การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ

ปริญชาติ จรุงจิตรประชารมย์

กาญจนา แก้วเทพ

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจที่อาศัยแบบสอบถามและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาถึงการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ รวมไปถึงประเด็นการสื่อสารที่เกี่ยวข้องจากกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์จำนวน 24 คน และกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถามจำนวน 470 คน ซึ่งเป็นแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดที่มีอายุระหว่าง 14-46 ปี

Journal of Communication Arts
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ปริญชาติ จรุงจิตรประชารมย์ (นศ.ม. นิเทศศาสตรพัฒนาการ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553)

กาญจนา แก้วเทพ (Ph.D.,University of Paris 7, France, 1984) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์เรื่อง "การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ" ของ ปริญชาติ จรุงจิตรประชารมย์ โดยมี รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ซึ่งได้รับการประเมินผลการสอบวิทยานิพนธ์ในระดับดีมากของสาขาวิชานิเทศศาสตรพัฒนาการ

ผลการศึกษาปรากฏดังนี้

1) การวิจัยเชิงปริมาณ พบว่า ตัวแปรด้านการสื่อสารการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์นั้นมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก โดยระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าวไม่มีความแตกต่างกันตามช่วงอายุของกลุ่มแฟนคลับ ในขณะที่ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นจะแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ โดยกลุ่มแฟนคลับอายุ 14-18 ปี จะมีระดับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าวมากกว่ากลุ่มแฟนคลับอายุ 24-28 ปี

2) การวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า

2.1) ด้านการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม พบว่า แฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ในประเด็นต่างๆ โดยแบ่งเป็น 1) ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับการใช้ชีวิต เช่น ความพยายาม ความอดทน 2) ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับคนรอบข้าง เช่น ความเสียสละ ความสามัคคี ซึ่งการเรียนรู้นั้นมีที่มาจากการสังเกตลักษณะนิสัย พฤติกรรมของตัวละคร รวมทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

2.2) ด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง พบว่า แฟนคลับมีความรู้สึกต่อตัวละครมาสค์ไรเดอร์ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น การเอาใจช่วยตัวละคร การตำหนิตัวละคร นอกจากนี้แฟนคลับยังมีการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง เช่น การสะสมสิ่งของต่างๆ เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ และการแต่งกายเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์อีกด้วย

บทนำ

สื่อมวลชนถือว่าเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของคน เพราะอิทธิพลของสื่อมวลชนนั้นมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็น ค่านิยม ทัศนคติ ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ของผู้รับสารซึ่งรวมถึงเยาวชนด้วย จากกระแสความเจริญของโลกและรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้มากขึ้น ทำให้พวกเขามีโอกาสได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ อย่างเปิดกว้างและไร้ขีดจำกัด การถ่ายทอดและการซึมซับข้อมูลของสื่อเป็นไปอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ สื่อมวลชนจึงยิ่งทวีความสำคัญในฐานะสถาบันทางสังคมที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดค่านิยมและเจตคติต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนมากขึ้น (คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก, 2535: 1)

เช่นเดียวกับการศึกษาบทบาทด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมที่ดีงามแก่ผู้ชมของสื่อมวลชนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา (2544) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชมและพบว่า ผู้ชมมีการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวในระดับสูง โดยค่านิยมที่ผู้ชมเรียนรู้มากที่สุด คือ ความมีไหวพริบปฏิภาณ

ด้วยเหตุนี้ รายการภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งเป็นสื่อมวลชนอีกรูปแบบหนึ่งจึงเป็นสื่อที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาจิตใจของบุคคลตามความมุ่งหวังของคณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็กรวมทั้งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 ได้เช่นกัน เพราะสื่อดังกล่าวเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากเนื่องจากเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมที่เป็นเด็กมากที่สุด (สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525 อ้างถึงใน พรชัย เชวงเดช, 2532; เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532; วไลรัตน์ พูนวศิน, 2535; อรพินท์ ศักดิ์เอี่ยม, 2537)

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศในประเทศไทยนั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนแบบใช้คนแสดง หรือ Live Action และภาพยนตร์การ์ตูนแบบผลิตโดยการวาดภาพเคลื่อนไหว หรือ Animation โดยภาพยนตร์การ์ตูนแบบใช้คนแสดงที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทยก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ (Positioning Magazine, 2550: ออนไลน์)

Faculty of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่นั้น พบว่า ทางผู้สร้างได้พยายามมุ่งเน้นที่จะสอนผู้ชมถึงค่านิยมบางประการเช่น การช่วยเหลือผู้อื่น การมีความวิริยะอุตสาหะที่จะฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ไปให้ได้ด้วยตนเอง ดังจะเห็นตัวอย่างได้จากลักษณะนิสัยของตัวละครเอกในเรื่องที่ต่างก็มีความมุมานะที่จะรักษาความสงบสุขของมวลมนุษย์เอาไว้ อาทิ โนงามิ เรียวทาโร่ ชายหนุ่มผู้แปลงร่างเป็น มาสค์ไรเดอร์เดน-โอ ที่แม้จะอ่อนแอแต่ก็ไม่ยอมใช้ความอ่อนแอนั้นเป็นข้ออ้างในการที่จะไม่ต้องทำอะไร เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ทัศนคติของสังคมในปัจจุบันยังคงมองว่า กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์หรือที่เรียกว่า “แฟนคลับ” นั้น เป็นพวกไม่รู้จักโต มีความคิดเพ้อฝัน เนื่องจากความเชื่อที่มีมาแต่เดิมว่า ภาพยนตร์การ์ตูนมีไว้สำหรับเด็กเท่านั้น ทำให้กลุ่มแฟนคลับเหล่านี้มักจะถูกตั้งคำถามจากบุคคลภายนอกอยู่เสมอว่า อะไรเป็นเหตุจูงใจให้พวกเขายังคงติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดนี้มาตลอดทั้งๆ ที่เนื้อหาของมาสค์ไรเดอร์ไม่น่าจะเหมาะสมกับวัยของผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่เพราะเต็มไปด้วยอภินิหารที่ไม่มีทางเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่า ในความเป็นจริงแล้ว แฟนคลับเหล่านี้มีการใช้ฮีโร่/วีรบุรุษที่พวกเขาชื่นชอบในการเป็นแรงบันดาลใจเชิงบวกให้ทำในสิ่งที่เป็นประโยชน์และมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่บ้างหรือไม่ หรือว่าแท้ที่จริงแล้วสิ่งที่พวกเขาทำก็เป็นเพียงแค่ความคลั่งไคล้ที่หมกมุ่นอยู่กับความเพ้อฝันอย่างที่สังคมภายนอกเข้าใจ

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังสนใจที่จะศึกษาถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างแฟนคลับกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อีกด้วยว่า นอกจากความต้องการไปพบปะกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ตัวจริงถึงประเทศญี่ปุ่นหรือการสวมบทบาทเป็นตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร (Cosplay) แล้ว แฟนคลับยังมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะใดเกิดขึ้นอีกบ้าง เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนี้มีที่มาจากการได้เห็นตัวละครที่ชื่นชอบจากสื่ออย่างบ่อยครั้ง ซึ่งอาจมีความเกี่ยวข้องและอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการทำให้กลุ่มแฟนคลับเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

2) เพื่อศึกษาถึงการสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

5) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

6) เพื่อเปรียบเทียบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกัน

ปัญหานำการวิจัย

1) แฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่หรือไม่อย่างไร

2) การสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร

3) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับแตกต่างกันตามอายุหรือไม่ อย่างไร

Journal of Communication Arts
SRIPATUM UNIVERSITY

แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้การศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษา ดังนี้ 1) แนวคิดเกี่ยวกับสาระบันเทิง 2) แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมส่งเสริมสังคม 3) แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์ผู้รับสาร 4) ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ 5) แนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง “แฟน” “ความเป็นแฟน” และกลุ่มจงรักภักดี 6) ทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และ 7) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา

ระเบียบวิธีวิจัย

ใช้การวิจัยแบบสหวิธีการ กล่าวคือมี การใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ

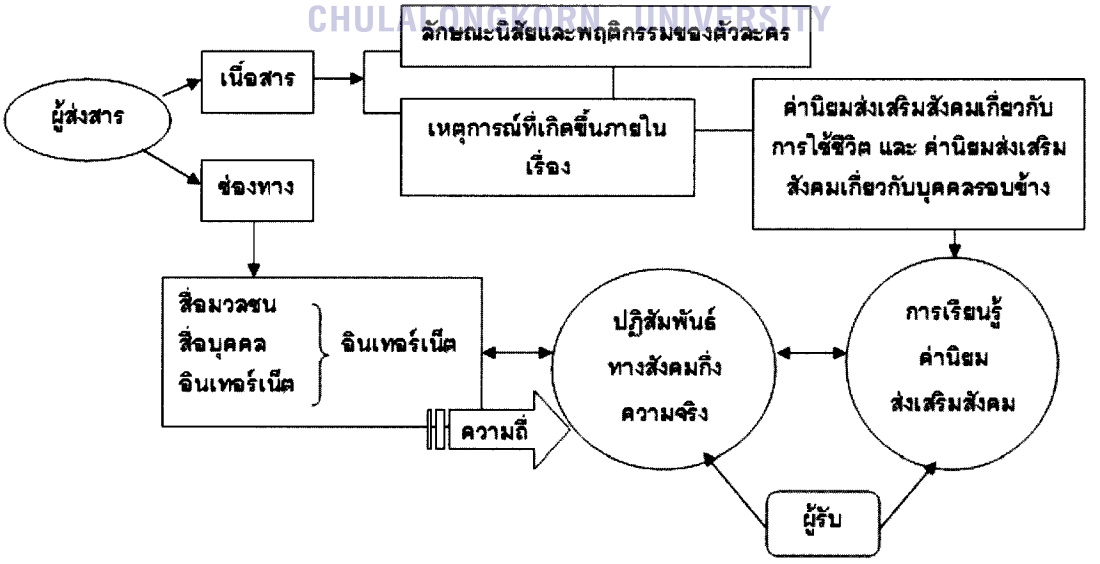
สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มตัวอย่างที่เป็น Key Informant จำนวน 24 คน การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ร่วมกับการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ และการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ

ด้านการวิจัยเชิงปริมาณ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจกับแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จำนวน 470 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปและวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน การวิเคราะห์หาค่าความแปรปรวน และการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของ Scheffe

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถแบ่งผลการศึกษาออกเป็น 3 ส่วนหลัก ประกอบด้วยส่วนแรก คือ **เรื่องการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม** ส่วนที่สองคือ **เรื่องการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง** และส่วนที่สามคือ **เรื่องของการสื่อสาร** ทั้งนี้ ในการนำเสนอผลการวิจัยในแต่ละส่วน ผู้วิจัยได้นำเสนอด้วยการใช้ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณมาสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยภาพรวมของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้ง 3 สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ ดังนี้

Faculty of Co mmunication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY



1. การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์

ในหัวข้อการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนี้ สามารถพิจารณาการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1.1) ประเภทของค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับเรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ผลการวิจัยพบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ โดยมีที่มาจาก**การเรียนรู้ผ่านเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร** รวมทั้ง**เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่อง**

ทั้งนี้ ประเภทของค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับได้เรียนรู้นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่านิยมเกี่ยวกับการใช้ชีวิตนั้นเป็นค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้อยู่ในระดับที่สูงกว่าค่านิยมเกี่ยวกับบุคคลรอบข้าง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.05 ในขณะที่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับบุคคลรอบข้างนั้นมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.95 ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่า การที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับความพยายามและความกล้าหาญในระดับที่สูงมากนั้น น่าจะมาจากการที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยแห่งการเผชิญหน้ากับอุปสรรคต่างๆ ที่มีผลต่ออนาคตของตนเอง เช่น การเรียน การสอบแข่งขัน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่มีโอกาสของความผิดพลาดและความล้มเหลวอยู่มาก ดังนั้น เมื่อถึงเวลาที่วัยรุ่นต้องเผชิญหน้ากับความผิดหวังดังกล่าวแล้ว ความพยายามและความกล้าหาญจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้พวกเขาสามารถลุกขึ้นมาต่อสู้กับความผิดหวังต่างๆ และเปลี่ยนความพ่ายแพ้นั้นให้กลายเป็นชัยชนะในภายภาคหน้าได้นั่นเอง

แต่อย่างไรก็ดี ยังคงกล่าวได้ว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมทั้ง 2 ประเภทอยู่ในระดับที่สูงไม่แตกต่างกันมากนัก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะไม่ว่าจะเป็นค่านิยมส่งเสริมในประเภทใดก็ล้วนแล้วแต่เป็นค่านิยมที่สำคัญสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัยในปัจจุบัน แทบทั้งสิ้นเช่นค่านิยมในเรื่องของความเสียสละที่ถือเป็นการต่อต้านค่านิยมเรื่องความเห็นแก่ตัว หรือค่านิยมในเรื่องของความเพียรพยายามที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตประจำวันซึ่งมักต้องพบเจอกับอุปสรรคหลากหลายรูปแบบ เป็นต้น

1.2) ที่มาของการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์

จากการวิจัยพบว่า พบว่า สาเหตุที่ทำให้แฟนคลับเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆ นั้นมีที่มาจาก 4 ส่วนหลักๆ ด้วยกันคือ

1.2.1) การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร

จากการวิจัย ทำให้ทราบว่าลักษณะนิสัยและพฤติกรรมต่างๆ ของเหล่าตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ คือเนื้อหาส่วนสำคัญที่สุดที่ทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 22 คนได้เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะแม้ว่า เหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ส่วนมากจะเป็นมาสค์ไรเดอร์ที่ถูกสร้างขึ้นมาสำหรับการต่อสู้กับปีศาจร้าย แต่ด้วยอุปนิสัย บุคลิกลักษณะ รวมทั้งเหตุผลในการต่อสู้ของผู้แปลงร่างแต่ละคนที่แตกต่างกัน ทำให้กลุ่มแฟนคลับมีโอกาสได้เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมประเภทต่างๆ จากการต่อสู้กับเหล่าร้ายบนพื้นฐานของความแตกต่างกันนั้น ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวก็มีมากมายหลายตอน และแตกต่างกันไปตามพื้นฐานที่มาที่ไปของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งพวกเขาก็ได้สะท้อนค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นต่างๆ ผ่านเหตุการณ์ที่ต้องประสบพบเจอในรูปแบบที่ไม่เหมือนกัน

1.2.2) การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง

สำหรับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น ก็เป็นอีกเนื้อหาสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมอย่างเรื่องของมิตรภาพ ความสามัคคีระหว่างเพื่อน และการวางตัวในสังคมได้เป็นอย่างดี ทั้งยังพบว่า การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องของแฟนคลับ

Journal of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

ประเภทของค่านิยมส่งเสริมสังคม	จำนวนแฟนคลับที่มีการเรียนรู้		
	การวิจัยเชิงคุณภาพ (N=24)	การวิจัยเชิงปริมาณ (N=470)	
		ค่าเฉลี่ย	ระดับการเรียนรู้
1) ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับการใช้ชีวิต			
1.1) ความเพียรพยายาม,อดทนอดกลั้น	11	4.07	สูง
1.2) การกระทำสำคัญกว่าคำพูด	7	3.83	สูง
1.3) การมองโลกอย่างเป็นจริง	5	-	-
1.4) ความกล้าหาญ	3	4.24	สูงมาก
1.5) ความสุขุมในการแก้ปัญหา,การมีไหวพริบ	3	3.91	สูง
1.6) ความเชื่อมั่นในตนเอง	2	4.15	สูง
1.7) การทำปัจจุบันให้ดีที่สุด	2	-	-
1.8) ความเข้าใจในกฎแห่งกรรมอันยุติธรรม	2	4.08	สูง
1.9) การทำความดีโดยไม่ต้องรอโอกาส	1	-	-
ค่าเฉลี่ยรวม		4.05	สูง
2) ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับบุคคลรอบข้าง			
2.1) ความเสียสละ	14	4.12	สูง
2.2) ความสามัคคี,การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน	8	3.97	สูง
2.3) การวางตัวในสังคม	4	-	-
2.4) ความมีเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์	4	4.08	สูง
2.5) ความกตัญญู,อ่อนน้อมเชื่อฟังผู้ใหญ่	2	3.62	สูง
2.6) ความรักครอบครัว	2	-	-
2.7) ความรุนแรงไม่ใช่ทางออกของปัญหา	2	-	-
ค่าเฉลี่ยรวม		3.95	สูง

Chulalongkorn University Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

กลุ่มตัวอย่างนั้น มิใช่การเรียนรู้โดยตรงจากสิ่งที่ถ่ายทอดจากลักษณะของตัวแบบที่ดีและได้รับรางวัล แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นการเรียนรู้จากค่านิยมด้านลบที่ปรากฏขึ้นในเรื่องและทำให้เหล่าตัวละครต้องพบกับความสูญเสีย การทรยศหักหลังต่างๆ นานา ส่งผลให้แฟนคลับเกิดความตระหนักถึงผลเสียของการกระทำเช่นนั้นและเลือกที่จะหันหน้าเข้าหาค่านิยมส่งเสริมสังคมที่สามารถแก้ไขผลลัพธ์ที่เลวร้ายดังกล่าวได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะประการสำคัญประการหนึ่งของความเป็นสื่อสาระบันเทิงตามแนวคิดของ Singhal & Rogers (1994 อ้างใน Udornpim, 1997) ที่กล่าวไว้ว่า ตัวแบบในทางบวกสำหรับค่านิยมที่พึงปรารถนาควรถูกออกแบบมาในลักษณะที่ตัวแบบมักจะได้รับรางวัลในขณะที่แม่แบบในทางลบก็ควรจะถูกลงโทษ

1.2.3) การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากการเปรียบเทียบกับมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่า ฮีโร่กลุ่มอื่นๆ และมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยกัน

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผู้ที่เคยชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าหรือฮีโร่อื่นๆ มาก่อน จึงทำให้แฟนคลับกลุ่มนี้บางส่วนมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านการเปรียบเทียบกับสิ่งที่ได้สังเกตเห็นจากมาสค์ไรเดอร์ในยุคเก่าหรือภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ชุดอื่นๆ

1.2.4) การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากการเปรียบเทียบกับละครโทรทัศน์ของไทย

จากการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า ข้อแตกต่างประการสำคัญที่กลุ่มตัวอย่างสามารถสังเกตเห็นจากละครโทรทัศน์ของไทย และนำมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้ก็คือ เนื้อหาของความผูกพันระหว่างตัวละครที่ดูเหมือนจะตรงกันข้ามโดยสิ้นเชิง ในขณะที่ละครโทรทัศน์ของไทยพยายามเน้นถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการแก่งแย่งชิงดี ชิงเด่น ระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่าย จนทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครอยู่พื้นฐานของความไม่ไว้เนื้อเชื่อใจซึ่งกันและกัน แต่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กลับมีแนวทางการนำเสนอที่ตรงกันข้าม โดยเน้นการถ่ายทอดให้พวกเขาได้เห็นลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่อยู่บนความสามัคคี ความเสียสละ และความไว้เนื้อเชื่อใจซึ่งกันและกัน

1.3) ผลสืบเนื่องที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์

ผลสืบเนื่องที่จะกล่าวถึงต่อไปนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม กล่าวคือ สาเหตุของผลสืบเนื่องที่เกิดขึ้นกับแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนั้น มีความเชื่อมโยงกับความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ หรือมีความชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นแรงขับ

1.3.1) ผลสืบเนื่องที่มีต่อการใช้ชีวิตในสังคม ประกอบด้วย 1) การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข 2) การได้เพื่อนและเห็นความสำคัญของมิตรภาพ 3) การเข้าใจโลก และ 4) การเป็นกำลังใจให้ทำในสิ่งที่ถูกต้อง

1.3.2) ผลสืบเนื่องที่มีต่อการพัฒนาทักษะพิเศษ ประกอบด้วย 1) การพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีการถ่ายทอดออกมาผ่านงานศิลปะแขนงต่างๆ เช่น งานเขียน งานวาด และ 2) การพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่น

2. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มแฟนคลับกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์

จากผลการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณทำให้ทราบว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างแฟนคลับกับตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั้นเป็นความสัมพันธ์ที่แฟนคลับรู้สึกว่าตัวละครมาสค์ไรเดอร์ที่ปรากฏในสื่อเป็นเสมือนบุคคลที่พวกเขารู้จักเป็นอย่างดี ทั้งยังมีความรู้สึกว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์เป็นเหมือนเพื่อนหรือเป็นพี่น้อง โดยแฟนคลับจะให้ความสนใจในตัวละครเหล่านั้นเป็นอย่างมาก และรู้สึกว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ตัวแฟนคลับเองก็ไม่ได้คาดคิดและไม่รู้ตัวมาก่อน โดยสังเกตได้จากวิธีการเรียกชื่อ หรือสรรพนามที่แฟนคลับใช้เรียกแทนตัวละคร ซึ่งมีลักษณะ

Journal of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

การเรียกชื่อที่เป็นเช่นเดียวกันกับการเรียกชื่อของเพื่อนที่รู้จักหรือสนิทสนมกัน และสิ่งที่สามารถบ่งบอกได้ชัดเจนว่าแฟนคลับมีลักษณะความสัมพันธ์เช่นนี้เกิดขึ้นกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ก็คือ ลักษณะคำตอบของแฟนคลับที่พูดถึงความรู้สึกของตนเองที่มีต่อตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งคำตอบจะอยู่ในรูปแบบของการแสดงความรู้สึกชื่นชอบ ชื่นชม สงสาร เข้าใจ เป็นห่วง เห็นอกเห็นใจ คิดถึง หรือวิจารณ์ใครคนหนึ่งที่ตนรู้จักเป็นอย่างดี

ทั้งนี้ หัวข้อปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนั้นสามารถแบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

2.1) ลักษณะความรู้สึกของแฟนคลับที่เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

2.2) รูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะต่างๆ การแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า เมื่อแฟนคลับเกิดความสัมพันธ์แล้ว จะมีการแสดงออกทางคำพูดและการกระทำต่อตัวละครที่ชื่นชอบหลายทาง ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

2.3) การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ ในส่วนนี้จะเป็นการกล่าวถึงปัจจัยที่มีส่วนทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ยังคงได้รับความนิยมจากแฟนคลับชาวไทยมาเป็นระยะเวลานานหลายปี ทั้งๆ ที่ตัวมาสค์ไรเดอร์และแฟนคลับของพวกเขานั้นอยู่กันคนละประเทศ จากการวิจัย พบว่าการที่ผู้ชมชาวไทยยังคงรักษาสถานภาพการเป็นแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์ และ ระดับความชื่นชอบที่มีต่อพวกเขาเอาไว้ได้อย่างดีนั้น เกิดมาจากปัจจัยหลายอย่าง ดังนี้

2.3.1) ปัจจัยจากศักยภาพในการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ จากการสัมภาษณ์แฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ทราบว่า เหตุผลหลักที่กลุ่มแฟนคลับยังคงติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มาตลอดจนถึงปัจจุบันนั่นก็เป็นเพราะภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีการเจริญเติบโตไปพร้อมๆ กับพวกเขา จากการนำเสนอเนื้อหาด้วยมุมมองแบบง่ายๆ อย่างการต่อสู้กับเหล่าอธรรมในทุกๆ ตอนเพื่อความสงบสุขของผู้คนในมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่า มาสู่การดำเนินเรื่องที่มีความซับซ้อนเต็มไปด้วยปมปริศนาชวนให้ขบคิดในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ทำให้แฟนคลับรุ่นเก่าที่ติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มาตั้งแต่วัยเด็กรู้สึกว่า มาสค์ไรเดอร์มีการพัฒนาเนื้อหาและการนำเสนออย่างเหมาะสมกับวัยที่เปลี่ยนแปลงไปของพวกเขา และรู้สึกว่า ไม่ใช่เรื่องน่าอายที่จะติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ที่มีการเจริญเติบโตไปพร้อมกับพวกตน ไม่ว่าวัยของแฟนคลับเหล่านี้จะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

2.3.2) ปัจจัยจากโลกแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน การที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีทั้งสื่อโทรทัศน์และนิตยสารคอยสนับสนุนให้เกิดการปรากฏตัวผ่านสื่ออย่างต่อเนื่องนั้น ได้ทำแฟนคลับสามารถเลือกติดตามข้อมูลได้อย่างมากมาย กล่าวคือ หากสื่อทางฝั่งญี่ปุ่นมีการนำเสนอเมื่อใด อีกไม่นานแฟนคลับชาวไทยก็จะได้ดูเช่นเดียวกัน หากแต่ว่า สิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อชนิดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นซีรี่ส์ทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ มิวสิควีดีโอ ข่าวสาร และเพลงประกอบต่างๆ นั้นก็จะถูกควบรวมให้กลายเป็นสื่อเดียว ซึ่งก็คือ สื่ออินเทอร์เน็ตเมื่อถูกส่งมอบมาถึงมือแฟนคลับชาวไทย ดังเช่นการที่ปัจจุบันแฟนคลับสามารถรับชมซีรี่ส์ทางโทรทัศน์ของมาสค์ไรเดอร์ได้พร้อมๆ กับประเทศญี่ปุ่น ผ่านการรับชมบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ต้องอาศัยโทรทัศน์ที่อาจมีปัญหาในเรื่องการรอคอยที่ยาวนานกว่าจะมีการเจรจาขอซื้อลิขสิทธิ์เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย

2.3.3) ปัจจัยจากกลุ่มแฟนคลับ พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างแฟนคลับ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สามารถรักษาความสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี อันเนื่องมาจากบทบาทในการทำหน้าที่เป็นสื่อบุคคล หรือ Gate Keeper รวมทั้ง Opinion Leader ของแฟนคลับหลายๆ คน กล่าวคือ ความเป็น Active Audience ของแฟนคลับแต่ละคนจะไม่เท่ากัน ส่งผลให้ปริมาณข้อมูลข่าวสารของแฟนคลับจึงแตกต่างกันไปด้วย แต่ถึงกระนั้น ก็ยังคงมีเพื่อนแฟนคลับคนอื่นที่คอยบอกข่าวสารความเคลื่อนไหวของมาสค์ไรเดอร์ให้ได้รับรู้อยู่ตลอด โดยผู้ที่มีบทบาทในการ

Faculty of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะความรู้สึกของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

ลักษณะความรู้สึกของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	จำนวนแฟนคลับ		
	การวิจัยเชิงคุณภาพ (N = 24)	การวิจัยเชิงปริมาณ (N=470)	
		ค่าเฉลี่ย	ระดับความสัมพันธ์
การยกย่องให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นหนึ่งในฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด	24	4.34	สูงมาก
การมีความรู้สึกว่ารู้จักกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นอย่างดีไม่ต่างกับคนใกล้ชิด	24	-	-
ความต้องการเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น	19	4.11	สูง
การให้ความสนใจติดตามชมมาสค์ไรเดอร์เมื่อเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย	18	4.35	สูงมาก
การเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด	18	4.28	สูงมาก
ความรู้สึกอยากพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่	18	3.58	สูง
ความรู้สึกที่เป็นไปในลักษณะของการมีความรู้สึกร่วม	16	3.14	ปานกลาง
ความรู้สึกอยากปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่	11	3.29	ปานกลาง
ความรู้สึกผูกพันกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จนพยายามเลียนแบบ	8	-	-
ความรู้สึกชื่นชมหรือตำหนิตัวละครต่างๆในเรื่อง	7	-	-
การจินตนาการถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร	3	-	-
ความรู้สึกที่นำไปสู่การให้ข้อเสนอแนะหรือจูงใจตัวละครทำพฤติกรรมต่างๆที่เห็นว่าเหมาะสม	3	-	-

Faculty of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

รูปแบบของการแสดงออก	จำนวนแฟนคลับ (N=24)
การสะสมสิ่งของเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่	20
การเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่	7
การแสดงออกผ่านการทำกิจกรรม	
- การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	7
- การผนวกมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เข้าไปไว้ในกิจวัตรประจำวัน	4
- การรวมตัวเพื่อทำประโยชน์แก่สังคม	2
การไปเยี่ยมเยียนบุคคลในวงการ	3

เป็น Gate Keeper นั้นจะคอยคัดเลือกข่าวสารต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์เพื่อป้อนให้เพื่อนแฟนคลับอีกทอดหนึ่ง ที่แม้ว่าแฟนคลับจะไม่ได้สนใจในการแสวงหาข่าวสารด้วยตนเอง แต่ก็ยังมีเพื่อนที่คอยช่วยส่งข่าวสารอยู่เสมอ สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้อมูลข่าวสารมีการไหลเวียนอยู่เสมอจากการที่แฟนคลับทำการสื่อสารกันตลอดเวลา

2.3.4) ปัจจัยจากสื่อสารมวลชนในประเทศไทย ปัจจัยในข้อนี้ อาจมีผลต่อการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ไม่มากนักเมื่อเทียบกับปัจจัยอื่นๆ แต่ก็กล่าวได้ว่า ในปัจจุบัน สื่อสารมวลชนในประเทศไทยถือว่ามีส่วนในการช่วยรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์มากขึ้น เนื่องจากตลาด VCD และ DVD ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของประเทศไทยนั้นเป็นที่ต้องการของตลาด จึงทำให้มีการแข่งขันกันระหว่างบริษัทผู้ผลิตสื่อบันเทิงในประเทศไทยในการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นอย่างมาก และการที่บริษัทเหล่านี้มีการทำธุรกิจร่วมกับสถานีโทรทัศน์ต่างๆ ก็ทำให้การเผยแพร่มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อมวลชนมีความกว้างขวางมากและเป็นที่รู้จักของผู้ชมมากยิ่งขึ้น ส่งผลต่อการสร้างกระแสมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในประเทศไทยอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้นจากเดิมที่มีเพียงสื่อนิตยสารเป็นกำลังหลักในการเผยแพร่เพียงประเภทเดียว

2.3.5) ปัจจัยจากอุตสาหกรรมของเล่นในประเทศญี่ปุ่น สำหรับศักยภาพในการพัฒนาด้านเนื้อหาของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในข้างต้นนั้น พบว่าส่วนหนึ่งเกิดจากการผลักดันจากอุตสาหกรรมของเล่น ทำให้เนื้อหาการดำเนินเรื่อง รวมทั้งการออกแบบตัวมาสค์ไรเดอร์มีความคิดที่สร้างสรรค์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น รวมทั้งมีการพัฒนาในเรื่องของการออกแบบที่แปลกตาอยู่ตลอดเวลา จนเป็นที่สนอกสนใจของกลุ่มแฟนคลับในทุกๆ ครั้งที่พวกเขาทำการเปิดตัว นอกจากนั้น ในแง่ของการรักษาความสัมพันธ์กับกลุ่มแฟนคลับ พบว่า กลุ่มแฟนคลับได้รับการย้ำเตือนความทรงจำเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จากของเล่นของสะสมที่ทางบริษัทผู้ผลิตมีการนำมาจำหน่ายซ้ำอีกครั้งเมื่อทำการแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ในตลาดต่างประเทศ

3. การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

จากผลการวิจัย ทำให้สามารถสรุปและจำแนกประเภทข้อมูลในส่วนนี้ได้ดังนี้

Faculty of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.1) การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

การสื่อสารในส่วนนี้ พบว่า สามารถวิเคราะห์คำตอบได้จากตัวสาร หรือ Message ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับ โดยจากการสัมภาษณ์เจาะลึกพบว่า เนื้อหาที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมทั้งหมดนั้น เป็นเนื้อหาที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้รับรู้มาจากสื่อบุคคล สื่อมวลชน และสื่ออินเทอร์เน็ตแทบทั้งสิ้น ซึ่งค่านิยมส่งเสริมสังคมทั้งหมดที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้เรียนรู้จากเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น สามารถสรุปเนื้อหาได้เป็นประเภทหลักๆ ได้ 2 ประเภทคือ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัย พฤติกรรมของตัวละคร และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง

3.2) การสื่อสารที่นำไปสู่การเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

การสื่อสารในส่วนนี้ พบว่า สามารถวิเคราะห์คำตอบได้จาก ปริมาณความถี่ของการเปิดรับและประเภทของสื่อ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1) ความถี่ในการใช้สื่อ สำหรับข้อมูลจากการวิจัยเชิงคุณภาพในเรื่องความถี่ของการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 24 คนนั้น พบว่า ส่วนใหญ่เป็นความถี่ที่ถูกใช้ไปในเรื่องของการติดตามชมตอนใหม่ๆ และการติดตามข้อมูลข่าวสารของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ และเป็นที่น่าสังเกตว่า ลักษณะของสิ่งที่แฟนคลับมีการเปิดรับหรือแสวงหาในระดับที่สูงนั้นล้วนแต่เป็นข้อมูลข่าวสารที่ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปแบบดิจิตอลซึ่งสามารถเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ได้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น เพลง คลิปวิดีโอ หรือ บทความต่างๆ

3.2.2) ประเภทของช่องทางการสื่อสารที่แฟนคลับนิยมใช้ จากการวิจัย พบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนิยมติดตามข้อมูลข่าวสารของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านทางสื่อสมัยใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตมากที่สุด เนื่องจากสื่อกระแสหลักประเภทต่างๆ ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของแฟนคลับกลุ่มนี้ได้อย่างทันต่อเหตุการณ์ รวมทั้งการสื่อสารที่มุ่งจับกลุ่มเป้าหมายผู้ชมรุ่นเยาว์ จึงทำให้ข้อมูลและเนื้อหาต่างๆ ไม่ได้มีรายละเอียดที่ลึกซึ้งมากพอจะดึงความสนใจจากกลุ่มแฟนคลับได้ และเมื่ออุปสงค์ไม่สอดคล้องกับอุปทาน จึงทำให้มีการผลิตเว็บไซต์ชุมชนของกลุ่มแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ขึ้นมาเองเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านข่าวสาร และเป็นแหล่งรวมตัวของผู้ที่นิยมความบันเทิงจากภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่จากญี่ปุ่น

4.) ข้อเสนอแนะ

4.1) ข้อเสนอแนะทั่วไป

4.1.1) ในส่วนของภาครัฐควรให้ความสำคัญกับการใช้รายการสาระบันเทิงเพื่อพัฒนาศักยภาพของคนทางด้านจิตใจให้มีคุณธรรม มีค่านิยมอันดีงามตลอดจนมีจิตสำนึกที่ดีต่อตนเองและสังคมซึ่งอาจเป็นการส่งเสริมให้มีการผลิตรายการสาระบันเทิงเพื่อการเรียนรู้ค่านิยมอันดีงามของสังคม ตลอดจนลดภาษีสำหรับรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่นำเข้าจากต่างประเทศ เป็นต้น

4.1.2) ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนควรนำรากฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญามาเป็นแนวทางในการผลิต เนื่องจากผลการศึกษาในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาสามารถใช้ได้กับสถานการณ์ที่เป็นจริงและสามารถใช้ได้กับบุคคลทั่วไป อีกทั้งยังก่อให้เกิดผลในระยะยาวอีกด้วย ดังนั้นในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจึงควรคำนึงถึงความเด่นชัดของพฤติกรรมตัวละคร ความโดดเด่น รวมทั้งความไม่ซับซ้อนของพฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออกมาเพื่อให้ผู้ชมเกิดการจดจำและนำไปใช้ได้ง่ายขึ้น

4.1.3) ผู้ผลิตควรคำนึงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างตัวการ์ตูนกับผู้ชมในการสร้างสรรค์รายการภาพยนตร์การ์ตูนด้วย เพราะปัจจัยดังกล่าวสามารถนำมาซึ่งการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ชมไปตามแนวทางพฤติกรรมของตัวการ์ตูนที่ตนชื่นชอบ อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มประสิทธิภาพของรายการสาระบันเทิงภาพยนตร์การ์ตูนประเภทภาพยนตร์การ์ตูนที่มีจุดมุ่งหมายในการ

Faculty of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY

ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้ชมไปในแนวทางที่ต้องการได้

4.1.4) แบบแผนการปลูกฝังค่านิยมผ่านสาระบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนนั้น สามารถใช้ได้กับกลุ่มผู้ชมทุกเพศทุกวัย หากแต่สังคมจะต้องไม่ตั้งแง่ว่าการ์ตูนคือสื่อสำหรับเด็กเท่านั้น วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ที่ยังดูการ์ตูนถือเป็นคนผิดปกติ เพราะในความเป็นจริงหากค่านิยมเหล่านั้นเป็นสิ่งดีและเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปในสังคมโลกแล้ว การเป็นสื่อสำหรับใครก็ไม่สำคัญอีกต่อไป หากผู้ชมเหล่านั้นชื่นชอบและเต็มใจที่จะเปิดรับ

4.2) ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

4.2.1) ควรมีวิเคราะห์เนื้อหาของรายการภาพยนตร์การ์ตูน เช่น วิธีการดำเนินเรื่อง วิธีการผูกเรื่อง วิธีการสร้างความน่าสนใจให้เกิดกับผู้ชม เป็นต้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารายการสาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูนให้มีความน่าสนใจและได้รับความนิยมเช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ

4.2.2) ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงกลวิธีหรือแนวทางในการสร้างการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมแก่ผู้ชมโดยอาจเป็นการศึกษาว่าบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูนแบบไหนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ค่านิยมลักษณะใดที่ง่ายต่อการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ รูปแบบเนื้อหาสาระแบบใดที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม เป็นต้น

4.2.3) ควรมีการศึกษาวิจัยภาพยนตร์การ์ตูนแนวยอดมนุษย์เรื่องอื่นๆ อาทิ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดซูเปอร์เซนไทซึ่งในประเทศไทยรู้จักกันในชื่อขบวนการ 5 สี ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดโทมิก้า ฮีโร่ หรือฮีโร่สัญชาติอื่นๆ เช่น อาร์เมอร์ฮีโร่ของประเทศจีน ที่เริ่มเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยแข่งขันกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่ในขณะนี้ ซึ่งเมื่อทำการศึกษาแล้ว ผู้วิจัยควรนำมาเปรียบเทียบกับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ด้วยว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม และความเป็นแม่แบบของภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านั้นมีความแตกต่างกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่หรือไม่ อย่างไร

4.2.4) นอกจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ยังควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่มาจากประเทศอื่นนอกเหนือจากญี่ปุ่นด้วย โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่มาจากประเทศตะวันตกซึ่งมีค่านิยมทัศนคติแตกต่างไปจากประเทศไทยค่อนข้างมากด้วยการศึกษาถึงการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและความเป็นแม่แบบเพื่อทำให้ทราบว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากประเทศทางตะวันตกสามารถก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสังคมเช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากประเทศญี่ปุ่นได้หรือไม่ อย่างไร

4.2.5) ควรมีการศึกษาถึงเครือข่ายของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์เหล่านี้ รวมถึงบทบาทการสื่อสารที่มีความเกี่ยวข้องในเครือข่าย เนื่องจากเครือข่ายแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์นี้เป็นเครือข่ายที่มีศักยภาพในการสื่อสารเพื่อติดตามข้อมูลทุกอย่างที่มีความเกี่ยวข้องกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากที่เดียว อีกทั้งแบบแผนการติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันรวมไปถึงการติดต่อสื่อสารเพื่อดำเนินกิจกรรมของเครือข่ายแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์เหล่านี้ ยังมีความน่าสนใจในเรื่องของโครงข่ายการติดต่อสื่อสารกลุ่มย่อยระหว่างชุมชนออนไลน์ต่างๆ ซึ่งถูกจัดตั้งขึ้นอย่างมากมายบนโลกอินเทอร์เน็ต

4.2.6) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับแบบแผนการเปิดรับสื่อของแฟนคลับเหล่านี้ ด้วยการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อที่แฟนคลับเปิดรับ เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนสื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการปลูกฝังเนื้อหาอันเหมาะสมแก่ผู้รับสารต่อไป

Communication Arts
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. **บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อักษรไทย, 2535.

พรชัย เชวงเดช. **การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

เพชรชมพู เทพพิพิธ. **ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

วไลรัตน์ พูนวศิน. **การศึกษาความต้องการรายการโทรทัศน์ของเด็กชนบทในจังหวัดสุรินทร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา. **ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง "เณรน้อยเจ้าปัญญา" ที่มีต่อผู้ชม.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

อรพินท์ ศักดิ์เอี่ยม. **การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับจากการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

ไอ้มดแดงโฉมใหม่. วันที่ 1 กันยายน 2550. **Positioning Magazine.** [ออนไลน์].แหล่งที่มา : http://www.positioningmag.com/Magazine/Details.aspx?id=63162 [15 สิงหาคม 2552].

ภาษาอังกฤษ

Udornpim, Kant. **The Impacts of culturally-sharable entertainment education program: A study of the Japanese TV program, "Oshin", in Thailand,** Doctoral dissertation, Faculty of the Graduate School of Bangkok University, 1997.

Faculty of Communication Arts CHULALONGKORN UNIVERSITY