

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



248340

การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้คำนิยามซึ่งเสริมซึ่งกันและกันจากภาพยนตร์
การ์ตูนญี่ปุ่นยุคเบรคโคโรนาของการ์ตูนแผ่นคลับ

นายปริญชาติ จรุงจิตรปรงขรรณย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์พัฒนการ ภาควิชาประถมศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2553
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

600253183

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ



248340

การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์
การตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ



นายปริญญาติ จรุงจิตรประชารมย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



5 2 8 4 6 8 7 6 2 8

COMMUNICATION, PARASOCIAL INTERACTION AND PRO-SOCIAL VALUE
LEARNING IN FANCLUB OF MASKED RIDER CARTOON SERIES

Mr. Princhart Charungchitpracharom

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program Program in Development Communication
Department of Public Relations
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2010
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด มาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ

โดย

นายปริญญาติ จรุงจิตรประชารมย์

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาามหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต เป็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ พัทธนี เขยจรรยา)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.อิรัชย์ อรรถอุดม)

ปริญาชาติ จรุงจิตรประชารมย์ : การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ. (COMMUNICATION, PARASOCIAL INTERACTION AND PRO-SOCIAL VALUE LEARNING IN FANCLUB OF MASKED RIDER CARTOON SERIES) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. ดร. กาญจนา แก้วเทพ, 410 หน้า.

248340

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครมาสค์ไรเดอร์ การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของแฟนคลับและความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้ง 3 รวมทั้งเปรียบเทียบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับที่มีอายุแตกต่างกัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ที่มีอายุระหว่าง 14-46 ปี โดยอาศัยการวิจัยแบบสหวิทยาการ

การวิจัยเชิงปริมาณ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจกับแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์จำนวน 470 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถาม ประมวลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวน และการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยรายคู่ของ Scheffe ซึ่งผลการวิจัยปรากฏดังนี้

- 1) ระดับการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง
- 2) ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม
- 3) ระดับการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม
- 4) ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ
- 5) ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมไม่มีความแตกต่างกันตามอายุของกลุ่มแฟนคลับ

ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกแฟนคลับ 24 คน การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการร่วมกับการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ผลการวิจัยพบว่า แฟนคลับมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ในประเด็นต่างๆ โดยแบ่งเป็น 1) ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิต เช่น ความพยายาม ความอดทน เป็นต้น 2) ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับคนรอบข้าง เช่น ความเสียสละ ความสามัคคี เป็นต้น ซึ่งที่มาของการเรียนรู้้นั้นมาจากการเปรียบเทียบกับละครโทรทัศน์ไทย ลักษณะนิสัย พฤติกรรมของตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ส่วนการสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมนั้นมีที่มาจากตัวสาร หรือ Message เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ที่แฟนคลับเปิดรับ อันได้แก่เนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะนิสัย พฤติกรรมของตัวละคร และเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

ในด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้น พบว่าสามารถวิเคราะห์ได้จากความถี่ในการสื่อสารผ่านช่องทางสื่อชนิดต่างๆ โดยมีทั้งความสัมพันธ์ในเชิงบวกและเชิงลบ เช่น การเอาใจช่วยตัวละคร การดำเนินตัวละคร นอกจากนี้แฟนคลับยังมีการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงอีกด้วย เช่น การสะสมสิ่งของต่างๆ เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ และการแต่งกายเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์ เป็นต้น

ภาควิชา..... การประชาสัมพันธ์..... ลายมือชื่อนิสิต ปริญญิต จรุงจิตรประชารมย์
สาขาวิชา..... นิเทศศาสตร์พัฒนาการ..... ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
ปีการศึกษา 2553.....

5284687628 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION

KEYWORDS : COMMUNICATION / PARASOCIAL INTERACTION / PRO-SOCIAL
VALUE LEARNING / MASKED RIDER / FANCLUB

PRINCHART CHARUNGCHITPRACHAROM: COMMUNICATION, PARASOCIAL
INTERACTION AND PRO-SOCIAL VALUE LEARNING IN FANCLUB OF
MASKED RIDER CARTOON SERIES. THESIS ADVISOR: ASSOC.
PROF.KANJANA KAEWTHEP, Ph.D., 410 pp.

248340

The main objective of this research is to study the pro-social value learning, parasocial interaction and communication that will lead to pro-social value learning in fanclub of Masked Rider cartoon series, including the relationship of these 3 variables also to compare different in parasocial interaction, pro-social value learning between fanclub with different age. The sampling group in this research was Masked Riders' fanclub age between 14-46 years old. The research was separated into 2 methods.

The first method was quantitative research using questionnaire with 470 fans, processing data using computer program and data analysis by testing the Pearson's Product Moment Correlation Coefficient One-way Analysis of Variance and Multiple Comparison of Scheffe method. The results of this research method were as follows:

- 1) The degree of media exposure was positively correlated with the degree of parasocial interaction
- 2) The degree of parasocial interaction was positively correlated with the degree of pro-social value
- 3) The degree of media exposure was positively correlated with the degree of pro-social value learning.
- 4) Fanclub with different age are not different in pro-social value learning.
- 5) Fanclub with different age are different in parasocial interaction.

The second method was qualitative research using in-depth interview with 24 fanclubs, researcher's participatory observation, informal conversational and document analysis. The study found that the fanclubs experienced pro-social value learning in many points that can be divided into 2 parts which were 1) Living value such as effort and patient and 2) Surrounded relationship value such as sacrifice, unity etc. The origin of pro-social value learning came from comparing Masked Rider cartoon series with Thai dramas, learning from personality and behavior of characters also from situations in each chapter. The communications that lead to pro-social value originally came from media exposure about Masked Rider, which were messages about characteristic and behavior of characters and situations in each chapter of a series.

Department :Public Relations.....

Student's Signature Princhart Charungchitpracharom

Field of Study : Development Communication

Advisor's Signature Kanjana Kaewthep

Academic Year :2010.....

กิตติกรรมประกาศ

การที่วิทยานิพนธ์เล่มนี้สามารถบังเกิดขึ้นจนกระทั่งสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีนั้น ผู้วิจัยอยากขอกล่าวขอบคุณกับบุคคลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ที่เคารพรักยิ่ง สำหรับการพุ่มพักเลี้ยงดู ให้การอบรมสั่งสอนและส่งเสริมให้ลูกคนนี้ได้ศึกษาต่อตามความตั้งใจจนสามารถประสบความสำเร็จได้ในที่สุด และขอบพระคุณคุณยาย คุณป้า ที่คอยห่วงใยและให้กำลังใจอย่างใกล้ชิดตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบคุณสำหรับกำลังใจ คำเตือนสติต่างๆ ที่ได้รับจากบุคคลที่สำคัญที่สุดในชีวิตทั้งสี่ท่าน

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ เป็นอย่างสูงที่อาจารย์ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของวิทยานิพนธ์เล่มนี้และกรุณารับเป็นที่ปรึกษาให้แก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณอาจารย์สำหรับทุกคำแนะนำอันทรงคุณค่าซึ่งทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สามารถสำเร็จลงได้อย่างมีคุณภาพ

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ พชณี เขยจรรยา เป็นอย่างยิ่งที่กรุณาสละเวลาอันมีค่ามาเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ให้แก่ผู้วิจัย รวมทั้งยังให้คำแนะนำต่างๆ เกี่ยวกับการทำวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ในวิชาวิจัยเชิงปริมาณจนผู้วิจัยสามารถจัดทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ออกมาได้ ในที่สุด และขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. อริชัย อรรถอุดม ที่ช่วยสละเวลาในการมาร่วมเป็นกรรมการสอบและให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างยิ่ง รวมไปถึงขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณเว็บไซต์ J-Hero.com, Thai-Toku.com และ ModxToy.com ที่ให้การสนับสนุนในส่วนการวิจัยเชิงปริมาณจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอขอบคุณโกสินทร์ น้อยคล้าย คุณประภากร ดำรงพันธุ์ สองผู้ดูแลเว็บไซต์ J-Hero.com, ModxToy.com และ คุณศุภวัฒน์ เชนอักษร เว็บมาสเตอร์ Thai-Toku.com เป็นอย่างยิ่งที่เล็งเห็นความสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้และช่วยเหลือผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการประชาสัมพันธ์เพื่อเก็บข้อมูล

ขอขอบพระคุณแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ทั้ง 24 คนที่กรุณาบอกเล่าข้อมูลความรักความชื่นชอบของตนออกมาได้อย่างเต็มที่จนทำให้การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพสำหรับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถเสร็จสิ้นลงด้วยดี

และสุดท้าย ขอขอบคุณเพื่อนๆ านิเทศศาสตรพัฒนการรุ่น 32 ทุกคนที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาโดยไม่ทอดทิ้งกัน ขอขอบคุณสำหรับน้ำใจของทุกๆ คนที่ทำให้การศึกษาในระดับปริญญาโทของผู้วิจัยกลายเป็นช่วงเวลาที่มีค่าที่สุดครั้งหนึ่งในชีวิต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ด
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	18
ปัญหานำการวิจัย.....	19
สมมติฐานการวิจัย.....	19
ขอบเขตของการวิจัย.....	20
คำนิยามศัพท์.....	20
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	24
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
แนวคิดเกี่ยวกับสาระบันเทิง.....	25
แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมส่งเสริมสังคม.....	37
แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์ผู้รับสาร.....	46
ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ.....	50
แนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง"แฟน" "ความเป็นแฟน" และกลุ่มจงรักภักดี.....	54
ทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง.....	60
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา.....	65
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	74

หน้า

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	88
การวิจัยเชิงปริมาณ	
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	90
ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง.....	90
วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	91
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	91
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	92
กระบวนการสร้างเครื่องมือ.....	94
การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ.....	95
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	96
เกณฑ์การให้คะแนน.....	97
การประมวลผลข้อมูล.....	102
การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล.....	103
การวิจัยเชิงคุณภาพ	
แหล่งข้อมูล.....	104
การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	107
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	107
การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล.....	112
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ.....	116
การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยาย.....	117
ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	137
บทที่ 5 การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของแฟนคลับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด มาสค์ไรเดอร์.....	152
ประเภทของค่านิยมส่งเสริมสังคมที่แฟนคลับได้เรียนรู้จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	155

การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับการใช้ชีวิต.....	157
การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่เกี่ยวกับบุคคลรอบข้าง.....	173
ที่มาของการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์.....	182
การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร.....	183
การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง.....	187
การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากการเปรียบเทียบกับมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่า ฮีโร่กลุ่มอื่นๆ และมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ด้วยกัน.....	188
การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากการเปรียบเทียบกับละครโทรทัศน์ของไทย.....	190
ผลสืบเนื่องที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์.....	203
ผลสืบเนื่องที่มีต่อการใช้ชีวิตในสังคม.....	203
ผลสืบเนื่องที่มีต่อการพัฒนาทักษะพิเศษ.....	210
พัฒนาการหรือลำดับขั้นตอนของการเข้ามาเป็นแฟนคลับ.....	212
จุดเริ่มต้นก่อนที่จะมาเข้าร่วมเป็นแฟนคลับของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	213
จุดเริ่มต้นของความประทับใจที่ทำให้เข้าร่วมเป็นแฟนคลับ.....	217
บทที่ 6 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่เกิดขึ้นระหว่างแฟนคลับกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์และบทบาทของการสื่อสาร.....	225
ลักษณะความรู้สึกของแฟนคลับที่เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง.....	227
รูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในลักษณะต่างๆ.....	261
การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับเหล่ามาสค์ไรเดอร์.....	274
ปัจจัยจากศักยภาพในการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดมาสค์ไรเดอร์.....	275
ปัจจัยจากโลกแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน.....	281
ปัจจัยจากกลุ่มแฟนคลับ.....	283
ปัจจัยจากสื่อสารมวลชนในประเทศไทย.....	285
ปัจจัยจากอุตสาหกรรมของเล่นในประเทศญี่ปุ่น.....	292

	หน้า
บทที่ 7 การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง.....	298
การสื่อสารที่นำไปสู่การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม.....	298
การสื่อสารที่นำไปสู่การเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง.....	301
การวิเคราะห์พัฒนาการการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมผ่านกรอบแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาและการสื่อสาร.....	325
บทที่ 8 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	329
สรุปผลการวิจัย.....	331
อภิปรายผลการวิจัย.....	344
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	373
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	375
รายการอ้างอิง.....	378
ภาคผนวก.....	389
ภาคผนวก ก.....	390
ภาคผนวก ข.....	398
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	410

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ.....	117
2	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่วงอายุ.....	118
3	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา.....	118
4	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ.....	119
5	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้.....	119
6	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภาพยนตร์การ์ตูนชุด มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ชื่นชอบมากที่สุด.....	120
7	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลสำคัญที่สุดที่ทำให้ ให้ชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	121
8	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามแหล่งเงินในการใช้จ่าย ซื้อสินค้าเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	122
	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับ	
9	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการเคยชมมาสค์ไร เดอร์ยุคเก่าหรือฮีโร่ตัวอื่น ๆ มาก่อน.....	123
10	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่าง ทำเพื่อแสดงออกถึงความชื่นชอบในตัวมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	123
11	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความบ่อยครั้งในการ รับชม / รับฟัง / อ่าน เพลง มิวสิควิดีโอ(PV) VCD/DVD รายการทางโทรทัศน์ คลิปวิดีโอต่างๆจากอินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ นิตยสาร บทความบน อินเทอร์เน็ต และ วิดีโอเกมส์.....	124
12	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาต่อวันในการ รับชม / รับฟัง / อ่าน เพลง มิวสิควิดีโอ (PV) VCD/DVD รายการทางโทรทัศน์ คลิปวิดีโอต่างๆจากอินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ นิตยสาร บทความบน อินเทอร์เน็ต และ วิดีโอเกมส์.....	126
13	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามปริมาณการพบเห็น มาสค์ไรเดอร์ผ่านช่องทางสื่อชนิดต่างๆ.....	128

ตารางที่	หน้า
14	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทเนื้อหาที่ได้ แสวงหา / เปิดรับเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่..... 130
15	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ ได้เรียนรู้จากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่..... 133
16	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการมีปฏิสัมพันธ์ทาง สังคมถึงความจริง..... 135
17	แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟน คลับ..... 137
18	แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับและการ เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของกลุ่มแฟนคลับ..... 138
19	แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริม สังคมของกลุ่มแฟนคลับ..... 139
20	แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟน คลับจำแนกตามอายุ..... 140
21	แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างด้านระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จำแนกตามอายุ ของกลุ่มแฟนคลับ..... 141
22	แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริม สังคมของกลุ่มแฟนคลับจำแนกตามอายุ..... 149
23	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริม สังคม..... 155
24	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง กับความเพียรพยายามและความอดทนอดกลั้น..... 159
25	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง การไม่ตัดสินบุคคลโดยดูแต่เพียงรูปลักษณ์ภายนอกหรือคำร่ำลือ..... 162

ตารางที่	หน้า
26	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับการมีความกล้าหาญ..... 165
27	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับการมีความสุขรอบคอบและการใช้ไหวพริบในการแก้ไขปัญหา..... 166
28	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับการมีความเชื่อมั่นในตนเอง..... 169
29	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับความยุติธรรม..... 172
30	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับความเสียสละ..... 174
31	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับความสามัคคีและการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน..... 176
32	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับความเมตตากรุณาต่อเพื่อนมนุษย์..... 179
33	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับความกตัญญูและความอ่อนน้อมเชื่อฟังผู้ใหญ่..... 180
34	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของผลสืบเนื่องที่มีต่อการใช้ชีวิตในสังคม..... 204
35	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของผลสืบเนื่องที่มีต่อการพัฒนาทักษะพิเศษ..... 210
36	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะความรู้สึกของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง..... 228
37	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความรู้สึกขึ้นขอบมาศไรรีเตอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ..... 231
38	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเมื่อพบมาศไรรีเตอร์ยุคใหม่ในสื่ออื่นๆ..... 236

ตารางที่	หน้า
39	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความต้องการติดตามชมมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย..... 240
40	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการเฝ้าติดตามชมเรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่อย่างใกล้ชิด..... 244
41	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องความรู้สึกต้องการพบปะกับตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่..... 248
42	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการมีความรู้สึกร่วมไปกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.. 251
43	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการมีความรู้สึกลอยลางปกป้องมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่..... 257
44	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง..... 262
45	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณในประเด็นเรื่องการสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่..... 263
46	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับการเปิดรับเนื้อหาต่างๆที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณ 299
47	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับความถี่ในแต่ละรูปแบบการเปิดรับสื่อที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณ..... 303
48	แสดงค่าเฉลี่ยและระดับความถี่ในการเปิดรับสื่อจากช่องทางต่างๆที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณ..... 305

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย : การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ.....	114
2	ภาพรวมของผลการวิจัยเรื่องการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ.....	153
3	ตัวอย่างกระทุ้งบนกระดานสนทนาออนไลน์เกี่ยวกับเรื่องย่อของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	195
4	ตัวอย่างเนื้อหาในกระทุ้งเกี่ยวกับเรื่องย่อของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	196
5	ตัวอย่างเนื้อหาในกระทุ้งเกี่ยวกับการขอให้ผู้รวบรวมประโยคคำคมของตัวละครในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จากแฟนคลับคนหนึ่ง.....	206
6	การวิเคราะห์ความสามารถของเหล่ามาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ผ่านกระดานสนทนาออนไลน์ของกลุ่มแฟนคลับ.....	234
7	การวิจารณ์ผ่านกระดานสนทนาออนไลน์เกี่ยวกับจุดบกพร่องในเรื่องข้อมูลของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่สื่อนำเสนอโดยกลุ่มแฟนคลับ.....	243
8	ตัวอย่างการโฆษณาของเล่นเลียนแบบอุปกรณ์แปลงร่างของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	253
9	ตัวอย่างการแต่งกายเลียนแบบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ.....	267
10	ตัวอย่างคลิปวิดีโอล้อเลียนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ของกลุ่มแฟนคลับ.....	269
11	ตัวอย่างกระทุ้งเกี่ยวกับการนำคอสเพลย์มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ออกไปทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม.....	271
12	ตัวอย่างของคาเมนไรเดอร์ร่างก่อนในทซึ่งดัดแปลงมาจากมาสค์ไรเดอร์วิคซของญี่ปุ่น.....	278
13	ตัวอย่างของการดักกันบาไรด์ที่ปรากฏในเรื่องมาสค์ไรเดอร์ดีเคด.....	294
14	ตัวอย่างการใช้ของเล่นประกอบการแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มแฟนคลับ.....	297
15	ตัวอย่างกระทุ้งข่าวแปลนในกระดานสนทนาออนไลน์ของเว็บไซต์แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	313

ภาพที่		หน้า
16	ตัวอย่างกระทู้ข่าวลือในกระดานสนทนาออนไลน์ของเว็บไซต์แฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่.....	314
17	ตัวอย่างกระทู้เรื่องย่อของมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลจากเว็บบล็อกของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ชาวญี่ปุ่น.....	315
18	ตัวอย่างกระทู้การเปลี่ยนเรื่องย่อของมาสค์ไรเดอร์ดับเบิลจากเว็บบล็อกของแฟนคลับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ชาวญี่ปุ่น.....	316
19	แผนภาพแสดงความสัมพันธ์และวงจรการสื่อสารที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม.....	326
20	แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของการสื่อสารและพัฒนาการในการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม.....	360