

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน นับเป็นเรื่องน่าเศร้าที่ภาวะของสังคมไทยในปัจจุบันนั้นกำลังเผชิญวิกฤติหลายประการและปัญหาที่สำคัญที่สุดในวันนี้ก็คือ คุณภาพทางจิตใจของคนไทยตกต่ำลงอย่างมาก โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ที่น่ากังวลจากศาสนา ให้ชีวิตส่วนใหญ่ไปกับความฟุ้งเฟ้อกับกระแสวัตถุนิยมและความสนุกสนาน ความสะดวกสบาย การจับจ่าย ขณะที่ยุุ่นมั่วสุมเสพยาเสพติดและสำส่อนทางเพศกันอย่างแพร่หลายตั้งแต่อายุน้อยท่ามกลางสภาพแวดล้อมทางสังคมที่นับวันจะเต็มไปด้วยสิ่งมอมเมา ภาพข่าวบนหน้าหนังสือพิมพ์และจอโทรทัศน์เกี่ยวกับอาชญากรรม การข่มขืน ปล้น ฆ่า หรือแม้กระทั่งการก่อการร้ายก็มีให้เห็นไม่เว้นแต่ละวัน แสดงให้เห็นถึงความเสื่อมถอยของศีลธรรมประจำใจในตัวคนได้อย่างชัดเจน เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะการพัฒนาประเทศในปัจจุบันได้มุ่งเน้นแต่การพัฒนาความรู้ของคนให้ก้าวทันโลกและให้ความสำคัญกับตัวเลขอัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจจนละเลยต่อการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมทำให้เกิดช่องว่างระหว่างความรู้ความสามารถของคนกับระดับของคุณธรรมประจำใจ ส่งผลให้การเหยี่ยวยาวิกฤตการณ์ทางสังคมเป็นไปได้ยากขึ้นและเกิดการชะงักงันในการพัฒนาประเทศ

ด้วยเหตุนี้ ประเด็นเร่งด่วนที่สังคมควรหันมาให้ความสนใจก็คือ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งในปัจจุบัน ประเด็นดังกล่าวได้กลายเป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่กำหนดไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาตินับตั้งแต่ฉบับที่ 7 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2551: ออนไลน์) เนื่องจากรัฐบาลได้ตระหนักแล้วว่า การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์นั้น ถือเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าและยั่งยืนที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับการลงทุนประเภทอื่นๆ ทั้งนี้เพราะความก้าวหน้าของประเทศขึ้นอยู่กับศักยภาพของประชาชน หากประเทศมีทรัพยากรบุคคลที่มีความสามารถสูง มีคุณธรรม มีจริยธรรม ย่อมสามารถสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน นำพาประเทศไปสู่ความสำเร็จได้ตามเป้าหมายที่ต้องการอย่างยั่งยืน และการจะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้ได้ผลดีนั้น สิ่งสำคัญคือจะต้องปลูกฝังความรู้ความสามารถในด้านต่างๆไปพร้อมกับคุณธรรม

สื่อมวลชนถือว่าเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของคน เพราะอิทธิพลของสื่อมวลชนนั้นมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็น ค่านิยม ทศนคติ ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ของผู้รับสารซึ่งรวมถึงเยาวชนด้วย จากกระแสความเจริญของโลกและรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้มากขึ้น ทำให้พวกเขามีโอกาสได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ อย่างเปิดกว้างและไร้ขีดจำกัด การถ่ายทอดและการซึมซับข้อมูลของสื่อเป็นไปอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ สื่อมวลชนจึงยิ่งทวีความสำคัญในฐานะสถาบันทางสังคมที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดค่านิยมและเจตคติต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนมากขึ้น (คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก, 2535:1) ส่งผลให้เกิดข้อเรียกร้องและความคาดหวังจากสังคมให้สื่อมวลชนมีจิตสำนึกและตระหนักในความรับผิดชอบต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยมีบทบาทดังต่อไปนี้ (คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก, 2535:2)

- 1) สื่อมวลชนควรทำหน้าที่เป็นเครื่องมือให้การศึกษาแก่เด็กในการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและให้บริการสาธารณประโยชน์เพื่อการศึกษาต่อเนื่องตลอดชีวิต
- 2) สื่อมวลชนควรเสนอแนวทางใหม่ๆ เพื่อให้เด็กเกิดการใฝ่รู้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมอันพึงประสงค์ตลอดจนถ่ายทอดวัฒนธรรมอันดีงามให้แก่เด็ก
- 3) สื่อมวลชนควรเสนอเนื้อหาสาระในรูปแบบที่จะส่งเสริมให้เด็กได้รับการพัฒนาด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม ควบคู่ไปกับการบันเทิงเพเลิดเพลินรวมทั้งช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีสุนทรียภาพ มีความตระหนักในคุณค่าของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมของชาติ

จากผลการศึกษาของงานวิจัยหลายๆ ชิ้น ทำให้อาจกล่าวได้ว่า สื่อมวลชนจัดเป็นสถาบันที่สำคัญสถาบันหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมที่พึงงามให้แก่ทรัพยากรบุคคลของสังคมไทย เช่น งานวิจัยของ นฤบดี วรธนาคม (2541) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลทางสังคมของภาพยนตร์จีนชุดทางโทรทัศน์เรื่อง “เปาบุ้นจิ้น” ต่อผู้ชมในกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้ชมมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม โดยที่ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ผู้ชมเรียนรู้มากที่สุดคือ ความกตัญญู กตเวที นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ชมมองเปาบุ้นจิ้นในฐานะตัวแบบในการดำเนินชีวิตอีกด้วย เช่นเดียวกับ งานวิจัยของ Kant Udompim (1997) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลกระทบของรายการประเภทสาระบันเทิงที่ส่งเสริมการยอมรับแนวคิดเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นชุดทางโทรทัศน์เรื่อง “โอชิน” ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้เรียนรู้



ค่านิยมส่งเสริมสังคมหลักๆ 4 ด้าน อันได้แก่การเอาใจเขามาใส่ใจเรา การแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่เหมาะสม การอุทิศตนเพื่อสังคม และการมีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ผู้ชมชาวไทยมีการมองโอซินซึ่งเป็นตัวละครหลักในฐานะตัวแบบในการดำรงชีวิต

เช่นเดียวกับการศึกษาบทบาทด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมที่ดั่งามแก่ผู้ชมของสื่อมวลชนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา (2544) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชมและพบว่า ผู้ชมมีการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวในระดับสูง โดยค่านิยมที่ผู้ชมเรียนรู้มากที่สุด คือ ความมีไหวพริบปฏิภาณ

ด้วยเหตุนี้ รายการภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งเป็นสื่อมวลชนอีกรูปแบบหนึ่งจึงเป็นสื่อที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาจิตใจของบุคคลตามความมุ่งหวังของคณะกรรมการการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็กรวมทั้งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 ได้เช่นกัน เพราะสื่อดังกล่าวเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากเนื่องจากเป็นสื่อที่ได้รับค่านิยมจากผู้ชมที่เป็นเด็กมากที่สุด (สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525 อ้างถึงใน พรชัย เสงวเดช, 2532; เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532; วไลรัตน์ พูนวสิน, 2535; อรพินท์ ศักดิ์เยี่ยม, 2537)

สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์น่าจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาจิตใจของเด็กและเยาวชนได้มากที่สุด เนื่องจากรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศไทยส่วนมากเป็นรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งดูได้จากจำนวนรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์ในปี พ.ศ. 2531 ทั้งหมด 13 เรื่องนั้น ปรากฏว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นถึง 10 เรื่อง (พรชัย เสงวเดช, 2532) เช่นเดียวกับปี พ.ศ. 2535 ที่เป็นรายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นถึง 20 เรื่องจากจำนวนรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทั้งหมด 24 เรื่อง (วไลรัตน์ พูนวสิน, 2535) และในปี พ.ศ. 2541 มีรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศทั้งหมด 32 เรื่อง เป็น ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่นถึง 18 เรื่อง (มัทนียา สุวรรณวงศ์, 2542) จึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นสื่อมวลชนที่ได้รับความนิยมและมีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนไทยมาอย่างต่อเนื่องทุกยุคทุกสมัย

ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์นั้น นอกจากจะเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมแล้วยังทำหน้าที่เป็นสื่อบอกเล่าความเป็นไปของสังคมและนำเสนอเรื่องราวเนื้อหาสาระด้านความบันเทิงที่สอดแทรกด้วยคุณธรรม จริยธรรม ความคิด เกิดความรู้ รวมถึงแสดงวิถีชีวิตและวัฒนธรรม ตลอดจนค่านิยมที่พึงงามของสังคมได้เป็นอย่างดี สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพควรมีลักษณะสำคัญ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) ดังนี้

- 1) ส่งเสริมการค้นคว้า และความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์
- 2) การหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ วิทยุญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้
- 3) เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะไม่ลึกลับมืดมน หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อ ความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง
- 4) มีเนื้อหาจริงใจซึ่งคุณธรรม การนำเสนอในลักษณะนี้ ไม่ควรจะใช้วิธีการสอนโดยตรง เพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวเอกหรือตัวร้าย
- 5) ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน
- 6) นำเสนอเรื่องที่เป็นจริง มิใช่เรื่องชวนฝัน

การนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนนั้น สามารถสอดแทรกแง่คิดด้านศีลธรรมไว้ด้วย โดยไม่ให้เด็กรู้ตัวว่ากำลังถูกสอน (การประชุมปฏิบัติการและนิทรรศการเรื่องการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, 2523 อ้างถึงใน สุพรรณ ตั้งทวีวัฒนา, 2544) ด้วยการกระตุ้นหรือทำให้เกิดพฤติกรรมหรือค่านิยมต่าง ๆ นั่นก็คือ หากเด็กคนใดได้รับความพึงพอใจหรือได้รับการยอมรับจากสังคมในการกระทำบทบาทใดๆของตนที่เลียนแบบมาจากตัวละครที่เห็นในภาพยนตร์การ์ตูน ก็อาจส่งผลให้เด็กคนนั้นประพฤติปฏิบัติตนเช่นนั้นหรือยึดถือค่านิยมนั้นต่อไปเรื่อยๆเพราะรู้สึกว่าคุณค่าจากการได้กระทำพฤติกรรมดังกล่าว ซึ่งเท่ากับเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์และเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมผ่านทางตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนนั่นเอง ในขณะเดียวกัน เด็กก็จะได้เรียนรู้ถึงผลลัพธ์ของการกระทำพฤติกรรมหรือยึดถือค่านิยมที่สังคมไม่ยอมรับและเรียนรู้ว่าหากมีพฤติกรรมหรือค่านิยมที่สังคมไม่ต้องการแล้วก็จะได้รับผลลัพธ์ทางลบดังที่เห็นจากการ์ตูนเรื่อง



ดังกล่าว (ดวงรัตน์ กมลโบล,2535) โดยที่การปฏิบัติพฤติกรรมและค่านิยมดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ ส่วนหนึ่งก็ต้องอาศัยความชื่นชอบของผู้ชมที่มีต่อตัวละคร เพราะโดยปกติแล้วการเลียนแบบของเด็กและเยาวชนมักจะเป็นการเลียนแบบท่าทาง พฤติกรรมหรือการแต่งกายตามตัวละครที่ตนเองมีความชื่นชอบ (มนต์ชัย นินนาทนนท์,2526)

ด้วยเหตุนี้ เราจึงอาจกล่าวได้ว่าผลของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีต่อเด็กและเยาวชนนั้นเป็นผลในกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมด้วยการปลูกฝังค่านิยมที่พึงปรารถนาพร้อมทั้งนำเสนอพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของสังคมแก่เด็กและเยาวชน ในขณะเดียวกันก็ใช้ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านั้นเป็นแม่แบบในการแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมและค่านิยมใดที่สังคมไม่พึงประสงค์โดยอาศัยความชื่นชอบหรือความผูกพันทางจิตใจของเด็กที่มีต่อตัวละครเหล่านั้นเป็นสะพานเชื่อมโยงตัวละครที่เป็นแม่แบบและการเรียนรู้ของเด็กเข้าด้วยกัน ซึ่งถ้าเด็กมีโอกาสได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาดี เขาก็มีแนวโน้มที่จะมีประพฤติดีไปด้วย เพราะเด็กและเยาวชนจะรับการถ่ายทอดพฤติกรรมที่ดีผ่านการชมภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านั้น

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

มาสค์ไรเดอร์ (Masked Rider) หรือ คาเมนไรเดอร์ (Kamen Rider) เป็นชื่อของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นแนวยอดมนุษย์ซึ่งสร้างสรรค์จากความคิดของนักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่น นามว่า โชทาโร่ อิชิโนะโมริ ที่ได้รับความนิยมและมีการสร้างอย่างต่อเนื่องมากที่สุดชุดหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มักนิยมเรียกกันว่า “ไอ้มดแดง” ตามชื่อ “ไอ้มดแดงอาละวาด” ซึ่งเป็นชื่อเมื่อออกอากาศครั้งแรกในประเทศไทยทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 โดยแพร่ภาพในระบบขาวดำ

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์นั้น ได้มีการสร้างติดต่อกันเรื่อยมา นับตั้งแต่ ค.ศ. 1971 จนถึงปัจจุบันและสามารถแบ่งช่วงเวลาของการผลิตได้เป็นสองยุคคือ "ยุคโชวะ" หรือ "ยุคอิชิโนะโมริ" เนื่องจากภาพยนตร์ทุกเรื่องในยุคนี้สร้างขึ้นในสมัยศักราชโชวะของญี่ปุ่น และ โชทาโร่ อิชิโนะโมริ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งมีทั้งหมด 9 เรื่องได้แก่

- 1) มาสค์ไรเดอร์ (ค.ศ. 1971)
- 2) มาสค์ไรเดอร์ วีทรี (V3)(ค.ศ. 1973)
- 3) มาสค์ไรเดอร์ เอ็กซ์ (ค.ศ. 1974)
- 4) มาสค์ไรเดอร์อาเมซอน (ค.ศ. 1974)
- 5) มาสค์ไรเดอร์สตรองเกอร์ (ค.ศ. 1975)
- 6) สกายไรเดอร์ (ค.ศ. 1979)
- 7) มาสค์ไรเดอร์ซูเปอร์วัน (ค.ศ. 1980)
- 8) มาสค์ไรเดอร์ แบล็ค (ค.ศ. 1987)
- 9) มาสค์ไรเดอร์ แบล็ค อาร์เอ็กซ์ (ค.ศ. 1988)

นอกจากนั้น ก็ยังมีการปรากฏตัวของมาสค์ไรเดอร์ในยุคโชวะอีก 4 คนบนสื่ออื่นที่นอกเหนือจากการเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ อันได้แก่

- 10) มาสค์ไรเดอร์ซีครอส (ค.ศ. 1984) ในรูปแบบตอนพิเศษทางโทรทัศน์
- 11) ซิน มาสค์ไรเดอร์ (ค.ศ. 1992) ในรูปแบบตอนพิเศษทางวิดีโอเทป
- 12) มาสค์ไรเดอร์ ZO (ค.ศ. 1993) ในรูปแบบตอนพิเศษในโรงภาพยนตร์
- 13) มาสค์ไรเดอร์ J (ค.ศ. 1994) ในรูปแบบตอนพิเศษในโรงภาพยนตร์



ในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในยุคโชวะนั้น ทุกเรื่องล้วนมีลักษณะร่วมกันประการหนึ่งที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นมนุษย์ดัดแปลงให้มีสภาพร่างกายผิดไปจากมนุษย์ธรรมดาและใช้พลังพิเศษเหล่านั้นในการต่อสู้กับเหล่าปีศาจร้ายที่หมายจะยึดครองโลก นอกจากนั้นภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในยุคโชวะนี้ยังมีเอกลักษณ์อยู่อีกประการหนึ่ง ซึ่งก็คือ ทุกเรื่องจะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกันทั้งหมด ดังจะเห็นได้จากในบางเรื่องซึ่งมีมาสค์ไรเดอร์รุ่นที่ออกมาให้ความช่วยเหลือมาสค์ไรเดอร์รุ่นน้องที่กำลังตกที่นั่งลำบากนั่นเอง (วิกิพีเดีย, 2552: ออนไลน์)

หลังจากการจบชุดของ มาสค์ไรเดอร์ แบล็ค อาร์เอ็กซ์ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ก็ได้ก้าวเข้าสู่อีกยุคหนึ่งซึ่งอยู่ในช่วงเวลาที่ประเทศญี่ปุ่นได้เปลี่ยนการนับศักราชใหม่เป็นศักราช “เฮย์เซย์” และเป็นยุคที่ไซทาโร่ อิชิโนะโมริได้ถึงแก่กรรมแล้ว โดยภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ในยุคนี้ได้เริ่มทำการสร้างตั้งแต่ ค.ศ. 2000 และได้สร้างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันรวมทั้งหมด 12 เรื่อง (วิกิพีเดีย, 2553: ออนไลน์) ได้แก่

- 1) มาสค์ไรเดอร์คูกะ (ค.ศ. 2000)
- 2) มาสค์ไรเดอร์อากิโตะ (ค.ศ. 2001)
- 3) มาสค์ไรเดอร์ริวคิ (ค.ศ. 2002)
- 4) มาสค์ไรเดอร์ไฟส์ (ค.ศ. 2003)
- 5) มาสค์ไรเดอร์เบลด (ค.ศ. 2004)
- 6) มาสค์ไรเดอร์ฮิบิกิ (ค.ศ. 2005)
- 7) มาสค์ไรเดอร์คาบุโตะ (ค.ศ. 2006)
- 8) มาสค์ไรเดอร์เดนโอ (ค.ศ. 2007)
- 9) มาสค์ไรเดอร์คิบะ (ค.ศ. 2008)
- 10) มาสค์ไรเดอร์ดีเคด (ค.ศ. 2009)
- 11) มาสค์ไรเดอร์ดับเบิล (ค.ศ. 2009)

## 12) มาสค์ไรเดอร์โอซ (ค.ศ. 2010)

ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในยุคโชวะนั้น ในตอนแรกทางผู้สร้างได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้เฉพาะเด็กญี่ปุ่นเท่านั้น โดยพยายามมุ่งเน้นที่จะสอนเด็กถึงค่านิยมบางประการ เช่น การช่วยเหลือผู้อื่น การมีความวิริยะอุตสาหะที่จะฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ไปให้ได้ด้วยตนเอง ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาในเรื่องที่เหล่ามาสค์ไรเดอร์จะต้องเผชิญหน้ากับบรรดาปิศาจขององค์กรชั่วร้ายที่หมายยึดครองโลกซึ่งมีอาวุธและพลังที่เหนือกว่า แต่เมื่อเหล่ามาสค์ไรเดอร์พาแพ้วพวกเขาก็มิได้ท้อถอย หากแต่กลับไปฝึกฝนตนเองด้วยความยากลำบากจนกระทั่งได้ทำไม้ตายใหม่มาใช้กำจัดศัตรูได้ในที่สุด ซึ่งเนื้อหาต่างๆ เหล่านี้ก็ยังคงไม่ได้หายไป แม้กาลเวลาจะผ่านมานั้นนานจนถึงช่วงเวลาของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้วก็ตาม ดังจะเห็นตัวอย่างได้จากลักษณะนิสัยของตัวละครเอกในเรื่องที่ต่างก็มีความมุ่งมั่นที่จะรักษาความสงบสุขของมวลมนุษยชาติไว้ อาทิ โนงามิ เรียวทาโร่ ชายหนุ่มผู้แปลงร่างเป็น มาสค์ไรเดอร์เดน-โอ ที่แม้จะอ่อนแอแต่ก็ไม่ยอมใช้ความอ่อนแอนั้นเป็นข้ออ้างในการที่จะไม่ต้องทำอะไร เป็นต้น

นอกจากนี้ ในด้านเนื้อหาของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น ทางผู้ผลิตยังได้ทำการปรับเปลี่ยนให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่นอกจากกลุ่มเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายดั้งเดิมมากขึ้นอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากการคัดเลือกนักแสดงของมาสค์ไรเดอร์ในปัจจุบันที่มักจะมีดาราวัยรุ่นที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นมาร่วมแสดงในบทบาทสำคัญอยู่เสมอๆ หรือแม้กระทั่งเพลงประกอบที่ทางผู้ผลิตมีการดัดแปลงวัยรุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นมาร่วมขับร้อง อาทิ เพลง "Climax Jump" ของมาสค์ไรเดอร์เด็นโออันเป็นผลงานการขับร้องของวง AAA (Attack All Around) ซึ่งเป็นวงดนตรีวัยรุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น (Positioning Magazine, 2552: ออนไลน์)

ไม่เพียงแต่การคัดเลือกนักแสดงหรือการประพันธ์เพลงประกอบเท่านั้นที่มีการเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่น หากแต่ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ก็ยังมีการปรับเปลี่ยนให้เกิดความหลากหลายในการนำเสนอมากยิ่งขึ้น จากเดิมที่พระเอกจะต้องเป็นมนุษย์ดัดแปลงออกมาต่อสู้กับเหล่าร้ายแต่เพียงอย่างเดียวจนเป็นรูปแบบตายตัวก็ถูกปรับเปลี่ยนให้สามารถมีแนวทางการดำเนินเรื่องได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น การเดินทางข้ามกาลเวลาด้วยรถไฟ "เด็นไลเนอร์" ในมาสค์ไรเดอร์เดน-โอ หรือ การเคลื่อนไหวด้วย



ความเร็วสูงกว่าลูกกระสุนปืนที่เรียกว่า การ “คล็อกอัพ (Clock Up)” ในมาสค์ไรเดอร์คาบูโตะ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เองที่ได้สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดดังกล่าวที่มีการเติบโตขึ้นไปตามกลุ่มเป้าหมายโดยไม่ยึดติดกับการนำเสนอในรูปแบบเดิมๆ ได้เป็นอย่างดี

ด้านกระแสความนิยมของภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น อาจกล่าวได้ว่า นอกจากจะเป็นที่นิยมของเด็กญี่ปุ่นแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ยังเป็นที่นิยมในไทยและในประเทศต่างๆ ทั่วโลกอีกด้วย ปัจจุบัน มาสค์ไรเดอร์ ถือเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับต้นๆ สำหรับเด็กผู้ชายวัย 4-12 ปี แม้ว่าจะมีตัวละครใหม่ๆ จำนวนมากเข้ามาในตลาดภาพยนตร์ยอดนิยมไม่ว่าจะมาจากจีนหรือเกาหลีก็ตาม แต่ในแง่ของผู้บริโภคแล้วก็ยังคงให้การยอมรับในตัวของตัวเองละครยอดนิยมที่มาจากญี่ปุ่นซึ่งยังคงมีแนวโน้มทางการตลาดที่ขยายตัวอย่างต่อเนื่อง เมื่อเทียบกับความต้องการทางด้านสินค้าที่สะท้อนมาจากผู้บริโภค (Newswit, 2552: ออนไลน์) นอกจากนี้ เมื่อ พ.ศ. 2548 ประเทศไทยยังเป็นประเทศแรกในโลกที่ทางผู้ผลิตภาพยนตร์มาสค์ไรเดอร์ได้นำการแสดงบนเวทีมาจัดแสดงนอกประเทศญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกอีกด้วย (Positioning Magazine, 2548: ออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม จากการที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสดูคุยกับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ชื่นชอบภาพยนตร์มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในเบื้องต้นนั้น ทำให้ได้ทราบว่า ด้วยความเป็นมาอันยาวนานกว่า 30 ปีของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดนี้ จึงไม่ได้มีแต่กลุ่มเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักเท่านั้นที่ให้ความสนใจติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์เรื่องใหม่ๆ หากแต่ยังมีกลุ่มผู้ใหญ่วัยทำงานซึ่งเคยสัมผัสกับความประทับใจจากมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าในวัยเด็กและยังคงติดตามชม รวมทั้งแสวงหาข่าวสารต่างๆ เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์มาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจากการแพร่หลายของสื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ต ทำให้กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบในมาสค์ไรเดอร์ชาวไทยเหล่านั้นสามารถติดตามข่าวสารเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้อย่างสะดวกรวดเร็วในเวลาที่ไม่เลื้ยกับประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นผู้ผลิต โดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น นอกจากจะเป็นช่องทางสำหรับการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว สื่อใหม่นี้ดังกล่าวยังทำหน้าที่เอื้อให้เกิดการรวมตัวของกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ทั้งยุคเก่าและยุคใหม่ในรูปแบบของ “แฟนคลับ” อีกด้วย

“แฟนคลับ” เกิดจากการรวมกลุ่มของผู้รับสารมีความสนใจในสิ่งๆหนึ่งเหมือนกันหรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นกลุ่มผู้รับสารที่มีวัฒนธรรมแห่งรสนิยมเหมือนกัน กลุ่มคนเหล่านี้เกิดจากการมีความนิยมชมชอบในสิ่งที่เหมือนกันจนเกิดเป็นรสนิยม อันนำไปสู่การติดตามอย่างสม่ำเสมอจนอยู่ในระดับที่เรียกได้ว่า “หลงใหล”

จากความนิยมชมชอบจนอยู่ในระดับที่เรียกว่า “หลงใหล” ดังกล่าว ทำให้นิยามของคำว่า “แฟนคลับ” มักถูกมองในแง่ลบจากสังคมมาตลอด กล่าวคือ แฟนคลับเป็นกลุ่มที่ถูกมองว่าอยู่ “นอกข่ายของความรัก” และสังคมได้ผลักดันให้พวกเขาเป็นกลุ่มคนที่อยู่ “ในข่ายของความหลง” “ความคลั่งไคล้” “ความเพ้อฝัน” (พีรภา สุวรรณโชติ , 2551) โดยเฉพาะกับกลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ทั้งยุคเก่าและยุคใหม่ซึ่งมักจะถูกมองจากสังคมภายนอกว่า เป็นพวกไม่รู้จักโต มีความคิดเหมือนกับเด็ก เนื่องจากทัศนคติที่มีมาแต่เดิมว่า ภาพยนตร์การ์ตูนมีไว้สำหรับเด็กเท่านั้น ทำให้กลุ่มผู้ชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นประเภทต่างๆรวมทั้งมาสค์ไรเดอร์มักจะถูกตั้งคำถามจากบุคคลภายนอกอยู่เสมอว่า อะไรเป็นเหตุจูงใจให้พวกเขายังคงติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดนี้มาตลอดทั้งๆที่เนื้อหาของมาสค์ไรเดอร์ไม่น่าจะเหมาะสมกับวัยของผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่เพราะเต็มไปด้วยยอกินหารที่ไม่มีทางเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง

นอกจากนั้น ลักษณะดังกล่าวยังดูเหมือนจะขัดกับลักษณะสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) ในประการที่ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้ รวมทั้งควรนำเสนอเรื่องที่เป็นจริง มิใช่เรื่องชวนฝันอีกด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เอง ที่ได้กลายเป็นแรงสนับสนุนให้สังคมมองความชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ทั้งยุคเก่าและยุคใหม่ของบรรดาแฟนคลับกลายเป็นแค่เพียงความชื่นชอบบนความเพ้อฝันที่ไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์อันใดต่อการดำเนินชีวิตเท่านั้น มุมมองเหล่านี้อาจเป็นเพียงสมมติฐานที่สังคมตั้งขึ้นและเป็นเรื่องยากที่สังคมจะมองพวกเขาด้วยความเข้าใจ

ทั้งนี้ สาเหตุหนึ่งที่สังคมไม่เข้าใจพวกเขานั้น อาจมาจากการที่ “เราไม่ใช่พวกเขา” ดังนั้น การวิพากษ์วิจารณ์กลุ่มแฟนคลับโดยไม่พยายามทำความเข้าใจและเรียนรู้พวกเขาก็คงเป็นการวิจารณ์เพียงแง่ลบเดียวที่ดูจะไม่ถูกต้องนัก (สุปริดา ช่อลำไย, 2549) และเป็นแค่การแสดงทัศนะ



จากบุคคลภายนอกกลุ่มโดยที่ไม่มีความเข้าใจถึงแก่นอันแท้จริงของกลุ่มเลย ซึ่งทัศนะต่างๆ เหล่านี้เองที่เป็นแรงกระตุ้นให้กลุ่มแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องต่างๆ รวมทั้งมาสค์ไรเดอร์พยายามออกมาอธิบายเหตุผลของตนโดยอาศัยช่องทางของสื่อใหม่ที่เอื้อให้มีการเปิดเสรีทางความคิดเห็นอย่างอินเทอร์เน็ต ดังเช่นตัวอย่างของหลายๆ ความคิดเห็นที่ปรากฏอยู่บนกระดานสนทนาออนไลน์อย่าง [www.dnopista.com](http://www.dnopista.com) ซึ่งกล่าวว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่อย่างมาสค์ไรเดอร์หรือขบวนการ 5 สีนั่นให้ประโยชน์แก่พวกเขามากกว่าที่คนนอกคิด โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการปลูกฝังเรื่องคุณธรรม ความกล้าหาญและความเสียสละ

“... สิ่งหนึ่งที่ผมอยากบอกกะพวกเขาว่าทำไมผมถึงดู การ์ตูนพวกนี้มีแง่คิดอะไรหลายๆ อย่างเหมือนนอกเหนือจากฉาก เตะ ต่อย และปล่อยท่าไม้ตาย ในการ์ตูนมักสอนให้ทุกคนมีความเป็นนักสู้ในตัวเอง ไม่ยอมแพ้ และเสียสละต่อส่วนรวม ลองคิดดูดีถ้าในโลกแห่งความเป็นจริงจะมีใครยอมมาต่อสู้กับสัตว์ประหลาดโดยไม่ได้หวังผลตอบแทน สู้แบบว่าไม่รู้มันจะหมดเมื่อไร”

“ผู้ใหญ่หลายๆ ท่านอาจมองว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องที่ไร้ค่าไร้สาระมากแต่ หากมองกันให้ลึกแล้ว การ์ตูนหรือหนังสือซูเปอร์ฮีโร่เหล่านั้นมันคืองานศิลปะแขนงหนึ่งนะครับ และเป็นงานศิลปะที่ทรงอิทธิพลอย่างมากเสียด้วย แถมยังมีลักษณะพิเศษที่ไม่เคยเสื่อมคลายอยู่อย่างหนึ่ง

...นั่นก็คือ สอนให้เด็กทุกคนรักคุณธรรม มีความสามัคคี มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม และอีกมากมายที่ยกมาพูดไม่หมด และที่สำคัญก็คือคำสอนเหล่านี้ฝังลึกอยู่ในจิตใจของเด็กทุกคนอย่างเหนียวแน่นและไม่เคยหายไปไหน”

จากคำกล่าวของกลุ่มแฟนคลับที่ได้ยกมาข้างต้นนั้น เมื่อนำไปพิจารณาเปรียบเทียบกับลักษณะสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) อีกครั้งแล้ว ผู้วิจัยกลับพบว่า กลุ่มแฟนคลับสามารถมองเห็นลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ซึ่งมีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลางและดำเนินเรื่องในลักษณะชวนฝันมากกว่าเรื่องจริงอย่างน้อยถึง 3 ประการด้วยกัน ซึ่งได้แก่ การมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ของตัวเอกซึ่งมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่างๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง การมีเนื้อหาอ้างว้างซึ่งคุณธรรม ด้วยการแทรกไว้ในพฤติกรรม

ของตัวละครต่างๆทั้งตัวเอกและตัวร้าย รวมทั้งส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน

การมองเห็นลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพดังกล่าวของกลุ่มแฟนคลับมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่นี้ ได้ทำให้ผู้วิจัยเกิดมุมมองเกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพในข้างต้นว่า แท้ที่จริงแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนทุกเรื่องอาจไม่จำเป็นต้องมีลักษณะครบถ้วนทั้ง 6 ประการ สำหรับการจะได้ชื่อว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพ ทั้งนี้เพราะในความเป็นจริงแล้ว คงไม่มีภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องใดที่สามารถมีลักษณะตามนิยามดังกล่าวได้ทั้งหมดในเรื่องเดียว เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเรื่องของการถ่ายทอดจินตนาการของผู้ผลิตไปสู่ผู้ชมเพื่อสร้างความบันเทิงเรณรมย์ จึงเป็นเรื่องยากที่ผู้ผลิตจะแยกการสร้างสรรคเนื้อหาให้มีความน่าตื่นตาตื่นใจด้วยสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้บนโลกแห่งความจริงจากการถ่ายทอดข้อคิด คติสอนใจต่างๆจากเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนไปสู่ผู้ชม ทั้งนี้ เพราะความน่าตื่นตาตื่นใจจากอภินิหารต่างๆภายในเรื่องจะเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวมากขึ้นและมีผลทำให้การถ่ายทอดข้อคิด คติสอนใจต่างๆเป็นไปได้ง่ายกว่าการที่เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนนั้นๆไม่มีจุดดึงดูดใดๆเลย ซึ่งความคิดข้างต้นของผู้วิจัยนั้น ได้สอดคล้องกับบทความ The Transformation of Distance Learning to Distributed Learning (อ้างถึงใน Kjos, 2004 :1) ซึ่งสรุปไว้ว่า Videogames ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ซึ่งสร้างจากจินตนาการของเด็กๆ เป็นการสร้างภาพที่จะเอื้อให้เกิดการนำความน่าตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น อันจะนำไปสู่การรักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า คงเป็นการดีกว่า หากเราจะตัดสินคุณภาพของภาพยนตร์การ์ตูนสักเรื่องหนึ่งด้วยการเน้นพิจารณา “สาระ” จากเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้ถ่ายทอดไปยังผู้ชมมากกว่าการตัดสินจากรูปแบบการนำเสนอซึ่งเป็น “ความบันเทิง” ที่ผู้ผลิตมีอิสระในการคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับ “สาระ” จากเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

ทว่าในปัจจุบัน เหตุผลที่กลุ่มแฟนคลับเหล่านั้นพยายามจะอธิบายต่อสังคมกลับกลายเป็นสิ่งที่ฟังไม่ขึ้นเมื่อนานาวิจัยต่างๆพากันกล่าวถึงผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีต่อพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในเด็กและเยาวชนทั้งด้านความรุนแรงก้าวร้าวตลอดจนพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ซึ่งมีเนื้อหา





หลักเป็นการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรมต้องพลอยตกเป็นจำเลยของสังคมในฐานะของสื่อที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนโดยอาจจะเลยหรือมองข้ามส่วนที่ดีของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดดังกล่าวไป ทำให้ “ความรัก” ของกลุ่มแฟนคลับเหล่านี้กลายเป็นความสุขท่ามกลางแรงกระทบต่างๆ ในสังคม หลายคนพยายามหาเหตุผลเพื่ออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นกับกลุ่มแฟนคลับและสิ่งที่พบก็คือ การมองว่าสิ่งที่พวกเขาทำเป็นความรักที่ดูไร้แก่นสารหรืออาจเป็น “ความเพ้อฝัน” ในสายตาของใครหลายคน

จริงๆ แล้วภาพยนตร์การ์ตูนหาใช่สิ่งไร้สาระอย่างที่ใครหลายคนเข้าใจไม่ อย่างน้อยๆ ภาพยนตร์การ์ตูนก็เป็นสื่อที่สามารถคลายความตึงเครียดของคนเราได้แม้จะเป็นเพียงช่วงเวลาหนึ่งก็ตาม และเหนือสิ่งอื่นใด ภาพยนตร์การ์ตูนยังทำหน้าที่เป็นสื่อบอกเล่าความเป็นไปรวมถึงแสดงให้เห็นถึงภาพแห่งวัฒนธรรมและวิถีชีวิต สะท้อนความคิด มุมมอง หรือเหตุการณ์ของบุคคลกลุ่มหนึ่งๆ ผู้ชมด้วยภาษาอันเป็นสากลและไม่จำกัดชาติพันธุ์ นอกจากนี้ ค่านิยม ศีลธรรมและความดีงาม ยังได้ถูกสอดแทรกผ่านทางตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนต่างๆ อันเป็นเสมือนเครื่องชี้นำผู้ชมให้ทำแต่สิ่งที่ดีงามในฐานะที่เป็น Role Model คือ ขวัญใจหรือวีรบุรุษของตน ซึ่งไม่ใช่ผู้นำทางการเมืองหรือสังคม แต่เป็นดารา นักร้อง นักกีฬา (ธีรยุทธ บุญมี, 2545) ดังเช่นความคิดเห็นของ ดร.จิตรา ดุษฎีเมธา ประธานโครงการศูนย์ให้คำปรึกษาและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการที่เด็กคนหนึ่งมีอิโรในใจว่า

“เป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะอิโรก็คือต้นแบบของเด็ก ทำให้เด็กมีขวัญใจ มีกำลังใจ อันจะส่งผลต่ออิทธิพลในการใช้ชีวิต เด็กคนหนึ่งย่อมมีอิโรไม่เหมือนกัน มันก็เหมือนกับความประทับใจที่ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน พ่อแม่มีส่วนอย่างยิ่งที่จะช่วยเลือกสรรเรื่องราวดีๆ โดยเฉพาะสื่อต่างๆ ควรเน้นภาพที่เคลื่อนไหว มีภาพประกอบ เด็กจะถูกกระตุ้นและทำให้อินไปกับเรื่องราวของอิโรที่อยู่ในสื่อเหล่านั้นๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นสื่อการ์ตูนในโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ พ่อแม่จึงต้องเลือกและให้ออกาสเด็กๆ ได้สัมผัสกับอิโร ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นเพียงแค่อ่านเพียงอย่างเดียว ตัวพ่อแม่ ครูเองก็เป็นอิโรของเด็กๆ ได้ โดยทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดี ซึ่งต้องแสดงออกมาทางพฤติกรรม ไม่ใช่แสดงออกเพียงแค่ว่าพูด แต่ต้องเน้นออกมาทางการแสดง หรือพฤติกรรมเพื่อให้เด็กๆ ชื่นชมและอยากเอาเป็นแบบอย่าง” (หนังสือพิมพ์ข่าวสด วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2552 ปีที่ 18 ฉบับที่ 6704)

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

วันที่ 10 ก.ค. 2555  
เลขทะเบียน 248340  
เลขเรียกหนังสือ.....

เช่นเดียวกับ ดร.ฉัฐวิณ สิริธีรอรอด อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว) ซึ่งกล่าวว่า

“การมีฮีโร่ถือเป็นแนวคิดทางจิตวิทยาที่เชื่อว่าคนเราจะทำสิ่งที่ดังามจำเป็นต้องมีฮีโร่ที่ดีงามเป็นต้นแบบ ซึ่งจะนำพาไปถึงความคิด พฤติกรรม เหมือนอย่างเช่นเด็กคนหนึ่งชอบสไปเดอร์แมน ชอบซูเปอร์แมน ไม่ได้เพียงแค่ชอบที่สไปเดอร์แมนปีนตึกสูงหรือมีชุดที่เทเพียงแค่นั้น แต่เด็กๆ เข้าถึงคำว่าความช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ ผู้เดือดร้อน พ่อแม่มีส่วนสำคัญมากที่จะให้โอกาสเด็กๆ ได้เข้าถึงและรู้จักกับฮีโร่ หากแต่ต้องไม่让他หลงผิด เช่น ไม่ใช่อยากกระโดดตึก หรือปีนป่ายในที่สูงเหมือนสไปเดอร์แมนหรือซูเปอร์แมน แต่ต้องบอกให้เขาเห็นถึงการช่วยเหลือคนอื่นโดยไม่จำเป็นต้องไปปีนป่ายบนที่สูง หากเราไม่ช่วยกันบอก แต่ให้เด็กหลงไปกับพฤติกรรมของฮีโร่ที่เขาชื่นชอบ จะทำให้เด็กๆ ที่ยังขาดเหตุผล ขาดการไตร่ตรอง อยากเอาเป็นเยี่ยงอย่าง หากเด็กๆ ดำเนินรอยตามต้นแบบหรือฮีโร่ในทางที่เป็นไปได้ก็จะเกิดข้อดี แต่หากเลียนแบบพฤติกรรมอยากไต่ที่สูง อยากปีนป่ายตึกก็จะเกิดข้อเสียขึ้นมาหรือเด็กผู้หญิงหลงใหลในเจ้าหญิงผู้มีสิริโฉมงดงาม เด็กก็จะเอาแต่แต่งตัว รักสวยรักงามมากเกินไป พ่อแม่ ครูจึงต้องคอยบอกให้เด็กเข้าใจ และอยู่ในความเป็นจริง ทำให้เด็กเห็นว่าการเป็นเจ้าหญิงหรือเป็นนางฟ้ามันต้องเป็นคนดี ไม่จำเป็นต้องเหาะได้หรือเสกสิ่งนั้นสิ่งนี้ แต่ทำให้เด็กๆ เห็นว่าถึงเด็กๆ จะเสกอะไรไม่ได้แต่เขาก็เป็นนางฟ้า เจ้าหญิงที่ดีได้ หากเขาขยันเรียน เป็นเด็กดี เชื่อฟังคุณพ่อคุณแม่และคุณครู สิ่งเหล่านี้ผู้ใหญ่ต้องช่วยกันบอกเด็กๆ”

“เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายอาจมีฐานคิดเกี่ยวกับฮีโร่ที่แตกต่างกัน แต่เมื่อลองคลี่ฮีโร่ของแต่ละคนออกมา เราจะเห็นว่าฮีโร่ของเด็กๆ ล้วนแต่เป็นบุคคลที่มีศีลธรรม พิทักษ์ความดี จัดความชั่ว รู้จักการเสียสละ ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม หากเราช่วยกันชี้ให้เด็กๆ เห็นแก่นในตัวของฮีโร่ที่อยู่ในจินตนาการของเด็กๆ ฮีโร่ที่เด็กเชื่อมั่นและศรัทธาจะเกิดประโยชน์ต่อตัวของเด็กๆ เองและจะเป็นเชื้อที่ดีให้กับเขาในอนาคต” (หนังสือพิมพ์ข่าวสด วันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2552 ปีที่ 18 ฉบับที่ 6704)

จากเนื้อข่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยคิดว่า การศึกษาวิจัยชิ้นนี้อาจเป็นประโยชน์ในการตอบใจทย์หรือนำเสนอเกี่ยวกับแฟนคลับในแง่ที่ว่า แฟนๆเหล่านั้นมีการใช้ฮีโร่ที่พวกเขาชื่นชอบในการเป็นแรงบันดาลใจหรือแรงขับเคลื่อนให้ทำในสิ่งที่เป็ประโยชน์และมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่บ้างหรือไม่ หรือว่าแท้ที่จริงแล้วสิ่งที่พวกเขาทำก็เป็นเพียงแค่ความคลั่งไคล้ที่หมกมุ่นอยู่กับความเพ้อฝันแบบเด็กๆ อย่างที่พวกผู้ใหญ่และใครๆ คิดกัน



สำหรับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเบื้องต้น ผู้วิจัยพบว่า แม้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าวจะถูก “ตีตรา” จากสังคมบางส่วนให้เป็นสื่อที่ทั้งรุนแรงและไร้สาระอยู่บ้าง แต่ในอีกมุมหนึ่งของสื่อมวลชนก็ยังคงมีการนำเสนอข่าวสารเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในแง่มุมที่ดีออกมาอยู่ไม่น้อยเช่นกัน โดยเฉพาะในประเด็นของความเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กและเยาวชน ดังจะเห็นได้จากคำสัมภาษณ์ของนายวิเชียร หวังวิรวงศ์ ผู้จัดการทั่วไป บริษัท ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) จำกัด ผู้ดูแลลิขสิทธิ์ มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทยซึ่งได้กล่าวเกี่ยวกับลักษณะที่ดีของตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่สามารถเป็นแบบอย่างแก่เด็กและเยาวชนชาวไทยไว้ เช่น

“เราเชื่อมั่นว่า มาสค์ไรเดอร์ อีบิกิ จะกลายเป็นฮีโร่ขวัญใจคนไทย เพราะความโดดเด่นของคาแรกเตอร์ที่เป็นคนธรรมดาที่มีความอดทน อดทน อดทน และใฝ่ฝันจนสามารถพัฒนาฝีมือมาปกป้องโลกได้ ซึ่งถือเป็นแนวคิดในการดำเนินชีวิตที่ดี และยังคงคล้ายคลึงและใกล้เคียงกับชีวิตมนุษย์จริงๆ อีกด้วย ...” (ThaiPR, 2550: ออนไลน์)

“ในส่วนเนื้อหาของเรื่องราวของ ซีรีส์ ‘มาสค์ไรเดอร์ เดนโอ’ เองก็มีแนวคิดสอนเด็กๆ ต้องทำทุกช่วงเวลาให้ดีและคุ้มค่ามากที่สุดเพื่อที่จะได้ไม่ต้องเสียใจเมื่อเกิดการผิดพลาดไป” (Newswit, 2552: ออนไลน์)

“เรียวทาโร่ได้ตัดสินใจใช้ไรเดอร์พาสเพื่อต่อสู้ ในฐานะ ‘มาสค์ไรเดอร์ เดนโอ’ “นิสัยแท้จริงของเรียวทาโร่ นั้น เป็นคนใจดีมีเมตตา ไม่ชอบความอยุติธรรมเป็นที่สุด” (Newswit, 2552: ออนไลน์)

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของข่าวในช่วงต้นนั้น ทำให้ผู้วิจัยได้พบเห็นลักษณะความเป็นแม่แบบในตัวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในด้านการมีค่านิยมส่งเสริมสังคมในเบื้องต้น เช่น การเป็นแบบอย่างในด้านความพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค การมีความเมตตาต่อเพื่อนร่วมโลก ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาว่าบรรดาแฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในด้านใดอีกบ้างนอกเหนือจากการวิเคราะห์ในเบื้องต้น รวมทั้งค่านิยมส่งเสริมสังคมในเรื่องใดที่แฟนคลับมีการเรียนรู้มากและเรียนรู้น้อย

นอกจากการเป็นแรงบันดาลใจและความเป็นแม่แบบแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ก็คือ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างกลุ่มแฟนคลับกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ทั้งนี้ จากคำกล่าวที่ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ถึงความจริงเปรียบเสมือนการสร้างจินตนาการ เป็นความรู้สึกเกี่ยวกับมิตรภาพ การเห็นว่าบุคคลในสื่อเป็นเพื่อน ถึงแม้ว่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจะเป็นไปในลักษณะของการมีส่วนร่วมมากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างแท้จริง แต่ผู้ชมก็มีความรู้สึกว่ารู้จักและเข้าใจตัวแสดงในทิศทางที่สนิทสนม เช่นเดียวกับการรู้จักและเข้าใจเพื่อนของตนจริงๆ และมีความต้องการพบปะนักแสดงในสื่อ แต่เป็นความรู้สึกเพียงฝ่ายเดียวที่ผู้ชมมีให้กับบุคคลที่ปรากฏในสื่อหรือตัวละคร (A.Rubin & Perse, 1987)

การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้น กล่าวโดยสรุปก็คือ เป็นความรู้สึกที่ผู้ชมเกิดความรู้สึกคุ้นเคยกับบุคคลที่ปรากฏในสื่อ ซึ่ง Isotalus (1997) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า ความสัมพันธ์นี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับรูปแบบของสื่อ ตัวฟรีเท็นเตอร์ หรือรายการ หากแต่ขึ้นอยู่กับ การได้ดูบุคคลในสื่ออย่างต่อเนื่อง สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในสื่อนี้จะสามารถสร้างความพอใจ และตอบสนองความต้องการนี้ได้ นั่น ก็ต่อเมื่อผู้ชมมีการติดตามชมอย่างสม่ำเสมอ โดยผู้ชมจะรู้สึกและมีการเรียนรู้ว่าบุคคลในสื่อ นั้นเปรียบเสมือนเพื่อนเก่า ซึ่งคำอธิบายนี้ทำให้เราได้ทราบว่า ความสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร

Rubin & Mchugh (1987) กล่าวว่า การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสื่อ นั้น ยิ่งจำนวนการเปิดรับชมรายการมีมากเท่าไร ก็จะไปสู่การดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันกับบุคคลในสื่อมากตามไปด้วย และจากนั้น ความรู้สึกว่ามีสัมพันธ์ภาพก็เกิดขึ้น จากคำกล่าวนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับกรณีของแฟนคลับชาวไทยกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ จะพบว่า ในปัจจุบัน แฟนชาวไทย มีโอกาสได้พบเห็นตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้บ่อยขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากมีผู้ประกอบการด้านธุรกิจบันเทิงอย่างบริษัท ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) จำกัดได้ทำการซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เข้ามาจัดจำหน่ายในประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง ทุกเรื่องทุกภาค ประกอบกับกลยุทธ์ทางการตลาดเชิงรุก เช่น การจัดกิจกรรม Road Show พบแฟนคลับตามห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลทั่วประเทศอย่างต่อเนื่อง (Positioning Magazine, 2552: ออนไลน์) รวมทั้งการจัดกิจกรรมชิงโชคหาผู้โชคดีเดินทางไปพบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ตัวจริงถึงประเทศญี่ปุ่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็อาจเป็นการทำให้แฟนฯหรือผู้รับสารชาวไทยมีโอกาสได้พบปะกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้บ่อยครั้งผ่านทางรายการโทรทัศน์ต่างๆที่มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งในกรณีนี้ตัวผู้รับสารเองไม่ได้ทำหน้าที่เป็นผู้แสวงหาข่าวสารดังกล่าว แต่สื่อมันได้วิ่งเข้ามาหาให้ผู้รับสารได้เห็นเอง นอกจากนี้แฟนฯยังสามารถพบเห็นเรื่องราวเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จากการค้นหาข้อมูลผ่านช่องทางการสื่อสาร



ต่างๆที่พวกเขาเป็นผู้แสวงหาด้วยตนเอง นอกจากนั้น เมื่อพิจารณาการเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในช่วงต้นซึ่งมีที่มาจากการที่ผู้รับสารได้ดูบุคคลในสื่ออย่างต่อเนื่องแล้ว ทำให้อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์นั้นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้ชมชาวไทยมีโอกาสได้พบเห็นอย่างต่อเนื่องมากที่สุดเรื่องหนึ่งนับตั้งแต่มีการนำมาสค์ไรเดอร์ภาคแรกเข้ามาออกอากาศในประเทศไทยเมื่อประมาณ 30 ปีก่อน และยังคงมีการนำภาคใหม่ๆเข้ามาออกอากาศในประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง รวมถึงมาสค์ไรเดอร์ภาคเก่าๆเองก็ยังคงมีผู้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำกลับมาผลิตและจัดจำหน่ายใหม่ในรูปแบบวีซีดี และ ดีวีดี อยู่ จึงทำให้มาสค์ไรเดอร์ไม่เคยเงียบหายไปจากความทรงจำของผู้ชมชาวไทยและเป็นปัจจัยที่ทำให้ฮีโร่กลุ่มนี้ยังคงสามารถรักษาความสัมพันธ์กับผู้ชมอยู่ได้ตลอดมา

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้สามารถมองเห็นภาพรวมว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของแฟนชาวไทยกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นมีที่มาอย่างไร โดยที่มานั้นคือความบ่อยครั้งจากการที่ผู้รับสารได้เห็นบุคคลที่พวกเขาชื่นชอบจากสื่อทั้ง “แบบเชิงรับ” ที่สื่อนั้นได้วิ่งเข้ามาให้ผู้รับได้เห็นเอง และ “แบบเชิงรุก” ที่ตัวผู้รับสารเป็นผู้ทำการแสวงหาด้วยตนเอง และเมื่อแฟนได้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงหรือเกิดความคุ้นเคยกับตัวละครขึ้นแล้วก็อาจมีความรู้สึกอื่นๆที่พัฒนาตามมา

ทั้งนี้ จากการที่ผู้วิจัยมีโอกาสดำเนินการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม รวมกับการได้พูดคุยกับกลุ่มตัวอย่างในเบื้องต้น ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่เกิดขึ้นหลายอย่าง เช่น การที่แฟนคลับมีความต้องการที่จะไปพบปะกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ตัวจริงที่ตนชื่นชอบถึงประเทศญี่ปุ่น การสวมบทบาทเป็นตัวละครจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ตนชื่นชอบด้วยการแต่งกายเลียนแบบตัวละครนั้นๆหรือที่เรียกกันว่าคอสเพลย์ (Cosplay) เป็นต้น

สิ่งต่างๆเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างแฟนคลับกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ และนอกจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นในเบื้องต้นแล้ว แฟนคลับยังมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในลักษณะใดเกิดขึ้นอีกบ้าง เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนี้มีที่มาจากการได้เห็นตัวละครที่ชื่นชอบจากสื่ออย่างบ่อยครั้ง ซึ่งอาจมีความเกี่ยวข้องและอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการทำให้กลุ่มแฟนคลับเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากการที่

พวกเขารู้สึกผูกพันกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เสมือนเป็นคนใกล้ชิดหรือคุ้นเคยจนอาจพัฒนาไปถึงขั้นความไว้วางใจและเหมือนกำลังยึดถือหรือปฏิบัติตามคนที่พวกเขาไว้วางใจหรือยอมรับ และนอกเหนือจากความชื่นชอบในตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่มีอย่างมากแล้ว กลุ่มแฟนคลับยังมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากความชื่นชอบในตัวมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นด้วยหรือไม่ อย่างไร

ทั้งนี้ นอกจากผู้วิจัยจะสนใจศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างกลุ่มแฟนคลับกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากันสำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ก็คือ เรื่องของความแตกต่างระหว่างอายุของกลุ่มแฟนคลับ เนื่องจากตามแนวคิดเรื่องประชากรผู้รับสารนั้น อายุ ถือเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญปัจจัยหนึ่งซึ่งทำให้คนเรามีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม และจากการที่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีแฟนคลับหลากหลายช่วงอายุตั้งแต่วัยเด็ก วัยรุ่นตอนต้น จนถึงวัยทำงาน ทำให้ผู้วิจัยเกิดข้อสงสัยและสนใจที่จะศึกษาว่า แฟนคลับที่มีความแตกต่างกันด้วยช่วงอายุเหล่านั้นจะมีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดดังกล่าวเหมือนกันหรือไม่ อย่างไร อีกประการหนึ่งด้วย

### วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ
- 2) เพื่อศึกษาถึงการสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ
- 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ
- 4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ



- 5) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ
- 6) เพื่อเปรียบเทียบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกัน

### ปัญหานำการวิจัย

- 1) แฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่หรือไม่ อย่างไร
- 2) การสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร
- 3) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับแตกต่างกันตามอายุหรือไม่ อย่างไร

### สมมติฐานการวิจัย

- 1) ระดับการสื่อสารมีความสัมพันธ์กับระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ
- 2) ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ
- 3) ระดับการสื่อสารมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

- 4) กลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่แตกต่างกัน
- 5) กลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แตกต่างกัน

### ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่มีความชื่นชอบหรือรู้จักมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ คือ กลุ่มวัยรุ่นจนถึงวัยทำงานที่มีอายุระหว่าง 14 – 46 ปี ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครรวมทั้งภูมิภาคอื่นของประเทศ

### ค่านิยมศัพท์

- 1) การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม หมายถึง การชื่นชม ศรัทธาหรือการยึดถือมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในเรื่องของการเป็นแบบอย่างที่ดีของการดำเนินชีวิตในด้านต่างๆ เช่น ความสามัคคี ความสุขุมรอบคอบ การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เป็นต้น
- 2) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง หมายถึง ความสัมพันธ์ที่ผู้ชมรายการต่างๆ มักจินตนาการว่าตนมีโอกาสนใกล้ชิด รู้จักและได้พูดคุยกับตัวละครหรือนักแสดงที่ชื่นชอบราวกับว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง และบุคคลที่ตนชื่นชอบเป็นเพื่อนสนิทหรือบุคคลใกล้ชิด ซึ่งประเด็นที่ใช่วัดในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) ความรู้สึกชื่นชอบ 2) ความสนใจติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในสื่อต่างๆ 3) การสะสมสิ่งของต่างๆ เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ 4) การมีอารมณ์ร่วมไปกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ 5) ความรู้สึกเดือดร้อนเมื่อมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ลบ 6) ความต้องการพบปะมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ และ 7) ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ถึงความจริงทั้ง 7 ประการข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดโดยรวบรวมจากนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของ สุพรรณ ตังทวิวัฒนา (2544) พัลลภา วิชิตะกุล (2546) และ พีรภา สุวรรณโชติ (2551) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดให้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง



ในการศึกษาวิจัยนี้สามารถวัดได้โดย Scale 5 ระดับจากประเด็นคำถาม 11 ข้อในตอน  
ที่ 4 จากแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ

3) ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ที่เริ่มแพร่ภาพในประเทศไทยตั้งแต่ ค.ศ. 2000 จนถึงเดือนสิงหาคม ค.ศ.2010 ซึ่งจัดว่าเป็นมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่ มีทั้งหมด 11 เรื่อง ได้แก่

- 3.1) มาสค์ไรเดอร์คุงะ
- 3.2) มาสค์ไรเดอร์อากิโตะ
- 3.3) มาสค์ไรเดอร์ริวคิ
- 3.4) มาสค์ไรเดอร์ไฟส์
- 3.5) มาสค์ไรเดอร์เบลด
- 3.6) มาสค์ไรเดอร์อึบิกิ
- 3.7) มาสค์ไรเดอร์คาบุโตะ
- 3.8) มาสค์ไรเดอร์เดนโอ
- 3.9) มาสค์ไรเดอร์คิบะ
- 3.10) มาสค์ไรเดอร์ดีเคด
- 3.11) มาสค์ไรเดอร์ดับเบิล

4) แฟนคลับ หมายถึง บุคคล หรือ กลุ่มบุคคลที่มีความชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่องเดียวกันจนอาจมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนข่าวสารและความคิดเห็นหรือมีการรวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร ซึ่งในบุคคลคนเดียวกัน อาจเป็นแฟนคลับของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เพียงแค่เรื่องเดียวหรือหลายเรื่อง

- 5) การสื่อสาร หมายถึง การแสวงหาข่าวสาร และการเปิดรับข่าวสาร ของแฟนคลับ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งในที่นี้ ผู้วิจัยได้ให้นิยามศัพท์ของคำว่า การสื่อสาร เพื่ออธิบายในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ ในส่วนของแบบสอบถามที่มี ประเด็นคำถามเกี่ยวกับการสื่อสาร ทั้งนี้ เพื่อให้ตัวแปรอยู่ในลักษณะที่สามารถวัดได้ใน เชิงปริมาณ ดังนั้น คำว่า การสื่อสาร ในการวิจัยเชิงปริมาณจึงหมายความว่าถึงทั้งส่วนของ ความถี่ ช่องทาง และ เนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างทำการแสวงหา / เปิดรับ
- 6) การแสวงหาข่าวสาร หมายถึง กระบวนการที่แฟนคลับผู้รับสารทำการติดต่อสื่อสารผ่าน ช่องทางสื่อชนิดต่างๆ อันนำไปสู่การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- 7) การเปิดรับข่าวสาร หมายถึง การรับชม / ฟัง / อ่าน ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านช่องทางสื่อชนิดต่างๆ
- 8) ความถี่ หมายถึง ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเพื่อรับชม / ฟัง / อ่าน ข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ และ ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อ เพื่อรับชม / ฟัง / อ่าน เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดดังกล่าวในแต่ละครั้ง
- 9) เนื้อหา หมายถึง ตัวสารที่แฟนคลับทำการแสวงหาหรือเปิดรับเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน ญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และอาจนำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ซึ่งในการ ศึกษาวิจัยนี้ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวกับผลงานใหม่ ข่าวคราวความเคลื่อนไหวและอื่นๆ
- 10) ช่องทางการสื่อสาร หมายถึง ช่องทางในการสื่อสารที่แฟนคลับใช้ในการติดตามข่าวสาร หรือเรื่องราวอื่นๆของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่โดยการเป็นผู้ แสวงหาที่จะรับสื่อด้วยตนเองของแฟนคลับและการเปิดรับโดยไม่ได้ทำการแสวงหา

ทั้งนี้ ช่องทางการสื่อสารที่ใช้ในการแสวงหา หรือ เปิดรับข่าวสารในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 5 ช่องทาง ได้แก่



**สื่อบุคคล** หมายถึง ตัวบุคคลที่ทำหน้าที่เป็นช่องทางในระบบการสื่อสารระหว่างบุคคล หรือการสื่อสารระดับกลุ่มในเครือข่ายการสื่อสารของผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

**สื่อมวลชน** หมายถึง ช่องทางการสื่อสารที่สามารถสื่อสารไปถึงคนจำนวนมากที่มีความหลากหลายได้อย่างรวดเร็ว ภายในเวลาเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน ซึ่งในที่นี้หมายถึง สื่อโทรทัศน์ วิทยุ สิ่งพิมพ์ นิตยสาร โดยในส่วนของแบบสอบถามนั้น สื่อโทรทัศน์จะหมายรวมถึงช่องรายการจากทรูวิชั่นส์ด้วย

**สื่อกิจกรรม** หมายถึง กิจกรรมที่กลุ่มแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เข้าร่วมหรือกำหนดขึ้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มคนที่ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยกัน เช่น งานประกวดคอสเพลย์ งาน Event ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น งานพบปะสังสรรค์ และกิจกรรมอื่นๆที่เป็นการรวมตัวของคนรักมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

**สื่อวัตถุ** หมายถึง สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายต่างๆที่ถูกผลิตขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางหรือช่องทางในการนำสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยผู้ส่งสารสามารถแปลความหมายของสารได้ตรงกับผู้รับสาร เช่น ดีวีดี วีซีดี ของเล่น เป็นต้น

**สื่อสมัยใหม่** หมายถึง ช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่สามารถสื่อสารโต้ตอบกันและกันได้ และผู้ใช้สามารถใช้สื่อได้ตามความต้องการโดยไม่มีข้อจำกัดในมิติด้านกาลและเทศะมากนัก อีกทั้งตัวสื่อบางชนิดยังสามารถเก็บรักษาข้อมูลข่าวสารไว้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งในที่นี้หมายถึง อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ เว็บบอร์ด เว็บบล็อก โปรแกรมแชท เครื่องคอมพิวเตอร์ และ วิดีโอเกมส์

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เพื่อทราบถึงการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมหรือการประยุกต์ใช้ความชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ให้เกิดประโยชน์ของผู้ชมชาวไทยทั้งที่เป็นวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่
- 2) เพื่อนำไปเป็นกรณีศึกษาสำหรับการปลูกฝังค่านิยมที่เป็นประโยชน์ให้กับประชาชนในการพัฒนาจริยธรรมซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศในแง่คุณภาพของทรัพยากรบุคคล
- 3) เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมตลอดจนการเรียนรู้พฤติกรรมที่พึงปรารถนาของสังคมแก่ผู้ชม
- 4) เพื่อเป็นแนวทางสำหรับหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องในการปรับปรุงวางแผน ตลอดจนคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์ มีคุณค่าในการพัฒนาจิตใจของผู้ชม
- 5) เพื่อเป็นการแสดงความหมายของคำว่า “แฟนคลับ” ให้สังคมได้รับรู้และเข้าใจในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยอีกรูปแบบหนึ่งในสังคมไทย และเป็นประโยชน์ในการศึกษาด้านวัฒนธรรมศึกษาที่เกี่ยวกับการวิจัยด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยรูปแบบอื่นๆ
- 6) เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจร่วมกันถึงพฤติกรรมของแฟนคลับว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมหรือเป็นปัญหาสังคม ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขหรือพัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้องต่อไป