

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ” เป็นการวิจัยแบบสหวิธีการ คือ ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Approach) ด้วยการวัดตัวแปรเพียงครั้งเดียว (One-Shot Study) โดยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ให้ผู้ตอบเป็นผู้กรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self-administered) ในการวิจัยเชิงปริมาณนี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนว่า ตัวแปรทั้ง 3 มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร และเพื่อศึกษาถึงผลที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมว่า แฟนทุกกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในด้านใดมากและด้านใบน้อย รวมทั้งเพื่อให้ทราบว่ามีเนื้อหาและช่องทางการแสวงหาชนิดใดที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสนใจที่จะเปรียบเทียบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกันด้วยว่า อายุที่แตกต่างกันนั้น ได้ก่อให้เกิดความแตกต่างในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับหรือไม่ อย่างไร โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณเป็นแนวทางในการศึกษาอีกด้วย

แต่เนื่องจากการวิจัยเชิงปริมาณนั้น คำตอบที่ออกมาจะเป็นผลการวิจัยซึ่งได้คำตอบเป็นตัวเลขเชิงสถิติหรือเป็นผลการทดสอบสมมติฐานเพื่อหาความสัมพันธ์และความแตกต่างของตัวแปรที่ต้องการศึกษาเท่านั้น จึงไม่สามารถบอกถึงรายละเอียดในส่วนลึกหรือประเด็นย่อยต่างๆของข้อมูลซึ่งอาจเป็นข้อค้นพบที่สำคัญในการศึกษาวิจัย เช่น พัฒนาการในการชื่นชอบที่อาจนำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมหรือรูปแบบการเรียนรู้ค่านิยมดังกล่าว ซึ่งการวิจัยเชิงปริมาณไม่สามารถทำให้เราทราบได้ว่า การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้น มีรูปแบบใดบ้างที่แฟนคลับได้เรียนรู้ เนื่องจากแฟนคลับแต่ละคนก็อาจมีลักษณะการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและ

รูปแบบในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แตกต่างกันไปตามความสนใจหรือลักษณะส่วนตัวของแต่ละคน ซึ่งการสอบถามในเชิงลึกจะทำให้ได้รายละเอียดในส่วนนั้นออกมาว่า นอกเหนือจากที่ผู้วิจัยได้คาดเดาคำตอบเอาไว้ในเบื้องต้นแล้ว ยังมีคำตอบได้อีกบ้างที่การวิจัยสามารถค้นพบ

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) การสนทนาร่วมอย่างไม่เป็นทางการและการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในกิจกรรมต่างๆ กับกลุ่มแฟนคลับ โดยใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่รวมถึงการสังเกตลักษณะบุคลิกภายนอกระหว่างการสัมภาษณ์เพื่อดูสีหน้าท่าทาง อากัปกริยา และพฤติกรรมต่างๆ รวมทั้งการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ (Documentary Research) ซึ่งจะนำเสนอข้อมูลในรูปแบบวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพนั้น ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อศึกษาถึงรายละเอียดของข้อมูลเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและการใช้สื่อของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งรูปแบบการวิจัยชนิดนี้จะทำให้ได้ข้อมูลคำตอบในส่วนของลำดับขั้นตอนหรือพัฒนาการ และ จุดเริ่มต้นความชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่น่าไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ประเด็นหรือเรื่องที่ได้เรียนรู้คุณค่าทางบวกและรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงว่า มีในด้านใดและลักษณะใดบ้าง รวมทั้งรูปแบบของการแสวงหาข้อมูลข่าวสารและเนื้อหาที่อาจนำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่อาจได้คำตอบมาด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยจึงเลือกเครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้เพื่อค้นหาข้อมูลในส่วนรายละเอียดเชิงลึก เพื่อให้ได้มาซึ่งรายละเอียดของคำตอบในตัวแปรต่างๆ

ในขณะเดียวกัน แม้การวิจัยเชิงคุณภาพจะทำให้ทราบข้อมูลรายละเอียด แต่ก็ไม่สามารถทำให้ทราบได้เช่นกันว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากน้อยเท่าไรที่ให้คำตอบในลักษณะเดียวกันนั้นหรือกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะให้คำตอบไปในทิศทางใด ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณเพื่อนำตัวเลขทางสถิติมาใช้สนับสนุนผลการวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

การวิจัยเชิงปริมาณ

การวิจัยเชิงปริมาณมีรายละเอียดซึ่งสามารถแจกแจงได้ดังต่อไปนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แฟนคลับของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครรวมทั้งภูมิภาคอื่นของประเทศซึ่งมีอายุระหว่าง 14 - 46 ปี จำนวนประมาณมากกว่า 50,000 คน ซึ่งคาดคะเนจากข้อมูลทางการตลาดของบริษัท ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) จำกัด ผู้ดำเนินธุรกิจลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ในไทยรวมทั้งมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ นับตั้งแต่มาสค์ไรเดอร์อากิตะจนถึงมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลโดยการให้สัมภาษณ์ของ นายวิเชียร หวังวีรวงศ์ ผู้จัดการทั่วไป ซึ่งได้กล่าวไว้ในการเปิดตัวลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ มาสค์ไรเดอร์คาบูโตะ ในไทย ความว่า

“คาดว่าคาแรคเตอร์นี้จะช่วยผลักดันให้บริษัทฯเติบโตตามเป้าหมาย เพราะการทำตลาดเต็มรูปแบบเช่นเดียวกับที่ประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมสำเร็จมาแล้ว กลยุทธ์หลักคือการทำโรดโชว์ การเป็นผู้สนับสนุนกิจกรรมต่างๆ การส่งเสริมการขาย การจัดแสดงสแตจโชว์ (แต่ต้องทำการเจรจากับเจ้าของสิทธิ์เพิ่มเติมก่อน) และการใช้สื่อหลายรูปแบบ เจาะกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 5-12 ปี และแฟนคลับอายุ 35 ปีขึ้นไป ซึ่งน่าจะมีมากกว่า 50,000 กว่าคน”

(ASTVผู้จัดการออนไลน์, 5 สิงหาคม 2551)

ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้จากการเปิดตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane (วิเชียร เกตุสิงห์, 2543) ที่ระดับความเชื่อถือได้ 95% ความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 5% พบว่าจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจะต้องไม่น้อยกว่า 398 คน แต่เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างมากกว่าที่ตารางกำหนดไว้เป็น 470 คน

วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ผู้วิจัยพบใครก็ตามที่เคยชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และมีคุณสมบัติตรงตามประชากรในการวิจัยครั้งนี้ก็จะนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากชุมชนบนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนแนวยอดมนุษย์ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นตัวแทนประชากรที่ดีและเหมาะสม จากนั้นจึงทำการเก็บข้อมูลจนครบถ้วนตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยสามารถแจกแจงตามสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ระดับการสื่อสารมีความสัมพันธ์กับระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

ตัวแปรอิสระ : ระดับการสื่อสาร

ตัวแปรตาม : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

สมมติฐานที่ 2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

ตัวแปรอิสระ : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

ตัวแปรตาม : ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

สมมติฐานที่ 3 ระดับการสื่อสารมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

ตัวแปรอิสระ : ระดับการสื่อสาร

ตัวแปรตาม : ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

สมมติฐานที่ 4 กลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ : อายุของกลุ่มแฟนคลับ

ตัวแปรตาม : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

สมมติฐานที่ 5 กลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ : อายุของกลุ่มแฟนคลับ

ตัวแปรตาม : ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม โดยเป็นคำถามปลายปิด (Close-ended Questionnaire) และคำถามปลายเปิด (Open-ended Questionnaire) จำนวน 1 ชุด ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและดัดแปลงจากแนวคิดงานวิจัยที่ใกล้เคียงกันของผู้อื่น ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดลำดับเนื้อหาแบบสอบถามให้ครอบคลุมข้อมูลที่ต้องการ โดยแบ่งเป็น 4 ตอนคือ

ตอนที่ 1 คำถามเพื่อวัดตัวแปรลักษณะทางประชากร

ตอนที่ 2 คำถามเพื่อวัดการแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ตอนที่ 3 คำถามเพื่อวัดประเด็นที่ได้เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ตอนที่ 4 คำถามเพื่อวัดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ซึ่งในแต่ละตอนมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเพื่อวัดตัวแปรลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ ภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ชอบมากที่สุด เหตุผลสำคัญที่ทำให้ชอบ ภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ แหล่งเงินในการตอบสนองความชื่นชอบ การเคยชอบ มาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าหรือฮีโร่อื่นๆมาก่อนหรือไม่ และ กิจกรรมที่แสดงออกซึ่งความชอบในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ตอนที่ 2 คำถามเพื่อวัดการแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน ญีปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 37 ข้อ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ปริมาณการแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญีปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ส่วนที่ 2 ช่องทางต่างๆที่เคยได้รับรู้หรือพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เช่น สื่อมวลชนต่างๆ อินเทอร์เน็ต และ เนื้อหาที่ได้รับรู้หรือพบเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เช่น ข่าวคราวความเคลื่อนไหว ประวัติเรื่องราวของนักแสดง และอื่นๆ

ตอนที่ 3 คำถามเพื่อวัดประเด็นที่ได้เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์ การ์ตูนญีปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 18 ข้อ ซึ่งประเด็นที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนญีปุ่นชุด มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เช่น การเรียนรู้เรื่องความกล้าหาญ ความสามัคคี ความพยายาม และอื่นๆ

ตอนที่ 4 คำถามเพื่อวัดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์ การ์ตูนญีปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ประกอบด้วย คำถามจำนวน 11 ข้อ ซึ่งประเด็นที่ศึกษา ได้แก่ 1) ความรู้สึกชื่นชอบ 2) ความสนใจติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในสื่อต่างๆ 3) การ สะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ 4) การมีอารมณ์ร่วมไปกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ 5) ความรู้สึกดีใจร้อนเมื่อมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ลบ 6) ความต้องการพบปะ มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ และ 7) ความสนใจที่เกี่ยวกับเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ โดยคำถาม ทั้ง 11 ข้อ ได้พัฒนามาจากชุดคำถามการวัดตัวแปรการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของ สุพรรณ ดังทวีวัฒนา (2544) พัลลภา วิจิตระกูล (2546) และ พีรภา สุวรรณโชติ (2551)

กระบวนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนสำหรับการสร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

1) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เพื่อนำมาใช้สร้างประเด็นคำถามสำหรับการวัดตัวแปรค่านิยมส่งเสริมสังคม โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาทั้ง 11 เรื่อง เรื่องละ 2 ตอน รวม 22 ตอนซึ่งได้มาจากการสุ่ม รวมความยาวทั้งสิ้นประมาณ 660 นาที ซึ่งได้แก่

- 1.1) มาสค์ไรเดอร์คุกะ ตอนที่ 11 : สัญญา และ ตอนที่ 49 : ยูสุเกะ
- 1.2) มาสค์ไรเดอร์อากิโตะ ตอนที่ 41 : รวมพลัง 4 ไรเดอร์ และ ตอนที่ 46 : ความผูกพันของเหล่านักสู้
- 1.3) มาสค์ไรเดอร์วิวิคิ ตอนที่ 17 : ความโคกเคี้ยวของ...KNIGHT และ ตอนที่ 47: ตัดสินใจ...ต่อสู้..!!!
- 1.4) มาสค์ไรเดอร์ไฟส์ ตอนที่ 16 : จิตใจมนุษย์ และ ตอนที่ 19 : ความยุติธรรมอันขาวบริสุทธิ์
- 1.5) มาสค์ไรเดอร์เบลด ตอนที่ 40 : เมซิญ์หน้ากบอดีต และ ตอนอวสาน : ไฟ่ตาย...ชั่ววินวินด์
- 1.6) มาสค์ไรเดอร์อิมิคิ ตอนที่ 23 : ฝึกวิชาฤดูร้อน และ ตอนที่ 41 : ลูกศิษย์และอาจารย์
- 1.7) มาสค์ไรเดอร์คาบูโตะ ตอนที่ 1 : ชายผู้แข็งแกร่งที่สุด และ ตอนที่ 7 : ไรเดอร์คนที่ 2
- 1.8) มาสค์ไรเดอร์เด็นโอ ตอนที่ 12: วิ่งเข้าไป! และ ตอนที่ 44 : ซิงเกิ้ลแอ็คชั่นแห่งการตัดสินใจ
- 1.9) มาสค์ไรเดอร์คิเบะ ตอนที่ 2: สวิท ไวโอลินของพ่อลูก! และ ตอนที่ 3: วีรบุรุษ เพอร์เฟกต์อันเตอร์

อนึ่ง ในส่วนของมาสค์ไรเดอร์ดีเคดและมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลนั้น แม้จะมีการประกาศความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากทางบริษัท ดรีมเอกซ์เพรส (เดกซ์) จำกัดไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว แต่เนื่องจากยังไม่มีการผลิตเป็นวีซีดีหรือดีวีดีออกจำหน่าย ทางบริษัทจึงยังมิได้ทำการตั้งชื่อ

ภาษาไทยให้แก่แต่ละตอนของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทั้ง 2 เรื่องดังกล่าว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้ชื่อภาษาอังกฤษซึ่งมีผู้แปลจากภาษาญี่ปุ่นและจัดทำเป็นฐานข้อมูลเอาไว้บน สารานุกรมออนไลน์ วิกิพีเดีย (2010 : Online) ในการสุ่มเลือกแทน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1.10) มาสค์ไรเดอร์ดีเคด ตอนที่ 17 : The Grandma Way of Taste และ ตอนที่ 25: Heretic Rider, Go Forth!
- 1.11) มาสค์ไรเดอร์ดับเบิล ตอนที่ 8 : Find the C/Dancing Hero และตอนที่ 20 : The I Doesn't Stop/Kamen Rider Style

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ปรากฏในเรื่องด้วยการอาศัยคุณลักษณะของค่านิยมส่งเสริมสังคมของ สุนทรี โคมิน และ สนิท สมัครการ (2522) ร่วมกับคุณลักษณะของค่านิยมเพื่อสังคมของ สุพรรณ ตังทวิวัฒนา (2544) มาเป็นดัชนีในการวิเคราะห์

2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อนำมาใช้สร้างประเด็นคำถามสำหรับการวัดตัวแปรค่านิยมส่งเสริมสังคมเพิ่มเติม ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มแฟนคลับที่เป็นผู้ให้ข้อมูลระดับ Key Informant แต่ไม่ได้มีชื่ออยู่ในบัญชีรายชื่อของกลุ่มแฟนคลับที่ผู้วิจัยจะไปทำการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจำนวน 10 คน ซึ่งมีอายุระหว่าง 14 – 46 ปี

3) นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์เชิงลึกมาใช้ในการจัดทำแบบสอบถามเพื่อนำไปใช้จัดทำเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลตรงตามประเด็นที่ต้องการศึกษาวิจัยได้อย่างครบถ้วน ถูกต้อง และแม่นยำ

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

เมื่อสร้างแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือดังกล่าวไปตรวจสอบความตรง(Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยมีขั้นตอนในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ 2 ขั้นตอนดังนี้

1) ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความตรง (Validity) โดยนำแบบสอบถามที่ได้เรียบเรียงแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์เป็นผู้ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) ความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) ตลอดจนความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) เพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงให้เหมาะสมสำหรับการนำไปเก็บข้อมูล

2) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขด้านความตรงของเนื้อหา (Content Validity) ความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) แล้วไปทดลองใช้กับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีคุณสมบัติทางประชากรเหมือนกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบว่าคำถามในแต่ละตอนของแบบสอบถามมีความเหมาะสมหรือไม่ มีความยากง่ายเพียงใด สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการหรือไม่ หลังจากนั้นจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม ซึ่งการตรวจสอบความเชื่อถือได้นั้น ผู้วิจัยใช้การคำนวณหาค่าความเชื่อถือได้หรือ Alpha Coefficient ตามวิธีของ Cronbach โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือนี้ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถเชื่อถือได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ค่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือในส่วนการแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ = 0.913

ค่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือในส่วนการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ = 0.898

ค่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือในส่วนการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กับกลุ่มแฟนคลับ = 0.856

การเก็บรวบรวมข้อมูล

สำหรับการเก็บข้อมูลจริงนั้น ผู้วิจัยได้ทำการส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่างผ่านกระดานสนทนาออนไลน์ของเว็บไซต์ที่เป็นชุมชนโซเชียลของกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่โดยเฉพาะ ซึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีนี้ ผู้วิจัยได้กระทำโดยการให้กลุ่มตัวอย่างดาวน์โหลดแบบสอบถามจากเว็บไซต์ www.j-hero.com, www.tirx.com, www.thai-toku.com และ www.superherocosplay.com เพื่อนำไปกรอกข้อมูลตามความเป็น

จริงแล้วส่งกลับมายังอีเมลของผู้วิจัยซึ่งก็คือ divindingdriver@hotmail.com ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากทางเว็บไซต์ J-hero.com และ Thai-toku.com ในเรื่องของการประชาสัมพันธ์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ซึ่งทั้ง 2 เว็บไซต์จะไม่มีส่วนได้ส่วนเสียใดๆทั้งสิ้น

เกณฑ์การให้คะแนน

ในการให้คะแนนเกี่ยวกับการแสวงหาข่าวสาร ประเด็นที่ได้เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ตอนที่ 2 คำถามเพื่อวัดการแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ส่วนที่ 1 ปริมาณการแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

การวัดตัวแปรเกี่ยวกับปริมาณการแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ได้มาจากการนำคะแนนของความบ่อยครั้งในการแสวงหา / เปิดรับสื่อเพื่อรับชม / ฟัง / อ่าน เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ และ ระยะเวลาในการแสวงหา / เปิดรับสื่อเพื่อรับชม / ฟัง / อ่าน เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดดังกล่าวในแต่ละครั้งมาคำนวณ โดยมีเกณฑ์การวัดตัวแปร ดังนี้

- 1.1) ความบ่อยครั้งในการแสวงหา / เปิดรับสื่อเพื่อรับชม / ฟัง / อ่าน เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ มีจำนวน 9 ข้อ เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกล ดังนี้

ทุกวัน (7วัน / สัปดาห์)	5	คะแนน
4 – 5 วัน / สัปดาห์	4	คะแนน
2 – 3 วัน / สัปดาห์	3	คะแนน
1 วัน / สัปดาห์	2	คะแนน

น้อยกว่า 1 วัน / สัปดาห์

1

คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยแล้วจัดระดับเกี่ยวกับความบ่อยครั้งในการ
แสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็น 5 ระดับ
ดังนี้

ค่าคะแนนในระดับ 1.00 -1.80 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับต่ำมาก

ค่าคะแนนในระดับ 1.81 - 2.60 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับต่ำ

ค่าคะแนนในระดับ 2.61 - 3.40 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับปานกลาง

ค่าคะแนนในระดับ 3.41 - 4.20 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับสูง

ค่าคะแนนในระดับ 4.21 -5.00 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับสูงมาก

- 1.2) ระยะเวลาในการแสวงหา / เปิดรับสื่อเพื่อรับชม / ฟัง / อ่าน เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน
ญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ มีจำนวน 9 ข้อ เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert
Scale โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกล ดังนี้

มากกว่า 2 ชั่วโมง / วัน

5

คะแนน

1 ชั่วโมงครึ่ง – 2 ชั่วโมง / วัน

4

คะแนน

1 ชั่วโมง – 1 ชั่วโมงครึ่ง / วัน

3

คะแนน

30 นาที – 1 ชั่วโมง / วัน

2

คะแนน

น้อยกว่า 30 นาที / วัน

1

คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยแล้วจัดระดับเกี่ยวกับการใช้เวลาแสวงหา /
เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็น 5 ระดับ คือ

ค่าคะแนนในระดับ 1.00 -1.80 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับต่ำมาก

ค่าคะแนนในระดับ 1.81 -2.60 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับต่ำ

ค่าคะแนนในระดับ 2.61 -3.40 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับปานกลาง

ค่าคะแนนในระดับ 3.41 -4.20 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับสูง

ค่าคะแนนในระดับ 4.21 -5.00 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับสูงมาก

ส่วนที่ 2.1 ช่องทางการรับรู้ /พบเห็นมาสดัโรเคอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อประเภทต่างๆ

คำถามวัดช่องทางการรับรู้ / พบเห็นมาสดัโรเคอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อประเภทต่างๆ มีจำนวน 9 ข้อเป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกล ดังนี้

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยแล้วจัดระดับเกี่ยวกับการรับรู้ /พบเห็นมาสดัโรเคอร์ยุคใหม่ผ่านทางสื่อประเภทต่างๆเป็น 5 ระดับ คือ

ค่าคะแนนในระดับ 1.00 -1.80 หมายถึง	มีการรับรู้ / พบเห็นในระดับต่ำมาก
ค่าคะแนนในระดับ 1.81 -2.60 หมายถึง	มีการรับรู้ / พบเห็นในระดับต่ำ
ค่าคะแนนในระดับ 2.61 -3.40 หมายถึง	มีการรับรู้ / พบเห็นในระดับปานกลาง
ค่าคะแนนในระดับ 3.41 -4.20 หมายถึง	มีการรับรู้ / พบเห็นในระดับสูง
ค่าคะแนนในระดับ 4.21 -5.00 หมายถึง	มีการรับรู้ / พบเห็นในระดับสูงมาก

ส่วนที่ 2.2 เนื้อหาที่ได้แสวงหา / เปิดรับเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสดัโรเคอร์ยุคใหม่

คำถามเพื่อวัดเนื้อหาที่ได้แสวงหา / เปิดรับเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสดัโรเคอร์ยุคใหม่ มีจำนวน 10 ข้อ เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกล ดังนี้

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยแล้วจัดระดับเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้แสวงหา / เปิดรับเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เป็น 5 ระดับ คือ

- ค่าคะแนนในระดับ 1.00 -1.80 หมายถึง มีการแสวงหา / เปิดรับในระดับต่ำมาก
- ค่าคะแนนในระดับ 1.81 -2.61 หมายถึง มีการ แสวงหา / เปิดรับในระดับต่ำ
- ค่าคะแนนในระดับ 2.61 -3.40 หมายถึง มีการ แสวงหา / เปิดรับในระดับปานกลาง
- ค่าคะแนนในระดับ 3.41 -4.20 หมายถึง มีการ แสวงหา / เปิดรับในระดับสูง
- ค่าคะแนนในระดับ 4.21 -5.00 หมายถึง มีการ แสวงหา / เปิดรับในระดับสูงมาก

ตอนที่ 3 คำถามเพื่อวัดประเด็นที่แฟนคลับได้เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

คำถามเพื่อวัดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ มีจำนวน 18 ข้อ เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกล ดังนี้

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยแล้วจัดระดับเกี่ยวกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็น 5 ระดับ คือ



ค่าคะแนนในระดับ 1.00 -1.80 หมายถึง มีการเรียนรู้ในระดับต่ำมาก
ค่าคะแนนในระดับ 1.81 -2.60 หมายถึง มีการเรียนรู้ในระดับต่ำ
ค่าคะแนนในระดับ 2.61 -3.40 หมายถึง มีการเรียนรู้ในระดับปานกลาง
ค่าคะแนนในระดับ 3.41 -4.20 หมายถึง มีการเรียนรู้ในระดับสูง
ค่าคะแนนในระดับ 4.21 -5.00 หมายถึง มีการเรียนรู้ในระดับสูงมาก

ตอนที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

คำถามเพื่อวัดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ จำนวน 11 ข้อ เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกล ดังนี้

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยแล้วจัดระดับเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็น 5 ระดับ คือ

ค่าคะแนนในระดับ 1.00 -1.80 หมายถึง มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับต่ำมาก
ค่าคะแนนในระดับ 1.81 -2.60 หมายถึง มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับต่ำ
ค่าคะแนนในระดับ 2.61 -3.40 หมายถึง มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับปานกลาง
ค่าคะแนนในระดับ 3.41 -4.20 หมายถึง มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับสูง
ค่าคะแนนในระดับ 4.21 -5.00 หมายถึง มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับสูงมาก

เกณฑ์การประเมินระดับความสัมพันธ์ (ค่าสหสัมพันธ์)

การวิเคราะห์ข้อมูลในการหาระดับความสัมพันธ์ของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ พิจารณาโดยเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (อ้างถึงใน วิเชียร เกตุสิงห์ , 2541)

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง 0 – .20 หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำมาก
 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง .21 – .40 หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ
 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง .41 – .60 หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง
 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง .61 – .80 หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับสูง
 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง .80 ขึ้นไป หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับสูงมาก

การประมวลผลข้อมูล

เมื่อรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้วและตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถามแล้ว จากนั้นจึงนำไปประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

- 1) ให้คะแนนและทำการลงรหัส (Coding) ในแบบสอบถาม
- 2) นำแบบสอบถามที่ให้คะแนนและลงรหัสเรียบร้อยแล้วไปป้อนข้อมูลและประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อคำนวณหาค่าสถิติที่ต้องการใช้ในการวิจัย
- 3) ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ป้อนเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์หลังจากที่ข้อมูลถูกพิมพ์ออกมา (Print Out) เพื่อตรวจสอบความผิดพลาดในการลงรหัสหรือบันทึกข้อมูล หลังจากนั้นจึงจัดทำตารางวิเคราะห์ทางสถิติ
- 4) แปลความหมายข้อมูลที่ได้จากการประมวลผลเพื่อจัดทำรายงานวิเคราะห์และสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา(Descriptive Analysis)

เพื่อแสดงตารางแจกแจงความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) โดยอธิบายข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

- ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร
- ข้อมูลเกี่ยวกับการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ได้เรียนรู้จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ข้อมูลเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน (Inferential Analysis)

เพื่อการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ผู้วิจัยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ใช้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม โดยใช้ทดสอบสมมติฐานดังต่อไปนี้

- 1) ระดับการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์กับระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ
- 2) ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ
- 3) ระดับการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

นอกจากการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามแล้ว ผู้วิจัยยังมีการวิเคราะห์หาค่าความแปรปรวน (One-way ANOVA) และการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของ Scheffe เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับอายุต่างกันอีกด้วย ตามสมมติฐานดังต่อไปนี้

- 1) ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ
- 2) ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ

การวิจัยเชิงคุณภาพ

แหล่งข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ดังนี้

1) แหล่งข้อมูลบุคคล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เจาะลึกแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จำนวน 24 คนโดยเน้นไปที่การสัมภาษณ์ Key Informant เช่น ผู้ที่เคยชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทั้งแบบโทรทัศน์และภาพยนตร์ฉายในโรง ผู้ที่มีความชื่นชอบในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จนถึงกับยอมลงทุนแต่งกายเลียนแบบตัวละครหรือแต่งนิยายออกมา รวมทั้งผู้ดูแลเว็บไซต์ของเว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งมีรายละเอียดของผู้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

ลำดับ	ชื่อ	อายุ	สถานะปัจจุบัน	วันที่สัมภาษณ์
1	เต้	15 ปี	นักเรียนโรงเรียนสยาม บริหารธุรกิจ (SBAC)	12 มิถุนายน 2553
2	ลัทธวิทย์ สุการมย์	16 ปี	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางบัวทอง	12 มิถุนายน 2553
3	นางุชนก อจลเสวีวงศ์	21 ปี	นิสิตคณะอักษรศาสตร์ ชั้นปีที่ 4 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	12 มิถุนายน 2553
4	ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์	22 ปี	นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ ชั้นปี ที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏ กาญจนบุรี	12 มิถุนายน 2553
5	แควร์	28 ปี	ธุรกิจส่วนตัว	12 มิถุนายน 2553
6	จริยา	16 ปี	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประดู่ในทรงธรรม	13 มิถุนายน 2553
7	จิรายุทธ แซ่เอ็ง	18 ปี	นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6	13 มิถุนายน 2553
8	ศิราเมษฐ์ เจริญสุข	23 ปี	หมอดูฝึกหัด	13 มิถุนายน 2553
9	โบว์	17 ปี	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ	14 มิถุนายน 2553
10	ต๋อง	18 ปี	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนอรรถ วิทยพัฒน์ขยายการ	14 มิถุนายน 2553
11	วิศว สุวัฒนาวินิจ	20 ปี	นักศึกษามหาวิทยาลัยรังสิตชั้นปี ที่ 2	14 มิถุนายน 2553
12	เมียง	20 ปี	นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	14 มิถุนายน 2553
13	บังคับ (สัมภาษณ์ทางอีเมล)	24 ปี	นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	14 มิถุนายน 2553
14	พีระพล วิริยะประกอบ	25 ปี	ธุรกิจค้าขายส่วนตัว	14 มิถุนายน 2553
15	ปิยธร แก้ววัฒนะ	22 ปี	นักศึกษาเตรียมสอบเรียนต่อ ระดับปริญญาโท	16 มิถุนายน 2553
16	วาริช ศรีสุขสวัสดิ์	24 ปี	พนักงานบริษัทเอกชน	16 มิถุนายน 2553
17	อรรณพ พุ่มพวง	26 ปี	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี	16 มิถุนายน 2553
18	ธนะศักดิ์ พจน์ดำรง	27 ปี	พนักงานบริษัทเอกชน	16 มิถุนายน 2553

ลำดับ	ชื่อ	อายุ	สถานะปัจจุบัน	วันที่สัมภาษณ์
19	ทูน (สัมภาษณ์ทางอีเมล)	17 ปี	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	17 มิถุนายน 2553
20	ชโยภาส โพธิ์ตรีเพชร	17 ปี	นักแสดง	17 มิถุนายน 2553
21	พุทธพงศ์ เสริฐศิริ	22 ปี	เจ้าหน้าที่ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ	17 มิถุนายน 2553
22	เอกราช บ่ายเจริญ (สัมภาษณ์ทางอีเมล)	32 ปี	พนักงานบริษัทเอกชน	17 มิถุนายน 2553
23	โนโนะ	33 ปี	เว็บมาสเตอร์ www.j-hero.com	17 มิถุนายน 2553
24	พจน์ (สัมภาษณ์ทางอีเมล)	46 ปี	ธุรกิจส่วนตัว	17 มิถุนายน 2553

2) แหล่งข้อมูลเอกสาร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่รวมถึงข่าวคราวของกลุ่มแฟนคลับเพื่อให้ได้ข้อมูลในแง่ต่างๆ อันได้แก่ เอกสารสิ่งพิมพ์ที่มีคอลัมน์หรือบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เพื่อทราบถึงข่าวคราวความเคลื่อนไหวและศึกษาถึงเนื้อหาที่น่าสนใจ

3) แหล่งข้อมูลประเภทรายการโทรทัศน์และภาพถ่าย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากรายการโทรทัศน์ต่างๆที่มีการนำเสนอเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมแฟนคลับรวมถึงศึกษาเนื้อหาที่น่าสนใจ

4) แหล่งข้อมูลประเภทสื่อกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากสื่อกิจกรรมประเภทต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เช่น งานกิจกรรมการประกวดคอสเพลย์ หรืองานพบปะสังสรรค์ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการของกลุ่มแฟนคลับเพื่อให้การสังเกตและเก็บข้อมูลมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

5) แหล่งข้อมูลประเภทสื่อวัตถุ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากสื่อวัตถุ อันได้แก่ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของกลุ่มแฟนคลับเครื่องประดับ ของเล่น การ์ดสะสม แผ่นวีซีดี ดีวีดี หนังสือการ์ตูนทำมือ ภาพวาดหรือนิยายแต่งเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่กลุ่มแฟนคลับใช้เป็นสื่อในการแสดงตัวตนและแสดงถึงการเป็นแฟนคลับของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

6) แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านทางเว็บไซต์เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนแนวยอดมนุษย์ทั่วไป รวมไปถึงเว็บไซต์ และ เว็บไซต์ล็อกของแฟนคลับเพื่อให้เห็นถึงเนื้อหาในการสื่อสารของแฟนคลับผ่านทางกระดานสนทนาออนไลน์ ดูการสื่อสารของแฟนคลับที่อาจสื่อให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและความชื่นชอบที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ รวมทั้งศึกษาข้อมูลต่างๆของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านทางเว็บไซต์

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างด้วยการใช้เทคนิคก้อนหิมะ (Snowball Technique) คือ ผู้วิจัยได้ขอคำแนะนำจากผู้ให้สัมภาษณ์เป็นแหล่งสำคัญในการแนะนำกลุ่มตัวอย่างคนต่อไปเพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างตามที่ต้องการ รวมถึงใช้การสุ่มตัวอย่างโดยอาศัยหลักเครือข่าย (Network Sampling) โดยให้กลุ่มเป้าหมายเหล่านี้แนะนำบุคคลที่เกี่ยวข้องหรือรู้จักคุ้นเคยเพื่อทำการเก็บข้อมูลจากบุคคลเหล่านั้นต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้ตนเองเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงใช้เครื่องมือต่างๆในการช่วยบันทึกข้อมูล ได้แก่ แบบสังเกตและกล้องถ่ายรูป เพื่อให้ข้อมูลที่ได้รับมีความชัดเจนและถูกต้อง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดบทบาทของตนเองในฐานะ “คนใน” กล่าวคือ ผู้วิจัยจะทำตนเป็นเสมือนกลุ่มเป้าหมายโดยเข้าไปร่วมประกวดคอสเพลย์กับกลุ่มแฟนคลับ รวมถึงเข้าไปมีส่วน

ร่วมในกิจกรรมอื่นที่แฟนคลับได้จัดขึ้นตามสถานที่ต่างๆ อาทิ การออกบูธจำหน่ายสินค้าทำมือเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ การร่วมพูดคุยกับกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับข่าวคราวต่างๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านกระดานสนทนาออนไลน์ ซึ่งการที่ผู้วิจัยทำตนเสมือนคนในกลุ่มเป้าหมายนั้น จะช่วยให้เข้าใจประเด็นต่างๆ ผ่านสายตา มุมมอง ทักษะและระบบวิธีคิดของกลุ่มเป้าหมายและในอีกด้านหนึ่ง ผู้วิจัยก็ได้ทำตนเสมือนเป็น “คนนอก” คือ เป็นบุคคลที่อยู่นอกพื้นที่เป้าหมายแต่สนใจที่จะทำความเข้าใจและมองเห็นภาพรวมของกระบวนการสื่อสารในพื้นที่เป้าหมาย โดยวิธีการเก็บข้อมูลนั้น จะกระทำผ่าน 3 วิธีหลัก คือ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)

ผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตและมีส่วนร่วมในกลุ่มแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ตามกิจกรรม Event เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นต่างๆ งานประกวดคอสเพลย์ รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ ที่กลุ่มแฟนคลับได้จัดขึ้นทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยมีวิธีการสังเกต ดังนี้

- สังเกตตั้งแต่เริ่มงานว่าพวกเขามีลักษณะภายนอกเป็นอย่างไร (การแต่งกาย อายุ บุคลิกภาพ) พฤติกรรมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างไร
- ดูว่าในระหว่างการร่วมกิจกรรม พวกเขามีพฤติกรรมเป็นอย่างไร
- เมื่อจบกิจกรรมนั้นๆ ดูว่าพวกเขาทำอะไรกันต่อหลังเลิกงานแล้ว

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังทำการจดบันทึกภาคสนามพร้อมทั้งถ่ายรูปเพื่อให้คุณภาพในการสังเกตดียิ่งขึ้น โดยในระหว่างการสังเกตนั้น ผู้วิจัยยังได้ทำการจดบันทึกข้อความสำคัญๆ หรือสิ่งสำคัญที่พบเห็นหลังกลับจากการร่วมกิจกรรมเหล่านี้

2) การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ(Informal Conservation)

ผู้วิจัยได้ทำการซักถามพูดคุยในช่วงเวลาต่างๆในกิจกรรม Event เกี่ยวกับภาพยนตร์ การดูญี่ปุ่นโดยอาศัยช่วงเวลาว่างที่กลุ่มเป้าหมายสะดวกในการพูดคุย โดยที่การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการนี้ อาจเป็นการสนทนาระหว่างผู้วิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง 1 คนหรือในลักษณะที่ผู้วิจัยกับกลุ่มตัวอย่างคุยกับกลุ่มแฟนคลับพร้อมกันหลายคนก็ได้ โดยการพูดคุยกับกลุ่มตัวอย่างแบบตัวต่อตัวจะทำให้แฟนคลับคนนั้นกล้าที่จะเล่าเรื่องต่างๆได้อย่างละเอียด ส่วนการพูดคุยแบบเป็นกลุ่มใหญ่จะทำให้เราเข้าใจถึงปฏิสัมพันธ์ภายในของกลุ่มแฟนคลับ นอกจากนี้ การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการเป็นกระบวนการหนึ่งที่ผู้วิจัยนำมาใช้เพื่อช่วยในการคัดเลือกเบื้องต้นซึ่งจะนำไปสู่การได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกต่อไป

3) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview)

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการเพื่อให้ทราบถึงมุมมองและเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ของแฟนคลับ โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ดังนี้

3.1) สภาพชีวิตความเป็นอยู่ทั่วไป

- ลักษณะด้านประชากร ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์
- ระดับความชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ทักษะของเพื่อนนอกวงการเกี่ยวกับการที่ตนเป็นแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- กิจกรรมที่ทำเกี่ยวกับความชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เช่น ค่าของเล่น ค่าชุดคอสเพลย์ เป็นต้น
- ความคิดและทัศนคติในเรื่องเกี่ยวกับแฟนคลับ

3.2) พัฒนาการของความชื่นชอบและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

- ข้อมูลเรื่องความชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- จุดเริ่มต้นของความชื่นชอบในตัวมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- เหตุผลที่ทำให้ชื่นชอบ
- ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น / กิจกรรมที่ทำหลังจากชื่นชอบ
- ช่องทางการสื่อสารที่ทำให้รับรู้ข้อมูลต่างๆ
- ปัจจัยจากเรื่องข้อมูลเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ได้รับรู้ ส่งผลอย่างไรต่อความชื่นชอบ
- ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ได้เรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- การรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมการกุศลหรือกิจกรรมอื่นๆที่เป็นประโยชน์
- การได้แรงบันดาลใจจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ประโยชน์ที่ได้รับจากการชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองทั้งข้อดีและข้อเสีย
- ผลสืบเนื่องที่เกิดจากการชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ทักษะคติเรื่องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และยุคเก่า

3.3) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง

- ความรู้สึกที่มีต่อตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- ความสนใจติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในสื่อต่างๆ

- การมีอารมณ์ร่วมไปกับมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่
- ความรู้สึกเมื่อมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ลบ
- การรับรู้ลักษณะนิสัยของตัวละครมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่แต่ละตัว
- ความรู้สึกสนิทสนมกับตัวละครมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ / สังเกตจากการที่กลุ่มตัวอย่างพูดถึงตัวละคร

3.4) เนื้อหา / ช่องทางการแสวงหาข่าวสาร

- รู้จักมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ได้อย่างไร จากช่องทางสื่อชนิดไหน ครั้งแรกอายุเท่าไร
- ช่องทางการสื่อสารที่นิยมใช้เพื่อติดตามข่าวสารของมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่
- ข้อมูลข่าวสารของมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ประเภทใดที่กลุ่มตัวอย่างต้องการรับรู้และติดตาม
- ข้อมูลข่าวสารของมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ประเภทใดที่มักพบเห็นจากสื่อคือเรื่องอะไร
- ข้อมูลข่าวสารที่สร้างความประทับใจ
- ปริมาณการให้ข้อมูลจากแหล่งสาร
- การนำเสนอเกี่ยวกับมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ของสื่อไทย

อนึ่ง แนวคำถามเหล่านี้เป็นเพียงแนวคำถามคร่าวๆเท่านั้น เพราะในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อาศัยการพูดคุยมากกว่าการซักถามเพื่อให้เกิดบรรยากาศของความเป็นกันเอง และเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถให้ข้อมูลได้อย่างเต็มที่โดยไม่รู้สึกตื่นเต้นหรือกดดัน และการพูดคุยแบบเป็นกันเองนี้อาจทำให้ได้ข้อมูลที่อาจเป็นข้อค้นพบบางอย่าง ซึ่งคำตอบอาจอยู่นอกเหนือจากประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ในเบื้องต้น

ทั้งนี้ ในกระบวนการทั้งหมด ผู้วิจัยได้เน้นการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ รวมถึงการนำเทคนิค "การเงี่ยหูฟัง" มาใช้เพื่อช่วยในการสังเกต และการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างอื่นจะนำไปสู่การสนทนาแบบไม่เป็นทางการและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกต่อไป

การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- 1) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม โดยวิเคราะห์ในด้านลักษณะของพฤติกรรมความชื่นชอบ การแสดงออก อากาหรือคำพูดที่บ่งบอกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง
- 2) วิเคราะห์โดยการตีความจาก text ซึ่งหมายความว่า การแต่งกาย (เสื้อผ้า เครื่องประดับ)
- 3) วิเคราะห์จากบทสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ โดยวิเคราะห์ถึงปัจจัยต่างๆที่ทำให้กลุ่มแฟนคลับชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว
- 4) วิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์แบบเจาะลึกของกลุ่มตัวอย่าง โดยวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆที่ทำให้ชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ พัฒนาการในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง เนื้อหาและช่องทางการแสวงหาข้อมูลข่าวสาร

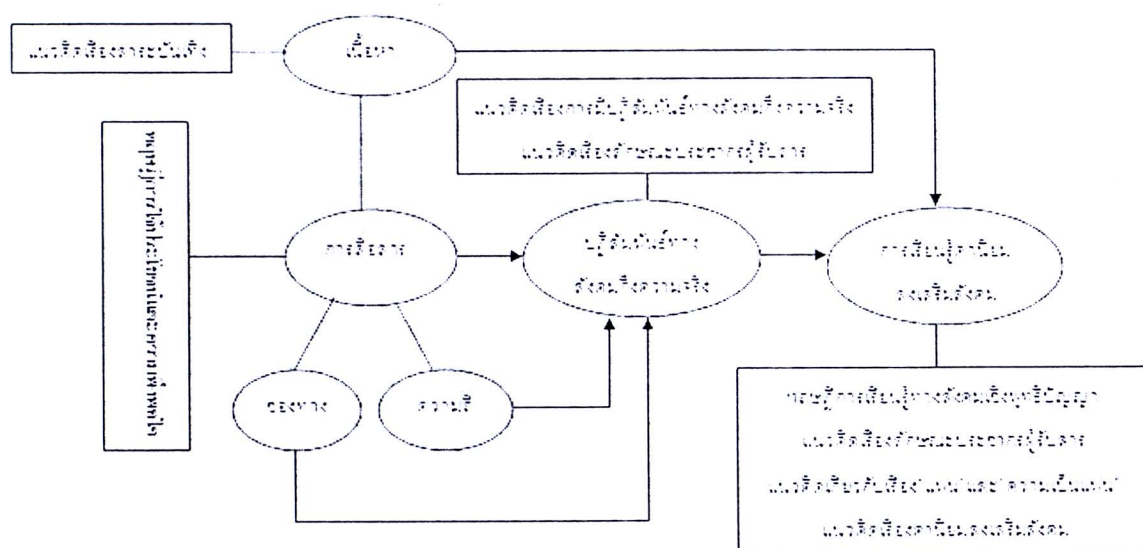
จากนั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยโดยการสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดในรูปแบบการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ในประเด็นที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ คือ การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างแฟนคลับกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ รวมถึงเนื้อหาและช่องทางการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

ในการนำเสนอข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอข้อมูลด้วยมุมมองของ“แฟนคลับ” โดยมองผ่านประสบการณ์และการตีความของผู้วิจัยเป็นหลัก โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดต่างๆ รวมถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมอื่นๆในสังคมไทย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอวัตถุประสงค์ทั้ง 6 ข้อผ่านทางระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพจากทัศนะของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 14 – 46 ปี จำนวน 24 คน ร่วมกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณจากข้อมูลที่เป็นคำตอบของกลุ่มตัวอย่างทั้งในเขตกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัดรวมทั้งสิ้น 470 คน ซึ่งผลการวิจัยเชิงปริมาณนั้นจะถูกนำมาใช้ในประเด็นหลักๆคือ การให้ข้อมูลสนับสนุนด้วยตัวเลขทางสถิติ การทดสอบเพื่ออธิบายความสัมพันธ์และความแตกต่างของตัวแปร สุดท้ายคือ การให้ข้อมูลในเรื่องนัยสำคัญทางสถิติ

ในส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อมูลออกมาแบ่งเป็น 3 ส่วนหลักตามจำนวนของประเด็นที่ต้องการศึกษาและยกตัวอย่างคำสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเด็นเพื่อให้เข้าใจได้ชัดเจน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้หยิบยกข้อมูลอันเป็นทัศนะที่ได้จากแฟนคลับอื่นๆ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยมาร่วมเสนอด้วยในบางประเด็น ทั้งนี้เพื่อให้คำตอบจากการวิจัยสามารถเป็นตัวแทนของแฟนคลับคนอื่นๆ รวมทั้งเพื่อให้เห็นภาพรวมและทิศทางของคำตอบจากแฟนคลับทั้งหมด

ทั้งนี้ การนำเสนอผลการวิจัยทั้ง 4 ส่วนนั้น ประกอบด้วยส่วนแรกคือ เรื่องของการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ส่วนที่สองคือ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและส่วนที่สามคือ เรื่องของการสื่อสาร ซึ่งภาพรวมของการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดการวิจัยของ พีรภา สุวรรณโชติ (2551) ซึ่งทำการศึกษาเรื่อง การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้คุณค่าทางบวกจากศิลปินนักร้องเกาหลีของกลุ่มแฟนคลับ มาพัฒนาและสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยในครั้งนี้ได้ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย : การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ

จากแผนภาพข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ภาพรวมของการวิจัยครั้งนี้คือ การศึกษาตัวแปรทั้ง 3 คือ การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและความเชื่อมโยงของการสื่อสารกับประเด็นต่างๆ จากแผนภาพ สามารถอธิบายได้ว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมนั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในผู้รับสาร ซึ่งการเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้นเป็นผลมาจากความถี่ในการติดต่อสื่อสารผ่านทางช่องทางสื่อและมีความแตกต่างกันตามอายุของผู้รับสาร ส่วนการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้นมีที่มาจากเนื้อหาหรือตัวสารซึ่งจะมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันตามอายุของผู้รับสารด้วยนั่นเอง

ดังนั้น สำหรับผลการวิจัยในส่วนต่างๆที่จะกล่าวถึง ผู้วิจัยจึงทำการนำเสนอตามแนวทางของกรอบแนวคิดการวิจัยตามแผนภาพข้างต้น กล่าวคือ การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้น ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์และรายงานผลจากข้อมูลที่เป็นส่วนที่ได้จากเนื้อหาในการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้น ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์และนำเสนอผ่านทางข้อมูลด้านความถี่และช่องทางการสื่อสารที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจะถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์และตีความข้อมูลร่วมกันในตัวแปรแต่ละประเด็น

ทั้งนี้ รายละเอียดของตัวแปรทั้ง 3 จะถูกนำเสนอในแต่ละบท ดังต่อไปนี้

- บทที่ 5 การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์
- บทที่ 6 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มแฟนคลับกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์
- บทที่ 7 การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง

สำหรับการนำเสนอในแต่ละบท ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอข้อมูลที่ได้โดยนำข้อมูลจากการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพมาสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยเน้นข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลักร่วมกับการนำตัวเลขที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณมาสนับสนุนคำตอบของกลุ่มตัวอย่างจากการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเป็นการแสดงให้เห็นว่า คำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพนั้นสามารถเป็นตัวแทนภาพรวมของแฟนคลับส่วนใหญ่ได้มากน้อยเพียงใด หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ คำตอบของคนกลุ่มน้อยที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพจะถูกนำไปตรวจสอบกับคนกลุ่มใหญ่หรือแฟนคลับโดยรวมเพื่อให้ทราบถึงแนวโน้มของคำตอบและทิศทางของผลการวิจัยทั้งหมดนั่นเอง