

การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์
ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี”

วรรษณัฐ วิจารณ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ.2561

Textual Analysis of “Super Sentai” TV Series in Aspect of Socialization

Warunyu Wijan



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Communication Arts

Department of Communication Arts

Faculty of Communication Arts, Dhurakij Pundit University

2018



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของ
ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที
เสนอโดย นายวีรณัฐ วิจารณ์
สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ กลุ่มวิชา นิเทศศาสตร์สื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตินัน บุญภาพ คอมมอน

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.โสภัทร นาสวัสดิ์)


.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตินัน บุญภาพ คอมมอน)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชินสุมล บุณนาค)

คณะนิเทศศาสตร์รับรองแล้ว


.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(อาจารย์ กอบกิจ ประดิษฐ์ผลพานิช)

วันที่ 20 เดือน ก.พ พ.ศ. 61

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี”
ชื่อผู้เขียน	วรัญญา วิจารณ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.จิตินัน บุญภาพ คอมมอน
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม และวิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ซึ่งเลือกศึกษาจากภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จำนวน 10 ตอน

ผลการวิจัยพบว่า ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี มีรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่อง โดยเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action ที่ผสมผสานความมหัศจรรย์เหนือจริงของเรื่องราว ภาพ แสง สี ตัวละคร ผ่านการต่อสู้ของตัวละครฝ่ายดีฝ่ายร้ายในลักษณะของยอดมนุษย์และปิศาจ โดยที่ตัวละครยังคงเป็นมนุษย์ทั้งหมด เนื้อเรื่องประกอบด้วยเนื้อเรื่องหลักที่เป็นแก่นใหญ่ของเรื่อง และเนื้อเรื่องรองที่เป็นเนื้อหาในแต่ละตอน โดยมีเนื้อเรื่องหลักเป็นแนวเรื่องแบบ Drama เนื้อหาที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์ และมีการผสมผสานแนวเรื่องแบบ Comedy ไว้ในเนื้อเรื่องรอง ทำให้เนื้อเรื่องแต่ละตอนมีความสนุกสนานและสร้างความหลากหลายแก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้อย่างลงตัวมีการผสมผสานแก่นเรื่องโดยแก่นเรื่องหลักเป็นแบบ Morality ที่ชี้ให้ตระหนักถึงศีลธรรมจรรยา และผสมผสานแก่นเรื่องรองที่สอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆไว้ในเนื้อเรื่องแต่ละตอน ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง สัญลักษณ์ และการสื่อความหมายจึงทำให้เนื้อเรื่องสามารถแสดงให้เห็นถึงความดีงาม – ความชั่วร้าย, การคิดดี – ทำดี, ความพยายาม, ความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ, การฝ่าฟันอุปสรรค และการเป็นคนดีของสังคม เป็นต้น

ในส่วนของ การขัดเกลาทางสังคมที่สอดแทรกไว้ในเนื้อเรื่องพบว่าความสามัคคีร่วมมือร่วมใจและความพยายาม เป็นสิ่งที่ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ และภาพยนตร์

โททัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีทุกเรื่อง เน้นย้ำและให้ความสำคัญเสมอมาตลอดกว่า 40 ปี โดยที่การขัดเกลาทางสังคมในด้าน ความมีระเบียบวินัย, การเคารพกฎ กติกาของสังคม และการมีความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาเป็นคุณลักษณะเด่นของเนื้อเรื่องขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์



Thesis Title	Textual Analysis of “Super Sentai” TV Series in Aspect of Socialization
Author	Warunyu Wijan
Thesis Advisor	Assist Prof. Dr.ThitinanB.Common
Department	Communication Arts
Academic Year	2017

ABSTRACT

The textual analysis of “Super Sentai” TV series in the aspect of socialization was a qualitative study. The purposes of this study were to explore the forms of presentation and narration style in integrating socialization as well as analyzing the effects of “Super Sentai” TV series on socialization. Ten episodes of Ressa Sentai ToQger were analyzed.

The findings showed that “Super Sentai” TV Series employed fantasy live action techniques in presenting and narrating the story. Unrealistic plots, images, lights, colors, and characters were presented through the fight scenes of goodness and evil in the form of superheroes and villains which were humans. In each episode, the main plot was delivered in a complicated emotional drama style whereas a minor plot was presented in a comedy way. Both main and minor plots perfectly bring enjoyment and variety to the target audience. The main plot also carried morality and the minor plot carried the teaching of socialization in various aspects of each episode. The narration techniques and communication made the plot be able to demonstrate the concept of goodness and evil, good will and good deed, putting an effort, unity and harmonization, getting through the problems, and being a good citizen.

In term of socialization, the findings showed Ressa Sentai ToQger and other Super Sentai TV series emphasized on harmonization and putting an effort for over 40 years whereas having discipline, following the social norm, and being creative was highlighted in Ressa Sentai ToQger.

กิตติกรรมประกาศ

ในที่สุดวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ก็สำเร็จตามเป้าประสงค์ ผู้มีพระคุณที่ต้องขอขอบพระคุณอย่างสูงยิ่งเป็นอันดับแรกเลยก็คือ ท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน ที่เอ็นดูและเมตตาตามตลอดตั้งแต่เจอกันในห้องเรียนครั้งแรกจนกระทั่งวันที่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยมุมมองที่เฉียบขาดและการแนะนำแนะนำที่มาจากความเข้าใจลูกศิษย์คนนี้ สิ่งเหล่านี้เป็นพลังสำคัญของความสำเร็จครั้งนี้จริงๆ และต้องขอขอบพระคุณท่านประธานคณะกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ ดร.โสภีทร นาสวัสดิ์ เป็นอย่างสูง กับการรับงานในช่วงเวลาก่อนรุ่งสาง และยังสัมผัสได้ถึงประกายความสุขในการทำงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชินสุมล บุญนาค ที่แนะนำสิ่งดีๆที่ได้มองข้ามไป ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีเนื้อหาว้างและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้นจริงๆ

กราบขอบพระคุณ คุณแม่เล็ก อย่างงามๆ ที่สนับสนุนทุนการศึกษาอย่างเป็นทางการ และกราบขอบพระคุณ คุณพ่ออุ๊ด้ กับการเช่าวีดีโอขอดมมนุษย์จากต่างจังหวัดเมื่อครั้งที่ผู้ทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ยังเป็นเด็กน้อย นับตั้งแต่นั้นมา เหล่าขอดมมนุษย์ทั้งหลายก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจนและจะยังคงเป็นแบบนี้ต่อไปในอนาคต ขอขอบคุณป้าแอ๊ด อาจิม พี่ไผ่ ที่รออุ้งมาตลอด

กราบขอบพระคุณอาจารย์จิม อาจารย์ต่อม กับการความรู้สาขาวิทยาศาสตร์ด้านการผลิตที่เปิดประสบการณ์ให้ได้สัมผัสกับความลุ่มลึก กมคาย และเปิดมุมมองใหม่ในด้านภาพยนตร์หลายสิ่งในวิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นความรู้ที่ได้จากท่านอาจารย์ทั้งสองที่ถ่ายทอดให้กันมาโดยตลอด

การก้าวมาในโลกของขอดมมนุษย์จนถึงวันนี้ได้ ส่วนสำคัญเลยคือพี่ โฟ๊ก พี่หนิง พี่น้องและน้องๆครอบครัว XPLORE TEAM ที่ร่วมเคียงบ่าเคียงไหล่กันมาตลอด ทุกงานที่ก้าวไปด้วยกันมันทำให้หัวใจพองโต ขอขอบคุณด้วยใจและด้วยความนับถือจริงๆครับ และอีกหนึ่งทีมที่มีส่วนสำคัญกับโลกของขอดมมนุษย์ในสายภาพยนตร์คือ พี่เมฆ พี่จิบ พี่แบก พี่อ้อ และทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์ Xplorer ในกาลผ่านมามากท่าน ได้ความรู้มาจากทุกท่านไม่น้อยเลย ขอขอบคุณครับ

และพี่ๆที่ต้องขอบคุณอย่างขาดไม่ได้ พี่เอ๋ พี่เดือน พี่เหม่ม ป้าพัชร พี่เอื้อเพื่อเมตตาเกี่ยวกับอาหารหารกินในช่วงโหมทำวิทยานิพนธ์ที่รู้สึกรู้สึกว่าเวลา 24 ชม. ไม่พอสำหรับ 1 วัน

ขอขอบพระคุณ พี่กึ่งผู้ไม่เคยลืมกัน รวมถึงเพื่อนๆเดอะแก๊งค์ DPU ที่ถามไถ่เป็นห่วงเป็นใยไม่ทิ้งกัน เป็นเพื่อนที่เฮฮาและวิชาการได้ทุกเมื่อแถมช่วยเหลือในยามเดือดร้อนตลอดมา

คนสุดท้ายที่เป็นส่วนสำคัญที่สุด “น้องแอน” ที่เหนื่อยยากบากบั่นไปด้วยกันกับการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วงได้ในที่สุด

วรัญญา วิจารณ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๖
กิตติกรรมประกาศ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๘
สารบัญภาพ.....	๘
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	10
1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	10
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
1.5 ขอบเขตของการศึกษา.....	10
1.6 นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง.....	11
2. แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
2.1 แนวคิดเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก (Children’s Television Programs).....	13
2.2 แนวคิดเรื่องประเภทของภาพยนตร์โทรทัศน์ (TV Series Genre).....	19
2.3 แนวคิดเรื่องเล่าเรื่อง (Narrative).....	22
2.4 แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene).....	29
2.5 ทฤษฎีเรื่องสัญวิทยา (Semiology).....	34
2.6 แนวคิดเรื่องกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization).....	37
2.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
2.8 กรอบแนวคิดในการศึกษา.....	48
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	49
3.1 ประชากรและการคัดเลือกตัวอย่างประชากร.....	49
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	63

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.5 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล.....	63
4. ผลการวิจัย.....	64
4.1 วิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลา ทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี.....	65
4.2 วิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี.....	129
5. สรุป การอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ.....	151
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	151
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	165
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	177
บรรณานุกรม.....	179
ประวัติผู้เขียน.....	183

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางแสดงชื่อเรื่อง สถานีโทรทัศน์ และปีที่ออกอากาศ ของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีในประเทศไทย.....	4
2.1 ตารางแสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย.....	15
4.1 ตารางแสดงเนื้อเรื่องที่ผสมผสานแนวเรื่องแบบ Drama	81
4.2 แสดงเนื้อเรื่องที่มีการผสมผสานรูปแบบของเรื่องประเภท Comedy	82
4.3 ตารางแสดงการผสมผสานแนวเรื่องทั้ง 10 ตอน.....	83
4.4 ตารางแสดงแก่นเรื่องหลักและแก่นเรื่องรอง.....	84
4.5 ตารางแสดงลักษณะการเปิดเรื่อง.....	87
4.6 ตารางแสดงรายละเอียดสิ่งที่ไม่ปรากฏในการพัฒนาเหตุการณ์ ตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการ 5 สี.....	88
4.7 ตารางแสดงการพัฒนาเหตุการณ์โดยเน้นเนื้อเรื่อง หลัก/รอง.....	89
4.8 ตารางแสดงรายละเอียดการพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละคร.....	90
4.9 ตารางแสดงภาวะวิกฤติและคลี่คลายที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง.....	91
4.10 ตารางแสดงลักษณะการปิดเรื่อง.....	95
4.11 ตารางแสดงข้อมูลตัวละครหลักฝ่ายดี.....	94
4.12 ตารางแสดงข้อมูลตัวละครหลักฝ่ายร้าย.....	99
4.13 ตารางแสดงตัวละครหลักฝ่ายดีที่ปรากฏตัวหลังจาก เนื้อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว.....	100
4.14 ตารางแสดงแสดงตัวละครหลักฝ่ายร้ายที่ปรากฏตัวหลังจาก เนื้อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว.....	101
4.15 ตารางแสดงตัวละครประเภทผู้ช่วยเหลือ.....	103
4.16 ตารางแสดงตัวละครเสริม.....	105
4.17 ตารางแสดงบทสนทนาที่สอดแทรกแง่คิดอันดี.....	106

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.18 ตารางแสดงการวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากจากความขัดแย้ง ของฝ่ายทศกิวเจอร์กับปีศาจซาโด.....	110
4.19 ตารางแสดงการสื่อความหมายแฝงในสัญญาจากภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง..	128
4.20 ตารางแสดงการขัดเกลาทางสังคมที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องตอนต่างๆ.....	131
4.21 ตารางแสดงความสัมพันธ์ที่มีร่วมกันในที่ปรากฏ ในผลการวิเคราะห์หัวข้อ 4.1.2.....	134
4.22 ตารางแสดงการเสียดสีที่ปรากฏในตอนต่างๆ.....	139
4.23 ตารางแสดงความพยามของตัวละครที่ปรากฏในสถานีต่างๆ.....	142
4.24 ตารางแสดงการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ในการแก้ปัญหาและอุปสรรคของฝ่ายทศกิวเจอร์.....	148
5.1 ตารางแสดงบทสนทนาที่ให้แง่คิดในแต่ละตอน.....	157
5.2 แสดงการเป็นตัวละครที่มีบุคลิกกลม (Rounded Character) ของตัวละครฝ่ายร้าย.....	167
5.3 ตารางแสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 5-7 ปี.....	171
5.4 ตารางแสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 8-10 ปี.....	172
5.5 ตารางแสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 11-12 ปี.....	173

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพแสดงพีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid)	24
2.2 ภาพแสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา.....	48
4.1 ภาพแสดงสมาชิกทั้ง 6 คนของฝ่ายทศกวีเจอร์รี่	67
4.2 ภาพแสดงสมาชิกของฝ่ายชาโดวส์ไลน์	68
4.3 ลักษณะของแนวเรื่องที่มีความมหัศจรรย์เหนือความเป็นจริงแบบ Fantasy Live - Action.....	74
4.4 ภาพแสดงคณะเรียไรทควีเจอร์รี่เปิดการแสดงรับบริจาคบริเวณกลางตลาด.....	75
4.5 ภาพแสดงการแก้ปัญหาหลังจากถูกสลักร่าง โดยใช้การสวมหัวภาพวาดการ์ตูน รูปหน้าของตนเอง.....	75
4.6 ภาพแสดงความสนุกสนานของปีศาจเก้าอี้จับขาช่วงแรกของเรื่อง (ร่างปกติ).....	76
4.7 ภาพแสดงความสนุกสนานของปีศาจเก้าอี้จับขาช่วงแรกของเรื่อง (ร่างยักษ์).....	76
4.8 ภาพแสดงการหลบระเบิดและกล่าวอาลัยแด่พวกมาลัธยมเมล์ของทศกวีหมายเลข 6	77
4.9 ภาพตุ๊กตาแมวที่เป็นสี่ส้นชวนอมยิ้มในการหลอกล่อปีศาจ.....	77
4.10 ภาพแสดงแนวเรื่องแบบ Drama ที่กรีต้าต้องสูญเสียทั้งแม่ และชาวสตัลต่อหน้าต่อตา.....	79
4.11 ภาพแสดงการเฉลิมฉลองเทศกาลคริสมาสต์หลังจากผ่านช่วง Drama ของเรื่องไปแล้ว.....	81
4.12 ภาพแสดงตัวละครเสริมที่เป็นมนุษย์.....	104
4.13 ภาพแสดงตัวละครเสริมที่เป็นปีศาจ.....	105
4.14 ภาพแสดงฉากหลังที่อยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมทั่วไป.....	114
4.15 ภาพแสดงฉากหลังที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการถ่ายทำเพื่อรองรับตัวละครที่เป็นมนุษย์...	115
4.16 ภาพแสดงฉากที่เป็นลักษณะของเมืองจำลอง.....	116
4.17 ภาพแสดงฉากที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก.....	116
4.18 ภาพแสดงฉากยืนยืนสถานที่ของปราสาทแคสเซล ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก.....	117

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.19 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ.....	118
4.20 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่นั้นหรือครับ.....	118
4.21 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด.....	119
4.22 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่น่าสะพรึงกลัว.....	119
4.23 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี.....	120
4.24 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ.....	120
4.25 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล.....	121
4.26 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม.....	121
4.27 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์.....	122
4.28 ภาพแสดง Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่อง ของสถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว.....	122
4.29 ภาพแสดงลักษณะและรูปร่างของฝ่ายทคिवเจอร์.....	123
4.30 ภาพแสดงลักษณะและรูปร่างของตัวละครฝ่ายซาโดว์.....	124
4.31 ภาพแสดงการแปลงร่างและการประกาศศักดาของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคिवเจอร์.....	125
4.32 ภาพแสดงการยิงปืนบาซูก้าของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคिवเจอร์.....	126
4.33 ภาพแสดงการรวมร่างหุ่นยนต์ยักษ์ของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคिवเจอร์.....	127

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.34 ภาพแสดงบทบาทการแสดงของตัวละครฝ่ายซาโดวขณะที่ทำร้ายตัวเอง.....	128
4.35 ภาพแสดงการให้เกียรติซึ่งกันและกันระหว่างคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำและสมาชิกทศกิวเจอร์.....	132
4.36 ภาพแสดงสีหน้า แววตา และกริยาท่าทางของนายหน้าในขณะที่พูดคุยกับคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ.....	133
4.37 ภาพแสดงตอน สถานีปลายทาง (ตอนอวสาน) ที่แสดงให้เห็นพลังแห่งความสามัคคีของทศกิวเจอร์ทั้ง 6 คน ที่ร่วมมือร่วมใจกันไปจนนำไปสู่ชัยชนะได้สำเร็จ.....	136
4.38 ภาพแสดงการยื่นรอลงเส้นสีขาว และเส้นสีดำที่เป็นเขตอันตรายจากการจอดเทียบของขบวนรถไฟของตัวละครทั้งสองฝ่าย.....	137
4.39 ภาพแสดงการเสียดสีของไลท์คิงในการใช้ตัวเองปกป้องเด็กจากพลังความมืด....	138
4.40 ภาพแสดงการเสียดสีของอาภิระที่ออกตามหาเมืองซูบารูกาฮามะของทศกิวเจอร์ทั้ง 5 อย่างเด็ดเดี่ยว.....	138
4.41 ภาพแสดงแบ่งปันของไลท์คิง.....	140
4.42 ภาพแสดงการต่อแถวแบบเรียงลำดับอย่างมีระเบียบวินัยในการประกาศศักดาและการขึ้นขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ของทศกิวเจอร์ทั้ง 5 แบบเรียงลำดับ.....	141
4.43 ภาพแสดงความคิดสร้างสรรค์จากจินตนาการในการเล่นของเด็กๆ.....	146
4.44 ภาพแสดงฉากการกำหนดเขตอวกาศของไลท์คิง.....	147
5.1 ภาพแสดงการพัฒนาเหตุการณ์ตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี.....	153
5.2 ภาพแสดงความหมายแฝงโดยรวมของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์.....	160
5.3 ภาพแสดงแผนผังการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี.....	165
5.4 ภาพแสดงแสดงการเปรียบเทียบแผนภาพ พีระมิดของไฟรทาร์ก กับ แผนภาพการเล่าเรื่องในทัศนะของ Bordwell & Thompson.....	166

สารบัญ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.5 ภาพแสดงการต่อสู้ในลักษณะ Fantasy และการบังคับการสัมผัสอาวุธด้วย แสง และเอฟเฟค.....	170
5.6 ภาพแสดงลักษณะของอาวุธที่มีรูปแบบคล้ายกับของเล่น.....	170



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

"We cannot always build the future for our youth, but we can build our youth for the future." -เราไม่สามารถสร้างอนาคตให้กับเยาวชนได้เสมอไป แต่เราสามารถสร้างเยาวชนให้อนาคตได้ Franklin D. Roosevelt (1940 อ้างถึงใน Gerhard Peters and John T. Woolley) ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงควรได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ด้านต่างๆ อย่างเหมาะสม เพราะประสบการณ์ในวัยเด็กนั้นจะส่งผลต่อความเชื่อและทัศนคติเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เพื่อที่ในวันข้างหน้าพวกเขาจะกลับมาทำหน้าที่เป็นผู้พิทักษ์ ปลูกฝังสิ่งดีงามให้กับเด็กและเยาวชนรุ่นต่อไปดังเช่นที่เคยได้รับมาอีกด้วย

ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ สื่อสารมวลชนได้เข้ามามีบทบาทต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เพราะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียน ซึ่งจะเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถสอดแทรกเนื้อหาที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ได้ (เข็มพร วิรุณราพันธ์, 2558, น.119) เนื่องด้วยจิตใจของเด็กนั้นเป็นเสมือนจานดาวเทียมที่รับสัญญาณจากเครื่องส่ง และคลื่นที่ได้รับจะมีผลต่อความคิด และเป็นตัวแปรด้านพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กๆ (นฤมล รื่นไวย, 2552, น.11) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "สื่อโทรทัศน์" ที่มีความใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อการปลูกฝังความคิดแก่เด็กและเยาวชน

ดังที่ ลักษณ์มี คงลาภ (2552) กล่าวว่า ในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก สื่อโทรทัศน์ เป็นสิ่งหนึ่งซึ่ง อยู่คู่กับเด็กอย่างเหนียวแน่น และมีอิทธิพลต่อเด็กอย่างยิ่ง เพราะเป็นสื่อที่ใกล้ชิดกับเด็กและสร้างแรงดึงดูดแก่เด็กได้เป็นอย่างดี เด็กๆจะเพลิดเพลินไปกับภาพ เสียง แสง ที่ปรากฏบนจอ โดยไม่รู้ตัวว่าพวกเขากำลังซึมซับพฤติกรรม ทัศนคติ ความคิด และค่านิยมต่างๆ จากจอโทรทัศน์ และอาจส่งผลให้เด็กๆเลียนแบบสิ่งที่มองเห็นอย่างง่ายดาย จึงถือได้ว่า อิทธิพลของสื่อโทรทัศน์นั้นสามารถส่งผลต่อการสร้างเยาวชน สังคม และอนาคต ให้กับโลกใบนี้ไปได้พร้อมๆกันดังที่ Raymond Williams (1974 อ้างถึงในสมสุข หินวิมาน, 2558) มองถึงอำนาจของโทรทัศน์ว่า การอุบัติขึ้นของเทคโนโลยีการสื่อสารอย่างโทรทัศน์ได้นำไปสู่การสร้างเงื่อนไขทางสังคมแบบใหม่และกำหนดความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆในเงื่อนไขชีวิตมนุษย์ หรืออีกนัยหนึ่ง

เทคโนโลยีของโทรทัศน์ ถูกมองว่าเกิดขึ้นและเป็นไปเพื่อ “สร้างโลกสมัยใหม่” ทั้งการสร้างคนรุ่นใหม่ และผลักดันให้ผู้คนเหล่านั้นเข้าสู่สังคมสมัยใหม่ในเวลาเดียวกัน

ดังนั้น สาร (Message) หรือเนื้อหาสาระจากสื่อโทรทัศน์จึงถือได้ว่าเป็นตัวแปรสำคัญอันยิ่งใหญ่ที่สามารถสร้างผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ได้ทั้งด้านบวกและลบ ถึงแม้จะมีงานวิจัยต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กหลายชิ้นมุ่งศึกษาผลกระทบในเชิงลบ แต่ในทางกลับกัน ยังคงมีรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชนที่มีเนื้อหาสาระส่งเสริมการพัฒนาด้านจิตใจและศักยภาพเพื่อให้เป็นคนดีของสังคม ซึ่งมีการสอดแทรกแง่คิดด้านคุณธรรม คุณธรรม จริยธรรม รวมถึงปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีอันเป็นส่วนสำคัญในการปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอันดีของสังคมเอาไว้ เรียกได้ว่าเป็นการสอดแทรกกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ถือเป็นสิ่งสำคัญอันใหญ่ยิ่งในการวางรากฐานให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของสังคมต่อไป

ภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชนประเภทใช้คนแสดง (Live action) ที่ผลิตโดยประเทศญี่ปุ่น เป็นอีกหนึ่งสื่อที่มีเนื้อหาสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม ดังในงานวิจัยของ อุซุมิ บิ๊กกินส์ (2551) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง “บทบาทรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กกับการสร้างจิตสำนึกสาธารณะ” พบว่า รายการโทรทัศน์ประเภทภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ผลิตโดยประเทศญี่ปุ่น เรื่อง “มาร์คไรเดอร์เบลด” และ “จัสดิกไรเซอร์” มีการเสริมทักษะในการคิดและจินตนาการใหม่ สอนให้รู้ทักษะชีวิต เรียนรู้สิ่งถูกสิ่งผิด ให้รู้จักความดีละเว้นความชั่ว ซึ่งเป็นลักษณะที่ดีที่เด็กควรกระทำตาม

และนอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชนประเภทดังกล่าว ที่ได้รับความนิยมอย่างยาวนาน และมีเนื้อหาในด้านการขัดเกลาทางสังคมเป็นแกนหลักของเรื่อง นั่นคือ ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี โดยที่ทางผู้ผลิตต้องการสร้างฮีโร่ของเด็กๆ ผ่านทางสื่อโทรทัศน์ เพื่อหล่อหลอมเยาวชนของญี่ปุ่นให้เรียนรู้คุณค่าการเป็นคนดี โดยกลุ่มเป้าหมายผู้ชมจะเป็นเด็กช่วงวัย 6-12 ปี และภาพลักษณ์ของซูเปอร์ฮีโร่เหล่านี้จะถูกสร้างไว้ให้มีการคุ้มครองเด็กๆ จากเหล่าร้าย

ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีหรือซูเปอร์เซ็นไต (ญี่ปุ่น: スーパー戦隊 / อังกฤษ: Super Sentai) เป็นผลงานที่ริเริ่มโดย อ.อิชิโนโมริ โชทาโร่ นักเขียนการ์ตูนชื่อดังชาวญี่ปุ่น และผลิตสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ โดย บริษัท โตเอะ คอมพานี (Toei Company) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ อาซาฮี (TV Asahi) (วิกิพีเดีย, 2560) ด้วยความชื่นชอบในตัวฮีโร่และความแปลกใหม่ของเนื้อเรื่อง ทำให้ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีได้รับความนิยมจากเด็กๆ ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างสูง จึงมีการสร้างและออกอากาศติดต่อกันยาวนานถึง 43 ปี นับตั้งแต่ปี ค.ศ.1975

จนถึงปัจจุบัน ถือได้ว่าขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีนั้นเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ ประเภท LIVE ACTION HERO ที่ได้รับความนิยมและมีการสร้างต่อเนื่องยาวนานที่สุดในโลก (สมบุญ เกียรติอารีกุล, น.36) โดยแต่ละเรื่องจะมีความยาวประมาณ 1 ปี และเรื่องใหม่จะได้รับการออกอากาศในสัปดาห์ต่อไปทันทีเมื่อเรื่องเก่าจบลง โดยที่เรื่องราวในแต่ละปีจะไม่ต่อเนื่องกัน แม้ว่าเนื้อหาในแต่ละเรื่องนั้นจะแตกต่างกัน แต่แกนหลักของเรื่องจะยังคงเป็นเรื่องการปลุกฝังความดีเพื่อรักษาความสงบสุขเอาไว้

จำนวนของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่ได้รับการออกอากาศในประเทศญี่ปุ่นมีทั้งสิ้น 42 เรื่อง ได้แก่ (Toei Company, n.d.)

- | | |
|--|---|
| 1. Himitsu Sentai Goranger(ค.ศ.1975) | 2. JAKQ Dengekitai(ค.ศ.1977) |
| 3. Battle Fever J(ค.ศ.1979) | 4. Denshi Sentai Denjiman(ค.ศ.1980) |
| 5. Taiyou Sentai Sunvulcan(1981) | 6. Dai Sentai Goggle V(1982) |
| 7. Kagaku Sentai Dynaman(1983) | 8. Choudenshi Bioman(ค.ศ.1984) |
| 9. Dengeki Sentai Changeman(ค.ศ.1985) | 10. Choushinsei Flashman(ค.ศ.1986) |
| 11. Hikari Sentai Maskman(ค.ศ.1987) | 12. Choujuu Sentai Liveman(ค.ศ.1988) |
| 13. Kousoku Sentai Turboranger(ค.ศ.1989) | 14. Chikyuu Sentai Fiveman(ค.ศ.1990) |
| 15. Choujin Sentai Jetman(ค.ศ.1991) | 16. Kyoryuu Sentai Zyuranger(ค.ศ.1992) |
| 17. Gosei Sentai Dairanger(ค.ศ.1993) | 18. Ninja Sentai Kakuranger(ค.ศ.1994) |
| 19. Chouriki Sentai Ohranger(ค.ศ.1995) | 20. Gekisou Sentai Carranger(ค.ศ.1996) |
| 21. Denji Sentai Megaranger(ค.ศ.1997) | 22. Seijuu Sentai Gingaman(ค.ศ.1998) |
| 23. Kyukyu Sentai Go Go V(ค.ศ.1999) | 24. Mirai Sentai Timeranger(ค.ศ.2000) |
| 25. Hyakujuu Sentai Gaoranger(ค.ศ.2001) | 26. Ninpu Sentai Herricanger(ค.ศ.2002) |
| 27. Bakuryuu Sentai Abaranger(ค.ศ.2003) | 28. Tokusou Sentai Dekaranger(ค.ศ.2004) |
| 29. Mahou Sentai Magiranger(ค.ศ.2005) | 30. GoGo Sentai Boukenger(ค.ศ.2006) |
| 31. Juuken Sentai Gekiranger(ค.ศ.2007) | 32. Engine sentai Go-onger(ค.ศ.2008) |
| 33. Samurai sentai Shinkenger(ค.ศ.2009) | 34. Tensou sentai Goseiger(ค.ศ.2010) |
| 35. Kaizoku sentai Gokaiger(ค.ศ.2011) | 36. Tokumei sentai Go-busters(ค.ศ.2012) |
| 37. Juuden sentai Kyoryuger(ค.ศ.2013) | 38. Ressha Sentai TOQGER(ค.ศ.2014) |
| 39. Shuriken Sentai Ninninger(ค.ศ.2015) | 40. Dobutsu Sentai Zyuohger(ค.ศ.2016) |
| 41. Uchuc Sentai Kyuranger(ค.ศ.2017) | 42. Uchu Sentai Kyuranger(ค.ศ.2018) |

ปัจจุบันภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีในประเทศญี่ปุ่นยังคงมีการผลิตสร้างและได้รับการออกอากาศอย่างต่อเนื่องต่อไป

เนื้อเรื่องของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีนั้นมีการใช้องค์ประกอบหลากหลายในการสร้างสีสันและความบันเทิงเพื่อดึงความสนใจเด็กๆ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการรับชม เช่น การใช้พลังหรืออุปกรณ์ที่มีลักษณะพิเศษ แสง สี เสียง รวมถึงลักษณะของตัวละครที่น่าตื่นตาตื่นใจ และทุกเรื่องจะมีลักษณะเรื่องราวที่คล้ายคลึงกัน โดยเป็นเรื่องราวของหนุ่มสาวชายหญิง 3-5 คน (สำหรับในบางเรื่องปรากฏจำนวนมากกว่านี้) ที่มีพลังพิเศษสามารถแปลงร่างเป็นฮีโร่ในชุดสีสันสดใสตามสีประจำตัวของแต่ละคน ใช้พลังแห่งความดีและความสามัคคีเข้าจัดการกับเหล่าปีศาจร้ายที่เข้ามาสร้างความเสียหายและทำลายความสงบสุขของมวลมนุษย์และโลกใบนี้ อีกหนึ่งจุดเด่นของเนื้อเรื่องของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีคือ ในช่วงท้ายของทุกตอน เมื่อปีศาจถูกเหล่าฮีโร่ปราบลงได้ จะฟื้นคืนชีพด้วยร่างที่ใหญ่โตกว่าเดิมนับร้อยเท่า ทำให้ฮีโร่ทั้ง 5 ต้องรวมพลังกันขับหุ่นยนต์ขนาดยักษ์เพื่อโค่นปีศาจร้ายตัวใหญ่นี้ลงได้ในท้ายที่สุด

สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ได้รับการออกอากาศครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ.2523 โดยสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ด้วยการตอบรับที่ดีและได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนไทยตั้งแต่เริ่มแรกที่นำมาฉาย นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีอีกหลายเรื่องจึงได้ถูกนำมาออกอากาศในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชนทางสถานีโทรทัศน์ช่องต่างๆ เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน โดยในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา มีการออกอากาศในประเทศไทย จำนวนทั้งสิ้น 37 เรื่อง

ตารางที่ 1.1 แสดงชื่อเรื่อง สถานีโทรทัศน์ และปีที่ออกอากาศของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีในประเทศไทย

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อภาษาไทย	ช่องสถานีโทรทัศน์					พ.ศ.
			ที่ออกอากาศ					
			3	5	7	9	อื่นๆ	
1.	Denshi Sentai Denjiman	ขบวนการ 5 มนุษย์-ไฟฟ้า เดนจิแมน			✓			2523
2.	Taiyou Sentai Sunvulcan	ขบวนการซัลวันแคน			✓			2524

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อภาษาไทย	ช่องสถานีโทรทัศน์ ที่ออกอากาศ					พ.ศ.
			3	5	7	9	อื่นๆ	
3.	Dai Sentai Goggle V	ขบวนการอัญมณี โกกุกไฟว์				✓		(N/A)
4.	Himitsu Sentai Goranger	ขบวนการ 5 พิชิต			✓			(N/A)
5.	Kagaku Sentai Dynaman	ขบวนการไดโนแมน			✓			(N/A)
6.	Choudenshi Biomon	ขบวนการไบโอแมน			✓			(N/A)
7.	Dengeki Sentai Changeman	ขบวนการสายฟ้า เซนจ์แมน			✓			(N/A)
8.	Choushinsei Flashman	ขบวนการซูเปอร์โนวา แฟลชแมน			✓			(N/A)
9.	Hikari Sentai Maskman	ขบวนการ มาสก์แมน	✓					2532
10.	Choujuu Sentai Liveman	ขบวนการสัตว์เทพ ไลฟ์แมน			✓			2534
11.	Kousoku Sentai Turboranger	ขบวนการ สุดยอดความเร็ว เทอร์โบเรนเจอร์	✓					(N/A)
12.	Chikyuu Sentai Fiveman	ขบวนการ สกายเรนเจอร์			✓			(N/A)
13.	Choujin Sentai Jetman	ขบวนการ วิหคสายฟ้าเจ็ทแมน				✓		2536
14.	Kyoryuu Sentai Zyuranger	ขบวนการนักรบ- ไดโนเสาร์จูเรนเจอร์				✓		2537

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อภาษาไทย	ช่องสถานีโทรทัศน์ ที่ออกอากาศ					พ.ศ.
			3	5	7	9	อื่นๆ	
15.	Gosei Sentai Dairanger	ขบวนการ 5 พลัง- ดวงดาวไดเรนเจอร์				✓		2538
16.	Ninja Sentai Kakuranger	ขบวนการนินจา คาคูเรนเจอร์	✓					2543
17.	Chouriki Sentai Ohranger	ขบวนการ โอเรนเจอร์			✓			
18.	Battle Fever J	เรนเจอร์ เจ				✓		
19.	Gekisou Sentai Carranger	ขบวนการ ยานยนต์พิทักษ์โลก เทอร์โบคาร์เรนเจอร์				✓		
20.	Denji Sentai Megaranger	ขบวนการ เมกะเรนเจอร์				✓		2544
21.	Seijuu Sentai Gingaman	ขบวนการคอสมิก กิงกะแมน					✓ (ช่อง iTV)	2545
22.	Mirai Sentai Timeranger	ขบวนการอนาคต ไทม์เรนเจอร์		✓				2546
23.	Hyakujuu Sentai Gaoranger	นักรบสรรพสัตว์ กาโอเรนเจอร์		✓				2547
24.	Ninpu Sentai Herricanger	ขบวนการวายุบินจา เฮอริเคนเจอร์		✓				
25.	Bakuryuu Sentai Abaranger	ขบวนการไดโนเสาร์ ประคู อาบะเรนเจอร์					✓ (ช่อง iTV)	2548
26.	Tokusou Sentai Dekaranger	ขบวนการ มือปราบผู้พิทักษ์ เดกะเรนเจอร์					✓ (ช่อง iTV)	2549

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อภาษาไทย	ช่องสถานีโทรทัศน์ ที่ออกอากาศ					พ.ศ.
			3	5	7	9	อื่นๆ	
27.	Mahou Sentai Magiranger	ขบวนการจอมเวทย์ ماجิเรนเจอร์		✓			✓ (ช่องGANG CARTOON)	2550
28.	GoGo Sentai Boukenger	ขบวนการนักผจญภัย โบเคนเจอร์		✓			✓ (ช่องGANG CARTOON)	2551
29.	Juuken Sentai Gekiranger	ขบวนการ จอมยุทธสรรพสัตว์ เกกิเรนเจอร์		✓			✓ (ช่องGANG CARTOON)	2552
30.	Engine sentai Go-onger	ขบวนการพลังจักรกล โกออนเจอร์		✓			✓ (ช่องGANG CARTOON)	2553
31.	Samurai sentai Shinkenger	ขบวนการซามูไร ชินเคนเจอร์		✓			✓ (ช่องGANG CARTOON)	2554
32.	Kaizoku sentai Gokaiger	ขบวนการโจรสลัด โกไคเจอร์		✓			✓ (ช่องGANG CARTOON)	2555
33.	Tokumei sentai Go-busters	ขบวนการจารชน โกบัสเตอร์ส					✓ (ช่องGANG CARTOON)	2556
34.	Juuden sentai Kyoryuger	ขบวนการ ผู้กล้าไดโนเสาร์ เคียวริวเจอร์	✓				✓ (ช่องGANG CARTOON)	2557
35.	Ressha Sentai TOQGER	ขบวนการ รถไฟด่วนพิเศษ ทอคคิวเจอร์	✓				✓ (ช่องGANG CARTOON)	2558
36.	Shuriken Sentai Ninninger	ขบวนการดาวกระจาย นินนินเจอร์	✓				✓ (ช่องGANG CARTOON)	2559

ตาราง 1.1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ชื่อภาษาไทย	ช่องสถานีโทรทัศน์ ที่ออกอากาศ					พ.ศ.
			3	5	7	9	อื่นๆ	
37.	Mahou Sentai Magiranger	ขบวนการสรรพสัตว์ จูโอเจอร์					✓ (ช่อง True Spark Jump)	2560

ที่มา: ดัดแปลงจาก ขบวนการนักสู้ (Wikipedia) [ออนไลน์]. เข้าถึง 25 มิ.ย. 2560. จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ขบวนการนักสู้>

อีกหนึ่งสิ่งที่น่าสนใจให้เห็นถึงการได้รับความนิยมและมีการติดตามรับชมในประเทศไทยมาอย่างยาวนานคือได้มีการจัดการแข่งขันเพื่อหาสุดยอดแฟนพันธุ์แท้ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ในรายการแฟนพันธุ์แท้ ออกอากาศเมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม พ.ศ. 2545 ทางโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 5 ซึ่งได้มีการกล่าวถึงแง่มุมของการขจัดเกลตาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดนี้ไว้ด้วยดังในบทเปิดรายการว่า

เรื่องราวของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี หรือว่าขบวนการเซ็นไต หนึ่งในขบวนการ 5 คน 5 สี ชายหนุ่มหญิงสาวทะเลาะเคาะกันไป ภาพยนตร์จากทางญี่ปุ่นมาสู่เมืองไทยให้เด็กๆ ได้ชมกันด้วยความเพลิดเพลิน เสริมสร้างจินตนาการ เน้นถึงเรื่องราวของ ชรรมะ – อธรรม ความสามัคคี คุณงามความดีต่างๆ แต่บทสรุปสุดท้ายที่เหมือนกันทุกครั้งก็คือ ชรรมะย่อมชนะอธรรม คือเรื่องของความดีที่ย่อมชนะความชั่ว เรื่องของขบวนการเซ็นไต. (ปัญญา นิรันดร์กุล, 2549)

ซึ่งมีความสอดคล้องกับทัศนะ ของดร.เกษม เพ็ญพิภินันท์ ที่กล่าวถึงภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีในงานสัมมนาทางวิชาการ โดยการเสวนาในหัวข้อ “จากเพลงป๊อปสู่ไอ้แมคแดง” เมื่อวันที่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2553 โดยมีใจความว่า

ความน่าสนใจของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดยาซูเปอริออร์เรื่องราวของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี หรือ Super Sentai คือ มีการสื่อผ่านให้เด็กรู้จักแบ่งแยกคุณธรรมความดีกับความชั่วร้าย โดยฮีโร่เหล่านี้เป็นตัวส่งผ่านเพื่อบ่มเพาะบุคลิกภาพ แคลเรคเตอร์ หรือความเข้าใจของเยาวชนในการพิทักษ์เรื่องอะไรก็ตาม ไม่ว่าจะพิทักษ์โตเกียว

พิทักษ์ญี่ปุ่น หรือมนุษยชาติ ซึ่งเป็น ไอเดียของผู้สร้างในการปลูกจิตสำนึกให้เยาวชนผ่านหนัง.

และนอกจากฮีโร่แล้ว ยังมีผู้ร้ายอีกด้วย ที่น่าสนใจคือ ภาพลักษณ์ของผู้ร้าย จะหล่อหลอมให้เยาวชนเห็นว่าสิ่งนี้ดีหรือไม่ดี ให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ เช่น การเหยียดสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีมาเป็นผู้ร้าย จะมีปีศาจที่ต้องการทำลายสิ่งแวดล้อมไม่ว่าจะอากาศ แม่น้ำ ทำลายพืชพรรณธัญญาหาร. (มติชนออนไลน์, 2553)

ด้วยเนื้อหา และการดำเนินเรื่องที่แสดงถึงบทบาทผู้พิทักษ์ของซูเปอร์ฮีโร่หนุ่มสาว ทั้ง 5 ผู้เป็นขวัญใจเด็กๆเหล่านี้ อาจกล่าวได้ว่าขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีนั้น เปรียบเสมือนผู้ที่เป็น Role Model คือผู้เป็นฮีโร่ต้นแบบประจำใจแก่เด็กๆคอยทำหน้าที่ปลูกฝังความคิดและทัศนคติในการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต ถึงแม้ว่าเด็กแต่ละคนจะมีฮีโร่ในจินตนาการที่แตกต่างกัน แต่เมื่อลองคลี่ฮีโร่ของเด็กแต่ละคนออกมา จะเห็นว่าฮีโร่เหล่านั้นล้วนแต่เป็นบุคคลที่มีศีลธรรม พิทักษ์ความดีจัดความชั่ว มีการเสียสละ และทำเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม หากชี้ให้เด็กๆ เห็นแก่นแท้ในตัวของฮีโร่ในจินตนาการเหล่านี้แล้ว ฮีโร่ที่เด็กเชื่อมั่นและศรัทธาจะเกิดประโยชน์ต่อตัวของเด็กๆเอง และจะเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเขาในอนาคต

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีในประเทศไทย มักจะไม่ได้ถูกมองในแง่ของการขัดเกลาสังคมเท่าไรนัก แต่ด้วยเนื้อหาสาระที่เป็นหัวใจในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ชุดนี้กลับมีแก่นหลักใหญ่ของเรื่องที่ว่าด้วย ความดีงาม การพิทักษ์ การปกป้อง การคิดดีทำดี และความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะสามารถชี้ให้เห็นถึงกลวิธีการเล่าเรื่องที่สามารถสอดแทรกการขัดเกลาทงสังคมหลายๆด้านเอาไว้ได้อย่างลงตัว ซึ่งการศึกษาโดยวิธีการ Textual Analysis นี้ จะทำให้สามารถค้นพบการขัดเกลาทงสังคมด้านต่างๆที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของเรื่องที่ปรากฏสู่สายตาของเด็กๆที่รับชม ซึ่งจะเป็นอีกหนึ่งก้าวสำคัญในการปลูกฝังเด็กและเยาวชนโดยช่องทางสื่อภาพยนตร์โทรทัศน์ที่สามารถสร้างความเพลิดเพลินและดึงดูดใจให้เด็กๆรับชมพร้อมกับสอดแทรกการขัดเกลาทงสังคมเข้าไปในเนื้อหาไปพร้อมๆกัน เด็กๆจะสามารถซึมซับและแยกแยะ “ความดีงาม – ความชั่วร้าย” ที่ต้องประสบพบเจอในชีวิตประจำวันได้ เป็นอีกทางหนึ่งที่สื่อสารมวลชนจะก้าวเข้ามามีบทบาทในการหล่อหลอมเด็กๆให้เติบโตเป็นคนดีและเป็นรากฐานที่ดีให้กับสังคมไทยทั้งในปัจจุบันและในอนาคต และอีกแง่มุมหนึ่งที่น่าสนใจคือ การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดนี้ ที่ไม่ว่าจะผ่านไปนานกี่ปี ขบวนการ 5 สีทุกเรื่องก็ยังมีลำดับและแนวทางการดำเนินเรื่องที่คล้ายคลึงกัน และยังคงแก่นหลักไว้

อย่างมั่นคงเสมอมา แม้ว่าจะมีการผลิตสร้างมาอย่างต่อเนื่องกว่า 40 ปีแล้วก็ตาม แต่ยังคงได้รับความนิยมและสามารถครองใจผู้ชมทั้งเด็กและผู้ที่ยื่นชอบในวัยอื่นๆมาอย่างยาวนาน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงอยากจะทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี รวมไปถึงการสอดแทรกกระบวนการคิดกลทางสังคมในประเด็นต่างๆว่ามีลักษณะอย่างไร เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างพลังแห่งการสร้างสรรค์ทางสื่อ ในการสร้างเด็กและเยาวชนที่เปี่ยมไปด้วยพลังอันดีให้กับอนาคตต่อไป

1.2 ปัญหาวิจัย

ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี มีรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการคิดกลทางสังคมในด้านต่างๆอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการคิดกลทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี
- 2) เพื่อวิเคราะห์บทบาทในการคิดกลทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้ข้อมูลและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภทเดียวกันนี้ของไทยในด้านเนื้อหาที่จะสามารถปลูกฝังและพัฒนาจิตใจของผู้ชมให้มีจิตสำนึกที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคมอันเป็นพื้นฐานของความเข้มแข็งของชาติ
- 2) ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยสามารถเป็นประโยชน์ต่อวงการสื่อสารมวลชนไทยในการเป็นแบบอย่างการนำเสนอเนื้อหาที่สร้างสรรค์และคิดกลทางสังคมโดยวิธีการสอดแทรกที่ไม่ขัดเคืองจนเกินไป ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทั้งการศึกษาชั้นเชิงในการเล่าเรื่องและชั้นเชิงในการสอดแทรกสาระเข้าไปในเนื้อหาอย่างลงตัว
- 3) ผลการวิจัยสามารถนำไปปรับใช้ให้เข้ากับบริบทความเป็นไทย ในการผลิตสร้างภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภทเดียวกันนี้ต่อไป
- 4) ในเชิงนโยบายขับเคลื่อนการใช้สื่อ สามารถนำผลการวิจัยชิ้นนี้ไปเป็นแนวทางในการผลักดันให้ภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง มีแนวทางมากขึ้นในการผลิตสื่อที่มีเนื้อหาสาระ

ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชมและสังคม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่เป็นกำลังสำคัญของอนาคตชาติ และบ้านเมือง

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี มีขอบเขตการศึกษาดังนี้

ศึกษาภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่นชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ที่ได้รับการเผยแพร่อย่างถูกต้องตามลิขสิทธิ์ในประเทศไทยรวมทั้งสิ้น 37 เรื่อง และจะทำการศึกษาจากสื่อที่มีภาพเสียง และบทพากย์แบบเดียวกับที่เผยแพร่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยโดยผู้ศึกษา ได้คัดเลือกเรื่อง “ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ (Ressha Sentai TOQGER)” ซึ่งเป็น ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่ออกอากาศเสร็จสิ้นไปแล้ว (พ.ศ.2558-2559 ทางช่อง GANG CARTOON และ ไทยทีวีสีช่อง 3) จำนวนทั้งสิ้น 10 ตอน ดังนี้

1. สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ
2. สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่นั่นหรือครับ
3. สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด
4. สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่น่าสะพรึงกลัว
5. สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี
6. สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ
7. สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล
8. สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม
9. สถานีที่ 41 – สึกตัดคืนวันคริสมาสต์
10. สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว

1.6 นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

การขัดเกลาทางสังคม หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมของมนุษย์ที่สังคม ได้วางไว้เป็นแบบแผนให้ปฏิบัติ ให้มนุษย์ในสังคมได้เรียนรู้ถึงคุณค่า ระเบียบ กฎเกณฑ์ เพื่อเป็นการพัฒนาบุคคลในสังคม ให้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ซึ่งได้แก่

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| 1) ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส | 2) ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ |
| 3) การเคารพกฎ กติกาของสังคม | 4) ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง |
| 5) ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน | 6) ความมีระเบียบ วินัย |

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| 7) ความอดทน อดกลั้น | 8) ความรับผิดชอบ |
| 9) ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม | 10) ความมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม |
| 11) การมีภาวะความเป็นผู้นำ | 12) มีความคิดสร้างสรรค์ |

รูปแบบการนำเสนอ หมายถึง ประเภทของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เช่น ประเภทที่มีเนื้อหาหลักเป็นการผจญภัย ประเภทที่มีเนื้อหาหลักเป็นการสืบสวนสอบสวน เป็นต้น

เทคนิคการเล่าเรื่อง หมายถึง การศึกษาองค์ประกอบที่ใช้ในการเล่าเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง โดยศึกษาวิเคราะห์จากภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี อันประกอบด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี หมายถึง ภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชนประเภทภาพยนตร์โทรทัศน์จากประเทศญี่ปุ่น ชุด ซูเปอร์เซ็นไต ที่ผลิตสร้างโดยบริษัท โตเอะ คอมพานี และได้รับการเผยแพร่อย่างถูกต้องตามลิขสิทธิ์ในประเทศไทย จำนวน 37 เรื่อง

เนื้อเรื่องหลัก หมายถึง เนื้อเรื่องที่เป็นแก่นใหญ่สุดของเรื่อง เป็นเส้นเรื่องหลักที่จะทำให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อเนื่องไปตลอดทั้ง 47 ตอน คือตั้งแต่ตอนแรกไปจนถึงตอนอวสาน

เนื้อเรื่องรอง หมายถึง เนื้อเรื่องที่เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละตอน จะเป็นเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องประสบพบเจอแล้วสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นให้จบไปภายใน 1-2 ตอน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษา ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก (Children’s Television Programs)
- 2.2 แนวคิดเรื่องประเภทของภาพยนตร์โทรทัศน์ (TV Series Genre)
- 2.3 แนวคิดเรื่องเล่าเรื่อง (Narrative)
- 2.4 แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene)
- 2.5 แนวคิดเรื่องสัญวิทยา (Semiology)
- 2.6 แนวคิดเรื่องกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization)
- 2.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.8 กรอบแนวคิดในการศึกษา

2.1 แนวคิดเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก (Children’s Television Programs)

เนื่องจากวัยเด็กจะเป็นวัยที่สามารถแยกแยะโลกจริงกับโลกสมมติได้เพียงแค่ว่าระดับหนึ่งต่างจากวัยรุ่นที่สามารถรับรู้รายการโทรทัศน์นั้นเป็นสิ่งที่สมมติขึ้น เป้าหมายหลักของแนวคิดเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจึงเป็นช่วงวัยเด็กเล็กจนถึงก่อนวัยรุ่น รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กควรมีเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย ได้สาระและความรู้ เสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกายจิตใจ แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างความบันเทิงควบคู่กันไปด้วย รูปแบบของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจึงมีลักษณะได้หลากหลายคล้ายคลึงกับรายการโทรทัศน์ประเภทอื่นๆ

2.1.1 ลักษณะของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก

รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่ออกอากาศทุกวันนี้ สามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้ 6 ประเภท ดังนี้ (ศิริวรรณ อนันต์โท และเกียรติสุดา ภิรมย์, 2551, น.11-6)

1) รายการที่เน้นการแสดงออกของเด็กๆ เป็นรายการที่มีกิจกรรมให้เด็กได้แสดงออกถึงความสามารถด้านต่างๆ หรืออาจมีการคัดเลือกเด็กๆ เพื่อมาแสดงความสามารถในรายการ เช่นรายการ “ซูเปอร์จิ๋ว” เป็นต้น

2) รายการประเภทนิตยสารทางอากาศ โดยจะแบ่งเป็นช่วงย่อยๆหลายรายการ เพื่อสร้างความสนุกสนานหลากหลายภายในรายการเดียว ทำให้เด็กดูแล้วไม่เบื่อ อาจแบ่งเป็นช่วงละครการ์ตูน ช่วงประติษฐ์ของเล่น สอนวาดภาพ สัมภาษณ์คนเก่ง เช่นรายการ “สอนศิลป์” “เจ้าขุนทอง” “ดาราการ์ตูน” เป็นต้น

3) รายการประเภทการแข่งขัน เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้เด็กสามารถสมัครเข้ามาเพื่อแข่งขันความสามารถและความรู้ในด้านต่างๆ เช่น การประกวดร้องเพลงในรายการ THE VOICE KIDS เป็นต้น

4) รายการสารคดี จะเน้นการให้สาระความรู้ผ่านการนำเสนอเรื่องราวในด้านต่างๆ เช่น เรื่องราวการสู้ชีวิตของเด็กติในครอบครัวที่มีฐานะยากจนในรายการ “คบเด็กสร้างบ้าน” วิถีชีวิตของเด็กในชนบท ในรายการ “ทุ่งแสงตะวัน”

5) รายการภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) เป็นภาพยนตร์ที่ฉากและตัวละครเคลื่อนไหวจากการเล่นภาพวาดอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันสามารถสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในลักษณะ 3 มิติได้ด้วย เช่น การ์ตูนยอดเยี่ยมตลอดกาลชุด “โดเรม่อน” ภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติเรื่อง “ก้านกล้วย” เป็นต้น

6) รายการละครหรือภาพยนตร์โทรทัศน์ จะแสดงโดยคนจริงๆ (Live action) อาจเป็นแบบตอนเดียวจบหรือเป็นแบบภาพยนตร์ชุดที่ออกอากาศต่อกันหลายตอนก็ได้ เช่น “ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด “ขบวนการผู้กล้าไดโนเสาร์ เทียววิเจอร์”, ละครโทรทัศน์ชุด “หลวงตามหาชน”

2.1.2 เนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก

ในขณะที่ความสนุกสนานและความบันเทิงในรายการสำหรับเด็กนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการดึงดูดให้เด็กชื่นชอบและเพลิดเพลินไปกับการติดตามรับชม แต่หัวใจหลักของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กคือจะต้องมีเนื้อหาที่แฝงไว้ด้วยสาระและการส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กได้จริง เพราะรายการที่เด็กๆชื่นชอบอาจไม่ใช่รายการที่ดีเสมอไป ภาพและคำพูดที่ปรากฏในจอจึงควรมีความเหมาะสมตามสภาพวัยของเด็กที่ติดตามรับชมด้วย

โดยในแต่ละช่วงวัยของเด็กนั้นจะมีความคิดและความรู้สึกที่แตกต่างกัน จึงควรแบ่งช่วงวัยของเด็กออกเป็นกลุ่ม เนื้อหารายการที่เหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละกลุ่มควรมีลักษณะที่เหมาะสม และสิ่งสำคัญคือ อย่าพยายามคิดแทนเด็ก แต่ควรคำนึงถึงภูมิหลังและพัฒนาการของเด็กเป็นหลัก เช่นรายการประเภทการแข่งขัน ควรนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต

มากกว่าการเอาชนะคู่แข่ง โดยเป็นการสร้างจิตสำนึกในใจให้เด็กคิดและนำไปแบบอย่างในการใช้ชีวิตของตัวเองต่อไป (ลักษมี คงลาภ และคณะ, 2552, น.117)

ตารางที่ 2.1 แสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย

	อายุ 2-4 ปี	อายุ 5-7 ปี	อายุ 8-10 ปี	อายุ 11-12 ปี	อายุ 13-17 ปี
เนื้อหา	ห้ามนำเสนอ ความ- ตึงเครียด ทางอารมณ์ เนื้อหา ที่นำเสนอ ให้เห็นว่าเด็ก ถูกปล่อยให้ ตกอยู่ใน อันตราย ตามลำพัง จะทำให้เด็ก หวาดกลัว และ อารมณ์เสีย	อย่าเน้น การใช้อารมณ์ ระหว่างความ เป็นจริงและ จินตนาการ (เด็กวัยนี้ยังไม่ สามารถ แยกแยะ ความเป็นจริง และ จินตนาการ ได้) อย่าเสนอ ความผิดหวัง ที่รุนแรง ความวิตก กังวล หรือ ประเด็นที่ เกี่ยวกับจิตใจ	เด็กจะเริ่มรับ กับความ ขัดแย้งทาง อารมณ์ได้ เช่น การ สูญเสียสัตว์ เลี้ยง บิดา มารดาหรือ การหย่าร้าง ถ้ามีฉาก ที่แสดง อารมณ์โกรธ, อับธพาล, ความ จงรักภักดี, ประเด็นด้าน ศีลธรรม ควรนำเสนอ วิธีการ แก้ปัญหาให้ เด็กเห็นด้วย	เด็กจะรับกับ ประเด็นความ ซับซ้อนทาง จิตใจได้มาก ขึ้น เช่น ความ สูญเสีย การ ถูกปฏิเสธ และความ ผิดหวัง เด็กสามารถ แยกแยะ ความถูกผิด และ สถานการณ์ที่ เป็นละครได้	เด็กสามารถ เปิดรับ ประเด็นทาง สังคมที่ ซับซ้อนได้ เช่น ความรวบ ความจน อาชญากรรม การเหยียดผิว ประเด็น เกี่ยวกับความ โกรธ อหิทธิพล ของกลุ่ม เพื่อน แฟชั่น ฯลฯ

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

	อายุ 2-4 ปี	อายุ 5-7 ปี	อายุ 8-10 ปี	อายุ 11-12 ปี	อายุ 13-17 ปี
เนื้อหา		อย่าเสนอ ความเป็น อันธพาลหรือ การบีบบังคับ ข่มขู่			ได้กรับ ประเด็นการ ริเริ่ม ความสัมพันธ์ เชิงเพศได้ แต่ อย่าให้มี เนื้อหา โจ่งแจ้ง เกินไป
ภาษา	ห้ามใช้คำ หยาบคาย	ห้ามใช้คำ หยาบคาย	มีคำหยาบคาย ได้บ้าง เช่น การสบถ	มีคำหยาบคาย ได้บ้าง เช่น เกี่ยวกับ การพูดถึง อวัยวะต่างๆ ในร่างกาย	มีคำหยาบคาย ได้บ้าง เช่น คำอุทานต่างๆ
ความรุนแรง	แม้เด็กวัยนี้ จะได้ชม การ์ตูนที่มี ความรุนแรง อยู่แล้ว แต่ไม่ควรให้ เห็นการแก้ไข ความขัดแย้ง ด้วยการใช้ กำลัง	สามารถดูภาพ การ์ตูนที่มี การต่อยตีกัน ได้บ้าง แต่ไม่ควรดู ภาพหรือ การ์ตูนที่มี การใช้ความ รุนแรงจน บาดเจ็บหรือ ถึงตาย	ดูภาพการ ต่อสู้ของ พระเอก หรือการใช้ อาวุธได้ แต่อย่าให้ เห็นเลือด	ดูภาพ การต่อสู้ใน ประวัติศาสตร์ ได้ แต่อย่าให้เห็น ภาพความ รุนแรงแบบ โกลั๊ว	การใช้ความ รุนแรง ควร แสดงให้เห็น ว่ามีผล ทำให้เจ็บปวด มากกว่า ระบายนามณ์ หรือการ เอาชนะ

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

	อายุ 2-4 ปี	อายุ 5-7 ปี	อายุ 8-10 ปี	อายุ 11-12 ปี	อายุ 13-17 ปี
ความ รุนแรง			การใช้ความ รุนแรงควร แสดงให้เด็ก เห็นว่ามีผลทำ ให้เจ็บปวด มากกว่า ระบายนอารมณ์ หรือการ เอาชนะ	การใช้ความ รุนแรงควร แสดงให้เด็ก เห็นว่ามีผลทำ ให้เจ็บปวด มากกว่า ระบายนอารมณ์ หรือการ เอาชนะ	จำกัดเวลา การดูภาพ ความรุนแรง
เกี่ยวกับเพศ	ไม่ควรให้มี เนื้อหา เกี่ยวกับเพศ	นำเสนอ แนวคิด เกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ ระหว่าง เด็กชายและ เด็กหญิงได้ แต่ไม่ควรมี มากกว่านั้น	ใช้มุกตลก เกี่ยวกับการ ใช้อวัยวะ ต่างๆ แต่ไม่ ควรเป็นตลก ทางเพศ	ไม่ให้มีภาพ เปลือย แต่มี การจุ่มพิต ทักทาย ระหว่าง เด็กชายและ เด็กหญิงได้ อย่าให้มีการ เลียนแบบทาง เพศ	มีการตลก ทางเพศได้ บ้าง แต่อย่ามี ภาพเปลือย
ความกลัว	กลัวการถูก ล้อเลียน	ดูเรื่องผีได้ แต่อย่าให้เป็น เรื่องอันตราย เกี่ยวกับพ่อแม่ หรือพี่น้อง ของเด็ก	ดูสถานการณ์ ที่ทำให้ ไม่สบายใจได้ แต่ต้องจบ อย่างมี ความสุข	ดูเรื่องราว ละครที่ทำให้ ไม่สบายใจได้ แต่ต้องไม่ เกี่ยวกับพี่น้อง หรือความ ปลอดภัย	ดูเรื่องราว ละครที่ทำให้ ไม่สบายใจ หรือน่ากลัว ได้แต่อย่ามี ภาพเลือด

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

	อายุ 2-4 ปี	อายุ 5-7 ปี	อายุ 8-10 ปี	อายุ 11-12 ปี	อายุ 13-17 ปี
ความกลัว			ดูภาพหน้าตา น่ากลัวและ ภาพปีศาจได้	ดูความน่ากลัว เล็กน้อยได้ แต่ต้อง นำเสนอวิธีการ แก้ปัญหาเชิง บวกที่ชัดเจน แก่เด็ก	
พฤติกรรม ทางสังคม	เสนอต้นแบบ ที่ดีมีความ หลากหลาย ทางเพศและ เชื้อชาติ ห้ามนำเสนอ เนื้อหาเชิง อคติ	เสนอต้นแบบ ที่ดีมีความ หลากหลาย ทางเพศและ เชื้อชาติ ห้ามนำเสนอ เนื้อหาเชิง อคติ	แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรม ต่อต้านสังคม หรือ การเหยียดผิว ต้องได้รับ ผลตอบแทน เชิงลบ	อิทธิพลของ กลุ่มเพื่อน มีความสำคัญ มากต่อเด็ก ในวัยนี้ แสดงให้เห็นถึง ผลกระทบต่อ พฤติกรรม ต่อต้านสังคม หรือการ เหยียดผิว	สามารถ นำเสนอ บทบาท เชิงลบได้ แต่ต้องให้เด็ก เห็นผลลัพธ์ เชิงลบด้วย

ที่มา: ศิริวรรณ อนันต์โท และเกียรติสุดา ภิรมย์ (2551, น.11-54 - 11-56)

สังคมไทยเริ่มให้ความสำคัญต่อประเด็นต่างๆ ในเรื่องของเด็กจริงจังมากขึ้นโดยมีการเน้นย้ำถึงการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามที่ได้ระบุไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2521 เป็นต้นมา จนถึงปัจจุบัน และได้มีนโยบายการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติขึ้น โดยใน “แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2555-2559” ได้มุ่งเน้นการพัฒนาเด็ก

ตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมกับเด็ก” ซึ่งหนึ่งในแนวทางการพัฒนานี้ได้มีการมุ่งเน้นในด้าน “สื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน” และแนวทางการพัฒนานี้ยังคงนำมารวมอยู่ใน “แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2560-2564” อีกด้วย การจัดประเภทและรูปแบบรายการสำหรับเด็กจึงถือเป็นสิ่งสำคัญตามนโยบายเพื่อการพัฒนา เด็กควรได้รับชมรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมต่อช่วงวัยและเป็นรายการที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการ ความนึกคิด และอารมณ์ บทบาทหน้าที่ของรายการโทรทัศน์ในฐานะสื่อที่มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน จึงไม่ใช่แค่การนำเสนอเพื่อความบันเทิง หากแต่รายการโทรทัศน์ยังสามารถทำหน้าที่ปลูกฝัง การขัดเกลาทางสังคมโดยการสอดแทรกลงในรูปแบบรายการ หรือในเนื้อหาและการเล่าเรื่อง ดังนั้นในการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์ โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” แนวคิดเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก จะเป็นกรอบที่ผู้ศึกษานำไปใช้วิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์ โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

2.2 แนวคิดเรื่องรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ (TV Series Genre)

Genre (อ่านว่า “ฌ็อง”) เป็นภาษาฝรั่งเศส หมายความว่าประเภท หรือ รูปแบบ ซึ่งมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการศึกษาและจัดแบ่งประเภทของสื่อต่างๆ เช่น วรรณกรรม รายการโทรทัศน์ ละคร ภาพยนตร์ โดยในสื่อแต่ละประเภทนั้นก็จะมี Genre ต่างกันออกไป เช่น Genre ของภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภทต่างๆ สยองขวัญ (Horror) แอ็คชั่น (Action) และ สนุกสนาน (Comedy) เป็นต้น

ดังนั้น Genre อาจหมายถึง ตระกูล สายพันธุ์ แนว ประเภท หมวดหมู่ รูปแบบ ที่ทำให้ เกิดขนบ (Convention) ประจำตัวของเนื้อหาหรือแนวทางของการดำเนินเรื่องราว ของสื่ออื่นๆ(นับทอง ทองใบ, 2553, น.28)

ความเป็นมาของ Genre นั้นอาจกล่าวได้ว่าเริ่มมาตั้งแต่ยุคกรีก อริสโตเติล (Aristotle) ได้จัดประเภทของวรรณคดีในยุคสมัยนั้นตามคุณลักษณะของเนื้อหาบทละคร ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ มหาकाพย์(Epic), โศกนาฏกรรม (Tragedy) และ สุขนาฏกรรม (Comedy) เมื่อเข้าสู่ยุค เรนซองส์ อริสโตเติล ได้คิดค้นแนวคิดการแบ่งประเภททางชีววิทยามาประยุกต์ใช้กับวิทยาศาสตร์ ในการจัดหมวดหมู่ทางชีววิทยาของสิ่งมีชีวิต หรือที่เรียกว่า “อนุกรมวิธาน (Taxonomy)” เป็นเกณฑ์ในการจำแนกสิ่งมีชีวิตออกเป็นหมวดหมู่ตามสายวิวัฒนาการ เช่น ไฟล์ม, สปีชีส์ เป็นต้น ต่อมาในช่วงกลางศตวรรษที่19 สื่อสิ่งพิมพ์ได้แพร่หลายมากขึ้น ทำให้เกิดความหลากหลาย ของประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ จึงมีการนำแนวคิดของอริสโตเติลมาใช้แบ่งหมวดหมู่นวนิยาย

ได้เป็นประเภทต่างๆเพิ่มขึ้น เช่น นวนิยายลึกลับ (Myth), รักโรแมนติค (Romance), นิยายที่มีความสมจริง (Realistic) เป็นต้น ในช่วงปี ค.ศ. 1960 อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความเฟื่องฟูอย่างมากในภาคธุรกิจ ถึงกับมีการขยายตัวของสถาบันการศึกษาด้านภาพยนตร์ในมหาวิทยาลัย ในยุคนี้ Genre ได้ถูกหยิบยกนำมาศึกษาอย่างจริงจังอีกครั้ง ทำให้เกิดแนวคิด “สูตร (Formula)” เพื่อหาสูตรสำเร็จของภาพยนตร์แต่ละประเภทสำหรับเป็นแนวทางในการผลิตสร้างภาพยนตร์แนวนี้ๆสู่ตลาด และยังพบแนวคิด “ประพันธ์กร (Author theory)” ที่อธิบายได้ว่า ภาพยนตร์ที่มีผู้สร้างคนเดียวกันจะเกิดลักษณะร่วมอันเป็นเอกลักษณ์ในการนำเสนออย่างที่คล้ายคลึงกัน เรียกได้ว่าเป็นลายเซ็นของผู้นั้นนั่นเอง ประเภทของภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในยุคนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์ประเภทคาวบอย (Western film), ประเภทนักเลงอันธพาล (Gangster film) เป็นต้น ต่อมาในช่วงทศวรรษ 1970 ได้มีการนำแนวคิด Genre มาวิเคราะห์สื่อโทรทัศน์ เพราะเป็นสื่อที่รวบรวมรายการหลากหลายประเภทไว้ในที่เดียวกัน เช่น ละคร โฆษณา กีฬา ข่าว เป็นต้น โดย A.Berger (1992) (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้จัดประเภทรายการโทรทัศน์ออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ รายการประเภทแข่งขัน (Contest) รายการประเภทละคร (Drama) รายการประเภทข่าว (Actuality) และรายการประเภทการโน้มน้าว(Persuasion) เป็นต้น

A.Berger (1992) (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการศึกษา Genre ของผลงานสื่อไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. ทำให้ทราบว่าสื่อที่ศึกษานั้น จัดอยู่ในประเภทอะไร
2. สื่อที่ศึกษาอยู่นั้น ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร
3. สื่อที่ศึกษาอยู่นั้น ทำบทบาทหน้าที่อะไรต่อผู้รับสาร

Genre จึงเป็นส่วนสำคัญในการจำแนกประเภท จัดหมวดหมู่ของสิ่งต่างๆที่ใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ โดยเฉพาะในด้านสื่อ ซึ่งจะช่วยให้เป็นตัวกำหนดว่า สื่อที่กำลังศึกษานั้น เป็นสื่อประเภทใด และผู้ชมจะมีความรู้สึกหรือคาดหวังอะไรต่อสื่อประเภทนั้น อันเป็นการส่งผลเชื่อมโยงไปถึงผู้ผลิตด้วย เช่น เพียงแค่ได้ยี่ห้อภาพยนตร์ชุด เรื่อง “สอร์โอมน ้วยว้าวุ่น” ผู้ชมก็จะคาดหวังถึงภาพยนตร์โทรทัศน์ที่จะต้องถูกสร้างขึ้นด้วยเนื้อหาที่ทันสมัย เนื้อเรื่องสะท้อนทัศนคติและพฤติกรรมแสบๆของวัยรุ่น มีตัวแสดงหลักเป็นวัยรุ่น สามารถสื่อถึงความเป็นวัยรุ่นได้เป็นอย่างดีและมีชั้นเชิงในการนำเสนอที่ทันสมัย เป็นต้น

2.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบ

ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์โทรทัศน์นั้นสามารถจัดหมวดหมู่ตามการจำแนกรูปแบบของละครโทรทัศน์ทั้ง 9 ประเภท ดังนี้

1) History อ้างอิงจากเรื่องจริงหรือจากประวัติศาสตร์ มีเนื้อหาที่สร้างขึ้นบนรากฐานของเรื่องที่เกิดขึ้นจริงหรืออาจมีเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์สามารถหาหลักฐานอ้างอิงได้

2) Drama แนวชีวิต หรือที่เรียกว่า “ละครชีวิต”(Drama) เนื้อหาสาระของภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภทนี้กินความหมายไปกว้างมาก ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายเกี่ยวกับชีวิตความรักสามารถเป็นเรื่องของตัวละครตั้งแต่ระดับชายขอบไปจนถึงชนชั้นสูง อาจเป็นเรื่องราวในอดีตหรือปัจจุบัน หรืออาจเป็นเรื่องราวการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดของชีวิตและครอบครัว มีคติสอนใจระหว่างสมาชิกในครอบครัว เช่น พ่อกับลูก แม่กับลูก พี่กับน้อง ครูกับนักเรียน เป็นต้น บางเรื่องอาจมีเนื้อหาหนัก จริงจัง ในขณะที่บางเรื่องมีเนื้อหาเบาจรรโลงใจ เป็นต้น

3) Comedy แนวตลกขบขัน หรืออาจเรียกว่า “ละครเบาสมอง” มีเนื้อหาตลกขบขัน ส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันมาผูกเป็นเรื่องราวให้ชวนหัวเราะ อาจมีเนื้อหาเบาสมอง สามารถแฝงสาระในเนื้อหาได้ด้วย

4) Crime แนวอาชญากรรมสืบสวนสอบสวน เนื้อเรื่องเกี่ยวกับคดีและอาชญากรรม อาจมีเนื้อหาที่ค่อนข้างรุนแรงและหนัก มักเป็นเรื่องของคนดีและคนร้าย ดำรงกับผู้ร้าย สายลับ นักสืบ เป็นต้น

5) Action แนวการต่อสู้ สร้างความตื่นเต้นเร้าใจด้วยการต่อสู้ ศิลปะการป้องกันตัว รวมถึงการใช้อาวุธต่างๆซึ่งเป็นแกนหลักในการดำเนินเรื่อง

6) Horror แนวลึกลับสะเทือนขวัญ เกี่ยวกับความลึกลับน่ากลัว เรื่องราวเหนือธรรมชาติ อาจเป็นแนวไสยศาสตร์หรือไม่สามารถพิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์ ชวนคิดติดตามสิ่งๆที่มีความน่ากลัว

7) Adventure แนวผจญภัย ว่าด้วยการเดินทางผจญภัยเพื่อแสดงสิ่งที่ต้องการ เช่น โขลก ลาก ขุมทรัพย์ หรือสิ่งของที่เป็นเป้าหมาย ต้องหลีกเลี่ยงและฝ่าฟันภัยอันตรายต่างๆที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อนเพื่อความอยู่รอดของตัวละคร

8) Fantasy แนวแฟนตาซีหรือมหัศจรรย์ มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความมหัศจรรย์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีความเพ้อฝันจินตนาการ มักเกี่ยวกับ สัตว์ลึกลับ มนุษย์นอกโลก หุ่นยนต์ หรืออาจเกี่ยวกับยอดมนุษย์ ผู้พิทักษ์สันติภาพของโลก เป็นต้น เหมาะกับผู้ชมกลุ่มเด็กสถานีโทรทัศน์มักจัดรายการละครประเภทนี้อยู่ในช่วงเวลาที่คาดว่าเด็กจะรับชมมากที่สุด อย่างไรก็ตามละครในแนวนี้อาจมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ด้วย เช่น ภาพยนตร์โทรทัศน์ที่เสนอเรื่องราวของการปราบอธรรมโดยยอดมนุษย์ที่อาศัยเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ล้ำยุค เป็นต้น

9) Literature/Folk Tales แนวนิทานพื้นบ้านวรรณคดี มีเนื้อหาที่สร้างจากตำนาน วรรณคดี หรือนิทานพื้นบ้าน มีคติสอนใจ ความดีความชั่ว อิทธิฤทธิ์อภินิหาร มีตัวละครเกี่ยวกับ เทพเจ้า เจ้าฟ้าเจ้าแผ่นดิน พ่อมด หมอผี พราหมณ์ ฯลฯ บางเรื่องเกี่ยวข้องกับศาสนาหรือประเพณีเก่าๆ ในประเทศไทยเรียกภาพยนตร์โทรทัศน์แนวนี้ว่า “ละครจักรๆวงค์ๆ”

ภาพยนตร์โทรทัศน์เป็นสื่อที่เนื้อเรื่องมีความหลากหลาย ทำให้เกิดการผสมผสาน ระหว่าง Genre ประเภทต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีการดำเนินเรื่องด้วยการต่อสู้ แต่มีเนื้อหาตลกขบขัน จะเรียกได้ว่าเป็นประเภท Action Drama เป็นต้น

ในการศึกษารูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เพื่อวิเคราะห์การสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมนั้น จึงจำเป็นต้องนำแนวคิดรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ (TV Series Genre) มาเป็นกรอบในการศึกษาวิเคราะห์ ที่จะสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบและการนำเสนอเนื้อหาจะถูกถ่ายทอดไปสู่ผู้ชม โดยจะมุ่งเน้นไปที่การขัดเกลาทางสังคมที่มีการสอดแทรกอยู่ในลักษณะใด รวมถึงมีการขัดเกลาทางสังคม ในด้านใดปรากฏอยู่บ้าง

2.3 แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative)

การเล่าเรื่อง (Narration) คือการร้อยเรียงเหตุการณ์ต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน โดยมีความสัมพันธ์ของเหตุและผลเป็นตัวดำเนินเรื่องในช่วงเวลานั้นๆอันนำไปสู่เหตุการณ์ถัดไป โดยไล่เรียงเป็นลำดับตั้งแต่เริ่มเรื่องไปจนถึงจบเรื่อง การเล่าเรื่องจึงไม่ได้จำกัดอยู่แค่เรื่องที่แต่งขึ้น (Fiction) เช่น นิยาย วรรณกรรม นิทาน ภาพยนตร์โทรทัศน์ ภาพยนตร์ แต่ยังหมายรวมถึงเรื่องจริง (non-fiction) ด้วย เช่น ข่าวสาร สารคดี หรือแม้กระทั่งการสนทนากันก็อาศัยการเล่าเรื่อง ด้วยเช่นกัน โดยจุดประสงค์หลักของการเล่าเรื่องคือการถ่ายทอดจุดมุ่งหวังของผู้ส่งสาร (ผู้เล่า) ไปยังผู้รับสาร โดยอาจเป็นเพียงแค่การบอกเล่าเฉยๆ ไปจนถึงการสร้างอารมณ์และความรู้สึก หรือแม้กระทั่งการโน้มน้าว การปลูกฝังความคิดและทัศนคติให้เกิดขึ้นในใจของผู้รับสารได้อีกด้วย

วอลเตอร์ ฟิชเชอร์ W. Fisher (1987) นักวิชาการที่สนใจด้านการเล่าเรื่อง ได้กล่าวถึง “กระบวนการที่สนับสนุนการเล่าเรื่อง” ไว้ว่า การเล่าเรื่อง คือการกระทำเชิงสัญลักษณ์ที่มีลำดับขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการพูด หรือการกระทำ และจะต้องมีความหมายสำหรับผู้ที่อยู่ในเรื่องเล่าต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่อยู่ในเรื่องนั้นจะเป็นผู้ฟัง ผู้ตีความ หรือแม้แต่นักสร้างเรื่องเล่านั้นก็ตาม ซึ่งหน้าที่ของเรื่องเล่านั้นก็จะเป็นตัวกำหนดแนวทางในการเล่าเรื่อง

นอกจากนี้ฟิชเชอร์ยังเชื่อว่าหากการเล่าเรื่องนั้นมีความน่าเชื่อถือ ให้ตรรกะที่เป็นเหตุเป็นผลที่ดีจะทำให้ผู้รับสารถูกดึงดูดเข้าไปกับเรื่องเล่าต่างๆ โดยแรงดึงดูดอันใหญ่ที่สามารถดึงดูด

ผู้รับสารให้เข้าไปผูกติดกับเรื่องเล่านั้นๆ ก็คือ ตัวละคร อาจเป็นตัวแทนของบางสิ่งบางอย่างที่เขาอยากจะเป็นนั่นเอง

S.Kozloff (1992) ให้ความเห็นว่า ในสื่อโทรทัศน์นั้นใช้การนำเสนอโดยใช้วิธี “การเล่าเรื่อง” ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะป็นรายการที่มีเนื้อหาที่เป็นเรื่องจริงก็ตาม เช่น รายการข่าว สารคดี เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการประเภทภาพยนตร์โทรทัศน์ซึ่งเป็นที่มุ่งเน้นด้านอารมณ์ความรู้สึก รวมถึงสร้างความเพลิดเพลิน หรือสร้างให้มีอารมณ์คล้อยตามตัวละครไปด้วย

แต่เดิมนั้นทฤษฎีการเล่าเรื่องมองแค่เพียงภาพสะท้อนความจริงของเรื่องที่เล่า ต่อมาในภายหลังแนวคิดได้ถูกพัฒนาไปสู่การศึกษาในด้านการประกอบสร้างความจริง (Construction) โดยเป็นการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) เพื่อให้เข้าใจการสื่อความหมายที่แฝงอยู่ในเรื่องเล่านั้นๆ เช่น คติ อุดมการณ์ ค่านิยม เป็นต้น

2.3.1 องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง

ในเรื่องเล่าของภาพยนตร์โทรทัศน์จำต้องมีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องอย่างครบถ้วน โดยการเล่าเรื่อง จะเป็นเหตุการณ์ไล่เรียงจากจุดเริ่มเรื่อง กลางเรื่อง ไปจนจบเรื่อง โดยมีตัวละคร เวลา และสถานที่ ต่างกันออกไปตามแต่การสื่อความหมายของเหตุการณ์นั้นๆ การเล่าเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1) โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเปรียบเสมือนกระดูกสันหลังของเนื้อหา เพื่อเป็นหลักให้ส่วนอื่นๆยึดเหนี่ยวเอาไว้ไม่แตกแยกออกไป สิ่งสำคัญของการวางโครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องต้องมีความสมเหตุสมผล เพราะทุกสิ่งที่เกิดขึ้นจะส่งผลต่อเหตุการณ์ต่อไป และยังเป็นกำหนดเรื่องราวที่ตัวละครจะต้องเจอ ปัญหา อุปสรรค ไปจนถึงบทสรุปในตอนจบ การวางโครงเรื่องควรมีการกำหนดเวลาให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องด้วย โดยในการวางโครงเรื่อง จะประกอบด้วยการพัฒนาการของโครงเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.1) การเปิดเรื่อง (Exposition) เป็นการเริ่มเรื่องเพื่อดึงดูดให้ผู้รับชมเกิดการติดตามเรื่องราวต่อไป สามารถเปิดเรื่องได้หลากหลาย เช่น การบรรยาย แนะนำจาก แนะนำตัวละคร โดยไม่จำเป็นต้องเริ่มแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ เช่นอาจเปิดเรื่องด้วยสถานการณ์ที่น่าตื่นเต้น ปมขัดแย้ง ประเด็นปัญหา หรือเริ่มจากเหตุการณ์สุดท้ายของเนื้อเรื่องก่อนก็ได้

1.2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นช่วงที่เรื่องราวกำลังดำเนินไป เนื้อหาที่มีความเข้มข้นขึ้น เริ่มปรากฏอุปสรรค ปมปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร โดยการดำเนินเรื่องอาจเป็นแบบไล่เรียงตามเหตุการณ์ (Chronology) หรือเป็นการเล่าย้อนถึงอดีต (Flash back) เพื่อให้เห็นถึงสาเหตุแห่งการกระทำของตัวละคร หรือช่วงนี้อาจเป็นการเล่าแบบตัดสลับระหว่าง

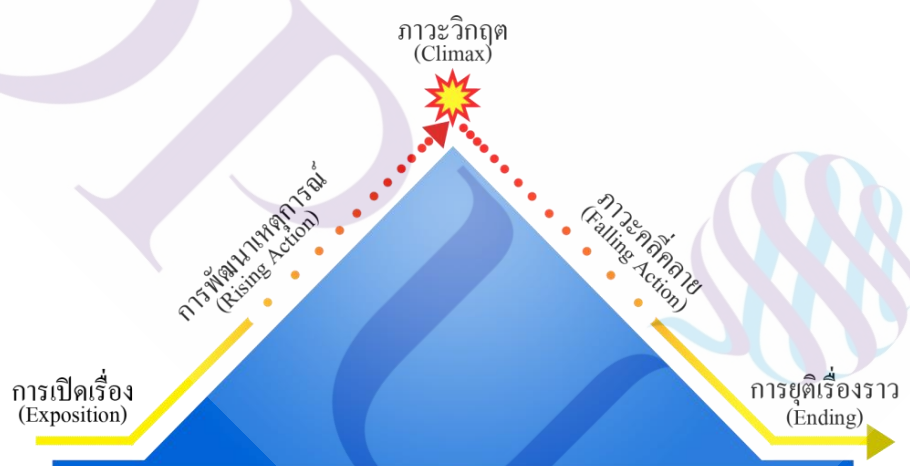
เหตุการณ์ที่ผ่านมาพบกับเหตุการณ์ปัจจุบันหรืออนาคตก็ได้ เพื่อบีบคั้นอารมณ์ของผู้ชมก่อนเข้าสู่ช่วงถัดไป

1.3) ภาวะวิกฤต (Climax) เป็นช่วงที่อารมณ์ของตัวละครและผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง อาจเป็นจุดแตกหักของตัวละคร หรือการตัดสินใจที่เด็ดขาดในสถานการณ์ที่คับขันที่สุดของเนื้อเรื่อง

1.4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นช่วงที่ผ่านพ้นจุดวิกฤตของเรื่อง ปมปัญหาได้รับการคลี่คลาย เหตุการณ์และความขัดแย้งค่อยๆ ทยอยลง

1.5) การยุติเรื่องราว หรือการปิดเรื่อง (Ending) ปมปัญหาและสถานการณ์ต่างๆ จบลง เห็นถึงบทสรุปของตัวละคร อาจมีการจบเรื่องได้หลายแบบ เช่น จบด้วยความสุข เศร้า หรืออารมณ์ประชดประชัน หรือบางครั้งเป็นการจบแบบทิ้งปมปัญหาใหม่ไว้ก็ได้

ขั้นและลำดับการพัฒนาของโครงเรื่อง สามารถอธิบายได้โดยพีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid) ได้ดังแผนภาพต่อไปนี้ (อัญชลี ชัยวรพร 2551, น.237)



ภาพที่ 2.1 แสดงพีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid)

ที่มา: อัญชลี ชัยวรพร (2551, น.237)

2) แก่นเรื่อง (Theme)

หมายถึง หลักแนวคิดของเนื้อเรื่อง ซึ่งจะเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง มีความสำคัญอย่างมากต่อการเล่าเรื่อง โดยเป็นทัศนคติหรือความคิดของผู้ผลิตที่ใส่เอาไว้ในเนื้อเรื่อง เป็นการสื่อสาร

ให้ผู้รับชมรับทราบถึงสิ่งที่เรื่องแฝงไว้ โดยในแต่ละเรื่องนอกจะมีแก่นเรื่องหลักแล้ว ยังมีแก่นเรื่องรอง และแก่นเรื่องย่อยๆ เพื่อสนับสนุนแก่นเรื่องหลักด้วย

ในการพิจารณาแก่นเรื่องสามารถสังเกตได้จาก ชื่อเรื่อง นิสัยใจคอตัวละคร ค่านิยม เนื้อเรื่อง และการจบของเรื่อง ฯลฯ โดย J.S.R. Goodlad, 1971(อ้างถึงใน ภัทรจาริน ตันตวิงศ์, 2552) ได้วิเคราะห์แก่นเรื่องของละครออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ รัก (Love Theme), ศีลธรรมจรรยา (Morality Theme), อุคตการณ์ (Idealism Theme), อำนาจ (Power Theme), ความพยายาม (Career Theme) และ ชนชั้น (Outcast Theme)

3) ตัวละคร (Character)

เนื้อด้วยภาพยนตร์โทรทัศน์นั้นเป็นการเล่าเรื่อง (Narrative) ผ่านตัวละคร เรื่องราว ความขัดแย้งระหว่างตัวละครจะเป็นจุดสร้างความสนใจในเรื่องราว ตัวละครจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการดำเนินเนื้อเรื่อง เป็นผู้สร้างสถานการณ์ และการกระทำต่างๆ และยังเป็น ผู้ที่รับผลแห่งการกระทำด้วย ดังนั้นตัวละครจึงควรมีทั้งฝ่ายดี (Protagonist) และฝ่ายร้าย (Antagonist) ลักษณะที่ดีในแง่ของตัวละครนั้นจะต้องแสดงให้เห็นให้ผู้ชมรับรู้ถึงถึงพัฒนาการ ความคิด ทักษะ และ การกระทำที่เปลี่ยนแปลงไปอันเกิดจากผลกระทบของเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องอย่างสมเหตุสมผล เพราะสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวก็คือ การเผชิญ อุปสรรค การแก้ปัญหา และบทสรุปสุดท้ายของภาพยนตร์โทรทัศน์ว่าตัวละครจะได้รับรางวัล หรือบทลงโทษจากการกระทำของตัวเองอย่างไร

ทั้งนี้สามารถแบ่งตัวละครได้ 2 ประเภทคือ

1) ตัวละครที่มีบุคลิกแบน (Flat Character) เป็นตัวละครที่มีความรู้สึกนึกคิดเพียงด้านเดียว มักมีบทบาทเป็นสูตรสำเร็จ ผู้ชมสามารถคาดเดาการกระทำของตัวละครได้ เช่น ตัวร้ายที่มักทำลายล้างทุกสิ่งทุกอย่างหน้าตลอดเวลา

2) ตัวละครที่มีบุคลิกกลม (Rounded Character) ตัวละครประเภทนี้จะมีความรู้สึกนึกคิดที่ลึกซึ้ง มีส่วนดีและส่วนด้อยอยู่ในตัวเอง ผู้ชมจะเข้าใจตัวละครได้ยาก เพราะทัศนคติและความคิดจะมีพัฒนาการคล้ายคลึงกับนิสัยใจมนุษย์จริงๆ

นอกจากนี้ตัวละครจะประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนความคิด (Conception) โดยสิ่งที่เป็นตัวกำหนดความคิดของตัวละครมักจะเป็นภูมิหลัง ชนชั้น ชีวิตวัยเด็กของตัวละครเอง ความคิดของตัวละครนั้นจะเปลี่ยนแปลงได้ยาก นอกจากว่าจะเกิดเหตุการณ์สำคัญกระทบกระเทือนจิตใจตัวละครนั้น

ส่วนพฤติกรรม (Presentation) โดยพฤติกรรมนั้นจะถูกกำหนดจากพื้นฐานความคิดของตัวละครเอง ในการวิเคราะห์ตัวละครของ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ได้จำแนกการกระทำของตัวละคร 7 ประเภท ดังนี้ (จิรวดี วิไลลอย, 2547, น.20)

1) พระเอก (The Hero) เปรียบเสมือนตัวแทนของฝ่ายดี เป็นผู้นำฝ่ายธรรมะในการแก้ปมขัดแย้งและปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่อง

2) นางเอก (The Princess) คือตัวละครที่ได้รับการปกป้องจากพระเอก เป็นหนึ่งในตัวละครหลักสำคัญของเรื่อง

3) ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) เป็นตัวละครที่คอยสนับสนุนและช่วยพระเอกในการปราบผู้ร้าย ช่วยเหลือพระเอกจากภยันตรายต่างๆ

4) ผู้ให้ (The Donor) ผู้แก้ปัญหาและช่วยให้คำปรึกษาแก่พระเอกและตัวละครหลัก อาจเป็นอาจารย์ของพระเอก เป็นต้น

5) ผู้ร้าย (The Villain) ตัวละครฝ่ายธรรม อยู่ฝ่ายตรงข้ามพระเอก สร้างความเดือดร้อนและปัญหาในเรื่อง เป็นปรปักษ์ (Antagonist) กับตัวละครหลัก

6) ผู้ส่งสาร (Dispatcher) ผู้ได้เห็นเหตุการณ์สำคัญอันนำไปสู่ปมปัญหาของเรื่อง

7) พระเอกจอมปลอม (The False Hero) ตัวละครร้ายในคราบตัวละครดีมักจะเผยความร้ายกาจในภายหลัง

4) ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นอีกส่วนที่มีความสำคัญต่อเรื่อง เพราะเป็นจุดเริ่มต้นแห่งปมปัญหาและจุดหักเหที่ตัวละครจะต้องหาวิธีคลายปมนั้น อันนำไปสู่กำหนดการดำเนินของเรื่องราวที่ต่อเนื่อง ไปยังจุดจบของเรื่อง โดยความขัดแย้งที่สมเหตุสมผลจะทำให้เกิดความน่าเชื่อถือของเรื่องราวมากยิ่งขึ้น ความขัดแย้งในภาพยนตร์โทรทัศน์สามารถจำแนกออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1) ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร เกิดจากความรู้สึกนึกคิดที่ไม่ลงรอยกันของตัวละครแต่ละฝ่าย มีการต่อต้านและพยายามทำลายล้างกัน พบได้มากในภาพยนตร์โทรทัศน์แนวแอ็คชั่น ที่มีตัวละครนำเป็นฮีโร่ ฝ่ายธรรมะ หรือผู้ปกป้องความดี ที่ต้องปราบปรามฝ่ายร้ายหรือเหล่าอธรรม เป็นต้น

2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ เกิดจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเอง สร้างความสับสนต่อการตัดสินใจหรือการกระทำของตัวละคร เช่น ตัวละครที่เกิดความสับสนในการตัดสินใจเลือกข้างระหว่างฝ่ายร้ายหรือฝ่ายดี เป็นต้น

3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เป็นความขัดแย้งกับพลังของธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ เช่น ภัยธรรมชาติ สภาพแวดล้อมที่สูดขั้ว สถานการณ์เลวร้ายจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ หรืออำนาจภูตผี ปีศาจ เป็นต้น

4) ความขัดแย้งกับระบบหรือสังคม เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับกฎเกณฑ์ในเรื่อง อาจเป็นกฎระเบียบทางสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณี หลักศาสนา เช่น การลบหลู่ความเชื่อทางศาสนา

5) บทสนทนา (Dialogue)

คือคำพูดที่สนทนาโต้ตอบกันระหว่างตัวละคร และรวมถึงคำพูดที่ตัวละครรำพึงพันคนเดียวด้วย โดยลักษณะนิสัย อารมณ์ ความคิด และอุดมการณ์ของตัวละครจะแสดงออกทางบทสนทนาและยังสัมพันธ์กับพฤติกรรมของตัวละครนั้นๆอีกด้วย เพราะบทสนทนาจะเป็นตัวกำหนดว่าตัวละครนั้นๆจะกระทำสิ่งใดหรือไม่ทำอะไร และในอีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครก็จะเป็นตัวกำหนดว่าตัวละครนั้นๆจะต้องสนทนากันอย่างไร ซึ่งทั้งหมดนี้มีผลต่อเรื่องราวที่ดำเนินไปของภาพยนตร์โทรทัศน์ทั้งสิ้น

6) ฉาก (Setting)

หมายถึง เวลา สถานที่ บรรยากาศ วิธีชีวิต สภาพแวดล้อมที่ปรากฏในเหตุการณ์ ณ ขณะนั้นของเรื่อง ฉากจึงเป็นตัวสร้างอิทธิพลทางความคิดและการกระทำของตัวละคร รวมถึงสร้างความหมายและความสมจริงให้แก่เนื้อเรื่องด้วย เช่น ฉากทะเลทรายช่วงบ่าย จะทำให้ตัวละครต้องอยู่ท่ามกลางเปลวแดดและความร้อนระอุจากพื้นทราย คอแห้ง ไม่มีแหล่งน้ำ ซึ่งส่งผลต่อความยากลำบากในการเดินทางและใช้ชีวิตของตัวละคร เห็นได้ว่าฉากนี้สามารถสร้างความกระทบกระเทือนจิตใจได้ทั้งตัวละครและผู้ชม เป็นต้น

ทั้งนี้ฉากประกอบด้วยปัจจัย 2 ด้าน คือ

1) ช่วงเวลา (Time) หมายถึงช่วงเวลา ณ ขณะที่เกิดเหตุการณ์นั้นๆในเรื่อง เช่น กลางวัน กลางคืน หรืออาจหมายถึงยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ในฉากนั้นก็ได้ เช่น อดีต อนาคต ซึ่งปัจจัยด้านเวลาจะมีความสำคัญต่อเรื่องเล่าเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเป็นตัวกำหนดสิ่งต่างๆที่จะเกิดขึ้นในฉากด้วย เช่น ฉากของเนื้อเรื่องที่อยู่ในอนาคต จะต้องกำหนดให้มีอุปกรณ์ ประกอบฉากและการแต่งกายที่ล้ำยุค เป็นต้น

2) สถานที่ (Location) หมายถึงสถานที่ ณ ขณะที่เกิดเหตุการณ์นั้นๆในเรื่อง เช่น ฉากใจกลางป่าดิบชื้น ฉากในห้องอาหารหรูหรา ฉากท่ามกลางเมืองใหญ่ เป็นต้น

7) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

เป็นการพิจารณาว่าเรื่องที่เล่าอยู่นั้นถูกเล่าโดยใคร หรืออาจหมายถึง มุม หรือจุดที่ใช้มองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ทำให้เข้าใจพฤติกรรม ความคิด ของตัวละครผ่านสายตาของผู้เล่า ซึ่งจะส่งผลต่ออารมณ์ของผู้รับชมเป็นอย่างมาก โดยมุมมองการเล่าเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1) มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) เป็นเรื่องที่ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าด้วยตัวเอง ทำให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละครที่กำลังเล่าเรื่อง เหมือนกับได้เผชิญเหตุการณ์ไปพร้อมกับตัวละคร ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ มักจะมีคำว่า ผม หรือ ฉัน ในเสียงที่บรรยาย

2) มุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการที่ผู้เล่าอยู่ร่วมในเหตุการณ์นั้นๆด้วย แต่ไม่ใช่ตัวละครเอก โดยเป็นการกล่าวถึงตัวละครและเหตุการณ์อื่นที่ตัวเองพบเห็น

3) มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ผู้เล่าไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ แต่จะเล่าเรื่องด้วยความที่เป็นกลางในฐานะคนนอก ปราศจากอคติ ทำให้ผู้ชมไม่สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละคร จึงเปรียบเสมือนการสังเกตเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวด้วยตัวเอง

4) ผู้รู้รอบด้าน (The Omniscient) เป็นการเล่าเรื่องในมุมมองที่พิเศษที่สุด ผู้เล่าจะอธิบายให้ผู้ชมได้รู้ทุกเรื่อง เพราะผู้เล่ามีลักษณะหยั่งรู้ในทุกสิ่งทุกอย่างของเรื่อง โดยไม่มีข้อจำกัด สามารถล่วงรู้ถึงอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก จิตใจของตัวละคร มีความเข้าใจทุกสิ่งทุกอย่างในเรื่องไม่ว่าจะเป็นในอดีตหรืออนาคตก็ตาม

8) ตอนจบ (Ending)

เป็นส่วนที่มีความสำคัญมากต่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ นอกจากจะเป็นบทสรุปของเรื่องราวที่ผ่านมาทั้งเรื่อง ยังสามารถสร้างความประทับใจให้ผู้ชมภาพยนตร์โทรทัศน์ด้วยวิธีการจบเรื่อง ซึ่งมี 5 วิธี ดังนี้ (พุทธิวัฒน์ เกรอด, 2553, น.23)

1) จบแบบสุชานาฏกรรม (Happy Ending) เป็นบทสรุปที่จบลงด้วยดี ผู้ชมอาจคาดเดาได้ล่วงหน้า ท้ายที่สุดตัวละครเอกจะมีความสุขกับเรื่องราวที่จบลง

2) จบแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending) จบลงด้วยความโศกของตัวละครเอก เป็นการจบที่สร้างความรู้สึกเศร้าและหดหูแก่ผู้ชม

3) จบแบบสร้างความประหลาดใจ (Surprise Ending) เหตุการณ์จบลงแบบเหนือความคาดหมาย เป็นสิ่งที่ผู้ชมไม่คาดคิดมาก่อน สร้างความประหลาดใจแก่ผู้ชม

4) จบแบบหักมุม (Twist Ending) เป็นบทสรุปเรื่องราวที่ตรงข้ามกับความคาดหมายของทั้งเนื้อเรื่องและผู้ชม

5) จบแบบบทสรุปไม่แน่ชัด (Indeterminate Ending) เป็นการจบที่ทิ้งปริศนาเอาไว้ ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยในท้ายที่สุด ผู้ชมอาจกลับไปคิดเรื่องราวต่อเอง

วิธีการและรูปแบบในการเล่าเรื่องนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหา หรือสารที่ผู้ผลิตตั้งใจจะส่งถึงผู้ชมเป็นอย่างมาก และหากจะวิเคราะห์ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที ในฐานะสื่อที่มีบทบาทในการขัดเกลาทงสังคมนั้น แนวคิดการเล่าเรื่องจึงเป็นกรอบที่สำคัญในการศึกษาวิเคราะห์ ที่จะช่วยอธิบายให้เห็นถึงการสอดแทรกเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมว่ามีการสอดแทรกอยู่ในการเล่าเรื่องลักษณะใด รวมถึงมีการขัดเกลาทงสังคมในด้านใดบ้างที่ถูกถ่ายทอดผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง

2.4 แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene)

ทฤษฎี Mise En Scene ถูกคิดค้นขึ้น โดย อังเดร บาแซง (Andre Brazin) นักทฤษฎีภาพยนตร์คนสำคัญของโลก โดยเริ่มจากการศึกษาภาพยนตร์อย่างจริงจังเพื่อหาวิธีการสำหรับวิจารณ์ภาพยนตร์ซึ่งได้อาศัยรากฐานมาจากทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) ในการอธิบายเอกลักษณ์ของศิลปินที่แฝงอยู่ในงานศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้น หรืออีกนัยหนึ่งก็คือลายเซ็นของศิลปินนั่นเอง เช่น การที่สามารถรู้ได้ว่าภาพวาดนี้เป็นของศิลปินท่านใดได้จากการสังเกตที่จังหวะของเส้นสาย การวัดพู่กัน การเลือกคู่สีอันเป็นเอกลักษณ์ของศิลปินท่านนั้น หรือความคุ้นเคยในลีลาการร้อยเรียงเล่าเรื่องราวอันออกรสหลากหลายของศิลปินผู้เขียนวรรณกรรมเรื่องนั้นๆ เป็นต้น ศาสตร์ของภาพยนตร์ก็เช่นกัน นับเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่ศิลปินผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ อาทิเช่น ผู้ผลิต ผู้กำกับ ก็มีลายเซ็นในแบบฉบับของตัวเองเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ทฤษฎี Mise En Scene จึงถูกนำมาศึกษาเอกลักษณ์เฉพาะของผู้ผลิตภาพยนตร์ที่สื่อความหมายผ่านการจัดวางส่วนประกอบทุกอย่างลงในเฟรมภาพแต่ละช็อต (Shot) ในการถ่ายทำภาพยนตร์

Mise En Scene จึงหมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในกรอบภาพทั้งนักแสดงการแต่งกาย บทพูด ฉาก แสง สี เสียง หรือแม้แต่กระทั่งพื้นที่ว่าง ซึ่งจะสัมพันธ์กับการถ่ายทำการตัดต่อและเสียงที่อยู่ในกรอบภาพนั้นด้วย เมื่อทั้งหมดนี้สอดประสานร่วมกันย่อมก่อให้เกิดการสื่อความหมายบางอย่างแฝงอยู่รวมถึงการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ต่อผู้รับชมอีกด้วย

การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพที่ปรากฏในจอภาพยนตร์โทรทัศน์สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) ความสมดุล ภาพที่มีความสมมาตร จะทำให้รู้สึกถึงความมั่นคง เป็นทางการ มีน้ำหนัก แต่ถ้าหากเป็นภาพแบบไม่สมมาตร สองข้างไม่เท่ากัน หรือมีลักษณะเอียงหรือเท

ไปข้างใดข้างหนึ่ง จะทำให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง ไม่เป็นทางการ อาจสร้างควมมีชีวิตชีวา หรือสร้างความหือหาวได้

2) จุดเด่น ประกอบด้วย จุดเด่นหลักและจุดเด่นรอง โดยจุดเด่นหลักมักอยู่ใน ระยะเวลาหน้า (Foreground) และจุดเด่นรองจะเป็นส่วนที่สำคัญรองลงมา บางครั้งอาจเป็นฉากหลัง (Background) โดยจุดเด่นรองนี้เป็นส่วนสำคัญในการคุมอารมณ์ภาพให้มีความสอดคล้องประสานกัน ระหว่างจุดเด่นหน้าและหลังซึ่งจะมีความสำคัญต่อเนื้อหาของภาพยนตร์

3) จังหวะ คือการแบ่งเป็นช่วงอย่างต่อเนื่อง อาจมีความสม่ำเสมอหรือไม่ก็ได้ สร้างความเป็นพลวัตรแก่อารมณ์ความรู้สึก สร้างอารมณ์ความเคลื่อนไหวและความงดงาม

4) ความกลมกลืนและความตัดกัน หมายถึงความกลมกลืนทางองค์ประกอบศิลป์ รูปร่าง รูปทรง สี เงา เส้น หรืออีกนัยหนึ่ง หมายถึงความกลมกลืนทางความสัมพันธ์ของเทคนิค ภาพกับเนื้อหา ซึ่งถ้าหากมีเพียงความกลมกลืนเพียงอย่างเดียวให้ความรู้สึกเบื่อหน่ายและจืดชืด จึงควรใส่ความตัดกันลงไปด้วย จะสามารถสร้างความรู้สึก แตกต่าง หลากหลาย แก่ผู้ชมได้

5) การจัดวางวัตถุลงในกรอบภาพ สามารถสร้างความหมายได้หลากหลาย เช่น

5.1) พื้นที่ส่วนกลางภาพ จะเป็นพื้นที่ที่ผู้ชมให้ความสนใจอยู่ก่อนแล้วหรือคาดหวังว่า จะต้องเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด โดยปกติจะไม่ก่อให้เกิดผลทางอารมณ์ มากนัก

5.2) พื้นที่ส่วนใกล้ขอบบนของภาพ ให้อารมณ์ถึงอำนาจ พลัง สูงส่ง และสร้าง แรงบันดาลใจ เป็นต้น

5.3) พื้นที่ส่วนล่างของภาพ สื่อถึงความอ่อนแอ ไร้พลัง ในบางครั้งอาจบ่งบอกถึง ความอันตราย เป็นต้น

5.4) พื้นที่ส่วนด้านข้างของภาพ ให้ความรู้สึกลึกลับ ความหวาดกลัว หวาดระแวง ขวนสงสัย เป็นต้น

2.4.1 ขนาดของภาพกับการสื่อความหมาย

ขนาดของภาพจะเป็นตัวกำหนดพื้นที่ในการมองเห็นของผู้ชมว่าจะสามารถเห็น สิ่งต่างๆที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ได้มากหรือน้อยเพียงใด ซึ่งจะสร้างความรู้สึกละเอียดและอารมณ์ ที่แตกต่างกันออกไป โดยการกำหนดขนาดภาพจะต้องให้ความหมายและสอดคล้องกับเนื้อหา ที่จะสื่อด้วย เช่นการใช้ภาพระยะไกล ให้ความรู้สึกเว้ากว้าง ส่วนภาพระยะใกล้จะแสดงความรู้สึก ใกล้ชิด เป็นต้น โดยสามารถแบ่งขนาดภาพออกเป็น 7 ขนาด ได้ดังนี้ (Berger, 2007)

1) ภาพขนาดไกลมาก (Extreme Long Shot / ELS หรือ XLS) เป็นภาพที่ถ่ายนักแสดง หรือวัตถุด้วยระยะไกลมากๆ จะทำให้เห็นเป็นมุมมองที่กว้างมากๆ เช่น ภาพแวดล้อมที่มี อาณาเขตกว้างใหญ่ไพศาล พื้นที่ในอวกาศท่ามกลางจักรวาล ดินแดนทะเลทรายกว้างใหญ่

สุดลูกหูลูกตา เป็นต้น แต่ภาพขนาดใหญ่จะไม่สามารถแสดงให้เห็นรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ จึงเป็นขนาดภาพที่ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นผู้สังเกตการณ์ที่มองอยู่ไกลๆ ผิวเผินไม่ใกล้ชิด หรืออาจสื่ออารมณ์ถึง ความเว้งว้างได้ด้วย

2) ภาพระยะไกล (Long Shot / LS) เป็นภาพที่ถ่ายนักแสดงหรือวัตถุด้วยระยะไกล เห็นตัวละครได้เต็มตัว และมีพื้นที่เหลือให้เห็นฉากและสภาพแวดล้อม สามารถเห็นการแสดงท่าทาง และการเคลื่อนไหวของตัวละครแบบเต็มตัวได้พร้อมๆกันหลายคน และยังสื่อถึงความอ้างว้างให้อารมณ์เหงา โดดเดี่ยว

3) ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) ภาพในระยะนี้จะเห็นตัวละครตั้งแต่ระดับศีรษะจรดเข่า สามารถแสดงรายละเอียดบนตัวละครได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ลักษณะการแต่งกาย รูปแบบของเสื้อผ้าที่สวมใส่ เริ่มเห็นถึงสีหน้าของตัวละคร แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครไปพร้อมๆกับรายละเอียดของฉากหลัง

4) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot / MS) เป็นภาพที่เห็นตัวละครในระดับศีรษะจรดเอว หรือระดับหนึ่งในสี่ของร่างกายตัวละคร เห็นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครชัดเจนแต่ความสำคัญของฉากหลังจะลดลง แสดงรายละเอียดการเคลื่อนไหวของตัวละครได้ดี และมักใช้ในการรักษาความต่อเนื่องในการเปลี่ยนระยะภาพระหว่างภาพระยะใกล้กับภาพระยะไกล

5) ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพที่มีมุมมองแคบ เห็นตัวละครในระดับศีรษะจรดหัวไหล่ ภาพขนาดนี้สามารถแสดงถึงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจนขึ้นอีก เป็นขนาดภาพที่ให้น้ำหนักแก่ตัวละครมาก ทำให้ความสำคัญของฉากหลังลดน้อยลงอีก

6) ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) มุมมองของภาพแคบลง ถ่ายทอดการแสดงสีหน้า และแววตาของตัวละครให้เห็นอย่างชัดเจน เห็นได้ถึงคราบน้ำตา เหงื่อและริ้วรอยบนใบหน้า เพื่อให้สัมผัสถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอย่างใกล้ชิด

7) ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU) เป็นขนาดภาพที่ใช้แสดงถึงส่วนเฉพาะเจาะจงของตัวละคร เช่น ดวงตา ปาก หยดน้ำตา บาดแผล หรือใช้เพื่อ แสดงรายละเอียดของวัตถุ เช่น รอยเท้า คัมป็น ปุ่มสวิทช์ เป็นต้น โดยภาพเหล่านี้จะแสดงรายละเอียดได้มาก มองเห็นได้ชัดเจน เป็นการแสดงรายละเอียดให้ภาพยนตร์มีอรรถรสมากยิ่งขึ้น

2.4.2 แสงกับการสื่อความหมาย

แสงในภาพยนตร์นอกจากจะทำให้ผู้ชมเห็นภาพและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ชัดเจนแล้ว ยังช่วยสร้างมิติทางภาพเพื่อเพิ่มความสมจริง ขับเน้นบรรยากาศและความรู้สึกทางใจ สร้างความ

น่าสนใจแก่วัตถุหรือตัวละครนั้นๆ ได้อีกด้วย บางครั้งจะเป็นส่วนช่วยในการซ่อนเร้นปิดบัง บางส่วนในฉากเพื่อสร้างความตื่นเต้นสงสัย โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

1) ความสว่างและความมืด ถูกนำมาใช้ในการสร้างความหมายในภาพยนตร์มาอย่างยาวนาน โดยความสว่าง ให้ความหมายถึงความมั่นคง ความจริง ความศักดิ์สิทธิ์ ความปลอดภัย ส่วนความมืดนั้นจะสื่อถึงความลึกลับ มีคมม่น อาจใช้ความมืดเพื่อปิดบังเหตุการณ์บางอย่างเพื่อเพิ่มความสงสัย หรือสร้างความน่ากลัว

2) คุณลักษณะของแสง หรือ โทนแสง คือน้ำหนักแสงสีของภาพ เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างอารมณ์ให้แก่เรื่องราว โดยน้ำหนักของแสงสีที่ใช้จะต้องมีความสัมพันธ์กับภาพ ฉาก และเนื้อหาเพื่อการสื่ออารมณ์ของเรื่องราวก่เกิดขึ้นในฉากนั้นๆ แบ่งได้ตามลักษณะของน้ำหนักแสงและโทนของสี ได้ดังนี้

2.1) Low Key ภาพจะอยู่ในโทนมืด หรือมีเนื้อที่ของวัตถุในภาพมากกว่าครึ่งอยู่ในส่วนของเงามืด สร้างบรรยากาศบรรยากาศลึกลับ สยองขวัญ ตื่นเต้นหรือสื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เป็นต้น

2.2) High Key ภาพจะอยู่ในโทนสว่าง หรือมีเนื้อที่ของวัตถุในภาพมากกว่าครึ่งอยู่ในส่วนสว่าง ให้ความรู้สึกสดใส สดชื่น สนุกสนาน หรือสื่อถึงความดีงามความดี เป็นต้น

2.3) Narrative Tonality คือแสงที่อยู่ในโทนกึ่งกลางระหว่าง Low Key กับ High Key ทำให้ตัวละครมีความโดดเด่น สื่อถึงความตรงไปตรงมา เน้นให้ความสนใจกับเนื้อเรื่องมากกว่าการสื่ออารมณ์

3) ทิศทางของแสง คือทิศทางที่แสงส่องไปยังตัวละครหรือวัตถุ สามารถสื่อความหมายและอารมณ์ให้กับตัวละครหรือวัตถุนั้นๆ ได้ เช่น แสงที่ส่องมาจากด้านบนของภาพทำให้รู้สึกถึงความศักดิ์สิทธิ์ มีอำนาจภาพ เห็นได้จากการแนะนำตัวละครประเภทเทพ ผู้วิเศษผู้พิทักษ์ มักใช้แสงส่องมาจากด้านบนในการเปิดตัว เป็นต้น แสงที่ส่องมาจากด้านล่าง สร้างความรู้สึกชั่วร้าย น่ากลัว โดยที่ไม่ต้องแสดงสีหน้าใดๆก็ตาม หรือแสงที่ส่องจากด้านหลัง หรือที่เรียกว่า ภาพย้อนแสง จะทำให้ตัวละครหรือวัตถุเพียงแค่รูปร่างเป็นเงาดำ ช่วยสร้างความรู้สึกน่าค้นหา เป็นต้น

2.4.3 สีกับการสื่อความหมาย

สีเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถสื่อความหมายทางด้านอารมณ์ และยังสามารถสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในจิตใต้สำนึกของผู้ชมได้อีกด้วย ในภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็กนั้น สื่ออาจบ่งบอกถึงบุคลิกของตัวละคร การให้ความหมายของสีนั้นจำเป็นต้องพิจารณาพร้อมกับองค์ประกอบอื่นๆด้วย โดยทั่วไปสีจะถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1) สีโทนร้อน ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง ให้ความรู้สึกมีพลัง เร้าร้อน อบอุ่น มีความโดดเด่นดึงดูดความสนใจได้ดี

2) สีโทนเย็น ได้แก่ สีฟ้า น้ำเงิน เขียว ให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ เยือกเย็น สีโทนนี้มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้า

2.4.4 เสียงกับการสื่อความหมาย

เสียงจึงเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญไม่ต่างจากภาพ คือ เสียงจะช่วยเสริมอารมณ์และเป็นการให้ข้อมูลต่างๆของภาพอีกด้วย การรับชมภาพยนตร์โทรทัศน์เพียงแต่ภาพโดยปราศจากเสียงหรือการรับฟังเพียงแค่เสียงโดยไม่รับชมภาพ จะทำให้ไม่สามารถเข้าใจการสื่อความหมายของภาพยนตร์โทรทัศน์ในฉากนั้นได้ เสียงในการสื่อความหมายในภาพยนตร์โทรทัศน์จะทำหน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) การให้ข้อมูล (Information Function) สร้างแรงดึงดูดความสนใจ และสร้างอารมณ์แก่ผู้ชม (องอาจ สิงห์คำพอง, 2557, น.238)

เสียงในภาพยนตร์โทรทัศน์แบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้ (สยาม เจริญอินทร์พรหม, 2557)

1) เสียงสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงที่พูดโดยตัวละคร การสนทนาของตัวละคร จะทำให้ทราบถึงเหตุการณ์ในฉาก อารมณ์และลักษณะนิสัยตัวละคร เป็นต้น

2) เสียงดนตรี (Music) มีความสำคัญต่ออารมณ์ของฉากมาก เสียงดนตรีจะสามารถเสริมอารมณ์ (Component) หรือสร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) เพื่อให้ความรู้สึกของผู้ชมชัดเจนยิ่งขึ้น

3) เสียงประกอบ (Sound Effect) คือเสียงที่จะเสริมให้ฉากนั้นมีความสมจริงและน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น เช่น เสียงระเบิด เสียงปืน หรือเสียงที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำมาเสริมความหมายให้แก่วัตถุในฉาก

4) เสียงบรรยาย (Narration) เป็นเสียงคำพูดที่บรรยายเพิ่มเติมข้อมูลในฉากให้แก่ผู้ชม เช่น การสรุปประเด็น การบรรยายเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากเหตุการณ์ในฉากสร้างความสัมพันธ์ให้กับเนื้อเรื่องและสิ่งที่ปรากฏในฉากมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

2.4.5 ฉาก เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉากกับการสื่อความหมาย

เป็นการจัดองค์ประกอบทางด้านกายภาพ ซึ่งเป็นส่วนประกอบในการแสดงความหมายโดยนัยบางอย่างในการสื่อความหมายในฉาก โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้(วรณีย์ สำราญเวทย์, 2542)

1) ฉาก (Setting) คือ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ในฉากนั้นๆ อาจมีตัวละครหรืออุปกรณ์ประกอบฉากอื่นๆปรากฏอยู่ในฉากด้วย สามารถสร้างความหมายให้แก่เหตุการณ์ สถานที่และอารมณ์ของตัวละครในฉากให้เด่นชัดขึ้น ลักษณะของฉากนั้นจะมีลักษณะที่สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ (Genre) อีกด้วย

2) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เป็นสิ่งที่ถูกจัดให้อยู่ในฉาก อาจเป็นสิ่งของ วัตถุ หรือ เครื่องมือเครื่องใช้ของตัวละคร ในบางฉากจะเป็นตัวสำคัญที่สุดของเรื่อง โดยทั่วไป อุปกรณ์ประกอบฉากจะช่วยให้เรื่องราวของเรื่องให้สมจริงและเข้มข้นยิ่งขึ้น

3) เครื่องแต่งกาย (Costume) เป็นองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์แนบแน่นกับตัวละคร เพราะจะเป็นสิ่งบ่งบอกถึงสถานะ นิสัย ภูมิหลัง ฐานะ หน้าที่ของตัวละคร ซึ่งส่งผลต่อเนื้อเรื่องและการสื่อความหมายแก่นเนื้อเรื่องของละครภาพยนตร์โทรทัศน์ เช่น ยุคสมัย กาลเวลา และสถานที่ ที่ปรากฏในฉาก

4) ตัวละครและบทบาทการแสดง (Stars and Performance) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการสื่อความหมายที่สำคัญที่สุดในละครภาพยนตร์ เพราะตัวละครจะเป็นผู้ดำเนินเรื่องด้วยการแสดงที่ปรากฏบนหน้าจอ การแสดงของตัวละครนั้นจะเป็นการถ่ายทอดความหมายผ่านการสื่อความหมายหลายอย่างเช่น สีหน้า แววตา น้ำเสียง ท่าทางการเคลื่อนไหว โดยตัวละครแต่ตัวจะมีบทบาทในการสื่อความหมายต่างกันไปเพื่อให้เกิดเรื่องราวตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่องนั้นๆ

ในสื่อประเภทภาพยนตร์โทรทัศน์ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏบนจอ ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง การแต่งกาย บทพูด ฉาก แสง สี เสียง หรือแม้กระทั่งพื้นที่ว่าง รวมถึงการถ่ายทำ การตัดต่อภาพ และเสียงต่างๆ เมื่อทั้งหมดนี้ถูกนำเสนอผ่านหน้าจอโทรทัศน์ย่อมมีการสื่อความหมายบางอย่างแฝงอยู่ รวมถึงการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆต่อผู้รับชมอีกด้วย ซึ่งนั่นทำให้แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene) เป็นกรอบสำคัญในการที่จะนำมาวิเคราะห์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดเยี่ยม 5 สี ในฐานะสื่อที่มีบทบาทในการขัดเกลาทางสังคม โดยจะนำมาวิเคราะห์ในด้านการสอดแทรกเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมว่ามีลักษณะในการสื่อความหมายผ่านการจัดองค์ประกอบรวมในฉากเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมอย่างไร

2.5 ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา (Semiology) หรือ สัญศาสตร์ (Semiotics) หมายถึง การศึกษาสัญญาณ (Signs) และสัญลักษณ์ (Symbols) เป็นทฤษฎีที่อธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย โดยเป็นการศึกษาองค์ประกอบของการสื่อสารที่เป็นระบบของสัญลักษณ์ ในความคิดมนุษย์ ประกอบขึ้นจากสิ่งทุกอย่างรอบตัว ได้แก่ เครื่องหมาย รหัส สัญญาณ และภาษา เป็นต้น ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่า ทุกสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง และแทนตัวจริง ในตัวบทและบริบทหนึ่งๆ ซึ่งทฤษฎีสัญวิทยาได้ถูกคิดค้นและบุกเบิกโดย นักวิชาการ 2 ท่านในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ เฟร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand De

Saussure 1857-1913) นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ ชาร์ล โชนเดอร์ส เพียร์ซ (Charles Saunders Peirce 1839-1914) นักภาษาศาสตร์ชาวอเมริกัน โดยมีนักวิชาการอีกหนึ่งท่าน ที่ทำการศึกษาพัฒนาแนวคิดในด้านนี้จนได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางโดยใช้วิธีแบบโครงสร้างนิยม คือ โรล็อง บาร์ต (Roland Barthes) (วิสิฐ จันมา, 2558, น.153)

โดยปกติ สัญญะ เป็นสิ่งที่ถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวันของผู้คนนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น ป้ายบอกทางหรือสัญลักษณ์ต่างๆ สัญญาณภาพ สัญญาณเสียง หรือแม้แต่การให้สัญญาณ โดยการสัมผัส เป็นต้น จึงกล่าวได้ว่า สัญญะ เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความหมายบางอย่างที่ทำให้เกิดความเข้าใจได้ตรงกัน เช่น เต่า ที่ถูกนำมาเป็นตัวแทนแห่งความ “เชื่องช้า” หรืออีกทางหนึ่งก็มักจะเป็นตัวแทนของความ “อายุยืน” ไปด้วย หรือหากกล่าวถึงความหมายของพระอาทิตย์ก็สามารถหมายความได้ว่า “ความร้อนอันแผดเผา” หรือ “ความสุกสว่าง” ซึ่งก็ถูกต้องทั้งสองความหมาย ด้วยเหตุนี้สัญญะจึงอาจมีความหมายที่ต่างออกไปในบริบทหรือสังคมที่ต่างกันได้ด้วย เช่น การถ่มน้ำลายในชนเผ่ามาไซจะเป็นการแสดงถึงการทักทาย ในขณะที่หลายๆประเทศถือว่าเป็นการกระทำที่แสดงถึงความหยาบคาย เป็นต้น

จึงกล่าวได้ว่า สัญญะ เป็นการส่งความหมายผ่านสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น แต่จะเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การเมือง และประสบการณ์ เพราะสิ่งเหล่านี้จะเป็นส่วนสำคัญในการตีความของผู้รับสาร ที่ทำให้การแปลความหมายต่างกันออกไป ด้วยเหตุนี้ทุกสิ่งทุกอย่างจึงสามารถถูกหยิบยกนำมาเป็นสัญญะได้ หากมีองค์ประกอบลักษณะที่สำคัญทั้ง 3 ประการ ดังนี้

1) มีลักษณะทางกายภาพ รับรู้ได้โดยประสาทสัมผัสทั้ง 5 หมายถึงมีลักษณะทางกายภาพ เป็นรูปธรรม เช่น ภาพวาด ตัวอักษร สี แสง เสียง เป็นต้น

2) จะต้องอ้างอิงไปยังสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง หมายถึง เมื่อลักษณะทางรูปธรรมใดๆที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญญะ จะต้องมีความหมายมากกว่าตัวมันเอง เช่น ดวงไฟสีแดงในสัญญาณไฟจราจร ไม่ได้มีความหมายเป็นเพียงแค่สีแดงหรือดวงไฟ แต่มีความหมายถึงการบังคับให้ต้องหยุดรถ เป็นต้น

3) เมื่อมีการใช้สัญญะ ผู้เกี่ยวข้องกับการสื่อสารนั้นๆจะรับรู้ได้ว่าเป็นสัญญะ เช่นตัวอย่างสัญญาณดวงไฟสีแดงนั้น ผู้ที่ขับขี่ยานพาหนะจะทราบทันทีว่าเมื่อเห็นสัญญาณดังกล่าวสว่างขึ้น จะต้องหยุดรถที่หลังเส้นขาวต่อๆกันไป เป็นต้น

จากองค์ประกอบของสัญญะทั้ง 3 ข้อนี้สามารถอธิบายได้ว่า ดวงไฟสีแดง คือ “ตัวหมาย” (Signifier) คือ เป็นวัตถุมีลักษณะทางกายภาพ เป็นสีแดง เป็นดวงไฟ แต่เมื่อดวงไฟสีแดงไปอยู่ในสื่อสัญญาณจราจร จะเป็น “ตัวหมายถึง” (Signified) คือ ความหมายที่เกิดขึ้นในใจ

ทำให้ผู้จับจู้รู้ในทันทีว่า นี่คือสัญญาณที่คนจับจะต้องทำการเบรครถให้หยุดตามกฎการจราจร ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้เรียกว่า การสร้างความหมาย (Signification)

2.5.1) ระดับของความหมาย

อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการสื่อสารนั้นสามารถมีความหมายแฝงที่ทับซ้อนกันอยู่ ดังที่ บาร์ต ได้อธิบายแนวคิดของการแสดงความหมายไว้ 2 รูปแบบ คือ (ชนิด ธนะกุลมาส, 2547)

1) ความหมายนัยตรง (Denotation meaning) เป็นความหมายแบบตรงตัวสามารถทำความเข้าใจได้ในระดับสามัญทั่วไป รับรู้ได้อย่างแจ่มแจ้ง ชัดเจน ไม่ต้องอาศัยการตีความใดๆ ในสิ่งที่กล่าวถึง และมีลักษณะเป็นสากล (Universal) เช่น คำว่า “ผ้าขาว” ก็จะหมายถึง ผืนผ้าสีขาว เป็นผืนผ้า เป็นแผ่นผ้า ผืนผ้าที่ยังเป็นสีขาวปราศจากการย้อมสี เป็นต้น โดยในขั้นนี้จะเป็นความหมายของการใช้ภาษา เพื่อให้ความหมายต่อสิ่งที่อ้างถึงหรือกล่าวถึง

2) ความหมายนัยประหวัด (Connotation meaning) คือความหมายนัยแฝงซึ่งจะอยู่ในระดับที่สูงกว่าความหมายนัยตรง เป็นความหมายที่เกิดขึ้นในใจของผู้รับสาร ซึ่งขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมของผู้รับสารซึ่งอาจแปรเปลี่ยนความหมายได้ในบริบทที่ต่างออกไป หรือเรียกได้ว่าเป็นความหมายทางสังคม เช่นหากกล่าวถึงคำว่า “ผ้าขาว” ในขั้นนี้ อาจไม่ได้เป็นความหมายเพียงแค่ผืนผ้าที่เป็นสีขาว ปราศจากการย้อมสี แต่จะตีความไปถึงเด็ก มนุษย์ตัวเล็กๆ อายุน้อยๆที่ยังไม่ก้าวเข้าสู่วัยรุ่น อยู่ในช่วงวัยที่ร่างกายและจิตใจกำลังเจริญเติบโต เด็กจึงเปรียบเสมือนผ้าขาวที่จะได้รับการแต่งแต้มสีสันจากผู้ใหญ่ เด็กจึงควรได้รับการดูแลและเรียนรู้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เป็นต้น

โดยในขั้นของความหมายนัยประหวัดนี้เป็นส่วนที่ บาร์ต สนใจศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นความหมายที่แท้จริงในการสื่อสาร ซึ่งนับว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการรับรู้ของผู้รับสาร

สัญวิทยา ในการศึกษาภาพยนตร์โทรทัศน์ จึงเป็นการศึกษาหาความหมาย (Meaning) ที่ถูกสร้างขึ้นผ่านคำพูด ภาพ และเสียง ที่ปรากฏต่อสายตาของผู้ชมซึ่งอาจมีความหมายที่ซับซ้อนหลายชั้นกว่าที่คาดคิด โดยภาพยนตร์โทรทัศน์นั้น นับว่าเป็นศาสตร์ที่มีแบบแผนและวิถีปฏิบัติหลายอย่างในการนำเสนอผ่านการเล่าเรื่อง เช่น รูปแบบของการเล่าเรื่อง ประเภทของภาพยนตร์โทรทัศน์ หรือแม้กระทั่งการสื่อความหมายในภาพ จึงกล่าวได้ว่าทั้งผู้สร้างภาพยนตร์โทรทัศน์ และผู้ชมต่างก็ต้องคิดตามสิ่งที่กำหนดมาแล้ว การรับชมภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่องหนึ่งๆของผู้ชมนั้น การตีความจะเป็นไปตามผู้สร้างและสังคมนรอบตัว ที่ทำให้ต้องเข้าใจความหมายตามนั้น (Patrick Phillips, 2003, P.105-106)

จากแนวคิดเรื่องสัญวิทยา (Semiology) จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็ก ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เป็นสื่อประเภทโสตทัศน ที่ใช้การสื่อสารผ่านการนำเสนอเรื่องราว จากภาพและเสียงในการสื่อความหมายต่อผู้รับชม และในฐานะสื่อที่มีบทบาทในการขัดเกลา ทางสังคม ภาพและเสียงที่ถูกนำเสนอผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องนั้น ถือได้ว่าเป็น “ตัวหมาย” ที่ใช้ในการ สอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมอันเป็น “ตัวหมายถึง” โดยในการศึกษาในครั้งนี้ จะใช้แนวคิดเรื่องสัญวิทยา (Semiology) มาเป็นกรอบเพื่อวิเคราะห์ว่าในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี นั้น มีการสอดแทรกขัดเกลาทางสังคมในด้านใดบ้าง และมีลักษณะ อย่างไร

2.6 ทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม (Socialization)

การขัดเกลาทางสังคม เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ เพราะจะเป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งมีชีวิตทางชีวภาพ (Biological being) เท่านั้น แต่เป็นกระบวนการที่จะทำให้มนุษย์ได้เป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์แบบ คือ เป็นมนุษย์ทางสังคม (Social being) เกิดเรียนรู้และพัฒนาตัวตน ได้แก่ อัตลักษณ์ อุดมคติ ค่านิยม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญที่นำไปสู่การเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมต่อไป และเมื่อมนุษย์ก้าวสู่ การเป็นสมาชิกของสังคมแล้วก็จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ขนบ ธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณี รวมถึง ระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ทางสังคมต่อไปอีก จึงกล่าวได้ว่า การขัดเกลาทางสังคมนี้ จะเป็นกระบวนการทางสังคมกับจิตวิทยาที่มนุษย์ต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่องยาวนานไปตลอดชีวิต (Life-long Process) นอกจากนี้ยังเป็นกระบวนการทำให้เกิดการถ่ายทอดวัฒนธรรมสังคม จากยุคหนึ่งไปยังอีกยุคหนึ่ง ซึ่งเป็นผลให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมสังคมกันได้อย่างสงบสุข มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอีกด้วย โดยนักวิชาการหลายๆท่าน ได้ให้ความหมายของการขัดเกลาทางสังคมไว้อย่างใกล้เคียงกัน

2.6.1 ความหมายของการขัดเกลาทางสังคม

การขัดเกลาทางสังคม ตรงกับคำว่า Socialization ในภาษาอังกฤษ โดยในภาษาไทยนั้น มีการใช้คำอื่นๆ ในความหมายเดียวกันนี้ต่างกันออกไป เช่น การอบรมบ่มนิสัย สังคมประกิต สังคม กรณ์ เป็นต้น โดยนักวิชาการแต่ละท่านได้ให้ความหมายของการขัดเกลาทางสังคม ดังนี้

ศิริรัตน์ แอดสกุล (2555) กล่าวว่า การขัดเกลาทางสังคม หมายถึง การเรียนรู้ ของสมาชิกในสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง และเพื่อเป็นการ

พัฒนาบุคลิกภาพของคนให้ขึ้นไปตามความต้องการของสังคม ตลอดจนเป็นการสร้างความเป็นตัวตน (Self) ให้กับตนเองอีกด้วย (ศิริรัตน์ แอดสกุล, 2555, น.104)

George A. Theodorson & Achilles G. Theodorson (1990) ได้ให้ความหมายของการขัดเกลาทางสังคมไว้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้วัฒนธรรม (Culture) และ วัฒนธรรมรอง (Sub-Culture) ของคนในแต่ละสังคมหรือกลุ่มสังคม รวมถึงพฤติกรรมและการกระทำที่จะต้องแสดงตามสถานภาพและบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไป

David Popenoe (1993) กล่าวว่า Socialization หมายถึงกระบวนการของคนในสังคม ในการกระทำระหว่างกันทางสังคม การได้รับรูปแบบของบุคลิกภาพ และการเรียนรู้การดำเนินวิถีชีวิตในรูปแบบต่างๆจากสังคมและกลุ่มสังคม

การขัดเกลาทางสังคมนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและในระดับสังคม โดยเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ทั้งการอบรมและการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าการที่แต่ละบุคคลในสังคมมีบุคลิกภาพ อันได้แก่ นิสัยใจคอ การกระทำ ความประพฤติ ที่ไม่เหมือนกันนั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากการได้รับการขัดเกลาทางสังคมมาต่างกัน เพื่อหล่อหลอมหรือขัดเกลาให้บุคคลเป็นมนุษย์ในแบบที่สังคมต้องการ หรือเป็นที่ยอมรับในแบบที่สังคมพึงปรารถนา หรือเรียกได้ว่ามีความประพฤติที่ดีงามถูกต้องเหมาะสม ทั้งนี้จะเห็นว่าในแต่ละสังคมวัฒนธรรมก็จะมี การขัดเกลาทางสังคมที่แตกต่างกันออกไป จึงอาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมของแต่ละสังคมจะเป็นส่วนสำคัญ ในการกำหนดบุคลิกภาพของสมาชิกในสังคมนั้นๆผ่านกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนดขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนี้

1) วิธีการทางตรง (Direct Socialization) เป็นการขัดเกลาโดยใช้วิธีการพูดคุย หรือการบอกกล่าวกันตรงๆ เช่น การอบรมสั่งสอน การแนะนำ เป็นต้น เห็นได้จาก การอบรมสั่งสอนของพ่อแม่ ครู หรือจากผู้อื่นผ่านทางคำพูด เช่นการบอกกล่าว ตักเตือน ชมเชย เป็นต้น ในวิธีการนี้ทั้งผู้ทำการอบรมและผู้ที่ได้รับการอบรมจะรู้สึกตัวในกระบวนการอบรมสั่งสอนได้โดยตรง

2) วิธีการทางอ้อม (Indirect socialization) วิธีการนี้จะเป็นการขัดเกลาที่เกิดขึ้นจากการสังเกต เรียนรู้ หรือเลียนแบบจากการกระทำของผู้อื่น โดยไม่ได้เป็นการบอกกล่าวกันตรงๆ เช่น การร่วมกิจกรรมกับเพื่อน การอ่านหนังสือ การรับฟังวิทยุ การรับชมภาพยนตร์โทรทัศน์ เป็นต้น ซึ่งในวิธีการนี้การขัดเกลาทางสังคมจะถูกซึมซับเข้าสู่ระดับจิตใต้สำนึกโดยไม่รู้ตัว มีผลต่อการปรับตัวและพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองให้ขึ้นไปในแนวทางที่สังคมยอมรับ

การขัดเกลาทางสังคมจึงเป็นกระบวนการที่มุ่งหวังให้สมาชิกในสังคมมีบุคลิกภาพเป็นไปตามขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ดังที่สังคมนั้นๆมุ่งหวัง ซึ่งจะประกอบด้วย (สุพัตรา สุภาพ และคณะ, 2540)

1) การปลูกฝังระเบียบวินัย (Basic disciplines) การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมย่อมจำเป็นต้องมีการวางระเบียบ กฎเกณฑ์ ต่างๆไว้เพื่อความสงบสุขและเป็นระเบียบเรียบร้อย การปลูกฝังระเบียบวินัยให้กับคนในสังคมจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เพราะหากขาดการปลูกฝังในเรื่องนี้แล้ว สังคมจะเสียระเบียบซึ่งอาจนำไปสู่การเกิดปัญหาของสังคมได้

2) การปลูกฝังความมุ่งหวัง (Aspirations) การที่บุคคลเติบโตขึ้นท่ามกลางสังคม มักถูกปลูกฝังความมุ่งหวังไปสู่ความสำเร็จต่างๆ เพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับและการยกย่องจากผู้อื่นในสังคม เช่น การเลื่อนยศ การได้รับตำแหน่ง มีชื่อเสียงในที่ทำงาน เป็นต้น ซึ่งการปลูกฝังความมุ่งหวังนี้จะนำมาซึ่งระเบียบแบบแผนการใช้ชีวิตของคนในสังคม โดยการไปสู่ความมุ่งหวังนี้ควรปลูกฝังให้เป็นไปตามกรอบและกฎระเบียบทางสังคมด้วย

3) การสอนให้รู้จักทัศนคติและบทบาททางสังคม (Attitudes and Social roles) การที่บุคคลจะอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นๆในสังคมได้อย่างราบรื่นนั้น จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนเองตลอดจนทัศนคติในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างถูกต้องและเหมาะสมตามกาลเทศะ โดยอาจเป็นการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไปในระดับต่างๆ เช่น ในวัยเด็ก เมื่ออยู่บ้านก็ควรวางตัวเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่ เคารพเชื่อฟังคำสอนของพ่อและแม่ เป็นเด็กดีของสังคม อ่อนน้อมถ่อมตน เคารพผู้ใหญ่ แต่ในขณะเดียวกันเมื่ออยู่โรงเรียนในตำแหน่งหัวหน้าห้อง ก็ควรมีความเป็นผู้นำที่ดี รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนๆ เป็นต้น

4) การสอนให้เกิดทักษะ (Skills) ทักษะเป็นความสามารถที่เกิดจากความชำนาญในการทำงานอย่างหนึ่งอย่างใดเป็นพิเศษ ซึ่งในสังคมจะประกอบไปด้วยสาขาอาชีพต่างๆ ซึ่งจะทำให้เกิดการเอื้อประโยชน์ต่อสังคมในหลายๆด้าน โดยในแต่ละสาขาอาชีพจะเป็นส่วนสร้างการขัดเกลาทางสังคมให้แก่แต่ละบุคคลเกิดทักษะในอาชีพที่ต่างกัน อันเป็นการเตรียมบุคคลให้มีทักษะเฉพาะอย่างในการที่จะประกอบอาชีพช่วยเหลือกันไปในสังคมต่อไป (สุพัตรา สุภาพ และคณะ, 2540)

กระบวนการขัดเกลาทางสังคมเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์เริ่มมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น จึงเป็นกระบวนการที่เริ่มตั้งแต่ในวัยเด็กอันเป็นวัยที่เริ่มเรียนรู้ในสิ่งต่างๆจากการเลี้ยงดูตลอดจนเติบโตและถูกหล่อหลอมขึ้นบุคคลต่อสังคม โดยได้มีนักวิชาการอธิบายในเรื่องนี้ไว้ ดังนี้

จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) นักสังคมวิทยาชาวอเมริกันอธิบายว่า เมื่อทารกได้รับการเลี้ยงดูจนเติบโตขึ้น จะเรียนรู้และสามารถพัฒนาความรู้สึกได้ว่า สิ่งใดถูกสิ่งใดผิด โดยยึดจากเกณฑ์พื้นฐานของ “บุคคลอื่น” คือ จะเริ่มเข้าใจได้ว่าสังคมมีความต้องการให้ “เขา” ปฏิบัติอย่างไรได้จากผลสะท้อนที่บุคคลอื่นมีต่อตน ซึ่งในที่สุดเด็กคนนั้นก็จะถูกขัดเกลาให้เรียนรู้วัฒนธรรมของสังคม

อีมิล เดอร์ไคหม์ (Emile Durkheim) นักวิชาการชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่งสังคมวิทยา ได้เสนอถึงวิธีการขัดเกลาทางสังคมซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญตั้งแต่วัยเด็ก ไว้ 2 ประการ ดังนี้

1) การแนะนำสั่งสอนเด็กในเรื่องศีลธรรมซึ่งนับเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่และเป็นงานหนักจะต้องเน้นหนักในเรื่องของศีลธรรมและใช้ความเข้มงวดกวดขันอย่างเคร่งครัด ควรจะเป็นการอบรมและสั่งสอนด้วยวิธีการบังคับเด็กอย่างจริงจัง (Moral Authority) พยายามให้เด็กยึดบรรทัดฐานที่ดีของสังคมไว้ในจิตใจอย่างถาวร จนกลายเป็นบุคลิกภาพประจำตัว

2) เด็กเปรียบเสมือนผ้าขาวหรือแผ่นกระดาษว่างๆที่ยังไม่มีการแต่งเติมลักษณะเด่นใดๆแก่ตนเอง เด็กจะรับเอาลักษณะและแบบอย่างจากสังคมในการเสริมสร้างสติปัญญา การอบรมสั่งสอนเด็กจะต้องเป็นไปอย่างแข็งกร้าวด้วยความตั้งใจจริงทางศีลธรรม ต้องมีความมั่นใจ แน่วแน่ ไม่โลเล จะทำให้เด็กเกิดความเคารพ และเชื่อฟังในคำสั่งสอน

ฌ็อง เปียเจท์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิส ผู้ที่มีชื่อเสียงจากศึกษาพัฒนาการทางปัญญาของเด็ก ได้เสนอแนวคิดในการอบรมเด็ก ดังนี้

1) การอบรมสั่งสอนเด็กควรมีความเหมาะสมกับพัฒนาการตามช่วงวัย จึงไม่ควรใช้อำนาจด้วยการบังคับ แต่ควรเป็นการอบรมสั่งสอนด้วยเหตุผลทางศีลธรรม (Moral Reasoning) โดยเด็กในแต่ละช่วงอายุ จะเข้าใจเหตุผลทางศีลธรรมได้ต่างกัน เช่น ในเด็กอายุ 8-9 ขวบ จะรับรู้ศีลธรรมได้จากการร่วมมือกันในกลุ่มสมาชิกทางสังคม เป็นต้น

2) เด็กจะพัฒนาความเข้าใจในการปฏิบัติกฏระเบียบได้อย่างน่าพอใจ จากการได้เล่นกับเพื่อน โดยจะเป็นการเรียนรู้จากการยอมรับความเคารพที่เท่าเทียมกันระหว่างเด็ก

แต่จากการทดลองปรากฏว่า แนวคิดของ เปียเจท์ นั้นยังไม่เป็นจริงทั้งหมด เด็กควรได้รับความเข้มงวดทางศีลธรรมบ้าง เช่นในโรงเรียนที่นักเรียนมาจากครอบครัวที่ขาดการอบรม บ่มนิสัย ไม่มีระเบียบวินัย ทางโรงเรียนจะต้องมีการเคร่งครัดในการอบรมศีลธรรมและระเบียบวินัยกับนักเรียนบ้าง เด็กจึงจะมีพฤติกรรมในการร่วมสังคมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น

จะเห็นได้ว่า ถึงแม้มุมมองต่อการขัดเกลาทางสังคมในเด็กตามแนวคิดของนักวิชาการทั้ง 3 ท่านนั้นมีความแตกต่างกัน แต่มีจุดร่วมอย่างหนึ่งที่เหมือนกันคือ การเห็นถึงความสำคัญของการขัดเกลาทางสังคมที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็กๆในสังคม เพื่อมุ่งหวังให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นมนุษย์ในสังคมได้อย่างสมบูรณ์ มีระเบียบวินัย เคารพกฎกติกาทางสังคม มีจริยธรรมอันดี ซึ่งนำไปสู่การอยู่ร่วมสังคมได้อย่างปกติสุข โดยการถ่ายทอดกระบวนการขัดเกลาทางสังคมนั้นจะประกอบไปด้วยตัวแทนต่างๆในสังคม

ตัวแทนของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม มีดังนี้ (ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน, 2556)

1) ครอบครัว เป็นสถาบันแรกเริ่มของการเรียนรู้ของชีวิตมนุษย์ที่เริ่มตั้งแต่วัยทารก เป็นรากฐานแรกเริ่มของการปลูกฝังของเจตคติ ความประพฤติ ซึ่งมีผลต่อบุคลิกภาพของบุคคล ในอนาคต ผ่านการอบรม โดยผู้ที่มีความสัมพันธ์ทางสายโลหิตอย่างลึกซึ้ง จึงเป็นตัวแทนที่สำคัญที่สุดในการทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคม

2) กลุ่มเพื่อน หมายถึงกลุ่มเพื่อนตั้งแต่เด็กไปจนถึงโต รวมไปถึงเพื่อนร่วมงาน ซึ่ง เป็นกลุ่มที่จะมีบทบาทสำคัญในการขัดเกลาทางสังคมให้มีรูปแบบพฤติกรรมไปในทางเดียวกัน

3) โรงเรียน เป็นตัวแทนในการขัดเกลาทางสังคมที่มีความเป็นทางการมากที่สุด สมาชิกในสถาบันการศึกษาจะได้รับการอบรมด้านคุณธรรม จริยธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีต่างๆของสังคม ตลอดจนค่านิยมและทักษะที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกับสังคม

4) ศาสนา เป็นตัวแทนที่มีอิทธิพลทางจิตวิทยาต่อบุคคลเป็นอย่างมาก ถึงแม้ในแต่ละศาสนาจะมีคำสอนที่ต่างกัน แต่สิ่งสำคัญที่ทุกศาสนาสอนตรงกันคือการสอนที่มุ่งให้สมาชิกมีศีลธรรม เป็นผู้ประพฤติดี ปฏิบัติดีในทางที่ถูกที่ควร

5) กลุ่มอาชีพ ในแต่ละอาชีพจะมีแนวทางในการปฏิบัติต่างกัน ไป เช่น กลุ่มของนักกีฬา อาชีพ ต้องมีวินัย มีน้ำใจนักกีฬา รักษาสุขภาพ ผู้ที่เป็นสมาชิกใหม่ของกลุ่มสังคมอาชีพจะต้องเรียนรู้ประเพณีของกลุ่มอาชีพที่ตนเป็นสมาชิกอยู่

6) สื่อมวลชน เป็นตัวแทนที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อสมาชิกในสังคม โดยเป็นการเรียนรู้ผ่านข้อมูลข่าวสารของสมาชิกในสังคม ซึ่งจะมีส่วนในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ เช่น ทศนคติ ความคิด ความเชื่อ แบบแผนการประพฤติปฏิบัติตน เป็นต้น

2.6.2 สื่อสารมวลชนในการขัดเกลาทางสังคม

เนื่องจากสังคมมนุษย์มีความกว้างใหญ่และซับซ้อน ต้องอาศัยสื่อมวลชนในการกระจายข้อมูลข่าวสารให้กระจายออกไปอย่างกว้างขวาง ด้วยเหตุนี้สื่อมวลชนจึงได้ก้าวเข้ามา มีบทบาทสำคัญในสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก หากมองถึงบทบาทในเชิงบวกต่อสมาชิกทางสังคมแล้ว สื่อมวลชนก็ถือเป็นตัวแทนทางสังคมที่สอนว่าควรประพฤติปฏิบัติตนอย่างไร แสดงให้เห็นคุณค่าในสิ่งที่ถูกและสิ่งที่ผิด แสดงให้เห็นวัฒนธรรมและบรรทัดฐานทางสังคม ไปจนถึงเพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในสังคมด้วย (Norman J Medoff, 2010, p.251)

โดยเฉพาะในปัจจุบัน ด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงสื่อต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย เด็กๆจะสามารถซึมซับและเรียนรู้แบบแผนทางสังคมได้จากสื่อที่ตนเองรับชม โดยนักพฤติกรรมศาสตร์ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านสื่อมวลชนที่สามารถสร้างแรงเสริมเชิงบวกไว้ ดังนี้ (พีระ จิตร โสภณ, 2547)

1) การเลียนแบบ (Imitation)

เกิดจากการเลียนแบบตามสิ่งที่เห็นในสื่อมวลชน เป็นพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ง่ายในเชิงรูปธรรม เพราะเป็นการเลียนแบบแล้วนำมาปฏิบัติตามเหมือนกับสิ่งเห็น เช่น การที่เด็กเห็นการนำเสนอข่าวการทำความดีในชุมชน โดยการร่วมกันจัดเก็บขยะในชุมชนไปทิ้งให้ถูกที่ เด็กก็จะทำตามที่ได้รับ โดยการเก็บขยะที่ตกอยู่ในชุมชนของตัวเองไปทิ้งให้ถูกที่ เป็นต้น

2) การอ้างอิงเป็นแบบอย่าง (Identification)

เป็นการเลียนแบบ โดยเป็นการนำมาเป็นแบบอย่างโดยรวมมากกว่าจะเป็นการเลียนแบบอย่างเฉพาะเจาะจงเพียงบางส่วนของพฤติกรรม มีความซับซ้อนและสังเกตได้ยาก แต่จะเป็นการสร้างแบบอย่างของพฤติกรรมได้อย่างฝังลึกและยั่งยืน เช่น เด็กที่ชื่นชอบภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ตัวเองเป็นคนฉลาด แก้ปัญหาและมีทางออกที่ดีให้กับเพื่อนได้เสมอ เด็กจะถูกปลูกฝังความคิดความเชื่อในวิถีของตัวเองด้วยนั้น โดยการนำมาเป็นแบบอย่างทางความคิดและวิธีแก้ปัญหาของตัวเองละครในสื่อมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของตัวเอง เป็นต้น

แต่ในบางครั้งการรับรู้ผ่านสื่อมวลชนก็สามารถสร้างแรงเสริมในการเลียนแบบในทางลบได้เช่นกัน เช่น ในการ์ตูนเรื่อง โครราเอมอน โนบิตะ จะเป็นตัวละครที่ได้ออกไปเล่นไปผจญภัยต่างๆกับผองเพื่อน มีความสุขสนุกสนานกับเพื่อนๆ ได้อย่างเต็มที่ หากเด็กที่รับชมเลียนแบบเพียงแค่ด้านความสนุกเพียงอย่างเดียว ก็จะมีพฤติกรรมแบบโนบิตะ สนใจแต่จะสนุกไปวันวัน ห่วงแต่จะเล่นกับเพื่อน ไม่สนใจที่จะทำการบ้านหรืออ่านหนังสือ

การแก้ปัญหาต่อพฤติกรรมในด้านลบลักษณะนี้จะใช้การเน้นแรงเสริมในทางลบให้เห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนในทันทีทันใด (พีระ จิร โสภณ, 2547) จากตัวอย่างเดิมจะเห็นได้ว่า โนบิตะ จะเป็นเด็กที่มีผลการเรียนในชั้น “แย่มาก” สอบได้ศูนย์คะแนนเสมอ ซึ่งเป็นผลมาจากการเป็นเด็กขี้เกียจ เอาแต่ออกไปเล่นกับเพื่อน ไม่อ่านหนังสือ ไม่ทำการบ้าน เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า สื่อมวลชนมีบทบาทต่อการปลูกฝังเด็กๆ อันเป็นกำลังสำคัญของชาติเป็นอย่างมาก เด็กจะสามารถเรียนรู้ในการสร้างสรรค์สังคมที่ดีในอนาคตต่อไป กระบวนการขัดเกลาทางสังคมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง หากสามารถหล่อหลอมเด็กๆ ให้เป็นเด็กที่ดีได้ในวันนี้ ในอนาคตเมื่อเด็กเติบโตขึ้นก็จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเป็นมนุษย์ที่ดีอย่างสมบูรณ์ เป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของชาติ คอยขับเคลื่อนสังคมให้เป็นสังคมที่พึงประสงค์ เพื่อสร้างเด็กที่มีคุณภาพให้อนาคตต่อไป

2.6.3 การขัดเกลาทางสังคมกับนโยบายของสังคมไทย

พื้นฐานของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม คือการสร้างระเบียบวินัย ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ให้ผู้คนในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกสังคมพึงปรารถนา แนวนโยบายระดับชาติจึงเป็นส่วนสำคัญอันเป็นรากฐานและเป็นแนวทางในการพัฒนาจากทุกภาคส่วนของสังคม

สำหรับในประเทศไทยนั้น จะเห็นได้ชัดเจนจาก “แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2564” โดยกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นกรอบแนวทางให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การปฏิบัติและเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของไทย โดยมีเป้าหมายหลักให้เด็กและเยาวชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี เป็นพลเมืองสร้างสรรค์และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม เสริมสร้างทักษะให้เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 บนความพอเพียง และสอดคล้องกับการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน (ASEAN Community) โดยสามารถสรุปเป็นคุณลักษณะต่างๆ ได้ดังนี้ (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2559, น.4-6)

- 1) มีคุณธรรม จริยธรรม
- 2) มีความแข็งแรง สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย ใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
- 3) มีความสามารถในการดูแลสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ
- 4) เป็นผู้ที่ตระหนักถึงสิทธิ บทบาท และความรับผิดชอบในหน้าที่ที่พึงต้องปฏิบัติ
- 5) มีความตื่นตัวต่อปัญหาสังคม และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของสังคม
- 6) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ
- 7) มีทักษะทางสังคม เข้าใจการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น
- 8) มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉลาดจากการเล่น

จากที่ทราบกันดีว่าจุดมุ่งหมายและกระบวนการในการขัดเกลาทางสังคมของไทยนั้น สิ่งที่สังคมพยายามเน้นย้ำและให้ความสำคัญมาตลอดคือ เรื่องของคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งจากการวิจัย เรื่อง คุณลักษณะและกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ.2552 โดย ศูนย์คุณธรรม สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ร่วมกับ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ได้สรุปแกนหลักของคุณธรรมจริยธรรมที่จำเป็นสำหรับสังคมไทยไว้ 10 ประการ ดังนี้ (ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม(ศูนย์คุณธรรม) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน), 2552, น.19)

- 1) ความพอเพียง
- 2) ความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

- 3) ความกตัญญู กตเวทิต
- 4) ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง
- 5) ความเสียสละ
- 6) ความมีวินัย
- 7) ความอดทนอดกลั้น
- 8) ความรับผิดชอบ
- 9) ความขยันหมั่นเพียร
- 10) ความมีสติ

จากกระบวนการจัดเกล้าทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน ที่เกิดจากความมุ่งหวังของสังคมในการที่จะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพที่ดีมากยิ่งขึ้น โดยต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกตัวแทนของกระบวนการทางจัดเกล้าสังคมดังที่กล่าวไปข้างต้น อย่างไรก็ตามสถาบันสื่อมวลชนเป็นอีกหนึ่งตัวแทนทางสังคมที่จัดว่ามีอิทธิพลต่อสมาชิกในสังคมมากที่สุด เนื่องจากสามารถเข้าถึงสมาชิกในสังคมได้ในวงกว้างและรวดเร็ว โดยเฉพาะในสังคมไทย โทรทัศน์เป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและผู้ปกครองเป็นอย่างมาก ดังนั้นทุกสิ่งที่มีการนำเสนอผ่านจอโทรทัศน์ล้วนแล้วแต่มีส่วนในการปลูกฝังหรือชี้นำแก่เด็กได้ ในการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการจัดเกล้าทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี จึงจำเป็นต้องนำแนวคิดกระบวนการจัดเกล้าทางสังคมมาใช้เป็นกรอบในการศึกษา เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงบทบาทของสื่อมวลชนที่สามารถนำพาสังคมไปสู่ทิศทางที่เหมาะสมได้ โดยเริ่มต้นที่กระบวนการจัดเกล้าทางสังคมแก่เด็กและเยาวชน

2.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ได้ศึกษาเรื่องจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ โดยวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบถึง เนื้อหาและการสื่อความหมายด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องการสื่อความหมายทางจริยธรรม และพัฒนาการทางจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก โดยได้ทำการวิเคราะห์จากภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสิ้น 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เรื่องเงือกน้อยผจญภัย และเรื่องเดอะไลอ้อน กิงส์ ผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนได้มีการสื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมออกมาผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ภาพและมุมกล้อง เสียง และแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

อรอุษา อึ้งศรีวงศ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่องการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการการสร้างตัวละครและกลวิธีการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง และเพื่อวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องกับบริบททางสังคม รวมถึงทิศทางของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ผลการศึกษาพบว่ามีการเล่าเรื่องอาชีพของตัวละครหลักผ่านความมุ่งมั่นและมานะบากบั่นเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสร้างตัวละครจะมีการนำเอาอาชีพของตัวละครมาช่วยในการกำหนดคุณลักษณะนิสัยของตัวละคร ความรู้ความสามารถ รวมถึงสภาพแวดล้อมและตัวละครอื่นๆ ที่มาเกี่ยวข้อง การเล่าเรื่องจะเล่าถึงความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับตัวละครรองซึ่งมักจะเป็นเพศตรงข้ามดำเนินไปด้วยกันอย่างมีนัยสำคัญในการพัฒนาเนื้อเรื่อง ส่วนการวิเคราะห์ทิศทางของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นในรอบ 10 ปีที่ผ่านมา พบว่าอาชีพที่ได้รับความนิยมในการนำมาสร้างเป็นตัวละครมากที่สุด คือ ตำรวจหรือนักสืบ และมีการสร้างละครที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40 ของละครโทรทัศน์ทั้งหมด โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นว่า เป็นเพราะสังคมของญี่ปุ่นนั้นเป็นสังคมที่มุ่งเน้นการทำงาน มีการปลูกฝังวัฒนธรรมการทำงานเป็นกลุ่ม และส่งเสริมความมานะบากบั่นในสังคมอย่างชัดเจน

ศศิณี ยาวิชัย (2554) ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงต่อสตรีที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะและปริมาณความรุนแรงต่อสตรีที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ไทย รวมถึงอธิบายกระบวนการปลูกฝังทัศนคติความรุนแรงต่อสตรีผ่านละครโทรทัศน์ไทย ผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาละครโทรทัศน์ไทยเน้นอุดมการณ์เพศชายเป็นใหญ่ และสร้างความชอบธรรมในการกระทำความรุนแรงต่อสตรี มีการสร้างบุคลิกตัวละครแบบเหมารวม นำเสนอสถานภาพของตัวละครเพศหญิงในลักษณะที่เป็นรอง และด้อยกว่าเพศชาย แก่นเรื่องมักชี้ให้เห็นว่าผู้หญิงต้องอดทนกับความรุนแรงที่ผู้ชายกระทำ และต้องประพฤติตนอยู่ในกรอบของการเป็น “หญิงดี” เพื่อจะได้ถูกเลือกให้ทำหน้าที่เป็นภรรยาและแม่ที่ดี บทสนทนามักผลิตซ้ำอุดมการณ์ปิตาธิปไตย เนื้อหาความรุนแรงต่อสตรีมีปริมาณมาก มีรูปแบบที่หลากหลายเป็นความรุนแรงทางจิตใจ ร้อยละ 52.78 และความรุนแรงทางร่างกาย ร้อยละ 47.22 กระบวนการปลูกฝังทัศนคติความรุนแรงต่อสตรีด้วยการนิยามความเป็นหญิงในลักษณะของการสร้างภาพแบบเหมารวมของการเป็น “หญิงดี หญิงเลว” เพื่อสร้างความชอบธรรมในระดับโครงสร้างสังคมที่ผู้ชายจะสามารถลงโทษหญิงเลวโดยการใช้ความรุนแรงได้ รวมถึงการสร้างชุดความคิดให้ผู้หญิงเชื่อว่าความรัก พรหมจรรย์ และการแต่งงาน คือสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตของผู้หญิง ละครโทรทัศน์

ไทยจึงเป็นสื่อที่มีส่วนสำคัญในการบ่มเพาะหล่อหลอมทัศนคติความรุนแรงต่อสตรี และตอกย้ำอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่

พุทธิวัฒน์ เกรอด (2553) ได้ศึกษาเรื่องการสื่อสารสุขภาพที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ เรื่อง “ว่าวุ่น-รุ่นเล็ก” ทางสถานีโทรทัศน์ทีวีไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและกลวิธีในการสื่อสารสุขภาพในรูปแบบละครโทรทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 11-14 ปี ผลการศึกษาพบว่าแนวคิดในการสื่อสารสุขภาพของผู้ผลิตมีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอต่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและวัยรุ่นในช่วงอายุ 11-14 ปี ที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการจากวัยเด็กไปสู่วัยรุ่นเพื่อให้เด็ก วัยรุ่นและผู้ปกครองเข้าใจพัฒนาการ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการดูแลสุขภาพเด็กและวัยรุ่นได้ กลวิธีในการนำเสนอ นั้น ผู้ผลิตนำเสนอเรื่องราวเป็นละครสั้นจบในตอน โดยใช้กลวิธีดำเนินเรื่อง 5 ขั้นตอน ได้แก่ มีการเปิดเรื่อง การผูกปม จุดวิกฤต จุดสูงสุดทางอารมณ์ของเรื่อง และการคลี่คลายเรื่อง ใช้กลวิธีในการสร้างความสนใจ 4 วิธี ได้แก่ การเกริ่นสถานการณ์ การสร้างความระทึกใจ การใช้ความบังเอิญ การสร้างตอนจบเรื่องที่น่าสนใจ ส่วนใหญ่เป็นการจบแบบมีความสุข มีกลวิธีในการสอดแทรกสาระ ได้แก่ การแทรกเนื้อหาที่แฝงข้อคิดและคติการดำเนินชีวิตผ่านคำพูดของตัวละครสำคัญ ได้แก่ พ่อ แม่ และครู ในด้านความคิดเห็นจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น พบว่าสื่อมวลชนควรมีบทบาทในการนำเสนอเนื้อหาสาระให้พ่อแม่มีทักษะในการสื่อสารกับลูก ส่วนความคิดเห็นของเด็ก วัยรุ่น และผู้ปกครอง พบว่า ละครสามารถนำเสนอเนื้อหาให้ครอบครัวเข้าใจพัฒนาการของเด็กและวัยรุ่นได้ตามประเด็นสุขภาพทั้ง 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพทางกาย สุขภาพทางใจ สุขภาพทางสังคม และสุขภาพทางจิตวิญญาณ และทำให้เกิดการสนทนาภายในครอบครัว ช่วยปลูกฝังแนวคิด ทัศนคติที่ดีให้กับเด็กนำไปใช้ในการอยู่ร่วมกับสังคมได้

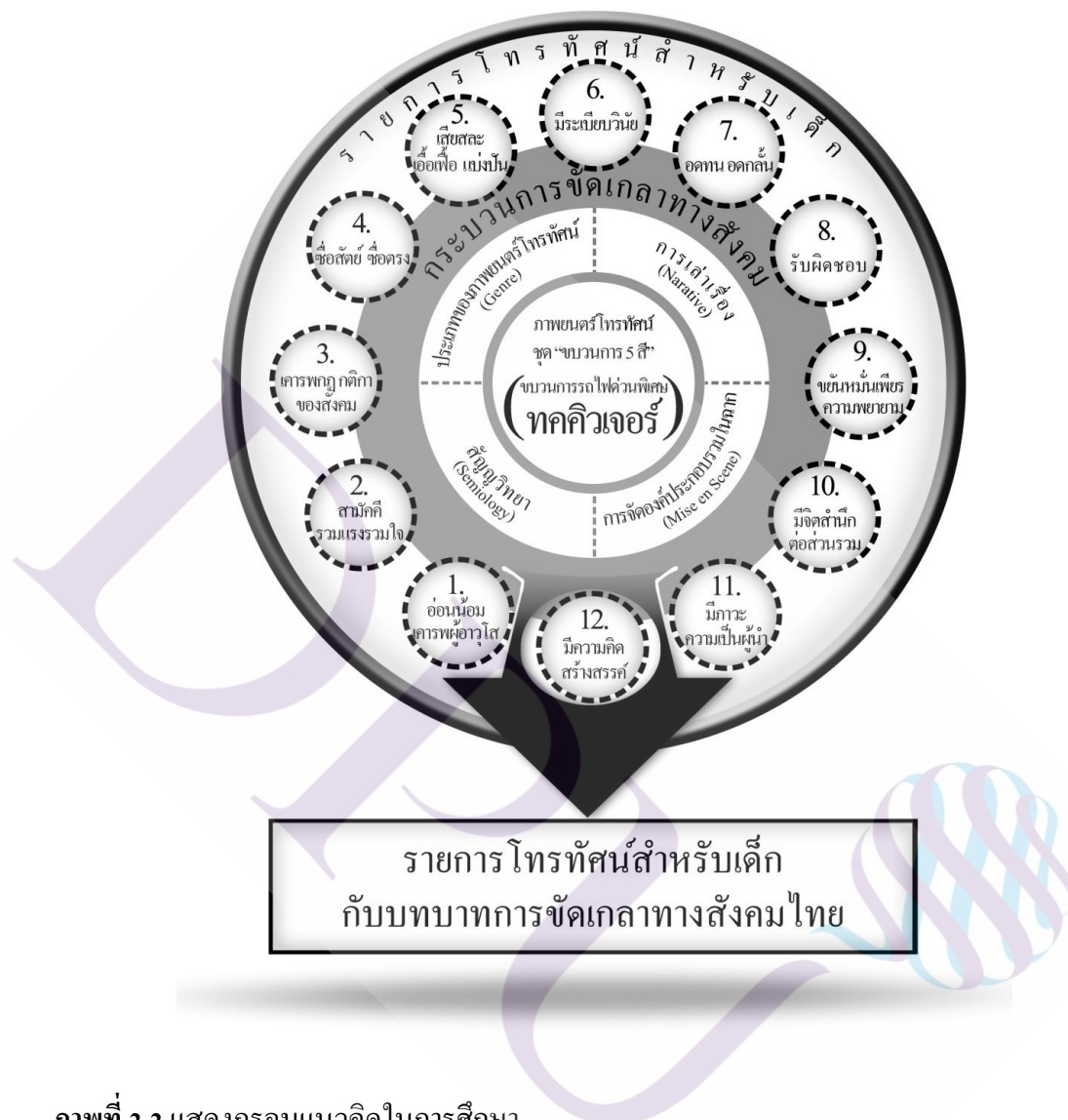
ฉัตรวี คุหาวิชานันท์ (2552) ได้ศึกษาเรื่องค่านิยมในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่น่าสนใจผ่านทางโทรทัศน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาค่านิยมในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ทางโทรทัศน์แนว Trendy Drama เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการถ่ายทอดค่านิยมผ่านวิธีการเล่าเรื่อง และเพื่อศึกษาถึงการรับรู้และการตีความค่านิยมในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ทางโทรทัศน์ของผู้รับสารที่มีภูมิหลังเกี่ยวกับญี่ปุ่นและผู้รับสารที่ไม่มีภูมิหลังเกี่ยวกับญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบว่า ค่านิยมในละครญี่ปุ่นสมัยใหม่ทางโทรทัศน์แนว Trendy Drama มี 4 ด้าน ได้แก่ ค่านิยมด้านการทำงาน ค่านิยมด้านความสัมพันธ์ในสังคม ค่านิยมด้านครอบครัว และค่านิยมด้านการศึกษา ซึ่งค่านิยมที่มีมากที่สุดคือ ค่านิยมด้านการทำงาน ค่านิยมที่น่าสนใจในแต่ละด้านมีทั้งค่านิยมเดิมและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ยกเว้นเพียงแค่นิยมในด้านการศึกษาที่ไม่พบการนำเสนอ ค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปจากค่านิยมเดิม ค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปที่พบมากที่สุด คือ ค่านิยมเรื่องบทบาทของผู้หญิงในการทำงาน และค่านิยมในเรื่องการให้ความสำคัญกับความสามารถ

มากกว่าอาวุธ ในส่วนของลักษณะในการถ่ายทอดค่านิยมผ่านการเล่าเรื่อง มีการใช้วิธีการนำเสนอผ่านลักษณะตัวละครและบทสนทนาเป็นหลัก

นภัทร อารีศิริ (2554) ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์อุดมการณ์ทางสังคมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ไทยที่นำมาผลิตซ้ำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบลักษณะอุดมการณ์ทางสังคมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ไทยที่นำมาผลิตซ้ำ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ละครโทรทัศน์ไทยที่ผลิตซ้ำและออกอากาศในระหว่างปี พ.ศ.2531 ถึง พ.ศ.2551 ผลการศึกษาพบว่า ละครโทรทัศน์ไทยในเรื่องหนึ่งๆนั้นสามารถบรรจุอุดมการณ์ทางสังคมได้มากกว่าหนึ่งอุดมการณ์ และมีทั้งอุดมการณ์ที่สอดคล้องกัน และอุดมการณ์ที่ขัดแย้งกัน ทั้งนี้อุดมการณ์ที่ปรากฏในละครมีการเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมตามช่วงเวลาทีละครเรื่องนั้นได้ถูกนำมาผลิตซ้ำและออกอากาศ แสดงให้เห็นว่า ละครไม่ได้ทำหน้าที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมแต่เพียงเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของอุดมการณ์ทางสังคมที่มีความสัมพันธ์กับบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้นๆได้อีกด้วย

จากเอกสาร แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษา งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์โทรทัศน์ของไทยในด้านเนื้อหาที่จะสามารถปลูกฝังและพัฒนาจิตใจของผู้ชมให้มีจิตสำนึกที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคมอันพื้นฐานของความเข้มแข็งของชาติ เป็นประโยชน์ต่อวงการสื่อสารมวลชนไทย ในการเป็นแบบอย่างของการนำเสนอเนื้อหาที่สร้างสรรค์และขัดเกลาทางสังคม รวมถึงเพื่อให้ภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องรู้ถึงแนวทางการผลิตสื่อที่มีเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชมและสังคม สามารถนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทความเป็นไทยในการผลิตสร้างภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภทเดียวกันนี้ของไทยต่อไป

2.8 กรอบแนวคิดในการศึกษา



ภาพที่ 2.2 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา

จากกรอบแนวคิดแสดงให้เห็นถึงการศึกษารวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขจัดเกลตาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ได้ศึกษากระบวนการขจัดเกลตาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี (เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศศิวิเจอร์รี่) โดยการวิเคราะห์ผ่านการเล่าเรื่อง การจัดองค์ประกอบรวมในฉาก และสัญวิทยา เพื่อทำความเข้าใจในรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่อง ของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ในฐานะสื่อรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กกับบทบาทในการขจัดเกลตาทางสังคมของประเทศไทยในด้านต่างๆ อันจะนำไปสู่กระบวนการในการขจัดเกลตาทางสังคมต่อไป

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) โดยมุ่งที่จะศึกษารูปแบบการนำเสนอวิธีการเล่าเรื่อง การสื่อความหมาย และการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้วิจัยใช้ คือ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

3.1 ประชากรและการคัดเลือกตัวอย่างประชากร

งานศึกษานี้เป็นการศึกษาภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ในด้านการขัดเกลาทางสังคม โดยใช้แนวทางการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยการศึกษาจากตัวบทที่เป็นประชากร คือ “ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ที่เผยแพร่ในประเทศไทย จำนวนทั้งสิ้น 37 เรื่อง ซึ่งในการทำวิจัยครั้งนี้ทำการเลือกตัวอย่างโดยผู้ศึกษาใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากประชากรภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ทั้งหมด โดยได้คัดเลือกเรื่อง “ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ (Ressha Sentai TOQGER)”

จากนั้นใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic Sampling) ในการวิเคราะห์เนื้อหาโดยจะเลือกจำนวนทั้งสิ้น 10 ตอน จากจำนวนตอนที่ออกอากาศทั้งหมด 47 ตอน เพื่อคัดเลือกตอนที่นำมาวิเคราะห์โดยใช้สูตร ดังต่อไปนี้

$$\text{ช่วงห่างของตอนที่นำมาวิเคราะห์} = \frac{N}{n}$$

N = จำนวนตอนทั้งหมด

n = จำนวนตอนที่นำมาวิเคราะห์

เมื่อนำมาแทนค่าในสูตร จะได้ดังนี้

$$\begin{aligned}\text{ช่วงห่างของตอนที่ให้นำมาวิเคราะห์} &= \frac{47}{10} \\ &= 4.7\end{aligned}$$

ผลการคำนวณจะได้ช่วงห่างของตอนที่ให้นำมาวิเคราะห์ 4.7 ตอน ในกรณีนี้ต้องใช้ค่าที่เป็นจำนวนเต็มโดยการปัดเศษขึ้น จะได้ช่วงห่างของตอนที่ให้นำมาวิเคราะห์เท่ากับ 5 ตอน โดยเป็นตอนต่างๆดังต่อไปนี้

1. สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ
2. สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ชั้นหรือครับ
3. สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด
4. สถานีที่ 16 – รถไฟหัวควรวที่นำสะพานกลับ
5. สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี
6. สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ
7. สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสชะ เทอร์มินอล
8. สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม
9. สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์
10. สถานีปลายทาง – สิ่งแปลกประหลาดแวววาว

โดยจากการคำนวณจะได้ตอนสุดท้ายคือ สถานีที่ 46 แต่ผู้วิจัยจะเลือกตอนที่ 47 (สถานีปลายทาง) มาเป็นตอนสุดท้ายที่นำมาวิเคราะห์แทนสถานีที่ 46 เนื่องจากเป็นตอนอวสานที่เป็นบทสรุปทั้งหมดของเนื้อเรื่อง

ทั้งนี้ สาเหตุที่ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เจาะจงคัดเลือกเรื่อง “ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ (Ressha Sentai TOQGER)” เนื่องจากเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมและสามารถสร้างความเข้าใจได้ง่ายกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมกับการปลูกฝังการขัดเกลาทางสังคม โดยสามารถอธิบายได้ดังเหตุผลต่อไปนี้

1. เป็นขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่เนื้อเรื่องมุ่งเน้นสื่อสารกับเด็กวัยประถมศึกษา เห็นได้จากบทบาทของทคคิวเจอร์ที่เป็นตัวละครนำทั้ง 5 คน ที่เป็นเด็กวัยประถมศึกษาแต่กลับต้องติดอยู่ในร่างกายของตัวเองที่เป็นผู้ใหญ่ การกระทำ การคิด การตัดสินใจของตัวละคร จึงเป็นการสื่อสารในแบบที่เด็กๆเข้าใจได้ง่าย เหมาะกับช่วงวัยที่ควรได้รับพื้นฐานการปลูกฝังการขัดเกลาทางสังคม

2. มีเนื้อเรื่องที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบัน เนื่องจากขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง “ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ (Ressha Sentai TOQGER)” มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการใช้บริการขนส่งสาธารณะที่เด็กและเยาวชนไทยสามารถเข้าใจได้ง่าย ซึ่งเป็นเรื่อง

อยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของเด็กๆ และยังเหมาะสมกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบันที่กำลังพัฒนา
ด้านขนส่งมวลชนอีกด้วย

3. มีแก่นเรื่องที่สะท้อนการขัดเกลาทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชนในสังคมไทย
12 ประการ ดังนี้

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1) ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส | 2) ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ |
| 3) การเคารพกฎ กติกาของสังคม | 4) ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง |
| 5) ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน | 6) ความมีระเบียบ วินัย |
| 7) ความอดทน อดกลั้น | 8) ความรับผิดชอบ |
| 9) ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม | 10) ความมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม |
| 11) การมีภาวะความเป็นผู้นำ | 12) การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการ
แก้ไขปัญหา |

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลา
ทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” เรื่อง
ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ จากเว็บไซต์ เช่น ฟิล์มดิจิทัลวีดีโอ ประวัติความเป็นมา
และข้อมูลตัวละคร ดังนี้

1.1) เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ ได้แก่
<http://www.tv-asahi.co.jp/TQG>

1.2) สารานุกรมออนไลน์ในหัวข้อที่เกี่ยวกับ ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ในหัวข้อที่
เกี่ยวกับ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ ได้แก่ เว็บไซต์ WIKIPEDIA ในหัวข้อ ขบวนการ
รถไฟ ทคคิวเจอร์ (https://th.wikipedia.org/wiki/ขบวนการรถไฟ_ทคคิวเจอร์)

1.3) กลุ่ม Fandom ออนไลน์ ในหัวข้อของ Ressha Sentai ToQger ได้แก่ เว็บไซต์ และ
แอปพลิเคชัน WIKIA จากหัวข้อ SUPER SENTAI โดยเลือกดูข้อมูลในส่วนของ Ressha Sentai
ToQger (http://powerrangers.wikia.com/wiki/Ressha_Sentai_ToQger)

1.4) สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มแฟนภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5
สี ได้แก่ Fanpage Facebook ต่างๆ เช่น J-Hero, ModxToy, Web Blog ต่างๆ และแฟนเพจประเภท
แฟนภาพยนตร์โทคุสัททึ เป็นต้น

2. ออกแบบเครื่องมือในการวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ โดยเป็นเครื่องมือที่ใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลในด้านต่างๆ ดังนี้

2.1) เครื่องมือในส่วนที่ 1 ออกแบบโดยใช้ แนวคิดประเภทของภาพยนตร์โทรทัศน์ (TV Series Genre) แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

2.2) เครื่องมือในส่วนที่ 2 ออกแบบโดยใช้แนวคิด แนวคิดการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene) และแนวคิดสัญวิทยา (Semiology)

2.3) เครื่องมือในส่วนที่ 3 ออกแบบโดยใช้แนวคิดกระบวนการขัดเกลาทางสังคมที่ได้จากผลสรุปจากนโยบายการขัดเกลาทางสังคมทั้ง 2 ส่วน ได้แก่

1) จากแก่นหลักของคุณธรรมและจริยธรรมที่จำเป็นสำหรับสังคมไทย 10 ประการ

2) จากจากแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2564

โดยสามารถอธิบายรายละเอียดของทั้ง 2 นโยบายข้างต้น ได้ดังนี้

2.3.1) แก่นหลักของคุณธรรมจริยธรรมที่จำเป็นสำหรับสังคมไทย 10 ประการ จากผลสรุปการวิจัย เรื่อง คุณลักษณะและกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ.2552 โดยศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (ศูนย์คุณธรรม) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ร่วมกับสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

1) ความพอเพียง

2) ความเมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

3) ความกตัญญู กตเวที

4) ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง

5) ความเสียสละ

6) ความมีวินัย

7) ความอดทนอดกลั้น

8) ความรับผิดชอบ

9) ความขยันหมั่นเพียร

10) ความมีสติ

2.3.2) แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2564 ซึ่งเป็นแผนยุทธศาสตร์ที่จัดทำขึ้นตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 โดยสามารถสรุปเป็นคุณลักษณะต่างๆ ได้ดังนี้

1) มีคุณธรรม จริยธรรม

2) มีความแข็งแรง สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย ใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

3) มีความสามารถในการดูแลสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ

- 4) เป็นผู้ที่ตระหนักถึงถึงสิทธิ บทบาท และความรับผิดชอบในหน้าที่ที่พึงต้องปฏิบัติ
- 5) มีความตื่นตัวต่อปัญหาสังคม และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของสังคม
- 6) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ
- 7) มีทักษะทางสังคม เข้าใจการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น
- 8) มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉลาดจากการเล่น

จากทั้ง 2 แนวนโยบายข้างต้น พยายามเน้นย้ำและมุ่งให้ความสำคัญต่อการจัดเกลาทางสังคมของไทย ผู้ศึกษาจึงนำมาออกแบบเครื่องมือที่จะใช้ในการวิเคราะห์การขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” โดยสรุปแกนหลักของการขัดเกลาทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชนในสังคมไทยไว้ 12 ประการ ดังนี้

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| 1) ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส | 2) ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ |
| 3) การเคารพกฎ กติกาของสังคม | 4) ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง |
| 5) ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน | 6) ความมีระเบียบ วินัย |
| 7) ความอดทน อดกลั้น | 8) ความรับผิดชอบ |
| 9) ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม | 10) ความมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม |
| 11) การมีภาวะความเป็นผู้นำ | 12) มีความคิดสร้างสรรค์ |

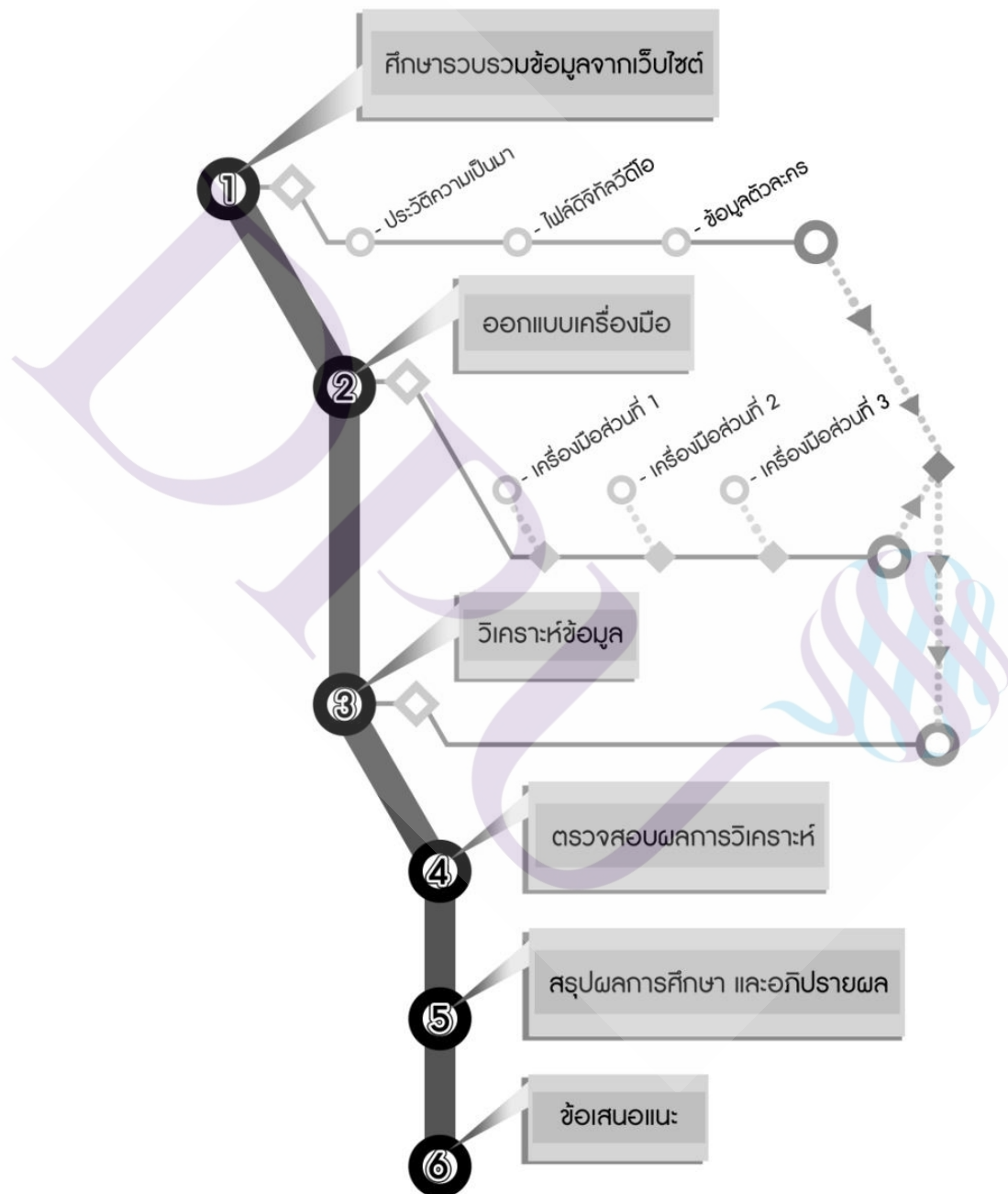
ซึ่งคุณสมบัติทั้ง 12 ข้อนี้ จะเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของบทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆอันเป็นแกนหลักของสังคมไทยในปัจจุบัน ที่ถูกสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์

3. วิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี”

3.1) รับชมสื่อวีดิโอในตอนต่างๆที่เลือกมาแบบไล่เรียงตามลำดับ โดยเริ่มจากตอนแรก ไล่เรียงไปยังตอนสุดท้าย โดยเป็นการรับชมไปพร้อมกับบันทึกข้อมูลลงแบบวิเคราะห์ข้อมูลแบบ 1 ตอน ต่อ แบบวิเคราะห์ 1 ชุด (หากมีข้อมูลที่อยู่นอกเหนือจากแบบวิเคราะห์จะเก็บเป็น “ข้อมูลอื่นๆ” แยกไว้ต่างหากอีก 1 ชุด/1ตอน)

3.2) รับชมสื่อวีดิโอของกลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาแบบไล่เรียงตามลำดับแบบรวดเดียวทั้ง 10 ตอน เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์รวมและสร้างความเข้าใจเนื้อหาหลักของเรื่องโดยการบันทึกข้อมูลจะใช้แบบวิเคราะห์ข้อมูลแบบเดียวกันกับขั้นตอนข้างต้น และเนื่องจากเป็นการวิเคราะห์องค์รวมของเรื่องจึงจะเป็นการใช้แบบวิเคราะห์ชุดเดียวกับการวิเคราะห์ข้อมูลในข้อ 3.1)

4. ตรวจสอบผลการวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี”
5. สรุปผลการศึกษา และอภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ



ภาพที่ 3.1 แสดงแผนผังการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ในการบันทึกวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที” โดยใช้กรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง การจัดองค์ประกอบรวมในฉาก สัญวิทยา และกระบวนการขัดเกลาทางสังคม เป็นตัวกำหนด ดังนี้



1

แบบวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม
ของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

ข้อมูลทั่วไป

เรื่อง..... ตอนที่.....

1. วิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ, การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมาย

จงอธิบายภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ดังนี้

1.1 ลักษณะของแนวเรื่อง

.....

.....

.....

1.2 ลักษณะของแก่นเรื่อง

.....

.....

.....

1.3 ลักษณะของโครงเรื่อง (ได้แก่ การเปิดเรื่อง/การพัฒนาเหตุการณ์/ภาวะวิกฤตและภาวะคลี่คลาย/การปิดเรื่อง)

.....

.....

.....

2

แบบวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม
ของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

1. วิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ, การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมาย (ต่อ)

จงอธิบายภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ดังนี้

1.4 ลักษณะและบทบาทของตัวละคร

.....

- ตัวเอกละครหลัก.....
- ตัวละครเสริม.....
- ตัวร้าย.....
- ผู้ช่วย.....

1.5 ลักษณะของบทสนทนา

.....

แบบวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม
ของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

1. วิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ, การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมาย (ต่อ)

จงอธิบายภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ดังนี้

1.6 ลักษณะของความขัดแย้ง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.7 ลักษณะของฉากและสถานที่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4

แบบวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม
ของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

1. วิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ, การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมาย (ต่อ)

จงอธิบายการสื่อความหมายตามประเด็นที่พบ ดังต่อไปนี้

1.8 ลักษณะของแสงและฉากกับการสื่อความหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

1.9 ลักษณะการใช้สีและรูปทรงในการสื่อความหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

แบบวิเคราะห์เนื้อหาการเล่าเรื่อง การสื่อความหมาย และบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์
โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี”

2. วิเคราะห์การสื่อความหมายในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี” (ต่อ)
จงอธิบายการสื่อความหมายตามประเด็นที่พบ ดังต่อไปนี้

1.10 บทบาทการแสดงกับการสื่อความหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

1.11 จงแสดงรูปสัญลักษณ์ ความหมายโดยตรง และอธิบายความหมายแฝงของรูปสัญลักษณ์ที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบวิเคราะห์เนื้อหาการเล่าเรื่อง การสื่อความหมาย และบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์
โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที”

2. วิเคราะห์การขัดเกลาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที”

จงอธิบายการขัดเกลาสังคมที่สะท้อนผ่านรูปแบบการนำเสนอ การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายใน
ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที” ดังนี้

(จงวงกลมหมายเลขการขัดเกลาที่พบ และอธิบาย)

1. ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส

.....

.....

2. ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ

.....

.....

3. การเคารพกฎ กติกาของสังคม

.....

.....

4. ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง

.....

.....

5. ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน

.....

.....

6. ความมีระเบียบ วินัย

.....

.....

แบบวิเคราะห์เนื้อหาการเล่าเรื่อง การสื่อความหมาย และบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์
โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี”

2. วิเคราะห์การขัดเกลาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” (ต่อ)

จงอธิบายการขัดเกลาสังคมที่สะท้อนผ่านรูปแบบการนำเสนอ การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายใน
ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ดังนี้
(จงวงกลมหมายเลขการขัดเกลาที่พบ และอธิบาย)

7. ความอดทนอดกลืน

.....

.....

8. ความรับผิดชอบ

.....

.....

9. ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม

.....

.....

10. ความมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม

.....

.....

11. การมีภาวะความเป็นผู้นำ

.....

.....

12. มีความคิดสร้างสรรค์

.....

.....

3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือในการวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที” จะได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยที่ปรึกษาและนักวิชาการก่อน การนำไปวิเคราะห์เนื้อหาในประเด็นต่างๆ ได้แก่ รูปแบบการนำเสนอวิธีการเล่าเรื่อง, การสื่อความหมาย และการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในเนื้อหา

3.5 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล

การวิเคราะห์บทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ และวิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที โดยใช้กรอบแนวคิดเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ มาประกอบการศึกษาวิเคราะห์ผลการศึกษาในครั้งนี้ จากนั้นนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา แสดงผลการศึกษา สรุปผลการศึกษา และอภิปรายผลการศึกษา พร้อมนำเสนอข้อเสนอแนะต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ที่ได้รับการเผยแพร่ในประเทศไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องและการสื่อความหมาย รวมไปถึงการสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆที่ถ่ายทอดสู่กลุ่มผู้ชม โดยได้นำแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้

ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ผลการศึกษาดำเนินวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงจะนำเสนอผลการวิเคราะห์โดยแบ่งเป็น 2 ข้อหลัก คือ

4.1 เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

4.2 เพื่อวิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

โดยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์จากภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง “ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์” โดยการเลือกจากจำนวนทั้งสิ้น 10 ตอน ได้แก่

1. สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ
2. สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ไหนหรือครับ
3. สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด
4. สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่น่าสะพรึงกลัว
5. สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี
6. สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ
7. สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล
8. สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม
9. สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์
10. สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว

4.1 วิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 ที

โดยในขั้นตอนนี้จะแบ่งการวิเคราะห์ เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) เนื้อเรื่องย่อของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์

2) รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์

4.1.1 เนื้อเรื่องย่อของ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์

โดยเนื้อเรื่องย่อสามารถแบ่งการอธิบายได้เป็น 2 ส่วนคือ

4.1.1.1) เนื้อเรื่องหลักโดยย่อ และตัวละครหลักที่สำคัญ

4.1.2.2) เนื้อเรื่องรองโดยย่อ จากทั้ง 10 ตอนที่เลือกมาวิเคราะห์

ทั้งนี้สามารถอธิบายทั้ง 2 ส่วนได้ดังนี้

4.1.1.1) เนื้อเรื่องย่อของเนื้อหาหลัก และตัวละครหลักที่สำคัญ

1) เนื้อเรื่องหลักโดยย่อ

ณ เมืองเล็กๆ ที่แสนสงบสุขนามว่า "ซูบารุ กาสามะ" ได้ถูกกลุ่มเหล่าร้ายอย่าง "ซาโดวไลน์" (Shadow Line) เข้ายึดครองเพื่อสร้างเป็น "ปราสาทแคสเชล ซาโดว" (Castle Shadow) ซึ่งเป็นฐานบัญชาการใหญ่ของสถานีรถไฟแห่งความมืด ทำให้กลุ่มเพื่อนรักวัยประถมศึกษาทั้ง 5 คน ได้แก่ ไทท์คุง, โทคัทจิ, มิโอะ, ฮิคาริ และ คากุระ ที่กำลังเที่ยวเล่นในงานเทศกาลขอพรดวงดาวประจำปีของเมืองอยู่นั้น ได้พบเหตุการณ์ที่ความมืดกำลังเข้ากลืนกินเมืองทั้งเมือง แต่ด้วยพลังแห่งอิมเมจินชั่น (IMAGINATION) อันแรงกล้า ทำให้ประธานแห่งสถานีรถไฟสายรุ้ง "เรนโบว์ไลน์" (Rainbow Line) ดึงเด็กน้อยทั้ง 5 คนออกมาได้ก่อนที่จะถูกความมืดเข้ากลืนกิน ด้วยเหตุนี้ทำให้เด็กน้อยทั้ง 5 ต้องติดอยู่ในร่างกายของตัวเองที่กลายเป็นผู้ใหญ่ โดยที่ความทรงจำของทุกคนเลือนหายไปทั้งหมดอีกด้วย ความทรงจำเกี่ยวกับครอบครัว, บ้านเกิด หรือแม้แต่กระทั่งความทรงจำเกี่ยวกับตัวเองไม่มีเหลืออยู่เลย

อย่างไรก็ตาม ยังมีเรื่องดีคือมีเหตุบังเอิญ ที่ทำให้ทุกคนจำได้ว่าเป็นเพื่อนรัก และอาศัยอยู่ในเมืองเดียวกัน แต่ก็ไม่ทราบอยู่ดีว่า ทำไมจึงได้มีร่างกายเป็นผู้ใหญ่เช่นนี้ นอกจากนี้แล้วประธานแห่งสถานีรถไฟสายรุ้งได้มอบภารกิจปกป้องความสว่างให้รอดพ้นจากการคุกคามของซาโดวไลน์ โดยที่ทั้ง 5 คนนี้จะสามารถแปลงร่างเป็น "ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทคคิวเจอร์" ได้และต้องออกโดยสารไปกับขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ โดยที่แต่ละคนจะเป็นทคคิวเจอร์ที่มีหมายเลขและสีประจำตัวที่ต่างกันออกไป พร้อมกับได้รับขบวนรถไฟประจำตัวที่มีรูปแบบต่างกันออกไปเช่นกัน

นอกจากเป็นตัวแทนของทางรถไฟสายรุ่งในการปกป้องสันติสุขจากการคุกคามของชาโดวแล้วยังต้องพยายามตามหาเรื่องราวของตนเอง จากเบาะแสที่เพิ่มขึ้นหลังจากเริ่มจัดการกับปิศาจชาโดวไลน์ในเมืองต่างๆ และที่สำคัญที่สุดคือการตามหาเมืองซูบารุ กาสามะที่เลื่อนหายไปจากความทรงจำของทุกคนบนโลก ให้กลับมาเป็นเมืองที่แสนสงบสุขดังเดิมด้วย แต่การที่ชาโดวไลน์ขยายเส้นทางแห่งความมืดยิ่งกว้างออกไปเท่าไร ทศกิวเจอร์และเรนโบว์ไลน์ก็ต้องออกเดินทางไปยังสถานีต่างๆตามเขตที่ถูกคุกคามมากขึ้นเท่านั้น และนั่นทำให้ทศกิวเจอร์ทั้ง 5 ได้พบกับเพื่อนใหม่ “อากิระ” ผู้เข้าร่วมเป็นสมาชิกทศกิวเจอร์ คนที่ 6 ผู้ร่วมเดินทางคนใหม่ที่จะไปกับเรนโบว์ไลน์ในการช่วยกันกำจัดความมืดของชาโดวไลน์ที่แข็งแกร่งมากเรื่อยๆนั่นเอง

ถึงแม้อากิระจะดูเหมือนเป็นมนุษย์ธรรมดา แต่แท้ที่จริงคืออดีตปิศาจกองทัพชาโดว แต่ด้วยความสำนึกผิดจากสิ่งที่ไม่ดีที่ตนเองเคยก่อไว้ จึงกลับใจเปลี่ยนฝ่ายเข้าร่วมเป็นเจ้าหน้าที่เทคนิคให้กับเรนโบว์ไลน์ เพื่อลบล้างความผิดที่เกิดขึ้นในใจของตัวเอง ด้วยเหตุนี้อากิระจึงพร้อมตายเสมอแม้ต้องสละชีวิตในการปกป้องสายรุ่งให้คงอยู่ไว้ก็ตาม การเข้าร่วมทีมของอากิระ ทำให้ทศกิวเจอร์แข็งแกร่งขึ้นอีกมาก

ถึงแม้การเดินทางของเรนโบว์ไลน์ในการต่อกรกับเหล่าปิศาจชาโดวไลน์นี้ จะทำให้ทั้ง 5 คนได้พบกับเมืองที่ตนเองตามหาอย่างยากลำบากแล้วก็ตาม แต่เรื่องราวๆกลับไม่ได้จบลงเพียงเท่านี้ เพราะเมืองซูบารุ กาสามะได้กลายเป็นเมืองที่มีมืดมืดที่สุดไปเสียแล้ว เพราะเป็นที่ตั้งของ “ปราสาทแคสเซล ชาโดว เทอมินอล” ซึ่งเป็นฐานบัญชาการใหญ่สูงสุดของชาโดวไลน์ แต่เพราะความขัดแย้งและการแก่งแย่งชิงดีกันของบรรดาขุนพลปิศาจชาโดวไลน์ ทำให้มีการลักลอบปลดปล่อยเมืองซูบารุ กาสามะ ให้กลับคืนสู่สภาพเดิมอีกครั้ง แต่ต้องแลกกับความจริงที่น่าเศร้าว่าไลท์คองจะกลับมาเป็นเด็กเหมือนเดิมไม่ได้อีก

ทางด้านอากิระเอง ก็มีเหตุพลิกผันทำให้ต้องหันหลังกลับเข้าสู่การเป็นปิศาจตามคำสั่งของนายพลชวาสต์ ที่แยกตัวออกมาจากชาโดวไลน์เพราะการแตกคอกันภายในนั่นเอง อากิระและชวาสต์จึงเป็นอริกับทั้งชาโดวไลน์และเรนโบว์ไลน์ และที่น่าสงสารที่สุดคือการที่อากิระต้องแบกรับความเจ็บปวดที่ต้องกลับมาสู้กับทศกิวเจอร์ก็ตาม

เมื่อสถานการณ์ทำให้ทุกอย่างดิ่งลงสู่ความมืดอย่างถึงที่สุด ไลท์คองเห็นว่าหากคือดึงให้ทุกคนร่วมกันสู้กับชาโดวไลน์ต่อไป จะทำให้เพื่อนรักอีก 4 คน ต้องสูญเสียวัยเด็กไปตลอดกาลเหมือนกับตนเอง ไลท์คองจึงยอมเสียสละเข้าสู่เพียงลำพัง โดยแลกกับการให้เพื่อนๆ ได้กลับบ้านไปเจอกับครอบครัวที่ทุกคนพยายามตามหามาตลอด พร้อมกับเสียสละให้เพื่อนๆ ได้รับโอกาสกลับสู่ร่างกายที่เป็นวัยเด็กอีกครั้ง

ถึงแม้ไลท์คิงจะต้องเสียทำให้กับจักรพรรดิแห่งชาโดว แต่จากการร่วมเดินทางเคียงบ่าเคียงไหล่กันมาอย่างยาวนานนั้น ด้วยมิตรภาพอันเหนียวแน่น ทำให้อากิระไม่อาจฝืนใจตัวเองอีกต่อไป การกลับมาของอากิระอีกครั้ง ทำให้ทศิวเจอร์ทั้ง 6 คน ได้กลับมา พร้อมหน้ากันอีกครั้งด้วยพลังที่แข็งแกร่งกว่าเดิม และสามารถร่วมกันโค่นปราสาทแคสเซลชาโดวลงได้สำเร็จ และในที่สุดด้วยพลังแห่ง IMAGINATION ของทุกคนที่รวมกันเป็นหนึ่งเดียว ทำให้อากิระแห่งความมืดไม่สามารถครอบครองความสว่างไว้ได้ดังที่ต้องการ จึงต้องหนีกลับไปอยู่ภายใต้เงามืดดั้งเดิม สุดท้ายเมืองซูบารูกาฮามะ ก็ได้กลับมาเป็นเมืองเล็กๆที่แสนสงบสุข และจะไม่วันถูกกลืนอีกต่อไป

และด้วยพลังแห่ง IMAGINATION ที่กล้าแกร่ง ทำให้ทศิวเจอร์ทั้ง 5 ได้กลับไปเป็นเด็กที่มีความสุขตามวัยของตนเองดั้งเดิม ส่วนอากิระนั้น ได้ตัดสินใจออกเดินทางต่อไปกับขบวนการไฟแห่งสายรุ้งบนเส้นทางโบว์ไลน์

ในท้ายที่สุด ครอบครัวของทุกคน ต่างมาขึ้นรอร์รับเด็กน้อยทศิวเจอร์ทั้ง 5 คน ที่หน้าประตูขบวนการไฟเรนโบว์ไลน์เพื่อพากลับสู่อ้อมกอดของครอบครัวอันอบอุ่นอีกครั้ง โดยที่ประสบการณ์จากพลังแห่ง IMAGINATION จะนำทางให้เด็กน้อยทั้ง 5 เดินทางสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่เปี่ยมไปด้วยพลังแห่งจินตนาการ ความฝัน ความหวัง และคำอธิษฐาน ได้อย่างแท้จริง

2) ตัวละครฝ่ายทศิวเจอร์

มีจำนวน 6 คน แต่ละคนมีหมายเลขและสีประจำตัวที่ต่างกันออกไป โดยหมายเลขประจำตัวจะเป็นการเรียงตามลำดับดังนี้

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1) ไลท์คิง, ทศิวหมายเลข 1, สีแดง | 2) โทคัทจิ, ทศิวหมายเลข 2, สีน้ำเงิน |
| 3) มิโอะ, ทศิวหมายเลข 3, สีเหลือง | 4) ฮิคารุ, ทศิวหมายเลข 4, สีเขียว |
| 5) คาคุระ, ทศิวหมายเลข 5, สีชมพู | 6) อากิระ, ทศิวหมายเลข 6, สีส้ม |



ภาพที่ 4.1 ภาพสมาชิกทั้ง 6 คนของฝ่ายทศิวเจอร์ (เรียงลำดับตามหมายเลขจากซ้ายไปขวา)

3) ตัวละครฝ่ายซาโดวไลน์

เป็นปีศาจทั้งหมด โดยตำแหน่งสูงสุดคือจักรพรรดิแห่งความมืด เมื่อรวมกับบรรดาแม่ทัพปีศาจ, นายพล และเจ้าหญิง มีทั้งหมด 6 คน ดังนี้

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 1) จักรพรรดิแห่งความมืด หรือ Z | 2) นายพลชวาสต์ |
| 3) แม่ทัพหญิง มาสควิมอร์ก | 4) แม่ทัพชาย บารอนเนโร |
| 5) แม่ทัพหญิง มาคามันวัวร์ | 6) กริด้า (ลูกสาวมาคามันวัวร์) |



ภาพที่ 4.2 ภาพสมาชิกของฝ่ายซาโดวไลน์ (เรียงลำดับตามหมายเลขจากซ้ายไปขวา)

4.1.1.2 เนื้อเรื่องรองโดยย่อ

- 1) สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ

ปีศาจ Bag Shadow ลักพาตัวเด็กๆ ไปจากครอบครัว เพื่อจะนำไปทิ้งที่ “ภูเขาลูกที่ถูกทิ้ง” เมื่อเด็กๆ เกิดความกลัว จะเป็นพลังความมืดขึ้นดีให้ซาโดวไลน์ แต่ในระหว่างทางกลับถูกยับยั้งโดยทคิวจอร์ 4 คน ทำให้ได้พบกับไลท์คุงที่ไม่ทราบว่าเป็นใครอยู่ในรถไฟของซาโดวไลน์ ได้อย่างไร อย่างไม่รู้ ก็ตามไลท์คุงได้เข้าร่วมเดินทางไปกับเรนโบว์ไลน์ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคิวจอร์จึงมีสมาชิก 5 คน และสามารถช่วยเหลือเด็กๆ ไปได้ ท้ายที่สุดปีศาจ Bag Shadow ถูกกำจัดลงด้วยการร่วมมือร่วมใจกันของ ทคิวจอร์ทั้ง 5

- 2) สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ไหนหรือครับ

ขบวนการรถไฟเรนโบว์ กำลังจะปิดระบบตัวเองโดยอัตโนมัติ เพราะไลท์คุงได้ไปเจอกับรถไฟซัพพอร์ตแต่ยังไม่สามารถระบุตำแหน่งและนำกลับมาได้ จึงต้องออกตามหาโดยที่มีชวาสต์และลูกสมุนสะกดรอยตามไปด้วยเพื่อหวังชิงรถไฟซัพพอร์ตมาเสริมกำลังให้กองทัพของตนเอง การนำทางของไลท์คุงทำให้หลงทาง โทคัทจิจึงได้มาเป็นหัวหน้ากลุ่มแบบงงๆ เมื่อชวาสต์ปรากฏตัว จึงเกิดการต่อสู้ที่ทคิวจอร์เป็นฝ่ายแพ้ราบคาบ ไลท์คุงและโทคัทจิถูกจับเป็นตัวประกัน แต่สุดท้ายก็ใช้ไหวพริบและความช่วยเหลือซึ่งกันและกันรอดพ้นจากเหตุการณ์วิกฤติได้

พอดีกับที่อิคาริสามารถค้นหารหัสลับไฟซัพพอร์ตได้ทันเวลา เพราะสังเกตจากสิ่งที่ไลท์คุงเคยเล่าไว้
ท้ายที่สุด ชาวสตีไม่สามารถแย่งรหัสลับไฟซัพพอร์ตไปได้ และไลท์คุงได้ให้ข้อคิดกับโทคัทจิว่า
“ทุกคนก็คือหัวหน้า เพราะแต่ละคนมีความสามารถต่างกันไป”

3) สถานที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด

บรรดาขุนพลปิศาจ รอคอยต้อนรับจักรพรรดิแห่งความมืดที่กำลังเดินทางมาถึงปราสาท
แคสเซล ซาโดว แต่จักรพรรดิแห่งความมืดได้หลบไปเที่ยวสวนสนุกกลางทาง จึงเกิดความ
หลงใหลกับความสว่างของโลกมนุษย์ ที่นี่เองจักรพรรดิแห่งความมืดได้พบกับไลท์คุงและเพื่อนๆ
บรรดาขุนพลปิศาจเมื่อทราบว่าองค์จักรพรรดิอยู่ที่ไหน จึงรีบแย่งกันออกหน้ามารับ
องค์จักรพรรดิที่สวนสนุกดังกล่าว การต่อสู้ระหว่างบรรดาขุนพลปิศาจกับทคิวิเจอร์จึงเกิดขึ้น
ด้วยความแข็งแกร่งของบรรดาขุนพลปิศาจทำให้ทคิวิเจอร์ทั้ง 5 แพ้ราบคาบ ท้ายที่สุดองค์กรก็
ได้มารับจักรพรรดิแห่งความมืดกลับไปยังปราสาท ทคิวิเจอร์ต้องสู้กับหุ่นยนต์ยักษ์ของ
ซาโดวไลน์ถึง 3 ตัว ด้วยไหวพริบและพลังแห่งจินตนาการ ทำให้ทคิวิเจอร์ได้รับชัยชนะแม้ศัตรู
จะมีจำนวนมากกว่าก็ตาม

4) สถานที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่น้ำสะพริงก์แล้ว

ชาวสตีได้หลอกใช้ Hammer Shadow อย่างทารุณเพื่อที่จะนำขบวนรถไฟซาโดวไลน์
ออกไปลักพาตัวเด็กๆ ขณะที่อาโอโยจึงกำลังตามดูแลทาเครุ น้องชายตัวน้อยที่กำลังเล่นกับเพื่อน
ในสนามเด็กเล่นอยู่นั้น ขบวนรถไฟของซาโดวไลน์ได้ปรากฏตัวเพื่อหลอกให้เด็กๆ ขึ้นรถไฟโดย
ใช้ความฝันและจินตนาการของเด็กๆเองเป็นตัวล่อ ทคิวิเจอร์ที่ตามมาช่วยกลับหลงกลไปกับ
จินตนาการหลอกลวงของตัวเองไป 3 คน เหลือโทคัทจิ และคาคุระเพียง 2 คนเท่านั้นที่จะสามารถ
ช่วยเด็กๆ ไว้ได้ หากอาโอโยจึงต้องการจะตามไปช่วยน้องกับทั้ง 2 คนนี้ จะต้องมีพลังแห่ง
IMAGINATION เสียก่อน แต่อาโอโยกลับหลงคิดไปเองว่า การเลี้ยงน้องที่แสนน่าเบื่อทำให้ตนเอง
มีเพียงจินตนาการที่แสนแยะ แต่ด้วยการที่ดูแลน้องชายคนนี้มีมาตลอด ทำให้อาโอโยจึงรู้ถึงจินตนาการ
ของน้องและได้นำตัวเองเข้าไปผสานกับจินตนาการของน้องชาย จึงทำให้อาโอโยจึง มีพลังแห่ง
IMAGINATION อันเจิดจ้าและสามารถตามไปช่วยน้องได้สำเร็จ ส่วนทางคาคุระก็เช่นกัน ได้ใช้พลัง
แห่ง IMAGINATION ของตัวเองช่วยเพื่อนๆ ทั้ง 3 ที่หลงอยู่ในจินตนาการลวงของผู้โดยสาร
ขบวนรถไฟซาโดวเอาไว้ได้เช่นกัน ท้ายที่สุดทคิวิเจอร์ทั้ง 5 ก็กำจัดปิศาจ Hammer Shadow
ร่างยักษ์ลงได้สำเร็จด้วยไหวพริบและจินตนาการของคาคุระจึง

5) สถานที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี

มิโอะ อยู่ดีๆ ก็มีความทรงจำบางอย่างเกิดขึ้นในหัว คาคุระสังเกตว่ามิโอะหนักใจกับ
อะไรบางอย่าง แต่ด้วยความห่วงใยเพื่อน มิโอะจึงกลบเกลื่อนว่าไม่มีอะไร อีกทางหนึ่งกรีต้า

ถูกบังคับให้แต่งงานกับจักรพรรดิแห่งความมืดโดยมาตามนั้วผู้เป็นแม่ของตนเอง ด้วยความกลัว และจากที่ตนเองหลงรักชาวสตัต์มาตลอด กริต้าจึงได้ใช้ให้ปีศาจ Sabon Shadow สลับร่างตนเองกับมิโอะ เพื่อหลบหนีการแต่งงาน ด้วยความร้ายกาจของ Sabon Shadow ทำให้ทศิวเจอร์ฝ่ายชาย ถูกสลับร่างกันมั่วไปหมดเช่นกัน สุดท้ายด้วยไหวพริบและจินตนาการในการแก้ปัญหา ทำให้ทศิวเจอร์ฝ่ายชายแก้ไขสถานการณ์และกำจัด Sabon Shadow ลงได้สำเร็จ ทำให้ทุกคนได้กลับคืนสู่ร่างเดิมของตนเอง และแม้ว่า Sabon Shadow จะฟื้นคืนชีพเป็นปีศาจร่างยักษ์อีกครั้งก็ตาม แต่ทศิวเจอร์ก็สามารถใช้พลังแห่งจินตนาการและความสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันกำจัดปีศาจได้สำเร็จ

6) สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ

เรน โบว์ไลน์พบความผิดปกติจากซาโดวที่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัด จึงทำให้ต้องหยุดขบวนจนกว่าจะตรวจสอบสาเหตุพบ เป็นโอกาสอันดีที่อาทิจระจะได้ไปใช้บริการโรงอาบน้ำที่รอกอยมานานแสนนาน แต่ที่หน้าโรงอาบน้ำอาทิจระได้พบกับเหตุการณ์ที่คุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำกำลังโดนทวงค่าเช่าจากเจ้าหน้าที่หน้าเลือดพอดี ด้วยสังคมที่เปลี่ยนไปทำให้โรงอาบน้ำหลายแห่งต้องปิดตัวลง บางแห่งต้องปรับตัวจนเสียความเป็นโรงอาบน้ำแบบดั้งเดิมไป โรงอาบน้ำแห่งนี้จึงเป็นที่เดียวที่ยังคงรูปแบบเดิมไว้ อย่างไรก็ตามผู้คนในเมืองก็ไม่เห็นถึงคุณค่าจึงเข้ามาใช้บริการน้อย รายได้โรงอาบน้ำนี้จึงหดหายไม่พอจ่ายค่าเช่า ด้วยการเล็งเห็นคุณค่าในวัฒนธรรมอันดีของโรงอาบน้ำแบบดั้งเดิมของอาทิจระ ทศิวเจอร์ทั้งหมดจึงแปลงร่างตั้งขบวนเรียโร ออกโปโรโมทโรงอาบน้ำ ณ กลางตลาด ถึงแม้ได้รับการตอบรับดีแต่เพราะความหวังดีเกินไปของอาทิจระที่โปโรโมทด้วยการลดราคาค่าเช่าใช้บริการ จึงทำให้ได้เงินไม่พoc่าเช่าอยู่ และด้วยจินตนาการที่สูงส่ง (เกินไป) ของอาทิจระและคาคุระ จึงคิดจะย้ายโรงอาบน้ำโดยเป็นการยกไปทิ้งหลัง ในขณะที่กำลังทำการยกโรงอาบน้ำขึ้นจากพื้นดินนั้น ก็พบว่าใต้โรงอาบน้ำแห่งนี้มีมวลแห่งความมืดถูกเก็บกักไว้จำนวนมาก ซึ่งนี่เองคือต้นเหตุของความผิดปกติที่เรน โบว์ไลน์ระบุไม่ได้ และยังเป็นสิ่งที่ผลักไสผู้คนไม่ให้เกิดความอยากมาใช้บริการโรงอาบน้ำแห่งนี้ ทันใดนั้นนายทูนหน้าเลือดก็ปรากฏตัวอีกครั้ง คราวนี้อาทิจระจับได้ว่าเป็นปีศาจ Coin Shadow ปลอมตัวมาทำร้ายที่สุดด้วยพลังแห่งจินตนาการจึงทำให้ทศิวเจอร์ใช้ปฏิภาณไหวพริบในการหาวิธีกำจัดปีศาจตัวนี้ลงได้ เมื่อมวลแห่งความมืดใต้โรงอาบน้ำถูกกำจัดหมดแล้ว โรงอาบน้ำแบบดั้งเดิมแห่งนี้จึงกลับมาเป็นที่นิยมของชุมชนอีกครั้ง

7) สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล

ขบวนรถไฟเรน โบว์ไลน์ถึงเวลาที่ต้องเข้าจอด ณ สถานีใหญ่ HYPER RESSHA TERMINAL เพื่อทำการตรวจตราสภาพการใช้งาน การซ่อมบำรุง และทำการล้างเศษความมืด

ที่เกิดขึ้นได้จากการต่อสู้กับชาโควไลน์ ผู้ควบคุมจึงมีโอกาสดำเนินเข้าพบกับนายสถานีใหญ่แห่ง เรนโบว์ไลน์ จึงได้รับคำสั่งเร่งด่วนให้ปลดทศกวีเจอร์ทั้งหมดออก เพราะจากการต่อสู้ที่ผ่านมา อย่างยาวนานนั้นทำให้สัมผัสกับความมืดมากเกินไป ขณะเดียวกัน ปีศาจสองพี่น้อง Table Shadow และ Chair Shadow ได้ออกอาละวาด เพราะขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ยังคงต้องจอดเพื่อรอ การตรวจตราสภาพรถ ทำให้บรรดาสมาชิกทศกวีเจอร์ต้องใช้รถบัสแทนไปพลางก่อน ในขณะที่รับมือกับปีศาจพี่น้องอยู่นั้นกลับมีเหตุให้ไลท์คิงต้องแยกไปรับมือกับบรรดาขุนพลปีศาจ ที่ตีกันเอง และยังได้เข้าปกป้องเด็กน้อยจากลูกหลงในศึกนี้ด้วย ทำให้ไลท์คิงต้องสัมผัสกับ พลังความมืดลูกใหญ่โดยตรง ในขณะที่ไลท์คิงยังคงต้องรับศึกหนักอยู่นั้น ทางด้านเพื่อนๆ ได้ใช้ไหวพริบในการหลอกล่อให้ปีศาจติดกับดักและสามารถกำจัดปีศาจ Chair Shadow ลงได้ ทั้งนี้ปีศาจ Table Shadow ได้เอาตัวรอดโดยดึงปีศาจ Chair Shadow ซึ่งเป็นน้องของตนเอง เข้ามารับกระสุนแทนนั่นเองศึกทางด้านไลท์คิงจบลงแบบงงๆ เพราะขุนพลปีศาจได้แยกย้าย กลับปราสาทของตัวเอง พอดีกับที่ปีศาจ Chair Shadow ขยายเป็นร่างยักษ์ แต่ในที่สุดทศกวีเจอร์ ใช้ไหวพริบและสติปัญญาในการแก้ไขสถานการณ์ และกำจัดปีศาจ Chair Shadow ร่างยักษ์ลงได้สำเร็จ

8) สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม

ในขณะที่อาภีระกำลังทุ่มเทกำลังทั้งหมดเพื่อตามหาเมืองซูบารุ กาฮามะ ให้ทศกวีเจอร์ ทั้ง 5 คนอยู่นั้น อาภีระจึงนึกขึ้นได้ว่า หากคนในเมืองความจำหายไปหมดทุกคน อาจต้องสืบ เาะแสจากคนนอกเมืองดู พอดีกับที่ขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์จอดสถานีหน้ามหาวิทยาลัย ของ ซาคุระ อดีตคุณครูฝึกสอนที่ตอนนี้กลับมาเป็นนักศึกษาครุศาสตร์ตามเดิม จากประโยค “แค่มีความฝัน..ก็เท่ากับได้ 100 คะแนนเต็มแล้ว” เป็นคำพูดของคุณครูที่ทำให้ฮิคาริกล้าที่จะมี จินตนาการที่เปล่งประกายดังทุกวันนี้ ปีศาจ Zero Shadow อาละวาดที่มหาวิทยาลัยแห่งนี้พอดี โดยการทำให้ผู้คนตกอยู่ในความมืดดำและหมดหวังในตัวเองจากการตีตราคะแนนแห่งจินตนาการ ของผู้คนให้เหลือ “0” คะแนน และจากผลพวงที่เมืองซูบารุกาฮามะ ถูกความมืดกลืนกินไปนั้น คุณครูจึงสูญเสียความฝันที่จะเป็นคุณครูที่ดีไปด้วย เมื่อคุณครูตกอยู่ในความหมดหวัง และไม่มีความฝัน ฮิคาริจึงใช้ประโยคเดิมที่คุณครูบอกกับตนเองเพื่อจุดประกายความฝันของคุณครู อีกครั้งในท้ายที่สุดถึงแม้คุณครูจะจำเหตุการณ์ที่ตัวเองเคยเป็นคุณครูฝึกสอนไม่ได้ แต่ด้วยความ ตั้งใจอันแรงกล้าของฮิคาริ และด้วยความช่วยเหลืออันแข็งแกร่งของอาภีระ ทำให้สามารถ กำจัดปีศาจ Zero Shadow ที่มีร่างยักษ์ใหญ่ที่สุดเท่าที่ทศกวีเจอร์เคยเจอมาได้สำเร็จ

9) สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์

เมืองซูบารูกาฮามะที่ทศกิวเจอร์สามารถค้นหาพบแล้วนั้น กำลังจมลงในความมืดอีกครั้งเพราะได้กลายเป็นที่ตั้งฐานทัพใหญ่ “ปราสาทแคสเซล ซาโดว เทอมินอล” ของจักรพรรดิแห่งความมืด ขณะเดียวกันนั้นแม่ทัพบารอนเนโรและแม่ทัพหญิงมาสควิมอร์ค ก็ออกตามหาองค์จักรพรรดิเพื่อกำจัดกริต้าที่ถูกจักรพรรดิขูดกลืนไปให้สิ้นซาก เพื่อให้จักรพรรดิของตนเองมีความมืดมืดที่แข็งแกร่งและดำมืดที่สุด ปราศจากแสงสว่างของกริต้าที่ครอบครองไว้ ทางด้านชาวสตั๊กกับซารัม (อาภีระที่กลับไปเป็นปีศาจอีกครั้ง) ก็ออกตามล่าจักรพรรดิแห่งความมืดเพื่อช่วยเหลือกริต้าให้เป็นอิสระจากองค์จักรพรรดิเช่นกัน เช่นเดียวกับมาดามนัวร์ที่ต้องการช่วยให้กริต้าถูกสาวเป็นอิสระแต่ด้วยความขัดแย้งที่ซับซ้อนของบรรดาขุนพลปีศาจดังกล่าวทำให้มาดามนัวร์และชาวสตั๊กช่วยเหลือให้กริต้าได้กับการปลดปล่อยเป็นอิสระสำเร็จ แต่ต้องแลกด้วยชีวิตของตนเอง กริต้าจึงต้องสูญเสียทั้งแม่และชายที่ตนรักมาตลอดจนหน้าต่อตาอีกด้วย จักรพรรดิแห่งความมืดที่สูญเสียความสว่างไปควบคุมพลังตนเองไม่ได้ จึงได้กลับไปปราสาทไปและปล่อยกองทัพหุ่นยนต์ยักษ์โคลนเนอร์จำนวนมหาศาลเข้าโจมตีทศกิวเจอร์ เมื่ออาภีระได้กลับมาเข้ากลุ่มทศกิวเจอร์อีกครั้ง ทำให้ฝ่ายทศกิวเจอร์มีกำลังใจที่เปี่ยมล้นและแข็งแกร่งขึ้นอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน ด้วยมิตรภาพ ความรัก ความร่วมมือและสามัคคีของทศกิวเจอร์ทั้ง 6 คน ทำให้กำจัดกองทัพหุ่นยนต์ยักษ์โคลนเนอร์จำนวนมหาศาลดังกล่าวลงได้สำเร็จ ท้ายที่สุด ณ ขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ ได้ร่วมกันระลึกถึงชาวสตั๊กผู้จากไป จากนั้นก็ร่วมกันฉลองเทศกาลคริสมาสต์เพื่อต้อนรับการกลับมาของอาภีระด้วย

10) สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว

ไลท์คิงดอมอยู่ในความมืดเพียงลำพังบนขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ที่จอดอยู่ท่ามกลางความมืดมิด จากการเสียสละตัวเองให้เพื่อนๆ ได้กลับไปเจอกับครอบครัว อาภีระก็กำลังพยายามอย่างสุดความสามารถเพื่อหาหนทางเชื่อมต่อรางไปช่วยเหลือขบวนเรนโบว์ไลน์จากความมืดด้วยมิตรภาพที่ผ่านมาของทั้ง 5 คน ทำให้เพื่อนตัดสินใจกลับมาช่วยไลท์คิงอีกครั้ง แม้ต้องแลกกับการไม่ได้กลับไปเป็นเด็กและเจอกับครอบครัวอีกเลยก็ตาม แต่ด้วยแรงอธิษฐานที่เปล่งประกายแวววาวจากแม่ของไลท์คิงเมื่อครั้งเทศกาลขอพรดวงดาวก่อนที่เมืองจะถูกความมืดเข้ากลืนกิน รางแห่งแสงสว่างของเรนโบว์ไลน์เชื่อมต่อกับขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ที่กำลังตกอยู่ในความมืด ไลท์คิงและเพื่อนๆ จึงสามารถหลุดพ้นจากห้วงแห่งความมืดมิดและทำลายฐานบัญชาการใหญ่ปราสาทแคสเซลซาโดวเทอมินอลได้สำเร็จ เมื่อปราสาทถูกทำลาย จักรพรรดิแห่งความมืดพร้อมด้วยแม่ทัพผู้ก่อกบฏทั้งสอง บารอนเนโรและมาสควิมอร์ค ได้ปะทะกับทศกิวเจอร์ทั้ง 6 ด้วยพลังแห่งมิตรภาพ ทำให้จักรพรรดิแห่งความมืดต้องเพลี่ยงพล้ำ แม่ทัพทั้งสองถึงแม้มีความจงรักภักดี

และจะยอมสละชีวิตเพื่อองค์จักรพรรดิของตนได้ก็ตาม แต่ในขณะที่ยังไม่ทันได้รู้ตัวนั้นจักรพรรดิแห่งความมืดได้ลูดกลืนชีวิตแม่ทัพทั้งสองเข้าไป เพื่อเพิ่มพลังความมืดให้แก่ตนเอง หลังจากสูญเสียแม่ทัพทั้งสองไปนั้น ฝ่ายซาโดวจิงเหลือเพียงองค์จักรพรรดิที่มีพลังความมืดที่มีค่าที่สุด แต่ด้วยการทุ่มเทพลังกาย พลังใจและพลังแห่ง IMAGINATION ของทั้ง 6 คนอย่างสุดชีวิตนั้น ทำให้ไลท์คุงได้รับพลังแห่งสายรุ้งที่เปล่งประกายเจิดจ้า จักรพรรดิแห่งความมืดพ่ายแพ้ลงในที่สุด และในช่วงเวลานั้นเองกริต้าได้นำขบวนรถไฟโคลน์เนอร์จากซาโดไลน์มารับองค์จักรพรรดิกลับสู่ความมืดอีกครั้ง พร้อมให้ข้อคิดแก่จักรพรรดิว่า ฝ่ายบาทเหมาะกับการอยู่ในความมืดต่อไปมากกว่า เพราะแสงสว่างนั้นจะสามารถเห็นได้ในความมืด การกลับสู่ความมืดทำให้เมืองซุบารูกาฮามะได้หลุดพ้นจากความมืดมิด และกลับมาเป็นเมืองที่แสนสงบสุขอีกครั้ง ในการต่อสู้ครั้งสุดท้ายนี้เป็นการต่อสู้ที่ไม่มีใครสูญเสีย จักรพรรดิแห่งความมืดและกริต้าได้กลับไปอยู่ในที่ของตนและจะเห็นแสงสว่างจากได้จากตรงนั้น บารอนเนโรและมาสควิมอร์คได้สละชีวิตเพื่อคนที่ตนเองรักและภักดี และทลิวเจอร์ทั้ง 5 คน ได้กลับสู่อ้อมอกครอบครัวอันเป็นที่รัก ส่วนอากิระ, ผู้ควบคุมกับทิกเก็ตคุง, แวกอน และนายสถานีใหญ่ ก็เดินทางต่อไปบนเส้นทางรถไฟแห่งสายรุ้ง ชีวิตของเด็กน้อยทั้ง 5 คน กลับสู่ความสุขอย่างเหมาะสมตามช่วงวัยที่เต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการอีกครั้ง

4.1.2 รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทลิวเจอร์

4.1.2.1 ลักษณะของรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์

จากการศึกษารูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทลิวเจอร์พบการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์หลากหลายประเภทเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อดึงดูดและสร้างความหลากหลายแก่ผู้ชม โดยเห็นจากกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารคือ เด็กวัยประถมศึกษา (6 – 12 ปี) มีการใช้เทคนิคพิเศษต่างๆ แสง สี เสียง และตัวละครที่เป็นฮีโร่และปิศาจ รวมไปถึงเนื้อเรื่องที่เน้นถึง “พลังแห่ง Imagination” พลังแห่งจินตนาการที่จะสร้างสรรค์สิ่งดีงาม ตลอดจนการแก้ปัญหาอันใหญ่โตที่เกิดขึ้น และยังพบว่าภาพที่สื่อออกมาทางจอโทรทัศน์จะมีความมหัศจรรย์เหนือความเป็นจริง ลักษณะของรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์หลักจึงเป็น ภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy

ทั้งนี้ยังปรากฏว่า รูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทลิวเจอร์ที่จัดอยู่ในประเภทแฟนตาซีเหนือจริงนั้น จะปรากฏตัวละครที่ประกอบไปด้วย ยอดมนุษย์, ปิศาจ และหุ่นยนต์ต่างๆ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องนั้น มีลักษณะเป็นแนวเรื่องแบบ Live Action คือเป็นการแสดงที่ประกอบไปด้วย การต่อสู้กันของตัวละครที่แสดงโดยมนุษย์ทั้งหมด ถึงแม้ว่าบางตัวละคร จะมีสัดส่วนผิดกับความเป็นจริงของร่างกายมนุษย์ก็ตาม ซึ่งพบว่าทั้งหมดล้วนเป็น

การสวมชุดคอสตูมในรูปแบบต่างๆที่สร้างขึ้นเพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจกับเด็กๆ รวมไปถึง การสร้างความตื่นเต้นเร้าใจด้วยต่อสู้กันระหว่างปีศาจและฮีโร่ด้วยการใช้อาวุธและยานพาหนะ หลากหลายรูปแบบในการต่อสู้กันอีกด้วย จึงเป็นการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ ประเภท Fantasy กับประเภท Live Action เข้าไว้ด้วยกัน ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทคิวจอร์ จึงเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action ที่มีเนื้อเรื่องเหนือความเป็นจริง โดยเป็นการต่อสู้กันระหว่างตัวละครฮีโร่และปีศาจที่แสดงโดยมนุษย์จริงๆ เป็นสร้างการดึงดูด ความสนใจและยังสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีในการเรียนรู้ของเด็กๆ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายด้วย



ภาพที่ 4.3 ภาพลักษณะของรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action

ในส่วนของ ประเภทเรื่องรอง ของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคิวจอร์ ในการศึกษา ครั้งนี้พบว่า ได้มีผสมผสานประเภทของเรื่องในรูปแบบอื่นๆไว้อีกด้วย เช่น มีการใส่ความตลก แบบ Comedy เข้ามา เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนานชวนหัวเราะ โดยพบการแทรกความตลก เข้ามาด้วยการใส่ มุก หรือ แก๊ก เด็กๆที่สร้างความน่ารักให้ตัวละครทั้งฝ่ายทคิวจอร์และฝ่ายปีศาจ ซาโดว ซึ่งเห็นได้ชัดในตอน “สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี” ที่ทคิวจอร์ต้องสลักร่างกัน และแก้ปัญหาไม่ให้สับสนว่าใครเป็นใครด้วยการใส่ที่คาดหัวเป็นภาพวาดหน้าของตัวเอง และในตอน “สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ” การสร้างสีสันของตัวละคร ทคิวจอร์ ที่ต้อง แปลงร่างเป็นคณะปาวประกาศออกทำการแสดงความสามารถ “เปลี่ยนขบวน” (สลัปสี) ณ ใจกลางตลาด เพื่อโฆษณาเชิญชวนให้เข้าไปอุดหนุนโรงอาบน้ำของช่วยคุณลุงที่กำลังจะโดนยึด หรือจากที่พบในในตัวละคร อากิระ/ทคิวกหมายเลข 6 ที่เป็นคนจริงจังกับทุกสิ่งและมักพูดถึง “ความตาย” อยู่เสมอด้วยแคแรคเตอร์ที่เป็นคนจริงจังและนำความตายเข้ามาเกี่ยวโยงกับเหตุการณ์

ต่างๆ แต่จะเป็นการปรากฏในจังหวัดที่สามารถสร้างอารมณ์ขันได้ จึงเป็นการสร้างความน่ารักให้กับตัวละครที่มีบุคลิกซีเรียสจริงจังได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 4.4 ภาพขณะโฆษณาทคิวเจอร์เปิดการแสดงรับบริจาคบริเวณกลางตลาด



ภาพที่ 4.5 ภาพการแก้ปัญหาหลังจากถูกสลับร่างโดยการสวมด้วยภาพวาดรูปหน้าของตนเอง

ความตลกแบบ Comedy ที่ผสมผสานเข้ามาในตัวละครปิศาจ เห็นได้ชัดในสถานีที่ 31 - ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล เป็นปิศาจคู่หูพี่น้อง “ลัม โตะชะ” ที่มีต้นแบบดีไซน์

มาจาก โຕ้ะ-แก้อี้จิบซาโดยมีความสามารถคือ บังคับให้เกิดความอยากนึ่งแก้อี้ และเมื่อผู้ใดที่นึ่งแก้อี้จะโดนเสกให้ลอยขึ้นไปในอากาศแล้วปล่อยให้ตกลงมาโดยที่แก้อี้ยังคงติดอยู่กับกัน เมื่อความสามารถนี้ถูกผสมผสานเข้ากับบุคลิกของตัวละครพบว่า ปิศาจแก้อี้จิบซา มีลีลาท่าทางการแสดงที่ชวนให้เด็กหัวเราะได้ง่ายๆ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงช่วงแรกของเรื่อง (ร่างปกติ) มีการประกาศศกคาด้วยการถือพู่ปอมปอมเชียร์สีทองอร่าม และช่วงหลังของเรื่อง (ปิศาจร่างยักษ์) ที่คลใจให้หุ่นยนต์ยักษ์ของทคคิวเจอร์ ต้องมานั่งบนตัวเองที่ทำตัวเป็นแก้อี้ เห็นได้ว่า ปิศาจแก้อี้จิบซานี้ เป็นตัวละครที่สร้างความสนุกสนานให้แก่เนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงความสนุกสนานของปิศาจแก้อี้จิบซาช่วงแรกของเรื่อง (ร่างปกติ)



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงความสนุกสนานของปิศาจแก้อี้จิบซาช่วงแรกของเรื่อง (ร่างยักษ์)

นอกจากนี้ บางส่วนของตอน สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสจะ เทอร์มินอล นอกจากบทบาทการแสดงของปีศาจ แก้อีจิบน้ำชาแล้ว ยังปรากฏฉากที่ตกลงขบวนที่แทรกเข้ามาในเนื้อเรื่อง ในเหตุการณ์อื่นๆอีกเช่นกัน ดังในเหตุการณ์ต้นเรื่อง เนื่องจากรถไฟเรน โบว์ไลน์ของ ขบวนการ ทคคิวเจอร์ ต้องเข้าซ่อมบำรุง เมื่อปีศาจซาโดวาละวาดแวกอนจึงเตรียมรถบัสสีรุ้งให้เป็นพาหนะชั่วคราว โดยมีอาภิระผู้จริงจับกับชีวิตเป็นคนขับรถ ซึ่งนำไปสู่เหตุการณ์ถัดไปคือ ด้วยความสามารถของปีศาจ ทำให้รถบัสคันดังกล่าว ระเบิดออก เศษพวงมาลัยมาตกตรงหน้าทคคิวหมายเลข 6 (อาภิระ) พอดี อาภิระผู้จริงจึงและ โยงทุกอย่างเข้ากับความตายได้เสมอ จึงได้หยิบพวงมาลัยขึ้นมา มองดูด้วยความอาลัยแล้วพูดว่า “รถเมล์จ้า..ที่ตายของเจ้าคือที่นี่เองหรอ”

ยังพบอีกว่า ในเนื้อเรื่องตอนเดียวกันนี้ ในช่วงเวลาที่ตื่นเต้นของเรื่อง ก็มีการผสมผสานความเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Comedy ที่สร้างความน่ารักชวนขำเข้ามาด้วย คือ ในช่วงที่ ทคคิวเจอร์ 4 คน หลอกล้อให้ปีศาจคู่หูพี่น้องหลงกลได้ในที่สุด โดยการใช้ตุ๊กตาแมวมาเป็นตัวเรียกความสนใจ และตุ๊กตาแมวตัวนี้ก็ถูกนำมาเป็นสี่ส้นชวนอมยิ้มอีกครั้ง เมื่อมาอยู่ในมือของ ทคคิวเจอร์ ในขณะที่รวมพลังกันด้วยท่าทางสุดเท่ในเหตุการณ์ที่กำลังตื่นเต้น



ภาพที่ 4.8 ภาพการหลบระเบิดและกล่าวอาลัยแด่พวงมาลัยรถเมล์ของทคคิวหมายเลข 6



ภาพที่ 4.9 ภาพตุ๊กตาแมวที่เป็นสี่ส้นชวนอมยิ้มในการหลอกล้อปีศาจ

นอกจากนี้ ยังปรากฏการผสมผสานความเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Drama เข้ามาในเนื้อเรื่องของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทศกิวเจอร์ด้วยเช่นกัน เห็นได้จากความสัมพันธ์ของตัวละครหลักฝ่ายร้าย ที่สร้างความโศกให้กับเนื้อเรื่องจากความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของตัวละครฝ่ายซาโดว กริต้าที่เปรียบเสมือนเด็กน้อยที่เป็นจุดสว่างจุดเล็กๆของซาโดว เพราะความรักของแม่ (มาดามนัวร์) ที่รักลูกสาวสุดหัวใจและใฝ่ฝันจะครองอำนาจยิ่งใหญ่ จึงบังคับให้กริต้าต้องแต่งงานกับจักรพรรดิแห่งความมืด แล้วจะยึดอำนาจโดยการกำจัดจักรพรรดิทิ้งในภายหลัง โดยที่ กริต้านั้นหวาดกลัวในความมืดของจักรพรรดิมาก และยังหลงรักนายพลชวาสต์อย่างสุดหัวใจ ในขณะที่ชวาสต์มีบุคลิกเป็นสุภาพบุรุษ นิ่งและสันโดษ ถึงแม้จะไม่ได้รับกริต้าและปฏิเสธความรักอยู่เสมอ แต่มักจะปกป้องและดีกับกริต้าเพราะกริต้าได้ปกป้องตนเองไว้หลายครั้ง เห็นได้ว่า สิ่งที่กริต้านั้นต้องแบกรับไว้นั้น คือความรักของแม่ที่ทำให้ต้องแต่งงานกับคนที่ตนเองกลัวที่สุดโดยที่ในขณะที่เดียวกัน ก็รักชวาสต์อย่างสุดหัวใจอยู่ฝ่ายเดียว โดยที่ชวาสต์ไม่เคยรับรักกริต้าเลย

ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่าง กริต้า ชวาสต์ มาดามนัวร์ และจักรพรรดิแห่งความมืดที่ปรากฏนั้น สร้างความโศกอย่างเห็นได้ชัดที่สุดในตอน สถานีที่ 41 – สีกัดคลื่นวันคริสมาสต์ จากเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ กริต้าที่รักนายพลชวาสต์มาตลอด ชวาสต์จึงไม่เป็นที่ชอบหน้าของมาดามนัวร์ไปโดยปริยาย นอกจากนี้ ชวาสต์เองก็มีเหตุให้ต้องออกจากซาโดวไลน์ไป จึงเป็นศัตรูกับทั้งทศกิวเจอร์และซาโดว ในที่สุดกริต้าจำใจต้องแต่งงานกับจักรพรรดิแห่งความมืดที่ตนเองกลัว ตามความต้องการของมาดามนัวร์ผู้เป็นแม่ การหวังยึดอำนาจและกำจัดจักรพรรดิในภายหลังนั้น กลับไม่เป็นไปตามคาด เมื่อจักรพรรดิแห่งความมืดผู้หลงใหลและหวังครอบครองความสว่างไว้ด้วยนั้น ได้ดูดกลิ่นกริต้าเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง เพียงเพราะนอกจากจะเป็นการเพิ่มพลังให้แก่ตนเองได้มากแล้ว ยังเป็นการได้ครอบครองแสงสว่างดวงน้อยๆของซาโดวไว้ด้วย การใช้วิธีดูดกลิ่นกริต้าเข้าไบนั้น เพราะจะไม่เป็นการทำลายชีวิต แต่เป็นการกักไว้ในห้วงความมืดของตัวเอง กริต้าจะตายหรือออกไปไหนไม่ได้ เพราะหากเป็นเช่นนั้น ก็เท่ากับว่า จะต้องสูญเสียความสว่างดวงเล็กๆนี้ไป กริต้าจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของจักรพรรดิแห่งความมืด และไม่สามารถพบกับชวาสต์ผู้เป็นที่รัก หรือแม้แต่กระทั่งมาดามนัวร์ผู้เป็นแม่ของตัวเองอีกเลย

เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินมาถึงตอน สถานีที่ 41 – สีกัดคลื่นวันคริสมาสต์ มาดามนัวร์ที่รักลูกสาวปานแก้วตาดวงใจ และชวาสต์ที่รู้สึกเป็นหนี้ชีวิตเพราะกริต้าเคยช่วยชีวิตไว้ ถึงทั้งสองจะไม่ใช่ฝ่ายเดียวกันแล้วก็ตาม แต่เป็นตัวละครที่ต้องเจอกับเหตุการณ์บีบคั้นให้ต้องช่วยชีวิตกริต้าด้วยความทุ่มเทอย่างถึงที่สุด ในการช่วยกริต้าออกมาจากจักรพรรดิแห่งความมืดนั้น

ชาวสตร์ใช้ตัวเองรับคมดาบและดิ่งรั้งไว้ เพื่อเปิดโอกาสให้มาดามนัวร์ช่วยลูกสาวได้สำเร็จทันทีที่ กริต้าเป็นอิสระ มาดามนัวร์โดนจักรพรรดิแห่งความมืดกำจัดลง เป็นการช่วยลูกสาวที่ผู้เป็นแม่ยินดีจะสละชีวิตตนเองเข้าแลก ส่วนชาวสตร์เองที่รับคมดาบไว้ ก็ถูกจักรพรรดิแห่งความมืดกำจัดลงเช่นกัน ก่อนชาวสตร์โดนกำจัดลงได้บอกว่า “สุดท้ายตนเองก็ได้ตอบแทนกริต้าที่เคยช่วยชีวิต และยังได้ครองความสว่างสดใส (กริต้า) ไว้ได้แล้ว” เห็นได้ว่าเป็นการสูญเสียที่หนักมากของตัวละคร คือกริต้าที่ต้องสูญเสียทั้งแม่และชาวสตร์ลงต่อหน้าต่อตาทั้งที่เพิ่งช่วยชีวิตตนเองไว้ มาดามนัวร์ที่ยินดีสละชีวิตตัวเองเพื่อลูกสาว และชาวสตร์ต้องสูญเสียชีวิตตนเองเพื่อตอบแทนบุญคุณกริต้า เป็นการเสียสละของตัวละครฝ่ายร้าย ที่ทำให้คนดูได้เห็นถึงความเสียสละ และการตอบแทนของฝ่ายปีศาจ ที่ต้องแลกด้วยชีวิต เพื่อปกป้องคนที่รักเอาไว้ สุดท้ายปีศาจที่เป็นความมืดก็ได้สัมผัสแสงสว่างที่ตนเองสร้างขึ้นในตอนจบชีวิต เห็นได้ว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ สถานีที่ 41 นี้ มีการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ที่เป็นประเภท Drama เข้าไว้กับประเภทหลักของเรื่องอีกด้วย



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงแนวเรื่องแบบ Drama ที่กริต้าต้องสูญเสียทั้งแม่และชาวสตร์ลงต่อหน้าต่อตา

นอกจากนี้ยังพบอีกว่า ในเนื้อหาบางตอน เป็นการผสมผสานประเภทของเรื่องแบบ Drama และ Comedy เข้าไว้ด้วยกัน ดังในตัวอย่างก่อนหน้านี้ คือ “สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์เรสละ เทอร์มินอล” ที่เป็น Comedy อย่างเห็นได้ชัด และ “สถานีที่ 41 – สึกัดสินวันคริสมาสต์” ที่เป็น Drama อย่างเห็นได้ชัด โดยในตอน สถานีที่ 31 ถึงแม้บทบาทการแสดงของ

ปีศาจเก้าอี้ชา นั้นจะสร้างความสนุกสนานได้ตลอดทั้งตอนนั้น ได้มีการปรากฏรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Drama ที่ผสมผสานเข้ามาในช่วงกลางเรื่องเป็นความขัดแย้งภายในของฝ่ายซาโดว โดยที่นายพลชวาสต์และทศกิวหมายเลข 1 ถูกผูกเข้าไว้กับความขัดแย้งดังกล่าวด้วย เป็นการต่อสู้ของสามฝ่ายที่ตัวละครแต่ละตัวกำลังตกอยู่ในสภาวะจิตใจที่กำลังถูกบีบคั้นต่อเนื่องมาจากเนื้อเรื่องก่อนหน้านี้ ด้วยเนื้อเรื่องที่ทำให้ทศกิวหมายเลข 1 เป็นตัวละครที่ผู้ชมกำลังเอาใจช่วย เพราะจากการต่อสู้มาตั้งแต่ต้นเรื่อง ทำให้ถูกความมืดครอบงำจิตใจไปที่ละน้อย อาจนำไปสู่การต้องถูกปลดจากการเป็นทศกิวเจอร์อยู่แล้วนั้น มีเหตุให้ต้องนำตัวเองตัวเองเข้าบังแดดน้อยที่กำลังจะโดนถูกหลงจากการปล่อยพลังลูกใหญ่ของจักรพรรดิแห่งความมืด เพื่อสงบศึกภายในจากการสู้กันของขุนพลปีศาจแบบไม่มีใครยอมใคร นอกจากทศกิวหมายเลข 1 ต้องโดนพลังแห่งความมืดลูกนั้น ไปอย่างจัง ซึ่งส่งผลให้เพิ่มความมืดเข้าไปในตัวมากขึ้น ยังต้องถูกดึงเข้าร่วมการห้าห้ากันระหว่างปีศาจดังกล่าวอีกด้วยจากเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องตอนนี้ เห็นได้ชัดเลยว่าไลท์คิง (ทศกิวหมายเลข 1) ถูกความมืดเกาะกินจิตใจไปมากแล้ว เห็นได้ชัดว่า ในเนื้อเรื่องตอนนี้มีตัวละครปีศาจเก้าอี้จิบชา และเหตุการณ์น่ารักๆที่ทำให้เป็นเนื้อเรื่องชวนหัวเราะ และมีการผสมผสานเหตุการณ์ ในช่วงกลางเรื่องที่ทำให้คนดูถูกบีบคั้นอารมณ์ด้วยเป็นการผสมผสานประเภทของเรื่องแบบ Comedy และ Drama เข้าไว้ด้วยกัน

ในส่วนในตอน สถานีที่ 41 - สึกคัดสินวันคริสมาสต์ ที่เน้นหนักถึงสถานการณ์การสูญเสียของตัวละครฝ่ายซาโดว จากการสอดแทรกการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์ประเภท Drama ดังที่อธิบาย ก่อนหน้านี้แล้วนั้น ยังมีการพบอีกว่า ในส่วนท้ายของเรื่องเป็นเหตุการณ์การเฉลิมฉลองเทศกาลคริสมาสต์ของฝ่ายทศกิวเจอร์ หลังจากการสูญเสียของตัวละครฝ่ายซาโดว โดยเหตุการณ์ที่เชื่อมประเภทของเรื่องแบบ Drama เข้าสู่ประเภทของเรื่องแบบ Comedy นั้นคือการที่ตัวละครฝ่ายทศกิวเจอร์จุดเทียนอธิษฐานให้กับตัวละครที่ต้องสละชีวิตตัวเองในช่วงต้น หลังจากจุดเทียนในบรรยากาศที่เงียบงัน เหตุการณ์ต่อเนื่องด้วยการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของสมาชิกทศกิวเจอร์ทั้ง 6 โดยเป็นการสวมชุดคอสตูมมาสคอต และยังปรากฏว่า มีการใช้เพลงประกอบในการสร้างบรรยากาศเทศกาลคริสมาสต์ รวมถึงลีลาท่าทางจากบทบาทการแสดงของตัวละคร ทำให้เนื้อหามีความขบขันเล็กๆ ผสมผสานกับความน่ารักของตัวละครที่แสดงออกอีกด้วย ทั้งนี้ประเภทของเรื่องแบบ Comedy ที่ถูกนำมาผสมผสานในช่วงท้ายเรื่องนี้ทำให้เนื้อเรื่องจบตอนลงอย่างมีความสุขแต่ในขณะเดียวกัน การเฉลิมฉลองดังกล่าว ทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความผูกพันและกลมเกลียวกันของตัวละครฝ่ายทศกิวเจอร์มากขึ้น เนื้อหาหลักของเรื่องจึงมีความเข้มข้นไปโดยปริยาย และยังไม่ทำให้การผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Drama ที่ใส่มาช่วงต้นเรื่องเสียอรรถรสไปอีกด้วย



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงการเฉลิมฉลองเทศกาลคริสต์มาสหลังจากผ่านช่วง Drama ของเรื่องไปแล้ว

นอกจากนี้ ยังพบการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Drama ที่ปรากฏในขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ ตอนที่อื่นๆอีกหลายตอน ดังแสดงในตาราง 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงเนื้อเรื่องที่มีการผสมผสานรูปแบบของเรื่องประเภท Drama

รายชื่อตอน	เนื้อเรื่อง
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ชั้นเหนือครับ	- ความรู้สึกผิดของโทคัทจิที่ไม่สามารถปกป้องคนอื่นได้
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	- ทศกิวเจอร์ต้องเผชิญศึกหนักจากความแข็งแกร่งของขุนพลปิศาจที่มากขึ้นอย่างพร้อมหน้าโดยไม่สามารถสู้ได้เลย - จักรพรรดิแห่งความมืดที่หมายถั่งงานทศกิวเจอร์ต่อไป - พลังแห่ง Imagination ของทศกิวเจอร์หายไป
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพรึงกลัว	- ความเสียดสีของพี่สาวที่ต้องดูแลน้องชายตลอดเวลาจนทำให้คิดว่าตนเองเป็นคนขาดจินตนาการ

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายชื่อตอน	เนื้อเรื่อง
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	- ความหวังไขระหว่างเพื่อนสาวโดยการแบกรับความรู้สึกไม่ดีเอาไว้คนเดียว - การหนีการแต่งงานของกรีต้าที่ต้องถูกแม่ตามมาบังคับ
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	- ความขัดแย้งภายในของฝ่ายซาโดว - ความมืดที่กลืนกินจิตใจของไลท์คิงที่ใช้ตัวเองเข้าสู่กับความมืดมาตลอด
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	- การล้มความฝันในจิตใจของคุณครู - การตามหาความทรงจำเรื่องหมู่บ้านของทศิวเจอร์ทั้ง 5
สถานีที่ 41 – สึกัดคืนวันคริสมาสต์	- ความมสูลงเสี่ยของหลายตัวละคร - ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของอาทริยะ
สถานีปลายทาง – สิ่งทีเปล่งประกายแวววาว	- ความเสี่ยสละของไลท์คิงทีมีต่อเพื่อนๆจากตอนก่อนหน้า - ความเสี่ยสละของเพื่อนๆทีมีต่อไลท์คิง - การเผชิญความหนักหน่วงในการต่อสู้กับ Z

และยังพบอีกว่า มีการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Comedy ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศิวเจอร์ ตอนอื่นๆอีกหลายตอนเช่นกัน ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงเนื้อเรื่องทีมีการผสมผสานรูปแบบของเรื่องประเภท Comedy

รายชื่อตอน	เนื้อเรื่อง
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	- ความสนุกสนานจากการดำเนินเรื่อง โดยเป็นการต่อสู้ครั้งแรกของทศิวเจอร์ - การปรากฏตัวครั้งแรกของบรรดาแม่ทัพซาโดวไลน์

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายชื่อตอน	เนื้อเรื่อง
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	- การแก้ปัญหาในการโดนปีศาจทำการสลับร่างของสมาชิกทลคิวเจอร์ฝ่ายชาย
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	- ความจริงจังและการอบรมเพื่อนๆเกี่ยวกับมารยาทในการใช้โรงอาบน้ำสาธารณะของอาทิกะ - ขบวนการเรียกรายเงินในตลาดของทลคิวเจอร์ทั้ง 6 คน
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	- ความตกลงชวนหัวเราะของ ปีศาจแก้วอีจิบซา
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์	- การฉลองเทศกาลคริสต์มาสของฝ่ายทลคิวเจอร์

อย่างไรก็ตามพบว่าขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทลคิวเจอร์ มีการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์หลักของเรื่องที่เป็นประเภท Fantasy Live Action เข้ากับรูปแบบรองที่เป็นประเภท Comedy และ Drama ภายในตอนเดียวกันด้วย โดยสามารถอธิบายได้จากตารางที่ 4.3 ที่แสดงการผสมผสานรูปแบบของภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องทุกตอน

ตารางที่ 4.3 แสดงการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ทั้ง 10 ตอน

รายชื่อตอน	รูปแบบหลัก	รูปแบบรอง	
		ประเภท Comedy	ประเภท Drama
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	เป็นประเภท Fantasy Live Action	✓	-
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ชั้นเหนือครับ		-	✓
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด		-	✓
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ		-	✓
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี		✓	✓
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ		✓	
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล		✓	✓
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม		-	✓
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์		✓	✓
สถานีปลายทาง – สิ่งของที่เปล่งประกายแวววาว		-	✓

4.1.2.2 ลักษณะของแก่นเรื่อง

จากการศึกษาพบว่า แก่นเรื่องของ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ เป็นเรื่องของการพิทักษ์ “ความสว่าง” ไว้จากการครอบงำของ “ความมืด” โดย ความมืด-ความสว่าง ถูกนำมาเป็นตัวแทนของกลุ่มตรงข้ามของ ความดีงาม-ความชั่วร้าย ผ่านความขัดแย้งระหว่าง เรนโบว์ไลน์และซาโดว์ไลน์ โดยเรน โบว์ไลน์จะเป็นผู้พิทักษ์แสงสว่าง เป็นสิ่งดีงาม และฝ่ายซาโดว์ เป็นฝ่ายชั่วร้ายเป็นปีศาจที่ต้องการทำลายความสว่างให้หมดไป

เนื้อหาของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ นอกจากให้ความบันเทิงแล้ว ยังมีแง่คิดเตือนใจแก่ผู้ชมด้วยสอดแทรกอยู่ในเหตุการณ์ทุกตอน จึงเห็นได้ว่า แก่นหลักของเรื่อง จึงเป็นแบบ Morality Theme (เรื่องราวที่ว่าด้วยว่าด้วยศีลธรรมจรรยา) ซึ่งให้เห็นถึง ความดี – ความเลว ที่สอดแทรกอยู่ในความรู้สึกนึกคิด ภาวะอารมณ์ การกระทำ และการตัดสินใจของตัวละครทั้งสองฝ่าย

นอกจากนี้ ยังปรากฏ การผสมผสานแก่นเรื่อง ที่ใส่ไว้ในเนื้อหารองของแต่ละตอน นอกจากเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและน่าติดตามแล้ว แก่นรองยังทำให้เนื้อเรื่องสื่อถึง สิ่งดีงาม ในด้านต่างๆที่อยู่รอบๆตัวของเด็กๆที่รับชมด้วย โดยสามารถแสดงให้เห็นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 แสดงแก่นเรื่องหลักและแก่นเรื่องรอง

รายชื่อตอน	แก่นหลัก		แก่นรอง
	ความสว่าง	ความมืด	
สถานีต้นทาง - เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	- สิ่งดีงาม	- ความชั่วร้าย	- พลังแห่งจินตนาการ และการคุกคามของความมืด
สถานีที่ 6 - ตามหาอะโรยูนั่นเธอครับ	- ฝ่ายธรรมะ - การปกป้อง - ความฝัน	- ฝ่ายอธรรม - การทำลาย - ความกลัว	- การยอมรับความสามารถของผู้อื่น - การเป็นผู้นำ
สถานีที่ 11 - จักรพรรดิแห่งความมืด	- ความหวัง - คำอธิษฐาน - มิตรภาพ	- การสิ้นหวัง - แกร่งแข็งชิงดี - การทำร้าย	- แนะนำจักรพรรดิแห่งความมืด
สถานีที่ 16 - รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	- ความสามัคคี	พวกเดียวกัน	- การเสียสละของพี่สาว - ความรักของพี่น้อง

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

รายชื่อตอน	แก่นหลัก		แก่นรอง
	ความสว่าง	ความมืด	
สถานีที่ 21 - เจ้าสาวผู้หลบหนี			- ความหวังไขระหว่างเพื่อนสาว
สถานีที่ 26 - เปิดศึกในโรงอาบน้ำ			- การรักษาไว้ซึ่งคุณค่าของสิ่งดีงามอันเก่าแก่ (วัฒนธรรม, ผู้สูงอายุ)
สถานีที่ 31 - ไฮเปอร์ เรสจะ เทอร์มินอล	- สิ่งดีงาม - ฝ้ายธรรมชาติ - การปกป้อง - ความฝัน	- ความชั่วร้าย - ฝ้ายธรรมชาติ - การทำลาย - ความกลัว	- ความมืดที่คุกคามจิตใจ
สถานีที่ 36 - ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	- ความหวัง - คำอธิษฐาน - มิตรภาพ	- การสิ้นหวัง - แก่งแย่งชิงดี - การทำร้าย	- ความฝัน - ความหวัง
สถานีที่ 41 - ตีคดีคืนวันคริสต์มาส	- ความสามัคคี	พวกเดียวกัน	- ความเสียสละ - ความสูญเสีย
สถานีปลายทาง - สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว			- จินตนาการ, ความฝัน, คำอธิษฐาน และมิตรภาพ

4.1.2.3 ลักษณะของโครงเรื่อง

1) การเปิดเรื่อง

จากการศึกษา ปรากฏว่าขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ มีการ เปิดเรื่องโดยการบรรยาย, การเปิดเรื่องโดยเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากตอนก่อนหน้า และการเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่เป็นสถานการณ์ใหม่

ในตอนแรกของการฉาย สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ เป็นการเปิดเรื่องโดยใช้การบรรยาย อธิบายถึงที่มาของความขัดแย้งระหว่าง ความสว่างและความมืด เป็นการอธิบายถึงความสว่างเป็นอันดับแรก จากกรณีที่เนื้อเรื่องจะให้ความสำคัญกับความสว่างมากที่สุด โดยจะเป็นการอธิบายไปพร้อมกับการร้อยเรียงภาพให้เห็นถึงความสว่างที่เกิดจาก

จินตนาการของเด็กๆที่สร้างให้โลกใบนี้เด็กๆที่กำลังมีความสุขสนุกสนานไปกับการเล่น เต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการอย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่งเป็นที่มาของพลังแห่ง Imagination ที่ถูกนำมาใช้เป็นแกนหลักใหญ่สุดของเรื่อง ตัวละครที่เห็นในช่วงนี้จะเป็นเด็กๆวัยประถมฯ ซึ่งเป็นวัยเดียวกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมายที่ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดนี้ต้องการสื่อสารเพื่อสอดแทรกข้อคิดต่างๆด้วย ซึ่งการบรรยายนั้นจะกล่าวไปถึงการก่อกวนเข้ามาของความมืด โดยเป็นการคุกคามอันชั่วร้ายของชาโดว์ไลน์ มีจุดประสงค์จะให้โลกตกอยู่ในความมืด เป็นการบรรยายประกอบภาพที่แสดงให้เห็นถึงการคุกคามความสว่าง โดยการก่อกวนเข้ามาของความมืด ซึ่งกำลังทำลายความฝันและจินตนาการของเด็กๆที่กำลังเปล่งประกาย ความมืดนี้ทำให้เด็กๆหายตัวไปอย่างลึกลับ เป็นการผูกโยงการเริ่มเรื่องเข้าสู่เหตุการณ์ที่จะดำเนินต่อไปภายในเรื่อง

ขณะที่ การเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่เป็นสถานการณ์ใหม่ ถึงแม้เนื้อเรื่องหลักจะยังคงเป็นการดำเนินเรื่องต่อเนื่องไปเรื่อยๆทุกตอน แต่การเปิดเรื่องในลักษณะนี้ เป็นการที่ตัวละครต้องพบเจอกับเหตุการณ์ใหม่ที่ไม่มีความต่อเนื่องมาจากสถานการณ์จากก่อนหน้า โดยพบว่าการเปิดเรื่องในลักษณะนี้ ส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์การเข้าจอดของขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ ณ สถานีต่างๆ ดังปรากฏในตอน สถานีที่ 11, สถานีที่ 16, สถานีที่ 21, สถานีที่ 31 และสถานีที่ 36 เช่น ในตอน สถานีที่ 11 เป็นการเข้าจอด ณ สถานีหน้าสวนสนุกดาวแห่งความฝัน ซึ่งเป็นเหตุให้ตัวละครออกไปเที่ยวในสวนสนุก และนำไปสู่เรื่องราวที่เกิดขึ้นในตอน เช่นเดียวกับตอน สถานีที่ 31 ขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ ต้องเข้าจอด ณ สถานีใหญ่ “ไฮเปอร์ เรสจะ เทอร์มินอล” เพื่อเช็คสภาพของขบวนรถไฟ เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่า ในตอน สถานีที่ 11 ถึงแม้ว่าขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์จะเข้าจอด ณ สถานีใหม่ก็ตาม แต่พบว่าการเปิดเรื่องเป็นเหตุการณ์การต่อระหว่างทคลิวเจอร์กับกองทัพสมุนชาโดว์ที่เกิดขึ้นในศาลเจ้าแห่งหนึ่ง และไม่ได้เชื่อมโยงมาจากตอนก่อนหน้า เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม พบลักษณะการเปิดเรื่องโดยเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องมาจากตอนก่อนหน้า โดยเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากเหตุการณ์ของตอนที่ผ่านมา พบในการเปิดเรื่องในตอน สถานีที่ 6, สถานีที่ 41 และ สถานีปลายทาง (ตอนที่ 47) ดังในการเปิดเรื่องตอน สถานีที่ 6 เป็นเหตุการณ์ที่ขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์กำลังจะปิดระบบตัวเอง ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนที่ผ่านมา คือเรื่องราวของไลท์คิงที่คิดว่าได้พบกับรถไฟซัฟพอร์ต แต่ยังไม่สามารถนำกลับมาได้ ซึ่งก็คือต้นเหตุที่ต่อเนื่องไปยังเหตุการณ์ในการเปิดเรื่องตอน สถานีที่ 6 ดังที่กล่าวมา เป็นต้น

เช่นเดียวกับที่ปรากฏในตอน สถานีปลายทาง ที่ปรากฏว่ามีการเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ของไลท์คิง ที่กำลังท้อแท้ท่ามกลางความมืดมืดเพียงลำพัง (ฉากหลังสีดำมืด) โดยที่เนื้อเรื่อง

ภายในตอนไม่ได้บอกว่าไลท์คิงตกอยู่ในสถานการณ์นี้ได้อย่างไร ผู้ชมจะรู้ที่มาที่ไปได้ก็ต่อเมื่อย้อนกลับไปดูตอน สถานีที่ 46 เป็นต้น ทั้งนี้ยังพบว่าลักษณะการเปิดเรื่อง ของ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคทิวเจอร์ ในตอนอื่นๆมีลักษณะการเปิดเรื่องดังในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 แสดงลักษณะการเปิดเรื่อง

รายชื่อตอน	ลักษณะการเปิดเรื่อง		
	การบรรยาย	สถานการณ์ใหม่	เหตุการณ์ต่อเนื่อง
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	✓	-	-
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่บนหอคอย	-	-	✓
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	-	✓	-
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	-	✓	-
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	-	✓	-
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	-	✓	-
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	-	✓	-
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	-	✓	-
สถานีที่ 41 – สักตัดสินวันคริสมาสต์	-	-	✓
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	-	-	✓

2) การพัฒนาเหตุการณ์

2.1) การพัฒนาเหตุการณ์ตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการ 5 สี โดยที่ปรากฏในขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคทิวเจอร์ ที่ทำการศึกษานั้น พบว่าการเรียงลำดับเหตุการณ์ ในลักษณะเดียวกันกับภาพยนตร์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่องอื่นๆที่นิยมใช้มาตลอด คือ เริ่มด้วยเหตุการณ์ต้นเรื่อง → ปิศาจประจำตอนคุกคาม → ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เข้ายับยั้งสถานการณ์ → แปลงร่าง, ประกาศศักดา, เข้าต่อสู้ → ใช้บาซูก้าปราบปิศาจสำเร็จ → ปิศาจฟื้นคืนชีพด้วยร่างยักษ์ → ต่อสู้ด้วยการประกอบร่างหุ่นยนต์ยักษ์ → กำจัดปิศาจได้สำเร็จ → เหตุการณ์คลี่คลายเพื่อนำไปสู่เหตุการณ์ต่อไป

ทั้งนี้ ในการศึกษาขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่า ในบางตอน กลับไม่ปรากฏเอกลักษณ์บางอย่าง เช่น ในตอน สถานีที่ 6 และสถานีที่ 11 ปรากฏว่า ไม่มีการใช้บางชู้ก้า และในตอน สถานีปลายทาง ไม่ปรากฏว่ามีปีศาจร่างยักษ์พร้อมกับไม่ปรากฏว่า มีการใช้หุ่นยนต์ยักษ์เช่นกัน โดยสามารถอธิบายรายละเอียดของตอนอื่นๆ ดังในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 แสดงรายละเอียดสิ่งที่ไม่ปรากฏในการพัฒนาเหตุการณ์ตามแบบฉบับภาพยนตร์ โทรทัศน์ ชุด ขบวนการ 5 สี

รายชื่อตอน	สิ่งที่ไม่ปรากฏ
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	(ปรากฏครบ)
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ไหนหรือครับ	ไม่มีการใช้บางชู้ก้า, ไม่มีปีศาจประจำตอน
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	ไม่มีการใช้บางชู้ก้า, ไม่มีปีศาจประจำตอน
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	(ปรากฏครบ)
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	(ปรากฏครบ)
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	(ปรากฏครบ)
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	(ปรากฏครบ)
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	(ปรากฏครบ)
สถานีที่ 41 – สักตัดสิ้นวันคริสมาสต์	ไม่มีปีศาจประจำตอน
สถานีปลายทาง – สิ่งแปลกประหลาดแวววาว	ไม่มีปีศาจประจำตอน, ไม่มีการใช้หุ่นยนต์ยักษ์

2.2) การพัฒนาเหตุการณ์โดยเน้นเนื้อเรื่อง หลัก/รอง จากการศึกษาพบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ มีการออกอากาศโดยแบ่งเป็นตอน ซึ่งจะประกอบไปด้วย เนื้อเรื่องหลักและเนื้อเรื่องรอง โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้ ดังนี้

2.2.1) การพัฒนาเหตุการณ์ที่เน้นเนื้อเรื่องหลัก เป็นการดำเนินเรื่องซึ่งเป็นการพัฒนาเหตุการณ์ตามแกนหลักใหญ่ของเรื่องต่อเนื่องจากตอนที่ 1 ไปจนถึงบทสรุปสุดท้าย ในตอนอวสาน เช่น การที่ทศกวีเจอร์ ทั้ง 5 คนต้องตามหาบ้านเกิดและความทรงจำของตัวเอง ดังที่เห็นได้ในตอน สถานีต้นทาง (ตอนแรก) ทศกวีเจอร์ทั้ง 5 คนต้องติดอยู่ในร่างที่เป็นผู้ใหญ่ และลืมว่าตนเองมาจากไหน และในตอนสถานีปลายทาง (ตอนที่ 47 อวสาน) เป็นบทสรุปสุดท้ายของเรื่องราวตามเนื้อเรื่องหลัก กลุ่มของทศกวีเจอร์สามารถช่วยเมืองบ้านเกิดของตนเองไว้ได้ และ ทั้ง 5 คน ได้กลับไปเป็นเด็กพร้อมกับได้เจอกับครอบครัวที่ตนเองคิดถึงในท้ายที่สุดอีกด้วย เป็นต้น

2.2.2) การพัฒนาเหตุการณ์ที่เน้นเนื้อเรื่องรอง จะเป็นเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเข้าไปประสบพบเจอและสามารถคลี่คลาย หรือจบปัญหานั้น ได้ภายใน 1-2 ตอน ดังเช่นที่พบในตอน สถานีที่ 36 เป็นเรื่องของภารกิจพัฒนาธรรมชาติของโรงอาบน้ำอันเก่าแก่ของเมืองให้คงอยู่ต่อไป เป็นต้น

2.2.3) การพัฒนาเหตุการณ์ที่เน้นเนื้อเรื่องหลักและเนื้อเรื่องรองไปควบคู่กัน ดังเช่นในตอน สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี ที่แสดงการหนีการแต่งงานของกิริต้าตามเนื้อเรื่องของเนื้อหาหลัก ไปควบคู่กับการต้องเผชิญกับปิศาจ Sabon Shadow ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับกลุ่มทศกวีเจอร์โดยการใช้ความสามารถสลับร่างให้ทศกวีเจอร์ฝ่ายชายสลับร่างกันมั่วไปหมด และมีโอะ (ทศกวีหมายเลข 4) ที่ต้องสลับร่างกับ กิริต้า เป็นต้น

โดยสามารถอธิบายการพัฒนาเหตุการณ์โดยเน้นเนื้อเรื่อง หลัก/รอง ของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.7 แสดงการพัฒนาเหตุการณ์โดยเน้นเนื้อเรื่อง หลัก/รอง

รายชื่อตอน	การพัฒนาเหตุการณ์	
	เน้นเนื้อเรื่องหลัก	เน้นเนื้อเรื่องรอง
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	✓	-
สถานีที่ 6 – ตามหาอะโรอุ่งั้นเธอครับ	✓	-
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	✓	-
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพริงกล้ว	-	✓
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	✓	✓
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	-	✓
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	✓	✓
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	-	✓
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์	✓	-
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	✓	-

2.3) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละคร จากการศึกษาวิเคราะห์ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่า ในการพัฒนาเหตุการณ์นั้น จะมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องในแต่ละตอนต่างกันไปบางตอนเป็นตัวละครหลักของเรื่อง โดยที่บางตอนเป็นตัวละครเสริม

(ตัวละครประจำตอน) ของเรื่อง และยังปรากฏอีกว่า ในบางตอนมีตัวละครเสริมแต่ตัวดำเนินเรื่องเป็นตัวละครหลัก โดยสามารถแสดงรายละเอียดได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงรายละเอียดการพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละคร

รายชื่อตอน	ตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง	ประเภทของตัวละคร	
		ตัวละครหลัก	ตัวละครเสริม
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	ไลท์คิง	✓	-
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ไหนหรือครับ	โทคัทจิ, ไลท์คิง	✓	-
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	จักรพรรดิแห่งความมืด	✓	-
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	อาโอโยจัง	-	✓
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	มิโอะ, กริต้า	✓	-
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	อากิระ, คาคุระ	✓	-
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	ไลท์คิง	✓	-
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	ฮิคาริ, ซากุระ	✓	✓
สถานีที่ 41 – สักตัดสินวันคริสมาสต์	ชาวสต์, อากิระ, กริต้า	✓	-
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	ไลท์คิง	✓	-

3) ภาวะวิกฤติและการคลี่คลาย

จากการศึกษาพบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคทิวเจอร์ จะมีตัวละครที่ต้องประสบกับภาวะวิกฤติแตกต่างกันออกไป เช่นในเนื้อเรื่องบางตอน ตัวละครที่ต้องประสบกับภาวะวิกฤติเป็นตัวละครหลัก ในขณะที่บางตอนก็เป็นตัวละครเสริมประจำตอนที่ต้องตกอยู่ในภาวะวิกฤติเช่นกัน หรือในบางครั้ง เป็นการประสบภาวะวิกฤติไปพร้อมกันทั้งตัวละครหลักและตัวละครเสริมประจำตอน

นอกจากนี้ยังพบอีกว่า ภาวะวิกฤติจะมีความสัมพันธ์กับชื่อตอนที่ปรากฏ โดยเห็นได้ชัดจากตอน สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม เป็นเนื้อเรื่องที่ว่าด้วยประโยค “เพียงแค่นี้ก็เท่ากับได้ 100 คะแนนเต็มแล้วละ” ของตัวละครที่ชื่อ ซากุระ (ตัวละครเสริมประจำตอน) ผู้ที่เคยเป็นคุณครูฝึกสอนที่ได้บอก ฮิคาริ ตั้งแต่เมื่อตอนที่ยังมีร่างกายเป็นเด็ก เกิดความกล้าที่จะมีความฝันอันเต็มเปี่ยม เพียงเพราะประโยคดังกล่าวของคุณครูซากุระ แต่ในขณะที่เดียวกัน

ชาภุระ ที่ตอนนี้ต้องกลับไปเป็นนักศึกษาครุศาสตร์ กลับต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่อารมณ์หดหู่ถึงที่สุดเสียเอง เพราะรู้สึกไร้ซึ่งความหวังใดๆในชีวิต เป้าหมายที่เคยตั้งไว้เต็มเปี่ยมก็กลับต้องลืมนไปหมด ซึ่งเป็นเวลาเดียวกับที่กำลังเกิดสถานการณ์วิกฤติจากการอาละวาดของปีศาจ และมีทศกวีเจอร์รับมืออยู่เพียง 4 คนเท่านั้น จึงทำให้ อิศาริ (ตัวละครหลัก) และ ชาภุระ (ตัวละครเสริมประจำตอน) ตกอยู่ในเหตุการณ์ที่กำลังบีบคั้นอารมณ์ในเวลาเดียวกัน

อิสาริ จึงเป็นตัวละครที่ถูกบีบคั้นทางอารมณ์รอบด้าน เพราะต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่ทางหนึ่งก็ต้องรีบไปช่วยเพื่อน และอีกทางหนึ่งก็มีความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะนำประกายความฝันของ ชาภุระ คุณครูฝึกสอนที่เคยจุดประกายแห่งความฝันให้ตน ได้กลับมา มีความกล้าที่จะฝันเป็นคุณครูตามความปรารถนาเดิม

โดยเมื่อเหตุการณ์ของตอน สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม ดำเนินไปถึงจุดของภาวะคลี่คลาย ตัวละครทั้งสอง (อิสาริ, ชาภุระ) ก็ได้บรรลุเป้าประสงค์ของตนเอง ในท้ายที่สุด เห็นได้จาก การที่ชาภุระได้แรงบันดาลใจจากอิสาริ โดยเป็นการที่อิสาริใช้คำพูดของคุณครูชาภุระกลับมาจุดประกายให้ความฝันและความหวังของคุณครูได้เจิดจ้าอีกครั้ง “ขอเพียงคุณครูมีความฝัน..ผมนี้แหละจะเป็นคนให้ 100 คะแนนเต็มกับคุณครูเอง” ถึงแม้ว่าชาภุระจะยังจำเหตุการณ์ที่ตัวเองเคยไปฝึกสอนไม่ได้ แต่ก็สัมผัสถึงความรู้สึกที่ตนเองเคยหวังและใฝ่ฝันจะเป็นคุณครูที่คอยมอบความฝันให้เด็กๆขึ้นมาอีกครั้ง ส่วนอิสาริเองก็มีความสุขใจที่ได้ทำให้ความฝันของคุณครูสว่างเจิดจ้าขึ้นมาได้ในท้ายที่สุด เป็นต้น โดยภาวะวิกฤติและภาวะคลี่คลายในเรื่องตอนอื่นๆสามารถสามารถอธิบายในตารางที่ 4.9 ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.9 แสดงภาวะวิกฤติและคลี่คลายที่เกิดขึ้นในเรื่อง

รายชื่อตอน	สถานการณ์		ตัวละครที่ประสบเหตุการณ์	
	ภาวะวิกฤติ	ภาวะคลี่คลาย	ตัวละครหลัก	ตัวละครเสริม
สถานีต้นทาง-เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	ไลท์คิงและเพื่อนๆ ได้รับมอบหมายให้เป็นทศกวีเจอร์เพื่อขยับยั้งการคุกคามของซาโดวไลน์	ปีศาจ Bag Shadow ถูกกำจัด	✓	-

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

รายชื่อตอน	สถานการณ์		ตัวละคร ที่ประสบเหตุการณ์	
	ภาวะวิกฤติ	ภาวะคลี่คลาย	ตัวละคร หลัก	ตัวละคร เสริม
สถานีที่ 6-ตามหาอะไรอยู่บนหอคอย	โทคัทจิ ทุ่มเทสุดชีวิต เพื่อปกป้องไลท์คอง ได้สำเร็จ เป็นช่วงเวลาเดียวกับ ที่ ไลท์คองช่วยให้โทคัท จิหลุดพ้น พันธนาการ	หัวหน้าคือทุกคน เพราะทุกคนมี ความสามารถ ต่างกันแต่ละคนจึง เหมาะสมกับ ตำแหน่งหัวหน้า ในสถานการณ์ที่ คนนั้นทำได้ดี	✓	-
สถานีที่ 11-จักรพรรดิแห่งความมืด	การเปิดเผยตัวของ จักรพรรดิแห่งความ มืด พร้อมด้วยบรรดา ขุนพลปิศาจที่มากขึ้น อย่างพร้อมหน้า	จักรพรรดิแห่ง ความมืดอ่อนกำลัง เพราะไม่ชิน กับแสงสว่าง ที่ตนเองไม่เคยเจอ มาก่อน	✓	-
สถานีที่ 11-จักรพรรดิแห่งความมืด	การเปิดเผยตัว ของจักรพรรดิ แห่งความมืด พร้อม ด้วยบรรดาขุนพล ปิศาจที่มากขึ้นอย่าง พร้อมหน้า	จักรพรรดิ แห่งความมืด อ่อนกำลังเพราะ ไม่ชินกับแสงสว่าง ที่ตนเองไม่เคยเจอ มาก่อน	✓	-
สถานีที่ 16-รถไฟขั้วคราวที่นำสะพรึงกลัว	อาโอยังที่รู้สึกผิด กับความมืดของ จินตนาการตนเอง และสามารถจุด ประกายพลังแห่ง จินตนาการของ ตนเองได้	อาโอยัง และทคิวจอร์ พาดีก้อออกจาก รถไฟที่นำ สะพรึงกลัวได้	-	✓

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

รายชื่อตอน	สถานการณ์		ตัวละครที่ประสบเหตุการณ์	
	ภาวะวิกฤติ	ภาวะคลี่คลาย	ตัวละครหลัก	ตัวละครเสริม
สถานีที่ 21-เจ้าสาวผู้หลบหนี	การประจันหน้ากันระหว่างมาดามนัวร์และบารอนเนโรในการตามหากริต้าที่หลบหนีการแต่งงาน	ความเข้าใจกันระหว่างมิโอะกับคาคุระ ที่มีโอะแบกปัญหาเอาไว้คนเดียว จึงเป็นเหมือนกับกรลึกลับนี้ ความเป็นห่วงของเพื่อนสาว	✓	-
สถานีที่ 26-เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	การได้พบความจริงว่าโรงอาบน้ำมีมวลแห่งความมืดสะสมอยู่ใต้พื้น piscinas หวังยึดครอง	การกำจัด piscinas ลงได้ และปกป้องโรงอาบน้ำแบบดั้งเดิมให้คงอยู่ต่อไป	✓	-
สถานีที่ 31-ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	ไลท์คุงยอมไม่ได้ที่จักรพรรดิแห่งความมืดต้องการยึดครองความสว่างโดยไม่สนถึงวิธีการ	ขุนพล piscinas แยกย้าย ทศกิวเจอร์อีก 4 คนปราบ piscinas Chair Shadow ลงได้	✓	-
สถานีที่ 36-ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	อิคาริ พยายามจุดประกายความฝันของซากุระด้วยประโยคที่ซากุระเคยสอน (“เพียงมีความฝันก็เท่ากับได้ 100 คะแนนเต็ม”)	piscinas Zero Shadow (piscinas ศูนย์คะแนน) ถูกกำจัดลงได้ และซากุระมีประกายแห่งความฝันอีกครั้ง	✓	✓

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

รายชื่อตอน	สถานการณ์		ตัวละครที่ประสบเหตุการณ์	
	ภาวะวิกฤติ	ภาวะคลี่คลาย	ตัวละครหลัก	ตัวละครเสริม
สถานีที่ 41-ศึกตัดสินวันคริสมาสต์	มาดามนัวร์และชาวสตั๊ตละชีวิตตนเองเพื่อช่วยกริต้าไว้	ความร่วมมือของอาทิสระและทศกวีเจอร์ทั้ง 5 ที่โค่นกองทัพหุ่นยนต์ปีศาจของซาโดวลงได้	✓	-
สถานีปลายทาง-สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	ไลท์คิงได้เห็นแสงจากคำอธิษฐานของแม่เมื่อครั้งไปที่ขบวนเทศกาลขอพรดวงดาวกับครอบครัว	ครอบครัวของทุกคนมารอรับที่ขบวนรถไฟสายรุ่ง โดยที่จำทุกคนได้เหมือนเดิมอีกครั้ง	✓	-

4) การปิดเรื่อง

จากการศึกษา ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ ปรากฏว่าถึงแม้ว่าเนื้อเรื่องหลัก จะมีความต่อเนื่องกันทั้ง 47 ตอนก็ตาม แต่ในการปิดเรื่องพบว่า มีการปิดเรื่องโดยจบเพียงแค่การที่ตัวละครคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้นในตอนนั้นๆ ได้สำเร็จ ไม่มีเหตุการณ์ที่สร้างความต่อเนื่องสู่ตอนถัดไป เช่น สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ ที่ปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่ทศกวีเจอร์ใช้หุ่นยนต์ยักษ์กำจัดปีศาจ Bag Shadow ร้ายยักษ์ได้สำเร็จ โดยที่ไม่มีเหตุการณ์ใหม่เกิดขึ้นในช่วงท้ายของเรื่อง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม พบว่ามีบางตอนเป็นการปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่นำไปสู่ตอนต่อไปอีกด้วย โดยในช่วงท้ายของเรื่องมีเหตุการณ์ที่สร้างความสงสัยและชวนให้ติดตามในตอนต่อไปว่าตัวละครจะทำอะไรต่อไปในเนื้อเรื่องตอนถัดไป เช่น สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพริงกั๊วที่ปิดเรื่องด้วยการที่ผู้ควบคุมได้รับพัสดุเป็นอุปกรณ์แปลงร่างของ ทศกวีหมายเลข 6 ซึ่งชวนให้ผู้ชมสงสัยว่าในตอนถัดไป ทศกวีหมายเลข 6 จะปรากฏตัวอย่างไร และใคร

จะเป็นผู้ที่ได้รับตำแหน่งนี้ เป็นต้น โดยสามารถอธิบายลักษณะการปิดเรื่องของตอนอื่นๆ ได้ดังในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 แสดงลักษณะการปิดเรื่อง

รายชื่อตอน	ลักษณะการปิดเรื่อง	
	คลี่คลายปัญหาสำเร็จ และไม่มีเหตุการณ์ใหม่	เกิดเหตุการณ์ ที่นำไปสู่ตอนต่อไป
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	✓	-
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ชั้นเหนือครับ	✓	-
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	-	✓
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	-	✓
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี		✓
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	✓	-
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	-	✓
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	✓	-
สถานีที่ 41 – สึกตัดสิ้นวันคริสมาสต์	✓	-
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	✓	-

4.1.2.4 ลักษณะและบทบาทของตัวละคร

จากการศึกษาวิเคราะห์ ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่า ตัวละครหลักที่ปรากฏในเรื่อง สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) ตัวละครหลัก




เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญกับเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องหลัก ประกอบไปด้วย ตัวละครหลักฝ่ายดี เช่น สมาชิกทศกวีเจอร์ทั้ง 6 คน และตัวละครหลักฝ่ายร้าย เช่น จักรพรรดิแห่งความมืดกับบรรดาขุนพลปิศาจฮาโดไลน์ เป็นต้น

ทั้งนี้ รายละเอียดของตัวละครหลัก สามารถอธิบายเป็นหัวข้อแยกย่อยได้อีกหลายหัวข้อดังต่อไปนี้

1.1) ตัวละครหลักฝ่ายดี

เป็นตัวละครที่ประกอบด้วยสมาชิกทศกวีเจอร์ทั้ง 6 คน โดยที่แต่ละคนมีบุคลิกและตัวตนที่แตกต่างกัน ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.11 แสดงข้อมูลตัวละครหลักฝ่ายดี

ตัวละคร	แคแรคเตอร์	หมายเหตุ
<p>1. ไลท์คิง (ชูซูกิ ไรโตะ) ทศกัณฐ์หมายเลข 1 (สีแดง)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความมุ่งมั่นสูง แต่มักขาดความรอบคอบ - มองโลกในแง่ดีและมีทัศนคติที่ดี - มีพลังจินตนาการแข็งแกร่งที่สุดในกลุ่ม 	<p>ชื่นชอบการกิน เป็นชีวิตจิตใจ และกินจุ</p>
<p>2. โทลท์จิ (โทกาซึกิ ฮารุ) ทศกัณฐ์หมายเลข 2 (สีน้ำเงิน)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นคนซุ่มซ่ามแต่มีความเอาใจจริงเอาใจสูง - ชอบเรียนรู้ - ป้ำๆเป๋อๆ 	<p>มักมีท่าทาง ดันแว่นตา อยู่เสมอ ถึงแม้จะแปลงร่างเป็น ทศกัณฐ์แล้วก็ตาม</p>
<p>3. มิโอะ (นัทสึเมะ มิโอะ) ทศกัณฐ์หมายเลข 3 (สีเหลือง)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นผู้หญิงที่มีมาดนี้ แต่โอปอ้อมอารี - เข้มแข็งและเป็นทีปรีภษาของเพื่อนๆ 	<p>เปรียบเสมือนพี่สาวที่แสนอบอุ่นของกลุ่ม</p>

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ตัวละคร	แคแรคเตอร์	หมายเหตุ
4. อิการิ (โนโนมูระ อิการิ) ทศคิวหมายเลข 4 (สีเขียว) 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นผู้ขยันมาดนิ่งและจริงจังกับทุกสิ่ง - มีความรอบคอบในทุกสถานการณ์ 	ชอบเล่น เคนดามะ
5. คาคุระจัง (อัสึมิ คาคุระ) ทศคิวหมายเลข 5 (สีชมพู) 	<ul style="list-style-type: none"> - รักความยุติธรรม - เป็นน้องเล็กที่สุดในกลุ่มและมีความเป็นเด็กสูง - ใช้จินตนาการเพื่อเพิ่มพลังให้กับตนเองได้ดัง ซูเปอร์เกิร์ล 	จินตนาการ มากเกินไป ในบางครั้ง

จากการศึกษา พบว่าตัวละครทศคิวหมายเลข 1-5 อยู่ในช่วงวัยเดียวกับเด็ก ๆ กลุ่มเป้าหมายที่ภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่องนี้ต้องการสื่อสารด้วย คือเด็กวัยประถมศึกษา เพราะตามเนื้อเรื่องแล้ว ทศคิวหมายเลข 1-5 ก็คือเด็กที่ต้องติดอยู่ในร่างกายของตนเองที่เป็นผู้ใหญ่ ช่วงวัยที่แท้จริงของตัวละครก็คือเด็กวัยประถมศึกษาเช่นกัน

นอกจากนี้ ยังพบอีกว่าบุคลิก, เพศ, นิสัย และลักษณะแคแรคเตอร์ของตัวละครทศคิว หมายเลข 1-5 นั้นมีความคล้ายกับเด็กกลุ่มเป้าหมายที่พบเห็นได้ทั่วไป เช่น ในส่วนของเด็กผู้ชาย ไลท์คุง จะเหมือนกับเด็กชายหัวโจก ที่มักจะมิจินตนาการสูงในการเล่นกับเพื่อนๆที่เป็นลูกไล่ แต่ก็มักหุนหันพลันแล่นเกินไป, โทคัทจิ ที่เหมือนกับเด็กแว่นผู้ชายที่ทั้งเนิร์ดและเป็น, อิการิ ที่เหมือนกับเด็กเสียวๆชอบเรียนรู้จากการสังเกตสิ่งรอบตัว มักจะดูเพื่อนๆเล่นมากกว่าลงไปเล่นเอง เป็นเหมือนพี่ชายมาดขรึมของกลุ่ม และในส่วนของเด็กผู้หญิงนั้น เห็นได้จากตัวละคร มิโอะ

ที่เหมือนกับเด็กผู้หญิงอื่นๆ เป็นผู้ใหญ่มากกว่าวัย หัวงโยและให้คำปรึกษาเพื่อนๆ ได้เสมอ แต่ก็ยังมีข้อเสียคือชอบแบกรับความรู้สึกไม่ดี เอาไว้คนเดียว และตัวละครที่เหมือนกับน้องสาวคนเล็กของกลุ่ม คากูระ ที่เหมือนกับเด็กสาวช่างฝันที่ไม่ยอมโตเสียที เป็นต้น

ทั้งนี้ถึงแม้ว่าตัวละครฝ่ายดีจะมีบุคลิกและลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันทั้ง 5 คนก็ตาม แต่กลับพบว่าตัวละครทั้ง 5 คน จะมีความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจกันตั้งแต่เนื้อเรื่องของสถานีต้นทาง ไปจนถึงสถานีปลายทาง โดยในแต่ละตอนที่นำเสนอจะเห็น ได้ถึงความกลมเกลียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งจะเห็น ได้ชัดเจนที่สุดในช่วงภาวะวิกฤตของสถานีปลายทาง ในการสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันจนสามารถเอาชนะจักรพรรดิแห่งความมืดที่มีพลังความมืดสูงที่สุดมากกว่าทุกตอนที่ผ่านมา

อีกหนึ่งสิ่งที่พบในตัวละครหลักฝ่ายดี คือความไม่สมบูรณ์แบบด้านสมาชิกครอบครัว ดังเห็นได้จาก สถานีที่ 47 (ตอนอวสาน) ในตอนท้ายที่ครอบครัวมารับทศิวเจอร์ทั้ง 5 คนกลับบ้าน มีเพียงครอบครัวของคากูระครอบครัวเดียว ที่มีสมาชิกสมบูรณ์แบบ คือ มีทั้งคุณพ่อ คุณแม่ และลูก ส่วนตัวละครอื่นนั้น ปรากฏว่ามีลักษณะเป็นครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ เช่น มิโอะ ที่อยู่กับคุณพ่อเพียงสองคน, อิคาริ อยู่กับคุณแม่และคุณยาย, โทคัทจิ ที่มีพี่ชายมารับเพียงคนเดียว และ ไลท์คิง ที่มีสมาชิกครอบครัวคือ คุณลุง คุณแม่ และน้องชายกับน้องสาวอย่างละคน ซึ่งสิ่งที่เห็นได้ชัดจากบทบาทการแสดงของตัวละครทั้งหมดนี้คือ เป็นการมารอรับเด็กน้อยกลับบ้านที่แสนอบอุ่น และสร้างความสุขให้ตัวละครอย่างถึงที่สุด เป็นการถ่ายทอดผ่านตัวละครถึงความอบอุ่นของครอบครัวที่ไม่จำเป็นต้องมีสมาชิกอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ แต่ก็สามารถมีความสุขและสร้างสรรค์สิ่งดีๆ ได้จากสมาชิกครอบครัวที่มีความรักความอบอุ่น แม้ว่าจะไม่ได้เป็นครอบครัวที่พร้อมหน้า พ่อ-แม่-ลูก ก็ตาม

ทั้งนี้การที่ตัวละครมีแคแรคเตอร์ที่ไม่สมบูรณ์แบบ และมีความคล้ายคลึงกับเด็กๆ กลุ่มเป้าหมายนั้น เป็นการดึงดูดให้เด็กๆ ที่รับชมสามารถเข้าถึงตัวละครได้ง่าย ให้ความรู้สึกในการเป็นเพื่อนหรือเป็นพวกเดียวกัน เด็กๆ จะสามารถสัมผัสกับการเป็นแบบอย่างของตัวละครได้อย่างไม่รู้ตัว โดยในตัวละครฝ่ายดีจะมีพื้นฐานของการคิดดี ทำดี เป็นผู้พิทักษ์ และเข้าใจเหตุผลในการเลือกที่จะไม่เป็นเหมือนกับตัวละครฝ่ายร้าย

1.2) ตัวละครหลักฝ่ายร้าย

เป็นตัวละครหลักฝ่ายซาโดไลน์ ประกอบไปด้วย จักรพรรดิแห่งความมืดและเหล่าขุนพลปีศาจ โดยการอธิบายรายละเอียดบุคลิกของตัวละครจะแสดงดังในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 แสดงข้อมูลตัวละครหลักฝ่ายร้าย

ตัวละคร	แคแรคเตอร์	หมายเหตุ
<p>2.บารอนเนโร (แม่ทัพแห่งซาโควไลน์)</p> <p>- ส่วนหัวคล้ายกับหัวนก แต่งกายคล้ายขุนนางอิตาลี และใช้ไม้เท้าเป็นอาวุธ</p> 	<p>- มักจะ หงุด หงิด และ หัวเหวี่ยง ตลอดเวลา</p> <p>- มีความจงรักภักดีต่อจักรพรรดิแห่ง ความมืดเป็นอย่างมาก</p> <p>- ซิงดีซิงเด็นกับมาดามนัวร์</p>	<p>-ยอมสละชีวิต ตนเองเพื่อเพิ่ม พลังแห่งความ มืดให้จักรพรรดิ</p>
<p>3.มาดามนัวร์ (แม่ทัพหญิงแห่งซาโควไลน์)</p> <p>- ส่วนหัวคล้ายกับหัวนก สวมหน้ากากสีขาวครึ่งใบ แต่งกายคล้ายชุดฝรั่งเศสยุค- วิกตอเรีย และใช้ร่มเป็นอาวุธ</p> 	<p>- ซิงดีซิงเด็นกับบารอนเนโรเสมอ</p> <p>-หวังยึดอำนาจจากจักรพรรดิ แห่งความมืด</p> <p>- เป็นท่านแม่ของกริต้า</p>	<p>-หวังยึดอำนาจ โดยบังคับให้ ลูกสาวแต่งงาน กับจักรพรรดิ</p> <p>- สละชีวิตเพื่อ ปกป้องลูกสาว</p>
<p>4. นายพลชวาสต์ (ขุนพลปีศาจ)</p> <p>- แต่งกายคล้ายแม่ทัพ มีดาบซามูไรเป็นอาวุธ</p> 	<p>- นิ่ง, สุขุม, สันโดษ</p> <p>- มีความเด็ดเดี่ยว</p> <p>- ไม่สูงส่งกับแม่ทัพคนอื่น</p> <p>- มี การต่อสู้ ที่ เก่งกาจ มาก , จู่โจมหนักแน่น และว่องไว โดยเป็นศิลปะการใช้ดาบแบบ ซามูไร</p>	<p>- ภายหลังออก จากกลุ่มซาโคว จึงเป็นปฏิปักษ์ กับทั้งสองฝ่าย</p> <p>- ยอมสละชีวิต เพื่อตอบแทน กริต้า</p>
<p>5. กริต้า (ลูกสาวมาดามนัวร์)</p> <p>- ลักษณะคล้ายลูกแมว ตัวยักษ์ใหญ่อ้วนกลม</p> 	<p>- นิสัยเหมือนเด็กผู้หญิง</p> <p>- เป็นลูกสาวของมาดามนัวร์และ โดนแม่บังคับให้แต่งงานกับ จักรพรรดิ</p> <p>- ไม่อยากแต่งงานเพราะหวาดกลัว พลังความมืดของจักรพรรดิมาก</p> <p>- รักนายพลชวาสต์มาก</p>	<p>- เปรียบเป็นแสง สว่างแห่งซาโคว</p> <p>- สุดท้ายเป็น ผู้รับจักรพรรดิ กลับสู่ความมืด เช่นเดิม</p>

จากการศึกษาขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ พบว่า ตัวละครระดับขุนพลปีศาจ ทุกตัวจะมีพลังสูงกว่าทศกิวเจอร์ทั้ง 6 คน และถึงแม้ทศกิวเจอร์จะร่วมกันต่อสู้อย่างไร ก็ไม่มีครั้งใดที่จะสามารถชนะขุนพลปีศาจได้เลย ทั้งนี้ยังพบอีกว่าตัวละครขุนพลปีศาจทุกตัว มีลักษณะร่วมที่เหมือนกันคือ การไม่ลงรอยกับฝ่ายเดียวกัน เป็นกลุ่มของตัวละครที่แก่งแย่งชิงดีกันเสมอ แม้จะเป็นฝ่ายเดียวกันก็ตาม ในท้ายที่สุด ถึงแม้ทศกิวเจอร์ทั้ง 6 จะไม่สามารถปราบขุนพลลงได้ แม้แต่ตัวเดียว แต่ขุนพลปีศาจทั้งหมดกลับจบชีวิตจากการถูกสังหารโดยฝ่ายเดียวกัน แม้กระทั่งบทบาทของบรรดาลูกสมุนพลทหารครอสก็ปรากฏให้เห็นว่า มักจะโดนปีศาจประจำตอน ใช้เป็นเครื่องมือและถูกคูดกลืนชีวิตเพื่อเพิ่มพลังให้ตนเอง

2) ตัวละครหลักที่ปรากฏหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว

จากการศึกษาพบว่า มีตัวละครหลักที่สำคัญ ปรากฏตัวหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะเวลาหนึ่งแล้ว โดยที่ตัวละครแต่ละตัวนั้น ล้วนเป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อเนื้อหาหลักของเรื่องเป็นอย่างมาก เมื่อตัวละครเหล่านี้ปรากฏเข้ามาในเนื้อเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องหลักมีเรื่องราวที่ซับซ้อนและเข้มข้นขึ้น โดยตัวละครในส่วนนี้ ประกอบไปด้วยตัวละครฝ่ายดี และตัวละครฝ่ายร้าย

ในส่วนของตัวละครหลักฝ่ายดีที่ปรากฏตัวหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว นั้นพบว่ามีเพียงตัวละครเดียวเท่านั้น คือ อากิระ ทศกิวหมายเลข 6 โดยรายละเอียดของตัวละครหลักฝ่ายดีที่ปรากฏตัวหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว จะแสดงในตารางที่ 4.13 ดังนี้

ตารางที่ 4.13 แสดงตัวละครหลักฝ่ายดีที่ปรากฏตัวหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว

ตัวละคร	แคแรคเตอร์	หมายเหตุ
1. อากิระ (นิจิโนะ อากิระ) ทศกิวหมายเลข 6 (สีส้ม) หรือ ซารัม (ปีศาจ) 	- มีความจริงใจสูงมาก - เป็น จนท. ดูแลรางรถไฟของ เรนโบว์ไลน์ - พุดถึง “ความตาย” บ่อยๆ (ปรากฏตัวในตอนที่ 16)	- ตัวตนจริงไม่ใช่ มนุษย์ - เคยเป็น ปีศาจ ฝ่ายซาโดวมาก่อน

ตัวละคร อากิระ ปรากฏตัวครั้งแรกในช่วงปิดเรื่องของตอน สถานีที่ 16 แต่จะมีบทบาทการแสดงจริงๆ ในตอน สถานีที่ 17 ซึ่งแท้ที่จริงแล้ว อากิระ คือปีศาจซารัมอดีตเคยเป็นลูกน้องของนายพลชาวสค์เมื่อครั้งอยู่ร่วมกับฝ่ายซาโดวไลน์ โดยตัวละครนี้เป็นผู้ที่มีส่วนสำคัญมากในการช่วยคลี่คลายปมปัญหาของเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำและเมืองที่หายไปหายไป

ของกลุ่มทศกิวเจอร์ โดยในช่วงก่อนท้ายเรื่องนายพลชวาสต์ได้ออกจากกลุ่มชาโดว์ไลน์ ส่วนอาภิระเองนั้น ก็มีเหตุให้ต้องกลับไปเป็นปีศาจจิ้งจอกและเข้าร่วมฝ่ายกับนายพลชวาสต์อีกครั้ง จึงต้องกลับมาสู้กับกลุ่มทศกิวเจอร์ที่ตนเองผูกพัน แต่ในท้ายที่สุด อาภิระ ก็ได้กลับมาเป็น ทศกิวหมายเลข 6 อีกครั้งในตอน สถานีที่ 41 – คีคตัดสินวันคริสมาสต์

ทั้งนี้ บทบาทการแสดงที่เห็นได้ชัดจากตัวละครอาภิระก็คือ ความจริงจัง, การช่วยเหลือ, การเสียสละ, การกลับตัวกลับใจ และความทุกข์ที่ต้องเผชิญของวัยผู้ใหญ่ เป็นต้น

และยังพบอีกว่า ตัวละครหลักฝ่ายร้ายที่ปรากฏตัวหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไป ระยะหนึ่งแล้ว เป็นตัวละครที่มีอิทธิพลและสำคัญกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างมาก มี 2 ตัวละคร คือ จักรพรรดิแห่งความมืด ปรากฏตัวใน สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด และแม่ทัพหญิงมาสควิมอร์ค ปรากฏในเนื้อเรื่องช่วง สถานีที่ 27-35 โดยรายละเอียด จะแสดงในตารางที่ 4.14 ดังนี้

ตารางที่ 4.14 แสดงตัวละครหลักฝ่ายร้ายที่ปรากฏตัวหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว

ตัวละคร	แคแรคเตอร์	หมายเหตุ
1. จักรพรรดิแห่งความมืด (หรือ Z) 	- ถึงแม้จะเป็น จักรพรรดิแห่งความมืด แต่กลับหลงใหลในความสว่างเป็นอย่างมาก - มีความต้องการที่จะครอบครองความสว่างด้วย (มีบทบาทการแสดงตั้งแต่ตอนที่ 17 เป็นต้นไป)	โดยปกติจะมีลักษณะเหมือนมนุษย์ แต่สามารถกลายร่างเป็นจ้าวปีศาจได้
2. มาสควิมอร์ค (แม่ทัพหญิงคนใหม่) - ร่างท้วม แต่งกายเน้นสีเขียว มีคทาเป็นอาวุธ 	- จริงจัง, ดุดัน, ฉลาด - ไม่สูงลิงกับใคร - ฝีมือแข็งแกร่ง - จงรักภักดี และปกป้อง จักรพรรดิแห่งความมืดยิ่งชีพ (มีบทบาทการแสดงตั้งแต่ช่วงกลางของเรื่อง เป็นต้นไป)	- ปรากฏตัวในเนื้อเรื่องช่วงหลัง - ขอมสละชีวิตตนเองเพื่อปกป้อง จักรพรรดิ

จากการศึกษาพบว่า ตัวละคร จักรพรรดิแห่งความมืด นอกจากเป็นตัวละครที่มีบทบาทเป็นคู่ปรับคนสำคัญของเรนโบว์ไลน์แล้ว ยังเป็นตัวละครที่ทำให้เกิดความขัดแย้งที่ซับซ้อนยุ่งเหยิง

ของฝ่ายซาโวลีนด้วย ผู้ชมจะเห็นเจตจำนงของบรรดาขุนพลปิศาจฝ่ายซาโวลีนชัดเจนยิ่งขึ้น จากการใส่ตัวละครตัวนี้เข้ามา และถึงแม้ตัวละครนี้จะมีตำแหน่งเป็นเป็นจักรพรรดิแห่งความมืด แต่กลับมีความหลงใหลในแสงสว่าง มีเจตจำนงแห่งตนที่จะครอบครองไว้ทั้งความมืดและความสว่างไปควบคู่กัน โดยในตอนท้ายของเรื่องจักรพรรดิได้คุกคามแม่ทัพที่จงรักภักดีต่อตนที่สุดเพื่อเป็นการเพิ่มพลังให้แก่ตนเอง ในการยึดครองแสงสว่างเอาไว้แต่เพียงผู้เดียว ซึ่งเป็นการจบชีวิตของขุนพลปิศาจที่แข็งแกร่งที่สุดมาเป็นเครื่องมือในการกระทำอันชั่วร้ายของตนเอง

นอกจากนี้ยังพบว่า แม่ทัพหญิงมาสควิมอร์ค เป็นเป็นตัวละครหลักที่เพิ่มเข้ามาเป็นตัวสุดท้าย มีความเก่งกาจในการต่อสู้และมีความจงรักภักดีต่อจักรพรรดิแห่งความมืดยิ่งชีพ การเข้ามาในเรื่องของตัวละครตัวนี้ ทำให้เห็นผู้ชมได้เห็นความจงรักภักดีในฝ่ายตัวละครร้ายถึงแม้จะเป็นการแสดงถึงความจงรักภักดี แต่เป็นเจตจำนงที่ต้องการป้องกันจักรพรรดิออกจากความสว่าง ทำทุกวิถีทางเพื่อให้ความสว่างออกไปจากชีวิตจักรพรรดิ โดยไม่สนใจว่าใครจะเป็นฝ่ายเดียวกัน สามารถทำร้ายได้ไม่เลือกหน้าเพื่อการปกป้องจักรพรรดิของตนเอง แต่ในท้ายที่สุดก็ถูกจักรพรรดิคุกคามชีวิตไปโดยไม่ทันได้ตั้งตัว ถึงแม้จะเตรียมใจสละชีวิตไว้แล้วก็ตาม

ทั้งนี้ สิ่งที่ปรากฏจากการแสดงของตัวละครหลักฝ่ายร้ายทั้ง 2 นี้ คือการได้เห็นการกระทำ ที่เป็นการทำร้ายผู้อื่น เพื่อมอบสิ่งที่ตนเองเชื่อ (ไปเอง) ว่าดีที่สุดในกับคนที่ตนเองรัก โดยไม่สนว่าจะเป็นการทำร้ายแม้กระทั่งคนใกล้ชิด รวมไปถึงบทบาทของตัวละครฝ่ายร้าย ที่แสดงให้เห็นถึงการสนับสนุนให้เชื่อในสิ่งที่ผิด หรือการชักจูงสู่สิ่งที่นำพาความมืดเข้ามาในใจ และการนับถือคนไม่ดี สุดท้ายก็ต้องตกเป็นเครื่องมือของคนไม่ดีเพื่อจะให้ลุ่มงในการทำความชั่ว ซึ่งผู้ชมจะสามารถเห็นได้ว่าการกระทำของฝ่ายร้ายนั้นมีแต่ผลลัพธ์ที่ไม่มีอะไรดีเลย และเป็นข้อคิดในการเลือกที่จะไม่อยู่ในกลุ่มที่เป็นความมืดเพราะสิ่งรอบตัวจะมีแต่สิ่งไม่ดีและไม่ปลอดภัย เป็นต้น

3) ผู้ช่วยเหลือ

อย่างไรก็ตามพบว่า ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยเหลือ นั้น มีเพียงตัวละครฝ่ายทคิวกเจอร์เท่านั้น ถึงแม้จะไม่ได้เป็นตัวละครที่มีส่วนสำคัญต่อเหตุการณ์ในเรื่อง แต่จะเป็นตัวละครที่สำคัญกับการดำเนินชีวิตของฝ่ายทคิวกเจอร์อย่างมาก ซึ่งจะเป็นทั้งผู้ดูแล ผู้นำทางรวมถึงเรื่องอาหารการกินและคำแนะนำที่จำเป็นต่างๆให้ทคิวกเจอร์ทั้ง 6 คนด้วย โดยสามารถแสดงรายละเอียดของตัวละครประเภทผู้ช่วยเหลือได้ ดังในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15 แสดงตัวละครประเภทผู้ช่วยเหลือ

ตัวละคร	แคแรคเตอร์	หมายเหตุ
1. ผู้ควบคุม (นายสถานีเรนโบว์ไลน์) 	- เป็นผู้ดูแลทคिवเจอร์ทั้ง 6 ควบคุมดูแลขบวนรถไฟและทาง รถไฟสายเรนโบว์ไลน์ - ที่มีขบวนจะมีหุ่นมือชื่อ “ทิกเก็ต” ตลอดเวลา	ถึงแม้จะมีหุ่นมือ “ทิกเก็ต” ที่มีขบวน แต่ไม่ได้เป็นผู้เช็คหุ่น
2. ทิกเก็ตคิง (หุ่นมือที่มีลักษณะ คล้ายลิง) 	- เป็นผู้ให้คำแนะนำด้านเทคนิค และข้อมูลต่างๆ ให้แก่เหล่าทคिव เจอร์ - เป็นหุ่นมือที่มีความคิดและจิตใจ เป็นของตนเอง	พูดเก่งมาก
3. แวกอน (หุ่นยนต์บริการหญิง ประจำเรนโบว์เรสจะ) 	- ดูแลเรื่องอาหารและบริการต่างๆ ให้กับเหล่าสมาชิกทคिवเจอร์	มีนิสัยรักสวยรักงาม เป็นอย่างมาก

จากการศึกษาบทบาทการแสดงของตัวละครประเภทผู้ช่วยเหลือนี้ พบว่า มีบุคลิกการแสดงที่เกินจริง แต่สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเนื้อเรื่องมาก ตัวละครผู้ช่วยทั้ง 3 มีการปฏิบัติต่อทคिवเจอร์คล้ายกับ คุณครู, พี่เลี้ยง และญาติ ที่จะดูแลและแนะนำให้ปฏิบัติสิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เหมือนกับเด็กที่ต้องค่อยๆ เดินทางสู่โลกความเป็นผู้ใหญ่ ที่จะมีคุณครู มีพี่เลี้ยง และคำแนะนำจากญาติสนิทที่จะคอยให้คำแนะนำเป็นแนวทางที่จะเดินทางได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย เป็นต้น

4) ตัวละครเสริม (ตัวละครประจำตอน)

เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องเพียงแค่ 1-2 ตอนเท่านั้น ถึงแม้บางตัวละครจะมีบทบาทที่ส่งผลกระทบต่อเนื้อหาหลักก็ตามแต่ตัวละครเหล่านี้จะหมดหน้าที่ลงเช่นเดียวกับเหตุการณ์จบลงในเนื้อหาของตอนนั้นๆ มีทั้งตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดา และตัวละครที่เป็นปิศาจจากการที่บรรดาขุนพลปิศาจส่งไปทำลายความฝันและ

จินตนาการของผู้คนในตอนต่างๆ เช่น คุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำที่เดือดร้อนจากการคุกคามของปีศาจ Coin Shadow ในสถานีที่ 26, สองพี่น้อง อาโอยงกับทาเครุที่ต้องเจอกับปีศาจ Hammer Shadow ในสถานีที่ 36 เป็นต้น

4.1) ตัวละครเสริมที่เป็นมนุษย์

จากการศึกษาพบว่าตัวละครเสริมที่เป็นมนุษย์ จะเป็นตัวละครที่เป็นต้นเรื่องจากสถานการณ์ที่โคนปีศาจคุกคาม ปรากฏในตอน สถานีที่ 16 เป็นตัวละคร พี่สาววัยรุ่นกับน้องชายวัยเด็กน้อย อาโอยงกับทาเครุ โดยน้องชายถูกปีศาจจับไป พี่สาวจึงทำทุกวิถีทางเพื่อช่วยน้องกลับมา และอีกตอนในสถานีที่ 26 เป็นตัวละคร นักศึกษาครุศาสตร์ที่เคยไปเป็นครูฝึกสอน ต้องตกอยู่ในความมืดมนของตัวเองล้มความหวังและความฝันเพราะผลจากที่ซาโดวกลินเมืองไป และสถานีที่ 36 ตัวละครคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ ที่ถูกปีศาจปลอมเป็นคนมาทวงค่าเช่าเพื่อหวังจะสูบพลัง ความมืดที่ถูกสะสมอยู่ใต้พื้นดินของโรงอาบน้ำ



ภาพที่ 4.12 ภาพตัวละครเสริมที่เป็นมนุษย์

4.2) ตัวละครเสริมที่เป็นปีศาจ

จากการศึกษาพบว่าตัวละครเสริมที่เป็นปีศาจ จะมีบทบาทเป็นตัวสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น คุกคามความสงบสุขและทำลายสิ่งดีๆ ที่ควรรักษาไว้อีกด้วย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) Bag Shadow (สถานีต้นทาง) – สร้างความกลัว และความมืดในใจเด็กๆ โดยการลักพาตัวเด็กไปทิ้งที่ “ภูเขาถูกทิ้ง”

2) Hammer Shadow (สถานีที่ 16) – ใช้ความสนุกจากขบวนรถไฟแห่งความฝันเป็นตัวล่อล่อให้เด็กขึ้นรถไฟ แล้วสร้างความกลัว สุดขีดเพื่อดูดพลังความมืดจากเด็กๆ

3) Sabon Shadow (สถานีที่ 21) – เป็นปีศาจที่กริด้าส่งมาเพื่ออาศัยคุณสมบัติการสลับร่างของปีศาจ ในการให้ตัวเองสลับร่างกับ มิโอะ เพื่อหนีการแต่งงาน

4) Coin Shadow (สถานีที่ 26) – เป็นปีศาจนายทุนที่จะมาหลอกยึดพื้นที่จากคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ เพื่อหวังครอบครองพลังแห่งความมืดที่ซ่อนอยู่ใต้ดินตรงบริเวณนั้น

5) Zero Shadow (สถานีที่ 36) – เป็นปีศาจที่ทำลายความมั่นใจในตัวเองของผู้คน โดยการตีตราคนอื่นๆว่าได้ “ศูนย์ คะแนน” ในเรื่องที่คุณคนนั้นมั่นใจ และคนที่โดนตีตรา ก็จะต้องมีสภาพตรงข้ามกับความเป็นจริง



ภาพที่ 4.13 ภาพตัวละครเสริมที่เป็นปีศาจ

ทั้งนี้ ตัวละครเสริมที่เป็นมนุษย์ และตัวละครเสริมที่เป็นปีศาจ มีการปรากฏตัวในตอนต่างๆ โดยแสดงให้เห็นได้ดังในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.16 แสดงตัวละครเสริม

รายชื่อตอน	ตัวละครเสริม	
	ตัวละครเสริมที่เป็นมนุษย์	ตัวละครเสริมที่เป็นปีศาจ
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	(ไม่ปรากฏ)	✓
สถานีที่ 6 – ตามหาอะโรฮู่นั้นเธอครับ	(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	(ไม่ปรากฏ)	✓
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	✓	✓
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	✓	✓
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	(ไม่ปรากฏ)	✓
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	✓	✓

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

รายชื่อตอน	ตัวละครเสริม	
	ตัวละครเสริมที่เป็นมนุษย์	ตัวละครเสริมที่เป็นปีศาจ
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์	(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)

4.1.2.5 ลักษณะของบทสนทนา

ในบางตอนช่วงที่ตัวละครนำถูกเนื้อเรื่องพาไปถึงจุดที่โศกเศร้าที่สุด จะปรากฏบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสำคัญของตอนนั้นๆเสมอ และในบางตอนจะปรากฏคำพูดของตัวละครที่เป็นประโยชน์ที่ตอกย้ำเมื่อเหตุการณ์คลี่คลายลง บางครั้งจะเป็นประโยชน์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของตอนด้วย โดยเป็นประโยชน์ที่ให้แก่คิดเกี่ยวกับการจัดเวลาทางสังคม และยังเป็นประโยชน์ที่ตัวละครพูดออกมาแล้วทำให้เพิ่มความเข้มข้นให้กับเนื้อหาของเนื้อเรื่องในตอนนั้นๆด้วย

ดังเช่นในตอน สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม ซึ่งในภาวะวิกฤติของตอน เป็นการหยิบยกประโยชน์จากคำพูดของตัวละครเสริม มาบีบคั้นอารมณ์ผู้ชมและตัวละครในเวลาเดียวกัน โดยหยิบยกประโยคคำพูดของตัวละครเสริมประจำตอนคือ

“ ถ้าหากมีความฝัน ก็เท่ากับได้ 100 คะแนนเต็มแล้วละ ”

ในบทบาทของ ซากูระ นักศึกษาครุศาสตร์ที่เคยเป็นคุณครูฝึกสอนของทาคิชิเงอร์ทั้ง 5 คน ในตอนที่เมืองยังไม่ถูกความมืดกลืนกิน ซึ่งเป็นคำพูดสำคัญที่ปลุกฝังให้อิคาริ กล้าที่จะมีความฝัน (หรืออีกนัยหนึ่งคือจินตนาการ) อย่างเต็มเปี่ยม แต่เมื่อเหตุการณ์ดำเนินต่อไปทำให้ ซากูระต้องเจอกับเหตุการณ์ที่ทำให้จำเรื่องราวเมื่อครั้งที่เคยเป็นคุณครูไม่ได้ ทำให้ตนเองไร้ความหวังและความฝัน และในท้ายที่สุด อิคาริได้นำประโยคดังกล่าวของคุณครูกลับมาพูดกับซากูระที่กำลังหมดหวังอีกครั้ง

“ ขอเพียงคุณครูมีความฝัน..ผมนี้แหละจะเป็นคนให้ 100 คะแนนเต็มกับคุณครูเอง ”

จากประโยคนี้ ทำให้ซากูระกลับมามีความฝันและความหวังอันเปล่งประกายในตอนจบของเรื่อง ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สอดคล้องกับชื่อตอนที่ว่า “สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม” อีกด้วย

นอกจากนี้ สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่น้ำสะพริงกลัว เป็นตอนที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาววัยรุ่นกับน้องชายวัยเด็กประถมต้น โดยเป็นบทสนทนาที่พี่สาว (อาโอโยจัง) รู้สึกถึงความแยะของตัวเองที่มีจินตนาการอยากให้น้องหายไป เพราะการดูแลน้องชาย

ทำให้ชีวิตวัยรุ่นของตนเองหายไปด้วย โดยเป็นบทสนทนาในช่วงภาวะวิกฤติของเรื่อง ในเหตุการณ์ที่อาโออิจังจะต้องจุดประกายพลังแห่งจินตนาการ (พลังแห่ง IMAGINATION) ของตัวเองออกมาให้ได้ เพราะถ้าไม่มีจินตนาการก็จะไม่สามารถเดินทางไปกับขบวนรถไฟแห่งความฝันเพื่อช่วยน้องชาย (ทาเครุ) จากปิศาจได้ โดยเป็นประโยคที่อาโออิจังบอกกับโทคัทชิ และซาคุระที่กำลังจะขึ้นขบวนรถไฟดังกล่าวเพื่อไปยังยังปิศาจ Hammer Shadow ที่หลอกให้ทาเครุ และเพื่อนๆ ขึ้นรถไฟที่น่าสะพรึงกลัวไป

“อย่างฉันเนี่ย ไม่มี IMAGINATION หรือ

เพราะว่าฉันต้องคอยดูแลทาเครุอยู่ตลอดเวลา ก็เลย ไปเที่ยวเล่นกับเพื่อนๆ ไม่ได้

และคิดบ้างเหมือนกันว่า ถ้าไม่มีเค้าอยู่ก็คงจะดี

แบบนี้ละ..ถือเป็น IMAGINATION แยกที่ฉันมีอยู่สินะ ”

แต่ในท้ายที่สุด อาโออิจังที่รู้สึกผิดกับความมืดของจินตนาการตนเอง ก็สามารถจุดประกายพลังแห่งจินตนาการของตัวเองได้ โดยเป็นการใช้จินตนาการของตัวเองผสมเข้ากับจินตนาการอันยิ่งใหญ่ของทาเครุที่อยู่ในสายตาอาโออิจังมาตลอด ซึ่งเป็นประโยคที่ปรากฏในช่วงภาวะวิกฤติ ที่แสดงให้เห็นถึงความสำนึกผิดของตัวเองจากจินตนาการที่มีคำของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อเรื่องซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ซาโดวไลน์หลอกให้เด็กๆ ขึ้นรถไฟไปเพื่อหมายทำลายจินตนาการแห่งความฝันให้กลายเป็นพลังแห่งความมืด โดยเป็นการหลอกด้วยจินตนาการของเด็กๆ เอง โดยที่ ถ้าหากเด็กๆ ไม่หลงกลกับจินตนาการของตัวเอง ที่ซาโดวใช้เป็นเครื่องมือในการบังตา ก็จะสามารถเห็นความจริงของซาโดวได้นั่นเอง เช่นเดียวกับอาโออิจังที่ไม่หลงกลกับจินตนาการอันดำมืด ที่มาจากความเบื่อบริเวณของตนเองมาบดบังก็จะสัมผัสได้ถึงความรักความผูกพันระหว่างตนเองกับน้องชาย ซึ่งสอดคล้องกับชื่อตอน “รถไฟชั่วคราว ที่น่าสะพรึงกลัว” ที่ทำให้เห็นว่า จินตนาการมืดดำที่บดบังตาอยู่นั้น คือจินตนาการที่น่าสะพรึงกลัว

ตารางที่ 4.17 แสดงบทสนทนาที่สอดคล้องแนวคิด

รายชื่อตอน	ประโยคคำพูดของตัวละคร	แนวคิด
สถานีต้นทาง - เดินทางไปกับ รถไฟด่วนพิเศษ	“ ตรงไหนที่ขึ้นกำหนด ตรงนั้นก็คืออวกาศละ ” (ผู้กล่าวประโยค : ไลท์คิงวัยประถมศึกษา) ----- “ พลังที่จะมองเห็นความฝัน พลังที่จะวาดฝันขึ้นมาได้ พลังที่จะทำสิ่งเป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ ซึ่งก็คือ พลังแห่ง IMAGINATION ” (ผู้กล่าวประโยค : ผู้ควบคุม)	แค่เพียงมีจินตนาการ สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ก็จะสามารถเป็นไปได้
สถานีที่ 6 - ตามหาอะไรอยู่ นั่นหรือครับ	“ เรื่องนั้นนะ (หาผู้มารับตำแหน่งหัวหน้า) พอได้แล้ว แต่ละช่วงเวลา ก็มีผู้ที่เหมาะสม ต่างกัน พวกเราทุกคนก็เหมาะกับการเป็นหัวหน้ายังงั้นละ ” (ผู้กล่าวประโยค : ไลท์คิง)	ผู้นำที่ดี คือผู้ที่มีความสามารถ เหมาะสมกับสถานการณ์ และทุกคนก็มีดีแตกต่างกัน ทุกคนจึงสามารถเป็นผู้นำได้
สถานีที่ 11 - จักรพรรดิ แห่งความมืด	“ ไม่หรอก ชั้นยังมองไม่เห็นเลขชัคนิด สถานีสุดท้าย (วาระสุดท้าย) ของพวกเรานะ ” (ผู้กล่าวประโยค : ไลท์คิง)	การฝ่าฟันกับอุปสรรคอย่างสุดกำลัง แม้ว่าจะดูเหมือนไม่มีทางสู้ ก็ยังสามารถใช้จินตนาการ เป็นพลังผลักดันให้ฝ่าฟันต่อไป
สถานีที่ 16 - รถไฟชั่วคราว ที่นำสะพานกลับ	“ อย่างชั้นเนี่ย ไม่มี IMAGINATION หรือ เพราะว่าชั้นต้องคอยดูแลทาเครออยู่ตลอดเวลา ก็เลยไปเที่ยวเล่นกับเพื่อนๆ ไม่ได้ และคิดบ้างเหมือนกันว่า ถ้าไม่มีเค้าอยู่ก็คงจะดี แบบนี้ละ...ถือเป็น IMAGINATION บ้าง ที่ชั้นมีอยู่สินะ ” (ผู้กล่าวประโยค : อาโอโยจัง)	จินตนาการมีค่าที่บดบังตา คือจินตนาการที่น่าสะพรึงกลัว

ตารางที่ 4.17 (ต่อ)

รายชื่อตอน	ประโยคคำพูดของตัวละคร	แง่คิด
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	มาดามนัวร์ : บารอนเนโรคะ การทำร้ายกริต้า ก็เหมือนกับการทำร้ายทำร้ายฝ่าบาทนะ บารอนเนโร : ทำร้ายชั้นหรือ นี่เท่ากับเป็น การหวังดีกับฝ่าบาทเลยละ ถ้าสลบร่างกันอยู่ ก็ตายไปทั้งคู่เลย (บทสนทนาของมาดามนัวร์กับบารอนเนโร) ----- คากูระ : มิโอะจึ้นนะเอาแต่พูดว่าไม่เป็นไรตลอด ถ้าเป็นแบบนี้ก็ช่วยอะไรไม่ถูกเลย มิโอะ : คากูระ ขอโทษนะ แค่ไม่อยากจะให้ เท่านั้นเอง แต่สุดท้ายก็ทำให้เป็นห่วงอยู่ดี แล้ววันที่พร้อม จะเล่าให้ฟังนะ ถึงตอนนั้น จะยอมฟังอยู่รีเปล่าละ คากูระ : ได้สิ จะรอช่วยอยู่นะ (บทสนทนาของคากูระกับมิโอะ)	การใช้ความรุนแรงโดยไม่เลือก หน้าและไม่สนวิธีการ คือการกระทำที่ไม่ดี เป็นวิธีการของด้านมืด ----- การใส่ใจและเป็นห่วงกัน โดยที่ยังอยู่บนความเคารพ ซึ่งกันและกันด้วย
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรง อาน้ำ	“ทุกคน ขอบคุณมาจากเลยนะมาได้ถึงขนาดนี้ ก็เพียงพอแล้วละ ความตั้งใจของทุกคน ชื่นได้รับมันเอาไว้แล้วละ ” (ผู้กล่าวประโยค : คุณลุงเจ้าของโรงอาน้ำ) ----- “ขอโทษให้ไม่ได้หรือกเจ้า Coin Shadow เพราะแก ทำให้วัฒนธรรมต้องเสียหาย แกทำให้เกิดความเสียหายอันใหญ่หลวง ” (ผู้กล่าวประโยค : อากิระ)	การทำความดีด้วยความตั้งใจ ผู้รับจะมีความชื่นใจ และสัมผัสได้ด้วยใจเช่นกัน ----- การทำให้วัฒนธรรมอันดี ต้องเกิดความเสียหาย นั่นคือความเสียหาย อันใหญ่หลวง ควรปกป้องวัฒนธรรมอันดี ให้คงอยู่ไว้
สถานีที่ 31- ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	“แม้ว่าจะต้องการครอบครองขนาดไหน การจะไปแย่งจากคนอื่น มันไม่ใช่ และมันไม่ใช่การที่จะทำให้คนอื่นเค้าต้องเจ็บด้วย ” (ผู้กล่าวประโยค : ไลท์คิง)	ไม่ว่าจะอย่างไร ก็ควรอยู่บนความถูกต้อง

ตารางที่ 4.17 (ต่อ)

รายชื่อตอน	ประโยคคำพูดของตัวละคร	แง่คิด
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	“ ถ้าหากมีความฝัน ก็เท่ากับได้ 100 คะแนนเต็มแล้วละ ” (ผู้พูดประโยค : ชาคุระ)	แค่เพียงมีจินตนาการ ก็เป็นจุดเริ่มต้นของ การทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่ ให้กลายเป็นจริงแล้ว
สถานีที่ 41- ศึกตัดสินวันครี สมาสต์	“ ตอนที่ไม่มีอยู่ พวกเราเหงาจนอะกิริะ ” (ผู้พูดประโยค : ททคิวเจอร์ทั้ง 5 คน)	มิตรภาพและความสามัคคี คือพลังที่จะทำให้ ทุกคนฝ่าฟันอุปสรรค ได้สำเร็จร่วมกัน
สถานีปลายทาง- สิ่งที่เปล่งประกาย แวววาว	“ ชั้นเคยคิดจะใช้พลังความมืดเอาชนะชนะแก ซึ่งนั่นมันผิด ไม่ว่าพลังความมืดนั้นจะยิ่งใหญ่แค่ไหนก็ตาม แต่พวกชั้นก็มีพลังของพวกชั้น ซึ่งก็คือพลังแห่ง IMAGINATION เท่านั้น ที่ควรจะใช้มัน อย่างถึงที่สุด ” (ผู้พูดประโยค : ไลท์คิง) ----- “ ความมืดนั้นมันใหญ่หลวงนัก แค่เพียงไม่นานมันก็กลืนกินความสว่างไปเสียหมด และสิ่งที่จะต่อสู้กับมัน ได้นั้น มีเพียงสิ่งเดียว ไม่สิ..มีแค่สิ่งเดียวก็พอ ความหวัง ความฝัน จินตนาการ คำอธิษฐาน และสิ่งที่จะเชื่อมต่อทุกอย่างเข้าไว้ด้วยกัน IMAGINATION ” (ผู้พูดประโยค : นายสถานีใหญ่)	ด้วยจินตนาการ ที่เปล่งประกายแวววาว จะไม่ทำให้ ตกอยู่ในความชั่วร้าย

4.1.2.6 ลักษณะของความขัดแย้ง

จากการศึกษาวิเคราะห์เนื้อเรื่องของ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ททคิวเจอร์ ปรากฏว่า ความขัดแย้งหลักของเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร คือฝ่ายซาโดว์กับฝ่ายททคิวเจอร์ โดยความขัดแย้งที่เกิดขึ้นคือ เมื่อความฝันและจินตนาการคือสิ่งที่สร้างแสงสว่างให้แก่โลกฝ่าย

ชาโดวที่ต้องการสร้างความมีดีจึงคุกคามความสว่างโดยการทำร้ายผู้คนจากการทำลายความฝันและจินตนาการ ฝ่ายทศกิวเจอร์จึงต้องเป็นผู้พิทักษ์และปกป้องความสว่างนี้ไว้เป็นความขัดแย้งหลักที่สร้างปมปัญหาใหญ่นำไปสู่จุดเริ่มต้นของเรื่อง

ความขัดแย้งระหว่างฝ่ายชาโดวกับฝ่ายทศกิวเจอร์ ที่เกิดขึ้นในแต่ละตอนถึงแม้จะเป็นการคุกคามจากปีศาจฝ่ายชาโดวทุกครั้ง แต่ด้วยคุณสมบัติของปีศาจที่ต่างกัน จึงทำให้ฝ่ายทศกิวเจอร์ต้องใช้วิธีการที่ต่างกันในการยุติความขัดแย้งที่เกิดขึ้น และจากปมปัญหาหลักของเรื่องที่สร้างอุปสรรคให้ทศกิวเจอร์คือเด็กน้อยที่ติดอยู่ในร่างวัยผู้ใหญ่ ซึ่งแท้ที่จริงทศกิวเจอร์ทั้ง 5 คนเป็นเพียงเด็กน้อยวัยประถมฯซึ่งจะเห็นได้ว่าทศกิวเจอร์ทั้ง 5 คน ไม่มีความเก่งกาจในเชิงการใช้กำลังในการต่อสู้เลย การต่อสู้กับปีศาจประจำตอนในแต่ละครั้งจึงเป็นการแก้ปัญหาโดยการ ใช้จินตนาการที่สร้างสรรค์ ไหวพริบและความช่างสังเกตเป็นหลัก โดยสามาถแสดงการแก้ปัญหาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้ ดังในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.18 แสดงการวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากจากความขัดแย้งของฝ่ายทศกิวเจอร์กับปีศาจชาโดว

รายชื่อตอน	ความวุ่นวายที่ปีศาจสร้างขึ้น	การแก้ปัญหาของทศกิวเจอร์
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	ปีศาจที่ทำให้เด็ก ๆ ร้องไห้เพื่อดูพลังความมีดีจากการร้องไห้ของเด็ก ๆ	ใช้จินตนาการอิงบาซูก้า ในรูปแบบของตุ๊กตาหมีเด็ก ร้องไห้จำนวนมาก เพื่อให้ทศกิวเจอร์ในการโจมตี
สถานีที่ 6 – ตามหาอะโรยูนันเธอครับ	ความแข็งแกร่งของหุ่นยนต์ยักษ์ของชาวสค์ที่มีสูงมาก	ใช้ความช่างสังเกต ที่เห็นจากรถไฟชัปพอร์ต ในการเพิ่มพลังงานให้หุ่นยนต์ยักษ์ของตนเอง
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมีดี	ปีศาจหุ่นยนต์ยักษ์ที่มีมากถึง 3 ตัว ดีโอบล้อมหุ่นของทศกิวเจอร์ไว้ได้ตลอด	ใช้จินตนาการพลิกแพลง การต่อสู้โดยใช้หุ่นยนต์ยักษ์สองตัว แล้วถอยฉากออกด้านข้างเพื่อให้ปีศาจกลับไปอยู่ด้านใน แล้วโจมตีขนานข้างไปพร้อมกัน

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

รายชื่อตอน	ความวุ่นวายที่ปีศาจสร้างขึ้น	การแก้ปัญหาของทศกวีเจอร์
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	ปีศาจ Hammer Shadow ร่างยักษ์ที่มีค้อนเป็นอาวุธในการโจมตีได้รุนแรงมากเกินที่หุ่นยนต์ยักษ์ของทศกวีเจอร์จะรับไหว	ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก๊งว่าถูกโจมตีให้ขบวนรถไฟกระจายออกจากกัน แล้วจึงรวมร่างรถไฟแล้วโจมตีกลับทันทีโดยที่ปีศาจไม่ทันได้ตั้งตัว
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	1. ปีศาจที่สลักร่างทศกวีเจอร์ฝ่ายชายมั่วไปหมด สร้างความสับสนว่าใครเป็นใคร ----- 2. ปีศาจ Sabon Shadow มีความสามารถในการโจมตีโดยการพ่นฟอง	1. ใช้ความคิดสร้างสรรค์โดยวาดรูปใบหน้าของสมาชิกแต่ละคน แล้วนำมาสวมหัวตามเจ้าของหน้าตาที่แท้จริง ----- 2. สังเกตคุณสมบัติของขวดน้ำอัดลม(ของญี่ปุ่น) ที่มีการใส่ลูกแก้วเอาไว้ไม่ให้ฟองพุ่งออก จึงใช้หลักการเดียวกันในการโจมตีปีศาจ
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	ปีศาจที่แข็งแกร่งขึ้นจากการควบคุมแห่งความมืดใต้โรงอาบน้ำ	ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพ่นไฟสลักกับถีดน้ำเย็น ที่ได้จากการสังเกตความร้อนความเย็นจากการใช้โรงอาบน้ำ

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

รายชื่อตอน	ความวุ่นวายที่ปีศาจสร้างขึ้น	การแก้ปัญหาของทศกิวเจอร์
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	<p>1. ปีศาจที่มีอำนาจในการคลอใจให้ผู้คนนั่งโต๊ะแล้วจะทำให้ลอยขึ้นที่สูงแล้วจากนั้นปล่อยให้ตกลงสู่พื้น</p> <p>-----</p> <p>2. ปีศาจเก้าอี้ร่างยักษ์ที่มีอำนาจคลอใจให้หุ่นยนต์ยักษ์นั่งลงบนตัวปีศาจ เป็นการโจมตีที่ทศกิวเจอร์ห้ามใจตัวเองไม่ให้นั่งไม่ได้</p>	<p>1. ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการหลอกกล่อปีศาจด้วยตุ๊กตาแมวน้อย โดยทศกิวเจอร์หลบอยู่ใต้โต๊ะ รอเวลาที่โต๊ะลอยขึ้นจึงรวมพลังกันโจมตี</p> <p>-----</p> <p>2. ใช้ความคิดสร้างสรรค์รวมร่างหุ่นยนต์ยักษ์ในร่างที่มีน้ำหนักมากเมื่อนั่งลงบนปีศาจเก้าอี้ความหนักคือการโจมตีโดยที่ไม่ต้องฝืนใจ</p>
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	ปีศาจร่างยักษ์ขยายร่างให้ใหญ่ขึ้นไปอีก	ใช้ความคิดสร้างสรรค์รวมร่างหุ่นยนต์ให้มีขนาดใหญ่กว่าเดิม
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์	กองทัพหุ่นยนต์ยักษ์ของซาโดวที่มีจำนวนมากมายมหาศาล	ใช้ความสามัคคีร่วมมือในการวางแผนการรับมือกับกองทัพหุ่นยนต์ปีศาจ
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	จักรพรรดิปีศาจที่มีพลังความมืดมิดมหาศาล	ใช้การสามัคคีร่วมแรงร่วมใจส่งพลังรวมกันเป็นพลังแห่งสายรุ้งที่เปล่งประกาย

นอกจากนี้ยังพบอีกว่า ความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่อง เป็นความขัดแย้งภายในฝ่ายเดียวกันอีกด้วย โดยภายในฝ่ายซาโดวตัวละครจะแก่งแย่งชิงดีและหาทางทำร้ายกันในทุกครั้งเมื่อมีโอกาส เนื้อเรื่องหลักปรากฏถึงความขัดแย้งภายในฝ่ายซาโดวจะสูงมากขึ้นเรื่อยๆ ท้ายที่สุดปีศาจที่เป็นตัวละครหลักฝ่ายร้ายต้องจบชีวิตลงด้วยการฆ่าฟันกันเอง เห็นได้จากการที่ฝ่ายซาโดวมีความขัดแย้งกันเองสูงและซับซ้อนกว่าความขัดแย้งที่มีต่อฝ่ายทศกิวเจอร์ สุดท้ายบรรดาแม่ทัพซาโดวที่มีความแข็งแกร่งมากทศกิวเจอร์ไม่เคยสู้ชนะได้เลยแม้แต่ครั้งเดียว

กลับต้องจบชีวิตด้วยการแตกคอกันเอง โดยในเนื้อเรื่องปรากฏความขัดแย้งภายในฝ่ายซาโดว ในลักษณะของ ความขัดแย้งหว่างแม่และลูก(มาดามนัวร์กับกรีต้า), ความขัดแย้งระหว่างแม่ทัพกันเอง (บารอนเน โร, มาสควิมิร์ค กับมาดามนัวร์), ความขัดแย้งระหว่างจักรพรรดิและแม่ทัพผู้จงรักภักดี (จักรพรรดิต้องการครอบครองทั้งความมืดและความสว่าง แต่บารอนเน โรและมาสควิมอร์คกลับเห็นว่า ไม่ว่าจะอย่างไรก็ไม่ควรมีความสว่างอยู่อีกต่อไปไม่ว่าที่ไหนก็ตาม) หรือแม้แต่กระทั่งความขัดแย้งที่ทำให้ชาวสดีต้องออกจากฝ่ายซาโดว โดยความขัดแย้งกันเองภายในฝ่ายซาโดวนี้สร้างความเข้มข้นในส่วนของเนื้อหาหลักให้มีความน่าติดตาม นอกจากนี้ยังเป็นสาเหตุที่ทำให้เห็นความร้ายกาจของตัวละครฝ่ายซาโดวได้ดีขึ้นด้วย

4.1.2.7 ลักษณะของฉากและสถานที่

จากการศึกษาขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ พบว่าฉากและสถานที่ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ ฉากที่ถ่ายทำในสภาพแวดล้อมจริง, ฉากที่เป็นการทำจากสิ่งประดิษฐ์ขึ้น และฉากที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งในทุกๆตอนจะเป็นการร้อยเรียงภาพจากทั้งสามลักษณะดังกล่าวในสถานการณ์ที่ต่อเนื่องกัน สร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่ผู้ชมที่เป็นเด็กๆ โดยสามารถอธิบายรายละเอียดลักษณะของฉากที่ปรากฏได้ดังนี้

1) ฉากที่ถ่ายทำในสภาพแวดล้อมจริง

เป็นฉากหลังที่อยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมทั่วไป เป็นสถานที่ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน จากการศึกษาวเคราะห์เนื้อเรื่องขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ พบว่าฉากหลักส่วนใหญ่ในแต่ละตอนนั้น เป็นฉากที่ถ่ายทำในสภาพแวดล้อมจริงและเป็นสถานที่ที่เด็กๆคุ้นเคย เช่น ในฉากแรกของเรื่องเป็นฉากหลังที่เป็นสนามเด็กเล่น, ฉากหลักของ สถานที่ที่ 16 คือสวนสนุก และ ฉากหลักใน สถานที่ 36 คือมหาวิทยาลัย, ห้องเรียน เป็นต้น



ภาพที่ 4.14 ภาพฉากหลังที่อยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมทั่วไป

2) ฉากที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการถ่ายทำ

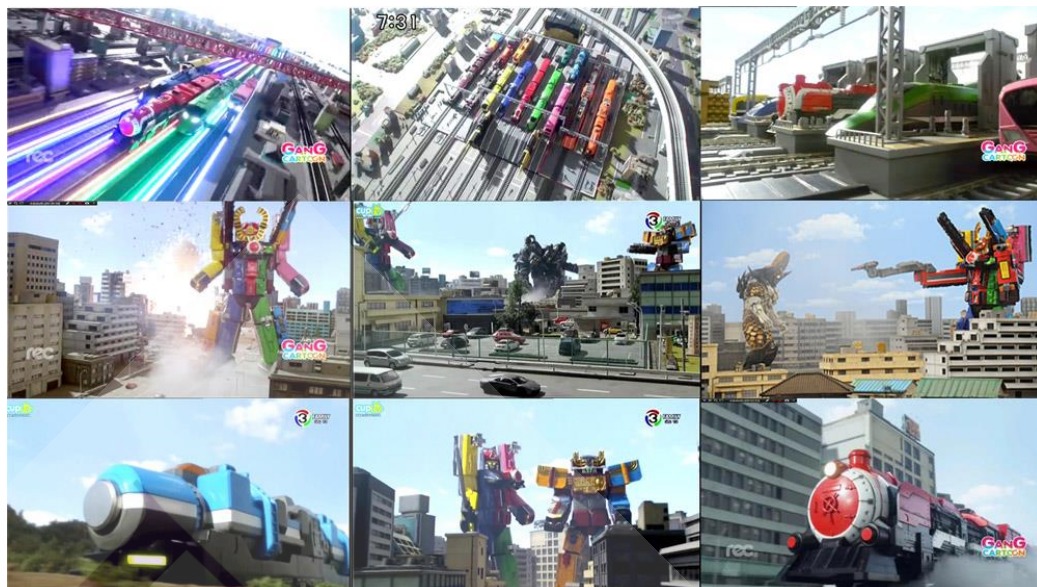
เป็นฉากที่ถูกสร้างขึ้นในโลกของความเป็นจริง สามารถจับต้องได้จริง ซึ่งปรากฏเป็นฉากที่ส่งให้เนื้อหาของเรื่องมีลักษณะเหนือความจริง (Fantasy) อีกทั้งยังสื่อความหมายและรองรับเหตุการณ์ของเรื่องให้มีความสมจริงสมจังภายใต้บริบทของเนื้อเรื่องด้วย โดยในเนื้อเรื่องของรถไฟควีนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่าฉากในลักษณะนี้สามารถแยกได้อีก 2 รูปแบบคือ

2.1) ฉากที่ทำหน้าที่รองรับตัวแสดงที่เป็นมนุษย์ เช่น ฉากภายในตู้โดยสารเรนโบว์ไลน์, ฉากภายในปราสาท แคสเซล ซาโดว, และฉากในห้องบังคับรถไฟ (หุ้มนยนต์ยักษ์) ของทศกวีเจอร์และปีศาจซาโดว

2.2) ฉากที่เป็นลักษณะของเมืองจำลอง ใช้ในการรองรับเหตุการณ์ที่ต้องการให้เห็นความใหญ่โตและอลังการของสิ่งที่ปรากฏสู่หน้าจอ เช่น ฉากการวิ่งท่ามกลางเมือใหญ่ของขบวนรถไฟสายเรนโบว์ไลน์ และฉากการต่อสู้กันระหว่างปีศาจร่างยักษ์กับหุ้มนยนต์ยักษ์ของทศกวีเจอร์



ภาพที่ 4.15 ภาพฉากหลังที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการถ่ายทำเพื่อรองรับตัวแสดงที่เป็นมนุษย์



ภาพที่ 4.16 ภาพฉากที่เป็นลักษณะของเมืองจำลอง

3) ฉากที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก

เป็นฉากที่ถูกสร้างขึ้นโดยใช้คอมพิวเตอร์ มีความเหมือนจริงทั้งแสงสี และรูปร่างลักษณะของสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ให้ความรู้สึกถึงความมหัศจรรย์ของฉากที่ปรากฏ เช่น ฉากการแปลงร่างของทศกัณฐ์, ฉากยิงบาศูก้าที่ต้องแสงให้เห็นพลังอันสว่างสดใส และในฉากยืนยืนสถานที่ของปราสาทแคสเซล ซาโดว ที่แสดงให้เห็นถึงปราสาทรูปทรงน่ากลัว ท่ามกลางความมืดและรายล้อมไปด้วยบรรดไฟอันคดเคี้ยวของซาโดวไลน์ เป็นต้น



ภาพที่ 4.17 ภาพฉากที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก



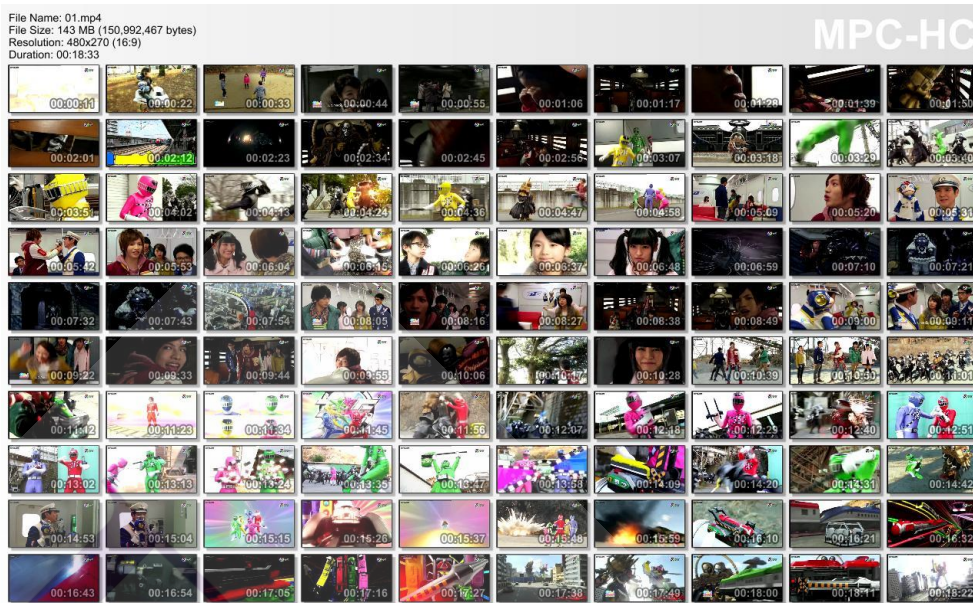
ภาพที่ 4.18 ภาพฉากยืนยันทสถานที่ของปราสาทแคสเซลที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.1.2.8 ลักษณะของการสื่อความหมายที่ปรากฏ

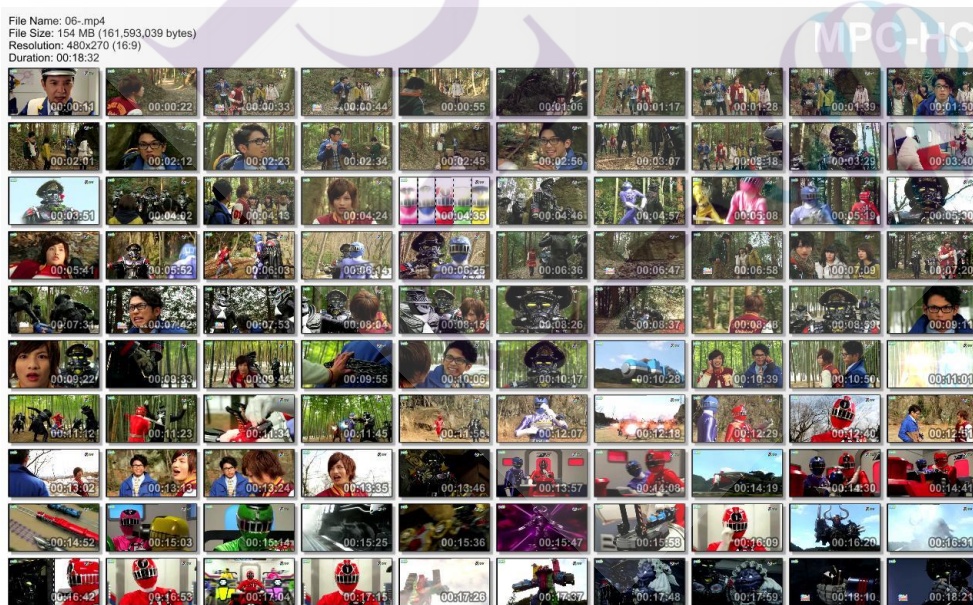
จากการศึกษาวิเคราะห์ ขบวนการรถไฟควันทพิเศษ ทคคิวเจอร์ พบการสื่อความหมายที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นคู่ตรงข้าม เพื่อสื่อความหมายถึง ความดีงาม – ความชั่วร้าย สามารถอธิบายเป็น 3 ส่วนหลักๆ ดังนี้

1) แสงและฉากกับการสื่อความหมาย

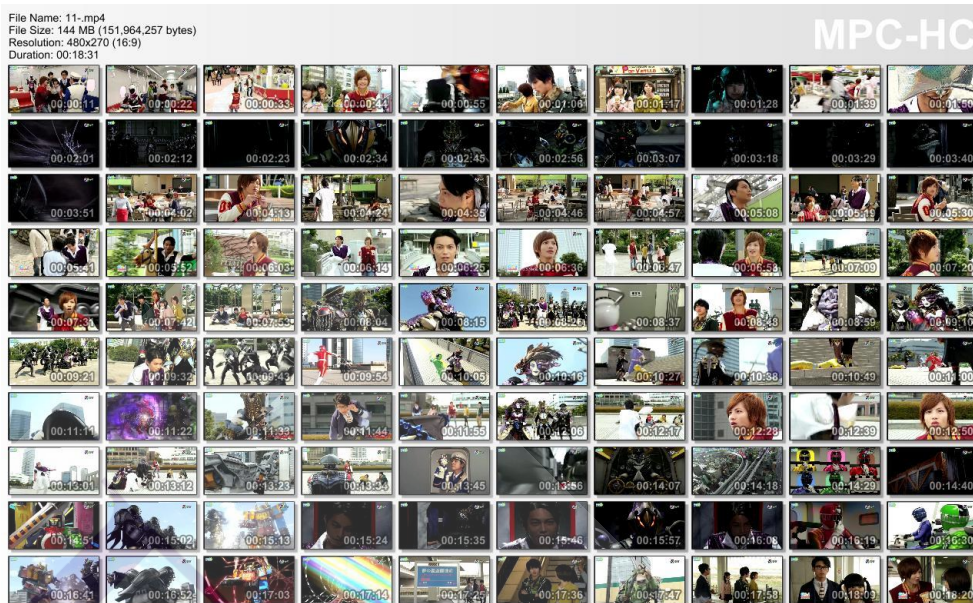
มีการใช้คุณลักษณะของแสงในลักษณะ High Key & Low Key ในฉากต่างๆ เป็นการใช้น้ำหนักแสงในการสื่อความหมายของ ความมืด – ความสว่าง ซึ่งเป็นคู่ตรงข้ามเดียวกับแก่นหลักของเรื่องที่ว่าด้วยความสว่าง (ทคคิวเจอร์) กับความมืด (ซาโดว) ที่เป็นตัวแทนของความดีงาม – ความชั่วร้าย ตามบริบทของเนื้อเรื่อง โดยในแต่ละตอนหลังจากตัดส่วนของเพลงเปิดและเพลงปิดออกแล้ว เมื่อนำส่วนที่เป็นเฉพาะเนื้อหาเพียงอย่างเดียวมาวิเคราะห์ จะมีฉากที่เห็นได้ชัดเจนว่ามีคุณลักษณะของแสงที่อยู่ใน โทนสว่างและ โทนมืด ดังแสดงในภาพดังต่อไปนี้



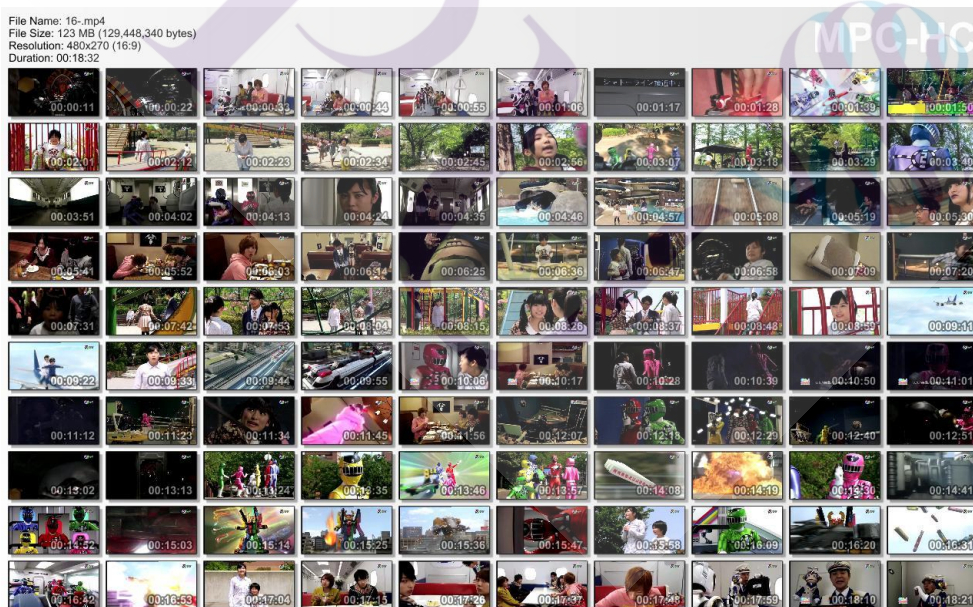
ภาพที่ 4.19 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่องของ สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟควั่นพิเศษ



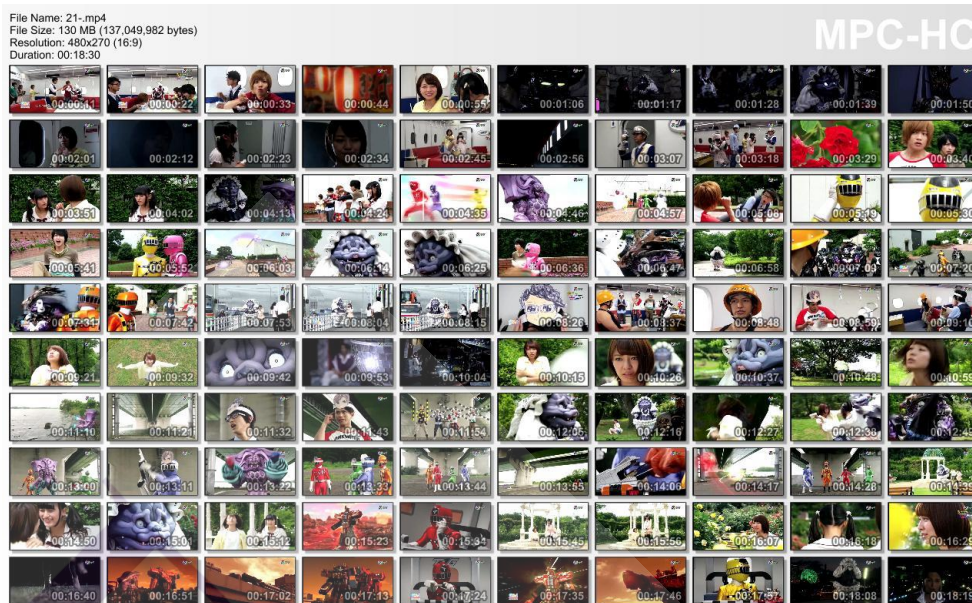
ภาพที่ 4.20 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่องของ สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรรู้อยู่ไหนหรือครับ



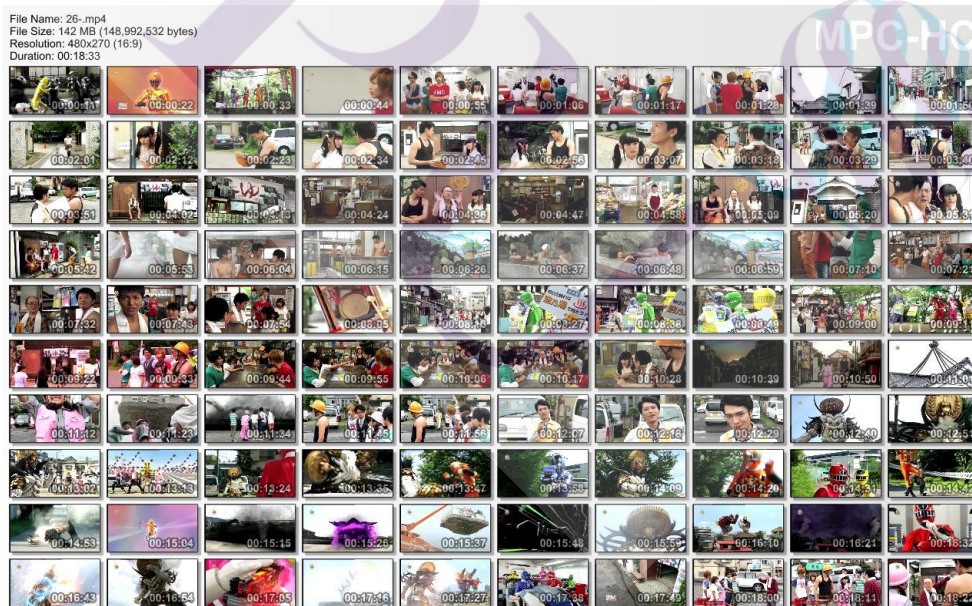
ภาพที่ 4.21 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่องของ สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด



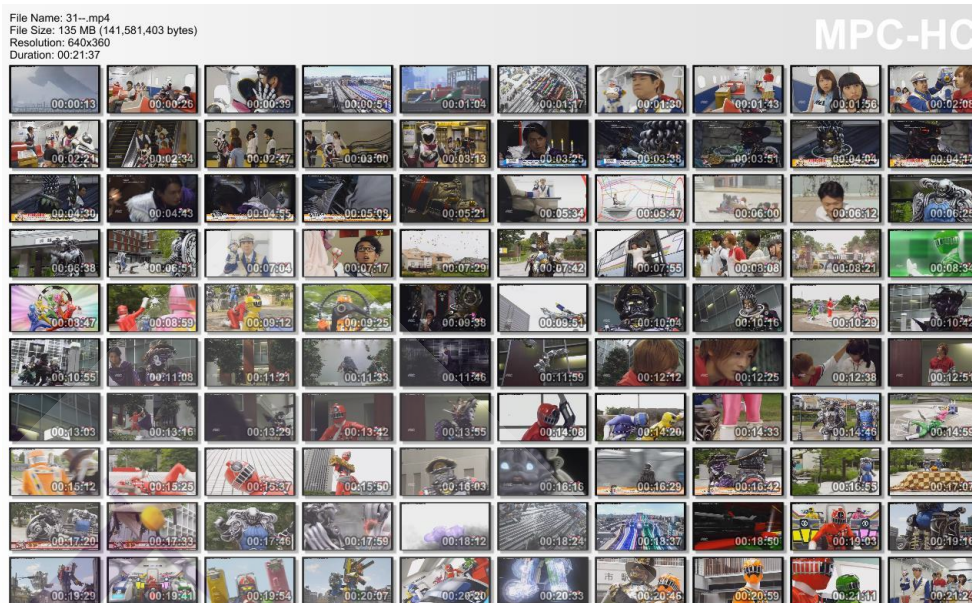
ภาพที่ 4.22 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่องของ สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นาสะพริงแก้ว



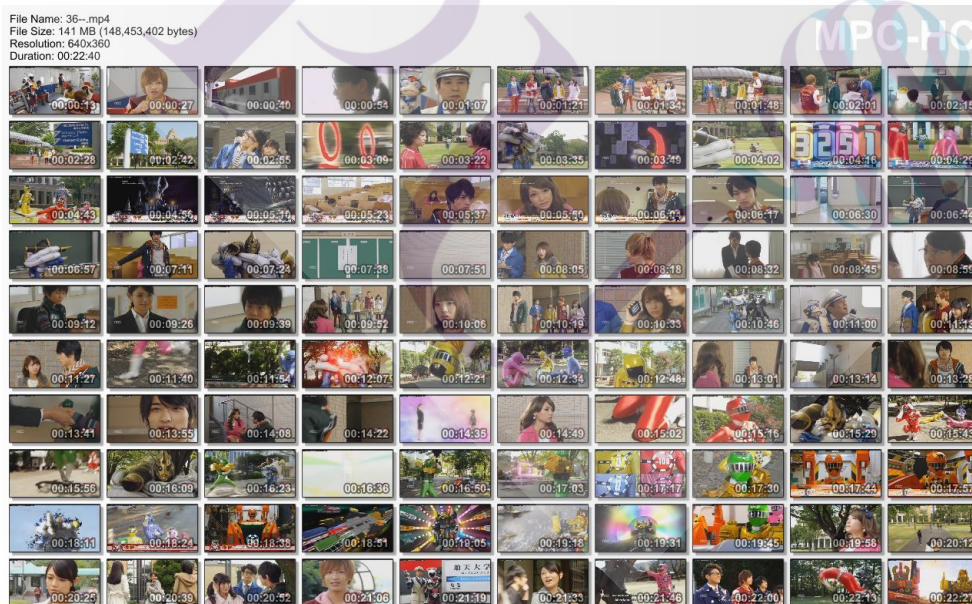
ภาพที่ 4.23 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่องของ สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี



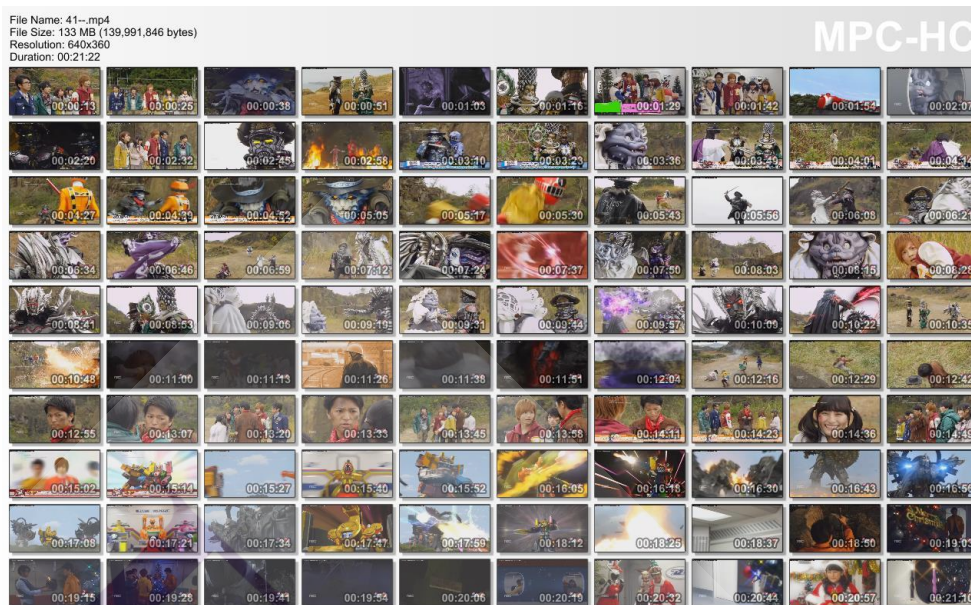
ภาพที่ 4.24 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆในเนื้อเรื่องของ สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอบน้ำ



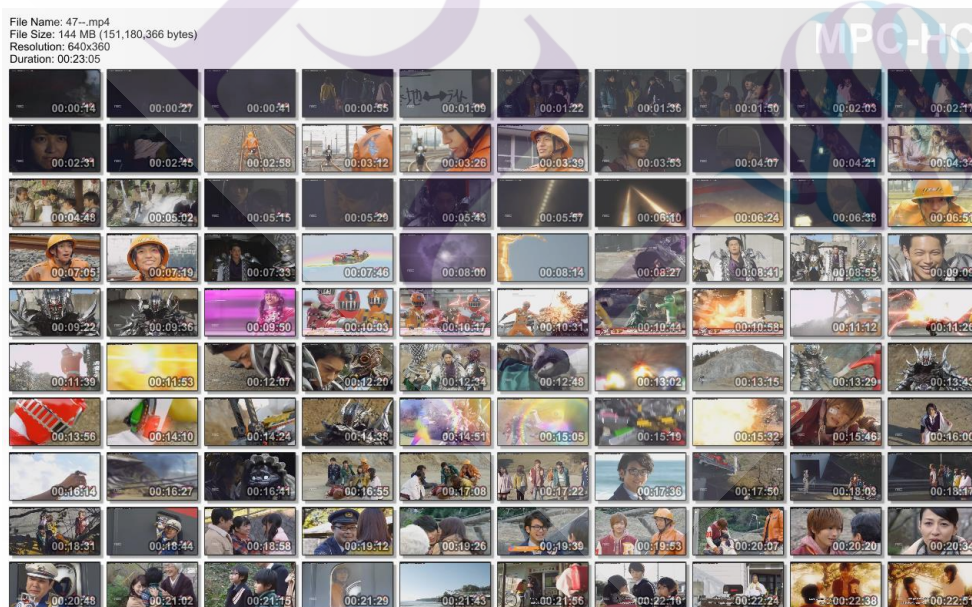
ภาพที่ 4.25 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆ ในเนื้อเรื่องของ สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล



ภาพที่ 4.26 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆ ในเนื้อเรื่องของ สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม



ภาพที่ 4.27 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆ ในเนื้อเรื่องของสถานีที่ 41 – สักตัดสินวันคริสต์มาส



ภาพที่ 4.28 แสดงภาพ Screen Shots เพื่อให้เห็นคุณลักษณะของแสงในฉากต่างๆ ในเนื้อเรื่องของสถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว

ฉากที่มีแสงอยู่ใน โทนกึ่งกลาง (Narrative Key)	มีจำนวน	614	ภาพ
ฉากที่มีแสงอยู่ใน โทนสว่าง (High Key)	มีจำนวน	235	ภาพ
ฉากที่มีแสงอยู่ใน โทนมืด (Low Key)	มีจำนวน	151	ภาพ
ฉาก Screen Shots ทั้งหมด		1,000	ภาพ

จากการวิเคราะห์พบว่า ภาพรวมทั้งหมดเป็นฉากที่มีคุณลักษณะแสงอยู่ในโทนสว่างมากกว่าโทนมืด นอกจากนี้ยังพบอีกว่าฉากที่เป็นโทนมืดนั้นถึงแม้มีจำนวนน้อยกว่ามากแต่ก็อยู่ในโทนมืดมากจนใกล้เคียงกับสีดำ เป็นการสื่อความหมายได้ชัดเจนระหว่างความมืดและความสว่าง ซึ่งเป็นแกนหลักใหญ่ของเรื่องที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม นอกจากนี้ในฉากที่มีโทนสว่างมักประกอบด้วยสีสดใสเพื่อที่จะสามารถสร้างความหมายในด้านความเพลิดเพลินสนุกสนานให้แก่เด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ด้วย

2) สีและรูปทรงกับการสื่อความหมาย

จากการศึกษาพบว่าลักษณะรูปทรงของสิ่งต่างๆ เช่น การแต่งกาย อุปกรณ์ อาวุธ รวมไปถึงที่ตั้งฐานบัญชาการของเป็นฝ่ายดี (ทศกวีเจอร์) จะมีลักษณะกลมมนเป็นระเบียบ และมีสีสดใสให้ความรู้สึกที่ไหลลื่น สดใส น่ารัก สบายตา เป็นมิตร ปลอดภัย ให้ความหมายถึงสิ่งที่เป็นมิตร ความดีงาม นอกจากนี้ ยังพบอีกว่าลักษณะรูปทรงของสิ่งต่างๆ ที่เป็นของฝ่ายร้าย (ซาโดว) จะมีความแหลมคม ยุ่งเหยิง ใหญ่ทึบมัน ทึบ และมีสีอยู่ในโทนมืด ดำ เข้ม ให้ความรู้สึกน่ากลัว ทึบแถม โหดร้าย น่ากลัว ซึ่งจะเป็นการให้ความหมายถึง สิ่งไม่ดี สิ่งชั่วร้าย ดังแสดงในภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4.29 แสดงลักษณะและรูปทรงของฝ่ายทศกวีเจอร์



ภาพที่ 4.30 แสดงลักษณะและรูปร่างของตัวละครฟ้าชาโดว

3) บทบาทการแสดงกับการสื่อความหมาย

จากการศึกษาวิเคราะห์เนื้อเรื่องของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ ปรากฏบทบาทการแสดงที่สื่อความหมายถึงความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างชัดเจนในฝ่ายทคคิวเจอร์และเห็นถึงความเป็นตัวร้ายและแตกความสามัคคีได้อย่างชัดเจนในฝ่ายชาโดว โดยอธิบายในหัวข้อต่อไปนี้

3.1) บทบาทการแสดงฝ่ายทคคิวเจอร์

เป็นบทบาทการแสดงที่ปรากฏในเหตุการณ์ภายในเรื่อง มี 3 ช่วง ดังนี้

1) การแปลงร่างและการประกาศศักราช

เป็นส่วนที่ถือว่าเป็นเอกลักษณ์สำคัญของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี การแปลงร่าง เป็นการสื่อความหมายให้เห็นถึงการแสดงพลังของกลุ่มตัวละครที่อยู่ในฝ่ายดี ประกอบกับการแต่งกายด้วยสีสดใสและเป็นกลุ่มของผู้พิทักษ์สันติสุข จึงเป็นความหมายของพลังแห่งความดี พลังของความสดใสที่ปกป้องผู้คนจากความชั่วร้ายที่คุกคาม ซึ่งในการสื่อความหมายจากบทบาทการแสดงที่ปรากฏได้ชัดในการแปลงร่างคือ ความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จากบทบาทการแสดงในท่าทางและการกล่าวขานที่พร้อมเพรียงกันของสมาชิกทุกคน “ทคคิวเซ็นจ์” แม้บางครั้งจะเป็นการแปลงร่างที่มีสมาชิกไม่ครบก็ตาม แต่ทุกครั้งที่มีตัวละครแปลงร่างมากกว่า 1 คนขึ้นไป จะเป็นการแปลงร่างที่พร้อมเพรียงกันเสมอ ทั้งนี้ในการแปลงร่างจะปิดท้ายด้วยการประกาศศักราชเสมอ

ซึ่งจะเป็นท่าทางการแสดงเจตจำนงของกลุ่มตัวละครที่สื่อถึงพลังและความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างแรงกล้าที่สุด เห็นได้จากมีการกล่าวคำปลุกใจประจำกลุ่ม (Motto) “จินตนาการแห่งชัยชนะ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์” และท่าทางการแสดงที่พร้อมเพรียงก่อนจะจบลงด้วยท่าประจำตัวของแต่ละคน โดยที่ท่าประจำตัวในตอนจบนั้น ถึงแม้จะไม่ได้เป็นท่าทางเดียวกัน แต่จะเป็นการเรียงตำแหน่งเป็นระเบียบในรูปขบวนที่ดูไหลลื่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นอกจากนี้จะเป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องแล้ว ยังเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้เด็กๆ รอคอยชมจากเหล่านี้ด้วย



ภาพที่ 4.31 ภาพการแปลงร่างและการประกาศศักดาของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์

2) การยิงปืนबाซูก้า

การยิงปืนบาซูก้านั้น จำเป็นต้องใช้การร่วมมือร่วมใจกัน เนื่องจากปืนบาซูก้านั้น เป็นปืนที่เกิดจากการประกอบกันของอาวุธประจำตัวของสมาชิกทุกคน เป็นการสื่อความหมายถึงการรวมพลังในการกำจัดอุปสรรคคือปีศาจที่อยู่ตรงหน้า และในฉากการยิงบาซูก้าทุกครั้งนั้นจะเป็นการยิงเพียงครั้งเดียวและจบด้วยความสำเร็จในการกำจัดอุปสรรคเสมอ หากมองถึงภาพรวมของการยิงบาซูก้านั้นจึงไม่ใช่เป็นเพียงแค่ภาพการยิงปืนของยอดมนุษย์ แต่เป็นภาพที่สื่อความหมายถึงการรวมพลังเป็นหนึ่งเดียวกันคือวิธีที่นำไปสู่ความสำเร็จในการกำจัดอุปสรรคที่ขวางกั้นอยู่



ภาพที่ 4.32 ภาพแสดงการยิงปืนบาซูก้าของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์

3) การรวมร่างหุ่นยนต์ยักษ์

เช่นเดียวกับการยิงบาซูก้า การรวมร่างของหุ่นยนต์ยักษ์นั้น จะเป็นการรวมพลังที่ยิ่งใหญ่ในขั้นสุดท้าย การที่ปีศาจขยายร่างใหญ่ขึ้นนั้นเป็นการสื่อความหมายถึงอุปสรรคและปัญหาที่ใหญ่ขึ้นด้วย การรวมพลังจึงต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจที่เป็นหนึ่งเดียวกันอย่างสุดกำลัง การประกอบร่างหุ่นยนต์ยักษ์นั้นเป็นการประสานยานพาหนะประจำตัวเข้าด้วยกันเพื่อประกอบร่างเป็นหุ่นยนต์ร่างยักษ์ และในการขับเคลื่อนหุ่นเพื่อรับมือกับปีศาจยักษ์นั้น ทุกคนจะเคลื่อนย้ายที่นั่งมานั่งเคียงกันและบังคับการทำงานของหุ่นอย่างสอดคล้องประสานกัน และในท้ายที่สุดไม่ว่าปีศาจจะแกร่งเพียงใด หุ่นยนต์ยักษ์ที่ทคคิวเจอร์ร่วมแรงร่วมใจกันขับนั้นจะได้รับชัยชนะเสมอ ถึงแม้จะต้องสู้กันจนพังยับเยินก็ตาม ซึ่งเป็นส่วนที่ต่างจากการยิงบาซูก้าคือยิงเพียงครั้งเดียว แต่การสู้ด้วยหุ่นยนต์ยักษ์นั้นมีความสาคัญอย่างมาก การร่วมกันขับหุ่นยนต์ยักษ์นั้นจึงเป็นการสื่อความหมาย

ถึงความสามัคคีเป็นหนึ่งเดียวกันเพื่อฝ่าฟันอุปสรรคใหญ่โตที่แสนโหดร้าย โดยร่วมฝ่าฟันเคียงกันไปเหมือนกับการบังคับหุ่นที่นั่งเคียงกัน ซึ่งท้ายที่สุดหากทุกคนไม่ยอมแพ้และพยายามร่วมกันก็จะนำไปสู่ชัยชนะได้ทุกครั้ง เป็นต้น



ภาพที่ 4.33 ภาพแสดงการรวมร่างหุ่นยนต์ยักษ์ของขบวนรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์

3.2) บทบาทการแสดงฝ่ายซาโด

จากการศึกษาพบว่า บทบาทการแสดงของฝ่ายซาโด เป็นการสื่อสารผ่านตัวละครที่ชี้ให้เห็นว่าฝ่ายซาโดคือความร้ายกาจ ความไม่ดีทั้งหลาย ที่น่ากลัวและไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่างดังเห็นได้จากบรรดาขุนพลปิศาจฝ่ายซาโดมีอาภักภักิรยาท่งท่า น้ำเสียง ที่แสดงออกถึงความน่ากลัว คุร้าย เช่น ตัวละครบารอนเนโร จะมีที่ท่าจุนเฉียวและเรื่องมาก แม้ทัพหญิงมาดาม นัวร์ถึงแม้จะพูดจาสุภาพ แต่มักชิงดีชิงเด่นและแอบลอบทำร้ายคู่ปรับอย่างบารอนเนโรเสมอ และนายพลชาวศาสตร์ที่ถึงจะเป็นตัวละคร ที่มีบุคลิกนิ่งแต่น้ำเสียงมีความดูอย่างเห็นได้ชัด ในส่วนของจักรพรรดิแห่งความมืดถึงแม้จะมีลักษณะเหมือนมนุษย์ธรรมดา แต่ด้วยบทบาทการแสดงในสีหน้า ท่วงท่าและแววตา ทำให้เป็นตัวละครที่ให้ความรู้สึกอันตราย มีความร้ายกาจ ไม่น่าไว้ใจ

ทั้งนี้ บทบาทการแสดงของเหล่าปิศาจประจำตอนก็มีลักษณะ ที่ระราน จุนเฉียว ขี้โกง และทำร้ายผู้อื่น เช่นกัน โดยเป็นบทบาทการแสดงที่สื่อความหมายถึง ความชั่วร้าย คนไม่ดี คนที่ไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่าง เช่น สถานที่ที่ 16 บทบาทการแสดงของชาวศาสตร์ที่หักหลัง หลอกใช้ Hammer Shadow อย่างทารุณทั้งๆที่เป็นพวกเดียวกัน และตัว Hammer Shadow เองก็สนุกสนาน มีความสุขกับการทำลายความฝัน และสร้างความน่าสะพรึงกลัวแก่เด็กๆ และมีปรากฏอีกครั้ง

ใน สถานที่ 36 ปีศาจประจำตอนจะหลอกให้ลูกสมุนดีใจ ก่อนจะนำชีวิตของลูกสมุนมาเป็นพลังความมืดให้แก่ตนเอง เป็นต้น



ภาพที่ 4.34 ภาพบทบาทการแสดงของตัวละครฝ่ายซาโดวขณะที่ทำร้ายกันเอง

4.1.2.9 ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ

จากการศึกษาวิเคราะห์ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ พบว่าภาพรวมทั้งหมดของเรื่องมีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายแฝงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.19 แสดงการสื่อความหมายแฝงในสัญลักษณ์จากภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง

สัญลักษณ์	ความหมายแฝง
รถไฟ	การเดินทาง โดยที่เป็นการร่วมกันเดินทางไปด้วยกันเป็นหมู่คณะ
สถานที่ต่างๆ (ในเรื่อง ใช้คำว่า “สถานี” แทนการขนานเรียกว่า “ตอน”)	ด้านของอุปสรรคที่ต้องฟันฝ่า
ซาโดวไลน์	ความชั่วร้าย, เส้นทางสู่ความมืด ได้แก่ เกเร อันธพาล หักหลัง เกรี้ยวกราด คุร้าย กล่าวคือ ตัวอย่างที่ไม่ดีทั้งหลาย
เรนโบว์ไลน์	ความดีงาม ความสว่าง เส้นทางที่ไปสู่ความสดใส ได้แก่ การมองโลกในแง่ดี มีมิตรภาพ ความสามัคคี กล่าวคือ ตัวอย่างที่ดี

ตารางที่ 4.19 (ต่อ)

สัญลักษณ์	ความหมายแฝง
พลังแห่งIMAGINATION	ความสว่างเจิดจ้า – ความดี เป็นการรวมกันของ จิตนาการ+ความฝัน+ความหวัง+ คำอธิษฐาน
ตัวละครทศกวีเจอร์ทั้ง 5 คน (เด็กน้อย – ที่ต้องอยู่ในร่างกาย ของตัวเองที่เป็นวัยผู้ใหญ่)	ตัวแทนของตัวตนเล็กๆกลุ่มเป้าหมายที่เนื้อหาของเรื่องต้องการสื่อสารด้วย

จากความหมายแฝงของสัญลักษณ์ที่พบ เมื่อนำทั้งหมดมารวมเข้าด้วยกัน จะให้ความหมายของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ ได้ว่า เป็นการร่วมกันเดินทางของเด็กๆ ไปสู่วัยผู้ใหญ่ ที่ขับเคลื่อนไปด้วยความสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องพบเจอในการเดินทางผ่านสถานีต่างๆ จากสถานีต้นทาง (ตอนที่ 1) ไปยังจุดหมายคือสถานีปลายทาง (ตอนอวสาน) บนแนวทางและแนวคิดที่ดีงาม รู้จักใช้จินตนาการและความสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องเจอระหว่างทาง เพื่อที่จะไม่หลงทางและนำตัวเองไปสู่ไปสู่ความมืด ซึ่งก็คือความไม่ดีทั้งหลายทั้งปวง

4.2 วิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

ในการวิเคราะห์บทบาทการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์จากส่วนต่างๆดังนี้

- 1) เนื้อเรื่องหลัก
- 2) เนื้อเรื่องรอง

3) จากผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง เช่น การขัดเกลาทางสังคมที่แฝงอยู่ในแก่นเรื่อง, การขัดเกลาทางสังคมที่แฝงอยู่ในภาวะวิกฤติของเรื่อง เป็นต้น โดยบางส่วนจะเป็นการวิเคราะห์จากผลการวิเคราะห์ที่ปรากฏในหัวข้อ 4.1 ที่แสดงไว้ก่อนหน้านี้

ทั้งนี้การวิเคราะห์บทบาทการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จะเป็นการวิเคราะห์ตามแกนหลักของการขัดเกลาทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชนไทยทั้ง 12 ประการ ดังนี้

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| 1) ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส | 2) ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ |
| 3) การเคารพกฎ กติกาของสังคม | 4) ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง |
| 5) ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน | 6) ความมีระเบียบ วินัย |
| 7) ความอดทน อดกลั้น | 8) ความรับผิดชอบ |
| 9) ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม | 10) ความมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม |
| 11) การมีภาวะความเป็นผู้นำ | 12) มีความคิดสร้างสรรค์ |

ทั้งนี้ ในการศึกษาวิเคราะห์ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคทวิเจอร์จำนวน 10 ตอน ในด้านการจัดเกลาทางสังคมทั้ง 12 ประการดังกล่าว พบว่าเนื้อเรื่องมีการสอดแทรกการจัดเกลาทางสังคมสอดสำหรับเด็กและเยาวชนไทย 8 ประการ ดังนี้

1) ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส

จากการศึกษาพบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคทวิเจอร์ ในสถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ ตัวละครประจำตอนคือคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ ที่อยู่ในวัยที่เป็นผู้อาวุโสของสังคม การพูดคุยและการช่วยเหลือเกื้อกูลของทคทวิเจอร์ทั้ง 6 คนที่มีต่อคุณลุงนั้น นอกจากจะเป็นการเสียสละช่วยเหลือผู้อื่นอย่างสุดกำลังแล้ว กริยาท่าทางและการพูดที่ทคทวิเจอร์ทั้ง 6 คนมีต่อคุณลุงนั้น เป็นการพูดที่แสดงถึงความเคารพอ่อนน้อมต่อผู้อาวุโส ดังเช่นตอนที่ คากุระ สอบถามคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำว่าเกิดอะไรขึ้น ก็เป็นการสอบถามที่ใช้ น้ำเสียง สีหน้า และแววตา ที่มีความนอบน้อม และในขณะที่คุณลุงกำลังเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้ฟัง คากุระก็ตั้งใจฟังด้วยความเคารพ นอกจากนี้คำพูดที่คากุระพูดกับคุณลุง ก็จะเรียกคุณลุงว่า “คุณลุง” ทุกครั้ง และการสนทนากับคุณลุงนั้นก็ลงท้ายด้วยคำว่า คะ/ขา/ค่ะ ทุกครั้ง และในตอนท้ายของเรื่อง เมื่อเหล่าทคทวิเจอร์ช่วยเหลือคุณลุงได้สำเร็จ คากุระได้ขอร้องให้คุณลุงอนุญาตให้ตนเองได้อาบน้ำในโรงอาบน้ำที่เพิ่งปกป้องไว้ได้สำเร็จก่อนใคร ก็พูดด้วยความนอบน้อมและยังมีการใช้ท่าทางในลักษณะพนมมือ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมอันดีของทางญี่ปุ่นและสอดคล้องกับการไหว้ของไทยซึ่งเมื่อเด็กไทยได้รับชมก็จะได้รับการหล่อหลอมในการเคารพผู้ใหญ่โดยการยกมือไหว้ได้อีกเช่นกัน โดยสามารถอธิบายในตารางที่ 4.20 ดังนี้

ตารางที่ 4.20 แสดงความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโสของคากุระ ในสถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ

ภาพ	ประโยคคำพูด	หมายเหตุ
<p>1. คากุระ สอบถามคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำว่าเกิดอะไรขึ้น</p> 	<p>“เกิดอะไรขึ้นหรือคะ ถ้าไม่รังเกียจ ช่วยเล่าให้ฟังหน่อยนะคะ ”</p>	
<p>2. คากุระตั้งใจฟังคุณลุงด้วยความเคารพ</p> 	<p>- ไม่มีการสนทนาของคากุระ -</p>	<p>มีการตอบรับด้วยการพยักหน้ารับ และขานรับด้วยคำว่า “ค่ะ”</p>
<p>3. คากุระขอร้องเจ้าของโรงอาบน้ำหลังจากคลี่คลายปัญหาได้สำเร็จ</p> 	<p>“คุณลุงคะ ขอร้องอะไรอย่างนึงได้มั๊ยคะ ขอหนูอาบน้ำก่อนใครเลยได้รึเปล่าคะ ”</p>	

นอกจากนี้ การแสดงความเคารพที่ปรากฏในสถานีที่ 26 นี้ นอกจากจะเห็นได้ชัดจากการที่คากุระมีความเคารพอ่อนน้อมต่อผู้อาวุโส แต่ยังปรากฏให้เห็นถึง การให้เกียรติซึ่งกันและกันอีกด้วย เนื่องจากที่ททคิวเจอร์ทั้ง 6 ได้ช่วยเหลือคุณลุงไม่ให้โรงอาบน้ำแบบดั้งเดิมถูกทำลายไปนั้น คุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำเองก็ได้ขอบคุนททคิวเจอร์ทั้ง 6 ด้วยการ โศ่งค่านับให้เช่นกัน ซึ่งด้วยบริบทของเนื้อเรื่องตอนนี้ จะไม่เป็นการแสดงให้เห็นว่าเป็นการที่ผู้อาวุโสเคารพเด็ก

แต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงการให้เกียรติซึ่งกันและกัน เป็นการแสดงความขอบคุณที่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้ที่เด็กกว่าอย่างสุดกำลังโดยไม่หวังผลตอบแทน



ภาพที่ 4.35 แสดงการให้เกียรติซึ่งกันและกันระหว่างคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำและสมาชิกทศกวีเจอร์

อย่างไรก็ตาม ยังพบอีกว่า การขัดเกลาทางสังคมในด้านความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส ที่ปรากฏในสถานีที่ 26 นี้ ยังมีการแสดงให้เห็นในด้านตรงข้ามด้วย คือ การไม่นอบน้อม และไม่เคารพผู้อาวุโส นั้นเป็นสิ่งไม่ดีและไม่น่ารัก เห็นได้จากกริยาที่เจ้าหน้าที่โรงอาบน้ำ ถึงแม้จะเป็นการพูดที่ลงท้ายด้วยคำว่า “ครับ” ก็ตาม แต่กลับเป็นกริยาที่ไม่สุภาพ ที่แสดงออกผ่านทางน้ำเสียง สีหน้า และท่าทางที่แสดงออกมาในบทบาทการแสดง โดยเป็นคำประโยคคำพูดดังนี้

“ไม่ต้องตะโกนผมก็จะไปอยู่แล้วละครับ ขอแค่จ่ายเงินคืนมาเท่านั้นแหละครับ

นี่ฟังนะครับ วันครบรอบกำหนดในสัญญาวันนี้ก็คือวันพรุ่งนี้

ถ้าเกิดไม่คืนเงินที่ยืมไปให้ทันตามกำหนดแล้วละก็...

โรงอาบน้ำนี่ก็จะถูกทุบทิ้ง

.....

คนที่ทำผิดต้องถูกลงโทษ

คนที่ยืมเงินไปมันก็ต้องคืน นี่มันคือกฎ

กฎของธรรมชาติ หีหีหี ”

นอกจากนี้ยังมีการชี้หน้าคุณลุงในขณะที่พูด หรือแม้แต่การใช้สายตาที่มองด้วยความแข็งกร้าว เป็นต้น โดยในตอนท้ายนั้นจะเห็นว่านายหน้าคนนี้ก็คือปีศาจที่ปลอมตัวมาเป็นมนุษย์นั่นเอง ซึ่งโดยบทบาทการแสดงของตัวละครฝ่ายปีศาจนั้น ก็คือตัวแทนของความไม่ดี ความชั่วร้ายที่ไม่ควรเอาเยี่ยงอย่าง



ภาพที่ 4.36 แสดงสีหน้า แววตา และกริยาท่าทางของนายหน้าในขณะที่พูดคุยกับคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ

2) ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ

ด้วยแก่นเรื่องหลักของขบวนการ 5 สีคือ กลุ่มคนที่มีหน้าที่ปกป้องการคุกคามของความชั่ว และการพิทักษ์สันติสุข โดยผ่านการแสดงให้เห็นถึงการใช้ความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ และความพยายามของกลุ่มเพื่อน ในการร่วมกันกันต่อสู้กับปีศาจผู้รุกราน และการจะฝ่าฟันอุปสรรคที่ใหญ่หลวงนี้ไปได้ จะต้องใช้ความพยายามและความสามัคคีอย่างถึงที่สุด การที่ทศกวีเจอร์จะไปสู่ความสำเร็จหรือชัยชนะทุกครั้งนั้น จะเป็นการก้าวไปด้วยกันเสมอ ทั้งนี้การแสดงถึงความร่วมมือร่วมใจในเรื่องจะควบคู่ไปกับการแสดงให้เห็นถึงความพยายามด้วยเสมอ (ซึ่งจะอธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อ 4.2.6 ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม ต่อไป) เห็นได้จากเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นกับฝ่ายทศกวีเจอร์ในทุกๆตอน ที่ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครใดก็ตามแต่ แต่ในการฝ่าฟันอุปสรรคนั้น ทศกวีเจอร์ทั้ง 5 จะร่วมมือร่วมใจกันฝ่าฟันอุปสรรคไปด้วยกันเสมอ ไม่ว่าใครจะเจ็บหนักเท่าไรเพื่อนๆจะเป็นผู้ช่วยพอร์ทให้ผ่านพ้นสถานการณ์วิกฤติไปได้

ทั้งนี้ เห็นได้จากจากการวิเคราะห์ในหัวข้อ 4.1.2 รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทศกวีเจอร์ ปรากฏว่า การขัดเกลาทางสังคมในด้านความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ เป็นสิ่งที่เนื้อเรื่อง

ให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก และจะเห็นได้อย่างเด่นชัดในหลายๆ ส่วนที่แทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง
ของขบวนการรถไฟควันทพิเศษ ทศกิวเจอร์ ดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

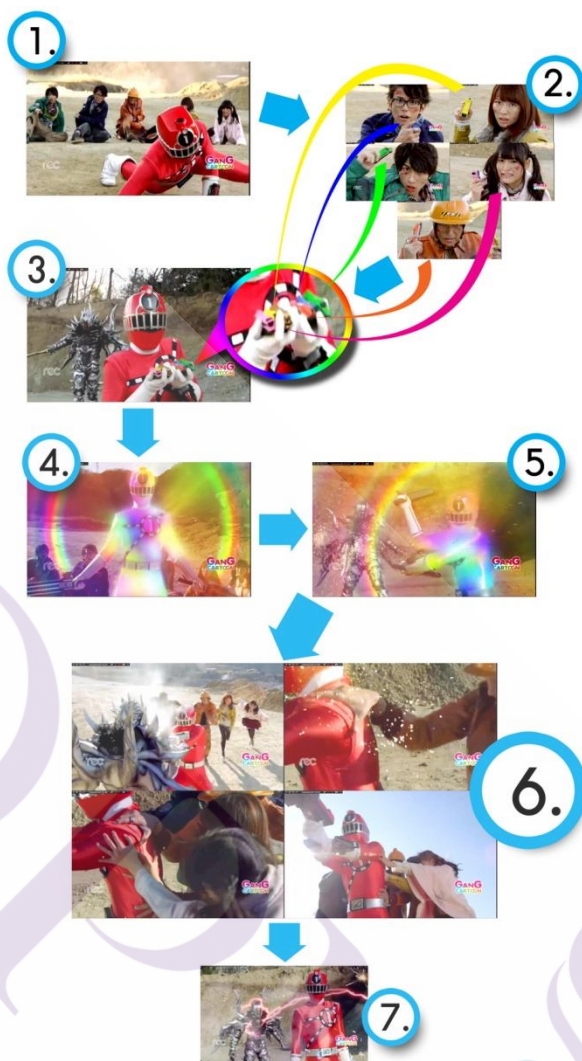
ตารางที่ 4.21 แสดงความสามัคคีร่วมมือร่วมในที่ปรากฏในผลการวิเคราะห์หัวข้อ 4.1.2

การวิเคราะห์ในหัวข้อ 4.1.2	ความสามัคคี ร่วมมือ ร่วมใจ ที่ปรากฏ	หมายเหตุ
4.2.2.1 รูปแบบการนำเสนอ	-	-
4.1.2.2 ลักษณะของแก่นเรื่อง	✓	ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ เป็นหนึ่งในสิ่งที่สอดแทรกไว้ในแก่นหลักของเรื่องที่ว่าด้วยความสว่างหรือความดีงามของเรื่อง
4.1.2.3 ลักษณะของโครงเรื่อง	✓	ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจจะถูกสอดแทรกไว้ในส่วนของ การพัฒนาเหตุการณ์ ซึ่งจะนำไปตามแบบฉบับของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่แสดงถึงความสามัคคีร่วมมือร่วมใจในการกำจัดปีศาจในทุกๆ ตอน เช่น การร่วมกันยิงบาสก์ และการร่วมมือร่วมใจกันจับหุ่นยนต์ยักษ์ เป็นต้น
4.1.2.4 ลักษณะและบทบาทของตัวละคร	✓	ความสามัคคีกลมเกลียวกันของทศกิวเจอร์ เป็นหนึ่งในสิ่งที่เห็นได้ชัดว่าเป็นการสอดแทรกความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจเอาไว้ในตัวละครหลักฝ่ายดี
4.1.2.5 ลักษณะของบทสนทนา	✓	ด้วยเนื้อหาของบทสนทนาในภาวะวิกฤติที่ปรากฏในสถานีที่ 26, สถานีที่ 41 และสถานีปลายทาง จะเห็นได้ว่ามีสอดแทรกความสามัคคีร่วมมือร่วมใจไว้ในประโยคที่ตัวละครพูดในช่วงเวลาดังกล่าว

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

การวิเคราะห์ในหัวข้อ 4.1.2	ความสามัคคี ร่วมมือ ร่วมใจ ที่ปรากฏ	หมายเหตุ
4.1.2.6 ลักษณะของความขัดแย้ง	✓	การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งใน สถานีที่ 36, สถานีที่ 41 และสถานีปลายทาง จะเห็นได้ว่าการสอดแทรกความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจกันอย่างเห็นได้ชัด
4.1.2.7 ลักษณะของฉากและสถานที่	-	-
4.1.2.8 ลักษณะของการสื่อความหมาย ที่ปรากฏ	✓	ปรากฏว่ามีการสอดแทรกความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจอย่างเห็นได้ชัดในส่วนของ บทบาทการแสดงกับการสื่อความหมาย เช่น การแปลงร่าง, การประกาศศักดา, การยิง बाणู้า และการร่วมกันจับ หนุ่ยนต์ยักษ์ เป็นต้น
4.1.2.9 ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ	✓	ความหมายแฝงของ “รถไฟ” ในสัญลักษณ์จาก ภาพรวม จะเห็นได้ว่าเป็นการสามัคคี ร่วมมือร่วมใจกันกันเดินทางเพื่อฝ่าฟัน อุปสรรคต่างๆ เพื่อไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่จะ เป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กๆ ในสังคมต่อไป

นอกจากนี้แล้ว การขัดเกลาทางสังคมในด้านความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจนี้จะมีความ
เข้มข้นที่เห็นได้ชัดที่สุดในตอนอวสาน สถานีปลายทาง ที่แสดงให้เห็นว่าความสามัคคีร่วมมือร่วม
ใจและไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคของทุกคนที่ร่วมใจกันส่งเป็นพลังให้กับทศกวีหมายเลข 1 และด้วยพลัง
นี้ทำให้กลายเป็นพลังแห่งสายรุ้งที่เปร่งประกายแวววาว สามารถจัดการกับจักรพรรดิแห่งความมืด
ให้กลับไปยังความมืดของตัวเองในที่สุด ซึ่งความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ และการไม่ย่อท้อต่อ
อุปสรรคคือสิ่งที่ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีสอดแทรกไว้ในเนื้อหาทุกตอน



ภาพที่ 4.37 แสดงภาพจากตอน สถานีปลายทาง (ตอนอวสาน) ที่แสดงให้เห็นพลังแห่งความสามัคคีของทศกวีเจอร์ทั้ง 6 คน ที่ร่วมมือร่วมใจกันไปจนนำไปสู่ชัยชนะได้สำเร็จ

3) การเคารพกฎ กติกาของสังคม

จากการศึกษาวิเคราะห์ ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่ามีการสอดแทรกการเคารพกฎ กติกาของสังคม โดยผ่านบทบาทการแสดงของตัวละครทั้งสองฝ่ายที่เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบมารยาทในการใช้รถไฟฟ้าสาธารณะอย่างเคร่งครัด ซึ่งเป็นหนึ่งในการขัดเกลาทางสังคมที่จะเห็นได้ชัดจากภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่องนี้ โดยในฉากแปลงร่างของทศกวีเจอร์และฉากการจอดเทียบของขบวนรถไฟเรน โบว์ไลน์นั้นจะมีเสียงบรรยายขึ้นว่า “กรุณายืนรอหลังเส้นสีขาวด้วยครับ” และเมื่อเส้นสีขาวปรากฏขึ้น ตัวละครฝ่ายซาโดวซึ่งแม้จะเป็นปีศาจร้าย ก็จะถูกใจอดอวยหลังกลับไปยืนรอหลังเส้นสีขาวทุกครั้ง แม้ว่าจะเป็นสถานการณ์ที่เร่งรีบหรือคับขันก็ตาม เห็นได้ว่า แม้แต่ตัวละครฝ่ายร้ายแต่ก็ยังมียบทบาทการแสดงที่ทำให้เห็นถึง

การเคารพกฎระเบียบการใช้บริการขนส่งมวลชนสาธารณะ ซึ่งเป็นหนึ่งในกฎกติกาทางสังคม อีกทางหนึ่งด้วย เช่นเดียวกับการเข้าจอดเทียบของขบวนรถไฟฟ้ายาชาโดว จะมีเส้นสีดำปรากฏขึ้นบนพื้น พร้อมเสียงบรรยาย “กรุณารอหลังเส้นสีดำด้วยครับ” ตัวละครทุกตัวในฉาก ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายทศกิวเจอร์หรือปัสจายาชาโดวก็ตาม จะไม่ขึ้นหรือเดินล้ำเส้น หรือถ้าตัวละครใด อยู่ล้ำแนวเส้นก็จะรีบกลับมารอหลังเส้นทุกครั้ง



ภาพที่ 4.38 แสดงการยืนรอหลังเส้นสีขาวและเส้นสีดำ ที่เป็นเขตอันตรายจากการจอดเทียบขบวนรถไฟของทั้งสองฝ่าย

เห็นได้ชัดว่าบทบาทการแสดงของตัวละครทั้งสองฝ่ายจะแสดงถึงการเคารพกฎและกติกาของสังคมที่เป็นแบบอย่างที่ดีเสมอ โดยจะเห็นการขัดเกลาทางสังคมดังกล่าวผ่านบทบาทการแสดงดังกล่าว

4) ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน

ในความหมายของการเสียสละ นั้นหมายถึง การยอมสละบางอย่างเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น หรือเพื่อช่วยเหลือสังคมโดยรวม เป็นการยอมสละเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น และจากการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครหลักฝ่ายดี หรือตัวละครฝ่ายทศกิวเจอร์นั้น หากพิจารณาในเรื่องหลัก จะพบว่าฝ่ายทศกิวเจอร์นั้น ทำหน้าที่พิทักษ์และปกป้องความฝันและจินตนาการของผู้คนรวมทั้งความสงบที่ถูกรุกรานจากฝ่ายร้ายคือฝ่ายยาชาโดว ซึ่งเป็นการเสียสละเพื่อปกป้องผู้อื่น ถึงแม้ตัวเองจะต้องประสบกับความยากลำบากอย่างสุดกำลังก็ตาม

ในส่วนของเนื้อเรื่องแต่ละตอนนั้น จะมีเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความเสียสละของตัวละครต่างๆ ดังเช่นในสถานีที่ 31 ที่แสดงให้เห็นถึงการเสียสละตัวเองเพื่อปกป้องผู้อื่น

ของไลท์คิง โดยเป็นเหตุการณ์ที่จักรพรรดิแห่งความมืดได้ปล่อยพลังแห่งความมืดลูกใหญ่ เพื่อสงบศึกการต่อสู้จากการขัดแย้งกันเองของบรรดาขุนพลปีศาจที่กำลังชุมนุมอยู่นั้น มีเด็กน้อยที่อยู่ในบริเวณนั้นกำลังจะถูกลูกหลง ไลท์คิงได้เสียสละโดยการเข้าบังพลังดังกล่าวไว้ ทำให้ตัวไลท์คิงเองต้องถูกพลังลูกนั้นเข้าอย่างจังจนต้องหลุดจากการแปลงร่างในทันที หรือดังในสถานีที่ 36 ที่แสดงให้เห็นถึงความเสียสละของอาทิจระ ที่ออกไปค้นหาเมืองซูบารูกาฮามะของทคิวิเจอร์ทั้ง 5 อย่างเด็ดเดี่ยวเพียงลำพัง ซึ่งเมื่อทคิวิเจอร์ทั้ง 5 ได้รู้ถึงความเสียสละของอาทิจระก็รู้สึกซาบซึ้งใจเป็นอย่างมาก จึงหาหนทางอื่นๆ ในการตามหาเมืองของตนเองในทันที เพื่อขับพ้อทอาทิจระอีกทางหนึ่ง ซึ่งนอกจากจะเห็นความเสียสละของอาทิจระแล้ว ยังได้เห็นถึงการช่วยเหลือซึ่งกันและกันอีกด้วย



ภาพที่ 4.39 แสดงการเสียสละของไลท์คิงในการใช้ตัวเองปกป้องเด็กจากพลังความมืด



ภาพที่ 4.40 แสดงการเสียสละของอาทิจระที่ออกตามหาเมืองซูบารูกาฮามะของทคิวิเจอร์ทั้ง 5 อย่างเด็ดเดี่ยว

ทั้งนี้นอกจากความเสียสละดังที่กล่าวไปแล้ว ยังพบการแสดงความเสียสละที่ปรากฏอยู่ในตอนอื่นๆ อีก ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.22 แสดงการเสียดสที่ปรากฏในตอนต่างๆ

รายชื่อตอน	เนื้อเรื่องหลัก	เนื้อเรื่องรอง	
		การเสียดส	หมายเหตุ
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	การเสียดสของทศกวีเจอร์เพื่อพิทักษ์และปกป้องความฝันและจินตนาการของผู้คนจากการรุกรานของฝ่ายซาโดว	(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่บนเหนือครับ		(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด		(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ		✓	- ความเสียดสของอาโอโยจังที่ยอมสละความสุขตามประสาวัยรุ่นเพื่อดูแลทาเครุ๋น้องชาย
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี		(ไม่ปรากฏ)	(ไม่ปรากฏ)
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ		✓	- การเสียดสเพื่อช่วยเหลือคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำโดยการทุ่มเทแรงใจแรงกายของทศกวีเจอร์ทั้ง 6 คนที่จะไม่ให้โรงอาบน้ำถูกยึด
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล		✓	- การเสียดสเพื่อปกป้องเด็กของไลท์คิง
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม		✓	- การเสียดสเพื่อช่วยเหลือทศกวีเจอร์ทั้ง 5 ตามตามเมืองบ้านเกิด
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์		✓	การเสียดสอย่างสุดกำลังเพื่อช่วยเหลือกิริต้าให้หลุดจากการครอบงำของจักรพรรดิแห่งความมืด โดยเป็นการเสียดสของมาดามนัวร์และชาวสค์ที่แลกด้วยชีวิต

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

รายชื่อตอน	เนื้อเรื่องหลัก	เนื้อเรื่องรอง	
		การเสียดสี	หมายเหตุ
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	การเสียดสีของทศิวเจอร์เพื่อพิทักษ์และปกป้องความฝันและจินตนาการของผู้คนจากการรุกรานของฝ่ายซาโด	✓	การเสียดสีเพื่อช่วยเหลือเพื่อนๆของไลท์คุงที่ยอมติดอยู่ในความมืดเพียงลำพังเพื่อแลกกับการที่เพื่อนๆจะได้กลับบ้านไปพบกับครอบครัว

นอกจากการแสดงให้เห็นถึงความเสียดสีที่เห็นได้ชัดจากหลายๆตอนดังที่กล่าวไปแล้วนั้น ยังพบอีกว่า ในสถานีที่ 11 ยังมีการสอดแทรกการแบ่งปันให้เห็นเช่นกัน ถึงแม้จะไม่ใช่ว่าจะสำคัญ แต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงการแบ่งปันเล็กน้อยจากการหยิบยื่นมิตรภาพที่ดีของไลท์คุง โดยเป็นการแบ่งปันของกินให้แก่เพื่อนใหม่ที่เพิ่งรู้จักกัน (เป็นการพบกันครั้งแรกของไลท์คุงกับจักรพรรดิแห่งความมืด โดยที่ไลท์คุงยังไม่รู้ถึงตัวตนที่แท้จริงของเพื่อนใหม่นี้) โดยในเรื่องบุคลิกของไลท์คุงจะเป็นคนที่โปรดปรานการกินเป็นอย่างมาก ในทุกตอนจะแสดงให้เห็นว่าไลท์คุงกินเก่ง กินจุ และกินทุกครั้งที่มีโอกาส การแบ่งปันของไลท์คุงใน สถานีที่ 11 ดังกล่าวนี้นี้ จึงแสดงให้เห็นถึงการแบ่งปันที่จะเป็นหนึ่งในการขัดเกลาทางสังคมที่สามารถสร้างมิตรภาพได้ดีอีกด้วย



ภาพที่ 4.41 แสดงการแบ่งปันของไลท์คุง

5) ความมีระเบียบวินัย

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมในด้านความมีระเบียบวินัยที่ปรากฏในขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทคिवเจอร์นั้น เห็นได้ชัดจากการต่อแถวอย่างเป็นระเบียบของทคिवเจอร์ทั้ง 5 โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงความมีระเบียบวินัยในการร่วมกันทำงาน ซึ่งไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์คับขันหรือเร่งด่วนเพียงใด ทุกคนก็จะยังอยู่ในระเบียบวินัยทุกครั้ง ซึ่งจะเป็นการต่อแถวเพื่อแสกนตั๋ว (Ticket pass) ในการขึ้นขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ โดยที่ไม่เพียงแต่จะเป็นการต่อแถวอย่างเป็นระเบียบเท่านั้น แต่จะเป็นการต่อแถวแบบเรียงลำดับหมายเลขประจำตัว 1 – 5 ทุกครั้งที่ต้องขึ้นขบวนรถไฟ และถึงแม้จะอยู่ในสถานการณ์คับขันเพียงไร การขึ้นขบวนรถไฟก็จะเป็นการต่อแถวเรียงลำดับเช่นนี้ทุกครั้ง โดยจากดังกล่าวเป็นฉากหลักหนึ่งในฉากหลักของเรื่องที่จะได้เห็นเกือบทุกตอนที่ออกอากาศ และนอกจากนี้ ยังพบอีกว่า หนึ่งในขั้นตอนของการประกาศศัคคาของขบวนรถไฟด่วนพิเศษ ทคिवเจอร์นั้น จะแสดงการต่อแถวอย่างเป็นระเบียบตามหมายเลขประจำตัวของแต่ละคนด้วยท่าทางแข็งขันพร้อมเข้าต่อสู้กับฝ่ายร้าย ซึ่งเป็นอีกหนึ่งในฉากหลักที่เรียกความสนใจของเด็กๆกลุ่มเป้าหมายได้ดีเพราะเป็นฉากที่อยู่ในช่วงของการแปลงร่าง ที่สร้างความตื่นเต้นต่อเด็กๆในการชมซบการขัดเกลาทางสังคมในด้านความมีระเบียบวินัยอีกด้วย



ภาพที่ 4.42 แสดงการต่อแถวแบบเรียงลำดับอย่างมีระเบียบวินัยในการประกาศศัคคา และการขึ้นขบวนรถไฟเรนโบว์ไลน์ของทคिवเจอร์ทั้ง 5 แบบเรียงลำดับ

6) ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม

ในการศึกษาขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคทิวเจอร์ พบว่าการขัดเกลาทางสังคม ด้านความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม ที่ปรากฏในเรื่องนี้ จะเห็นได้ชัดในลักษณะของความเพียรพยายามของฝ่ายทคทิวเจอร์ และยังเป็นหนึ่งในความสำคัญและเป็นหัวใจหลักของเรื่อง เช่นเดียวกับความสามัคคี จากการศึกษาพบว่าความพยายามที่ปรากฏในเรื่องส่วนมากนั้น จะเป็นความพยายามที่ควบคู่ไปกับความสามัคคี และเป็นการยากที่จะแยกทั้งสองสิ่งนี้ออกจากกัน ดังเห็นได้จากความพยายามเนื้อหาหลักของเรื่องที่ทคทิวเจอร์ทั้ง 5 ที่ต้องใช้ความพยายามและความสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันในการฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ในการตามหาสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต ที่สูญหายไปให้เจอ ได้แก่ ความทรงจำ ครอบครัว และเมืองบ้านเกิด โดยที่ในความเป็นจริง ทคทิวเจอร์ทั้ง 5 นี้เป็นเพียงเด็กน้อยวัยประถมศึกษาเท่านั้น การต้องเผชิญอุปสรรค เผชิญกับพลังแห่งความมืด และการพิทักษ์ปกป้องจากการคุกคามของปิศาจในแต่ละครั้งนั้น ต้องใช้ความร่วมมือร่วมใจความสามัคคีและอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญก็คือความพยายามของทุกๆ คนอย่างสูงมาก ดังเห็นได้ในเนื้อเรื่องหลัก นอกจากนี้แล้วเนื้อเรื่องสถานีต่างๆ ยังแสดงให้เห็นถึงความพยายามของตัวละครในการฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องพบเจออีกด้วย ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.23 แสดงความพยายามของตัวละครที่ปรากฏในสถานีต่างๆ

รายชื่อตอน	ความพยายาม ในเรื่องหลัก	ความพยายาม ในแต่ละตอน
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	ความพยายามในการ ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ	ความพยายามของไลท์คิง ในการกำจัดปิศาจลงให้ได้
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่บนหอคอย	เพื่อตามหาสิ่งสำคัญ ที่สุดของชีวิต ที่สูญหายไป ได้แก่ การออก	ความพยายามของโทคัทจิในการ ปกป้องผู้อื่น และความพยายามทำหน้าที่ของ ตนเองให้ดีที่สุด
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	เสาะหาเบาะแสต่างๆ, การต้องเผชิญกับพลัง	(ความพยายาม ตามที่ปรากฏในเรื่องหลัก)
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นาสะพริงกลัว	แห่งความมืด, การ พิทักษ์ปกป้องผู้คน จากการคุกคามของ	ความพยายามทุกวิถีทางของ อาโออิซังในการช่วยน้องชาย ให้พ้นจากอันตราย
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	ปิศาจ และการปราบ ปิศาจลงให้ได้เป็นต้น	(ความพยายาม ตามที่ปรากฏในเรื่องหลัก)

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

รายชื่อตอน	ความพยายาม ในเนื้อเรื่องหลัก	ความพยายาม ในแต่ละตอน
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	ความพยายามในการ ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ เพื่อตามหาสิ่งที่สำคัญ	ความพยายามของทศกวีเจอร์ทั้ง 6 ในการช่วยให้โรงอาบน้ำของคุณ ลู่รอดพ้นจากการโดนยึด
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	ที่สุดของชีวิต ที่สูญหายไป	(ความพยายาม ตามที่ปรากฏในเนื้อเรื่องหลัก)
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	ได้แก่ การออก เสาะหาบะแสบ้างต่างๆ, การต้องเผชิญกับพลัง	ความพยายามของฮิคาริในการ ปกป้องความฝันของซากุระ
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์	แห่งความมืด, การพิทักษ์ปกป้อง	ความพยายามของทศกวีเจอร์ ทั้ง 6 ในการเข้าสู่กับกองทัพ หุ่นยนต์ยักษ์ฝ่ายซาโดว
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	ผู้คนจากการคุกคาม ของปิศาจ และการ ปราบปิศาจลงให้ได้ เป็นต้น	ความพยายามอย่างสุดกำลังของ ทุกคนที่จะกำจัดพลังแห่งความมืด ของจักรพรรดิแห่งความมืด

อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จะมีความพยายามเป็นหนึ่งในหัวใจหลักของเรื่องก็ตาม แต่จากการศึกษาทั้ง 10 ตอนที่เลือกมาทำศึกษาไม่ปรากฏถึงความขยันหมั่นเพียรที่สามารถเห็น ได้ชัดในตอนใดเลย

7) การมีภาวะความเป็นผู้นำ

จากการศึกษาขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่าใน สถานีที่ 6 เป็นตอนที่เห็นถึงการขัดเกลาทางสังคมด้านการมีภาวะความเป็นผู้นำได้ชัดเจนที่สุด โดยเนื้อเรื่องส่วนหนึ่งว่าด้วยการจับพลัดจับผลูของโทคัทจิที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นหัวหน้ากลุ่มของทศกวีเจอร์แบบงงๆ ถึงแม้โทคัทจิจะตั้งใจและพยายามอย่างเต็มที่ในตำแหน่งหัวหน้านี้เพียงใดก็ตาม แต่ด้วยสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้แสดงให้เห็นว่าโทคัทจิไม่ถนัดในการเป็นผู้นำที่ต้องปกป้องผู้อื่น แต่มีความสามารถในการเป็นผู้นำด้านการสนับสนุนมากกว่า ซึ่งตรงข้ามกับที่ไลท์คุงมีความเป็นผู้นำด้านการปกป้องผู้อื่นแต่ไม่ถนัดเรื่องการสนับสนุนเท่าโทคัทจิ นอกจากนี้ยังมีการแสดงให้เห็นถึงการยอมรับผู้อื่นในการเป็นผู้นำของโทคัทจิที่ยอมรับในตัวของไลท์คุงในภาวะความเป็นผู้นำที่เหมาะสมกว่าตนเอง และปรากฏอย่างชัดเจนในบทสนทนาของไลท์คุงที่แสดงให้เห็นถึงแง่มุมของภาวะความเป็นผู้นำ

ที่ทุกคนมีอยู่ในตัว ซึ่งแต่ละคนจะสามารถเป็นผู้นำได้เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ตนเองถนัด ซึ่งนอกจากจะสื่อให้ผู้ชมเห็นถึงภาวะความเป็นผู้นำในตัวเองแล้ว ยังเป็นแง่คิดให้ตระหนักถึงขีดความสามารถของตนเอง และการยอมรับในความสามารถของผู้อื่น ที่สามารถก้าวเข้ามาเป็นผู้นำที่เหมาะสมในสถานการณ์ที่ผู้หนึ่งถนัดอีกด้วย โดยบทสนทนาของไลท์คองกับโทคัทจิที่ทำให้ตระหนักถึงภาวะความเป็นผู้นำ, ขีดความสามารถของตนเอง, และการยอมรับความเป็นผู้นำของผู้อื่น มีดังนี้

ไลท์คอง : โทคัทจิ เมื่อคืนนาย NICE SUPPORT จริงๆ..เราเลยรอดกันมาได้

โทคัทจิ : พอได้เห็นหน้าไลท์คองชั้นเลยรู้ว่า ช่างหน้านั้นมีสิ่งทีพวกเราตามหา อยู่ตรงนั้นจริงๆ

ไลท์คอง : เก่งจริงๆนะนาย

โทคัทจิ : ชั้นรู้ตัวว่าชั้นเหมาะที่จะรับบท “ซัปพอร์ต” แบบนี้มากกว่า เป็นหัวหน้าอะไรนั่นนะ ไม่ใช่แนวซะแล้ว

ไลท์คอง : ก็บอกแล้วไง ว่าเรื่องนั้นนะพอเหอะ ถ้ามีหัวหน้าเงาอยู่ ก็คงมีหัวหน้าซัปพอร์ตอยู่ด้วยแหละเนอะ
แต่ละช่วงเวลาก็มีคนเหมาะสมกับการเป็นหัวหน้าตอนนั้น เป็นหัวหน้านั่นละดีแล้ว

โทคัทจิ : เวลาที่เหมาะสมเหรอ ?

ไลท์คอง : พวกเราทุกคนเป็นหัวหน้าที่ยังงี้ละ

มิโอะ : (ติดต่อมาทางวิทยุสื่อสาร) ไลท์คอง, โทคัทจิ
รีบมากันได้แล้ว ชาวสตั๊ดตามมาจะทันแล้วนะ

ไลท์คอง : เข้าใจแล้วววว..รีบไปเดี๋ยวนี้แหละ
(หันไปพูดกับโทคัทจิ) นี่ไงหัวหน้าจึ๊บบ่น

โทคัทจิ : ฮ่าๆๆๆ เดียวก็โดน โกรธหรรอก

ไลท์คอง : ก็อย่าไปบอกเค้าเซ..ไปกันเถอะ

โทคัทจิ : อืม

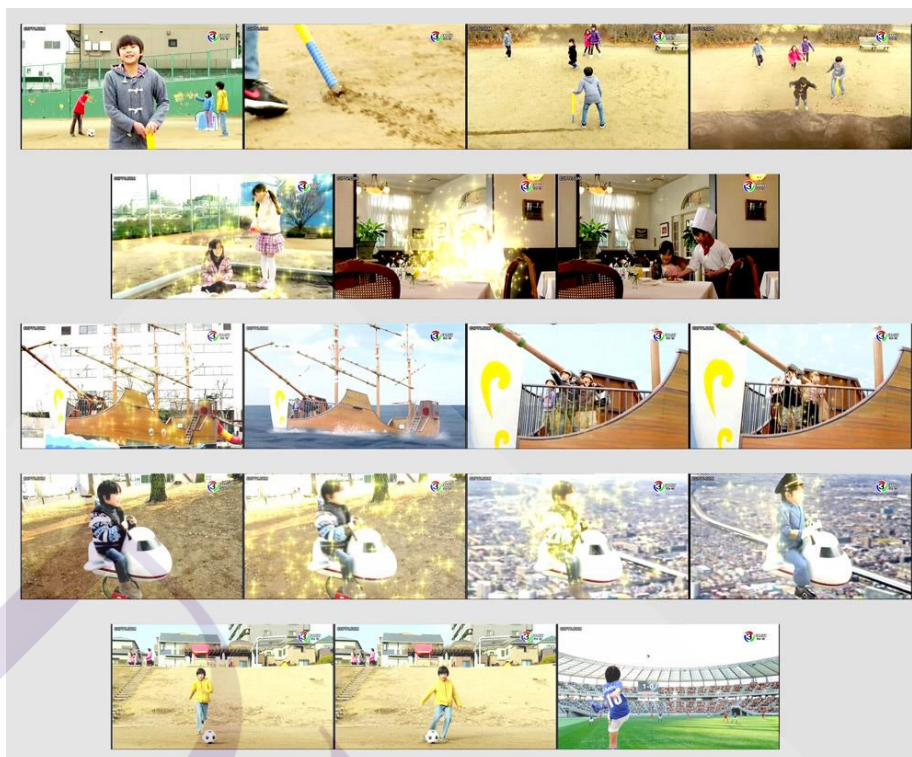
8) มีความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาพบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทคทิวเจอร์มีการปลูกฝังการขัดเกลาทางสังคมในด้านความคิดสร้างสรรค์ไว้ในเนื้อหาของเรื่องอย่างชัดเจน ด้วยสิ่งที่สำคัญที่สุดของเนื้อเรื่องจะว่าด้วยพลังแห่ง IMAGINATION หรือในบทสนทนาบางครั้งจะเรียกว่า “พลังแห่งจินตนาการ” ซึ่งจะเป็นพลังที่กล้าแกร่งและไร้ขีดจำกัด สามารถทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้

ในทางสร้างสรรค์ โดยจากการวิเคราะห์เนื้อเรื่องทั้ง 10 ตอน พบว่า พลังแห่งจินตนาการนี้ หมายรวมไปถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ด้วย เห็นได้จากเนื้อเรื่องในตอนต่างๆ ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ เห็นผ่านแรงขับของตัวละครฝ่ายดีที่มีความคิดสร้างสรรค์อันเต็มเปี่ยม มีจินตนาการในการแก้ปัญหาใหญ่ๆ ที่ต้องประสบพบเจอได้เสมอ, การใช้ความคิดสร้างสรรค์ฝ่าฟันอุปสรรคไปสู่ชัยชนะ หรือแม้แต่กระทั่งการที่ตัวละครทั้ง 5 คนเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์อันเต็มเปี่ยม จึงได้รับเลือกให้เป็นขบวนการทศกวีเจอร์ เป็นต้น

ดังเช่นที่ปรากฏในสถานีที่ 6 การใช้ความคิดสร้างสรรค์ของอิคาริที่ใช้เชือกเคนดามะผูกต้นไม้เอาไว้ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ให้ทราบว่าได้เดินผ่านเส้นทางนี้มาแล้ว หรือในสถานีที่ 16 ในการต่อสู้กับปิศาจร่างยักษ์ โดยที่หุ่นยนต์ยักษ์ของทศกวีเจอร์ไม่สามารถหาจังหวะโจมตีตอบโต้ได้เลย แต่สุดท้ายก็ใช้จินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาได้ โดยแก๊งที่กำลังถูกโจมตีแล้วแยกการประกอบร่างหุ่นยนต์ยักษ์ให้กลายเป็นขบวนรถไฟที่กระจายออกจากกัน เหมือนกับหุ่นยนต์ที่แตกออก เมื่อสบโอกาสจึงรวมร่างกลับเป็นหุ่นยนต์ยักษ์อีกครั้งแล้วโจมตีกลับทันที โดยที่ปิศาจไม่ทันได้ตั้งตัว เป็นต้น

นอกจากนี้ในสถานีต้นทางและสถานีปลายทาง (ตอนแรกและตอนอวสาน) พลังแห่ง IMAGINATION หรือพลังแห่งจินตนาการนี้ถูกแสดงให้เห็นได้ถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ของตัวละครในฉากที่สำคัญที่สุดซึ่งเป็นจุดกำเนิดของเรื่อง โดยในสถานีต้นทาง จะเปิดเรื่องด้วยฉากที่แสดงให้เห็นถึงจินตนาการที่สร้างสรรค์จากการเล่นของเด็กๆ ในสถานที่ต่างๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่กำลังเล่นปรุงอาหารแล้วจินตนาการว่าตนเองเป็นเชฟในภัตตาคารหรู หรือความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่กำลังเล่นฟุตบอลแล้วจินตนาการว่าตนเองเป็นนักฟุตบอลทีมชาติ เป็นต้น



ภาพที่ 4.43 แสดงความคิดสร้างสรรค์จากจินตนาการในการเล่นของเด็กๆ

และอีกฉากที่มีความสำคัญกับเนื้อเรื่องมาก เป็นฉากที่เด็กๆ ทศกวีเจอร์ทั้ง 5 คนกำลังเล่นกันใต้ต้นไม้ใหญ่ โดยมีไลท์คิงเป็นผู้กำหนดเขตอวกาศขึ้นบนต้นไม้ ซึ่งฉากนี้จะเป็นฉากที่ถูกนำมาเป็นฉากย้อนอดีต (Flash Back) ในตอนอื่นๆ อีกหลายครั้งเพื่อชี้ให้เห็นถึงจินตนาการที่เปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ของไลท์คิงและเพื่อนๆ โดยเห็นได้จากมีบทสนทนาในฉากนี้ ดังนี้

ไลท์คิง : ฟังนะพวกนาย ตั้งแต่วันนี้ไปต้นไม้..คือฐานลับของพวกเรานะ

: ถ้าไม่มีต้นไม้ ก็ห้ามขึ้นไปนะ

ฐานลับนี้ สูงร้อยล้านกิโลเมตร ปลายทางของมันก็คืออวกาศ

ระวังด้วยละกันนะ

มิโอะ : ปีนขึ้นไปขนาดนั้นมันอันตรายนะ

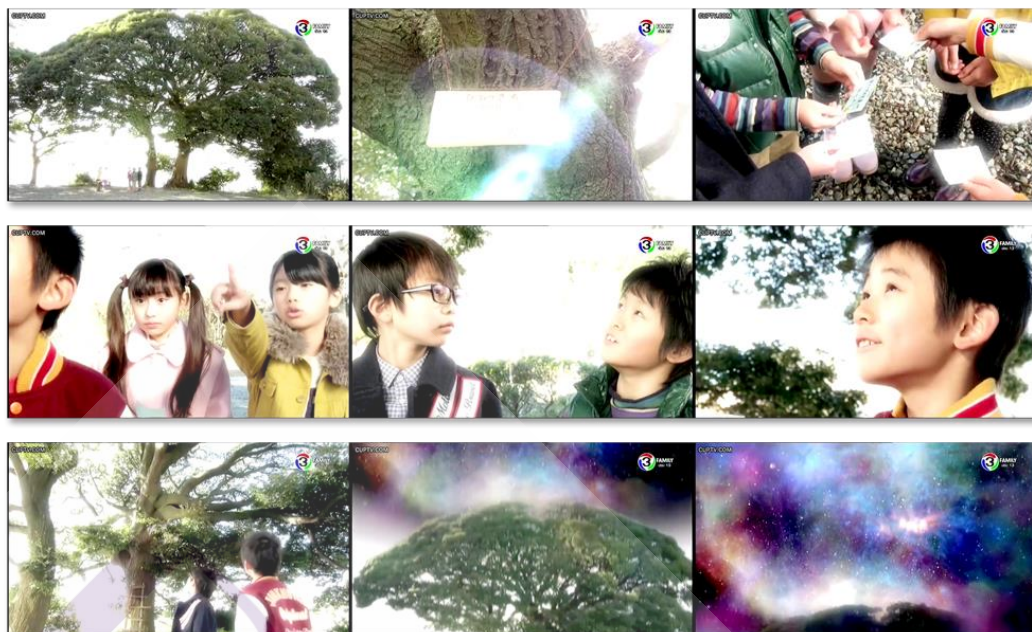
ฮิลารี : ยอดของมันนะไม่ใช่อวกาศซักหน่อย

โทคัทจิ : อวกาศนะไม่ได้ห่างไกลขนาดนั้นหรอกนะ

: ว่าแต่..นายเอาตรงไหนมาเป็นอวกาศ

ไลท์คิง : ตรงไหนที่ฉันกำหนดนั่นล่ะคือ

: อวกาศล่ะ



ภาพที่ 4.44 ภาพฉากการกำหนดเขตดาวกาของไลท์คอง

นอกจากนี้ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่สอดแทรกไว้ในเนื้อเรื่องหลักและที่ปรากฏในแต่ละตอนที่ทศิวเจอร์แสดงให้เห็นถึงการแก้ปัญหาและอุปสรรค สามารถอธิบายได้ดังในตารางต่อไปนี้ (เนื่องจากเนื้อหามีมาก เพื่อความต่อเนื่องของเนื้อหาจึงขอแสดงตารางในหน้าถัดไป)

ตารางที่ 4.24 แสดงการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและอุปสรรคของฝ่ายทศกิวเจอร์

รายชื่อตอน	ความคิดสร้างสรรค์ ในเนื้อหาหลัก	ความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละตอน
สถานีต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	พลังแห่ง IMAGINATION หรือพลังแห่ง จินตนาการ	1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กๆ ในฉากเปิดเรื่อง 2. การกำหนดเขตอวกาศของโลโก้ 3. ความคิดสร้างสรรค์ของทศกิวเจอร์โดย ใช้การเปลี่ยนขบวน(สลับสี)ในฉาก การต่อสู้
สถานีที่ 6 – ตามหาอะไรอยู่ชั้นเหนือครับ	ที่แสดงให้เห็นถึง ความคิดสร้างสรรค์ ของตัวละคร	1.ความคิดสร้างสรรค์ในการวิเคราะห์ คุณสมบัติของรถไฟชัฟพอร์ต ที่เพิ่งตามหาพบ
สถานีที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	รวมทั้งเป็นแรงขับ ของตัวละครฝ่ายทศ กิวเจอร์ด้วย	1. ใช้จินตนาการพลิกแพลงการต่อสู้ โดย ใช้หุ่นยนต์ยักษ์สองตัวแล้วถอยฉากออก ด้านข้างเพื่อให้ปีศาจแล้วโจมตีขบวนข้าง ไปพร้อมกัน
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่นำสะพานกลับ	โดย พลังแห่ง IMAGINATION นี้ เป็นส่วนหลัก ของเรื่อง เห็นได้จาก เป็นพลัง ที่สร้างแสงสว่าง ให้กับโลกใบนี้	1. ความคิดสร้างสรรค์ของอาโอโยจิง ที่ใช้จินตนาการของตนเองร่วมกับ จินตนาการของน้องชายเพื่อสร้างพลังแห่ง จินตนาการได้สำเร็จ 2. ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก๊งว่า ถูกโจมตีให้ขบวนรถไฟกระจายออกจาก กัน แล้วจึงรวมร่างรถไฟแล้วโจมตีกลับ ทันทีโดยที่ปีศาจไม่ทันตั้งตัว
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	และยังเป็น พลังที่ทำให้เด็กๆ ทั้ง 5 ถูกเลือก ให้เป็น ทศกิวเจอร์อีกด้วย	1. ใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยการ วาดรูปใบหน้าของสมาชิกแต่ละคนแล้ว นำมาสวมหัวตามเจ้าของที่แท้จริง 2. โลโก้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จากการสังเกตคุณสมบัติของขบวนน้ำอัดลม (ของญี่ปุ่น) ที่มีการใส่ลูกแก้วไว้ไม่ให้ฟอง ผุดออกจึงใช้หลักการเดียวกันนี้ในการ โจมตีปีศาจ

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

รายชื่อตอน	ความคิดสร้างสรรค์ ในเนื้อหาหลัก	ความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละตอน
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอบน้ำ	พลังแห่ง IMAGINATION หรือพลังแห่ง จินตนาการ	1. การใช้ความคิดสร้างสรรค์ของ คาคุระ ในการคิดหาวิธีโปรโมท โรงอบน้ำให้กับคุณลุง 2. การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการ ฟันไฟสลักกับฉินน้ำเย็น ที่ได้จาก การสังเกต ความร้อนความเย็นจากการใช้ โรงอบน้ำ
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	ที่แสดงให้เห็นถึง ความคิดสร้างสรรค์ ของตัวละคร รวมทั้งเป็นแรงขับ ของตัวละครฝ่ายทศ กิวเจอร์ด้วย โดย พลังแห่ง IMAGINATION นี้	1. ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการหลอกล่อ ปิศาจ ด้วยตุ๊กตาแมวน้อยโดยทศกิวเจอร์ หลบอยู่ใต้โต๊ะ รอเวลาที่ปิศาจยกโต๊ะให้ ลอยขึ้น จึงรวมพลังกันโจมตี 2. ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ครอบงำหุ่นยนต์ ยักษ์ให้เป็นรูปแบบที่มีน้ำหนักมาก เมื่อนั่ง ลงบนปิศาจเก้าอี้ ความหนักคือการโจมตี โดยที่ปิศาจไม่สามารถต้านทานน้ำหนัก มหาศาลนี้ได้
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	เป็นส่วนหลัก ของเรื่อง เห็นได้จาก เป็นพลัง ที่สร้างแสงสว่าง ให้กับโลกใบนี้	1. การใช้ความคิดสร้างสรรค์ของอิคาริใน การพลิกแพลงวิธีการหาเบาะแสบ้านเกิด จากคนนอกเมือง 2. ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการต่อสู้กับ ปิศาจที่กลายร่างใหญ่โตกว่าเดิม โดยการ รวมร่างหุ่นยนต์ให้มีขนาด ใหญ่กว่าเดิม
สถานีที่ 41 – สึกัดคลื่นวันคริสมาสต์	และยังเป็น พลังที่ทำให้เด็ก ๆ ทั้ง 5 ถูกเลือก ให้เป็นทศกิวเจอร์ อีกด้วย	<i>(เนื้อเรื่องเน้นความตลก และ การคลาย ปมปัญหาใหญ่ๆ ความคิดสร้างสรรค์ จึง ปรากฏไม่ชัดเจนแต่ยังปรากฏถึงการให้ ความสำคัญกับพลังแห่งจินตนาการ)</i>
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว		<i>(เนื้อเรื่องเน้นความตลก และ การคลาย ปมปัญหาใหญ่ๆ ความคิดสร้างสรรค์ จึง ปรากฏไม่ชัดเจนแต่ยังปรากฏถึงการให้ ความสำคัญกับพลังแห่งจินตนาการ)</i>

บทที่ 5

สรุป การอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ในภาพยนตร์โทรทัศน์ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จำนวน 10 ตอนจากทั้งหมด 47 ตอน โดยการศึกษาตามกรอบแนวคิดเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก แนวคิดเรื่องประเภทของภาพยนตร์ แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ แนวคิดเรื่องกระบวนการขัดเกลาทางสังคม ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมและวิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” โดยผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 การวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม

1) เนื้อเรื่องของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์

จากการศึกษาเนื้อเรื่องของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จำนวน 10 ตอนพบว่า เนื้อเรื่องว่าด้วยการพิทักษ์ปกป้องความสว่างจากการคุกคามของความมืด โดยที่ความสว่างของโลกนั้นเกิดจากจินตนาการอันสร้างสรรค์ของเด็กๆ และความมืดคือปิศาจร้าย โดยที่ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีทศกวีเจอร์ คือกลุ่มของเด็กๆเพื่อนรัก 5 คน ที่ได้รับผลพวงจากการคุกคามของความมืด ทำให้ต้องสูญเสียสิ่งสำคัญที่สุดของชีวิตไป ได้แก่ ความทรงจำครอบครัว และบ้านเกิด แต่เนื่องจากเด็กๆทั้ง 5 คนมีพลังแห่งจินตนาการที่มีความสร้างสรรค์สูง (พลังIMAGINATION) จึงได้รับการมอบหมายให้เป็นทศกวีเจอร์ มีหน้าที่ปกป้องความสว่าง, ปกป้องผู้คนจากการคุกคามของปิศาจ และในเวลาเดียวกัน ก็ต้องออกเดินทางตามหาสิ่งที่สูญเสียไปคืนมาให้ได้ด้วย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ต้องผจญกับปิศาจและอุปสรรคต่างๆนาๆในระหว่างที่เดินทางไป นอกจากนี้ยังได้พบเจอ และให้ความช่วยเหลือแก่ผู้คนต่างๆ เช่น มนุษย์ธรรมดา, เด็ก,

วัยรุ่น, คนชรา, ฯลฯ และยังได้พบกับปิศาจที่สำนึกผิดกลับใจเป็นคนดี ที่มาเป็นเพื่อนรัก ร่วมผจญภัยไปด้วยกัน ซึ่งถือเป็นกำลังสำคัญของกลุ่มเด็ก ๆ ทั้ง 5 คน ในการตามหาสิ่งที่สูญเสียชีวิต อีกด้วย นอกจากนี้แล้ว เด็ก ๆ ก็ต้องพบเจอกับ ความผิดหวัง การสูญเสีย หรือแม้กระทั่งความมืด ที่เข้ามาเกาะกินจิตใจจากการถลำไปกับการเดินทางที่ผ่านมา แต่ด้วยพลังแห่งจินตนาการ ที่สร้างสรรค์ การคิดดี การทำดี ความสามัคคีและ การร่วมมือร่วมใจกัน ทำให้แก้ปัญหาและฝ่าฟัน อุปสรรคที่ขวางไปมาได้แม้ต้องล้มลุกคลุกคลานอย่างถึงที่สุด ซึ่งในท้ายที่สุด ด้วยความสามัคคี ระหว่างเพื่อนและพลังแห่งจินตนาการที่สร้างสรรค์ กับประสบการณ์ที่ผ่านมาได้ด้วยการคิดดีทำดี เด็ก ๆ ทั้ง 5 คน จึงได้พบกับสิ่งที่สำคัญที่สุดของชีวิตที่หายไปกลับคืนมา ซึ่งก็คือความทรงจำ ครอบครัว บ้านเกิด และความเป็นเด็กที่ได้กลับคืนมา อย่างมีความสุขและเปี่ยมไปด้วย ประสบการณ์ดีๆ ที่ได้เดินทางผ่านมานั่นเอง

2) รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม ของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์

2.1) ลักษณะของรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์

จากการศึกษาลักษณะของแนวเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่องขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ พบว่า ภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action เห็นได้จากมีการดำเนินเรื่องที่เน้นการต่อสู้ของฝ่ายยอดมนุษย์และปิศาจ ภาพ แสง สี เสียงที่ นำเสนอ รวมถึงตัวละครนั้น มีความมหัศจรรย์เหนือความเป็นจริง แต่ยังคงเป็นการแสดงที่ใช้มนุษย์ แสดงทั้งหมด นอกจากนี้ยังพบว่ามีการผลิตแบบของภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Drama เข้ามาในบางตอน เห็นได้จากเนื้อเรื่องที่มีความซึ้งกินใจหรือในบางตอนที่เศร้าและบีบคั้นอารมณ์ ตัวละครและผู้ชมจากความซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครฝ่ายซาโดไลน์ อย่างไรก็ตามมีการผลิตแบบของภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Comedy ขวนหัวเราะเข้ามาอีกด้วย จากการศึกษาวเคราะห์ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทั้ง 10 ตอนจะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องเส้นหลักจะมีความหนักทางอารมณ์ของตัวละครตามรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Drama เห็นได้จากการ สูญเสียของตัวละครหลักทั้งสองฝ่ายและความสัมพันธ์ของตัวละครฝ่ายร้ายที่ซับซ้อนเข้มข้น แต่ในส่วนของเนื้อเรื่องตอนย่อยๆนั้นจะแฝงความสนุกสนานแบบ Comedy เข้ามาไม่น้อย เห็นได้ จากมุขหรือแกล้ง รวมถึงบุคลิกของตัวละครที่ชวนให้หัวเราะเสมอ โดยเป็นความตลกที่เข้าใจง่าย และใส่ลงในจังหวะที่ส่งให้หัวเราะได้ง่ายๆอีกด้วย ทั้งนี้เนื้อเรื่องบางตอนก็เน้นการบีบคั้นทางอารมณ์แบบ Drama โดยเฉพาะตอนท้ายๆของการออกอากาศ

จึงกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ นั้นเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action และมีการ

ผสมผสานรูปแบบของภาพยนตร์โทรทัศน์ เข้ามา 2 ประเภทคือ ประเภท Drama และประเภท Comedy โดยที่เนื้อหาในแต่ละตอนจะผสมผสานแนวเรื่องต่างกันไป ดังนี้

1) เป็นรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action ผสมผสานกับการเน้นแนวเรื่องประเภท Drama มีจำนวนทั้งสิ้น 5 ตอน ได้แก่ตอน สถานีที่ 6, สถานีที่ 11, สถานีที่ 16 และสถานีที่ 36

2) เป็นรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action ผสมผสานกับการเน้นแนวเรื่องประเภท Drama ควบคู่ไปกับ Comedy มีจำนวนทั้งสิ้น 3 ตอน ได้แก่ตอน สถานีที่ 21, สถานีที่ 31 และสถานีที่ 41

3) เป็นรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Fantasy Live Action ผสมผสานกับการเน้นแนวเรื่องประเภท Comedy มีจำนวนทั้งสิ้น 2 ตอน ได้แก่ตอน สถานีต้นทาง และสถานีที่ 26

2.2) ลักษณะของแก่นเรื่อง

จากการศึกษาลักษณะของแก่นเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟควีนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่าเนื้อหาหลักของเนื้อเรื่องเป็นการมุ่งให้เห็นถึงสิ่งที่ดีงาม – สิ่งชั่วร้าย มีการให้ข้อคิดเตือนใจ แสดงให้เห็นถึงแบบอย่างที่ดี ควบคู่ไปกับการชี้ให้เห็นว่าสิ่งใดคือสิ่งไม่ดีและไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่าง เป็นการว่าด้วยศีลธรรมจรรยาที่เนื้อหาของเรื่องต้องการสื่อไปยังผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นลักษณะของแก่นเรื่องแบบ Morality ที่ชี้ให้ตระหนักถึงศีลธรรมจรรยาที่ควรปฏิบัติแล้ว ยังมีการผสมผสานแก่นเรื่องรองในเนื้อเรื่องแต่ละตอน เพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมบางประการให้เด่นขึ้นมาในตอนนั้นๆ อีกด้วย ทั้งนี้ด้วยแก่นหลักที่เป็นแบบ Morality อยู่แล้วนั้น ถึงแม้บางตอนแก่นรองจะเป็นเรื่องที่มุ่งเน้นไปที่เรื่องราวของตัวละครบางตัวก็ตาม แต่เนื้อเรื่องจะยังคงแสดงให้เห็นถึงความดีงาม–ความชั่วร้าย เพราะแก่นหลักยังยืนอยู่ที่แบบ Morality โดยสามารถแสดงแก่นหลักและแก่นรองในด้านศีลธรรมจรรยาและการขัดเกลาทางสังคมในตอนต่างๆ ได้ดังนี้

1) มีแก่นหลักแบบ Morality และมีแก่นรองที่ว่าด้วย การช่วยเหลือผู้อื่น จำนวน 3 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 21, สถานีที่ 26, และสถานีที่ 36

2) มีแก่นหลักแบบ Morality และมีแก่นรองที่ว่าด้วย ความเสียสละ จำนวน 3 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 16, สถานีที่ 41, และสถานีที่ 47

3) มีแก่นหลักแบบ Morality และมีแก่นรองที่ว่าด้วย ภาวะการเป็นผู้นำ จำนวน 1 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 6

4) มีแก่นหลักแบบ Morality เพียงอย่างเดียว แก่นรองคือเรื่องราวของตัวละครที่สำคัญของเรื่อง จำนวน 3 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 1, สถานีที่ 11 และสถานีที่ 31

2.3) ลักษณะของโครงเรื่อง

1) การเปิดเรื่อง

จากการศึกษาลักษณะของการเปิดเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่องขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่า มีการเปิดเรื่องด้วยสถานการณ์ใหม่เป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากตอนที่แล้ว และเปิดเรื่องด้วยการบรรยายตามลำดับ โดยสามารถแสดงรายละเอียดเรียงลำดับตามจำนวนครั้งดังนี้

1.1) เปิดเรื่องด้วยสถานการณ์ใหม่ จำนวน 6 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 11, สถานีที่ 16, สถานีที่ 21, สถานีที่ 26, สถานีที่ 31 และสถานีที่ 36

1.2) เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ต่อเนื่องจากตอนก่อนหน้า จำนวน 3 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 6, สถานีที่ 41 และ สถานีปลายทาง

1.3) เปิดเรื่องด้วยการบรรยาย จำนวน 1 ตอน ได้แก่ สถานีต้นทาง

2) การพัฒนาเหตุการณ์

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ มีการพัฒนาเหตุการณ์ 3 ลักษณะใหญ่ๆ ดังนี้

2.1) การพัฒนาเหตุการณ์ตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี โดยเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเรียงลำดับอย่างมีรูปแบบค่อนข้างตายตัว โดยที่บางตอนอาจมีเหตุการณ์เกิดขึ้นไม่ครบ แต่จะพัฒนาเหตุการณ์ในลักษณะดังต่อไปนี้ คือ

เริ่มด้วยเหตุการณ์ ต้นเรื่อง → ปิศาจประจำตอนคุกคาม → ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เข้ายับยั้งสถานการณ์ → แปลงร่าง, ประกาศศักดา, เข้าต่อสู้ → ใช้बाहुกำปราบปิศาจสำเร็จ → ปิศาจฟื้นคืนชีพด้วยร่างยักษ์ → ต่อสู้ด้วยการประกอบร่างหุ่นยนต์ยักษ์ → กำจัดปิศาจ ได้สำเร็จ → เหตุการณ์คลี่คลายลง
และอาจมีการเชื่อมโยงไปสู่เหตุการณ์ใหม่ที่จะเกิดขึ้นในตอนถัดไป

ภาพที่ 5.1 แสดงการพัฒนาเหตุการณ์ตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

2.2) การพัฒนาเหตุการณ์โดยเน้นเนื้อเรื่อง หลัก/รอง ของเรื่องจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จะประกอบไปด้วยเนื้อเรื่องสองส่วนคือ

1. เนื้อเรื่องหลัก คือ เนื้อเรื่องที่พัฒนาไปตามเหตุการณ์หลักของเรื่อง คือ เนื้อเรื่องที่ดำเนินต่อเนื่องจากตอนแรกไปจนถึงตอนสุดท้าย

2. เนื้อเรื่องรอง คือ เนื้อเรื่องที่เป็นเหตุการณ์แทรกเข้ามาระหว่างเนื้อเรื่องหลัก เรื่องราวจะจบลงภายใน 1-2 ตอน โดยอาจเป็นเหตุการณ์ที่จะกระทบต่อเนื้อเรื่องหลัก หรือไม่ก็ได้

โดยในการพัฒนาเหตุการณ์ในแต่ละตอน จะมีลักษณะการเน้นเรื่องเรื่องต่างกัน 3 ลักษณะ สามารถอธิบายตามลำดับได้ดังนี้

2.2.1) ใช้การพัฒนาเหตุการณ์ที่เน้นเนื้อเรื่องหลัก พบมากที่สุด มีจำนวน 5 ตอน ได้แก่ สถานีต้นทาง, สถานีที่ 6, สถานีที่ 11, สถานีที่ 41 และสถานีปลายทาง

2.2.2) ใช้การพัฒนาเหตุการณ์ที่เน้นเนื้อเรื่องรอง พบรองลงมา มีจำนวน 3 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 16, สถานีที่ 16 และสถานีที่ 36

2.2.3) ใช้การพัฒนาเหตุการณ์ที่เน้นเนื้อเรื่องหลักและเนื้อเรื่องรองควบคู่กันไป พบน้อยที่สุด มีจำนวน 2 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 21 และสถานีที่ 31

2.3) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละคร โดยจะมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องแต่ละตอนประมาณ 1-3 ตัวละคร พบว่ามี 3 ลักษณะ สามารถอธิบายตามลำดับได้ดังนี้

2.3.1) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละครหลักของเรื่องพบมากที่สุด มีจำนวน 8 ตอน ได้แก่ สถานีต้นทาง (ไลท์คิง เป็นตัวดำเนินเรื่อง), สถานีที่ 6 (โทคัทจิและไลท์คิง เป็นตัวดำเนินเรื่อง), สถานีที่ 11 (จักรพรรดิแห่งความมืด เป็นตัวดำเนินเรื่อง), สถานีที่ 21 (มิโอะและกริตต้า เป็นตัวดำเนินเรื่อง), สถานีที่ 26 (อากิระและคารุระ เป็นตัวดำเนินเรื่อง), สถานีที่ 31 (ไลท์คิง เป็นตัวดำเนินเรื่อง), สถานีที่ 41 (ชาวสต์ อากิระและ กริตต้า เป็นตัวดำเนินเรื่อง) และสถานีปลายทาง (ไลท์คิง เป็นตัวดำเนินเรื่อง)

2.3.2) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละครเสริมของเรื่องมีจำนวน 1 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 16 (อาโอโยจัง เป็นตัวดำเนินเรื่อง)

2.3.3) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละครหลักของเรื่องและตัวละครเสริมควบคู่กันไป มีจำนวน 1 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 36 (ฮิคาริและซาทูระ เป็นตัวดำเนินเรื่อง)

3) ภาวะวิกฤติและการคลี่คลาย

จากการศึกษาวิจัยพบว่า ในภาวะวิกฤติของเนื้อเรื่อง ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ เป็นการตกอยู่ในภาวะวิกฤติของตัวละครต่างๆ โดยสามารถอธิบายตามลำดับได้ดังนี้

3.1) ตัวละครหลักตกอยู่ในภาวะวิกฤติ พบมากที่สุด มีจำนวน 8 ตอน ได้แก่ สถานีต้นทาง, สถานีที่ 6, สถานีที่ 11, สถานีที่ 21, สถานีที่ 26, สถานีที่ 31, สถานีที่ 41 และสถานีปลายทาง

3.2) ตัวละครเสริมตกอยู่ในภาวะวิกฤติ มีจำนวน 1 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 16

3.3) ตัวละครเสริมและตัวละครหลักตกอยู่ในภาวะวิกฤติร่วมกัน มีจำนวน 1 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 36

4) การปิดเรื่อง

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ มีลักษณะการปิดเรื่อง 3 รูปแบบ สามารถอธิบายตามลำดับได้ดังนี้

4.1) ปิดเรื่องโดยคลี่คลายปัญหาสำเร็จ และไม่มีเหตุการณ์ที่นำไปสู่ตอนถัดไป พบมากที่สุด มีจำนวน 6 ตอน ได้แก่ สถานีต้นทาง, สถานีที่ 6, สถานีที่ 26, สถานีที่ 36, สถานีที่ 41 และสถานีปลายทาง

4.2) ปิดเรื่องโดยเกิดเหตุการณ์ที่นำไปสู่ตอนถัดไป มีจำนวน 4 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 11, สถานีที่ 16, สถานีที่ 21 และสถานีที่ 31

2.4) ลักษณะและบทบาทของตัวละคร

จากการศึกษาลักษณะและบทบาทของตัวละครในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคคิวเจอร์ พบว่าเนื้อเรื่องจะประกอบไปด้วยตัวละครดังนี้

1) ตัวละครหลักที่ปรากฏตั้งแต่ต้นเรื่อง

สามารถแบ่งตัวละครเป็นสองฝ่าย ดังนี้

1.1) ตัวละครหลักฝ่ายดี ได้แก่ ทคคิวหมายเลข 1-5 คือ ไลท์คิง, โทคัทจิ, มิโอะ, ฮิคาริ และคาคุระ ซึ่งจะเป็นตัวละครที่ต้องสูญเสียสิ่งสำคัญอันเป็นที่รักของชีวิตไป และอยู่ในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ เช่น ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว, อาศัยอยู่กับญาติเป็นต้น

1.2) ตัวละครหลักฝ่ายร้าย ได้แก่ บรรดาแม่ทัพของซาโดไวไลน์ คือ บารอนเนโร, มาดามนัวร์, นายพลชวาสต์ และกรีต้า

2) ตัวละครหลักที่ปรากฏหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะเวลาหนึ่งแล้ว

สามารถแบ่งตัวละครออกเป็นสองฝ่ายได้เช่นกัน ดังนี้

2.1) ตัวละครฝ่ายดี ได้แก่ อากิระ / ทศกิวหมายเลข 6 / ชาร์มอดีตปิศาจที่กลับมา
เข้าร่วมฝ่ายดี (มีบทบาทการแสดงตอนที่ 17 เป็นต้นไป)

2.2) ตัวละครฝ่ายร้าย ได้แก่

1) จักรพรรดิแห่งความมืด ปรากฏตัวตอนที่ 11 เป็นหัวหน้าใหญ่สูงสุดของฝ่าย
ซาโดวไลน์ (มีบทบาทการแสดงตั้งแต่ตอนที่ 17 เป็นต้นไป)

2) แม่ทัพหญิงมาสคิมอร์ค เป็นแม่ทัพผู้กล้ายังมีฝีมือเก่งกาจและยอมสละชีวิต
ตัวเองเพื่อจักรพรรดิแห่งความมืดได้ (มีบทบาทการแสดงตั้งแต่ช่วงกลางเรื่อง เป็นต้นไป)

2.3) ผู้ช่วยเหลือ เป็นผู้ช่วยเหลือของฝ่ายเรน โบวี่ไลน์ อำนวยความสะดวก
และขับพอร์ททศกิวเจอร์ทั้ง 6 คน ได้แก่ ผู้ควบคุม, ทิศเกิดคง และหุ่นยนต์บริการสาวแวกอน

2.4) ตัวละครเสริม เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง
มีบทบาทการแสดงเพียงแค่ 1-2 ตอนเท่านั้น แบ่งเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่

1) ตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดา ได้แก่ สองพี่น้องอาโดยและทาเครุในสถานที่
16, คุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ ในสถานที่ 26 และคุณครูซากุระ ในสถานที่ 36

2) ตัวละครที่เป็นปิศาจฝ่ายซาโดว ได้แก่ ปิศาจ Bag Shadow (สถานที่ต้นทาง)
Hammer Shadow (สถานที่ 16), Sabon Shadow (สถานที่ 21), Coin Shadow (สถานที่ 26) และ Zero
Shadow (สถานที่ 36)

2.5) ลักษณะของบทสนทนา

จากการศึกษาวิจัย ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการ
รถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ พบว่าบทสนทนาที่สำคัญที่สุดในเนื้อเรื่องแต่ละตอนจะเป็นบทสนทนา
ที่ปรากฏในช่วงภาวะวิกฤติของเรื่อง และเป็นบทสนทนาที่ให้งงคิดต่างๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 แสดงบทสนทนาที่ให้งงคิดในแต่ละตอน

รายชื่อตอน	บทสนทนาที่ให้งงคิด
สถานที่ต้นทาง – เดินทางไปกับรถไฟด่วนพิเศษ	การใช้จินตนาการในทางสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหา
สถานที่ 6 – ตามหาอะโรยูนั่นหรือครับ	ภาวะผู้นำ
สถานที่ 11 – จักรพรรดิแห่งความมืด	การฝ่าฟันกับอุปสรรคอย่างสุดกำลัง

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

รายชื่อตอน	บทสนทนาที่ให้แง่คิด
สถานีที่ 16 – รถไฟชั่วคราวที่น้ำสะพริงกลัว	การตระหนักถึงความมีดีในจิตใจของตนเองนั้นจะทำให้บับังจินตนาการอันดี
สถานีที่ 21 – เจ้าสาวผู้หลบหนี	ความใส่ใจ การเป็นห่วงกันระหว่างเพื่อน, การต้องการครอบครองสิ่งที่ไม่ใช่ของตนคือสิ่งที่น่ากลัว
สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ	การช่วยเหลือผู้อื่น, การอนุรักษ์วัฒนธรรมอันดีให้คงอยู่ต่อไป
สถานีที่ 31 – ไฮเปอร์ เรสละ เทอร์มินอล	ยึดมั่นในความดีและความถูกต้อง
สถานีที่ 36 – ความฝัน 100 คะแนนเต็ม	อย่ากลัวที่จะมีจินตนาการที่สร้างสรรค์
สถานีที่ 41 – สึกตัดสินวันคริสมาสต์	มิตรภาพและความสามัคคี
สถานีปลายทาง – สิ่งที่เปล่งประกายแวววาว	การมีจินตนาการที่สร้างสรรค์จะไม่ทำให้ตกอยู่ในความมืด

6) ลักษณะของความขัดแย้ง

จากการศึกษาลักษณะของความขัดแย้งในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ ปรากฏว่าความขัดแย้งดังนี้

1) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่าย

เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักทั้งสองฝ่าย ทำให้เนื้อเรื่องในแต่ละตอน ปรากฏถึงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยการใช้จินตนาการที่สร้างสรรค์ของตัวละครฝ่ายดี

2) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครฝ่ายเดียวกัน

เป็นความขัดแย้งกันเองของตัวละครฝ่ายร้าย คือฝ่ายซาโดวไลน์ การแก่งแย่งชิงดี และหาทางทำร้ายกัน ในทุกครั้งเมื่อมี โอกาส ความขัดแย้งดังกล่าวจะสูงมากขึ้นเรื่อยๆ สร้างความเข้มข้นความน่าติดตาม ทำให้เห็นความชั่วร้ายและสิ่งไม่ดีที่ไม่ควรนำไปเป็นแบบอย่าง

7) ลักษณะของฉากและสถานที่

จากการศึกษาลักษณะของฉากและสถานที่ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ พบว่า ฉากและสถานที่ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

- 1) ฉากที่ถ่ายทำในสภาพแวดล้อมจริง ได้แก่ ฉากที่ถ่ายท่ามกลางสถานที่ทั่วไป
- 2) ฉากที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการถ่ายทำ แบ่งได้อีก 2 ลักษณะ ได้แก่

2.1) ฉากที่ทำหน้าที่รองรับตัวแสดงที่เป็นมนุษย์ เช่น ฉากภายในตู้โดยสารขบวนรถไฟเรโนโบว์ไลน์, ฉากภายในปราสาท แคสเชล ซาโดว, และฉากในห้องบังคับการรถไฟ (หุ่นยนต์ยักษ์) ของทศกิวเจอร์และของปีศาจซาโดว

2.2) ฉากที่เป็นลักษณะของเมืองจำลอง ใช้ในการรองรับเหตุการณ์ ที่ต้องการให้เห็นความใหญ่โตและอลังการของสิ่งที่ปรากฏสู่หน้าจอ เช่น ฉากการวิ่งท่ามกลางเมือใหญ่ของขบวนรถไฟสายเรโนโบว์ไลน์ และฉากการต่อสู้กันระหว่างปีศาจร่างยักษ์กับหุ่นยนต์ยักษ์ของทศกิวเจอร์ เป็นต้น

3) ฉากที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟฟิค ให้ความรู้ลึกถึงความมหัศจรรย์ของฉาก ที่ปรากฏ เช่น ฉากการแปลงร่างของทศกิวเจอร์, ฉากการแปลงร่างเป็นหุ่นยนต์ยักษ์ของขบวนรถไฟ ฝ่ายซาโดวไลน์ เป็นต้น

2.8) การสื่อความหมายที่ปรากฏ

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของการสื่อความหมายที่ปรากฏของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ มีดังนี้

1) แสงและฉากกับการสื่อความหมาย

เป็นการใช้คุณลักษณะของแสงในลักษณะ High Key & Low Key ไล่ลงในฉากต่างๆ เพื่อให้เห็นถึง ความมืด – ความสว่าง ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ในการสื่อความหมายถึง ความดี – ความชั่ว ที่ปรากฏในเรื่อง

2) สีและรูปทรงกับการสื่อความหมาย

เป็นการใช้ลักษณะรูปทรงของสิ่งต่างๆ เช่น การแต่งกาย อุปกรณ์ อาวุธ โดยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1) ฝ่ายทศกิวเจอร์ (ฝ่ายดี) การออกแบบจะมีลักษณะกลมมนเป็นระเบียบและมีสีสันสดใสให้ความรู้สึกที่ไหลลื่น สดใส น่ารัก สบายตา เป็นมิตร ปลอดภัยให้ความหมายถึงสิ่งที่เป็นมิตร ความดี เป็นต้น

2) ฝ่ายซาโดว (ฝ่ายร้าย) การออกแบบจะมีลักษณะแหลมคม ยุ่งเหยิง ใหญ่ทึบ ทึบ และมีสีอยู่ในโทนมืด ดำ เข้ม ให้ความรู้สึกน่ากลัว ทึบเทง โหดร้ายไม่น่าเข้าใกล้ เป็นต้น

3) บทบาทการแสดงกับการสื่อความหมาย ปรากฏบทบาทการแสดงที่สื่อความหมาย ถึงความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างชัดเจนในฝ่ายทศกิวเจอร์ และเห็นถึงความเป็นตัวร้ายและแตกความสามัคคีได้อย่างชัดเจนในฝ่ายซาโดว โดยแบ่งการอธิบายเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) ฝ่ายทศกิวเจอร์ มีบทบาทการแสดงที่สื่อถึงความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในการฝ่าฟันอุปสรรค ดังนี้

- 1) การเปล่งร่างและการประกาศศักดา
- 2) การยิงปืนบาซูก้า
- 3) การรวมร่างหุ่นยนต์ยักษ์

2) ฝ่ายซาโดว มีบทบาทการแสดงที่สื่อถึงความร้ายกาจ ความไม่ดีทั้งหลาย ความน่ากลัวและการกระทำที่ไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่าง ดังนี้

- 1) การทำร้ายกันเองเพื่อให้ตนเองมีพลังที่แข็งแกร่งขึ้น
- 2) การชิงดีชิงเด่น เพื่อหวังอำนาจ
- 3) ที่ทำที่ลุนเลี้ยวและเรื่องมาก

2.9) ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ

จากการศึกษาลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ พบว่า ภาพรวมทั้งหมดของเรื่องที่มีการนำเสนอด้วย รถไฟ, สถานีต่างๆ, ซาโดวน์ไลน์, เรนโบว์ไลน์, พลังแห่ง IMAGINATION และตัวละครทศกิวเจอร์ทั้ง 5 คน ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายแฝงโดยรวมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์ ดังนี้

“ เป็นการเดินทางของเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ของกลุ่มเพื่อนรัก
 ที่จะต้องใช้ความพยายามและความสามัคคีในการฝ่าฟันอุปสรรคไปได้
 เหมือนการเดินทางผ่านสถานีต่างๆจากสถานีต้นทาง (ตอนที่ 1)
 ไปยังจุดหมายคือสถานีปลายทาง (ตอนอวสาน)
 บนแนวทางและแนวคิดที่ดีงาม รู้จักใช้จินตนาการและความสร้างสรรค์
 ในการแก้ปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องเจอระหว่างทาง
 เพื่อที่จะไม่หลงทางและนำตัวเองไปสู่ไปสู่ความมืด
 ซึ่งก็คือความไม่ดีทั้งหลายทั้งปวง ”

ภาพที่ 5.2 แสดงความหมายแฝงโดยรวมของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกิวเจอร์

5.1.2 บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

จากการศึกษาวิเคราะห์ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์จำนวน 10 ตอน ตามแกนหลักของการขัดเกลาทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชนไทยทั้ง 12 ประการ ได้แก่

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| 1) ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส | 2) ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ |
| 3) การเคารพกฎ กติกาของสังคม | 4) ความซื่อสัตย์ ซื่อตรง |
| 5) ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน | 6) ความมีระเบียบ วินัย |
| 7) ความอดทน อดกลั้น | 8) ความรับผิดชอบ |
| 9) ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม | 10) ความมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม |
| 11) การมีภาวะความเป็นผู้นำ | 12) มีความคิดสร้างสรรค์ |

พบว่า มีการขัดเกลาทางสังคมสอดแทรกอยู่ทั้งสิ้น 8 ประการ ดังนี้

1) ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส

จากการศึกษาพบว่า เนื้อเรื่องที่แสดงถึงการขัดเกลาทางสังคมด้านความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโสเด่นชัดที่สุดมีเพียงตอนเดียวคือ สถานีที่ 26 – เปิดศึกในโรงอาบน้ำ เป็นการแสดงให้เห็นผ่านตัวละครฝ่ายเด็กคือ คาคุระ และตัวละครฝ่ายผู้อาวุโสคือ คุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ ความอ่อนน้อมที่แสดงให้เห็นได้คือ

1.1) ความอ่อนน้อมทางกาย เช่น การสนทนากับคุณลุงด้วยท่าที ที่นอบน้อม, มีการแสดงการโค้งคำนับ และมีการพยักหน้าตอบรับในขณะที่กำลังสนทนา เป็นต้น

1.2) ความอ่อนน้อมทางวาจา เช่น การพูดด้วยน้ำเสียงที่สุภาพ พอเหมาะ ไม่แข็งเกินไป และไม่อ่อนเกินไป, ลงท้ายคำด้วย คะ ค่ะ ขา เป็นต้น

ทั้งนี้ ในเนื้อเรื่องสถานีที่ 26 นี้ ไม่ได้มีเพียงการแสดงความเคารพของเด็กที่มีต่อผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังมีการแสดงให้เห็นถึงการให้เกียรติซึ่งกันและกันระหว่างผู้ใหญ่และเด็กอีกด้วย โดยเป็นการโค้งแสดงความขอบคุณของคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำที่ได้รับการช่วยเหลือจากกลุ่มของทศกวีเจอร์ ซึ่งเป็นผู้ที่มีอายุน้อยกว่า และกลุ่มทศกวีเจอร์ก็แสดงการตอบรับคุณลุง โดยการโค้งกลับเช่นกัน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงการให้เกียรติซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้ ยังมีการแสดงสิ่งตรงข้ามของการเคารพนอบน้อมผู้อาวุโสอีกด้วย คือ การไม่นอบน้อม และไม่เคารพผู้อาวุโส ผ่านการแสดงกริยาท่าทางของเจ้าหน้าที่มาทวงค่าเช่าที่โรงอาบน้ำ ที่แสดงให้เห็นได้คือ ทางกาย เช่น การแสดงสีหน้าและท่าทางข่มเหงผู้อาวุโสกว่า, การลอยหน้าลอยตา, สีหน้าแววตาที่แข็งกร้าว เป็นต้น และยังมีแสดงการดูถูกดูแคลนผู้อาวุโส

ทางวาจาอีกด้วย เช่น การใช้คำพูดในเชิงข่มขู่, การใช้น้ำเสียงในเชิงเยาะเย้ย ถึงแม้จะเป็นการลงท้ายด้วยคำว่าว่า “ครับ” ทุกครั้ง เป็นต้น

2) ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมด้านความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ เป็นแก่นหลักของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีเสมอมา ทั้งนี้ความร่วมมือร่วมใจที่ปรากฏนั้นมักจะควบคู่ความพยายามด้วยเสมอ โดยจะเป็นความสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันพยายามฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องพบเจอ เช่น การสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันปราบปิศาจ, การร่วมมือร่วมใจกันพยายามตามหาสิ่งที่สูญหายไป เป็นต้น โดย จะเห็นได้ว่า ความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ ถูกนำมาสอดแทรกในกลวิธีการเล่าเรื่อง ดังในการวิเคราะห์ห้วงที่ 4 ในหัวข้อ 4.1.2 โดยพบความสามัคคีร่วมมือร่วมใจจำนวนทั้งสิ้น 7 หัวข้อจากทั้งหมด 9 หัวข้อ ได้แก่ หัวข้อ 4.1.2.2 ลักษณะของแก่นเรื่อง, หัวข้อ 4.1.2.3 ลักษณะของโครงเรื่อง, หัวข้อ 4.1.2.4 ลักษณะและบทบาทของตัวละคร, หัวข้อ 4.1.2.5 ลักษณะของบทสนทนา, หัวข้อ 4.1.2.6 ลักษณะของความขัดแย้ง, หัวข้อ 4.1.2.8 ลักษณะของการสื่อความหมายที่ปรากฏ และในหัวข้อ 4.1.2.9 ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ

นอกจากนี้ในเนื้อเรื่องจะเห็นความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ ได้เด่นชัดที่สุดใน สถานีปลายทาง โดยเป็นความสามัคคีร่วมมือร่วมใจและไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคของทุกคนที่ร่วมมือกันส่งพลังให้กับทศกวีหมายเลข 1 จนเป็นพลังแห่งสายรุ้งที่เปร่งประกายแวววาว ที่นำไปสู่เป้าหมายสูงสุดของเรื่องได้สำเร็จ

3) การเคารพกฎ กติกาของสังคม

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ มีการสอดแทรกการเคารพกฎ กติกาของสังคม ในรูปแบบของการเคารพกฎกติกา และมายาทของการใช้บริการขนส่งมวลชนสาธารณะ โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการยืนรอหลังเส้นสีขาวอย่างเคร่งครัดของตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้าย

4) ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ มีเนื้อหาที่แสดงถึงความเสียสละในส่วนของเนื้อเรื่องหลัก และเนื้อเรื่องแต่ละตอนดังนี้

4.1) การเสียสละที่ปรากฏในเนื้อเรื่องหลัก เป็นการแสดงความเสียสละที่เป็นการกระทำของตัวละครฝ่ายดีตามแกนหลักของเรื่อง เช่น การช่วยเหลือปกป้องผู้อื่น การปกป้องความสุข การปกป้องความฝันและจินตนาการของผู้คน การปกป้องผู้คนจากการรุกรานของฝ่ายร้าย โดยเป็นการเสียสละแม้ตัวเองจะต้องประสบกับความยากลำบากอย่างสุดกำลัง เป็นต้น

4.2) การเสียสละที่ปรากฏในเนื้อเรื่องแต่ละตอนเป็นความเสียสละที่เห็นได้ชัดจากการแสดงของตัวละครต่างๆ ในแต่ละตอนที่ต่างกัน ไป มีจำนวนทั้งสิ้น 5 ตอน ได้แก่ สถานที่ที่ 16 เป็นการเสียสละของอาโอยังงในการดูแลน้องชาย, สถานที่ที่ 26 เป็นการเสียสละของกลุ่มทศกิวเจอร์ในการช่วยโปรโมทโรงอาบน้ำ, สถานที่ที่ 31 เป็นการเสียสละของไลท์คิงในการปกป้องเด็กน้อย, สถานที่ที่ 36 เป็นการเสียสละของอากิระในการช่วยตามหาเมืองของกลุ่มทศกิวเจอร์, สถานที่ที่ 41 เป็นการเสียสละด้วยชีวิตของปิศาจเพื่อปกป้องผู้เป็นที่รัก และ สถานที่ที่ 41 เป็นการเสียสละของไลท์คิงที่ยอมตกอยู่ในความมืดมิดเพียงลำพังเพื่อช่วยเหลือเพื่อนๆ

นอกจากนี้ยังปรากฏความเสียสละเล็กๆ น้อยๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการแบ่งปันอีกด้วย โดยในสถานที่ที่ 11 เป็นการเสียสละโดยการแบ่งปันอาหารของไลท์คิงต่อเพื่อนใหม่ที่เพิ่งรู้จักกัน ซึ่งเป็นการสร้างมิตรภาพที่ดี

5) ความมีระเบียบวินัย

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมในด้านความมีระเบียบวินัยที่ปรากฏในขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทศกิวเจอร์นั้น เห็นได้ชัดจากการต่อแถวอย่างเป็นระเบียบของทศกิวเจอร์ทั้ง 5 ดังนี้

5.1) การต่อแถวเพื่อแลกตั๋ว (Ticket pass) ขึ้นขบวนรถไฟเร็นโบว์ไลน์ ของทศกิวเจอร์แม้จะอยู่ในสถานการณ์เร่งรีบหรือคับขัน โดยจะเป็นการต่อแถวแบบเรียงลำดับหมายเลขประจำตัว 1 – 5 ทุกครั้ง

5.2) การต่อแถวอย่างเป็นระเบียบในฉากแปลงร่าง โดยเป็นหนึ่งในขั้นตอนของการประกาศศักดา ด้วยการต่อแถวอย่างเป็นระเบียบตามหมายเลขประจำตัว 1-5 ด้วยท่าทางแข็งขันพร้อมเข้าต่อสู้กับฝ่ายร้าย เป็นฉากหลักของเรื่องและสามารถเรียกความสนใจต่อเด็กๆ ในการชมซบการขัดเกลาทางสังคมในด้านความมีระเบียบวินัย

6) ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมด้านความขยันหมั่นเพียร ความพยายามที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง จะเห็นได้ชัดในลักษณะของ ความเพียรพยายาม โดยเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญของหัวใจหลักของเรื่อง ความเพียรพยายามที่ปรากฏในเนื้อเรื่องมักจะปรากฏควบคู่ไปกับความสามัคคี และเป็นการยากที่จะแยกทั้งสองสิ่งนี้ออกจากกัน โดยความพยายามที่ปรากฏในเนื้อเรื่องนี้ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วนดังนี้

6.1) ความพยายามที่ปรากฏในเนื้อเรื่องหลัก เป็นความพยายามและความสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันในการฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ในการตามหาสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิตที่สูญหายไปให้เจอ ได้แก่ ความทรงจำ ครอบครัว และเมืองบ้านเกิด เป็นต้น

6.2) ความพยายามที่ปรากฏในเนื้อเรื่องแต่ละตอน เป็นความพยายามของตัวละครต่างๆ ที่ปรากฏเด่นชัดในแต่ละตอน มีจำนวนทั้งสิ้น 7 ตอน ได้แก่ สถานีต้นทาง เป็นความพยายามกำจัดปิศาจของไลท์คิง, สถานีที่ 6 เป็นความพยายามปกป้องผู้อื่นตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายของโทคัทจิ, สถานีที่ 16 เป็นความพยายามของอาโอโอยังในการช่วยเหลือน้องชายที่ตกอยู่ในอันตราย, สถานีที่ 26 ความพยายามของกลุ่มทศกิวเจอร์ช่วยปกป้องโรงอาบน้ำแบบดั้งเดิมให้คงอยู่ต่อไป, สถานีที่ 36 เป็นความพยายามของฮิคาริที่ปกป้องความฝันของซาคุระ, สถานีที่ 41 เป็นความพยายามของทศกิวเจอร์ทั้ง 6 ในการสู้กับกองทัพหุ่นยนต์ยักษ์ซาโดว และในสถานีปลายทาง เป็นความพยายามอย่างสุดกำลังของทุกคนในการสู้กับจักรพรรดิแห่งความมืด

7) การมีภาวะความเป็นผู้นำ

จากการศึกษาพบว่า เนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นการขัดเกลาทางสังคมด้านการมีภาวะความเป็นผู้นำได้เด่นชัดที่สุด มีจำนวนทั้งสิ้น 1 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 6 ผ่านบทบาทการแสดงและบทสนทนาของโทคัทจิและไลท์คิง โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงภาวะความเป็นผู้นำที่มีอยู่ในตัวทุกคนเพราะความสามารถแต่ละคนจะแตกต่างกัน ไปจึงเหมาะกับเป็นผู้นำในสถานการณ์ที่ต่างกัน

นอกจากนี้ การแสดงให้เห็นถึงภาวะความเป็นผู้นำในเนื้อเรื่องสถานีที่ 6 ยังสอดแทรกแง่คิดในการยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่นอีกด้วย

8) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความฉลาดจากการเล่น

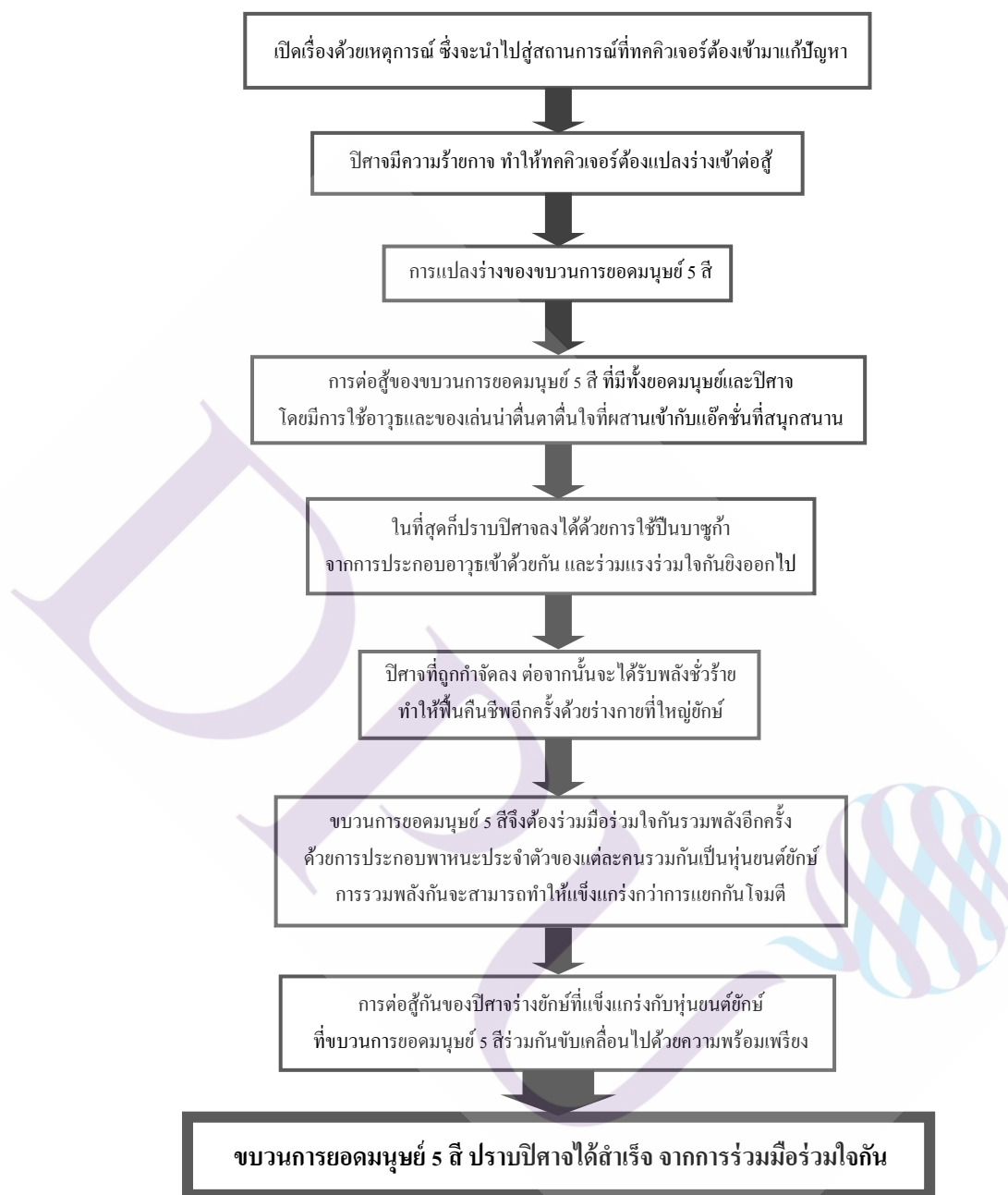
จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ และความฉลาดจากการเล่น นั้นได้ถูกนำมาใช้เป็นพลังที่สำคัญที่สุดของเรื่อง โดยเรียกพลังนี้ว่า “พลังแห่ง IMAGINATION” คือพลังแห่งจินตนาการที่มีความสร้างสรรค์ที่ดี ซึ่งเป็นพลังที่สร้างแสงสว่างให้กับโลก และยังเป็นพลังที่ทำให้ทศกิวเจอร์ทั้ง 5 สามารถแปลงร่างได้ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าในเนื้อเรื่องแต่ละตอนมีการสอดแทรกการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาที่ตัวละครต่างๆต้องประสบพบเจอ ผ่านบทสนทนาและสถานการณ์ต่างๆ โดยการขัดเกลาทางสังคมในด้านนี้ที่ปรากฏชัดเจนมีจำนวน 8 ตอน ได้แก่ สถานีต้นทาง, สถานีที่ 6, สถานีที่ 11, สถานีที่ 16, สถานีที่ 21, สถานีที่ 26, สถานีที่ 31, และสถานีที่ 36 ทั้งนี้ ในสถานีที่ 41 และสถานีปลายทางเป็นเนื้อหาที่อยู่ในช่วงบทสรุปสุดท้ายของเรื่อง เนื้อเรื่องจึงเน้นความครاماและการคลายปมปัญหาใหญ่ๆ การขัดเกลาทางสังคมด้านความคิดสร้างสรรค์ จึงปรากฏไม่ชัดเจนแต่อย่างไรก็ตามเนื้อเรื่องทั้งสองตอนยังคงให้ความสำคัญอย่างมากกับพลังแห่งจินตนาการ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของเรื่อง

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

1) เนื้อเรื่อง

จากการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลีในด้านรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม จากการวิจัยจะเห็นได้ว่า ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทคิวเจอร์ มีกลวิธีในการเล่าเรื่องที่ทำให้ชวนติดตาม และสามารถสร้างอารมณ์ต่อผู้ชมได้อย่างครบรส ได้แก่ ความสนุกสนานชวนหัวเราะ ความตื่นเต้นที่ชวนให้ลุ้นตาม และยังปรากฏเนื้อเรื่องที่ซับซ้อนจากความสัมพันธ์ของตัวละครฝ่ายร้ายที่เกี่ยวข้องกันอย่างยุ่งเหยิงอีกด้วย มีความขัดแย้งในเรื่องของความรักที่ผิดหวัง การชิงดีชิงเด่น การแย่งชิงอำนาจ แม้แต่กระทั่งความเสียสละ ความสูญเสีย และความจงรักภักดีของฝ่ายซาโดไลน์ ที่ผู้ชมอาจไม่ได้คาดคิดมาก่อนว่าสิ่งเหล่านี้จะปรากฏในตัวละครฝ่ายร้าย ทำให้สามารถบีบคั้นอารมณ์ของทั้งตัวละครและผู้ชม ให้เอาใจช่วยตัวละครทั้งสองฝ่ายได้ไม่ยาก โดยที่ไม่ทำให้เสียหัวใจหลักที่เป็นแก่นใหญ่ตามแนวเรื่องแบบ Morality ที่เกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา คือการชี้ให้เห็นถึง ความดีงาม – ความชั่วร้าย ที่ยังคงทำให้ผู้ชมกลุ่มเด็ก ๆ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจได้ง่ายจากราวที่ลงตัวดังกล่าวนี้อีกด้วย

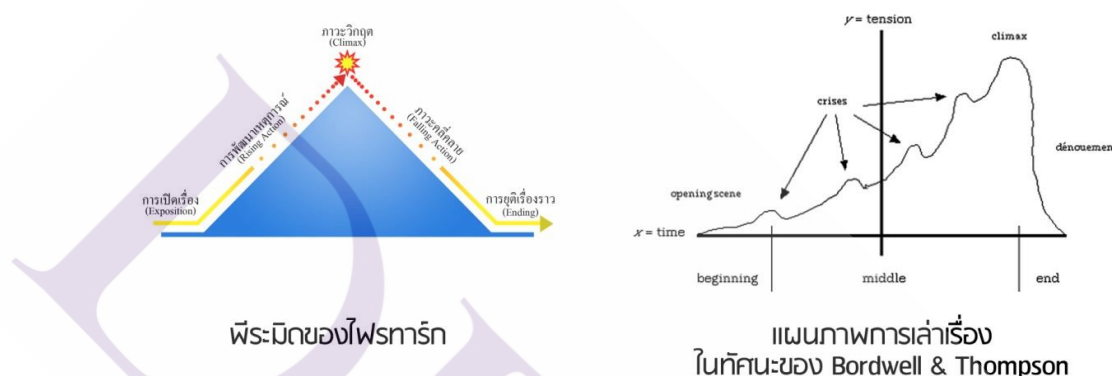
เนื้อเรื่องของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคิวเจอร์ที่นำเสนอในแต่ละตอนนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นเหตุการณ์ย่อยๆ ที่จบในเรื่อง และด้วยเวลาที่แต่ละตอนนำเสนอ นั้นคือราวๆ 20 นาที ประกอบกับการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับของขบวนการ 5 ลี จึงทำให้เนื้อเรื่องสามารถดึงดูดเด็กๆ ให้อยู่กับหน้าจอได้ไม่ยาก เพราะต้องลุ้นกับสถานการณ์ในแต่ละองก์ที่เกิดขึ้น โดยภายใน 20 นาทีนี้ การดำเนินเรื่องจะมีช่วงที่ต้องเอาใจช่วยตัวละครหลายครั้งด้วยกัน ซึ่งการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี นั้นสามารถอธิบายได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5.3 แสดงแผนผังการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

หากดูในภาพรวมแล้ว จะเป็นการดำเนินเรื่องที่สอดคล้องกับขั้นและลำดับการพัฒนา โครงเรื่องตามแบบพีระมิดของไฟรทาร์ก (Freytag's Pyramid) ใน “การเล่าเรื่องของภาพยนตร์” อัญชลี ชัยวรพร (2551) แต่ถ้าพิจารณาการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์

ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่มีสถานการณ์การณ์ให้ตัวละครต้องตัดสินใจและคลี่คลายเหตุการณ์ให้ได้ในหลายช่วงเวลา และแต่ละเหตุการณ์จะนำไปสู่สถานการณ์ที่วิกฤติและหนักขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งสอดคล้องกับ แผนภาพการเล่าเรื่องของ Bordwell & Thompson (2016) ที่อธิบายว่า “การเล่าเรื่องเป็นห่วงโซ่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในความสัมพันธ์ของ เหตุ – ผล ที่เกิดขึ้นในแต่ละเวลาและสถานที่” ทั้งนี้ สามารถแสดงการเปรียบเทียบแผนภาพพีระมิดของไฟรทาร์กกับแผนภาพการเล่าเรื่องที่ Bordwell & Thompson อธิบาย ได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5.4 แสดงการเปรียบเทียบแผนภาพ พีระมิดของไฟรทาร์ก กับ แผนภาพการเล่าเรื่อง ในทัศนะของ Bordwell & Thompson

3) ตัวละคร

นอกจากเนื้อหาที่ปรากฏในเนื้อเรื่องสามารถสร้างความความสนใจและดึงดูดให้ติดตามได้อย่างต่อเนื่องแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่มีส่วนอย่างมากในการดึงดูดเด็กๆเอาไว้ก็คือ ตัวละคร สิ่งที่จะเห็นได้ชัดเจนของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่ได้รับการออกอากาศมานานกว่า 40 ปีก็คือ เอกลักษณ์และลักษณะเด่นของตัวยอดมนุษย์ที่มีสีสันสดใส มีบุคลิกที่สามารถเข้าใจได้ง่าย โดยเห็นได้ว่าฝ่ายดีจะเป็นตัวละครที่มีบุคลิกแบน (Flat Character) ถึงแม้จะมีปมปัญหาและต้องผจญกับอุปสรรคที่แสนสาหัส แต่ก็ยังคงเป็นตัวละครที่เป็นสูตรสำเร็จ แม้กระทั่งผู้ชมที่เป็นเด็กก็ยังสามารถคาดเดาการกระทำของตัวละครได้ง่ายๆ อาจกล่าวได้ว่าตัวละครฝ่ายดีที่มีบุคลิกแบนนี้ ถูกกำหนดขึ้นมาให้เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กๆ เพราะไม่ว่าอย่างไร ตัวละครฝ่ายดีย่อมจะเป็นผู้ที่คิดดี ทำดี หรือในกรณีที่หลงผิดไปทำในสิ่งที่ไม่ดี ตัวละครเหล่านี้ก็จะกลับตัวกลับใจสำนึกผิดให้เห็นทุกครั้ง ถึงแม้ว่าบุคลิกของตัวละครฝ่ายดีจะสามารถคาดเดาถึงความคิดและการกระทำได้

ง่าย ๆ แต่จะเป็นตัวละครที่สามารถส่งเสริมการขัดเกลาทางสังคมให้แก่ผู้ชมได้ดี โดยเฉพาะผู้ชมที่อยู่ในวัยเด็ก

แต่สิ่งที่สังเกตได้ชัดเจนยิ่งขึ้นจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้กลับอยู่ที่ บุคลิกและลักษณะของตัวละครฝ่ายร้าย ด้วยเสน่ห์และมิติของตัวละครจากการที่เป็นตัวละครที่มีบุคลิกกลม (Rounded Character) ซึ่งจะมีความรู้สึกนึกคิดที่ลึกซึ้ง มีทั้งส่วนดีและส่วนด้อยอยู่ในตัว ดังเช่นเห็นได้จากตัวละคร “กริต้า” ที่เป็นตัวละครฝ่ายร้ายแต่กลับหวาดกลัวความมืดของจักรพรรดิแห่งความมืดและพยายามหนีการแต่งงานมาโดยตลอด ถึงแม้ว่าการแต่งงานจะเป็นหนทางที่จะสามารถยึดครองอำนาจมืดสูงสุดเอาไว้ได้ก็ตาม เห็นได้ว่า “กริต้า” นั้นเป็นตัวละครฝ่ายปิตุฆาตที่มีบทบาทย้อนแย้งกับจุดยืนของตนเองที่ควรจะเป็นเจ้าหญิงแห่งความมืด แต่กลับเป็นปิตุฆาตที่เปี่ยมไปด้วยแสงสว่างของฝ่ายซาโด เช่นเดียวกับจักรพรรดิแห่งความมืด ที่มีพลังความมืดได้อย่างไร้ขีดจำกัด แต่กลับหลงใหลและใฝ่ฝันถึงความสว่างซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับตัวตนของตัวละคร การดูคลีนกริต้าเอาไว้ นั้น เห็นได้ชัดว่าเป็นอีกหนึ่งความย้อนแย้งของตัวละครตัวนี้ ถึงแม้ว่าเนื้อเรื่องจะแสดงให้เห็นว่าการดูคลีนกริต้าเป็นการกระทำที่ไม่ดี เป็นความร้ายกาจของตัวละครตัวนี้ แต่การดูคลีนกริต้าไว้นั้น กลับส่งผลให้จักรพรรดิแห่งความมืดมีพลังและความแข็งแกร่งที่ลดลง ซึ่งเห็นได้ว่า ทั้งกริต้าและจักรพรรดิแห่งความมืด มีบุคลิกขัดกับธรรมชาติของความเป็นปิตุฆาตที่ควรจะเป็น ปรารถนาครอบครองพลังสูงสุดและจะต้องร้ายกาจให้ถึงที่สุดดังที่ควรจะเป็น โดยบรรดาแม่ทัพปิตุฆาตในเรื่องนี้ทุกตัวต่างก็เป็นตัวละครฝ่ายร้ายที่มีบุคลิกกลม (Rounded Character) เช่นกัน สามารถอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2 แสดงการเป็นตัวละครที่มีบุคลิกกลม (Rounded Character) ของตัวละครฝ่ายร้าย

ตัวละครฝ่ายร้าย	บุคลิกกลม (Rounded Character) ที่ปรากฏ
1. จักรพรรดิแห่งความมืด	1. หลงใหลความสว่างทั้งๆที่ควรจะเป็นพลังความมืดของตนเอง 2. ยินดีกับการครอบครองความสว่างเพียงเล็กน้อยถึงแม้จะทำให้ตนเองอ่อนแอลง
2. กริต้า	1. เป็นเจ้าหญิงแห่งความมืดแต่กลับหวาดกลัวพลังแห่งความมืด 2. หนีการแต่งงานถึงแม้จะเป็นหนทางที่จะได้ครอบครองพลังความมืดที่ยิ่งใหญ่
3. นายพลชาวสต์	1. เป็นปิตุฆาตที่มีความแข็งแกร่งสูง แต่กลับมีความเป็นสุภาพบุรุษที่ลุ่มลึก 2. เสียสละแม้กระทั่งชีวิตของตนเองเพื่อตอบแทนบุญคุณกริต้าที่เคยช่วยชีวิตตนไว้
4. มาดามนัวร์	1. หวังครองอำนาจด้วยการบังคับให้กริต้าแต่งงาน แต่สุดท้ายก็ปกป้องลูกสาวจากจักรพรรดิแห่งความมืดด้วยความรักของแม่โดยไม่สนใจอำนาจที่ใฝ่ฝัน 2. เสียสละแม้กระทั่งชีวิตตนเองเพื่อปกป้องลูกสาว ซึ่งขัดกับความเป็นปิตุฆาตใฝ่สูง

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ตัวละครฝ่ายร้าย	บุคลิกกลม (Rounded Character) ที่ปรากฏ
5. บารอนเนโร	1. เสียสละและจงรักภักดีอย่างหมดใจต่อจักรพรรดิแห่งความมืด ทั้งๆที่ฝ่ายซาโดว มีแต่การลอบทำร้ายและหวังยึดอำนาจกันเอง 2. สุดท้ายแสดงความเสียสละที่ยิ่งใหญ่ โดยยอมสละชีวิตตนเองให้แก่องค์จักรพรรดิ
6. มาสควิมอร์ค	1. เสียสละและจงรักภักดีอย่างหมดใจต่อจักรพรรดิแห่งความมืด ทั้งๆที่ฝ่ายซาโดว มีแต่การลอบทำร้ายและหวังยึดอำนาจกันเอง 2. สุดท้ายแสดงความเสียสละที่ยิ่งใหญ่ โดยยอมสละชีวิตตนเองให้แก่องค์จักรพรรดิ

นอกจากนี้ยังสังเกตพบอีกว่า เส้นห์ของปิศาจนอกเหนือจากเป็นตัวละครที่มีบุคลิกกลมดังที่กล่าวมาแล้ว ยังประกอบไปด้วยลักษณะต่างๆที่สร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่อง ดังนี้

1) ไม่ว่าจะเป็นปิศาจที่มีรูปร่างและหน้าตาน่ากลัวขนาดไหน ก็ยังมีสีสันสดใส แต่มอยู่บนตัวของปิศาจให้เห็นได้ชัดเจนเสมอ

2) ปิศาจที่แสนดุร้าย ปิศาจที่แสนร้ายกาจ (ปิศาจเกือบทั้งหมดของเรื่อง) จะไม่ใช่ตัวละครที่มีลักษณะแบนราบเพียงอย่างเดียว ปิศาจที่ดูมาก จะมีมิติอื่นๆปรากฏให้เห็นเสมอ เช่น ตกอยู่ในสถานการณ์ที่สร้างความตลกขบขันแก่ผู้ชม หรือบางครั้งก็จะตกอยู่ในสถานการณ์ที่ชวนให้ผู้ชมเกิดความสงสารและเห็นใจ กล่าวคือ ในปิศาจที่เป็นตัวแทนของความชั่วร้าย จะถูกสอดแทรกมุมที่สร้างสรรค์อยู่บ้าง ถึงแม้จะไม่ได้เป็นตัวละครที่มีนิสัยดี แต่สามารถสร้างอารมณ์ด้านบวกให้แก่ผู้ชมได้ไม่ยาก

3) ด้วยเนื้อเรื่องที่มีความมหัศจรรย์เหนือจริงแบบ Fantasy ตัวปิศาจจะมีความแข็งแกร่งกว่าขบวนการยอดมนุษย์ 5 ทีเสมอ แต่สุดท้ายจะพ่ายแพ้ต่อความสามัคคีของฝ่ายยอดมนุษย์ หรือในบางครั้งก็เป็นการแพ้ยจากความชั่วร้ายของตนเอง

4) ประเภทของภาพยนตร์โทรทัศน์

ด้วยอารมณ์ที่ครบรสของเนื้อเรื่องดังที่กล่าวในตอนต้น จึงไม่เพียงแต่สร้างการดึงดูดต่อผู้ชมที่เป็นเด็กให้ติดตามเพียงเท่านั้น แต่ยังสามารถดึงดูดการติดตามจากผู้ชมที่อยู่ใน ทุกเพศ-ทุกวัย อีกด้วย นอกจากนี้เนื้อเรื่องที่มีความมหัศจรรย์เหนือจริงแบบ Fantasy มีแสง สี เสียง และตัวละครที่สร้างมิติให้กับเนื้อเรื่องแล้ว ยังมีความหลากหลายจากเนื้อเรื่องหลักและเนื้อเรื่องรองอีกด้วย โดยในส่วนของเนื้อเรื่องหลักที่เป็นแกนหลักของเรื่องที่อยู่ใน Genre ประเภท Drama มีเนื้อหาซับซ้อนทางอารมณ์ เต็มไปด้วยการสูญเสีย และบีบคั้นอารมณ์อย่างหนักหนาสาหัสกับตัวละคร ทั้งสองฝ่ายเป็นอย่างมาก และในส่วนของเนื้อเรื่องรองที่เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทาง

ไปยังสถานีต่างๆของทศกวีเจอรันั้น สามารถสร้างความหลากหลายให้แก่เนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี เห็นได้จากบางตอนที่จัดอยู่ Genre ประเภท Comedy มีเนื้อหาชวนให้หัวเราะในความตลกที่ตัวละครสร้างขึ้นในสถานการณ์ที่มักคาดไม่ถึงเสมอ (การใส่แก๊กแบบ Anime) ในขณะที่บางตอนชวนให้อมยิ้ม อึ้งเอมใจ แต่เนื้อเรื่องรองบางตอนก็ยังคงความ Drama ที่ไม่หนักหนาสาหัสมากนัก เป็นเนื้อหาที่ซึ่งกินใจแต่ก็ไม่ได้ซับซ้อนเกินที่เด็กๆจะเข้าใจได้ สอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง “ประดิษฐ์กรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส” ของ จิรวดี วิไลลอย (2547) ได้อธิบายว่าการการผสมผสานแนวเรื่องที่หลากหลายเข้าไว้ด้วยกันจะสามารถสร้างความหลากหลายและความน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่องที่น่าเสนอได้ดี และด้วยแสงสีเสียงและเรื่องราวมหัศจรรย์หลากหลายอารมณ์นี้ประกอบเข้ากับอุปกรณ์ (ของเล่น) ต่างๆที่มีลูกเล่นมากมาย สามารถพลิกแพลงเป็นรูปแบบต่างๆ มีแสง สี เสียง และอาณาภาพที่สามารถจัดการปิศาจร้ายกาจที่คุกคามความสงบสุขได้อยู่หมัด จึงไม่เป็นที่น่าแปลกใจหากสิ่งเหล่านี้จะสามารถดึงดูดเด็กๆรุ่นใหม่มาได้ตลอดกว่า 40 ปี

5) สื่อสำหรับเด็ก

ในความสนุกสนานเหนือจริงแบบ Fantasy ดังที่กล่าวมานั้น อีกหนึ่งสิ่งที่ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ขาดไม่ได้คือการเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภท Action ที่มีฉาก “ต่อสู้” กันระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่าย หากมองเฉพาะแค่ภาพและเสียงที่ปรากฏในฉาก “ต่อสู้” เหล่านี้ อาจเห็นได้ว่าเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ที่สื่อสารความรุนแรงสู่เด็กๆโดยตรง แต่ในการศึกษาวิเคราะห์ครั้งนี้เป็นการรับชมแบบไล่เรียงไปตามลำดับเรื่องราวที่เนื้อเรื่องนำเสนอ กลับเห็นได้ว่าด้วยเนื้อเรื่องที่อยู่ใน Genre ประเภท Fantasy ทำให้บริบทของฉาก Action ที่นำเสนอการ “ต่อสู้” ระหว่างตัวละครนั้นจะถูกลดทอนความรุนแรงลงเนื่องจากอยู่ในบริบทที่เหนือความเป็นจริงไปด้วยการต่อสู้ในฉากต่างๆก็เป็นการแสดงที่เหนือจริงเช่นกัน เช่น ตัวละครจะไม่ได้สู้กันด้วยมือเปล่า แต่จะใช้อาวุธสีสันสดใสในการต่อสู้และตัวละครที่ปรากฏในฉากต่อสู้จะไม่ใช้ตัวละครที่เป็นมนุษย์ แต่จะเป็นตัวละครที่เป็นยอดมนุษย์ (ตัวละครที่แปลงร่างแล้ว), ปิศาจ และหุ่นยนต์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ได้อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่นเดียวกับอาวุธที่ปรากฏ โดยจะเป็นอาวุธที่มีรูปแบบการใช้งานและมีลักษณะที่ให้ความรู้สึกเป็นเหมือนกับ “ของเล่น” มากกว่าเป็นอาวุธที่สมจริง นอกจากนี้ยังพบอีกว่าไม่ว่าจะเป็นตัวละครฝ่ายดีหรือฝ่ายร้ายก็ตาม เมื่อเป็นฝ่ายถูกทำร้ายภาพที่น่าเสนอจะมีความเป็น Fantasy เหนือความเป็นจริงเช่นกัน เช่น การลอยกระเด็น ไปไกลเกินกว่าความเป็นจริงมาก (ลอยไปจนสุดขอบฟ้าหรือลอยข้ามภูเขา) การถูกยิงหรือถูกฟันจะไม่ได้ปรากฏเป็นรอยเลือดแต่จะเป็นสะเก็ดประกายไฟหรือเป็นแสงสีวูบวาบ เป็นต้น

นอกจากนี้ มุมกล้อง แสงสี และเอฟเฟคต่างๆในฉากต่อสู้ กลับถูกนำมาเป็นส่วนช่วยในการลดทอนและบดบังไม่ให้ผู้ชมเห็นว่าอาวุธสัมผัสกับตัวละครฝ่ายถูกกระทำโดยตรง เช่น การใช้มุมกล้องที่ผู้ชมจะไม่เห็นส่วนของคมดาบกำลังแนบอยู่กับตัวละครที่ถูกฟัน, การใช้แสงและเอฟเฟคบดบังไม่ให้เห็นว่าอาวุธสัมผัสกับร่างกายของฝ่ายตรงข้าม, ตัวละครที่ถูกฟันหรือยิงจะโดน โจมตีด้วยลำแสงแทนการสัมผัสกับอาวุธโดยตรง เป็นต้น ด้วยบริบทการต่อสู้แบบ Fantasy และอาวุธที่เป็นของเล่น เมื่อประกอบกับภาพที่มีการบดบังด้วยมุมกล้อง แสงสี และเอฟเฟคต่างๆแล้ว จึงเป็นเรื่องราวที่ง่ายต่อการเข้าใจของเด็กๆว่าเป็นเรื่องราวที่อยู่ในโลกสมมติหรือเป็นเรื่องราวในจินตนาการเพียงเท่านั้น



ภาพที่ 5.5 แสดงการต่อสู้ในลักษณะ Fantasy และการบดบังการสัมผัสอาวุธด้วย แสงและเอฟเฟค



ภาพที่ 5.6 แสดงลักษณะของอาวุธที่มีรูปแบบคล้ายกับของเล่น

จากกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการ 5 สี ที่เป็นเด็กที่อยู่ในช่วงวัยประถมศึกษา (6-12ปี) เด็กที่อยู่ในช่วงอายุน้อยๆบางคนอาจแยกแยะระหว่างโลกจริงกับโลกสมมติได้เพียงแค่ระดับหนึ่ง เด็กที่ยังอยู่ในช่วงอายุน้อยๆ ควรรับชมไปพร้อมกับผู้ปกครองเนื่องจากเด็กบางคนอาจยังไม่สามารถแยกแยะโลกจริงกับโลกในจินตนาการได้ ซึ่งสอดคล้องกับ กฎทองสำหรับเด็ก ในเรื่องของความแตกต่างระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องสมมติ ของโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก (กสค.) มูลนิธิเพื่อพัฒนาเด็กและสำนักพิมพ์รักลูก (2536) ที่อธิบายว่า รายการโทรทัศน์บางรายการอาจนำมาใช้สอนให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ถึงความต่างระหว่างโลกสมมติกับโลกแห่งความเป็นจริง พ่อแม่จะต้องคอยบอกลูกว่าช่วงไหนเป็นช่วงของการเล่าเรื่องตามจินตนาการ และช่วงไหนคือเรื่องราวที่อาจเกิดขึ้นได้ในโลกของความเป็นจริง การสอนในระหว่างการรับชม ไปด้วยกันระหว่างลูกๆกับพ่อแม่ด้วยคำแนะนำดีๆบ่อยๆนั้น จะทำให้เด็กๆ เข้าใจและติดตามในสิ่งที่ได้ยิน เด็กๆจะสามารถแยกแยะได้ระหว่าง “ตัวละคร กับ มนุษย์จริงๆ” และยังเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่าง “เรื่องจริง กับ เรื่องจินตนาการในโลกสมมติ” ได้อีกด้วย

ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด “เนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กตามช่วงวัย 5-12 ปี” ของ ศิริวรรณ อนันต์โท และเกียรติสุดา ภิรมย์ (2551) โดยการรับชมภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี สำหรับเด็กในช่วงวัย 5-7 ปียังคงต้องได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครองอย่างเคร่งครัด เนื่องจากเนื้อหาบางส่วนยังเกินความเข้าใจของเด็กในช่วงวัยดังกล่าว แต่สำหรับในช่วงอายุ 8-12 ปีจะสามารถเข้าใจและแยกแยะเนื้อหาของเรื่องได้ด้วยตนเอง โดยสามารถอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.3 แสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 5-7 ปี

สิ่งที่นำมาพิจารณา	การนำเสนอที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 5-7 ปี	การนำเสนอของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี
เนื้อหา	1) อย่างเน้นการใช้อารมณ์ระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ (เด็กวัยนี้ ยังไม่สามารถแยกแยะความเป็นจริงและจินตนาการได้) 2) อย่างเสนอความคาดหวังที่รุนแรง, ความวิตกกังวล หรือประเด็นที่เกี่ยวกับจิตใจ 3) อย่างเสนอความเป็นอันธพาลหรือการบีบบังคับข่มขู่	✗ ยังไม่เหมาะสม (เนื้อหาหนักเกินไป)
ภาษา	1) ห้ามใช้คำหยาบคาย	✓ เหมาะสม

ตารางที่ 5.3 (ต่อ)

สิ่งที่นำมาพิจารณา	การนำเสนอ ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 5-7 ปี	การนำเสนอ ของขบวนการ ยอดมนุษย์ 5 ที
ความรุนแรง	1) สามารถดูภาพการ์ตูนที่มีการต่อยตีกันได้บ้าง แต่ไม่ควรมีภาพหรือภาพการ์ตูนที่มีการใช้ความรุนแรงจนบาดเจ็บหรือถึงตาย	✗ ยังไม่เหมาะสม (ควรได้รับการชี้แนะ)
เกี่ยวกับเพศ	1) นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเด็กชายและเด็กหญิงได้ แต่ไม่ควรมีมากกว่านั้น	✓ เหมาะสม
ความกลัว	1) ดูเรื่องผีได้ แต่อย่าให้เป็นเรื่องอันตรายเกี่ยวกับพ่อแม่หรือพี่น้องของเด็ก	✗ ยังไม่เหมาะสม (ควรได้รับการชี้แนะ)
พฤติกรรมทางสังคม	1) เสนอต้นแบบที่ดีที่มีความหลากหลายทางเพศและเชื้อชาติ 2) ห้ามนำเสนอเนื้อหาเชิงอคติ	✓ เหมาะสม

ที่มา: ศิริวรรณ อนันต์โท และเกียรติสุดา ภิรมย์ (2551, น.11-54 - 11-56)

ตารางที่ 5.4 แสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 8-10 ปี

สิ่งที่นำมาพิจารณา	การนำเสนอ ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 8-10 ปี	การนำเสนอ ของขบวนการ ยอดมนุษย์ 5 ที
เนื้อหา	1) เด็กจะเริ่มรับมือกับความขัดแย้งทางอารมณ์ได้ เช่น การสูญเสียสัตว์เลี้ยง บิดามารดาหรือการหย่าร้าง 2) ถ้ามีฉากที่แสดงอารมณ์โกรธ, อังธพาล, ความจงรักภักดี, ประเด็นด้านศีลธรรมควรนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาให้เด็กได้เห็นในเนื้อหาด้วย 3) อย่าเสนอความเป็นอันธพาลหรือการบีบบังคับข่มขู่	✓ เหมาะสม
ภาษา	1) มีคำหยาบคายได้บ้าง เช่น การสบถ	✓ เหมาะสม

ตารางที่ 5.4 (ต่อ)

สิ่งที่นำมาพิจารณา	การนำเสนอ ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 8-10 ปี	การนำเสนอ ของขบวนการ ยอดมนุษย์ 5 สี
ความรุนแรง	1) คุณภาพการต่อสู้ของพระเอกหรือการใช้อาวุธได้ แต่อย่าให้เห็นเลือด 2) การใช้ความรุนแรงควรแสดงให้เด็กเห็นว่าผลทำให้เจ็บปวด มากกว่าระบายนามหรือการเอาชนะ	✓ เหมาะสม (ควรได้รับการชี้แนะ)
เกี่ยวกับเพศ	1) ใช้มุกตลกเกี่ยวกับการใช้วัยต่างๆ แต่ไม่ควรเป็น ตลกทางเพศ	✓ เหมาะสม
ความกลัว	1) คุณสถานการณ์ที่ทำให้ไม่สบายใจได้ แต่ต้องจบอย่างมีความสุข 2) คุณภาพหน้าตาน่ากลัวและภาพปิศาจได้	✓ เหมาะสม
พฤติกรรมทางสังคม	1) แสดงให้เด็กเห็นว่า พฤติกรรมต่อต้านสังคมหรือการเหยียดผิว ต้องได้รับผลตอบแทนเชิงลบ	✓ เหมาะสม

ที่มา: ศิริวรรณ อนันต์โท และเกียรติสุดา ภิรมย์ (2551, น.11-54 - 11-56)

ตารางที่ 5.5 แสดงเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 11-12 ปี

สิ่งที่นำมาพิจารณา	การนำเสนอ ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 11-12 ปี	การนำเสนอ ของขบวนการยอด มนุษย์ 5 สี
เนื้อหา	1) เด็กจะรับกับประเด็นความซับซ้อนทางจิตใจได้มากขึ้น เช่น ความสูญเสีย การถูกปฏิเสธ และความผิดหวัง 2) เด็กสามารถแยกแยะความถูกผิดและสถานการณ์ที่เป็น ละครได้	✓ เหมาะสม
ภาษา	1) มีคำหยาบคายได้บ้าง เช่น การพูดถึงอวัยวะต่างๆในร่างกาย	✓ เหมาะสม
ความรุนแรง	1) คุณภาพการต่อสู้ในประวัติศาสตร์ได้ แต่อย่าให้เห็นภาพความ รุนแรงแบบใกล้ชิด 2) การใช้ความรุนแรงควรแสดงให้เด็กเห็นว่าผลทำให้เจ็บปวด มากกว่าระบายนามหรือการเอาชนะ	✓ เหมาะสม (ควรได้รับการชี้แนะ)

ตารางที่ 5.5 (ต่อ)

หัวข้อที่นำมาพิจารณา	การนำเสนอ ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัย 11-12 ปี	การนำเสนอ ของขบวนการ ยอดมนุษย์ 5 สี
เกี่ยวกับเพศ	1) ไม่ให้มีภาพเปลือย แต่มีการจุมพิตทักทายระหว่างเด็กชายและเด็กหญิงได้ 2) อย่าให้มีการเลียนแบบทางเพศ	✓ เหมาะสม
ความกลัว	1) ดูเรื่องราวละครที่ทำให้ไม่สบายใจได้ แต่ต้องไม่เกี่ยวกับพี่น้องหรือความปลอดภัย 2) ดูความน่ากลัวเล็กน้อยได้ แต่ต้องนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาเชิงบวกที่ชัดเจนแก่เด็ก	✓ เหมาะสม
พฤติกรรมทางสังคม	1) อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมากต่อเด็กในวัยนี้ 2) แสดงให้เด็กเห็นถึงผลกระทบต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคมหรือการเหยียดผิว	✓ เหมาะสม

ที่มา: ศิริวรรณ อนันต์โท และเกียรติสุดา ภิรมย์ (2551, น.11-54 - 11-56)

5) การขัดเกลาทางสังคม

ด้วยเนื้อหาของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่มีแก่นเรื่องว่าด้วยศีลธรรมจรรยา สอดแทรกการคิดดีทำดีเอาไว้ โดยจากการศึกษาวิเคราะห์พบว่าเนื้อหาของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทคทีวเจอร์ มีการสอดแทรกแกนหลักของการขัดเกลาทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชนไทยจำนวน 8 ประการ จากทั้งหมด 12 ประการ นอกจากนี้ด้วยรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องที่ชวนดึงดูดเด็กๆ ให้ติดตามรับชม เด็กๆ จะสามารถซึมซับการขัดเกลาทางสังคมเหล่านี้ได้ไม่ยาก เป็นอีกหนึ่งสื่อที่มีส่วนในการหล่อหลอมให้เด็กเรียนรู้และเป็นบุคคลที่พึงประสงค์ของสังคม เด็กๆ จะสามารถเป็นตัวอย่างที่ดีแก่คนอื่นๆ ในสังคม และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีของสังคม ซึ่งนับเป็นการขัดเกลาทางสังคมทางอ้อม (Indirect Socialization) ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้, สังเกต จากการกระทำและความรู้สึกนึกคิดจากบทบาทการแสดงของตัวละครที่รับชม เช่น การเรียนรู้แบบอย่างที่ดีจากตัวละครฝ่ายดี จากยอดมนุษย์ จากฮีโร่ และการตระหนักถึงสิ่งที่ไม่ควรทำ สิ่งไม่ดี สิ่งที่ไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่างจากตัวละครฝ่ายร้าย เด็กๆ จะซึมซับแบบอย่างเหล่านี้สู่จิตใจสำนึกได้โดยไม่รู้ตัว และจะค่อยๆ ปรับตัวไปในแนวทางที่ดีต่อไป ซึ่งเห็นได้ว่าเป็น

การขัดเกลาทางสังคมผ่านทางสื่อสารมวลชน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “ตัวแทนของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม” ของ จูตินัน บุญภาพ คอมมอน (2556) ที่อธิบายว่า สื่อสารมวลชนเป็นอีกหนึ่งตัวแทนที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อสมาชิกในสังคม โดยเป็นการเรียนรู้ผ่านข้อมูลข่าวสารจากสื่อ ซึ่งจะมีส่วนในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ เช่น ทักษะคิด และแบบแผนการประพฤติปฏิบัติตน เป็นต้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Noman J Medoff (2010) ที่มองถึงบทบาทเชิงบวกของสื่อมวลชนต่อสมาชิกในสังคม ว่า สื่อมวลชนคือตัวแทนทางสังคมที่จะแสดงให้เห็นคุณค่าในสิ่งที่ถูกและสิ่งที่ผิด และสอนให้สมาชิกได้เรียนรู้ว่าควรประพฤติปฏิบัติตนอย่างไร รวมไปถึงความรู้ความเข้าใจในการใช้ชีวิตที่ควรตระหนักถึงบรรทัดฐานทางสังคมด้วย

จากการสอดแทรกแกนหลักของการขัดเกลาทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชนไทย จำนวน 8 ประการในเนื้อหาของภาพยนตร์โทรทัศน์ยอดเยี่ยม 5 สี ที่พบในการวิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้ หากมองตามความมุ่งหวังของสังคมในการปลูกฝังสมาชิกในสังคมให้มีบุคลิกภาพเป็นไปตามขนบ ธรรมเนียม วัฒนธรรม ของ สุภัตรา สุภาพ และคณะ (2550) จะเห็นได้ว่าขบวนการยอดเยี่ยม 5 สีเป็นอีกหนึ่งสื่อที่จะสามารถปลูกฝังผู้ชมในด้านต่างๆ เช่น

1) การปลูกฝังด้านระเบียบวินัย (Basic disciplines) ในการเรียนรู้กฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคม การอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างสงบสุขเป็นระเบียบเรียบร้อย โดยจากเนื้อเรื่องที่มีการสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมที่พบ ได้แก่ การเคารพกฎกติกาของสังคม, ความมีระเบียบวินัย, การมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม ซึ่งยังสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันด้านอื่นๆ ได้อีกมากมาย เป็นต้น

2) การปลูกฝังความมุ่งหวัง (Aspirations) โดยจะเป็นการปฏิบัติตามกรอบของสังคม โดยจากเนื้อเรื่องที่มีการสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมที่พบ ได้แก่ การมีภาวะผู้นำ, ความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ, การเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน, ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม, มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

3) การสอนให้รู้จักทัศนคติและบทบาททางสังคม (Attitudes and Social roles) เป็นการรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนเองในการอยู่ร่วมกับคนอื่น โดยจากเนื้อเรื่องที่มีการสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมที่พบ ได้แก่ ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส, ความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ, ความมีภาวะผู้นำ เป็นต้น

6) การเลียนแบบ

ด้วยฉาก Action “การต่อสู้” ระหว่างปีศาจและฮีโร่จะเป็นช่วงที่เด็กๆ ชื่นชอบ เมื่อเด็กๆ ชื่นชอบสิ่งที่พวกเขาเข้าชมเด็กๆ จะก้าวเข้าสู่โลกในจินตนาการด้วยการเล่น ด้วยเนื้อเรื่องแบบ Fantasy และบริบทของเนื้อเรื่องที่มีปีศาจ อาวุธที่เหมือนของเล่น ฮีโร่ที่เด็กๆ ชื่นชอบ รวมไปถึง

การต่อสู้ที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ จึงไม่แปลกหากการเล่นของเด็กๆ จะเป็นพฤติกรรมเลียนแบบจากการรับชมสิ่งทีพวกเขาชื่นชอบเหล่านี้ ดังเช่นที่ พีระ จิร โสภณ (2547) ได้กล่าวถึง “การเลียนแบบ (Imitation)” ว่า เด็กและเยาวชนจะสามารถเลียนแบบและปฏิบัติตามสิ่งที่เห็นในสื่อมวลชน ซึ่งจะเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ง่ายในเชิงรูปธรรม การที่เด็กๆ รับชมไปพร้อมกับคำแนะนำของผู้ปกครอง และการที่ผู้ปกครองสังเกตความคิด พฤติกรรม รวมถึงการเล่นของเด็ก จะสามารถแนะนำในสิ่งที่ควรและยังสามารถให้แง่คิดและเหตุผลที่เหมาะสมกับลูกๆ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งในการขัดเกลาทางสังคมด้วยวิธีการทางตรง (Direct Socialization) ที่พ่อแม่จะเป็นผู้ขัดเกลาลูกๆ ของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฌ็อง เปียเจท์ (Jean Piaget) ที่กล่าวไว้ว่า การอบรมสั่งสอนเด็กๆ ควรอบรมด้วยเหตุผลทางศีลธรรม (Moral Reasoning) โดยเด็กในแต่ละช่วงอายุ จะเข้าใจเหตุผลทางศีลธรรมได้ต่างกัน พ่อแม่และผู้ปกครองจึงมีส่วนสำคัญอย่างมากในการมอบเหตุผลและทัศนคติแก่ลูกในการรับชม

7) การเป็นแบบอย่าง

อย่างไรก็ตาม “การต่อสู้” ที่ปรากฏในเรื่อง ไม่ได้มีแค่เพียงการต่อสู้ในฉาก Action ที่สร้างความตื่นตาตื่นใจแก่เด็กๆ เพียงเท่านั้น แต่ด้วยแก่นหลักของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่สอดแทรกมาตลอดกว่า 40 ปี ที่สื่อให้เด็กๆ เห็นถึง “การต่อสู้” กับความไม่ยุติธรรมด้วยความดี ด้วยการเป็นแบบอย่างที่ดีของฮีโร่ที่เด็กๆ ชื่นชอบ การคิดดี-ทำดี การเป็นผู้ที่อยู่ในแนวทางที่ถูกต้องเสมอ จึงสามารถ “เป็นแบบอย่าง” ที่ดีในการคิดดีทำดีให้แก่เด็กๆ ได้อีกทางหนึ่งด้วย สอดคล้องกับ พีระ จิร โสภณ (2547) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้ผ่านสื่อมวลชนที่สามารถสร้างแรงเสริมทางบวก ว่า การอ้างอิงเป็นแบบอย่าง (Identification) จะเป็นการเลียนแบบ โดยรวมมากกว่าจะเป็นการเลียนแบบเฉพาะเจาะจงเพียงบางส่วนของพฤติกรรม การอ้างอิงเป็นแบบอย่างจะมีความซับซ้อนและสังเกตได้ยาก แต่จะเป็นการสร้างแบบอย่างของพฤติกรรมได้อย่างฝังลึกและยั่งยืน เช่นเดียวกับการที่เด็กๆ รับชมและเข้าใจเนื้อหาของสิ่งที่สื่อออกมาจากภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เด็กๆ จะสามารถซึมซับแก่นหลักของเนื้อเรื่องได้ เด็กๆ จะมีความเข้าใจถึงวิถีของฮีโร่ที่พวกเขาชื่นชอบรวมถึงความไม่ยุติจากบทบาทการแสดงของปีศาจ เด็กๆ ก็จะสามารถตระหนักได้ถึงความเหมาะสมที่ถูกต้องของการกระทำของพวกเขาได้ หากมองในแง่ของความรุนแรงแล้ว เด็กที่อยู่ในช่วงวัยที่โตพอจะสามารถเข้าใจและตระหนักถึงความรุนแรงที่สามารถเกิดขึ้นได้จากการกระทำที่เป็นเพียงแค่ “การเลียนแบบ” ที่เกิดจากการเล่นตามสิ่งที่เห็นในบางฉากเท่านั้น แต่เด็กจะสามารถเรียนรู้และเข้าใจการ “อ้างอิงเป็นแบบอย่าง” ที่พวกเขาสามารถจะกระทำในสิ่งที่ถูกที่ควรแก่คนอื่นๆ ในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ กมลวรรณ โล่ห์ลีวานนท์ (2552) ที่แสดงถึงผลการศึกษาของโครงการเพื่อเด็กไทยใส่ใจสื่อ ในบทสัมภาษณ์ของเด็กที่สะท้อนวิถีคิดดีๆ จากการ

รับชมโทรทัศน์ในประเภทเดียวกันนี้ ดังนี้ “ผมชอบดูรายการการ์ตูนช่อง 9 ตอนวันเสาร์ อาทิตย์ เหมือนกัน เพราะมันสอนให้รู้จักการให้อภัยหรืออะไรพวกนี้ บางอย่างก็สอนให้รู้จักทำความดี...ก็เอาไปใช้กับเพื่อนๆ อย่างเช่นว่าคอยช่วยเหลือเวลาเพื่อนลำบาก” จึงอาจกล่าวได้ว่าด้วยเนื้อหา การขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆที่ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เน้นให้เด็กๆ เข้าใจมาตลอดกว่า 40 ปี โดยเฉพาะด้าน ความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค การปกป้องพิทักษ์ช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งของเป็นแบบอย่างที่ดีที่จากสื่อ ที่มีต่อเด็กๆ ที่จะช่วยขัดเกลาให้เด็กๆ ตระหนักถึงการเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในแบบที่สังคมต้องการ ในอนาคตต่อไป

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะด้านการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ผู้วิจัยเกิดข้อเสนอแนะอันจะนำไปสู่แนวทาง ในการพัฒนาภาพยนตร์โทรทัศน์ของไทย ดังนี้

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งหวังให้ผลการวิจัยที่ได้สามารถนำไปใช้ต่อยอดเพื่อพัฒนาแนวทางในการผลิตภาพยนตร์โทรทัศน์ของไทย โดยเฉพาะภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็ก ทั้งในด้านของเทคนิคการเล่าเรื่อง และการสอดแทรกเนื้อหาต่างๆที่เป็นประโยชน์แก่สังคมต่อไปในอนาคต

2. ภาพยนตร์โทรทัศน์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแต่ให้ความบันเทิงแต่เพียงเท่านั้น จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ทำให้ได้เห็นว่า หากผู้ผลิตสื่อ องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาต่างๆทางสังคม สามารถนำศักยภาพของสื่อภาพยนตร์โทรทัศน์มาประยุกต์ใช้ เพื่อสอดแทรก ปูปลูกฝัง หรือนำเสนอข้อมูลที่เป็น ประโยชน์ต่อผู้ชม ก็อาจจะทำให้เกิดการพัฒนาทางสังคมที่ดียิ่งขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะด้านการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นที่น่าสนใจศึกษา หรือต่อยอดจากงานวิจัยดังนี้

1. ควรมีการศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์โทรทัศน์แนวยอดมนุษย์ หรือซูเปอร์ฮีโร่ที่มีการแปลงร่างที่เป็นภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็กของไทย โดยนำมาศึกษา

เปรียบเทียบกับเทคนิคการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เพื่อให้เห็นถึงความเหมือน หรือความแตกต่าง ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาภาพยนตร์ Hero Live Action ที่มีการเผยแพร่ต่อเนื่อง เป็นระยะเวลายาวนานเรื่องอื่นๆ ด้วย เช่น ภาพยนตร์โทรทัศน์อูลตราแมน รวมไปถึงภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของค่ายมาร์เวล สตูดิโอ (Marvel Studio) เพื่อให้ทราบถึงเทคนิคในการเล่าเรื่องที่ทำให้ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องยาวนาน รวมถึงแนวทางในการสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลมาปรับปรุงการผลิตสื่อของไทยให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2559). *แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2560-2564*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง
- กมลวรรณ โล่ห์ลีวานนท์. (2552). รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กวันนี้คืออะไร?. ใน *โทรทัศน์สำหรับเด็กวันนี้...คืออะไร* (น.47-55). ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์
- เข็มพร วิรุณราพันธ์. (2558). *สรุปการเสวนา “จริยธรรมและการกำกับดูแลรายการโทรทัศน์อย่างคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก” ใน จริยธรรมสื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก: ศึกษาเปรียบเทียบโทรทัศน์ดิจิทัลช่องที่ได้รับความนิยมช่วง ตุลาคม 2557 และ มกราคม 2558* (รายงานผลการวิจัย) กรุงเทพฯ: โครงการมีเดียมอนิเตอร์
- โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก (กสศ.) มูลนิธิเพื่อพัฒนาเด็ก, และสำนักพิมพ์รักลูก. (2536). *คู่มือดูโทรทัศน์กับลูกอย่างสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: แพลน พับลิชชิ่ง
- จิราดี วิไลลอย. (2547). *ประดิษฐ์กรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตินัน บุญภาพ คอมมอน. (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ชนิด กุลมาศ. (2547). *การวิเคราะห์ภาพยนตร์ของจางอี้โหมวในเชิงบริบททางประวัติศาสตร์วัฒนธรรมและแนวคิดแบบอุดมคติเพื่อการยกระดับคุณภาพชีวิต* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นับทอง ทองใบ. (2553). *ศิลปวิจารณ์ รายการวิทยุโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- นฤมล รื่นไวย. (2552). *คู่มือพ่อแม่มือโปรดูโทรทัศน์กับลูก*. กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะ
- ปัญญา นิรันดร์กุล. (ผู้จัดรายการ). (2549, 15 พฤษภาคม). *แฟนพันธุ์แท้ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี* ใน *แฟนพันธุ์แท้*. ปทุมธานี: เวิร์คพอยท์เอ็นเทอร์เทนเมนท์

- พีระ จิรโสภณ. (2547). ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน ใน *ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญานิติศาสตร์ และทฤษฎีการสื่อสาร* (หน่วยที่10). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- พุทธิวัฒน์ เกรอด. (2553). *การสื่อสารสุขภาพที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ เรื่อง “ว่าวุ่น-รุ่นเล็ก” ทางสถานีโทรทัศน์ทีวีไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภัทรจาริน ตันดวงศ์. (2552). *อิทธิพลของละครโทรทัศน์เกาหลีที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมเกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มติชนออนไลน์. (2553, 22 สิงหาคม). จากเพลงป๊อปถึงไอ้แมคแตก: เมื่อ "ซูเปอร์ฮีโร่" กลายเป็นสินค้าและ "ดนตรีป๊อป" มิตรรักแฟนเพลงเป็นตัวกำหนด. *มติชน*. สืบค้นเมื่อ 28 มิถุนายน 2559, จาก http://www.maticchon.co.th/news_detail.php?newsid=1282419430.
- ลัดดาวัลย์ คงลาภ และคณะ. (2552ก). การวิเคราะห์รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. ใน *โทรทัศน์สำหรับเด็กวันนี้...คืออะไร* (น.21-46). ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- ลัดดาวัลย์ คงลาภ และคณะ. (2552ข). การศึกษาสถานการณ์ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในประเทศไทย. ใน *โทรทัศน์สำหรับเด็กวันนี้...คืออะไร* (น.105-126). ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- วรรณิ์ ตำราญเวทย์. (2542). ภาษาภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 2, พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิกิพีเดีย. (2560). ขบวนการนักร้อง. สืบค้น 25 มิถุนายน 2560, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ขบวนการนักร้อง>.
- วิไลฐ์ จันมา. (2558). *ประวัติศาสตร์และการออกแบบภาพเคลื่อนไหว*. กรุงเทพฯ: วิ.พริ้นท์.
- ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม(ศูนย์คุณธรรม) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2552). *ครอบครัวคุณธรรม*. กรุงเทพฯ: ลาสโก้.
- ศิริวรรณ อนันต์โท, และเกียรติสุดา ภิรมย์. (2551). ปฏิบัติการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์ขั้นสูงการผลิตรายการโทรทัศน์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 11). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สมบุญ เกียรติอารีกุล. (2558, กุมภาพันธ์). ครบรอบ 40 ปีซูเปอร์เซนไทซ์รีรันจากกลับมาแล้ว..!! ใน *Zenshu (Hero update)*, 84, 36-37.

สมสุข หินวิมาน. (2558). *อ่านที่วี: การเมืองวัฒนธรรมในจอโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์
สยาม เจริญอินทร์พรหม. (2553). *การเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลก
ร่วมสมัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
สุพัตรา สุภาพ และคณะ. (2540). *สังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2555). *ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: วี.พริ้นท์.
องอาจ สิงห์ลำพอง. (2553). *กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: สามลดา
อุษา บีกิ้นส์. (2552). บทบาทรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กกับการสร้างจิตสำนึกสาธารณะ
ใน รายงานสรุปการสังเคราะห์โครงการวิจัยชุด “การสื่อสารกับจิตสำนึกสาธารณะ”
(น.63-80). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
อัญชลี ชัยวรพร. (2551). เรื่องเล่าในภาพยนตร์ ใน *เอกสารการสอนชุดวิชา ทฤษฎีและการวิจารณ์
ภาพยนตร์เบื้องต้น* (หน่วยที่ 7, พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ภาษาต่างประเทศ

Berger, A. A. (2007). *Media and society: a critical perspectives*. (2nd ed.). Maryland: Rowman
& Littlefield.
Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Narrative as a Formal System*. Retrieved AUG 5, 2017,
from <https://160mc.wordpress.com/lectures/week-5/>
Medoff, Norman J. (2010). *Electronic Media Then, Now, and Later*. (2nd ed.). USA.
Metz, C. (1974). *Film language*. New York: Oxford University Press.
Peters, G., & Wolley T. J. (n.d.). Franklin D. Roosevelt. In *The American Presidency Project*
(102-Address at University of Pennsylvania) . Retrieved AUG 19, 2016, from
<http://www.presidency.ucsb.edu/ws/?pid=15860>.
Phillips, Patrick. (2003). “Spectator, audience and response” in *An Introduction to Film
Studies*. ed Jill Nelmes. London: Routledge.
Popenoe, David. (1993). *Sociology*. New jersey: Prentice Hall.
Theodorson, George A. (1990). *A Modern Dictionary of Sociology*. New York: Harper & Row
Toei Company. (n.d.). *Sentai Chronicle*. Retrieved FEB 14, 2016, from [http://www.toei.co.jp
/annai/brand/sentai/history.html](http://www.toei.co.jp/annai/brand/sentai/history.html)

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล
ประวัติการศึกษา

นายวีรณู วิจารณ์
ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ
โปรแกรมวิชานิติศาสตร์ (วิทย์-โทรทัศน์)
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ปีการศึกษา 2552

