

การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี”

วรัญญา วิจารณ์^{*}
จิตินัน บัญญาภาพ คอมมอน^{**}

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม และวิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ ของภาพยนตร์โทรทัศน์ 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 ผ่านการต่อสู้ของตัวละครฝ่ายดีฝ่ายร้ายในลักษณะของยอดมนุษย์และปีศาจ เนื้อเรื่องหลักเป็นแนวเรื่องแบบ Drama เนื้อหาที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์ และมีการผสมผสานแนวเรื่องแบบ Comedy ไว้ในเนื้อเรื่องรอง ทำให้เนื้อเรื่องแต่ละตอนสร้างความหลากหลายแก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้อย่างลงตัว มีแก่นเรื่องหลักเป็นแบบ Morality ที่ชี้ให้เห็นถึงศีลธรรมจรรยา และผสมผสานแก่นเรื่องรองที่สอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ ไว้ในเนื้อเรื่องแต่ละตอน ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง สัญลักษณ์ และการสื่อความหมาย จึงทำให้เนื้อเรื่องสามารถแสดงให้เห็นถึงความดีงาม – ความชั่วร้าย, การคิดดี – ทำดี, ความพยายาม, ความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ, การฝ่าฟันอุปสรรค และการเป็นคนดีของสังคม เป็นต้น

ในส่วนของการขัดเกลาทางสังคมที่สอดแทรกไว้ในเนื้อเรื่องพบว่าความสามัคคีร่วมมือร่วมใจและความพยายาม เป็นสิ่งที่ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ และภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ทุกเรื่อง เน้นย้ำและให้ความสำคัญเสมอมาตลอดกว่า 40 ปี โดยที่การขัดเกลาทางสังคมในด้าน ความมีระเบียบวินัย, การเคารพกฎ กติกาของสังคม และการมีความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาเป็นคุณลักษณะเด่นของเนื้อเรื่องขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์

1. บทนำ

ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี หรือซูเปอร์เซ็นไต (ญี่ปุ่น: 超一ハジ戦隊 / อังกฤษ: Super Sentai) ด้วยความแปลกใหม่และตัวฮีโร่รวมไปถึงเนื้อเรื่อง ทำให้ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอด

^{*} นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

^{**} อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มนุษย์ 5 สีได้รับความนิยมจากเด็ก ๆ ชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างสูง จึงมีการสร้างและออกอากาศติดต่อกันยาวนานถึง 42 ปี นับตั้งแต่ปี ค.ศ.1975 จนถึงปัจจุบัน ถือได้ว่าขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีนั้นเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ ประเภท LIVE ACTION HERO ที่ได้รับความนิยมและมีการสร้างต่อเนื่องยาวนานที่สุดในโลก เรื่องราวของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี หรือว่าขบวนการเซ็นไต หนึ่งในขบวนการ 5 คน 5 สี ชายหนุ่มหญิงสาวทะเลาะเถียงกันไป ภาพยนตร์จากญี่ปุ่นมาสู่เมืองไทยให้เด็ก ๆ ได้ชมกันด้วยความเพลิดเพลิน เสริมสร้างจินตนาการ เน้นถึงเรื่องราวของธรรมะ อธรรมความสามัคคี คุณงามความดีต่างๆ แม้ว่าภาพยนตร์ชุดขบวนการ ยอดมนุษย์ 5 สีในประเทศไทย มักจะไม่ได้ถูกมองในแง่ของการขัดเกลาสังคมเท่าไรนัก แต่ด้วยเนื้อหาสาระที่เป็นหัวใจในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ชุดนี้กลับมีการสอดแทรกสิ่งดีที่สามารถเป็นตัวอย่างของเยาวชนในการเติบโตเป็นคนดีของสังคมเอาไว้ และอีกแง่หนึ่งที่น่าสนใจคือ แม้ว่าจะผ่านไปนานกี่ปี ขบวนการ 5 สีทุกเรื่องก็ยังมีลำดับและแนวทางการดำเนินเรื่องที่คล้ายคลึงกัน แต่ยังคงกลับได้รับความนิยมและถูกผลิตสร้างอย่างต่อเนื่องครองใจผู้ชมทั้งเด็กและผู้ที่ยังชื่นชอบในวัยอื่น ๆ มาอย่างยาวนาน และเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างพลังแห่งการสร้างสรรค์ทางสื่อในการสร้างเด็กและเยาวชนที่เปี่ยมไปด้วยพลังอันดีให้กับอนาคตต่อไป ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี มีรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทักษะสังคมในด้านต่างๆ อย่างไร

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทักษะสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี
2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทักษะสังคมในด้านต่างๆ ของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

3. แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก (Children's Television Programs) ความสนุกสนานและความบันเทิงในรายการสำหรับเด็กนั้นเป็นสิ่งสำคัญ แต่หัวใจหลักของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กคือจะต้องมีเนื้อหาที่แฝงไว้ด้วยสาระและการส่งเสริมการเรียนรู้ ภาพและคำพูดที่ปรากฏในจอจึงควรมีความเหมาะสมตามสภาพวัยของเด็ก สิ่งสำคัญคือ อย่าพยายามคิดแทนเด็ก แต่ควรคำนึงถึงภูมิหลังและพัฒนาการของเด็กเป็นหลัก (ลักษมี คงลาภ และคณะ, 2552, น.117)

แนวคิดเรื่องรูปแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ (TV Series Genre) Genre มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการศึกษาและจัดแบ่งประเภทของสื่อต่างๆ เช่น วรรณกรรม รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ โดยในสื่อแต่ละประเภทนั้นก็จะมี Genre ต่างกันออกไป เช่น แอ็คชั่น (Action) และสนุกสนาน(Comedy) เป็นต้น

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative) วอลเตอร์ ฟิชเชอร์ W. Fisher (1987) นักวิชาการที่สนใจด้านการเล่าเรื่อง ได้กล่าวถึง “กระบวนการแห่งการเล่าเรื่อง” ไว้ว่า การเล่าเรื่อง คือการกระทำเชิง

สัญลักษณ์ที่มีลำดับขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการพูด หรือการกระทำ และจะต้องมีความหมายสำหรับผู้ที่อยู่ในเรื่องเล่า นั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่อยู่ในเรื่องนั้นจะเป็นผู้ฟัง ผู้ตีความ หรือแม้แต่นักสร้างเรื่องเล่านั้นก็ตามซึ่งหน้าที่ของเรื่องเล่านั้นก็จะเป็นตัวกำหนดแนวทางในการเล่าเรื่อง

แนวคิดเรื่องการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (Mise En Scene) Mise En Scene หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในกรอบภาพทั้งนักแสดงการแต่งกาย บทพูด บทบาทการแสดง ฉาก แสง สี เสียง หรือแม้แต่กระทั่งพื้นที่ว่าง เมื่อทั้งหมดนี้สอดประสานร่วมกันย่อมมีการสื่อความหมายแฝงอยู่ รวมถึงการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ต่อผู้รับชมด้วย ทฤษฎี Mise En Scene จึงถูกนำมาศึกษาเอกลักษณ์ที่สื่อความหมายผ่านการ จัดวางส่วนประกอบทุก ๆ สิ่งลงในเฟรมภาพแต่ละช็อต (Shot) ในการถ่ายทำภาพยนตร์

ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) สัญญา เป็นการส่งความหมายผ่านสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น แต่จะเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การเมือง และประสบการณ์ เพราะสิ่งเหล่านี้จะเป็นส่วนสำคัญในการตีความของผู้รับสารที่ทำให้การแปลความหมายต่างกันไป ด้วยเหตุนี้ในบริบทหรือสังคมที่ต่างกัน สัญญาจึงอาจมีความหมายที่ต่างออกไปได้ด้วยทุกสิ่งทุกอย่างจึงสามารถถูกหยิบยกนำมาเป็นสัญญาได้ หากมีองค์ประกอบลักษณะที่สำคัญครบ 3 ประการ คือ 1) มีลักษณะทางกายภาพและรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัสทั้ง 5 หมายถึง มีลักษณะทางกายภาพเป็นรูปธรรม 2) จะต้องอ้างอิงไปยังสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง 3) เมื่อมีการใช้สัญญา ผู้เกี่ยวข้องกับสื่อสารนั้น ๆ จะรับรู้ได้ว่าเป็นสัญญา

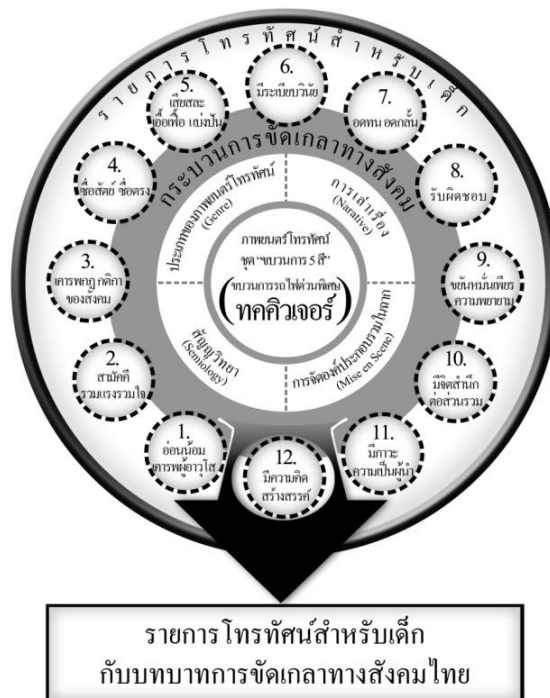
ทฤษฎีการขัดเกลากายทางสังคม (Socialization) การขัดเกลากายทางสังคม คือ การเรียนรู้ของสมาชิก ในสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง และเพื่อเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพของคนที่ไปเป็นไปตามความต้องการของสังคม ตลอดจนเป็นการสร้างความเป็นตัวตน (Self) ให้กับตนเองอีกด้วย (ศิริรัตน์ แอดสกุล, 2555, น.104) การขัดเกลากายทางสังคมจึงเป็นกระบวนการที่มุ่งหวังให้สมาชิกในสังคมมีบุคลิกภาพเป็นไปตามขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ดังที่สังคมนั้น ๆ มุ่งหวัง (สุพัตรา สุภาพ และคณะ, 2540)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฑามาศ สุกิจงานนท์ (2539) ศึกษาเรื่อง “จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์” พบว่า เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนได้มีการสื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมออกมาผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ภาพและมุมกล้อง เสียง และแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

อรอุษา อึ้งศรีวงศ์ (2555) ศึกษาเรื่อง “การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง” พบว่า มีการเล่าเรื่องอาชีพของตัวละครหลักผ่านความมุ่งมั่นและมานะบากบั่นเพื่อให้ประสบความสำเร็จ ส่วนการวิเคราะห์ทิศทางของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นในรอบ 10 ปีที่ผ่านมาพบว่าอาชีพที่ได้รับความนิยมในการนำมาสร้างเป็นตัวละครมากที่สุด คือ ตำรวจหรือนักสืบ และมีการสร้างละครที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40 ของละครโทรทัศน์ทั้งหมด โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้

ความเห็นว่าเป็นเพราะสังคมของผู้ใหญ่นั้นเป็นสังคมที่มุ่งเน้นการทำงาน มีการปลูกฝังวัฒนธรรมการทำงานเป็นกลุ่ม และส่งเสริมความมานะบากบั่นในสังคมอย่างชัดเจน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยการวิเคราะห์หัตถบท (Textual Analysis) ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากประชากรคือ “ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี” ที่เผยแพร่ในประเทศไทย จำนวนทั้งสิ้น 36 เรื่อง โดยคัดเลือกเรื่อง “ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศศิวิเจอร์ (Ressha Sentai TOQGER)” เฉพาะที่คัดเลือกคือ เป็นขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่เนื้อเรื่องมุ่งเน้นสื่อสารกับเด็กวัยประถมศึกษา เห็นได้จากบทบาทของตัวละครนำทั้ง 5 คน ที่เป็นเด็กวัยประถมศึกษาแต่ต้องติดอยู่ในร่างกายของตัวเองที่เป็นผู้ใหญ่ การกระทำ การตัดสินใจของตัวละครจึงสื่อสารในแบบที่เด็กเข้าใจได้ง่าย เหมาะกับช่วงวัยที่ควรได้รับพื้นฐานการปลูกฝังการขัดเกลาทางสังคม นอกจากนี้ยังมีเนื้อเรื่องที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบัน เนื่องจากมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการใช้บริการขนส่งสาธารณะที่เด็กและเยาวชนไทยสามารถเข้าใจได้ง่าย ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ และยังเหมาะสมกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบันที่กำลังพัฒนา ด้านขนส่งมวลชนอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะใช้วิธีการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description)

5. ผลการวิจัย

5.1 รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

จากการวิจัยรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี พบว่า รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมและวิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี สรุปได้ดังนี้

1.1 เนื้อเรื่อง

จากการศึกษาเนื้อเรื่องของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จำนวน 10 ตอนพบว่า เนื้อเรื่องว่าด้วยการพิทักษ์ปกป้องความสว่างจากการคุกคามของความมืด โดยที่ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีทศกวีเจอร์ คือกลุ่มของเด็กๆ 5 คน ที่ได้รับผลพวงจากการคุกคามของความมืดทำให้ต้องสูญเสีย ความทรงจำ ครอบครัว และบ้านเกิด แต่เนื่องจากเด็กๆทั้ง 5 คนมีพลังแห่งจินตนาการที่มีความสร้างสรรค์สูง (พลังIMAGINATION) จึงได้รับการมอบหมายให้เป็นทศกวีเจอร์ มีหน้าที่ปกป้องความสว่าง, ปกป้องผู้คนจากการคุกคามของปีศาจ และในเวลาเดียวกัน ก็ต้องออกเดินทางตามหาสิ่งที่สูญเสียไปคืนมาด้วย ด้วยเหตุนี้จึงต้องผจญกับปีศาจและอุปสรรคต่างๆ นานาในระหว่างที่เดินทางนั้นยังให้ความช่วยเหลือแก่ผู้คนต่างๆ เช่น มนุษย์ธรรมดา, เด็ก, วัยรุ่น, คนชรา, ฯลฯ นอกจากนี้ยังได้พบกับปีศาจที่สำนึกผิดกลับใจเป็นคนดี ที่มาเป็นสมาชิกคนที่ 6 ซึ่งถือเป็นกำลังสำคัญ ด้วยพลังแห่งจินตนาการที่สร้างสรรค์ การคิดดี การทำดี ความสามัคคีและการร่วมมือร่วมใจกัน ทำให้แก้ปัญหาฝ่าฟันอุปสรรคและได้พบกับสิ่งสำคัญที่หายไปกลับคืนมา

1.2 รูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์

1.2.1 ลักษณะของแนวเรื่อง

จากการศึกษาลักษณะของแนวเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ พบว่า มีแนวเรื่องหลักเป็นแบบ Fantasy Live Action มีการดำเนินเรื่อง แสง สี เสียง รวมถึงตัวละครที่ความเหนือจริง ตัวละครเป็นการแสดงโดยมนุษย์ทั้งหมด นอกจากนี้ยังพบว่าการผสมผสานแนวเรื่องแบบ Drama และ Comedy เข้ามาในบางตอน จากการศึกษาและวิเคราะห์ ทั้ง 10 ตอนจะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องเส้นหลักจะเป็นแนวเรื่องแบบ Drama เห็นได้จากการสูญเสียของตัวละครทั้งสองฝ่ายและความสัมพันธ์ของตัวละครฝ่ายร้าย แต่ในส่วนของเนื้อเรื่องตอนย่อยๆ นั้นจะแฝงแนวเรื่องแบบ Comedy เข้ามา

จึงกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ นั้นมีแนวเรื่องหลักคือ Fantasy Live Action และมีการผสมผสานแนวเรื่องรองเข้ามา 2 ลักษณะคือ แนวเรื่องแบบ Drama และแนวเรื่องแบบ Comedy โดยที่เนื้อหาในแต่ละตอนจะผสมผสานแนวเรื่องต่างกันไป

1.2.2 ลักษณะของแก่นเรื่อง

จากการศึกษาลักษณะของแก่นเรื่อง พบว่าเนื้อหาหลักของเนื้อเรื่องเป็นการมุ่งให้ตระหนักถึงความดีงาม – ความชั่วร้าย มีการให้ข้อคิดเตือนใจ แสดงให้เห็นถึงแบบอย่างที่ดี ควบคู่ไปกับชี้ให้เห็นว่าสิ่งใดคือสิ่งไม่ดีและไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่าง ซึ่งเป็นลักษณะของแก่นเรื่องแบบ Morality ที่ว่าด้วยศีลธรรมจรรยาที่ควรปฏิบัติ และยังมีการผสมผสานแก่นเรื่องรองในเนื้อเรื่องแต่ละตอน เพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมบางประการให้เด่นขึ้นมาในตอนนั้น ๆ อีกด้วย ในส่วนของแก่นเรื่องแม้จะมุ่งเน้นไปที่เรื่องราวของตัวละครบางตัวก็ตาม แต่เนื้อเรื่องก็ยังคงแสดงให้เห็นถึง ความดี – ความชั่ว เช่นเดิมเนื่องจากแก่นหลักยังยืนอยู่ที่ Morality ดังที่กล่าวไว้ในตอนต้น

1.2.3 ลักษณะของโครงเรื่อง

1) การเปิดเรื่อง

จากการศึกษาลักษณะของการเปิดเรื่อง พบว่า 1) มีการเปิดเรื่องด้วยสถานการณ์ใหม่เป็นจำนวนมากที่สุด 2) เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากตอนที่แล้ว และ 3) เปิดเรื่องด้วยการบรรยาย

2) การพัฒนาเหตุการณ์

จากการศึกษาพบว่า มีการพัฒนาเหตุการณ์ 3 ลักษณะใหญ่ ๆ ดังนี้

2.1) การพัฒนาเหตุการณ์ตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการ 5 สี โดยเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเรียงลำดับอย่างมีรูปแบบค่อนข้างตายตัว โดยที่บางตอนอาจมีเหตุการณ์เกิดขึ้นไม่ครบ แต่จะพัฒนาเหตุการณ์ในลักษณะดังต่อไปนี้ คือ

เริ่มด้วยเหตุการณ์ ต้นเรื่อง → ปิศาจประจำตอนคุกคาม → ขบวนการยอดมนุษย์เข้ายับยั้งสถานการณ์ → แปลงร่าง, ประกาศศักราช, เข้าต่อสู้ → ใช้บาซูก้าปราบปิศาจสำเร็จ → ปิศาจฟื้นคืนชีพด้วยร่างยักษ์ → ต่อสู้ด้วยการประกอบร่างหุ่นยนต์ยักษ์ → กำจัดปิศาจได้สำเร็จ → เหตุการณ์คลี่คลายลง และอาจมีการเชื่อมโยงไปสู่เหตุการณ์ใหม่ที่จะเกิดขึ้นในตอนถัดไป

2.2) การพัฒนาเหตุการณ์โดยเน้นเนื้อเรื่อง หลัก/รอง ของเรื่อง จากการศึกษพบว่าภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่องขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ จะประกอบไปด้วยเนื้อเรื่องสองส่วนคือ

2.2.1) เนื้อเรื่องหลัก คือเนื้อเรื่องที่พัฒนาไปตามเหตุการณ์หลักของเรื่อง คือเนื้อเรื่องที่สำคัญต่อเนื่องจากตอนแรกไปจนถึงตอนสุดท้าย

2.2.2) เนื้อเรื่องรอง คือ เนื้อเรื่องที่เป็นเหตุการณ์แทรกเข้ามาระหว่างเนื้อเรื่องหลัก เรื่องราวจะจบลงภายใน 1-2 ตอน โดยอาจเป็นเหตุการณ์ที่จะกระทบต่อเนื้อเรื่องหลักหรือไม่ก็ได้

2.3) การพัฒนาเหตุการณ์ โดยจะมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องแต่ละตอนประมาณ 1-3 ตัวละคร พบว่ามี 3 ลักษณะ คือ 1) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละครหลักของเรื่อง 2) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละครเสริมของเรื่อง 3) การพัฒนาเหตุการณ์โดยตัวละครหลักของเรื่อง และตัวละครเสริมควบคู่กันไป

3) ภาวะวิกฤติและการคลี่คลาย

จากการศึกษาวิจัยพบว่า ภาวะวิกฤติและการคลี่คลายเป็นการตกอยู่ในภาวะวิกฤติของตัวละครต่าง ๆ ดังนี้ 1) ตัวละครหลักตกอยู่ในภาวะวิกฤติ 2) ตัวละครเสริมตกอยู่ในภาวะวิกฤติ 3) ตัวละครเสริมและตัวละครหลักตกอยู่ในภาวะวิกฤติร่วมกัน

4) การปิดเรื่อง

จากการศึกษาพบว่า มีลักษณะการปิดเรื่อง 2 รูปแบบ สามารถอธิบายตามลำดับได้ดังนี้

- 4.1) ปิดเรื่องโดยคลี่คลายปัญหาสำเร็จ และไม่มีเหตุการณ์นำไปสู่ตอนถัดไป
- 4.2) ปิดเรื่องโดยเกิดเหตุการณ์ที่นำไปสู่ตอนถัดไป

1.2.4 ลักษณะและบทบาทของตัวละคร

จากการศึกษาลักษณะและบทบาทของตัวละคร พบว่าเนื้อเรื่องจะประกอบไปด้วยตัวละครดังนี้

1) ตัวละครหลักที่ปรากฏตั้งแต่ต้นเรื่อง แบ่งออกเป็นตัวละครสองฝ่าย

1.1) ตัวละครหลักฝ่ายดี ได้แก่ ทศคิวงหมายเลข 1-5

1.2) ตัวละครหลักฝ่ายร้าย ได้แก่ บรรดาแม่ทัพของซาโดไลน์

2) ตัวละครหลักที่ปรากฏหลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไประยะเวลาหนึ่งแล้ว แบ่งออกเป็นตัวละครสองฝ่ายเช่นกัน คือ 1) ตัวละครฝ่ายดี 2) ตัวละครฝ่ายร้าย

3) ผู้ช่วยเหลือ จะเป็นผู้ช่วยเหลือของฝ่ายเรนโบว์ไลน์

4) ตัวละครเสริม เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง มีบทบาทการแสดงเพียงแค่ 1-2 ตอนเท่านั้น แบ่งเป็น 2 ฝ่ายได้แก่ 1) ตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดา 2) ตัวละครที่เป็นปีศาจฝ่ายซาโด

1.2.5 บทสนทนา

จากการศึกษาวิจัย พบว่าบทสนทนาที่สำคัญที่สุดในเนื้อเรื่องแต่ละตอนจะเป็นบทสนทนาที่ปรากฏในช่วงภาวะวิกฤติของเรื่อง และเป็นบทสนทนาที่ให้แก่คิด ต่าง ๆ ดังนี้

สถานีต้นทาง ให้แก่คิดเรื่อง การใช้จินตนาการในทางสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหา

สถานีที่ 6 ให้แก่คิดเรื่อง ภาวะผู้นำ

สถานีที่ 11 ให้แก่คิดเรื่อง การฝ่าฟันกับอุปสรรคอย่างสุดกำลัง

สถานีที่ 16 ให้แก่คิดเรื่อง ตระหนักถึงความมีตของตนเองมีจะมาตบังจินตนาการอันดี

สถานีที่ 21 ให้แก่คิดเรื่อง ความใส่ใจและเป็นห่วงกันระหว่างเพื่อน, การต้องการครองครองสิ่งที่ไม่ใช่ของตนคือสิ่งที่น่ากลัว

สถานีที่ 26 ให้แก่คิดเรื่อง การช่วยเหลือผู้อื่น, การอนุรักษ์วัฒนธรรมอันดีให้คงอยู่ต่อไป

สถานีที่ 31 ให้แก่คิดเรื่อง การยึดมั่นในความดีและความถูกต้อง

สถานีที่ 36 ให้แก่งคิดเรื่อง อย่กลัวที่จะมีจินตนาการที่สร้างสรรค์

สถานีที่ 41 ให้แก่งคิดเรื่อง มิตรภาพและความสามัคคี

สถานีปลายทาง ให้แก่งคิดเรื่อง การมีจินตนาการที่สร้างสรรค์จะไม่ทำให้ตกอยู่ในความมืด

1.2.6 ลักษณะของความขัดแย้ง

จากการศึกษาลักษณะของความขัดแย้ง ปรากฏว่าความขัดแย้งดังนี้

1) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่าย เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักทั้งสองฝ่าย ทำให้เนื้อเรื่องในแต่ละตอนปรากฏถึงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยการใช้จินตนาการที่สร้างสรรค์ของตัวละครฝ่ายดี

2) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครฝ่ายเดียวกัน เป็นความขัดแย้งกันเองของตัวละครฝ่ายร้าย คือฝ่ายซาโดไลน์ การแก่งแย่งชิงดีและหาทางทำร้ายกันในทุกครั้งเมื่อมีโอกาส

1.2.7 ลักษณะของฉากและสถานที่

จากการศึกษาลักษณะของฉากและสถานที่ พบว่า ฉากและสถานที่ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้ 1) ฉากที่ถ่ายทำในสภาพแวดล้อมจริง 2) ฉากที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการถ่ายทำ 3) ฉากที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิค

1.2.8 การสื่อความหมายที่ปรากฏ

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของการสื่อความหมายที่ปรากฏ มีดังนี้

1) แสงและฉากกับการสื่อความหมาย เป็นการใช้อนุลักษณะของแสงในลักษณะ High Key & Low Key ใส่ลงในฉากต่าง ๆ เพื่อให้เห็นถึง ความมืด - ความสว่าง ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนในการสื่อความหมายถึง ความดี - ความชั่ว ที่ปรากฏ

2) สีและรูปทรงกับการสื่อความหมาย เป็นการใช้อนุลักษณะรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ เช่น การแต่งกาย อุปกรณ์ อาวุธ

3) บทบาทการแสดงกับการสื่อความหมาย ปรากฏบทบาทการแสดงที่สื่อความหมายถึงความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยแบ่งการอธิบายเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ฝ่ายทศิวเจอร์ มีบทบาทการแสดงที่สื่อถึงความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในการฝ่าฟันอุปสรรค

ฝ่ายซาโดไลน์ มีบทบาทการแสดงที่สื่อถึงความไม่ดีทั้งหลาย ที่น่ากลัวและไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่าง

1.2.9 ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ

จากการศึกษาลักษณะของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศิวเจอร์ พบว่า ภาพรวมทั้งหมดของเรื่องที่มีการนำเสนอด้วย รถไฟสถานีต่าง ๆ, ซาโดไลน์, เรนโบว์ไลน์, พลังแห่งIMAGINATION และตัวละครทศิวเจอร์ทั้ง 5 คน ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายแฝงโดยรวมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เรื่อง ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศิวเจอร์ ว่า

“ เป็นการเดินทางของเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ที่จะต้องผ่านการฝ่าฟันอุปสรรค
เหมือนการเดินทางผ่านสถานีต่าง ๆ จากสถานีต้นทาง (ตอนที่ 1)
ไปยังจุดหมายคือสถานีปลายทาง (ตอนอวสาน)
บนแนวทางและแนวคิดที่ตั้งมา รู้จักใช้จินตนาการและความสร้างสรรค์
ในการแก้ปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องเจอระหว่างทาง
เพื่อที่จะไม่หลงทางและนำตัวเองไปสู่ความมืด
ซึ่งก็คือความไม่ดีทั้งหลายทั้งปวง ”

5.2 วิเคราะห์บทบาทในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี

จากการศึกษาวิเคราะห์ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศคีวจอร์จำนวน 10 ตอน ตามแกนหลัก
ของการขัดเกลาทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชนไทย พบว่า มีการขัดเกลาทางสังคมสอดแทรกอยู่ทั้งสิ้น 8
ประการ ดังนี้

2.1 ความอ่อนน้อม เคารพผู้อาวุโส

จากการศึกษาพบว่า เนื้อเรื่องที่แสดงถึงการขัดเกลาทางสังคมด้านความอ่อนน้อมเคารพผู้
อาวุโส

เด่นชัดที่สุดมีเพียงตอนเดียวคือ สถานีที่ 26 - เปิดศึกในโรงอาบน้ำ เป็นการแสดงผ่านตัวละครฝ่ายเด็กคือ คาคุระ และตัวละครฝ่ายอาวุโสคือ คุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำ ทั้งนี้ในเนื้อเรื่องยังมีการแสดงให้เห็นถึงการให้เกียรติซึ่งกันและกันระหว่างผู้ใหญ่และเด็กอีกด้วยโดยเป็นการโค้งแสดงความขอบคุณของคุณลุงเจ้าของโรงอาบน้ำที่ได้รับการช่วยเหลือจากกลุ่มของทศคีวจอร์ ซึ่งเป็นผู้ที่มีอายุน้อยกว่า และกลุ่มทศคีวจอร์ก็แสดงการตอบรับคุณลุงโดยการโค้งกลับเช่นกัน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงการให้เกียรติซึ่งกันและกัน

2.2 ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมด้านความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ เป็นแกนหลักของภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีเสมอมา ทั้งนี้ความร่วมมือร่วมใจที่ปรากฏนั้นมักจะควบคู่ความพยายามเสมอ โดยจะเป็นความสามัคคีร่วมมือร่วมใจกันพยายามฝ่าฟันอุปสรรคที่ต้องพบเจอ

2.3 การเคารพกฎ กติกาของสังคม

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศคีวจอร์ มีการสอดแทรกการเคารพกฎ กติกาของสังคม ในรูปแบบของการเคารพกฎกติกา และมายาทของการใช้บริการขนส่งมวลชนสาธารณะ โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการยืนรอหลังเส้นสีขาวอย่างเคร่งครัดของตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้าย

2.4 ความเสียสละ เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศคีวจอร์ มีเนื้อหาที่แสดงถึงความเสียสละในส่วนของเนื้อเรื่องหลัก และเนื้อเรื่องแต่ละตอนดังนี้

1) การเสียสละที่ปรากฏในเรื่องหลัก เป็นการแสดงความเสียสละที่เป็นการกระทำของตัวละครฝ่ายดีตามแกนหลักของเรื่อง เช่น การช่วยเหลือปกป้องผู้อื่น เป็นต้น

2) การเสียสละที่ปรากฏในเรื่องแต่ละตอน เป็นความเสียสละที่เห็นได้ชัดจากการแสดงของตัวละครต่าง ๆ เช่น ตอนที่ 11 เป็นการเสียสละโดยการแบ่งปันอาหารของไลท์คิงต่อเพื่อนใหม่ที่เพิ่งรู้จักกัน ซึ่งเป็นการสร้างมิตรภาพที่ดี

2.5 ความมีระเบียบวินัย

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมในด้านความมีระเบียบวินัยที่ปรากฏในขบวนการรถไฟด่วนพิเศษทคคิวเจอร์นั้น เห็นได้ชัดจากการต่อแถวอย่างเป็นระเบียบของ ทคคิวเจอร์ทั้ง 5 ดังนี้

1) การต่อแถวเพื่อแสกนตั๋ว (Ticket pass) ขึ้นขบวนรถไฟเรโนโบว์ไลน์ ของทคคิวเจอร์แม้จะอยู่ในสถานการณ์เร่งรีบหรือคับขัน โดยจะเป็นการต่อแถวแบบเรียงลำดับหมายเลขประจำตัว 1 - 5 ทุกครั้ง

2) การต่อแถวอย่างเป็นระเบียบในฉากแปลงร่าง โดยเป็นหนึ่งในขั้นตอนของการประกาศักดา ด้วยการต่อแถวอย่างเป็นระเบียบตามหมายเลขประจำตัว 1 - 5 ด้วยท่าทางแข็งขันพร้อมเข้าต่อสู้กับฝ่ายร้าย เป็นฉากหลักของเรื่องและสามารถเรียกความสนใจต่อเด็ก ๆ ในการชมซับการขัดเกลาทางสังคมในด้านความมีระเบียบวินัย

2.6 ความขยันหมั่นเพียร ความพยายาม

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมด้านความขยันหมั่นเพียร ความพยายามที่ปรากฏในเรื่อง จะเห็นได้ชัดในลักษณะของ ความเพียรพยายาม โดยเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญของหัวใจหลักของเรื่อง ความเพียรพยายามที่ปรากฏในเรื่องมักจะปรากฏควบคู่ไปกับความสามัคคี และเป็นการยากที่จะแยกทั้งสองสิ่งนี้ออกจากกัน

2.7 การมีภาวะความเป็นผู้นำ

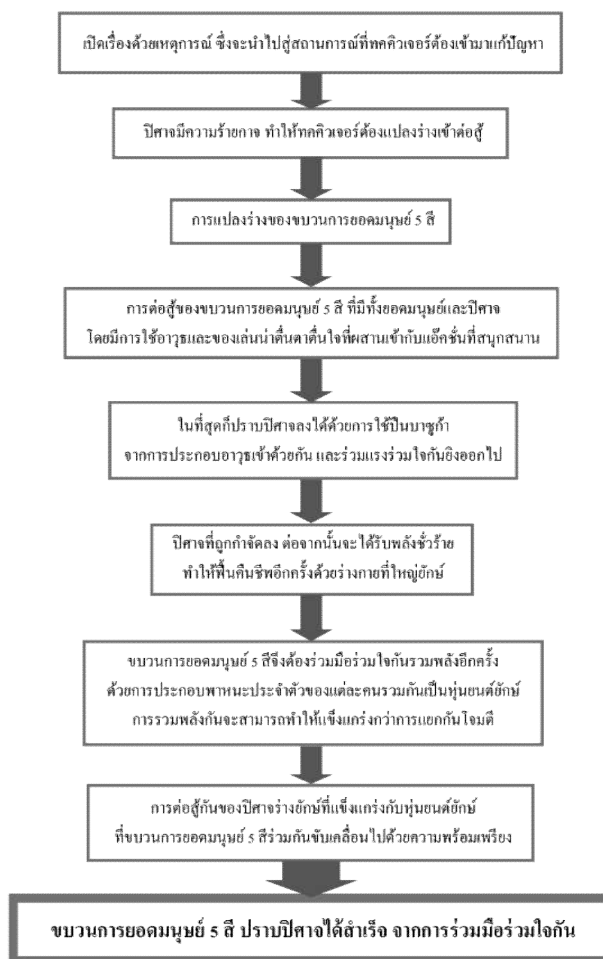
จากการศึกษาพบว่า เนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นการขัดเกลาทางสังคมด้านการมีภาวะความเป็นผู้นำได้เด่นชัดที่สุด มีจำนวนทั้งสิ้น 1 ตอน ได้แก่ สถานีที่ 6 ผ่านบทบาทการแสดงและบทสนทนาของโทคัทจิและไลท์คิง โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงภาวะความเป็นผู้นำที่มีอยู่ในตัวทุกคนเพราะความสามารถแต่ละคนจะแตกต่างกันไปจึงเหมาะกับเป็นผู้นำในสถานการณ์ที่ต่างกัน นอกจากนี้ การแสดงให้เห็นถึงภาวะความเป็นผู้นำในเรื่องสถานีที่ 6 ยังสอดแทรกแง่คิดในการยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่นอีกด้วย

2.8 มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความฉลาดจากการเล่น

จากการศึกษาพบว่า การขัดเกลาทางสังคมด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ และความฉลาดจากการเล่น นั้นได้ถูกนำมาใช้เป็นพลังที่สำคัญที่สุดของเรื่อง โดยเรียกพลังนี้ว่า “พลังแห่ง IMAGINATION” คือพลังแห่งจินตนาการที่มีความสร้างสรรค์ที่ดี ซึ่งเป็นพลังที่สร้างแสงสว่างให้กับโลก และยังเป็นพลังที่ทำให้ทคคิวเจอร์ทั้ง 5 สามารถแปลงร่างได้ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าในเรื่องแต่ละตอนมีการสอดแทรกการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาที่ตัวละครต่าง ๆ ต้องประสบพบเจอ ผ่านบทสนทนาและสถานการณ์ต่าง ๆ

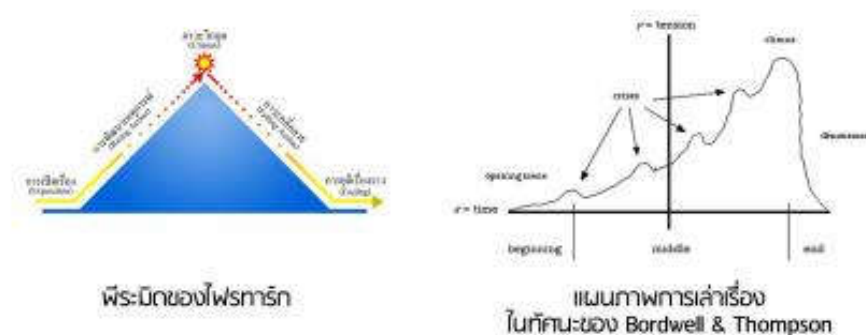
6.อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี ในด้านรูปแบบการนำเสนอและเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคม จากการวิจัยจะเห็นว่า ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี เรื่อง ทศกวีเจอร์ มีกลวิธีในการเล่าเรื่องตามแนวเรื่องแบบ Morality ที่เกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา คือการชี้ให้เห็นถึงความดีงาม – ความชั่วร้าย ทำให้ผู้ชมกลุ่มเด็ก ๆ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจได้ง่าย เนื้อเรื่องของขบวนการรถไฟด่วนพิเศษ ทศกวีเจอร์ที่นำเสนอส่วนใหญ่จะเป็นเหตุการณ์ย่อยๆที่จบในตอน เวลาที่แต่ละตอนนำเสนอขึ้นประมาณ 20 นาที ประกอบกับเป็นการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับของขบวนการ 5 ลี การดำเนินเรื่องตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี มีรูปแบบดังในแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แผนภาพการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 ลี

หากดูในภาพรวมแล้ว จะเป็นการดำเนินเรื่องที่สอดคล้องกับขั้นและลำดับการพัฒนาโครงเรื่องตามแบบพีระมิดของไฟรทาร์ก (Freytag's Pyramid) “ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์” อัญชลี ชัยวรพร (2551) แต่ถ้าพิจารณาการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ที่มีสถานการณ์การให้ตัวละครต้องตัดสินใจและคลี่คลายเหตุการณ์ให้ได้ในหลายช่วงเวลา และแต่ละเหตุการณ์ก็จะวิกฤติและหนักขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งจะสอดคล้องกับ แผนภาพการเล่าเรื่องที่อธิบายว่า “การเล่าเรื่องเป็นห่วงโซ่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในความสัมพันธ์ของ เหตุ - ผล ที่เกิดขึ้นในแต่ละเวลาและสถานที่” ของ Bordwell & Thompson (2016) โดยจะแสดงการเปรียบเทียบแผนภาพ พีระมิดของไฟรทาร์ก กับ แผนภาพการเล่าเรื่องที่ Bordwell & Thompson อธิบายไว้ในภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบแผนภาพ พีระมิดของไฟรทาร์ก กับ แผนภาพการเล่าเรื่องในทศวรรษของ Bordwell & Thompson

สิ่งที่ได้เห็นได้ชัดตลอดมาของขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีที่ได้รับการออกอากาศมายาวนานกว่า 40 ปีก็คือ เอกลักษณ์และลักษณะเด่นของตัวยอดมนุษย์ที่มีสีสันสดใส มีบุคลิกและอุปกรณ์ต่างๆที่สามารถดึงดูดใจเด็กได้ไม่ยาก เพราะเป็นลักษณะที่สามารถพลิกแพลงเป็นรูปแบบต่างๆ มีแสง สี เสียง และอาณาเขตที่จัดการปิศาจร้ายกาจที่คุกคามความสงบสุขได้อยู่หมัด ซึ่งไม่เป็นที่น่าแปลกใจหากสิ่งเหล่านี้จะสามารถดึงดูดเด็ก ๆ รุ่นใหม่ ๆ มาได้มาตลอดกว่า 40 ปี

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้สิ่งที่สังเกตได้ คือ เส้นและมิติของตัวละครฝ่ายร้าย อาทิเช่น

1) ไม่ว่าจะเป็ปีศาจที่มีรูปร่างและหน้าตาน่ากลัวขนาดไหน ก็จะมีสีสันสดใสแต่อยู่บนตัวของปีศาจเสมอ

2) ปีศาจที่แสนดุร้าย ไม่ใช่ตัวละครที่มีลักษณะแบนราบเพียงอย่างเดียว แต่จะมีมิติอื่น ๆ ปรากฏให้เห็นเสมอ ในปีศาจที่เป็นตัวแทนความชั่วร้าย จะถูกสอดแทรกมุมดี ๆ อยู่บ้าง ถึงจะไม่ได้เป็นตัวที่มีนิสัยดี แต่สามารถสร้างอารมณ์เชิงบวกให้แก่ผู้ชมได้

3) ด้วยเนื้อเรื่องที่มีความเหนือจริงแบบ Fantasy ตัวปีศาจจะมีความแข็งแกร่งกว่าขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีเสมอ แต่สุดท้ายจะพ่ายแพ้ต่อความสามัคคีของฝ่ายยอดมนุษย์ หรือบางครั้งก็จะแพ้ยัยจากความชั่วร้ายของตนเอง

หากพิจารณาจากบทบาทและการแสดงของตัวละครในภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีแล้ว จะเห็นได้ว่าตัวละครฝ่ายร้ายเป็นส่วนสำคัญที่สามารถสร้างมิติให้เนื้อเรื่องได้อย่างดี

นอกจากนี้ การศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์อุดมการณ์ทางสังคมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ไทยที่นำมาผลิตซ้ำ” ของนภัทร อารีศิริ (2554) ได้อธิบายว่า ในละครโทรทัศน์ไทยเรื่องหนึ่ง ๆ นั้นสามารถจับจุดอุดมการณ์ทางสังคมได้มากกว่าหนึ่งอุดมการณ์ โดยมีทั้งอุดมการณ์ที่สอดคล้องกันและอุดมการณ์ที่ขัดแย้งกัน ซึ่งอุดมการณ์ที่ปรากฏในละครมีการเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมตามช่วงเวลาทีละครเรื่องนั้น ๆ ได้ถูกนำมาผลิตซ้ำ แสดงให้เห็นว่าละครไม่ได้ทำหน้าที่ให้ความบันเทิงแต่เพียงเท่านั้น ผู้วิจัยพบว่าในด้านของบทบาทหน้าที่ของสื่อโทรทัศน์ที่ตีนั้นควรให้ได้มากกว่าแค่ความบันเทิง จะเห็นได้จากผลการวิจัยว่าสิ่งที่ภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ทำคือจะพยายามสอดแทรกและเน้นย้ำในเรื่องของความมุ่งมั่น ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจกันในการฝ่าฟันอุปสรรค เพราะไม่ว่าจะกี่ปีหรือกี่ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีก็จะสามารถเอาชนะฝ่ายปีศาจได้ด้วยการรวมพลังกันของทั้ง 5 คน ทั้งในรูปแบบของท่าไม้ตายปืนบาซูก้าชนิดต่าง ๆ หรือการใช้พละกำลังประจำตัวของแต่ละคนประกอบกันเป็นหุ่นยนต์ที่แข็งแกร่งขึ้นเพื่อจัดการอุปสรรคตรงหน้า (ปีศาจ)ไม่ว่าจะมาในรูปแบบไหนก็ตาม

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี มีฉากหรือการแสดงการต่อสู้ทำร้ายกันปรากฏขึ้นในเรื่องก็ตาม แต่ผลจากการวิจัยพบว่า ทุก ๆ การต่อสู้กันจะเริ่มต้นจากการกระทำของฝ่ายร้ายที่เข้ามาทำลายความสุขของผู้คน ทำให้ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี ในฐานะตัวแทนของความสามัคคีเข้ามาต่อสู้เพื่อทำการปกป้องผู้คนเสมอ โดยในการนำเสนอใช้นั้นใช้เทคนิคการนำเสนอซ้ำ ๆ เพื่อตอกย้ำให้เห็นพฤติกรรมของฝ่ายความชั่วร้าย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง “จริยธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์” ของจุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ได้อธิบายว่า เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์นั้นได้มีการสื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งตรงข้ามจริยธรรมออกมาผ่านทางลักษณะและการแสดงของตัวละคร ภาพและมุกตลก เสียง และแสงสี ซึ่งถูกถ่ายทอดออกมาให้ผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้อง

สิ่งที่ภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีใช้เป็นแก่นเรื่อง คือ ความสามัคคี ความร่วมมือร่วมใจ ความพยายาม และความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ซึ่งเป็นสิ่งที่คนญี่ปุ่นเน้นย้ำและให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง “การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง” ของอรอุษา อึ้งศรีวงศ์ (2555) ได้อธิบายว่า ญี่ปุ่นมีการสร้างละครที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40 ของละครโทรทัศน์ทั้งหมด ซึ่งในการสร้างตัวละครจะมีการนำเอาอาชีพของตัวละครมาช่วยในการกำหนดคุณลักษณะนิสัยของตัวละคร ความรู้ความสามารถที่เป็นทักษะเฉพาะของแต่ละอาชีพ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นว่า เป็นเพราะสังคมญี่ปุ่นนั้นเป็นสังคมที่มุ่งเน้นในเรื่องของการทำงาน มีการปลูกฝังวัฒนธรรมการทำงานเป็นกลุ่ม และส่งเสริมความมานะบากบั่นในสังคมอย่างชัดเจน นั้นแสดงให้เห็นว่าญี่ปุ่นมีความพยายามปลูกฝังในเรื่องของความร่วมมือร่วมใจและความสามัคคีให้กับคนในสังคมเป็นอย่างมาก เพราะไม่ว่าจะเป็นสื่อละครโทรทัศน์สำหรับเด็ก อย่างภาพยนตร์ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี หรือละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ก็พยายามนำเสนอ สอดแทรกปลูกฝังในวัฒนธรรมเรื่องการทำงานเป็นกลุ่มเป็นสำคัญ และมีสอดแทรกอยู่ในสื่อของทุกวัย ตั้งแต่เด็ก

รวมถึงสื่อทั่วไป และบทบาทหน้าที่ที่ภาพยนตร์ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สีทำนั้นไม่ได้ทำเพียงแค่ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเท่านั้น แต่กลับแน่นยำและปลูกฝังมาแล้วกว่า 40 ปี

7. ข้อเสนอจากการวิจัย

7.1 ข้อเสนอแนะด้านการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งหวังให้ผลการวิจัยที่ได้สามารถนำไปใช้ต่อยอดเพื่อพัฒนาแนวทางในการผลิตภาพยนตร์โทรทัศน์ของไทย โดยเฉพาะภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็ก ทั้งในด้านของเทคนิคการเล่าเรื่อง และการสอดแทรกเนื้อหาต่างๆที่เป็นประโยชน์แก่สังคมต่อไปในอนาคต

2. ภาพยนตร์โทรทัศน์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ให้ความบันเทิงแต่เพียงเท่านั้น จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ทำให้ได้เห็นได้ว่า หากผู้ผลิตสื่อ องค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาด้านต่างๆทางสังคมสามารถนำศักยภาพของสื่อภาพยนตร์โทรทัศน์มาประยุกต์ใช้เพื่อสอดแทรก ปลูกฝัง หรือนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชม ก็อาจจะทำให้เกิดการพัฒนาทางสังคมที่ดียิ่งขึ้นในอนาคต

7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์โทรทัศน์แนวยอดมนุษย์ หรือซูเปอร์ฮีโร่ที่มีการแปลงร่างที่เป็นภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็กของไทย โดยนำมาศึกษาเปรียบเทียบกับเทคนิคการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โทรทัศน์ญี่ปุ่น ชุด ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี เพื่อให้เห็นถึงความเหมือน หรือความแตกต่างได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาภาพยนตร์ Hero Live Action ที่มีการการเผยแพร่ต่อเนื่องเป็นระยะเวลายาวนานเรื่องอื่นๆด้วย เช่น ภาพยนตร์โทรทัศน์อุลตราแมน รวมไปถึงภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของค่ายมาร์เวล สตูดิโอ (Marvel Studio) เพื่อให้ทราบถึงเทคนิคในการเล่าเรื่องที่ทำให้ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน รวมถึงแนวทางในการสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลมาปรับปรุงการผลิตสื่อของไทยให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2559). *แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2564*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์
- จิรวดี วิไลลอย. (2547). *ประดิษฐ์กรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตินันท์ บุญภาพ ค่อมมอน. (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- นับทอง ทองใบ. (2553). *ศิลปวิจารณ์ รายการวิทยุโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- นฤมล รื่นไวย์. (2552). *คู่มือพ่อแม่มีสื่อโทรทัศน์กับลูก*. กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะ
- ปัญญา นิรันดร์กุล. (ผู้จัดรายการ). (2549, 15 พฤษภาคม). *แฟนพันธุ์แท้ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี่* ในแฟนพันธุ์แท้. ปทุมธานี: เวิร์คพอยท์เอ็นเทอร์เทนเมนท์
- พีระ จิโรโสภณ. (2547). *ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน ใน ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญาวิทยาศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร* (หน่วยที่10). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- พุทธิวัฒน์ เกรอด. (2553). *การสื่อสารสุขภาพที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ เรื่อง “ว่าวุ่น-รุ่นเล็ก” ทางสถานีโทรทัศน์ทีวีไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภัทรากริน ตันติวงศ์. (2552). *อิทธิพลของละครโทรทัศน์เกาหลีที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมเกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักขมี คงลาภ และคณะ. (2552ข). *การศึกษาสถานการณ์ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในประเทศไทย. ใน โทรทัศน์สำหรับเด็กวันนี้...คืออะไร* (น.105-126). ม.ป.ท.: ม.ป.ท.
- วรวรรณ สำราญเวทย์. (2542). *ภาษาภาพยนตร์. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 2, พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิไลฐู จันมา. (2558). *ประวัติศาสตร์และการออกแบบภาพเคลื่อนไหว*. กรุงเทพฯ: วี.พริ้นท์.
- ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม(ศูนย์คุณธรรม) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2552). *ครอบครัวคุณธรรม*. กรุงเทพฯ: ลาส์โก้.
- ศิริวรรณ อนันต์โท, และเกียรติสุดา ภิมมย์. (2551). *ปฏิบัติการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์ขั้นสูงการผลิตรายการโทรทัศน์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 11). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สมบุญ เกรียงอารีกุล. (2558, กุมภาพันธ์). *ครบรอบ 40 ปีซูเปอร์เซ็นไอซ์รี่ส์นินจากลับมาแล้ว..!!*. ใน Zenshu (Hero update), 84, 36-37.

- สุพัตรา สุภาพ และคณะ. (2540). *สังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2552). บทบาทรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กกับการสร้างจิตสำนึกสาธารณะ ใน *รายงานสรุปการสังเคราะห์โครงการวิจัยชุด “การสื่อสารกับจิตสำนึกสาธารณะ”* (น.63-80).
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2551). เรื่องเล่าในภาพยนตร์ ใน *เอกสารการสอนชุดวิชา ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น* (หน่วยที่ 7, พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.