



ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ
Tamiya Mini 4WD
Study of the Relationship between the Cartoon Named Let's & Go and
Tamiya Mini 4WD Players

สุรพัศตร์ ภัทรานนท์อุทัย^{1*} และอาษา ตั้งจิตสมคิด²
Surapas Pattranon-Utai^{1*} and Arsa Tangchitsomkit²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท, การจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์, วิทยาลัยนวัตกรรม,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

¹ Graduate student, Department of Program in Management of Cultural Heritage and Creative Industries,
Faculty of College of Innovation, Thammasat University.

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, การจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์, วิทยาลัยนวัตกรรม,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² Assistant Professor, Department of Program in Management of Cultural Heritage and Creative
Industries, Faculty of College of Innovation, Thammasat University.

* Corresponding author, E-mail: phinaxy@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ และมีวิธีการดำเนินงานวิจัยประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลจากเอกสารและอินเทอร์เน็ต การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนเรื่อง Let's & Go กลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD เริ่มต้นจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เป็นจุดเริ่มต้นของการได้รู้จักและการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในวัยเด็ก ในปัจจุบันการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD และกลุ่มคนเล่นได้สร้างความสัมพันธ์จนเป็นงานอดิเรก การสร้างสรรค์ผลงาน อาชีพ ตลอดจนการสร้างชื่อเสียงเกียรติยศ แต่อย่างไรก็ตาม เนื้อหาในการ์ตูนยังคงถูกหยิบนำมาใช้ในชีวิตปัจจุบันอยู่บ้าง อาทิ คำพูดของตัวละครในการ์ตูนที่ว่า “ไปเลยแม็กแนม” และทัศนคติของตัวละครเกี่ยวกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่ว่า “การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ที่แท้จริงนั้นต้องปรับแต่งรถด้วยตนเอง เพราะเมื่อปล่อยรถไปแล้วจะไปสามารถบังคับรถได้อีก และในการแข่งขันต้องมีคุณธรรม และน้ำใจนักกีฬา” เป็นต้น

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



Abstract

The purpose of this study is to examine the relationship between this cartoon and Tamiya Mini 4WD Thai players. This qualitative research used documentary research, participant observations as well as in-depth interview. 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

บทนำ

โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่ให้ความสนใจเป็นพิเศษ เนื่องจากโทรทัศน์มีทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียงที่ปลุกเร้าอารมณ์ และสีสันต่างๆ ส่วนใหญ่เด็กใช้เวลาในการชมโทรทัศน์ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงขึ้นไป (สมคิด ปลอดภัย, 2558) และเป็นสื่อที่เด็กใช้เวลาอยู่ด้วยมากที่สุด โดยเฉพาะกับเด็กที่มีอายุระหว่าง 6-12 ปี โดยที่เด็กและเยาวชนให้เหตุผลว่า การดูโทรทัศน์เป็นกิจกรรมที่ทำให้มีความสุขและไม่รู้สึกลำบาก (นรากร ตียายน, 2536) นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนเองก็ยอมรับว่าโทรทัศน์มีอิทธิพลมากมายต่อทัศนคติ และความเชื่อของตน รายการโทรทัศน์จึงเหมาะสมที่จะเป็นรายการที่เพิ่มประสบการณ์ ความรอบรู้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

เมื่อพูดถึงรายการโทรทัศน์ที่เด็กให้ความสนใจเป็นลำดับต้นๆ ได้แก่ การ์ตูน ที่เป็นสื่อให้ความบันเทิงและมีเนื้อหาที่สอดแทรกคติสอนใจ เนื้อหาของการ์ตูนมักเป็นเรื่องราวที่เป็นดั่งจินตนาการของผู้สร้าง มีความเหนือธรรมชาติ หรือเหนือความธรรมดาในชีวิตประจำวัน เช่น พลังเหนือธรรมชาติ ความอัจฉริยะ ของวิเศษ และความโดดเด่นของเอกลักษณ์ของตัวละคร แต่การ์ตูนยังสามารถเข้าถึงเด็กได้ง่าย เพราะมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ตัวละครแสดงออกอย่างชัดเจน รายการโทรทัศน์ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนจึงกลายเป็นรายการที่เด็กและเยาวชนนิยมมากที่สุด รองลงมาคือรายการสำหรับเด็กและละคร เพราะว่าการ์ตูนคือโลกที่มีแต่ความบันเทิง เป็นแหล่งรวมของจินตนาการที่สวยงาม ความสนุกสนาน ผสมกับความตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้คล้อยตามได้อย่างง่ายดาย ภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ จึงกลายเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของเด็กและเยาวชนมากที่สุด

เนื้อหาสาระจากรายการโทรทัศน์ต่างๆ เป็นสิ่งสำคัญที่จะละเลยไม่ได้ เนื่องจากเด็กและเยาวชนรับชมโทรทัศน์เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะรายการภาพยนตร์การ์ตูน เนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็ก ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ บุคลิกภาพ และสังคม สำหรับรายการช่อง 9 การ์ตูน เป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากเด็กมากที่สุด และมักเป็นการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นการเลือกการ์ตูนมาออกอากาศจะต้องผ่านการคัดกรองเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน มีประโยชน์ และคอยชี้แนะไปในทางที่ดี กวี บ้านไทยและสุชาติ สวัสดิ์ศรี



(2526) ได้ผลสำรวจเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่นในตลาดการ์ตูนที่โตเกียวและโอซาก้า พบว่า ลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยประกอบด้วย 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ความดีเยี่ยมชนะความชั่วเสมอ นำเสนอเรื่องราวของการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และการต่อสู้กันระหว่างความดีกับความชั่ว ซึ่งผลลัพธ์ของเรื่องราวจะจบลงด้วยชัยชนะของความดี
2. มิตรภาพความเป็นเพื่อน นำเสนอเรื่องราวของมิตรภาพอันดีงาม ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและความสามัคคีในกลุ่ม
3. ความขยันหมั่นเพียรและความซื่อสัตย์ นำเสนอเรื่องราวของตัวละครที่ฝึกฝนความสามารถอย่างสม่ำเสมอ มีความพยายาม มีจิตใจนักสู้ และยึดมั่นในความถูกต้องและยุติธรรม

นอกจากเนื้อหาสาระเชิงขัดเกลาสังคมและพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนของภาพยนตร์การ์ตูน ยังมีการถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยม และวิถีชีวิตที่ออกมาในรูปแบบของความบันเทิง กล่าวได้ว่าภาพยนตร์เป็นดั่งสื่อในการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชน

ช่วงปี พ.ศ. 2542 การ์ตูนเรื่อง Let's & Go จากประเทศญี่ปุ่นได้ประสบความสำเร็จอย่างยิ่งหลังจากออกอากาศในประเทศไทยทางรายการช่อง 9 การ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากเด็กไทยเป็นอย่างมาก การ์ตูนเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันรถ Tamiya Mini 4WD ของกลุ่มเด็ก ๆ ที่รักในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD การ์ตูนเรื่องนี้มุ่งเน้นถ่ายทอดเรื่องราวของตัวละครที่จะต้องแก้ไขปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เสมอ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในยามคับขัน ต้องทำรถด้วยตนเองด้วยความเป็นตัวของตัวเอง และแม้เป้าหมายของทุกคนคือชัยชนะ แต่สิ่งที่มีคุณค่ามากกว่านั้นคือ มิตรภาพ

นอกจากนี้ทางบริษัท TAMIYA ยังได้ผลิตรถ Tamiya Mini 4WD จากการ์ตูนเรื่องนี้ออกมาจำหน่ายควบคู่กับการออกอากาศของการ์ตูนเรื่องนี้อีกด้วย ในขณะที่การ์ตูนเรื่อง Let's & Go กำลังโด่งดังร้านค้าที่จำหน่ายอุปกรณ์ของเล่นต่าง ๆ ในประเทศไทย ได้เริ่มนำรถ Tamiya Mini 4WD มาวางจำหน่าย และได้มีการติดตั้งสนามสำหรับรถ Tamiya Mini 4WD เพื่ออำนวยความสะดวกควบคู่กับการขายสินค้าเด็ก ๆ ที่ได้ดูการ์ตูนเรื่อง Let's & Go จึงให้ความสนใจกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD อย่างมาก สะท้อนให้เห็นอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนที่มีต่อเด็กและเยาวชน

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

จนกระทั่งปัจจุบัน การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในประเทศไทยได้กลับมาอีกครั้ง โดยกลุ่มคนที่เล่นส่วนใหญ่เคยดูการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และเคยเล่นรถ Tamiya Mini 4WD มาก่อนในวัยเด็ก ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นกิจกรรมที่มีผู้เล่นส่วนใหญ่อายุมากกว่า 25 ปี ซึ่งอยู่ในวัยทำงาน จากเป็นเพียงการเล่นของเล่นในวัยเด็ก 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 และมิตรภาพ คือมีความสามัคคีภายในทีม และยังมีความสัมพันธ์ที่ดีกับทีมอื่น ๆ นอกจากนี้ผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังแสดงความคิดและพฤติกรรมบางอย่างที่เหมือนในการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เช่น คำพูดของตัวละครที่มีชื่อว่า โก มักตะโกนออกไปว่า “ไปเลยแม็กนัม” กลายเป็นคำพูดที่หึงตืดหูและตืดปากของกลุ่มคนเล่นรถ 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 ที่มีเนื้อหาสาระสำหรับเด็กและเยาวชนนั้นมีลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนอย่างไร 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 ที่เรียกว่าอัตลักษณ์ 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

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

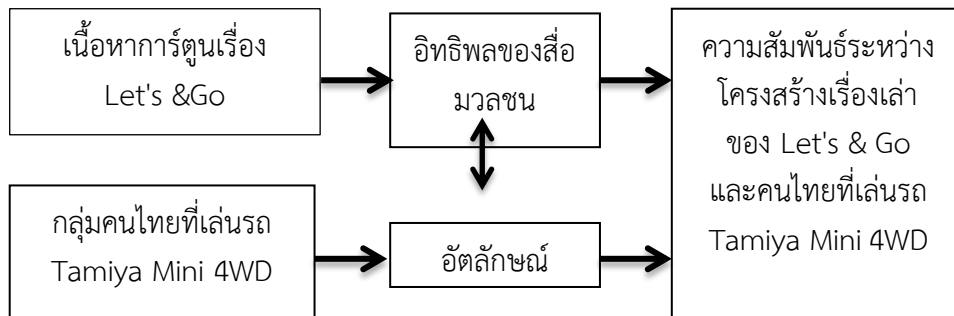
เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD



แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

อัตลักษณ์ หมายถึง การกำหนดเอกลักษณ์ เป็นกระบวนการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งนิยามตนเองหรือเอกลักษณ์ของตนโดยยึดถือบุคคลอื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว อัตลักษณ์เป็นคุณสมบัติเฉพาะที่ทำให้มีความโดดเด่นขึ้นมา ในปัจจุบัน อัตลักษณ์ถูกมองลึกเข้าไปถึงความจริงที่เป็นแก่นแกนของปัจเจกบุคคลความเป็นปัจเจกกลายเป็นสิ่งที่สามารถเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทและเชื่อมต่อหรือสัมพันธ์กับสังคม กล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการทางสังคม เป็นเรื่องของความเข้าใจและการรับรู้ เราเป็นใคร คนอื่นเป็นใคร และคนอื่นรับรู้เราอย่างไร โดยมีกระบวนการทางสังคมในการสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ อันเกิดเป็นทั้งอัตลักษณ์ปัจเจก ที่หมายถึงบุคคลหนึ่งอาจมีหลายอัตลักษณ์อยู่ในตัวเอง และอัตลักษณ์ร่วม คือ กลุ่มคนที่อยู่ร่วมกันและไม่สามารถแยกออกจากการกระทำหรือละทิ้งสถานภาพของปัจเจกในกลุ่มได้ อัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่บ่งชี้ได้ว่า ใครเป็นพวกเดียวกับเราและใครที่แตกต่างจากเรา (Kathryn Woodward, 2004) ได้กล่าวไว้ว่า นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงเรื่องของทัศนคติเป็นความสัมพันธ์ในเชิงบทบาทหน้าที่และพฤติกรรมอันเกิดจากบทบาทของบุคคล อัตลักษณ์ถูกก่อรูปและดำรงรักษาโดยกระบวนการทางสังคม 3 ประการคือ การนิยามหรือการให้ความหมายเกี่ยวกับตัวตนตามการแบ่งประเภทต่าง ๆ ทางสังคม เช่น เพศ อายุ อาชีพ ฯลฯ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การเรียนงานอดิเรก กีฬา อาชีพ ฯลฯ และการแสดงตน เช่น การแสดงออก พฤติกรรม ทัศนคติ ฯลฯ (Stryker & Burke, 2000)

สื่อมวลชนมีอิทธิพลในด้านต่าง ๆ ได้แก่ อิทธิพลต่อการซื้อ เกิดจากบรรดาผู้โฆษณาที่มีความเชื่อว่าการโฆษณานั้นช่วยให้การขายสินค้าและบริการดีขึ้น อิทธิพลทางการเมือง คือการเป็นผู้ส่งเสริมให้ประชาชนมีความสนใจในการเมืองของประเทศและการเมืองระหว่างประเทศ เปิดเผยให้ทราบทัศนคติและการปฏิบัติงานของนักการเมือง ผู้บริหารและผู้ดำรงตำแหน่งต่าง ๆ ของรัฐบาล อิทธิพลต่อเด็ก สื่อมวลชนสร้างความบันเทิง ความสนุกสนาน และความตื่นตัวเร้าใจให้กับเด็ก จนอาจแทรกแซงการปฏิบัติในชีวิตจริงของเด็ก อิทธิพลต่อธรรมเนียม สื่อมวลชนช่วยยกระดับธรรมเนียมของประชาชนด้วยการนำศิลปะและดนตรีที่มีรสนิยมดีซึ่งเป็นที่ยอมรับชมชอบกันในหมู่ของคนชั้นสูงมาสู่ความนิยมของมวลชนโดยทั่วไป รวมไปถึงเรื่องของสถาปัตยกรรม การตกแต่งบ้าน การแต่งกาย กิริยามารยาท ฯลฯ อิทธิพลด้านความบันเทิง ความบันเทิงช่วยให้บรรเทาความตึงเครียด ความต้องการความบันเทิงของคนจึงกลายเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของชีวิต อิทธิพลต่อความก้าวร้าวรุนแรง ผู้ชมที่ชมความรุนแรงบ่อยครั้งจะเกิดความรู้สึกชินชาต่อการใช้ความรุนแรงในชีวิตจริง เพราะว่าความรุนแรงที่ปรากฏในจอโทรทัศน์นั้น ส่วนใหญ่เป็นความตายที่รวดเร็วและฉับพลัน ไม่แสดงให้เห็นความเจ็บปวดก่อนที่จะตายมาก ไม่มีการแสดงให้เห็นความยุ่งยากลำบากตลอดจนความทุกข์ทรมานอย่างอื่นที่เกิดขึ้นในชีวิตของบุคคลอื่น หรือบางครั้งมีการเน้นถึงความคิดที่จะต้องแก้แค้น อันเป็นการสร้างความรุนแรงต่อไปอีก (Saha & Karpinski, 2016) อิทธิพลด้านการศึกษา หากมองการศึกษาในมุมกว้าง การศึกษานั้นรวมถึงข่าวสารต่างๆ ที่ทำให้ประชาชนมีความรู้เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะแต่รายการข่าวเท่านั้น แม้แต่ในรายการบันเทิงก็ทำให้คนได้รับข่าวสารและความรู้เช่นกัน อิทธิพลต่อสังคมประภคิต สื่อจะให้คำตอบแก่ผู้ชมได้ว่า ตนเป็นใคร สถานภาพของตนอยู่ตรงไหนของสังคม และควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรจึงจะเหมาะสมในสังคม สื่อจึงเป็นดังครอบครัวและโรงเรียน อิทธิพลต่อประชาธิปไตย สื่อมวลชนที่เลือกนำเสนอข่าวสารและความคิดเห็นแก่ประชาชนนั้นย่อมมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของบุคคลหรือประชาธิปไตยของประชาชน (Katz, Lazarsfeld & Roper, 2017)



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่องเล่าของ Let's & Go และคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้มีวิธีการวิจัย คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้เค้าโครงคำถามที่เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ และนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ การเลือกแบบเจาะจงโดยมีหลักเกณฑ์ เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ต้องการศึกษากลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มเล็ก ผู้ให้ข้อมูลจึงเป็นบุคคลที่มีความเฉพาะในด้านประสบการณ์ จึงไม่สามารถใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มได้ ซึ่งผู้ให้ข้อมูลในครั้งนี้มีจำนวน 11 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้

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

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ เค้าโครงคำถาม ที่สร้างเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีการออกแบบโครงสร้างของคำถามเป็นแนวคำถามแบบเปิดกว้าง หรือแนวคำถามปลายเปิดที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ซึ่งในเค้าโครงคำถามประกอบไปด้วยข้อคำถามที่สำหรับหาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องการ์ตูน Let's & Go และกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนเรื่อง Let's & Go และกลุ่มคนไทยที่เล่นรถ Tamiya Mini 4WD โดยมีแนวคิดอิทธิพลของสื่อมวลชนและแนวคิดอัตลักษณ์ประกอบการวิเคราะห์



ผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็กของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD โดยสร้างแรงบันดาลใจในการเล่นรถในช่วงที่การ์ตูนเรื่องนี้ออกอากาศ กล่าวคือ การ์ตูนเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้คนได้รู้จักและเริ่มเข้ามาเล่นรถ Tamiya Mini 4WD จนก่อตัวเป็นวงการ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน แต่สาเหตุที่ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังคงอยู่ในสังคม แม้การ์ตูนเรื่องนี้จะจบลงไปนานมากกว่า 15 ปี คือ สิ่งที่ได้รับจากการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เช่น มิตรภาพ เกียรติยศ ประสบการณ์ ผลงานสร้างสรรค์ ฯลฯ ดังนั้น โลกแห่งการ์ตูนจึงไม่ใช่เหตุผลสำคัญที่การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในโลกแห่งความจริงยังคงอยู่ในสังคม

รายการภาพยนตร์การ์ตูนถือว่าเป็นรายการที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนอย่างยิ่ง ซึ่งอิทธิพลของสื่อมวลชนสามารถนำไปสู่การแสดงออกหรือพฤติกรรมบางอย่าง ซึ่งการ์ตูนเรื่อง Let's & Go จึงเป็นดั่งอิทธิพลหนึ่งของการ์ตูนเรื่อง Tamiya Mini 4WD ของเด็กที่ได้รับชม “ตอนที่ดูการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ในสมัยเด็ก ทำให้อยากได้รถ Tamiya Mini 4WD บ้าง และหมดเวลาไปกับการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เสียส่วนใหญ่ หลังจากนั้นก็ได้เจอเด็กอีกมากมายที่ทั้งดูการ์ตูนด้วย และเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ด้วยเหมือนกัน แต่พอในช่วงที่การ์ตูนฉายจบ กระแสความนิยมก็จางลง เด็กๆ ที่เคยเล่นด้วยกันก็หายไป” (สัมภาษณ์พรพรด โพธิ์สำราญ, 3 พฤศจิกายน 2561) “อิทธิพลของการ์ตูนเรื่องนี้คือ ทำให้อยากมีรถสักคันเป็นรถคู่ใจ เหมือนในการ์ตูนที่ตัวละครทุกตัวจะมีรถคู่ใจคนละหนึ่งคัน นั่นเลยเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่น Tamiya Mini 4WD แต่พอโตขึ้นก็ไม่ได้มีหนึ่งคันแล้ว มีเป็นสิบๆ คันเลยทีเดียว” (สัมภาษณ์ปรีชา จันทร์พรม, 3 พฤศจิกายน 2561)

สำหรับช่วงวัยเด็กเป็นช่วงวัยเรียนรู้ และอยู่ในการปกครองของผู้ใหญ่ อิทธิพลของการ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่สามารถส่งผลได้อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน “สำหรับการดูการ์ตูนแล้วอยากเล่น อยากแข่ง อยากมีทีมเหมือนกันนะ แต่ว่าตอนนั้นขอเงินพ่อแม่ไปซื้อของเล่นได้ไม่เยอะ พอโตมาเป็นนักดนตรีอิสระ เวลาว่างเยอะเลยได้เล่นเต็มที่ ถ้าถามว่าเพราะการ์ตูนใช้ใหม่ถึงชอบ Tamiya Mini 4WD ตอบเลยว่าใช่” (สัมภาษณ์พรหมมาศ เกษหอม, 3 พฤศจิกายน 2561) “ชอบมากๆ ดูทุกตอน ดูตั้งแต่เด็กๆ ก็มีความอยากเล่น แต่ตอนเด็กไม่มีเงินซื้อ โตมาจึงงานทำก็ต้องสนองวัยเด็กหน่อย ตอนนั้นได้แค่ดู ไม่ได้ซื้อเลย เป็นเด็กต่างจังหวัด จะไปซื้อได้อย่างไร พอโตมาเห็นว่ายังมีคนเล่นกันอยู่ ก็จัดหนักเลย” (สัมภาษณ์วรเดช เกตุพันธุ์, 3 พฤศจิกายน 2561) แต่เมื่อวัยเด็กผ่านพ้นไป เข้าสู่วัยที่สามารถใช้ชีวิตได้ด้วยตนเอง ความต้องการตั้งแต่ในวัยเด็กจึงถูกตอบสนองเมื่อเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างเต็มที่ “ดูการ์ตูนตอนเด็ก แล้วก็ซื้อรถ Tamiya Mini 4WD จากร้านของเล่นตาม เพราะเห็นว่าในการ์ตูนมันเทดี แต่ก็ซื้อได้แค่คันสองคันเอง เพราะเป็นนักกีฬาทำให้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการซ้อมกีฬา พอโตขึ้นก็มาเปิดร้าน Tamiya Mini 4WD เองเลย เพราะตอนเด็กไม่ได้เล่น มาจริงจังตอนโต หลังจากเปิดร้านเองเลย อีกอย่างในการ์ตูน ตัวละครที่เป็นเจ้าของร้าน Tamiya Mini 4WD เขาดูมีความสุขมาก เลยอยากเปิดร้าน” (สัมภาษณ์ธณีสวัสดิ์ ภัทรลิขิตสกุล, 3 พฤศจิกายน 2561) “การ์ตูนมีผลให้ตอนเด็กอยากเล่นของที่จับต้องได้จริงจากการดูการ์ตูน คือประมาณว่าอยากเลียนแบบ เลียนแบบอะไรไม่รู้นะ แต่รู้แค่อยากให้การ์ตูนเป็นชีวิตจริง การ์ตูนเรื่องนี้ชอบมากจนทำให้เก็บเงินเปิดร้าน Tamiya Mini 4WD เอง แล้วตอนนี้ก็เป็นรายได้เสริม และมีเด็กๆ 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 เวลาเห็นรถสวยๆ แรงๆ 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 ตอนนี้อยู่ทั้งขายของ Tamiya Mini 4WD และใช้เครื่อง CNC มาช่วยสร้างสรรค์รถ Tamiya Mini 4WD ออกมาขาย” (สัมภาษณ์นวัตร พันธันรธา, 3 พฤศจิกายน 2561) “การ์ตูนเรื่องนี้ทำให้เป็นเด็กที่มีความอยากประดิษฐ์ อยากสร้างสรรค์ อยากค้นหา อยากทดลอง เกี่ยวกับ Tamiya Mini 4WD แต่ตอนนั้นสมองยังคิดไม่ได้ ทำไม่ได้เหมือนอย่างในการ์ตูนหรอก พอโตมา เพิ่งจะมีความสามารถเพียงพอ” (สัมภาษณ์ศรัณย์ อุบลธานี, 3 พฤศจิกายน 2561) จนกระทั่งในปัจจุบันนี้ การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD กลายเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบของกลุ่มคนเล่นด้วยตัวของมันเอง การ์ตูนจึงเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งที่ยังคงเหลืออยู่ในการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน “การ์ตูนนี้มีอิทธิพลต่อคนดูแน่นอนครับ เนื่องจากการกระตุ้นให้ผู้คนอยากรู้ อยากลอง อยากแข่งขัน และอยากประลองความเร็วกับเพื่อนๆ แล้ว ยังทำให้ผู้คนอยากประกอบ หรือตกแต่งตัวรถ และเลือกซื้อรถตามตัวละครในการ์ตูนอีกด้วย แต่ที่คิดว่าสิ่งที่ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังคงอยู่ได้ก็เพราะเสน่ห์ของตัวมันเอง คนที่มาซื้อรถคันแรก มักจะมองหารถที่เหมือนในการ์ตูน แต่พอได้เล่นจริง ก็จะเลือกรถที่อยากจะเล่น หรือรถที่เล่นง่าย ไม่ได้สนใจว่ารุ่นนี้ไม่มีในการ์ตูน บางทีรุ่นใหม่ๆ หรือสินค้าใหม่ๆ ขายดีกว่ารถที่เหมือนในการ์ตูนอีก” (สัมภาษณ์ปัญญาจรจน์ ศุภลักษณ์นารี, 3 พฤศจิกายน 2561) “อิทธิพลหลักๆเลยความสนุกของการ์ตูน การ์ตูนมันสร้างแรงบันดาลใจในการเล่นรถ การไม่ยอมพ่ายแพ้ และการสร้างสรรค์ความคิดใหม่ๆ ในการทำรถ ตัวที่เองก็เคยดูการ์ตูนเรื่องนี้อยู่ ถือว่ารู้จัก Tamiya Mini 4WD เพราะการ์ตูนเรื่องนี้นะ พอได้มีโอกาสเข้ามาทำงานกับบริษัททามิยะก็ยิ่งสนุกใหญ่เลย กลายเป็นกรรมการเป็นคนค้นหาตัวแทนประเทศไปแข่งต่อต่างประเทศ เหมือนในการ์ตูนเลย” (สัมภาษณ์เฉลิมชัย แสงทอง, 3 พฤศจิกายน 2561)

สรุปได้ว่า อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก เพราะความสนุกของการ์ตูน การ์ตูนได้สร้างแรงบันดาลใจในการเล่นรถ จนทำให้เกิดความชื่นชอบในการเล่นรถ ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่คนได้รู้จักรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้ผู้คนเริ่มเข้ามาเล่น จนก่อตัวเป็นวงการ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน แต่สิ่งที่ทำให้การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ยังคงเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบอยู่นั้น คือ สิ่งที่ได้รับจากการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เช่น ผลงานของตนเองจากการสร้างสรรค์รถ รายได้จากการขายสินค้า Tamiya Mini 4WD มิตรภาพ และประสบการณ์ที่ดีจากการแข่งขัน เป็นต้น กล่าวได้ว่า อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go นำไปสู่จุดเริ่มต้นของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD แต่การคงอยู่ของการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบันเกิดความสุขที่ได้รับในโลกแห่งความจริงและโลกแห่งการ์ตูนไม่ใช่เหตุผลสำคัญอีกต่อไป



องค์ประกอบในการ์ตูนที่ปรากฏในการเล่นเกม Tamiya Mini 4WD ในโลกแห่งความจริง มี 2 องค์ประกอบ ได้แก่ มิตรภาพ และการแข่งขัน มิตรภาพเป็นสิ่งสำคัญทั้งในโลกการ์ตูนและในโลกความจริง เพราะการ์ตูนเรื่องนี้มีสาระสำคัญที่ให้มากกว่าความบันเทิง แก่น (Theme) ของการ์ตูน มีลักษณะเป็นการให้ข้อคิดสอนใจ เน้นเรื่องความสามัคคี มิตรภาพ คุณธรรม คุณค่าของการเล่นเกม Tamiya Mini 4WD ส่วนการแข่งขันนั้น เป็นโครงเรื่อง (Plot) ที่เป็นเรื่องราวหลักของเรื่องเป้าหมายสูงสุดของตัวละครคือการเป็นผู้ชนะ และต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย ต้องใช้ความพยายามและความมุ่งมั่นตั้งใจเพื่อคว้าชัยชนะที่ยิ่งใหญ่สำหรับโลกแห่งความจริงก็เช่นเดียวกัน หากเล่นเกมโดยที่ไม่มีเพื่อนหรือพันธมิตร ก็จะไม่มีความสุข พุดเล่นให้ความสำคัญกับคำว่ามิตรภาพค่อนข้างสูง อีกทั้งการแข่งขันยังเป็นกิจกรรมที่ได้รับความร่วมมือจากเพื่อนเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ

อย่างไรก็ตาม การที่เคยชมการ์ตูนเรื่อง Let's & Go มาก่อนนั้น ไม่ได้ช่วยให้เกิดการได้เปรียบกว่าใคร การเล่นเกม Tamiya Mini 4WD ในการ์ตูนไม่สามารถใช้ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยมีเหตุผลเดียวกันคือ ความจริงไม่ตายดั่งในการ์ตูน เรื่องราวจากการ์ตูนจึงไม่สามารถช่วยเหลือหรือให้ประโยชน์กับการเล่นจริง ในอีกแง่มุมหนึ่ง พบว่า ในโลกแห่งความจริง ยังมีสิ่งที่เชื่อมโยงกับการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่เห็นได้ชัดคือ รถที่ถูกผลิตออกมาให้เหมือนในการ์ตูน และยังจำหน่ายอยู่ในปัจจุบัน ส่วนการเล่นเกม Tamiya Mini 4WD นั้นไม่พบความเชื่อมโยงกับการ์ตูน เนื่องจากความเหมาะสมในความเป็นจริง อีกทั้งพัฒนาการของทั้งฝีมือผู้เล่น เทคโนโลยี และสินค้าใหม่ๆ ที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ นั้น ยิ่งทำให้การเล่นเกม Tamiya Mini 4WD ในชีวิตจริงไม่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแม้แต่น้อย

ถึงแม้การเล่นเกม Tamiya Mini 4WD ในชีวิตจริง ไม่มีความเชื่อมโยงกับเรื่องราวในการ์ตูน แต่สำหรับกลุ่มคนเล่นเกม Tamiya Mini 4WD ยังคงจดจำเรื่องราวในการ์ตูนอยู่ในความทรงจำ และสามารถนำออกมาสื่อสารกันอย่างเข้าใจ เช่น การตอบโต้บทสนทนาด้วยบทละครสั้นๆ จากในการ์ตูน เสมือนพวกเขาเป็นตัวละครที่กำลังสนทนากัน เป็นต้น รวมถึงพบเห็นการแสดงออกและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม Tamiya Mini 4WD ที่ลอกเลียนแบบมาจากการ์ตูนเรื่องอย่างบ่อยครั้ง สามารถพบเห็นได้ทั้งเรื่องของการแต่งตัวเลียนแบบตัวละคร การออกท่าทางเลียนแบบตัวละคร และคำพูดเลียนแบบตัวละคร โดยเฉพาะคำว่า "ไปเลยแม็กนัม" ส่วนในปัจจุบันเห็นเพียงแค่คำพูดของคำว่า "ไปเลยแม็กนัม" แต่ถือได้ว่าสามารถพบเห็นได้น้อยลงมากจากในอดีต เนื่องจากระยะเวลาผ่านมานานมาก จนกระแสความนิยมของการ์ตูนเรื่องนี้จางหายไป

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถ Tamiya Mini 4WD สามารถสรุปออกมาได้ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านงานอดิเรกหรือกิจกรรม ด้านผลงาน ด้านของสะสม และด้านสิ่งของที่มีคุณค่าต่อจิตใจ ความสัมพันธ์ในด้านต่างๆ เกิดขึ้นจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในด้านงานอดิเรกหรือกิจกรรม เริ่มต้นจากการที่เคยชมการ์ตูน และทำให้มีโอกาสดูแลของเล่นที่มากการ์ตูนในเวลาว่าง ด้านผลงาน จากการสร้างสรรค์รถด้วยความคิดและความสามารถ จนเกิดเป็นผลงานอันภาคภูมิใจของตนเอง ซึ่งได้แรงบันดาลใจมากจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ด้านของสะสม รถที่ถูกซื้อเก็บไว้เป็นของสะสมมากกว่านำมาใช้งาน คือ รถที่ตรงกับในการ์ตูน ด้านสิ่งของที่มีคุณค่าต่อจิตใจ อาจเกิดความหวงแหนต่อรถเนื่องจากการได้เห็นถึงแสดงออกความรักของตัวละครที่มีต่อรถ หรือเป็นสิ่งของที่ตนเองเป็นเจ้าของ การ์ตูนเรื่อง Let's & Go จึงมีความสำคัญต่อการเล่นเกม Tamiya Mini 4WD ของผู้เล่นแค่ช่วงวัยในอดีตหรือในวัยเด็กที่ได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้ เป็นความสำคัญทางด้านจิตใจ ความคิด และความรู้สึกที่มีต่อการเล่นเกม Tamiya Mini 4WD



แท้จริงแล้ว การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เป็นการเล่นประเภทผู้เล่นเดี่ยว กล่าวคือ ทั้งการสมัครหรือการลงชื่อ ต้องใช้ชื่อเจ้าของรถคันที่ลงแข่งเพียงชื่อเดียว และรางวัลสำหรับผู้ชนะ ถูกจัดสรรไว้สำหรับผู้รับรางวัลเพียงผู้เดียว แต่ผู้เล่นจะนิยมจับกลุ่มและรวมตัวกันในรูปแบบของทีม เพื่อเป็นที่ปรึกษาให้กันและกัน ช่วยกันวางแผน แก้ไขปัญหา และแบ่งปันอุปกรณ์ที่มีราคาสูง เช่น เครื่องขัดเบรคที่มีราคาสูง คนในทีมจึงใช้วิธีหาราคากัน เป็นต้น เมื่อผู้เล่นใดได้รับชัยชนะ รางวัลที่ถูกจัดให้สำหรับผู้ชนะเพียงผู้เดียว จะถูกแบ่งปันในทีมกันเองอย่างเต็มที่ การสร้างทีม เป็นการรวบรวมคนที่มีความยินดีเข้าร่วมการเป็นกลุ่มร่วมกัน และมีการใช้ชื่อทีมที่ถูกแต่งตั้งขึ้นมาพร้อมกันเพื่อแสดงความเป็นกลุ่มก้อน เมื่อกลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD รับรู้แล้วว่าตนเองอยู่ในทีมไหน ก็จะมีการใช้ชื่อทีมเป็นนามสกุล เช่น ตูน โกดัง แสดงถึงชื่อเล่นของผู้เล่นมีชื่อว่า ตูน และเป็นหนึ่งในสมาชิกของทีมโกดัง เป็นต้น เวลาที่มีการพูดถึงบุคคลที่ 3 ก็จะมีการกล่าวถึงโดยการเรียกชื่อเล่นและชื่อทีมพร้อมกัน เพื่อป้องกันการเข้าใจผิดกรณีมีชื่อซ้ำ สำหรับการลงสมัครแข่งขันก็จะใช้ชื่อเล่นและชื่อทีมพร้อมกันเช่นกัน เพื่อแสดงตัวตนของทีมและเพื่อป้องกันการเรียกชื่อซ้ำ นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์โลโก้ทีมขึ้นมา เพื่อนำไปสู่การผลิตเสื้อและสติ๊กเกอร์ ดังนั้น กลุ่มคนเล่นรถ Tamiya Mini 4WD จะมีการใส่เสื้อทีมเพื่อบ่งบอกสถานะของตนเองว่าเป็นสมาชิกของทีมโดยรวมถึงการติดสติ๊กเกอร์ที่เป็นโลโก้ของทีมตามกล่องเก็บเครื่องมือและตามสนามรถต่างๆ และน้อยคนที่จะไม่เข้าเป็นสมาชิกของทีมใดเลย แต่บุคคลเหล่านั้นก็มีความสนิทสนมกับผู้อื่นที่เป็นสมาชิกของทีมต่างๆ สมาชิกในทีมมีการช่วยเหลือกัน สามัคคีกัน และวางแผนการเล่นร่วมกัน รวมทั้งยังแสดงออกผ่านการตั้งชื่อทีม การทำเสื้อและสติ๊กเกอร์ทีม โดยออกแบบโลโก้หรือลวดลายร่วมกัน

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและรถจะแสดงออกทางการปรับแต่งรถ ไม่ว่าจะเป็นการทำลวดลายและสีส้นของ Body ของรถตามความชอบของตนเอง หรือใส่ชื่อของตนเองลงไปในลวดลายนั้น การเลือกใช้อุปกรณ์ต่างๆ มาใส่ในรถนั้นก็บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของตัวผู้เล่น เช่น ผู้เล่นคนนี้ชอบสีเขียว จึงพ่นสีบอดี้ให้เป็นสีเขียว หรือผู้เล่นคนนี้ชอบแมว จึงทำลวดลายของบอดี้เป็นรูปแมว เป็นต้น อีกทั้ง ในขณะที่เล่นหรือแข่งขัน ผู้เล่นมีการส่งกำลังใจให้รถของตนเองบ้าง เช่น “ไปเลยแม็กนัม” ซึ่งเป็นคำพูดที่มาจากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go หรือเมื่อรถตนเองตรอบ มีการตำหนิรถของตนเอง เช่น “ทำไมวันนี้เอาแต่ใจเหลือเกิน” หากรถเข้ารอบ มีคำชมหรือมีการให้รางวัลโดยการคุยกับรถ เช่น “วันนี้เก่งมาก เดี่ยวอาบน้ำให้นะ” สำหรับหลายๆ คนจะมีรถมากกว่า 1 คัน แต่จะมี 1-2 คันที่เป็นรถคู่ใจ เพราะได้รับชัยชนะด้วยรถคันนี้บ่อยกว่ารถคันอื่น

สรุปและอภิปรายผล

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 มีผลต่อแนวคิดทางการเมืองที่สะท้อนออกมาในลักษณะต่างๆ เช่น ความเป็นทีม ทำให้ผู้เล่นรถได้เรียนรู้การการสร้างทีม การเสียสละ ความร่วมมือและความสามัคคี ตัวละครที่มีความเป็นผู้นำที่ดี ทำให้ผู้เล่นรถได้เรียนรู้การเป็นหัวหน้าและการทำงานเป็นทีม อีกทั้ง องค์ประกอบของกิจกรรม ทำให้ผู้เล่นรถได้เรียนรู้การเคารพกฎกติกา การให้ความเคารพระหว่างกรรมการ ผู้เล่น และผู้ค้า อิทธิพลต่อเด็ก การรับชมของผู้ชมที่อยู่ในวัยเด็ก เป็นวัยที่อยู่ในช่วงกำลังเรียนรู้ เลียนแบบ ทำตาม และจดจำ อิทธิพลต่อรสนิยม การเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เปรียบ



เหมือนรสนิยมของผู้เล่น ซึ่งมีอิทธิพลมาจากการคุ้น สะท้อนความต้องการที่มีความสนใจการสร้างสรรครถ Tamiya Mini 4WD อิทธิพลด้านความบันเทิง การ์ตูนแนวสร้างสรรค์ความบันเทิงมีหลากหลายอารมณ์ มีการเล่าเรื่องตามหลักการเล่าเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนที่ชัดเจน จึงทำให้ผู้ชมชื่นชอบและติดตาม อิทธิพลด้าน การศึกษา การเรียนรู้ในการทำรถและการแข่งรถ การฝึกฝนและพัฒนาทักษะของตนเอง การฝึกคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา อิทธิพลต่อสังคม เกิดเป็นสังคมที่สร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD ทั้งในชีวิตจริงและบนโลกออนไลน์ อย่างเช่น Facebook เป็นกลุ่มสังคมที่มีความสนใจในการเล่นรถ เหมือนกัน และมีการจัดกิจกรรมร่วมกันในสังคม และอิทธิพลต่อประชาชาติ การให้ความสำคัญกับการ แสดงความเห็นที่แตกต่างหลากหลาย แลกเปลี่ยนและรับฟังความคิดเห็นของแต่ละคน การมีส่วนร่วมใน การจัดการแข่งขัน รวมทั้งการจำหน่ายสินค้าที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Katz, Lazarsfeld & Roper (2017) ที่กล่าวถึงอิทธิพลในด้านต่างๆ ของสื่อมวลชนที่มีต่อเด็กกว่า ในบรรดาสื่อมวลชนทั้งหลาย โทรทัศน์ เป็นสื่อที่ได้รับความสนใจต่อเด็กมากที่สุด ซึ่งผลจากการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า อิทธิพลที่ โทรทัศน์มีต่อเด็กคือ การเพิ่มความตื่นเต้นของเด็กให้ถึงจุดหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เด็กติดความตื่นเต้นและไม่ชอบ ดูรายการที่ไม่ตื่นเต้น ซึ่งรายการโทรทัศน์จะกระตุ้นหรือสร้างนิสัย และทัศนคติของเด็ก สอดคล้องกับบท สัมภาษณ์ของ พรหมมาศ เกษหอม (3 พฤศจิกายน, 2561) ที่กล่าวว่า “สำหรับที่ ที่ดูการ์ตูนแล้วอยาก เล่น อยากแข่ง อยากมีที่เหมือนกันนะ แต่ว่าตอนนั้นขอเงินพ่อแม่ไปซื้อของเล่นได้ไม่เยอะ พอโตมาเป็น นักดนตรีอิสระ เวลาว่างเยอะเลยได้เล่นเต็มที่ ถ้าถามว่าเพราะดูการ์ตูนใช้ใหม่ถึงชอบ Tamiya Mini 4WD ที่ตอบเลยว่าใช่” และยังสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ (3 พฤศจิกายน, 2561) ที่กล่าวว่า “พี่ชอบรถอยู่แล้ว เวลาเห็นรถสวยๆ แรงๆ วิ่งผ่านพี่ก็จะชอบมาตั้งแต่เด็ก พอได้ดู การ์ตูนเรื่องนี้ก็ถูกใจใช้เลย ไปเสาะหาซื้อรถ Tamiya Mini 4WD มาเล่น และก็เล่นมาจนถึงทุกวันนี้” อิทธิพลของการ์ตูนเรื่อง Let's & Go ที่มีต่อการเล่นรถ Tamiya Mini 4WD เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก เพราะ ความสนุกของการ์ตูน การ์ตูนได้สร้างแรงบันดาลใจในการเล่นรถจนทำให้เกิดความชื่นชอบในการเล่นรถ ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของคนได้รู้จักรถ Tamiya Mini 4WD ทำให้ผู้คนเริ่มเข้ามาเล่น จนก่อตัวเป็นวงการ Tamiya Mini 4WD ในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Saha & Karpinski (2016) ที่กล่าวถึง เฉพาะอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กกว่า เด็กมักเลียนแบบสิ่งที่ตนได้พบเห็นในจอโทรทัศน์มากกว่าที่จะ เชื่อฟังคำสอนของบุคคลจริง การดูภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความรุนแรงทางโทรทัศน์เพียงครั้งเดียวจะเพิ่ม ความรุนแรงในการเล่นของเด็กอย่างทันตาเห็น คือภายในไม่กี่นาทีหลังจากที่ได้ดูรายการจบ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ภิมลพรรณ อุ่นแก้ว (2558) ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึก แห่งความคิดที่ปรากฏในวรรณกรรม และภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ ไวท์ ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการเล่าเรื่อง โดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่องในสโนว์ไวท์ทั้ง 9 ส่วนวน ใช้กลวิธี 3 แบบ ได้แก่ การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้ แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (Third-Person Omniscient Narrator) การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (First-Person Character Narrator) และการใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยาน (First-Person Witness-Narrator) และมีแนวคิดหลัก และแนวคิดรองที่มีร่วมกันคือ เรื่องความดีกับความชั่ว (Good vs. Evil) และการตามหา ตัวตน หรือการพิสูจน์ตัวเอง (Individual Quest) อีกทั้ง ผู้วิจัยยังสรุปได้ว่า เทพนิยายอาจมิได้เป็น ปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ แต่มนุษย์ในสังคม วัฒนธรรมทุกแห่งหนทั่วโลก มีความต้องการที่ จะสื่อ ระบาย สะท้อนหรือแสดงออก ซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ และความคิดของตนด้วยรูปแบบ และวิธีการต่างๆ นอกจากเทพนิยายจะตอบสนองความพึงพอใจของปัจเจกบุคคล ให้ความบันเทิงแก่ มนุษย์แล้ว ยังช่วยรักษาความสมดุลระหว่างการเคร่งเครียดกับการผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน



ลดปัญหาความขัดแย้ง ความก้าวร้าว และความรุนแรงในสังคมได้ในระดับหนึ่งด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า เทพนิยายเป็นผลผลิตของวัฒนธรรมที่สะท้อนความเชื่อ ระบบคุณค่าของสังคม และเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรม (Cultural Data) ประเภทหนึ่ง

ด้านอัตลักษณ์ พบว่า การแสดงออกของผู้เล่นรถ Tamiya Mini 4WD มีการเล่นเพื่อเป้าหมายเพื่อความบันเทิง การแข่งขันธุรกิจ และการเล่นเพื่อปฏิสัมพันธ์ในสังคม โดยมีการแสดงออกเพื่อติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นตามโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ผู้เล่นดำรงอยู่ เนื่องจากอัตลักษณ์เป็นความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง จึงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล กล่าวคือ ความนึกคิดเกี่ยวกับตนเองเป็นเครื่องกำหนดพฤติกรรมของบุคคลเพราะคนเราย่อมกระทำไปตามความคิด หรือ มโนภาพว่าตนเองเป็นคนเช่นไร และแสดงออกมาเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ พรหมมาศ เกษหอม, พงษ์พัฒน์ สุวรรณเพ็ญ, พรพต โพธิ์สำราญณ์, ธณส์วัจน์ ภัทรลิขิตสกุล, วรเดช เกตุพันธ์, เฉลิมชัย แสงทอง, ปรีชา จันทร์พรม สุรศักดิ์ คำแก่น, และนวดร พันธุ์นรา (3 พฤศจิกายน, 2561) ทุกคนกล่าวถึงคำพูด วลีที่ติดปากจากการ์ตูนที่ว่า “ไปเลยแม็กนม” ทุกคนล้วนทั้งเคยได้ยินและได้กระทำเอง ซึ่งเป็นการแสดงออกที่ลอกเลียนแบบมากจากการ์ตูน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Barker (2000) กล่าวว่า อัตลักษณ์ไม่ใช่เรื่องที่ติดตัวมากับธรรมชาติ แต่หากเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ตลอดจนการสั่งสมผลผลิตจากวาทกรรม ซึ่งอัตลักษณ์จะมีคุณสมบัติสำคัญ 2 ประการคือ มิมิติ (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) ได้อธิบายให้เห็นความต่างของอัตลักษณ์ และบุคลิกภาพอย่างชัดเจนไว้ว่า บุคลิกภาพเป็นสิ่งที่อธิบายลักษณะต่างๆ ของบุคคลทั่วไป ที่น่าจะมีแต่สำหรับอัตลักษณ์นั้น ต้องการพื้นฐานบางอย่างที่เราต้องแสดงตน และยอมรับกับสิ่งที่เราเลือกอย่างตั้งใจ ซึ่งจำเป็นต้องมีปัจจัยรากฐาน หรือข้อตกลงบางอย่างร่วมกันในการเลือกอัตลักษณ์ หรือตัวตนของเรากับอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม โดยที่ข้อตกลงนั้นต้องมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคมที่ปราศจากการควบคุมของปัจเจก ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่อง และตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์ และการผจญภัยของตัวละคร ซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่องซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรา รู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำ จิตใจภายในของเขาจะค่อยๆ เผยให้เห็น หลังจากการค้นเคยกันนับเป็นปีๆ ในทางตรงกันข้าม เรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ และคุณงามความดีซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรง ในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำ คำพูด ความคิดของตัวละคร และการกระทำของตัวละครอื่นๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อม หรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Mead (1934) ได้กล่าวว่า ความเชื่อมต่อนี้ระหว่างกันที่ตนเห็นตนเองอย่างไร และความสามารถในตัวบุคคลที่จะจินตนาการว่า คนอื่นเห็นเราอย่างไร จึงเป็นเรื่องความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันระหว่างภายใน (Internal)



และภายนอก (External) เพราะถึงแม้ว่าอัตลักษณ์คือสิ่งที่ถูกสร้างจากบริบททางสังคม แต่จะต้องผ่านขั้นตอนการคิดของปัจเจกที่มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับโลกทางสังคมด้วย ดังนั้น อัตลักษณ์จึงมีทั้งอัตลักษณ์เชิงเดี่ยวและอัตลักษณ์ที่หลากหลาย โดยสามารถพบเห็นอัตลักษณ์ได้ทั้งในลักษณะที่จำกัด หยุดนิ่ง และอัตลักษณ์ที่ลื่นไหลเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีัญญา กิตติวัฒน์โชติ (2557) ศึกษาภาพสะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคลผ่านงานเขียน กรณีศึกษา : คุณวิกรม กรมดิษฐ์ มีวิธีการนำเสนออัตลักษณ์ที่ลื่นไหลเปลี่ยนแปลง โดยผู้วิจัยได้พิจารณาถึงการนิยามอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่ๆ ซึ่งจากผลสรุปทำให้พบว่า คุณวิกรม กรมดิษฐ์ มีความเข้าใจในอัตลักษณ์ของตนเอง และสามารถนำเสนอคุณค่า เหล่านั้นผ่านความเป็นตัวตนอย่างชัดเจนผ่าน 2 ด้าน คือ 1) ด้านรูปแบบการสื่อสารต่างๆ เช่น ผู้นำองค์กรธุรกิจระดับแนวหน้า ผู้เชี่ยวชาญในการให้ความรู้วิเคราะห์ปัญหาสังคมและเศรษฐกิจ เป็นเหมือนตัวแทนสร้างความร่วมมือและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การเป็นคนดีเพื่อตอบแทนสังคม การวางตัวเป็นแบบอย่างต่อคนในสังคม และนักเดินทางเพื่อแสวงหาประสบการณ์ใหม่ๆ ส่วน 2) ด้านวิธีการนำเสนอที่คุณวิกรม มีวิธีการเลือกใช้ช่องทางต่างๆ ในการนำเสนอรูปแบบที่ตนเองใช้สื่อสารความเป็นตัวตนได้อย่างเหมาะสม และสามารถถ่ายทอดคุณค่าเหล่านั้นออกมาเป็น จุดยืนในความเป็นตัวตนผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น การนำเสนอผ่านสื่อประเภทหนังสือ สื่อวิทยุและสื่อโทรทัศน์

เอกสารอ้างอิง

- กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2526). **วัฒนธรรม “การ์ตูน” ในญี่ปุ่น**. โลกหนังสือ: 18 – 33
- นรากร ตียายน. (2536). **การวิเคราะห์รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภิมลพรรณ อุ่นแก้ว. (2558). **การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิดที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ ไวท์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีัญญา กิตติวัฒน์โชติ. (2557). **ภาพสะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคลผ่านงานเขียน กรณีศึกษา คุณวิกรม กรมดิษฐ์**. นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สมคิด ปลอดภัย. (2528). **การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์**. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Barker, C. (2000). **Cultural studies: theory and practice**. London: Sage.
- Katz, E., Lazarsfeld, P. F., & Roper, E. (2017). **Personal influence: The part played by people in the flow of mass communications**. Routledge.
- 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.
- 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.

Woodward, K. (2004). Questioning identity: Gender, class, ethnicity (2nd ed.). London: Routledge (The Open University).