**การแสดงออกทางอารมณ์และการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์  
ในมิวสิควิดีโอวงโลโมโซนิค (Lomosonic)**

**พีรณัฐ ผิวขำ1, พราว อรุณรังสีเวช\*2**

1สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, โทรศัพท์ 082-345-0950

2สาขาวิชานิเทศศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, โทรศัพท์ 087-931-2327

1e-mail: peeranat\_frank@hotmail.com, s58123318094@ssru.ac.th  
\*2e-mail: parunran@nyit.edu\* (Corresponding author), proud.ar@ssru.ac.th

**บทคัดย่อ**

ปัจจุบันนี้ มิวสิควิดีโอเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและรับชมซ้ำ ๆ ได้ สื่อดังกล่าวมีความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของเพลงควบคู่กับการเล่าเรื่องของตัวละครได้เป็นอย่างดี งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสื่อสารทางอารมณ์ของตัวละครและการสื่อสารทางสัญลักษณ์ของมิวสิควิดีโอวงโลโมโซนิก (Lomosonic) การวิเคราะห์ตัวบทได้ถูกนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์มิวสิควิดิโอจำนวน 15 เพลง ซึ่งถูกคัดเลือกโดยต้องมีตัวละครแสดงร่วม มิใช่มีแต่สมาชิกวงดนตรีแสดงเท่านั้น ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการแสดงอารมณ์มักอยู่ใน 3 ช่วงของการเล่าเรื่อง คือ ก้าวร้าว โดดเดี่ยว และสำนึกผิด ความก้าวร้าวของตัวละครชายมักทำให้เกิดการยุติความสัมพันธ์ ความก้าวร้าวบ้างถูกแทนด้วย สี และ ไฟ ความโดดเดียวถูกแสดงโดยตรงเมื่อตัวละครอยู่คนเดียวและครุ่นคิด หรือใช้สิ่งอื่น ๆ มาเปรียบเทียบ เช่น ทะเลกว้างใหญ่ ถนนที่ไม่มีรถรา ส่วนการสำนึกผิด ตัวละครชายที่อกหักและสำนึกผิดได้ มักไม่ได้พบกับความสุขในตอนจบ แตกต่างจากตัวละครที่สำนึกผิดที่ทอดทิ้งมารดา ซึ่งได้รับความสุขในตอนจบเมื่อกลับไปหามารดา ผู้วิจัยเสนอแนะให้ผู้ผลิตมิวสิควิดีโอและศิลปินผสมผสาน การเล่าเรื่อง การใช้สัญลักษณ์สื่อความหมาย และการแสดงออกทางอารมณ์ เพื่อให้ได้การสื่อสารที่สมบูรณ์จากศิลปินไปสู่แฟนเพลง นอกจากนี้ยังเสนอแนะให้ใช้สื่อมิวสิควิดีโอเป็นส่วนในการขับเคลื่อนสังคม เพื่อสอนผู้ชมให้ทำดี เช่น ให้ตัวละครได้รับผลดีหลังจากสำนึก เป็นต้น

**คำสำคัญ :** มิวสิควิดีโอ, อารมณ์, สัญลักษณ์, ร็อค

**The Emotion Expression and Symbolic Message  
in Lomosonic Music Video**

Peeranat Phiewkam1, Proud Arunrangsiwed\*2

1 Films and digital Media, Suan Sunandha Rajabhat University, Tel. 082-345-0950

2 Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, Tel. 087-931-2327

1e-mail : peeranat\_frank@hotmail.com  
\*2e-mail : parunran@nyit.edu (Corresponding author)

**Abstract**

Nowadays, music videos could be easily accessed, viewed, and engaged by fans. This kind of media has ability to convey the story of fictional characters and, at the same time, emotion of songs from the artists to their audiences. The current study aims to analyze the emotion expression through the fictional characters and symbolic communication in music videos of the band, Lomosonic. Textual analysis was used to examine 15 selected music videos. The selection criteria are that each music video has to consist of fictional character(s), not just band members. The results show that there are 3 stages of emotion expression, (1) aggression, (2) loneliness, and (3) repentance or sincerely regret. Aggressive acts were mostly done by male characters, which consequently caused the break-up. Aggression is symbolically defined by color and fire. For loneliness, the characters directly showed their loneliness by being alone, sad, and ruminative. Some part of music videos used the images of blank ocean and empty street to describe the stage of loneliness. For the stage of repentance, most male characters which repented after the break-up could not find their happy ending. In contrast, the male character, who felt regret that he did not provide enough time for his mother, could find the happy ending by visiting his mother at the end of music video. The researchers suggest that the producer and artists should blend (1) storytelling, (2) symbolic message, and (3) emotion expression, all together, in order to heighten the capacity of music videos to convey the meaningful message to the audiences. Last but not least, they should use music videos as tools to mobilize the society and teach the fans with positive messages, such as the fictional characters could have a happy ending, after they could repent.

**Keywords :** Music video, emotion, symbolic, rock

**บทนำ**

การเล่าเรื่องราวผ่านทางมิวสิควิดีโอ (Music Video) ในปัจจุบันมีความแพร่หลายเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบความบันเทิงหรือในรูปแบบของทางการค้า สื่อประเภทนี้สามารถเปลี่ยนแนวความคิดของผู้บริโภคในด้านทัศนคติตลอดจนการใช้ชีวิต ทั้งนี้เนื่องจากผู้บริโภคสื่อจะรับชมซ้ำ ๆ เมื่อต้องการฟังเพลง นอกจากเพลงและมิวสิควิดีโอแล้ว อาจมีเพียงวิดีโอเกมส์เท่านั้นที่ผู้บริโภคสื่อนิยมเล่นซ้ำ ส่วนสื่อบันเทิงชนิดอื่น อย่างภาพยนตร์ ละคร การ์ตูน รายการโทรทัศน์ ล้วนไม่ค่อยมีการบริโภคซ้ำเป็นครั้งที่สองเลย (Anderson & Warburton, 2012) ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเนื้อหาการถ่ายทอดทางอารมณ์ของมิวสิควิดีโอ ไม่ว่าจะผ่านทางการแสดงออกทางกายหรือสีหน้าของตัวละคร หรืออาจแสดงออกผ่านทางสัญลักษณ์ ซึ่งประโยชน์ที่ได้รับคือข้อแนะนำในการสร้างมิวสิควิดีโอที่สามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้ดี และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยเกี่ยวกับมิวสิควิดีโอของวงดนตรีที่มีชื่อเสียงต่อไป

**การทบทวนวรรณกรรม**

(1) การถ่ายทอดทางอารมณ์ผ่านทางภาพยนตร์

การถ่ายทอดทางอารมณ์ในภาพยนตร์เกิดจากการเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ (แข มังกรวงษ์, 2555) และการใส่เสียงประกอบเพื่อเป็นการทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (พรนิมิต ธิราช และ ภัสวลี นิติเกษตรสุนทร, 2559) โดยจะมีการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละครเพื่อเพิ่มความ “อิน” หรือจินตนาการร่วม (Arunrangsiwed, Bunyapukkna, Ounpipat, & Inpayung, 2018) โดยการใช้มุมกล้อง Close-up ที่ใบหน้าของตัวละคร (Cutting & Armstrong, 2016) มิใช่เพียงแต่ภาพยนตร์เท่านั้น ในปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันก็มีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกด้วยเช่นกัน (ทักษิณา สุขพัทธี, 2558)

(2) การถ่ายทอดทางอารมณ์ผ่านทางมิวสิควีดีโอ

ดนตรีมีบทบาทกับมนุษย์ในทางอารมณ์มาเป็นเวลานาน (พลังพล ทรงไพบูลย์, 2551) เพลงมิได้เปลี่ยนอารมณ์ผู้ฟังได้เท่านั้น แต่อารมณ์ของเพลงสามารถทำให้ผู้ฟังชอบเพลงนั้น ๆ ได้อีกด้วย (Swaminathan & Schellenberg, 2015) เช่น การรู้สึกมีจินตนาการร่วมกับเนื้อเพลงและทำนองเพลง หากฟังเพลงที่มีเนื้อหาและทำนองเศร้า ผู้ฟังก็จะมีอารมณ์เศร้าตามไปด้วย (Korte, Cerci, & Williamson, 2017) โดย Bai และคณะ (2016) พบว่าการแสดงออกทางอารมณ์ในเพลงมี 2 มิติ คือ การแสดงออกทางอารมณ์ (Valence) และการแสดงออกทางร่างกาย (Arousal) เพื่อเป็นการเพิ่มความรู้สึกให้กับผู้ฟังมากขึ้นจึงได้มีการผลิตเป็นสื่อในรูปแบบมิวสิควิดีโออย่างมีศิลปะ (Shaffer, 2018) มิวสิควิดีโอนั้นเป็นสื่อที่ช่วยเชื่อมระหว่างอารมณ์ของเพลงและการแสดงออกด้วยอวัจนภาษา (Shin, Kim & Lee, 2016) ซึ่งทำให้ผู้ฟังรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกได้ (นภมน สว่างวิบูลย์พงศ์, ธฤต วงศ์วรจรรย์, ชัญญานาฏ เกียรติพรโอภาส, วชิราภรณ์ มยุระสาคร, วชิราภรณ์ มยุระสาคร, นิตย์รดี ธนะสกุลประเสริฐ, และ ชลาลัย แต้ศิลปะสาธิต, 2560) จากการใช้ท่าทาง การแสดงทางสีหน้า การใช้สายตา เป็นต้น (มานพ ชูนิล, 2558)

(3) การแสดงออกทางอารมณ์ของบุคคลทั่วไป

บุคคลทั่วไปมักมีการเปลี่ยนแปลงของสภาวะทางอารมณ์ในช่วงวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ (สวนีย์ สุขเจริญ, 2553) ซึ่งส่งผลต่อระบบความคิดของตัวบุคคลและสามารถมีผลต่อไปยังสภาวะความตึงเครียดทางอารมณ์ได้ง่าย (วารีรัตน์ ถาน้อย, รุ้งนภา ผาณิตรัตน์, กอบกุล พันธ์เจริญวรกุล, เดชาวุธ นิตยสุทธิ, และ Thompson, 2554) ดังนั้นการมีความรักในวัยรุ่นมักมีความขัดแย้งที่เกิดจากลักษณะนิสัยและสภาวะทางอารมณ์ที่แสดงต่อกันในทางลบ (สุมัทนา สินสวัสดิ์ และ พนมพร พุ่มจันทร์, 2557) เพราะลักษณะหนึ่งของบุคคลที่มีความรักคือ บุคคลนั้นมักจะให้ความสำคัญต่ออีกฝ่ายมากกว่าตนเอง (สิรินรัตน์ ศรีสรวล, 2547) เพราะฉะนั้นการมีความรักในช่วงวัยรุ่นต้องมีความเข้าใจในการยอมรับตัวตนของคนอื่นก่อน (สุญาดา ชาญนารถ, 2560)

การมีความรักควรมีพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดี (สิริภรณ์ ระวังงาน, 2553) อย่างที่กล่าวไว้ข้างต้น “บุคคลที่มีความรักนั้นมักจะให้ความสำคัญต่ออีกฝ่ายมากกว่าตนเอง” จึงทำให้ความรักเป็นเหมือนการได้รับความรู้สึกที่ดีจากกันและกัน หากความรู้สึกที่ได้รับมีการเปลี่ยนแปลงไปมักจะมีผลกระทบต่อความผูกพันธ์ของอีกฝ่ายเสมอ (พงศ์มนัส บุศยประทีป, 2554) และอาจจะทำให้เกิดการยุติความสัมพันธ์ลงได้ โดยส่วนมากมักให้เหตุผลว่าไม่มีเวลาให้กันและข้ออ้างที่ว่านิสัยของอีกฝ่ายเปลี่ยนไป (รัมภาศรี สุคนธมาน, 2554) แต่อย่างไรก็ตามต่างฝ่ายต้องทำความเข้าใจในการกระทำของตัวเอง (สุดาจันทร์ สุภาวกุล, 2548) และต้องทำการปรับความเข้าใจซึ่งกันและกัน เพราะความสัมพันธ์เป็นสิ่งที่สามารถยืดหยุ่นต่อกันได้ (วสพร ไชยะกุล, 2560)

จากการศึกษาของ วาริน เทพยายน (2542) พบว่าเพศหญิงมักจะใช้การตัดสินใจความสัมพันธ์โดยใช้ความรู้สึกมากกว่าเพศชายโดยที่เพศชายมักจะใช้การคิดไตร่ตรอง ดังนั้นเพศหญิงและเพศชายจะมีการรับรู้ในความประทับใจต่างกัน (กัญญ์รินท์ สีกาศรี, 2560) ต่อมาก็คือการที่มีการแสดงพฤติกรรมทางอารมณ์ใส่กัน (ปราถนา กระแสสินธุ์, 2544) จะเห็นได้ว่าในสื่อบันเทิงตัวละครเพศหญิงเมื่อมีความสัมพันธ์กับผู้ใดแล้วจะต้องตกอยู่ในอารมณ์ที่เป็นลบ (ชญาน์ทัต วงศ์มณี, 2552) และจะแสดงอารมณ์เศร้าในตอนที่อยู่คนเดียว (วิภาดา แซ่ตั้ง, 2528)

จากงานวิจัยที่ได้อ้างอิงในการทบทวนวรรณกรรมนี้ จะกล่าวถึงมิติต่าง ๆ ของอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรัก ซึ่งเป็นอารมณ์ในลักษณะเดียวกันกับมิวสิควิดีโอส่วนใหญ่ของประเทศไทย งานวิจัยเหล่านี้กล่าวถึงสาเหตุของการยุติความสัมพันธ์ ความเครียด อารมณ์หลังจากแยกทาง ตลอดจนวิธีการดำรงไว้ซึ่งความสัมพันธ์แม้จะมีการขัดเคืองกัน อาทิ การเข้าใจตนเอง และการยืดหยุ่นให้อีกฝ่าย ซึ่งผลการค้นพบสมัยโบราณจะพบว่าผู้หญิงใช้อารมณ์มากกว่าผู้ชาย ซึ่งแตกต่างจากเพลงไทยจำนวนมาก และเพลงต่างชาติแนวอีโม ที่แสดงให้เห็นว่าผู้ชายใช้อารมณ์และอ่อนไหวกว่าผู้หญิง (Arunrangsiwed, Utapao, Bunyapukkna, Cheachainart, & Ounpipat, 2018) การศึกษาการถ่ายทอดอารมณ์ในมิวสิควิดีโอจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. เพื่อศึกษาการสื่อสารทางอารมณ์ในมิวสิควิดีโอที่ถ่ายทอดผ่านตัวละครโดยตรง

2. เพื่อระบุการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายและถ่ายทอดอารมณ์ในมิวสิควิดีโอ

3. เพื่อเสนอแนะแนวทางการผลิตมิวสิควิดีโอในอนาคต

**วิธีดำเนินการวิจัย**

ผู้วิจัยได้คัดเลือกมิวสิควิดีโอทั้งหมดตั้งแต่เริ่มก่อตั้งวงดนตรีโลโมโซนิค (Lomosonic) โดยมิวสิควิดีโอที่ถูกเลือกจะต้องมีตัวละครอื่นที่มิใช่นักดนตรีรวมอยู่ด้วย ตัวละครดังกล่าวอาจมีส่วนในการเล่าเรื่องราวหรือไม่ก็ได้ ส่วนมิวสิควิดีโอที่ถูกคัดออกคือ มิวสิควิดีโอที่ไม่มีเรื่องราวใด ๆ และเน้นแต่การร้องเพลงหรือเล่นดนตรีของศิลปินในสถานที่ต่าง ๆ หลังจากคิดเลือกมิวสิควิดีโอตามข้อกำหนดดังกล่าว (Inclusion Criteria) จึงได้มิวสิควิดีโอจำนวน 15 มิวสิควิดีโอ

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อวิเคราะห์การแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร (Emotional) ไม่ว่าจะเป็นการแสดงท่าทางโดยตรงหรือผ่านทางสัญลักษณ์ (Symbolic) เนื่องจากเป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ ผู้วิจัยทั้งสองคนได้รับชมมิวสิควิดีโอทั้งหมดพร้อมกัน และพูดคุย ถกเถียง อภิปราย หลังจากการรับชมแต่ละชิ้นเสร็จสิ้น การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ใช้เวลาทั้งหมด 1 วันเต็ม ก่อนที่จะแยกย้ายไปเขียนผลการวิจัยและตรวจสอบผลต่อไป

มิวสิควิดีโอ 15 เพลงที่ถูกเลือก มีรายชื่อดังต่อไปนี้ (1) กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ, (2) กอด, (3) SORRY, (4) ขอ, (5) ความรู้สึกของวันนี้, (6) เพราะความรักมันไม่เลือกเวลาเกิด, (7) เพลงรัก, (8) ยอมแพ้, (9) หากโลกนี้ไม่มีความรัก, (10) หลอก, (11) ความอ่อนแอ, (12) ทางที่ลมผ่าน, (13) บาด, (14) ส่งมือ, และ (15) หลงทาง

**ผลการวิจัยและอภิปรายผล**

จากการวิเคราะห์ มิวสิควิดีโอ 15 เพลง พบว่า ตัวละครที่เป็นมุมมองเดียวกับนักร้อง (Point-of-View Character) มีการแสดงออกทางอารมณ์ แบ่งออก 3 หมวดหลัก ซึ่งการแสดงออกทางอารมณ์เหล่านี้ ได้ถูกแสดงออกทั้งโดยตรงจากตัวละคร และแสดงออกผ่านทางสัญลักษณ์ ซึ่งจะบรรยายควบคู่ไปด้วยในแต่ละหัวข้อ

(1) ความก้าวร้าว และรุนแรง

การที่ตัวละครมีพฤติกรรมความก้าวร้าวนั้น อาจเกิดจากลักษณะนิสัย [เพลง: ความรู้สึกของวันนี้] และสภาพจิตส่วนตัวของตัวละครเอง [เพลง: กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ] หรือเกิดจากภาวะความกดดันที่ตัวละครต้องเจอ [เพลง: ความรู้สึกของวันนี้] และอาจเกิดจากปัจจัยทั้ง 2 อย่างรวมกัน โดยตัวละครมักจะระบายออกด้วยการกระทำที่แสดงถึงความรุนแรง เช่น ทำลายข้าวของ การทำร้ายผู้อื่น [เพลง: กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ] การขว้างปาสิ่งของ [เพลง: ความรู้สึกของวันนี้, SORRY] การขูดขีดในภาพ Polaroid ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนความทรงจำ [เพลง: บาด] เป็นต้น

โดยตัวละครส่วนใหญ่ที่แสดงความก้าวร้าวทางอารมณ์อย่างสุดโต่ง มักเป็นตัวละครชาย ส่วนตัวละครหญิงจะมีความสงบ สุขุม และตัดสินใจเลิกคบหากับผู้ชายที่ก้าวร้าว สิ่งที่พบในมิวสิควิดีโอ มีความแตกต่างจากข้อค้นพบในอดีต ที่ว่า ผู้หญิงมักใช้อารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินชีวิตคู่ ส่วนผู้ชายมักใช้ความคิดไตร่ตรอง (วาริน เทพยายน, 2542) และในสื่อบันเทิงตัวละครหญิงมักมีอารมณ์ในเชิงลบ (ชญาน์ทัต วงศ์มณี, 2552)

การใช้สัญลักษณ์ที่แสดงถึงความก้าวร้าว โดยที่ตัวละครมิได้แสดงโดยตรง สามารถเห็นได้จากไฟที่เผาตัวละครทุกตัว [เพลง: กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ] ลายเส้นที่ขูดขีดบนภาพ [เพลง: บาด] และห้องที่มีโทนสีเป็นสีแดง กับข้าวของที่ดูไม่สะอาดตา [เพลง: ส่งมือ]

(2) ความโดดเดี่ยว

ความก้าวร้าวมิเพียงทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครหนุ่มสาวในมิวสิควิดีโอต้องยุติลง แต่ความก้าวร้าวยังสามารถเกิดขึ้นจากความโดดเดี่ยว อยู่คนเดียว และต้องครุ่นคิด วารีรัตน์ ถาน้อย และคณะ (2554) กล่าวไว้เกี่ยวกับความคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดคนเดียวโดยไม่ปรึกษาใคร จะทำให้บุคคลนั้น ๆ เกิดความเครียดได้ง่าย หากพิจารณาตัวอย่างจากมิวสิควิดีโอเพื่อสนับสนุน วารีรัตน์ ถาน้อย และคณะ (2554) จะพบได้ว่า เมื่อตัวละครชายอกหัก เขามักจะโดดเดี่ยว อ้างว้าง เหงา [เพลง: เพลงรัก] และตัวละครบางตัวอาจแสดงความก้าวร้าว ตลอดจนใช้สารเสพติด [เพลง: กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ] ในขณะเดียวกัน ตัวละครหญิงจะมีความสงบเมื่อคิดถึงปัญหาและความรักในอดีต [เพลง: หากโลกนี้ไม่มีความรัก] บ้างตัดสินใจคบผู้ชายคนใหม่ [เพลง: เพราะความรักมันไม่เลือกเวลาเกิด]

เมื่อพิจารณาเหตุการณ์ในภาพรวม พบว่า ตัวละครจากเกือบทุกมิวสิควิดีโอที่มีภาวะต้องเผชิญความโดดเดี่ยว เนื่องจากการที่ในอดีต ตัวละครนั้นไม่ได้อยู่เพียงคนเดียว แต่มักจะมีคนที่รักอยู่เคียงข้างเสมอ [เพลง: ขอ, เพลงรัก] แต่มีเหตุการณ์ที่จะต้องแยกจากคนที่รักไปจึงต้องใช้ชีวิตอยู่เพียงคนเดียว ในภาวะนี้ตัวละครมักจะมีอาการสับสน เหม่อลอย รู้สึกว่ากาลเวลานั้นช้าลง [เพลง: กอด, กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ] และไม่รู้ว่าตัวเองควรทำอะไรต่อไป ตัวละครจะยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ เช่น การนึกถึงอดีต [เพลง: เพลงรัก] การวาดรูปเพื่อเป็นตัวแทนของคนรักที่จากไป [เพลง: ความรู้สึกของวันนี้] การพาตัวเองไปสถานที่ในความทรงจำ [เพลง: กอด] หรืออยู่ที่พื้นที่ของตัวเอง แล้วไม่ไปไหนเลย [เพลง: ความรู้สึกของวันนี้] แต่สิ่งที่มีความโดดเด่นคือตัวละครหญิงในเพลง SORRY กลับสามารถทำใจได้ ยอมรับความโดดเดี่ยว และลบรูปที่แสดงถึงความทรงจำที่มีกับคู่รักทิ้งทั้งหมด คล้ายคลึงกับเพลง ยอมแพ้ ที่ตัวละครหญิงตัดสินใจให้แพทย์ยุติการรักษาคนในครอบครัวที่ป่วยในระยะสุดท้าย อาจแสดงให้เห็นว่า วงดนตรี Lomosonic มีทัศนคติต่อผู้หญิงว่าเป็นเพศที่มีความเด็ดเดี่ยว กล้าตัดสินใจ ยอมรับความโดดเดี่ยวในอนาคต ได้ดีกว่าเพศชาย

ในด้านการแสดงออกทางสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับความโดดเดี่ยวโดยตรง สามารถพบได้ในเพลง เช่น การเดินคนเดียวในความมืด [เพลง: กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ] การอยู่คนเดียวในเมืองที่สับสนวุ่นวาย [เพลง: กอด, เพลงรัก] การขับรถคนเดียวในท้องถนน [เพลง: หากโลกนี้ไม่มีความรัก] ท้องทะเลที่กว้างใหญ่ กับนกเพียงตัวเดียว [เพลง: กอด, SORRY] และการที่ตัวละครอยู่คนเดียว เขามักนึกภาพความทรงจำ โดยในมิวสิควิดีโอมีสัญลักษณ์แทนความทรงจำดังต่อไปนี้ การใช้รูปถ่าย [เพลง: SORRY, บาด] รูปวาด [เพลง: ความรู้สึกของวันนี้] ตลอดจนการใช้ปลาทองเพื่อสื่อถึงการคิดถึงอดีตในระยะเวลาสั้น ๆ [เพลง: เพลงรัก] ส่วนในเพลง ทางที่ลมผ่าน มีการสื่อความหมายเกี่ยวกับความทรงจำในรูปแบบที่แตกต่างคือ SD Card แทนความทรงจำของผู้ชาย 3 คน ที่ผู้หญิงคนหนึ่งขโมยและหนีไป ซึ่งผู้หญิงคนเดียวกันนั้นอาจเสียชีวิตไปแล้ว ตามลักษณะถุงห่อศพในเพลง ความอ่อนแอ อาจเปรียบเทียบได้ว่า เมื่อคนรักตาย ความทรงจำเกี่ยวกับเธอจะตายตามไปด้วย และผู้ที่สูญเสีญความทรงจำก็เสมือนว่าไม่มีชีวิตอยู่

(3) การสำนึกผิด

ตัวละครมักสำนึกผิดในการกระทำของตัวเองจนทำให้ตัวเองต้องตกอยู่ในห้วงของความเศร้าที่เกิดจากตัวเอง ตัวละครที่ตกอยู่ในภาวะนี้มักเกิดการเสียดายเวลาที่ดีในอดีตและอยากจะกลับไปแก้ไข โดยส่วนใหญ่เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาว จะไม่สามารถกลับไปแก้ไขได้ เนื่องจากตัวละครคิดว่า “คงสายไปแล้ว” และการที่อยู่ในสถานะที่ไม่สามารถพูดคำว่า “ขอโทษ” เช่น การที่คนรักเก่านั้นได้มีคนใหม่แล้ว หรือการยอมรับว่ากระทำของตนเองนั้นแรงเกินไป ในขณะเดียวกัน เพลง “หลงทาง” มีความแตกต่างจากเพลงอื่นเพราะเป็นความสัมพันธ์แบบ บุตรกับมารดา ซึ่งตัวละครได้สำนึกผิดที่ทำงานในกรุงเทพเป็นเวลานานเกินไป และเขาได้มีโอกาสกลับไปให้เวลากับมารดาได้ตามที่ตั้งใจไว้ ข้อค้นพบเหล่านี้คล้ายคลึงกับข้อค้นพบที่ว่าการแก้ไขปัญหาอาจต้องเริ่มมาจากการเข้าใจพฤติกรรมที่ตนเองเคยทำลงไป (สุดาจันทร์ สุภาวกุล, 2548) และจะดียิ่งกว่านั้นจะนำมาซึ่งความเข้าใจซึ่งกันและกัน (วสพร ไชยะกุล, 2560)

จากย่อหน้าในข้างต้น มิวสิควิดีโอเพลง “หลงทาง” เป็นเพียงเพลงเดียวที่แสดงให้เห็นถึงข้อดีของการสำนึกผิด และยังมีการใช้สัญลักษณ์เกี่ยวกับเวลาได้แตกต่างจากเพลงอื่น ๆ อย่างในเพลง กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ และ เพลง กอด มีการแสดงความเร็ว-ช้า ของเวลาผ่านทางวัตถุที่เคลื่อนที่ ตัวละครในเพลง กลัวความคิดถึงของฉันจะทำร้ายเธอ ใช้เวลาลงลิฟต์ 10 ชั้น ในการคิดถึงอดีตทั้งหมดเป็นเวลานานมาก นานกว่าความเร็วของลิฟต์ทั่วไป เช่นเดียวกันกับเพลง กอด ที่ตัวละครคิดถึงอดีตทั้งหมดตลอดทั้งเพลง ทั้ง ๆ ที่ความเป็นจริงเวลาที่เขาใช้คิดคือไม่กี่วินาทีที่เครื่องบินทยานขึ้นฟ้า

การใช้สัญลักษณ์เกี่ยวกับเวลาในเพลงหลงทางนั้น ใช้นาฬิกาแทนคำว่า “เวลา” โดยตรง ซึ่งมารดาของตัวละครหลักได้ให้นาฬิกากับตัวละครหลัก ซึ่งอาจมิได้หมายถึงการให้กำเนิด แต่เป็นการให้เวลากับบุตรชายเพื่อไปใช้ชีวิตทำอาชีพในฝัน บุตรชายทำอาชีพเป็นนักออกแบบและซ่อมนาฬิกา แสดงให้เห็นว่าเขาสร้างเวลา และมีเวลาให้กับคนอื่นมากมาย เมื่อตัวละครสำนึกได้ จึงกลับไปหามารดา แต่เมื่อเห็นสภาพบ้าน จึงคิดไปเองว่ามารดาเสียชีวิตแล้ว จึงหมุนนาฬิกาให้เดินย้อนกลับ แต่ท้ายที่สุดเขาได้พบมารดาของเขา เขาจะมอบนาฬิกาให้เธอ เสมือนว่าเป็นการแสดงความสำนึกผิด และจะบอกว่า ต่อไปนี้จะมีเวลาให้เธอมากขึ้น แต่เธอกลับไม่รับและสวมกอดกับตัวละครหลัก อาจหมายถึงความรักเป็นที่ต้องการและยิ่งใหญ่กว่าเวลา

**ข้อเสนอแนะ**

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า ในหลายเพลงของวงดนตรี Lomosonic สามารถเลือกใช้สัญลักษณ์แทนการสื่อความหมายได้อย่างหลากหลายและความเหมาะสม การอ่านผลการวิเคราะห์ของงานวิจัยนี้และการชมมิวสิควิดิโอที่ถูกกล่าวถึงนั้น สามารถนำไปเป็นแนวทางการผลิตสื่อมิวสิควิดีโอ การมิวสิควิดีโอเป็นสื่อและศิลปะที่รวมศาสตร์หลายด้าน เป็นการใช้เพลง ซึ่งมีการสื่อสารแบบวจนภาษา และการแสดงคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ แต่เป็นอวจนภาษา ผู้วิจัยแนะนำให้ใช้หลักของเหตุผลที่สัมพันธ์กันระหว่าง 3 สิ่งนี้ เพื่อสร้างมิวสิควิดิโอที่เป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์ คือ การแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร การใช้สัญลักษณ์แทนการสื่อความหมาย และ การเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เมื่อใช้ทั้ง 3 สิ่งที่ประกอบกัน จะสามารถเพิ่มการถ่ายทอดอารมณ์จากมิวสิควิดีโอไปสู้ผู้ชมได้มากขึ้น เพื่อที่จะให้ผู้ที่รับชมได้รับอรรถรสของภาพและเสียงเกี่ยวกับวงดนตรีที่ตนชื่นชอบ

นอกจากนี้ ผู้ผลิตสื่อควรเพิ่มผลลัพธ์ที่ดีหลังจากที่ตัวละครสำนึกตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากผิดหวังจากความรัก ซึ่งมิวสิควิดีโอที่มีเนื้อเรื่องเช่นนี้เป็นที่นิยมสร้างกันมาก มิเพียงเฉพาะวง Lomosonic หากแต่ศิลปินอื่น ๆ ตลอดจนเพลงลูกทุ่ง การเพิ่มผลลัพธ์ที่ดีจะทำให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าการสำนึกตัวเป็นสิ่งที่ดี การผลิตมิวสิควิดีโอในเชิงสร้างสรรค์ยังสามารถถูกศึกษาได้อีกในหลายรูปแบบ เช่น ด้านสตรีนิยม การเหมารวม เป็นต้น

เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยควรได้รับการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เพื่อให้ได้ผลที่มีความเที่ยงตรง แน่ชัดยิ่งขึ้น โดยนักวิจัยในอนาคตที่ต้องการตรวจสอบ อาจเลือกใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากมิวสิควิดีโอจำนวนมาก และจากหลากหลายวงดนตรี ทั้งนี้อาจวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) ควบคู่ไปด้วย โดยเก็บข้อมูลจากข้อคิดเห็น (Comments) ในสังคมออนไลน์ที่มีมิวสิควิดีโออย่าง YouTube เพื่อทดสอบว่า การสื่อสารทางอารมณ์ของเพลงและมิวสิควิดีโอ สามารถถูกส่งต่อไปยังผู้ชมหรือผู้ฟังได้มากน้อยเท่าไร หรือส่งต่อในด้านใด

**กิตติกรรมประกาศ**

ผู้วิจัยคนที่หนึ่ง พีรณัฐ ผิวขำ ขอขอบคุณ คุณพ่อและคุณแม่ ที่เป็นกำลังใจอยู่เบื้องหลังมาโดยตลอดให้ความเข้าและการสนับสนุนทุก ๆ เรื่องผ่านมา ขอขอบคุณ​อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำปรึกษาและการช่วยเหลือจนทำให้งานวิจัยชิ้นสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี และขอคุณวง Lomosonic ที่เป็นแรงบันดาลใจหลาย ๆ เรื่องและเป็นกรณีศึกษา​ของงานวิจัยชิ้นนี้ และผู้วิจัยทั้ง 2 คน พีรณัฐ ผิวขำ และ พราว อรุณรังสีเวช ขอขอบคุณ​มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา​ที่ได้ให้โอกาศศึกษาหาความรู้ ได้เขียนงานวิจัยร่วมกัน และให้ประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์​ต่อตัวเองและสังคมในวันข้างหน้า

**เอกสารอ้างอิง**

กัญญ์รินท์ สีกาศรี. (2560). *การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลที่มีผลต่อการรับรู้อารมณ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, มหาวิทยาลัยบูรพา).

แข มังกรวงษ์. (2555). ศึกษารูปแบบของการลำดับภาพในภาพยนตร์: กรณีศึกษาภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยม จากสถาบันภาพยนตร์ศิลปะและวิทยาศาสตร์ (AMPAS) ในช่วงที่ ค.ศ. 1999-2008. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล., 15*(2), 68-76.

ชญาน์ทัต วงศ์มณี. (2552). *ภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ปรากฏในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

ทักษิณา สุขพัทธี. (2558). ภาพยนตร์แอนิเมชั่นในอดีต. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 21*(1), 1-14.

นภมน สว่างวิบูลย์พงศ์, ธฤต วงศ์วรจรรย์, ชัญญานาฏ เกียรติพรโอภาส, วชิราภรณ์ มยุระสาคร, วชิราภรณ์ มยุระสาคร, นิตย์รดี ธนะสกุลประเสริฐ, และ ชลาลัย แต้ศิลปสาธิต. (2560). การเปรียบเทียบช่องทางการสื่อสารที่มีผลต่อการที่ผู้รับสารรับรู้อารมณ์เศร้าของผู้ส่งสาร.  *วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 23*(1), 55-70.

ปรารถนา กระแสสินธุ์. (2544). *การแสดงออกทางอารมณ์ของเด็กวัยเรียน เมื่อมีบุคคลสำคัญทางสังคมของตนอยู่ร่วมในสถานการณ์* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

พงศ์มนัส บุศยประทีป. (2554). *อิทธิพลของรูปแบบความผูกพันต่อความพึงพอใจในความสัมพันธ์ โดยมีรูปแบบการอนุมานสาเหตุและรูปแบบการอนุมานความรับผิดชอบเป็นตัวแปรส่งผ่าน* (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

พรนิมิต ธิราช และ ภัสวลี นิติเกษตรสุนทร. (2559). การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส. *วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 11*(ฉบับพิเศษ), 25-33.

พลังพล ทรงไพบูลย์. (2551). การประพันธ์เพลงประกอบภาพเคลื่อนไหวด้วย Movie Soundtrack คอมพิวเตอร์ Composition in the box. *วารสารดนตรีรังสิต, 3*(2), 22-36.

มานพ ชูนิล. (2558). การแสดงออกของอารมณ์ในที่ทำงานของพนักงาน. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ประยุกต์, 8*(1), 106-114.

รัมภาศรี สุคนธมาน. (2554). เหตุผลของการยุติความสัมพันธ์แบบโรแมนติกกับคู่รักของวัยรุ่นหญิงตอนปลายและหญิงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น. *Veridian E-Journal, 4*(2), 167-179.

วสพร ไชยะกุล. (2560). *ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้คู่ครองในอุดมคติและการเลือกรูปแบบการรับมือกับปัญหาโดยมีความเชื่อส่วนบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์เป็นตัวแปรกำกับและความพึงพอใจในความสัมพันธ์เป็นตัวแปรส่งผ่าน* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

วาริน เทพยายน. (2542). *ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะบุคลิกภาพ ความพึงพอใจในความสัมพันธ์กับรูปแบบความรักของคู่รัก* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

วารีรัตน์ ถาน้อย, รุ้งนภา ผาณิตรัตน์, กอบกุล พันธ์เจริญวรกุล, เดชาวุธ นิตยสุทธิ, และ Elaine A. Thompson. (2554). แบบวัดความครุ่นคิดต่อสถานการณ์ฉบับภาษาไทยสำหรับวัยรุ่น:คุณภาพของเครื่องมือ. *Journal of Nursing Science, 29*(2), 29-38.

วิภาดา แซ่ตั้ง. (2528). *การแสดงออกทางอารมณ์ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันของนักเรียนมัธยมศึกษา ตามการรับรู้ของตนเอง* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

สวนีย์ สุขเจริญ. (2553). *ผลของการให้คาปรึกษากลุ่มเพื่อจัดการความโกรธของวัยรุ่น* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)

สิรินรัตน์ ศรีสรวล. (2547). *อิทธิพลของภาพลวงตาทางบวกต่อความพึงพอใจในความสัมพันธ์ของคู่รัก* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

สิริภรณ์ ระวังงาน. (2553). *ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ต่อความพึงพอใจในความสัมพันธ์ของคู่รักโดยมีองค์ประกอบของความรักทั้งสามเป็นตัวแปรส่งผ่าน* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

สุญาดา ชาญนารถ. (2560). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบบุคลิกภาพกับมิติของความรัก. *วารสารปณิธาน, 13*(1), 160-182.

สุดาจันทร์ สุภาวกุล. (2548). *ปรากฏการณ์ ผล และการอนุมานสาเหตุของการทำร้ายความรู้สึก* (วิทยานิพพนธ์ระดับปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

สุมัทนา สินสวัสดิ์, และ พนมพร พุ่มจันทร์. (2557). ครอบครัว: การจัดการความขัดแย้งของคู่สมรสเพื่อการครองรักอย่างยั่งยืน.  *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 40*(2), 184-195.

Anderson, C. A., & Warburton, A. A. (2012). The impact of violent video games: An overview. In W. Warburton & D. Braunstein (Eds.), *Growing Up Fast and Furious: Reviewing the Impacts of Violent and Sexualised Media on Children* (pp. 56-84). Annandale, NSW, Australia: The Federation Press.

Arunrangsiwed, P., Bunyapukkna, P., Ounpipat, N., & Inpayung, P. (2018). Wannabe Effect: The Study of Wishful Identification and Prosocial Media Effect. Paper presented at *The 3rd Technology Innovation Management and Engineering Science International Conference (TIMES-iCON2018)*. Bangkok, Thailand: The Association of Thai Digital Industries & Mahidol University.

Arunrangsiwed, P., Utapao, K., Bunyapukkna, P., Cheachainart, K., & Ounpipat, N. (2018). Emo Myth: 10-Year Follow-Up Stereotype Test of Emo Teens in 2000s. Paper presented at *ICISW2018: The 80th Anniversary of Suan Sunandha Rajabhat University (SSRU) “International Conference on Innovation, Smart Culture and Well-Beings.”* Bangkok, Thailand: Suan Sunandha Rajabhat University.

Bai, J., Feng, L., Peng, J., Shi, J., Luo, K., Li, Z., ... & Wang, Y. (2016). Dimensional music emotion recognition by machine learning. *International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence (IJCINI), 10*(4), 74-89.

Cutting, J. E., & Armstrong, K. L. (2016). Facial expression, size, and clutter: Inferences from movie structure to emotion judgments and back. *Attention, Perception, & Psychophysics, 78*(3), 891-901.

Korte, M., Cerci, D., & Williamson, V. J. (2017, August). ‘Playing on autopilot’. New insights on emotion regulation in music students. Paper presented at *the 25th Anniversary Conference of the European Society for the Cognitive Sciences of Music: Book of Abstracts* (pp. 17-18). Belgium: ESCOM.

Shaffer, C. E. (2018). *Emotion Pictures: The Art and Evolution of Music Videos* (Honors thesis, Wesleyan University).

Shin, K. H., Kim, H. R., & Lee, I. K. (2016, October). Automated music video generation using emotion synchronization. Paper presented at *2016 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (SMC)* (pp. 002594-002597). Budapest: IEEE.

Swaminathan, S., & Schellenberg, E. G. (2015). Current emotion research in music psychology. *Emotion review, 7*(2), 189-197.