สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ" นี้ เป็นการศึกษาถึงการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ รวมไปถึงประเด็นเรื่องการสื่อสารที่มีความเกี่ยวข้องหรือก่อให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของแฟนคลับ

ในส่วนของระเบียบวิธีวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ควบคู่ไปกับเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อก่อให้เกิดความครอบคลุมของผลการวิจัยให้มากที่สุด โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ นั้นผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับกลุ่ม Key informant ซึ่งได้แก่ แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่มีอายุแตกต่างกัน โดยใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้สัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ รวมถึงการสังเกตลักษณะบุคลิกภายนอกระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อดูสีหน้าท่าทางอากัปกิริยา และพฤติกรรมต่างๆ ของกลุ่มเป้าหมายที่เกิดขึ้นระหว่างการสัมภาษณ์ด้วย นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในกิจกรรมต่างๆกับกลุ่มแฟนคลับ รวมไปถึงการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ (Documentary Research) ก็ได้ถูกนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ด้วยเช่นกัน

ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ จะเป็นการวิจัยเชิงสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยให้แฟนคลับทั้งในกรุงเทพฯและต่างจังหวัดที่มีอายุระหว่าง 14-46 ปี จำนวนทั้งสิ้น 470 คน เป็นผู้กรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self-administered) โดยการวิจัยเชิงปริมาณนั้น ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนๆว่าตัวแปรทั้ง 3 มีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไร และเพื่อศึกษาถึงผลที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ว่าแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในด้านใดมากและด้านใดน้อย รวมทั้งเพื่อให้ทราบว่าเนื้อหาและ

ช่องทางการสื่อสารชนิดใดที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณเพื่อศึกษาเปรียบเทียบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกันด้วยว่า อายุที่แตกต่างกันนั้น ได้ก่อให้เกิดความแตกต่างในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับหรือไม่ อย่างไร

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย สำหรับสถิติในการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบายข้อมูลด้านลักษณะทางประชากร ข้อมูลด้านการสื่อสาร การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม และระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้ค่าสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์และการวิเคราะห์หาค่าความแปรปรวน รวมทั้งการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของ Scheffe เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับอายุต่างกันอีกด้วย

ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพนั้น ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อค้นหาข้อมูลในส่วนรายละเอียดเชิงลึกเพื่อให้ได้มาซึ่งรายละเอียดของคำตอบในตัวแปรต่างๆ ในขณะเดียวกันแม้เราได้ข้อมูลในส่วนรายละเอียดมาแล้ว เราก็มิอาจทราบได้เช่นกันว่ามีกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากน้อยเท่าไรที่ให้คำตอบในลักษณะเดียวกันนั้น หรือกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะให้คำตอบไปในทิศทางใด ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณเพื่อนำตัวเลขมาสนับสนุนผลการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ในการสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยจะนำแนวคิดต่างๆ ที่ได้กล่าวเอาไว้ในบทที่ 2 คือ แนวคิดเกี่ยวกับสาระบันเทิง, แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมส่งเสริมสังคม, แนวคิดเรื่องประชากรผู้รับสาร , ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ, แนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง“แฟน” “ความเป็นแฟน” และกลุ่มจงรักภักดี, ทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญามาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเชิงปริมาณ

1) การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป

1.1) ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาเรื่อง"การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ" ครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและภูมิภาคต่างๆของประเทศไทยที่มีอายุระหว่าง 14-46 ปี จำนวนทั้งสิ้น 470 คน โดยมีลักษณะทางประชากร ดังนี้

เพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายมีจำนวนมากกว่ากลุ่มตัวอย่างเพศหญิงเป็นจำนวนมาก

อายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ หรือประมาณกว่า 1 ใน 4 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีอายุ 14 – 18 ปี

ระดับการศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ หรือจำนวนครึ่งหนึ่งมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี

อาชีพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ หรือมากกว่าครึ่งหนึ่งเป็นนักเรียน / นักศึกษา

รายได้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ หรือจำนวนครึ่งหนึ่งมีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท

ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ชื่นชอบมากที่สุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างประมาณ 1 ใน 4 ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์คาบูโตะมากที่สุด

เหตุผลสำคัญที่สุดที่ทำให้ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ หรือประมาณครึ่งหนึ่งชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เนื่องจากมีเนื้อหาสนุกชวนติดตาม

แหล่งเงินในการใช้จ่ายซื้อสินค้าเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ หรือมากกว่าครึ่งหนึ่งใช้เงินเก็บส่วนตัวในการใช้จ่ายซื้อสินค้าเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

การเคยชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าหรือฮีโร่อื่นๆมาก่อน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดเคยชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าหรือฮีโร่อื่นๆมาก่อน

กิจกรรมที่แสดงออกถึงความชื่นชอบในตัวมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หรือมากกว่าครึ่งหนึ่งแสดงออกด้วยการการสะสมของเล่น / สินค้าต่างๆ

1.2) **ความบ่อยครั้งในการรับชม / รับฟัง / อ่านสื่อชนิดต่าง ๆ**

เมื่อทำการพิจารณาความบ่อยครั้งหรือความถี่ในการรับชม / ฟัง / อ่าน สื่อชนิดต่างๆจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการอ่านบทความบนอินเทอร์เน็ตในระดับที่สูง ในขณะที่ความถี่ของรับชมคลิปวิดีโอต่างๆจากอินเทอร์เน็ต การฟังเพลงและการชม VCD/DVD อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนสื่ออื่นๆนั้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความบ่อยครั้งในการรับชม / ฟัง / อ่านอยู่ในระดับต่ำและต่ำมาก

1.3) **ระยะเวลาต่อวันในการรับชม / รับฟัง / อ่านสื่อเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่**

สำหรับการใช้เวลาต่อวันในการรับชม /ฟัง/อ่าน สื่อชนิดต่างๆจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาต่อวันเพื่ออ่านบทความบนอินเทอร์เน็ตในระดับที่สูง ในขณะที่

การใช้เวลาต่อวันในการอ่านหนังสือพิมพ์นั้นอยู่ในระดับที่ต่ำมาก นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังมีการใช้เวลาต่อวันเพื่อรับชมคลิปวิดีโอต่างๆจากอินเทอร์เน็ต และ VCD/DVD รวมทั้งฟังเพลงอยู่ในระดับปานกลาง

1.4) <u>การพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านช่องทางสื่อชนิดต่าง ๆ</u>

ในส่วนของการพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆนั้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านช่องทางสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับที่สูงมากเช่นเดียวกับการพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อ VCD/DVD ซึ่งอยู่ในระดับสูง ในขณะที่การพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านช่องทางสื่อมวลชนอย่างโทรทัศน์นั้นอยู่ในระดับต่ำ

1.5) <u>เนื้อหาที่ได้แสวงหา / เปิดรับเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่</u>

เมื่อทำการพิจารณาการรับรู้เนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องย่อของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่องต่างๆทั้งฉบับโทรทัศน์และภาพยนตร์ในโรง ข้อมูลเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แต่ละตัว เช่น ชื่ออาวุธ ความสามารถพิเศษมากที่สุด

1.6) <u>ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ได้เรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่</u>

จากการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในระดับที่สูง โดยประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้มากที่สุดคือ ความพยายามเพื่อบรรลุสิ่งที่มุ่งหวังและความกล้าหาญเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ในขณะที่ประเด็นการเรียนรู้เรื่องความอ่อนน้อมเชื่อฟังผู้หลักผู้ใหญ่เป็นค่านิยมส่งเสริมสังคมที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่น้อยที่สุด

1.7) <u>การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง</u>

เมื่อทำการพิจารณาระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงอยู่ในระดับสูง โดยประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงมากที่สุด คือ การติดตามภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ถ้ามีการนำเข้ามาแพร่ภาพอีก และการเฝ้ารอติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ตอนต่อไปหลังจากจบลงในแต่ละตอน ในขณะที่ประเด็นซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงน้อยที่สุด คือ การที่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกเศร้าเสียใจเมื่อเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีความทุกข์

2) <u>ผลการทดสอบสมมติฐาน</u>

ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยสมมติฐานทั้งหมด 5 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแล้ว พบว่า ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานจำนวน 4 ข้อ และไม่เป็นไปตามสมมติฐานจำนวน 1 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 ระดับการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์กับระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ตัวแปรระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับตัวแปรระดับการเปิดรับข่าวสารในส่วนของความบ่อยครั้งและระยะเวลาต่อวันในการรับชม /ฟัง/ อ่าน สื่อเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งถือว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ตัวแปรระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับตัวแปรระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นต่างๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งถือว่า ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 2 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 3 ระดับการสื่อสารมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่าตัวแปรระดับการเปิดรับข่าวสารในส่วนของเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับตัวแปรระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นต่างๆอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งถือว่า ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 2 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 3

สมมติฐานข้อที่ 4 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ตัวแปรระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ มีความแตกต่างกัน ตามตัวแปรอายุของกลุ่มแฟนคลับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งถือว่า ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองเป็นไปตามสมมติฐานที่ 4

ทั้งนี้ เมื่อทดสอบความแตกต่างของระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จำแนกตามอายุของกลุ่มแฟนคลับเป็นรายคู่ พบว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ มีความแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 1 คู่

โดย กลุ่มแฟนคลับอายุ 14-18 ปีมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่สูงกว่ากลุ่มแฟนคลับอายุ 24-28 ปี

สมมติฐานข้อที่ 5 ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ตัวแปรระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ไม่มีความแตกต่างกันตามตัวแปรอายุของกลุ่มแฟนคลับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งถือว่า ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ 5

<u>การวิจัยเชิงคุณภาพ</u>

การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์

ในหัวข้อการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์นี้ ผู้วิจัยจะพิจารณาการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1) ประเภทของค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับได้เรียนรู้จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
2) ที่มาของการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
3) ผลสืบเนื่องที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
4) พัฒนาการหรือลำดับขั้นตอนของการเข้ามาเป็นแฟนคลับ

1) <u>ประเภทของค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับได้เรียนรู้จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่</u>

1.1) **การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับการใช้ชีวิต**

การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของกลุ่มตัวอย่างมีอยู่ 9 ประเด็น คือ

1.1.1) ความเพียรพยายาม,อดทนอดกลั้น

1.1.2) การกระทำสำคัญกว่าคำพูด

1.1.3) การมองโลกอย่างเป็นกลาง

1.1.4) ความกล้าหาญ

1.1.5) ความสุขุมในการแก้ปัญหา,การมีไหวพริบ

1.1.6) ความเชื่อมั่นในตนเอง

1.1.7) การทำปัจจุบันให้ดีที่สุด

1.1.8) ความเข้าใจในกฎแห่งกรรมอันยุติธรรม

1.1.9) การทำความดีโดยไม่ต้องรอโอกาส

1.2) **การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับบุคคลรอบข้าง**

การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับบุคคลรอบข้างของกลุ่มตัวอย่าง มีอยู่ 7 ประเด็น คือ

1.2.1) ความเสียสละ

1.2.2) ความสามัคคี,การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

1.2.3) การวางตัวในสังคม

1.2.4) ความมีเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์

1.2.5) ความกตัญญู,อ่อนน้อมเชื่อฟังผู้ใหญ่

1.2.6) ความรักครอบครัว

1.2.7) ความรุนแรงไม่ใช่ทางออกของปัญหา

2) <u>ที่มาของการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่</u>

สาเหตุที่ทำให้แฟนคลับเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆนั้นมีที่มาจาก 4 ประเด็นหลัก คือ

2.1) **การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร**

การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครนั้นมาจาก 2 ประเด็นด้วยกัน คือ

2.1.1) เรื่องราวของตัวละครก่อนจะได้เป็นมาสค์ไรเดอร์

2.1.2) เรื่องราวของตัวละครในระหว่างที่เป็นมาสค์ไรเดอร์

2.2) **การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง**

เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องเป็นเนื้อหาอีกประเภทหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม เช่น เรื่องของมิตรภาพระหว่างเพื่อน การตัดสินผู้อื่นจากการกระทำและการวางตัวในสังคม เป็นต้น

2.3) **การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากการเปรียบเทียบกับมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่า ฮีโร่กลุ่มอื่นๆ และ มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยกัน**

แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านการเปรียบเทียบกับสิ่งที่ได้สังเกตเห็นจากมาสค์ไรเดอร์ในยุคเก่าหรือภาพยนตร์การ์ตูนแนวฮีโร่ชุดอื่นๆ รวมทั้งการเปรียบเทียบกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ต่างภาคกันอีกด้วย

2.4) การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากการเปรียบเทียบกับละครโทรทัศน์ของไทย

แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างมีการเปรียบเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กับละครโทรทัศน์ของไทยในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับความผูกพันระหว่างตัวละคร กล่าวคือ ละครโทรทัศน์ของไทยพยายามเน้นถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการแก่งแย่งชิงดีชิงเด่น ระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่าย จนทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครอยู่พื้นฐานของความไม่ไว้เนื้อเชื่อใจซึ่งกันและกัน แต่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เน้นการถ่ายทอดลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่อยู่บนความสามัคคี ความเสียสละ และความไว้เนื้อเชื่อใจซึ่งกันและกัน

3) <u>ผลสืบเนื่องที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่</u>

เกิดผลสืบเนื่องจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมผ่านการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการจัดแบ่งผลสืบเนื่องดังกล่าวออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ได้แก่

3.1) ผลสืบเนื่องที่มีต่อการใช้ชีวิตในสังคม

ผลสืบเนื่องที่มีต่อการใช้ชีวิตในสังคมของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง มีอยู่ 4 ประเด็น คือ

3.1.1) การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

3.1.2) การได้เพื่อนและเห็นความสำคัญของมิตรภาพ

3.1.3) การเข้าใจโลก

3.1.4) การเป็นกำลังใจให้ทำในสิ่งที่ถูกต้อง

3.2) ผลสืบเนื่องที่มีต่อการพัฒนาทักษะพิเศษ

ผลสืบเนื่องที่มีต่อการพัฒนาทักษะพิเศษของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง มีอยู่ 2 ประเด็น คือ

3.2.1) การพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3.2.2) การพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่น

4) <u>พัฒนาการหรือลำดับขั้นตอนของการเข้ามาเป็นแฟนคลับ</u>

แฟนคลับที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นกลุ่มคนที่ค่อนข้างมีความหลากหลายทางด้านอายุ แต่สามารถจัดแบ่งแฟนคลับออกเป็นประเภทโดยอาศัยเกณฑ์เบื้องต้นอันประกอบไปด้วย 2 ประเด็นหลัก คือ

4.1) จุดเริ่มต้นก่อนที่จะมาเข้าร่วมเป็นแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

หากใช้เกณฑ์ในเรื่องจุดเริ่มก่อนที่จะมาเข้าร่วมเป็นแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น จะพบว่า สามารถจัดแบ่งแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้เป็น 2 กลุ่มคือ

4.1.1) กลุ่มที่เริ่มจากการเคยเป็นแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าในเริ่มแรก

4.1.2) กลุ่มที่เริ่มจากการไม่เคยเป็นแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าในเริ่มแรก

4.2) จุดเริ่มต้นของความประทับใจที่ทำให้เข้าร่วมเป็นแฟนคลับ

หากใช้เกณฑ์ในเรื่องจุดเริ่มต้นของความประทับใจที่ทำให้เข้าร่วมเป็นแฟนคลับนั้น พบว่า สามารถจัดแบ่งแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ออกเป็น 3 กลุ่มได้ดังนี้

4.2.1) กลุ่มที่เริ่มประทับใจจากเนื้อเรื่องของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ก่อน

4.2.2) กลุ่มที่เริ่มประทับใจจากรูปลักษณ์ของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่หรือนักแสดงก่อน

4.2.3) กลุ่มที่เริ่มประทับใจจากทั้งรูปลักษณ์และเนื้อเรื่องของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่เกิดขึ้นระหว่างแฟนคลับกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์และบทบาทของการสื่อสาร

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่เกิดขึ้นสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นหลักด้วยกัน คือ

1) <u>ลักษณะความรู้สึกของแฟนคลับที่เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง</u>

ลักษณะความรู้สึกที่แฟนคลับมีต่อตัวศิลปินนั้นสามารถสรุปออกมาเป็นหัวข้อได้ทั้งหมด 12 ข้อ คือ

1.1) การยกย่องให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นหนึ่งในฮีโร่ที่ตนชื่นชอบมากที่สุด

1.2) การมีความรู้สึกว่ารู้จักกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นอย่างดีไม่ต่างกับคนใกล้ชิด

1.3) ความต้องการเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น

1.4) การให้ความสนใจติดตามชมมาสค์ไรเดอร์เมื่อเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย

1.5) การเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด

1.6) ความรู้สึกอยากพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

1.7) ความรู้สึกที่เป็นไปในลักษณะของการมีความรู้สึกร่วม

1.8) ความรู้สึกอยากปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

1.9) ความรู้สึกผูกพันกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จนพยายามเลียนแบบ

1.10) ความรู้สึกชื่นชมหรือตำหนิตัวละครต่างๆในเรื่อง

1.11) การจินตนาการถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

1.12) ความรู้สึกที่นำไปสู่การให้ข้อเสนอแนะหรือล้นให้ตัวละครทำพฤติกรรมต่างๆที่เห็นว่าเหมาะสม

2) <u>รูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะต่างๆ</u>

การแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในลักษณะต่างๆ นั้น สามารถสรุปออกมาเป็นหัวข้อได้ทั้งหมด 4 ข้อ คือ

2.1) การสะสมสิ่งของเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

2.2) การเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

2.3) การแสดงออกผ่านการทำกิจกรรม ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การผนวกมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เข้าไปไว้ในกิจวัตรประจำวัน และ การรวมตัวเพื่อทำประโยชน์แก่สังคม

2.4) การไปเยี่ยมเยียนบุคคลในวงการ

3) **<u>การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่</u>**

การที่แฟนคลับของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยังคงรักษาสภาพการเป็นแฟนคลับและระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงที่มีต่อเหล่ามาสค์ไรเดอร์เอาไว้ได้อย่างดีตั้งแต่ยุคเก่าจนถึงยุคใหม่นั้น เกิดมาจากปัจจัย 5 ประการ คือ

3.1) ปัจจัยจากศักยภาพในการพัฒนาของของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

3.2) ปัจจัยจากโลกแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

3.3) ปัจจัยจากกลุ่มแฟนคลับ

3.4) ปัจจัยจากสื่อสารมวลชนในประเทศไทย

3.5) ปัจจัยจากอุตสาหกรรมของเล่นในประเทศญี่ปุ่น

การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง

1) **<u>การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม</u>**

ค่านิยมส่งเสริมสังคมทั้งหมดที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้เรียนรู้จากเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น สามารถสรุปเนื้อหาได้เป็นประเภทหลักๆได้ดังต่อไปนี้

1.1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร

1.2) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง

2) <u>การสื่อสารที่นำไปสู่การเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง</u>

การสื่อสารที่นำไปสู่การเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงสามารถจัดแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ

2.1) ความถี่ในการใช้สื่อ

สามารถจัดแบ่งแฟนคลับออกเป็นประเภทตามความถี่ของการใช้สื่อได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

2.1.1) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้สื่อสูง
2.1.2) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้สื่อปานกลาง
2.1.3) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้สื่อต่ำ

2.2) ประเภทของช่องทางการสื่อสารที่แฟนคลับนิยมใช้

ช่องทางการสื่อสารที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนิยมใช้นั้น จะถูกนำเสนอตามรูปแบบการใช้สื่อที่กลุ่มตัวอย่างนิยมกระทำ 2 อย่าง คือ

2.2.1) การใช้สื่อเพื่อการติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

การใช้สื่อเพื่อติดตามชมภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น พบว่าเป็นไปโดยกลวิธีการใช้สื่อเชิงรุกอย่างอินเทอร์เน็ตและสื่อ VCD, DVD มากที่สุด

2.2.2) การใช้สื่อเพื่อการติดตามข้อมูลข่าวสารของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

จากการวิจัยพบว่า การใช้สื่อเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนั้น จะมีลักษณะของการใช้สื่อแบบผสมผสาน หรือมี

การบูรณาการสื่อ กล่าวคือ แฟนคลับจะไม่ใช้สื่อชนิดใดชนิดหนึ่งเพียงสื่อเดียว แต่จะใช้สื่อหลายๆชนิดประกอบกัน โดยจะมีทั้งสื่อมวลชนคือ นิตยสาร สื่อบุคคล คือเพื่อนในวงการ และสื่อสมัยใหม่ซึ่งก็คือ อินเทอร์เน็ต

3) **<u>การวิเคราะห์พัฒนาการการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมผ่านกรอบแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาและการสื่อสาร</u>**

พัฒนาการในการเรียนรู้คุณค่าทางบวกของแฟนคลับนั้น เริ่มจากการที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้มีโอกาสรู้จักกับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ผ่านทางช่องทางต่างๆ ซึ่งประกอบไปด้วยสื่อมวลชน สื่อบุคคลและสื่ออินเทอร์เน็ต จากนั้น การรับชมภาพยนตร์การ์ตูนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่องได้ส่งผลให้แฟนคลับเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ขึ้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนี้มีบทบาทสำคัญในการเป็นส่วนช่วยผลักดันในการทำให้แฟนคลับเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เนื่องจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้นเกิดจากเนื้อหาที่แฟนคลับได้รับจากการติดตามเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านสื่อ

<u>อภิปรายผลการวิจัย</u>

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง “การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ” ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยโดยภาพรวมทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ เนื่องจากการวิจัยเชิงปริมาณเป็นส่วนสนับสนุนประเด็นและตัวแปรต่างๆในการวิจัยครั้งนี้

การที่ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาในประเด็นนี้นั้น เนื่องจากว่า ผู้วิจัยมีความสนใจในประเด็นเรื่องการมองแฟนคลับจากมุมมองของสังคม ท่ามกลางการออกมาแสดงความเป็นห่วงของหลายฝ่ายถึงผลกระทบของความรุนแรงในสื่อที่มีต่อพฤติกรรมของเยาวชนไทยนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นถือได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่ตกเป็นจำเลยของทั้งสังคม นักวิชาการและสื่อมวลชนไทยตลอดมา โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชายที่มักจะมีเนื้อหาเน้นไปในเรื่องของการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรมอย่างมาสค์ไรเดอร์ซึ่งมักถูกมองจากผู้ใหญ่และสังคมไทยว่า เป็นสาเหตุของพฤติกรรมความรุนแรงก้าวร้าวในเยาวชนไทยอยู่เสมอๆ

ทั้งที่เป็นเช่นนั้น ผู้วิจัยกลับตั้งข้อสังเกตว่า ถ้าภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ถือเป็นยาพิษสำหรับเยาวชนไทยจริง แล้วเพราะเหตุใด กลุ่มผู้ชมชาวไทยทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่หลายๆคนจึงยังคงเลือกที่จะหันหลังให้กับคำเตือนที่หวังดีจากสังคมส่วนใหญ่แล้วติดตามชมสื่อที่น่าจะเป็นยาพิษดังกล่าวได้จนถึงขั้นเรียกตัวเองว่าเป็น "แฟนคลับ" ปรากฏการณ์นี้ ทำให้ผู้วิจัยอดจะตั้งคำถามไม่ได้ว่า เป็นไปได้หรือไม่ที่แฟนคลับเหล่านั้นจะเห็นอะไรในสิ่งที่สังคมส่วนใหญ่มองไม่เห็น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในประเด็นดังกล่าวว่าแท้จริงแล้ว สิ่งที่เกิดขึ้นจะเป็นจริงตามที่สื่อมักจะนำเสนอภาพในแง่ลบหรือไม่ รวมทั้งคนที่เป็นแฟนคลับนั้นพวกเขามีความรู้สึกนึกคิดเป็นเช่นไร จะแตกต่างจากการให้ความหมายของสื่อมวลชนและนักวิชาการหรือไม่ สุดท้ายแล้วสังคมควรจะมองพวกเขาด้วยมุมมองที่เป็นเช่นไร ซึ่งในปัจจุบัน นับว่าการพยายามค้นหาคำตอบของเหตุการณ์เหล่านี้เพื่อทราบถึงสาเหตุและแนวทางการแก้ไขเพื่อให้ทุกสิ่งดำเนินไปร่วมกันอย่างสอดคล้องยังคงมีไม่มากนัก ผู้วิจัยจึงเห็นว่าประเด็นนี้มีความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นกรณีศึกษา ซึ่งงานวิจัยนี้อาจช่วยเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจถึงปรากฏการณ์ดังกล่าวได้มากยิ่งขึ้น โดยจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีประเด็นต่างๆที่สามารถนำมาอภิปรายดังข้อต่อไปนี้

มาสค์ไรเดอร์ ตัวอย่างของสื่อมีชีวิตที่อยู่รอด

หากจะกล่าวว่า ในโลกนี้ไม่มีอะไรที่หยุดนิ่งอยู่กับที่แล้ว สังคมของมนุษย์เองก็คงหนีไม่พ้นสัจธรรมดังกล่าวด้วยเช่นกัน ท่ามกลางกระแสแห่งความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกที่เกิดขึ้นทุกวันทุกวินาทีอย่างไม่รู้จักสิ้นสุดนี้ สิ่งหนึ่งที่คนเราคุ้นเคยก็กันดีก็คือ การได้เห็นการก่อตัวของกระแสความนิยมในบางสิ่งบางอย่างพร้อมๆกับได้เห็นความเสื่อมของกระแสบางอย่างที่เคยได้รับความนิยม สิ่งเหล่านี้ หากอธิบายโดยทฤษฎีวิวัฒนาการ (Evolutionary Theory) ของชาร์ลส์ ดาร์วิน (1864 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยบูรพา, 2545: ออนไลน์) แล้ว ก็อาจกล่าวได้ว่า การพัฒนาของสังคมนั้น มีวิวัฒนาการเป็นไปตามกฎของธรรมชาติ กล่าวคือ สิ่งใดที่มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ ๆ ได้เป็นอย่างดี ก็จะมีชีวิตอยู่รอด และนำไปสู่การพัฒนาที่ดีขึ้นต่อไป

จากคำกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าสิ่งสำคัญที่แบ่งแยกระหว่าง"ความมีชีวิต"กับ"ความไม่มีชีวิต" ออกจากกันอย่างชัดเจนก็คือ ความต้องการอยู่รอดและการปรับตัว เฉกเช่นความแตกต่างของร่างกายของมนุษย์กับแก้วน้ำ หากแก้วน้ำตกแตก มันคงไม่สามารถจะคืนรูปตัวเองให้กลับเหมือนเดิม ซึ่งตรงกันข้ามกับร่างกายของมนุษย์ที่แม้จะเจ็บไข้ได้ป่วยอย่างไร ก็สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้ร่างกายจนสามารถเอาชนะโรคร้ายและกลับมาแข็งแรงดังเดิมได้ การเปรียบเปรยเหล่านี้ หากพิจารณาให้ถี่ถ้วนแล้วก็จะพบกับคำตอบของคำถามที่ว่า เพราะเหตุใด จนถึงวันนี้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ที่มีอายุกว่า 40 ปีแล้วถึงยังคงได้รับความนิยมจากแฟนคลับอย่างไม่เสื่อมคลาย

ท่ามกลางภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมากมายที่ถูกนำเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยเรื่องแล้วเรื่องเล่านั้น จะมีสักกี่เรื่องที่คนไทยเกือบทุกคนรู้จักและเคยได้ยินชื่อมานานนับสิบปีอย่าง"ไอ้มดแดง" คำถามที่น่าสนใจก็คือ เพราะเหตุใด ไอ้มดแดง หรือ มาสค์ไรเดอร์ ถึงได้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่แฟนคลับให้ความนิยมชมชอบมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งในมุมมองของผู้วิจัยนั้น เห็นว่าปัจจัยสำคัญที่สุดก็คือการที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มีการพัฒนาเติบโตไปตามยุคสมัย ไม่ยึดติดอยู่กับภาพลักษณ์เดิมๆจนกลายเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ดูเชยหรือตกยุค

หากย้อนกลับไปพิจารณาสภาพสังคมของประเทศญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 1970 ซึ่งเป็นยุคการถือกำเนิดของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์นั้น จะพบได้ว่า สังคมในยุคโชวะนั้นเป็นสังคมที่สภาพเศรษฐกิจระหว่างประเทศทรุดหนักลงเรื่อยๆ จนส่งผลกระทบอย่างมากต่อชีวิตของชาวญี่ปุ่นโดยก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและการดำเนินชีวิต ชาวญี่ปุ่นมีค่านิยมที่ต่างกันไปมากขึ้น ชาวญี่ปุ่นจำนวนมากให้ความสำคัญกับการแสดงออกรวมทั้งการแสวงหาเป้าหมายส่วนบุคคล (วิกิพีเดีย, 2553: ออนไลน์) ซึ่งลักษณะทางสังคมแบบ"ตัวใครตัวมัน"เช่นนี้เอง ที่ทำให้บุคคลผู้คิดถึงส่วนรวมมาก่อนส่วนตัวกลายเป็นลักษณะของวีรบุรุษที่ญี่ปุ่นต้องการ ซึ่งภาพลักษณ์ดังกล่าวก็ได้ถ่ายทอดออกมาเป็น ฮอนโก ทาเคชิ หรือ มาสค์ไรเดอร์หมายเลข 1 มนุษย์ดัดแปลงผู้เสียสละ ยอมเอาตัวเข้าต่อสู้กับองค์การซ็อกเกอร์เพียงลำพังเพื่อความสงบสุขของโลกนั่นเอง

จากข้างต้น จะเห็นได้ว่า นับตั้งแต่ต้นกำเนิดของมาสค์ไรเดอร์ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ก็มีการปรับเนื้อหา การนำเสนอรวมทั้งการสร้างตัวละครที่มีลักษณะสอดคล้องกับความต้องการของสังคมญี่ปุ่นในสมัยนั้นแล้ว ซึ่งถ้าหากจะเปรียบภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เป็นคนๆหนึ่ง ก็อาจกล่าวได้ว่าเขาคือคนที่รู้ถึงความต้องการของสังคมและพยายามปรับตัวเองให้เป็นตามอย่างที่สังคมต้องการ จึงไม่น่าแปลกใจแต่อย่างใดที่มาสค์ไรเดอร์จะกลายเป็นฮีโร่ขวัญใจของชาวญี่ปุ่นในยุคนั้นที่ไม่ว่าใครก็รู้จัก ทั้งนี้เพราะเขาคือแบบอย่างของบุคคลในอุดมคติที่สังคมญี่ปุ่นยุคโชวะต้องการนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป แม้ว่าลักษณะของความเป็นวีรบุรุษของมาสค์ไรเดอร์จะยังคงเป็นสิ่งร่วมสมัยที่ผู้ชมทุกคนยอมรับ แต่ถ้าภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ขาดการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับยุคสมัยแล้ว ภาพของความเป็นวีรบุรุษเหล่านั้นก็คงเป็นได้แค่เพียงภาพของวีรบุรุษหลงยุคที่ดูล้าสมัยเสียจนไม่สามารถเป็นที่ชื่นชอบของใครได้ สิ่งสำคัญสำหรับภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ก็คือ การเรียนรู้ว่าสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และ ณ วันนี้ สังคมต้องการเห็นอะไรจากมาสค์ไรเดอร์รุ่นปัจจุบัน

กาญจนา แก้วเทพ (2543) ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง "สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา" ว่า ความต้องการของผู้รับสารแต่ละบุคคลนั้นจะสอดคล้องกับความเชื่อ ทัศนคติ และค่านิยมของตนเอง รวมไปถึงความแตกต่างของผู้รับสาร จำแนกตาม เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพทางสังคม ความตั้งใจและประสบการณ์เดิม ซึ่งทำให้บุคคลมีพฤติกรรมของการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกัน ผู้รับสารแต่ละคนมีคุณลักษณะเฉพาะตัว เช่น อายุ เพศ บุคลิกภาพ สติปัญญา ทักษะและประสบการณ์ คุณสมบัติเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อผู้รับสารในการสื่อสาร วิธีการที่ดีที่สุดในการวิเคราะห์ผู้รับสารที่ประกอบไปด้วยคนจำนวนมากก็คือ การจำแนกผู้รับสารออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามลักษณะทางประชากร เช่น จำแนกตาม อายุ เพศ สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษา และศาสนา ผู้รับสารที่มีลักษณะดังกล่าวร่วมกัน ย่อมจะมีทัศนคติและ

พฤติกรรมคล้ายคลึงกัน เมื่อผู้ส่งสารทราบว่าผู้รับสารมีเป้าหมายเป็นใคร มีลักษณะอย่างไร จึงสามารถวางแผนปรับการสื่อสารของตนให้เข้ากับลักษณะของผู้รับสาร เพื่อผลสำเร็จของการสื่อสารได้โดยการปรับตนเอง ปรับสาร ปรับวิธีการจัดสาร ตลอดจนการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้รับสารเป้าหมาย

จากแนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารในข้างต้น เมื่อนำไปใช้วิเคราะห์กับลักษณะของความเปลี่ยนแปลงที่สังเกตเห็นได้ระหว่างมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าและยุคใหม่แล้ว ก็จะเห็นได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์มาสค์ไรเดอร์ยังคงได้รับความนิยมจนสามารถสร้างภาคต่อๆมาได้จนถึงปัจจุบันนั้นก็คือ การรู้จักวิเคราะห์ผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายในแต่ละยุคว่าพวกเขาเหล่านั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร และความเป็น Role Model ในด้านใดบ้างที่แฟนคลับในยุคนี้ยกย่องและอยากเลียนแบบ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ การที่มาสค์ไรเดอร์ยุคก่อนหรือที่เรียกว่า ยุคโชวะนั้น ตัวเอกมักจะเป็นชายหนุ่มอัจฉริยะที่มีไอคิวสูงกว่าคนทั่วไป โดยเฉพาะฮอนโก ทาเคชิ ผู้แปลงร่างเป็นมาสค์ไรเดอร์หมายเลข 1 นั้น นอกจากเขาจะเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยสายวิทยาศาสตร์ซึ่งมีไอคิวถึง 600 แล้ว ก็ยังมีอาชีพเป็นนักแข่งรถจักรยานยนต์อีกด้วย ซึ่งในจุดนี้ เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมในสมัยนั้นได้เป็นอย่างดีว่า ลักษณะของพระเอกในอุดมคติของชาวญี่ปุ่นในยุคนั้นจะต้องประกอบไปด้วยการมีร่างกายที่แข็งแรงและสติปัญญาที่สูงล้ำ สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาประเทศญี่ปุ่นในยุคโชวะที่รัฐบาลญี่ปุ่นได้ให้การสนับสนุนด้านการศึกษา และ วิทยาศาสตร์ (สถานทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย, 2553: ออนไลน์)

หากแต่เมื่อญี่ปุ่นเข้าสู่ยุคเฮเซย์ในปัจจุบัน สิ่งที่เราทราบกันดีก็คือ ญี่ปุ่นกลายเป็นประเทศที่ก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ประชากรมีอัตราการรู้หนังสือสูงถึงร้อยละ 99.9 (สถานทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย, 2553: ออนไลน์) ทว่า ผลกระทบที่ตามมาก็คือ ญี่ปุ่นกลายเป็นสังคมที่มีอัตราการแข่งขันสูง ทุกคนมีความเครียด และหลายครั้งที่หาทางออกด้วยการฆ่าตัวตาย ดังนั้น สิ่งที่สังคมญี่ปุ่นยังขาดอยู่มากก็คือ การมีความฉลาดทางอารมณ์ หรือ อีคิว (EQ) ซึ่งในปัจจุบัน ไม่เพียงแต่ญี่ปุ่นเท่านั้นที่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของความฉลาดทางอารมณ์ดังกล่าว หากแต่มันเป็นสิ่งที่ทั่วโลกกำลังตระหนักถึงความสำคัญ นั่นก็เพราะว่า การมีระดับสติปัญญาสูงเพียงอย่างเดียว ไม่

สามารถตอบคำถามในเรื่องการทำให้บุคคลประสบความสำเร็จ หรือมีความสุขในชีวิตได้ ซึ่งลักษณะของตัวละครในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เองก็ได้มีความเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการทางสังคมเหล่านี้ดังจะเห็นได้จากตัวละครหลายๆตัวที่มีความใจเย็น สุขุมรอบคอบนั่นเอง

นอกจากนั้น ในประเด็นการยกระดับบทบาทของตัวละครอื่นๆในที่เป็นเพศหญิงให้มีบทบาทโดดเด่นนั้น ก็เป็นอีกความแตกต่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเนื้อหาให้เข้ากับยุคสมัยของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เช่นกัน จากเดิมที่ตัวละครหญิงของมาสค์ไรเดอร์ในยุคเก่านั้นมักจะมีบทบาทเพียงแค่เป็นตัวประกันให้องค์กรชั่วร้ายจับตัวไป แต่ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าตัวละครหญิงในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นจะมีการแสดงออกถึงบทบาทที่สำคัญต่อเนื้อหามากขึ้น บางคนเป็นกุญแจสำคัญของปริศนาทั้งหมดในเรื่อง หรือบางคนก็สามารถแปลงร่างเป็นมาสค์ไรเดอร์ได้เช่นเดียวกับตัวละครเพศชาย สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของสังคมโลกที่มีต่อเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ โดยเฉพาะในประเด็นการให้ความสำคัญกับสิทธิสตรีปัจจุบัน ซึ่งการปรับเปลี่ยนดังกล่าว ยังได้ส่งผลต่อการที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้สามารถถ่ายทอดค่านิยมส่งเสริมสังคมบางประการที่ตัวละครหญิงสามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าตัวละครชายอีกด้วย

ในปัจจุบัน วงการวิชาการได้เริ่มให้ความสนใจกับแนวคิดเรื่อง "มนุษย์สองบทบาท (Androgyny)"มากขึ้น โดยแซนดรา เบม (1974 อ้างถึงใน นพมาศ อุ้งพระ (ธีรเวคิน), 2545 : 57) ได้ให้ความหมายของคำๆนี้ว่า หมายถึง การมีความสมดุลกันทางจิตวิทยาในเรื่องความเป็นชายหรือหญิง ทั้งนี้เพราะคนที่มีประสิทธิภาพควรจะมีลักษณะของทั้งสองเพศ ซึ่งถ้าหากเปรียบเทียบคำกล่าวนี้กับลักษณะตัวละครในมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่าแล้ว ก็จะเห็นได้ว่า ตัวละครยังคงมีการแบ่งลักษณะของความเป็นหญิงและชายอย่างชัดเจน เช่นตัวละครชายก็จะต้องมีลักษณะของการแสดงอำนาจ ต้องการเป็นที่หนึ่งในการแข่งขัน ในขณะที่ตัวละครหญิงจะมีความก้าวร้าวน้อยและไม่สู้คน ในขณะที่ตัวละครของมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่นั้น จะพบเห็นความเปลี่ยนแปลงที่สอดคล้องกับความต้องการบุคคลที่เป็น Androgyny ในสังคมได้อย่างชัดเจน ดังจะเห็นได้จากการที่ตัวละครทั้งหญิงและชาย ล้วนแต่สามารถแสดงอำนาจได้ ก้าวร้าวเป็น รวมทั้งสามารถมีความอ่อนโยนและอบอุ่นได้ในขณะเดียวกัน สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นการชี้ให้เห็นถึงความ

เปลี่ยนแปลงในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ที่มีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับค่านิยมของสังคมในยุคสมัยต่างๆตลอดเวลา เช่น

"อย่างพี่ไอริ จะเป็นคนที่ดูอ่อนหวาน แต่จิตใจเข้มแข็งมาก ตอนที่เห็นเด่นๆเลยคือ ที่มีคนบังคับให้แต่งงานก็ยื่นคำขาดเลยว่าไม่ โดยที่ไม่แสดงว่ากลัวอะไรทั้งนั้น นอกจากนั้นก็ดูแลน้องชายที่ดูเหมือนเป็นแม่เหล็กดึงดูดความโชคร้าย เวลาที่เรียวทาโร่กลับบ้านไม่ตรงเวลาพี่ไอริก็จะเริ่มแสดงความกังวล เวลากลับบ้านมาน่วมพี่ไอริก็มาดูแล พี่ไอริดูเหมือนเป็นคนมองโลกในแง่ดีมาก เพราะขนาดน้องชายโชคร้ายขนาดนั้นยังมีหวังว่าดวงดาวแห่งความโชคดีของเรียวทาโร่ต้องกำเนิดขึ้นมาสักวัน"

(นาฏชนก อจลเสรีวงศ์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

จากการค้นคว้าเพิ่มเติมของผู้วิจัย ทำให้พบข้อมูลที่สอดคล้องกันว่า ทางบริษัทโตเอะผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์นั้นให้ความสำคัญกับการทดลองแนวทางใหม่ๆของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ในภาคต่างๆออกมาโดยคำนึงถึงเสียงตอบรับของผู้ชมเป็นสำคัญ ดังเช่นคำให้สัมภาษณ์ของซูซูกิ ทาเคยูกิ ผู้บริหารระดับสูงของบริษัทโตเอะ ที่กล่าวไว้ว่า

"เราก็ยังคงแนวทางการทำงานแบบ อ.อิชิโนะโมริเอาไว้ เช่นว่าหากอาจารย์ยังอยู่อาจารย์จะไม่มีวันวาดไรเดอร์ที่ซ้ำกับของเก่าออกมาอย่างแน่นอน ต่อให้มันฮิตแค่ไหนก็ตามท่านจะไม่มีวันทำซ้ำขึ้นมาอีก ซึ่งจุดนี้เราจะยังคงสงวนไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของไรเดอร์อยู่เสมอ แต่เราจะสร้างไรเดอร์ที่ดีพอที่จะไม่ทำให้คนรุ่นก่อนต้องมาหัวเราะเยาะเอาได้อย่างเด็ดขาด ซึ่งไม่ได้หมายความว่าเราจะปฏิเสธความมีอยู่ของเจเนอเรชั่นก่อนหน้านี้ เพียงแต่เราต้องการจะสร้าง "ความแตกต่าง" ให้เกิดขึ้นมาเท่านั้น ซึ่งถ้าเราให้ความสำคัญกับของเก่ามากเกินไป มันก็จะกลายเป็นหนังสไตล์เก่าที่ไม่มีการพัฒนา ในตอนที่สร้างคูกะ ถือว่าเราเจอกับแรงกดดันมากมายเพราะเป็นการกลับมาฉายทีวีอีกครั้งหลังจากที่ไม่ได้ฉายไปนานถึง 10 ปี แต่สุดท้ายแล้วเราก็ได้รับผลตอบรับเป็นอย่างดี ก็ถือว่าเป็นเรื่องที่ทำให้เราดีใจมาก และเป็นกำลังใจที่ทำให้เราดีใจมาก และเป็นกำลังใจให้เราสร้างสรรค์ผลงานต่อมาเรื่อยๆครับ"

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

จากคำให้สัมภาษณ์ในข้างต้น หากเปรียบเทียบภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์เป็นสิ่งมีชีวิตแล้ว ก็อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มผู้ชมนั้นเป็นเสมือนสิ่งแวดล้อมที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้อาศัยอยู่ หากสิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงแล้วภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ไม่เปลี่ยนแปลงตาม ก็อาจทำให้ความนิยมชมชอบที่เคยได้รับจากกลุ่มผู้ชมสูญสลายไปได้ ซึ่งทัศนะข้างต้น ถือเป็นข้อยืนยันได้เป็นอย่างดีว่า การที่เหล่ามาสค์ไรเดอร์สามารถเป็นฮีโร่ของผู้ชมทุกยุคทุกสมัยได้นั้นก็มาจากการที่พวกเขามีการเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เข้ากับความต้องการของผู้ชมในแต่ละยุคสมัยอยู่ตลอดเวลาโดยไม่เสียดายภาพลักษณ์แบบเดิมๆเลย ทำให้ไม่ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร มาสค์ไรเดอร์ ก็จะยังคงเป็นวีรบุรุษที่เป็นคำตอบให้กับทุกลักษณะความต้องการในยุคสมัยนั้นอยู่เสมอ และที่มาแห่งความสำเร็จในการเป็นผู้อยู่รอดของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ก็คือ การรู้จักใช้แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผู้รับสารเข้ามาเป็นแนวทางในการปรับรูปแบบเนื้อหาและการนำเสนอให้เข้ากับผู้รับสารในแต่ละยุคแต่ละสมัยนั่นเอง

มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ตัวแบบที่คุณเลือกได้

จากเพียงคำสั้นๆว่า "ฮีโร่" ในข้างต้น ได้ทำให้ผู้วิจัยเกิดข้อสงสัยตามมาอีกว่า แล้วเพราะเหตุใด ยอดมนุษย์กลุ่มนี้จึงสามารถเป็นแบบอย่างให้แก่บุคคลได้มากมายหลายลักษณะดังที่ปรากฏในผลการวิจัยว่าแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นประกอบไปด้วยกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกันทั้งในด้านอายุ เพศและอาชีพ ทั้งที่ความแตกต่างในเชิงลักษณะทางประชากรดังกล่าวน่าจะทำให้แฟนคลับเหล่านี้มีทัศนคติหรือค่านิยมแตกต่างกัน แต่แล้วเพราะเหตุใด ความสนใจและการยกย่องว่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คือแม่แบบสำหรับพวกเขาจึงกลับสอดคล้องกัน

คำตอบดังกล่าว อาจค้นพบได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ทำให้ผู้วิจัยพบจุดเด่นประการหนึ่งซึ่งสามารถตอบคำถามดังกล่าวได้ สิ่งนั้นก็คือ "ความหลากหลายของตัวละคร" ที่ทำให้แฟนคลับมีโอกาสได้เลือกชื่นชอบหรือยึดถือตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นแบบอย่างได้ตามแต่ค่านิยมที่พวกเขายึดถือมาแต่ดั้งเดิม

จากการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยพบว่า มาสค์ไรเดอร์ในยุคเฮย์เซย์แต่ละภาคนั้น ส่วนใหญ่แล้วมักจะดำเนินเรื่องด้วยมาสค์ไรเดอร์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมาสค์ไรเดอร์แต่ละคนก็จะมีบุคลิกลักษณะ อุปนิสัยรวมทั้งเหตุผลในการต่อสู้กับเหล่าร้ายที่ไม่เหมือนกัน และความแตกต่างในจุดนั้นเองที่เป็นการเอื้อให้กลุ่มแฟนคลับหลากหลายลักษณะได้มีโอกาสเลือกตัวละครที่พวกเขารู้สึกว่าคล้ายกับตนเองมาเป็นต้นแบบสำหรับการเลียนแบบ (Identification) โดยการเลียนแบบในลักษณะ Identification นี้จะเป็นการเลียนแบบเน้นหนักไปทางด้านของจิตใจ โดยผู้เลียนจะเลือกเอาคุณลักษณะบางประการของตัวแบบมาเป็นของตนหรือกระทั่งการพยายามรับเอาความคิดของตัวแบบมาเป็นของตน (พีรภา สุวรรณโชติ, 2551) จึงอาจกล่าวได้ว่า การที่ผู้เลียนจะเกิดการเลียนแบบในลักษณะนี้ได้ ตัวแบบนั้นจะต้องเป็นบุคคลที่ผู้ที่เลียนมีความชื่นชมมากพอจนเป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการแสดงออกของพฤติกรรม ซึ่งความชื่นชมดังกล่าวก็มีที่มาจากการที่แฟนคลับรู้สึกว่า เมื่อเห็นมาสค์ไรเดอร์คนนั้นแล้วรู้สึกเหมือน"เห็นตัวเอง"นั่นเอง

ทั้งนี้ หากย้อนไปพิจารณาลักษณะของตัวละครมาสค์ไรเดอร์ในยุคโชวะ จะพบว่าลักษณะการสร้างตัวละครหลากหลายบุคลิกให้แฟนคลับมีโอกาสเลือกยึดถือเป็นแบบอย่างนั้นมีค่อนข้างน้อย กล่าวคือ ลักษณะของตัวละครเอกแต่ละคนจะมีลักษณะที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เช่น เพราะเป็นนักกีฬาและมีไอคิวสูงกว่าคนทั่วไป จึงทำให้ถูกองค์กรชั่วร้ายจับตัวมาดัดแปลงร่างกายให้เป็นยอดมนุษย์ การสร้างตัวละครเช่นนี้ หากจะว่าไปแล้วก็เท่ากับเป็นการจำกัดว่า คนที่จะเป็นฮีโร่ได้ต้องมีลักษณะดังกล่าวให้ครบถ้วนก่อนเท่านั้น ซึ่งในความเป็นจริง มนุษย์ที่มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งร่างกายและสติปัญญาเช่นนั้นคงไม่มีอยู่จริง หรือหากมี ก็คงมีน้อยจนหาได้ยาก ลักษะความเป็นฮีโร่ของไอ้มดแดงยุคเก่าจึงดูจะมีความเป็นอุดมคติสูงเกินกว่าที่แฟนคลับจะสามารถยึดถือพวกเขาเป็นแบบอย่างได้

ในทางตรงกันข้าม ตัวละครที่แปลงร่างเป็นมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่นั้น แต่ละคนล้วนแต่มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับมนุษย์ในความเป็นจริงมากกว่า พวกเขาแต่ละคนไม่ได้สมบูรณ์แบบดังเช่นรุ่นพี่มาสค์ไรเดอร์ในยุคโชวะ บางคนเป็นมาสค์ไรเดอร์ทั้งที่ยังมีความกลัวการต่อสู้อยู่ในจิตใจ บาง

คนเป็นมาสค์ไรเดอร์ทั้งที่บอบบางราวกับเด็กผู้หญิง แต่ก็เพราะความไม่สมบูรณ์แบบเหล่านั้นเองที่ทำให้แฟนคลับรู้สึกว่า ความเป็นฮีโร่ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่บุคคลที่สมบูรณ์แบบเท่านั้น และยิ่งเมื่อหันมาย้อนมองตนเองก็ยิ่งทำให้แฟนคลับรู้สึกว่า ตัวละครที่เหมือนกับตัวตนของพวกเขายังเป็นฮีโร่ได้ ดังนั้นพวกเขาเองก็น่าจะสามารถเป็นฮีโร่ได้ด้วยการเลียนแบบตัวละครเหล่านั้นซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวของพวกเขาได้เช่นเดียวกันนั่นเอง เช่น

"แต่ละคนก็มีสไตล์เฉพาะครับ แต่ถ้าเป็นแบบพวกฮิบิกิหรือเรียวทาโร่ก็ยังพอได้ครับ เพราะพวกนี้จะซื่อบื้อเหมือนกับผม เลยห่วงและเอาใจช่วยอยู่หลายครั้งครับ ไม่ได้ฉลาดเทพจนรู้สึกว่าอยู่กันคนละชั้นกันน่ะครับ แบบถ้าเทนโดผมก็จะรู้สึกสนิทยากเพราะความที่เทนโดเทพน่ะครับ เวิร์มจะเก่งแค่ไหนก็เทพตลอด"

(ศิราเมษฐ์ เจริญสุข, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2553)

จากแนวทางการสร้างตัวละครที่มีความหลากหลายให้แฟนคลับมีโอกาสเลือกชื่นชมและชื่นชอบในข้างต้นนั้น น่าจะเป็นกรณีศึกษาที่ดีสำหรับวงการภาพยนตร์การ์ตูนไทยในการวางแนวทางสร้างสรรค์ตัวละครบนพื้นฐานของความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้การสื่อสารนั้นเป็นการสื่อสารที่กลุ่มเป้าหมายยินดีจะเปิดรับ ยอมรับและเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะมนุษย์แต่ละคนไม่ได้เหมือนกันไปเสียหมด ทุกคนล้วนแต่มีค่านิยมที่ยึดถือแตกต่างกัน และแน่นอนว่าลักษณะของ"สิ่งที่ดี" และ "สิ่งที่ชอบ" ของมนุษย์แต่ละคนก็ย่อมไม่เหมือนกัน การสร้างตัวละครที่หลากหลายในข้างต้นก็เปรียบเสมือนการผลิตสินค้าโดยเน้นเจาะที่ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างตรงจุด (Niche Market) ซึ่งแตกต่างจากการทำการตลาดแบบเหมารวมซึ่งไม่ได้คำนึงถึงความต้องการที่แตกต่างของผู้บริโภคนั่นเอง

มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ สาระบันเทิงภายใต้เปลือกของความบันเทิงที่ไร้สาระ

หากตั้งคำถามว่า แล้วภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นมีความเป็นสาระบันเทิงอย่างไรบ้าง การพิจารณาก็คงต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจกับลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนที่ดีก่อนว่า มีลักษณะเป็นอย่างไร ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการนำเสนอเนื้อหาดี ก็จะนำเสนอเรื่องราวเนื้อหาสาระด้านความบันเทิงที่สอดแทรกด้วยคุณธรรม จริยธรรม ความคิด เกร็ดความรู้ รวมถึงแสดงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมตลอดจนค่านิยมที่ดีงามของสังคมได้เป็นอย่างดีด้วย ซึ่งลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนที่พึงปรารถนาของสังคมไทยนั้น ควรมีลักษณะสำคัญ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) ดังนี้

1) ส่งเสริมการค้นคว้า และความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์
2) การหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้
3) เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่างๆเพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง
4) มีเนื้อหาธำรงไว้ซึ่งคุณธรรม การนำเสนอในลักษณะนี้ ไม่ควรจะใช้วิธีการสอนโดยตรง เพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะตัวเอกหรือตัวร้าย
5) ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน
6) นำเสนอเรื่องที่เป็นจริง มิใช่เรื่องชวนฝัน

หากพิจารณาจากลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพของสังคมไทยในข้างต้นแล้ว มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คงเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คุณภาพดังกล่าวอย่างไม่ต้องสงสัย ทั้งนี้เพราะรูปแบบในการนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้เต็มไปด้วยจินตนาการ ความฝันที่ไม่มีวันเกิดขึ้นได้จริงเช่น การเดินทางข้ามกาลเวลา การเคลื่อนที่ด้วยความเร็วเหนือเสียง หรือแม้กระทั่งเข็มขัดที่สวมแล้วทำให้มนุษย์ธรรมดามีพลังเพิ่มขึ้น ทั้งยังมีการนำเสนอเกี่ยวกับ

อิทธิปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้อย่างชัดเจนเช่น การมีปีศาจที่ใช้พลังพิเศษรูปแบบต่างๆ อีกด้วย

แต่แล้ว เมื่อกลับมาพิจารณาลักษณะดังกล่าวกับผลการวิจัยในบทที่ 5 ผู้วิจัยกลับพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีลักษณะของความไร้คุณภาพข้างต้นอย่างครบถ้วนทุกข้อนั้น กลับสามารถทำให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คนสามารถเรียนรู้ค่านิยมอันพึงประสงค์ที่ได้ระบุไว้ในนิยามข้างต้นได้อย่างครบถ้วนเช่นกัน อาทิ ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆเพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่องซึ่งเป็นค่านิยมส่งเสริมสังคมที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์อิบิกิที่ต้องฝึกฝนตนเองกว่าจะได้แปลงร่าง การส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติอย่างโกได ยูสุเกะ ที่คิดถึงบุคคลรอบข้างจนยอมเอาตัวเข้าต่อสู้กับเหล่าร้ายเพื่อไม่ให้มีใครต้องเจ็บปวด หรือแม้กระทั่งเรื่องการเคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคนที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์ริวคิที่ต่างคนต่างสู้เพื่อตนเองจนในที่สุดก็ไม่เหลืออะไรนอกจากความสูญเสีย ซึ่งผลการวิจัยจากเชิงปริมาณก็มีความสอดคล้องเช่นกันว่า การมีความพยายามและมีความเมตตากรุณานั้น เป็นสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 470 คนมีการเรียนรู้ในระดับที่สูงและสูงมาก เมื่อเป็นเช่นนี้ คำถามที่ตามมาสำหรับผู้วิจัยก็คือ สื่อบันเทิงที่สามารถสอนคนได้ แต่มีเนื้อหาที่แสดงถึงความเพ้อฝันไร้สาระเช่นนี้ จะสามารถจัดว่าเป็นสาระบันเทิงคุณภาพของสังคมไทยได้หรือไม่

อันที่จริงแล้ว หากมองย้อนไปถึงสังคมไทยในสมัยก่อน ก็จะเห็นได้ว่า แม้แต่สื่อพื้นบ้านอย่าง นิทานหรือวรรณคดีต่างๆที่ผู้ใหญ่ในยุคนั้นใช้สั่งสอนเด็กๆให้ประพฤติตนอยู่ในกรอบของศีลธรรมอันดีงามก็ยังมีการแฝงไว้ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลาง อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้เช่นกัน แต่แล้วเพราะเหตุใด ในขณะที่สื่อพื้นบ้านเหล่านี้ยังคงได้รับการยอมรับถึงคุณค่าในการสอนคนให้เป็นคนดีจวบจนปัจจุบัน แต่ภาพยนตร์การ์ตูนรุ่นใหม่ๆ รวมถึงมาสค์ไรเดอร์กลับไม่ได้รับสิทธิ์นั้นตามไปด้วยทั้งที่ก็มีคุณสมบัติในการสอนคนไม่ได้แตกต่างกัน เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว คำถามต่อมาก็คือ จำเป็นหรือไม่ที่สื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทั้ง 6 ประการ ห้ามขาดตกบกพร่องแม้แต่ข้อเดียว

จากคำถามข้างต้น ได้นำไปสู่การค้นหาคำตอบด้วยการพิจารณาลักษณะของสื่อสาระบันเทิง ซึ่งผู้วิจัยพบว่า หลักสำคัญของการเป็นสาระบันเทิงที่มีคุณค่านั้น ไม่ใช่อยู่ที่เนื้อหานั้นมีการสร้างสรรค์อย่างไร หากแต่อยู่ที่เมื่อสร้างสรรค์แล้ว ผู้รับสารสามารถเรียนรู้สิ่งที่สอดแทรกมา

กับตัวสาระบันเทิงนั้นได้หรือไม่ต่างหาก ดังเช่นที่ Kjos (2004: 1) ได้อ้างถึงบทความ The Transformation of Distance Learning to Distributed Learning ไว้ว่า เยาวชนมีธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นและมีจินตนาการให้เด็กๆ เหล่านี้ได้รับความบันเทิงที่จัดโดยมืออาชีพในรูปความสนุก Videogames ภาพยนตร์รายการโทรทัศน์ซึ่งสร้างจากจินตนาการของเด็กๆ เป็นการสร้างภาพเอื้อที่นำความน่าตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การรักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยของภัทรหทัย มังคะดานะรา (2541) ซึ่งทำการศึกษาเรื่อง "การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540)" และพบว่าหนังสือการ์ตูนสามารถเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมแก่เด็ก และเสริมสร้างคุณธรรม ปลูกฝังนิสัยที่ดีให้เกิดขึ้นแก่เด็กโดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ทำให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งภาพและสัญลักษณ์ดังกล่าวนั้นก็คือ ลักษณะของวีรบุรุษตั้งแต่ชีวิตในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ที่ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถทางด้านต่างๆเพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบกับอุปสรรคต่างๆนานา ได้กลับเข้าสู่สังคม ช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์และประเทศชาติจนได้รับยกย่องชมเชย ซึ่งในประเด็นการใช้ภาพและสัญลักษณ์เพื่อการถ่ายทอดนี้เองที่มักจะถูกสังคมภายนอกใช้เป็นตัวตีค่าภาพยนตร์การ์ตูนว่ามีสาระหรือไร้สาระ แต่ภัทรหทัยก็ได้ค้นพบแล้วว่า ไม่ว่าเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนจะเป็นเรื่องราวที่ถูกจินตนาการของผู้แต่งสรรค์สร้างอย่างไร แต่เรื่องราวเหล่านั้นก็ล้วนเป็นภาพและสัญลักษณ์ที่ช่วยทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจถึงคุณธรรมที่ผู้แต่งต้องการจะถ่ายทอดได้มากขึ้น ผลที่ได้จึงไม่น่าจะแตกต่างกับภาพยนตร์การ์ตูนซุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่มีลักษณะของวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นดังกล่าว รวมทั้งมีการดำเนินเรื่องที่ตัวละครต้องได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถทางด้านต่างๆเพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบกับอุปสรรคต่างๆนานา แล้วกลับมาช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์เหมือนกันอีกด้วย

ไม่เพียงเท่านั้น จากการค้นคว้าของผู้วิจัย พบว่า ลักษณะการถ่ายทอดค่านิยมส่งเสริมสังคมด้วยการสร้างสรรค์ภาพและสัญลักษณ์ต่างๆให้ผู้รับสารเกิดการเรียนรู้นั้น ยังเป็นกลยุทธ์การสื่อสารที่ไม่ว่าภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติใดก็สามารถใช้จนประสบความสำเร็จได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ทำการวิเคราะห์เนื้อหาและการสื่อสารความหมายด้านจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์เมื่อ พ.ศ. 3539 และพบว่า เนื้อหา

ของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 เรื่อง มีการแสดงให้เห็นถึงจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง การเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น โดยนำเสนอผ่านทางลักษณะการแสดงออกของตัวละคร ภาพ มุมกล้อง แสง สี และเสียง นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ถึงการรับรู้และการตีความสารของผู้รับสารด้วยซึ่งพบว่าผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสารที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนได้อย่างถูกต้อง

ด้วยเหตุนี้ ในมุมมองของผู้วิจัย จึงมองว่า การที่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนึ่งๆจะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพหรือไม่นั้น สิ่งสำคัญที่จะเป็นตัวชี้วัดคงไม่ใช่การพิจารณาแค่จากเปลือกนอกของการนำเสนอว่า ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนั้นเรื่องนี้มีแต่ความไร้สาระเพราะเนื้อหาไม่เป็นวิทยาศาสตร์ก็ดี เป็นเรื่องเพ้อฝันเกินจริงก็ดี ซึ่งถ้าหากพิจารณาด้วยตัวชี้วัดเช่นนั้นจริง ก็คงต้องย้อนกลับไปตั้งคำถามกับสังคมไทยนับตั้งแต่โบราณกาลเลยว่า เรามีระบบการปลูกฝังค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ผิดมาตั้งแต่ต้นหรือไม่ที่ใช้อิทธิปาฏิหาริย์ เรื่องราวทางศาสนาต่างๆเข้ามาเป็นเครื่องมือในการบ่มเพาะให้บุคคลยึดมั่นอยู่ในความดีงาม แต่ก็เป็นที่ทราบกันดีจากวิชาประวัติศาสตร์อยู่แล้วว่า เพราะมีความเชื่อเหล่านี้อยู่ จึงทำให้สังคมไทยธำรงอยู่ด้วยความสงบสุขมาช้านาน

และจากการที่สังคมไทยสมัยโบราณเต็มไปด้วยค่านิยมอันดีงามเช่นนี้เอง จึงเป็นเครื่องยืนยันได้อย่างดีว่า การนำเสนอเนื้อหาด้วยความคิดสร้างสรรค์จนบางครั้งอาจดูเลยเถิดจนเหมือนไร้สาระนั้น ไม่ใช่ประเด็นสำคัญที่จะตัดสินว่าสื่อเหล่านั้นเป็นสาระบันเทิงที่มีคุณภาพหรือไม่ ตรงกันข้าม ยิ่งสื่อดังกล่าวสามารถสร้างสรรค์ได้ตรงใจผู้รับสารมากเท่าใด โอกาสที่ค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆจะถูกถ่ายทอดไปสู่พวกเขาก็จะยิ่งเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้เพราะผู้รับสารแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน การสร้างสรรค์สื่อสาระบันเทิงจึงต้องยึดผู้ชมเป็นหลักสำคัญในการออกแบบรายการ (Singhal & Brown, 1995) การที่จะให้ผู้ผลิตรายการสาระบันเทิงต้องออกแบบการนำเสนอเนื้อหาให้ตรงกับนิยามข้างต้นทั้งหมดโดยละเลยความต้องการและวุฒิภาวะของกลุ่มเป้าหมายจึงน่าจะเป็นผลเสียมากกว่าผลดีในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆ ซึ่งมุมมองของผู้วิจัยเกี่ยวกับประเด็นนี้ก็คือ สำหรับผู้รับสารที่อยู่ในวัยเด็กและวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยแห่งความฝันและจินตนาการนั้น เนื้อหาที่ดูเหมือนไร้สาระดังกล่าวจึงอาจเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าตนไม่ได้ถูกยัดเยียดให้เรียนรู้ แต่กลับรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้

เรื่องราวต่างๆ (ปาริชาต สถาปิตานนท์ สโรบล, 2543) ยกตัวอย่างเช่น การที่กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ว่าจงทำปัจจุบันให้ดีที่สุด จากมาสค์ไรเดอร์เดนโอ เพราะได้เห็นจากเนื้อเรื่องว่า แม้มาสค์ไรเดอร์คนนี้จะสามารเดินทางย้อนเวลาได้ แต่เขาก็ไม่สามารถแก้ไขอดีตได้นั่นเอง

และด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมองว่า น่าจะถึงเวลาแล้วที่สังคมไทยควรปรับเปลี่ยนมุมมองในการประเมินค่าภาพยนตร์การ์ตูนเสียใหม่โดยเน้นที่การพิจารณาถึง"แก่น"ที่ผู้ผลิตต้องการถ่ายทอดมากกว่าการตัดสินที่รูปแบบการนำเสนอที่เป็นเสมือน"กระพี้" จนนำไปสู่ความเข้าใจผิดและมองข้ามสื่อที่น่าจะช่วยสร้างสรรค์สังคมไปอย่างน่าเสียดาย โดยสำหรับผู้วิจัยมองว่า นิยามของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพนั้น ควรได้รับการปรับเปลี่ยนใหม่ให้มีตัวชี้วัดเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1) <u>ในด้านการถ่ายทอดค่านิยมส่งเสริมสังคมต่าง ๆ</u>

1.1) ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์

1.2) เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรค ต่างๆเพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง

1.3) มีเนื้อหาธำรงไว้ซึ่งคุณธรรม การนำเสนอในลักษณะนี้ไม่ควรจะใช้วิธีการสอนโดยตรง เพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะตัวเอกหรือตัวร้าย

1.4) ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน

1.5) นอกจากการสอดแทรกคุณค่าในข้างต้นแล้ว ผู้ผลิตควรทำความเข้าใจกับภาวะของสังคมในขณะนั้นเพิ่มเติมด้วยว่า ค่านิยมทางบวกในแง่ใดที่จำเป็นต่อการพัฒนาสังคม และมีการนำค่านิยมเหล่านั้นมาตั้งเป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนให้สามารถถ่ายทอดคุณค่าเหล่านั้นไปยังเด็กและเยาวชนได้

2) <u>ในด้านรูปแบบการนำเสนอ</u>

2.1) มีการสร้างสรรค์เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

2.2) ควรมีการวิเคราะห์ลักษณะของผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายและสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับลักษณะดังกล่าวขึ้นมาเพื่อเป็นตัวถ่ายทอดค่านิยมอันพึงประสงค์ต่างๆ

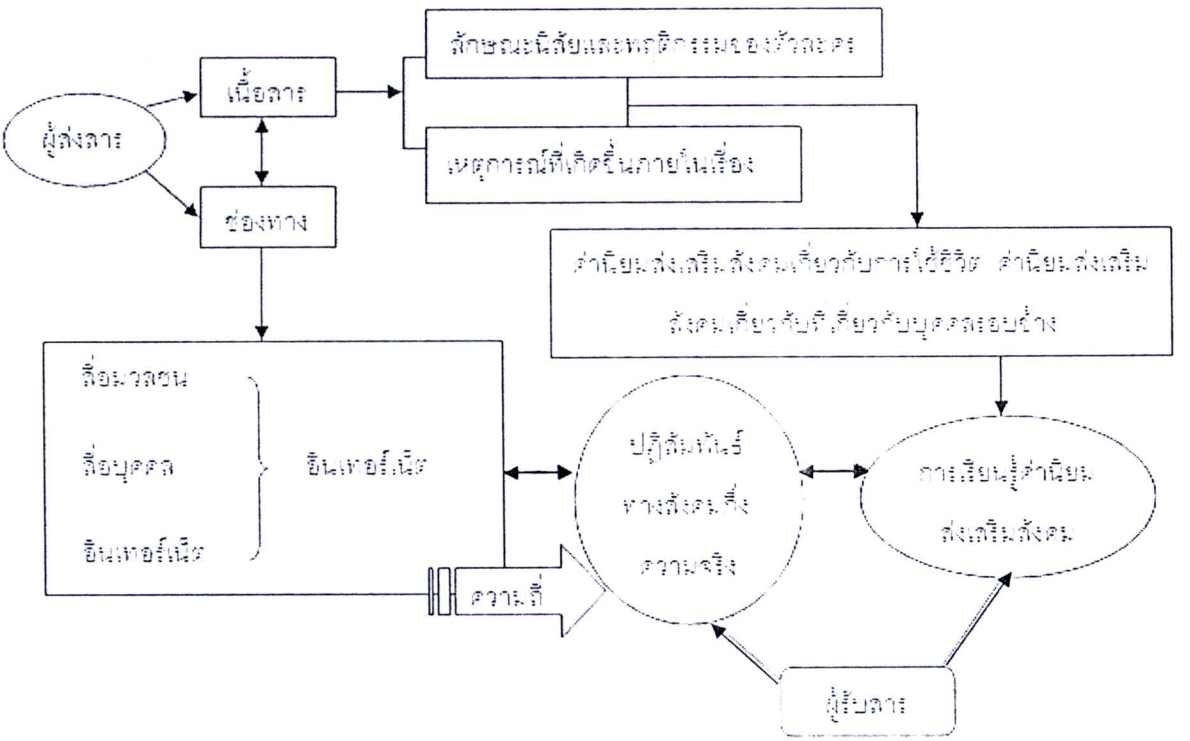
2.3) ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับความเป็นไทยมากจนเกินไป ควรมีการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนให้มีเนื้อหาร่วมสมัย สอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

2.4) มีการใส่ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆลงไปในเนื้อหาอย่างเต็มที่เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กลุ่มเป้าหมายสนใจที่จะเปิดรับ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องมีการควบคุมความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมายไม่ให้สนใจแต่ส่วนของจินตนาการในภาพยนตร์การ์ตูนจนละเลยต่อค่านิยมทางบวกต่างๆที่ผู้ผลิตต้องการจะถ่ายทอด

เหตุที่ผู้วิจัยกล่าวเช่นนั้นในข้อ 2.4 ก็เนื่องมาจากว่า ความเป็นสาระบันเทิงที่ดีนั้นต้องไม่ใช่การใส่ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆลงไปเสียจนลืมวัตถุประสงค์หลักของผลงานว่าถูกสร้างมาเพื่อถ่ายทอดอะไร และทำให้เนื้อหาที่ดูไร้สาระเหล่านั้นโดดเด่นจนบดบังสิ่งดีๆที่ภาพยนตร์การ์ตูนพยายามจะถ่ายทอดนั่นเอง ซึ่งในประเด็นนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นับได้ว่าเป็นตัวอย่างของสื่อบันเทิงที่มีการควบคุมเนื้อหาให้กลุ่มเป้าหมายยังคงมีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างต้องการจะถ่ายทอดด้วยการให้ตัวละครเอกเป็นผู้สรุปคติสอนใจต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องราวของตอนนั้นๆออกมาเป็นคำพูดที่ฟังดูแล้วเป็นเหมือนลักษณะบุคลิกของตัวละครนั้นๆมากกว่าจะเป็นการพูดเพื่อสอนโดยตรง (ดูตัวอย่างประกอบในภาคผนวก) ซึ่งกลยุทธ์การสื่อสารเช่นนี้ นับว่าเป็นการสื่อสารที่ได้ประโยชน์ถึง 2 ต่อ กล่าวคือ ทั้งๆที่ผู้ชมถูกสอนแบบตรงไปตรงมาแต่พวกเขาก็ไม่รู้ตัวว่านั่นคือการสอน เพราะเข้าใจไปว่า นั่นคือลักษณะนิสัยของตัวละครที่ชอบทำเช่นนั้นเป็นประจำอยู่แล้ว จึงทำให้สาระจากการสอนแบบตรงๆยังคงสามารถส่งไปถึงผู้รับสารได้ในรูปแบบสาระบันเทิงที่ผู้รับสารไม่รู้สึกว่าตนถูกยัดเยียดให้มานั่งฟังนั่นเอง

มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ สื่อสาระบันเทิงที่ยิ่งอิน ก็ยิ่งเรียนรู้

หากจะสรุปถึงพัฒนาการในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับแล้ว ก็อาจอธิบายได้ด้วยแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 20 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของการสื่อสารและพัฒนาการในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

จากแผนภาพข้างต้น สามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า พัฒนาการในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับนั้น เริ่มจากการที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างได้มีโอกาสรู้จักกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านช่องทางต่างๆซึ่งประกอบไปด้วยสื่อมวลชน สื่อบุคคล และสื่อสมัยใหม่ โดยที่สื่อทั้ง 3 ประเภทนั้นมีบทบาทในการเป็นสื่อที่ทำให้แฟนคลับรู้จักมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ หากแต่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้จากการพบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์ผ่านสื่ออย่างต่อเนื่อง ด้วยความถี่ที่มากพอสมควร ซึ่งจากการวิจัยทำให้ทราบว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงของแฟนคลับกลุ่มตัวอย่างเกิดขึ้นจากการพบเห็นเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตในปริมาณมาก เนื่องจากเป็นสื่อที่แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างนิยมใช้ติดตามข่าวสาร

ความเคลื่อนไหวต่างๆของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้บ่อยที่สุด หรืออาจกล่าวได้ว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนั้น เป็นผลที่เกิดจากการติดตามเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ในขณะที่สื่อมวลชน และ สื่อบุคคลนั้นเป็นสื่อที่ทำหน้าที่เป็นเพียงช่องทางที่ทำให้แฟนคลับมีโอกาสได้รู้จักกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ รวมทั้งมีส่วนช่วยเป็นแรงเสริมในกระบวนการเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงเท่านั้น

และในลำดับถัดมา เมื่อแฟนคลับได้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงหรือมีความรู้สึกสนิทสนมคุ้นเคยกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจึงได้เกิดขึ้นตามมา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนั้นมีบทบาทสำคัญในการช่วยผลักดันให้แฟนคลับเกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เนื่องจากการเรียนรู้ค่านิยมดังกล่าวนั้น เกิดจากเนื้อหาที่แฟนคลับได้รับจากการติดตามภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ผ่านสื่ออย่างต่อเนื่องนั่นเอง ซึ่งผลจากการวิจัยในครั้งนี้ก็ได้บ่งชี้อย่างเด่นชัดว่า ตัวแปรทั้ง 3 คือ การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้นมีความสัมพันธ์กัน

ด้วยเหตุนี้ จึงน่าจะเป็นการดี หากเราสามารถนำข้อค้นพบดังกล่าวที่ได้จากการวิจัยไปประยุกต์ใช้กับสังคมในภาพรวม เพราะจากการวิจัย พบว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงเป็นตัวแปรสำคัญที่เป็นส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดการเรียนรู้ทางสังคมจากแม่แบบ ยิ่งผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับแม่แบบในสื่อมากเท่าใด โอกาสที่ผู้รับสารจะเกิดการเรียนรู้เนื้อหาอันเป็นประโยชน์ก็จะเกิดมากขึ้นเท่านั้น โดยจากกรณีของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นทำให้ทราบว่า การปลูกฝังค่านิยมโดยกลยุทธ์สาระบันเทิงเป็นสิ่งที่ใช้ได้ผลกับผู้ชมทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่ ซึ่งจากผลการวิจัยเชิงปริมาณก็ได้ยืนยันความจริงในประเด็นนี้ว่า ความแตกต่างของอายุนั้นไม่ได้ทำให้กลุ่มแฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งคมที่แตกต่างกันแต่อย่างใด

ดังนั้น การสื่อสาร จึงกลายมาเป็นกลไกสำคัญในกระบวนการเหล่านี้ โดยเริ่มจากการสร้างตัวละครที่มีภาพลักษณ์ดีและสามารถเป็นตัวแบบให้กับผู้ชมได้ ที่สำคัญตัวแบบนั้นก็จะต้องสามารถดึงดูดผู้รับสารด้วยเช่นกัน เพราะหากกลุ่มเป้าหมายไม่ในสนใจตัวแบบ หรือหลีกเลี่ยงที่จะ

เปิดรับสารก็จะส่งผลให้พวกเขาหมดโอกาสที่จะได้เรียนรู้สาระบันเทิง เพราะตามที่ได้กล่าวไปแล้วว่า การเปิดรับสารเป็นเสมือนประดูด่านแรกที่มีความสำคัญและยิ่งผู้รับสารสนใจในแม่แบบที่นำมาเสนอมากเท่าใด ก็ยิ่งทำให้งานสาระบันเทิงมีโอกาสกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงมากขึ้นเท่านั้น

ขั้นตอนต่อมา ก็คือการชักนำให้ผู้รับสารเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับแม่แบบในสื่อ โดยการนำเสนอแม่แบบนั้นสื่ออย่างต่อเนื่อง ซึ่งการนำเสนอในแต่ละครั้งนั้นควรมีการสอดแทรกความรู้ หรือเน้นการนำเสนอสารในแง่มุมดีๆ เพราะความรู้สึกที่ว่า ความคิดของบุคคลที่เป็นแม่แบบในสื่อสาระบันเทิงน่าสนใจ จะช่วยให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกร่วมไปกับบุคคลที่เป็นแม่แบบนั้น (พีรภา สุวรรณโชติ , 2551)

จากงานวิจัยของดวงรัตน์ กมโลบล (2534) ที่ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ชุด "โดเรมอน" ทำให้ทราบได้ว่า การ์ตูนได้ถูกนำมาใช้ในกระบวนการขัดเกลาทางสังคมที่ส่งผลต่อผู้รับสาร โดยการ์ตูนถูกใช้เป็นแม่แบบในการแสดงพฤติกรรมของผู้ชมวัยเด็ก เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และซึมซับจากพฤติกรรมของตัวละคร ว่าตนเองควรประพฤติตนไปในแนวทางใดและควรจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรในสถานการณ์ใด ซึ่งผู้วิจัยมองว่ากรณีดังกล่าวไม่ได้มีความแตกต่างไปจากข้อค้นพบที่ได้จากภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เลย ทั้งนี้เพราะวัตถุประสงค์ของการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ก็คือการใช้ฮีโร่เป็นแม่แบบในการแสดงพฤติกรรมสำหรับผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้และซึมซับพฤติกรรมจากฮีโร่ของพวกเขา ว่าอะไรคือการประพฤติตนในทางที่ถูกที่ควรเช่นกัน ซึ่งการปลูกฝังโดยวิธีการนี้ ผู้ชมจะไม่รู้สึกว่าตัวเองถูกบังคับ หากแต่เป็นการเรียนรู้และซึมซับค่านิยมอันดีงามที่เกิดโดยที่ผู้ชมเองไม่ได้รู้สึกตัวหรือคาดคิดมาก่อน กลวิธีเช่นนี้สามารถไปปรับใช้ในการปลูกฝังค่านิยมกับผู้ชมกลุ่มอื่นได้เช่นกัน อีกทั้งยังเป็นการดึงความสนใจหรือเบนเข็มพฤติกรรมของบุคคลให้เข้าไปอยู่ในกรอบของสังคมมากขึ้นอีกด้วย

มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กับความเป็นแม่แบบที่สังคมไทยต้องการ

เมื่อเปรียบเทียบกับรายการอื่นๆในโทรทัศน์ เช่น ข่าว สารคดี หรือเกมโชว์แล้ว ละครโทรทัศน์นับว่าเป็นรายการโทรทัศน์ที่ได้รับความสนใจจากผู้ชมมากอีกประเภทหนึ่ง ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่ของละครมักจะมุ่งเน้นด้านความบันเทิงเป็นหลักและผูกเรื่องได้ชวนติดตาม ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่จะติดตามเรื่องราวต่างๆอย่างสม่ำเสมอจนกระทั่งกลายเป็นแฟนละครเรื่องนั้นๆไปในที่สุด หรืออย่างน้อยก็จะติดตามชมละครเรื่องที่ตนชอบอยู่เสมอเมื่อมีโอกาส (พัลลภา วิชิตะกุล,2546)

ด้วยเหตุนี้ จึงมีนักวิจารณ์ละครและภาพยนตร์ชุดตลอดจนคนดูบางกลุ่มเห็นว่าละครและภาพยนตร์ที่ดีควรจะมีเนื้อหาสาระซึ่งมีคุณค่าเพียงพอที่จะช่วยพัฒนาหรือยกระดับสังคมให้ดีขึ้นกว่าเดิม กล่าวคือ นอกจากผู้ชมจะได้รับความบันเทิงแล้ว ก็ควรจะได้รับความคิดบางอย่างไปพิจารณาใช้ได้กับชีวิตประจำวันของตน ซึ่งความคิดนั้นจะต้องก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ต่อครอบครัว ต่อสิ่งแวดล้อมทั้งหลาย (มาณวิกา ตันติสุกฤต,2522 อ้างถึงใน พัลลภา วิชิตะกุล,2546)

สำหรับกรณีการเกิดขึ้นของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เข้าใจกันในหมู่คนทั่วไปว่าพวกเขาเป็น "กลุ่มคนเพ้อฝันไร้สาระ" นั้น ส่วนหนึ่งก็คงเป็นเพราะคนกลุ่มนี้อาจกำลังพยายามมองหา"ฮีโร่"ที่พวกเขาจะสามารถยึดถือเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตได้ และจากการที่โลกปัจจุบันเป็นโลกแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน จึงทำให้แฟนคลับกลุ่มนี้มีโอกาสหยิบยืมตัวแบบดังกล่าวได้จากสื่อสารมวลชนของญี่ปุ่น ทำให้เชื้อชาติของตัวแบบหรือความเป็นฮีโร่สำหรับเด็กจึงไม่ใช่สิ่งสำคัญอีกต่อไป เพราะสิ่งไหนที่ผู้ชมสามารถใช้เป็นตัวอย่างได้พวกเขาก็จะเกิดความเชื่อศรัทธาในสิ่งนั้น และไม่ว่าบุคคลต้นแบบนั้นจะเป็นคนเชื้อชาติไหนหรือถูกสร้างมาเพื่อใครก็อาจไม่ใช่เรื่องสำคัญ เพราะผู้ชมเหล่านี้จะคิดแต่เพียงว่าพวกเขาศรัทธาและเลือกที่จะชื่นชมคุณค่าในแบบนี้ เพื่อที่จะใช้เป็นแบบอย่างให้กับพวกเขาแม้จะเป็นความชื่นชอบที่ถูกสังคมภายนอกมองว่าเป็น "ผู้ใหญ่หัวใจเด็ก" ก็ตาม สิ่งดังกล่าวข้างต้น สามารถเห็นได้ชัดจากผลการวิจัยเชิงปริมาณที่พบว่า แฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูน

ชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในประเด็นต่างๆ มากเพียงใด แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อมองอีกนัยหนึ่งจะพบความเป็นเหตุเป็นผลที่ว่า การที่ค่าเฉลี่ยในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับมีในระดับที่สูงนั้น ก็มีที่มาจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับตัวละครในระดับสูง ส่งผลให้แฟนคลับเกิดความรู้จักผูกพันกับตัวละครเหล่านั้น การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจึงเกิดสูงตามไปด้วยนั่นเอง

นอกจากนี้ผลการวิจัยที่พบว่า แฟนคลับชาวไทยมีการเรียนรู้คุณค่าทางบวกจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในระดับที่สูงนั้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับงานวิจัยของนฤบดี วรรธนาคม (2541) ที่ได้ทำการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาผลทางสังคมทางภาพยนตร์จีนชุดทางโทรทัศน์เรื่อง "เปาบุ้นจิ้น" ต่อผู้ชมในกรุงเทพมหานคร จะพบว่ามีความแตกต่างกันเล็กน้อย กล่าวคือ ผลการวิจัยของนฤบดีได้พบว่า การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม การมองเปาบุ้นจิ้นในฐานะแม่แบบในการดำรงชีวิต และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับเปาบุ้นจิ้นจะแตกต่างกันตามเชื้อชาติของผู้ชม ซึ่งผู้ชมที่มีเชื้อสายจีนก็จะเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมได้ในระดับที่สูงกว่าผู้ชมที่เป็นคนไทยแท้ ส่วนผู้ชมที่มีญาติหรือบรรพบุรุษที่เป็นคนจีน ก็จะมองเปาบุ้นจิ้นในฐานะแม่แบบในดำรงชีวิตในระดับที่สูงกว่าผู้ชมที่เป็นคนไทยแท้ ส่วนผู้ชมที่มีญาติหรือบรรพบุรุษที่เป็นคนจีน ก็จะมองเปาบุ้นจิ้นในฐานะแม่แบบในการดำรงชีวิตในระดับที่สูงกว่าผู้ชมที่ไม่มีญาติหรือบรรพบุรุษที่เป็นคนจีน และคนที่มีเชื้อชาติจีนจะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับเปาบุ้นจิ้นในระดับที่สูงกว่าคนที่มีเชื้อชาติไทย

สำหรับกรณีแฟนคลับชาวไทยกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้น พบว่า เรื่องของเชื้อชาติหรือสัญชาติของตัวแบบนั้นไม่มีผลต่อระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม และการเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับตัวละคร เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ทั้งหมดเป็นแฟนคลับชาวไทยทั้งสิ้น แต่กลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม และเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับตัวละครในระดับที่สูง จึงแสดงให้เห็นว่า เรื่องความแตกต่างระหว่างเชื้อชาติของผู้รับสารและผู้ส่งสารนั้น ไม่ใช่ปัจจัยสำคัญในการขัดขวางการเรียนรู้ค่านิยมอันเป็นประโยชน์นั่นเอง

นอกจากนั้น หากพิจารณาในแง่ความเหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยแล้ว ก็ยังอาจกล่าวได้อีกว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่สามารถถ่ายทอดค่านิยมส่งเสริมสังคมที่สังคมไทยให้ความสำคัญได้หลายประการอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับมีการเรียนรู้ในระดับสูงและสูงมากทั้ง 16 ประการนั้น เกือบครึ่งหนึ่งเป็นค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับการรักษาสัมพันธภาพกับบุคคลรอบข้างให้มั่นคง อาทิ ความเสียสละ การวางตัวในสังคม หรือความสามัคคี เป็นต้น ผลการวิจัยที่ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของสุนทรี โคมิน (2522 อ้างถึงใน สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา,2544) ที่ทำการศึกษาถึงค่านิยมของคนไทยในปี พ.ศ. 2522 และพบว่าจากค่านิยมในกลุ่ม High Values ทั้งหมด 8 ประการ เป็นค่านิยมที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของบุคคลและความราบรื่นในสังคมถึง 6 ประการ ซึ่งเป็นเครื่องตอกย้ำให้เห็นว่าคนไทยให้ความสำคัญกับค่านิยมดังกล่าวได้เป็นอย่างดี และมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ก็สามารถถ่ายทอด"ค่านิยม"เหล่านั้นให้มา"ส่งเสริม"สังคมที่ให้ความสำคัญกับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลอย่างสังคมไทยได้เป็นอย่างดีเช่นกัน จึงเป็นข้อยืนยันที่ชัดเจนว่า แม้จะเป็นฮีโร่จากต่างชาติ แต่มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เหล่านี้ก็ยังคงมีคุณสมบัติที่จะเป็นฮีโร่หรือแบบอย่างสำหรับสังคมไทยได้อย่างครบถ้วนนั่นเอง

แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ พลังแห่งการสร้างสรรค์ที่สังคมไม่ควรมองข้าม

หากกล่าวถึง "ไอ้มดแดง" สังคมไทยคงจะนึกถึงภาพของฮีโร่สัญชาติญี่ปุ่นบนหลังรถจักรยานยนต์ ที่ออกต่อสู้กับเหล่าปิศาจร้ายเพื่อผดุงไว้ซึ่งความยุติธรรม อย่างไรก็ตาม ภาพอีกภาพหนึ่งที่ผูกติดกับความเป็นฮีโร่ผู้ผดุงความยุติธรรมเหล่านี้ก็คือ การเป็นเพียง"จินตนาการ" และ "ความเพ้อฝัน" ในแบบเด็กๆที่วันหนึ่งก็จะจางหายไปพร้อมกับกาลเวลา แม้มาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่จะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอให้มีความสมจริงขึ้นอย่างไร แต่นั่นก็ไม่ได้เป็นหลักประกันว่าสังคมภายนอกจะมีทัศนคติต่อภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ต่างไปจากเดิมด้วย ทั้งนี้เพราะการที่มาสค์ไรเดอร์มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นทั้งเด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ที่เป็นแฟนมาสค์ไรเดอร์มาแต่ดั้งเดิม จึงทำให้ส่วนผสมภายในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ไม่อาจจะตัดทอนอะไรออกไปได้ เพราะการตัดทอนส่วนผสมที่ลงตัวนี้ออกไป จึงเท่ากับเป็นการทรยศต่อผู้ชมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งและอาจทำให้ฐานผู้ชมกลุ่มนั้นๆหายไป เช่น

"สรุปคือ ไรเดอร์ดีกว่าละครไทยตรง มันไม่แปลงร่าง (อันนี้จริงๆนะไม่ได้กวน)"

(ลัทธวิทย์ สุภารมย์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2553)

"พอมาคูก้าฉาย ก็กลับมาดูอีกที ไรเดอร์ตั้งแต่คูก้าเป็นต้นมา เนื้อหามันสมจริงและดูไม่เหมือนที่ผู้ใหญ่ชอบบอกว่าหนังแปลงร่างปัญญาอ่อน ก็เลยชอบมาก"

(โนโนะ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

จากทัศนะของกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นได้ว่า มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่นั้นเป็นสื่อบันเทิงที่อยู่ระหว่างเส้นกั้นบางๆระหว่างภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กและละครโทรทัศน์สำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งสถานะดังกล่าว หากมีการเปลี่ยนแปลงโดยโอนเอียงไปด้านใดด้านหนึ่งแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนั้นก็คงเสียเอกลักษณ์ความเป็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่แฟนคลับให้การยอมรับ ทั้งนี้เพราะความต้องการของแฟนคลับที่ต่างวัยกันนั้นก็ย่อมจะต้องการอะไรที่ไม่เหมือนกัน ดังเช่นแนวคิดของประชากรผู้รับสารที่กล่าวไว้ว่า อายุเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม จึงทำให้มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ต้องการทั้งขยายฐานผู้ชมและรักษาผู้ชมกลุ่มเดิมเอาไว้ จำต้องมีการรักษาสมดุลขององค์ประกอบต่างๆในภาพยนตร์ให้อยู่ในจุดที่สามารถเป็นที่ชื่นชอบของแฟนคลับทั้งสองวัยได้ แต่คำถามที่ตามมาก็คือ ทั้งที่เป็นอย่างนั้นแล้ว เพราะเหตุใดทุกวันนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ก็ยังคงถูกมองจากสังคมว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กจนส่งผลให้วัยรุ่นและผู้ใหญ่ที่เป็นแฟนคลับของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ถูกมองว่าเป็นกลุ่มคนไร้สาระที่ไม่รู้จักโตเป็นผู้ใหญ่

ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้เกิดภาพลักษณ์เช่นนั้นในสังคมไทย น่าจะมาจากการที่สื่อมวลชนไทยมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้แก่มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในฐานะสื่อสำหรับเด็กเสียมาก บวกกับการเข้ามาของธุรกิจผลิตภัณฑ์ของเด็กเล่นที่มีการโฆษณาออกโทรทัศน์และกิจกรรมส่งเสริมการขายตามห้างสรรพสินค้าต่างๆ รวมทั้งภาพลักษณ์แต่ดั้งเดิมของมาสค์ไรเดอร์ที่เป็นภาพยนตร์สำหรับเด็กมานานหลายสิบปี ปัจจัยเหล่านี้เองที่เป็นการกลบฝังภาพลักษณ์แบบผู้ใหญ่ของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ให้หายไปโดยปริยาย

"นำเสนอให้เด็กดูเป็นเรื่องธรรมดาครับ เพราะการจะค้าขายต้องจับตลาดกลุ่มที่ใหญ่ ไม่งั้นขายไม่ได้ กลุ่มที่ใหญ่ ยังไงก็เป็นเด็กครับ ไม่ว่าจะญี่ปุ่นหรือไทย ยังไงก็เหมือนกันครับ หนังแนวนี้ตลาดใหญ่ ยังไงก็เด็ก เพียงแต่ที่ญี่ปุ่น ตลาดผู้ใหญ่ก็สำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่าเด็ก ตลาดผู้ใหญ่เสพหนังฮีโร่ที่ญี่ปุ่นใหญ่กว่าไทยนั่นเอง ที่ไทย เด็กคือกลุ่มใหญ่กว่า คนขายของย่อมต้องสนองลูกค้ากลุ่มใหญ่เพื่อความอยู่รอด"

(โนโนะ, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2553)

ทัศนะในข้างต้น หากพิจารณาตามหลักกลไกตลาดแล้ว ก็นับว่าไม่ใช่เรื่องผิดอะไรที่ผู้ประกอบการจะต้องคำนึงถึงความอยู่รอดของธุรกิจตนเองเป็นหลักและเลือกที่จะโหมทำการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้แก่กลุ่มเป้าหมายใหญ่ก็คือเด็กและเยาวชน

อย่างไรก็ตาม คงปฏิเสธไม่ได้ว่า การที่สื่อโหมกระพือภาพลักษณ์ดังกล่าวอย่างหนักหน่วงนั้น ได้ส่งผลให้ความเข้าใจของสังคมไทยที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ถูกฝังแน่นว่าเป็นสื่อสำหรับเด็กไปโดยปริยาย โดยเฉพาะกับบุคคลภายนอกที่มีการพบเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านสื่อโทรทัศน์เป็นหลัก ไม่ใช่อินเทอร์เน็ตอย่างกลุ่มแฟนคลับที่รู้ถึงภาพลักษณ์ของความเป็นผู้ใหญ่ในมาสค์ไรเดอร์เหล่านี้ดีอยู่แล้ว ทำให้บางครั้งการมองในมุมมองของคนนอก เราก็มักจะไม่ค่อยเข้าใจอะไรลึกซึ้งมากนัก

สิ่งเหล่านี้เมื่อมองตามมุมมองคนนอก เราอาจจะมีความคิดที่ไม่เข้าใจและคลางแคลงกับความชื่นชอบซึ่งดูจะย้อนแย้งกับตัวเลขอายุของพวกเขาอยู่ไม่น้อย หากแต่สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องเฉพาะบุคคลที่ไม่มีคำว่าผิดหรือถูก ทุกอย่างขึ้นอยู่กับลักษณะความเป็นปัจเจกของแต่ละคน การที่วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่จะชื่นชอบในตัวของฮีโร่สำหรับเด็กเล็กจึงไม่ใช่สิ่งที่ผิด เพราะพวกเขามีสิทธิ์ที่จะเลือก แต่ด้วยบรรทัดฐานบางอย่างของสังคมที่กำหนดตัวชี้วัดว่าอะไรคือผู้ใหญ่ อะไรคือเด็ก จึงทำให้ความชอบส่วนบุคคลที่ไม่น่าจะมีถูกมีผิดนั้นกลับกลายเป็นสิ่งที่ผิดขึ้นมาเพียงเพราะมันไม่สอดรับกับค่านิยมของสังคมส่วนใหญ่ที่ตั้งขึ้นเพื่อบอกว่า ผู้ใหญ่สมควรจะชอบอะไรและเด็กสมควรจะชอบอะไร และเมื่อความชอบของพวกเขาแตกต่างจากนิยามของสังคม สิ่งที่ตามมาก็คือ คำถามที่แฟนคลับเหล่านี้ต้องพยายามอธิบายกับสังคมว่า ทำไมพวกเขาจึงยอมกลับเป็นเด็กเพื่อที่จะได้เสพภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ ประกอบกับในปัจจุบัน สังคมเริ่มตื่นตัวในประเด็นความรุนแรงของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลกระทบต่อเยาวชนไทยมากขึ้น ทำให้

ความชื่นชอบในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับเหล่านี้จึงยิ่งถูกตีค่าไปในด้านลบว่าคนเหล่านี้นิยมสื่อที่มีความรุนแรงไปโดยสิ้นเชิง

แต่จากผลการวิจัยในบทที่ 5 ผู้วิจัยพบว่า ในความไร้สาระที่สังคมภายนอกมองนั้น กลับเป็นแรงกระตุ้นให้แฟนคลับกลุ่มตัวอย่างทั้งจากการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณมีการแสดงออกซึ่งความชื่นชอบในตัวเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านกิจกรรมอันเป็นประโยชน์มากมาย ตัวอย่างเช่น การเรียนภาษาญี่ปุ่น การสร้างสรรค์งานศิลปะต่างๆ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ จึงน่าจะเป็นคำถามที่สมควรย้อนกลับไปตั้งปัญหากับสังคมภายนอกด้วยว่า นอกจากการตัดสินประเมินค่าแฟนคลับกลุ่มนี้ให้จบอยู่เพียงคำว่า"กลุ่มคนไร้สาระ"แล้ว เรายังมีทางออกที่ดีกว่านี้หรือไม่ในการนำพลังแห่งการสร้างสรรค์ของแฟนคลับเหล่านี้ออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยส่วนรวม

วัยรุ่นถือเป็นวัยที่มีการใช้สื่อมวลชนอย่างเฉลียวฉลาดและซับซ้อนมากกว่าคนทุกกลุ่มในสังคม ทำให้การถอดรหัสและการรับสารจากสื่อมวลชนของวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่จึงเป็นไปในลักษณะของการดัดแปลงและเล่นกับสารเหล่านั้นตลอดเวลา (กาญจนา แก้วเทพ , 2544 อ้างถึงใน พีรภา สุวรรณโชติ , 2551) จากคำกล่าวในข้างต้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับลักษณะของกิจกรรมที่แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีการแสดงออกนั้น ก็อาจกล่าวได้ว่า นี่คือลักษณะหนึ่งของการเล่นและดัดแปลงสื่อแบบหนึ่งของกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นแฟนคลับส่วนใหญ่ของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ ทั้งยังเป็นการดัดแปลงที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองอีกด้วย

หากแต่ในปัจจุบัน ความสามารถต่างๆที่แฟนคลับเหล่านี้ได้รับมาจากการเล่นกับสื่อภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่กลับมีพื้นที่แสดงออกเพียงในวงแคบๆบนโลกอินเทอร์เน็ตหรือตามงานอีเวนท์เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเท่านั้น ซึ่งนั่น ทำให้ผลงานอันเกิดจากการพัฒนาทักษะดังกล่าวไม่ได้ถูกนำไปใช้ประโยชน์ในบริบทที่กว้างและเป็นประโยชน์ต่อสังคมมากกว่านี้ เช่น ทักษะภาษาญี่ปุ่นถูกนำมาใช้เพียงเพื่อแปลข่าวสารของมาสค์ไรเดอร์ลงกระดานสนทนาออนไลน์ หรือความสามารถในเชิงศิลปะจบลงแค่ที่การแต่งนิยาย วาดรูปเล่นเพื่อ

โพสท์ลงตามเว็บบล็อกบนอินเทอร์เน็ตเท่านั้น สิ่งเหล่านี้ หากมองในอีกมุมหนึ่งก็อาจกล่าวได้ว่าเป็นเพราะสังคมยังไม่ให้โอกาสแฟนคลับกลุ่มนี้ได้นำศักยภาพที่พวกเขามีออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าที่ควร

ในปัจจุบัน หากพิจารณาถึงแนวทางการสนับสนุนทักษะพิเศษของเยาวชนไทยแล้ว ก็อาจกล่าวได้ว่า สังคมไทยยังคงให้น้ำหนักการสนับสนุนทักษะพิเศษในเชิงการศึกษาอย่างเป็นทางการมากกว่าทักษะพิเศษที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านสื่อสาระบันเทิงอยู่ไม่น้อย ดังเช่น การที่เรามักจะได้ยินเรื่องราวของเยาวชนไทยซึ่งไปคว้ารางวัลทางวิชาการบนเวทีระดับโลกผ่านสื่อต่างๆอยู่บ่อยครั้ง ตรงกันข้ามกับเรื่องราวของกลุ่มแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซุดมาสค์ไรเดอร์ที่ความสามารถของพวกเขามักถูกนำเสนอออกมาในแง่ของกิจกรรมเพื่อความบันเทิงที่ดูจะมีสาระประโยชน์ไม่เท่ากับการสร้างชื่อเสียงของเยาวชนกลุ่มแรก และนั่นได้ทำให้ความสามารถพิเศษของพวกเขาถูกมองข้าม ไม่เห็นคุณค่าและไม่ได้รับผลักดัน จนกระทั่งท้ายที่สุด ความสามารถที่มีคุณค่าเหล่านั้นก็กลายเป็นสิ่งที่ถูกใช้ประโยชน์อยู่เพียงในสังคมของคนกลุ่มเล็กๆ ทั้งที่ทักษะเหล่านี้ หากมีการสนับสนุนกันอย่างจริงจังแล้ว ก็น่าจะทำให้แฟนคลับกลุ่มนี้สามารถสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยได้ไม่แตกต่างกัน "โอกาส" จึงน่าจะเป็นจิ๊กซอว์แห่งความเข้าใจชิ้นสุดท้ายที่แฟนคลับกลุ่มนี้กำลังรอจากสังคมในการเปิดพื้นที่ให้พวกเขาได้แสดงพลังแห่งจินตนาการออกมาเพื่อสร้างสรรค์สังคมตามศักยภาพของพวกเขาแต่ละคน

อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกแฟนคลับกลุ่มตัวอย่าง ได้ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า ในปัจจุบันนี้ สังคมภายนอกเองก็เริ่มที่จะเปิดพื้นที่ให้แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ได้มีโอกาสแสดงพลังแห่งจินตนาการเพื่อสร้างสรรค์สิ่งดีๆให้แก่สังคมมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการเปิดโอกาสให้แฟนคลับกลุ่มนี้นำชุดคอสเพลย์มาสค์ไรเดอร์ของตนเข้าไปทำการแสดงชุดเล็กๆสร้างความบันเทิงให้เยาวชนที่ด้อยโอกาสรวมทั้งมีการเรี่ยไรเงินภายในสมาชิกของเว็บไซต์เพื่อนำไปมอบให้แก่องค์กรต่างๆเพื่อการกุศลต่อไป เหตุการณ์เหล่านี้ถือเป็นนิมิตหมายที่ดีของสังคมไทยในการเปิดใจยอมรับคุณค่าความเป็นแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากขึ้นกว่าความเข้าใจแบบเดิมที่มองว่าแฟนคลับกลุ่มนี้คือกลุ่มคนที่ไร้สาระ

แต่ถึงกระนั้น โอกาสดังกล่าวก็ยังคงไม่ใช่สิ่งที่สังคมมอบให้กับแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ทุกคนอย่างเท่าเทียมกันนัก เนื่องจากผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า กลุ่มแฟนคลับที่มีโอกาสทำกิจกรรมเพื่อผู้ด้อยโอกาสในข้างต้นนั้น โดยมากแล้วมักจะมีผู้นำกลุ่มเป็นแฟนคลับที่อยู่ในวัยทำงาน มีรายได้เป็นของตัวเองพอที่จะสั่งทำชุดคอสเพลย์มาสค์ไรเดอร์ซึ่งมีราคาแพงได้ รวมทั้งมีเครือข่ายทางสังคมในองค์กรต่างๆที่มากกว่าแฟนคลับวัยรุ่นซึ่งเป็นแฟนคลับกลุ่มใหญ่ที่สุดของมาสค์ไรเดอร์ในยุคใหม่ ช่องว่างทางโอกาสดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่สังคมควรพิจารณาและสร้างทางเลือกให้แฟนคลับวัยรุ่นกลุ่มนี้ได้มีโอกาสนำความสามารถของตนออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมโดยส่วนรวมอย่างเต็มที่มากขึ้น เช่น การสอนศิลปะแก่เด็กจากการวาดรูปมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ หรือการสอนภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นผ่านภาพยนตร์การ์ตูนชุดดังกล่าว สิ่งเหล่านี้ หากสามารถเกิดขึ้นได้จริงก็นับว่าทั้งสังคมส่วนรวมทั้งกลุ่มแฟนคลับต่างก็เป็นผู้ที่ได้ประโยชน์ด้วยกันทั้งสองฝ่าย กล่าวคือ ในขณะที่สังคมส่วนใหญ่ได้ใช้ประโยชน์จากความสามารถพิเศษของกลุ่มแฟนคลับในการพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้านั้น ทางด้านแฟนคลับเองก็สามารถสร้างการต่อรองทางวัฒนธรรมได้สำเร็จ เช่นกัน โดยการทำให้สังคมได้เห็นภาพลักษณ์ด้านบวกของคำว่า"แฟนคลับ"มากขึ้น รวมทั้งสามารถทำให้กลุ่มของพวกตนสามารถมีพื้นที่ให้ยืนในสังคมได้อย่างมั่นคงและได้รับการยอมรับจากสังคมวัฒนธรรมหลักอีกด้วย

มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ สาระบันเทิงที่สังคมไทยควรปรับมุมมอง

ในปัจจุบัน กระแสความตื่นตัวในเรื่องสื่อสาระบันเทิงที่มีคุณภาพสำหรับเยาวชนนั้น นับได้ว่าเป็นประเด็นที่หลายฝ่ายให้ความสนใจในฐานะยุทธศาสตร์หนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้นมาสำหรับการพัฒนาศักยภาพทางด้านจิตใจของคนไทย ซึ่งก็รวมถึงสื่อสาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูนด้วย ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาสาระด้านความบันเทิงที่สอดแทรกด้วยเกร็ดความรู้ ความคิด คุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนค่านิยมที่ดีงามของสังคมได้เป็นอย่างดี (สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา, 2544)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าความสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนในฐานะสาระบันเทิงจะได้รับความสำคัญไม่ต่างจากสาระบันเทิงประเภทอื่นๆ แต่นั่นก็ยังไม่ใช่ในความหมายครอบคลุมถึงภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างชัดเจนนัก ทั้งนี้ เนื่องจากลักษณะบางประการที่ค่อนข้างขัดแย้งกับคุณสมบัติในอุดมคติของสาระบันเทิงคุณภาพของสังคมไทยอยู่

พอสมควร จึงทำให้สถานะของความเป็นสาระบันเทิงในภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ยังไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมไทยเท่าที่ควร

แต่ไม่ว่าภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้จะได้รับการยอมรับหรือไม่ สิ่งหนึ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ก็คือ ณ วันนี้ มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ถือเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเด็กและเยาวชนให้ความนิยมชมชอบมากที่สุดชุดหนึ่งของประเทศไทย ไม่ว่าสื่อหรือสังคมจะยอมรับในความมีสาระของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้หรือไม่ แต่ฮีโร่กลุ่มนี้ก็ได้เข้ามาครองใจเด็กและเยาวชนไทยไปเรียบร้อยแล้ว

ด้วยเหตุผลในข้างต้น ผู้วิจัยจึงมองว่า คงเป็นเรื่องน่าเสียดาย หากสังคมจะมองข้ามสื่อสาระบันเทิงที่มีศักยภาพในการเข้าถึงเด็กและเยาวชนเช่นนี้ไป การมองข้ามเพียงเพราะเปลือกนอกที่นำเสนออย่างไร้สาระเกินจริงโดยไม่พิจารณาให้เข้าใจถึงแก่นแท้ของเนื้อหาที่ผู้ผลิตพยายามจะสื่อ ทำให้สถานะของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในวันนี้คงไม่ได้มีค่ามากไปกว่าสื่อบันเทิงที่ไร้สาระ หาประโยชน์อะไรไม่ได้ และนำไปสู่การตัดทอนเนื้อหาให้ดูสั้นลงเพื่อกระชับเวลาออกอากาศโดยไม่ได้คำนึงถึงว่าผู้รับสารจะได้อะไรจากภาพยนตร์การ์ตูนหรือไม่ ในเมื่อสังคมสังคมตั้งธงเอาไว้ก่อนแล้วว่า ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ไม่มีสาระ จึงเป็นเรื่องยากที่ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้จะได้รับโอกาสอย่างเต็มที่ในการแสดงศักยภาพในฐานะสื่อสาระบันเทิงออกมาทั้งที่ฮีโร่เหล่านี้คือขวัญใจของเด็กและเยาวชนไทย รวมทั้งวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ไทยอีกหลายๆคน

ในเมื่อความบันเทิงจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นดูจะเป็นสิ่งที่หาสาระใดๆไม่ได้ ความพยายามในการสรรหาภาพยนตร์การ์ตูนที่เป็นสาระบันเทิงอย่างแท้จริงในสังคมไทยจึงมักออกมาในรูปแบบของการผลักดันให้ผู้ผลิตสื่อในประเทศไทย “คิดเอง ทำเอง” เพื่อให้ได้สิ่งที่ตรงกับความคาดหวังของผู้ใหญ่ในสังคมมากที่สุด แนวคิดดังกล่าว หากมองในแง่ของการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทยแล้ว ก็นับได้ว่าเป็นสัญญาณที่ดีที่หลายฝ่ายหันมาสนใจและช่วยผลักดันให้วงการนี้มีการก้าวไปข้างหน้า แต่เมื่อมองในอีกแง่หนึ่ง แนวคิดเหล่านี้ก็มีผลเสียที่สังคมต้องตระหนักเช่นกัน กล่าวคือ แม้ว่าหลายฝ่ายจะหันมาให้การสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์โดยฝีมือคนไทยที่มีคุณค่าต่อเยาวชนมากขึ้น แต่ก็ต้องยอมรับว่า ในปัจจุบัน อุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนของไทยนั้นยังคงขาดแคลนทั้งงบประมาณ บุคลากรตลอดจนเครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆอยู่มากเกินกว่าที่จะสามารถผลิตสาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูนออกมาโลดแล่นอยู่บนจอโทรทัศน์ได้มากและมีคุณภาพเท่ากับภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากประเทศญี่ปุ่น

จากการที่ภาพยนตร์การ์ตูนฝีมือคนไทยเหล่านั้นมีจำนวนน้อย ย่อมส่งผลถึงความถี่ในการถูกพบเห็นโดยเด็กและเยาวชนผ่านสื่อที่มีน้อยกว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเช่นกัน ซึ่งความถี่ในการถูกพบเห็นได้น้อยกว่านี้เอง ที่จะทำให้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างตัวการ์ตูนสัญชาติไทยกับผู้ชมชาวไทยเกิดขึ้นได้น้อยกว่าที่เกิดกับตัวละครสัญชาติญี่ปุ่นอย่างมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ซึ่งสามารถถูกพบเห็นได้ง่ายกว่า ไม่ว่าจะเป็นในโทรทัศน์ VCD,DVD หรือนิตยสาร และการที่ผู้ชมชาวไทยเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับตัวละครสัญชาติไทยที่ต่ำ ก็ย่อมส่งผลถึงการถ่ายทอดค่านิยมส่งเสริมสังคมต่างๆไปยังผู้รับสารเหล่านั้นที่ทำได้อย่างจำกัดตามแนวคิดของ Singhal & Rogers (1999) ที่กล่าวเอาไว้ว่า หากบุคคลซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายไม่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับบุคคลในงานสาระบันเทิงแล้ว โอกาสที่งานสาระบันเทิงจะมีอิทธิพลกับบุคคลจะอยู่ในขอบเขตที่จำกัดมาก

ในประเด็นนี้ จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะตั้งคำถามต่อไปว่า ในเมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว แทนที่สังคมจะมุ่งสนับสนุนแต่การผลิตผลงานของคนไทยด้วยกันเองเพื่อให้ได้สาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณสมบัติอันพึงปรารถนาอย่างครบถ้วนเพียงอย่างเดียวโดยละเลยต่อการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นให้เกิดประโยชน์ในเชิงสาระบันเทิงนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องแล้วหรือไม่ หรือจะดีกว่า หากสังคมไทยจะลดอคติที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องต่างๆรวมทั้งมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ลงแล้วหันมาให้ความสนใจกับสื่อเหล่านี้ในฐานะสาระบันเทิงให้มากขึ้นถึงแม้จะไม่มีคุณสมบัติที่พึงปรารถนาสำหรับผู้ใหญ่ในสังคมไทยอย่างครบถ้วนก็ตาม ทั้งนี้เพราะเราคงไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเด็กและเยาวชนไทยผูกพันกับภาพยนตร์การ์ตูนจากญี่ปุ่นมากที่สุดและพื้นที่ของสื่อบันเทิงสำหรับเด็กก็ไม่พ้นถูกภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ยึดครองเช่นกัน ผู้วิจัยจึงมองว่า สังคมควรปรับเปลี่ยนมุมมองดังกล่าวให้เป็นแง่บวกรวมทั้งเลือกใช้ประโยชน์จากสื่อเหล่านี้ให้มากขึ้นแทนที่จะมองการยึดครองพื้นที่สื่อบันเทิงเหล่านี้ในแง่ลบเพียงอย่างเดียว เพราะถึงอย่างไร ณ วันนี้เราก็ไม่อาจปฏิเสธได้เช่นกันว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นถูกพบเด็กและเยาวชนไทยเห็นบนหน้าสื่อต่างๆในความถี่ที่มากและทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงได้เพียงไร เช่นงานวิจัยของอรทัย ศรีสันติสุข (2527 อ้างถึงใน สุพรรณ ตั้งทวีวัฒนา , 2544) ซึ่งทำการศึกษาถึงผลกระทบของรายการโทรทัศน์ญี่ปุ่นต่อเด็กไทย และพบว่าเด็กเคยเลียนแบบตามรายการโทรทัศน์ที่ได้ดูไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบด้วยคำพูดหรือท่าทางตลอดจนการใช้อุปกรณ์สมมติประกอบท่าทาง ซึ่งถ้าหากพิจารณาในแง่ของการสร้างความรู้สึกปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้คุณค่าต่างๆแล้ว ก็นับได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นคืออีกหนึ่งสื่อบันเทิงที่มีคุณสมบัติดังกล่าว

อย่างโดดเด่น สามารถเป็นทางเลือกที่สังคมไทยสามารถใช้ประโยชน์ในการปลูกฝังค่านิยมอันดีงามต่างๆแก่เด็กและเยาวชนได้ในระหว่างที่รอการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนไทยให้เข้มแข็งพอจนสามารถเข้ามารับช่วงต่อหน้าที่ตรงจุดนี้ ซึ่งก็คงดีกว่าการที่เราต้องปล่อยพื้นที่สื่อสำหรับเด็กและเยาวชนไปกับความบันเทิงที่ว่างเปล่า หาสาระใดๆไม่ได้ พร้อมกันนั้น วิธีการดังว่านี้ก็จะช่วยทำให้ไม่ว่าเมื่อไหร่ เด็กและเยาวชนไทยก็ยังคงมีฮีโร่หรือแบบอย่างที่ดีสำหรับการดำเนินชีวิตของพวกเขา ไม่ว่าแบบอย่างนั้นจะมาจากฮีโร่สัญชาติญี่ปุ่นในวันนี้หรือตัวการ์ตูนสัญชาติไทยในวันหน้าก็ตาม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ" ทำให้ผู้วิจัยเกิดข้อเสนอแนะอันจะนำไปสู่การพัฒนาระบบสื่อสารมวลชนของสังคมไทยในด้านการผลิตสื่อสาระบันเทิง ดังนี้

1) จากผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นถึงผลของรายการสาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูนในการก่อให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมแก่ผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่ ซึ่งการเรียนรู้นั้นสามารถเกิดขึ้นได้ในระยะยาว ดังนั้นในส่วนของภาครัฐจึงควรให้ความสำคัญกับการใช้รายการสาระบันเทิงเพื่อพัฒนาศักยภาพของคนทางด้านจิตใจให้มีคุณธรรม มีค่านิยมอันดีงามตลอดจนมีจิตสำนึกที่ดีต่อตนเองและสังคมตามจุดมุ่งหมายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมซึ่งอาจจะเป็นการส่งเสริมให้มีการผลิตรายการสาระบันเทิงเพื่อการเรียนรู้ค่านิยมอันดีงามของสังคมตลอดจนลดภาษีสำหรับรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่นำเข้าจากต่างประเทศ เป็นต้น

2) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดถึงหลักเกณฑ์ของค่านิยมส่งเสริมสังคมแล้วมีการส่งเสริมให้ภาคเอกชนผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่สามารถส่งเสริมค่านิยมเพื่อสังคมตามหลักเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้

3) ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนควรคำนึงถึงรากฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญามาเป็นแนวทางในการผลิต เนื่องจากผลการศึกษาในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาสามารถใช้ได้กับสถานการณ์ที่เป็นจริงและสามารถใช้ได้กับบุคคลทั่วไป อีกทั้งยังก่อให้เกิดผลในระยะยาวอีกด้วย ดังนั้นในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจึงควรคำนึงถึงความเด่นชัดของพฤติกรรมตัวละคร ความโดดเด่น รวมทั้งความไม่ซับซ้อนของพฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออกมาเพื่อให้ผู้ชมเกิดการจดจำและนำไปใช้ได้ง่ายขึ้น

4) แต่ทั้งนี้ ผู้ผลิตควรตระหนักไว้ด้วยว่า ในรายการประเภทภาพยนตร์การ์ตูนนั้นย่อมมีเนื้อหาที่สอดแทรกค่านิยมทั้งในทางบวกและทางลบอยู่ ซึ่งการนำเสนอค่านิยมในทางลบนั้นก็อาจเป็นอีกทางหนึ่งในการปลูกฝังค่านิยมส่งเสริมสังคมได้หากมีการแสดงให้ผู้ชมเห็นถึงผลเสียของการมีค่านิยมดังกล่าวให้ผู้ชมเห็นอย่างชัดเจนด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องกันการเรียนรู้ค่านิยมที่ไม่เหมาะสมรวมทั้งยังเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดีแก่ผู้รับสื่ออีกทางหนึ่งด้วย นอกจากนั้นระบบการศึกษา สื่อ และสังคมก็ต้องช่วยให้ผู้ชมเหล่านี้โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นเข้าใจว่า อะไรคือ "สิ่งที่ควรเอาแบบอย่าง" อะไรคือ "สิ่งที่ไม่ควรเอาเยี่ยงอย่าง" และการเลียนแบบนั้นควรจะให้ความสำคัญกับสิ่งใด ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมเหล่านั้นได้ตระหนักและมีแนวทางว่าพวกเขาควรจะให้ความหมายในคุณค่าของตนในทางใด หรืออย่างไรในทางสังคม

5) นอกจากนี้ ผู้ผลิตควรคำนึงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงระหว่างตัวการ์ตูนกับผู้ชมในการสร้างสรรค์รายการภาพยนตร์การ์ตูนด้วย เพราะปัจจัยดังกล่าวสามารถนำมาซึ่งการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ชมไปตามแนวทางพฤติกรรมของตัวการ์ตูนที่ตนชื่นชอบ อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มประสิทธิภาพของรายการสาระบันเทิงภาพยนตร์การ์ตูนประเภทภาพยนตร์การ์ตูนที่มีจุดมุ่งหมายในการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้ชมไปในแนวทางที่ต้องการได้

6) อุตสาหกรรมบันเทิงไทยควรมีการปรับปรุงลักษณะการนำเสนอของละครโทรทัศน์ให้เน้นไปทางเนื้อหาที่สามารถเป็นแบบอย่างด้านบวกให้แก่ผู้รับสารมากขึ้นด้วยการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีลักษณะของ "แม่แบบที่ดี" จนสามารถนำมาเป็น "ตัวอย่าง" ให้กับผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย เพื่อให้ผู้รับสารเกิดการนำสารประโยชน์ที่ได้จากเนื้อหาไปใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงตนเองและเพื่อให้เกิดความจรรโลงต่อสังคม

7) สังคมควรมีความเข้าใจและเปิดกว้างกับวัฒนธรรมแฟนให้มากขึ้น หาใช่การยึดติดกับค่านิยมของสังคมส่วนใหญ่โดยไม่ทันได้พิจารณาถึงเหตุผลแห่งความชื่นชอบของแฟนคลับเหล่านั้น โดยสำหรับกรณีที่วัยรุ่นและผู้ใหญ่ไทยบางส่วนหันไปชื่นชอบสื่อภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์นั้น หากมองในแง่ดีจะพบว่าฮีโร่เหล่านี้มีแบบอย่างที่น่าเอาอย่างอยู่พอสมควร เช่น ไม่ละความพยายาม และการมีความเมตตากรุณา ซึ่งเมื่อแฟนคลับมีแบบอย่างหรือ idol ที่พวกเขาประทับใจ อาจเป็นได้ว่าในวันหนึ่ง คนเหล่านี้อาจพัฒนาตนไปได้ไกลด้วยแรงบันดาลใจที่อยู่ตรงหน้า ที่ถึงแม้จะเริ่มต้นจากการเลียนแบบ idol ในจินตนาการ แต่เมื่อคนเหล่านี้สามารถค้นหาจุดเด่นในตัวเองเจอ นั่นหมายความว่า พวกเขาก็อาจกลายเป็นคนที่ประสบความสำเร็จดังเช่นตัวละครได้ในอนาคต

8) แบบแผนการปลูกฝังค่านิยมผ่านสาระบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูนนั้น สามารถใช้ได้กับกลุ่มผู้ชมทุกเพศทุกวัย หากแต่สังคมจะต้องไม่ตั้งแง่ว่า การ์ตูนคือสื่อสำหรับเด็กเท่านั้น วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ที่ยังดูการ์ตูนถือเป็นคนผิดปกติ เพราะในความเป็นจริงหากค่านิยมเหล่านั้นเป็นสิ่งดีและเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปในสังคมโลกแล้ว การเป็นสื่อสำหรับใครก็คงไม่สำคัญอีกต่อไปหากผู้ชมเหล่านั้นชื่นชอบ และเต็มใจที่จะเปิดรับ เพราะสิ่งที่สำคัญและน่าขบคิดกว่าก็คือ พวกเขาเหล่านั้นจะได้เรียนรู้อะไรจากสื่อสาระบันเทิงที่ตนชื่นชอบ

<u>ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป</u>

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ" ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นในการวิจัยอย่างอื่นที่น่าสนใจศึกษาหรือทำการต่อยอดการวิจัย ดังนี้

1) ควรมีการศึกษาโดยการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการภาพยนตร์การ์ตูนเช่น วิธีการดำเนินเรื่อง วิธีการผูกเรื่อง วิธีการสร้างความน่าสนใจให้เกิดกับผู้ชม เป็นต้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารายการสาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูนให้มีความน่าสนใจและได้รับความนิยมเช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ

2) ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงกลวิธีหรือแนวทางในการสร้างการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมแก่ผู้ชม ซึ่งอาจจะเป็นการศึกษาว่าบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูนแบบไหนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ค่านิยมลักษณะใดที่ง่ายต่อการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ รูปแบบเนื้อหาสาระแบบใดที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม หรือมีข้อจำกัดอะไรบ้างในการส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมผ่านภาพยนตร์การ์ตูน เป็นต้น

3) นอกเหนือจากการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แล้ว น่าจะมีการศึกษาวิจัยภาพยนตร์การ์ตูนแนวยอดมนุษย์เรื่องอื่นๆ อาทิ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซุดซูเปอร์เซนไทซึ่งในประเทศไทยรู้จักกันในชื่อขบวนการ 5 สี ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซุดโทมิก้า ฮีโร่ หรือฮีโร่สัญชาติอื่นๆเช่น อาร์เมอร์ฮีโร่ของประเทศจีน ที่เริ่มเข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยแข่งขันกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อยู่ในขณะนี้ ซึ่งเมื่อทำการศึกษาแล้ว ผู้วิจัยควรนำมาเปรียบเทียบกับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ด้วยว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม และความเป็นแม่แบบของภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านั้นมีความแตกต่างกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหมหรือไม่ อย่างไร ผลที่ได้รับจะกลายไปเป็นข้อมูลสำหรับผู้ผลิตรายการโทรทัศน์และนักวิชาการด้านนิเทศศาสตรพัฒนาการในการวิเคราะห์ผู้ส่งสารและผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งสามารถผลิตรายการที่เหมาะสมกับผู้รับสารแต่ละกลุ่มได้อย่างมีคุณภาพต่อไป

4) นอกจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ยังควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่มาจากประเทศอื่นนอกเหนือจากญี่ปุ่นด้วย โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่มาจากประเทศตะวันตกซึ่งมีค่านิยม ทัศนคติแตกต่างไปจากประเทศไทยค่อนข้างมาก ด้วยการศึกษาถึงระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและความเป็นแม่แบบเพื่อทำให้ทราบว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากประเทศทางตะวันตกสามารถก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสังคมเช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยมใกล้เคียงกับประเทศไทยหรือไม่

5) ไม่เพียงแต่รายการสาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูน แต่ยังควรมีการศึกษาผลกระทบของรายการสาระบันเทิงรูปแบบอื่นๆทั้งที่ผลิตขึ้นในประเทศและต่างประเทศ โดยทำการศึกษาในประเด็นต่างๆเช่น การเรียนรู้ค่านิยม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความ

จริง ตลอดจนความเป็นแม่แบบของตัวละคร ซึ่งข้อมูลที่ได้จะทำให้สามารถทราบถึงอิทธิพลและประสิทธิผลของรายการสาระบันเทิงที่ออกอากาศในประเทศ ตลอดจนสามารถนำข้อมูลที่ได้รับมาปรับปรุงการผลิตให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

6) การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาที่แฟนคลับระดับตัวบุคคล ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาถึงเครือข่ายของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์เหล่านี้ รวมถึงบทบาทการสื่อสารที่มีความเกี่ยวข้องในเครือข่าย เนื่องจากผู้วิจัยได้สังเกตว่า เครือข่ายแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์นี้เป็นเครือข่ายที่มีศักยภาพในการสื่อสารเพื่อค้นหาและติดตามข้อมูลทุกอย่างที่มีความเกี่ยวข้องกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากทีเดียว อีกทั้งแบบแผนการติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันรวมไปถึงการติดต่อสื่อสารเพื่อดำเนินกิจกรรมของเครือข่ายแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์เหล่านี้ ยังมีความน่าสนใจในเรื่องของโครงข่ายการติดต่อสื่อสารกลุ่มย่อยระหว่างชุมชนออนไลน์ต่างๆ ซึ่งถูกจัดตั้งขึ้นอย่างมากมายบนโลกอินเทอร์เน็ต

7) ควรมีการศึกษาประเด็นเรื่องแบบแผนการเปิดรับสื่อของแฟนคลับเหล่านี้ ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปริมาณ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อที่แฟนคลับเปิดรับ เพื่อให้เป็นแนวทางในการวางแผนสื่อ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการสอดแทรกหรือปลูกฝังเนื้อหาอันเหมาะสมแก่ผู้รับสารต่อไป เพราะช่องทางสื่อ รวมไปถึงเนื้อหาที่ได้จากสื่อแต่ละชนิด ย่อมมีผลต่อการเรียนรู้ค่านิยมในระดับที่แตกต่างกัน