหน้าแล้วนำเทปเสียงไปเปิดพร้อมกับการฉายภาพยนตร์ ซึ่งเจ้าของโรงภาพยนตร์สามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและลดต้นทุนลงไปได้มาก แต่ในบางพื้นที่เช่นตามต่างจังหวัดก็ยังคงมีการพากย์สดอยู่บ้าง เพราะผู้ชมชื่นชอบลีลาการพากย์ของนักพากย์ท้องถิ่นและรู้สึกมีความผูกพันใกล้ชิดมากกว่า ประกอบกับโรงภาพยนตร์ต่างจังหวัดบางแห่งยังไม่พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงระบบการฉายภาพยนตร์ซึ่งต้องใช้เงินลงทุนสูง ส่วนภาพยนตร์ประเภทภาพยนตร์กลางแปลงหรือภาพยนตร์เร่ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นชั่วคราวก็ยังคงเป็นการพากย์สดเช่นเดิม เพราะภาพยนตร์ที่ฉายส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์เก่าที่ยังไม่มีการบันทึกเสียงพากย์ ส่วนภาพยนตร์ไทย

เมื่อสามารถถ่ายทำภาพยนตร์แบบเสียงในฟิล์มได้แล้วก็ไม่มีความจำเป็นที่ต้องพากย์เช่นเดิม ทำให้การพากย์ภาพยนตร์ไทยไม่มีอีกต่อไป คงเหลือไว้เพียงการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศแบบบันทึกเสียงเท่านั้น

เทคโนโลยีการบันทึกเสียงได้ส่งผลกระทบต่อการพากย์ของไทยทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ในแง่บวกทำให้การพากย์ไทยมีคุณภาพมากขึ้นและสามารถรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับได้มากกว่าการพากย์สดเพราะสามารถป้องกันแก้ไขข้อผิดพลาดได้ เช่น หากพากย์ผิด พากย์ช้าหรือเร็วกว่าการขยับปากของตัวละครก็สามารถบันทึกเสียงซ้ำจนกว่าจะถูกต้อง ส่วนในแง่ลบนั้นทำให้การใช้ทักษะความสามารถส่วนตัวของนักพากย์มีความจำเป็นน้อยลง การสร้างสรรค์งานพากย์ขาดความหลากหลายเนื่องจากการผลิตงานพากย์มีการกระจุกตัวอยู่เฉพาะในส่วนกลางหรือกรุงเทพมหานครเท่านั้น (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

การพากย์บันทึกเสียงยึดถือหลักการพากย์และนำเทคนิควิธีการพากย์ของการพากย์สดมาปรับใช้ กล่าวคือ หลักเกณฑ์การพากย์มีการกำหนดเสียงพากย์ตามบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์หรือเทียบเคียงจากบุคลิกลักษณะแบบเหมารวม (Stereotype) เช่น พระเอก มักมีเสียงพากย์ที่สุกซุ่ม นุ่มลึกหนักแน่น นางเอก มักมีเสียงพากย์อ่อนหวาน เรียบร้อย นางร้าย มักมีเสียงพากย์แหลมเล็ก เสียงดัง เป็นต้น ในส่วนของเทคนิควิธีการพากย์นักพากย์บางกลุ่มอาจมีการพากย์นอกบท พากย์เสริมมุขตลกบ้างตามความเหมาะสมเพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนาน โดยเฉพาะในการพากย์ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ (ทจตริย์ พิสิษฐภควัต, 2545) เช่น การพากย์เสริมบทเพื่อสร้างบรรยากาศความครึกครื้นให้กับฉากตลาดในภาพยนตร์จีน การปรับเปลี่ยนคำบางคำในบทพากย์ให้ทันสมัยและสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน เช่น การเรียกตัวละครตัวหนึ่งในภาพยนตร์จีนเรื่อง CJ7 คนเล็กของเล่นใหญ่ ว่า “เด็กเนว” เป็นต้น

หลักการพากย์และเทคนิควิธีการพากย์ดังกล่าวได้กลายมาเป็นแบบแผนหรือมาตรฐานสำหรับการพากย์ภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์สำหรับการฉายทางโรงภาพยนตร์ การฉายทางโทรทัศน์และภาพยนตร์ในรูปแบบของม้วนเทปวิดีโอและแผ่นซีดี อย่างไรก็ตามเมื่อประมาณปีพ.ศ. 2535 บริษัท วอลต์ ดิสนีย์ พิกเจอร์ ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันรายใหญ่ได้เข้ามาริเริ่มใช้ระบบการบันทึกเสียงแบบดิจิทัล (Digital System) คือมีหลายร่องเสียงและสามารถบันทึกเสียงพากย์แยกออกจากกันได้ ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ใช้ระบบนี้ในการบันทึกเสียงพากย์คือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Oliver and Company เหมียวน้อยโอลิเวอร์กับเพื่อนเกลอ เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีทั้งบทร้องเพลงและบทสนทนา จึงมีการแยกการบันทึกเสียงร้องและการบันทึกเสียงพากย์ออกจากกัน ในส่วนของการบันทึกเสียงพากย์นั้นใช้วิธีการเช่นเดียวกับการพากย์บันทึกเสียงทั่วไปคือนักพากย์พากย์พร้อมกัน

ทั้งหมด แต่ในการพากย์ภาพยนตร์เรื่องต่อๆ มาได้มีการเปลี่ยนเป็นการแยกบันทึกเสียงพากย์ทีละเสียง เช่นเดียวกับการพากย์เสียงต้นฉบับภาษาอังกฤษ (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

ในปัจจุบันบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันรายใหญ่ได้ขยายธุรกิจจากการผลิตภาพยนตร์เพียงอย่างเดียวไปเป็นธุรกิจครบวงจรที่ผูกขาดทั้งการผลิตและการจัดจำหน่ายไว้ภายใต้ชื่อบริษัทเดียวกัน (มงคล ปิยะทัสสะกร, 2541) ทำให้สามารถกำหนดทิศทางการดำเนินงานทางด้านการตลาดของภาพยนตร์ในประเทศท้องถิ่นซึ่งรวมถึงการจัดกระบวนการพากย์ด้วย (จุฑาภา ยศสุนทรากุล, 2543) ในการผลิตงานพากย์เสียงไทยจะต้องได้รับการอนุมัติจากบริษัทต้นสังกัดก่อนและจะต้องปฏิบัติตามนโยบายและรูปแบบการพากย์ของบริษัทต้นสังกัดเสมอ บริษัทต้นสังกัดสามารถควบคุมตลอดทั้งกระบวนการพากย์เพื่อให้ได้มาตรฐานเดียวกันทั่วโลก ตั้งแต่การแปลบทพากย์ การคัดเลือกเสียงพากย์ กระบวนการผลิต รูปแบบและวิธีการพากย์ เทคโนโลยีที่ใช้ในการพากย์รวมถึงคุณภาพของงานพากย์ด้วย (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542) โดยเฉพาะการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่ บริษัทต้นสังกัดได้กำหนดให้มีการผลิตเสียงพากย์ไทยทุกเรื่องและมีการควบคุมมาตรฐานการผลิตอย่างใกล้ชิด พร้อมทั้งทุ่มเทงบประมาณจำนวนมากในการผลิตเสียงพากย์ไทย เนื่องจากเล็งเห็นถึงผลกำไรจากยอดขายตั๋วและการขายสื่อวีดีโอ ซีดีและดีวีดี (กฤษณะ ศฤงคารนนท์ อ่างใน มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีความแตกต่างจากการพากย์ภาพยนตร์ประเภทอื่นอย่างชัดเจน ทั้งรูปแบบ วิธีการและลักษณะของการพากย์ กล่าวคือ มีการคัดเลือกเสียงพากย์โดยยึดเสียงต้นฉบับเป็นเกณฑ์ การพากย์ใช้เสียงจริงของนักพากย์ นักพากย์หนึ่งคนพากย์เสียงตัวละครเพียงตัวเดียว ลักษณะของการพากย์เน้นความสมจริงและความสัมพันธ์ระหว่างเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละคร ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการพากย์แบบใหม่นี้มีความแตกต่างจากการพากย์ของไทยแบบเดิมอย่างชัดเจน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่าเมื่อการพากย์ไทยอยู่ภายใต้การควบคุมของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต่างประเทศแล้ว มีการจัดกระบวนการพากย์อย่างไรและกระบวนการพากย์ดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อการพากย์ไทยในมิติการผลิต มิติผลงานพากย์และมิติการบริโภคภาพยนตร์เสียงพากย์ไทยอย่างไรบ้าง โดยเลือกศึกษากรณีการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ประเภทแรกที่มีการปรับเปลี่ยนระบบการพากย์ จากเดิมที่การพากย์เป็นหน้าที่ของผู้นำเข้าหรือผู้จัดจำหน่ายภายในประเทศมาเป็นการจัดการควบคุมดูแลโดยบริษัทผู้ผลิตหรือเจ้าของภาพยนตร์ และเป็นภาพยนตร์ประเภทเดียวที่มีการพากย์เสียงไทยทุกเรื่องเนื่องจากมีกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่ซึ่งอาจมีข้อจำกัดทางด้านภาษาทั้งทักษะการฟังและทักษะการอ่าน การศึกษาในครั้งนี้จะทำให้เข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของระบบการพากย์ไทยและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการพากย์ไทย

1.2 ปัญหาวิจัย

1.2.1 อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการจัดกระบวนการพากย์อย่างไร

1.2.2 กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ส่งผลกระทบต่อการพากย์ไทยหรือไม่
อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

1.3.1 เพื่อศึกษากระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

1.3.2 เพื่อวิเคราะห์กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผลกระทบต่อการพากย์
เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาเฉพาะการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันที่มีคุณสมบัติดังนี้

1.4.1 ผลิตและจัดจำหน่ายโดยบริษัทของประเทศสหรัฐอเมริกา

1.4.2 เคยฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย

1.4.3 ถูกถ่ายทอดลงบนแผ่นวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล (Digital Videodisc : DVD) หรือแผ่นซีดี
(Compact Disc : CD)

1.4.4 มีลิขสิทธิ์จำหน่ายในประเทศไทย

1.5 ข้อสันนิษฐาน

1.5.1 กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์อเมริกันเป็นส่วนหนึ่งของสายพานการผลิต
ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

1.5.2 กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีลักษณะการผลิตแบบอุตสาหกรรมและ
ส่งผลกระทบต่อการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งในมิติ
การผลิตงานพากย์ มิติผลงานพากย์ และมิติการบริโภคภาพยนตร์เสียงพากย์ไทย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้ทราบถึงกระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

1.6.2 ได้ทราบถึงผลกระทบของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่อการพากย์
เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

1.6.3 ผู้สนใจทั่วไปสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปเป็นแนวทางในการศึกษาการพากย์ไทยในมิติต่างๆ ต่อไป

1.7 นิยามศัพท์

ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่สร้างจากภาพวาดหรือคอมพิวเตอร์ มีความยาวไม่ต่ำกว่า 60 นาที ผลิตและจัดจำหน่ายโดยบริษัทของประเทศสหรัฐอเมริกา

การพากย์ไทยหรือการพากย์เสียงไทย หมายถึง การออกเสียงคำพูดหรือการออกเสียงสนทนาภาษาไทยลงบนเส้นบันทึกเสียง เป็นกระบวนการเทียบเสียงคำสนทนาให้ตรงกับปากตามภาพยนตร์หรือการออกเสียงคำพูดหรือการออกเสียงสนทนาไปพร้อมกับการฉายภาพยนตร์ตามแบบดั้งเดิม

อุตสาหกรรมวัฒนธรรม หมายถึง กระบวนการผลิตวัฒนธรรม ตลอดจนเนื้อหาสาระและกระบวนการของการสื่อสารให้เป็นสินค้าที่มีมูลค่าแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ มีลักษณะการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่ผ่านระบบสายพานการผลิตขนาดใหญ่ มีการแพร่กระจายไปในวงกว้างและบริโภคกันอย่างเป็นล่ำเป็นสัน อุตสาหกรรมวัฒนธรรมมีลักษณะสำคัญคือการทำให้เป็นมาตรฐาน (Standardization) ทั้งในแง่ของกระบวนการผลิต ผลผลิตและการบริโภค

บริษัทผู้ผลิตต้นสังกัดหรือเจ้าของภาพยนตร์ หมายถึง บริษัทผู้สร้างภาพยนตร์หรือผู้เป็นตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับมอบหมายจากผู้สร้างภาพยนตร์อเมริกันให้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ภายในประเทศไทย