

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มี แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้คำบรรยายสำหรับคนหูหนวก
3. แนวคิดเกี่ยวกับคนหูหนวก
4. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของคนหูหนวก
5. แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ ความจำและความจำระยะสั้นของคนหูหนวก
6. ทฤษฎีสารสนเทศ
7. ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างปัจเจกบุคคล
8. ทฤษฎีไวยากรณ์ปริวรรตเพิ่มพูน
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ (2543, น. 41) คำว่าภาพยนตร์บันเทิงมีคำเรียกภาษาไทยหลายคำด้วยกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ภาพยนตร์เรื่องราวหรือภาพยนตร์เรื่องยาว เป็นต้น ซึ่งในภาษาอังกฤษได้ใช้หลายคำ เช่น feature film, fiction film theatrical film เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวคิดและวัตถุประสงค์ของผู้ใช้คำ ที่เห็นว่าเหมาะสมในการสื่อความหมาย

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถก่อให้เกิดความรู้สึกได้ตอบจากคนดู ภาพยนตร์จึงสามารถกระตุ้นความรู้สึกของคนดูแต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ, 2543, น. 118) ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่ใช้เร้าอารมณ์ของคนดูให้ผูกติดอยู่กับสิ่งที่ปรากฏออกมาตามภาพยนตร์ ควบคู่ไปกับการสร้างความรู้สึกและประสบการณ์ให้กับคนดู (J. Dudley Andrew อ้างถึงใน พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2543, น. 6)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่น่าเสนอทั้งในส่วนที่เป็นภาพและส่วนที่เป็นเสียงไปพร้อมๆ กัน นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังสามารถสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี ตามหลักการของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale) ที่กล่าวถึงการศึกษาการเรียนรู้ของมนุษย์ว่า

"มนุษย์เรียนรู้ได้ดีขึ้นหากการเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์รูปธรรม และการเรียนรู้นั้นจะน้อยลงหากการเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์นามธรรม"

ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์มีลักษณะของความเป็นรูปธรรมสูงนั่นเอง (วรรณิ์ สํารณเวทย์, 2544, น. 75)

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่มีง่ให้ความเบิกบานใจ รื่นเรึงใจและให้ความสนุกสนาน ซึ่งธรรมชาติของภาพยนตร์มีองค์ประกอบอันเป็นปัจจัยหลักอยู่ 3 ประการ คือ ความเป็นศิลปะ ความเป็นวิทยาศาสตร์และความเป็นสื่อมวลชน โดยบทบาทของความเป็นศิลปะนั้น ภาพยนตร์จัดเป็นศิลปะสมัยใหม่แขนงที่เจ็ดประกอบไปด้วยศิลปะทุกแขนงรวมเข้าไว้ด้วยกัน ส่วนบทบาทที่เป็นวิทยาศาสตร์นั้นเนื่องจากภาพยนตร์มีความเป็นวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐานอยู่ก่อนแล้วและได้พัฒนาเครื่องมืออุปกรณ์ให้มีคุณภาพและทันสมัยจนกลายเป็นเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าในการผลิต ซึ่งความเป็นวิทยาศาสตร์ของภาพยนตร์สามารถสร้างสรรค์งานศิลป์ให้เป็นรูปธรรมขึ้น และคนดูสามารถมองเห็นศิลปะทุกอย่างที่มีอยู่ในภาพยนตร์นั้นได้ และความเป็นสื่อมวลชน ภาพยนตร์มีภาษาเฉพาะของตนเองที่พิเศษไม่เหมือนใคร มีการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ ต้องเลือกภาพและลำดับภาพที่สัมพันธ์กัน ภาษาของการเคลื่อนไหวซึ่งทำได้หลายวิธี ทั้งจากผู้แสดงและกล้อง ภาษาของเวลา การใช้ย้อนเหตุการณ์กลับไปกลับมาซึ่งแสดงความคิดของคนใดคนหนึ่ง ภาษาของพื้นที่ที่สามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ทุกแห่งหนซึ่งคนดูสามารถยอมรับและเข้าใจได้ ภาษาของสี แสดงถึงความหมายต่างๆ เพื่อสะท้อนและสร้างอารมณ์ของภาพยนตร์ในแต่ละฉาก นอกจากนี้ยังมีเสียงดนตรี ภาษาพูด เสียงตามธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมก่อให้เกิดความหมายที่ชัดเจนขึ้น ภาษาภาพยนตร์จึงมีลักษณะพิเศษสำหรับผู้อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ แต่สามารถเข้าใจความหมาย และที่สำคัญภาพยนตร์ยังเป็นสารในตัวของมันเองที่สามารถเผยแพร่ไปยังกลุ่มผู้ชม ดังนั้นปัจจัยทั้ง 3 ปัจจัยจึงเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเอื้อให้ภาพยนตร์บรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งนอกจากสร้างความเบิกบานใจ รื่นเรึงใจ และสนุกสนานต่อผู้ชมแล้ว ยังมีอิทธิพลต่อคนดู สามารถชักจูงสะกดจิตความสนใจของผู้ดูให้เคลิบเคลิ้มหลงไหล คล้อยตามภาพยนตร์ได้ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 14)

### บทบาทของภาพยนตร์บันเทิง

บทบาทของภาพยนตร์ในความเข้าใจของคนส่วนใหญ่จะถูกจำกัดอยู่เพียงการเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิง ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงภาพยนตร์สามารถทำหน้าที่อื่นได้เช่นเดียวกับสื่อสารมวลชนแขนงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูลข่าวสาร การโน้มน้าวชักจูงใจ การสร้างทัศนคติและ

ค่านิยมใหม่ การตอกย้ำ สนับสนุนหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมเดิม จึงเป็นที่น่าเสียดายอย่างยิ่งที่สถานภาพของภาพยนตร์ ในฐานะที่เป็นสื่อมวลชน (Mass Media) มักถูกลืมหือมองข้ามไป (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2547, น. 339)

พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ (2543, น. 6) กล่าวถึง การผลิตภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. การผ่อนคลายอารมณ์ให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน บันเทิงใจไปตามอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ
2. การสร้างความรู้สึกระพันใจชวนแก่การสนใจติดตาม โดยผู้ดูไม่รู้สึกเกิดความเบื่อหน่าย แล้วนำความสุนทรีย์ที่เอบอ้มเก็บไว้ในความทรงจำของตน
3. การทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์คล้อยตาม โดยให้ความเอาใจใส่ติดตามเรื่องราวไปตามท้องเรื่องของเนื้อหาและการแสดง ด้วยความรู้สึกเสมือนหนึ่งที่ตนเข้าไปเกี่ยวพันในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง
4. การบรรลุภูมิธรรมทางปัญญา ซึ่งทำให้ผู้ดูเกิดการติดตาม ขบคิด จนรู้แจ้งในสาระชีวิต ในเรื่องราวของภาพยนตร์ อันจะเป็นอุทาหรณ์ให้แกตนในการดำเนินชีวิตต่อไป

การที่ภาพยนตร์เป็นสื่อสารมวลชนที่มีศักยภาพในการสื่อสารกับคนจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความเข้าใจโดยการถ่ายทอดความคิดให้คนดูเกิดการรับรู้ (คึกฤทธิ์ ปราโมช, อ้างถึงใน พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2543, น. 14)

### ภาษาภาพยนตร์

วรรณี สํารามเวทย์ (2544, น. 78-90) ภาพยนตร์สามารถสื่อสารความคิดของผู้สร้างไปยังผู้ชมด้วยวิธีการ 3 ทางด้วยกันคือ โดยภาพ (Visual Image) โดยทางเสียง (Sound) และโดยการตัดต่อ (Editing) ทั้ง 3 ทางนี้ไม่ได้แยกเสนอด้วยเทคนิคโดยเฉพาะของมันเอง หากแต่นำเสนอไปพร้อมๆ กัน

#### ภาษาภาพยนตร์ด้านภาพ (Visual image)

ภาพ (Visual image) ขนาดของภาพ เป็นสิ่งแรกที่จะให้ข้อมูลและรายละเอียดแก่ผู้ชม สามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ

1. เอชแทบลิชซิง ช็อต (Establishing Shot) หรือภาพไกล (Long Shot) เป็นการแนะนำเรื่องในตอนต้นของภาพยนตร์ หรือเมื่อเริ่มซีควนส์ (Sequence) นอกจากนี้บางครั้งก็นิยมใช้แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเวลา หรือ สถานที่ อีกด้วย
2. ภาพเต็ม (Full Shot) เป็นขนาดภาพที่เห็นเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า นิยมใช้เพื่อแนะนำตัวละครใหม่ หรือสิ่งของสิ่งใหม่แก่ผู้ชม
3. ภาพปานกลาง (Medium Shot) เป็นภาพขนาดบันเอวขึ้นไป มักใช้เมื่อต้องการให้เห็นอากัปภิกขัยของตัวละคร ให้เด่นชัดขึ้น
4. ไทท์ ทู ช็อต (Tight two Shot) เป็นประเภทหนึ่งของภาพปานกลาง (Medium Shot) โดยเน้นภาพบุคคล 2 คนในเฟรมเดียวกัน
5. ภาพใกล้ (Close up Shot) เป็นภาพที่เน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นรายละเอียดในสิ่งนั้น
6. ภาพใกล้มาก (Extreme Close up Shot) เป็นภาพใกล้มาก ใช้เพื่อต้องการเน้นจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญมาก ๆ ในเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมอย่างมาก

วรรณิ สํารานูเวทย์ (2533, น. 143-145) มุมมองหรือ มุมกล้อง (Camera Angle) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างระหว่างระดับความสูงของกล้องภาพยนตร์กับสิ่งที่ถ่าย ภาพที่เกิดขึ้นจากมุมกล้องที่แตกต่างกัน มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมแตกต่างกันด้วย สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. มุมกล้องระดับสายตานก (Bird's Eye View) เป็นการตั้งกล้องภาพยนตร์ในตำแหน่งเหนือศีรษะโดยตรงกับสิ่งที่ถ่าย ผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกำลังจ้องดูเหตุการณ์อยู่เหนือสิ่งเหล่านั้น มุมกล้องลักษณะนี้ให้ความรู้สึกลึนหวัง เพราะเหมือนตกอยู่ในสถานการณ์คับขันที่ไม่มีทางรอด ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ รวมทั้งให้ความรู้สึกเหมือนตกอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมของผู้เหนือกว่า
2. มุมกล้องระดับสูง (High Angle) ตำแหน่งของกล้องภาพยนตร์อยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่ถ่าย ทำให้มองเห็นเหตุการณ์ทั่วถึงทั้งด้านหน้าและด้านหลังอย่างชัดเจนเท่ากันโดยตลอด ภาพที่เกิดขึ้นทำให้สิ่งที่ถูกถ่ายดูเล็กลง จึงทำให้เกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่ถูกถ่ายว่าเป็นสิ่งต่ำต้อย ไร้ค่า ไร้ความหมาย ลึนหวัง รวมทั้งความพ่ายแพ้ด้วย
3. มุมกล้องระดับสายตา (Eye Level) เป็นการตั้งกล้องภาพยนตร์ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม มุมกล้องลักษณะนี้เป็นการเลียนแบบสายตาตามนุษย์ ซึ่งตามปกติแล้วมนุษย์

จะมองสิ่งต่างๆ ด้วยระดับสายตา คือ มองตรงๆ การเสนอภาพในมุมมองลักษณะนี้ทำให้เหมือนมองดูเหตุการณ์ต่างๆ ด้วยตนเอง มีความเป็นกันเอง มีความเสมอภาคมากกว่ามุมมองระดับอื่น

4. มุมมองระดับต่ำ (Low angle) เป็นการตั้งกล้องภาพยนตร์ในระดับต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย เวลาบันทึกภาพจึงต้องเงยกล้องขึ้น ลักษณะภาพที่มองเห็นจะเป็นภาพที่มีฐานหรือส่วนที่อยู่ใกล้กล้องถ่ายภาพยนตร์มีขนาดกว้าง ส่วนที่อยู่ไกลหรือสูงขึ้นจะมีขนาดค่อยๆ เล็กลงไปตามลำดับ ภาพที่มีมุมต่ำมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ชม ทำให้รู้สึกว่สิ่งที่ถ่ายมีอำนาจ มีพลัง มีความยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม แสดงถึงความสง่างามและชัยชนะ

การเคลื่อนไหว เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบคือ

1. การเคลื่อนไหวของซับเจ็ค (Subject) เองต่อหน้ากล้องถ่ายภาพยนตร์

2. การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องภาพยนตร์และเลนส์ วิธีหลังนี้มีความจำเป็นต่อการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มาก และมีหลายวิธี เช่น การแพน (Pan) เป็นลักษณะการกวาดภาพในแนวราบของกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ตั้งอยู่บนขาตั้งกล้อง, สวิชแพน (Swish Pan) เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวกล้องเช่นเดียวกับการแพน (Pan) แต่ไวกว่า ทำให้ภาพที่เกิดขึ้นนั้นพร่ามัวไม่ชัดเจน ใช้ในการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ในภาพยนตร์, ทิลท์ (Tilt) เป็นการเคลื่อนไหวในแนวตั้งของกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ตั้งอยู่บนขาตั้งกล้อง, ทรัคกิ้งช็อต (Trucking Shot) เป็นการถ่ายทำวัตถุที่เคลื่อนที่โดยกล้องภาพยนตร์เคลื่อนที่ตามไปในขณะถ่ายทำด้วย ใช้ในการติดตามวัตถุที่มีการเคลื่อนที่ค่อนข้างเร็ว, ดอลลีช็อต (Dolly Shot) เป็นการถ่ายทำโดยการติดตั้งกล้องภาพยนตร์ไว้บนพาหนะที่มีล้อเลื่อน ภาพที่ได้จะมีความนุ่มนวลมากกว่าทรัคกิ้ง ช็อต (Trucking Shot), เครนช็อต (Crane Shot) เป็นลักษณะของการถ่ายทำที่ติดตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์ไว้กับปลายยอดของปั้นจั่นซึ่งสามารถเคลื่อนที่ไปตามความต้องการได้ มักใช้กับเอ็ชแทบลิชซิง ช็อต (Establishing Shot), แฮนด์เฮลด์ ช็อต (Hand Held Shot) เป็นการใช้มือถือกล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือ แบกไว้บนขา เพื่อบันทึกภาพโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้อง, การซูมเข้า (Zoom In) เป็นการใช้การปรับเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ ใช้เพื่อต้องการให้ผู้ชมมุ่งไปสู่ความสนใจในสิ่งที่ถ่ายเป็นพิเศษ, การซูมเอาท์ (Zoom Out) มีลักษณะตรงกันข้ามกับ การซูมเข้า (Zoom In) ใช้เพื่ออธิบายให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบๆ วัตถุที่ถ่ายทำนั้น, การเปลี่ยนความคมชัดของภาพ (Shift Focus) เป็นการเปลี่ยนความคมชัดของภาพ จากวัตถุที่อยู่ใกล้กล้องถ่ายภาพยนตร์ไปยังวัตถุที่อยู่ไกลกว่า หรือจากวัตถุที่อยู่ไกลกล้องถ่ายภาพยนตร์ไปยังวัตถุที่อยู่ใกล้กว่า โดยไม่มีการเปลี่ยนขนาดของภาพ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุทั้ง 2 อย่างในเวลาเดียวกัน, พอลโลช็อต

(Follow Shot) เป็นลักษณะของการบันทึกภาพโดยที่กล้องถ่ายภาพยนตร์เคลื่อนที่ไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ

โทนแสง (Tonality) เป็นสัดส่วนแสงสว่างที่สุด ไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงามืด ที่มีอยู่ในฉากเหตุการณ์นั้น โทนแสง ที่เกิดจากการจัดแสง มีอยู่ 3 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ แบบโลว์คีย์ (Low Key Tonality) มีลักษณะเนื้อที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของฉากอยู่ในเงามืด ใช้เพื่อสร้างความลึกลับ น่าสพรึงกลัวแก่ผู้ชม, แบบไฮคีย์ (High Key Tonality) มีลักษณะเนื้อที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของฉากอยู่ในส่วนสว่าง ใช้เพื่อสร้างความสนุกสนาน ร่าเริง ความกระจ่างต่อเหตุการณ์แก่ผู้ชม , แบบแนรทีฟ (Narrative Tonality) เป็นแสงสว่างที่อยู่ระหว่างแบบไฮคีย์ และแบบโลว์คีย์ ช่วยให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวต่าง ๆ ในภาพยนตร์ได้โดยง่าย เนื่องจากไม่ได้เป็นการเน้นในเรื่องของอารมณ์ของตัวแสดง

#### ภาษาภาพยนตร์ด้านเสียง (Sound)

เสียง ที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบด้วยเสียงพูด (Voice) ที่แบ่งเป็น เสียงสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงจากการพูดของตัวแสดง และ เสียงบรรยาย (Narration) เป็นเสียงจากผู้พูดที่ไม่ได้ปรากฏตัวในภาพยนตร์ ใช้อธิบายถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์, เสียงประกอบ (Sound effects) เป็นเสียงของสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในฉากก็ได้ หรือ เป็นเสียงที่ไม่มีอยู่จริงในฉากก็ได้ ใช้เพื่อให้ผู้ชมคุ้นเคยกับสิ่งเหตุการณ์ที่ปรากฏบนจอ, เสียงดนตรี (Music) เป็นเสียงที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมาก

#### ภาษาภาพยนตร์ด้านการตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อ เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารในภาพยนตร์ ฟิล์มภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกมาแล้วแต่ยังไม่ได้ทำการตัดต่อลำดับภาพก็เปรียบเสมือนคำแต่ละคำที่คัดออกมาจากพจนานุกรม มันจะให้ความหมายโดยเนื้อแท้ของมันมากกว่า จนเมื่อนำจากเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์ต่าง ๆ มาตัดต่อลำดับภาพเข้าด้วยกันเป็นซีควเอนซ์ (Sequence) เมื่อใด จึงจะสามารถสื่อสารและแสดงความคิดเห็นต่างๆ ออกมาได้ ทำนองเดียวกับการเอาคำต่าง ๆ มารวมเข้าด้วยกันให้เป็นประโยคนั่นเอง การตัดต่อประกอบด้วย

1. การเชื่อม (Transition) ผู้ชมจะรับเงื่อนไขในการเข้าใจว่าวิธีการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง จะก่อให้เกิดความหมายที่แตกต่างกันออกไป ทั้งในส่วนของความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ได้แก่ การตัดตรง (Cut) ภาพจาง (Fade) ภาพจางซ้อน (Dissolve) ภาพกวาด (Wipe) และภาพซ้อน (Superimposition)

2. ความหมายที่สาม ตำแหน่งที่มีการตัดต่อในฉากใดๆ ย่อมก่อให้เกิดความหมายบางอย่างเกิดขึ้นในภาพ เมื่อฉาก 2 ฉากที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน ก็จะก่อให้เกิดความหมายที่สามขึ้น ซึ่งเดิมไม่มีอยู่เลยในฉากทั้ง 2 ฉากที่นำมาต่อเข้าด้วยกัน ความหมายที่สามนี้มีลักษณะเป็นการเล่าเรื่อง (Narrative) ซึ่งมองเห็นด้วยภาพบนจอภาพยนตร์ หรือมีลักษณะเป็นการแสดงโดยนัย (Implicit) ซึ่งจะเกิดขึ้นในใจของผู้ชมหลังจากได้มองเห็นภาพแล้ว

3. เวลาและระยะในภาพยนตร์ เป็นหลักการสำคัญในภาพยนตร์บันเทิง ที่เป็นการคัดเลือกเอาเฉพาะส่วนการแสดงที่มีองค์ประกอบทางศิลปะและสื่อความหมายได้มากที่สุด และทั้งส่วนที่น่าเบื่อหรือไม่มีความสำคัญออกไป

เวลาในภาพยนตร์ประกอบด้วยกำหนัดให้ฉากเหตุการณ์หนึ่งมีความยาวพอสมควรที่จะเสนอตัวแสดง การพัฒนาเรื่องราว และการสร้างจุดที่น่าสนใจทางการแสดงให้แก่ผู้ชมได้อย่างชัดเจนเพียงพอ และเปลี่ยนไปสู่ฉากใหม่ต่อไปก่อนที่ผู้ชมจะหมดความสนใจ เวลาที่เป็นจริงของเหตุการณ์จะไม่มีปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ ด้วยวิธีการนี้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยใช้เวลานานเท่าไรก็ได้ สามารถย่อให้เหลือเพียงชั่วโหม่งเดียวหรือแม้แต่เพียงนาทีเดียวก็ได้ในภาพยนตร์

ระยะในภาพยนตร์ก็มีลักษณะคล้ายกับเวลาในภาพยนตร์นั่นคือไม่จำเป็นต้องเหมือนกันกับระยะที่เป็นจริง ระยะในภาพยนตร์สามารถสร้างขึ้นได้โดยใช้เทคนิคของการตัดตรงหรือการเชื่อมภาพ

4. จังหวะ ในภาพยนตร์จังหวะถูกควบคุมด้วยความยาวของเวลาที่ฉากเหตุการณ์ได้ปรากฏบนจอภาพยนตร์ หากเหตุการณ์ใดนำเสนอบนจอภาพยนตร์นานก็จะรู้สึกเฉื่อยชา หากเหตุการณ์ใดนำเสนอบนจอภาพยนตร์สั้นก็จะรู้สึกตื่นเต้น ทั้งสองลักษณะนี้ต่างก็มีคุณค่าในตัวของมันเอง

อารมณ์ (Mood) ที่มีอยู่ในเหตุการณ์ของซีควนส์ (Sequence) แต่ละซีควนส์ (Sequence) จะเป็นตัวกำหนดความยาวของเหตุการณ์ต่างๆ

5. การตัดต่อรูปแบบอื่น เช่น แฟลชแบ็ค (Flashback) เป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงถึงเหตุการณ์ที่ได้เกิดขึ้นมาก่อนเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่บนจอในขณะนั้น แฟลชฟอร์เวิร์ด (Flash Forward) ใช้แสดงเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต มอนтаж (Montage) เป็นชุดของซีน (Scene) สั้นๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งมองภาพรวมแล้วจะบอกความหมายที่กลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

การที่ภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์มาก เนื่องจากภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ โดยภาพยนตร์สื่อความคิดและอารมณ์ผ่านการรับรู้ทางการมองเห็นและ

การได้ยิน ซึ่งมีการลำดับภาพแล้วอย่างสมเหตุผล (คิกฤทธิ ปราโมช อ้างถึงใน บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2533)

### แนวคิดเกี่ยวกับการใช้คำบรรยายสำหรับคนหูหนวก

ตั้งแต่ ค.ศ. 1980 การศึกษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้รับผลกระทบโดยตรงจากเทคโนโลยีใหม่ๆ รัฐบาลสหรัฐอเมริกาได้ให้ความสำคัญต่อการประดิษฐ์และการสนับสนุนภาพยนตร์สำหรับเด็กหูหนวก และตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา การศึกษาสาขานี้ได้ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาในรูปของภาพยนตร์เกี่ยวกับวิธีการสอน บ้างก็ใช้จัดทำในรูปของฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 18 ม.ม. การใช้โทรทัศน์วงจรปิด วิดีทัศน์ แผ่นเลเซอร์ (ศรียา นิยมธรรม, 2538, น. 119)

จากการศึกษาของ J.Gough ถึงการใช้ประโยชน์จากภาพยนตร์เพื่อสอนการอ่าน ให้แก่นักเรียนหูหนวกในระดับประถมศึกษา พบว่าการชมภาพยนตร์ที่มีคำบรรยายประกอบ ให้ผลดีแก่การอ่านของเด็กนักเรียนหูหนวกมาก (Gough, 1964 อ้างถึงใน กาญจนา ตันตินันท์, 2514, น. 58)

การศึกษาการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พบว่าการใช้ภาพยนตร์ที่มีคำบรรยาย (Captioned Films) และโทรทัศน์ที่มีคำบรรยายกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอย่างเหมาะสมจะสามารถทำให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเหล่านั้นได้รับข้อมูลต่างๆ เพิ่มขึ้น (ศรียา นิยมธรรม, 2538, น. 410)

ในประเทศสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์สำหรับคนหูหนวก จะใช้คำบรรยายที่เป็นอักษรปรากฏซ้อนบนจอภาพยนตร์ บริเวณด้านบนหรือล่างของกรอบภาพ เพื่อแสดงคำพูดสนทนาของตัวละคร พร้อมทั้งบรรยายเสียงที่มีความหมายอื่นๆ รวมถึงการบรรยายดนตรีด้วยคำบรรยายนี้เรียกว่า คำบรรยายเปิด (Open Caption) ซึ่งช่วยให้คนหูหนวก สามารถรับรู้เสียงต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกับคนปกติ (Konigsberg, 1987, p. 274) นอกจากนี้ในสื่อวิทยุโทรทัศน์ยังซ้อนคำบรรยายบนจอโทรทัศน์ที่ต้องใช้เครื่องถอดรหัสแบบพิเศษสำหรับการรับชมของคนหูหนวก เรียกว่าคำบรรยายปิด (Closed Caption) (Konigsberg, 1987, p. 61)

ระบบการใช้คำบรรยาย (Captioning Systems) สามารถทำให้ผู้ที่หูหนวกหรือผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถเข้าถึงรายการโทรทัศน์ได้จากข้อความในบทสนทนาที่เป็นรูปแบบของอักษรบรรยายที่บริเวณด้านล่างของจอโทรทัศน์ โดยมากจะมีน้อยกว่า 3 บรรทัด ซึ่งจะไม่เหมือนกับคำบรรยายในภาพยนตร์ต่างประเทศ (Foreign Films) ที่จะปรากฏให้เห็นเฉพาะ



คำพูดเท่านั้น คำบรรยายนี้ สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทโดยพื้นฐาน คือ คำบรรยายปิด (Closed Captions) และ แบบเปิด (Open Captions) ทั้งคำบรรยายแบบปิดและแบบเปิดล้วนแล้วแต่เป็นการใช้ข้อความที่เป็นตัวอักษรซ้อนลงไปบนจอ คำบรรยายแบบปิด จำเป็นต้องให้เครื่องมือสำหรับถอดรหัสเมื่อต้องการให้คำบรรยายปรากฏขึ้น ในขณะที่คำบรรยายแบบเปิด ไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องดังกล่าว มีการกำหนดพระราชบัญญัติ The Television Decoder Circuitry Act of 1990 เพื่อบังคับให้โทรทัศน์ที่มีขนาดจอกว้างกว่า 32 นิ้วทุกเครื่องที่จำหน่ายในประเทศสหรัฐอเมริกา จะต้องมียกถอดรหัสคำบรรยายแบบปิด (Closed Captions) ติดตั้งอยู่ภายในโทรทัศน์ด้วย (Lazzaro, 2001, pp. 50-51) โทรทัศน์ที่มีเครื่องถอดรหัสคำบรรยายแบบปิด (Closed Captions) นี้เองทำให้คนหูหนวก สามารถเห็นคำบรรยายที่เป็นข้อความสนทนาที่อยู่ในรูปอักษรผ่านทางโทรทัศน์ เครื่องแปลงรหัส (Converters) นี้จะทำให้โทรทัศน์สามารถรับรายการที่มีสัญญาณคำบรรยายแบบปิด (Closed Captions) ส่วนคำบรรยายในภาพยนตร์สำหรับการเรียน (Film for Instruction) หรือเพื่อการบันเทิงนั้นสามารถหาชมได้ในห้องสมุดมากมายในประเทศสหรัฐอเมริกา (Shea, 1997, p. 190)

หน่วยงาน ICT ของประเทศอังกฤษ ได้กำหนดรูปแบบการใช้คำบรรยายแบบปิด (Close Caption) ใน ICT guidance on standard for subtitling 1999. ที่ เกี่ยว กับ การใช้คำบรรยายไว้ ดังนี้

คำบรรยายที่มีประสิทธิภาพควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ต้องให้มีเวลาสำหรับอ่านที่เพียงพอ ซึ่งกำหนดให้มีจำนวนคำ 140 คำต่อนาที หรือมีจำนวนตัวอักษร 690 ตัวอักษรต่อนาที และใช้เวลา 2 วินาที ครึ่ง ต่อ หนึ่งบรรทัด

2. จัดสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อผู้ชมด้วยการ

ก) พยายามใช้คำบรรยายที่มีความหมายตรงกับคำพูดโดยไม่มีการเซ็นเซอร์ (Censor)

ข) ควรใช้คำบรรยายที่สามารถอ่านได้ง่ายในเสียงพูด (Speech) และมีความสัมพันธ์กันกับภาพในเสียงประกอบ (Sound Effects)

ค) ควรใช้คำบรรยายที่เหมาะสมกับเวลา (Time) และตำแหน่ง (Space) ที่ปรากฏของคำบรรยาย (ICT guidance on standard for subtitling 1999, p. 4)

เนื่องจากประเทศไทยไม่มีคำบรรยายสำหรับคนหูหนวก จึงมีวางหลักเกณฑ์เฉพาะการใช้คำบรรยายสำหรับคนปกติดังต่อไปนี้

ณรงค์ สมพงษ์ (2527, น. 186) ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการใช้คำบรรยายในสื่อประเภทโทรทัศน์ไว้ดังนี้

1. ข้อความที่บรรจุใน คำบรรยาย (Caption) ไม่ควรเกิน 4 บรรทัด แต่ละบรรทัดไม่ควรมีจำนวนอักษรเกิน 10 คำ เพราะในทางปฏิบัติ หากคำบรรยายมีจำนวนอักษรเกินกว่า 10 คำ ตัวหนังสือจะมีขนาดเล็กลง และผู้ดูไม่สามารถอ่านได้อย่างรวดเร็ว การจำกัดจำนวนบรรทัดและจำนวนคำ จะช่วยให้สามารถใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่มากขึ้น ตัวอักษรควรมีขนาดใหญ่ไม่น้อยกว่า 0.5 นิ้ว ถ้าจอภาพมีขนาดเล็กตัวหนังสือควรมีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อให้ง่ายต่อการอ่าน

2. แบบของตัวอักษรควรเป็นแบบมีหัว มีความสวยงามแต่อ่านง่าย ควรดใช้ตัวอักษรแบบมีหาง ตัวอักษรที่เป็นเส้นหนาที่บจะอ่านได้ง่ายกว่าเส้นบาง เพราะค่า Resolving Power ของจอโทรทัศน์ไม่สามารถจับเส้นบางๆ ของตัวหนังสือให้ชัดได้

3. การวางตำแหน่งตัวอักษรควรอยู่กลางภาพ ยกเว้นกรณีที่เป็น คำบรรยายประเภท Subtitle คำอธิบายภาพอาจวางไว้ใต้ภาพความยาวของข้อความแต่ละบรรทัดควรให้เหมาะสมกับจอภาพและเว้นช่องว่างให้สมดุลกัน ถ้าต้องการจะขยายรายละเอียดอย่างกว้างไว้มุมภาพ เพราะจะทำให้เสียความคมชัดไป การรวมตัวอักษรที่อยู่แถวบนและล่างจะช่วยให้สามารถอ่านได้ง่ายกว่าแยกห่างออกจากกันมากๆ หรือเป็นแถวเดียวกัน

หอมหวน ชื่นจิตร (อ้างถึงใน ปาริชาติ เครือคชาวุธ, 2543, น. 23) กล่าวว่า บทบรรยายใต้ภาพ (Sub - Title) คือตัวหนังสือที่พิมพ์บันทึกลงไปปรากฏอยู่ใต้ภาพบนจอภาพยนตร์ ใน 1 บรรทัดกำหนดให้มีอักษรได้ไม่เกิน 28 ตัว เช่นเดียวกับ พูนพิศ อมาตยกุล (อ้างถึงใน ปาริชาติ เครือคชาวุธ, 2543, น. 24) การกำหนดจำนวนอักษรบรรยายในวิดิทัศน์แต่ละบริษัทก็กำหนดแตกต่างกันไป บางบริษัทจำกัดไว้ใน 1 บรรทัดกำหนดให้มีอักษรได้ไม่เกิน 28 ตัว ส่วนศิริลักษณ์ เต็มเพชร (อ้างถึงใน ปาริชาติ เครือคชาวุธ, 2543, น. 24) กล่าวว่า บริษัทแมงป่อง จำกัดกำหนดจำนวนอักษรในคำบรรยายไว้ใน 1 บรรทัดกำหนดให้มีอักษรได้ไม่เกิน 39 ตัว

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาใช้เป็นหลักเกณฑ์การสร้างคำบรรยายต้นแบบ 2 สำหรับการวิจัยครั้งนี้

### แนวคิดเกี่ยวกับคนหูหนวก

ผดุง อารยะวิญญู (2542, น. 21) ให้ความหมายของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินว่า หมายถึง ผู้ที่มีการสูญเสียทางการได้ยินซึ่งอาจจะเป็นประเภทหูหนวกหรือหูตึงก็ได้ โดยที่ผู้หูหนวกหมายถึง ผู้ที่มีการสูญเสียการได้ยิน 90 เดซิเบลขึ้นไป วัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1000 และ 2000 เฮิรซ์ ในหูข้างที่ตึกว่าแล้วไม่สามารถใช้การได้ยินให้เป็นประโยชน์เต็มประสิทธิภาพในการฟัง อาจเป็นผู้ที่สูญเสียการได้ยินมาแต่กำเนิด หรือเป็นการสูญเสียการได้ยิน

ในภายหลังก็ตาม ผู้ที่หูตึงหมายถึง ผู้ที่มีการสูญเสียทางการได้ยินระหว่าง 26 -89 เดซิเบล ในหูข้างที่ตึกว่า วัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500 ,1000 และ 2000 เฮอิร์ซ เป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยไปจนถึงการได้ยินขั้นรุนแรง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2528 (อ้างถึงใน กิตติพงศ์ งามพิระพงศ์, 2534, น. 13-14) ให้ความหมายเกี่ยวกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินว่า หมายถึง ผู้ที่มีความบกพร่องหรือสูญเสียการได้ยิน ทำให้ไม่สามารถฟังเสียงต่างๆ ได้อย่างชัดเจน สามารถแบ่งผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้เป็น 2 ประเภท คือ ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินประเภทหูตึง คือผู้ที่สูญเสียการได้ยินจนไม่สามารถเข้าใจคำพูดและการสนทนาปกติได้ และผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินประเภทหูหนวก หมายถึง ผู้ที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 90 เดซิเบล ขึ้นไป จะไม่เข้าใจและไม่สามารถใช้ภาษาพูดได้ หากไม่ได้รับการฝึกฝนเป็นพิเศษ

การจำแนกลักษณะของความบกพร่องทางการได้ยิน ตามระดับเสียง พุนพิศ อมาตยกุล (พุนพิศ อมาตยกุล และคณะ อ้างถึงใน ราตรี ปิตาวรานนท์, 2525, น. 10) แบ่งระดับความพิการของหู โดยดัดแปลงจาก เดวิส (1964) ซึ่งใช้มาตรฐานระหว่างชาติ ISO 1964 มีหน่วยเป็น เดซิเบล แบ่งเป็นระดับของความพิการตามการได้ยินของหู ดังนี้

ระดับไม่เกินกว่า 27 เดซิเบล เป็นระดับการได้ยินของคนปกติ

ระดับ 27 – 40 เดซิเบล หูตึงน้อย ไม่ได้ยินเสียงพูดเบาๆ

ระดับ 40 – 55 เดซิเบล หูตึงปานกลาง พูดด้วยความดังปกติแล้วไม่ได้ยิน

ระดับ 55 – 70 เดซิเบล หูตึงมาก พูดด้วยดังๆแล้วไม่ได้ยิน

ระดับ 70 – 93 เดซิเบล หูตึงอย่างรุนแรง ต้องตะโกนหรือใช้เครื่องขยายเสียงจึงจะได้ยิน และได้ยินไม่ชัดเจนด้วย

ระดับ 93 เดซิเบลขึ้นไป หูหนวก ตะโกนหรือขยายเสียงพูดแล้วก็ยังไม่ได้ยินและไม่เข้าใจ

ศรียา นิยมธรรม (2538, น. 23-24) คนปกติเริ่มการได้ยินเสียงต่างๆ เมื่อมีความดังไม่เกิน 25 เดซิเบล แต่คนหูตึงจะเริ่มได้ยินเสียงเมื่อเสียงดังมากกว่านั้น เช่น 40 75 หรือ 90 เดซิเบล เป็นต้น ผู้สูญเสียการได้ยิน หรือผู้มีความบกพร่องทางการได้ยิน จึงหมายถึงผู้ที่เริ่มได้ยินเสียงเกิน 25 เดซิเบลขึ้นไป ซึ่งจะเห็นได้ว่ามีช่วงกว้างมาก จึงมีการจัดแบ่งระดับการได้ยินออกเป็น 6 ระดับคือ

ตารางที่ 2.1  
แสดงระดับการได้ยิน

| ระดับ | การได้ยิน        | ค่าเฉลี่ยระดับเริ่มได้ยินเสียง<br>บริสุทธิ์ที่ความถี่<br>500,1000,2000 เฮิรตซ์<br>(เดซิเบล) ในหูข้างที่ดีกว่า | ความสามารถในการเข้าใจ                                          |
|-------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1     | ปกติ             | ไม่เกิน 25 เดซิเบล                                                                                            | ได้ยินเสียงพูด เสียงกระซิบเบาๆ<br>ไม่ลำบาก ในการรับฟังคำพูด    |
| 2     | หูตึงเล็กน้อย    | 26 – 40 เดซิเบล                                                                                               | ไม่ได้ยินเสียงพูดเบาๆ แต่ได้ยินเสียง<br>พูดปกติ                |
| 3     | หูตึงปาน<br>กลาง | 41 – 55 เดซิเบล                                                                                               | ไม่ได้ยินเสียงพูดปกติ ต้องพูดดังกว่า<br>ปกติจึงจะได้ยิน        |
| 4     | หูตึงมาก         | 56 – 70 เดซิเบล                                                                                               | พูดดังแล้วยังไม่ได้ยิน                                         |
| 5     | หูตึงรุนแรง      | 71 – 90 เดซิเบล                                                                                               | ต้องตะโกนหรือใช้เครื่องขยายเสียงจึง<br>ได้ยินและได้ยินไม่ชัด   |
| 6     | หูหนวก           | 91 เดซิเบลขึ้นไป                                                                                              | ตะโกน หรือขยายเสียงพูดแล้ว<br>ยังไม่ได้ยินและไม่เข้าใจความหมาย |

(เดวิส 1964 อ้างถึงใน ศรียา นิยมธรรม, 2538, น. 23-24)

เมื่อพิจารณาประเภทของความสูญเสียทางการได้ยิน โดยคำนึงถึงตำแหน่งที่เกิด  
ความผิดปกติของกลไกการได้ยินอาจจำแนกได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้คือ

1. การนำเสียงเสีย (Conductive Hearing Loss) เป็นการสูญเสียการได้ยินที่มี  
สาเหตุจากความผิดปกติที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของหูชั้นนอกและหูชั้นกลาง ซึ่งเป็นส่วนของการ  
นำเสียง เช่น แก้วหูทะลุ หนองหู กระดูกหูสามชิ้นเคลื่อนไหวนไม่ได้ เป็นต้น การสูญเสียการ  
ได้ยินแบบนี้พอจะรักษาได้ด้วยยา หรือการผ่าตัด และการรับฟังเสียงก็มักเสียไม่มากนัก คือ  
ไม่เกิน 60 เดซิเบล

2. ประสาทหูเสีย (Sensorineural Hearing Loss) เกิดจากความผิดปกติที่หูชั้นใน  
หรือประสาทหู เช่น ประสาทหูเสียจากการแพ้ยาหรือจากเสียงระเบิด เสียงอึกทึก เป็นต้น  
นอกจากนี้ที่พบบ่อยได้แก่ กรรมพันธุ์และมารดามีอาการผิดปกติขณะตั้งครรภ์หรือระหว่างคลอด

ทำให้ประสาทหูเสียตั้งแต่กำเนิด การถูกทำร้ายร่างกายและอุบัติเหตุทำให้บาดเจ็บบริเวณหู ตันคอ หรือศีรษะอย่างรุนแรง ก็อาจทำให้ประสาทหูเสียได้เช่นกัน การมีเนื้องอกที่ประสาทหู และความเสื่อมตามสังขารก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มีการสูญเสียการได้ยินประเภทนี้

3. ผสม (Mixed Hearing Loss) การสูญเสียการได้ยินประเภทนี้ เกิดจากการที่หูชั้นนอกหรือหูชั้นกลางมีความผิดปกติร่วมกับหูชั้นในหรือประสาทหู เช่น การเป็นโรคหูน้ำหนวก เรื้อรัง บางรายเกิดจากแก้วหูฉีกเพราะเสียงระเบิด กระดูกภายในหูชั้นกลางเคลื่อนที่เป็นต้น

4. การแปลเสียงเสีย (Central Hearing Loss) เกิดจากการที่สมองซึ่งทำหน้าที่รับ และแปลความหมายของเสียงเสีย ซึ่งอาจเกิดจากเนื้องอกในสมอง สมองอักเสบ เส้นเลือดในสมองแตก ทำให้ศูนย์การรับฟังเสียงใช้การไม่ได้ จึงทำให้ไม่เข้าใจความหมายของเสียง ต้องรักษาด้วยการผ่าตัด แต่การสูญเสียการได้ยินประเภทนี้อาจดีขึ้นหรือไม่ดีขึ้นก็ได้

5. จิตใจผิดปกติ (Functional or psychological hearing loss) ความผิดปกติ อันเกิดจากจิตใจ อารมณ์ ทำให้ไม่มีการตอบสนองต่อเสียง แสดงอาการเหมือนคนหูหนวก หูตึง ทั้งๆ ที่กลไกการได้ยินปกติ จึงต้องให้จิตแพทย์หรือนักจิตวิทยารักษา

### แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของคนหูหนวก

ความหมายของการสื่อสาร มีผู้ให้ความหมายไว้หลายความหมาย ดังต่อไปนี้

อริสโตเติล (Aristotle อ้างถึงใน กิติมา สุรสนธิ, ม.ป.ป., น. 2) กล่าวว่า การสื่อสาร คือ การแสวงหาวิธีการชักจูงใจที่พึงมีอยู่ทุกรูปแบบ

เอ็ดเวิร์ด ซาร์พียร์ (Edward Sapir อ้างถึงใน ประมะ สตะเวทิน, 2533, น. 11) กล่าวว่า การสื่อสารคือการตีความหมายโดยสัญลักษณ์ต่อท่าทางที่แสดงเป็นสัญลักษณ์โดยไม่รู้ตัว ต่อความคิด และต่อพฤติกรรมของบุคคล

วอเรน ดับเบิลยู วีเวอร์ (Warren W. Weaver อ้างถึงใน ประมะ สตะเวทิน, 2533, น. 11) กล่าวว่า การสื่อสารมีความหมายกว้างครอบคลุมถึงกระบวนการทุกอย่างที่จิตใจของคน ซึ่งอาจมีผลต่อจิตใจของคนอีกคนหนึ่ง การสื่อสารจึงไม่หมายความว่าเพียงการเขียนและการพูด เท่านั้น หากแต่รวมไปถึง ดนตรี, ภาพ, การแสดง และพฤติกรรมทุกพฤติกรรมของมนุษย์อีกด้วย

การสื่อสารของมนุษย์ มีภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายในการสื่อสาร ดังนั้น ภาษาจึงรวมเอาวิธีการต่างๆ อย่างที่ใช้ในการติดต่อเพื่อสื่อความหมาย หรือ เพื่อแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นทั้งมวล ภาษา จึงหมายรวมทั้งการพูด การเขียน การทำท่าทางประกอบ การใช้

ภาษาไป การแสดงสีหน้า การแสดงออกทางศิลปะ เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมต่อกัน (ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม, ม.ป.ป., น. 1)

วิรัตน์ชัย ยงวณิชย์ (2535, น. 20) กล่าวไว้ว่า เด็กอนุชนก มีความบกพร่องทางการได้ยินเป็นอุปสรรคในการรับรู้และพัฒนาภาษา เด็กอนุชนกจึงต้องอาศัยประสาทสัมผัสทางตา แทนประสาทสัมผัสทางหูจากการฟัง ทักษะในการอ่าน จึงมีความสำคัญเพื่อการเรียนรู้และเข้าใจความหมายทางภาษาการเรียนรู้ภาษาโดยการอ่านของเด็กอนุชนกที่สำคัญมีดังนี้

1. การอ่านภาษามือ เป็นการอ่านที่ผู้มีความบกพร่องทางการได้ยินจะต้องใช้สายตาสังเกตกิริยาท่าทางของผู้สื่อความหมาย รวมไปถึงการอ่านการสะกดนิ้วมือตามตัวอักษรภาษาเขียน (สุรินทร์ ยอดคำแปง, 2531, น. 29 อ้างถึงใน วิรัตน์ชัย ยงวณิชย์, 2535, น. 20) การเรียนรู้ภาษามือและการสะกดนิ้วมือ เด็กอนุชนกต้องพยายามจำและเข้าใจความหมายต่างๆ เพื่อใช้ในการสื่อความหมายได้ถูกต้องตรงกัน ทั้งระหว่างครูกับเด็กอนุชนก เด็กอนุชนกด้วยกัน หรือเด็กอนุชนกกับผู้ปกครอง

2. การอ่านภาษาพูดหรือการอ่านริมฝีปาก เป็นการใช้สายตาสังเกตการณ์เคลื่อนไหวของริมฝีปากของผู้พูด เพื่อแปลความหมาย การอ่านริมฝีปากนี้ต้องได้รับการฝึกฝนพิเศษจึงจะอ่านได้ (สุรินทร์ ยอดคำแปง, 2531) ในการอ่านภาษาพูดเด็กอนุชนกจะต้องพยายามแยกความแตกต่างของรูปการเคลื่อนไหวริมฝีปาก ทั้งยังต้องได้รับการสอนการออกเสียงพูด การเรียนการอ่านภาษาพูดและการฝึกการพูดจะให้ได้ดีกับเด็กที่สูญเสียการได้ยินในรายที่สามารถใช้เครื่องช่วยฟัง ส่วนเด็กอนุชนกนั้นเป็นเพียงวิธีหนึ่งของการฝึกหัดติดต่อกับผู้อื่น (ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร นิยมธรรม, ม.ป.ป., อ้างถึงใน วิรัตน์ชัย ยงวณิชย์, 2535, น. 20)

3. การอ่านภาษาเขียนหรืออ่านหนังสือ เด็กอนุชนกจะได้รับการสอนให้อ่านภาษาเขียน และภาษาเขียน และเขียนภาษาเขียนเพราะเป็นหนทางเดียวที่คนอนุชนกจะสื่อสารกับคนปกติได้เป็นอย่างดี มากกว่าภาษามือ เนื่องจากคนปกติส่วนมากจะไม่เข้าใจภาษามือที่คนอนุชนกใช้ (สุรินทร์ ยอดคำแปง, 2531) และการอ่านภาษาเขียนยังเป็นหนทางเพื่อการศึกษาหาความรู้ ทบทวนบทเรียนที่เรียนมาของเด็กอนุชนก หรือการทราบข่าวสารจากคนปกติ

ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร นิยมธรรม (ม.ป.ป., น. 94) เด็กที่อนุชนกมาแต่กำเนิด หรือในระยะเยาว์วัยก่อนจะพูดได้นั้น จะมีความล่าช้าของพัฒนาการทางภาษาในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการพูด การอ่าน หรือการเขียน และยังไม่มียวิธีสอนแบบใดที่จะเอาชนะอุปสรรคนี้ได้ ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่าการไม่ได้ยินเป็นอุปสรรคขวางกั้นการเรียนรู้ภาษา การพูดของคนจะเป็นภาษาก็ต่อเมื่อผู้พูดเข้าใจความหมายของสิ่งที่ตนพูด ทำนองเดียวกับการแสดงออกทางภาษาโดยการ

เขียนจะทำได้ก็ต่อเมื่อคนสามารถอ่านให้เข้าใจภาษาเขียน หรือจนกว่าเขาจะอ่านเข้าใจได้ ซึ่งลำดับขั้นตอนของพฤติกรรมดังกล่าวนี้ เป็นพัฒนาการของภาษา

การอ่านภาษาเขียนของเด็กหูหนวกจะคล้ายกับการอ่านในใจของเด็กปกติ ที่มีการแปลสัญลักษณ์ที่เห็นเป็นเสียงภายใน (Inner speed) คล้ายกับการอ่านออกเสียง แล้วจึงแปลความหมายของเสียงเพื่อความเข้าใจสิ่งที่อ่าน แต่สำหรับเด็กหูหนวกนั้น จากการศึกษาของ โคนาร์ด (Conard, 1979 อ้างถึงใน วิรัตน์ชัย ยงวณิชย์, 2535, น. 21) พบว่า เด็กหูหนวกไม่มีการเกิดเสียงภายใน แต่จะใช้รหัสอื่นแทน ซึ่งเชื่อว่าเป็นลักษณะของคำมากกว่าเสียง

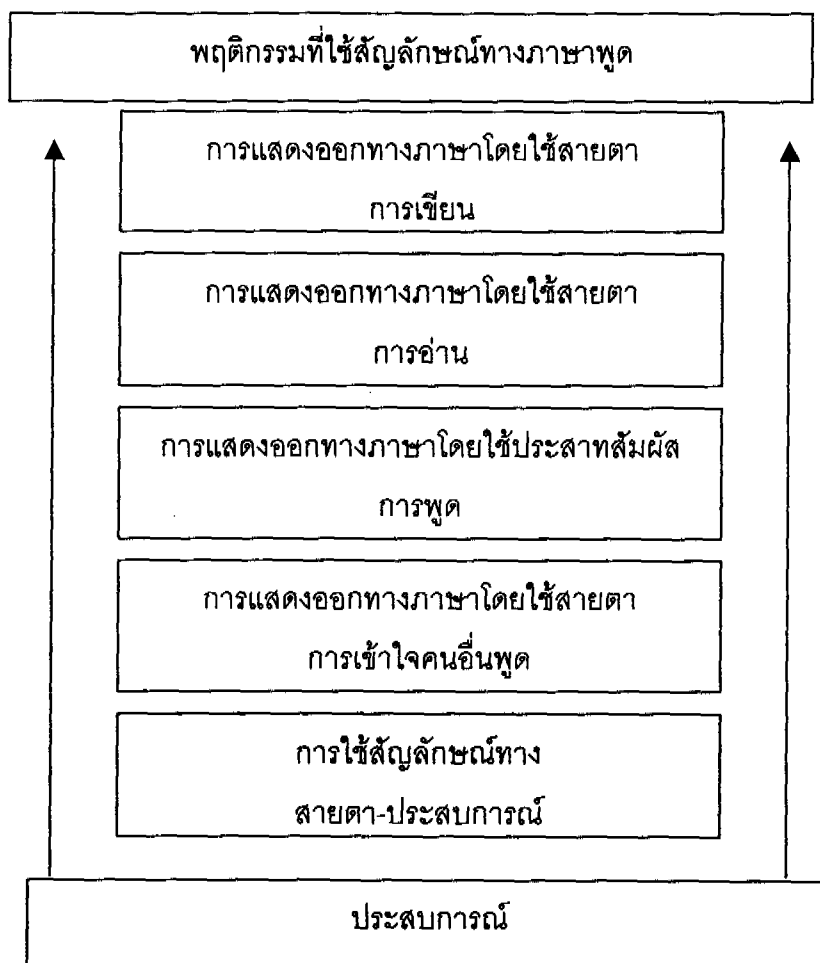
Myklebust (1971 อ้างถึงใน ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร นิยมธรรม, ม.ป.ป., น. 92) การเรียนรู้ภาษาของคนปกติ ไม่ได้เริ่มจากการเรียนคำ ความหมายของคำแล้วจึงเข้าใจภาวะการณ์ที่มีความหมายนั้น จนกระทั่งพูดได้ หากแต่เริ่มจากการมีความคิดทางภาษาอยู่ภายใน แล้วจึงพัฒนาเป็นการคิดคำ แล้วจึงพูดได้ ดังนั้นในการเรียนรู้ภาษาซึ่งเป็นการเรียนรู้ในวัยเด็กจะต้องมีภาษาของตัวอยู่ภายในก่อน จึงจะสามารถเข้าใจคำพูดได้

Myklebust (1971 อ้างถึงใน ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร นิยมธรรม, ม.ป.ป., น. 96) ได้อธิบายลำดับขั้นพัฒนาการเรียนรู้ภาษาพูดของเด็กหูหนวกไว้ดังนี้คือ เด็กหูหนวกต่างจากเด็กปกติในแง่ของกระบวนการเรียนรู้ภาษาตั้งแต่ก้าวแรก เด็กปกติคิดและรับรู้ภาษาโดยอาศัยการฟัง และแม้จะแสดงออกทางภาษาหรือรับรู้การแสดงออกทางภาษา เช่น ฟังเสียงพูดของตัวเองก็อาศัยโสตประสาททั้งเส้น ส่วนเด็กหูหนวกนั้น การแสดงออกทางภาษาอาศัยการพูด แต่ไม่อาจใช้โสตประสาทหรือประสาทตาที่ช่วยให้เกิดการรับรู้ทางภาษา มาเป็นเครื่องประเมินการพูดของตนได้ เด็กปกติเมื่อพูดก็สามารถได้ยินเสียงพูดของตนเอง เท่ากับเป็นการประเมินการพูดไปในตัว แต่เด็กหูหนวกต้องอาศัยประสาทสัมผัสอื่นช่วยในการพูด ซึ่งเป็นปัญหามาก เนื่องจาก การได้ฟังเสียงพูดของตนเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนรู้ทางภาษา

เพื่อชี้ให้เห็นปัญหาที่เกิดจากการไม่อาจได้ยินเสียงพูดของตนเอง ให้พิจารณาลำดับขั้นพัฒนาการทางภาษาของเด็กหูหนวกดังนี้

ภาพที่ 1

แสดงขั้นพัฒนาการทางภาษาของเด็กหนูนวจะเป็นไปตามลำดับ (Myklebust, 1964, p. 238)



จากภาพจะเห็นว่าในขั้นแรกเด็กหนูนว ก็มีพัฒนาการทำนองเดียวกับเด็กหุติ คือต้องมีประสบการณ์เป็นพื้นฐาน เพื่อนำเอาประสบการณ์มาช่วยในการเรียนรู้คำต่างๆ จากตัวอย่างที่กล่าวมาแล้ว เช่น เด็กต้องมีประสบการณ์เกี่ยวกับ "หมา" ก่อนจะรู้จักคำว่า "ห-ม-า" ดังนั้น พื้นฐานในการเรียนรู้ทางภาษาซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่วัยแรก จึงเป็นของยากสำหรับเด็กหนูนวที่จะได้รับประสบการณ์เยี่ยงเด็กทั่วๆ ไป ภาษาจะไม่อาจสื่อความหมายได้ หากผู้ส่งและผู้รับไม่สามารถติดต่อกันได้ เด็กหนูนวจะมีปัญหาไม่มากนัก เมื่อคำพูดนั้นเอ่ยถึงวัตถุที่มองเห็นหมาจริงๆ ของเล่น หรือรูปภาพ จะช่วยให้เด็กหนูนวเกิดประสบการณ์ ของคำว่า "ห-ม-า" ได้ไม่แตกต่างกับเด็กปกตินัก แม้แต่อกับกิริยาของมัน เช่น การเดิน การนอน การกระโดด การแกว่งหาง แต่ถ้าลึกลงไปถึง การเห่า การคราง เด็กหนูนวจะมีการรับรู้ต่างไปจากเด็กปกติทันที



ปัญหาแบบนี้จะมีมากขึ้นเมื่อเด็กหูหนวกต้องเรียนคำที่มีความเกี่ยวข้องกับนามธรรม เช่น คำว่า “เพราะว่า” “นอกจาก” “ถ้า” ฯลฯ เพราะคำเหล่านี้มีใช้คำนามที่จะมองเห็นหรือสัมผัสได้กว่าเด็กจะเรียนรู้ได้ต้องใช้เวลานานมาก หรือบางทีแทบไม่รู้เลย ด้วยเหตุนี้เด็กหูหนวกจึงมีภาษาจำกัด และเรียนรู้ได้ล่าช้ากว่าเด็กปกติ และไม่มีวันจะตามทันเด็กปกติเลย

นอกจากนี้แล้ว ภาษาท่าทางก็เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่คนหูหนวก สามารถเรียนรู้ได้ ผ่านทางสายตา ทิตวัจน์ ณรงค์แสง (2542, น. 21) ได้กล่าวว่า ภาษาท่าทางเป็นลักษณะหนึ่งของการสื่อสารแบบอวจนภาษา ภาษาท่าทาง หมายถึงการใช้ท่าทางเป็นเครื่องสื่อความหมายการสื่อสารด้วยภาษาท่าทางมีขอบเขตของการแสดงออกกว้างขวางมาก คือ สามารถสื่อสารได้หลายวิธี เช่น การแสดงออกทางสีหน้า สายตา การขยับร่างกาย การจัดระยะห่างระหว่างบุคคล น้ำเสียง และระดับเสียง เรซ และคีส์ (Ruesch and Kees, 1971 อ้างถึงใน ทิตวัจน์ ณรงค์แสง, 2542, น. 21) เรียกการสื่อสารประเภทนี้ว่า การสื่อสารโดยไม่ใช้ภาษาพูดซึ่งรวมถึง

1. ภาษาสัญลักษณ์ (Sign Language) เช่น การใช้ภาษามือของคนหูหนวก การใช้ท่าทางต่างๆ ในการเล่นกีฬาที่เป็นที่เข้าใจกันเองระหว่างผู้เล่นทีมเดียวกัน หรือการส่งสัญญาณสื่อสารของลูกเสือ

2. ภาษาการกระทำ (Action Language) หมายถึงการกระทำทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการกระทำที่ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ที่ก่อให้เกิดการสื่อความหมายแทนคำพูด เช่น การรับประทานอาหารอย่างรวดเร็วและไม่เรียบร้อย ซึ่งสื่อสารได้ว่า บุคคลนั้นกำลังหิวจัด หรือไม่ได้รับการอบรมมาให้รับประทานอาหารอย่างเรียบร้อย

3. ภาษาวัตถุ (Object Language) การแสดงออกทั้งที่ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจในการใช้วัตถุต่างๆ เช่น เสื้อผ้าที่สวมใส่ การจัดบ้าน การดูแลข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ เป็นต้น

### แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ ความจำและความจำระยะสั้นของคนหูหนวก

#### การรับรู้

ความหมายของการรับรู้ มีผู้ได้ให้ความหมายไว้หลายความหมาย ดังต่อไปนี้

การรับรู้คือ การสัมผัสที่มีความหมาย การรับรู้เป็นกระบวนการ หรือตีความแห่งการสัมผัสที่ได้รับออกมาเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมาย คนเราจะต้องใช้ความรู้เดิม หรือประสบการณ์เดิมที่มีมาก่อน (Hilgard, 1971 อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2534, น. 123)

การรับรู้ เป็นกระบวนการที่มนุษย์รับรู้สิ่งต่างๆ โดยผ่านการสัมผัส และมีการใช้  
ประสบการณ์เดิมช่วยแปลความหมายของสิ่งนั้นๆ ออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจ (กำไร  
เปาวิมาน, 2530, น. 15 อ้างถึงใน กรณิกา เผือกวิสุทธิ, 2547, น. 10)

จำเนียร ช่วงโชติ และคณะ (2516, น. 81) ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ การรับรู้คือ  
การสัมผัสที่มีความหมาย (Sensation) การรับรู้เป็นการแปล หรือการตีความแห่งการสัมผัส  
ที่ได้รับออกเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมาย หรือที่รู้จักเข้าใจ ซึ่งการแปลหรือตีความนี้จำเป็นที่  
อินทรีย์จะต้องใช้ประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมหรือความเจตจำนงที่เคยมีมาแต่หนหลัง ถ้าไม่มี  
ความรู้เดิมกิดี หรือลืมเรื่องนั้นๆ เสียแล้วกิดี ก็จะไม่มีการรับรู้กับสิ่งเร้านั้นๆ จะมีก็แต่เพียงการ  
สัมผัสกับสิ่งเร้าเท่านั้น การรับรู้ หรือ สัญชาตญาณ ซึ่งตรงกับคำว่า Perception เป็นผลของความรู้  
เดิมบวกกับการรับสัมผัส หรือเป็นผลของการเรียนรู้บวกกับความรู้สึกรับสัมผัส เมื่อคนเรา  
ถูกเร้าโดยสิ่งแวดล้อม คนจะเกิดการรับรู้จากการสัมผัส (Sensation) โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัส  
อย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ความรู้สึกรับสัมผัสแต่อย่างเดียวนั้นมักไม่มีความหมาย ผู้รับสัมผัส  
จะต้องแปลความหมายจากการรับสัมผัสนั้นออกมา โดยอาศัยประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิม  
การแปลความหมายของความรู้สึกรับสัมผัสเรียกว่า การรับรู้ ดังนั้นการรับรู้จึงเป็นผลของ  
ความรู้เดิมบวกกับการรับสัมผัส ถ้าความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมไม่มีเลย คนจะไม่มีกรรับรู้  
จากสิ่งเร้านั้นๆ จะมีก็แต่การสัมผัส ซึ่งเกิดจากการเร้าของสิ่งเร้าเท่านั้น และถึงแม้ว่าคนเราจะ  
รับรู้ได้จากการสัมผัสที่มีความหมายก็ตาม แต่การจะรับรู้ได้เพียงใดนั้นย่อมขึ้นอยู่กับ  
ประสบการณ์เดิม ความต้องการในขณะนั้นและชนิดและธรรมชาติของสิ่งเร้าอีกด้วย การที่คนเรา  
จะรู้จักเกี่ยวกับโลกที่เขาอาศัยอยู่ได้นั้น เป็นเรื่องของการตีความหรือการแปลความหรือการ  
ให้ความหมายกับสิ่งที่เขาได้รับ โดยผ่านประสาทสัมผัส กระบวนการแปลความหมายโดยผ่าน  
ประสาทสัมผัสดังกล่าวนี้เราเรียกว่า การรับรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดแทรกอยู่ระหว่างสิ่งเร้าและ  
การตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นเอง

ศรียา นิยมธรรมได้กล่าวว่า การรับรู้ (Perception) หมายถึง การแปลความหรือ  
ตีความของการสัมผัสหรืออาการสัมผัสที่คนได้รับออกมาเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายหรือ  
ที่รู้จักเข้าใจกัน โดยมีประสบการณ์เดิมเป็นเครื่องช่วย เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น  
ประสาทสัมผัสด้านการฟังเสียงไม่อาจใช้เป็นประสาทนำได้เท่ากับประสาทตา ผู้บกพร่องทางการ  
ได้ยินจึงต้องอาศัยการรับรู้ทางสายตาช่วยในการรับรู้อย่างมาก และการรับรู้จากการสัมผัสก็มี  
ส่วนช่วยเช่นกัน (ศรียา นิยมธรรม, 2538, น. 51)

ในแง่ของจิตวิทยา การสูญเสียหรือการบกพร่องทางประสาทสัมผัส มักส่งผลต่อ  
บุคคลนั้นในด้านต่างๆ แตกต่างกันไป เช่น เมื่อการได้ยินบกพร่อง ก็เป็นเรื่องจิตวิทยาเกี่ยวกับคน

หูหนวก เมื่อสายตาบกพร่อง ก็เป็นเรื่องของจิตวิทยาของคนตาบอดและหากคนนั้นสูญเสียทั้งการได้ยินและสายตาก็ต้องผนวกความรู้ของทั้งสองแขนงมาผสมผสานรวมกัน

จีเซลและไมเคิลบัลท์ (Gesell and Myklebust) ศึกษาการรับรู้และพฤติกรรมของคนหูหนวกตั้งแต่วัยเด็ก พบว่าเมื่อประสาทสัมผัสบางส่วนหายไป ประสบการณ์ที่ได้รับจากประสาทสัมผัสส่วนที่เหลือก็อาจทำหน้าที่แตกต่างกันไป การรับข่าวสารจากประสาทสัมผัสจะน้อยลงเป็นผลให้การรับรู้ลดน้อยลงไปด้วย ยิ่งกว่านั้นในกรณีที่ประสาทสัมผัสใกล้เคียง เช่น การได้ยินบกพร่องไป ประสาทสัมผัสส่วนที่เหลืออยู่ คือ ตาและประสาทสัมผัสใกล้เคียงก็จะทำหน้าที่ต่างไปในมนุษย์นั้น ทั้งการได้ยินและการเห็นต่างผลัดกันเป็นประสาทนำตามธรรมชาติ ดังนั้นคนหูหนวกจึงต้องใช้ประสาทตาที่ยังเหลืออยู่ทำหน้าที่มากขึ้น เพื่อช่วยให้คนได้เรียนรู้และปรับตัวได้ดีขึ้น

## ภาพที่ 2

แสดงลักษณะการใช้ประสาทสัมผัสของบุคคล เมื่อประสาทสัมผัสบางอย่าง  
บกพร่องหรือพิการ

|                    |                                                                                   |             |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| หูหนวก             | การเห็น _____<br>สัมผัส _____<br>ดมกลิ่น _____<br>ลิ้มรส _____                    | สภาพแวดล้อม |
| หูตึง              | การเห็น _____<br>สัมผัส _____<br>ดมกลิ่น _____<br>ลิ้มรส _____                    |             |
| หูหนวก - ตาบอด     | สัมผัส _____<br>ดมกลิ่น _____<br>ลิ้มรส _____                                     |             |
| สายตา - เลื่อนกลาง | การได้ยิน _____<br>การเห็น _____<br>สัมผัส _____<br>ดมกลิ่น _____<br>ลิ้มรส _____ |             |
| ตาบอด              | การได้ยิน _____<br>สัมผัส _____<br>ดมกลิ่น _____<br>ลิ้มรส _____                  |             |

จากภาพ แสดงให้เห็นถึงประสาทสัมผัสที่เหลือซึ่งต้องทำหน้าที่เพิ่มมากขึ้นเมื่อประสาทบางอย่างบกพร่องไป จากภาพจะเห็นได้ว่าแม้ในคนหูตึงที่สูญเสียการได้ยินไม่มากนัก ก็ยังต้องใช้สายตาเป็นหลักในการติดต่อและสำรวจสิ่งต่างๆ ส่วนการได้ยินที่เหลือก็จะมีบทบาทรองลงไป ในทำนองเดียวกันคนที่ตาเลือนรางที่ใช้การได้ยินเป็นประสาทนำและการเห็นที่ยังหลงเหลืออยู่บ้างเป็นประสาทสัมผัสรองลงไป จากภาพที่ 2 จะเห็นได้ว่าเมื่อประสาทสัมผัสใดบกพร่องหรือสูญเสียไป คนก็จะใช้ประสาทสัมผัสที่เหลือมาให้เป็นประโยชน์ให้มากที่สุดโดยธรรมชาติ (ศรียา นิยมธรรม, 2538, น. 39-43)

### ความจำ

มีผู้ให้ความหมายของความจำไว้หลายความหมาย ดังนี้

ความจำ หมายถึง ผลที่อยู่ในสมองหลังจากสิ่งเร้าได้หายไปจากสนามแห่งการสัมผัส แล้วผลที่คงอยู่นี้จะอยู่ในรูปของรหัสใดๆ ที่เป็นผลมาจากการโยงความสัมพันธ์ (สไว เลียมแกว อ้างถึงใน กรณิกา เผือกวิสุทธิ์, 2547, น. 15)

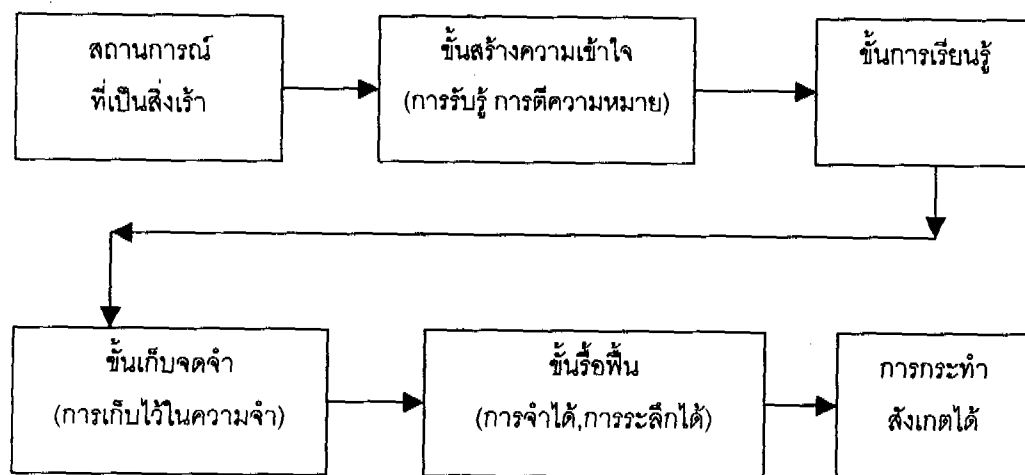
ความจำ เป็นความสามารถทางสมองที่เก็บสะสมประสบการณ์จากการรับรู้และการระลึกได้อย่างถูกต้องเมื่อต้องการนำไปใช้ (ศรียา นิยมธรรม, 2538, น. 53)

ความจำ คือการคงไว้ซึ่งผลของการเรียนรู้ หรือการนำบางส่วนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้มาแสดงให้เห็นอีกในปัจจุบัน (จันทนา กล่อมจิต, 2534, น. 190)

ความจำกับการรับรู้ มีส่วนเกี่ยวข้องกัน เนื่องจากการรับรู้เป็นด่านแรกของกระบวนการจำซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูล และบุคคลจะรวบรวมสิ่งที่รับรู้เก็บไว้ในระบบความจำก่อนที่จะนำมาใช้ต่อไป กาเย่ (Gagne, 1974, pp. 70-71 อ้างถึงใน อัญชลี พลวงษ์, 2535, น. 18) ได้แสดงขั้นตอนการทำงานของกระบวนการจำลงดังนี้

## ภาพที่ 3

แสดงขั้นตอนการทำงานของกระบวนการจำตามแบบของกาเย่



(Gagne, 1974, pp. 70-71 อ้างถึงใน อัญชลี พลวงษ์, 2535, น. 18)

จากภาพ สามารถอธิบายถึงขั้นตอนการทำงานของกระบวนการจำ ได้ดังนี้

1. ขั้นสร้างหรือทำความเข้าใจ (Apprehended) เป็นขั้นที่ผู้เรียนเข้าใจประสบการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า ผู้เรียนจะต้องให้ความสนใจ ใส่ใจ และรับรู้สิ่งนั้นๆ ทั้งนี้แล้วแต่ความสามารถและประสบการณ์เดิมของแต่ละบุคคล
2. ขั้นการเรียนรู้ (Acquisition) หรือขั้นการรับเอาไว้ ในขั้นตอนนี้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบประสาท เกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
3. ขั้นเก็บเอาไว้ในความจำ (Storage) ในขั้นนี้สิ่งที่รับเอาไว้จะถูกเก็บไว้ในส่วนของความจำในสมอง ระยะเวลาของการเก็บไว้นี้แตกต่างกันแล้วแต่บุคคล สถานการณ์และสิ่งแวดล้อม
4. ขั้นการรื้อฟื้น (Retrieval) หรือระยะฟื้นความจำ เป็นสิ่งที่เรียนรู้มาและเก็บไว้ในส่วนของความจำของสมอง และจะแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมหรือการกระทำที่สังเกตหรือวัดได้โดยบุคคลอื่น การรื้อฟื้นอาจออกมาโดยพฤติกรรมที่บ่งถึง หรือพาดพิงไปถึงการใช้ความสามารถทางสติปัญญา เช่น การคิดแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การประเมินค่าสิ่งต่างๆ ได้

บุคคลสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ ได้โดยใช้อวัยวะรับสัมผัสที่มีอยู่ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวกาย ทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์สำคัญในการรับสัมผัส และส่งไปเป็นประสบการณ์ทางสมองเพื่อให้เกิดการรับรู้ต่อไป หากอวัยวะรับสัมผัสบกพร่อง การรับรู้ก็จะบกพร่องด้วย และเมื่อมีการรับรู้ครั้งใหม่ ประสบการณ์เดิมหรือการรับรู้เดิมจะเป็นปัจจัยที่ช่วยให้คนแปลความหมายของสิ่งที่รับ

สัมผัสเกิดเป็นความรู้สึกขึ้น หากขาดความรู้หรือประสบการณ์เดิมจะทำให้บุคคลเกิดการรับรู้ที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริงได้มาก (จำเนียร ช่วงโชติ และคณะ, 2516, น. 3)

เนื่องจากการเรียนรู้ภาษาเกิดจากความจำ ซึ่งแบ่งเป็นความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) ความจำระยะสั้น และ ความจำระยะยาว ความจำระยะสั้นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ภาษา การที่คนปกติสามารถสื่อสารได้ตอบได้ก็เพราะเรามีความจำระยะสั้นต่อคำศัพท์ต่างๆ ในภาษานั้นเอง ดังนั้นเมื่อเด็กหูหนวกไม่สามารถฟังเสียงได้ จึงต้องใช้ประสาทสัมผัสทางตาในการรับรู้ พร้อมกับใช้ความจำระยะสั้นในการเรียนรู้ภาษาร่วมด้วย

### ความจำระยะสั้น

ไสว เลี่ยมแก้ว (อ้างถึงใน สุจิตรา ติกวัฒนานนท์, 2531, น. 17) ความจำระยะสั้นเป็นโครงสร้างที่เกิดขึ้นจากการตีความของสิ่งเร้า หลังจากเกิดการรับรู้แล้ว และเก็บไว้ในความทรงจำระยะหนึ่งที่สั้นมาก การเก็บนี้เป็นการเข้ารหัสโดยการแปลสารจากอย่างหนึ่งไปสู่ออย่างหนึ่ง ซึ่งสารใหม่ที่ได้จะแฝงความหมายของสารเดิมไว้ การเข้ารหัสในความจำระยะสั้นมีการเข้ารหัสเป็นภาพ เป็นเสียง และเป็นความหมาย

การเข้ารหัสเป็นภาพมีความสำคัญต่อความจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ภาพที่ใช้ควรมีความหมายชัดเจน

การเข้ารหัสเป็นเสียง บางครั้งขณะที่เราอ่านหนังสือในใจจะรู้สึกว่ามีเสียงเกิดขึ้นในสมองของเรา หรือการท่องออกเสียงก็เช่นกัน ลักษณะนี้เป็นการเข้ารหัสที่เป็นเสียง

การเข้ารหัสเป็นความหมาย จะอาศัยตัวกลางภาษาธรรมชาติ (Natural Language Mediators) มาช่วยในการเข้ารหัส เช่น ให้จำคำว่า mot ผู้จำพยายามเปลี่ยนคำว่า mot เป็น Mother ซึ่งมีความหมายมากขึ้น ทำให้จำ Mother จึงเป็นตัวกลางภาษาธรรมชาติ

จอลอง ทับศรี (2540, น. 41 อ้างถึงใน กรณิกา เผือกวิสุทธิ, 2547, น. 19) กล่าวว่า ความจำระยะสั้น เป็นกระบวนการทางสมองที่เก็บและใช้ข้อมูลในการปฏิบัติงานทางด้านการรู้คิด ความเข้าใจ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ ซึ่งทำงานในลักษณะคล้ายๆ กันกับความจำระยะยาว แต่ความจำระยะสั้นเป็นความจำที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาสั้นๆ และภายในไม่กี่วินาทีก็จะจางหายไป ความจำระยะสั้นมีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

1. การแปลงสิ่งเร้าเป็นข้อมูล (Encode) เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับการรับข้อมูลเข้าสู่ความจำ และจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของข้อมูลให้เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถเข้าใจได้ และนำเข้าไปเก็บไว้ในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ในลักษณะเป็นรูปภาพ (Visual Code) ในลักษณะของเสียง

(Acoustic Code) และในลักษณะของความหมาย (Semantic Code) ซึ่งคนเราใช้ลักษณะการจำตามลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

2. การเก็บข้อมูล (Storage) เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลในช่วงเวลานั้นๆ

3. การเรียกใช้ข้อมูล (Retrieval) เป็นขั้นตอนของการรื้อฟื้นและค้นหาข้อมูลนั้นๆ เมื่อต้องการนำมาใช้ ขั้นตอนการเรียกใช้ข้อมูลประกอบด้วยขั้นต่างๆ 3 ขั้น คือ

3.1 ขั้นที่ 1 คนผู้นั้นจะรับรู้สิ่งเร้าและเปลี่ยนลักษณะของสิ่งเร้าให้ใกล้เคียงกับข้อมูลที่เก็บไว้ในหน่วยความจำ

3.2 ขั้นที่ 2 เปรียบเทียบลักษณะของสิ่งเร้าใหม่กับข้อมูลที่เก็บไว้ในหน่วยความจำ ซึ่งลักษณะการเปรียบเทียบจะกระทำทีละครั้ง โดยการตรวจสอบสิ่งเร้าใหม่กับสิ่งเร้าที่ถูกบันทึกไว้ แต่ครั้งละใช้เวลาประมาณ 40 มิลลิวินาที และใช้เวลาเพิ่มขึ้นอีกครั้งละ 40 มิลลิวินาที ในการตรวจสอบสิ่งเร้าในครั้งต่อไป

3.3 ขั้นที่ 3 การตอบสนองของคนๆ นั้นว่า สิ่งเร้าใหม่ที่เข้ามานั้นใช่สิ่งเร้าที่ถูกบันทึกไว้ในหน่วยความจำที่มีอยู่หรือไม่ ซึ่งบุคคลนั้นอาจตอบว่า “ใช่” หรือ “ไม่ใช่”

ความจำระยะสั้นเป็นความจำที่คงอยู่ในระยะสั้นๆ ประมาณ 30 วินาที ที่เรากำลังใจหรือมีใจจดใจจ่อต่อสิ่งนั้น เมื่อเราไม่ใส่ใจแล้วความจำนั้นจะเลือนหายไป เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ที่หาพบในสมุด ซึ่งต้องมีการทบทวนจนกระทั่งหมุนเลขเสร็จ มิฉะนั้นจะลืม ความสามารถของคนเรา ที่จะเก็บข้อมูลไว้ในความจำระยะสั้นได้มากที่สุด ที่เรียกว่า ช่วงความจำ (Memory Span) คนทั่วไปมีช่วงความจำอยู่ระหว่าง  $7 \pm 2$  หน่วย (chunk) หรือ 5-9 หน่วย ไม่ว่าหน่วยนั้นจะเป็นตัวอักษรหรือคำก็ตามที่ไม่ยากจนเกินไป (Miller, 1951, pp. 81-91)

ลำดับขั้นของการจดจำมี 3 ขั้นได้แก่ (Atkinson and Shiffrin, 1968 อ้างถึงใน ศุภฤกษ์ โพธิ์โพธิ์นา, 2547, น. 55 – 56)

1. ขั้นความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) เป็นการจำได้จากการสัมผัส ได้แก่ ความจำภาพติดตา (Iconic Memory) เช่น การเห็นภาพยนตร์เป็นภาพต่อเนื่องแม้ว่าการฉายภาพยนตร์จะกระพริบดับเมื่อมีการเปลี่ยนภาพ เป็นเพราะเรามีความจำจากการรู้สึกสัมผัสภาพที่ฉายภาพแรกยังติดตา ทำให้เราเห็นภาพบนจอติดต่อกันไปเรื่อยๆ ความจำจากการรู้สึกสัมผัสอีกอย่างคือ ความจำเสียงก้องหู (Echoic Memory) เมื่อเราได้ยินเสียงแม้ว่าคลื่นเสียงจะหายไปแล้ว แต่การคงอยู่ของเสียงจะทำให้เราตีความเสียงที่ได้ยินครบถ้วน

2. ขั้นความจำระยะสั้น (Short Term Memory หรือ STM) หมายถึง ความจำหลังจากที่เกิดการรับรู้สิ่งเร้าที่ได้รับการตีความ เราใช้ความจำระยะสั้นสำหรับจำชั่วคราว เพื่อให้



ประโยชน์ในขณะที่จำอยู่เท่านั้น เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์เพื่อจะหมุนตัวเลข เมื่อหมุนได้แล้ว ก็เลิกจำหมายเลขนั้น

3. ชั้นความจำระยะยาว (Long Term Memory หรือ LTM) เป็นความจำที่มีความคงทนถาวรกว่า STM สิ่งที่จำอยู่ใน LTM อาจจะคงอยู่เป็นเดือน ปี หรือตลอดชีวิตก็ได้ เช่น การจำเหตุการณ์สำคัญๆ ได้ จำชื่อเพื่อนสนิทได้ จำความรู้ต่างๆ ที่เรียนหรือประสบการณ์ที่เคยได้รับมาแล้ว

### ทฤษฎีสารสนเทศ

ในปี ค.ศ. 1949 คล็อด อี แชนนอน และ วอเรน วีเวอร์ (Claude E. Shannon and Warren W.) ได้เสนอแบบจำลองทฤษฎีข่าวสารหรือ ทฤษฎีสารสนเทศ (Information Theory) ที่เป็นแบบจำลองอธิบายกระบวนการของการสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic communication) แชนนอน เป็นวิศวกรของบริษัท Bell Telephone มีหน้าที่ในการจัดระบบให้การพูดโทรศัพท์ที่มีระบบเสียงที่ชัดเจน และวีเวอร์ เป็นผู้นำเอาแนวคิดของแชนนอนมาประยุกต์ใช้กับการสื่อสารของมนุษย์ (ปรมะ สตะเวทิน, 2533, น. 47)

Stephen W. Litlejohn (1992, p. 50) ขอบเขตของทฤษฎีนี้เป็นการมองการสื่อสารในรูปของระบบ เป็นทฤษฎีที่ได้รับความนิยมในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ทฤษฎีนี้มีแนวคิดหลักในการจัดการแพร่ข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยใช้วิธีการศึกษาในเชิงปริมาณ เป็นวิธีการที่ประยุกต์มาจากความรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่ต้องการการออกแบบช่องทาง และการจัดการส่งข้อมูล (Transmitter) การรับข้อมูล (Receiver) และรหัส (Code) ในเชิงตัวเลข ให้มีประสิทธิภาพสูงสุดในระบบการส่งข่าวสารสารสนเทศ ซึ่งสามารถนำกระบวนการนี้มาใช้ในการศึกษาพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์ได้เช่นกัน

สำหรับวีเวอร์ (W. Weaver) ทฤษฎีนี้สามารถนำมาใช้อธิบายการสื่อสารแบบเห็นหน้า (Face – to – Face Communication) ได้เป็นอย่างดี

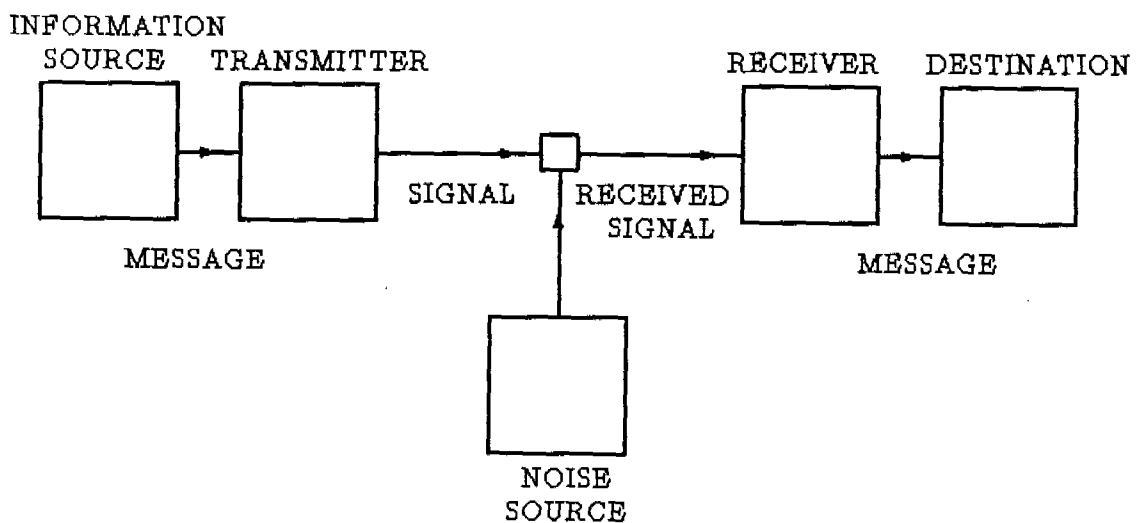
“เมื่อผมพูดกับคุณ สมอของผมคือ ข้อมูล (Information source) และตัวคุณคือผู้รับ (สาร) ปลายทาง (Destination) ระบบอวัยวะที่ใช้ในการพูด (Vocal System) ของผมคือ เครื่องส่ง (Transmitter) และหูของคุณพร้อมกับเส้นประสาทที่ใช้ในการฟัง คือ เครื่องรับ (Receiver)” (Shannon and Weaver, 1969, pp. 7-8)

สวนิต ยมาภัย และ ระวีวรรณ ประกอบผล (2528, น. 16) การสื่อสารตามทัศนะของแชนนอน และ วีเวอร์ นั้น ถือว่าเป็นกระบวนการทางเดียวเชิงเส้นตรง แบบจำลองของแชนนอน

และ วีเวอร์ ทำหน้าที่ 5 ประการของการกระทำการสื่อสาร โดยชี้ให้เห็นถึงตัวประกอบที่ทำให้เกิดการทำหน้าที่ผิดปรกติข้อหนึ่งซึ่งเรียกว่า เสียงรบกวน (Noise) แบบจำลองนี้แสดงเป็นภาพได้ดังนี้

ภาพที่ 4

แบบจำลองของแชนนอน และ วีเวอร์



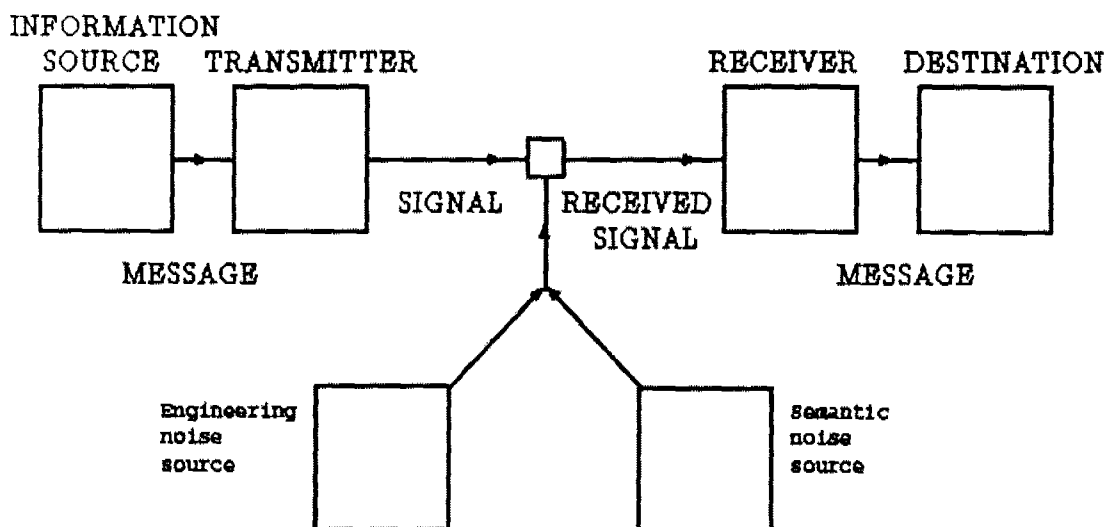
(Claude E. Shannon and Warren W. Weaver, 1969)

ต่อมา วีเวอร์ (W. Weaver) ได้เพิ่มส่วนหนึ่งเข้าไประหว่างแบบจำลองในส่วนของเครื่องรับ (Receiver) และ ผู้รับสาร (Destination) ที่เรียกว่า Semantic Receiver คือการแปลความหมายครั้งที่สองที่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้รับสารต่อตัวสารนั้น (Semantic Characteristics) สิ่งนี้หากเกิดขึ้นก็จะส่งผลกระทบต่อผู้รับสาร (Leiss, 1995, p. 129)

สารจากผู้ส่งสารเมื่อถูกรบกวนจะทำให้เกิดความสับสนและบิดเบือน เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารไม่ต้องการ แต่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ สิ่งนี้จะมีผลกระทบต่อผู้รับปัญหาของการถอดรหัส (Decoding) ด้านภาษา (Semantic) มาจากสิ่งรบกวนที่เรียกว่า Semantic Noise เราอาจกล่าวได้ว่า ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในการแปลความของผู้รับสาร เกิดจากผลรวมของความหมายจริงๆ ของสารที่ผู้ส่งสารต้องการ บวกกับสิ่งรบกวนชนิด Semantic Noise (Shannon and Weaver, 1969, pp. 7-8)

ภาพที่ 5

แบบจำลองของแชนนอนและวีเวอร์ ในภาคขยายสิ่งรบกวน



(Claude E. Shannon and Warren W. Weaver, 1969)

เบลค และ ฮาโรลด์เซน (Blake and Haroldsen อ้างถึงใน พัทนี เขยจรรยา และคณะ, 2534, น. 33-34) แบ่งสิ่งรบกวนเป็น 2 สิ่ง คือ

1. สิ่งรบกวนที่เกิดในช่องทางการสื่อสาร (Channel Noise) ซึ่งเป็นสิ่งรบกวนหรือการรบกวนที่มีผลต่อความคมชัดหรือความแม่นยำของการส่งถ่ายข้อมูลหรือสาร เมื่อเกิดสิ่งรบกวนขึ้นที่ช่องทาง สิ่งรบกวนจะมีผลทำให้การรับสารเป็นไปได้อย่างลำบากขึ้น หรือทำให้องค์ประกอบบางประการของสารเข้าไม่ถึงผู้รับสาร

2. สิ่งรบกวนที่เกิดจากภาษา (Semantic Noise) เป็นสิ่งรบกวนที่ทำให้การตีความหมายของสารผิดไปจากเดิม ปกติแล้วในการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นแบบใดก็ตามมักมีความไม่ตรงกันระหว่างรหัสที่ผู้ส่งสารไปให้ผู้รับสาร และรหัสที่ผู้รับสารแปลความหมายแม้ว่าที่จริงแล้วรหัสทั้งสองคือรหัสเดียวกันก็ตาม กล่าวคือ องค์ประกอบของสารเองหรือลักษณะภาษาที่สื่อออกไปไม่เป็นที่เข้าใจของผู้รับสาร เช่น ใช้ศัพท์ยากเกินไป ภาษาวกวน รูปประโยคซับซ้อน การแบ่งวรรคตอนหรือการเว้นช่วงจังหวะของคำ การใช้วจนและอวจนะภาษาขัดแย้งกัน เป็นต้น ดังนั้น ผู้รับสารจึงรับหรือเข้าใจองค์ประกอบของสารนั้นได้ไม่ครบ และเป็นผลทำให้ผู้รับสารไม่ได้รับความหมายเต็มที่ดังที่ผู้ส่งสารตั้งใจสื่อสารมาให้

สิ่งรบกวนไม่เกิดเพียงเฉพาะที่ช่องทางหรือสารในกระบวนการสื่อสารเท่านั้น แต่สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกองค์ประกอบของกระบวนการ ซึ่งรวมถึงสิ่งรบกวนที่เกิดขึ้นในตัวผู้สื่อสารเอง ไม่ว่าจะเป็นผู้ส่งสารหรือผู้รับสาร ซึ่งได้แก่ สิ่งรบกวนที่เกิดจากลักษณะทางสรีระ(เช่น หูหนวก ตาบอด พุดติตอ้าง ฯลฯ) ลักษณะทางจิตวิทยา (เช่น อารมณ์ สมาธิ อคติ ฯลฯ) หรือลักษณะทางสภาพแวดล้อมสังคม (เช่น ความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร)

กิตติมา สุรสนธิ (ม.ป.ป., น. 61) นอกจากการกล่าวถึงสิ่งรบกวนสารที่มีผลต่อความสำเร็จและความล้มเหลวในการสื่อสารแล้ว แชนนอน และ วีเวอร์ (Shannon and Weaver) ยังสรุปถึงปัญหาการสื่อสารที่เกิดขึ้นว่า อาจจะแบ่งได้ 3 ประการ คือ

1. ปัญหาด้านความหมาย (Semantic Problems) เป็นปัญหาการสื่อสารที่เกิดขึ้นในแง่ของการสื่อความหมายอันมีสาเหตุเนื่องจากการใช้คำในการสื่อความหมายที่มีข้อจำกัดหลายประการ เช่น คำคำเดียวไม่อาจใช้สื่อความหมายได้ครอบคลุมตามความหมายเป็นจริงที่เกิดขึ้นทุกอย่างได้ทั้งหมด อาจทำให้ความหมายที่ใช้นั้นผิดพลาดหรือไม่สมบูรณ์ได้ นอกจากนี้ คำบางคำที่เขียน หรือออกเสียงเหมือนกันยังมีความหมายที่ต่างกันเป็นเหตุทำให้เกิดความสับสนหรือเข้าใจผิดได้ เช่น คำว่า “สื่อ” อาจหมายถึงคนที่ไม่ดี หรือ สัตว์จริงๆ ก็ได้ เป็นต้น หรือ ปัญหาในเรื่องของคำจากภาษาที่มีระดับหรือใช้กับกลุ่มที่แตกต่างกัน เช่น ภาษาแสดง คำศัพท์ทางวิชาการ ที่ใช้เฉพาะในคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ฯลฯ สิ่งนี้ล้วนแล้วแต่อาจก่อให้เกิดปัญหาในเรื่องของความหมายได้แทบทั้งสิ้น

2. ปัญหาด้านเทคนิค (Technical Problems) เป็นปัญหาการสื่อสารที่เกิดขึ้นจากปัญหาด้านเทคนิคหรือเป็นปัญหาที่เกิดจากตัวสื่อ หรือ การใช้ช่องทางในการสื่อสาร เช่น เครื่องส่ง เครื่องรับวิทยุโทรทัศน์เสีย หรือไม่ชัดเจน กระดาษที่เขียนข้อความลบเลือนหรือขาดหายไป ภาพล้ม เสียงอู้อี้ฟังไม่ชัดเจน แสงสว่างไม่เพียงพอทำให้อ่านไม่ได้ ฯลฯ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นปัญหาที่ทำให้เกิดการสื่อสารอาจประสบผลล้มเหลวได้ทั้งสิ้น

3. ปัญหาด้านประสิทธิภาพ (Effective Problems) เป็นปัญหาการสื่อสารเกิดขึ้นจากความไม่บรรลุวัตถุประสงค์ หรือการสื่อสารที่ไม่เป็นไปตามความต้องการของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเกิดความท้อแท้เบื่อหน่ายในการส่งหรือรับข่าวสาร เช่น ในขณะนั้นผู้รับต้องการรับสารจากผู้ส่งคนหนึ่งที่ตนเองชื่นชอบแต่กลับเป็นคนอื่นมาแทน ทำให้ผู้รับขาดความสนใจ ขาดความกระตือรือร้นในการรับข่าวสารเป็นเหตุให้ผู้พูดหมดกำลังใจในการพูด หรือผู้พูดมีความตั้งใจในการพูดแต่ผู้ฟังไม่สนใจฟัง เป็นต้น ดังนั้นปัญหาด้านประสิทธิภาพของการสื่อสารจึงอาจเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากผลของความไม่สมหวังในการสื่อสาร มักเป็นผลในทางที่ไม่ดี หรือผลในทางลบจากการสื่อสารนั่นเอง

การสื่อสารจะมีประสิทธิผลมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 6 ประการ คือ ผู้พูด (Information Source) เครื่องส่ง (Transmitter) สัญญาณ (Signal) เครื่องรับ (Receiver) ผู้ฟัง (Destination) และ เสียงรบกวน (Noise) จากองค์ประกอบและแบบจำลองของแชนนอนและวีเวอร์ ซึ่งเป็นแบบจำลองสำหรับการสื่อสารโทรศัพท์สามารถนำมาอธิบายได้ในลักษณะเดียวกัน ผู้พูด (Information Source) คือ ผู้ส่งสาร เครื่องส่งคือผู้ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร สัญญาณ คือสาร เครื่องรับ คือ ผู้ทำหน้าที่รับสารแล้วส่งต่อไปยังผู้รับสาร ผู้ฟัง คือ ผู้รับสารที่เป็นเป้าหมายของผู้ส่งสาร ส่วนเสียงรบกวน หมายถึงสิ่งที่รบกวนที่สอดแทรก หรือแข่งขันกับการสื่อสารนั้น (Competing Stimuli) ทำให้การสื่อสารนั้นขาดความชัดเจนและด้อยประสิทธิภาพ สิ่งรบกวนการสื่อสารนี้มี 2 ประเภท ประเภทแรกคือคือ สิ่งรบกวนทางกายภาพ (Physical Noise) หมายถึง สิ่งรบกวนที่เกิดขึ้นภายนอกตัวบุคคล สิ่งรบกวนอีกประเภทหนึ่ง คือ สิ่งรบกวนภายในตัวบุคคล (Psychological Noise) (ปรมะ สตะเวทิน, 2533, น. 48)

จากแนวคิดทฤษฎีสารสนเทศ (Information Theory) สามารถนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดการวิจัย ในส่วนที่เป็นสิ่งรบกวน (Noise) การรับรู้ภาพยนตร์ของคนหนุ่ม

### ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างปัจเจกบุคคล

(The Individual Difference Theory)

ในการศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสารซึ่งมีความหลากหลาย ย่อมต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างปัจเจกบุคคล ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวได้อธิบายว่าผู้รับสารแต่ละคนที่มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางด้านจิตวิทยาและสังคมต่างจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในการสื่อสารที่แตกต่างกันไป ตามแต่ละบุคคล ทำให้เกิดผลไม่เหมือนกันหรือไม่เป็นไปตามเจตนาของผู้ส่งสาร

เดอ เฟลอร์ (DeFleur, 1970, pp. 119–121) กล่าวว่าผู้รับสารแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันในทางจิตวิทยา เช่น ทศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ จะทำให้มีความสนใจในการเปิดรับสารหรือตีความจากสารที่ได้รับจากสื่อมวลชนแตกต่างกัน โดยได้วางหลักเกณฑ์พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างปัจเจกบุคคลไว้ดังนี้

- บุคคลมีความแตกต่างกันอย่างมากในด้านบุคลิกลักษณะ และสภาพทางจิตวิทยา
- ความแตกต่างกันดังกล่าวนี้นั้น บางส่วนมาจากลักษณะความแตกต่างทางชีวภาพหรือทางร่างกายของแต่ละบุคคล แต่ส่วนใหญ่มาจากความแตกต่างที่เกิดจากการที่บุคคลมีการเรียนรู้จากสังคมแตกต่างกัน

- บุคคลที่มีความเป็นอยู่ต่างสภาพแวดล้อมหรือถูกเลี้ยงในสภาพที่แตกต่างกัน จะเปิดรับความคิดเห็นแตกต่างกันไปอย่างกว้างขวาง

- การเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ทำให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อที่รวมกันเป็นลักษณะทางจิตวิทยาส่วนบุคคลที่แตกต่างกันไปด้วย ซึ่งผลจากความแตกต่างนี้ทำให้มีการกำหนดการเปิดรับสารจากสื่อมวลชน

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างปัจเจกบุคคล คือ แนวคิดลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร (Demographic Characteristics of Audience) ซึ่งหนึ่งในนั้น คือ การศึกษา (Education) หรือความรู้ (Knowledge) เป็นลักษณะอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้น คนที่ได้รับการศึกษาในระดับแตกต่างกัน, ในยุคสมัยที่ต่างกัน, ในระบบการศึกษาที่ต่างกัน, ในสาขาวิชาที่ต่างกัน จึงย่อมมีความรู้สึนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไป คนที่มีการศึกษาสูง หรือมีความรู้ดีจะได้เปรียบอย่างมากในการที่จะเป็นผู้รับสารที่ดี ทั้งนี้เพราะคนเหล่านี้มีความรู้กว้างขวางในหลายเรื่อง, มีความเข้าใจศัพท์มาก และมีความเข้าใจสารได้ดี (ปรเมะ สตะเวทิน, 2533, น. 116)

จากแนวคิดทฤษฎีความแตกต่างระหว่างปัจเจกบุคคล (The Individual Difference Theory) สามารถนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยในส่วนของผู้รับสาร

### ทฤษฎีไวยากรณ์ปริวรรตเพิ่มพูน

(Generative Transformational Grammar)

จรัลวิไล จุญโรจน์, มล. (2548, น. 132) กล่าวไว้ในหนังสือ ภาษาศาสตร์เบื้องต้นว่า คนส่วนมากเข้าใจว่าการสร้างประโยคก็คือการนำคำมาเรียงต่อกันเริ่มจากคำแรก ตามด้วยคำที่สอง คำที่สาม ไปเรื่อยๆ จนจบประโยค หากเราพิจารณาอย่างถี่ถ้วนจะพบว่าความเข้าใจนี้ไม่ถูกต้องนัก เพราะประโยคที่เป็นไปได้ในภาษาหนึ่งๆ มีมากมายจนนับไม่ถ้วน แต่ละประโยคจะมีจำนวนคำต่างกัน แต่ละคำมีชนิดของคำที่แตกต่างกัน ดังนั้นถ้าเราจะอธิบายลำดับการเรียงคำในประโยคให้ได้ครอบคลุมทุกประโยคที่มีในภาษาหนึ่งๆ ย่อมเป็นไปได้เพราะก็จะมีวิธีการเรียงลำดับคำจำนวนนับไม่ถ้วนเช่นกัน

โนม ชอมสกี (Noam Chomsky อ้างถึงใน จรัลวิไล จุญโรจน์, มล., 2548, น. 133) ได้ให้กฎเกณฑ์จำนวนจำกัดไว้สร้างประโยคจำนวนไม่จำกัด ซึ่งเป็นทฤษฎีไวยากรณ์ปริวรรตเพิ่ม

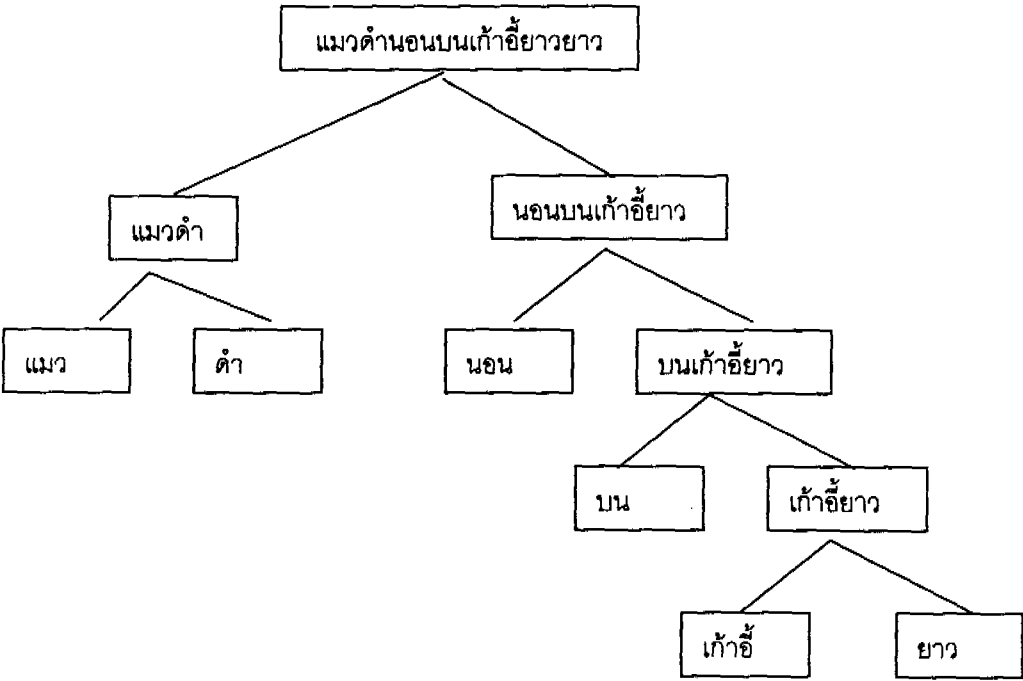
ทูน (Generative Transformational Grammar) ทฤษฎีนี้มีมุมมองว่า การสร้างประโยคเกิดจากหน่วยประกอบ (Constituent) มาประกอบกันเป็นหน่วยสร้าง (Construction)

กฎดังกล่าวกำหนดว่าแต่ละหน่วยสร้างประกอบขึ้นจากหน่วยประกอบ หรือเรียกว่า “กฎโครงสร้างวลี” (Phrase – Structure Rule) ซึ่งแต่ละภาษาก็มีความแตกต่างกันออกไป และถ้าประโยคใดมีลักษณะการสร้างประโยคตรงตามกฎก็ถือว่าเป็นประโยคที่ถูกไวยากรณ์

จากแนวคิดของเป็นทฤษฎีไวยากรณ์ปริวรรตเพิ่มทูนทำให้สามารถวิเคราะห์ประโยค โดยแบ่งออกเป็นหน่วยสร้าง (Construction) ให้เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดเป็น “คำ” “ซึ่งหมายถึงหน่วยของภาษาที่ไม่สามารถแยกย่อยไปได้อีก

สมมติว่าเรามีประโยค “แมวดำนอนบนเก้าอี้ยาว” เราไม่ได้มองว่าเป็นการนำคำแมว – ดำ – นอน – บน – เก้าอี้ – ยาว มาเรียงต่อกัน แต่จะมองว่ามีคำบางคำเป็นหน่วยที่มาประกอบกันเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้นคือหน่วยสร้าง และหน่วยที่ใหญ่ขึ้นไปก็สามารถทำหน้าที่เป็นหน่วยประกอบเพื่อรวมขึ้นเป็นหน่วยที่ใหญ่กว่าขึ้นไปอีก ดังนี้

ภาพที่ 6  
แสดงการวิเคราะห์ประโยคตามทฤษฎีไวยากรณ์ปริวรรตเพิ่มพูน



(จรัลวิไล จรุงญโรจน์, มล., 2548, น. 133)

ตารางที่ 2.2  
แสดงการแบ่งประโยคออกเป็นหน่วยสร้างและหน่วยประกอบ

| หน่วยสร้าง           | ประกอบขึ้นจากหน่วยประกอบ |
|----------------------|--------------------------|
| แม่ดำนอนบนเก้าอี้ยาว | แม่ดำ+นอนบนเก้าอี้ยาว    |
| แม่ดำ                | แม่+ดำ                   |
| นอนบนเก้าอี้ยาว      | นอน+บนเก้าอี้ยาว         |
| บนเก้าอี้ยาว         | บน+เก้าอี้ยาว            |
| เก้าอี้ยาว           | เก้าอี้+ยาว              |

(จรัลวิไล จรุงญโรจน์, มล., 2548, น. 133)



จากแนวคิดทฤษฎีไวยากรณ์ปริวรรตเพิ่มพูน (Generative Transformational grammar) สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ประโยคที่จะนำมาใช้สร้างคำบรรยายต้นแบบ 2 สำหรับการวิจัยครั้งนี้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิตประภา ศรีอ่อน และ คณะ (2545) จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาวันหยุดของคนหนุ่มสาวในกรุงเทพมหานคร พบว่าคนหนุ่มสาวทำกิจกรรมในวันหยุดนอกบ้านเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ เที่ยวห้างสรรพสินค้า, พบเพื่อน, เล่นกีฬา, ดูภาพยนตร์, พบญาติ, รับประทานอาหาร และเดินรำ โดยเพศชายทำกิจกรรมประเภทเล่นกีฬา, พบเพื่อน เที่ยวห้างสรรพสินค้าและดูภาพยนตร์มากกว่าเพศหญิง

นพภา นุชเขียว (2538) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการนำเสนอรายการโทรทัศน์แบบอักษรบรรยายภาพและภาษามือบรรยายภาพที่มีต่อเด็กบกพร่องทางการได้ยิน โดยศึกษาจากกลุ่มนักเรียนหูหนวกโรงเรียนเศรษฐเสถียร ที่เจาะจงให้มีลักษณะผ่านการทดสอบสายตาวามีสายตาปกติและใช้คะแนนเฉลี่ยสะสมของนักเรียนแต่ละคนเป็นดัชนีกลุ่มตัวอย่างโดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 20 คน กลุ่มที่ 1 ให้เรียนจากการนำเสนอรายการโทรทัศน์แบบภาษามือบรรยายภาพ กลุ่มที่ 2 ให้เรียนการนำเสนอรายการโทรทัศน์แบบอักษรบรรยายภาพและเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ 1 ที่เรียนจากรายการโทรทัศน์แบบภาษามือบรรยายภาพ กับนักเรียนกลุ่มที่ 2 ที่เรียนจากการนำเสนอรายการโทรทัศน์แบบอักษรบรรยายภาพ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ดนัย อ้นฤดี (2542) ศึกษาการพัฒนาวิดิทัศน์การสอนเรื่องการปฐมพยาบาล ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ศึกษาทั้งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเศรษฐเสถียร และโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ จำนวน 50 คน แบ่งการทดลองออกเป็น 4 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 – 3 ศึกษาทั้งนักเรียนจากโรงเรียนเศรษฐเสถียร ขั้นตอนที่ 1 ให้นักเรียนจำนวน 3 คนเพื่อตรวจสอบความคิดเห็นต่อรายการวิดิทัศน์ ขั้นตอนที่ 2 ให้นักเรียนจำนวน 6 คนเพื่อหาประสิทธิภาพของรายการ ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนจำนวน 13 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อตามเกณฑ์ที่กำหนด สำหรับนักเรียนโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ ใช้เป็นกลุ่มศึกษาเปรียบเทียบ โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 14 คน เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลการเรียนรู้ระหว่างการสอนทางวิดิทัศน์กับการสอนโดยปกติ ผลการ

ศึกษาพบว่า วิถีทัศน์การสอนเรื่องการปฐมพยาบาลมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดและเมื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ โดยกลุ่มที่เรียนจากวิถีทัศน์มีผลการเรียนรู้สูงกว่าจากการสอนโดยปกติ

สุจิตรา ติกวัฒนานนท์ (2531) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางสายตา กับความจำระยะสั้นเกี่ยวกับคำที่มีความหมายของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 55 เดซิเบลขึ้นไป สังกัดกรมสามัญศึกษา ได้แก่ โรงเรียนเศรษฐเสถียร โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ โรงเรียนโสตศึกษาวัดจำปา โรงเรียนพญาไท ทั้งที่เรียนในชั้นพิเศษและชั้นเรียนร่วม จำนวนทั้งสิ้น 73 คน โดยทดสอบความจำระยะสั้นเกี่ยวกับคำที่มีความหมายกับนักเรียนเป็นรายบุคคล อธิบายให้นักเรียนทั้งชั้นเข้าใจและให้ดูคำจบแล้วจึงให้นักเรียนตอบคำที่จำได้ ด้วยการพูดหรือใช้ภาษามือไทย โดยไม่ต้องเรียงตามลำดับของคำ แต่ละคำให้ดูนาน 3 วินาทีแล้วตอบคำละ 6 นาที เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้ทางสายตา ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาในระดับปานกลางมีความสามารถมากที่สุดในการรับรู้ส่วนที่ขาดให้สมบูรณ์ และมีความสามารถน้อยที่สุดในการรับรู้ตำแหน่งที่ตั้งภายในบริเวณพื้นที่ และส่วนใหญ่สามารถจำคำได้จำนวน 5 คำ และนักเรียนที่มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาด้วยความจำระยะสั้นเกี่ยวกับคำที่มีความหมายมีความสัมพันธ์กันทางบวก

กรณิกา เผือกวิสุทธิ (2547) ศึกษา เปรียบเทียบความจำระยะสั้นต่อตัวอักษรของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินกับนักเรียนปกติ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนปกติจำนวน 60 คนและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวน 40 คนเปรียบเทียบความสามารถของความจำระยะสั้นของทั้งสองกลุ่ม พบว่านักเรียนปกติมีความสามารถของความจำระยะสั้นดีกว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

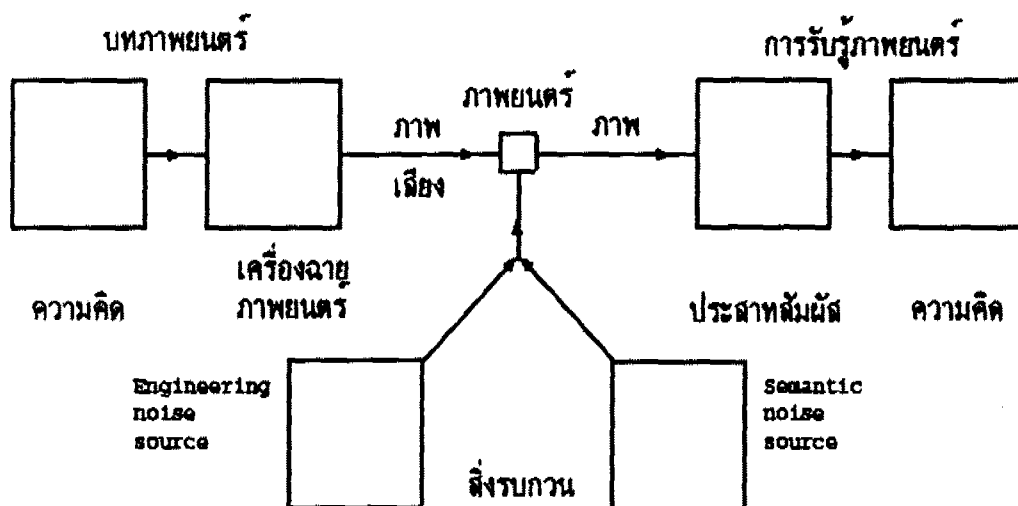
มิลเลอร์ (Miller, 2002) ศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบความสามารถ ความจำระยะสั้น (Short term Memory -STM) ของภาษาแรก (Prelingual) ของคนหูหนวก กับ ความสามารถในการอ่าน (Reading)” เขาได้ตั้งปัญหาในการวิจัยกับความจำระยะสั้น และ ความสามารถในการอ่านของนักเรียนหูหนวก ด้วยการให้ความสนใจกับกระบวนการทางภาษา (Phonological Processing) ด้วยการใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนปกติ 39 คน และ นักเรียนหูหนวก 49 คน แบ่งเป็นนักเรียนหูหนวกที่เรียนภาษาพูด ฮีบรู (Hebrew) 27 คน และ นักเรียนหูหนวกที่ใช้ภาษามือ (Sign Language) 22 คน พบว่า ความสามารถในการจำคำนาม (Nouns) ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนปกติและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนหูหนวกมีความแตกต่างไม่มากนัก และพบว่าความสามารถในการจำคำนามเฉพาะกลุ่มนักเรียนหูหนวกทั้ง 2 กลุ่ม มีความแตกต่างไม่มากนักแต่

พบว่ามีความแตกต่างของคะแนน (Scores) ที่วัดจากคนหูหนวกที่เรียนภาษาฮีบรู คือ มีคะแนนต่ำกว่าคะแนนของนักเรียนปกติ ซึ่งความแตกต่างของคะแนนนี้เกี่ยวข้องกับความสามารถ (STM) มิลเลอร์รายงานว่า เหตุเพราะนักเรียนปกติมีความสามารถของความจำระยะสั้นมากกว่านักเรียนหูหนวก ทั้ง 2 กลุ่ม จึงทำให้มีคะแนนความสามารถในการอ่านมากกว่า และการค้นพบนี้สอดคล้องกับข้อสรุปพื้นฐานที่ว่า นักเรียนหูหนวกอาจจะไม่สามารถเรียนรู้ภาษาได้ดีเท่ากับนักเรียนปกติ (Marschark and Everhart 1997 อ้างถึงใน Millers, 2002) ดังนั้นประเภทของข้อมูลข่าวสารที่คนหูหนวกสามารถเข้าถึงได้ง่ายจึงมีความสำคัญ

จากแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถนำมาแสดงเป็นภาพแบบจำลองได้ดังนี้

ภาพที่ 7

แสดงการเกิดสิ่งรบกวนเมื่อคนหูหนวกชมภาพยนตร์ ดัดแปลงจากแบบจำลองของ  
แซนนอน และ วีเวอร์ ในภาคขยายสิ่งรบกวน



จากภาพเมื่อผู้สร้างภาพยนตร์มีแนวคิด (Information Source) เป็นรูปแบบบทภาพยนตร์ (Message) เมื่อผ่านการผลิตเป็นภาพยนตร์และฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ (Transmitter) สารจะถูกส่งมาในรูปแบบของสื่อภาพยนตร์ (Media) ที่นำเสนอสัญญาณ (Signal) ใน 2 รูปแบบทั้งส่วนที่เป็นภาพ (Visual) และส่วนที่เป็นเสียง (Sound) ซึ่งคนหูหนวกที่มีประสาทสัมผัสทางการได้ยิน (Receiver) บกพร่องทำให้ไม่สามารถรับรู้สัญญาณเสียงจากสื่อภาพยนตร์ได้ จึงเกิดสิ่งรบกวน (Noise) ประเภทสิ่งรบกวนทางด้านเทคนิค (Engineering Noise) ขึ้น ดังนั้นการกำจัดสิ่งรบกวนนี้จึงต้องสร้างคำบรรยายสำหรับคนหูหนวก เพื่อเปลี่ยนส่วนที่เป็นเสียงเป็นรหัส (Encode) ในรูปแบบของคำบรรยาย เพื่อให้คนหูหนวกสามารถถอดรหัส (Decode) เสียงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ด้วยวิธีการอ่านคำบรรยาย แต่เนื่องจากคนหูหนวกมีความสามารถในการอ่านในระดับต่ำ หากคำบรรยายสำหรับคนหูหนวกที่มีการเข้ารหัสมีจำนวนคำมากเกินไป อาจเป็นการสร้างสิ่งรบกวนประเภท Semantic Noise ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในด้านการสื่อความหมายที่เกิดจากการแปลความหมายจากผู้รับสาร ดังนั้นการกำจัดสิ่งรบกวนชนิดนี้ จึงต้องใช้การออกแบบคำบรรยายให้เหมาะสมในการอ่านของคนหูหนวก ด้วยการสร้างคำบรรยายต้นแบบสำหรับคนหูหนวก

นอกจากนี้ความแตกต่างของความสามารถในการอ่านของคนหนุ่มสาวที่เป็นผลจากระดับของการศึกษาเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ต้องนำมาใช้ในการพิจารณา คนหนุ่มสาวในฐานะที่เป็นผู้รับสาร (Destination) ในแบบจำลองทฤษฎีสารสนเทศ ดังนั้นกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) จึงสามารถแสดงได้ดังแบบจำลองนี้

ภาพที่ 8

แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

