

# การใช้กิจกรรมของแฟน ๆ เป็นเครื่องมือในการเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ Fan Activities as Tools to Improve Learning Motivation

พราว อรุณรังสีเวช<sup>1</sup>

รศชงพร โกมลเสวิน<sup>2</sup>

คริสติน่า เอส เบค<sup>3</sup>

## บทคัดย่อ

นักวิจัยด้านวัฒนธรรมแฟน ๆ พบว่าการนำกิจกรรมของแฟน ๆ มาใช้ในชั้นเรียนทำให้เกิดประโยชน์ เช่น การเขียนแฟนฟิคในวิชาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ การเขียนแฟนฟิคคือการที่แฟน ๆ นำเรื่องราวและตัวละครในสื่อที่ตนสนใจมาเรียบเรียงและแต่งเติมใหม่ให้เป็นเรื่องราวที่แตกต่างจากต้นฉบับ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบอิทธิพลของความเป็นตัวตนของแฟน ๆ และกิจกรรมของแฟน ๆ ในชั้นเรียน ที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยมีตัวแปรส่งผ่านคือ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความสนุกในชั้นเรียน การแสดงออก และความไม่แน่นอนไม่แน่ใจ ซึ่งเป็นตัวแปรที่ถูกศึกษาบ่อยครั้งในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแฟน ๆ เว็บไซต์ที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บข้อมูลคือ DeviantArt.com เนื่องจากมีผู้ที่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับแฟน ๆ ใช้เป็นจำนวนมาก ผู้ใช้เว็บไซต์ดังกล่าว จำนวน 240 คน ได้ทำแบบสอบถามออนไลน์ โดยมีแบบสอบถามที่ใช้การได้จำนวน 217 ฉบับ การวิเคราะห์เส้นทางแสดงให้เห็นว่า ความสนุกและการแสดงออกเป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่างตัวแปรอิสระและแรงจูงใจในการเรียนรู้ แต่ไม่พบอิทธิพลโดยตรงจากตัวแปรอิสระไปยังตัวแปรตาม งานวิจัยในอนาคตควรศึกษากลยุทธ์ที่สามารถให้ผลโดยตรงต่อแรงจูงใจในการเรียนรู้ งานวิจัยนี้เสนอแนะว่าผู้สอนและเจ้าหน้าที่ของสถาบันการศึกษาควรบูรณาการการใช้กิจกรรมของแฟน ๆ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่มีความเป็นตัวตนของแฟน ๆ ในระดับสูง

**คำสำคัญ:** ความเป็นตัวตนของแฟน ๆ กิจกรรมของแฟน ๆ แรงจูงใจในการเรียนรู้ ความสนุก

<sup>1</sup> นักศึกษาระดับปริญญาเอก คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

อีเมล: parunran@nyit.edu

<sup>2</sup> อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการปริญญาเอก สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

อีเมล: rosechongporn.k@bu.ac.th

<sup>3</sup> อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการปริญญาเอก สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยโอไฮโอ

อีเมล: beck.s@ohio.edu

# Fan Activities as Tools to Improve Learning Motivation

Proud Arunrangsiewed<sup>1</sup>  
Rosechongporn Komolsevin<sup>2</sup>  
Christina S. Beck<sup>3</sup>

## Abstract

Various fan scholars identified the positive uses of fan activities, and one of the outstanding aspects is to integrate fan activities into classroom context, especially to use fan fiction in creative writing class. Fan fiction is a form of expression which fans rewrite plots and relationships among fictional characters blended from original media. The current study aimed to test if fan identification and fan activities done in classroom were the enabling predictors of learning motivation, mediated by self-esteem, class enjoyment, expression in class, and uncertainty, which had been extensively explored in previous fan studies. Data collection process was done in DeviantArt.com since this website yielded a large number of fan artists. An online questionnaire was completed by 240 users, and 217 cases were used in final analysis. Path analysis revealed that enjoyment and expression performed as the mediators between fan activities in class and learning motivation, but direct effect was not found. Future study should identify other strategies that cause direct effect on learning motivation. The current study suggested that teachers and faculty members should integrate fan activities as a part of class assignment, especially for students who are high in fan identity salience.

**Keywords:** Fan identity, fan activities, learning motivation, enjoyment.

---

<sup>1</sup> Doctoral candidate in Communication Studies program, Bangkok University  
E-mail: parunran@nyit.edu

<sup>2</sup> Doctoral advisor in Communication Studies program, Bangkok University  
E-mail: rosechongporn.k@bu.ac.th

<sup>3</sup> Doctoral advisor in Communication Studies program, Ohio University  
E-mail: beck.s@ohio.edu