



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
เอ็ดิชั่นเพรสโปรดักส์, 2543.

คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ
สังคมแห่งชาติ. วันที่ 14 มกราคม พ.ศ.2550.[ออนไลน์]. แหล่งที่มา :
<http://www.nesdb.go.th/Default.aspx?tabid=62> [9 มกราคม 2553].

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สำนักงาน. วิทยากรกับการปลูกฝังและส่งเสริมค่านิยม.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2530.

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี. การ์ตูน : วันเดอร์ฟูลมีเดีย.
[ม.ป.ท.], 2532.

คณะกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนา
เด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อักษรไทย, 2535.

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. การวิเคราะห์เนื้อหาและการสื่อความหมายด้านจริยธรรมที่ปรากฏ
ในภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทวอลท์ดิสนีย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาค
วิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ณัฐพงศ์ สุขโสด. บทบาทของการสื่อสารกับกระบวนการสร้างและสืบทอดวัฒนธรรม
“แฟมบอล” ในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และ
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

ดรีม เอกซ์เพรส (เดกซ์) สานต่อกระแสฮิต มาสค์ไรเดอร์ในไทยล่าสุด เปิดตัวเวอร์ชันใหม่สุดฮอต จากญี่ปุ่น“มาสค์ไรเดอร์ เดนโอ”. วันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2552. Newswit. [ออนไลน์].

แหล่งที่มา : <http://www.newswit.com/news/2009-08-07/> [15 สิงหาคม 2552].

ดรีม เอกซ์เพรส จัดงานใหญ่ฉลองการมาเยือนของมาสค์ไรเดอร์ ฮิปปี้ ฮีโร่สายพันธุ์ใหม่ล่าสุดจาก แดนปลาดิบ มั่นใจตลาดเมืองไทยต้อนรับเต็มร้อย. วันที่ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2550. ThaiPR. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.thaipr.net/nc/readnews.asp> [26 มีนาคม 2553].

ดวงรัตน์ กมโลบล. การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการดูญี่ปุ่นทาง โทรทัศน์ ชุด “โดเรมอน”. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

เดกซ์ว่าลิทธิมาสค์ไรเดอร์คาบูโตะ เล็งปั้น “คาแรกเตอร์ไทย” โกอินเตอร์. วันที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2551. ASTV ผู้จัดการออนไลน์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.manager.co.th/> [10 มีนาคม 2552].

เดกซ์สานต่อกระแสมาสค์ไรเดอร์ในไทย ส่งเวอร์ชันใหม่ดังป๊อดร้องเพลงประกอบ. กรุงเทพฯธุรกิจ (15 - 18 สิงหาคม 2552) : 26.

ธีรณง เกิดสุคนธ์. การศึกษาอิทธิพลทางจริยธรรมจากสื่อละครโทรทัศน์ที่มีต่อเยาวชน : ศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนรัฐบาล สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.

ธีรยุทธ บุญมี. Free Kick ฟุตบอลโลก. มติชนสุดสัปดาห์ (10 -16 มิถุนายน 2545): 26.

ธีระพร อูวรรณโณ และ ปรีชา วิหคโต. ทฤษฎีและกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนวัยรุ่น. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น เล่มที่ 1, หน่วยที่ 7, หน้า 281-360. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2532.

นพมาศ อึ้งพระ (ธีรเวคิน). สังคมประกิตและพัฒนาการของมนุษย์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545.

นฤบดี วรรณาคม. ผลทางสังคมของภาพยนตร์จีนชุด "เปาบุ้นจิ้น" ที่มีต่อผู้ชมใน กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

นันทิดา ไธธรรม. การเปิดรับข่าวสาร การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจรายการข่าวภาคเช้าทางโทรทัศน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

นันทิพา วาริระนิช. ความสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างผู้ชมกับตัวแสดงในละครโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

บทสัมภาษณ์พิเศษ ชูชุกิ ทาเคยุกิ. เซนชู สเปเชียล: DCD ALL RIDER & SHINKENGER MOVIE (26 กันยายน 2553): หน้า 42.

ปรมะ สตะเวทิน. การสื่อสารมวลชน : กระบวนการและทฤษฎี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2541.

ปรมะ สตะเวทิน. หลักนิเทศศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2540.

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. จิตวิทยาการศึกษา. หน้า 263-275. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดี, 2543.

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. เอดูเทนเมนต์ : สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม. ใน กาญจนา แก้วเทพ (บรรณาธิการ), มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. หน้า 274 - 358. กรุงเทพมหานคร : เอดิสันเพรส โปรดักส์, 2543.

พรชัย เชาวงเดช. การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่
ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2532.

พัลลภา วิชิตะกุล. ผลกระทบทางวัฒนธรรมของละครได้วันทางโทรทัศน์เรื่อง "รักใสใส
หัวใจ 4 ดวง" ที่มีต่อวัยรุ่นไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์
พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

พีรภา สุวรรณโชติ. การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้คุณค่า
ทางบวกจากศิลปินนักร้องเกาหลีของกลุ่มแฟนคลับ. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2551.

เพชรชมพู เทพพิพิธ. ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และ
เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

ภัทรหทัย มังคะदानะรา. การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย
(พ.ศ. 2536 - 2540). วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

มณีรัตน์ ปิ่นวิเศษ. ชีวิตและวัฒนธรรมไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์เอมพันธ์, 2550.

มนต์ชัย นินนาทนนท์. อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเยาวชนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จ.
เชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะ
มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2526.

มนัสวินี จันทะเลิศ.อิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชนต่อเด็กและเยาวชน. ใน สุเทพ วิไลเลิศ (บรรณาธิการ), รายงานการศึกษาเรื่อง สื่อมวลชนเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โครงการยุทธศาสตร์สื่อเด็ก, 2548.

มหาวิทยาลัยบูรพา.วันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2549. ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม. [ออนไลน์].แหล่งที่มา : <http://www.huso.buu.ac.th/cai/Sociology/225101/Lesson13/> [2 สิงหาคม 2553].

มัทนียา สุวรรณวงศ์. การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ ออกอากาศทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.

มาสค์ไรเดอร์ซีรีส์. วันที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2552. วิกิพีเดีย. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://th.wikipedia.org/wiki/มาสค์ไรเดอร์_ซีรีส์ [15 สิงหาคม 2552].

ยิ่งยง เรืองทอง. พื้นฐานวัฒนธรรมไทย.อุบลราชธานี : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี, 2542.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2493. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์การศาสนา, 2513.

เรื่องย่อละคร เพลย์คักดี.วันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2553. เจอเด้อ. [ออนไลน์].แหล่งที่มา : <http://drama.jerder.com/เพลย์คักดี> [26 มิถุนายน 2553].

เรื่องย่อละคร วิวาทิว่าวุ่น.วันที่ 7 กันยายน พ.ศ. 2552. บ้านซีรีส์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://www.baanseries.com/thai/detail.asp?param_id=884 [26 มิถุนายน 2553].

วไลรัตน์ พูนวสิน. การศึกษาความต้องการรายการโทรทัศน์ของเด็กชนบทในจังหวัด

สุรินทร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

วิเชียร เกตุสิงห์. คู่มือการวิจัยเชิงปฏิบัติการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. (ม.ป.ท. : ม.ป.พ.) , 2543.

สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย.ประวัติศาสตร์.[ออนไลน์].

แหล่งที่มา : <http://www.th.emb-japan.go.jp/th/japan/history.htm>[25 มิถุนายน 2553].

สมคิด ปลอดโปร่ง. คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2528.

สิทธิบริโภคสื่อการ์ตูนของเด็กกับพัฒนาการที่พ่อแม่ต้องควบคุม.ข่าวสด. (7 เมษายน): 25, 2552.

สุนทรี โคมิน และ สนิท สมักรการ.ค่านิยมและระบบค่านิยมไทย : เครื่องมือในการสำรวจวัด.
สำนักวิจัยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2522.

สุปรีดา ช่อลำไย. เครือข่ายการสื่อสารและการดำรงอยู่ของแฟนคลับธงไชย แมคอินไตย์.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

สุพัตรา คุณากาญจน์. การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมในรายการโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2529.

สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา. ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง "เนรน้อย
เจ้าปัญญา" ที่มีต่อผู้ชม. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

สุริยรัตน์ โกสุมศุภมาลา. บทบาทของการสื่อสารต่อการดำรงรักษาเครือข่ายแฟนคลับของวง
โมเดิร์นด็อก. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

เสนาะ ตีเยาว์. การสื่อสารในองค์กร. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
, 2541.

อภิญา ศรีรัตนสมบูรณ์. การวิเคราะห์ละครโทรทัศน์ชุดคุณธรรมในการถ่ายทอดความเชื่อ
และค่านิยมในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

อรพินท์ ศักดิ์เยี่ยม. การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับการชมรายการ
โทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

โอห์ม สุขศรี. การสื่อสารผ่านเว็บไซต์กับการสร้างอัตลักษณ์และสัญญาณของกลุ่มแฟนคลับ
ฟุตบอลต่างประเทศ กรณีศึกษา : เรดอาร์มีแฟนคลับ. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2550.

ไทม์แดง ...แรงฤทธิ์. วันที่ 1 สิงหาคม 2548. Positioning Magazine. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :
<http://www.positioningmag.com/Magazine/Details.aspx?id=41076>
[15 สิงหาคม 2552].

ไทม์แดงโฉมใหม่. วันที่ 1 กันยายน 2550. Positioning Magazine. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :
<http://www.positioningmag.com/Magazine/Details.aspx?id=63162>
[15 สิงหาคม 2552].

ภาษาอังกฤษ

Auter,P.J. TV that talks back : An experimental validation of a parasocial interaction scale. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 36,2 (1992) : 173-181.

Bandura, A. *Social Learning Theory*. New York : General Learning Press.1977.

Edgens, J., P. Nickel, E.Morey. *Edutainment : Critical Inquiry, Reading, Writing, and speaking in large environment and natural*. Available from : http://www.learninglab.de/morob/Downloads/Papers/HohmannP_Scalable_ICSE2003.pdf. [August 13, 2009], 2004.

Horton, D., & Wohl, R. R. Mass communication and parasocial interaction: Observation on intimacy at a distance. *Psychiatry*,19,3(1956) : 215-229.

Infante, Dominic., Rancer, Andrew., &Womack, Deanna. *Building Communication Theory*. Prospect Heights, Illinois: Waveland Press, 1993.

Isotalus, Pekka. Friendship through Screen: Review of Parasocial Relationship, *Nordicom Review*; 1 (1995) : 59-64.

Jenkins, Henry.*Texual Poachers*.New York and London: Routledge.1992.

Jenson, Joli. *Fandom as Pathology: The Consequence of Characterization*. In *The Adoring Audience*. Lisa A. Lewis (Eds). London and New York: Routledge.1992.

- Katz Elihu, Jay G, Blumler, and Michael Gurevitch. *The Use of Mass Communication: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills : Sage Publication, 1974.
- Kjos, B. *Edutainment How Teletubbies Teach Toddlers*. Available from : http://www.crossroad.to/test/articles/teletubbies_10-99.html. [August 12, 2009], 2004.
- Koenig, F., & Lessan, G. Viewer's relationship to television personalities. *Psychological Reports*, 57 (1985) : 263–266.
- Levy, M.R. Watching television news as parasocial interaction. *Journal of Broadcasting* 23 (1979) : 69-80.
- Meyrowitz, Joshua. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*. New York : Oxford University Press.1985.
- Palmgreen, Phillip and J.D. Rayburn. "An Expectancy-Value Approach to media Gratifications." In Karl Erik Rosengren Lawrence A. Wenner, Phillip Palmgreen. *Media Gratification Research : Current Perspectives*. Beverly Hills : Sage Publication. 1985.
- Radick, L. *What's Edutainment?" Utilizing new tools in our schools"*. Available from : <http://www.fundandedutain.com/whats.html> , [August 10, 2009], 2004.
- Riley, E. *Teaching and Training*. Available from : <http://www.geocities.com/licunius/teaching.html>, [August 11, 2009], 2002.

Rokeach, Milton. *The Nature of Human Values*. New York : Free Press, 1973.

Rosengren, Karl Eric. "Used and Gratification: A Paradigm outline" *The Use of Mass Communication: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills: Sage Publication, 1974.

Rubin, A.M. & Perse, E.M. Audience activity and soap opera involvement: A uses and effects investigation. *Human Communication Research*, 14 (1987) : 246-268.

Rubin, R.B., & McHugh, M.P. Development of parasocial interaction relationships. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 31(1987) : 279-292.

Sarobol, Parichart Sthapitanonda and Singhal, Arvind. *Cultural Shareability, Role Modelling and Para-Social Interaction in an Entertainment-Education Film : The Effects of "Karate Kids" on Thai Street Children*. pp. 1-30 Paper presented at the 1998 International Broadcasting Symposium on the Youth and Global Media, Manchester. England, 1998.

Singhal,A.,& Brown, W.J. *Entertainment-Education : Where Has It Been ? Where Is It Going?* Draft. Paper presented at the 45 th Annual Meeting of the International Communication Association, Albuquerque, New Mexico, 1995.

Timberg, Bernard. *The Rhetoric of the Camera in Television Soap Opera*. *Television: The Critical View*. Ed. Horace Newcomb. New York : Oxford UP, 1987.

Udornpim, Kant. *The Impacts of Culturally-Sharable Entertainment Education Program: A study of the Japanese TV program,"Oshin", in Thailand*, Doctoral dissertation, Faculty of the Graduate School of Bangkok University, 1997.

White, R. Children's Edutainment Centers: Learning Through Play. Available from :
<http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/76.shtml> .[August 11, 2009],
1999.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม ชุดที่ _____

แบบสอบถาม

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลไปใช้ในการจัดทำงานวิจัยเรื่อง"การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขานิเทศศาสตรพัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ☐ ตามความเป็นจริง

1.เพศ : ☐ ชาย ☐ หญิง

2. อายุ : ปี

3.ระดับการศึกษา :

- ☐ ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนต้น
- ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น
- ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. หรือเทียบเท่า
- ☐ อนุปริญญา / ปวส.หรือเทียบเท่า
- ☐ ปริญญาตรี
- ☐ สูงกว่าปริญญาตรี

4.อาชีพ :

- ☐ นักเรียน / นักศึกษา
- ☐ พนักงานบริษัทเอกชน
- ☐ ข้าราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ
- ☐ เจ้าของกิจการ / อาชีพอิสระ
- ☐ อื่นๆ

5.รายได้ต่อเดือน :

- ☐ ต่ำกว่า 5,000 บาท
- ☐ 5,001 – 7,000 บาท
- ☐ 7,001 – 9,000 บาท
- ☐ 9,001 – 11,000 บาท
- ☐ มากกว่า 11,000 บาท

6.มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ท่าน ชื่นชอบมากที่สุด (ตอบเพียงข้อเดียว):

- | | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| ☐ Kuuga | ☐ Agito | ☐ Ryuki | ☐ Faiz |
| ☐ Blade | ☐ Hibiki | ☐ Kabuto | ☐ Den-O |
| ☐ Kiva | ☐ Decade | ☐ Double | |

7.เหตุผล สำคัญที่สุด ที่ทำให้ท่านชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ (ตอบเพียงข้อเดียว) :

- | | |
|---|---|
| ☐ มีเนื้อหาสนุก ขวนติดตาม | ☐ มีดารานักแสดงวัยรุ่นชื่อดังของญี่ปุ่นนำแสดง |
| ☐ การออกแบบตัวมาสค์ไรเดอร์ที่ดูเท่ โดนใจ | ☐ ความแปลกใหม่ของอุปกรณ์ต่างๆที่ไม่มีในยุคเก่า |
| ☐ ตามกระแสความนิยม | ☐ อื่นๆ |

8.ท่านใช้เงินจากแหล่งใดในการซื้อสินค้าเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

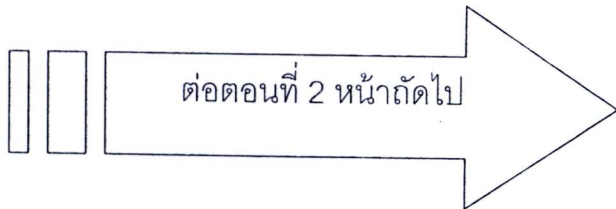
- | | |
|---|--|
| ☐ พ่อแม่ / ผู้ปกครอง | ☐ เงินเก็บส่วนตัว |
| ☐ รายได้พิเศษ | ☐ รายได้จากงานประจำ |
| ☐ อื่นๆ..... | |

9.ในอดีต ท่านเคยชมมาสค์ไรเดอร์ยุคเก่า / ฮีโร่ประเภทอื่นๆมาก่อนหรือไม่

- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| ☐ เคย | ☐ ไม่เคย |
|------------------------------|---------------------------------|

10.ปัจจุบัน ท่านทำกิจกรรมใดบ้างที่มาจากความชื่นชอบมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--|---|
| ☐ การแต่งกาย | ☐ การสะสมของเล่น / สินค้าต่างๆ |
| ☐ การวาดภาพ / วาดการ์ตูน / แต่งนิยาย | ☐ การเรียนภาษาญี่ปุ่น |
| ☐ การค้นหาข้อมูล / รายงานข่าวใหม่ๆแก่แฟนคลับคนอื่นๆ | |
| ☐ อื่นๆ..... | |



ตอนที่ 2 การแสวงหา / เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

ส่วนที่ 1 : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ☐ ตามความเป็นจริง

1. ท่านรับชม / ฟัง / อ่าน เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่บ่อยแค่ไหน

	ทุกวัน (7 วัน/สัปดาห์)	4 – 6 วัน / สัปดาห์	2 – 3 วัน / สัปดาห์	1 วัน / สัปดาห์	น้อยกว่า 1วัน / สัปดาห์
เพลง					
มิวสิควิดีโอ (PV)					
VCD / DVD					
รายการทางโทรทัศน์					
คลิปวิดีโอต่างๆจาก อินเทอร์เน็ต					
หนังสือพิมพ์					
นิตยสาร					
บทความบนอินเทอร์เน็ต					
วิดีโอเกมส์					

2. ท่านใช้เวลาในการรับชม/ฟัง / อ่าน เกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แต่ละครั้งนานเท่าใด

	มากกว่า 2 ชั่วโมง / วัน	1 ชั่วโมงครึ่ง - 2 ชั่วโมง / วัน	1 ชั่วโมง – 1 ชั่วโมง ครึ่ง / วัน	30 นาที – 1 ชั่วโมง / วัน	น้อยกว่า 30 นาที / วัน
เพลง					
มิวสิควิดีโอ (PV)					
VCD / DVD					
รายการทางโทรทัศน์					
คลิปวิดีโอต่างๆจากอินเทอร์เน็ต					
หนังสือพิมพ์					
นิตยสาร					
บทความบนอินเทอร์เน็ต					
วิดีโอเกมส์					

ส่วนที่ 2 : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง □ ตามความเป็นจริง

2.1 ด้วยช่องทางต่อไปนี้ ท่านเคยพบเห็น หรือ รับทราบเรื่องราวเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ มาก / น้อยเพียงใด	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.รายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศในประเทศไทย					
2. VCD , DVD					
3.นิตยสาร					
4.หนังสือพิมพ์					
5.อินเทอร์เน็ต					
6.เพื่อนฝูง					
7.กิจกรรมต่างๆ เช่น คอสเพลย์ ไลฟ์โชว์ ไรด์โชว์ เป็นต้น					
8.ของเล่น เช่น เข็มขัดแปลงร่าง อาวุธ หุ่นจำลองต่างๆ เป็นต้น					
9.วิดีโอเกมส์					

2.2 เนื้อหาต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ต่อไปนี้ ท่านมีการรับรู้มาก / น้อย เพียงใด	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อยที่สุด
10.เรื่องย่อของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่องต่างๆทั้ง ฉบับ โทรทัศน์และภาพยนตร์ในโรง					
11.ข้อมูลเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่แต่ละตัว เช่น ชื่อ อาวุธ ความสามารถพิเศษ					
12.เนื้อหาเกี่ยวกับนักแสดงในมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่อง ต่างๆ เช่น ประวัติ ผลงานที่ผ่านมา					
13.ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในตอนต่อไปของมาสค์ไร เดอร์ยุคใหม่ เช่น ศัตรูใหม่ อาวุธใหม่ ร่างใหม่ เป็นต้น					
14.ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่กำลัง จะวางจำหน่าย เช่น ของเล่น แผ่น VCD,DVD					
15. การสาธิตวิธีเล่นของเล่นจากมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่					
16.ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพิเศษเกี่ยวกับมาสค์ไร เดอร์ยุคใหม่ทั้งในประเทศไทยและญี่ปุ่น เช่น ไลฟ์โชว์ ไรด์ โชว์ เป็นต้น					

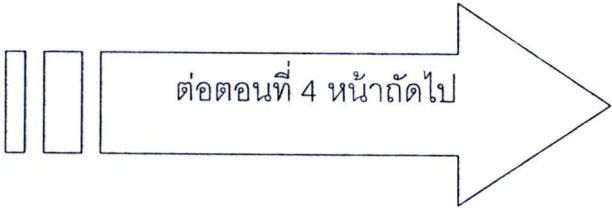
2.2 เนื้อหาต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ ต่อไปนี ท่านมีการรับรู้มาก / น้อย เพียงใด	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อยที่สุด
17.ข้อมูลต่างเกี่ยวกับเพลงประกอบของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ เช่น ชื่อศิลปิน เนื้อเพลง เป็นต้น					
18.การวิเคราะห์เรื่องราวของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่โดยแฟนคลับ					
19.ผลงานทำมือของกลุ่มแฟนคลับ เช่น ชุดคอสเพลย์ ฟิกชั่น ภาพวาด ภาพยนตร์ตัดต่อเอง เป็นต้น					

ตอนที่ 3 การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่

คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ☐ ตามความเป็นจริง

ท่านได้เรียนรู้สิ่งต่างๆเหล่านี้จากเนื้อหาของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มากน้อยเพียงใด	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.ความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น					
2.ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง					
3.ความสามัคคีในหมู่คณะ					
4.ความสุ่มรอบคอบเมื่อต้องลงมือทำสิ่งใดก็ตาม					
5.การพึ่งพาอาศัยกันระหว่างเพื่อนฝูงและคนรอบข้าง					
6.ความยุติธรรม ไม่เอาเปรียบผู้อื่น					
7.ความพยายามเพื่อบรรลุสิ่งที่มุ่งหวัง					
8.ความเมตตา เห็นอกเห็นใจกับเพื่อนมนุษย์					
9.ความอ่อนน้อมเชื่อฟังผู้หลักผู้ใหญ่					
10.ความอดทนอดกลั้นเมื่อต้องพบกับเหตุการณ์ต่างๆที่ไม่พึงปรารถนา					
11.การให้อภัยแก่ผู้อื่นแม้ว่าคนผู้นั้นจะเป็นศัตรูก็ตาม					
12.ความเชื่อมั่นในตนเองเมื่อต้องแก้ไขปัญหที่กำลังเผชิญอยู่					
13.ความกตัญญูทวดเวที่ต่อผู้มีพระคุณ					

ท่านได้เรียนรู้สิ่งต่างๆเหล่านี้จากเนื้อหาของ ศาสตร์ไรเตอร์ยุคใหม่มากน้อยเพียงใด	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
14. ความมีปฏิภาณไหวพริบในการแก้ปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่					
15. การเสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อส่วนรวม					
16. การไม่ตัดสินผู้อื่นโดยดูจากภายนอก หรือ ฟังข่าวลือมา					
17. ความกล้าหาญเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ ต่างๆ					
18. ความเป็นผู้นำในการลุกขึ้นต่อสู้กับความไม่ ยุติธรรมต่างๆ					



ตอนที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่
คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ☐ ตามความเป็นจริง

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.มาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่คือหนึ่งในตัวละครที่ท่านชอบมากที่สุด					
2.ถ้ามีการนำ ภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่เรื่องใหม่ๆเข้ามาแพร่ภาพอีก ท่านก็จะชมอย่างแน่นอน					
3.เมื่อ ภาพยนตร์การ์ตูนมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่จบลงในแต่ละตอน ท่านมักจะเฝ้ารอติดตามชมตอนต่อไป					
4.ท่านรู้สึกตื่นเต้นดีใจเมื่อเห็นภาพของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ปรากฏสื่ออื่นๆ อาทิ โฆษณา					
5.ถ้าท่านพบเรื่องราวเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ท่านจะอ่านเรื่องราวเหล่านั้น					
6.ท่านชอบเก็บสะสมสิ่งของต่างๆเกี่ยวกับมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่					
7.เมื่อมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ประสบปัญหาคับขัน ท่านมักจะลุ้นให้พวกเขาสามารถแก้ไขปัญหาเหล่านั้นจนคล่องไปด้วยดี					
8.ท่านรู้สึกเศร้าเสียใจเมื่อเห็นมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มีความทุกข์					
9.ท่านรู้สึกดีใจหรือไม่ว่าสบายใจเวลามีคนมาพูดไม่ดีหรือมองมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ในแง่ลบ					
10.ท่านอยากจะไปพบตัวจริงของมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่ที่ประเทศญี่ปุ่น					
11.ถ้ามีการนำมาสค์ไรเดอร์ยุคใหม่มาพบปะกับกลุ่มแฟนคลับในประเทศไทย ท่านจะไปร่วมงาน					

*****ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ*****

ภาคผนวก ข

คาเมนไรเดอร์คุกะ...ขอชวนผู้ใหญ่ดูไทม์แดง

โดย ASTVผู้จัดการออนไลน์ 22 มกราคม 2553 11:17 น.

ช่วงนี้ คอลัมน์นี้ยังอยู่ในระหว่างการตระเวนหาดีวีดีต่างๆ ที่กำลังไล่และทบทวนราคาเต็มไปหมดแถมวางอยู่ตามแผง ต้องบอกว่าช่วงนี้เป็นช่วงกีดกันเกลือกินของผู้ผลิตเขา และเป็นโอกาสดีของคนรักการดูหนังที่บ้าน

พูดถึงๆ เป็นช่วงที่คนผลิตดีวีดีลิขสิทธิ์เขากำลังทำราคาให้พอๆ กับผี...เพราะไม่จันเขาอยู่ไม่ได้ แต่ข้อมูลที่น่าแปลกใจก็คือ ใบบรรดาหนังฝรั่งหรือหนังใหญ่จากญี่ปุ่นนั้น คนทำไม่ค่อยเจ็บตัวเท่ากับซีรีส์เกาหลี(ซีรีส์ญี่ปุ่นไม่มีขาย เพราะ เขาไม่ซื้อมาทำกันเนื่องจากมันแพงและญี่ปุ่นไม่ยอมขาย) เพราะบริษัทที่เขาซื้อหนังซีรีส์เกาหลีมาทำขายในเมืองไทยนั้นไปประกันยอดกับ ทางเกาหลีตั้งเยอะ เพราะเห็นกระแสคลั่งไคล้เกาหลีในเมืองไทย พอเอาเข้าจริงก็ขายได้แค่ 10 เปอร์เซ็นต์ของที่ตั้งยอดกันไว้...ก็กระอักเลือดเท่านั้น

ถามว่ายอดขายไปไหนตั้งเยอะ...คำตอบก็คือ การที่บรรดาแฟนานุแฟนของซีรีส์เกาหลีเน้นของมีมากกว่า แถมยังทั้งโหลดทั้งไรท์แจกกันเป็นว่าเล่น...และนั่นจะทำให้ซีรีส์เกาหลีจะ ค่อยๆ หายไปจากทีวีเมืองไทย

ระบบซื้อขายละครเกาหลีเดี๋ยวนี้ช่องฟรีทีวีไม่ได้ซื้อตรงนะครับ เขาซื้อผ่านจากสิทธิ์ที่บริษัทผู้ผลิตเหล่านี้ซื้ออีกที ถ้าบริษัทพวกนี้อยู่ไม่ได้ ทีวีก็ไม่มีขาย เพราะเขาไม่ลงทุนซื้อมาเองเหมือนกัน...แม้ยกไต่ป้าทั้งหลายก็ช่วยกันหน่อยแล้วกันก่อนที่จะวิกฤติ จนอนาคตอาจจะไม่เห็นบรรดาตาตี่หน้าคล้ายกรรมเหล่านี้บนจอฟรีทีวีอีกต่อไป

กลับมาเข้าเรื่องของเราว่า...บรรดาซีรีส์จากญี่ปุ่นที่มีขายอยู่ตาม แผงลิขสิทธิ์ปัจจุบันนี้เห็นจะมีแต่ 'อะนิเมชั่น' และ 'ฮีโร่แปลงร่าง' เท่านั้นเอง หลายคนมองว่ามันคือหนังที่เหมาะสมกับโลกของเด็ก ในความเป็นจริงไม่ใช่เลยครับ เพราะหนังและการ์ตูนหลังยุค 2000 มานี้ ผมว่าเนื้อหาเหมาะสมกับผู้ใหญ่มากกว่า

วันนี้ ขอแนะนำให้มาดูสักเรื่องหนึ่ง เพราะ เห็นลดราคาเหลืออยู่...เรื่องที่ว่านี้คือ ซีรีส์โปรดในดวงใจจากญี่ปุ่นของผมอีกเรื่องเลยนะครับ...อย่าฮาแล้วกัน ผมขอแนะนำให้คุณดูเรื่อง คาเมนไรเดอร์ คุกะ (Kamen Rider Kuuga) และคาเมนไรเดอร์ อากิโตะ (Kamen Rider Agito)

สองเรื่องนี้เป็นซีรีส์ที่ว่าด้วยมนุษย์แปลงร่างที่ขี่มอเตอร์ไซด์ออกมาปราบ เหล่าร้ายที่คิดครองโลก ซึ่งก็สร้างมาตั้งแต่ยุค 70 มีช่วงเวลาที่หยุดสร้างไปพักใหญ่ เพราะความนิยมถดถอย อีกทั้งเนื้อหามันอยู่ในกรอบเดิมๆ จนกระทั่งถึงปี 2000 บริษัทโตเอะก็การหยิบโปรเจกต์ไรเดอร์มาปัดฝุ่นอีกครั้ง พร้อมกับแนวคิดใหม่ที่ว่าซีรีส์ไรเดอร์นี้ไม่ควรจำกัดคนดูอยู่แค่เด็ก

(มีต่อ)

คาเมนไรเดอร์ คุกะ จึงเปิดฉากขึ้นมาด้วยการฆาตกรรมหมู่ในบริเวณโบราณสถานแห่งหนึ่ง การขุดเจาะนั่นเองที่ทำให้เผ่าสิ่งมีชีวิตโบราณที่ชื่อ 'กูรอนกิ' ตื่นขึ้นมา โกได ยูซึเกะ หนุ่มนักผจญภัยทำตัวเป็นไทยม่งเข้าไปดูที่เกิดเหตุกับเขาด้วยและได้พบกับหิน วิเศษโบราณจากโบราณสถานนั้น ที่สำคัญหินที่ว่าดันถูกดูดเข้าไปในตัวของเขา และทำให้เขาแปลงร่างกายเป็นคาเมนไรเดอร์ คุกะ นักรบของมนุษย์โบราณ(เรียกว่า รินโตะ) ที่เคยจัดการกับกูรอนกิมาแล้ว

เรื่องมันคงไม่ไปถึงไหนถ้าเชื่อว่าไอ้เผ่ากูรอนกิที่ตื่นขึ้นมาเนี่ยมันไม่คิด เกมชั่วๆ ขึ้นมานั่นคือ เกมฆ่าคน... ใครฆ่าได้มากที่สุดจะได้เป็นหัวหน้า นั่นทำให้โกไดและผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องในการรักษาความสงบอยู่เฉยๆ ไม่ได้ พวกเขาต้องลุกขึ้นมาสู้กับเผ่าจอมโหดเหล่านี้เพื่อปกป้องสันติสุขของสังคม ญี่ปุ่น

บอกตามตรงนะครับ ครั้งแรกที่ผมดูคาเมนไรเดอร์ยุคใหม่นี้ ผมนั่งดูกับเจ้าชาร่าหลานผม แต่ดูไปได้ไม่นานก็เหลือผมนั่งดูคนเดียวเพราะชาร่าเดินหนีไปทำอะไรอย่าง อื่นๆ ส่วนตัวผมก็นั่งดูด้วยความเมามัน การที่เด็กไม่ดูไม่ใช่เพราะมันโหด (ยอมรับครับว่าโหด...แต่อย่าลืมว่าดราagoon บอล ที่ชกกันแหลกก็โหด)แต่ไม่ดูเพราะมันซับซ้อนกว่าหนังที่ควรจะให้เด็กดูแถมบาง ตอนยังสยองยังกะหนังผีญี่ปุ่น (ตอนที่เจอกับแวมไพร์ช่วงกลางๆ ของเรื่อง)

สำหรับคาเมนไรเดอร์ คุกะ นั้น ผู้เขียนบทเน้นความเป็นดรามามากกว่าไรเดอร์ที่เคยเจอ แดมย้าเข้าไปในจุดที่ว่าปัญหาาร่วมของสังคมจะต้องใช้การร่วมมือร่วมใจของคนใน สังคมเท่านั้นถึงจะแก้ปัญหาได้ ลำพังพลังของคุกะที่ได้รับจากหินวิเศษนั้นไม่สามารถจัดการทุกอย่างได้ ตำรวจต้องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย นักวิทยาศาสตร์ของกรมตำรวจก็ต้องเข้ามาเกี่ยวข้อง ถึงขนาดที่ว่าสามารถผลิตลูกปืนที่จัดการกับไอ้ตัวร้ายได้เหมือนกัน นักแปลภาษาของมหาวิทยาลัยก็ต้องมาช่วยคลายปริศนาบางอย่างที่ตำรวจคลี่คลาย ไม่ได้หรือคลี่คลายความสามารถในตัวพระเอกเราที่ยังค้นหาไม่เจอ หรือแม้กระทั่งหมอกก็ยังต้องทุ่มเทเพื่อช่วยในการวิจัย จะเห็นว่า ภารกิจแห่งการจัดการกับไอ้เผ่าโบราณจอมโหดพวกนี้มันต้องเสียสละกันทั้งหมด

ความจริงประการหนึ่งที่หนังใส่เข้ามาก็คือ การต่อสู้เพื่อปกป้องที่ว่ามีผลต่อสังคมโดยตรง โดยเฉพาะการระเบิดของเผ่ากูรอนกิตัวที่มีพลังมากๆ เวลาที่พระเอกของเรากระโดดเตะใส่นั้นทำให้คนในสังคมระอา เพราะระเบิดที่บ้านแถวๆ นั้นก็กระจุยไปด้วย นั่นทำให้ทั้งพระเอกก็โดนสื่อมวลชนด่า ตำรวจก็โดนด่าจนจ๋อยกันหมด

ที่ตลกก็คือ พวกเหล่าร้ายทุกคนแต่งตัวดีกว่าพระเอกหมด และไอ้พวกวายร้ายชั้นต่ำมันแต่งตัวเหมือนวัยรุ่น และคนทั่วไปที่ย่อมสี่มและ แต่งตัวเป็นพังค้อยู่แถวๆ ฮาราจูกุนั้นทีเดียว ขณะที่พวกวายร้ายชั้นเทพ มันแต่งตัวเนี้ยบและพูดภาษาคนได้ราวกับเป็นมนุษย์เสียเอง และพวกนี้เดินอยู่ในสังคมของญี่ปุ่นอย่างกลมกลืนเป็นที่ยิ่ง

(มีต่อ)

บทหนังเขียนออกมาได้กลมกล่อมดีนะครับ ความสัมพันธ์ของตัวละครทำได้ดีเลยละครับ ที่สำคัญเขาไม่ทิ้งปริศนาเอาไว้แล้วแกล้งลืม โดยเฉพาะทั้งปริศนาเบื้องหลังเกมฆ่าคนนี้ และปริศนาในตัวของเขาเองที่จริงๆ แล้ว เขาเป็นเทพอารักษ์หรือซาตานที่จะมาล้างโลกกันแน่ ทีมเขียนบทคลี่คลายมันได้อย่างหมดจด สมกับที่เป็นหนังเด็กที่ทำให้ผู้ใหญ่ที่พยายามถามหา Logic ในหนังจะต้องถาม...ที่สำคัญมันตอบคำถามเหล่านั้นได้ดี นั่นคือ ยังคงอุดมการโรแมนติกในลักษณะของหนังแปลงร่างฮีโร่ได้อย่างยุค 70 กันเลย

“อันมีหน้าที่ปกป้องรอยยิ้มของทุกๆ คน” โกได ยูซุเกะ กล่าวกับตัวเองเสมอเมื่อเขาจะสู้

โจ โอดาจิри (Joe Odagiri) พระเอกชื่อดังของญี่ปุ่นในยุคนี้นั้นรับบทเป็น โกได ยูซุเกะ ผู้ปกป้องรอยยิ้มของทุกคน โจ โอดาจิри เล่นบทนี้ได้เยี่ยมครับ เขาแจ้งเกิดในวงการจากเรื่องนี้แหละ ก่อนที่จะไปคว้ารางวัลใหญ่ จากหนังดี ๆ อย่าง Blood and bone (ประกบกับ ทาเคชิ คิตาโน่) และหนังนิยายวิทยาศาสตร์ที่ชื่อภินันท์อย่าง Shinobi เนตรสยบมาร ปัจจุบันงานของ โจ มีให้เห็นบ่อยครับ แต่เคยอ่านที่เขาให้สัมภาษณ์ไว้บอกว่าเรื่อง คาเมนไรเดอร์ คูกะ นี่เป็นเรื่องที่เหนื่อยและยากที่สุดของเขาแล้ว

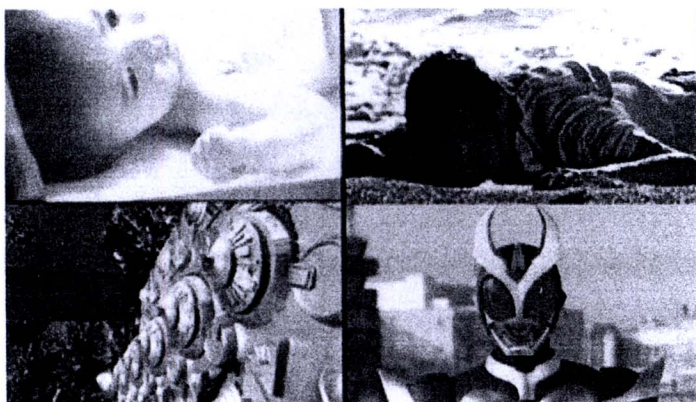
ส่วนตัวผมชอบน้องนางเอก เธอชื่อ คาซุมิ มุราตะ (Kazumi Murata) ในเรื่องนี้ไม่มีบทโรแมนติกอะไรเลย เพราะ เธอกับโกไดเป็นแค่เพื่อนไม่ใช่แฟน...น้องเขาน่ารักดี แถมช่วงนั้นน้องเขาออกอัลบั้มภาพออกมาหลายเล่มชวนน้ำลายหกทั้งสิ้นเลย เสียหายที่ไม่เคยเห็นผลงานของเธอทางจอโทรทัศน์อีกเลย ก็เลยต้องคลายความคิดถึงด้วยการดูภาพนิ่งเท่านั้นละครับ..แฟน ๆ สามารถใช้ google หาภาพชุดของเธอได้จ๊ะ

... ถ้า คาเมน ไรเดอร์ คูกะ คือ เรื่องราวของไรเดอร์ที่ว่าด้วยการร่วมมือร่วมใจของสังคม คาเมนไรเดอร์ อากิตะ ก็คือเรื่องราวที่หนักกว่านั้น...มันคือ The X Files ภาคมนุษย์แปลงร่างของญี่ปุ่นทีเดียวละครับ เดียวคราวหน้ามาแนะนำกันต่อ

...

Mask Rider Agito พระเจ้า...ท่านต้องโดน โรเตอร์ คิก!!

โดย ASTVผู้จัดการออนไลน์ 29 มกราคม พ.ศ. 2553 13:15:22 น.



คนเราเกิดมาเพราะอะไร? บางศาสนาก็บอกว่า เกิดมาเพื่อใช้กรรม หรือสำหรับบางคน บางสำนักเขาบอกกับเราว่า...คนเราเกิดมาเพื่อเป็นของเล่นของพระเจ้าเท่านั้น

และพระเจ้าไม่ได้เฉพาะมีด้านสว่างอย่างเดียว แต่ในโลกที่ต้องมีบาปกัน พระเจ้าจึงมีร่างที่เป็นด้านมืดด้วย พลังของพระเจ้าด้านสว่างคือการสร้างสรรค์ พระเจ้าแห่งด้านมืดคือการทำลาย

พระเจ้าสร้างโลก สร้างมนุษย์ สร้างสิ่งมีชีวิตขึ้นมา พระเจ้าด้านมืดก็มีหน้าที่ซึ่งจะทำลายสิ่งที่มีชีวิตและความสวยงามเหล่านั้น นั่นคือการคานกันของโลกนี้ ตามหลัก มีบวดย่อมมีลบ มีมีย่อมมีสว่าง มีน้ำย่อมมีไฟ มีชายย่อมมีหญิง และมีหยินก็ต้องมีหยาง

คำถามคือว่า ถ้าเมื่อสิ่งมีชีวิตที่พระเจ้าให้กำเนิดไม่ยอมให้อุบัติทำลายล่ะ...อะไรจะเกิดขึ้น?

แล้วยิ่งถ้าพระเจ้าฟากสร้างสรรค์เกิดหมดแรงเอาดื้อๆ และขอนั่งดูเฉยๆ อะไรจะเกิดขึ้น?

สิ่งมีชีวิตที่พระเจ้าสร้างจะลุกขึ้นมาสู้กับพระเจ้าได้ไหม?

ถ้าข้อสงสัยเหล่านี้เกิดขึ้นในหนังไข่มดแดง ทุกอย่างจะปิดฉากลงโดยที่มดแดงกระโดดถีบใส่พระเจ้า...ตามสไตล์ของหนังไข่มดแดงที่ต้องขัดผู้ร้ายด้วยการกระโดดถีบหรือเปล่า?

(มีต่อ)

คำถามเหล่านี้จะเกิดขึ้นหลังจากที่คุณดูหนังเด็กที่ทำให้ผู้ใหญ่ดูอย่าง คาเมนไรเดอร์ อากิโตะ ไ้มัดแดงตัวที่สองในยุค 2000 ซึ่งผมทิ้งท้ายเอาไว้เมื่อสัปดาห์ที่แล้วว่าคนที่ชอบดูซีรีส์จำนวนมากอย่าได้พลาดทีเดียว ถ้าเผื่อไปเจอมันลตราคาอยู่บนร้านขายซีดีแผงไหนก็ตาม

ถ้า ดิ เอ็กซ์ ไฟล์ คือซีรีส์สุดฮิตของอเมริกาที่ว่าด้วยเรื่องปริศนาของมนุษย์ต่างดาวที่สุดแสนจะพิสดาร น่าสะพรึงกลัว ชวนให้คิดได้ในทุกครั้งที่จบตอน ผมก็อยากจะบอกว่า คาเมนไรเดอร์ อากิโตะ ก็มีองค์ประกอบดีๆ ที่ว่าอยู่เต็มร้อย เพียงแต่ปริศนาที่เขาตั้งไว้อยู่ในสมมุติฐานที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างพระเจ้ากับคนอย่างที่ผมจั่วหัวไว้เลย

เรื่องราวของ ไรเดอร์ อากิโตะ เริ่มต้นขึ้นด้วยการลอยขึ้นมาของวัตถุประหลาดโบราณริมหาดโดยที่ไม่มีใครรู้ว่ามันคืออะไร

ภาพตัดไปยังกรมตำรวจที่กำลังหาทางป้องกันตนเองจากสิ่งมีชีวิตที่ไม่อาจระบุได้จากเหตุการณ์เมื่อ 3 ปีก่อน (เรื่องต่อจากไรเดอร์ คูกะ) พวกเขาตั้งหน่วยพิเศษและสร้างชุดเกราะที่เขาไว้สู้กับ Unknown ในชื่อ G3 โดยเลือกเอา อิดาว่า มาโคโตะ ตำรวจที่ได้ชื่อว่าเป็นวีรบุรุษจากเหตุการณ์ช่วยชีวิตผู้คนจากเรืออากาศิกซึ่งเป็นเรื่องโดยสารที่มีคนมากมายและถูกจมในคืนที่พายุฝนตกหนักเป็นผู้สวมใส่ชุดเกราะ

อีกด้านหนึ่งผู้ชายที่มีชื่อ (ชั่วคราว) ว่า 'สิงามิ โซอิจิ' และ 'เรียว' หนุ่มนักว่ายน้ำที่มีอนาคตเกิดมีปฏิกริยากับวัตถุโบราณดังกล่าวไปจนกระทั่งการปรากฏตัวของสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่า Unknown ที่ออกมาฆ่าผู้บริสุทธิ์ คนหนึ่งปวดหัวจนชัก อีกคนปวดหัวจนจมน้ำ เมื่อ Unknown ฆ่าสำเร็จปฏิกริยาก็จบลง

หน่วย G3 ได้รับรายงานว่ามี Unknown โผล่มา ตำรวจมั่นใจว่าจะจัดการได้ด้วยชุดเกราะที่สร้างขึ้นและเทคโนโลยีล่าสุดที่ว่า แต่เอาเข้าจริง G3 โดนยำเสียหายละเทะ ขณะที่ตำรวจในชุดเกราะกำลังแย่ง นักรบในชุดเกราะสีทองตาแดงโรกิเดินมาถีบ Unknown ระเบิดสิ้นชีพ...

เพราะว่าซีรีส์ไรเดอร์ปรกติมีแค่ตอนละยี่สิบนาทีกว่าๆ เราจึงดูตอนสองอย่างรวดเร็ว ในตอนสองทางนักวิทยาศาสตร์ยิ่งพยายามจะปลดล็อกและหาว่าภายในของโบราณนั้นมีอะไร การปรากฏตัวของ Unknown ก็ยิ่งมีมากขึ้น G3 ที่ออกปฏิบัติการก็ยิ่งละมากขึ้น ที่สำคัญในตอนจบของตอนสองนี้ G3 ละถึงที่สุดเมื่อโดนนักรบในชุดสีทองกระแทบเสียทั้งไปเลย

ใครคือนักรบในชุดทอง...และทำไมต้องขัดทั้งตัวร้ายและขัดตำรวจและแบบนี้?

ปริศนาของเรือที่จมและวัตถุโบราณที่ค้นพบเกี่ยวโยงกับเรื่องทั้งหมด ?

(มีต่อ)

พระเอกของเราเป็นใครกันแน่และเกี่ยวข้องกับเรื่องทั้งหมดนี้อย่างไร ?

Unknown ออกมาฆ่าคนทำไม?

นี่เป็นแค่ 50 นาทีแรกที่ คาเมน ไรเดอร์ อากิตะ เปิดฉากไว้ ความสงสัยยังไม่หมดแค่นั้น...หลังจากนั้นไม่นานเรายังต้องเจอกับเด็กทารกที่จุติลงมาแถมยังเติบโตขึ้นภายในไม่กี่ชั่วโมง แถมเด็กที่ว่ายังสามารถชุบชีวิตคนได้...ทำไมคนที่รอดชีวิตจากเรือในคืนนั้นถึงจะต้องฆ่าตัวตาย หรือไม่ก็โดนตามฆ่าอยู่เสมอ ไปจนกระทั่งการชิงดีชิงเด่นในหน่วยงานตำรวจด้วยกัน ไปจนกระทั่งการเหยียดหยามในการดำรงชีวิตของคนที่มีพลังอำนาจพิเศษ...ที่เอาเข้าจริงแล้ว มันก็ไม่ได้ทำให้ชีวิตของคนเหล่านั้นมีความสุขเลยถึงขนาดฆ่าตัวตายรับกับสภาพที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ก็มี ฯลฯ

หนังมีปริศนาในทุกตอนที่เสนอ ตัวละครทุกตัวมีขึ้นมาโดยไม่ฟุ่มเฟือย คนคิดพล็อตและคนเขียนบทนั้นต้องยอมรับว่าแน่มาก เพราะ เขาไม่ทิ้งให้มีตัวไร้สาระมาปรากฏแถมแต่น้อย ซึ่งผิดไปจากธรรมเนียมของหนังไ้มดแดงที่ให้เด็กดู ที่ผมชอบที่สุดก็คือ ทุกตอนที่ผ่านไปปมของมันจะถูกขมวดขึ้นเรื่อยๆ ขนาดน้องมานะสาวน้อยน่ารักที่มักจะเป็นเครื่องประดับในไรเดอร์ภาคอื่นก็กลายเป็นสาวที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินเรื่อง...อะไรมันจะขนาดนั้น?!

ที่เด็ดขาดที่สุดคือการเล่าเรื่อง หนังตัดต่อได้ดี โดยนำหลายๆเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างเวลา ต่างสถานที่ ต่างตัวละคร แต่มานำผสมผสานกันยังกะหนังฆาตกรรมที่จะทำให้คุณต้องตามด้วยความระทึก

แต่หนังไม่ได้ทิ้งการเป็นหนังไ้มดแดง...จากบู้ล้างผลาญของ ไรเดอร์ อากิตะ ทำได้สนุกตื่นเต้นและเข้มข้นมาก และมากกว่าที่เคยดูมา 3 เท่าเลยละครับ เพราะ มันไม่ได้มี ไรเดอร์แค่ตัวเดียว...แต่นี่ล่อมาซะ 4 แล้วแต่ละคนก็มีการต่อสู้ที่แตกต่างกันไป หนังมีคำขวัญที่ผมชอบ 2 อัน อันแรกก็คือ "ตื่นขึ้นมาเกิดวิญญาณของนักสู้"...อีกอันก็คือ "เชื่อมั่นในตัวเอง"...ตามเพลง Believe Yourself ที่มักจะขึ้นมาตอนสู้กัน

เหตุนี้เองที่ทำให้หนัง ไรเดอร์ ตัวที่ 2 ของยุค 2000 นี้มีเรตติ้งในญี่ปุ่นตั้งเกือบ 30 สูงกว่าละครหลายๆ เรื่องที่ว่าฮิตๆ กันเสียอีก ...ย่านะครับถ้าใครจะบอกว่ามันคือหนังเด็กไร้สาระขอให้กลับไปคิดใหม่

นำแปลกที่พระเอกเรื่องนี้ไม่ดังเลยเหมือนกับ โจ โอดาวิริ จาก ไรเดอร์ คูกะ คนที่ดังที่สุดกลับเป็น รินะ อากิยามะ (Rina Akiyama) ที่ได้รับเลือกเป็นสาวก้นสวยที่สุดในญี่ปุ่นหลายปีติดกัน จนเพื่อนผมคนหนึ่งมีอัลบั้มภาพเช็กชีของน้องเขาเป็นกุหลาบทีเดียว

(มีต่อ)

หนังสือไว้ว่าในฐานะที่เป็นสิ่งมีชีวิต ไม่มีใครมีสิทธิ์มาสั่งให้เราตายเพียงเพราะเราเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีอำนาจน้อยกว่าหรืออยู่ในศักดิ์หรือฐานะที่ต่ำต้อยกว่า และถ้าเรารู้กับชะตากรรมที่พระเจ้าอ้างว่ากำหนดมาแล้วอย่างเต็มกำลัง...บางทีมันอาจจะทำให้พระเจ้าหนาวไปเลยครับ

หัวข้อกระทู้: รวมคำคุณย่าเทนโด..ท่องให้หมด แล้วคุณจะมีเมพขิง ๆ=w=b 3

โพสต์เมื่อ: พุธ 15 เม.ย. 2009 11:49 am

คุณย่าเคยพูดไว้ ...

- "ก้าวไปบนทางแห่งสวรรค์เพื่อปกครองทุกสิ่ง"
- "ขอแค่ปรารถนาโชคชะตาจะเข้าข้างฉันเสมอ"
- "โลกหมุนรอบตัวเรา คิดแบบนี้มันสนุกกว่าเยอะ"
- "เมื่อมีรักจะทำให้คนเรานั้นอ่อนแอแต่มันไม่ใช่เรื่องน่าอายเลยมีแต่คนที่รู้จักความอ่อนแอเท่านั้นที่รู้จักความเข้มแข็งที่แท้จริง"
- "ดอกไม้ทำให้ผู้หญิงเปล่งประกาย"
- "ถึงไม่อยู่ใกล้แต่ก็ใกล้ชิดยิ่งกว่า"
- "คนที่จับปลาสองมือสุดท้ายจะไม่ได้อะไรเลย"
- "กินอะไรก็ได้ อย่างนั้น กินของดีๆทำให้สุขภาพดีไปด้วย"
- "มิตรภาพจะทำให้จิตใจคนเราอ่อนไหว"
- "อาหารพบพานแล้วก็ลาจาก เราต้องให้ความสำคัญกับอาหารแต่ละมื้อ"
- "สตรีทุกนางงามทัดเทียมกัน"
- "มีสองอย่างที่คุณชายไม่ควรทำ หนึ่ง การทำให้ผู้หญิงร้องไห้ สอง การทิ้งขว้างของกิน"
- "ร้านชื่อดังของจริงจะไม่โฆษณาร้านหรอก"
- "จุดยุทธศาสตร์การต่อสู้อยู่ที่สะดือ"
- "งานต้องเหนียวแล้วหนักแน่นเหมือนถั่วหมัก"
- "เสียงกระซิบของปีศาจบางครั้งก็ฟังดูเหมือนกับเสียงของนางฟ้า"
- "ผลไม้ที่บ่มสุกจะมีรสเปรี้ยว คนที่บ่มไม่สุกก็เปรี้ยวเช่นกัน"
- "เวลาอาหารเป็นเวลาศักดิ์สิทธิ์ เป็นเวลาที่นางฟ้าบินลงมา มันเป็นเวลาแบบนั้น"
- "เด็กคือสมบัติล้ำค่า บาปที่หนักหนาสาหัสที่สุดคือการทำร้ายสมบัตินั้น"
- "ผู้ที่ขโมยของของคนอื่นไป จะสูญเสียสิ่งสำคัญของตัวเองไป"
- "ลูกผู้ชายต้องเยือกเย็น ถ้าน้ำเดือดก็มีแต่ระเหยเป็นไอ"
- "การรู้จักของจริง จะไม่วันของปลอมตบตาแน่นอน"

(มีต่อ)

- "การปรุงรสชาติเผ่งไม่ให้ใครพบเป็นเรื่องสนุก แต่ว่าการค้นหาให้พบยิ่งสนุกกว่านั้น"
- "การกินของอร่อยเพลิดเพลินก็จริง แต่ที่เพลิดเพลินกว่านั้นคือการรอของอร่อย"
- "อาหารอร่อยต้องละเอียดอ่อน ต้องถนอมใส่ใจ"
- "ไม่ว่าวัตถุดิบหรือเครื่องปรุงรสใดๆ ก็ต้องพ่ายแพ้ให้กับความรู้สึกที่คนทำใส่ลงไป"
- "โลกนี้ไม่มีอาหารร้านไหนไม่อร่อยหรือชัยชนะของธรรมชาติ"
- "อาหารยิ่งยุ่งยากยิ่งห่วย ไม่ว่าจะปิดความจริงกันยังไงก็ปิดกันไม่ได้หรอก"
- "คนที่ทำให้คนอื่นมีความสุขด้วยมีดมีแต่คนทำอาหารเท่านั้น"
- "คนหลงตัวเองสักวันต้องหลงอยู่ในความมืด"
- "ถึงจะเป็นศัตรูกับคนทั้งโลกก็ต้องปกป้องสิ่งสำคัญเอาไว้ให้ได้"
- "สิ่งที่กำหนดรสชาติคือการเตรียมตัวและมีมือเซฟ การต่อสู้เองก็เช่นกัน"
- "การเดินทางสู่ฝันนั้นยาวไกล จงทิ้งสัมภาระไปเดินตัวเปล่าให้สบายเถอะ"
- "การพัฒนาของฉันเร็วกว่าแสง ทั้งจักรวาลไม่มีใครตามการพัฒนาของฉันได้ทันหรอก"
- "ความฝันของเด็กคือความเป็นจริงในอนาคต ผู้ใหญ่ที่หัวเราะเยาะไม่มีคุณสมบัติความเป็นมนุษย์แล้ว"
- "สายสัมพันธ์คือสายใยเหนียวแน่นที่ไม่อาจตัดขาดได้ แม้จะอยู่ห่างกันหัวใจย่อมเชื่อมถึงกันได้"
- "มนุษย์ยอมเดินไปในทางของมนุษย์ สิ่งที่เป็นที่เบี่ยงเบนนั้นก็คือวิถีแห่งสวรรค์"
- "ฉันคือศูนย์กลางของโลก ดังนั้นฉันจะช่วยโลกเอง"
- "อาหารที่อร่อยอย่างแท้จริง จะเปลี่ยนแปลงได้แม้ชะตากรรมของผู้ทาน"
- "พระอาทิตย์นั้นแสนวิเศษ เพราะแม้แต่เศษผงก็สามารถส่องประกายได้"
- "ความยุติธรรมคือตัวฉัน"
- "มีเพียงชื่อเดียวเท่านั้นที่ทั้งโลกต้องจดจำไว้ ก้าวไปบนทางแห่งสวรรค์เพื่อปกครองทุกสิ่ง เทนโด โซจิ"

จากเรื่องโรเดอร์คาบูโตะครับ ลองท่องๆ ไว้ เผื่อสักวันคุณอาจจะเป็นเมพเทนโด 

หัวข้อกระทู้: รวมคำคมของสึคาสะโนดึเคท คำพูดเด็ดๆ ในแต่ละโลกครับ

โพสต์เมื่อ: 19 สิงหาคม 2009 : 00:36

KUUGA WORLD :

สึคาสะพูดกับ In-Kamio-Zeda :

" คนๆนี้(ยูสึเกะ)ต่อสู้ ถึงแม้ว่าเขาจะไม่อยากสู้ก็ตาม ต่อให้ตัวเองต้องจมลงสู่ความมืด ถ้ามันทำให้คนอื่นมีรอยยิ้ม เขาก็ยินดี นั่นแหละสิ่งที่เขาเชื่อมั่น "

(มีต่อ)

KIVA WORLD :

สัมภาษณ์กับ Beetle Fangire

" เขา(วาทารุ) เชื่อมั่นในกฎที่มนุษย์กับแฟงไกอาจะอยู่ร่วมกันได้ แม้ว่ามันอาจจะเป็นแค่ความฝัน แต่เขาก็ยังเชื่อ นายยอมแพ้ต่อความอ่อนแอของตัวเองและแหกกฎ แต่วาทารุนะ ต่อบู้เพื่อสิ่งที่ตัวเองเชื่อ นี่แหละคือราชาละ "

RYUKI WORLD :

สัมภาษณ์กับ Abyss

" แม้ว่าบางครั้งเราจะต่อสู้เพื่อตัวเองด้วยมือนี้ แต่ว่า ด้วยมือข้างเดียวกันนี้ เราก็สามารถจับมือคนอื่นเดินไปด้วยกันได้ ถึงแม้ว่ามันอาจจะทำให้เราดูอ่อนแอ หรือโง่งงก็ตาม แต่เราก็ไม่ได้โดดเดี่ยว "

BLADE WORLD :

สัมภาษณ์กับ Joker & Paradoxa Undead

" ในสายตาของแกคงมีแต่เงินกับเกียรติยศเท่านั้นสินะ แต่เจ้าข้านี้(คาสิมะ) ไม่ใช่ อย่างน้อยหมอนี้ก็ไม่ได้ทำงานเพื่อเงิน หรือเพื่อเกียรติยศหรือระดับชั้น และรวมถึงไม่ได้ต้องการหักหลังเพื่อนตัวเองเพื่อความก้าวหน้าของตัวเองด้วย แต่เพื่อพัฒนาการของตัวเอง ไม่ว่าจะล้มเหลวหรือสำเร็จ เพื่อนร่วมงานของเขาก็จะช่วยซึ่งกันและกัน และทุกคนก็จะพัฒนาไปพร้อมๆกัน"

FAIZ WORLD :

สัมภาษณ์กับ Orphnoch

" เจ้านี่(ทาคุมิ) ก็แค่อยากปกป้องสิ่งที่สำคัญของตัวเองเอาไว้ ถึงแม้มันจะเป็นสิ่งเล็กน้อย แต่มันก็ต้องการการปกป้องเหมือนกัน "

(มีต่อ)

AGITO WORLD :

ลีคาสะพูดกับ Buffalo Lord

" แม้ว่ามนุษย์นั้นจะดูโง่เง่า อย่างเช่นยอมทิ้งทุกสิ่งเพื่อตามเงาของหญิงที่ตายไปแล้ว หรือไม่ก็หนีไปเรื่อยๆ เพื่อให้คนสำคัญของตัวเองต้องได้รับอันตราย ก็เพราะว่าเราโง่งนะแหละ เราถึงไม่รู้สึกระไรจนกว่าเราจะล้มเหลว และเจ็บปวด ถึงแม้ว่าเราจะเดินคนละเส้นทางกัน แม้ว่ามันอาจจะผิด แต่การเดินทางก็จะดำเนินต่อไป พวกเราไม่ต้องการให้ใครมาชี้ทางให้หรอก "

Den-O World :

ลีคาสะบอกกับ Diend

"เจ้านี่ไม่ใช่ Imagin แยกๆหรอก แต่ก็แค่ไอ้บ้าเท่านั้น แต่ถึงกระนั้น ก็ยังมีความหวังอยู่ในร่างที่ตัวเองเข้าสิง แม้ว่า จะไม่มีร่างเนื้อ เจ้านี่ก็สามารถมีชีวิตตนได้ "(อันนี้มันไม่เชิงคำคมเท่าไหร่นะ)

Kabuto World :

ลีคาสะพูดกับ Worm

" มีเพียงแค่ที่เดียวเท่านั้น แม้ว่าทุกคนในโลกเป็นศัตรู นั่นคือสถานที่ที่ครอบครัวเฝ้ารอสมาชิกในครอบครัวกลับมา และในโลกนี้ก็มีบุรุษเพียงหนึ่งเดียว ที่แม้ว่าทุกคนในโลกจะเป็นศัตรู เขาก็พร้อมจะสู้เพื่อครอบครัวของตัวเอง คนๆนี้ยอมอยู่ในโลกต่างมิติเพื่อให้ห่างไกลจากเสียงผู้คน ยอมอยู่โดดเดี่ยวเพื่อปกป้องคนสำคัญเอาไว้ ชายคนนี้แหละแข็งแกร่งที่สุด(พูดถึงโอจิ โซจิ(คาบุโตะ) "

Hibiki World :

โคโตะพูดกับอาสุมุ(ลีคาสะโดนขโมยขึ้น)

" ตราบเท่าที่ยังมีความอ่อนโยนในใจ พลังอสูรจะไม่สามารถครอบครองหัวใจได้ เธอจะไม่ใช่แค่สืบทอดพลังของ อสูรมา แต่ก็สืบทอดวิญญาณของฮิบิกิด้วย "(ไม่เชิงคำคมอีกแล้ว)

(มีต่อ)

Nega World :

สีคาสะพูดกับ Dark Kiva

" แต่ละคนนะ จะออกเดินทางเพื่อหาโลกของตัวเอง โลกที่มีแต่แสงสว่าง และปลอดภัยจากคนร้าย พวกเรายังคงเดินทางต่อไปเพื่อค้นหามัน และไม่กลัวอันตรายที่จะเกิดขึ้นด้วย ไม่มีใครที่มีสิทธิ์มาห้ามการเดินทางนี้ได้ "

Diend World :

สีคาสะพูดกับ Fourteen

" สิ่งที่ทำคือการปิดตาผู้คน อุดหนุน และลบความรู้สึกจากจิตใจของผู้คน มนุษย์นะ ต้องการที่จะมีชีวิตในรูปแบบที่ตนเองต้องการ ไม่ว่าโลกนั้นจะเป็นยังไงก็ตาม "

Shinkenger World :

ไม่มีคำคมแฮะ - -*

RX WORLD :

สีคาสะพูดกับอพอโลโลโก้

" แม้ว่าจะไม่มีโอกาสที่จะชนะ แม้ว่าจะต้องสู้สักกี่ร้อยครั้ง ถึงแม้จะต้องสู้ด้วยตัวคนเดียว เพื่อสิ่งที่สำคัญของตนเอง แม้ว่าเราจะอยู่คนเดียวไม่ได้ แต่นั่น ก็คือเหตุผลที่เราต้องช่วยเหลือกัน นั่นคือเหตุผลที่ว่าทำไมเราต้องการพวกพ้อง "

AMAZON WORLD :

สีคาสะพูดกับยักษ์สิบหน้า

" โลกที่แกสร้างขึ้นก็มีแต่หายนะเท่านั้น แต่ถึงกระนั้น ในโลกที่ไม่มีใครสามารถเชื่อใจกันได้ แต่หมอนี่(อเมซอน) ก็ต่างกัน ถึงแม้ในโลกนี้จะมีสภาพแย่งขนาดไหน แต่เขาก็ไม่ได้ทิ้งความเชื่อมั่นและเชื่อใจ นั่นคือเหตุผลที่เค้าได้เจอเพื่อนที่เค้าสามารถเชื่อใจได้จริงๆ "

โอย เยอะดี ๆ พี่แกเทพมาก คำคมเยอะจริง ๆ ^ ^



ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายปริญญาติ จรุงจิตรประชารมย์ เกิดเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม พ.ศ. 2528 ที่จังหวัด กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีในหลักสูตรวารสารศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการโฆษณา จากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปี การศึกษา 2550 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาค วิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2552

