บทที่ 6

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่เกิดขึ้นระหว่างแฟนคลับกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์และบทบาทของการสื่อสาร

จากผลการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณทำให้ทราบว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนั้นเป็นความรู้สึกของแฟนคลับซึ่งรู้สึกว่า ตนมีความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริงกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และหากอาศัยการวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนั้น จะสามารถสรุปได้ว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างแฟนคลับกับตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั้นเป็นความสัมพันธ์ที่แฟนคลับจะรู้สึกว่าตัวละครที่ปรากฏในสื่อเป็นเสมือนบุคคลที่พวกเขารู้จักเป็นอย่างดี มีความรู้สึกว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์เป็นเหมือนเพื่อนหรือเป็นพี่น้อง โดยแฟนคลับจะให้ความสนใจในตัวละครเหล่านั้นเป็นอย่างมาก และมีการแสดงออกถึงความสัมพันธ์ดังกล่าวอีกด้วย แต่ความสัมพันธ์นั้นจะเป็นไปในลักษณะที่แฟนคลับมีให้กับเหล่ามาสค์ไรเดอร์เพียงฝ่ายเดียว เป็นความผูกพันที่แฟนคลับมีให้กับฮีโร่ที่ตนชื่นชอบ

โดยทั่วไปนั้น รูปแบบความสัมพันธ์ที่เรียกว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงจะเกิดขึ้นโดยที่ผู้ชม หรือการวิจัยในครั้งนี้ คือ กลุ่มแฟนคลับเป็นปัจจัยสำคัญ เพราะเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยที่แฟนคลับจะเป็นผู้มีความสัมพันธ์กับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ แฟนคลับจะรู้สึกว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ตัวแฟนคลับเองก็ไม่ได้คาดคิดและไม่รู้ตัวมาก่อน โดยสังเกตได้จากวิธีการเรียกชื่อ หรือสรรพนามที่แฟนคลับใช้เรียกแทนตัวละคร ซึ่งมีลักษณะการเรียกชื่อที่เป็นเช่นเดียวกันกับการเรียกชื่อของเพื่อนที่รู้จักหรือสนิทสนมกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการที่แฟนคลับเกิดความรู้สึกสนิทสนมกับตัวละครในแนวทางเช่นเดียวกับคนรู้จักของตน ดังเช่น

"เทรุอิ(เทรุอิ ริว)หนึ่งคือ มันเกรียน!! เกรียน!! เกรียน!! และเกรียน!! หนอย จะมาเอาตัวฟิลิปไป ว้ากก เกลียดมานน แต่หลังๆเริ่มรักมัน ฮา"

(จริยา, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ ในการนำเสนอข้อมูลลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่แฟนคลับมีต่อเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอข้อมูลที่ได้โดยนำข้อมูลจากการวิจัยทั้งเชิง

ปริมาณและคุณภาพมาสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยเน้นข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลักร่วมกับการนำตัวเลขที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณมาสนับสนุนคำตอบของกลุ่มตัวอย่างจากการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเป็นการแสดงให้เห็นว่า คำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพนั้นสามารถเป็นตัวแทนภาพรวมของแฟนคลับส่วนใหญ่ได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งจากผลการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า ลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 24 คนมีต่อมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงปริมาณจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คนใน 11 ประเด็น อันได้แก่

1) ความรู้สึกว่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คือหนึ่งในตัวละครที่ชอบมากที่สุด
2) ความรู้สึกตื่นเต้นดีใจเมื่อเห็นภาพของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ปรากฏในสื่อต่างๆ
3) การสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
4) การติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย
5) การเฝ้ารอติดตามชมตอนต่อไปเมื่อภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จบลงในแต่ละตอน
6) การอ่านเรื่องราวเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารเมื่อเจอหรือพบเห็น
7) ความต้องการไปพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ประเทศญี่ปุ่น
8) ความต้องการไปพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่หากมีการนำพวกเขามาพบปะกับกลุ่มแฟนคลับในประเทศไทย
9) การเอาใจช่วยลุ้นให้เหล่ามาสค์ไรเดอร์สามารถแก้ไขปัญหาต่างๆจนลุล่วงไปด้วยดี
10) ความรู้สึกเศร้าเสียใจเมื่อเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีความทุกข์
11) ความรู้สึกเดือดร้อนหรือไม่สบายใจเวลามีคนมาพูดไม่ดีหรือมองมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในแง่ลบ

ในการนำเสนอข้อมูล ผู้วิจัยจะขออธิบายลักษณะต่างๆ จากการวิจัยที่ได้ค้นพบเกี่ยวกับเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ตามประเด็นที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น โดยอ้างอิงพื้นฐานจากแนวคิดทฤษฎีเรื่องปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในบทที่ 2 ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1) ลักษณะความรู้สึกของแฟนคลับที่เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง
2) รูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะต่างๆ
3) การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

1) **<u>ลักษณะความรู้สึกของแฟนคลับที่เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง</u>**

เป็นรูปแบบความรู้สึกของแฟนคลับซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่มีต่อเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ โดยจากการวิจัยพบว่า ความรู้สึกที่แฟนคลับมีต่อตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั้นอยู่ในระดับที่ค่อนข้างลึกซึ้ง ซึ่งในการศึกษาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างแฟนคลับกับตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในการวิจัยครั้งนี้ สิ่งที่สามารถบ่งบอกได้ชัดเจนว่าแฟนคลับมีลักษณะความสัมพันธ์เช่นนี้เกิดขึ้นกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ก็คือ ลักษณะคำตอบของแฟนคลับที่พูดถึงความรู้สึกของตนเองที่มีต่อตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งคำตอบจะอยู่ในรูปแบบของการแสดงความรู้สึกชื่นชอบ ชื่นชม สงสาร เข้าใจ เป็นห่วง เห็นอกเห็นใจ คิดถึง หรือวิจารณ์ใครคนหนึ่งที่เขารู้จักเป็นอย่างดีให้ผู้วิจัยฟัง ซึ่งความรู้สึกต่างๆที่แฟนคลับมีนั้นสามารถสรุปออกมาได้เป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

ตารางที่ 36 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะความรู้สึกของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

ลักษณะความรู้สึกของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	จำนวนแฟนคลับ		
	การวิจัยเชิงคุณภาพ (N = 24)	การวิจัยเชิงปริมาณ (N=470)	
		ค่าเฉลี่ย	ระดับความสัมพันธ์
1.1) การยกย่องให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นหนึ่งในฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด	24	4.34	สูงมาก
1.2) การมีความรู้สึกว่ารู้จักกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นอย่างดีไม่ต่างกับคนใกล้ชิด	24	-	-
1.3) ความต้องการเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น	19	4.11	สูง
1.4) การให้ความสนใจติดตามชมมาสค์ไรเดอร์เมื่อเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย	18	4.35	สูงมาก
1.5) การเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด	18	4.28	สูงมาก
1.6) ความรู้สึกอยากพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่	18	3.58	สูง
1.7) ความรู้สึกที่เป็นไปในลักษณะของการมีความรู้สึกร่วม	16	3.14	ปานกลาง
1.8) ความรู้สึกอยากปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่	11	3.29	ปานกลาง
1.9) ความรู้สึกผูกพันกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จนพยายามเลียนแบบ	8	-	-
1.10) ความรู้สึกชื่นชมหรือตำหนิตัวละครต่างๆในเรื่อง	7	-	-
1.11) การจินตนาการถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร	3	-	-
1.12) ความรู้สึกที่นำไปสู่การให้ข้อเสนอแนะหรือล้นให้ตัวละครทำพฤติกรรมต่างๆที่เห็นว่าเหมาะสม	3	-	-

(หมายเหตุ : ในช่องที่ไม่มีค่าเฉลี่ยจากการวิจัยเชิงปริมาณ หมายถึง ลักษณะความรู้สึกของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่กลุ่มตัวอย่างมีนอกเหนือจากประเด็นที่กำหนดไว้ในแบบสอบถาม)

1.1) การยกย่องให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นหนึ่งในฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด

ความรู้สึกนี้ เป็นความรู้สึกเดียวกันที่แฟนคลับทั้งหมด 24 คนได้ให้คำตอบไว้ตรงกันว่าสำหรับพวกเขาแล้ว มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คือ หนึ่งในฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด แต่อย่างไรก็ตามเมื่อนำข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เจาะลึกมาวิเคราะห์เพื่อจัดลำดับความเข้มข้นของความชื่นชอบดังกล่าวแล้ว ก็ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ระดับความเข้มข้นของความชื่นชอบในข้อนี้มีความแตกต่างกันจนสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระดับ 3 ประเภท ได้แก่

1.1.1) กลุ่มที่ยกให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด (18 คน)
1.1.2) กลุ่มที่ยกให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นหนึ่งในฮีโร่ที่ตนชื่นชอบ แต่ไม่ได้ชื่นชอบมากที่สุด (5 คน)
1.1.3) กลุ่มที่ยกให้มาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าเป็นฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด (1 คน)

โดยแต่ละกลุ่มมีรายละเอียด ดังนี้

1.1.1) กลุ่มที่ยกให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คนจัดในกลุ่มนี้ ซึ่งในทัศนะของพวกเขานั้น หากนำมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าหรือฮีโร่กลุ่มอื่นๆมาเปรียบเทียบกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว ก็จะทำให้รู้สึกว่า มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นมีความน่าสนใจและดึงดูดให้ตนเกิดความชื่นชอบได้มากกว่า ซึ่งสามารถเปรียบเทียบได้อย่างชัดเจนจากการให้ความสนใจติดตามชม เช่น

"โชวะ เนื้อหาจะเรียบง่ายเป็นแพทเทิร์นครับ เช่น ปีศาจออกอาละวาดก่อน ไรเดอร์มาสู้แล้วก็สู้ไม่ได้ แล้วก็กลับมาสู้อีกทีก็ชนะ แนวทางค่อนข้างซ้ำซาก แต่เฮเซย์เนื้อหาจะซับซ้อน ไม่ได้ออกมาโทนเดียวครับ ผมดูไรเดอร์น้อยครับ ไม่ได้ดูทุกตัวหรอก หมายถึงยุคโชวะนะฮะ เฮย์เซย์นี่ดูทุกตัวครับ สมัยโชวะเรื่องมันซ้ำๆ ทำให้ผมเบื่อเลยดูไม่ทุกเรื่อง"

(โนโนะ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

"จะว่ารักเลยก็ได้นา... เกิดมาไม่เคยผูกพันกับอะไรซักอย่างเกินสองปี (ตั้งแต่คิบะมาจนถึงปัจจุบัน ไหนจะย้อนกลับไปดูของเก่าอีก) ก็เพราะเนื้อเรื่องที่มันแหวกแนวจากหลายๆอย่างนี่ล่ะ"

(จริยา, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

1.1.2) กลุ่มที่ยกให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นหนึ่งในฮีโร่ที่ตนชื่นชอบแต่ไม่ได้ชื่นชอบมากที่สุด

แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆออกมาอย่างต่อเนื่องของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น บางครั้งก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มแฟนคลับรู้สึกว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ คือ ภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ที่ดีที่สุดของพวกเขาเสมอไป ตรงกันข้าม แฟนคลับกลุ่มนี้กลับยกให้ภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่บางกลุ่มเช่น อุลตร้าแมน หรือ ซูเปอร์เซนไทที่ยังคงรักษาเอกลักษณ์การนำเสนอแบบดั้งเดิมของตนเองเอาไว้จนถึงปัจจุบันเป็นฮีโร่ที่พวกเขาชื่นชอบที่สุด ด้วยเหตุผลเดียวก็คือ รู้สึกผูกพันมานานกว่ามาสค์ไรเดอร์ ซึ่งจากการสัมภาษณ์เจาะลึก พบว่ามีแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน จัดอยู่ในกลุ่มนี้ เช่น

"ไม่ฮะ ชอบเซนไตมากสุด ไรเดอร์รองมา เปาเป็นคนไม่ชอบอะไรเหมือนใครครับ ไรเดอร์เลือกชอบเฉพาะตัวที่สนใจแต่เซนไต ยังไงออกมาตัวอะไร เปาจะชอบหมดโดยอัตโนมัติ"

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"ส่วนตัวผมชอบ sentai มากกว่าอ่ะครับ ผมว่าดีไซน์มันดูเรียบง่ายดีกว่า แล้วก็เซนไทเน้นความสามัคคีกันในทีมด้วย ไรเดอร์นี่ไม่ค่อยได้เห็นเรื่องสามัคคีมากเท่าเซนไท"

(ต๋อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

จากคำตอบของกลุ่มแฟนคลับในข้างต้น ผู้วิจัยได้สนใจที่จะค้นหาสาเหตุต่อไปอีกว่า เหตุใดแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กลุ่มนี้จึงรู้สึกชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่เรื่องอื่นๆมากกว่า ซึ่งก็พบว่า เหตุที่เป็นเช่นนั้น ก็เนื่องมาจากความผูกพันในวัยเด็กที่แฟนคลับกลุ่มนี้มีให้กับฮีโร่กลุ่มอื่นๆข้างต้นมากกว่ามาสค์ไรเดอร์นั่นเอง เช่น

"ถ้าสมัยนั้นคงเป็นสกายไรเดอร์ ก็ชอบเพราะมันเท่ดี มีต่อสู้ๆ มีพลังๆ ดูแล้วก็ปลื้มๆ แต่ก็ไม่ได้ติดตามมากขนาดนั้นฮะ ก็ดูผ่านๆ มีโอกาสถึงได้ขอให้แม่ซื้อวีดีโอมาให้ดู แต่ไรเดอร์ดูน้อยมากฮะ เพราะส่วนใหญ่ดูเซนไตเยอะกว่า ..."

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

1.1.3) กลุ่มที่ยกให้มาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าเป็นฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด

จากการสัมภาษณ์เจาะลึก พบว่า มีแฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง 1 คนได้ให้คำตอบแก่ผู้วิจัยว่า มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อาจเป็นหนึ่งในฮีโร่ที่เขาชื่นชอบมากที่สุด แต่ถ้าถามถึงฮีโร่ที่ชอบที่สุดแล้วสำหรับเขาต้องเป็นมาสค์ไรเดอร์ในยุคเก่า

"อืม ถ้ายังงั้นก็ใช่ แต่จะถามว่าอันดับ 1 ไหมคงไม่ใช่ เพราะชอบหลายๆตัวและชอบพอๆกัน ไรเดอร์ที่ชอบที่สุดคือ ZX (มาสค์ไรเดอร์ซีครอส) แล้วยิ่งตอนออกเป็นมังงะ (หนังสือการ์ตูน) นี่ติดตามตลอด คือชอบดีไซน์ก่อนอันดับแรก แล้วยิ่งตามหามาดูยากๆอีกเลยเกิดเป็นความฝังใจ"

(ธนะศักดิ์ พจน์ดำรง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาความชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในฐานะที่เป็น "หนึ่งใน" ฮีโร่ที่ชื่นชอบมากที่สุดแล้ว กลุ่มแฟนคลับทั้ง 24 คนก็ยังคงมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งยังสอดคล้องกับตัวเลขที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณอีกด้วยดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 37 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความรู้สึกชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คือหนึ่งในตัวละครที่ท่านชอบมากที่สุด	4.34	สูงมาก

1.2) การมีความรู้สึกว่ารู้จักกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นอย่างดีไม่ต่างกับคนใกล้ชิด

เป็นความรู้สึกที่เกิดจากการจินตนาการของแฟนคลับที่มีความรู้สึกว่าตนรู้จักและเข้าใจเหล่ามาสค์ไรเดอร์ในทิศทางที่สนิทสนมเช่นเดียวกับคนใกล้ชิด ซึ่งความรู้สึกนี้ผู้วิจัยสังเกตได้จากการที่แฟนคลับสามารถบอกเล่าถึงตัวละครต่างๆในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ได้อย่างไม่ติดขัด อีกทั้งยังพูดถึงเหล่ามาสค์ไรเดอร์ด้วยภาษาที่เป็นกันเองและได้อรรถรส ราวกับว่าแฟนคลับผู้นั้นมีความคุ้นเคย สนิทสนม และรู้เรื่องราวของตัวละครเหล่านั้นเป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น การพูดถึงเรื่องลักษณะนิสัย รายละเอียดต่างๆของตัวละคร รวมทั้งเหตุการณ์ในเรื่องที่ตัวละครเหล่านั้นเคยประสบพบเจอ เป็นต้น โดยลักษณะคำพูดหรือการเล่าเรื่อง ก็จะเป็นไปทิศทางเช่นเดียวกันกับการเล่าเรื่องเพื่อนหรือคนรู้จักของตนเอง โดยในประเด็นนี้ แฟนคลับทั้ง 24 คนได้มีการแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกของการมีปฏิสัมพันธ์ลักษณะดังกล่าวในระดับที่ค่อนข้างสูง ดังเช่น

"ไดกิ [1]เคะซึน(ปากไม่ตรงกับใจ) ตามเป็นสโตรกเกอร์สึคาสะ พูดเหมือนเกลียดแต่จริงๆแล้วชอบ ชอบทำตัวว่าตัวเองเก่งเวลาไปยุ่งกับเรื่องคนอื่น แต่พอเรื่องตัวเองก็เหวี่ยง สติแตก แก้ปัญหาเองไม่ได้ ต้องให้คนอื่นมาช่วยแต่ก็ปากแข็งไม่ยอมบอก หลอกคนอื่นเก่ง ยกเว้นกับสึคาสะ โดนหลอกเองประจำ"

(ชุน, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"ผมว่าตัวละครที่ผมชอบที่สุดคือ คิบะ ยูจิ [2] นะ ผมมองว่าเขาเป็นคนที่มีความเป็นมนุษย์ดี เพราะยังไงๆ คนที่มีพื้นฐานเป็นคนดีก็ยังอยากเป็นคนดีวันยังค่ำ แต่ถ้าความดีที่เขาทำไปได้ผลตอบแทนอีกแบบนึงล่ะ? เป็นคุณ คุณจะคิดยังไง และหากโดนความดีหักหลังบ่อยๆเข้าแล้วผมว่า มันก็ไม่แปลกหรอกที่เขาจะกลายเป็นคนเลวบ้าง แต่ท้ายที่สุดแล้วเขาก็ยังมีพื้นฐานที่ยังดีอยู่"

(วาริช ศรีสุขสวัสดิ์ , สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

---

[1] **ไดกิ** หมายถึง ไคโตะ ไดกิ (Kaito Daiki) ชายหนุ่มผู้แปลงร่างเป็นมาสค์ไรเดอร์ดิเอนด์ (Masked Rider Diend) เป็นจอมโจรนักล่าสมบัติซึ่งเดินทางไปยังโลกมิติต่างๆ เพื่อตามล่าสมบัติล้ำค่าของมิตินั้นๆทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ของที่ต้องการ

[2] **คิบะ ยูจิ** (Kiba Yuuji) ชายหนุ่มอายุ 25 ปี ที่เป็นเจ้าชายนิทราเนื่องจากอุบัติเหตุทางรถยนต์เสียชีวิตแล้วได้คืนชีพกลายเป็นออร์เฟนอคแต่ทว่าชีวิตที่อยู่ดีกินดีของยูจิได้หายไปทั้งพ่อแม่เสียชีวิต บ้านถูกยึด และคนรักได้ไปคบหาแฟนใหม่ทำให้คิดจะฆ่าตัวตายแต่ไม่สำเร็จ

นอกจากนั้น จากทัศนะของกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่ง ทำให้ผู้วิจัยพบอีกด้วยว่า สิ่งที่แฟนคลับรู้จักเป็นอย่างดีเกี่ยวกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น ไม่ได้มีแต่เรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครเพียงอย่างเดียว หากแต่องค์ประกอบอื่นๆของเรื่องเช่น อาวุธ อุปกรณ์ หรือความสามารถต่างๆของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ก็ยังเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่แฟนคลับให้ความสนใจจนถึงขั้นศึกษาทำความเข้าใจหลักการทำงานของมันเลยทีเดียว เช่น

"เทคโนโลยีที่บรรเจิด โม้ก็จริงแต่ก็ทำให้จินตนาการของฉันโลดแล่นไปได้ไกลโข อย่างไฮเปอร์เซ็คเตอร์[3] *ไงล่ะ เทคโนโลยีที่เหนือกาลเวลา มนุษย์ไม่อาจควบคุมกาลเวลาเอาไว้ได้ แต่ถ้าควบคุมมันได้แล้วล่ะก็..."*

(อรรณพ พุ่มพวง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

จากทัศนะในข้างต้น ทำให้อาจกล่าวได้ว่า คนที่เป็นแฟนคลับของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติของความเป็น Serious Fan กล่าวคือ เป็นกลุ่มคนที่นิยมและชื่นชอบในองค์ประกอบที่มีความซับซ้อนมากกว่าแฟนทั่วไป (พีรภา สุวรรณโชติ, 2551) ซึ่งจะเห็นได้จากการที่แฟนคลับกลุ่มนี้ให้ความสนใจในทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนดังข้อมูลในข้างต้นนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม เพื่อเป็นการพิสูจน์ว่า ลักษณะความเป็น Serious Fan ดังกล่าวนั้นเป็นคุณสมบัติที่ปรากฏในตัวแฟนคลับคนอื่นๆด้วยหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าเพิ่มเติมต่อไปและสิ่งที่ค้นพบก็คือ กลุ่มแฟนคลับคนอื่นๆเองก็มีความสนใจในประเด็นของความสามารถต่างๆที่เหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าความรู้ ความเข้าใจในลักษณะนิสัยของตัวละครเลย ดังเช่นตัวอย่างในกระทู้ที่ผู้วิจัยยกมานี้ ซึ่งกลุ่มแฟนคลับได้พากันวิเคราะห์ถึงความสามารถในการเคลื่อนที่เร็วของมาสค์ไรเดอร์คาบูโตะที่เรียกว่า "คล็อกอัพ (Clock Up)" ว่า หากเปรียบเทียบกันในโลกแห่งความจริงแล้ว มันคือความเร็วขนาดไหนกันแน่ พร้อมกันนั้นก็มีการเปรียบเทียบกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คนอื่นๆที่มีความสามารถในการเคลื่อนที่เร็วเหมือนกันอย่าง "มาสค์ไรเดอร์ไฟส์ แอคเซลฟอร์ม (Masked Rider Faiz Axel Form)" ด้วยว่า หากเปรียบเทียบกันแล้ว มาสค์ไรเดอร์คนไหนจะเร็วกว่ากัน

---

[3] ไฮเปอร์เซ็คเตอร์(Hyper Zecter) หมายถึง อุปกรณ์แปลงร่างของมาสค์ไรเดอร์คาบูโตะเพื่อเพิ่มพลังเป็นร่างไฮเปอร์ฟอร์ม (Hyper Form) มีความสามารถสูงกว่าเซ็คเตอร์ตัวอื่นๆ ทั้งยังมีความสามารถในการย้อนเวลาอีกด้วย

ข้อสังเกตุ ความเร็วของคล็อกอัพ เนื่องจากถกเถียงกันว่ามันเร็วเท่าใดกันแน่ ผมจึงมาชูดครับ

kaboto (IP: 125.26.124.213) #1

ไป! ไฟร์ พ้อย บุมเมอร์แรงค์

Group: Members
Posts: 656
Joined: 21-มีนาคม 08

Warn Status

โพสต์ 11 พฤษภาคม 2009 : 16:19

จากในบางตอนที่มีการยิงปืน แล้วคาบูโตะก็คล็อกอัพเลยทำให้กระสุนช้าไปแต่ยังเคลื่อนที่อยู่แต่แบบช้ามากๆ ซึ่งกระสุนปืนน่าจะเร็วกว่าเสียง เพราะฉนั้น คาบูโตะเองก็น่าจะเร็วกว่าเสียงเช่นกัน แต่เพราะบันไดต้องการขายของเลยบอกว่า วิทย์ในปัจจุบันไม่สามรถวัดได้ ถ้าขนาดนั้น ไฮเปอร์คล็อกอัพที่ว่าเร็วกว่าแสง ความเร็วที่ภายใน1วิ(หรือไม่ถึง)สามรถเที่ยวรอบโลกได้3รอบนั้น เร็วน้อยกว่าคล็อกอัพธรรมดาที่ความเร็วไม่สามรถวัดได้งั้นหรือ

แล้วไฟซ์เอ็กเซลฟอร์มละ....

ไฟซ์เอ็กเซลฟอร์ม มีความเร็ว100เมตร/0.0058 แต่ในเรื่องดูเหมือนว่ามันก็ไม่เร็วเท่าไหร่ พอจัดการได้ประมาณ2-10ตัวพอๆกับคาบูโตะ ความเร็วเนื่องจาก มันไม่รึงตอนเขายิงปืนจึงแทบไม่รู้ว่าเร็วกว่าเสียงรึเปล่านะ.....

โพสต์นี้ถูกแก้ไขโดย kaboto: 11 พฤษภาคม 2009 : 16:20

gingavFX (IP: 124.120.114.65) #2

โพสต์ 11 พฤษภาคม 2009 : 16:56

พริปเปิ้ลบาซูก้า ยิง!!

Group: Sharing Member
Posts: 1,705
Joined: 22-เมษายน 08

Warn Status

ถ้าเอาข้อมูลจากเทเลบิ(ที่อ้างในสปอยล์ของคุณหมอ) มาเปรียบกันแล้ว

คาบูโตะ มันเร็วเมพกว่าเห็นๆครับ เพราะขนาดวัดค่าความเร็วในปัจจุบันมันยังวัดไม่ได้แบบนี้ ไม่เมพจะเรียกว่าอะไรล่ะครับ
ส่วนไฟซ์ แอ็กเซล เนี่ย ข้อเสียตรงการจำกัดเวลาที่สั้นกว่านี่แหละครับ ต่อให้มีความเร็วสูสีกับคล็อกอัพ แต่เวลาในการใช้ที่สั้นเหลือคณานับทำให้กลายเป็นข้อด้อยของไฟซ์ แอ็กเซล

ส่วน ไฮเปอร์ คล็อกอัพ นั้น ยิ่งไม่สามารถวัดได้เลยครับ เพราะความเร็วของไฮเปอร์ฟอร์มนั้นมีความสามารถสุดโกงถึงขั้นย้อนเวลาได้ตามต้องการคร
บ แต่ยังไม่มีใครกล้าเอาโอดีนไปสู้กับไฮเปอร์คล็อกอัพ นี่สิ เลยไม่รู้ว่าใครจะย้อนเวลาได้แหลมกว่ากัน(ถ้าเปรียบเทียบด้านประสิทธิภาพ)

โพสต์นี้ถูกแก้ไขโดย gingavFX: 11 พฤษภาคม 2009 : 16:57

ภาพประกอบที่ 6 การวิเคราะห์ความสามารถของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านกระดานสนทนาออนไลน์ของกลุ่มแฟนคลับ (ตัดทอนบางส่วน)

1.3) **ความต้องการเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น**

ความรู้สึกนี้ เป็นความรู้สึกที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 19 คน จาก 24 คนได้ให้ทัศนะที่ตรงกันว่า พวกเขารู้สึกตื่นเต้น ดีใจ หรือประหลาดใจ หากพบว่า เหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีโอกาสได้ไปปรากฏอยู่บนหน้าสื่อต่างๆที่ไม่ใช่สื่อของคนในวงการด้วยกันเองทำขึ้นมา ทั้งนี้ก็เพราะต้องการให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่เป็นฮีโร่ของพวกเขาเป็นที่รู้จักสำหรับสังคมภายนอกมากขึ้น เช่น

"ดีใจบรรลัยเลยครับ ถึงจะหัวข้อความเล็กๆก็ตามครับ เพราะยุคนี้มันโผล่ยากครับ อย่างดีเคทล่าสุดไปเจอในไทยรัฐที่โอกาสโผล่ยากครับ ทีวียังพอหาได้บ้างครับ"

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ เมื่อผู้วิจัยได้สอบถามถึงสาเหตุของความรู้สึกตื่นเต้นดีใจดังกล่าว คำตอบที่ได้รับจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างก็คือ นอกจากเรื่องนี้จะเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้ไม่บ่อยนักแล้ว ที่สำคัญก็คือ การได้ออกสื่อสาธารณะต่างๆในเมืองไทยของมาสค์ไรเดอร์นั้น สำหรับแฟนคลับแล้วมีความหมายถึงการที่สังคมเริ่มจะมองภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มากกว่าความเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กโดยทั่วๆไปอีกด้วย เช่น

"... ก็ถือว่า เป็นการโปรโมทให้คนมองไรเดอร์ในแง่มุมที่ต่างจากที่พวกผู้ใหญ่ขีดเส้นไว้ ส่วนตัวผมก็ถือว่าดีใจล่ะครับ แต่ก็ไม่ถึงขั้นกระโดดโลดเต้น"

(แคร์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"คงไม่ตื่นเต้น แต่คงรู้สึกว่าแปลกประหลาดใจ อะไรดลใจ คือคิดว่า ในสังคมไทยเรื่องพวกนี้วงมันแคบ การที่ไปอยู่ในสื่ออื่นนอกเหนือจากวงการแสดงว่ามันต้องมีประเด็นอะไรที่น่าสนใจ"

(พีระพล วิริยะประกอบ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น จากทัศนะของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่ง ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า นอกจากความรู้สึกดีใจที่เห็นฮีโร่ของพวกเขาได้เป็นที่สนใจของสังคมภายนอกแล้ว อีกความรู้สึกดีใจหนึ่งที่เกิดขึ้นภายหลังการได้พบกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในสื่ออื่นๆก็คือ ความรู้สึกดีใจที่บังเอิญได้พบเพื่อนสนิทที่ตนรู้จักคุ้นเคย เช่น

"มีครั้งนึงที่ผมอ่านการ์ตูนประวัติศาสตร์เรื่อง โคลัมบัสหรือแมคเจลแลนนี่แหละครับ ของสำนักพิมพ์ EQ-PLUS คือเป็นเรื่องเกี่ยวกับนักเดินเรือที่มีคาบูโตะอยู่บนเรือพับอ่ะครับ เป็นตุ๊กตา ผมก็รู้สึกฮาเล็กน้อย ไม่นึกว่าจะได้เจอกันในนี้ แล้วเรื่องบุเรงนองของสำนักพิมพ์เดียวกัน เรื่องบุเรงนองก็มีตอนที่สาธิตวิชาการต่อสู้ให้พระนเรศวรแหละครับ ก็เป็นรูปคาบูโตะกดวัน-ทู-ทรี แล้วเตะใส่เวิร์ม ความรู้สึกตอนที่ผมได้เจอไรเดอร์ในที่ที่ไม่คิดว่าจะได้เจอ ก็จะประมาณว่า ได้เจอกับเพื่อนเก่าที่เราสนิทกันมากแต่เราไม่ได้เจอเค้า แล้ววันนึงกับได้มาเจอในที่ที่คิดไม่ถึงอ่ะครับ"

(จิรายุทธ แซ่อึ้ง , สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ จากผลการวิจัยเชิงปริมาณจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คน ก็ได้รับคำตอบที่สอดคล้องกัน กล่าวคือ แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกตื่นเต้น ดีใจที่ได้เห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ไปปรากฏตัวบนสื่ออื่นๆอยู่ในระดับที่ "สูง" ดังเช่นผลการวิจัยในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 38 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเมื่อพบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในสื่ออื่นๆ

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
ท่านรู้สึกตื่นเต้นดีใจเมื่อเห็นภาพของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ปรากฏสื่ออื่นๆ อาทิ โฆษณา	4.11	สูง

1.4) การให้ความสนใจติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เมื่อเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ทำให้ทราบว่า ความรู้สึกในประเด็นนี้เป็นความรู้สึกที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คนรู้สึกตรงกัน แม้ว่าแฟนคลับกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่สามารถแสวงหาข้อมูลและติดตามชมเรื่องราวของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้อย่างรวดเร็วไล่เลี่ยกับประเทศญี่ปุ่นผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ต หากแต่เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เหล่านั้นถึงเวลาที่จะเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยทั้งในรูปแบบของโทรทัศน์ VCD และ DVD พวกเขาก็ยังพร้อมที่จะรับชมมาสค์ไรเดอร์เหล่านั้นซ้ำอีกครั้งในรูปแบบลิขสิทธิ์ด้วยเหตุผลต่างๆกัน โดยสามารถจำแนกประเภทของเหตุผลได้ดังนี้

1.4.1) กลุ่มที่ต้องการชมซ้ำเพื่อเก็บรายละเอียดหรือเก็บความประทับใจ

แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 คนจาก 18 คนจัดอยู่ในกลุ่มนี้ โดยพวกเขาให้ทัศนะว่าเหตุผลที่พวกเขาต้องการจะชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ซ้ำอีกครั้งในภาคภาษาไทยหลังจากได้ชมผ่านคลิปวิดีโอบนอินเทอร์เน็ตไปแล้วก็คือ ต้องการเก็บรายละเอียดของเนื้อเรื่องที่ตนยังไม่เข้าใจให้กระจ่างยิ่งขึ้นรวมทั้งการเก็บเป็นความประทับใจส่วนตัวที่มีต่อมาสค์ไรเดอร์เรื่องนั้นๆ เช่น

"ถ้าเป็นแบบว่า ดูในภาษาอื่นแล้วมาแพร่เป็นภาษาไทย ผมย่อมดูแน่นอน อนึ่ง ถึงแม้เราจะได้ดูไปแล้วก็ตามแต่บ้างอย่างที่เราดูในภาษาอื่น เราอาจไม่เข้าใจมากนัก"

(เต้ , สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"ถ้าภาคไหนติดใจก็จะดู(ซื้อ)ค่ะ ชอบแคส(ฮา) ดูเก็บรายละเอียดย่อยๆซ้ำ ดูแล้วไม่รู้สึกเบื่อ"

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

จากทัศนะข้างต้น อาจกล่าวได้ว่าแฟนคลับกลุ่มนี้มีลักษณะของความเป็น Serious Fan ค่อนข้างเด่นชัด เนื่องจากพวกเขามีความใส่ใจที่จะเก็บรายละเอียดเล็กๆน้อยๆเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ที่ตนยังไม่เข้าใจ ทั้งๆที่เคยชมไปแล้วครั้งหนึ่ง ซึ่งถือเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความจริงจังในการติดตามชมเรื่องราวของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของแฟนคลับกลุ่มนี้ในระดับที่สูงอีกด้วย

1.4.2) กลุ่มที่ต้องการสนับสนุนบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์

แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คนจาก 18 คนจัดอยู่ในกลุ่มนี้ โดยพวกเขาให้ทัศนะว่าเหตุผลที่พวกตนต้องการจะชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ซ้ำอีกครั้งในภาคภาษาไทย หลังจากได้ชมผ่านคลิปวิดีโอบนอินเทอร์เน็ตไปแล้วก็เพราะว่า ต้องการสนับสนุนบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วยการเพิ่มยอดขาย VCD และ DVD ให้สูงขึ้น เพื่อที่ทางบริษัทจะได้มีแรงจูงใจในการนำมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่องต่อๆไปเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยอีก เช่น

"จะได้สนับสนุนให้ทางค่ายเอาเข้ามาเรื่อยๆไง ถ้าทางค่ายที่เอาเข้าได้กำไรมาก เค้าก็จะยิ่งคืนกำไรมาก"

(จริยา, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้เกิดคำถามต่อไปว่า ในเมื่อแฟนคลับเหล่านี้เป็นแฟนคลับที่มีความสามารถในการแสวงหาข่าวสารเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่ในระดับที่สูงแล้ว พวกเขาก็ไม่น่าจะได้รับผลกระทบใดๆจากการที่ประเทศไทยจะไม่มีการนำเข้าลิขสิทธิ์มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ หากแต่คำตอบที่ผู้วิจัยได้รับก็คือ กลุ่มตัวอย่างไม่ได้คิดถึงแต่เพียงเรื่องของตัวเองเท่านั้น ตรงกันข้าม พวกเขาได้คิดถึงอนาคตต่อไปว่า หากกลุ่มเด็กเล็กไม่มีภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ในภาคภาษาไทยให้ได้รับชม เด็กรุ่นต่อไปก็อาจไม่รู้จักและชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์เหมือนที่พวกเขารู้สึก เช่น

"ก็ดู-ตามซื้อเก็บนะ ก็... เป็นการสนับสนุนของลิขสิทธิ์ เพื่อที่เค้าจะได้นำตัวใหม่ๆเข้ามาเพิ่ม แล้วก็เพื่อเป็นการสะสมด้วยอีกส่วนหนึ่ง กับเราอาจจะไม่เป็นไร แต่สำหรับบางคนและในระดับเด็กๆที่นั่งอ่านซับไม่รู้เค้าอ่านไม่เข้าใจ ก็ต้องมานั่งดูทางทีวี ถ้าเน้นดูกันทางเน็ตหมดแล้วพวกเด็กเล็กๆจะดูอะไรที่เข้าใจได้ล่ะ จะให้มานั่งบอกหมดก็ไม่ดี"

(ธนะศักดิ์ พจน์ดำรง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

"ไอ้ส่วนดูในเน็ตมันก็จำเป็นครับ แต่ที่จำเป็นกว่าคืออุดหนุนแผ่นแท้ครับ เพราะถ้าไม่อุดหนุนก็หาดูแบบลิขสิทธิ์ไม่ได้ ถึงจะมี Youtube ก็จริงฮะ แต่บางครั้งซับ(บทบรรยาย)ก็แปลกันคนละแบบน่ะครับ ยิ่งถ้าให้เด็กดู ไม่มีพากย์ก็ลำบากเหมือนกันครับ ไอ้เด็กดูไม่ได้นี่เท่ากับเราจะหาแฟนๆไรเดอร์รุ่นใหม่ได้ยากขึ้นครับ"

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

จากทัศนะในข้างต้น ทำให้อาจกล่าวได้ว่า แม้อินเทอร์เน็ตจะเป็นสื่อหลักสำหรับกลุ่มแฟนคลับในการติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ หากแต่สื่อดังกล่าวก็มีข้อจำกัดในเรื่องของการเข้าถึงสำหรับกลุ่มเยาวชนรุ่นเล็ก ดังนั้น ช่องทางหลักที่กลุ่มเยาวชนเหล่านี้จะสามารถพบเห็นและติดตามชมเรื่องราวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้ก็คือ ติดตามชมผ่านโทรทัศน์ VCD และ DVD ที่บริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ผลิตออกมาจำหน่ายเท่านั้น อินเทอร์เน็ตอาจมีประโยชน์ในแง่ของการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มแฟนคลับที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นถึงวัยทำงานที่มีศักยภาพพอจะใช้สื่อเพื่อการแสวงหาข่าวสารด้วยตนเองแต่ไม่ได้ช่วยให้เกิดการสร้าง

ฐานแฟนคลับรุ่นใหม่ๆขึ้นมาทั้งนี้เนื่องจากความสามารถในการเข้าถึงที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยจะได้กล่าวอย่างละเอียดอีกครั้งในประเด็นการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

1.4.3) กลุ่มที่ต้องการฟังเสียงภาษาไทย

แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คนจาก 18 คนจัดอยู่ในกลุ่มนี้ โดยพวกเขาให้ทัศนะว่าการชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในภาคภาษาไทยนั้นได้อรรถรสและบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฟังเสียงต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ทำให้การชมซ้ำในภาคภาษาไทยกลายเป็นสิ่งที่ไม่น่าเบื่อ เช่น

"ยังสนุกค่ะ แล้วก็ ได้ฟีลที่ต่างกันด้วยล่ะ เพราะอย่างที่เรารู้ๆกันว่า พากย์ไทยชอบพากย์เพิ่ม ฮ่าๆๆ คือบางจุด ในเวอร์ชั่นญี่ปุ่นไม่ได้พูดอะไรเลย นักพากย์เค้าก็จะแทรกอะไรฮาๆเข้ามา บางคนว่าเสียอรรถรส แต่สำหรับฮั้ว มันมีเอกลักษณ์ดีนะ"

(นาฏชนก อจลเสรีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"ที่สนใจคือ เน็ตอยากรู้ว่าคนไทยจะพากย์ออกมาเป็นยังไง อยากรู้ว่านักพากย์จะสอดมุกตลกยังไงบ้างและตัวละครตัวไหนจะได้เสียงพากย์ของใคร"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ จากผลการวิจัยเชิงปริมาณจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คน ก็ได้รับคำตอบที่สอดคล้องกัน กล่าวคือ แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างพร้อมที่จะติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เมื่อเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยอยู่ในระดับที่ "สูงมาก" ดังเช่นผลการวิจัยในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 39 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความต้องการติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
ถ้ามีการนำภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่องใหม่ๆเข้ามาแพร่ภาพอีก ท่านก็จะชมอย่างแน่นอน	4.35	สูงมาก

1.5) การเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ทำให้พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คนจาก 24 คนเป็นแฟนคลับที่ให้ความสนใจติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวต่างๆของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด โดยจะเห็นได้จากการแสดงทัศนะของพวกเขาที่สะท้อนถึงความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวในตอนต่อไปของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ เช่น

"รอดูดับเบิลมูฟวี่ อยากรู้ว่าเจ้าอีเทอนอล[4] มันจะ Maximum Drive A-Z 26 อันตามที่คิดหรือเปล่า"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"โดยเฉพาะตอนจบ1ตอนจะต้องอุทานด้วยความเซ็งทุกที เช่น "เฮ้ยยย อย่างพึ่งจบเด้!!" "อ้ากก!! (ทำไมต้องจบในช็อตนี้!!)" เป็นต้น... แบบว่าตอนกำลังลุ้น พี่แกเล่นตัดจบตอนแค่นั้น...ดิเอนด์วิ่งเอาดิเอนด์ไดรเวอร์[5]มาจ่อดีเคท..."แล้วไงคะ?!" ตัดจบ พรึ่บ!! "เฮ้ยย"

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

---

[4] **อีเทอนอล** หมายถึง มาสค์ไรเดอร์อีเทอร์นัล (Masked Rider Eternal) มาสค์ไรเดอร์ฝ่ายอธรรมที่ปรากฏตัวในเรื่องมาสค์ไรเดอร์ดับเบิล ฉบับโรงภาพยนตร์ "Masked Rider Double: FOREVER A to Z/The Gaia Memories of Fate" แปลงร่างโดย ไดโด คาสึมิ (Daido Katsumi) ชายหนุ่มผู้เป็นหัวหน้ากลุ่มก่อการร้ายนามว่า NEVER

[5] **ดิเอนด์ไดรเวอร์** (Diend Driver) เป็นอุปกรณ์แปลงร่างของมาสค์ไรเดอร์ดิเอนด์ที่มีลักษณะคล้ายปืน สามารถใช้ในการเรียกมาสค์ไรเดอร์โดยใช้การ์ดคาเมนไรค์ได้รวมไปถึงเป็นอาวุธหลักของดิเอนด์

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามต่อไปอีกว่า เพราะเหตุใดกลุ่มแฟนคลับกลุ่มนี้จึงได้ให้ความสนใจติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างต่อเนื่องเช่นนี้ ซึ่งคำตอบที่ผู้วิจัยได้รับจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างก็คือ เป็นเพราะรูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปไม่เหมือนกับยุคก่อนซึ่งแต่เดิมทีมักจะดำเนินเรื่องแบบจบในตอน ทว่า มาสค์ไรเดอร์ในปัจจุบันนั้น การดำเนินเรื่องราวมักจะมีปมปริศนาต่างๆที่ซ่อนเร้นอยู่ในทุกช่วงของการดำเนินเรื่อง หากต้องการจะไขปริศนาดังกล่าวให้ได้ก็จะต้องติดตามชมอย่างต่อเนื่อง เช่น

"ขึ้นอยู่กับช่วงว่ะ ช่วงแรกๆดูครั้งละตอน พอช่วงพีคของเรื่องดูมันรวดเดียว ถ้าตอนต่อไปยังไม่ออกก็เดินไปคลองถมทุกสัปดาห์"

(พีระพล วิริยะประกอบ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"ทำให้เวลานอนน้อยลงเนื่องจากเป็นซีรีส์ที่ยาวต่อเนื่องถึง 50กว่าตอนและปมปริศนาแต่ละตอนก็ทำให้ดึงดูดจนต้องดูต่อเนื่อง"

(แคร์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

ไม่เพียงเท่านั้น จากทัศนะของกลุ่มแฟนคลับอีก 2 คน ทำให้ผู้วิจัยพบอีกด้วยว่า การติดตามข่าวสารของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับนั้น ไม่ได้เป็นไปเพื่อการตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของตนเองเท่านั้น หากแต่ยังเป็นไปเพื่อเรียนรู้มุมมองของสื่อที่มีต่อตัวมาสค์ไรเดอร์รวมทั้งการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่เกี่ยวกับตัวฮีโร่ของพวกเขาอีกด้วย

"อ่านครับและคงจะต้องอ่านอย่างละเอียดด้วย อย่างมีอยู่ครั้งหนึ่งที่มีนิตยสารทำประวัติข้อมูลเกี่ยวกับไรเดอร์ออกมา ผมก็ตามอ่านนะ แต่จะซื้อเก็บไหม คงอีกเรื่องน่ะครับ เพราะถ้าว่าตามจริงที่ผมอยากอ่านไม่ใช่เพื่ออัพเดทข้อมูล แต่เพื่ออยากดูว่าเขาพูดถึงฮีโร่ของเรายังไงมากกว่า"

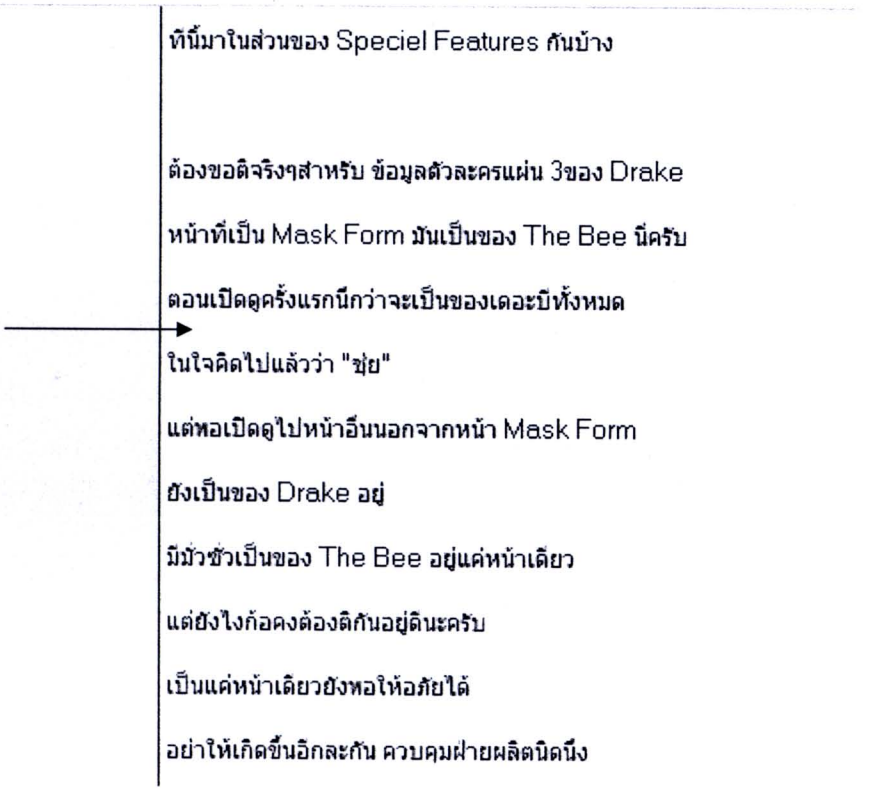
(บังคับ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

จากทัศนะของกลุ่มตัวอย่างในข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า ลักษณะการติดตามข่าวสารเช่นนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะความเป็นแฟนตามนิยามของ Michel de Certeau (1984) ที่ได้กล่าวถึงความเป็นแฟนไว้ว่า เป็นกลุ่มชนที่จะเป็นปากเป็นเสียงแทนกลุ่มชนของตนเองหรือเป็นปากเป็นเสียงแทนผู้บริโภค ทั้งนี้เป็นเพราะ การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในข้างต้น เป็นไปภายใต้จุดประสงค์ที่ต้องการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของสื่อที่มีต่อมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ แล้วป้อนข้อบกพร่องในการนำเสนอข่าวสารดังกล่าวเป็นข้อมูลย้อนกลับไปหาแหล่งที่มานั้นๆ โดยอาจเห็นได้จากคำให้สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้บอกกับผู้วิจัยว่า

"อ่อ อยากด่าในบางที ข้อมูลมั่วไปหน่อยม้าง ก่อนเขียนดูจริงหรือเปล่า ประมาณนั้น ล่าสุดที่เห็นมันเขียนเกี่ยวกับดับเบิลร่างไซโคลนโจ๊กเกอร์เอ็กซ์ตรีม vs เวทเธอร์โดแพนท์ มันบอกว่า ขนาดเอ็กซ์ตรีมทุ่มพลังเต็มที่ยังทำอะไรเวทเธอร์ไม่ได้เลย"

(อรรณพ พุ่มพวง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากข้อมูลดังกล่าวเป็นทัศนะของกลุ่มตัวอย่างเพียงคนเดียว ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจทำการศึกษาเพิ่มเติมต่อไปว่า กลุ่มแฟนคลับคนอื่นๆจะมีการแสวงหาข้อมูลข่าวสารในรูปแบบเดียวกันนี้ด้วยหรือไม่ ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบก็คือ มีกลุ่มแฟนคลับจำนวนไม่น้อยที่มีทำหน้าที่เป็นปากเป็นเสียงแทนกลุ่มของตนเองในการที่จะสื่อสารถึงความบกพร่องต่างๆของสื่อในเรื่อง ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างบริษัท ดรีม เอ็กซ์เพรส (เดกซ์) จำกัด ดังเช่น ตัวอย่างการโพสท์กระทู้วิจารณ์ผลิตภัณฑ์แผ่น DVD เรื่องมาสค์ไรเดอร์คาบูโตะที่มีความบกพร่องในเรื่องของภาพตัวละครที่ไม่ตรงกับชื่อ ซึ่งผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานี้



ภาพประกอบที่ 7 การวิจารณ์ผ่านกระดานสนทนาออนไลน์เกี่ยวกับจุดบกพร่องในเรื่องข้อมูลของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่สื่อนำเสนอโดยกลุ่มแฟนคลับ (ตัดทอนบางส่วน)

การวิจารณ์ข้างต้น ได้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของแฟนคลับกลุ่มนี้ที่สอดคล้องกับลักษณะความเป็นแฟนของ Michel de Certeau (1984) ซึ่งกล่าวไว้ว่า วัฒนธรรมแฟนจะมีความรู้สึกของความเป็นเจ้าเข้าเจ้าของในสื่อนั้นๆ และต้องการมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็น รวมทั้งเป็นตัวแทนที่มีปากมีเสียงให้กับชุมชนหรือกลุ่มของตัวเอง โดยจากการลงพื้นที่สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยก็ได้เห็นการแสดงออกของกลุ่มแฟนคลับในลักษณะเดียวกัน จากการจับกลุ่มกันวิพากษ์วิจารณ์ถึงเสียงพากย์ในภาพยนตร์มาสค์ไรเดอร์ดีเคดภาคภาษาไทย ซึ่งมีการพากย์นอกบทบาท รวมทั้งความไม่เข้ากันระหว่างเสียงพากย์กับบุคลิกของตัวละคร ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับการเขียนวิจารณ์ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มแฟนคลับในข้างต้นแล้ว ก็อาจกล่าวได้ว่า สิ่งนี้คือการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นต่างๆ ของกลุ่มแฟนคลับ เมื่อพวกเขาเห็นความไม่ถูกต้องเกิดขึ้นกับสิ่งที่ตนรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของเพื่อเรียกร้องให้เกิดการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องดังกล่าวให้ถูกต้อง ซึ่งหากมองในฐานะผู้ผลิตแล้ว ก็อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มแฟนคลับนั้นถือเป็นกลไกในการควบคุมคุณภาพสินค้าที่สำคัญกลไกหนึ่งเลยทีเดียว

อย่างไรก็ตาม จากผลการวิจัยเชิงปริมาณจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คน ในประเด็นการเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิดนั้น ก็ได้รับคำตอบที่สอดคล้องกันว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยในการเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด อยู่ในระดับที่ "สูงมาก" ดังเช่นผลการวิจัยในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 40 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จบลงในแต่ละตอน ท่านมักจะเฝ้ารอติดตามชมตอนต่อไป	4.34	สูงมาก
ถ้าท่านพบเรื่องราวเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ท่านจะอ่านเรื่องราวเหล่านั้น	4.21	สูงมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.28	สูงมาก

1.6) ความรู้สึกอยากพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ความรู้สึกนี้ เป็นความรู้สึกเดียวกันที่แฟนคลับทั้งหมด 18 คนได้ให้คำตอบไว้ตรงกันว่า นอกจากการได้พบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อแล้ว พวกตนยังมีความต้องการที่จะพบปะกับตัวจริงของฮีโร่ที่ตนชื่นชอบ

แต่อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์เจาะลึกพบว่า แม้จะเป็นความต้องการพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เหมือนกัน แต่ก็มีความแตกต่างกันในแง่ของจุดประสงค์ โดยสามารถจำแนกลักษณะความต้องการของการไปพบออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1.6.1) ความต้องการไปพบในฐานะตัวแสดงในภาพยนตร์การ์ตูน (10 คน)

1.6.2) ความต้องการไปพบดารานักแสดง (5 คน)

1.6.3) ความต้องการไปพบในฐานะฮีโร่จากจอโทรทัศน์ตัวจริง (3 คน)

ซึ่งในแต่ละกลุ่ม มีรายละเอียด ดังนี้

1.6.1) ความต้องการไปพบในฐานะตัวแสดงในภาพยนตร์การ์ตูน

สำหรับแฟนคลับทั้ง 10 คนในกลุ่มนี้ พวกเขาได้ให้ทัศนะที่ตรงกันว่า พวกเขาต้องการพบตัวจริงของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในฐานะที่เป็นตัวแสดงในภาพยนตร์ ไม่ใช่ในฐานะฮีโร่ผู้ต่อสู้กับเหล่าร้ายเหมือนที่เคยติดตามชมผ่านจอโทรทัศน์ ทั้งนี้จะเห็นได้จากคำตอบของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ที่มักจะให้ความสนใจกับองค์ประกอบการถ่ายทำต่างๆเช่น ฉาก ชุดที่ใช้ในการแสดงมากกว่าที่จะสนใจกับความเป็นฮีโร่จากจอโทรทัศน์ของตัวมาสค์ไรเดอร์ อาทิเช่น

"อยากครับ อยากดูชุดว่าทำจากอะไร ดูจุดขยับของชุด อยากดูหน้ากากของฮิบิกิด้วยว่าทำจากอะไร"

(เอกราช บ่ายเจริญ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

"จะลองไปเคาะเกราะสัก2-3ครั้ง ไปดูชุด แล้วก็คิวบี๊"

(ลัทธวิทย์ สุภารมย์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

1.6.2) ความต้องการไปพบดารานักแสดง

สำหรับแฟนคลับทั้ง 5 คนในกลุ่มนี้ พวกเขาได้ให้ทัศนะที่ตรงกันว่า จุดประสงค์หลักในการไปพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของตนนั้น ไม่ได้มุ่งเป้าไปที่ตัวมาสค์ไรเดอร์ในร่างยอดมนุษย์ หากแต่เป็นดาราวัยรุ่นนักแสดงนำของเรื่อง ซึ่งโดยมากแล้ว แฟนคลับกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มแฟนคลับเพศหญิงที่เข้ามาชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านทางการติดตามข่าวสารของดาราวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นเหล่านี้ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า แฟนคลับกลุ่มนี้ก็ไม่เพียงแค่อยากพบดารานักแสดงวัยรุ่นที่ถือเป็น "นักแสดงเบื้องหน้า" แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่พวกเขายังต้องการพบกับ "นักแสดงเบื้องหลัง" อย่างเช่น สตันท์แมนผู้สวมใส่ชุดมาสค์ไรเดอร์อีกด้วย เช่น

"อยากเจอเร็น สุดา ทาเค ยูอิจิ ขอลายเซ็น จับมือ ถ่ายรูปคู่ บอกว่า"จะติดตามผลงานตลอดไปค่ะ!!" ตัวจริงน่ารักมากเลย~ย!!"

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"อยากพบครับ แต่อยากไปพบคนใส่ชุดหรือพวก Suit Actor มากกว่า เพราะว่าพวกนักแสดงจะแสดงตัวเองออกมาค่อนข้างชัดเจนผ่านการแสดง"

(บังคับ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

1.6.3) **ความต้องการไปพบในฐานะฮีโร่จากจอโทรทัศน์ตัวจริง**

แฟนคลับทั้ง 3 คนในกลุ่มนี้ได้ให้ทัศนะที่ตรงกันว่า การที่พวกเขาต้องการพบตัวจริงของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นก็เนื่องมาจากความประทับใจจากการติดตามชมเรื่องราวของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านสื่ออย่างต่อเนื่องจนรู้สึกชื่นชอบ แต่เนื่องจากเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั้นเป็นตัวละครต่างชาติ จึงทำให้โอกาสในการพบเห็นตัวจริงของฮีโร่กลุ่มนี้มีน้อย ดังนั้น หากเหล่ามาสค์ไรเดอร์เดินทางมายังประเทศไทย จึงเป็นโอกาสอันดีในการที่จะทำให้พวกตนได้พบเจอกับตัวจริงของฮีโร่คนโปรดจากเดิมที่มีโอกาสติดตามจากเพียงในสื่อเท่านั้น เช่น

"อยากครับ อยากไปเห็นว่าตัวจริงจะเท่เท่าในหนังรึเปล่า เพราะชอบด้วย ก็เลยอยากเห็นตัวจริง เจอตัวจริงมันเหมือนได้สัมผัสกับเขาจริง ๆ น่ะครับ ในทีวีเราก็ได้แค่ดู"

(ต๋อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ การที่แฟนคลับมีความต้องการพบปะกับตัวจริงของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น มีผลมาจากการที่แฟนคลับเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง จนกระทั่งเกิดการผลักดันให้แฟนคลับมีการพัฒนารูปแบบการสื่อสารที่จากเดิมเคยเป็นการสื่อสารผ่านสื่อ (Mediated Communication) ไปสู่การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (Face to Face Communication) ซึ่งเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ช่วยตอบสนองความรู้สึกที่เป็นผลจากการเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงของผู้ชมที่ไม่อยากจะพบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์เพียงแค่ในสื่อ เพราะการสื่อสารผ่านสื่อ จะมีแต่แฟนคลับเท่านั้นที่จะเป็นฝ่ายได้พบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านภาพที่ปรากฏในสื่อ การสื่อสารในลักษณะนี้เป็นการสื่อสารทางเดียวที่จะมีเฉพาะคนที่เป็นผู้ชมหรือแฟนคลับเท่านั้นที่จะรับรู้ท่าทางและการแสดงออกของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ โดยที่อีกฝ่ายนั้นไม่มีโอกาสรับรู้ปฏิกิริยาโต้ตอบของแฟนคลับที่เป็นผู้ชมเลย

ในทางตรงกันข้าม การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาถือเป็นโอกาสที่ทำให้เกิดการเผชิญหน้ากันของทั้งสองฝ่าย ทั้งตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ รวมทั้งนักแสดงและแฟนคลับจะมีโอกาสได้เห็นปฏิกิริยาและการแสดงออกซึ่งกันและกัน ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาสามารถถูกนำมาใช้ได้อย่างเต็มที่ สิ่งเหล่านี้จึงแสดงให้เห็นว่าแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกอยากที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ในโลกแห่งความจริงไม่น้อยไปกว่าการปฏิสัมพันธ์กันบนหน้าจอคอมพิวเตอร์เลยทีเดียว ดังจะเห็นได้จากการที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างหลายคนได้บอกกับผู้วิจัยว่า หากได้พบกับมาสค์ไรเดอร์หรือนักแสดงตัวจริง พวกเขาก็มีคำพูดที่อยากบอกกับฮีโร่เหล่านั้นให้ได้ เช่น

"อยากจับมือเขา และบอกเขาว่าขอบคุณสำหรับทุกอย่าง ที่ความเป็นฮีโร่ที่มีในตัวไรเดอร์คนนั้นๆครับ"

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

"ขอจับมือ ถ่ายรูปคู่ก็พอแล้วล่ะ ไม่มีอะไรจะบอกเป็นพิเศษ แต่ถ้าเจอตัวนักแสดง ก็ไม่แน่อย่างฮอนโง ทาเคชิตัวจริงอะไรงี้ อาจจะอยากบอกว่าผมเป็นแฟนคุณครับ อะไรงี้(ฮา)"

(ปิยธร แก้ววัฒนะ, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก นอกจากผู้วิจัยจะได้ทราบถึงลักษณะความต้องการพบปะมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ตัวจริงของกลุ่มแฟนคลับแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบจากการสัมภาษณ์แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างอีก 6 คนที่เหลือ ก็คือ สาเหตุที่แฟนคลับกลุ่มนี้ไม่ต้องการไปพบปะตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ นั่นเป็นเพราะว่า สำหรับพวกเขา ตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ก็คือ สิ่งที่พวกเขาได้เห็นอยู่บนจอโทรทัศน์ และอยู่ในจินตนาการของพวกเขานั่นเอง เช่น

"โดยส่วนตัวผม ไม่คิดอยากไปพบนะครับ เพราะทราบดีอยู่แล้วว่า Masked Rider เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมา เพียงแค่ได้ดูจากในหนังหรือทีวีก็พอใจกับจินตนาการแล้วครับ"

(พจน์, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

แต่ถึงกระนั้น ตัวเลขข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณก็ยังคงมีความสอดคล้องกับระดับความรู้สึกที่ได้จากคำตอบของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในการวิจัยเชิงคุณภาพอยู่ ซึ่งหมายความว่าปฏิสัมพันธ์ในลักษณะนี้ เป็นความรู้สึกร่วมของแฟนคลับส่วนใหญ่ที่มีความต้องการ อยากจะพบ

ตัวจริงของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นอย่างมากและยังเป็นการแสดงให้เห็นว่าแฟนคลับส่วนใหญ่ได้มีการติดตามภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ผ่านสื่อด้วยจำนวนครั้งความถี่ที่สูงมากพอ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะนี้จึงได้เกิดขึ้น

ตารางที่ 41 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความรู้สึกต้องการพบปะกับตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
ท่านอยากจะไปพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ประเทศญี่ปุ่น	3.61	สูง
ถ้ามีการนำมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มาพบปะกับกลุ่มแฟนคลับในประเทศไทย ท่านจะไปร่วมงาน	3.54	สูง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.58	สูง

1.7) **ความรู้สึกที่เป็นไปในลักษณะของการมีความรู้สึกร่วม**

ความรู้สึกลักษณะนี้ เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่มีแฟนคลับจำนวน 16 คน ได้มีการแสดงออกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่เป็นไปในเชิงการมีอารมณ์ร่วมไปกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ จากการได้รับรู้เหตุการณ์บางสถานการณ์ได้สร้างให้ผู้ชมหรือแฟนคลับมีส่วนในความรู้สึก เสมือนว่าตนได้เป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ที่เกิดกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์หรือได้ร่วมรับรู้ความรู้สึกเดียวกันกับฮีโร่ของพวกเขา จนบางครั้งก็ราวกับว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้มีการรับรู้หรือโต้ตอบกับตนจริงๆ หรืออาจกล่าวได้ว่าแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างกำลังรู้สึกมีประสบการณ์ร่วมไปกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั่นเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็ล้วนแล้วแต่อยู่ในขอบเขตของจินตนาการของผู้ที่เป็นแฟนคลับทั้งสิ้น

ทั้งนี้ เมื่อจำแนกประเภทของความรู้สึกร่วมที่กลุ่มแฟนคลับมีให้กับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว พบว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1.7.1) ความรู้สึกสุขทุกข์ร่วมไปกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ (11 คน)

1.7.2) ความรู้สึกเอาใจช่วยให้เหล่ามาสค์ไรเดอร์สามารถผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ด้วยดี (5 คน)

ซึ่งในแต่ละกลุ่ม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.7.1) ความรู้สึกสุขทุกข์ร่วมไปกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า ความรู้สึกนี้เป็นสิ่งที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 11 คนรู้สึกตรงกันเมื่อได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้วพบว่า ตัวละครที่พวกเขาชื่นชอบกำลังมีความทุกข์จากการต้องเผชิญกับอุปสรรค มรสุมชีวิตต่างๆที่โถมเข้ามา ทำให้แฟนคลับกลุ่มนี้รู้สึกเศร้าสลดใจแทนตัวละครนั้นๆไปด้วย เช่น

"ตอนที่ดูไฟส์ตอนจบแล้วคิบะ (คิบะ ยูจิ หรือ ฮอร์สออร์เฟน็อค)ตายครับ ตอนนั้นน้ำตาไหลเลยครับ ซึ้งมากๆ"

(ซุน, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจเหล่าตัวละครในมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับบางคนนั้น บางครั้งก็อาจจะไม่ได้เกิดขึ้นจากเหตุการณ์รอบๆตัว หากแต่เป็นเพราะรูปลักษณ์ของตัวละครที่ชวนให้รู้สึกสงสารหรือเห็นใจ เช่น

"ฟิลิปเป็นตัวละครที่ตัวเล็กๆหน้าเด็กๆ แต่ก็มาเป็นไรเดอร์ ซึ่งมันควรจะต้องเข้มแข็งและแข็งแรง แมนๆกว่านี้ ทำให้บางทีเราก็สงสารบ้างเป็นบางครั้ง"

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

1.7.2) ความรู้สึกเอาใจช่วยให้เหล่ามาสค์ไรเดอร์สามารถผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ด้วยดี

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า ความรู้สึกนี้เป็นสิ่งที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คนรู้สึกตรงกันเมื่อได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้วพบว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์กำลังเผชิญกับอุปสรรคสำคัญที่ยากจะแก้ไขได้ เช่น การต้องรับมือกับศัตรูที่แข็งแกร่งกว่าหรือ การฝึกฝนที่หนักหนาสาหัสเพื่อให้ได้มาซึ่งพลังใหม่ เหตุการณ์ต่างๆเหล่านี้ล้วนทำให้กลุ่มแฟนคลับกลุ่มนี้พยายามเอาใจช่วยให้เหล่า ฮีโร่ของพวกเขาให้สามารถก้าวข้ามผ่านอุปสรรคไปได้ เช่น

"อินกับหนังเลยละ โดยเฉพาะตอนใกล้ๆจบนี่ต้องดูเลย ตอนนั้นประมาณว่า ตอนที่คูกะกำลังแย่แล้วมันตัดจบไปตอนต่อไป คืออยากจะรู้ว่าสู้กับตัวร้ายยังไงต่อ มีตอนหนึ่งที่สู้กับกูรอนกิ[6] ที่คูกะใช้ไรซิ่งไมตี้[7] สู้แล้วกลับทำไรมันไม่ได้เลย ตอนนั้นคืออึ้งและช็อคมาก ว่าเฮ้ย ที่เตะไปมัน 40 ตันเลยนะเว้ย..."

(ชโยภาส โพธิ์ตรีเพ็ชร, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

"ตอนที่ ริว(เทรุอิ ริว)ได้ ไทรอัล[8]มาแล้วมีกฎที่ว่า 10 วิ ต้องขับรถผ่านทางวิบากให้ได้ ตอนแรกก็ยังไม่เท่าไรที่ไม่ผ่าน แต่ตอนที่ชราวด์ปล่อยผ่านทั้งๆที่เกิน 10 วิ เริ่มลุ้น"

(เต้ , สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

การที่แฟนคลับมีการบ่งบอกให้เห็นถึงความรู้สึกเช่นนี้อาจกำลังแสดงให้เห็นว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างกำลังรู้สึก "อิน" หรือรู้สึกว่าตนกำลังเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเหล่าตัวละครซึ่งตนได้รับรู้มา และสร้างความรู้สึกที่เหมือนกันกับตัวละครขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างกำลังรับเอาความรู้สึกหรือลักษณะบางอย่างของตัวละครเข้ามาไว้ในตัวเอง (Identification) และจินตนาการไปว่าตัวละครจะรู้สึกเช่นไร ซึ่งแฟนคลับเองก็กำลังเข้าใจและรู้สึกเช่นนั้น

ยิ่งไปกว่านั้น การวิจัยเชิงปริมาณก็ยังพบความสอดคล้องที่แสดงให้เห็นว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้สึกที่เป็นไปในลักษณะของการมีความรู้สึกร่วมกับเหล่าตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เช่นเดียวกัน ดังเช่นข้อมูลจากตารางต่อไปนี้

---

[6] **กูรอนกิ** (Gurongi) เป็นสิ่งมีชีวิตชั่วร้ายจากยุคอดีตกาลที่เคยถูกมาสค์ไรเดอร์คูกะในอดีตผนึกไว้ จนกระทั่งคืนชีพขึ้นมาในโลกปัจจุบัน

[7] **ไรซิ่งไมตี้** หมายถึง ร่างไรซิ่ง ไมท์ตี้ ฟอร์ม (Rising Mighty Form) ร่างเพิ่มพลังของมาสค์ไรเดอร์คูกะ มีพลังการเตะที่เพิ่มขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน พลังในการทำลายถึงมีอาณาบริเวณถึง 4 กิโลเมตร ทำให้ต้องหาสถานที่รกร้าง เพื่อป้องกันความเสียหายอันเกิดจากการใช้ท่าไม้ตาย

[8] **ไทรอัล** หมายถึง ไทรอัล เมมโมรี่ (Trial Memory) อุปกรณ์ที่ช่วยเพิ่มความเร็วให้แก่มาสค์ไรเดอร์แอกเซล ร่างไทรอัล มีจุดเด่นที่สามารถโจมตีด้วยความเร็วสูงแต่มีจุดอ่อนคือพลังในการโจมตีที่ต่ำกว่าร่างปกติ

ตารางที่ 42 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการมีความรู้สึกร่วมไปกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
เมื่อมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ประสบปัญหาคับขัน ท่านมักจะลุ้นให้พวกเขาสามารถแก้ไขปัญหาเหล่านั้นจนลุล่วงไปด้วยดี	3.61	สูง
ท่านรู้สึกเศร้าเสียใจเมื่อเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีความทุกข์	2.66	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.14	ปานกลาง

อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างที่เหลืออีก 8 คน ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ไม่ใช่แฟนคลับทุกคนที่จะเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเหล่าตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ ทั้งนี้เพราะถึงแม้พวกเขาจะรู้สึกชื่นชอบและสนใจในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ในระดับที่มากกว่าบุคคลทั่วไป แต่นั่นก็เป็นความสนใจในประเด็นอื่นที่ไม่ใช่การมีความรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหา เช่น

"เวลาดูหนังส่วนใหญ่ก็ไม่ตื่นเต้นอะไรมากมายไม่ว่าเรื่องไหน ผมดูการออกแบบคิวบุ๊ เอฟเฟคท์ต่างๆว่าเนียนแค่ไหนมากกว่า เนื้อเรื่องเป็นเรื่องรอง"

(เอกราช บ่ายเจริญ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น สำหรับแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งแล้ว เขากลับคิดว่ายิ่งตัวละครประสบปัญหาอุปสรรคมากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนยิ่งน่าสนใจมากขึ้น ทำให้แทนที่จะลุ้นเอาใจช่วยตัวละครให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปโดยเร็ว จึงกลับกลายเป็นตรงกันข้ามคือยิ่งลุ้นให้เกิดปมปัญหามากขึ้น

"ส่วนตัวชอบแบบ ให้มันมีปัญหาเยอะๆ เนื้อเรื่องจะได้มันส์ๆ"

(ต๋อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ไม่เพียงเท่านั้น ต๋องและแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างอีกคนหนึ่งยังได้ให้ทัศนะอีกว่า การที่พวกเขาไม่ได้รู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูน นั่นก็เพราะพวกเขาเลือกจะรับชม

มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในฐานะผู้สังเกตการณ์ที่วางตัวเป็นกลาง สิ่งที่พวกเขาอยากรู้จากเนื้อเรื่องมากกว่าก็คือ การเฉลยปริศนาต่างๆหรือแม้กระทั่งเหตุการณ์ที่จะเกิดต่อไป

"ส่วนใหญ่จะช่วงใกล้ๆจบเรื่องอ่ะครับ ช่วงที่ปัญหาใหญ่ๆมันมา จริงๆก็ไม่ได้ลุ้นหรอก แต่ความรู้สึกมันอยากรู้มากกว่า ว่ามันจะชนะยังไง จะเกิดอะไรต่อไป"

(ต๋อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"ลุ้นเวลาเจอตัวร้ายเทพๆนี่ ลุ้นอยู่นะ ลุ้นว่าตัวโกงเทพๆ จะตายยังไง ไม่ได้ลุ้นว่าพระเอกจะชนะได้ยังไงหรอกเพราะรู้ว่ายังไงมันก็ชนะ"

(อรรณพ พุ่มพวง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

ซึ่งจากทัศนะของกลุ่มตัวอย่างในข้างต้น ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสงสัยต่อไปว่า ทั้งๆที่เหล่ามาสค์ไรเดอร์กำลังต้องเผชิญหน้ากับศัตรูที่ร้ายกาจอย่างที่ไม่เห็นทางชนะ แล้วเขามั่นใจได้อย่างไรว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์ต้องสามารถเอาชนะได้อย่างแน่นอนโดยไม่ต้องลุ้นเอาใจช่วย ซึ่งคำตอบที่ได้ก็คือ

"แพ้ไม่กี่ตอนเดี๋ยวบันไดส่งของเล่นใหม่มาก็ชนะแล้ว ของเล่นบันไดเทพเสมอ แม้แต่เวธเธอร์โดแพนท์ที่คุมได้แม้แต่ดินฟ้าอากาศ ยังพ่ายแพ้กับนาฬิกาจับเวลาที่ลูกเล่นมีนับ 0 - 10 วินาที ถ้าเอ็งไม่บ้าติดเล่นก็อาจชนะ แต่บันไดสั่งว่าของเล่นใหม่ข้า เอ็งต้องแพ้"

(อรรณพ พุ่มพวง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

จากการที่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นมี บริษัท Bandai ซึ่งเป็นบริษัทผู้ผลิตของเล่นรายใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่นเป็นผู้สนับสนุนหลักในการผลิต (วิกิพีเดีย, 2552: ออนไลน์) ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ถูกผูกติดกับธุรกิจของเล่นของสะสมไปโดยปริยาย ซึ่งหนึ่งในบรรดาของเล่นของสะสมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น จะมีอยู่ประเภทหนึ่งที่เป็นการผลิตของเล่นให้มีลักษณะและลูกเล่นแสง สี เสียง เหมือนกับอุปกรณ์แปลงร่างหรืออาวุธต่างๆของเหล่ามาสค์ไรเดอร์แต่ละคน ซึ่งภายในกลุ่มแฟนคลับจะรู้จักกันในชื่อ "ของเล่นโรลเพลย์ (Roll-playing Toy)" โดยหนึ่งในวิธีการสื่อสารการตลาดให้แก่สินค้าดังกล่าวของ Bandai ก็คือ การโฆษณาผ่านเนื้อหาเรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ โดยจะเน้นการ

แสดงประสิทธิภาพต่างๆของอุปกรณ์ดังกล่าวว่า สามารถช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้แก่เหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้อย่างไรบ้าง ดังเช่น ภาพตัวอย่างด้านล่างนี้

ภาพประกอบที่ 8 ตัวอย่างการโฆษณาของเล่นเลียนแบบอุปกรณ์แปลงร่างของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ (ตัดทอนบางส่วน)

ดังนั้น เมื่อมีการเปิดเผยของเล่นโรลเพลย์ชุดใหม่ๆออกมา จึงเท่ากับเป็นสัญญาณบอกล่วงหน้าแก่แฟนคลับแล้วว่า มาสค์ไรเดอร์คนนั้นคนนี้กำลังจะได้อาวุธใหม่มาใช้ ส่งผลให้การเกิดความรู้สึกลุ้นเอาใจช่วยเหล่ามาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับเป็นไปได้น้อยลงนั่นเอง ซึ่งในประเด็นนี้ หากเปรียบเทียบกับงานวิจัยของพีรภา สุวรรณโชติ (2551) ก็จะพบได้ว่า ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ชมกับตัวแสดงในละครโทรทัศน์อย่างมาสค์ไรเดอร์นั้นมีความแตกต่างจากแฟนคลับนักร้องเกาหลีเนื่องจากมาสค์ไรเดอร์นั้นมีปัจจัยของบทละครและบทบาทการแสดงเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ทุกอย่างที่แฟนคลับเห็นนั้นล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องแต่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง ทั้งยังเป็นเนื้อหาที่สามารถถูกกำหนดได้โดยผู้ผลิต ทำให้แฟนคลับมีโอกาสรู้เรื่องล่วงหน้าจนมีอารมณ์ร่วมน้อยลง ในขณะที่ความเป็นนักร้องเกาหลีนั้น ไม่มีปัจจัยด้านบทละครหรือความเป็นตัวละครเข้ามา

เกี่ยวข้อง เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นล้วนแต่เป็นเรื่องจริงที่ศิลปินได้ประสบพบเจอ ทั้งยังเป็นเรื่องที่ไม่สามารถคาดเดาได้ เช่น การเกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ของศิลปิน เป็นต้น จึงทำให้การเกิดอารมณ์ร่วมของแฟนคลับนักร้องเกาหลีนั้นมีได้มากกว่าแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั่นเอง

1.8) ความรู้สึกอยากปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะนี้ เป็นความรู้สึกที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 11 คน เกิดความรู้สึกเดือดร้อนและรู้สึกว่าอยากจะลุกขึ้นมาปกป้อง หรือกระทำอะไรบางอย่างเพื่อตอบโต้ผู้ที่มาว่ากล่าวหรือโจมตีฮีโร่มาสค์ไรเดอร์ของตน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าความรู้สึกในลักษณะนี้เป็นความรู้สึกพื้นฐานที่มนุษย์มักจะมีให้แก่กัน โดยเฉพาะกับบุคคลที่มีความรักหรือมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม จากการวิจัยพบว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะนี้ของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบได้แก่

1.8.1) กลุ่มที่โกรธและแสดงท่าทีปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยอารมณ์

แฟนคลับในกลุ่มนี้จะรู้สึกไม่พอใจเมื่อได้ยินใครก็ตามมากล่าวโจมตีมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และจะตอบโต้ด้วยการลุกขึ้นมาโต้แย้งเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม โดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน จาก 11 คนถูกจัดอยู่ในกลุ่มนี้ เช่น

"เคยทะเลาะกับแฟนเพราะเรื่องไรเดอร์มาแล้วด้วย แฟนบอกว่า ซื้อของเล่นมาทำไมเปลืองเงินเปล่าๆ ผมก็บอกไปว่า คนมันรักอะ ทำไงได้ละ แฟนบอกโตแล้วจะดูทำไมหนังแปลงร่างปัญญาอ่อน เท่านั้นละทะเลาะกันเลย ผมก็บอกไปว่า แล้วที่ตัวเองละฟังแต่เพลงเกาหลี เพราะตายละ ฟังก็ไม่รู้เรื่องยังจะฟังอีก เล่นซะเลิกกันเลยที่เดียว"

(ชโยภาส โพธิ์ตรีเพ็ชร, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

1.8.2) กลุ่มที่รู้สึกไม่พอใจแต่พยายามปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยเหตุผล

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า แม้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คนจาก 11 คนจะรู้สึกไม่พอใจหากได้ยินว่ามีผู้มาว่ากล่าวโจมตีเหล่ามาสค์ไรเดอร์ แต่การแสดงออกเพื่อตอบโต้นั้น โดยมากแล้วจะ

เป็นการอธิบายด้วยเหตุผลมากกว่าการใช้อารมณ์ ซึ่งในบางครั้ง กลุ่มตัวอย่างเองก็ยอมรับว่า สิ่งที่สังคมภายนอกกล่าวโจมตีมาสค์ไรเดอร์นั้นมีส่วนที่ถูกต้องอยู่เหมือนกัน เช่น

"รับฟังได้ถ้ามีเหตุผลเพียงพอค่ะ ข้อนี้ตอบยากจัง ฮ่าๆ อย่างสมมติบอกว่า หนังไรเดอร์ไม่ดีเลย สอนให้เด็กเจ้าชู้ เป็นนักเลง อย่างในเรื่องเดนโอ อุราทารอสซึ่งเป็นอิมาจินฝ่ายดีในเรื่องเที่ยวจีบสาวไปซะทั่ว โมโมทารอสก็ท้าต่อยท้าตีคนอื่นไปทั่ว ตรงนี้ก็จริง อันนี้เป็นส่วนไม่ดี ซึ่งเด็กอาจจะชอบโมโม เลยทำตัวเป็นนักเลง เลยตั้งตัวเป็นลูกพี่ หาลูกน้อง ท้าตีกัน แต่ยังไงเรื่องพวกนี้มันก็ขึ้นอยู่กับวิจารณญานด้วยเนอะ"

(นาฏชนก อจลเสรีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"ถ้าในแง่ลบที่ไม่มาก เช่น ไร้สาระ บั่นทอนการศึกษา หลอกขายของเล่น ก็อาจจะไม่ว่าอะไร เฉยๆไว้ เพราะบางอย่างมันจริง อันนี้ต้องยอมรับ แต่ในแง่ที่ลบมาเกินความจริง ก็คงอาจจะอธิบายให้เค้าเข้าใจซักเล็กน้อยแหละครับ"

(จิรายุทธ แซ่อึ้ง, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบว่า ไม่ใช่กลุ่มแฟนคลับทุกคนที่จะรู้สึกเดือดร้อนแทนเหล่ามาสค์ไรเดอร์จนถึงกับออกมาแสดงท่าทีปกป้องกันอย่างชัดเจน ทั้งนี้ จากการสัมภาษณ์เจาะลึก พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เหลืออีก 13 คนรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดากับการที่มีผู้กล่าวร้ายต่างๆนานาเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์และเห็นว่าเป็นเรื่องของต่างคนต่างความคิด เช่น

"จริงๆ ก็ไม่พอใจแต่เราก็ไม่ได้จะแสดงออกอะไรมากในจุดนี้ ก็คือยอมรับในความคิดของคนอื่น เขาจะมองว่าไม่ดีก็ไม่เป็นไร เราก็ชอบของเราตามปกติ คิดว่าก็ไม่น่าจะมีปัญหาอะไร"

(พุทธพงศ์ เสริฐศรี, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น แฟนคลับอีกคนหนึ่งในกลุ่มนี้ ยังได้บอกกับผู้วิจัยว่า การที่เขารู้สึกเฉยๆนั้นไม่ได้หมายความว่าเขาไม่ต้องการจะปกป้องเหล่าฮีโร่ที่ตนชื่นชอบ หากแต่เพราะเขาเคยอดทนจนผ่านเหตุการณ์ที่ตนเกือบต้องเลิกชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ไปจากการที่คนในครอบครัวไม่สนับสนุนมาได้ ดังนั้น กับเพียงแค่เสียงของคนภายนอก จึงไม่ได้ทำให้เขารู้สึกสะดุ้งสะเทือนแต่อย่างใด

" ... ผมไม่คิดเดือดร้อนอะไรเพราะพ่อผมพยายามทุกทางไม่ให้ผมดู ไม่ให้ผมเก็บสะสมขนาดเผาของเล่นผมทิ้งแถมตีซ้ำด้วย ผมยังฝ่าฟันมาได้ แค่คนอื่นว่าแค่นี้ไม่สะเทือนเลย"

(เอกราช บ่ายเจริญ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

เช่นเดียวกับกลุ่มแฟนคลับอีกคนหนึ่งที่ได้ให้เหตุผลถึงการที่เขาไม่รู้สึกเดือดร้อนกับการได้ยินผู้อื่นกล่าวร้ายแก่มาสค์ไรเดอร์ ซึ่งเป็นเหตุผลที่แตกต่างออกไป นั่นคือ เพราะการที่เขามีโอกาสได้ออกไปศึกษาสังคมออนไลน์ของประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นต้นกำเนิดของมาสค์ไรเดอร์แล้วก็พบว่า พ่อแม่ผู้ปกครองที่ญี่ปุ่นเองก็มีการกล่าวโจมตีภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ไม่ต่างจากสังคมไทย ทำให้เกิดความรู้สึกว่า กระทั่งประเทศต้นกำเนิดมาสค์ไรเดอร์ก็ยังมีเรื่องแบบนี้ หากสังคมไทยจะมีบ้างก็ไม่ใช่เรื่องแปลกอะไร

"ของแบบนี้มันแล้วแต่มุมมองของคนครับ ส่วนตัวผมเองมองว่ามันคือความบันเทิงอย่างหนึ่ง เราก็พยายามรับแต่สิ่งที่ดีๆของมัน สิ่งไม่ดีก็โยนทิ้งไป เรื่องการเสนอข่าวแง่ลบในหนังฮีโร่ จะว่าไป ทั้งที่ไทยและญี่ปุ่นมีหมดครับ ที่ญี่ปุ่นก็จะมีด่าๆ ในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นอยู่บ่อยๆ แต่ไม่ค่อยเป็นข่าว เพราะไม่มีใครไปคุ้ยเอามารายงาน มีหมดนั่นแหละครับ ทั้งไทยและญี่ปุ่น เช่น หนังฮีโร่เรื่องไหน เนื้อหาแรงไปหรือสอนเด็กในเรื่องไม่เหมาะ ก็จะมีแม่ๆ นี่แหละครับ เขียนไปด่าหนังสือพิมพ์ก็เอาลง ผมจะดูตามบอร์ดของคนญี่ปุ่นที่คุยกันครับ บอร์ดพวกนี้เช่นบอร์ดที่พวกบิ๊กๆ ในเจ (หมายถึง ผู้ดูแลเว็บไซต์ J-Hero.com) ไว้ใช้หาข่าวนั่นแหละครับ บางครั้งจะมีเหล่าคนชอบฮีโร่ที่อายุแนวๆผู้ใหญ่อย่างพวกเรานี่แหละครับ บางครั้งก็เอาหนังสือพิมพ์มาสแกนว่า มีแม่ๆ เขียนมาด่าหนังอะไรพวกนี้ แล้วพวกนี้ก็จะวิจารณ์กัน บางทีก็มีด่ากันว่า โตแล้วยังดูหนังฮีโร่อีกเห็นมะครับ ที่ญี่ปุ่นก็มีด่ากันแบบนี้ ไม่ผิดอะไรกับเมืองไทยถ้าได้สัมผัสสังคมเขาแบบลึกๆ ก็จะรู้"

(โนโนะ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าในประเด็นความรู้สึกอยากปกป้องเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จากการว่าร้ายต่างๆนั้น กลุ่มแฟนคลับที่ต้องการปกป้องและรู้สึกเฉยๆต่างก็มีจำนวนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่งสอดคล้องกับตัวเลขจากผลการวิจัยเชิงปริมาณที่พบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คน มีความรู้สึกอยากปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่ในระดับ"ปานกลาง" ดังผลในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 43 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการมีความรู้สึกอยากปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
ท่านรู้สึกเดือดร้อนหรือไม่สบายใจเวลามีคนมาพูดไม่ดีหรือมองมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในแง่ลบ	3.29	ปานกลาง

1.9) ความรู้สึกผูกพันกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จนพยายามเลียนแบบ

เป็นความรู้สึกซึ่งเกิดขึ้นจากการที่แฟนคลับมีการติดตามเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านสื่ออย่างต่อเนื่อง จนเกิดการซึมซับเอาความเป็นตัวของมาสค์ไรเดอร์เหล่านั้นไว้ในจิตใจ กล่าวคือ แฟนคลับจำนวน 8 คนเกิดความรู้สึกชอบและชื่นชมในความเป็นมาสค์ไรเดอร์ และเมื่อสิ่งนี้ตรงกับความชอบพอของตน จึงเกิดความรู้สึกอยากจะเป็นแบบฮีโร่ที่ตนชอบบ้างและได้แสดงออกมาโดยการพยามยามปรับพฤติกรรมที่ได้เห็นจากเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั้นให้กลายเป็นพฤติกรรมของตน ไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบบุคลิกท่าทาง การแต่งกาย ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ เช่น

"การได้ได้ใส่ชุดแสดงเป็นไรเดอร์ที่เราหลงใหลมันเป็นอะไรที่..."เหนือคำบรรยาย" ไม่รู้จะตอบยังไงให้มันสมเหตุสมผล เพราะมัน"เหนือคำบรรยาย" เอาจริงๆนะ ถ้าให้เลือกระหว่างใส่เกราะฮีโร่ได้ทุกแบบที่มีอยู่บนโลก เน็ตขอเลือกเกราะของไรเดอร์มาอันดับแรก"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"ก็เป็นพวกสไตล์การแต่งตัวครับ ก็ลองหาซื้อเสื้อผ้าที่มันคล้าย ๆ กับตัวละครในเรื่องใส่น่ะครับ ส่วนตัวชอบแต่งแบบเคนซากิในเบลดอ่ะครับ"

(ต๋อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

การเลียนแบบของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในลักษณะนี้ เป็นลักษณะของการ Imitation ซึ่งเป็นการแสดงออกมาเป็นกิริยาท่าทางอย่างตรงๆ เป็นการเลียบแบบจากภายนอก เช่น ท่าทาง การแต่งกาย เป็นการเลียบแบบที่มองเห็นและสังเกตได้ง่าย โดยแฟนคลับมีการทำความเข้าใจในพฤติกรรมการแสดงออกและลักษณะทางกายของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ แล้วนำความเข้าใจจากสิ่งที่ได้เห็นเหล่านั้นมาปรับเป็นลักษณะหรือบุคลิกภาพของตนเอง ซึ่งจากการลงพื้นที่สังเกตการณ์แบบ

มีส่วนร่วม ผู้วิจัยก็ได้พบเห็นการเลียนแบบในลักษณะดังกล่าวไม่แตกต่างจากคำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่มีทั้งการเลียนแบบในด้านการแต่งกาย บุคลิกลักษณะ รวมทั้งภาพลักษณ์ต่างๆของตัวละคร อาทิ การที่แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์คนหนึ่งได้ชี้ให้ผู้วิจัยดูสีตาของเขาที่เป็นสีฟ้าเพราะคอนแทกเลนส์ซึ่งเป็นการทำเพื่อเลียนแบบตัวละครตัวหนึ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์มาสค์ไรเดอร์ดีเคด และบอกกับผู้วิจัยว่า

"นี่ ดูซะก่อนๆ วันนี้สีตายังเหมือนป๋า Gackt เลย หึๆ"

(เบน, บทสนทนาเมื่อ 26 มิถุนายน 2553)

1.10) ความรู้สึกชื่นชมหรือตำหนิตัวละครต่าง ๆในเรื่อง

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า ความรู้สึกนี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนเมื่อได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวเป็นความรู้สึกที่กลุ่มแฟนคลับมีให้กับตัวละครหลังจากที่ได้เห็นตัวละครกระทำพฤติกรรมบางอย่างที่น่าชื่นชมหรือน่ารังเกียจ จนนำไปสู่ความรู้สึกชื่นชอบหรือไม่ชอบตัวละครนั้นๆ และแสดงออกมาทางคำพูดราวกับว่าตนเป็นหนึ่งในผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำดังกล่าว เช่น

"เคยหมั่นไส้คุซากะ มาซาโตะ[9]ตอนเด็ก แต่เจือกฉงฉานมันตอนตาย หมั่นไส้ครับ เล่นละครแหกตาคนเก่ง ชอบทำให้ตัวเองน่าสงสาร"

(จิรายุทธ แซ่อึ้ง, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

"ไรเดอร์ Zeronos ครับ สู้เพื่อคนที่รัก ยูโตะ (ซากุไร ยูโตะ) สู้ทั้งๆที่สู้แล้วกาลเวลาของตัวเองหายไป แต่มันก็ยังจะสู้"

(ลัทธวิทย์ สุภารมย์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

---

[9] **คุซากะ มาซาโตะ** (Kusaka Masato) เป็นชายหนุ่มผู้แปลงร่างเป็น มาสค์ไรเดอร์ไคสะ (Masked Rider Kaixa) เก่งทั้งในด้านกีฬาและการเรียน เนื่องจากมีเซลของออร์เฟนอคอยู่ในตัว จึงสามารถแปลงร่างด้วยเข็มขัดไคสะ ไดรเวอร์ที่มนุษย์ปกติใช้ไม่ได้อย่างไม่มีปัญหา

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าความรู้สึกต่างๆที่เกิดขึ้นในข้างต้นนั้นไม่แตกต่างจากการถูกกระทำโดยบุคคลที่มีความรู้จักในสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งที่ในกรณีของแฟนคลับกับตัวละครนั้นเกือบจะเรียกได้ว่าไม่มีความเกี่ยวข้องหรือไม่เคยมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างแท้จริงเลย แต่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกลับไม่แตกต่างไปจากสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงจนเรียกได้ว่า แทบจะแยกกันไม่ออก อีกทั้งการกระทำของตัวละครเหล่านั้นก็ไม่ได้ส่งผลกระทบใดๆ แก่ตัวแฟนคลับเลยในความเป็นจริง หรือหากจะมีคงจะมีแค่ผลกระทบด้านจิตใจของแฟนคลับผู้นั้น ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงตามแนวคิดของ Horton & Wohl (1956) แล้วก็จะพบได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เกิดความรู้สึกเช่นนี้ก็คือ รูปแบบพฤติกรรมและการแสดงออกทางบทสนทนาของตัวละครที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจตัวแสดงนั้นๆ พร้อมทั้งตีความในสิ่งที่ตัวแสดงได้พูดหรือกระทำออกมา ก่อนที่จะนำไปเก็บเป็นความรู้สึกทั้งด้านดีและไม่ดีต่อตัวแสดงนั้นๆ นั่นเอง

1.11) **การจินตนาการถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร**

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงจำนวน 3 คนในการวิจัยครั้งนี้ชื่นชอบการจินตนาการถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชายในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ไปในรูปแบบของความรักระหว่างชายกับชาย ซึ่งจินตนาการดังกล่าวเกิดจากการติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้แล้วได้สัมผัสถึงมิตรภาพ ความผูกพันที่ลึกซึ้งระหว่างตัวละครชายในเรื่องซึ่งบางครั้งก็ถึงกับยอมเสียสละชีวิตเพื่อกันและกันได้ ทำให้กลุ่มแฟนคลับทั้ง 3 คนรู้สึกอดไม่ได้ที่จะต้องจินตนาการถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครให้เกินเลยไปถึงระดับความรักระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย เช่น

"ตัวละครที่ประทับใจจริงๆแล้วก็นับถือในความเทพจริงๆก็คือ เทนโด โซจิ นี่แหละ พี่แกมั่นจริงๆ แถมไม่ได้เก่งแต่ปากอีกต่างหาก ถึงจะ'ซึน'(ปากไม่ตรงกับใจ)ไปในบางครั้งแต่ก็ยอมทำทุกทีจริงๆ ก็สมมุตินะมันมีหลายๆเหตุการณ์ที่คากามิเนี่ยขอให้พี่เทพทำไร แต่พี่เทพมักไม่ทำต่อหน้า ... แต่ลับหลังพี่แกก็ทำทุกที ไหนจะบอกว่าคากามิ (คางามิ อาราตะ) น่ารำคาญแต่ก็ยังเอ็นดูอยู่ตลอด มันยังไงคะพี่เทพ"

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้หากอาศัยการอธิบายจากแนวคิดเรื่องแฟนของ Henry Jenkins (1992) ที่ไดกลาวไว้วา กลุ่มแฟนจะไมบริโภคเรื่องราวตางๆ ที่ผู้ผลิตขึ้นกอน (Pre – produced) แต่จะมีการผลิตเรื่องราวในกลุ่มของเขาเองนั้น ก็อาจกล่าวได้ว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คนได้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะดังกล่าวอย่างชัดเจน นั่นคือ พวกเขาไม่คิดที่จะบริโภคสื่อโดยเลือกตีความเนื้อหาตามที่ผู้ผลิตสารต้องการสื่อออกมาแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ยังมีการใส่จินตนาการของตนเองลงไปเพิ่มเติมในเนื้อหานั้น ซึ่งเท่ากับเป็นการนำเรื่องราวที่ผู้ผลิตสร้างมาก่อนแล้วมาผลิตใหม่เป็นเรื่องราวที่เข้าใจกันในกลุ่มแฟนคลับที่มีจินตนาการแบบเดียวกันนั่นเอง

1.12) ความรู้สึกที่นำไปสู่การให้ข้อเสนอแนะหรือล้นให้ตัวละครทำพฤติกรรมต่าง ๆที่เห็นว่าเหมาะสม

เป็นความรู้สึกที่แฟนคลับมีความรู้สึกที่คิดไปว่า ตนคือญาติสนิทมิตรสหายของตัวละครจนนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ และให้ข้อเสนอแนะกับตัวละครหรือมีการล้นให้ตัวละครทำพฤติกรรมต่างๆที่เห็นว่าเหมาะสม เป็นความรู้สึกหวังดีที่แฟนคลับจำนวน 3 คน มีให้กับเหล่ามาสค์ไรเดอร์และอยากให้ตัวละครเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆอย่างราบรื่น สิ่งใดที่เห็นว่าถูกว่าควร และ เป็นสิ่งที่ดีก็อยากแนะนำให้ตัวละครทำแบบนั้น ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า สิ่งเหล่านี้เกิดจากการที่แฟนคลับมีการติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มานานจนเกิดความสนิทสนม และคิดว่าตนรู้จักตัวละครในเรื่องดีในทุกๆ ด้าน อีกทั้งการติดตามชมผ่านสื่ออย่างต่อเนื่องจึงทำให้แฟนคลับรู้สึกเหมือนว่า ตนกำลังรับรู้ถึงความเคลื่อนไหวของบรรดาตัวละครในเรื่อง จนเกิดเป็นความเป็นห่วงเป็นใยในเหตุการณ์แวดล้อมของตัวละครราวกับว่าตนมีความเข้าใจในสถานการณ์นั้นดีพอ จนรู้ว่าใครจะมาทำอะไร และตัวละครต้องทำอย่างไรถึงจะเกิดผลดีต่อตัวเอง ราวกับเพื่อนที่เป็นห่วงเพื่อนและอยากให้เพื่อนพบเจอกับสิ่งดี เช่น

"ตอนฟิลิปร้องไห้... อยากวิ่งเข้าไปกอด... แล้วขอด่าอีโชทาโร่แรงๆซักที เคะ (คู่หู) ของแกร้องไห้ ยังไม่เข้าไปลูบหัวโอบไหล่อีก งื้ออ อยากเตะโชทาโร่ หนอย ฟิลิปสับสนแทบตาย เอ็งยังมีหน้ามาบอกว่าหมอนั่นตัดสินใจแล้ว วุ้ยย เสียแรงจิ้น ก๊าก"

(จริยา, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

"ฟิลิปกำลังเศร้า ทำไมแกไม่รู้จักไปปลอบยะ อิโซ๊ววว"

(โบว์, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"ก็มากๆคงเป็นตอนที่ก่อนจะเป็นเอ็กซ์ตรีมอ่ะ ที่ฟิลิปว่าจะเลิกคู่กะโซ แบบว่า ม่ายยประมาณว่า ถ้าเป็นงั้นก็คงไม่ใช่ดับเบิลแล้ว ไม่เอานะ อย่าเปลี่ยนไปหาริว"

(เมี่ยง สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

หากจะมีคำถามต่อไปว่า แล้วถ้าเป็นญาติสนิทมิตรสหายของตนจริงๆ แฟนคลับเหล่านั้นจะมีการตักเตือน หรือให้ข้อเสนอแนะกับคนที่มีความเกี่ยวข้องในชีวิตจริงของตนบ้างหรือไม่ โดยในความคิดเห็นของผู้วิจัยมองว่า ในความเป็นจริงหากมีเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นกับบุคคลแวดล้อม ที่มีความสนิทสนมกับแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมากพอในระดับที่สามารถตักเตือนและให้คำแนะนำแก่กันได้ แฟนคลับก็คงจะมีการกระทำในลักษณะที่ไม่ต่างกันกับที่ทำกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ เนื่องจากแนวคิดของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนั้น ตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า ผู้ชม (หรือในกรณีนี้คือ แฟนคลับ) จะมีความรู้สึกว่าบุคคลที่ปรากฏในสื่อนั้นเป็นเสมือนญาติสนิท หรือคนที่ตนรู้จักเป็นอย่างดี ซึ่งหมายความว่า ความรู้สึกที่มีต่อตัวละครนั้น มีพื้นฐานมาจากความรู้สึกที่แฟนคลับมีต่อญาติสนิทหรือคนใกล้ชิดของตนอยู่ก่อนในเริ่มแรก ดังนั้น หากจะทำการกล่าวโดยการจัดลำดับก็อาจอนุมานได้ว่า ถ้ามีการเตือนญาติ ถึงจะมีการเตือนเหล่าตัวละคร หรือกล่าวคือปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่มีต่อเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั้นเป็นความรู้สึกที่เกิดควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์จริงๆกับบุคคลในชีวิตประจำวัน หากแต่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงเป็นความรู้สึกต่อตัวละครที่เกิดตามมาทีหลัง อีกทั้งยังไม่สามารถเกิดขึ้นในสถานการณ์จริงนั่นเอง

2) **<u>รูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะต่างๆ</u>**

การแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในการวิจัยครั้งนี้นั้น พบว่า โดยปกติเมื่อผู้ชมหรือแฟนคลับเกิดความสัมพันธ์แล้ว จะมีการแสดงออกทางคำพูดและการกระทำต่อตัวละครที่ชื่นชอบหลายทาง ดังนั้น การแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่กล่าวถึงในส่วนนี้นั้น จะเสมือนเป็นการต่อยอดของความรู้สึกที่มีการแสดงออกมาผ่านทางการกระทำจริงๆหรือมีการแสดงความรู้สึกที่มีผ่านออกมาทางร่างกาย

ตารางที่ 44 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

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

2.1) การสะสมสิ่งของเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

การเก็บสะสมสิ่งของที่เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น ถือเป็นการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงของแฟนคลับได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ แฟนคลับจำนวน 20 คน ได้ให้คำตอบเกี่ยวกับประเด็นนี้ตรงกันว่า พวกตนจะมีการซื้อหาสินค้าต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์มาเก็บสะสมมากบ้างน้อยบ้างแล้วแต่โอกาส ซึ่งของสะสมดังกล่าวส่วนใหญ่ก็จะเป็นของเล่นเช่น เข็มขัดแปลงร่าง อาวุธของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ หนังสือรวมภาพดารานักแสดง เป็นต้น

"มีเรื่องของของสะสมเข้ามา มีการซื้อของเล่นของไรเดอร์ต่างๆเข้ามาสะสม ทำให้ต้องใช้ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นเช่นกัน โดยการบริหารค่าใช้จ่ายในเรื่องนี้ ก็จะเป็นการหมุนเวียนของเล่น คือ หากมีของรุ่นไหนที่ไม่ใช้ ไม่เล่นแล้วก็จะนำไปขายต่อมือสอง เพื่อนำทุนมาซื้อของเล่นใหม่ๆ ต่อไป"

(พุทธพงศ์ เสริฐศรี, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

"ถ้าจะมีที่ชอบจริงๆก็พวกการ์ดที่ไรเดอร์ใช้น่ะครับ เช่น การ์ดอันเดดของเบลด การ์ดไรด์ของดีเคท การ์ดเวนท์ของริวคิ แล้วก็มีแอบแถมพวกการ์ดเรนเจอร์สไตรค์ที่เป็นการ์ดเกมเกี่ยวกับไรเดอร์นั่นแหละครับ"

(บังคับ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าผลการวิจัยเชิงคุณภาพจะพบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการเก็บสะสมสินค้าต่างๆเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ แต่ตัวเลขที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณกลับพบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คนกลับมีระดับการสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เพียงแค่ "ปานกลาง" เท่านั้น ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 45 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง	ค่าเฉลี่ย	ระดับปฏิสัมพันธ์ฯ (N=470)
ท่านชอบเก็บสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่	3.21	ปานกลาง

จากตารางในข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะตั้งคำถามต่อไปว่า เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น ซึ่งคำตอบที่ได้รับจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกก็คือ แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คนได้ให้เหตุผลว่า พวกเขามีการเก็บสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์จริง แต่ก็ไม่ได้ตามเก็บสะสมบ่อยครั้งนัก ทั้งนี้เนื่องมาจากค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวันที่เพิ่มขึ้น ปัญหาการเงิน หรือแม้กระทั่งความรู้สึกไม่ถูกใจในการออกแบบของเล่นสำหรับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ภาคต่อๆมา เช่น

"ก็สะสมของเล่นน่ะครับ หลังๆ นี่ไม่ค่อยได้ซื้อเท่าไหร่ ช่วงนี้การเงินไม่ค่อยดีเท่าไหร่ครับ ถ้าพอมีก็อาจจะซื้อได้"

(ต๋อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"เก็บถึงแค่คาบูโตะครับ ที่เหลือไม่เก็บเพราะไม่ชอบการออกแบบ ส่วนใหญ่จะเก็บพวกแคนดี้ทอย (ของเล่นแถมขนม)เพราะไม่แพงมาก มีขนาดเล็กดูแลรักษาง่าย"

(เอกราช บ่ายเจริญ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าแฟนคลับกลุ่มนี้จะมีความถี่ในการสะสมสินค้าต่างๆค่อนข้างต่ำ แต่จากการสัมภาษณ์เจาะลึกก็ทำให้ทราบว่า แม้จะมีของสะสมน้อย แต่ของเหล่านั้นก็มีคุณค่าทางจิตใจเป็นอย่างมาก แม้จะมีคนขอซื้อในราคาที่สูงเพียงใดก็ไม่อาจตัดใจขายทิ้งได้ เช่น

"ผมก็เลือกชุดอุปกรณ์แปลงร่างของไรเดอร์ที่ผมชอบที่สุดนั่นก็คือ มาสค์ไรเดอร์ไฟส์ ซึ่งชุดนี้ผมซื้อเก็บจนครบ ด้วยเงินเก็บช่วงเรียนมหาวิทยาลัย แต่แล้วหลังจากนั้นผมก็ไม่ได้เก็บของซีรีย์อื่นเพิ่มอีกเพราะว่าผมเล็งเห็นว่าในอนาคตผมยังต้องมีค่าใช้จ่ายอีกมาก จึงเลือกที่จะเก็บไว้เพียงชุดเดียวเท่านั้น และถือเป็นสมบัติล้ำค่าของผมที่แม้เคยมีคนมาขอซื้อในราคาเกือบ 2 เท่าที่ผมซื้อมาผมก็ไม่ยอมขาย"

(แคร์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

จากคำตอบของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในข้างต้น ได้ทำให้ผู้วิจัยเกิดทัศนะใหม่เกี่ยวกับผลการวิจัยในประเด็นการสะสมสิ่งของว่า หากพิจารณาจากข้อมูลเชิงปริมาณเพียงอย่างเดียว ก็อาจทำให้เราเห็นภาพของกลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ว่า เป็นกลุ่มแฟนที่ไม่สู้จะให้ความสนใจกับการเก็บสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์มากนัก ทั้งนี้เพราะจากผลการวิจัยเชิงปริมาณ พบว่า กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 57.0 มีการสะสมสิ่งของเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ แต่กลับมีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในเรื่องของการสะสมสิ่งของอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น ซึ่งคำอธิบายถึงที่มาของความไม่สอดคล้องกันระหว่างข้อมูลดังกล่าวในข้างต้น อาจอธิบายได้ด้วยผลการวิจัยเชิงคุณภาพที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสิ่งของที่เก็บสะสมอยู่จริง แต่การสะสมของพวกเขานั้นไม่ได้เป็นการสะสมอย่างต่อเนื่องในทุกๆเรื่อง บางคนสนใจที่จะสะสมของเล่นต่างๆจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เพียงภาคเดียวแล้วก็ไม่ได้ตามเก็บสะสมอีก หรือบางคนก็สะสมมาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งหยุดชะงักลงเพราะความไม่ถูกใจในการออกแบบของเล่นจากภาคต่อๆมา

ยิ่งไปกว่านั้น การที่กลุ่มตัวอย่างเริ่มมีอายุมากขึ้น ก็ทำให้มีภาระค่าใช้จ่ายต่างๆที่เพิ่มขึ้นตามมา และนั่นก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งซึ่งทำให้แฟนคลับเลือกที่จะเก็บเงินไว้ใช้จ่ายกับสิ่งที่จำเป็นต่อชีวิตมากกว่าของสะสมเหล่านั้น จึงทำให้ระดับการสะสมสิ่งของต่างๆเกิดขึ้นได้ไม่ต่อเนื่องและบ่อยครั้งนัก ดังนั้น การที่จะสรุปภาพรวมของกลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ในด้านความกระตือรือร้นที่จะสะสมสิ่งของต่างๆโดยพิจารณาจากตัวเลขจากการวิจัยเชิงปริมาณเพียงอย่างเดียวก็ดูจะเป็นการด่วนสรุปที่ไม่ได้ภาพรวมอย่างแท้จริง ทั้งนี้เพราะจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผู้วิจัยพบว่า สำหรับแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างบางคนที่มีความบ่อยครั้งในการสะสมน้อยเพราะมีภาระค่าใช้จ่ายอื่นๆนั้น หากไม่มีปัญหาเรื่องการเงินเสียแล้ว พวกเขาก็ยืนยันว่าตนเองจะสะสมสิ่งของต่างๆอย่างแน่นอน เช่น

"ผมยังหาเงินไม่ได้เลยไม่ค่อยได้ซื้ออะไรมากนักครับ หาได้ซื้อแหลกราญครับ"

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า ของสะสมสำหรับกลุ่มแฟนคลับบางคนนั้น บางครั้งก็ไม่ใช่สิ่งที่สามารถจับต้องได้หรือมีมูลค่าในตลาดจนต้องใช้เงินซื้อมา หากแต่เป็นบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ซึ่งสามารถแสวงหามาสะสมได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ดังเช่นกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ซึ่งได้บอกกับผู้วิจัยว่า ของสะสมของเขาคือ ไฟล์ MP3 เพลงประกอบจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ทั้งที่เก็บเอาไว้ฟังเวลาเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์รวมทั้งไฟล์หนังสือต่างๆที่มีการแจกบนอินเทอร์เน็ต

"ก็สะสมแต่เพลงน่ะครับ ก็ตามห้องแชร์นั่นแหละ ไม่เคยซื้อของจริงหรอก ไม่มีตังค์"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"สะสมไฟล์ต่างๆของไรเดอร์ ไม่ว่าจะเพลงเปิด-ปิด เพลงประกอบ OST.ต่างๆ รวมทั้งสแกนของหนังสือที่มีรูปของแคสภาคนั้นๆไปลงอยู่ อันนี้ยอมรับว่าถ้าจะให้สะสมเงินซื้อเองมันคงไม่พอใช้แน่ๆ จึงใช้วิธีดาวน์โหลดเอาก่อน ถ้ามีโอกาสจริงๆก็จะสะสม"

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทัศนะของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 คนในข้างต้นนั้น ถือเป็นการขยายแนวคิดเกี่ยวกับคำว่า"ของสะสม" เพราะโดยทั่วไป หากพูดถึงของสะสมแล้ว กลุ่มแฟนคลับส่วนใหญ่ก็จะนึกถึงหุ่นโมเดล เข็มขัดแปลงร่าง หรือแผ่น VCD, DVD มากกว่าที่จะเป็นไฟล์เพลงหรือภาพยนตร์ที่ตนเก็บอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งในจุดนี้เอง ที่ผู้วิจัยมองว่าน่าจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ ผลการวิจัยเชิงปริมาณในเรื่องการสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับออกมาอยู่เพียงระดับปานกลาง เนื่องจากมีความเป็นไปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาจตอบโดยมองข้ามของสะสมที่มีลักษณะเป็นสื่อดิจิตอลซึ่งหาดาวน์โหลดผ่านอินเทอร์เน็ตได้ง่ายเช่น เพลง หรือภาพยนตร์ที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนไปนั่นเอง

2.2) **การเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่**

กิจกรรมที่แสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในข้อนี้ เป็นกิจกรรมที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนได้กระทำเพื่อแสดงออกซึ่งความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ ซึ่งจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกทำให้ทราบว่า ลักษณะของกิจกรรมการเลียนแบบที่กลุ่มแฟนคลับทำนั้น มีตั้งแต่การเลียนแบบคำพูดคำจาต่างๆของตัวละคร การเลียนแบบท่าทางของตัวละคร อย่างท่าแปลงร่าง ไปจนถึงการเลียนแบบผ่านการแต่งกายตามงานคอสเพลย์ต่างๆ เช่น

"คุณย่าเคยพูดไว้...ฉันเป็นเพียงแค่ไรเดอร์ที่ผ่านมาเท่านั้น[10]*...เอาล่ะมานับความผิดของพวกแกกันเถอะ!!*[11]*"*

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"คอสเพลย์มันใช้เวลามาก จึงไม่ใช่กิจกรรมที่จะทำได้บ่อยๆ แต่นี่ก็เป็นกิจกรรมนึงที่ผมรู้สึกว่า ได้ถ่ายทอดความรักและชอบในตัวฮีโร่นั้นๆออกมาได้อย่างเต็มที่ยิ่งกว่าการพูดคุยกับเพื่อนร่วมวงการแต่เพียงอย่างเดียว ก็คนที่ชอบหนังฮีโร่ ใครบ้างล่ะจะไม่อยากลองเป็นฮีโร่ดูซักครั้ง?"

(ปิยธร แก้ววัฒนะ, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

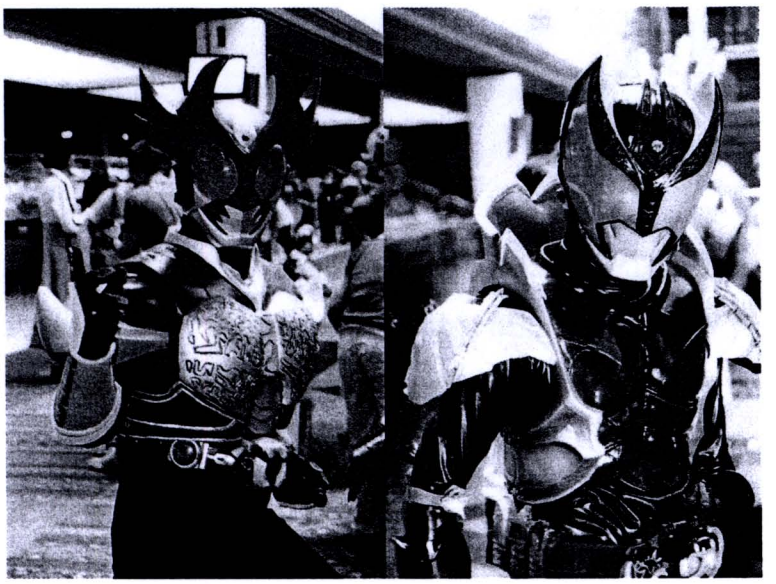
จากข้อมูลในข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมเหล่านั้นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการ Imitation จากตัวแบบของกลุ่มแฟนคลับ เนื่องจากการแสดงทัศนะในข้างต้นเป็นสิ่งที่บ่งชี้ว่าแฟนคลับกำลังรับเอาคุณลักษณะบางประการของเหล่ามาสค์ไรเดอร์มาเป็นของตน สอดคล้องกับลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงของ Sarobol & Singhal (1998) ที่กล่าวไว้ว่า ผู้ชมบางคนอาจเกิดความผูกพันกับตัวละครมากจนจินตนาการว่า ตนคือตัวละครตัวนั้นและพยายามเลียนแบบการแต่งกาย ทรงผม ท่าทาง อากัปกิริยา เสียง ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆของตัว

---

[10] **ฉันเป็นเพียงแค่ไรเดอร์ที่ผ่านมาเท่านั้น** ... เป็นประโยคประจำตัวของคาโดยะ ลึคาสะ ก่อนแปลงร่างเป็นมาสค์ไรเดอร์ดีเคด ในภาษาญี่ปุ่นคือ "toori sugari kamen raida da... Oboetoke!!"

[11] **เอาล่ะมานับความผิดของพวกแกกันเถอะ** ... เป็นประโยคประจำตัวของมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลก่อนทำการต่อสู้ ในภาษาญี่ปุ่นคือ "Saa, omae no tsumi o kazoero!"

ละคร ซึ่งถือเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความผูกพันอันลึกซึ้งที่กลุ่มแฟนคลับมีให้แก่เหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ซึ่งเป็นฮีโร่ที่พวกเขาชื่นชอบอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 9 ตัวอย่างการแต่งกายเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

2.3) **การแสดงออกผ่านการทำกิจกรรม**

แฟนคลับมีการแสดงออกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง โดยแสดงออกผ่านทางกิจกรรมหลากหลายลักษณะ ซึ่งสามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆได้ดังนี้

2.3.1) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (7 คน)

2.3.2) การผนวกมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เข้าไปไว้ในกิจวัตรประจำวัน (3 คน)

2.3.3) การรวมตัวเพื่อทำประโยชน์แก่สังคม(2 คน)

2.3.1) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

จากการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คนจาก 24 คนมีการถ่ายทอดความรักความชอบในตัวของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านทางการสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่างๆไม่ว่าจะเป็นการวาด การเขียน หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิตอลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น

"ทำการแต่งภาพ แซวข่าวไรเดอร์ ทำเพื่อความสนุก คิดว่าเป็นงานที่ง่ายและใครๆก็ทำได้ และก็พอทำไปนานเข้าก็รู้สึกติด เกิดความสนุก เห็นว่าเราเป็นแฟนคลับไรเดอร์ พอรู้เรื่องไรเดอร์มากกว่าเรื่องอื่น จะได้ไม่ค่อยมีปัญหาเกิดขึ้นเช่นการไม่รู้จริงแล้วมาทำ"

(เต้ , สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"ก็ช่วยวาดภาพประกอบฟิคกับแกะพวกชุดให้กลุ่มคอสเพลย์ด้วย"

(ชุน, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตว่า การถ่ายทอดความชื่นชอบของตนผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น อาจถือได้ว่าเป็นการที่แฟนคลับกำลังเพิ่มบทบาทให้แก่ตนเอง แทนที่จะเป็นฝ่ายรับสื่อคอยติดตามชมเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่เพียงฝ่ายเดียว แต่แฟนคลับก็ได้เกิดความต้องการที่จะเป็นผู้ส่งสารโดยการผลิตสื่อวัตถุเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกชื่นชอบดังกล่าวออกไปให้บุคคลอื่นได้รับรู้ ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ที่ทำให้กลุ่มแฟนคลับเกิดการใช้เวลาว่างอย่างเกิดคุณค่า รวมทั้งเป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการผลิตผลงานศิลปะเพื่อเป็นสื่อในการแสดงออกอีกด้วย

พฤติกรรมของแฟนคลับในลักษณะนี้ แสดงให้เห็นว่าแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นกลุ่มคนที่มีความกระตือรือร้น (Active Audience) ซึ่งตรงข้ามกับนิยามของแฟนคลับที่ถูกมองว่ามีความเป็นกลุ่มคนผู้ถูกกระทำ (Passive Audience) มีลักษณะเฉื่อยชา และเกิดพฤติกรรมการรับสารตามความต้องการของผู้ส่งสารเท่านั้น เพราะจากการที่กลุ่มแฟนคลับมีการลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อถ่ายทอดความชื่นชอบของตนออกมานั้น เป็นการแสดงให้เห็นว่าพวกเขาไม่ได้เป็นแต่เพียงฝ่ายรอรับสารเฉพาะแต่ที่ทางผู้ผลิตส่งมาเพียงอย่างเดียว หากแต่ยังมี

ความพร้อมและความกระตือรือร้นในการเป็นผู้สร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นผู้ที่มีการแสวงหาข่าวสารตลอดเวลาอีกด้วย

ภาพประกอบที่ 10 ตัวอย่างคลิปวิดีโอล้อเลียนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ (ตัดทอนบางส่วน)

2.3.2) การผนวกมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เข้าไปไว้ในกิจวัตรประจำวัน

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ทำให้พบว่า ความเป็นแฟนคลับหรือความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นได้เข้าไปเกี่ยวข้องในวิถีชีวิตต่างๆของคนที่เป็นแฟนคลับไม่แตกต่างจากกิจกรรมในพื้นที่พิเศษอย่าง งานประกวดคอสเพลย์ หรืองานรวมพลเหล่าแฟนคลับต่างๆเลย โดยจากทัศนะของกลุ่มตัวอย่าง 4 คนในกลุ่มนี้ ทำให้เห็นได้ว่าพวกเขามีการนำความชื่นชอบในตัวของเหล่ามาสค์ไรเดอร์เข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันทั้งเพื่อเป็นการแสดงตัวตนของความเป็นแฟนคลับ และ การช่วยเป็นปากเป็นเสียงช่วยสร้างความเข้าใจอันดีเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ให้แก่บุคคลรอบข้างที่อยู่นอกวงการ เช่น

"ใช้เสียงเรียกเข้ามือถือเป็นเพลงไรเดอร์หรือเสียง Henshin (แปลงร่าง)ต่างๆ เพื่อนบางคนยังถามเลยว่าเพลงอะไร ทำไมแปลกจัง"

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"หลายคนมองว่าปัญญาอ่อน แต่ก็ได้บอกถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นให้หลายคนได้ฟัง บางคนก็ชวนมานั่งดูด้วยกันไปเลย ทำให้พวกเขาเหล่านั้นเห็นความเปลี่ยนไปของมันมากขึ้น"

(บังคับ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

2.3.3) การรวมตัวเพื่อทำประโยชน์แก่สังคม

กิจกรรมประเภทนี้ เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการแสดงออกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงโดยการกระทำผ่านกิจกรรมซึ่งเป็นคำตอบที่ได้จากการบอกเล่าของแฟนคลับจำนวน 2 คน กล่าวคือ เมื่อมีโอกาสหรือเวลาว่าง แฟนคลับเหล่านี้ก็เลือกที่จะรวมกลุ่มไปทำประโยชน์ให้แก่ผู้ด้อยโอกาสในสังคม เช่น การรวมตัวกันในหมู่แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์เพื่อร่วมกันบริจาคเงินให้แก่สถานสงเคราะห์ต่างๆ หรือ การนำชุดคอสเพลย์มาสค์ไรเดอร์ที่มีมาจัดกิจกรรมฮีโร่สัญจรให้เด็กด้อยโอกาสมีโอกาสได้สัมผัสกับมาสค์ไรเดอร์ตัวจริง เช่น

"ก็จะเป็นการเอาอาหารไปเลี้ยงน้องๆที่ด้อยโอกาสและไปแสดงโชว์ให้ดู คือจะพยายามไปถ้ามีเวลาว่างตรง บางครั้งถ้าไม่ว่างไปเองก็มีบริจาคผ่านทางพี่ฮาตะบ้าง ไม่ก็ฝากพี่เก่บ้าง"

(ธนะศักดิ์ พจน์ดำรง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

"ก็มีเพื่อนๆ พี่ๆที่เคยทำชุดคอสเพลย์ไปเลี้ยงเด็กด้อยโอกาส แล้วก็นำชุดฮีโร่ไปแสดงให้เด็กๆได้ชม ให้เด็กได้สนุกสนานและมีกำลังใจ ก็ไปเลี้ยงอาหารกลางวันเด็ก แล้วก็โชว์แสดงฮีโร่มีอยู่ครั้งนึงฮะ ที่งานโออิชิ 2 เปาเป็นกีกี้แล้วเด็กปาของใส่ แต่ก็เรื่องธรรมดาฮะ ที่เด็กจะไม่ชอบปีศาจ ก็รู้สึกแย่นิดหน่อยฮะ แต่เราก็เข้าใจเด็ก"

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

จะเห็นได้ว่าจากความเป็นแฟนคลับ หรือ ความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้เข้าไปเกี่ยวข้องในวิถีชีวิตต่างๆของคนที่เป็นแฟนคลับที่แม้กระทั่งการทำบุญหรือการบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคมก็ยังหนีไม่พ้นความเกี่ยวพันกับเรื่องมาสค์ไรเดอร์ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความชื่นชอบที่จริงจังของแฟนคลับที่มีต่อเหล่ามาสค์ไรเดอร์ว่า สำหรับพวกเขา ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้อาจไม่ใช่เพียงแค่สื่อบันเทิงทั่วไปที่รับชมครั้งละ 30 นาทีแล้วก็จบตอนไปเฉยๆ หากแต่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ยังกลายเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดกิจกรรมในพื้นที่ต่างๆของชีวิตตามมาอย่างมากมาย

ภาพประกอบที่ 11 ตัวอย่างกระทู้เกี่ยวกับการนำคอสเพลย์มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ออกไปทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม (ตัดทอนบางส่วน)

2.4) การออกไปพบปะกับบุคคลในวงการเดียวกัน

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผู้วิจัยพบว่า นอกจากจะมีแฟนคลับที่แสดงออกซึ่งความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ด้วยการสะสมสิ่งของหรือด้วยการแต่งกายเลียนแบบต่างๆในข้างต้นแล้ว ก็ยังมีแฟนคลับอีกกลุ่มหนึ่งจำนวน 2 คนที่อาจจะไม่ได้แสดงออกซึ่งความชื่นชอบด้วยวิธีการอย่างใดอย่างหนึ่งในข้างต้น แต่พวกเขาก็มีกิจกรรมที่จะแสดงซึ่งความเป็นตัวตนของแฟนคลับให้ผู้อื่นได้รับรู้ ด้วยการออกไปพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับแฟนคลับคนอื่นๆที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เช่น

"ส่วนมากจะไปงานคอสเพลย์ ไม่ก็งานมีตติ้งต่างๆที่เว็บเจฮีโร่ไปจัดด้วย เพราะว่าได้เจอคนคอเดียวกัน พูดเรื่องต่างๆเกี่ยวกับไรเดอร์อย่างเมามันแถมได้เพื่อนใหม่อีกด้วย"

(ชโยภาส โพธิ์ตรีเพ็ชร, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

และนอกจากจะมีการพบปะสังสรรค์กันระหว่างแฟนคลับแล้ว ผู้วิจัยพบว่า ยังมีแฟนคลับอีกคนหนึ่งที่แสดงออกซึ่งความชื่นชอบในตัวมาสค์ไรเดอร์ ด้วยการเดินสายเข้าไปเยี่ยมเยียนเหล่าบุคคลเบื้องหลังสื่อซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับวงการภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ เพื่อเป็นการแสดงความขอบคุณที่บุคคลเหล่านั้นทำให้เด็กไทยมีโอกาสชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างที่เขาเป็นอยู่ทุกวันนี้ เช่น

"น้าไกที่พากย์ไรเดอร์ 1 (มาสค์ไรเดอร์หมายเลข 1) ผมเคยไปไหว้น้าแกมาที่ช่อง 9 มาแล้วน่ะครับ ส่วนน้าหนึ่งที่พากย์คูกะ แกอยู่ทรูครับ ผมกำลังหาจังหวะเข้าไปอยู่ครับ อันนี้คือความรู้สึกของผมเองน่ะครับพี่ คือ น้าๆแกเป็นคนพากย์ ให้ความสุขและแฝงสอนเราในตอนเด็กผ่านการพากย์น่ะครับ น้าๆแกยอมอยู่เป็นเบื้องหลังให้ความสุขแก่เด็กๆน่ะครับ"

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

พฤติกรรมในข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มตัวอย่างกำลังเพิ่มบทบาทตนเองในฐานะแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์จากเดิมที่เคยเป็นฝ่ายรับสื่ออยู่แต่เพียงฝ่ายเดียว ก็ได้พลิกผันบทบาทของตนเองมาเป็นผู้ส่งสารบ้างด้วยการเข้าไปพูดคุยกับเหล่าบุคคลเบื้องหลังสื่อมาสค์ไรเดอร์ในเมืองไทยเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกขอบคุณที่มีต่อบุคคลเหล่านั้น

ทั้งนี้ หากสังเกตกิจกรรมต่างๆที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้กระทำในข้างต้นให้ดีแล้ว จะเห็นได้ว่า ในบรรดากิจกรรมเหล่านั้น มีไม่น้อยที่เป็นกิจกรรมซึ่งต้องมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น สิ่งเหล่านี้ หากนำมาเปรียบเทียบกับงานของสุรีย์รัตน์ โกสุมศุภมาลา (2550) ในประเด็นเรื่องความเป็นแฟนคลับในพื้นที่และเวลาในชีวิตประจำวัน จะเห็นว่ามีความสอดคล้องกันเพราะแฟนคลับของวงโมเดิร์นด็อกนั้น ก็ได้มีการสร้างพื้นที่ส่วนตัวร่วมกันในช่วงเวลาชีวิตประจำวันปกติไม่แตกต่างไปจากแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เลย อย่างไรก็ตาม เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับงานวิจัยของณัฐสุพงศ์ สุขโสต (2549) จะพบว่ามีความแตกต่างกันตรงที่ พื้นที่และเวลาในชีวิตประจำวันของแฟนบอลนั้นจะยังไม่มีการติดต่อสัมพันธ์กันเองระหว่างแฟนบอลด้วยกัน

จากความคิดเห็นของผู้วิจัย มองว่าเนื่องจากลักษณะของการเกิดขึ้นของแฟนฟุตบอลโดยเฉพาะฟุตบอลต่างประเทศนั้นเกิดจากการได้รับข่าวสารผ่านสื่อมวลชนเป็นหลัก ลักษณะของการเริ่มเข้ามาสนใจจึงมีที่มาจากการที่แฟนบอลได้รับข่าวสารหรือมีการใช้สื่อประเภทสื่อมวลชนเป็นหลักและมีการใช้สื่อในรูปแบบอื่นอย่าง สื่อบุคคลหรืออินเทอร์เน็ตเป็นรอง ดังนั้นความสัมพันธ์อันเกิดจากการสื่อสารระหว่างบุคคลทั้งการพูดคุย หรือการใช้โปรแกรมแชทจึงไม่เกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นค่อนข้างน้อย

อีกทั้งลักษณะของการติดตามชมฟุตบอลต่างประเทศผ่านทางสื่อมวลชนนั้น ได้ทำให้แฟนบอลไม่มีโอกาสมาติดต่อสื่อสารใกล้ชิดกัน เพราะต่างคนต่างสามารถรับชมการถ่ายทอดสดฟุตบอลอยู่ที่บ้านของตนได้ ส่งผลต่อการสร้างพื้นที่ส่วนตัวร่วมกันในช่วงเวลาปกติของแฟนบอลที่เกิดขึ้นได้ยากกว่า

ในขณะเดียวกัน แฟนคลับของวงโมเดิร์นด็อกจะไม่เน้นการใช้สื่อมวลชนเพียงอย่างเดียวหากแต่จะเน้นใช้สื่อกระแสรอง สื่อบุคคล สื่อกิจกรรม และสื่อสมัยใหม่เป็นหลัก ซึ่งการสื่อสารรูปแบบดังกล่าวได้ก่อให้เกิดการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับด้วยกันเองให้มีความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น ทั้งจากการพูดคุยและพบปะสังสรรค์กัน จนกระทั่งนำไปสู่การสร้างพื้นที่ส่วนตัวร่วมกันในชีวิตประจำวันในที่สุด ซึ่งลักษณะการติดต่อสื่อสารของแฟนคลับโมเดิร์นด็อกนั้น พบว่ามีความคล้ายคลึงกับรูปแบบการสื่อสารของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่พอสมควร

ยิ่งไปกว่านั้น รูปแบบการทำกิจกรรมในพื้นที่ส่วนตัวของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ยังแสดงให้เห็นถึงการรวมตัวกันเพื่อร่วมทำประโยชน์แก่สังคม และเป็นที่น่าสังเกตว่า สมาชิกที่ร่วมกันทำกิจกรรมดังกล่าวนั้นไม่ใช่กลุ่มเพื่อนหรือเพื่อในชีวิตประจำวันของแฟนคลับ หากแต่เป็นเพื่อนที่มีความชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เหมือนกัน ซึ่งถือเป็นเพื่อนอีกกลุ่มหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาภายหลังจากการค้นพบว่า คนเหล่านี้เป็นคน“คอเดียวกัน” และอาจกล่าวได้ว่า เพื่อนกลุ่มนี้ได้เข้าไปมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของแฟนคลับนั้นๆอยู่มากพอสมควร จนได้รับส่วนแบ่งเวลาในพื้นที่ชีวิตประจำวันของแฟนคลับที่นอกเหนือจากการมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับกลุ่มเพื่อนปกติในชีวิตประจำวันทั้งที่บ้าน โรงเรียน หรือที่ทำงาน

3) **<u>การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์</u>**

ในส่วนนี้จะเป็นการกล่าวถึงปัจจัยที่มีส่วนทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ยังคงได้รับความนิยมจากแฟนคลับชาวไทยมาเป็นระยะเวลานานหลายปี ทั้งๆที่ตัวมาสค์ไรเดอร์และแฟนคลับของพวกเขานั้นอยู่กันคนละประเทศ ทั้งนี้ จากการสัมภาษณ์เจาะลึกแฟนคลับแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 24 คน พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างถึง 17 คนที่มีการติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์มาตั้งแต่ยุคเก่าจนกระทั่งถึงยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นความชื่นชอบที่กินเวลามากกว่า 10 ปีกันทุกคน ในขณะที่อีก 7 คนเป็นกลุ่มแฟนคลับรุ่นใหม่ที่เพิ่งเข้ามาชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่ โดยในกลุ่มนี้ แต่ละคนจะมีระยะเวลาในการเป็นแฟนคลับโดยเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 3 ปี ซึ่งก็ถือว่าเป็นเวลาที่ยาวนานพอสมควรเช่นกัน

ยิ่งไปกว่านั้น ความชื่นชอบและสถานะการเป็นแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของผู้ชมชาวไทยนั้น ดูจะยังคงมีความเหนียวแน่นอยู่ไม่น้อย แม้ว่าในความเป็นจริง อัตราส่วนในการปรากฏตัวของเหล่ามาสค์ไรเดอร์จะมีปริมาณน้อยกว่าละครโทรทัศน์ของไทยอยู่ก็ตาม จึงเป็นที่มาของคำถามที่ว่า แล้วเพราะอะไร กระแสความนิยมของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จึงยังคงมีอยู่แม้กาลเวลาจะล่วงเลยไปกว่า 10 ปีแล้วก็ตามหากนับจากวันแรกที่คนไทยได้รู้จักมาสค์ไรเดอร์คูกะซึ่งเป็นมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่คนแรก

จากการวิจัยซึ่งพบว่าการที่ผู้ชมชาวไทยยังคงรักษาสถานภาพการเป็นแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์ และ ระดับความชื่นชอบที่มีต่อพวกเขาเอาไว้ได้อย่างดีนั้น เกิดมาจากปัจจัยหลายอย่าง ดังนี้

3.1) ปัจจัยจากศักยภาพในการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

3.2) ปัจจัยจากโลกแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

3.3) ปัจจัยจากกลุ่มแฟนคลับ

3.4) ปัจจัยจากสื่อสารมวลชนในประเทศไทย

3.5) ปัจจัยจากอุตสาหกรรมของเล่นในประเทศญี่ปุ่น

3.1) **ปัจจัยจากศักยภาพในการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่**

จากการสัมภาษณ์แฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่า เหตุผลหลักที่กลุ่มแฟนคลับยังคงติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มาตลอดจนถึงปัจจุบันนั่นก็เป็นเพราะภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีการเจริญเติบโตไปพร้อมๆกับพวกเขา ซึ่งหากเปรียบภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เป็นบุคคลคนหนึ่ง ก็อาจกล่าวได้ว่าเขาเป็นผู้ที่มีการเจริญเติบโตทางวุฒิภาวะไปพร้อมกับตัวเลขอายุที่เพิ่มขึ้น จากการนำเสนอเนื้อหาด้วยมุมมองแบบง่ายๆอย่างการต่อสู้กับเหล่าอธรรมในทุกๆตอนเพื่อความสงบสุขของผู้คนในมาสค์ไรเดอร์ยุคโชวะ มาสู่การดำเนินเรื่องที่มีความซับซ้อนเต็มไปด้วยปมปริศนาชวนให้ขบคิดในมาสค์ไรเดอร์ยุคเฮย์เซย์ ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เป็นเสมือนสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของวุฒิภาวะในการนำเสนอเรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ว่า มีความซับซ้อน และ จริงจังเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในเรื่องล้วนต้องการให้ผู้ชมขบคิดและวิเคราะห์ไปพร้อมกับตัวละคร ซึ่งการนำเสนอเนื้อหาเช่นนี้เองที่ทำให้แฟนคลับรุ่นเก่าที่ติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มาตั้งแต่วัยเด็กรู้สึกว่า มาสค์ไรเดอร์มีการพัฒนาเนื้อหาและการนำเสนออย่างเหมาะสมกับวัยที่เปลี่ยนแปลงไปของพวกเขา จึงทำให้รู้สึกว่า ไม่ใช่เรื่องน่าอายที่จะติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ที่มีการเจริญเติบโตไปพร้อมกับพวกเขา ไม่ว่าวัยของแฟนคลับเหล่านี้จะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร มาสค์ไรเดอร์ก็ยังเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของพวกเขาอยู่เสมอ

"เนื้อเรื่องในยุคใหม่จะซับซ้อนกว่ามากครับ ตัวละครใหม่ๆจะมีมิติมากกว่า"

(ซุน, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"พอมาคูก้าฉาย ก็กลับมาดูอีกที ไรเดอร์ตั้งแต่คูก้าเป็นต้นมา เนื้อหามันสมจริงและดูไม่เหมือนที่ผู้ใหญ่ชอบบอกว่าหนังแปลงร่างปัญญาอ่อน ก็เลยชอบมาก และเป็นแรงบันดาลใจในการทำเว็บเจฮีโร่ด้วยครับ"

(โนโนะ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

นอกจากนี้ ความน่าตื่นตาตื่นใจและความแปลกใหม่ในแต่ละภาคที่ออกมา ก็ยังเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้แฟนคลับเฝ้ารอที่จะพบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์คนใหม่ที่จะเปิดตัวออกมาในแต่ละปีด้วยรูปลักษณ์ที่แตกต่างออกไปอยู่เสมอ ความรู้สึกที่อยู่ด้วยการรอจึงเป็นเหมือนสายสัมพันธ์

เล็กๆที่คอยเชื่อมโยงความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ให้ยังไม่จางหายไป เพราะแฟนคลับเองก็ยังคงเฝ้ารอผลงานใหม่ๆจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้อยู่เสมอ

"ผมชอบที่ Design ที่ออกแบบให้ต่างออกไปจากยุคก่อนๆพอสมควรเลย รู้สึกว่ามันมีความใหม่ขึ้น ทันสมัยขึ้น แหวกแนวขึ้นครับ ทั้งตัวไรเดอร์และสัตว์ประหลาด คงตั้งแต่พวกตัวอื่นๆ ในริวคิครับ บางตัวนี่ ถ้าไม่บอกไม่รู้เลยว่าเป็นไรเดอร์ แล้วก็เนื้อเรื่องที่มีอะไรใหม่ๆมาให้ได้ติดตามกันเรื่อยๆ"

(ต๋อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"ถ้าดีไซน์คงต้องยกให้คาบูโตะ สามารถดึงจุดเด่นของคาแรคเตอร์ออกมาได้ดี ตัดฟอร์มได้สวยดูทันสมัย แต่ถ้าเนื้อเรื่องค่อนข้างชอบดับเบิล เพราะดูแนวเปลี่ยนจากเดิมตรงที่พระเอก 2 คนแล้วก็เป็นนักสืบทำให้เจอเรื่องใหม่ๆแนวสืบสวนได้ตลอด"

(เมี่ยง สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่ของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ยังอยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยแห่งจินตนาการทำให้พวกเขามักจะสนใจกับสิ่งแปลกใหม่ที่ดูเพ้อฝันห่างไกลจากความเป็นจริง (นพมาศ อุ้งพระ (ธีรเวคิน), 2545) ซึ่งลักษณะพิเศษของวัยรุ่นในข้อนี้เองที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่สามารถตอบสนองได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้ผลิตกล้าที่จะออกแบบเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในภาคต่างๆให้แปลกและแตกต่างไปจากของเก่า ที่แต่เดิมเหล่ามาสค์ไรเดอร์จะได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบรูปลักษณ์มาจากแมลงเกือบทั้งหมด ก็กลายเป็นการออกแบบที่สามารถมีแรงบันดาลใจมาจากสัตว์ประเภทอื่นๆได้มากขึ้นเช่น มังกร (มาสค์ไรเดอร์ริวคิ) หรือ ปลาฉลาม (มาสค์ไรเดอร์ไฟส์) เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ ทำให้แม้ว่าเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคปัจจุบันจะมีการเปิดตัวภาคใหม่ๆกันทุกปี แต่การปรากฏตัวของพวกเขาในแต่ละครั้ง ก็มักจะมาในรูปแบบที่แปลกตาอยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นในส่วนของหน้าตา เนื้อเรื่อง ยานพาหนะ หรือแม้กระทั่งบรรดาศัตรู ที่ล้วนแต่มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ไม่ก่อให้เกิดความจำเจ ลักษณะเช่นนี้ ทำให้แฟนคลับเกิดความตื่นเต้นในการรอคอยที่จะได้พบกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คนต่อไปอย่างใจจดใจจ่อทุกครั้ง เพราะไม่มีใครสามารถคาดเดาได้ว่าการเปิดตัวของมาสค์ไรเดอร์คนต่อไป เขาจะมาด้วยรูปลักษณ์ใด

ซึ่งสำหรับแฟนคลับ การได้ติดตามเรื่องราวของเหล่ามาสค์ไรเดอร์คนใหม่อยู่อย่างต่อเนื่อง จึงเป็นเหมือนกับการได้พบความบันเทิงรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจอยู่เสมอ

ยิ่งไปกว่านั้น จากการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมยังทำให้ผู้วิจัยพบกับข้อมูลที่มีความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับคำตอบของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในข้างต้น กล่าวคือ ทางบริษัทโตเอะผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์นั้นได้มีการปรับกลยุทธ์ทางการตลาด โดยพยายามผลักดันให้มาสค์ไรเดอร์ภาคใหม่ๆมีความแปลกและแตกต่างจากภาคที่แล้วๆมา ดังเช่น บทสัมภาษณ์ของ ซูซูกิ ทาเคยูกิ ผู้บริหารระดับสูงของโตเอะที่ได้กล่าวถึงแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในปัจจุบันว่า

"เราก็ยังคงแนวทางการทำงานแบบ อ.อิชิโนะโมริเอาไว้ เช่นว่าหากอาจารย์ยังอยู่ อาจารย์จะไม่มีวันวาดไรเดอร์ที่ซ้ำกับของเก่าออกมาอย่างแน่นอน ต่อให้มันฮิตแค่ไหนก็ตาม ท่านจะไม่มีวันทำซ้ำขึ้นมาอีก ซึ่งจุดนี้เราจะยังคงสงวนไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของไรเดอร์อยู่เสมอ แต่เราจะสร้างไรเดอร์ที่ดีพอที่จะไม่ทำให้คนรุ่นก่อนต้องมาหัวเราะเยาะเอาได้อย่างเด็ดขาด ซึ่งไม่ได้หมายความว่าเราจะปฏิเสธความมีอยู่ของเจเนอเรชั่นก่อนหน้านี้ เพียงแต่เราต้องการจะสร้าง "ความแตกต่าง" ให้เกิดขึ้นมาเท่านั้น ซึ่งถ้าเราให้ความสำคัญกับของเก่ามากเกินไป มันก็จะกลายเป็นหนังสไตล์เก่าที่ไม่มีการพัฒนา ..."

(นิตยสารเซนชู สเปเชี่ยล : DCD ALL RIDER & SHINKENGER MOVIE ฉบับเดือนมิถุนายน 2553)

เช่นเดียวกัน จากการค้นคว้าเพิ่มเติมในข้างต้น ผู้วิจัยยังพบอีกด้วยว่า นอกจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์จะเป็นสื่อบันเทิงที่มีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งแล้ว ลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีความสามารถในการปรับเนื้อหาให้เข้ากับลักษณะของสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างหลากหลาย จึงไม่น่าแปลกใจที่มาสค์ไรเดอร์จะเป็นฮีโร่ขวัญใจของผู้ชมทั่วโลก เพราะการที่ผู้สร้างไม่ยึดติดกับความเป็นฮีโร่สัญชาติญี่ปุ่น จึงทำให้มาสค์ไรเดอร์สามารถมีภาพลักษณ์ที่สอดคล้องกับทุกๆสังคมที่พวกเขาเข้าไปตีตลาด ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดก็คือ การที่มาสค์ไรเดอร์ริวคิได้ถูกซื้อลิขสิทธิ์ไปดัดแปลงใหม่โดยบริษัท Adness Entertainment ประเทศสหรัฐอเมริกา และมีการเปลี่ยนพระเอก รวมทั้งตัวละครใหม่ทั้งหมดเป็นชาวอเมริกันโดยออกอากาศในชื่อ "คาเมนไรเดอร์ดราก้อนไนท์ (Kamen Rider Dragon Knight)" ซึ่งทำให้ภาพลักษณ์ของมาสค์ไรเดอร์ที่แต่เดิมมีลักษณะของความเป็นญี่ปุ่น

อยู่มากกลับกลายเป็นสื่อบันเทิงที่สามารถกลมกลืนได้กับทุกวัฒนธรรมเช่นเดียวกับกรณีการดัดแปลงเพลง Climax Jump ให้เป็นภาษาไทยที่ได้ยกตัวอย่างไว้ในบทที่ 5 นั่นเอง

ภาพประกอบที่ 12 ตัวอย่างของคาเมนไรเดอร์ดราก้อนไนท์ซึ่งดัดแปลงมาจากมาสค์ไรเดอร์ริวคิของญี่ปุ่น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์นั้น ถึงแม้จะเป็นหนึ่งในสินค้าวัฒนธรรมจากอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศญี่ปุ่น แต่ในขณะเดียวกัน ทางผู้สร้างก็ได้ถ่ายทอดความเป็นสากลลงในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้หลายต่อหลายจุด อาทิ การใช้ชื่อร่างต่างๆของมาสค์ไรเดอร์เป็นภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้ชมที่เป็นชาวต่างชาติสามารถเข้าใจลักษณะ ความสามารถของมาสค์ไรเดอร์คนนั้นๆได้บ้าง เช่น มาสค์ไรเดอร์ดับเบิล ฮีท /เมทัล ฟอร์ม (Heat / Metal Form) ซึ่งหมายถึงมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลในร่างที่ควบคุมพลังงานแห่งเปลวเพลิงและพลังงานแห่งโลหะ เป็นต้น เช่นเดียวกับการใส่เนื้อร้องของเพลงประกอบในบางท่อนให้เป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งแม้ว่าภาษาในเนื้อร้องของเพลงเกือบทั้งหมดจะเป็นภาษาญี่ปุ่น แต่ก็ยังมีบางประโยคหรือบางวลีที่เลือกใช้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากล เพื่อจะได้มีอะไรที่สามารถสื่อความหมายให้แฟนคลับชาวต่างประเทศพอจะเข้าใจได้บ้าง ดังเช่นตัวอย่างของเนื้อเพลงบางเพลงต่อไปนี้

Song: Cyclone Effect (Masked Rider Double Ending Theme)

Artist: Labor Day

どこかちょっと　なんかずっと感じてる
あと少し　ひと欠片　探してるパズル
ココロ的カラダ的　隙間を埋める
刺激的 Effect Something let me change

この街に吹き迂む風の Power
自分の中　取り迂み
動き出す力へトランスして
運命を變えていこう

Cyclone Effect Don't stop it
きっと強くなれる　yeah...
Cyclone Effect Don't stop it
次のステージへ
Cyclone Effect Don't stop it
風が連れて行くよ　yeah...
Find someone that you want

いつかきっと　何かもっと　手に入れたい
焦っては　空回って...We've got nothing else
だとしても　どうしても　諦めたくない
激しめの Effect something let me change

この街で同じ風を感じる
すれ違う　その１人
かけがえの無い誰かに變わる
可能性を信じて

Cyclone Effect Don't stop it
君は１人じゃない　yeah...
Cyclone Effect Don't stop it
かならず行けるさ
Cyclone Effect Don't stop it
風の向こう未來　woh...
Find someone that you want

その手を廣げて...You know
風掴んで
羽ばたいてみせて...
Cyclone Effect Don't stop it
きっと強くなれる　yeah...
Cyclone Effect Don't stop it
次のステージへ
Cyclone Effect Don't stop it
風が連れて行くよ　yeah...
Find someone that you want

Cyclone Effect Don't stop it
君は 1 人じゃない　yeah...
Cyclone Effect Don't stop it
かならず行けるさ
Cyclone Effect Don't stop it
風の向こう未來　woh...
Find someone that you want
2 人で

3.2) **ปัจจัยจากโลกแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน**

สืบเนื่องจากเหตุต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วในเรื่องศักยภาพในการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ จนมีผลไปสู่อัตราการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อที่หลากหลาย เพราะการที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีทั้งสื่อโทรทัศน์และนิตยสารคอยสนับสนุนให้เกิดการปรากฏตัวผ่านสื่ออย่างต่อเนื่องนั้น ได้ทำแฟนคลับสามารถเลือกติดตามข้อมูลได้อย่างมากมาย กล่าวคือ หากสื่อทางฝั่งญี่ปุ่นมีการนำเสนอเมื่อใด อีกไม่นานแฟนคลับชาวไทยก็จะได้ดูเช่นเดียวกัน หากแต่ว่า สิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อชนิดต่างๆไม่ว่าจะเป็นซีรีส์ทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ มิวสิควีดีโอ ข่าวสาร และเพลงประกอบต่างๆนั้นก็จะถูกควบรวมให้กลายเป็นสื่อเดียว ซึ่งก็คือ สื่ออินเทอร์เน็ตเมื่อถูกส่งมอบมาถึงมือแฟนคลับชาวไทย ดังเช่นการที่ปัจจุบันแฟนคลับสามารถรับชมซีรีส์ทางโทรทัศน์ของมาสค์ไรเดอร์ได้พร้อมๆกับประเทศญี่ปุ่น ผ่านการรับชมบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องอาศัยโทรทัศน์ที่อาจมีปัญหาในเรื่องการรอคอยที่ยาวนานกว่าจะมีการเจรจาขอซื้อลิขสิทธิ์เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย

ด้วยเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารพัฒนาขึ้น ทำให้กลุ่มแฟนคลับมีทั้งอินเทอร์เน็ตให้สืบค้นข้อมูล มีอุปกรณ์ติดต่อสื่อสารที่อำนวยความสะดวกมากขึ้น การติดตามข้อมูลของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ในประเด็นต่างๆ สามารถทำได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น ข่าวสารเหล่านี้จะทำให้แฟนคลับรู้ว่าขณะนี้ที่ญี่ปุ่นกำลังมีกิจกรรมอะไรเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ มาสค์ไรเดอร์คนใหม่ที่กำลังจะเปิดตัวมีชื่อว่าอะไร หน้าตาเป็นอย่างไร เพราะเทคโนโลยีที่ทำให้พวกเขาสามารถสืบค้นได้ตลอดจากเว็บไซต์ ทำให้ความรู้ในเรื่องบันเทิงเหล่านี้ของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ทั้งชาวญี่ปุ่นและชาวไทยมีแทบจะไม่แตกต่างกัน มาสค์ไรเดอร์เรื่องไหนกำลังเป็นที่นิยมในญี่ปุ่น ผู้ชมไทยก็นิยมเหมือนๆ กับที่ชาวญี่ปุ่นนิยม ดังจะเห็นได้จากความนิยมที่มีต่อมาสค์ไรเดอร์เดนโอของชาวญี่ปุ่นจนทำให้ปัจจุบัน แม้ว่าซีรีส์ทางโทรทัศน์จะจบชุดไปนานแล้ว แต่เรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผู้นี้ก็ยังไม่ยอมจบ และมีภาพยนตร์แบบไตรภาคเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในชื่อ Kamen Rider x Kamen Rider x Kamen Rider the Movie: Cho-Den-O Trilogy ตามมา ซึ่งสอดคล้องกับความนิยมของแฟนคลับชาวไทยที่ปรากฏในการวิจัยครั้งนี้ว่า มีกลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 11.5มีความชื่นชอบในมาสค์ไรเดอร์ภาคนี้มากที่สุด จึงอาจกล่าวได้ว่าตราบใดที่มาสค์ไรเดอร์ยังมีผลงานที่แม้ว่าจะเป็นผลงานที่ประเทศญี่ปุ่นก็ตาม แฟนๆ ชาวไทยก็ยังสามารถติดตามดูได้ไม่ว่าผลงานนั้นจะเป็นอะไร หรือก็คือ แฟนคลับชาวไทยมีการรับรู้ข่าวสารไปพร้อมๆ กันกับแฟนคลับชาวญี่ปุ่นนั่นเอง

"โห...แค่มีNet อยากได้ข้อมูลอะไรก็หาได้หมดแหละครับ"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ทางฝ่ายแฟนคลับชาวญี่ปุ่นเองก็มีบทบาทในการเป็น Supply ด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการที่แฟนคลับทางฝั่งญี่ปุ่นที่ได้รับสารจากสื่อมวลชนภายในประเทศของตน จากนั้นก็ได้นำข้อมูลที่มีอยู่ออกมาเผยแพร่ต่อไปยัง Demand หรือแฟนคลับในภูมิภาคอื่นๆ ของโลกผ่านช่องทางที่ไร้ขีดจำกัดในเรื่องของพรมแดน ซึ่งหนึ่งใน Demand เหล่านั้นก็ได้มีชื่อของแฟนคลับชาวไทยรวมอยู่ด้วย ไม่เพียงเท่านั้น แฟนคลับชาวไทยเองก็ยังทำหน้าที่เสมือนเป็น Supply ไปด้วยอีกทอดหนึ่ง กล่าวคือ สารที่ถูกส่งมาจากแฟนคลับฝั่งญี่ปุ่นจะได้รับการถ่ายทอดมายังแฟนคลับชาวไทยกลุ่มเล็กๆ เพียงไม่กี่คน ซึ่งคนเหล่านี้จัดว่าเป็น Active Audience ที่มีความกระตือรือร้นในการรับสาร เพราะไม่ใช่ว่าทุกคนจะสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจากฝั่งญี่ปุ่นเหล่านี้ได้โดยง่าย เพราะด้วยข้อจำกัดในเรื่องของภาษาบนหน้าเว็บเพจ บวกกับความไม่คุ้นเคยในวิธีใช้และหน้าตาของแหล่งสาร จึงทำให้มี เพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงและเก็บเกี่ยวข้อมูลเหล่านั้นออกมาได้ Active Audience เหล่านี้จึงต้องเป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ และคุ้นเคยกับการท่องเว็บไซต์ต่างประเทศพอสมควร

"หาบล็อกดาราไม่ยากนะ แค่เสิร์ชชื่อ ฮ่าๆ ใช้ภาษาญี่ปุ่น บางคนไม่มี ผลการค้นหาก็ไม่ขึ้น อย่างของน้องเนะ[12]เงี้ย กว่ายูจะหาเจอ ล่อไปซะเดือนเศษ แบบว่าหน้าใหม่เกิน ฮ่าๆ ของสุดา[13] อันนี้ยูหาตอนดับเบิลฉายแล้วแบบอายุต่ำกว่า 20 เนี่ย ยังไงก็ต้องทำบล็อกกันอยู่แล้ว สุดาเปลี่ยนมาใช้เมโบล่ตอนดับเบิลฉายแต่ก่อนหน้านี้ สุดาใช้ของกรีมาก่อน บล็อกเครือข่ายของสังกัดท็อปโค้ทน่ะ ก็แค่นั้นล่ะ ส่วนการหาข้อมูลนักแสดงนี่... มันแล้วแต่สาเหตุ ตัวนักแสดงแอบหลุดลงบล็อกงี้ เจอบล็อกคนอื่นอัพถึงงี้ ข่าวลือหลุดมาก็มี"

(จริยา, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

---

[12] **น้องเนะ** หมายถึง คิโนโมโตะ มิเนฮิโระ (Kinomoto Minehiro) นักแสดงวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นผู้รับบทเทรุอิ ริว หรือ มาสค์ไรเดอร์แอกเซล

[13] **สุดา** หมายถึง ซึดะ มาซากิ (Suda Masaki) นักแสดงวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นผู้รับบทฟิลลิป หรือ มาสค์ไรเดอร์ดับเบิล

จากนั้น Active Audience เหล่านี้ก็จะนำข้อมูลที่ได้มาเผยแพร่ออกสู่ช่องทางที่มีความสาธารณะมากขึ้น ซึ่งก็คือ เว็บไซต์ที่มีอยู่อย่างมากมายในประเทศไทยเพื่อให้แฟนคลับคนอื่นๆ สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นได้ง่ายขึ้น กระบวนการดังกล่าวจึงถือได้ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีความสำคัญในการรักษาและขยายฐานแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ออกไปได้โดยมีเรื่องของการสื่อสารที่ไร้พรมแดนเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญนั่นเอง

3.3) **ปัจจัยจากกลุ่มแฟนคลับ**

แฟนคลับ หากจะกล่าวง่ายๆก็คือ เป็นกลุ่มคนที่รวมตัวกันด้วยความชอบที่เหมือนกัน จุดร่วมของความสนใจที่เหมือนกันนี้ ทำให้แฟนคลับมีการติดต่อระหว่างกันเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสาร คนเหล่านี้จะมีการนัดพบปะพูดคุย ทำกิจกรรมร่วมกัน สิ่งเหล่านี้ถือเป็นกลไกลหนึ่งในการเชื่อมโยงแฟนคลับเอาไว้ด้วยกัน และเมื่อคนเหล่านี้มาจากพื้นฐานความชอบที่เหมือนกัน กิจกรรมต่างๆที่ทำ ดังเช่นการไปแต่งคอสเพลย์ร่วมกัน ก็จะเป็นการรวมตัวเฉพาะในหมู่แฟนคลับผู้ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยกัน หรือแม้ประเด็นที่ใช้ในการสนทนาก็มักจะพูดในเรื่องเดียวกัน ซึ่งก็คือเรื่องจิปาถะใดๆ ที่มีเหล่ามาสค์ไรเดอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ในหัวของคนที่เป็นแฟนคลับมีเรื่องราวเหล่านี้วนเวียนอยู่ในโสตประสาทไม่รู้จักจบสิ้น ตราบใดที่แฟนคลับยังคงมีการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างกันก็จะยังเป็นการตอกย้ำให้ความชอบนั้นไม่ถูกลืมเลือนไป

นอกจากนี้ พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างแฟนคลับ ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สามารถรักษาความสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี อันเนื่องมาจากบทบาทในการทำหน้าที่เป็นสื่อบุคคล หรือ Gate Keeper รวมทั้ง Opinion Leader ของแฟนคลับหลายๆคน กล่าวคือความเป็น Active Audience ของแฟนคลับแต่ละคนจะไม่เท่ากัน ส่งผลให้ปริมาณข้อมูลข่าวสารของแฟนคลับจึงแตกต่างกันไปด้วย แต่ถึงกระนั้น ก็ยังคงมีเพื่อนแฟนคลับคนอื่นที่คอยบอกข่าวสารความเคลื่อนไหวของมาสค์ไรเดอร์ให้ได้รับรู้อยู่ตลอด

"เรื่องนักแสดงจะเป็นสิ่งสุดท้ายที่เน็ตจะสนใจ อีกอย่างนึง...ถึงสนก็ไม่ต้องไปกระเสือกกระสนหาข้อมูลให้เหนื่อย เพราะยังไง...ยัยน้องสาวตัวแสบก็จัดแจงหาข้อมูลมาจิ้นให้ฟังอยู่ประจำอยู่แล้ว"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

จะเห็นได้ว่าเพื่อนของแฟนคลับมีบทบาทในการเป็น Gate Keeper ที่คอยคัดเลือกข่าวสารต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์เพื่อป้อนให้เพื่อนแฟนคลับอีกทอดหนึ่ง ที่แม้ว่าแฟนคลับจะไม่ได้สนใจในการแสวงหาข่าวสารด้วยตนเอง แต่ก็ยังมีเพื่อนที่คอยช่วยส่งข่าวสารอยู่เสมอ สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้อมูลข่าวสารมีการไหลเวียนอยู่เสมอจากการที่แฟนคลับทำการสื่อสารกันตลอดเวลา ซึ่งการได้รับข่าวสารจากเพื่อนเหล่านี้ก็ได้มีเรื่องของความผูกพันสนิทสนมระหว่างกันเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย กล่าวคือ การติดต่อสื่อสารแต่ละครั้งมีปัจจัยเรื่องของต้นทุนของเวลาที่กลุ่มแฟนคลับจะต้องใช้ในการค้นหาและแปลข้อมูลข่าวสารนั้นให้ออกมาเป็นภาษาไทยเพื่อที่จะบอกต่อกับเพื่อนแฟนคลับด้วยกัน ซึ่งหากไร้ซึ่งความสัมพันธ์อันดีต่อกันแล้ว ฝ่ายผู้ส่งสารคงไม่อาจตัดสินใจสละต้นทุนดังกล่าวในการติดต่อสื่อสารเพื่อบอกข้อมูลแก่ผู้รับสารแทนที่จะเอาเวลาไปทำภารกิจอย่างอื่นในชีวิตของตน

การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับนั้น แม้จะเริ่มมาจากความสนใจที่มีต่อเหล่ามาสค์ไรเดอร์เป็นหลัก แต่เมื่อแฟนคลับได้มีการพัฒนาความสัมพันธ์กันเองจนเกิดเป็นกลุ่มย่อยขึ้นมา ความสนใจจะถูกแบ่งไปที่ความสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่มด้วยกันเอง ซึ่งในกรณีของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ก็เช่นกัน จากการเป็นแฟนคลับนอกจากจะทำให้ได้ชื่นชมฮีโร่ที่ตนชื่นชอบ แต่ยังทำให้รู้จักกับคนที่ชื่นชอบในสิ่งเดียวกันและเกิดเป็นความสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งถือเป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการอยู่ร่วมกับคนอื่น ดังเช่น การบอกข่าวของแฟนคลับตัวอย่างที่นอกจากจะต้องการให้อีกฝ่ายได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารแล้ว ก็ยังมีความต้องการที่จะได้มีเพื่อนร่วมพูดคุยแสดงความคิดเห็นกัน หรือ เพื่อไปทำกิจกรรมด้วยกันอีกด้วย เช่น

"จะดูแต่หนังแล้วก็คุยกับพวกที่ชื่นชอบไรเดอร์ด้วยกัน ว่าตัวละครตัวนี้มันน่าหมั่นไส้นะอะไรเงี้ย"

(จิรายุทธ แซ่อึ้ง, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

"Rider Decade เลี้ยงหนังๆน้องก็คงเพราะน้องๆอยากดูกัน แล้วก็ไปดูกันเป็นกลุ่มๆคงสนุก"

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

3.4) **ปัจจัยจากสื่อสารมวลชนในประเทศไทย**

ปัจจัยในข้อนี้ อาจมีผลการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ไม่มากนักเมื่อเทียบกับปัจจัยอื่นๆ แต่ปัจจัยในข้อนี้หากจะว่าไปก็เปรียบเสมือนเครื่องจักรชิ้นเล็กๆ ที่ต้องอาศัยประกอบกับเครื่องยนต์กลไกชิ้นอื่นๆ เพื่อให้ระบบสามารถดำเนินต่อไปได้ กล่าวคือ จากข้อค้นพบข้างต้นที่พบว่า สื่อมวลชนในประเทศไทยแทบจะไม่มีผลหรือมีผลน้อยกว่าสื่อเชิงรุกอย่างอินเทอร์เน็ตที่ทำให้กลุ่มแฟนคลับสามารถรู้จักและติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้อย่างเต็มที่ตามความต้องการของพวกเขา อีกทั้งยังไม่ใช่สื่อกระแสหลักที่ทำให้แฟนคลับเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์อีกด้วย

แต่อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า ในปัจจุบัน สื่อสารมวลชนในประเทศไทยถือว่ามีส่วนในการช่วยรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์มากขึ้น ทั้งนี้เพราะเมื่อพูดถึงเรื่องของเงินทุน งบประมาณต่างๆ รวมถึงศักยภาพในการสร้างกระแสต่างๆเกี่ยวกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ในประเทศไทยแล้ว อาศัยเพียงศักยภาพของกลุ่มแฟนคลับคงไม่มีความพร้อมทางด้านทรัพยากรถึงเพียงนั้น ซึ่งผู้ที่มีความพร้อมดังกล่าวและสามารถทำได้ก็คือ องค์กรธุรกิจทางด้านสื่อบันเทิงในประเทศไทยที่ปัจจุบันได้ให้ความสนใจกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์มากขึ้นเรื่อยๆ จนอาจกล่าวได้ว่า ในปัจจุบันนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ถือเป็นสื่อบันเทิงอีกประเภทหนึ่งที่มีการเจริญเติบโตสูงในตลาดสื่อบันเทิงของประเทศไทย ทั้งนี้ จากการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อมูลที่ยืนยันคำกล่าวดังกล่าวในข้างต้นได้เป็นอย่างดีจากการให้สัมภาษณ์ของนายวิเชียร หวังวีรวงศ์ ผู้จัดการทั่วไป บริษัท ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) จำกัด หนึ่งในผู้นำด้านธุรกิจลิขสิทธิ์คาแรกเตอร์และการ์ตูนชั้นนำของเมืองไทย ที่ได้เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับกระแสของตลาดภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในประเทศไทยว่า

"ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ***กระแสตอบรับต่อมาสค์ไรเดอร์ทุกเวอร์ชั่นในเมืองไทย*** *ประกอบด้วย "มาสค์ไรเดอร์ ริวคิ", "มาสค์ไรเดอร์ ไฟส์ (555)", "มาสค์ไรเดอร์ เบลด", "มาสค์ไรเดอร์ ฮิบิกิ" และเวอร์ชั่นล่าสุดในปัจจุบัน "มาสค์ไรเดอร์ คาบูโตะ"* ***นับได้ว่าประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง*** *ผ่านการวางกลยุทธ์ทางการตลาดและประชาสัมพันธ์ที่ตรงจุดและดำเนินงานอย่างจริงจังตลอด 5 ปีที่ผ่านมา ส่งผลให้* ***ซีรี่ส์ "มาสค์ไรเดอร์" ครองความเป็นหนึ่งในดวงใจของกลุ่มเป้าหมายตลอดมา*** *และด้วยความสำเร็จดังกล่าว ทำให้บริษัทผู้ผลิตและจำหน่ายสินค้าอุปโภคบริโภคต่างๆ ได้ติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์คาแรกเตอร์ "มาสค์ไรเดอร์" เพื่อเพิ่มยอดขาย*

และสนับสนุนแผนการตลาดอย่างได้ผล อาทิ เสื้อผ้า เครื่องเขียน กระเป๋า รองเท้า ขนม สมุด ระบายสี และอื่นๆ โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักๆ คือ เด็ก อายุระหว่าง 5-12 ปี ซึ่งถือเป็นกลุ่มแฟนคลับ "มาสค์ไรเดอร์" อย่างเหนียวแน่น รวมถึงแฟนคลับ "มาสค์ไรเดอร์" รุ่นใหญ่ที่ชื่นชอบมาตั้งแต่ยุคไอ้มดแดงมาถึงยุคปัจจุบันรวม35ปี

"คาแรกเตอร์ มาสค์ไรเดอร์ ถือเป็นตัวหลักในการสร้างรายได้ให้แก่ เดกซ์ โดยสามารถสร้างรายได้เพิ่มขึ้นกว่า 13% ในแต่ละปี *โดยในปีนี้ เดกซ์ ได้เปิดตัวคาแรกเตอร์ใหม่ล่าสุด "มาส์กไรเดอร์ คาบูโตะ" ซึ่งมั่นใจว่าจะสามารถดันรายได้จากการขายลิขสิทธิ์ดังกล่าวได้เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 15% อย่างแน่นอน" ผู้จัดการทั่วไป บริษัท ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) จำกัด กล่าวแสดงความเชื่อมั่น"*

(http://www2.positioningmag.com/, 11 สิงหาคม 2551)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้ค้นคว้าต่อไปด้วยตนเองโดยการลงพื้นที่เพื่อสำรวจตามร้านจำหน่ายสื่อบันเทิงตามห้างสรรพสินค้าต่างๆ และพบว่า ตลาด VCD และ DVD ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของประเทศไทยนั้นเป็นที่ต้องการของตลาดจริงดังคำกล่าวข้างต้น ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ไม่ใช่แต่เพียงบริษัท ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) เท่านั้น ที่พยายามจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ให้ได้ หากแต่ยังมีบริษัทอื่นๆเช่นกันที่พยายามมองหาช่องทางในการคว้าลิขสิทธิ์ของอะไรก็ตามที่มีชื่อมาสค์ไรเดอร์ซึ่งดรีม เอกซ์เพรส ยังไม่ได้เป็นเจ้าของ เข้ามาเป็นของตนเอง อาทิเช่น คาเมนไรเดอร์ ดราก้อนไนท์จากประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งทางบริษัท ที ไอ จี เอ จำกัด ได้ประกาศความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในชื่อ "คาเมนไรเดอร์ ดราก้อนไนท์ อัศวินมังกรพิทักษ์โลก" หรือ การนำเข้ามาสค์ไรเดอร์ดีเคดฉบับภาพยนตร์ในภาค "มาสค์ไรเดอร์ ดีเคด : ออลไรเดอร์ ปะทะ ไดซ์อคเกอร์" โดยบริษัท โรส มีเดีย แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเม้นท์ ซึ่งร่วมมือกับ สำนักพิมพ์ เซนชู พับลิชชิ่ง เพื่อมาจัดฉายในโรงภาพยนตร์ของไทย ปรากฏการณ์เหล่านี้ถือเป็นเครื่องยืนยันได้เป็นอย่างดีว่า มาสค์ไรเดอร์คือ ภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ที่สื่อไทยล้วนให้ความสนใจ จึงทำให้ไม่ว่าพวกเขาจะไปปรากฏตัวอยู่ ณ ส่วนใดของโลก ก็ยังมีบริษัทที่ดำเนินธุรกิจด้านสื่อบันเทิงของไทยพร้อมที่จะไปคว้าลิขสิทธิ์เข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยเสมอหากว่ามีโอกาส

นอกจากนั้น การที่บริษัทเหล่านี้มีการทำธุรกิจร่วมกับสถานีโทรทัศน์ต่างๆก็ทำให้การเผยแพร่มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อมวลชนมีความกว้างขวางมากและเป็นที่รู้จักของผู้ชมมากยิ่งขึ้น ดังเช่นคำกล่าวของนายวิเชียร หวังวีรวงศ์ ที่ว่า

*"เรามั่นใจว่า **"มาสค์ไรเดอร์ คาบูโตะ"** จะได้รับความสำเร็จดังเช่นที่ผ่านมาในประเทศญี่ปุ่น ประเทศไทยนับเป็นประเทศแรกที่ได้ฉายมาสค์ไรเดอร์เวอร์ชั่นนี้ ผ่านทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 ช่วง 7.30 น. ของวันสุดสัปดาห์ โดย "เด็กซ์ได้วางกลยุทธ์การตลาดเต็มรูปแบบ เพื่อสร้างกระแสในกลุ่มแฟนคลับอย่างต่อเนื่อง อาทิ การเปิดจำหน่ายวีซีดีลิขสิทธิ์แท้ที่ควรคู่แก่การสะสม การจัดกิจกรรมโรดโชว์ยังพื้นที่เป้าหมาย ทั้งนี้ "เดกซ์" วางแผนจัดกิจกรรม และมีแคมเปญต่อเนื่องสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ตั้งแต่บัดนี้จนถึงปีหน้า"*

(http://www2.positioningmag.com/, 11 สิงหาคม 2551)

นอกจากนี้ ในปัจจุบันก็ยังมีนิตยสารแนวภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นให้แฟนคลับได้เลือกอ่านอีกเป็นจำนวนมาก เช่น นิตยสาร TV. Magazine Hero, Animag, Zenshu, Hobby & Toy เป็นต้น ซึ่งนิตยสารเหล่านี้ก็มีเนื้อหาสาระที่เน้นไปในการนำเสนอเกี่ยวกับข่าวคราวความเคลื่อนไหวในแวดวงภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหลักและถือเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆที่จัดโดยเจ้าของลิขสิทธิ์มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ให้กลุ่มแฟนคลับได้รับรู้อีกด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า นี่คือการบูรณาการสื่อต่างๆเพื่อสร้างกระแสมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในประเทศไทยอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้นจากเดิมที่มีเพียงสื่อนิตยสารเป็นกำลังหลักในการเผยแพร่เพียงประเภทเดียว

ยิ่งไปกว่านั้น จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับโนโนะ ซึ่งเป็นแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างที่ทำงานเป็นกองบรรณาธิการให้แก่นิตยสาร Zenshu ยังทำให้ผู้วิจัยทราบอีกว่า นอกจากปริมาณข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จะมากขึ้นในระบบสื่อสารมวลชนของประเทศไทยแล้ว ในเชิงของคุณภาพด้านการแปลข่าวสารข้อมูลต่างๆก็ยังมีความถูกต้องมากขึ้นกว่าแต่ก่อนอีกด้วย

"สื่อฮีโร่ในเมืองไทย เดี๋ยวนี้ก็พัฒนาไปมากครับ ข่าวสารฉับไว อาจจะเป็นเพราะยุคสมัยที่ทันสมัยขึ้น เมื่อก่อนจะมีแปลผิดๆประจำ เดี๋ยวนี้ก็ใส่ใจเนื้อหามากขึ้น"

(โนโนะ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

และจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกแฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยก็พบว่าสำหรับพวกเขาที่มีสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นตัวรักษาความสัมพันธ์ในฐานะแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์อยู่แล้วนั้น การที่สื่อมวลชนของไทยให้ความสนใจและมีการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้อย่างต่อเนื่องก็ยังมีส่วนช่วยให้ความเป็น Active Audience ของแฟนคลับกลุ่มนี้ได้รับการเติมเต็มมากยิ่งขึ้นจากการได้เก็บข้อมูลต่างๆที่ตกหล่นไประหว่างการรับชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นภาษาญี่ปุ่น

"ถ้าเป็นแบบว่า ดูในภาษาอื่นแล้วมาแพร่เป็นภาษาไทย ผมย่อมดูแน่นอน อนึ่ง ถึงแม้เราจะได้ดูไปแล้วก็ตามแต่บ้างอย่างที่เราดูในภาษาอื่น เราอาจไม่เข้าใจมากนัก"

(เต้ , สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น หากพิจารณาถึงการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับชาวไทยกับมาสค์ไรเดอร์ในระยะยาวแล้ว แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างยังเห็นว่า สื่อมวลชนไทยน่าจะมีบทบาทในประเด็นนี้มากกว่าสื่ออินเทอร์เน็ตเสียอีก เช่น

"พอดีวีดีเดกซ์ออกก็ซื้อเก็บอีกครับ ถ้าเป็นซีรีส์ที่ชอบจะดูซ้ำไม่ต่ำกว่า 4 รอบเลยประมาณนั้น เหตุผลคือ เพราะความชอบอยากดู ดูแล้วรู้สึกมีความสุข อยากเก็บไว้นานๆ คือเวลาเราเก็บไว้ เราอาจจะยังไม่เห็นคุณค่าในตอนนี้ ดู 2-3 ครั้งก็เบื่อ...แต่เมื่อผ่านไปแค่ 5 ปี จะรู้สึกว่ามันเริ่มมีค่ามากขึ้น พอย้อนกลับมาดูรู้สึกว่าภูมิใจในความสามารถของกลุ่มผู้ผลิต ที่สามารถทำซีรีส์หนึ่งออกมาได้ดีขนาดนี้ สามารถทำให้ตัวเราเมื่อ 5 ปีที่แล้วชื่นชอบและติดตามได้ เลยทำให้รู้สึกอยากเก็บซีรีส์ไรเดอร์ไว้นานๆ และอยากให้น้องๆเด็กๆตัวเล็กๆได้ดูต่อไป"

(ซุน, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ด้วยข้อมูลต่างๆที่กล่าวมาทั้งหมดในข้างต้น ทำให้อาจสรุปได้ว่า แม้สื่อมวลชนในประเทศไทยจะยังคงเป็นสื่อที่มีความสำคัญรองจากอินเทอร์เน็ตอยู่มากสำหรับการเป็นตัวรักษาความสัมพันธ์ระหว่างเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กับกลุ่มแฟนคลับ หากแต่สื่อเหล่านี้ก็เป็นสื่อที่แฟนคลับทุกคนรู้สึกว่าเป็นกลไกหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับวงการของพวกเขา ทั้งนี้เพราะสื่อมวลชนมีศักยภาพบางอย่างที่กลุ่มแฟนคลับต้องการแต่ไม่อาจได้รับการตอบสนองจากอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะในเรื่องของการเรียกร้องความเข้าใจจากสังคมหรือในแง่คุณภาพของผลิตภัณฑ์สื่อบันเทิงเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ดีพอแก่ความต้องการของ Serious Fan อย่างพวกเขา

"ติดตามค่ะ เพราะความคมชัดก็ต่างกัน แล้วก็ของที่มีลิขสิทธิ์ก็จะมีพากย์ไทยทำให้ดูง่าย เข้าใจง่ายขึ้น"

(นาฏชนก อจลเสรีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"ดีใจที่ได้เห็นว่า คนในวงการอื่น ก็เห็นและยอมรับว่ามาสค์ไรเดอร์เป็นฮีโร่ทั้งของเด็กๆ และหลายๆคน"

(พุทธพงศ์ เสริฐศรี, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน ผู้วิจัยกลับยังพบอีกด้วยว่านอกจากสื่อมวลชนไทยจะเป็นกลไกหนึ่งในการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กับกลุ่มแฟนคลับแล้ว ปัจจัยดังกล่าวก็ยังสามารถเป็นปัจจัยที่ขัดขวางความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเข้ามาแบบถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นทำให้ราคาของสื่อ VCD, DVD มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่สูงขึ้น ส่งผลให้กลุ่มแฟนคลับส่วนใหญ่ที่ยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเองสู้ราคาไม่ไหวและเลิกติดตามไปในที่สุด จากเดิมที่พวกเขาเคยติดตามอย่างต่อเนื่องจาก VCD ละเมิดลิขสิทธิ์จนเกิดความผูกพันก็กลับต้องชะงักลงเพราะการประกาศลิขสิทธิ์ดังกล่าว เช่น

"ตั้งแต่เดนโอมาก็ไม่ค่อยได้ติดตามละครับ ก็เพราะว่าเมื่อก่อนไรเดอร์มันจะมีแผ่นจากญี่ปุ่นแบบไม่มีลิขสิทธิ์อ่ะครับ แต่พอเดกซ์ซื้อไปตอนนั้น ก็เลยไม่มีอะไรดู ต้องรออีกเกือบ2ปีก็เลยไม่ค่อยได้ติดตาม แต่ข่าวคราวอะไรนี้ยังพอมีบ้าง เพราะช่วงเวลา 2 ปีนี้มันก็ทำให้ลืมได้เหมือนกัน แผ่นผีมันเร็วกว่าครับ แผ่นของเดกซ์ขายแพงมาก แถวบ้านผมนะ ร่วมๆ79-89 สู้ราคาไม่ไหว แต่ถ้าเป็นพวกแผ่นผียังพอไหว กะว่าจะสะสมดีเคดอ่ะ เพราะว่าจำนวนตอนมันน้อย เรื่องอื่นๆคงไม่เอา เพราะสู้ราคาไม่ไหว กว่าจะออกซองลดราคาก็ต้องรอไปอีก"

(จิรายุทธ แซ่อึ้ง, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

"จำได้ราวๆตอนอยู่ ป.5มั้ง แอบเอาตังค์300ไปซื้อวีดีโอคูกะ แล้วติดเกมคูกะของเพลย์1 (เครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชั่น) อยู่ซักพักพอเครื่องเล่นวีซีดีออกมา ก็ซื้อแผ่นผีของอากิโตะมาดู แต่เอาจริงๆเน็ตกรอดูแต่ตอนที่ไรเดอร์ตีกัน ไม่ได้สนใจเนื้อเรื่องแล้วเน็ตก็ข้ามไปดูไฟส์ แล้วเลยไปถึงเบลด พออิบิกิโผล่มาเน็ตหยุดดูไปพักนึง เพราะเดกซ์ประกาศลิขสิทธิ์ไรเดอร์ ตอนนั้นติดซื้อแผ่นผีอยู่พอเจองี้ปุ๊บ...ดับวูบ"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทัศนะข้างต้นของกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ผู้วิจัยเกิดมุมมองว่า นี่อาจเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้สื่ออินเทอร์เน็ตกลายเป็นสื่อหลักที่ช่วยในการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากกว่าสื่อมวลชนในประเทศไทย ทั้งนี้เพราะนอกจากความรวดเร็วของข้อมูลข่าวสารแล้ว ในเรื่องของค่าใช้จ่ายต่างๆที่กลุ่มตัวอย่างต้องลงทุนเพื่อจะให้ได้รับชมนั้นก็มีน้อยกว่าอีกด้วย อินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นตัวเลือกแรกในการที่แฟนคลับจะเข้าไปสร้างความผูกพันกับมาสค์ไรเดอร์รวมถึงการฟื้นฟูความสัมพันธ์ดังกล่าวที่ขาดสะบั้นลงจากการประกาศลิขสิทธิ์ดังกล่าวขึ้นมาใหม่ เช่น

"จนมาถึงช่วงที่เดนโอจบไป แล้วหนังลิขสิทธ์บ้านเราขาดตอนช่วงคิบะนี่แหละ ที่เริ่มได้ดูน้อยลง เพราะต้องไปดูผ่านยูทูปมาจนถึงตอนนี้"

(ปิยธร แก้ววัฒนะ, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

"เดกซ์ประกาศลิขสิทธิ์ไรเดอร์ ตอนนั้นติดซื้อแผ่นผีอยู่พอเจองี้ปุ๊บ...ดับวูบ แล้วปีกว่าๆพอพัฒนาหน่อยต่อมา ไปเจอบิทของคาบูโตะ ดูจนจบแล้วต่อเดนโอ แบบซับของT-N"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ดังนั้น สำหรับสื่อสารมวลชนในประเทศไทย จะเห็นได้ว่า ปัจจัยในข้อนี้ถือเป็นดาบสองคมสำหรับกลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ที่สามารถสร้างรักษาความสัมพันธ์ระหว่างพวกเขากับมาสค์ไรเดอร์ให้ใกล้ชิดกันมากขึ้นก็ได้ หรือจะเป็นตัวที่ระงับความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่ให้ดำเนินต่อไปอีกก็ได้ แต่ถึงกระนั้น หากมองจากมุมของผู้วิจัย ผู้วิจัยเห็นว่าปัจจัยนี้ ถึงอย่างไรก็เป็นปัจจัยที่มีประโยชน์ต่อการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับมาสค์ไรเดอร์ในระยะยาว ทั้งนี้เพราะไม่ใช่แฟนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทุกคนที่จะมีความสามารถเป็นได้ถึงขั้น Active

Audience ซึ่งแฟนคลับกลุ่มนี้ ในขั้นแรกพวกเขาอาจเป็นเพียงแฟนคลับแบบตามกระแสที่ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จากรูปร่างหน้าตา ความเท่ หรือชื่อเสียงที่เคยได้ยิน เช่น

"เจอมากับตัวเอง มีเพื่อนคนนึงจู่ๆอยากดูเดนโอ ถามเพราะอะไร...ตอบกูเห็นคนมันคอสกันแล้วพอมาถึงดิเคด มันตอบ "มันใหม่ที่สุด" ดูเพื่อความอินเทรนว่างั้น ที่สังเกตได้ชัดเจนนะครับ ไม่มีใจรัก พวกนี้ดูแล้วอยากมาคอส อย่างคุณคนนึงที่เน็ตรู้จัก อยากคอสเดนโอ แต่ทานโทษเหอะ นิสัยตัวละครเป็นยังไง ชื่อเรียกยังไงยังไม่รู้เลย สุดท้ายก็เป็นได้แค่โปร (โครงการว่าจะคอสเพลย์)ที่ยังไม่เป็นรูปเป็นร่าง"

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

"ส่วนเพื่อน อันนี้น้อยนะสำหรับหยก เพราะคนรู้จักส่วนใหญ่มันดูตามลิขสิทธิ์ที่นำเข้า"

(ลัทธวิทย์ สุภารมย์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

กรณีดังกล่าวข้างต้น พบว่าสอดคล้องและเป็นไปตามทฤษฎีที่กล่าวโดย McQuail (1994) ที่ได้จำแนกประเภทของ "แฟน" ไว้สองกลุ่ม คือ

1) "Fans" เป็นกลุ่มที่ติดตามผลงานของสื่อมวลชน ขาดลักษณะทางสังคมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา และยึดติดกับเนื้อหาที่มีผู้นำเสนอ ถ้าเนื้อหาเปลี่ยนไปกลุ่มแฟนจะสลายตัวได้ทันที คนส่วนใหญ่มักจะไม่รู้ว่าตนเองอยู่ในกลุ่มนี้ และบางครั้งกลุ่มคนเหล่านี้อาจได้รับแรงกระตุ้นจากสื่อ หรือเป็นด้วยความสมัครใจที่จะรวมกลุ่มกันอย่างเป็นทางการ

2) "Medium Audience" เป็นกลุ่มที่มีความจงรักภักดีต่อสื่อชนิดนั้นอย่างจริงจัง อาจเกิดจากแรงกระตุ้นของสื่อ เช่น การโฆษณาชวนเชื่อ ลักษณะนี้จะเป็นพวกที่ติดอยู่กับสถานีใดสถานีหนึ่ง ช่องใดช่องหนึ่ง ติดหนังสือ ติดองค์กรสื่อมวลชน ลักษณะของตนกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มแฟนที่ยาวนานไม่สลายง่าย

หากอาศัยการจำแนกประเภทของแฟนตามทฤษฎีของ McQuail (1994) นั้นจะพบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จะอยู่ในกลุ่มที่ 2 หรือ "Medium Audience" ซึ่งมีลักษณะเป็นแฟนที่ยาวนานไม่สลายง่าย ส่วนแฟนคลับตามกระแสนั้นจะอยู่ประเภทแรกที่พร้อมจะสลายตัวได้

ตลอดเวลาหากการนำเสนอของสื่อเปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือ หากในอนาคต เมื่อมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ไม่ได้อยู่ในกระแสการนำเสนอของสื่อคนเหล่านี้ก็จะสลายตัวไปทันที แตกต่างจากแฟนคลับจริงๆ ที่มีการติดตามข้อมูลข่าวสารของฮีโร่กลุ่มนี้จากสื่ออินเทอร์เน็ตหลัก ซึ่งถ้าเป็นเช่นนั้นจริง การที่มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีผู้ถือลิขสิทธิ์ในประเทศไทยอย่างถูกต้องก็น่าจะเป็นเรื่องดีมากกว่า เพราะผู้รับสารกลุ่มนี้สามารถจะรับชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างต่อเนื่องครบถ้วนทุกตอน ไม่มีขาดหาย ออกบ้างไม่ออกบ้างเหมือนสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์และการได้รับชมอย่างต่อเนื่องจากสื่อมวลชนไทยนี้เองที่จะช่วยให้แฟนคลับกลุ่มนี้ยังคงรักษาสถานภาพความเป็นแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์เอาไว้ได้ รวมถึงอาจสามารถไต่ระดับขึ้นไปจนถึงความเป็น “Medium Audience” เช่นเดียวกับแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ก็เป็นได้ ซึ่งในจุดนี้ ผู้วิจัยมองว่า มีความเป็นไปได้สูงเนื่องจากหากย้อนดูที่มาของความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับแล้ว จะพบว่ากลุ่มแฟนคลับถึง 17 คนล้วนแล้วแต่เคยเป็นกลุ่มผู้รับสารที่ติดตามชมมาสค์ไรเดอร์จากสื่อมวลชนอย่างโทรทัศน์หรือวิดีทัศน์ก่อนจะมาสานต่อความชื่นชอบจนพัฒนาถึงขั้นเป็นแฟนคลับที่เหนียวแน่นของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในปัจจุบันด้วยกันทั้งสิ้น

3.5) ปัจจัยจากอุตสาหกรรมของเล่นในประเทศญี่ปุ่น

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วในข้างต้นว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น มีบริษัทผู้ผลิตของเล่นอย่างบริษัทบันได เป็นผู้สนับสนุนหลักในการผลิต ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีความผูกพันแนบแน่นกับอุตสาหกรรมของเล่นอย่างแยกกันไม่ออกและนำมาซึ่งการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กับแฟนคลับทั้งทางตรงและทางอ้อมดังที่ผู้วิจัยจะขอกล่าวแยกในรายละเอียดแต่ละประเด็น ดังนี้

3.5.1) ผลทางอ้อมต่อการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ผลในประเด็นนี้ อธิบายได้ว่าอุตสาหกรรมของเล่นนั้นมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมให้เนื้อหาการดำเนินเรื่อง รวมทั้งการออกแบบตัวมาสค์ไรเดอร์มีความคิดที่สร้างสรรค์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งการผลักดันจากธุรกิจของเล่นนี้เองที่มีส่วนทำให้มาสค์ไรเดอร์กลายเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ไม่ย่ำอยู่กับที่ มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลาในเรื่องของการออกแบบที่แปลกตา และเป็นที่สนอกสนใจของกลุ่มแฟนคลับในทุกๆครั้งที่พวกเขาทำการเปิดตัว โดยสำหรับตัวอย่างที่ชัดเจนของ

ความสัมพันธ์ระหว่างธุรกิจของเล่นกับการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆลงในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์นั้น ผู้วิจัยขอยกตัวอย่าง มาสค์ไรเดอร์ดีเคดขึ้นมาเป็นตัวอย่างในการอธิบายเพื่อให้ได้ภาพที่ชัดเจน ดังนี้

แนวคิดการออกแบบของมาสค์ไรเดอร์ดีเคด เป็นการนำแนวคิดของมาสค์ไรเดอร์ในยุคโชวะ (มาสค์ไรเดอร์หมายเลข 1 – มาสค์ไรเดอร์แบล็ค อาร์เอ็กซ์) มาปรับปรุงใหม่ โดยเป็นการโคจรมาพบกันของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทั้งหมด เพื่อร่วมมือกำจัดศัตรูที่หมายจะยึดครองโลก ซึ่งเป็นแนวเรื่องแบบดั้งเดิมของมาสค์ไรเดอร์ยุคโชวะที่ในยุคเฮย์เซย์ไม่เคยมีการนำเสนอผ่านทางซีรีส์ทางโทรทัศน์แต่อย่างใด โดยในมาสค์ไรเดอร์ดีเคดนี้ จุดเด่นสำคัญประการหนึ่งที่แฟนคลับจดจำกันได้ดีก็คือ การใช้การ์ดในการต่อสู้ ซึ่งเป็นครั้งที่ 3 ของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่ ที่ได้มีการนำรูปแบบการต่อสู้ด้วยการ์ดเกมส์ภายหลังจากที่ได้รับความนิยมใน มาสค์ไรเดอร์ริวคิ และ มาสค์ไรเดอร์เบลด มาแล้ว (วิกิพีเดีย, 2552: ออนไลน์) ซึ่งการ์ดที่มาสค์ไรเดอร์ดีเคดใช้ในการต่อสู้เหล่านี้เองที่เป็นผลิตภัณฑ์ของเล่นใหม่ของบริษัท Bandai ที่มีชื่อว่า "**คาเมนไรเดอร์แบทเทิล กันบาไรด์** (Kamen Rider Battle Ganbaride)" ซึ่งเป็นเกมส์ต่อสู้แนวอาเขต (เกมส์ตู้) โดยใช้การ์ดที่มีแถบบาร์โค้ดเป็นอุปกรณ์ในเดินเครื่อง ซึ่งการ์ดเหล่านี้ ในเนื้อเรื่องก็คือ การ์ดที่มาสค์ไรเดอร์ดีเคดเอาไว้ใช้ในการต่อสู้ซึ่งจะปรากฏในทุกๆตอนที่ออกอากาศนั่นเอง และนอกจากการ์ดเหล่านี้จะมีไว้เพื่อเล่นกับเครื่องเล่นเกมส์ในข้างต้นแล้ว ก็ยังสามารถนำมาเล่นกับของเล่นเลียนแบบเข็มขัดแปลงร่างของมาสค์ไรเดอร์ดีเคดที่ผลิตโดยบริษัท Bandai ได้เช่นเดียวกัน และนี่ก็คือตัวอย่างที่ชัดเจนของอิทธิพลจากอุตสาหกรรมของเล่นที่ได้ผลักดันให้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์มีการพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งต่างๆอย่างไม่หยุดยั้งจนเป็นที่มาของศักยภาพในการรักษาความสัมพันธ์กับกลุ่มแฟนคลับนั่นเอง เช่น

"คือดูๆไปมันเท่อ่ะ โดยเฉพาะเข็มขัด บางทีถึงกับคิดเลยว่า"คิดได้ไงอ่ะ" เอาแมลงมาแปลงร่างงี้ เอาPSP (เครื่องเล่นเกมส์แบบพกพา) มาแปลงร่าง เอาค้างคาวมาแปลง เออ มันเจ๋ง"

(จริยา, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

"อุปกรณ์แปลงร่างของไรเดอร์ที่ผมชอบที่สุดนั่นก็คือ มาสค์ไรเดอร์ไฟส์ ซึ่งโดยส่วนตัวเป็นไรเดอร์ยุคเฮย์เซย์ตัวแรกที่ผมชื่นชอบในเรื่องความแหวกแนวที่ผสมผสานรูปแบบของมาสค์ไรเดอร์เข้ากับรูปแบบของตำรวจอวกาศหรือเมทัลฮีโร่ในอดีต อุปกรณ์แปลงร่างของเขานั้นจะเป็นการใช้โทรศัพท์มือถือกดรหัสแล้วนำไปต่อเข้ากับเข็มขัด แล้วเข็มขัดจะประมวลผลสร้างชุดเกราะสำหรับการต่อสู้ให้ และยังมีอาวุธต่างๆที่น่าสนใจเช่น ไฟฉายก็นำมาประยุกต์ในการใช้กับท่าเตะไรเดอร์คิก... "

(แคร์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาจากผลการวิจัยเชิงปริมาณ ก็ทำให้ได้พบความสอดคล้องของข้อมูลในประเด็นนี้เช่นกันว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 21.5 ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เพราะมีความแปลกใหม่ของอุปกรณ์ต่างๆที่ไม่มีในยุคเก่าอีกด้วย

ภาพประกอบที่ 13 ตัวอย่างของการ์ดกันบาไรด์ที่ปรากฏในเรื่องมาสค์ไรเดอร์ดีเคด

3.5.2) **ผลทางตรงต่อการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่**

ผลในประเด็นนี้ อธิบายได้ว่าอุตสาหกรรมของเล่นนั้นมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความสัมพันธ์ของแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ไม่ให้จางหายไปและถือเป็นส่วนประกอบหนึ่งในกิจกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงด้วยการเลียนแบบในกลุ่มแฟนคลับมากขึ้น

ในแง่ของการรักษาความสัมพันธ์นั้น อาจกล่าวได้ว่า ของเล่นถือเป็นเครื่องมือสำหรับการย้ำเตือนความทรงจำของกลุ่มแฟนคลับไม่ให้ลืมเลือนเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แต่ละเรื่องที่สำคัญอย่างหนึ่งรองจากสื่อ VCD, DVD ด้วยการสร้างโอกาสให้กลุ่มแฟนคลับสามารถพบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เพิ่มมากขึ้นจากการมีโอกาสได้พบเห็นเพียงตอนเปิดโทรทัศน์หรือ VCD, DVD เท่านั้น เนื่องจากสำหรับมาสค์ไรเดอร์แต่ละคนนั้น พวกเขาสามารถไปปรากฏตัวในของเล่นได้มากมายหลากหลายประเภท อาทิ หุ่นโมเดลขนาดเล็กอย่างแคนดี้ทอย เข็มขัดแปลงร่าง อาวุธต่างๆ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จึงเท่ากับเป็นการช่วยเพิ่มพื้นที่ในการพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แต่ละคนให้แก่กลุ่มแฟนคลับได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากผลการวิจัยเชิงปริมาณ ก็พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านทางผลิตภัณฑ์ของเล่นเป็นอันดับที่ 3 รองจากอินเทอร์เน็ต และ VCD, DVD โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.34 ซึ่งจัดว่าอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูง จึงเป็นข้อยืนยันได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านช่องทางนี้มากพอสมควรดังคำกล่าวในข้างต้นจริง

ยิ่งไปกว่านั้น สำหรับกลุ่มแฟนคลับแล้ว ยังอาจกล่าวได้ว่า ของเล่นเหล่านี้ยังเป็นตัวช่วยรักษาความสัมพันธ์ระหว่างพวกเขากับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ในมิติของเวลาอีกประการหนึ่งด้วย จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จะเห็นได้ว่า ลักษณะของแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์นั้นเป็นผู้รับสารแบบ Active Audience ซึ่งมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข่าวสารอยู่ตลอดเวลาจนเรียกได้ว่าพวกเขามีความทันสมัยในแง่ของข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เกือบจะไล่เลี่ยกับชาวญี่ปุ่น ดังนั้น เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์เรื่องดังกล่าวจบชุดลง จึงเท่ากับความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับและมาสค์ไรเดอร์ภาคนั้นได้ยุติลงเพื่อรอเวลาในการก่อเกิดความสัมพันธ์ใหม่กับมาสค์ไรเดอร์ภาคต่อไปซึ่งกำลังจะมาแทนที่ หากแต่สำหรับแฟนคลับชาวไทยนั้น พวกเขายังมีโอกาสได้พบเห็นมาสค์ไรเดอร์ภาคที่จบชุดไปแล้วเหล่านั้นผ่านทาง VCD, DVD จากบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์อีกครั้ง จึงเท่ากับเป็นการย้ำเตือนความทรงจำไม่ให้ลืมเลือนมาสค์ไรเดอร์ภาคเก่าๆได้อีกทางหนึ่ง

และพร้อมๆกับการย้ำเตือนความทรงจำด้วยสื่อ VCD, DVD และโทรทัศน์ กลุ่มแฟนคลับก็ยังได้รับการย้ำเตือนความทรงจำจากของเล่นของสะสมเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ที่ทางบริษัทบันไดมีการนำมาผลิตซ้ำอีกครั้งเพื่อวางจำหน่ายในตลาดต่างประเทศด้วยเช่นกัน ของเล่นที่นำมาผลิตซ้ำนี้จะได้รับการจัดจำหน่ายให้สอดคล้องกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ประเทศนั้นๆซื้อเข้าไปแพร่ภาพ กล่าวคือ กำลังแพร่ภาพเรื่องใดก็จัดจำหน่ายของเล่นจากเรื่องนั้น ทำให้กลุ่มแฟนคลับนอกจากจะได้ติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ภาคหนึ่งๆถึง 2 รอบผ่านสื่อที่แตกต่างกันแล้ว พวกเขาก็ยังสามารถพบเห็นของเล่นจากมาสค์ไรเดอร์เรื่องหนึ่งๆได้ถึง 2 รอบเช่นกัน ทั้งยังเป็นการย้ำเตือนความทรงจำ (Brand Recall) ให้กลุ่มแฟนคลับยังคงจดจำมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่พวกเขาดูจนจบชุดพร้อมชาวญี่ปุ่นไปแล้วได้อีกทางหนึ่งผ่านการเปิดโอกาสให้กลุ่มแฟนคลับได้มีโอกาสตามเก็บสะสมของเล่นจากมาสค์ไรเดอร์ภาคเก่าๆเหล่านั้นอีกครั้ง เช่น

"ตอนนั้นมีทั้งตัว2000 ไปลองหา DX (ของเล่นจำพวกเข็มขัดแปลงร่าง อาวุธต่างๆของมาสค์ไรเดอร์) ที่ห้าง ไปมาๆได้ DX เข็มขัดเรนเกล (มาสค์ไรเดอร์เรนเกล) จากเรื่อง เบลดมาซะงั้น จากนั้นเราส์เซอร์ ตามมา ไปมาๆเก็บจนติด เอะอะอะไรก็ DX"

(ลัทธวิทย์ สุภารมย์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น ด้วยการลงพื้นที่สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมก็ได้ทำให้ผู้วิจัยเห็นจริงถึงรูปแบบการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กับกลุ่มแฟนคลับด้วยผลิตภัณฑ์ของเล่นดังที่กล่าวไปในข้างต้น โดยผู้วิจัยพบว่า ตามบูธจำหน่ายของเล่นนั้น มักจะมีสินค้าจำพวกเข็มขัดแปลงร่างของมาสค์ไรเดอร์ในช่วงต้นยุคเฮย์เซย์ซึ่งออกอากาศจนจบชุดไปแล้วอย่าง มาสค์ไรเดอร์อากิโตะเข้ามาวางจำหน่ายพร้อมกับเข็มขัดของมาสค์ไรเดอร์คนใหม่ๆอย่างดีเคดหรือดับเบิลด้วย โดยข้อความบนหน้ากล่องของเข็มขัดมาสค์ไรเดอร์อากิโตะนั้น ได้เขียนชื่อรุ่นเอาไว้ว่า **Kamen Rider Legend Rider Series Agito Belt** ซึ่งจากการสอบถามกลุ่มแฟนคลับ ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า เข็มขัดของมาสค์ไรเดอร์อากิโตะรุ่นนี้ไม่ใช่รุ่นเดียวกับที่เคยวางจำหน่ายในปี 2001 หากแต่เป็นเข็มขัดรุ่นพิเศษที่ทางบริษัท Bandai ได้ผลิตขึ้นมาใหม่ให้มีราคาที่ถูกลงเพื่อรับกระแสมาสค์ไรเดอร์ดีเคดที่มีการนำเหล่ามาสค์ไรเดอร์ในอดีตกลับมารวมตัวกันอย่างพร้อมหน้าทั้งยุคโชวะและเฮย์เซย์ ซึ่งจากตรงนี้จะเห็นได้ว่าสำหรับเหล่ามาสค์ไรเดอร์นั้น แม้ว่าเรื่องราวของพวกเขาบนจอโทรทัศน์จะจบชุดลงไปแล้ว แต่ทางผู้ผลิตก็ยังมีการย้ำเตือนความทรงจำของกลุ่มแฟนคลับที่

มีต่อมาสค์ไรเดอร์ในอดีตเหล่านั้นอยู่ตลอดเวลาผ่านสื่อต่างๆรวมทั้งของเล่นที่มีการนำมาผลิตใหม่ให้กลุ่มแฟนคลับได้สะสมกันอีกครั้งนั่นเอง

และนอกจากหน้าที่ในการรักษาความสัมพันธ์ในข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยพบว่า ของเล่นเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ยังมีส่วนช่วยส่งเสริมให้แฟนคลับเกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงด้านการเลียนแบบได้อีกประการหนึ่งด้วย ทั้งนี้ จากการได้มีโอกาสเข้าไปทำการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่าหากแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์เหล่านี้ต้องการจะแต่งคอสเพลย์ อุปกรณ์ชิ้นสำคัญที่พวกเขาจะต้องมีประกอบการเลียนแบบท่าทางของตัวละครก็คือ ของเล่นประเภทเข็มขัดแปลงร่างหรืออาวุธ ต่างๆที่พวกเขาสามารถสวมใส่หรือถือเพื่อประกอบเลียนแบบท่าทางของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้ใกล้เคียงมากที่สุด ดังเช่นในภาพประกอบด้านล่างนี้

ภาพประกอบที่ 14 ตัวอย่างการใช้ของเล่นประกอบการแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มแฟนคลับ

จากข้างต้น หากวิเคราะห์ด้วยลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงของ Sarobol & Singhal (1998) ก็อาจกล่าวได้ว่า ของเล่นเหล่านี้มีส่วนส่งเสริมให้กลุ่มแฟนคลับเกิดความผูกพันกับตัวละครมากยิ่งขึ้นจากการได้สวมใส่เข็มขัดเหมือนเหล่ามาสค์ไรเดอร์แล้วจินตนาการว่า ตนคือตัวละครตัวนั้น รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งของการพยายามเลียนแบบการแต่งกาย ท่าทาง อากัปกิริยา ต่างๆของตัวละครได้อีกด้วย