

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส” ได้สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์การศึกษา

1.1.1 เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

1.1.2 เพื่อศึกษาการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

1.1.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมกับสังคมไทย

1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

หน่วยวิเคราะห์ที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ (1) ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมที่มีการเผยแพร่ในสังคมไทย 3 เรื่อง คือ 1. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง Visitor Q (2001) 2. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง Baise Moi (2000) 3. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกเป็นภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยอ้างอิงจากเว็บไซต์ Pantip.com หัวข้อ “อันดับหนังสุดอันตรายสายพันธุ์สะท้านขมอเวจี ภาครวมกันเฉพาะกิจ” โดยภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 11 ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) อยู่ในอันดับที่ 19 และอ้างอิงจากเว็บไซต์ horrorclub.net หัวข้อ “สิบสุดยอดหนังโหด” โดยภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 3 จึงถือได้ว่าภาพยนตร์สยอง

ขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม 3 เรื่อง เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก และ (2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 5 คน ได้มาโดยใช้วิธีการการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีบทความในการวิจารณ์ภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสเป็นที่ยอมรับและเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ โดยอ้างอิงจาก 1. ดร.คุณพร ไชยโรจน์ อายุ 38 ปี แอดมินผู้ดูแลเพจ Facebook ชมรมคนรักหนังสยองขวัญในบ่อน้ำ มีสมาชิกถูกใจและติดตามเพจ 51,220 คน 2. นายเกียรติระวี บุญพลอย อายุ 45 ปี แอดมินผู้ดูแลเว็บไซต์ www.dvdcantfly.com มีสมาชิกถูกใจและติดตามเพจ 4,910 คน 3. น.ส.ชนิตา ประยูรเมธา อายุ 34 ปี แอดมินผู้ดูแลเพจ Facebook Eaten Alive (Zombie Attack) มีสมาชิกถูกใจและติดตามเพจ 1,569 คน 4. นายทิวาเมยไชสง อายุ 39 ปี ผู้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญซึ่งมีผลงานมากมาย (คนสั่งผี/ผีช่องแอร์/ตอกตราผี/เชือดก่อนชิม/วงจรปิด/เกมปลุกผี) 5. นายอิทธิพล ทรัพย์ปราการ อายุ 27 ปี แอดมินผู้ดูแลเพจ Facebook อ้วนน้อยชอยหนึ่ง 0v0 มีสมาชิกถูกใจและติดตามเพจ 7,412 คน จากข้อมูลอ้างอิงถือได้ว่า ผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสและเป็นที่ยอมรับกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ (1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อวีดิทัศน์ (CD DVD) ภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมที่เผยแพร่ในสังคมไทย 3 เรื่อง โดยวิเคราะห์ใน 2 ประเด็นคือ 1.1 วิเคราะห์กระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม โดยวิเคราะห์โครงสร้างของการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ความขัดแย้งจาก สัญลักษณ์พิเศษ มุมมองในการเล่าเรื่อง 1.2 วิเคราะห์การสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม โดยผ่านองค์ประกอบต่างๆในภาพยนตร์ซึ่งประกอบด้วย การสื่อความหมายด้วยภาพ การสื่อความหมายด้วยเสียง การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา (2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 5 คน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยวิเคราะห์ประเด็นในการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 2 ประเด็นคือ 2.1 วิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของภาพความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม 2.2 วิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

1.3 ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส” ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1.3.1 กระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหา ทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของกระบวนการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ความขัดแย้ง (Conflict) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) พบว่า องค์ประกอบของกระบวนการเล่าเรื่องในส่วนต่างๆ นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการนำเสนอหรือการบอกเล่าเรื่องราว “ความเลวร้ายของสังคมและความเลวร้ายในจิตใจของมนุษย์” โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) *โครงเรื่อง (Plot)* เป็นการเล่าเรื่องราวความน่ากลัวของปัญหาสังคมและปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เป็นโครงเรื่อง (Plot) ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange)

2) *แก่นความคิด (Theme)* แก่นความคิดของภาพยนตร์ เป็นการนำเสนอพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์และผลจากการมีพฤติกรรมความชั่วร้ายเป็นหลัก มีเพียงแก่นความคิดแก่นความคิดจากภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q เท่านั้น ที่เป็นการนำเสนอ “ความรักครอบครัวที่ถูกชุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ” ซึ่งถือว่าเป็นแก่นความคิดที่นำเสนอพฤติกรรมความดีของมนุษย์

3) *ตัวละคร (Character)* ตัวละครในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครหลักที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ การเล่าเรื่องและการนำเสนอตัวละครหลักที่มีลักษณะนิสัยด้านลบและความเลวร้ายในจิตใจเป็นอันตรายต่อผู้คนในสังคม

4) *ความขัดแย้ง (Conflict)* ความขัดแย้งในภาพยนตร์ประกอบด้วย 4.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เป็นความขัดแย้งที่มีความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) 4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่มีความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/A Clockwork Orange) 4.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น

5) *ฉาก (Setting)* ฉากในภาพยนตร์ประกอบด้วย 5.1 ฉากภายใน (Interior) มีการตกแต่งฉากให้ดูขรุขระทรุดโทรมและเต็มไปด้วยความสกปรกไม่น่าอยู่อาศัย เป็นฉากที่มีความ

คล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi) ฉากภายใน (Interior) ที่ตกแต่งให้ดูมีสีสันที่ฉูดฉาด และมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศ เป็นฉากที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น 5.2 ฉากภายนอก (Exterior) เป็นฉากที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ไม่มีการตกแต่งฉากเป็นฉากที่มีความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi) ฉากภายนอก (Exterior) มีการตกแต่งฉากโดยการใช้หมอกควัน ความมืดครึ้ม และตกแต่งฉากให้สกปรกซำรุดทรุดโทรม เป็นฉากภายนอกที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เท่านั้น

6) *สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)* สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์สองขั้วนอกระแสร่วมทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ เป็นการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อการสื่อความหมายในภาพยนตร์ให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ถึง “ความรุนแรง ความชั่วร้ายในจิตใจมนุษย์ และสภาพสังคมที่เสื่อมโทรม”

7) *มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)* ประกอบด้วย 7.1 การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) คือ การนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้ทราบ ผู้ชมอาจจะไม่เข้าใจอารมณ์หรือไม่เข้าใจความคิดของตัวละครได้ เป็นมุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi) 7.2 การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) คือ การเล่าเรื่องโดยตัวละครหลักซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง เป็นการใช้มุมมองในการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นเฉพาะในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เท่านั้น

จากผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบต่างๆของการเล่าเรื่องที่ใช้ในภาพยนตร์สองขั้วนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) นั้น มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ และมีความสำคัญอย่างยิ่งในการบอกเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆในภาพยนตร์ให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และเข้าใจ ภาพยนตร์สองขั้วนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) นั้น ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องเพื่อการนำเสนอแก่นความคิดหลักหรือประเด็นหลักของภาพยนตร์ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ “ความเลวร้ายของสังคมและความเลวร้ายในจิตใจของมนุษย์” เป็นการใช้การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เพื่อการสื่อสารและการนำเสนอเรื่องราวความน่ากลัวจากความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ตัวอย่างเช่น การล้วงละเมิดทางเพศ การทำร้ายร่างกาย การทำร้ายจิตใจ การปล้นชิงทรัพย์ เป็นต้น และยังเป็นการนำเสนอเรื่องราวด้านมืดของสังคมที่มีความเลวร้ายในรูปแบบต่างๆ ด้วย ตัวอย่างเช่น ปัญหาเสพติดในสังคม ปัญหา

การฝ่าฝืนกฎระเบียบของผู้คนในสังคม และสภาพสังคมที่มีความเสื่อมโทรมไม่มีความปลอดภัยไม่น่าอยู่อาศัย เป็นต้น ปัญหาสังคมในรูปแบบต่าง ๆ นั้น เป็นปัญหาสังคมที่มีอยู่จริงและสามารถเกิดขึ้นได้รอบๆตัวเราหรืออาจจะเกิดขึ้นกับตัวเราเองในวันหนึ่งก็ได้ ปัญหาสังคมเหล่านี้สามารถส่งผลกระทบต่อให้สภาพสังคมมีความเลวร้ายไม่ปลอดภัยและไม่น่าอยู่อาศัยได้

ผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้การเล่าเรื่องเพื่อการนำเสนอภาพยนตร์ที่มีภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ที่มีความเลวร้ายและมีความน่ากลัว เพื่อเป็นการสะท้อนสภาพสังคมในด้านมืดและบอกเล่าความเลวร้ายที่มีอยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ ผู้ชมภาพยนตร์จะมองเห็นภาพในภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยความรุนแรงและมีความสมจริง และผู้ชมจะได้รับรู้เรื่องราวในภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยความเลวร้ายของสังคมและความเลวร้ายในจิตใจของตัวเอง เป็นการสะท้อนภาพความเลวร้ายของสังคมและสะท้อนภาพความเลวร้ายในจิตใจของมนุษย์ ผ่านสื่อภาพยนตร์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ และเมื่อผู้ชมได้รับความเลวร้ายของสังคมและความเลวร้ายในจิตใจของมนุษย์แล้ว ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวความเลวร้ายและความรุนแรงในสังคม เมื่อผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวผู้ชมก็จะเกิดพฤติกรรมในการระมัดระวังภัยอันตรายของตนเอง เป็นการกระตุ้นและการเตือนภัยให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวและระมัดระวังตัวเองให้ปลอดภัยจากภัยอันตรายที่อยู่รอบๆตัวในสังคม

สรุปได้ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อภาพยนตร์เพื่อสะท้อนภาพความเลวร้ายของสังคมและสะท้อนภาพความเลวร้ายในจิตใจของมนุษย์ให้ผู้ชมได้รับรู้ และได้ใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อภาพยนตร์เพื่อเป็นการกระตุ้นและเตือนภัยให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวภัยอันตรายต่างๆ และกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมเกิดความระมัดระวังตัวเองให้ปลอดภัยจากภัยอันตรายต่างๆที่มีอยู่ในสังคม

1.3.2 การสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

จากการวิเคราะห์ องค์ประกอบของการสื่อความหมายทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ การสื่อความหมายด้วยภาพ การสื่อความหมายด้วยเสียง การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา พบว่า องค์ประกอบของการสื่อความหมายในส่วนต่าง ๆ นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อความหมายให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบถึง “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การสื่อความหมายด้วยภาพ

เป็นการใช้รูปแบบในการสื่อความหมายด้วยองค์ประกอบต่างๆ ของการสร้างภาพและการถ่ายภาพ ประกอบด้วย 1.1 Composition of Image (การจัดรวมภาพ) ภาพยนตร์สองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้รูปแบบในการจัดรวมภาพที่มีความคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ การใช้วิธีการจัดรวมภาพในรูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องในแนวนอน (Proximity) เป็นการจัดรวมองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพและกำหนดให้ภาพในภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวไปมาในลักษณะแนวนอน มีการกำหนดระยะห่างใกล้ไกลของภาพในภาพยนตร์ ซึ่งจะมีความเกี่ยวพันกันกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์และสามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมได้ เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศของฉากและเห็นรายละเอียดของตัวละครแบบเต็มตัว ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร ภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นใบหน้าของตัวละครและรับรู้อารมณ์ของตัวละคร 1.2 Juxtaposition of Images (การตัดต่อภาพ) ภาพยนตร์สองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้รูปแบบในการตัดต่อภาพที่มีความคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ รูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) เป็นการตัดต่อภาพหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นก็จะทำให้เกิดเหตุการณ์ต่อไปตามมา ซึ่งเป็นเหตุเป็นผลที่มีความเชื่อมโยงกัน ไม่มีการสลับระยะเวลาและเหตุการณ์ต่างๆ เป็นการใช้การตัดต่อเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ตามลำดับเวลา เรื่องราว และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

2) การสื่อความหมายด้วยเสียง

เป็นการใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายและช่วยเสริมสร้างอารมณ์และให้รายละเอียดอื่นๆ ในภาพยนตร์ ประกอบด้วย 2.1 เสียงประกอบ (Sound Effects) ภาพยนตร์สองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายด้วยเสียงประกอบ (Sound Effects) ที่มีความคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ 1. การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เป็นการใช้เสียงทั่วไปที่เกิดขึ้นภายในฉากเพื่อการประกอบฉากและสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ 2. การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศของฉากนั้นๆ 3. การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) คือ การใช้เสียงพิเศษที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นใหม่ เพื่อช่วยเสริมให้ภาพยนตร์มี

ความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น 2.2 เสียงดนตรี (music) เป็นการเสียงดนตรีเพื่อสร้างอารมณ์ ตรึงอารมณ์ และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชมภาพยนตร์ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสยงตั้งคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายแฝงด้วยเสียงดนตรีที่มีลักษณะแตกต่างกันทั้ง 3 เรื่อง คือ 1. การใช้เสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายแฝงในการปลอมโยนจิตใจในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q 2. การใช้เสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายแฝงในการปลุกเร้าและกระตุ้นอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกตื่นตื้นในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi 3. การใช้เสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายแฝงในการเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายภายในจิตใจในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

3) การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา

เป็นการตีความหมายของสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการทำความเข้าใจว่าความหมายของสัญลักษณ์นั้น ได้ถูกสื่อความหมายอย่างไร ประกอบด้วย 3.1 การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) เป็นการตีความสัญลักษณ์หรือความหมายแฝงในภาพยนตร์ของผู้ชม ซึ่งผู้ชมจะมีการตีความสัญลักษณ์หรือความหมายแฝงของภาพยนตร์แตกต่างกัน ประกอบด้วย การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ตัวละครหลักที่มีพฤติกรรมเลวร้าย เป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/Baise Moi) การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจมนุษย์ เป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เท่านั้น การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ด้านสว่างหรือความดีงามภายในจิตใจมนุษย์ เป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q เท่านั้น 3.2 การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) เป็นการสื่อความหมายแฝงที่ได้รับการยอมรับในเชิงวัฒนธรรม ผู้ชมหรือผู้คนวัฒนธรรมจะมีการตีความสัญลักษณ์และเข้าใจการสื่อความหมายแฝงร่วมกัน ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสยงตั้งคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่เลวร้าย” เป็นการสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและได้รับรู้ถึงด้านมืดในสังคมที่มีความเลวร้ายและน่ากลัว

จากผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบต่างๆของสื่อความหมายในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสยงตั้งคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3

เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) นั้น มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และเกิดความเข้าใจเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ และมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และเกิดความเข้าใจสัญลักษณ์หรือการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผู้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้องค์ประกอบต่างๆของการสื่อความหมายด้วยภาพเพื่อการสื่อความหมาย ดังนี้ 1. Composition of Image (การจัดรวมภาพ) เป็นการใช่วิธีการจัดรวมภาพในรูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องในแนวนอน (Proximity) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศของฉากและเห็นรายละเอียดของตัวละครรวมทั้งพฤติกรรมต่างๆของตัวละคร 2. Juxtaposition of Images (การตัดต่อภาพ) เป็นการเลือกรูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสามารถรับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ตามลำดับเวลาและเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น

2. ผู้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้องค์ประกอบต่างๆของการสื่อความหมายด้วยเสียงเพื่อการสื่อความหมาย ดังนี้ 1. การใช้เสียงประกอบ (Sound Effects) เพื่อเสริมสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ และเป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศของภาพยนตร์ 2. การใช้เสียงดนตรี (music) เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ต่างๆคล้ายตามภาพยนตร์ เช่น การปลอบโยนจิตใจ การปลุกเร้าและกระตุ้นอารมณ์ และการเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายภายในจิตใจ

3. ผู้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้องค์ประกอบต่างๆของการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยาเพื่อการสื่อความหมาย ดังนี้ 1. การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) เป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ถึง “ความเลวร้ายของมนุษย์และความดิ้นรนของมนุษย์” การสื่อความหมายแฝงเกี่ยวกับความเลวร้ายของมนุษย์ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้แก่ “การใช้ตัวละครหลักที่มีพฤติกรรมเลวร้าย” “การใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ” และ “ด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจมนุษย์” ความเลวร้ายของมนุษย์เป็นการสื่อความหมายแฝงเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงพฤติกรรมของคนเลวที่มีสภาพจิตใจที่เลวร้ายซึ่งตัวตนอยู่จริงในสังคมปัจจุบัน และเมื่อคนเลวเหล่านั้นใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ

กับตนเองหรือผู้อื่น จะทำให้เกิดปัญหาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงขึ้นในสังคม ซึ่งถือได้ว่าเป็นปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันและเป็นปัญหาสังคมที่ต้องได้รับการแก้ไข การสื่อความหมายแฝงเกี่ยวกับความดีงามของมนุษย์ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ได้แก่ “น้ำนมของตัวละครแม่” เป็นการสื่อความหมายแฝงเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการได้รับความรักจากเพศหญิง การได้รับความรักจากเพศแม่ และการมอบความรักให้กันในครอบครัว “น้ำนมของตัวละครแม่” จึงเป็นสัญลักษณ์ในการทำหน้าที่เป็นตัวแทนของด้านสว่างหรือความดีงามภายในจิตใจมนุษย์ การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) นั้น ผู้ชมจะมีการตีความสัญลักษณ์หรือความหมายแฝงในภาพยนตร์แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้หรือวิธีการมองโลกของบุคคลแต่ละบุคคล 2. การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) ในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายแฝงที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” ผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) จะมีการรับรู้และเข้าใจความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) คล้ายคลึงกัน คือ การสื่อความหมายแฝงเพื่อให้ผู้ชมในสังคมได้มองเห็นและรับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และได้รับรู้ถึงด้านมืดหรือมุมมืดในสังคมที่มีความเลวร้ายและมีความน่ากลัว เมื่อผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงจากภาพยนตร์และรับรู้ถึงด้านมืดหรือมุมมืดในสังคมที่มีความเลวร้าย ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวความรุนแรงและหวาดกลัวความเลวร้ายในภาพยนตร์ และผู้ชมจะมีการรับรู้และเข้าใจความหมายแฝงที่คล้ายคลึงกันเนื่องจากการเรียนรู้ทางสังคมของผู้ชมซึ่งรับรู้ได้ว่าอะไรคือสิ่งที่ดีและอะไรคือสิ่งที่ไม่ดี

1.3.3 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคมของภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

จากการวิเคราะห์แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) หรือการสร้างความหมายทางสังคม ทั้ง 3 แนวคิด ได้แก่ การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายของภาษาศาสตร์ การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม และการสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน พบว่าภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการประกอบสร้างความจริงจากผู้สร้าง

ภาพยนตร์เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดการรับรู้ความจริงเกี่ยวกับ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่เลวร้าย” โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายของภาษาศาสตร์

ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเสนอความจริง (truth) ได้โดยผ่านทางภาษาหรือบทสนทนาในภาพยนตร์ ซึ่งภาษาสามารถทำให้มนุษย์สามารถจัดระบบ สร้าง และเป็นเครื่องมือให้มนุษย์สามารถเข้าสู่ความเป็นจริงได้ การนำเสนอความจริงโดยการใช้ภาษาหรือบทสนทนาที่ใช้ในภาพยนตร์ ประกอบด้วย 1. การใช้ภาษาสุภาพ เป็นการใช้ภาษาหรือบทสนทนาที่มีระเบียบแบบแผนเป็น การใช้ภาษาที่มีความสุภาพในสังคม การใช้ภาษาสุภาพในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายและเป็นการสร้างความจริงเพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการรับรู้และเข้าใจเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ 2. การใช้ภาษาที่มีความหยาบคาย เป็นการใช้ภาษาหรือบทสนทนาที่ใช้เฉพาะกลุ่ม มีความหยาบคายและไม่นิยมใช้ในสังคม เป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายและเป็นการสร้างความจริงให้ผู้ชมทราบถึงลักษณะนิสัยที่เลวร้ายและหยาบคายของตัวละคร และเป็นการสร้างความจริงให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ถึงความรุนแรงทางภาษาของตัวละครในภาพยนตร์

2) การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม

การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม คือ การตีความภาพยนตร์ที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันตามประสบการณ์และสำนึกของผู้ชมภาพยนตร์แต่ละคน ประกอบด้วย 1. ผู้ชมภาพยนตร์จะเกิดการรับรู้ความจริงและมีการตีความภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การรับรู้ถึง “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่เลวร้าย” เพราะผู้ชมภาพยนตร์ทุกคนมีประสบการณ์และสำนึกของตัวเองซึ่งเกิดจากการได้สัมผัสกับโลกโดยตรงว่า สิ่งไหนคือ ความดีหรือความเลว สิ่งไหนคือ ความรุนแรงหรือความชั่วร้าย 2. ผู้ชมภาพยนตร์จะเกิดการรับรู้ความจริงและมีการตีความภาพยนตร์ที่มีลักษณะแตกต่างกัน คือ “การรับรู้ระดับของความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์” ผู้ชมภาพยนตร์จะเกิดการรับรู้ความจริงเกี่ยวกับระดับของความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์แตกต่างกัน เพราะผู้ชมภาพยนตร์แต่ละคนมีประสบการณ์และมีการรับรู้โลกและสังคมที่แตกต่างกัน

3) การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน

เป็นการสร้างความจริง (truth) ผ่านทางกระบวนการในการสื่อสารของสื่อมวลชน เมื่อสื่อมวลชนเผยแพร่ข่าวสารออกไปและผู้คนในสังคมได้รับข่าวสารก็จะเกิดการเก็บรวบรวมข้อมูล และข้อมูลข่าวสารที่สะสมกันมาจะถูกจัดระบบกลายเป็นโลกแห่งความเป็นจริงที่

ถูกสร้างขึ้น ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการสร้างความเป็นจริงจากผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดการรับรู้ความจริงเกี่ยวกับ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่เลวร้าย” ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์ คือ โลกที่ผู้สร้างภาพยนตร์ประกอบสร้างขึ้น เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่เป็นปัญหาสังคมและมีความน่ากลัว และเป็นการนำเสนอสภาพมมมิดในสังคมที่มีความน่ากลัวและเลวร้ายซึ่งผู้ชมอาจจะไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นการสร้างความเป็นจริงที่มีลักษณะชวนให้ต่อต้านสังคม (anti – social)

จากผลการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการประกอบสร้างความเป็นจริงโดยการใช้แนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคมทั้ง 3 แนวคิด ได้แก่ 1. การสร้างความเป็นจริงผ่านทางภาษาหรือบทสนทนาในภาพยนตร์เป็นการสร้างความจริงให้ผู้ชมได้เกิดการรับรู้และเข้าใจเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ผ่านทางภาษา และเป็นการสร้างความจริงให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ถึงความรุนแรงทางภาษาของตัวละครในภาพยนตร์ 2. การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม เป็นการสร้างความจริงให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดการรับรู้และมีการตีความ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมจะมีการรับรู้และตีความภาพยนตร์แตกต่างกันตามประสบการณ์และสำนึกของผู้ชมภาพยนตร์แต่ละคน 3. การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน เป็นการสร้างความจริง (truth) ผ่านทางกระบวนการในการสื่อสารของสื่อมวลชน ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ในลักษณะชวนให้ต่อต้านสังคม (anti – social) และได้มีการเผยแพร่ภาพยนตร์ไปยังผู้ชมในสังคมผ่านช่องทางในการสื่อสารรูปแบบต่างๆ ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์ คือ โลกที่ผู้สร้างภาพยนตร์ประกอบสร้างขึ้นด้วยกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ถึง “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” เป็นการสร้างความเป็นจริงของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ประกอบไปด้วยความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและความเลวร้ายในสังคม เมื่อผู้สร้างภาพยนตร์เผยแพร่ภาพยนตร์ผ่านทางช่องทางการสื่อสารต่างๆไปยังผู้ชมในสังคม เมื่อผู้ชมได้รับชมภาพยนตร์ ผู้ชมจะเกิดการตีความภาพยนตร์และเกิดการรับรู้ความเป็นจริงที่เกี่ยวกับความรุนแรงและความเลวร้ายในสังคม ผู้ชมจะเชื่อว่าสิ่งที่ตนเองได้รับรู้และรับชมในภาพยนตร์นั้นเป็นความจริงที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน ผู้ชมจะรู้สึกต่อต้าน

และหวาดกลัวสภาพสังคมที่มีความรุนแรงและมีความเลวร้าย ผู้ชมจะรู้สึกหวาดกลัวความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และผู้ชมจะรู้สึกไม่ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของตนเอง ส่งผลให้ผู้ชมภาพยนตร์ใช้ชีวิตประจำวันในสังคมของตนเองด้วยความระมัดระวังมากขึ้น การตีความภาพยนตร์และการรับรู้ถึงระดับของความรุนแรงในภาพยนตร์นั้น จะอยู่ในระดับมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการรับรู้โลกของผู้ชมซึ่งมีความแตกต่างกันด้วย

1.3.4 ความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

จากผลการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม สรุปผลได้ดังนี้

1) ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นภาพยนตร์ที่มีภาพและเนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงสูงมาก เพราะเป็นภาพยนตร์สายเฉพาะที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างมาเพื่อกลุ่มผู้ชมกลุ่มเล็กๆ เพียงกลุ่มหนึ่งเท่านั้น ไม่ใช่สร้างมาเพื่อกลุ่มผู้ชมกลุ่มใหญ่ในสังคม กลุ่มผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมจึงต้องมีวุฒิภาวะอยู่ในระดับหนึ่ง ซึ่งผู้ชมต้องสามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งที่ได้รับชมในภาพยนตร์นั้นสิ่งใดที่เป็นสิ่งถูกต้องและสิ่งใดที่เป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

2) องค์กรประกอบทางภาพหรือเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมนั้น มีภาพและเนื้อหาที่มีความรุนแรงอยู่ในระดับสูงซึ่งผิดกับกฎระเบียบและข้อบังคับทางกฎหมายในสังคมไทย ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมจึงเป็นสื่อภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสมที่จะได้รับการเผยแพร่ในวงกว้างของสังคม เพราะสังคมไทยนั้นเป็นสังคมที่เคร่งครัดกฎระเบียบทางศีลธรรมและจริยธรรมมาก การแบนภาพยนตร์และมีคำสั่งห้ามเผยแพร่ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมจากคณะกรรมการควบคุมภาพยนตร์นั้น ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและเป็นสิ่งที่เหมาะสมในสังคมไทย เพราะเป็นการควบคุมภาพยนตร์หรือสื่อที่มีภาพและเนื้อหาต่อแหลมขัดแย้งกับหลักจริยธรรมและหลักศีลธรรมอันดีของสังคมไทย

3) ภาครัฐต้องมีการพัฒนาเทคโนโลยีในการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตให้ก้าวหน้า เทคโนโลยีในปัจจุบัน และภาครัฐต้องควบคุมสื่อภาพยนตร์ในอินเทอร์เน็ตให้ได้เหมือนกับการควบคุมสื่อภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ นอกจากการควบคุมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสที่มีภาพและเนื้อหาไม่เหมาะสมแล้ว การสร้างภูมิคุ้มกันหรือการสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้ชมใน

สังคมไทยก็เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง รัฐบาลจะต้องสร้างการเรียนรู้ในคนในสังคมมีการรู้เท่าทันสื่อและสามารถวิเคราะห์แยกแยะสื่อให้ได้ เมื่อผู้คนในสังคมหรือผู้รับสารในสังคมมีความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อ และสามารถวิเคราะห์แยกแยะได้ว่าสื่อภาพยนตร์ไหนเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมสื่อภาพยนตร์ไหนเป็นสื่อที่ไม่มีความเหมาะสม ถือได้ว่าเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร ถ้าผู้รับสารหรือผู้คนในสังคมมีการรู้เท่าทันสื่อที่ดีแล้วต่อให้มีสื่อที่มีความเลวร้ายรอบตัวแค่ไหนก็ไม่ทำให้เกิดปัญหาสังคมตามมา

2. อภิปรายผล

จากผลการศึกษาทำให้ทราบข้อเท็จจริงที่สามารถนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

2.1 เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ถูกถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบของการเล่าเรื่องทั้งหมด ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ความขัดแย้ง (Conflict) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) องค์ประกอบต่างๆของการเล่าเรื่องช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำเสนอ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” ให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้ ผู้ชมสามารถรับรู้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้ายได้โดยผ่านองค์ประกอบต่างๆของการเล่าเรื่อง สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narration) ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยถือว่ากระบวนการเล่าเรื่องนั้นเป็นกลวิธีสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์สามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆในภาพยนตร์ได้ เป็นการจัดระเบียบเรื่องราวในภาพยนตร์โดยใช้องค์ประกอบต่างๆของกระบวนการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจภาพยนตร์และเกิดการก่อร่างสร้างความคิดและค่านิยมต่างๆขึ้นหลังจากการรับชมภาพยนตร์

2.2 ผู้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้องค์ประกอบของการสื่อความหมายด้วยภาพ โดยการใช้อยู่รูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสามารถรับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์โดยเรียงตามลำดับเวลาและเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับแนวคิด การตัดต่อภาพ Juxtaposition of Images หรือเทคนิคในการนำเอาภาพหรือซีนต่างๆ มาเรียงร้อยกันเอาไว้ เพื่อให้กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ นอกจากนี้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้องค์ประกอบต่างๆ ของการสื่อความหมายด้วยเสียงเพื่อการสื่อความหมายในการเสริมสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ และ

เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ต่างๆ ล้อตามภาพยนตร์ด้วย สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องเสียงที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์ ซึ่งถือว่าเสียงในภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญมากในภาพยนตร์ เสียงต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์สามารถบอกลำเรื่องราวในภาพยนตร์ สามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้ล้อตามภาพยนตร์ และเสียงในภาพยนตร์ยังสามารถสร้างอารมณ์ต่างๆให้เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ได้

2.3 การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยาของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) สามารถแบ่งออก 2 ประเภท ได้แก่ 1. การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) เป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ถึง “ความเลวร้ายของมนุษย์และความดิ่งามของมนุษย์” ซึ่งผู้ชมแต่ละคนจะมีการตีความสัญลักษณ์หรือความหมายแฝงในภาพยนตร์เกี่ยวกับระดับของความเลวร้ายและระดับของความดิ่งามแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้หรือวิธีการมองโลกของบุคคลแต่ละบุคคล 2. การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่เลวร้าย” ผู้ชมจะมีการรับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้น และได้รับรู้ถึงด้านมืดหรือมุมมืดในสังคมที่มีความเลวร้ายและมีความน่ากลัว ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวความรุนแรงและหวาดกลัวความเลวร้ายในภาพยนตร์คล้ายคลึงกัน เนื่องจากการเรียนรู้ทางสังคมของผู้ชมซึ่งรับรู้ได้ว่าอะไรคือสิ่งที่ดีและอะไรคือสิ่งที่ไม่ดี สอดคล้องกับทฤษฎีแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาและการสื่อความหมายของโรลองด์ บาร์ตส์ Roland Barthes (1915-1980) ที่กล่าวว่า สัญลักษณ์วิทยาเป็นการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้รับสารสามารถแปลสารและเข้าใจสัญลักษณ์หรือเข้าใจความหมายแฝงได้

2.4 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นกระบวนการในการสื่อสารจากผู้สร้างภาพยนตร์ไปยังผู้ชมภาพยนตร์ โดยเป็นการประกอบสร้างความเป็นจริงในภาพยนตร์ซึ่งประกอบไปด้วยความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและความเลวร้ายในสังคม สอดคล้องกับทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม ซึ่งวิเคราะห์สื่อมวลชนว่าสื่อมวลชนไม่ได้เป็นแต่เพียงช่องทางหรือพาหะ (Channel) ในการเผยแพร่และถ่ายทอดวัฒนธรรมเท่านั้น แต่สื่อมวลชนยังเป็น “แหล่งกำเนิดในการสร้างสรรค์” (generator) ของสังคม เพราะกระบวนการสื่อสารนั้นเป็นกระบวนการทางสัญลักษณ์ที่ทำการสร้างสรรค์ รักษา แก้ไข และตกแต่งความเป็นจริงหนึ่งๆ ซึ่งแนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคมมองว่า สิ่งที่เราเรียกว่า “ความเป็นจริง” (Reality) นั้นมิใช่

เป็นสิ่งที่มียอยู่แล้ว แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น (construct) สื่อมวลชนไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ครอบงำหรือสะท้อนสังคมในเชิงอุดมการณ์เท่านั้น แต่สื่อมวลชนยังได้ทำหน้าที่เป็น “ตัวประกอบสร้างความจริงของสังคม” (Social Construction of Reality) อีกด้วย ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ถือได้ว่าเป็นโลกที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างขึ้นด้วยแนวคิดการสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ถึง “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” เป็นการประกอบสร้างความจริงทางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะชวนให้ต่อต้านสังคม (anti – social) เมื่อผู้ชมได้รับชมภาพยนตร์ ผู้ชมจะเกิดการตีความภาพยนตร์และเกิดการรับรู้ความเป็นจริงที่เกี่ยวกับความรุนแรงและความเลวร้ายในสังคม ผู้ชมจะเชื่อว่าสิ่งที่ตนเองได้รับรู้และรับชมในภาพยนตร์นั้นเป็นความจริงที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน ผู้ชมจะเกิดความรูสึกต่อต้านสภาพสังคมที่มีความรุนแรงและมีความเลวร้าย

2.5 ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) นั้น เป็นการนำเสนอความรุนแรงจากมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์หรือผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งได้นำเสนอความรุนแรงที่เกิดจากความเลวร้ายของตัวละคร และการนำเสนอความเลวร้ายที่เกิดจากสภาพสังคมหรือปัญหาสังคมเป็นหลัก สอดคล้องกับผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด” ของ ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553: บทคัดย่อ) ที่พบว่า ปัจจัยสำคัญที่มีส่วนต่อกระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ ได้แก่ ตระกูลหรือรูปแบบของภาพยนตร์ สไตล์ในการผลิตภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละท่าน ทุน (เช่น ผู้อำนวยการผลิตหรือสตูดิโอ) การตลาด โดยเนื้อหาความรุนแรงนั้นจะมีที่มาจาก 3 แหล่งคือ ประสบการณ์ส่วนตัวของตัวละคร จินตนาการ และข่าวสารหรือปัญหาในด้านต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม ภาพยนตร์ของขวัญจะมีการนำเสนอการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่มีความน่ากลัว มีตัวละครที่มีลักษณะโหดร้ายหรือเลวร้าย และความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นมักจะนำไปสู่จุดจบในภาพยนตร์ที่เป็นโศกนาฏกรรม

2.6 ภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) นอกจากผู้สร้างภาพยนตร์จะมีการนำเสนอ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” ผู้สร้างภาพยนตร์ยังได้มีการนำเสนอ “การใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา” ในภาพยนตร์ด้วยการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อสังคมที่มีความเลวร้ายต่างๆตามมาในภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้มี

การนำเสนอ “การใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา” ในภาพยนตร์เพื่อเป็นการสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ว่าการแก้ไขปัญหาวัยวิธีการใช้ความรุนแรงนั้น นอกจากจะไม่สามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้แล้ว ยังสามารถส่งผลกระทบต่อตัวเราเองและส่งผลกระทบต่อไปถึงสังคมกลายเป็นปัญหาสังคมตามมาได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง “การนำเสนอผู้หญิงและความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย” ของ พรจันทร์ เสียงสอน (2557: บทคัดย่อ) ที่พบว่า ตัวละครผู้หญิงในภาพยนตร์ไทยที่ทำการวิเคราะห์ เป็นฝ่ายที่ถูกกระทำความรุนแรงก่อน ดังนั้นความรุนแรงที่ตัวละครผู้หญิงเลือกกระทำจึงถูกนำเสนอให้เห็นเป็นวิธีการหนึ่งที่มนุษย์นำมาใช้ในการยุติความขัดแย้งที่ตัวละครถูกบีบบังคับจี้จ้วงแวดล้อมต่างๆ ซึ่งความรุนแรงที่ตัวละครกระทำจึงมีทั้งที่ตั้งใจมีการวางแผนไว้ก่อน และแบบที่ไม่ตั้งใจหรือไม่ได้วางแผนเอาไว้ อย่างไรก็ตามผู้กระทำความรุนแรงทุกคนจะต้องได้รับบทลงโทษในชีวิตที่น่าเศร้า ซึ่งเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงไม่ใช่ทางออกที่ดีในการแก้ไขปัญหาใดๆ ภาพยนตร์ได้ให้บทเรียนถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นเพื่อสร้างให้เกิดความตระหนักว่าความรุนแรงไม่ใช่คำตอบของทุกๆ ปัญหา

2.7 ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักนั้นมีความคล้ายคลึงกัน คือ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการนำเสนอสื่อภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสมกับการเผยแพร่ภาพยนตร์ในวงกว้างของสังคมไทย ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นสื่อภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่มีวุฒิภาวะหรือกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักนั้น สอดคล้องกับ กฎหมายในการจัดประเภทภาพยนตร์และข้อกำหนดของภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร พ.ศ. ๒๕๕๒ ซึ่งประกอบด้วย การควบคุมและแบนภาพยนตร์ที่มีภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสม โดยห้ามมิให้มีการเผยแพร่ในวงกว้างของสังคมไทย ถือได้ว่าเป็นการควบคุมสื่อภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสมในสังคมไทยตามกฎหมายในการจัดประเภทภาพยนตร์และข้อกำหนดของภาพยนตร์

3. ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปเป็นข้อเสนอแนะ สำหรับการนำไปใช้ในการศึกษาต่อไปได้ดังนี้

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

3.1.1 งานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส และเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส เพื่อให้ผู้สร้างภาพยนตร์หรือผู้กำกับภาพยนตร์นำไปใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสให้มีคุณภาพ และสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชมได้

3.1.2 งานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางให้กลุ่มผู้ชมที่มีความสนใจภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส ได้ทราบถึงกระบวนการในการเล่าเรื่อง และได้ทราบถึงการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

3.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

กระทรวงวัฒนธรรมหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการควบคุมภาพยนตร์ สามารถนำงานวิจัยชิ้นนี้ไปพิจารณาประกอบการ censor ภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสม และการจัด rating หรือการจำกัดอายุของผู้ชม เพื่อจัดกลุ่มผู้ชมว่าสื่อภาพยนตร์เรื่องนั้นๆเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมกลุ่มใด

3.3 ข้อเสนอแนะที่มีต่องานวิจัยในอนาคต

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นแค่การศึกษากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมเท่านั้น ผู้วิจัยขอเสนอข้อคิดเห็นว่า ควรมีการศึกษาถึงกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสในรูปแบบอื่นๆ ด้วย เช่น การศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบฆาตกรรม (Snuff Film) การศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเลือดท่วมจอ (Gore Horror) หรือการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบอิโรติก (Erotic horror Film) เป็นต้น เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความครอบคลุม มีความหลากหลาย และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น