



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาระบบการพาคย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ กรณีศึกษา การพาคย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาระบบการพาคย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน และ 2) เพื่อวิเคราะห์ระบบการพาคย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผลกระทบต่อการพาคย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเน้นการวิเคราะห์ระบบการและขั้นตอนการผลิตงานพาคย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจำนวน 68 เรื่องและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เกี่ยวข้องับระบบการพาคย์ไทยจำนวน 7 คน ผลการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.1 การศึกษาระบบการพาคย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยตั้งแต่ปีพ.ศ. 2535-2552 จำนวน 68 เรื่อง มีการผลิตเสียงพาคย์ไทยทุกเรื่อง ซึ่งถือเป็นนโยบายของบริษัทผู้ผลิตที่ว่า เมื่อมีการนำภาพยนตร์ของตนไปฉายที่ใดจะต้องมีการผลิตเสียงพาคย์ภาษาท้องถิ่นของประเทศนั้นๆ เสมอ เนื่องจากผู้ผลิตต้องการขยายตลาดผู้ชมเพื่อเพิ่มขนาดของรายได้และกำไรให้มากขึ้น เนื่องจากภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการลงทุนสร้างจำนวนมหาศาลและตลาดภายในประเทศสหรัฐอเมริกาเองก็เกิดการอิ่มตัว โดยบริษัทผู้ผลิตแต่ละรายมีการจัดกระบวนการพาคย์ในลักษณะเดียวกัน ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการพาคย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

การพาคย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีจุดมุ่งหมายเพื่อการสื่อสารเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ไปสู่ผู้ชมที่มีข้อจำกัดทางด้านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต้นฉบับของภาพยนตร์ให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถชมภาพยนตร์ได้อย่างสนุกสนานและได้รับอรรถรสเช่นเดียวกับการชมภาพยนตร์ในเสียงต้นฉบับ นอกจากนี้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันยังมีนโยบายในการควบคุมการผลิตงานพาคย์เพื่อสร้างมาตรฐานให้เหมือนกันทั่วโลก โดยมุ่งหวังให้ภาพยนตร์และบริษัทผู้ผลิตมีภาพลักษณ์ที่ดีในแง่ของการผลิตเสียงพาคย์ที่มีคุณภาพ อันจะส่งผลให้ผู้ชมมีทัศนคติที่ดีต่อภาพยนตร์และบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

การควบคุมการผลิตเสียงพากย์ไทยจากบริษัทต้นสังกัดต่างประเทศ

มี 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การควบคุมแบบเบ็ดเสร็จ โดยการให้หน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการผลิตเสียงพากย์ซึ่งขึ้นตรงต่อบริษัทแม่ในประเทศสหรัฐอเมริกาเข้ามาดำเนินการตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการพากย์จนเสร็จสิ้น

2. การควบคุมบางส่วน บริษัทต้นสังกัดจะทำหน้าที่เป็นผู้กำหนดกระบวนการพากย์ คือวางนโยบายและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับการผลิตงานพากย์ การคัดเลือกห้องบันทึกเสียงและการตรวจสอบคุณภาพของผลงานพากย์ ส่วนบริษัทผู้จัดจำหน่ายและห้องบันทึกเสียงจะดำเนินงานในขั้นตอนการผลิต ได้แก่ การคัดเลือกเสียงพากย์ และการบันทึกเสียง แต่อย่างไรก็ตามบริษัทต้นสังกัดส่วนใหญ่จะมีกลไกการควบคุมการทำงานของบริษัทผู้จัดจำหน่ายและห้องบันทึกเสียงด้วย เช่น การส่งเจ้าหน้าที่มาควบคุมดูแลการพากย์ การให้บริษัทแม่ตัดสินใจหรือพิจารณาอนุมัติในขั้นตอนการผลิต เป็นต้น

หลักการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกัน ได้กำหนดหลักการในการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ไว้ 2 ประการ คือ

1. เสียงพากย์มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ การหาเสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุดเป็นหลักการข้อแรกที่บริษัทต้นสังกัดทุกบริษัทกำหนดไว้ เพราะเสียงพากย์ที่ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับจะช่วยคงความสมบูรณ์ให้กับภาพยนตร์ เสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับเป็นเสียงจริงของนักพากย์ไม่ได้เกิดจากการตัดเสียงจนผิดปกติ ซึ่งหมายถึง การมีคุณภาพเสียง โทนเสียงและอารมณ์ของเสียงใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับซึ่งอาจคัดเลือกจากบุคคลทั่วไป คารานักแสดง หรือนักพากย์อาชีพก็ได้

2. บุคลิกของนักพากย์คล้ายคลึงกับบุคลิกของตัวละคร หลักการนี้คล้ายคลึงกับเกณฑ์การกำหนดเสียงพากย์ตามบุคลิกลักษณะของตัวละครแบบเหมารวม (Stereotype) ในการพากย์ไทยแบบเดิม ผู้คัดเลือกนักพากย์จะวิเคราะห์ตัวละครว่ามีบุคลิกหรือลักษณะเด่นอย่างไร แล้วใช้วิธีการเทียบเคียงกับบุคลิกลักษณะของผู้ที่มาพากย์เสียงซึ่งโดยส่วนใหญ่เป็นคารานักแสดงหรือนักพากย์อาชีพ เช่น ตัวละครพระเอก มีบุคลิกสุขุม เยือกเย็นมีเสียงทุ้มต่ำ นุ่ม ผู้คัดเลือกเสียงพากย์อาจคัดเลือกคารานักแสดงที่เคยรับบทบาทเป็นพระเอกที่มีบุคลิกใกล้เคียงกัน ตัวละครแม่มีบุคลิกร้ายกาจ มีเสียงแหลมสูง อาจคัดเลือกคารานักแสดงที่เคยรับบทบาทเป็นตัวร้ายหรือตัวอิจฉา เป็นต้น

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน ได้กำหนดหลักการในการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์โดยเน้นความใกล้เคียงหรือความคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับหรือคัดเลือกนักพากย์ที่มีบุคลิกลักษณะใกล้เคียงกับตัวละคร ทั้งนี้มุ่งหวังให้เสียงพากย์ภาษาท้องถิ่นสามารถสื่อความหมายและ

อารมณ์ของภาพยนตร์เช่นเดียวกับเสียงภาษาอังกฤษต้นฉบับ อย่างไรก็ตามในกรณีที่เกิดเสียงพากย์จากดารานักแสดงยังมุ่งหวังผลทางการตลาดให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ แม้ว่าผู้คัดเลือกเสียงพากย์จะเป็นบุคคลในประเทศไทย แต่ตามข้อกำหนดของบริษัทต้นสังกัด เสียงพากย์และนักพากย์ที่จะได้รับคัดเลือกจะต้องผ่านการพิจารณาอนุมัติจากบริษัทต้นสังกัดในสหรัฐอเมริกาก่อนเสมอ

ขั้นตอนการผลิตงานพากย์

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดกระบวนการพากย์และแบบแผนการดำเนินงานให้ผู้ผลิตงานพากย์ในประเทศไทยต้องปฏิบัติตาม หากพิจารณาจากผลการศึกษาจะพบว่ากระบวนการพากย์เป็นงานในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production) ของการผลิตภาพยนตร์ในระบบอุตสาหกรรม การจัดกระบวนการพากย์จึงถูกกำหนดให้มีรูปแบบและลักษณะที่สอดคล้องกันกับระบบการผลิตหลัก กล่าวคือมีการแบ่งชอยงานออกเป็นส่วนย่อยอย่างเป็นระบบ การแบ่งงานกันทำตามความชำนาญ การใช้เทคโนโลยีอันทันสมัย และการรวมศูนย์กลางการผลิต ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ากระบวนการพากย์ได้ถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสายพานการผลิตในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ลักษณะสำคัญของการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้ให้ความสำคัญทั้งในเรื่องของเสียงพากย์และภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ เสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงและสามารถสื่ออารมณ์ของเสียงต้นฉบับ บทพากย์ที่ถอดความได้ถูกต้อง ประกอบกับการสร้างภาพลวงตาให้เห็นว่าตัวละครพูดภาษาของผู้ชมมีจุดมุ่งหมายเพื่อคงความหมายของสารและความสมบูรณ์ของตัวภาพยนตร์ต้นฉบับ ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ชมได้รับสารและอารมณ์ความรู้สึกเดียวกันกับการชมภาพยนตร์ต้นฉบับซึ่งลักษณะสำคัญของการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมี 4 ประการ คือ 1) เสียงพากย์สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ 2) การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละคร 3) การแปลบทพากย์และการพากย์ถูกต้องตามบทพากย์ต้นฉบับ และ 4) การรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับ

5.1.2 การวิเคราะห์กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผลกระทบต่อการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

ลักษณะของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

1) การจัดองค์กรแบบอุตสาหกรรม ในกระบวนการพากย์มีการแบ่งชอยงานออกเป็นส่วนย่อยๆ และมีบุคคลที่มีความรู้ความชำนาญเฉพาะด้านเป็นผู้รับผิดชอบงานส่วนใดส่วนหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น นักแปล ผู้กำกับเสียงพากย์ วิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคด้านเสียง เป็นต้น บุคคลเหล่านี้ไม่มีผลประโยชน์โดยตรงในกระบวนการพากย์การทำงานของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์

จึงกระทำไปตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเท่านั้น อย่างไรก็ตามบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ในขั้นตอนต่างๆ ไม่มีการยึดติดในตัวบุคคลแต่ละคนจะยึดถือกระบวนการพากย์เป็นหลักเช่น ผู้กำกับเสียงพากย์ที่กำกับเสียงพากย์ให้กับภาพยนตร์การ์ตูนของค่ายผู้ผลิตค่ายใดค่ายหนึ่งอาจไม่ใช่บุคคลเดียวกันทุกเรื่อง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นสังกัดจะว่าจ้าง แต่ในกระบวนการพากย์จะต้องมีผู้กำกับเสียงพากย์ทุกเรื่อง เป็นต้น นอกจากนี้การทำงานในกระบวนการพากย์ยังมีลักษณะการทำงานแบบตามระบบสายพานการผลิตหากขาดขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งไปกระบวนการพากย์ก็ไม่อาจเสร็จสมบูรณ์ได้

2) การรวมศูนย์กลางและควบคุมการผลิต บริษัทผู้ผลิตหรือเจ้าของภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันเป็นผู้กำหนดกระบวนการพากย์ให้บุคลากรในท้องถิ่นเป็นผู้ปฏิบัติตาม การตัดสินใจใดๆ เกี่ยวกับกระบวนการพากย์จะต้องได้รับการพิจารณาอนุมัติจากบริษัทต้นสังกัดก่อนเสมอเช่น ในขั้นตอนการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ ผู้กำกับเสียงพากย์จะส่งเสียงของนักพากย์ไปให้แก่บริษัทต้นสังกัดเพื่ออนุมัติซึ่งอาจกล่าวได้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นศูนย์กลางการผลิตในกระบวนการพากย์

3) การให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีในการผลิต การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนในกระบวนการพากย์มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิตและสร้างคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วโลกขณะเดียวกันก็ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและวิธีการพากย์ที่มีอยู่ดั้งเดิม กล่าวคือเมื่อมีการใช้ระบบการบันทึกเสียงแบบดิจิทัล (Digital System) ทำให้นักพากย์ไม่จำเป็นต้องนั่งพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่ม แต่สามารถพากย์ทีละคนทีละเสียงแล้วนำมาผสมรวมกันภายหลัง นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อถึงที่มาและความสามารถของนักพากย์ด้วย นักพากย์ไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถเฉพาะตัวเหมือนแต่ก่อน เนื่องจากเทคโนโลยีสามารถช่วยปรับแต่งเสียงได้ตามต้องการ

4) การยึดผลกำไรเป็นตัวตั้ง การพากย์เป็นเครื่องมือหนึ่งของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ในการขยายตลาดและกระจายสินค้าภาพยนตร์ไปทั่วโลกเพื่อขนาดของกำไรที่มากขึ้น ดังนั้นกระบวนการพากย์จึงถูกออกแบบให้มีรูปแบบและวิธีการผลิตที่สามารถตอบสนองเป้าหมายทางธุรกิจมากกว่าการสร้างสรรคงานพากย์ในเชิงศิลปะ

5) การทำให้เหมือนกันหรือการทำให้เป็นมาตรฐาน (Standardization) บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้กำหนดกระบวนการพากย์หรือกำหนดสูตรมาตรฐาน (Standardization) ในการผลิตงานพากย์ให้แก่บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพากย์ทั่วโลกได้ปฏิบัติตามสูตรมาตรฐานเหล่านี้เป็นตัวกำหนดกรอบความคิด ผลงานพากย์ที่ออกมาจึงมีความเป็นมาตรฐานและคล้ายคลึงกันไม่ว่าจะถูกผลิตขึ้นโดยผู้ใดหรือที่ใดในโลกก็ตาม (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2542) และท้ายที่สุดย่อมส่งผลถึงการบริโภคที่ผู้คนทั่วโลกได้บริโภคสิ่งที่เป็นมาตรฐานเดียวกันด้วย

ผลกระทบของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่อการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

1) มิติการผลิตงานพากย์ เมื่อบริษัทผู้ผลิตหรือเจ้าของภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้เข้ามามีบทบาทในฐานะผู้กำหนดกระบวนการพากย์ทำให้ผู้ผลิตงานพากย์ในประเทศไทยต้องปฏิบัติตามแนวทางและแบบแผนการผลิตงานพากย์และอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของบริษัทต้นสังกัด ซึ่งส่งผลให้ผู้เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ขาดความเป็นอิสระและไม่สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการภายในทีมพากย์ที่เกิดจากการรวมตัวกันอย่างหลวมๆ ของนักพากย์ ซึ่งทำให้จำเป็นต้องมีผู้กำกับเสียงพากย์คอยทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของทีมพากย์และเชื่อมประสานงานของนักพากย์แต่ละคนให้สอดคล้องและเป็นไปในแนวทางเดียวกันนอกจากนี้ กระบวนการพากย์ในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยังส่งผลต่อที่มาของนักพากย์ที่ไม่จำเป็นต้องมีความชำนาญหรือประสบการณ์ในการพากย์มากนัก แต่ขึ้นอยู่กับกรณีที่มึน้ำเสียงหรือนุคลิกที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับและโอกาสในการได้รับคัดเลือกจากบริษัทต้นสังกัด หรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับความมีชื่อเสียงและความนิยมในกรณีที่นักพากย์เป็นดารานักแสดง

2) มิติผลงานพากย์ กระบวนการพากย์ในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการรวมศูนย์อำนาจและการตัดสินใจต่างๆ ที่บริษัทผู้ผลิตหรือเจ้าของภาพยนตร์ ดังนั้นรูปแบบการผลิตที่มีการกำหนดมาตรฐานจากบริษัทต้นสังกัดจึงย่อมส่งผลกระทบต่อผลงานพากย์ให้มีความเป็นมาตรฐานหรือความเป็นแบบเดียวกันหมดด้วย ผลงานพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจึงมีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกับเสียงภาษาอังกฤษต้นฉบับ โดยเฉพาะน้ำเสียง อารมณ์ของตัวละคร และบทพากย์ที่มีการถอดความหมายถูกต้องตามต้นฉบับ อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบการผลิตงานพากย์เสียงไทยโดยทั่วไปในปัจจุบันหรือแม้แต่วิธีการพากย์ในอดีตก็จะพบว่าความเป็นมาตรฐานของผลงานพากย์ไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจและความนิยมของผู้ชมเป็นสำคัญ

3) มิติการบริโภคภาพยนตร์เสียงพากย์ไทย ผลงานพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์อเมริกันที่เผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในโรงภาพยนตร์ แผ่นซีดี หรือแผ่นดีวีดี มีความเป็นมาตรฐานเหมือนกันทั้งหมดหรือเป็นแบบเดียวกันหมดนั่นคือเป็นภาษาไทยกลาง ทำให้ผู้ชมไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็ได้ชมผลงานพากย์แบบเดียวกัน ผู้ชมบางส่วนจึงไม่อาจมีทางเลือกอื่นในการเลือกชมภาพยนตร์ที่มีเสียงพากย์ไทยในแบบที่ตนเองต้องการอย่างแท้จริง นอกจากนี้ผู้ชมก็ไม่ได้มีส่วนร่วมใดๆ ในกระบวนการพากย์ ซึ่งแตกต่างจากกระบวนการพากย์ในอดีตที่เป็นรูปแบบการพากย์สดและการบันทึกเสียงในช่วงแรกที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมแสดงความพอใจหรือไม่พอใจในผลงานพากย์ของนักพากย์ แล้วทีมพากย์ก็นำไปปรับปรุงตามคำแนะนำนั้น

5.2 อภิปรายผล

การไหลเวียนของข่าวสารข้อมูลในโลกยุคปัจจุบันมีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียว ข่าวสารจากประเทศที่เป็นศูนย์กลางจะไหลบ่าไปยังประเทศต่างๆ ทั่วทุกภูมิภาคของโลก ในขณะที่มีข่าวสารเพียงจำนวนน้อยจากประเทศเหล่านี้ไหลเวียนกลับไปยังประเทศศูนย์กลาง ส่งผลให้ประเทศศูนย์กลางผู้ผลิตข่าวสารข้อมูลอยู่ในฐานะที่ได้เปรียบทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรม

ในปัจจุบัน ผลผลิตทางวัฒนธรรมและการสื่อสารที่แพร่กระจายอยู่ทั่วโลกส่วนใหญ่เป็นผลผลิตจากประเทศสหรัฐอเมริกา สหรัฐอเมริกาได้เข้ามามีบทบาทในฐานะเป็นเจ้าอาณานิคมยุคใหม่ ด้วยการอาศัยเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยและความชำนาญทางด้านการตลาดเพื่อส่งออกสินค้าสื่อสารมวลชนไปยังประเทศต่างๆ ทั้งในรูปของเครื่องจักร เทคโนโลยีสมัยใหม่ วิทยาการ องค์ความรู้ สินค้าอุปโภคบริโภคและสินค้าวัฒนธรรมประชานิยม เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี รายการโทรทัศน์ นิตยสาร เป็นต้น การเข้าไปสร้างตลาดในต่างประเทศเป็นกลยุทธ์การขยายอำนาจเหนือพื้นที่ทางวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ เพื่อธำรงรักษาไว้ซึ่งค่านิยมและอุดมการณ์แบบทุนนิยมอันมีสหรัฐอเมริกาเป็นศูนย์กลางซึ่งส่งผลให้พฤติกรรมทางสังคมและโลกทัศน์ของประชาชนในประเทศเหล่านั้นเปลี่ยนแปลงไป (วิภา อุดมฉันท, 2541)

ภาพยนตร์อเมริกันเป็นสินค้าวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง มีการส่งออกไปทั่วโลกและสามารถสร้างรายได้จำนวนมหาศาลให้กับประเทศสหรัฐอเมริกาจากรายงานของ Motion Picture Association of America พบว่าในปีค.ศ. 2004-2008 รายได้ของภาพยนตร์อเมริกันมาจากตลาดต่างประเทศกว่าร้อยละ 60 ของรายได้รวมและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในอนาคต (Motion Picture Association of America, 2008) นอกจากนี้ ภาพยนตร์อเมริกันยังมีอิทธิพลอย่างมากในตลาดภาพยนตร์ของเกือบทุกประเทศ สำหรับประเทศไทยภาพยนตร์อเมริกันครองส่วนแบ่งทางการตลาดเป็นอันดับหนึ่งมาโดยตลอดและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (มงคล ปิยะทัตสกร, 2541) โดยภาพรวมของตลาดภาพยนตร์ในปีพ.ศ. 2551 มีภาพยนตร์ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทั้งหมด 246 เรื่อง เป็นภาพยนตร์ไทย 58 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 24 และมีการนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศจำนวน 188 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 76 ซึ่งในจำนวนนี้ เป็นภาพยนตร์อเมริกันทั้งสิ้น 148 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 79 ของภาพยนตร์ต่างประเทศทั้งหมด (สตาร์พิกส์ ปีที่ 44 ฉบับที่ 7 ปีชั้แรก เดือนเมษายน, 2552: 79)

การครอบครองตลาดภาพยนตร์ในประเทศต่างๆ ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันสะท้อนให้เห็นถึงการครอบงำทางวัฒนธรรมที่หล่อหลอมผู้คนที่ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลกให้มีรสนิยมและชื่นชอบวัฒนธรรมแบบเดียวกันดังนั้นยังอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันขยายขอบเขตมากขึ้นเท่าใด ยิ่งทำให้วัฒนธรรมทุนนิยมแบบอเมริกันขยายตัวมากขึ้นเท่านั้น ส่งผลให้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมลดน้อยลงทั้งยังทำให้ผู้คนรังเกียจวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง อย่างไรก็ตามทำให้

สหรัฐอเมริกาในฐานะเป็นผู้ส่งออกสินค้าวัฒนธรรมมีความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจจนกลายเป็นมหาอำนาจของโลกในที่สุด (กาญจนา แก้วเทพ, 2549)

กลยุทธ์สำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์อเมริกันประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมในประเทศไทยคือ การจัดจำหน่าย (Distribution) ดังที่ Nicolas Gamham (อ้างใน มนทิรา ธาตุอำนวยชัย, 2544) กล่าวว่า เหตุผลที่ทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันมีความโดดเด่นและสามารถครองตลาดต่างประเทศได้นั้น ก็คือทำให้ความสำคัญกับการจัดจำหน่าย ซึ่งถือเป็นอาวุธสำคัญและทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้ผลิตและผู้ชมเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งนี้สอดคล้องกับ Theodor Adorno (1991) ที่มองว่าอุตสาหกรรมวัฒนธรรมได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการจำหน่ายแจกจ่าย การส่งเสริมการขายและการตลาดของผลิตภัณฑ์มากกว่าระบบการผลิต ซึ่งก็เท่ากับเป็นเทคนิคขั้นสูงในการผลิตนั่นเอง บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันรายใหญ่หรือกลุ่มเมเจอร์ได้เข้ามาตั้งบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเพื่อจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในประเทศไทยโดยตรง มีหน้าที่นำเข้าและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ รวมถึงการดำเนินงานด้านการตลาดให้แก่บริษัทต้นสังกัด แม้บริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์เหล่านี้จะมีอิสระในการดำเนินงานในบางส่วนแต่ก็ต้องปฏิบัติตามภายใต้ข้อปฏิบัติและนโยบายของบริษัทแม่เสมอ แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันได้อาศัยบริษัทข้ามชาติด้านสื่อ (Transnational Media Corporations) เป็นกลไกสำคัญในการเข้ามามีอิทธิพลและรักษาอำนาจในตลาดภาพยนตร์ของประเทศ ไทย อย่างไรก็ตาม จากการศึกษากระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันพบว่า บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันยังได้ใช้อำนาจผ่านกลไกเดียวกันนี้เข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นผู้ผลิตการพากย์เสียงไทยด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันได้ขยายขอบเขตอำนาจเข้าสู่การครอบงำกระบวนการผลิตเสียงพากย์ไทย ซึ่งสอดคล้องกับ Schiller (1976) ที่กล่าวว่า เมื่อกระบวนการเข้ายึดครองโดยบริษัทข้ามชาติได้เริ่มต้นในประเทศใดก็จะมี การขยายตัวเข้าไปสู่เครือข่ายของทุกสถาบันในสังคมและประเทศนั้นจะต้องถูกบังคับให้ต้องปรับระบบการผลิตแนวความคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพในการผลิต ระดับความเชี่ยวชาญต่างๆ ตามระบบของทุนนิยมโลก (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2544)

5.2.1 กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

จากการศึกษาพบว่า กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันถูกกำหนดให้มีรูปแบบเดียวกันกับการผลิตในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นการแปรรูปวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้า (Commodification of Culture) และการทำให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน (Standardization) กระบวนการพากย์ไทยภายใต้การครอบงำของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันจึงมีการกำหนดสูตรมาตรฐานในการผลิตเพื่อตอบสนองระบบการผลิตหลัก ได้แก่ การแบ่งงานและกำหนดหน้าที่รับผิดชอบให้กับผู้เกี่ยวข้องกับการพากย์อย่างชัดเจน การกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกเสียง

พากย์ การกำหนดเทคนิควิธีการพากย์ การกำหนดมาตรฐานของอุปกรณ์และเครื่องมือในการบันทึกเสียงพากย์ สูตรมาตรฐานเหล่านี้เป็นตัวกำหนดความคิดในการผลิตงานพากย์ ดังนั้น ผู้เกี่ยวข้องกับการบวนการพากย์ไทยจึงถูกจำกัดให้คิดสร้างสรรค์อยู่ในกรอบที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันเป็นผู้กำหนดและคุณค่าทางศิลปะของการพากย์ไทยถูกลดทอนลงเป็นเพียงสินค้าจากสายพานการผลิตของโรงงานอุตสาหกรรมเท่านั้น สอดคล้องกับ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์(2542) ที่กล่าวว่า สูตรมาตรฐานในการผลิตที่นักสื่อสารมวลชนสร้างขึ้นเป็นตัวกำหนดความคิดของเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารในนามของอิสรภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการแสดงความคิดเห็น แต่เมื่อรายละเอียดทางเทคนิคการผลิตมีฐานะเป็นฝ่ายกำหนดการผลิตความคิด ผลผลิตที่ออกมาจึงมิใช่ผลงานทางศิลปะหรือการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระอีกต่อไป

การเข้ามามีบทบาทสำคัญในกระบวนการพากย์ไทยในฐานะผู้ผลิตของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันทำให้กระบวนการพากย์ไทยเป็นเสมือนสถานีปลายทางในกระบวนการผลิตภาพยนตร์หรืออาจกล่าวได้ว่ากระบวนการพากย์ไทยได้ถูกดึงเข้าสู่ระบบการผลิตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังนั้นกระบวนการพากย์ในรูปแบบดั้งเดิมก็จะค่อยๆ ถูกคุกกลืนหายไป และถูกแทนที่ด้วยกระบวนการพากย์แบบอุตสาหกรรม ซึ่งยังเป็นการตอกย้ำให้เห็นถึงอิทธิพลของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันที่ไม่ได้มีเพียงแค่ “ตัวผลผลิต” เท่านั้น หากทว่าประเทศทุนนิยมศูนย์กลางยังได้มีการส่งผ่านค่านิยมและอุดมการณ์ของระบบทุนนิยมผ่านทางโครงสร้างองค์กร การจัดระบบค่านิยม การวางรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลโดยผ่านกลไกของบริษัทข้ามชาติด้านสื่ออีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2551)

5.2.2 กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผลกระทบต่อการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ส่งผลกระทบต่อการพากย์ของไทยแบบเดิมทั้งในมิติการผลิตงานพากย์ มิติผลงานพากย์และมิติการบริโภคภาพยนตร์เสียงพากย์ไทย ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

1) มิติการผลิตงานพากย์ ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการกำหนดสูตรมาตรฐานในการผลิต แม้ว่าในด้านหนึ่งจะทำให้กระบวนการผลิตมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่สูตรมาตรฐานเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเสมือนกรอบจำกัดความคิดที่ทำให้ผู้เกี่ยวข้องกับการพากย์ไม่มีอิสระในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในขณะเดียวกันการมีสูตรมาตรฐานในการผลิตก็ทำให้ไม่ต้องการคนที่มีความสามารถเฉพาะตัวหรือคนที่มีความคิดแปลกใหม่เช่นกัน ผู้เกี่ยวข้องกับการพากย์ที่ได้รับผลกระทบต่อกระบวนการพากย์แบบอุตสาหกรรมนี้มากที่สุดก็คือนักพากย์ เนื่องจากนักพากย์เคยมีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นศูนย์กลางของกระบวนการพากย์มาตั้งแต่ใน

ยุคของการพากย์สด นักพากย์ในอดีตจะต้องเป็นคนที่มีความสามารถเฉพาะตัวและมีความคิดในการสร้างสรรค์เทคนิควิธีและลีลาการพากย์ให้เป็นที่ถูกใจแก่ผู้ชม เช่น ทิดเจี๊ว (สิน สีนุญเรือง) ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่งวงการพากย์ไทย มีพื้นฐานทางการแสดงละครเวทีและมีความสามารถในการขับร้อง มีลีลาการพากย์ที่จริงจังตามเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ หม่อมหลวงรุจิรา อิศรางกูร เจ้าของฉายามนุษย์หกลี้น สามารถควบคุมเสียงให้มีความต่างกันได้ถึง 6 เสียง และสามารถพากย์เสียงผู้หญิงได้เหมือนจริง โกลัญนาท นักพากย์ที่มีชื่อเสียงสายอีสาน มีลีลาและน้ำเสียงอีกหมึกในการพูดโปรยหัวก่อนพากย์ว่า ‘วันนี้ โกลัญนาท บังคับให้ฝรั่งพูดไทย’ เป็นต้น การที่เจ้าของโรงภาพยนตร์จะเลือกนักพากย์คนใดไปพากย์ให้แก่โรงภาพยนตร์ของตนก็มักจะดูจากความนิยมที่ผู้ชมมีต่อตัวนักพากย์ โรงภาพยนตร์บางแห่งเพียงแค่นำโฆษณาให้นักพากย์ ผู้ชมที่ชื่นชอบนักพากย์ผู้นั้นก็มาซื้อตั๋วรอชมอยู่หน้า นักพากย์นอกจากจะมีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นศูนย์กลางของกระบวนการพากย์แล้ว ยังมีบทบาทสำคัญต่อทั้งโรงภาพยนตร์และผู้ชมด้วย แต่ในปัจจุบันกระบวนการพากย์ที่มีการกำหนดมาตรฐานและมีการควบคุมการผลิตจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ มีการกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกไม่จำเป็นจะต้องเป็นนักพากย์อาชีพหรือมีประสบการณ์ในการพากย์มาก่อน เพียงแค่มีคุณภาพเสียงเหมือนหรือใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับสำหรับภาพยนตร์เฉพาะเรื่องก็พอ

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันบางรายมีการกำหนดให้นำดารานักแสดงของประเทศท้องถิ่นเข้าร่วมพากย์เสียงตัวละคร เพื่อหวังผลทางการตลาดให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ ซึ่งเป็นแบบแผนเดียวกันกับการพากย์เสียงต้นฉบับที่มีการนำดารานักแสดงระดับโลกมาพากย์เสียงตัวละครเช่นกัน ในกรณีนี้ดารานักแสดงที่ได้รับการคัดเลือกส่วนใหญ่ไม่มีความชำนาญในการพากย์ แต่เมื่อบริษัทต้นสังกัดมีการกำหนดมาเช่นนี้ ผู้ผลิตเสียงพากย์ไทยก็ต้องปฏิบัติตาม แม้ว่าจะส่งผลให้ผลงานพากย์ไม่มีคุณภาพเท่าที่ควรก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับ กาญจนา แก้วเทพ (2551) ที่ได้กล่าวว่ากระบวนการผลิตวัฒนธรรมในยุคทุนนิยมอุตสาหกรรม ผู้ผลิตมักคำนึงถึงผลกำไรมากกว่าคุณค่าทางด้านจิตใจและคุณค่าทางด้านศิลปะ

การกำหนดมาตรฐานของอุปกรณ์และเครื่องมือในการบันทึกเสียงพากย์เป็นปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อมิติการผลิตงานพากย์ไทย กล่าวคือ หากเมื่อย้อนกลับไปศึกษาพัฒนาการการพากย์ภาพยนตร์ในประเทศไทย จะพบว่าจุดเปลี่ยนที่ทำให้กระบวนการพากย์เกิดการเปลี่ยนแปลงจากยุคการบันทึกเสียงพากย์มาเป็นยุคการบันทึกเสียงพากย์โดยการคัดเลือกเสียง ก็คือการที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันกำหนดให้มีการใช้ระบบการบันทึกเสียงแบบดิจิทัล(Digital System) ในกระบวนการพากย์นั่นเอง (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542) เมื่อมีการนำระบบการบันทึกเสียงแบบดิจิทัลเข้ามาใช้ในการพากย์ไทย ทำให้กระบวนการพากย์ รูปแบบและวิธีการพากย์ตลอดจนระบบการพากย์โดยรวมของไทยเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง คือกระบวนการพากย์ไทยถูกรวบจำและอยู่

ภายใต้การควบคุมดูแลของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกัน วิธีการพากย์เปลี่ยนจากการพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่มมาเป็นการพากย์ทีละคนทีละเสียง ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อระบบการบริหารจัดการทีมพากย์แบบเดิมที่มีการรวมตัวกันอย่างแน่นแฟ้นและมีความสัมพันธ์ระหว่างนักพากย์ในทีม มาเป็นการรวมกันเฉพาะกิจและมีการรวมตัวกันอย่างหลวมๆ รวมถึงส่งผลต่อที่มาและบทบาทของนักพากย์ในกระบวนการพากย์ ที่อาจไม่จำเป็นต้องเป็นนักพากย์ที่มีความสามารถเฉพาะตัวอย่างเช่นในอดีต แต่เป็นใครก็ได้ที่มีคุณสมบัติและความสามารถตามที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันกำหนดไว้ หากวิเคราะห์ตามแนวคิดจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมจะพบว่าเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่ประเทศทุนนิยมศูนย์กลางยึดเย็ดให้แก่ประเทศชายขอบหรือประเทศชายขอบอาจยอมรับด้วยความเต็มใจก็ตาม ย่อมแฝงอุดมการณ์ค่านิยมและโครงสร้างอำนาจของระบบทุนนิยมเอาไว้ การรับเอาเทคโนโลยีดังกล่าว ผู้นำไปใช้จำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีนั้นและนั่นก็เท่ากับการยอมจำนนต่ออำนาจของประเทศเจ้าของเทคโนโลยี (เซอร์เบิร์ต ไอ. ซิลเลอร์ใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2544)

2) มิติผลงานพากย์ ในกระบวนการพากย์ไทยแบบเดิมที่ไม่ได้มีการควบคุมการผลิตจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันยังไม่มีมีการกำหนดมาตรฐานของผลงานพากย์ว่าแบบใดมีคุณภาพหรือแบบใดไม่มีคุณภาพ นักพากย์สามารถตีความเนื้อหาของภาพยนตร์และผลิตผลงานพากย์แบบที่ตนเองคิดว่าเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงยุคการพากย์สด นักพากย์สามารถสังเกตปฏิกิริยาของผู้ชมว่าชื่นชอบผลงานพากย์นั้นหรือไม่หรือแล้วนำมาพัฒนาปรับปรุงในการพากย์ครั้งต่อไป การพากย์สดแม้จะเป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน บทพากย์เดียวกัน แต่นักพากย์แต่ละคนก็มีลีลาการพากย์ที่แตกต่างกัน หรือแม้จะเป็นนักพากย์คนเดิมแต่การพากย์ในรอบอื่นๆ ก็ย่อมมีความแตกต่างกัน นับว่าเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของการพากย์ไทย

เมื่อมีการกำหนดสูตรมาตรฐานและการควบคุมกระบวนการผลิตงานพากย์ไทยของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันทำให้ผลงานพากย์มี “มาตรฐานอเมริกัน” เหมือนกับผลงานพากย์ภาษาอื่นๆ ทั่วโลก คือ เสียงพากย์สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ ความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละคร การแปลบทพากย์และการพากย์ถูกต้องตามบทพากย์ต้นฉบับ และการรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับ ในแง่หนึ่งถือเป็นผลดีต่อกระบวนการสื่อสาร กล่าวคือ “ผู้ส่งสาร” (บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกัน) สามารถแน่ใจได้ว่าสารที่ส่งไปยัง “ผู้รับสาร” (ผู้ชมไทย) ยังคงความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อไว้อย่างครบถ้วน ในขณะที่ผู้รับสารก็สามารถที่จะเข้าใจเนื้อหาสาระและเข้าถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกับการชมภาพยนตร์ต้นฉบับ แต่ในอีกแง่หนึ่ง ตัวภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันพากย์ไทยก็ยังคงคุณสมบัติของสินค้าสื่อข้ามชาติที่สามารถถ่ายทอดอุดมการณ์และวัฒนธรรมอเมริกันอย่างครบถ้วนอยู่เช่นเดิม สอดคล้องกับ Schiller (1976) ที่กล่าวว่า เมื่อสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทรายการโทรทัศน์หรือ

ภาพยนตร์จากประเทศทุนนิยมศูนย์กลางเข้าไปสู่ตลาดของประเทศชายขอบ แม้จะมีการปรับเนื้อหาหรือรูปแบบให้เข้ากับสภาพท้องถิ่น รายการเหล่านี้ยังคงมีอุดมการณ์ที่ได้รับจากประเทศศูนย์กลางที่มีระบบเศรษฐกิจทุนนิยมหลงเหลืออยู่ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2544)

3) มติการบริโภคนิยมภาพยนตร์เสียงพากย์ไทย ในช่วงยุคของการพากย์สด ลักษณะของการพากย์ในภูมิภาคต่างๆ มีความแตกต่างกัน เช่น ในท้องถิ่นภาคใต้ นิยมพากย์เป็นภาษาไทยกลาง การพากย์มีความจริงจังตามเนื้อเรื่องในภาพยนตร์และมักมีการพากย์เสียดสีเหตุการณ์บ้านเมือง เช่น ตำรวจโกงกิน นักการเมืองคอร์รัปชัน ส่วนการพากย์ในท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือมักใช้ภาษาท้องถิ่น พากย์ให้ตลก สนุกสนาน ถึงลูกถึงคน มีใช้คำสองแง่สามง่าม ส่วนผู้ชมในภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและกรุงเทพมหานคร นิยมการพากย์แบบจริงจัง ชัดถ้อยชัดคำ และไม่ชอบคำหยาบโลน (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542) เมื่อนักพากย์จากส่วนกลางไปพากย์ตามต่างจังหวัดก็จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงลักษณะของผู้ชมในแต่ละท้องถิ่นก่อนเพื่อพากย์ให้สอดคล้องกัน แสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้ชมมีความหลากหลายและมีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบและวิธีการพากย์ของนักพากย์ ในปัจจุบัน ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ผลงานพากย์เสียงไทยที่มีมาตรฐานเดียวกันถูกแพร่กระจายไปในวงกว้างโดยผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ สื่อวีซีดี สื่อดีวีดี สื่อภาพยนตร์ออนไลน์ ฯลฯ ผู้ชมไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็สามารถรับชมภาพยนตร์ที่มีเสียงพากย์ไทยแบบฉบับเดียวกัน ทำให้ผู้ชมที่เคยมีความแตกต่างหลากหลายและมีรสนิยมการชมภาพยนตร์เสียงพากย์ไทยแตกต่างกันตามแต่ละภูมิภาคถูกผนวกรวมเข้ากับผู้ชมทั้งโลกเป็นกลุ่มมวลชนขนาดใหญ่ (Mass) กลายเป็นผู้บริโภคที่มีความรู้สึกนึกคิดคล้ายคลึงกัน มีรสนิยมในการบริโภคสินค้าแบบเดียวกัน และนิยมชมชอบภาพยนตร์ประเภทเดียวกัน ผลกระทบจึงไม่ใช่แค่การขาดอัตลักษณ์ความเป็นคนไทยในแต่ละท้องถิ่นเท่านั้น แต่เป็นการขาดอัตลักษณ์ของคนไทยทั้งประเทศ อันเป็นกระบวนการนำไปสู่การบ่มเพาะกลุ่มผู้บริโภคระดับโลก (Global Audiences) ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกัน

ผลการศึกษาครั้งนี้ ได้แสดงให้เห็นว่ากระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันถูกกำหนดรูปแบบและควบคุมการผลิตให้อยู่ภายใต้ข้อกำหนดของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกัน ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อการพากย์ของไทยในทุกมิติ นอกจากนี้ยังได้สะท้อนให้เห็นถึงการรุกทางวัฒนธรรมของประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีต่อประเทศไทยในด้านต่างๆ เช่น การทำให้ระบบการผลิตงานพากย์แบบอเมริกันเป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ไทย การกระตุ้นกระแสนิยมการชมภาพยนตร์อเมริกัน ตลอดจนการหล่อหลอมกลุ่มผู้บริโภคระดับโลกเพื่อเป็นตลาดรองรับสินค้าภาพยนตร์อเมริกัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะของงานวิจัย

- 1) หน่วยงานของรัฐควรสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างเป็นระบบเพื่อให้สินค้าวัฒนธรรมไทยมีมาตรฐานด้านการผลิตทัดเทียมต่างประเทศและมีศักยภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณภาพและสามารถแข่งขันกับสินค้าวัฒนธรรมจากต่างประเทศได้
- 2) หน่วยงานของรัฐและของเอกชนที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมการสร้างกระแสนิยมชมภาพยนตร์ไทยซึ่งน่าจะส่งผลให้ลดการนำเข้าและการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมต่างชาติ
- 3) บริษัทที่รับผิดชอบด้านการพากย์ไทยควรมีส่วนกำหนดมาตรฐานของกระบวนการพากย์ไทยและส่งเสริมการสร้างนักพากย์มืออาชีพที่มีความสามารถแทนการพึ่งพานักพากย์ที่ผูกติดกับระบบคารา

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะกระบวนการพากย์เสียงไทยของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันกลุ่มเมเจอร์ซึ่งมีบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเพื่อจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในประเทศไทยโดยตรง การศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษาเปรียบเทียบกับกระบวนการพากย์ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันรายย่อยหรือบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ประเทศอื่นที่จัดจำหน่ายโดยบริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์อิสระ ว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งผลการศึกษาสามารถนำไปอธิบายสนับสนุนหรือโต้แย้งการใช้กลไกบรรษัทข้ามชาติด้านสื่อของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันเป็นเครื่องมือในการเข้ามามีบทบาทในฐานะผู้กำหนดกระบวนการพากย์เสียงไทย
- 2) การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะกระบวนการพากย์ภาพยนตร์อเมริกันที่ฉายทางโรงภาพยนตร์เท่านั้น ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบกับกระบวนการพากย์ภาพยนตร์ที่ฉายทางสื่อโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ที่บันทึกลงแผ่นซีดีหรือดีวีดีโดยตรง (ไม่ได้ฉายทางโรงภาพยนตร์มาก่อน) ว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งผลการศึกษาสามารถนำไปอธิบายถึงกระบวนการสร้างมาตรฐานการผลิตงานพากย์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันให้แก่การพากย์ไทย
- 3) การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลเฉพาะกลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ไทยซึ่งจำกัดเฉพาะฝ่ายผู้ผลิต ควรมีการศึกษาวิเคราะห์ผลงานพากย์ไทยและทัศนคติของผู้ชมต่อผลงานพากย์ร่วมด้วย เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่ครอบคลุมทั้งมิติของผู้ส่งสาร สาร และผู้รับสาร ซึ่งสามารถนำไปอธิบายผลกระทบของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่อการพากย์ไทยในมิติผลงานพากย์และมิติการบริโภคภาพยนตร์เสียงพากย์ไทยได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- 4) ควรมีการศึกษากระบวนการถ่ายทอดความรู้และเทคนิคการผลิตงานพากย์แบบอเมริกันให้แก่ผู้เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ไทย ผลการศึกษาอาจสะท้อนและตอบย้ำให้เห็นชัดเจน

ยังเห็นว่าจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมไม่เพียงแต่ส่งออก“ตัวผลผลิตทางวัฒนธรรม” เท่านั้น หาก
ทว่ายังได้มีการส่งผ่านค่านิยม อุดมการณ์และวัฒนธรรมของประเทศทุนนิยมศูนย์กลางผ่านทางการให้
ความรู้และการวางแบบแผนการผลิตให้แก่ประเทศชายขอบอีกด้วย