

# จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร

## Punctuation in Selected Reality Game Show Television Program

ศิริชัย ศิริกายะ\* สุธิ พลพงษ์\*\* และเจตน์จันทร์ เกิดสุข\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงลักษณะจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร และการสื่อความหมายของจังหวะของการสื่อสารในแต่ละลักษณะ จากการวิจัยผู้วิจัยพบว่าลักษณะของจังหวะของการสื่อสารมีอยู่ 7 ลักษณะได้แก่ การเพิ่มจังหวะ การเร่งจังหวะ การแทรกจังหวะ การสลับจังหวะ การซ้ำจังหวะ การเน้นจังหวะ และการเปลี่ยนจังหวะ

### Abstract

This qualitative research aims to understand the types of punctuation in selected reality game show television program and their signification. As a result, the researcher found seven types of punctuation: 1) added 2) speed up punctuation 3) inserted punctuation 4) switching punctuation 5) repeated punctuation 6) emphasize punctuation 7) changing punctuation.

### ที่มาและความสำคัญ

ฟังก์ชันเอชชั่น(Punctuation) โดยปรกติแล้วหมายถึงเครื่องหมายวรรคตอนต่างๆที่ใช้ในไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษ และภาษาอื่น ๆ เช่น มหัพภาค (Full Stop) หมายถึงการจบประโยค เครื่องหมายจุลภาค (Comma) หมายถึงการคั่นประโยคเพื่อขยายความหมายของคำหน้า หรือเป็นการเชื่อมประโยคใหม่ที่มีความเกี่ยวข้องข้องกับประโยคก่อนหน้า เครื่องหมายโคลอน (Colon) ใช้สำหรับพรรณนาความหมายของคำ หรือใช้สำหรับแยกหัวข้อหลักและหัวข้อรอง หรือใช้สำหรับการแบ่งออกเป็นรายการ (Listing) ในประโยค เครื่องหมาย เซมิโคลอน (Semicolon) ใช้สำหรับการแยกประโยคหน้าและประโยคหลังออกจากกันแต่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นต้น

ในการแปลความหมายของคำว่า ฟังก์ชันเอชชั่น (Punctuation) ในภาษาไทยมีเฉพาะเรื่องของภาษาที่แปลว่า เครื่องหมายวรรคตอน หมายถึงเครื่องหมายวรรคตอนต่างๆสำหรับการใช้ในการเขียน (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542) แต่จุดประสงค์ของเรื่องของผู้วิจัยกำลังศึกษา ผู้วิจัยได้ใช้หลักของเครื่องหมายวรรคตอนมาอ้างอิงวิธีการที่จะทำการวิเคราะห์ ฟังก์ชันเอชชั่น (Punctuation) ในเรื่องของการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงให้คำจำกัดความคำว่า ฟังก์ชันเอชชั่น (Punctuation) สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ว่า “จังหวะของการสื่อสาร”

การตัดต่อสลับภาพไปมาแบบรวดเร็ว เป็นลักษณะการตัดต่อของรายการโทรทัศน์เกือบจะทุกประเภท จนกลายเป็นจารีตของการตัดต่อรายการ

\* รองศาสตราจารย์ ดร. คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

\*\* อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

\*\*\* นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

โทรทัศน์ อัตราการตัดต่อโดยเฉลี่ยมีความยาวเพียง 2 ถึง 3 วินาทีต่อภาพ (O'Donnell, 2007) เป็นเพราะจากการถ่ายทำที่ใช้จำนวนกล้องเยอะ ทำให้จำนวนของภาพดิบที่จะนำมาใช้มีจำนวนเยอะ จึงทำให้การตัดสินใจของผู้ทำการตัดต่อที่จะเลือกภาพแต่ละภาพมาเรียบเรียงเพื่อเล่าเรื่องให้เข้าใจ และมีเนื้อหาที่น่าสนใจนั้นเป็นสิ่งสำคัญ จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ ซึ่งจะเป็นเรื่องที่นำไปสู่การตอบปัญหาว่าลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์เป็นอย่างไรและสื่อความหมายอะไร

### ปัญหาคำวิจัย

1. จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรมีลักษณะอย่างไร
2. รูปแบบของจังหวะของการสื่อสารสื่อความหมายอะไรให้กับรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร
2. เพื่อทราบถึงความหมายที่เกิดจากจังหวะของการสื่อสารของโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร

### ข้อสันนิษฐาน

1. จังหวะของการสื่อสารของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรมีลักษณะเป็นการสลับจังหวะ การเพิ่มจังหวะ การเน้นจังหวะ การแทรกจังหวะ การเร่งจังหวะ และการซ้ำจังหวะ
2. จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร มีการสื่อความหมายถึงการแข่งขัน ความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขัน การให้คนดูมีส่วนร่วม และการทำให้คนดูเข้าใจในเนื้อหา

### นิยามศัพท์

1. จังหวะของการสื่อสาร(Punctuation) หมายถึง รหัสในการเล่าเรื่องด้วยภาพในรายการโทรทัศน์
2. รายการเรียลลิตีเกมโชว์ หมายถึง รายการกึ่งเรียลลิตีที่มีการแข่งระหว่างผู้เข้าแข่งขันจากที่บ้าน ได้แก่รายการ “Survivor”
3. ภาพ (Shot) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายจากกล้องซึ่งเริ่มจากกดบันทึกจนถึงกดยกบันทึก
4. การตัดต่อ (Editing) หมายถึง การนำภาพเคลื่อนไหวมาเรียงกันเพื่อสร้างความหมายให้เกิดขึ้นหรือสร้างให้เป็นเรื่องราว

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อให้ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของจังหวะของการสื่อสารในการเล่าเรื่อง และความหมายที่เกิดขึ้นของคนดูจากการได้ดูรายการโทรทัศน์ และเพื่อให้ผู้ผลิตได้ผลิตรายการที่มีคุณภาพต่อไป

### แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร ใช้แนวคิดและทฤษฎี ตามข้อสันนิษฐาน 2 ข้อของผู้วิจัยดังต่อไปนี้

ข้อสันนิษฐานข้อที่ 1 จังหวะของการสื่อสารของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรมีลักษณะเป็นการสลับจังหวะ การเพิ่มจังหวะ การเน้นจังหวะ การแทรกจังหวะ การเร่งจังหวะ และการซ้ำจังหวะ

ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของการตัดต่อในการวิเคราะห์การตัดต่อในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร เพื่อหาหลักการในการตัดต่อในการสร้างจังหวะของการสื่อสาร โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อจากหนังสือ “Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and

Movie Lover Must Know” เรียบเรียงโดย เกล แชนด์เลอร์(Gael Chandler) ที่กล่าวถึงวิธีการตัดต่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ภาพให้เชื่อมกับอีกภาพโดยให้ความต่อเนื่องของภาพสองภาพโดยมีวิธีการดังนี้

ข้อสันนิษฐานข้อที่ 2 จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรมีการสื่อความหมายถึงการแข่งขัน ความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขัน การให้คนดูมีส่วนร่วม และการทำให้คนดูเข้าใจในเนื้อหา

ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสัญญาณวิทยาสำหรับการวิเคราะห์รูปแบบขอรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร เพื่อวิเคราะห์จังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการ โดยอ้างถึง Christian Metz (1931) ที่ได้กล่าวถึงสัญญาณวิทยาของภาพยนตร์ ไว้ว่าโครงสร้างทางความคิดของคนมีส่วนกำหนดการตัดต่อ ในการสร้างภาพยนตร์ เขาสร้างระบบที่เรียกว่า Grande Syntagmatique ขึ้นเพื่อพยายามอธิบายกฎเกณฑ์ของการเลือกสรรหรือการถ่ายทำภาพยนตร์โดยอาศัยการเทียบเคียงกับโครงสร้างประโยคทางภาษา

อย่างไรก็ตาม Arthur Asa Berger (1982) ได้กล่าวไว้ด้วยเรื่องของสัญญาณของรายการโทรทัศน์นั้นเกิดจากระบบของการผลิตซึ่งเกี่ยวข้องกับมุกก้องที่ใช้ การเคลื่อนที่ของกล้อง และเทคนิคของการตัดต่อ ที่ทำให้เกิดความหมายขึ้น โดย Berger ให้ความหมายของมุกก้องต่างๆไว้

แนวคิดเกี่ยวกับ Redundancy และ Entropy (John Fiske, 1982) Redundancy คือความแน่นอน ผู้รับสารมีข้อมูลที่เพียงพอแล้วโดยไม่จำเป็นต้องได้รับข้อมูลเพิ่มเติม แต่ผู้รับสารสามารถรู้ได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ส่วน Entropy มีความหมายตรงข้ามกับ Redundancy คือความไม่แน่นอน ผู้รับสารไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น จึงต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อลดความไม่แน่นอน ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาขอรายการโทรทัศน์ที่คัดสรรมาศึกษา

## ระเบียบวิธีวิจัย

### แหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษาจากรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ 4 เรื่องได้แก่ รายการ 1.รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29 2.รายการ Master Chef London ฤดูกาลที่ 10 3.รายการ Amazing Race Asia ฤดูกาลที่ 2 4.รายการ The Face Thailand ฤดูกาลที่ 1

รายการที่ผู้วิจัยได้คัดสรรมาเป็นรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่มีความนิยมสูงในแต่ละภูมิภาคทั่วโลก ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา ทวีปยุโรป ทวีปเอเชีย และรายการในประเทศไทย โดยผู้วิจัยได้ดาวน์โหลดแหล่งข้อมูลมาจากแอปพลิเคชัน (Application) ไอทูน (iTune) ทำให้สามารถย้อนดูย้อนหลังได้โดยไม่มีโฆษณามาขึ้น

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

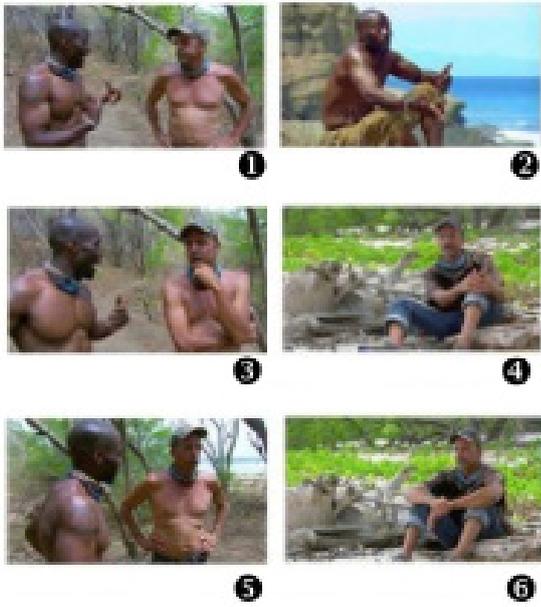
ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการเก็บข้อมูลโดยการนำเทปรายการมาตัดต่อเพื่อแยกโครงสร้าง(Deconstruct) ออกมา เพื่อให้เห็นถึงลักษณะการตัดต่อและการเปลี่ยนแปลงในทุกๆภาพ เพื่อวิเคราะห์การใช้จังหวะของการสื่อสารในรายการ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้แนวคิดเรื่องการตัดต่อ (Editing) แนวคิดเรื่องสัญญาณวิทยา(Semiology) และแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative) เพื่อตอบปัญหาคำวิจัยที่ว่าลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรเป็นอย่างไร และสื่อความหมายอะไร โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเขียนสรุปด้วยแบบจำลองการเขียนโต้แย้งแสดงเหตุผลของทูลมิน

ผลการวิจัย

การแทรกจังหวะ



ภาพที่ 1 การแทรกจังหวะ  
รายการ SURVIVOR ฤดูกาลที่ 29

เริ่มจากภาพที่ทั้งคู่กำลังสนทนากันอยู่ โดยใช้ภาพขนาดกลางเพื่อสื่อให้เห็นว่าทั้งคู่กำลังสนทนากัน จังหวะนี้ผู้ตัดต่อจึงตัดภาพมาที่คำสัมภาษณ์ของ Jeremy เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจความรู้สึกของเขา ภาพจึงตัดกลับไปทั้งคู่กำลังสนทนากันอยู่

จากการวิเคราะห์ลักษณะการแทรกจังหวะ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าในการตัดต่อที่มีภาพสัมภาษณ์แทรกเข้ามาเพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจในความคิดของผู้แข่งขันและสามารถติดตามรายการได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารในเรื่อง อัตตะของการสื่อสาร (meta-language) และหากเปรียบเทียบกับเครื่องหมายวรรคตอนในไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษสามารถเปรียบได้กับเครื่องหมาย ลูกน้ำ (Comma) สำหรับใช้ในการขยายความหมายของคำในประโยค ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการตัดต่อในรูปแบบของการสัมภาษณ์ตัวละครในรายการเป็นการแทรกจังหวะ

การเพิ่มจังหวะ



ภาพที่ 2 การเพิ่มจังหวะ

รายการ MASTER CHEF LONDON ฤดูกาลที่ 10

ภาพจะเริ่มต้นจากภาพที่John กำลังวิจารณ์อาหารของ Robert อยู่ โดยใช้ภาพขนาดกลางเพื่อสื่อให้เห็นลักษณะของพิธีกรทั้งสองคน จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่สีหน้าของ Robert ที่ยังยิ้มแ้ม โดยใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของผู้แข่งขัน เมื่อผู้ชมเห็นจะเข้าใจ Robert และรับรู้ได้ว่าเขาพอใจกับคำตอบที่ได้รับจากพิธีกร จังหวะนี้ภาพจึงตัดไปที่ John กำลังวิจารณ์อาหารต่อ โดยใช้ภาพขนาดกลาง

จากการวิเคราะห์ลักษณะการเพิ่มจังหวะ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการตัดต่อในรูปแบบที่มีการสลับภาพของผู้อื่นที่ไม่ได้เป็นผู้สนทนาเข้ามานั้น สอดคล้องกับแนวคิดการตัดต่อภาพ Reaction(Chandler, 2004)ที่ได้กล่าวไว้ว่าการตัดต่อแบบ Reaction เพื่อให้เห็นสีหน้าของผู้ที่กำลังรับฟังอยู่และหากเปรียบเทียบกับเครื่องหมายวรรคตอนในไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษสามารถเปรียบเทียบกับเครื่องหมาย วงเล็บ(Parenthesis) สำหรับการขยายสิ่งที่อยู่ในประโยค ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการตัดต่อ

ในรูปแบบของการสลับภาพไปที่ผู้กำลังรับฟังอยู่เพื่อให้เห็นสีหน้านั้นเป็นการเพิ่มจังหวะ

### การเน้นจังหวะ



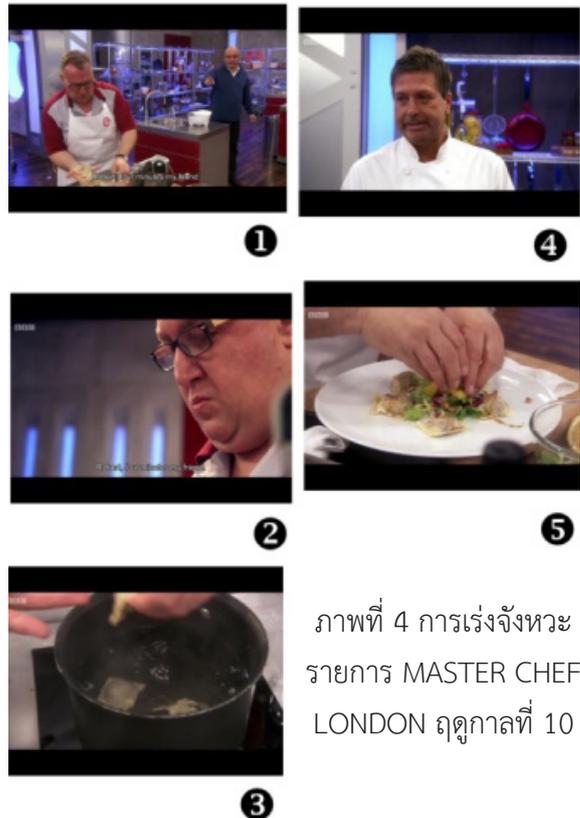
ภาพที่ 3 การเน้นจังหวะ

รายการ THE FACE THAILAND ฤดูกาลที่ 1

เริ่มจากภาพที่เพื่อน ๆ ของทรายกำลังปลอมทรายในห้องน้ำ โดยใช้ภาพขนาดกว้างเพื่อให้เห็นลักษณะท่าทางและสีหน้าของเพื่อนของทรายที่กำลังเป็นห่วง จังหวะนี้ภาพจึงตัดไปที่ทรายออกมาจากห้องน้ำกำลังร้องไห้ โดยใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อให้เห็นสีหน้าของทรายและใช้เทคนิคพิเศษที่ทำให้ภาพช้าลงเพื่อเน้นอารมณ์ที่เสียใจของทราย

จากการวิเคราะห์ลักษณะการเน้นจังหวะ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการตัดต่อโดยใช้เทคนิคพิเศษที่ทำให้ภาพช้าลงเพื่อเป็นการเน้นอารมณ์ของผู้เข้าแข่งขันโดยใช้เทคนิคพิเศษที่ทำให้ภาพดูช้าลง (Slow Motion) (Chandler, 2004) เป็นแนวความคิดการตัดต่อที่ได้กล่าวไว้ว่าเป็นเทคนิคที่ทำให้ที่กำลังเคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นช้าลง ทำให้คนดูรู้สึกดีใจมากขึ้นเมื่อจังหวะถูกปรับให้ช้าลง ผู้วิจัยได้สรุปการตัดต่อในรูปแบบนี้เป็นการเน้นจังหวะเพื่อสื่อให้คนดูเห็นถึงอารมณ์ของผู้เข้าแข่งขัน

### การเร่งจังหวะ



ภาพที่ 4 การเร่งจังหวะ  
รายการ MASTER CHEF  
LONDON ฤดูกาลที่ 10

การตัดต่อเริ่มจากภาพที่ Robert กำลังรีดแผ่นพาสต้าแล้วนำมาห่อไส้ โดยใช้ภาพขนาดกลางเพื่อให้เห็นการทำอาหารของ Robert และการเร่งของพิธีกรในภาพเดียวกัน จังหวะนี้ภาพจะตัดไปที่สีหน้าของ Robert ในขณะที่กำลังทำอาหารอยู่ โดยใช้ภาพขนาดใกล้มากเพื่อสื่อให้เห็นสีหน้าและอารมณ์ของ Robert ที่กำลังกังวลว่าอาหารของตนเองจะเสร็จตามเวลาหรือไม่ จังหวะนี้ผู้ตัดต่อจึงตัดภาพไปที่ Robert กำลังจะต้มพาสต้าที่ห่อไส้แล้ว โดยใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อถึงความกดดันที่กำลังประสบอยู่ จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่สีหน้าของพิธีกร John โดยใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของเขากำลังแสดงสีหน้าถึงความกังวลและไม่มั่นใจว่า Robert จะทำเสร็จ จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่ Robert กำลังจัดจานอาหารที่เคঁทำไว้อย่างเร่งรีบ โดยใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อให้เห็นถึงความกดดันและอารมณ์ของความเร่งรีบในตอนนั้น จากการวิเคราะห์ลักษณะการเร่งจังหวะสามารถสรุปได้ว่าเป็นการตัดข้ามเวลา เพื่อร่นเวลาสำหรับการนำเสนอ สอดคล้องกับแนวความคิดการตัดต่อ

ของ Gale Chandler ที่กล่าวไว้ว่าการตัดต่อเพื่อให้เวลาในภาพยนตร์สั้นกว่าในเวลาของความเป็นจริงคือการตัดต่อแบบ Compressing Time(Chandler, 2004)แสดงให้เห็นว่าในรายการโทรทัศน์ผู้ส่งสารไม่จำเป็นต้องส่งสารทั้งหมดก็ยังสื่อความหมายผู้รับสารเข้าใจความหมายได้ผู้วิจัยจึงสรุปการตัดต่อแบบร่นเวลานี้ได้ว่าเป็นการเร่งจังหวะ

**การสลับจังหวะ**



1



7



2



8



3



9



4



10



5



11



6



12

เริ่มจากการตัดภาพมาที่ทีม Edwin และ Monica กำลังลงจากแท็กซี่ โดยใช้ภาพขนาดกว้าง เพื่อให้เห็นลักษณะและท่าทางของผู้เข้าแข่งขัน จังหวะนี้ภาพจึงตัดไปที่พิธีกรรายการที่ยืนรอผู้เข้าแข่งขันที่เส้นชัย โดยใช้ภาพขนาดกว้างเพื่อสื่อให้เห็นระยะทางไปสู่เส้นชัยนั้นยังอีกไกล จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่Terriและ Henry กำลังวิ่งกันอยู่ โดยใช้ภาพขนาดกว้างเพื่อสื่อให้เห็นทั้งคู่ยังอยู่ห่างไกลจากเส้นชัย จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่ Edwin และ Monica กำลังวิ่งอยู่ โดยใช้ภาพขนาดกลางเพื่อให้เห็นลักษณะความเร่งรีบของทั้งคู่ จังหวะนี้ภาพจึงตัดไปที่ Terriและ Henry ที่กำลังวิ่งเช่นเดียวกัน โดยใช้ภาพขนาดกว้างเพื่อสื่อว่าพวกเขาอยู่ไกลจากเส้นชัย จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่พิธีกรที่ยืนรออยู่ที่เส้นชัย โดยใช้ภาพขนาดกลางเพื่อสื่อว่าผู้เข้าแข่งขันทั้งสองที่นั่นใกล้เข้าสู่เส้นชัย จังหวะนี้ภาพจึงตัดไปที่ Edwin และ Monica กำลังวิ่งอยู่ โดยใช้ภาพขนาดไกลเพื่อสื่อให้เห็นว่ายังอยู่ไกลจากเส้น จังหวะนี้ภาพจึงตัดกลับไปของทีมของ Henry และ Terri กำลังวิ่งอยู่ โดยใช้ภาพขนาดไกลเพื่อเปรียบเทียบกับอีกทีมว่าตอนนี้ทั้งสองทีมมีความใกล้เคียงที่จะถึงเส้นชัยก่อนเหมือนกัน จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่พิธีกรกำลังรออยู่อีกรอบ โดยใช้ภาพขนาดกลางแต่ถ่ายผ่านไหล่จากด้านหลังเพื่อสื่อว่าพิธีกรนั้นกำลังรอผู้เข้าแข่งขันอย่างใจจดใจจ่อ จังหวะนี้ตัดภาพไปที่ Edwin และ Monica กำลังวิ่งอยู่ โดยใช้ภาพระยะกว้างเพื่อสื่อว่าผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนในทีมนี้กำลังจะถึงเส้นชัยแล้ว จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่พิธีกรกำลังยืนรออยู่ โดยใช้ภาพขนาดกว้างแล้วเดินถอยหลังเข้าหาเป็นมุมแทนสายตา จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่ Terri และ Henry มาถึงเส้นชัยก่อน โดยใช้ภาพขนาดกลางเพื่อสื่อให้เห็นถึงลักษณะท่าทางของผู้เข้าแข่งขันที่กำลังดีใจยังอยู่ในเกมต่อไป

จากการวิเคราะห์ลักษณะการสลับจังหวะ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการตัดต่อสลับไปมาระหว่างผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน เป็นการตัดต่อเพื่อสื่อถึงการแข่งกันระหว่างผู้เข้าแข่งขัน ผู้วิจัยจึงสรุปการตัดต่อในรูปแบบนี้ว่าการสลับจังหวะ ซึ่งสอดคล้องกับ

แนวความคิดการตัดต่อของ Gale Chandler ที่กล่าวไว้ว่าการตัดต่อแบบสองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันเรียกว่าการตัดแบบคู่ขนาน (Parallel Editing)(Chandler, 2004)

### การเปลี่ยนจังหวะ



1



2



3

ภาพที่ 6 การเปลี่ยนจังหวะ รายการ AMAZING RACE ASIA ฤดูกาลที่ 2

เริ่มจากภาพที่ผู้เข้าแข่งขันเพิ่งเล่นเกมล่าสุดเสร็จเรียบร้อยและกำลังอ่านโจทย์จากคำใบ้ที่รายการได้เตรียมไว้ให้เพื่อเล่นในเกมต่อไป โดยใช้ภาพขนาดกลางเพื่อสื่อให้เห็นสีหน้าของผู้เข้าแข่งขันและ จังหวะนี้ภาพจึงตัดมาที่ช่วงอธิบายเกี่ยวกับเกมต่อไป โดยใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสื่อให้ผู้ชมเห็นวิธีการเล่นอย่าง จังหวะนี้ภาพจึงตัดกลับมาที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังวิ่งไปเล่นเกมต่อไป โดยใช้ภาพขนาดกว้างเพื่อให้เห็นลักษณะท่าทางของผู้เข้าแข่งขันที่กำลังเร่งรีบ จากการวิเคราะห์ลักษณะการเปลี่ยนจังหวะ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการเปลี่ยนจังหวะของการสื่อสารสอดคล้องกับแนวความคิดการตัดต่อ Cut Away (Chandler) เพื่อสื่อให้คนดูเข้าการตัดต่อโดยเปลี่ยนฉากด้วยภาพวิวทิวทัศน์ยังเป็นการทำให้การเล่าเรื่องนั้นมีความไหลลื่น (Smooth) ไม่ให้รู้สึกสะดุดเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อ Cut Away (Chandler, 2004) ซึ่งเป็นการแทรกภาพระหว่างฉากเพื่อไม่ให้สะดุดสำหรับคนดูและเปรียบเสมือนกับจุด full stop ในไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษที่แสดงให้เห็นว่าเป็นจุดจบของประโยคและกำลังจะขึ้นประโยคใหม่ ผู้วิจัยจึงสรุปการตัดต่อเพื่อเปลี่ยนฉากนี้ว่า การเปลี่ยนจังหวะ

### การซ้ำจังหวะ



1



6



2



7



3



8



4



9



5



10

ภาพที่ 7 การซ้ำจังหวะ รายการ MASTER CHEF LONDON ฤดูกาลที่ 10

รูปแบบที่ใช้ในการตัดต่อเพื่อแนะนำตัวของ ผู้เข้าแข่งขันทั้ง Sumerai และ Robert จะมีความคล้ายกัน โดยที่จะให้มีการทำอาหารแล้วตัดภาพไปที่สัมภาษณ์ ตัดกลับมาตอนที่กำลังทำอาหารแล้วพิธีกรถามคำถาม แล้วตัดกลับมาที่ผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามจากการวิเคราะห์รูปแบบ การจัดการจังหวะของการสื่อสารของผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนนี้มีรูปแบบที่เหมือน

กัน (Redundancy) เพื่อสื่อสารให้คนดูเข้าใจถึงรูปแบบของการแนะนำตัวผู้เข้าแข่งขันในรายการ และเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเท่าเทียมของผู้เข้าแข่งขันรายการแต่ละคนโดยที่ทางรายการไม่ได้ให้ความสำคัญกับผู้เข้าแข่งขันคนใดคนหนึ่งเป็นพิเศษ

จากการวิเคราะห์ลักษณะการซ้ำจังหวะ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าจากการจัดการจังหวะของการสื่อสารของผู้เข้าแข่งขันทั้งสองทีมนี้มีรูปแบบที่เหมือนกัน (Redundancy) เพื่อสื่อสารให้คนดูเข้าใจถึงรูปแบบของการแนะนำตัวผู้เข้าแข่งขันในรายการ และเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเท่าเทียมของผู้เข้าแข่งขันรายการแต่ละคนโดยที่ทางรายการไม่ได้ให้ความสำคัญกับผู้เข้าแข่งขันคนใดคนหนึ่งเป็นพิเศษ ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการติดต่อในรูปแบบนี้เป็นการติดต่อแบบซ้ำจังหวะเพื่อสื่อสารให้คนดูเข้าใจถึงรูปแบบการแนะนำผู้เข้าแข่งขันของรายการ

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรทำให้ผู้วิจัยเข้าใจลักษณะของจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์และการสื่อความหมายจากลักษณะจังหวะของการสื่อสารต่าง ๆ

ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยกรอบแนวคิดทฤษฎีดังนี้ แนวคิดเรื่องการตัดต่อ(Editing) แนวคิดเรื่องสัญวิทยาวิทยา (Semiology) และแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง(Narrative) โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ Survivor ฤดูกาลที่ 29 จากการวิจัยผลออกมาดังนี้

ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ Survivor ฤดูกาลที่ 29 มี 7 ลักษณะได้แก่ การเพิ่มจังหวะ เป็นการตัดภาพที่อยู่ในเวลาเดียวกันมาเรียงต่อกัน การเร่งจังหวะ เป็นการตัดต่อข้ามช่วงเวลาที่ไม่สำคัญออกเพื่อทำให้เรื่องราวกระชับมากขึ้น การแทรกจังหวะ เป็นการตัด

ต่อภาพคำสัมภาษณ์ของตัวละครเข้ามาแทรกในระหว่างการถ่ายทำ การสลับจังหวะ เป็นการตัดต่อสลับระหว่างทีมผู้เข้าแข่งขันไปมา การซ้ำจังหวะ เป็นการตัดต่อโดยใช้รูปแบบการเล่าเรื่องซ้ำๆ การเน้นจังหวะ เป็นการใส่เทคนิคพิเศษกับภาพเน้นความสำคัญของภาพ และการเปลี่ยนจังหวะ เป็นการตัดต่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งโดยมีการแทรกภาพระหว่างการเปลี่ยนฉาก

ลักษณะจังหวะของการสื่อสารทั้ง 7 ลักษณะที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หานั้นสามารถสื่อความหมายได้ดังนี้ การเพิ่มจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้สึกถึงความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขันคนอื่นๆ ที่อยู่ในเวลาเดียวกันนั้น การเร่งจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้สึกถึงความตื่นเต้นและความเร่งรีบของผู้เข้าแข่งขัน การแทรกจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูได้รู้เนื้อหาที่อยู่นอกเหนือจากการแข่งขันซึ่งเป็นอัตตของการสื่อสาร ทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหารายการมากยิ่งขึ้น การสลับจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้ว่ากำลังมีการแข่งขันกันอยู่ การซ้ำจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูเข้าใจในรูปแบบของรายการที่น่าเสนอซ้ำ ๆ (Redundancy) การเน้นจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูเข้าใจถึงอารมณ์ของผู้เข้าแข่งขันในขณะนั้น การเปลี่ยนจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้ว่ากำลังจะมีการเปลี่ยนฉาก

จากที่สรุปมาผู้วิจัยสามารถสร้างออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางสรุปผลการวิจัย		
ลักษณะของจังหวะ	วิธีการ	สื่อความหมาย
1. การเพิ่มจังหวะ	เพิ่มภาพที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกันและเวลาเดียวกัน	อารมณ์ของตัวละคร
2. การเร่งจังหวะ	สั้นเวลาจากเวลาที่เกิดขึ้นจริง	เวลา / ความรีบร้อน
3. การแทรกจังหวะ	แทรกภาพที่นอกเหนือจากสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นอยู่	อรรถของการสื่อสาร
4. การสลับจังหวะ	ตัดต่อสลับ 2 เหตุการณ์ขึ้นไป ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน	การแข่งขัน
5. การซ้ำจังหวะ	การตัดต่อโดยการจัดการจังหวะในรูปแบบเดิม	รูปแบบรายการ
6. การเน้นจังหวะ	การทำให้ภาพช้าลงหรือตัดซ้ำในภาพเดิมหลาย ๆ ครั้ง	อารมณ์ของตัวละคร
7. การเปลี่ยนจังหวะ	การเปลี่ยนช่วงหรือฉากของรายการ	จบ และเริ่มต้นใหม่

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เรื่อง “จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตี้เกมโชว์ที่คัดสรร” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะการวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการวิเคราะห์รายการ

โทรทัศน์ที่หลากหลายประเภทมากกว่านี้ เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์อย่างชัดเจน และทั้งยังทำให้เห็นการสื่อความหมายของจังหวะของการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ

#### บรรณานุกรม

- Berger, Arthur Asa. (1982). Media Analysis Techniques. California: SAGE Publication, Inc.
- Chang, Justin. (2012). FilmCraft: Editing. Waltham: Focal Press.
- Chandler, Gael. (2004). Cut by Cut: Editing Your Film or Video. California: Micheal Wiese Productions.
- Metz, Christian. (1974). Film Language: A Semiotics of Cinema. New York: Oxford University Press.
- Huff, Richard M. (2006). Reality Television. Connecticut: Praeger Publisher.
- Shrives, Craig (2011). Grammar Rules: London: Kyle Books.
- Tomlinson, John. (2007). The Culture of Speed: The coming of Immediacy. London: SAGE Publication Ltd.