

บทที่ 7

การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ถึงความจริง

ในบทนี้จะเป็นการกล่าวถึงผลการวิจัยที่จะนำไปสู่การทำความเข้าใจในเรื่องการสื่อสารอันประกอบด้วยเนื้อหาสาระและประเภทของสื่อซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับว่ามีลักษณะเป็นเช่นไร และการสื่อสารที่ทำให้แฟนคลับเกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นมีรูปแบบเป็นอย่างไร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

การสื่อสารในส่วนนี้ เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบของการสื่อสารแล้ว จะทำให้พบว่า ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดนั้น สามารถวิเคราะห์คำตอบได้จากตัวสาร หรือ Message ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับ โดยจากการสัมภาษณ์จะลึกพบว่า เนื้อหาที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมทั้งหมดนี้ เป็นเนื้อหาที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้รับรู้มาจาก **สื่อบุคคล สื่อมวลชนและสื่ออินเทอร์เน็ตแทบทั้งสิ้น** ซึ่งค่านิยมส่งเสริมสังคมทั้งหมดที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้เรียนรู้จากเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น สามารถสรุปเนื้อหาได้เป็นประเภทหลักๆได้ดังต่อไปนี้

- 1.1) การเรียนรู้ผ่านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร
- 1.2) การเรียนรู้ผ่านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง

อย่างไรก็ตาม เมื่อตรวจสอบข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณเกี่ยวกับเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับนั้น ก็ยังพบว่ามีคำตอบคล้อยกันอีกด้วย กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่าง 470 คนก็มีการรับรู้เนื้อหาหรือข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ในปริมาณที่สูงเช่นกัน ดังเช่นข้อมูลจากตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 46 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเปิดรับเนื้อหาต่างๆที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณ

เนื้อหาที่เปิดรับ / แสงหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับการเปิดรับ (N=470)
เรื่องย่อของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่องต่างๆทั้งฉบับโทรทัศน์และภาพยนตร์ในโรง	3.97	สูง
ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แต่ละตัว เช่น ชื่อ อาวุธ ความสามารถพิเศษ	3.96	สูง
ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในตอนต่อไปของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เช่น ศัตรูใหม่ อาวุธใหม่ ร่างใหม่ เป็นต้น	3.82	สูง
การวิเคราะห์เรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่โดยแฟนคลับ	3.54	สูง

1.1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร

จากการวิเคราะห์เนื้อหาที่ทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม นั้น พบว่า ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวต่างๆของตัวละครอย่างลักษณะนิสัยและพฤติกรรมนั้น เป็นเนื้อหาสาระที่ทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม จากเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากที่สุด เนื่องจากมีแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวนถึง 22 คนจากทั้งหมด 24 คนมีการเรียนรู้ผ่านเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งเรื่องราวต่างๆที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้นั้นมีหลายประการ อาทิ ความเสียสละ การตัดสินใจ บุคคลที่การกระทำไม่ใช่คำพูด ความมานะพยายาม เป็นต้น ดังเช่นจากการที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมักกล่าวถึงลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครอยู่เสมอในขณะที่กล่าวถึงค่านิยมส่งเสริมสังคมที่พวกเขาได้เรียนรู้ เช่น

“คงจะเป็นตอนในมูฟวี่ ที่ฮาจิเมะ (มาสค์ไรเดอร์คาลิส)เอาตัวเองเข้าแลกกับเคนซากิ (มาสค์ไรเดอร์เบลด) ตอนที่ไปทำลายผนึก Fourteen อ่า มันเป็นการสละตัวเองเพื่อคนที่เรารักนะ”
(วาริช ศรีสุขสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

“จากเรื่อง Kuuga พระเอกคือ โกได ยูสุเกะ ที่ได้พลังจากเข็มขัด จนสามารถแปลงร่างเข้าต่อสู้ เพื่อปกป้องรอยยิ้มของทุกคน ซึ่งแสดงออกถึงความเป็นคนมีจิตใจดีงาม เพราะถ้าเปลี่ยนเป็นคนอื่น ก็อาจจะหาทางนำเอาพลังดังกล่าวไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าจะทำเพื่อผู้อื่น (ถึงกับต้องยอมเสี่ยงชีวิตด้วย)”

(พจน์, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

ซึ่งจากการประมวลค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้จากเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ แล้ว พบว่าเนื้อหาประเภทนี้ทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างสามารถเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมใน 11 ประเด็น อันได้แก่ 1) ความเพียรพยายาม, ความอดทนอดกลั้น 2) การกระทำสำคัญกว่าคำพูด 3) การมองโลกอย่างเป็นกลาง 4) ความกล้าหาญ 5) ความสุขุมในการแก้ปัญหา, การมีไหวพริบ 6) ความเชื่อมั่นในตนเอง 7) ความเสียสละ 8) การวางตัวในสังคม 9) ความมีเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์ 10) ความกตัญญู, อ่อนน้อมเชื่อฟังผู้ใหญ่ และ 11) ความรักครอบครัว

1.2) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง

สำหรับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆภายในเรื่องนั้น ทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างสามารถเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นต่างๆเพิ่มเติมจากที่เรียนรู้ผ่านลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครในช่วงต้นอีก 5 ประเด็น อันได้แก่ 1) การทำปัจจุบันให้ดีที่สุด 2) ความเข้าใจในกฎแห่งกรรมอันยุติธรรม 3) การทำความดีโดยไม่ต้องรอโอกาส 4) ความสามัคคี, การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และ 5) ความรุนแรงไม่ใช่ทางออกของปัญหา

“ชอบการทำงานแบบทีมเวิร์กระหว่างกรมตำรวจ กับ Kuuga ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจะเป็นฮีโร่ นั้น ไม่จำเป็นต้องแปลงร่างได้ แต่ขอให้มีความวิญญานในการต้องการปกป้องสิ่งสำคัญก็สามารถเป็นฮีโร่ได้ ดังเช่นเจ้าหน้าที่ของกรมตำรวจทุก ๆ คน”

(พจน์, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น ผู้วิจัยก็พบอีกด้วยว่า เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆภายในเรื่องนั้น ยังมีการถ่ายทอดค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นเดียวกับเนื้อหาเรื่องลักษณะนิสัยและพฤติกรรม

ของตัวละครจำนวน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ความเพียรพยายาม, ความอดทนอดกลั้น 2) การกระทำสำคัญกว่าคำพูด 3) การมองโลกอย่างเป็นกลาง และ 4) การวางตัวในสังคม เช่น

“คาเมนไรเดอร์ไฟส์ เนื้อหาในภาคนี้ ส่วนที่เป็นจุดน่าสนใจหลักๆคือ สัตว์ประหลาดในเรื่องเคยเป็นคนมาก่อน และพระเอกเองก็เป็นสัตว์ประหลาด ซึ่งกลายเป็นจุดที่แสดงให้เห็นถึงมุมมองและแนวคิดที่น่าสนใจในหลายๆด้าน เช่น ถ้าฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วจะถือเป็นการฆ่าคนด้วยรีเปล่า ถ้าสัตว์ประหลาดตัวนั้น จริงๆแล้วก็ไม่ได้ยากกลายเป็นสัตว์ประหลาด คุณจะคิดว่ามันเป็นฝ่ายธรรมและฆ่ามันไหม แล้วถ้าสัตว์ประหลาดตัวนั้น เป็นคนรู้จักของคุณมาก่อนละ คุณจะทำยังไง มุมมองข้างต้นในหนังเรื่องนี้ ก่อให้เกิดการ “คิดตาม” ได้อย่างดีมากๆ และมันก็เป็นการสร้างข้อคิดให้ตัวเองว่า อะไรที่เราว่าผิดมันก็อาจจะไม่เป็นอย่างนั้นจริง”

(ปิยธร แก้ววัฒนะ, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

2) การสื่อสารที่นำไปสู่การเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง

การสื่อสารในส่วนนี้ เมื่อทำการพิจารณาตามองค์ประกอบของการสื่อสารแล้ว ทำให้พบว่า ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดนั้นสามารถวิเคราะห์คำตอบได้จากความถี่ในการสื่อสารจากช่องทางสื่อประเภทต่างๆ ทั้งนี้เพราะตามแนวคิดเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงได้กล่าวเอาไว้ว่า ความสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นจาก 2 ตัวแปร อันได้แก่ ปริมาณความถี่ของการเปิดรับและประเภทของสื่อ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1) ความถี่ในการใช้สื่อ

2.2) ประเภทของช่องทางการสื่อสารที่แฟนคลับนิยมใช้ ได้แก่ สื่อเชิงรับและเชิงรุก

2.1) ความถี่ในการใช้สื่อ

สำหรับข้อมูลจากการวิจัยเชิงคุณภาพในเรื่องความถี่ของการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 24 คนนั้น พบว่า ส่วนใหญ่เป็นความถี่ที่ถูกใช้ไปในเรื่องของติดตามชมตอนใหม่ๆและการติดตามข้อมูลข่าวสารของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งจากข้อมูลทั้งหมดสามารถนำมาจัดแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามระดับความถี่ในการใช้สื่อได้เป็น 3 ระดับ คือ

- กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้สื่อสูง คนกลุ่มนี้มีความถี่ในการใช้สื่อเกี่ยวกับเรื่องของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทุกวันหรือไม่ต่ำกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 24 คนนั้น มีกลุ่มตัวอย่างถึง 18 คนถูกจัดอยู่ในกลุ่มนี้
- กลุ่มที่มีความถี่การใช้สื่อปานกลาง คนกลุ่มนี้มีความถี่ในการใช้สื่อเกี่ยวกับเรื่องของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่ที่ 2 – 3 วันต่อสัปดาห์ ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 คน ถูกจัดอยู่ในกลุ่มนี้
- กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้สื่อต่ำ คนกลุ่มนี้มีความถี่ในการใช้สื่อเกี่ยวกับเรื่องของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่ที่ 1 วันต่อสัปดาห์หรือน้อยกว่านั้น ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเพียง 2 คน ถูกจัดอยู่ในกลุ่มนี้

อย่างไรก็ตาม จากการแบ่งกลุ่มตามความถี่ในการใช้สื่อของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจะเห็นได้ว่า ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างไม่ผู้จะมีการกระจายของคำตอบมากนัก โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้สื่อที่ใกล้เคียงกัน จึงทำให้สามารถสรุปได้ว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นกลุ่มคนที่มีความถี่ในการใช้สื่อสูง

นอกจากนั้น จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดยังพบอีกว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีรูปแบบในการใช้สื่อไปในทิศทางเดียวกัน โดยจะเห็นได้ว่า ลักษณะของสิ่งที่แฟนคลับมีการเปิดรับหรือแสวงหาในระดับที่สูงนั้นล้วนแต่เป็นข้อมูลข่าวสารที่ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปแบบดิจิทัลซึ่งสามารถเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ได้ทั้งสิ้นไม่ว่าจะเป็น เพลง คลิปวิดีโอ หรือ บทความต่างๆ แต่อย่างไรก็ดี เมื่อทำการวิเคราะห์ถึงวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อแล้ว พบว่าแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากกว่าการใช้สื่อเพื่อติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ก็เนื่องมาจากข้อแม้ที่ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้จะมีการแพร่ภาพที่ประเทศญี่ปุ่นในเช้าวันอาทิตย์เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ในขณะที่ข่าวสารเกี่ยวกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ที่ได้รับการเปิดเผยผ่านสื่อมวลชนญี่ปุ่นจะมีความรวดเร็วและบ่อยครั้งมากกว่าเพื่อให้ข่าวสารที่ออกมาสามารถตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชมที่ต้องการรู้เนื้อหาในภาพยนตร์ล่วงหน้าได้มากขึ้น เช่น

“เริ่มติดตามเนื้อเรื่อง ข่าวสารมากขึ้น แทบมาดูข่าวทุกๆ 1 ชม. อยากรู้ความเคลื่อนไหว อาจได้ความคิดดีๆในการชม การติดตามข่าวบางข่าวสำคัญมาก เพราะอาจเจอสิ่งที่คาดไม่ถึงถึงเช่น ตัวละครที่สำคัญมากๆ เช่น ชรวาต์ เป็นต้น ความลึบฟอร์มที่คาดไม่ถึง”
(เต้, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“เว้ากันซื่อๆ...นอกจากเปิดยูทูปดู W (มาสค์ไรเดอร์ดับเบิล) ประจำสัปดาห์ เปิดเว็บเจอีโร่ เช็คเป็นครั้งคราว ก็ไม่มีอะไรแล้ว”
(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

นอกจากนี้ พบว่าผลการวิจัยเชิงคุณภาพยังมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงปริมาณ อีกด้วย กล่าวคือ แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คนจะมีค่าเฉลี่ยความถี่ในการเปิดรับสื่อโดยรวม อยู่ในระดับที่ต่ำ แต่ในส่วนเฉพาะของการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามข่าวสารและติดตาม ชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ตอนใหม่นั้นอยู่ในระดับที่สูงและปานกลางค่อนข้างสูง ดัง ข้อมูลจากตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 47 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับความถี่ในแต่ละรูปแบบการเปิดรับสื่อที่ได้จากการวิจัยเชิง ปริมาณ

การเปิดรับ / แสวงหา	ค่าเฉลี่ย	ระดับความถี่ (N=470)
บทความบนอินเทอร์เน็ต	3.91	สูง
คลิปวิดีโอต่างๆจากอินเทอร์เน็ต	3.40	ปานกลาง
เพลง	3.22	ปานกลาง
VCD/DVD	2.64	ปานกลาง
มิวสิกวิดีโอ (PV)	2.26	ต่ำ
นิตยสาร	2.23	ต่ำ
วิดีโอเกมส์	2.12	ต่ำ
รายการทางโทรทัศน์	2.06	ต่ำ
หนังสือพิมพ์	1.42	ต่ำมาก
รวม	2.58	ต่ำ

2.2) ประเภทของช่องทางการสื่อสารที่แฟนคลับนิยมใช้

ในส่วนนี้จะเป็นการกล่าวถึงช่องทางการสื่อสารที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ นิยมใช้ในการรับชมและแสวงหาข้อมูล ซึ่งจะทำให้สามารถทราบได้ว่าช่องทางในการสื่อสารชนิดใดที่ทำให้แฟนคลับเกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงขึ้น ทั้งนี้ หากอาศัยหลักเกณฑ์การจัดแบ่งประเภทของสื่อตามกลวิธีการใช้สื่อนั้นจะทำให้สามารถจัดแบ่งสื่อต่างๆออกเป็น 3 ประเภทได้แก่

2.2.1) สื่อเชิงรับ หมายถึง สื่อที่ผู้รับไม่ต้องลงทุนลงแรงในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสื่อชนิดนั้นๆ เป็นสื่อที่ผู้รับสารเป็นฝ่ายถูกป้อนข้อมูลข่าวสารหรือสามารถเข้าถึงสื่อเหล่านั้นได้ในชีวิตประจำวัน (ผู้รับสารมีสถานะเป็น Passive Audience) ซึ่งสื่อเชิงรับในที่นี้ หมายถึง สื่อมวลชนชนิดต่างๆอันได้แก่ โทรทัศน์และนิตยสาร

สื่อเชิงรับนั้น เป็นสื่อที่แฟนคลับไม่นิยมใช้มากเท่าใดนัก เนื่องจากเหตุผลด้านความซ้ำซ้อนของข้อมูลในนิตยสารที่มาจากอินเทอร์เน็ตซึ่งมีความรวดเร็วมากกว่า และลักษณะการนำเสนอที่มุ่งเจาะกลุ่มเป้าหมายระดับเด็กเล็ก จึงทำให้มีการตัดหรือเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบบางอย่างที่แฟนคลับวัยรุ่นจนถึงผู้ใหญ่รู้สึกว่าคุณไม่ได้รับอรรถรสจากการติดตามชมมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่อย่างเต็มที่จากรายการโทรทัศน์ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากข้อมูลเชิงปริมาณจะพบว่า สื่อนิตยสารยังคงเป็นสื่อเชิงรับที่เข้าถึงกลุ่มแฟนคลับได้มากกว่ารายการโทรทัศน์ ทั้งนี้เนื่องจากคุณสมบัติสำคัญในการเก็บข้อมูลได้ยาวนาน เข้าถึงง่าย และสามารถนำติดตัวไปอ่านที่ไหนก็ได้นั่นเอง

2.2.2) สื่อเชิงรุก หมายถึง สื่อที่ผู้รับสารต้องทำการออกแรงแสวงหาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารเพราะข้อมูลข่าวสารต่างๆจะไม่ได้รับการป้อนให้กับผู้รับสารได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งหากผู้รับสารมีความต้องการในข้อมูลข่าวสารใดๆ ผู้รับสารก็ต้องเป็นฝ่ายทำการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นด้วยตนเอง (ผู้รับสารมีสถานะเป็น Active Audience) ซึ่งสื่อเชิงรุกในที่นี้ หมายถึง สื่อประเภทอื่นๆที่นอกเหนือจากสื่อมวลชนอันได้แก่ สื่อวัตถุประเภทมัลติมีเดีย หรือ แผ่น VCD, DVD สื่อวัตถุอย่างของเล่นของสะสมต่างๆ และสื่อสมัยใหม่คือ สื่ออินเทอร์เน็ต

โดยสื่อเชิงรุกอย่างอินเทอร์เน็ตนั้น เป็นสื่อที่กลุ่มตัวอย่างนิยมใช้เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทั้งในแง่ของการติดตามชมภาพยนตร์ตอนใหม่ๆและติดตามข่าวคราวความเคลื่อนไหวต่างๆที่เกิดขึ้น

2.2.3) สื่อที่มีสถานะกำกวมระหว่างสื่อเชิงรับและเชิงรุก ในที่นี้ หมายถึง สื่อบุคคล เหตุที่ผู้วิจัยกล่าวว่า สื่อบุคคลเป็นสื่อที่มีสถานะกำกวมนั้นเป็นเพราะว่า สื่อบุคคลนี้เป็นสื่อประเภทเดียวที่มีชีวิต ซึ่งการที่กลุ่มแฟนคลับเป็นฝ่ายวิ่งเข้าหาสื่อบุคคลเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารนั้น ทำให้มิติแห่งการติดต่อสื่อสารมีสถานะเป็นสื่อเชิงรุก และในขณะเดียวกัน สื่อบุคคลก็จะมีสถานะเป็นสื่อเชิงรับได้เช่นกันเมื่อตัวสื่อบุคคลนั้นมีทิศทางการเคลื่อนตัวเข้าหาผู้รับสารเพื่อทำหน้าที่แพร่กระจายหรือส่งต่อข้อมูลข่าวสาร เมื่ออาศัยเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นในการแบ่งแยกแล้ว สื่อบุคคลจึงสามารถเป็นได้ทั้งสื่อเชิงรับและสื่อเชิงรุกตามแต่สถานการณ์ โดยกลุ่มตัวอย่างนิยมใช้สื่อบุคคลเพื่อการติดตามข้อมูลข่าวสารผ่านการบอกเล่า รวมไปถึงเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนเนื้อหาต่างๆเกี่ยวกับความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

นอกจากนั้น เมื่อตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูลข้างต้นกับผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า กลุ่มตัวอย่าง 470 คนมีลักษณะการเปิดรับสื่อจากช่องทางต่างๆที่ไม่แตกต่างกันมากนัก โดยอินเทอร์เน็ต เป็นช่องทางการสื่อสารที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเปิดรับมากที่สุด ในขณะที่สื่อมวลชน อย่างนิตยสารและโทรทัศน์ เป็นสื่อที่กลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับในระดับปานกลางและต่ำ ดังเช่นข้อมูลจากตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 48 แสดงค่าเฉลี่ยและระดับความถี่ในการเปิดรับสื่อจากช่องทางต่างๆที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณ

ช่องทางในการพบเห็น	ค่าเฉลี่ย	ระดับความถี่ (N=470)
1. อินเทอร์เน็ต	4.77	สูงมาก
2. VCD,DVD	3.47	สูง
3. ของเล่น เช่น เข็มขัดแปลงร่าง อาวุธ หุ่นจำลองต่างๆ เป็นต้น	3.34	ปานกลาง
4. นิตยสาร	3.16	ปานกลาง
5. เพื่อนฝูง	2.85	ปานกลาง

ตารางที่ 48 (ต่อ)

ช่องทางในการพบเห็น	ค่าเฉลี่ย	ระดับความถี่ (N=470)
6. วิดีโอเกมส์	2.67	ปานกลาง
7. กิจกรรมต่างๆ เช่น คอสเพลย์ ไลฟ์โชว์ ไรด์โชว์ เป็นต้น	2.54	ต่ำ
8. รายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศในประเทศไทย	2.32	ต่ำ
9. หนังสือพิมพ์	1.48	ต่ำมาก

ทั้งนี้ ช่องทางการสื่อสารที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนิยมใช้นั้น จะถูกนำเสนอตามรูปแบบความถี่ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมกระทำ ซึ่งมี 2 เป้าหมาย ด้วยกัน คือ

- 1) เพื่อการติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
- 2) เพื่อการติดตามข้อมูลข่าวสารของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

1) การใช้สื่อเพื่อการติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

การใช้สื่อเพื่อติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น พบว่าเป็นไปโดยกลวิธีการใช้สื่อเชิงรุกอย่างอินเทอร์เน็ตและสื่อ VCD, DVD มากที่สุด โดยจากการวิจัยพบว่าการที่กลุ่มตัวอย่างเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงขึ้นนั้น มีสาเหตุมาจากการที่แฟนคลับมีความถี่ในการใช้สื่อประเภทนี้ที่ค่อนข้างสูง กล่าวคือ แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 24 คน มีการใช้สื่อเพื่อติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทุกสัปดาห์ผ่านทางสื่อสมัยใหม่อันได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคุณสมบัติพิเศษในด้านความประหยัดทุนทรัพย์และความรวดเร็วของข่าวสาร เช่น

“ดาวนโหลดทางอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ เหตุผลง่ายๆที่เลือกเน็ต...เพราะประหยัดเงินคะ ปัญหาคอขาดบาดตายเลยนะ ฮ่าๆๆ สมัยนี้จะอะไรในอินเทอร์เน็ตก็มีหมดแล้ว แค่เสียเวลาเสาะหาเอาแค่นั้นเอง”

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

“มาเริ่มดูสดในช่วงคาบูกิเตะครับ เพราะว่าเรามีคอมของเพื่อนที่เขาโหลดหนังอื่นๆมาดู ก็เลยไปขอโหลดมาดูด้วย ตั้งแต่นั้นมาก็เลยดูสดพร้อมญี่ปุ่นมาตลอด”

(บังคับ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

“ที่โหลดบิท (โปรแกรม Bit Torrent) ก็เพราะเป็นวิธีที่หาดูได้ง่าย เหมือนกับที่เราได้ทดลองสินค้าก่อนซื้อใช้จริงๆนะครับ”

(แคร้, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังตั้งข้อสังเกตอีกว่า ภาษาญี่ปุ่นซึ่งเป็นเสียงต้นฉบับของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้แทบจะไม่ใช่ปัญหาในการรับชมของกลุ่มแฟนคลับเลย ทั้งที่พวกเขาเองก็ใช้ว่าจะรู้ภาษาญี่ปุ่นกันหมดทุกคน และนั่นคือการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของการสื่อสารระหว่างแฟนคลับมาส์ไโรเตอร์ชาวไทยกับแฟนคลับชาวต่างชาติเพื่อแสวงหาข้อมูลข่าวสาร โดยรูปแบบที่พบก็คือ หลังจากที่แฟนคลับชาวญี่ปุ่นมีการกระจายคลิปวิดีโอที่ได้จากการบันทึกเทปรายการโทรทัศน์ในเช้าวันอาทิตย์แล้ว กลุ่มแฟนคลับมาส์ไโรเตอร์ชาติอื่นๆก็จะดาวน์โหลดคลิปลงมาเพื่อใส่คำบรรยายเป็นภาษาต่างๆ ซึ่งโดยมากแล้วจะเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษ หรือที่เรียกว่า “แฟนซับ” ซึ่งหมายถึง บทบรรยายที่สร้างสรรค์โดยกลุ่มแฟนคลับ และเมื่อคลิปที่มีการใส่บทบรรยายดังกล่าวเสร็จสมบูรณ์ แฟนคลับกลุ่มนี้ก็จะนำข้อมูลที่มีอยู่ออกมาเผยแพร่ต่อไปยัง Demand หรือแฟนคลับในคลับในภูมิภาคอื่นๆ ของโลกผ่านอินเทอร์เน็ตที่ใช้ติดจำกัดในเรื่องของพรอมแดน ซึ่งหนึ่งใน Demand เหล่านั้นก็มีแฟนคลับชาวไทยรวมอยู่ด้วย

“ก็มีโหลดจาก tv-nihon อยากดูต่อเร็วๆนะ แต่คงไม่ถึงกับดู raw (หมายถึง คลิปที่ยังไม่มีการใส่บทบรรยาย) เพราะไม่ใช่ทุกคำที่ฟังรู้เรื่อง”

(เมียง สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่า คอมพิวเตอร์นั้น เป็นสิ่งที่กลุ่มแฟนคลับทั้งในเมืองหลวงและต่างจังหวัดเกือบทุกคนจะมีเป็นของตัวเองอย่างน้อยคนละ 1 เครื่อง เพราะในปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่หาซื้อได้ง่ายและมีราคาไม่สูงมากนัก ทั้งยังมีรูปแบบและราคาที่หลากหลายให้เลือกขึ้นอยู่กับคุณสมบัติ อีกทั้งคอมพิวเตอร์ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญในการเรียนและการทำงาน จึงทำให้กลุ่มแฟนคลับซึ่งมีทั้งวัยเรียนและวัยทำงานต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง และทำให้ความถี่ในการใช้สื่อประเภทนี้เกิดขึ้นได้ทุกวันหรือมากเท่าที่ผู้รับต้องการ

นอกจากนั้น ในระหว่างการลงพื้นที่สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ยังได้ทำให้ผู้วิจัยทราบอีกด้วยว่า การติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ได้ส่งผลถึงการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของแฟนคลับกลุ่มนี้ด้วย กล่าวคือ แฟนคลับกลุ่มนี้จะไม่ตะโกนคำว่า “แปลงร่าง !!” เป็นภาษาไทย แต่จะเลือกใช้คำว่า “Henshin!!” ตามแบบต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นซึ่งถือเป็นการสะท้อนรูปแบบการเปิดรับหรือแสวงหาข่าวสารของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้เป็นอย่างดีว่าพวกเขาคุ้นเคยกับการติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าสื่อที่ถูกผลิตขึ้นในประเทศไทย ทำให้แม้แต่การใช้คำศัพท์ต่างๆ ก็เป็นไปตามต้นฉบับญี่ปุ่นด้วย ทั้งยังสอดคล้องกับทัศนคติของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งที่เคยบอกกับผู้วิจัยไว้ว่า ในบรรดาแฟนคลับไ้มดแดง ไม่มีใครไม่เคยพูดคำว่า “เฮนชิน”

“เน็ตกล้านั้นได้ คนที่ดูไรเดอร์ทุกคนไม่มีใครที่ไม่เคยพูดคำว่า “เฮนชิน” หรือ “แปลงร่าง” ที่บอกว่าเดี๋ยวนี้ไม่ค่อยได้ยินนะ เพราะเราดูเสียงญี่ปุ่นแท้ๆ ในทางกลับกันถ้าเราเป็นพวกที่ดูแต่เสียงพากย์ไทยโดยไม่รู้พื้นญี่ปุ่นมาก่อนเราก็จะพูดแต่ “แปลงร่าง” แล้วคำว่า “เฮนชิน” จะไม่เข้าสมองเลย ก็พวกเรามันดูซับอะนะ... ถึงซับไทยมันจะเขียนไว้ว่า “แปลงร่าง” แต่ด้วยความเคยชินเราจะพูด “เฮนชิน” มันขึ้นกับความเคยชินครับ”

(วิศว สุวัฒนาวินิจ, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ในส่วนของการติดตามชมผ่านสื่อ VCD, DVD พบว่า เหตุผลสำคัญที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คนเลือกจะติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อนี้ทั้งๆ ที่เนื้อหาในสื่อดังกล่าวเป็นสิ่งที่พวกเขาได้ชมจากคลิปปิดิโอบนอินเทอร์เน็ตไปแล้ว นั่นก็คือ คุณภาพของระบบภาพและเสียงที่มีมากกว่าคลิปปิดิโอบนอินเทอร์เน็ตที่บางครั้งถูกบีบอัดเพื่อลดขนาดจนเสียคุณภาพ รวมทั้งการได้ฟังภาคภาษาไทยที่ทำให้แฟนคลับสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้มากขึ้น เช่น

“สำหรับเปาจอโทรทัศน์ที่บ้านเป็น LCD จอใหญ่ครับ เพราะฉะนั้นถ้ามีโอกาสได้ซื้อ DVD หรือ VCD ก็จะเลือกดูจากทีวีมากกว่า เพราะยังงั้นจอมันก็ชัดและใหญ่กว่าคอมแน่นอน ต่างกันทุกอย่างอะ ทั้งภาพและระบบเสียง ดีกว่าเยอะ”

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“ถ้าดูจากยูทูบแล้วเด็กซ์เอาเข้ามา ก็ยังดูซ้ำครับเพราะการดูในยูทูบที่เป็นซับอังกฤษและจอขนาดเล็กนั้น บางครั้งก็ได้แค่ความเร็วแต่ไม่ได้รรถรสครับ”

(พจน์, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

“ความคมชัดก็ต่างกัน แล้วก็ของที่มีลิขสิทธิ์ก็จะมีพากย์ไทยทำให้ดูง่าย เข้าใจง่ายขึ้น”

(นาฏชนก อจลเสวีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้วิจัยตั้งคำถามต่อไปถึงการที่กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้ไม่เลือกใช้สื่อเชิงรับอย่างโทรทัศน์ในการติดตามภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ คำตอบที่ผู้วิจัยได้รับจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คนก็คือ เป็นเพราะรูปแบบการนำเสนอที่ไม่สมบูรณ์ของรายการโทรทัศน์ที่มักจะตัดองค์ประกอบของเนื้อหาต่างๆ ที่แฟนคลับให้ความสนใจออกเพื่อความกระชับของเวลา ออกอากาศและการโปรโมทที่เน้นการสื่อสารกับผู้ชมกลุ่มเด็กเล็ก ไม่ใช่แฟนคลับรุ่นใหญ่อย่างพวกเขา เช่น

“สื่อให้ความสนใจมากขึ้นแต่ ไม่ได้ให้ความสำคัญครับ เวลาฉายทางฟรีทีวีจะโดนตัดไปเยอะมากครับ”

(ชุน, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

“ยังนำเสนอแบบหนังเด็กดูอยู่นะ นำเสนอแบบลูกค้าเป้าหมายยังเป็นเด็กอยู่ ใส่มุขจนเกินงามทำให้เนื้อหามันผิดไปจากต้นฉบับ”

(วาริช ศรีสุขสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

จากทัศนะข้างต้นของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง จึงอาจสรุปได้ว่า การที่แฟนคลับกลุ่มนี้ไม่ให้ความสนใจติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ผ่านสื่อโทรทัศน์ก็เนื่องมาจากรูปแบบการนำเสนอที่ไม่ตอบสนองต่อความเป็น Serious Fan ที่ใส่ใจในทุกรายละเอียดของภาพยนตร์ของพวกเขา รวมทั้งการสื่อสารที่มุ่งเน้นการพูดกับกลุ่มผู้ชมรุ่นเยาว์มากกว่าจะเป็นแฟนคลับรุ่นใหญ่อย่างพวกเขานั่นเอง

2) การใช้สื่อเพื่อการติดตามข้อมูลข่าวสารของมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่

จากการวิจัย พบว่าการใช้สื่อเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 24 คนนั้น จะมีลักษณะของการใช้สื่อแบบผสมผสานหรือมีการบูรณาการสื่อ กล่าวคือ แฟนคลับจะไม่ใช้สื่อชนิดใดชนิดหนึ่งเพียงสื่อเดียว แต่จะใช้สื่อหลายๆชนิดประกอบกัน โดยจะมีทั้งสื่อมวลชนคือ นิตยสาร สื่อบุคคล คือเพื่อนในวงการ และสื่อสมัยใหม่ซึ่งก็คือ อินเทอร์เน็ต

“ปกติผมจะติดตามข่าวสารไโรเดอร์จากนิตยสารหรือทาง Website J-hero.com เป็นส่วนใหญ่ครับ เพราะผมมักจะชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและผ่านร้านหนังสือบ่อยๆ และการซื้อนิตยสารมาอ่านก็เป็นเรื่องที่ผมสะดวก”

(แคร้, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“เว็บและนิตยสาร ข้อมูลซ้ำกันนี้แหละคือปัญหาส่วนใหญ่ที่เจอ เพราะบางครั้งมันไม่อยู่ในเว็บ บางครั้งในเว็บไม่ละเอียดพอและบางครั้งในนิตยสารก็ไม่ละเอียดพอ แต่ผมจะดูในเว็บมากกว่า นานๆที่ซื้อที และบางครั้งพอไปหาในเว็บมันก็หายไปอย่างง่ายๆเลย จะซื้อตรงที่มีตอนสำคัญมากกว่า”

(เต้ , สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

นอกจากการบูรณาการสื่อระหว่างอินเทอร์เน็ตกับนิตยสารเพื่อการแสวงหาข่าวสารในช่วงต้นแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า สื่ออีกประเภทหนึ่งที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนิยมใช้ร่วมกับอินเทอร์เน็ตในการติดตามข่าวสารของมาส์ไโรเดอร์ก็คือ สื่อบุคคล กล่าวคือ แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจะใช้สื่อเพื่อการติดตามข่าวสารเมื่อมีการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต หรือมีการพูดคุยกับเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเหล่ามาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่เหมือนกันทุกครั้งที่มีโอกาส

“ผ่านทางเว็บบอร์ดอีโรต่างๆ นอกจากแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนๆแล้ว ก็ดาวน์โหลดไฟล์ที่เพื่อนๆอัปมาแจกกันเป็นระยะ”

(โบว์ , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

“บอร์โดเจ บล็อกของนักแสดงในไรเดอร์ภาคนั้น จากเพื่อน จากคนรู้จัก หาข่าวนะ ก็คือ ตามๆที่เค้าลงแหละ อยากรู้เนื้อเรื่อง อยากรู้ฟอร์มต่อไป ตามข่าวไม่ทันก็ไปดูในเรื่องเอา แล้วก็มาคุยกับคนที่รู้เรื่อง ได้แลกเปลี่ยนความรู้สึกกันไง เหมือนคุยกับพี่เนี่ย ยูนอกความรู้สึกที่มีให้กับตัวละครไป พี่ก็บอกความรู้สึกที่มีให้ต่อตัวไรเดอร์มา”

(จริยา, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

“คือบางทีกลับมาจากเรียนนั่งกินข้าวเย็นหรือนั่งกินเหล้ากับเพื่อนๆที่หน้าทีวีก็จะหยิบเอา DVD มาเปิดดูกันค่อนข้างบ่อย”

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

จากการใช้สื่อแบบผสมผสานดังกล่าวของกลุ่มตัวอย่าง ทำให้สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างหรือแฟนคลับมีลักษณะของความต้องการให้ได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย ทั้งจากสื่อที่สามารถรับได้ด้วยตนเองเมื่ออยู่ที่บ้านโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆอย่างการเล่นอินเทอร์เน็ต และสื่อที่ต้องมีการลงทุนเรื่องค่าใช้จ่ายเพื่อซื้อหามาตอบสนองความต้องการเช่น VCD, DVD ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยมองว่า แฟนคลับมีลักษณะของการเป็น“ผู้ล่าสื่อ” ซึ่งยอมทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่พวกตนชื่นชอบ สำหรับ

การใช้สื่อเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารของกลุ่มตัวอย่างนั้น พบว่าเป็นไปโดยกลวิธีการใช้สื่อทั้งเชิงรับและเชิงรุก โดยมีรายละเอียดต่างๆดังต่อไปนี้

2.1) การติดตามข่าวสารผ่านสื่อเชิงรุกอย่างอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมสนทนาออนไลน์ต่างๆ

จากการวิจัย พบว่าสื่อสมัยใหม่หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้นิยมใช้มากที่สุด ทั้งนี้ ผู้วิจัยมองว่า สาเหตุน่าจะมาจากคุณสมบัติของสื่อชนิดนี้ที่มีความรวดเร็ว มีการนำเสนอที่ครบถ้วนทั้งข้อความ ภาพและเสียง อีกทั้งยังสามารถตอบสนองทุกอย่างที่ผู้ใช้ต้องการได้ จึงทำให้แฟนคลับเลือกที่จะใช้สื่อชนิดนี้เพื่อการติดตามข้อมูลข่าวสารของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เนื่องจากข่าวสารข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้สามารถหาชมได้จากสื่อชนิดนี้ผ่านการนำเสนอด้วยวิธีการโพสต์เป็นกระทู้ลงบนกระดานสนทนาออนไลน์ของหลายๆ

เว็บไซต์ เช่นเดียวกับคลิปภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ตอนใหม่ๆ และเพลงประกอบต่างๆ ซึ่งก็เป็นสิ่งที่สามารถหาชมหรือดาวน์โหลดมาเก็บไว้ได้อย่างง่ายดาย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยมองว่า การที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนิยมติดตามข้อมูลข่าวสารของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านทางสื่อสมัยใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตมากที่สุดนั้น ก็เนื่องมาจากสื่อกระแสหลักประเภทต่างๆ ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ได้อย่างทันต่อเหตุการณ์ รวมทั้งการสื่อสารที่มุ่งจับกลุ่มเป้าหมายผู้ชมรุ่นเยาว์ จึงทำให้ข้อมูลและเนื้อหาต่างๆ ไม่ได้มีรายละเอียดที่ลึกซึ้งมากพอจะดึงดูดความสนใจจากกลุ่มแฟนคลับได้ และเมื่ออุปสงค์ไม่สอดคล้องกับอุปทาน จึงทำให้มีการผลิตเว็บไซต์ชุมชนของกลุ่มแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ขึ้นมาเองเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านข่าวสารและเป็นแหล่งรวมตัวของผู้ที่นิยมความบันเทิงจากภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่จากญี่ปุ่น

จากการถือกำเนิดของเว็บไซต์ดังกล่าว ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์บนกระดานสนทนาออนไลน์โดยมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนและแบ่งปันจากผู้ที่มีข้อมูลต่างๆ ในครอบครอง ซึ่งข้อมูลเหล่านี้เกิดจากการเก็บรวบรวมสะสมของกลุ่มแฟนคลับรุ่นใหญ่ที่ได้ทำการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ จากเว็บไซต์ของชาวญี่ปุ่นอยู่เป็นทุนเดิม เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ได้มากพอสมควรจนรู้สึกว่าจะไม่อยากเก็บเอาสิ่งเหล่านั้นไว้กับตัวเพียงผู้เดียว จึงมีหลายคนเลือกจะแบ่งปันสิ่งที่ตนมีเหล่านั้นแก่แฟนคลับคนอื่นที่มีความชื่นชอบเหมือนกันโดยมีเว็บไซต์และกระดานสนทนาออนไลน์เป็นสื่อกลางในการถ่ายโอนข้อมูล ที่แห่งนี้จึงเป็นศูนย์รวมของบรรดาแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ โดยมีคนรักมาสค์ไรเดอร์จำนวนมากได้แวะเวียนเข้ามาแลกเปลี่ยนพูดคุยกัน ทั้งผู้ที่อยู่มานานจนเรียกได้ว่าเป็นขาประจำ และผู้ที่เพิ่งเป็นขาจรหรือยังเป็นมือใหม่ที่ต้องอาศัยช่องทางนี้ในการทำความรู้จักรับเหล่ามาสค์ไรเดอร์อีกมาก ซึ่งสื่อชนิดนี้ได้รวบรวมข้อมูลที่แฟนคลับสามารถเลือกเปิดรับได้อย่างไม่รู้จักจบสิ้น ทั้งคลิปวิดีโอที่มีให้ดาวน์โหลดอย่างมากมาย หรือบทความ ข่าวแปลต่างๆ ที่แฟนคลับคนอื่นได้นำมาโพสต์บอกไว้ รวมทั้งการสื่อสารต่างๆ บนกระดานสนทนาออนไลน์ เพราะในแต่ละวันก็จะมีกระทู้ต่างๆ เกิดขึ้นเป็นจำนวนไม่น้อย ดังเช่น

	Figure-Oh 150 : ภาพจากไรเดอร์ดับเบิล ช่วงท้ายๆ W ปะทะ เทอร์เรอ , เอคเซล ปะทะ ชรวานี 1 2	2hd ๕	34 ตอนกลับ 3,807 เข้าชม	→ ก.ค. 24 2010 : 21:46 โดย: Megami Hikari ๕
	TELEBI 9 /2010 : Kamen Rider OOO 1 2	2hd ๕	33 ตอนกลับ 3,468 เข้าชม	→ ก.ค. 24 2010 : 18:06 โดย: FrancSeven ๕
	TELEBI 9 /2010 : Rider Double New Form - Cyclone Joker Golden Xtreme 1 2 3	2hd ๕	45 ตอนกลับ 4,398 เข้าชม	→ ก.ค. 24 2010 : 20:58 โดย: PROJECT 7 ๕
	> SPECIAL MAGAZINE DETAIL OF HEROES 04..MASKED RIDER DECADE 1 2 ละเอียดทุกซอกซอก	vjump ๕	36 ตอนกลับ 6,651 เข้าชม	→ Today : 08:53 โดย: zerje ๕
	ภาพเป็นขาว : ภาพหลุด Ultimate Gosei Great + Gunbaride Ver.2 1 2 อัลบั้มใหม่เพิ่มอีก และ ผู้เก็บกันมาไรต์เวอร์ชันสอง!!!!	Poraemon ๕	25 ตอนกลับ 2,434 เข้าชม	→ ก.ค. 28 2010 : 13:45 โดย: Mr 4 ๕
	Trailer ล่าสุดของ Kamen Rider W และ Goseiger : The Movie 1 2	Poraemon ๕	34 ตอนกลับ 3,971 เข้าชม	→ ก.ค. 28 2010 : 12:37 โดย: Mr.Lady4 ๕

ภาพประกอบที่ 15 ตัวอย่างการทูลเกล้าถวายแด่ในกระดานสนทนาออนไลน์ของเว็บไซต์แฟนคลับ มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ (ตัดทอนบางส่วน)

ยิ่งไปกว่านั้น ด้วยความที่โลกอินเทอร์เน็ตเป็นจุดเชื่อมโยงแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่หลั่งไหลมาอย่างมากมาย โดยเฉพาะเว็บไซต์แฟนคลับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่เนื้อหาสาระส่วนใหญ่คงหนีไม่พ้นเรื่องราวต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวข่าวสารที่แฟนคลับหลายคนช่วยกันลงแรงในการแปลข่าวหรือบทความต่างๆมาจากภาษาอื่นที่ได้ไปเสาะแสวงหามาจากเว็บไซต์แฟนคลับต่างประเทศ ซึ่งก็มีทั้งภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ หรือแม้กระทั่งภาษาจีน แล้วนำมาโพสต์เอาไว้ให้แฟนคลับคนอื่นๆได้อ่าน หรือไฟล์ภาพคลิกวิดีโอมาสค์ไรเดอร์ตอนใหม่ๆทั้งฉบับโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็ล้วนแต่ต้องผ่านหูผ่านตาของผู้ดูแลเว็บไซต์หรือเว็บมาสเตอร์ประจำเว็บไซต์นั้นๆทั้งสิ้น

ในส่วนของการบริหารจัดการข้อมูลนั้น เว็บไซต์แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ส่วนมากจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ข้อมูลที่นำเสนอของเว็บไซต์ส่วนใหญ่จะแบ่งเป็นข้อมูลที่มาจากการสืบค้นของทีมงานผู้ดูแลเว็บไซต์และข้อมูลจากการสืบค้นจากสมาชิกของเว็บไซต์เอง โดยข่าวสารข้อมูลความเคลื่อนไหวต่างๆจะมาทั้งจากเว็บไซต์ต่างประเทศและเว็บไซต์ภายในประเทศไทย แต่โดยมากจะเน้นข้อมูลที่มาจากต่างประเทศเป็นหลัก เนื่องจากเป็นข้อมูลที่ทันสมัยและรวดเร็ว ซึ่งจากการศึกษาเพิ่มเติม ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า ข่าวสารที่ถูกโพสต์ลงเว็บไซต์นั้นไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงข่าวสารอย่างเป็นทางการที่ทางบริษัทโตเอะได้เปิดเผยผ่านสื่อต่างๆของญี่ปุ่นเท่านั้น หากแต่ข่าวสารที่เป็นข่าวลือหรือข่าวจากวงในที่ไม่มีการยืนยันจากทางต้นสังกัดก็ยังเป็น

ข้อมูลข่าวสารอีกประเภทหนึ่งที่มีการโพสต์ให้แฟนคลับคนอื่นๆได้รับทราบโดยเฉพาะในช่วงที่กำลังจะมีการเปิดตัวมาสค์ไรเดอร์คนใหม่ ซึ่งก็ได้รับความสนใจจากกลุ่มแฟนคลับเข้ามาแสดงความคิดเห็นมากมายและทำให้พวกเขาตั้งหน้าตั้งตารอการเปิดตัวอย่างเป็นทางการของมาสค์ไรเดอร์คนใหม่มากขึ้น เช่น

“ข้อมูลใหม่มักทำให้ฉันชอบมากขึ้นเพราะได้เห็นพัฒนาการของหนังไรเดอร์ในขั้นต่างๆ เพราะต้นสังกัดมักส่งภาพที่เป็นข่าวลือมาก่อนแล้วค่อยปล่อยภาพจริงออกมา ทำให้เราได้ค่อยๆ ลุ้น”

(นางวนก อจลเสวีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“เปิดตัวไรเดอร์ตัวใหม่ครับ เหมือนว่าในที่สุดก็ได้เห็นสักที ส่วนที่รู้สึกไม่ชอบก็ไม่ค่อยมีนะครับ ส่วนใหญ่ก็ชอบและอยากเห็นตัวจริงมากกว่า”

(ต้อง , สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2553)

ATE KAMEN RIDER MARKET VIDEO ROOM BLOG RIDER RANKING W

• ข่าวเพิ่มเติมของ มาร์สไรเดอร์ปี 2008 •

1

นี่คือข้อมูลที่คาดว่า น่าจะเป็นดาเม่าในเคอริปี 2008
Kamen Rider Haruka (ยังไม่มีการยืนยัน)
Kamen Rider DAI
Kamen Rider Blood
ศัตรู: monsters สัตว์ประหลาด
ร่างแปลง forms: Dracula (air), Werewolf (land), and Fishman (water)
อุปกรณ์แปลงร่าง: ถ้าย้ายกับพวกเครื่อง PDA หรือเครื่องเล่นเกมส์ ใช้แต่ที่หน้าจอสัมผัสเพื่อแปลงร่าง
และเลือกร่างที่จะเปลี่ยนได้จากหน้าจอ
ผู้แสดง: หนึ่งในนั้น อาจจะมีเจ้าขาเกของเรา หรือโทกยาม่า ฮิเดโนริ หรือ ยากุระมะ(The Bee)จากดา
เม่นไรเดอร์ดาบูโตะ

แต่ข่าวนี้ยังไม่มีการยืนยัน 100 % นะครับ ติดตามกันต่อไปครับ
มีภาพมาให้ชมกันเนี่ยแหละครับ

ภาพประกอบที่ 16 ตัวอย่างกระแสวิชาวลือในกระดานสนทนาออนไลน์ของเว็บไซต์แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ (ตัดทอนบางส่วน)

ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยพอจะมีความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่นในระดับที่สามารถอ่านออกแปลได้ จึงได้ลองใช้ทักษะทางภาษาของตนเองเป็นทางผ่านเพื่อเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการแสวงหาและนำเสนอข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของเว็บไซต์ www.j-hero.com และ www.modxtoy.com โดยเริ่มจากการเข้าไปพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับผู้ดูแลเว็บไซต์เพื่อสอบถามถึงแหล่งที่มาของข่าวสารต่างๆ ที่มีการนำเสนอเสียก่อน ดังนี้

“ปกตินะ จะทำตามหนังสือใหม่ของญี่ปุ่นที่จะออกทุกวันที่ 22 ของทุกเดือน จะมีหนังสือใหม่ออกมา แล้วจะมีข่าวใหม่ๆ จนถึงปลายเดือนประมาณ 25-28 จะมีหนังสืออีกเล่มออกมา แค้นใจ ส่วนแหล่งข่าว ว่าทำไมหาเจอคือ กดมั่วไปเรื่อยๆ กดตามลิงค์ที่ลงตามเว็บต่างๆ มาเรื่อยๆ เมื่อเห็นว่าใหม่ๆ น่าสนใจจะเซฟบุคมาร์คไว้ แล้วมาหาที่หลัง แล้ววันนึงจะทำข่าว เปิดได้ทุกเว็บที่เมมไว้”

(ปุ้ย, สนทนาอย่างไม่เป็นทางการ, 22 กรกฎาคม 2553)

ซึ่งข่าวสารในข้างต้นนั้น โดยมากมักจะเป็นข่าวสารที่ดีพิมพ์อยู่ในนิตยสารสำหรับวงการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นอาทิ Figure-Oh, Hyper Hobby ซึ่งกลุ่มแฟนคลับชาวญี่ปุ่นได้ทำการสแกนหน้าข่าวเหล่านั้นลงคอมพิวเตอร์แล้วโพสต์ลงในเว็บบล็อกของตนเป็นภาษาญี่ปุ่นตามภาพประกอบ ดังนี้

物語は、翔太郎、フィリップ、照井、琉兵衛、冴子、若菜、シュラウドを巻き込んで大きな渦を描き出す。戦いの果てにあるものとは？
そして――。

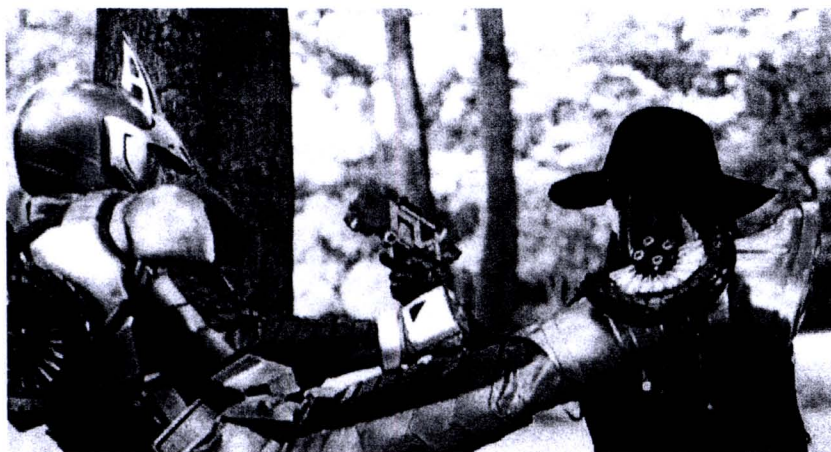


井坂＝ウェザー・ドープアントにガイアメモリを渡した張本人がシュラウドだと知った照井竜は、復讐心に駆られ、シュラウドに詰め寄る。
「とてもいい目をしている。憎しみに満ちた目」
――シュラウドの言葉に激昂した照井はアクセルに変身、シュラウドはボムメモリで対抗する（使うのはトリガーマグナムタイプの専用銃！）。
照井がアクセルに選ばれた理由、シュラウドの真意……。
全てを知った照井の下した決断とは？

ภาพประกอบที่ 17 ตัวอย่างกระตุ้เรื่องย่อของมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลจากเว็บบล็อกของแฟนคลับ
มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ชาวญี่ปุ่น (ตัดทอนบางส่วน)

จากข่าวสารที่เป็นภาษาญี่ปุ่นในข้างต้น ผู้วิจัยได้รับมอบหมายจากปู้ยซึ่งเป็นผู้ดูแลของทั้งเว็บไซต์ www.j-hero.com และ www.modxtoy.com ให้ทำการแปลเรื่องราวต่างๆจากภาษาญี่ปุ่นให้เป็นภาษาไทย โดยเมื่อแปลเสร็จแล้ว ให้ผู้วิจัยส่งบทความดังกล่าวให้เขาผ่านทางโปรแกรมสนทนาออนไลน์อย่าง MSN Messenger ก่อนที่ปู้ยจะเป็นผู้รับข่าวสารที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยเหล่านั้นไปโพสต์รายงานบนกระดานสนทนาออนไลน์ของเว็บไซต์ทั้งสองแห่งต่อไป ดังเช่นในภาพประกอบด้านล่างนี้

เทรื่อเลือกขึ้นหน้าจนแปลงร่างเป็นแอกเซล ส่วนขราวด์ก็รับมือด้วยการแปลงร่างเป็น Bomb Dopant
ซึ่งมีอาวุธเป็นทริกเกอร์แม็กนัมรุ่นพิเศษ
ทำไมเธอกถึงเลือกเขาให้เป็นแอกเซล
ใจจริงของขราวด์คิดอะไรอยู่กันแน่ ...
แล้วเทรื่อที่รู้ความจริงจะตัดสินใจยังไงต่อไป



ภาพประกอบที่ 18 ตัวอย่างกระตุ้การแปลเรื่องย่อของมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลจากเว็บบล็อกของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ชาวญี่ปุ่น (ตัดทอนบางส่วน)

อย่างไรก็ตาม กระบวนการจัดหาข้อมูลเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์นั้นจะเป็นไปในลักษณะของการให้ความร่วมมือระหว่างทีมงานผู้ดูแลกับสมาชิกผู้ใช้เว็บไซต์ โดยลักษณะของข้อมูลที่ปรากฏอยู่บนกระดานสนทนานั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ ข่าวและข้อมูลเพื่อการดาวน์โหลด ซึ่งการนำเสนอข้อมูลนั้นจะให้ความสำคัญกับการนำเสนอข้อมูลบนกระดานสนทนาออนไลน์มากที่สุด และสำหรับข้อมูลเพื่อการดาวน์โหลดนั้น ทั้งทีมงานผู้ดูแลเว็บไซต์และสมาชิกจะมี การ นำ เสน อ ขั อ มู ล ใน ลั ก ษ ณะ ข อ ง ลิงค์ (Link) ซึ่งเชื่อมต่อไปยังไฟล์ที่สมาชิกต้องการและสามารถดาวน์โหลดได้โดยตรง

นอกจากอินเทอร์เน็ตแล้ว สื่อบุคคลก็ยังเป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่จากการวิจัยพบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้มีการใช้สื่อชนิดนี้เพื่อติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวต่างๆของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ทั้งจากการพูดคุยกันโดยตรงและผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์อย่าง MSN Messenger

ทั้งนี้ก็มีเหตุผลอันเนื่องมาจากการที่คนเหล่านี้มีความชอบความสนใจที่เหมือนกัน จึงมีโอกาที่พวกเขาจะแลกเปลี่ยนและหยิบยืมประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ตลอดจนแบ่งปันประสบการณ์ของตนให้แก่เพื่อนๆในกลุ่ม ซึ่งการที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อบุคคลทั้งจากการพูดคุยกันโดยตรงและผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์อย่าง MSN Messenger นั้น ก็ได้ทำให้คนที่มีข้อมูลของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ได้ทำหน้าที่เป็นคนกลางช่วยบอกต่อกับเพื่อนคนอื่นๆ โดยเป็นไปในรูปแบบของทั้งการกระจายข่าว บอกเล่า สอบถาม ปรีกษา พูดคุยและระบายความรู้สึกเกี่ยวกับข่าวที่ตนได้ทราบมา ซึ่งหากนำรูปแบบการสื่อสารดังกล่าวไปเปรียบเทียบกับผลการวิจัยของ โอห์ม สุขศรี (2549) ที่ทำการศึกษาเรื่อง การสื่อสารผ่านเว็บไซต์กับการสร้างอัตลักษณ์และสัญญาของกลุ่มแฟนคลับฟุตบอลต่างประเทศ กรณีศึกษา : เรดอาร์มีแฟนคลับ ก็พบว่าลักษณะการติดต่อสื่อสารระหว่างกันของกลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นมีความคล้ายคลึงกับกลุ่มแฟนคลับสโมสรแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดอยู่มาก กล่าวคือ มีการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทัศนคติต่างๆ ตลอดจนการทำกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้ก็ยังมีการจัดตั้งเว็บไซต์เพื่อใช้เป็นการประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่เนื้อหา ข่าวสารต่างๆ และใช้กระดานสนทนาออนไลน์สำหรับเป็นศูนย์รวมการติดต่อสื่อสารพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติ รวมถึงแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่กลุ่มมีความสนใจร่วมกัน โดยผู้ที่เข้ามาสื่อสารในสังคมเสมือนจริงเหล่านี้เป็นเวลานานก็จะมีความสัมพันธ์สนทนากับสมาชิกคนอื่นๆ จนสามารถพัฒนาความสัมพันธ์จนเกิดการสื่อสารในชุมชนจริงด้วย

2.2) การติดตามข่าวสารผ่านสื่อเชิงรับอย่างสื่อมวลชน

การใช้สื่อมวลชนเพื่อนติดตามข้อมูลของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ พบว่าสื่อชนิดนี้ไม่ค่อยได้รับความนิยมจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมากนัก โดยเฉพาะกับสื่อโทรทัศน์ ทั้งนี้เนื่องมาจากเหตุผลที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วในข้างต้นว่า การนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทางโทรทัศน์นั้นมีกลุ่มเป้าหมายอยู่ที่ผู้ชมรุ่นเยาว์ จึงทำให้รูปแบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ชมดูไม่เหมาะสมกับวัยของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในวัยรุ่น รวมทั้งการที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีเวลา

แพร่ภาพออกอากาศเฉพาะช่วงเช้าวันหยุด จึงทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างที่ตื่นนอนไม่ทันพลาดโอกาสในการพบเห็นฮีโร่ของพวกเขาผ่านจอโทรทัศน์และทำให้การพบเห็นมาส์คไรเดอร์ผ่านจอโทรทัศน์อยู่ในระดับที่ไม่สูงนักเมื่อเทียบกับการติดตามชมผ่านสื่ออย่าง VCD, DVD เช่น

“เคนโอ ที่ฉายช่อง 9 ถ้าตื่นหนักก็ได้ดูผ่านตาบ้าง แต่ส่วนใหญ่ซื้อ VCD นะ DVD”

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“แต่สื่ออย่างทีวีนี่ก็ไม่ค่อยนี่เนอะ มีแค่ที่ฉายตอนเช้าๆ นั่นก็ตื่นมาดูไม่ทัน ฮ่าๆ”

(นางุชนก อจลเสวีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

ส่วนนิตยสารนั้น เมื่อเทียบกับสื่ออินเทอร์เน็ตก็พบว่าเป็นสื่อที่มีความล้ำค่าของข้อมูลข่าวสารยิ่งไปกว่านั้นเนื้อหาในเล่มยังมีความซ้ำซ้อนกับข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เช่น

“อย่างเช่น ข่าวของเล่น บางที่เราเจอในเว็บบอร์ดมาตั้งหลายเดือนแล้ว นิตยสารเพิ่งจะเอามาลง แล้วบางทีลงไม่ครบด้วยนะ ฮ่าๆ”

(นางุชนก อจลเสวีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“ก็อย่างนิตยสารก็อาจจะมีการลงข้อมูลช้ากว่าทางเว็บไซต์ ส่วนความแตกต่างคงไม่มี ถ้ามีก็อาจจะเป็นเรื่องของรูปภาพที่ลงบ้างนิดหน่อย”

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

นอกจากนี้การติดตามข่าวสารผ่านทางนิตยสารก็ยังเป็นการสิ้นเปลืองเงินอีกด้วย เนื่องจากนิตยสารสำหรับวงการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเล่มก็จะมีราคาเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 45-65 บาท จึงทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่ยังไม่มีรายได้เป็นของตนเองต้องตริตรองให้รอบคอบก่อนจะตัดสินใจซื้อสักเล่มหนึ่งซึ่งบางครั้งภายในหนังสือก็มีข้อมูลข่าวสารในปริมาณที่ไม่เพียงพอต่อความต้องการของแฟนคลับกลุ่มนี้ เช่น

“ถ้ามีแค่คอมนี่ก็เปิดได้เลยครับ สมัยก่อนๆถึงจะเน็ตแค่ 56 k ก็ยังเปิดง่ายครับ แต่หนังสือบางครั้ง 40-50บาทก็แพงพอตัวนะครับ”

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

“ข้อมูลไรเดอร์ตัวละครเล่มเอง 5 ตัวฉันซื้อ 5 เล่มคุ้มไหมวะ ภาพเยอะแต่ข้อมูลนิดเดียว ภาพกินไปเต็มสองหน้า ข้อมูลอยู่หลิบๆ”

(อรรณพ พุ่มพวง, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับสื่อโทรทัศน์แล้ว ก็อาจกล่าวได้ว่านิตยสารเป็นสื่อมวลชนที่กลุ่มแฟนคลับมาส์ไโรเดอร์ยุคใหม่ให้การยอมรับและติดตามมากกว่า ทั้งนี้ เนื่องจากความเป็นสื่อที่เจาะกลุ่มเป้าหมายได้สอดคล้องกับวัยของแฟนคลับ รวมทั้งคุณสมบัติพิเศษของความเป็นสิ่งพิมพ์ที่ทำให้พวกเขายังคงได้พบเห็นเหล่ามาส์ไโรเดอร์แม้จะไม่ได้นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เช่น

“หนังสือมันอ่านที่ไหนก็ได้เลยเก็บบ้าง บางทีก็ให้น้องไป บางทีเดินอ่านไปสะพานหลัก เดินไปพักไป อันนี้จริงนะ”

(ลัทธวิทย์ สุการมย์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“เน็ตใช้เวลาอยู่บ้าน ส่วนหนังสือก็จะซื้ออ่านเวลาอยู่นอกสถานที่”

(ณัฐพงษ์ ปลั่งมณีรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

นอกจากนั้น จากทัศนะของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 คน ทำให้ผู้วิจัยทราบอีกว่า ยังมีอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้สื่อนิตยสารยังคงเป็นหนึ่งในสื่อหลักที่มีความสำคัญสำหรับวงการมาส์ไโรเดอร์ในประเทศไทย นั่นก็คือ นิตยสารสำหรับวงการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเหล่านี้เป็นนิตยสารที่มีการวางจำหน่ายตามร้านหนังสือหรือร้านสะดวกซื้อทั่วไป ทำให้ง่ายต่อการเข้าถึงหรือพบเห็น เช่น

“นอกจากนิตยสารแล้วก็เว็บเจอีโร่ครับ มันรับได้ง่ายๆครับพี่ ไปที่ไหนก็เจอ ฮอบบี้กับพวกอนิเมะ แมสท์ นะครับ”

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

2.3) การติดตามข่าวสารจากสื่อบุคคลที่เป็น“ผู้นำทางความคิด”

สื่อบุคคล หรือ Opinion Leader ในการวิจัยครั้งนี้ถือเป็นบุคคลผู้มีอิทธิพลต่อแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างในด้านทัศนคติและพฤติกรรมอยู่พอสมควร หรืออาจกล่าวอย่างง่ายในแง่ของการสื่อสารว่า ผู้นำทางความคิดเหล่านี้คือผู้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ แล้วผ่านต่อไปยังคนรอบตัว ซึ่งเห็นได้ชัดจากผลการวิจัยที่พบว่า แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้รับการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่รวมทั้งได้รับการแนะนำให้รู้จักกับยอดมนุษย์กลุ่มนี้มาจากเพื่อนหรือคนใกล้ชิดของตน เช่น

“สมัยคู่กับอากิตะ มัวแต่ทำงานเลยไม่ค่อยได้ดู ตอนนั้นไม่มีเคเบิล ดูที่หน้าต๋อยแกเอามาขาย เปิดเจอก็ดู ได้ติดตามข่าวสารทางหนังสือฮอบบี้โมเดลบ้าง จนมาวันหนึ่งมีรุ่นพี่ที่ทำงาน แกอายุจะ 50 แล้ว แกนี่แหละที่แนะนำให้ผมรู้จักเว็บไทยโตกูดๆ คุยกันในวงเหล้าว่าแกสะสมแผ่นไอ้มดแดงไว้เยอะเลยเอ่ยปากขอแกมาดู แกให้มาสค์ไรเดอร์ไฟส์มา ดูแล้ว โห สูดยอดมาก ทั้งเนื้อเรื่องที่ดราม่ามากๆ ออลเฟน็อกก็สวยเลยติดตามเรื่อยมา”

(เอกราช บ่ายเจริญ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

“พอผมมาอยู่ที่โรงเรียนใหม่ กลับไม่มีใครดูไรเดอร์เลยสักคน แล้วยิ่งมาเห็นไรเดอร์เบลดก็รับไม่ได้อย่างแรงและหลังจากนั้นก็มาเจอฮิบิกิก็ยิ่งรับไม่ได้เข้าไปอีก เลยตัดใจไม่ดูไรเดอร์อีกจนมาถึง ม4. ผมก็เจอกับเพื่อนคนหนึ่งซึ่งมันบ้าไรเดอร์มากๆ ก็คุยกันไปเรื่อยๆ จนสนิทกันแล้วมันก็แนะนำเว็บเจีโร่ให้ลองเข้าไปดูไรเดอร์ดีเคด พอดูจบเท่านั้นละ ไรเดอร์ที่อยู่ในใจผมก็ได้ตื่นขึ้นมาอีกครั้ง แล้วก็ลองหาไรเดอร์เก่าๆ ที่ยังไม่ได้ดูกลับมาดูใหม่ คราวนี้ติดเลยครับ”

(ชโยภาส โพธิ์ตรีเพชร, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

จะเห็นได้ว่า Opinion Leader มีผลในการทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างรู้สึกเกิดทัศนคติที่ดีต่อภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ อันนำไปสู่การเปิดรับและทำความรู้จักกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์มากขึ้นจนกระทั่งส่งผลไปถึงพฤติกรรม ซึ่งก็คือการที่แฟนคลับมีทัศนคติโอนเอียงไปตามคำแนะนำของ Opinion Leader นั่นก็เป็นเพราะว่า ผู้นำทางความคิดเหล่านี้เป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มสังคมเดียวกับแฟนคลับผู้ให้ข้อมูล ทั้งยังมีความใกล้ชิดกันในเรื่องความสนใจและค่านิยม จึงไม่ใช่เรื่องยากที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจะเชื่อฟังคำแนะนำเหล่านั้น

ในส่วนของเนื้อหาหรือการสื่อสารที่ถูกถ่ายทอดจากสื่อบุคคลในการวิจัยครั้งนี้ เมื่อทำการพิจารณาแล้วจะพบว่า Opinion Leader ได้รับข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเหล่านาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มาจากแหล่งสาร จากนั้นพวกเขาก็จะทำหน้าที่ของผู้ส่งสารให้ข้อมูลเหล่านั้นถูกส่งต่อไปยังแฟนคลับคนอื่นๆ อีกทอดหนึ่งหรือที่เรียกว่าเป็น“การเล่าต่อ”นั่นเอง ซึ่งแหล่งสารของผู้นำทางความคิดเหล่านี้ก็มีทั้งข้อมูลที่ได้รับรู้มาจากอินเทอร์เน็ตและสื่ออื่นๆ รวมไปถึงประสบการณ์ส่วนตัวของพวกเขาเอง เช่น

“สื่อหลักที่ผมใช้หาข่าวสารเหล่านี้คืออินเทอร์เน็ต นอกเหนือจากนั้นคือจากนิตยสารญี่ปุ่นต่างๆ และจากการพูดกับเพื่อนๆ ข้อมูลที่ได้มา หากเป็นข้อมูลที่สดใหม่จริง ก็อาจจะนำไปบอกต่อในอินเทอร์เน็ต แต่ถึงแม้ไม่สดใหม่ยังไง ก็ยังนำไปใช้คุยกับเพื่อนๆ ที่หลังได้เหมือนกัน”

(ปิยธร แก้ววัฒนะ, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม เรื่องราวข่าวสารที่มีการสื่อสารระหว่างสื่อบุคคลนั้น พบว่าโดยมากจะเป็นเนื้อหาที่เป็นไปในเรื่องของความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรมหรือตัวตนและการแสดงออกของตัวละคร ดังเช่นจากตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ยกมาในข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยมองว่า เหตุผลที่เป็นเช่นนั้นก็เนื่องมาจากแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างส่วนมากยังอยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยแห่งความกระตือรือร้นและกำลังมองหาแนวทางหรือหนทางเหมาะสมกับตนเอง พวกเขาจึงพยายามที่จะแสดงความรู้สึกต่างๆ ที่มีต่อตัวละครเหล่านั้นออกมาให้บุคคลอื่นที่มีความสนใจคล้ายคลึงกันได้รับรู้และยอมรับว่าเขาคือผู้ที่เหมาะสมจะเข้ามาสังกัดอยู่ในกลุ่มเดียวกันและนำไปสู่การสร้างพื้นที่ที่แฟนคลับเหล่านี้จะสามารถแสดงความเป็นตัวของตัวเองออกมาได้อย่างเต็มที่ เพราะคนกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่มีค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิตคล้ายคลึงกัน จึงมีโอกาสดังกล่าวที่พวกเขาจะได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ตลอดจนหยิบยื่นประสบการณ์ส่วนตัวให้เพื่อนๆ ในกลุ่มได้ร่วมรับรู้ด้วย

อีกทั้งการติดตามข้อมูลข่าวสารของเหล่านาสค์ไรเดอร์ผ่านทางสื่อบุคคลนั้น ผู้รับข่าวสารจะไม่เพียงแต่ได้รับข้อมูลข่าวสารที่ต้องการ หากแต่ผู้รับสารยังได้รับความสนุกสนานจากการสนทนากับสื่อบุคคลเพิ่มขึ้นอีกด้วย การรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อบุคคลดังกล่าวจึงทำให้เกิดการร่วมอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ถึงประเด็นของข้อมูลข่าวสารที่ทั้งคู่กำลังกล่าวถึง เพื่อเป็นการร่วมถกเถียงแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงและทัศนะเกี่ยวอัตราความเป็นไปได้ของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ ซึ่งรูปแบบการติดต่อสื่อสารแบบ Two-way

communication นี่ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มมูลค่าให้แก่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจาก ภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าวอีกประการหนึ่ง ดังจะเห็นได้จากข้อคิดเห็นของ Singhal และ Rogers (1999, อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543) เกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคลในงาน สาระบันเทิง ซึ่งกล่าวไว้ว่า เมื่อรายการสาระบันเทิงถูกนำมาพูดคุยในวงสนทนาของผู้ชม กระบวนการสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลตลอดจนข้อคิดเกี่ยวกับประเด็นปัญหาและเรื่องราวต่างๆ ในรายการสาระบันเทิงดังกล่าวจะทำให้เนื้อหาในรายการสาระบันเทิงได้รับการตีความอย่างต่อเนื่อง และนำมาซึ่งการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ไตร่ตรองสิ่งที่เรียนรู้อย่างถี่ถ้วนและผลักดันให้เกิด การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงปรารถนาของสังคม ซึ่งการพูดคุยกันภายในกลุ่มแฟน คลັบก็คือ การเปิดโอกาสให้แฟนทุกกลุ่มนี้ได้เกิดการเรียนรู้พฤติกรรมหรือแง่คิดต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ใน ภาพยนตร์การ์ตูนมากขึ้นจากการตีความพฤติกรรมของตัวละครและข้อคิดต่างๆ ในระหว่าง พุดคุยนั่นเอง

นอกจากนั้น เป็นที่น่าสังเกตว่า คนที่เป็นแฟนคลับเหล่านี้จะมีกลุ่มเพื่อนแบ่งเป็นสอง กลุ่ม กล่าวคือ หากยังเป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา กลุ่มเพื่อนที่โรงเรียนจะเป็นคนละกลุ่มกันกับ เพื่อนที่มีความชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เหมือนกัน ดังเช่น

“เพื่อนๆ แปลกใจเพราะคิดว่าหนังไรเดอร์เป็นการ์ตูนของเด็ก แต่ก็ไม่ได้ต่อต้านเรา บางคน ก็เรียกเราว่า มดแดง / ไรเดอร์ ก็ซ้ำๆ ค่ะ เพื่อนก็แซวเยาะเรื่องคอสเพลย์เนี่ย แต่ฮั้วไม่คิดมากอยู่ แล้ว ไม่ได้ทำอะไรผิดนี่นะ”

(นางุชนก อจลเสวีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

อย่างไรก็ตาม จากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างทำให้ทราบว่า เพื่อนในกลุ่มปกติใน ชีวิตประจำวันที่ไม่ได้มีรสนิยมหรือมีความชอบในเหล่ามาสค์ไรเดอร์แบบเดียวกันนั้น มักจะมอง ภาพของแฟนคลับหรือคนที่มีความชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ในแง่ที่ไม่สู้ดีนัก โดยเฉพาะ แฟนคลับที่อยู่ในช่วงมัธยมศึกษา นิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัย และวัยรุ่นตอนปลายที่อยู่ในวัยเริ่ม ทำงานที่กล่าวว่าเพื่อนๆ มักจะมองว่าตนไม่ได้อยู่ในวัยที่จะมาชอบภาพยนตร์การ์ตูนแบบนี้ การ ชอบในตัวเหล่าฮีโร่กลุ่มนี้ควรเป็นเรื่องของพวกเขาเด็กๆ เช่น

“บางครั้งก็มีคนบอกว่า เฮ้ย โตปานนี้แล้วยังดูอีกหรอ ก็บอกไปว่าคนมันรักจะทำได้”

(ชโยภาส โพธิ์ตรีเพชร, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

เรื่องประเด็นในการพูดคุยกันในกลุ่มเพื่อนฝูง ก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้กลุ่มเพื่อนในชีวิตประจำวันต้องถูกแบ่งแยกออกจากกลุ่มเพื่อนที่ชอบเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ โดยจากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างทำให้ทราบว่า “เรื่องเฉพาะอย่างก็เหมาะที่จะคุยกับคนเฉพาะกลุ่ม” กล่าวคือ คนที่เป็นแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์บางคนสามารถนั่งฟังเรื่องที่เพื่อนคุยกันได้ แต่ไม่ชอบคุยในเรื่องที่เพื่อนๆ คุยกัน และในทางกลับกัน เมื่อแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้เปิดประเด็นหรือพูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มเกี่ยวกับเรื่องมาสค์ไรเดอร์ที่เป็นความชอบส่วนตัวของตน เพื่อนในกลุ่มก็จะมีท่าทีแสดงถึงความไม่เข้าใจ ตามประเด็นไม่ทัน หรือไม่มีอารมณ์ร่วม ทำให้การสนทนาในครั้งนั้นไม่เป็นไปอย่างราบรื่น ด้วยเหตุที่คู่สนทนาไม่มีความรู้ หรือความสนใจที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ขำขำ การที่แฟนคลับเหล่านี้มีความรู้ในเรื่องที่ถูกสังคมภายนอกมองว่า “ไร้สาระ” เป็นอย่างดีก็ยิ่งทำให้พวกเขาเลือกที่จะเปิดเผยความเป็นตัวของตัวเองกับเพื่อนที่เป็นคนคอเดียวกันมากกว่า เช่น

“บางคนก็เชื่อว่าเอ็ม.4 แล้วนะทำตัวเป็นเด็กๆ เลยบอกไปว่า ตูจะลงเรียนญี่ปุ่นแนวใหม่อยู่ จริงๆ นะ แต่บางคนมันก็ดูลิขสิทธิ์ในไทย แต่บางคนมันดูพร้อมญี่ปุ่นก็คุยกันมันส์เลย”

(ลัทธวิทย์ สุภารมย์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

“สมัยหอวัง เพื่อนก็ล้อเยอะ แต่มันก็ไม่ได้รู้สึกแยอะไร เพราะอย่างน้อยก็มีคนโดนล้อเป็นเพื่อน (ฮา) สมัยนั้นอยากจะโชว์ อยากจะคุยเรื่องไรเดอร์แคไหนก็ทำเท่าที่อยาก เพราะมีเพื่อนคอยรับรู้ด้วย ไอ้การโดนล้อด้วยกันกับเพื่อนคอเดียวกันเนี่ย มันยังทำให้รู้ว่าเราเป็นคนพันธุ์เดียวกัน”

(ปิยธร แก้ววัฒนะ, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

จึงเห็นได้ชัดเจนว่าเพื่อนหรือสื่อบุคคลในการวิจัยส่วนนี้และส่วนอื่นๆ ที่ผู้วิจัยกลุ่มถึงจึงหมายถึงเพื่อนที่ไม่ใช่กลุ่มปกติในชีวิตประจำวัน หากแต่เป็นกลุ่มอีกกลุ่มหนึ่งที่มีความนิยมชมชอบไปในทิศทางเดียวกัน พูดคุยถูกคอในเรื่องเดียวกัน มีความรู้สึกนึกคิดในลักษณะเดียวกัน เข้าใจความรู้สึกซึ่งกันและกัน จึงเป็นเหตุให้สื่อบุคคลเป็นสื่อที่อยู่ในความนิยมของแฟนคลับค่อนข้างมาก โดยกลุ่มในลักษณะนี้จะมีการรวมตัวกันแบบเฉพาะกิจ

“ถึงการคอสมเพลย์ไรเดอร์จะใช้ทั้งเงินและเวลามากมาย แต่ช่วงเวลาที่ได้ร่วมทุกข์ร่วมสุขกับเพื่อนๆ ได้ทำสิ่งที่ชอบด้วยกัน ได้เจอปัญหาและแก้ไขมันด้วยกัน จนกระทั่งถึงวันที่จะได้โชว์ผลงานของความพยายามที่บากบั่นรวมกันมานั้นแหละ เราจะรู้สึกเวลาที่ผ่านมานั้นเป็นความทรงจำที่ล้ำค่าเหลือเกิน ไม่ว่าคนที่ดูผลงานของเราจะมีทั้งชมบ้าง ยอบ้าง ด่าบ้าง ก็ไม่เป็นไร ช่วงเวลาที่ได้ทำอะไรร่วมกันกับพวกพ้องนี้แหละ คือความประทับใจและเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับกิจกรรมคอสมเพลย์นี้ อ้อ และแน่นอนว่า รวมถึงการไม่ร่วมกันว่าต่อไปจะคอสมอะไรดีด้วยนะนะ (ฮา)”

(ปิยธร แก้ววัฒนะ, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2553)

จากข้อมูลทั้งหมดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต นิตยสารและสื่อบุคคล คือ สื่อที่แฟนคลับนิยมใช้ในการติดตามข้อมูลข่าวสารของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากที่สุด ด้วยคุณสมบัติเฉพาะของสื่อที่เอื้ออำนวย เช่น เรื่องความรวดเร็วและทันสมัยของข้อมูลข่าวสาร รวมทั้งความสะดวกสบายในการเข้าถึง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจได้กล่าวไว้ว่า ผู้รับสารเป็นผู้กระทำ โดยแสวงหาสื่อที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจ ซึ่งผู้รับสารจะทำการใช้สื่อเพื่อที่จะเติมเต็มความคาดหวังหรือความพอใจที่แสวงหาสื่อ (Katzและคณะ, 1974) นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ ได้อธิบายเพิ่มเติมในหนังสือสื่อมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจไว้ว่า ในการเปิดรับข้อมูลของผู้รับสารนั้น คนเรามีความตั้งใจที่จะแสวงหาข่าวสารเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในทางใดทางหนึ่ง เช่น เพื่ออาชีพการงาน เพื่อการประกอบการตัดสินใจเลือกซื้อ เพื่อควบคุมสถานการณ์ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการลงมือทำ เมื่อมีความตั้งใจที่แน่อนดังกล่าว การเข้าไปใช้สื่อจึงไม่ใช่กิจกรรมที่กระทำไปตามยถากรรมหรือไร้เป้าหมาย หากแต่เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายที่แน่อน(Goal-oriented Activity)

จากข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยทั้งหมดนี้ ร่วมกับกรอบแนวคิดและข้อค้นพบว่าแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีความเป็น Active Audience จึงทำให้สามารถสรุปได้ว่า ประเด็นเรื่องการสื่อสารของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นเป็นเรื่องของการ “แสวงหาข่าวสาร” มากกว่าที่จะเป็นเรื่องของการ “การเปิดรับสาร” อย่างเช่นการศึกษาวิจัยอื่นที่ผ่านมา เพราะจากพฤติกรรมการสื่อสารของแฟนคลับ พบว่า แฟนคลับเป็นผู้ที่เลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อ

ตอบสนองความต้องการและแรงจูงใจของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ที่แฟนคลับมีการเลือกใช้สื่อเชิงรุก มากกว่า สื่อเชิงรับ ที่ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ไม่ได้ได้มาเพราะการเปิดรับ หากแต่ได้มาเพราะการแสวงหาเป็นส่วนใหญ่

3) การวิเคราะห์พัฒนาการการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมผ่านกรอบแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาและการสื่อสาร

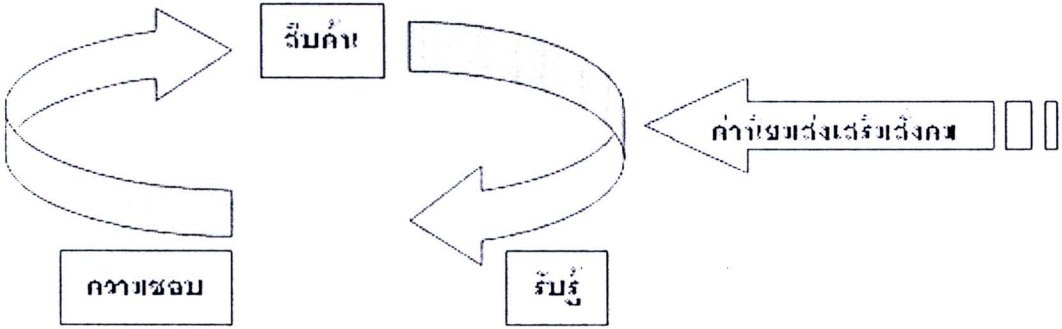
จากข้อมูลที่กล่าวมาแล้วในช่วงต้น หากอาศัยกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญามาใช้ในการอธิบายถึงพัฒนาการการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้นจะทำให้พบว่ กระบวนการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในขณะที่แฟนคลับผู้รับสารมีการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับได้เรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ก็เทียบได้กับสาระบันเทิง โดยเนื้อหาหรือตัวละครที่แฟนคลับเปิดรับอาจเป็นตัวละครต้นหรือเป็นการบ่มเพาะแก่ผู้รับสาร ซึ่งถือเป็นการดึงเอาตัวละครจากสารมาใช้โดยทางอ้อม เพราะในขณะที่ผู้รับสารได้รับความบันเทิงจากสื่อที่พวกเขาเปิดรับหรือแสวงหา เรื่องราวอันมีประโยชน์ที่สอดแทรกอยู่ก็ได้รับการถ่ายทอดสู่ผู้รับสารไปพร้อมๆ กัน

นอกจากนั้น แม้แฟนคลับจะมีพื้นฐานหรือจุดเริ่มต้นของความประทับใจที่แตกต่างกัน หากแต่ทั้งหมดได้ถูกชักนำให้เกิดความชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ด้วยกลไกของวัฏจักรการสื่อสาร กล่าวคือ เริ่มต้นด้วยการเปิดรับสารซึ่งเปรียบเสมือนประตูบานแรกที่จะนำบุคคลไปยังการรับรู้สิ่งใหม่ กลุ่มคนที่ทั้งเคยและไม่เคยเป็นแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่ามาก่อนก็จะมีโอกาสได้พบและทำความรู้จักกับสิ่งใหม่อย่างมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้คงไม่สามารถเกิดขึ้นได้ หากแฟนคลับเหล่านั้นหลีกเลี่ยงที่จะเปิดรับสารที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าว ขณะเดียวกัน ฝ่ายมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เองก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ที่มีศักยภาพเพียงพอในการทำให้แฟนคลับเกิดความสนใจในตัวสื่อและเนื้อหา

หลังจากที่แฟนคลับมีการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว แฟนคลับก็จะเกิดความสนใจในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ โดยความสนใจนั้นก็ได้ถูกจำกัดอยู่

เพียงเรื่อง “ความสนุกสนาน” หากแต่ยังได้แผ่ขยายไปสู่ความสนใจในเรื่อง อุปนิสัย การกระทำ ของตัวละคร ที่เป็นส่วนประกอบสำคัญประการหนึ่งของการดำเนินเรื่องอีกด้วย

ทั้งนี้ แฟนคลับจะตอบสนองความสนใจที่เกิดขึ้นด้วยการค้นหาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล ข่าวสารของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่โดยการติดตามและสืบค้นผ่านสื่อ ยิ่งแฟนคลับมีความสนใจใน ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มากเท่าใด ค่านิยมส่งเสริมสังคมก็จะยิ่งถูกสอดแทรกให้แฟนคลับได้พบเห็น มากขึ้นเท่านั้น เมื่อกลุ่มแฟนคลับเกิดความชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้แล้ว ความสนใจ เปิดรับสื่อก็จะเกิดตามมา เมื่อยิ่งชอบก็ยิ่งทำให้แฟนคลับต้องสนใจติดตามชมจนส่งผลให้โอกาส ในการพบกันผ่านสื่อระหว่างแฟนคลับกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้ง ยิ่งไปกว่า นั้น ความถี่ที่แฟนคลับได้มีโอกาสพบปะเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ยังนำไปสู่การเกิด ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมถึงความจริง โดย แฟนคลับจะเริ่มรู้สึกสนิทสนมกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อที่ ตนเปิดรับ หรืออาจกล่าวได้ว่าระหว่างแฟนคลับกับมาสค์ไรเดอร์นั้นมีภาวะของ “การสื่อสารที่ทำให้ ทั้งสองฝ่ายรู้สึกสนิทกัน” ยิ่งแฟนคลับมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับมาสค์ไรเดอร์ยุค ใหม่มากเท่าใด โอกาสในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมก็จะยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้เพราะ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้น เป็นความรู้สึกแบบสนิทสนมที่แฟนคลับมีให้กับเหล่ามาสค์ไร เดอร์ยุคใหม่เพียงฝ่ายเดียว ความรู้สึกดังกล่าวจะทำให้แฟนคลับเกิดความต้องการเปิดรับสื่อมาก ขึ้น เมื่อยิ่งดู ยิ่งติดตามก็ยิ่งทำให้รู้เรื่องราว ข้อมูลต่างๆของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มากขึ้น และเมื่อ ยิ่งรู้ก็ยิ่งทวีความชื่นชอบเพราะความประทับใจในเนื้อหาที่เปิดรับ และเมื่อยิ่งชอบ ยิ่งสนใจ ก็ยิ่งทำ ให้อยากรู้ วุ่นเวียนเป็นวงจร ดังเช่น



ภาพประกอบที่ 19 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์และวงจรการสื่อสารที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ค่านิยมส่งเสริมสังคม

จากแผนภาพข้างต้นได้แสดงให้เห็นว่า กระบวนการที่ดำเนินอยู่ระหว่างความชอบ การสืบค้นเรื่องราวเพื่อตอบสนองความชอบและการรับรู้ การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมก็ได้ออกสอดแทรกเข้ามาโดยบังเอิญอย่างที่ไม่มีการตั้งใจหรือคิดว่าจะต้องเกิดประโยชน์ในข้อนี้ กล่าวคือ คนที่เป็นแฟนคลับไม่ได้หวังว่าพวกเขาจะได้เรียนรู้สาระประโยชน์หรือแง่คิดอะไรจากการชื่นชอบ มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เพราะเป้าหมายหลักที่ต้องการก็คือ แค่อยากติดตามชมเรื่องราว ได้รับความบันเทิงจากเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เท่านั้น โดยลักษณะการติดตามที่เกิดขึ้นนี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันของแฟนคลับหลายๆคน

“ส่วนใหญ่ผมจะดูเพื่อความบันเทิง ถ้าความเปลี่ยนแปลง... ก็คงเป็นเรื่องที่ทำให้เราเห็นความสำคัญของมิตรภาพระหว่างเรากับเพื่อนอะครับ”

(จิรายุทธ แซ่เอ็ง, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

เมื่อการเปิดรับสื่อของแฟนคลับทำให้พวกเขาได้รับรู้เรื่องราวที่เป็นค่านิยมส่งเสริมสังคมจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว กระบวนการพิจารณาศักยภาพของตนจึงได้เกิดขึ้น โดยพฤติกรรมดังกล่าวมักเกิดจากการที่แฟนคลับมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงความคิด และความรู้สึก กล่าวคือ แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างเกิดพฤติกรรมการสื่อสารกับตนเอง โดยแฟนคลับได้เกิดการพิจารณาศักยภาพของตนเองในการกระทำที่เหมาะสมเช่นเดียวกับตัวละครในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่และรู้สึกที่ตนเองควรเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวของตัวละคร ทั้งนี้ แม้ว่าเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้จะเน้นไปที่เรื่องราวเหนือธรรมชาติ ปาฏิหาริย์ต่างๆ แต่จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่า ลักษณะเนื้อหาดังกล่าวก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อแฟนคลับในการพิจารณาศักยภาพของตนเองเพื่อเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆของตัวละคร ทั้งนี้เพราะ กลุ่มแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จะมีการตีความสารที่ได้รับโดยการเปรียบเทียบกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในชีวิตจริงที่มีความใกล้เคียงกัน แล้วเกิดเป็นความเข้าใจว่า พฤติกรรมดังกล่าวของตัวละครนั้นมีประโยชน์ในชีวิตจริงอย่างไรและตนเองสามารถเลียนแบบได้หรือไม่ ซึ่งก็ตรงกับคำกล่าวที่ว่า “ดูละครแล้วย้อนดูตน” นั่นเอง เช่น

“ตอนสอบซ่อมอะครับ ฮ่าๆ ก็คิดว่าที่ผ่านมาทำไมเราเอาแต่เล่น ทำไมเราไม่เรียน ก็เหมือนกับโดนอิม่าจิ้นหลอกอะนะ พอสอบซ่อมก็มาคิดได้เอาตอนนั้นอะครับ ประมาณว่ารู้โรงเรียนซะแต่แรกก็ดีหรอก”

(ชโยภาส โพธิ์ตรีเพชร, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

และในลำดับถัดมา เมื่อแฟนคลับได้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงหรือมีความรู้สึกสนิทสนมคุ้นเคยกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจึงได้เกิดขึ้นตามมา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้นมีบทบาทสำคัญในการช่วยผลักดันให้แฟนคลับเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เนื่องจากการเรียนรู้ค่านิยมดังกล่าวนี้ เกิดจากเนื้อหาที่แฟนคลับได้รับจากการติดตามภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ผ่านสื่ออย่างต่อเนื่องนั่นเอง