แผ่นเสียงในยุคดิจิตอล : ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในประเทศไทย

โดย

นายณัฐชัย นวลสุวรรณ์

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการเชิงกลยุทธ์

คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

แผ่นเสียงในยุคดิจิตอล : ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในประเทศไทย

โดย

นายณัฐชัย นวลสุวรรณ์

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงกลยุทธ์
คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

VINYL IN THAI DIGITAL ROOM : THAI VINYL LOVER'S ATTITUDE AND BEHAVIOR IN THAILAND

BY

MR NUTTACHAI NUALSUWAN

AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF BUSINESS ADMINISTRATION
PROGRAM IN STRATEGIC MANAGEMENT PROGRAM
FACULTY OF COMMERCE AND ACCOUNTANCY
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2015

COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี

การค้นคว้าอิสระ

ของ

นายณัฐชัย นวลสุวรรณ์

เรื่อง

แผ่นเสียงในยุคดิจิตอล : ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในประเทศไทย

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 24 เม.ย. 2559

ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ .....
(อาจารย์ ดร. สุทธิกร กิ่งแก้ว)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ .....
(อาจารย์ ดร. พัฒน์ธนะ บุญชู)

คณบดี .....
(ศาสตราจารย์ ดร.ศิริลักษณ์ โรจนกิจอำนวย)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	แผ่นเสียงในยุคดิจิตอล : ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในประเทศไทย
ชื่อผู้เขียน	นายณัฐชัย นวลสุวรรณ์
ชื่อปริญญา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาวิชาการจัดการเชิงกลยุทธ์ คณะพาณิชย์ศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	อาจารย์ ดร.พัฒน์ธนะ บุญชู
ปีการศึกษา	2557

บทคัดย่อ

ตลาดแผ่นเสียงทั่วโลก และในประเทศไทยมีอัตราการเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ทั้งที่แผ่นเสียงเป็นเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงปีทศวรรษที่ 1950 และมีแนวโน้มที่ผู้บริโภคเสื่อมความนิยมในช่วงทศวรรษที่ 1980 และถูกมองว่าจะเป็นเทคโนโลยีที่ถูกทดแทนด้วยแผ่นซีดีในที่สุด แต่ในความเป็นจริง ยอดขายแผ่นเสียงไวนิลทั่วโลกกลับเพิ่มสูงขึ้นนับตั้งแต่ปี 2005 จนในปี 2012 ยอดขายแผ่นเสียงไวนิลอยู่ที่ 171 ล้านดอลล่าร์ เทียบได้กับยอดขายในปี ค.ศ. 1997 (15 ปี ก่อน)

งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นการศึกษาข้อมูลเชิงลึกในกลุ่มคนที่นิยมเล่นแผ่นเสียงในประเทศไทย เพื่อศึกษาปัจจัย หรือแนวคิดที่ส่งผลต่อ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง โดยพบว่าทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในประเทศไทยแบ่งเป็นสองกลุ่มตามช่วงอายุ คือกลุ่มผู้มีอายุไม่เกิน 35 ปี และ กลุ่มผู้มีอายุมากกว่า 35 ปี

โดยกลุ่มผู้มีอายุไม่เกิน 35 ปี เป็นกลุ่มที่สนใจในการเล่นแผ่นเสียงด้วยเหตุผล ของการสะสมผลงานของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ และเรื่องราคาเป็นหลัก เนื่องจากยังเป็นช่วงวัยที่ต้องสร้างฐานะ ส่วนกลุ่มผู้มีอายุมากกว่า 35 ปี เป็นกลุ่มที่สนใจในการเล่นแผ่นเสียงด้วยเหตุผลของคุณภาพเสียงที่ได้จากแผ่นเสียง สะสม และความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่นแผ่นเสียง เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่เล่นเครื่องเสียงมาตั้งแต่ต้น ดังนั้นจึงค้นหาเครื่องเสียงที่ให้คุณภาพเสียงที่ดีที่สุดในทัศนคติของตนเอง ซึ่งก็คือเครื่องเล่นแผ่นเสียง

ผลการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความเข้าใจต่อทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในประเทศไทยมากขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการทำการตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ: ไวนิล, ตลาดแผ่นเสียงเมืองไทย, เหตุผลในการเล่นแผ่นเสียง, การตลาดแผ่นเสียงเมืองไทย

Independent Study	VINYL IN THAI DIGITAL ROOM: THAI VINYL LOVER'S ATTITUDE AND BEHAVIOR IN THAILAND
Author	Mr. Nuttachai Nualsuwan
Degree	Master of Business Administration
Department/Faculty/University	Program in Strategic Management Faculty of Commerce and Accountancy Thammasat University
Independent Study Advisor	Pattana Boonchoo, Ph.D.
Academic Years	2015

ABSTRACT

Vinyl market size, not only global market but also Thai market, has been increasing since 2005. Even the Vinyl Record Technology was born since 1950s and trend to be replaced by CD since 1980s. But actually the Vinyl global sale was increased since 2005 and the total sale at 171 million dollars in 2012 which same level as 1997 (15 years ago)

This qualitative research aims to study the attitude and behavior of Thai Vinyl Players to get insights on the factors which influence to Thai music consumer that result in consuming the vinyl in Thai Market. The result was found that the attitude and behavior of Thai Vinyl Player can be divided to be 2 groups by Age interval factor which are Group of age less than 36 years old and Group of age from 36 years old.

Group of age less than 36 years old is the group than can be influenced by Price and Vinyl Collection on their favorite artists. On the other hand, the group of age from 36 years old can be influenced by Sound quality, Vinyl collection on their favorite artist and the Aesthetic Experience on the playing procedure.

This research result can be useful to Vinyl Music Marketing for better understanding on the attitude and behavior of This Vinyl Players which can be used for product development and effective marketing activity.

Keywords: Vinyl, Thailand Vinyl Record market, Reason on Playing Vinyl Records, Thailand Vinyl Records marketing

ทองสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ ดร. พัฒน์ธนะ บุญชู ที่กรุณาสละเวลาเป็นที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระชิ้นนี้ และขอขอบพระคุณ พี่นก แห่งร้านน้องท่าพระจันทร์ พี่นก และพี่บอย แห่งร้านแผ่นเสียง ที่กรุณาสละเวลาให้ข้อมูลด้านวงการแผ่นเสียงเมืองไทย และสนับสนุนรายชื่อของกลุ่มบุคคลที่ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ในการทำงานค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

ขอขอบคุณเป็นกรณีพิเศษต่อคุณธนะรักษ์ พึ่งธรรมะสกุล ผู้จุดประกายหัวข้องานค้นคว้าอิสระชิ้นนี้ ตลอดจนให้กำลังใจ จนทำให้ผลงานวิจัยนี้สำเร็จได้ตามเป้าหมาย

ขอขอบคุณโชคชะตาที่ทำให้ผมได้พบกับทุก ๆ ท่าน

นายณัฐชัย นวลสุวรรณ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(7)
สารบัญภาพ	(8)
รายการสัญลักษณ์และคำย่อ	(9)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มา	1
1.2 จุดเปลี่ยน	3
1.3 ในโลกของความเป็นจริง	3
1.4 สถานการณ์ปัจจุบัน	5
1.5 ความสำคัญของการศึกษาวิจัย	7
1.6 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	8
1.7 ขอบเขตของการศึกษา	8
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	10
2.1 แผ่นเสียง และเครื่องเล่น	10
2.1.1 แผ่นเสียง	10
2.1.2 เครื่องเล่นแผ่นเสียง	11

2.2 ทัศนคติของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง 13
2.2.1 ความต้องการสิ่งที่จับต้องได้ 13
2.2.1.1 เป็นตัวแทนการมีอยู่ของเพลง 13
2.2.1.2 การเล่นแผ่นเสียงเหมือนกับการได้นั่งอ่านหนังสือดี ๆ ทีละบท 13
2.2.2 คุณภาพเสียง 14
2.2.3 เสียงที่ปรับแต่งได้เอง 14
2.3 พฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง 15
2.3.1 ชื่นชอบงานศิลปะบนปกแผ่นเสียง 15
2.3.2 ของสะสมทั้งอดีต และปัจจุบัน 15
2.3.3 ราคาและโปรโมชั่น 16

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 17

3.1 วิธีวิจัย 17
3.1.1 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (Facebook) 17
3.1.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/ Focus Group) 18
3.2 กลุ่มตัวอย่าง 18
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 18
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล 18
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล 19

บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล 20

4.1 ผลจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (Facebook) 20
4.2 ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/ Focus Group) 32
4.3 การวิเคราะห์ 44

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย 53

5.1 สรุปผลการวิจัย 53
5.2 การอภิปรายผล 53
5.2.1 เหตุผลในการเริ่มเล่นแผ่นเสียงของบุคคลที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี 54
5.2.2 เหตุผลในการเริ่มเล่นแผ่นเสียงของบุคคลที่มีอายุมากกว่า 35 ปี 54
5.3 ข้อเสนอแนะ และการนำไปใช้ 54
5.4 ข้อจำกัดของการศึกษา 56
5.5 งานศึกษาวิจัยในอนาคต 56

รายการอ้างอิง 57

ประวัติผู้เขียน 59

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ลำดับการฟังเพลงผ่านสื่อต่างๆ ของผู้วิจัย	3
4.1 กลุ่มความคิดเห็นหลังจากรวมความคิดเห็นที่ใกล้เคียงกันเข้าด้วยกัน	27

หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	จำนวนยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงทั่วโลกระหว่างปี ค.ศ. 1973 ถึง 2002	5
1.2	ยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงทั่วโลกระหว่างปี ค.ศ. 1997 ถึง 2012	6
1.3	ยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงชนิด LP ในสหราชอาณาจักร ระหว่างปี ค.ศ. 1994 ถึง 2014	6
2.1	ลำดับของสื่อบันทึกเสียงที่เข้าสู่ตลาดผู้บริโภค	11
2.2	แสดงภาพเครื่องเล่นแผ่นเสียงจาก fttp://piyanaselectric.com	12
4.1	แสดงข้อความคำถามที่โพสต์ในกลุ่มเครือข่ายเฟสบุ๊ค "มาฟังแผ่นเสียงกันเถิด"	20
4.2	แสดงข้อความคำถามที่โพสต์ในกลุ่มเครือข่ายเฟสบุ๊ค "Vinyl-Longplay ซื้อ-ขายแผ่นเสียง"	21
4.3	แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค	22
4.4	แสดงลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค	31
4.5	กราฟแสดงการกระจายของอายุของผู้ให้สัมภาษณ์	32
4.6	แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group)	33
4.7	ร้อยละของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group)	40
4.8	กราฟแสดงลำดับเหตุการณ์ของการเล่นแผ่นเสียงจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group)	41
4.9	เปรียบเทียบเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงระหว่างข้อมูลจากเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊คและจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม	45
4.10	แสดงรายละเอียดส่วนประกอบเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงแบ่งแยกตามค่าเฉลี่ยอายุผู้ให้สัมภาษณ์	47
4.11	แสดงสัดส่วนเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มข้อมูลอายุไม่เกิน 35 ปี	48
4.12	แสดงสัดส่วนเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มข้อมูลอายุมากกว่า 35 ปี	49
4.13	เปรียบเทียบลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงระหว่างแหล่งข้อมูลจากเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค และการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม	50

รายการสัญลักษณ์และคำย่อ

สัญลักษณ์/คำย่อ	คำเต็ม/คำจำกัดความ
ไวนิล	แผ่นเสียง
สัญญาณระบบแอนาลอก	สัญญาณที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น เสียงที่เราพูด เสียงที่เราได้ยินล้วนเป็นสัญญาณแอนาลอกมีลักษณะของสัญญาณที่ต่อเนื่อง ดังนั้นการ บันทึกเสียงแบบแอนาลอกจึงเป็นการบันทึกเสียงที่ได้โดยตรงจากแหล่งกำเนิดเสียงโดยไม่มีการปรับแต่งใด ๆ
สัญญาณระบบดิจิตอล	สัญญาณเสียงแบบดิจิตอลเป็นสัญญาณเสียงที่ได้จากการสุ่มบันทึกเสียงแอนาลอกด้วยความถี่ที่คงที่ตามที่กำหนด คุณภาพของเสียงระบบดิจิตอลจะขึ้นอยู่กับความถี่ที่ใช้สุ่มบันทึกสัญญาณ ของวงจร ADC (Analogue to Digital Converter) วงจรกรองสัญญาณรบกวน (Noise Filter)ทั้งย่านความถี่ต่ำและความถี่สูง และตัวแปลงสัญญาณจากระบบดิจิตอลเป็นสัญญาณแอนาลอก DAC (Digital to Analogue Converter) เพื่อส่งออกไปยังลำโพง
เลเบล	ฉลากที่ติดอยู่บริเวณพื้นที่ตรงกลางของแผ่นเสียง เพื่อให้ข้อมูลแผ่นเสียง เช่น สังกัด ชื่อนักร้อง วงดนตรี รายชื่อเพลงแต่ละด้าน รวมทั้งซีรีย์นัมเบอร์ของอัลบั้มชุดนั้น

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มา

“แผ่นเสียง” เป็นสื่อที่ผู้วิจัยเคยสนใจตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 (ค.ศ. 1987) สมัยอยู่ชั้นมัธยมปลาย จำได้ว่าคุณแม่ซื้อชุดเครื่องเสียงที่ผลิตโดยบริษัทไพโอเนียร์ ให้ชุดหนึ่งประกอบด้วยเครื่องขยายเสียง (แอมปรีฟายเออร์) เครื่องรับสัญญาณวิทยุ (จูนเนอร์) และเครื่องเล่นเทปคาสเซทคู่ เครื่องเสียงชุดนี้มาพร้อมตู้ที่มีฝาเปิดด้านบนสำหรับใส่เครื่องเล่นแผ่นเสียง (แต่ไม่มีเครื่องเล่นแผ่นเสียงติดมาด้วย) กล่าวได้ว่าเป็นจุดที่ทำให้เริ่มสนใจเครื่องเสียง และเครื่องเล่นแผ่นเสียง แต่เนื่องด้วยราคาเครื่องเล่นแผ่นเสียงที่ค่อนข้างแพง และความนิยมสมัยนั้นเริ่มลดลง การหาซื้อแผ่นเสียงยากกว่าการหาซื้อเทปคาสเซท ทุกร้านที่วัยรุ่นนิยมสมัยนั้นแทบไม่มีแผ่นเสียงวางขายให้เห็น เช่น ร้านน้องท่าพระจันทร์ ร้านดีเจสยาม แต่เรากลับเห็นแผงเทปคาสเซทวางขายอยู่ทั่วไป การหาซื้อเพลงของศิลปินคนโปรดที่บันทึกลงบนเทปคาสเซทเป็นเรื่องง่ายดายทั้งเทปเพลงลิขสิทธิ์ และเทปผี ในราคา 25–30 บาท เช่นเทปของ Peacock เป็นต้น ด้วยความเป็นวัยรุ่นที่ไม่มีเงินเดือนเป็นของตนเองจึงไม่มีกำลังที่จะหาซื้อหรือตามหาเครื่องเล่นแผ่นเสียงตามที่ใจปรารถนาได้ ดังนั้นการฟังเพลงในสมัยนั้นจึงเป็นการฟังผ่านรายการวิทยุ และเทปคาสเซท ทั้งจากชุดเครื่องเสียงที่คุณแม่ซื้อให้และจากเครื่องเล่นในรถยนต์ จนกระทั่งสมัยเรียนมหาวิทยาลัย (พ.ศ. 2533-2537, ค.ศ. 1990-1994) เริ่มเห็นเครื่องโซนี่วอล์คแมน และเครื่องที่ผลิตโดยบริษัท AIWA ที่เพื่อนมักจะนำมาเปิดฟังไปพร้อม ๆ กับการอ่านหนังสือในห้องสมุด โดยความสะดวกในเรื่องการพกพา และเป็นการฟังโดยใช้หูฟังที่ไม่รบกวนบุคคลรอบข้าง หลังจากนั้นไม่นานเริ่มเห็นเครื่องเล่นวอล์คแมนที่สามารถเล่นแผ่นซีดีได้ แต่ยังไม่เป็นที่แพร่หลายเนื่องจากเทคโนโลยีเรื่องการป้องกันการสั่นสะเทือนยังไม่มีประสิทธิภาพมากพอที่จะทำให้สามารถฟังเพลงได้โดยไม่สะดุด ดังนั้นการเล่นแผ่นซีดีในสมัยแรก ๆ จึงจำกัดอยู่ที่เครื่องเล่นตั้งโต๊ะมากกว่าเครื่องเล่นแบบพกพา แต่ด้วยคุณสมบัติที่ให้คุณภาพเสียงที่ใสกว่าการฟังเพลงจากเทปคาสเซท และลูกเล่นที่สามารถเลือกเล่นเพลงได้ หรือการฟังเพลงแบบสุ่มเล่น (random) โดยไม่ต้องฟังเพลงไปตามลำดับที่บันทึก และการฟังเพลงซ้ำ ล้วนเป็นลูกเล่นที่วัยรุ่นในสมัยนั้นชื่นชอบกับการใช้งานแผ่นซีดีเพลงมากกว่าการเล่นเทปคาสเซท ถึงแม้เครื่องเล่นเทปคาสเซทในระยะหลังเริ่มพัฒนาโดยเพิ่มระบบข้ามเพลง หรือย้อนกลับมาเล่นเพลงเดิมซ้ำได้ แต่ผู้ฟังก็ยังต้องเสียเวลารอเครื่องทำการกรอเทปไปยังตำแหน่งที่ต้องการ เทียบกับเครื่องเล่นซีดีที่ไม่เสียเวลารอแม้แต่น้อย

เครื่องเล่นซีดีเริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวันด้วยการพัฒนาเรื่องการป้องกัน การสั่นสะเทือนจนสามารถนำเข้ามาติดตั้งในรถยนต์ได้ จำได้ว่ารถยนต์ของผู้วิจัยที่ซื้อในปี

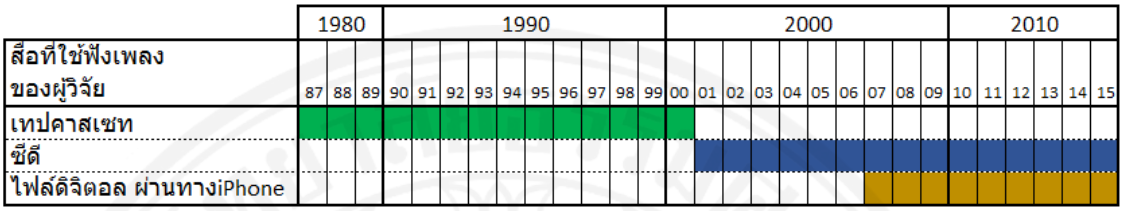
พ.ศ. 2544 (ค.ศ. 2001) มีเครื่องเล่นซีดีแบบ 6 แผ่นเป็นอุปกรณ์มาตรฐาน เป็นเหตุให้ผู้วิจัยเลิกฟังเพลงจากเทปคาสเซทตั้งแต่วันแรกที่ได้รับรถคันนี้ เนื่องจากสามารถฟังเพลงได้จากอัลบั้มที่ชอบได้มากถึง 6 อัลบั้ม และสามารถเลือกฟังเพลงใดก็ได้ตามต้องการจาก 6 อัลบั้ม เมื่อเทียบกับเทปคาสเซทที่สามารถใส่เทปเข้าเครื่องครั้งละ 1 ม้วนเท่านั้น ดังนั้นการฟังเพลงจากแผ่นซีดีจึงเป็นทางเลือกที่ดีในการฟังเพลงในรถยนต์ หลังจากนั้นผู้วิจัยเริ่มสังเกตเห็นว่าตลาดเทปคาสเซทเริ่มลดลงและหายออกไปจากตลาดเมืองไทยในที่สุด

แผ่นซีดียังคงเป็นสื่อหลักที่ใช้ในการฟังเพลงของผู้วิจัยมาอย่างต่อเนื่องจนถึงประมาณปี พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007) ผู้วิจัยเริ่มสนใจโทรศัพท์มือถือประเภท SMART Phone และได้ซื้อโทรศัพท์ SMART Phone เครื่องแรกเป็น iPhone รุ่น 3Gs การเข้ามาของ iPhone เป็นการเข้ามาพร้อมกับ iPod ที่สามารถฟังเพลงในรูปแบบดิจิตอลพกพาไปได้ทุกที่ ในช่วงเวลานี้เป็นอีกช่วงเวลาหนึ่งที่พฤติกรรมการฟังเพลงของผู้วิจัยเริ่มเปลี่ยนไป ผู้วิจัยเริ่มโหลดเพลงจากแผ่นซีดีลงในโทรศัพท์ และนำไปฟังได้ในทุกที่ ประกอบกับในระยะหลังช่องรับสัญญาณ USB เริ่มกลายเป็นอุปกรณ์มาตรฐานในรถยนต์ ซึ่งสามารถต่อสัญญาณเสียงเพลงจากโทรศัพท์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เข้ากับเครื่องเสียงได้โดยตรง ตามทัศนะของผู้วิจัยนั้นพบว่าคุณภาพเสียงเมื่อฟังเพลงจาก iPhone ผ่านทางช่องรับสัญญาณ USB นั้นไม่ต่างกับการฟังเพลงจากแผ่นซีดีด้วยอุปกรณ์เครื่องเสียงมาตรฐานในรถยนต์ ผู้วิจัยจึงเริ่มฟังเพลงจาก iPhone ผ่านทางช่องต่อ USB สลับกับเครื่องเล่นซีดีมาตรฐานมาโดยตลอด เหตุที่ไม่หันมาฟังเพลงจาก iPhone ผ่านทางช่องต่อ USB เพียงอย่างเดียวเนื่องจากความยุ่งยากในการโหลดเพลงจากแผ่นซีดีมายัง iPhone ยังต้องต่อผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งต้องผ่านขั้นตอนอีกหลายประการ

ในช่วงประมาณปี พ.ศ. 2553 (ปี ค.ศ. 2010) ผู้วิจัยพบว่าเริ่มหาฟังเพลงไทยใหม่ ๆ ที่บันทึกบนแผ่นซีดีได้ยากขึ้น เช่นเพลงไทยชื่อ 12345 I Love You จากวง The Bottom Blue เป็นต้น เนื่องจากในวงการอุตสาหกรรมเพลงเริ่มมีแนวคิดที่จะขายเฉพาะเพลง ไม่ขายทั้งอัลบั้ม และเริ่มใช้วิธีการดาวน์โหลดเพลงผ่านทางอินเตอร์เนท แต่ในความรู้สึกส่วนตัวของผู้วิจัยยังคงต้องการซื้อเพลงทั้งอัลบั้ม และมีความต้องการเป็นเจ้าของอัลบั้มที่จับต้องได้ไม่ใช่ผ่านการดาวน์โหลดเพลงมาฟังเท่านั้น ถึงแม้การดาวน์โหลดเพลงมาเก็บไว้ที่ iPhone โดยตรงจะมีขั้นตอนที่ง่ายดายกว่าการโหลดเพลงด้วยแผ่นซีดีของตนเองผ่านทางโปรแกรม iTunes ก็ตาม ดูภาพประกอบ 1.1 เรื่องลำดับการฟังเพลงผ่านสื่อต่าง ๆ ของผู้วิจัย

ตารางที่ 1.1

ลำดับการฟังเพลงผ่านสื่อต่าง ๆ ของผู้วิจัย



1.2 จุดเปลี่ยน

เมื่อได้มีโอกาสเข้ามาศึกษาต่อระดับปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จึงได้มีโอกาสกลับมาหาซื้อซีดีเพลงที่ร้านน้องท่าพระจันทร์ในปี พ.ศ. 2558 (ปี ค.ศ. 2015) หลังจากห่างหายไปนานกว่า 25 ปี สิ่งที่ร้านน้องท่าพระจันทร์ได้เสนอให้กับผู้วิจัยคือ “ลองฟังแผ่นเสียงดูมั๊ยครับ เสียงดีกว่าแผ่นซีดีเยอะมาก ๆ พี่อยากให้น้องลองฟังดู รับประกันเลย ต้องชอบ” เมื่อได้รับฟังข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเกิดคำถามขึ้นว่าแผ่นเสียงที่ไม่เห็นในร้านประเภทนี้มานานแสนนานทำไมจึงสามารถกลับมาสู่ตลาดได้อีกครั้งหนึ่ง นับเป็นก้าวแรกของการกลับเข้ามาสนใจเรื่องแผ่นเสียงอีกครั้งนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 หลังจากฟังแผ่นเสียงที่ร้านน้องท่าพระจันทร์ในวันนั้นทำให้ผู้วิจัยสนใจแผ่นเสียงมาโดยตลอด เป็นผลต่อเนื่องมาจนถึงงานวิจัยฉบับนี้

1.3 ในโลกของความเป็นจริง

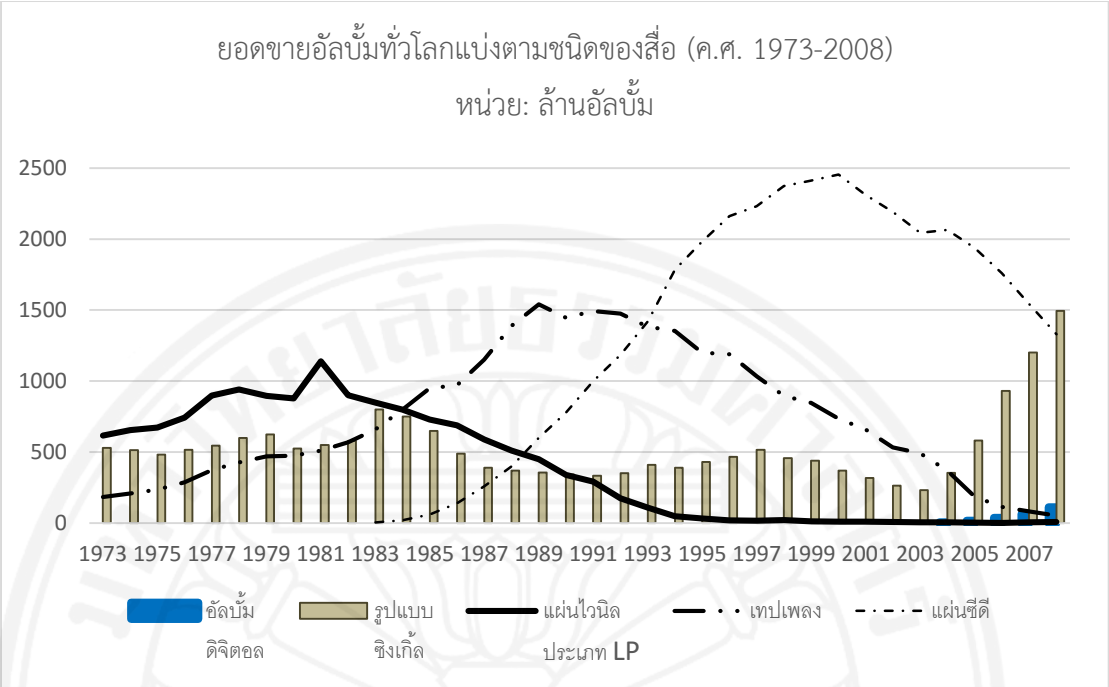
เทคโนโลยีแผ่นเสียงประเภทแผ่นไวนิล LP เป็นนวัตกรรมสำหรับการบันทึกเสียงที่เกิดขึ้นตั้งแต่ยุคทศวรรษ 1950s หลังจากนั้น จึงกำเนิด เทปคาสเซท และแผ่นซีดีเพลง ในปี ค.ศ. 1963 และ 1982 ตามลำดับ ส่วนไฟล์ MP3 ซึ่งเป็นไฟล์เพลงในระบบดิจิตอลเกิดขึ้นในยุคทศวรรษ 2000s

จากภาพที่ 1.1 แสดงจำนวนยอดขายอัลบั้มทั่วโลกแบ่งตามชนิดของสื่อ (ค.ศ. 1973-2008) (Peter Tschmuck, 2010) จะเห็นได้ว่าตลาดแผ่นอัลบั้มไวนิลถึงจุดสูงสุดในปี ค.ศ. 1981 ด้วยยอดขาย 1,100 ล้านอัลบั้มทั่วโลก เทปคาสเซทไม่สามารถทดแทนตลาดแผ่นเสียงได้ แต่ยอดขายแผ่นไวนิลเริ่มลดลงระหว่างปี ค.ศ. 1981-1983 ก่อนการเข้ามาของแผ่นซีดี ซึ่งอาจเป็นผลกระทบจากการเข้ามาของเทปคาสเซท โดยหลาย ๆ ทฤษฎีอธิบายว่ามาจากภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจ การ

บันทึกเสียงจาก แผ่นไวนิลลงบนเทปคาสเซทใช้งานระหว่างผู้ใช้ทั่วไป และการแข่งขันโดยตรงของเทปคาสเซท มีเพียงงานวิจัยของ Pekka Gronow ในปี 1983 เท่านั้นที่ตั้งข้อสังเกตว่าการตกลงของยอดขายอัลบั้มจากแผ่นไวนิลอาจมาจากการอิ่มตัวของตลาด

ส่วนเทปคาสเซทเริ่มกลายเป็นผู้นำตลาดในช่วงปี ค.ศ. 1984-1994 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่แผ่นไวนิลเผชิญอยู่กับสถานการณ์ด้านราคาที่ได้รับผลกระทบจากวิกฤตการณ์น้ำมัน ในปี ค.ศ.1984 จำนวนอัลบั้มที่ขายได้โดยแผ่นไวนิลและเทปคาสเซทมีจำนวนเท่ากันที่ 800 ล้านอัลบั้มทั่วโลกเมื่อเทียบกับยอดขายแผ่นซีดีจำนวน 20 ล้านอัลบั้มหลังจากเข้าสู่ตลาด 2 ปี แต่หลังจากนั้นยอดขายแผ่นซีดีเริ่มเติบโตอย่างก้าวกระโดด ในปี ค.ศ. 1989 ยอดขายอัลบั้มแผ่นซีดี (600 ล้านอัลบั้ม) เริ่มสูงกว่ายอดขายอัลบั้มจากแผ่นไวนิลเป็นครั้งแรก (450 ล้านอัลบั้ม) ในขณะที่ยอดขายเทปคาสเซทถึงจุดสูงสุดที่ 1,540 ล้านอัลบั้ม ในปี ค.ศ. 1993 เป็นครั้งแรกที่ยอดขายอัลบั้มจากแผ่นซีดี (1,419 ล้านอัลบั้ม) สูงกว่ายอดขายอัลบั้มจากเทปคาสเซท (1,382 ล้านอัลบั้ม) และแผ่นซีดีกลายเป็นผู้นำตลาดสื่อสำหรับบันทึกเสียงนับตั้งแต่นั้น (Peter Tschmuck, 2010) และจากบทความของ Yochim and Biddinger (2008) ได้กล่าวถึงเหตุการณ์นี้ว่า ผู้คนในยุคที่แผ่นซีดีเข้าสู่ตลาดต่างคาดการณ์ว่าแผ่นเสียงไวนิลจะสูญหายไปจากตลาดในที่สุดปลายในยุคปลายทศวรรษที่ 1980

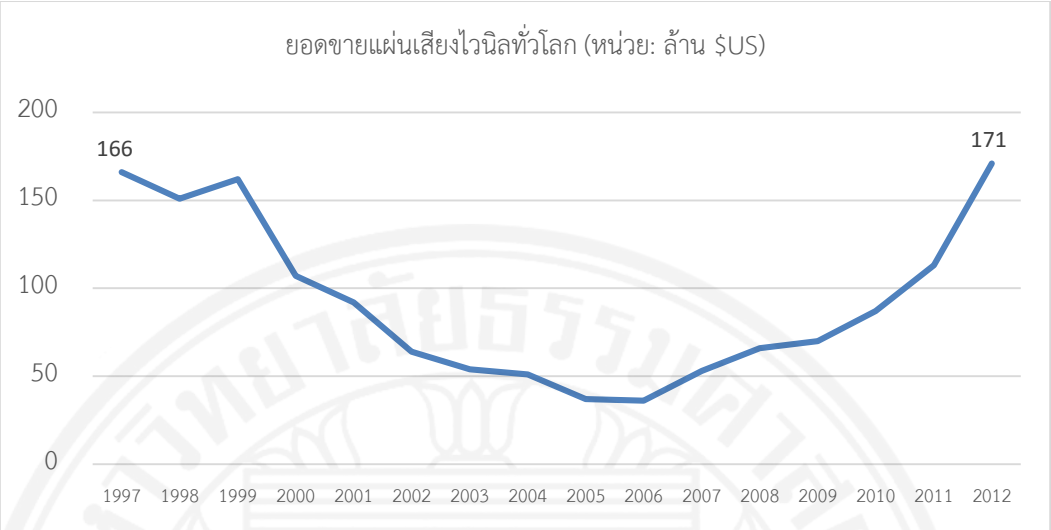
จากบทความของ Yochim and Biddinger (2008, p. 4) ยังกล่าวถึงปัจจัยที่มีส่วนทำให้ยอดขายอัลบั้มของแผ่นซีดีสูงขึ้นอย่างก้าวกระโดดไว้ว่า อุตสาหกรรมแผ่นซีดีปรับตัวด้านเทคโนโลยีและราคาได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นผลให้ราคาแผ่นซีดีในปี 1983-1987 ปรับตัวลดลงจากราคา 800-1000 ดอลล่าร์ มาอยู่ที่ 150 ดอลล่าร์ และหลังจากแผ่นซีดีเข้าสู่ตลาดเพียง 4 ปี ในปี 1987 ผู้ผลิตเริ่มนำเครื่องเล่นซีดีแบบพกพา และเครื่องเล่นซีดีแบบใส่ได้ครั้งละหลายแผ่นเข้าสู่ตลาด (CD Changer) นอกจากนั้นภายในปี ค.ศ. 1985 ราคาเครื่องเล่นซีดีได้ถูกปรับลดลงจนสามารถแข่งขันกับเครื่องเล่นแผ่นเสียงระดับกลางได้ ทั้งเรื่องราคาที่ลดลงอย่างรวดเร็ว และเทคโนโลยีที่ทันสมัยต่างเป็นตัวเร่งให้ผู้บริโภคตอบรับนวัตกรรมนี้ได้เร็วยิ่งขึ้น



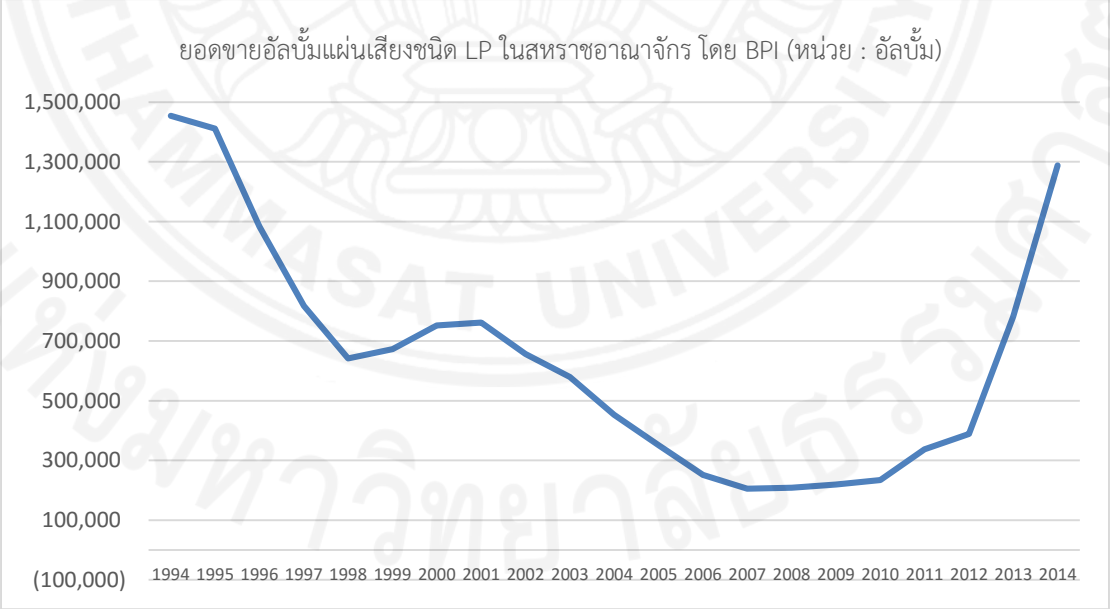
ภาพที่ 1.1 จำนวนยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงทั่วโลกระหว่างปี ค.ศ. 1973 ถึง 2002 (หน่วย: ล้านอัลบั้ม). จาก IFPI (1973 -2008) อ้างถึงใน Peter Tschmuck, 2010

1.4 สถานการณ์ปัจจุบัน

หากเป็นไปตามที่คาดการณ์ แผ่นเสียงควรที่จะต้องสูญหายไปจากตลาดอุตสาหกรรมบันทึกเสียง แต่ความจริงกลับไม่เป็นเช่นนั้น (ดูภาพที่ 1.2 และ 1.3) ยอดขายแผ่นเสียงไวนิลทั่วโลกกลับเพิ่มสูงขึ้นนับตั้งแต่ปี 2005 จนในปี 2012 ยอดขายแผ่นเสียงไวนิลอยู่ที่ 171 ล้านดอลล่าร์ เทียบได้กับยอดขายในปี ค.ศ. 1997 (15 ปี ก่อน) ในขณะที่ยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงไวนิลของสหราชอาณาจักรสูงที่สุดในรอบ 19 ปีนับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1996-2014



ภาพที่ 1.2 ยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงทั่วโลกระหว่างปี ค.ศ. 1997 ถึง 2012 (หน่วย: ล้าน $US) จาก *สมาพันธ์ผู้ผลิตสิ่งบันทึกเสียงระหว่างประเทศ* (IFPI, International Federation of the Phonographic Industry) อ้างจาก Dewey (2013) https://www.washingtonpost.com



ภาพที่ 1.3 ยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงชนิด LP ในสหราชอาณาจักร ระหว่างปี ค.ศ. 1994 ถึง 2014 (หน่วย: อัลบั้ม) จาก British Phonographic Industry (BPI) อ้างจาก Kreisler (2015) http://www.officialcharts.com/chart-news/uk-s-first-official-vinyl-charts-launch-as-vinyl-sales-soar-in-2015__8906/

และจากรายงานของ ROWINSKI (2013) พบว่า Amazon.com มียอดขายแผ่นเสียงระหว่างปี ค.ศ. 2008 ถึง เดือนกันยายน ปี ค.ศ. 2013 เพิ่มสูงขึ้นถึง 745% และนอกจากนั้นตามรายงานของ Nielsen (2014) พบว่าตลาดอุตสาหกรรมเพลงในประเทศสหรัฐอเมริกาขยายตัวอย่างต่อเนื่องโดยรายได้ส่วนใหญ่มาจากการดาวน์โหลดเพลงแบบสตรีมมิ่งที่เพิ่มขึ้น ในขณะที่มีสัดส่วนมูลค่าการตลาดของแผ่นซีดีลดลง และตลาดแผ่นเสียงมีอัตราการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง

สำหรับประเทศไทยนั้น Marketeer (2015) ได้กล่าวถึงภาวะตลาดแผ่นเสียงโดยอ้างถึงการสำรวจของบริษัท Neilsen Entertainment ว่า ยอดขายแผ่นเสียงแบบไวนิลทั่วโลกในปี 2014 มีการเติบโตสูงถึง 52% เช่นเดียวกับยอดจำหน่ายแผ่นเสียงในประเทศไทยที่มีอัตราเติบโตขึ้นต่อเนื่องในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา

จึงเป็นที่น่าสนใจว่าในโลกปัจจุบันท่ามกลางสื่อต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงได้อย่างไร้ขอบเขต บทเพลงต่าง ๆ ทุกยุคทุกสมัยสามารถหยิบจับได้อย่างง่ายดายตามโครงข่ายอินเตอร์เน็ต หรือแม้แต่ในฮาร์ทดิสก์ของเพื่อนฝูง ยังมีคนอีกกลุ่มหนึ่งเลือกที่จะเสพเพลงเหล่านั้นผ่านทางเครื่องเล่นแผ่นเสียง แผ่นไวนิลใหญ่ ๆ ในซองกระดาษ รวมไปถึงเสียงดนตรีที่ขับขานผ่านทางหัวเข็มเล็ก ๆ ยามโลดแล่นผ่านร่องเสียงร่องแล้วร่องเล่า ทำให้เกิดเป็นคำถามในใจว่าเหตุใดแผ่นเสียงจึงกลับมาได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นสวนทางกับการคาดการณ์ในช่วงแรกหลังการเกิดขึ้นของเครื่องเล่นซีดี ทั้งที่มีความยุ่งยากในการฟังมากกว่า และราคาสูงกว่าสื่อแบบอื่น (รุ่งโรจน์ จุกมงคล, 2558, p. 5)

นอกจากนั้นการที่แผ่นเสียงกลับคืนสู่ตลาดอย่างชัดเจนในโลกปัจจุบันที่ทุกอย่างเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computer-Based Technologies) ซึ่งรวมถึงการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมเพลงไปแล้วอย่างลึกซึ้ง และได้หลอมรวมระบบเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของผู้บริโภคเป็นระบบดิจิตอลอย่างถาวร ทำให้ให้เกิดคำถามที่ว่า สื่อที่ครั้งหนึ่งเสื่อมความนิยมไปแล้วสามารถยืนหยัดอยู่ในกระแสของการปฏิวัติเทคโนโลยีที่สามารถแปลงสภาพของสื่อที่จับต้องได้ไปเป็นข้อมูลอิเล็กโทรนิคได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร (Dominik Bartmanski & Ian Woodward, 2015)

1.5 ความสำคัญของการศึกษาวิจัย

ดูเหมือนทุกคนในทุกวงการธุรกิจต่างมุ่งสู่ยุคดิจิตอล โดยหลงลืมไปว่าวัฒนธรรมการบริโภคไม่สามารถแปลงเป็นระบบดิจิตอลได้ จึงยังมีกลุ่มคนอีกกลุ่มหนึ่งที่ยังติดอยู่กับวัฒนธรรมการบริโภคสื่อที่จับต้องได้ แน่นอนว่าแผ่นเสียงไวนิลจะไม่สามารถกลับมาสร้างยอดขายทั่วโลกได้ระดับหนึ่งพันล้านอัลบั้มด้วยเหตุปัจจัยหลายประการ แต่แผ่นเสียงไวนิลจะยังคงอยู่ต่อไปในกลุ่มผู้บริโภคที่มีความต้องการเฉพาะ กลุ่มแฟนคลับ กลุ่มผู้สะสมหรือกลุ่มผู้ฟังเพลงแบบจริงจัง ซึ่งการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้สามารถเข้าใจถึงวัฒนธรรมของผู้บริโภคสื่อบันทึกเสียงของบุคคลร่วม

สมัยที่มีโอกาสใช้งานทั้งแผ่นเสียง เทปคาสเซท ไฟล์ดิจิตอล และดาวน์โหลดเพลง ที่ยังคงดำเนินชีวิตอยู่ในยุคปัจจุบันที่สิ่งต่าง ๆ ปรับเข้าสู่ระบบดิจิตอล หรือแม้กระทั่งคนรุ่นใหม่ที่ไม่ได้อยู่ในยุครุ่งเรืองของแผ่นเสียงไวนิลแต่หันมาสนใจเล่นแผ่นเสียงไวนิลในยุคปัจจุบัน ซึ่งวัฒนธรรม และแนวโน้มธุรกิจดังกล่าวนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะอุตสาหกรรมสื่อบันทึกเสียงเท่านั้นแต่ยังเกิดขึ้นกับธุรกิจหนังสือดิจิตอลที่ยอดขายหนังสือดิจิตอลเริ่มลดลงในขณะที่ยอดขายหนังสือที่พิมพ์ด้วยกระดาษตามปกติกลับเพิ่มขึ้น (Gibson, 2015)

นอกจากนั้นปรากฏการณ์ที่ยอดขายแผ่นเสียงไวนิลเพิ่มสูงขึ้นนี้ยังถูกจับตาโดยสื่อมวลชนต่าง ๆ เช่น Dewey (2013) แห่ง Washington Post ได้ลงข่าวเกี่ยวกับยอดขายแผ่นเสียงไวนิลเพิ่มสูงที่สุดตั้งแต่ปี ค.ศ. 1997 หรือบริษัทที่จัดเก็บรวมรวมข้อมูลสถิติยอดขายอัลบั้มแผ่นเสียงอย่าง Nielsen (2014) ได้รายงานประจำปีว่ายอดขายแผ่นเสียงไวนิลในสหรัฐอเมริกา 9.2 ล้านอัลบั้ม เพิ่มสูงขึ้นกว่าปี 2013 ที่ขายได้ 6.1 ล้านอัลบั้ม และเป็นการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอด 9 ปีที่ผ่านมา ต่างพูดถึงปรากฏการณ์การกลับมาของตลาดแผ่นเสียงอีกครั้ง จึงทำให้ปรากฏการณ์นี้น่าสนใจที่จะศึกษาถึงทัศนะคติ และพฤติกรรมของกลุ่มคนที่นิยมเล่นแผ่นเสียง

1.6 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อค้นหาปัจจัย หรือแนวคิดที่ส่งผลต่อการได้รับความนิยมของแผ่นเสียง
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรม และทัศนคติของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง

1.7 ขอบเขตของการศึกษา

งานวิจัยค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยหาข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-depth Interview) เกี่ยวกับ พฤติกรรม และทัศนคติของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง เพื่อวิเคราะห์หาปัจจัย และวัฒนธรรมของผู้บริโภคที่ส่งผลต่อความสนใจในการนิยมเล่นแผ่นเสียง

ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยคือ (1) บุคคลที่เป็นสมาชิกแฟนเพจเกี่ยวกับผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (Facebook) (2) ลูกค้าแผ่นเสียงของร้านน้องท่าพระจันทร์ (3) ลูกค้าแผ่นเสียงของร้านร้านแผ่นเสียง (สำหรับเหตุผลในการเลือกกลุ่มบุคคลดังกล่าวผู้วิจัยได้อธิบายเพิ่มเติมในบทที่ 3)

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานวิจัยครั้งนี้จะให้ประโยชน์ในด้านการตลาดที่เป็นการศึกษาข้อมูลเชิงลึก (In-Depth Interview) ของกลุ่มคนที่ชอบเล่นแผ่นเสียง โดยประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีดังนี้

1. ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเพลง สามารถทราบถึงความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งจะทำให้สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์หรือพัฒนาปรับปรุง ตลอดจนวางแผนกลยุทธ์ได้ตรงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

2. เพื่อนำผลวิจัยมาใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ด้านการดำเนินธุรกิจการขายแผ่นเสียง

บทที่ 2
ทบทวนวรรณกรรม

จากการทบทวนบทความ งานวิจัย ตำราทางวิชาการ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการทบทวนวรรณกรรมออกเป็นสามส่วนดังนี้

1. แผ่นเสียง และเครื่องเล่น
2. ทัศนคติของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง
3. พฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง

2.1 แผ่นเสียง และเครื่องเล่น

2.1.1 แผ่นเสียง

เรื่องราวของแผ่นเสียงเริ่มต้นตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 19 โดย โทมัส เอดิสัน ประดิษฐ์ทรงกระบอก (Cylinder) ที่สามารถบันทึกเสียง และให้กำเนิดเสียงได้ แต่เนื่องจากมีความยุ่งยากในการใช้งานและการจัดเก็บ Emile Berliner จึงได้คิดค้นสื่อที่สามารถบันทึกเสียง และให้กำเนิดเสียงแบบแผ่นขึ้นที่เราเรียกว่าจานเสียง (Discs) โดยใช้ยางธรรมชาติที่ผ่านกระบวนการทางเคมีเพื่อให้คงรูป (vulcanized rubber) Berliner นำจานเสียงเข้าสู่ตลาดด้วยเพลงที่บันทึกเสียงจากวงดนตรีที่เป็นที่นิยมสมัยนั้น นอกจากนั้น Berliner และหุ้นส่วนได้ดำเนินการต่าง ๆ ด้านกฎหมาย และจดสิทธิบัตรขึ้นในนามสังกัดของ Victor Record

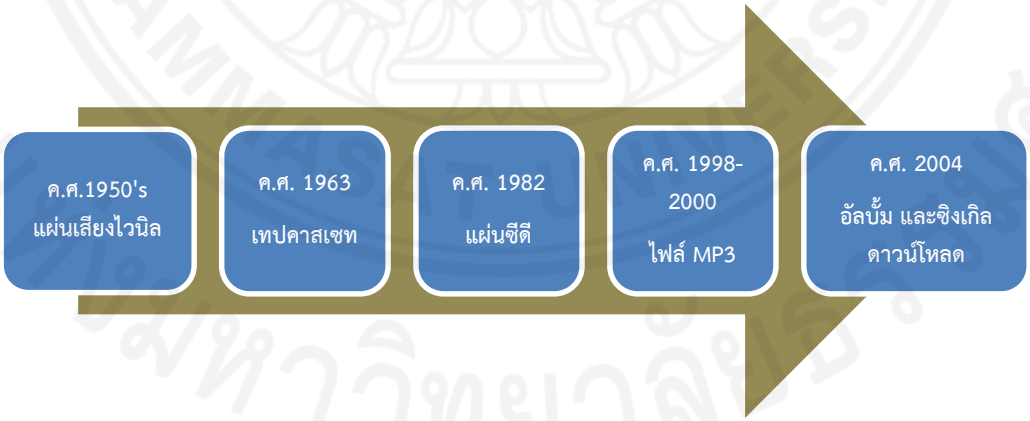
ในปี 1910 นวัตกรรมจานเสียงเริ่มเข้ามาสู่สหราชอาณาจักรเนื่องจากตลาดที่มีขนาดที่ใหญ่กว่าในอเมริกา ด้วยเพลงประเภทเต้นรำ, คลาสสิก, เพลงบรรเลง, เพลงโอเปร่า และเพลงอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยมทั่วทั้งยุโรป และเอเชีย ในขณะที่ตลาดจานเสียงเจริญเติบโต เป็นช่วงเวลาเดียวกับที่ธุรกิจวิทยุเริ่มเติบโตด้วยเช่นกัน ในช่วงปี ค.ศ. 1920 เริ่มมีผู้สังเกตเห็นว่าวงการวิทยุอาจส่งผลกระทบในแง่ลบต่ออุตสาหกรรมจานเสียงเนื่องจากเริ่มได้รับความนิยมมากกว่า เป็นช่วงเวลาเดียวกับเริ่มมีการนำเครื่องขยายเสียง (Amplifier) เข้ามาในวงการภาพยนตร์ วิทยุ และเครื่องเล่นจานเสียง และนวัตกรรมจานเสียงเริ่มมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นโดยปรับปรุงจุดด้อยต่าง ๆ ของจานเสียงพร้อมกับคุณภาพเสียงที่ดีกว่า และประจวบเหมาะกับสิทธิบัตรจานเสียงของ Victor Record หมดลงในปี 1918 จึงเป็นจุดเปลี่ยนของมาตรฐานแผ่นเสียงเป็นแบบแผ่นครั่ง (Shellac) และเล่นที่ความเร็ว

รอบ 78 rpm (ก่อนทศวรรษที่ 1920 ยังไม่มีการกำหนดมาตรฐานการหมุนจานสียง ดังนั้นจึงมีจานเสียงที่เล่นด้วยความเร็วรอบแตกต่างกัน)

แผ่นครั่งได้รับความนิยมเรื่อยมาจนถึงทศวรรษที่ 1930 นักวิจัยได้มีการพัฒนาการบันทึกเสียงในระบบสเตริโอ ที่ให้คุณภาพเสียงที่ดีขึ้น และเล่นได้ที่ความเร็วรอบต่ำ โดยใช้วัสดุโพลิเมอร์สังเคราะห์ที่เรียกว่า “ไวนิล” (Vinyl)

ในปี ค.ศ. 1948 บริษัท Columbia Records ได้นำแผ่นไวนิลขนาด 12 นิ้ว เล่นด้วยความเร็วรอบ 33 รอบต่อนาที (rpm) เข้าสู่ตลาดเป็นครั้งแรกในรูปแบบของแผ่นที่เรียกว่าแผ่นไวนิลแบบ Long Play (LP) จากนั้นในปี ค.ศ. 1949 บริษัท RCA Victor (หรือบริษัท RCA Records ในปัจจุบัน) จึงได้นำแผ่นไวนิลขนาด 7 นิ้ว เล่นด้วยความเร็วรอบ 48 รอบต่อนาทีเข้าสู่ตลาดในฐานะแผ่นซิงเกิ้ล (คือบันทึกเพลง 1 เพลงต่อหนึ่งแผ่น) จึงเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานรอบใหม่ของการเล่นแผ่นเสียงมาจนถึงปัจจุบัน

ต่อมาในปี ค.ศ. 1963 และ 1982 ได้มีการนำเทปคาสเซท และแผ่นซีดี เข้าสู่ตลาดสื่อบันทึกเสียงตามลำดับ (ดูรูปที่ 1.1 และ 2.1 ประกอบ) และด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีพร้อมกับการปรับลดราคาของแผ่นซีดีอย่างรวดเร็วทำให้แผ่นซีดีกลายเป็นผู้นำตลาดตั้งแต่ปี ค.ศ. 1993 เรื่อยมาจนถึงปี ค.ศ. 2007 ที่ยอดขายอัลบั้มแผ่นซีดีตกลงจนสูญเสียความเป็นผู้นำตลาดให้กับสื่อบันทึกเสียงประเภทดาวน์โหลดไฟล์ดิจิตอลที่เริ่มเข้าสู่ตลาดตั้งแต่ปี ค.ศ. 2004



ภาพที่ 2.1 ลำดับของสื่อบันทึกเสียงที่เข้าสู่ตลาดผู้บริโภค

2.1.2 เครื่องเล่นแผ่นเสียง

เครื่องเล่นแผ่นเสียงนั้นประกอบด้วย

1) แท่นเครื่อง ประกอบด้วย

- Platter คือแผ่นวงกลมบนเครื่องเล่นแผ่นเสียงใช้สำหรับวางแผ่นเสียง
- Motor คือชุดขับ Platter ให้หมุนขณะเล่นแผ่นเสียง

- Power Supply คือชุดจ่ายไฟให้เครื่องเล่นแผ่นเสียง
- Arm Board คือตำแหน่งที่วางโทนอาร์ม
- ระบบกันสะเทือน ทำหน้าที่ให้เครื่องเล่นแผ่นเสียงทำงานได้นิ่งมากที่สุด

2) ส่วนแขน หรือที่เรียกว่าโทนอาร์ม (Tone Arm) เป็นตำแหน่งที่ติดตั้งหัวเข็ม (Cartridge) ทำหน้าที่ประคองหัวเข็ม ให้อยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง ตลอดเวลาที่หัวเข็มเคลื่อนที่ไปตามร่องแผ่นเสียง วัสดุที่นำมาใช้ทำ Tonearm มักเป็นวัสดุที่มีความแข็งแรงสูง แต่มีน้ำหนักที่เบา เช่น อลูมิเนียม อัลลอยด์ ไททาเนียม เป็นต้น โดยมีทั้งหมดสามระบบคือ แบบแมนวล เป็นระบบที่ผู้ใช้ต้องยกโทนอาร์มไปวางบนแผ่นเสียงเอง และยกออกมาเก็บเมื่อจบแผ่น แบบกึ่งอัตโนมัติ เป็นระบบที่ผู้ใช้ต้องยกโทนอาร์มไปวางบนแผ่นเสียงเอง แต่เครื่องจะยกโทนอาร์มกลับออกมาเก็บโดยอัตโนมัติเมื่อจบแผ่น และแบบอัตโนมัติ เป็นระบบสั่งงานโทนอาร์มแบบอัตโนมัติทั้งเมื่อเริ่มเล่น และเมื่อจบแผ่น

3) หัวเข็ม (Cartridge) แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ Moving magnet / MM ระบบแม่เหล็กเคลื่อนที่ ให้เสียงที่หนักแน่น และ Moving Coil / MC ระบบขดลวดเคลื่อนที่ ให้เสียงที่มีความละเอียดเหมาะกับการฟังเพลงประเภทดนตรีบรรเลง การเลือกใช้หัวเข็มชนิดใดนั้นขึ้นอยู่กับรสนิยมการฟังเพลงของแต่ละบุคคล

ภาพที่ 2.2 แสดงภาพเครื่องเล่นแผ่นเสียง จาก http://piyanaselectric.com

2.2 ทัศนคติของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง

2.2.1 ความต้องการสิ่งที่จับต้องได้

ในเรื่องของความจับต้องได้ (Tangible) นั้นได้รวมถึงปกแผ่นเสียง แผ่นไวนิล ดังนี้

2.2.1.1 เป็นตัวแทนการมีอยู่ของเพลง

ซึ่งผู้ฟังสามารถอ่านรายละเอียดต่าง ๆ ของอัลบั้มได้จากปก โดยในงานวิจัยของ Magaudda (2011) กล่าวไว้ว่าปัจจุบันเราอยู่ในยุคของสิ่งประดิษฐ์ที่ลดการใช้วัสดุ (Dematerialization of artefacts) กล่าวคือเราพยายามใส่ทุกอย่างเข้าไปอยู่ในไฟล์ดิจิตอลทั้งเอกสารต่าง ๆ หนังสือ และเสียงเพลง แต่ในที่สุดการพยายามดังกล่าวในวงการเพลงกลับไม่ได้เป็นการลดการใช้วัสดุแต่อย่างใด กลับกลายเป็นการนำวัสดุ (แผ่นเสียง) กลับมาใช้ เนื่องจากความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการฟังเพลง

ไฟล์เพลงดิจิตอลไม่มีรูปร่าง และจับต้องไม่ได้ ผู้ฟังจะรับรู้การมีอยู่ของไฟล์เหล่านั้นผ่านทางเครื่องเล่น หรือหน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น ในขณะที่นักฟังเพลงยังมีความต้องการที่จะได้เห็นชื่อเพลง ชื่ออัลบั้ม ในขณะที่ผู้ฟังเห็นว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องปกติสำหรับแผ่นซีดี และสำหรับแผ่นเสียงนี่ถือว่าเป็นข้อดีแก่ภาพพจน์ของแผ่นเสียง (Richard OSBORNE, 2014)

...ศิลปะบนปกนั้นมีความสำคัญเทียบเท่ากับดนตรี กล่าวตามตรง ผมไม่ใช่แค่ต้องการดาวน์โหลดเพลง แต่ผมยังต้องการทราบว่าใครบ้างเล่นดนตรีในอัลบั้มนี้ ใครเป็นโปรดิวเซอร์ อัลบั้มนี้ผลิตที่ไหน ... สิ่งแหล่านี้สำคัญกับผมเสมอ (Madlib, in Felmann, 2012 : 76) อ้างอิงจาก (Dominik Bartmanski & Ian Woodward, 2015, p. 10)

ลอยด์ยืนยันว่าการเป็นเจ้าของแผ่นเสียงที่จับต้องได้เป็นจุดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเพลงกับเจ้าของในขณะที่ไฟล์ดิจิตอลให้ความรู้สึกแบบนี้ไม่ได้ เปรียบกรณีนี้ได้กับตลาดหนังสือที่ผู้บริโภคนิยมซื้อ Kindle เพื่อความสะดวก แต่ผู้บริโภคเหล่านั้นก็ยังคงต้องการมีตู้หนังสือในบ้านของตนเอง (เป็นที่น่าสนใจว่าบริษัทที่จำหน่ายหนังสือในอังกฤษได้รายงานผลการดำเนินงานที่แสดงให้เห็นว่ายอดขายของหนังสือที่พิมพ์ด้วยกระดาษกำลังเพิ่มขึ้นในขณะที่ยอดดาวน์โหลดไฟล์ดิจิตอลที่ใช้กับ Kindle หรือ NOOK ลดลง) (Gibson, 2015)

2.2.1.2 การเล่นแผ่นเสียงเหมือนกับการได้นั่งอ่านหนังสือดี ๆ ทีละบท

ด้วยลักษณะของการเล่นแผ่นเสียงนั้นจำเป็นต้องปฏิบัติเป็นขั้นเป็นตอนตั้งแต่ค่อย ๆ บรรจงนำแผ่นเสียงออกมาจากซองระวังไม่ให้ซองขูดแผ่นเป็นรอย ใช้แปรงหรือผ้าปัดฝุ่นออกจากแผ่นเสียง วางแผ่นเสียงลงบนเครื่องเล่น ค่อย ๆ บรรจงจรดปลายหัวเข็มลงบนแผ่นเสียง แล้วนั่งฟังเพลงผ่านไปทีละเพลงตามลำดับ มีผู้กล่าวถึงการกระทำดังกล่าวไว้ว่า “เหมือนการอ่านหนังสือที่

มีการเรียบเรียงเป็นหมวดหมู่เป็นบทต่อเนื่องกันไป”(Dominik Bartmanski & Ian Woodward, 2015)

พิธีกรรมที่เคยถูกมองว่าเป็นเรื่องเสียเวลา ในช่วงก่อนปี 2000 แต่ในยุคนี้ที่อะไร ๆ ก็รีบเร่งไปหมด ความสวยงามของพิธีกรรมจึงกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง เช่นพิธีกรรมการชงกาแฟ drip ที่ใช้เวลานานมาก หรือการชงชาแบบญี่ปุ่นก็กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นเรื่อย ๆ แผ่นเสียงก็เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการค่อย ๆ บรรจงหยิบแผ่นออกมาแล้วเช็ดอย่างประณีตแล้ววางบนเครื่องเล่น ก่อนมีเสียง “กึก” เบา ๆ พร้อมกับการบรรเลงเพลง Beatles สุดคลาสสิค หรือการหยิบแผ่นเสียงออกมาแล้วเช็ดด้วยผ้าสีสะท้อนแสงก่อนวางลงบนเครื่องเล่นแผ่นเสียงราคาหลักแสนในผับกลางกรุงเทพที่มีคนกำลังโยกหัวตามทำนองเพลงของ Draft Punk กันอย่างเมามันส์ล้วนเป็นพิธีกรรมทั้งสิ้น (Rawit Hanutsaha, 2013, p. 3)

หลายคนเห็นด้วยกับเรื่องคุณสมบัติที่จับต้องได้ทางกายภาพของแผ่นเสียงเป็นเสน่ห์ดึงดูดให้คนส่วนใหญ่สนใจ “มันเป็นเรื่องทางกายภาพเกี่ยวกับการวางแผ่นเสียงลงบนเครื่องเล่น และการค่อย ๆ วางหัวเข็มลงบนแผ่นเสียง” (Gibson, 2015)

2.2.2 คุณภาพเสียง

คุณภาพเสียงในกรณีนี้มิได้หมายความถึงคุณภาพเสียงที่ดีที่สุด หากแต่หมายถึงคุณภาพเสียงที่ถูกใจผู้ฟังมากที่สุด เนื่องจากหากถามความเห็นส่วนตัวของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง คำตอบที่ได้กลับมาคือแผ่นเสียงนั้นให้เสียงที่ดีกว่าแผ่นซีดี หรือไฟล์เพลงดิจิตอล แต่หากวัดค่าในเชิงวิศวกรรมเสียงที่ได้จากซีดีนั้นให้ผลที่ดีกว่า

Lyor Cohen ผู้บริหารตำแหน่ง CEO ด้านเพลงที่บันทึกไว้ (Recorded Music) ของ Warner Music Group กล่าวในปี 2011 ว่า ไวนิลจะอยู่ในตลาดได้นานกว่าซีดีเนื่องจากเสียงจากไวนิลมีความลึก กังวานกว่า และคุณภาพเสียงใกล้เคียงกับสิ่งที่ศิลปินต้องการให้คุณได้ยิน (Richard OSBORNE, 2014, p. 2)

โดยส่วนตัวแล้ว ผมยืนยันว่าเสียงจากแผ่นไวนิลดีกว่าเสียงจากคอมแพคดิสก์และดีกว่ามากหากเทียบกับเสียงจากไฟล์ดิจิตอลที่ได้จากการดาวน์โหลด แต่ความรู้สึกของผมนั้นแทบจะพิสูจน์ไม่ได้เลย (Richard OSBORNE, 2014, p. 5)

แผ่นเสียงยังคงได้รับความนิยมเนื่องจากเสียงที่มีคุณภาพสูง ในขณะที่หลายๆคนตั้งแต่ ดีเจจนถึงคนรุ่นคุณปู่ต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าเสียงจากแผ่นเสียงนั้นอิ่มกว่า อบอุ่นกว่า และชัดเจนกว่าเสียงที่ฟังจากเพลงที่โหลดผ่านทางออนไลน์ (Gibson, 2015)

2.2.3 เสียงที่ปรับแต่งได้เอง

คุณภาพของเสียงจากเครื่องเล่นแผ่นเสียงส่วนหนึ่งมาจากการปรับตั้งน้ำหนักกดของหัวเข็ม และการเลือกใช้ชนิดของหัวเข็ม ดังนั้นเสียงที่ได้จึงออกมาถูกใจผู้ฟังมากกว่า

2.3 พฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง

2.3.1 ชื่นชอบงานศิลปะบนปกแผ่นเสียง

ด้านศิลปะที่ปรากฏบนปกแผ่นเสียง แผ่นเสียงมีขนาดใหญ่กว่าแผ่นซีดีถึงประมาณ 500% ทำให้ภาพบนปกแผ่นเสียงโดดเด่นมากพอที่จะแสดงออกถึงตัวตนของอัลบั้มนั้นตามความต้องการของศิลปิน และเนื่องจากขนาดที่ใหญ่สะดุดตาจึงเป็นผลให้สิ่งที่ปรากฏบนปกแผ่นเสียงจึงจำเป็นต้องออกแบบให้สวยงาม งานเขียนของ Bartmanki & Wooward กล่าวว่า “ในสังคมที่นิยมเล่นแผ่นเสียง หนังสือนิตยสารหลายเล่มจะจัดให้มีการโหวตลงคะแนนเลือก “the best album cover art” เพื่อส่งเสริมให้มีการออกแบบปกแผ่นเสียงให้ดีขึ้น ”(Dominik Bartmanski & Ian Woodward, 2015, p. 9) ซึ่งดึงดูดความสนใจได้มากกว่าแผ่นซีดี โดยในบทความของผู้เขียนหลายท่านได้กล่าวถึงศิลปะ และความรู้สึกต่อศิลปะบนปกแผ่นเสียงไว้ดังนี้

ต้องบอกตามตรง ส่วนสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผมสะสมแผ่นเสียง นอกจากชื่นชอบผลงานเพลงที่อยู่ในแผ่นแล้ว ภาพงดงามบนปกแผ่นเสียงเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ควรค่าต่อการชื่นชม โดยเฉพาะกลุ่มศิลปินที่ชอบออกแบบปกอย่างวิจิตร หรือไม่ก็ดีไซน์อย่างซับซ้อน เพื่อสื่อถึงเนื้อหาภายใน (รุ่งโรจน์ จุกมงคล, 2558, น. 143)

นอกจากปกแผ่นเสียงถูกออกแบบด้วยศิลปะที่แสดงออกถึงตัวตนของอัลบั้มนั้นแล้ว ยังมีเลเบลที่มีการออกแบบสีสัน และพิมพ์ข้อมูลที่น่าสนใจของแผ่นเสียงนั้น โดยเลเบลนี้น่าจะมีผลต่อนักสะสมแผ่นเสียงมากกว่าผู้นิยมคุณภาพของเสียง

เมื่อเราดึงแผ่นเสียงออกมาจากซอง หากจะมองหาศิลปะบนแผ่นไวนิลสีดำ ต้องดูแผ่นกระดาษรูปวงกลมที่ติดอยู่ตรงกลางแผ่นเสียง หรือที่นิยมเรียกกันง่าย ๆ ทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่าเลเบล (Label) (รุ่งโรจน์ จุกมงคล, 2558)

2.3.2 ของสะสมทั้งอดีต และปัจจุบัน

มีผู้ที่กล่าวถึงการสะสมแผ่นเสียงว่าเป็นการสะสมของหายาก สวยงามหรือมีจำนวนจำกัด นอกจากนั้นยังมีผู้กล่าวถึงในมุมมองของการรำลึกถึงความหลัง ดังนี้

ไวนิลยังคงมีความสำคัญอยู่ในตลาดสินค้ามือสอง เนื่องจากเพลงที่อยู่ในรูปแบบของดิจิตอลสามารถก๊อปปี้ได้ไม่มีที่สิ้นสุด แต่เพลงที่บันทึกบนแผ่นเสียงไม่สามารถก๊อปปี้ประกอบกับจำนวนผลิตที่จำกัด ดังนั้นไม่ใช่ทุกคนจะสามารถเป็นเจ้าของได้ (Dominik Bartmanski & Ian Woodward, 2015, p. 11)

นักสะสมแผ่นเสียงบางรายกล่าวถึงแผ่นเสียงที่ตนเองสะสมไว้ว่าเป็นตัวเชื่อมกับอดีต คนกลุ่มนี้กล่าวว่าทั้งการจับต้อง และการฟังแผ่นเสียงทำให้รู้สึกเหมือนได้เชื่อมต่อกับผู้คน สถานที่ และเวลาในอดีต (Yochim & Biddinger, 2008)

ในตลาดของการสะสมแผ่นเสียง แผ่นเสียงที่ผลิตครั้งแรกของอัลบั้มที่เป็นที่นิยมสามารถมีมูลค่าหลายพันดอลล่าร์ แผ่นเสียงประเภทออริจินัลของศิลปินที่ได้รับความนิยมจากหลายสิบปีก่อนมีมูลค่าหลายร้อยดอลล่าร์ และแผ่นที่บันทึกเพลงพิเศษ เช่นบันทึกจากต้นฉบับด้วยเทคโนโลยีแบบพิเศษที่ให้คุณภาพเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ ก็มีราคาค่อนข้างสูง บางอัลบั้มมีจำหน่ายในตลาดแค่ชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ประกอบกับมูลค่าที่เพิ่มขึ้นเนื่องจากกลายเป็น “ของหายาก” และคุณภาพเสียงที่นับวันยิ่งดีขึ้นเมื่อเทียบกับเพลงเดียวกันในไฟล์ระบบดิจิตอล ที่มีอยู่ทุกหนแห่ง และสามารถก๊อปปี้ได้อย่างง่ายดาย (Dominik Bartmanski & Ian Woodward, 2015, p. 11)

2.3.3 ราคาและโปรโมชั่น

นอกจากปัจจัยที่กล่าวข้างต้นแล้ว สิ่งหนึ่งที่สามารถสร้างแรงจูงใจต่อผู้บริโภคคือปัจจัยด้านราคาและโปรโมชั่นซึ่งในกรณีของแผ่นเสียงไวนิลนี้เน้นในเรื่องของการขายควบระหว่างไฟล์ดิจิตอลและแผ่นเสียงไวนิล

Dominik Bartmanski and Ian Woodward (2015) กล่าวว่า ในท้ายที่สุดผู้ซื้อแผ่นเสียงต้องจ่ายเงินมากกว่าราคาดาวน์โหลดเพลงปกติถึงสองเท่า แผ่นเสียงที่ออกใหม่ในปัจจุบันหลาย ๆ ชุดจึงทำการขายแบบเป็นแพคเกจ กล่าวคือขายแผ่นเสียง พร้อมสิทธิ์ในการดาวน์โหลดเพลงในอัลบั้มนั้นทั้งชุด และบางครั้งยังมีการแจกโปสเตอร์ของศิลปินอีกด้วย ดังนั้นถึงแม้ลูกค้าอาจต้องจ่ายเงินมากกว่าสองเท่านิดหน่อยเมื่อเทียบกับการดาวน์โหลดเพลงแต่สิ่งที่ลูกค้าจะได้รับนอกจากแผ่นเสียง คือความพึงพอใจที่ได้ปกอัลบั้มที่เป็นศิลปะขนาดใหญ่, สิทธิ์ในการดาวน์โหลดเพลงทั้งอัลบั้ม และโปสเตอร์ของศิลปิน แสดงให้เห็นถึงกลวิธีทางการตลาดที่นำเข้ามาใช้กับตลาดแผ่นเสียง

ดังนั้นนั้นอาจจะสรุปได้ว่าเหตุผลหลักของการกลับมาเล่นแผ่นเสียงของผู้บริโภคไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเหตุผลปัจจัยเดียวแต่เป็นการรวมกันของหลายเหตุปัจจัย ทั้งเรื่องความต้องการสิ่งที่จับต้องได้ คุณภาพเสียง ของสะสม หรือแม้กระทั่งเรื่องราคาและโปรโมชั่น

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้มีจุดประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพของทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง และนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้หาเหตุผลต่อความนิยมเล่นแผ่นเสียงของผู้บริโภคแผ่นเสียงในประเทศไทย โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 วิธีการวิจัย
3.2 กลุ่มตัวอย่าง
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิธีวิจัย

การศึกษางานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรมที่มีผลต่อความสนใจเล่นแผ่นเสียง โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนาความ และตีความข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่ผ่านมา ซึ่งเป็นรูปแบบของ Inductive Analysis

โดยมีการทำการเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลัก 2 วิธี ได้แก่

3.1.1 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (Facebook)

โดยจะทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค สองกลุ่ม คือ

1. กลุ่ม “Vinyl-Longplay ซื้อ-ขาย แผ่นเสียง” เป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นมาเพื่อซื้อ-ขายแผ่นสียง ทั้งแบบมือสอง และแผ่นเสียงใหม่ มีสมาชิกกลุ่ม 5,329 คน (ข้อมูล ณ เดือน ตุลาคม 2558)

2. กลุ่ม “มาฟังแผ่นเสียงกันเถิด” เป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นมาเพื่อแบ่งปันความรู้ ข้อมูล และประสบการณ์การใช้แผ่นเสียงเท่านั้น มีสมาชิกกลุ่ม 586 คน (ข้อมูล ณ เดือน ตุลาคม 2558)

เพื่อตรวจสอบหัวข้อเหตุผลของการสนใจเล่นแผ่นเสียง มาวิเคราะห์เหตุผลหลัก

3.1.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group)

ขั้นตอนนี้จะทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งแบบเดี่ยว และแบบกลุ่มโดยใช้แนวทางจากผลการวิเคราะห์ที่ได้จาก การเก็บข้อมูลจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายที่สุดในระยะเวลาจำกัด ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาครั้งนี้ 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มผู้สนใจเล่นแผ่นเสียงและเป็นสมาชิกในกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค จุดเด่นของกลุ่มประชากรนี้เป็นกลุ่มคนผู้ที่ซื้อขายแผ่นเสียงมือสองเป็นหลัก

2. กลุ่มลูกค้าซื้อแผ่นเสียงของร้านน้องท่าพระจันทร์ เนื่องจากร้านน้องท่าพระจันทร์เป็นร้านขายสื่อบันทึกเสียงที่อยู่ในตลาดมานานกว่า 36 ปี จึงมีกลุ่มฐานลูกค้าที่หลากหลายทั้งด้านแนวเพลง และอายุผู้ฟังเพลง นอกจากนั้นร้านน้องท่าพระจันทร์มีผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นแผ่นซีดีเพลง แผ่นเสียง เครื่องเล่นแผ่นเสียง แผ่นดีวีดี เป็นต้น ทำให้กลุ่มลูกค้าของร้านน้องท่าพระจันทร์มีทั้งที่นิยมเล่นแผ่นเสียงอยู่ก่อนแล้ว และผู้ที่เริ่มสัมผัสการเล่นแผ่นเสียง อีกทั้งยังตั้งอยู่ในแหล่งชุมชน ศูนย์กลางการคมนาคมทางน้ำตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และใกล้มหาวิทยาลัยถึงสองแห่ง คือมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยศิลปากร

3. กลุ่มลูกค้าซื้อแผ่นเสียงของร้านร้านแผ่นเสียง ร้านแผ่นเสียงเป็นร้านที่มีตำแหน่งที่ตั้งที่ไม่ใช่แหล่งชุมชน ไม่อยู่ใกล้ห้างสรรพสินค้า ผู้ที่จะเดินทางมายังร้านแผ่นเสียงต้องเป็นผู้ที่ตั้งใจจะเข้ามาซื้อแผ่นเสียงอย่างแท้จริง ดังนั้นกลุ่มลูกค้าจะเป็นกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงโดยเฉพาะ

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้การสัมภาษณ์เดี่ยว และกลุ่มแบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยใช้อุปกรณ์บันทึกเสียง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลักจาก 2 แหล่งข้อมูล ดังนี้

3.4.1 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (Facebook) โดยการโพส (Post) คำถามลงในกลุ่มเครือข่ายผู้นิยมเล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค สองกลุ่ม คือ “Vinyl-Longplay ซื้อ-ขาย แผ่นเสียง” และ “มาฟังแผ่นเสียงกันเถิด”

3.4.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group) เป็นการสัมภาษณ์ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มทั้งทางโทรศัพท์ และทางการพบปะตามสถานที่ที่นัดหมายไว้ โดยการสัมภาษณ์ทั้งหมด 11 คนเป็นชาย 8 คน หญิง 3 คน ช่วงอายุตั้งแต่ 13 ปี จนถึง 46 ปี มีค่าเฉลี่ยอายุอยู่ที่ 35 ปี

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จึงใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนาความจากเอกสาร และจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ทั้งแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม (In-depth Interview / Focus Group) โดยลักษณะคำถามหลัก ๆ ที่ใช้ในการสัมภาษณ์ คือ เหตุใดจึงสนใจแผ่นเสียง เริ่มเล่นแผ่นเสียงครั้งแรกได้อย่างไร คุณภาพเสียงของแผ่นเสียงเหมือนหรือต่างจากซีดีอย่างไร ถ้าอัลบั้มเดียวกันมีทั้งแผ่นซีดีและแผ่นเสียงจะเลือกซื้ออะไร เป็นต้น และวิธี Inductive Analysis โดยทำการสรุปรูปแบบเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงด้วยตารางจากกลุ่มคำพูดหลัก (Keywords) ที่เกี่ยวข้องกับเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงเช่น คุณภาพเสียง นึกถึงสมัยก่อน เสียงดี สะสม เป็นต้น

บทที่ 4
ผลการวิจัยและอภิปรายผล

4.1 ผลจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (Facebook)

ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแผ่นเสียงในยุคดิจิตอล : ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้นิยมเล่นแผ่นเสียง ในเบื้องต้นผู้ทำการวิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลเบื้องต้นโดยการโพสต์ข้อความสอบถามลงในกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุค (Facebook) 2 กลุ่ม คือ กลุ่มมาฟังแผ่นเสียงกันเถิด (ภาพที่ 4.1) และกลุ่ม Vinyl-Longplay ซื้อ-ขายแผ่นเสียง (ภาพที่ 4.2) โดยใช้นามแฝง “Nutta Bkk” ด้วยคำถามปลายเปิดดังนี้ “ทำไมจึงชอบเล่นแผ่นเสียง ทำไมไม่เล่นแผ่นซีดี หรือดาวน์โหลดเพลงจากอินเตอร์เนต หรือเล่นเพลงจากไฟล์เสียงประเภท high resolution audio ทั้ง ๆ ที่แผ่นเสียงใช้งานลำบากกว่า ครับ”

ภาพที่ 4.1 แสดงข้อความคำถามที่โพสต์ในกลุ่มเครือข่ายเฟสบุ๊ค “มาฟังแผ่นเสียงกันเถิด”

ภาพที่ 4.2 แสดงข้อความคำถามที่โพสต์ในกลุ่มเครือข่ายเฟสบุ๊ค “Vinyl-Longplay ซื้อ-ขาย แผ่นเสียง”

ในการเก็บข้อมูลเบื้องต้น ณ วันที่ 26-28 ตุลาคม พ.ศ. 2558 พบว่ามีผู้ตอบคำถามทั้งหมด 27 คน จากทั้งสองกลุ่มเครือข่ายเฟสบุ๊ค โดยแบ่งเป็นผู้ตอบคำถามจากกลุ่ม “มาฟังแผ่นเสียงกันเถิด” จำนวน 2 คน จากจำนวนสมาชิกทั้งหมด 586 คน คิดเป็นร้อยละ 0.34% และผู้ตอบคำถามจากกลุ่ม “Vinyl-Longplay ซื้อ-ขาย แผ่นเสียง” จำนวน 25 คน จากจำนวนสมาชิกทั้งหมดในขณะนั้น 5,329 คน คิดเป็นร้อยละ 0.47% ดังแสดงในภาพที่ 4.3

ลำดับที่	ชื่อผู้ตอบ	ความคิดเห็น	คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่งมีมิติ	เป็นศิลปะและรสนิยม	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตาและมีรายละเอียดครบถ้วน	ปรับตั้งเครื่องได้ตามลักษณะเสียงที่ชอบ	สะสมและความท้าทายในการค้นหา	รำลึกถึงอดีต (Nostalgia)	ต้องฟังทั้งอัลบั้ม/เลือกเพลงไม่ได้	อายุการใช้งานนานกว่า CD และเทป
1	Parinya Lert Upathump	แผ่นเสียงมีขนาดใหญ่ ปกสวยเต็มตา เสียงกว้างใหญ่ ไม่คมชัดมาก มีความเป็นเสียงอนาล็อกเฉพาะตัว ระบบ manual ที่เราต้องปรับตั้ง set up ทำให้เราสนุกมากกว่าหยิบแผ่นใส่ถาดแล้วฟัง การฟัง ในformat vinyl มันเป็นศาสตร์และศิลป์ ไม่ใช่การเสพเพลงเพียงอย่างเดียว มันครอบคลุมไปถึงรสนิยมและอื่น	X	X		X	X				
2	Garoonchart Bukkavesa	คุณภาพเสียงที่เป็นธรรมชาติครับ	X								
3	นิเวสน์ คูตานนท์	มันมี ดรามา อยู่ในตัวมัน		X							
4	Manop Sungwean	ปกมันมีลวดลายสวยงาม..มีความยากต่อการฟังต้องมีความอยากฟังเพลง			X	X					
5	ชวกิจ อินทร์พุก	มันบรรยายเป็น"คำพูด" และ "ข้อเขียน"ยาก..ว่าชอบฟัง เพลง.ด้วย"แผ่นเสียง"เพราะอะไร..ต้องมา"ลอง"เองครับ		X							
6	Mee Nattapol	ความสุนทรีย์มันมีได้อยู่แค่เสียงเพลงที่เราฟัง หากแต่มันมีอยู่ในจังหวะของการได้สัมผัสช่วงเวลาก่อนการเริ่มเปิดเพลงนั้นๆ รวมไปถึงการได้อ่านรายละเอียดที่มาที่ไปของเพลงในแต่ละอัลบั้มด้วย มันคือความงามที่ยุคดิจิตอลขาดหายไป และไม่อาจมอบให้ได้ มันจึงเป็นที่มาของคำว่า "ยุคดิจิตอล ลวกๆ เร็วๆ"	X		X						
7	Pop Natthawat	หลายคนตอบแล้วเรื่องเสียง ผมขอตอบสั้นๆ ว่า "ต้องทำความเข้าใจว่า การฟังแผ่นเสียงไม่ใช่การฟังเพลง มันคือวัฒนธรรมทางดนตรี"		X							

ภาพที่ 4.3 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค

ลำดับที่	ชื่อผู้ตอบ	ความคิดเห็น	คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่งมีมิติ	เป็นศิลปะและรสนิยม	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตาและมีรายละเอียดครบถ้วน	ปรับตั้งเครื่องได้ตามลักษณะเสียงที่ชอบ	สะสมและความท้าทายในการค้นหา	รำลึกถึงอดีต (Nostalgia)	ต้องฟังทั้งอัลบั้ม/เลือกเพลงไม่ได้	อายุการใช้งานนานกว่า CD และเทป
8	Phanom Santa	มันเป็นเครื่องเล่นระบบเปิดที่เราได้สัมผัส กับขั้นตอนต่าง ๆ มากที่สุด หลายๆคนที่เริ่มเล่นครั้งแรกสิ่งที่ตามมาคือคำถามในใจ ที่ต้องการคำตอบจากสิ่งที่เห็น แล้วมันจะกลายเป็นความชอบ จนได้คำตอบที่ใช่			X						
9	Kiattichai Footballclub	ผมว่ามันเป็นคุณค่าทางใจและความเป็นธรรมชาติของเสียงดนตรีมากกว่าการเล่น"เทป" cd มันก็เป็นอีกแบบที่มีคุณค่าเช่นกันแต่แผ่นเสียงมันลึกกว่า ผมว่า ต้องลองมาสัมผัสมาเก็บสะสมแล้วจะเห็นคุณค่าเองครับ	X					X			
10	Trin A Subakan	ได้ลองฟังแผ่นเสียงหรือยังครับ ลองดูสิครับแบบเปิดใจ แล้วอาจจะรู้เองเลยก็ได้ว่าทำไมพี่ๆน้องๆน้าๆอาๆ ในที่นี้จึงชอบ แผ่นเสียง ส่วนผม คงเป็นคุณภาพเสียงที่ใกล้การแสดงสดหรือการบันทึกต้นฉบับ การแลกความยากลำบากในการเก็บดูแลเพื่อได้มาซึ่ง เสียงอิ่มๆธรรมชาติแบบอนาล็อก คงเป็นส่วนสำคัญ แม้กระทั่งซีดีคุณภาพสูงหรือไฟล์เพลงและระบบเล่นไฟล์เพลงก็ยึดถือและใช้คุณภาพเสียงแบบอนาล็อกเป็นบรรทัดฐานของเสียงเพื่อกำหนดมาตราฐานของอรรถรสในการฟังเพลง ก็เป็นคำตอบสำคัญข้อหนึ่งครับ ว่าทำไมถึงฟังแผ่นเสียง ยังไม่รวมเรื่องของNostalgia และความสนุกในการตามหาแผ่น ซึ่ง เป็นของสะสมแบบlimited edition ด้วยลักษณะของการผลิตแผ่นเสียง ทำให้แต่ละแผ่นกลายเป็นของสะสมทันทีเมื่อถูกผลิตขึ้น....	X					X	X		
11	Pui Kingkeaw	ผมหลงสแน่ห์ ที่ว่า ค่อยๆเลือกแผ่นออกจากตู้ ฟังหน้าไหนก่อน ค่อยๆ เอาแผ่นออกจากซอง วางแผ่นลง ปัดฝุ่น เปิดไฟส่อง ร่องเสียง ขยับโทนอาร์ม ปล่อยโทนอาร์มลง เข็มแตะ กด ปุ่มสตาร์ท นั่งพิง โซฟา ทอดอารมณ์ บ้างก็นั่งอ่านรายละเอียดในปก บันทึกที่ไหน ใคร mix down ใคร ทำ master press ที่ไหน ว่ากันไปครับ ของแบบนี้			X						

ภาพที่ 4.3 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อผู้ตอบ	ความคิดเห็น	คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่งมีมิติ	เป็นศิลปะและรสนิยม	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตาและมีรายละเอียดครบถ้วน	ปรับตั้งเครื่องได้ตามลักษณะเสียงที่ชอบ	สะสมและความท้าทายในการค้นหา	รำลึกถึงอดีต (Nostalgia)	ต้องฟังทั้งอัลบั้ม/เลือกเพลงไม่ได้	อายุการใช้งานนานกว่า CD และเทป
12	ทองหยอด เสือหมอก	ผมเล่นไวนิลแต่เด็กและก็กลับมาเล่นตอนแก่ ยอมรับว่าแผ่นเสียงมีค่ากว่าทางจิตใจปกก็สวยกว่า และต้องยอมรับความจริงว่าบางทีcd.คมและแหลมจนน่ารำคาญเมื่อฟังเทียบกัน และทำให้เราฟังทั้งอัลบั้มไม่ใช่เลือกแต่เพลงโปรด	X					X		X	
13	Thanatip Sripoonsuk	มันมีเสน่ห์ในตัวเอง น่าติดตาม ค้นหา น่าพิศวง live ยิ่งมีองค์ประกอบ เครื่อง หัวเข็ม การ Set Up การ Matching ไหนจะระบบการอัดแผ่น Direct Cut คุณภาพ ผมหลงไหล มันเป็น Art นักฟังต้องถึงพอตัว ไม่มีเบื่อ ต้องหาแผ่นดี ๆ มาตลอด	X	X			X	X			
14	ณรงค์ชัย คันธารัตนกุล	ตอนเด็ก ๆ ฟังแผ่นเสียง ไม่คิดอะไร พอเข้าสู่วัยชราตอนต้น กลับมาฟังแผ่นเสียงครั้งแรกเมื่อ 4 ปีก่อนกับเครื่องเล่น และแอมป์ที่สุดแสนจะธรรมดา ฟังยังไม่ได้จะครึ่งเพลงเลย สมองมันบอกว่า "เพลงนี้มันไม่เหมือนกับที่เราฟังครั้งก่อน ๆ เลย มันแตกต่างมาก" แต่ผมไม่บอกนะดีกว่าซีดีไหม	X								
15	Jerd Suri	การเล่นแผ่นเสียง ต่างเครื่อง ต่าง Set up ผลก็ต่างกัน เหมือนการวาดรูป					X				
16	Pijak Powang	มันส์ในอารมณ์ พร้อมปกกระดาษ นั่งอ่านทีมงานผลิตเพลง				X					
17	Prateep Sribuaiam	เหมือนกินแกงถุง กับกินแกงน้ำพริกตำสด ฝีมือแม่ครัวระดับชาวัง อาจเจอพริกที่ตำไม่ละเอียด (มีเสียงกร๊อบแกร๊บบ้าง) ก็ดีกว่าน้ำพริกแกงที่ปั่นจามูลิเน็กซ์ครับ	X								
18	Batty Wolf	เริ่มจากชอบของเก่า ชอบยุคอนาล็อก แล้วชอบความรู้สึกตอน ฟังเพลงไป อ่านเนื้อเพลงไป ชื่อคนแต่ง คนทำเพลง ประมาณนี้ครับ			X						
19	Auddy Ting Nong Noi	ผมเคยฟังแต่ ซีดี ซึ่งคิดว่าแผ่นเสียงจะดีกว่า แต่ในความเป็นจริง เสียงซีดี คมชัดกว่า แต่แผ่นเสียงจะมีความเป็น Analog มากกว่า และมีความคลาสสิคที่บอกไม่ถูกอ่ะท่าน ผมลืมบอกอีกอย่าง ความคลาสสิคคือการนั่งมองแผ่นที่หมุนช้า ๆ และฟังเพลงไปเรื่อยๆ	X		X						

ภาพที่ 4.3 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อผู้ตอบ	ความคิดเห็น	คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่งมีมิติ	เป็นศิลปะและรสนิยม	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตาและมีรายละเอียดครบถ้วน	ปรับตั้งเครื่องได้ตามลักษณะเสียงที่ชอบ	สะสมและความท้าทายในการค้นหา	รำลึกถึงอดีต (Nostalgia)	ต้องฟังทั้งอัลบั้ม/เลือกเพลงไม่ได้	อายุการใช้งานนานกว่า CD และเทป
20	TJ ThadaJirasethada	ขอตอบแบบมือใหม่ที่พึ่งมาฟังตามกระแสนะครับ ขนาดมีส่วนสำคัญครับ เห็นแล้วสะดุดตา แม้บางแผ่นหน้าปกเหมือน ซีดีแต่ให้ความรู้สึกดีกว่ามาก ยังฟังไม่ค่อยเป็นเท่าไรครับ				X					
21	Mongkol Oumroengsri	เล่นซีดี เขาสร้างเครื่องมาอย่างไร ให้เสียงแนวไหน ไม่สามารถปรับจูนได้ ต้องซื้อเครื่องเล่นแบบจำใจกลาย ๆ - ชอบเสียงแต่ไม่ชอบยี่ห้อ (แพงเกิน) แต่แผ่นเสียงที่เรา ต้องเล่นด้วยหัวเข็ม มีทั้งระบบ MM และ MC ให้เลือกใช้ตามงบประมาณ และความพึงพอใจของเรา หน้าซ้ำเรายังสามารถปรับตั้งหัวเข็มได้อย่างอิสระ ลองเล่นแบบตั้งหัวเข็มมาก-น้อย ลองเล่นแบบปรับตั้งมุมก้ม-มุมเงย ของโทนอาร์ม ซึ่งเราสามารถทำได้ด้วยตนเอง สุดท้ายเลยจริง ๆ ทั้งซีดี ไฟล์เพลง หรือ MusicServer อะไรก็ตามแต่ล้วนใช้เทคโนโลยีดิจิตอลในการจำลองข้อมูลให้คล้ายสัญญาณจริงมากที่สุด แต่สุดท้ายจริง ๆ แล้วล้วนต้องถูกนำกลับมา คืนสู่สภาพรูปสัญญาณ อะนาล็อกทั้งสิ้นเพราะหูของสิ่งมีชีวิต มิอาจรับฟังสัญญาณดิจิตอลโดยตรงได้ นี่แหละคือเหตุผลผมนะ และเราจะต้องฟังในสิ่งที่เขาจงใจแปรรูปมา ใส่อะไรมาบ้างเข้าไว้ไม่มีใครรู้ แต่ผลสุดท้ายก็ต้องแปรรูปกลับไปสู่สภาพดั้งเดิมอีก แล้วมันจะเหมือน original จริง ๆ ได้ยังไง ลองคิดดูเองก็ละกัน	X				X				
22	ทรงวิทย์	คุณภาพของแผ่นเสียงดีกว่า ฟอร์แมทอื่นครับ แต่ความไม่สะดวกก็เป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งที่รับได้ครับ	X		X						
23	Chatchawan Burinthanachat	เหมือนสิ่งเสพติดครับ ลองถ้าไม่ได้วางหัวเข็ม จับแปรง ดึงแผ่นออกมาจากซอง นั่งดูเค้าหมุน ดั่งโดนสะกดจิต ตัวเองตอนนี้อาทิตย์แรกอารมณ์ฟุ้งซ่าน หูตูบหางตก ตาขวาง น้ำลายไหล เวลาเห็นคนอื่นลงปกลงแผ่น แอบอิจฉาปนริษยาอาฆาตและจะลงแดงตายอยู่แล้ว			X						

ภาพที่ 4.3 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อผู้ตอบ	ความคิดเห็น	คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่งมีมิติ	เป็นศิลปะและรสนิยม	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตาและมีรายละเอียดครบถ้วน	ปรับตั้งเครื่องได้ตามลักษณะเสียงที่ชอบ	สะสมและความท้าทายในการค้นหา	รำลึกถึงอดีต (Nostalgia)	ต้องฟังทั้งอัลบั้ม/เลือกเพลงไม่ได้	อายุการใช้งานนานกว่า CD และเทป
24	Aniruj Arbharasiri	แค่ได้มองดู บรรดาแผ่นเสียง ที่เรียงอยู่ในลังก็มีความสุข ล้นเหลือแล้ว แถมมันยังมีอายุยืนยาวกว่าแผ่นซีดี กว่าเทปคาสเซ็ท กว่าทรัมป์ไดรฟ์ เหมือนไวน์ชั้นเยี่ยม นาฬิกาชั้นยอด อยู่ไป 50 ปี ถ้าเก็บรักษา ก็ยังเก่า						X			X
25	อาร์ม นวยส	คุณภาพเสียง และความดิบที่ได้ยินครับ	X								
26	Chai Lek	เพลงเหล่านี้ไม่สามารถหาได้จากสื่อสมัยใหม่พวกนี้ คุณภาพเสียง Pure ดีกว่า บริสุทธิ์กว่า มีมิติกว้างมากกว่า เหนือสิ่งอื่นใด คืออรรถรส อารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศในการฟัง คงจะพาเราย้อนความทรงจำกลับไปหาอดีตนะ	X		X				X		
27	โดดเดี่ยว พันลี้	ลองฟัง แผ่นเสียง เทป ซีดี เพลงเดียวกันเปรียบเทียบกันนะครับ	X								

ภาพที่ 4.3 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค (ต่อ)

เนื่องจากมีจำนวนความคิดเห็นมากกว่า 1 ข้อต่อหนึ่งคน ผู้วิจัยจึงได้จัดกลุ่มความคิดเห็นที่ใกล้เคียงกันเข้าไว้ในกลุ่มเดียวกัน ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1

กลุ่มความคิดเห็นหลังจากรวมความคิดเห็นที่ใกล้เคียงกันเข้าด้วยกัน

ความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	สะสม
ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกคลอไปกับเสียงเพลง	15	32.6%	32.6%
คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่ง	15	32.6%	65%
สะสม และความท้าทายในการค้นหา	5	10.9%	76%
ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตา และมีรายละเอียดครบถ้วน	4	8.7%	85%
ปรับตั้งเครื่องเองได้ ตามลักษณะเสียงที่ชอบ	4	8.7%	93%
รำลึกถึงอดีต (Nostalgia)	2	4.3%	98%
อายุการใช้งานนานกว่า CD และเทป	1	2.2%	100%

จากการจัดกลุ่มความคิดเห็นดังกล่าวสามารถจัดลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากมากไปน้อยดังนี้

1. ความรู้สึกถึงความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่นแผ่นเสียง ซึ่งเป็นความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดจากการขั้นตอนต่าง ๆ ในการเล่นแผ่นเสียง นับตั้งแต่การเลือกแผ่นเสียงออกจากชั้นแผ่นเสียงที่สะสมไว้ ขั้นตอนนี้ทำให้รู้สึกถึงความภาคภูมิใจในการได้ดู ได้จับต้องสิ่งที่ตนสะสมไว้ ด้วยความภูมิใจอิ่มเอมใจ การบรรจงเอาแผ่นเสียงออกมาจากซอง เพื่อไม่ให้ซองเก็บแผ่นเสียงขูดแผ่นจนเป็นรอยขนแมว เป็นความรู้สึกถึงความทะนุถนอมในสิ่งที่ตัวเองรัก การปัดฝุ่นบนแผ่นเสียงก่อนนำไปเล่นด้วยความระมัดระวังประดุจลูกรัก ไม่ให้ตก และไม่ให้เป็นรอย เพื่อให้เกิดเสียงรบกวนในระหว่างการฟังน้อยที่สุด การค่อย ๆ วางแผ่นเสียงลงบนเครื่องเล่นด้วยความทะนุถนอม การบรรจงวางหัวเข็มลงบนแผ่นเสียง เพื่อไม่ให้หัวเข็มกระแทกกับแผ่นเสียงจนเป็นรอย หรือกระทบกระเทือนต่อหัวเข็ม และสุดท้ายคือการนั่งปล่อยใจไปกับเสียงเพลงพร้อม ๆ กับการนั่งเหม่อมองแผ่นเสียงค่อย ๆ หมุนเรื่อย ๆ บนเครื่องเล่น ดังคำพูดที่นิยมในปัจจุบันว่า สโลว์ไลฟ์ โดยมีระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 32.6

คุณ Mee Nattapol กล่าวว่า *“ความสุนทรีย์มันมิได้อยู่แค่เสียงเพลงที่เราฟัง หากแต่มันมีอยู่ในจังหวะของการได้สัมผัสช่วงเวลาก่อนการเริ่มเปิดเพลงนั้น ๆ รวมไปถึงการได้อ่านรายละเอียดที่มาที่ไปของเพลงในแต่ละอัลบั้มด้วย มันคือความงามที่ยุคดิจิตอลขาดหายไป และไม่อาจมอบให้ได้ มันจึงเป็นที่มาของคำว่า "ยุคดิจิตอล ลวกๆ เร็วๆ"”*

คุณ Pui KingKaew กล่าวว่า *“ผมหลงเสน่ห์ ที่ว่า ค่อยๆเลือกแผ่นออกจากตู้ ฟังหน้าไหนก่อน ค่อยๆ เอาแผ่นออกจากซอง วางแผ่นลง ปัดฝุ่น เปิดไฟส่อง ร่องเสียง ขยับโทนอาร์ม ปล่อยโทนอาร์มลง เข็มแตะ กด ปุ่ม สตาร์ท นั่งพิง โซฟา ทอดอารมณ์ บ้างก็นั่งอ่านรายละเอียดในปกบันทึกที่ไหน ใคร mix down ใคร ทำ master press ที่ไหน ว่ากันไปครับ ของแบบนี้”*

คุณ Auddy Ting Nong Noi กล่าวว่า *“การเล่นแผ่นเสียงมีความคลาสสิคที่บอกไม่ถูกอ่ะท่าน ผมลืมบอกอีกอย่าง ความคลาสสิคคือการนั่งมองแผ่นที่หมุนช้า ๆ และฟังเพลงไปเรื่อยๆ”*

คุณ Chatchawan Burinthanachat กล่าวว่า *“เหมือนสิ่งเสพติดครับ ลองถ้าไม่ได้วางหัวเข็ม จับแปรง ดึงแผ่นออกมาจากซอง นั่งดูเค้าหมุน ดั่งโดนสะกดจิต ตัวเองตอนนี้อาทิตย์แรกอารมณ์ฟุ้งซ่าน หูตูบหางตก ตาขวาง น้ำลายไหล เวลาเห็นคนอื่นลงปกลงแผ่น แอบอิจฉาปนริษยาอาฆาตและจะลงแดงตายอยู่แล้ว”*

คุณ Pop Natthawat กล่าวว่า *“หลายคนตอบแล้วเรื่องคุณภาพเสียง ผมขอตอบสั้นๆ ว่า “ต้องทำความเข้าใจว่า การฟังแผ่นเสียงไม่ใช่การฟังเพลง มันคือวัฒนธรรมทางดนตรี””*

2. แม้หัวข้อนี้จะถูกกล่าวถึงเป็นลำดับที่สอง แต่จากข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงในตารางที่ 4.1 พบว่า มีระดับความสำคัญเทียบเท่ากับเหตุผลแรก คือ คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติ ไม่มีการปรุงแต่ง มีมิติ โดยระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 32.6

คุณ ทองหยอด เสือหมอก กล่าวว่า *“ผมเล่นไวนิลแต่เด็กและก็กลับมาเล่นตอนแก่ยอมรับว่าแผ่นเสียงมีค่ากว่าทางจิตใจปกก็สวยกว่า และต้องยอมรับความจริงว่าบางทีcd.คมและแหลมจนน่ารำคาญเมื่อฟังเทียบกัน และทำให้เราฟังทั้งอัลบั้มไม่ใช่เลือกแต่เพลงโปรด”*

คุณ Trin A Subakan กล่าวว่า *“ได้ลองฟังแผ่นเสียงหรือยังครับ ลองดูสิครับแบบเปิดใจ แล้วอาจจะรู้เองเลยก็ได้ว่าทำไมพี่ๆน้องๆน้าๆอาๆ ในที่นี้จึงชอบ แผ่นเสียง ส่วนผม คงเป็นคุณภาพเสียงที่ใกล้การแสดงสดหรือการบันทึกต้นฉบับ การแลกความยากลำบากในการเก็บดูแลเพื่อได้มาซึ่ง เสียงอิ่มๆธรรมชาติแบบอนาล็อก คงเป็นส่วนสำคัญ แม้กระทั่งซีดีคุณภาพสูงหรือไฟล์เพลงและระบบเล่นไฟล์เพลงก็ยึดถือและใช้คุณภาพเสียงแบบอนาล็อกเป็นบรรทัดฐานของเสียงเพื่อกำหนดมาตรฐานของอรรถรสในการฟังเพลง ก็เป็นคำตอบสำคัญข้อหนึ่งครับ ว่าทำไมถึงฟังแผ่นเสียง”*

คุณ ณรงค์ชัย คันธารัตนกุล กล่าวว่า *“ตอนเด็ก ๆ ฟังแผ่นเสียง ไม่คิดอะไร พอเข้าสู่วัยชราตอนต้น กลับมาฟังแผ่นเสียงครั้งแรกเมื่อ 4 ปีก่อนกับเครื่องเล่น และแอมป์ที่สุดแสนจะ*

ธรรมดา ฟังยังไม่ได้จะครึ่งเพลงเลย สมองมันบอกว่า "เพลงนี้มันไม่เหมือนกับที่เราฟังครั้งก่อน ๆ เลย มันแตกต่างมาก" แต่ผมไม่บอกนะ ดีกว่าซีดีไหม"

คุณ Prateep Sribuaiam กล่าวว่า *"เหมือนกินแกงถุง กับกินแกงน้ำพริกตำสด ฝีมือแม่ครัวระดับชาววัง อาจเจอพริกที่ตำไม่ละเอียด (มีเสียงกร๊อบแกรบบ้าง) ก็ดีกว่าน้ำพริกแกงที่ปั่นจามูลิเน็กซ์ครับ"*

คุณ Mongkol Oumroengsri กล่าวว่า *"ทั้งซีดี ไฟล์เพลง หรือ MusicServer อะไรก็ตามแต่ล้วนใช้เทคโนโลยีดิจิตอลในการจำลองข้อมูลให้คล้ายสัญญาณจริงมากที่สุด แต่สุดท้ายจริง ๆ แล้วล้วนต้องถูกนำกลับมา คืนสู่สภาพรูปสัญญาณอะนาล็อกทั้งสิ้นเพราะหูของสิ่งมีชีวิต มิอาจรับฟังสัญญาณดิจิตอลโดยตรงได้ นี่แหละคือเหตุผลผมนะ และเราจะต้องฟังในสิ่งที่เขาจงใจแปรรูปมา ใส่อะไรมาบ้างเข้าไว้ไม่มีใครรู้ แต่ผลสุดท้ายก็ต้องแปรรูปกลับไปสู่สภาพดั้งเดิมอีก แล้วมันจะเหมือน original จริง ๆ ได้ยังไง ลองคิดดูเองก็ละกัน"*

คุณ Chai Lek กล่าวว่า *"เพลงเหล่านี้ไม่สามารถหาได้จากสื่อสมัยใหม่พวกนี้ คุณภาพเสียง Pure ดีกว่า บริสุทธิ์กว่า มีมิติกว้างมากกว่า"*

3. สะสม, รำลึกถึงอดีต และความท้าทายในการค้นหา ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 10.9

คุณ Aniruj Arbharasiri กล่าวว่า *"แค่ได้มองดู บรรดาแผ่นเสียง ที่เรียงอยู่ในลังก็มีความสุข ล้นเหลือแล้ว แถมมันยังมีอายุยืนยาวกว่าแผ่นซีดี กว่าเทปคาสเซ็ท กว่าทรัมป์ไดรฟ์ เหมือนไวน์ชั้นเยี่ยม นาฬิกาชั้นยอด อยู่ไป 50 ปี ถ้าเก็บรักษา ก็ยังเก๋า"*

คุณ Chai Lek กล่าวว่า *"เหนือสิ่งอื่นใด คืออรรถรส อารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศในการฟัง คงจะพาเราย้อนความทรงจำกลับไปหาอดีตนะ"*

4. ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตา และมีรายละเอียดครบถ้วนปกแผ่นเสียงที่ ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 8.7

คุณ Mee Nattapol กล่าวว่า *"ความสุนทรีย์มันมิได้อยู่แค่เสียงเพลงที่เราฟัง หากแต่มันมีอยู่ในจังหวะของการได้สัมผัสช่วงเวลาก่อนการเริ่มเปิดเพลงนั้นๆ รวมไปถึงการได้อ่านรายละเอียดที่มาที่ไปของเพลงในแต่ละอัลบั้มด้วย มันคือความงามที่ยุคดิจิตอลขาดหายไป และไม่อาจมอบให้ได้ มันจึงเป็นที่มาของคำว่า "ยุคดิจิตอล ลวกๆ เร็วๆ""*

คุณ Pijak Powang กล่าวว่า *"มันส์ในอารมณ์ พร้อมปกกระดาษ นั่งอ่านทีมงานผลิตเพลง"*

คุณ Batty Wolf กล่าวว่า *"เริ่มจากชอบของเก่า ชอบยุคอนาล็อก แล้วชอบความรู้สึกตอน ฟังเพลงไป อ่านเนื้อเพลงไป ชื่อคนแต่ง คนทำเพลง ประมาณนี้ครับ"*

คุณ TJ ThadaJirasethada กล่าวว่า *“ขอตอบแบบมือใหม่ที่พึ่งมาฟังตามกระแสนะครับ ขนาดมีส่วนสำคัญครับ เห็นแล้วสะดุดตา แม้บางแผ่นหน้าปกเหมือนซีดีแต่ให้ความรู้สึกดีกว่ามาก ยังฟังไม่ค่อยเป็นเท่าไรครับ”*

5. ปรับตั้งเครื่องเองได้ตามลักษณะเสียงที่ชอบ ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 8.7

คุณ Thanatip Sripoonsuk กล่าวว่า *“มันมีเสน่ห์ในตัวเอง น่าติดตาม ค้นหา น่าพิศวง live ยิ่งมีองค์ประกอบ เครื่อง หัวเข็ม การ Set Up การ Matching ไหนจะระบบการอัดแผ่น Direct Cut คุณภาพ ผมหลงไหล มันเป็น Art นักฟังต้องถึงพอตัว ไม่มีเบื่อ ต้องหาแผ่นดี ๆ มาตลอด”*

คุณ Jerd Suri กล่าวว่า *“การเล่นแผ่นเสียง ต่างเครื่อง ต่าง Set up ผลก็ต่างกันเหมือนการวาดรูป”*

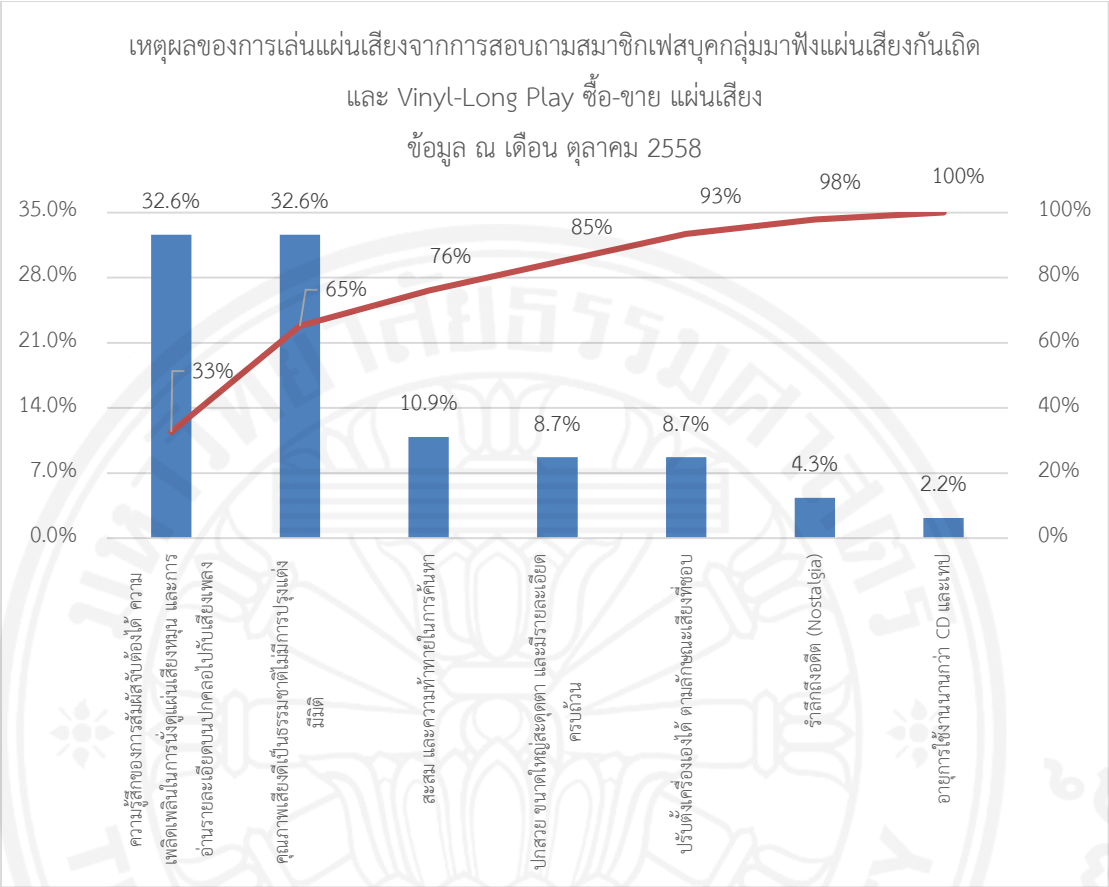
6. รำลึกถึงอดีต ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 4.3

คุณ Chai Lek กล่าวว่า *“เพลงเหล่านี้ไม่สามารถหาได้จากสื่อสมัยใหม่พวกนี้ คุณภาพเสียง Pure ดีกว่า บริสุทธิ์กว่า มีมิติกว้างมากกว่า เหนือสิ่งอื่นใด คืออรรถรส อารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศในการฟัง คงจะพาเราย้อนความทรงจำกลับไปหาอดีตนะ”*

7. อายุการใช้งานนานกว่าแผ่นซีดี และเทป ระดับความสำคัญอยู่ทีร้อยละ 2.2

คุณ Aniruj Arbharasiri กล่าวว่า *“แค่ได้มองดู บรรดาแผ่นเสียง ที่เรียงอยู่ในลังก็มีความสุข ล้นเหลือแล้ว แถมมันยังมีอายุยืนยาวกว่าแผ่นซีดี กว่าเทปคาสเซ็ท กว่าทรัมป์ไดรฟ์ เหมือนไวน์ชั้นเยี่ยม นาฬิกาชั้นยอด อยู่ไป 50 ปี ถ้าเก็บรักษา ก็ยังเก๋า”*

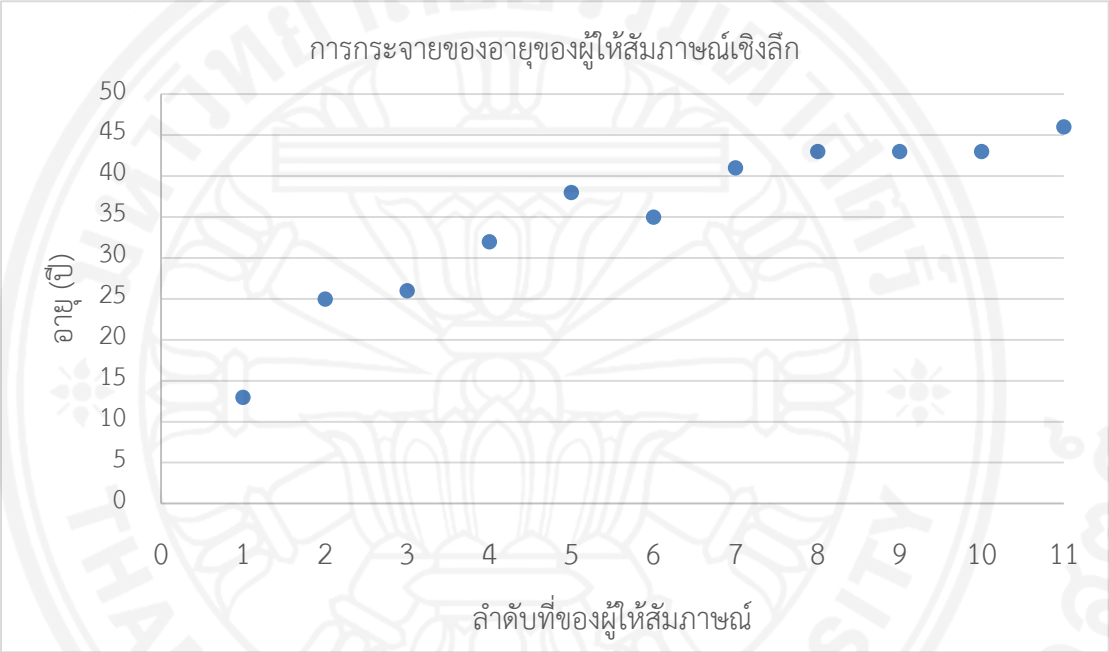
ลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงแสดงไว้ในภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 แสดงลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากการเก็บข้อมูลเบื้องต้น

4.2 ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group)

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลจำนวน 11 คน โดยแบ่งเป็นเพศหญิง 3 คน คิดเป็นร้อยละ 27 เพศชาย 8 คน คิดเป็นร้อยละ 73 ช่วงอายุตั้งแต่ 13 ปี ถึง 46 ปี มีค่าเฉลี่ยของอายุผู้ให้สัมภาษณ์อยู่ที่ 35 ปี โดยการกระจายของอายุผู้ให้สัมภาษณ์ได้แสดงไว้ในภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 กราฟแสดงการกระจายของอายุของผู้ให้สัมภาษณ์

นอกจากนั้นยังพบว่าเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของแต่ละบุคคลมีมากกว่า 1 เหตุผล และแยกเหตุผลเรื่องของการสะสมออกจากการรำลึกถึงอดีตอย่างชัดเจน โดยการสะสมเป็นการสะสมแผ่นเสียงอัลบั้มของศิลปินที่ตนชื่นชอบ ส่วนเรื่องการรำลึกถึงอดีตเป็นเรื่องของความรู้สึกเมื่อได้ฟังเพลงเก่าในอดีตที่ตนเองชื่นชอบทำให้รู้สึกหวนคิดถึงอดีตในสมัยที่เพลงนั้นเป็นที่นิยม ผู้วิจัยได้รวบรวมคำพูดหลักที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม ของผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคนที่เกี่ยวข้องกับเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงแสดงไว้ในภาพที่ 4.6 และเมื่อนำข้อมูลผลการสัมภาษณ์มาจัดหมวดหมู่ จะสามารถแบ่งแยกเหตุผลต่าง ๆ ในการเล่นแผ่นเสียงได้ตามภาพที่ 4.7 และ 4.8

ลำดับที่ผู้ให้ข้อมูล	อายุ	เพศ	ความคิดเห็น	สะสม	เสียงดีมีมิติคุณภาพเสียงไม่มีการปรุงแต่ง	ราคา	รำลึกถึงอดีต	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุนและการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
1	13	ชาย	- เริ่มต้นฟังเพลงจากการดู Youtube แต่จริง ๆ ชอบดูอาร์ทเวิร์คของปกซีดี ดูมีเสน่ห์ ไฟล์ที่โหลดมาไม่มีแบบนี้ จับต้องไม่ได้ มีคุณค่าทางจิตใจ และเป็นคนชอบศิลปะอยู่ก่อนแล้ว ซื้อแผ่นเสียงเพราะปกแผ่นเสียงที่ไม่เหมือนซีดี อยากได้ - ครั้งแรกไม่ตั้งใจซื้อแผ่นเสียงเพราะเคยขอพ่อแล้วแต่ไม่ได้ ครั้งนี้พาพ่อไปซื้อซีดีด้วยพอพ่อได้ฟังเสียงจากแผ่นเสียง พ่อเลยซื้อให้ทั้งแผ่นเสียง และเครื่องเล่น - ดังนั้นการซื้อแผ่นเสียงครั้งแรกจึงมีเหตุผลมาจากการอยากสะสมศิลปินที่ชอบในรูปแบบแผ่นเสียงแม้จะมีแผ่นซีดีอยู่แล้ว แม้เมื่อฟังไปเรื่อยๆ พบว่าเสียงจากไวนิลเป็นธรรมชาติมากกว่าแผ่นซีดี แต่ส่วนตัวยังชอบซีดีมากกว่าในเรื่องรูปแบบของแผ่นการเล่น และปกอัลบั้มซีดี ในช่วงแรก ๆ ฟังเพลงจาก Youtube	X				X		X		
2	25	หญิง	อายุ 25 ซื้อแผ่นเสียงครั้งแรกที่ร้านน้องท่าพระจันทร์เป็นแผ่นเสียงที่ขายคู่กับแผ่นซีดี ตั้งแต่นั้นทำให้เริ่มศึกษาเรื่องแผ่นเสียงและซื้อเครื่องเล่นในที่สุด ชอบซื้ออัลบั้มศิลปินคนโปรดแต่ต้องเตือนตัวเองเรื่องการซื้อแผ่นเสียงเสมอ ไม่เช่นนั้น จนไปทั้งเดือน	X		X						X

ภาพที่ 4.6 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group)

ลำดับที่ผู้ให้ข้อมูล	อายุ	เพศ	ความคิดเห็น	สะสม	เสียงดีมีมิติคุณภาพเสียงไม่มีการปรุงแต่ง	ราคา	รำลึกถึงอดีต	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุนและการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
3	26	ชาย	อายุ 26 ปี ชอบเล่นเกม GTA ที่เปิดแต่เพลงยุค 80 ที่ไม่สามารถหาฟังได้จากแผ่นซีดี รู้สึกอยากฟังจึงหันมาเล่นแผ่นเสียง เพราะแผ่นเสียงมือสองปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นยุค 80 แต่ก็ยังจำกัดอยู่ในวงแคบ ๆ ของเพลงในรูปแบบที่ชอบเนื่องจาก งบประมาณมีจำกัด และแผ่นเสียงมีราคาแพง				X				X	
4	32	หญิง	เล่นแผ่นเสียงตามพ่อที่ปัจจุบันอายุ 70 แต่ตัวเองอายุ 32 ฟังแล้วชอบ พอเริ่มมีเงินเดือนมากพอก็หาซื้อแผ่นเสียงของศิลปินที่ตัวเองชอบเข้ามาฟัง และสะสม ปัจจุบันมักไปเดินหาแผ่นเก่าตามร้านมือสองกับพ่อ เช่น ตลาดรถไฟ รู้สึกว่า Generation Gap หายไป	X	X					X		

ภาพที่ 4.6 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group) (ต่อ)

ลำดับที่ผู้ให้ข้อมูล	อายุ	เพศ	ความคิดเห็น	สะสม	เสียงดี มีมิติ คุณภาพเสียงไม่มีการปรุงแต่ง	ราคา	รำลึกถึงอดีต	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่ จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุนและการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
5	38	ชาย	- เริ่มเล่นแผ่นเสียงตอนอายุ 32 ปี เพราะสมัยก่อนไม่มีเงินมากพอที่จะหาซื้อมาฟังได้ - ผมให้ความสำคัญกับเรื่องคุณภาพเสียง และความคลาสสิค บางปกเป็นเหมือนประวัติศาสตร์ บางปกบางชุดมี พ.ศ.ติดอยู่ บางปกผมยังไม่เกิดแม่ผมยังเด็ก มันเป็นประวัติศาสตร์ที่พูดได้ - ผมเป็นแนวสะสมมากกว่าคุณภาพเสียงเพราะหูของผมยังไปไม่ถึง - มันเป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ เสียงเมื่อ 50 ปีก่อนเป็นเสียงเดียวกับที่พ่อฟังก็ยังหาฟังได้ ชอบสิ่งที่อยู่บนปก มีประวัติศาสตร์บางแผ่นเก่าเก่าตัวผม -ณ ปัจจุบัน มีเครื่องเลเซอร์ที่อ่านแผ่นเสียง ยังไงผมก็ไม่ซื้อเพราะขาดความคลาสสิค หูฟัง ตามองแผ่นแผ่นเสียงที่หมุนไปบนเครื่อง หากคนไหนซื้อผมว่าคุณไปเล่น ซีดีดีกว่า เพราะขาดอารมณ์ในการเล่น - ทำไมเด็ก ๆ ถึงมาฟังแผ่นเสียง เพราะมันจับต้องได้ มีอารมณ์ร่วม ดูแล้วมันสวย ตาดู หูฟังมันมีความสุข บางคนไม่โหยหาแต่ชอบเสียง เสียงไม่แทงหูเหมือนซีดี ต้องลองฟังธานินร้องเพลง วันใดขาดฉันแล้วเธอจะรู้สึก แล้วจะรู้ว่าเสียงอุ่นเป็นอย่างไร	X		X	X	X	X			

ภาพที่ 4.6 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group) (ต่อ)

ลำดับที่ผู้ให้ข้อมูล	อายุ	เพศ	ความคิดเห็น	สะสม	เสียงดี มีมิติ คุณภาพเสียงไม่มีการปรุงแต่ง	ราคา	รำลึกถึงอดีต	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่ จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดู สบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุนและการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
6	35	หญิง	- ครั้งแรกไม่กล้าซื้อแผ่น คิดอยู่หลายเดือน เนื่องจากแผ่นเสียงราคาแพง รู้ตัวเองว่าถ้าเริ่มซื้อแล้วจะยาว แผ่นเสียงแผ่นแรกเป็นศิลปินไทยที่ชื่นชอบ วางขายในงานพร้อมลายเซ็นต์ และราคาถูกกว่าท้องตลาด 300 บาท แต่ตอนนี้ตั้งใจว่าต้องมีสติมาก ๆ ในการซื้อแผ่นเสียง เพราะเลยเถิดมาก ๆ - เสียงฟังตอนแรกก็ไม่ต่าง ฟังไปเรื่อยๆ เริ่มรู้สึกต่าง เช่นฟังเพลงบรรเลง รู้สึกเสียงชัดเจนกว่า พุ่งกว่า ดิจิตอลเสียงรู้สึกเรียบ ๆ และแผ่นซิงเกิลเสียงจะดีกว่าแผ่นปกติทั้งที่มีเพลงเดียว ถึงบอกว่าเวลาฟังต้องตั้งใจฟังเพราะแปปเดียวก็หมด ถ้าเลือกได้ในเพลงเดียวกันจะเลือกแผ่นซิงเกิล เพราะมีเพลงเดียวแต่หลายเวอร์ชั่น - ถ้าปกไม่สวยก็ซื้อ เพราะซื้อเพราะศิลปิน - คนเล่นแผ่นเสียงต้องเป็นคนที่ฟังเพลงแบบจริงจังประมาณนึง ไม่งั้นคงไม่ซื้อ - ผู้หญิงไม่ค่อยสนใจเรื่องคุณภาพเสียงแต่สนใจเรื่องการสะสมแผ่นที่ตัวเองชอบ - เล่นแผ่นเสียงได้ประมาณ 1 ปี	X		X						

ภาพที่ 4.6 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group) (ต่อ)

ลำดับที่ผู้ให้ข้อมูล	อายุ	เพศ	ความคิดเห็น	สะสม	เสียงดีมีมิติคุณภาพเสียงไม่มีการปรุงแต่ง	ราคา	รำลึกถึงอดีต	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุนและการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
7	41	ชาย	- เริ่มเล่นแผ่นเสียงตอนอายุ 39 ปี เพราะชอบในคุณภาพเสียง ผมชอบเสียงระบบอะนาล้อกอยู่แล้ว ก่อนเล่นแผ่นเสียงผมก็สะสมเทปคาสเซ็ท เอามาฟังรู้สึกเสียงดีกว่ากว่า MP3 หรือซีดี ถ้าจะสรุปว่าผมเล่นแผ่นเสียงเพราะอะไร คงต้องบอกว่าคุณภาพเสียงที่ดีกว่าดิจิตอลเป็นอันดับแรกทั้งความลึกของเสียง ความกว้างของมิติ เหตุผลรองลงมาคือเป็นของสะสม - การเล่นแผ่นเสียงต้องมีขั้นตอนของมัน ต้องมีเวลาในการฟังเพราะหนึ่งหน้ามีไม่กี่เพลง แต่ขั้นตอนในการเล่นนั้นเปรียบเสมือนการเตรียมจิตใจให้สงบลงพร้อมที่จะนั่งฟังเพลงไปแบบ Slow life -สรุปฟังแผ่นเสียงเพราะคุณภาพเสียง เป็นอันดับแรก รองลงมาเป็นเรื่องการสะสม เรื่องการโหยหาอดีตมีส่วนมาก เพราะชีวิตปัจจุบันความเครียดสูง เวลานึกถึงตอนเด็กเป็นช่วงเวลาที่ไม่มีความเครียด มีความสุข สะสมของเก่าเพราะเกี่ยวข้องกับอดีตไม่ใช่เพราะอยากมีของเก่า	X	X				X			

ภาพที่ 4.6 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group) (ต่อ)

ลำดับที่ผู้ให้ข้อมูล	อายุ	เพศ	ความคิดเห็น	สะสม	เสียงดีมีมิติคุณภาพเสียงไม่มีการปรุงแต่ง	ราคา	รำลึกถึงอดีต	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุนและการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
8	43	ชาย	เริ่มเล่นแผ่นเสียงตอน อายุ 42 ปี ผมเริ่มเล่นแผ่นเสียงเพราะชอบคุณภาพเสียงหลังจากที่ได้ทดลองฟังที่ร้านขายแผ่นเสียง ปัจจุบันมีประมาณ 200 แผ่น แม้ยังไม่มีเครื่องเล่น ก็ซื้อเก็บสะสมแผ่นที่ตัวเองชอบทั้งจากร้านค้า และสั่งจากต่างประเทศ เพราะบางแผ่นเก่ามาก ประมาณ 50 ปี ไม่มีแผ่นซีดีขายแล้ว ไม่มีเครื่องเล่นเพราะพื้นที่ยังไม่ลงตัว	X	X							
9	43	ชาย	- เมื่อคุณฟังเครื่องเสียงมาจุด ๆ หนึ่ง จะมีทำถามว่าทำอย่างไรจะให้เสียงดีที่สุด จึงเป็นที่มาของเครื่องเล่นแผ่นเสียง ปัจจุบันไม่ฟังซีดีอีกเลย และสนุกในการหาแผ่น และนอกจากนั้นเครื่องเล่นแผ่นเสียงยังมีสเน่ห์ในตัวเองคือ ยิ่งมองยิ่งสวย ยิ่งการนั่งมองดูเวลาเล่นแผ่นเสียงยิ่งมีเสน่ห์ในตัวมันเอง - สิ่งที่ผมฟังแผ่นเสียงแล้วมีความสุขคือฟังเพลงยุควัยรุ่น ยุค 80-90 ผมเริ่มต้นที่อัสนี ฟังแล้วนึกถึงสมัยก่อนว่าตอนนั้นทำอะไร - ผมฟังแผ่นเสียงเพื่อการผ่อนคลาย วันหนึ่งฟังไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง		X		X		X			

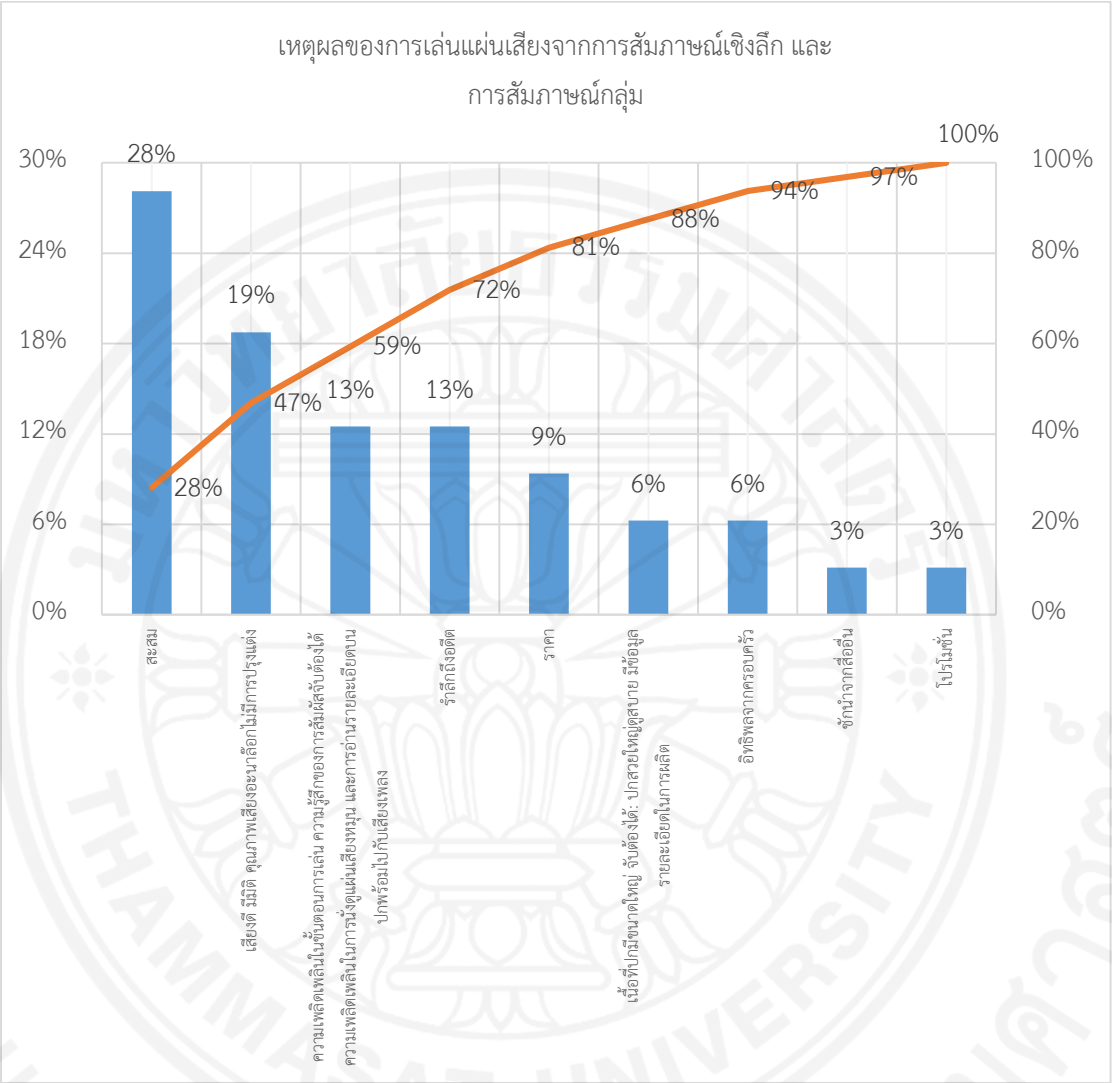
ภาพที่ 4.6 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group) (ต่อ)

ลำดับที่ผู้ให้ข้อมูล	อายุ	เพศ	ความคิดเห็น	สะสม	เสียงดีมีมิติคุณภาพเสียงไม่มีการปรุงแต่ง	ราคา	รำลึกถึงอดีต	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุนและการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
10	43	ชาย	- เล่นแผ่นเสียงได้ 6 ปี - ผม Position ตัวเองเป็นนักสะสม 40% ที่เหลือ 60% เป็นนักฟังเพลง - ตลาดแผ่นเสียงมือสองเป็นตลาดที่หาราคากลางค่อนข้างยาก ดังนั้นผมจะซื้อแผ่นเสียงนั้นหากเป็นราคาที่ผมรับได้และเป็นแผ่นที่ต้องการ แม้ว่าคนอื่นจะบอกว่าราคาที่ผมซื้อจะแพงเกินไป - เมื่อก่อนผมก็ไม่ฟังแผ่นลูกทุ่ง แต่มีวันหนึ่งได้แผ่นสายัณต์ สัญญาเข้ามา พอเปิดฟังทำให้ความทรงจำในอดีตมันกลับมา จำได้ว่าเมื่อก่อนฟังเพลงนี้ที่ไหนกับใคร และรู้สึกอย่างไร และยิ่งฟังไปเรื่อยๆ เช่น หนุ่มนาข้าวสาวนาเกลือ ผมได้ยินเสียงเปียโนพลิ้ว ๆ ในแนว ทำให้ประหลาดใจมาก ไม่เคยรู้เลยว่าเพลงนี้มีใช้เปียโนเป็นเครื่องดนตรีประกอบซึ่งหาฟังไม่ได้จากสื่ออื่น	X	X		X					
11	46	ชาย	อายุ 46 ผมเริ่มเล่นแผ่นเสียงเพราะคุณภาพเสียงที่ได้ ที่ดีกว่าดิจิตอล ผมรู้สึกได้ว่าแผ่นเสียงให้เสียงที่เหมือนจริงมากกว่าแผ่นซีดี หรือ MP3 เหมือนผมนั่งฟังอยู่หน้าห้องอัดเสียง หรือนั่งฟังคอนเสร์ทอยู่หน้าเวที การฟังเสียงจากแผ่นเสียงให้ความรู้สึกที่ต่างจากแผ่นซีดีโดยสิ้นเชิง เหตุผลรองลงมาคือขั้นตอนในการเล่น	X	X				X			
อายุเฉลี่ย	35		จำนวนรวมของแต่ละเหตุผลที่ผู้ให้สัมภาษณ์เลือก	9	6	3	4	2	4	2	1	1

ภาพที่ 4.6 แสดงข้อมูลเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ได้ข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group) (ต่อ)

	สะสม	เสียงดี มีมิติ คุณภาพเสียงอะนาล็อกไม่มีการปรุงแต่ง	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	รำลึกถึงอดีต	ราคา	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่ จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	อิทธิพลจากครอบครัว	ชักนำจากสื่ออื่น	โปรโมชั่น
จำนวนความคิดเห็น	9	6	4	4	3	2	2	1	1
เปอร์เซ็นต์ความคิดเห็น	28%	19%	13%	13%	9%	6%	6%	3%	3%
เปอร์เซนต์ความคิดเห็นสะสม	28%	47%	59%	72%	81%	88%	94%	97%	100%

ภาพที่ 4.7 ร้อยละของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม (In-depth Interview/Focus Group)



ภาพที่ 4.8 กราฟแสดงลำดับเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม

ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกสามารถจัดลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากมากไปน้อยดังนี้

1. สะสม ความหมายในที่นี้ คือ สะสมเนื่องจากเป็นเพลงของศิลปินที่ชื่นชอบ ทั้งอดีตและปัจจุบัน ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 28

คุณสมเกียรติ กล่าวไว้ว่า *“ผมเป็นนักสะสม ผมไม่ขาย บางชุดผมมีห้าหกก๊อปปี้ เพราะมีสภาพดี และราคาถูก มีเอาไว้แรกกันในกลุ่มเพื่อน หรือมีรุ่นน้องที่อยากฟังแต่ไม่มีเงินก็ให้ไปฟรี ๆ”*

คุณนันทิดากล่าวไว้ว่า *“แอนไม่ได้ฟังแผ่นเสียงทุกวัน ส่วนใหญ่ออกแนวสะสมแผ่นมากกว่า แค่ได้ดู ได้เดินผ่าน ได้เอาปกแผ่นเสียงขึ้นมาดูมาอ่าน ก็มีความสุขแล้ว”*

2. คุณภาพเสียงคุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติ ไม่มีการปรุงแต่ง มีมิติ โดยระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 19

คุณสมเกียรติกล่าวว่า *“บางคนไม่โหยหาอดีต แต่ชอบเสียง เสียงไม่แทงหูเหมือนซีดี ต้องลองฟังธานินร้องเพลง วันใดขาดฉันแล้วเธอจะรู้สึก แล้วจะรู้ว่าเสียงอุ่นเป็นอย่างไร”*

คุณนันทิดากล่าวไว้ว่า *“เสียงฟังตอนแรกก็ไม่ต่าง ฟังไปเรื่อย ๆ เริ่มรู้สึกต่าง เช่นฟังเพลงบรรเลง รู้สึกเสียงชัดเจนกว่า พุ่งกว่า เสียงดิจิตอลรู้สึกเรียบ ๆ”*

คุณรุจ เจ้าของร้านขายก๋วยเตี๋ยวเนื้อร้านสุดยอดเนื้อตุ๋น ซอยแบริ่ง 39 กล่าวว่า *“สำหรับผมเรื่องของความสวยมาก่อน แต่ถ้าตกหลุมรักคุณต้องฟัง ได้ความเป็นอะนาล็อก ฟังแล้วสบาย เสียงมันนุ่ม ผมฟังเพื่อ Relax อะนาล็อกฟังแล้วสบายกว่าเยอะ Relax กว่าเยอะ”* และ *“เมื่อคุณฟังเครื่องเสียงมาจุด ๆ หนึ่ง จะมีคำถามว่าทำอย่างไรจะให้เสียงดีที่สุด จึงเป็นที่มาของเครื่องเล่นแผ่นเสียง ปัจจุบันผมไม่ฟังซีดีอีกเลย และสนุกในการหาแผ่น และยิ่งมองยิ่งสวย”*

คุณนราทิปกล่าวว่า *“เสียงจากแผ่นเสียงได้เรนจ์ที่กว้างกว่า ลึกกว่า ใสกว่า เสียงจากแผ่นเสียงนุ่มกว่าซีดีอย่างชัดเจน ถ้าจะทดสอบให้ลองเอามาเปิดเทียบกันดู ถ้าฟังโฟล์คซอง จะชัดเจนมาก”*

“พี่ลองฟังเพลงที่เสียงเบสต่ำ ๆ ประเภทเพลงยุค 60 พี่จะรู้สึกได้เลยว่าเสียงเบสจากแผ่นเสียงมันช่างนุ่ม กังวาน และลึก ไม่ทึบเหมือนเสียงจากแผ่นซีดี ในเพลงเดียวกัน”

“เปรียบเทียบง่าย ๆ เหมือนดอกไม้พลาสติก กับดอกไม้สด พี่ว่าอันไหนสวยกว่ากัน ของประดิษฐ์ ไม่มีทางทำได้เหมือนธรรมชาติ 100% แผ่นซีดี กับแผ่นเสียงก็เช่นเดียวกัน”

คุณตริณกล่าวว่า *“คุณภาพเสียงอะนาล็อก สัญญาณที่ได้ดูอ่อนนุ่มเป็นธรรมชาติมากกว่าดิจิตอลเหมือนฟังอยู่หน้าเวที หรือเหมือนนั่งอยู่ในห้องอัดตอนนั้น คุณจะรู้สึกได้เลยว่าเครื่องดนตรีนี้วางอยู่ตรงไหนซ้าย หรือขวา ใกล้ หรือไกล ยิ่งถ้าคุณฟังเพลงบรรเลงประเภทวงออเครสตรา คุณจะรับรู้ได้ถึงตำแหน่งเครื่องดนตรีต่าง ๆ จัดวางอยู่ในระยะที่ต่างกัน ลองหลับตาตอนฟังแผ่นเสียงแล้วคุณจะรู้สึกถึงสิ่งที่ผมพูด”*

คุณเจริญ เจอรี่กล่าวว่า *“แผ่นเสียงให้รายละเอียดที่ชัดกว่ายิ่งฟังไปเรื่อย ๆ เช่นเพลงหนุ่มนาข้าวสาวนาเกลือ ผมได้ยินเสียงเปียโนพลิ้ว ๆ ทำให้ประหลาดใจมาก ไม่เคยรู้เลยว่าเพลงนี้มีใช้เปียโนเป็นเครื่องดนตรีประกอบซึ่งหาฟังไม่ได้จากสื่ออื่น”*

3. รำลึกถึงอดีต คือเมื่อฟังแล้วทำให้นึกถึงอดีตสมัยวัยรุ่นว่าขณะนั้นกำลังทำอะไร รู้สึกอย่างไร โดยมีระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 13

คุณนราทิป กล่าวไว้ว่า *“สำหรับเสน่ห์ในการเล่นแผ่นเสียงนั้น เรื่องการโหยหาอดีตมีส่วนอย่างมาก เมื่อได้ฟังเพลงสมัยเป็นวัยรุ่น ทำให้นึกถึงสมัยก่อนว่าตอนนั้นทำอะไร อยู่กับใคร เพราะชีวิตปัจจุบันความเครียดสูง เวลานึกถึงตอนเด็กเป็นช่วงเวลาที่ไม่มีความเครียด มีความสุข”*

คุณรุจ กล่าวไว้ว่า *“สิ่งที่ผมฟังแผ่นเสียงแล้วมีความสุขคือฟังเพลงยุควัยรุ่น ยุคปี 80-90 ผมเริ่มต้นที่อัสนี ฟังแล้วนึกถึงสมัยก่อนว่าตอนนั้นทำอะไร”*

คุณเจริญ เจอรี่ กล่าวว่า *“เริ่มเล่นแผ่นเสียงจากความชอบเล่นเครื่องเสียง แต่หลังจากได้ฟังแผ่นเสียงทำให้ได้อารมณ์นึกถึงอดีตกลับมา จึงเริ่มซื้อแผ่นเก่าเข้ามาเก็บ”*

4. ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง ซึ่งเป็นความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดจากการขั้นตอนต่าง ๆ ในการเล่นแผ่นเสียง นับตั้งแต่การบรรจงเอาแผ่นเสียงออกมาจากซอง การปัดฝุ่นบนแผ่นเสียงก่อนนำไปเล่น การวางแผ่นเสียงลงบนเครื่องเล่น การบรรจงวางหัวเข็มลงบนแผ่นเสียง และสุดท้ายคือการนั่งมองแผ่นเสียงค่อย ๆ หมุนเรื่อย ๆ บนเครื่องเล่น โดยมีระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 13

คุณนราทิปกล่าวว่า *“จริง ๆ แล้วเสน่ห์ของมันคืออะไร นอกจากคุณภาพเสียง มันคือความคลาสสิกเวลาเราดูมันตอนหมุนไปเรื่อย ๆ เห็นมันทำงาน ขั้นตอนต่าง ๆ ที่เราต้องปฏิบัติ มันคือการตั้งใจฟังจริง ๆ อันนี้ต้องเอาแผ่นมา เช็ดแผ่น วางบนเครื่อง วางหัวเข็ม เสียงออกมา เหมือนเป็นการเตรียมอารมณ์ตัวเองก่อนฟังเพลง เหมือนวอร์มเครื่อง ทำให้มีสมาธิในการฟังเพลง ถ้าคนนึงอารมณ์เสียมา แล้วมาเล่นแผ่นเสียง จะทำให้อารมณ์ดีขึ้น เหมือนการเตรียมอารมณ์ก่อนฟังเพลง เพราะมีขั้นตอนต่าง ๆ”*

คุณตริณ กล่าวว่า *“โดยนิสัยเป็นคนชอบฟังเพลง จึงกลับมาหาแผ่นเสียง การฟังการเล่นมีความละเอียดอ่อน มีขั้นตอน เหมือนทานกาแฟสำเร็จรูป กับการทานกาแฟสดที่ต้องมีขั้นตอนต่าง ๆ ในการชงกาแฟ”*

5. ราคา ในที่นี้หมายถึงราคาที่อยู่ในระดับที่ไม่แพงจนเกินไป ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 9

คุณนันทิดากล่าวว่า *“กว่าจะซื้อแผ่นเสียงแผ่นแรกได้นั้นคิดอยู่หลายเดือน รู้ว่าถ้าได้ลองซื้อหนึ่งแผ่นต่อไปซื้อยาวแน่ แต่อยากได้มาก สุดท้ายก็ซื้อ ในราคา 1,300 บาท ก่อนที่จะมีเครื่องเล่น ในปาร์ตี้ของศิลปินที่ร้านขายแผ่นเสียงจัดเอง ราคาถูกกว่าตลาดประมาณ 300 บาท”*

6. ความรู้สึกที่จับต้องได้ของปกแผ่นเสียงที่ใหญ่ สบายตา และมีรายละเอียดต่าง ๆ ครบถ้วน ลำดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 6

คุณสมเกียรติกล่าวไว้ว่า *“บางปกเป็นเหมือนประวัติศาสตร์ บางปกบางชุดมี พ.ศ.ติดอยู่บางปกผมยังไม่เกิดแม่ผมยังเด็ก มันเป็นประวัติศาสตร์ที่พูดได้”*

7. อิทธิพลจากครอบครัว ในการสัมภาษณ์เชิงลึกพบผู้ให้สัมภาษณ์สองรายเริ่มเล่นแผ่นเสียงเนื่องจากอิทธิพลของคนในครอบครัว ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 6

คุณจิรภัทร (อายุ 13 ปี) *“ทีแรกไม่ตั้งใจที่จะซื้อแผ่นเสียง เคยขอพ่อซื้อแต่ไม่ได้ วันนั้นพาพ่อไปซื้อแผ่นซีดี ร้านน้องท่าพระจันทร์เลยทดลองเปิดแผ่นเสียงให้ฟัง พ่อจึงตัดสินใจซื้อให้ทั้งเครื่องเล่นและแผ่นเสียง จึงเริ่มเล่นแผ่นเสียงตั้งแต่ตอนนั้น”*

คุณเกสร *“เห็นพ่อเล่นแผ่นเสียงมาตั้งแต่เด็ก โตมาเลยกลายเป็นคนชอบฟังเพลง เมื่อมีรายได้พอที่จะหาซื้อแผ่นเสียงมาฟังได้จึงเริ่มเล่นแผ่นเสียงตั้งแต่นั้น”*

8. ชักนำจากสื่ออื่น พบผู้ให้สัมภาษณ์หนึ่งรายหันมาเล่นแผ่นเสียงเนื่องจากอยากฟังเพลงในยุค 80 ที่ไม่มีขายในแผ่นซีดี โดยเพลงในยุค 80 ที่ต้องการฟังนั้นเป็นเพลงที่ใช้ประกอบในเกมส์ต่าง ๆ เช่น GTA และ Street Fighter ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 3

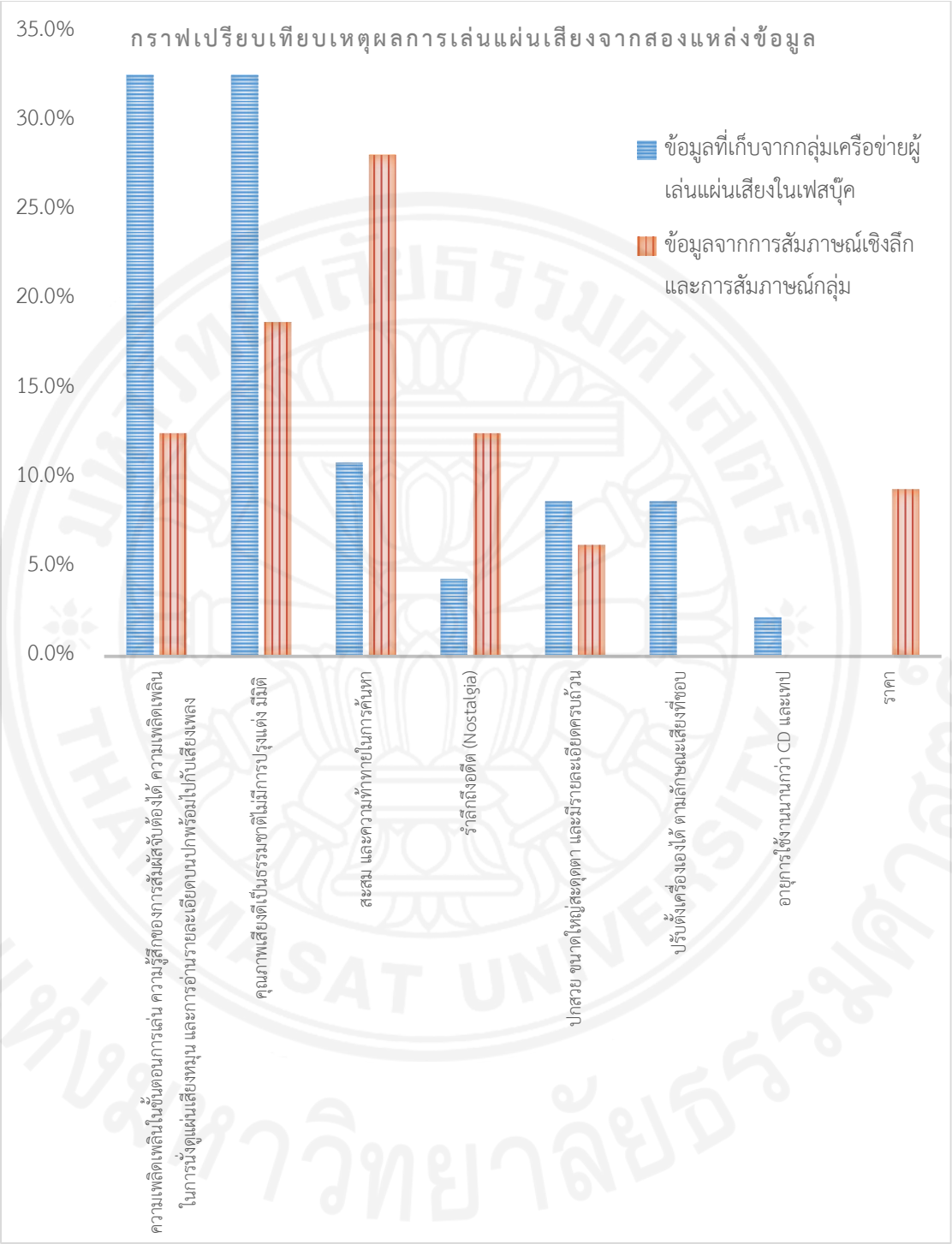
คุณอู๋ กล่าวว่า *“ผมเป็นคนชอบเล่นเกมตั้งแต่สมัยมัธยม พอเข้ามหาวิทยาลัยก็นึกอยากจะกลับมาฟังเพลงที่คุ้นชินสมัยที่เล่นเกม แต่เนื่องจากเพลงที่ชอบเป็นเพลงยุค 80 ซึ่งไม่ค่อยมีในแผ่นซีดี จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้เริ่มเล่นแผ่นเสียง”*

9. โปรโมชั่น พบผู้ให้สัมภาษณ์หนึ่งรายเริ่มเล่นแผ่นเสียงเนื่องจากมีโปรโมชั่นขายแผ่นซีดีควบแผ่นเสียง ระดับความสำคัญอยู่ที่ร้อยละ 3

คุณยุพา กล่าวว่า *“ตอนแรกตั้งใจมาซื้อแผ่นซีดี แต่พบว่าศิลปินที่ตัวเองชอบมีการขายแผ่นเสียงควบแผ่นซีดี จึงได้ซื้อมา และเริ่มสนใจเล่นแผ่นเสียงตั้งแต่นั้น”*

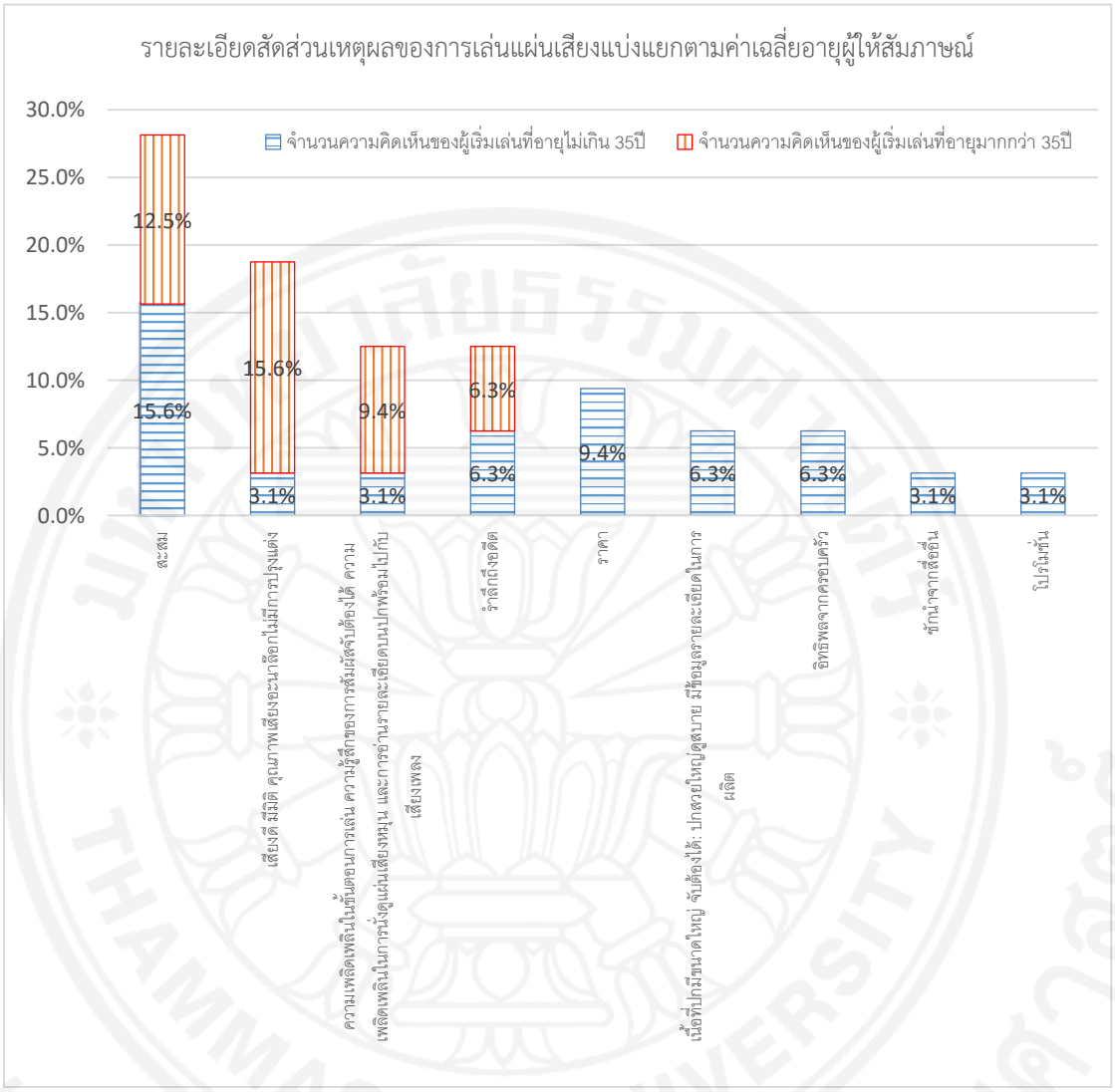
4.3 การวิเคราะห์

ผลจากการเก็บข้อมูลจากทั้งสองแหล่งพบว่าผู้เล่นแผ่นเสียงให้ความสำคัญกับเรื่องของคุณภาพเสียง ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการใช้งาน และการสะสม เป็นสามอันดับแรก แม้ว่าลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงจากการเก็บข้อมูลจากทั้งสองแหล่งจะไม่ตรงกันก็ตาม ดังแสดงในภาพที่ 4.9

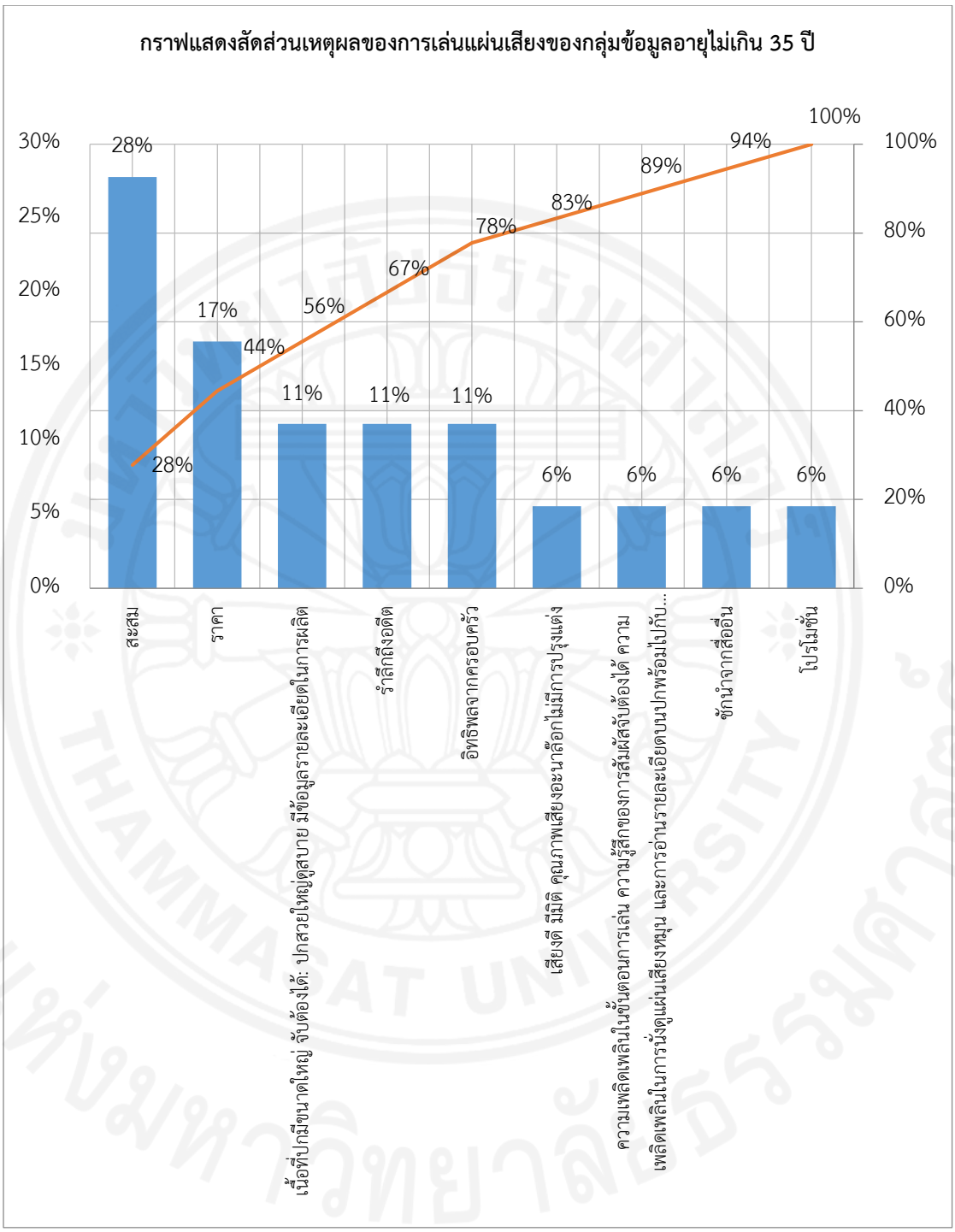


ภาพที่ 4.9 เปรียบเทียบเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงระหว่างข้อมูลจากเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม

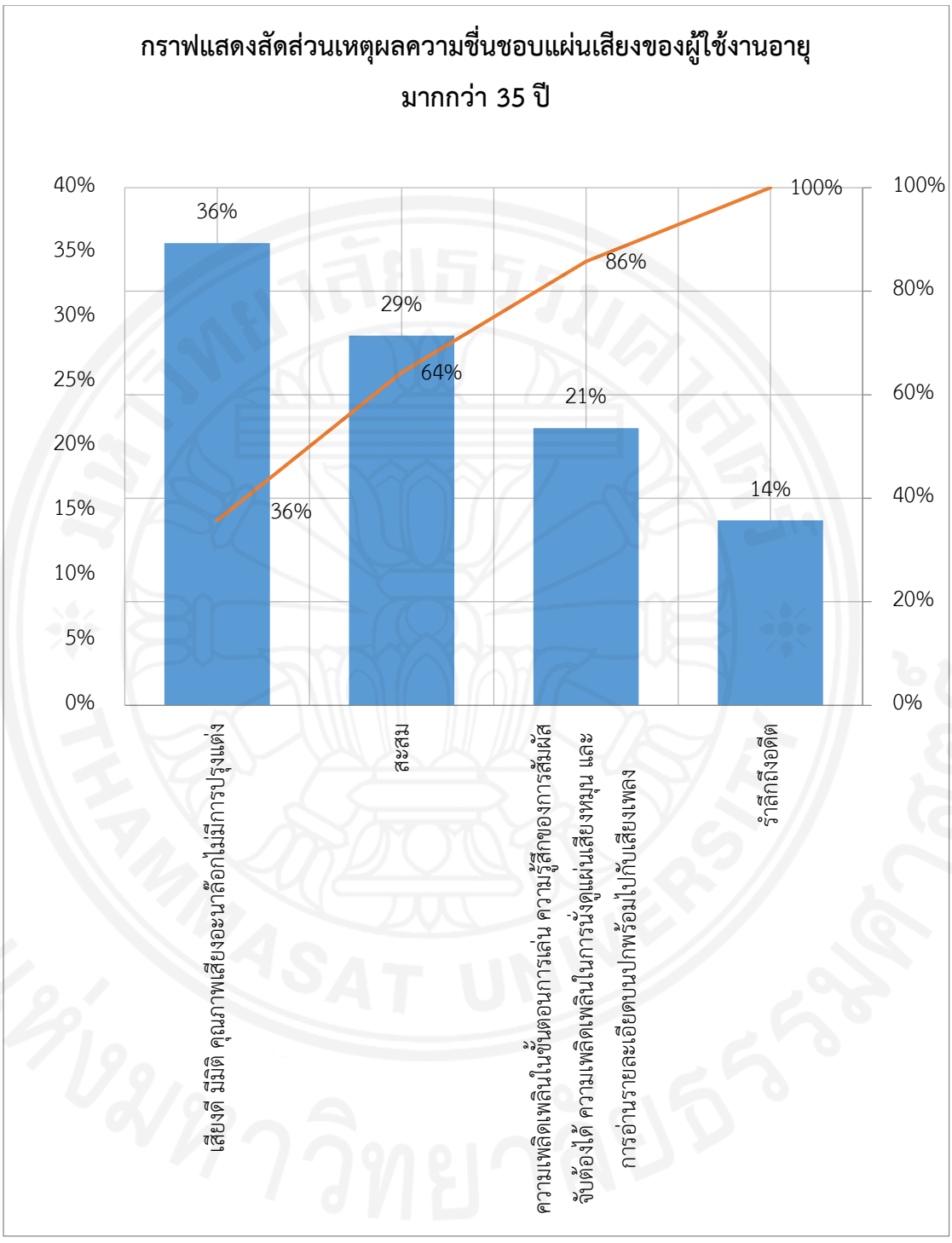
จากการพิจารณาข้อมูลอายุที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและสัมภาษณ์กลุ่ม พบว่า เมื่อนำอายุเฉลี่ยของกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม มาเป็นเกณฑ์ เหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มคนที่อายุไม่เกิน 35 ปี และเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มคนที่อายุมากกว่า 35 ปี มีความแตกต่างกันในรายละเอียดที่น่าสนใจ โดยกลุ่มผู้ที่เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี ให้เหตุผลเรื่องการสะสม และราคา เป็นอันดับที่หนึ่ง และสอง ตามลำดับ และให้ความสำคัญกับเรื่องคุณภาพเสียงเป็นลำดับท้าย ๆ นอกจากนั้นเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มคนที่อายุไม่เกิน 35 ปี มีความหลากหลายกว่ากลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุมากกว่า 35 ปี ส่วนกลุ่มผู้ที่เริ่มเล่นแผ่นเสียงที่มีอายุมากกว่า 35 ปี ให้ความสำคัญกับคุณภาพของเสียง และการสะสม เป็นอันดับที่หนึ่งและสอง ตามลำดับ โดยไม่นำเรื่องราคามาเป็นตัวแปรในการเล่นแผ่นเสียง และมีเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงที่ชัดเจนกว่า ดังแสดงในภาพที่ 4.10 ซึ่งเป็นภาพกราฟที่นำลำดับเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม ที่แสดงไว้ในภาพที่ 4.8 มาเพิ่มรายละเอียดด้านกลุ่มอายุที่แบ่งตามค่าเฉลี่ยอายุผู้ให้สัมภาษณ์ และสัดส่วนเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงในกลุ่มผู้ที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี และสัดส่วนเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงในกลุ่มผู้ที่มีอายุมากกว่า 35 ปี แสดงไว้ในภาพที่ 4.11 และ 4.12 ตามลำดับ



ภาพที่ 4.10 แสดงรายละเอียดส่วนประกอบเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงแบ่งแยกตามค่าเฉลี่ยอายุผู้ให้สัมภาษณ์



ภาพที่ 4.11 แสดงสัดส่วนเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มข้อมูลอายุไม่เกิน 35 ปี



ภาพที่ 4.12 แสดงสัดส่วนเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มข้อมูลอายุมากกว่า 35 ปี

จากข้อมูลการวิจัยสามารถทำเป็นตารางสรุปลำดับความสำคัญ 5 อันดับแรกของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของแต่ละแหล่งข้อมูลได้ในภาพที่ 4.13

ที่มาของข้อมูล		อันดับที่ 1	อันดับที่ 2	อันดับที่ 3	อันดับที่ 4	อันดับที่ 5	ความสำคัญรวม
กลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค		คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่ง มีมิติ	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	สะสม และความท้าทายในการค้นหา	ปกสวย ขนาดใหญ่สะดุดตา และมีรายละเอียดครบถ้วน	ปรับตั้งเครื่องเองได้ตามลักษณะเสียงที่ชอบ	93.50%
การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กลุ่ม	กลุ่มผู้ที่มีอายุไม่เกิน35 ปี	สะสม	ราคา	เนื้อที่ปกมีขนาดใหญ่ จับต้องได้: ปกสวยใหญ่ดูสบาย มีข้อมูลรายละเอียดในการผลิต	รำลึกถึงอดีต	อิทธิพลจากครอบครัว	78%
	กลุ่มผู้ที่มีอายุมากกว่า 35 ปี	คุณภาพเสียงดีเป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่ง มีมิติ	สะสม	ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง	รำลึกถึงอดีต	-	100%

ภาพที่ 4.13 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงระหว่างแหล่งข้อมูลจากเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊คและการสัมภาษณ์เชิงลึก และสัมภาษณ์กลุ่ม

เนื่องจากการเก็บข้อมูลจากเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค ไม่สามารถหาข้อมูลด้านอายุของผู้ตอบคำถามได้ จึงไม่สามารถแยกเหตุผลของผู้ชอบเล่นแผ่นเสียงตามเกณฑ์อายุเฉลี่ยได้ แต่เนื่องจากจากทั้งสองกลุ่มเครือข่ายในเฟสบุ๊คเป็นเครือข่ายที่มีจุดประสงค์ในการแบ่งปันประสบการณ์การเล่นแผ่นเสียง ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพของห้องเล่นเครื่องเสียง แผ่นเสียงเก่า ๆ หายาก และการขายแผ่นเสียงมือสองที่มีอายุแผ่นมากกว่า 10 ปีโดยส่วนใหญ่ ผลการเก็บข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเครือข่ายผู้เล่นแผ่นเสียงในเฟสบุ๊ค จึงได้ผลลัพธ์ที่มีแนวโน้มไปทางเดียวกับผู้ที่มีอายุมากกว่า 35 ปี โดยเฉพาะเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียง 3 อันดับแรก ที่ถึงแม้จะมีลำดับไม่เหมือนกัน แต่มีเหตุผลที่ตรงกันทั้งสามหัวข้อ จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงใช้อายุเฉลี่ยที่ 35 ปี เป็นเกณฑ์ในการแบ่งแยกกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี และกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุมากกว่า 35 ปี

กลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี มีเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงหลัก ๆ คือ

1) การสะสม แผ่นเสียงของศิลปินที่ตัวเองชอบ แม้ว่าอัลบั้มนั้นผู้ซื้อจะมีแผ่นซีดีอยู่แล้วก็ตาม โดยเฉพาะศิลปินที่ตนเองเป็นแฟนคลับ และติดตามผลงานอย่างสม่ำเสมอ มีลำดับความสำคัญเป็นลำดับแรก ที่ 28%

2) ราคา เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี ยังเป็นกลุ่มประชากรที่มีรายได้ไม่สูงมาก ดังนั้นราคาจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเลือกซื้อแผ่นเสียง และแผ่นเสียงที่กลุ่มผู้เล่นอายุไม่เกิน 35 ปีสนใจนั้น ส่วนใหญ่เป็นแผ่นเสียงที่ผลิตใหม่ตามศิลปินที่มีชื่อเสียงในปัจจุบันซึ่งมีราคาค่อนข้างสูงสำหรับศิลปินต่างประเทศไม่ต่ำกว่า 1,200 บาท และศิลปินในประเทศ ราคาไม่ต่ำกว่า 1,500 ถึง 2,000 บาท จึงเป็นเหตุให้ปัจจัยด้านราคามีความสำคัญเป็นลำดับสอง ที่ 17%

กลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุมากกว่า 35 ปี มีเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงหลัก ๆ คือ

1) คุณภาพเสียงที่เป็นธรรมชาติไม่มีการปรุงแต่ง จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และสัมภาษณ์กลุ่มพบว่ากลุ่มผู้ที่มีอายุมากกว่า 35 ปี โดยส่วนใหญ่เป็นผู้นิยมเล่นเครื่องเสียงในระบบดิจิตอลอยู่ก่อนแล้ว มีเพียงส่วนน้อยที่เล่นแผ่นเสียงมาตั้งแต่ต้น โดยลักษณะของผู้ที่นิยมเครื่องเสียงมักจะแสวงหาเครื่องเสียงที่ให้เสียงที่ดีที่สุดในความรู้สึกของตนเอง ทุกคนยอมรับว่าเสียงจากแผ่นซีดีนั้นใสกว่า คมกว่า ชัดกว่า ไม่มีสัญญาณรบกวน แต่ทุกคนมีความเห็นตรงกันว่า การฟังเพลงไม่ได้มีจุดประสงค์ที่ต้องฟังสิ่งที่สมบูรณ์แบบ แต่เป็นการฟังเพื่อการพักผ่อน คลายความเครียด ดังนั้นสิ่งที่ได้รับฟังไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ แต่ควรฟังแล้วรู้สึกผ่อนคลาย ซึ่งสอดคล้องกับคุณภาพเสียงที่ประชากรกลุ่มนี้ได้รับฟังจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง เนื่องจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง ให้เสียงที่นุ่มนวลกว่า อบอุ่นกว่า ผ่อนคลายกว่าเสียงในระบบดิจิตอล โดยเฉพาะเมื่อได้ฟังเพลงจากแผ่นเสียงสมัยก่อนที่มีการบันทึกสัญญาณด้วยระบบอะนาล็อก โดยเหตุผลนี้มีความสำคัญเป็นลำดับแรก ที่ 36%

2) สะสม การสะสมในข้อนี้ค่อนข้างกว้างกว่าการสะสมของกลุ่มคนอายุไม่เกิน 35 ปี โดยเป็นการสะสมทั้งในเรื่องของการสะสมเพลงจากศิลปินในอดีตที่ตนเองชื่นชอบ สะสมของเก่า และสะสมศิลปะบนปกแผ่นเสียง มีลำดับความสำคัญอยู่ในลำดับ 2 ที่ 29%

3) ความเพลิดเพลินในขั้นตอนการเล่น ความรู้สึกของการสัมผัสจับต้องได้ ความเพลิดเพลินในการนั่งดูแผ่นเสียงหมุน และการอ่านรายละเอียดบนปกพร้อมไปกับเสียงเพลง ซึ่งเป็นความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดจากการขั้นตอนต่าง ๆ ในการเล่นแผ่นเสียง นับตั้งแต่การเลือกแผ่นเสียงออกจากชั้นแผ่นเสียงที่สะสมไว้ การนำแผ่นแต่ละแผ่นออกมาดูรายชื่อเพลงบนปก ทำให้จินตนาการย้อนกลับไปสมัยก่อนว่าสมัยนั้นทำอะไร รู้สึกอย่างไร เป็นความรู้สึกที่ผ่อนคลายอิ่มเอมใจ เนื่องจากเมื่อนึกย้อนกลับไปในอดีตสมัยวัยรุ่น เป็นช่วงเวลาที่ยังไม่มีความเครียดเทียบกับปัจจุบัน ขั้นตอนนี้ทำให้รู้สึกถึงความภาคภูมิใจในการได้ดู ได้จับต้องสิ่งที่ตนสะสมไว้ ด้วยความภูมิใจ เมื่อเลือกแผ่นเสียงที่ต้องการได้แล้ว ต้องค่อย ๆ บรรจงเอาแผ่นเสียงออกมาจากซอง เพื่อไม่ให้ซองเก็บแผ่นเสียงขูดแผ่นจนเป็นรอยขนแมว หรือตกหล่นเสียหายได้ เป็นความรู้สึกถึงความทะนุถนอมในสิ่งที่ตัวเองรัก และสะสม การปัดฝุ่นบนแผ่นเสียงก่อนนำไปเล่นด้วยความระมัดระวังประดุจลูกรัก ไม่ให้ตก และไม่ให้เป็นรอย เพื่อให้เกิดเสียงรบกวนในระหว่างการฟังน้อยที่สุด การค่อย ๆ วางแผ่นเสียงลงบนเครื่องเล่นด้วยความทะนุถนอม การบรรจงวางหัวเข็มลงบนแผ่นเสียง เพื่อไม่ให้หัวเข็มกระแทกกับแผ่นเสียงที่ตนรักจนเป็นรอย หรือกระทบกระเทือนต่อหัวเข็ม เมื่อปฏิบัติตามขั้นตอนดังกล่าวจนจบแล้วผู้เล่นแผ่นเสียงหลาย ๆ ท่านพบว่าความเครียดที่สะสมมาก่อนที่จะเข้ามาในห้องเล่นแผ่นเสียงได้หายไปจนเกือบหมดสิ้น เนื่องจากจิตใจจดจ่ออยู่กับแผ่นเสียง จิตใจอยู่กับปัจจุบัน ไม่ฟุ้งซ่าน และสุดท้าย คือการนั่งปล่อยใจไปกับเสียงเพลงพร้อม ๆ กับการนั่งเหม่อมองแผ่นเสียงค่อย ๆ หมุนเรื่อย ๆ เอื่อย ๆ ไปบนเครื่องเล่น ซึ่งเป็นการทำให้จิตใจจดจ่อไปที่เครื่องเล่นแผ่นเสียง และเสียงเพลง จิตใจอยู่กับปัจจุบัน ไม่ฟุ้งซ่าน ดังคำพูดที่นิยมในปัจจุบันว่า สโลว์ไลฟ์ (Slow Life) โดยมีความสำคัญเป็นอันดับสามอยู่ที่ 21%

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการเก็บข้อมูลทั้งสองแหล่งพบว่าสามารถแบ่งกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงได้เป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่อายุไม่เกิน 35 ปี และกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุมากกว่า 35 ปี โดยเหตุผลของการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มผู้เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี เกิดจากปัจจัยภายนอก ซึ่งเกิดจากกิจกรรมทางการตลาด ทั้งด้านการออกอัลบั้มใหม่ การออกแบบผลิตภัณฑ์ (ปกแผ่นเสียง) การจัดโปรโมชั่น การตั้งราคา และกิจกรรมทางการตลาดอื่น ๆ สำหรับเหตุผลเรื่องขั้นตอนการเล่น และคุณภาพเสียง ไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มคนกลุ่มนี้

สำหรับเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงในกลุ่มผู้ที่มีอายุมากกว่า 35 ปีนั้น เกิดจากปัจจัยภายใน อันได้แก่ การแสวงหาวิธีการผ่อนคลายความเครียด ความภูมิใจในการสะสมของเก่า และการย้อนรำลึกถึงอดีตเมื่อได้ฟังเพลง ได้สัมผัส หรือได้อ่านปกแผ่นเสียง โดยไม่มีผู้ให้สัมภาษณ์ท่านใดแสดงทัศนะเรื่องเหตุผลราคาที่มีผลต่อการเล่นแผ่นเสียง อาจเนื่องจากประชากรกลุ่มนี้มีทางเลือกศิลปินที่ใช้ในการฟังเพลงทั้งจากอดีต (เช่น สุนทราภรณ์ สุรชัย สมบัติเจริญ พุ่มพวง ดวงจันทร์ เป็นต้น) จนถึงศิลปินในยุคปัจจุบัน ราคาแผ่นเสียงมือสองในปัจจุบันแม้จะมาราคาที่สูงมากขึ้น แต่ยังมีแผ่นเสียงมือสองอีกไม่น้อยที่มีราคาต่ำกว่า 500 บาท ซึ่งสามารถหาได้ทั่วไป

5.2 การอภิปรายผล

จากเหตุผลการเล่นแผ่นเสียงเนื่องจากเกิดความเพลิดเพลินในขั้นตอนของการเล่นนั้น แม้ว่าจะมีความสำคัญอยู่ในสามอันดับแรกของเหตุผลในการเล่นแผ่นเสียงของกลุ่มผู้ที่มีอายุมากกว่า 35 ปี แต่ในความเป็นจริงแล้วเหตุผลนี้ไม่ใช่เหตุผลหลักที่ชักนำให้ผู้เล่นแผ่นเสียงรายใหม่เข้ามาสู่ตลาดแผ่นเสียง เนื่องจากผู้ที่สนใจเริ่มเล่นแผ่นเสียงยังไม่เคยมีประสบการณ์ในการใช้งานเครื่องเล่นแผ่นเสียงมาก่อน แต่เป็นเหตุผลที่ทำให้บุคคลหลงใหลเสน่ห์ในการเล่นแผ่นเสียงมากขึ้น

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่าเหตุผลหลักที่ชักนำให้มีผู้เล่นแผ่นเสียงรายใหม่นั้น สามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภทตามช่วงอายุ คือ ช่วงอายุไม่เกิน 35 ปี และช่วงอายุมากกว่า 35 ปี ดังนี้

5.2.1 เหตุผลในการเริ่มเล่นแผ่นเสียงของบุคคลที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี

สำหรับกลุ่มอายุไม่เกิน 35 ปีนี้ เนื่องจากอยู่ในระหว่างการสร้างฐานะ และรายได้ยังไม่สูงมากนัก และบางท่านยังไม่สำเร็จการศึกษา เหตุผลหลักในการเริ่มเล่นแผ่นเสียง คือ การสะสมแผ่นเสียงของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ และเรื่องราคา

5.2.2 เหตุผลในการเริ่มเล่นแผ่นเสียงของบุคคลที่มีอายุมากกว่า 35 ปี

กลุ่มบุคคลวัยตั้งแต่ 35 ปีนี้ เป็นวัยที่มีฐานะค่อนข้างดีขึ้นเป็นลำดับ และส่วนใหญ่เป็นผู้ที่นิยมเล่นเครื่องเสียงอยู่แล้ว โดยกลุ่มคนที่เล่นเครื่องนี้มีจุดประสงค์ในการแสวงหาเครื่องเล่นที่ให้เสียงที่มีคุณภาพดีที่สุด ฟังแล้วรู้สึกผ่อนคลาย ซึ่งเครื่องเล่นแผ่นเสียงสามารถตอบโจทย์คนกลุ่มนี้ได้ ดังนั้นเหตุผลในการเริ่มเล่นแผ่นเสียงของคนกลุ่มนี้ คือ คุณภาพของเสียงที่เป็นธรรมชาติ ฟังแล้วอบอุ่นผ่อนคลาย และสนุกกับการตามหาแผ่นเสียงของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบในอดีต เนื่องจากจำนวนแผ่นเสียงมีจำกัด และรู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้ฟังเพลงเก่าสมัยวัยรุ่น เหมือนได้ย้อนตัวเองกลับไปในอดีตสมัยที่ยังไม่มีความเครียด

5.3 ข้อเสนอแนะ และการนำไปใช้

เป็นที่แน่นอนว่าแผ่นเสียงไม่ใช่สื่อที่จะเข้ามาทดแทนแผ่นซีดี MP3 หรือ Streaming เนื่องจากประเด็นเรื่องความสะดวกในการใช้งาน ผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคนยอมรับว่าแม้จะชอบแผ่นเสียงเพียงใด ก็ยังฟังเพลงผ่านทางซีดี MP3 ทั้งในรถยนต์ และที่บ้าน แต่แผ่นเสียงเป็นสื่อที่เข้ามาช่วยเติมเต็มสำหรับผู้ที่เล่นเครื่องเสียงอย่างจริงจัง และนักสะสม จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า เหตุผลหลักที่ทำให้มีผู้เล่นแผ่นเสียงมากขึ้น มีสามประการคือ

1. เหตุผลเรื่องการสะสม
2. เหตุผลเรื่องคุณภาพเสียง
3. เหตุผลเรื่องราคา

ดังนั้นสำหรับตลาดแผ่นเสียงใหม่หากสามารถผลิตแผ่นเสียงที่มีคุณภาพเสียงที่ดี ในราคาที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มคนช่วงอายุไม่เกิน 35 ปีจะสามารถหาซื้อได้ และเป็นศิลปินที่มีแฟนคลับเป็นจำนวนมาก หรือ เป็นอัลบั้มที่มียอดขายสูงในอดีต น่าจะเป็นช่องทางในการทำการตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ทุกช่วงอายุ แต่หากคุณภาพเสียงไม่ดี เนื่องจากเพลงสมัยใหม่นั้นส่วนใหญ่บันทึก และจัดเก็บในระบบดิจิตอล หากไม่ดูแลในเรื่องต้นฉบับให้มีคุณภาพก็จะไม่สามารถผลิตแผ่นเสียงที่มีคุณภาพที่ดีได้ ตลาดสำหรับแผ่นเสียงใหม่อาจสามารถประสบความสำเร็จได้กับเฉพาะกลุ่มคนช่วงอายุไม่เกิน 35 ปีเท่านั้น เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญกับเรื่องการสะสมอัลบั้มของศิลปินที่ตัวเองชื่นชอบ มากกว่าคุณภาพเสียง ส่วนสำหรับกลุ่มคนที่มีช่วงอายุมากกว่า 35 ปี ตลาดแผ่นเสียง

ใหม่ที่คุณภาพเสียงไม่ดี ไม่น่าจะสามารถทำตลาดได้ดีเท่าที่ควรเนื่องจากกลุ่มคนในช่วงอายุนี้เป็นกลุ่มคนที่ส่วนใหญ่เล่นเครื่องเสียงมาก่อนการเล่นแผ่นเสียง จึงให้ความสำคัญเรื่องคุณภาพเสียงเป็นลำดับต้น ๆ โดยเน้นเพื่อความผ่อนคลาย

โดยภาพรวมหากคุณภาพเสียงไม่ดี ความน่าสนใจในตัวสินค้าจะลดลง ผู้บริโภคจะหันไปซื้อแผ่นซีดี หรือดาวน์โหลดไฟล์เพลง นักการตลาดจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรมทางด้านการตลาดและวางแผนการตลาดให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากกลุ่มผู้ที่เล่นแผ่นเสียงที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี เป็นกลุ่มที่ซื้อแผ่นเสียงจากปัจจัยภายนอก ทั้งเรื่องการขายควบแผ่นเสียงร่วมกับแผ่นซีดี การขายควบแผ่นเสียงร่วมกับการดาวน์โหลดเพลงฟรี การออกอัลบั้มแผ่นเสียงของศิลปินที่มีแฟนคลับจำนวนมาก หรือการออกอัลบั้มแผ่นเสียงที่กำลังเป็นที่นิยม เรื่องการจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาด เช่น กิจกรรมปาร์ตี้นัดพบศิลปินพร้อมกับการขายแผ่นเสียง เนื่องจากกลุ่มผู้ทีมีอายุน้อยกว่า 35 ปีตัดสินใจซื้อเพราะเป็นศิลปินที่ตัวเองชื่นชอบ นอกจากนั้นปัจจัยด้านราคามีผลอย่างมากต่อลูกค้ากลุ่มนี้ดังนั้นการตั้งราคาจึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่จะทำให้ตลาดแผ่นเสียงเป็นที่นิยมหรือไม่

นอกจากนั้นเนื่องจากกลุ่มลูกค้าที่อายุไม่เกิน 35 ปี ให้ความสำคัญกับเรื่องคุณภาพเสียงเป็นลำดับท้าย ๆ จึงเป็นช่องทางในการนำเครื่องเล่นแผ่นเสียงราคาถูกเข้ามาจำหน่ายโดยเน้นเรื่องความสะดวกในการใช้งาน เนื่องจากลูกค้าในกลุ่มนี้เติบโต และเคยชินกับการใช้งานง่าย ๆ เช่นการกดปุ่มครั้งเดียว เหมือนการทำงานของเครื่องเล่นซีดี เครื่องไมโครเวฟ เป็นต้น การจำหน่ายเครื่องเล่นแผ่นเสียงราคาถูกจะเป็นการช่วยขยายฐานลูกค้าแผ่นเสียงที่อายุไม่เกิน 35 ปีได้มากขึ้น

ส่วนตลาดแผ่นเสียงมือสองนั้นเน้นที่กลุ่มลูกค้าที่มีอายุมากกว่า 35 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มลูกค้าที่สนใจเรื่องคุณภาพเสียง เหตุเพราะแผ่นเสียงมือสองให้คุณภาพเสียงดีกว่าแผ่นเสียงที่ทำขึ้นใหม่เนื่องจากวิธีการบันทึกเสียงในปัจจุบันเป็นการบันทึกเสียงในระบบดิจิตอล ดังนั้นประเด็นเรื่องสภาพแผ่นเสียงเก่าที่นำมาขายน่าจะเป็นประเด็นหลักในการทำตลาดส่วนนี้ นอกจากนั้นนักการตลาดควรหาช่องทางเปิดตลาดในกลุ่มใหม่ ๆ เช่น กลุ่มผู้นิยมสะสมของเก่า กลุ่มผู้นิยมสะสมเทปเพลง เป็นต้น และหาช่องทางในการขายให้มากกว่าที่เป็นอยู่ เช่น จัดกิจกรรมตลาดนัดรวมร้านขายแผ่นเสียงทั่วกรุงเทพ เป็นต้น ส่วนเรื่องราคาถึงแม้จากการวิจัยพบว่าผู้เล่นแผ่นเสียงอายุมากกว่า 35 ปีไม่ให้ความสนใจในปัจจัยด้านราคา แค่หากราคาแพงจนเกินไป จะเป็นอุปสรรคในการขวางกั้นไม่ให้มีผู้เล่นแผ่นเสียงรายใหม่ ๆ ในกลุ่มอายุ มากกว่า 35 ปี เกิดขึ้นในตลาด คงจะมีแต่ผู้เล่นรายเดิม ที่เริ่มตีตัวออกห่างจากตลาดเนื่องจากราคาแผ่นเสียงสูงเกินความเป็นจริง

5.4 ข้อจำกัดของการศึกษา

ข้อจำกัดเรื่องความละเอียดของข้อมูล การเปรียบเทียบข้อมูลที่เก็บเบื้องต้นจากเฟสบุ๊คมีความละเอียดไม่มากพอ จึงไม่สามารถนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกได้อย่างเต็มที่ เช่น ข้อมูล อายุ เพศ และอาชีพ

ข้อจำกัดด้านจำนวนข้อมูลของประชากร เนื่องจากเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทำให้มีข้อจำกัดเรื่องจำนวนของประชากรในการสัมภาษณ์ ส่งผลต่อความหลากหลายของกลุ่มประชากรที่ทำการวิจัย และมุมมองทั้งเชิงลึก และเชิงกว้างของเรื่องที่ทำการวิจัย และเนื่องจากความหลากหลายของประชากรยังไม่มากพอ อาจจะเป็นข้อจำกัดในการนำข้อมูลไปใช้ในวงกว้าง

5.5 งานศึกษาวิจัยในอนาคต

เพื่อให้งานวิจัยถูกต้องแม่นยำมากขึ้น ควรมีการทำวิจัยเชิงคุณภาพด้วยกลุ่มประชากรที่มากขึ้น และหลากหลายขึ้น เพื่อให้สามารถได้ข้อเท็จจริงที่ครอบคลุมในทุกประเด็นทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก นอกจากนั้น ควรมีการทำวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพิ่มเติม เพื่อสามารถใช้ข้อมูลทางสถิติในการทดสอบผลของงานวิจัยฉบับนี้

รายการอ้างอิง

รุ่งโรจน์ จุกมงคล. (2558). *Vinyl Junkie* หมุนตามร่องเสียงและความทรงจำ (ฐากูร โกมารกุล ณ นคร Ed.). บริษัท พิมพ์ดี จำกัด: สำนักพิมพ์ letterstone.

Dewey, C. (2013). *Vinyl record sales have hit their highest point since 1997.* Retrieved from https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2013/04/11/vinyl-records-are-more-popular-now-than-they-were-in-the-late-90s/

Dominik Bartmanski, & Ian Woodward. (2015). The vinyl: The analogue medium in the age of digital reproduction. *Journal of Consumer Culture, Vol. 15(1)* 3 - 27. doi:10.1177/1469540513488403

Gibson, M. (2015). Here's Why Music Lovers Are Turning to Vinyl and Dropping Digital. *Time.com*, N.PAG. Retrieved from http://search.ebscohost.com/ login.aspx?direct=true&db=bth&AN=100382501&site=eds-live&authtype=ip,uid,cookie

Kreisler, L. (2015, 12 April 2015). UK's first Official Vinyl Charts launch as vinyl sales soar in 2015. Retrieved from http://www.officialcharts.com/chart-news/uk-s-first-official-vinyl-charts-launch-as-vinyl-sales-soar-in-2015__8906/

Magaudda, P. (2011). When materiality 'bites back': Digital music consumption practices in the age of dematerialization. *Journal of Consumer Culture, 11*(1), 15-36. Retrieved from http://joc.sagepub.com/content/11/1/15.abstract

MARKETEER, W. (2015). คลิกเพลย์ดอทคอมเซริฟ์แผ่นเสียงไวนิล 6 วงดนตรีสุดฮอตให้เหล่าแฟนคลับได้สั่งซื้อ. Retrieved from http://marketeer.co.th/2015/06/qikplay/

Nielsen. (2014). *2014 NIELSEN MUSIC U.S. REPORT*. Retrieved from http://www.nielsen.com/content/dam/corporate/us/en/public%20factsheets/Soundscan/nielsen-2014-year-end-music-report-us.pdf

Peter Tschmuck. (2010). The recession in the music industry - a cause analysis. Retrieved from https://musicbusinessresearch.wordpress.com/2010/03/29/the-recession-in-the-music-industry-a-cause-analysis/

Rawit Hanutsaha. (2013). Tapas # 58 โหยหา. Retrieved from www.rawit.in.th

Richard OSBORNE. (2014). *Vinyl: A History of Analogue Record* (Stan HAWKINS & Derek B. SCOTT Eds.): Ashgate Publishing Limited.

ROWINSKI, D. (2013). *Amazon: Vinyl Record Sales Up 745% Since 2008*. Retrieved from http://readwrite.com/2013/09/16/amazon-vinyl-record-sales-up-745-since-2008

Yochim, E. C., & Biddinger, M. (2008). 'It kind of gives you that vintage feel': vinyl records and the trope of death. *Media, Culture & Society, 30(2)*, 183-195. doi:10.1177/0163443707086860

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายณัฐชัย นวลสุวรรณ์
วันเดือนปีเกิด	1 พฤษภาคม 2515
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2533: วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ตำแหน่ง	ผู้จัดการทั่วไปด้านวิศวกรรม บริษัท นิตตั้น (ประเทศไทย) จำกัด
ประสบการณ์การทำงาน	2558-ปัจจุบัน: ผู้จัดการทั่วไปด้านวิศวกรรม บริษัท นิตตั้น (ประเทศไทย) จำกัด 2555-2558: GST Manager บริษัท มิชลิน อาร์โอเอช จำกัด 2551-2555: ZP Calender Business Unit Production Manager บริษัท สยามมิชลิน จำกัด 2546-2551: Temper Backlite and Solar Panel Production Manager บริษัท เซนต์โกเบนเซคิวริท ประเทศไทย จำกัด 2541-2546: Production Engineer บริษัท นิเด็ค อิเล็กโทรนิกส์ (ประเทศไทย) จำกัด 2537-2541: Electrical Engineer บริษัท ช.การช่าง จำกัด (มหาชน)