



ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go
และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD

โดย

นางสาวสุรพัทธ์ ภัทรานนท์อุทัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go
และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD

โดย

นางสาวสุรพัทธ์ ภัทรานนท์อุทัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

STUDY OF THE RELATIONSHIP BETWEEN THE CARTOON NAMED
LET'S & GO AND TAMIYA MINI 4WD PLAYERS

BY

MISS SURAPAS PATTRANON-UTAI



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
MANAGEMENT OF CULTURAL HERITAGE AND CREATIVE INDUSTRIES
COLLEGE OF INNOVATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2018
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
วิทยาลัยนวัตกรรม

วิทยานิพนธ์

ของ

นางสาวสุรพัศตร์ ภัทรานนท์อุทัย

เรื่อง

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go
และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2562

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(ดร. กาญจนนภา พงศ์พันธ์รัตน์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาษา ตั้งจิตสมคิด)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกี ไรจนวิเชียร)

คณบดี

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวิทย์ เขมะสุนันท์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD
ชื่อผู้เขียน	นางสาวสุรพัศตร์ ภัทรานนท์อุทัย
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	การจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาษา ตั้งจิตสมคิด
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

งานวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การถุนเรื่อง Let's & Go เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ตัวละครและการเล่าเรื่อง และการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย และเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการถุนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ และมีวิธีดำเนินงานวิจัยประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลจากเอกสารและอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์เนื้อหา การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีจำนวน 11 คน และการสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการถุนเรื่อง Let's & Go กับกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD คือ การถุนเรื่อง Let's & Go เป็นจุดเริ่มต้นของการได้รู้จักการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในวัยเด็ก แต่ในปัจจุบัน การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD และกลุ่มคนเล่นได้สร้างความสัมพันธ์จนเป็นงานอดิเรก การสร้างสรรค์ผลงาน อาชีพตลอดจนการสร้างชื่อเสียงเกียรติยศ แต่อย่างไรก็ตาม เนื้อหาในการถุนยังคงถูกหยิบนำมาใช้ในชีวิตปัจจุบันอยู่บ้าง อาทิ คำพูดของตัวละครในการถุนที่ว่า “การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่แท้จริงนั้นต้องปรับแต่งรถด้วยตนเอง เพราะเมื่อปล่อยรถแล้ว จะไม่สามารถบังคับรถได้อีก และในการแข่งขันต้องมีคุณธรรมและน้ำใจนักกีฬา”

คำสำคัญ: รถ Tamiya Mini 4WD, การถุนเรื่อง Let's & Go, ความสัมพันธ์

Thesis Title	STUDY OF THE RELATIONSHIP BETWEEN THE CARTOON NAMED LET'S & GO AND TAMIYA MINI 4WD PLAYERS
Author	Surapas Pattranon-Utai
Degree	Master of Arts
Major Field/Faculty/University	Management of Cultural Heritage and Creative Industries College of Innovation Thammasat University
Thesis Advisor	Assistant Professor Arsa Tangchitsomkit, Ph.D.
Academic Year	2018

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the cartoon named Let's & Go and Tamiya Mini 4WD and find the relationship between this cartoon and Tamiya Mini 4WD Thai players. This qualitative research used documentary research, content analysis, participant observations, in-depth interview with Tamiya Mini 4WD players which consisted of 11 people as well as focus group. The findings revealed that the relationship between this cartoon and the Tamiya Mini 4WD players is the cartoon was the beginning to know and play Tamiya Mini 4WD during childhood. But this day Tamiya Mini 4WD and players have made a relationship as a hobby, masterpieces, career as well as honor. However, some parts of the cartoon's plot is still taken place in the present life such as the phrase that "Do your best Magnum!" and the attitude that "Tamiya Mini 4WD playing actually is modifying yourself because there is no controlling after leaving it and being a honest player and good sportsmanship" etc.

Keywords: Tamiya Mini 4WD, Let's & Go, Relationship

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยเมตตาในการให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด รวมถึง อ.ดร.กาญจนาภา พงศ์พนรัตน์ และ ผศ. ดร.สุภี โรจนวิเชียร ที่กรุณาชี้แนะมาโดยตลอด จนกระทั่งงานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้ข้อมูลสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ รวมถึงการให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ และการสนับสนุนจากหลายท่าน อันได้แก่ คุณพรพรต โพธิ์สำราญ จากทีม Mad Bulls คุณศรัณย์ อุบลธานี จากทีมอสูรเขียว คุณปรีชา จันทรพรม จากทีม RT คุณพงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ จากทีม Mad Bulls คุณสุรศักดิ์ คำแก่น จากทีม K-6 คุณธณีสวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล จากทีม Go Pro คุณพรหมมาศ เกษหอม จากทีม Go Pro คุณนวดร พันธุ์ราจากทีม GoPro คุณวรเดช เกตุพันธุ์ จากทีม Funky Shark คุณเฉลิมชัย แสงทอง ฝ่ายกิจกรรม บริษัทสยามทามิยะ และคุณปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี เจ้าของร้าน Hobby Bar

ขอกราบขอบพระคุณณัฐกิตติ์ ทิวทอง จากทีม The Miss และคุณวัชรพงศ์ สัลลกะชาติ จากทีมโมจัง ที่กรุณาให้คำปรึกษา และคอยช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ Hobby Bar และ BMB Mini 4WD ที่กรุณาต้อนรับและสนับสนุนการเก็บข้อมูลมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ กาญจนา เหล่าโชคชัยกุล ที่กรุณาคอยให้คำแนะนำและอยู่เคียงข้างเสมอมา ตลอดเริ่มงานวิจัยจนถึงสิ้นสุดงานวิจัย

นางสาวสุรพัสตร์ ภัทรานนท์อุทัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
1.4 ขอบเขตการวิจัย	6
1.5 นิยามคำศัพท์	6
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ	7
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน	8
2.1.1 ความหมายของการ์ตูน	8
2.1.2 การ์ตูนในฐานะต่าง ๆ	9
2.1.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี	10
2.1.4 ความหมายและวิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูน	10
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง	12
2.2.1 ความหมายของการเล่าเรื่อง	12
2.2.2 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง	12

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม	19
2.3.1 ความหมายของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม	19
2.3.2 ระดับและประเภทของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม	20
2.3.3 การสร้างตัวตนทางสังคมและการสร้างอารมณ์ทางสังคม	21
2.3.4 แบบจำลองกระบวนการสร้างความเป็นจริงจากบริบททางสังคม	22
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์	23
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์	26
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน	29
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกพื้นฐาน	33
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	40
3.1 ศึกษาและวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง Let's & Go	40
3.1.1 วิธีวิจัย	40
3.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	41
3.2 ศึกษาและวิเคราะห์การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย	41
3.2.1 วิธีวิจัย	41
3.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	42
3.3 หาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD	42
3.3.1 วิธีวิจัย	42
3.3.2 ผู้ให้ข้อมูล	42
3.3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	44
3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	44
3.3.5 การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์ (IOC)	45
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	46
4.1 ศึกษาและวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง Let's & Go	46

4.1.1 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 1	46
4.1.2 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 15	47
4.1.3 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 33	48
4.1.4 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 49	49
4.1.5 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 50	50
4.1.6 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 51	50
4.2 หาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD	51
4.2.1 ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึก	51
4.2.1.1 อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD	51
4.2.1.2 องค์ประกอบของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ปรากฏใน การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในสังคมไทย	54
4.2.1.3 ความได้เปรียบในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD จากการที่ เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go	55
4.2.1.4 การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เชื่อมโยงกับการ์ตูนเรื่อง Let's & Go	56
4.2.1.5 ตัวละครในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ชื่นชอบ	58
4.2.1.6 ลักษณะของผู้เล่นที่เหมือนตัวละครในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go	59
4.2.1.7 เป้าหมายสูงสุดในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD	60
4.2.1.8 สิ่งที่น่าสนใจและยังจดจำอยู่จากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go	61
4.2.1.9 การแสดงออกพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่เลียนแบบมาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go	62
4.2.1.10 ความแตกต่างระหว่างสินค้าที่มาจากการ์ตูนกับสินค้าทั่วไป	63
4.2.1.11 การบริโภคสินค้าที่มาจากการ์ตูนอื่น ๆ นอกเหนือจากรถ Tamiya Mini 4WD	65
4.2.2 ผลการศึกษาจากการสนทนากลุ่ม	66
4.2.2.1 การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และรถ Tamiya Mini 4WD	66

	(7)
4.2.2.2 การเปรียบเทียบผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นตัวละคร ในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go	67
4.2.2.3 ความสำคัญของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD	69
4.3 ศึกษาและวิเคราะห์การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของกลุ่มคนเล่น	70
4.3.1 ส่วนประกอบของรถ Tamiya Mini 4WD	70
4.3.2 รูปแบบการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD	71
4.3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD	72
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	73
5.1 การ์ตูนเรื่อง Let's & Go	73
5.2 ความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD	76
5.3 การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย	77
5.4 ข้อเสนอแนะ	82
5.4.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้	82
5.4.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	83
รายการอ้างอิง	84
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	90
ภาคผนวก ข	91
ภาคผนวก ค	93
ภาคผนวก ง	95
ประวัติผู้เขียน	116

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่ให้ความสนใจเป็นพิเศษ เนื่องจากโทรทัศน์มีทั้งภาพที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา มีเสียงที่ปลุกเร้าอารมณ์และสีสันต่าง ๆ ที่ทำให้น่าสนใจ จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการชมโทรทัศน์ของเด็กไทยพบว่า ส่วนใหญ่แล้ว เด็ก ๆ ใช้เวลาในการชมโทรทัศน์ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงขึ้นไป (สมคิด ปลอดโปร่ง, 2528) และเป็นสื่อที่เด็กใช้เวลาอยู่ด้วยมากที่สุด โดยเฉพาะกับเด็กที่มีอายุระหว่าง 6-12 ปี โดยที่เด็กและเยาวชนให้เหตุผลว่า การดูโทรทัศน์เป็นกิจกรรมที่ทำให้มีความสุขและไม่รู้สึกเหงา (นรากร ดิยายน, 2536) การที่โทรทัศน์เป็นสื่อที่เด็กติดอกติดใจอย่างมาก เป็นเพราะการดูโทรทัศน์ใช้เพียงตาและหูก็จะได้เห็นภาพที่เคลื่อนไหวติดต่อกัน ได้ยินเสียง ได้เห็นภาพที่มีชีวิตสนุกสนาน โดยไม่ต้องใช้ความพยายามในการรับสาร เช่นเดียวกับทัศนะของ Moris Edward (1976) ซึ่งได้ให้ความเห็นว่าโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อเด็กอย่างใหญ่หลวง และโทรทัศน์ได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตตั้งแต่เด็กจำความได้ เพราะเด็กมีโอกาสชมทุกวัน โทรทัศน์จึงมีอิทธิพลต่อเด็กมากกว่าการอ่านหรือการรับฟังเพียงอย่างเดียว แม้แต่เด็กและเยาวชนเองก็ยอมรับว่าโทรทัศน์มีอิทธิพลมากมายต่อทัศนคติและความเชื่อของตน เพราะฉะนั้นรายการโทรทัศน์จึงเหมาะสมที่จะเป็นรายการที่เพิ่มประสบการณ์ ความรอบรู้ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

เมื่อพูดถึงการ์ตูน คนทั่วไปมักนึกถึงการ์ตูนสำหรับเด็กเป็นอันดับแรก และเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงและมีเนื้อหาที่สอดแทรกคติสอนใจ เนื้อหาของการ์ตูนมักเป็นเรื่องราวที่เป็นตั้งจินตนาการของผู้สร้าง มีความเหนือธรรมชาติ หรือเหนือความธรรมดาในชีวิตประจำวัน เช่น พลังเหนือธรรมชาติ ความอัจฉริยะ ของวิเศษ และความโดดเด่นของเอกลักษณ์ของตัวละคร แต่การ์ตูนยังสามารถเข้าถึงเด็กได้ง่าย เพราะมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ตัวละครแสดงออกอย่างชัดเจน รายการโทรทัศน์ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนจึงกลายเป็นรายการที่เด็กและเยาวชนนิยมมากที่สุด รองลงมาคือรายการละครสำหรับเด็ก เพราะว่าการ์ตูนคือโลกที่มีแต่ความบันเทิง เป็นแหล่งรวมของจินตนาการที่สดใสสวยงาม เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ผสมกับความตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้คล้อยตามไปได้อย่างง่ายดาย (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543) กล่าวคือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์กลายเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชนมากที่สุด จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน ดังเช่น มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ผู้ทำการวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาภาพยนตร์

การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ พบว่าเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคนล้วนชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน โดยชมเป็นประจำทุกวัน และอรพินท์ ศักดิ์เอี่ยม (2537) ศึกษาการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้จากการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก ก็พบเช่นเดียวกันว่า รายการที่เด็กเปิดรับมากที่สุด คือ รายการประเภทการ์ตูน และเด็กยังต้องการให้รายการสำหรับเด็กมีรูปแบบรายการที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนมากที่สุด นอกจากนี้การสำรวจและประเมินความสนใจในการดูรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาของเด็กไทยโดยกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ก็พบว่า รายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบมากที่สุด คือ ภาพยนตร์การ์ตูนเช่นกัน

เนื้อหาสาระจากรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ เป็นสิ่งสำคัญที่จะละลายไม่ได้ เนื่องจากเด็กและเยาวชนรับชมโทรทัศน์เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะรายการภาพยนตร์การ์ตูน จากงานวิจัยต่าง ๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาสำหรับเด็กนั้น พบว่า เด็กส่วนใหญ่มีการเปิดรับชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กเป็นประจำทุกวัน โดยที่เนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็ก ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ บุคลิกภาพ และสังคม และยังถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่ขัดเกลาสังคม ครบทั้งทางด้านพฤติกรรม ด้านสติปัญญา และด้านจิตใจ (ศศิธร อภิสหิธีร์นรินทร์, 2541) โดยเฉพาะรายการช่อง 9 การ์ตูน อันเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากเด็กมากที่สุดและมักเป็นการดูจากประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ (มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก, 2536) ดังนั้นการเลือกการ์ตูนมาออกอากาศจะต้องผ่านการคัดกรองเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน มีประโยชน์และคอยชี้แนะไปในทางที่ดี กวี บ้านไทยและสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) ได้ผลสำรวจเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่นในตลาดการ์ตูนที่โตเกียวและโอซาก้า พบว่า ลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยประกอบด้วย 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ความดีเยี่ยมชนะความชั่วเสมอ นำเสนอเรื่องราวของการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และการต่อสู้กันระหว่างความดีกับความชั่ว ซึ่งผลลัพธ์ของเรื่องราวจะจบลงด้วยชัยชนะของความดี
2. มิตรภาพความเป็นเพื่อน นำเสนอเรื่องราวของมิตรภาพอันดีงาม ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และความสามัคคีในกลุ่ม
3. ความขยันหมั่นเพียรและความซื่อสัตย์ นำเสนอเรื่องราวของตัวละครที่ฝึกฝนความสามารถอย่างสม่ำเสมอ มีความพยายาม มีจิตใจนักรู้ และยึดมั่นในความถูกต้องและยุติธรรม

นอกจากเนื้อหาสาระเชิงขัดเกลาสังคมและพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนของภาพยนตร์การ์ตูน ยังมีการถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยม และวิถีชีวิตที่ออกมาในรูปแบบของความเป็นบันเทิง กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นดังสื่อในการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชน (มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก, 2536) ภาพยนตร์การ์ตูนมากมายที่ถูกนำมาออกอากาศส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ซึ่งการ์ตูนต่างประเทศก็ย่อมสะท้อนถึงค่านิยมและวัฒนธรรมของประเทศ เป็นช่องทางทางไหลบ่าของวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาสู่เด็กและเยาวชนในสังคมไทย การ์ตูน

จึงช่วยกระตุ้นเราให้เด็กซึมซับวัฒนธรรมที่ต่างชาติเป็นผู้ผลิต ดังนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ ต้องได้ผ่านคัดกรองและกำหนดเนื้อหาที่ดี ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมและสังคมไทยของเด็กไทย

ช่วงปี พ.ศ. 2542 การ์ตูนเรื่อง Let's & Go จากประเทศญี่ปุ่นได้ประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง หลังจากออกอากาศในประเทศไทยทางรายการช่อง 9 การ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากเด็กไทยเป็นอย่างมาก (เอกพันธ์ ชูประเสริฐ, 2557) การ์ตูนเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันรถ Tamiya Mini 4WD ของกลุ่มเด็ก ๆ ที่รักในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD การ์ตูนเรื่องนี้มุ่งเน้นถ่ายทอดเรื่องราวของตัวละครที่จะต้องแก้ไขปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เสมอ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในยามคับขัน ต้องทำรถด้วยตนเองและด้วยความเป็นตัวของตัวเอง แม้เป้าหมายของทุกคนคือชัยชนะ แต่สิ่งที่มีคุณค่ามากกว่านั้นคือ มิตรภาพ

นอกจากนี้ทางบริษัท TAMIYA ยังได้ผลิตรถ Tamiya Mini 4WD จากการ์ตูนเรื่องนี้ ออกมาจำหน่ายควบคู่กับการออกอากาศของการ์ตูนเรื่องนี้อีกด้วย ในขณะที่การ์ตูนเรื่อง Let's & Go กำลังโด่งดัง ร้านค้าที่จำหน่ายอุปกรณ์ของเล่นต่าง ๆ ในประเทศไทย ได้เริ่มนำรถ Tamiya Mini 4WD มาวางจำหน่าย และได้มีการติดตั้งสนามสำหรับรถ Tamiya Mini 4WD เพื่ออำนวยความสะดวกควบคู่กับการขายสินค้า เด็ก ๆ ที่ได้ดูการ์ตูนเรื่อง Let's & Go จึงให้ความสนใจกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD อย่างมาก สะท้อนให้เห็นอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนที่มีต่อเด็กและเยาวชน

การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นการเล่นที่อยู่ในรูปแบบของการแข่งขันความเร็ว ผู้เล่นจะต้องปรับแต่งรถของตนเองเพื่อฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ และเข้าเส้นชัยเป็นอันดับที่ 1 คล้ายกับเรื่องราวในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ดังนั้นการที่เกิดสถานที่ที่มีการจัดการแข่งขันขึ้น แม้เป็นเพียงการแข่งขันเล็ก ๆ เพื่อชิงของรางวัล ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นที่ก่อให้เกิดการรวมตัวของกลุ่มเด็กไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน มีเป้าหมายและทัศนคติร่วมกัน

จนกระทั่งปัจจุบัน การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในประเทศไทยได้กลับมาอีกครั้ง โดยกลุ่มคนที่เล่นส่วนใหญ่เคยดูการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และเคยเล่นรถ Tamiya Mini 4WD มาก่อนในวัยเด็ก ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นกิจกรรมที่มีผู้เล่นส่วนใหญ่อายุมากกว่า 25 ปี ซึ่งอยู่ในวัยทำงาน จากเป็นเพียงการเล่นของเด็กในวัยเด็ก กลายเป็นการแข่งขันทั้งในระดับประเทศ ระดับเอเชีย จนถึงระดับโลก อีกทั้งยังมีกฎกติกาสากลที่ทุกคนต้องยึดถือและปฏิบัติเหมือนกัน รวมถึงการมีเป้าหมายในการเล่นที่สูงขึ้น

กลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่เคยดูการ์ตูนเรื่อง Let's & Go อาจได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนเรื่องนี้ หรือได้ซึมซับบางอย่างที่การ์ตูนเรื่องนี้ได้ถ่ายทอดออกมา ทำให้กลุ่มคนที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีการแสดงออกทางความคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับเรื่องราวในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เช่น การยึดมั่นในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD อย่างแท้จริง คือการปรับแต่งรถด้วยตนเอง มีความเป็นตัวของตัวเอง การต่อสู้ คือมีความพยายามในการแก้ไขปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรค การแข่งขัน คือ การตั้งเป้าหมายของตนเองและมีน้ำใจนักกีฬา ส่วนมิตรภาพ คือมีความสามัคคีภายในทีม และยังมีความสัมพันธ์ที่ดีกับทีมอื่น ๆ นอกจากนี้ผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังแสดงความคิดและพฤติกรรมบางอย่างที่เหมือนในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เช่น คำพูดของตัวละครที่มีชื่อว่า โท มัทตะโกนออกไปว่า “ไปเลยแม็กนัม” กลายเป็นคำพูดที่ทั้งติดหูและติดปากของกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้การพูดว่า “ไปเลยแม็กนัม” ในกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นเรื่องปกติทั่วไป และความสามัคคีของคนในทีม มีการแบ่งปันอะไหล่และอุปกรณ์ ช่วยกันคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหา และคอยให้กำลังใจซึ่งกันและกัน เป็นต้น กล่าวคือ การ์ตูนเรื่อง Let's & Go เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้ชม อันก่อให้เกิดกลุ่มคนที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD และความพึงพอใจในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD นั้นก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มคนที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่สะท้อนออกมาผ่านทางพฤติกรรม เป้าหมาย ความคิด และทัศนคติ

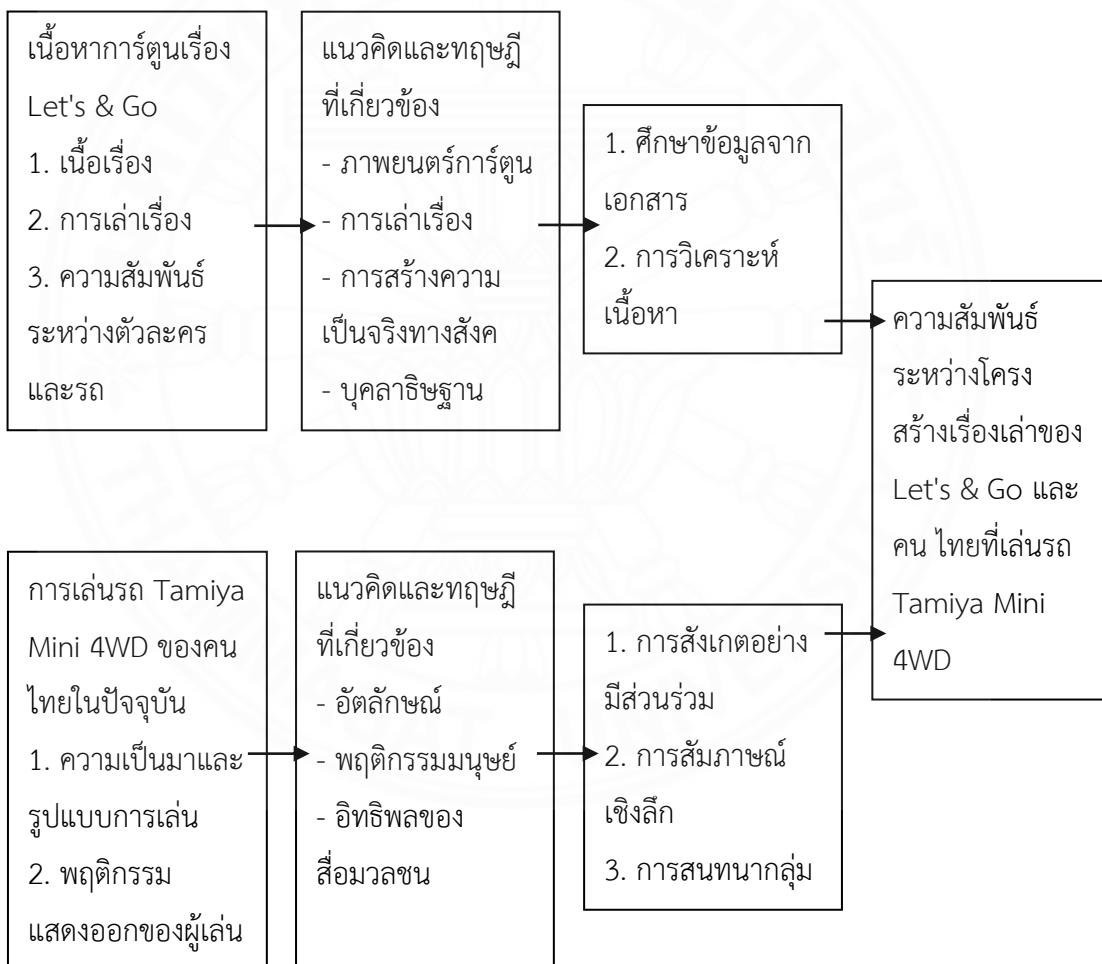
สิ่งที่น่าสนใจคือ การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีเนื้อหาสาระสำหรับเด็กและเยาวชนนั้น มีลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนอย่างไร ภาพยนตร์การ์ตูนนี้จะสะท้อนสิ่งใดออกมาบ้าง และในฐานะที่ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นหนึ่งในตัวแทนของสื่อมวลชน ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์จะทำหน้าที่ในการขัดเกลาทางสังคมให้แก่เด็กและเยาวชนไทยได้อย่างไร รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD กับการ์ตูนเรื่อง Let's & Go นั้นเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เพื่อแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ไม่ใช่สื่อที่มอบความบันเทิงให้กับผู้ชมเพียงอย่างเดียวเท่านั้น การ์ตูนเรื่องนี้ยังมีอิทธิพลต่อกลุ่มคนไทยเล่นรถ Tamiya Mini 4WD อันทำให้มีการแสดงออกทางความคิด พฤติกรรม เป้าหมาย ค่านิยม และทัศนคติ ที่เรียกว่า อัตลักษณ์ และมีความสอดคล้องกับเรื่องราวในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go แม้เวลาจะผ่านมา 19 ปีแล้วก็ตาม การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ยังคงหลงเหลืออยู่ในความทรงจำของกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้เห็นว่า การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ได้สร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD จนก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่เคยรับชมการ์ตูนเรื่องนี้ จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกทำการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่รถ Tamiya Mini 4WD

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การตุ้เรื่อง Let's & Go เกี่ยวกับเนื้อเรื่องและการเล่าเรื่อง และการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย
2. เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการตุ้เรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD

1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านพื้นที่ คือ สนาม Hobby Bar เนื่องจากเป็นสนามที่ยังยึดกฎ ระเบียบ และกติกาสากลของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ตลอดมา และสนาม BMB Mini 4WD เนื่องจากเป็นสนามที่จัดการแข่งขันประจำ สัปดาห์มาเป็นระยะเวลาานาน

2. ด้านเนื้อหา คือ การศึกษาและวิเคราะห์การตูนเรื่อง Let's & Go ด้านเนื้อเรื่อง การเล่าเรื่อง และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับรถ Tamiya Mini 4WD ในการตูน ศึกษาและวิเคราะห์การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทยที่ได้รับอิทธิพลมาจากการตูนเกี่ยวกับส่วนประกอบของรถ Tamiya Mini 4WD รูปแบบการเล่น และความสัมพันธ์ระหว่างคนเล่นและรถ Tamiya Mini 4WD และหาความสัมพันธ์ระหว่างการตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ว่าเป็นอย่างไร

3. กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่เคยดูการตูนเรื่อง Let's & Go ซึ่งประกอบด้วย

3.1 ผู้ที่มีประสบการณ์การเข้าร่วมการแข่งขันในระดับเอเชีย หรือในระดับโลกที่ต่างประเทศ ในฐานะตัวแทนประเทศไทยที่ผ่านการคัดเลือกมากกว่า 2 ครั้ง จำนวน 6 คน

3.2 ผู้ที่เคยได้รับตำแหน่งชนะเลิศ 1 ใน 5 อันดับของการแข่งขันระดับเอเชียหรือระดับโลกที่ต่างประเทศ จำนวน 3 คน

3.3 ผู้จัดการแข่งขัน Tamiya Mini 4WD ค้นหาตัวแทนประเทศไทยจำนวน 1 คน และตัวแทนจำหน่ายสินค้าจากบริษัท TAMIYA จำนวน 1 คน

4. ต้นแปรต้น คือ การรับรู้เรื่องราวของการตูนเรื่อง Let's & Go และตัวแปรตาม คือ รูปแบบการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

1.4 นิยามคำศัพท์

1. Tamiya Mini 4WD คือ รถรางของเล่นที่มีขนาดเล็กและขับเคลื่อน 4 ล้อที่บริษัท TAMIYA เป็นผู้ผลิต

2. สนามรถ คือ พื้นที่ที่มีการติดตั้งรางเพื่อเล่นรถ นอกจากนี้ยังมีทั้งพื้นที่ในการอำนวยความสะดวก เช่น ห้องน้ำ โต๊ะ เก้าอี้ พัดลม เครื่องปรับอากาศ และไฟฟ้า

3. การตูนเรื่อง Let's & Go คือ ภาพยนตร์การตูนญี่ปุ่นที่เริ่มออกอากาศช่วง พ.ศ. 2542 ทางรายการช่อง 9 การตูน

4. การแข่งขัน คือ กิจกรรมเพื่อค้นหาผู้ชนะ โดยประกอบด้วยกฎ กติกา ผู้ลงแข่ง และกรรมการ

5. ทีม คือ การรวมกลุ่มของบุคคลเพื่อทำกิจกรรมด้วยกันและมีเป้าหมายร่วมกัน
6. กติกา คือ ข้อกำหนดที่ผู้ลงแข่งทุกคนต้องรับรู้ ยอมรับ และเคารพ เพื่อยึดถือเป็นหลักในการปฏิบัติ
7. เนื้อเรื่อง คือ เนื้อหาที่อยู่ในเรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดออกมาไม่ว่าจะด้วยวจนภาษาและอวจนภาษา
8. การเล่นเกม คือ การเล่นเพื่อความบันเทิง การฝึกซ้อมเพื่อการพัฒนาฝีมือและเพื่อเตรียมความพร้อมในการแข่งขัน และการลงแข่งเพื่อชิงชัย นอกจากนี้ยังรวมถึงการค้นหาวิธีปรับแต่งรถใหม่ ๆ และการออกแบบรถให้มีความโดดเด่น
9. ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์ หมายถึง ลักษณะพื้นฐานของภาพยนตร์ การ์ตูนทางโทรทัศน์ โดยพิจารณาจากแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อวงการการ์ตูน โดยใช้แนวคิดการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนของทางโทรทัศน์เป็นตัวอย่างในการศึกษาลักษณะของการ์ตูนไทยที่มีการนำเสนอทางโทรทัศน์ และเป็นประโยชน์ต่อวงการวิชาการอื่น ๆ เช่น วงการศึกษา โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูน Let's & Go ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียน ส่งเสริมคุณธรรมด้านต่าง ๆ เช่น ความสามัคคี ความยุติธรรม และความซื่อสัตย์ เป็นต้น การเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกัน และมีประโยชน์ทั้งต่อตัวผู้เล่นและผู้จัดกิจกรรม
2. เพื่อเป็นแนวทางในการนำเสนอแนวคิด รูปแบบการนำเสนอ และหลักการผลิต ไปใช้ในการผลิตและจัดทำภาพยนตร์การ์ตูน ทำให้เห็นอิทธิพลและประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อผู้ชม เพื่อเป็นข้อมูลในการผลิตสื่อที่มีคุณค่าต่อผู้ชม
3. เพื่อผลักดันให้รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกำหนดนโยบายในการส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ดี และรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กของไทยให้มากขึ้น ตลอดจนมีเนื้อหาสาระที่มีคุณค่า และประโยชน์ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน เป็นแนวทางและข้อมูลประกอบงานวิจัยสำหรับผู้วิจัยที่ต้องการศึกษาต่อไป

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์
- 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน
- 2.7 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลาธิษฐาน
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน

2.2.1 ความหมายของการ์ตูน

ณรงค์ ทองปาน (2526) กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ในการเขียนก็เขียนแต่เส้นหยาบ ๆ พอมองรู้ว่าอะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ รวมถึงศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2533) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า ภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยวและโย้เย้ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติเรขาคณิตหรือรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าชม ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมือง สังคม และใช้ เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงและสารคดี

พิมล กาฬสีห์ (2535) กล่าวถึงการตูน ซึ่งสรุปได้ว่า จะต้องเป็นภาพเขียนที่ผิด จากความจริงน้อยกว่าความจริง หรือเกินความจริง จะต้องเป็นภาพที่เขียนเพื่อจุดมุ่งหมายในการ ล้อเลียน หรือให้เกิดอารมณ์ขันหรือประชดประชันในกรณีใดกรณีหนึ่ง และจะต้องเป็นภาพที่ยึด หลักเกณฑ์ของความจริงอยู่แล้ว แม้จะเป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ในขอบเขตกว้างขวางก็ตาม

2.1.2 การตูนในฐานะต่าง ๆ

ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นที่ยอมรับในสังคมทั่วไป จึงมีผู้แบ่งฐานะของการตูนออกไว้ หลายระดับ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530: 12) ดังนี้

1. ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic art) ลักษณะของภาพการ์ตูนต้องอาศัย ทักษะฝีมือที่ฝึกฝนมาอย่างดีในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีน้ำหนักเส้นอ่อนแก่ หนักเบาและใช้สติปัญญาจัดวางลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อโน้มน้าวจิตใจของผู้อ่านให้คล้อยตามซึ่ง ต้องใช้ความสามารถนี้เองจึงถือว่าการตูนเป็นงานแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น

2. ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่า เรื่องการเล่าเรื่องเป็นสาระอันสำคัญของการตูน ซึ่งมุ่งที่จะตอบสนองต่อผู้อ่านในวงกว้าง ผลสำเร็จ ของการตูนอยู่ที่ความสามารถที่จะให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้ในลักษณะที่ประหยัด คือ มอง ปราดเดียวก็เข้าใจ ซึ่งการเล่าเรื่องนี้มีเทคนิคการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ความคิดสร้างสรรค์ในเชิง ศิลปะชั้นสูง เปรียบเทียบได้กับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือเพียงแต่ การ์ตูนนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้นจึงนับว่าการตูนเข้าร่วมอยู่ในประเภทวรรณกรรม

3. ในฐานะศิลปะการละคร (Drama) การ์ตูนเป็นพัฒนาการสืบต่อจากศิลปะการ ละคร เนื่องจากมีบทสนทนาโต้ตอบเพื่อบอกแนวเรื่องและความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดง บรรยากาศ เพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์ เพื่อแสดงนิสัยและเจตนา เพื่อขมวดปมให้ชวน ติดตาม ฯลฯ มีการดำเนินเรื่องตัดต่อและท่าทางการแสดง เช่นเดียวกับการแสดงละครบนเวที นอกจากนี้ ถ้อยคำในการตูนได้พยายามที่จะสะท้อนเหตุการณ์ได้มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา โดยใส่น้ำเสียง สำเนียงและลีลาคลาดเข้าไปด้วย

4. การ์ตูนและภาพยนตร์ (Cartoon and picture) การ์ตูนดูจะใกล้เคียงกับ ภาพยนตร์มากกว่าศิลปะอื่น ๆ ด้วยต่างก็มุ่งที่จะจูงใจให้เห็นเป็นเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ การ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมักจะนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันภาพยนตร์การ์ตูน หลายเรื่องถูกนำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูน เทคนิคบางอย่างก็คล้าย ๆ กัน เช่น การให้เสียง การให้ แสงการเปลี่ยนมุม ทศนิยมภาพ และการตัดต่อเรื่อง เป็นต้น

2.1.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

เนื้อหาการ์ตูนที่ดี นอกเหนือจากการให้ความบันเทิงแล้ว ควรจะมีลักษณะที่นำเสนอเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่าง ๆ (จินตนา ไบกาเซีย, 2534) ดังนี้

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลอง ค้นคว้า หาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง ไม่ใช่การฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา
2. การหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลางอันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงไม่ได้ เพื่อไม่ให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่าง ๆ
3. เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะไม่สัจธรรม หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์และกำลังใจที่จะต่อสู้และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้
4. เนื้อหาธำรงไว้ซึ่งคุณธรรม การนำเสนอในลักษณะนี้ไม่ควรจะใช้วิธีสอนโดยตรงอันน่าเบื่อ แต่การแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะตัวเอกหรือตัวร้าย โดยเฉพาะถ้าแทรกอยู่ในตัวร้ายจะทำให้เห็นภาพของคุณธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งผลของคุณ ความดีนี้จะส่งเสริมให้มีชีวิตที่ดีขึ้น ผู้อ่านจะรู้ถึงคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเองหากได้ทำความดีนั้น ๆ ขึ้นบ้าง
5. ส่งเสริมให้เป็นคนที่มีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน
6. นำเสนอเรื่องที่อยู่บนความเป็นจริง มิใช่เรื่องชวนฝัน

2.1.4 ความหมายและวิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูน

ภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon film) หมายถึง การ์ตูนซึ่งสร้างขึ้นด้วยวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่ละภาพจากชุดภาพเขียนและแสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันตามลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราความเร็วปกติ (24 ภาพ/วินาที) ก็จะมองเห็นเป็นภาพยนตร์การ์ตูน (Animated cartoon) ที่แสดงความเคลื่อนไหวได้ (มัทนียา สุวรรณวงศ์, 2542)

เริ่มต้นจาก ช่วงประมาณ ค.ศ. 1830 มีการวาดการ์ตูนในม้วนกระดาษ เพื่อนำมาฉายให้เป็นเหมือนการเคลื่อนไหวนั้นมาก่อนจะภาพยนตร์ (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523) ภาพยนตร์ที่มีผู้ยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของ โลกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1900 โดยศิลปินชาวอเมริกันที่ไม่ปรากฏนาม ภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพวาด ผสมกับการแสดงของคนจริง ๆ ภาพยนตร์เริ่มเรื่องจากตัวศิลปินเองกำลังวาดภาพหน้าเส้รำ ๆ ของภาพชายพนจรลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ หลังจากวาดหน้าตาของตัวการ์ตูนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงได้ จัดการวาดบุหรืเติมใส่ที่ปากของตัวการ์ตูน ทันใดนั้น ตัวการ์ตูนก็ยิ้มด้วยความพอใจ เริ่มสูบบุหรื และ ตามด้วยพ่นควันบุหรืออกมา นั่นคือ การใช้เทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชัน (ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ, 2533)

ต่อมาในปี ค.ศ. 1904 บาทหลวงชาวฝรั่งเศสที่มีนามว่า Emile Cohl ได้เขียน ภาพการ์ตูนง่าย ๆ มีลักษณะเป็นการ์ตูนหัวกลม ถ่ายลงบนฟิล์มภาพยนตร์ มีเรื่องราวเกี่ยวกับการ สอนศีลธรรมแก่เด็ก นับได้ว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกชื่อเรื่องว่า Drame Chezies Fantoches ซึ่งเป็นที่นิยมชมชอบกันอย่างแพร่หลาย ต่อมาในปี ค.ศ. 1917 Max Fleisher ชาวอเมริกันก็ได้ผลิต การ์ตูนเรื่อง Koko Chop Suey ซึ่งมีความยาวไม่ถึงหนึ่งนาทีก่อนฉาย นอกจากนี้ Pat Sullivan ชาว อเมริกันได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Popeye The Sailor ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่อง นับว่า ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง แต่ภาพยนตร์ในช่วงนั้นยังคงเป็นภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์เสียง ใน ฟิล์ม จนถึงปี ค.ศ. 1929 Walt Disney ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีชื่อว่า Alice in Cartoon Land ขึ้นเป็นครั้งแรก

วอลท์ ดิสนีย์ นับว่าเป็นผู้นำในการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชัน จากที่เป็นเพียง สิ่งที่ทำให้ความบันเทิงที่ไม่มีความประณีตบรรจงจนกลายเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง เมื่อภาพยนตร์แอนิ เมชันเรื่องสตีมโบทวิลลี่ (Steamboat Willie) ของวอลท์ดิสนีย์ออกฉาย ตั้งแต่นั้นมา โรงถ่าย ภาพยนตร์ของวอลท์ดิสนีย์ก็กลายเป็นแหล่งรวมของศิลปินที่ทุ่มเทความรู้ความสามารถ ทดลอง ค้นคว้าจนทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันกลายเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ประกอบด้วยแสงสีที่วิจิตร ตระการตาคลุกเคล้าด้วยเพลงประกอบที่รื่นหู และมีเรื่องราวที่สนุกสนานประทับใจ จากนั้นในปี ค.ศ. 1930-1939 วอลท์ดิสนีย์ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นชุดประกอบด้วยหลาย ๆ ตอน ให้ชื่อ ชุดว่า ซิลลี่ซิมโฟนี (Silly Symphony) โดยมีมิกกี้เมาส์เป็นตัวดำเนินเรื่อง เมื่อภาพยนตร์ชุดนี้ออกฉาย ชื่อเสียงของมิกกี้เมาส์และวอลท์ดิสนีย์ก็กระจายไปทั่วทุกมุมโลกจนกล่าวได้ว่าเป็นราชาภาพยนตร์ การ์ตูนของโลก

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านไป บริษัทยูพีเอ (UPA : United Productions of America) ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสั้นๆ ชื่อว่า เจอร์ลด์ แมคโบอิง โบอิง (Gerald McBoing Boing) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากภาพเขียนที่มุ่งแสดงความหมายมากกว่าการเลียนแบบให้ เหมือนของจริงเรียกว่า ภาพนามธรรม (Abstract) ทำให้รูปแบบของการวาดภาพแอนิเมชันแบบเดิม เปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง ซึ่งลักษณะของตัวการ์ตูนจะเป็นภาพแบนไม่แสดงความลึกประกอบด้วย เส้นสายอย่างง่าย ๆ ซึ่งตรงกันข้ามกับรูปแบบของวอลท์ดิสนีย์ที่พยายามเลียนแบบธรรมชาติให้มากที่สุด เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉาย ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องต่อ ๆ มาก็ดำเนินแบบเทคนิคการวาดตัว การ์ตูนแบบนามธรรมนี้อย่างกว้างขวาง เพราะง่ายและประหยัดกว่าแบบเดิมอย่างไรก็ตามผู้สร้างบาง คนก็นำเอาทั้งวิธีของวอลท์ดิสนีย์มาผสมผสานกับรูปแบบใหม่นี้

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

2.2.1 ความหมายของการเล่าเรื่อง

ความหมายของละครตามสารานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน คือ การแสดงประเภทหนึ่งมีตัวแสดงเรียกว่าตัวละคร มีสถานที่หรือเวทีที่ใช้แสดง รวมถึงมีบทที่ให้ตัวละครแสดงตามเนื้อเรื่องอย่างเป็นเรื่องราว โดยมีองค์ประกอบที่แตกต่างกันออกไป และวิธีในการนำเสนอก็จะเป็นการบอกประเภทของละครนั้น ๆ เช่น ละครตลกคือละครที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ละครเศร้าคือละครที่ก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจเป็นต้น (นฤมล บุญแต่ง, 2557)

ขจิตขวัญ กิจวิศาละ (2553) ได้อธิบายว่า การเล่าเรื่องเกิดมาพร้อมกับสังคมมนุษย์ ซึ่งมนุษย์ทุกคนล้วนเป็นคนสร้างและต้องการรับเรื่องเล่า เรื่องเล่าจึงปรากฏออกมาในหลายรูปแบบ ทั้งนิทาน ตำนาน จิตรกรรมฝาผนัง เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดีภาพยนตร์หรือแม้กระทั่งความฝัน มีทั้งในลักษณะที่สมมุติขึ้นและที่อ้างอิงข้อเท็จจริง เช่น ข่าวสารคดี ส่วนศาสตร์ด้านการเล่าเรื่องเริ่มพัฒนาอย่างจริงจังมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 กลายมาเป็นวิชาเฉพาะอย่างเต็มตัวในชื่อ “ศาสตร์เรื่องเล่า” (Narratology) ซึ่งการพัฒนาเป็นศาสตร์ของตัวเองอย่างจริงจังทำให้มีการกำหนดวัตถุประสงค์วัตถุประสงค์ที่จะศึกษาและวิธีการในการศึกษาที่ชัดเจน

Currie (2010) กล่าวว่า “เรื่องเล่า” (Narrative) หรือศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง Narratology ทุกอย่างคือการเล่าเรื่อง เพราะเมื่อเรื่องถูกบันทึกไว้ไม่ว่าจะด้วยสื่อใด ๆ ก็จะกลายเป็นซอฟต์แวร์ กลายเป็นสื่อและจะกลายเป็นเรื่องเล่าก็ต่อเมื่อมีผู้เล่าเป็นผู้นำสารหรือนำเรื่องราวไปยังผู้ดูหรือผู้รับ

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของการเล่าเรื่อง สรุปได้ว่า เรื่องเล่าคือสื่อที่ถูกผู้คนนำออกมาถ่ายทอดให้ผู้อื่นรับรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นวนิยาย ภาพยนตร์ ละคร เป็นต้น โดยเรื่องเล่าเป็นการถ่ายทอดสื่อที่มีอิทธิพลอย่างมากในรูปแบบหนึ่ง สามารถส่งทำให้ มนุษย์มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

2.2.2 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดว่าเป็นมนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ขึ้นอยู่กับเหตุผลที่ดี ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ รูปแบบการสื่อสารและสื่อเหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิหลังของบุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และอิทธิพลของภาษา ความมีเหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้นอยู่กับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกันการเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน

แนวคิดการเล่าเรื่องนี้จึงมองว่า การสื่อสารของคนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วมประพันธ์เรื่องราวที่นำมาเล่า นั้น ๆ องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่าได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนามาอย่างจริงจังในช่วงหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัย หมายความว่าถึงยุคที่การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ศึกษาและกำหนดวิธีการที่ใช้ในการศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกได้ว่า เป็นศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง ซึ่งก็เป็นศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่านั่นเอง โดยเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่องของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษานั้นมีอยู่หลายชนิด ทั้ง นิทาน นิยาย ภาพยนตร์ และมิวสิกวิดีโอ เป็นต้น องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ประกอบไปด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก

Aristotle (2018) ได้ให้ความเห็นไว้ในหนังสือเรื่อง โปเอทิกส์ ว่าโครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลางและตอนจบเหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผลตามกฎแห่งกรรม กล่าวคือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำในฉากที่นำมาก่อน และในทำนองเดียวกัน ก็จะเป็นสาเหตุของเรื่องราวที่จะเกิดในฉากต่อไป ฉะนั้นในเรื่องที่มีการวางโครงเรื่องอย่างรัดกุมจะไม่สามารถตัดฉากหนึ่งฉากใดทิ้งไปได้โดยไม่กระทบกระเทือนฉากอื่น เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุเป็นผลต่อกันอย่างแท้จริง

ส่วน Forster (1985) ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ทำให้คำจำกัดความที่ชัดเจนของโครงเรื่อง โดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง (Story) และโครงเรื่อง (Plot) กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือ การเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์

โครงเรื่อง หมายถึง การลำดับเป็นจุดหมายปลายทาง สามารถกำหนดจุดมุ่งหมายได้อย่างไร ภายใต้สภาพแวดล้อมดังนี้ (ชวนพิศ จะรา, 2556) ความที่ชัดเจนของโครงเรื่อง โดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง และโครงเรื่อง กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือการเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์ การเล่าเรื่องแบ่งออกเป็นขั้นตอน คือ การเริ่มเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก เปิด ประเด็นขัดแย้ง หรืออื่นๆ และการพัฒนาเหตุการณ์ เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น

ความชัดเจนของโครงเรื่องโดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่องและโครงเรื่อง กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือการเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) สามารถแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลาย ๆ แบบ ทั้งการแนะนำตัวละคร การเลือกใช้อวกาศ การเปิดเรื่องราวด้วยประเด็นขัดแย้ง ฯลฯ

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้ง เริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น

3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุด และถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปแล้ว เนื่องจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้ถูกเปิดเผย และได้รับแก้ไข

5. ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดยอาจจะมีหลากหลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นการจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ

สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่อง คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างการผูกปมอันนำไปสู่จุดสุดยอด ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม ระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ทั้งหมดนี้ถือว่าเป็นความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้ คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง (อิรวดี ไตลังคะ, 2543)

แก่นเรื่อง (Theme) บ้างเรียกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็น แก่นเรื่อง แนวคิด สารัตถะ แต่โดยความหมายแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นคือ เป็นความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ (เพลินดา, 2538: 55) แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม (Pickering, 1993)

แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของโลกบันเทิงคดีออกมาเป็นความเข้าใจทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง เช่น ความคิดที่ได้จากการอ่านนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า คือการทำอะไรที่ช้าแต่สม่ำเสมอดีกว่าทำเร็วแต่ไม่สม่ำเสมอ ดังนั้น การหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจในชีวิตได้ (อิรวดี ไตลังคะ, 2543: 66)

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่องซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำ จิตใจภายในของเขาจะค่อย ๆ เผยให้เห็นหลังจากการค้นเค้นกันนับเป็นปี ๆ ในทางตรงกันข้าม เรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดี ซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำ คำพูด ความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละครอื่นๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อม หรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978)

การแบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท (อิรวดี ไตลังคะ, 2543 : 51) ได้แก่ ตัวละครมิติเดียวและตัวละครหลายมิติ

1. ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมซึ่งสามารถสรุปได้อย่างไม่ยากเย็น เช่น “เธอเป็นคนหยิ่งเยโส” “เขาเป็นคนอ่อนแอ” และจะคงลักษณะเช่นนี้ตลอดเรื่อง เป็นต้น ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือกระทำอย่างไรต่อไปได้ ข้อดีของตัวละครเช่นนี้ คือ ทำความเข้าใจง่ายและผู้อ่านจดจำลักษณะของตัวละครแบบนี้ได้

2. ตัวละครหลายมิติ (Round Character) หมายถึงตัวละครที่มีลักษณะที่หลากหลาย แต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยาก พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์ สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้

ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากด้วยตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย ต่อเมื่อเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศ การเผยลักษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่ง

ฉากต้องเป็นมากกว่าสถานที่สำหรับสะท้อนความจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่ง ฉากต้องมีความเกี่ยวข้องกับโครงเรื่องหรือตัวละคร ผู้ผลิตจะต้องสร้างฉากที่ให้ความสมจริงต่อการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร หากแต่ละฉากจะต้องมีความหมายและคุณค่าที่จะบ่งบอกมากกว่าลักษณะทางกายภาพ ความหมายและคุณค่าในแต่ละฉากจะส่งผลต่อการกระทำและพฤติกรรมของตัวละคร ในทางกลับกัน การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครจะมีผลต่อฉากแต่ละฉากเช่นกัน (เพลินตา, 2538 : 27-28) ฉากบางฉากไม่ค่อยมีความสำคัญ ฉากเหล่านี้เป็นเพียงแคฉากหลังเท่านั้นซึ่งแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องหรือตัวละคร ในทางกลับกัน ฉากบางฉากมีความละเอียดลึกซึ้งและสัมพันธ์กับความหมายและเอกภาพของเรื่องทั้งหมดซึ่งเป็นฉากประเภทที่ผู้ชมและผู้วิจารณ์สนใจเป็นอย่างมาก (Pickering, 1993)

เคลลี กริฟฟิธ แบ่งฉากออกเป็น 3 ประเภท (อิราวดี ไตลังคะ, 2543: 60-61) คือ

1. ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ เป็นธรรมชาติ สถานที่ การตกแต่ง บรรยากาศที่เกิดจากประสาทสัมผัส เช่น กลิ่น เสียง ภาพ
2. ฉากที่เป็นเวลา แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาหนึ่งในวันหนึ่ง ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ และระยะเวลา เช่น เรื่องเกิดขึ้นในเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หนึ่งปี สามสิบปี ฯลฯ
3. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยมระบบ การเมือง ชนชั้น เพศ เชื้อชาติ ฯลฯ

Currie (2010) อธิบายว่า องค์ประกอบต่าง ๆ การเรื่องเล่าจะต้องประกอบด้วย

1. โครงสร้างการเล่าเรื่องหรือโครงเรื่อง (Narrative structure or plot) สามารถแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ เปิดเรื่อง (Beginning) กลางเรื่อง (Middle) และบทสรุป (End)
2. ความขัดแย้ง (Conflict) คือ ปมปัญหาต่าง ๆ ที่ทำให้สามารถดำเนินเรื่องต่อไปได้ เนื่องจากต้องมีการแก้ไขปมปัญหาเหล่านั้น โดยสามารถแบ่งความขัดแย้ง ออกเป็น 3 ระดับ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจ ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม
3. ตัวละคร (Character) คือ ผู้ที่แสดงการกระทำ พฤติกรรมตามออกมาให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจว่าตัวละครกำลังคิดหรือกำลังจะทำอะไร อย่างไร เพราะอะไร โดยตัวละครสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะหลัก ๆ คือ พระเอก นางเอก และตัวร้าย
4. แก่นเรื่อง (Theme) คือ สิ่งที่ต้องการจะสื่อให้กับผู้ชมได้รับรู้ เมื่อได้เสพสื่อเหล่านั้น
5. ฉาก (Setting) โดยสามารถแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ยุคสมัย ระยะเวลา สถานที่ และระดับของความขัดแย้ง
6. สัญลักษณ์ (Symbol) มี 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพ หมายถึง วัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต ที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมายหรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร
7. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น ตัวละครเป็นผู้เล่าเอง (The First-Person Narrator) ตัวละครอื่นเป็นผู้เล่าถึงตัวเอง หรือไม่ปรากฏผู้เล่าเรื่อง เปรียบเสมือนผู้ชมยืนมองดูเหตุการณ์อยู่ห่าง ๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ ฐริพันธ์ ภูโพบูลย์ (2558) ได้อธิบาย การวิเคราะห์การเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์มีหลายวิธี ได้แก่

1. โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องหรือลำดับเหตุการณ์ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน
ขั้นตอนแรก การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือ การแนะนำตัวละคร อีกทั้งก็ควรที่จะเปิดประเด็นที่น่าสนใจเพื่อดึงดูด เพื่อให้ผู้ชมสนใจที่จะติดตามชมต่อไปจนจบ

ขั้นตอนที่สอง การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) คือ การดำเนินเรื่องต่อนำติดตามมากยิ่งขึ้น โดยอาจจะเพิ่มความขัดแย้งเข้าไป

ขั้นตอนที่สาม ภาวะวิกฤติ (Climax) คือ เหตุการณ์ที่ตัวละครในเรื่องต้องลำบากใจที่จะต้องตัดสินใจอะไรบางอย่าง

ขั้นตอนที่สี่ ภาวะคลี่คลาย (Falling action) คือ สถานการณ์ที่กลับมาปกติอีกครั้งหลังจากผ่านจุดวิกฤติมาแล้ว

ขั้นตอนสุดท้าย การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ คือการสิ้นสุดของเรื่อง โดยอาจจะจบได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับผู้เล่าว่าต้องการให้จบแบบไหน โดยทั่วไปแล้วก็จะจบแบบมีความสุข

2. ความขัดแย้งจะเป็นการสร้างปมปัญหาให้เรื่องราว นั้น ๆ น่าสนใจ โดยความขัดแย้งจำแนกได้เป็น 3 แบบ ดังนี้

แบบแรก ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละคร 2 คนหรือฝ่าย 2 ฝ่าย ไม่ให้ความสนับสนุนกันหรือต่อต้านกัน พยายามทำร้ายทำลายกัน

แบบที่สอง ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครที่อาจจะขัดแย้งกับจิตใต้สำนึก ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ทำให้เกิดความสับสนและยากที่จะตัดสินใจ

แบบที่สาม ความขัดแย้งกับพลังภายนอก คือ ตัวละครมีความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย

นอกจากนี้ เหมือนฝัน ชาวเหนือ ยังกล่าวว่า ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งการเล่าเรื่องมักดำเนินเรื่องราวเกี่ยวพันกับความขัดแย้ง ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่อง ที่สร้างปมปัญหา การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน ความขัดแย้งเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ (เหมือนฝัน ชาวเหนือ, 2553)

3. ตัวละคร (Character) คือ บุคคลที่ดำเนินเรื่องราว ตามบทบาทที่ถูกกำหนดไว้ เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ต้องการจะสื่อ โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นพฤติกรรม เพื่อเป็นการสร้างลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตัวละครตามคุณสมบัติของตัวละครนั้นได้ คือ ตัวละครผู้กระทำและผู้ที่ถูกกระทำ ซึ่งผู้กระทำ หมายถึง ตัวละครความแข็งแกร่ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามจากสิ่ง

ภายนอก ส่วนผู้ถูกกระทำหมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ด้อยกว่า ต้องมีการพึ่งพิงผู้อื่นหรือตกอยู่ภายใต้การดูแลหรือการปกครองของผู้อื่น

4. แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่องหรือเรียกง่าย ๆ ว่าสิ่งที่ต้องการจะสื่อให้ผู้ชมหรือผู้ฟังได้รับรู้ โดยแก่นความคิดนี้จะถูกนำเสนอและเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่อง

5. ฉาก (Scene) คือ องค์ประกอบในการเล่าเรื่องอย่างมาก เนื่องจากฉากจะทำให้ผู้ชมได้รับสื่อที่เห็นภาพความเป็นจริงได้ชัด ทำให้การสื่อสารในสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อ นั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญ โดยฉากสามารถแบ่งประเภทออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า แม่น้ำ ลำธาร เป็นต้น ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้าน เรือยนต์ ที่อยู่อาศัย เครื่องใช้ในครัว เป็นต้น ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่ต้องการจะเล่าเรื่อง ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร ได้แก่ กิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ความเชื่อหรือความคิด ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of view) จุดยืนของการเล่าเรื่องจะมีมิติของอำนาจ (power) เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผู้เล่าเรื่องจะมีอำนาจการประกอบสร้างความหมายต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งต้องแสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ การมองเหตุการณ์การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอก โดยแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน การมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้คิดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้นจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม แบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The first person narrator) คือ การที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง ข้อสังเกตคือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The third person narrator) คือ การเล่าเรื่องถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นมาหรือมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วย การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The objective) คือ จุดยืนที่ต้องการให้เกิดความเห็นที่เป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ และการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถรับรู้ได้ของจิตใจของตัวละครตัวอื่น ๆ ว่า มีความรู้สึกนึกคิดอย่างไรบ้างได้ทุกตัว

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) คือ การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ ที่ทำหน้าที่สื่อความหมายให้ผู้ชมหรือผู้ฟังเห็นแล้วจะรับรู้ถึงสิ่งที่ผู้เล่าต้องการจะบอก

8. เครื่องแต่งกาย (Costume) คือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการแต่งตัวละครในการเข้าฉาก เพื่อเพิ่มความสมจริงให้ผู้ชมเกิดความเชื่อและเข้าถึงสิ่งที่ผู้เล่าต้องการจะถ่ายทอด อีกทั้ง เครื่องแต่งกายยังบ่งบอกถึงยุคสมัยต่าง ๆ ด้วย นอกจากนี้ก็ยังแสดงถึงลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น ๆ ด้วย

จากการศึกษาทฤษฎีการเล่าเรื่อง สรุปได้ว่า จะประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ โครงเรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ชั้นภาวะวิกฤต ชั้นภาวะคลี่คลายและชั้นการยุติเรื่องราว แก่นเรื่อง คือสิ่งที่ต้องการจะถ่ายทอดตัวละคร (Character) สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครแบบตายตัว (Typed character) ตัวละครรอบด้าน (Well – rounded character) ความขัดแย้ง จำแนกเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจและความขัดแย้งกับพลังภายนอก ฉาก ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ช่วงเวลา (Time) สถานที่ (Location) โดยฉากในเรื่องเล่ามี 5 ประเภท ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็น ช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม สำหรับมุมมองการเล่าเรื่อง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ มุมมองของบุคคลที่หนึ่ง และมุมมองของบุคคลที่สาม

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม

2.3.1 ความหมายของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม

Surette (1998) ได้กล่าวถึง การรับรู้ความจริงไว้ว่า มนุษย์ไม่สามารถรับรู้ความจริงของโลกภายนอกตัวเขาได้โดยตรง แต่ต้องกระทำผ่านตัวกลาง คือ ประสาทสัมผัสและกระบวนการรับรู้ทางจิตของมนุษย์ซึ่งถูกหล่อหลอมโดยกระบวนการทางสังคม

Littlejohn (1993) ได้กล่าวถึง การสร้างความเป็นจริงทางสังคมว่า คำพูดที่ใช้ในชีวิตประจำวันไม่ได้มีความหมายจากโลกส่วนตัว แต่เป็นชุดความหมายที่เกิดจากภายนอก ที่เกิดจากแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ดังนั้น การให้ความหมายและความเข้าใจจึงเกิดขึ้นจากการสื่อสารกับผู้อื่น สารสำคัญของความจริงจึงฝังตรึงอยู่กับความคิดทางสังคม

Searle & Willis (1995) เห็นว่า ชีวิตประจำวันของคนเราไม่ได้เป็นโลกส่วนตัวของเราแต่เป็นอัตวิสัยร่วม เราสามารถรับรู้ร่วมกันกับเพื่อนมนุษย์โดยอาศัยประสบการณ์และตีความหมายซึ่งอาจจะแตกต่างกันไปในสถานการณ์หนึ่งที่เราพบว่าตัวเราเองอยู่ในโลก ณ เวลาใดเวลาหนึ่งนั้นเป็นเพียงขอบเขตเล็ก ๆ ที่เราสร้างขึ้นมานั่นเอง หากจะกล่าวโดยสรุปคือ ความหมายและความเข้าใจทั้งหลายของมนุษย์นั้นเกิดจากการสื่อสารระหว่างตนเองกับบุคคลอื่น

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม สรุปได้ว่า การรับรู้ร่วมกันกับเพื่อนมนุษย์โดยอาศัยประสบการณ์และตีความหมายซึ่งอาจจะแตกต่างกันไปในสถานการณ์ของแต่ละบุคคลที่เคยพบเจอ

2.3.2 ระดับและประเภทของความเป็นจริงทางสังคม

การศึกษาเกี่ยวกับระดับและประเภทของความเป็นจริงทางสังคม พบว่า มีนักคิดนักวิชาการ ได้อธิบายคำว่า ความเป็นจริง โดยแยกความเป็นจริงออกเป็น 2 ระดับ คือ

ระดับแรก ความเป็นจริงทางกายภาพ (Physical reality) หรือโลกแห่งความเป็นจริง (World of reality) โลกส่วนนี้จะเป็นโลกที่เราสามารถสัมผัสได้ด้วยตนเอง อาจเป็นได้ทั้งสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว แต่เราอาจไม่สามารถหาความแน่นอนชัดเจนที่แท้จริงได้ เนื่องจากความจริงเหล่านั้นมีอยู่มากมาย

ระดับสอง ความเป็นจริงทางสังคม หรือความเป็นจริงทางสัญลักษณ์ ซึ่งเกิดจากการสร้างสรรค์ของสังคม (Social construction of reality) สิ่งเหล่านี้บางคนเรียกว่า โลกแห่งความหมาย (World of meaning) ซึ่งเป็นโลกแห่งความรู้ (Knowledge) ที่เรารับมาเพียงบางส่วนจากโลกของความจริง ดังนั้น โลกแห่งความหมายจึงเป็นโลกที่เราสามารถอธิบายได้ให้ความหมายได้ และกำหนดแบบแผนได้ โดยอาศัยการสะสมความรู้ดังกล่าวจนกระทั่งมากำหนดเป็นพฤติกรรมการแสดงออกจนเกิดการรับรู้และเข้าใจที่ตรงกันในสังคม สิ่งเหล่านี้จึงกลายเป็นความเป็นจริงทางสังคมในที่สุด เช่น มนุษย์กำหนดความหมายเกี่ยวกับความกตัญญูต่อบิดามารดาว่าคืออะไร และกำหนดว่า จะต้องมีพฤติกรรมการแสดงออกอย่างไรเพื่อให้สังคมรับรู้และเข้าใจตรงกัน เป็นต้น จะเห็นได้ว่า มนุษย์สร้างโลกแห่งความหมายขึ้นมาเพื่อให้มนุษย์มีความรู้สึกมั่นคงทางความรู้สึกนั่นเอง

Surette (1998) ได้แบ่งโลกของเราออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรก โลกแห่งความเป็นจริง (World of reality) และโลกแห่งความหมาย (World of meanings) โลกแห่งความเป็นจริงคือโลกที่เราสัมผัสได้ด้วยตนเอง ผ่านทางตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ ไม่ว่าจะ เป็นสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น และส่วนที่สอง โลกแห่งความหมาย คือ ความรู้ (Knowledge) ที่เรารับมาเพียงบางส่วนของโลกแห่งความเป็นจริง เพราะความเป็นจริงเหล่านั้นมีอยู่อย่างมากมาย มนุษย์จึงไม่สามารถหาความแน่นอนจากความเป็นจริงที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราได้ซึ่งเป็นโลกส่วนที่เราสามารถอธิบายได้ให้ความหมายได้กำหนดแบบแผนได้ เช่น เราบอกว่า ผู้หญิงคือมนุษย์ที่มีลักษณะกายภาพบางอย่างที่แตกต่างไปจากผู้ชาย แม้ว่าจะไม่สามารถอธิบายได้อย่างถูกต้องแท้จริง แต่ก็เป็นการคำตอบต่อคำถามที่เราต้องการได้โลกแห่งความหมายมีความจำเป็น เพราะช่วยให้คนเรามีความมั่นคงในความรู้สึกมากขึ้น เป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวได้และข้อมูลจะเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไปไม่ได้ล้มล้างสิ่งที่เรารู้โดยฉับพลัน

จากการศึกษาเกี่ยวกับระดับและประเภทของความเป็นจริงทางสังคม สรุปได้ว่าระดับและประเภทของความเป็นจริงทางสังคม ระดับแรก ความเป็นจริงทางกายภาพ (Physical reality) ระดับสอง ความเป็นจริงทางสังคมหรือความเป็นจริงทางสัญลักษณ์

2.3.3 การสร้างตัวตนทางสังคมและการสร้างอารมณ์ทางสังคม

Littlejohn (1993) ได้ขยายขอบเขตความสนใจเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคมออกไปใน 2 ประเด็น ดังนี้

ประการแรก การสร้างตัวตนทางสังคม (The social construction of self) ตัวตนของเรามีทั้งความเป็นปัจเจกบุคคลและสังคม โดย Harré (2002) สนใจศึกษาว่ามนุษย์เข้าใจการกระทำในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่อง (Episodes) อย่างไร โดยสามารถคาดเดาการกระทำที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นกระทั่งสิ้นสุด อาทิเช่น เริ่มจากการรับประทานอาหาร พุดคุย และถกเถียงกัน สิ่งที่ Harré สนใจคือ ความหมายของเหตุการณ์เหล่านี้และความเข้าใจต่อการกระทำที่หลากหลาย โดยความหมายของเหตุการณ์ทำให้เกิดกฎเกณฑ์ที่จะเป็นแนวทางปฏิบัติแก่คนทั่วไป สำหรับความคิดเรื่องของคำว่า ตัวตน (Self) หรือภาวะความเป็นบุคคล (Personal being) Harré เห็นว่าประกอบขึ้นจากส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ

1. ภาวะทางสังคมหรือตัวบุคคล (Social being or person) เป็นภาวะที่สาธารณชนรับรู้และสามารถมองเห็นได้ (Publicly visible being) หรือเป็นบุคลิกทั่วไปของบุคคลที่ได้รับถ่ายทอดทางวัฒนธรรมหรือกลุ่มสังคม

2. ภาวะความเป็นบุคคลหรือตัวตน (Personal being or self) เป็นความรู้สึกถึงความมีอยู่ของตนเองอย่างเป็นเอกภาพในฐานะบุคคลหนึ่ง (One's private notion of his own unity as person)

ประการที่สอง การสร้างอารมณ์ทางสังคม (The social construction of emotion) อารมณ์เป็นผลลัพธ์ที่ถูกสร้างขึ้นจากการสื่อสาร โดยมีระบบความเชื่อเป็นแนวทางในการให้ความหมายและการตอบสนองต่อสถานการณ์ สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า อาการทางอารมณ์ (Emotion syndrome) หมายถึง การตอบสนองทางอารมณ์โดยที่มีสังคมเป็นผู้สร้างขึ้น เนื่องจากทุกคนต้องเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม ดังนั้นอารมณ์จึงเป็นการแสดงออกในวิถีทางของสังคมนั้น ๆ ตามที่ได้เรียนรู้มาจากการสื่อสาร

จากการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างตัวตนทางสังคมและการสร้างอารมณ์ทางสังคม สรุปได้ว่า การสร้างตัวตนทางสังคมและการสร้างอารมณ์ทางสังคม แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ การสร้างตัวตนทางสังคม (The social construction of self) ซึ่งมีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ ภาวะทางสังคมหรือบุคคล (Social being or person) ภาวะความเป็นบุคคลหรือตัวตน (Personal being or

self) ส่วนประการที่สองการสร้างอารมณ์ทางสังคม (The social construction of emotion) คือ อารมณ์เป็นผลลัพธ์สำคัญจากการสื่อสาร

2.3.4 แบบจำลองกระบวนการสร้างความเป็นจริงจากบริบททางสังคม

Surette (1998) ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างความเป็นจริงจากบริบททางสังคมว่าประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นหนึ่ง การนำเสนอภาพตัวแทนตามเงื่อนไขของโลกความเป็นจริงในสังคม เป็นความเป็นจริงของเหตุการณ์ที่ดำรงอยู่ก่อนการตีความและการประกอบสร้าง

ขั้นสอง การครอบงำในสนามแข่งขันของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ซึ่งเป็นทักษะที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถใช้อธิบายเงื่อนไขความเป็นไปของโลกกายภาพ โดย Surette ได้กล่าวว่าการแข่งขันกันในการประกอบสร้างความเป็นจริงต้องพิจารณาองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่

1. ข้อเรียกร้อง (Claims) เป็นการให้คำอธิบาย จำแนกประเภท หรือการมีข้อเสนอต่างๆ ต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม

2. บุคคลที่เรียกร้อง (Claims-makers) เป็นผู้สนับสนุน หรือผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพที่ออกมาเรียกร้องเกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น ๆ

3. ความเป็นเจ้าของ (Ownership) เป็นกลุ่มบุคคลที่เรียกร้องจนกลายเป็นเจ้าของประเด็นในปรากฏการณ์นั้น ๆ โดยบางกลุ่มมีอำนาจ มีทุนทางเศรษฐกิจ เป็นองค์กรที่ได้รับการสนับสนุน หรือมีสามารถเข้าถึงสื่อ

4. ความเชื่อมโยง (Linkage) เป็นความพยายามเชื่อมโยงเข้ากับประเด็นปัญหาอื่น ๆ ทางสังคม

ขั้นสาม บทบาทของสื่อในการเผยแพร่ความเป็นจริงทางสังคม โดยสื่อเป็นสนามการแข่งขันของทักษะต่อความเป็นจริงทางสังคมของบุคคลที่เรียกร้อง กลุ่มต่าง ๆ ที่มีอยู่ในขั้นตอนที่สองและสื่อมีแนวโน้มเผยแพร่ความเป็นจริงทางสังคมที่มีครอบงำอยู่เหนือความคิดชุดอื่น

ขั้นสี่ การครอบงำการสร้างความเป็นจริงทางสังคม และทำให้สังคมยอมรับทักษะที่มีต่อความเป็นจริงนั้น โดยผลกระทบที่สำคัญของการครอบงำความเป็นจริงทางสังคมคือ ความเป็นจริงทางสังคมชุดนี้จะครอบงำการกำหนดนโยบายสาธารณะ

จากการศึกษาเกี่ยวกับแบบจำลองกระบวนการสร้างความเป็นจริงจากบริบททางสังคม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การนำเสนอภาพตัวแทนตามเงื่อนไขของโลกความเป็นจริง การครอบงำในสนามแข่งขันของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ซึ่งพิจารณาได้จากองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่ ข้อเรียกร้อง (Claims) บุคคลที่เรียกร้อง (Claims-makers) ความเป็นเจ้าของ (Ownership) และความเชื่อมโยง (Linkage) ต่อมาคือ บทบาทของสื่อในการเผยแพร่ความเป็นจริง

ทางสังคม และสุดท้ายคือ การครอบงำการสร้างความเป็นจริงทางสังคมและทำให้สังคมยอมรับทัศนะที่มีต่อความเป็นจริง

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์

พฤติกรรมเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งบุคคลแสดงออกโดยผู้อื่นอาจเห็นได้ เช่น การยิ้ม การเดิน เป็นต้น และผู้อื่นอาจเห็นได้ยากต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การเต้นของหัวใจ พฤติกรรมทุกอย่างที่บุคคลแสดงออกมานั้น มีผลมาจากการเลือกปฏิกิริยาตอบสนองที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุดตามสถานการณ์นั้น ๆ พฤติกรรมหรือการกระทำใด ๆ จะมีพื้นฐานมาจากความรู้และทัศนคติที่คอยผลักดันให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งแต่ละคนจะมีพฤติกรรมแตกต่างกันออกไป เนื่องจากได้รับความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่ไม่เท่ากัน จึงมีการตีความของสารที่รับมาไปคนละทิศคนละทาง ทำให้เกิดการเรียนรู้และการสั่งสมประสบการณ์ในเรื่องความรู้ที่ไม่เท่ากัน

องค์ประกอบของพฤติกรรม Pike (2015) ได้อธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคลจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้

1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม
2. ความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะหรือความสามารถที่จำเป็นในการประกอบพฤติกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการ
3. สถานการณ์ (Situation) คนมักจะประกอบพฤติกรรมที่ตนเองต้องการเมื่อมีโอกาสหรือสถานการณ์นั้น ๆ เหมาะสมสำหรับการประกอบพฤติกรรม
4. การแปลความหมาย (Interpretation) เมื่อมีโอกาสในการประกอบพฤติกรรม ผู้คนจะทำการประเมินสถานการณ์หรือคิดพิจารณาก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้น ๆ ลงไป เพื่อให้พฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงน้อยที่สุด และสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเขาได้มากที่สุด
5. การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมายหรือได้ประเมินสถานการณ์แล้วหลังจากนั้น พฤติกรรมก็จะถูกกระทำตามวิธีการที่ได้เลือกในขั้นตอนของการแปลความหมาย
6. ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อประกอบพฤติกรรมไปแล้วผลที่ได้จากการกระทำนั้น ๆ อาจจะตรงกับความต้องการหรืออาจไม่ตรงกับความต้องการที่ตนเองได้คาดหวังไว้
7. ปฏิกิริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to threat) เมื่อคนเราไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ก็จะประสบกับความผิดหวัง ซึ่งเมื่อเกิดความผิดหวังแล้วคน ๆ นั้นก็อาจจะกลับไปแปลความหมายใหม่เพื่อที่จะหาวิธีที่จะสนองความต้องการของตนเองใหม่

นอกจากนี้ Carver & Scheier (2012) จำแนกประเภทของพฤติกรรมออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. พิจารณาจากพฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก (Overt) คือ พฤติกรรมที่ปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจนและพฤติกรรมภายใน (Covert) คือพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏให้สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน

2. พิจารณาจากแหล่งที่เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในร่างกาย เมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะ เป็นพฤติกรรมความพร้อมที่เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไปตามเผ่าพันธุ์และวงจรชีวิต สำหรับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์อันก่อให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

3. พิจารณาจากภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตสำนึก ส่วนพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึกหรือจิตใต้สำนึกที่เรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ

4. พิจารณาจากแหล่งพฤติกรรมการแสดงออกของอินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ (Physiological activities) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้อวัยวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขนหรือขา การปรับเปลี่ยนอิริยาบถของร่างกาย เป็นต้น และพฤติกรรมทางจิตใจ (Psychological activities) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับภายใน เช่น ความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และอารมณ์ เป็นต้น

5. พิจารณาจากการทำงานของระบบประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในความควบคุมและการสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ ส่วนพฤติกรรมที่ควบคุมไม่ได้ (Involuntary) เป็นพฤติกรรมการทำงานของระบบร่างกายที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น กิริยาสะท้อน สัญชาตญาณ และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น

โดย Greene (2017) อธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ ไว้ดังนี้

1. ลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์แต่ละคน ประกอบด้วย

1.1 ความเชื่อ หมายถึง การที่บุคคลคิดว่าการกระทำบางอย่างหรือปรากฏการณ์บางอย่างที่มีผลต่อสิ่งของหรือคุณสมบัติของสิ่งของ หรือการที่บุคคลคิดว่ามีอยู่จริงหรือเกิดขึ้นจริง ๆ กล่าวโดยสรุปคือ การที่บุคคลหนึ่งคิดถึงอาจจะดีในแง่ข้อเท็จจริงได้ แต่ถ้าหากเขาคิดว่าความจริงเป็นเช่นนั้นแล้ว นั่นคือความเชื่อของเขา

1.2 ค่านิยม หมายถึง แนวความคิดทั้งที่เห็นได้อย่างชัดเจนและเห็นได้อย่างไม่ชัดเจนอันเป็นลักษณะพิเศษของบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งเกี่ยวกับว่าอะไรเป็นสิ่งดี ซึ่งเป็นความคิดที่มีอิทธิพลให้บุคคลเลือกกระทำการอันใดอันหนึ่งที่มีอยู่หลายวิธี หรือเลือกเป้าหมายอันใดอันหนึ่งจากหลาย ๆ อันที่มีอยู่

1.3 ทักษะคิดหรือเจตคติ กล่าวคือ ทักษะคิดเป็นแนวโน้มหรือขั้นเตรียมพร้อมของพฤติกรรม นักจิตวิทยาบางท่านเรียกว่า ทักษะคิดเป็นการตอบสนองสิ่งเร้าทางจิตใจ ซึ่งคล้ายกับการตอบสนองทางร่างกายต่างกัน แต่อย่างไร้ไม่ได้บอกกำลังภายใน ทักษะคิดแม้จะเป็นผู้กำหนดทิศทางของพฤติกรรม แต่ทักษะคิดไม่ได้ทำการกำหนดเวลาที่จะแสดงพฤติกรรม หรือแสดงพฤติกรรมมากนักเพียงใด สิ่งที่กำหนดเวลาและปริมาณของพฤติกรรมนั้นเรียกว่า แรงจูงใจ ดังนั้น ทักษะคิดจึงเป็นผู้วางแนวหรือทิศทางให้แรงจูงใจ และแรงจูงใจเป็นผู้กำหนดพฤติกรรมอีกทอดหนึ่ง

1.4 บุคลิกภาพ เป็นสิ่งที่บอกว่าบุคคลจะปฏิบัติอย่างไรในสถานการณ์หนึ่ง การอธิบายว่าบุคลิกภาพได้มาอย่างไรนั้นจะต้องอาศัยทฤษฎีทางจิตวิทยาหรือทฤษฎีการเรียนรู้มาอธิบายหลักของทฤษฎีนี้บ่งชี้ว่าคนหรือสัตว์ก็ตาม ถ้าพฤติกรรมใดนำมาซึ่งรางวัล สัตว์หรือคน สถานการณ์หนึ่ง การอธิบายว่าบุคลิกภาพได้มาได้อย่างไรนั้น จะมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมแบบนั้นซ้ำอีกเมื่อมีโอกาส แต่ถ้าพฤติกรรมใดนำมาซึ่งการลงโทษ สัตว์หรือคนนั้นจะมีแนวโน้มที่จะไม่ทำเช่นนั้นอีก

2. กระบวนการอื่น ๆ ทางสังคมซึ่งไม่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์ สามารถแบ่งเป็นประเด็นได้ ดังนี้

2.1 สิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus object) และความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Strength of stimulus object) พฤติกรรมจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมนั้นเป็นอะไรก็ได้ เช่น อาหาร เสียงปืน คำสบประมาท เป็นต้น

2.2 สถานการณ์ (Situation) หมายถึง สิ่งแวดล้อมทั้งหมดที่ซึ่งบุคคลอยู่ในสถานะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ สรุปได้ว่า พฤติกรรมมนุษย์เป็นการกระทำต่าง ๆ ซึ่งบุคคลแสดงออกโดยผู้อื่นอาจเห็นได้ เช่น การยิ้ม การเดิน การทำกิจกรรมต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการ คือ ความมุ่งหมาย (Goal) ความพร้อม (Readiness) สถานการณ์ (Situation) การแปลความหมาย (Interpretation) การตอบสนอง (Respond) ผลที่ได้รับ (Consequence) และปฏิกิริยาต่อความผิตหวัง (Reaction to threat) โดยจำแนกประเภทของพฤติกรรมได้ 5 ประเภท คือ พิจารณาจากพฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก พิจารณาจากแหล่งที่เกิดพฤติกรรม พิจารณาจากภาวะทางจิตของบุคคล พิจารณาจากแหล่งพฤติกรรมการแสดงออกของอินทรีย์ พิจารณาจากการทำงานของระบบประสาทหรือระบบอวัยวะภายใน พฤติกรรมที่ควบคุมได้ นอกจากนี้ สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ประกอบไปด้วยลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์แต่ละคน ได้แก่ ความเชื่อ ค่านิยม ทักษะคิด บุคลิกภาพ กระบวนการทางสังคม ได้แก่ สิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus object) และสถานการณ์ (Situation)

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์

อัตลักษณ์ในนิยามศัพท์ของคำในภาษาอังกฤษ คำว่า Identification แปลว่า การกำหนดเอกลักษณ์ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งนิยามตนเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของตนโดยยึดถือบุคคลอื่นหรือสิ่งอื่นนอกจากตัวเองเป็นหลัก เช่น ชื่อหมู่คณะ ที่ซึ่งบุคคลถือเพื่อนหรือหมู่คณะเป็นอัตลักษณ์อันเดียวกับตน

ในขณะที่อัตลักษณ์ตามพจนานุกรมภาษาอังกฤษ – ไทย คำว่า Identity คือคำว่า อัตลักษณ์ ซึ่งตรงกับความหมายของคำนี้ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ นั่นก็คือ สิ่งที่เป็นคุณสมบัติของบุคคลหนึ่ง และมีนัยขยายต่อไปว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของคนหรือสิ่งนั้นที่ทำให้สิ่งนั้นโดดเด่นขึ้นมา หรือแตกต่างจากสิ่งอื่น แต่ในปัจจุบันความหมายนี้ได้แปรเปลี่ยนไป แนวโน้มทางทฤษฎียุคหลัง (Postmodernism) ทำให้เกิดการตั้งคำถามอย่างมากกับวิธีการมองโลก การเข้าถึงความจริงของสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งสิ่งที่เชื่อกันว่าเป็นความจริงที่เป็นแก่นแกนของปัจเจกบุคคล วิธีคิดในกระแสนี้รื้อถอนความเชื่อเกี่ยวกับคุณสมบัติแก่นแกนของปัจเจกภาพ ความเป็นปัจเจกกลายเป็นเรื่องของการนิยามความหมาย ซึ่งสามารถเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามบริบท อัตลักษณ์เป็นมโนทัศน์ที่คาบเกี่ยวสัมพันธ์กับวิชาหลายแขนงทางด้านสังคมศาสตร์ ทั้งสังคมวิทยา มนุษยวิทยา จิตวิทยา และปรัชญา อัตลักษณ์มีความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นปริณทลเชื่อมต่อระหว่างข้อทั้งสอง ในอีกด้านหนึ่งอัตลักษณ์ คือ ความเป็นปัจเจกที่เชื่อมต่อและสัมพันธ์กับสังคม (Burke & Reitzes, 1991)

Burke & Reitzes (1991) กล่าวว่า อัตลักษณ์ถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการทางสังคม ครั้นเมื่อตกผลึกแล้วอาจมีความคงที่ ปรับเปลี่ยน หรือแม้กระทั่งเปลี่ยนแปลงรูปแบบไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นหลัก กล่าวโดยอีกนัยหนึ่งคือ อัตลักษณ์ เป็นเรื่องของความเข้าใจและการรับรู้ที่เราเป็นใครและคนอื่นเป็นใคร นั่นคือเป็นการก่อกำเนิดและดำรงอยู่ว่าเรารับรู้เกี่ยวกับตัวเองอย่างไร และคนอื่นรับรู้เราอย่างไรโดยมีกระบวนการทางสังคมในการสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับบริบทของความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อคนหรือกลุ่มอื่น ๆ ด้วย อัตลักษณ์ (Identity) แบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ อัตลักษณ์ระดับปัจเจก (Individual identity) และอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม (Collective identity) ในระดับปัจเจก บุคคลหนึ่งอาจมีหลายอัตลักษณ์อยู่ในตัวเอง ในขณะที่อัตลักษณ์ร่วมก่อให้เกิดความสงบอยู่ร่วมกันของกลุ่มชน และไม่สามารถแยกออกจากการกระทำหรือละทิ้งสถานภาพของปัจเจกในกลุ่มได้

Kathryn Woodward (2004) ได้กล่าวไว้ว่า อัตลักษณ์ คือสิ่งที่ทำให้เรารับรู้ตนเองว่าเราคือใคร และเราดำเนินความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ตลอดจนโลกที่แวดล้อมตัวเราอยู่ อย่างไรก็ตาม อัตลักษณ์คือสิ่งที่กำหนดทางเดินให้กับเรา เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าใครเป็นพวกเดียวกับเราและใครที่แตกต่างจากเรา ส่วนใหญ่แล้วอัตลักษณ์ถูกกำหนดโดยความแตกต่าง ซึ่งอาจมองเห็นได้ในลักษณะ

ของการแบ่งแยกออกจากกัน เช่น อัตลักษณ์ในรูปแบบของความแตกต่างระหว่างชนชาติหรือความขัดแย้ง ด้านความเชื่อ เป็นต้น โดยมากแล้วอัตลักษณ์ถูกสร้างขึ้นในลักษณะของสิ่งตรงกันข้าม เช่น คนผิวขาวกับคนผิวสี ความปกติกับความเบี่ยงเบนจากปกติ และผู้ชายกับผู้หญิง เป็นต้น

Stryker & Burke (2000) ได้กล่าวถึง นิยามของคำว่า อัตลักษณ์นั้นคือหน่วยเล็ก ๆ ในการศึกษาทางสังคมวิทยาซึ่งเชื่อมโยงเรื่องของทัศนคติที่มีต่อตัวตนหรือเอกลักษณ์ เป็นความสัมพันธ์ในเชิงบทบาทหน้าที่และพฤติกรรมอันเกิดจากบทบาทของบุคคล นักทฤษฎีอัตลักษณ์ได้ตั้งข้อโต้แย้งกันว่า ตัวตน คือ การรวมกันของอัตลักษณ์อันอยู่บนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะของบทบาท เช่นเดียวกับการที่เราตอบคำถามว่า ตัวฉันคือใคร แล้วได้รับคำตอบว่าฉันเป็นพ่อ ฉันเป็นแม่ ซึ่งคำตอบเหล่านี้ก็เชื่อมโยงบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบของแต่ละบุคคลนั่นเอง โดยสามารถแบ่งประเภทของอัตลักษณ์ ได้ 2 ระดับ คือ อัตลักษณ์บุคคล (Personnel identity) และอัตลักษณ์ทางสังคม Social identity

เพื่อศึกษาความคาบเกี่ยวและปฏิสัมพันธ์ของทั้งสองระดับนี้ บุคลิกภาพ ไม่ได้หมายถึงการตอบสนองต่อสิ่งเร้าข้างนอก แต่เป็นความพร้อมหรือแนวโน้มการตอบสนอง ในขณะที่ Erick Erickson นักจิตวิทยามองว่าการก่อรูปของอัตลักษณ์เป็นกระบวนการตลอดทั้งชีวิต และคนเราสามารถเปลี่ยนแปลงลักษณะสำคัญของตนเองได้ Erickson เลือกใช้คำว่า อัตลักษณ์ แทนคำว่า บุคลิกภาพ และแม้ได้อิทธิพลจากพรอยด์ที่เน้นบทบาทของ Ego มากกว่าบทบาทของจิตสำนึก และมีนัยของการเน้นเสรีภาพในการเลือกของปัจเจก ปัจเจกแต่ละคนจึงต้องรับผิดชอบต่อทางเลือกในชีวิต และรูปแบบอัตลักษณ์ที่ตนเลือกเป็นปัจเจกสามารถบูรณาการที่หลากหลายให้เข้ามาอยู่ในอัตลักษณ์เพียงหนึ่งเดียวได้ หากล้มเหลว จะเกิดภาวะวิกฤตของอัตลักษณ์ (Identity crisis) คือ อาการที่ค้นหาตนเองไม่พบ ไม่รู้แน่ชัดว่าตนคือใคร อะไรและอย่างไร ไม่มีความมั่นใจในความสามารถของตน และไม่รู้จักรวามองตนในความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม ผลในขั้นต่อมาคือ ทางเลือกระหว่างบุคลิกภาพที่ชอบโดดเด่นเดี่ยว ประสบผลในการพัฒนาอัตลักษณ์ที่มีคุณภาพมีบุคลิกภาพที่มีการบูรณาการ มีความสัมพันธ์ที่ดีกับอดีตของตน ส่วนคนที่หาอัตลักษณ์ตนเองไม่พบหรือมีอัตลักษณ์ที่แตกสลาย จะเกิดความรู้สึกที่ว่า ชีวิตคือความสิ้นหวังและไม่อาจแก้ไขให้ดีขึ้นได้อีก

อัตลักษณ์ในยุค (Modernism) หัวใจของวิถีคิดของยุค คือ ปรัชญาในยุคแสงสว่างแห่งภูมิปัญญา (Enlightenment) ในศตวรรษที่ 18 การสร้างทฤษฎีทางสังคมในยุคนี้จึงมีลักษณะที่เป็น Grand Theory คือ มุ่งแสวงหากฎสากลที่จะทำให้เข้าใจและอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ได้ ทฤษฎีต้องมีลักษณะครอบคลุม มีพลังการอธิบายสูง วิถีคิดกระแสหลักของยุคนี้จึงเชื่อในแนวคิดที่เรียกว่า สารัตถะนิยม (Essentialism) คือ เชื่อว่าธรรมชาติของสังคมหรือมนุษย์มีคุณสมบัติอะไรบางอย่าง เป็นแก่นแกนหรือสารัตถะ เป็นสิ่งที่ซ่อนแฝงอยู่ลึก ๆ และกำหนดทิศทางของพฤติกรรมที่เห็นจากภายนอกอีกที ภาพมุกกว้างของปัจเจกบุคคลและอัตลักษณ์ในยุคที่ปรากฏในทฤษฎีสังคมวิทยา คือ เมื่อสังคมวิทยา

ก่อรูปร่างขึ้นมาเป็นสาขาวิชาหนึ่งในปลายศตวรรษที่ 19 ลักษณะสำคัญคือ การเสนอสมมติฐานของปัจเจกภาพภายในบริบทสังคมผู้บุกเบิกก่อตั้งวิชานี้ในร่มของปรัชญาปฏิฐานนิยม ได้แก่ Emile Durkheim ผู้ที่เห็นว่าสังคมมีแรงยึดเหนี่ยวโดยธรรมชาติซึ่งอยู่เหนือกว่า และมีอำนาจบังคับปัจเจกแรงยึดเหนี่ยวที่เป็นจิตวิญญาณร่วมหรืออัตลักษณ์ร่วมของสังคมมีอาจทอนลงไปเป็นจิตสำนึกของปัจเจกคนใดคนหนึ่ง หรืออีกนัยหนึ่ง อัตลักษณ์ร่วมของสังคมไม่ใช่ผลรวมของอัตลักษณ์ของปัจเจก

ในทางสังคมวิทยาจึงนิยามคำว่า อัตลักษณ์ หรือ Identity หมายถึง การรู้คิดเกี่ยวกับตนเองของบุคคลบนเรื่องของบทบาทและตำแหน่ง ในระบบความสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล (Burke & Reitzes, 1991) Stryker (1991) กล่าวว่า อัตลักษณ์คือ สิ่งที่บุคคลให้ความหมายทางสังคมที่คนซึ่งอยู่ในบทบาทเดียวกันมีร่วมกัน (Shared social meanings) อัตลักษณ์มีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ

1. อัตลักษณ์ต่าง ๆ เป็นผลผลิตทางสังคม (Social products) กล่าวคือ อัตลักษณ์ถูกก่อรูปและธำรงรักษาผ่านกระบวนการทางสังคม 3 ประการ ได้แก่

1.1 การนิยาม (Naming) หรือให้ความหมายเกี่ยวกับตัวตน ตามการแบ่งประเภทต่าง ๆ ทางสังคม

1.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นตามการแบ่งประเภทต่าง ๆ ทางสังคม

1.3 การแสดงตนโดยการประนีประนอมหรือยืนยันการให้ความหมาย

2. อัตลักษณ์ต่าง ๆ เป็นการให้ความหมายกับตนเอง (Self - meaning) กล่าวคือ อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่เราได้มาจากการเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งและอัตลักษณ์เกิดขึ้นบนพื้นฐานความคล้ายคลึงและความแตกต่างของบทบาทอื่น ๆ

3. อัตลักษณ์เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic) และผลสะท้อนกลับ (Reflexive) อันมีประเด็นสำคัญ 2 ประเด็น ได้แก่ อัตลักษณ์เป็นสัญลักษณ์ หมายความว่า คนที่มีอัตลักษณ์เดียวกัน มีการแสดงออกในเรื่องเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นเหมือนกัน ส่วนประเด็นหลังคือ อัตลักษณ์เป็นผลสะท้อนกลับ หมายความว่า การใช้อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่อ้างอิงในการประเมินพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นตามกระบวนการประเมินค่าซึ่งกันและกัน

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดอัตลักษณ์ สรุปได้ว่า อัตลักษณ์ หมายถึง ความนึกคิดเกี่ยวกับบทบาทเฉพาะตนของบุคคลในการแสดงออกเพื่อติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นตาม โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่บุคคลดำรงอยู่เนื่องจากอัตลักษณ์เป็นความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง จึงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล กล่าวคือ ความนึกคิดเกี่ยวกับตนเป็นเครื่องกำหนด พฤติกรรมของบุคคลเพราะคนเราย่อมกระทำไปตามความคิดหรือมโนภาพว่าตนเองเป็นคนเช่นไร

6. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน

Katz, Lazarsfeld & Roper (2017) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นในด้านต่าง ๆ ต่อสังคม ดังนี้

อิทธิพลด้านการซื้อของประชาชน เกิดขึ้นจากบรรดาผู้โฆษณาที่มีความเชื่อว่าการโฆษณาที่ช่วยให้การขายสินค้าและบริการดีขึ้น โดยการเชิญชวน แนะนำ และชี้แจงผลลัพธ์หลังการบริโภค

อิทธิพลด้านการเมือง อิทธิพลทางการเมืองของสื่อมวลชนก็คือการเป็นผู้ส่งเสริมให้ประชาชนมีความสนใจ การรณรงค์หาเสียงเลือกตั้งและส่งเสริมให้ประชาชนไปทำการออกเสียงเลือกตั้ง วิทยูและโทรทัศน์ปลุกให้ประชาชนหันมาสนใจการเมืองของประเทศและการเมืองระหว่างประเทศ เป็นผู้เปิดเผยให้ทราบทัศนคติและการปฏิบัติงานของนักการเมือง ผู้บริหารและผู้ดำรงตำแหน่งต่าง ๆ ของรัฐบาล ข่าวทางโทรทัศน์ในทุกวันนี้จะปรากฏให้เห็นบุคคลสำคัญหลากหลายทางการเมือง และบุคคลสำคัญประจำของรัฐบาล

อิทธิพลต่อเด็ก ในบรรดาสื่อมวลชนทั้งหลายวิทยูและโทรทัศน์เป็นสื่อที่ได้รับความสนใจต่อเด็กมากที่สุด ซึ่งผลจากการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า อิทธิพลที่โทรทัศน์มีต่อเด็กนั้น คือ การเพิ่มความตื่นตัวของเด็กให้ถึงจุดหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เด็กติดความตื่นตัวและไม่ชอบดูรายการที่ไม่ตื่นตัวในคราต่อมา อีกทั้งยังสร้างนิสัยรุนแรงและก้าวร้าวให้แก่เด็กได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าความก้าวร้าวถูกกระตุ้น ในเวลาต่อมา ทำให้เด็กเพิ่มแนวโน้มของการพอใจในอำนาจตามแบบของบุคคลผู้มีอำนาจที่ได้จากโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังอาจทำให้เด็กรู้สึกลำบากในการที่จะอดใจรอสิ่งที่ปรารถนา และเปิดช่องว่างให้เด็กได้มีโอกาสที่จะทำให้เด็กหลีกเลี่ยงจากความกดดันทางสังคม อันนำมาสู่การไม่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และสุดท้ายเกิด การแทรกแซงการปฏิบัติในชีวิตจริงของเด็ก เนื่องจากมีการพบว่า การรับชมโทรทัศน์ทำให้ครอบครัวใกล้ชิดกัน แต่ก็ทำให้เกิดผลเสียต่อการอ่านหนังสือ การเล่นเกม การพูดคุย การช่วยทำงานบ้าน การซ่อมดนตรีและกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ ของเด็ก เพราะเด็กใช้เวลาในการดูโทรทัศน์จนไปเบียดบังเวลาของกิจกรรมที่หลากหลายอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน

อิทธิพลด้านรสนิยม วิทยูและโทรทัศน์ช่วยยกระดับรสนิยมของประชาชนด้วยการนำศิลปะและดนตรีที่มีรสนิยมดีซึ่งเป็นที่ยอมรับชอบกันในหมู่ของคนชั้นสูงมาสู่ความนิยมของมวลชนทั่วไป ศิลปะต่าง ๆ เหล่านี้รวมไปถึงเรื่องของสถาปัตยกรรม การตกแต่งบ้าน การแต่งกาย กิริยามารยาท ฯลฯ ในขณะที่เดียวกัน ได้มีหลักฐานแสดงให้เห็นว่าผู้คนได้หันมาสนใจอ่านสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาสาระประเภทชีวประวัติประวัติศาสตร์และสังคมศาสตร์มากขึ้น นอกจากนั้นสื่อมวลชนทำให้วัฒนธรรมที่แสดงถึงรสนิยมที่ตกลายมาเป็นวัฒนธรรมของมวลชน (Mass culture) ในที่สุด

อิทธิพลด้านความบันเทิง ความบันเทิงจะช่วยให้จิตใจของผู้คนพ้นจากปัญหาที่ก่อดัน บรรเทาความตึงเครียด สร้างขวัญ รวมทั้งมีผลด้านต่าง ๆ ต่อร่างกายและจิตใจของผู้คน สื่อมวลชนมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อความต้องการความบันเทิงของคนซึ่งดูเหมือนกลายเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของชีวิต สื่อมวลชนเสนอความบันเทิงเพื่อทำให้แม่บ้านผ่อนคลายจากการเลี้ยงลูกและงานบ้าน ทำให้พ่อบ้านผ่อนคลายจากความเหน็ดเหนื่อยในการทำงาน ทำให้เด็กหยุดเล่นจากการเล่นที่ต้องออกเร่ร่อนแรงจนแทบไม่ได้พักผ่อน สื่อมวลชนจึงสร้างความสุขและความสบายใจให้แก่ประชาชนโดยผ่านความบันเทิง

อิทธิพลด้านความก้าวร้าวรุนแรง ความรุนแรงทางโทรทัศน์เป็นจุดถกเถียงกันมาตั้งแต่ตอนต้นทศวรรษ 1950 นักวิจัยการสื่อสารมวลชนพบว่า ความรุนแรงทางโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงหรือความก้าวร้าวของผู้ชม 4 ประการ ได้แก่

ประการแรก อิทธิพลต่อการเลียนแบบของผู้ชม กล่าวคือ ผู้ชมเกิดการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational learning) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ประชาชนเรียนรู้ที่จะเลียนแบบบทบาทและพฤติกรรมต่าง ๆ จากโทรทัศน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่สนองความพอใจของผู้ชม การเลียนแบบโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อทั้งเด็กและผู้ใหญ่เมื่อได้ดูการฆาตกรรม การกระทำอัตวินิบาตกรรม และการต่อสู้ต่าง ๆ เช่น มวย มวยปล้ำ การสู้รบ ฯลฯ

ประการที่สอง มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าเด็กซึ่งดูโทรทัศน์มาก ๆ มีแนวโน้มที่จะรับเอาพฤติกรรมที่ก้าวร้าวจากโทรทัศน์มากกว่าเด็กที่ดูโทรทัศน์น้อย

ประการที่สาม มีอิทธิพลด้านการกระตุ้นทางกาย (Physiological arousal) กล่าวคือเมื่อผู้ชมโทรทัศน์ถูกกระตุ้นโดยการสังเกตความรุนแรง ผู้ชมอาจจะหมดความรู้สึกทางอารมณ์ เมื่อเวลาผ่านไปนานเข้า การกระตุ้นเหล่านี้จะนำไปสู่การกระทำที่รุนแรงในเวลาต่อมา

ประการสุดท้าย ก่อให้เกิดกระบวนการของการอ้างความถูกต้อง (The process of justification) หลาย ๆ คนที่ได้ดูความรุนแรงทางโทรทัศน์อาจจะเข้าร่วมในพฤติกรรมที่รุนแรง หรือมีแนวโน้มที่ชอบความรุนแรงโดยถือเอาการกระทำทางโทรทัศน์เป็นแบบอย่างที่ต้องการ

อิทธิพลด้านการศึกษา ถ้าเรามองการศึกษาในมุมกว้างว่า การศึกษานั้นรวมถึงข่าวสารต่าง ๆ ที่ทำให้ประชาชนมีความรู้เพิ่มขึ้นแล้ว เราจะเห็นได้ว่าข่าวสารเหล่านั้นผ่านมาจากสื่อมวลชนต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ไม่เฉพาะแต่รายการข่าวหรือรายการกิจกรรมสาธารณะเท่านั้น แม้แต่ในรายการบันเทิงก็ทำให้คนได้รับข่าวสารและความรู้เช่นกัน

อิทธิพลด้านสังคมประกิต สังคมประกิต (Socialization) คือการทำให้เหมาะกับสังคม ประชาชนต้องเผชิญกับคำถามว่าตนเป็นใคร สถานภาพของตนอยู่ตรงที่ใดในสังคม และควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรจึงจะเหมาะสมในสังคม สื่อมวลชนสามารถให้คำตอบเหล่านี้ได้เช่นเดียวกับหน้าที่ของครอบครัวและโรงเรียน

นักวิชาการได้ศึกษาพบว่ารายการโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อการพัฒนาเอกลักษณ์ของบุคลิกภาพของบุคคลทั้งชายและหญิงที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ได้เป็นตัวอย่างลักษณะของผู้ชายและผู้หญิงแก่ผู้ชม ปัญหาที่สำคัญของอิทธิพลของโทรทัศน์ก็คือการสร้างการเรียนรู้ที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับบทบาทและพฤติกรรมในสังคม เช่นการวิจัยบางชิ้นได้เปิดเผยว่า เด็กได้เรียนรู้ผิด ๆ จากโทรทัศน์เกี่ยวกับลักษณะที่แท้จริงของคนแก่ เมื่อได้ดูรายการเกี่ยวกับเรื่องที่เพ้อฝัน ไม่เป็นจริง อีกปัญหาหนึ่งก็คือ สิ่งที่เราเรียกกันว่า การหายไปของวัยเด็ก ซึ่งหมายถึง การกระทำที่เด็กในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะพูดจาแต่งตัว และแสดงออกคล้ายกับผู้ใหญ่แทนที่จะแสดงออกตามประสาเด็ก ทำให้ความแตกต่างทางบทบาทของเด็กกับผู้ใหญ่ขาดหายไป ความขาดหายไปนี้เกิดขึ้นเนื่องจากเด็กมีโอกาสเข้าถึงความคิดและข่าวสารซึ่งครั้งหนึ่งเคยถือว่าเป็นเรื่องของผู้ใหญ่โดยอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องมือ ในขณะที่เดียวกันโทรทัศน์ก็ได้ก่อให้เกิดความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างเชื้อชาติภายในประเทศ การวิจัยเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์บางงาน เช่น รายการ Sesame Street ของสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นรายการที่สะท้อนภาพของเชื้อชาติและความสัมพันธ์ของเชื้อชาติ ได้แสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถได้รับทัศนคติที่ดีต่อชนกลุ่มน้อย ส่วนเด็กชนกลุ่มน้อยก็เกิดความเชื่อมั่นและภูมิใจในวัฒนธรรมของตน

อิทธิพลด้านประชาคติ การกระทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในการเสนอข่าวสารและความคิดเห็นแก่ประชาชนโดยการคัดเลือกของนักสื่อสารมวลชนในฐานะของผู้เฝ้าประตู (Gatekeeper) นั้นย่อมมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของบุคคลหรือประชาคติของประชาชน

ส่วน Saha & Karpinski (2016) ได้กล่าวถึงเฉพาะอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อผู้ชมว่า ความรู้สึกชินชาต่อการใช้ความรุนแรงในชีวิตจริง เมื่อดูรายการบันเทิงที่มีเนื้อหาความรุนแรงแล้วผู้ชมที่อยู่ในวัยเด็กจะมีความรู้สึกชินชาต่อการใช้ความรุนแรง ทั้งนี้เพราะว่าความรุนแรงที่ปรากฏในจอโทรทัศน์นั้น ส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นความตายที่รวดเร็วและฉับพลัน ปกติแล้วความบันเทิงทางโทรทัศน์จะไม่แสดงให้เห็นความเจ็บปวดก่อนที่จะตายมากนัก ไม่มีการแสดงให้เห็นความยุ่งยากลำบาก ตลอดจนความทุกข์ทรมานอย่างอื่นที่เกิดขึ้นในชีวิตของบุคคลหรือเหล่าญาติพี่น้องของคนตายหรือถ้าหากมี ก็จะเป็นการเน้นถึงความคิดที่จะต้องแก้แค้น ล้างผลาญชีวิตของผู้ที่ต้องรับผิดชอบ อันเป็นการสร้างความรุนแรงต่อไปอีก

ความตายที่ปรากฏในจอโทรทัศน์ไม่ได้เป็นความตายที่แท้จริง สำหรับการได้รับความเจ็บปวดที่ไม่ทำให้ถึงตายนั่นก็มักจะถูกทำให้เป็นเรื่องที่ไม่มีความสำคัญแต่อย่างใด ดังจะเห็นได้ว่าตัวเอกหรือตัวละครประจำภาพยนตร์ชุดอาจจะถูกยิงหรือถูกแทงหรือถูกตีศีรษะจนสลบ แต่ในเมื่อตัวละครเอกตายไม่ได้ ฉากต่อไปที่ผู้ชมจะเห็นก็คือฉากตัวละครผู้ถูกทำร้ายนอนอย่างสบายในโรงพยาบาลหรือฟื้นขึ้นมาเองและหายเป็นปกติได้ในอีกไม่กี่นาทีต่อมา

ผลของความเข้าใจผิดอย่างร้ายแรงในเรื่องนี้ประการหนึ่ง ได้แก่ การที่ผู้ชมส่วนใหญ่พากันเข้าใจไปว่าการใช้วัตถุหนัก ๆ ตีที่ท้ายทอยของบุคคลอย่างแรงนั้น เพียงแต่จะทำให้คนที่ถูกตีสิ้นสติไปชั่วขณะโดยที่จะไม่ก่อให้เกิดการบาดเจ็บที่รุนแรงหรือสาหัสแต่อย่างใด แต่รายงานของแพทย์กล่าวว่าในชีวิตจริงแล้ว การถูกตีที่ศีรษะด้วยค้อนปืนพกหรือฆาแก้ออย่างที่มีมักจะปรากฏในจอโทรทัศน์นั้น ก่อให้เกิดการบาดเจ็บที่สาหัส และแม้เมื่อได้รับการแพทย์รักษาจนหายดีแล้วก็ยังมีอาการแทรกซ้อนทางระบบประสาทและทางจิตอื่น ๆ ตามมาอีกด้วย

การบ่มเพาะนิสัยนิยมความรุนแรง การชมรายการบันเทิงทางโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงซ้ำแล้วซ้ำเล่าอีกนั้น นอกจากจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่ยินดียินร้ายต่อความทารุณโหดร้ายและการใช้กำลังรุนแรงแล้วยังค่อย ๆ ลดอารมณ์หวั่นไหวต่อความรุนแรงของผู้ชมลงไป และทำให้เกิดความรู้สึกว่า พฤติกรรมที่รุนแรงนั้นเป็นสิ่งปกติและเหมาะสมในบางสถานการณ์

ในเรื่องนี้ได้มีการศึกษาวิจัยมากมายและบทสรุปที่น่าสนใจจากงานวิจัยพบว่า เด็กมักเลียนแบบสิ่งที่ตนได้พบเห็นในจอโทรทัศน์มากกว่าที่จะเชื่อฟังคำสอนจากบุคคลจริง ๆ เด็กที่ได้เห็นความรุนแรงในรายการโทรทัศน์จะเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวและจดจำได้นานนับเป็นเดือน ๆ หลังจากที่ได้ดูรายการนั้นผ่านไปแล้วและแม้ว่าจะไม่มีการดูซ้ำอีกเลย ถึงแม้เด็กจะมีชีวิตครอบครัวที่ดีคือมีพร้อมทั้งพ่อแม่ที่รักลูกและมีแบบอย่างที่ดีของผู้ที่ไม่นิยมความรุนแรงก็ไม่ได้เป็นหลักประกันว่าเด็กจะห่างไกลหรือปลอดภัยจากผลความรุนแรงที่ปรากฏในจอโทรทัศน์ได้ ความรุนแรงที่ปรากฏในจอโทรทัศน์สามารถส่งผลด้านทัศนคติและแบบพฤติกรรมอันยาวนานแก่ผู้ชม และการที่เด็ก ๆ ดูโทรทัศน์มากในวัยเด็กจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่รุนแรงหลังจากที่เด็กจบการศึกษาชั้นมัธยมไปแล้ว อีกทั้ง เด็กมักเลียนแบบในการใช้ความรุนแรงที่เพิ่งได้เห็นในจอโทรทัศน์ในการเล่น แม้ว่าจะมีโอกาสเลือกเล่นของเล่นอย่างอื่นที่ไม่ใช่ของเล่นประเภทที่ใช้ความรุนแรง การดูภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความรุนแรงทาง โทรทัศน์เพียงครั้งเดียว จะเพิ่มความรุนแรงในการเล่นของเด็กอย่างทันตาเห็น หลังจากที่ได้ดูรายการจบ และทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าความรุนแรงเป็นวิธีแก้ปัญหาก็ปกติและเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป กล่าวคือ เด็ก ๆ จะรู้สึกว่า การใช้กำลังชกต่อย ทุบตี ยิง แทง ฟันนั้นเป็นวิธีการที่ได้ผลดีกว่าวิธีอื่น ๆ ซึ่งต้องใช้เวลามากกว่า เช่นการพูดจกกันด้วยเหตุผล หรือการพยายามเข้าใจซึ่งกันและกัน

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน สรุปได้ว่า อิทธิพลของสื่อมวลชนประกอบไปด้วย อิทธิพลต่อการซื้อของประชาชน อิทธิพลทางการเมือง อิทธิพลต่อเด็ก อิทธิพลต่อธรรมเนียม อิทธิพลด้านความบันเทิง อิทธิพลต่อความก้าวร้าวรุนแรง อิทธิพลด้านการศึกษา อิทธิพลต่อสังคมประภคิต และอิทธิพลต่อประชาชาติ

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลาธิษฐาน

สุจรีต เพียรชอบ (2539) กล่าวถึงบุคลาธิษฐานว่า เป็นภาพพจน์ประเภทหนึ่งที่มีผู้ประพันธ์ต้องการถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกออกมา บุคลาธิษฐานคือการกล่าวถึงสิ่งที่ไม่มีชีวิตให้มีกริยาอาการเหมือนมนุษย์ มีอารมณ์และความรู้สึก

ใจปอง สัมลิม (2532) กล่าวว่า ภาพพจน์บุคลาธิษฐาน หมายถึง การกล่าวถึงสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการมีความคิด มีอารมณ์ และความรู้สึก โดยแสดงออกผ่านกริยาต่าง ๆ

วัจฉลีลา เป็นศัพท์บัญญัติแทนคำว่า Style แต่เดิมใช้คำว่า ท่วงทำนอง เป็นการอธิบายคำว่า ท่วงท่าที่แสดงออกเฉพาะบุคคลว่าเป็นปัญญา ความรู้และความนึกคิด ฝีมือทางเทคนิคและนิสัยใจคอของกวีหรือศิลปินที่ไหลเลื่อนเข้าไปสู่อารมณ์ซึ่งเป็นวรรณกรรมและศิลปกรรม โดยตนเองแทบจะไม่มีรู้สึกตัว (นันทภณิตา วาริปาน, 2558)

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2554) ได้อธิบายความหมายของคำว่า วัจฉลีลา ว่าเป็นรูปแบบการใช้ภาษาหรือการสื่อสารแบบใดแบบหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากการใช้ภาษาแบบอื่น เนื่องจากมีบริบทหรือสถานการณ์การใช้ภาษาที่แตกต่างกันออกไป

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า Style หรือลีลา หมายถึง ท่วงทำนอง เช่น ลีลาการพูด ลีลาการเขียน การเลือกสรรฉันทหรือแบบประพันธ์ให้เหมาะสมแก่ข้อความของเรื่อง เช่น ลีลาการประพันธ์ ลีลาการใช้คำและความหมาย เป็นต้น

Joos (1961) ได้อธิบายว่า การวิเคราะห์วัจฉลีลา สามารถแบ่งออกเป็น 5 ลีลา และยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในภาษาไทยได้ โดยกำหนดการใช้ตามสถานการณ์ดังนี้

1. วัจฉลีลาตายตัว (Frozen style) คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้พูดกับบุคคลที่เป็นที่เคารพสักการะสูงสุด เช่น พระมหากษัตริย์ และใช้ในกาลเทศะที่ศักดิ์สิทธิ์ เช่น ในพิธีทางศาสนา หรือ ที่เป็นพิธีการอย่างมากในศาลหรือในที่ประชุมสภา เป็นต้น

2. วัจฉลีลาเป็นทางการ (Formal style) คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้ในโอกาสสำคัญ ใช้พูดกับบุคคลที่สูงกว่าและใช้พูดเรื่องสำคัญ ซึ่งผู้พูดมีความเอาใจจริงเอาใจ เช่น การเขียนบทความ วิชาการ การกล่าวสุนทรพจน์ การบันทึกรายงานการประชุม การเขียนจดหมายราชการ ลักษณะเด่นของภาษาในวัจฉลีลานี้ไม่อลังการและตายตัวเท่าวัจฉลีลาตายตัว แต่ก็มีรูปแบบที่ซับซ้อนและสมบูรณ์ตามกฎทางไวยากรณ์ของภาษา

3. วัจนลีลาหารือ (Consultative style) คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้ในการติดต่อธุรกิจ การงาน การซื้อขายในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการประชุมปรึกษาหารืออย่างไม่เป็นทางการ ผู้พูดมีความจริงจังลดลงกว่าในวัจนลีลาเป็นทางการ แต่ก็มากกว่าในวัจนลีลาเป็นกันเอง ลักษณะด้านภาษาของวัจนลีลาหารือมีโครงสร้างที่หลวมกว่าและไม่สมบูรณ์ตามกฎไวยากรณ์ของภาษา

4. วัจนลีลาเป็นกันเอง (Casual style) เป็นรูปแบบของภาษาที่ใช้พูดในโอกาสที่ไม่เป็นทางการ ไม่มีพิธีรีตอง เช่น ที่งานเลี้ยง ร้านอาหาร สนามเด็กเล่น ฯลฯ ใช้พูดกับบุคคลที่เท่าเทียมกันหรือคุ้นเคยกันพอสมควร ผู้พูดจะรู้สึกสบาย ๆ ไม่ตึงเครียด ลักษณะของภาษามีข้อสังเกตได้ คือ มีการออกเสียงไม่ชัดเจน มีการกร่อนคำหรือใช้คำย่อ มีการใช้คำสแลง และคำลงท้าย รูปประโยคไม่ซับซ้อนและมีการละประธานมากกว่าในวัจนลีลาหารือ

5. วัจนลีลาสนิทสนม (Intimate style) คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้พูดเฉพาะกับคนที่มีความสนิทสนมที่สุด เช่น บุคคลในครอบครัว ระหว่างพี่น้อง สามีภรรยา ใช้พูดเรื่องส่วนตัวหรือเรื่องที่อยู่กันอยู่อย่างดีในคู่สนทนา

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับบุคลาธิษฐาน สรุปได้ว่า บุคลาธิษฐานเป็นวัจนลีลาประเภทหนึ่ง มีการเลือกใช้คำในแต่ละสถานการณ์ให้เหมาะสม โดยยึดบุคคลหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมเป็นหลักในการเลือกใช้คำ การใช้บุคลาธิษฐาน เป็นภาพพจน์ประเภทหนึ่งของผู้ประพันธ์ ต้องการถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกออกมา โดยการกล่าวถึงสิ่งที่ไม่มีชีวิตให้มีกริยาอาการเหมือนมนุษย์ มีอารมณ์และความรู้สึกเหมือนที่มนุษย์มี

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤษริน รักษาแก้วและนันทิยา ดวงกุ่มเมศ (2560) ทำการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของรายการในสื่อใหม่ที่มีต่อมุมมองต่อโลกของเด็กและเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับพฤติกรรมการรับชมรายการ และความคิดเห็นต่อเนื้อหารายการ We Are Lovely Pet ของเด็กและเยาวชน เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของพฤติกรรมการรับชมที่มีผลต่อความคิดเห็นต่อเนื้อหารายการ We Are Lovely Pet และต่อมุมมองต่อโลกของเด็กและเยาวชน และเพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นต่อเนื้อหารายการ We Are Lovely Pet กับมุมมองต่อโลกของเด็กและเยาวชน เป็นการวิจัยเชิงสำรวจและการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลในระดับชั้นต่าง ๆ ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นผู้ที่รับชมรายการ We Are Lovely Pet ทั้งหมด 450 คน

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการรับชมรายการที่ไม่สมวัยในปริมาณที่มาก มีมุมมองต่อโลก และมีความคิดเห็นต่อพฤติกรรมไปในทางเดียวกับสื่อที่รับชม อาทิ การใช้ความรุนแรง การกลั่นแกล้งคือเรื่องสนุก และการใช้ภาษาที่หยาบคายคือเรื่องปกติ เด็กและเยาวชนที่ยังมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ น้อยกว่าวัยอื่น ๆ ดังนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อใหม่ (New Media) ควรเพิ่มความรู้เรื่องการเท่าทันสื่อ และลดเนื้อหาที่มีความรุนแรง โดยอาจสื่อสารด้วยวิธีการที่ตรงกับความสนใจของเด็กและเยาวชน เช่น การใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ภาพการ์ตูน เป็นต้น

พรนิมิต ธีราชและภัสวาลี นิตินิเทศสุนทร (2560) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส และศึกษาความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับความเหมาะสมของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสกับสังคมไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมที่มีการเผยแพร่ในสังคมไทย 3 เรื่อง และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความสนใจในการชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส และเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นอย่างดี จำนวน 5 คน ได้มาโดยการใช้วิธีการการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ Visitor Q BaiseMoi และ A Clockwork Orange เป็นการประกอบสร้างความเป็นจริงที่สอดคล้องกับทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม ซึ่งวิเคราะห์หน้าที่ของสื่อมวลชนว่าสื่อมวลชนไม่ได้เป็นแต่เพียงช่องทางหรือพาหนะในการเผยแพร่และถ่ายทอดวัฒนธรรมเท่านั้น แต่สื่อมวลชนยังเป็นแหล่งกำเนิดในการสร้างสรรค์สังคมและสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ของสังคมอันนำไปสู่การพบเห็นสิ่งต่าง ๆ ในสังคมและปรากฏการณ์ ยกตัวอย่างเช่น องค์ประกอบของการเล่าเรื่องสะท้อนภาพให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความเลวร้ายของสังคมและความเลวร้ายภายในจิตใจของมนุษย์ เพื่อกระตุ้นและเตือนภัยให้ผู้รับชมเข้าใจและเห็นภัยอันตรายมากมายรอบตัว เป็นต้น

ปิยะฉัตร วัฒนพานิชและอุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2559) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากลเรื่อง Frozen ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ ภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ Frozen Toy Story 3 Despicable Me 2 Shrek 2 และ Finding Nemo ทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์กึ่งปรกาศสัมภาษณ์นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันของ Frozen มีชั้นเริ่มเรื่องโดยการแนะนำตัวละครหลักที่เป็นพี่น้องกัน ชั้นพัฒนาเรื่อง พี่น้องทะเลาะกัน จึงทำให้เกินเรื่องร้ายขึ้น ชั้นภาวะวิกฤต ผู้เป็นน้องจะต้องเลือกหนทางที่ยากจะตัดสินใจ ชั้นภาวะคลี่คลาย ผู้เป็นน้องยุติปมทั้งได้หมดได้ด้วย ความเสียสละและรักแท้ และชั้นยุติเรื่องราว ทุกสิ่งกลับมาเป็นปกติและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข นอกจากนี้ยังพบโครงสร้างการเล่าเรื่องอีกมากมายที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ น่าสนใจให้ผู้ชมอยากติดตามอีกเช่นกัน

ภัทริยา วิริยะศิริวัฒน์และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2559) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables (2012) และเพื่อศึกษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบริบททางสังคมของภาพยนตร์กับการสร้างตัวละคร เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแบบการวิเคราะห์จากตัวบท โดยใช้รูปแบบกระบวนการ Interpretive Analysis ผ่านการตีความหมายด้วยตนเอง

ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables มีกลวิธีทางอุดมการณ์ อันผสมผสานระหว่างความจริงและจินตนาการ มีการผูกโยงเรื่องราวกันระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกของสัญลักษณ์โดยแก่นความคิดในด้านศีลธรรม จริยธรรมและปรัชญา นอกจากนี้ สัมพันธภาพภายในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables ยังคงมีส่วนที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวในงานวรรณกรรม โดยรูปแบบการเล่าเรื่องยังคงมีการคงโครงเรื่องที่มีการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของ ความดี และการแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่ทำให้บรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ต่อสู้กับอำนาจนิยมที่ถูกกำหนดความหมายของอำนาจในทางด้านลบ และประชาชนร่วมกันต่อสู้เพื่อความเสมอภาคในสังคม

อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2558) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมรายชื่องานวิจัยทางนิเทศศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและศึกษาประเด็นหลักจากงานวิจัยเกี่ยวกับการเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์ โดยศึกษาจากงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ในสาขานิเทศศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้องที่จัดทำในช่วงปี พ.ศ. 2534-2557

ผลการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อในประเภทต่าง ๆ มีลักษณะที่แตกต่างกัน การเล่าข่าวทางวิทยุทำให้เกิดความเพลิดเพลินในการเล่าข่าวเพื่อให้ข้อเท็จจริงและข้อคิด โดยใช้ภาษาแบบไม่เป็นทางการ ส่วนการเล่าเรื่องทางสื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร อีกทั้งยังเน้นการใช้ภาพเพื่อความสนใจ ส่วนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครจะอิงตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ แก่นเรื่องและความขัดแย้งระหว่างตัวละคร สำหรับการเล่าเรื่องในเพลงไทยนั้น การเล่าเรื่องแบบนิทาน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย จะพบอยู่ใน

สื่อเพลงลูกทุ่ง ซึ่งจะต่างจากเพลงประกอบละครที่เล่าเรื่องตามแก่นของเรื่อง ส่วนการเล่าเรื่องข้ามสื่อ จะพบได้ในการ์ตูน แอนิเมชันและภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่

ภิมลพรรณ อุ้นแก้ว (2558) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่อง และอุดมการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ ไวท์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง และวิเคราะห์อุดมการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรม และภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ ไวท์ (Snow White) จำนวนวรรณกรรม 1 เรื่อง และดัดแปลงเป็น ภาพยนตร์ 8 เรื่อง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีการเล่าเรื่องมีทั้งหมด 3 แบบ ได้แก่ การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่า เรื่องแบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (Third-person omniscient narrator) การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (First-person character narrator) และการใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยาน (First-person witness-narrator)

เทพนิยายอาจมิได้เป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ แต่มนุษย์ในสังคม วัฒนธรรมทุกแห่งหนทั่วโลกมีความต้องการที่จะสื่อ ระบาย สะท้อนหรือแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ และความคิดของตน ด้วยรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ นอกจากเทพนิยายจะ ตอบสนองความพึงพอใจของปัจเจกบุคคล ให้ความบันเทิงแก่มนุษย์แล้ว ยังช่วยรักษาความสมดุล ระหว่างการเคร่งเครียดกับการผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน ลดปัญหา ความขัดแย้ง ความ ก้าวร้าวและความรุนแรงในสังคมลงได้ในระดับหนึ่งด้วย จึงกล่าวได้ว่า เทพนิยายเป็นผลผลิตของ วัฒนธรรมที่สะท้อนความเชื่อ ระบบคุณค่าของสังคม และเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรม (Cultural data) ประเภทหนึ่ง

วัฒนธรรม คือ ผลรวมของระบบความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ จริยธรรม กฎหมาย ประเพณี ตลอดจนความสามารถและอุปนิสัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการเป็นสมาชิกของสังคม นัก มานุษยวิทยาให้ความหมายของวัฒนธรรมต่างกันออกไป โดยส่วนใหญ่แล้วคำจำกัดความของ วัฒนธรรมมักจะเน้นถึงระบบความเชื่อ (Belief system) และค่านิยมทางสังคม (Social values) วัฒนธรรมมิใช่พฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ แต่เป็นระบบความเชื่อและค่านิยมทางสังคมซึ่งอยู่เบื้องหลัง พฤติกรรมของมนุษย์วัฒนธรรม คือ กฎระเบียบหรือมาตรฐานของพฤติกรรมที่คนในสังคมยอมรับ วัฒนธรรมคือวิถีชีวิต (Way of life) ของคนในสังคม วัฒนธรรมคือ หนทางหรือวิธีการต่าง ๆ ที่มนุษย์ ในสังคมต่าง ๆ สร้างขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาพื้นฐานเพื่อมีชีวิตรอดของมนุษย์ จะทำให้เราได้ระบบต่าง ๆ ของวัฒนธรรมหรือส่วนต่าง ๆ ของวัฒนธรรมที่เป็นสากล คือ ระบบครอบครัวและเครือญาติ ระบบ เศรษฐกิจ ระบบการเมืองการปกครอง การขัดเกลาทางสังคมและการศึกษา ศาสนาและความเชื่อ การแพทย์และสาธารณสุข การสื่อสาร ศิลปะและนันทนาการ

ดังนั้น เทพนิยายจึงไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าหลอกเด็กหรือแค่ฟังแล้วผ่านไป แนวคิดหลักและปมปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า พฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร ล้วนแล้วแต่สะท้อนทัศนคติ ค่านิยม การกระทำของมนุษย์และเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเรื่องเล่านั้น ๆ จะผ่านมานานสักเพียงใด จะเล่าซ้ำ ดัดแปลงหรือปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอหลากหลายวิธี แต่สิ่งที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลงและดำรงอยู่เสมอตั้งที่เทพนิยาย สโนว์ ไวท์ ทำคือ ข้อคิดที่สอนให้ผู้อ่านผู้ชมตระหนักในคุณค่าของตัวเอง มีความรัก ทำความดี ซื่อสัตย์และจริงใจ เป็นมิตรกับธรรมชาติและเคารพสิทธิแห่งความเป็นมนุษย์อย่างเท่าเทียม

พฤทธิพร งามอุโฆษ (2555) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการซึมซับวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ผ่านช่องทางการสื่อสารของแอนิเมชัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการซึมซับวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ และบุคลิกลักษณะของตัวละคร ผ่านช่องทางการสื่อสารของภาพยนตร์แอนิเมชัน ตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีของการสื่อสารเชิงวัฒนธรรม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยจะนำข้อมูลที่ได้จากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันมาทำการวิเคราะห์เนื้อหาทางด้านการใช้ภาษาในภาพยนตร์แอนิเมชัน และการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ปรากฏอยู่ในบริบทของภาพยนตร์ กอปรกับแนวคิดต่าง ๆ เพื่อใช้วิเคราะห์ลักษณะความเป็นซูเปอร์ฮีโร่และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต่าง ๆ

ผลการศึกษาพบว่า การซึมซับวัฒนธรรมของตัวละครนั้น เป็นรูปแบบผีเสื้อ กล่าวคือรูปแบบและเนื้อหาได้ถูกดัดแปลงบ้าง หลังจากที่ได้รับเอาบางส่วนจากสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นมา เพื่อนำเสนอใหม่อย่างที่เหมาะสมและเข้ากับคนไทยได้ ผ่านการบอกเล่าผสมผสานข้ามวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ด้านบุคลิกลักษณะของตัวละคร พบว่า ตัวละครที่นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเป็นกลุ่มนิยม ทั้งวัฒนธรรม ความค่านิยม และความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม ผ่านการนำเสนอในตัวละครที่สื่อถึงเรื่องราวมนุษยชาติโดยใช้ตัวละครฮีโร่เป็นสื่อกลางส่งผ่านข้อมูลวัฒนธรรมไปสู่ผู้รับชม

ธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ (2552) ทำการศึกษาเกี่ยวกับภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดแก่นเรื่องที่มีส่วนร่วมกันของภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษ และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านทางการ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษ โดยที่ ธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ นำแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน แนวคิดเรื่องการเล่าแบบบุคคลาธิษฐาน แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และแนวคิดเรื่องความเป็นญี่ปุ่นและสังคมญี่ปุ่นเชิงวัฒนธรรม มาใช้ประกอบกับการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษทั้ง 9 ตอน มีแก่นเรื่องคือ การผจญภัยในสถานที่ต่าง ๆ ของตัวเอกและคณะ โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิษฐาน (Personification) ซึ่งมีรูปแบบการสื่อสารเพื่อสื่อกับเด็กญี่ปุ่นให้ตระหนักถึงอนาคตที่จะต้องเจอ ปัญหาและอุปสรรคมากมายจากความเจริญก้าวหน้าของโลกและการพัฒนาประเทศ ผ่านการ เปรียบเทียบจากภาพตัวแทนละครในเรื่อง ได้สอดแทรกความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรม ผู้ชมทั่วไปมี ความรู้ขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น นอกจากนี้ ยังพบว่ารูปแบบการสื่อสารแบบอวัจน ภาษามีมากกว่าแบบวัจนภาษา รวมถึงการสื่อสารความเป็นญี่ปุ่นด้านวัฒนธรรมทางวัตถุที่กำเนิด ผลผลิตส่งออกสู่ทั่วโลกอีกด้วย



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การตูนเรื่อง Let's & Go เกี่ยวกับเรื่อง การเล่าเรื่อง การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย และเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ผู้วิจัยได้กำหนดใช้ระเบียบวิธีวิจัยในเชิงคุณภาพ (Qualitative research) และได้กำหนดวิธีการดำเนินงานวิจัยเป็น 3 ส่วนและในแต่ละส่วนมีวิธีการดำเนินงานวิจัยต่อไปนี้

3.1 ศึกษาและวิเคราะห์การตูนเรื่อง Let's & Go

3.1.1 วิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง การเล่าเรื่อง คติสอนใจที่แฝงอยู่ในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องที่เห็นความเป็นจริง และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและรถ โดยเก็บข้อมูลจากการเลือกภาคและตอนของการตูนเรื่อง Let's & Go ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าวมาศึกษา ได้แก่

1. Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 1 เนื่องจากเป็นตอนแรกของการตูน และเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด เพื่อศึกษาการเริ่มต้นของเนื้อเรื่อง การเล่าเรื่อง รวมถึงรถ Tamiya Mini 4WD ที่อยู่ในเรื่องเช่นกัน

2. Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 15 เนื่องจากเป็นตอนที่มีการโง่งในการแข่งขันเกิดขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งระหว่างตัวละครโดยการแบ่งฝ่ายดีและฝ่ายร้ายอย่างชัดเจน ตัวละครฝ่ายดียังคงยึดมั่นในจริยธรรมและคุณธรรม เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องที่น่าเสนอความขัดแย้งของตัวละครในเรื่อง

3. Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 33 เนื่องจากเป็นตอนที่ตัวละครและรถมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างชัดเจน เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องแบบบุคคลาธิษฐาน

4. Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 49 เนื่องจากเป็นตอนที่มีการนำเสนอการแข่งขันรถยนต์ที่ยิ่งใหญ่ระดับโลก และเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครฝ่ายร้าย เป็นจุดเริ่มต้นของความตระหนักในความดีของตัวละครฝ่ายร้าย เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องแบบต่างๆที่เกิดขึ้นในตอนนี้

5. Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 50 เนื่องจากเป็นตอนที่นำเสนอการเปลี่ยนแปลงของตัวละครฝ่ายร้ายที่ตระหนักในความตึงเครียด และเป็นการนำเสนอการแข่งขันรถที่ต่อเนื่องจากตอนที่ 49 เช่นกัน

6. Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 51 เนื่องจากเป็นตอนสุดท้ายของการ์ตูนเป็นจุดจบของเรื่องราวหรือเหตุการณ์ทั้งหมดที่ตัวละครแต่ละตัวได้ฝ่าฟันมาเพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในตอนจบของการ์ตูนและการสร้างความเป็นจริงทางสังคม

ผู้วิจัยศึกษาโดยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ตอนต่างๆที่ผู้วิจัยกำหนดทั้งหมดเป็นจำนวน 2 รอบ เพื่อให้ได้ข้อมูลมาทำการวิเคราะห์เนื้อหาอย่างละเอียดและครบถ้วน

3.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์การเล่าเรื่องของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และตัวละครหลักทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้าย โดยมีประเด็นกรอบในการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย การศึกษาเนื้อเรื่องว่าเป็นอย่างไรมีรูปแบบการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับรถเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ขั้นตอนแรก การเตรียมข้อมูล ผู้วิจัยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ตอนต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยกำหนดทั้งรูปแบบ VCD และ Video Clip บนเว็บไซต์ เพื่อทราบถึงเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในแต่ละตอน โดยจดบันทึกเก็บรายละเอียด เนื้อหา ตัวละคร ลักษณะตัวละคร และการดำเนินเรื่อง

ขั้นตอนที่สอง การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยหาคำตอบที่อยู่ในประเด็นกรอบ พร้อมกับนำแนวคิดภาพยนตร์การ์ตูน แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม และแนวคิดเกี่ยวกับบุคลาธิษฐานมาประกอบการวิเคราะห์

ขั้นตอนสุดท้าย การเชื่อมโยงข้อมูลสรุปผลเชิงวิเคราะห์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาจำแนกข้อมูลเป็นประเด็นต่างๆ และสรุปผลการศึกษาเพื่อให้พร้อมสำหรับการใช้ข้อมูลต่อไป

3.2 การศึกษาและวิเคราะห์การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย

3.2.1 วิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและอินเทอร์เน็ต เพื่อศึกษาความเป็นมาของรถ Tamiya Mini 4WD และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม เพื่อศึกษารถ Tamiya Mini 4WD และรูปแบบการเล่นอย่างแท้จริง เป็นเวลา 5 สัปดาห์ โดยการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับรถ Tamiya Mini 4WD

3.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์รถ Tamiya Mini 4WD และรูปแบบการเล่น โดยมีประเด็นกรอบในการวิเคราะห์ประกอบด้วย การศึกษาส่วนประกอบของรถ Tamiya Mini 4WD ว่ามีอะไรบ้าง รูปแบบการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีลักษณะเป็นอย่างไร และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD เป็นอย่างไร

ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ขั้นตอนแรก การเตรียมข้อมูล ผู้วิจัยค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรถ Tamiya Mini 4WD เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติของรถ Tamiya Mini 4WD รวมถึงผู้วิจัยสังเกตและลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรถ Tamiya Mini 4WD เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD โดยมีการจดบันทึกข้อมูลที่ได้มาโดยละเอียด

ขั้นตอนที่สอง การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยศึกษาและทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้มาทั้งหมด และการจำแนกข้อมูลเป็นประเด็นต่าง ๆ ที่ต้องการวิเคราะห์โดยมีแนวคิดพฤติกรรมมนุษย์และแนวคิดอัตลักษณ์มาเป็นส่วนประกอบในการวิเคราะห์

ขั้นตอนสุดท้าย การเชื่อมโยงข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยนำประเด็นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาตีความและสร้างข้อสรุปผลการศึกษาเพื่อให้พร้อมสำหรับการใช้ข้อมูลต่อไป

3.3 หาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

3.3.1 วิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีเค้าโครงคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ (IOC) วิธีดังกล่าวช่วยให้ได้ข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย นอกจากนี้ยังเก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายมากขึ้น

3.3.2 ผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบ การเลือกแบบมีจุดมุ่งหมายโดนมีหลักเกณฑ์ เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ต้องการศึกษากลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มเล็กเป็นบุคคลที่มีความเฉพาะในด้านประสบการณ์อย่างแท้จริง

ผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้มีจำนวน 11 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้

1. ผู้ที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และเคยได้รับตำแหน่งชนะเลิศ 1 ใน 5 อันดับของการแข่งขันระดับเอเชียหรือระดับโลกที่ต่างประเทศ จำนวน 3 คน
2. ผู้ที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และมีประสบการณ์เข้าร่วมการแข่งขันระดับเอเชีย หรือระดับโลกที่ต่างประเทศ ในฐานะตัวแทนประเทศไทยที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 6 คน
3. ผู้ที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ซึ่งเป็นผู้จัดการแข่งขัน Tamiya Mini 4WD ค้นหาตัวแทนประเทศไทย จำนวน 1 คน และเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าจากบริษัท TAMIYA จำนวน 1 คน

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 11 คน ได้แก่

1. พรพรด โพธิ์สำราญ อายุ 40 ปี ทีม Mad Bulls ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 5 งาน Tamiya Mini 4WD World Challenge 2014 ประเทศญี่ปุ่น
2. ธณีสวีจันท์ ภัทรลิขิตสกุล อายุ 29 ปี ทีม Go Pro ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 งาน Tamiya Mini 4WD Asia Challenge 2017 ประเทศอินโดนีเซีย
3. พรหมมาศ เกษหอม อายุ 29 ปี ทีม Go Pro ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 3 งาน Tamiya Mini 4WD Asia Challenge 2017 ประเทศอินโดนีเซีย
4. ปรีชา จันทร์พรม อายุ 39 ปี ทีม RT ตัวแทนประเทศไทยอันดับที่ 1 แข่งขันงาน Tamiya Mini 4WD World Challenge 2013 และ 2016 ประเทศญี่ปุ่น
5. สุรศักดิ์ คำแก่น อายุ 34 ปี ทีม K-6 ตัวแทนประเทศไทยอันดับที่ 1 แข่งขันงาน Tamiya Mini 4WD World Challenge 2017 ประเทศญี่ปุ่น
6. พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ อายุ 34 ปี ทีม Mad Bulls ตัวแทนประเทศไทยอันดับที่ 2 แข่งขันงาน Tamiya Mini 4WD World Challenge 2016 ประเทศญี่ปุ่น
7. นวตกร พันธันรา อายุ 29 ปี ทีม Go Pro ตัวแทนประเทศไทยอันดับที่ 1 แข่งขันงาน Tamiya Mini 4WD Asia Challenge 2017 ประเทศอินโดนีเซีย
8. วรเดช เกตุพันธุ์ อายุ 28 ปี ทีม Funky Shark ตัวแทนประเทศไทยอันดับที่ 2 แข่งขันงาน Tamiya Mini 4WD Asia Challenge 2017 ประเทศอินโดนีเซีย
9. ศรัณย์ อุบลธานี อายุ 39 ปี ทีม อสูรเขียว ตัวแทนประเทศไทยอันดับที่ 2 แข่งขันงาน Tamiya Mini 4WD Asia Challenge 2016 ประเทศฮ่องกง

10. เฉลิมชัย แสงทอง อายุ 38 ปี ฝ่ายกิจกรรม บริษัทสยามทามิยะ ตัวแทนจากฝ่ายผู้จัดการแข่งขันเพื่อคัดตัวตัวแทนประเทศไทย และตัวแทนจำหน่ายสินค้าจากบริษัท TAMIYA จากประเทศญี่ปุ่น

11. ปัญจโรจน์ ศุภลักษณ์นารี อายุ 39 ปี เจ้าของร้าน Hobby Bar ตัวแทนจากฝ่ายผู้จัดการแข่งขันเพื่อแจกโควตาสำหรับเข้าร่วมการคัดตัวเพื่อเป็นตัวแทนประเทศไทย และตัวแทนจำหน่ายสินค้าจากบริษัท Tamiya Thailand

3.3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การหาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องมือ คือ เครื่องวัดค่าความถี่เสียงที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม โดยมีการออกแบบโครงสร้างของคำถาม เป็นแนวคำถามแบบเปิดกว้าง หรือแนวคำถามปลายเปิดที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ซึ่งในเค้าโครงคำถามประกอบด้วยข้อคำถามสำหรับหาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และ กลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ขั้นตอนแรก การเตรียมข้อมูล ผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มว่า มีครบถ้วนตามที่ต้องการหรือไม่ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาจัดเรียงแยก ตามกลุ่มของผู้ให้ข้อมูล

ขั้นตอนที่สอง การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยจำแนกข้อมูลเป็นประเด็นต่าง ๆ และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา รวมถึงการใช้ข้อมูลจากส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 และแนวคิดอิทธิพลสื่อมวลชนมาประกอบในการวิเคราะห์

ขั้นตอนสุดท้าย การเชื่อมโยงข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยนำประเด็นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาตีความและสร้างข้อสรุปผลการศึกษาเพื่อให้พร้อมสำหรับการใช้ข้อมูลต่อไป

3.3.5 การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์ (IOC)

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการใช้เค้าโครงคำถามเป็นเครื่องมือวิจัย ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องนำแบบสัมภาษณ์มาทดสอบเพื่อหาความเที่ยงตรง โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1. นำแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเนื้อหา ความเหมาะสมของการใช้ภาษา ความเป็นกลาง ไม่ชี้นำความคิดของผู้ถูกสัมภาษณ์และความครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ศึกษาหรือไม่ เพื่อนำมาแก้ไข ทดสอบแบบสัมภาษณ์

2. หาค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) เป็นการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (พิสนุ พงศ์ศรี, 2552: 155) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งผลการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของคำถามนั้นจะเลือกคำถามที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.5 ถึง 1.00 ซึ่งถือว่ามีความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแต่ละด้านและครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้

สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มที่คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินงานออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1. การศึกษาและวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา โดยการชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และนำข้อมูลตามประเด็นกรอบมาวิเคราะห์ประกอบกับแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ 2. ศึกษาและวิเคราะห์การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย ใช้วิธีการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและอินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์และจำแนกประเด็นเพื่อนำไปประกอบการวิเคราะห์ในส่วนต่อไป 3. หาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มที่คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลมาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD และ การ์ตูนเรื่อง Let's & Go โดยเค้าโครงคำถามที่ผ่านการหาค่า IOC ที่ตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อความเที่ยงตรงของเนื้อหาและการครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งจะนำไปสู่การตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง Let's & Go เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ตัวละคร และการเล่าเรื่อง และการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย และเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มที่คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

บทที่ 4

ผลการวิจัย

4.1 ศึกษาและวิเคราะห์การตุ้เรื่อง Let's & Go

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้พบข้อมูลในประเด็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของการตุ้ เรื่อง รูปแบบการเล่า เรื่อง และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและรถ Tamiya Mini 4WD ในการตุ้เรื่อง Let's & Go ใน ตอนต่าง ๆ ดังนี้

4.1.1 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 1

การตุ้เรื่อง Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 1 ได้เริ่มต้นเนื้อเรื่องโดย ภาพการแข่งขันรถ Mini 4WD ของสองพี่น้องที่มีชื่อว่า เรตลี และ โก ทั้งคู่ชอบเถียงและทะเลาะกัน ต้องการเป็นผู้ชนะเพียงผู้เดียว แต่สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้ไปพร้อมกัน

หลังจากนั้นทั้งคู่ได้พบกันอาจารย์สีจียะ ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับการประกอบรถ Mini 4WD เป็นอย่างดี อาจารย์สีจียะได้มอบรถ Mini 4WD ให้กับทั้งคู่คนละคัน แต่ทั้งคู่ต้องให้สัญญาว่าจะทำให้รถที่ได้รับไปมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในความคิดของอาจารย์สีจียะนั้น ต้องการเห็นวารถที่มีความเหมือนกัน แต่ถูกประกอบ โดยสองพี่น้องที่มีความแตกต่างกัน จึงอยากรู้ว่าทั้งคู่จะทำให้รถวิ่ง เป็นอย่างไร

เมื่อสองพี่น้องกลับบ้าน ทั้งคู่ได้ลงมือประกอบรถอย่างมุ่งมั่น และมีการซ่อม ทำทางในการปล่อยรถให้ตุ้มีพลัง เพื่อเข้าร่วมแข่งขันรอบคัดเลือกระดับเขต จะเห็นได้ว่าในตอนแรกสี ของรถ Mini 4WD ของทั้งคู่เป็นสีอ่อน คือเป็นสีออกชมพูและสีฟ้า แต่หลังจากได้รถเซเบอร์จาก อาจารย์สีจียะ ทั้งคู่ได้ทำให้รถมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง คือเรตลีที่มีผมสีแดง และรถก็เป็นสีแดง โก ที่มีผมสีน้ำเงิน และรถก็เป็นสีน้ำเงิน

ในการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับเขตผู้เข้าแข่งขันต้องผ่านอุปสรรคมากมาย ทั้ง ทางตรง ทางโค้ง ลมพายุ ทางชัน และน้ำตก ซึ่งเรตลีทำรถให้วิ่งทางโค้งได้เร็วกว่าโก เพราะมีการปรับ องศาของปีกหลังของรถให้ชันขึ้น เพื่อสร้างแรงกดให้รถติดกับพื้น และใส่โรลเลอร์ที่มีขนาดใหญ่ รวมถึงใช้มอเตอร์ที่มีกำลังสูง ส่วนโกทำให้รถวิ่งทางตรงได้เร็วกว่าเรตลี เพราะปรับองศาปีกให้แบนราบเพื่อให้ลู่อลม และทำให้รถมีน้ำหนักเบา รวมถึงใช้มอเตอร์ที่มีความเร็วสูง

รถของทั้งคู่ผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ได้ดี จนมาถึงด้านของน้ำตก แต่รถของทั้งคู่ไม่สามารถผ่านอุปสรรคนี้ไปได้เนื่องจากไม่ได้ปรับปรุงรถให้ลื่นน้ำได้ จึงทำให้รถหลุดออกจากราง และรถของโกได้รับความเสียหาย เพราะรถของโกมีน้ำหนักเบาจึงไม่มีความแข็งแรง เรตลีจึงใช้รถของตนเอง พ่วงรถของน้องชายตนเองให้เข้าเส้นชัยไปด้วยกัน และผลการแข่งขัน เรตลีผู้เป็นพี่ชนะเลิศอันดับที่ 1 เนื่องจากหัวรถของเรตลีเข้าเส้นชัยก่อนโกผู้เป็นน้องชาย

จากการนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go แสดงให้เห็นว่า มีการนำเสนอสอดคล้องกับแนวคิดการ์ตูนและภาพยนตร์ (Cartoon and Picture) การ์ตูนดูจะใกล้เคียงกับภาพยนตร์มากกว่าศิลปะอื่น ๆ ด้วยต่างก็มุ่งที่จะจูงใจให้เห็นเป็นเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ การ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมักจะนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องถูกนำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูน เทคนิคบางอย่างก็คล้าย ๆ กัน เช่น การให้เสียง การให้แสง การเปลี่ยนมุม ทักษะภาพ การตัดต่อเรื่อง เป็นต้น

เนื้อหาการ์ตูนที่ดีนั้น ต้องมีประเด็นส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลอง ค้นคว้า หาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) เหมือนดังที่เรตลีและโกมุ่งมั่นลงมือทำรถด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีการสร้างไคร่ ที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิตนั้นดูเหมือนมีชีวิตจิตใจตามตัวละคร เช่น ในตอนที่เรตลีใช้รถของตนเองพ่วงรถของน้องชายตนเองให้เข้าเส้นชัยไปด้วยกัน ซึ่งเป็นภาพพจน์ประเภทบุคลาธิษฐาน ดังที่สุจริต เพียรชอบ (2539) ได้ให้ความหมายคำว่าบุคลาธิษฐานว่าเป็นการกล่าวถึงสิ่งที่ไม่มีชีวิตให้มีกริยาอาการเหมือนมนุษย์ มีอารมณ์และความรู้สึก

4.1.2 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 15

Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 15 เป็นตอนที่อาจารย์สีจียะได้เถียงกับอาจารย์โอกามิ หลังจากที่พ่ายแพ้ในการแข่งขันเพราะการโกง อาจารย์โอกามิเป็นคนที่อารมณ์ร้อน โมโหร้ายและต้องการคิดค้นรถ Mini 4WD ที่เร็วที่สุด เพื่อชัยชนะเท่านั้น ทำให้ผู้ครอบกายขอไม่ร่วมทำงานด้วยอีกต่อไป ต่างจากอาจารย์สีจียะที่ต้องการคิดค้นรถ Mini 4WD ให้เหมาะสมกับการเล่นของเด็ก ๆ มากที่สุด

เรตลี และ โก เข้าใจว่าเสน่ห์ของการเล่นรถ Mini 4WD คือการได้ปรับแต่งรถในแบบของตัวเอง และไม่เห็นด้วยกับรถ Mini 4WD ที่อาจารย์โอกามิสร้างขึ้น โดยการสร้างให้มีรีโมทควบคุมระยะไกล และอาจารย์สีจียะก็สอนทั้งคู่ว่า “รถของพวกเธอยังเป็นไปได้ที่จะไร้ขีดจำกัดอยู่นะ และรถพวกนี้จะเติบโตขึ้นพร้อมกับพวกเธอด้วยนะ” ซึ่งสองพี่น้องเองก็ได้กล่าวว่า “เราต้องชนะรถ Mini 4WD ปลอม ๆ แบบนั้น เราจะแพ้มันได้อย่างไร”

ขณะที่เรตลี และ โกวไปหาอาจารย์สีจียะที่บ้าน ทั้งคู่ได้เห็นอาจารย์สีจียะกำลังถูก ชมู๋จากลูกน้องของอาจารย์โอกามิที่ต้องการต้นแบบของรถเซเบอร์ ที่มีชื่อว่า Super Avante อาจารย์โอกามิต้องการรถต้นแบบนี้เพื่อนำไปประกาศว่าตนเองเป็นผู้สร้างรถ Mini 4WD จากต้นแบบนี้ อาจารย์สีจียะยอมเอาตัวเองขวางปืนเพื่อไม่ให้ตัวร้ายยิงรถของเรตลี และ โกว รวมทั้งปกป้องไม่ให้ตัวร้ายเอารถต้นแบบไปได้ ทั้งสองพี่น้องเห็นดังนั้น จึงได้ช่วยกันปกป้องรถต้นแบบด้วยความกล้าหาญ เรตลี และ โกว ปลอ่ยรถของตัวเองไปประกบรถต้นแบบ เพื่อนำรถต้นแบบกลับคืนมา แต่ทางข้างหน้าเป็นสะพานขาดที่ยังสร้างไม่เสร็จ รถต้นแบบจึงสะดุดและกระแทกให้รถของทั้งคู่หยุดวิ่งและเข้าข้างทาง และรถต้นแบบได้กระโดดข้ามทางขาดในระยะที่มากเกินไป จึงทำให้รถต้นแบบพังเสียหาย สองพี่น้องรู้สึกขอบคุณที่รถต้นแบบช่วยเหลือรถของทั้งคู่เอาไว้

การเล่าเรื่อง มีความขัดแย้งระหว่างอาจารย์สีจียะและอาจารย์โอกามิเกิดขึ้น เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน หรือที่เรียกว่าเป็นความขัดแย้งภายนอก (อิราวตี ไตลิ่งคะ, 2543) และบทสนทนาระหว่างเรตลีและโกว ที่พูดถึงความเข้าใจว่าเสน่ห์ของการเล่นรถ Mini 4WD คือ การได้ปรับแต่งรถในแบบของตัวเอง และไม่เห็นด้วยกับอาจารย์โอกามิที่สร้างให้มีริโมทควบคุมระยะไกล และอาจารย์สีจียะก็สอนทั้งคู่ว่า “รถของพวกเขายังเป็นไปได้ที่จะไร้ขีดจำกัดอยู่นะ และรถพวกนี้จะเติบโตขึ้นพร้อมกับพวกเธอด้วยนะ” ซึ่งสองพี่น้องเองก็ได้กล่าวว่า “เราต้องชนะรถ Mini 4WD ปลอม ๆ แบบนั้น เราจะแพ้มันได้อย่างไร” เป็นการสร้างความเป็นจริงทางสังคม โดยการถ่ายทอดประสบการณ์และการผจญภัยของตัวเอง การเล่าเรื่องจะค่อย ๆ เปิดเผยให้เห็นจิตใจของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดีซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) บุคลาธิษฐานในตอนนั้นมีการนำเสนอในฉากที่รถของอาจารย์สีจียะที่เข้ามาช่วยรถของเรตลีและโกวไม่ให้เสียหาย โดยการสละตัวเองให้เป็นฝ่ายพังเสียหายแทน

4.1.3 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 33

Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 33 เป็นตอนที่มีการแข่งขันโอกามิสเปเชียลของอาจารย์โอกามิเอง คือเป็นการแข่งขันที่ไร้กติกา เป็นการแข่งแบบตะลุมบอน ทำให้เริ่มมีการขายอะไหล่ที่เพื่อทำลายรถของผู้อื่น แต่คุณลุงซางามิ เจ้าของร้านขายรถ Mini 4WD ไม่เห็นด้วยจึงไม่ขายอะไหล่ที่ใช้แข่งตะลุมบอน เรตลี และ โกวจึงตัดสินใจใช้รถแบบเดิมของตนเองร่วมลงแข่งตะลุมบอนเพื่อพิสูจน์ว่าการแข่งขันแบบปกติก็สนุกอยู่แล้ว

เกน ลูกศิษย์ของอาจารย์โอกามิกล่าวก่อนเริ่มแข่งขันตะลุมบอนว่า “ฉันจะทำลายรถทั้งหมด และเข้าเส้นชัยเพียงคนเดียว” และรถของเกนก็ตามทำลายรถของผู้อื่นพังเสียหายไปที่ละคัน ขณะที่รถของเกนกำลังจะทำลายรถของมาโกโตะ รถของคุโรซาวาได้เข้ามาช่วยและสละตัวเองให้ถูกทำลายแทน ทำให้มาโกโตะและผู้อื่นขอบคุนรถของคุโรซาวา

หลังจากนั้นรถของมาโกโตะและโกเริ่มเสียท่าและอ่อนแรงลง มาโกโตะจึงตะโกนให้กำลังใจรถของตนเองว่า “อดทนไว้นะ อดทนไว้เซเบอร์ 600” และโกเองก็ตะโกนพร้อมกับน้ำตาไหลออกมาเช่นกันว่า “อย่ายอมแพ้นะแม็กนัม นายเองก็มีเทอร์นาโดอยู่นี่นา ไปเลยแม็กนัม” ทำให้รถของโกฝ่าอุปสรรคมาชนรถของเกนให้กระเด็นออกนอกรางจนได้ ทำให้ผู้ชนะในการแข่งขันตะลุมบอนคือเรตลี และเรตลีได้กล่าวต่อหน้าทุกคนว่า “นี่ไม่ใช่แข่งขันหรอก การแข่งขัน Mini 4WD มันต้องแข่งที่ความเร็วของรถที่ถูกปรับแต่งด้วยความเอาใจใส่ การฝ่าฟันสนามที่ยากลำบากให้ได้คือความสนุกสนาน การทำลายรถของคนอื่นไม่ใช่การแข่งขันหรอก การตะลุมบอนเป็นแค่บ่อนทำลายของเล่นเด็กเท่านั้น”

ในตอนนี้มีการเล่นเรื่องโดยใช้ความขัดแย้งในการเริ่มเรื่อง (exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป โดยมีความขัดแย้งระหว่างคนขายอะไหล่ที่ทำลายรถของผู้อื่นและเจ้าของร้านที่ไม่เห็นด้วยกับการทำลายรถ และมี เกน ลูกศิษย์ของอาจารย์โอบามิกกล่าวก่อนเริ่มแข่งขันตะลุมบอนว่า “ฉันจะทำลายรถทั้งหมด และเข้าเส้นชัยเพียงคนเดียว” และรถของเกนก็ตามทำลายรถของผู้อื่นพังเสียหายไปที่ละคัน ถือว่าอยู่ในขั้นตอนการพัฒนาเหตุการณ์ เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น นอกจากนี้ยังปรากฏบุคลิกพื้นฐานในฉากของโกที่ตะโกนพร้อมกับน้ำตาไหลออกมาว่า “อย่ายอมแพ้นะแม็กนัม นายเองก็มีเทอร์นาโดอยู่นี่นา ไปเลยแม็กนัม” ทำให้รถของโกมีกำลังใจมากขึ้นจนฝ่าอุปสรรคมาได้สำเร็จ

4.1.4 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 49

Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 49 เป็นตอนของการแข่งขันในงาน Super Great Japan Cup เพื่อหาแชมป์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งผู้เข้าแข่งขันในรอบนี้ได้แก่ เรตลี โกว เรียว โทคิจิ ที่เป็นฝ่ายดี และไค เร เกน ที่เป็นฝ่ายร้าย มุ่งทำลายรถของผู้อื่น “ไปเลยแม็กนัม” ทันทีที่โกตะโกนออกไป รถของโกก็วิ่งแข่งรถคันอื่นทันที

ในระหว่างการแข่งขัน จะเห็นได้ว่ารถของเรา มีเลเซอร์คอยนำทางรถ ซึ่งถ้าเลเซอร์ชี้ไปทางไหน รถก็จะวิ่งไปทางนั้น หากรถของเราชนรถของผู้อื่น จะมีเข็มออกมาจากหน้ารถเพื่อทิ่มทำลายรถคันอื่น ส่วนรถของไคจะมีใบมีดบริเวณล้อหน้า หากวิ่งผ่านความเร็ว จะสามารถตัดรถของผู้อื่นได้ ระหว่างแข่งขันเร และ ไค ทะเลาะกัน และใช้รถของทั้งคู่ทำลายกันเอง จนสุดท้ายรถของเราเข้าเส้นชัยในลำดับที่ 1 แต่เรตลี โกว เรียวและโทคิจิ เข้าเส้นชัยในลำดับหลัง ๆ ทำให้คะแนนน้อยกว่าเร แต่เรกลับมองเห็นว่าเรตลีและเพื่อน ๆ มีความสุข แม้จะแพ้ก็ตาม เรจึงเกิดความสงสัยในตนเอง

จากการนำเสนอในตอนนี้มีการเล่นเรื่องโดยใช้การแข่งขัน เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชม ซึ่งเป็นตอนของการแข่งขัน Super Great Japan Cup เพื่อหาแชมป์ของประเทศญี่ปุ่น บุคลากรฐาน ในตอนนี้มีการเล่นในฉากที่โกตะโกนคำสั่งออกไปว่า “ไปเลยแม็กนัม” และทันทีที่โกตะโกนออกไป รถของโกก็วิ่งแข่งรถคันอื่นทันที นอกจากนี้ ยังมีการเล่นเรื่องแบบความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเอง (อิราวตี ไตลังคะ, 2543) ในตอนที่เรจ้องมองเรตลีและเพื่อน ๆ ที่ดูมีความสุข แม้จะแพ้ก็ตาม เรจจึงเกิดความสงสัยในตนเอง

4.1.5 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 50

Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 50 เมื่อจบการแข่งขันสนามแรก ทุกคนจึงเตรียมตัวสำหรับการแข่งขันในสนามที่สอง เรตลีและเพื่อน ๆ ช่วยกันคิดและดัดแปลงรถ Mini 4WD ให้เหมาะสมกับสนามอย่างสามัคคี ช่วยเหลือและแบ่งปันอะไหล่กัน ส่วนฝั่งของเราและเพื่อน ๆ ถกเถียงและวางแผนในการแข่งขัน

ในการแข่งขันสนามที่สอง ฝ่ายเราและเพื่อน ๆ ไม่สามารถตามทำลายรถคนอื่นได้ เนื่องจากไม่ได้ปรับแต่งรถให้เหมาะสมกับสนาม ทำให้รถวิ่งได้ไม่ดีและได้รับความเสียหายเอง โดยเฉพาะเกน ทำให้เกนต้องแก้ไขรถใหม่ เอาชิ้นส่วนที่ไม่จำเป็นออกเพื่อให้รถมีน้ำหนักเบาขึ้น เกนจึงต้องเอาชิ้นส่วนอะไหล่ที่ใช้สำหรับทำลายรถผู้อื่นออก สุดท้ายเกนจึงได้เข้าเส้นชัยเป็นอันดับที่ 1

ในตอนนี้เป็นตอนที่ตัวละครฝ่ายร้ายเริ่มรู้จักยอมรับความผิดพลาด แก้ไขปัญหาและพัฒนาตนเอง ซึ่งเรียกได้ว่าเริ่มเป็นจุดคลี่คลายปมของเรื่องราวในการ์ตูน ตัวฝ่ายร้ายเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย อันนำไปสู่ตอนจบที่น่าสนใจ

4.1.6 Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 51

Let's & Go นักซิ่งสายฟ้า ภาค 1 ตอนที่ 51 ในการแข่งขันสนามที่สาม ซึ่งเป็นสนามสุดท้าย โกตัดสินใจทำรถที่ไม่เป็นของตัวเอง เพราะกลัวว่าจะแพ้ เนื่องจากรถของโกมีจุดอ่อนด้านการเข้าโค้ง โกจึงปรับแต่งรถโดยการใส่โรลเลอร์มากกว่าปกติ ทำให้รถวิ่งช้าลงซึ่งส่งผลให้โกเองรู้สึกอึดอัดเช่นกัน เรตลีจึงพยายามหาวิธีช่วยดึงสติของโกให้กลับมาทำรถแบบที่เป็นของตัวเอง หลังจากนั้นโกจึงกลับไปปรับแต่งรถของตนเองให้เหมือนเดิม

ระหว่างการแข่งขันในรอบสุดท้าย เรสสัมผัสได้ถึงความสุขที่แท้จริงผ่านการเล่นรถ Mini 4WD ในแบบของเรตลีและเพื่อน ๆ เรจจึงตัดสินใจคว่ำรถของตนเองมาเพื่อดึงเข็มที่มีไว้ทำลายรถผู้อื่นออก และปล่อยรถให้วิ่งต่อ เพื่อแข่งขันโดยใช้ความเร็วเพียงอย่างเดียว ส่วนใครเองก็ล้มเลิกความตั้งใจที่จะทำลายรถของเรียว เพราะยอมรับในความแข็งแกร่งในรถของเรียว และจะเอาชนะด้วย

ความเร็วเพียงอย่างเดียวเช่นกัน แต่เกนยังคงมุ่งหน้าทำลายรถผู้อื่นต่อ จึงทำให้ทะเลาะกับใครระหว่างแข่งขัน ทั้งคู่จึงทำลายรถของกันและกัน สุดท้ายเรตลี และ โก คว่าชัยชนะเลิศร่วมกัน

ในตอนจบของการ์ตูน นำเสนอเรื่องราวที่ตัวละครจะต้องฝ่าฟันอุปสรรค และตัวละครทุกตัวประสบกับสิ่งที่สมควรเป็น เป็นการเล่าเรื่องตอนจบที่สวยงาม และประทับใจคนดู (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) โดยที่ฝ่ายร้าย ได้แก่ ไค ล้มเลิกความตั้งใจที่จะทำลายรถของเรียว เพราะยอมรับในความแข็งแกร่งในรถของเรียว ส่วนเร ก็ได้พบความสุขในการเล่นรถ Mini 4WD อย่างแท้จริง และเกน พ่ายแพ้ไปด้วยน้ำมือของฝ่ายร้ายด้วยตัวเอง สุดท้ายเรตลี และ โก คว่าชัยชนะเลิศร่วมกัน แสดงให้เห็นว่าฉากจบละครที่สวยงามและจบลงด้วยดี เป็นการสร้างมิตรภาพและยอมรับความแตกต่างของแต่ละบุคคลในสังคม อันเป็นการสร้างความเป็นจริงทางสังคม

4.2 หาคความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

ผู้วิจัยได้ศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม จากผลการศึกษาในส่วนนี้ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลในประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและการ์ตูน Let's & Go ดังนี้

4.2.1 ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

การสัมภาษณ์เชิงลึกในครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง ณ ร้าน Hobby Bar ในวันที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 ผู้วิจัยได้ผลการศึกษาในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

4.2.1.1 อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

รายการภาพยนตร์การ์ตูนถือว่าเป็นรายการที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนอย่างยิ่ง ซึ่งอิทธิพลของสื่อมวลชนสามารถนำไปสู่การแสดงออกหรือพฤติกรรมบางอย่าง ซึ่งการ์ตูนเรื่อง Let's & Go จึงเป็นดั่งอิทธิพลหนึ่งของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของเด็กที่ได้รับชม “ตอนที่ดูการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ในสมัยเด็ก ทำให้อยากได้รถ Tamiya Mini 4WD บ้างและหมดเวลาไปกับการเล่นรถ รถ Tamiya Mini 4WD เสียส่วนใหญ่ หลังจากนั้นก็ได้เจอเด็ก ๆ อีกมากมายที่ทั้งดูการ์ตูนด้วย และเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ด้วยเหมือนกัน แต่พอในช่วงที่หลังจากที่การ์ตูนฉายจบลง กระแสความนิยมก็จืดจางลง เด็ก ๆ ที่เคยเล่นด้วยกันก็หายไป” (สัมภาษณ์พรพรต โพธิ์สำราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “อิทธิพลของการ์ตูนเรื่องนี้คือ ทำให้อยากมีรถสักคันเป็นรถคู่ใจเหมือนในการ์ตูนที่ตัวละครทุกตัวจะมีรถคู่ใจคนละหนึ่งคัน นั่นเลยเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่น Tamiya

Mini 4WD แต่พอโตขึ้นก็ไม่ได้มีหนึ่งคันแล้ว มีเป็นสิบ ๆ คันเลยทีเดียว” (สัมภาษณ์ปรีชาจันทร์พรม, 3 พฤศจิกายน 2561)

สำหรับช่วงวัยเด็กเป็นช่วงวัยเรียนรู้ และอยู่ในการปกครองของผู้ใหญ่ อิทธิพลของการ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่สามารถส่งผลได้อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน “สำหรับการดูการ์ตูนแล้ว อยากรู้ อยากรู้ อยากรู้เหมือนกันนะ แต่ว่าตอนนั้นขอเงินพ่อแม่ไปซื้อของเล่นได้ไม่เยอะ พอโตมาเป็นนักดนตรีอิสระ เวลาว่างเยอะเลยได้เล่นเต็มที่ ถ้าถามว่าเพราะการ์ตูนใช้ใหม่ถึงชอบรถ Tamiya Mini 4WD ตอบเลยว่าใช่” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “ชอบมาก ๆ ดูทุกตอน ดูตั้งแต่เด็ก ก็มีความอยากรู้ แต่ตอนเด็กไม่มีเงินซื้อ โตมาทำงานทำก็ต้องสนองวัยเด็กหน่อย ตอนนั้นได้แค่ดู ไม่ได้ซื้อเลย เป็นเด็กต่างจังหวัด จะไปซื้อได้อย่างไร พอโตมาเห็นว่ามีคนเล่นกันอยู่ ก็จัดหนักเลย” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) แต่เมื่อวัยเด็กผ่านพ้นไป เข้าสู่วัยที่สามารถใช้ชีวิตได้ด้วยตนเอง ความต้องการตั้งแต่ในวัยเด็กจึงถูกตอบสนองเมื่อเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างเต็มที่ “ดูการ์ตูนตอนเด็ก แล้วก็ซื้อรถ Tamiya Mini 4WD จากร้านของเล่นตาม เพราะเห็นว่าการ์ตูนมันเท่ดี แต่ก็ซื้อได้แค่คันสองคันเอง เพราะเป็นนักกีฬา ทำให้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการซ้อมกีฬา พอโตขึ้นก็มาเปิดร้าน Tamiya Mini 4WD เองเลย เพราะตอนเด็กไม่ได้เล่น มาจริงจังตอนโต หลังจากเปิดร้านเองเลย อีกอย่างในการ์ตูน ตัวละครที่เป็นเจ้าของร้าน Tamiya Mini 4WD เขามีความสุขมาก เลยอยากเปิดร้าน” (สัมภาษณ์ธณัฐวัฒน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) “การ์ตูนมีผลให้ตอนเด็กอยากเล่นของที่จับต้องได้จริงจากการดูการ์ตูน คือประมาณว่าอยากเลียนแบบเลียนแบบอะไรไม่รู้นะ แต่รู้แค่อยากให้การ์ตูนเป็นชีวิตจริง การ์ตูนเรื่องนี้ชอบมาก จนทำให้เก็บเงินเปิดร้าน Tamiya Mini 4WD เอง แล้วตอนนี้ก็เป็นรายได้เสริม และมีเด็ก ๆ มาเรียนรู้การทำรถ Tamiya Mini 4WD ที่ร้านด้วย เหมือนในการ์ตูนเลย” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561)

นอกจากนี้ยังพัฒนาจากการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ตามการ์ตูนเรื่อง Let's & Go กลายเป็นการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่นำความรู้ความสามารถมาประกอบใช้อีกด้วย “ชอบรถอยู่แล้ว เวลาเห็นรถสวย ๆ แรง ๆ วิ่งผ่านก็จะชอบมาตั้งแต่เด็ก พอได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้ก็ถูกใจใช้เลย ไปเสาะหาซื้อรถ Tamiya Mini 4WD มาเล่น และก็เล่นมาจนถึงทุกวันนี้ ตอนเรียนก็เรียนช่าง เคยทำงานกับอู่ซ่อมรถ แต่ตอนนี้ทำงานเกี่ยวกับค้าขายส่วนประกอบรถ Tamiya Mini 4WD เช่น การเจียรยาง ตัดกันชน ทำสปีดดีของรถ เป็นต้น” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “ถ้าในตอนที่การ์ตูนกำลังฉายมีอิทธิพลมาเลยนะ เป็นจุดเริ่มต้นที่คนได้รู้จักรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้ผู้คนเริ่มเข้ามาเล่น จนก่อตัวเป็นวงการ Mini 4WD ในปัจจุบัน ชอบด้านเทคโนโลยี ตอนนี้เลยทั้งขายของ Tamiya Mini 4WD และใช้เครื่อง CNC มาช่วยสร้างสรรครถ Tamiya Mini 4WD ออกมาขาย” (สัมภาษณ์นวรร พันธ์นรา, 3 พฤศจิกายน 2561) “การ์ตูนเรื่องนี้ทำให้เป็นเด็กที่มีความ

อยากประดิษฐ์ อยากสร้างสรรค์ อยากค้นหา อยากทดลอง เกี่ยวกับ Tamiya Mini 4WD แต่ตอนนั้น
 มองยังคิดไม่ได้ ทำไม่ได้เหมือนอย่างในการ์ตูนหรือก พอโตมา เพิ่งจะมีความสามารถเพียงพอ”
 (สัมภาษณ์ศรีณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) จนกระทั่งในปัจจุบันนี้การเล่นรถ Tamiya Mini
 4WD กลายเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบของกลุ่มคนเล่นด้วยตัวของมันเอง การ์ตูนจึงเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งที่ยัง
 คงเหลืออยู่ในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน “การ์ตูนนี้มีอิทธิพลต่อคนดูแน่นอนครับ
 เนื่องจากเป็นการกระตุ้นให้ผู้คนอยากรู้ อยากลอง อยากแข่งขัน และอยากประลองความเร็วกับเพื่อน
 ๆ แล้ว ยังทำให้ผู้คนอยากประกอบ หรือตกแต่งตัวรถและเลือกซื้อรถตามตัวละครในการ์ตูนอีกด้วย
 แต่ที่คิดว่าสิ่งที่ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังคงอยู่ได้ก็เพราะเสน่ห์ของตัวมันเอง คนที่มา
 ซื้อรถคันแรก มักจะมองหาของที่เหมือนในการ์ตูน แต่พอได้เล่นจริง ก็จะเลือกรถที่อยากจะเล่น หรือรถ
 ที่เล่นง่าย ไม่ได้สนใจว่ารุ่นนี้ไม่มีในการ์ตูน บางทีรุ่นใหม่ ๆ หรือสินค้าใหม่ ๆ ขายดีกว่ารถที่เหมือนใน
 การ์ตูนอีก” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561) “อิทธิพลหลัก ๆ เลยความ
 สนุกของการ์ตูน การ์ตูนมันสร้างแรงบันดาลใจในการเล่นรถ การไม่ยอมพ่ายแพ้ และการสร้างสรรค์
 ความคิดใหม่ ๆ ในการทำรถ ตัวพี่เองก็เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ ถือว่ารู้จัก Tamiya Mini 4WD เพราะ
 การ์ตูนเรื่องนี้ละ พอได้มีโอกาสเข้ามาทำงานกับบริษัททามิยะก็ยิ่งสนุกใหญ่เลย กลายเป็นกรรมการ
 เป็นคนค้นหาตัวแทนประเทศไปแข่งต่อต่างประเทศเหมือนในการ์ตูนเลย” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสง
 ทอง, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ
 Tamiya Mini 4WD เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก เพราะความสนุกของการ์ตูน การ์ตูนได้สร้างแรงบันดาลใจ
 ในการเล่นรถ จนทำให้เกิดความชื่นชอบในการเล่นรถ ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่คนได้รู้จักรถ Tamiya
 Mini 4WD ทำให้ผู้คนเริ่มเข้ามาเล่น จนก่อตัวเป็นวงการ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน แต่สิ่งที่ทำ
 ให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังคงเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบอยู่นั้น คือ สิ่งที่ได้รับจากการเล่นรถ
 Tamiya Mini 4WD เช่น ผลงานของตนเองจากการสร้างสรรค์ รายได้จากการขายสินค้า Tamiya
 Mini 4WD มิตรภาพ และประสบการณ์ที่ดีจากการแข่งขัน เป็นต้น กล่าวได้ว่า อิทธิพลของการ์ตูน
 เรื่อง Let's & Go นำไปสู่จุดเริ่มต้นของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD แต่การคงอยู่ของการเล่นรถ
 Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบันเกิดความสุขที่ได้รับในโลกแห่งความจริงและโลกแห่งการ์ตูนไม่ใช่
 เหตุผลสำคัญอีกต่อไป

4.2.1.2 องค์ประกอบของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ปรากฏในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในสังคมไทย

การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD กำเนิดมาจากการ์ตูน ดังนั้นบางสิ่งในการ์ตูนจึงปรากฏขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง “อย่างแรกคือการแข่งขัน อย่างที่สองคือเรื่องคติสอนใจในการ์ตูนทุกครั้งที่มีการแข่งขันก็จะมีคติสอนใจแฝงอยู่ตลอด ก็เหมือนกับชีวิตจริงที่เวลาเราชนะเราก็ขอบคุณคนอื่น ไม่ว่าจะคนในทีม คนนอกทีมก็ตาม หรือว่าเราแพ้เราก็โทษตัวเองที่ตัดสินใจผิดพลาดบ้าง ทำรถผิดพลาดบ้าง แล้วก็มุ่งมั่นในการแข่งครั้งต่อไป ไม่ติดใจอะไรกับการแข่งที่ผ่านมาแล้ว แต่ก็อาจจะมึนใจ มีเสียดายบ้างเหมือนในการ์ตูน ที่แบบอีกนิดเดียวก็จะชนะแล้ว ” (สัมภาษณ์พรพต โพธิ์สารานู, 3 พฤศจิกายน 2561) “เรื่องมิตรภาพเป็นสิ่งสำคัญทั้งในการ์ตูนและชีวิตจริง เราเป็นเจ้าของร้านเราก็ต้องต้อนรับคนเล่นหรือลูกค้า เราเป็นหัวหน้าทีมก็ต้องคอยแนะนำคนในทีม เราเป็นแชมป์ก็ต้องไม่ดูถูกคนอื่นและไม่คิดว่าตัวเองเก่งกว่าคนอื่น เราเป็นตัวแทนประเทศไทย ก็ต้องทำให้ชาวต่างชาติรักคนไทย บางคนที่ไม่ได้สนใจเรื่องการแข่งขันเลยก็มี แต่พวกเขาที่สนุกกับการเล่นรถได้เพราะได้เล่นกับเพื่อน ๆ ส่วนคนที่มุ่งมั่นกับการแข่งขันก็ยังมีเพื่อนคอยอยู่ข้าง ๆ ” (สัมภาษณ์ธณีสัจจ์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) เรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่มีตัวละครมาร่วมการแข่งขัน และฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ด้วยกัน และเกิดเป็นมิตรภาพ ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงก็เช่นกัน “สองสิ่งหลัก ๆ จากในการ์ตูนคือ การแข่งขัน และมิตรภาพ และในวงการจริง ๆ ก็มีสองสิ่งนี้เป็นหลักเหมือนกันนะ ในการ์ตูนตัวละครก็จะมุ่งมั่นในการแข่งขันในทุกกรอบ ในชีวิตจริงก็เหมือนกัน ต้องมานั่งซ้อม นั่งคิด จับเข้าสูมหักันหลังเลิกงาน ส่วนเรื่องมิตรภาพก็จะเห็นว่าเป็นเพื่อนกันได้หมด ไม่จำเป็นว่าต้องอยู่ทีมเดียวกันถึงจะเป็นเพื่อนกันได้ บางครั้งคนที่ได้แชมป์อาจเป็นเพราะมีคนอื่นคอยช่วยเหลือ คอยสนับสนุน คอยแนะนำ ไม่มีใครทำรถคนเดียวได้หรอก ในการ์ตูนก็ช่วยเหลือกัน” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) เช่นกันกับที่ศรีธัญย์ อุบลธานีกล่าวไว้ว่า “การแข่งขัน ก็จะมีการแข่งขัน ระดับต่าง ๆ ตั้งแต่งานเล็กไปงานใหญ่ ระดับจังหวัด การแข่งขันระดับประเทศ เป็นต้น การใช้ความสามัคคีอันนี้เห็นในทุกตอนของการ์ตูนเลย ซึ่งในชีวิตจริงก็เป็นอย่างนั้น ช่วยกันคิดช่วยกันทำมาตลอด เวลาคนในทีมได้แชมป์ก็เหมือนเราได้แชมป์ไปด้วย” (สัมภาษณ์ศรีธัญย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561)

นอกจากนี้การ์ตูนมีการถ่ายทอดสาระความสำคัญของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD อย่างแท้จริงว่า ต้องใช้ความสามารถของตนเองและลงมือทำด้วยตนเอง จึงทำให้คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD รับรู้ในสิ่งนี้เช่นกัน “การทำรถ เราต้องทำรถด้วยตัวเอง ทำในแบบที่เราถนัด ทำในแบบที่เราชอบ และต้องไม่หยุดพัฒนาตัวเอง ในการ์ตูนก็คอยบอกว่าให้ทำรถด้วยตัวเองฝึกฝนด้วยตัวเอง อาจจะมีเพื่อนช่วยบ้าง อาจารย์ช่วยบ้าง แต่ก็ต้องทำเอง เพราะมันเป็นรถของเรา” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรม, 3 พฤศจิกายน 2561) “คำสอนที่แฝงอยู่ในการ์ตูน สอนให้ใช้ความคิด

วิเคราะห์ ออกแบบรถของตัวเองด้วยตัวเอง สอนให้สนุกกับการแข่งขัน สอนให้รู้จักการแข่งขันเป็นทีม สอนให้สามัคคี แล้วก็พวกคุณธรรม จริยธรรมต่าง ๆ” (สัมภาษณ์นวดร พันธุ์นรา, 3 พฤศจิกายน 2561) อีกทั้งในการ์ตูนยังมีส่วนประกอบอื่นเล็ก ๆ ที่คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD สามารถรับรู้ได้ ทั้งรูปแบบรูปธรรม และนามธรรม ส่วนประกอบรูปธรรม อาทิเช่น ร้านค้า หรือตัวละครทั่วไป “ร้านค้า ขายรถ Tamiya Mini 4WD ต้องมีเจ้าของร้านหรือคนขายที่ใจดีและสอนทำรถให้กับคนอื่นได้ ถึงจะทำให้ลูกค้าไว้วางใจและกลับมาอุดหนุนได้อีก ที่เหลือก็เห็นจะเป็นกลุ่มคนที่เล่น แต่ละคนก็มีสไตล์เป็นของตัวเอง บางคนชอบเร็ว บางคนชอบรถกระโดดไกล ๆ บางคนชอบรถสั้น ๆ เตี้ย ๆ ในการ์ตูนรถแต่ละคนก็จะมีท่าทาง หรือท่าไม้ตายที่ต่างกัน” (สัมภาษณ์วระเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) และส่วนประกอบนามธรรม อาทิเช่น ความรัก ความหลงใหล และเสน่ห์ของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD “Passion ของคนเล่นกับการเล่นรถ ก่อนอื่นต้องเข้าใจก่อนว่าการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD คือการทำรถให้เสร็จ แล้วปล่อยให้รถมันวิ่งเอง ไม่มีสิทธิ์ที่จะควบคุมมันหลังจากปล่อยรถออกจากมือเรา อย่างในการ์ตูนพวกฝ่ายพระเอกก็จะมี passion ในเรื่องการเล่น Mini 4WD จริง ๆ ไม่เหมือนพวกฝ่ายตัวร้าย ที่ชอบซี้โกง มีอุปกรณ์ไฮเทคควบคุมรถได้ ถ้าคนเล่นจริง ๆ จะต้องมี passion ในการทำรถเอง ถ้าไม่มีก็คงเล่นได้ไม่นาน เพราะมันไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ”

สรุปได้ว่า องค์ประกอบในการ์ตูน ที่ปรากฏในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในสังคมไทย มี 2 องค์ประกอบ ได้แก่ มิตรภาพและการแข่งขันมิตรภาพเป็นสิ่งสำคัญทั้งในโลกการ์ตูนและในโลกความจริง เพราะการ์ตูนเรื่องนี้มีสาระสำคัญที่ให้มากกว่าความบันเทิง แก่น (Theme) ของการ์ตูน มีลักษณะเป็นการให้ข้อคิดสอนใจ เน้นเรื่องความสามัคคี มิตรภาพ คุณธรรม คุณค่าของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ส่วนการแข่งขันนั้น เป็นโครงเรื่อง (Plot) ที่เป็นเรื่องราวหลักของเรื่องเป้าหมายสูงสุดของตัวละครคือการเป็นผู้ชนะ และต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย ต้องใช้ความพยายามและความมุ่งมั่นตั้งใจเพื่อคว้าชัยชนะที่ยิ่งใหญ่สำหรับโลกแห่งความจริงก็เช่นเดียวกัน หากเล่นรถโดยที่ไม่มีเพื่อนหรือพันธมิตร ก็จะไม่มีความสุข ผู้เล่นให้ความสำคัญกับคำว่ามิตรภาพค่อนข้างสูง อีกทั้งการแข่งขันยังเป็นกิจกรรมที่เข้าร่วมแรงร่วมใจกับเพื่อนเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ

4.2.1.3 ความได้เปรียบในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD จากการ์ตูนที่เคยมชการ์ตูนเรื่อง Let's & Go

เทคนิคการประกอบรถ Tamiya Mini 4WD หรือวิธีการแก้ไขพัฒนา รถ Tamiya Mini 4WD อยู่ในเนื้อเรื่องของการ์ตูน แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น ไม่สามารถนำเนื้อหาเหล่านั้นมาใช้ประโยชน์ได้จริงเลย คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ล้วนแสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่าการที่เคยมชการ์ตูนไม่ทำให้เกิดการได้เปรียบกว่าแต่อย่างใด “ไม่เคยครับ เทคนิคในการ์ตูนไม่สามารถใช้ในการแข่งได้เลย ปัจจุบันคนที่ออกแบบลายสนามมาแต่ละครั้ง พวกคนเล่นเลือด

ตาแทบกระเด็นกันทุกคน” (สัมภาษณ์พรพต โพธิ์สารานู, 3 พฤศจิกายน 2561) “สำหรับการดูการ์ตูนไม่ได้ช่วยอะไรเลยนะ เพราะเอาเข้าจริง ของจริงกับในการ์ตูนไม่มีอะไรเหมือนกันเลย” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “ไม่มีทางได้เปรียบเลยถ้าเคยดูการ์ตูนเรื่องนี้ได้แค่แรงบันดาลใจ ความสนุก คติสอนใจเท่านั้น” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรม, 3 พฤศจิกายน 2561)

นอกจากนี้ ยังมีการแสดงความคิดเห็นเพื่อหาเหตุที่การที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ไม่ช่วยให้ได้เปรียบเช่นกัน “การ์ตูนไม่ได้ทำให้คนที่เคยดูได้เปรียบ แต่คนที่มีความพยายาม มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความละเอียดต่างหากที่ได้เปรียบ” (สัมภาษณ์ธณัฐวิมล ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) “การที่บางคนไม่เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้ ยังแพ้มาแล้วเลยเพราะฉะนั้น การที่เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้มากไม่ได้ทำให้ได้เปรียบเลย” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “ไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบกว่ากันเลย การเล่นเกม Tamiya Mini 4WD มันอยู่คนทำรถล้วน ๆ” (สัมภาษณ์นวัตร พันธันรา, 3 พฤศจิกายน 2561) “ไม่จริงเลยที่เคยดูการ์ตูนแล้วได้เปรียบการเล่น ของจริงมันยากมาก ในการ์ตูนปรับแต่งนิดเดียวก็วิ่งได้แล้ว แต่ของจริงทำรถกันไม่ต่ำกว่า 3 วันแน่นอน” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561) นอกจากนี้ยังแสดงอารมณ์และความรู้สึกเพื่อยืนยันว่า การที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ไม่ช่วยให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ได้รับความได้เปรียบแม้แต่น้อย “การที่เคยดูการ์ตูนมาก่อนไม่ได้เปรียบกว่าใครเลย เพราะชีวิตจริงมันช่างโหดร้าย และโหดร้ายกว่าเยอะ” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) “สำหรับคนที่เคยดูการ์ตูนแล้ว ขอบอกเลยว่าไม่เห็นจะได้เปรียบใครเลย โลกนี้ไม่มีอะไรที่ง่ายเหมือนในการ์ตูนเลย ชีวิตจริงโหดร้ายกว่าเยอะ” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า การที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go มาก่อนนั้น ไม่ได้ช่วยให้เกิดการได้เปรียบกว่าใคร การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในการ์ตูนไม่สามารถใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงได้ โดยมีเหตุผลเดียวกันคือ ความจริงไม่ง่ายตายดั่งในการ์ตูน เรื่องราวจากการ์ตูนจึงไม่สามารถช่วยเหลือหรือให้ประโยชน์กับการเล่นจริง

4.2.1.4 การเล่นเกม Tamiya Mini 4WD เชื่อมโยงกับการ์ตูนเรื่อง Let's & Go

การ์ตูนคือโลกเหนือความเป็นจริง ถูกสร้างสรรค์มาจากจินตนาการ ดังนั้นความคิดเห็นที่ปฏิเสธว่า การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เชื่อมโยงกับการ์ตูนเรื่อง Let's & Go จึงถูกแสดงออกมา “ไม่มีครับ เพราะในชีวิตจริงมันทำไม่ได้แบบในการ์ตูนเลยในการ์ตูนมันค่อนข้างที่จะเป็นจริงได้ยากนะ เท่าที่เห็นมาไม่มีอะไรที่เอามาจากการ์ตูนได้เลย” (สัมภาษณ์นวัตร พันธันรา, 3 พฤศจิกายน 2561) แต่หากโลกแห่งความจริงและโลกแห่งการ์ตูนจะสามารถมีความเชื่อมโยงกัน หรือมีความคล้ายคลึงกันได้นั้น ย่อมต้องอยู่บนหลักของความเป็นจริง “การ์ตูนเรื่องนี้มันนานมากแล้วเท่าที่เห็นในปัจจุบันไม่มีอะไรเกี่ยวกับการ์ตูนแล้วนะ ทุก ๆ อย่างมันมีวิถีของตัวเอง หรือความ

เป็นไปตามความเหมาะสมอาจจะไปเหมือนในการ์ตูนบ้าง แต่ก็คิดว่าไม่น่าเกี่ยวกับการเชื่อมโยงเอามาจากในการ์ตูน” (สัมภาษณ์พรพรด โพธิ์สาราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “คิดว่าไม่มีการเอาอะไรจากการ์ตูนมาเป็นต้นแบบของการเล่นจริงเลย ไม่ว่าจะกติกา ลักษณะการแข่งขัน วิธีการทำรถ ก็อิงตามสัญชาตญาณที่ควรจะเป็นมากกว่า แต่บางอย่างก็อาจจะเหมือนกับในการ์ตูนโดยไม่ได้ตั้งใจมากกว่า อย่างเช่นการเล่นเป็นทีม” (สัมภาษณ์ธณัฐวิจน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561)

แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีบางคนที่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่เชื่อมโยงกับการ์ตูน “ปัจจุบันนี้ไม่เห็นนะ แต่ถ้าเป็นเมื่อก่อนจะมีบางร้านที่จัดแข่งรถ Tamiya Mini 4WD เฉพาะรุ่นการ์ตูนเท่านั้น แล้วการแข่งขันก็จะเหมือนกับในการ์ตูนเพียงแค่ว่าเป็นคนจริง ๆ กับรถจริง ๆ แต่มันก็นานมาแล้ว ที่ต้องเลิกจัดแข่งรุ่นนี้ก็เพราะว่ารายได้มันน้อยกว่าจัดแข่งปกติทั่วไป คนที่เล่นรถการ์ตูนจริง ๆ น้อยมาก เพราะหลังจากทุกคนที่ได้มารู้จักการเล่น Tamiya Mini 4WD ก็จะมีแสงหาวิธีให้ตัวเองมีรถที่วิ่งดี ที่มีประสิทธิภาพมากกว่าคนอื่น ไม่ได้ให้การ์ตูนเป็นเรื่องสำคัญของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD อีกต่อไป” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรม, 3 พฤศจิกายน 2561) และยังคงอยู่ในเงื่อนไขบางประการ “เท่าที่เห็นจะเป็นเรื่องรถ เพราะอย่างที่เราเห็นว่ามีการขายรถที่เหมือนในการ์ตูนแบบเป๊ะ ๆ เลย ทั้งรูปร่าง รูปทรง ลวดลาย สีสีนเหมือนกับในการ์ตูนเลย แต่ก็มีให้เลือกไม่เยอะ รถ Tamiya Mini 4WD ทั่วไปมันวิ่งดีกว่า” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) “ถ้าเล่นหรือแข่งขันในรุ่น Open Box ก็มีสิทธิ์นะ เพราะว่าการทำรถในการ์ตูนกับของจริงมันเหมือนกัน มีทฤษฎีเหมือนกัน เช่นการปรับให้โค้งไว หรือให้ทำตรงไว มันเหมือนกันเลย” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561)

นอกจากนี้ จะพบว่า การเชื่อมโยงนั้นเกิดขึ้นเพราะความต้องการส่วนตัวที่พยายามเชื่อมโยงกับการ์ตูน “ลูกค้าบางคนยังยึดติดกับรถตามตัวละครในการ์ตูน เวลาซื้อซื้อรถก็จะเปิดรูปจาก Google ให้ดูเลย ว่าเอาแบบนี้ เลยคิดว่าสิ่งที่ยังยึดติดอยู่กับการ์ตูนอยู่ ก็คือรถที่มาจากการ์ตูนที่ตอนนี้อย่างผลิออกมาขายอยู่เรื่อย ๆ” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561) “ทุกคนเคยลองปรับแต่งรถตามทีในการ์ตูนเคยสอน เช่น เอาวิธีการเลือกใช้เฟืองตามการ์ตูน หรือเลือกมอเตอร์ให้เหมาะสมกับสนามในแต่ละครั้ง แต่ว่าสุดท้ายก็ต้องหาวิธีอื่น ๆ ด้วยตัวเองเมื่อก่อนสินค้าไม่ได้มีให้เลือกซื้อเยอะทำให้วิธีในการ์ตูนมาจากการ์ตูน แต่ปัจจุบันนี้ผู้คนมีการพัฒนาไปไกลเกินกว่าที่จะติดอยู่กับการ์ตูน” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า สิ่งที่มีการเชื่อมโยงจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่เห็นได้ชัดคือ รถที่เหมือนในการ์ตูนและยังถูกผลิตออกมาจำหน่ายอยู่จนถึงปัจจุบันนี้ ส่วนวิธีการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีการเชื่อมโยงจากการ์ตูนอยู่บ้าง แต่อยู่ในข้อจำกัดด้านความเป็นไปได้บางอย่างที่เกิดขึ้นในการ์ตูนและเป็นไปได้ในชีวิตจริง จะถูกนำมาใช้จริง และข้อจำกัดด้านระดับรุ่นของรถ รถที่ถูกผลิตออกมามีทั้งเหมือนและไม่เหมือนรถในการ์ตูน และบางรุ่นเท่านั้นสามารถปรับแต่งเหมือนใน

การ์ตูนได้ สิ่งที่ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ไม่เกิดการเชื่อมโยงกับการ์ตูนเรื่อง Let's & Go คือพัฒนาการของทั้งผู้เล่นและสินค้า พัฒนาการคือสิ่งที่ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ไปไกลขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ยิ่งห่างไกลจากการ์ตูนออกไป

4.2.1.5 ตัวละครในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ชื่นชอบ

คาแร็กเตอร์ของตัวละครแต่ละตัวมีความโดดเด่นที่แตกต่างกัน ดังนั้นความชื่นชอบของแต่ละคนย่อมมีเหตุผลที่แตกต่าง บางคนได้ให้เหตุผลถึงความสามารถ “ชอบทาคาตะ เรียว เพราะว่าเป็นคนที่มีความเป็นผู้นำสูง และรู้สึกว่ารถของเรียวเทพมากสุดในการ์ตูน ” (สัมภาษณ์พรพรด โปธิ์สาราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “เรตลี เพราะว่าเป็นคนที่ยาวแผนและแก้ปัญหาเก่ง เป็นคนที่ไม่น่าใจนักกีฬาแม้ว่าน้องชายของตัวเองจะชนะตัวเองบ่อยครั้ง ก็ยอมให้น้องชายชนะไปทั้ง ๆ ที่บางครั้งเรตลีเองก็มีสิทธิ์จะชนะเหมือนกัน แต่ก็รักน้องมากกว่าชัยชนะ” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561) และบางคนให้เหตุผลถึงลักษณะนิสัยของตัวละคร “ชอบโทคิจิมากที่สุด เพราะว่ามันชอบอวดรวย มีความเก๋เรียน ชอบไร้สาระ และก็ชอบทางบ้านของโทคิจิด้วย ดูรวยไร้สาระดี” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “โก เพราะว่ามีความน่ารักและค่อนข้างเอาแต่ใจ ชี้ว้อยวายนิดหน่อย ดูขุ่น ๆ กำลังดี” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561) “ชอบทุกตัวละคร เพราะทุกคนมีความน่ารักที่แตกต่างกันออกไป ทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้าย ถ้าเป็นตัวละครอาจารย์จะชอบอาจารย์ของเด็ก ๆ ที่เป็นฝ่ายดีเท่านั้น เพราะว่าฉลาดและนิสัยดี ชอบคุณลุงเจ้าของร้านด้วยที่ชื่อว่า ชางามิ เพราะว่าใจดี” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561)

ความชื่นชอบเกิดขึ้นหลังจากที่ได้รู้จัก จึงเห็นได้ว่าบางคนให้เหตุผลที่มากกว่าหนึ่งข้อ และบางคนก็ชื่นชอบตัวละครมากกว่าหนึ่งตัว สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ได้ใช้เวลาทำความรู้จักกับตัวละครเป็นอย่างดี “ชอบเรียว เพราะว่าคนก็เท่ รถก็เท่ เก่งที่สุด ฉลาดที่สุด รอบคอบที่สุด และสุขุมเยือกเย็น” (สัมภาษณ์ธณิสร์วิจน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) “ชอบโก เพราะชื่อเหมือนกัน ชอบเรตลี เพราะนิสัยดีและเป็นพี่ชายที่ดี ชอบเรียวเพราะเก่ง” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรม, 3 พฤศจิกายน 2561) “เรตลี เพราะว่าเป็นคนมีไหวพริบ แก้ไขปัญหาเก่ง มีน้ำใจ และเป็นมิตรกับทุกคน” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “ชอบโก เพราะโกเป็นคนที่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง มีความมุ่งมั่น เป็นคนเก่งและน่ารักในเวลาเดียวกัน” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธ์ุ, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า ตัวละครที่ถูกชื่นชอบมีหลากหลายสาเหตุ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 สาเหตุหลัก ได้แก่ ความโดดเด่นของคาแรกเตอร์ ความสามารถและความมีคุณธรรม ตัวละครทุกตัวมีความโดดเด่นของคาแรกเตอร์ จากนิสัยส่วนตัว ฐานะการเงิน การแต่งตัวและพฤติกรรมส่วนความสามารถถูกออกมาผ่านประสิทธิภาพที่ดีของรถของตัวละครนั้น ๆ และความมีคุณธรรม เป็นตัวชี้วัดหรือตัวตัดสินว่าตัวละครนั้นเป็นฝ่ายดีหรือฝ่ายร้าย

4.2.1.6 ลักษณะของผู้เล่นที่เหมือนตัวละครในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go

การเปรียบเทียบตนเองกับตัวละครแสดงให้เห็นว่าคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ได้สัมผัสและเข้าใจเรื่องราวในการ์ตูน “เจ ชอบเพราะชอบทดลองอะไรแปลก ๆ ใหม่ ๆ เหมือนกัน ทำให้เจอะไรที่ดีกว่าเดิมก่อนใคร เช่น การสร้างรถ Cyclone Magnum ให้กับโก ทำให้รถคันนี้เร็วที่สุดในตอนนั้น” (สัมภาษณ์พรพต โพธิ์สาราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “น่าจะเหมือนไค เพราะเป็นคนฉลาด เวลาจะทำอะไรก็ต้องทำให้ได้ เช่น เป้าหมายที่จะทำลายรถของเรียว แม้รู้ว่าจะทำไม่ได้ แต่ก็หาวิธีใหม่ ๆ มาลองเสมอ” (สัมภาษณ์ธณัฏ์สัจจน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) “โทคิจิ เพราะว่ามีคามชนและพูดจาไร้สาระ แต่ก็รวยไม่เท่าโทคิจิในการ์ตูนนะ” (สัมภาษณ์พรหม มาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “คุโรซาวะ เพราะเป็นคนตรง ๆ ใจร้อน กล้าได้กล้าเสีย ลุย ๆ” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรหม, 3 พฤศจิกายน 2561) ซึ่งคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ล้วนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเป็นเหตุและผล “เรตลี เพราะเป็นคนใจเย็น มีเหตุผล” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561) “เหมือนโกแน่นอน หัวไว ใจร้อน ชี้หุ่ดหึงด ชน แต่ฉลาด ชี้ไววาย ด้วยก็ได้” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “อาจารย์ซีจียะ เพราะเป็นคนชอบคิดค้น ประดิษฐ์ และใจดี” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) และบางคนเปรียบเทียบตนเองกับตัวละครตามบริบทในสังคม

“ลุงซางามิ เพราะเป็นเจ้าของร้าน Tamiya Mini 4WD เหมือนกัน และค่อนข้างเข้มงวดเรื่องความยุติธรรม และคุณธรรม ไม่เห็นด้วยกับพวกการแข่งขันที่ไร้กติก ร้านของที่ขายของ Tamiya Mini 4WD แท้เท่านั้น คล้ายร้านของลุงซางามิที่ไม่ขายของจำพวกที่นอกกติกาการเล่น Mini 4WD และพวกของที่เอาไว้อั้ทำให้รถคู่แข่งพังเสียหาย” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์ นารี, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า เหตุผลหลักของผู้เล่นรถ ในการเลือกตัวละครที่คล้ายกับตนเองมี 2 เหตุผล ได้แก่ แนวทางการทำรถที่คล้ายกับตัวละคร อุปนิสัยที่คล้ายกับตัวละคร และอีกหนึ่งเหตุผลที่แตกต่างจากผู้ให้สัมภาษณ์ท่านอื่นคือ แนวทางการทำธุรกิจที่ยึดมั่นในกติกาสากลที่คล้ายกับตัวละคร

4.2.1.7 เป้าหมายสูงสุดในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD

การทำกิจกรรมหรือการกระทำทุกสิ่งล้วนต้องมีเป้าหมายหรือจุดหมายตามความต้องการของแต่ละคน และการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ก็เป็นกิจกรรมที่คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ได้ตั้งเป้าหมายไว้เช่นกัน หลาย ๆ คนตั้งเป้าหมายไว้ในแนวทางเดียวกัน “แชมป์โลกสิครับ ถ้าได้แชมป์โลกก็ถือว่าฝันเป็นจริงแล้ว ทุกวันนี้ที่เล่นอยู่ก็เพื่อให้ถึงวันที่ได้เป็นแชมป์โลกสักที” (สัมภาษณ์พรพรต โพธิ์สำราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “เป้าหมายสูงสุดก็ต้องเป็นแชมป์โลกเพราะได้แชมป์เอเชียมาแล้ว” (สัมภาษณ์ธณัฐวัฒน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) “แชมป์โลกครับ มันเป็นการแข่งขันที่ใหญ่ที่สุดแล้ว” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “การได้เป็นทั้งแชมป์โลก และแชมป์เอเชียเลย เก็บตำแหน่งแชมป์มาให้หมด” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “เป้าหมายสูงสุดคือ แชมป์โลก เพราะมันสูงสุดได้แค่นั้น” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) นั่นคือตำแหน่งผู้ชนะเลิศอันดับหนึ่งของโลก ซึ่งเฉลิมชัย แสงทอง ก็ได้แสดงความคิดเห็นเชิงสนับสนุนเช่นเดียวกัน “อยากเห็นคนไทยได้เป็นแชมป์โลกและอยากเห็นผู้เล่นเปิดรับความรู้ใหม่ ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ไปสู้กับคนทั่วโลก” (สัมภาษณ์ เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561)

นอกจากนี้ยังมีเป้าหมายที่แตกต่างออกมาของแต่ละคนอย่างหลากหลาย “อยากไปสู้กับคนชาติต่าง ๆ แบบตัวต่อตัว นั่งทำรถพร้อมกัน ได้ซ้อมในระยะเวลาที่เท่ากัน วัตไปเลยว่าประเทศไหนเก่งที่สุดในโลก” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรหม, 3 พฤศจิกายน 2561) “แค่อยากเล่นให้สนุก ให้มันเป็นกิจกรรมยามว่าง ทำรถแบบใหม่ ๆ ไปเรื่อย ๆ” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561) “ได้สนุก และใช้ไอเดียในการคิดออกแบบสิ่งใหม่ ๆ ทำให้วงการ Tamiya Mini 4WD ของคนไทยพัฒนาไปเรื่อย ๆ” (สัมภาษณ์นวรร พันธ์นรา, 3 พฤศจิกายน 2561) “เข้าร่วมการแข่งขันของประเทศอื่น ๆ จะได้เรียนรู้ว่าคนประเทศอื่น ๆ เขาทำรถกันยังไงบ้าง เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย ญี่ปุ่น จีน ไต้หวัน เอาประเทศใกล้ ๆ ก่อน เดี่ยวค่อยข้ามไปทวีปอื่น อยากพัฒนาฝีมือพัฒนาความคิดให้ไปไกลกว่าคนไทยตอนนี้” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) “ทำธุรกิจเกี่ยวกับรถและสินค้า Tamiya Mini 4WD ที่เป็นแบรนด์ของตนเอง ตีตลาดแข่งกับบริษัททามิยะของประเทศญี่ปุ่น” (สัมภาษณ์ปัญจโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561) ซึ่งล้วนแล้วเป็นเรื่องเกี่ยวกับการพัฒนาให้ก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยสามารถแบ่งเป้าหมาย ของผู้เล่นออกมาเป็น 4 ประเด็นได้แก่ ตำแหน่งผู้ชนะเลิศ ล้วนแล้วต้องการเป็นแชมป์โลก การได้ออกไปต่อสู้เป็นเป้าหมายของผู้เล่นที่ชอบการแข่งขัน ความสุขทางใจมีเป้าหมายเพื่อความบันเทิง ผ่อนคลาย และสุดท้ายคือพัฒนาการเป็นเป้าหมายเพื่อพัฒนาฝีมือของตนเอง เพิ่มพูนความสามารถ และสร้างเสริมประสิทธิภาพของรถสำหรับเป้าหมายของเจ้าของธุรกิจ มีเป้าหมายในด้านพัฒนาธุรกิจส่วนตัว ให้เป็น

กรรมสิทธิ์ของตนเองส่วนหัวหน้าฝ่ายกิจกรรมของบริษัททามิยะ หรือผู้ที่ทำหน้าที่ค้นหาตัวแทนประเทศไทยมีเป้าหมายคือการได้เห็นคนไทยประสบความสำเร็จในเป้าหมายที่สูงที่สุด และการได้เห็นคนไทยมีฝีมือที่พัฒนามากยิ่งขึ้นตลอดไป

4.2.1.8 สิ่งที่น่าประทับใจและยังจดจำอยู่จากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go

การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ได้ให้ทั้งความบันเทิง สารระช็อคคิด และแรงบันดาลใจในการเล่นเกม Tamiya Mini 4WD จึงทำให้คนเล่นเกม Tamiya Mini 4WD สามารถจดจำเรื่องราวความประทับใจที่ได้รับจากการ์ตูนเรื่องนี้ “ข้อคิดหรือแง่คิดที่ได้จากการ์ตูน เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี มิตรภาพ น้ำใจนักกีฬา เป็นต้น” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “พี่น้องแข่งรถด้วยกัน แต่ช่วยเหลือกันเสมอ ไม่ทอดทิ้งกัน” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรหม, 3 พฤศจิกายน 2561) “เรื่องการไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค แม้ว่าพวกฝ่ายตัวร้ายมักจะโกงและเล่นนอกกติกา แต่พวกพระเอกก็ยังยึดมั่นในการแข่งที่ถูกต้อง ทำให้เห็นความสำคัญของการเล่น Mini 4WD จริง ๆ” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561) “มิตรภาพของเพื่อน พี่น้องครูกับลูกศิษย์ กรรมการกับนักแข่ง และคนขายกับลูกค้า” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561) “การสร้างมิตรภาพ ทำให้ได้เพื่อนใหม่ ๆ ใช้ความดีชนะความชั่ว ยึดมั่นในสิ่งที่ดี” (สัมภาษณ์ พงษ์พัฒน สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) นอกจากนี้ยังเกิดความประทับใจเพราะการ์ตูนได้สร้างผลลัพธ์ที่ดีในโลกแห่งความจริง “ประทับใจเรื่องราวการต่อสู้กันของตัวละคร เพราะได้รับความบันเทิงมากและประทับใจที่การ์ตูนเรื่องนี้ทำให้มีลูกค้าเพิ่มขึ้นที่ร้านอย่างมากมาย ของเล่นขายดีมาก” (สัมภาษณ์พรพรต โพธิ์สารานู, 3 พฤศจิกายน 2561) “ที่ประทับใจและยังชอบใจอยู่คือ คำพูด “ไปเลย แม็กนัม แล้วรถก็บินหมุน ๆ ที่เป็นคำพูดติดปากของพระเอก ดูมีพลังและเทดี” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) “ชอบที่ทำให้เห็นเสน่ห์ของการเล่น Mini 4WD ที่ในการ์ตูนถ่ายทอดออกมา ทำให้รู้สึกหลงใหลเสน่ห์ของมัน เช่น การทำรถด้วยตัวเอง การที่เราไม่สามารถบังคับรถของเราได้หลังจากที่ปล่อยรถออกไปแล้ว” (สัมภาษณ์ธณีสวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) และความประทับใจที่เน้นไปถึงมิตรภาพ ความสามัคคี และความสัมพันธ์ของตัวละคร “ประทับใจเรื่องมิตรภาพระหว่างตัวละคร และการแข่งขันที่มีความสนุกแตกต่างกันในแต่ละตอน” (สัมภาษณ์นวรรต พันธุ์นรา, 3 พฤศจิกายน 2561) “ความเก่ง ความสามารถของตัวละคร และความสามัคคีของกลุ่มตัวละคร” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) “ความรักกันของพี่น้อง เรตลี กับ โก รู้สึกว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องในชีวิตจริง เพราะต่อให้พี่น้องมาแข่งขันกัน ยังไงพี่น้องก็ต้องยังห่วงใยกันและรักกันอยู่” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า สิ่งที่ประทับใจและยังจดจำอยู่ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ความประทับใจที่มีต่อเรื่องราวในการ์ตูน เพราะได้รับทั้งความบันเทิงและข้อคิดสอนใจ ความประทับใจที่มีต่อผลกระทบที่ดีที่เกิดจากการ์ตูน เพราะทำให้ธุรกิจค้าขายของเล่นที่มาจากการ์ตูนมีรายได้มากขึ้น และเป็นทั้งจุดเริ่มต้นและแรงบันดาลใจในการเล่นรถ

4.2.1.9 การแสดงออกพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่เลียนแบบมาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go

จากการสัมภาษณ์พบว่าคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ได้พบการแสดงออกพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่เลียนแบบมาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go มากมาย ทั้งจากการพูด การกระทำ และการแต่งตัว “ทั้งเคยทำเอง และเคยเห็นคนอื่นทำบ้าง ก็คือ ตะโกนออกไปว่า ‘ไปเลยแม็กนัม’ อะไรทำนองนี้ ตอนที่ทำมันเป็นความรู้สึกจากข้างในจริง ๆ แล้วก็ ตะโกนออกมาแบบไม่ได้คิดอะไร ส่วนเวลาที่เห็นว่าคนอื่นทำบ้าง ในครั้งแรกก็รู้สึกเข้าถึงคำพูดนั้นไปด้วย แต่พอได้เห็นบ่อยเข้าก็รู้สึกเฉย ๆ ดูเป็นเรื่องธรรมดา เป็นคำพูดติดปากของคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD” (สัมภาษณ์พรพต โปธิ์สำราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “เคยเห็นคนทาทำทางและลอกเลียนแบบตัวละครในการ์ตูนตอนเป็นเด็ก แต่ก็ไม่เคยทำเอง ปัจจุบันแทบจะไม่เห็นอีกเลย นอกจากได้ยินคนตะโกนว่า ‘ไปเลยแม็กนัม’ นาน ๆ ครั้ง” (สัมภาษณ์ธณัฐวิวัฒน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) “เคยเห็นกรรมการในการแข่งขันครั้งหนึ่งแต่งตัวเลียนแบบตัวละครกรรมการในการ์ตูน การแข่งขันนั้นสนุกมาก งานแข่งขันนี้มีสีสันเพราะการแต่งตัวของกรรมการนี้แหละ นอกจากนั้นก็เคยได้ยินคนตะโกน ‘ไปเลยแม็กนัม’ หลังจากปล่อยรถไปแล้ว ทุกวันนี้ก็ได้ยินอยู่นะ แต่น้อยมาก” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “ตอนเป็นเด็กเห็นบ่อยมาก เห็นจนเป็นเรื่องธรรมดาเลย ทั้งการแต่งตัวให้เหมือนตัวละครในการ์ตูนที่ชอบ ตะโกนว่า ‘ไปเลยแม็กนัม’ และทำท่าปล่อยรถเหมือนในการ์ตูน แต่ก็ไม่เคยทำแบบนั้น เพราะกลัวแต่จ้อรถตัวเองด้วยความตื่นเต้น” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทรพรหม, 3 พฤศจิกายน 2561) “ถ้าเห็นบ่อย ๆ จะเป็นตอนวัยเด็กที่ชอบเลียนแบบท่าทางในการ์ตูน และพูดว่า ‘ไปเลยแม็กนัม’ แต่ปัจจุบันแทบไม่เคยเห็นเลย แต่ก็มีหลงเหลือบ้างสำหรับคำว่า ‘ไปเลยแม็กนัม’ เพราะเป็นคำติดปากไปแล้ว แต่ก็ไม่เคยลองพูดหรือลองทำแบบในการ์ตูนเลย” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561) “ตอนวัยเด็กเคยตะโกนเชียร์รถตัวเองเหมือนในการ์ตูน เช่นคำว่า ‘ไปเลยแม็กนัม’ และ ‘อย่ายอมแพ้นะโซนิก’ พอโตขึ้นมาก็ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับการ์ตูนแล้ว” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “ที่เคยเห็นก็เป็นพวกเสียงตะโกนของวลีเด็ด ๆ จากการ์ตูน ตอนปล่อยรถลงสนาม เช่น คำว่า ‘ไปเลยแม็กนัม’ ฟังดูแล้วก็นึกถึงตอนที่อินกับการ์ตูนเรื่องนี้อยู่เหมือนกัน แต่ไม่เคยทำอะไรแบบนี้หรอก เพราะขี้อาย” (สัมภาษณ์นวัตร พันธันรธา, 3 พฤศจิกายน 2561) “เคยทำเหมือนในการ์ตูนบ้าง ทำ

แบบช้า ๆ เช่น ตะโกนเสียงดังว่า ‘บินไปเลยแม็กนัม’ เพราะเวลาได้ทำแล้วเหมือนได้เซียร์รถตัวเอง ได้ปลดปล่อย ทำให้การเล่นรถมีสีสันมากขึ้น” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) “แต่เคยเห็นครับ พวกทำปล่อยรถลงราง และตะโกนคำว่า ‘บินไปเลยแม็กนัม’ แต่ก็ไม่เคยทำนะ ตอนที่เห็นก็ทำให้รู้ว่าพวกเขารู้จักการตุนเรื่องนี้เหมือนกัน และก็มักจะไต่ยีนเสียงหัวเราะเข้าชั้นตามมาตลอด” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561) โดยเฉพาะกับการพูดวลีติดปากที่ว่า “ไปเลยแม็กนัม” ซึ่งเป็นการแสดงออกที่ลอกเลียนแบบมากจากการตุนที่มากที่สุด

นอกจากนี้ยังมีการแสดงความคิดเห็นที่แสดงให้เห็นสถานการณ์ในอดีตหรือในวัยเด็กอย่างชัดเจน “ไม่เคยทำนะ แต่ตอนเด็กเคยเห็นเด็กคนอื่น ๆ ที่มาเล่นรถ ไล่ถุมมือเหมือนในการตุนเลย แล้วก็ทำท่าวิ่งตามรถตัวเอง ซึ่งถ้าเป็นตอนนี้คงวิ่งตามไม่ทัน เพราะรถมันเร็วมาก สำหรับตอนนั้นเห็นคนอื่นทำแล้วก็รู้สึกเฉย ๆ ไม่ได้ช้า ตลก หรือรู้สึกพิเศษอะไร เพราะตอนนั้นเป็นเด็ก คิดว่าในการตุนก็เหมือนในชีวิตจริง พอแก่แล้วก็คงไม่มีใครทำ เพราะแต่ละคนมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น และแยกแยะการตุนกับความจริงออกจากกัน” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) “ตอนเด็ก ๆ เคยแต่งตัวและออกท่าทางต่าง ๆ เหมือนตัวละครในการตุน ด้วยความที่เรายกให้ตัวละครนั้นเป็นเหมือนไอดอลของเรา สมัยนั้น เด็กหลาย ๆ คนเขาก็ทำกัน แต่พอโตมาก็คงไม่มีใครทำอะไรแบบนั้นแล้ว เพราะ Tamiya Mini 4WD ไม่ใช่ของเล่นแล้ว แต่มันกลายเป็นกิจกรรมที่ต้องจริงจังไปแล้ว” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า การแสดงออกและพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ลอกเลียนแบบมาจากการตุนเรื่อง Let's & Go สามารถพบเห็นได้มากที่สุดคือช่วงวัยเด็กของผู้ให้สัมภาษณ์ หรือช่วงที่กระแสของการตุนเรื่อง Let's & Go กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่คนวัยเด็กสามารถพบเห็นได้ทั้งเรื่องของการแต่งตัวเลียนแบบ การออกท่าทางเลียนแบบ และที่พบมากที่สุดคือคำพูดเลียนแบบของคำว่า "ไปเลยแม็กนัม" ส่วนในปัจจุบันเห็นเพียงแค่คำพูดของคำว่า "ไปเลยแม็กนัม" แต่ถือได้ว่าสามารถพบเห็นได้น้อยลงมากจากในอดีต เนื่องจากระยะเวลาผ่านมานานมากจนกระแสความนิยมของการตุนเรื่องนี้จางหายไป

4.2.1.10 ความแตกต่างระหว่างสินค้าที่มาจากการ์ตูนกับสินค้าทั่วไป

สินค้ามากมายที่ถูกผลิตขึ้นมามีจุดประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค แต่ถ้าเปรียบเทียบสินค้าทั่วไปกับสินค้าที่มาจากการ์ตูนจะพบว่า มีความแตกต่างกัน “สินค้าทั่วไปถูกผลิตมาเพื่อให้ใช้งานเฉย ๆ แต่สินค้าที่มาจากการ์ตูนนอกจากใช้งานแล้ว ก็เป็นเหมือนตัวแทนของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ เมื่อการ์ตูนจบไปแล้วก็ยังมีสินค้าผลิตออกมาขายอยู่” (สัมภาษณ์นวทร พันธันรา, 3 พฤศจิกายน 2561) “สินค้าจากการ์ตูนถูกเลือกซื้อเพราะความชอบ

สินค้าทั่วไปถูกเลือกซื้อเพราะประโยชน์ของมัน” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรหม, 3 พฤศจิกายน 2561)
 “ก็ถ้าเราเห็นสินค้าที่มาจากการ์ตูนเรื่องนี้ ก็แสดงให้คนอื่นรู้ว่าเราชอบการ์ตูนเรื่องนี้ แต่ถ้าสินค้าทั่วไป ก็คือซื้อมาเพื่อใช้มันเท่านั้น” (สัมภาษณ์ธณัฏ์สัจจน์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) สินค้าจากการ์ตูนจะมีการดึงดูดเด่นหรือเอกลักษณ์ของการ์ตูนมาใส่บนสินค้า อันทำให้ผู้บริโภคสามารถรับรู้ได้ว่ามาจากการ์ตูนเรื่องอะไร “สินค้าทั่วไปผลิตมาเพื่อให้ใช้ได้จริง แต่สินค้าการ์ตูนอาจมีความพิเศษขึ้นมาเพิ่มเพื่อความสนุกสนานให้กับชีวิตจริงและเชื่อมโยงกับการ์ตูน เช่น นาฬิกาจากการ์ตูนเรื่อง Ben 10 ก็จะมีไฟ แสง เสียง เลเซอร์” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561)
 “ความแตกต่างคือการสร้างเรื่องราวของสินค้านั้น ๆ ถ้ามาจากการ์ตูนเรื่องไหน สินค้านั้นก็จะหยิบเอา จุดเด่นของการ์ตูนเรื่องนั้นมาอยู่บนสินค้า เช่น สินค้าจากการ์ตูนเรื่อง Kitty ก็จะเป็นสีชมพู ถ้าสินค้าทั่วไปก็จะไม่มีการสร้างเรื่องราวบนสินค้า” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561)

การ์ตูนคือสื่อที่ถ่ายทอดเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้น สินค้าจากการ์ตูนจึงเปรียบเสมือนวัตถุตัวแทนของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ “สินค้าจากการ์ตูนเป็นสินค้าที่สามารถเล่าเรื่องราวของการ์ตูนแบบย่อผ่านตัวสินค้า อย่างเช่น รถ Tamiya Mini 4WD ก็สามารถเล่าได้ว่าเป็นการ์ตูนที่เกี่ยวกับรถราง ถ้าเป็นสินค้าทั่วไปก็เอาไว้เล่น เอาไว้ใช้ธรรมดา ๆ” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “สินค้าที่มาจากการ์ตูนมันมีเรื่องราว มีความทรงจำ และมีความรู้สึกร่วมมากกว่าสินค้าทั่วไป” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) “การดีไซน์ต่างกันตรงที่สินค้าทั่วไปจะถูกดีไซน์เพื่อตอบสนองไลฟ์สไตล์ของแต่ละคน แต่สินค้าจากการ์ตูนถูกดีไซน์เพื่อบ่งบอกว่ามาจากการ์ตูนเรื่องอะไร” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) จึงนำไปสู่วัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อสินค้าจากการ์ตูนที่มากกว่าการใช้งาน “ความแตกต่างคือเรื่องแรงจูงใจในการเลือกซื้อ ถ้ามาจากการ์ตูนจะเยอะกว่า ทำให้ไม่ต้องเลือกว่าจะซื้ออันไหน แต่ถ้าเป็นสินค้าทั่วไปก็จะมีตัวเลือกเยอะ ทำให้ต้องพิจารณามากกว่า” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561) “เป้าหมายของสินค้าที่มาจากการ์ตูนมันมีเรื่องราวในตัวของมัน ทำให้คนรู้จักง่าย เข้าถึงง่าย และมีคนที่ชื่นชอบ ซึ่งทำให้สินค้าจากการ์ตูนได้เปรียบกว่าสินค้าธรรมดาทั่วไป” (สัมภาษณ์พรพรด โปธิ์สำราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) เช่น ความประทับใจที่มีต่อการ์ตูน การสะสมสินค้าจากการ์ตูนเรื่องที่ชอบ เป็นต้น ซึ่งอาจไม่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ของสินค้านั้น ๆ ที่มาจากการ์ตูน “สินค้าทั่วไปกับสินค้าจากการ์ตูนต่างกันตรง การใช้งานได้จริง เพราะสินค้าจากการ์ตูนไม่สามารถใช้งานได้จริงหรือได้เท่าสินค้าทั่วไป เพราะคนผลิตก็มุ่งเน้นในการถ่ายทอดการ์ตูนมากกว่าประสิทธิภาพของสินค้า” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า ความแตกต่างระหว่างสินค้าที่มาจากการ์ตูนกับสินค้าทั่วไปสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ด้าน ด้านการเลือกซื้อ ผู้ที่จะเลือกซื้อสินค้าที่มาจากการ์ตูนคือผู้ที่รู้จักการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ หรือชื่นชอบการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ หากเป็นสินค้าทั่วไป ผู้ที่เลือกซื้อจะมองถึงประโยชน์ของสินค้าก่อน ด้านรูปลักษณะ สินค้าจากการ์ตูนจะนำจุดเด่นของการ์ตูนมาใส่บนสินค้า เพื่อแสดงถึงที่มาของสินค้า ส่วนสินค้าทั่วไปจะถูกออกแบบมาเพื่อให้ครอบคลุมกับความต้องการของผู้ซื้อส่วนใหญ่ ด้านการสร้างเรื่องราว สินค้าจากการ์ตูนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของการ์ตูนบนสินค้า เหมือนการทบทวนความทรงจำ หรือการระลึกถึงเรื่องราวในการ์ตูน ส่วนสินค้าทั่วไปไม่มีการถ่ายทอดเรื่องราว แต่ถูกผลิตมาเพื่อการใช้งานโดยเฉพาะ

4.2.1.11 การบริโภคสินค้าที่มาจากการ์ตูนอื่น ๆ นอกเหนือจากรถ Tamiya

Mini 4WD

การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ไม่ใช่การ์ตูนเรื่องเดียวที่มีการผลิตสินค้าออกมาจำหน่าย ยังมีการ์ตูนอีกมากมายที่มีสินค้าเช่นเดียวกัน และผู้ชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เองก็ไม่ได้รับชมแค่เรื่องนี้เรื่องเดียว ดังนั้น นอกเหนือจากรถ Tamiya Mini 4WD แล้ว ยังมีสินค้าอื่น ๆ อีกที่คนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ได้บริโภคหรือซื้อมาเพื่อตอบสนองความต้องการ “เคยลิพวกโมเดลจากการ์ตูนเรื่อง Gundam และการ์ตูนเรื่อง One Piece เอาไว้วางในตู้โชว์ที่บ้าน แต่ก็ไม่ได้หยิบมาเล่น” (สัมภาษณ์พรพรต โพธิ์สำราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “มีเป็นพวกโมเดล ตุ๊กตาตัวการ์ตูน เช่น โมเดลจากการ์ตูนเรื่อง One Piece เป็นของเล่นสำหรับสะสม ตั้งโชว์เท่านั้น” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “เคยซื้อเป็นโมเดลจากการ์ตูนเรื่อง Saint Seiya แต่ตอนนี้หายไปไหนแล้วก็ไม่รู้” (สัมภาษณ์ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561) “โมเดลจากการ์ตูนต่าง ๆ แต่ก็ได้ซื้อเยอะมาก ซื้อตัวที่ชอบจริง ๆ เท่านั้น” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรหม, 3 พฤศจิกายน 2561)

อย่างไรก็ตาม การรับชมการ์ตูนหลากหลายเรื่อง ไม่ได้หมายความว่าผู้รับชมจะต้องบริโภคสินค้าจากการ์ตูนเสมอ ยังมีอีกหลายคน que เลือกซื้อสินค้าจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เพียงเท่านั้น “มีโมเดลจากการ์ตูนเรื่อง Let's Go แต่ไม่ได้ซื้อเยอะ ซื้อแค่เรตลึกับโก” (สัมภาษณ์พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “ที่ซื้อจะมีแค่เกมส์กตของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ชอบเล่น สนุกดี” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) “เคยซื้อแค่พวกโมเดล เรตลึและโกจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561) และบางคนก็เลือกที่จะซื้อรถ Tamiya Mini 4WD เพียงอย่างเดียว “ไม่เคยซื้อของเล่นอื่น ๆ เลย” (สัมภาษณ์สุรศักดิ์ คำแก่น, 3 พฤศจิกายน 2561) “ไม่มีเลยครับ” (สัมภาษณ์นวดร พันธันรา, 3 พฤศจิกายน 2561)

“เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ก็หมดเงินแล้ว ของเล่นอย่างอื่นไม่ได้ซื้อเลย” (สัมภาษณ์วีรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า ผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนไม่เคยบริโภคสินค้าที่มาจากการ์ตูน นอกเหนือจากรถ Tamiya Mini 4WD โดยให้เหตุผลว่าไม่เห็นถึงความสำคัญของของเล่นชนิดอื่นและไม่มีทุนทรัพย์มากพอที่จะทำให้ตัดสินใจบริโภคสินค้าอื่น ๆ สำหรับผู้ให้สัมภาษณ์ที่บริโภคสินค้าจากการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ เป็นเพราะชื่นชอบในตัวการ์ตูนนั้น ๆ และเห็นถึงความสวยงามของโมเดล นอกจากนี้ยังมีผู้ที่บริโภคสินค้าจากการ์ตูน Let's & Go ที่นอกเหนือจากรถ Tamiya Mini 4WD ได้แก่ โมเดล และเกมกตที่มาจากการ์ตูนเรื่องนี้

4.2.2 ผลการศึกษาจากการสนทนากลุ่ม

การสนทนากลุ่มในครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดประชุมสนทนากลุ่ม ณ ร้าน BMB Mini 4WD ในวันที่ 27 มกราคม พ.ศ. 2562 ผู้วิจัยได้ผลการสนทนากลุ่มในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

4.2.2.1 การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD

การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ถูกนำมาออกอากาศในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 ซึ่งผ่านมานานแล้ว การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD โดยการ์ตูนเรื่อง Let's & Go จึงถูกมองว่าเกิดขึ้นในอดีตที่อยู่ในวัยเด็ก “ส่วนตัวคิดว่าไม่นะ แต่ลูกค้าเพิ่มมากขึ้น เพราะที่บ้านเป็นร้านขายของเล่น และส่วนใหญ่ลูกค้ามักจะมาซื้อรุ่นที่อยู่ในการ์ตูน แต่พอกระแสการ์ตูนหมดไป คนเล่นก็หายไปด้วยเหมือนกัน” (พรพรด โพธิ์สำราญ) “ตอนเด็กคุณพ่อจะเป็นคนพาไปซื้อรถ Tamiya Mini 4WD มาเล่น พอมันวิ่งไปชนกำแพงหรือของแข็ง ก็จะมีวิ่งไปเก็บ เพราะกลัวมันจะเจ็บ เหมือนในการ์ตูนแต่แต่ละคนจะรักรถของตัวเอง เวลาเห็นรถเสียหาย พัง มีรอยขีด ก็จะทำให้เกิดความเศร้า เสียใจ” (พรหมมาศ เกษหอม) “บางทีก็อยากเอารถที่มาจากการ์ตูนเอามาลงแข่งบ้าง จะได้เหมือนในการ์ตูนจริง ๆ แต่รถตามในการ์ตูนมันไม่ได้วิ่งดีเหมือนในการ์ตูน ก็ต้องเลือกคันที่เหมาะสมที่สุดมาลงแข่ง” (สุรศักดิ์ คำแก่น)

แต่ในปัจจุบัน การเล่นรถและรถ Tamiya Mini 4WD ได้สร้างความสัมพันธ์ด้วยกันเอง “อีกมุมหนึ่งก็รู้สึกว่าการ์ตูนมันก็มาเติมเต็มความฝัน มาสร้างจินตนาการให้มาเป็นแรงบันดาลใจ มาเป็นตัวจุดประกายให้เกิดความสนใจใน Tamiya Mini 4WD ก็มีซื้อรถที่เหมือนในการ์ตูนมาเก็บบ้าง ถ้าเป็นรุ่นที่หายาก ซื้อมาเป็นเหมือนของสะสม หยิบมาถ่ายรูปลง Facebook บ้าง แต่ก็ไม่ได้หยิบมาเล่นเพราะกลัวมันพัง ถ้าเป็นคันที่เล่นประจำก็คงไม่มีความสัมพันธ์อะไร เพราะเปลี่ยนอะไหล่บ่อยมาก เดี่ยวมอเตอร์ เดี่ยวโครง เดี่ยวเบรก เดี่ยวกันชน” (พรพรด โพธิ์สำราญ) “ทำให้รู้สึกสนุกกับการคิดออกแบบรถของตัวเองเหมือนในการ์ตูน พอเราได้ทำรถด้วยตัวเอง

ในแบบของตัวเอง ก็ทำให้เรามีความสุขที่ได้เล่นรถคันนี้ ยิ่งถ้าเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากใหม่ ๆ ก็จะมียิ่งรักรถคันนี้มากกว่าคันอื่น บางทีก็เอารถตัวเองไปอวดคนอื่นบ้าง บางทีก็หวงรถไม่อยากจะให้คนอื่นดูตัวพี่ใช้เวลาอยู่กับรถของตัวเองค่อนข้างนานเวลาอยู่บ้าน ต้องใช้ความคิด ใช้สมาธิ สติปัญญาทั้งหมดที่มี เพื่อให้รถมันออกมาดีที่สุดในแต่ละของทุกอย่างมันก็ต้องมีวันหมดอายุ แรก ๆ ก็ไม่ค่อยชินเวลาต้องทิ้งส่วนประกอบที่มันเสียแล้วหรือพังแล้วไป เพราะยังผูกพันกับมันอยู่ แต่ตอนนี้ชินแล้ว พังก็ทิ้งแล้วก็ซื้อใหม่” (นวดร พันธันรา)

อย่างไรก็ตาม แม้ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการตุ้ยนเรื่อง Let's & Go ในอดีต ก็ยังคงมีความหลงเหลืออยู่บ้างในปัจจุบัน “ก็มีบ้างที่เปิดการตุ้ยนดูเล่น ๆ ก่อนนอน แล้วก็ทำให้อยากเดินไปหยิบรถมาทำความสะอาด หรือบางทีก็คิดว่าอยากทำอุปกรณ์ในสนามให้เหมือนกับในการตุ้ยน เช่น ในสนามมีน้ำตก หรือมีหิมะ” (พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ) และปัจจุบันความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD ถูกแปรผันจากแรงผลักดันในการเล่น เปลี่ยนเป็นงานอดิเรกและผลงาน “ถ้าเป็นตอนวัยเด็กก็จะมีความสัมพันธ์กับรถมากกว่าตอนโต เพราะชอบการตุ้ยน เลยซื้อรถให้เหมือนในการตุ้ยน เห็นเรตลิสกับโทรทัศน์ พี่ก็รักรถของพี่บ้าง และก็ถ้าเป็นตอนวัยเด็กก็จะมีอวดเพื่อนหรือญาติว่า นี่เป็นรถของพระเอก รถคันนี้เจ๋งที่สุด ตอนนี่แก่แล้วเลยให้รถเป็นแค่ของเล่นและงานอดิเรกที่ชื่นชอบที่สุดในตอนนี้เฉย ๆ” (ธณัศวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล)

จากความคิดเห็นของแต่ละท่าน สรุปได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD สามารถสรุปออกมาได้ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านงานอดิเรกหรือกิจกรรม ด้านผลงาน ด้านของสะสม และด้านสิ่งของที่มีคุณค่าต่อจิตใจ ความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ เกิดขึ้นจากการตุ้ยนเรื่อง Let's & Go ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในด้านงานอดิเรกหรือกิจกรรม เริ่มต้นจากการที่เคยดูการตุ้ยน จึงกล่าวได้ว่าเป็นการเล่นของเล่นที่มาจากจากการตุ้ยน ด้านผลงาน จากการสร้างสรรค์รถของตนเอง ด้วยความคิดและความสามารถ จนเกิดเป็นผลงานของตนเอง ซึ่งได้แรงบันดาลใจมากจากการตุ้ยนเรื่อง Let's & Go ด้านของสะสม รถที่ถูกซื้อเก็บไว้เป็นของสะสมมากกว่านำมาใช้งาน คือ รถที่ตรงกับในการตุ้ยน ด้านสิ่งของที่มีคุณค่าต่อจิตใจ อาจเกิดความหวงแหนต่อรถ เนื่องจากการได้เห็นถึงแสดงออกความรักของตัวละครที่มีต่อรถ หรือเป็นสิ่งของที่ตนเองเป็นเจ้าของ

4.2.2.2 การเปรียบเทียบผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นตัวละครในการตุ้ยนเรื่อง Let's & Go

เมื่อได้พูดถึงเรื่องราวในการตุ้ยนเรื่อง Let's & Go ทำให้กลุ่มผู้เข้าร่วมประชุมเริ่มมีการนึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก และนำมาหยิบใช้ในการพูดถึงในปัจจุบัน การเปรียบเทียบผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD คนอื่น ๆ เป็นตัวละครในการตุ้ยนเรื่อง Let's & Go จึงเป็นเรื่องที่สนุกสนาน “คุณโค้ช กับ ไฟต์เตอร์ เลย เหมือนกันมาก เป็นกรรมการที่พากย์สถานการณ์ตอน

แข่งขัน ทำให้การแข่งขันมีสีสันมากขึ้น และที่คุณตึก หัวหน้าที่มอสุริเยศว เหมือนอาจารย์โอกามิ เพราะชอบคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ แต่เป็นตัวร้าย เพราะว่าเป็นคนดู ทั้งน้ำเสียงและหน้าตา” (พรพต โพธิ์สำราญ) “แต่ผมว่าคุณต้อมเหมือนอาจารย์โอกามิมาก เพราะคุณต้อมเป็นคนที่ชอบหาวิธีทำรถใหม่ ๆ แถมชอบทำรถให้คนอื่นด้วย จนบางทีเจ้าของรถคันนั้นแทบไม่ได้ทำรถเองเลย” (ธณีสวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล) ผู้วิจัยพบว่าการตอบโต้กันอย่างไหลลื่นและมีการแสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกัน “นี่คิดว่าคุณแม็กซ์เหมือนอาจารย์ซีจียะ เพราะว่าชอบคิดค้นและประดิษฐ์อะไรใหม่ ๆ มาให้คนอื่นตื่นตื่นอยู่บ่อยครั้ง” (พรหมมาศ เกษหอม) “เห็นด้วยที่คุณแม็กซ์ ทีม Project M เหมือนอาจารย์ซีจียะ เพราะเป็นคนที่ช่างค้นคว้าและดัดแปลงสิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา และห้องทำงานในบ้านของคุณแม็กซ์ก็เปรียบเหมือนห้องทดลองได้เลยทีเดียว มีเครื่องมือเครื่องมือเต็มไปหมด ส่วนคุณเปาทีม K-Six เหมือนจิโรมารู เพราะชอบวิ่งมาหาแล้วถามว่า รถวิ่งไม่ได้จะทำอย่างไรดี หรือถ้าอยากให้รถเป็นแบบนี้จะต้องทำอย่างไรเสมอ เวลาแข่งพีกี่ต้องช่วยดู ช่วยแนะนำไปตลอด ” (สุรศักดิ์ คำแก่น)

บางคนแสดงการเปรียบเทียบให้เห็นภาพอย่างชัดเจน “มด ทีมโมจัง เหมือนโก เพราะชอบตะโกนเชียร์รถของตัวเองเสียงดังลั่นสนาม โดยไม่สนใจใคร ออกแนวซีไวยวาย” “เอาที่แบบลักษณะภายนอกเหมือนกันมี คุณเกรท ทีม NR เหมือน มาโกโตะ เพราะเป็นคนที่นิ่ง ๆ พูดน้อย ๆ และที่สำคัญคือใส่แว่นเหมือนกัน บุคลิกก็เหมือนกับมาโกโตะ” (พรหมมาศ เกษหอม) “คุณปู่ทีม GoPro เหมือนจุน เพราะเป็นผู้หญิงคนเดียวในทีม และที่เทป ทีม The Miss เหมือนเกนเพราะว่าตัวสูงใหญ่ และเล่นรถเพื่อความสะใจเพียงอย่างเดียว ไม่ได้สนใจว่าจะแพ้หรือชนะ เป็นคนตัวใหญ่ ๆ และถี้อรถคันเล็ก ๆ ในมือ เหมือนเกนเลย” (นวดร พันธันรา) และบางคนเน้นการเปรียบเทียบเกี่ยวกับแนวทางการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของผู้อื่น “คุณจักร เป็นโทคิจิได้เลยเพราะเป็นคนรวย และบางครั้งรถก็วิ่งดี บางครั้งก็วิ่งไม่เป็นท่า เพราะมัวแต่เดินไปเดินมา พูดคุยกับคนอื่นไปทั่ว ส่วนคุณใจ ทีม Jumper เหมือนโก เหมือนกันนะ เพราะเขาเน้นทำรถแค่เรื่องความเร็วเพียงอย่างเดียว และเน้นการกระโดดข้ามอุปสรรคต่าง ๆ เช่นเดียวกับ Magnum ของ โก” (พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ) นอกจากนี้ยังมีการเปรียบกับแนวคิดหรือทัศนคติระหว่างผู้เล่นกับตัวละครในการ์ตูน “เห็นการทำร้าน การจัดแข่งของคุณแจ๊คแล้วนึกถึงลุงซางามิ เพราะให้ความสำคัญกับกติกาสากลในการแข่งขัน แถมยังมีกฎว่าต้องใช้สินค้า Tamiya Mini 4WD ของแท้เท่านั้น” (ธณีสวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล)

จากความคิดเห็นของแต่ละท่าน สรุปได้ว่า การเปรียบเทียบระหว่างตัวละครกับผู้เล่น เป็นการเปรียบเทียบโดยใช้หลักเกณฑ์แนวทางการทำรถ บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัยและเพศ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ใช้แนวทางการทำรถและลักษณะนิสัย เนื่องจากผู้เล่นได้มองเห็นถึงความสำคัญในการทำรถของแต่ละคน และระยะเวลาที่ยาวนานทำให้ผู้เล่นรู้จักนิสัยของกันและกันเป็นอย่างดี

4.2.2.3 ความสำคัญของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya

Mini 4WD

พรพรด โปธิ์สำราญ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ว่า “ณ ตอนนี้อยู่ไม่มีมีความสำคัญเลย และคนที่เล่นอยู่ในปัจจุบันก็เล่นแบบไม่เกี่ยวกับการ์ตูนเลย มีความสำคัญเดี๋ยวก็คือ เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD” และผู้เข้าร่วมประชุมส่วนหนึ่งแสดงความคิดเห็นว่า การ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความสำคัญต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เพียงแค่ช่วงวัยเด็กเท่านั้น “แม้มันไม่ได้มีความสำคัญมากเท่าไรสำหรับตอนที่เป็นผู้ใหญ่ แต่มีความสำคัญมากมายสำหรับเด็ก ๆ เพราะการ์ตูนเรื่องนี้ทำให้ของเล่นเป็นมากกว่าเด็กเล่นของเล่น แต่เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์มาก ๆ ประเภทหนึ่ง ได้ฝึกใช้ความคิดและการแก้ไขปัญหา” (ธณัสน์ ภัทรลิขิตสกุล) “มีความสำคัญมากในช่วงที่เริ่มเล่นแรก ๆ เคยลองทำตามการ์ตูน เคยให้การ์ตูนเป็นแรงบันดาลใจในการเล่น การทำรถ และการตั้งเป้าหมาย ถ้าไม่เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้ก็อาจจะทำให้ไม่ได้เล่นมาถึงทุกวันนี้” (พรหมมาศ เกษหอม) “สำหรับในปัจจุบัน การ์ตูนไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เลย แต่ตอนวัยเด็กก็ต้องนั่งดูการ์ตูนไป พร้อมกับนั่งทำรถของตัวเอง” (พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ) แต่เมื่อผู้ให้สัมภาษณ์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันไปมา ทำให้มีการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมถึงความสำคัญของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ในปัจจุบัน “จะว่าไปการ์ตูนก็ทำให้เรายังคิดถึงวัยเด็กตอนที่ชอบการ์ตูนเรื่องนี้มากจนต้องกลับมาเล่นอีกครั้งหลังจากมีงานทำและหาเงินได้แล้ว” (พรพรด โปธิ์สำราญ) “ถ้าตอนเด็ก ๆ ใครได้ดูเรื่องนี้ มันจะฝังใจจนถึงตอนโต มันก็จะมีความรู้สึกอยากย้อนวัยกันหน่อย” (สุรศักดิ์ คำแก่น) “ทำให้อยากรวมกลุ่มตั้งทีมที่แข็งแกร่งเหมือนในการ์ตูน และออกไปแข่งขันกับทีมอื่น ๆ ที่เก่ง ๆ” (พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ)

อีกทั้งยังมีการแสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการ์ตูนเรื่องนี้ เพราะคำสอนหรือข้อคิดที่ได้จากการ์ตูน ซึ่งยังจดจำได้จนถึงปัจจุบันนี้ “การ์ตูนสอนให้รู้จักการคิด การวิเคราะห์และการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง การทำรถให้วิ่งได้ดีคือความสนุกของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD” (ธณัสน์ ภัทรลิขิตสกุล) “การ์ตูนเรื่องนี้ทำให้เห็นว่าหน้าที่ของหัวหน้าทีมคือ ต้องช่วยเหลือทุกคนในทีม แล้วเป็นคนที่เป็นมิตรกับผู้เล่นคนอื่นด้วย” (สุรศักดิ์ คำแก่น) “การ์ตูนเรื่องนี้สำคัญเพราะว่าทำให้รักและเข้าถึงการแข่งขันรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้มองว่าอุปสรรคของสนามต่าง ๆ เป็นเรื่องที่น่าสนุกและน่าค้นหา และทำให้เกิดการตั้งเป้าหมายในการเข้าร่วมการแข่งขันที่ญี่ปุ่น และอยากเป็นอันดับหนึ่งของโลกเหมือนในการ์ตูน” (นวดร พันธันรา)

จากความคิดเห็นของแต่ละท่าน สรุปได้ว่า การ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความสำคัญต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งเห็นว่ามีคุณค่าในช่วงวัยในอดีต หรือในวัยเด็กที่ได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้ และผู้ให้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่ง มองว่ามีความสำคัญตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งความสัมพันธ์ที่กล่าวมาทั้งหมดเป็นความสำคัญทางด้านจิตใจ ความคิด ความรู้สึกที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD และความสำคัญทางแนวคิดในการทำรถ Tamiya Mini 4WD

4.3 ศึกษาและวิเคราะห์การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของกลุ่มคนเล่น

ผู้วิจัยได้ศึกษาการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD โดยการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ จากผลการศึกษาในส่วนนี้ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

4.3.1 ส่วนประกอบของรถ Tamiya Mini 4WD

ส่วนประกอบของรถ Tamiya Mini 4WD สามารถแบ่งเป็น 2 ส่วนประกอบหลัก คือ Body (ตัวรถ) และ Chassis (โครงรถ)

Body จะเป็นตัวบ่งบอกถึงรูปร่างของรถ ประกอบไปด้วย ตัว Body ที่มีรูปทรงแตกต่างกันไป และอุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ที่ประกอบเข้ากับ Body รวมถึงสติ๊กเกอร์ติดตัวรถเพื่อเพิ่มความสวยงาม และแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของรถคันนั้น ๆ ในบางกรณีอาจใช้วิธีทาหรือพ่นสีตามที่ตนเองออกแบบ

Chassis คือส่วนที่รวมกลไกทุกอย่างสำหรับขับเคลื่อนรถ ซึ่งวัสดุในการใช้ทำ Chassis นั้นมีความแตกต่างกันออกไป โดยมีทั้งหมด 3 วัสดุ ได้แก่ ABS, PC+ABS และ PA+CF

ABS เป็นวัสดุที่ราคาถูกที่สุด มีน้ำหนักเบา สามารถให้ตัวได้ แต่ความทนทานค่อนข้างน้อย มีการผิดรูปได้ง่าย

PC+ABS ราคาไม่หนีจาก ABS มากนัก เป็นวัสดุที่ให้ตัวได้น้อย เนื้อของวัสดุมีความแข็ง แต่เปราะ เมื่อมีการกระแทกแรง ๆ อาจทำให้หักได้

PA+CF เป็นวัสดุที่มีราคาสูง เพราะมีส่วนผสมของ Carbon ทำให้มีความทนทานสูง ให้ตัวได้ไม่มากนัก และมีน้ำหนักค่อนข้างมาก

กลไกใน Chassis มีส่วนประกอบมากมาย ได้แก่ โรลเลอร์ ล้อและยางทั้งหน้าและหลัง และสวิตช์เปิดปิด

โรลเลอร์ มีหลายขนาด เริ่มตั้งแต่ขนาด 9mm ไปจนถึงขนาด 19mm มีสีให้เลือกมากมาย วัสดุที่ใช้ทำโรลเลอร์มีทั้งแบบพลาสติกและอลูมิเนียม

ล้อและยางทั้งหน้าและหลัง มีทั้งหมด 3 ขนาด คือล้อขนาดเล็ก ล้อขนาดกลาง และล้อขนาดใหญ่ ในส่วนของยางนั้น มีตามขนาดของล้อแต่ละแบบ โดยหน้าสัมผัสมีทั้ง หน้าสัมผัส น้อย และหน้าสัมผัสเต็ม ทั้งล้อและยางนั้นก็มียี่ห้อหลายยี่ห้อเช่นกัน

สวิทช์เปิดปิด จะถูกประกอบเข้ากับตัว Chassis เพื่อใช้ผลักสะพานไฟหน้ารถให้ ไปสัมผัสกับถ่านไฟฉายที่สัมผัสอยู่กับสะพานไฟมอเตอร์ ทำให้การทำงานของไฟฟ้าครบวงจร เพื่อไป สั่งมอเตอร์ให้หมุนเฟืองและเพลลาต่าง ๆ ให้เกิดการขับเคลื่อน โดยเฟืองและเพลลานั้นมีทั้งหมดดังนี้ เพลลาขับเคลื่อน และเฟืองทั้งหมด 6-7 ตัว ได้แก่ เฟืองสำหรับรองรับเพลลาของล้อหน้าหลัง อย่างละ 1 ตัว เฟืองเพลลาขับเคลื่อน 2 ตัว เฟืองมอเตอร์ 1-2 ตัว และสุดท้ายคือ เฟืองเกียร์ 2 ตัว โดยเฟืองเกียร์ นั้นมีอัตราทดที่แตกต่างกันไปคือ 3.5:1 , 3.7:1 , 4:1 , 4.2:1 , 5:1 และ 11.2:1

4.3.2 รูปแบบการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

รูปแบบการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือนัก เก็บสะสม ผู้เล่น และนักแข่ง

นักเก็บสะสม จะตามหาซื้อของหายาก หรือทุกอย่างที่ต้องการ ไม่ว่าจะ เป็น รถ หรืออะไหล่ทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่

ผู้เล่น กลุ่มคนเหล่านี้มักจะมี乐趣กับการเล่นรถ หรือมาเล่นเพื่อผ่อนคลาย หลังจากการทำงาน บางคนก็มาเล่นเพื่อเติมเต็มฝันในวัยเด็ก อาจมีการร่วมลงแข่งขันบ้าง แต่ไม่ได้มีความจริงจังที่จะคว้าชัยชนะมาก ผู้ที่เน้นเล่นรถส่วนใหญ่จะคอยคิดหาติกาการเล่นแปลก ๆ มาเล่นด้วยกัน เช่น ผูกเชือกให้รถติดกัน เพื่อให้เหมือนเป็นขบวนรถไฟ เป็นต้น

นักแข่ง คือกลุ่มคนที่เน้นทางด้านการแข่งขันอย่างเดียว นักแข่งจะไม่ค่อย ออกมาเล่นตามสนามต่าง ๆ เนื่องจากต้องเก็บรถไว้สำหรับงานแข่ง และมีจุดประสงค์ในการไปสนามรถเพื่อซ้อมและแข่งขันเท่านั้น ผู้ที่เน้นแข่งขันมักจะหาวิธี หรือกลไกใหม่ของรถ เพื่อพัฒนาให้รถวิ่งได้ มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของทั้งผู้เล่นและนักแข่งนั้น เป็นการ เล่น ประเภทผู้เล่นเดี่ยว แต่ว่าผู้เล่นส่วนมากจะเล่นในรูปแบบของทีม การสร้างทีมของกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD คือ การรวบรวมคนที่มีความยินดีเข้าร่วมการเป็นกลุ่มร่วมกันจากทุกฝ่าย และมีการใช้ชื่อทีมที่ถูกแต่งตั้งขึ้นมาร่วมกันเพื่อแสดงความเป็นกลุ่มก้อน เมื่อก่อนคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD รับรู้แล้วว่าตนเองอยู่ในทีมไหน ก็จะมีการใช้ชื่อทีมเป็นนามสกุล เช่น ตูน โกดัง แสดงถึงชื่อเล่นของผู้เล่นมีชื่อว่า ตูน และเป็นหนึ่งในสมาชิกของทีมโกดัง เป็นต้น เวลาที่มีการพูดถึงบุคคลที่ 3 ก็จะมีการกล่าวถึงโดยการเรียกชื่อเล่นและชื่อทีมพร้อมกัน เพื่อป้องกันการเข้าใจผิดกรณีมีชื่อซ้ำ สำหรับการลงสมัครแข่งขันก็จะใช้ชื่อเล่นและชื่อทีมพร้อมกันเช่นกัน เพื่อแสดงตัวตนของทีมและเพื่อป้องกัน

การเรียกชื่อซ้ำ นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์โลโก้ทีมขึ้นมา เพื่อนำไปสู่การผลิตเสื้อและสติ๊กเกอร์ ดังนั้น กลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD จะมีการใส่เสื้อทีมเพื่อบ่งบอกสถานะของตนเองว่าเป็นสมาชิกของทีมใด รวมถึงการติดสติ๊กเกอร์ที่เป็นโลโก้ของทีมตามกล่องเก็บเครื่องมือและตามสนามรถต่าง ๆ และน้อยคนที่จะไม่เข้าเป็นสมาชิกของทีมใดเลย แต่บุคคลเหล่านั้นก็จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่เป็นสมาชิกของทีมต่าง ๆ สมาชิกในทีมมีการช่วยเหลือกัน สามัคคีกัน และวางแผนการเล่นร่วมกัน รวมทั้งยังแสดงออกผ่านการตั้งชื่อทีม การทำเสื้อและสติ๊กเกอร์ทีม โดยออกแบบโลโก้หรือลวดลายร่วมกัน

4.3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD

ความสัมพันธ์จะแสดงออกทางการปรับแต่งรถ ไม่ว่าจะเป็นการทำลวดลายและสีส้นบน Body ของรถตามความชอบของตนเอง หรือใส่ชื่อของตนเองลงไปในลวดลายนั้น การเลือกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ มาใส่ในรถนั้นก็บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของตัวผู้เล่น เช่น ผู้เล่นคนนี้ชอบสีเขียวจึงทำสีบอดี้ให้เป็นสีเขียว หรือผู้เล่นคนนี้ชอบแมว จึงทำลวดลายของบอดี้เป็นรูปแมว เป็นต้น

ในขณะที่เล่นหรือแข่งขัน ผู้เล่นมีการพูดคุยหรือเรียกชื่อรถของตนเองบ้าง เช่น “ไปเลยแม็กนัม” ซึ่งเป็นคำพูดที่มาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือเมื่อรถตนเองตกรอบ มีการตำหนิรถของตนเองว่า “ทำไมวันนี้เอาแต่ใจเหลือเกิน” แต่หากรถเข้ารอบ มีคำชมหรือมีการให้รางวัล โดยการคุยกับรถว่า “วันนี้เก่งมาก เหนื่อยแ่เลย เตียวอาบน้ำให้นะ” เป็นต้น สำหรับหลาย ๆ คนจะมีรถมากกว่า 1 คัน แต่จะมี 1-2 คันที่เป็นรถคู่ใจ เพราะได้รับชัยชนะด้วยรถคันนี้บ่อยกว่ารถคันอื่น

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การตูนเรื่อง Let's & Go เกี่ยวกับเนื้อเรื่องและการเล่าเรื่องและการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย และเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD

5.1. การตูนเรื่อง Let's & Go

การตูนเรื่อง Let's & Go เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันรถ Mini 4WD และพบว่าสอดคล้องกับแนวคิดภาพยนตร์การ์ตูนของ Kinder (1959) ที่ได้กล่าวว่า การตูนส่วนใหญ่จะเป็นภาพที่เกินจริง เพื่อสื่อความหมาย หรือนำเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราว ตัวบุคคล หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในหนังสือ A Dictionary of Art Terms and Techniques (Mayer Ralph, 1969) กล่าวถึงความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า การตูนหมายถึง ภาพวาดลายเส้นเชิงล้อเลียนตลกขบขันที่มักจะวาดเป็นลายเส้นอย่างง่าย ไม่ซับซ้อน โดยมีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนาน การศึกษา ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นทางด้านสังคม

รูปแบบการเล่าเรื่องของการตูนเรื่อง Let's & Go มีการเล่าเรื่องตามหลักการเล่าเรื่องของการตูนภาพยนตร์ ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนแรก การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตาม จะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายแบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานการณ์พิเศษ เปิดประเด็นขัดแย้ง เช่น การเริ่มเรื่องโดยการทะเลาะกันของคนขายอะไหล่กับเจ้าของร้านที่มีคุณธรรม หรือฉากของการแข่งขัน Super Great Japan Cup เป็นต้น มีการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ให้น่าสนใจ และมีตัวละครหลากหลาย ทั้งผู้เล่น ผู้ขาย กรรมการ ผู้ให้ความรู้ชวนให้ติดตามและน่าสนใจ สอดคล้องกับทฤษฎีของ เดวิด บอร์ดเวลล์ (David Bordwell, 1996 : 65) ได้กล่าวว่า เป็นลำดับของเหตุการณ์ที่ต้องมีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผล และเกิดขึ้นตามเวลาและสถานที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อี เอ็ม ฟอรัสเตอร์และชวณพิศ จะรา (2556) ที่กล่าวว่าตัวเรื่อง (Story) คือ การเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่อง (Plot) เป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์

ขั้นตอนที่สอง การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือมีความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น มีการผูกโยงเรื่องกับปมในอดีต และมีการแบ่งฝ่ายที่ชัดเจน เช่น การเล่าเรื่องในอดีตที่เป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งระหว่างอาจารย์สีจียะและอาจารย์โอกามิ และการแสดงว่าใครเป็นลูกศิษย์ของอาจารย์คนไหน เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Currie (2010) ที่กล่าวว่า ความขัดแย้ง (Conflict) คือปมปัญหาต่าง ๆ ที่ทำให้สามารถดำเนินเรื่องต่อไปได้ เนื่องจากต้องมีการแก้ไขปมปัญหานั้น โดยสามารถแบ่งความขัดแย้งออกเป็น 3 ระดับ ความขัดแย้งระหว่างผู้คน ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความขัดแย้งว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา และความขัดแย้งของตัวละครคือ การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง

ขั้นตอนที่สาม ภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหักตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นช่วงที่ตัวละครมีความขัดแย้งอย่างรุนแรง เช่น ในการแข่งขัน Super Great Japan Cup ที่มีความสำคัญมากที่สุด ตัวละครฝ่ายตัวร้ายยิ่งพยายามทำลายรถของฝ่ายดี และตัวละครฝ่ายดีเองก็มีอุปสรรคทั้งจากตัวละครฝ่ายร้าย และการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ ภูริพันธ์ ภูโพนุลย์ (2558) ได้กล่าวว่าการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ว่า ภาวะวิกฤต (Climax) คือ เหตุการณ์ที่ตัวละครในเรื่องต้องลำบากใจที่จะต้องตัดสินใจอะไรบางอย่าง

ขั้นตอนที่สี่ ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนที่ปมต่าง ๆ ได้ถูกคลี่คลาย และปัญหาต่าง ๆ ได้ถูกแก้ไข เช่น การร่วมมือกันของตัวละครที่แก้ปัญหาทางเทคนิคของรถแข่ง เพื่อให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ และได้รับชัยชนะในการแข่งขัน สอดคล้องกับแนวคิดของ เพลินตา (2534) และ กาญจนา แก้วเทพ (2541) ที่กล่าวว่า ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขได้เปิดเผยหรือแก้ไข

ขั้นตอนสุดท้าย การยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง ซึ่งการ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีจุดจบที่ให้ตัวละครทุกตัวประสบกับสิ่งที่สมควรเป็น และจบอย่างมีความสุข สอดคล้องกับแนวคิดของ Giannetti (1990 : 305, อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539 : 11) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบ อาจหมายถึง ความสูญเสีย จบแบบมีความสุข หรือทั้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้ และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ เอกกนก พนาดำรง (2015) กล่าวว่า การสรุปคลี่คลายเหตุการณ์ไม่จำเป็นต้องสรุปท้ายเรื่องเสมอไป แต่ต้องหาบทสรุปที่รับกับหัวใจของเรื่อง โดยการสรุปที่ดี ควรสรุปด้วยเรื่องราวสั้น ๆ แสดงให้เห็นการคลี่คลายของเหตุการณ์ หรือปมขัดแย้งที่ได้

ขมวดปมไว้ และสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ผู้เขียนต้องสรุปให้เป็นบทเรียนของชีวิต เพื่อให้ผู้อ่านนำไปใช้เป็นกรณีศึกษาได้

จากเรื่องราวในการ์ตูนจะพบว่า นอกจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและรถที่สะท้อนออกมาผ่านความรักและความห่วงแล้ว ยังเห็นว่ารถกับตัวละครมีความเชื่อมโยงกัน โดยสะท้อนออกมาผ่านสีบนตัวละครและสีบนตัวรถ การมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละครกับรถ และการเรียกชื่อรถ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ (2552) ได้ศึกษาภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษ ผลการวิจัยพบว่า มีแนวคิดที่เกี่ยวข้องคือ แนวคิดเรื่องการเล่าแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) ผลการวิจัยพบว่า แนวความคิดแก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษทั้ง 9 ตอน ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) เพราะทั้ง 9 ตอนนั้น เป็นการเล่าเรื่องการผจญภัยไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก หรือการย้อนเวลากลับไปผจญภัยในดินแดนที่มีปรากฏภาพยนตร์การ์ตูนโตราเอมอน ตอนพิเศษ เพื่อสื่อสารกับผู้ชมว่า ต่อไปในอนาคตจะต้องเจอปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ มากมาย ด้วยความเจริญก้าวหน้าของโลกและการพัฒนาของประเทศต่าง ๆ เปรียบได้กับภาพตัวแทนตัวละครอื่น ๆ ที่ปรากฏในโลกจินตนาการหรือในดินแดนต่าง ๆ

การ์ตูนเรื่องนี้ได้สร้างอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์และรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องให้กับผู้ชม โดยการตอกย้ำความสำคัญของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD อย่างแท้จริงและความสำคัญของมิตรภาพเสมอ อันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริง เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยของเขมริน จุลมาศ (2551) เรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของรายการ “เรื่องจริงผ่านจอ” และการรับรู้ของผู้ชม ที่มีวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย เพื่อศึกษา กระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมในเนื้อหารายการเรื่องจริงผ่านจอ และเพื่อศึกษาการรับรู้ของผู้ชมที่ได้รับจากการสร้างความเป็นจริงทางสังคมในรายการเรื่องจริงผ่านจอ พบว่ากระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมในเนื้อหารายการเรื่องจริงผ่านจอ ประกอบไปด้วยเนื้อหาประเภทต่าง ๆ ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวกับความแปลก เนื้อหาที่เกี่ยวกับการเตือนภัย เนื้อหาที่เกี่ยวกับอาชญากรรม และเนื้อหาที่มีผลกระทบต่อสังคม การรับรู้ของผู้ชมที่ได้รับจากการสร้างความเป็นจริงทางสังคมในรายการเรื่องจริงผ่านจอ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าเนื้อหาที่นำเสนอในรายการเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนปัญหาของสังคม โดยนำเสนอเนื้อหาอย่างตรงไปตรงมา เมื่อชมรายการแล้วทำให้รู้สึกตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ที่รายการ นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เห็นด้วยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดชมรายการแล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเตือนภัยอุบัติเหตุไว้เป็นอุทาหรณ์ในการใช้ชีวิต ใช้สนทนาในวงเพื่อน การบอกต่อ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิด เพื่อให้รู้เท่าทันกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับการทำให้เกิดพฤติกรรมการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน อันเนื่องจากการชมรายการเรื่องจริงผ่านจอ

5.2 ความสัมพันธ์ระหว่างการตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

จากการหาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD พบว่า การ์ตูน Let's & Go ประกอบไปด้วย อิทธิพลต่อการบริโภค การเลือกซื้อสินค้าจากการ์ตูนของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เกิดขึ้นจากการรับชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go อันทำให้เกิดความสนใจในการเล่นรถ อิทธิพลทางการเมือง การ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีผลต่อแนวคิดทางการเมืองที่สะท้อนออกมาในลักษณะต่าง ๆ เช่น ความเป็นทีม ทำให้ผู้เล่นรถได้เรียนรู้การการ สร้างทีม การเสียสละ ความร่วมมือ และความสามัคคี ตัวละครที่มีความเป็นผู้นำที่ดี ทำให้ผู้เล่นรถได้เรียนรู้การเป็นหัวหน้าและการทำงานเป็นทีม อีกทั้ง องค์ประกอบของกิจกรรม ทำให้ผู้เล่นรถได้เรียนรู้ การเคารพกฎกติกา การให้ความเคารพระหว่างกรรมการ ผู้เล่น และผู้ค้า อิทธิพลต่อเด็ก การรับชมของผู้ชมที่อยู่ในวัยเด็ก เป็นวัยที่อยู่ในช่วงกำลังเรียนรู้ เลียนแบบ ทำตาม และจดจำ อิทธิพลต่อรสนิยม การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เปรียบเหมือนรสนิยมของผู้เล่น ซึ่งมีอิทธิพลมาจากการ์ตูน สะท้อนความต้องการที่มีความสนใจการสร้างสรรครีด Tamiya Mini 4WD อิทธิพลด้านความบันเทิง การ์ตูนแนวสร้างสรรค์ความบันเทิงมีหลากหลายอารมณ์ มีการเล่าเรื่องตามหลักการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนที่ชัดเจน จึงทำให้ผู้ชมชื่นชอบและติดตาม อิทธิพลด้านการศึกษา การเรียนรู้ในการ ทำรถและการแข่งรถ การฝึกฝนและพัฒนาทักษะของตนเอง การฝึกคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา อิทธิพลต่อสังคม เกิดเป็นสังคมที่สร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ทั้งในชีวิตจริงและบนโลกออนไลน์ อย่างเช่น Facebook เป็นกลุ่มสังคมที่มีความสนใจในการเล่นรถเหมือนกัน และมีการ จัดกิจกรรมร่วมกันในสังคม และอิทธิพลต่อประชาชาติ การให้ความสำคัญกับการแสดงความคิดเห็นที่ แตกต่างหลากหลาย แลกเปลี่ยนและรับฟังความคิดเห็นของแต่ละคน การมีส่วนร่วมในการจัดการ แข่งขัน รวมทั้งการจำหน่ายสินค้าที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Katz, Lazarsfeld & Roper (2017) ที่กล่าวถึงอิทธิพลในด้านต่าง ๆ ของสื่อมวลชนที่มีต่อเด็กกว่า ในบรรดาสื่อมวลชนทั้งหลาย โทรทัศน์ เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมต่อเด็กมากที่สุด ซึ่งผลจากการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า อิทธิพลที่ โทรทัศน์มีต่อเด็กคือ การเพิ่มความตื่นตัวของเด็กให้ถึงจุดหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เด็กติดความตื่นตัวและไม่ ชอบดูรายการที่ไม่ตื่นเต้น ซึ่งรายการโทรทัศน์จะกระตุ้นหรือสร้างนิสัย และทัศนคติของเด็ก สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ พรหมมาศ เกษหอม (3 พฤศจิกายน, 2561) ที่กล่าวว่า “ดูการ์ตูนแล้ว อยากเล่น อยากแข่ง อยากมีทีมเหมือนกันนะ แต่ตอนเด็กขอเงินไปซื้อของเล่นได้ไม่เยอะ พอโตมาเป็น นักคนตรีอิสระเลยได้เล่นเต็มที่ ถ้าถามว่าเพราะดูการ์ตูนใช้ใหม่ถึงชอบ Tamiya Mini 4WD ตอบเลย ว่าใช่” และยังสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของพงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ (3 พฤศจิกายน, 2561) ที่กล่าวว่า “ชอบรถอยู่แล้ว เวลาเห็นรถสวย ๆ แรง ๆ วิ่งผ่านก็จะชอบตั้งแต่เด็ก พอได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้ก็ถูกใจ ouse เลย ไปหาซื้อรถ Tamiya Mini 4WD มาเล่นจนถึงทุกวันนี้” อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go

ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก เพราะความสนุกของการ์ตูน การ์ตูนได้สร้างแรงบันดาลใจในการเล่นรถจนทำให้เกิดความชื่นชอบในการเล่นรถ ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของคนได้รู้จักรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้ผู้คนเริ่มเข้ามาเล่น จนก่อตัวเป็นวงการ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Saha & Karpinski (2016) ที่กล่าวถึง เฉพาะอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กว่า เด็กมักเลียนแบบสิ่งที่ตนได้พบเห็นในจอโทรทัศน์มากกว่าที่จะเชื่อฟังคำสอนของบุคคลจริง การดูภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความรุนแรงทางโทรทัศน์เพียงครั้งเดียวจะเพิ่มความรุนแรงในการเล่นของเด็กอย่างทันตาเห็น คือภายในไม่กี่นาทีหลังจากที่ได้ดูรายการจบ สอดคล้องกับงานวิจัยของภิมลพรรณ อุ่นแก้ว (2558) ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิดที่ปรากฏในวรรณกรรม และภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ไวท์ ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่องในสโนว์ไวท์ทั้ง 9 ส่วนวน ใช้กลวิธี 3 แบบ ได้แก่ การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (Third-Person Omniscient Narrator) การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (First-Person Character Narrator) และการใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยาน (First-Person Witness-Narrator) และมีแนวคิดหลัก และแนวคิดรองที่มีร่วมกันคือ เรื่องความดีกับความชั่ว (Good vs. Evil) และการตามหาตัวตน หรือการพิสูจน์ตัวเอง (Individual Quest) อีกทั้ง ผู้วิจัยยังสรุปได้ว่า เทพนิยายอาจมิได้เป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ แต่มนุษย์ในสังคม วัฒนธรรมทุกแห่งหนทั่วโลกมีความต้องการที่จะสื่อ ระบาย สะท้อนหรือแสดงออก ซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อ และความคิดของตนด้วยรูปแบบ และวิธีการต่าง ๆ นอกจากเทพนิยายจะตอบสนองความพึงพอใจของปัจเจกบุคคล ให้ความบันเทิงแก่มนุษย์แล้ว ยังช่วยรักษาความสมดุลระหว่างการเคร่งเครียดกับการผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน ลดปัญหาความขัดแย้ง และความรุนแรงในสังคมลงได้ในระดับหนึ่งด้วย กล่าวได้ว่า เทพนิยายเป็นผลผลิตของวัฒนธรรมที่สะท้อนความเชื่อ ระบบคุณค่าของสังคม และเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรม (Cultural Data) ประเภทหนึ่ง

5.3 การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ของคนไทย

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมมนุษย์ คือกิจกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลแสดงออกโดยผู้อื่นอาจเห็นได้ เช่น การยิ้ม การเดิน การพูด เป็นต้น ทั้งนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD จะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 6 ประการ คือ ความมุ่งหมาย เป็นสิ่งที่สะท้อนออกมาผ่านเป้าหมายในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ความพร้อม เป็นสิ่งที่ผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD สามารถชี้แจงได้ว่า ณ เวลานั้นสามารถเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ได้โดยใช้ทุนทรัพย์และทักษะความรู้ความสามารถของตนเองได้ สถานการณ์ เป็นสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นและส่งผลให้ผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีการปฏิบัติตัวตามสถานการณ์นั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น ช่วงวัยเด็ก เป็นการเล่นรถที่ยกให้การ์ตูนเรื่อง

Let's & Go เป็นแรงบันดาลใจ ส่วนช่วงวัยผู้ใหญ่ เป็นการเล่นรถที่มีเป้าหมายและมุ่งพัฒนาฝีมือของตนเอง การแปลความหมายและการตอบสนอง เป็นการประเมินสถานการณ์ก่อนแสดงพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เช่น การทำรถให้เหมาะสมกับสนามที่จะแข่งขันเพื่อให้ได้มา ซึ่งชัยชนะผลที่ได้รับเป็นทั้งสิ่งที่สมหวังและไม่สมหวังในการแข่งขันรถ Tamiya Mini 4WD ของผู้เล่น และปฏิกิริยาต่อความผิดหวัง เป็นการแสดงออกเมื่อเกิดความผิดหวังของกลุ่มผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เช่น การปลอบใจตนเอง และการให้กำลังใจเพื่อน เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Lahey (2001 : 5) ได้กล่าวถึงเป้าหมายของศาสตร์ทางจิตวิทยาเกี่ยวกับพฤติกรรมมีเป้าหมาย 4 ประการคือ 1) เพื่อการอธิบายพฤติกรรม 2) เพื่อการเข้าใจพฤติกรรม 3) เพื่อการพยากรณ์พฤติกรรม และ 4) เพื่อการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งจากคำกล่าวของ Lahey จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งทั้งแก่ตนเองและสังคม เพราะช่วยให้รู้และบอกได้ถึงสาเหตุที่มาของพฤติกรรม แล้วนำความรู้เหล่านั้นมาวิเคราะห์ให้เกิดความเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น ช่วยทำนายแนวโน้มพฤติกรรม และได้แนวทางเสริมสร้างพัฒนาพฤติกรรม เพื่อดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ฝ่าวิกฤติชีวิตได้และอยู่ร่วมกับผู้อื่นโดยสันติสุข ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษาวิชาพฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน และแนวคิดของ Atkinson, et. al. (1993 : 3) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาเรื่องราวทางจิตวิทยาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม เป็นการศึกษาเพื่อทำให้ชีวิตเป็นสุข หากบุคคลปราศจากความเข้าใจความเข้าใจในจิตวิทยาหรือพฤติกรรมแล้วก็อาจดำรงตนอย่างไม่ราบรื่นนักในสังคมยุคนี้ และยิ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของไทย ไชยพันธุ์ (2557) ศึกษาจิตวิทยา : แนวคิดทฤษฎีการศึกษาการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียนผลการวิจัยพบว่า เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อน และจะเห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน ซึ่งความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ ดังนั้น จึงต้องศึกษาเทคนิคทางจิตวิทยาในการแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมบางอย่างได้จากพื้นฐานที่มาของพฤติกรรมบุคคล ทฤษฎีพื้นฐานในการปรับพฤติกรรม การปรับพฤติกรรมในชั้นเรียนและขั้นตอนในการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน เพื่อแก้ไขพฤติกรรมและบุคลิกภาพ อันเป็นวิธีการพัฒนามนุษย์

นอกจากนี้ ในด้านอัตลักษณ์พบว่า การแสดงออกของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีการเล่นเพื่อเป้าหมายเพื่อความบันเทิง การแข่งขัน ธุรกิจ และการเล่นเพื่อปฏิสัมพันธ์ในสังคม โดยมีการแสดงออกเพื่อติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นตามโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ผู้เล่นดำรงอยู่ เนื่องจากอัตลักษณ์เป็นความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง จึงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล กล่าวคือความนึกคิดเกี่ยวกับตนเป็นเครื่องกำหนดพฤติกรรมของบุคคลเพราะคนเราย่อมกระทำไปตามความคิด หรือ มโนภาพว่าตนเองเป็นคนเช่นไร และแสดงออกมาเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ พรหมมาศ เกษหอม พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ พรพต โพธิ์สำราญณ์ ธณีสวัจน์ ภัทร ลิขิตสกุล วรเดช เกตุพันธุ์ เฉลิมชัย แสงทอง ปรีชา จันทรพรม สุรศักดิ์ คำแก่น และนวดร พันธุ์ธรา (3 พฤศจิกายน 2561) ทุกคนกล่าวถึงคำพูด วลีที่ติดปากจากการ์ตูนที่ว่า “ไปเลยแม็กนัม” ทุกคน

ล้วนทั้งเคยได้ยินและได้กระทำเอง ซึ่งเป็นการแสดงออกที่ลอกเลียนแบบมากจากการ์ตูน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Barker (2000) กล่าวว่า อัตลักษณ์ไม่ใช่เรื่องที่ติดตัวมากับธรรมชาติ แต่หากเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ตลอดจนการสั่งสมผลผลิตจากวาทกรรม ซึ่งอัตลักษณ์จะมีคุณสมบัติสำคัญ 2 ประการคือ มิติ (Dimensions) และมีพลวัต (Dynamic) ที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Hall (อ้างถึงใน Barker, 2000 : 178) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ลักษณะเฉพาะบุคคลของคนแต่ละคนเกิดจากการผสมผสานองค์ประกอบวาทกรรมที่แตกต่างกัน ดังนั้น คนเราจึงสามารถสร้างอัตลักษณ์ที่หลากหลายได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยที่องค์ประกอบของวาทกรรมนั้นไม่มีความจำเป็นที่ต้องเชื่อมต่อกันเสมอไป เช่น ความดีหากอยู่ในบริบทของวาทกรรมชาตินิยมก็จะเชื่อมต่อกับการไม่หลีกเลี่ยงการเสียภาษี แต่ถ้ามาอยู่ในบริบทวาทกรรมขององค์กรพัฒนาเอกชนก็จะเชื่อมต่อกับการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นต้น

นอกจากนี้ ในด้านอัตลักษณ์ พบว่า การแสดงออกของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีการเล่นเพื่อเป้าหมายเพื่อความบันเทิง การแข่งขันธุรกิจ และการเล่นเพื่อปฏิสัมพันธ์ในสังคม โดยมีการแสดงออกเพื่อติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นตามโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ผู้เล่นดำรงอยู่ เนื่องจากอัตลักษณ์เป็นความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง จึงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล กล่าวคือ ความนึกคิดเกี่ยวกับตนเป็นเครื่องกำหนดพฤติกรรมของบุคคลเพราะคนเราย่อมกระทำไปตามความคิด หรือ มโนภาพว่าตนเองเป็นคนเช่นไร และแสดงออกมาเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ พรหมมาศ เกษหอม พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ พรพรด โพธิ์สำราญณ์ ธณีสวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล วรเดช เกตุพันธุ์ เฉลิมชัย แสงทอง ปรีชา จันทร์พรหม สุรศักดิ์ คำแก่น และนวดร พันธุ์นรา (3 พฤศจิกายน 2561) ทุกคนกล่าวถึงวิถีติดปากและหูจากการ์ตูนที่ว่า “ไปเลยแม็กนัม” ซึ่งเป็นการแสดงออกที่ลอกเลียนแบบมากจากการ์ตูน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Barker (2000) กล่าวว่า อัตลักษณ์ไม่ใช่เรื่องที่ติดตัวมากับธรรมชาติ แต่หากเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ตลอดจนการสั่งสมผลผลิตจากวาทกรรม ซึ่งอัตลักษณ์จะมีคุณสมบัติสำคัญ 2 ประการคือ มิติ (Dimensions) และมีพลวัต (Dynamic) ที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Hall (อ้างถึงใน Barker, 2000 : 178) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ลักษณะเฉพาะบุคคลของคนแต่ละคนเกิดจากการผสมผสานองค์ประกอบวาทกรรมที่แตกต่างกัน ดังนั้น คนเราจึงสามารถสร้างอัตลักษณ์ที่หลากหลายได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยที่องค์ประกอบของวาทกรรมนั้นไม่มีความจำเป็น ที่ต้องเชื่อมต่อกันเสมอไป เช่น ความดีหากอยู่ในบริบทของวาทกรรมชาตินิยมก็จะเชื่อมต่อกับการไม่หลีกเลี่ยงการเสียภาษี แต่ถ้ามาอยู่ในบริบทวาทกรรมขององค์กรพัฒนาเอกชนก็จะเชื่อมต่อกับการ แสดงความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นต้น

ในขณะที่ Woodward (2004) ได้อธิบายให้เห็นความต่างของอัตลักษณ์และบุคลิกภาพไว้ว่า บุคลิกภาพเป็นสิ่งที่อธิบายลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลทั่วไป ที่น่าจะมีแต่สำหรับอัตลักษณ์นั้น ต้องการพื้นฐานบางอย่างที่เราต้องแสดงตน และยอมรับกับสิ่งที่เราเลือกอย่างตั้งใจ ซึ่งจำเป็นต้องมีปัจจัยรากฐาน หรือข้อตกลงบางอย่างร่วมกันในการเลือกอัตลักษณ์ หรือตัวตนของเรากับอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม โดยที่ข้อตกลงนั้นต้องมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคมที่ปราศจากการควบคุมของปัจเจก ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่อง และตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละคร ซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่อง ซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำ จิตใจภายในของเขาจะค่อย ๆ เผยให้เห็นหลังจากการค้นเค้นกันนับเป็นปี ๆ ในทางตรงกันข้าม เรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ และคุณงามความดีซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรง ในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำ คำพูด ความคิดของตัวละคร และการกระทำของตัวละครอื่น ๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อม หรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Mead (1934) ได้กล่าวว่า ความเชื่อมต่อกันระหว่างกันที่ตนเห็นตนเองอย่างไร และความสามารถในตัวบุคคลที่จะจินตนาการว่า คนอื่นเห็นเราอย่างไร จึงเป็นเรื่องความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันระหว่างภายใน (Internal) และภายนอก (External) เพราะถึงแม้ว่าอัตลักษณ์คือสิ่งที่ถูกสร้างจากบริบททางสังคม แต่จะต้องผ่านขั้นตอนการคิดของปัจเจกที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับโลกทางสังคมด้วย ดังนั้น อัตลักษณ์จึงมีทั้งอัตลักษณ์เชิงเดี่ยวและอัตลักษณ์ที่หลากหลาย โดยสามารถพบเห็นอัตลักษณ์ได้ทั้งในลักษณะที่จำกัด หยุตหนึ่ง และอัตลักษณ์ที่สลับไหลเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา อันสอดคล้องกับงานวิจัยของศรัญญา กิตติวัฒน์โชติ (2557) ศึกษาภาพสะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคลผ่านงานเขียน กรณีศึกษา : คุณวิกรม กรมดิษฐ์ มีวิธีการนำเสนออัตลักษณ์ที่สลับไหลเปลี่ยนแปลง โดยผู้วิจัยได้พิจารณาถึงการนิยามอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งจากผลสรุปทำให้พบว่า คุณวิกรม กรมดิษฐ์ มีความเข้าใจในอัตลักษณ์ของตนเองและสามารถนำเสนอคุณค่าเหล่านั้นผ่านความเป็นตัวตนอย่างชัดเจนผ่าน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบการสื่อสาร เช่น ผู้นำองค์กรธุรกิจระดับแนวหน้า ผู้เชี่ยวชาญในการวิเคราะห์ปัญหาสังคมและเศรษฐกิจเป็นเหมือนตัวแทนสร้างความร่วมมือและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การเป็นคนดีเพื่อตอบแทนสังคม การวางตัวเป็นแบบอย่างต่อคนในสังคม และนักเดินทางเพื่อแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ๆ ส่วนด้านวิธีการนำเสนอ นั้น คุณวิกรมมีวิธีการเลือกใช้ช่องทางต่าง ๆ ในการนำเสนอรูปแบบที่ตนเองใช้สื่อสารความเป็นตัวตนได้อย่างเหมาะสม และสามารถถ่ายทอดคุณค่าเหล่านั้นออกมาเป็นจุดยืนในความเป็นตัวตนผ่านช่องทางต่าง ๆ

จากการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้เห็นอิทธิพลของสื่อมวลชนในด้านต่าง ๆ ที่มีต่อผู้ชม ดังนั้น การสร้างสรรค์สื่อที่ดีควรมีเนื้อหาที่ดี ไม่เพียงจะให้แต่ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน ยังมีการ แทรกความหมายในด้านต่าง ๆ ที่ผู้แต่งการ์ตูนต้องการจะสื่อให้ทราบ และยังเป็นการสะท้อนความคิด ของผู้แต่งรวมถึงสะท้อนสภาพสังคมในยุคนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร การนำเสนอในตอนเริ่มเรื่องเพื่อให้ เกิดความน่าสนใจ น่าติดตาม ผู้แต่งจึงใช้ความคัดแย้งของตัวละครมานำเสนอต่อผู้อ่าน และเนื้อหา ของการ์ตูนไม่มีความรุนแรง ซึ่งสอดคล้องและเหมาะสมทุกวัย ไม่ว่าจะเป็นวัยเด็กก็ตาม ผู้แต่ง นำเสนอปัญหาต่าง ๆ ที่ตัวละครจะต้องพบ และตัวละครก็จะสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ให้ผ่านไป ด้วยดี ซึ่งเป็นการสอดแทรกความคิด เช่น การทำงาน การใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อน หรือบุคคลอื่น ต้องมี ปัญหา กระทบกระทั่งกันบ้างไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่ง แต่ผู้แต่งก็จะสอนวิธีแก้ปัญหาดังกล่าว ผ่านตัวละคร สื่อให้เห็นว่าอะไรที่ควรทำอะไรและไม่ควรทำอะไรหรืออย่างเช่น สอนให้เห็นการที่คนเราต้องประสบ กับความพ่ายแพ้ ล้มเหลว หรือไม่ประสบความสำเร็จ ผู้แต่งก็ได้ให้แนวคิดสอดแทรกผ่านตัวการ์ตูน ว่าเมื่อเราพบกับความพ่ายแพ้หรือผิดหวัง สิ่งที่จะต้องทำคือ เรียนรู้และทบทวนความผิดพลาด และ ลุกขึ้นสู้ใหม่โดยใช้ความผิดพลาดที่ผ่านมาเป็นบทเรียน ในเรื่องเกี่ยวกับการแข่งขัน ผู้แต่งได้สื่อให้เห็น ว่าเราควรจะทำอย่างไร เพราะทุกวันนี้มนุษย์ก็แข่งขันกันเกือบในทุกด้าน ในการแข่งขันใครจะเป็นผู้ ชนะ ผู้แต่งใช้การมองหาจุดเด่น จุดด้อยของตนเอง และจุดเด่น จุดด้อยของคู่แข่ง เพื่อประเมิน สถานการณ์ และเป็นการวางแผนในขั้นตอนหรือกระบวนการต่อไป และยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมในการดำเนินชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อเป็นการเพิ่มคุณค่าของสื่อที่มีต่อผู้ชม อีกทั้ง อัตลักษณ์ของกลุ่มคนก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน ดังนั้น การสร้างสรรค์กิจกรรมหรือการร่วมกิจกรรม กับกลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์แตกต่างกับตนเอง ควรเริ่มจากศึกษา เข้าใจ และยอมรับ อัตลักษณ์ของกลุ่ม คนนั้น ๆ เสียก่อน กล่าวคือ การมองเห็นประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก เพื่อให้เกิดกิจกรรมที่ดี เหมาะสม และเข้าถึงกลุ่มคนนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

การศึกษาในครั้งนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการทำสื่อที่สามารถต่อยอดเป็นกิจกรรม หรือแนวทางการสร้างกิจกรรมที่ต่อยอดมาจากสื่อ เพื่อให้เกิดประโยชน์และคุณค่าของสื่อมากยิ่งขึ้น หรือเพื่อให้เกิดการสร้างกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ เช่นกันกับ การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มาพร้อมกับสินค้าที่นำออกมาจำหน่าย เพื่อสร้างกิจกรรมหรือการเล่นที่มี แรงบันดาลใจมาจากการ์ตูน กระทั่งในปัจจุบัน กลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังคงหวงคิดถึง การ์ตูนเรื่องนี้ที่เคยรับชมและชื่นชอบในวัยเด็ก เมื่อกลุ่มคนเล่นรถสร้างพื้นที่ทางสังคมจนกลายเป็น กลุ่มคนกลุ่มหนึ่งในสังคม อันนำมาสู่การมีอัตลักษณ์ร่วมกัน กล่าวคือ มีความคิด การกระทำ การ แสดงออกถึงตัวตน ในทิศทางเดียวกัน ดังนั้น การจัดกิจกรรมของกลุ่มคนเล่นรถ เป็นการนำอัตลักษณ์ เหล่านี้มารวมด้วย เช่น การใส่เสื้อทีม การตกแต่งสถานที่โดยใช้รูปภาพของตัวละครในการ์ตูน การ สร้างสื่อเพื่อต่อยอดเป็นกิจกรรม ควรเป็นสื่อที่มีการสร้างความเป็นจริงทางสังคม เพื่อสะท้อนความ

จริงที่เกิดขึ้นในสังคม และนำมาสู่ความเป็นไปได้จริงในสังคม ดังเช่น การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและเห็นว่า การ์ตูนเรื่องนี้สามารถสะท้อนให้เห็นความเป็นจริงในสังคม ผ่านคติสอนใจต่าง ๆ ที่ผู้ชมได้รับจากการชมการ์ตูน และยังมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ ชวนติดตาม และส่งเสริมการ์ตูนด้วยวลีเดิมซ้ำ ๆ คือคำว่า “ไปเลยแม็กนัม” นอกจากทำให้ผู้ชมชื่นชอบการ์ตูนแล้ว ผู้ชมยังได้รับอิทธิพลจากวลีนี้จนนำมาใช้ในชีวิตจริงอย่างเป็นปกติ รวมถึงการจำหน่ายสินค้าที่มาจากการ์ตูน และกิจกรรมที่มาจากการ์ตูน เป็นการส่งเสริมอิทธิพลของสื่อมวลชนยิ่งขึ้น เพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบ

การสร้างกิจกรรมที่ต่อยอดมาจากสื่อ เป็นกิจกรรมที่สามารถเป็นพื้นที่ในการแสดงออกถึง อัตลักษณ์ของกลุ่ม และกิจกรรมไม่ขัดแย้งกับอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม หรือนำอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมมาใช้ในการสร้างสถานที่ เพื่อให้ตอบสนองและสอดคล้องกับกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น เช่น การตกแต่งสถานที่การแข่งขันให้คล้ายกับฉากในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เพื่อให้กลุ่มคนเล่นรถรู้สึกว่าได้ร่วมกิจกรรมเหมือนในการ์ตูน เพราะการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มคนเล่นรถ หรือการจัดโต๊ะและที่นั่งออกเป็นกลุ่ม เพื่อให้ทีมต่าง ๆ สามารถนั่งด้วยกัน โดยไม่มีผู้อื่นนอกทีมร่วมด้วย และตกแต่งโต๊ะหรือที่นั่งโดยใช้ป้ายชื่อทีม เพื่อให้ดูเป็นพื้นที่ของทีมนั้น ๆ ในบางครั้ง การแสดงออกเป็นทีมของกลุ่มคนเล่นรถเป็นอัตลักษณ์ของพวกเขาเช่นกัน

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

จากผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นถึงผลของรายการสาระบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูนอันก่อให้เกิดการเรียนรู้ค่านิยมและทัศนคติของผู้ชม ดังนั้น ในส่วนของภาครัฐจึงควรให้ความสำคัญกับการใช้รายการสาระบันเทิงเพื่อพัฒนาศักยภาพของคนทางด้านจิตใจให้มีคุณธรรม มีค่านิยมอันดีงามตลอดจนมีจิตสำนึกที่ดีต่อตนเองและสังคมตามจุดมุ่งหมายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการส่งเสริมให้มีการผลิตรายการสาระบันเทิงเพื่อการเรียนรู้ค่านิยมอันดีงามของสังคม และเพื่อให้เกิดการผลิตสื่อที่สะท้อนวัฒนธรรมอันมีคุณค่าจนนำไปสู่การสร้างมูลค่ายิ่งขึ้นไป รวมถึงการสนับสนุนรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่นำเข้ามาจากต่างประเทศเพื่อเป็นการเปิดทัศนคติของผู้ชมอย่างกว้างขวาง

5.2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นในการวิจัยอย่างอื่นที่น่าสนใจศึกษาหรือทำการต่อยอดวิจัยว่า ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงกลวิธีหรือแนวทางในการสร้างการเรียนรู้ผ่านภาพยนตร์การ์ตูนด้านค่านิยมที่ส่งเสริมสังคม ซึ่งอาจเป็นการศึกษาบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูนว่า แบบใดที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมทางสังคม และค่านิยมลักษณะใดที่ง่ายต่อการส่งเสริมบ้าง รวมถึงข้อจำกัดเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมผ่านภาพยนตร์การ์ตูน เป็นต้น

นอกจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ยังควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่มาจากประเทศอื่น ๆ เช่นกัน อาทิ ภาพยนตร์การ์ตูนที่มาจากประเทศตะวันตกซึ่งมีค่านิยม ทัศนคติ และวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากประเทศไทยค่อนข้างมาก ด้วยการศึกษาถึงระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมและความเป็นแม่แบบเพื่อทำให้ทราบถึงความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาจากประเทศต่าง ๆ

อีกทั้ง ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อกลุ่มคนไทยเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปริมาณ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่กลุ่มคนผู้เล่นรถแข่งเปิดรับ เพื่อให้เป็นแนวทางในการวางแผนสื่อ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการสอดแทรกหรือปลูกฝังเนื้อหาอันเหมาะสมแก่ผู้รับสารต่อไป เพราะช่องทางสื่อรวมไปถึงเนื้อหาที่ได้จากสื่อแต่ละชนิดย่อมมีผลต่อการเรียนรู้ค่านิยมในระดับที่แตกต่างกัน

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้เพรส.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (2553). ความหมายของการจัดขึ้นอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่าง พ.ศ.2513-2550. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก. (2536). คู่มือดูโทรทัศน์กับลูกอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ปกเกล้าการพิมพ์.
- จินตนา ไบกาชียู. (2534). แนวทางการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
- ใจปอง สัมลิม. (2532). การใช้ถ้อยคำแบบกวีนิพนธ์ในเรื่องกามนิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศกรรมการฝึกครู.
- นันทภินดา วาริปาน. (2558). วัจนลีลาในกวีนิพนธ์ไร้ฉันทลักษณ์: หนังสือเรื่องไม่มีหญิงสาวในบทกวีของชะการ์รียา อมตยา. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. (2543) เอดูเทนเมนต์: สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. รวบรวมและจัดพิมพ์โดย กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย และปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. กรุงเทพฯ: บริษัท เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด.
- เพลินตา. (2538). โรงเรียนนักเขียน. นนทบุรี: ไรเตอร์.
- พิมล ภาพสิทธิ์. (2535). อิทธิพลของการดูต่อเด็ก: เอกสารประกอบการอภิปรายในหนังสือการ์ตูน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, หน้าที่ 12.
- พิสนุ พองศรี. (2552). การสร้างและการพัฒนาเครื่องมือการวิจัย. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2533). ภาพยนตร์แอนิเมชัน. เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูงหน่วยที่ 15. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2552. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คพับลิเคชั่น.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2533). คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. มหาสารคาม: ปริดาการพิมพ์, หน้าที่ 12.
- สุจรีต เพียรชอบ. (2539). ศิลปะการใช้ภาษา. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ.

- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2554). ภาษาศาสตร์สังคม. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิราวดี ไตลังคะ. (2543). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Aristotle, B. (2018). *The poetics*. BookRix.
- Atkinson, J. W. (1993). *Motivation and achievement*. New York: Winston.
- Barker, C. (2000). *Cultural studies: theory and practice*. London: Sage.
- Bordwell, D. (1993). *Film Art: An Introduction*. US: McGraw-Hill.
- Burke, P. J., & Reitzes, D. C. (1991). An identity theory approach to commitment. *Social psychology quarterly*, 239-251.
- Carver, C. S., & Scheier, M. F. (2012). *Attention and self-regulation: A control-theory approach to human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Currie, M. (2010). *Postmodern narrative theory*. Macmillan International Higher Education.
- David Bordwell. (1996). *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. University of California Press, Ltd. London, England
- Giannetti, L. D. (1990). *Understanding movies*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Greene, R. R. (2017). *Human Behavior Theory and Professional Social Work Practice*. In *Human Behavior Theory and Social Work Practice* (pp. 31-62). Routledge.
- Joos, M. (1961). *The Five Clocks* New York.
- Katz, E., Lazarsfeld, P. F., & Roper, E. (2017). *Personal influence: The part played by people in the flow of mass communications*. Routledge.
- Kinder, Jame S. (1959). *Audi-Visual Materials and Techniques*. 2nd ed. New York: American Book Co.
- Lahey, B. B. (2001). *Psychology an introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Leech, G. N., & Short, M. (1981). *Style in Fiction*. LondonandNewYork: Longman.
- Mayer, Ralph. (1969). *A Dictionary of Art Terms and Techniques*.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Morris, Edward. (1976) *TV: the Family School*. New York: Avatar Press.
- Neuendorf, K. A. (2016). *The content analysis guidebook*. Sage.
- Pike, K. L. (2015). *Language in relation to a unified theory of the structure of human behavior* (Vol. 24). Walter de Gruyter GmbH & co KG.

Robert W. Boynton and Maynard Mack. (1978). Introduction to The Short Story.
 Searle, J. R., & Willis, S. (1995). The construction of social reality. Simon and Schuster.
 Woodward, Kath. (2004). Questioning identity: gender, class, ethnicity. 2nd ed. London:
 Routledge.

บทความวารสาร

- กฤษริน รักษาแก้วและนันทยา ดวงภูเมศ. (2560). อิทธิพลของรายการในสื่อใหม่ที่มีต่อมุมมองต่อ
 โลกของเด็กและเยาวชน. วารสารสังคมศาสตร์และศิลปะ ปีที่ 10 ฉบับที่ 3 หน้าที่ 152-169.
- กวี บ้านไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2526). วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น. โลกหนังสือ.
- โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก. (2536). สอนให้สนุกยุคด้วย
 สื่อมวลชน. เอกสารประกอบการอบรมเชิงวิชาการ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปิยะฉัตร วัฒนพานิชและอุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2559). การเล่าเรื่องในภาพยนตร์
 แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร ปีที่ 3 ฉบับที่ 1
 หน้าที่ 181-200.
- พรนิมิต ธีราชและภัสวดี นิตินทรสุนทร. (2559). การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของ
 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ปีที่ 11
 ฉบับพิเศษ หน้าที่ 25-33.
- ภิมลพรรณ อุ่นแก้ว. (2558). การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิดที่ปรากฏ
 ในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ ไวท์. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ ปีที่ 38
 ฉบับที่ 1 หน้าที่ 109-136.
- ไหมไทย ไชยพันธุ์. (2557). จิตวิทยา: การปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาส
 ราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 หน้าที่ 21-23.
- เอกกนก พนาดำรง. (2562). การเขียนเรื่องเล่าด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง (Story Telling).
 เวชบันทึกศิริราช ปีที่ 9 ฉบับที่ 3 หน้าที่ 194-196.
- อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย. วารสารนิเทศ
 ศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 หน้าที่ 31-58.
- Harré, R. (2002). Rom Harre on social structure and social change: Social reality and
 the myth of social structure. European Journal of Social Theory, 5(1),
 111-123.

- Lee, S. M., & Zahuta, P. (1991). Instrumented impact and static indentation of composites. *Journal of Composite Materials*, 25(2), 204-222.
- Littlejohn, M. J. (1993). Homogamy and speciation: a reappraisal. *Oxford surveys in evolutionary biology*, 9(1), 135-135.
- Littlejohn, R. G., & Winston, R. (1993). Corrections to classical radiometry. *JOSA A*, 10(9), 2024-2037.
- Pickering, A. (1993). The mangle of practice: Agency and emergence in the sociology of science. *American journal of sociology*, 99(3), 559-589.
- Saha, N., & Karpinski, A. C. (2016). The Influence of Social Media on International Students' Global Life Satisfaction and Academic Performance. In *Campus support services, programs, and policies for international students* (pp. 57-76). IGI Global.
- Surette, R. (1998). Some unpopular thoughts about popular culture. *Popular culture, crime, and justice*, xiv-xxiv.
- Stryker, S., & Burke, P. J. (2000). The past, present and future of an identity theory. *Social psychology quarterly*, 284-297.
- Stryker, S. (1991). Exploring the relevance of social cognition for the relationship of self and society: Linking the cognitive perspective and identity theory.

วิทยานิพนธ์

- เขมริน จุลมาศ. (2551) การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของรายการเรื่องจริงผ่านจอและการรับรู้ของผู้ชม. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรวัจน์ อุดมสินเจริญกิจ. (2552). ภาพตัวแทนความเป็นญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนโดราเอมอน ตอนพิเศษ. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- นรากร ดิทยาน. (2536). การวิเคราะห์รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พจมาน นิตยใหม่. (2551). รอยสัก: การสร้างอัตลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างของตน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ภัทรียา วิริยะศิริวัฒนนะ และ อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2559). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เรื่อง Les Misérables. วิทยาลัยนิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- มัทนียา สุวรรณวงศ์. (2542). การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์. วิทยาลัยนิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรัญญา กิตติวัฒน์โชติ. (2557). ภาพสะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคลผ่านงานเขียน กรณีศึกษา คุณวิกรม กรมดิษฐ์. วิทยาลัยนิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศศิธร อภิสัทธีรินทร์. (2541). การขัดเกลาทางสังคมผ่านรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กประเภท รายการปกิณกะบันเทิง. วิทยาลัยนิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมคิด ปลอดโปร่ง. (2528). การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์. วิทยาลัยนิพนธ์มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวนพิศ จะรา. (2556). การพัฒนาการเรียนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ (AR) ร่วมกับหนังสือนิทานสองภาษาโดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย. วิทยาลัยนิพนธ์มหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- อรพินท์ ศักดิ์เยี่ยม. (2537). การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับจากการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยาลัยนิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การค้นคว้าอิสระ

- พฤทธิพร งามอุโฆษ. (2555). การซึมซับวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ผ่านช่องทางการสื่อสารของภาพยนตร์แอนิเมชัน. การค้นคว้าอิสระ คณะภาษาและการสื่อสาร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

นฤมล บุญแต่ง. (2557). คลังความรู้/รวมบทความ/สังคมศาสตร์/การแบ่งภูมิภาคทางภูมิศาสตร์ [ออนไลน์]. สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2562. จาก <http://www.royin.go.th>.

ภูริพันธ์ ภูไพบูลย์. (2558). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์. [ออนไลน์]. สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2562. จาก <http://www.infocommmju.com/web/images/stories/2015/KM/KM-T1.pdf>.

เอกพันธ์ ชูประเสริฐ. (2557). ของเล่นอมตะ Tamiya Mini4WD. [ออนไลน์]. สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2562. จาก <http://ummatatoy.blogspot.com/>



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก**รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ดร.ศราวุธ แรมจันทร์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตร MSD/BSI
2. ดร.วศินี หนูนภักดี ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตร CIO
3. ดร.สุวรรณ จันทิวาสารกิจ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตร CIO



ภาคผนวก ข
ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามที่ใช้ใน
การสัมภาษณ์กับวัตถุประสงคในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก

ข้อ	คำถามสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	ความหมาย
		1	2	3			
1	อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในความคิดเห็นของคุณ	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
2	องค์ประกอบอะไรบ้างในการ์ตูน เรื่อง Let's & Go ที่ปรากฏในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในสังคมไทย	+1	0	+1	2	0.6	ใช้ได้
3	คุณคิดว่าการที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความได้เปรียบในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน มีการเชื่อมโยงจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go อย่างไรบ้าง	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
5	คุณชื่นชอบตัวละครใดในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	คุณคิดว่า คุณมีลักษณะเหมือนตัวละครใดในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go อย่างไร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7	เป้าหมายสูงสุดในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD ของคุณคืออะไร	+1	0	+1	2	0.6	ใช้ได้
8	คุณคิดว่า สิ่งใดบ้างในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ประทับใจและยังจดจำอยู่	+1	0	+1	2	0.6	ใช้ได้

9	ท่านเคยแสดงหรือพบเห็นพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่ลอกเลียนแบบมาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือไม่อย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
10	คุณเห็นว่า สิ่งหลงเหลือจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ยังปรากฏอยู่ในกลุ่มผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีอะไรบ้าง	0	0	+1	1	0.3	ใช้ไม่ได้
11	ในความคิดของคุณ ความแตกต่างระหว่างสินค้าที่มาจากการ์ตูนกับสินค้าทั่วไปเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
12	คุณเคยซื้อสินค้าที่มาจากการ์ตูน นอกเหนือจากรถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่ อะไรบ้าง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

เครื่องมือที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม

ข้อ	คำถามสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	ความหมาย
		1	2	3			
1	การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ได้สร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างคุณ และรถ Tamiya Mini 4WD อย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	คุณเคยเปรียบเทียบผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ท่านอื่นๆ เป็นตัวละครใน การ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือไม่ อย่างไร	+1	0	+1	2	0.6	ใช้ได้
3	คุณคิดว่า การ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความสำคัญต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่ อย่างไร	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้

ภาคผนวก ค

ข้อคำถามที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์

จากการนำเครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านตรวจสอบเพื่อหาค่า Validity โดยใช้ค่า IOC ในการวัดผลเพื่อให้เครื่องมือมีประสิทธิภาพที่เที่ยงตรงและใช้งานได้จริง ได้ผลสรุปของคำถามที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก

1. อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในความคิดเห็นของคุณ
2. องค์กรประกอบอะไรบ้างในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ปรากฏในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในสังคมไทย
3. การที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความได้เปรียบในการเล่น รถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่ อย่างไร
4. การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน มีการเชื่อมโยงจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go อย่างไรบ้าง
5. คุณชื่นชอบตัวละครใดในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เพราะเหตุใด
6. คุณคิดว่า คุณมีลักษณะเหมือนตัวละครใดในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go อย่างไร
7. เป้าหมายสูงสุดในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD ของคุณคืออะไร
8. คุณคิดว่า สิ่งใดบ้างในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ประทับใจและยังจดจำอยู่
9. ท่านเคยแสดงหรือพบเห็นพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่ลอกเลียนแบบมาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือไม่อย่างไรบ้าง
10. ความแตกต่างระหว่างสินค้าที่มาจากการ์ตูนกับสินค้าทั่วไปเป็นอย่างไร
11. คุณเคยซื้อสินค้าที่มาจากการ์ตูน นอกเหนือจากรถ Tamiya Mini 4WDหรือไม่ อะไรบ้าง

เครื่องมือที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม

1. การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคุณ และรถ Tamiya Mini 4WD อย่างไรบ้าง
2. คุณเคยเปรียบเทียบผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ท่านอื่น ๆ เป็นตัวละครในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือไม่อย่างไร
3. คุณคิดว่า การ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความสำคัญต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่ อย่างไร



ภาคผนวก ง
ตารางแสดงข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

ชื่อ-นามสกุล	อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในความคิดเห็นของคุณ	องค์ประกอบอะไรบ้างในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่ปรากฏในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในสังคมไทย
พรพรวต โพธิ์สำราญ	บ้านที่เปิดร้านขายของเล่นช่วงการ์ตูนเรื่องนี้ฉายพอดีเลย หลังจากที่ได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้ ก็ชอบรถ Tamiya Mini 4WD ในร้านกับคุณแม่ ทำให้เวลาหมดไปกับการทำรถเสียส่วนใหญ่ หลังจากนั้นก็ได้เจอเด็กคนอื่นอีกมากมายที่เล่น Tamiya Mini 4WD เหมือนกัน แต่พอในช่วงเวลาการ์ตูนฉายจบซีซั่นแรก กระแสก็จางลง มีพี่ที่เล่นมาเรื่อย ๆ เหมือนใจรัก จนปัจจุบันคนเล่นเยอะมากขึ้น และคนส่วนใหญ่ก็เป็นคนที่เคยเล่นมาก่อนช่วงที่การ์ตูนฉาย พอมีงานมีเงินถึงได้กลับมาเล่นกันอีกรอบ จนตอนนี้ร้านที่ปิดไปแล้ว พี่ก็ยังเล่นอยู่	อย่างแรกคือการแข่งขัน อย่างที่สองคือเรื่องคติสอนใจ ในการ์ตูนทุกครั้งที่มีการแข่งขันก็จะมีคติสอนใจแฝงอยู่ตลอด ก็เหมือนกับชีวิตจริงที่เวลาเราชนะเราก็ชอบคุณคนอื่น ไม่ว่าจะคนในทีม คนนอกทีมก็ตาม หรือว่าเราแพ้ เราก็โทษตัวเองที่ตัดสินใจผิดพลาดบ้าง ทำรถผิดพลาดบ้าง แล้วก็มุ่งมั่นในการแข่งครั้งต่อไป ไม่ดีใจอะไรกับการแข่งที่ผ่านมาแล้ว แต่ก็อาจจะมีเสียใจ มีเสียตายบ้างเหมือนในการ์ตูน ที่แบบอีกนิดเดียวก็จะชนะแล้ว

<p>ธณีสวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล</p>	<p>พี่ดูการ์ตูนตอนเด็กแล้วก็ซื้อรถ Tamiya Mini 4WD จากร้านของเล่นตาม เพราะเห็นว่าในการ์ตูนมันเท่ดี แต่ก็ซื้อได้แค่คันสองคันเองเพราะพี่เป็นนักกีฬา ทำให้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการซ้อมกีฬา พอโตขึ้นก็มาเปิดร้าน Tamiya Mini 4WD เองเลย เพราะตอนเด็กไม่ได้เล่นมาจริงจังตอนหลังเปิดร้าน อีกอย่างในการ์ตูน ตัวละครที่เป็นเจ้าของร้าน Tamiya Mini 4WD เขาดูมีความสุขมาก พี่เลยอยากเปิดร้าน</p>	<p>เรื่องมิตรภาพเป็นสิ่งสำคัญทั้งในการ์ตูนและชีวิตจริง เราเป็นเจ้าของร้านเราก็ต้องต้อนรับคนเล่นหรือลูกค้า เราเป็นหัวหน้าทีมก็ต้องคอยแนะนำคนในทีม เราเป็นแชมป์ก็ต้องไม่ดูถูกคนอื่นและไม่ได้คิดว่าตัวเองเก่งกว่าคนอื่น เราเป็นตัวแทนประเทศไทย ก็ต้องทำตัวให้ชาวต่างชาติรักคนไทย บางคนที่ไม่ได้สนใจเรื่องการแข่งขันเลยก็มี แต่พวกเขาที่สนุกกับการเล่นรถได้เพราะได้เล่นกับเพื่อน ๆ ส่วนคนที่มุ่งมั่นกับการแข่งขันก็ต้องมีเพื่อนคอยอยู่ข้าง ๆ</p>
<p>พรหมมาศ เกษหอม</p>	<p>สำหรับพี่ พี่ดูการ์ตูนแล้วอยากเล่นอยากแข่ง อยากมีทีมเหมือนกันนะ แต่ว่าตอนนั้นขอเงินพ่อแม่ไปซื้อของเล่นได้ไม่เยอะ พอโตมาเป็นนักดนตรีอิสระเวลาว่างเยอะเลยได้เล่นเต็มที่ ถ้าถามว่าเพราะดูการ์ตูนไซ้ใหม่ถึงชอบ Tamiya Mini 4WD พี่ตอบเลยว่าใช่</p>	<p>สองสิ่งหลัก ๆ จากในการ์ตูนคือ การแข่งขันและมิตรภาพ และในวงการจริง ๆ ก็มีสองสิ่งนี้เป็นหลักเหมือนกันนะ ในการ์ตูนตัวละครก็จะมุ่งมั่นในการแข่งขันในทุกกรอบ ในชีวิตจริงก็เหมือนกัน ต้องมานั่งซ้อม นั่งคิด จับเข่าสูมหัวกันหลังเลิกงาน ส่วนเรื่องมิตรภาพก็จะเห็นว่าเป็นเพื่อนกันได้หมด ไม่จำเป็นว่าต้องอยู่ทีมเดียวกันถึงจะเป็นเพื่อนกันได้ บางครั้งคนที่ได้แชมป์อาจเป็นเพราะมีคนอื่นคอยช่วยเหลือ คอยสนับสนุน คอยแนะนำ ไม่มีใครทำรถคนเดียวได้หรอก ในการ์ตูนก็ช่วยเหลือกัน</p>

<p>ปรีชา จันทร์พรม</p>	<p>อิทธิพลของการ์ตูนเรื่องนี้สำหรับพีคือ ทำให้พีอยากมีรถสักคันเป็นรถคู่ใจ เหมือนในการ์ตูนที่ตัวละครทุกตัวจะมีรถคู่ใจคนละหนึ่งคัน นั่นเลยเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่น Tamiya Mini 4WD ของพี แต่พอโตขึ้นก็ไม่ได้มีหนึ่งคันแล้ว มีเป็นสิบ ๆ คันเลยทีเดียว</p>	<p>การทำรถ เราต้องทำรถด้วยตัวเอง ทำในแบบที่เราถนัด ทำในแบบที่เราชอบ และต้องไม่หยุดพัฒนาตัวเอง ในการ์ตูนก็คอยบอกให้เราทำรถด้วยตัวเอง ฝึกฝนด้วยตัวเอง อาจจะมีเพื่อนช่วยบ้าง อาจารย์ช่วยบ้าง แต่ก็ต้องทำเอง เพราะมันเป็นรถของเรา</p>
<p>สุรศักดิ์ คำแก่น</p>	<p>การ์ตูนมีผลให้ตอนเด็กอยากเล่นของที่จับต้องได้จริงจากการดูการ์ตูน คือประมาณว่าอยากเลียนแบบ เลียนแบบอะไรไม่รู้นะ แต่รู้แค่ว่าอยากให้การ์ตูนเป็นชีวิตจริง การ์ตูนเรื่องนี้พีชอบมาก จนทำให้พีเก็บเงินเปิดร้าน Tamiya Mini 4WD เอง แล้วตอนนี้ก็เป็นรายได้เสริมสำหรับพี และมีเด็ก ๆ มาเรียนรู้การทำรถ Tamiya Mini 4WD ที่ร้านพีด้วย เหมือนในการ์ตูนเลย</p>	<p>การแข่งขันและการทำรถให้เข้ากับสนามที่จะแข่ง นอกจากจะต้องให้รถสวยงามแล้วก็ต้องวิ่งได้จริงด้วย ถ้าแบบในการ์ตูนก็จะมีลูยน้า ฝ่าพายุ ทะลุหิมะ รถก็ต้องดัดแปลงให้เหมาะสมกับแต่ละด่าน ตอนเด็กก็เห็นว่าในการ์ตูนรถมีลักษณะอย่างนี้มีลายแบบนี้ มีส่วนประกอบแบบนี้ พีก็คิดจะทำบ้าง แต่พอทำแล้วรถพื้มันไม่ได้ กระโดดก็ไม่ตรงขึ้นสะพานก็ซ่า เพราะมันเป็นโลกแห่งความจริงไง เราก็ต้องทำรถให้วิ่งได้ในโลกแห่งความจริงที่ Hobby Bar ก็เคยเอาหญ้าเทียมมาใส่ในราง อันนั้นสนุกมาก ถ้ารถเตี้ยเกินไปก็จะวิ่งไม่ได้เลย หรือที่ Godung Hobby เคยทำสะพานสูงเกือบ 3 เมตรเกือบตั้งฉากกับพื้น อันนี้ก็ยาก เหมือนเป็นด่านหิน ๆ ในการ์ตูน</p>

<p>พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ</p>	<p>พี่ชอบรถอยู่แล้ว เวลาเห็นรถแรง ๆ วิ่งผ่าน พี่ก็จะชอบมาตั้งแต่เด็ก พอได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้ก็ถูกใจซะเลย ไปหาซื้อรถ Tamiya Mini 4WD มาเล่น และก็เล่นมาจนถึงทุกวันนี้ ตอนเรียนพี่ก็เรียนช่าง เคยทำงานกับอู่ซ่อมรถ แต่ตอนนี้พี่ทำงานค้าส่วนประกอบรถ Tamiya Mini 4WD เช่น การเจียรยาง ตัดกันชน ทำสีบอดี้ของรถ เป็นต้น</p>	<p>ความบันเทิงที่ได้จากการเล่นหรือการแข่งขัน ในการ์ตูน ตัวละครก็จะมีความสุขเวลาที่ได้เล่นรถได้ทำรถ ได้อยู่กับเพื่อน อันนี้ก็เหมือนกัน ไม่ว่าจะเล่นหรือจะแข่งก็สนุก บางทีไปสนามรถโดยที่ไปหาเพื่อนเฉย ๆ ก็มี</p>
<p>นวัตร พันธ์ธรา</p>	<p>โห ถ้าในตอนที่การ์ตูนกำลังฉายมีอิทธิพลมาเลยนะ เป็นจุดเริ่มต้นที่คนได้รู้จักรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้ผู้คนเริ่มเข้ามาเล่น จนก่อตั้งเป็นวงการ Mini 4WD ในปัจจุบัน แถมตัวพี่ชอบด้านเทคโนโลยี ตอนนี้พี่เลยตั้งขายของ Tamiya Mini 4WD และใช้เครื่อง CNC มาช่วยสร้างสรรค์รถ Tamiya Mini 4WD ออกมาขาย</p>	<p>คำสอนที่แฝงอยู่ในการ์ตูน สอนให้ใช้ความคิด วิเคราะห์ ออกแบบรถของตัวเองด้วยตัวเอง สอนให้สนุกกับการแข่งขัน สอนให้รู้จักการแข่งขันเป็นทีม สอนให้สามัคคี แล้วก็พวกคุณธรรม จริยธรรมต่าง ๆ</p>
<p>วรเดช เกตุพันธุ์</p>	<p>พี่ชอบมาก ๆ พี่ดูทุกตอน ดูตั้งแต่เด็ก ๆ ก็มีความอยากเล่น แต่ตอนเด็กไม่มีเงินซื้อ โทมามีงานทำก็ต้องสนองวัยเด็กหน่อย ตอนนั้นได้แค่ดู พี่ไม่ได้ซื้อเลย พี่เป็นเด็กต่างจังหวัด จะไปซื้อได้ยังไง พอโตมาเห็นว่ายังมีคนเล่นกันอยู่ พี่ก็จัดหนักเลย</p>	<p>ร้านค้าขายรถ Tamiya Mini 4WD ต้องมีเจ้าของร้านหรือคนขายที่ใจดีและสอนทำรถให้กับคนอื่นได้ ถึงจะทำให้ลูกค้าไว้วางใจ และกลับมาอุดหนุนได้อีก ที่เหลือก็เห็นจะเป็นกลุ่มคนที่เล่นแต่ละคนก็มีสไตล์เป็นของตัวเอง บางคนชอบเร็ว บางคนชอบรถกระโดดไกล บางคนชอบรถสั้น ๆ เตี้ย ๆ ในการ์ตูนรถแต่ละคนก็จะมีท่าทาง หรือท่าไม้ตายที่ต่างกัน</p>

<p>ศรัณย์ อุบลธานี</p>	<p>การ์ตูนเรื่องนี้ทำให้พี่เป็นเด็กที่มีความ อยากประดิษฐ์ อยากสร้างสรรค์อยาก ค้นหา อยากทดลอง เกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD แต่ตอนนั้นสมอง ยังคิดไม่ได้ ทำไม่ได้เหมือนอย่างใน การ์ตูนหรือก พอโตมา พี่งจะมี ความสามารถเพียงพอ</p>	<p>การแข่งขันจะมีในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ งานเล็กไปงานใหญ่ ระดับจังหวัด การ แข่งขันระดับประเทศ เป็นต้น การใช้ ความสามัคคีอันนี้เห็นในทุกตอนของ การ์ตูนเลย ซึ่งในชีวิตจริงก็เป็นอย่างนั้น ช่วยกันคิด ช่วยกันทำมาตลอด เวลาคน ในทีมได้แชมป์ก็เหมือนเราได้แชมป์ไป ด้วย</p>
<p>ปัญจโรจน์ ศุภลักษณ์นารี</p>	<p>การ์ตูนนี้มีอิทธิพลต่อคนดูแน่นอนครับ เนื่องจากเป็นการกระตุ้นให้ผู้คนอยาก รู้ อยากลอง อยากแข่งขัน และอยาก ประลองความเร็วกับเพื่อน ๆ แล้ว ยัง ทำให้ผู้คนอยากประกอบ หรือตกแต่ง ตัวรถ และเลือกซื้อรถตามตัวละครใน การ์ตูนอีกด้วย แต่พี่คิดว่าสิ่งที่ทำให้ การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังคง อยู่ได้ก็เพราะเสน่ห์ของตัวเอง คน ที่มาซื้อรถคันแรก มักจะมองหารถที่ เหมือนในการ์ตูนแต่พอได้เล่นจริง ก็ จะเลือกรถที่อยากจะเล่นหรือรถที่เล่น ง่าย ไม่ได้สนใจว่ารุ่นนี้ไม่มีในการ์ตูน บางที่รุ่นใหม่ ๆ หรือสินค้าใหม่ ๆ ขาย ดีกว่ารถที่เหมือนในการ์ตูนอีก</p>	<p>Passion ของคนเล่นกับการเล่นรถ ต้อง เข้าใจก่อนว่าการเล่นรถ คือการทำรถ ให้เสร็จ แล้วปล่อยให้รถมันวิ่งเอง ไม่มี สิทธิ์ที่จะควบคุมมันหลังจากปล่อยรถ ออกจากมือเราอย่างในการ์ตูนพวกฝ่าย พระเอกก็จะมี passion ในเรื่องการ เล่น Mini 4WD จริง ๆ ไม่เหมือนพวก ฝ่ายตัวร้าย ที่ชอบขี่โกง มีอุปกรณ์ ไฮเทคควบคุมรถได้ ถ้าคนเล่นจริง ๆ จะต้องมี passion ในการทำรถเอง ถ้า ไม่มีก็คงเล่นได้ไม่นาน เพราะมันไม่ใช่ เรื่องง่าย ๆ</p>

<p>เฉลิมชัย แสงทอง</p>	<p>อิทธิพลหลัก ๆ เลยความสนุกของการ์ตูน การ์ตูนมันสร้างแรงบันดาลใจในการเล่นรถ การไม่ยอมพ่ายแพ้และการสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ ในการทำรถ ตัวพี่เองก็เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ถือว่ารู้จัก Tamiya Mini 4WD เพราะการ์ตูนเรื่องนี้นะ พอได้มีโอกาสเข้ามาทำงานกับบริษัททามิยะก็ยิ่งสนุกใหญ่เลย กลายเป็นกรรมการ เป็นคนค้นหาตัวแทนประเทศไปแข่งต่อต่างประเทศเหมือนในการ์ตูนเลย</p>	<p>ที่ขอตอบในมุมผู้จัดการแข่งขัน ในด้านนามธรรมจะเห็นในเรื่องความสามัคคีของแต่ละทีม ช่วยกันดูรถ หาจุดอ่อนหาข้อ ผิดพลาดของกันและกัน และยังช่วยกันแก้ไข้ปัญหา สำหรับมิตรภาพนอกทีม ก็ให้เห็นเวลารถของใครหลุดหรือกระเด็นออกจากรางไปตรงไหน คนที่อยู่บริเวณนั้นก็ช่วยเก็บให้ทันที เพราะถ้ารถอยู่ในท่าที่ผิดธรรมชาติ อาจทำให้รถชำหรือเสียหายได้ ถ้าเป็นรูปธรรมจะเป็นเรื่องของรถ ที่ยังมีคนใช้ตัวรถแบบในการ์ตูน มาลงแข่งโดยเฉพาะในรุ่น Open box</p>
<p>ชื่อ-นามสกุล</p>	<p>การที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความได้เปรียบในการเล่น รถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่อย่างไร</p>	<p>การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน มีการเชื่อมโยงจากการ์ตูนเรื่องLet's & Go อย่างไรบ้าง</p>
<p>พรพรต โพธิ์สำราญ</p>	<p>ไม่เลยครับ เทคนิคในการ์ตูนไม่สามารถใช้ในการแข่งได้เลย ปัจจุบันคนที่ออกแบบลายสนามมาแต่ละครั้ง พวกคนเล่นเลือดตาแทบกระเด็นกันทุกคน</p>	<p>การ์ตูนเรื่องนี้มันนานมากแล้ว เท่าที่เห็นในปัจจุบันไม่มีอะไรเกี่ยวกับการ์ตูนแล้วนะทุก ๆ อย่างมันมีวิถีของตัวเอง หรือความเป็นไปตามความเหมาะสมอาจจะไปเหมือนในการ์ตูนบ้าง แต่ก็คิดว่าไม่น่าเกี่ยวกับการยึดโยงเอามาจากในการ์ตูน</p>
<p>ธณัศวิน ภัทรลิขิตสกุล</p>	<p>การ์ตูนไม่ได้ทำให้คนที่เคยดูได้เปรียบ แต่คนที่มีความพยายาม มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความละเอียดต่างหากที่ได้เปรียบ</p>	<p>ไม่มีอะไรจากการ์ตูนมาเป็นต้นแบบของการเล่นจริงเลย ไม่ว่าจะกติกา ลักษณะการแข่งขัน วิธีการทำรถ ก็อิงตามสัจธรรมที่ควรจะเป็นมากกว่า แต่บางอย่างก็อาจจะเหมือนกับในการ์ตูน โดยไม่ได้ตั้งใจมากกว่า อย่างเช่นการเล่นเป็นทีม</p>

<p>พรหมมาศ เกษหอม</p>	<p>สำหรับพี การดูการ์ตูนไม่ได้ช่วยอะไร เลยนะ เพราะเอาเข้าจริง ของจริงกับ ในการ์ตูนไม่มีอะไรเหมือนกันเลย</p>	<p>คงเป็นเรื่องของการแข่งขันแบบทีม เพราะจริง ๆ แล้วการเล่น Mini 4WD เป็นการแข่งขันเดี่ยว แต่ทุกคนที่เล่นก็มี ทีมกันหมดเลย คนที่ชนะก็มีคนเดียว แต่ก็เป็นสมาชิกของทีมนั้น ๆ</p>
<p>ปรีชา จันทร์พรม</p>	<p>ไม่มีทางได้เปรียบเลยถ้าเคยดูการ์ตูน เรื่องนี้ ได้แค่แรงบันดาลใจ ความสนุก คติสอนใจเท่านั้นแหละ</p>	<p>ปัจจุบันนี้พีไม่เห็นนะ แต่ถ้าเป็น เมื่อก่อนจะมีบางร้านที่จัดแข่งรถ Tamiya Mini 4WD เฉพาะรุ่นการ์ตูน เท่านั้น แล้วการแข่งขันก็จะเหมือนกับใน การ์ตูนเพียงแค่ว่าเป็นคนจริงกับรถจริง แต่มันกินนานมาแล้ว ที่ต้องเลิกจัดแข่ง รุ่นนี้ก็เพราะว่ารายได้มันน้อยกว่าจัด แข่งปกติทั่วไป คนที่เล่นรถการ์ตูนจริงๆ น้อยมาก เพราะหลังจากทุกคนที่ได้มา รู้จักการเล่น Mini 4WD ก็จะแสวงหา วิธีให้ตัวเองมีรถที่วิ่งดี ที่มีประสิทธิภาพ มากกว่าคนอื่น ไม่ได้ให้การ์ตูนเป็นเรื่อง สำคัญของการเล่น Mini 4WD อีกต่อไป</p>
<p>สุรศักดิ์ คำแก่น</p>	<p>สำหรับพีที่เคยดูการ์ตูนแล้ว ขอพูดเลย ว่าไม่เห็นจะได้เปรียบใครเลย โลกนี้ไม่ มีอะไรที่ง่ายเหมือนในการ์ตูนเลย ชีวิต จริงโหดร้ายกว่าเยอะ</p>	<p>ไม่มี เพราะว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในการ์ตูนมัน ไม่ได้เหมาะกับชีวิตจริงเลย แต่ถ้าเอา เป็นด้านความรู้สึกก็มีบ้าง เช่น คนที่จะ เล่นรถก็ต้องทำรถเองให้เป็น คนที่มา เล่นรถต้องมีอัธยาศัยที่ดี</p>

<p>พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ</p>	<p>น้องสูก็ไม่เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้ พี่ยังแพ้มาแล้วเลย เพราะฉะนั้นการที่พี่เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้มากไม่ได้ทำให้พี่ได้เปรียบเลย</p>	<p>เมื่อก่อนมีการหาแชมป์ของประเทศไทย อันนี้แหละที่เหมือนในการ์ตูน แต่ปัจจุบันนี้ นอกจากหาแชมป์ของประเทศไทยแล้วยังหาตัวแทนประเทศไทยไปแข่งที่ต่างประเทศด้วย เพราะว่าต้องหาแชมป์เอเชียบ้าง แชมป์โลกบ้าง แต่วิธีการที่จะเสนอได้ไม่เหมือนของจริง ในการ์ตูนเป็นการเก็บคะแนนในแต่ละด่าน แต่ของจริงคือแข่งวันเดียวจบ</p>
<p>นวัตร พันธันรา</p>	<p>ไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบกว่ากันเลย การเล่นเกม Tamiya Mini 4WD มันอยู่คนทำรถล้วน ๆ</p>	<p>ไม่มีครับ เพราะในชีวิตจริงมันทำไม่ได้แบบในการ์ตูนเลย ในการ์ตูนมันค่อนข้างที่จะเป็นจริงได้ยากนะ เท่าที่เห็นมาไม่มีอะไรที่เอามาจากการ์ตูนได้เลย</p>
<p>วรเดช เกตุพันธ์ุ์</p>	<p>การที่เคยดูการ์ตูนมาก่อนไม่ได้เปรียบกว่าใครเลย เพราะชีวิตจริงมันช่างโหดร้าย และโหดร้ายกว่าเยอะ</p>	<p>ถ้าเล่นหรือแข่งขันในรุ่น Open Box ก็มีสิทธินะ เพราะว่าการทำงานในการ์ตูนกับของจริงมันเหมือนกัน มีทฤษฎีเหมือนกัน เช่น การปรับให้โค้งไว หรือให้ทางตรงไวมันเหมือนกันเลย</p>
<p>ศรัณย์ อุบลธานี</p>	<p>เอาจริง ๆ ไม่เกี่ยวกันเลย แม้จะไม่เคยดูการ์ตูนมา แต่ถ้าเข้าใจการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD จริง ๆ ก็ยังสามารถทำรถออกมาได้ดี</p>	<p>เท่าที่เห็นจะเป็นเรื่องรถ เพราะอย่างที่เราเห็นว่าจะมีการขายรถที่เหมือนในการ์ตูนทั้งรูปร่าง รูปทรง ลวดลาย</p>
<p>ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี</p>	<p>คิดว่าไม่มีความได้เปรียบนะครับ สำหรับคนที่เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้ นอกจากถ้าเราไม่เคยดู แล้วเพื่อน ๆ ดันคุยกัน เราจะคุยกับเขาไม่รู้เรื่อง</p>	<p>ลูกค้าบางคนยังยึดติดกับรถตามตัวละครในการ์ตูน เวลามาซื้อรถก็จะเปิดรูปจาก Google ให้ดูเลยว่าจะเอาแบบนี้ พี่เลยคิดว่าสิ่งที่ยังยึดโยงกับการ์ตูนอยู่ก็คือรถที่มาจากการ์ตูนที่ตอนนี้ยังผลิออกมาขายอยู่เรื่อย ๆ</p>

<p>เฉลิมชัย แสงทอง</p>	<p>ไม่จริงเลยที่เคยดูการ์ตูนแล้วได้เปรียบ การเล่น ของจริงมันยากมาก ใน การ์ตูนปรับแต่งนิดเดียวก็วิ่งได้แล้ว แต่ของจริง ทำรถกันไม่ต่ำกว่า 3 วันแน่นอน</p>	<p>พี่ว่าทุกคนเคยลองปรับแต่งรถตามที่ ไหนดการ์ตูนเคยสอน เช่น เอาวิธีการ เลือกใช้เฟืองตามการ์ตูนหรือเลือก มอเตอร์ให้เหมาะสมกับสนามในแต่ละ ครั้งแต่สุดท้ายก็ต้องหาวิธีอื่นๆด้วย ตัวเอง เมื่อก่อนสินค้าไม่ได้มีให้เลือกซื้อ เยอะทำให้วิธีในการทำรถมาจาก การ์ตูน แต่ปัจจุบันนี้ผู้คนมีการพัฒนา ไปไกลเกินกว่าที่จะติดอยู่กับการ์ตูน</p>
<p>ชื่อ-นามสกุล</p>	<p>คุณชื่นชอบตัวละครใดในการ์ตูน เรื่อง Let's & Go เพราะเหตุใด</p>	<p>คุณคิดว่า คุณมีลักษณะเหมือนตัว ละครใดในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go อย่างไร</p>
<p>พรพรด โพธิ์สำราญ</p>	<p>ชอบทาคาเบะ เรียว เพราะว่าเป็นคนที่ มีความเป็นผู้นำสูง และรู้สึกว่ารถของ เรียวเทพมากสุดในการ์ตูน</p>	<p>เจ ชอบเพราะชอบทดลองอะไรแปลก ๆใหม่ๆ เหมือนกัน ทำให้เจอะไรที่ดี กว่าเดิมก่อนใครเช่น การสร้างรถ Cyclone Magnum ให้กับโก ทำให้รถ คันนี้เร็วที่สุดในตอนนั้น</p>
<p>ธณัศวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล</p>	<p>ชอบเรียว เพราะคนก็เท่รถก็เท่ เก่ง ที่สุด ฉลาดที่สุด รอบคอบที่สุด และ สุขุมเยือกเย็น</p>	<p>น่าจะเหมือนโค เพราะเป็นคนฉลาด เวลาจะทำอะไรก็ต้องทำให้ได้ เช่น เป้าหมายที่จะทำลายรถของเรียว แม้รู้ ว่าจะทำไม่ได้ แต่ก็หาวิธีใหม่ ๆ มาลอง เสมอ</p>
<p>พรหมมาศ เกษหอม</p>	<p>พี่ชอบโทคิจิมากที่สุด เพราะว่ามัน ชอบอวดรวย มีความเกรียน ชอบไร้ สาระ แล้วพี่ก็ชอบที่บ้านของโทคิจิ ด้วย ดูรวยไร้สาระดี</p>	<p>โทคิจิ เพราะว่ามีเสน่ห์และพูดจาไร้ สาระ แต่พี่รวยไม่เท่าโทคิจิในการ์ตูน นะ</p>
<p>ปรีชา จันทร์พรม</p>	<p>ชอบโก เพราะชื่อเหมือนพี่ ชอบเรตสี เพราะนิสัยดีและเป็นพี่ชายที่ดี ชอบ เรียว เพราะเก่ง</p>	<p>คุโรซาวะ เพราะเป็นคนตรง ๆ ใจร้อน กล้าได้กล้าเสีย ลุย ๆ</p>

<p>สุรศักดิ์ คำแก่น</p>	<p>ไม่ได้ชอบตัวละครไหนเป็นพิเศษ แต่ชอบรถมากกว่า อย่างเช่นรถ Broken G จะชอบเป็นพิเศษ เพราะสามารถกระโดดทับรถของคู่แข่งได้ และตัวรถมีความทนทานสูง ไม่พังง่าย และวิ่งด้วยความเร็วสูง ซึ่งเป็นรถของเกน</p>	<p>เรตสี เพราะพี่เป็นคนใจเย็น มีเหตุผล</p>
<p>พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ</p>	<p>เรตสี เพราะเป็นคนมีไหวพริบ แก้ไขปัญหาเก่ง มีน้ำใจ เป็นมิตรกับทุกคน</p>	<p>เหมือนโกแน่นอน หัวไว ใจร้อน ชี้แจงชัดเจน ชน แต่ฉลาด ชี้แจงด้วยก็ได้</p>
<p>นวดร พันธ์นรา</p>	<p>พี่ไม่ได้ชอบตัวละครไหนเป็นพิเศษ แต่ถ้าเอาที่โอเคคือชอบตัวละครฝ่ายดีทั้งหมด เพราะแต่ละตัวละครก็มีความโดดเด่นเป็นของตัวเอง</p>	<p>ไม่มีนะ รู้สึกว่าพี่ก็เป็นของพี่แบบนี้แหละ</p>
<p>วรเดช เกตุพันธุ์</p>	<p>ชอบโก เพราะโกเป็นคนที่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง มีความมุ่งมั่น เป็นคนเก่งและน่ารักในเวลาเดียวกัน</p>	<p>ไม่เหมือนใครเลยครับ</p>
<p>ศรัณย์ อุบลธานี</p>	<p>ชอบเด็กทุกคน เพราะทุกคนมีคาแรกเตอร์ที่แตกต่างกันออกไป ทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้าย ถ้าเป็นตัวละครอาจารย์จะชอบอาจารย์ของเด็ก ๆ ที่เป็นฝ่ายดีเท่านั้น เพราะว่าฉลาดและนิสัยดี ชอบคุณลุงเจ้าของร้านด้วยที่ชื่อว่าซางามิ เพราะว่าใจดี</p>	<p>อาจารย์ซีจียะ เป็นคนชอบคิดค้นประดิษฐ์และใจดี</p>

<p>ปัญจโรจน์ ศุภลักษณ์นารี</p>	<p>โก เพราะว่ามีคาแรกเตอร์ที่น่ารัก และค่อนข้างเอาแต่ใจ ชี้ไว้วายนิด หน่อย ดูชน ๆ กำลังดี</p>	<p>ลุงชางามิ เพราะเป็นเจ้าของร้าน Mini 4WD เหมือนกัน และค่อนข้างเข้มงวด เรื่องความยุติธรรม และคุณธรรม ไม่ เห็นด้วยกับพวกการแข่งที่ไร้กติการ้าน ของพี่ชายของ Tamiya Mini 4WD แท้ เท่านั้น คล้ายร้านของลุงชางามิที่ไม่ ขายของจำพวกที่นอกกติกาการเล่น Mini 4WD และพวกของที่เอาไว้ทำให้ รถคู่แข่งพังเสียหาย</p>
<p>เฉลิมชัย แสงทอง</p>	<p>เรตสี เพราะเป็นคนที่วางแผนและ แก้ปัญหาเก่ง เป็นคนที่มีน้ำใจนักกีฬา แม้ว่าน้องชายของตัวเองจะชนะ ตัวเองบ่อยครั้ง ก็ยอมให้น้องชายชนะ ไป ทั้ง ๆ ที่บางครั้งเรตสีเองก็มีสิทธิ์จะ ชนะเหมือนกัน แต่ก็รักน้องมากกว่า ชัยชนะ</p>	<p>เรตสี เพราะว่าเป็นคนวางแผนเก่ง และ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี ตัดสินใจ อย่างรอบคอบ</p>
<p>ชื่อ-นามสกุล</p>	<p>เป้าหมายสูงสุดในการทำกิจกรรม เกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD ของคุณคืออะไร</p>	<p>เป้าหมายสูงสุดในการทำกิจกรรม เกี่ยวกับรถ Tamiya Mini 4WD ของคุณคืออะไร</p>
<p>พรพรด โพธิ์สำราญ</p>	<p>แชมป์โลกสิครับถ้าได้แชมป์โลกก็ถือ ว่าฝันเป็นจริงแล้ว ทุกวันนี้ที่เล่นอยู่ก็ เพื่อให้ถึงวันที่ได้เป็นแชมป์โลกสักที</p>	<p>แชมป์โลกสิครับถ้าได้แชมป์โลกก็ถือว่า ฝันเป็นจริงแล้ว ทุกวันนี้ที่เล่นอยู่ก็ เพื่อให้ถึงวันที่ได้เป็นแชมป์โลกสักที</p>
<p>ธณส์วัจน์ ภัทรลิขิตสกุล</p>	<p>เป้าหมายสูงสุดก็ต้องเป็นแชมป์โลก เพราะได้แชมป์เอเชียมาแล้ว</p>	<p>เสน่ห์ของการเล่น Mini 4WD ที่ใน การ์ตูนถ่ายทอดออกมาทำให้พี่รู้สึก หลงใหลเสน่ห์ของมัน เช่น การทำรถ ด้วยตัวเอง การที่เราไม่สามารถบังคับ รถของเราได้หลังจากที่ปล่อยรถออกไป แล้ว</p>

พรหมมาศ เกษหอม	แชมป์โลกครับ มันเป็นการแข่งขันที่ใหญ่ที่สุดแล้ว	ข้อคิดหรือแง่คิดที่ได้จากการ์ตูน เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี มิตรภาพ น้ำใจนักกีฬา เป็นต้น
ปรีชา จันทรพรม	อยากไปสู้กับคนชาติต่าง ๆ แบบตัวต่อตัว นั่งทำรถพร้อมกันได้ ซ้อมในระยะเวลาที่เท่ากัน วัตไปเลยว่าประเทศไหนเก่งที่สุดในโลก	พี่น้องแข่งรถด้วยกัน แต่ช่วยเหลือกันเสมอ ไม่ทอดทิ้งกัน
สุรศักดิ์ คำแก่น	แค่อยากเล่นให้สนุก ให้มันเป็นกิจกรรมยามว่าง ทำรถแบบใหม่ๆ ไปเรื่อย ๆ	มิตรภาพของเพื่อน พี่น้อง ครูกับลูกศิษย์ กรรมการกับนักแข่ง และคนขายกับลูกค้า
พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ	การได้เป็นทั้งแชมป์โลก และแชมป์เอเชียเลย เก็บตำแหน่งแชมป์ให้หมด	การสร้างมิตรภาพ ทำให้ได้เพื่อนใหม่ ใช้ความดีชนะความชั่ว ยึดมั่นในสิ่งที่ดี
นวดร พันธุ์ธรา	ได้สนุก และใช้ไอเดียในการคิด ออกแบบสิ่งใหม่ ๆ ทำให้วงการ Mini 4WD ของคนไทยพัฒนาไปเรื่อย ๆ	ประทับใจเรื่องมิตรภาพระหว่างตัวละคร และการแข่งขันที่มีความสนุกแตกต่างกันในแต่ละตอน
วรเดช เกตุพันธุ์	เป้าหมายสูงสุดคือ แชมป์โลก เพราะมันสูงสุดได้แค่นั้น	ที่ประทับใจและยังชอบใจอยู่คือ คำพูด “ไปเลย แม็กนัม แล้วรถก็บินหมุน ๆ ที่เป็นคำพูดติดปากของพระเอก คูมิพลัง และเท่ดี
ศรัณย์ อุบลธานี	เข้าร่วมการแข่งขันของประเทศอื่นๆ จะได้เรียนรู้ว่าคนประเทศอื่น ๆ เขาทำรถกันยังไงบ้าง เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย ญี่ปุ่น จีน ไต้หวัน เอาประเทศใกล้ๆ ก่อน เดี่ยวค่อยข้ามไปทวีปอื่น พี่อยากพัฒนาฝีมือ พัฒนาความคิดให้ไปไกลกว่าคนไทยตอนนี้	ความเก่ง ความสามารถของตัวละคร และความสามัคคีของกลุ่มตัวละคร
ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี	ทำธุรกิจเกี่ยวกับรถและสินค้า Mini 4WD ที่เป็นแบรนด์ของตนเอง ดีตลาดแข่งกับบริษัททามิยะ ของญี่ปุ่น	ความรักกันของพี่น้อง เรตทลี กับ โก รู้สึกว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องในชีวิตจริง เพราะต่อให้พี่น้องมาแข่งขันกัน ยังไงพี่น้องก็ต้องยังห่วงใยกันและรักกันอยู่

เฉลิมชัย แสงทอง	อยากเห็นคนไทยได้เป็นแชมป์โลก และอยากเห็นผู้เล่นเปิดรับความรู้ใหม่ ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ไปสู้กับคนทั่วโลก	อยากเห็นคนไทยได้เป็นแชมป์โลก และอยากเห็นผู้เล่นเปิดรับความรู้ใหม่ ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ไปสู้กับคนทั่วโลก
ชื่อ-นามสกุล	ท่านเคยแสดงหรือพบเห็นพฤติกรรมของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่ลอกเลียนแบบมาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือไม่อย่างไรบ้าง	ความแตกต่างระหว่างสินค้าที่มาจากการ์ตูนกับสินค้าทั่วไปเป็นอย่างไร
พรพรด โพธิ์สำราญ	ทั้งเคยทำเอง และเคยเห็นคนอื่นทำบ้าง ก็คือตะโกนว่า “ไปเลยแม็กนัม” อะไรทำนองนี้ ตอนที่พี่ทำมันเป็นความรู้สึกจากข้างในจริง ๆ แล้วก็ตะโกนออกมาแบบไม่ได้คิดอะไร ส่วนเวลาที่เห็นว่าคนอื่นทำบ้าง ในครั้งแรกก็รู้สึกเข้าถึงคำพูดนั้นไปด้วย แต่พอได้เห็นบ่อยเข้าก็รู้สึกเฉย ๆ ดูเป็นเรื่องธรรมดา เป็นคำพูดติดปากของคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD	เป้าหมายของสินค้าที่มาจากการ์ตูนมันมีเรื่องราวในตัวของมัน ทำให้คนรู้จักง่าย เข้าถึงง่าย และมีคนที่ชื่นชอบ ซึ่งทำให้สินค้าจากการ์ตูนได้เปรียบสินค้าธรรมดาทั่วไป
ธณีสัจฉา ภัทรลิขิตสกุล	เคยเห็นคนทำท่าทางและลอกเลียนแบบตัวละครในการ์ตูนตอนเป็นเด็ก แต่พี่ไม่เคยทำ ปัจจุบันแทบจะไม่เห็นอีกเลย นอกจากได้ยินคนตะโกนว่า “ไปเลยแม็กนัม” นาน ๆ ครั้ง	ก็ถ้าเราสินค้าที่มาจากการ์ตูนเรื่องนี้ ก็แสดงให้เห็นคนอื่นรู้ว่าเราชอบการ์ตูนเรื่องนี้ แต่ถ้าสินค้าทั่วไป ก็คือซื้อมาใช้มันเท่านั้น

<p>พรหมมาศ เกษหอม</p>	<p>เคยเห็นกรรมการในการแข่งขันครั้งหนึ่งแต่งตัวเลียนแบบตัวละครกรรมการในการ์ตูน การแข่งวันนั้นสนุกมาก งานแข่งวันนี้มีสีสันเพราะการแต่งตัวของกรรมการนี้แหละ นอกจากนั้นก็เคยได้ยินคนตะโกน “ไปเลยแม็กนัม ” หลังจากปล่อยรถไปแล้ว ทุกวันนี้ก็ได้ยินอยู่นะ แต่น้อย</p>	<p>สินค้าจากการ์ตูนเป็นสินค้าที่สามารถเล่าเรื่องราวของการ์ตูนแบบย่อผ่านตัวสินค้า อย่างรถ Tamiya Mini 4WD ก็ สามารถเล่าได้ว่าเป็นการ์ตูนที่เกี่ยวกับรถราง ถ้าเป็นสินค้าทั่วไปก็เอาไว้เล่นเอาไว้ใช้ธรรมดา ๆ</p>
<p>ปรีชา จันทร์พรม</p>	<p>ตอนเป็นเด็กเห็นบ่อยมาก เห็นจนเป็นเรื่องธรรมดาเลย ทั้งการแต่งตัวให้เหมือนตัวละครในการ์ตูนที่ชอบ ตะโกนว่า “ไปเลยแม็กนัม” และ ทำท่าปล่อยรถเหมือนในการ์ตูน สำหรับพี่ไม่เคยทำแบบนั้น เพราะมีว แต่จ้องรถตัวเองด้วยความตื่นเต้น</p>	<p>สินค้าจากการ์ตูนถูกเลือกซื้อ เพราะความชอบ สินค้าทั่วไปถูกเลือกซื้อ เพราะประโยชน์ของมัน</p>
<p>สุรศักดิ์ คำแก่น</p>	<p>ถ้าเห็นบ่อย ๆ จะเป็นตอนวัยเด็กที่ชอบเลียนแบบท่าทางในการ์ตูน และพูดว่า “ไปเลยแม็กนัม” แต่ปัจจุบันแทบไม่เคยเห็นเลย แต่ก็มีหลงเหลือบ้างสำหรับคำว่า “ไปเลยแม็กนัม” เพราะเป็นคำติดปากไปแล้ว แต่พี่ไม่เคยพูดหรือทำแบบในการ์ตูนเลย</p>	<p>ความแตกต่างคือเรื่องแรงจูงใจในการเลือกซื้อ ถ้ามาจากการ์ตูนจะเยอะกว่า ทำให้ไม่ต้องเลือกว่าจะซื้ออันไหน แต่ถ้าเป็นสินค้าทั่วไปก็จะมีตัวเลือกเยอะ ทำให้ต้องพิจารณามากกว่า</p>
<p>พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ</p>	<p>ตอนวัยเด็กเคยตะโกนเชียร์รถตัวเองเหมือนในการ์ตูน เช่นคำว่า “ไปเลยแม็กนัม” และ “อย่ายอมแพ้นะซินิก” พอโตขึ้นมาก็ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับการ์ตูนแล้ว</p>	<p>การดีไซน์ต่างกันตรงที่สินค้าทั่วไปจะถูกดีไซน์เพื่อตอบสนองไลฟ์สไตล์ของแต่ละคน แต่สินค้าจากการ์ตูนถูกดีไซน์เพื่อบ่งบอกว่ามาจากการ์ตูนเรื่องอะไร</p>

<p>นวดร พันธฺรธา</p>	<p>ที่เคยเห็นก็เป็นพวกเสียงตะโกนของ วลีเด็ด ๆ จากการ์ตูน ตอนปล่อยรถ ลงสนาม เช่น คำว่า “ไปเลยแม็กนัม” ฟังดูแล้วก็นึกถึงตอนที่อินกับการ์ตูน เรื่องนี้อยู่เหมือนกัน แต่พี่ไม่เคยทำอะไรแบบนี้หรอก เพราะพี่ชื้อาย</p>	<p>สินค้าทั่วไปถูกผลิตมาเพื่อให้ใช้งาน แต่สินค้าที่มาจากการ์ตูนนอกจากใช้งานแล้ว ก็เป็นเหมือนตัวแทนของ การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ เมื่อการ์ตูนจบไปแล้วก็ยังมีสินค้าผลิออกมาขายอยู่</p>
<p>วรเดช เกตุพันธฺ์</p>	<p>พี่เคยทำเหมือนในการ์ตูนบ้าง ทำแบบ ขำ ๆ เช่นตะโกนเสียงดังว่า “บินไปเลยแม็กนัม” เพราะเวลาได้ทำแล้ว เหมือนได้เชียร์รถตัวเอง ได้ปลดปล่อย ทำให้การเล่นรถมีสีสันมากขึ้น</p>	<p>พี่ว่าสินค้าที่มาจากการ์ตูนมันมีเรื่องราว มีความทรงจำ และมีความ รู้สึก ร่วมมากกว่าสินค้าทั่วไป</p>
<p>ศรัณย์ อุบลธานี</p>	<p>ตัวพี่ไม่เคยทำนะ แต่ตอนเด็กพี่เคยเห็นเด็กคนอื่นที่มาเล่นรถ ใส่ถุงมือเหมือนในการ์ตูนเลย แล้วก็ทำท่าวิ่งตามรถตัวเอง ซึ่งถ้าเป็นตอนนี้คงวิ่งตามไม่ทันเพราะรถเร็วมาก สำหรับ ตอนนั้นเห็นคนอื่นทำแล้วก็รู้สึกเฉย ๆ ไม่ได้ตกหรือรู้สึกพิเศษอะไร เพราะ ตอนนั้นเป็นเด็ก คิดว่าในการ์ตูนก็เหมือนในชีวิตจริง พอแก่แล้วก็คงไม่มีใครทำ เพราะแต่ละคนมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น และแยกแยะ การ์ตูนกับความจริงออกจากกัน</p>	<p>สินค้าทั่วไปกับสินค้าจากการ์ตูน ต่างกันตรงการใช้งานได้จริง เพราะ สินค้าจากการ์ตูนไม่สามารถใช้งานได้จริงหรือได้เท่าสินค้าทั่วไป เพราะคน ผลิตก็มุ่งเน้นในการถ่ายทอดการ์ตูน มากกว่าประสิทธิภาพของสินค้า</p>
<p>ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี</p>	<p>แค่เคยเห็นครับ พวกท่าปล่อยรถลง รางและตะโกนคำว่า บินไปเลยแม็กนัม แต่พี่ไม่เคยทำนะ ตอนที่เห็น ก็ทำให้รู้ว่าพวกเขารู้จักการ์ตูนเรื่องนี้ เหมือนกัน และก็มักจะได้ยินเสียงหัวเราะขำขันตามมาตลอด</p>	<p>สินค้าทั่วไปผลิตมาเพื่อให้ใช้ได้จริง แต่สินค้าการ์ตูนอาจมีความพิเศษ ขึ้นมาเพิ่มเพื่อความสนุกสนานให้กับ ชีวิตจริงและเชื่อมโยงกับการ์ตูน เช่น นาฬิกาจากการ์ตูนเรื่อง Ben 10 ก็จะมีไฟ มีแสง มีเสียง มีเลเซอร์</p>

เฉลิมชัย แสงทอง	ตอนเด็ก ๆ เคยการแต่งตัวและออก ท่าทางต่าง ๆ เหมือนตัวละครใน การ์ตูน ด้วยความที่เรายกให้ตัวละคร นั้นเป็นเหมือนไอดอลของเรา สมัยนั้น เด็กหลาย ๆ คนเขาก็ทำกัน แต่พอโต มาก็คงไม่มีใครทำอะไรแบบนั้นแล้ว เพราะ Tamiya Mini 4WD ไม่ใช่ของ เล่นแล้ว แต่มันกลายเป็นกิจกรรมที่ ต้องจริงจังไปแล้ว	ตอนเด็ก ๆ เคยการแต่งตัวและออก ท่าทางต่าง ๆ เหมือนตัวละครใน การ์ตูน ด้วยความที่เรายกให้ตัวละคร นั้นเป็นเหมือนไอดอลของเรา สมัยนั้น เด็กหลาย ๆ คนเขาก็ทำกัน แต่พอโต มาก็คง ไม่มีใครทำอะไรแบบนั้นแล้ว เพราะ Tamiya Mini 4WD ไม่ใช่ของ เล่นแล้ว แต่มันกลายเป็นกิจกรรมที่ ต้องจริงจังไปแล้ว
ชื่อ-นามสกุล	คุณเคยซื้อสินค้าที่มาจากการ์ตูน นอกเหนือจากรถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่ อะไรบ้าง	
พรพรด โพธิ์สำราญ	เคยสิ พวกโมเดลจากการ์ตูนเรื่อง Gundam และการ์ตูนเรื่อง One Piece เอาไว้วางในตู้โชว์ที่บ้าน แต่ก็ไม่ได้หยิบมาเล่น	
ธณีสวีจันน์ ภัทรลิขิตสกุล	ไม่มีครับ	
พรหมมาศ เกษหอม	มีเป็นพวกโมเดล ตุ๊กตาตัวการ์ตูน เช่น โมเดลจากการ์ตูนเรื่อง One Piece เป็น ของเล่นสำหรับสะสม ตั้งโชว์เท่านั้น	
ปรีชา จันทร์พรม	โมเดลจากการ์ตูนต่าง ๆ แต่ก็ไม่ได้ซื้อเยอะมาก ซื้อตัวที่ชอบจริง ๆ เท่านั้น	
สุรศักดิ์ คำแก่น	ไม่เคยซื้อของเล่นอื่น ๆ เลย	
พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ	มีโมเดลจากการ์ตูนเรื่อง Let's Go แต่ไม่ได้ซื้อเยอะ ซื้อแค่เรตส์กับโก	
นวดร พันธ์นรา	ไม่มีเลยครับ	
วรเดช เกตุพันธุ์	แค่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ก็หมดเงินแล้ว ของเล่นอย่างอื่นไม่ได้ซื้อเลย	
ศรัณย์ อุบลธานี	ที่ซื้อจะมีแค่เกมส์กติกของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ชอบเล่น สนุกดี	

ปัญญาโรจน์ ศุภลักษณ์นารี	เคยซื้อเป็นโมเดลจากการ์ตูนเรื่อง Saint Seiya แต่ตอนนี้หายไปไหนแล้วก็ไม่รู้
เฉลิมชัย แสงทอง	เคยซื้อแค่พวกโมเดล เรตส์และโก จากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go

ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม

ชื่อ-นามสกุล	การ์ตูนเรื่อง Let's & Go ได้สร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างคุณ และรถ Tamiya Mini 4WD อย่างไรบ้าง	คุณเคยเปรียบเทียบผู้เล่นรถTamiya Mini 4WD ท่านอื่น ๆ เป็นตัวละคร ในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือไม่ อย่างไร
พรพรด โพธิ์สำราญ	ส่วนตัวพี่ว่าไม่นะ แต่ลูกค้าเพิ่มมากขึ้น เพราะบ้านพี่เป็นร้านขายของเล่นและ ส่วนใหญ่ลูกค้ามักจะมาซื้อจูนที่อยู่ใน การ์ตูน แต่พอกระแสการ์ตูนหมดไปคน เล่นก็หายไปด้วยเหมือนกัน อีกมุมหนึ่งพี่ก็ รู้สึกว่าการ์ตูนมันก็มาเติมเต็มความฝัน มาสร้างจินตนาการให้ มาเป็นแรง บันดาลใจ มาเป็นตัวจุดประกายให้เกิด ความสนใจใน Mini 4WD ก็มีซื้อรถที่ เหมือนในการ์ตูนมาเก็บบ้าง ถ้าเป็นรุ่นที่ หายาก ซื้อมาเป็นเหมือนของสะสม หยิบมาถ่ายรูปลง Facebook บ้าง แต่ก็ ไม่ได้หยิบมาเล่นเพราะกลัวมันพัง ถ้า เป็นคันที่ เล่นประจำก็ คงไม่มี ความสัมพันธ์อะไร เพราะเปลี่ยนอะไหล่ บ่อย เตี้ยวมอเตอร์ โครง เบรก กันชน	ต้องพี่โค้ช กับ ไฟท์เตอร์ เลย เหมือนกันมาก เป็นกรรมการที่พากย์ สถานการณ์ตอนแข่งขัน ทำให้การ แข่งขันมีสีสันมากขึ้น และก็ลุ้นตึก หัวหน้าทีมอสูรเขียว เหมือนอาจารย์ โอโงามิ เพราะชอบคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ แต่ เป็นตัวร้าย เพราะว่าเป็นคนดู ทั้งนั้น เสียงและหน้าตา

<p>ธณีสวัจน์ ภัทรลิขิตสกุล</p>	<p>ถ้าเป็นตอนวัยเด็กก็จะมีความสัมพันธ์กับรถมากกว่าตอนโต เพราะชอบการ์ตูน เลยซื้อรถให้เหมือนในการ์ตูน เห็นเรตส์กับโกร์กรรล พี่ก็รักรถของพี่บ้าง และถ้าเป็นตอนวัยเด็กก็จะมีอวดเพื่อนหรือญาติว่า นี่เป็นรถของพระเอกรถคันนี้เจ๋งที่สุด ตอนนี้แก่แล้วเลยให้รถเป็นแค่ของเล่นและงานอดิเรกที่ชื่นชอบที่สุด แต่ตอนนี้ก็เฉย ๆ</p>	<p>เห็นการทำร้าน การจัดแข่งของพี่แจ๊คแล้วนี่ก็ ถึงลุงชางามิ เพราะให้ความสำคัญกับกติกาสากลในการแข่งขัน แถมยังมีกว่าต้องให้สินค้า Tamiya Mini 4WD ของแท้เท่านั้น แต่ผมว่าพี่ด้อม เหมือนอาจารย์โอกามิมาก ตัวด้อมเป็นคนที่ชอบหาวิธีทำรถใหม่ๆ แถมชอบทำรถให้คนอื่นด้วย จนบางที่เจ้าของรถคันนั้นแทบไม่ได้ทำรถเองเลย</p>
<p>พรหมมาศ เกษหอม</p>	<p>ตอนเด็กคุณพ่อจะเป็นคนพาไปซื้อรถ Tamiya Mini 4WD มาเล่น พอมันวิ่งไปชนกำแพงหรือของแข็ง พี่ก็จะรีบวิ่งไปเก็บ เพราะกลัวมันจะเจ็บ เหมือนในการ์ตูนแต่ละคนจะรักรถของตัวเอง เวลาเห็นรถเสียหาย ฟัง มีรอยขีด ก็จะทำให้เกิดความเศร้า เสียใจ</p>	<p>คิดว่าพี่แม็กซ์เหมือนอาจารย์ซีจียะ เพราะว่าชอบคิดค้นและประดิษฐ์อะไรใหม่ ๆ มาให้คนอื่นตื่นเต้นอยู่บ่อยครั้ง และก็มิมด ทีมโมจัง เหมือนโก เพราะชอบตะโกนเชียร์รถของตัวเองเสียงดัง ลั่นสนาม โดยไม่สนใจใคร ออกแนวซีว๊วยว๊วย เอาที่แบบลักษณะภายนอก เหมือนก็มี พี่เกรท ทีม NR เหมือน มาโกโตะ เพราะเป็นคนที่นิ่งๆ พุดน้อยๆ และที่สำคัญ คือใส่แว่นเหมือนกัน บุคลิกก็เหมือนกับมาโกโตะ</p>

<p>สูตรศักดิ์ คำแก่น</p>	<p>บางทีพี่ก็อยากเอารถที่มาจากการ์ตูน เอามาลงแข่งบ้าง จะได้เหมือนใน การ์ตูนจริง ๆ แต่รถจากในการ์ตูนมัน ไม่ได้วิ่งดีเหมือนในการ์ตูนพี่ก็ต้องเลือก คันที่เหมาะสมที่สุดมาลงแข่ง</p>	<p>พี่เห็นด้วยที่แม็กซ์ ทีม Project M เหมือนอาจารย์ซีจียะ เพราะเป็นคนที่ ช่างค้นคว้าและดัดแปลงสิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา และห้องทำงานในบ้านของ แม็กซ์ก็เปรียบได้เหมือนห้องทดลอง เลยทีเดียว มีเครื่องมือเครื่องมือเต็มไป หมด และก็มีน้องชายพี่ คือ เปา ทีม K- Six เหมือนจิโรมารุ เพราะชอบวิ่งมาหา พี่แล้วถามว่า รถวิ่งไม่ได้จะทำอย่างไรดี หรือถ้าอยากให้รถเป็นแบบนี้จะต้องทำ อย่างไรเสมอ เวลาแข่งพี่ก็ต้องช่วยดู ช่วยแนะนำไปตลอด</p>
<p>พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ</p>	<p>นอกจากการ์ตูนที่ให้ความบันเทิง และ การเล่นรถที่ให้ความบันเทิงเหมือนกัน ก็คิดว่าไม่มีความสัมพันธ์อะไรแล้วแต่ก็ มีบ้างที่เปิดการ์ตูนดูเล่น ๆ ก่อนนอน แล้วก็ทำให้อยากเดินไปหยิบรถมาทำ ความสะอาด หรือบางทีก็คิดว่าอยาก ทำอุปสรรคในสนามให้เหมือนกับใน การ์ตูน เช่นในสนามมีน้ำตก หรือมี หิมะ</p>	<p>พี่จักร เป็นโทคิจิได้เลย เพราะเป็นคน รวย และบางครั้งรถก็วิ่งดี บางครั้งก็วิ่ง ไม่เป็นท่า เพราะมันแต่เดินไปเดินมา พูดคุยกับคนอื่นไปทั่ว โจ้ ทีม Jumper เหมือนโก เหมือนกันนะ เพราะเขาเน้น ทำรถแค่เรื่องความเร็วเพียงอย่างเดียว และเน้นการกระโดดข้ามอุปสรรคต่าง ๆ เช่นเดียวกับ Magnum ของ โก</p>

<p>นวดร พันธ์นรา</p>	<p>ทำให้รู้สึกสนุกกับการคิดออกแบบรถ ของตัวเองเหมือนในการ์ตูน พอเราได้ ทำรถด้วยตัวเองในแบบของตัวเอง ก็ ทำให้เรามีความสุขที่ได้เล่นรถคันนี้ ยิ่ง ถ้าเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มาใหม่ ๆ ก็จะยิ่งรักรถคันนี้มากกว่าคันอื่น บางที ก็เอารถตัวเองไปอวดคนอื่นบ้าง บางที ก็หวงรถไม่ยอมให้คนอื่นดู ตัวพี่ใช้ เวลาอยู่กับรถของตัวเองค่อนข้างนาน เวลาอยู่บ้าน ต้องใช้ความคิด ใช้สมาธิ สติปัญญาทั้งหมดที่มี เพื่อทำให้รถมัน ออกมาดีที่สุดในใจ แต่ของทุกอย่างมันก็ต้อง มีวันหมดอายุ แรก ๆ ก็ไม่ค่อยใช้เวลา ต้องทิ้งส่วนประกอบที่มันเสียแล้วหรือ พังแล้วไป เพราะยังผูกพันกับมันอยู่ แต่ตอนนี้ชินแล้ว พังก็ทิ้งแล้วก็ซื้อใหม่</p>	<p>ปุ๋ย ทีม GoPro เหมือนจูน เพราะเป็น ผู้หญิงคนเดียวในทีม และก็เทป ทีม The Miss เหมือนเกน เพราะว่าตัวสูง ใหญ่ และเล่นรถ เพื่อความมันส์เพียง อย่างเดียว ไม่ได้สนใจว่าจะแพ้หรือชนะ เป็นคนตัวใหญ่ ๆ และถือรถคันเล็ก ๆ ในมือ เหมือนเกนเลย</p>
<p>ชื่อ-นามสกุล</p>	<p>คุณคิดว่า การ์ตูนเรื่อง Let's & Go มีความสำคัญต่อการเล่น รถ Tamiya Mini 4WD หรือไม่ อย่างไร</p>	
<p>พรพรต โพธิ์สำราญ</p>	<p>ณ ตอนนี้ ไม่มีความสำคัญเลย และคนที่เล่นอยู่ในปัจจุบันก็เล่นแบบไม่เกี่ยวกับ การ์ตูนเลย มีความสำคัญเพียงก็คือ เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่นรถ ทำให้ระลึกถึง วัยเด็กตอนที่ชอบการ์ตูนเรื่องนี้มาก จนกลับมาเล่นอีกครั้งหลังจากมีทำงานหา เงินได้แล้ว</p>	
<p>ธณีสวีจัน ภัทรลิขิตสกุล</p>	<p>การ์ตูนสอนให้รู้จักการคิด การวิเคราะห์และการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง การทำรถ ให้วิ่งได้ดีคือความสนุกของการเล่น Tamiya Mini 4WD แม้มันไม่ได้มีความสำคัญ มากเท่าไรสำหรับตอนที่เป็นผู้ใหญ่ แต่มีความสำคัญมากมาย สำหรับเด็ก ๆ เพราะการ์ตูนเรื่องนี้ทำให้ของเล่นเป็นมากกว่าเด็กเล่นของเล่น แต่เป็นกิจกรรมที่ มีประโยชน์มาก ๆ ประเภทหนึ่ง</p>	
<p>พรหมมาศ เกษหอม</p>	<p>มีความสำคัญมากในช่วงที่เริ่มเล่นแรก ๆ เคยลองทำตามการ์ตูนเคยให้การ์ตูนเป็น แรงบันดาลใจในการเล่น การทำรถ และการตั้งเป้าหมาย ถ้าไม่เคยดูการ์ตูนเรื่อง นี้ก็อาจจะทำให้ไม่ได้เล่นมาถึงทุกวันนี้</p>	

<p>สรุปคดี คำแก่น</p>	<p>การ์ตูนเรื่องนี้ทำให้เห็นว่าหน้าที่ของหัวหน้าทีมคือ ต้องช่วยเหลือทุกคนในทีม แล้วเป็นคนที่เข้ากับผู้เล่นคนอื่นด้วย ถ้าตอนเด็ก ๆ ใครได้ดูเรื่องนี้ มันจะฝังใจจนถึงตอนโต มันก็จะมีความรู้สึกอยากก็ต้องยอมนัยกันหน่อย</p>
<p>พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ</p>	<p>สำหรับในปัจจุบัน การ์ตูนไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เลย แต่ตอนวัยเด็กก็ต้องนั่งดูการ์ตูนไป พร้อมกับนั่งทำรถของตัวเอง ทำให้อยากรวมกลุ่มตั้งทีมที่แข็งแกร่งเหมือนในการ์ตูน และออกไปแข่งขันกับทีมอื่น ๆ ที่เก่ง ๆ</p>
<p>นวดร พันธ์นรา</p>	<p>การ์ตูนเรื่องนี้สำคัญ เพราะว่าทำให้รักและเข้าถึงกับการแข่งรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้มองว่าอุปสรรคของสนามต่าง ๆ เป็นเรื่องที่น่าสนใจและน่าค้นหาทำให้เกิดการตั้งเป้าหมายในการเข้าร่วมการแข่งขันที่ญี่ปุ่น และอยากเป็นอันดับหนึ่งของโลกเหมือนในการ์ตูน</p>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ

สุรพัศตร์ ภัทรานนท์อุทัย

วุฒิการศึกษา

ปีการศึกษา 2560: ศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาการจัดการมรดกวัฒนธรรม

และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

วิทยาลัยนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

