



ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมในกลุ่ม Generation C  
ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น

โดย

นายคหบดี กัลย์จาฤก

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน  
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2558  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมในกลุ่ม Generation C  
ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น

โดย

นายคหบดี กัลย์จาฤก



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน  
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2558  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



EXPECTATION AND ATTITUDE TOWARD ACTION DRAMA AMONG  
GENERATION C AUDIENCE

BY

MR. KAHABODEE KALJAREUK



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS  
PROGRAM IN MASS COMMUNICATIONS ADMINISTRATION  
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION  
THAMMASAT UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2015  
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

การค้นคว้าอิสระ

ของ

นายคหบดี กัลย์จาฤก

เรื่อง

ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมในกลุ่ม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอคชั่น

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารสื่อสารมวลชน)

เมื่อ วันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2559

ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ

.....  
(รองศาสตราจารย์ปัทมา สุวรรณภักดี)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....  
(รองศาสตราจารย์แอนนา จุมพลเสถียร)

กรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ

.....  
(รองศาสตราจารย์วงหทัย ดันชีวะวงศ์)

คณบดี

.....  
(รองศาสตราจารย์พรทิพย์ สัมปตตะวนิช)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมในกลุ่ม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น
ชื่อผู้เขียน	นายคหบดี กัลย์จาฤก
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	บริหารสื่อสารมวลชน วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	รองศาสตราจารย์แอนนา จุมพลเสถียร
ปีการศึกษา	2558

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม ทัศนคติ แนวโน้มพฤติกรรมและความคาดหวังของผู้ชมละครในกลุ่ม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยเทคนิคการสนทนากลุ่ม (focus group discussion) กับผู้ชมละครในกลุ่ม Generation C ช่วงอายุ 18-22 ปี (วัยเรียน) และช่วง 23-34 ปี (วัยทำงาน) จากผลการวิจัยพบว่า Generation C ทั้งสองช่วงอายุมีการเปิดรับสื่อเกี่ยวละครแนวแอ็คชั่นจากสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นหลัก โดยส่วนใหญ่รับชมละครแนวแอ็คชั่นดราม่าและแอ็คชั่นคอมเมดี้ นอกจากนี้ ส่วนใหญ่มีทัศนคติค่อนข้างไปในเชิงลบต่อละครแนวแอ็คชั่น เนื่องจากรู้สึกไม่พอใจต่อองค์ประกอบของละครแนวแอ็คชั่นในด้าน ด้านภาพหรือเทคนิคการถ่ายทำ โครงเรื่อง สาระของเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง ด้านเสียงภาษา ตัวละครหรือผู้แสดง เสียงหรือบทพูด แต่รู้สึกพอใจในด้านผู้ผลิตละคร โดยส่วนใหญ่มีความตั้งใจที่จะชมละครแนวแอ็คชั่นและคาดหวังว่าจะมีการพัฒนาในองค์ประกอบด้านต่างๆ ดังกล่าวต่อไปในอนาคต

**คำสำคัญ:** Generation C, ละครแนวแอ็คชั่น, ความคาดหวัง, ทัศนคติ

An Independent Study Title	EXPECTATION AND ATTITUDE TOWARD ACTION DRAMA AMONG GENERATION C AUDIENCE
Author	Mr. Kahabodee Kaljareuk
Degree	Master of Arts
Major Field/Faculty/University	Mass Communication Administration Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Advisor	Ass.Prof. Anna Choompolsathien.
Academic Years	2015

### ABSTRACT

The objective of the research is to study the exposure to the media, behavior, attitude, behavioral tendency, and expectations of Generation-C viewers of action drama. This is a qualitative research using focus group discussion with Generation-C viewers of drama of the 18-22-year age group (studying age) and the 23-34-year age group (working age). The findings reveal that Generation-C people of both age groups are exposed to the media about action drama mainly from television and the Internet. The majority of the samples watch action drama and action comedy. They tend to have a negative attitude toward action drama, as they are not happy with its components in such areas as visual or filming techniques, plot, essence or theme, language, characters or cast, and voice or script although they are happy with the producers. Most intend to continue to watch action drama and expect to see further development of the above-mentioned components in the future.

**Keyword:** Generation C, Action drama, Expectation, Attitude

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง"ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมในกลุ่มGeneration C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น" เสร็จลุล่วงได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์แอนนา จุมพลเสถียร ที่ได้ให้เกียรติรับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ อาจารย์ให้คำแนะนำในการ ค้นหาข้อมูล ให้กำลังใจและติดตามการทำงานตลอดเวลา อาจารย์แอนนาเป็นอาจารย์ที่สออบและรับผมเข้ามาเป็นศิษย์ธรรมศาสตร์ อาจารย์เคยถามผมตอนสอบสัมภาษณ์ว่า "คุณคิดว่าคุณจะได้รับอะไร จากการเข้ามาศึกษาปริญญาโทที่ธรรมศาสตร์" ตอนนี้ผมทราบแล้วครับ ว่าสิ่งที่ผมได้รับคือ การคิด วิเคราะห์สื่ออย่างมีเหตุผล หลักการบริหารที่สามารถนำมาใช้งานได้ในชีวิตจริง แต่เหนือสิ่งอื่นใดสิ่งที่ผมได้รับคือ มิตรภาพที่ดีจากคณาจารย์ พี่ๆ เพื่อนๆ MCA17 ที่ใช้ชีวิตในการศึกษาปริญญาโทร่วมกัน ตลอดระยะเวลา 2 ปี

กราบขอบพระคุณ คุณพ่อต๊ะ นิรัตติชัย กัลย์จาฤก ที่ให้การสนับสนุนตลอดระยะเวลาที่ผมศึกษาที่นี่ ขอบคุณฝ่าย ัญชนก นันทนรินทร์ ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ตลอด ขอบคุณสำหรับอาหารอร่อยๆ และโกโก้ร้อนๆ ตลอดการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอบคุณทีมงานป้าสังข์ ย่าสอนทุกคน ที่เป็นกำลังใจและช่วยเหลือการถ่ายทำละครตลอดระยะเวลาที่ผมต้องศึกษาค้นคว้า งานวิจัย ขอขอบคุณอาจารย์ไมค์ สัญมณต์ชัย ฤทธิรักษ์ ที่ให้ความช่วยเหลือในการแนะนำและนัดสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ขอขอบคุณพี่ไอ้ ฉัฐดนัย คำโต พี่ชายที่เคารพที่ให้กำลังใจและเป็นห่วงน้องคนนี้อย่างตลอด ขอบคุณน้องเปียร์ นิชคุณ ที่ให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือด้านข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ในการวิจัย ขอบคุณแก๊งคี้ใจใจ MCA17 พี่เบิร์ล พี่ทอฟพี่ เอ็ม ต่อ เบลล่า กุล พลอย นอร์ท โต้โต้ พี่นุ่น พี่เบิร์ล หมิว พี่วุฒิ พี่บ๊อต พี่ตุ้ เจ บู่ ปูนปั้น พี่ป๊อบ สำหรับมิตรภาพ กำลังใจ ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาที่เรา ต้องผ่านอุปสรรคไปด้วยกัน

ขอบคุณคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่เปิดโอกาสให้ผมได้มีการศึกษาที่ดีเป็นแหล่งให้ความรู้ จนประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

นาย คหบดี กัลย์จาฤก

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญภาพ	(8)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหานำวิจัย	5
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.4 ขอบเขตการวิจัย	6
1.5 นิยามศัพท์	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดเรื่องการผลิตละคร	8
2.1.1 ประเภทของละครโทรทัศน์จำแนกตามเนื้อหา	8
2.1.2 ประเภทของละครโทรทัศน์จำแนกจำนวนตอนในการผลิต	11
2.1.3 ประเภทของละครแอ็คชั่น	13
2.1.4 องค์ประกอบของละครโทรทัศน์	13
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C	15
2.2.1 แนวคิด 6C ของ Gen C ประกอบไปด้วย	15



2.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ	19
2.3.1 ลักษณะของทัศนคติ	20
2.3.2 องค์ประกอบของทัศนคติ	20
2.3.3 การก่อตัวของทัศนคติ	22
2.4 ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy theory)	23
2.4.1 ความหมายของความคาดหวัง	23
2.4.2 ปัจจัยกำหนดความคาดหวัง	26
2.5 ทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของอีริคสัน	27
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	29
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	33
3.1 กลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก	33
3.2 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง	33
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	33
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	34
3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	34
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	36
4.1 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นของกลุ่มผู้ชม Generation C	37
4.1.1 ช่องทางที่รับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น	37
4.1.2 การติดตามข้อมูลข่าวสารละครแนวแอ็คชั่น	39
4.1.3 ความถี่ในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น	40
4.1.4 ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารจากละครแอ็คชั่นด้วยช่องทางที่แตกต่างกัน	41
4.2 พฤติกรรมการรับชมละครแนวแอ็คชั่น	42

4.2.1 การรับชมละครโทรทัศน์โดยทั่วไป	42
4.2.2 เหตุผลในการรับชมละครแนวแอ็คชั่น	43
4.2.3 การรับชมละครแนวแอ็คชั่นประเภทต่างๆ	44
4.2.4 ความถี่ในการรับชมละครแนวแอ็คชั่นและช่องทางที่ใช้ในการรับชม	43
4.2.5 ค่าของผู้ผลิตละครโทรทัศน์กับการเลือกรับชมละครแนวแอ็คชั่น	46
4.3 ทศนคติต่อละครแนวแอ็คชั่น	47
4.3.1 ความรู้สึกที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน	47
4.3.2 ความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (พล็อตเรื่องวิธีการดำเนินเรื่อง)	48
4.3.3 ความรู้สึกที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (ตัวแสดงหลัก ตัวแสดงรอง ตัวแสดงสมทบ ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)	49
4.3.4 ความรู้สึกที่มีต่อภาพในละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน (เทคนิคการถ่ายทำ ภาพสถานที่)	50
4.3.5 ความรู้สึกที่มีต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น (ผู้อำนวยการสร้าง, ผู้กำกับ)	51
4.3.6 ทศนคติที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น	52
4.4 แนวโน้มพฤติกรรมในการชมละครแนวแอ็คชั่น	53
4.4.1 ความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่น	53
4.4.2 ความตั้งใจที่จะแนะนำให้บุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น	54
4.5 ความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น	55
4.5.1 ความคาดหวังที่มีต่อแนวการผลิตของละครแอ็คชั่น	55
4.5.2 ความคาดหวังในการเพิ่มหรือลดองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่น	56
4.5.3 ความคาดหวังที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่น	57
4.5.4 ความคาดหวังที่มีต่อเนื้อหาของละครแนวแอ็คชั่น	58
4.5.5 ความคาดหวังที่มีต่อนักแสดง (ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)	58
4.5.6 ความคาดหวังที่มีต่อภาพและเทคนิคการถ่ายทำ	59

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	61
5.1 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น	61
5.2 พฤติกรรมการรับชมละครแนวแอ็คชั่น	62
5.3 ทักษะคิดต่อละครแนวแอ็คชั่น	64
5.4 แนวโน้มพฤติกรรมในการชมละครแนวแอ็คชั่น	66
5.5 ความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น	66
5.6 อภิปรายผล	68
5.7 ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา	72
5.8 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป	74
รายการอ้างอิง	75
ประวัติผู้เขียน	77

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพเรตติ้งละครเฉลี่ยปี 2558 ละครแอ็คชั่นที่เรตติ้งสูงคือ คาคาเชือก, ข้ามากับพระ, สิงห์รถบรรทุก	2
1.2 ภาพเรตติ้งละครเฉลี่ยปี 2558 รวมทุกช่อง ละครแอ็คชั่นที่เรตติ้งสูงคือข้ามากับพระ, คาคาเชือก, เลือดตัดเลือด	3
2.1 ภาพแสดงข้อมูล Generation C	16
2.2 ภาพแสดงทฤษฎี Vroom	17
2.3 กิจกรรมยอดฮิตตามช่วงในโลกออนไลน์ของชาว Generation C	18
2.4 Social Media กลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ของคน Generation C	18
2.5 ทฤษฎีความคาดหวังของ วรูม	24
4.1 แสดงจำนวนช่องทางที่รับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น	37
4.2 แสดงจำนวนการติดตามข้อมูลข่าวสารละครแนวแอ็คชั่น	39
4.3 แสดงจำนวนความถี่ในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น	40
4.4 แสดงจำนวนการรับชมละครโทรทัศน์โดยทั่วไป	42
4.5 แสดงจำนวนการรับชมละครแนวแอ็คชั่นประเภทต่างๆ	44
4.6 แสดงจำนวนความถี่ในการรับชมละครแนวแอ็คชั่นและช่องทางที่ใช้ในการรับชม	45
4.7 แสดงค่าผู้ผลิตละครโทรทัศน์กับการเลือกรับชมละครแนวแอ็คชั่น	46
4.8 แสดงความรู้สึกที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน	47
4.9 แสดงความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน	48
4.10 แสดงความรู้สึกที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน	49
4.11 แสดงความรู้สึกที่มีต่อภาพในละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน	50
4.12 แสดงความรู้สึกที่มีต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น	51
4.13 แสดงจำนวนความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่น	53
4.14 แสดงจำนวนความตั้งใจที่จะแนะนำให้กับบุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น	54

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสื่อโทรทัศน์มีการออกอากาศในรูปแบบดิจิทัลสื่อโทรทัศน์นับเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงและเป็นที่ยอมรับจากประชาชนชาวไทยเนื่องจากทั่วถึงและครอบคลุมทุกภูมิภาค ทั้งยังเป็นสื่อหนึ่งที่มีอิทธิพลมากที่สุดและมีบทบาทในสังคมไทยสามารถเข้าถึงทุกระดับสังคม ทั้งนี้จากการที่จำนวนช่องดิจิทัลที่เพิ่มมากขึ้นทำให้การแข่งขันการผลิตรายการโทรทัศน์เป็นไปอย่างเข้มข้น ส่งผลให้แต่ละสถานีและผู้จัดทำรายการต่างๆพยายามหาแนวทางกลยุทธ์และรูปแบบรายการใหม่ๆมานำเสนอออกอากาศเพื่อสร้างความแปลกใหม่ น่าสนใจและดึงดูดความสนใจความนิยมจากผู้ชมรายการโทรทัศน์ให้มากที่สุด

ทั้งนี้ หนึ่งในรายการโทรทัศน์ที่สามารถทำเรตติ้งและมีผู้ชมมากที่สุดนั่นคือรายการประเภทละคร ละครโทรทัศน์สามารถสามารถสร้างฐานผู้ชมได้เป็นจำนวนมาก ดังนั้นช่องดิจิทัลหลายๆช่องที่กำลังต้องการเพิ่มกลุ่มผู้ชมจึงเลือกที่จะผลิตละครมาแข่งขันกับช่องที่ครองตลาดผู้ชมอยู่แล้วอย่างช่อง 3 และช่อง 7 กล่าวได้ว่าการผลิตละครโทรทัศน์ที่เป็นถูกใจและตรงต่อความต้องการของผู้ชมจึงเป็นเรื่องที่สำคัญละครประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างต่อเนื่องนั้นคือละครแนวแอ็คชั่น หรือ ละครบู๊ละครแนวแอ็คชั่นเป็นละครต่อสู้ ระทึกใจ เหมาะสำหรับคนชอบศิลปะการต่อสู้ในละครแนวนี้นี้จะมีฉากยิงปืนและระเบิด ละครแอ็คชั่นนิยมสร้างความเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านทางการใช้ความรุนแรงละครแนวแอ็คชั่นที่ประสบความสำเร็จในอดีต อาทิ ตีใหญ่ สารวัตรใหญ่ สารวัตรเถื่อน สิงห์รถบรรทุก ได้นำมาผลิตใหม่และยังคงได้รับความนิยมจากบทประพันธ์ที่ประสบความสำเร็จสู่การผลิตละครโทรทัศน์ เมื่อพิจารณาถึงสภาพการณ์ของละครโทรทัศน์ในปัจจุบัน เยาวลักษณ์ พูลทอง ประธานคณะกรรมการพิจารณาการผลิตละครโทรทัศน์สถานีโทรทัศน์สีช่อง 7 ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ว่า "ละครโทรทัศน์ใช้ตัววัดจำนวนผู้ชมเป็นรูปแบบเรตติ้งเป็นตัววัดมาตรฐาน ซึ่งเรตติ้งสามารถให้ข้อมูลว่าละครแนวไหนเป็นที่น่าสนใจโดยดูได้จากจำนวนผู้ชมที่รับละคร จากรูปแบบการวัดเรตติ้งจะสามารถให้บ่งบอกได้ว่าละครในปี พ.ศ. 2558-2559 เรื่องใดบ้างที่ประสบความสำเร็จ โดยเทรนด์ความนิยมของละครจากปี พ.ศ.2558 และปี พ.ศ.2559 ไม่แตกต่างกันมากและมีความหลากหลาย สำหรับช่อง 7 ละครแนวแอ็คชั่นประสบความสำเร็จค่อนข้างสูง โดยมีความแตกต่างทางด้านผู้ผลิตละครแอ็คชั่น 2 รูปแบบ คือ

- 1) ผู้ผลิตละครแนวแอ็คชั่นแบบคลาสสิกซึ่งประสบความสำเร็จทั้งในอดีตและปัจจุบัน
- 2) ผู้ผลิตละครแอ็คชั่นรุ่นใหม่ซึ่งผลิตละครแอ็คชั่นที่แตกต่างจากแบบคลาสสิกได้รับความนิยมและเรตติ้งสูง หากดูรายละเอียดปลีกย่อยภายใต้เรตติ้งจะมีการแบ่งกลุ่มผู้ชมทางด้าน เพศอายุสถานที่ผู้ชมที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัดจะมีความแตกต่างกันของเรตติ้ง ถ้าเป็นละครแอ็คชั่นที่ผลิตจากผู้ผลิตรุ่นใหม่จะได้รับความสนใจจากกลุ่มผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครมากขึ้นช่อง 7 เป็นสถานีโทรทัศน์อันดับ 1 จากการจัดเรตติ้งจากผู้ชมทั่วทั้งประเทศ ละครคือคอนเท้นท์หลักที่จำเป็นต้องทำให้ตอบโจทย์ผู้ชมทุกกลุ่ม ซึ่งช่อง 7 ผลิต ละครข่าววาไรตี้ ที่ตอบโจทย์ทุกกลุ่ม (สัมภาษณ์, 24 พฤษภาคม 2559)



ภาพที่ 1.1 ภาพเรตติ้งละครเฉลี่ยปี 2558 ละครแอ็คชั่นที่เรตติ้งสูงคือ คาดเชือก, ข้ามกัับพระ, สิงห์รถบรรทุก. จาก [www.pantip.com](http://www.pantip.com), โดย เมนเทอร์ตูปศักดิ์, 2558.



ภาพที่ 1.2 ภาพเรตติ้งละครเฉลี่ยปี 2558 รวมทุกช่อง ละครแอ็คชั่นที่เรตติ้งสูงคือข้ามากับพระ, คาดเชือก, เลือดตัดเลือด. จาก [www.pantip.com](http://www.pantip.com) โดย เมนเทอร์ตูปศักดิ์, 2558.

นอกจากนี้ เยาวลักษณ์ พูลทอง ยังได้กล่าวถึงกลุ่ม Generation C ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญกลุ่มหนึ่งของละครโทรทัศน์ในปัจจุบันว่า "กลุ่ม Generation C ไม่ได้จำกัดอายุ แต่หากเป็นที่พฤติกรรมในการใช้สื่อและรูปแบบการใช้ชีวิต ในแง่ความสนใจของกลุ่มคน Generation C ที่มีการเปิดรับสารจากสื่อโซเชียลมีเดีย ทางช่องมีการใช้ช่องทาง โทรทัศน์และการประชาสัมพันธ์ในการเข้าถึงกลุ่ม Generation C ทางช่อง 7 มีหน่วยงานที่ดูแลโซเชียลมีเดียและให้ความสำคัญกับผู้ชมช่อง 7 กลุ่ม Generation C ในแง่ของการรับชมคอนเท้นท์ของช่อง 7 ทางโทรทัศน์ไม่ทัน จะสามารถดูผ่านช่องทางออนไลน์ได้ นอกเหนือจากการรับชมออนไลน์แล้ว จะมีกิจกรรมประชาสัมพันธ์ผ่านทาง

เว็บไซต์ของทางช่อง 7 ทางเพชบุรี ทางไลน์ และอินสตาแกรม การนำคอนเท้นของช่อง 7 ไปถึงกลุ่ม Generation C มีการใช้ช่องทางต่างๆในการสื่อสารมาโดยตลอด ทางด้านแนวโน้มและทิศทางของละครโดยเฉพาะละครแนวแอ็คชั่น ในแง่ของผู้ผลิตมีความหลากหลายมากขึ้นทั้งผู้ผลิตรุ่นใหม่และแบบคลาสสิก

ในด้านปัญหาในการผลิตละคร เยาวลักษณ์ พูลทอง ยังได้กล่าวถึงปัญหาที่อาจจะเกิดระหว่างการถ่ายทำละครแอ็คชั่น คือเรื่องของอุบัติเหตุที่เกิดกับนักแสดงนำ จะทำให้ผู้ผลิตเสียเวลาในการถ่ายทำ ละครแอ็คชั่นมีโอกาสเสร็จงานได้ล่าช้ากว่าและปัญหาที่เกิดจากสาเหตุที่มาจากสิ่งที่ควบคุมไม่ได้เช่นสภาพอากาศ ดังนั้นละครแอ็คชั่นทางช่อง 7 จึงไม่สามารถ วางเวลาออกอากาศไว้อย่างแน่นอนไม่ได้ ทางด้านความคาดหวังที่ทางช่อง 7 ที่มีต่อละครแอ็คชั่น ละครต้องปรับเปลี่ยนไปตามผู้ชมขณะนั้น ผู้ผลิตต้องหาข้อมูลตลอดเวลาว่าผู้ชมละครส่วนใหญ่มีลักษณะอย่างไรและมีความชื่นชอบแบบไหน บทโทรทัศน์และที่มาต้องสมเหตุสมผลทำให้คนดูติดตาม

ทั้งนี้ ในยุคที่โทรทัศน์แต่ละช่องมีการแข่งขันสูงเพื่อต้องการช่วงชิงความเป็นผู้นำทางด้านเรตติ้งละครและครองผู้ชมให้ได้มากที่สุด ละครแอ็คชั่นเป็นหนึ่งในรูปแบบละครที่ทางช่องโทรทัศน์และบริษัทผู้ผลิตละครให้ความสำคัญและต้องการสร้างสรรค์ผลงานละครแอ็คชั่นให้เหมาะสมและตอบโจทย์กลุ่มผู้ชมทุกช่วงวัยให้มากที่สุด กลุ่มที่กำลังเติบโตอย่างมากในยุคที่สื่อออนไลน์และนิวมิเดียเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันรวมถึงพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อ นั่นคือกลุ่ม Gen C หรือกลุ่ม Connected Generation คือกลุ่มคนที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารเป็นหลักและเป็นประจำ ไม่ว่าจะเป็นระยะๆ อย่างสม่ำเสมอ และคนกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่ม Baby Boomer หรือคนกลุ่มใหม่ที่เกิดขึ้นมานั่นเอง ซึ่งแน่นอนว่าเทคโนโลยีด้านการติดต่อสื่อสารได้ทำให้พฤติกรรมของคนๆ ที่เข้ามาอยู่ในกลุ่มนี้เปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นการดูละคร อ่านหนังสือ ฟังวิทยุ อยู่กับครอบครัว ทั้งหมดนี้จะถูกแทนที่โดยเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ส่งผลกระทบต่อด้านการบริหาร กลยุทธ์ และการตลาดโดยคน Gen C จะใช้ Social Network และอินเทอร์เน็ตมากเหมือนคน Gen Y แต่มีพฤติกรรมที่แตกต่างกันโดยที่คน Gen C จะโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือสิ่งต่างๆ เช่นเดียวกัน แต่จะมีความระมัดระวังและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนมากกว่า Gen Y ซึ่งได้แก่ การแบ่งปันสิ่งดีๆ กับผู้อื่น การตอบแทนบางอย่าง การประชาสัมพันธ์งานของตนเอง หรืออดีต แต่จะไม่เป็นบทความพรั้าเหมือน Gen Y (ที่มา : <https://my.sony.co.th/mysonynew/MyUpdate/484.aspx>) นอกจากนี้ Generation C ยังเน้นเรื่องการอ่าน และเสพเรื่องราวต่างๆ ผ่าน Social Media แต่อาจจะไม่ค่อยโพสต์ของตนเอง อยากเสพและอยากรับรู้เรื่องราวอื่นๆ มากกว่า นอกจากนี้กลุ่ม Gen C ยังชื่นชอบเสพข้อมูลทางด้าน App ต่างๆ อย่างเช่น Line, What's App, Pinterest เป็นต้น



การที่กลุ่มคน Generation C มีอัตราการเติบโตมากขึ้นและเป็นที่จับตามองจากสถานีโทรทัศน์เนื่องจากกลุ่มคน Generation C เป็นกลุ่มที่ไม่ได้จำแนกตามช่วงอายุหากจะจำแนกประเภทคน Generation C ในรูปแบบพฤติกรรมกรรมการเปิดรับสื่อ ซึ่งในยุคปัจจุบันการเข้าถึงสื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่เข้าถึงง่ายและมีการใช้งานเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นแนวโน้มของผู้ชมละครกลุ่ม Generation C อาจจะมีโอกาสได้รับชมละคร ภาพยนตร์หรือละครชุดแอ็คชั่นจากทางประเทศตะวันตก รวมไปถึงละครชุดแอ็คชั่นจากทางประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงอย่างซีรี่ส์จากประเทศเกาหลีหรือญี่ปุ่น ดังนั้น ความคาดหวังและทัศนคติที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นของไทยจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องมีการศึกษาข้อมูล เพื่อที่จะผลิตผลงานให้ออกมาตอบโจทย์หรือตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชมได้ เมื่อวิถีการใช้สื่อเปลี่ยนแปลงไป การเข้ามาของสื่อใหม่มีอิทธิพลสูงขึ้น ดังนั้นจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาในเรื่อง พฤติกรรมการรับชมละคร ทัศนคติและความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นที่ผลิตและออกอากาศในประเทศไทยว่าผู้ชมในกลุ่ม Generation C จะมีทัศนคติหรือความคาดหวังไปในรูปแบบหรือลักษณะใด เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการละครแนวแอ็คชั่นของไทยให้มีประสิทธิภาพตอบสนองความต้องการของผู้ชมละครโทรทัศน์ไทย

## 1.2 ปัญหำนำวิจัย

1. การเปิดรับสื่อเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C เป็นอย่างไร
2. ทัศนคติของผู้ชม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นเป็นอย่างไร
3. พฤติกรรมการรับชมละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C เป็นอย่างไร
4. แนวโน้มพฤติกรรมชมละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C เป็นอย่างไร
5. ความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C เป็นอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C
2. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรับชมละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C
4. เพื่อศึกษาแนวโน้มพฤติกรรมการชมละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C
5. เพื่อศึกษาความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นของผู้ชม Generation C

#### 1.4 ขอบเขตงานวิจัย

ศึกษาการเปิดรับสื่อ พฤติกรรมการรับชม ทักษะคิดและความคาดหวังที่มีต่อละครแอ็คชั่นที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทย ของกลุ่มผู้ชมละคร Generation C ที่อายุระหว่าง 18-34 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลในช่วงพฤษภาคม 2559

#### 1.5 นิยามศัพท์

**ละครแอ็คชั่น** หมายถึง ละครแบบบู๊แอ็คชั่น ยิง ต่อสู้ ระทึกใจ ศิลปะการต่อสู้ ในละครแนวนี้จะมีฉากยิง ระเบิด เผาสิ่งต่างๆ ละครแอ็คชั่นสร้างความเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านทางการใช้ความรุนแรง

**Generation C (Connected Generation)** หมายถึง กลุ่มคนที่มีพฤติกรรมในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการสื่อสารเป็นหลักและเป็นประจำโดยผ่านทางสมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ Connected Generation มิได้จำแนกตามช่วงอายุแต่หากจำแนกโดยพฤติกรรมการใช้สื่อ การเปิดรับสื่อและรูปแบบการใช้ชีวิต ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษากลุ่ม Generation C ช่วงอายุ 18-34 ปี

**การเปิดรับสื่อเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น** หมายถึง ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อต่างๆ เกี่ยวกับละครแอ็คชั่น ประเภทข่าวสารที่เปิดรับเป็นประจำ เหตุผลในการเปิดรับ

**พฤติกรรมการรับชมละคร** หมายถึง ความบ่อยครั้งในการชมละครโดยทั่วไปและละครแนวแอ็คชั่น ช่องทางในการรับชม ประเภทของละครแอ็คชั่นที่ชมเป็นประจำ เหตุผลที่ชมละครแอ็คชั่น

**ทัศนคติที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น** หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลต่อการชมละครแนวแอ็คชั่น องค์ประกอบในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านภาพหรือเทคนิคการถ่ายทำ โครงเรื่อง สาระของเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง ด้านเสียงภาษา ตัวละครหรือผู้แสดง เสียงหรือบทพูด เหตุผล

**แนวโน้มพฤติกรรมการรับชมละครแอ็คชั่น** หมายถึงความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นและแนะนำให้ผู้อื่นชม เหตุผล

**ความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น** หมายถึง ความคิดเห็นหรือความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นองค์ประกอบในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านภาพหรือเทคนิคการถ่ายทำ โครงเรื่อง สาระของเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง ด้านเสียงภาษา ตัวละครหรือผู้แสดง เสียงหรือบทพูดและเหตุผล

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงการเปิดรับสื่อ พฤติกรรมการรับชม ทศนคดี แนวโน้มพฤติกรรมในการรับชม ความคาดหวังต่อละครแนวแอ็คชั่น
2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้เป็นแนวทางจัดการละครแนวแอ็คชั่นของไทย มีประสิทธิภาพตอบสนองความต้องการของผู้ชมไทย
3. เพื่อนำข้อมูลที่ได้เพื่อเป็นประโยชน์ทางวิชาการแก่ผู้ที่สนใจในเรื่องการจัดการละครโทรทัศน์ไทยต่อไป



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมกลุ่ม Gen C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น” ผู้ศึกษาได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้อย่างต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องการผลิตละคร
2. แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C
3. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude)
4. ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy theory)
5. ทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของอีริกสัน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเรื่องการผลิตละคร

##### 2.1.1 ประเภทของละครโทรทัศน์จำแนกตามเนื้อหา

ชยพล สุทธิโยธิน และ สันติ เกษมสิริทัศน์ (2548, น. 63-64) อธิบายถึงประเภทของละครโทรทัศน์จำแนกตามเนื้อหาไว้ดังนี้

1. ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) เป็นละครที่มีลักษณะของการนำเสนอความทุกข์ทรมานของมนุษย์ที่จบลงด้วยหายนะของตัวเอกโดยเป็นเรื่องราวของเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวดทุกข์ทรมานของมนุษย์ทำให้เกิดความรู้สึกสงสารเห็นอกเห็นใจ

2. ละครตลกขบขัน (Comedy) สามารถแบ่งประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

2.1 ละครตลกแบบฟาร์ส (Farce) เป็นละครตลกที่เก่าแก่ที่สุดและเป็นจุดเริ่มต้นของละครตลกอื่นๆ เกิดขึ้นจากธรรมชาติของมนุษย์ที่รู้จักข้อบกพร่องเป็นตลกแบบพลิกความคาดหมายด้วยเหตุการณ์ที่เหลือเชื่อและไม่มีทางเป็นไปได้ในโลกแห่งความจริง

2.2 ละครตลกแบบคอมเมดี้ (Comedy) เป็นละครตลกที่พัฒนามาจากตลกแบบฟาร์สโดยนำเอาภาษาวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีความคิดมาพัฒนาความตลกให้ละเอียดละไมสุขุมลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2.3 ละครตลกโรแมนติก (Romantic Comedy) เป็นละครที่ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์แต่มีเหตุผลน่าเชื่อถือเป็นเรื่องราวความรักของตัวละครเอก พระเอกนางเอกที่นำเสนอเรื่องราวความสุขจากความตลกขบขันเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชม

2.4 ละครตลกชั้นสูงหรือตลกผู้ดี (High Comedy/Comedy of Manners) เป็นละครตลกที่ล้อเลียนเสียดสีชีวิตในสังคมชั้นสูงล้อเลียนเรื่องราวพฤติกรรมขนบธรรมเนียมของคนชั้นสูงในสังคมซึ่งเต็มไปด้วยขนบธรรมเนียมประเพณีและข้อบังคับต่างๆเพื่อเป็นการผ่อนคลายความอึดอัดตึงเครียดที่สะสมอยู่ในใจ

2.5 ละครตลกแบบเสียดสี (Satiric) เป็นละครที่มุ่งเน้นการเสียดสีล้อเลียนที่รุนแรงกว่าตลกชั้นสูงละครตลกแบบเสียดสีมุ่งล้อเลียนพฤติกรรมของคนทั่วไปในสังคมเป็นการใช้ภาษาคำพูดที่ตลกเสียดสีอย่างเจ็บแสบ

2.6 ละครตลกรักระงุ่มระงิม (Sentimental Comedy) เป็นละครตลกที่ใกล้เคียงกับละครชีวิตแบบเมโรดราม่าโดยมีเรื่องราวตั้งอยู่บนพื้นฐานตัวเองที่น่ารักน่าเอ็นดูมีลักษณะให้ความรักความเห็นอกเห็นใจการขำขำกระช้ำแหะให้เกิดความสนุกสนานมากกว่าความทุกข์

2.7 ละครตลกประเภทสถานการณ์ (Situation Comedy) เป็นละครที่มีความตลกที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องราวสับสนอลเวงผิดฝาผิดตัวส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญโดยการดำเนินเรื่องเป็นการสร้างตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะเฉพาะขึ้นมาทำให้นำไปสู่การกระทำที่ตลกขบขัน

2.8 ละครตลกแนวการต่อสู้ (Action Comedy) เป็นละครตลกที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานเรื่องการต่อสู้ ชนิดไม่จริงจังไม่เน้นการฆ่าและฆาตกรรมแต่เน้นที่ความสนุกสนานตลกขบขันมากกว่า

2.9 ละครตลกชีวิต (Drama Comedy) เป็นละครตลกที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องชีวิตผู้คนเรื่องราวการต่อสู้ที่น่าเสนอด้วยมุมมองตลกขบขัน

2.10 ละครตลกครอบครัว (Family Comedy) เป็นละครตลกที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องชีวิตในครอบครัวพ่อแม่ลูกที่น่าเสนอด้วยมุมมองความตลกขบขัน

2.11 ละครตลกแนวเรื่องผี (Horror Comedy) เป็นละครตลกที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเรื่องลึกลับสยองขวัญเรื่องภูตผีปีศาจที่น่าเสนอด้วยความตลกขบขัน

3. ละครชีวิตรักอิงนิยายหรือโรมานซ์ (Romance) หรือโรแมนติก (Romantic) เป็นละครความรักในอุดมคติความรักในจินตนาการเทพนิยายการเดินทางไปยังดินแดนอันไกลโพ้นการผจญภัยในดินแดนที่เต็มไปด้วยสิ่งสวยงามตื่นเต้น

4. ละครเซ็นติเมนเทิลดราม่า (Sentimental Drama) เป็นละครที่แฝงด้วยอารมณ์ของความอ่อนไหวตัวละครน่ารักน่าเห็นใจพระเอกนางเอกเพียงพร้อมทุกประการแม้มีอุปสรรคเพียงใดก็จะจบลงด้วยความสุขและหลักปรัชญาคติสอนใจ

5. ละครชีวิตเรียมหรือเมโลดราม่า (Melodrama) เป็นละครเร้าอารมณ์ที่ผูกเรื่องให้ดำเนินไปอย่างสนุกสนานไม่คำนึงถึงเหตุผลโดยเป็นเรื่องราวของความรักความขัดแย้งการโต้ตอบการชิงดีชิงเด่น

6. ละครการต่อสู้ (Action) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวของความเก่งความกล้าหาญของตัวเอกที่เป็นวีรบุรุษ (Hero) ที่มุ่งปกป้องคุ้มครองสังคมและโลกให้ปลอดภัยจากการกระทำของตัวร้าย (Villain) เน้นการต่อสู้ระหว่างตัวเอกกับตัวร้ายละครประเภทนี้มุ่งสร้างความตื่นเต้นเร้าใจ (Exciting) แก่ผู้ชมเพื่อติดตามชมว่าตัวเอกจะสามารถแก้ไขสถานการณ์หรือเอาชนะตัวร้ายได้อย่างไร

7. ละครตื่นเต้นผจญภัย (Adventure) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวของการผจญภัยไปยังดินแดนต่างๆที่ลึกลับมหัศจรรย์เต็มไปด้วยเรื่องตื่นเต้นระหว่างการเดินทางการเผชิญกับสิ่งเร้นลับสิ่งแปลกใหม่ที่ท้าทายของความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์

8. ละครลึกลับสยองขวัญ (Horror) เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับเรื่องที่เป็นปมปริศนาปมแฝงเร้นชวนตื่นเต้นสยองขวัญเกี่ยวข้องกับภูตผีปีศาจต่างๆเวทย์มนต์บางครั้งนิยมเรียกว่า “ละครผี” หรือเรื่องผีเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความลึกลับตื่นเต้นน่าสะพรึงกลัวหรือเรื่องของวิญญาณเพื่อสร้างความน่ากลัวให้กับผู้ชม

9. ละครฆาตกรรม (Crime) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ฆาตกรรมการตายของบุคคลที่เกิดขึ้นจากการวางแผนการฆ่าคนตายเพื่อการแก้แค้นละครประเภทนี้มุ่งสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมโดยให้ผู้ชมติดตามเหตุการณ์สถานการณ์ฆาตกรรมที่ร้ายแรง

10. ละครสืบสวนสอบสวน (Suspense) เป็นละครที่เน้นการสืบสวนเพื่อค้นหาบุคคลที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่างๆโดยส่วนใหญ่เป็นการกระทำผิดกฎหมายเช่นค้ายาเสพติดค้ายาอาวุธวินาศกรรมฆาตกรรมเกี่ยวกับการสืบสวนติดตามเปิดเผยร่องรอยของคนร้ายเพื่อคลายปมลึกลับที่อยู่เบื้องหลังของการกระทำผิด

11. ละครพื้นบ้าน (Folktale) เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านและเทพนิยายเรื่องปรัมปราเรื่องเล่าในสังคม

องอาจสิงห์ ลำพอง (2557, น. 97-98) ได้อธิบายถึงประเภทของละครจำแนกตามเรื่องราวหรือเนื้อหาดังนี้

1. ละครแนวอิงประวัติศาสตร์เป็นละครที่จัดสร้างบนรากฐานของความเป็นจริงหรือจากประวัติศาสตร์โดยการค้นคว้าหาหลักฐานโดยละครประเภทนี้ใช้ทุนในการดำเนินงานสูงการผลิตต้องทำอย่างประณีตและใช้เวลานานเพื่อให้ผลงานละครมีคุณภาพตามต้องการ

2. ละครแนวชีวิตหรือละครชีวิตมีเนื้อหาสาระที่มีความหมายกว้างขวางมากซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับนวนิยายชีวิตรักของหนุ่มสาวเป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนานพื้นบ้านไปจนถึงชีวิตสังคมของคนชั้นสูงทั้งในอดีตและปัจจุบันบางเรื่องอาจมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับชีวิตภายในครอบครัวที่มีการต่อสู้

ต้นรถเพื่อความอยู่รอดหรือเรื่องคติสอนใจวัยรุ่นและเด็กเรื่องระหว่างพ่อกับลูกพี่กับน้องครูกับนักเรียนซึ่งละครชีวิตในลักษณะนี้จะได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก

3. ละครแนวตลกหรือละครแนวเบาสมองหรืออาจเรียกว่าละครชวนหัวเป็นละครที่มีเนื้อหาตลกขบขันซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนเรื่องราวภายในครอบครัวคนงานกับนายจ้างผู้รับใช้ในบ้านกับเจ้าของบ้านลูกกับหลานปู่ย่าตายายกับหลานๆโดยใช้สถานการณ์ในชีวิตประจำวันมาผูกเป็นเรื่องเป็นเกร็ดชีวิตความเป็นอยู่ที่มีเนื้อหาตลกขบขันชวนหัวเราะ

4. ละครแนวอาชญากรรมประเภทสืบสวนสอบสวนเป็นละครที่มีเนื้อหารุนแรงเกี่ยวกับคดีอาชญากรรมและฆาตกรรมหรือเกี่ยวข้องกับเรื่องของพลเมืองดีกับผู้ร้ายหรือนักสืบเอกชนหรือสายลับรัฐบาลดำเนินการทำลายล้างผู้ก่อการร้าย

5. ละครแนวลึกลับเป็นละครที่มีเนื้อหาแนวลึกลับไสยศาสตร์วิทยาศาสตร์ซึ่งอาจจะมีการฆาตกรรมสืบสวนสอบสวนเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยละครในแนวนี้มีเหตุผลชวนคิดติดตามมีความตื่นเต้นน่ากลัวหรือมีการผูกเรื่องเป็นปมปริศนาชวนให้ผู้ชมติดตาม

6. ละครแนวผจญภัยเป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลหรือครอบครัวที่เดินทางไปผจญภัยเพื่อแสวงหาโชคลาภหรือสิ่งที่ต้องการหรืออาจเป็นบุคคลธรรมดาที่ต้องเผชิญภัยอันตรายในสถานการณ์ต่างๆที่ไม่ได้คาดคิดหรือการหนีเพื่อเอาชีวิตรอด

7. ละครแนวพ่อฝันมหัศจรรย์เป็นละครที่เหมาะสมสำหรับเด็กซึ่งมีเนื้อหาพ่อฝันมีความมหัศจรรย์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หุ่นยนต์ สัตว์ล้านปี มนุษย์นอกโลก ผู้พิทักษ์สันติภาพของโลกหรือเป็นเรื่องราวของยอดมนุษย์

8. ละครแนวนิทานพื้นบ้านวรรณคดีเป็นละครที่นำเรื่องราวเกี่ยวกับตำนานนิทานพื้นบ้านซึ่งมีเรื่องเล่าที่สอดแทรกคติสอนใจในการครองชีวิตเปรียบเทียบให้เห็นถึงความดีความชั่วเป็นเรื่องราวที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทพเทวาอารักษ์เจ้าฟ้าเจ้าแผ่นดินผู้ครองนครเจ้าชายเจ้าหญิงแม่มดพอมด หมอผีผู้มีอิทธิฤทธิ์อภินิหารหรืออาจมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับศาสนาวัฒนธรรมประเพณี เป็นต้น

### 2.1.2 ประเภทของละครโทรทัศน์จำแนกจำนวนตอนในการผลิต

ปนัดดา ธนสถิตย์ (2531, น. 1-2) ได้แบ่งประเภทของละครโทรทัศน์จำแนกตามรูปแบบของการผลิตละครโทรทัศน์ในประเทศไทยแบ่งออกเป็น 6 ประเภทดังนี้

1. ประเภทละครสั้นที่สรุปรายการจบภายในตอนเดียวคือละครโทรทัศน์ที่ใช้เวลาแสดงประมาณ 60-120 นาทีและออกอากาศเป็นรายการสุดท้ายของทางสถานี

2. ประเภทละครสั้นที่สรุปรายการจบในตอนคือละครโทรทัศน์ที่มีการดำเนินเรื่องและจบภายใน 30 หรือ 60 นาที ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ซึ่งเนื้อหาหลักของละครมีลักษณะเป็นแนวเดียวกันตลอดทั้งเรื่องให้ผู้ชมแสดงชุดเดียวกัน

3. ประเภทละครเรื่องยาวหลายตอนจบคือละครโทรทัศน์ที่มีการดำเนินเรื่องติดต่อกันหลายตอนโดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันตลอดทั้งเรื่องมีความยาวตั้งแต่ 8 ตอนถึง 100 ตอน ซึ่งอาจใช้เวลาแสดงตอนละ 30 หรือ 60 นาที มีการออกอากาศในวันเวลาต่างๆ เช่น ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์, ออกอากาศ 2-3 วันต่อสัปดาห์, ออกอากาศ 5 วันต่อสัปดาห์และออกอากาศประจำทุกวันในเวลาเดียวกัน

4. ประเภทละครเรื่องยาวคือละครโทรทัศน์ที่มีความยาวตั้งแต่การเริ่มเรื่องจนถึงตอนจบมีความยาวมากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป ซึ่งอาจมีการแบ่งวันออกอากาศเป็น 2 ภาคและในกรณีที่มีความยาวมากกว่า 6 ตอนขึ้นไปสามารถแบ่งการออกอากาศฉายครั้งละ 1 ชั่วโมง โดยสามารถทำการออกอากาศติดต่อกันในเวลาเดียวกันของวันถัดไปหรือในสัปดาห์ถัดไปและออกอากาศต่อเนื่องจนกว่าจะจบเรื่อง

5. ประเภทละครภาพยนตร์โทรทัศน์คือละครโทรทัศน์ที่มีความแตกต่างจากทั่วไปโดยเป็นเรื่องที่จบในตอนโดยผู้แสดงจะไม่ใช้ชุดเดียวกันตลอดทั้งเรื่องทั้งนี้เรื่องที่น่าสนใจนำมาแสดงในแต่ละตอนไม่เกี่ยวเนื่องกันแต่ตลอดทั้งเรื่องเป็นแนวเดียวกันเช่นแนวเกี่ยวกับเรื่องลึกลับสยองขวัญแนวเรื่องเกี่ยวกับตำนานแนวเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยาย เป็นต้น

6. ประเภทละครตลกชวนหัวหรือเสียดสีสังคมคือละครโทรทัศน์ที่ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์หรือทุกวันในเวลาเดียวกันมีความยาวตอนละ 30 นาที หรือมีลักษณะเป็น Small One-Act Play โดยละครประเภทนี้อาจจัดแสดงสดในห้องส่งพร้อมกับการอัดเทปในขณะเดียวกันและมีการแสดงต่อหน้าผู้ชมในห้องส่งซึ่งลักษณะนี้เรียกว่า Studio Audience หรือละคร Sitcom และละครประเภทนี้ ใช้ฉากไม่มากนักอาจมี 2-3 ฉาก ใน 1 ตอนมีผู้แสดงหลัก 2-3 คนเท่านั้นอีกทั้งใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันตลอดทั้งเรื่องซึ่งมีเนื้อหาของละครอาจเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวหรือที่ทำงานตัวละครในเรื่องถูกกำหนดให้เป็นคนธรรมดาที่มีการดำเนินชีวิตจริงอยู่ในสังคม จากแนวคิดประเภทของละครโทรทัศน์สามารถสรุปค่าการผลิตรายการละครเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ผู้ผลิตจะผลิตละครตามจำนวนตอนหรือความยาวของเรื่องโดยจำนวนความยาวของตอนขึ้นอยู่กับการพิจารณาความเหมาะสมของเวลาในออกอากาศและการอนุมัติให้ดำเนินการผลิตจากทางสถานีทั้งนี้การทำรายการละครโทรทัศน์ของประเทศไทยที่มีผู้ผลิตมากที่สุดคือประเภทของละครเรื่องยาวหลายตอนจบเนื่องจากผู้ผลิตจะผลิตเพื่อสร้างกระแสนิยมให้ผู้ชมติดตามอย่างต่อเนื่องและถือเป็นละครที่มีผู้สนับสนุนมากที่สุดเนื่องจากเป็นละครที่มีการนำเสนอยาวนานหลายตอนซึ่งผู้ผลิตบางค่ายอาจมีการเพิ่มตอนของละครหากมีกระแสตอบรับจากผู้ชมเป็นจำนวนมากผนวกกับมีเรตติ้งสูงอย่างต่อเนื่องย่อมนำไปสู่การขายเนื้อหาเพื่อตอบโจทก์ผู้ชมและสร้างสรรค์ความบันเทิงภายใต้การแข่งขันทางธุรกิจและระดับความนิยมอย่างไรก็ตามการผลิตละครในประเทศยังคงมีปรากฏประเภทละครสั้นที่สรุปเรื่องราวจบภายในตอนเดียวโดยส่วนใหญ่จะผลิตเพื่อ



ใช้ในการออกอากาศเนื่องในวันสำคัญต่างๆ รวมถึงมีละครสั้นที่สรุปเรื่องราวจบในตอนและผู้ผลิตทำการผลิตเพื่อใช้ในการออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์โดยเป็นการนำเสนอเนื้อหาของละครที่มุ่งเป้าหมายเป็นเด็กหรือเยาวชนรวมไปถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นครอบครัว

### 2.1.3 ประเภทของละครแอ็คชั่นมีอยู่ 7 ประเภท

ละครแนวแอ็คชั่นยังแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้ (ที่มา [https://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_film), 2558)

1. แอ็คชั่นผจญภัย (Action adventure) ละครแอ็คชั่นผจญภัย
2. แอ็คชั่นคอมเมดี้ (Action comedy) ละครแอ็คชั่นต่อสู้ที่มีการผสมผสานความอารมณ์ขันและมุขตลก
3. แอ็คชั่นเฮอริ่ง (Action horror) ละครแอ็คชั่นที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับภูติผี วิญญาณและเรื่องเหนือธรรมชาติ
4. แอ็คชั่นทริลเลอร์ (Action thriller) ละครแอ็คชั่นแนวสยองขวัญ การฆาตกรรม การใช้ระเบิดและอาวุธทำหั่นกัน
5. แอ็คชั่นไซไฟ (Sci-fi action) ละครแอ็คชั่นเนื้อหาจากโลกอนาคตหรือจินตนาการ
6. แอ็คชั่นดราม่า (Action Drama) ละครแอ็คชั่นต่อสู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาในชีวิต ความผิดหวังและอุปสรรคต่างๆ
7. แอ็คชั่นแฟนตาซี (Action fantasy) ละครแอ็คชั่นจากเทพนิยายและจินตนาการของผู้ประพันธ์บท

### 2.1.4 องค์ประกอบของละครโทรทัศน์

Siks (1983, p. 170) ได้แบ่งองค์ประกอบของละครไว้ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) หมายถึงโครงสร้างของการกระทำที่ปรากฏอยู่ในละครโดยจะลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผลและจุดหมายปลายทางมีความสมบูรณ์อยู่ในตัวเองคือมีจุดเริ่มต้น ตอนกลางและจุดจบของเรื่องซึ่งเหตุการณ์แต่ละตอนที่ประกอบเข้าด้วยกันต้องมีความสมเหตุสมผลซึ่งเรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากต้องมีความสัมพันธ์หรือสืบเนื่องมาจากฉากอื่นๆมีการวางโครงเรื่องหรือการกำหนดชะตาชีวิตของตัวละครแต่ละตัวให้มีเรื่องราวมีการกระทำอุปสรรคปัญหาและบทสรุปของชีวิตหรืออาจเป็นการจัดลำดับสารให้อยู่ในรูปของการแสดงที่มีความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกตัวละครฝ่ายร้ายการจัดลำดับสารดังกล่าวจะทำให้เชื่อมโยงสาระสำคัญของเรื่องในที่สุด
2. ตัวละคร (Character) หมายถึงตัวบุคคลที่ถูกสมมติให้มีความสำคัญในการดำเนินเรื่องหรือผู้แสดงเรื่องราวต่างๆและได้รับผลจากการกระทำเหล่านั้นซึ่งแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

2.1 ตัวเอก (Protagonist) เป็นตัวละครที่มีความสำคัญของเรื่องซึ่งจะมีลักษณะของความคิดที่มีอุดมการณ์อย่างแน่วแน่ที่จะเอาชนะอุปสรรคและข้อขัดแย้งลักษณะเช่นนี้ทำให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษวีรสตรีในสายตาของผู้ชม

2.2 ตัวร้าย (Antagonist) เป็นตัวละครที่ขัดขวางการกระทำของตัวเอกและทำให้เกิดข้อขัดแย้งและพัฒนาข้อขัดแย้งนั้นให้ลุกลามออกไปลักษณะเช่นนี้ทำให้ผู้ชมเห็นตัวละครนี้เป็นตัวเลวร้ายและเห็นแก่ตัว

2.3 ตัวประกอบ (Related Characters) เป็นตัวละครที่สนับสนุนให้โครงเรื่องพัฒนาไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) มีหน้าที่ช่วยพัฒนาตัวละครสำคัญในเรื่องบุคลิกตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิดอุปนิสัยใจคอทัศนคติต่อเรื่องราวต่างๆมีการเปลี่ยนแปลงอย่างสมเหตุสมผล

3. สาระของเรื่อง (Theme) หมายถึงความคิดรวบยอดหรือแก่นของเรื่องเป็นข้อคิดและสาระสำคัญหรือแนวปรัชญาที่ครอบคลุมเนื้อหาสาระทั้งหมดของละครที่ตัวละครแต่ละเรื่องนำมาเสนอต่อผู้ชมสาระสำคัญนี้จะพัฒนาตามสถานการณ์ในละครซึ่งจะแสดงออกมาทางการวางโครงเรื่องและลักษณะตัวละครความคิดสำคัญหรือสาระของละครจะบอกให้ทราบถึงจุดมุ่งหมายของบทละครและเป็นข้อคิดแก่ผู้ชมเพื่อประโยชน์แก่ตนเองเนื่องจากเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขของความเป็นมนุษย์สาระของละครจึงเป็นความคิดที่เป็นสากลสามารถปรับใช้กับสภาพทั่วไปได้

4. ภาษา (Diction) หมายถึงภาษาในละครได้แก่คำพูดที่ใช้ในละครชื่อเรื่องชื่อตัวละครและบทสนทนาโดยภาษาในละครจะสื่อสารข้อมูลข่าวสารความรู้ไปยังผู้ชมและบทสนทนาจะเป็นสิ่งที่ตัวละครแสดงออกถึงความคิดและความรู้สึกออกมาเป็นวจนสารเป็นศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวหรือความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางคำพูดของตัวละครหรือบทเจรจาเป็นศิลปะในการใช้ภาษาที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจนและน่าฟังบทสนทนาที่ดีต้องให้เหมาะสมกับประเภทของเนื้อหาในแต่ละเรื่องบ่งบอกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในการพูดอ่านคิดและแสดงอารมณ์ซึ่งทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงตัวละครได้เป็นอย่างดี

5. เสียง (Sound) หมายถึงเสียงในละครได้แก่เสียงพูดสนทนา (Verbal) เสียงเพลงหรือดนตรี (Song) และเสียงประกอบ (Sound Effect) หรือเสียงจากสิ่งแวดล้อมอื่นๆที่เป็นอวัจนสาร(Verbal) เป็นสิ่งที่จะช่วยพัฒนาโครงเรื่องและสาระของเรื่องเสียงที่นำเสนอในละครต้องถูกเลือกสรรเพื่อก่อให้เกิดการกระตุ้นอารมณ์และสร้างจินตนาการของคนดู

6. ภาพ (Spectacle) ภาพเป็นสิ่งที่สื่อสารกับผู้ชมโทรทัศน์ด้วยการใช้กล้องถ่ายทอดการแสดงนั้นด้วยภาพขนาดต่างๆ ด้วยมุกกล้องแบบต่างๆ ซึ่งมีความหมายที่แตกต่างกัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่าละครแนวแอ็คชั่นมีหลายรูปแบบ ได้แก่ แอ็คชั่นผจญภัย (Action adventure) แอ็คชั่นคอมเมดี้ (Action comedy) แอ็คชั่นเฮอริ่ง (Action horror) แอ็คชั่นทริลเลอร์

(Action thriller) แอ็คชั่นไซไฟ (Sci-fi action) แอ็คชั่นดราม่า (Action Drama) แอ็คชั่นแฟนตาซี (Action fantasy) ผู้วิจัยได้ใช้แนวเกี่ยวกับประเภทของละครแอ็คชั่นเพื่อศึกษาความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อประเภทต่างๆของละครแนวแอ็คชั่น นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ใช้องค์ประกอบที่สำคัญของละคร ได้แก่ ด้านภาพหรือเทคนิคการถ่ายทำ โครจรเรื่อง สารของเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง ด้านเสียงภาษา ตัวละครหรือผู้แสดง เสียงหรือบทพูดเพื่อศึกษาถึงทัศนคติและความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นในองค์ประกอบต่างๆเหล่านี้

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C

Gen C หรือกลุ่ม Connected Generation คือกลุ่มคนที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารเป็นหลัก และเป็นประจำ ไม่ว่าจะเป็นระยะๆ อย่างสม่ำเสมอ หรือถึงขั้นเสพติด และคนกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่ม Baby Boomer หรือคนกลุ่มใหม่ที่เกิดขึ้นมา เทคโนโลยีด้านการติดต่อสื่อสารได้ทำให้พฤติกรรมของคนที่เข้ามาอยู่ในกลุ่มนี้เปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นการดูละคร อ่านหนังสือ ฟังวิทยุ อยู่กับครอบครัว ทั้งหมดนี้จะถูกแทนที่โดยเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ส่งผลกระทบต่อด้านการบริหาร กลยุทธ์ และการตลาดโดยคน Gen C จะใช้ Social และอินเทอร์เน็ตมากเหมือนคน Gen Y แต่มีพฤติกรรมที่แตกต่างกันโดยที่คน Gen C จะโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือสิ่งต่างๆ เช่นเดียวกัน แต่จะมีความระมัดระวังและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนมากกว่า Gen Y ซึ่งได้แก่ การแบ่งปันสิ่งดีๆ กับผู้อื่น การตอบแทนบางอย่าง การประชาสัมพันธ์งานตนเอง หรืออดีต แต่จะไม่เป็นบทความ เหมือน Gen Y นอกจากนี้ Gen C ยังเน้นเรื่องการอ่าน และเสพเรื่องราวต่างๆ ผ่าน Social Media ไม่ค่อยโพสต์เรื่องของตนเอง อยากเสพและอยากรับรู้เรื่องราวอื่นๆ มากกว่า นอกจากนี้กลุ่ม Gen C ยังชื่นชอบเสพข้อมูลทางด้าน Application ต่างๆ อย่างเช่น Line, What's App, Path หรือ Pinterest เป็นต้น

### 2.2.1 แนวคิด 6C ของ Gen C ประกอบไปด้วย

1. Cash Smart ฉลาดบริหารเงิน กลุ่ม Generation C ไม่นิยมทำงานหนักจนเกินไปเพื่อสร้างรายได้แต่เลือกที่จะให้เงินทำงานให้เขาไม่ใช่ให้เขาทำงานให้เงิน ดังนั้นจะเห็นว่ากลุ่ม Generation C จะสร้างธุรกิจออนไลน์ด้วยตนเอง

2. Convenience ชีวิตสะดวกสบาย คน Generation C ไม่นิยมเสียเวลาและอดทนกับสิ่งที่ตัวเองคิดว่าไม่จำเป็น ยอมเสียทรัพย์สินแลกกับความสะดวกสบายที่จะช่วยให้ออกไปหาเงินได้มากขึ้นดังนั้นจึงไม่อดทนกับเรื่องน่ารำคาญและยอมใช้เงินอย่างชาญฉลาด Generation C เป็นกลุ่มคนที่รู้จักใช้เทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชัน โซเชียลมีเดีย เพื่อสร้างความสะดวกสบายให้แก่ตัวเอง

3. Creative สนใจรายละเอียดและงานออกแบบที่ดูดีมีสไตล์ คน Generation C ใส่ใจกับเรื่องศิลปะและการออกแบบที่สวยงามและทำให้ชีวิตดูสุนทรีย์มากขึ้น

4. Casual ความสมดุลของการใช้ชีวิตระหว่างงานและเรื่องส่วนตัว คนในยุคนี้ โดยเฉพาะในฝั่งเอเชียมีแนวโน้มที่จะมีวัฒนธรรมการทำงานแบบ Work Hard และ Play Harder เรากำลังอยู่ในยุคที่ axis of the world หรือ แกนของโลกได้ย้ายข้างจากโลกตะวันตกสู่โลกตะวันออก หนุ่มสาวชาวเอเชียทำงานอย่างหนักขณะที่พวกเขามีเงินมากมายที่พร้อมจะทุ่มซื้อความสะดวกสบาย

5. Control คน Gen C ชอบจัดการชีวิตของตัวเอง และไม่ปล่อยให้คนอื่นในครอบครัว ครอบงำชีวิตตัวเองมากเกินไปนักพวกเขาอาจรับฟังความเห็นของคนอื่นแต่สุดท้ายแล้วพวกเขาตระหนักว่าการตัดสินใจทุกอย่างของเขามีแต่ตัวเองเท่านั้นที่ต้องรับผลกรรม

6. Connect ชีวิตแบบออนไลน์ การเข้าถึงข่าวสาร การพูดคุยกับเพื่อน ข้อจำกัดเรื่องเวลาและระยะทางกลายเป็นเรื่องที่เล็กลงเรื่อยๆ ในทุกวันนี้เพื่อสร้างสมดุลให้กับชีวิตของตัวเอง



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงข้อมูล Generation C. จาก <http://www.pleplejung.com/>, โดย Plejung, 2558.

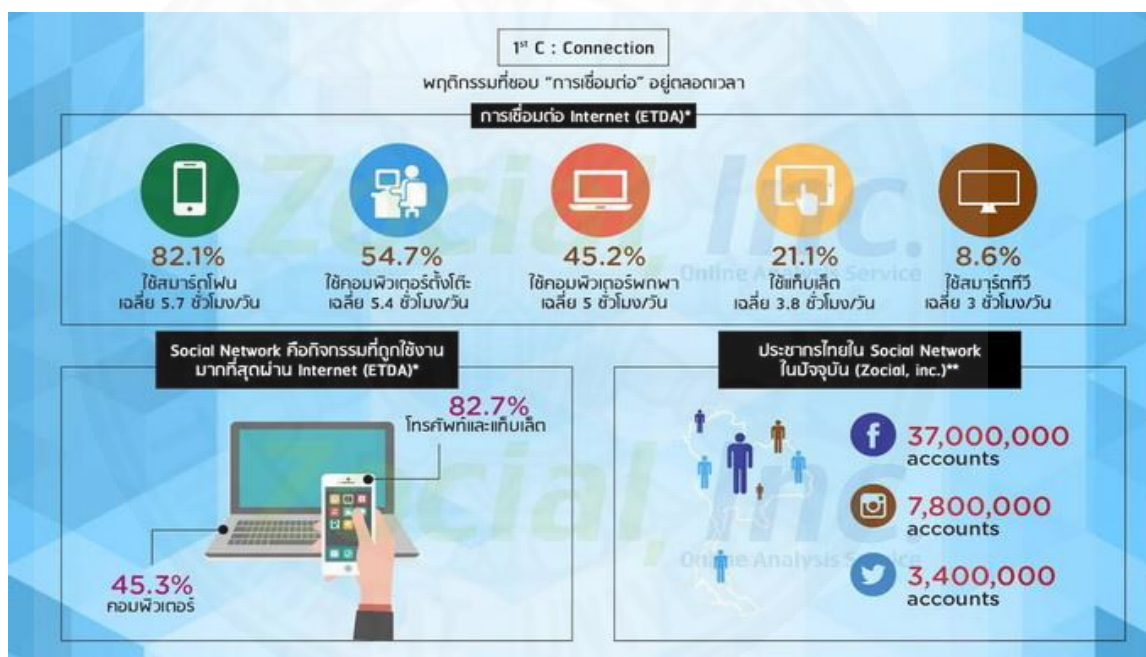
แบ่งกลุ่มอายุของ Gen C ออกเป็น 3 กลุ่มย่อยดังต่อไปนี้

1. Baby Gen C อายุตั้งแต่ 18 – 24 ปี ซึ่งก็ได้แก่วัยรุ่นจนช่วงมหาวิทยาลัยจนถึงชีวิตเริ่มทำงาน

2. Bachelor Gen C มีช่วงอายุตั้งแต่ 25 – 34 ปี เป็นช่วงวัยทำงานระดับพนักงาน

จนถึงผู้บริหารระดับกลาง

3. Marriage Gen C มีช่วงอายุ 35 – 44 ปี เป็นช่วงที่มีครอบครัวและมองหาความมั่นคง



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงทฤษฎี Vroom. จาก [www.e-toyotaclub.net](http://www.e-toyotaclub.net), โดย Funny, 2558.

## กิจกรรมยอดฮิตตามช่วงวัยในโลกออนไลน์ของชาว Gen-C

คน Gen-C แต่ละช่วงอายุนิยมทำกิจกรรมทางออนไลน์อะไรมากที่สุด?



\*\* ดำเนินการจากกลุ่มตัวอย่าง 481 คนที่ให้ความร่วมมือในการวิจัยกับทาง Zocial Inc.

Zocial, Inc.  
Online Analysis Service

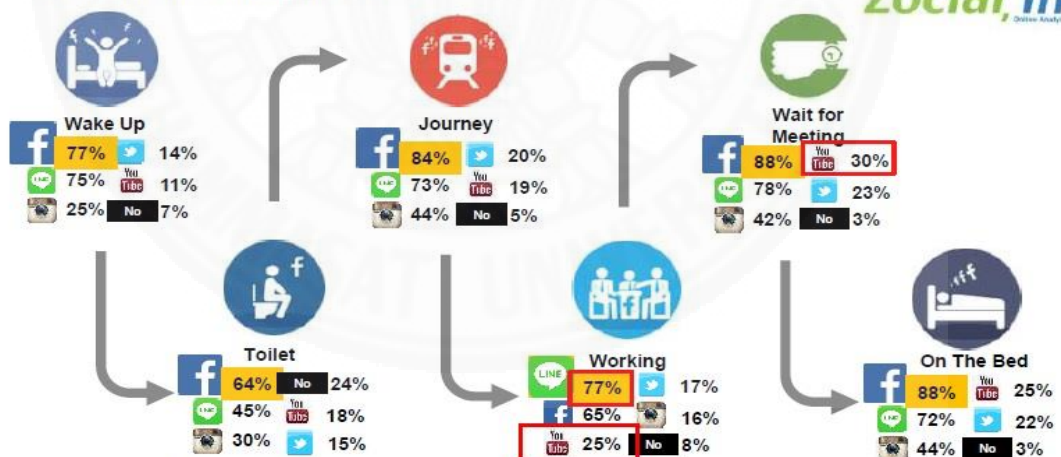
ภาพที่ 2.3 กิจกรรมยอดฮิตตามช่วงวัยในโลกออนไลน์ของชาว Generation C.

จาก <http://www.zocialinc.com>.

## Social Media กลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ของคน Gen-C

แบรนด์ไม่ควรพลาดโอกาสในการเข้าถึงคน Gen-C

Zocial, Inc.  
Online Analysis Service



\*\* ดำเนินการจากกลุ่มตัวอย่าง 481 คนที่ให้ความร่วมมือในการวิจัยกับทาง Zocial Inc. ดำเนินการ ณ วันที่ 1 กันยายน ถึง 30 กันยายน 2558

ภาพที่ 2.4 Social Media กลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ของคน Generation C.

จาก <http://www.zocialinc.com>, 2558.

กล่าวโดยสรุปได้ว่า กลุ่มคน Generation C ไม่ได้แบ่งแยกตามช่วงอายุแต่เป็นการจำแนกกลุ่มคนจากรูปแบบพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและทัศนคติ โดยกลุ่มคน Generation C จะมีการเปิดรับชมรายการต่างๆจากทางสมาร์ทโฟนมีโอกาสในการเข้าถึงและรับชมข้อมูลข่าวสารจากต่างประเทศมากขึ้นไปถึงมีลักษณะการใช้ชีวิตที่อิสระและไม่ยึดติดกับการทำงานมากเกินไปผู้วิจัยใช้แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่ม Generation C เพื่อใช้กำหนดเป็นลักษณะของผู้สนทนากลุ่มในครั้งนี้ ว่ากลุ่ม Generation C มีความคาดหวังและทัศนคติเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นอย่างไร

### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

ศักดิ์ไทย สุรกิจาวร (2545, น. 138) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ สภาวะความพร้อมทางจิตที่เกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มของพฤติกรรมบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของสถานการณ์ต่างๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง และสภาวะความพร้อมทางจิตนี้จะต้องอยู่นานพอสมควร

สร้อยตระกูล (ตวยานนท์) อรรถมานะ (2541, น. 64) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ ผลผสมผสานระหว่างความนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น ความรู้ และความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด คนใดคนหนึ่ง สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งๆ ซึ่งออกมาในทางประเมินค่า อันอาจเป็นไปในทางยอมรับหรือปฏิเสธก็ได้ และความรู้สึกเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งขึ้น

พงศ์ หรดาล (2540: 42) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่าทัศนคติ คือ ความรู้สึก ท่าที ความคิดเห็น และพฤติกรรมของคณาที่มีต่อเพื่อนร่วมงาน ผู้บริหาร กลุ่มคน องค์กรหรือสภาพแวดล้อมอื่นๆ โดยการแสดงออกในลักษณะของความรู้สึกหรือท่าทีในทางยอมรับหรือปฏิเสธ

Newstrom and Devis (2002, p. 207) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ ความรู้สึกหรือความเชื่อ ซึ่งส่วนใหญ่ใช้ตัดสินว่าพนักงานรับรู้สภาวะแวดล้อมของพวกเค้าอย่างไร และผูกพันกับการกระทำของพวกเค้า หรือมีแนวโน้มของการกระทำอย่างไร และสุดท้ายมีพฤติกรรมอย่างไร

Hornby (2001, p. 62) “Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English” ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ วิธีทางที่คุณคิดหรือรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือคนใดคนหนึ่งและวิธีทางที่คุณประพฤติต่อใครหรือคนใดคนหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคุณคิดหรือรู้สึกอย่างไร

Gibson (2000, p. 102) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ ตัวตัดสินพฤติกรรม เป็นความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบ เป็นสภาวะจิตใจในการพร้อมที่จะส่งผลกระทบต่อตอบสนองของบุคคลนั้นๆ ต่อบุคคลอื่นๆ ต่อวัตถุหรือต่อสถานการณ์ โดยที่ทัศนคตินี้สามารถเรียนรู้หรือจัดการได้โดยใช้ประสบการณ์

Schermerhorn (2000, p. 75) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ การวางแนวความคิด ความรู้สึก ให้ตอบสนองในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อคนหรือต่อสิ่งของในสภาวะแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ และทัศนคตินั้นสามารถที่จะรู้หรือถูกตีความได้จากสิ่งที่คนพูดออกมาอย่างไม่เป็นทางการ หรือจากการสำรวจที่เป็นทางการ หรือจากพฤติกรรมของบุคคลเหล่านั้น

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิด หรือความเชื่อ และแนวโน้มที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของบุคคล เป็นปฏิกริยาโต้ตอบ โดยการประมาณค่าว่าชอบหรือไม่ชอบ ที่จะส่งผลกระทบต่อตอบสนองของบุคคลในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อบุคคลสิ่งของ และสถานการณ์ในสภาวะแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ โดยที่ทัศนคตินี้สามารถเรียนรู้หรือจัดการได้โดยใช้ประสบการณ์และทัศนคตินั้นสามารถที่จะรู้ หรือถูกตีความได้จากสิ่งที่คนพูดออกมาอย่างไม่เป็นทางการ หรือจากการสำรวจที่เป็นทางการ หรือจากพฤติกรรมของบุคคลเหล่านั้น

### 2.3.1 ลักษณะของทัศนคติ

เนื่องจากว่านักจิตวิทยาได้ศึกษาในความหมายที่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงควรกล่าวถึงลักษณะรวม ๆ ของทัศนคติที่ทำให้เกิดความเข้าใจทัศนคติให้ดีขึ้น (ศักดิ์ไทย, 2545, น. 138) ซึ่งลักษณะของทัศนคติ สรุปได้ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้
2. ทัศนคติดีมีลักษณะที่คงทนถาวรยาวนานพอสมควร
3. ทัศนคติดีมีลักษณะของการประเมินค่าอยู่ในตัว คือ บอกลักษณะดี-ไม่ดี ชอบ-ไม่ชอบ เป็นต้น
4. ทัศนคติทำให้บุคคลที่เป็นเจ้าของพร้อมที่จะตอบสนองต่อที่หมายของทัศนคติ
5. ทัศนคติบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับสิ่งของและบุคคลกับสถานการณ์ นั่นคือ ทัศนคดีย่อมมีที่หมายนั่นเอง

### 2.3.2 องค์ประกอบของทัศนคติ

จากการตรวจสอบเอกสารเกี่ยวกับองค์ประกอบของทัศนคติ พบว่า มีผู้เสนอความคิดไว้ 3 แบบ คือ ทัศนคติแบบ 3 องค์ประกอบ ทัศนคติแบบ 2 องค์ประกอบ และทัศนคติแบบ 1 องค์ประกอบ (ธีระพร, 2528, น. 162 - 163) ดังนี้

1. ทัศนคติดีมี 3 องค์ประกอบ แนวคิดนี้จะระบุว่า ทัศนคติดีมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) องค์ประกอบด้านปัญญา (Cognitive Component) ประกอบด้วยความเชื่อ



ความรู้ ความคิดและความคิดเห็น 2) องค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก (Affective Component) หมายถึงความรู้สึกชอบ-ไม่ชอบ หรือท่าทางที่ดี-ไม่ดี 3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) หมายถึง แนวโน้มหรือความพร้อมที่บุคคลจะปฏิบัติ มีนักจิตวิทยาที่สนับสนุนการแบ่งทัศนคติออกเป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่ Kretch, Crutchfield , Pallachey (1962) และ Triandis (1971)

2. ทัศนคติมี 2 องค์ประกอบ แนวคิดนี้จะระบุว่า ทัศนคติมี 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) องค์ประกอบด้านปัญญา (Cognitive Component) 2) องค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก (Affective Component) มีนักจิตวิทยาที่สนับสนุนการแบ่งทัศนคติออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่ Katz (1950) และ Rosenberg (1956, 1960, 1965)

3. ทัศนคติมีองค์ประกอบเดียว แนวคิดนี้จะระบุว่า ทัศนคติมีองค์ประกอบเดียว คือ อารมณ์ความรู้สึกในทางชอบหรือไม่ชอบที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด นักจิตวิทยาที่สนับสนุนแนวคิดนี้ ได้แก่ Bem (1970) Fishbein และ Ajzen (1975) Insko (1976) Gibson (2000, p. 103) กล่าวว่า ทัศนคติ เป็นส่วนที่ยึดติดแน่นกับบุคลิกภาพของบุคคลเรา ซึ่งบุคคลเราจะมีทัศนคติที่เป็นโครงสร้างอยู่แล้ว ทางด้านความรู้สึก ความเชื่อ อันใดอันหนึ่ง โดยที่องค์ประกอบนี้จะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งหมายความว่า การเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบหนึ่งทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในอีกองค์ประกอบหนึ่ง ซึ่งทัศนคติ 3 องค์ประกอบ มีดังนี้

1. ความรู้สึก (Affective) องค์ประกอบด้านอารมณ์หรือความรู้สึกของทัศนคติ คือ การได้รับการถ่ายทอด การเรียนรู้มาจากพ่อ แม่ ครู หรือกลุ่มของเพื่อนๆ

2. ความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive) องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของทัศนคติจะประกอบด้วย การรับรู้ของบุคคล ความคิดเห็น และความเชื่อของบุคคล หมายถึงกระบวนการคิด ซึ่งเน้นไปที่การใช้เหตุผล และตรรกะองค์ประกอบที่สำคัญของความรู้ ความเข้าใจ คือ ความเชื่อในการประเมินผลหรือความเชื่อที่ถูกประเมินผลไว้แล้วโดยตัวเองประเมิน ซึ่งความเชื่อเหล่านี้จะแสดงออกมาจากความประทับใจในการชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งบุคคลเหล่านั้นรู้สึกต่อสิ่งของหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

3. พฤติกรรม (Behavioral) องค์ประกอบด้านความรู้ ความเข้าใจของทัศนคติ จะหมายถึง แนวโน้มหรือความตั้งใจ (intention) ของคนที่แสดงบางสิ่งบางอย่างหรือที่จะกระทำ (ประพฤติ) บางสิ่งบางอย่างต่อคนใดคนหนึ่ง สิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในทางใดทางหนึ่ง เช่น เป็นมิตร ให้ความอบอุ่น ก้าวร้าว เป็นศัตรู เป็นต้น โดยที่ความตั้งใจนี้อาจจะถูกวัดหรือประเมินออกมาได้จากการพิจารณาองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรมของทัศนคติ

การแสดงออกทางทัศนคติสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท (ดารณี, 2542, น. 43)

คือ

1. ทัศนคติในทางบวก (Positive Attitude) คือ ความรู้สึกต่อสิ่งแวดล้อมในทางที่ดีหรือยอมรับความพอใจ เช่น นักศึกษาที่มีทัศนคติที่ดีต่อการโฆษณา เพราะวิชาการโฆษณาก่อให้เกิดประโยชน์ให้บุคคลได้มีอิสระทางความคิด

2. ทัศนคติในทางลบ (Negative Attitude) คือ การแสดงออก หรือความรู้สึกต่อสิ่งแวดล้อมในทางที่ไม่พอใจ ไม่ดี ไม่ยอมรับ ไม่เห็นด้วย เช่น นิดไม่ชอบคนเลี้ยงสัตว์ เพราะเห็นว่าการทารุณสัตว์

3. การไม่แสดงออกทางทัศนคติหรือมีทัศนคติเฉยๆ (Negative Attitude) คือ มีทัศนคติเป็นกลางอาจจะเพราะว่าไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ หรือในเรื่องนั้นๆ เราไม่มีแนวโน้มทัศนคติอยู่เดิมหรือไม่มีแนวโน้มทางความรู้ในเรื่องนั้นๆ มาก่อน เช่น เรามีทัศนคติที่เป็นกลางต่อผู้ไม่ใครเวฟ เพราะเราไม่มีความรู้เกี่ยวกับโทษหรือคุณของผู้ไม่ใครเวฟมาก่อน

จะเห็นได้ว่าการแสดงออกของทัศนคตินั้น เกิดจากการก่อตัวของทัศนคติที่สะสมไว้เป็นความคิดและความรู้สึก จนสามารถแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาตามทัศนคติต่อสิ่งนั้น

### 2.3.3 การก่อตัวของทัศนคติ (The Formation of Attitude)

การเกิดทัศนคติแต่ละประเภทนั้น จะก่อตัวขึ้นมา และเปลี่ยนแปลงไปได้ เนื่องจากปัจจัยหลายประการด้วยกัน ซึ่งในความเป็นจริงปัจจัยต่างๆ ของการก่อตัวของทัศนคติไม่ได้มีการเรียงลำดับตามความสำคัญแต่อย่างใด ทั้งนี้เพราะแต่ละปัจจัยปัจจัยใดมีความสำคัญมากกว่าขึ้นอยู่กับปัจจัยที่ก่อตัวเป็นทัศนคตินั้นบุคคลดังกล่าวได้เกี่ยวข้องกับสิ่งของ หรือแนวความคิดที่มีลักษณะแตกต่างกันไปอย่างไร ซึ่ง Newsom and Carrell ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดทัศนคติและอธิบายว่า การเกิดทัศนคติประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ได้แก่

1. พื้นฐานของแต่ละบุคคลหรือเบื้องหลังทางประวัติศาสตร์ (Historical Setting) หมายถึง ลักษณะทางด้านชีวประวัติของคน ได้แก่ สถานที่เกิด สถานที่เจริญเติบโต สถานภาพทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองที่ผ่าน มาจะเป็นตัวหล่อหลอมบุคลิกภาพของบุคคล และเป็นปัจจัยนำไปสู่การเกิด ทัศนคติของคนนั้นๆ

2. สิ่งแวดล้อมทางสังคม (Social environment) ได้แก่ การปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกัน เช่น การเปิดรับข่าวสารกลุ่มและบรรทัดฐานของกลุ่มสภาพการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคล และประสบการณ์

3. กระบวนการสร้างบุคลิกภาพ (Personality Process) และสิ่งที่เกิดขึ้นมาก่อน (Predispositions) เป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานในการสร้างทัศนคติของแต่ละบุคคล

สรุป องค์ประกอบทางด้านทัศนคติ มี 3 ประเภทหลักนั้นคือ

1. ความรู้สึก (Affective) องค์ประกอบด้านอารมณ์หรือความรู้สึกของทัศนคติ คือ การได้รับการถ่ายทอด การเรียนรู้มาจากพ่อ แม่ ครู หรือกลุ่มของเพื่อนๆ
2. ความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive) องค์ประกอบด้านความรู้ ความเข้าใจของทัศนคติจะประกอบด้วย การรับรู้ของบุคคล ความคิดเห็น และความเชื่อของบุคคล
3. พฤติกรรม (Behavioral) องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของทัศนคติจะหมายถึง แนวโน้มหรือความตั้งใจ (intention) ของคนที่จะแสดงบางสิ่งบางอย่างหรือที่จะกระทำการเกิดทัศนคติแต่ละประเภทรุ่นจะก่อตัวขึ้นมาและเปลี่ยนแปลงไปได้เนื่องจากปัจจัยหลายประการด้วยกันซึ่งในความเป็นจริง ปัจจัยต่างๆ ของการก่อตัวของทัศนคติ ไม่ได้มีการเรียงลำดับตามความสำคัญแต่อย่างใด ทั้งนี้เพราะแต่ละปัจจัย ปัจจัยใดมีความสำคัญมากกว่าขึ้นอยู่กับ การอ้างอิงเพื่อก่อตัวเป็นทัศนคตินั้น บุคคลดังกล่าวได้เกี่ยวข้องกับสิ่งของ หรือแนวความคิดที่มีลักษณะแตกต่างกันไป

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องทัศนคติที่กล่าวว่า ทัศนคติประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 1 องค์ประกอบ กล่าวคือ ทัศนคติหมายถึงอารมณ์ความรู้สึกในทางชอบหรือไม่ชอบที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาความรู้สึกของผู้ชมในกลุ่ม Generation C ที่มีต่อองค์ประกอบด้านต่างๆที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น

## 2.4 ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy theory)

### 2.4.1 ความหมายของความคาดหวัง

ซิฆนุกร พรภาณวิษญ์ (2540, น. 6) อธิบายว่า ความคาดหวังหมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็นการรับรู้ การตีความ หรือการคาดการณ์ต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่ยังไม่เกิดขึ้นของบุคคลอื่น ที่คาดหวังในบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตน โดยคาดหวังหรือต้องการให้บุคคลนั้นประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ตนต้องการหรือคาดหวังเอาไว้

พจนานุกรมอ็อกซ์ฟอร์ด (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2000) ได้ให้ความหมายของความคาดหวังเป็นความเชื่อ เป็นความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่คาดการณ์ล่วงหน้าต่อบางสิ่งบางอย่างว่าควรจะเป็น หรือควรเกิดขึ้น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2540, น. 18) ได้กล่าวถึง ความคาดหวังของผู้รับบริการว่าเมื่อผู้รับบริการมาติดต่อกับองค์กรหรือธุรกิจบริการใดๆ ก็มักจะคาดหวังว่าจะได้รับการบริการอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ให้บริการจำเป็นต้องรับรู้และเรียนรู้เกี่ยวกับความคาดหวังนั้น

ฐาน และรู้จักสำรวจความคาดหวังเฉพาะของผู้รับบริการ เพื่อสนองบริการที่ตรงกับ ความคาดหวัง ซึ่งจะทำให้ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจ

สิริวรรณ อัครกุล (2528, น. 1) อธิบายว่า ความคาดหวัง หมายถึง ความคาดหวังของมนุษย์เป็นการคิดล่วงหน้าไว้ก่อน ซึ่งอาจจะไม่เป็นไปตามที่คิดไว้ แต่มีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล

เคลย์ (1988, p 252) ได้กล่าวถึงความคาดหวังต่อการกระทำหรือสถานการณ์ว่าเป็นการคาดการณ์ล่วงหน้า ถึงอนาคตที่ดี เป็นความมุ่งหวังที่ดั่งใจ เป็นระดับหรือค่าความน่าจะเป็นของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่หวังไว้

ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory) ของวิกเตอร์ วรูม (Vroom) มีองค์ประกอบของทฤษฎีที่สำคัญคือ (อัญชลี อานวรุฬหาวณิช, 2539, น. 53)

Valence หมายถึง ความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อผลลัพธ์

Instrumentality หมายถึง เครื่องมือ อุปกรณ์ วิธีทางที่จะไปสู่ความพึงพอใจ

Expectancy หมายถึง ความคาดหวังในตัวบุคคลนั้นๆบุคคลมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง

ดังนั้น จึงพยายามค้นหาหรือกระทำด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งเพื่อตอบสนองความต้องการหรือสิ่งที่คาดหวังไว้ซึ่งเมื่อได้รับการตอบสนองแล้วก็ตามความคาดหวังของบุคคลจะได้รับ ความพึงพอใจขณะเดียวกันก็คาดหวังในสิ่งที่สูงขึ้นเรื่อยๆ

## ทฤษฎีความคาดหวังของ วรูม แรงจูงใจ =



ภาพที่ 2.5 ทฤษฎีความคาดหวังของ วรูม. จาก <http://www.pisitzhong.com/>, โดย พิสิษฐ์ จง, 2558.

ไซธมอล และ แบร์รี (Zeithmal and Berry, 1990) ได้ระบุถึงปัจจัยหลักที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้บริการแบ่งออกเป็น 5 ประการ ได้แก่

1. การได้รับการบอกเล่า คำแนะนำจากบุคคลอื่น
2. ความต้องการของแต่ละบุคคล
3. ประสบการณ์ในอดีต
4. ข่าวสารจากสื่อ และ จากผู้ให้บริการ
5. ราคา

เกทเซนและคณะ(1974, p. 132) ได้กล่าวไว้ว่า "ความคาดหวังของบุคคลย่อมแตกต่างกันเพราะคนเราต่างก็มีความคิดและความต้องการแตกต่างกัน"

วรูม (Vroom, 1964, p. 103) ได้มีมติฐานความเชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากการตัดสินใจเลือก ระหว่างทางเลือกต่างๆ โดยพฤติกรรมเหล่านั้นมีระบบ มีความสัมพันธ์กับ กระบวนการทางจิตใจได้แก่ การรับรู้ ความเชื่อ เจตคติ โดยเกิดจากแรงจูงใจ

ศรีนิตย์ (2521, น. 10) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมทางสังคมของบุคคลจึงแตกต่างกันตามที่บุคคลได้กำหนดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่ง ความรู้สึกนึกคิดหรือคาดการณ์นั้นๆ ประเมินโดยมาตรฐานของตนเองเป็นเครื่องวัดความคาดการณ์ของแต่ละบุคคลการกำหนดความคาดหวัง

นวลจันทร์ เพิ่มพูนรัตนกุล (2540, น.11) กล่าวถึงการกำหนดความคาดหวังตามความคิดของเดอเช็คโค ว่าการกำหนดความคาดหวังของบุคคล นอกจาก ขึ้นอยู่กับ ระดับความยากง่ายของงานแล้ว ยังขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผ่านมาในครั้งนั้นๆด้วยดังที่ เดอเช็คโค ได้กล่าวไว้ว่า การที่บุคคลเคยประสบความสำเร็จในการทำงานนั้นๆมาก่อน ก็จะกำหนดความคาดหวังในการทำงาน ในคราวต่อไปสูงขึ้น และใกล้เคียงกับ ความสามารถจริงมากขึ้น แต่ในทางตรงกันข้ามระดับความคาดหวังต่ำลงมาเพื่อป้องกันมิให้ตนเกิดความรู้สึกล้มเหลว จากการที่วางระดับความคาดหวังไว้สูงกว่าความสามารถจริง

สมลักษณ์ เพชรช่วย (2540, น. 12) ได้สรุปความคาดหวังไว้ว่า การที่บุคคลจะกำหนดความคาดหวังของคนนั้นจะต้องประเมินความเป็นไปได้ด้วย ทั้งนี้เพราะความคาดหวังเป็นความรู้สึกนึกคิดและคาดการณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยสิ่งนั้นๆ อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม ก็ได้ความรู้สึกนึกคิด หรือคาดการณ์นั้นๆ จะมีลักษณะเป็นการประเมินค่าโดยมาตรฐานของตนเองเป็นเครื่องวัดการคาดการณ์ ของแต่ละบุคคล แม้จะเป็นการให้ต่อสิ่งที่เป็รูปธรรม หรือนามธรรมชนิดเดียวกัน ก็อาจจะแตกต่างกันออกไปได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภูมิหลัง ประสบการณ์ ความสนใจ และการเห็นคุณค่าความสำเร็จของสิ่งนั้นๆ 9 การที่บุคคลจะทุ่มเทความพยายามในการทำงานมากน้อยแค่ไหน จึงขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 อย่างคือระดับความเข้มข้นของความต้องการรางวัลนั้น และความคาดหวังของบุคคลนั่นเองที่จะมองว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใดใน การได้รับการตอบสนอง

ความต้องการในสิ่งนั้น ถ้าเห็นว่ารางวัลที่จะได้จาก ความพยายามนั้นมีคุณค่ากับตนมาก และเป็นไปได้สูง บุคคลก็จะทุ่มเทความสามารถให้มากขึ้น แต่ถ้าคิดว่าความเป็นไปได้มีน้อย หรือรางวัลที่ได้น้อย ก็จะไม่พยายามเพราะคิดว่าเป็นการลงทุนที่ไม่คุ้มค่า

#### 2.4.2 ปัจจัยกำหนดความคาดหวัง

พัชรี มหาลาภ (2538, น. 14) ปัจจัยที่กำหนดความคาดหวังมี 3 ประการ ได้แก่

1. กับลักษณะความแตกต่างของแต่ละบุคคล และสภาพแวดล้อม ความคาดหวังและการแสดงออกจึงแตกต่างกัน เพราะความคิดความต้องการของแต่ละ บุคคลนั้นแตกต่างกัน

2. ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของงาน และประสบการณ์ที่ผ่านมาในครั้งนั้นๆ กล่าวได้ว่าถ้าบุคคลเคยประสบความสำเร็จในการทำงานนั้นมาก่อน ก็จะทำให้มีการกำหนดระดับความคาดหวังในกว่าความสามารถจริงการทำงานในคราวต่อไปสูงขึ้น และใกล้เคียงสภาพความเป็นจริงมากขึ้น แต่ในทางตรงกันข้ามจะกำหนดความคาดหวังลงมา ก็เพื่อป้องกันมิให้เกิดความรู้สึกล้มเหลวจากระดับความคาดหวังที่ตั้งไว้สูง

3. ขึ้นอยู่กับการประเมินความเป็นไปได้ เพราะความคาดหวังเป็นความรู้สึกนึกคิด และการคาดการณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยสิ่งนั้นๆอาจเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้จะเป็นการประเมินค่า โดยมีมาตรฐานของตนเองเป็นเครื่องวัดของแต่ละบุคคล ซึ่ง การประเมินค่าของแต่ละคน ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งชนิดเดียวกัน ก็อาจแตกต่างกันได้ ด้วยขึ้นอยู่กับภูมิหลังประสบการณ์ ความสนใจการให้คุณค่าแก่สิ่งนั้นๆ ของแต่ละบุคคล จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าความคาดหวังของมนุษย์คาดหวังเกิดจากสภาพแวดล้อมที่บุคคลได้ รับกับความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป ตามความรู้ ประสบการณ์และความต้องการ แล้วบุคคลจะตัดสินใจ

กล่าวโดยสรุปได้ว่าความคาดหวัง คือความรู้สึกความต้องการที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันไปจน ถึงอนาคตข้างหน้า เป็นการคาดคะเนถึงสิ่งที่จะมากระทบต่อ การรับรู้ของเรา โดยใช้ประสบการณ์การเรียนรู้เป็นตัวบ่งบอกลักษณะความคาดหวังความคาดหวังเป็นตัวบ่งชี้แห่งความสำเร็จซึ่งจะช่วยในการตัดสินใจของแต่ละ คนในการเลือกการกระทำไว้ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะ และความแตกต่าง ของแต่ละบุคคล และ สภาพแวดล้อมซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญที่จะทำให้ความคาดหวังนั้นเป็นจริงขึ้นมาได้ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาความคาดหวังหรือความต้องการของผู้ชมกลุ่ม Generation C ที่มีต่อองค์ประกอบด้านต่างๆของละครแนวแอ็คชั่น

## 2.5 ทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของอีริกสัน

ทฤษฎี Psychosocial development ของ Erik H. Erikson อธิบายถึงลักษณะของการศึกษาไปข้างหน้า โดยเน้นถึงสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของคน ซึ่งในแต่ละขั้นของพัฒนาการนั้นจะมีวิกฤติการณ์ทางสังคม (social crisis) เกิดขึ้น การที่ไม่สามารถเอาชนะหรือผ่านวิกฤติการณ์ทางสังคมในขั้นหนึ่งๆ จะเป็นปัญหาในการเอาชนะวิกฤติการณ์ทางสังคมในขั้นต่อมา ทำให้เกิดความบกพร่องทางสังคม (social inadequacy) และเป็นปัญหาทางจิตใจตามมาภายหลัง ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพตามแนวคิดของ Erikson แบ่งพัฒนาการด้านจิตสังคมของบุคคลเป็น 8 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระยะทารก (Infancy period) อายุ 0-2 ปี : ขั้นไว้วางใจและไม่ไว้วางใจผู้อื่น (Trust vs Mistrust) ในระยะขวบปีแรกทารกจะต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่นในการดูแลเอาใจใส่ทุกด้าน ตลอดจนความรัก และสอนให้ทารกพบกับสิ่งเร้าใหม่ ๆ กอดรัดสัมผัสสนุกสนานด้วยตลอดเวลา โดยเฉพาะในวัยนี้ทารกจะมีความรู้สึกไวมากที่บริเวณปาก เมื่อได้ดูดนม ได้อาหาร ได้รับสัมผัสอันอ่อนโยน อบอุ่น ได้รับความรักความพอใจทั้งทางร่างกายและอารมณ์แล้ว ทารกก็เรียนรู้ที่จะไว้วางใจในสิ่งแวดล้อมอันได้แก่แม่ของตนเองเป็นคนแรก ในทางตรงข้าม ถ้าหากความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง ทารกจะมีอาการหวั่นกลัว ไม่ไว้วางใจผู้ใดหรือสิ่งของใดๆทั้งสิ้น รวมทั้งไม่ไว้วางใจตนเองด้วย

ขั้นที่ 2 วัยเริ่มต้น (Toddler period) อายุ 2-3 ปี : ขั้นที่มีความเป็นอิสระกับความละอายและสงสัย (Autonomy vs Shame and doubt) ขั้นนี้เด็กเริ่มเรียนรู้ที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง หากได้รับการสนับสนุนและกระตุ้นให้เด็กได้กระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามสมควร เด็กจะมีการพัฒนาตัวเองไปในลักษณะที่มีโอกาสเลือกลอง และอยู่ในระเบียบวินัยไปในตัว ในทางตรงข้าม ถ้าพ่อแม่เคร่งครัด เจ้าระเบียบ ให้เด็กอยู่ในระเบียบตลอดเวลาหรือเลี้ยงดูแบบปกป้องมากเกินไป (over protective) ไม่ยอมรับสิ่งที่เด็กทำขึ้นมาด้วยตนเอง เด็กจะพัฒนาตัวเองไปในรูปแบบที่ไม่แน่ใจในตนเองหรือไม่กล้าที่จะทำอะไรด้วยตนเองอยู่ตลอดเวลา

ขั้นที่ 3 ระยะก่อนไปโรงเรียน (Preschool period) อายุ 3-6 ปี : ขั้นมีความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด (Initiative vs Guilt) เป็นระยะที่เด็กมีการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง มีความสัมพันธ์กับเพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนบ้าน ญาติพี่น้อง มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบลองอะไรใหม่ๆ ชอบเล่นก่อสร้างอะไรขึ้นมาตามความคิดของตน และในขั้นนี้เด็กจะย่างขึ้นสู่ความรู้สึกไวในบริเวณอวัยวะสืบพันธุ์ ฉะนั้น เด็กจะติดอยู่ที่ปมออดิปัส ถ้าเด็กได้รับความรักความเข้าใจและได้รับการสนับสนุนในการทำกิจกรรมต่างๆ จากทั้งพ่อและแม่ เด็กย่อมมีความมั่นใจในตนเอง กล้าซักถาม มีความคิดริเริ่ม แสดงความแสบคายในการแก้ปัญหาและพร้อมที่จะเผชิญกับสิ่งต่าง ๆ ตรงกันข้าม ถ้าพ่อแม่เข้มงวดควบคุมความประพฤติตลอดเวลา เด็กจะเกิดความรู้สึกว่าตนเองทำผิดเมื่อพยายามทำอะไรด้วยตัว

ขั้นที่ 4 ระยะเข้าโรงเรียน (School period) อายุ 6-12 ปี : ขั้นเอาการเอางานกับความมีปมด้อย (Industry vs Inferiority) ระยะนี้เด็กเรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ มีความคิดและพยายามทำกิจกรรมด้วยตัวเอง หากได้รับการสนับสนุนก็ย่อมทำให้เด็กมีการพัฒนาบุคลิกภาพและมีความมานะเพียรพยายามที่จะแสวงหาสิ่งที่ท้าทายความสามารถ สถิติปัญญา แต่หากเหตุการณ์เป็นไปในทางตรงกันข้าม จะทำให้เด็กมีความรู้สึกต่ำต้อยด้อยค่า อาจต้องถอยกลับไปสู่วัยทารกอีกเพื่อหลีกเลี่ยงภาระอันต้องรับผิดชอบ

ขั้นที่ 5 ระยะวัยรุ่น (Adolescent period) อายุ 12-20 ปี : ขั้นการเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองกับไม่เข้าใจตนเอง (Identity vs role confusion) เป็นระยะที่เริ่มสนใจเรื่องเพศ เข้าไปผูกพันกับสังคมและต้องการตำแหน่งทางสังคม ความรู้สึกเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเอง เข้าใจอัตลักษณ์ของตัวเอง รู้ว่าตัวเองต้องการอะไร มีความเชื่ออย่างไร และตนเองเป็นใคร หากไม่สามารถรวบรวมประสบการณ์ในอดีตได้ ก็จะไม่สามารถเข้าใจตัวเอง เกิดความสับสน และความขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ระยะต้นของวัยผู้ใหญ่ (Early adult period) อายุ 20-40 ปี : ขั้นความใกล้ชิดสนิทสนมกับความรู้สึกเปล่าเปลี่ยว (Intimacy vs Isolation) ระยะนี้เริ่มมีการนัดหมาย การแต่งงาน และชีวิตครอบครัว หรือทำงานกับผู้อื่นได้ หากสามารถบรรลุอัตลักษณ์ของตนเอง ก็จะสามารถสร้างและแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์อย่างสนิทสนมกับบุคคลอื่น หากไม่สามารถประสบความสำเร็จในการแสวงหาแนวทางแห่งตนก็จะไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับบุคคลอื่น ๆ ได้ มักจะรู้สึกเหงา เปล่าเปลี่ยว ไม่รู้จะพึ่งพาใคร

ขั้นที่ 7 ระยะผู้ใหญ่ (Adult period) อายุ 40-60 ปี : ขั้นการอนุเคราะห์แก่ผู้อื่นกับการพะว้าพะวงแต่ตัวเอง (Generativity vs Self-Absorption) เป็นระยะที่บุคคลหันมาสนใจกับโลกภายนอก ริเริ่มสร้างสรรค์งานต่าง ๆ เพื่อสังคม คิดถึงผู้อื่น ไม่โลภหรือเห็นแก่ได้ฝ่ายเดียว บุคคลที่ไม่สามารถทำเช่นนี้ได้จะมีความรู้สึกคิดถึง หมกมุ่นอยู่กับตนเอง เป็นคนที่เอาตนเองเป็นศูนย์กลาง มีชีวิตอย่างไร้ความสุข

ขั้นที่ 8 ระยะวัยสูงอายุ (Aging period) อายุประมาณ 60 ปีขึ้นไป : ขั้นความมั่นคงทางจิตใจกับความสิ้นหวัง (Integrity vs Despair) วัยนี้เป็นวัยสุขุม รอบคอบ ฉลาด บุคคลจะยอมรับความเป็นจริงของชีวิต ระลึกถึงความทรงจำในอดีต หากประสบความสำเร็จในอดีตก็จะรู้สึกไว้วางใจผู้อื่นและตนเอง มีความมั่นคงทางจิตใจ ภูมิใจต่อการบอกเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตให้บุตรหลานฟัง ตรงกันข้ามหากบุคคลต้องประสบกับความล้มเหลวและความผิดหวังในอดีต จะเกิดความรู้สึกท้อแท้สิ้นหวังในชีวิต รู้สึกคับข้องใจ และไม่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎี Psychosocial developmental stages เพื่อศึกษาถึงความต้องการทางจิตวิทยาของกลุ่ม Generation C ของช่วงระยะวัยรุ่น (Adolescent period) และช่วงระยะต้นวัยผู้ใหญ่ (Early adult period) ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นต่อไป



## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อโนชา ศิลารัตน์ตระกูล (2549, น. 124-126) ศึกษาปัจจัยการสร้างละครเพื่อการแข่งขันในตลาดละครโทรทัศน์ : กรณีศึกษาสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อ.ส.ม.ท. และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 สรุปผลการศึกษาได้ว่า

1. กระบวนการสร้างละครเพื่อการแข่งขันพบว่าทั้ง 2 สถานีมีการวางนโยบายการผลิตโดยมุ่งนำเสนอเนื้อหารายการทั้งด้านสาระและความบันเทิงเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมเป็นหลักโดยกำหนดช่วงเวลาในการแพร่ภาพออกอากาศรายการละครโทรทัศน์ในช่วงเวลา Primetime ซึ่งกลุ่มผู้ชมของสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อ.ส.ม.ท. ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนที่อาศัยในกรุงเทพฯ ส่วนฐานผู้ชมของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ส่วนใหญ่เป็นคนต่างจังหวัดและในส่วนของ การพิจารณาอนุมัติผลิตรายการละครโทรทัศน์แต่ละเรื่องขึ้นอยู่กับทางเลือกเรื่องของผู้จัดที่ถูกใจผู้ชมและเหมาะสมกับช่วงเวลานั้นๆ เมื่อผู้จัดได้รับการอนุมัติจากทางสถานีจึงเป็นหน้าที่ของผู้เขียนบทและส่งต่อให้ผู้จัดดำเนินการผลิตในขั้นต่อไปจนแล้วเสร็จ

2. ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างละครโทรทัศน์นั้นแต่ละฝ่ายมีความเห็นตรงกันว่า บทมีส่วนสำคัญกับความสำเร็จของละครโทรทัศน์แต่ไม่มีสูตรตายตัวซึ่งขึ้นอยู่กับความนิยมของผู้ชมเป็นหลักและต้องอาศัยปัจจัยทางการตลาดในการนำเสนอรายการละครโทรทัศน์โดยทั้ง 2 สถานีได้วางผังรายการด้วยการจัดสรรเนื้อหาของละครให้มีสัดส่วนครอบคลุมและตอบสนองผู้ชมทุกเพศทุกวัย โดยดูจากกลุ่มผู้ชมในช่วงเวลาการออกอากาศสภาพเศรษฐกิจคู่แข่งความนิยมในตัวนักแสดงในช่วงเวลานั้นๆ ซึ่งผู้ผลิตจะคำนึงถึงความสนุกของละครนักแสดงและองค์ประกอบอื่นๆ และกำหนดกิจกรรมทางการตลาดทั้งทางสื่อสิ่งพิมพ์การจัดกิจกรรมเพื่อเป็นการสร้างกระแสและแบ่งส่วนทางการตลาดจากสถานีคู่แข่งที่ต้องอาศัยการผลิตละครให้ดีที่สุดเป็นที่รู้จักของผู้ชมให้กว้างขึ้น

3. ปัญหาและอุปสรรคในการผลิตรายการละครโทรทัศน์โดยแต่ละสถานีอาจผลิตงานละครที่ไม่ตรงตามกับผู้ผลิตเสนอเนื่องจากการผลิตรายการละครโทรทัศน์เป็นธุรกิจพานิชศิลป์ทำให้ต้องคำนึงถึงผลกำไรควบคู่กับการสร้างสรรค์งานละครทำให้การนำเสนอรูปแบบการเล่าเรื่องของบทละครโทรทัศน์อาจมีข้อจำกัดในการผลิตตามแนวละครที่กำหนด

4. แนวโน้มในอนาคตของสื่อโทรทัศน์ของทั้ง 2 สถานีจะมีการแข่งขันสูงขึ้นเนื่องจากต้องแข่งขันกับสื่ออื่นๆ หรือสถานีคู่แข่งที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น

ฤทธิ์ดำรงค์ แก้วขาว (2552, น. 84-89) ศึกษาการสื่อสารเพื่อการจัดการภาวะวิกฤติของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดภาวะวิกฤติในการผลิตละครของผู้ผลิตละครโทรทัศน์นั้นแบ่งออกเป็น 2 ปัจจัยได้แก่ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกซึ่งปัจจัยภายในที่ส่งผลให้เกิดภาวะวิกฤติในการผลิตละครโทรทัศน์ประกอบด้วยผู้ผลิตละครโทรทัศน์บุคลากรฝ่ายผลิต

นักแสดงและเทคโนโลยีสำหรับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลให้เกิดภาวะวิกฤติของผู้ผลิตละครโทรทัศน์นั้น ได้แก่สังคมเศรษฐกิจการเมืองการละเมิดกฎระเบียบข้อบังคับและกฎหมายสถานีโทรทัศน์เอเจนซี่ผู้ชม และสื่อมวลชนจากปัจจัยภายในและภายนอกที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับปัจจัยที่มีผลกระทบต่อองค์กรสื่อสารมวลชนสำหรับการศึกษาคั้งนี้ผู้ศึกษาค้นพบรูปแบบของภาวะวิกฤติของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ซึ่งสามารถแบ่งได้ 5 ประเภทได้แก่

- 1) วิกฤติในกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์
- 2) วิกฤติการบริหารงานองค์กรผลิตละครโทรทัศน์
- 3) วิกฤติกรอบแนวคิดในการผลิตละคร
- 4) วิกฤติละครถูกต้องด้าน/โจมตีและ
- 5) วิกฤติภาพลักษณ์โดยภาวะวิกฤติแต่ละประเภทรุนั้นเกิดจากปัจจัยที่ส่งผลแตกต่างกัน

โดยแต่ละปัจจัยจะสามารถส่งผลให้เกิดภาวะวิกฤติในการผลิตละครโทรทัศน์ของผู้ผลิตละครมากกว่าหนึ่งประเภทด้วยในขณะที่บางประเภทวิกฤตินั้นสามารถเกิดจากปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดภาวะวิกฤติมากกว่าหนึ่งปัจจัยได้

แนวทางการสื่อสารเพื่อการจัดการภาวะวิกฤติของผู้ผลิตละครโทรทัศน์นั้นเมื่อเกิดภาวะวิกฤติขึ้นผู้ผลิตละครโทรทัศน์ที่เป็นองค์กรขนาดใหญ่จะมีการจัดเตรียมการเกี่ยวกับเกิดภาวะวิกฤติอย่างเป็นระบบส่วนผู้ผลิตละครขนาดกลางหรือขนาดเล็กจะไม่มีระบบในการเตรียมการที่เกี่ยวกับภาวะวิกฤติที่ชัดเจนโดยผู้ผลิตละครโทรทัศน์ทั้งสองกลุ่มจะพิจารณาภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นและตัดสินใจว่าจะเลือกใช้แนวทางการสื่อสารเพื่อจัดการภาวะวิกฤตินั้นหรือไม่โดยพิจารณาเงื่อนไขลักษณะภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นและความเชื่อมั่นในตัวของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ว่าได้รับความเชื่อถือจากสังคมหรือผู้ที่เกี่ยวข้องมากเพียงใดหากเลือกแนวทางการใช้การสื่อสารเพื่อการจัดการภาวะวิกฤติแล้วผู้ผลิตละครจะพิจารณาองค์ประกอบในการสื่อสารทั้งกลุ่มเป้าหมายที่จะสื่อสารข้อความที่จะสื่อสารบุคคลที่จะเป็นผู้สื่อสารรวมทั้งรูปแบบในการสื่อสาร

รินลณี ศรีเพ็ญ (2546, น. 56-57) ได้ศึกษาการบริหารงานของบริษัทผู้ผลิตรายการละครโทรทัศน์ผลการศึกษาพบว่าโครงสร้างการบริหารงานของบริษัทผู้ผลิตรายการละครโทรทัศน์แบ่งออกเป็นบริษัทขนาดใหญ่ขนาดกลางและขนาดเล็กโดยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณาจากลักษณะการตั้งองค์กรอำนาจการดูแลจากเจ้าของประเภทและจำนวนบุคลากรสำหรับปัจจัยแวดล้อมภายในที่มีผลต่อการบริหารงานของบริษัทผู้ผลิตละครประกอบด้วยความเป็นมืออาชีพของผู้จัดการคัดเลือกรายการการบริหารด้านการเงินการบริหารเวลาส่วนปัจจัยภายนอกได้แก่ผู้ชมบริษัทโฆษณา สถานีโทรทัศน์สภาพเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมและการควบคุมจากกฎหมายโดยกลุ่มผู้ชมเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด

ศุกลวัฒน์ คณารศ (2557, น. 115-121) ได้ศึกษาการบริหารจัดการรายการละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลพบว่าปัจจัยแวดล้อมภายในในการบริหารจัดการรายการละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลคือนักแสดงและบุคลากรวัสดุและอุปกรณ์งบประมาณและนโยบายในการบริหารจัดการปัจจัยภายในถือเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการผลิตรายการละครโทรทัศน์ให้มีคุณภาพซึ่งผู้ผลิตสามารถกำกับควบคุมดูแลให้เกิดกระบวนการทำงานได้อย่างเป็นระบบโดยปัจจัยภายในด้านทรัพยากรบุคคลวัสดุอุปกรณ์งบประมาณและนโยบายในการผลิตถือเป็นสิ่งสำคัญของการผลิตรายการละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลเพราะองค์ประกอบต่างๆในกระบวนการผลิตเป็นสิ่งที่เกื้อหนุนให้รายการละครโทรทัศน์เกิดความสมบูรณ์ได้ด้วยการประสานการทำงานร่วมกันระหว่างผู้บริหารในฐานะผู้ผลิตนักแสดงบุคลากรฝ่ายต่างๆในการร่วมกันสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์โดยอาศัยวัสดุและอุปกรณ์ที่ทันสมัยสอดคล้องกับยุคดิจิทัลงบประมาณในการดำเนินการที่เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมสนับสนุนผู้ผลิตได้พัฒนาศักยภาพของละครให้ตอบสนองความบันเทิงแก่ผู้ชมภายใต้เงื่อนไขการประสานความร่วมมือของบุคลากรฝ่ายผลิตให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันเพื่อพัฒนาและควบคุมคุณภาพในทุกกระบวนการผลิตเพื่อสร้างข้อได้เปรียบทางการแข่งขันโดยใช้ทรัพยากรต่างๆในองค์กรให้เกิดประโยชน์และเกิดความคุ้มค่ามากที่สุดเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัล

เมทินี ทองศรีเกตุ (2552, น. 66-67) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านสังคมและเศรษฐกิจการดูละครโทรทัศน์และทัศนคติของวัยรุ่นในกรุงเทพฯ ที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปีพฤติกรรมการดูละครโทรทัศน์และรูปแบบการนำเสนอของละครโทรทัศน์พบว่าความสัมพันธ์ทางด้านลักษณะประชากรตามเพศอายุระดับการศึกษาพื้นฐานความแตกต่างของผู้รับบุคคลมีการเรียนรู้ทางสภาพแวดล้อมที่ต่างกันและบุคคลที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกันจะได้เรียนรู้สภาพแวดล้อมที่ต่างกันการเจริญเติบโตหรือก้าวไปสู่วุฒิภาวะการเจริญเติบโตของวัยรุ่นซึ่งวัยรุ่นตามช่วงอายุจะมีการพัฒนาด้านร่างกายจิตใจและความรู้สึกนึกคิดนอกจากการเจริญเติบโตที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละช่วงอายุแล้วพัฒนาการในด้านต่างๆ ส่วนความสัมพันธ์ด้านพฤติกรรมการดูละครโทรทัศน์และรูปแบบการนำเสนอของละครโทรทัศน์เกี่ยวกับสภาวะสภาวะในที่นี้หมายถึงสถานที่บุคคลและเวลาที่อยู่ในสถานการณ์การสื่อสารสิ่งต่างๆ เหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเลือกของผู้รับสารการมีคนอื่นอยู่ด้วยมีอิทธิพลตรงต่อการเลือกใช้สื่อและข่าวสารการเลือกตีความหมายและเลือกจดจำข่าวสารและได้ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านสังคมและเศรษฐกิจพบว่าวัยรุ่นทุกคนมีโอกาสดูโทรทัศน์รายการที่วัยรุ่นชอบดูมากที่สุดได้แก่ข่าวภาพยนตร์เกมส์ต่างๆดนตรีและเพลงกีฬาตามลำดับส่วนใหญ่ดูกับสมาชิกในครอบครัวใช้เวลาว่างของเด็กและความคิดเห็นของเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ด้านต่างๆของโทรทัศน์ผลการวิจัยสรุปได้ว่าเด็กส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างให้หมดไปด้วยการชมโทรทัศน์และพบว่าเยาวชนที่มีระดับฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจะมีแนวโน้มของการเปิดรับสื่อมวลชนในระดับสูง

และเยาวชนที่มีระดับฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจะมีแนวโน้มของการเปิดรับสื่อมวลชนต่ำด้วยส่วนเขตที่อยู่และเพศของเยาวชนที่แตกต่างกันได้ทำให้การเปิดรับสื่อมวลชนต่างกัน

สรุป จากข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ทราบถึงกระบวนการผลิตละคร นโยบายการผลิต สถานะการ การแข่งขันทางการตลาดและมุมมองกลยุทธ์การผลิตละครทั้งก่อนยุคโทรทัศน์ ดิจิตอลและยุคหลังโทรทัศน์ดิจิตอล การบริหารงานการผลิตละครในยุคที่โทรทัศน์ออกอากาศในรูปแบบดิจิตอลรวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านสังคมและเศรษฐกิจกับการดูละครโทรทัศน์ และทัศนคติของผู้ชม



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมกลุ่ม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น” ผู้วิจัยจัดทำการศึกษาโดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยเทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) เนื่องจากเป็นวิธีการวิจัยที่จะได้ข้อมูลเชิงลึก รายละเอียด ความต้องการและทัศนคติที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น อีกทั้งยังได้ข้อมูลจากการสนทนาแลกเปลี่ยนความเห็นจากผู้ร่วมสนทนากลุ่มซึ่งจะเป็นข้อมูลที่จะใช้ประโยชน์ต่อไป

#### 3.1 กลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants)

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ ผู้ชมละครไทยในแนวต่างๆรวมถึงละครแนวแอ็คชั่นซึ่งอยู่ในกลุ่ม Generation C อายุระหว่าง 18-34 ปี ทั้งนี้ต้องเคยได้ชมละครแนวแอ็คชั่นภายในหนึ่งปีที่ผ่านมา อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้จัดละครในยุคปัจจุบันให้ความสำคัญ

#### 3.2 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Sampling method)

ใช้วิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบอาศัยความไม่น่าจะเป็น (Nonprobability sampling) ด้วยเทคนิควิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) และการเลือกตัวอย่างแบบก้อนหิมะ (Snowball sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มเป้าหมายตามที่ได้ระบุไว้ข้างต้น จำนวนกลุ่มละ 8 คน 2 กลุ่มรวมทั้งหมด 16 คน

#### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสัมภาษณ์ (Discussion guide) โดยลักษณะของการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi structured question)

### 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) โดยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ชมละครที่อยู่ในประเภทของ Generation C จำนวนสองกลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่ม Generation C เพศหญิงและชาย ที่อายุ 18-22 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี จำนวน 8 คน

กลุ่มที่ 2 กลุ่ม Generation C เพศหญิงและชาย ที่อายุ 23-34 ปี การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ว่างงานตอนต้นจำนวน 8 คน

### 3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.5.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการให้สัมภาษณ์

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยทำการตีความจากข้อมูลที่ได้รับจากการตอบสัมภาษณ์โดยพิจารณาคำตอบหรือประเด็นที่เข้าข่ายและมีความสำคัญเกี่ยวข้องกับงานวิจัยหรืออยู่ในกลุ่มของคำถามเพื่อทำการรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบและสรุปข้อค้นพบในรูปแบบพรรณนา

##### 1. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแอ็คชั่น

- รับทราบข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นใหม่ จากช่องทางไหนบ้าง (โทรทัศน์ วิทยุอินเทอร์เน็ต) เหตุผล-ติดตามข่าวสารอะไรบ้างเกี่ยวกับละครแนวนี้เพราะเหตุใด-ติดตามบ่อยหรือไม่ บ่อยแค่ไหนเหตุผล-ทำไมติดตามข่าวสารเหล่านี้ ด้วยช่องทางนี้เหตุผล

##### 2. พฤติกรรมการรับชมละครแอ็คชั่น

- ชมละครใหม่ รับละครแบบไหนบ้างเหตุผลเพราะอะไร  
- ชมละครแอ็คชั่น (บู๊) ใหม่ เหตุผลเพราะอะไร  
- ชมละครแอ็คชั่นแบบไหนบ้าง (แอ็คชั่นพงษ์ภัย แอ็คชั่นคอมเมดี้ แอ็คชั่นเฮอริ่งแอ็คชั่นทริลเลอร์ แอ็คชั่นไซไฟ) เหตุผลเพราะอะไร-ชมละครแอ็คชั่นบ่อยหรือไม่เพราะอะไร  
ชมจากช่องทางไหน-ชมละครของค่ายอะไร เหตุผลเพราะอะไร

##### 3. ทศนคติต่อละครแอ็คชั่น

- รู้สึกอย่างไรต่อบทละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน เหตุผล  
- รู้สึกอย่างไรกับเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน เหตุผล (แก่นเรื่องวิธีการดำเนินเรื่อง)

- รู้สึกอย่างไรกับตัวแสดงของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน เหตุผล (ตัวแสดงหลัก ตัวแสดงรอง ตัวแสดงประกอบ)

- ความใหม่/เก่า (ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)

- รู้สึกอย่างไรกับภาพในละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน เหตุผล (เทคนิคการถ่ายทำ ภาพสถานที่)

- รู้สึกอย่างไรกับผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น (ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ) เหตุผล

#### 4. แนวโน้มพฤติกรรมในการชมละครแนวแอ็คชั่น

- ตั้งใจที่จะชมละครแนวแอ็คชั่นต่อไปไหม เพราะอะไรเหตุผล

- ตั้งใจที่จะแนะนำให้คนอื่นชมละครแนวแอ็คชั่นไหม เพราะอะไรเหตุผล

#### 5. ความคาดหวังละครแนวแอ็คชั่น

- อยากเห็นละครแอ็คชั่นในรูปแบบไหน เพราะอะไร

- อยากให้ละครแอ็คชั่นเพิ่มเติมหรือลดอะไร เพราะอะไร

- บทละครแอ็คชั่นต้องการบทเป็นในลักษณะไหน อย่างไร เพราะอะไร

- ต้องการเนื้อแบบไหนของละครแอ็คชั่น

- ต้องการนักแสดง (ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)

แบบไหน เพราะอะไร

- ต้องการภาพ (เทคนิคการถ่ายทำ) ในละครแอ็คชั่นแบบไหน เพราะอะไร

### 3.5.2 การสร้างความน่าเชื่อถือของงานวิจัย(Credibility)

จัดทำ การตรวจสอบโดยการโยงสามเส้า (Triangulation) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลผลการวิจัย โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลหลายวิธี (Triangulation of methods) ได้แก่ การสังเกตการณ์ การใช้แบบสอบถาม มาร่วมกับการสนทนากลุ่ม

## บทที่ 4

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง "ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมกลุ่ม Gen C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น" ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) จำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 กลุ่ม Generation C เพศหญิงและชายที่อายุ 18-22 ปีกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี จำนวน 8 คน กลุ่มที่ 2 กลุ่ม Generation C เพศหญิงและชายที่อายุ 23-34 ปี ้วยทำงานตอนต้นจำนวน 8 คน เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion)

ผลการวิจัยสามารถนำเสนอข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก 2 กลุ่มดังนี้

1. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น
  - 1.1 ช่องทางที่รับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น
  - 1.2 การติดตามข้อมูลข่าวสารละครแนวแอ็คชั่น
  - 1.3 ความถี่ในการติดตามข่าวสารละครแนวแอ็คชั่น
  - 1.4 การรับข่าวสารละครแนวแอ็คชั่นในช่องทางที่แตกต่างกัน
2. พฤติกรรมการรับชมละครแนวแอ็คชั่น
  - 2.1 การรับชมละครโทรทัศน์
  - 2.2 การรับชมละครแนวแอ็คชั่น
  - 2.3 การรับชมละครแนวแอ็คชั่นที่มีประเภทแตกต่างกัน
  - 2.4 ความถี่ในการรับชมละครแนวแอ็คชั่นและช่องทางที่ใช้ในการรับชม
  - 2.5 การเลือกรับชมละครแอ็คชั่นจากค่ายผู้ผลิตละครโทรทัศน์
3. ทัศนคติต่อละครแนวแอ็คชั่น
  - 3.1 ทัศนคติที่มีต่อบทละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน
  - 3.2 ทัศนคติที่มีต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน(แก่นเรื่องวิธีการดำเนินเรื่อง)
  - 3.3 ทัศนคติที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (ตัวแสดงหลัก ตัวแสดงรอง ตัวแสดงสมทบ ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)
  - 3.4 ทัศนคติที่มีต่อภาพในละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (เทคนิคการถ่ายทำภาพสถานที่)



3.5 ทักษะที่มีต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น (ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ)

4. แนวโน้มพฤติกรรมในการชมละครแนวแอ็คชั่น

4.1 ความสนใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่น

4.2 การแนะนำให้บุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น

5. ความคาดหวังละครแนวแอ็คชั่น

5.1 ความคาดหวังที่มีต่อแนวการผลิตของละครแอ็คชั่น

5.2 ความคาดหวังในการเพิ่มหรือลดองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่น

5.3 ความคาดหวังที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่น

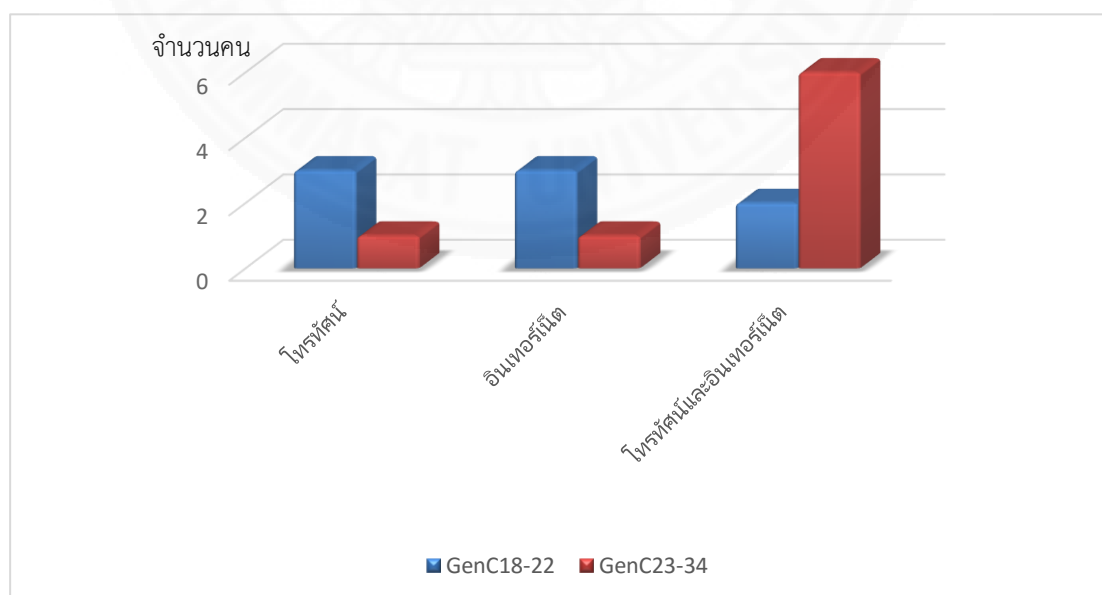
5.4 ความคาดหวังที่มีต่อเนื้อหาละครแนวแอ็คชั่น

5.5 ความคาดหวังที่มีต่อนักแสดง (ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)

5.6 ความคาดหวังที่มีต่อภาพและเทคนิคการถ่ายทำ

#### 4.1 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นของกลุ่มผู้ชม Generation C

##### 4.1.1 ช่องทางที่รับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น



ภาพที่ 4.1 แสดงจำนวนช่องทางที่รับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น

จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มผู้ชม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี มีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นจากสื่อโทรทัศน์เพียงช่องทางเดียวเป็นจำนวน 3 ใน 8 คนและกลุ่มผู้ชม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี มีเพียง 1 ใน 8 คนจากกราฟสามารถสรุปได้ว่าการรับข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์เพียงสื่อเดียวกลายเป็นช่องทางที่คนส่วนน้อยที่คน Generation C ทั้งสองกลุ่มรับ นอกจากนี้ยังพบว่ามีการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมากกว่าหนึ่งสื่อโดยส่วนใหญ่มักจะเปิดรับผ่านทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตควบคู่กันทั้งสองช่องทาง โดยให้เหตุผลว่า

Generation C ทั้งสองกลุ่มเปิดรับข่าวสารจากทั้งทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตเนื่องจาก สื่ออินเทอร์เน็ตง่ายต่อการเข้าถึงมีการอัปเดตข้อมูลใหม่เกี่ยวกับละครตลอดเวลา รวมถึงความรวดเร็วในการค้นข้อมูลเกี่ยวกับละครแอ็คชั่นและสามารถกลับมาดูซ้ำย้อนหลังได้ตลอดเวลา ทั้งนี้การเปิดรับข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์ทำให้ได้เห็นการสัมภาษณ์ที่ผู้ผลิตและนักแสดงนำรวมไปถึงรายการที่นำเสนอข่าวใหม่ๆ จากละครแอ็คชั่นที่ยังไม่ได้มีการลงข่าวในสื่ออื่นๆ

"...ติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่นผ่านทางอินเทอร์เน็ต เพราะว่ามีมีการอัปเดตตลอดเวลา ง่ายและติดตามง่าย เข้าไปดูข้อมูลเรื่องย่อ ข้อมูลตัวละครรวมไปถึงนักแสดงได้ครบ"

"ติดตามข่าวละครผ่านทางทีวีเพราะว่ารับชมพร้อมกับครอบครัว ได้รับข่าวสารจากการอัปเดตละครใหม่ๆผ่านทางรายการบันเทิงเพราะรายการบันเทิงจะนำเสนอข่าวของละครที่ยังไม่ได้ ออกอากาศมาก่อนหรือเราเองยังไม่ได้รับรู้ว่ามีการแนวกำลังออนแอร์อยู่ พอได้ดูผ่านทีวีก็จะได้เห็น การนำเสนอข่าวละครใหม่ๆเยอะ.."

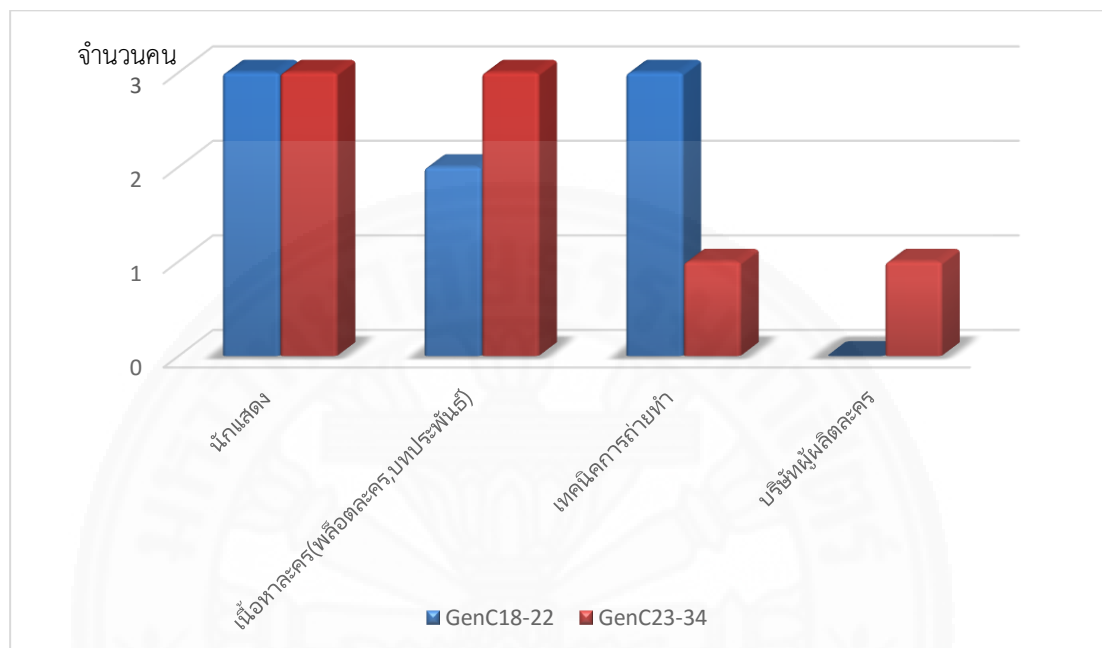
"...ปกติเป็นคนไม่ชอบดูทีวีก็เลยอ่านข่าวจากทางอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ ถ้าเกิดเรื่องไหนน่าสนใจหรืออยากดูจะตามดูย้อนหลังในอินเทอร์เน็ต"

"ดูข่าวละครแอ็คชั่นจากข่าวบันเทิงทางทีวีชอบดูตอนที่นักข่าวสัมภาษณ์นักแสดง นอกเหนือจากที่ติดตามทางทีวี ยังรู้ข่าวมาจากอินสตาแกรมและเฟสบุ๊กของผู้จัดและนักแสดงเค้าจะมีโฆษณาใน IG ว่าตอนนี้ถ่ายทำฉากอะไรอยู่"

"ดูข่าวจากทางทีวีตามสถานที่ต่างๆเช่นหอพัก ร้านอาหารตามสั่งหลังจากที่รู้ข่าวเกี่ยวกับละครที่กำลังจะออนแอร์หรือระหว่างออนแอร์จะกลับมาหาข้อมูลต่อผ่านทางอินเทอร์เน็ต..."

#### 4.1.2 การติดตามข้อมูลข่าวสารละครแนวแอ็คชั่น

การติดตามข่าวสารและข้อมูลที่กลุ่มผู้ชม Generation C อยากราบจากการติดตามมีดังนี้



ภาพที่ 4.2 แสดงจำนวนการติดตามข้อมูลข่าวสารละครแนวแอ็คชั่น

จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่ม Generation C ส่วนใหญ่ให้คำตอบใกล้เคียงกันคือติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นในเรื่องนักแสดงมากที่สุด โดยข่าวสารที่กลุ่ม Generation C ให้ความสำคัญรองลงมาคือเนื้อหาละครซึ่งรวมไปถึงบทประพันธ์และพล็อตละครตามด้วยเทคนิคการถ่ายทำ มีเพียงส่วนน้อยที่ติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่นที่เกี่ยวข้องกับบริษัทผู้ผลิตละครโดยให้เหตุผลในการติดตามข่าวสารข้อมูลละครแนวแอ็คชั่นว่า

Generation C ติดตามข่าวสารของนักแสดงโดยให้เหตุผลว่าต้องการทราบข้อมูลส่วนตัวของนักแสดงและความเหมาะสมของบทบาทที่ได้รับในละคร การติดตามข่าวสารทางด้านเนื้อหาละครเนื่องจากต้องการทราบว่าละครมีเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร การดำเนินเรื่องจะไปในทิศทางใด ใช้เทคนิคพิเศษอะไรในการถ่ายทำรวมไปถึงบริษัทผู้ผลิตซึ่งบริษัทผู้ผลิตแต่ละที่จะมีสไตล์การผลิตละครที่เป็นเอกลักษณ์

"...อยากรู้จักประวัติส่วนตัวของนักแสดงและบทบาทที่ได้อยากรู้ว่าเหมาะสมกับบทบาทใหม่ หน้าตาดีถูกใจเรารึเปล่า"

"อยากรู้เนื้อเรื่องของละครว่าจะออกมาในรูปแบบไหน มีการเปลี่ยนแปลงหรือมีอะไรแปลกใหม่เพิ่มเติมหรือไม่..."

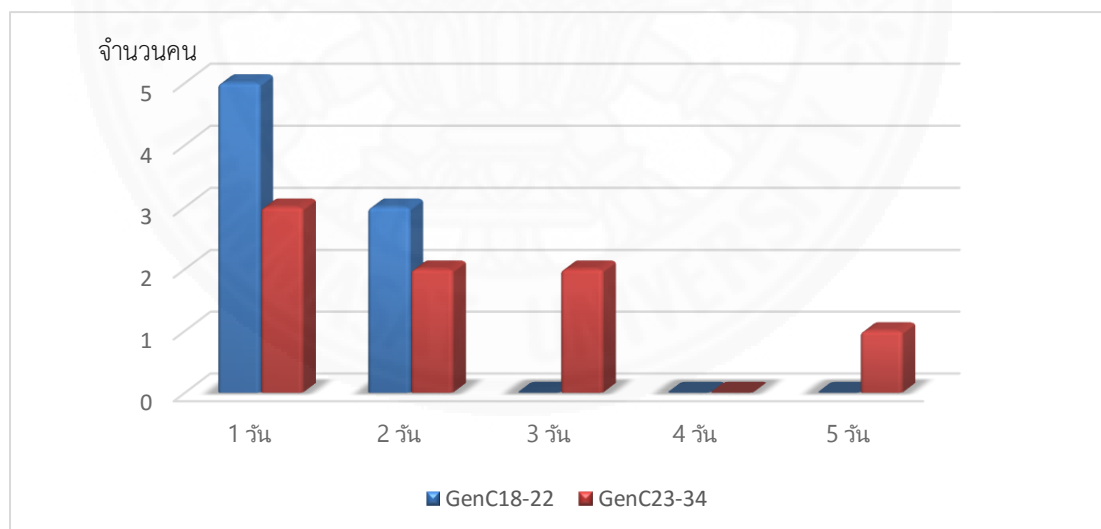
"...ติดตามเพราะอยากรู้ว่าบริษัทหรือทีมงานไหนเป็นผู้ผลิต เพราะว่าบริษัทผู้ผลิตหรือทีมจะบ่งบอกว่าสไตล์ของละครว่าจะออกมาในรูปแบบไหน อย่างค่ายผลิตละครของอาหลองเราก็คงจะรู้แล้วว่าละครจะออกมาแบบ"ระเบิดภูเขาเผากระท่อม"หรืออย่างค่ายละครของค่ายกันตนาจะนึกถึงละครผีและแอ็คชั่นแฟนตาซี"

"อยากรู้ว่านักแสดงจะเล่นบทแอ็คชั่นได้สมจริงไหม รูปลักษณ์และฝีมือเหมาะสมกับบทวีรเปลา่ ติดตามนักแสดงบางคนตั้งแต่ตอนที่นักแสดงคนนั้นยังเป็นเด็ก ถ้ามีการนำมาแสดงอีกตอนโตจะให้ความสนใจเป็นพิเศษ.."

"ติดตามเพราะว่าอยากรู้ว่าในละครมีการใช้เทคนิคพิเศษอะไรบ้าง เทคนิคหรือหาวาเช่น เตะต้อยหรือฉากแอ็คชั่นแต่ละทีจะไม่เหมือนกันเช่นมุกกล้อง ใช้โดรน หรือ ใช้วิธีถ่ายทำแบบใด CGI ในละครมีความพัฒนาขึ้นวีรเปลา่ มีความสมจริงขึ้นมากขึ้นหรือยัง..."

#### 4.1.3 ความถี่ในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น

ความถี่ในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นของคน Generation C ภายในหนึ่งอาทิตย์



ภาพที่ 4.3 แสดงจำนวนความถี่ในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น

จากกราฟจะเห็นว่ากลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี ส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่น 1-2 วันต่อหนึ่งอาทิตย์และกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี จะมีการติดตามข่าวสาร 1-3 วันต่อหนึ่งอาทิตย์ แต่มีเพียง 1 คนเท่านั้นที่ติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่น 5 วันต่อหนึ่งอาทิตย์

#### 4.1.4 ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารจากละครแอ็คชั่นด้วยช่องทางที่แตกต่างกัน

จากผลการศึกษาพบว่าโดยส่วนใหญ่ทั้งกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี และกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 มีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นจากสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นหลักด้วยเหตุผลว่า

Generation C ทั้งสองกลุ่มเปิดรับข่าวสารจากทั้งทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ต เนื่องจาก สื่ออินเทอร์เน็ตมีการอัปเดตข้อมูลใหม่เกี่ยวกับละครตลอดเวลา รวมถึงความเร็วในการค้นข้อมูลเกี่ยวกับละครแอ็คชั่น ทั้งนี้การเปิดรับข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์ทำให้ได้เห็นการสัมภาษณ์ทีมผู้ผลิตและนักแสดงนำรวมถึงรายการที่นำเสนอข่าวใหม่ๆจากละครแอ็คชั่นที่ยังไม่ได้มีการลงข่าวในสื่ออื่นๆ

"ติดตามผ่านทางโทรทัศน์เพราะที่บ้านชอบเปิดทีวีทิ้งไว้ดูพร้อมกันทั้งครอบครัว ก็เลยได้เห็นการอัปเดตข่าวละครแอ็คชั่นใหม่ๆตลอดเวลา"

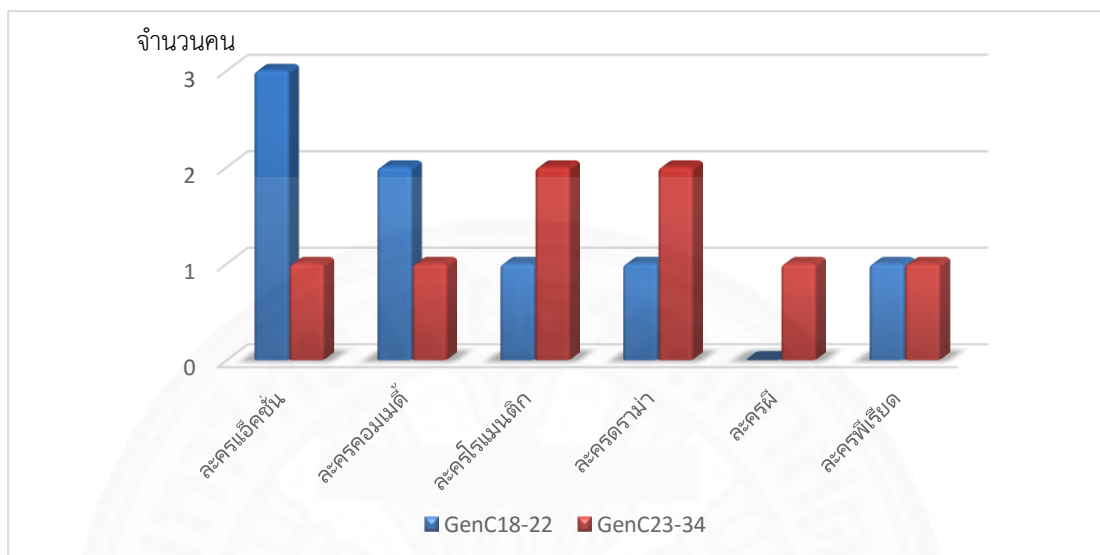
"ติดตามผ่านทางอินเทอร์เน็ตเพราะว่าง่ายเหมาะกับไลฟ์สไตล์เป็นคนชอบเข้าไปดูข้อมูลรายละเอียดทั้งหมด เวลาดูข่าวในเว็บมันจะมีข้อมูลบอกทั้งหมด เรื่องนี้ใครแสดง บทเป็นอย่างไร ทีมงานไหนเป็นผู้ผลิต มีครบทุกอย่าง"

"...ติดตามทางโทรทัศน์เพราะว่าได้ดูตามสถานที่ต่างๆที่เปิดทีวี เช่นไปหาหมอฟัน ระหว่างรอจะได้ดูข่าวบันเทิงหรือว่ามีละครให้ดูด้วย ไปร้านอาหารหรือหอพัก ก็จะได้เห็นข่าวเป็นประจำ"

"ติดตามข่าวสารทั้งสองทาง ทั้งทางอินเทอร์เน็ตและทางโทรทัศน์ในฐานะที่ทำงานเกี่ยวกับแอดวานซ์และเป็นผู้ชมละครเองด้วยเลยจะติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่นและละครอื่นๆ อาทิตย์หนึ่งติดตาม 4-5 วัน ดูข่าวจากทีวีแล้วจะไปดูข่าวและรายละเอียดอื่นๆต่อในอินเทอร์เน็ต...."

## 4.2 พฤติกรรมการรับชมละครแนวแอ็คชั่น

### 4.2.1 การรับชมละครโทรทัศน์โดยทั่วไป



ภาพที่ 4.4 แสดงจำนวนการรับชมละครโทรทัศน์โดยทั่วไป

จากผลการศึกษาพบว่าละครโทรทัศน์ที่กลุ่ม Generation C รับชมและให้ความสนใจ กลุ่ม Generation C รับชมละครหลากหลายรูปแบบไม่จะเป็นละครแนวดราม่า ละครคอมเมดี้ ละครโรแมนติกและละครแอ็คชั่น เป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่ม Generation ที่มีอายุ 18-22 ปี จำนวน 3 ใน 8 คนรับชมละครแนวแอ็คชั่นเป็นประจำ สำหรับกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี ส่วนใหญ่เลือกรับชมละครโรแมนติกและละครดราม่า ส่วนน้อยเท่านั้นที่เลือกรับชมละครผีซึ่งมีจำนวนเพียง 1 คน เหตุผลในการเลือกรับชมละครว่า

Generation C ที่มีอายุ 16-22 ปี จะมีรับชมละครแอ็คชั่นและคอมเมดี้เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากละครแอ็คชั่นมีฉากต่อสู้ที่ตื่นเต้นและมีการใช้เทคนิคในการถ่ายทำละครที่หลากหลาย ละครคอมเมดี้สร้างอารมณ์ขันและช่วยให้คลายเครียด ส่วน Generation C ที่มีอายุ 23-24 ปี ส่วนใหญ่จะรับชมละครแนวโรแมนติกและดราม่า เนื่องจากชื่นชอบละครที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับการรับชมละคร

"ชอบดูละครแอ็คชั่นเพราะไม่น่าเบื่อ ตื่นเต้นและกระชับ ได้ดูเทคนิคใหม่โดยส่วนตัวเป็นคนไม่ชอบดูละครที่น่าเบื่อหรือแนวตบจูบเพราะบทซ้ำและไม่น่าติดตาม..."

"...ชอบดูละครแนวดราม่าอารมณ์ความรักที่ผิดหวังเช่นมีภรรยาน้อยหรือแอบหลงรักเพศเดียวกันเพราะมีอารมณ์ร่วมเข้าถึงความรู้สึก ชอบบทละครที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในครอบครัวอีกแนวหนึ่งที่ชอบคือละครแนวรักโรแมนติกเพราะว่าดูแล้วมีความสุขไปกับความน่ารักและก๊อ๊กก็นักแสดง"

"...ปรกติดูละครคอมเมดี้เพราะว่าดูง่ายเบาสมองบางครั้งทำงานกลับมาเหนื่อยๆอยากพักไม่อยากจะเครียด อีกแนวที่ชอบดูคือแนวดราม่าจะชอบเป็นพิเศษถ้าหากเรื่องมีการประพันธ์มาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง"

"ชอบดูละครแอ็คชั่น เพราะว่าอยากดูเทคนิคการถ่ายทำและเทคนิคพิเศษที่ใช้ในละคร อยากติดตามว่านักแสดงจะแสดงได้สมบทบาทหรือไม่.."

"ชอบดูละครพีเรียลเพราะว่าฉากอลังการและคอสมตูมสวยงาม ไม่ค่อยได้ดูแอ็คชั่นเพราะยังรู้สึกว่านักแสดงเล่นไม่สมบทบาทและฉากแอ็คชั่นยังดูไม่สมจริง.."

#### 4.2.2 เหตุผลในการรับชมละครแนวแอ็คชั่น

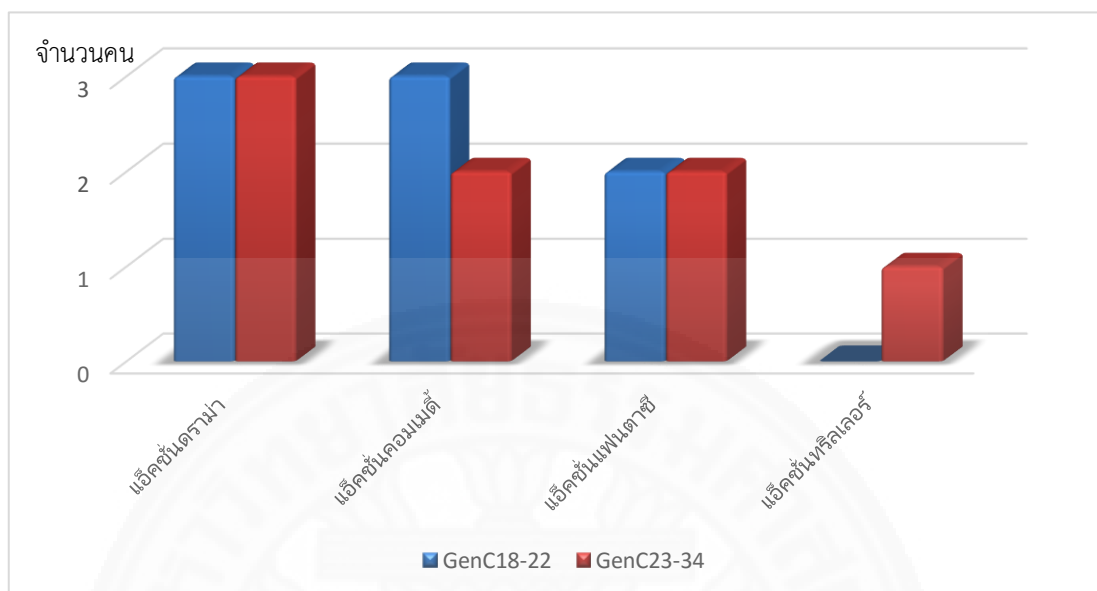
จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มผู้ชมละครแนวแอ็คชั่นเป็นประจำให้เหตุผลในการรับชมละครว่าต้องการติดตามนักแสดงนำเรื่องจากมีความชื่นชอบส่วนตัวและต้องการจะดูว่าแสดงได้สมบทบาทหรือไม่ ต้องการชมฉากแอ็คชั่นที่มีคิวการใช้ศิลปะการต่อสู้ต่างๆรวมไปถึงการใช้เทคนิคการถ่ายทำในละคร

"ดูละครแอ็คชั่นเพราะติดตามนักแสดง อยากดูความพัฒนาฝีมือทางการแสดง..."

"...ดูละครแอ็คชั่นเพราะกระชับ ตื่นเต้น ชอบดูฉากระเบิดและรู้สึกว่าละครแอ็คชั่นของไทยในปัจจุบันมีความพัฒนาขึ้นมากกว่าสมัยก่อนทำได้สมจริงมากยิ่งขึ้น"

"ชอบดูละครแอ็คชั่น ชอบดูเทคนิคการถ่ายทำมุมกล้องและสถานที่ถ่ายทำใหม่ๆ"

### 4.2.3 การรับชมละครแนวแอ็คชั่นประเภทต่างๆ



ภาพที่ 4.5 แสดงจำนวนการรับชมละครแนวแอ็คชั่นประเภทต่างๆ

จากผลการศึกษาพบสำหรับละครแนวแอ็คชั่นในรูปแบบต่างๆ กลุ่ม Generation C ทั้งสองช่วงอายุส่วนใหญ่ชื่นชอบและเลือกรับชมละครแอ็คชั่นดราม่า รองลงคือละครแอ็คชั่นคอมเมดี้ เป็นที่น่าสังเกตว่าละครแนวแอ็คชั่นที่ Generation C ส่วนน้อยให้ความสนใจคือแนวแอ็คชั่นทริลเลอร์ซึ่งมีจำนวนเพียง 1 คน และเหตุผลในการรับชมแนวละครแนวแอ็คชั่นประเภทต่างๆ คือ

- ชมละครแอ็คชั่นดราม่าเนื่องจากละครให้อารมณ์ร่วมในการต่อสู้เพื่อคนรักและครอบครัว

- ชมละครแอ็คชั่นคอมเมดี้เนื่องจากละครให้อารมณ์ขันร่วมไปกับฉากแอ็คชั่น

- ชมละครแอ็คชั่นแฟนตาซีเนื่องจากต้องการชมเทคนิคการถ่ายทำ

- ชมละครแอ็คชั่นทริลเลอร์เนื่องจากละครมักจะทิ้งปริศนาการฆาตกรรมทำให้ยากติดตาม

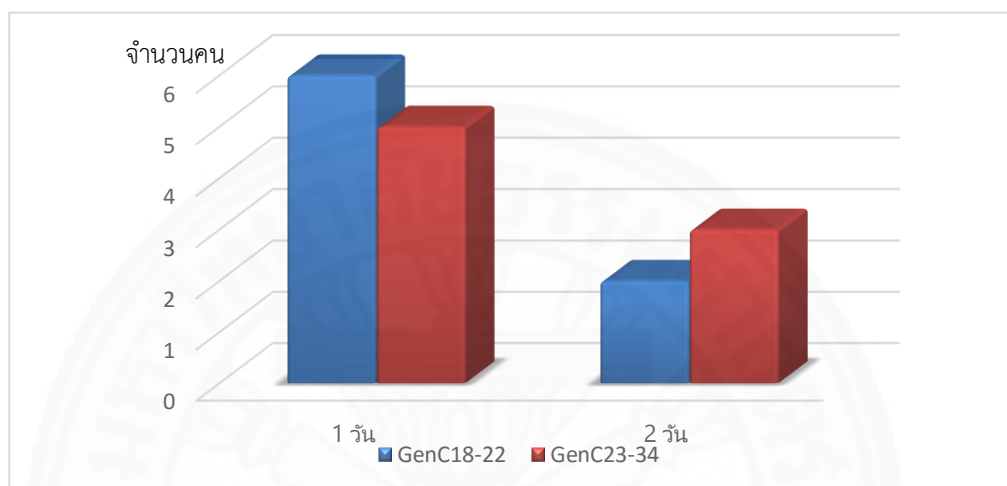
"ชอบชมละครแอ็คชั่นดราม่า เพราะชอบดูการต่อสู้ที่บางครั้งต้องต่อสู้เพื่อคนในครอบครัวหรือว่าสู้เพื่อคนรัก ชอบอารมณ์ละครแบบขุนกระบี่หรือว่าสิงห์รถบรรทุกเนื้อหาเกี่ยวกับปัจจุบัน ไม่ชอบแนวแฟนตาซี..."

"...ชอบดูแอ็คชั่นแฟนตาซีเพราะชอบดูเทคนิคการถ่ายทำ การใช้ CGI ผสมกับละครด้วยส่วนตัวเป็นคนชอบดูหนังแนวแฟนตาซีอยู่แล้ว เลยอยากติดตามว่าละครแอ็คชั่นแฟนตาซีของไทยพัฒนาไปมากน้อยแค่ไหน"



"ขอบคุณละครแอ็คชั่นดราม่าเพราะเข้าถึงอารมณ์และมีความรู้สึกร่วมไปกับละคร ถ้าเกิดทำเป็นรูปแบบย้อนยุคแล้วจะชอบเป็นพิเศษ เพราะเป็นคนชอบละครแนวอิงประวัติศาสตร์..."  
 "ดูละครแอ็คชั่นคอมเมดี้เพราะว่าคลายเครียดชอบอารมณ์แบบลูกสาวกำนัน ฉากแอ็คชั่นที่ใส่มุทลลกเข้าไปทำให้ดูน่ารักและสนุกสนาน เวลาทำงานกลับมาเหนื่อยๆมาได้ดูละครแนวนี้ทำให้อารมณ์ดีขึ้น"

#### 4.2.4 ความถี่ในการรับชมละครแนวแอ็คชั่นและช่องทางที่ใช้ในการรับชม



ภาพที่ 4.6 แสดงจำนวนความถี่ในการรับชมละครแนวแอ็คชั่นและช่องทางที่ใช้ในการรับชม

จากผลการศึกษาพบว่า การติดตามรับชมละครแอ็คชั่นภายในหนึ่งสัปดาห์ กลุ่ม Generation C ทั้งสองช่วงอายุส่วนใหญ่มีการติดตามรับชม 1 วันภายในหนึ่งสัปดาห์ โดยแบ่งเป็นกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี จำนวน 6 คน และกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี จำนวน 5 คน และมีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่ติดตามละครแอ็คชั่น 2 วันภายในหนึ่งอาทิตย์ โดยให้เหตุผลว่า

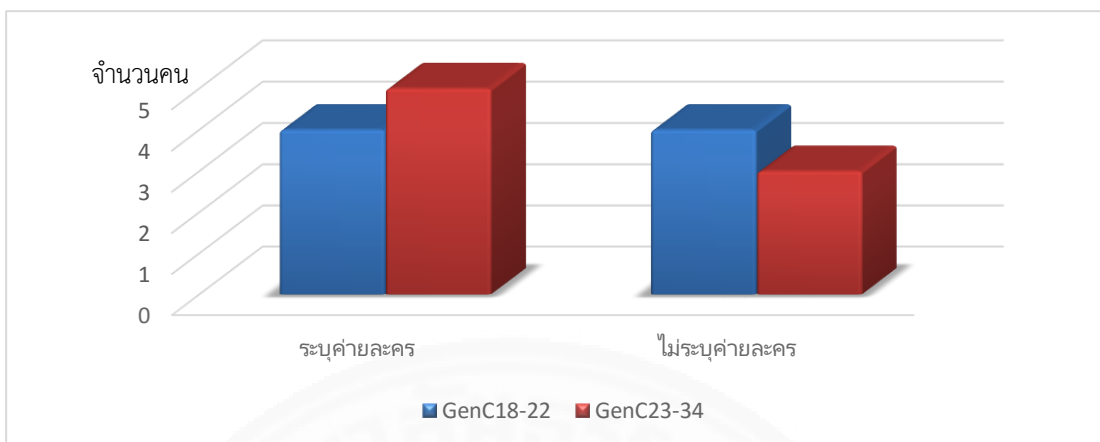
Generation C ส่วนใหญ่รับชมละครแอ็คชั่น 1 วันต่อสัปดาห์ โดยมีเหตุผลที่หลากหลาย เช่น ดูละครแอ็คชั่นหลังเลิกงานหรือรับชมพร้อมกับครอบครัว โดยส่วนใหญ่มีการติดตามรับชมละครแอ็คชั่นจากทั้งทางสื่อโทรทัศน์และทางอินเทอร์เน็ต

"...ติดตามละครแอ็คชั่น 1-2 วันภายในหนึ่งอาทิตย์ ส่วนใหญ่ดูทางโทรทัศน์เนื่องจากจะเป็นเวลาที่ดูพร้อมกับคนในครอบครัวหรือกลับพักหลังจากเลิกงาน"

"ปรกติเป็นคนไม่ได้ติดตามทางทีวีมากนัก เพราะชอบดูคลิปต่างๆทางอินเทอร์เน็ตมากกว่า ถ้าอยากติดตามละครแอ็คชั่นส่วนมากจะตามดูละครย้อนหลังเพราะว่าดูง่ายและสามารถดูติดต่อกันได้เลยโดยไม่ต้องรอชมวันต่อวันหรืออาทิตย์ต่ออาทิตย์..."

"ติดตามชมละครแอ็คชั่น ถ้าหากละครน่าสนใจและเนื้อเรื่องน่าติดตาม ก็จะคอยตามดูละครมาหน่อย ส่วนใหญ่ดูละครทางทีวีแล้วค่อยมาหาข้อมูลละครต่อในอินเทอร์เน็ต..."

#### 4.2.5 ค่ายผู้ผลิตละครโทรทัศน์กับการเลือกรับชมละครแนวแอ็คชั่น



ภาพที่ 4.7 แสดงค่ายผู้ผลิตละครโทรทัศน์กับการเลือกรับชมละครแนวแอ็คชั่น

จากการศึกษาพบว่า Generation C มีการเลือกรับชมละครจากค่ายละครในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกับ Generation C ที่ไม่ระบุค่ายละคร จากการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงค่ายละครที่ Generation C ได้ระบุและให้ความสนใจดังนี้ 1.บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด 2.บริษัท เอ็กแซ็กท์ จำกัด 3.บริษัท 9 ปีเวอร์ฟิล์ม จำกัด 4.บริษัท พอดีคำ จำกัด 5.บริษัท โพลีพลัส เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด 6.บริษัท จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด 7.บริษัทบรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัดโดยให้เหตุผลว่า

กลุ่ม Generation C ส่วนหนึ่งที่มีการรับชมจากค่ายละครเนื่องจากแต่ละค่ายผู้ผลิตละครมีรูปแบบการถ่ายทำและผลิตละครที่เป็นเอกลักษณ์ ส่วน Generation C ที่ไม่ได้ระบุค่ายเนื่องจากดูที่เนื้อหาและการดำเนินเรื่องของละครเป็นหลัก

"ชอบดูละครจากค่ายเอ็กแซ็กท์ เพราะว่าดู real รายละเอียดดี โปรดักชั่นทำออกมาดี ที่สำคัญ บทและเนื้อเรื่องน่าสนใจน่าติดตาม ดูแล้วรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับละคร..."

"ดูค่ายกันตนาเพราะว่ากันตนาทำละครหลากหลายตอบโจทย์ผู้ชม กันตนามีละครแอ็คชั่นเยอะที่ตามดูกันตนาเพราะว่าตั้งแต่เด็กจนโตก็ดูแต่ละละครของกันตนาโดยเฉพาะ ละครสยองขวัญ ละครพีเรียด ทำฉากได้อลังการ โปรดักชั่นดี ชอบละครเรื่องล่าร์กสุดขอบฟ้าและอีกหลายๆเรื่อง ตัวแสดงดี..."

"ชอบโพลีพลัสเพราะโพลีพลัสทำละครก็ดูก็น่ารักให้ความเหมือนจริงแบบไม่มโน ส่วนค่ายพอดีคำจะให้ความสมจริงกับภาพและตัวนักแสดง การแต่งหน้าแต่งตัวเหมาะสมกับละครเช่นฉากป่วยหรือบาดเจ็บดูสมจริง..."

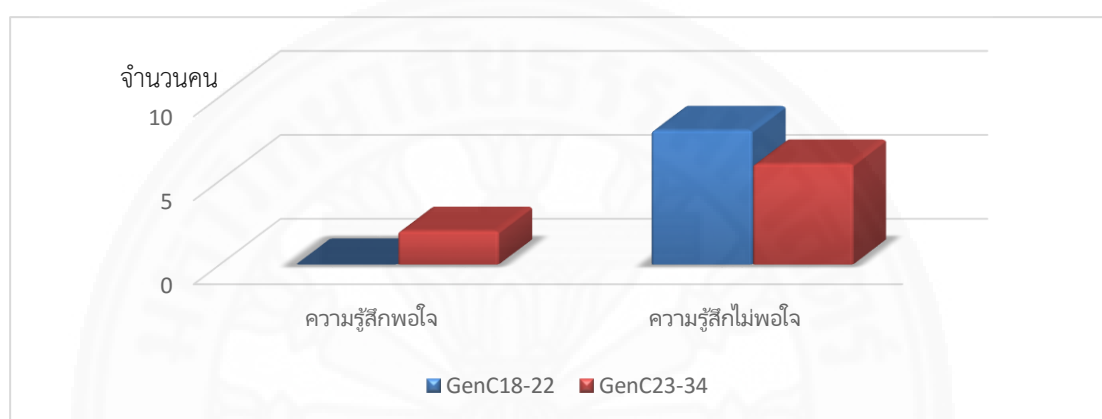
"ชอบบรอดคาซท์เพราะว่าตัวแสดงเหมาะสมกับบท ดูแล้วมีอารมณ์ร่วมไปกับละคร..."

"ดูละครของค่าย 9 ปีเวอร์ฟิล์ม เพราะทำฉากแอ็คชั่นอลังการดูเป็นค่ายละครที่ทำละครแอ็คชั่นแนวใหม่ ทำฉากต่อสู้ดูสมจริงและภาพสวย..."

### 4.3 ทักษะคิดต่อละครแนวแอ็คชั่น

ในการศึกษาทัศนคติที่มีต่อละครแอ็คชั่นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความรู้สึกที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นในประเด็นต่างๆคือ บทละคร เนื้อหาละคร นักแสดง ภาพ(เทคนิคการถ่ายทำ) ผู้เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิต

#### 4.3.1 ความรู้สึกที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน



ภาพที่ 4.8 แสดงความรู้สึกที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน

จากผลการศึกษาพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มส่วนใหม่มีความรู้สึกไม่พอใจต่อบทละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบันโดยกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปีรู้สึกไม่พอใจถึง 8 คน และ Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี มีจำนวน 6 ใน 8 คน มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่มีความรู้สึกพอใจต่อบทละครแนวแอ็คชั่นโดยให้เหตุผลว่า

-บทละครแอ็คชั่นไม่มีความพัฒนาสามารถเดาทิศทางได้ง่าย

-ละครแอ็คชั่นหลายๆเรื่อง มีการนำริเมคและผลิตซ้ำมากจนเกินไป

"บทแอ็คชั่นไม่มีแปลกใหม่แบบเดิมๆ ดูบทก็รู้ว่าคนนี้ถูกตามล่า แก่แค่นชิงคนรักกลับมา ถ้าดูละครแอ็คชั่นจะไม่เน้นเรื่องเนื้อหาเท่าไรมีแต่ความรักแล้วก็แอ็คชั่นเข้ามา กลายเป็นว่าผู้จัดหรือผู้ผลิตไปเน้นภาพและเทคนิคพิเศษมากกว่าเน้นขายภาพฉากหลังการ ไม่จริงจังในเรื่องของบท..."

"รู้สึกว่าการริเมคเยอะแล้วถ้าทำออกมาแล้วไม่ถึงใจคนดู ละครจะน่าเบื่อ บทเดาได้ง่ายไม่มีการพัฒนา"

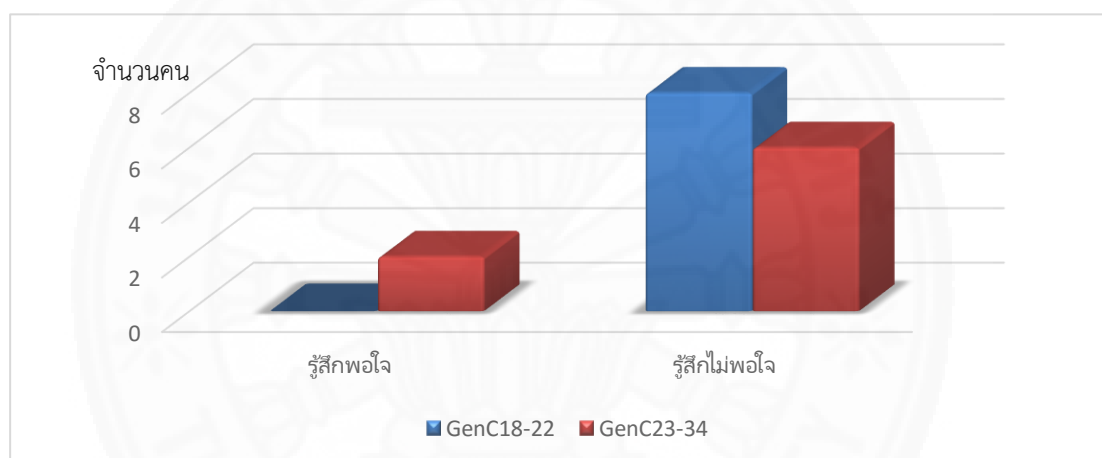
"รู้สึกว่าการโอเวอร์เกินกว่าความสามารถของตัวละคร รู้สึกตัวละครเก่งเกินไป..."

"...บทซ้ำๆเหมือนเดิม บทจำเจรู้สึกไม่ตื่นเต้นไม่น่าติดตามเช่นพ่อลูกจะไปแก้แค้น แก๊งยาบ้า ตัวร้ายเดิมนำเปื้อน แอ็คชั่นไทยเหมือนกึ่งตลก บางที่เอาความตลกมากกว่าแอ็คชั่นจริงจังอยากเห็นบทที่คาดไม่ถึงว่าจะมีอะไรเกิดขึ้น"

"บทมีความพัฒนามากขึ้นไม่เหมือนเมื่อก่อน ไม่น่าเบื่อมีความกระชับ..."

"เนื้อเรื่องดีๆสายลับ มาเฟีย ค่ายาเสพติดมีแต่แบบนี้จนเดาทางของเรื่องได้ อยากเห็นบทละครแบบใหม่ๆเช่นสืบสวนสอบสวน พระนางไม่จำเป็นต้องเจอกันเร็วหรือวางคู่เอาไว้อยู่แล้ว อยากเห็นบทที่ให้คนดู ดูแล้วลุ้นเองกันมากกว่าว่าพระเอกจะตกหลุมรักหรือลงเอยกับใคร"

#### 4.3.2 ความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (พล็อตเรื่องวิธีการดำเนินเรื่อง)



ภาพที่ 4.9 แสดงความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน

จากผลการศึกษาพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มส่วนใหม่มีความรู้สึกไม่พอใจต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบันโดยกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี มีที่ศกติเชิงลบถึง8คน และ Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี มีจำนวน6ใน8คน มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่รู้สึกพอใจโดยให้เหตุผลว่า

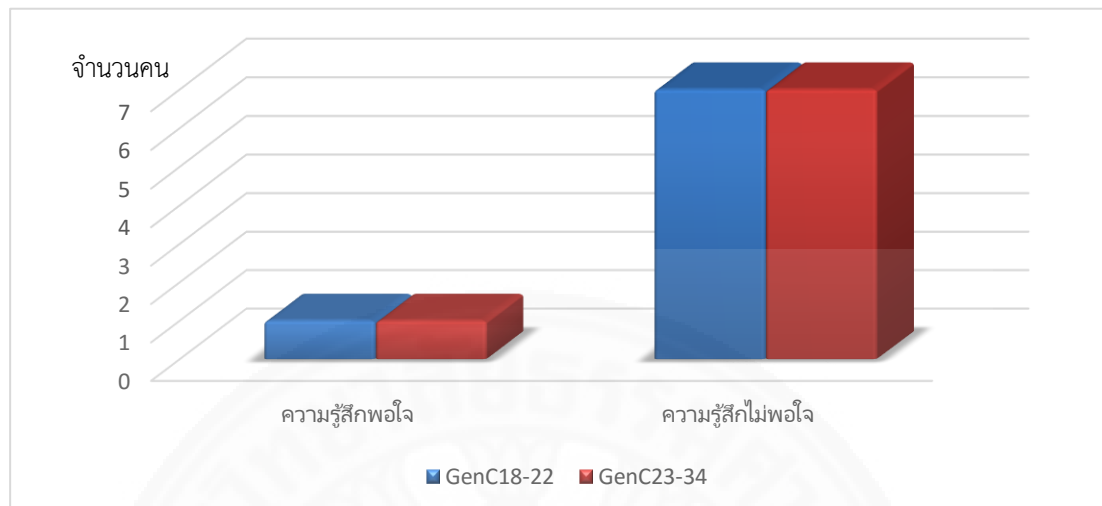
- วิธีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อนคาดเดาได้ง่ายไม่น่าติดตาม
- พล็อตเรื่องและวิธีการดำเนินเรื่องไม่มีความพัฒนา

"...จริงๆรู้สึกว่าการดำเนินเรื่องยังไม่มีการพัฒนา ยังเป็นรูปแบบเดิมๆ เกี่ยวกับการตามล่าแก๊งยาเสพติด เลยให้ไปดูฉากเทคนิคการถ่ายทำแทน"

"ไม่ชอบการดำเนินเรื่องแบบเดิม เด๋าได้ จำเจและไม่ตื่นเต้น..."

"อยากให้การดำเนินเรื่องไม่มีความรักเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย บทบาทการต่อสู้หรือเหตุผลที่ทำให้ต้องสู้"

### 4.3.3 ความรู้สึกที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (ตัวแสดงหลัก ตัวแสดงรอง ตัวแสดงสมทบ ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)



ภาพที่ 4.10 แสดงความรู้สึกที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน

จากกราฟข้อมูลทำให้ทราบว่า Generation C ส่วนใหญ่มีความรู้สึกเชิงลบต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน โดยมี Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี จำนวน 7 ใน 8 คน และ Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปีจำนวน 7 ใน 8 คน มีส่วนน้อยเท่านั้นที่มีความรู้สึกพอใจต่อนักแสดงละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน โดยให้เหตุผลว่า

- ความสามารถในการแสดงฉากแอ็คชั่นยังไม่ถึงระดับมืออาชีพ
- บุคลิกภาพและรูปลักษณ์ยังไม่เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ
- มีการใช้นักแสดงนำซ้ำซ้อนกันในละครแนวแอ็คชั่นหลายเรื่องจนมากเกินไป

"...นักแสดงบางท่านไม่เหมาะกับละครแอ็คชั่นเมื่อนำมาแสดงดูแล้วไม่เชื่อความสามารถไม่ถึงการเป็นพระเอกละครแอ็คชั่น รู้สึกว่าความสามารถในการแสดงบทแอ็คชั่นยังน้อยอยู่ยังไม่ถึงขั้นที่จะมาเล่นละครบู๊ได้"

"นักแสดงเล่นไม่ถึงดูแล้วไม่สนุก นักแสดงแอ็คชั่นยังน้อยนึกถึงไม่กี่คน ถ้ามีนักแสดงหน้าใหม่ที่มีความสามารถทางแอ็คชั่นแล้วนำมาเสริมในละครจะทำให้ละครดูมีมิติขึ้น"

"พระเอกแอ็คชั่นแสดงซ้ำกันหลายเรื่องมากเกินไป ..."

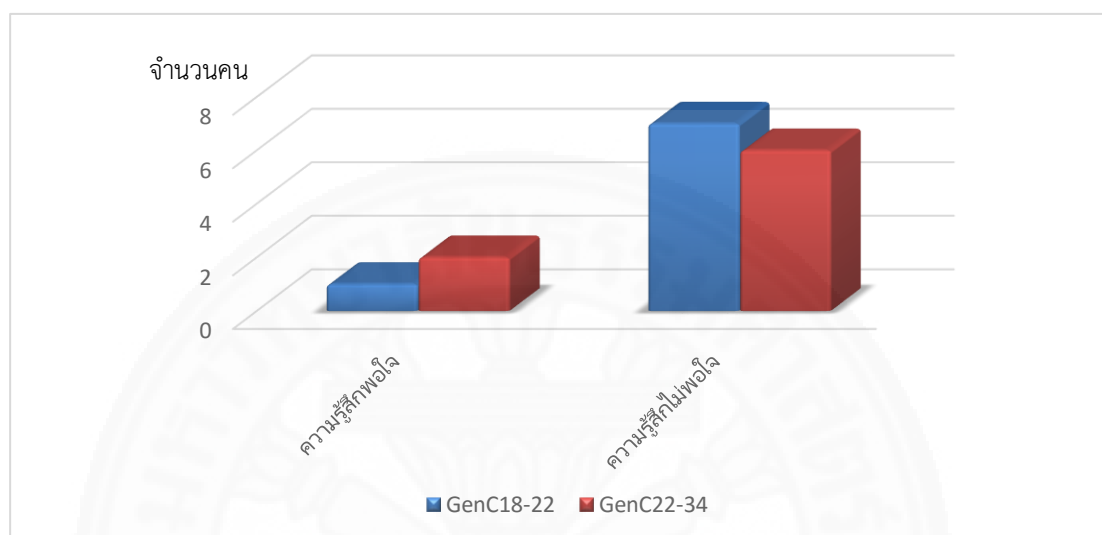
"รู้สึกว่าคุณลักษณะของพระเอกแอ็คชั่นยังดูเป็นแนวลูกทุ่งยังไม่ตรงสเปกแบบคนเมื่อนักแสดงบางคนเล่นแข็งไม่เป็นธรรมชาติ บางครั้งรู้สึกว่านักแสดงร่วมแสดงดีกว่า..."

"รู้สึกว่าคุณนักแสดงห่วงสวยห่วงหล่อมากเกินไปแอ็คตติ้งออกมาไม่เต็มที่..."

"...ชอบรับชมนักแสดงที่มากประสบการณ์เพราะดูแล้วเชื่อน่าติดตาม"

"นักแสดงหลายคนแสดงดีแต่ภาพลักษณ์บางครั้งไม่เหมาะสมกับบท เช่น นักแสดงเจ้าสำอางมารับบทมาเฟีย ดูแล้วไม่ได้อารมณ์ไม่เชื่อ"

#### 4.3.4 ความรู้สึกที่มีต่อภาพในละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน (เทคนิคการถ่ายทำ ภาพสถานที่)



ภาพที่ 4.11 แสดงความรู้สึกที่มีต่อภาพในละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน

จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มีความรู้สึกไม่พอใจต่อภาพในละครแอ็คชั่นปัจจุบันโดยมีจำนวน Generation C อายุ 18-22 ปี จำนวน 7 ใน 8 คนและ Generation C อายุ 22-34 ปี จำนวน 6 ใน 8 คน มีเพียงส่วนน้อยที่มีความรู้สึกพอใจ โดยระบุเหตุผลว่า

- CGI ดูไม่สมจริง
- สถานที่ถ่ายทำละครแอ็คชั่นไม่แปลกใหม่
- อยากให้เพิ่มเทคนิคการถ่ายทำใหม่ๆ

"...เทคนิคและเอฟเฟกต์ต่างๆในละครไทยดีขึ้น แต่ดูแล้วบางครั้งยังดูหลอกๆยังไม่สมจริง หรืออาจจะด้วยที่ตนเองเติบโตมากับหนังตะวันตกเลยทำให้เกิดการเปรียบเทียบขึ้น"

"โลเคชั่นในประเทศไทยมีหลากหลาย บางครั้งเราดูเองในละครยังอยากไปถ่ายรูปไปเที่ยวเองเลย แต่เข้าใจด้วยความที่บางครั้งงบประมาณมีจำกัดเลยทำให้ไม่สามารถเลือกได้มากหรือหลากหลาย..."

"รู้สึกว่อาชีพที่ใช้ในละครยังดูหลอกและไม่มีความพัฒนาเท่าที่ควร ทำให้อารมณ์เริ่มของละครหายไป..."

"...สถานที่ถ่ายทำที่เดิมๆไม่มีการเปลี่ยนสถานที่ถ่ายทำ บางครั้งการถ่ายทำละครย้อนยุคแต่สถานที่ถ่ายทำยังคงดูเป็นสมัยใหม่ และรายละเอียดเล็กๆอย่างการแต่งกายในละครย้อนยุค เช่น

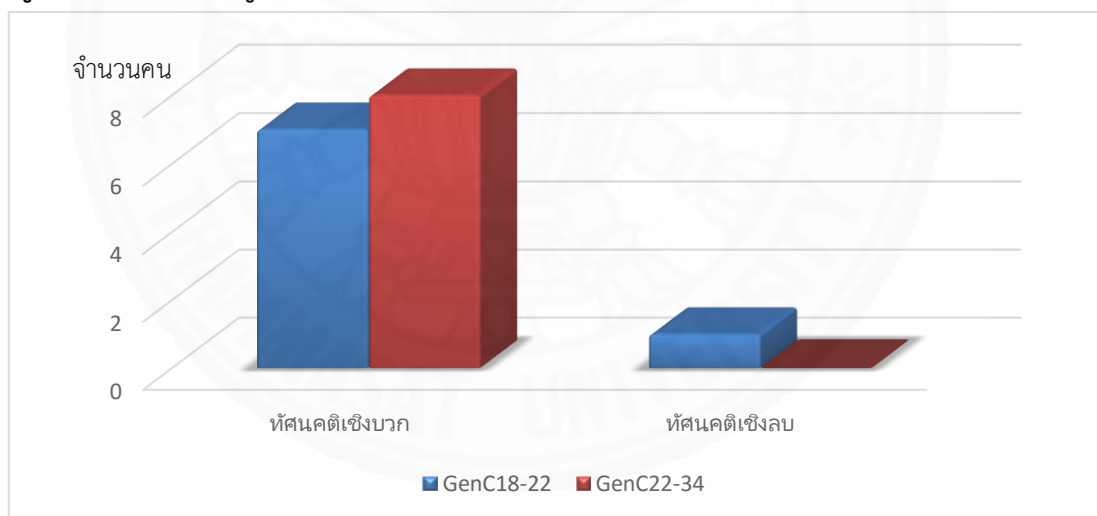
นางเอกเจาะหูเยอะหลายรู ใส่บิกินี่ คอนแทคเลนส์สีๆ เลยทำให้ภาพและองค์ประกอบภาพดูไม่สมจริง"

"โลเคชั่นซ้ำๆ ยังไม่มีมุมเก๋ๆ ที่ดูแล้วไม่น่าสนใจ เอฟเฟกต์ระเบิดบางครั้งใช้เยอะเกินไป."

"...โลเคชั่นเดิมๆ เช่น โกดัง ป่า ไม่โกดังก็ป่า อย่างต่างประเทศใช้ตึกห้อยโหน พอสถานที่ซ้ำกันทำให้เดาทางละครได้"

"มุกล้อขมอยากได้มุกอื่นบ้างมีแต่มุกมองบุคคลที่สาม เพิ่มมุกมองบุคคลที่ 1 เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วม อีกเรื่องที่รู้สึกคือเอฟเฟกต์เยอะแต่จบน้อย เลยอยากจะทำให้มีการลองปรับรูปแบบการถ่ายทำเพื่อให้เหมาะสมกับงบประมาณ ยกตัวอย่างเช่นหนังเรื่อง Deadpool ที่มีงบประมาณไม่เยอะเลยสร้างบทให้ Deadpool ลืมลูกกระสุนปืนตลอดแล้วใช้ดาบแทน บางครั้งอยากเห็นการใช้ดาบมาต่อสู้กันแทนที่จะใช้แต่ปืน มีวิธีแก้ปัญหาก็ไม่จำเป็นต้องใช้ CGI เพราะถ้าไม่พร้อมจะออกมาแล้วจะขัดใจคนดูเพราะหลายๆ ฉากออกมาจะดีอยู่แล้วแต่พอเห็นCGIไม่เนียนรู้สึกเสียอารมณ์..."

#### 4.3.5 ความรู้สึกที่มีต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น (ผู้อำนวยการสร้าง, ผู้กำกับ)



ภาพที่ 4.12 แสดงความรู้สึกที่มีต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น

จากผลการศึกษาพบว่า Generation C ส่วนใหญ่มีความรู้สึกพอใจต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น (ผู้อำนวยการสร้าง, ผู้กำกับ) โดยมีเพียงส่วนน้อยที่มีความรู้สึกไม่พอใจ โดยมี Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปีจำนวนเพียง 1 คน โดยมีเหตุผลว่า

- แต่ละค่ายผู้ผลิตละครแอ็คชั่นมีรูปแบบการถ่ายทำและผลิตละครที่เป็นเอกลักษณ์
- อยากชมละครที่มาจากผู้ที่มีประสบการณ์และประสบความสำเร็จในวงการบันเทิงด้านละครโทรทัศน์
- ผลงานจากผู้ผลิตรุ่นใหม่ที่น่าสนใจและมีความคิดใหม่ๆ ในการพัฒนาละครแอ็คชั่น

"ถ้าผู้ใหญ่หลายๆมากำกับละครเองจะอยากดูและอยากติดตามชมผลงานยกตัวอย่างเช่น คุณบอย ถกเถียงติจากเอ็กแซ็กท์ รู้สึกว่ามีอิทธิพลในการเลือกรับชม..."

"ผู้จัดและค่ายละครมีอิทธิพลในการเลือกชมละคร อย่างพีแอนด์ ทงประสมที่การ์ตูนดี แล้วว่าละครสนุกแน่นอน หรืออีกท่านคือพีเวอร์ โอลิเวอร์ บีเวอร์ทำให้อยากดูละครแอ็คชั่น..."

"...ละครแต่ละค่ายมีนามปากกาหรือว่าลายเซ็นต์ที่ไม่เหมือนกันและมีรูปแบบเฉพาะตัว ทำให้อยากรับชมละครรู้สึกว่ามีอิทธิพลให้รับชมละคร"

"...รู้สึกว่าทีมงานมีความตั้งใจในการผลิตละคร เวลาดูสัมภาษณ์ผู้กำกับหรือผู้จัดจะแอบชื่นชมอยู่ตลอด ยิ่งทำให้อยากรู้จักทีมงานหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตมากยิ่งขึ้น"

"จะดูผู้จัดว่าผู้จัดคนไหนทำละครแนวไหนจะเน้นผู้จัด อีกคนที่รู้สึกว่ามีอิทธิพลต่อการรับชมละครคือคนเขียนบท คนเขียนบทถ้าประสบความสำเร็จหรือเราเคยรับชมละครที่คนเขียนบทคนนี้เป็นคนเขียนขึ้นมาแล้วเราชอบมีโอกาสสูงที่เราจะติดตามเรื่องต่อไป..."

"ผู้กำกับมีอิทธิพลเต็มๆในการรับชม เพราะผู้กำกับจะมีสไตล์ที่เฉพาะตัว แต่ถ้าเป็นผู้กำกับหน้าใหม่หรือว่าผู้ผลิตรุ่นใหม่จะทำให้งานน่าสนใจมากขึ้นว่าจะมีอะไรใหม่ๆมาให้เราตื่นตื่นรีเพล่า"

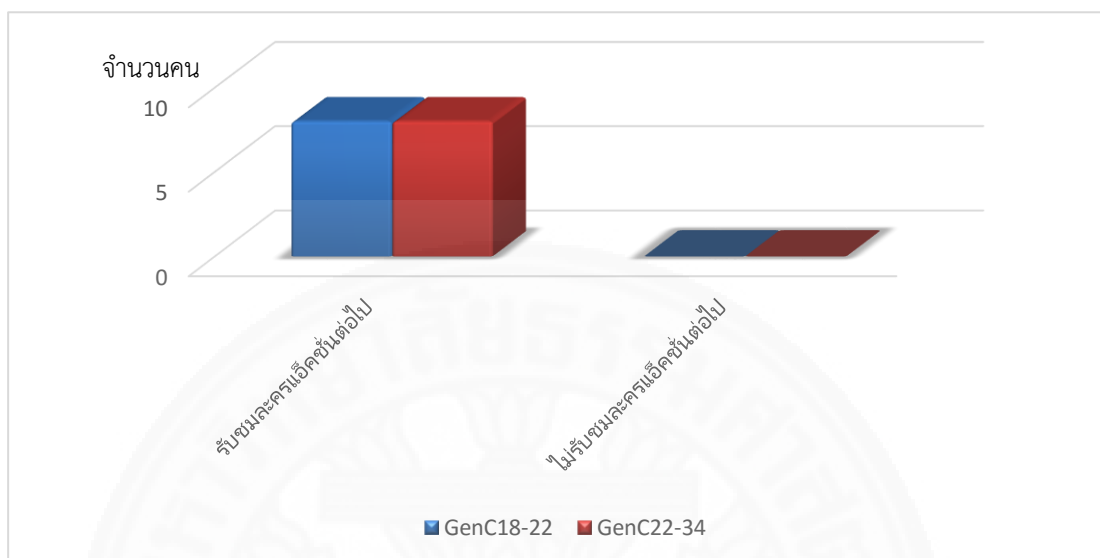
#### 4.3.6 ทศนคติที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น

จากผลการศึกษาความรู้สึกที่มีต่อประเด็นต่างๆของละครแนวแอ็คชั่นข้างต้น Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความรู้สึกไม่พอใจในเรื่องภาพ นักแสดง เนื้อหาและบทละครในละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบันมีเพียงหนึ่งประเด็นที่มีความรู้สึกพอใจคือผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่นดังนั้นจึงกล่าวได้ว่ากลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นกลุ่ม Generation C ส่วนใหญ่มีทัศนคติค่อนข้างไปทางเชิงลบต่อละครแนวแอ็คชั่นมีได้พบเห็นปัจจุบันในประเด็นต่างๆที่กล่าวมาแล้วข้างต้น



#### 4.4 แนวโน้มพฤติกรรมในการชมละครแนวแอ็คชั่น

##### 4.4.1 ความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่น



ภาพที่ 4.13 แสดงจำนวนความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่น

เป็นที่น่าสังเกตว่าแม้ ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่จะมีทัศนคติค่อนข้างลบกับละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน แต่ จากผลการศึกษากลับพบว่าทุกคนให้คำตอบไปในทิศทางเดียวกัน เกี่ยวกับแนวโน้มพฤติกรรมในการรับชมละครแนวแอ็คชั่นกล่าวคือ Generation C ทั้งสองช่วงอายุมีความสนใจหรือตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นแอ็คชั่นต่อไปในอนาคต โดยให้เหตุผลว่ามีความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นต่อไปเนื่องจาก ต้องการชมความพัฒนาของละครแนวแอ็คชั่นของไทยทางด้านฉากแอ็คชั่น บท เทคนิคการถ่ายทำ การดำเนินเรื่องรวมไปถึงนักแสดง ทั้งยังต้องการติดตามสไตล์การผลิตละครแอ็คชั่นในแต่ละเรื่องจากหลายๆบริษัทผู้ผลิตด้วย "เนื่องจากแนวละครที่ได้รับความนิยม มิใช่ก็แนวละครที่ผู้ชมชอบดู ละครแอ็คชั่นเป็นแนวที่ได้รับความนิยมและผลิตออกมาเรื่อยๆ ก็เลยเลือกที่จะรับชมต่อไปแต่รับชมด้วยความหวังที่ว่าละครแอ็คชั่นจะมีความพัฒนามากกว่าขึ้นกว่าเดิม..."

"รับชมละครแอ็คชั่นต่อไปเพราะชอบดูละครแอ็คชั่นอยู่แล้ว อยากดูว่าภาพการถ่ายทำหรือเทคนิคพิเศษจะมีอะไรแปลกใหม่หรือน่าตื่นเต้นกว่าเดิมไหม..."

"...ถ้าเปิดเจอแล้วละครน่าสนใจจะติดตามดู ขึ้นอยู่กับเวลาว่างแต่หลังๆพอมิติดิจิตอลทีวีทำให้สับสนกับผังรายการ บางครั้งจะพลาดการติดตามละครแอ็คชั่นบ้าง"

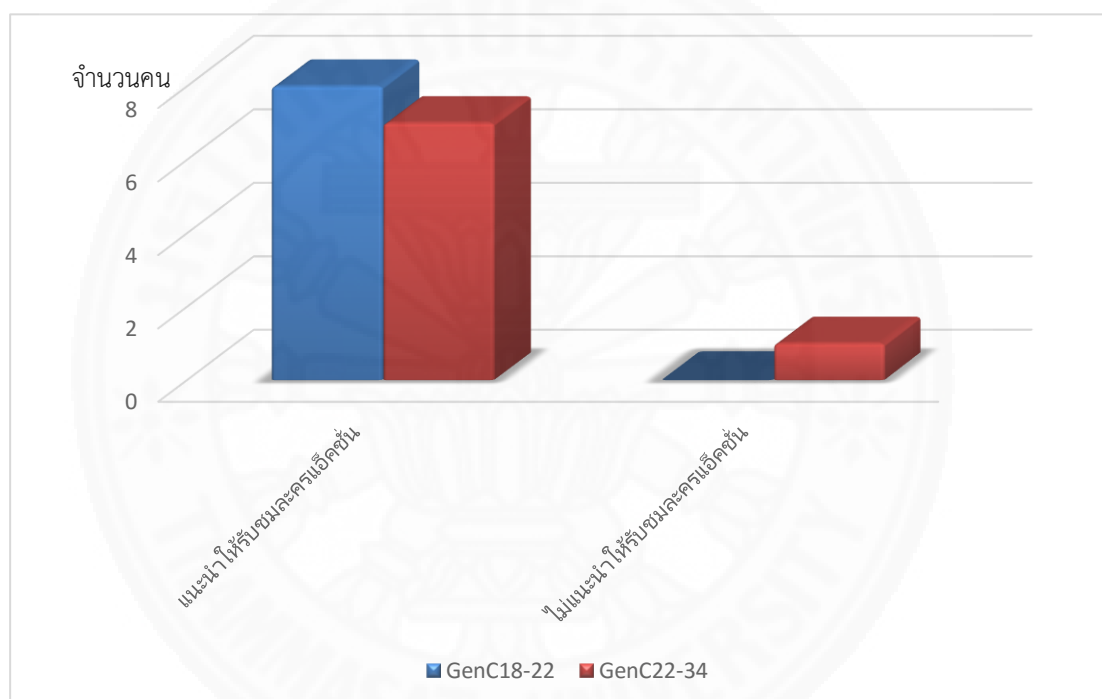
"ถ้ามีการผลิตละครแอ็คชั่นออกมาก็จะดู เพราะอยากดูการดำเนินเรื่องและบท..."

"ถ้ามีโอกาสรับชมก็จะดูละครแอ็คชั่น อยู่ดูการดำเนินเรื่องใหม่ๆหรือว่ามีนักแสดงที่สามารถแสดงได้สมบทบาทก็จะติดตามดู..."

"...ถ้าทราบว่าใครผลิตหรือใครกำกับก็จะทำให้อยากดูและติดตามละคร ยิ่งถ้ามีทีมรุ่นใหม่มาผลิตเราก็อยากจะให้โอกาสทีมใหม่ๆได้แสดงฝีมือให้เราชม"

"ขึ้นอยู่กับความรู้สึกที่เห็นทีเซอร์เวลาโปรโมท ถ้าทำออกมาแล้วทำให้เราเห็นว่ามีการพัฒนาการทำให้เรีชมมากขึ้น เพิ่มรายละเอียดในละครทำให้เราเชื่อว่าละครเรื่องนี้ต้องมีอะไรแปลกใหม่และน่าสนใจก็จะดู..."

#### 4.4.2 ความตั้งใจที่จะแนะนำให้บุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น



ภาพที่ 4.14 แสดงจำนวนความตั้งใจที่จะแนะนำให้บุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น

นอกจากนี้ จากการศึกษายังพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่จะแนะนำให้บุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น มีเพียงส่วนน้อย Generation C อายุ 22-34 ปีจำนวนเพียง 1 คนเท่านั้น ที่ไม่แนะนำบุคคลอื่นให้รับชมละครแอ็คชั่นโดยทั้งสองกลุ่มได้ให้เหตุผลว่า

ส่วนใหญ่มีความตั้งใจที่จะแนะนำละครแอ็คชั่นให้ผู้อื่นชมเนื่องจากตัวอย่างละครแนวแอ็คชั่นน่าสนใจหรือการดำเนินเรื่องมีความแปลกใหม่น่าติดตามรวมถึงเทคนิคการถ่ายทำใหม่ๆ มีเพียงจำนวน 1 คน ที่ไม่แนะนำเนื่องจากเป็นคนที่ไม่ถึงเฉพาะละครที่อยู่ในกระแส

"ถ้าละครสนุกดูแล้วอยากติดตามต่อ ก็จะบอกต่อเพื่อนแนะนำให้ดูละครเรื่องนี้ ให้เพื่อนดูย้อนหลังผ่านอินเทอร์เน็ตก็ได้เพราะหลังๆดูอะไรที่เป็นสื่อออนไลน์มากขึ้น..."

"ถ้าส่วนตัวละครแล้วตัวเราชอบก็จะแนะนำเพื่อนจะถ่ายรูปละครส่งให้เพื่อนดูผ่านไลน์ เหมือนเป็นการสร้างความสนใจให้เพื่อนๆติดตามชมละคร..."

"อาจจะไม่ได้แนะนำหรือพูดคุยกับเพื่อนเรื่องละครแอ็คชั่นแต่จะแนะนำหรือคุยกับเพื่อนเรื่องละครที่อยู่ในกระแสหรือที่มีประเด็นที่ทุกคนพูดถึงเช่น ผีอีแพง เป็นต้น"

"ถ้าผลงานดีคุณภาพดี ไม่ว่าจะป็นพล็อตเรื่องหรือว่านักแสดงเล่นดี โปรดักชั่นดีหรือเป็นผู้กำกับที่เราชื่นชอบก็จะแนะนำให้ผู้อื่นดูละคร..."

"ถ้าเนื้อเรื่องน่าสนใจดูแล้วเรามีความสนุกสนานมีอารมณ์ร่วมไปกับละครก็จะแนะนำเพื่อนให้ดูละคร."

"ถ้าเนื้อเรื่องดีหรือละครมีจุดเด่นที่น่าสนใจก็จะแนะนำ ส่วนใหญ่จะเป็นแบบปากต่อปาก บางครั้งแชร์ข้อมูลกันผ่านทางเฟสบุ๊ก บางครั้งการแนะนำอาจจะแนะนำให้ดูในแง่ที่ดี หรือบางครั้งงานมีข้อผิดพลาดมากก็อาจจะแนะนำให้เพื่อนดู แต่ดูเพราะความผิดพลาดในการถ่ายทำ เพราะตัวเองศึกษาทางด้านสื่อด้วย..."

#### 4.5 ความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น

##### 4.5.1 ความคาดหวังที่มีต่อแนวการผลิตของละครแอ็คชั่น

จากการศึกษาพบว่า Generation C ทั้ง 2 กลุ่มมีความต้องการรูปแบบการดำเนินเรื่องของละครโทรทัศน์ในรูปแบบใหม่หรือในรูปแบบที่แตกต่างจากเดิมโดย Generation C ส่วนใหญ่ได้ให้ความคิดเห็นและสนใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นแบบ "สืบสวนสอบสวน" ต้องการการดำเนินเรื่องที่ไม่สามารถคาดเดาได้ง่ายและเนื้อหาที่ทำให้ผู้ชมได้ใช้ความคิดในการคิดว่าเคราะห์และติดตามเนื้อหาในส่วนต่างๆได้มากขึ้นตลอดจนมีความซับซ้อนของเนื้อหามากกว่าละครที่มีอยู่ในปัจจุบัน โดยมีเหตุผลดังนี้

- ต้องการเห็นแนวการผลิตละครรูปแบบใหม่
- ต้องการเห็นละครแอ็คชั่นแนวสืบสวนสอบสวน
- ต้องการเห็นแนวการผลิตละครแอ็คชั่นที่ทำให้ผู้ชมได้ติดตามหรือเพิ่มความ

ซับซ้อนในละคร

"คือในมุมมองแนวละครแอ็คชั่นไทยมีแค่ตำรวจจับผู้ร้าย จับยาเสพติด เชื่อว่าสตอรี่ละครไทยมันแคบอยากเห็นอะไรที่แปลกไป เช่นตัวร้ายปะทะตัวร้าย ในเรื่องไม่จำเป็นต้องมีพระเอกนางเอกก็ได้..."

"ไม่อยากจะเห็นละครรีเมค อยากเห็นบทละครหรือการดำเนินเรื่องใหม่ๆ บางครั้งละครรีเมคหลายเรื่องเรารู้จุดจบหรือรู้การดำเนินเรื่องหมด..."

"อยากเห็นละครในรูปแบบที่เส้นเรื่องที่เราไม่สามารถคาดเดาได้ ไม่อยากให้เกิดเส้นเรื่องเดิมๆ เนื้อหาเดิมๆ เช่น ไม่ใช่ตามจับยาบ้า ตามหาสมบัติ หรือการแก้แค้นทวงแค้น อยากเห็นแนวสืบสวนสอบสวนที่ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวกับครอบครัว อาจจะมีการต่อสู้ในสถานที่ทำงานก็ได้ อยากดูละครไทยที่ทำได้เหมือน ซีรีส์ Prison Break อยากดูอะไรที่ได้วิเคราะห์มากขึ้น..."

"...ละครแอ็คชั่นรู้สึกจะไปอิงวัฒนธรรมของชาติอื่นมากเกินไป อยากให้นำเสนอความเป็นไทยมากยิ่งขึ้นเช่นนำเสนอสถานที่ประวัติศาสตร์ของไทย"

"อยากดูละครแอ็คชั่นที่มีเงื่อนไข การสืบสวนที่ทำให้อยากติดตาม ไม่อยากดูรูปแบบดำเนินเรื่องแบบเก่า ที่เป็นตำรวจปราบแก๊งค์ยาเสพติด..."

"อยากเห็นแอ็คชั่นสืบสวนสอบสวน ที่เนื้อหาหลักๆ มีเงื่อนไขทำให้คนดูได้ติดตามได้ นำติดตาม"

#### 4.5.2 ความคาดหวังในการเพิ่มหรือลดองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่น

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) พบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มอายุ 18-22 ปี และอายุ 23-34 ปี มีความคาดหวังในการเพิ่มองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่นดังนี้

- เพิ่มความสมจริงในละคร
- เพิ่มฉากต่อสู้
- เพิ่มการค้นหาข้อมูลช่วงพีโรดักชั่นก่อนจะนำเสนอให้ผู้ชมได้รับชม
- เพิ่มเพลงประกอบละคร
- เพิ่มบทบาทนักแสดงหญิงในละครแอ็คชั่นมากยิ่งขึ้น

"อยากให้นักแสดงหญิงมีบทบาทมากกว่านี้ ดูละครแอ็คชั่นที่ ยูย จีรนันท์ แสดงแล้วชอบบางทีให้ผู้หญิงมาเป็นตัวเด่นในละครแอ็คชั่นก็ดูสนุกดี..."

"เพิ่มความสมจริงในละครความสามารถของตัวละคร อะไรที่ไม่ดูโอเวอร์จนเกินไป การแต่งหน้าควรเป็นไปตามเรื่องราวไม่ใช่เข้าป่าแต่เครื่องสำอางจัดเต็ม ปากแดง มาสคาร่าฉาบฉวยควรจะแต่งหน้าให้เข้ากับอาการและสถานะการ การใช้เอฟเฟคและซีจีต่างๆ ในปัจจุบันรู้สึกว่ารลอกตาอยู่."

"...อยากจะทำให้ศึกษาข้อมูลพีโรดักชั่น อย่างบางฉากที่ถูกงัดและคนเอาปากไปดูดพิษ ออกซึ่งความเป็นจริงอาจจะทำให้คนที่ดูดพิษออกมาเสียชีวิตได้ เหมือนเป็นการให้ข้อมูลผิดๆ กับคนดู จะเสนออะไรต้องคิดเยอะกว่านี้หาข้อมูลมาให้"

"ลดฉากอลังการแล้วมาเพิ่มคิวบู๊สวยๆ คิวบู๊มันๆ แบบต่อๆ ทยอยๆ ดูแล้วแล้วรู้สึกมันตามละคร..."

"เพลงประกอบละครมีส่วนทำให้คนอยากดูละคร บางครั้งใช้ดาราที่เล่นมาร้องแล้วร้องไม่เพราะหรือร้องไม่ได้ แต่ถ้าหาเพลงประกอบละครเพราะๆ น่าจะสามารถดึงดูดความสนใจของคนดูได้.."

ความคาดหวังในการในการลดองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่นดังนี้

- ลดเอฟเฟกต์ระเบิด
- ลดจำนวนนักแสดงสมทบที่ไม่จำเป็น
- ลดคำหยาบคาย
- ลดฉากล้วงละเมิดทางเพศ
- ลดการใช้นักแสดงนำซ้ำซ้อน

"ลดจำนวนนักแสดงสมทบที่ไม่จำเป็น เข้าใจว่าบางครั้งมีบู๊แต่มันจะมีตัวบู๊ตลกๆเข้ามาดูแล้วรู้สึกว้าใช้นักแสดงเยอะจนเกินควรจนดูเฟือ..."

"ลดฉากระเบิด บางครั้งมันสนุกนะแต่ลดบ้างให้มันพีคๆสักสองสามฉากแล้วมาเพิ่มคิวบู๊สวยๆ..."

"คือทุกครั้งที่เปิดดูละครแล้วจะต้องเห็นฉากที่ตัวร้ายหรือพระเอกฉกนางเอกลงเตียง อยากให้เลิกฉากแบบนี้ แบบที่ยัดเยียดความเป็นสามีให้แล้วไม่เข้าใจว่าทำไมนางเอกต้องโดยล้วงละเมิดทางเพศตลอดด้วย อยากให้เลิกฉากแบบนี้ซักที..."

"ลดคำหยาบ พอเรายังโตยิ่งเห็นว่า คำหยาบสามารถพูดออกมาได้แล้วเหอ แต่พอใช้คำหยาบยิ่งดูรุนแรงมากขึ้นไปอีก ถ้าเรามีลูกมีหลานแล้วเห็นนักแสดงพูดบทแล้วใช้คำหยาบมันดูไม่ดี..."

"อยากให้ลดฉากข่มขืนหรือล้วงละเมิดทางเพศบางครั้งมีฉากข่มขืนในป่าในเต็นท์ ดูน่ากลัวดูรุนแรง"

"อยากให้ลดการใช้นักแสดงซ้ำซ้อน เห็นนักแสดงนำละครแอ็คชั่นเล่นหลายๆเรื่องแล้วออกอากาศใกล้เคียงกัน พอดูแล้วรู้สึกว้าน่าเบื่อเพราะออกติดๆกันเยอะเกิน..."

#### 4.5.3 ความคาดหวังที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่น

จากการศึกษาพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความคาดหวังต่อบทละครแอ็คชั่นดังนี้

- อยากเห็นบทละครที่ดัดแปลงมาจากซีรีส์ละครต่างประเทศ
- อยากเห็นบทที่มีเงื่อนงำและซับซ้อน
- อยากเห็นบทละครที่มีจุดจบของเรื่องแตกต่างออกไป

"ละครทุกเรื่องจะเห็นพระเอกนางเองครองรักกัน อยากแบบไม่ต้องครองรักกันได้ไหม ฝ่ายหนึ่งตายหรือตายทั้งคู่ของละครของเกาหลี ก็ไม่ได้จบแบบแฮปปี้เอ็นดิ้งทุกเรื่อง รู้สึกว่าไม่จำเป็นว่าทุกเรื่องต้องจบอย่างมีความสุข..."

"อยากเห็นไปในแนวที่ต้องคิดซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมีเงื่อนงำทุกอย่างสมจริง แบบเอาของนอกมาทำ ยกตัวอย่างเช่นที่กัณตนาเอาGossip girl มาทำเพราะทุกวันนี้หลายคนได้ดูหนังฮอลลีวูดเราเลยเคยชินกับหนังฝรั่งอยากเห็นในรูปแบบเวอร์ชันของไทยบ้าง..."

"อยากให้เปลี่ยนพล็อตเรื่องอย่างที่เราเบื่อละครแอ็คชั่นไม่ใช่ว่ามันไม่สนุกแต่ละครมันเดาทิศทางได้แล้ว อย่างตามล่าหาสมบัติหรือเจ้าพ่อคุณแล้วเปื้อ..."

"อยากดูละครแอ็คชั่นที่มีเงื่อนงำ การสืบสวนที่ทำให้อยากติดตาม ไม่อยากดูรูปแบบดำเนินเรื่องแบบเก่า ที่เป็นตำรวจปราบแก๊งยาเสพติด..."

#### 4.5.4 ความคาดหวังที่มีต่อเนื้อหาละครแนวแอ็คชั่น

จากการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) พบว่า Generation C ทั้ง 2 กลุ่มมีความคาดหวังต่อเนื้อหาละครแนวแอ็คชั่น ดังนี้

- เนื้อหาที่คาดเดาไม่ได้
- เนื้อหาที่มีเงื่อนงำและซับซ้อน

"อยากเห็นเนื้อหาในละครที่ไม่สามารถคาดเดาได้เพราะเห็นแต่ละเรื่องคือ ตามล่ายาเสพติดแก้แค้น หาสมบัติ โดยเรื่องราวทั้งหมดสามารถเดาออกได้หมดแล้วเรื่องราวจะเป็นอย่างไรต่อหรือบทพระเอกที่เก่งจนเกินไปหรือนางเอกที่คิดตามตัวร้ายไม่ทัน อยากให้เนื้อหาที่มีในละครคำนึงถึงความเป็นจริงว่าสามารถทำได้หรือไม่..."

"เนื้อหากำหนดดำเนินเรื่องอยากให้ความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น อยากดูอะไรที่ต้องใช้ความคิดวิเคราะห์ ทั้งเงื่อนงำให้อยากติดตาม ไม่อยากให้พระเอกนางเอกเปิดตัวว่าเป็นคู่ภัยเลย อยากให้คนดูลุ้นกันมากกว่าว่าใครจะคู่กับใครหรือให้คนดูเชียร์เอง ส่วนการดำเนินเรื่องในปัจจุบันเห็นว่าหลายเรื่องเป็นไปในทิศทางเดียว คือสามารถเดาได้ ทำให้ไม่อยากจะติดตาม..."

#### 4.5.5 ความคาดหวังที่มีต่อนักแสดง (ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) พบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความคาดหวังที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นดังนี้

- นักแสดงหน้าใหม่
- นักแสดงที่มีประสบการณ์
- มีความสามารถในการแสดงละครแอ็คชั่น
- บุคลิกหน้าตาไม่จำเป็นต้องหล่อหรือสวยแต่ต้องเหมาะสมกับคาแรคเตอร์

"...อยากเห็นนักแสดงหน้าใหม่แบบตีเกาหลีมารเล่นละครแอ็คชั่นบ้าง อย่างช่อง 7 ที่ผู้ชมมองว่าเป็นแบบไทยๆ ถ้าหากมีการเปลี่ยนแปลงอะไรขึ้นน่าจะสนใจดี"

"ขอเป็นคนใหม่ ใหม่ๆเลยเปิดตัวมาแบบแกะกล่องใหม่พระเอกละครบู๊เลยอยากเห็นนักแสดงที่หน้าตาโอเคระดับนึงแต่ความสามารถในการบู๊คือเล่นจริงเจ็บจริงแบบที่มีฝีมือ..."

"ความสามารถสำคัญที่สุด นักแสดงบางท่านหุ่นยังไม่ได้ ยังดูสำอางดูแล้วยังไม่เชื่อพอมารเล่นละครแอ็คชั่นดูแล้วยังรู้สึกว่ายากแหยะ..."

"อยากเห็นนักแสดงเก่าๆที่มีประสบการณ์ บุคลิกดีๆ ยกตัวอย่างเช่นพี่ต๊อง เกษฎาภรณ์ ผลดี มีอายุหน่อยก็ได้ พี่ๆดารารายๆคนพอเราเห็นตั้งแต่เด็กทำให้เราคิดถึงพอเราในฐานะผู้ชมก็อยากเห็นดาราที่เราชื่นชอบกลับมาแสดง อย่างสตาร์วอร์ยังทำใหม่เรื่อยๆ เราเองก็อยากเห็นแบบนี้เช่นกัน..."

"ไม่อยากจะเห็นห้วงล่อตลอดเวลาอยากเห็นแสดงที่มีความสามารถหลากหลายเช่น รู่วี เตะต้อย ยิ่งธนู หรือรูปแบบการต่อสู้หลายๆอย่าง เพราะบางทีเห็นห้วงล่อดูแล้วขัดหูขัดตา หน้าตาไม่ต้องหล่อมากก็ได้แต่ความเหมาะสมกับความสามารถต้องเข้ากับบทบาทที่จะได้รับ..."

"นักแสดงแอ็คชั่นไม่ใช่แค่หน้าตาดีอย่างเดียวแต่ต้องดูว่าเหมาะสมที่จะสวมบทบาทตัวละครนั้นๆหรือเปล่า อยากให้ผู้กำกับดูความเหมาะสมของตัวแสดงมากกว่าหน้าตา..."

"พระเอกนางเอกไม่จำเป็นต้องหุ่นดีก็ได้ อยากให้มีอ้วนบ้างอย่างกั๋งฟู้ด้าที่ตัวนำมีรูปร่างท้วม อยากเห็นพระเอกนางเอกหลายๆแนว ยิ่งรู้สึกว่านักแสดงใกล้เคียงกับคนทั่วไปมากที่สุดเท่าไรยิ่งรู้สึกถึงความมีส่วนร่วมในละครมากเท่านั้น..."

#### 4.5.6 ความคาดหวังที่มีต่อภาพและเทคนิคการถ่ายทำ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) พบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความคาดหวังที่มีต่อภาพและเทคนิคการถ่ายทำ ดังนี้

- เพิ่มความสมจริงของ CGI
- เทคนิคถ่ายทำใหม่ๆ (มุมมองแบบ First person, Motion capture)
- สถานที่ถ่ายทำใหม่ๆ
- อยากเห็นการใช้อุปกรณ์รอบตัวแทนอาวุธ

"อยากเห็นใช้Environment รอบๆมาเป็นอาวุธ ถ้าสามารถใช้ของรอบตัวมาแทนอาวุธจริงๆได้เรารู้สึกว่ามันสุดยอดมาก เพราะว่าเวลาเราเห็นละครแอ็คชั่นเราจะเห็นแต่อาวุธเดิมๆเช่นดาบ ปืน มีด ท่อนเหล็กแล้วก็วนกลับมาเดิมๆไม่มีอะไรแปลกใหม่ อยากเห็นแบบว่าอยู่ๆใช้สเก็ทบอร์ดขึ้นมาฟาดใช้แทนอาวุธ หรือใช้ของรอบๆตัวมาแทนบ้าง..."

"ฉากระเบิดเมืองไทยไปได้ระดับนึงแต่ไม่ได้คาดหวังว่าต้องระเบิดได้เหมือน ไมเคิล เบย์ ผู้กำกับภาพยนตร์ แต่เห็นว่าหนังหรือซีรีส์ต่างประเทศหลายๆมีสถานที่ถ่ายทำที่ทำให้คนดูสนใจ ถ้าทำ

ให้ซีรี่ส์ตั้งขึ้นมาได้อย่างหนังเรื่อง The revenant ที่บทก็ดีอยู่แล้วแต่สถานที่ถ่ายทำสวย อยากเห็นไปถ่ายฉากในไทยที่ธรรมชาติสวยๆอย่างป่า หรือ ต่างจังหวัดที่มีสถานที่ทางธรรมชาติ..."

"อยากเห็นเทคนิคใหม่ๆที่สามารถนำมาใส่ในละครแอ็คชั่นไทยได้ทั้งหมดเลย อย่างมุมมองกล้องแบบFirst personที่ทำให้คนดูมีส่วนร่วมไปกับละครหรือเทคนิค Motion Capture ที่สามารถทำให้นักแสดง แสดงควบคู่ไปกับภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิกได้..."

"ภาพรวมของละครแอ็คชั่นไทยโดยรวมดีขึ้นแต่ว่ากราฟฟิกยังไม่เนียนภาพยังดูลอยๆ ดูไม่เหมือนจริงเพราะว่าตอนนี้เหลือแก้อย่างเดียวคือภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เอฟเฟกต์ระเบิดดูดี แต่บางครั้งยังเห็นภาพในละครที่ขอบลายเส้นยังเห็นเป็นผ้าสีเขียวที่ใช้ในการทำซีจี ทำให้ภาพไม่เนียนและลายละเอียดเล็กๆน้อยๆทำให้ขัดอารมณ์ในการดูละคร..."

"...เห็นโลเคชั่นในไทยบ่อยเช่น เข้าป่า หรือ ไปบ้านนอกอินทรี อยากเห็นภาพไปถ่ายทำต่างประเทศบ้างเพราะว่าจะได้เปลี่ยนอารมณ์กับสถานที่ ที่จำเจ"

"ภาพรวมตอนนี้หลายๆอย่างโอเคแล้ว แต่อยากเห็นการถ่ายทำฉากแอ็คชั่นได้น้ำเพราะยังไม่เคยเห็น ส่วนเทคนิคการใช้ซีจียังไม่เนียนอยากให้มีการพัฒนาตรงนี้ หรือถ้าไม่ได้จริงๆให้ลดการใช้ซีจีแล้วมาเพิ่มฉากแอ็คชั่นแทน..."

"ไม่ต้องการเอฟเฟกต์ซีจีเยอะมากเพราะรู้ว่าซีจีละครโทรทัศน์ไทยยังไม่เนียน อย่างฉากไฟไหม้เรารู้ว่ามันลอยๆดูซี๊ดๆใจ ลดซีจีแล้วไปดูความสมจริงของฉากระเบิดดีได้..."

"เอาภาพระเบิดสมจริง ไม่เอาพรวดพราด ส่วนภาพซีจีขอพัฒนามากยิ่งขึ้น..."

"ซีจีถ้าทำได้ไม่เยอะ ทำให้มันดีไปเลย จะได้ดูไม่ขัดไม่ใจทำซีจีเสียกระต๊อดลอยออกมาเลยดูไม่จริง..."



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมกลุ่ม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น” สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

#### 5.1 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น

##### 5.1.1 ช่องทางที่รับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น

กลุ่มผู้ชม Generation C ส่วนใหญ่ ที่มีอายุ 18-22 ปี มีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นจากสื่อโทรทัศน์เพียงช่องทางเดียวเป็นจำนวน 3 ใน 8 คนและกลุ่มผู้ชม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี มีเพียง 1 ใน 8 คน จากกราฟสามารถสรุปได้ว่าการรับข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์เพียงสื่อเดียวกลายเป็นช่องทางที่คนส่วนน้อยที่คน Generation C ทั้งสองกลุ่มรับ นอกจากนี้ยังพบว่าการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมากกว่าหนึ่งสื่อโดยส่วนใหญ่มักจะเปิดรับผ่านทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตควบคู่กันทั้งสองช่องทาง โดยให้เหตุผลว่า

Generation C ทั้งสองกลุ่มเปิดรับข่าวสารจากทั้งทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตเนื่องจาก สื่ออินเทอร์เน็ตง่ายต่อการเข้าถึงมีการอัปเดตข้อมูลใหม่เกี่ยวกับละครตลอดเวลา รวมถึงความเร็วในการค้นข้อมูลเกี่ยวกับละครแอ็คชั่นและสามารถกลับมาดูซ้ำย้อนหลังได้ตลอดเวลา ทั้งนี้การเปิดรับข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์ทำให้ได้เห็นการสัมภาษณ์ทีมผู้ผลิตและนักแสดงนำรวมถึงรายการที่นำเสนอข่าวใหม่ๆจากละครแอ็คชั่นที่ยังไม่ได้มีการลงข่าวในสื่ออื่นๆ

##### 5.1.2 การติดตามข้อมูลข่าวสารละครแนวแอ็คชั่น

จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่ม Generation C ส่วนใหญ่ให้คำตอบใกล้เคียงกันคือติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นในเรื่องนักแสดงมากที่สุด โดยข่าวสารที่กลุ่ม Generation C ให้ความสำคัญรองลงมาคือ เนื้อหาละครซึ่งรวมถึงบทประพันธ์และพล็อตละครตามด้วยเทคนิคการถ่ายทำ มีเพียงส่วนน้อยที่ติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่นที่เกี่ยวข้องกับบริษัทผู้ผลิตละคร โดยให้เหตุผลในการติดตามข่าวสารข้อมูลละครแนวแอ็คชั่นว่า

Generation C ติดตามข่าวสารของนักแสดงโดยให้เหตุผลว่าต้องการทราบข้อมูลส่วนตัวของนักแสดงและความเหมาะสมของบทบาทที่ได้รับในละคร การติดตามข่าวสารทางด้านเนื้อหาละครเนื่องจากต้องการทราบว่าละครมีเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร การดำเนินเรื่องจะไปใน

ทิศทางใด ใช้เทคนิคพิเศษอะไรในการถ่ายทำรวมไปถึงบริษัทผู้ผลิตซึ่งบริษัทผู้ผลิตแต่ละที่จะมีสไตล์การผลิตละครที่เป็นเอกลักษณ์

### 5.1.3 ความถี่ในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น

กลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 16-22 ปี ส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่น 1-2 วันต่อหนึ่งอาทิตย์และกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี จะมีการติดตามข่าวสาร 1-3 วันต่อหนึ่งอาทิตย์ แต่มีเพียง 1 คนเท่านั้น ที่ติดตามข่าวสารละครแอ็คชั่น 5 วัน ต่อหนึ่งอาทิตย์

### 5.1.4 ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารจากละครแนวแอ็คชั่นด้วยช่องทางที่แตกต่างกัน

จากผลการศึกษาพบว่าโดยส่วนใหญ่ทั้งกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี และกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี มีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นจากสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นหลักด้วยเหตุผลว่า

Generation C ทั้งสองกลุ่มเปิดรับข่าวสารจากทั้งทางสื่อโทรทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ตเนื่องจาก สื่ออินเทอร์เน็ตมีการอัปเดตข้อมูลใหม่เกี่ยวกับละครตลอดเวลา รวมถึงความเร็วในการค้นข้อมูลเกี่ยวกับละครแอ็คชั่น ทั้งนี้การเปิดรับข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์ทำให้ได้เห็นการสัมภาษณ์ทีมผู้ผลิตและนักแสดงนำรวมไปถึงรายการที่นำเสนอข่าวใหม่ๆจากละครแอ็คชั่นที่ยังไม่ได้มีการลงข่าวในสื่ออื่นๆ

## 5.2 พฤติกรรมการรับชมละครแนวแอ็คชั่น

### 5.2.1 การรับชมละครโทรทัศน์โดยทั่วไป

จากผลการศึกษาพบว่าละครโทรทัศน์ที่กลุ่ม Generation C รับชมและให้ความสนใจ กลุ่ม Generation C รับชมละครหลากหลายรูปแบบไม่จะเป็นละครแนวดราม่า ละครคอมเมดี้ ละครโรแมนติกและละครแอ็คชั่น เป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี จำนวน 3 ใน 8 คนรับชมละครแนวแอ็คชั่นเป็นประจำ สำหรับกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี ส่วนใหญ่เลือกรับชมละครโรแมนติกและละครดราม่า ส่วนน้อยเท่านั้นที่เลือกรับชมละครผีซึ่งมีจำนวนเพียง 1 คน เหตุผลในการเลือกรับชมละครว่า

Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี จะมีรับชมละครแอ็คชั่นและคอมเมดี้เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากละครแอ็คชั่นมีฉากต่อสู้ที่ตื่นเต้นและมีการใช้เทคนิคในการถ่ายทำละครที่หลากหลาย ละครคอมเมดี้สร้างอารมณ์ขันและช่วยให้คลายเครียด ส่วน Generation C ที่มีอายุ 23-24 ปี ส่วนใหญ่จะรับชมละครแนวโรแมนติกและดราม่า เนื่องจากชื่นชอบละครที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับการรับชมละคร

### 5.2.2 เหตุผลในการรับชมละครแนวแอ็คชั่น

จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มผู้ชมละครแนวแอ็คชั่นเป็นประจำให้เหตุผลในการรับชมละครว่าต้องการติดตามนักแสดงนำเรื่องจากมีความชื่นชอบส่วนตัวและต้องการจะดูว่าแสดงได้สมบทบาทหรือไม่ ต้องการชมฉากแอ็คชั่นที่มีคิวการใช้ศิลปะการต่อสู้ต่างๆรวมถึงการใช้เทคนิคการถ่ายทำในละคร

### 5.2.3 การรับชมละครแนวแอ็คชั่นประเภทต่างๆ

จากผลการศึกษาพบสำหรับละครแนวแอ็คชั่นในรูปแบบต่างๆ กลุ่ม Generation C ทั้งสองช่วงอายุส่วนใหญ่ชื่นชอบและเลือกรับชมละครแอ็คชั่นดราม่า รองลงมาคือละครแอ็คชั่นคอมเมดี้ เป็นที่น่าสังเกตว่าละครแนวแอ็คชั่นที่ Generation C ส่วนน้อยให้ความสนใจคือ แนวแอ็คชั่นทริลเลอร์ ซึ่งมีจำนวนเพียง 1 คน และเหตุผลในการรับชมแนวละครแนวแอ็คชั่นประเภทต่างๆ คือ

- ชมละครแอ็คชั่นดราม่าเนื่องจากละครให้อารมณ์ร่วมในการต่อสู้เพื่อคนรักและครอบครัว
- ชมละครแอ็คชั่นคอมเมดี้เนื่องจากละครให้อารมณ์ขันร่วมไปกับฉากแอ็คชั่น
- ชมละครแอ็คชั่นแฟนตาซีเนื่องจากต้องการชมเทคนิคการถ่ายทำ
- ชมละครแอ็คชั่นทริลเลอร์เนื่องจากละครมักจะทิ้งปริศนาการฆาตกรรมทำให้อยากติดตาม

### 5.2.4 ความถี่ในการรับชมละครแนวแอ็คชั่นและช่องทางที่ใช้ในการรับชม

จากผลการศึกษาพบว่าการติดตามรับชมละครแอ็คชั่นภายในหนึ่งสัปดาห์ กลุ่ม Generation C ทั้งสองช่วงอายุส่วนใหญ่มีการติดตามรับชม 1 วันภายในหนึ่งสัปดาห์ โดยแบ่งเป็นกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี จำนวน 6 คนและกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี จำนวน 5 คน และมีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่ติดตามละครแอ็คชั่น 2 วันภายในหนึ่งอาทิตย์ โดยให้เหตุผลว่า

Generation C ส่วนใหญ่รับชมละครแอ็คชั่น 1 วันต่อสัปดาห์ โดยมีเหตุผลที่หลากหลายเช่น ดูละครแอ็คชั่นหลังเลิกงานหรือรับชมพร้อมกับครอบครัว โดยส่วนใหญ่มีการติดตามรับชมละครแอ็คชั่นจากทั้งทางสื่อโทรทัศน์และทางอินเทอร์เน็ต

### 5.2.5 ค่ายผู้ผลิตละครโทรทัศน์กับการเลือกรับชมละครแนวแอ็คชั่น

จากกราฟจะเห็นได้ว่า Generation C มีการเลือกรับชมละครจากค่ายละครในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกับ Generation C ที่ไม่ระบุค่ายละคร จากการเก็บข้อมูลในครั้งทำให้ทราบถึงค่ายละครที่ Generation C ได้ระบุและให้ความสนใจดังนี้ 1.บริษัท กันตนา กรุ๊ปจำกัด 2.บริษัท เอ็กแซ็กท์ จำกัด

3.บริษัท 9ปีเวอร์ฟิล์มจำกัด 4.บริษัท พอดีคำ จำกัด 5.บริษัท โพลีพลัส เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด 6.บริษัท จีดีเอช ท้าท้าแก้ว จำกัด 7.บริษัทบรอดคาสท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด โดยให้เหตุผลว่า

กลุ่ม Generation C ส่วนหนึ่งที่มีการรับชมจากค่ายละครเนื่องจากแต่ละค่ายผู้ผลิตละครมีรูปแบบการถ่ายทำและผลิตละครที่เป็นเอกลักษณ์ ส่วน Generation C ที่ไม่ได้ระบุง่ายเนื่องจากดูที่เนื้อหาและการดำเนินเรื่องของละครเป็นหลัก

### 5.3 ทศนคติต่อละครแนวแอ็คชั่น

ในการศึกษาทัศนคติที่มีต่อละครแอ็คชั่นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความรู้สึกที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นในประเด็นต่างๆคือ บทละคร เนื้อหาละคร นักแสดง ภาพ (เทคนิคการถ่ายทำ) ผู้เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิต

#### 5.3.1 ความรู้สึกที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน

จากผลการศึกษาพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มส่วนใหม่มีความรู้สึกไม่พอใจต่อบทละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบันโดยกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี รู้สึกไม่พอใจถึง 8 คน และ Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี มีจำนวน 6 ใน 8 คน มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่มีความรู้สึกพอใจต่อบทละครแนวแอ็คชั่น โดยให้เหตุผลว่า

- บทละครแอ็คชั่นไม่มีความพัฒนาสามารถเดาทิศทางได้ง่าย
- ละครแอ็คชั่นหลายๆเรื่อง มีการนำมารีเมคและผลิตซ้ำมากจนเกินไป

#### 5.3.2 ความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (พล็อตเรื่องวิธีการดำเนินเรื่อง)

จากผลการศึกษาพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มส่วนใหม่มีความรู้สึกไม่พอใจต่อเนื้อหาของละครแอ็คชั่นในปัจจุบันโดยกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี มีทัศนคติเชิงลบถึง 8 คนและ Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปี มีจำนวน 6 ใน 8 คน มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่รู้สึกพอใจ โดยให้เหตุผลว่า

- วิธีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อนคาดเดาได้ง่ายไม่น่าติดตาม
- พล็อตเรื่องและวิธีการดำเนินเรื่องไม่มีความพัฒนา

#### 5.3.3 ความรู้สึกที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (ตัวแสดงหลัก ตัวแสดงรอง ตัวแสดงสมทบ ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)

จากกราฟข้อมูลทำให้ทราบว่า Generation C ส่วนใหญ่มีความรู้สึกเชิงลบต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นในปัจจุบันโดยมี Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปีจำนวน 7 ใน 8 คนและ

Generation C ที่มีอายุ 23-34 ปีจำนวน 7 ใน 8 คน มีส่วนน้อยเท่านั้นที่มีความรู้สึกพอใจต่อนักแสดงละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน โดยให้เหตุผลว่า

- ความสามารถในการแสดงฉากแอ็คชั่นยังไม่ถึงระดับมืออาชีพ
- บุคลิกภาพและรูปลักษณ์ยังไม่เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ
- มีการใช้นักแสดงนำซ้ำซ้อนกันในละครแนวแอ็คชั่นหลายเรื่องจนมากเกินไป

#### 5.3.4 ความรู้สึกที่มีต่อภาพในละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน (เทคนิคการถ่ายทำ ภาพสถานที่)

จากการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มีความรู้สึกไม่พอใจต่อภาพในละครแอ็คชั่นปัจจุบัน โดยมีจำนวน Generation C อายุ 18-22 ปีจำนวน 7 ใน 8 คนและ Generation C อายุ 22-34 ปีจำนวน 6 ใน 8 คน มีเพียงส่วนน้อยที่มีความรู้สึกพอใจโดยระบุเหตุผลว่า

- CGI ดูไม่สมจริง
- สถานที่ถ่ายทำละครแอ็คชั่นไม่แปลกใหม่
- อยากให้เพิ่มเทคนิคการถ่ายทำใหม่ๆ

#### 5.3.5 ความรู้สึกที่มีต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น (ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ)

จากผลการศึกษาพบว่า Generation C ส่วนใหญ่มีความรู้สึกพอใจต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น (ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ) โดยมีเพียงส่วนน้อยที่มีความรู้สึกไม่พอใจ โดยมี Generation C ที่มีอายุ 18-22 ปี จำนวนเพียง 1 คน โดยมีเหตุผลว่า

- แต่ละค่ายผู้ผลิตละครแอ็คชั่นมีรูปแบบการถ่ายทำและผลิตละครที่เป็นเอกลักษณ์
- อยากชมละครที่มาจากผู้ที่มีประสบการณ์และประสบความสำเร็จในวงการบินทางด้านละครโทรทัศน์
- ผลงานจากผู้ผลิตรุ่นใหม่น่าสนใจและมีความคิดใหม่ๆในการพัฒนาละครแอ็คชั่น

#### 5.3.6 ทศนคติที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น

ความรู้สึกที่มีต่อประเด็นต่างๆของละครแนวแอ็คชั่นข้างต้น Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความรู้สึกไม่พอใจในเรื่องภาพ นักแสดง เนื้อหาและบทละครในละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบันมีเพียงหนึ่งประเด็นที่มีความรู้สึกพอใจคือผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตละครแนวแอ็คชั่น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่ากลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นกลุ่ม Generation C ส่วนใหญ่มีทัศนคติค่อนข้างลบต่อละครแนวแอ็คชั่นที่ได้พบเห็นปัจจุบันในประเด็นต่างๆที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

## 5.4 แนวโน้มพฤติกรรมในการชมละครแนวแอ็คชั่น

### 5.4.1 ความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่น

จากผลการศึกษาพบว่าทุกคนให้คำตอบไปในทิศทางเดียวกัน โดย Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความสนใจหรือตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นแอ็คชั่นต่อไป ด้วยเหตุผลว่า กลุ่ม Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความตั้งใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นต่อไปเนื่องจาก ต้องการชมความพัฒนาของละครแนวแอ็คชั่นของไทยทางด้านฉากแอ็คชั่น บท เทคนิคการถ่ายทำ การดำเนินเรื่องรวมไปถึงนักแสดง ทั้งยังต้องการติดตามสไตล์การผลิตละครแอ็คชั่นในแต่ละเรื่องจากหลายๆบริษัทผู้ผลิตด้วย

### 5.4.2 ความตั้งใจที่จะแนะนำให้บุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น

จากการศึกษาพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่จะแนะนำให้บุคคลอื่นรับชมละครแนวแอ็คชั่น มีเพียงส่วนน้อย Generation C อายุ 22-34 ปี จำนวนเพียง 1 คนเท่านั้นที่ไม่แนะนำให้บุคคลอื่นมารับชมละครแอ็คชั่น โดยทั้งสองกลุ่มได้ให้เหตุผลว่า ส่วนใหญ่มีความตั้งใจที่จะแนะนำละครแอ็คชั่นให้ผู้อื่นชมเนื่องจากตัวอย่างละครแนวแอ็คชั่นน่าสนใจหรือการดำเนินเรื่องมีความแปลกใหม่ น่าติดตามรวมไปถึงเทคนิคการถ่ายทำใหม่ๆ มีเพียงจำนวน 1 คน ที่ไม่แนะนำเนื่องจากเป็นคนที่ไม่พูดถึงเฉพาะละครที่อยู่ในกระแส

## 5.5 ความคาดหวังที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น

### 5.5.1 ความคาดหวังที่มีต่อแนวการผลิตของละครแอ็คชั่น

จากการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) พบว่า Generation C ทั้ง 2 กลุ่มมีความต้องการรูปแบบการดำเนินเรื่องของละครโทรทัศน์ในรูปแบบใหม่หรือในรูปแบบที่แตกต่างจากเดิม โดย Generation C ส่วนใหญ่ได้ให้ความคิดเห็นและสนใจที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นแบบ "สืบสวนสอบสวน" ต้องการการดำเนินเรื่องที่ไม่สามารถคาดเดาได้ง่าย และเนื้อเรื่องต้องทำให้ผู้ชมได้ลุ้นและคิดว่าเคราะห์หนักยิ่งขึ้น โดยมีเหตุผลดังนี้

- ต้องการเห็นแนวการผลิตละครรูปแบบใหม่
- ต้องการเห็นละครแอ็คชั่นแนวสืบสวนสอบสวน
- ต้องการเห็นแนวการผลิตละครแอ็คชั่นที่ทำให้ผู้ชมได้ติดตามหรือเพิ่มความ

ซับซ้อนในละคร

### 5.5.2 ความคาดหวังในการเพิ่มหรือลดองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่น

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) พบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มอายุ 18-22 ปี และอายุ 23-34 ปี ความคาดหวังในการเพิ่มองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่นดังนี้

1. ความคาดหวังในการเพิ่มองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่นดังนี้
  - เพิ่มความสมจริงในละคร
  - เพิ่มฉากต่อสู้
  - เพิ่มการค้นหาข้อมูลช่วงฟรีโปรดักชันก่อนจะนำเสนอให้ผู้ชมได้รับชม
  - เพิ่มเพลงประกอบละคร
  - เพิ่มบทบาทนักแสดงหญิงในละครแอ็คชั่นมากยิ่งขึ้น
2. ความคาดหวังในการลดองค์ประกอบบางส่วนในละครแอ็คชั่น
  - ลดเอฟเฟกต์ระเบิด
  - ลดจำนวนนักแสดงสมทบที่ไม่จำเป็น
  - ลดคำหยาบคาย
  - ลดฉากล้วงละเมิดทางเพศ
  - ลดการใช้นักแสดงนำซ้ำซ้อน

### 5.5.3 ความคาดหวังที่มีต่อบทละครแนวแอ็คชั่น

จากการศึกษาพบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความคาดหวังต่อบทละครแอ็คชั่น ดังนี้

- อยากเห็นบทละครที่ดัดแปลงมาจากซีรีส์ละครต่างประเทศ
- อยากเห็นบทที่มีเงื่อนงำและซับซ้อน
- อยากเห็นบทละครที่มีจุดจบของเรื่องแตกต่างออกไป

### 5.5.4 ความคาดหวังที่มีต่อเนื้อหาละครแนวแอ็คชั่น

จากการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) พบว่า Generation C ทั้ง 2 กลุ่มมีความคาดหวังต่อเนื้อหาละครแนวแอ็คชั่นดังนี้

- เนื้อหาที่คาดเดาไม่ได้
- เนื้อหาที่มีเงื่อนงำและซับซ้อน

### 5.5.5 ความคาดหวังที่มีต่อนักแสดง (ความใหม่/เก่า ความสามารถในการแสดง บุคลิกหน้าตา)

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) พบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความคาดหวังที่มีต่อนักแสดงละครแอ็คชั่นดังนี้

- นักแสดงหน้าใหม่
- นักแสดงที่มีประสบการณ์
- มีความสามารถในการแสดงละครแอ็คชั่น
- บุคลิกหน้าตาไม่จำเป็นต้องหล่อหรือสวยแต่ต้องเหมาะสมกับคาแรคเตอร์

### 5.5.6 ความคาดหวังที่มีต่อภาพและเทคนิคการถ่ายทำ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) พบว่า Generation C ทั้งสองกลุ่มมีความคาดหวังที่มีต่อภาพและเทคนิคการถ่ายทำดังนี้

- เพิ่มความสมจริงของ CGI
- เทคนิคถ่ายทำใหม่ๆ (มุมมองแบบ First person, Motion capture)
- สถานที่ถ่ายทำใหม่ๆ
- อยากเห็นการใช้อุปกรณ์รอบตัวแทนอาวุธ

## 5.6 อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคาดหวังและทัศนคติของกลุ่มผู้ชม Generation C โดยใช้เทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) ในการเก็บข้อมูล ด้านการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นจากกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็น Generation C ทั้งสองช่วงอายุมีการเปิดรับข่าวสารละครแอ็คชั่นจากทั้งสื่อโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก เนื่องจากอินเทอร์เน็ตสามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว มีการอัปเดตข้อมูลใหม่ๆตลอดเวลา รวมไปถึงการเข้าไปติดตามข้อมูลจากโซเชียลมีเดียทั้งทาง Facebook และ Instagram จากรูปแบบการเปิดรับข่าวสารที่มีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเปิดรับและติดตามข่าวสารจะสอดคล้องกับแนวคิด Generation C หรือ Connected Generation ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีการใช้งานสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารรวมไปถึงการเปิดรับข่าวสารต่างๆเป็นหลัก

นอกจากนั้น จากกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นกลุ่ม Generation C ที่มีช่วงอายุตรงกับ Gen Y หรือ Generation Y ซึ่งคน Gen Y มองตนเองว่าเป็นคนชอบใช้เทคโนโลยีในการช่วยทำงาน ต้องการการเรียนรู้ ชอบทำงานเป็นทีม มีสังคม ยอมรับความเปลี่ยนแปลงและมีความยืดหยุ่น ชอบงานที่ทำท้าทาย เน้นคุณภาพชีวิต สนใจความสำเร็จมากกว่าวิธีการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเกี่ยวกับ Generation ที่ผ่านมา (Howe & Strauss, 2000) ข่าวสารละครแนวแอ็คชั่นที่ผู้ให้ข้อมูลในกลุ่ม Generation C ให้ความสนใจมากที่สุด คือข่าวสารเกี่ยวกับนักแสดงเนื่องจากต้องการทราบข้อมูลส่วนตัวของนักแสดงรวมถึงความเหมาะสมกับบทบาทที่นักแสดงได้รับ ข่าวสารรองลงมาคือข้อมูลเกี่ยวกับบท พล็อตเรื่องและการดำเนินเรื่อง ด้วยความที่ Generation C มีรูปแบบพฤติกรรมที่ให้



ความสำคัญกับเรื่องของ Creative สนใจรายละเอียดและงานออกแบบที่ดูดีมีสไตล์ ดังนั้นข่าวสารเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายทำละครจึงเป็นหนึ่งในข่าวที่ Generation C ให้ความสนใจในการติดตาม

ถึงแม้สื่อโซเชียลมีเดียและออนไลน์จะมีความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารแต่ส่วนใหญ่มีการเลือกที่จะติดตามข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่น 1-3 วันภายในหนึ่งสัปดาห์ ทางด้านพฤติกรรมการรับชมละครและละครแนวแอ็คชั่นผู้ชมทั้งสองช่วงอายุมีความสนใจในแนวละครโทรทัศน์ที่หลากหลายโดยกลุ่ม Generation ที่มีอายุ 18-22 ปี มีการเลือกรับชมละครแนวแอ็คชั่นและคอมเมดี้ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มช่วงอายุนี้อยู่ยังอยู่ในช่วงระยะวัยรุ่น (Adolescent period) สอดคล้องกับทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของอีริกสันกล่าวได้ว่าเป็นช่วงที่ความรู้สึกเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเอง เข้าใจอัตลักษณ์ของตัวเอง รู้ว่าตัวเองต้องการอะไร มีความเชื่ออย่างไรและตนเองเป็นใคร ดังนั้นคนกลุ่มนี้จึงต้องการความแปลกใหม่ ความกระชับรวดเร็วตื่นเต้น และมีความคาดหวังเหตุและผลจากการนำเสนอละครแอ็คชั่นพร้อมทั้งรูปแบบที่มีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร เป็นหนึ่งในรูปแบบการระบุดีลักษณะในช่วงอายุนี้ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของอีริกสันกลุ่ม Generation C ที่มีอายุ 22-34 ปี จะชื่นชอบดูละครดราม่าและโรแมนติก โดยให้เหตุผลว่าละครดราม่าและโรแมนติกให้อารมณ์เนื้อหาละครเกี่ยวข้องกับความรักและความสัมพันธ์ในครอบครัว กลุ่มนี้เป็นช่วงระยะต้นของวัยผู้ใหญ่ (Early adult period) ระยะนี้เริ่มมีการนัดหมาย การแต่งงาน และชีวิตครอบครัว หรือทำงานกับผู้อื่นได้ หากสามารถบรรลุอัตลักษณ์ของตนเอง ก็จะสามารถสร้างและแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์อย่างสนิทสนมกับบุคคลอื่นซึ่งพฤติกรรมการรับชมละครสอดคล้องกับทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของอีริกสัน โดยแนวละครแอ็คชั่นที่ทั้งสองช่วงอายุชื่นชอบและรับชมคือละครแอ็คชั่นดราม่าและแอ็คชั่นคอมเมดี้ โดยให้เหตุผลว่าละครแอ็คชั่นดราม่าเป็นละครแอ็คชั่นที่ต่อสู้เพื่อความรักหรือเพื่อคนในครอบครัว นอกเหนือจากจะมีฉากแอ็คชั่นแล้วผู้ชมจะได้เห็นเรื่องราวความสัมพันธ์ของตัวละคร ส่วนละครแอ็คชั่นคอมเมดี้ให้ความสนุกสนานเครียดและให้อารมณ์ขันปนกับฉากต่อสู้ เป็นที่น่าสังเกตว่าจากการศึกษาในครั้งนี้พบว่าละครแนวแอ็คชั่นยังไม่ใช่ตัวเลือกหลักที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เลือกรับชมเป็นอันดับแรกเนื่องจากความไม่พอใจในหลายๆองค์ประกอบของละครแนวแอ็คชั่นที่นำเสนออยู่ในปัจจุบันซึ่งก็สอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า ส่วนใหญ่มีทัศนคติค่อนข้างลบต่อละครแนวแอ็คชั่น จึงส่งผลให้ไม่เกิดการรับชมละครแนวนี้เป็นประจำสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ ทัศนคติ คือ ตัวตัดสินพฤติกรรม เป็นความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบ เป็นสภาวะจิตใจในการพร้อมที่จะส่งผลกระทบต่อ การตอบสนองของบุคคลนั้นๆ ต่อบุคคลอื่นๆ ต่อวัตถุหรือต่อสถานการณ์ โดยที่ทัศนคตินี้สามารถเรียนรู้หรือจัดการได้โดยใช้ประสบการณ์ Gibson (2000, p. 102)

ด้านทัศนคติต่อละครแอ็คชั่นจากการศึกษาจะพบว่าส่วนใหญ่มีทัศนคติในเชิงลบต่อองค์ประกอบต่างๆในละครแอ็คชั่น ไม่ว่าจะเป็นด้านภาพหรือเทคนิคการถ่ายทำ โครงเรื่องหรือสาระ

ของเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง ด้านเสียงหรือภาษาหรือบทพูด ด้านตัวละครหรือผู้แสดงโดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในกลุ่ม Generation C ทั้งสองช่วงอายุให้เหตุผลที่สำคัญว่า บทละครไม่มีความซ้ำซ้อน สามารถเดาทิศทางได้ง่าย บทละครไม่มีการพัฒนาโดยส่วนใหญ่จะมีการดำเนินเรื่องในลักษณะที่คล้ายๆกันเช่นการขยาเสพติด แก๊งมาเฟีย ตามล่าหาสมบัติหรือการปราบปรามผู้มีอิทธิพล การที่รูปแบบการดำเนินเรื่องซ้ำๆทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจในประเด็นทัศนคติที่มีต่อนักแสดงในละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบันกลุ่มผู้ให้ข้อมูลให้เหตุผลว่านักแสดงนำไม่เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ ฝีมือในการแสดงฉากแอ็คชั่นยังไม่ดีเท่าที่ควร ควรจะพัฒนาฝีมือเพิ่มทักษะศิลปะการต่อสู้และการใช้อาวุธเพื่อให้เกิดความสมจริงมากกว่าที่เป็นอยู่ในส่วนของเทคนิคการถ่ายทำควรที่จะเพิ่มความสมจริงทางด้านการใช้ CGI และการใช้สถานที่ใหม่ๆในการถ่ายทำเนื่องจากสถานที่ถ่ายทำใช้ซ้ำซ้อนกันในละครแอ็คชั่นหลายเรื่อง เพิ่มเทคนิคการถ่ายทำใหม่เช่น Motion capture หรือมุมมองแบบ First person กล่าวได้ว่า Generation C เป็นกลุ่มที่ชอบความ Creative ชอบอะไรที่มีการออกแบบใหม่ๆที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวรวมไปถึงเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำละครซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิด Generation C เป็นที่น่าสังเกตว่า มีประเด็นหนึ่งที่ทำให้ข้อมูลในกลุ่ม Generation C รู้สึกพอใจและมีทัศนคติในเชิงบวก คือประเด็นด้านผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตละครแนวแอ็คชั่นโดยให้เหตุผลสำคัญว่า แต่ละค่ายที่ผลิตละครแนวแอ็คชั่นจะมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและแตกต่างกัน ผู้จัดและผู้กำกับหลายๆคนเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในวงการละครโทรทัศน์หรือมีประสบการณ์ทางด้านละครมานานทำให้กลุ่ม Generation C สนใจที่จะติดตามดูละครที่มีการผลิตจากค่ายละครต่างๆรวมไปถึงทีมผลิตรุ่นใหม่ในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลอยากจะทำให้การสนับสนุนและได้เห็นรูปแบบใหม่ๆในการนำเสนอละครแอ็คชั่น

ทั้งนี้กลุ่มคน Generation C มีการใช้สื่อออนไลน์ในการรับชมละคร ภาพยนตร์และซีรีส์จากต่างประเทศทำให้เกิดการเปรียบเทียบกับละครแนวแอ็คชั่นที่ออกอากาศในไทยสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติทัศนคติ คือ ตัวตัดสินพฤติกรรม เป็นความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบ เป็นสภาวะจิตใจในการพร้อมที่จะส่งผลกระทบต่อ การตอบสนองของบุคคลนั้นๆต่อบุคคลอื่นๆต่อวัตถุหรือต่อสถานการณ์ โดยที่ทัศนคตินี้สามารถเรียนรู้หรือจัดการได้โดยใช้ประสบการณ์ Gibson (2000, p. 102) แต่เป็นที่น่าสนใจว่าผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในกลุ่ม Generation C ถึงแม้ว่าส่วนใหญ่จะมีทัศนคติในเชิงลบต่อละครแอ็คชั่นในปัจจุบัน แต่กลุ่ม Generation C ทั้งสองช่วงอายุมีแนวโน้มที่จะรับชมละครแอ็คชั่นต่อไป โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทุกคนให้คำตอบไปในทิศทางเดียวกันว่าจะรับชมละครแอ็คชั่นต่อไป และต้องการที่จะแนะนำให้ผู้อื่นรับชม โดยให้เหตุผลสำคัญว่าจะติดตามชมหากละครแนวแอ็คชั่นมีการนำเสนออะไรใหม่ๆที่น่าสนใจและความคาดหวังว่าจะเห็นละครแนวแอ็คชั่นมีความพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้นทางด้านองค์ประกอบต่างๆ ทั้งเรื่องของภาพ บทละคร นักแสดงและเทคนิคการถ่ายทำ รวมไปถึงรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่พร้อมทั้งความสมจริงในละคร

กลุ่ม Generation C ตั้งใจที่จะติดตามชมละครแอ็คชั่นนั้น มาจากความคาดหวัง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความคาดหวัง ความคาดหวังของมนุษย์เป็นการคิดล่วงหน้าไว้ก่อน ซึ่งอาจจะไม่เป็นไปตามที่คิดไว้ แต่มีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล (สิริวรรณ อัครกุล, 2528} น. 1) โดยความคาดหวังของ Generation C ที่มีต่อองค์ประกอบต่างๆมีดังนี้ ความคาดหวังที่มีต่อตัวละคร แนวแอ็คชั่นต้องการบทและเนื้อหากำหนดำเนินเรื่องรูปแบบใหม่ๆอย่างเช่นละครแนวแอ็คชั่นรูปแบบ สืบสวนสอบสวน ต้องการจะเห็นบทละครที่มีความซับซ้อนและมีเงื่อนงำมากยิ่งขึ้น โดยให้เหตุผล สำคัญว่าละครแนวแอ็คชั่นมีการดำเนินเรื่องแบบเดิมๆ หลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการปราบปรามผู้มี อิทธิพลและยาเสพติด บทละครริเมคเยอะไม่มีอะไรแปลกใหม่ ความคาดหวังในการเพิ่มองค์ประกอบ บางส่วนในละครแอ็คชั่นดังนี้ เพิ่มความสมจริงละคร เพิ่มเพลงประกอบละคร เพิ่มบทบาทนักแสดง หญิงในละครแอ็คชั่น เพิ่มฉากต่อสู้และเพิ่มการค้นคว้าข้อมูลก่อนที่จะมีการนำเสนอในละครด้วย เหตุผลว่า รายละเอียดต่างๆ ในละครเป็นสิ่งสำคัญไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการแต่งหน้า การแต่งกายหรือ เทคนิคพิเศษต่างๆ ล้วนทำให้ละครเกิดความสมจริงและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับละคร

การที่ผู้ชม Generation C ให้ความสำคัญกับเรื่องความสมจริงเนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่ เชื่อมต่อเข้ากับสื่อออนไลน์ตลอดทำให้เห็นผลงานละครและภาพยนตร์จากประเทศตะวันตกจึงเกิด การเปรียบเทียบและให้ความสำคัญกับความสมจริงในละคร การเพิ่มบทบาทนักแสดงหญิงเพื่อแสดง ให้เห็นถึงความสามารถในตัวผู้หญิงเองที่มีความสามารถและไม่จำเป็นต้องขอความช่วยเหลือจากผู้ชายและความคาดหวังที่อยากจะให้ผู้ผลิตค้นหาข้อมูลต่างๆที่ถูกต้องก่อนที่จะมีการนำเสนอไม่ว่าจะเป็น เรื่องการปฐมพยาบาลการให้ความรู้ในเรื่องต่างๆควรให้ความสำคัญในเรื่องนี้เพื่อไม่ให้ผู้ชมได้รับความรู้ที่ผิด ความคาดหวังที่อยากให้ลดองค์ประกอบลงคือ ลดฉากล้วงระเบิดทางเพศ ลดเอฟเฟกต์ระเบิด ลดคำหยาบคาย ลดการใช้นักแสดงซ้ำซ้อนและลดการใช้ตัวแสดงที่ไม่จำเป็น โดยให้เหตุผล ผลสำคัญว่าฉากล้วงระเบิดทางเพศเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีและเป็นเหมือนการตอกย้ำค่านิยมที่ผิดให้กับ สังคมไทย ต้องการให้ลดฉากระเบิดเนื่องจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าใช้ ระเบิดพรวดเพื่อและเยอะเกิน มีการใช้นักแสดงนำซ้ำๆกันหลายเรื่องจนทำให้หมดความสนใจในละคร ความคาดหวังที่มีต่อนักแสดงผู้ให้ข้อมูลในกลุ่ม Generation C ส่วนหนึ่งอยากเห็นนักแสดงละครแนว แอ็คชั่นหน้าใหม่ ที่มีความสามารถในการแสดงละครโดยเฉพาะแสดงฉากแอ็คชั่น นักแสดงไม่ จำเป็นต้องหน้าตาหล่อหรือว่าสวยแต่ต้องเหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ อีกส่วนหนึ่งอยากเห็น นักแสดงที่มีประสบการณ์ในวงการบันเทิงมาอยากยาวนานมารับบทละครแนวแอ็คชั่นเพราะเชื่อมั่นในฝีมือการแสดง ความคาดหวังที่มีต่อภาพและเทคนิคการถ่ายทำ ต้องการที่จะเห็นสถานที่การถ่ายทำ ใหม่ๆทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศ ต้องการเห็นความสมจริงและการพัฒนาของ CGI หรือ การใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกในละครแนวแอ็คชั่นรวมถึงการใช้เทคนิคการถ่ายทำใหม่ๆเช่น Motion capture มุมมองแบบ First person เป็นที่น่าสังเกตว่า Generation C เป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบ

เทคโนโลยีความ Creative และ Control ซึ่งไม่ได้ทุ่มเททุกอย่างให้กับหน้าที่การทำงานแต่ต้องการที่จะสร้างสมดุลระหว่างงานและการพักผ่อนท่องเที่ยว ดังนั้นการที่ Generation C ทั้งสองช่วงอายุต้องการให้มีการใช้สถานที่ใหม่ๆในการถ่ายทำรวมไปถึงการนำเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ถ่ายทำจึงสอดคล้องกับแนวคิด Generation C

จากผลการศึกษาจะเห็นได้ว่า ผู้ชมละครแนวแอ็คชั่นในกลุ่ม Generation C ส่วนใหญ่มีทัศนคติในเชิงลบ แต่มีแนวโน้มพฤติกรรมที่จะรับชมละครแนวแอ็คชั่นต่อไป เนื่องจากความคาดหวังว่าละครแนวแอ็คชั่นจะมีความพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้นและกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่ต้องการความสมจริง โดยมีเหตุผลสนับสนุน ไม่อยากให้มีภาพความรุนแรงทางเพศ ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นคนรุ่นใหม่ที่จะมักหาข้อมูลในเรื่องต่างๆก่อนจะเชื่อหรือตัดสินใจ ทั้งนี้ จากงานวิจัยที่นำมาประกอบการศึกษาในครั้งนี้ ซึ่งเป็นการศึกษาฝ่ายผู้ส่งสาร ที่ได้ระบุถึงปัจจัยสำคัญในการผลิตละครว่าคือความต้องการของผู้ชม ดังนั้นประเด็นเหล่านี้ควรนำไปพิจารณาในการผลิตละครแนวแอ็คชั่น

## 5.7 ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา

จากผลการศึกษาเรื่อง"ความคาดหวังและทัศนคติของผู้ชมในกลุ่ม Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่น" มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. จากการศึกษาพบว่าผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในกลุ่ม Generation C ทั้งสองช่วงอายุคือช่วงอายุ 16-22 ปี วัยเรียนและช่วงอายุ 23-34 ปี วัยทำงาน มีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นจากสองสื่อเป็นหลักคือสื่อโทรทัศน์ (สื่อดั้งเดิม) และสื่อออนไลน์ (สื่อใหม่) ถึงแม้ว่า Generation C จะมีพฤติกรรมเชื่อมต่อกับสื่อออนไลน์ตลอดเวลาแต่ว่าสื่อเก่าอย่างสื่อโทรทัศน์ก็ยังคงเป็นสื่อที่ผู้ชม Generation C ให้ความสำคัญและติดตามดังนั้นการนำเสนอข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับละครแนวแอ็คชั่นควรให้ความสำคัญกับสื่อทั้งสองประเภท โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สำหรับสื่อออนไลน์นั้นผู้สนทนากลุ่ม ติดตามข่าวสารจาก อินสตาแกรม เฟสบุ๊ก เป็น ดังนั้นการส่งข่าวสารเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเรื่องที่น่าจะให้ความสำคัญไม่น้อย

"ดูข่าวละครแอ็คชั่นจากข่าวบันเทิงทางทีวีชอบดูตอนที่นักข่าวสัมภาษณ์นักแสดง นอกเหนือจากที่ติดตามทางทีวี ยังรู้ข่าวมาจากอินสตาแกรมและเฟสบุ๊กของผู้จัดและนักแสดงเค้าจะมีโฆษณาในอินสตาแกรม ว่าตอนนี้อยู่ที่ไหนทำอะไรอยู่"

2. จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในกลุ่ม Generation C แม้จะระบุว่าไม่ค่อยได้รับชมละครแนวแอ็คชั่น ทั้งนี้เนื่องมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อละครแนวแอ็คชั่นที่ผ่านมา แต่อย่างไรก็ตามทั้งหมดก็ระบุว่าจะมีการติดตามละครแนวแอ็คชั่น หากมีการปรับปรุงในองค์ประกอบต่างๆ ที่ได้ระบุ

ในงานวิจัย ดังนั้นกล่าวได้ว่ากลุ่ม Generation C น่าจะเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ผลิตละครควรให้ความสนใจต่อไป

3. จากการศึกษาพบว่าผู้ให้ข้อมูลในกลุ่ม Generation C ส่วนใหญ่มีทัศนคติค่อนข้างไปในเชิงลบต่อละครแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน เนื่องจากไม่พอใจองค์ประกอบต่างๆในละครแอ็คชั่นเช่นด้านภาพหรือเทคนิคการถ่ายทำ โครงเรื่อง สารของเรื่องหรือเนื้อหาของเรื่อง ด้านเสียงภาษา ตัวละครหรือผู้แสดง เสียงหรือบทพูด ในเรื่องของบทที่ไม่มีพัฒนาสามารถคาดเดาเนื้อเรื่องของละครได้ง่าย ความไม่สมจริงของภาพและเทคนิคการถ่ายทำ การคัดเลือกนักแสดงที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับรวมไปถึงความสามารถในการแสดงละครแอ็คชั่นที่ยังไม่มีความพัฒนา ถึงแม้ว่าส่วนใหญ่จะมีทัศนคติค่อนข้างไปในเชิงลบแต่ว่าทั้งหมดมีความตั้งใจที่จะชมละครแอ็คชั่นและตั้งใจที่จะแนะนำละครแนวแอ็คชั่นให้ผู้อื่นได้รับชม เนื่องจากความคาดหวังว่าละครแนวแอ็คชั่นจะพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น ดังนั้นหากมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิตละครให้ตรงกับความต้องการของกลุ่ม Generation C ก็น่าจะทำให้กลุ่มเหล่านี้หันมารับชมละครแอ็คชั่นต่อไป

4. จากการศึกษาในประเด็นของทัศนคติที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นพบว่า แม้ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ไม่พอใจต่อองค์ประกอบต่างๆของละครแอ็คชั่นดังที่กล่าวไปข้างต้น แต่ประเด็นหรือองค์ประกอบที่ส่วนใหญ่พอใจและจดจำได้คือผู้ผลิตละครในค่ายต่างๆ เป็นที่น่าสังเกตว่าส่วนใหญ่สามารถระบุถึงจุดเด่น (Position) ของแต่ละค่าย ดังนั้นผู้ผลิตในค่ายต่างๆโดยเฉพาะละครแนวแอ็คชั่นควรที่จะสร้างจุดเด่น (Position) ให้โดดเด่นและแตกต่างจากค่ายอื่นๆ เพื่อที่จะสามารถสร้างความดึงดูดความสนใจของผู้ชมละครต่อไปในอนาคต

5. จากการศึกษาพบว่าผู้สนทนากลุ่ม Generation C มีความคาดหวังที่จะเห็นการพัฒนาของละครแนวแอ็คชั่นในองค์ประกอบต่างๆดังนี้ ต้องการชมละครแนวแอ็คชั่นรูปแบบสืบสวนสอบสวนและการนำเสนอบทละครในรูปแบบใหม่ๆและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ความมีเหตุผลในละคร การนำเสนอข้อมูลประกอบฉากที่ถูกต้องในละคร เช่น การปฐมพยาบาลหรือการความรู้ในเรื่องต่างๆ เป็นต้น เพิ่มความสมจริงของคอมพิวเตอร์กราฟฟิก รวมถึงเพิ่มความหลากหลายของสถานที่ในการถ่ายทำ ลดฉากลวงละเมียดทางเพศ เพิ่มบทบาทนักแสดงหญิงในละครแอ็คชั่นและนักแสดงนำที่มีความสามารถในการแสดงละครและแสดงฉากแอ็คชั่นโดยเฉพาะ ประเด็นเหล่านี้ควรนำไปพิจารณาในการผลิตละครแนวแอ็คชั่นในอนาคต

## 5.8 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยศึกษาความคาดหวังและทัศนคติจากจำนวนผู้ให้ข้อมูลที่มากขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลมาสนับสนุนข้อมูลเกี่ยวกับความคาดหวังและทัศนคติของกลุ่มคน Generation C ที่มีต่อละครแนวแอ็คชั่นได้อีกด้วย จะทำให้ได้ข้อมูลมาเปรียบเทียบและได้ข้อมูลในเชิงลึกมากขึ้น

2. การศึกษาครั้งนี้ได้มีการศึกษากลุ่ม Generation C สองช่วงอายุ 18-22 ปี และ 23-34 ปีที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครโดยเป็นผู้ที่มีการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่า ดังนั้นในการศึกษาในครั้งต่อไปน่าจะมีการศึกษากลุ่มผู้ให้ข้อมูล (Key informant) อื่นๆเช่น กลุ่มที่อยู่ในภูมิภาคอื่นๆของประเทศ กลุ่มช่วงวัยอื่นๆเช่นกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งจะเป็นกลุ่มประชากรที่มากที่สุดในอนาคตอันใกล้หรือกลุ่มผู้ชมในภูมิภาคอาเซียนเพื่อให้สอดคล้องกับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปัจจุบัน

## เอกสารอ้างอิง

### หนังสือและบทความในหนังสือ

- ธีระพร อูวรรณโณ. (2535). เจตคติ: การศึกษาตามแนวทฤษฎีหลัก. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปนัดดา ธนสถิตย์. (2531). *ละครโทรทัศน์ไทย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### วิทยานิพนธ์

- ศุกุลวัฒน์คนมารศ. (2557). *การบริหารจัดการรายการละครโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล*. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). สถาบันกันตนา.
- เมทินี ทองศรีเกตุ. (2552). *พฤติกรรมการดูละครทางโทรทัศน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อโนชาศิลารัตน์ตระกูล. (2549). *ปัจจัยการสร้างละครเพื่อการแข่งขันในตลาดละครโทรทัศน์ : กรณีศึกษาสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อ.ส.ม.ท. และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7*. (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฤทธิ์ดำรงค์ แก้วขาว. (2552). *การสื่อสารเพื่อการจัดการภาวะวิกฤติของผู้ผลิตละครโทรทัศน์*. (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชิษณุกร พรภาวิชัย. (2540). *ความคาดหวังของประชาชนที่มีต่อบทบาทการจัดการทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นของสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบล : กรณีศึกษาจังหวัดแพร่*. (วิทยานิพนธ์สังคมศาสตรมหาบัณฑิต). มหาลัยมหิดล, สาขาสิ่งแวดล้อม.
- รินลณี ศรีเพ็ญ. (2546). *การบริหารงานของบริษัทผู้ผลิตรายการละครโทรทัศน์*. (วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

## สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความคาดหวัง. สืบค้นจาก [http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Expectancy\\_Theory.htm](http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Expectancy_Theory.htm). เมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2559.

แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C. สืบค้นจาก <https://my.sony.co.th/mysonynew/MyUpdate/484.aspx>. เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2559.

ประเภทของภาพยนตร์แอ็คชั่น. (2558). สืบค้นจาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_film) เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2559.

พิสิษฐ์ จง. (2558). ทฤษฎีความคาดหวังของวรูม. สืบค้นจาก <http://www.pisitzhong.com/vroom-expectancy-theory/>. เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2559.

พฤติกรรมของกลุ่มคนGenC. (2558). สืบค้นจาก <http://www.zocialinc.com/zocialinsight/genc.htm>. เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2559.

เมนเทอร์ดูบศักดิ์. (2558). เรตติ้งละครไทยเฉลี่ย ปี2558. สืบค้นจาก <http://pantip.com/topic/34572721>. เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2559.

Erik H. Erikson. ทฤษฎี Psychosocial development. สืบค้นจาก [http://www.baanjomyut.com/library\\_2/extension1/concepts\\_of\\_developmental\\_psychology/01\\_5.html](http://www.baanjomyut.com/library_2/extension1/concepts_of_developmental_psychology/01_5.html). เมื่อวันที่ 13 กรกฎาคม 2559.

Funny. (2558). พฤติกรรมการเชื่อมต่อสังคมออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.e-toyotaclub.net/site/Life-style/Lifestyle-Detail/ID/1614/-5C-5-C-Generation-PR>. เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2559.

## books

Gibson. (2000). *Organization Behavior, Structure, Processes*. The McGraw-Hill Companies, Inc.2000.

Vroom, H. V. (1964). *Work and Motivation*. New York: Wiley and Sons.



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายคหบดี กัลย์จาฤก
วันเดือนปีเกิด	12 กันยายน 2531
วุฒิการศึกษา	คณะนิเทศศาสตร์ สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปีการศึกษา 2555
ตำแหน่ง	Executive Producer feature films and foreign production บริษัท ป้าสั่งย่าสอน จำกัด.

