

พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ
ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญาานิพนธ์
ของ
อานนท์ เตชะธนะวัฒน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
กุมภาพันธ์ 2551

พฤติกรรมกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ
ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ
ของ
อานนท์ เตชะธนะวัฒน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
กุมภาพันธ์ 2551

อานนท์ เตชะธนะวัฒน์. (2550). พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิต
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปริญญาโท. วท.ม. (การจัดการ
นันทนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร. ทรงพล ต่อนี้

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของ
นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ เป็นนิสิตระดับ
ปริญญาตรี จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีลักษณะเป็นแบบสอบถาม มี
5 ตอน คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับ ข้อมูลทั่วไป พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์เพื่อ
นันทนาการ พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์
เพื่อนันทนาการ และพฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ มีลักษณะเป็นมาตราส่วน
ประมาณค่า 3 ระดับ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ
การทดสอบไค-สแควร์ (chi-square test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อ
นันทนาการ ดังนี้

1. นิสิตส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ มากกว่า 2 เรื่องต่อเดือน
มีการชมภาพยนตร์กับเพื่อน มีการชมภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์ มีการชมสื่อภาพยนตร์จากโรง
ภาพยนตร์ มีการชมภาพยนตร์ในวันเสาร์ – อาทิตย์ มีการชมภาพยนตร์ในช่วงเวลา 14:00 น. -
22:00 น. ชื่นชอบภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ชื่นชอบระบบเสียงในฟิล์ม บรรยายภาษาไทย และชื่นชอบ
แนวภาพยนตร์ ดลก ขบขัน เด็ก และการ์ตูน
2. พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการที่เหมาะสม โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง
3. นิสิตเพศชายและหญิง มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ โดยชม
ภาพยนตร์ต่อเดือน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนกลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้น
ปีที่ศึกษา ผลการเรียน และสถานที่ศึกษา แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อ
นันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

THE MOVIE VIEWING BEHAVIOR FOR RECREATION OF
UNDERGRADUATE STUDENTS SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

AN ABSTRACT
BY
ARNON TECHATHANAWAT

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Science Degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University
February 2008

Arnon Techathanawat. (2007). *The Movie Viewing Behavior for Recreation of Undergraduate Students Srinakharinwirot University*. Master thesis, M.S.(Recreation Management). Bangkok : Graduate School Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Asst. Prof. Kanokvadee Puingpotong, Asst. Prof. Dr.Songpol Tornee.

The purpose of this research were to study and prepare the movie viewing behavior for recreation of undergraduate students Srinakharinwirot University. The samples were 400 undergraduate students. The instrument for data collection was questionnaires, included five parts such as general information of the samples, the general movie viewing behavior, the before movie viewing behavior, during movie viewing behavior and afterwards movie viewing behavior with three rating scales. The percentage, arithmetic mean, standard deviation and chi-square test at 0.05 significant level were applied for data analysis.

The results of were as follows:

1. Most Undergraduate students watched more than 2 movies per month, watched the movie with friend, watched the movie at the theatre. watched the movie media from the theatre, watched the movie at weekend, watched the movie during 02:00 – 10:00 PM, watched the Hollywood movie, watched the foreign movie with sound track & Thai subtitle and liked the comedy, childrens / kid / family and animated genre.
2. The appropriate movie viewing behavior for recreation of undergraduate students Srinakharinwirot University were in medium level.
3. The Undergraduate Students with difference of sex had significantly difference in movie viewing behavior but no significantly difference were founded among undergraduate students with difference of major group of education, year of study, GPA and campus.

ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญานิพนธ์
ของ
อานนท์ เตชะธนะวัฒน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนั้นหนาการ
กุมภาพันธ์ 2551
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ
ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ของ

อานนท์ เตชะธนะวัฒน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวิทย์ พึ่งโพธิ์ทอง)

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อณี)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวิทย์ พึ่งโพธิ์ทอง)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อณี)

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณีน นาวิกานาญจน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์และให้คำแนะนำเป็นอย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกทวี พึ่งโพธิ์ทอง ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อนี้ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.อารมณีนาวากาญจน์ กรรมการสอบปริญญานิพนธ์ที่แต่งตั้งเพิ่มเติม ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือ คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ ตลอดจนการแก้ไขในข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยดีมาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์ รองศาสตราจารย์ จุฑามาศ เทพชัยศรี นายดำรงค์ สุชีสมบุญ ผู้จัดการ ร้านไล่ออนเรคคอร์ด สาขา ปีกซี สุขสวัสดิ์ และ นางสาววันทนี นิลคง ผู้จัดการ ร้านมีเดีย เน็ตเวิร์ก สาขา เทสโก้ โลตัส บางปะกอก ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ รวมทั้ง คณาจารย์และเจ้าหน้าที่ ประจำภาควิชาสันทนการ ทุกท่านที่ให้คำแนะนำในการทำวิจัยครั้งนี้ ตลอดจนนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม เป็นอย่างดียิ่ง

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ นายพงษ์เทพ เจียรนวนนท์ รองประธานกรรมการเครือเจริญโภคภัณฑ์ บริษัท เครือเจริญโภคภัณฑ์ จำกัด ผู้สนับสนุนค่าใช้จ่ายในการศึกษา ในระดับบัณฑิตศึกษาในครั้งนี้ และขอโน้มระลึกถึงพระคุณมารดา ที่ได้ดูแล เลี้ยงดู ให้การศึกษา อบรมแก่ผู้วิจัย อย่างดีมาโดยตลอด

อานนท์ เตชะธนะวัฒน์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	3
ตัวแปรที่จะศึกษา	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
สมมติฐานในการวิจัย	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ	7
ความเป็นมาของกิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย	8
ความสำคัญของสถานที่นันทนาการ	9
ลักษณะ จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ	9
นันทนาการเพื่อความบันเทิง	11
แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม	13
พฤติกรรม	13
พฤติกรรมการชมภาพยนตร์	20
พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ	22
ภาพยนตร์	22
ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ในต่างประเทศ	22
ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ในประเทศไทย	24
แนวของภาพยนตร์ในปัจจุบัน	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
งานวิจัยในต่างประเทศ	32
งานวิจัยในประเทศไทย	33

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย	37
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	37
ประชากร	37
กลุ่มตัวอย่าง	37
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	39
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	40
การหาคุณภาพเครื่องมือ	40
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	41
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	41
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	42
การวิเคราะห์ข้อมูล	42
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
5. สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	58
ความมุ่งหมายของการวิจัย	58
วิธีดำเนินการวิจัย	58
ประชากร	58
กลุ่มตัวอย่าง	58
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล	59
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	59
สรุปผลการวิจัย	59
อภิปรายผล	60
ข้อเสนอแนะ	63
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	63

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	64
ภาคผนวก.....	69
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	80

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แนวภาพยนต์ที่ตรงข้ามกัน.....	26
2 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม กลุ่มสาขาวิชา.....	38
3 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ จำแนกตามคณะ.....	38
4 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำแนกตามคณะ.....	38
5 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ และสุขภาพ จำแนกตามคณะ.....	39
6 จำนวนและร้อยละของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ ลักษณะโดยทั่วไป.....	43
7 จำนวนและร้อยละของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์.....	44
8 จำนวนและร้อยละของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับแนวภาพยนต์ที่ชอบ.....	48
9 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (n=400).....	50
10 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (n=400).....	51
11 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (n=400).....	52
12 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมทุกด้าน (n=400).....	54

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
13 ตารางทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม เพศ.....	55
14 ตารางทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม กลุ่มสาขาวิชา.....	55
15 ตารางทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม ระดับชั้นปีที่ศึกษา.....	56
16 ตารางทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม ผลการเรียน.....	56
17 ตารางทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม สถานที่ที่ศึกษา.....	57

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

6

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันในสังคมไทย มีการเปลี่ยนแปลงจากอดีตไปอย่างมาก อันเนื่องมาด้วย วิทยาการ เทคโนโลยี สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตด้านต่าง ๆ แต่ยังมีสิ่งหนึ่งที่ทุกคนยังให้ความสำคัญอย่างยิ่ง นั่นคือ การศึกษา การศึกษา เป็นสิ่งที่จะสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตคนไทย ให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ตลอดจนมีความมั่นคงในการดำรงชีวิตได้อย่างแท้จริง ดังนั้น การศึกษาจึงเป็นหนึ่งในเป้าหมายที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ ตามแนวทางในการพัฒนาประเทศ ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2550: ออนไลน์) ทั้งนี้ การให้การศึกษาจึงมุ่งพัฒนาบุคคลให้เป็นทรัพยากรที่มีประสิทธิภาพของประเทศ

โดยผู้ที่ศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จะถูกเรียกว่า “นิสิต” ซึ่งพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 593) ให้ความหมาย คำว่า นิสิต คือ ผู้ที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย ในการศึกษาของนิสิตนั้น ควรให้ความสำคัญทั้ง 2 ด้าน คือ สุขภาพจิต และ วิชาความรู้ มิใช่แต่มุ่งรับวิชาความรู้แต่เพียงอย่างเดียว โดยลืมนึกถึงสุขภาพจิต อาจทำให้นิสิตเกิดภาวะความเครียดเรื้อรังต่อร่างกายและจิตใจ ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามีประสิทธิภาพลดลง

ในการศึกษานั้น คุณภาพและประสิทธิภาพของนิสิตจึงเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้นิสิตต้องมีสมรรถภาพที่ดีทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ การที่จะทำให้นิสิตมีความพร้อมทางด้านร่างกายนั้น เกิดจากการออกกำลังกาย การพักผ่อนที่เพียงพอ การดูแลสุขภาพตลอดจน การบริโภคที่ได้รับสารอาหารครบถ้วนตามความต้องการของร่างกาย แต่การที่จะทำให้มีความพร้อมทางด้านจิตใจนั้น ต้องเกิดจากการที่นิสิตกระทำและเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างเพียงพอ ซึ่งกิจกรรมนันทนาการนั้นมีคุณลักษณะดังนี้ เป็นกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง ปราศจากภารกิจ โดยการเข้าร่วมอย่างสมัครใจและไม่มีการบังคับ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมอันดีงาม และส่งเสริมการพัฒนาให้เกิดความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ซึ่งจะช่วยส่งผลสนับสนุนให้นิสิตมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพได้อย่างดี กิจกรรมนันทนาการจึงมีความสำคัญ ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการผ่อนคลายจากภาวะความตึงเครียดจากการศึกษา ซึ่งปัจจุบันสถานศึกษาในระดับอุดมศึกษา ได้แก่ มหาวิทยาลัย จึงมีการจัดเตรียมสถานที่ให้นิสิตในการประกอบกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เพื่อรองรับกิจกรรมตามความต้องการของนิสิต เช่น สนามฟุตบอล โรงยิมเนเซียม สนามบาสเก็ตบอล สำนักรหัสสมุดกลาง สระ

ว่ายนํ้า เป็นต้น รวมถึงสถานที่ที่เป็นแหล่งนันทนาการในชุมชนที่นิสิตสนใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ได้

การชมภาพยนตร์เป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะของเป็นเรื่องราว หลายแนวอาจจะทำให้เกิด อิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้ชมเป็นอย่างสูงโดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น เช่น ก่อให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรม จากที่ได้การรับชมภาพยนตร์ เช่น เรื่องราวของความรักชาติ ความกล้าหาญ ความรัก ความเสียสละ หรือ การนำแนวคิดหรือสิ่งที่ได้จากการชมภาพยนตร์เป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากนี้แล้ว การชมภาพยนตร์ก็มียอดมากขึ้น รวมถึงการปฏิบัติตาม ในการชมภาพยนตร์ของนิสิต เช่น การมีพฤติกรรมการสูบบุหรี่ในภาพยนตร์ โอกาสที่เยาวชนไทยจะถูกกระตุ้น เฝ้า ให้เกิดความอยากลองสูบบุหรี่โดยไม่รู้ตัวที่อาจเกิดขึ้นได้ง่าย (เสาวลักษณ์. 2546: ออนไลน์)

ภาพยนตร์บางเรื่อง นอกจากการชมเพื่อนันทนาการแล้วยังสามารถนำไปเป็นสื่อการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เช่น ภาพยนตร์ “สุริโยไท” ที่เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ดังที่หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล (ตามรอยสุริโยไท : เบื้องหลังบันทึกจากใจผู้ร่วมแสดงสุริโยไท. 2544:8) ได้รับสั่งถึง แรงบันดาลใจ การสร้างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ “สุริโยไท” ว่า “ผมอยากจะสร้างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์สักชุดหนึ่งที่ทำให้คนไทยได้รู้จักเรื่องราวในประวัติศาสตร์ เพราะประวัติศาสตร์กลายเป็นเรื่องที่เราลืม ๆ ไปแล้ว ผมไม่ได้ว่าคนไทยให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์น้อยลง เพราะที่จริงไม่ได้ให้ความสำคัญเลย แม้กระทั่งในโรงเรียนเดี๋ยวนี้ ยังไม่มีวิชาประวัติศาสตร์เหลืออยู่ กลายเป็นวิชา สปช. (สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต) เด็กสมัยนี้ไม่รู้หรอกว่าเราเป็นใคร มาจากไหน ซึ่งค่อนข้างแย่ ทุกประเทศในโลกเขามีประวัติศาสตร์กัน การที่เราไม่มีประวัติศาสตร์ก็เหมือนกับว่า เราไม่มีอนาคต” ซึ่งสอดคล้องกับ พจิตร กุลละวณิชย์ (“เสมา2” งงเด็กไทยไม่รู้จักพระนเรศวร. 2550: 23) กล่าวไว้ว่า “การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนทุกระดับชั้นที่ลดน้อยลงมาก ทำให้ไม่รู้จักรั้วแม่แต่สมเด็จพระนเรศวรมหาราชมารู้จักก็ตอนที่สร้างเป็นภาพยนตร์แล้ว รวมถึงพันท้ายนรสิงห์ก็รู้จักว่าเป็นน้ำพริกยี่ห้อหนึ่งเท่านั้น” และสอดคล้องกับ วราภรณ์ สามโกเศศ (“เสมา 2” งงเด็กไทยไม่รู้จักพระนเรศวร. 2550: 23) กล่าวไว้ว่า “ควรมีการกำหนดเนื้อหาที่จำเป็นขั้นต่ำว่าเด็กควรเรียนอะไรบ้าง เพื่อรักษาความเป็นตัวตนอัตลักษณ์ของชาติและสังคมไทย เพื่อให้เด็กไทยมีความตระหนักถึงความสำคัญในประวัติศาสตร์ชาติไทย เพราะประเทศที่พัฒนาแล้วทุกประเทศจะสอนให้เด็กได้รู้ถึงประวัติศาสตร์และความเป็นมาของชาติตัวเอง มีเช่นนั้นบางโรงเรียนที่ไม่สนใจก็จะมองข้าม” จากตัวอย่าง ภาพยนตร์ถือเป็นสิ่งบันเทิงที่ให้ความรู้กับผู้ที่ได้รับชม ที่เข้าใจได้ง่ายกว่าเอกสาร ตำราเรียน ที่มีแต่ตัวอักษร แต่ภาพยนตร์มีภาพพร้อมคำบรรยายประกอบ จึงสามารถสร้างความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เป็นประวัติศาสตร์ให้กับผู้ที่รับชมได้เป็นอย่างดี

ในแต่ละคนก็จะมีพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ที่แตกต่างกันไปตามความชื่นชอบของตน โดยภาพยนตร์นั้นสามารถหาชมได้จากโรงภาพยนตร์ ร้านเช่าวิดีโอ สถานีโทรทัศน์ และที่สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ยังมีบริการให้ยืมวิดีโอซีดี และดีวีดีภาพยนตร์

จัดเตรียมไว้สำหรับให้บริการนิสิตผู้มาใช้บริการสำนักหอสมุดกลาง ซึ่งนิสิตจะชม ณ สำนักหอสมุดกลาง หรือ ยืมกลับไปชมที่บ้านได้

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการศึกษา พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งผลการศึกษาครั้งนี้ สามารถใช้เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าสำหรับผู้สนใจ ได้ต่อไป รวมทั้งเป็นข้อมูลสำหรับสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อใช้ในการจัดหาภาพยนตร์ตามความต้องการและความสนใจของนิสิต ต่อไป

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตัวแปร เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และสถานที่ศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการศึกษา พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำข้อมูลจากการศึกษาไปใช้ เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อสามารถใช้เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าสำหรับผู้สนใจ ได้ต่อไป รวมทั้งเป็นข้อมูลสำหรับสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อใช้ในการจัดหาภาพยนตร์ตามความต้องการและความสนใจของนิสิต

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยกำหนดขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าไว้ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระดับ ปริญญาตรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 11,327 คน (กองบริการการศึกษา)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โดยใช้วิธีการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ของ ยามาเน่

(ยุท ใไทยวรรณ. 2548: 79 อ้างถึง Yamane Taro. 1973: 125) ที่จำนวนประชากร 11,327 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 386 คน แต่เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูล ผู้วิจัยจึงจะเก็บข้อมูล จำนวน 400 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดย การสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling)

ตัวแปรที่จะศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่

1.1 เพศ

1.1.1 ชาย

1.1.2 หญิง

1.2 กลุ่มสาขาวิชา

1.2.1 กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

1.2.2 กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1.2.3 กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และสุขภาพ

1.3 ระดับชั้นปีที่ศึกษา

1.3.1 ชั้นปีที่ 1

1.3.2 ชั้นปีที่ 2

1.3.3 ชั้นปีที่ 3

1.3.4 ชั้นปีที่ 4

1.4 ผลการเรียน

1.4.1 ต่ำกว่า 2.51

1.4.2 2.51 – 3.00

1.4.3 3.01 ขึ้นไป

1.5 สถานที่ศึกษา

1.5.1 ประสานมิตร

1.5.2 องค์กรักษ์

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ หมายถึง รูปแบบการแสดงออกของนิสิตในด้านต่าง ๆ ต่อภาพยนตร์ โดยเกิดจากสิ่งเร้า สิ่งกระตุ้นหรือแรงจูงใจ ที่จะก่อให้เกิดการชมภาพยนตร์ ทั้งก่อนชมภาพยนตร์ ระหว่างชมภาพยนตร์ และหลังชมภาพยนตร์ เช่น จำนวนภาพยนตร์ที่ชม ผู้ที่ชมด้วยสถานที่ชม สื่อภาพยนตร์ ค่าใช้จ่าย วันและเวลาในการชมภาพยนตร์ ภาพยนตร์ไทย-ต่างประเทศ ระบบเสียงบรรยาย ประเภทภาพยนตร์ เป็นต้น

1.1 พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์ หมายถึง การกระทำต่าง ๆ โดยเกิดจากสิ่งเร้า สิ่งกระตุ้นหรือแรงจูงใจ ที่เกิดขึ้นก่อนที่ได้ชมภาพยนตร์ ได้แก่ การหาข้อมูล-ข่าวสารของภาพยนตร์ การชมภาพยนตร์ตัวอย่าง อ่านเนื้อเรื่องย่อ ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์จากสื่อโฆษณา การตรวจสอบรอบฉายในโรงภาพยนตร์ การตรวจสอบวันเวลาในการออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ การตรวจสอบวันในการวางจำหน่ายหรือเช่าของภาพยนตร์

1.2 พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์ หมายถึง การกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการชมภาพยนตร์ ได้แก่ การรับประทานทานขนมขบเคี้ยวหรือเครื่องดื่ม การนอนหลับ การคุยโทรศัพท์ การพูดคุยเกี่ยวกับภาพยนตร์กับผู้ที่ชมด้วย การจดจำเนื้อเรื่อง-เรื่องราวของภาพยนตร์

1.3 พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์ หมายถึง การกระทำต่าง ๆ อันเป็นผลจากภาพยนตร์ ซึ่งเกิดขึ้นหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์แล้ว โดยจะแสดงออกมาทันทีหรือแสดงออกมาภายหลังก็ได้ การซื้อของที่ระลึกเกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น แก้วน้ำ รูปภาพโปสเตอร์ การชมภาพยนตร์ซ้ำ การวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์ที่ได้ชม การติดตามข่าวสารของภาพยนตร์ที่ได้ชม และการเลียนแบบภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย ทรงผม บุคลิก ท่าทาง คำพูด นำข้อคิดที่ได้จากการชมภาพยนตร์มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

2. พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ หมายถึง จำนวนภาพยนตร์ที่นิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชมต่อเดือน นิสิตที่มีการชมภาพยนตร์ในแต่ละเดือน ถ้าชมจำนวนมากก็จะผ่อนคลายความตึงเครียดได้มาก ถ้าหากชมในจำนวนน้อยก็จะผ่อนคลายความตึงเครียดได้น้อย และถ้าหากไม่ได้ชมภาพยนตร์ ก็จะไม่สามารถนำภาพยนตร์มาช่วยในการผ่อนคลายได้เลย

3. ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์ที่นิสิต ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ชมเพื่อนันทนาการ ซึ่งมีการดูในโรงภาพยนตร์ ดูจากวิดีโอซีดีหรือดีวีดี ชมการออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ หรือทางเคเบิลทีวี เป็นต้น

4. สถานที่ชมภาพยนตร์ หมายถึง สถานที่ที่นิสิตได้ทำการชมภาพยนตร์ เช่น โรงภาพยนตร์ สำนักหอสมุดกลาง ที่พักอาศัย และที่อื่น ๆ เป็นต้น

5. สื่อภาพยนตร์ หมายถึง รูปแบบสื่อต่าง ๆ ของภาพยนตร์ เช่น สื่อภาพยนตร์ฟิล์มที่ฉายในโรงภาพยนตร์ หรือหนังกลางแปลง สื่อภาพยนตร์จากวีซีดี ดีวีดี สื่อภาพยนตร์จากจากสถานีโทรทัศน์รายเดือน (เคเบิลทีวี) ภาพยนตร์จากสถานีโทรทัศน์ (ฟรีทีวี)

6. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542: 2546: 593)

7. นิสิตระดับปริญญาตรี หมายถึง นิสิตที่ศึกษา ในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2550 ในระดับชั้นปีที่ 1-4 เท่านั้น และไม่รวมถึง วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม และวิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน

8. กลุ่มสาขาวิชา หมายถึง กลุ่มสาขาวิชาในระดับปริญญาตรี ที่ทำการเปิดสอนประจำปีการศึกษา 2550 โดยแบ่งคณะเป็นกลุ่ม ได้ดังนี้

8.1 กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประกอบด้วย คณะมนุษยศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

8.2 กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย คณะวิทยาศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์

8.3 กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และสุขภาพ ประกอบด้วย คณะพลศึกษา คณะพยาบาลศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ คณะทันตแพทยศาสตร์ คณะเภสัชศาสตร์ คณะสหเวชศาสตร์

9. ผลการเรียนรู้ หมายถึง คะแนนเฉลี่ยสะสมของนิสิตระดับปริญญาตรี ครั้งล่าสุดที่ได้รับ

10. สถานที่ศึกษา หมายถึง สถานที่ที่นักศึกษาในระดับปริญญาตรี ใช้ในการศึกษา ซึ่งได้แก่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร และ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองค์รักษ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกัน

2. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีกลุ่มสาขาวิชาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกัน

3. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีระดับชั้นปีที่ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกัน

4. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีผลการเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกัน

5. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีสถานที่ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์นครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ
 - 1.1 ความเป็นมาของกิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย
 - 1.2 ความสำคัญของสถานที่นันทนาการ
 - 1.3 ลักษณะ จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ
 - 1.4 นันทนาการเพื่อความบันเทิง
2. แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
 - 2.1 พฤติกรรม
 - 2.2 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์
 - 2.3 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ
3. ภาพยนตร์
 - 3.1 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ในต่างประเทศ
 - 3.2 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ในประเทศไทย
 - 3.3 แนวภาพยนตร์ในปัจจุบัน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยในประเทศ

1. แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 571) ได้ให้ความหมาย ของ นันทนาการ ไว้ว่า กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด

วิชัย เทียนน้อย (2550: ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของ นันทนาการ ว่า การกระทำใด ๆ ที่ทำให้เกิดความสุข ความพึงพอใจ สนุกสนาน เกิดความเลื่อมใสศรัทธา เสริมสร้างความรู้ และออกกำลังกาย การนันทนาการเปรียบเสมือนอาหารใจที่ทำให้คนเกิดความสมบูรณ์ทางด้านสมองและจิตใจ ดังนั้นการนันทนาการจึงมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าอาหารที่มนุษย์รับประทานเข้าไป

สำนักงานส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2550: ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของ นันทนาการ ว่า นันทนาการ เป็นคำมาจากคำเดิมว่า "สันทนการ" ซึ่งพระยาอนุมานราชธน หรือ

เสถียรโกเศศ ได้บัญญัติไว้เมื่อปี พ.ศ.2507 และตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า "Recreation" มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้หลากหลาย ดังนี้

นันทนาการ หมายถึง การทำให้ชีวิตสดชื่น โดยการเสริมสร้างพลังงานขึ้นใหม่ หลังจากที่ใช้ร่างกายใช้พลังงานแล้วเกิดเป็นความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย จิตใจและทางสมอง เมื่อบุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะช่วยขจัด หรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนี้ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลได้อย่างแท้จริง

นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ต่าง ๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง โดยไม่มีการบังคับหรือเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์ สุข สุนุกสนานหรือความสุขสงบ และกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น กิจกรรมศิลปหัตถกรรม การอ่าน-เขียน กิจกรรมอาสาสมัคร ศิลปวัฒนธรรม งานอดิเรก เกม กีฬา การละคร ดนตรี กิจกรรมเข้าจังหวะ และนันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง

นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) หรือประสบการณ์ที่บุคคลได้รับโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล

นันทนาการ หมายถึง เป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลหรือสมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแล้วก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทางร่างกายและพัฒนาทางด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม ซึ่งโดยปกติรัฐมีหน้าที่จัดแหล่งนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สวนสาธารณะในเมือง สวนหย่อม ศูนย์เยาวชน ห้องสมุดสำหรับประชาชน ดนตรีสำหรับประชาชน วนอุทยาน และอุทยานแห่งชาติ

1.1 ความเป็นมาของกิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย

สำนักงานส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2550: ออนไลน์) ได้อธิบายถึงความเป็นมาของกิจกรรมนันทนาการ ว่า ประเทศไทยมีวัฒนธรรมและประเพณีสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ประมาณ 700 กว่าปี จะเห็นได้จากการมีเทศกาลต่าง ๆ จัดขึ้นเกือบตลอดปี และในระหว่างเทศกาลก็มักจะมีการจัดกิจกรรมนันทนาการสอดแทรกเสมอ เช่น เทศกาลสงกรานต์ จะมีการละเล่นพื้นบ้าน เทศกาลเข้าพรรษา จะมีกิจกรรมแห่เทียนจำพรรษา เทศกาลลอยกระทง จะมีกิจกรรมการประกวดนางนพมาศและกระทง เป็นต้น

ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการกับคนไทย จึงมีความผูกพันกันมาตลอด และเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตประจำวันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างตามค่านิยมในแต่ละยุค แต่ละสมัยนั้น ๆ

ส่วนกิจกรรมทางด้านกีฬา ได้มีการเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยแล้ว เช่น ตะกร้อ มวยไทย รำกลองยาว กระบี่กระบอง ลูกช่วง สะบ้าตีด ตีจับ เล่นว้าว และแข่งเรือยาว เป็นต้น ต่อมาความเจริญของวัฒนธรรมทางตะวันตกเข้ามาอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย จึงทำให้

ค่านิยมของคนไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างตามยุคสมัย เช่น การเดินร่ำ การเล่นกีฬาสากล การร้องเพลง กิจกรรมเข้าจังหวะ ค่ายพักแรม การแสดงละครและภาพยนตร์ เป็นต้น

1.2 ความสำคัญของสถานที่นันทนาการ

วิชัย เทียนน้อย (2550: ออนไลน์) ได้กล่าวว่า สถานที่นันทนาการที่ใช้สถานที่นันทนาการสามารถมีหลายสถานที่เช่น สนามกีฬา สนามเด็กเล่น สวนสาธารณะ สวนสัตว์ พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ วัด โรงมหรสพ ศูนย์การค้า เป็นต้น สถานที่ดังกล่าว เป็นแหล่งความรู้ เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ นอกจากนี้ยังเป็นการนำทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และช่วยในการสร้างงานในท้องถิ่น

สถานที่นันทนาการนับว่าเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่ายิ่ง และเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทำการบำรุงรักษาไว้ ทั้งนี้เพราะสถานที่นันทนาการจะเสื่อมสภาพไปตามกาลโดยเฉพาะอย่างยิ่งสถานที่นันทนาการทางวัฒนธรรม แม้แต่สถานที่นันทนาการทางธรรมชาติ เช่น ทะเลสาบ ชายหาด ถ้ำ น้ำตกและอื่น ๆ เมื่อมีผู้เข้าไปใช้บริการมาก ๆ จะทำให้เสื่อมโทรมและสกปรกได้เช่นเดียวกัน ถ้าหากไม่มีการบำรุงรักษาอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ

1.3 ลักษณะ จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ

สำนักงานส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2550: ออนไลน์) ได้กล่าวถึง ลักษณะและจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนันทนาการ ไว้ดังนี้

ลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ

1. เกี่ยวข้องกับกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมที่เป็นผู้กระทำ หรือเป็นผู้ถูกกระทำ และมีรูปแบบที่หลากหลาย

2. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ มีแรงจูงใจ โดยมีได้ถูกบังคับ และไม่หวังผลตอบแทนใด ๆ

3. สามารถจัดได้โดยไม่จำกัดเวลา

4. เป็นกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

5. เป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม ทั้งนี้เพราะ ค่านิยม วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา เป็นขอบข่ายการดำเนินชีวิตของชุมชน ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมนั้น ๆ

จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนันทนาการ

1. เพื่อพัฒนาอารมณ์ กิจกรรมนันทนาการเป็นกระบวนการเสริมสร้าง และพัฒนาอารมณ์ของบุคคลและชุมชน โดยอาศัยกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสื่อกลางในช่วงเวลาว่าง หรือเวลาอิสระ การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ สามารถก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน

2. เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ กิจกรรมนันทนาการ ช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ร่วมกิจกรรม ทั้งนี้เพราะความหลากหลายกิจกรรม เช่น การท่องเที่ยว ทักษะศึกษา

การเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ในสถานที่และทรัพยากรท่องเที่ยว ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และพื้นฐานเดิมของบุคคลหรือชุมชน

3. เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ กิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ หรือกิจกรรมบางอย่างที่เคยเข้าร่วมมาแล้ว แต่ผู้เข้าร่วมอยากสร้างความประทับใจ หรือความทรงจำเดิม ก็จะเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ทั้งสิ้น

4. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม กิจกรรมนันทนาการ จะส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคคลและชุมชน ฝึกให้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนด้วยความสนใจและสมัครใจ ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รู้จักสิทธิและหน้าที่ ตลอดจนความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นในฐานะองค์กรของสังคม

5. เพื่อส่งเสริมการแสดงออก กิจกรรมนันทนาการหลายประเภท เป็นการส่งเสริมให้บุคคลได้แสดงออกทางด้านความรู้สึนึกคิด สร้างสรรค์ การระบายอารมณ์ การเลียนแบบสถานการณ์ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ทำให้สามารถเรียนรู้และรู้จักตนเองมากขึ้น สร้างความมั่นใจ ความเข้าใจและการควบคุมตนเอง

6. เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาอารมณ์ สุขภาพ ความสามารถของบุคคล สุขภาพและสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ความสมดุลทางกายและจิต สิ่งเหล่านี้จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ของสังคมทุกเพศและวัย นอกจากนี้ ยังช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของกลุ่มประชากรทุกกลุ่มด้วย

7. เพื่อส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ กิจกรรมนันทนาการจะช่วยส่งเสริมพฤติกรรม และพัฒนาความเจริญงอกงามของบุคคลทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจของคนทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ตามความสนใจและความต้องการของบุคคล เช่น การจัดกิจกรรมนันทนาการนานาชาติ คือ มหกรรมกีฬาโอลิมปิก ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดีและมิตรภาพของมวลมนุษยชาติ

8. เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี กิจกรรมนันทนาการเป็นการให้การศึกษาแก่เยาวชนในด้านการช่วยเหลือตนเอง รู้จักสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย และการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มและสังคมได้เป็นอย่างดี เป็นการพัฒนาบทบาทของการเป็นพลเมืองดี ไม่เห็นแก่ตัว ช่วยเหลือสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ ส่งผลให้สังคมอบอุ่น และเพิ่มพูนคุณภาพชีวิต

สมบัติ กาญจนกิจ (2535: 41-42) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้บุคคลชุมชนได้รับความสนุกสนานมีความสุขในชีวิตและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ช่วยให้บุคคลชุมชน พัฒนาสุขภาพจิตและสมรรถภาพทางกายที่ดีเกิดความสมดุลของชีวิต
3. ช่วยป้องกันปัญหาอาชญากรรม และพฤติกรรมในทางที่ไม่พึงประสงค์ของเยาวชนและเด็ก

4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี
5. ส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์สุข
6. ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ
7. ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ
8. ส่งเสริมในเรื่องการบำบัดรักษาคนป่วยทั้งทางร่างกายและสุขภาพจิต
9. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม

1.4 นันทนาการเพื่อความบันเทิง

สำนักงานส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2550: ออนไลน์) ได้กล่าวถึง นันทนาการเพื่อความบันเทิง ว่า เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่าพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม เช่น การร้องเพลง การเล่นเกม ส่งเสริมการแสดงออก สร้างมนุษยสัมพันธ์ และสะท้อนภาพความเป็นอยู่ของสังคมหรือการดำเนินชีวิตประจำวัน การสร้างความรู้สึกรัก เช่น การดูโทรทัศน์ ดูภาพยนตร์ ดูละคร เล่นดนตรี เต้นรำ เล่นเกมส์ สังสรรค์ พักผ่อนชายทะเล สวนสัตว์ สวนสนุก งานเทศกาล งานประเพณี ถือเป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมของมนุษย์ที่มีประวัติศาสตร์มาเป็นเวลาอันยาวนาน

1. การเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ

การเต้นรำ เป็นกิจกรรมทางสังคมที่ให้คุณค่าพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม ส่งเสริมการแสดงออก สร้างมนุษยสัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์ รู้จักมารยาทของสังคมและวัฒนธรรม ส่วนกิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่ใช้เสียงจังหวะของดนตรีมาประกอบ

ประเภทของกิจกรรมการเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ

- 1 การเต้นรำประเภทจังหวะลาตินอเมริกา
- 2 การเต้นรำประเภทจังหวะบอลรูม
- 3 การเต้นรำพื้นเมือง
- 4 การเต้นรำประกอบเพลง
- 5 การเคลื่อนไหวเบื้องต้น
- 6 การรำวงมาตรฐาน
- 7 การรำกลองยาว
- 8 การฟ้อนรำประจำภาคต่าง ๆ เช่น
 - ภาคเหนือ - ฟ้อนเล็บ
 - ภาคอีสาน - รำเซิ้งกระต๊ับ รำภูไท
 - ภาคกลาง - รำเคียว รำวง
 - ภาคใต้ - รำโนราห์ เป็นต้น

คุณค่าของการเดินรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ

1. ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน และพัฒนาสมรรถภาพทางร่างกาย
2. ได้เรียนรู้มารยาทในการเข้าสังคม
3. ส่งเสริมและประสานการทำงานของระบบประสาทกับกล้ามเนื้อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพ

4. เสริมสร้างบุคลิกภาพ มีทรวดทรงดี
5. ส่งเสริมการแสดงออกของแต่ละบุคคล
6. ส่งเสริมการมีมนุษยสัมพันธ์ และการปรับตัวของบุคคล

2. งานอดิเรก

งานอดิเรก หมายถึง กิจกรรมที่ทำในช่วงเวลาว่างของตน นายแพทย์ วิลเลียม ออสเลอร์ (Dr. William Osler) ชาวอังกฤษกล่าวถึงคุณค่าของงานอดิเรกว่า ชีวิตของคนเรา จะไม่มีความสุขหรือขาดความอบอุ่น ถ้าขาดงานอดิเรก งานอดิเรกก่อให้เกิดคุณค่าด้านธรรมชาติศึกษา การแสวงหาความรู้แปลกใหม่ ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์ และได้ออกกำลังกาย หรือเฟลิตเฟลินไปกับกิจกรรมนั้น ๆ งานอดิเรกจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการ ที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ ส่งเสริมให้บุคคลได้เลือกกิจกรรมตามความสนใจ สนุกพอใจ และกระทำด้วยความเต็มใจ โดยใช้เวลาว่างที่มีอยู่ปฏิบัติกิจกรรม

ประเภทของกิจกรรมงานอดิเรก

1. งานอดิเรกประเภทสะสม ได้แก่ การสะสมวัตถุสิ่งของต่าง ๆ เช่น รูปภาพ เหรียญ สแตมป์ ของเก่าแก่ รถยนต์ แสตมป์ เครื่องลายคราม พันธ์ไม้ เปลือกหอย ฯลฯ
2. งานอดิเรกประเภทสร้างสรรค์ประดิษฐ์ เป็นงานประเภทประดิษฐ์ หรือตกแต่ง เช่น การประดิษฐ์ของเล่น ตกแต่งบ้านเรือน อุปกรณ์ของเด็กเล่น ฯลฯ

คุณค่าของงานอดิเรก

1. ช่วยผ่อนคลายความเครียดของบุคคลและชุมชน
2. ส่งเสริมสุขภาพจิต
3. เป็นการบริการตนเองและชุมชน
4. เป็นการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์
5. เป็นสิ่งที่มีจุดมุ่งหมายหรือทดแทนโอกาสขณะทำงาน
6. เป็นสื่อความรู้และทักษะการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนไม่รู้มาก่อน
7. ส่งเสริมความสมดุลในกิจกรรมการงาน เวลาว่าง และนันทนาการ
8. ส่งเสริมและตอบสนองความต้องการของสังคม
9. ส่งเสริมการได้กระทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดคุณค่าและมีจุดมุ่งหมาย สร้างความสมดุลของชีวิตให้แก่ผู้สูงอายุ
10. มีความซาบซึ้งในศิลปะ มีความประทับใจ

11. ช่วยพัฒนาทักษะจนกลายเป็นรายได้เสริม หรือเกิดอาชีพเสริมทางเศรษฐกิจของบุคคลและสังคม

3. นันทนาการพิเศษ

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในเทศกาลพิเศษ ต้องมีการจัดเตรียมอาคารสถานที่เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้ร่วมกิจกรรม เช่น เทศกาลสงกรานต์ ลอยกระทง คริสต์มาส ตรุษจีน ปีใหม่ อีกทั้งยังรวมทั้งกิจกรรมในวันพิเศษของบุคคลในครอบครัว เช่น วันเกิด วันครบรอบแต่งงาน เป็นต้น

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการพิเศษ

1. วันกิจกรรมนันทนาการพิเศษ ในเทศกาลมหกรรมต่างๆ เช่นวันสงกรานต์ วันลอยกระทง และวันสถาปนาสถาบัน
 2. นิทรรศการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจแก่ชุมชน เช่นงานอดิเรก การประกวดสิ่งประดิษฐ์ การประกวดสัตว์เลี้ยง
 3. การแสดงบนเวที เช่นละคร ดนตรี และลิเก
 4. การประกวดทักษะความสามารถ เช่น การจัดกระเช้าดอกไม้ การจัดสวนหย่อม การจัดตู้ปลาสวยงาม และการแข่งขันกีฬา
 5. กิจกรรมเต้นรำ ลีลาศ ดนตรี ศิลปหัตถกรรม และกีฬาพื้นเมือง
- คุณค่าของนันทนาการพิเศษ
1. เป็นศูนย์กลางของชุมชน และเปิดโอกาสให้ชุมชนได้ทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 2. ใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ของชุมชน เพื่อก่อให้เกิดเจตคติที่ดีของชุมชน
 3. เป็นการทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายเดียวกัน

2. แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 768) ได้ให้ความหมาย ของพฤติกรรม ไว้ว่า การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

2.1 พฤติกรรม

มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น (2550: ออนไลน์) ได้มีการแบ่งประเภทพฤติกรรมได้ ดังนี้

1. พฤติกรรมแบ่งตามการแสดงออก เป็น 2 ประเภท ได้แก่
 - 1.1 พฤติกรรมภายนอก (Overt behavior) คือการกระทำที่เกิดขึ้นแล้ว สามารถสังเกตได้โดยตรงด้วยประสาทสัมผัส เช่น หู ตา จมูก ปาก เป็นต้น
 - 1.2 พฤติกรรมภายใน (Convert behavior) คือกระบวนการที่เกิดขึ้นในใจ ซึ่งบุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตเห็นได้ จะต้องวัดด้วยเครื่องมือต่าง ๆ เช่น การวัดชีพจร

2. แบ่งตามเกณฑ์พฤติกรรมปกติ และพฤติกรรมผิดปกติ

2.1 พฤติกรรมปกติ พฤติกรรมของบุคคลส่วนใหญ่จะเป็นไปในแบบเดียวกัน ในพัฒนาการตามวัยต่าง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ จะเป็นกรอบที่บังคับพฤติกรรมให้บุคคลแสดงออก

2.2 พฤติกรรมผิดปกติหรือพฤติกรรมเบี่ยงเบน คือ พฤติกรรมที่ไม่ได้เป็นตามเกณฑ์พิจารณาของพฤติกรรมปกติ จะเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม อาจจะเบี่ยงเบนไปในทางบวก หรือด้านลบ ขึ้นอยู่กับสถานที่ เวลา สภาพแวดล้อม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมด้วย

3. แบ่งตามสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น

3.1 ด้านสุขภาพ เป็น พฤติกรรมสุขภาพ

3.2 ด้านการเมืองการปกครอง เป็น พฤติกรรมการเมือง

3.3 ด้านเศรษฐกิจ เป็น พฤติกรรมทางเศรษฐกิจ

3.4 ด้านศาสนา เป็น พฤติกรรมทางศาสนา ฯลฯ

พื้นฐานความคิดพฤติกรรมมนุษย์ การที่จะทำความเข้าใจพฤติกรรมของบุคคล จำเป็นต้องมีข้อตกลงเบื้องต้นของพฤติกรรมศาสตร์ ดังนี้

1. คนมีความแตกต่างกัน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและสังคม
2. พฤติกรรมทุกพฤติกรรมต้องมีสาเหตุ สาเหตุที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม
3. พฤติกรรมทุกพฤติกรรมต้องมีแรงจูงใจ (MOTIVE) หมายความว่า อยู่เฉย ๆ บุคคลจะไม่แสดงพฤติกรรมออกมา
4. สาเหตุที่ต่างกันอาจนำไปสู่พฤติกรรมเดียวที่เหมือนกันได้
5. สาเหตุเดียวกันอาจทำให้เกิดการตอบสนองพฤติกรรมที่ต่างกัน
6. คนและสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ
7. คนในสิ่งแวดล้อมเดียวกันมักมีแบบแผนในการปฏิบัติหรือแสดงออกที่คล้ายกัน

ชูด้า จิตพิทักษ์ (2525: 59-77) ได้กล่าวถึง สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ว่า

ในการแสดงพฤติกรรมออกมาครั้งหนึ่ง ๆ ของมนุษย์นั้น ได้มีผู้สงสัยว่า อะไรที่ทำให้การแสดงออกมาซึ่งพฤติกรรมเป็นไปอย่างนั้น อะไรในที่นี้ก็คือ เครื่องกำหนดพฤติกรรมบุคคลจะมีพฤติกรรมออกมาในรูปใดก็ตามย่อมจะต้องมีสิ่งกำหนดพฤติกรรม การเข้าใจถึงสิ่งกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ จะทำให้เข้าใจพฤติกรรมมนุษย์ได้ด้วย ซึ่งสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์มีหลายประการ ซึ่งอาจแยกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ลักษณะนิสัย

คนส่วนมากรู้จักคำว่าลักษณะนิสัยและมักใช้กันอยู่เสมอ เช่น นิสัยขี้โมโห นิสัยใจน้อย นิสัยขี้อาย แต่ละคนอาจใช้ในความหมายที่เหมือน ๆ กัน หรืออาจเพี้ยนกันไปบ้างไม่มากนัก แต่ในที่นี้ ลักษณะนิสัยจะหมายรวมถึงสิ่งต่อไปนี้ คือ ความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติ และบุคลิกภาพ

1.1 ความเชื่อ (belief) หมายถึง การที่บุคคลคิดว่าการกระทำบางอย่างหรือปรากฏการณ์บางอย่าง หรือสิ่งของบางอย่าง หรือคุณสมบัติของสิ่งของหรือของบุคคลบางอย่างมีอยู่จริงหรือเกิดขึ้นจริง ๆ กล่าวโดยสรุป ก็คือ การที่บุคคลหนึ่งคิดถึงอะไรก็ได้ในแง่ข้อเท็จจริง คือ เขาคิดว่าข้อเท็จจริงมันเป็นเช่นนั้น ซึ่งความคิดของเขาอันนี้อาจไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงก็ได้ แต่ถ้าเขาคิดว่าความจริงเป็นเช่นนั้นแล้ว นั่นก็คือความเชื่อเขา

1.2 ค่านิยม (value) มีผู้ให้ความหมายของค่านิยมไว้ ดังนี้

ไคลด์ คลัคคอน (Clyde Kluckhohn. 1951: 395) ได้อธิบายไว้ว่า ค่านิยม คือ แนวความคิดทั้งที่เห็นได้เด่นชัด และไม่เด่นชัด ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มบุคคล กลุ่มหนึ่งเกี่ยวกับว่าอะไรเป็นสิ่งที่ดี ซึ่งเป็นความคิดที่มีอิทธิพลให้บุคคลเลือกกระทำการอันใดอันหนึ่งจากวิธีการที่มีอยู่หลาย ๆ วิธี หรือเลือกเป้าหมายอันใดอันหนึ่งจากหลาย ๆ อันที่มีอยู่

นีล สเมลเซอร์ (Neil Smelser. 1968: 25) ให้คำจำกัดความ ว่า ค่านิยมนั้น เป็นสิ่งที่บอกบุคคลอย่างกว้าง ๆ ว่าจุดมุ่งหมายอะไรบ้างในชีวิตเป็นสิ่งที่น่าปรารถนา ฉะนั้น ค่านิยมจึงเป็นเครื่องชี้แนวทางปฏิบัติอย่างกว้าง ๆ ให้แก่บุคคล

พัทยา สายหู (2516: 52) ได้กล่าวไว้ว่า ค่านิยมคือสิ่งที่คนนิยมยึดถือประจำใจที่ช่วยตัดสินใจในการเลือก

1.3 ทศนคติ (attitude) คำนี้เป็นคำที่ตีความหมายได้ยากที่สุด และตีความหมายผิดเพี้ยนกันมากที่สุดในบรรดาคำศัพท์ที่ใช้กันอยู่ในจิตวิทยาสังคม ปัจจุบันทศนคติมีความหมายที่ยืดหยุ่นมากและเป็นคำนามธรรม ทฤษฎีที่ใช้อธิบายโครงสร้างของทศนคติ มีอยู่หลายทฤษฎี แต่ละทฤษฎีล้วนเห็นพ้องต้องกันว่าทศนคติมีความเกี่ยวข้องกันกับพฤติกรรมของบุคคล กล่าวคือ ทศนคติเป็นแนวโน้ม หรือขั้นเตรียมพร้อมของพฤติกรรม

ทศนคติมากจากศัพท์ภาษาละตินว่า “Aptus” ซึ่งมีความหมายว่าเหมาะสม (fitness) หรือการปรຶงแต่ง (adaptedness) ในทางจิตวิทยาถือว่าทศนคติเป็นตัวแปรตัวหนึ่งที่ไม่สามารถจะสังเกตเห็นได้โดยง่าย แต่จะต้องศึกษาค้นคว้าด้วยกรรมวิธีที่ซับซ้อน นักจิตวิทยาและนักจิตวิทยาสังคมหลายท่าน นำคำว่า attitude มาใช้ และให้ความหมายไว้ต่าง ๆ กันถึง 80 ความหมาย

การ์ดเนอร์ ลินด์เซย์ และ เอลเลียท แอรอนสัน (Gardner Lindzey; & Elliot Aronson. 1968: 271-272) ได้อธิบายเกี่ยวกับทศนคติ โดยการแยกอธิบายความหมายของ ทศนคติออกเป็น 5 ลักษณะย่อย ๆ ดังนี้ คือ

1. เป็นภาวะทางจิตและประสาท ซึ่งอาจแสดงออกให้เห็นได้ทางพฤติกรรม เช่น โกรธเกลียด รัก เป็นต้น

2. เป็นความพร้อมที่จะตอบสนอง คือ เมื่อมีทศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใดก็พร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งนั้น ตามลักษณะของทศนคติที่เกิดขึ้น เช่น ชอบวิชาภาษาอังกฤษ ก็มีความต้องการที่จะเรียนหรือสนใจวิชาภาษาอังกฤษอยู่เสมอ

3. เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นระเบียบ เกิดขึ้นเป็นกลุ่มและจัดระเบียบไว้แล้วในตัวเอง คือ เมื่อเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดแล้วก็จะเกิดขึ้นต่อเนื่องกัน และจะติดตามมาด้วยพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น โกรธก็จะหน้าบึ้ง เป็นต้น

4. เป็นสิ่งที่เกิดจากประสบการณ์ หมายความว่า ประสบการณ์มีส่วนช่วยในการสร้างทัศนคติได้ดีหรือไม่

5. เป็นพลังสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสดงออก

ทัศนคตินั้นเป็นลักษณะจำเพาะเจาะจงกว่าค่านิยม หรือบุคลิกภาพ เพราะค่านิยม เช่น ค่านิยมที่มีต่อระบอบประชาธิปไตย ต่อระบอบคอมมิวนิสต์ ต่อความซื่อสัตย์ ต่อวัตถุ นั้นจะมีลักษณะกว้าง ๆ ไม่จำเพาะเจาะจงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือคนใดคนหนึ่ง

การวัดทัศนคติเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก ไม่เหมือนกับการวัดทางกายภาพซึ่งเราสามารถวัดกันได้โดยตรง เพราะทัศนคติเป็นเพียงท่าทีทางจิตซึ่งกำหนดแนวปฏิบัติต่อประสบการณ์ใหม่ก่อนที่จะทำการแสดงออกไปจริง ๆ ด้วยเหตุนี้การวัดทัศนคติจึงเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนซับซ้อน ต้องอาศัยการตอบสนองออกมาเป็นถ้อยคำหรือพฤติกรรมภายนอก (overt behavior) เสียก่อน

1.4 บุคลิกภาพ (Personality) บุคลิกภาพในที่นี้เป็นอีกส่วนหนึ่งของลักษณะนิสัย

คนธรรมดาทั่วไปมักจะนึกถึงบุคลิกภาพในแง่ของลักษณะหน้าตา การแต่งกาย วิธีการพูด วิธีการวางตัวในที่ต่าง ๆ เพราะฉะนั้นคนที่บุคลิกภาพดี มักจะหมายความว่าถึงบุคคลที่มีรูปร่างหน้าตาดี วางตัวเหมาะสมกับกาลเทศะ พูดจาจะฉะฉานไม่เคอะเขิน และคนที่บุคลิกภาพไม่ดีก็หมายความว่าถึงบุคคลที่รูปร่างหน้าตาไม่ดี วางตัวไม่เหมาะสมกับกาลเทศะ พูดจาไม่ฉะฉาน กก ๆ เงิ่น ๆ แต่ในทางจิตวิทยานั้นได้ให้คำจำกัดความของคำว่า บุคลิกภาพ ต่างออกไป คือ

โรเบิร์ต ลันดิน (Robert Lundin. 1961: 71) นิยามคำว่า บุคลิกภาพ ว่าเป็น เครื่องมือในการกำหนดพฤติกรรมที่มีลักษณะเด่นหลาย ๆ ประการ ซึ่งบุคคลได้มาภายใต้สถานการณ์พิเศษ

เรย์มอน แคทเทล (Raymon Cattell. 1965: 25) ได้ให้คำจำกัดความว่า บุคลิกภาพ คือ สิ่งที่บอกว่าบุคคลหนึ่งจะทำอะไร ถ้าเขาอยู่ในสถานการณ์หนึ่ง

กอร์ดอน ออลพอร์ท (Gordon Allport. 1937: 38) ได้อธิบายว่าบุคลิกภาพ คือ ระบบต่าง ๆ ทางร่างกายและใจ เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ และเป็นเครื่องกำหนดอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของเขาและจะปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมรอบตัวเขาอย่างไร

จากคำจำกัดความดังกล่าวนี้พอจะสรุปได้ว่าบุคลิกภาพ คือ สิ่งที่บอกว่าบุคคลจะปฏิบัติอย่างไรในสถานการณ์หนึ่ง ๆ หมายความว่า ถ้าสถานการณ์อย่างเดียวกันแล้วคน 2 คน มีพฤติกรรมต่างกัน ซึ่งก็จะอธิบายได้ว่าคงเป็นเพราะเขามีบุคลิกภาพที่ต่างกัน และคน ๆ เดียวกันถ้าอยู่ในสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่ต่างกันก็ควรจะมีพฤติกรรมต่างกันไปด้วย

2. กระบวนการอื่น ๆ ทางสังคม ซึ่งไม่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์ สามารถแยกได้ 2 ประเด็น คือ

2.1 สิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus object) และความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (strength of stimulus object)

ลักษณะนิสัยของบุคคล คือ ความเชื่อถือ ค่านิยม ทศนคติ และบุคลิกภาพ นั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก็จริงอยู่ แต่พฤติกรรมจะเกิดขึ้นยังไม่ได้ถ้าไม่มีสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมนี้จะเป็นอะไรก็ได้ เช่น อาหาร เสียงปืน คำสบประมาท หนังสือ ความหิว ถ้าเราเดินไปตามถนนได้ยินเสียงปืนดังปัง เราก็จะหันไปทางที่มาของเสียงปืนนั้น เสียงปืนจึงเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรมการเหลียวไปมอง เมื่อเราเหลียวไปมองแล้ว ถ้าเห็นคนยืนอยู่และกำลังยกปืนเล็งมาทางเรา ๆ ก็อาจจะกระโดดนอนราบหรือวิ่งหนีโดยเร็ว ปืนกระบอกนั้นและชายผู้ถือปืน จึงเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรมทำให้เราวิ่งหนี หรือกระโดดราบลงกับพื้น

สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมนี้มีพลังหรือความเข้มข้น (strength) ด้วย ตัวอย่างเช่น ผู้หญิง 2 คน อาจทำให้ชายหนุ่มคนหนึ่งมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป คือ สมมติชายหนุ่มคนหนึ่งเดินสวนกับหญิงสาวคนหนึ่ง ชายหนุ่มอาจชำเลืองมอง (หญิงสาวจึงเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรมในกรณีนี้) แต่ไม่ถึงกับเหลียวหลังกลับไปดู แต่ถ้าชายคนเดียวกันนี้เดินสวนกับผู้หญิงอีกคนหนึ่ง ซึ่งมีความงามหยดย้อยและแต่งตัวสวยชวนมองอย่างมากมาแล้ว ชายหนุ่มผู้นี้ก็จะหันหลังกลับไปอีกเมื่อเดินสวนกันไปแล้ว หญิงสาวทั้ง 2 คน ต่างเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus object) ของชายหนุ่มเหมือนกัน แต่พลังที่จะกระตุ้นพฤติกรรมของหญิงสาวคนที่ 2 มีมากกว่าจึงทำให้ชายหนุ่มมีพฤติกรรมมากขึ้นเมื่อพบหญิงคนที่ 2

2.2 สถานการณ์ (Situation)

สถานการณ์ หมายถึง สิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นบุคคลและไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอยู่ในสภาวะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม

ตัวอย่างเช่น เวลาเราไปชมภาพยนตร์ต้องไปเข้าคิวซื้อบัตรชมภาพยนตร์เหมือนกันหมด เพราะเขากำหนดไว้ว่าใครจะซื้อบัตรชมภาพยนตร์ก็ต้องเข้าคิว ไม่ว่าลักษณะนิสัยของเราจะเป็นอย่างไรก็ต้องไปเข้าคิวเหมือนกันหมด

ในทัศนะของนักจิตวิทยาสังคมนั้นพยายามอธิบายว่า ความคิดที่ดี ความรู้สึกที่ดี หรือพฤติกรรมของคนนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการปรากฏตัวของคนอื่น หรือสิ่งอื่น ๆ หรือมีความคิดว่าคนอื่นและสิ่งแวดล้อม เข้ามาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของคนอย่างไรบ้าง นักจิตวิทยาสังคมยอมรับฐานะตำแหน่งและบทบาท ซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วก่อนที่จะมีคนจะเข้าไปสวมตำแหน่งนั้น แต่จิตวิทยาเป็นการศึกษาถึงปฏิกิริยาซึ่งเป็นผลในพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่าง “ตัว” (self) กับฐานะตำแหน่งและบทบาท นักจิตวิทยาถือว่า ตำแหน่ง (position) เป็นแต่เพียงระบบของการคาดหวังบทบาท (system of role expectation) พฤติกรรมของคนจริง ๆ ที่ปรากฏนั้น เป็นผลเนื่องมาจากปฏิกิริยา (product of the interaction) ระหว่าง “ตัว” (self) กับ “บทบาท” (role) ทันทีที่คน ๆ หนึ่งทราบว่าจะถูกคาดหวังว่าจะทำบทบาท (role expectation) คน ๆ นั้นก็จะเกิดการคาดหวังบทบาทจากผู้ที่ตัวจะมีพฤติกรรมต่อ ซึ่งเรียกว่าการคาดหวังบทบาทปฏิกิริยา (reciprocal role expectation of self) ดังนั้น พฤติกรรมของคนเราจะไปไม่ได้ถูกต้องหรือไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. ความถูกต้องแน่นอนในการคาดหวังบทบาท (the validity of role perception) ซึ่งขึ้นอยู่กับ การคาดการณ์ของตำแหน่งของตัวเอง และผู้ที่จะมีปฏิกริยาต่อตัวอย่าง เช่น มีผู้มาพบ ท่านผู้อ่านโดยมิได้แจ้งให้ทราบว่าเป็นใคร ท่านผู้อ่านก็จะไม่สามารถตระหนักได้เลยว่าจะต้องปฏิบัติอย่างไร แต่ถ้าหากผู้ที่มาหาท่านผู้อ่านแจ้งว่าตนเป็นพนักงานไปรษณีย์มาส่งโทรเลข ท่านผู้อ่านก็จะสามารถทราบได้ทันทีว่าจะปฏิบัติอย่างไร

2. ความสันทัดในการดำเนินบทบาท (skill in role enactment) ซึ่งขึ้นอยู่กับ ประสบการณ์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับเหตุการณ์ในขณะมีปฏิกริยา เช่นเดียวกับผู้แสดงละครที่เคยแสดงบทบาทใดบทบาทหนึ่งแล้วย่อมจะสามารถแสดงได้ดีกว่าบทที่ตนไม่เคยแสดง

3. สภาพของ “ตัว” ของคน ๆ นั้น ซึ่งหมายถึงจิตใจ อารมณ์ ในขณะที่มีปฏิกริยา สัมพันธ์อันจะเป็นผลต่อการคาดหวังบทบาทและความสันทัดในการดำเนินบทบาท ซึ่งหมายความว่าถ้าหากในขณะแสดงบทบาทนั้น ถ้าหากผู้แสดงบทบาทอารมณ์ไม่ดีก็ย่อมแสดงได้แตกต่างจากการแสดงขณะอารมณ์ดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (2550: ออนไลน์) ได้แบ่งปัจจัยพื้นฐานของ พฤติกรรม ได้ ดังนี้

1. ปัจจัยพื้นฐานทางสังคมวิทยา

พื้นฐานของพฤติกรรมด้านนี้มุ่งไปที่สิ่งแวดล้อมทางด้านสังคม สภาพของสังคม ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้

1.1 กลุ่มคน คนที่อยู่รวมกันในพื้นที่หนึ่งอาจเริ่มต้นที่เผ่าพันธุ์หรือพวกเดียวกัน ระยะต่อมาจำนวนผู้คนก็จะเริ่มมากขึ้น เนื่องจากการสืบพันธุ์ อาจเริ่มมีการผสมผสานเผ่าพันธุ์ อพยพออกไป ย้ายเข้ามา ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงสัดส่วนประชากร เช่น มีวัยเด็กและวัยชรา มากกว่าวัยหนุ่มสาว หรือลูกผสมมากกว่าเผ่าพันธุ์เดิม เป็นต้น อันจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การแสดงออกที่แตกต่างจากเดิม

1.2 ทรัพยากรและธรรมชาติในพื้นที่ เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสภาพ สังคม เป็นตัวชักนำให้คนมาอยู่รวมกันและเกิดพฤติกรรมทางสังคมขึ้น เมื่อคนเข้าไปอยู่ร่วมกันและ ใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ เช่น ดิน ธาตุ ภูเขา แหล่งน้ำ อากาศ แสงแดด ต้นไม้ สัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น ทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ก็เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติโดยน้ำมือ คนและทำให้พฤติกรรมคนในสังคม เปลี่ยนแปลงไปด้วย

1.3 รูปแบบการดำเนินชีวิต ในเบื้องต้นของการดำเนินชีวิตของคนจำเป็นต้อง แสวงหาปัจจัยเพื่อการดำรงชีวิตถัดไปเป็นเรื่องการ สืบพันธุ์มีลูกหลาน ตลอดจนเกี่ยวข้องกับผู้อื่น ในสังคมมากขึ้นเรื่อย ๆ จากสังคมง่าย ๆ ระยะแรกกลายเป็นสังคมที่ซับซ้อนมากขึ้น เกิดกิจกรรม ทางสังคมมากขึ้น เริ่มพัฒนาเพื่อความสงบสุข เริ่มรู้จักการแลกเปลี่ยนกันเพื่อความสะดวกในการ ดำเนินชีวิตรูปแบบของการดำเนินชีวิตจึงเปลี่ยนแปลงไป

1.4 สถาบันต่าง ๆ ทางสังคม เมื่อคนอยู่ร่วมกันมากขึ้นก็จะสร้างเครื่องมือ เครื่องใช้เพื่อช่วยในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อมีเครื่องมือเครื่องใช้มากขึ้น คนก็จะสร้างองค์กรหรือ

หน่วยงานเพื่อให้คนผูกพันและเกื้อกูลกัน สังคมยังซับซ้อนรูปแบบของ กิจกรรมในสังคมก็ยังหลากหลายและซับซ้อนตามไปด้วย คนจึงจัดกระบวนการทำงานให้มีรูปแบบที่ชัดเจนต่อเนื่อง กำหนดบทบาทสมาชิกและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก กระบวนการที่มีรูปแบบที่ชัดเจนนี้เรียกว่า สถาบัน ซึ่งหมายถึง งาน วัตถุประสงค์ กิจกรรม บทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิก เครื่องมือเครื่องใช้หน่วยงานองค์กรที่ใช้หน่วยงานองค์กรที่ ที่ช่วยกันสร้างขึ้นอย่างมีรูปแบบ มีระบบงานที่ชัดเจนและยึดถือปฏิบัติอย่างต่อเนื่องมั่นคง เช่น สถาบันครอบครัว การศึกษา ศาสนา เศรษฐกิจ การสื่อสารคมนาคม เป็นต้น

2. ปัจจัยพื้นฐานทางจิตวิทยา

พื้นฐานของปัจจัยนี้มุ่งไปที่ความคิดและความรู้สึกเป็นสำคัญ การทำงานของจิตใจจะส่งผลให้มีพฤติกรรมเหมาะสมหรือไม่

2.1 อวัยวะรับความรู้สึก ได้แก่ ประสาทสัมผัสทั้ง 7 อย่าง คือ หู ตา จมูก ลิ้น ผิว ภาย การทรงตัว และความรู้สึกภายใน (กล้ามเนื้อ เอ็น เนื้อเยื่อ ข้อต่อ) หากอวัยวะรับความรู้สึกเกิดความบกพร่องย่อมส่งผลต่อกระบวนการทำงานของจิตใจ

2.2 สิ่งเร้า มีทั้งสิ่งเร้าภายในและภายนอก อาจเป็นวัตถุสิ่งของ หรือเหตุการณ์ ความรู้สึก ความต้องการ อารมณ์ และจิตใต้สำนึกก็ได้ สิ่งเร้าที่มีความรุนแรงและ มีความถี่ต่าง ๆ กันจะมีผลต่อการแสดงออกของบุคคลแตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งเร้าที่ไปกระตุ้น ปมที่จิตไร้สำนึก ปฏิกริยาโต้ตอบจะรุนแรงกว่าปกติ

2.3 ความตั้งใจแน่วแน่ ระดับความตั้งใจแน่วแน่มิผลต่อการรับรู้รายละเอียด ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพของแสดงออก

2.4 การเรียนรู้ พฤติกรรมส่วนใหญ่ของคนเกิดจากการเรียนรู้ การเรียนรู้ทำให้คนสามารถบอกคุณค่า มีอารมณ์ และการคิดโต้ตอบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมเรียนรู้ใหม่ที่ถูกต้องเพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

2.5 การเกี้ยวโยงระหว่างศูนย์ต่าง ๆ ในสมอง ทั้งด้านกายวิภาคและสรีรวิทยาทุกขั้นตอนในการทำงานของจิตใจจะต้องเกี้ยวโยงระหว่างศูนย์ต่าง ๆ เช่น ศูนย์ความรู้สึก อารมณ์ การเคลื่อนไหว เป็นต้น ความบกพร่องในจุดต่าง ๆ ย่อมส่งผลต่อการโต้ตอบกับสิ่งเร้า

2.6 ระดับความรู้สึกตัว มีผลต่อการรับรู้และโต้ตอบกับสิ่งเร้า ดังนี้ รู้สึกตัวเต็มที่ จะสามารถรับรู้และโต้ตอบได้ถูกต้อง ครึ่งหลับครึ่งตื่น เป็นการรับรู้แต่ไม่ตอบโต้หมดสติหรือไม่รู้สึกตัวเลย เป็นสภาพที่หมดความรู้สึก

3. ปัจจัยพื้นฐานทางจริยธรรม

3.1 ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ในสังคมของตนถือการกระทำ ชนิดใดว่าควรทำหรือไม่ควรทำ เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม

3.2 ทศนคติเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมต่าง ๆ ว่า ชอบหรือไม่ชอบลักษณะนั้นๆ เพียงใด

3.3 เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง เหตุจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการเลือกกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษการแสวงหารางวัล การได้รับการยอมรับจากคนที่มีความหมาย กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม การรักษาสัญญา และการทำเพื่ออุดมคติที่ยึดถือ

3.4 พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมชมชอบหรืองดเว้นการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ หรือค่านิยมในสังคมนั้น ๆ

2.2 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์

วินดาห์ล สเวน และ ซิกนิตเซอร์ เบนนอ (Windahl Sven; & Signitzer Benno. 1977: 175) ได้สร้างแบบจำลองเกี่ยวกับพฤติกรรมก่อน ระหว่าง และหลังการเปิดรับและการบริโภคสื่อของผู้รับสารไว้ ดังนี้

1. ก่อนเปิดรับ ผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกสิ่งกระตุ้นที่ต้องการบริโภค เพื่อความพึงพอใจของตัวเอง โดยเลือกสิ่งที่ต้องการจากข้อมูลข่าวสารที่ได้รับเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ต้องการจะชม

2. ระหว่างเปิดรับสาร ผู้รับสารจะเลือกเข้าใจและตีความเนื้อหาของภาพยนตร์ รวมทั้งปัจจัยถึงองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์

3. หลังเปิดรับ ผู้รับสารจะเลือกจดจำข้อมูลข่าวสารจากภาพยนตร์ที่ได้ชม และนำเนื้อหาของภาพยนตร์ที่เลือกชมมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ได้ชม

พีระ จิรโสภณ (2529: 636-640) ได้กล่าวถึงกระบวนการเลือกเปิดรับภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน เนื่องจากมีความเชื่อ ค่านิยม ประสบการณ์ ความต้องการที่แตกต่างกัน โดยกระบวนการเลือกสรรเปรียบเสมือนเครื่องกรองสารในการรับรู้ (Perception) ของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วย การกรอง 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนที่จะชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะมีการเลือกรับหรือเลือกสนใจภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง (Selective Exposure of Selective Attention) โดยมีการแสวงหาหรือเลือกสรรข่าวสารตามความสนใจและความต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับทัศนคติที่มีอยู่เดิม และหลีกเลี่ยงข่าวสารหรือชมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกับความรู้ ความเข้าใจ หรือความรู้สึกนึกคิดเดิมของตนเอง เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือมีความไม่สบายใจ

2. ระหว่างการชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะมีการเลือกรับรู้หรือตีความหมาย (Selective Perception or Selective Interpretation) ของภาพยนตร์ที่ชมแตกต่างกันไปตามความเข้าใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกายหรือสภาวะอารมณ์ในขณะนั้น

3. หลังการชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะมีการเลือกจดจำ (Selective Retention) เนื้อหาสาระของภาพยนตร์เฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติหรือความเชื่อของตนเอง และมักจะลืมสิ่งที่ตนไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วย ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาของภาพยนตร์จึงเท่ากับการช่วยเสริมทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของผู้รับสารหรือผู้ชมให้มั่นคงยิ่งขึ้น

เดนนิส แม็คไควล์ (Dennis McQuail. 1994: 302-303) ได้อธิบายว่า การที่ผู้รับสารจะตัดสินใจใช้สื่อใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยในตัวสื่อเองด้วย ได้แก่

1. ลักษณะของสื่อ ซึ่งเหมาะกับกลุ่มทางประชากรสังคมแบบใด เช่น ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อให้เด็กชม ภาพยนตร์สำหรับผู้หญิง วัยรุ่น หรือกลุ่มเฉพาะ
2. ประเภทของสื่อ จะดึงดูดให้ผู้รับสารเลือกบริโภคได้ตามรสนิยม ได้แก่ ภาพยนตร์ประเภท ตลก ชีวิต ฆาตกรรม เป็นต้น
3. ระดับการโฆษณาประชาสัมพันธ์และการนำเสนอตัวสื่อ หากมีการโฆษณาอย่างมาก จะทำให้ผู้ชมอยากไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้น
4. เวลาและกำหนดการฉายของโปรแกรม ซึ่งจะทำให้ผู้ชมมีทางเลือกหลายทางเหมาะสมกับเวลาว่างที่มีอยู่

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2533: 50-53) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเลือกรับรู้ ไว้ว่า ปัจจัยในการเลือกรับรู้นั้น มีทั้งปัจจัยจากตัวผู้รับ และจากตัวกระตุ้น โดยอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ปัจจัย คือ

1. ความคลุมเครือของตัวกระตุ้น ยิ่งตัวกระตุ้นคลุมเครือมากเท่าใด การรับรู้ก็จะขึ้นอยู่กับจิตวิสัยมากเท่านั้น เช่น ขณะอยู่บ้านคนเดียวในตอนกลางคืนเมื่อได้ยินเสียงก๊อ๊กก๊าก การตีความของเสียงนั้นขึ้นอยู่กับบุคคลนั้นอย่างมาก บางคนอาจคิดว่าเป็นขโมย ผี หนู หรือหูผาดไปเอง จะเห็นว่าถ้าบุคคลมีความคลุมเครือในตัวกระตุ้นมาก การรับรู้ก็จะผันแปรตามบุคคลมากตามไปด้วย เมื่อเวลาติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น การนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน จะช่วยให้เกิดการรับรู้ได้ดียิ่งขึ้นด้วย เช่น ในการจัดชุดโฆษณาขายของ พนักงานขาย เสียงดังฟังชัด พูดชัด จังหวะพอเหมาะ มีแสงสว่างที่พอเหมาะ มีของที่ขายให้ดูได้สะดวก การจัดโฆษณาก็จะบรรลุความสำเร็จได้มาก

2. ความต้องการของปัจเจกบุคคล ขณะที่เรากำลังหิว สายตาของเราคงสอดส่ายหาแต่ร้านอาหาร หรือเวลาที่เรากำลังเร่งรีบเราก็ตั้งหน้าตั้งตาเดิน โดยไม่สนใจสิ่งรอบข้าง นอกจากมองว่ามันไม่กีดขวางเท้าเท่านั้นจะเห็นได้ว่า ขณะที่เราหิวเราคงไม่สนใจในร้านขายรองเท้าตลอดทางเดินเท้าที่ผ่าน หรือถ้าเรากำลังรีบ เราก็จะไม่ทันเห็นร้านอาหารที่เปิดใหม่ใหญ่โต นั่นแสดงว่า เราเกิดการเลือกรับรู้ และการเลือกรับรู้นี้จะเกิดขึ้นจากความต้องการของเราเอง ไม่ว่าความต้องการนั้นจะเป็นการตอบสนองความต้องการของร่างกายหรืออารมณ์และจิตใจก็ตาม

3. การตามอย่างผู้อื่น คำพูดที่ว่า “ว่าไงว่าตามกัน” หรือสำนวนที่ว่า “เข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม” มิได้มีผลแต่ทำให้เกิดสมัยนิยมต่าง ๆ เท่านั้น แต่ก่อให้เกิดการยอมรับ การรับรู้ว่าสิ่งต่าง ๆ นั้นดีตามยุคสมัยไปด้วย เช่น ในยุคของอียิปต์ที่ไฉ่ฉานยารุ่งรัง ไม่ตัดไม้แต่งผมในยุคนั้น กลายเป็นความนิยมว่าสวยงาม แต่มาในยุคนี้ก็จะต้องตัดให้ดูแปลกไปตามรูปแบบ

การเกิดความนิยมตามอย่างกันนั้น มิได้มีผลเพียงต่อความนิยมในการแต่งกายเท่านั้น อาจมีอิทธิพลถึงค่านิยมบางอย่างในสังคม เช่น ในยุคนี้เป็นยุคนิยมการตกปลา มองว่าการตกปลาเป็นกีฬา ตกเล่น ๆ ตกแล้วก็ปล่อย ไม่ได้ทำบาปทำกรรมให้ใคร เราจะเห็นได้ว่าตัวอย่างเหล่านี้เกิดจากการตามอย่างผู้อื่นนั่นเอง

2.3 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ

จากการค้นคว้าเอกสาร ตำรา ผู้วิจัยขอสรุปคำว่า “พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ” ไว้ดังนี้

การชมภาพยนตร์ อยู่ในหมวดกิจกรรมนันทนาการเพื่อความบันเทิง เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่าพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม เช่น การร้องเพลง การเล่นเกม ส่งเสริมการแสดงออก สร้างมนุษยสัมพันธ์ และสะท้อนภาพความเป็นอยู่ของสังคมหรือการดำเนินชีวิตประจำวัน การสร้างความรู้สึกร่วม เช่น การดูโทรทัศน์ ดูภาพยนตร์ ดูละคร เล่นดนตรี เล่นเกม สัมผัส พักผ่อนชายทะเล สวนสัตว์ สวนสนุก งานเทศกาล งานประเพณี ถือเป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมของมนุษย์ที่มีประวัติศาสตร์มาเป็นเวลาอันยาวนาน (สำนักงานส่งเสริมและพัฒนา นันทนาการ. 2550: ออนไลน์)

การชมภาพยนตร์นั้น สามารถจะผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน จากการทำงาน จากปัญหาครอบครัวได้ ในระดับหนึ่ง เมื่อผู้ชม ได้ชมภาพยนตร์ในแนวภาพยนตร์ที่ชอบแล้ว ก็จะเกิดความผ่อนคลายความตึงเครียด โดยผู้ที่ชมภาพยนตร์ในจำนวนมาก ย่อมจะได้รับการผ่อนคลายมากกว่า ผู้ที่ชมภาพยนตร์ในจำนวนที่น้อย

การชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ เป็นสิ่งที่ไม่ควรจะมีอย่างยิ่ง เพราะ ผู้ที่ไม่ได้ชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ และไม่ได้มีการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างอื่นเพิ่มเติม ก็อาจจะหันไปใช้ชีวิตในทางที่ผิด และทำให้เกิดเหตุการณ์ที่เศร้าสลดที่ไม่คาดคิดได้มากที่สุด เช่น การติดยาเสพติด การยกพวกตีกัน การก่ออาชญากรรม การทำร้ายร่างกายตัวเอง และการฆ่าตัวตาย

3. ภาพยนตร์

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 821) ได้ให้ความหมาย ของ ภาพยนตร์ ไว้ว่า ภาพด้วยเครื่องทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้

3.1 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ในต่างประเทศ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2531: 622-623) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของ ภาพยนตร์ ว่า ภาพยนตร์เกิดขึ้นจากการผสมผสานของศาสตร์สาขาต่าง ๆ ภาพยนตร์จึงเป็น ผลผลิตที่ได้มาจากการทดลองซึ่งเกิดขึ้นในห้องปฏิบัติการหลายแห่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศ ฝรั่งเศส อังกฤษ รวมทั้งสหรัฐอเมริกา แต่ทฤษฎีหรือหลักการที่สำคัญของภาพยนตร์นั้นได้ถูกค้นพบ โดย ปีเตอร์ มาร์ค โรเก็ท (Peter Mark Roget) และผู้ร่วมงาน ซึ่งได้เสนอผลงานวิจัยค้นคว้าที่กรุง ลอนดอน เมื่อวันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ. 2367 เกี่ยวกับเรื่องของ “ภาพติดตาหรือการคงสภาพของการ มองเห็นวัตถุเคลื่อนไหว” (Persistence of Vision with Regard to Moving Objects) ซึ่งโรเก็ทได้ อ้างอิงถึงผลงานของนักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงหลายท่าน เช่น ไมเคิล ฟาราเดย์ (Michael Faraday) เซอร์ จอห์น เฮิร์สเชล (Sir John Herschel) หลักการดังกล่าวนี้อาจสรุปได้ว่า เมื่อเรา มองเห็นอะไรสักอย่างหนึ่งนั้น ภาพของสิ่งที่เราเห็นนั้นจะยังคงสภาพอยู่ในประสาทตาของเราอีก

ประมาณ 10 – 12 วินาทีภายหลังจากสิ่งนั้นได้หายไปแล้ว ด้วยหลักการนี้เองจึงทำให้เรามองเห็นการเคลื่อนไหวได้

ดังนั้น ถ้าหากเราได้ดูภาพที่ต่างกันหลาย ๆ ภาพอย่างต่อเนื่องในความเร็วที่เพียงพอกับการคงสภาพของการมองเห็นแล้ว ก็จะสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของภาพนั้น ๆ ได้ ดังนั้น จึงกลายเป็นแนวทางที่สำคัญสำหรับนักประดิษฐ์ทั้งหลายในการที่จะแสวงหาวิธีการสร้างอุปกรณ์ขึ้นมา โดยมีหลักการว่าจะต้องสามารถแสดงภาพ ๆ หนึ่งให้ผู้ชมได้เห็นอย่างชัดเจนสักช่วงเวลาหนึ่งเสียก่อนแล้วจึงเปลี่ยนเป็นภาพใหม่ออกมาอย่างรวดเร็ว และถ้าภาพใหม่นี้มีความแตกต่างจากภาพเดิมไปเพียงเล็กน้อย ก็สามารถทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพในลักษณะที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องกันได้

ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช (2546: 67-68) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของภาพยนตร์ ว่า นักประดิษฐ์ชาติต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุโรปและอเมริกาแข่งกันคิดวิธีถ่ายรูปและทำภาพยนตร์ แต่ที่สหรัฐอเมริกา จอร์จ อีสต์แมน (George Eastman) เป็นผู้คิดฟิล์มชนิดม้วน มาทำงานร่วมกับ โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ภาพยนตร์จะไม่มีทางเกิดขึ้น หากไม่มีฟิล์มชนิดม้วนอย่างที่ใช้ถ่ายทำอยู่จนปัจจุบันนี้ เนื่องจากฟิล์มถ่ายรูปสมัยโบราณเป็นฟิล์มแผ่น ถ่ายรูปหนึ่งก็ต้องชักฟิล์มออกจากกล้อง แล้วบรรจุแผ่นใหม่ จึงทำได้ทีละแผ่นเท่านั้น

แต่ฟิล์มที่ จอร์จ อีสต์แมน คิดขึ้นมาเพื่อใช้กับกล้อง โกดัก ของเขาในปี 2432 เป็นฟิล์มชนิดม้วน ซึ่งอ่อนตัวตามพันเฟือง ช่วยให้ถ่ายภาพติดกันได้ และกลายมาเป็น moving pictures ซึ่งภาษาไทยเราเรียกตรงกันว่า “ภาพยนตร์” อันหมายถึงภาพเคลื่อนไหวได้ (ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า living picture หรือ moving picture ก่อนจะมาใช้ motion picture และ movie) วงการภาพยนตร์และโทรทัศน์ จึงถือได้ว่า จอร์จ อีสต์แมน เป็นที่ได้รับการยกย่องจากทุก ๆ คน เพราะมีผู้ที่ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์ได้มีกันอยู่หลายคน แต่ผู้ที่ประสบความสำเร็จเรื่องฟิล์มที่ต้องใช้นั้น จริง ๆ แล้วมีจอร์จ อีสต์แมน เพียงผู้เดียว

โดม สุขวงศ์ (2533: 2) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของภาพยนตร์ ว่า โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) นักประดิษฐ์แห่งสหรัฐอเมริกา ได้ชื่อว่าเป็นผู้คิดประดิษฐ์ภาพยนตร์สำเร็จเป็นรายแรกเมื่อ พ.ศ. 2432 แต่ภาพยนตร์ของเอดิสัน มีเครื่องดูเป็นตู้แบบที่เรียกว่าถ้ำมองให้ผู้ชมดูได้ที่ละคน ซึ่งเอดิสันได้เรียกเครื่องดูภาพยนตร์ดังกล่าวว่า “คิโนโตสโคป” (Kinetoscope)

พ.ศ. 2438 พี่น้องแห่งตระกูล ลูมแยร์ (Lumière) แห่งประเทศฝรั่งเศส คือ หลุยส์ และ ออกลุส ได้พัฒนาภาพยนตร์แบบถ้ำมองของเอดิสัน ให้สามารถฉายขยายขึ้นจอใหญ่สำหรับผู้ชมชมได้พร้อมกันครั้งละหลายร้อยคน พี่น้องลูมแยร์ ได้เรียกภาพยนตร์ดังกล่าวว่า “ซีเนมาโตกราฟ” (Cinematograph) พี่น้องลูมแยร์ ได้ผลิตเครื่องฉายภาพยนตร์นี้ร้อยเครื่อง และฝึกช่างฉายภาพยนตร์นี้ร้อยคนเป็นตัวแทนของตน ตระเวนออกไปจัดฉายภาพยนตร์ เก็บค่าดูจากสาธารณะตามเมืองต่าง ๆ ทั่วโลก นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2439 เป็นต้นมา

3.2 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ในประเทศไทย

โดม สุขวงศ์ (2533: 2-4) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของภาพยนตร์ในประเทศไทย ว่า ในปี พ.ศ. 2439 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เสด็จประพาสสิงคโปร์และชวา พระองค์ได้ทอดพระเนตรภาพยนตร์แบบเครื่องดูภาพยนตร์ชนิดถ้ำมอง ที่เรียกว่า “คิเนโตสโคป” ของ ไซมัส อัลวา เอดิสัน ซึ่งมีผู้นำมาเล่นถวาย ณ ตำหนักที่ประทับในประเทศสิงคโปร์ เมื่อวันที่ 3 สิงหาคม ในปีนั้น พระองค์ทรงเป็นคนไทยพระองค์แรกที่ได้ชมภาพยนตร์แบบถ้ำมอง ของเอดิสัน

ต่อมาปี 2440 นาย เอส.จี. มาร์คอฟสกี (S.G. Marchovsky) กับคณะ ได้นำภาพยนตร์ฉายขึ้นจอ ซีเนมาโตกราฟ ของ ฟีน้องลูมแยร์ เข้ามาจัดฉายเก็บค่าดูจากสาธารณชนเป็นครั้งแรกในสยาม เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน โดยจัดฉายที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ ซึ่งตั้งอยู่ ถนนเจริญกรุง ใกล้ประตูสามยอด

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย (2544: 233) ได้กล่าวถึง พระราชนิพนธ์จดหมายเหตุในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว คราวเสด็จออกจากประเทศสิงคโปร์ เมื่อวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2439 ที่มีข้อความว่า “แล้วดูอะไรก็จำชื่อไม่ได้ คือ รูปถ่ายติด ๆ กันไปเป็นม้วนยาว ๆ เอาเข้าไปในเครื่องไฟฟ้า หมุนไปแลเห็นเหมือนรูปนั้นกระดิกได้” นั้น สิ่งที่ได้ทอดพระเนตรก็คือ ภาพยนตร์นั่นเอง ดังนั้นพระราชนิพนธ์จดหมายเหตุนี้จึงเป็นเอกสารชิ้นแรกของไทยที่กล่าวถึงภาพยนตร์และพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ทรงเป็นคนไทยคนแรกที่ได้ทอดพระเนตรภาพยนตร์ด้วย พระองค์ได้ทอดพระเนตรภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่งที่ กรุงสตอกโฮล์ม ประเทศสวีเดนในปีต่อมา ซึ่งในการเสด็จพระราชดำเนินเยือนประเทศต่าง ๆ นั้น เจ้านายเชื้อพระวงศ์ที่ตามเสด็จก็คงมีโอกาสได้ชมภาพยนตร์นั้น ๆ ด้วย ภาพยนตร์จึงเริ่มเป็นที่รู้จักในกลุ่มเจ้านายระดับสูงของไทยก่อน โดยรู้จักที่ประเทศเป็นลำดับแรก

ศิริชัย ศิริกายะ (2531: 41) ได้กล่าวถึงการฉายภาพยนตร์ครั้งแรกในประเทศไทย ว่า เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2440 หนังสือพิมพ์บางกอกไทมส์ ได้รายงานเอาไว้ ของการกำเนิดภาพยนตร์ครั้งแรกในประเทศไทย ว่าได้รับการต้อนรับอย่างอบอุ่น มีผู้เข้าชมกันอย่างหนาแน่น โดยค่าเข้าชม ชั้นบ็อกซ์ 10 บาท ชั้นหนึ่ง 3 บาท ชั้นสอง 2 บาท ชั้นสาม 1 บาท และชั้นสี่ คือนั่งที่วงเวียน 2 สลึง ค่าชมภาพยนตร์ดังกล่าวถ้าเทียบกับค่าของเงินเมื่อ พ.ศ. 2440 เห็นได้ว่าเป็นมหรสพที่มีราคาแพงอย่างมาก เมื่อเปรียบเทียบกับมหรสพอื่น ๆ ที่เป็นที่ยิยมในขณะนั้น ซึ่งได้แก่ ลิเก และละคร ดังนั้น การกำเนิดของภาพยนตร์ไทยในประเทศไทย ซึ่งไม่เหมือนกับอีกหลายประเทศที่ภาพยนตร์ในระยะแรกเป็นมหรสพสำหรับผู้ที่มีฐานะการเงินดี มีสภาพทางสังคมในระดับสูง จึงจะสามารถหาความเพลิดเพลินจากมหรสพอย่างใหม่นี้ได้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2531: 694-695) ได้กล่าวถึงลักษณะของภาพยนตร์ที่นำมาฉายครั้งแรกในประเทศไทยว่า เป็นภาพยนตร์ที่ลักษณะบันทึกเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องกัน ความยาวไม่เกินม้วนละ 50 ฟุต ขนาดฟิล์ม 35 มิลลิเมตร เป็นภาพยนตร์เงียบไม่มีเสียง ฉะนั้น

เพื่อให้เกิดอรรถรสในการชมมหรสพจึงมีรายการแสดงอื่น ๆ ผสมไว้ในการฉายภาพยนตร์ด้วย เช่น การมียังแตรเป่า การแสดงมายากล ละครย่อย ตลก จำอวด ขับร้อง ระบำ กายกรรม และหุ่นกระบอก เป็นต้น ทั้งนี้เพราะนอกจากการเสนอความหลากหลายเพื่อผลในการชักจูงใจผู้ชมให้เข้าชมมหรสพแล้ว การแสดงดังกล่าวยังช่วยในการเปลี่ยนม้วนภาพยนตร์ หรือแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าถ้าหากเครื่องฉายมีปัญหาประกอบกับการฉายภาพยนตร์ดังกล่าวในช่วงนั้น จะอาศัยโรงละครเป็นที่ฉายให้แก่สาธารณะชนได้ชมกัน ซึ่งเป็นรู้และเป็นแหล่งที่ผู้ชมมหรสพไปหาความสำราญกัน

ภาพยนตร์ของมาร์คอฟสกีได้ฉายอีกหลายรอบในเวลาต่อมา เช่น ได้เข้าไปจัดฉายเป็นการภายในที่หอพระสมุด ในพระบรมมหาราชวัง เพื่อถวายเจ้านายชั้นสูงในราชสำนักในวันที่ 21 มิถุนายนนั้น สองวันต่อมาได้จัดฉายให้สาธารณะชนชมที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ อีก 3 วันโดยเปลี่ยนเรื่องใหม่ ต่อมาในคืนวันที่ 28 มิถุนายน จึงเข้าฉายเป็นการภายในที่มุกพระที่นั่งจักรีมหาปราสาท ในพระบรมมหาราชวัง เพื่อถวายตัวให้ทรงทอดพระเนตรเป็นการส่วนพระองค์ ในสมเด็จพระนางเจ้าเสาวภาผ่องศรีพระบรมราชินีนาถ ซึ่งขณะนั้นทรงเป็นผู้สำเร็จราชการแผ่นดินต่างพระองค์ ในระหว่างที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสยุโรป และวันรุ่งขึ้นหนังสือพิมพ์บางกอกไทมส์ ได้รายงานเหตุการณ์ในคอลัมน์ข่าวเบ็ดเตล็ดไว้สั้น ๆ ว่า

“เมื่อคืนนี้ **หนังฝรั่ง** ได้เข้าไปเล่นถวายที่พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท สมเด็จพระบรมราชินีนาถเสด็จออกทรงทอดพระเนตรพร้อมด้วยพระบรมวงศานุวงศ์ และข้าราชการฝ่ายใน แล้วได้ทรงพระราชทานเงิน 150 บาท”

จากข่าวดังกล่าว สังเกตว่ามีการใช้คำว่า “หนังฝรั่ง” แทนคำว่า “ซีเนมาโตกราฟ” ที่ใช้มาแต่เดิม การเรียกว่า “หนัง” ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์นั้น คงเพื่อให้สอดคล้องกับความเข้าใจของคนไทยโดยทั่วไป เพราะภาพยนตร์นั้นหมายถึงภาพฉายด้วยเครื่องทำให้เห็นเคลื่อนไหวได้ และคำว่าหนังก็หมายถึงมหรสพอย่างหนึ่งของคนไทยที่เชิดให้ดู โดยเอาหนังสัตว์มาสลักเป็นภาพ เช่น ถ้าเชิดให้ดูเงาเรียก หนังตลุง ถ้าเชิดนอกจอเรียกหนังใหญ่ ซีเนมาโตกราฟที่เห็นนี้จึงถูกเรียกว่า หนังฝรั่งไป เพราะมีลักษณะอย่างเดียวกับหนังในความหมายที่กล่าวนั่นเอง กล่าวคือ ซีเนมาโตกราฟเป็นมหรสพที่แสดงด้วยวิธีการเล่นแสงเงาให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ปรากฏอยู่บนฉากหรือจอขาวสีเหลี่ยม ซึ่งเป็นสิ่งที่ฝรั่งผลิตหรือนำเข้ามาฉายในสมัยนั้น

3.3 แนวของภาพยนตร์ในปัจจุบัน

ฟิล์มไซต์ (FilmSite. 2007: Online) ได้อธิบายถึงแนวของภาพยนตร์ต่าง ๆ ไว้ดังนี้
ภาพยนตร์ที่มีแนวตรงข้ามกัน

ตาราง 1 แนวภาพยนตร์ที่ตรงข้ามกัน

แนวภาพยนตร์ที่ตรงข้ามกัน	
ภาพยนตร์ที่สร้างมาจากเรื่องจริง	ภาพยนตร์ที่สร้างมาจากเรื่องที่แต่งขึ้น
ภาพยนตร์ที่จบในเรื่อง ไม่มีภาคต่อ	ภาพยนตร์ขนาดสั้นมีหลายตอน หรือมีภาคต่อ
ภาพยนตร์เจียบ	ภาพยนตร์มีบทพูด
ภาพยนตร์ทั่วไป	ภาพยนตร์ 3 มิติ
ภาพยนตร์ขาว-ดำ	ภาพยนตร์สี
ภาพยนตร์ภาพจอกว้าง (อัตราส่วนภาพ 16:9)	ภาพยนตร์ภาพจอปกติ (อัตราส่วนภาพ 4:3)
ภาพยนตร์ที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน	ภาพยนตร์ที่แสดงโดยสิ่งที่มีชีวิต
ภาพยนตร์ภายในประเทศ	ภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศ
ภาพยนตร์ที่เป็นต้นฉบับ	ภาพยนตร์นำกลับมาทำซ้ำเป็นครั้งที่ 2 ขึ้นไป
ภาพยนตร์ที่มีทุนและงบประมาณการสร้างสูง	ภาพยนตร์ที่ทุนน้อย ทำเอง
ภาพยนตร์ที่มีการจัดเรตเงื่อนไขการดู	ภาพยนตร์ที่ไม่มีการจัดเรตใด ๆ

1. แนวภาพยนตร์หลัก (Main Film Genres) ได้แก่

1.1 ภาพยนตร์บู๊ ดุเดือด (Action)

เป็นภาพยนตร์ที่มี การต่อสู้ การใช้กำลัง ฉากเสียงตวย การไล่ล่าที่ยืดเยื้อ การแข่งขัน การก๊วบย สงคราม ศิลปะการรบ การโต้เถียง-ปิ่นเขา การทำลายล้าง รวมไปถึงการใช้ตัวแสดงแทนเพื่อความปลอดภัยของผู้แสดง โดยส่วนมากจะนำตัวพระเอกมาเป็นตัวหลักในการดำเนินเรื่อง

1.2 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure)

เป็นภาพยนตร์ที่มี เรื่องราวที่เร้าใจ การค้นพบประสบการณ์ใหม่ ๆ ค้นพบสถานที่ที่แปลกประหลาด การไปในสถานที่ที่ไม่เคยไป การท่องเที่ยว บุกดป่า ลุยทะเลทราย ล่าสมบัติ การพิชิตสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การสำรวจ การสร้างอาณาจักร การต่อสู้ การเผชิญหน้า ค้นหาในสิ่งที่ไม่รู้ โดยมีความคล้ายคลึงกันมากกับประเภทภาพยนตร์ บู๊ ดุเดือด

1.3 ภาพยนตร์ตลก ขบขัน (Comedy)

เป็นภาพยนตร์ที่มี ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน การแสดงอารมณ์ ความรู้สึกริยาทำทางที่ขบขันของผู้แสดง โดยเรื่องอาจจะเป็นการพูดเกินจริง การสังเกตในสิ่งต่าง ๆ ขบขันหรือบางสิ่งบางอย่างของตัวละคร ความขบขันของตัวละคร ที่สามารถสร้างเสียงหัวเราะแก่ผู้ชม

1.4 ภาพยนตร์อาชญากรรม/กลุ่มอาชญากรรม (Crime/Gangster)

เป็นภาพยนตร์ที่มีการพัฒนามาจากสิ่งที่ไม่ดีรอบ ๆ ตัว เกี่ยวกับอาชญากรรม หรือสมาชิกกลุ่มอาชญากรรม โดยส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ประเภทนี้ เกี่ยวกับ การปล้นธนาคาร องค์กรใต้ดิน ที่อยู่นอกเหนือกฎหมาย การขโมย ฆาตกรรม ดุเดือดทำลาย ฆาตกร การฆาตกรรม ยาเสพติด อาวุธ ผู้เคราะห์ร้ายที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของอาชญากร หรือสมาชิกกลุ่มอาชญากรรม เช่น การต่อต้าน การลุกขึ้นสู้ต่อความอยุติธรรม องค์ประกอบของภาพยนตร์นี้ ก็คือ บาร์หรือไนท์คลับ ถนน ที่มีป้ายสัญลักษณ์ไฟนีออน รถยนต์ที่ขับเร็ว

1.5 ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับ ความจริงในชีวิตความเป็นไปได้จริง ความขัดแย้งในชีวิต สถานการณ์ที่แย่ที่สุดในชีวิต เรื่องราวในยุคปัจจุบัน สังคมกลุ่มใหญ่ ปัญหา ความกังวล ความไม่เป็นธรรม เชื้อชาติ ความอคติ การเคร่งศาสนา ความขาดแคลน การติดยาเสพติด ความยากจน ความวุ่นวายทางสังคม การโกงกิน การติดสุรา ความทุจริตในสังคม ความขัดแย้งระหว่างสถาบัน ความรุนแรงต่อผู้หญิง การจรรโลงสังคมให้ดีขึ้น การทำให้พ้นผิด การตรวจสอบ การลงโทษผู้กระทำความผิด

1.6 ภาพยนตร์เกียรติประวัติ/ประวัติศาสตร์ (Epics/Historical)

เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์จินตนาการ เทพนิยาย ตำนาน วีรบุรุษที่กล้าหาญ ความสูงศักดิ์ ใช้เครื่องแต่งกายมากประกอบฉากมาก ยุคสมัยต่าง ๆ การต่อต้าน การขยายอาณาจักร การผจญภัยของวีรบุรุษ

1.7 ภาพยนตร์น่ากลัว สยองขวัญ (Horror)

เป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ตกใจ หวาดกลัว ตื่นเต้น ปลุกความกลัวที่ซ่อนอยู่ ตกใจหรือตกตะลึงในฉากจบ ตำนานผี ผันร้าย ความอ่อนแอ การเรียกผี การปลุกวิญญาณ ความขยะแขยง การฆ่าแล้วแยกชิ้นส่วนศพทำให้ไม่สามารถจดจำเอกลักษณ์ส่วนบุคคลได้

1.8 ภาพยนตร์ดนตรี/เพลง (Musical)

เป็นภาพยนตร์ที่ให้ความสำคัญกับการแสดง ดนตรี เพลง การเต้น โดยลักษณะเนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องที่ต้องร้องเพลง ต้องเต้นเป็นประจำ โดยส่วนใหญ่ใช้เสียงดนตรีจากวงออเคสตรา การดำเนินเรื่องเป็นลักษณะบรรยาย บอกเล่า เรื่องราวที่ไม่เป็นความจริง ความมั่งมี และความต้องการที่จะมีชื่อเสียง หรือความมีชื่อเสียงของตัวละคร

1.9 ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (Science Fiction)

เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ จินตนาการที่ไม่เป็นจริง การสร้างภาพโดยผู้เชี่ยวชาญภาพยนตร์ ผสมผสานกับเทคโนโลยี ประกอบกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น ยานอวกาศ หุ่นยนต์ สถานีอวกาศ ใช้เทคนิคการสร้างภาพที่เหนือจินตนาการ โดยภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่จะมีองค์ประกอบ ที่ประกอบไปด้วย วีรบุรุษ ดวงดาวที่ห่างไกล การสืบเสาะแสวงหาสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ สถานที่ในจินตนาการ การเดินทางผ่านมิติเวลาไปยัง อดีตและอนาคต สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ

1.10 ภาพยนตร์สงคราม/ต่อต้านสงคราม (War/Anti War)

เป็นภาพยนตร์ที่ผู้ชมต้องยอมรับ ในความน่ากลัว ความโศกเศร้า ของสงคราม ที่เกี่ยวข้องกับความจริง การต่อสู้ หรือความขัดแย้ง (การต่อต้านของประเทศหรือมวลมนุษยชาติ) การจับเชลย การหลบหนี โดยองค์ประกอบเกี่ยวข้อง การใช้เรือดำน้ำในการสู้รบ การต่อสู้ทางอากาศยาน การทำสงคราม การจารกรรม ความกล้าหาญส่วนบุคคล ความโหดร้าย คุณดึนในสนามรบ ผู้รอดตายที่สามารถหลบหนีจากสงครามได้ การสังเวยเสียสละ การขาดมนุษยธรรม

1.11 ภาพยนตร์ตะวันตก อินเดียนแดง คาวบอย (Western)

เป็นภาพยนตร์ที่สร้างโดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา เกี่ยวกับพื้นที่ชายแดน อารยธรรมของคนในพื้นที่ มีลักษณะพิเศษ โดยมีจุดเริ่มต้นจากธรรมชาติ การดำรงชีวิต การยึดดินแดน การพิชิตดินแดน การบุกเบิกดินแดน ผู้ที่อยู่อาศัยในดินแดนนั้น ๆ ในช่วงศตวรรษที่ 19 (1865-1900) โดยเนื้อเรื่องภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับ ภูมิประเทศที่กันดาร ปืนลูกไม่คาวบอย รถม้า โสเภณี แตรเขาคาวบอย เมืองที่มีฝุ่นฟุ้งตลบ อินเดียนแดง การไล่หมวกปีกกว้าง มีการพนัน มีร้านขายเหล้า การไล่โทษผู้กระทำความผิดด้วยการแขวนคอ

2. แนวภาพยนตร์รอง (Film Sub - Genres) ได้แก่

2.1 ภาพยนตร์อัตชีวประวัติ (Biographical Films)

เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติบุคคล (เป็นภาพยนตร์ประเภทรอง จากภาพยนตร์ชีวิต และ ภาพยนตร์เกียรติประวัติ/ประวัติศาสตร์) เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่ทำตนเป็นประโยชน์หรือน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นยุคก่อน หรือยุคปัจจุบัน เช่น วีรบุรุษจากสงคราม ศิลปิน ดารา แพทย์ นักกีฬา นักการเมือง ประธานาธิบดี นักผจญภัย

2.2 ภาพยนตร์สำหรับผู้หญิง ('Chick' Flicks (or Gal Films))

เป็นภาพยนตร์ที่พูดถึงเรื่องราวของผู้หญิงล้วน ๆ จากหลากหลายอารมณ์และสถานการณ์ เช่น ความรัก การร้องไห้ ความโง่เง่า ความซ้าซาก การประโลมโลก ผู้หญิงพบรัก ผู้หญิงทะเลาะกับแฟน ผู้หญิงกับเครื่องประดับหรือการแต่งตัว ผู้หญิงกับหัตถิศิลป์ (ภาพยนตร์เหล่านี้มักจะมีฝ่ายชายเป็นตัวประกอบรองบ่อนหรือเบี่ยงล่าง แล้วแต่เนื้อหา)

2.3 ภาพยนตร์สืบสวน/ลึกลับ (Detective/Mystery)

เป็นภาพยนตร์แนวรองของ ภาพยนตร์อาชญากรรม/สมาชิกกลุ่มอาชญากรรม หรือ ภาพยนตร์สถานการณ์คับขัน ที่ชวนให้มีการจดจ่อ รั้งใจ เกี่ยวกับปัญหาที่ไม่ได้รับการแก้ไข ฆาตกร การหายสาบสูญ หัวขโมย ความท้าทาย การเก็บอาการ ความมีแผน การติดตาม ไล่ล่า การหาทางออก การแก้ปัญหา การตั้งข้อสันนิษฐาน การซักถาม สอบสวนพยาน การใช้ในการ ค้นหาหลักฐาน การหาเบาะแส การสืบหาเบาะแส ของ คำนร้าย ฆาตกร นักสืบ หรือสิ่งที่สูญหายไป

2.4 ภาพยนตร์หายนะ ภัยพิบัติ (Disaster Films)

เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องเกี่ยวกับหายนะ หรือ ภัยพิบัติที่เกิดขึ้น ดังนี้
ภัยพิบัติจากธรรมชาติ เช่น แผ่นดินไหว น้ำท่วม เฮอริเคน พายุโซนร้อน
หายนะจากอุบัติเหตุ เช่น ไฟไหม้ดีเกะไฟฟ้า เครื่องบินชน เรือเดินสมุทรอัปปาง
เรือเดินสมุทรชนภูเขาน้ำแข็ง การแพร่กระจายของไวรัส เป็นต้น

ภัยพิบัติจากดวงดาว เช่น การระเบิดของดวงดาว อุกาบาต การพุ่งชนของดาวหาง ดาวตก เป็นต้น

หายนะจากมนุษย์ เช่น การระเบิดเครื่องบิน การวินาศกรรม การก่อการร้าย การก่อการกบฏ เป็นต้น

ภัยจากมนุษย์ต่างดาว เช่น การสร้างสัญลักษณ์ หรือร่องรอยความเสียหายจากมนุษย์ต่างดาว เป็นต้น

หายนะจากพลังงานนิวเคลียร์ เช่น การระเบิดของโรงงานไฟฟ้าพลังงานนิวเคลียร์ การรั่วไหลของกัมมันตภาพรังสี เป็นต้น

หายนะที่เกี่ยวกับช่วงเวลา เช่น จุดจบของโลก จุดจบศตวรรษ เป็นต้น

หายนะจากเทคโนโลยี เช่น ความผิดพลาดทางเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดความเสียหาย เป็นต้น

2.5 ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Films)

เป็นภาพยนตร์ที่มีความเป็นไปได้ตามความจริงของหลักวิทยาศาสตร์ ของโลกหรือสถานที่ ซึ่งมีอยู่ในจินตนาการหรือเทพนิยาย ช่วงเวลาในตำนาน ที่อยู่เหนืออำนาจขอบเขตของความเป็นไปได้ การดำเนินเรื่องจะเป็นการเล่า หรือนิยาย ที่ทำให้คนชมเกิดความประหลาดใจ และปลดปล่อยไปกับจินตนาการ อาจจะมีตัวละครหลักที่มีเวทย์มนตร์ มีพลังกำลังที่เหนือมนุษย์ โดยส่วนใหญ่การดำเนินเรื่องจะมีองค์ประกอบ เช่น พรหมบินได้ ดาวิเศษ มังกร ไม้กายสิทธิ์

2.6 ภาพยนตร์สถานการณ์คับขัน ด้านมืด (Flin Noir)

หนังที่ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์คับขัน เกิดความเครียด ต้องหาทางออกให้ได้ เช่น ความหดหู่ การเห็นห้วง การสิ้นหวัง ความผิดหวัง การหมดความสนใจ การมองโลกในแง่ร้าย จริยธรรม การทุจริต สิ่งเลวร้าย การหวดระแวง การเยาะเย้ย ถากถาง ความสันโดษ โดยอารมณ์หรือปัญหา ทั้งหมด อาจเกิดจากตัณหาหาคะ กิเลส ความโลภ ความต้องการส่วนตัว หรือ

แม้แต่ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ ก็ได้ ในบางครั้ง ยิ่งแก้ปัญหา ปัญหาที่ไม่คาดคิดกลับยิ่งเพิ่มเข้าไปอีก แกรมปัจจัยรอบข้างต่างๆ ก็รวมเข้าเพิ่มเข้ามาด้วย เช่น เงินหมด ภรรยาทิ้ง ธนาคารตามทวงหนี้ ดำรงกำลังไล่ล่า ตัวอย่างหนึ่งเหล่านั้น จำเป็นต้องมีปัจจัยบางอย่างที่สำคัญเหล่านี้ด้วย เช่น โดยส่วนมากจะอยู่ในด้านมิติของชีวิตตัวละคร ที่มึน ๆ หม่น ๆ กับฉากและบรรยากาศในหนังเกือบตลอดเรื่อง (อาจเป็นภาพขาวดำหรือฉากกลางคืนเป็นส่วนใหญ่ก็ได้) จะสะท้อนปัญหาสังคมในยุคนั้นๆ ได้ด้วย เช่น เด็กชาย ก ไม่สามารถอยู่ร่วมกับสังคมส่วนใหญ่ได้ จากครอบครัวที่ชอบใช้ความรุนแรงกับเขาตั้งแต่เล็ก จะมีความหดหู่ แทรกเข้ามาเพื่อสะท้อนให้เห็นชีวิตของตัวละคร อาจจะมีการผจญภัยประเพณีหรือศีลธรรมแทรกเข้ามาด้วยหรือแม้แต่เรื่องราวทางเพศ และเป็นภาพยนตร์ที่ทุนสร้างต่ำที่มาพร้อมดารานำในเรื่องซึ่งไม่ได้มีชื่อเสียงที่โด่งดัง

2.7 ภาพยนตร์ผู้ชาย (Guy Films)

เป็นภาพยนตร์ที่เน้นความเป็นลูกผู้ชาย โดยเน้นการแสดงของฝ่ายชายเป็นหลัก โดยมีเนื้อเรื่องที่บู๊ การแข่งขัน จิตวิญญาณ การเปลือยกาย และ เรื่องเพศ เป็นต้น

2.8 ภาพยนตร์ประโลมโลก (Melodramas or Women's "Weeper")

เป็นภาพยนตร์ที่พูดถึงชีวิตของผู้คนที่เห็นกันได้ทั่วไป แต่เหตุการณ์เหล่านั้นสามารถ (หรือจงใจที่จะ) กระตุ้นความรู้สึกหรือจิตใจคนดู เช่น รู้สึกอึดอัด น้ำตา เสร้าและสุขกับความสมหวังผิดหวัง คนดูเอาใจช่วยตัวละครที่เผชิญแต่วิบากกรรม เหตุการณ์ร้ายแรง การเจ็บป่วย การประสบภัย-เคราะห์ร้าย เรื่องราวของชีวิตคู่ ศีลธรรม ความกดดัน อุปสรรค ความอดกลั้น ความยากลำบาก ความกลัวในเหตุการณ์ที่ยังไม่เกิดขึ้น โดยรวม ๆ ก็คือ รสชาติชีวิตของมนุษย์แต่ละคนกันไป เป็นภาพยนตร์ที่บทบาทตัวละครถ้าดีก็ดีที่สุด ๆ ในทางกลับบทบาทของตัวละครถ้าร้ายก็ร้ายสุด ๆ เช่นกัน เนื้อเรื่องจะไม่มีซับซ้อนมาก มักจะมีดนตรีเพราะ ๆ ตลอดทั้งเรื่อง และไม่เน้นในเรื่องความสมจริงมากเท่ากับผลทางด้านความบันเทิง

2.9 ภาพยนตร์เดินทาง (Road Films)

เป็นภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวของการเดินทางด้วยรถ เป็นองค์ประกอบหลักตลอดเรื่อง และระหว่างการเดินทางนั้น จะมีเรื่องราว การค้นหาต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของตัวละคร ภาพยนตร์เดินทาง มักจะบอกให้คนดูเห็นผ่านโปสเตอร์ของหนังแล้ว นั่นคือ มักจะมีรูปรถประกอบอยู่ในโปสเตอร์ด้วย ตัวอย่างที่อยากจะแนะนำ มีดังนี้

2.10 ภาพยนตร์รัก (Romance Films)

เป็นภาพยนตร์รัก ที่มีเหตุการณ์เกี่ยวกับ อารมณ์ ความรัก ความรู้สึก เป็นส่วนหลักในการดำเนินเรื่อง แต่จะเน้นมากที่สุด คือ ความรัก โดยเนื้อเรื่องจะเกี่ยวข้องกับ อุปสรรค ความยากลำบาก อันตราย การเงิน การเจ็บป่วย สถานะทางสังคม อาชีพ การหักห้ามจิตใจ การคุกคาม

2.11 ภาพยนตร์กีฬา (Sports Films)

เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาเป็นหลัก โดยฉากหลักจะเป็นสนามฟุตบอล สนามเบสบอล สนามแข่งรถ หรือสนามโอลิมปิก มีกิจกรรมการแข่งขันกีฬาในรายการใหญ่

การต่อสู้ ประเภทกีฬา ก็เช่น มวย แข่งรถ ฟุตบอล เป็นต้น บางครั้งภาพยนตร์ประเภทนี้ ก็อาจจะรวมกับ ประเภทภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์สารคดี

2.12 ภาพยนตร์เหนือธรรมชาติ อภินิหาร (Supernatural Films)

เป็นภาพยนตร์ที่กล่าวถึง เทพเจ้า ผี สิ่งที่น่ากลัว วิญญาณ ปาฏิหาริย์ หรือสิ่งอื่น ๆ ที่เกินปกติ บางครั้งภาพยนตร์ประเภทนี้ ก็อาจจะรวมกับ ประเภทภาพยนตร์ ตลก ภาพยนตร์จินตนาการ ภาพยนตร์น่ากลัว ภาพยนตร์รัก

2.13 ภาพยนตร์เขย่าขวัญ/เจื่อนำ (Thrillers/Suspense Films)

เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่อง ตื่นเต้นอย่างมาก โดยส่วนใหญ่จะมีสถานการณ์ลึกลับ อันตรายที่สามารถจะทำให้ตายได้ในทันที โดยบางครั้งการทำให้กลัวก็เกิดจากเสียงและเงา

3. แนวภาพยนตร์ที่ไม่ได้จัดหมวด (Non-Genre Film Categories) ได้แก่

3.1 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Films)

เป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากการวาดภาพให้ต่างกันเล็กน้อย ภาพต่อภาพ โดยใช้อัตราความเร็วในการแสดงภาพ จำนวน 24 ภาพ ต่อวินาที แต่ในปัจจุบันมีการใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างภาพ ทั้งในแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ไม่ว่าจะเป็น ภาพสิ่งมีชีวิต เช่น คน สัตว์ ต้นไม้ สิ่งไม่มีชีวิต เช่น เครื่องใช้ต่าง ๆ พาหนะ โดยภาพยนตร์การ์ตูน จะทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ โดยจะมีในส่วนของตัวละครที่ร้าย กับ ตัวละครที่ดี

3.2 ภาพยนตร์อังกฤษ (British Films)

เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมผู้ดีของชาวอังกฤษเป็นหลัก หรือเป็นที่มาในการสร้างภาพยนตร์ที่เป็นชาวอังกฤษล้วน ๆ ที่ถ่ายทำในอังกฤษ ทุกกระบวนการในอังกฤษ เนื้อเรื่องจะเกี่ยวกับการกิจที่สำคัญ ควรจดจำ และสร้างความประทับใจอย่างยาวนานให้กับชาวอังกฤษ

3.3 ภาพยนตร์เด็ก/ครอบครัว (Childrens/Kids/Family Films)

เป็นภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับการชมของเด็กหรือชมพร้อมกันทั้งครอบครัว ไม่มีคำพูดที่หยาบคาย ฉากที่รุนแรง ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนา ไม่มีเรื่องเพศมาเกี่ยวข้อง โดยจะมีผู้แสดงนำเป็นเด็ก และเป็นการสอนให้รู้เกี่ยวกับจริยธรรม หรือชัยชนะที่อยู่เหนือสิ่งที่ไม่ดี

3.4 ภาพยนตร์ดั้งเดิม แบบฉบับเดิม (Classic Films)

เป็นภาพยนตร์ที่แตกต่างจากในปัจจุบัน โดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ในยุคทอง ของฮอลลีวูด

3.5 ภาพยนตร์ลัทธิ วัฒนธรรม ศาสนา (Cult Films)

เป็นภาพยนตร์มีเรื่องราวที่ แปลกประหลาด ซึ่งไม่ใช่ธรรมเนียม นิยม ความประหลาดของผู้คน โดยการดำเนินเรื่องจะเป็นในลักษณะบรรยาย

3.6 ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Films)

เป็นภาพยนตร์ที่สร้างตามข้อเท็จจริง การตีแผ่ชีวิต หรือบันทึกเหตุการณ์ โดยการสร้างภาพยนตร์ประเภทนี้ อาศัยจากบันทึกเหตุการณ์ หรือหลักฐานที่มีอยู่ ประกอบกับอาศัยการบอกเล่า

3.7 ภาพยนตร์ภาคต่อ (Serial Films)

เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องค่อนข้างยาว ถึงยาวมาก จึงต้องทำการแบ่งตอน ฉาย ทางโทรทัศน์จะแบ่งความยาวตอนละ 15 – 20 นาที ต่อตอน แบ่งฉายในแต่ละสัปดาห์ ส่วนภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ก็จะแบ่งฉายในแต่ละปี

3.8 ภาพยนตร์ยั่วยุ กามารมณ์ (Sexual/Erotic Films)

เป็นภาพยนตร์ที่มีฉาก เนื้อหา สาระ เกี่ยวกับกามารมณ์ โลกีย เป็นหลักในการดำเนินเรื่อง มีการพรรณนา เปลือยกาย มีเพศสัมพันธ์ ชัดเจน มีผู้แสดงนำที่ เซ็กซี่ และมีเรื่องเพศเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอ

3.9 ภาพยนตร์เงียบ (Silent Films)

เป็นภาพยนตร์ยุคดั้งเดิม ที่ไม่มีเสียงใด ๆ ทั้งสิ้น ไม่มีบทพูด ไม่มีคำบรรยาย ไม่มีเพลงประกอบ ไม่มีเสียงประกอบ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

โซลเดอร์แมน แอนเน เค และคณะ (Solderman Anne K; et al. 1988: Online) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการชมโทรทัศน์และภาพยนตร์ ของหญิงวัยรุ่นตั้งครรภ์และไม่ตั้งครรภ์ พบว่า พฤติกรรมการชมโทรทัศน์และภาพยนตร์ ของวัยรุ่น ประกอบด้วย หลาย ๆ ส่วน เช่น เวลาว่าง ทศนคติทางเพศแบบตะวันออก คุณค่า และพฤติกรรม โดยเชื่อว่าสื่อมีส่วนกำหนดให้เกิดพฤติกรรมการชมอย่างเคยชินทั้งหญิงตั้งครรภ์และไม่ตั้งครรภ์ โดยมีความต่างกันระหว่างหญิงผิวสีกับหญิงผิวขาว จากกลุ่มตัวอย่าง 649 คน พบว่า นักเรียนหญิงในระดับเกรด 9 และ 10 ตั้งครรภ์จำนวน 146 คน ในระบบการศึกษาแบบทางเลือก จากการวิเคราะห์เรื่องเพศอย่างเป็นระบบ พบว่าช่วงเวลาไพรม์ไทม์ของสถานีโทรทัศน์ และภาพยนตร์เรต อาร์ ได้รับการชมมากจากหญิงวัยรุ่น แสดงให้เห็นถึงสาวผิวสีที่ตั้งครรภ์มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่ออย่างยิ่ง และหญิงตั้งครรภ์ตอบรับการชมรายการทางสถานีโทรทัศน์ มากกว่าเพื่อน ซึ่งพ่อแม่พยายามควบคุมพฤติกรรมการชม

ดาลตัน เอ แมดไลน์ และคณะ (Dalton A. Madline; et al. 2003: Online) ได้ทำการศึกษา การสูบบุหรี่ครั้งแรกของวัยรุ่น ที่เป็นผลจากการชมภาพยนตร์ที่มีฉากการสูบบุหรี่ จากการสุ่มจากรายชื่อภาพยนตร์ 50 เรื่อง พบว่า มีเพียง 5 เรื่อง ที่ไม่มีฉากสูบบุหรี่ ความสัมพันธ์ระหว่าง การไม่มีฉากสูบบุหรี่ในภาพยนตร์ กับ การสูบบุหรี่ครั้งแรกของวัยรุ่น เนื่องจากพฤติกรรม

ของวัยรุ่นที่ไวต่อความรู้สึก การเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลมาจาก ผลกระทบมาจากการมีฉากบูบู้ห์ในภาพยนตร์ในหลายเรื่อง และการศึกษานี้ ไม่ได้เกี่ยวข้องกับผู้นำเข้าบูบู้ห์

แมกซ์ฟิลด์ ฌอน ไมเคิล (Maxfield Sean Michael. 2003: Abstract) ได้ทำการศึกษา การชมภาพยนตร์ของผู้ชมภาพยนตร์ โดยได้ศึกษา ถึงการตัดสินใจที่จะชมภาพยนตร์ โดยข้อคำถามเกี่ยวกับ ดาราภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ตัวอย่างภาพยนตร์ โฆษณาทั่วไป คำพูดติดปากแต่ละเดือน ประเภทของภาพยนตร์ การวิจารณ์ภาพยนตร์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 400 คน จากผู้ชมภาพยนตร์หลายโรงภาพยนตร์ ในกลางเมืองฟลอริดา และตอนเหนือของฟลอริดา จากข้อมูล ทำให้ทราบว่า ดาราภาพยนตร์ เป็นเหตุผลสำคัญ ในการก่อให้เกิดการเข้าไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์

4.2 งานวิจัยในประเทศ

ปริญดา จิตติรัตนกร (2539: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ (ฮอลลีวูด) ของนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษาของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน พบว่า เนื้อหาของภาพยนตร์เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์มากที่สุด รองลงมาได้แก่ เทคนิคการถ่ายทำ ดารานักแสดง เสียงในฟิล์ม บทประพันธ์ เพลงประกอบ ผู้กำกับ การแสดง ส่วนชื่อเรื่องเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจชมน้อยที่สุด ในด้านการเลือกสถานที่ชมภาพยนตร์ พบว่า นิสิตนักศึกษาจะเข้าชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ชั้นหนึ่งโดยไม่คำนึงถึงสถานที่ไกลที่ไหนไปทีนั้น นอกจากนี้พบว่า การสื่อสารทางการตลาดเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์อเมริกัน

พิรฤดา พจนพิสุทธิ์ (2539: 86) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ กับการตัดสินใจชมภาพยนตร์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 405 คน พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจชมภาพยนตร์จากการอ่านโฆษณาภาพยนตร์ในนิตยสารภาพยนตร์ โดยกลุ่มวัยรุ่นที่มีเพศต่างกัน มีการตัดสินใจชมภาพยนตร์จากการอ่านโฆษณาในหนังสือพิมพ์แตกต่างกัน โดยเพศชายมีการตัดสินใจมากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้พบว่า การตัดสินใจชมภาพยนตร์จากการอ่านคอลัมน์นักวิจารณ์ในนิตยสารภาพยนตร์ การฟังคำวิจารณ์ภาพยนตร์จากนักจัดรายการวิทยุ การโฆษณาภาพยนตร์ทางวิทยุ การอ่านคอลัมน์วิจารณ์ภาพยนตร์ในนิตยสารทั่วไปและในหนังสือพิมพ์ การโฆษณาในนิตยสารภาพยนตร์ การชมรายการเกี่ยวกับเบื้องหลังภาพยนตร์ การวิจารณ์ภาพยนตร์และข่าวบันเทิงทางโทรทัศน์ รวมทั้งการโฆษณาภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ ไม่มีความแตกต่างกันในการตัดสินใจระหว่างเพศชายกับเพศหญิง

กฤษณา ชุณหะเจริญ (2541: 49) ได้ศึกษา เรื่อง ประสิทธิภาพของการโฆษณาในโรงภาพยนตร์ที่มีต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 400 คน พบว่า เหตุผลส่วนใหญ่ที่นักศึกษาเลือกโรงภาพยนตร์ คือ เลือกจากความสะดวกในการเดินทาง ร้อยละ 20.35 รองลงมา คือ ภาพยนตร์ที่เข้าฉาย ร้อยละ 19.61 ระบบเสียงร้อยละ 17.05 สภาพของโรงภาพยนตร์ ร้อยละ 15.45 และระบบของโรงภาพยนตร์ ร้อยละ 8.58

จรัส กายโรจน์ (2543: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่า ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ สาขาวิชาที่ศึกษาและภูมิลำเนา มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ของนิสิต ปัจจัยด้านภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์ตัวอย่าง มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ของนิสิต ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ ได้แก่ ที่จอดรถและความสะดวกในการเดินทาง มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ของนิสิต ปัจจัยด้านรูปแบบการดำเนินชีวิต คือ การเข้าสังคมในหมู่เพื่อน มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ของนิสิต ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ คือ เพศ ประเภทภาพยนตร์ และความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ ที่ต่างกันเป็นผลให้พฤติกรรมระหว่างชมภาพยนตร์ของนิสิตในเรื่องการทานขนมขบเคี้ยวหรือเครื่องดื่มแตกต่างกัน ประเภทของภาพยนตร์ ที่ต่างกันเป็นผลให้พฤติกรรมหลังชมภาพยนตร์ของนิสิตในเรื่องการเปลี่ยนแบบภาพยนตร์แตกต่างกัน และความบ่อยครั้งในการชมภาพยนตร์ ที่ต่างกันเป็นผลให้พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์ของนิสิตในเรื่องการวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์ที่ชมแตกต่างกัน

อมรรัตน์ ทวีรัตน์ (2544: 57-60) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเลือกใช้บริการโรงภาพยนตร์วิสตา (12 ห้วยแก้ว, กาดสวนแก้ว) และเมเจอร์ซีเนเพล็กซ์ จำนวน 200 คน ผลการศึกษาพบว่า ในด้านโรงภาพยนตร์ ความคมชัดของภาพและเสียงและภาพยนตร์ตัวอย่าง เป็นเหตุผลในการเลือกโรงภาพยนตร์มากที่สุด ส่วนประเภทของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ฝรั่งได้รับความนิยมสูงสุด และในด้านแนวภาพยนตร์ แนวแอ็คชั่นต่อสู้ได้รับความนิยมสูงสุด ความสะอาดของโรงภาพยนตร์ ที่นั่งชม และความปลอดภัย กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อการตัดสินใจเลือกโรงภาพยนตร์อยู่ในระดับมาก ในด้านความสะดวก ความสะดวกในการเดินทาง ความสะดวกของสถานที่จอดรถ ความสะดวกในการซื้อบัตรและความรวดเร็วในการบริการ กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อการตัดสินใจไปชมภาพยนตร์ในระดับมาก ในด้านค่าใช้จ่ายในการชมภาพยนตร์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มักซื้อบัตรชมภาพยนตร์ในอัตรา 81 – 100 บาท ร้อยละ 60.5 รองลงมา คือ 61 – 80 บาท ร้อยละ 26.5 และอัตรา 101 – 200 บาท ร้อยละ 13 ในด้านการส่งเสริมการขาย การโฆษณาผ่านสื่อต่าง ๆ การบริการของพนักงาน และการแลกของที่ระลึก กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับปานกลาง

ศรีพร มุลรัตน์ (2545: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา ความพึงพอใจ ของลูกค้าต่อบริการของโรงภาพยนตร์ ในเครือวิสตาจังหวัดเชียงใหม่ โดยศึกษาจากผู้มาใช้บริการโรงภาพยนตร์วิสตา ที่ศูนย์การค้า 12 ห้วยแก้ว และโรงภาพยนตร์วิสตาที่ศูนย์การค้ากาดสวนแก้ว จำนวน 200 คน พบว่า ผู้ใช้บริการส่วนมากชอบชมภาพยนตร์ประเภทภาพยนตร์ฝรั่ง ในแนวบู๊ ดุเดือด สงคราม การเลือกที่นั่งชมภาพยนตร์เลือกแบบธรรมดา ส่วนสื่อโฆษณาที่มีผลต่อการทำให้ทราบข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์มากที่สุด คือ วิทยุและโปสเตอร์

สุนทรทิพย์ ศรีจันทร์ (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ของประชาชนในจังหวัดมหาสารคาม โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ 400 คน และผู้ชมภาพยนตร์ในบ้าน จำนวน 400 คน พบว่า ผู้ชมภาพยนตร์ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกัน ได้แก่ ผู้ชมภาพยนตร์ที่มีเพศต่างกัน จะชมภาพยนตร์แนวสงคราม/บู๊แอ็คชั่น การชมภาพยนตร์คนเดียว และชมในโอกาสวันพักผ่อนกับครอบครัวและชมภาพยนตร์ในวันธรรมดา ช่วงกลางวัน และรับสื่อโฆษณาทางโทรทัศน์ ผู้ชมภาพยนตร์มีอาชีพแตกต่างกัน จะชมภาพยนตร์แนวสงคราม/บู๊แอ็คชั่น การชมภาพยนตร์ในโอกาสสังสรรค์กับเพื่อน/คนรัก และชมในโอกาสวันพักผ่อนกับครอบครัว ส่วนใหญ่ชมภาพยนตร์ในวันธรรมดาช่วงกลางวัน ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ชมภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ ด้านอายุ รายได้ ระดับการศึกษา ส่วนใหญ่ชมภาพยนตร์แนวสงคราม/บู๊แอ็คชั่น และมีความสัมพันธ์ทางลบกับภาพยนตร์แนวตลก ปัจจัยกระตุ้นภาพยนตร์สัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ ปัจจัยด้านภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ สื่อภาพยนตร์ ราคา ความสะดวก การส่งเสริมการตลาด มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการชมภาพยนตร์ และปัจจัยด้านบริการมีความสัมพันธ์ทางลบกับภาพยนตร์แนวตลก ขบขัน

จิตติพันธ์ เหล่าจำปา (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ของประชาชน ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ จำนวน 350 คน พบว่า ผู้ชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุต่ำกว่า 15 ปี ระดับการศึกษาส่วนใหญ่เป็นระดับมัธยมศึกษา รายได้ต่อเดือนส่วนใหญ่ ต่ำกว่า 3,000 บาท มีอาชีพเป็นนักเรียน ผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่ไปในชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ 2 - 3 ครั้งต่อเดือน ชมภาพยนตร์ฝรั่ง แนวภาพยนตร์ที่ชม แอ็คชั่นและสงคราม ส่วนใหญ่ไปชมภาพยนตร์กับเพื่อน โอกาสที่ไปชมภาพยนตร์เป็นวันพักผ่อนของครอบครัว เหตุผลที่ผู้ชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ คือ ตามใจคนรักหรือบุคคลในครอบครัว ส่วนใหญ่ไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ไฟว์สตาร์ มัลติเพล็กซ์ ความรู้สึกหลังได้ชมภาพยนตร์ พบว่า พอใจอยากชมอีก ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ ได้แก่ ดารานำแสดง ปัจจัยสำคัญต่อการตัดสินใจเลือกโรงภาพยนตร์ คือ ระบบเสียง ระบบการฉายที่ทันสมัย ราคาบัตรที่เหมาะสม คือ 51 - 70 บาท ความสะดวกในการเลือกโรงภาพยนตร์ในการชมภาพยนตร์ คือ อยู่ใกล้บ้านที่พัก การบริการที่มีผลในการเลือกโรงภาพยนตร์ คือ มีพนักงานบริการนำเข้าสู่ที่นั่งชม เลือกที่นั่งได้ตามต้องการ ปัจจัยส่งเสริมการตลาดที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการโรงภาพยนตร์ คือ สะสมหางบัตรเพื่อแลกตั๋วฟรีหรือลดราคาบัตรชมภาพยนตร์ ข่าวสารที่ได้ก่อนเข้าชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้รับจากตัวอย่างที่ฉายในโรงภาพยนตร์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และผู้ชมมีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ มีความเหมาะสมในระดับมาก

นงเยาว์ เกียรติวิชัยงาม (2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา พฤติกรรมการชมรายการโทรทัศน์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 400 คน พบว่า พฤติกรรมการชมรายการโทรทัศน์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งนิสิตกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ชมรายการโทรทัศน์เป็นประจำทุกวัน 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาที่รับชม

ส่วนใหญ่ คือ 18:00 – 0:00 น. นิสิตระดับปริญญาตรีที่เพศต่างกัน มีพฤติกรรมชมรายการโทรทัศน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นิสิตระดับปริญญาตรีที่เรียนต่างชั้นปีเรียนต่างสาขาวิชา ที่พักอาศัยต่างกัน มีพฤติกรรมชมรายการโทรทัศน์ที่ไม่แตกต่างกัน

นาโนเสิร์ช (2550: ออนไลน์) ได้ทำการศึกษา

“เจาะพฤติกรรมชมภาพยนตร์ไทย” กลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน พบว่า ร้อยละ 30 ชอบชมภาพยนตร์ต่างประเทศ ร้อยละ 70 ชอบชมภาพยนตร์ไทย ในปี 2549 – 2550 กลุ่มตัวอย่างเลือกชมภาพยนตร์ไทยมากที่สุดจำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมา คือ ชมเพียง 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 22.0 และเลือกชมจำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 21.0 โรงภาพยนตร์ที่กลุ่มตัวอย่างสะดวกในการใช้บริการ คือ โรงภาพยนตร์ เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ ร้อยละ 32.0 รองลงมา คือ โรงภาพยนตร์ อีจิว ร้อยละ 25.0 และโรงภาพยนตร์ เอสเอฟ ซิเนมา ซิตี้ ร้อยละ 16.0 ปัจจัยกระตุ้นให้เกิดการอยากชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ดารา – นักแสดง ที่แสดงในภาพยนตร์เป็นปัจจัยกระตุ้นในการชมภาพยนตร์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.0 รองลงมา คือ ผู้กำกับภาพยนตร์ ร้อยละ 17.0 และ แนวของภาพยนตร์ที่ทำออกมา ร้อยละ 13.5 การอุดหนุนภาพยนตร์ไทย กลุ่มตัวอย่างอุดหนุนภาพยนตร์ไทย ร้อยละ 84 และไม่อุดหนุนภาพยนตร์ไทย ร้อยละ 16

“การตัดสินใจชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง” โดย กลุ่มตัวอย่างติดตามข้อมูล ข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทางนิตยสาร ร้อยละ 18.6 รองลงมา อินเทอร์เน็ต 18.1 และหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 17.6 การตัดสินใจชมภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง ของกลุ่มตัวอย่าง ตัดสินใจจาก ดารา – นักแสดง ร้อยละ 22.6 รองลงมา การวิพากษ์วิจารณ์จากนักวิจารณ์ ร้อยละ 19.6 และ แนวของภาพยนตร์ที่ต้องการ ร้อยละ 18.6 กลุ่มตัวอย่าง ถ้ามีผู้มาบอกว่า “ภาพยนตร์เรื่องนี้ดี” กลุ่มตัวอย่างไปดูแน่นอน ร้อยละ 55.8 หาข้อมูลเพิ่มเติมก่อนไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ร้อยละ 39.2 และไม่ไปดู ร้อยละ 5

“วัยรุ่นกับการไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์” โดยกลุ่มตัวอย่าง เป็นประชาชนในกรุงเทพมหานคร จำนวน 200 คน โดยกลุ่มตัวอย่าง เข้ามาดูที่บ้านมากกว่าไปชมที่โรงภาพยนตร์ ร้อยละ 39.0 และไปชมที่โรงภาพยนตร์ ร้อยละ 61 กลุ่มตัวอย่างจะไปโรงภาพยนตร์ก่อน ภาพยนตร์ฉายมากกว่า 30 นาที – 1 ชั่วโมง ร้อยละ 56.0 รองลงมา ไปถึงก่อน 30 นาที ร้อยละ 30 และไปถึงก่อน 15 นาที ร้อยละ 14 กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างกระทำระหว่างชมภาพยนตร์ กลุ่มตัวอย่างรับประทานอาหาร/นั่งรอที่ร้านอาหาร ร้อยละ 43.5 เดินซื้อของ ร้อยละ 20.0 และร้องเพลงคาราโอเกะ ร้อยละ 16 ตามลำดับ สิ่งที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการชมภาพยนตร์ คือ ความรู้ในด้านต่าง ๆ เทคโนโลยี ความก้าวหน้าต่าง ๆ ร้อยละ 26.0 รองลงมา แนวความคิดใหม่ ๆ ร้อยละ 17.5 ความสนุกสนาน/เสียงหัวเราะ ร้อยละ 17.0

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) เพื่อศึกษา พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิต ที่ศึกษาอยู่ระดับ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2550 จำนวน 11,327 คน (ข้อมูลกองบริการการศึกษา)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิต ที่ศึกษาอยู่ระดับ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2550 จำนวน 400 คน โดยมีขั้นตอนในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ ยามาเน่ (ยูทช ไทยวรรณ. 2548: 79 อ้างถึง Yamane Taro. 1973: 125) ที่จำนวนประชากร 11,327 คน ได้กลุ่มตัวอย่าง 386 คน แต่เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูล ผู้วิจัยจึงจะเก็บข้อมูล จำนวน 400 คน

2. เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) (ศิริวรรณ. 2541 : 209) โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ทำการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาอย่างเป็นสัดส่วน กับจำนวนประชากรนิสิตในแต่ละสาขาวิชา ดังตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม กลุ่มสาขาวิชา

กลุ่มสาขาวิชา	จำนวนนิสิต	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	ร้อยละ
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	5,393	190	47.61
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3,301	117	29.14
วิทยาศาสตร์และสุขภาพ	2,633	93	23.25
รวม	11,327	400	100.00

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคณะที่ศึกษาอย่างเป็นสัดส่วน กับจำนวนประชากรนิสิตในแต่ละคณะ ตามตารางที่ 3-5

ตาราง 3 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตาม คณะ

คณะ	จำนวนนิสิต	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	ร้อยละ
คณะมนุษยศาสตร์	1,859	66	34.47
คณะสังคมศาสตร์	1,936	68	35.90
คณะศึกษาศาสตร์	449	16	8.33
คณะศิลปกรรมศาสตร์	1,149	40	21.30
รวม	5,393	190	100.00

ตาราง 4 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำแนกตาม คณะ

คณะ	จำนวนนิสิต	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	ร้อยละ
คณะวิทยาศาสตร์	2,267	80	68.68
คณะวิศวกรรมศาสตร์	1,034	37	31.32
รวม	3,301	117	100.00

ตาราง 5 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และสุขภาพ จำแนกตาม คณะ

คณะ	จำนวนนิสิต	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	ร้อยละ
คณะพลศึกษา	1,127	40	42.80
คณะพยาบาลศาสตร์	275	10	10.45
คณะแพทยศาสตร์	498	17	18.91
คณะทันตแพทยศาสตร์	219	8	8.32
คณะเภสัชศาสตร์	307	11	11.66
คณะสหเวชศาสตร์	207	7	7.86
รวม	2,633	93	100.00

ขั้นตอนที่ 3 ทำการเลือกตัวอย่างจากนิสิตแต่ละคณะ แบบบังเอิญ (Accidental Sampling) (การวัดผลและวิจัยการศึกษา. 2550: ออนไลน์)

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaires) พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ แบ่งเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่ว ๆ ไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับ พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 3 - 5 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับ พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์ พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์ และพฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ

เกณฑ์การให้คะแนน

การให้คะแนนแบบสอบถาม ตอนที่ 3 - 5 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดคะแนนไว้ ดังนี้

ไม่ปฏิบัติ	ให้คะแนน 0 คะแนน
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ให้คะแนน 1 คะแนน
ปฏิบัติเป็นประจำ	ให้คะแนน 2 คะแนน

นาระดับ พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากค่าคะแนนแปลความหมายเป็นค่าเฉลี่ยรายด้าน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้ (วิเชียร เกตุสิงห์. 2538: 10)

คะแนนเฉลี่ย 1.34 – 2.00 หมายถึง ปฏิบัติในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 0.67 – 1.33 หมายถึง ปฏิบัติในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 0.00 – 0.66 หมายถึง ปฏิบัติในระดับน้อย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาค้นคว้า เอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ กิจกรรมนันทนาการ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามให้ครอบคลุมถึงข้อมูลที่เป็นทั้งหมด เพื่อจะได้ข้อมูลในการดำเนินการวิจัยที่ถูกต้องและแม่นยำ
2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถาม
3. สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้ในการสอบถามข้อมูล พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. นำแบบสอบถามที่ได้เสนอ ประธาน กรรมการ ผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง เหมาะสม และแก้ไขตามที่ ประธาน กรรมการ เสนอแนะ
5. นำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบเนื้อหา และแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญ เสนอแนะ
6. ดำเนินการนำแบบสอบถามไปทดลองกับนิสิต ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน
7. นำแบบสอบถามที่ผ่านการทดลองใช้ มาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบสอบถาม
8. จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IC) โดยเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป
2. นำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อประธาน กรรมการ ควบคุมตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อพิจารณาความถูกต้องของแบบสอบถาม
3. นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha-Coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach. 1970: 126) ให้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .82

4. นำแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขออนุญาตดำเนินการเก็บข้อมูลจาก นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามและส่งคืนทันทีเมื่อตอบแบบสอบถามเสร็จ

4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ทำการตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม ก่อนทำการบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 1 - 2 มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
3. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 3 - 5 มาวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
4. ทดสอบความแตกต่างของ พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และสถานที่ศึกษา โดยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square test)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ได้ใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ดังนี้

n	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
χ^2	แทน	การทดสอบไค-สแควร์ (Chi-square test)
*	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาดำเนินการวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยการแจกแจงความถี่และแปลงค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูล พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ โดยการแจกแจงความถี่และแปลงค่าร้อยละ

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ 4 ทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตามตัวแปร เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และสถานที่ศึกษา โดยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square test)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยการแจกแจงความถี่และแปลงค่าร้อยละ ดังปรากฏในตาราง 6

ตาราง 6 จำนวนและค่าร้อยละของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็น
กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับลักษณะโดยทั่วไป

ลักษณะทั่วไปของนิสิตระดับปริญญาตรี	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	161	40.25
หญิง	239	59.75
รวม	400	100.00
2. กลุ่มสาขาวิชา		
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	190	47.61
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	117	29.14
วิทยาศาสตร์และสุขภาพ	93	23.25
รวม	400	100.00
3. ระดับชั้นปีที่ศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	115	28.75
ชั้นปีที่ 2	113	28.25
ชั้นปีที่ 3	133	33.25
ชั้นปีที่ 4	39	9.75
รวม	400	100.00
4. ผลการเรียน		
ต่ำกว่า 2.51	69	17.25
2.51 – 3.00	172	43.00
3.01 ขึ้นไป	159	39.75
รวม	400	100.00
5. สถานที่ศึกษา		
ประสานมิตร	335	83.75
องครักษ์	65	16.25
รวม	400	100.00

จากตาราง 6 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 400 คน จำแนกตามตัวแปรอิสระได้ ดังนี้

เพศ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นเพศชาย มีจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.25 และเป็นเพศหญิง มีจำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 59.75

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีจำนวนมากที่สุด 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.61 รองลงมา คือ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีจำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.14 และ กลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีจำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.25

ระดับชั้นปีที่ 3 มีจำนวนมากที่สุด 133 คน คิดเป็นร้อยละ 33.25 รองลงมา คือ ระดับชั้นปีที่ 1 มีจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 และ กลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ระดับชั้นปีที่ 4 มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.75

ผลการเรียน 2.51 – 3.00 มีจำนวนมากที่สุด 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00 รองลงมา คือ ผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป มีจำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 39.75 และ กลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ผลการเรียน ต่ำกว่า 2.51 มีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25

สถานที่ศึกษา ประสานมิตร มีจำนวน 335 คน คิดเป็นร้อยละ 83.75 และ องค์กรฯ มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.25

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูล พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์ โดยการแจกแจงความถี่ และแปลงค่าร้อยละ ดังปรากฏในตาราง 7 และ 8

ตาราง 7 จำนวนและค่าร้อยละของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์

พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์	จำนวน	ร้อยละ
1. จำนวนภาพยนตร์ที่ชมใน 1 เดือน		
ไม่ได้ชม	51	12.75
1 เรื่อง : เดือน	112	28.00
2 เรื่อง : เดือน	112	28.00
มากกว่า 2 เรื่อง : เดือน	125	31.25
รวม	400	100.00

ตาราง 7 (ต่อ)

พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์	จำนวน	ร้อยละ
2. บุคคลที่ชมภาพยนตร์ด้วย		
คนเดียว	54	13.50
พ่อ แม่ ญาติ ๆ	43	10.75
เพื่อน	217	54.25
แฟน	86	21.50
รวม	400	100.00
3. สถานที่ชมภาพยนตร์		
โรงภาพยนตร์	259	64.75
ภาพยนตร์กลางแปลง	3	0.75
สำนักหอสมุดกลาง	2	0.50
ที่พักอาศัย	134	33.50
สถานที่อื่น ๆ	2	0.50
รวม	400	100.00
4. สื่อภาพยนตร์ที่ชม		
ภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์	229	57.25
ภาพยนตร์ที่ฉายกลางแปลง	2	0.50
วีซีดี หรือ ดีวีดี	112	28.00
สถานีโทรทัศน์ (เคเบิลทีวี)	29	7.25
สถานีโทรทัศน์ (ฟรีทีวี)	28	7.00
รวม	400	100.00
5. ค่าใช้จ่ายในการชมภาพยนตร์ต่อครั้ง		
ไม่เสียค่าใช้จ่าย	43	10.75
20 – 50 บาท	20	5.00
51 – 100 บาท	47	11.75
101 – 300 บาท	264	66.00
301 – 500 บาท	22	5.50
501 บาท ขึ้นไป	4	1.00
รวม	400	100.00

ตาราง 7 (ต่อ)

พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์	จำนวน	ร้อยละ
6. วันที่ทำการชมภาพยนตร์		
วันจันทร์ – ศุกร์	95	23.75
วันเสาร์ – อาทิตย์	297	74.25
วันหยุดนักขัตฤกษ์	8	2.00
รวม	400	100.00
7. เวลาทำการชมภาพยนตร์		
06:00 – 10:00 น.	4	1.00
10:00 – 14:00 น.	40	10.00
14:00 – 18:00 น.	158	39.50
18:00 – 22:00 น.	158	39.50
22:00 – 02:00 น.	40	10.00
รวม	400	100.00
8. ประเภทภาพยนตร์ที่ชอบ		
ภาพยนตร์ไทย	87	21.75
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	230	57.50
ภาพยนตร์เกาหลี	50	12.50
ภาพยนตร์จีน	11	2.75
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น	4	1.00
ภาพยนตร์อื่น ๆ	18	4.50
รวม	400	100.00
9. ชอบระบบเสียงภาพยนตร์แบบใด		
พากย์ไทย	129	32.25
เสียงในฟิล์ม บรรยายภาษาไทย	271	67.75
รวม	400	100.00

จากตาราง 7 แสดงพฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 400 คน ดังนี้

จำนวนภาพยนตร์ที่ชมใน 1 เดือน ชมภาพยนตร์มากกว่า 2 เรื่อง:เดือน มีจำนวนมากที่สุด 125 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 รองลงมา คือ ชมภาพยนตร์ 1 เรื่อง:เดือน มีจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 และ ชมภาพยนตร์ 2 เรื่องต่อเดือน มีจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ไม่ได้ชมภาพยนตร์ มีจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.75

บุคคลที่ชมภาพยนตร์ด้วย ได้แก่ เพื่อน มีจำนวนมากที่สุด 217 คน คิดเป็นร้อยละ 54.25 รองลงมา คือ แฟน มีจำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ พ่อ แม่ ญาติ ๆ มีจำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.75

สถานที่ชมภาพยนตร์ ได้แก่ โรงภาพยนตร์ มีจำนวนมากที่สุด 259 คน คิดเป็นร้อยละ 64.75 รองลงมา คือ ที่พักอาศัย มีจำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.50 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ สำนักหอสมุดกลาง มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50 และ สถานที่อื่น ๆ มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50

สื่อภาพยนตร์ที่ชม ได้แก่ ภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ มีจำนวนมากที่สุด 229 คน คิดเป็นร้อยละ 57.25 รองลงมา คือ วีซีดี หรือ ดีวีดี มีจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ภาพยนตร์ที่ฉายกลางแจ้ง มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50

ค่าใช้จ่ายในการชมภาพยนตร์ต่อครั้ง จำนวน 101 – 300 บาท มีจำนวนมากที่สุด 264 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 รองลงมา คือ 51 – 100 บาท มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.75 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ 501 บาทขึ้นไป มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

วันที่ทำการชมภาพยนตร์ วันเสาร์ – อาทิตย์ มีจำนวนมากที่สุด 297 คน คิดเป็นร้อยละ 74.25 รองลงมา คือ วันจันทร์ – ศุกร์ มีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.75 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ วันหยุดนักขัตฤกษ์ มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00

เวลาที่ทำการชมภาพยนตร์ ได้แก่ 14:00 – 18:00 น. และ 18:00 – 22:00 น. มีจำนวนมากที่สุด 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50 รองลงมา คือ 10:00 – 14:00 น. มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และ 22:00 – 02:00 น. มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ 06:00 – 10:00 น. มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

ประเภทภาพยนตร์ที่ชม ได้แก่ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีจำนวนมากที่สุด 230 คน คิดเป็นร้อยละ 57.50 รองลงมา คือ ภาพยนตร์ไทย มีจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.75 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

ระบบเสียงภาพยนตร์ที่ชม ได้แก่ เสียงในฟิล์ม บรรยายภาษาไทย มีจำนวน 271 คน คิดเป็นร้อยละ 67.75 และพากย์ไทย มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.25

ตาราง 8 จำนวนและค่าร้อยละของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็น
กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับแนวภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ

แนวภาพยนตร์	จำนวน	ร้อยละ
1. บู้ ดุเดือด, ผจญภัย, หายนะ ภัยพิบัติ, สำหรับผู้ชาย		
ชื่นชอบ	245	61.25
ไม่ได้ชื่นชอบ	155	38.75
รวม	400	100.00
2. ตลก ขบขัน, เด็ก, การ์ตูน		
ชื่นชอบ	304	76.00
ไม่ได้ชื่นชอบ	96	24.00
รวม	400	100.00
3. อาชญากรรม/แก๊งอาชญากรรม, สืบสวน/ลึกลับ, สถานการณ์กับชั้น ด้านมืด		
ชื่นชอบ	151	37.75
ไม่ได้ชื่นชอบ	249	67.25
รวม	400	100.00
4. ชีวิต, เพลง, สำหรับผู้หญิง, ประโลมโลก, รัก		
ชื่นชอบ	149	37.25
ไม่ได้ชื่นชอบ	251	67.75
รวม	400	100.00
5. เกียรติประวัติ/ประวัติศาสตร์, สงคราม/ต่อต้าน		
สงคราม, อุตชีวประวัติ, สารคดี		
ชื่นชอบ	98	24.50
ไม่ได้ชื่นชอบ	302	75.50
รวม	400	100.00
6. นากลัว สยองขวัญ, เขย่าขวัญ/เงื่อนงำ, เหนือธรรมชาติ อภินิหาร		
ชื่นชอบ	212	53.00
ไม่ได้ชื่นชอบ	188	47.00
รวม	400	100.00

ตาราง 8 (ต่อ)

แนวภาพยนตร์	จำนวน	ร้อยละ
7. วิทยาศาสตร์, จินตนาการ		
ชื่นชอบ	170	42.50
ไม่ได้ชื่นชอบ	230	57.50
รวม	400	100.00
8. ตะวันตก อินเดียนแดง คาวบอย, เดินทาง		
ชื่นชอบ	31	7.75
ไม่ได้ชื่นชอบ	369	92.25
รวม	400	100.00
9. กีฬา		
ชื่นชอบ	55	13.75
ไม่ได้ชื่นชอบ	345	86.25
รวม	400	100.00
10. ภาคต่อ ซึ่งมีหลายตอน		
ชื่นชอบ	109	27.25
ไม่ได้ชื่นชอบ	291	72.25
รวม	400	100.00
11. ยั่วเย้า กามารมณ์		
ชื่นชอบ	65	16.25
ไม่ได้ชื่นชอบ	335	83.75
รวม	400	100.00

จากตาราง 8 แสดงแนวภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 400 คน ดังนี้

นิสิตส่วนใหญ่ชื่นชอบ แนวภาพยนตร์ ตลก ขบขัน, เด็ก, การ์ตูน มีจำนวนมากที่สุด รองลงมา คือ บู้ ดุเดือด, ผจญภัย, หายนะ ภัยพิบัติ, สำหรับผู้ชาย และ กลุ่มแนวภาพยนตร์ที่นิสิตมีความชื่นชอบ น้อยที่สุด คือ ตะวันตก อินเดียนแดง คาวบอย, เดินทาง

ตอนที่ 3 วิเคราะห์พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวม รายด้านและรายข้อ โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังปรากฏในตาราง 9 - 12

ตาราง 9 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (n=400)

พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. มีการชมภาพยนตร์ตัวอย่างประกอบการตัดสินใจในการเลือกชมภาพยนตร์	1.40	0.55	มาก
2. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ เพราะชื่นชอบดาราส่งหน้าผู้กำกับ บริษัทผู้สร้าง	1.10	0.60	ปานกลาง
3. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ เพราะเป็นแนวภาพยนตร์ที่ชื่นชอบหรือเนื้อเรื่องน่าสนใจ	1.75	0.45	มาก
4. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ จากสื่อโฆษณาต่าง ๆ	1.16	0.52	ปานกลาง
5. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ เพราะบุคคลอื่นชักชวนหรือได้รับการแนะนำ	0.89	0.48	ปานกลาง
6. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ เพราะกระแสความนิยมในขณะนั้น	0.96	0.61	ปานกลาง
7. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ภาคต่อเพราะได้ดูภาคที่แล้ว	1.39	0.62	มาก
8. การตัดสินใจชมภาพยนตร์ เพราะไม่ได้เจาะจงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นพิเศษ	1.13	0.60	ปานกลาง
9. อ่านบทย่อ (เนื้อเรื่องย่อ) ของภาพยนตร์ก่อนจะทำการชม	0.87	0.66	ปานกลาง
10. ชักชวนหรือนัดหมายบุคคลอื่น เพื่อที่จะชมภาพยนตร์ด้วยกัน	1.44	0.60	มาก
11. ถามความเห็นจากคนที่ชมภาพยนตร์เรื่องนั้นมาก่อน	0.87	0.61	ปานกลาง
12. ตรวจสอบกระแสความนิยม และ/หรือ ตั้งกระทู้และ/หรือ แสดงความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่จะชม เช่น เว็บไซต์พันทิป	1.44	0.60	มาก
13. ตั้งความคาดหวังต่อภาพยนตร์ที่จะชม	1.21	0.67	ปานกลาง
รวม	1.20	0.17	ปานกลาง

จากตาราง 9 แสดงว่า พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.20$ S.D. = 0.17) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบดังนี้ มีพฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ อยู่ในระดับ มาก คือ ข้อ 1. มีการชมภาพยนตร์ตัวอย่างประกอบการตัดสินใจในการเลือกชมภาพยนตร์ ($\bar{X} = 1.40$ S.D. = 0.55) ข้อ 3. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ เพราะเป็นแนวภาพยนตร์ที่ชื่นชอบหรือเนื้อเรื่องน่าสนใจ ($\bar{X} = 1.75$ S.D. = 0.45) ข้อ 7. ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ภาคต่อเพราะได้ดูภาคที่แล้ว ($\bar{X} = 1.39$ S.D. = 0.62) ข้อ 10. ชักชวนหรือนัดหมายบุคคลอื่น เพื่อที่จะชมภาพยนตร์ด้วยกัน ($\bar{X} = 1.44$ S.D. = 0.60) ข้อ 12. ตรวจสอบกระแสความนิยม และ/หรือ ตั้งกระทู้และ/หรือแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่จะชม เช่น เว็บไซต์พันทิป ($\bar{X} = 1.40$ S.D. = 0.55) นอกนั้นทุกข้อมีพฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ อยู่ในระดับ ปานกลาง

ตาราง 10 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (n=400)

พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ทานขนมขบเคี้ยว หรือ เครื่องดื่ม ขณะชม	1.22	0.61	ปานกลาง
2. เปลี่ยนอิริยาบถเมื่อนั่งชมภาพยนตร์ในท่าเดิมนาน ๆ	1.61	0.54	มาก
3. ปิดตาหรือเล็งที่ไม่ดูภาพหน้าจอ หวาดเสียว	0.93	0.74	ปานกลาง
4. ชมภาพยนตร์อย่างตั้งใจ และจับประเด็นเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ชม	1.58	0.51	มาก
5. ตั้งคำถามหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ชมและพยายามหาคำตอบให้ได้ระหว่างดูหรือไม่ก็ภายหลัง	1.27	0.64	ปานกลาง
6. ชมภาพยนตร์จนจบถึงรายชื่อผู้ที่มีส่วนร่วมในภาพยนตร์ตอนท้าย (End Credit)	0.91	0.67	ปานกลาง
7. ชอบการฟังเสียงเพลงประกอบภาพยนตร์เป็นพิเศษ	0.69	0.56	ปานกลาง
8. จดจำลักษณะการแต่งกาย ทำผมจากภาพยนตร์	1.22	0.67	ปานกลาง
9. สังเกตและจดจำลักษณะบุคลิก ทำท่าทาง การแต่งกาย ทรงผมจากภาพยนตร์	1.09	0.61	ปานกลาง
10. จดจำคำพูดหรือประโยคเด็ดจากภาพยนตร์	1.20	0.58	ปานกลาง
11. วิเคราะห์ถึงการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์ ว่ากระทำการนั้น ๆ ไปด้วยเหตุผลใด	1.19	0.60	ปานกลาง

ตาราง 10 (ต่อ)

พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
12. ตั้งใจชมภาพยนตร์มากกว่าปกติ ในฉากที่มีดาราที่ตนชื่นชอบ	0.80	0.67	ปานกลาง
13. เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษหรือวัฒนธรรมต่าง ๆ จากภาพยนตร์	1.21	0.58	ปานกลาง
14. มีความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์ที่ได้ชม เช่น หัวเราะเมื่อภาพยนตร์มีฉากขำ ตลก หรือ ร้องไห้เมื่อมีภาพยนตร์มีฉากเศร้า รัตทด หดหู่	1.56	0.55	มาก
15. พยายามสังเกตสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ภาพยนตร์พยายามสื่อความหมาย	1.31	0.55	ปานกลาง
16. มีการคาดเดาล่วงหน้าเนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์ตอนจบในขณะที่ชมภาพยนตร์	1.37	0.58	มาก
รวม	1.19	0.18	ปานกลาง

จากตาราง 10 แสดงว่า พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.19$ S.D. = 0.18) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบดังนี้ มีพฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ อยู่ในระดับ มาก คือ ข้อ 2. ปรับเปลี่ยนอิริยาบถเมื่อนั่งชมภาพยนตร์ในท่าเดิมนาน ๆ ($\bar{X} = 1.61$ S.D. = 0.54) ข้อ 4. ชมภาพยนตร์อย่างตั้งใจ และจับประเด็นเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ชม ($\bar{X} = 1.58$ S.D. = 0.51) ข้อ 14. มีความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์ที่ได้ชม เช่น หัวเราะเมื่อภาพยนตร์มีฉากขำ ตลก หรือ ร้องไห้เมื่อมีภาพยนตร์มีฉากเศร้า รัตทด หดหู่ ($\bar{X} = 1.56$ S.D. = 0.55) ข้อ 16. มีการคาดเดาล่วงหน้าเนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์ตอนจบในขณะที่ชมภาพยนตร์ ($\bar{X} = 1.37$ S.D. = 0.58) นอกนั้นทุกข้อมีพฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ อยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 11 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (n=400)

พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. จะชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ซ้ำอีกครั้ง	0.69	0.59	ปานกลาง
2. เลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้ชมโดยการท่ามม หรือ การแต่งกาย	1.59	0.56	มาก
3. เลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้ชมโดยการนำคำพูดหรือประโยค เด็ดมาพูดในชีวิตประจำวัน	0.87	0.56	ปานกลาง
4. เลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้ชมโดยการเลียนแบบบุคลิก ทำทาง	1.45	0.56	มาก
5. ได้นำข้อคิดที่ได้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน นำข้อคิดที่ได้มาเตือนสติ เตือนใจ	1.14	0.51	ปานกลาง
6. ได้นำแบบอย่างที่ดีจากภาพยนตร์มาเป็นแบบอย่างที่ดีในชีวิตประจำวันของตน	1.14	0.50	ปานกลาง
7. นำรูปแบบการใช้ภาษาอังกฤษที่ได้จากการชมภาพยนตร์ มาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	1.09	0.57	ปานกลาง
8. ชื่อของที่ระลึกเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องที่ได้ชม เช่น โปสเตอร์, แก้วน้ำ, เสื้อยืด, เพลงประกอบภาพยนตร์	1.52	0.58	มาก
9. ติดตามข่าวสารของภาพยนตร์ที่ได้ชมทางสื่อต่าง ๆ	0.95	0.57	ปานกลาง
10. รู้สึกผ่อนคลายความหลังจากที่ได้ชมภาพยนตร์ เพื่อความบันเทิง	1.44	0.55	มาก
11. แนะนำหรือบอกต่อความประทับใจหรือไม่ประทับใจต่อบุคคลที่รู้จัก	1.50	0.54	มาก
12. พูดคุยหรือวิพากษ์วิจารณ์กับผู้ไปชมภาพยนตร์	1.30	0.64	ปานกลาง
13. วิจัย ตั้งคำถามหรือข้อสงสัย ตรวจสอบความคิดเห็นของบุคคลอื่น ของภาพยนตร์ที่ได้ชมผ่านเว็บไซต์เกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น เว็บไซต์พันทิป	1.17	0.70	ปานกลาง
รวม	1.21	0.19	ปานกลาง

จากตาราง 11 แสดงว่า พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.21$ S.D. = 0.19) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบดังนี้ มีพฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อ

นั้นหนาการ อยู่ในระดับ มาก คือ ข้อ 2. เลียนแบบภพยนตร์ที่ได้ชมโดยการทำผม หรือการแต่งกาย ($\bar{X} = 1.59$ S.D. = 0.56) ข้อ 4. เลียนแบบภพยนตร์ที่ได้ชมโดยการเลียนแบบบุคลิก ทำทาง ($\bar{X} = 1.45$ S.D. = 0.56) ข้อ 8. ชื่อของทีระลิกเกี่ยวกับภพยนตร์เรื่องที่ได้ชม เช่น โปสเตอร์, แก้วน้ำ, เสื้อยืด, เพลงประกอบภพยนตร์ ($\bar{X} = 1.52$ S.D. = 0.58) ข้อ 10. รู้สึกผ่อนคลายความหลังจากที่ได้ชมภพยนตร์ เพื่อความบันเทิง ($\bar{X} = 1.44$ S.D. = 0.55) ข้อ 11. แนะนำหรือบอกต่อความประทับใจหรือไม่ประทับใจต่อบุคคลที่รู้จัก ($\bar{X} = 1.50$ S.D. = 0.54) นอกนั้นทุกข้อมีพฤติกรรมหลังการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ อยู่ในระดับ ปานกลาง

ตาราง 12 ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของ พฤติกรรมการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมทุกด้าน (n=400)

พฤติกรรมการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. พฤติกรรมก่อนการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ	1.20	0.17	ปานกลาง
2. พฤติกรรมระหว่างการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ	1.19	0.18	ปานกลาง
3. พฤติกรรมหลังการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ	1.21	0.19	ปานกลาง
รวม	1.20	0.13	ปานกลาง

จากตาราง 12 แสดงว่า พฤติกรรมการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ ของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมทุกด้านมีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.20$ S.D. = 0.13) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ทุกด้านมีพฤติกรรมการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 4 ทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการชมภพยนตร์เพื่อนั้นหนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตามตัวแปร เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และสถานที่ศึกษา โดยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square test) ดังปรากฏในตาราง 13 - 17

ตาราง 13 ทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิต
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม เพศ

ตัวแปรที่ศึกษา	พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ต่อ เดือน				χ^2	p
	ไม่ได้ชม	1 เรื่อง	2 เรื่อง	มากกว่า 2 เรื่อง		
1. เพศ					21.63*	.000
ชาย	8 (5.0)	41 (25.5)	46 (28.6)	66 (41.0)		
หญิง	43 (18.0)	71 (29.7)	66 (27.6)	59 (24.7)		
รวม	51	112	112	125		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 แสดงว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 14 ทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิต
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม กลุ่มสาขาวิชา

ตัวแปรที่ศึกษา	พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ต่อ เดือน				χ^2	p
	ไม่ได้ชม	1 เรื่อง	2 เรื่อง	มากกว่า 2 เรื่อง		
2. กลุ่มสาขาวิชา					7.89*	.246
มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์	21 (11.1)	43 (22.6)	59 (28.6)	67 (35.3)		
วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี	17 (14.5)	38 (32.5)	31 (26.5)	31 (26.5)		
วิทยาศาสตร์และ สุขภาพ	13 (14.0)	31 (33.3)	22 (23.7)	27 (29.0)		
รวม	51	112	112	125		

จากตาราง 14 แสดงว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีกลุ่มสาขาวิชาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 15 ทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิต
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม ระดับชั้นปีที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา	พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ต่อ เดือน				χ^2	p
	ไม่ได้ชม	1 เรื่อง	2 เรื่อง	มากกว่า 2 เรื่อง		
3. ระดับชั้นปี					9.25 [*]	.414
ชั้นปีที่ 1	16 (13.9)	30 (26.1)	30 (26.1)	39 (33.9)		
ชั้นปีที่ 2	15 (13.3)	41 (36.3)	29 (25.7)	28 (24.8)		
ชั้นปีที่ 3	14 (10.5)	30 (22.6)	44 (33.1)	45 (33.8)		
ชั้นปีที่ 4	6 (15.4)	11 (28.2)	9 (23.1)	13 (33.3)		
รวม	51	112	112	125		

จากตาราง 15 แสดงว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีระดับชั้นปีที่ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 16 ทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิต
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม ผลการเรียน

ตัวแปรที่ศึกษา	พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ต่อ เดือน				χ^2	p
	ไม่ได้ชม	1 เรื่อง	2 เรื่อง	มากกว่า 2 เรื่อง		
4. ผลการเรียน					2.25 [*]	.895
ต่ำกว่า 2.51	8 (11.6)	19 (27.5)	19 (27.5)	23 (33.3)		
2.51 – 3.00	19 (11.0)	50 (29.1)	46 (26.7)	57 (23.1)		
มากกว่า 3.00	24 (15.1)	43 (27.0)	47 (29.6)	45 (28.3)		
รวม	51	112	112	125		

จากตาราง 16 แสดงว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีผลการเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 17 ทดสอบความแตกต่าง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตาม สถานที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา	พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ต่อ เดือน				χ^2	p
	ไม่ได้ชม	1 เรื่อง	2 เรื่อง	มากกว่า 2 เรื่อง		
5. สถานที่ศึกษา					5.70 [*]	.127
ประสานมิตร	41 (12.2)	87 (26.0)	98 (29.3)	109 (32.5)		
องครักษ์	10 (15.4)	25 (38.5)	14 (21.5)	16 (24.6)		
รวม	51	112	112	125		

จากตาราง 17 แสดงว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีสถานที่ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกตัวแปร เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และสถานที่ศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 11,327 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ของ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ ยามาเน่ (ยูทรี ไกยวรรณ. 2548: 79 อ้างถึง Yamane Taro. 1973: 125) ได้จำนวน 386 คน แต่ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้ เป็นจำนวน 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองจากการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาประยุกต์เป็นลักษณะ และข้อคำถามในแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 5 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่ว ๆ ไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งลักษณะของคำถามจะเป็นแบบคำตอบหลายตัวเลือก (Check list) ตรวจสอบรายการเป็นคำถามเกี่ยวกับ เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และ สถานที่ศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามข้อมูล เกี่ยวกับ พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ซึ่งลักษณะของคำถามจะเป็นแบบคำตอบหลายตัวเลือก (Check list)

ตอนที่ 3 - 5 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับ พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ และพฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นคำถามที่กำหนด เพื่อวัด

ระดับพฤติกรรม โดยใช้เกณฑ์คำตอบ มาตรฐานประมาณค่า 3 ระดับ คือ ไม่ปฏิบัติ ปฏิบัติเป็นบางครั้ง และ ปฏิบัติประจำ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล และดำเนินการจัดกระทำข้อมูล ดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขออนุญาตดำเนินการเก็บข้อมูลจาก นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยแจกแบบสอบถามไป 400 ฉบับ ได้รับคืน 400 ฉบับ คิดเป็น ร้อยละ 100
3. นำแบบสอบถามที่ได้คืน มาตรวจสอบความสมบูรณ์ถูกต้องของข้อมูล แล้วนำไปดำเนินการวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้และคัดเลือกฉบับสมบูรณ์ ไปวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

1. นำแบบสอบถามที่ได้รับ กลับมาตรวจสอบความสมบูรณ์
2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 1 เกี่ยวกับ เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และ สถานที่ศึกษา โดยการใช้การแจกแจงความถี่ และ หาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปตาราง ประกอบความเรียง
3. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ พฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ตอนที่ 2 โดยการใช้การแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปตาราง ประกอบความเรียง
4. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 3 - 5 เกี่ยวกับ พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ และพฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ มาวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
5. ทดสอบความแตกต่างของ พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ กลุ่มสาขาวิชา ระดับชั้นปีที่ศึกษา ผลการเรียน และสถานที่ศึกษา โดยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square test)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลได้ ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็น นิสิตระดับปริญญาตรี ของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 400 คน พบ ดังนี้ เพศชาย 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.25 เพศหญิง 239 คน คิดเป็นร้อยละ 59.75 ส่วนใหญ่ มีกลุ่มสาขาวิชา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ อยู่ระดับชั้นปีที่ศึกษา ปีที่ 3 มีผลการเรียน 2.51 – 3.00 มีสถานศึกษาที่ ประสานมิตร
2. พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ โดยรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน
3. เมื่อพิจารณาจำแนกตามตัวแปร พบดังนี้
 - 3.1 เพศ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นตามสมมติฐานข้อ 1. โดย เพศชายมีสัดส่วนการชมภาพยนตร์ มากกว่าเพศหญิง
 - 3.2 กลุ่มสาขาวิชา นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีกลุ่มสาขาวิชาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นตามสมมติฐาน ข้อ 2.
 - 3.3 ระดับชั้นปีที่ศึกษา นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีระดับชั้นปีที่ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นตามสมมติฐานข้อ 3.
 - 3.4 ผลการเรียน นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีผลการเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นตามสมมติฐาน ข้อ 4.
 - 3.5 สถานที่ศึกษา นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีสถานที่ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นตามสมมติฐาน ข้อ 5.

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขออภิปรายเป็นประเด็น ตามผลการวิจัย ดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 - 1.1 เพศ พบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนิสิตเพศชายมีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ในจำนวนที่มากกว่า นิสิตเพศหญิง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ด้วยความที่เป็นเพศชาย ทำให้สามารถดูแล ปกป้อง ป้องกันตัวเองให้พ้นจากอันตรายได้มากกว่าเพศหญิง จึงทำให้มีอิสระในการเที่ยวพักผ่อนตามอัธยาศัย รวมถึงการชมภาพยนตร์เช่นกัน จึงทำให้เพศชายมีโอกาสเลือกสรรภาพยนตร์ชมได้มากกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับวิทยานิพนธ์ของ สุคนธ์ทิพย์ ศรีจันทร์ (2546: 112) พบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ทั้งที่ชมในโรง

ภาพยนตร์และในบ้าน มากกว่าเพศหญิง กล่าวคือ การชมภาพยนตร์แนวสงคราม บู้ แอ็คชั่น และ แนววิทยาศาสตร์ แฟนตาซี โดยชอบชมภาพยนตร์คนเดียว และมีพฤติกรรมชมภาพยนตร์ใน โรงภาพยนตร์มากกว่า คือ การรับสื่อโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต ส่วนพฤติกรรมชมภาพยนตร์ในบ้านมากกว่า คือ การชมในวันธรรมดา ช่วงกลางคืน ในวันพักผ่อนกับครอบครัว และสอดคล้องกับ ปริญญาธิพนธ์ ของ พิริฤตา พจนพิสุทธ์ (2539: 86) พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจชม ภาพยนตร์จากการอ่านโฆษณาภาพยนตร์ในนิตยสารภาพยนตร์ โดยกลุ่มวัยรุ่นที่มีเพศแตกต่างกัน มีการตัดสินใจชมภาพยนตร์จากการอ่านโฆษณาในหนังสือพิมพ์แตกต่างกัน โดยเพศชายมีการตัดสินใจมากกว่าเพศหญิง

1.2 กลุ่มสาขาวิชา พบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มี กลุ่มสาขาวิชา ต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ใน ปัจจุบัน นิสิตสามารถเข้าถึงสื่อภาพยนตร์ที่ตนต้องการจะชมได้อย่างสะดวก การเรียนในแต่ละกลุ่ม สาขาวิชา ไม่ได้เป็นตัวกำหนดความต้องการที่จะชมภาพยนตร์ของนิสิต ซึ่งสอดคล้องกับปริญญา ธิพนธ์ ของ นางเยาว์ เกียรติวิชัยงาม (2550: 102) พบว่า นิสิตที่ศึกษาต่างสาขาวิชา มีพฤติกรรมการชมรายการโทรทัศน์โดยรวมไม่แตกต่างกัน

1.3 ระดับชั้นปีที่ศึกษา พบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มี ระดับชั้นปีที่ ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นิสิตในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 – ชั้นปีที่ 4 อยู่ในช่วงอายุที่ใกล้เคียงกัน หรือพฤติกรรมใกล้เคียง กันในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับปริญญาธิพนธ์ ของ นางเยาว์ เกียรติวิชัยงาม (2550: 102) พบว่า นิสิตที่ศึกษาต่างชั้นปี มีพฤติกรรมการชมรายการโทรทัศน์โดยรวมไม่แตกต่างกัน

1.4 ผลการเรียน พบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มี ผลการเรียนต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การชม ภาพยนตร์เป็นกิจกรรมนันทนาการที่สามารถให้ความบันเทิง ผ่อนคลายความตึงเครียด ให้กับผู้ที่ชมภาพยนตร์ทุก ๆ คน โดยนิสิตแต่ละคน ก็จะมีชื่นชอบในประเภทและแนวภาพยนตร์ที่ ต่างกันไป ผลการเรียนดี หรือผลการเรียนอ่อน จึงไม่เป็นเหตุที่จะทำให้ นิสิตปิดกั้นตัวเอง จากการ รับชมภาพยนตร์ในประเภทและแนวภาพยนตร์ที่ตนชอบ ซึ่งสอดคล้องกับปริญญาธิพนธ์ ของ จรส กายโรจน์ (2543: 135 – 136) พบว่า นิสิตที่มีผลการเรียนดีหรือ ผลการเรียนอ่อนต่างก็ไม่มี ความแตกต่างในการชมภาพยนตร์ เนื่องมาจากวิชาในแต่ละสาขาย่อมมีความยากง่ายแตกต่างกันไป จึงไม่สามารถนำผลการเรียนของแต่ละสาขามาเปรียบเทียบกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ มากกว่า เช่น การแบ่งเวลาในการอ่านหนังสือ และการพักผ่อน

1.5 สถานที่ศึกษาพบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีสถานที่ศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นิสิตที่ศึกษาอยู่ ที่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร อยู่ใกล้เคียงกับสถานที่ ที่นิสิตสามารถจะหา ภาพยนตร์ชมได้เป็นจำนวนมาก เช่น โรงภาพยนตร์ ร้านเช่า – ร้านขาย วีซีดี ดีวีดี เคเบิลทีวี ในขณะที่ นิสิตที่ศึกษาอยู่ที่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ถึงจะห่างไกลจาก

กรุงเทพมหานคร พอสสมควร แต่นิสิตสามารถชมภาพยนตร์ได้จาก โรงภาพยนตร์อจีวี พิวเจอร์ปาร์ครังสิต เมเจอร์เมกาเพล็กซ์ รังสิต ร้านเช่า – ร้านขาย วีซีดี ดีวีดี เคเบิลทีวี สถานที่ศึกษา จึงไม่เป็นเหตุที่จะทำให้ นิสิตไม่ชมภาพยนตร์ หรือลดการภาพยนตร์ชมลง เพราะความสะดวกในการที่จะเข้าถึงสื่อภาพยนตร์ที่ตนต้องการชม ซึ่งสอดคล้องกับวิทยานิพนธ์ ของ ปริญดา จิตติรัตนกร (2539: บทคัดย่อ) พบว่า ในด้านการเลือกสถานที่ชมภาพยนตร์ นิสิต นักศึกษา จะเข้าชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ชั้นหนึ่ง โดยไม่คำนึงถึงสถานที่ ใกล้ที่ไหนไปที่นั้น และสอดคล้องกับ กฤษฎา ชุณหะเจริญ (2541: 49) พบว่า เหตุผลส่วนใหญ่ที่นักศึกษาเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ คือ เลือกจากความสะดวกในการเดินทาง ร้อยละ 20.35 รองลงมา คือ ภาพยนตร์ที่เข้าฉาย ร้อยละ 19.61 ระบบเสียงร้อยละ 17.05

2. พฤติกรรมการชมภาพยนตร์

2.1 พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพฤติกรรมที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 1.20$ S.D. = 0.17) (ปฏิบัติเป็นบางครั้ง) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ เป็นขั้นตอน การหาข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ของภาพยนตร์เรื่องที่จะชม ซึ่งนิสิตมีการหาข้อมูลของภาพยนตร์ที่ตนจะชม ซึ่งอาจจะแตกต่างกัน จึงทำให้บางคนมีการค้นหาข้อมูลของภาพยนตร์ที่ตนจะชมอยู่เป็นประจำ ในขณะที่บางคนอาจจะใช้เวลาค้นหาข้อมูลของภาพยนตร์ที่ตนจะชมเป็นบางครั้ง และบางคนอาจจะไม่มีการค้นหาข้อมูลเลย เพราะ สาขาวิชาที่เรียน เวลาว่าง ช่องทางการค้นหาข้อมูลข่าวสาร ซึ่งตามทฤษฎีสอดคล้องกับ พีระ จิรโสภณ (2529: 636-640) กล่าวว่า ก่อนที่จะชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะมีการเลือกรับหรือเลือกสนใจภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง (Selective Exposure of Selective Attention) โดยมีการแสวงหาหรือเลือกสรรข่าวสารตามความสนใจและความต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับทัศนคติที่มีอยู่เดิม และหลีกเลี่ยงข่าวสารหรือชมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกับความรู้ ความเข้าใจ หรือความรู้สึกนึกคิดเดิมของตนเอง เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือมีความไม่สบายใจ

2.2 พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพฤติกรรมที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 1.19$ S.D. = 0.18) (ปฏิบัติเป็นบางครั้ง) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ เป็นขั้นตอนในการเปิดรับข่าวสาร และการศึกษาพฤติกรรมชมภาพยนตร์ครั้งนี้ ได้รวมถึงการชมภาพยนตร์ในสถานที่ที่แตกต่างกัน และสื่อภาพยนตร์ที่เลือกชมแตกต่างกัน ซึ่งก็เป็นเหตุที่ทำให้เกิดการกระทำพฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์ ปฏิบัติเป็นบางครั้ง ในขณะที่ชมภาพยนตร์ บางคนอาจจะชมภาพยนตร์ด้วยความตั้งใจไปพร้อม ๆ กับการวิเคราะห์และจดจำในสิ่งที่ตนกำลังรับอยู่ในขณะนั้น ในขณะที่บางคนชมเพื่อความบันเทิงอย่างเดียว ซึ่งตามทฤษฎีสอดคล้องกับ พีระ จิรโสภณ (2529: 636-640) กล่าวว่า ระหว่างการชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะมีการเลือกรับรู้หรือตีความหมาย (Selective Perception or Selective Interpretation) ของภาพยนตร์ที่ชมแตกต่าง

กันไปตามความเข้าใจ ทักษะคิด ประสพการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกายหรือสภาวะอารมณ์ในขณะนั้น

2.3 พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพฤติกรรมที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 1.21$ S.D. = 0.19) (ปฏิบัติเป็นบางครั้ง) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ เป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมา นิสิตบางคนอาจจะชมภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงอย่างเดียว เมื่อชมภาพยนตร์จบแล้วก็ไม่ได้เก็บนำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากการชมภาพยนตร์มาคิดหรือมาเลียนแบบต่อ ซึ่งตามทฤษฎีสอดคล้องกับ พีระ จิรโสภณ (2529: 636-640) กล่าวว่า หลังการชมภาพยนตร์ ผู้รับสารจะมีการเลือกจดจำ (Selective Retention) เนื้อหาสาระของ ภาพยนตร์เฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทักษะคิดหรือความเชื่อของตนเองและ มักจะลืมสิ่งที่ตนไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วย ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาของภาพยนตร์จึงเท่ากับเป็นการช่วยเสริมทักษะคิดหรือความเชื่อเดิมของผู้รับสารหรือผู้ชมให้มั่นคงยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอเสนอแนะ ดังนี้

1. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ควรจัดให้บริการภาพยนตร์ วีซีดี และ ดีวีดี ในแนวภาพยนตร์ที่ นิสิตชื่นชอบ คือ ตลก ขบขัน, เด็ก, การ์ตูน เพื่อรองรับปริมาณความต้องการ ของนิสิต
2. ผลการศึกษาดังกล่าว ร้านเช่าวิดีโอ หรือ ร้านจำหน่ายวิดีโอ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในการกำหนดปริมาณการสั่งสินค้าเข้าร้านเช่า ของภาพยนตร์ในแต่ละแนว เพื่อตรงความต้องการของผู้ซื้อได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ ของ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชน เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ ว่ามีความเหมือน ความแตกต่างกัน อย่างไร เพื่อนำผลที่ได้ไปเปรียบเทียบต่อไป

2. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ โดยเจาะลึกไปในรายละเอียด เช่น

2.1 เปรียบเทียบ พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ ระหว่าง ระบบเสียงพากย์ไทย กับ ระบบเสียงในฟิล์ม บรรยายภาษาไทย

2.2 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ในที่พักอาศัย

2.3 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์จาก สถานีโทรทัศน์เคเบิลทีวี

2.4 พฤติกรรมการชมภาพยนตร์จาก วีซีดี หรือ ดีวีดี

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กฤษฎา ชุณหะเจริญ. (2541). *ประสิทธิผลการโฆษณาในโรงภาพยนตร์ที่มีต่อนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- การวัดผลและวิจัยการศึกษา. (2550). *การสุ่มตัวอย่าง*. สืบค้นเมื่อ 3 สิงหาคม 2550, จาก <http://www.watpon.com/Elearning/res22.htm>
- จรัส กายโรจน์. (2543). *พฤติกรรมชมภาพยนตร์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- จันทร์เพ็ญ แสงอรุณ. (2550). *พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน*. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2550, จาก <http://www.nrru.ac.th/preelearning/janpen>
- จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. (2544). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลก ครั้งที่ 2*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จุฑา จิตพิทักษ์. (2525). *พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัท สารมวลชน จำกัด.
- จิตพันธ์ เหล่าจำปา. (2547). *ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ของประชาชน ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (นิเทศศาสตร์). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- โดม สุขวงศ์. (2533). *ประวัติภาพยนตร์ไทย*. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- ตามรอยสุริโยไท : เบื้องหลังบันทึกจากใจผู้ร่วมแสดงสุริโยไท. (2544). กรุงเทพฯ: สดสัปดาห์สำนักพิมพ์.
- นงเยาว์ เกียรติวิชัยงาม. (2550). *พฤติกรรมการชมรายการโทรทัศน์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นาโน เสรีช. (2550). *การตัดสินใจไปชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง*. สืบค้นเมื่อ 19 กรกฎาคม 2550, จาก http://www.nanosearch.co.th/product_pdf/319.pdf
- _____. (2550). *เจาะพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ไทย*. สืบค้นเมื่อ 19 กรกฎาคม 2550, จาก http://www.nanosearch.co.th/product_pdf/415.pdf
- _____. (2550). *วัยรุ่นกับการไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์*. สืบค้นเมื่อ 19 กรกฎาคม 2550, จาก http://www.nanosearch.co.th/product_pdf/347.pdf

- ปริญดา จิตติรัตนาก. (2539). *ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์อเมริกัน (ฮอลลีวูด) ของนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษาของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร*. ปริญญานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. ถ่ายเอกสาร.
- พัทยา สายหู. (2516). *โลกสมบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศึกษิตสยาม.
- พิรฤดา พจนพิสุทธิ์. (2539). *ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์กับการตัดสินใจชมภาพยนตร์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- พีระ จิโรโสภณ. (2529). *การเลือกสรรและการแสวงหาข่าวสาร*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช.
- มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2550). *พฤติกรรมศาสตร์*. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2550, จาก <http://vdo.kku.ac.th/mediacenter/mediacenter-uploads/libs/html/1031/lesson1.html>
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. (2531). *ประวัติและวิวัฒนาการภาพยนตร์*. นนทบุรี: สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย.
- _____. (2531). *พฤติกรรมศาสตร์การสื่อสาร*. นนทบุรี: สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย.
- ยุทธ ไกยวรรณ. (2548). *วิธีวิจัยทางธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: บริษัท นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์ จำกัด.
- วิชัย เทียนน้อย. (2550). *ทรัพยากรนั้นหนาการ*. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2550, จาก <http://www.ku.ac.th/schoolnet/snet6/envi2/subnan/nan.htm>
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). *ข่าวสารวิจัยการศึกษา ปี 18 ฉบับที่ 3 (เดือน ก.พ. – มี.ค. 2538)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศิริชัย ศิริกายะ. (2531). *หนังไทย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2541). *การวิจัยธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: บริษัท A.N. การพิมพ์ จำกัด.
- ศรีพรหม มุลรัตน์. (2545). *ความพึงพอใจของลูกค้าต่อบริการของโรงภาพยนตร์ในเครือวิสตา จังหวัดเชียงใหม่*. การค้นคว้าแบบอิสระ บธ.ม. (การบริหารธุรกิจ). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช. (2546). *มหัศจรรย์ วอลต์ ดิสนีย์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2550). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554)*. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2550, จาก <http://www.nesdb.go.th>

สำนักงานส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ. (2550). *ชีวิตกับนันทนาการ*.

สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2550, จาก <http://www.brdp.osrd.go.th/forlive/index.htm>
 สุคนธ์ทิพย์ ศรีจันทร์. (2546). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ของประชาชน ใน*

จังหวัดมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (บริหารธุรกิจ)

มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

“เสมา2” งงเด็กไทยไม่รู้จักพระนเรศวร. (2550, 4 มิถุนายน). *เดลินิวส์*. หน้า 23.

เสาวลักษณ์ อัครเทววิช. (2546). *พฤติกรรมการสูบบุหรี่ในภาพยนตร์ไทยปี 2545*.

สืบค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2550, จาก

http://www.ashthailand.or.th/th/content_image/informationcenter/76.doc

อมรรัตน์ ทวีรัตน์. (2544). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเลือกใช้
 บริการโรงภาพยนตร์วีสดำ (12 หัวยแก้ว, กาดสวนแก้ว) และเมเจอร์ซีนีเพล็กซ์*.

รายงานการวิจัย. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

Allport, Gordon. (1961). *Personality : A Psychological Interpretation*.

New York: Henry Holt.

Cattel, Raymon. (1965). *The Scientific Analysis of Personality*. Chigago: Aldine.

Cronbach, Lee. Joseph. (1970). *Essential of Physiological Testing*. 3 rd ed.

New York: Harper and Row.

Dalton, A. Madline; et al. (2003). *effect of viewing smoking in movie on adolescent smoking
 initiation : a cohort study*. Retrieved July 31, 2007, from

http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6T1B-494RSJX-&_user=10&_coverDate=07%2F26%2F2003&_alid=605251102&_rdoc=1&_fmt=summary&_orig=search&_cdi=4886&_sort=d&_docanchor=&view=c&_ct=1&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=56598621677a16e2a2b373db7a06d2e3

Kluckhon, Clyde. (1951). *Toward A General Theory of Social Action*.

Cambridge: Harward University Press.

Lindzey, Gardner & Aronson, Elliot. (1968). *The Handbook of Social Phychology*. 2 nd ed.

Addison-Wisley Publishing Company.

Lundin, Robert. (1961). *Personality : A Behavioral Analysis*. Toronto: McMillan Company.

McQuail, Dennis. (1994). *Mass Communication Theory*. London: Sage Publications.

Maxfield, Sean Michael. (2003). *media at the movies : analyzing the movie-viewing
 audience*. Florida: University of Florida.

Smelser, Neil J.. (1968). *Theory of Collective Behavior*. New York: The Free Press.

- Solderman, Anne K.; et al. (1988). *television and movie behaviors of pregnant and non-pregnant adolescents*. Retrieved August 1, 2007, from <http://jar.sagepub.com/cgi/content/abstract/3/2/153>
- Tim, Dirks. (2007). *Film Genres*. Retrieved July 12, 2007, from <http://www.filmsite.org/genres.html>
- Windahl, Sven and Signitzer, Benno H. (1997). *Using Communication Theory : An Introduction to Planned Communication*. London: Sage Publications.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสอบถาม

แบบสอบถาม
เรื่อง
พฤติกรรมชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ
ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. กลุ่มสาขาวิชา

☐ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะสังคมศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะพลศึกษา สาขาวิชา _____

☐ คณะพยาบาลศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะแพทยศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะทันตแพทยศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะเภสัชศาสตร์ สาขาวิชา _____

☐ คณะสหเวชศาสตร์ สาขาวิชา _____

3. ระดับชั้นปีที่ศึกษา

☐ ชั้นปีที่ 1

☐ ชั้นปีที่ 2

☐ ชั้นปีที่ 3

☐ ชั้นปีที่ 4

4. ผลการเรียน

☐ ต่ำกว่า 2.51

☐ 2.51 – 3.00

☐ 3.01 ขึ้นไป

5. สถานที่ศึกษา

☐ ประสานมิตร

☐ องครักษ์

ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมทั่วไปในการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ (ตอบได้ 1 ตัวเลือก)

1. จำนวนภาพยนตร์ที่ชมใน 1 เดือน (ภาพยนตร์จากสื่อภาพยนตร์ทุกประเภท)

☐ ไม่ได้ชม	☐ ชมภาพยนตร์ 1 เรื่องต่อเดือน
☐ ชมภาพยนตร์ 2 เรื่องต่อเดือน	☐ ชมภาพยนตร์มากกว่า 2 เรื่องต่อเดือน
2. ในการชมภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่ ท่านชมกับใคร

☐ คนเดียว	☐ พ่อ แม่ ญาติ ๆ
☐ เพื่อน	☐ แฟน
3. โดยส่วนใหญ่แล้วท่านชมภาพยนตร์ที่ใด

☐ โรงภาพยนตร์	☐ ภาพยนตร์กลางแปลง
☐ สำนักหอสมุดกลาง	☐ ที่พักอาศัย
☐ สถานที่อื่น ๆ	
4. ลักษณะของสื่อภาพยนตร์ที่คิดว่ามีบทบาทในการเลือกชมภาพยนตร์ของท่านมากที่สุด

☐ ภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์	☐ ภาพยนตร์ที่จัดฉายกลางแปลง
☐ วีซีดี หรือ ดีวีดี	☐ สถานีโทรทัศน์รายเดือน (เคเบิลทีวี)
☐ สถานีโทรทัศน์ (ฟรีทีวี)	
5. ค่าใช้จ่ายในการชมภาพยนตร์แต่ละครั้งประมาณ

☐ ไม่เสียค่าใช้จ่าย	☐ 20 - 50 บาท
☐ 51 - 100 บาท	☐ 101 - 300 บาท
☐ 301 - 500 บาท	☐ 501 บาท ขึ้นไป
6. ในการชมภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่ ท่านชมวันใด

☐ วันจันทร์ - ศุกร์	☐ วันเสาร์ - อาทิตย์
☐ วันหยุดนักขัตฤกษ์	
7. ในการชมภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่ ท่านชมช่วงเวลาใด

☐ 06:00 – 10:00 น.	☐ 10:00 – 14:00 น.
☐ 14:00 – 18:00 น.	☐ 18:00 – 22:00 น.
☐ 22:00 – 02:00 น.	☐ 02:00 – 06:00 น.
8. ท่านชอบชมภาพยนตร์ใด

☐ ภาพยนตร์ไทย	☐ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด
☐ ภาพยนตร์เกาหลี	☐ ภาพยนตร์จีน
☐ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น	☐ ภาพยนตร์อื่น ๆ
9. ในกรณีที่ชมภาพยนตร์ต่างประเทศ ท่านชอบชมภาพยนตร์ระบบเสียงใด

☐ พากย์ไทย	☐ เสียงในฟิล์ม มีการบรรยายไทย
-----------------------------------	--

10. แนวของภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

คำอธิบาย ทำเครื่องหมาย ✓ หน้าแนวภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ

ไม่ต้องทำเครื่องหมายใด ๆ ในแนวภาพยนตร์ที่ไม่ได้ชื่นชอบ

- ☐ บู้ ดุเดือด (Action), ผจญภัย (Adventure), หายนะ ภัยพิบัติ (Disaster Films), สำหรับผู้ชาย ('Guy' Films)
- ☐ ตลก ขบขัน (Comedy), เด็ก (Childrens/Kids/Family Films), การ์ตูน (Animated Films)
- ☐ อาชญากรรม/แก๊งอาชญากรรม (Crime/Gangster), สืบสวน/ลึกลับ (Detective/Mystery Films), สถานการณ์คับขัน ดำเนินมืด (Film Noir)
- ☐ ชีวิต (Drama), เพลง (Musical), สำหรับผู้หญิง ('Chick' Flicks (or Gal) Films), ประโลมโลก (Melodramas), รัก (Romance Films)
- ☐ เกียรติประวัติ/ประวัติศาสตร์ (Epic/Historical), สงคราม/ต่อต้านสงคราม (War/Anti War), อัตชีวประวัติ (Biographical Films), สารคดี (Documentary Films)
- ☐ น่ากลัว สยองขวัญ (Horror), เขย่าขวัญ/เงื่อนงำ (Thrillers/Suspense Films),เหนือธรรมชาติ อภินิหาร (Supernatural Films)
- ☐ วิทยาศาสตร์ (Sci – Fi), จินตนาการ (Fantasy Films)
- ☐ ตะวันตก อินเดียนแดง คาวบอย (Western), เดินทาง (Roads Films)
- ☐ กีฬา (Sports Films)
- ☐ ภาคต่อ ซึ่งมีหลายตอน (Serial Films)
- ☐ ยั่ว กามารมณ์ (Sexual/Erotic Films)

คำอธิบายในการตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 3 – 5

ไม่ปฏิบัติ หมายถึง ไม่มีการกระทำพฤติกรรม ในข้อคำถามนั้น ๆ ในก่อน ระหว่าง หลัง การชมภาพยนตร์ เช่น ในการชมภาพยนตร์ทุกครั้ง ไม่มีการกระทำพฤติกรรมในข้อคำถามนั้น ๆ แม้แต่เพียงครั้งเดียว

ปฏิบัติเป็นบางครั้ง หมายถึง มีการกระทำสลับกับไม่มีการกระทำพฤติกรรม ในข้อคำถามนั้น ๆ ในก่อน ระหว่าง หลัง การชมภาพยนตร์

ปฏิบัติเป็นประจำ หมายถึง มีการกระทำพฤติกรรม ในข้อคำถามนั้น ๆ ในก่อน ระหว่าง หลัง การชมภาพยนตร์ เช่น ในการชมภาพยนตร์ทุกครั้ง มีการกระทำพฤติกรรมในข้อคำถามนั้น ๆ ทุก ๆ ครั้ง

ตอนที่ 3 พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด ในแต่ละคำถาม

ข้อ	พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ปฏิบัติเป็นประจำ
1.	มีการชมภาพยนตร์ตัวอย่างประกอบการตัดสินใจในการเลือกชมภาพยนตร์			
2.	ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เพราะชื่นชอบดาราส่งหน้า ผู้กำกับ บริษัทผู้สร้าง			
3.	ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เพราะเป็นแนวภาพยนตร์ที่ชื่นชอบหรือเนื้อเรื่องน่าสนใจ			
4.	ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ จากสื่อโฆษณาต่าง ๆ			
5.	ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เพราะบุคคลอื่นชักชวนหรือได้รับการแนะนำ			
6.	ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เพราะกระแสความนิยมในขณะนั้น			
7.	ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ภาคต่อเพราะได้ดูภาคที่แล้ว			
8.	การตัดสินใจชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เพราะไม่ได้เจาะจงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นพิเศษ			

ข้อ	พฤติกรรมก่อนการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ (ต่อ)	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติเป็น บางครั้ง	ปฏิบัติเป็น ประจำ
9.	อ่านบทย่อ (เนื้อเรื่องย่อ) ของภาพยนตร์ก่อน จะทำการชม			
10.	ชักชวนหรือนัดหมายบุคคลอื่น เพื่อที่จะชม ภาพยนตร์ด้วยกัน			
11.	ถามความเห็นจากคนที่ชมภาพยนตร์เรื่องนั้น มาก่อน			
12.	ตรวจสอบกระแสความนิยม และ/หรือ ตั้งกระทู้ และ/หรือแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ดใน อินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่จะชม เช่น เว็บบอร์ดพันทิป			
13.	ตั้งความคาดหวังต่อภาพยนตร์ที่จะชม			

ตอนที่ 4 พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์เพื่อนันทนาการ

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด
ในแต่ละคำถาม

ข้อ	พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติเป็น บางครั้ง	ปฏิบัติเป็น ประจำ
1.	ทานขนมขบเคี้ยว หรือ เครื่องดื่ม ขณะชม			
2.	ปรับเปลี่ยนอิริยาบถเมื่อนั่งชมภาพยนตร์ในท่า เดิมนาน ๆ			
3.	ปิดตาหรือเล็งที่ไม่ดูภาพหน้ากลัว หวาดเสียว			
4.	ชมภาพยนตร์อย่างตั้งใจ และจับประเด็น เรื่องราวของภาพยนตร์ที่ชม			
5.	ตั้งคำถามหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ชม และพยายามหาคำตอบให้ได้ระหว่างดูหรือไม่ก็ ภายหลัง			
6.	ชมภาพยนตร์จนจบถึงรายชื่อผู้ที่มีส่วนร่วมใน ภาพยนตร์ตอนท้าย (End Credit)			
7.	ชอบการฟังเสียงเพลงประกอบภาพยนตร์เป็น พิเศษ			

ข้อ	พฤติกรรมระหว่างการชมภาพยนตร์ เพื่อหนีหนากการ (ต่อ)	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติเป็น บางครั้ง	ปฏิบัติเป็น ประจำ
8.	จดจำลักษณะการแต่งกาย ทำผมจาก ภาพยนตร์			
9.	สังเกตและจดจำลักษณะบุคลิก ท่าทาง การ แต่งกาย ทรงผมจากภาพยนตร์			
10.	จดจำคำพูดหรือประโยคเด็ดจากภาพยนตร์			
11.	วิเคราะห์ถึงการกระทำของตัวละครใน ภาพยนตร์ ว่ากระทำการสิ่งนั้น ๆ ไปด้วยเหตุผล ใด			
12.	ตั้งใจชมภาพยนตร์มากกว่าปกติ ในฉากที่มี ดาราที่ตนชื่นชอบ			
13.	เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษหรือวัฒนธรรมต่าง ๆ จากภาพยนตร์			
14.	มีความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์ที่ได้ชม เช่น หัวเราะเมื่อภาพยนตร์มีฉากขำ ตลก หรือ ร้องไห้เมื่อมีภาพยนตร์มีฉากเศร้า รัดทอน หดหู่			
15.	พยายามสังเกตสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ภาพยนตร์ พยายามสื่อความหมาย			
16.	มีการคาดเดาล่วงหน้าเนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์ ตอนจบในขณะที่ชมภาพยนตร์			

ตอนที่ 5 พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์เพื่อหนีหนากการ

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด
ในแต่ละคำถาม

ข้อ	พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์ เพื่อหนีหนากการ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติเป็น บางครั้ง	ปฏิบัติเป็น ประจำ
1.	จะชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ซ้ำอีกครั้ง			
2.	เลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้ชมโดยการทำผม หรือ การแต่งกาย			
3.	เลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้ชมโดยการนำคำพูด หรือประโยคเด็ดมาพูดในชีวิตประจำวัน			

ข้อ	พฤติกรรมหลังการชมภาพยนตร์ เพื่อนันทนาการ (ต่อ)	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติเป็น บางครั้ง	ปฏิบัติเป็น ประจำ
4.	เลียนแบบภาพยนตร์ที่ได้ชมโดยการเลียนแบบ บุคลิก ท่าทาง			
5.	ได้นำข้อคิดที่ได้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน นำ ข้อคิดที่ได้มาเตือนสติ เตือนใจ			
6.	ได้นำแบบอย่างที่ดีจากภาพยนตร์มาเป็น แบบอย่างที่ดีในชีวิตประจำวันของตน			
7.	นำรูปแบบการใช้ภาษาอังกฤษที่ได้จากการชม ภาพยนตร์มาใช้ให้เป็นประโยชน์ใน ชีวิตประจำวัน			
8.	ชื่อของที่ระลึกเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องที่ได้ชม เช่น โปสเตอร์, แก้วน้ำ, เสื้อยืด, เพลงประกอบ ภาพยนตร์			
9.	ติดตามข่าวสารของภาพยนตร์ที่ได้ชมทางสื่อ ต่าง ๆ			
10.	รู้สึกผ่อนคลายความหลังจากที่ได้ชม ภาพยนตร์ เพื่อความบันเทิง			
11.	แนะนำหรือบอกต่อความประทับใจหรือไม่ ประทับใจต่อบุคคลที่รู้จัก			
12.	พูดคุยหรือวิพากษ์วิจารณ์กับผู้ที่ไม่ไปชม ภาพยนตร์			
13.	วิจารณ์ ตั้งคำถามหรือข้อสงสัย ตรวจสอบ ความคิดเห็นของบุคคลอื่น ของภาพยนตร์ที่ได้ ชมผ่านเว็บไซต์เกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น เว็บไซต์ บอร์ดพันทิป			

ภาคผนวก ข
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ นายชัยโรจน์ สายพันธุ์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ชื่อ นายพนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ชื่อ นางจุฑามาศ เทพชัยศรี
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาสุขศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. ชื่อ นายดำรงค์ สุขี่สมบูรณ์
ตำแหน่ง ผู้จัดการ
สถานที่ทำงาน ร้านไล่ออนเรคคอร์ด สาขา บิ๊กซี สุขสวัสดิ์
5. ชื่อ นางสาววันทนี นิลคง
ตำแหน่ง ผู้จัดการ
สถานที่ทำงาน ร้านมีเดีย เน็ตเวิร์ก สาขา เทสโก้ โลตัส บางปะกอก

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายอานนท์ เตชะธนะวัฒน์
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 14 พฤศจิกายน 2525
สถานที่เกิด	เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	625 หมู่ 3 เขตราชวัตรบูรณะ กรุงเทพมหานคร 10140
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2543	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยพณิชยการเซตุน
พ.ศ. 2545	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขา ธุรกิจประกันภัย วิทยาลัยพณิชยการเซตุน
พ.ศ. 2548	บริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.) สาขา การจัดการทั่วไป มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจรัลพงษานุรักษ์
พ.ศ. 2550	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขา การจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ