

การศึกษาปัจจัยการโยกย้ายถิ่นของกลุ่มผู้เล่นรถรางทามิยาในประเทศไทย

THE REMEMBRANCE OF TAMIYA MINI 4WD PLAYERS IN THAILAND

สุรพัสตร์ ภัทรานนท์อุทัย^{1*} และ อาษา ตั้งจิตสมคิด²

SURAPAS PATTRANON-UTAI^{1*} and ARSA TANGCHITSOMKIT²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการแสดงออกการโยกย้ายถิ่นของกลุ่มผู้เล่นรถรางทามิยาในปัจจุบัน 2) ศึกษาปัจจัยอันทำให้เกิดการโยกย้ายถิ่นที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นรถรางทามิยาในปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาครั้งนี้จำนวน 18 คน ได้แก่ ผู้เล่นรถรางทามิยาที่มีประสบการณ์เข้าร่วมการแข่งขันระดับเอเชียและระดับโลก จำนวน 8 คน ผู้เล่นรถรางทามิยาที่เคยได้รับตำแหน่งชนะเลิศอันดับ 1 ใน 5 ของระดับเอเชียหรือระดับโลก จำนวน 7 คน กลุ่มผู้จัดการแข่งขันรถรางทามิยาและเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าจากบริษัท TAMIYA จำนวน 3 คน โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดล้วนเคยรับชมการตูนเรื่อง นักซิ่งสายฟ้า (Let's & Go) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ การสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งมีโครงสร้าง ค่าคุณภาพของเครื่องมือมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 และความเชื่อมั่นทั้งหมดเท่ากับ 0.98

ผลการวิจัยพบว่า 1) การแสดงออกถึงการโยกย้ายถิ่นของกลุ่มผู้เล่นรถรางทามิยา ถูกแสดงออกมา 2 รูปแบบ ได้แก่ การหยิบนำภาพ เนื้อหา และบทบาทของตัวละครจากการตูนเรื่องนักซิ่งสายฟ้ามาใช้ประกอบกิจกรรมการเล่นรถรางทามิยา และการสะสมรถรางทามิยาที่เหมือนในการตูนเรื่องนักซิ่งสายฟ้า เนื่องจากผู้เล่นรถรางทามิยาได้รับชมการตูนเรื่องนี้ทางโทรทัศน์ในปีพ.ศ. 2542 อันเป็นต้นกำเนิดของการเล่นรถรางทามิยาในประเทศไทยนั่นเอง ซึ่งในปีนั้น ผู้เล่นรถรางทามิยายังอยู่ในช่วงวัยเด็กที่มีอายุระหว่าง 6 - 12 ปี 2) ปัจจัยอันทำให้เกิดการโยกย้ายถิ่นที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นรถรางทามิยา คือ Tamiya Thailand Fanpage ได้ปรากฏขึ้นบนเฟซบุ๊กในปีพ.ศ. 2554 ทำให้เกิดการรวมตัวของผู้เล่นรถรางทามิยาอีกครั้ง ต่อมาในปีพ.ศ. 2556 กลุ่มผู้เล่นรถรางทามิยาบางคนได้มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันระดับโลกที่ประเทศญี่ปุ่น จึงทำให้ข่าวสารข้อมูลแพร่กระจายไปสู่สังคม จึงทำให้เกิดผู้เล่นรถรางทามิยาเพิ่มมากขึ้น อีกทั้ง การหวนคิดถึงเรื่องราวของการตูนเรื่องนักซิ่งสายฟ้าที่มีความเหมือนกับโลกแห่งความจริง จึงเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการโยกย้ายถิ่น เช่น วิธีการดัดแปลงรถ กติกา การแข่งขัน สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ และการเจริญเติบโตของตัวละครจนนำไปสู่ความสำเร็จ

คำสำคัญ : ผู้เล่นรถรางทามิยา ; รถรางทามิยา ; การโยกย้ายถิ่น

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คณะวิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, Master Student, Program in Management of Cultural Heritage and Creative Industry, Faculty of College of Innovation, Thammasat University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, Associate Professor, Thammasat University

* Corresponding Author. Email : phinaxy@hotmail.com

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study expressions of remembrance with Tamiya Mini 4WD players, 2) to study factors affecting to Tamiya Mini 4WD players. The samples were 18 people including 8 people who have ever attended Asia challenge or Wolrd challenge, 7 people who had ever been top 5 of Asia challenge or Wolrd challenge, and 3 people who are organizers and representatives from TAMIYA by all of them used to watch the cartoon named Let's & Go. The instrument consisted of the content validity index of 0.60 – 1.00. The research based on participation observation and in-depth interview.

The findings revealed that 1) the nostalgia was expressed in 2 ways, the using pictures contents and characters from the cartoon named Let's & Go for Tamiya Mini 4WD events and the collecting Tamiya Mini 4WD cars which are from the cartoon. Since the players had watched this cartoon on television in 1999, it began Tamiya Mini 4WD in Thailand. That year, the players were young and around 6-12 years old. 2) the factors of nostalgia were the appearing of Tamiya Thailand Fanpage on Facebook in 2011, and attending Tamiya Mini 4WD Japan Cup of some Tamiya Mini 4WD Thai players. Moreover, the similarities between this cartoon and the real world were the factors of nostalgia such as modifying car, rules, racing, surroundings, growth, and success.

Keywords : Tamiya Mini 4WD players ; Tamiya Mini 4WD ; remembrance

บทนำ

การโหยหาอดีต เป็นอารมณ์ของการถวิลหาความทรงจำที่เกิดขึ้นในอดีตต่อบุคคล การโหยหาอดีตถือได้ว่าเป็นกระแสหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคมและแผ่ขยายในวงกว้าง คล้ายกับเป็นกระแสนิยมของชนชั้นกลางไทย ปรากฏการณ์นี้ เกิดจากการนำสินค้าอันมีความหมายในอดีตหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สินค้าที่เคยผ่านพ้นมาแล้ว สินค้าเหล่านี้ประกอบด้วยคุณค่าทางความคิด ความรู้สึก และความทรงจำ โดยเฉพาะกับความทรงจำในวัยเด็ก

วัยเด็กกับการ์ตูนถือได้ว่าเป็นสิ่งที่คู่กัน เนื่องจากคุณสมบัติของการ์ตูนเหมาะสำหรับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นความน่าสนใจ เข้าใจและเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย ไม่มีความซับซ้อน แม้ว่าจะเป็นการ์ตูนจากต่างประเทศอันมีวัฒนธรรมแตกต่างกันก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่ เด็ก หรือเยาวชนล้วนเข้าถึงได้ง่าย คุณสมบัติของการ์ตูนคือ การบรรยายหรือถ่ายทอดเรื่องราวและเนื้อหาโดยใช้เสียงและภาพที่ชัดเจนและตรงไปตรงมา และยังช่วยส่งเสริมจินตนาการของผู้ชม โดยเฉพาะผู้ชมวัย 9 – 12 ปี (นิจิจัง พันธะพจน์, 2561) นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่า

มีบทความ งานวิจัยและการศึกษามากมายที่เกี่ยวกับการรับชมการ์ตูนของเด็ก เนื่องจากมนุษย์มีความเชื่อที่ว่า เด็กหรือเยาวชนจะเลียนแบบและจำจดสิ่งที่พวกเขาได้รับชม การที่ผู้ชมได้เรียนรู้จากการ์ตูน หรือยกให้การ์ตูนเป็นต้นแบบนั้น มีทั้งข้อดีและข้อเสียต่างกันไป (กฤษริน รักษาแก้ว, 2560)

สำหรับการ์ตูนเรื่องนักซิ่งสายฟ้า หรือ Let's & Go อันเป็นที่รู้จักมากกว่า 20 ปีนั้น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ กลุ่มตัวละครที่มีใจรักและหลงใหลในรถราง โดยมีเป้าหมายคือการคว้าชัยชนะในการแข่งขันต่าง ๆ โดยเฉพาะการแข่งขันในงานใหญ่ไปจนถึงการแข่งขันระดับโลก ในขณะที่ต้องฝ่าฟันต่ออุปสรรคมากมาย เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายที่หวังไว้ ตัวละครได้พบเจอเรื่องราวมากมายล้วนมีทั้งดีและร้าย อีกทั้งยังเกิดมิตรภาพมากมายตลอดเรื่องราวระหว่างทั้งการฝึกซ้อมและการแข่งขัน

การ์ตูนเรื่องนี้ได้กลายเป็นต้นกำเนิดของการเล่นรถรางตามิยาในโลกแห่งความจริง แม้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้ไม่มีการออกอากาศแล้วก็ตาม การเล่นรถเป็นได้ทั้งงานอดิเรกตลอดจนนำไปสู่การแข่งขัน การสร้างอาชีพ และการสร้างชื่อเสียงเกียรติยศ การที่ผู้เล่นรถยังคงสนใจและหลงใหลในการเล่นรถ

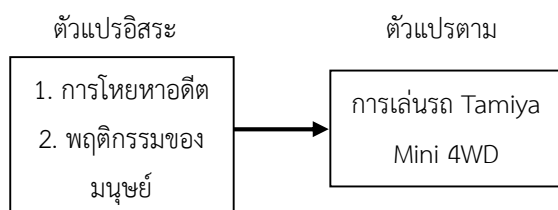
อยู่ สามารถกล่าวได้ว่าพวกเขานำความทรงจำในอดีตอันเป็นประสบการณ์มาเป็นส่วนหนึ่งชีวิตในปัจจุบัน

การโยยหาอดีตเป็นวิธีหนึ่งเพื่อให้ความหมายแก่ประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์ โดยมาจากการจินตนาการอารมณ์ และความรู้สึกของคนในปัจจุบันที่มีต่อความทรงจำในอดีต นอกจากนี้การโยยหาอดีตยังเป็นสิ่งที่ทำให้เราได้พิจารณาและไตร่ตรองใหม่อีกครั้ง (เบญจวรรณ นาราสิจ, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับการเล่นรถรางทามิยา อันเคยเป็นประสบการณ์ที่ผ่านพ้นมาแล้วในอดีต และได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในปัจจุบันอีกครั้งสำหรับผู้เล่นรถรางทามิยา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษารูปแบบการแสดงออกการโยยหาอดีตของผู้เล่นรถรางทามิยาในปัจจุบัน
2. ศึกษาปัจจัยอันทำให้เกิดการโยยหาอดีตที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นรถรางทามิยาในปัจจุบัน

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. การแสดงออกถึงการโยยหาอดีตของกลุ่มผู้เล่นรถรางทามิยาในรูปแบบต่าง ๆ
2. ปัจจัยต่าง ๆ อันทำให้เกิดการโยยหาอดีตของผู้เล่นรถรางทามิยา

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้เล่นรถรางทามิยาที่มีประสบการณ์เข้าร่วมการแข่งขันระดับเอเชียและระดับโลก จำนวน 8 คน
2. ผู้เล่นรถรางทามิยาที่เคยได้รับตำแหน่งชนะเลิศอันดับ 1 ใน 5 ของระดับเอเชียหรือระดับโลก จำนวน 7 คน

3. กลุ่มผู้จัดการแข่งขันและกลุ่มตัวแทนจำหน่ายสินค้าจากบริษัท TAMIYA จำนวน 3 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เค้าโครงคำถามปลายเปิดที่ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ (IOC) วิธีดังกล่าวช่วยให้ข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และได้รับค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 และความเชื่อมั่นทั้งหมดเท่ากับ 0.98 ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม เพื่อศึกษาการเล่นรถรางทามิยา รวมถึงการเข้าร่วมการแข่งขันอย่างแท้จริงเป็นเวลา 1 เดือน
2. การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้เค้าโครงคำถามเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการจดบันทึก
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการถอดเทปคำต่อคำ
3. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ
4. วิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีการโยยหาอดีต (Nostalgia) และแนวคิดพฤติกรรมมนุษย์ (Human Behavior Theory)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย ที่แสดงผลการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รูปแบบในการแสดงออกถึงการโยยหาอดีตของกลุ่มผู้เล่นรถรางทามิยา

ผู้เล่นรถรางทามิยามักสร้างองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมหรือการแข่งขันรถรางทามิยา โดยการใช้ภาพและฉากต่าง ๆ จากการดูหนังหรือซีรีส์สายฟ้าเพื่อตกแต่งสถานที่ ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งร้านค้า การตกแต่งพื้นที่จัดการแข่งขัน และป้ายโฆษณาต่าง ๆ ล้วนเป็นการทำให้เหมือนกับในการดูหนัง

นักซิงสายฟ้า ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้คือจุดเริ่มต้นของการเล่นรถราง ทามิยาตั้งแต่สมัยผู้เล่นรถรางทามิยายังเป็นเด็ก นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาพหรือฉากต่าง ๆ จากการ์ตูนเรื่อง Let's & Go เพื่อตกแต่งป้ายประกาศ (Poster) ถ้วยรางวัล (Trophy) และผลิตภัณฑ์ (Product)

สิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงออกถึงการโยยหาการ์ตูนที่เคยรับชมในวัยเด็ก นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้ที่พบเห็นระลึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก จากการรับชมการ์ตูนเช่นกัน

รถรางทามิยาเป็นสินค้าจากบริษัท TAMIYA ซึ่งมีหลากหลายรุ่นออกมาจำหน่าย ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภท ได้แก่ รถที่ถูกออกแบบใหม่ ซึ่งไม่เหมือนในการ์ตูน และรถที่ถูกออกแบบให้เหมือนกับรถในการ์ตูน โดยผู้เล่นรถที่นิยมเลือกซื้อรถที่เป็นรุ่นเดียวกับในการ์ตูน มีทั้งผู้เล่นรถที่ซื้อเฉพาะบางรุ่นที่ชอบ และผู้เล่นรถที่ซื้อทุกรุ่นเพื่อสะสมให้ครบของการ์ตูน

ผู้เล่นที่ซื้อรถจากในการ์ตูนทุกรุ่นเพื่อสะสมให้ครบ สะท้อนให้เห็นการหวนคิดถึงความทรงจำในวัยเด็กที่ผู้ปกครองไม่ได้รับการสนับสนุนหรืออนุญาตให้ซื้อ อีกทั้ง ผู้วิจัยยังพบว่า รถจากการ์ตูนได้ถูกผลิตออกมาจำหน่ายเรื่อย ๆ และผู้เล่นรถเข้ามาซื้อเรื่อย ๆ เช่นกัน

นอกจากนี้ยังมีการประกวดความสวยงามในการออกแบบรถ และจะพบว่าผู้มีเข้าแข่งขันบางคนที่ออกแบบรถให้เหมือนกับรถในการ์ตูน ซึ่งรถเหล่านั้นถูกพูดถึงและได้รับคำชื่นชมอย่างล้นหลาม เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นรถประทับใจและหวนนึกถึงความทรงจำที่มีต่อการ์ตูนเรื่องนักซิงสายฟ้า

ตอนที่ 2 ปัจจัยอันทำให้เกิดการโยยหาอดีตที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นรถทามิยา

ความใฝ่ฝัน ความประทับใจ และความต้องการในวัยเด็ก คือ ปัจจัยอันทำให้เกิดการโยยหาความทรงจำในอดีต และตอบสนองสิ่งเหล่านั้นในชีวิตปัจจุบันของผู้เล่นรถ นอกจากนั้น ยังผู้เล่นรถยังสมประสงค์การเล่นรถมากเพียงใด การรับรู้เรื่องราวของการ์ตูนยิ่งเพิ่มพูนมากขึ้น เพราะแม้การ์ตูนจะไม่ได้ถูกนำมาออกอากาศแล้ว แต่ยังคงมีผู้เล่นหลายคนที่ยังหาช่องทางเพื่อรับชมการ์ตูนเรื่องนี้อยู่เรื่อยมา

การรับชมการ์ตูนเก่า ๆ เป็นอีกหนึ่งวิธีเพื่อให้ลดความเหนื่อยล้า ความเครียด จากการทำงาน อีกทั้ง การเล่นรถยังเป็นการส่งเสริมความทรงจำในวัยเด็กที่มาจากโลกแห่ง

จินตนาการมาสู่โลกแห่งความจริง ถือได้ว่าเป็นการโยยหาความทรงจำในอดีตมาเป็นประสบการณ์คู่ขนานกับชีวิตปัจจุบัน

นอกจากนี้ ลักษณะของตัวการ์ตูน เป็นปัจจัยอันทำให้เกิดการโยยหาอดีต เนื่องจากตัวละครมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นแตกต่างกันออกไป ซึ่งตัวละครหลักในเรื่องที่ผู้เล่นรถยังจำจดจำได้มีทั้งหมด 12 ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครฝ่ายดี ประกอบด้วย ไฟเตอร์ ซิจิยะ โก เรตส์ เรียว เจ โทคิจิ และคุโรซาว่า สำหรับตัวละครฝ่ายร้าย ประกอบด้วย โองามิ ไค เกน และเร โดยสามารถแบ่งเอกลักษณ์ของตัวละครต่าง ๆ ที่กลุ่มผู้เล่นรถสามารถจดจำออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ รูปลักษณ์ภายนอก ลักษณะคำพูด อุปนิสัย ความสามารถ และบทบาทที่โดดเด่น โดยเฉพาะความโดดเด่นของตัวละครฝ่ายดี ความยุติธรรม ความเป็นมิตร และความซื่อสัตย์ ผลการศึกษาปัจจัยที่เกิดจากคุณลักษณะของตัวการ์ตูน จะแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตัวการ์ตูนหลักที่ถูกจดจำ

ตัวการ์ตูน	จำนวนผู้เล่นที่จดจำได้ (ทั้งหมด 18 คน)
1. ไฟเตอร์	18
2. ซิจิยะ	17
3. เรตส์	18
4. โก	18
5. เรียว	16
6. เจ	16
7. โทคิจิ	14
8. คุโรซาว่า	14
9. โองามิ	11
10. ไค	15
11. เกน	13
12. เร	13
รวม (ทั้งหมด 216 หน่วย)	183

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าการจดจำตัวละครอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 15.25$) และผู้เล่นสามารถจดจำตัวละครฝ่ายดี ($\bar{X} = 16.71$) ได้มากกว่าตัวละครฝ่ายร้าย ($\bar{X} = 13.20$)

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการวิจัยพบว่ารูปแบบการแสดงออกการโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นรถรางทามิย่าถูกแสดงออกโดยการหยิบยกเรื่องราวหรือองค์ประกอบบางอย่างในการ์ตูนที่เคยรับชมในวัยเด็กมาใช้ประกอบกับการเล่นเกมในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาการโหยหาอดีตในอุตสาหกรรมเกมท่องเที่ยว (นิพัทธพงศ์ พุ่มมา, 2559) การดึงสิ่งที่เคยมีให้กลับมาใหม่ เป็นการโหยหาอดีตโดยนำรากฐานเดิมกลับคืนมาใหม่ การเลือกบริบทสินค้าที่มีภาพอดีต ที่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตนั้น เป็นกิจกรรมเพื่อตอบสนองภาวะโหยหาอดีต ยังได้พบเห็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับอดีตแล้ว จะเกิดความตื่นตาตื่นใจได้สัมผัสกับสิ่งเรานั้นในชีวิตปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องความจริงแท้ในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงโหยหาอดีต : กรณีศึกษาชุมชนตลาดสามชุกร้อยปี จังหวัดสุพรรณบุรี (เกรียงไกร วัฒนาสวัสดิ์, 2555) การโหยหาอดีตมักเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้น และมักจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกในลักษณะการเสพบรรยากาศ การร่วมทำกิจกรรม การเลือกซื้อสินค้าหรือจะสมของเก่า

2. จากการวิจัยพบว่าปัจจัยอันทำให้เกิดการโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นรถรางทามิย่าประกอบไปด้วย อารมณ์ความรู้สึก ความหลงใหล ที่ต้องการถูกตอบสนอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการท่องเที่ยวเชิงโหยหาอดีตของนักท่องเที่ยวชาวไทย (สิริขัญญา วงษ์ชาติย์, 2559) แท้จริงแล้วการโหยหาอดีตคือ อารมณ์และความรู้สึกของผู้คนที่คิดถึงอดีต และมีความต้องการที่จะหวนกลับไปสู่ออดีต ซึ่งการโหยหาอดีตสามารถเกิดขึ้นและพัฒนาผ่านการรับชมสื่อที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนเรื่องนักซิ่งสายฟ้า ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้ ยังคงเป็นที่จดจำ เป็นที่นิยม และมีทัศนคติโน้มไปในทิศทางเดียวกับการ์ตูนเรื่องนี้ แม้ว่าเวลาจะผ่านไปเนิ่นนานแล้วก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ โดย Greene (2017) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์ประกอบด้วย 1) ความเชื่อ หมายถึง การกระทำบางอย่าง ปรากฏการณ์บางอย่างและคุณสมบัติของสิ่งของบางอย่าง ที่อยู่ในการคิดว่าเป็นจริง 2) ค่านิยม

หมายถึง แนวความคิดที่เป็นลักษณะพิเศษของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเป็นความคิดที่มีอิทธิพลให้บุคคลเลือกกระทำและเลือกเป้าหมายที่เหมือนกัน 3) ทัศนคติ หมายถึง สิ่งที่เป็นการตอบสนองสิ่งเร้าทางจิตใจและร่างกาย ทัศนคติจะเป็นผู้กำหนดทิศทางของพฤติกรรมและแรงจูงใจ

สรุป การวิจัยครั้งนี้ได้ข้อค้นพบใหม่คือ การตอบย้ำภาวะโหยหาอดีต ทำให้ความทรงจำในอดีตจะยังอยู่ต่อไปอีกยาวนาน อาทิ การรับชมการ์ตูนซ้ำ ๆ หลายรอบ การบริโภคสินค้าที่เคยผ่านประสบการณ์ การตกแต่งโดยหยิบใช้องค์ประกอบต่าง ๆ จากการ์ตูน เป็นต้น เสมือนการผลิตซ้ำของสื่อที่ทำให้ผู้คนจดจำและเชื่อมั่นเอง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ผลการวิจัยบ่งชี้ให้เห็นถึงรูปแบบการแสดงออกการโหยหาอดีตมาจากอิทธิพลของความทรงจำที่ประทับใจในอดีตต่อพฤติกรรมของบุคคลในปัจจุบัน การโหยหาอดีตจึงเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบของการดำเนินชีวิต และการทำธุรกิจ นอกจากนั้นการโหยหาอดีตยังนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของบุคคล และสร้างอีกหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นมาในสังคม

2. ผลการวิจัยบ่งชี้ให้เห็นถึงปัจจัยอันทำให้เกิดการโหยหาอดีตนำไปสู่การแสวงหาสิ่งตอบสนองความต้องการไม่เพียงแต่ความต้องการของผู้บริโภค แต่ยังรวมถึงผู้จัดหรือผู้จำหน่ายสินค้าและบริการด้วยเช่นกัน เมื่อสิ่งตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและผู้จัดหรือผู้จำหน่ายสอดคล้องกัน ประสิทธิภาพของการสร้างกิจกรรมจะเพิ่มพูนและยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและเปรียบเทียบผลการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ เช่น กลุ่มผู้เล่นหน้าใหม่ หรือกลุ่มผู้เล่นที่ไม่เคยเข้าร่วมงานระดับเอเชียหรือระดับโลก

2. ควรมีการศึกษาวิธีการสร้างคุณค่าและมูลค่าของผลิตภัณฑ์ที่มีต้นกำเนิดจากการโหยหาอดีต

เอกสารอ้างอิง

- [1] เกรียงไกร วัฒนาสวัสดิ์. (2555). *ความจริงแท้ในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงโยธยาอดีต : กรณีศึกษา ชุมชนตลาดสามชุกร้อยปี จังหวัดสุพรรณบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [2] กฤษริน รักษาแก้ว. (2560). *อิทธิพลของรายการในสื่อใหม่ที่มีต่อมุมมองต่อโลกของเด็กและเยาวชน*. วารสารสังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 10 ฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม 2560 หน้า 152 - 169. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [3] นิจจิง พันระพจน์. (2561). *การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ระหว่างพ.ศ.2545- 2558*. วารสาร BU Academic Review ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2561 หน้า 48-66. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- [4] นิพัทธ์พงศ์ พุมมา. (2555). *การโยธยาอดีตในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย*. วารสารอารยธรรมศึกษา - สาละวิน ปีที่ 3 มกราคม-ธันวาคม 2555 หน้า 47 - 59. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [5] เบญจวรรณ นาราสัจ. (2553). *บทความปริทรรศน์ : ความทรงจำอดีตในงานมรดกศึกษา (Heritage Studies) บทสำรวจเบื้องต้น*. วารสารสังคมกลุ่มน้ำโขง ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม 2553 หน้า 27 - 51. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [6] วิทยา ยางกลาง. (2563). *ความสอดคล้องและความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้เวลาว่างตามมุมมองของศาสตร์แขนงต่างๆ*. วารสารพฤติกรรมศาสตร์ ปีที่ 26 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม 2563 หน้า 1 - 15. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [7] สิริชญา วงษ์อาทิตย์. (2559). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงโยธยาอดีตของนักท่องเที่ยวชาวไทย*. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2559 หน้า 115 - 131. วิทยาลัยดุสิตธานี.