



ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องสนุก: อิทธิพลของความรุนแรงและความแปลกแยก ที่มีผลต่อความสนุกของละครโทรทัศน์

พราว อรุณรังสีเวช¹, รัชธิญา ปัญญารัมย์², ปริขมน พูนถิ่น², มณฑิรา สีดวง², ดุสิตา อีรวรรณวรกุล²,
ปานแพร บุญยพุกกณะ², กฤษณะ เชื้อชัยนาท²

¹ สาขาภาพเคลื่อนไหวและสื่อผสม คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

email: proud.ar@ssru.ac.th; parunran@nyit.edu

² สาขาภาพยนตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

เนื่องจากความสนุกของสื่อ เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความสำเร็จทางการค้าของผู้ผลิตสื่อ พวกเขาจึงพยายามที่จะเพิ่มความสนุกโดยใส่ความรุนแรงลงไปในเรื่อง วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ คือ เพื่อทดสอบอิทธิพลของความรุนแรงและความแปลกแยกของตัวละครที่มีต่อความสนุกในสื่อภาพยนตร์ วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาได้ถูกใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้กรณีศึกษาคือละครเกาหลีเรื่อง The Legend of The Blue Sea (เรื่องสาวตัวร้ายกับนายตัวต้น) (2016-2017) โดยละครดังกล่าวมีทั้งหมด 20 ตอน ผู้วิจัยได้เลือก 10 ตอนเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ และเลือก 15 ฉากในแต่ละตอนมาเขียนเรียงไว้ในตารางข้อมูลซึ่งผู้วิจัยใช้ในการลงรหัสแก่ตัวแปรทั้ง 3 ตัว เมื่อการลงรหัสเสร็จสิ้น การวิเคราะห์ความถดถอยได้ถูกนำมาใช้ศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระต่อความสนุกในสื่อ ผลวิจัยแสดงให้เห็นว่า ความรุนแรงทำให้ความสนุกลดลง หากแต่ความแปลกแยกทำให้ความสนุกเพิ่มขึ้น ผู้วิจัยจึงแนะนำให้ผู้ผลิตสื่อใช้ความแปลกแยก หรือกลยุทธ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่ความรุนแรงในการสร้างความสนุกให้กับสื่อ

คำสำคัญ: ความรุนแรง, ความสนุก, ความแปลกแยก, สื่อ, ละครโทรทัศน์



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 10 1st Supplementary (January) 2018

Violence is Not Fun: The Effect of Violence and Alienation on Enjoyment in Television Serial

Proud Arunrangsiewed¹, Pasteeya Panyaram², Parischamon Poontin²,
Muntira Seedoung², Dusita Teerawatworakun², Panprae Bunyapukkna²,
Krisana Cheachainart²

¹Animation and Multimedia Program, Faculty of Management Science, Suan Sunandha Rajabhat University
email: proud.ar@ssru.ac.th; parunran@nyit.edu

²Film and Digital Media Program, Faculty of Management Science, Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

Since enjoyment in media is one of the factors that cause media organizations' commercial achievement, many of them tried to heighten enjoyment by increasing violent content in media. The objective of the current study is to investigate the effect of violence and fictional characters' alienation on audiences' enjoyment. Content analysis was used for data collection. The Legend of The Blue Sea (2016-2017) which is a Korean television serial was selected to use in the analysis. Ten episodes were chosen out of total 20 episodes, and in each selected episode, 15 scenes were listed down in the codesheet. After 4 raters finished coding all scenes, univariate regression was used to test the model. The results showed that enjoyment was negatively influenced by violent content in media but positively caused by characters' alienation. These findings suggested that media organization may choose to use characters' alienation and other strategies to improve audiences' enjoyment instead of using violent content.

Keywords: Violence, Enjoyment, Alienation, Media, Television Serial



บทนำ

ความสุขเป็นสิ่งที่ผู้บริโภคคาดหวังจากการรับชมสื่อบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นรายการโทรทัศน์, ภาพยนตร์, การ์ตูน, ตลอดจนการซื้อวิดีโอเกมมาเล่น ดังนั้นแล้วผู้ผลิตสื่อจึงมีความจำเป็นที่จะหาแนวทางเพิ่มความสุขให้แก่สิ่งที่ตนผลิต ตัวอย่างเช่น ผู้ที่เล่นวิดีโอเกม มักจะแนะนำเกมที่ตนเองกำลังเล่นให้ผู้อื่นเมื่อเขารู้สึกสนุก (Cohen, 2014) จึงเห็นได้ว่าความสุขมีผลกับการตลาดของสื่อบันเทิง นักวิชาการและครูผู้สอนจึงผลิตสื่อเพื่อการศึกษา เพราะหวังจะให้นักเรียนเกิดความสุขในเวลาเรียน (Jong, Lai, Hsia, Lin, & Lu, 2013) ทั้งนี้เนื่องจากความสุขในการเรียนเป็นสาเหตุหนึ่งของผลการเรียนที่ดี (Mega, Ronconi, & De Beni, 2014) และยังก่อให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอีกด้วย (Hagenauer & Hascher, 2014) นอกจากนี้ ดังที่ทราบว่าผู้บริโภคสื่อรับชมสื่อบันเทิงเพื่อความสุขและพอใจ เมื่อความพอใจเพิ่มขึ้น ผู้ชมธรรมดาทั่วไปอาจผันตัวกลายเป็นแฟนของสื่อ นั้น ๆ พฤติกรรมของพวกเขาจะเปลี่ยนจากรับสารด้านเดียวเป็นการมีส่วนร่วมในสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ตนชอบ ตลอดจนเข้าร่วมกิจกรรมในชีวิตจริง สิ่งเหล่านี้ทำให้แฟน ๆ เกิดความสุข ได้เข้าสังคม และผ่อนคลายความเครียด (Arunrangsiwed & Beck, 2016) ดังนั้น ความสุขของสื่อมีเพียงมีประโยชน์ในด้านธุรกิจ แต่ยังมีประโยชน์ต่อกลุ่มผู้บริโภคโดยเพิ่มความรู้เชิงบวกในการดำรงชีวิต ปัจจัยที่อาจทำให้ผู้รับชมสื่อรู้สึกสนุก และอินไปกับโลกของสื่อบันเทิง (Parasocial) อย่างภาพยนตร์และแอนิเมชัน คือ ความแปลกแยกของตัวละครจากสังคมปกติ หรือหากในภาพยนตร์ที่ไม่มีอยู่ในโลกความจริง งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาสาเหตุของความสุขที่เกิดขึ้นในสื่อบันเทิง โดยทดสอบอิทธิพลของตัวแปรอิสระ 2 ตัว คือ ความรุนแรงและความแปลกแยกของตัวละคร

จากโลกความจริงที่มีผลต่อความสุขที่เกิดขึ้นในระหว่างการรับชมสื่อละครโทรทัศน์

ความรุนแรงในสื่อ ไม่ว่าจะเป็นสื่อบันเทิงหรือข้อมูลข่าวสาร ล้วนสามารถส่งผลกระทบต่อผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นในด้านพฤติกรรม มุมมองทางสังคม และความเชื่อเกี่ยวกับความรุนแรง (Berns, 2004) ในการนำเสนอข่าวสารบ้านเมือง ผู้นำเสนอข่าวมีอำนาจมากที่จะหลีกเลี่ยงการนำเสนอเหตุการณ์รุนแรง ทั้งนี้เนื่องจากที่มาของข่าวเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง การเลียนแบบการกระทำผิดจากการรับชมข่าวสามารถเห็นได้จากการเลียนแบบวิธีการก่ออาชญากรรม การก่อการร้าย (Helfgott, 2015) ตลอดจนการเผาห้องสมุดในโรงเรียน (Arunrangsiwed, 2014) สิ่งเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นผลลัพธ์ในทางไม่ดีที่ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากการรับชมสื่อ ในขณะเดียวกันผลลัพธ์ทางอ้อมจากการรับชมเหตุการณ์รุนแรงทางการเมืองยังถูกผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตไปโพสซ้ำในเชิงยั่วยุ ซึ่งทำให้เกิดความเสียหายต่อความสงบของบ้านเมืองเป็นลูกโซ่ (Meschoulam, de Benito, Blumenkron, Muhech, Naanous, Ramirez, & Quintanilla, 2017) ความรุนแรงในสื่อร่วมกับความรุนแรงที่พบเห็นจากสภาพแวดล้อมยังสามารถเพิ่มระดับความก้าวร้าวในเยาวชนระดับประถมศึกษา (Coker et al., 2014) อย่างไรก็ตาม ในยุคหนึ่ง เกิดการถกเถียงของนักวิชาการว่า ตัวแปรใดเกิดขึ้นก่อนระหว่าง (1) การรับชมสื่อที่มีความรุนแรง กับ (2) ความก้าวร้าวที่มีอยู่แต่เดิมในบุคคลหนึ่ง ๆ ผู้ที่มีความก้าวร้าวอาจเลือกรับชมสื่อที่มีความรุนแรง หรือ สื่อที่มีความรุนแรงอาจทำให้ผู้รับชมมีความก้าวร้าว จึงเกิดงานศึกษาตามยาว (Longitudinal Design) ซึ่งสามารถพิสูจน์ได้ว่าการรับชมสื่อที่มีความรุนแรงเป็นเวลานาน ทำให้เยาวชนมีความก้าวร้าวมากขึ้น (Krahé, Busching, & Möller, 2012)

จากที่กล่าวไว้ในข้างต้น ข่าวสารเกี่ยวกับความรุนแรงในสังคมและการก่ออาชญากรรมนั้น นักข่าว



สามารถหลีกเลี่ยงการนำเสนอได้ยาก สิ่งที่เขาสามารถปรับเปลี่ยนได้อาจมีเพียงกลยุทธ์การนำเสนอ แต่ในทางกลับกัน ผู้ผลิตสื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชัน และหนังสือการ์ตูนมีทางเลือกที่จะกำหนดโครงเรื่องและระดับความรุนแรงได้ด้วยตนเอง แต่น่าเสียดายสื่อจำนวนมากยังมีความรุนแรง โดยไม่มุ่งแสดงให้เห็นถึงโทษของการใช้ความรุนแรงนั้น ๆ ทั้งนี้เพียงเพื่อหวังดึงดูดความสนใจของผู้ชม ตัวอย่างเช่นละครโทรทัศน์ที่นำเสนอความรุนแรงในครอบครัวด้วยฉากตบตี ไม่ว่าจะเป็นระหว่างผู้หญิงด้วยกันหรือผู้หญิงกับผู้ชาย ความรุนแรงเช่นนี้เกิดจากมุมมองของผู้ผลิตสื่อที่มีต่อสังคม และเมื่อสื่อถูกเผยแพร่ สังคมก็จะได้รับรู้จากสื่อ ทั้งด้านความเชื่อ การเลียนแบบ และทำซ้ำ (Joyce & Martinez, 2017) เสมือนเป็นวงจรอุบาทว์ที่ไม่มีวันสิ้นสุด Friehe, Müller, และ Neumeier (2017) ได้นำเสนอแนวคิดที่ว่า คดีอาชญากรรมในประเทศเยอรมันลดลงอย่างเห็นได้ชัดหลังการรวมประเทศ ซึ่งอาจมีเพียงเกิดจากสถานการณ์ทางการเมืองที่เปลี่ยนไป หากแต่เพราะรายการโทรทัศน์หลังรวมประเทศมีความรุนแรงน้อยกว่ารายการที่ฉายก่อนรวมประเทศ

ผู้วิจัยของงานวิจัยนี้ ได้ตรวจสอบดูรายชื่อภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดของโลกและพบว่า ภาพยนตร์เหล่านี้มีทั้งความรุนแรง และตัวละครหรือสถานที่ที่มีความแปลกแยกจากโลกปกติ อย่างที่เห็นได้จากภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่และแฟนตาซี ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองชนิดนี้สามารถทำรายได้มากกว่าภาพยนตร์แนวอื่น ๆ ด้วยสาเหตุนี้และข้อค้นพบของงานวิจัยในอดีต ตัวแปรความรุนแรงและความแปลกแยกจึงนำมาใช้เป็นตัวแปรต้น เพื่อตรวจสอบอิทธิพลที่มีต่อความสนุกของละครโทรทัศน์ การสร้างความแปลกแยกของตัวละครอาจเป็นแนวทางที่จะทำให้ภาพยนตร์และสื่อบันเทิงอื่น ๆ มีความสนุกได้โดยไม่ต้องเพิ่มความรุนแรง ด้วยเหตุว่า ความรุนแรง

ในสื่อส่งผลเสียเหลือคณานับดังที่กล่าวไว้ในงานวิชาการด้านผลกระทบจากสื่อ

ทบทวนวรรณกรรม

จากที่กล่าวมาข้างต้นที่ว่า ความสนุกในการเล่นเกมส์ เป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นแนะนำปากต่อปากให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ (Cohen, 2014) ความสนุกในการเล่นเกมส์ยังมีอิทธิพลเชิงพฤติกรรมกับผู้เล่น เช่น พฤติกรรมเลียนแบบความรุนแรงในเกมส์ (Anderson & Warburton, 2012) ซึ่งความสนุกนี้สามารถเกิดมาจาก ความง่ายในการเล่นเกมส์ เช่น ได้คะแนนง่าย และตัวละครไม่ค่อยตาย (Chumbley & Griffiths, 2006) เมื่อทราบแล้วว่า เมื่อมีความสนุกกับการเล่นวิดีโอเกมส์ ทำให้ผู้เล่นก่อความรุนแรง จึงนำไปสู่การตั้งคำถามว่า ความรุนแรง ทำให้ผู้บริโภคสื่อรู้สึกสนุกมากขึ้นด้วยหรือไม่ คำตอบของคำถามนี้ได้ถูกตอบในงานวิจัยของ Raney และ Depalma (2006) ที่พบว่า แฟน ๆ ของกีฬา ชื่นชอบการชมกีฬาที่มีความรุนแรงมากกว่ากีฬาที่ไม่มีความรุนแรง เช่น คนชอบดูฟุตบอลมากกว่าเบตองหรือสนุกเกอร์ เป็นต้น ผู้สร้างภาพยนตร์ก็มีความเชื่อนี้เช่นกันคือ การเพิ่มความรุนแรงเข้าไปในสื่อ จะทำให้ภาพยนตร์สนุกขึ้น และดึงดูดผู้ชมได้มากขึ้น (Weaver, Jensen, Martins, Hurley, & Wilson, 2011) แต่ในทางกลับกัน ความรุนแรงกับความสนุกอาจมีการแปรผกผันซึ่งกันและกัน อย่างในข้อค้นพบของ Cramer และ Mecham (1982) ที่พบว่าหลังจากมีการจัดเรตเข้ามาควบคุม ภาพยนตร์แอนิเมชันในยุคแรก ๆ ความรุนแรงกลับมากขึ้น แต่ความสนุกกลับลดลง ดังนั้น อาจไม่สามารถสรุปได้ว่า ความรุนแรงทำให้ความสนุกเพิ่มขึ้นหรือลดลงกันแน่ Gray, Sandvoss, และ Harrington (2007) กล่าวว่า แฟน ๆ สนทนากันด้วยความสนุกทั้งในเรื่องที่เขาชอบ เช่น ดาราคนโปรด และในเรื่องที่เขาไม่ชอบ เช่น ดาราที่พวกเขาเกลียด



อีกมุมมองหนึ่งซึ่งงานวิจัยในอดีตได้นำตัวแปรความสนุกไปเชื่อมกับสื่อบันเทิง คือ การที่ผู้ชมรู้สึกสนุก สืบเนื่องมาจากบทบาทของตัวละครแต่ละตัว เมื่อตัวละครที่เป็นคนดีได้รับผลในทางที่ดี ในตอนจบของเรื่อง ผู้ชมจะรู้สึกว่าการละครเรื่องนั้นสนุก (Weber, Tamborini, Lee, & Stripp, 2008) แต่ในทางกลับกัน ผู้ชมรู้สึกสนุกไปกับตัวร้ายที่ร้ายบริสุทธิ์ เพราะ พฤติกรรมเช่นนั้นยากที่จะพบเห็นในโลกความจริง (Krakowiak, 2008) ทั้งนี้อาจหมายความว่า ผู้ชมรู้สึกสนุกเมื่อได้เห็นเรื่องแปลกใหม่ เหมือนกับที่คนทั่วไปมักหัวเราะเมื่อได้ฟังเรื่องแปลก ๆ ที่ตนคาดไม่ถึง งานวิจัยนี้จึงตั้งสมมติฐานว่า

H1 : ความรุนแรงในสื่อมีอิทธิพล ทำให้เกิดความสุข

H2 : ความแปลกแยกของตัวละครจากสังคม ในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ มีอิทธิพลทำให้เกิดความสุข

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยจำนวน 4 คน (ชื่อที่ 2 ถึง 5) เป็นผู้ให้รหัสแก่ข้อมูล (Coder) โดยใช้เครื่องมือวัดที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยเฉพาะเพื่องานวิจัยนี้ จำนวน 3 แบบวัด คือ (1) เครื่องมือวัดความรุนแรง (2) เครื่องมือวัดความแปลกแยกจากสังคมของตัวละคร และ (3) เครื่องมือวัดความสุข ทุกเครื่องมือใช้การลงรหัส 1 ถึง 4 (1 = น้อย; 2 = ค่อนข้างน้อย; 3 = ค่อนข้างมาก; 4 = มาก)

(1) เครื่องมือวัดความรุนแรง มีทั้งหมด 6 ข้อ คะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้คือ 24 คะแนน และต่ำสุดคือ 6 คะแนน การมีคะแนนมากในส่วนนี้ หมายถึง ฉากนั้น ๆ ของละคร มีความรุนแรงมาก ตัวอย่าง ข้อความในเครื่องมือวัด คือ “การมีข่าวของแตก”, “การมีตัวละครได้รับบาดเจ็บทางกาย”, “การใช้วาจารุนแรง”

เป็นต้น เครื่องมือวัดนี้มี Intraclass Correlation Coefficient คือ .593 ซึ่งอยู่ในระดับที่ต่ำ แต่พอรับได้

(2) เครื่องมือวัดความแปลกแยกจากสังคมของตัวละคร มีทั้งหมด 6 ข้อ หากฉากใดของเรื่องมีค่าระดับคะแนนในส่วนนี้สูง แสดงว่า มีตัวละครในฉากที่มีพฤติกรรมแปลกแยกจากสังคมมาก ตัวอย่างข้อความในเครื่องมือวัด เช่น “การทำท่าทาง มีความแปลกแยก”, “ความสามารถ (พลังพิเศษ) มีความแปลกแยก”, “การใช้คำพูด มีความแปลกแยก” เป็นต้น โดย Intraclass Correlation Coefficient วัดได้เพียง .393 ซึ่งอาจถือได้ว่า เป็นจุดอ่อนของงานวิจัยนี้

(3) เครื่องมือวัดความสุข มีจำนวน 8 ข้อ การที่ฉากใด ๆ ได้คะแนนสูงในส่วนนี้ แสดงให้เห็นว่า ฉากนั้น ๆ มีความสนุกมาก ตัวอย่างข้อความในเครื่องมือวัดนี้คือ “ความสุขที่เกิดจากการทำทางของตัวละคร”, “ความสุขที่เกิดจากอารมณ์ของตัวละคร”, “ความสุขที่เกิดจากการแสดงสีหน้าของตัวละคร” เป็นต้น โดย Intraclass Correlation Coefficient อยู่ในระดับค่อนข้างสูง คือ .702

ขั้นตอนการทำวิจัย เริ่มตั้งแต่การกำหนดละครเรื่องให้ผู้ลงรหัส 4 คนมีประสบการณ์การรับชมเหมือนกัน ทั้งนี้เพื่อให้มีความแม่นยำในการวิเคราะห์ โดยละครเรื่องที่ถูกเลือก คือ The Legend of The Blue Sea (2016-2017) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ นางเงือก ที่ขึ้นมาอยู่ร่วมกับคนทั่วไปในโลกมนุษย์ ละครฉบับภาษาไทยที่ถูกนำมาวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ มีทั้งหมด 20 ตอน (คนไทยมักเรียกติดปากว่า ซีรีส์เกาหลี) โดยนักวิจัยได้สุ่มตอนวันตอน โดยเลือกมาศึกษาเฉพาะตอนที่เป็นเลขคี่ รวมแล้วตอนที่นำมาศึกษา มีทั้งหมด 10 ตอน โดยในแต่ละตอน ผู้วิจัยจะเลือก 15 ฉากเพื่อมาลงรหัส โดย 1 ฉากหมายถึง เหตุการณ์ในละครที่เกิดขึ้น ณ สถานที่หนึ่ง ๆ และเมื่อไรก็ตามที่มีการตัดภาพไปยังสถานที่อื่นจะนับเป็นฉากต่อไป สรุปได้ว่ามีทั้งหมด 150 กรณีในตาราง

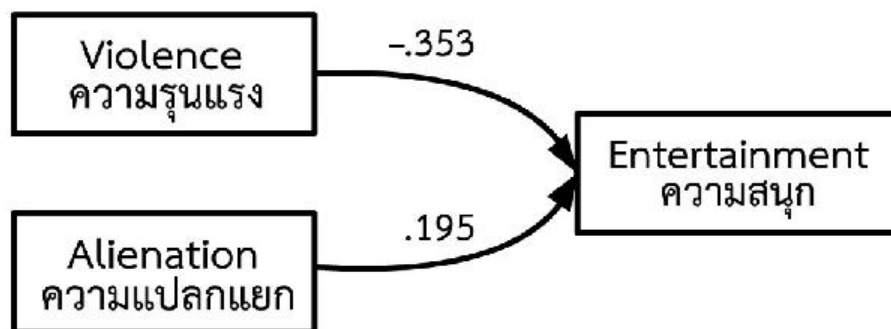


บันทึกข้อมูล (code sheet) ที่ผู้วิจัยเตรียมไว้เพื่อลงรหัส หลังจากเตรียมตารางบันทึกข้อมูล (code sheet) เสร็จแล้ว นักวิจัย 4 คนได้แยกกันชมภาพยนตร์ และลงรหัส จากนั้นได้นำข้อมูลมาหาค่า Intraclass Correlation Coefficient (ICC) และนำแต่ละข้อมาเฉลี่ยกันทุกคน เพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป การวิเคราะห์ทางสถิติของงานวิจัยนี้ ใช้การวิเคราะห์ความถดถอย (Univariate Regression

Analysis) เพื่อตรวจสอบอิทธิพลของความรุนแรงและความแปลกแยกที่มีต่อความสนุกของละคร

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ความถดถอย พบว่า โมเดลของงานวิจัยนี้ที่มีความรุนแรง และความแปลกแยกเป็นตัวแปรต้นของความสนุก มีนัยสำคัญทางสถิติ ($F=16.049$; $p=.000$; $R=.423$; $R^2=.179$; $R^2_{\text{adjusted}}=.168$)



ภาพที่ 1 โมเดล แสดงผลการวิจัย

แต่เมื่อได้พิจารณาการอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรต้นแต่ละตัวพบว่า ความรุนแรงมีอิทธิพลเชิงลบต่อความสนุกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($Beta=-.353$; $t=-4.693$; $p=.000$; $r_{\text{partial}} = -.361$) และความแปลกแยกของตัวละครจากสังคมในเนื่อง

เรื่อง มีอิทธิพลเชิงบวกกับความสนุก ($Beta=.195$; $t=2.584$; $p=.011$; $r_{\text{partial}}=.208$) กล่าวคือ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีผลในทางตรงกันข้ามกับสมมติฐาน H1 แต่รับรองสมมติฐาน H2

ตารางที่ 1 ผลของการวิเคราะห์ถดถอยโดยมีความสนุกเป็นตัวแปรตาม

#	ตัวแปรต้น/ตัวแปรอิสระ	beta	t	$r_{\text{zero-order}}$	r_{partial}	p-value	VIF
1	ความรุนแรง	-.353	-4.693	-.377	-.361	.000	1.1498
2	ความแปลกแยก	.195	2.584	.237	.208	.011	1.0452



ตารางที่ 2 สถิติเชิงพรรณนาของผู้ลงรหัส 4 คน

#	ตัวแปร	Mean ₁	Mean ₂	Mean ₃	Mean ₄	Mean _{all}	S.D.	ICC
1	ความรุนแรง	7.66	6.33	8.14	8.55	7.67	1.96	.593
2	ความแปลกแยก	9.88	9.27	10.21	11.09	10.11	1.03	.393
3	ความสนุก	14.27	10.30	17.84	14.46	14.22	4.23	.702

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยที่พบว่าความรุนแรงมีอิทธิพลเชิงลบกับความสนุกของภาพยนตร์โทรทัศน์ มีความคล้ายคลึงกับงานวิจัยของ Cramer และ Mechem (1982) ที่ว่า เมื่อมีการจัดเรทในยุคแรก ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชัน มีความสนุกลดลง แต่ความรุนแรงมากขึ้น การค้นพบว่าความรุนแรงมากขึ้น จะทำให้ความสนุกกลดลงนั้น เป็นข้อค้นพบที่ดี ที่ควรนำมาเผยแพร่และบอกต่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการผู้ผลิตสื่อ เพื่อให้ผู้ผลิตสื่อเหล่านี้ได้ตระหนักว่า ความรุนแรงในสื่อไม่ได้ทำให้ภาพยนตร์สนุกขึ้น ซึ่งหมายความว่าไม่ได้ทำให้พวกเขามีกำไรมากขึ้น ผู้ผลิตสื่อควรคิดปรับลดความรุนแรงของเนื้อหา ไม่ว่าจะทางกาย ทางคำพูด หรือความรุนแรงทางอารมณ์ เช่น การนินทา การร่ายาพิษ เป็นต้น (Coyne & Whitehead, 2008) การปรับลดความรุนแรง มิได้มีผลให้ความสนุกมากขึ้นเพียงอย่างเดียว แต่ยังทำให้เกิดผลเสียต่อผู้บริโภคสื่ออีกด้วย เพราะความสนุกไปกับสิ่งที่มีความรุนแรง จะทำให้ผู้บริโภคสื่อ ได้รับอิทธิพลเชิงลบ เช่น ความก้าวร้าวหลังเล่นวิดีโอเกมส์ (Anderson & Warburton, 2012)

ในอีกคู่ตัวแปรของงานวิจัย ความสัมพันธ์ที่พบเป็นไปตามสมมติฐาน H2 คือความแปลกแยกของตัวละคร ให้ความสนุกเพิ่มมากขึ้น ผลการวิจัยในส่วนนี้อาจช่วยอธิบายสาเหตุที่ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ที่ตัวละครมีพลังเหนือธรรมชาติเป็นที่นิยมกันมาก จากงานวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมและกิจกรรมของแฟน ๆ ผู้ชมชอบตัวละครที่มีความแปลกแยกจากสังคมโลก

ปกติ เพราะเมื่อเขาอินไปกับตัวละครดังกล่าว เขาจะรู้สึกตนหลุดออกจากความเครียดในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการแต่งฟิค (Fan Fiction) ที่แฟน ๆ มักเลือกแต่งจากตัวละครที่มีพลังพิเศษ (Arunrangsiwed, 2016) หากพิจารณาดู จะทราบว่าแฟน ๆ ที่แต่งฟิค จากสื่อที่ตนเองชอบนั้น มีการลงทุนลงแรงมากกว่า แฟน ๆ ที่ชมภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว จึงอาจอธิบายได้ว่า การมีตัวละครที่มีความแปลกแยกจากสังคมปกติ ทำให้แฟน ๆ ชื่นชอบรู้สึกสนุก และหลงใหลในเรื่อง ภาพยนตร์ที่มีแวมไพร์ (Vampire) เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมภาพยนตร์ชอบความแปลกแยกจากสังคมปกติ ภาพยนตร์แนวนี้นี้เป็นที่นิยมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพราะแวมไพร์ ไม่ได้อยู่ในกฎระเบียบของสังคมโลกปกติ พวกเขามีอำนาจที่เหนือกว่า และเมื่อผู้ชมได้ชมเขาจะรู้สึกเป็นอิสระจากโลกปกติชั่วคราว ในขณะที่ชมนั้น (Leavenworth, 2009)

นอกจากนี้ข้อสรุปในงานวิจัยของ Krakowiak (2008) ยังสามารถนำมาสนับสนุนสมมติฐาน H2 เพราะผู้ชมจะรู้สึกสนุกเมื่อได้รับชมตัวละครที่ร้ายบริสุทธิ์ ทั้งนี้เนื่องจากบทบาทดังกล่าวไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง การที่ไม่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปนั้น มีความคล้ายคลึงกับความแปลกแยกซึ่งเป็นตัวแปรต้นของงานวิจัยนี้ ความร้ายบริสุทธิ์นั้นถือได้ว่าเป็นความแปลกแยกในด้านจิตลักษณะ แต่ตัวแปรในงานวิจัยนี้กล่าวถึงความแปลกแยกในด้านการแสดงออกและกายภาพ ผู้วิจัยจึงขอแนะนำงานวิจัยในอนาคตที่ต้องการศึกษาความแปลกแยกให้ทำ



เครื่องมือวัดที่มีความแปลกแยกทั้ง 2 ลักษณะรวมอยู่ด้วยกัน ความแปลกแยกจากโลกความจริงนั้นมิเพียงช่วยให้เรื่องราวสนุกน่าติดตาม แต่ยังสามารถช่วยลดผลกระทบทางลบในผู้ชมได้ในกรณีที่สื่อดังกล่าวมีความรุนแรง เมื่อพิจารณาผลการวิจัยร่วมกับการสังเคราะห์ของ Anderson และ Warburton (2012) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ความรุนแรงจะถูกเลียนแบบโดยผู้ชมได้ง่ายเมื่อความรุนแรงนั้นสามารถทำได้ในโลกความจริง เช่น ใช้อาวุธปืน และ มีด แต่ในทางตรงกันข้ามความรุนแรงจะถูกเลียนแบบได้ยาก เมื่อความรุนแรงนั้นแปลกแยกจากโลกความจริง เช่นการใช้อิทธิฤทธิ์หรือการต่อสู้กันด้วยยานอวกาศ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงสนับสนุนให้ผู้สร้างภาพยนตร์และแอนิเมชันได้คิดกลยุทธ์เพิ่มความสนุกโดยใช้ความแปลกแยก อย่างไรก็ตามสิ่งที่ท้าทายสำหรับการสร้างสื่อเหล่านี้คือการออกแบบความแปลกแยกโดยมิให้สิ้นเปลืองงบประมาณมากเกินไป

ข้อจำกัด

ข้อจำกัดหลักของงานวิจัยนี้คือ กรณีนี้นำมาศึกษาไม่มีความหลากหลาย เพราะเป็นการวิเคราะห์ละครโทรทัศน์ เพียงเรื่องเดียว คือ ละครเกาหลี เรื่อง The Legend of The Blue Sea (2016-2017) หากเทียบกับ ภาพยนตร์ที่ฉายในโทรทัศน์ทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์เกาหลีอาจไม่ใช่ตัวแทนที่ดี เพราะมีความโด่งดังไม่มากนัก เทียบกับภาพยนตร์ตะวันตกไม่ได้ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะให้งานวิจัยในอนาคตที่มีหัวข้อการศึกษาคล้ายคลึงกัน เลือกศึกษาภาพยนตร์ที่มีความหลากหลาย และศึกษาภาพยนตร์ประเภทที่มีความโด่งดังกว่านี้ เช่น ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ อย่าง The Flash, Daredevil, Arrow, หรือ ภาพยนตร์แนวที่มีพลังเหนือมนุษย์อื่น ๆ เช่น Teen Wolf และ Supernatural ตลอดจนภาพยนตร์แนวสืบสวน อาทิ CSI หรือภาพยนตร์แนวฆาตกรรมที่จบไปแล้ว และมีสถิติผู้ชมสูงสุดอย่าง Dexter

ข้อจำกัดต่อมาของงานวิจัยนี้อยู่ที่วิธีการวิจัย คือ วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ซึ่ง

โดยปกติ วิธีนี้จะมีค่าน่าเชื่อถือน้อยกว่าการวิจัยเชิงปริมาณวิธีอื่น ๆ อยู่แล้ว และงานวิจัยนี้ยังใช้ผู้วิจัยเองเป็นผู้ลงรหัส ซึ่งจะทำให้น่าเชื่อถือของข้อมูลลดลงไปอีก จึงขอแนะนำให้งานวิจัยในอนาคต เลือกที่จะใช้ผู้ลงรหัสเป็นบุคคลภายนอก ที่ไม่รู้จักวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จะทำให้ได้ผลที่แม่นยำกว่า นอกจากนี้โมเดลที่ได้จากงานวิจัยนี้ ควรได้รับการพิสูจน์ซ้ำด้วยการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม ตลอดจนใช้การวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยให้ผู้เข้าร่วมได้รับชมสื่อที่มีระดับความรุนแรง และความแปลกแยกแตกต่างกัน ได้มาประเมินความสนุกแต่ละฉาก

ส่วนข้อจำกัดสุดท้ายที่จะนำเสนอ คือ การที่แบบประเมินความแปลกแยกมีค่า Intraclass Correlation Coefficient ต่ำจนไม่สามารถยอมรับได้ แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือวัดนั้น อาจไม่เที่ยงตรง หรือผู้ลงรหัสไม่ได้กำหนดข้อตกลงกันอย่างจริงจังก่อนแยกย้ายไปลงรหัส วิธีการที่อาจช่วยในการจัดการกับปัญหานี้คือ ตัดตัวแปรดังกล่าวออกจากโมเดล หรืองานวิจัยในอนาคตอาจทดลองสร้างเครื่องมือที่มีความแม่นยำกว่านี้ มาวิเคราะห์โมเดลนี้ซ้ำ

สรุป

ความสนุกเป็นสิ่งสำคัญที่สื่อบันเทิงจำเป็นต้องสร้างให้ผู้บริโภคสื่อได้รับรู้ ซึ่งมักมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มกำไรให้กับองค์กรของตน มีผู้ผลิตสื่อบางกลุ่มมีความเชื่อว่า ความรุนแรงในภาพยนตร์ สามารถเพิ่มความสนุก และสร้างรายได้ที่ดีให้กับตนได้ แต่งานวิจัยนี้กลับพบว่า ความรุนแรงในสื่อมีผลเชิงลบต่อความสนุกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งต่างจากความแปลกแยกที่ทำให้เกิดความสนุกมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผู้วิจัยจึงเสนอแนะให้ ผู้ผลิตสื่อหันมาหากกลยุทธ์อื่นที่ไม่ใช่ความรุนแรง ในการเพิ่มความสนุกให้แก่สื่อ การทำเช่นนี้เป็นการผลิตสื่อที่มีการสร้างสรรค์สังคม เพราะงานวิจัยด้านผลกระทบจากสื่อจำนวนมากได้ระบุชัดแล้วว่า ความรุนแรงในสื่อทำให้ผู้ชมเกิดความก้าวร้าวจริง (Anderson et al., 2017)



กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ภัชธิญา ปัญญารัมย์, ปริชมน พูนถิ่น, มณฑิรา สีตวง และ ดุสิตา อธิวัฒน์วรกุล นักศึกษาศาสาภาพยนตร์ภาคพิเศษ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้คิดหัวข้อและลงรหัสในวิจัยนี้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยในรายวิชาพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัล ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2559 ในภายหลังผู้สอนได้ขอนำมาพัฒนาเป็นบทความวิจัย และขอขอบคุณคณาจารย์ในสาขาภาพยนตร์ที่มอบโอกาสดี ๆ ให้ผู้วิจัยได้สอนนักศึกษาห้องนี้ โดยเฉพาะกลุ่มที่เป็นต้นกำเนิดบทความวิจัยนี้ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความรับผิดชอบและมุ่งมั่นในการเรียนรู้มาก

โดยก่อนหน้านี้จะเป็นบทความฉบับนี้ งานวิจัยนี้ได้ถูกนำเสนอในงานประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติครั้งที่ 7 ปี พ.ศ. 2560 และได้รับเงินสนับสนุนการนำเสนอผลงานจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

References

- Anderson, C. A., & Warburton, W. A. (2012). **The impact of violent video games: An overview.** Growing up fast and furious: Reviewing the impacts of violent and sexualised media on children, 56-84.
- Arunrangsiwed, P. (2014). Science School Was Burned: A Case Study of Crisis Management in Thailand. **International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering**, 8(7), 2240-2248.
- Arunrangsiwed, P. (2016). The Confirmation Study of Mutant Being and Friendship of Slash Characters in Original Media. **Silpakorn University Journal of Social Sciences, Humanities, and Arts**, 16(1), 19-34.
- Arunrangsiwed, P. & Beck, C.S. (2016). Positive and Negative Lights of Fan Culture. **Suan Sunandha Rajabhat University Journal of Management Science**, 3(2), 40-58.
- Berns, N. S. (2004). **Framing the victim: Domestic violence, media, and social problems.** Somerset, NJ: Transaction.
- Chumbley, J., & Griffiths, M. (2006). Affect and the computer game player: the effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play. **CyberPsychology & Behavior**, 9(3), 308-316.
- Cohen, E. L. (2014). What makes good games go viral? The role of technology use, efficacy, emotion and enjoyment in players' decision to share a prosocial digital game. **Computers in Human Behavior**, 33, 321-329.
- Coker, T. R., Elliott, M. N., Schwebel, D. C., Windle, M., Toomey, S. L., Tortolero, S. R., ... & Schuster, M. A. (2015). Media violence exposure and physical aggression in fifth-grade children. **Academic pediatrics**, 15(1), 82-88.



- Coyne, S. M., & Whitehead, E. (2008). Indirect aggression in animated Disney films. **Journal of communication**, 58(2), 382-395.
- Cramer, P., & Mechem, M. B. (1982). Violence in children's animated television. **Journal of applied developmental psychology**, 3(1), 23-39.
- Friehe, T., Müller, H., & Neumeier, F. (2017). The Effect of Western TV on Crime: Evidence from East Germany. **Joint Discussion Paper Series in Economics**. Germany: The Universities of Marburg Press.
- Gray, J., Sandvoss, C., & Harrington, L. (2007). Why study fans? In *Fandom Identities and Communities in a Mediated World*. NYU Press, pp. 1-18.
- Hagenauer, G., & Hascher, T. (2014). Early adolescents' enjoyment experienced in learning situations and its relation to student achievement. **Journal of Education and Training Studies**, 2(2), 20-30.
- Helfgott, J. B. (2015). Criminal behavior and the copycat effect: Literature review and theoretical framework for empirical investigation. **Aggression and violent behavior**, 22, 46-64.
- Jong, B. S., Lai, C. H., Hsia, Y. T., Lin, T. W., & Lu, C. Y. (2013). Using game-based cooperative learning to improve learning motivation: A study of online game use in an operating systems course. **IEEE Transactions on Education**, 56(2), 183-190.
- Joyce, S. N., & Martinez, M. (2017). From Social Merchandising to Social Spectacle: Portrayals of Domestic Violence in TV Globo's Prime-Time Telenovelas. **International journal of communication**, 11, 220-236.
- Krahé, B., Busching, R., & Möller, I. (2012). Media violence use and aggression among German adolescents: Associations and trajectories of change in a three-wave longitudinal study. **Psychology of Popular Media Culture**, 1(3), 152-166.
- Krakowiak, K. M. (2008). **When good characters do bad things examining the effect of moral ambiguity on enjoyment** (Doctoral dissertation, Pennsylvania State University, August 2008).
- Leavenworth, M. L. (2009). Lover revamped: sexualities and romance in the black dagger brotherhood and slash fan fiction. **Extrapolation**, 50(3), 442-462.



- Mega, C., Ronconi, L., & De Beni, R. (2014). What makes a good student? How emotions, self-regulated learning, and motivation contribute to academic achievement. **Journal of Educational Psychology**, 106(1), 121.
- Meschoulam, M., de Benito, C., Blumenkron, C., Muhech, A., Naanous, T., Ramírez, A., & Quintanilla, S. (2017). Mass Media, Violence, and Peacebuilding: A Qualitative Study in Mexico. **International Journal of Peace Studies**, 22(1), 1-20.
- Raney, A. A., & Depalma, A. J. (2006). The effect of viewing varying levels and contexts of violent sports programming on enjoyment, mood, and perceived violence. **Mass Communication & Society**, 9(3), 321-338.
- Weaver, A. J., Jensen, J. D., Martins, N., Hurley, R. J., & Wilson, B. J. (2011). Liking violence and action: An examination of gender differences in children's processing of animated content. **Media Psychology**, 14(1), 49-70.
- Weber, R., Tamborini, R., Lee, H. E., & Stipp, H. (2008). Soap opera exposure and enjoyment: A longitudinal test of disposition theory. **Media Psychology**, 11(4), 462-487.