

ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552



ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552



การศึกษาเฉพาะบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
พ.ศ.2552



© 2553

พัฒนพงษ์ สังกพัฒน์

สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การศึกษาเฉพาะบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552

ผู้วิจัย นาย พัฒน์พงษ์ สังคพัฒน์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(รองศาสตราจารย์ ดร. บุญเลิศ ศุภติลก)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธีรพล ปัญญาโสภณ)

(ดร.สุตารัตน์ ดิษยวรรณะ จันทราวังนากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 31 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2553

พัฒนพงษ์ สังกพัฒน์. ปรินญาณิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, เดือน มีนาคม พ.ศ. 2553, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552(57 หน้า)
อาจารย์ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ ดร. บุญเลิศ ศุกคิลิก.

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการได้แก่ 1) เพื่อศึกษาถึงความคาดหวังของผู้ชมก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญปี พ.ศ.2552 2) เพื่อศึกษาถึงความพึงพอใจของผู้ชมหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญปี พ.ศ.2552 โดยการศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือ ซึ่งทางผู้วิจัยเลือกใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 180 คน โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลแบบปฐมภูมิ (Primary Data) คือ การเก็บจากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง โดยการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองตามโรงภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 แห่งได้แก่ โรงภาพยนตร์เมเจอร์ซีนีเพลก สาขาเอกมัย และสาขารัชโยธิน โรงภาพยนตร์เอส เอฟ ซีนีมา สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว สาขาสยามพารากอน และสาขาเซ็นทรัลพระรามสาม จากนั้นใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS 16.0 for Windows และใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ จำนวน ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง ได้แก่ T-Test เพื่อใช้ในการสรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า

1. ความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ในภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยผู้ชมคาดหวังในด้าน ความตื่นเต้นของภาพยนตร์มากที่สุด รองลงมาคือ วิธีการนำเสนอ เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ ตอนจบของเรื่องที่เกิดการคาดเดา ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์บทบาทสมจริงสมจังของนักแสดง เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึง มีความเร้นลับ คดีเดือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ และภาพยนตร์ที่สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องตามลำดับ

2. หลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชม ซึ่งพบว่าในภาพรวม ความพึงพอใจอยู่ในระดับสูง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจสูงสุดคือ ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ รองลงมาคือ ความตื่นเต้นของภาพยนตร์ บทบาทสมจริงของนักแสดงนำ ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ บทบาทสมจริงของนักแสดงนำ วิธีการนำเสนอ เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์ เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับ คติเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ ตอนจบของเรื่อง และการสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ตามลำดับ

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และความพึงพอใจของผู้ชมหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 พบว่า ผู้ชมพึงพอใจในด้านประเด็นเรื่อง การสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องภาพยนตร์เป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือประเด็นเรื่องคติเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ ตามด้วยภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับ และความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์ และบทบาทสมจริงของนักแสดงนำ ตามลำดับ

กิตติกรรมประกาศ

โครงการศึกษาเฉพาะบุคคลฉบับนี้ได้สำเร็จได้ด้วยดีนั้น เนื่องจากทางผู้วิจัยได้รับความเมตตา และอนุเคราะห์จากท่านอาจารย์ รศ. ดร. บุญเลิศ ศุภคิลก อาจารย์ที่เป็นที่ปรึกษาของการศึกษาเฉพาะบุคคลฉบับนี้ โดยท่านอาจารย์ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนการแก้ไขข้อบกพร่องอันเป็นประโยชน์ในการทำโครงการศึกษาเฉพาะบุคคลในครั้งนี้เป็นอย่างดี นับตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนกระทั่งเสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้ศึกษารู้สึกซาบซึ้ง จึงขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ทั้งนี้ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และรวมถึงเพื่อนๆ ทุกคน ที่คอยให้คำแนะนำ เอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือ และให้กำลังใจกับผู้ศึกษา มาโดยตลอดจนทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ท้ายนี้ทางผู้ศึกษาหวังว่าโครงการศึกษาเฉพาะบุคคลในครั้งนี้ จะได้เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่มีความสนใจในการศึกษา และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในเรื่องที่ผู้ศึกษาได้ทำต่อไปในอนาคต

พัฒน์พงษ์ ตั้งคพัฒน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตของงานวิจัย	6
ปัญหาของงานวิจัย	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สีของขวัญ และแนวคิดด้านภาพยนตร์	8
แนวคิดความเชื่อ กับสังคมไทย	13
ทฤษฎีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ	15
ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ	19
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
กลุ่มประชากร และการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	23
การเก็บรวบรวมข้อมูล	23
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	24
การวิเคราะห์ข้อมูล	24
การนำเสนอข้อมูล	25
4 ผลการวิจัย	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	26

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5	
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุป และอภิปรายผลการวิจัย	44
ข้อจำกัดในการวิจัย	47
ข้อเสนอแนะ	48
บรรณานุกรม	49
ภาคผนวก	52



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1. แสดงรายชื่อภาพยนตร์ไทยเข้าที่ฉายในพ.ศ.2552	3
2. แสดงผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 จำแนกตามเพศ	26
3. แสดงจำนวนร้อยละของผู้ชมที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ จำนวน 5 เรื่อง	27
4. แสดงผู้เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 จำแนกตามอายุ	28
5. แสดงจำนวนร้อยละของผู้เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 จำแนกตามระดับการศึกษา	29
6. แสดงจำนวนร้อยละของการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ที่เคยชม ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 จำแนกตามจำนวนครั้งที่ชม ภาพยนตร์ต่อปี	30
7. แสดงจำนวนร้อยละของการชมภาพยนตร์ว่าผู้ชมมักไปชมภาพยนตร์กับ ผู้ใดจากแบบสอบถามนี้ผู้ชมสามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ	31
8. แสดงจำนวนร้อยละของผู้ชมในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ในปี พ.ศ. 2552จำแนกตามเหตุผลของการชมภาพยนตร์	32
9. แสดงความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจก่อนชมภาพยนตร์ไทย แนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชม	33
10. แสดงความพึงพอใจหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปีพ.ศ.2552 ของผู้ชม	34
11. แสดงผลการเปรียบเทียบความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจก่อนการชม ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และความพึงพอใจหลังการชม ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552	36
12. แสดงผลการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจ ก่อนการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปีพ.ศ.2552และความพึงพอใจหลัง การชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552	38
13. แสดงความคาดหวังที่จะได้รับจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 แต่ยังไม่ได้รับการนำเสนออย่างที่คุณต้องการ	39

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
14. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ที่ผู้ชมต้องการ	40
15. แสดงแนวโน้มในอนาคตของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ	41
16. แสดงปัญหาที่ผู้ชมพบเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ	42



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1. แบบจำลองของการใช้สื่อเพื่อการตอบสนองความพึงพอใจ	17
2. แบบจำลองของทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ	19
3. แบบจำลองความคาดหวัง – คุณค่าของ GS กับ GO	20
4. แบบจำลองเศษส่วนของการเลือก (Fraction Selection)	20



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ สะท้อนมุมมองของสังคมในหลาย มุมมองไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม รวมถึงประวัติศาสตร์ของชาติ ซึ่งนับได้ ว่า ภาพยนตร์ เปรียบเสมือนเครื่องมือถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมของชาติไปในตัวโดยอาศัยพื้นฐาน ของบริบทต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์ และถ่ายทอด เป็นเหตุให้ภาพยนตร์มีความหลากหลาย แตกต่างกัน ออกไปตามเชื้อชาติ ภาษา รวมถึงความเชื่อ (วิชิตา ปานกลาง, 2539)

ภาพยนตร์ไทย มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกถ่ายทำในเมืองไทย คือ เรื่อง นางสาวสุวรรณ ผู้สร้าง คือ บริษัทภาพยนตร์ ยูนิเวอร์ซัล ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ผู้แสดง ทั้งหมดเป็นคนไทย พ.ศ. 2470 ภาพยนตร์เรื่อง โชคสองชั้น เป็นภาพยนตร์ขนาด 35 มิลลิเมตร ขาว-ดำ ไม่มีเสียง ได้รับการยอมรับให้เป็นภาพยนตร์ประเภทเรื่องแสดงเพื่อการค้าเรื่องแรกที่สร้างโดย คนไทย ในช่วงหลัง พ.ศ. 2490 ถือเป็นช่วงยุคเฟื่องฟูของภาพยนตร์ไทย สตูดิโอถ่ายทำและ ภาพยนตร์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น หลังจากนั้นประเทศไทยเข้าสู่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ถือเป็นช่วง ชบเซาของภาพยนตร์ไทย เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง กิจกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยค่อย ๆ พื้นคืนกลับมา ได้เปลี่ยนไปสร้างเป็นภาพยนตร์ขนาด 16 มิลลิเมตรแทน และเมื่อบ้านเมืองเข้าสู่ ภาวะคับขัน ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่อง ได้แสดงบทบาทของตนในฐานะกระจกสะท้อนปัญหา การเมือง และสังคม ในช่วงเวลาระหว่างปี พ.ศ. 2516-2529 ต่อมาภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ.ศ. 2530-2539 โดยในตอนต้นทศวรรษวัยรุ่นเป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่ นอกจากภาพยนตร์ประเภทวัยรุ่น แล้ว หนังผี และหนังบู๊ และหนังเกรดบี ก็มีการผลิตมามากขึ้น (Thainationalfilm, internet, 2008)

ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญมีต้นกำเนิดมายาวนานนับตั้งแต่ปี พ.ศ.2532 ไม่ว่าจะ เป็น เรื่องราวที่ถูกเล่าขานกันมา หรือจะเป็นเรื่องราวที่มีผู้ประพันธ์ขึ้นมาใหม่ก็ตาม ล้วนแล้วแต่เป็นที่ นิยมของคนไทยในทุกยุคทุกสมัย อาทิ แม่นาคพระโขนง ภาพยนตร์ไทยที่มักนำกลับมาสร้างใหม่ให้ เข้ากับยุคสมัยอยู่อย่างต่อเนื่อง และในทุกครั้งที่นำกลับมาสร้างใหม่ก็ยังคงได้รับความนิยมจากคน

ไทยในทุกยุคทุกสมัย และในปี 2542 ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ของ นนทรี นิมิบุตร ทำรายได้ 150 ล้านบาท (ศุนย์วิจัย กลีกรไทย ,2544) และได้สร้างกระแสความนิยมให้แก่หนังประเภทนี้ ซึ่งต่อมาได้ก่อให้เกิดหนังประเภทนี้ตามมาอีกมากมาย เฉพาะในปี 2549 มีภาพยนตร์ประเภทนี้ถึง 14 เรื่อง จากภาพยนตร์ 42 เรื่องของทั้งปีถือได้ว่าคนไทยกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญอยู่คู่กันมานาน

ภายหลังจากการล่มสลายทางเศรษฐกิจ คนไทยเริ่มที่จะหันกลับมาค้นหาคุณค่าของความเป็นไทยด้วยความรู้สึกชาตินิยมจึงถูกปลุกขึ้นมาในระยะเวลาต่อมา ทำให้ภาพยนตร์ไทยทำรายได้สูงเป็นประวัติการณ์ ภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล 20 อันดับแรกล้วนอยู่ในช่วง ปี 2540- 2548 มีภาพยนตร์ไทย 9 เรื่องสามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านบาท

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกำลังเข้าไปสู่ยุคการแข่งขันที่รุนแรงอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน สาเหตุเพราะกระแสโลกที่เป็นตัวกำหนดรสนิยมของการดูภาพยนตร์ของคนไทย และเริ่มเปลี่ยนไป พร้อมกับการเข้ามาของกลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์หน้าใหม่ ที่มีศิลปะในการจัดการทางด้านธุรกิจ การใช้สื่อโฆษณาทุกรูปแบบกระตุ้นผู้บริโภค

ในปี พ.ศ.2551 ที่ผ่านมามีจำนวนภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุดในภาพยนตร์แนวสยองขวัญคือ ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ซึ่งทำรายได้อยู่ในลำดับสาม รองจาก องค์บาก 2 และ ปิดทองใหญ่หัวใจว้าวุ่น และในจำนวนภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 10 อันดับนั้น มีภาพยนตร์แนวสยองขวัญเรื่องอื่นๆอีกด้วย เช่น ลองของ และ โปรแกรมหน้าวิญญานอาฆาต ซึ่งทำรายได้มากตามลำดับ (MCOT News, internet, 2008) ซึ่งนับได้ว่าภาพยนตร์แนวตื่นเต้นสยองขวัญจึงเป็นที่นิยมของคนไทยอยู่ตลอด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพบุลย์ คะเชนทรพรรค (2531) เรื่อง ปัจจัยที่มีต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของเยาวชนไทย พบว่า ภาพยนตร์ที่เยาวชนไทยเลือกชมมากที่สุดคือ ภาพยนตร์ตื่นเต้น สยองขวัญ

ในขณะที่ปี พ.ศ.2552 ยังมีการผลิตภาพยนตร์แนวสยองขวัญออกอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็น 5 แพร่ง, แฟนเก่า, บุปผาราตรี 3 เป็นต้น และจะเห็นได้จากการจัดอันดับของ ไทยแลนด์ บอกร์ ออฟฟิส (M Magazine, 22 กันยายน – 12 ตุลาคม 2552) พบว่าภาพยนตร์ 5 แพร่ง ยังได้รับการตอบรับจากผู้ชมมากอย่างเช่นเคย ทำรายได้สูงสุดในสัปดาห์แรกถึง 60 ล้านบาท ของการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ทั้งนี้การที่ภาพยนตร์เรื่องใดจะเป็นภาพยนตร์ที่สามารถสร้างรายได้สูงนั้น ต้องขึ้นอยู่กับผู้ชมเป็นผู้ตัดสิน ดังนั้น การสร้างภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดก็ตามต้องคำนึงถึง ความต้องการ

ของผู้บริโภค โดยต้องทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมผู้บริโภค โดยพิจารณาถึงผู้บริโภคเป้าหมาย และมอบความพึงพอใจให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเหนือคู่แข่ง (Kotler, 1994 อ้างถึงใน พศุ ชัยเวฬุ, 2541)

ตารางที่ 1: รายชื่อภาพยนตร์ไทยเข้าที่ฉายใน พ.ศ. 2552

รายชื่อภาพยนตร์ไทยเข้าที่ฉายใน พ.ศ. 2552

วันที่เข้าฉาย	วันสุดท้ายที่ฉาย	รายชื่อภาพยนตร์	บริษัทที่สร้าง
30 ธันวาคม 2551	21 มกราคม 2552	ปาฏิหาริย์รักต่างพันธุ์	พระนครฟิล์ม
8 มกราคม 2552	4 กุมภาพันธ์ 2552	ความสุขของกะทิ	สหมงคลฟิล์ม
15 มกราคม 2552	18 กุมภาพันธ์ 2552	ฟ้าใส ...ใจชื่นบาน	R M D
15 มกราคม 2552	11 กุมภาพันธ์ 2552	ตอกตราตี	Right Beyond
22 มกราคม 2552	4 มีนาคม 2552	โหดหน้าเหี่ยว 966	Avant
29 มกราคม 2552	25 กุมภาพันธ์ 2552	ท้า / ชน	บางกอกฟิล์ม
5 กุมภาพันธ์ 2552	4 มีนาคม 2552	Before Valentine	Fivestar
12 กุมภาพันธ์ 2552	4 มีนาคม 2552	A Moment in June	สหมงคลฟิล์ม
19 กุมภาพันธ์ 2552	1 เมษายน 2552	หลวงพี่กับผีขนุน	สหมงคลฟิล์ม
5 มีนาคม 2552	15 เมษายน 2552	ความจำสั้นแต่รักฉันยาว	GTH
5 มีนาคม 2552	1 เมษายน 2552	5 หัวใจฮีโร่ (พาวเวอร์คิดส์)	สหมงคลฟิล์ม
12 มีนาคม 2552	8 เมษายน 2552	อนึ่งคิดถึงเป็นอย่างยิ่ง	Fivestar
19 มีนาคม 2552	15 เมษายน 2552	เชื่อดก่อนชิม	พระนครฟิล์ม
26 มีนาคม 2552	20 พฤษภาคม 2552	ก้านกล้วย 2	กันตนา
2 เมษายน 2552	6 พฤษภาคม 2552	แต่เวเตตินระเบิด	พระนครฟิล์ม
9 เมษายน 2552	13 พฤษภาคม 2552	บุปผาราตรี 3.1	สหมงคลฟิล์ม
30 เมษายน 2552	3 มิถุนายน 2552	สาระแนหัวเป้ง	สหมงคลฟิล์ม
30 เมษายน 2552	27 พฤษภาคม 2552	ม.3 ปี 4 เรารักนาย	Avant

(มีตารางต่อ)

ตารางที่ 1(ต่อ) : รายชื่อภาพยนตร์ไทยเข้าที่ฉายใน พ.ศ. 2552

วันที่เข้าฉาย	วันสุดท้ายที่ฉาย	รายชื่อภาพยนตร์	บริษัทที่สร้าง
28 พฤษภาคม 2552	24 มิถุนายน 2552	2022 Tsunami วัน โลกสังหาร	20 June
11 มิถุนายน 2552	30 มิถุนายน 2552	อนุบาลเด็ก โข่ง	สหมงคลฟิล์ม
11 มิถุนายน 2552	30 มิถุนายน 2552	Roommate	Motive Plus
18 มิถุนายน 2552	30 มิถุนายน 2552	ผีคุ้มคุ้ม	โลออนกรู๊ป
1 กรกฎาคม 2552	5 สิงหาคม 2552	วงษ์คำเหลา	สหมงคลฟิล์ม
1 กรกฎาคม 2552	16 กรกฎาคม 2552	นางไม้	Fivestar
23 กรกฎาคม 2552	2 กรกฎาคม 2552	หนีตามกาลิเลโอ	GTH
30 กรกฎาคม 2552	27 สิงหาคม 2552	6:66 ตายไม่ได้ตาย	สหมงคลฟิล์ม
6 สิงหาคม 2552	8 กันยายน 2552	สามชุก	เบซิฟิโอสแลนด์
12 สิงหาคม 2552	8 กันยายน 2552	คือ สวย ดู	สหมงคลฟิล์ม
12 สิงหาคม 2552	8 กันยายน 2552	อีสัมสมหวัง ชะชะซ่า	พระนครฟิล์ม
12 สิงหาคม 2552	9 กันยายน 2552	พลเมืองจูลิง	Fivestar
20 สิงหาคม 2552	16 กันยายน 2552	บุปผาราตรี 3.2	สหมงคลฟิล์ม
27 สิงหาคม 2552	1 ตุลาคม 2552	แฟนเก่า	Avant
9 กันยายน 2552	20 ตุลาคม 2552	ห้าแพร่ง	GTH
17 กันยายน 2552	14 ตุลาคม 2552	ฝัน โศทร โศทร	สหมงคลฟิล์ม
1 ตุลาคม 2552	11 พฤศจิกายน 2552	หอแต่แตก แหกกระเจิง	พระนครฟิล์ม
8 ตุลาคม 2552	22 ตุลาคม 2552	สามพันโบก	ฟิล์มเฟรม
15 ตุลาคม 2552	2 ธันวาคม 2552	รถไฟฟ้า..มาหานะเธอ	GTH
22 ตุลาคม 2552	18 พฤศจิกายน 2552	เนียน	Fivestar
22 ตุลาคม 2552	25 พฤศจิกายน 2552	มหาลัยสยองขวัญ	สหมงคลฟิล์ม

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 1(ต่อ) : รายชื่อภาพยนตร์ไทยเข้าที่ฉายใน พ.ศ. 2552

วันที่เข้าฉาย	วันสุดท้ายที่ฉาย	รายชื่อภาพยนตร์	บริษัทที่สร้าง
29 ตุลาคม 2552	25 พฤศจิกายน 2552	เซ็งเป็ด	ไซน์ เอนเตอร์เทนเมนท์
5 พฤศจิกายน 2552	18 พฤศจิกายน 2552	สวยซามูไร (ฉายอีกครั้ง 26 พย. อีก 1 สัปดาห์ที่เกาะสมุย)	สหมงคลฟิล์ม
26 พฤศจิกายน 2552	16 ธันวาคม 2552	โยมผีพ่อ	แปซิฟิก ไอส์แลนด์
3 ธันวาคม 2552	6 มกราคม 2553	แหยมยโสธร 2	สหมงคลฟิล์ม
10 ธันวาคม 2552	6 มกราคม 2553	ปายอินเลิฟ	Mega Box
23 ธันวาคม 2552	13 มกราคม 2553	October Sonata รักที่รอคอย	NGR / M Picture
30 ธันวาคม 2552	3 กุมภาพันธ์ 2553	บังเอิญรักไม่สิ้นสุด	กลองชัยภาพยนตร์
30 ธันวาคม 2552	10 กุมภาพันธ์ 2553	32 ธันวาคม	เอ็ม๓๕/ M Picture

ที่มา : www.Thaicinema.org

เป็นที่น่าสังเกตว่าในรอบปี พ.ศ.2552 นั้น ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยมักที่จะนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่สอดแทรกความตลกตลอดจนภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ที่ถูกผลิตขึ้นจากความเชื่อในรูปแบบต่างๆ จากจำนวนภาพยนตร์ไทย 50 เรื่องในรอบปี พ.ศ.2552 จัดเป็นหนังที่มี "ผี" เข้ามาเกี่ยวข้องถึง 14 เรื่อง คือ ตรอกตราผี, หลวงพี่กับผีขนุน, บุปผาราตรี 3.1 และ 3.2, กระสือฟัดปอบ, ผีตุ้มดิม, นางไม้, 6.66 ตายไม่ได้ตาย, แฟนเก่า, หัวแพร่ง, หอแต้วแตกแหกกระเจิง, มหาลัยสยองขวัญ, โยมผีพ่อ และจ๊ะไอ้... โทษแล้วจ้า โดยแบ่งเป็นหนังผีไทยในลักษณะที่ตลกเครียดประมาณ 7 เรื่อง ภาพยนตร์สยองขวัญแบบเบาสมองปนตลก 6 เรื่อง และภาพยนตร์ที่ไม่สามารถจัดเข้าประเภทได้ 1 เรื่อง คือ "นางไม้" ของคุณ เป็นเอก รัตนเรือง นอกจากนั้นคือภาพยนตร์แนวต่างๆ แสดงให้เห็นว่า ตลาดภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ยังคงวนเวียนอยู่กับภาพยนตร์แนวสยองขวัญและภาพยนตร์ตลก รวมถึงแนวสยองขวัญร่วมกับตลกในเรื่องเดียวกัน

ในรอบ 10 ปีที่ผ่านมา ศูนย์วิจัยกสิกรไทยสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ของคนกรุงเทพฯและปริมณฑล พบว่าคนไทยยังให้ความสนใจในการเลือกชมภาพยนตร์ไทย คิดเป็นสัดส่วนถึงร้อยละ 69.1 ขณะที่เพียง 30.9 ที่จะไม่ชมภาพยนตร์ไทย นั่นแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยยังมีความหวัง ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้ผลิตภาพยนตร์จะมีวิธีการดึงคนไทยที่ยังไม่ทิ้งภาพยนตร์ไทยออกจากบ้านเพื่อชมภาพยนตร์ได้ และทำอย่างไรจึงจะสามารถรวมสองสิ่งทั้งด้านรายได้กับการยอมรับในคุณภาพเข้าไว้ด้วยกันในภาพยนตร์ไทยหนึ่งเรื่องนั้นคือคำถามที่คนในวงการภาพยนตร์ไทยยังคงหาคำตอบ ทั้งนี้เนื่องจากคนไทยยังมีความคาดหวังในหนังไทยเพิ่มมากขึ้นในทุกๆครั้งที่มีการผลิตภาพยนตร์ไทยออกมาสู่ตลาดภาพยนตร์ของไทย

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาถึงความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ รวมถึงความพึงพอใจของผู้ชมหลังจากได้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 จะเห็นได้ว่าไม่ว่ายุคใดสมัยใดภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญก็ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการที่ต้องเข้าใจถึงความคาดหวังภายในจิตใจของผู้ชมนั้นเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อที่จะได้รับความพึงพอใจสูงสุดจากการชมภาพยนตร์ และเป็นอีกทางหนึ่งในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้คงอยู่ได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงความคาดหวังของผู้ชมก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญปี พ.ศ.2552
2. เพื่อศึกษาถึงความพึงพอใจของผู้ชมหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญปี พ.ศ.2552

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาความคาดหวัง และความพึงพอใจ ของผู้ชมจากการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ได้แก่ หัวแพร่ง, 666 ดายไม่ได้ตาย, บุปผาราตรี 3.2, แฟนเก่า และมหาลัยสยองขวัญ ซึ่งภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในภาพยนตร์ที่สร้างรายได้ใน 10 ลำดับต้นของการจัดอันดับภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด โดยศึกษาจากผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอายุ 18-25 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นกลุ่มที่เลือกชมภาพยนตร์ประเภทนี้มากที่สุด

ปัญหาของงานวิจัย

1. ความคาดหวังของผู้ชมก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเป็นอย่างไร
2. ความพึงพอใจของผู้ชมหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นประโยชน์สำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตภาพยนตร์ได้มีการ นำเสนอภาพยนตร์ให้ตรงกับความต้องการของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจมากที่สุด
2. เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจศึกษาผลกระทบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญต่อผู้ชมในแนวลึกต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความคาดหวัง หมายถึง ความต้องการ และแรงจูงใจของผู้ชมในการเลือกชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

ความพึงพอใจ หมายถึง การที่ผู้ชมได้นำเอาสารนั้นไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่ลึกลับ ตื่นเต้น น่ากลัว มักเกี่ยวข้องกับความเชื่อ และพลังงานที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์

บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความพึงพอใจของผู้ชมต่อภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552” ผู้วิจัยได้อาศัยเอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญ และแนวคิดด้านภาพยนตร์
2. แนวคิดเรื่อง ความเชื่อ กับสังคมไทย
3. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory)
4. ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ (Expectancy Theory)

ประวัติศาสตร์ และลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Films) คือภาพยนตร์ที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นตระหนกตกใจ ความหวาดกลัว และสร้างความรู้สึกร่วมกันให้ผู้ชม ในขณะที่เดียวกันก็ได้สร้างความบันเทิงอันน่าหลงใหลไปพร้อมๆ กัน ภาพยนตร์สยองขวัญสามารถสร้างประสบการณ์อันน่าหวาดผวามาได้โดยการเข้าไปสัมผัสกับความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชม ทั้งจากฝันร้าย บาดแผลทางใจ ความแปลกแยก ความรู้สึกไม่พอใจ ความหวาดหวั่นในสิ่งที่ไม่รู้ ความกลัวความตายและการสูญเสียอวัยวะ ความกลัวการสูญเสียตัวตน รวมทั้งความกลัวทางเพศสภาพ แล้วนำมาออกมาถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ที่แปลกประหลาดภาพยนตร์แนวสยองขวัญมีจุดเริ่มต้นที่เก่าแก่ เทียบเท่ากับจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์เลยทีเดียว นับตั้งแต่การเกิดของสื่อภาพยนตร์ซึ่งเริ่มขึ้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์แนวสยองขวัญขึ้นแล้วในระยะเวลาใกล้เคียงกัน โดยนักสร้างภาพยนตร์ยูคานุกเบิกชาวฝรั่งเศส Georges Melies ซึ่งได้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรก คือ Le Manoir diabolique หรือ The Devil's Castle ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1896 ในช่วงทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 20 ภาพยนตร์แนวสยองขวัญได้เริ่มถูกผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง ปิศาจหรืออมมนุษย์คนแรกของโลกภาพยนตร์คือ Quasimodo , The Hunchback of Notre-Dame ปรากฏตัวขึ้นครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่อง Esmeralda ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ.1906 ภาพยนตร์ เรื่อง The Hunchback ถูกสร้างขึ้นในปี 1909 ภาพยนตร์เรื่อง The Love of a Hunchback

ถูกสร้างขึ้นในปี 1910 และ ภาพยนตร์เรื่อง Notre-Dame de Paris ถูกสร้างขึ้นในปี 1911 โดย Alice Guy นักสร้างภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ ถูกสร้างขึ้น โดยการดัดแปลงมาจาก นวนิยายเรื่อง "Notre-Dame de Paris" ซึ่งเป็นผลงานการประพันธ์ของ Victor Hugo ที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อปี 1831 ในทศวรรษที่ 1910-1920 ในทศวรรษต่อมาคือระหว่างคริสต์ศักราช 1910 ถึง 1920 ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมากที่ถูกผลิตขึ้นในช่วงเวลานี้ เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการสร้างขึ้นโดยนักสร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมัน อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์สยองขวัญเยอรมันที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าวก็ได้ส่งอิทธิพลให้กับวงการภาพยนตร์สยองขวัญของอเมริกันในเวลาต่อมา ภาพยนตร์สยองขวัญที่สำคัญในช่วงเวลานี้ ได้แก่ The Golem สร้างโดย Paul Wegener ในปี 1915 และ The Cabinet of Dr. Caligari สร้างโดย Robert Wiene ในปี 1920, ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ได้สร้างประเด็นการอภิปรายในหมู่ผู้ชมภาพยนตร์ชาวอเมริกันถึงทัศนคติต่างๆ ในช่วงหลังสงครามและอิทธิพลของรูปแบบทางศิลปะแบบ Expressionistic ในภาพยนตร์ทั้งสองนี้ รวมทั้งได้เกิดภาพยนตร์เกี่ยวกับผีดูดเลือดเรื่องแรกขึ้น คือ Nosferatu สร้างโดย F.W. Murnau ในปี 1922 ซึ่งได้ดัดแปลงเค้าโครงเรื่องมาจากนวนิยายเรื่อง Dracula ที่ประพันธ์โดย Bram Stoker ช่วงเวลาใกล้เคียงกันนี้ ฮอลลีวูดก็เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญขึ้นเช่นกัน ภาพยนตร์ฮอลลีวูดในแนวสยองขวัญยุคแรกนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง The Hunchback of Notre Dame สร้างขึ้นในปี 1923, ภาพยนตร์เรื่อง The Monster สร้างขึ้นในปี 1925 ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ นำแสดงโดย Lon Chaney, Sr. ซึ่งถือเป็นดารารายแรกของขวัญคนแรกของอเมริกัน

เรื่องราวสยองขวัญ (Horror Fiction) ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เรื่องราวสยองขวัญ คือเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อมุ่งสร้างอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัว, สับสน หรือตื่นตระหนกให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งเป็นผลมาจากการนำเสนอประสบการณ์อันสยดสยอง โดยมากแล้วจะเป็นเรื่องราวของการคุกคามจากสิ่งชั่วร้ายหรือสิ่งที่ไม่เป็นที่เข้าใจ อาจเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่รูกล้ำเข้ามาในประสบการณ์ของชีวิตประจำวันของมนุษย์ เรื่องราวสยองขวัญบ่อยครั้งที่จะคาบเกี่ยวกับเรื่องราวแนววิทยาศาสตร์ หรือเรื่องราวแนวจินตนาการ เรื่องราวทั้งสามประเภทนี้บางครั้งอาจถูกระบุอยู่ในประเภทของเรื่องราวแบบเกินจริง หรือเรื่องราวเหนือธรรมชาติ เรื่องราวที่น่าสยดสยองถูกพบปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าต่างๆ ที่ถูกบันทึกไว้ตั้งแต่อดีตกาล ตำนานและเรื่องราวปรัมปราหลายเรื่องมีลักษณะเนื้อหาแบบแผนที่ส่งผลต่อนักเขียนเรื่องราวสยองขวัญในรุ่นหลัง เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีดูดเลือด (Vampire) และปีศาจ (Demons) จากยุคโบราณรวมทั้งนิทานพื้นบ้านอีกเป็นจำนวนมากก็มักจะเป็นเรื่องราวที่น่าสะพรึงกลัว เรื่องราวสยองขวัญสมัยใหม่มีรากฐานมาจากนิยายหรือวรรณกรรมแบบโกธิค (Gothic Novels Gothic Literature) ซึ่งเกิดขึ้นและได้รับความนิยมอย่าง

มากในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 จนถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 นวนิยายที่มีลักษณะเด่นและเสน่ห์เฉพาะตัวคือการผสมผสานเรื่องราวอันอ่อนไหวสะเทือนใจตามแบบนิยายชวนฝันเข้ากับเรื่องราวอันน่าสยดสยอง (วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์, 2552)

ซึ่งการนำตำนานหรือเรื่องราวปรัมปราสร้างเป็นภาพยนตร์ขึ้นนั้นต้องอาศัยความเชื่อเดิมจากผู้ชมที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความต้องการที่จะติดตามในรูปแบบของภาพยนตร์ ทั้งนี้ในการนำวรรณกรรม หรือนิยาย มาสร้างเป็นภาพยนตร์นั้นต้องคำนึงถึงความคาดหวังของผู้ชมในหลายๆด้าน โดยเฉพาะต้องมีความละเอียดในการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆจากตัวหนังสือออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจนและได้อรรถรสมากกว่าการอ่าน

แนวคิดด้านภาพยนตร์

ภาพยนตร์ เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อสังคมเป็นอย่างมาก เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติ พฤติกรรม ของผู้ชมได้ในระดับหนึ่ง และเป็นการสอดแทรกข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของความบันเทิงอย่างมีประสิทธิภาพ (วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์, 2545)

ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่สะท้อนความเป็นอยู่ ศิลปะ วัฒนธรรม ของคนในแต่ละยุคสมัยได้ดี รวมถึงยังมีคุณค่าที่จะสามารถช่วยให้ประชาชนมีจิตสำนึกต่อคุณค่าของสังคมที่ตนอาศัยอยู่ (สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532)

ภาพยนตร์สามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆได้ดังนี้ (สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532)

1. ภาพยนตร์ประเภทต่อสู้ บู้ แอคชั่น หมายถึง ภาพยนตร์ที่เน้นหนักไปยังการต่อสู้ปราบปราม มีเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้น หรือสร้างสถานการณ์แห่งวีรบุรุษ
2. ภาพยนตร์ตลกขบขัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายหลักคือ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ด้วยบทตลกของผู้แสดง
3. ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเรื่องเชิงลึกลับ ซ่อนเงื่อน ให้มีการติดตามค้นหาคำตอบ และเหตุผล

4. ภาพยนตร์แนวชีวิต โศกเศร้า หมายถึง ภาพยนตร์ที่เน้นหนักในด้านการดำเนินชีวิตของสังคม สะท้อนปัญหาสังคม โดยผ่านการนำเสนอออกมาหลายรูปแบบ เช่น ปัญหาสังคมและครอบครัว เป็นต้น

5. ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์ที่นำเอาเรื่องเกี่ยวกับการใช้หลักการหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาใช้เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง

6. ภาพยนตร์รักโรแมนติก หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความอบอุ่น โดยอาจมีเนื้อเรื่องที่ผสมผสานระหว่างความฝันกับความเป็นจริง สร้างความรู้สึกแห่งความทรงจำ

7. ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความลึกลับ ซ่อนเร้น น่าสะพรึงกลัว ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับ ภูต ผี ปีศาจ เป็นต้น

เดชพัฒนา วรรณสาร (2537) ยังให้ความหมายกับภาพยนตร์สยองขวัญ หรือ ภาพยนตร์เขย่าขวัญ ไว้ว่า เป็นภาพยนตร์ที่ดำเนินเรื่องโดยเน้นความลึกลับของเรื่องราวเหตุการณ์ หรือปมต่างๆ ที่ทำให้ผู้ชมขบคิดและค้นหา เพื่อให้ผู้ชมตื่นเต้น หวาดเสียว รวมถึง ภาพยนตร์เกี่ยวกับภูตผี ปีศาจ ไสยศาสตร์ หรือเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ทั้งนี้ แม็คควอล (McQuail, 1994) กล่าวว่า การที่ผู้รับสารจะตัดสินใจใช้สื่อใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยของสื่อ นั้นด้วย ได้แก่

1. ลักษณะของสื่อ เหมาะสมกับประชากร และสังคมแบบใด เช่น ภาพยนตร์สำหรับกลุ่มเฉพาะ
2. ประเภทของสื่อ จะสามารถดึงดูดผู้บริโภคได้ตามรสนิยม ได้แก่ ภาพยนตร์ประเภทต่างๆ เช่น ตลกขบขัน ชีวิต บู๊ ฆาตกรรม เป็นต้น
3. ระดับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ และการนำเสนอตัวสื่อ หากมีการโฆษณามากก็จะทำให้ผู้ชมอยากที่จะไปชมเรื่องนั้น
4. เวลาและการกำหนดฉายของโปรแกรม ซึ่งจะทำให้ผู้ชมมีทางเลือกหลายทาง เหมาะสมกับเวลาว่างที่มีอยู่

เอวริช (Avrich, 1994 อ้างถึงใน วสิริฐา เกตุเอี่ยม, 2545, หน้า 12) ได้กล่าวว่า ความสำเร็จของภาพยนตร์นั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

1. สร้างจากบทประพันธ์ที่ดี หรือมีเอกลักษณ์สามารถสรุปเรื่องราวได้ ด้วยประโยคเพียงประโยคเดียว
2. แนวของเรื่องคล้ายคลึงกับความนิยมของผู้ชม

3. นำแสดงโดยดาราชื่อดัง
4. ชื่อเรื่องน่าสนใจ จอจำได้ง่าย
5. กำหนดกลุ่มเป้าหมายชัดเจน
6. โปสเตอร์ หรือ ภาพหลัก (Key Art) มีพลังดึงดูดความสนใจผู้ชม
7. ประโยค หรือ คำโฆษณา ถูกจัดวางอย่างเหมาะสม
8. ได้รับคำวิจารณ์ที่ดีในวงกว้าง
9. ผู้กำกับหรือ ผู้อำนวยการสร้างมีผลงานที่เคยสร้างชื่อเสียงมาก่อน
10. การถ่ายภาพสวยดึงดูดผู้ชม
11. เพลงประกอบภาพยนตร์ หรือดนตรีประกอบภาพยนตร์ได้รับความนิยม
12. มีการร่วมมือกับผู้ผลิตสินค้าจัดกิจกรรมทางการตลาด หรือ ผลิตสินค้าที่ระลึก

แนวคิดเรื่องแนวภาพยนตร์ (Genres)

การแบ่งแนวภาพยนตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการผลิตภาพยนตร์ แนวภาพยนตร์เป็นตัวกำหนดว่าผู้ผลิตจะสามารถเลือกผลิตภาพยนตร์ตามความต้องการของผู้ชมได้ เนื่องจากการแบ่งแนวของภาพยนตร์สามารถที่จะคาดเดาได้ว่าในช่วงเวลาใดภาพยนตร์แนวใดที่จะสร้างกำไรแก่ผู้ผลิตได้ แม็คควอล (McQuail, 1994) กล่าวถึงการแบ่งแนวของผลงานของสื่อมวลชนมีความสำคัญต่อสื่อมวลชนในทุกแขนง เพราะจะเป็นสิ่งที่ทำให้สื่อมวลชนผลิตผลงานที่มีคุณภาพสม่ำเสมอ นอกจากนี้การแบ่งแนวด้านสื่อมวลชนยังสามารถเชื่อมโยงกับผลงานและความคาดหวังการของผู้บริโภคสื่ออีกด้วย

แม็คควอล (McQuail, 1994) ได้ให้คำนิยามแนวภาพยนตร์ว่า หมายถึงรูปแบบของเนื้อหาที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งเป็นที่จดจำกันได้ระหว่างผู้ผลิต กับผู้รับสาร
2. ลักษณะเฉพาะตัวนั้นถูกกำหนดขึ้นจากจุดประสงค์ของตัวสาร เช่น เพื่อความบันเทิง รวมถึงรูปแบบและเนื้อหา

3. แนวภาพยนตร์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมานาน มีธรรมเนียมแบบแผน (Conventions) ที่แพร่หลาย เป็นที่คุ้นเคยและมีแนวโน้มที่จะรักษารูปแบบวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมเอาไว้ แม้ว่าอาจมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเกิดขึ้นภายในกรอบเดิมบ้างก็ตาม

4. เป็นสิ่งที่ดำเนินไปตามโครงสร้างที่สามารถคาดเดาได้ของการเล่าเรื่อง และการลำดับเหตุการณ์ ถึงแม้มีความแตกต่างหลากหลายไปบ้าง แต่ยังคงอยู่ในแก่นเรื่องที่เป็นพื้นฐาน

ผู้รับสารหรือผู้ชมภาพยนตร์เองก็ได้รับประโยชน์จากการแบ่งแนวภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน เนื่องจากการมีการแบ่งแนวภาพยนตร์เป็นการจัดระเบียบเพื่อแบ่งหมวดหมู่ของภาพยนตร์ที่ผลิตออกมา มากมายให้เป็นกลุ่มที่มีขนาดเล็กลง ทำให้ผู้ชมเลือกเปิดรับตามรูปแบบเนื้อหาที่ต้องการได้ถูกต้อง และเพื่อที่จะได้ทราบว่าตนเองชอบในเนื้อหาของภาพยนตร์แนวใด การแบ่งแนวภาพยนตร์จะสามารถทำให้มองเห็นมุมมองที่ลึกซึ้งของภาพยนตร์ด้วย

การแบ่งแนวภาพยนตร์ทำให้นักวิชาการและนักวิจารณ์ภาพยนตร์สามารถมองแนวทางหรือเกณฑ์ในการพิจารณาองค์ประกอบที่เป็นมาตรฐาน และมีความเฉพาะสำหรับภาพยนตร์แนวใดแนวหนึ่ง ทั้งนี้ การวิจารณ์โดยพิจารณาตามแนวของภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ทำขึ้นเพื่อตรวจสอบการเลือกสรรภาพยนตร์หลายๆเรื่องที่มีองค์ประกอบบางอย่างร่วมกัน เพื่อที่จะดูว่าองค์ประกอบเหล่านั้นมีความสำคัญและมีบทบาทต่อภาพยนตร์ออกเป็นกลุ่มที่มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ ผลที่จะเกิดขึ้นคือ ทำให้เกิดความเข้าใจภาพยนตร์ต่างๆ ในแนวเดียวกันได้ดียิ่งขึ้น (ศิริพร ไผศิริ, 2544)

ภาพยนตร์แนวต่างๆนั้นยังมีการปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอใหม่ๆ มีการพัฒนาตลอดเวลา แต่ยังคงอยู่ภายใต้กรอบที่ผู้ชมสามารถจดจำได้ตามแนวโน้มของตลาดภาพยนตร์ตามยุคสมัย ทั้งนี้ การผลิตภาพยนตร์ยังต้องอาศัยแบบแผนเฉพาะอย่างในการผลิต อ้างอิงตามการจัดแนวของภาพยนตร์ ภายใต้การพัฒนาในด้านการผลิตยังมีการสร้างสรรค์โดยใช้ประโยชน์จากการแบ่งแนวของภาพยนตร์ นำมาผสมผสานเพื่อเป็นเทคนิควิธีสื่อความหมายในแง่มุมใหม่ๆตลอดเวลา

แนวคิดความเชื่อ กับสังคมไทย

กาญจนา แก้วเทพ (2542) กล่าวว่านักวิชาการด้านศาสนวิทยาหลายท่านมีความเห็นพ้องกันว่า ระบบความเชื่อในสังคมไทยประกอบด้วย 3 ระบบใหญ่ คือ ผี พราหมณ์ พุทธ ที่ต่างมีการ

ผสมผสานและอยู่ร่วมกันและค่อนข้างแยกแยะจากกันได้อย่างลำบาก โดยความเชื่อเริ่มแรกในสังคมไทยคือความเชื่อเรื่องผีที่มีความหมายครอบคลุมอย่างกว้างขวาง

ลำดับต่อมากลุ่มผู้ปกครองจึงมีการนำเอาพุทธศาสนา เข้ามาในสังคมไทย จึงมีการรับเอาระบบความเชื่อทั้งสองเข้าด้วยกัน ควบคู่กันไป เช่น ในบริเวณวัดของพุทธศาสนาก็ทำพิธีตามแบบพุทธ ส่วนนอกบริเวณวัดเป็นที่ตั้งของหมอผี ชาวบ้านก็ทำพิธีการไหว้ผี ควบคู่กับนำเอาภัตตาหารไปถวายพระภิกษุสามเณรไปในเวลาเดียวกัน ในพิธีกรรมหลายแบบของไทยจึงมีการประกอบพิธีของพุทธ และผีไปพร้อมๆกัน

สำหรับอิทธิพลของศาสนาพราหมณ์ที่เข้ามาในสังคมไทยนั้น ได้เข้ามาพร้อมกับพุทธศาสนา เนื่องจากพุทธศาสนานั้นเกิดขึ้นบนบริบทของศาสนาพราหมณ์มาก่อน และสิ่งที่แตกต่างของพุทธที่แยกจากพราหมณ์คือ การแยกโดยไม่ยึดติดกับ อาตมัน จิตวิญญาณ หากแต่ได้มีการนำเอา มาตีความใหม่ ตัวอย่างเช่น แนวคิดคิดเรื่อง การเวียนว่ายตายเกิด หรือวิภวสงสาร อย่างไรก็ตามศาสนาพราหมณ์ได้ปะปนอยู่ในพระพุทธศาสนา ในกรณีของสังคมไทยนั้นจึงมีการแพร่แนวคิดหรือพิธีกรรม ของระบบความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ และแสดงออกสู่สังคมในรูปแบบของไสยศาสตร์ การเชื่อเทพอารักษ์ แนวคิดเรื่องพรหมลิขิต อิทธิปาฏิหาริย์ การเหาะเหินเดินอากาศ การอยู่ยงคงกระพัน เช่น การประทับทรง การใช้เครื่องรางของขลัง จึงเห็นได้ว่าระบบความเชื่อของไทยจึงมีทั้งผี พราหมณ์ และพุทธ อยู่ร่วมกัน และเป็นที่น่าสังเกตคือ ความเชื่อเรื่อง “ผี” เป็นความเชื่อที่คงอยู่ในสังคมไทย ไม่ว่าจะสังคมจะทันสมัยมากเพียงใดก็ตาม

วิชุดา ปานกลาง (2539) และ สิริพร ไผศิริ (2544) กล่าวถึง ความเชื่อเรื่อง ผี ไว้ว่า เป็นความเชื่ออีกแบบหนึ่งของชาวบ้าน ผีในทัศนคติของชาวบ้านมีทั้งดี และไม่ดี แตกต่างกัน และความเชื่อเรื่องผี กับพุทธศาสนาถูกเชื่อมเข้ากันอย่างลงตัว ผสมกลมกลืนอยู่ในพิธีกรรม ซึ่งมุ่งไปในด้านการแก้ไขปัญหาต่างๆ เพื่อเยียวยาทางจิต และตอกย้ำอุดมการณ์ของตนเองโดยป่านพิธีกรรมเป็นหลัก เช่น หมอขวัญ หมอผี โดยที่สิ่งเหล่านี้ฝังแน่นในสังคมไทยตั้งแต่อดีต โดยมีพราหมณ์เป็นตัวเชื่อมให้เกิดพิธีกรรมต่างๆ อีกทั้งแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี ยังสามารถอธิบายได้ว่า ความเชื่อเรื่องผีนั่นเป็นรหัส หรือกรอบ อย่างหนึ่งของสังคมไทยที่ไม่สามารถแยกออกหรือตัดออกไปได้ คนไทยมีการรับรู้เรื่องผีอยู่ในกรอบหรือรหัสเดียวกันมาช้านาน นับตั้งแต่พุทธศาสนาเข้ามาในสังคมไทย

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ หรือการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจนั้น เป็นทฤษฎีที่เน้นความสำคัญไปยังผู้รับสาร โดยเน้นว่าผู้รับสารนั้นเป็นตัวจักรสำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้ประเภทของสื่อและเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการของในแต่ละบุคคลโดยอาศัยพื้นฐานของความต้องการเป็นหลัก ซึ่งการตัดสินใจในการเลือกรับสื่อที่ผู้รับสารจะพิจารณาในแง่ว่า ตนต้องการอะไร จากสื่อใด สารประเภทไหน และสารนั้นตอบสนองความต้องการของตนอย่างไร ถือได้ว่าเป็นการเน้นความสำคัญของผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร โดยผู้รับสารไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534)

การวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจนั้น ได้มีผู้ริเริ่มมาตั้งแต่ต้นปี 1940 เมื่อมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจที่แม่บ้านได้รับจากการฟังรายการวิทยุ ภาคกลางวัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้รับสารเลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับเนื้อหาของสารเพื่อสนองความต้องการของตน (จุฑาภา ตาดพริ้ง, 2546)

พลู ชัยเวฬุ (2541) อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎี "การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ" ไว้ว่า ทฤษฎีการใช้ และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน อยู่ภายใต้กรอบทฤษฎีที่เรียกว่า "ทฤษฎีเชิงหน้าที่" (Functional Perspective) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ในเชิงหน้าที่ของสื่อมวลชนที่ตั้งอยู่บนความเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เชื่อมโยง และสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ ทั้งแบบโซ่ และแบบวงจร ดังนั้นอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ได้ว่าเกิดจากความต้องการ (Need) ซึ่งจะมีที่มาที่แตกต่างกันในแต่ละคน

เสรี วงษ์มณฑา (2542) อธิบายถึงความต้องการ (Need) ว่าเป็นสภาพซึ่งบุคคลรับรู้ถึงปัญหา หรือความต้องการแก้ไขปัญหา สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

1. ความต้องการด้านปฐมภูมิ คือ ความต้องการทางด้านร่างกาย เช่น ต้องการการพักผ่อน
2. ความต้องการด้านทุติยภูมิ คือ ความต้องการที่เกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม เช่น ความกระหายน้ำเป็นความต้องการด้าน ปฐมภูมิ แต่การเลือกดื่มน้ำเป็นขั้นทุติยภูมิ

แคทซ์ บลูมเลอ และ เกรวิช (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974) ได้คิดค้นทำการสื่อสาร สมมติฐานหลายอย่างของการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ ซึ่งทฤษฎีนี้มีสมมติฐาน 5 ประการ คือ

1. ผู้ชมตื่นตัว และใช้สื่อเพื่อมุ่งไปยังเป้าหมาย
2. การริเริ่มของการเชื่อมความพึงพอใจที่ต้องการ ต่อทางเลือกของสื่อเฉพาะที่มีต่อผู้ชม
3. สื่อแข่งขันกับแหล่งอื่น เพื่อต้องการความพอใจ
4. ผู้คนรู้เท่าทันตนเองเพียงพอต่อการใช้สื่อ ความชอบ และแรงกระตุ้นเพื่อให้เห็นภาพต่างๆ

อย่างถูกต้องต่อการใช้งาน

5. การตัดสินใจคุณค่าของเนื้อหาสื่อซึ่งสามารถประเมินได้โดยผู้ชมเท่านั้น

นอกจากนี้ แคทซ์ บลูมเลอร์ และ เกรวิช (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974) ยังได้แบ่งกลุ่มของลักษณะทางความต้องการออกดังนี้

1. Cognitive Need คือ เพื่อที่จะได้ข่าวสารความรู้ ความเข้าใจในตัวบุคคล เหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆ
2. Affective Need คือ เพื่อที่จะได้รับความพึงพอใจ หรือประสบการณ์ทางด้านอารมณ์ รวมถึงเรื่องของความสวยงามหรือศิลปะต่างๆ
3. Integrative Need คือ เพื่อที่จะได้รับความเชื่อถือ มั่นใจ ความมั่นคง และสภาพอันเป็นที่ยอมรับ
4. Escape Need คือ ความต้องการที่ผู้รับสารเปิดรับสื่อมวลชน เพื่อหลีกเลี่ยงสภาพความเป็นจริงชั่วขณะ

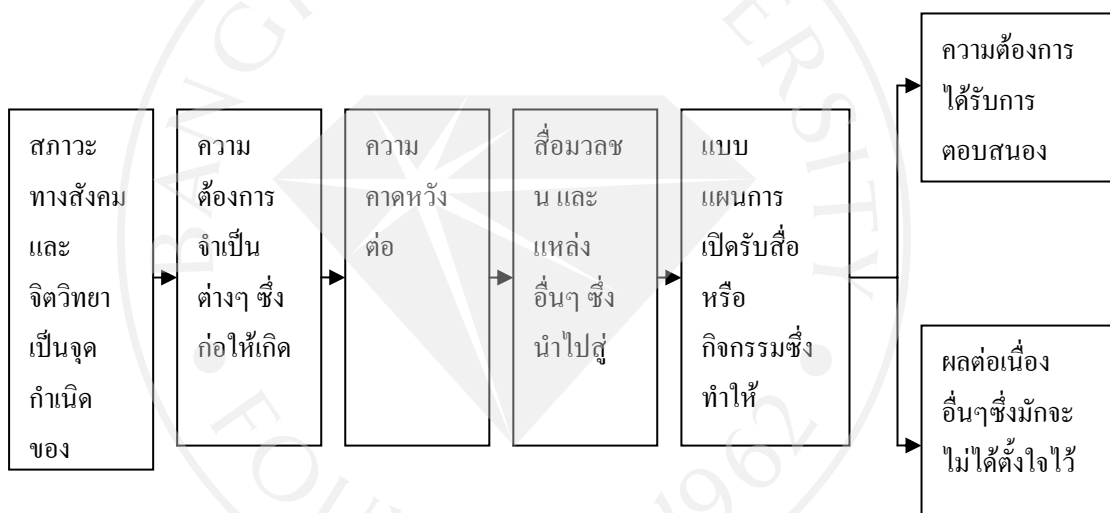
ด้าน แมคคอม และเบคเกอร์ (McComb & Becker, 1979) ได้กล่าวถึงการใช้สื่อเพื่อตอบสนองความพึงพอใจและความต้องการว่า บุคคลใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองในเรื่องต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ แคทซ์ (Katz) ดังนี้คือ

1. เพื่อต้องการรู้ทันเหตุการณ์ (Surveillance) โดยการติดตามเหตุการณ์ต่างๆผ่านสื่อมวลชน เพื่อให้รู้เท่าทันเหตุการณ์
2. เพื่อช่วยในการตัดสินใจ (Decision) ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยการเปิดรับสื่อเพื่อที่จะปรับตัวเองให้สามารถกำหนดตนเองให้เข้ากับสภาวะ หรือเหตุการณ์รอบๆตัวของตนเอง
3. เพื่อต้องการข้อมูลในการพูดคุยหรือสนทนา (Discussion) การเปิดรับจากสื่อมวลชนทำให้บุคคลนั้นมีข้อมูลที่จะนำไปใช้พูดคุย หรือสนทนากับผู้อื่น
4. เพื่อต้องการการมีส่วนร่วม (Participating) คือต้องการการมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ และความเป็นไปต่างๆที่เกิดขึ้น
5. เพื่อเสริมความเห็น หรือสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้ทำไปแล้ว (Reinforcement)

6.เพื่อความบันเทิง (Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลิน รวมทั้งผ่อนคลายอารมณ์

ซึ่ง แคทซ์ และคณะ (1974) ได้สร้างแบบจำลองเพื่ออธิบายแนวคิดการใช้สื่อและการตอบสนองความพึงพอใจ ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า สภาวะของสังคมและจิตใจของผู้รับสารที่แตกต่างกัน จะมีความต้องการแตกต่างกัน ซึ่งทำให้ผู้รับสารแต่ละคนคาดหวังในด้านความพึงพอใจจากสื่อแตกต่างกันออกไปด้วย โดยที่แบบจำลองนี้มุ่งอธิบายว่า การที่ผู้รับสารมีความกระตือรือร้นในปริมาณมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับความจำเป็นของตน ถ้ามีความจำเป็นมาก โอกาสที่บุคคลนั้นจะเลือกใช้สื่อนั้นๆก็จะมีปริมาณที่มากขึ้น (Windahl & Signitzer, 1993)

ภาพที่ 1: แบบจำลองของการใช้สื่อเพื่อการตอบสนองความพึงพอใจ



จากแบบจำลองข้างต้นนี้ได้อธิบายโดยยกตัวอย่างถึง สภาวะทางจิตใจและสังคมซึ่งปัจเจกบุคคลหนึ่งพึงมี เช่น ต้องการเป็นคนรอบรู้ ทันสมัย เพื่อเป็นที่ยอมรับของตนเอง บุคคลอื่น และมีความคาดหวังจากสื่อว่าการบริโภคข่าวสารจากสื่อเหล่านั้นสามารถช่วยตอบสนองความต้องการได้ จึงมีการเลือกใช้สื่อมวลชน และอาจมีผลอื่นๆตามมานอกจากเป็นผู้รอบรู้ เช่น การนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติ และพฤติกรรมบางอย่างได้เช่นกัน (พีระ จิตร โสภณ, 2535)

แนวคิดของการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อในแบบจำลองข้างต้น ในเวลาต่อมาได้มีการพัฒนาต่อเนื่องเป็นแนวคิด “การเปิดรับสื่อมวลชน” (Selective Exposure) เป็นแนวคิดที่มีพื้นฐานว่า ผู้รับสารมีความต้องการหรือความจำเป็นตามสภาวะทางจิตใจของสังคมที่แตกต่างกัน จึง

ทำให้ผู้รับสารมีกระบวนการเลือกสรร (Selective Process) ที่แตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อ ทักษะคิด ความรู้สึกลึกซึ้งของแต่ละบุคคล และกระบวนการนี้ยัง เปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์เรา (พีระ จิร โสภณ, 2535) ซึ่งกระบวนการเลือกสรรดังกล่าวประกอบด้วย

1. การเลือกเปิดรับ หรือ การเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attention)

หมายถึง การที่ผู้รับสารเลือกสนใจเปิดรับข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง และแสวงหาข่าวสารที่สอดคล้องกับทัศนคติเดิมที่ตนเองมีอยู่ และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งกับความรู้สึกลึกซึ้งของตนเอง

2. การเลือกรับรู้การตีความ (Selective Perception or Selective interpretation)

เมื่อบุคคลได้รับข่าวสารที่ตนสนใจ จะเกิดการตีความหมายความเข้าใจ ทักษะคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจตามสภาวะของร่างกาย ทั้งทางอารมณ์ และทางจิต ณ ขณะนั้น

3. การเลือกจดจำ (Selective Retention)

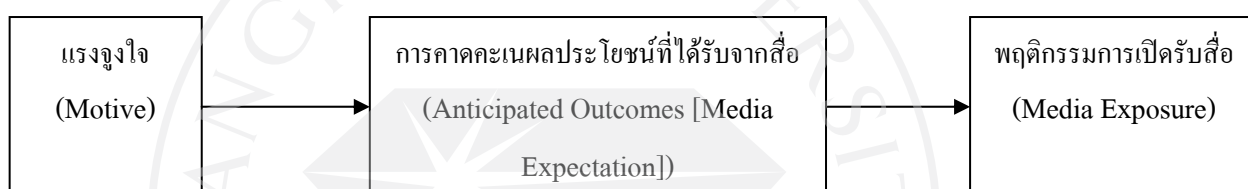
บุคคลที่เปิดรับสารนั้นจะเลือกจดจำในเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ และทัศนคติของตนเอง และมักที่จะไม่จดจำในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ หรือไม่เห็นด้วยได้ง่ายกว่าเรื่องที่ตนเองสนใจ

การศึกษาการใช้ประโยชน์และการตอบสนองความพึงพอใจ ถูกนำมาเป็นแนวทางในการค้นคว้าวิจัยอย่างกว้างขวาง มีนักวิจัยหลายท่านให้ความสนใจดังเช่น กรีนเบิร์ก (Greenberg, 1974) ปาล์มกรีน และ เรย์เบิร์น (Palmgreen & Rayburn, 1984) ประยุกต์แนวทางการศึกษานี้ ทดสอบความสัมพันธ์ในเชิงเปรียบเทียบระหว่างการตอบสนองความต้องการ หรือ ความพึงพอใจ ที่แสวงหา (Gratification Sought หรือ GS) กับการตอบสนองความต้องการ หรือความพึงพอใจที่ได้รับมา (Gratification Obtained หรือ GO) เพื่อดูว่า GS กับ GO ว่าจะมีความสอดคล้องกันหรือไม่ มากน้อยเพียงใด ทั้งนี้หากผลสอดคล้องกันแสดงว่า สื่อหรือเนื้อหานั้นได้ตอบสนองสิ่งที่ผู้รับสารแสวงหา และคาดหวังไว้ ซึ่งสามารถที่จะนำไปประเมินสื่อต่างๆ ได้ในด้านของการตอบสนองสื่อต่อสิ่งที่ผู้รับสารคาดหวังหรือแสวงหา กล่าวได้ว่าหากความพึงพอใจที่ผู้รับสารได้รับจากสื่อมากกว่าผู้ความคาดหวังที่ผู้รับสารคาดไว้แสดงว่าผู้รับสารได้รับความพึงพอใจจากสื่อชิ้นนั้น ซึ่งความพึงพอใจจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับทดสอบความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบข้างต้น

ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ (Expectancy Theory)

ทฤษฎีความคาดหวังมีความสัมพันธ์กับทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ นั่นคือ เน้นการศึกษาในด้านของผู้รับสาร และการเลือกรับสาร โดยอธิบายว่าความคาดหวังจากสื่อต่างๆ รวมถึงการคาดคะเนประโยชน์ที่จะได้รับจากสื่อ เป็นส่วนสำคัญในการอธิบายในส่วนของ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของผู้รับสาร ซึ่งหมายถึงผู้รับสารจะมีจุดมุ่งหมายในการเปิดรับสารเพื่อตอบสนองความต้องการ และสามารถนำซึ่งประโยชน์แก่ตนเอง

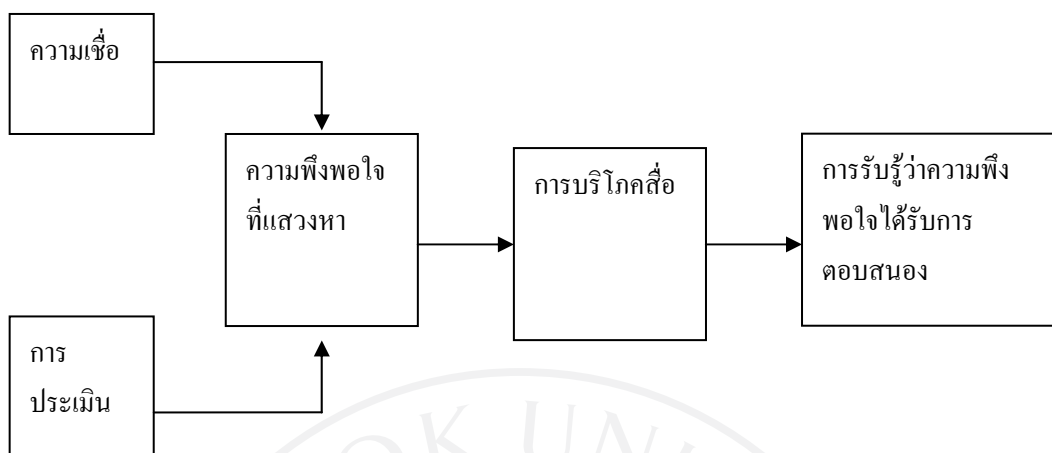
ภาพที่ 2: แบบจำลองของทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ



ความคาดหวังที่บุคคลมีต่อสื่อ นั้น คือความเชื่อที่บุคคลนั้นที่ว่าสื่อ นั้นจะมีศักยภาพที่จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์และตอบสนองความพึงพอใจของตน ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการเปิดรับสื่อ รวมถึงเป็นการสะท้อนถึงความต้องการของตนเองในด้านต่างๆ ที่จะสามารถเลือกเปิดรับสื่อเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนเองต้องการ ตามสภาพแวดล้อมของตน ดังนั้นการที่ผู้รับสารจะเลือกเปิดรับสารต่างๆควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับความต้องการของผู้รับสาร และสร้างความพึงพอใจแก่ผู้รับสารได้

ปาร์มกรีน และเรย์เบิร์ต ได้ขยายประเด็นของความคาดหวัง (Expectation) ของผู้รับสารที่มีต่อสื่อ ว่าสื่อ นั้นมีคุณสมบัติที่จะมีคุณค่าในทางบวก หรือทางลบต่อผู้รับสาร ดังภาพจำลอง 2.3 ซึ่ง จะเปรียบเทียบความสอดคล้องระหว่าง GS และ GO

ภาพที่ 3 : แบบจำลองความคาดหวัง – คุณค่าของ GS กับ GO



จากแบบจำลองแสดงให้เห็นว่าผู้ชมตัดสินใจระดับความพึงพอใจที่คาดหวังจากสื่อกลางหรือข้อความต่อความพยายามเพื่อที่จะได้รับความพึงพอใจนั้นๆ

ทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory) คือ การเพิ่ม (Need and Motivation theory) ความต้องการและแรงจูงใจ มาสโลว์ (Maslow, 1970 อ้างถึงใน พิระ จิร โสภณ, 2535) ตั้งข้อสันนิษฐานว่าผู้คนมีความตื่นตัวในการมองหาสิ่งต่างๆ เพื่อตอบสนองการจัดระบบความต้องการตามลำดับขั้น เมื่อบรรลุเป้าหมายที่มองหาในระดับหนึ่ง ก็พร้อมที่จะย้ายสู่ระดับต่อไปตามที่ ชราม (Schram, 1954 อ้างถึงใน West & Turner, 2007, หน้า 19) ได้พัฒนาความหมายของการกำหนด การนำเสนอของ “กระบวนการสื่อสารมวลชนและถูกเลือกโดยแต่ละบุคคล” สามารถแสดงเศษส่วนของการเลือก (Fraction Selection) ได้ดังนี้

ภาพที่ 4: แบบจำลองเศษส่วนของการเลือก (Fraction Selection)

Expectation of Reward
ความคาดหวังที่จะได้รับ

Effort Required
ความพยายามที่ใช้ไป

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจเป็นทฤษฎีที่มีความเชื่อว่า ผู้รับสารนั้นเป็นผู้กำหนดความต้องการของตนเอง และประเภทของสื่อที่บริโภค รวมไปถึงลักษณะของเนื้อหาสารที่เปิดรับ เพื่อนำมาตอบสนองความพึงพอใจของตนเองให้มากที่สุด โดยเน้นถึงความสำคัญของตัวผู้รับสารเป็นสำคัญ โดยอาศัยพื้นฐานของความต้องการเป็นหลัก (Katz & others, 1974)

เมื่อผู้รับสารมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกัน ซึ่งในประเด็นข้างต้นนี้ เดอเฟลอร์ (DeFleur, 1966) ได้กล่าวถึงพื้นฐานความแตกต่าง ของผู้รับสารไว้ ดังนี้

1. บุคคลมีความแตกต่างในด้านบุคลิกภาพ และสถานภาพทางจิตวิทยา
2. ความแตกต่างที่เกิดเป็นเพราะบุคคลมีการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน
3. บุคคลที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน จะได้รับการเรียนรู้ทางสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน
4. การเรียนรู้ที่ต่างกัน ทำให้บุคคลมี ทักษะคติ ค่านิยม และบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน

เดอเฟลอร์ และ บอล (DeFleur & Ball-Rokeach, 1975 อ้างถึงใน พิระ จิร โสภณ, 2548, หน้า 72) ได้แสดงแนวคิดเกี่ยวกับผลที่เชื่อมโยงการใช้ และการตอบสนองความต้องการนี้ว่า โดยพื้นฐานนั้นขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่าง ระบบสังคม บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนในสังคมนั้น และผู้รับสาร ซึ่งอธิบายได้ว่า สื่อมวลชนไม่ได้มีพลังอำนาจเสมอไป แต่เกิดจาก สื่อปฏิบัติอย่างไร ในสังคมแบบใด และตอบสนองความจำเป็นในส่วนตัวของผู้รับสาร

สรุปได้ว่า ผู้ที่เปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชนนั้น ผู้รับสารแต่ละคนย่อมมีพฤติกรรมในการเปิดรับที่แตกต่างกัน เนื่องจากการเปิดรับสารของผู้รับสารนั้นแตกต่างกันตามสภาวะทางสังคม และจิตใจของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางประชากรศาสตร์ ความคาดหวัง แรงจูงใจ หรือประสบการณ์ที่ผ่านมา จะมีการใช้ประโยชน์เพื่อความพึงพอใจที่แตกต่างกันออกไป

นอกจากปัจจัยด้านบุคลิกภาพ และจิตวิทยา ตลอดจนสภาพแวดล้อมต่างๆ กิปแพค และ เมอเรย์ (Kippax & Murray, 1980 อ้างถึงใน พสุ ชัยเวฬุ, 2541, หน้า 26) ยังได้เพิ่มเติมการรับรู้ และคุณประโยชน์ของสื่อ โดยศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการใช้สื่อ กับความพึงพอใจที่ได้รับจากสื่อ นั้น ซึ่งผลการศึกษพบว่า ผู้รับสารมีความแตกต่างกันในปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้มีการเปิดรับสื่อ และรับรู้ในคุณประโยชน์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ เช่น เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ
2. คนที่มีการศึกษาสูงจะเลือกใช้สื่อหลายประเภทมากกว่าคนที่มีการศึกษาค่ำ

3.กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เลือกใช้สื่ออย่างมีจุดมุ่งหมาย รวมถึงเข้าใจในคุณประโยชน์ของสื่อ

นอกจากนี้ เวินเนอร์ (Lawrence A. Wenner, 1985 อ้างถึงใน จุฑาทภา ตาดพริง, 2546, หน้า 23) ได้แบ่งความพึงพอใจในการบริโภคข่าวสารเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. Orientational Gratification หมายถึง การใช้ประโยชน์ทางด้านข้อมูลเพื่อการอ้างอิง เพื่อเป็นแรงเสริมในความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม รูปแบบของความต้องการที่แสดงออกมา ได้แก่ การติดตามข่าวสาร (Surveillance) หรือการได้มาซึ่งข้อมูลประกอบการตัดสินใจ (Decision Utility)

2. Social gratification เป็นการใช้อخبارเพื่อเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับสังคม ซึ่งรับรู้จากข่าวสารกับเครือข่ายส่วนบุคคลของปัจเจกชน เช่น การนำข้อมูลไปใช้ในการสนทนากับผู้อื่นเพื่อใช้ในการจูงใจ

3. Para-social Gratification หมายถึง กระบวนการการใช้ประโยชน์ข่าวสารเพื่อดำรงเอกลักษณ์ของบุคคล หรือเพื่อต้องการอ้างอิงผ่านตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสื่อ หรือปรากฏในเนื้อหาของสื่อ

4. Para-Orientational Gratification หมายถึง กระบวนการใช้อخبارเพื่อประโยชน์ในการลดหรือผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ หรือ เพื่อปกป้องตนเอง เช่น เป็นการใช้เวลาให้หมดเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน หรือเพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงพอใจอย่างอื่น เป็นต้น

ในองค์ประกอบต่างๆ ที่กล่าวมาในข้างต้นพบว่า บุคคลแต่ละบุคคลมีการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน อันเนื่องมาจากปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ประสบการณ์ ความรู้ การศึกษา ความสนใจ และรวมไปถึงปัจจัยภายนอกไม่ว่าจะเป็น ความสัมพันธ์ทางสังคม และสิ่งแวดล้อมต่างๆ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการต้องการที่จะใช้สื่อ นอกจากความต้องการในด้านพื้นฐาน 5 อย่างที่มาสโลว์ (Maslow) ได้กล่าวไว้ มนุษย์ยังมีความต้องการนอกเหนือจากความต้องการพื้นฐานคือ ความรู้และความเข้าใจ (Need for Cognition) ซึ่งเป็นความต้องการในความเข้าใจในสถานะแวดล้อมของตนเอง ซึ่งความต้องการนี้เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์เรียนรู้ในการดำรงชีวิตภายใต้สังคมของตน ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่ามนุษย์มีความตั้งใจในการแสวงหาข่าวสารต่างๆ จากสื่อ เพื่อหลีกเลี่ยงการขัดเขี่ยข่าวสาร รวมถึงเพื่อตอบสนองความต้องการในการนำไปสู่ประโยชน์ และความพึงพอใจของผู้รับสารสูงสุด

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยความพึงพอใจของผู้ชมต่อภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชมตั้งแต่อายุ 18 – 25 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ตั้งแต่อายุ 18 – 25 ปี ในเขต กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ตั้งแต่อายุ 18 – 25 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 180 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย และเป็นผู้ที่เข้าชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลแบบปฐมภูมิ (Primary Data) คือ การเก็บจากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง ซึ่งทางผู้ศึกษานำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง ตามโรงภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 แห่ง ซึ่งเป็นโรงภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชื่นชอบในการชมภาพยนตร์ ได้แก่ เมเจอร์ซินีเพลกซ์ สาขาเอกมัย และรัชโยธิน เอส เอฟ ซินีมา สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว ,สาขาพาราگون และสาขาเซ็นทรัลพระราม 3

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปศึกษา ผู้ศึกษาได้ใช้แบบสอบถามจำนวน 1 ชุด ซึ่งประกอบด้วยคำถามจำนวน 29 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปศึกษา ผู้ศึกษาได้ใช้แบบสอบถามจำนวน 1 ชุด ซึ่งประกอบด้วยคำถามจำนวน 29 ข้อ แบบสอบถามที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ชมที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 ซึ่งแบ่งเป็น 5 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1. คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ การศึกษา จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 2. คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการชมภาพยนตร์ จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 3. คำถามเกี่ยวกับความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 4. คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 จำนวน 10 ข้อ และคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับความคาดหวังที่คาดว่าจะได้รับจากภาพยนตร์ไทย แต่ยังไม่ได้รับจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ รูปแบบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่ต้องการ และปัญหาที่พบในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ จำนวน 3 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบ แบบสอบถามแต่ละฉบับ แล้วคัดเฉพาะแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์มาใช้ในการวิเคราะห์
2. ตรวจสอบให้คะแนนแบบสอบถามแต่ละข้อตามเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

5	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจสูงสุด
4	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจสูง
3	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด
3. ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม SPSS / 16 โดยวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชมตั้งแต่อายุ 18 – 25 ปี ใน

เขตกรุงเทพมหานคร โดยแจกแจงค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) โดยให้เกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจสูงที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจสูง
คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) สถิติพื้นฐานประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Reviation) และ T-Test เพื่อใช้ในการสรุปผล

การนำเสนอข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้นำเสนอข้อมูลในรูปแบบการบรรยาย และตารางประกอบคำอธิบายรายละเอียดของข้อมูล

บทที่ 4
ผลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาถึงความคาดหวังของผู้ชมต่อภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ พ.ศ. 2552
- 2) เพื่อศึกษาถึงความพึงพอใจของผู้ชมหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ พ.ศ. 2552 โดยศึกษาจากผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอายุ 18 – 25 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลใช้แบบสอบถามตามลำดับดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1

ข้อมูลของผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552เป็นคำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552โดยถามเกี่ยวกับเพศ อายุ การศึกษา ตามรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2: ผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 จำแนกตาม เพศ

เพศ	ความถี่	ร้อยละ
ชาย	66	36.7
หญิง	114	63.3
รวม	180	100

ผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 63.3 หรือจำนวน 114 คน และเป็นเพศชายร้อยละ 36.7 จำนวน 66 คน รวม 180 คน

ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับการเคยชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญซึ่งใช้แบบสอบถามกับ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 180 คนผู้ที่เคยชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ จำนวน 158 คน และไม่เคยชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ จำนวน 21 คน ไม่ระบุ 1 คนในจำนวน 5 เรื่องดังนี้ 1) 5แพรง 2) แฟนเก่า 3) 666ตายไม่ได้ตาย 4) บุปผาราตรี 3.2 และ 5) มหาลัยสยองขวัญ ดังรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3: จำนวนร้อยละของผู้ชมที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญจำนวน 5 เรื่อง

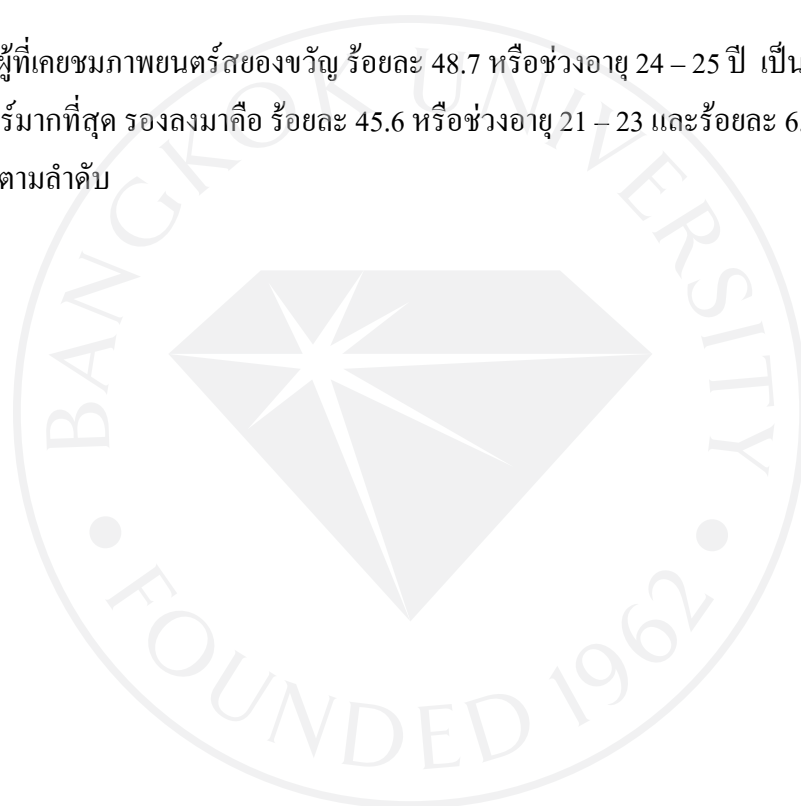
ภาพยนตร์	กลุ่มตัวอย่าง	ร้อยละ
5แพรง	107	59.44
แฟนเก่า	95	52.77
666ตายไม่ได้ตาย	16	8.8
บุปผาราตรี	42	23.33
มหาลัยสยองขวัญ	24	13.33
รวม	180	100

จากผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ จำนวน 5 เรื่อง พบว่าร้อยละ 59.44 หรือจำนวน 107 คน เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเรื่อง “5 แพรง” รองลงมาคือร้อยละ 52.77 หรือจำนวน 95 คน เคยชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญเรื่อง “แฟนเก่า” ร้อยละ 23.33 หรือจำนวน 42 คน เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเรื่อง “บุปผาราตรี” ร้อยละ 13.33 หรือ จำนวน 24 คน เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเรื่อง “มหาลัยสยองขวัญ” และร้อยละ 8.8 หรือ จำนวน 16 คนเคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเรื่อง “666ตายไม่ได้ตาย” ตามลำดับ

ตารางที่ 4: ผู้เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 จำแนกตามอายุ

อายุ	ความถี่	ร้อยละ
18 – 20	12	6.7
21 – 23	82	45.6
24 - 25	86	48.7
รวม	180	100

ผู้ที่เคยชมภาพยนตร์สยองขวัญ ร้อยละ 48.7 หรือช่วงอายุ 24 – 25 ปี เป็นช่วงอายุที่ชมภาพยนตร์มากที่สุด รองลงมาคือ ร้อยละ 45.6 หรือช่วงอายุ 21 – 23 และร้อยละ 6.7 หรือช่วงอายุ 18 – 20 ตามลำดับ



ตารางที่ 5: จำนวนร้อยละของผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ความถี่	ร้อยละ
อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	2	1.1
ปริญญาตรี	159	88.3
สูงกว่าปริญญาตรี	19	10.6
รวม	180	100

ผู้ที่เคยชมภาพยนตร์สยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 จากทั้งหมดจำนวน 180 คน ร้อยละ 88.3 หรือ 159 คน ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 10.6 หรือ 19 คน อยู่ในระดับสูงกว่าปริญญาตรี และ ร้อยละ 1.1 หรือ จำนวน 2 คน ศึกษาอยู่ในอนุปริญญาหรือเทียบเท่า ตามลำดับ

ตอนที่ 2

พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์ของผู้ที่เข้าชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของการชมภาพยนตร์จำนวน 3 ข้อ ในแบบสอบถามจะปรากฏเป็นข้อ 4 – 6 ซึ่งในข้อ 5 และ ข้อ 6 สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อดังตารางดังนี้

ตารางที่ 6: จำนวนร้อยละของการชมภาพยนตร์สยองขวัญของผู้ที่เข้าชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 จำแนกตามจำนวนครั้งที่ชมภาพยนตร์ต่อปี

ครั้ง/ปี	ความถี่	ร้อยละ
1 – 2	39	21.7
3 – 4	99	55.0
5 – 6	8	4.4
มากกว่า 6 ครั้ง	13	7.2
ไม่ตอบ	21	11.7
รวม	180	100

ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชมต่อปีพบว่า ในการชมภาพยนตร์สยองขวัญของผู้ชมทั้งหมดจำนวน 180 คน ร้อยละ 55.0 หรือจำนวน 99 คน เคยชมภาพยนตร์มากกว่า 3 – 4 ครั้งต่อปี ร้อยละ 21.7 หรือจำนวน 39 คนเคยชม 1 – 2 ครั้งต่อปี ร้อยละ 7.2 หรือจำนวน 8 คน เคยชม 5 – 6 ครั้งต่อปี และไม่ตอบแบบสอบถามข้อนี้ ร้อยละ 11.7 หรือจำนวน 21 คน

ตารางที่ 7: จำนวนร้อยละของการชมภาพยนตร์ว่าผู้ชมมักไปชมภาพยนตร์กับผู้ใดจากแบบสอบถาม
นี้ผู้ชมสามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ชมภาพยนตร์กับใคร	ความถี่	ร้อยละ
คนเดียว	7	3.9
เพื่อน	108	60
แฟน	128	71.1
ครอบครัว/ญาติ	12	6.7

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์สของขัญของผู้ชมส่วนใหญ่มักที่จะไปชม
กับแฟน คิดเป็นร้อยละ 71.1 เพื่อน ร้อยละ 60 รองลงมาคือครอบครัว และจะเห็นว่าชมภาพยนตร์
คนเดียวมีเป็นส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 8: จำนวนร้อยละของผู้ชมในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญปี พ.ศ. 2552 จำแนกตาม
เหตุผลของการชมภาพยนตร์

เหตุผล	ความถี่	ร้อยละ
1.เพื่อความตื่นเต้นทาง อารมณ์	131	72.8
2.เพื่อความบันเทิง	126	70.0
3.เพื่อเสริมย้ำความเชื่อ	4	2.2
4.เพื่อนำไปสนทนา	70	38.9
5.หลีกเลี่ยงสิ่งจำเจ	24	13.3
6.เพื่อเป็นการฆ่าเวลา	68	37.8
7.นำไปประกอบการ ตัดสินใจบางประการ	2	1.1
8.ไม่มีเรื่องอื่นน่าสนใจ	39	21.7
9.ต้องการทราบว่าเป็นไป อย่างที่คาดหวังไว้หรือไม่	89	49.4
10.เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ใน การศึกษา	3	1.7

ผลการวิเคราะห์เหตุผลของผู้ชมในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญปี พ.ศ. 2552 พบว่า ร้อยละ 72.8 หรือจำนวน 131 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อความตื่นเต้นทางอารมณ์ รองลงมาคือ 70.0 หรือจำนวน 126 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง ร้อยละ 49.4 หรือ 89 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อที่ต้องการทราบว่าเป็นไปอย่างที่คาดหวังไว้หรือไม่ ร้อยละ ร้อยละ 38.9 หรือจำนวน 70 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อนำไปใช้ในการสนทนากับผู้อื่น ร้อยละ 37.8 หรือ 68 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อต้องการฆ่าเวลา ร้อยละ 21.7 หรือจำนวน 39 คน เลือกชมภาพยนตร์เพราะไม่มีเรื่องอื่นที่น่าสนใจ ร้อยละ 13.3 หรือ จำนวน 24 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงสิ่งจำเจ ร้อยละ 2.2 หรือจำนวน 4 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อเสริมย้ำความเชื่อของตนเอง ร้อยละ 1.7 หรือจำนวน 3 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษา และร้อยละ 1.1 หรือจำนวน 2 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจบางประการ ตามลำดับของเหตุผลของผู้ชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญสูงที่สุดจนถึงต่ำที่สุดตามลำดับ

ตอนที่ 3

ตารางที่ 9: แสดงความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชม

ความคาดหวังที่จะได้รับ ความพึงพอใจก่อนชม ภาพยนตร์ไทยแนวสยอง ขวัญในปีพ.ศ. 2552	ระดับความพึงพอใจ					ค่า เฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
	สูงที่สุด	สูง	ปานกลาง	น้อย	น้อย ที่สุด		
ความตื่นเต้นของภาพยนตร์	37 (20.6)	113 (62.8)	28 (15.6)	2 (1.1)	-	4.03	.638
บทบาทสมจริงของ นักแสดงนำ	22 (12.2)	115 (63.9)	40 (22.2)	3 (1.7)	-	3.87	.629
เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้าใจ	35 (19.4)	76 (42.2)	64 (35.6)	5 (2.8)	-	3.78	.786
สอดแทรกความตลก ในเรื่อง	17 (9.4)	59 (32.8)	90 (50.0)	2 (1.1)	-	3.43	.798
คติเตือนใจจากเนื้อหาของ ภาพยนตร์	21 (11.7)	61 (33.9)	89 (49.4)	8 (4.4)	1 (.6)	3.52	.780
ความน่าสะพรึงกลัวของตัว ละครในภาพยนตร์	44 (24.4)	88 (48.9)	45 (25.0)	3 (1.7)	-	3.96	.750
ความสมจริงของเนื้อหา ในภาพยนตร์	46 (25.6)	80 (44.4)	52 (28.9)	2 (1.1)	-	3.94	.768
วิธีการนำเสนอ	44 (24.4)	90 (50.0)	45 (25.0)	1 (.6)	-	3.98	.721
เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ	50 (27.8)	78 (43.3)	50 (27.8)	2 (1.1)	-	3.98	.776
ตอนจบของเรื่อง	54 (30.0)	75 (41.7)	45 (25.0)	6 (3.3)	-	3.98	.829
รวม						3.84	.747

ผลการวิเคราะห์ความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.84 ($\bar{X} = 3.84$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่เฉลี่ยสูงสุดคือข้อ 1 คือความตื่นเต้นของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.03 ($\bar{X} = 4.03$) รองลงมาคือ วิธีการนำเสนอ เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ และตอนจบของเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 3.98 ($\bar{X} = 3.98$) ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.96 ($\bar{X} = 3.96$) ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.94 ($\bar{X} = 3.94$) บทบาทสมจริงสมจังของนักแสดงมีค่าเฉลี่ย 3.87 ($\bar{X} = 3.87$) เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงถึงเร้นลับมีค่าเฉลี่ย 3.78 ($\bar{X} = 3.78$) คติเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.52 ($\bar{X} = 3.52$) และ สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องมีค่าเฉลี่ย 3.43 ($\bar{X} = 3.43$) ตามลำดับ

ตอนที่ 4

ตารางที่ 10: แสดงความพึงพอใจหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชม

ความพึงพอใจหลังการชม ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ในปีพ.ศ. 2552	ระดับความพึงพอใจ					ค่า เฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
	สูงที่สุด	สูง	ปานกลาง	น้อย	น้อย ที่สุด		
ความตื่นเต้นของภาพยนตร์	44 (24.4)	97 (53.9)	36 (20.0)	3 (1.7)	-	4.01	.717
บทบาทสมจริงของ นักแสดงนำ	47 (26.1)	81 (45.0)	51 (28.3)	1 (.6)	-	3.97	.754
เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงถึงเร้นลับ	44 (24.4)	76 (42.2)	56 (31.1)	4 (2.2)	-	3.89	.797
สอดแทรกความตลกใน เนื้อเรื่อง	46 (25.6)	67 (37.2)	61 (33.9)	6 (3.3)	-	3.85	.842
คติเตือนใจจากเนื้อหาของ ภาพยนตร์	51 (28.3)	69 (38.3)	47 (26.1)	13 (7.2)	-	3.88	.907
ความน่าสะพรึงกลัวของตัว ละครในภาพยนตร์	53 (29.4)	85 (47.2)	40 (22.2)	2 (1.1)	-	4.05	.749

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 10 (ต่อ): แสดงความพึงพอใจหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552
ของผู้ชม

ความพึงพอใจหลังการชม ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ในปีพ.ศ. 2552	ระดับความพึงพอใจ					ค่า เฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน
	สูงที่สุด	สูง	ปานกลาง	น้อย	น้อย ที่สุด		
ความสมจริงของเนื้อหา ในภาพยนตร์	39 (21.7)	91 (50.6)	44 (24.4)	6 (3.3)	1 (0.6)	3.91	.767
วิธีการนำเสนอ	43 (23.9)	89 (49.4)	41 (22.8)	6 (3.3)	-	3.93	.805
เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ	44 (24.4)	86 (47.8)	43 (23.9)	7 (3.9)	-	3.93	.798
ตอนจบของเรื่อง	40 (22.2)	88 (48.9)	42 (23.3)	10 (5.6)	-	3.88	.816
รวม						3.93	.795

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชมพบว่าภาพรวมอยู่ในระดับสูงซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.93 ($\bar{X} = 3.93$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่เฉลี่ยสูงสุดคือ ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.05 ($\bar{X} = 4.05$) รองลงมาคือ ความตื่นเต้นของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.01 ($\bar{X} = 4.01$) บทบาทสมจริงของนักแสดงนำมีค่าเฉลี่ย 3.97 ($\bar{X} = 3.97$) ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.11 ($\bar{X} = 4.11$) บทบาทสมจริงของนักแสดงนำมีค่าเฉลี่ย 3.77 ($\bar{X} = 3.77$) วิธีการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 3.93 ($\bar{X} = 3.93$) เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำมีค่าเฉลี่ย 3.93 ($\bar{X} = 3.93$) ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.91 ($\bar{X} = 3.91$) เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงถึงระดับมีค่าเฉลี่ย 3.89 ($\bar{X} = 3.89$) คดีเดือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.88 ($\bar{X} = 3.88$) ตอนจบของเรื่องมีค่าเฉลี่ย 3.88 ($\bar{X} = 3.88$) และสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องมีค่าเฉลี่ย 3.85 ($\bar{X} = 3.85$) ตามลำดับ

ตารางที่ 11: ผลการเปรียบเทียบความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจก่อนการชมภาพยนตร์ไทย
แนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และความพึงพอใจหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยอง
ขวัญในปี พ.ศ. 2552

รายการ	ความคาดหวังที่จะได้รับ ความพึงพอใจก่อนการ ชมภาพยนตร์ไทยแนว สยองขวัญในปี พ.ศ. 2552	ความพึงพอใจหลัง การชมภาพยนตร์ไทย แนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552	การเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยก่อนและ หลังการชม ภาพยนตร์
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
1. ความตื่นเต้นของภาพยนตร์	4.03	4.01	-0.02
2. บทบาทสมจริงของนักแสดง นำ	3.87	3.97	0.1
3. เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึง เร้นลับ	3.78	3.89	0.11
4. สอดแทรกความตลกในเนื้อ เรื่อง	3.43	3.85	0.42
5. คดีเตือนใจจากเนื้อหาของ ภาพยนตร์	3.52	3.88	0.36
6. ความน่าสะพรึงกลัวของตัว ละครในภาพยนตร์	3.96	4.05	0.09
7. ความสมจริงของเนื้อหาใน ภาพยนตร์	3.94	3.91	-0.03
8. วิธีการนำเสนอ	3.98	3.93	-0.05
9. เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ	3.98	3.93	-0.05
10. ตอนจบของภาพยนตร์	3.98	3.88	-0.1
ค่าเฉลี่ยรวม	3.84	3.93	0.09

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการเปรียบเทียบรายชื่อของความคาดหวังและความพึงพอใจของการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี 2552 ก่อนและหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี 2552 พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างความคาดหวัง และความพึงพอใจ ซึ่งได้จำแนกเป็น 2 กลุ่ม ได้ดังนี้คือ

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และความพึงพอใจของผู้ชมหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 พบว่า ผู้ชมพึงพอใจในด้านประเด็นเรื่อง การสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องภาพยนตร์เป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือประเด็นเรื่องคติเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ ตามด้วยภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับ และความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์ รวมถึงบทบาทสมจริงของนักแสดงนำ ตามลำดับ

ทั้งนี้พบว่าประเด็นที่ผู้ชมพึงพอใจมากที่สุดคือภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่อง แต่ประเด็นที่ผู้ชมได้รับความพึงพอใจในน้อยที่สุดคือบทบาทที่สมจริงของนักแสดง ความสมจริงในเนื้อหาของภาพยนตร์ รวมถึงความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และความพึงพอใจของผู้ชมหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 พบว่า ผู้ชมไม่ได้รับความพึงพอใจจากความคาดหวังก่อนได้รับชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ในประเด็นเรื่องวิธีการนำเสนอ และเทคนิคพิเศษในการถ่ายทำเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์ ความตื่นเต้นของภาพยนตร์ และตอนจบของภาพยนตร์ ตามลำดับ

ทั้งนี้สืบเนื่องจากผู้ชมยังไม่ได้รับการนำเสนอภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในรูปแบบที่มีเนื้อเรื่อง หรือการดำเนินเรื่องที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำเดิมและเกินความคาดหมาย รวมถึงการนำเสนอในรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งเป็นเหตุให้ผู้ชมต้องการอรรถรสจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญมากขึ้นจากเดิม

ตารางที่ 12: ผลการเปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ของการแสดงความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจก่อนการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และความพึงพอใจหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552

รายการ		กลุ่มผู้ชม ภาพยนตร์ ไทยแนว สยองขวัญ	ค่าความ สัมพันธ์
ความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจก่อนการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552	ความพึงพอใจหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552		
1. ความตื่นเต้นของภาพยนตร์		180	.012
2. บทบาทสมจริงของนักแสดงนำ		180	-.009
3. เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับ		180	.015
4. สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่อง		180	.345
5. คติเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์		180	.232
6. ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์		180	-.126
7. ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์		180	-.085
8. วิธีการนำเสนอ		180	-.089
9. เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ		180	-.003
10. ตอนจบของภาพยนตร์		180	.203

จากตารางแสดงความสัมพันธ์ของความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจก่อนการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และความพึงพอใจหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 พบว่าข้อที่มีความสัมพันธ์สูงสุดได้แก่ การสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่อง มีค่าความสัมพันธ์ .345 รองลงมาได้แก่ คติเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ มีค่าความสัมพันธ์ .232 และ ตอนจบของภาพยนตร์ มีค่าความสัมพันธ์ .203 ตามลำดับ

ตารางที่ 13: ความคาดหวังที่ผู้ชมคาดว่าจะได้รับจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552
แต่ยังไม่ได้รับการนำเสนออย่างที่ผู้ชมต้องการ

ข้อคิดเห็น	ความถี่	ร้อยละ
แนวคิดใหม่ที่ไม่ซ้ำเดิม	95	52.8
เนื้อเรื่องแปลกใหม่เกินความคาดหมาย	58	32.2
นำเสนอในรูปแบบ 3 มิติ	27	15.0

ผลการวิเคราะห์ความคาดหวังที่จะได้รับจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 แต่ยังไม่ได้รับการนำเสนออย่างที่ผู้ชมต้องการพบว่า ความคาดหวังที่จะได้รับจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญแต่ยังไม่ได้รับการนำเสนอ ได้แสดงข้อคิดเห็นดังนี้คือ ร้อยละ 52.8 หรือ 95 คน คาดหวังที่จะได้รับเรื่องที่มีแนวคิดที่ใหม่ไม่ซ้ำเดิม ร้อยละ 32.2 หรือ 58 คน คาดหวังว่าจะมีเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่เกินความคาดหมายที่ตั้งใจไว้ และร้อยละ 15 หรือ 27 คน คาดหวังที่จะได้รับการนำเสนอภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในรูปแบบ 3 มิติ ตามลำดับ

ตารางที่ 14: ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ผู้ชมต้องการ

ข้อคิดเห็น	ความถี่	ร้อยละ
ครบรสชาติและมีความสมจริงในเนื้อหาของภาพยนตร์	95	52.8
มีความสมจริงในเรื่องของนักแสดง รวมถึงสถานที่ถ่ายทำ องค์ประกอบต่างๆในการถ่ายทำ	59	32.8
สร้างจากเหตุการณ์จริง และเหตุการณ์ใกล้ตัวมีสาระรวมถึง อุทาหรณ์ และคติเตือนใจให้แก่ผู้ชม	26	14.4

ผลการวิเคราะห์รูปแบบหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญแบบใดที่ผู้ชมต้องการ พบว่า ร้อยละ 52.8 หรือ 95 คน ต้องการภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่ครบรสชาติ และร้อยละ 32.8 หรือ 59 คน ต้องการความสมจริงในเรื่องของนักแสดง รวมถึงสถานที่ถ่ายทำ องค์ประกอบต่างๆในการถ่ายทำ รองลงมาคือร้อยละ 14.4 หรือ 26 คน ต้องการรูปแบบเนื้อหาที่เกิดจากเหตุการณ์จริง มี สาระรวมถึง อุทาหรณ์ และคติเตือนใจให้แก่ผู้ชม และเหตุการณ์ใกล้ตัวที่อาจเกิดในชีวิตประจำวัน ของประชาชน ตามลำดับ

ตารางที่ 15: แนวโน้มในอนาคตของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

ข้อคิดเห็น	ความถี่	ร้อยละ
มีการพัฒนาเทคนิคการถ่ายทำ	116	64.4
ความสมจริงของนักแสดง ภาพ เสียง และการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก	64	35.6

ผลการวิเคราะห์แนวโน้มของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในอนาคตเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 พบว่า ร้อยละ 64.4 หรือ 116 คน ได้แสดงข้อคิดเห็นว่าแนวโน้มของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในอนาคตจะมีการพัฒนาด้านเทคนิคการถ่ายทำมากขึ้น ร้อยละ 35.6 หรือ 64 คน ได้แสดงข้อคิดเห็นว่าในอนาคตจะมีความสมจริงมากขึ้นในด้านต่างๆ ทั้งนักแสดงภาพและเสียง รวมถึงการทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์

ตารางที่ 16: ปัญหาที่ผู้ชมพบเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

ข้อคิดเห็น	ความถี่	ร้อยละ
ความสมจริงของตัวละคร นาก การแต่งหน้าตัวละคร	119	66.1
คุณภาพของการนำเสนอโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์	61	33.9

ผลการวิเคราะห์ปัญหาที่ผู้ชมที่พบมากที่สุดคือ ร้อยละ 66.1 หรือจำนวน 119 คน พบว่ายังพบปัญหาด้านความสมจริงของตัวละคร เช่น เทคนิคการแต่งหน้า รองลงมาคือร้อยละ 33.9 หรือจำนวน 61 คน พบปัญหาในด้านคุณภาพของการนำเสนอแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก ในด้านความสมจริง ทั้งภาพและเสียง ตามลำดับ

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 ”
มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงความคาดหวังของผู้ชมก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ พ.ศ. 2552
 2. เพื่อศึกษาถึงความพึงพอใจของผู้ชมหลังชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ พ.ศ. 2552
- โดยศึกษาจากผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอายุ 18 – 25 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2552

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ อายุ 18 – 25 ปี ในเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 180 คน ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 การเก็บรวบรวมข้อมูล ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในโรงภาพยนตร์ จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ เมเจอร์ซินิกิเพลก สาขาเอกมัย รัชโยธิน เอสเอฟ ซีนีมา สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว, สาขาสยามพารากอน และสาขาเซ็นทรัลพระรามสาม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญซึ่งแบ่งเป็น 5 ตอน โดย

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามโดยถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ การศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการชมภาพยนตร์

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 และในตอนท้ายจะเป็นคำถามปลายเปิด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ เป็นการใชสถิติพื้นฐานโดยคำนวณหาค่า ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง T-Test เพื่อใช้ในการสรุปผลการศึกษา

ในการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามโดยอาจารย์ที่ปรึกษาและ ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามแต่ละฉบับ แล้วคัดเลือกแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์มาใช้ในการวิเคราะห์

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม SPSS / 16 โดยวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชมตั้งแต่ 18 – 25 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้มาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ลักษณะด้านประชากร เป็นคำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 โดยถามเกี่ยวกับเพศ อายุ การศึกษา และรายได้ จำนวน 4 ข้อ ดังรายละเอียดดังนี้ พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มากกว่าเพศชาย และผู้ที่เคยชมภาพยนตร์สยองขวัญ ช่วงอายุ 24 – 25 ชมภาพยนตร์ เป็นช่วงที่ชมภาพยนตร์มากที่สุด ซึ่งมากกว่าช่วงอายุ 21 – 23 และ 18 – 20 ซึ่งคิดเป็นร้อยละคือ 48.7, 45.6 และ 6.7 ตามลำดับโดยมีค่าเฉลี่ย 2.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .643 ซึ่งผู้ที่เคยชมภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง ที่ผู้วิจัยให้ตอบแบบสอบถามกับผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 180 คน โดยให้ตอบได้มากกว่า 1 เรื่อง และในจำนวน 5 เรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง มีผู้ชมภาพยนตร์มากที่สุดจากทั้งหมดจำนวน 180 คน ซึ่งมีผู้ชมที่เคยชมมากที่สุดถึง จำนวน 107 คน มีค่าเฉลี่ย 1.01 รองลงมาคือแฟนเก่าจำนวน 95 คนมีค่าเฉลี่ย 2.03 นุบผาราตรี จำนวน 42 คนมีค่าเฉลี่ย 4.00 มหาลัยสยองขวัญ จำนวน 24 คน มีค่าเฉลี่ย 5.00 และ 666 ตายไม่ได้ตาย จำนวน 16 มีค่าเฉลี่ย 3.00 ตามลำดับ ดังตารางที่ 1, 2 และ 3

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของการชมภาพยนตร์จำนวน 3 ข้อ ในแบบสอบถามจะปรากฏเป็นข้อ 4 – 6 ซึ่งในข้อ 5 และ ข้อ 6 สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชมต่อปีพบว่า ในการชมภาพยนตร์สยองขวัญของผู้ชมจำนวน 180 คน ร้อยละ 55.0 หรือจำนวน 99 คน เคยชมภาพยนตร์มากกว่า 3 – 4 ครั้งต่อปี ร้อยละ 21.7 หรือจำนวน 39 คนเคยชม 1 – 2 ครั้งต่อปี

ร้อยละ 7.2 หรือจำนวน 8 คน เคยชม 5 – 6 ครั้งต่อปี และไม่ตอบแบบสอบถามข้อนี้ ร้อยละ 11.7 หรือจำนวน 21 คน ดังตารางที่ 5

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์สยองขวัญของผู้ชมส่วนใหญ่มักที่จะไปชมกับแฟน คิดเป็นร้อยละ 71.1 เพื่อน ร้อยละ 60 รองลงมาคือครอบครัว และจะเห็นว่าชมภาพยนตร์คนเดียวมีเป็นส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3.9 ตามลำดับ ดังตารางที่ 6

ผลการวิเคราะห์เหตุผลของผู้ชมในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญปี พ.ศ. 2552 พบว่า ร้อยละ 72.8 หรือจำนวน 131 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อความตื่นเต้นทางอารมณ์ รองลงมาคือ 70.0 หรือจำนวน 126 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง ร้อยละ 49.4 หรือ 89 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อที่ต้องการทราบว่าเป็นไปตามอย่างที่คาดหวังไว้หรือไม่ ร้อยละ ร้อยละ 38.9 หรือจำนวน 70 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อนำไปใช้ในการสนทนากับผู้อื่น ร้อยละ 37.8 หรือ 68 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อต้องการฆ่าเวลา ร้อยละ 21.7 หรือจำนวน 39 คน เลือกชมภาพยนตร์เพราะไม่มีเรื่องอื่นที่น่าสนใจ ร้อยละ 13.3 หรือ จำนวน 24 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงสิ่งจำเจ ร้อยละ 2.2 หรือจำนวน 4 คน เลือกชมภาพยนตร์เพื่อเสริมย้ำความเชื่อของตนเอง ร้อยละ 1.7 หรือจำนวน 3 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษา และร้อยละ 1.1 หรือจำนวน 2 คนเลือกชมภาพยนตร์เพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจบางประการ ตามลำดับของเหตุผลของผู้ชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญสูงที่สุดจนถึงต่ำที่สุดตามลำดับ ดังตารางที่ 7

ตอนที่ 3 ความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชม

พบว่า ความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ในภาพรวมอยู่ในระดับสูงซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.84 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่เฉลี่ยสูงสุดคือข้อ 1 คือความตื่นเต้นของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.03 รองลงมาคือ วิธีการนำเสนอ เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ และตอนจบของเรื่องมีค่าเฉลี่ย 3.98 ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.96 ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.94 บทบาทสมจริงสมจังของนักแสดงมีค่าเฉลี่ย 3.87 เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงถึงเร้นลับมีค่าเฉลี่ย 3.78 คติเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.52 และ สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องมีค่าเฉลี่ย 3.43 ตามลำดับ ดังตารางที่ 8

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจหลังจากการได้รับชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชม

ความพึงพอใจ หลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ในภาพรวมอยู่ในระดับสูงซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.93 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่เฉลี่ยสูงสุดคือ ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.05 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจสูง รองลงมาคือ ความตื่นเต้นของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.01 บทบาทที่สมจริงของนักแสดงนำมีค่าเฉลี่ย 3.97 ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 4.11 บทบาทสมจริงของนักแสดงนำมีค่าเฉลี่ย 3.77 วิธีการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 3.93 เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำมีค่าเฉลี่ย 3.93 ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.91 เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับมีค่าเฉลี่ย 3.89 คิดเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์มีค่าเฉลี่ย 3.88 ตอนจบของเรื่องมีค่าเฉลี่ย 3.88 และสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องมีค่าเฉลี่ย 3.85 ตามลำดับ

นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่เลือกชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 มีการเลือกชมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองดังนี้

1. มีการใช้ประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการในด้าน Affective need ซึ่งเป็นกลุ่มที่ให้ความสำคัญในด้านความต้องการทางความตื่นเต้นทางด้านอารมณ์มากที่สุด และคือเพื่อความบันเทิงตามลำดับ
2. มีการใช้ประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการในด้าน Integrative need เป็นกลุ่มที่ต้องการที่จะทราบว่าเป็นไปอย่างที่ตนเองคิดไว้หรือไม่ และ เพื่อนำไปสนทนากับผู้อื่นตามลำดับ
3. มีการใช้ประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการในด้าน Tension release need เป็นกลุ่มที่ต้องการการฆ่าเวลามากที่สุด และเพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งจำเจจากชีวิตประจำวันหรือแรงกดดันต่างๆในชีวิตประจำวัน ตามลำดับ

จากการศึกษา ความคาดหวังและความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ในปี พ.ศ. 2552 โดยสรุปแล้ว ความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ในภาพรวมอยู่ในระดับสูง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ชมคาดหวังในด้านความตื่นเต้นของภาพยนตร์มากที่สุด เช่นการนำเสนอในรูปแบบ 3 มิติ รองลงมาคือ วิธีการนำเสนอ เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ ตอนจบของเรื่องที่เกินการคาดเดาจากผู้ชม ความน่าสะพรึงกลัวของตัว

ละครในภาพยนตร์ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์บทบาทสมจริงสมจังของนักแสดง เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับ คดีเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ และภาพยนตร์ที่สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ชมมีความคาดหวังในเรื่องของความตื่นเต้นทางด้านอารมณ์มากที่สุด และเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก รวมถึงเพื่อนำไปสนทนากับผู้อื่น และต้องการการฆ่าเวลา หลีกหนีสิ่งจำเจจากชีวิตประจำวันหรือแรงกดดันต่างๆในชีวิตประจำวัน ซึ่งเมื่อนำการทดสอบเชิงเปรียบเทียบของ กรีนเบิร์ก (Greenberg, 1974) ปาร์มกรีน และ เรย์เบิร์น (Palmgreen & Rayburn, 1984) พบว่าค่าของความต้องการที่มุ่งแสวงหา (Gratification Sought หรือ GS) มีความสอดคล้องกับค่าของความพึงพอใจที่ได้รับมา (Gratification Obtained หรือ GO) หลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ของผู้ชม และหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 ในภาพรวมผู้ชมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจสูงสุดคือ ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ รองลงมาคือความตื่นเต้นของภาพยนตร์ บทบาทสมจริงของนักแสดงนำ ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ บทบาทสมจริงของนักแสดงนำ วิธีการนำเสนอ เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์ เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับ คดีเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ ตอนจบของเรื่อง และการสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ตามลำดับ

แต่เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความคาดหวังก่อนชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 และความพึงพอใจของผู้ชมหลังการชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 พบว่าผู้ชมพึงพอใจในด้านประเด็นเรื่อง การสอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่องภาพยนตร์เป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือประเด็นเรื่องคดีเตือนใจจากเนื้อหาของภาพยนตร์ ตามด้วยภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึงเร้นลับ และความน่าสะพรึงกลัวของตัวละครในภาพยนตร์ ความสมจริงของเนื้อหาในภาพยนตร์ และบทบาทสมจริงของนักแสดงนำ ตามลำดับ เมื่อได้พิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่าผู้ชมได้รับการตอบสนองจากสื่อภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 ตามที่ผู้ชมต้องการหรือแสวงหาจากสื่อภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวมข้อมูล โดยเก็บตัวอย่างจากผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของปี พ.ศ.2552 ในเขตกรุงเทพมหานคร

ซึ่งยังไม่ครอบคลุมถึงผู้ชมในเขตอื่นๆ เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลา และงบประมาณ ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างเพียงบางส่วนเท่านั้น

2. การรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพียงอย่างเดียว ทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่เจาะลึกและยังไม่ได้รับคำตอบที่ชัดเจนในเรื่องของความคาดหวังที่จะได้รับ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจ ทั้งนี้ควรมีการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการอื่นเพิ่มเติมด้วย เช่น การสัมภาษณ์ หรือการทำ Focus Group เพื่อที่จะตอบคำถามในแต่ละประเด็นได้ชัดเจนขึ้น และละเอียดกว่าการใช้แบบสอบถาม เพื่อให้ผู้ตอบได้แสดงความคิดเห็นของตนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในแนวอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบว่าผู้รับสารมีการคาดหวัง และใช้ประโยชน์ รวมถึงได้รับความพึงพอใจจากภาพยนตร์ไทยแตกต่างกันอย่างไร
2. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับทัศนคติ และความคิดเห็นของผู้ชมภาพยนตร์ไทยเพื่อเป็นประโยชน์ต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ที่จะเป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงการนำเสนอภาพยนตร์ไทยให้มีคุณภาพ และตรงตามความต้องการของผู้ชมอย่างแท้จริง
3. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยในแนวอื่นๆว่า ภาพยนตร์ไทยที่นำออกมาเผยแพร่ นั้นมีความตรงกับความคาดหวังและความต้องการของผู้รับสารหรือไม่
4. ควรมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งก่อนและหลังจากผู้ชมได้รับชมภาพยนตร์ทันที ทั้งนี้เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่ไม่คลาดเคลื่อนจากการจดจำของผู้ชม
5. ควรมีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับเนื้อหาหรือลักษณะของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ทั้งด้านลักษณะของภูตผีในแต่ละลักษณะว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ. ฝึ พุทธ พราหมณ์และสื่อ. โลกของสื่อ. ปีที่ 2 ลำดับที่ 3 (พฤษภาคม 2542) :
หน้า 9-41.

พีระ จิร โสภณ. (2535). ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน. หลักและทฤษฎีการสื่อสาร. สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช : นนทบุรี

พีระ จิร โสภณ. (2548). ปรัชญาวิทยาศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร. หน่วยที่ 10. สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช : นนทบุรี

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

วิทยานิพนธ์ภาษาไทย

จรัส ภายโรจน์. (2543). พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

จิรบุญย์ ทัศนบรรจง. (2533). การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภท
วัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิต
วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑาทา ตาดพริ้ง. (2546). การเปิดรับข่าวสารกับความคาดหวังและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว
ชาวอเมริกันและยุโรปตะวันตกที่มีต่อประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

- เดชพัฒน์ อรรถสาร. (2538). กระบวนการการตั้งชื่อภาษาไทยในภาพยนตร์สหรัฐอเมริกา.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พสุ ชัยเวฬุ. (2541). การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการเปิดรับชมข่าวสารทางการเมืองทาง
 โทรศัพท์ของนิสิตนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการ
 สื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิสิฐ อรุณรัตน์นันท. (2552). การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ
 การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบ
 สื่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- วิชุดา ปานกลาง. (2539). การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาค
 พระโขนง” พ.ศ. 2531-2532 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ บัณฑิต
 วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สิริพร ไฝศิริ. (2544). การสร้างสรรคในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน “แม่นาคพระโขนง”.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

หนังสือ

DeFleur. Melvin. (1966). Theories of Mass Communication. New York : David McKay.

Katz, E., J. G.Blumler and M. Gurevich. (1974). The Uses of Mass Communication.

Beverly Hill : Sage Publication.

McComb, M.E. and L.E. Becker. (1979). Using Mass Communication Theory. Eglewood Cliffs : N.J. Princtice Hall.

McQuail Dennis. (1994). Masscommunication Theory. London : Sage Publication.

West, R. and Turner, L.H.. (2007). Communication Theory. Uses and Gratification Theory. Chapter 23. New York : McGraw-Hill

Windahl, Seven and Benno H.Signitzer. (1993). Using Communication Theory : An Introduction to Planned Communication. New Delhi : Sage Pubication.

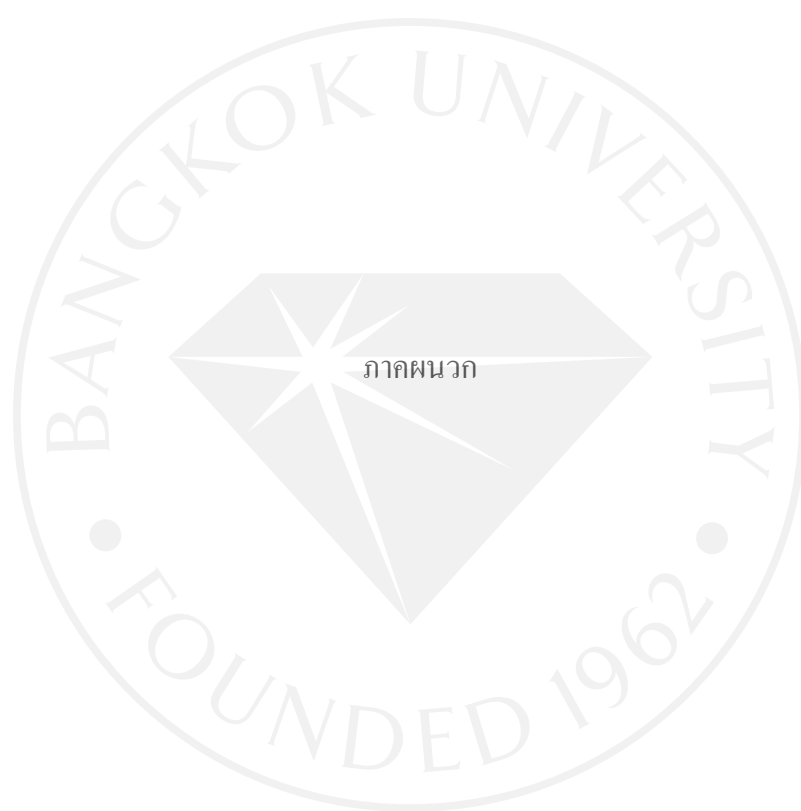
เอกสารจากอินเทอร์เน็ต

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม. (2548) “พัฒนาการของภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2540-2548” internet. สืบค้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2552 จาก <http://www.ocac.go.th/index.php?page=research&op=showDetail&rs=13&PHPSESSID=7740a788719e788fbf9fd1e7611dc816>

รายการไนน์เอ็นเตอร์เทน “หนังทำเงิน” internet. สืบค้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2552 จาก <http://news.mcot.net/entertain/inside.php?value=bmlkPTIzNzE2Jm50eXBIPWNsaXA=>

Thaicinema (Copyright 2004) “รายชื่อภาพยนตร์ไทยเข้าที่ฉายใน พ.ศ. 2552.” สืบค้นเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2552 จาก http://www.thaicinema.org/annual_release2009t.asp

Thainationalfilm. (Copyright 2005 – 2009) “ประวัติภาพยนตร์ไทย.” Internet. สืบค้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2552 http://www.thainationalfilm.com/site/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=9&Itemid=129





แบบสอบถาม

การศึกษาเรื่อง “ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552”

คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามที่นำคำตอบไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น มิใช่เพื่อประโยชน์อื่นใด กรุณาตอบคำถามตามความเป็นจริง

กรุณาระบุคำตอบโดยการขีดเครื่องหมาย ✓ ในข้อซึ่งตรงกับความคิดเห็นของคุณ

ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ภายในปี พ.ศ.2552 คุณเคยชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญหรือไม่ โปรดระบุ

เคย ไม่เคย

สำหรับผู้วิจัย

ในปี พ.ศ. 2552 คุณเคยชมภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

(1) 5แพรง (2) แฟนเก่า
 (3) 666 ตายไม่ได้ตาย (4) บุปผาราตรี 3.2
 (5) มหา'ลัยสยองขวัญ

ตอนที่ 1 ลักษณะประชากรศาสตร์

1. เพศ (1) ชาย (2) หญิง

2. อายุ

(1) 18-20 ปี (2) 21 – 23 ปี
 (3) 24 – 25 ปี

3. ระดับการศึกษา

(1) ปริญญาตรี (2) อนุปริญญา หรือเทียบเท่า
 (3) สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์

4. คุณชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญบ่อยครั้งเพียงใด

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> (1) 1-2 ครั้ง/ปี | <input type="checkbox"/> (2) 3-4 ครั้ง/ปี | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> (3) 5-6 ครั้ง/ปี | <input type="checkbox"/> (4) มากกว่า 6 ครั้ง/ปี | |

5. ในแต่ละครั้งคุณชมภาพยนตร์ คุณมักไปชมภาพยนตร์กับใคร

(เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|--------------------------------------|--|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> (1) คนเดียว | <input type="checkbox"/> (2) เพื่อน | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> (3) แฟน | <input type="checkbox"/> (4) ครอบครัว/ญาติ | |

6. โปรดระบุเหตุผลที่คุณเลือกชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| (1) เพื่อความตื่นเต้นทางด้านอารมณ์ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (2) เพื่อความบันเทิง | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (3) เพื่อเสริมย้ำความเชื่อ ความคิดของตนเอง | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (4) เพื่อนำไปสนทนากับผู้อื่น | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (5) เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงสิ่งจำเจ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (6) เพื่อเป็นการฆ่าเวลา | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (7) เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจบางประการ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (8) ไม่มีเรื่องอื่นน่าสนใจกว่านี้ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (9) ต้องการทราบว่าเนื้อเรื่องเป็นไป | | |
| ตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (10) เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

สำหรับผู้วิจัย

ตอนที่ 3 ก่อนที่คุณชมภาพยนตร์คุณคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจจาก
ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ. 2552 เพียงใด

สำหรับผู้วิจัย

เนื้อหา	สูง ที่สุด	สูง	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
7. ความตื่นเต้นของภาพยนตร์					
8. บทบาทสมจริงของนักแสดงนำ					
9. เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึง ไร้เดียงสา					
10. สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่อง					
11. คติเตือนใจจากเนื้อหาของ ภาพยนตร์					
12. ความน่าสะพรึงกลัวของตัวละคร ในภาพยนตร์					
13. ความสมจริงของเนื้อหาใน ภาพยนตร์					
14. วิธีการนำเสนอ					
15. เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ					
16. ตอนจบของเรื่อง					

ตอนที่ 4 หลังจากที่คุณได้รับชมคุณมีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ
ในปี พ.ศ. 2552 เพียงใด

สำหรับผู้วิจัย

เนื้อหา	สูง ที่สุด	สูง	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
17. ความตื่นเต้นของภาพยนตร์					
18. บทบาทสมจริงของนักแสดงนำ					
19. เนื้อหาที่ซับซ้อน คาดไม่ถึง เร้น ลับ					
20. สอดแทรกความตลกในเนื้อเรื่อง					
21. คดีเตือนใจจากเนื้อหาของ ภาพยนตร์					
22. ความน่าสะพรึงกลัวของตัว ละครในภาพยนตร์					
23. ความสมจริงของเนื้อหาใน ภาพยนตร์					
24. วิธีการนำเสนอ					
25. เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ					
26. ตอนจบของเรื่อง					

27. ความคาดหวังที่คุณคาดว่าจะได้รับจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปี พ.ศ.2552 แต่ยังไม่รับการนำเสนออย่างที่คุณต้องการ

.....

.....

.....

.....

.....

28. รูปแบบหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญแบบใดที่คุณต้องการ.

.....

.....

.....

.....

.....

29. ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญควรมีแนวโน้มอย่างไรในอนาคต และยังพบปัญหาในด้านใดบ้างเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความกรุณาตอบแบบสอบถาม

ประวัติผู้เขียน

นายพัฒนพงษ์ สังกพัฒน์ เกิดวันที่ 10 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2529 ที่จังหวัดนครราชสีมา และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีคณะวิทยาการจัดการ สาขานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต และได้เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ใน พ.ศ.2551

