

ปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้ของ 100 อันดับภาพยนตร์ทำเงินของฮอลลีวูด

Factors Affecting Income of Top 100 Hollywood's Box Office Movies

สมฤดี หลักทอง¹, ศิริกุล นพพิบูลย์², คมกริช วงศ์แข³

Somruedee Luktong¹, Sirikun Noppiboon², Komkrit Wongkhae³

บทคัดย่อ

อุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นอุตสาหกรรมที่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจของหลายประเทศ และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สำคัญ บทความนี้ได้ทำการศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของอเมริกาหรือ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดซึ่งเป็นที่ยอมรับของคนทั่วโลกและเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์อันดับหนึ่งของโลก มีรายได้แต่ละปีหลายล้านเหรียญดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และภาพยนตร์ที่มาจากฮอลลีวูดหลายเรื่องประสบความสำเร็จสามารถทำเงินได้จากทั่วโลกได้อย่างมหาศาล มีผู้กำกับ ดารา นักแสดงที่มีชื่อเสียงระดับโลก จากการที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของอเมริกาประสบความสำเร็จในการผลิตภาพยนตร์ออกสู่ตลาดและทำเงินได้อย่างมหาศาลในแต่ละปี ส่งผลดีต่อระบบเศรษฐกิจของอเมริกาเป็นอย่างมากและยังเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจในหลายๆ ด้านของอเมริกาและประเทศอื่นๆ และเป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่มีส่วนสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจนั้น ด้วยความสำคัญในส่วนนี้จึงนำมาสู่การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้ของภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยใช้ข้อมูลหนังที่ทำเงินสูงสุดในฮอลลีวูดระหว่างปี ค.ศ. 1977 – ค.ศ. 2014 จำนวน 100 ตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่า ต้นทุนในการสร้างและดำเนินงาน มีอิทธิพลต่อรายได้ของภาพยนตร์ในทิศทางเดียวกัน และรายได้ต่อหัวของประชากรอิทธิพลต่อรายได้ของภาพยนตร์ในทิศทางตรงกันข้ามกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งอาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์เปรียบเสมือนสินค้าด้อยคุณภาพในทางเศรษฐศาสตร์

คำสำคัญ: เศรษฐกิจภาพยนตร์, หนังทำเงิน, ฮอลลีวูด

Abstract

The film industry plays major role for driving the economy of many countries and creates huge economic value. This paper studied American film industries or Hollywood movies which is very famous worldwide. Hollywood movies gains revenue not only within US but from over the globe by the reputation of both actors, actresses as well as director. Hollywood movies have driven US economy and many countries outside Hollywood. This study aimed to examine factors behind the success of top 100 box office movies adopting top 100 box office movies from 1977-2014. The finding showed that investment cost was crucial factors that significantly affect movie revenue in positive direction. However the result surprisingly revealed that movies may defined as inferior goods since revenue moved opposite direction to national income.

Keywords: Factors that affect the revenue of the movie, Film Industry, Hollywood

^{1,2} นิสิต, สาขาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจและการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

³ อาจารย์, สาขาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจและการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

^{1,2} Student, Business Economic Department, Faculty of Accountancy and Management, Mahasarakham University

³ Lecturer, Business Economic Department, Faculty of Accountancy and Management, Mahasarakham University

บทนำ

ภาพยนตร์ เป็นศิลปะเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่งที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายของทุกชาติทุกภาษา เป็นสิ่งที่แสดงออกมาถึงวัฒนธรรมของชนชาตินั้นๆ และยังถือเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อส่วนรวมโดยทั่วไป เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาที่ครอบคลุมเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดแต่ละยุคสมัยทั้งสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรม จนได้รับพิจารณาว่าเป็นสื่อที่สามารถกำหนดทิศทางของสังคมโลกได้ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาความมั่นคงของประเทศเป็นอย่างมาก (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2542) นอกจากนี้ ธุรกิจโรงภาพยนตร์ จัดเป็นสื่อบันเทิงที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนมานานมากแล้วและถือเป็นธุรกิจบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ยังคงเป็นกิจกรรมอันดับต้นๆ ที่ผู้บริโภคเลือกในเวลาที่ต้องการผ่อนคลายจากการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน ซึ่งการดูภาพยนตร์เป็นสิ่งหนึ่งที่พาคณะได้เปิดประตูไปสู่โลกอีกโลกหนึ่งเป็นโลกของจินตนาการที่สามารถเติมแต่งสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตจริงของคนเราได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ธุรกิจโรงภาพยนตร์ยังเป็นธุรกิจที่สามารถขยายตัวได้ตลอด แม้จะต้องเผชิญกับปัจจัยด้านลบต่างๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจและการเมือง

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของโลก มีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีขนาดใหญ่ถึงสามอุตสาหกรรม (Hollywood Bollywood Nollywood) ในภาพรวมมูลค่าตลาดภาพยนตร์ของโลกในปี 2006 สูงถึง 25.82 พันล้านเหรียญสหรัฐเพิ่มขึ้นจาก 19.77 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2002 หรือมีอัตราการเติบโตเฉลี่ย 6% ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา อย่างไรก็ตามอัตราการขยายตัวยังแตกต่างกันไปในแต่ละภูมิภาค เมื่อพิจารณาตามหลักการจัดกลุ่มตลาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของโลก จำแนกได้ออกเป็น 5 ประเภท คือ 1) ตลาดสหรัฐ 2) ตลาดในกลุ่มยุโรป ตะวันออกกลางและแอฟริกา 3) ตลาดในกลุ่มเอเชียแปซิฟิก ซึ่งรวมประเทศออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ 4) ตลาดในกลุ่มประเทศลาตินอเมริกา และ 5) ตลาดประเทศแคนาดา ปรากฏว่า ตลาดสหรัฐอเมริกามีส่วนแบ่งการตลาดสูงที่สุด (UNESCO, 2005) อุตสาหกรรมฮอลลีวูดเป็นอุตสาหกรรมที่เฟื่องฟูมากที่สุดอุตสาหกรรมหนึ่ง แม้อยู่ในช่วงวิกฤติการณ์เศรษฐกิจในภาวะยากลำบาก คนอเมริกันนั้นอาจจะไปดูหนังและซื้อดีวีดีกันน้อยลงจนทำให้รายได้ของอุตสาหกรรมที่ได้จากตลาดภายในประเทศนั้นเติบโตค่อนข้างช้า ถึงอย่างไรฮอลลีวูดกลับประสบความสำเร็จอย่างมากในตลาดต่างประเทศในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา รายได้รวมจากต่างประเทศ (หมายถึงรายได้ที่ได้จากภูมิภาคอื่นๆ ที่ไม่ใช่ทวีปอเมริกาเหนือ) ของอุตสาหกรรมนั้นเพิ่มขึ้นถึง 35 เปอร์เซ็นต์ จนทำให้ในปี 2011 อุตสาหกรรมฮอลลีวูดมีรายได้รวมจากต่างประเทศสูงถึง 11,000 ล้านดอลลาร์อเมริกัน ในขณะที่มีรายได้จากภายในเพียงแค่ 7,600 ล้านดอลลาร์อเมริกันเท่านั้น นั้นหมายความว่า

ว่า อุตสาหกรรมฮอลลีวูดมีรายได้จากตลาดต่างประเทศกว่า 69 เปอร์เซ็นต์อุตสาหกรรมฮอลลีวูดมุ่งสู่ตลาดโลกด้วยการทำหนังฟอร์มยักษ์ออกสู่ตลาด ในปัจจุบันจึงทำให้หนังที่มาจากฮอลลีวูดจะฟอร์มใหญ่ขึ้น ลงทุนขึ้น นักแสดงเยอะขึ้น ทุกอย่างดูหวือหวาและมันส์ใจถูกใจคนดูเป็นอย่างมากฮอลลีวูดนั้นมีแนวโน้มที่จะเน้นความเป็นแอ็คชั่นและเทคนิคการถ่ายทำมากขึ้นทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ขยายตัวได้อย่างรวดเร็ว (Galloway, 2012)

การศึกษาในครั้งนี้จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจ จึงได้ทำการศึกษาและสร้างแบบจำลองทางเศรษฐมิติในการประเมินความสามารถในการขยายตัวทางด้านเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดและอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีโอกาสขยายตัวมาน้อยเพียงใดจากการสนับสนุนจากรัฐบาลรวมถึงการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ใหม่ของค่ายหนังและการศึกษาในเรื่องนี้ยังเป็นการศึกษาที่ยังไม่เคยมีใครได้ทำการศึกษามาก่อน ดังนั้นการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์และมีส่วนสำคัญในการตัดสินใจของนักลงทุนที่สนใจอยากลงทุนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เพื่อใช้ในการประกอบการตัดสินใจ ทำให้ทราบถึงแนวโน้มและความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น อีกทั้งยังทำให้ผู้ประกอบการภาพยนตร์ได้ทราบถึงแนวทางการปรับตัวเพื่อให้สามารถแข่งขันกับค่ายหนังอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ธุรกิจของตนสามารถอยู่ในตลาดภาพยนตร์ได้ต่อไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้ของภาพยนตร์ฮอลลีวูด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทความนี้นำเสนองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำรายได้ของภาพยนตร์ในฮอลลีวูดในประเด็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำรายได้ของภาพยนตร์ในฮอลลีวูดในส่วนของงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านแหล่งเงินทุนและทุนสร้างภาพยนตร์ จากการศึกษาของMorawetz (2008) พบว่าความสามารถในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่สมบูรณ์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้เปรียบเหนือคู่แข่งในโลก สอดคล้องกับBakker (2005) พบว่า ทศวรรษ 1920 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐสามารถมีชัยชนะเหนือบริษัทในยุโรปที่เป็นผู้นำตลาดในขณะนั้นได้เพราะมีแหล่งเงินทุนที่เพียงพอต่อความต้องการจากแหล่ง venture capital funds ประกอบกับหลายบริษัทสร้างภาพยนตร์ (เช่น Warner Brothers, Paramount และ FOX) ได้ประโยชน์ด้านเงินทุนจากออกขายหุ้นต่อประชาชน (ในยุครุ่งโรจน์ของ IPO ของบริษัทสร้างภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษ 1910s ซึ่งเป็นช่วงที่เกือบทุกบริษัทที่มีชื่อ 'Motion Picture' สามารถขายหุ้น



IPO ได้) ในขณะที่บริษัทยุโรปมีทุนจำกัดและเข้าถึงแหล่งเงินทุนภายนอกได้ยาก เพราะผู้ลงทุนกลัวความเสี่ยงซึ่งมีความสัมพันธ์กับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านประเภทของภาพยนตร์ Campbell. (2009) รายได้ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดในปีที่ผ่านมาส่วนใหญ่เกิดขึ้นมาจากภาพยนตร์ที่มีซูเปอร์ฮีโร่เป็นตัวเด่น ไม่ว่าจะเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่ภาพยนตร์ปลุกขึ้นมาจากภาพในอดีต เช่น ภาพยนตร์เรื่อง เดอะดาร์กไนท์ ซึ่งทำรายได้สูงสุด รองลงมาได้แก่ ไอรอน แมน รวมทั้งภาพยนตร์คอมพิวเตอร์ แอนิเมชัน เรื่อง วอล-อี กังฟู เพนด้ามดาบยักษ์: เอสเคป ทู แอฟริกา และ ฮอร์ตัน เฮียร์สอะฮู ซึ่งทุกเรื่องติดอยู่ในอันดับท็อปเทน รวมทั้งภาพยนตร์เรื่อง ทไวไลท์ ที่ได้เวมไพร์รุ่มมาเป็นตัวเอกในเรื่องซึ่งขัดกับในส่วนของการงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์ Media By Numbers, Ltd. (2009) กล่าวว่ารายได้ของภาพยนตร์ ในปี 2008 ยอดขายตั๋วหน้าโรงภาพยนตร์ในทวีปอเมริกาเหนืออยู่ที่ระดับ 9,600 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ลดลงเกือบ 1% เมื่อเทียบกับสถิติในปี 2007 ซึ่งเดอะดาร์กไนท์ เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดในปี 2008 แม้ว่าจำนวนผู้ชมภาพยนตร์จะลดลง 5% สู่ระดับ 1,300 ล้านคน แต่อุตสาหกรรมหนังจอเงินสามารถเพิ่มรายได้จากการขายบัตรราคาค่าตั๋วชมภาพยนตร์และการเพิ่มจำนวนการฉายภาพยนตร์ 3 มิติ

ในส่วนสุดท้ายของงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านอัตราเงินเฟ้อ The Economist online (2011) กล่าวว่า ก่อนปี ค.ศ. 2000 นั้นมีภาพยนตร์ชุด 7 ชุดเท่านั้นที่ทำเงินได้มากกว่า 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในบ็อกซ์ออฟฟิศ ได้แก่ JamesBond, StarWars, Indiana Jones, Rocky, Batman, Jurassic Park และ Star Trek ตั้งแต่ช่วงเปลี่ยนศตวรรษเป็นต้นมา จำนวนของภาพยนตร์ชุดก็เพิ่มขึ้นมากขึ้น โดยมีมากกว่าสามสิบภาพยนตร์ชุดส่วนหนึ่งมาจากอัตราเงินเฟ้อและการขยายของตลาดที่เปิดกว้างมากขึ้น แต่ยังรวมถึงการที่ฮอลลีวูดสร้างรูปแบบของภาพยนตร์ชุดใหม่ เช่น การสร้างภาพยนตร์ที่มาจากนวนิยายชื่อดัง (เดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์) หรือ การสร้างตัวละครให้เป็นที่จดจำ (อินเดียนา โจนส์) ซึ่งวิธีการนี้มีแนวคิดที่ว่า ภาพยนตร์ที่สร้างจากสิ่งผู้ชมมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว ทำให้สามารถขายให้กับผู้ชมเหล่านั้นได้ เรียกว่าเป็นการ “pre-sold” ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และ Dhar (2015) ได้ศึกษาช่วงที่เศรษฐกิจตกต่ำมีผลกระทบ

ต่อจำนวนยอดจำหน่ายตัวภาพยนตร์และจำนวนภาพยนตร์ที่เข้าฉายมากกว่าช่วงที่เศรษฐกิจขยายตัว

อุตสาหกรรมภาพยนตร์กับบทบาทในการผลักดันการเติบโตทางเศรษฐกิจ

หากจะกล่าวถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่คนรู้จักให้ความนิยม และมีชื่อเสียงระดับโลกคงหนีไม่พ้นฮอลลีวูด (Hollywood) ฮอลลีวูดเป็นแหล่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของอเมริกาที่ทันสมัยและเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลกอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งตั้งอยู่ในนครลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา ฮอลลีวูดนั้นมีชื่อเสียงและมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นศูนย์กลางแห่งประวัติศาสตร์ของโรงถ่ายทำภาพยนตร์ และนักแสดงที่มีชื่อเสียงระดับโลก (วิกิพีเดีย, 2016) ฮอลลีวูดมีค่ายหนังต่าง ๆ มากมาย ที่ผลิตภาพยนตร์ออกมาสู่ตลาดเพื่อให้คนดูได้ดูกัน แต่หากกล่าวถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นคงไม่พ้นต้องมีการแข่งขันแย่งส่วนแบ่งการตลาดอย่างแน่นอน ซึ่งค่ายหนังที่มีอายุเก่าแก่ยาวนานในก่อตั้งนั้นย่อมมีส่วนแบ่งทางการตลาดมากกว่าค่ายหนังอื่นๆ ค่ายหนังต่าง ๆ เหล่านี้หากเอ่ยชื่อคงเป็นที่รู้จักของหลายๆ คนทั้ง DreamWorks, Metro-Goldwyn-Mayer, 20th Century Fox, Paramount, Warner Bros, Columbia Pictures, Marvel, Walt Disney และ Universal ซึ่งทั้งหมดนี้ครองส่วนแบ่งการตลาดหนังทั้งโลกเกินครึ่ง และในอเมริกาค่ายหนังต่าง ๆ เหล่านี้รวมกันแล้วมีส่วนแบ่งทางการตลาดเกินแปดสิบเปอร์เซ็นต์เมื่อค่ายหนังเหล่านี้เติบโตขึ้นการแข่งขันก็เริ่มสูงขึ้น มีเทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดขึ้นเพื่อใช้สำหรับการผลิตภาพยนตร์ ประกอบกับการใช้เทคนิคทางภาพที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์ช่วยให้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ฉายหนังต่าง ๆ ผลิตออกมามีความสมจริง และจะต้องทำให้หนังครองส่วนแบ่งการตลาดที่ตนมีอยู่ และรักษาพื้นที่ตลาดตรงนี้ไม่ให้โดนค่ายหนังอื่นๆ แย่งไปได้ ดังนั้นการที่ค่ายหนังต่าง ๆ เหล่านี้จะผลิตภาพยนตร์ออกมาแต่ละเรื่องย่อมมีการนึกถึงคนดูเป็นหลักและดูว่าภาพยนตร์ที่ผลิตออกมาในแต่ละปีนั้นมีแนวโน้มบ้างที่เคยผลิตออกมาแล้วทำกำไรให้กับค่ายหนังตนเอง ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาเป็นข้อมูลแสดงจำนวนของค่ายหนังในสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1911– ค.ศ. 2014 โดยแบ่งเป็นการศึกษารวม

ตารางที่ 1 การศึกษาข้อมูลรวม

	Title	Studio	Wage	cost	Inflation	GDPP	Revenue
1	Avatar	Fox	101,015,061	237	-0.35555	47001.56	760.5
2	Titanic	Par.	73,076,772	200	2.33769	31572.69	658.7
3	Marvel's The Avengers	BV	61,171,738	225	2.069337	51456.66	623.4
4	Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2	WB	175,280,994	125	3.156842	49781.36	381
5	Frozen	BV	10,100,000	150	1.464833	52980.04	400.7
6	Iron Man 3	BV	61,171,739	200	1.464833	52980.04	409
7	Transformers: Dark of the Moon	P/DW	67,263,741	195	3.156842	49781.36	352.4
11	The Dark Knight Rises	WB	67,057,190	230	2.069337	51456.66	448.1
12	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	BV	74,498,640	225	3.225944	46437.07	423.3
13	Toy Story 3	BV	101,125,069	200	1.640043	48374.06	415
14	Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides	BV	74,498,640	378.5	3.156842	49781.36	241.1
15	Jurassic Park	Uni.	12,000,000	63	2.951657	26464.85	402.5
16	Star Wars: Episode I – The Phantom Menace	Fox	50,980,644	115	2.188027	34620.93	474.5
17	Alice in Wonderland (2010)	BV	275,000,000	200	1.640043	48374.06	334.2
18	The Hobbit: An Unexpected Journey	WB (NL)	147,086,861	200	2.069337	51456.66	303
19	The Dark Knight	WB	67,057,190	185	3.8391	48401.43	534.9
20	The Lion King	BV	20,000,000	79	2.607442	27776.64	422.8
21	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	WB	175,280,994	125	2.826171	37273.62	317.6
22	Despicable Me 2	Uni.	90,152,958	76	1.464833	52980.04	368.1
23	Pirates of the Caribbean: At World's End	BV	74,498,640	300	2.852672	48061.54	309.4
24	Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1	WB	175,280,994	125	1.640043	48374.06	296
25	The Hobbit: The Desolation of Smaug	WB (NL)	147,086,861	250	1.464833	52980.04	258.4
26	The Hobbit: The Battle of the Five Armies	WB (NL)	147,086,861	250	1.622223	54629.5	255.1
27	Harry Potter and the Order of the Phoenix	WB	175,280,994	150	2.852672	48061.54	292
28	Finding Nemo	BV	23,000,000	94	2.270095	39677.2	380.8



	Title	Studio	Wage	cost	Inflation	GDPP	Revenue
29	Harry Potter and the Half-Blood Prince	WB	175,280,994	250	-0.35555	47001.56	302
30	The Lord of the Rings: The Two Towers	NL	147,086,861	94	1.586032	38166.04	342.6
31	Shrek 2	DW	170,491,587	70	2.677237	41921.81	441.2
32	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Fox	120,000,000	90	-0.35555	47001.56	196.6
33	Spider-Man 3	Sony	137,144,468	258	2.852672	48061.54	336.5
34	Harry Potter and	WB	175,280,994	150	3.392747	44307.92	290
35	Harry Potter and the Chamber of Secrets	WB	175,280,994	100	1.586032	38166.04	262
36	Ice Age: Continental Drift	Fox	120,000,000	95	2.069337	51456.66	161.3
37	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	NL	147,086,861	109	2.826171	37273.62	315.5
38	The Hunger Games: Catching Fire	LGF	169,911,552	130	1.464833	52980.04	424.7
39	Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith	Fox	70,589,672	115	3.392747	44307.92	380.3
40	Transformers: Revenge of the Fallen	P/DW	67,263,741	200	-0.35555	47001.56	402.1
41	The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 2	LG/S	94,268,882	136.2	2.069337	51456.66	292.3
42	Inception	WB	99,050,785	160	1.640043	48374.06	292.6
43	Spider-Man	Sony	137,144,468	139	1.586032	38166.04	403.7
44	Independence Day	Fox	118,777,830	75	2.931204	31572.69	306.2
45	Shrek the Third	P/DW	170,491,587	160	2.852672	48061.54	322.7
46	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	WB	175,280,994	130	2.677237	41921.81	249.5
47	E.T.: The Extra-Terrestrial	Uni.	125,000,000	10.5	6.160616	14438.98	435.1
48	Fast & Furious 6	Uni.	308,429,365	160	1.464833	52980.04	238.7
49	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	Par.	100,934,966	185	3.8391	48401.43	317.1
50	Spider-Man 2	Sony	137,144,468	200	2.677237	41921.81	373.6
51	Star Wars	Fox	100,934,996	11	6.48646	9471.306	461
52	Guardians of the Galaxy	BV	137,144,468	195.9	1.622223	54629.5	333.2
53	2012	Sony	40,000,000	250	-0.35555	47001.56	166.1
54	Maleficent	BV	69,920,648	175	1.622223	54629.5	241.4
55	The Da Vinci Code	Sony	101,125,069	125	3.225944	46437.07	217.5
56	The Amazing Spider-Man	Sony	10,000,000	200	2.069337	51456.66	262

	Title	Studio	Wage	cost	Inflation	GDPP	Revenue
57	The Hunger Games: Mockingjay - Part 1	LGF	169,911,552	300	1.622223	54629.5	337.1
58	Shrek Forever After	P/DW	170,491,587	165	1.640043	48374.06	238.7
59	X-Men: Days of Future Past	Fox	83,977,314	200	1.622223	54629.5	233.9
60	Madagascar 3: Europe's Most Wanted	P/DW	87,312,425	145	2.069337	51456.66	216.4
61	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe	BV	60,000,000	180	3.392747	44307.92	291.7
62	Monsters University	BV	45,000,000	200	1.464833	52980.04	268.5
63	The Matrix Reloaded	WB	45,512,241	237	2.270095	39677.2	281.6
64	Up	BV	20,000,000	175	-0.35555	47001.56	293
65	Gravity	WB	200,000,000	110	1.464833	52980.04	274.1
66	Captain America: The Winter Soldier	BV	96,588,788	170	1.622223	54629.5	259.8
67	The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 1	Sum.	94,268,882	127.5	3.156842	49781.36	281.3
68	Dawn of the Planet of the Apes	Fox	185,000,000	170	1.622223	54629.5	208.5
69	The Twilight Saga: New Moon	Sum.	94,268,882	50	-0.35555	47001.56	296.6
70	Transformers	P/DW	15,000,000	151	2.852672	48061.54	319.2
71	The Amazing Spider-Man 2	Sony	10,000,000	200	1.622223	54629.5	202.9
72	The Twilight Saga: Eclipse	Sum.	94,268,882	230	1.640043	48374.06	300.5
73	Mission: Impossible – Ghost Protocol	Par.	88,541,668	145	3.156842	49781.36	209.4
74	The Hunger Games	LGF	169,911,552	300	2.069337	51456.66	408
75	Forrest Gump	Par.	101,125,069	55	2.607442	30068.23	330.3
76	Interstellar	Par.	95,000,000	165	1.622223	54629.5	188
77	The Sixth Sense	BV	55,332,912	40	2.188027	34620.93	293.5
78	Man of Steel	WB	14,000,000	225	1.464833	52980.04	291
79	Kung Fu Panda 2	P/DW	40,000,000	150	3.156842	49781.36	165.2
80	Ice Age: The Meltdown	Fox	130,000,000	75	3.225944	46437.07	195.3
81	Big Hero 6	BV	5,000,000	165	1.622223	54629.5	222.5
82	Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl	BV	74,498,640	125	2.270095	39677.2	305.4
83	Star Wars: Episode II – Attack of the Clones	Fox	70,589,672	115	1.586032	38166.04	310.7
84	Thor: The Dark World	BV	137,470,200	170	1.464833	52980.04	206.4



	Title	Studio	Wage	cost	Inflation	GDPP	Revenue
85	Kung Fu Panda	P/DW	40,000,000	130	3.8391	48401.43	215.4
86	The Incredibles	BV	137,470,200	92	2.677237	41921.81	261.4
87	Fast Five	Uni.	308,429,365	125	3.156842	49781.36	209.8
88	Hancock	Sony	118,783,580	150	3.8391	48401.43	227.9
89	MIB 3	Sony	118,783,580	215	2.069337	51456.66	179
90	Iron Man 2	Par.	61,171,738	170	1.640043	48374.06	312.4
91	Ratatouille	BV	14,000,000	150	2.852672	48061.54	206.4
92	How to Train Your Dragon 2	Fox	6,000,000	145	1.622223	54629.5	177
93	The Lost World: Jurassic Park	Uni.	12,000,000	75	2.33769	31572.69	229.1
94	The Passion of the Christ	Fox	91,969,852	25	2.677237	41921.81	370.8
95	Mamma Mia!	Uni.	37,285,087	52	3.8391	48401.43	144.1
96	Life of Pi	Fox	5,000,000	120	2.069337	51456.66	125
97	Madagascar: Escape 2 Africa	P/DW	87,312,425	150	3.8391	48401.43	180
98	Casino Royale	Sony	110,879,670	102	3.225944	46437.07	167.4
99	Tangled	BV	23,000,000	260	1.640043	48374.06	200.8
100	War of the Worlds	Par.	88,541,668	132	3.392747	44307.92	234.3

ที่มา: www.the-numbers.com, www.boxofficemojo.com

ตารางที่ 2 ข้อมูลจำนวนค่ายหนัง

หน่วย: เรือง

ข้อมูล	จำนวนที่ผลิต	ทั้งหมด (ที่ทำการวิจัย)	เฉลี่ย	รายได้ทั้งหมด (ที่ทำการวิจัย)	ต้นทุนทั้งหมด (ที่ทำการวิจัย)
20th Century Fox	1,592	14	0.879	4,361,600,000	2,869,500,000
DreamWorks Animation, Paramount Pictures	3,446	18	0.522	5,348,900,000	2,776,000,000
Walt Disney Pictures	469	23	4.904	7,343,700,000	3,209,600,000
Universal Pictures	3,513	7	0.199	2,027,400,000.00	1,390,000,000
Warner Bros.	4,416	17	0.384	4,512,400,000.00	2,285,500,000
New Line Cin- ema	424	3	0.707	1,852,400,000	816,000,000
Columbia Pic- tures	327	11	3.363	2,841,000,000	1,412,000,000



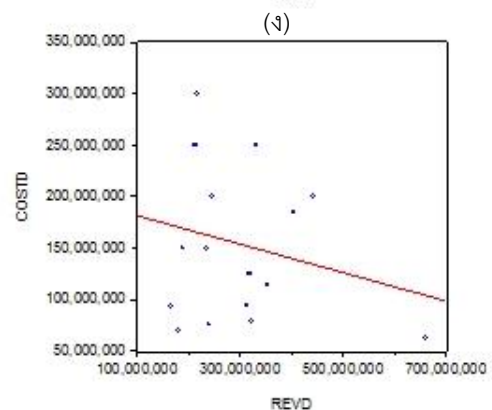
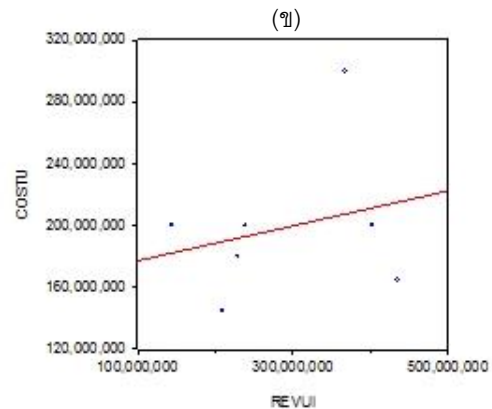
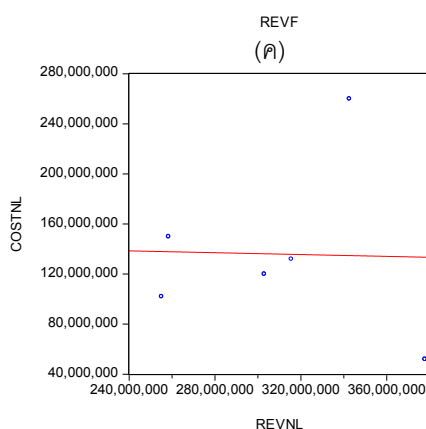
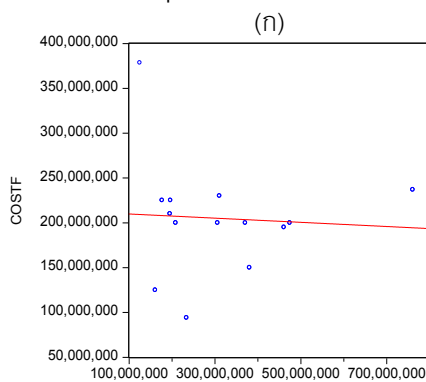
ข้อมูล	จำนวนที่ผลิต	ทั้งหมด (ที่ทำการวิจัย)	เฉลี่ย	รายได้ทั้งหมด (ที่ทำการวิจัย)	ต้นทุนทั้งหมด (ที่ทำการวิจัย)
Summit Entertainment LLC, Lionsgate Films, Temple Hill Entertainment	396	7	1.767	2,340,500,000	930,000,000

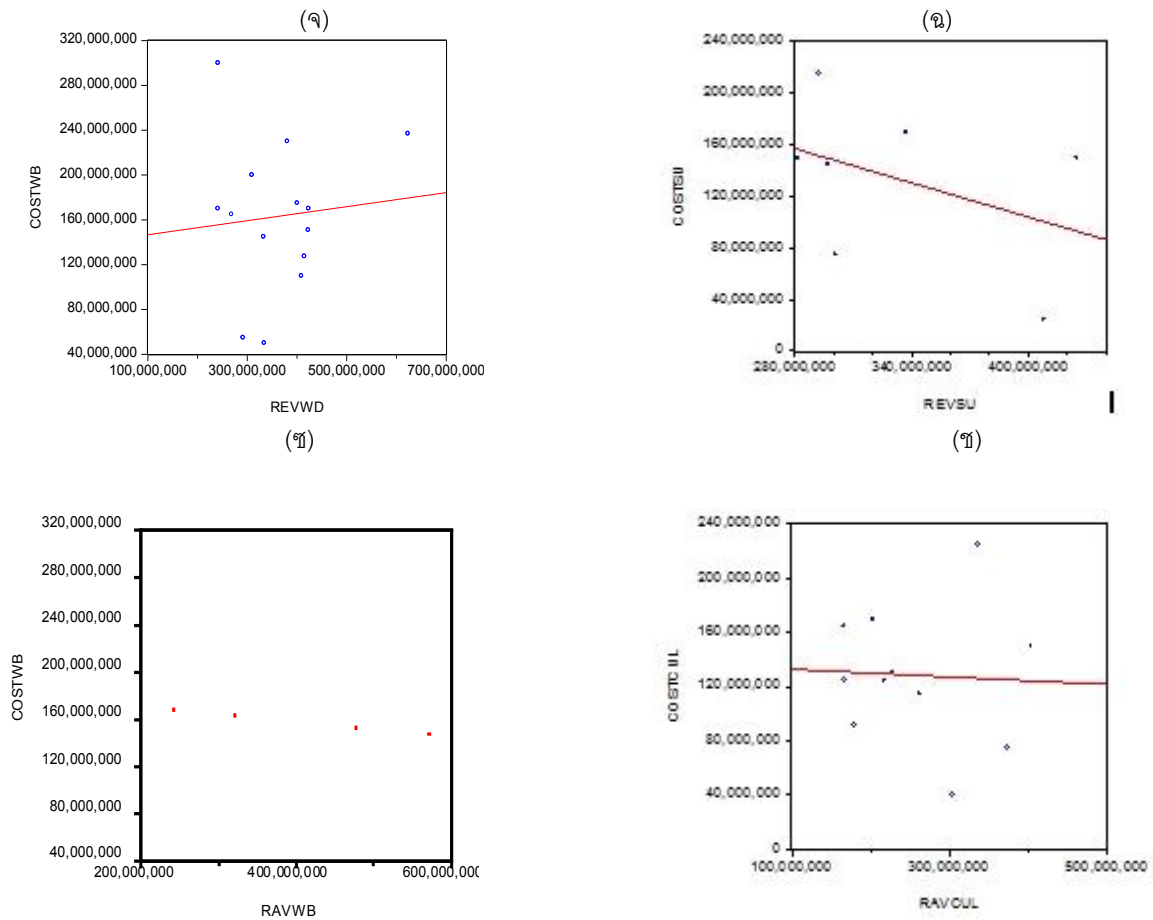
ที่มา: <http://www.nangdee.com>

จากตารางที่ 2 พบว่าจากข้อมูลที่ทำการศึกษาจำนวนที่ได้จากการเจาะจงจำนวนหนึ่งที่มีรายได้สูงสุด 100 เรื่องเมื่อจำแนกตามค่ายหนังแล้ว พบว่าบริษัท Warner Bros. Pictures มีการผลิตและจำหน่ายหนังออกมาเป็นอันดับหนึ่งจำนวน 4,416 เรื่อง รองลงมาคือ Universal Pictures, DreamWorks Animation and Paramount Pictures, 20th Century Fox จำนวน 3,513 เรื่อง 3,446 เรื่อง และ 1,592 เรื่อง ตามลำดับ

เมื่อดูจากจำนวนหนังที่มีรายได้สูงสุด 100 เรื่องแล้วพบว่า Walt Disney Pictures เป็นค่ายหนังที่มีความสามารถในการผลิตและจำหน่ายหนังที่ตรงใจผู้บริโภคมากที่สุดแม้จะมีการผลิตหนังออกมาน้อยเพียง 496 เรื่อง แต่ติดหนังที่มีรายได้สูงสุดถึง 23 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 4.904 ของทั้งหมด รองลงมาคือ DreamWorks Animation, Paramount Pictures 18

เรื่อง และ Warner Bros., 20th Century Fox, Columbia Pictures 17, 11 เรื่องตามลำดับ Universal Pictures และ Summit Entertainment LLC, Lionsgate Films เท่ากันที่ 7 เรื่อง และน้อยสุด New Line Cinema 3 เรื่อง รายได้ทั้งหมดได้จากหนังที่ทำเงินสูงสุดนี้ 7,343,700,000 ดอลลาร์ และต้นทุนสร้างเท่ากับ 3,209,600,000 ดอลลาร์ โดยค่าย Walt Disney Pictures Temple Hill Entertainment ซึ่งจะแสดงความสัมพันธ์ของต้นทุนและรายได้ของแต่ละค่ายที่ได้จากกราฟ (ข), (จ) แสดงถึงต้นทุนและรายได้ที่มีความสัมพันธ์ในทิศทางบวก กราฟ (ก), (ง), (ฉ), (ช) แสดงถึงต้นทุนและรายได้มีความสัมพันธ์ในทิศทางลบ และ (ค), (ซ) ไม่มีความสัมพันธ์กันนั้นคือการเพิ่มต้นทุนไม่มีผลทำให้รายได้เพิ่มขึ้น





กราฟที่ 1 Scatter plot ระหว่างรายได้และต้นทุนของแต่ละค่าย (ก) 20th Century Fox (ข) Universal Pictures (ค) New Line Cinema (ง) ความจุของเครื่องบิน (จ) DreamWorks Animation (ฉ) Summit Entertainment LLC (ช) Warner Bros. (ซ) Columbia Pictures

วิธีการศึกษาและแหล่งที่มาของข้อมูล

โดยข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาเป็นข้อมูล 100 อันดับภาพยนตร์ในฮอลลีวูดที่มีรายได้สูงที่มีการเก็บข้อมูลไว้ ตั้งแต่ ค.ศ.1977 - ค.ศ.2014 ศึกษาเฉพาะกรณีที่ภาพยนตร์ในฮอลลีวูดที่มีรายได้สูง 100 อันดับแรก และใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ที่ระดับนี้

สำคัญทางสถิติ 0.05 กลุ่มตัวอย่าง 100 ตัวอย่าง โดยมีแบบจำลองดังนี้

แบบจำลองรวมเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลทำให้ภาพยนตร์ในฮอลลีวูดมีรายได้สูง

$$REV_i = \beta_0 + \beta_1 WAG_i + \beta_2 COS_i + \beta_3 INF_i + \beta_4 GDPP_i + \beta_5 STU_i + U$$



ตารางที่ 3 ที่มาของข้อมูลและเครื่องหมายที่คาดการณ์

ตัวแปร	นิยาม	เครื่องหมายที่คาดการณ์	การอธิบายเครื่องหมาย	ที่มาของตัวแปร
WAG	ค่าตัวนักแสดงนำ	$\beta_1 > 0$	ค่าตัวนักแสดงนำเพิ่มขึ้นแสดงว่ารายได้ของภาพยนตร์เพิ่มขึ้น เนื่องจากนักแสดงมีความนิยมมาก	ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมภาพยนตร์ (boxofficemojo)
COS	ต้นทุนในการสร้างและดำเนินงาน	$\beta_2 > 0$	ต้นทุนในการการสร้างและดำเนินงานเพิ่มขึ้น แสดงว่ารายได้ของภาพยนตร์เพิ่มขึ้น เนื่องจากการลงทุนเพื่อโฆษณา	ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมภาพยนตร์ (boxofficemojo)
INF	อัตราเงินเฟ้อ	$\beta_3 > 0$	อัตราเงินเฟ้อเพิ่มขึ้น ทำให้ราคาของสินค้าและบริการภายในประเทศแพงขึ้น ส่งผลให้รายได้ของภาพยนตร์เพิ่มขึ้น	ฐานข้อมูลชี้วัดการพัฒนา (World Development) ธนาคารโลก
GDPP	รายได้ต่อหัวของคนในสหรัฐอเมริกา	$\beta_4 > 0$	รายได้ต่อหัวของคนในสหรัฐอเมริกาเพิ่มขึ้น ทำให้มีอำนาจในการบริโภคเพิ่มขึ้น ส่งผลให้รายได้ของภาพยนตร์เพิ่มขึ้น	ฐานข้อมูลชี้วัดการพัฒนา (World Development) ธนาคารโลก
STU	บริษัทผลิตภาพยนตร์โดยใช้ตัวแปรหุ่น โดยที่ STU = 1 บริษัทผลิตภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลสูง STU = 0 บริษัทผลิตภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่ำ	$\beta_5 > 0$	อิทธิพลของบริษัทผลิตภาพยนตร์เพิ่มขึ้น ส่งผลให้รายได้ของภาพยนตร์เพิ่มขึ้น	ฐานข้อมูลสถิติพอร์ทัล (www.statista)

ผลการศึกษา

จากกรณีศึกษาภาพยนตร์ในฮอลลีวูดที่มีรายได้สูง 100 อันดับแรก โดยวิธีการกำลังสองน้อยที่สุด (OLS Least Squares) โดยใช้ข้อมูลตั้งแต่ ค.ศ. 1977 - ค.ศ. จึงมีการ

ตรวจสอบปัญหาดังกล่าว 2 ปัญหา คือ 1) Multicollinearity เป็นการศึกษาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระในระดับสูง โดยดูจากค่า correlation โดยค่า correlation น้อยกว่า 0.8 แสดงว่าไม่เกิดปัญหา Multicollinearity

ตารางที่ 4 การตรวจสอบปัญหา Multicollinearity ของแบบจำลอง

	REV	WAG	COS	INF	GDPP	STU
REV	1.000000					
WAG	0.014332	1.000000				
COS	0.049013	-0.006962	1.000000			
INF	0.013776	-0.003900	-0.316327	1.000000		
GDPP	-0.345373	0.069219	0.550327	-0.451188	1.000000	
STU	0.084049	-0.015526	0.070028	-0.144350	0.118236	1.000000



จากตารางเป็นการตรวจสอบปัญหา Multicollinearity โดยดูจากค่า correlation ซึ่งตัวแปรทุกคู่ไม่เกิดปัญหา และค่า correlation ของแบบจำลองต่ำกว่า 0.8 จึงไม่เกิดปัญหา Multicollinearity

2) Heteroskedasticity เป็นการศึกษาปัญหาที่

เกี่ยวกับค่าความแปรปรวนของค่า residual มีค่าไม่คงที่ซึ่งดูจากค่า Prob. Chi-Square ถ้ามีค่าน้อยกว่า 0.05 แสดงว่าเกิดปัญหา Heteroskedasticity ในแบบจำลองรวมโดยค่าในตารางเป็นค่าที่ได้จากการทดสอบปัญหาโดยวิธีของ White ดังนี้

ตารางที่ 5 การตรวจสอบปัญหา Heteroskedasticity Test: white

F-ststistic	1.547293	Prob.F	0.0889
Obs*R-squared	28.14646	Prob.Chi-Square	0.1060
Scaled explained	64.47456	Prob.Chi-Square	0.0000

จากสมมติฐานที่ว่า

H0 : Heteroskedasticity

H1 : Heteroskedasticity

ผลการทดสอบ พบว่า ค่าสถิติ n ที่คำนวณได้มีค่าสูงกว่าค่าวิกฤต ณ ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% (Prob. < α)

จึงปฏิเสธสมมติฐานหลัก แสดงว่า

สมการถดถอยของแบบจำลอง Heteroscedasticity (0.0000 < 0.05) เมื่อพิจารณาในระดับรายละเอียดก็เห็นได้อย่างชัดเจนว่า ตัวแปร INF เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับค่า Residual² สูง การศึกษาในครั้งนี้จึงทำการแก้ปัญหาโดยการ Weight ด้วยตัวแปร INF

ตารางที่ 6 ผลการศึกษา

Variables	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t-stat	P-value
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	584535857.084	75958252		7.695	0.000**
WAG	0.099	0.150	0.067	0.662	0.509
COS	0.529	0.173	0.338	3.059	0.003**
INF	-12920760.279	9485570	-0.153	-1.362	0.176
GDPP	- 7899.995	1505.595	-0.597	-5.247	0.000**
STU	3686560.890	2964823	-0.046	1.243	0.217

$R^2=0.234$, Adj- $R^2=0.194$, F-stat=5.775, p-value=0.000, Obs.=100

หมายเหตุ (**) ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากผลการศึกษาพบว่า ในแบบจำลองของปัจจัยที่ส่งผลต่อรายได้ของภาพยนตร์ มีตัวแปรอิสระได้แก่ รายได้ต่อหัวของประชากร (GDPP) ต้นทุนในการสร้างและดำเนินงาน (COST), ค่าตัวนักแสดงนำ (WATEX) และอัตราเงินเฟ้อ (INF) พบว่า รายได้ต่อหัวของประชากร (GDPP) มีค่าสัมประสิทธิ์มากที่สุดเท่ากับ 0.000 มีค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ -7899.995 มีอิทธิพลในทิศทางตรงกันข้าม รองลงมาคือ ต้นทุนในการสร้างและดำเนินงาน (COST) มีค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ 0.003 ค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ 0.529 มีอิทธิพลในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้ค่าสัมประสิทธิ์หมายความว่าความผันแปรของตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความผันแปรของรายได้ของภาพยนตร์ได้ร้อยละ 23.4 ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับได้ในแบบจำลองที่ทำการศึกษาด้วยข้อมูลภาคตัดขวาง

อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาการทำรายได้ของภาพยนตร์ในฮอลลีวูดในประเทศบราซิลที่มีอิทธิพลต่อการทำรายได้ของภาพยนตร์ในฮอลลีวูด 1 แบบจำลอง ในการศึกษาแบบจำลองรายได้ของภาพยนตร์ในฮอลลีวูดได้ใช้ข้อมูลจากปี ค.ศ.1977 - ค.ศ.2014 จำนวน 100 ตัวอย่างตัวแปรที่ทำการศึกษาคือ ค่าตัวนักแสดงนำ ต้นทุนในการสร้าง และดำเนินงาน อัตราเงินเฟ้อ รายได้ต่อหัวของคนในสหรัฐอเมริกา อิทธิพลของบริษัทผลิตภาพยนตร์ โดยพบว่าภาพยนตร์ที่มีต้นทุนในการสร้างและดำเนินงานกับรายได้ต่อหัวของคนในสหรัฐอเมริกา มีอิทธิพลต่อรายได้ของภาพยนตร์ตรงกันข้ามกัน และต้นทุนในการสร้างและดำเนินงานมีความสัมพันธ์กับรายได้ของภาพยนตร์ มีอิทธิพลต่อรายได้ของภาพยนตร์ในทางเดียวกัน นั่นคือการเพิ่มขึ้นของต้นทุนในการสร้างและดำเนินงานส่งผลให้รายได้ของภาพยนตร์ เพิ่มขึ้นเนื่องจากภาพยนตร์ที่มีรายได้สูงนั้นมักจะมีการทำสื่อโฆษณา เชิญชวนที่น่าสนใจ สร้างฉาก (Sets) สถานที่ (Location) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) จะที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ซึ่งส่งผลทำให้การทำรายได้ของภาพยนตร์ในฮอลลีวูดเพิ่มขึ้นและเหตุที่รายได้ต่อหัวของคนในสหรัฐอเมริกาเพิ่มขึ้นทำให้รายได้ของภาพยนตร์นั้นลดลงอาจเกิดจากปัญหาเศรษฐกิจ (Sukhothai Thammathirat, 2011) กล่าวถึงในช่วงตั้งแต่ ปี 2001 เศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาอยู่ในภาวะถดถอย รัฐบาลจึงมีนโยบายกระตุ้นเศรษฐกิจโดยการลดอัตราดอกเบี้ยเงินกู้ เพื่อให้มีการใช้จ่ายและการลงทุนเพิ่มขึ้น ผลทำให้ประชาชนบางกลุ่มกู้เงินไปเพื่อซื้อสังหาริมทรัพย์เพื่อเก็งกำไร ทำให้รายได้ในส่วนของการจับจ่ายใช้สอยของประชาชนลดลงมีผลทำให้รายได้ของภาพยนตร์ หรือการเกิดจาก สมมติว่าสมการถดถอย มีปัญหา Heteroskedasticity ทำให้ตัวแปรอิสระบางตัวมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งที่ไม่ควรจะนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อได้ บรรเทาปัญหาดังกล่าว ปรากฏว่า ตัวแปรอิสระดังกล่าวกลับไม่มีนัยสำคัญทางสถิติจริง อาจทำให้ผู้ใช้ตัดสินใจเลือกตัวแปรอิสระผิดก็เป็นได้

จากการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการทำรายได้ของภาพยนตร์ในฮอลลีวูดพบว่าต้นทุนในการสร้างและดำเนินงานมีอิทธิพลต่อรายได้ของภาพยนตร์ในทิศทางเดียวกันสอดคล้องกับ Morawetz (2008) ที่กล่าวว่าความสามารถในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่สมบูรณ์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้เปรียบเหนือคู่แข่งในโลกเช่นเดียวกับ Bakker (2005) ที่กล่าวว่า ทศวรรษ 1920 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐสามารถมีชัยชนะเหนือบริษัทในยุโรปที่เป็นผู้นำตลาดในขณะนั้นได้เพราะมีแหล่งเงินทุนที่เพียงพอต่อความต้องการจากแหล่ง venture capital funds ประกอบกับหลายบริษัทสร้างภาพยนตร์ (เช่น Warner Brothers, Paramount และ FOX) ได้ประโยชน์ด้านเงินทุนจากออกขายหุ้นต่อประชาชน (ในยุครุ่งโรจน์ของ IPO ของบริษัทสร้างภาพยนตร์)

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของอเมริกานับได้ว่าเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีความพร้อมในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเงินทุน เทคนิค เทคโนโลยีในการสร้างภาพยนตร์ มีนักแสดง ผู้กำกับที่มีความสามารถ และได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอยู่เสมอ ในการสร้างภาพยนตร์ของฮอลลีวูดใช้ทุนในการสร้างสูง มีการถ่ายทำในโซนยุโรปเป็นหลัก และเลือกสถานที่ถ่ายทำส่วนใหญ่เป็นประเทศที่มีการใช้ทุนในการถ่ายทำสูง อีกทั้งยังมีการร่วมทุนในการสร้างภาพยนตร์กับต่างประเทศน้อยมาก ดังนั้นผู้สร้างภาพยนตร์จากฮอลลีวูดควรหันมาเลือกถ่ายทำภาพยนตร์ในโซนเอเชียเพื่อประหยัดต้นทุนในบางส่วน แต่คุณภาพหนึ่งยังดีเหมือนเดิม และฮอลลีวูดควรมีการเปิดตลาดในการร่วมทุนสร้างหนังกับต่างประเทศเพิ่มขึ้น และภาครัฐเองควรให้การสนับสนุนในการร่วมทุนกับต่างประเทศเพราะการร่วมทุนกับผู้สร้างหนังจากต่างประเทศนอกจากจะช่วยประหยัดต้นทุนในการสร้างภาพยนตร์ได้แล้ว ยังเป็นการทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เพราะในปัจจุบันนั้นภาพยนตร์จากฮอลลีวูดมีการร่วมทุนในการสร้างภาพยนตร์กับต่างประเทศน้อยมาก

เมื่อมองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทย การจะพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยให้เป็นที่รู้จักเพิ่มมากขึ้น ไทยต้องมีการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ให้เป็นที่ยอมรับของต่างประเทศภาครัฐควรให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากกว่านี้ และให้ความร่วมมือในการถ่ายทำ ควรลดการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์เพื่อให้ภาพยนตร์ลดข้อจำกัดในการถ่ายทำควรลดข้อจำกัดและส่งเสริมในด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ให้น้อยลง เพราะมีผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ให้ต้นทุนการผลิตสูงเกินไป อีกทั้งมาตรการการกีดกันการค้าของต่างประเทศทำให้ภาพยนตร์ไทยส่งออกได้ยากเอื้ออำนวยต่อการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์และภาครัฐควรจัดการระบบการเก็บภาษีต่างๆ ให้น้อยลง เพราะมีผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยทำให้



ต้นทุนการผลิตสูงเกินไป อีกทั้งมาตรการการกีดกันการค้าของต่างประเทศทำให้ภาพยนตร์ไทยส่งออกได้ยาก ดังนั้นหากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยได้รับการสนับสนุนจากหลายๆ ฝ่ายโดยเฉพาะภาครัฐ จะส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยสามารถพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นอย่างแน่นอน และหากต้องการให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีการพัฒนาไปมากกว่าเดิม ต้องมีการแก้ปัญหาด้านบุคลากร

ในทุกๆ ด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยจึงต้องการความช่วยเหลือจากรัฐบาล ต้องการให้รัฐบาลมีการดำเนินการด้านการตลาดให้กับภาพยนตร์ไทย คือยกเว้นภาษีหรือลดภาษีเกี่ยวกับเครื่องมืออุปกรณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์นำเข้า ยกเลิกหรือแก้ไขกฎหมายต่างๆ ให้ยืดหยุ่นมากกว่าเดิม ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างจริงจัง และให้หน่วยงานต่างๆ ของรัฐให้การสนับสนุนในต่างประเทศ

บรรณานุกรม

- Bakker, K., Kooy, M., Shofiani, N. E., & Martijn, E. J. (2008). Governance failure: rethinking the institutional dimensions of urban water supply to poor households. *World Development*, 36 (10), 1891-1915.
- Galloway, Stephen. (2012). *WHO WON THE GREAT RECESSION*. Foreign Policy.
- Media By Numbers, Ltd. (2009). *ฮอลลีวูด พังชุปเปอร์ฮีโร่ พยุงธุรกิจ*, 14 กุมภาพันธ์ 2559. www.sanook.com.
- Michal L Cambell. (2009). *ฮอลลีวูด พังชุปเปอร์ฮีโร่ พยุงธุรกิจ*, 14 กุมภาพันธ์ 2559. www.sanook.com.
- Morawetz, D. (1976). The electricity measure of capital utilization. *World Development*, 4 (8), 643-653.
- The Economist online. (2011). *Pottering on, and on*. The Economist
- Thitha. Dhar. (2009). *International Journal of Research in Marketing*.