

บทที่ 6

วิเคราะห์ภาพตัวแทนจากภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ เรื่อง โปเกมอน (Pokemon) ของเด็กปฐมวัย

นอกจากการ์ตูนทางโทรทัศน์ เรื่อง โดราเอมอน ที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กปฐมวัย ในปัจจุบันแล้วนั้นก็ยังมีการ์ตูนทางโทรทัศน์อีกเรื่องที่ได้รับคามนิยมไม่ต่างกัน ซึ่งมีแนวเนื้อหาที่ต่างออกไปจากโดราเอมอน โดยเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการเดินทางผจญภัย ผจญอุปสรรค เพื่อเป็นนักฝึกโปเกมอน ซึ่งเป็นเรื่องราวของการ์ตูนทางโทรทัศน์ เรื่อง โปเกมอน (Pokemon) ที่ผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดในบทนี้

6.1 เนื้อเรื่องย่อ เรื่อง โปเกมอน (Pokemon)

โปเกมอน (Pokemon) เป็นชื่อย่อมาจาก Pocket Monster ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีอยู่ทั่วไปในโลกของการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งมีทั้งสัตว์ที่อยู่ในป่า ทุ่งหญ้า และเป็นสัตว์เลี้ยงของมนุษย์ซึ่งจะถูกเก็บให้อยู่ในมอนสเตอร์บอล (Monster Ball) ซึ่งโปเกมอนที่เป็นตัวเอกในเรื่อง คือ ปิกาจู ซึ่งเป็นโปเกมอนเลี้ยงของซาโตชิ หรือแอส ซึ่งซาโตชิเป็นเด็กอายุ 10 ปีในเมืองมาซาระ ซึ่งเด็กแต่ละคนในเมืองนี้ เมื่ออายุครบ 10 ปี จะสามารถได้โปเกมอนไปครอบครองจากศาสตราจารย์ออริคิต (Professor Oak) และออกเดินทางไปเพื่อต่อสู้กับนักฝึกโปเกมอนในสนามประลองต่างๆ เพื่อเพิ่มความสามารถให้แก่ตนเอง และเก็บโปเกมอนตัวอื่นๆระหว่างการเดินทางให้ได้มากที่สุด และเพื่อเป็นนักฝึกหัดโปเกมอนต่อไป เมื่อวันที่เด็กในเมืองมาซาระมารับโปเกมอนนั้นซาโตชิมารับสาย จึงได้รับเป็นคนสุดท้าย และโปเกมอนที่เขาอยากได้ก็ไม่มีแล้ว เขาจึงได้รับปิกาจูไปดูแล ในเบื้องต้นนั้นปิกาจูไม่ยอมเชื่อฟังเขาแต่ภายหลังจากการผจญภัยด้วยกัน ปิกาจูก็ยอมเชื่อฟังเขา และในที่สุดมิตรภาพและการผจญภัยก็เริ่มต้นขึ้น ซึ่งก็จะพบเพื่อนร่วมทางอีก 3 คน ชื่อ มารูเกะเป็นผู้หญิง มีโปเกมอนชื่อ อาจา มาซาโตะเป็นน้องชายของมารูเกะ และคนสุดท้าย คือ ทาเคชิ มีโปเกมอนชื่อ โพรคอน ซึ่งทั้งหมดนี้จะเดินทางผจญภัยไปด้วยกัน ในเรื่องนี้มีโจรขโมยโปเกมอนด้วย คือ แก๊งค์ ร็อคเก็ต ที่จะขโมยโปเกมอนหายาก ซึ่งกลุ่มของซาโตชิก็ต้องพบกับกลุ่มนี้ด้วยเช่นกัน

6.2 ตัวละครจาก เรื่อง โปเกมอน (Pokemon)

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะแสดงข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครที่สำคัญในเรื่อง โปเกมอน ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้มาจากการสรุปจากผู้วิจัย ประกอบกับการสัมภาษณ์เด็กปฐมวัย นักพากย์การ์ตูนและนักแปลการ์ตูน เรื่อง โปเกมอน (ภาคผนวก) รวมทั้งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

6.2.1 ซาโตชิ หรือแอส (Ash) ภาพที่ 6.1

ก. ลักษณะทางกายภาพ

- เป็นเด็กชายวัย 10 ขวบ
- รูปร่างสันทัด
- ดวงตาฉายแววมุ่งมั่น
- แต่งตัวทะมัดทะแมง ใส่หมวก ใส่ถุงมือ



ภาพที่ 6.1 ภาพซาโตชิ

ข. ลักษณะนิสัย

- รู้จักการต่อสู้ด้วยโปเกมอนอย่างชำนาญ สามารถชนะคู่ต่อสู้ได้ มีปีกาจูที่สามารถต่อสู้ได้ชนะเสมอๆ

ตัวอย่างพฤติกรรม การต่อสู้ทุกครั้ง ซาโตชิมักจะเป็นผู้เสียเปรียบก่อนเสมอ แต่ก็พลิกกลับมาชนะได้ในทุกครั้งด้วยการวางแผน และเรียกใช้โปเกมอนที่เหมาะสมกับสถานการณ์ และปีกาจู จะเป็นตัวช่วยให้ซาโตชิชนะ ด้วยความอดทนและพยายามอยู่บ่อยครั้ง

- ตั้งใจที่แน่วแน่ มุ่งมั่น มีจุดมุ่งหมายในการเป็นนักฝึกโปเกมอน (Pokemon Trainer) หากจะคิดทำการสิ่งใดก็จะทำให้สำเร็จ แต่หากงานนั้นๆไม่ประสบความสำเร็จก็ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นและไม่ย่อท้อ

ตัวอย่างพฤติกรรม การต่อสู้เพื่อเป็นนักฝึกโปเกมอนนั้น เป็นการเดินทางต่อสู้ฝึกฝนไปเรื่อยๆ ดังนั้นจึงต้องมีการแพ้และชนะ แต่เมื่อแพ้ ซาโตชิก็จะหาสาเหตุและพยายามที่จะต่อสู้ต่อไป จนชนะได้ในที่สุด

- เป็นคนที่มีความคิด รู้จักวางแผนเพื่อที่จะเอาชนะคู่ต่อสู้อย่างโปร่งใส

ตัวอย่างพฤติกรรม การต่อสู้ทุกครั้ง ซาโตชิมักจะเป็นผู้เสียเปรียบก่อนเสมอ แต่ก็พลิกกลับมาชนะได้ในทุกครั้งด้วยการวางแผน และเรียกใช้โปเกมอนที่เหมาะสมกับสถานการณ์

- ยังเป็นคนที่มีความรักเพื่อนพ้องและรู้จักให้อภัยอีกด้วย

ตัวอย่างพฤติกรรม ระหว่างการเดินทางซาโตชิก็จะคอยเป็นห่วงเพื่อน และหากเพื่อนซึ่งไม่ว่าจะเป็นทาเคชิ มาซาโตะ หรือมารูกะ แม้แต่แก๊งค์ริอคก็เกิดทำผิดและสำนึกได้ก็จะให้อภัย

6.2.2 มารูกะ ภาพที่ 6.2

ก. ลักษณะทางกายภาพ

- เป็นเด็กหญิงวัย 10 ขวบ
- รูปร่าง สูง ผอมเพรียว ดูท่าทางคล่องแคล่ว
- แต่งกายทะมัดทะแมง



ภาพที่ 6.2 ภาพมารูกะ

ข. ลักษณะนิสัย

- ซึ่กั้ว ซึ่ตกใจ กั้วไปเกมอนแปลกๆ

ตัวอย่างพฤติกรรม การเดินทางผจญภัย ส่งผลให้ไปเจอเพื่อนใหม่และไปเกมอนใหม่เสมอๆ และมารูกะก็มักจะตกใจเสมอเช่นกัน

- ดู โกรธง่าย

ตัวอย่างพฤติกรรม ชอบดิ่งหูซาโตชิ เวลาที่ซาโตชิทำอะไรไม่น่าพอใจ

- รักและเป็นห่วงน้อง

ตัวอย่างพฤติกรรม เป็นพี่สาวที่คอยดูแลน้องระหว่างการเดินทาง แสดงอาการเป็นห่วงน้องชายทุกครั้งที่อยู่ในภาวะคับขัน

- รู้จักตนเอง และมุ่งมั่น เด็ดเดี่ยว

ตัวอย่างพฤติกรรม เมื่อได้เดินทางไปกับซาโตชิ ค้นพบความต้องการของตนเอง ว่าต้องการมีหน้าที่อะไรเกี่ยวกับโปเกมอน และก็ปฏิบัติตนไปในทางนั้น ชอบพัฒนาโปเกมอนไปเรื่อยๆ

- ต่อสู้ได้

ตัวอย่างพฤติกรรม แม้มารูจะพบว่าตัวเองไม่ได้อยากเป็นนักฝึกโปเกมอน แต่ก็สามารถใช้โปเกมอนของตนเองต่อสู้ในคราวจำเป็นได้เช่นกัน

6.2.3 ปิกาจู ภาพที่ 6.3

ก. ลักษณะทางกายภาพ



ภาพที่ 6.3 ภาพปิกาจู

- ตัวสีเหลือง
- มีวงกลมสีแดงตรงแก้มสองข้าง
- มีหางเป็นรูปหยักมีปลายสีแดง

ข. ลักษณะนิสัย

- มีจิตใจต่อสู้อย่างจริงจัง

ตัวอย่างพฤติกรรม แม้เจอคู่แข่งที่เก่งกว่า ก็ไม่กลัว ยอมสู้จนถึงที่สุด

- ไม่ชอบอยู่ในมอนสเตอร์บอล

ตัวอย่างพฤติกรรม ในตอนแรกที่เจอกับซาโตชิ ซาโตชิเรียกเข้าไปในมอนสเตอร์บอลก็ไม่ยอมเข้าไปอยู่

6.2.4 แก๊งค์รีออคเก็ต

ประกอบด้วย ผู้หญิง ชื่อ **มุซาชิ** และ ผู้ชาย ชื่อ **คูจิโร่** และเนี่ยช ไปเกมอนแมวเหมียวอีก 1 ตัว

ก. ลักษณะทางกายภาพ



ภาพที่ 6.4 ภาพแก๊งค์รีออคเก็ต

มุซาชิ

- มีผมสีม่วงอมแดง ยาวมาก กระตุกปลาย
- แต่งกายด้วยเครื่องแบบขององค์กร สีขาว
- หางตาและหางคิ้ว ชี้ขึ้น

คูจิโร่

- มีผมสีม่วงอมน้ำเงิน

- แต่งกายด้วยเครื่องแบบขององค์กร สีขาว
- หางตาและหางคิ้ว ชี้นั้น

เนียงซ

- เป็นแมวสีเหลืองอ่อน หางและเท้าสีส้ม
- ตาดำตรงกลางเป็น วงรีผอมแนวขวาง
- พุดได้

ข. ลักษณะนิสัย

- อยากเด่น อยากดั่ง

ตัวอย่างพฤติกรรม แก๊งค์หรือคเกิด ทำงานให้องค์กรแห่งหนึ่ง ซึ่งหากต้องการตำแหน่งต้องหาไปเกมอนมาให้ได้มากๆ ซึ่งพวกเขา ก็พยายามทำทุกวิถีทาง โดยเฉพาะการต่อสู้กับพวกซาโตชิ เพื่อแย่งเอาไปเกมอน โดยเฉพาะการนำตัวปีศาจมาให้ได้

- ขโมย

ตัวอย่างพฤติกรรม เนื่องจากการต่อสู้กับพวกซาโตชิ มักจะไม่เป็นผล เพราะแก๊งค์หรือคเกิดไม่มีความ สามารถด้านการต่อสู้ ดังนั้นวิธีที่ง่ายที่สุด คือ การขโมยไปเกมอน โดยเฉพาะที่หายาก และไปเกมอนที่ได้รับการฝึกสอนแล้ว เพื่อที่จะตนเองจะได้ไม่ต้องนำไปฝึกสอนเอง โดยเฉพาะปีศาจ

- ชอบมายุ่งจู้จี้จ้าน ชอบสอดแนม แอบฟังคนอื่น

ตัวอย่างพฤติกรรม วิธีการก่อนการขโมยปีศาจก็คือ การแอบฟัง การสอดแนม กลุ่มซาโตชิคุยกันเกี่ยวกับการเดินทางผจญภัยและการต่อสู้

- สะเพร่า ไม่รอบคอบ

ตัวอย่างพฤติกรรม จากการไม่ระวังในการทำงานมักจะส่งผลให้แพ้ฝ่ายซาโตชิในทุกครั้ง

6.3 แนวคิด (Concept) จากการค้นหาทางโทรทัศน์ เรื่อง โปเกมอน (Pokemon)

ในการค้นหาทางโทรทัศน์ เรื่อง โปเกมอนนั้น ก็มีเรื่องราวต่างๆที่นำเสนอออกมาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยในการนำเสนอภาพตัวแทนที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไว้ดังนี้

6.3.1 การยอมรับและผูกพันกับสิ่งที่แตกต่าง

การยอมรับสิ่งที่แตกต่างนี้เป็นส่วนที่ผู้วิจัยนำเสนอ เนื่องจากวิเคราะห์จากการค้นหาเรื่อง โปเกมอนแล้วนั้น พบว่าการค้นหาเรื่องนี้มีตัวละครที่เป็นคนและเป็นโปเกมอน ซึ่งส่วนที่เป็นโปเกมอนนั้น เป็นสิ่งที่เป็นความจริงเชิงสมมติ (Hyperreal) กล่าวคือ เป็น เรื่องสมมติขึ้นที่สามารถรับรู้และสัมผัสได้ ซึ่งตัวโปเกมอนนั้นเป็นเพียงภาพนิมิต (Simulacrum) เท่านั้น ซึ่งไม่สามารถเชื่อมโยงหรือแทนสิ่งใดได้เลยแม้แต่น้อย ดังนั้นการที่มีภาพนิมิตเกิดขึ้นควบคู่กับตัวละครที่เป็นคนนั้น ก็เท่ากับเป็นการสร้างความคุ้นเคยให้เด็กปฐมวัยหรือผู้ชมนั้นยอมรับกับความเสมือนจริง (Simulation) หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นสิ่งแตกต่างจากคน เนื่องจากในเรื่องนั้นเป็นการที่เด็กๆ มีความผูกพันกับโปเกมอน รักและดูแลเป็นอย่างดี จึงเท่ากับเป็นการสร้างภาพตัวแทนให้เกิดการยอมรับในสิ่งต่างต่างนั้นๆ ที่สามารถเห็นว่ามันเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตได้

เมื่อยอมรับว่าสิ่งที่ต่างต่างนั้นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตก็ส่งผลให้เกิดความผูกพันขึ้นนั่นคือความผูกพันระหว่างโปเกมอนกับเด็กอายุ 10 ปีที่สามารถมีโปเกมอนไว้ในครอบครอง และสามารถออกเดินทางเพื่อฝึกเกมอนได้ เด็กอายุ 10 ปีทุกคนจะมีโปเกมอนของตัวเอง และสามารถฝึกและใช้โปเกมอนต่อสู้ได้ ดังนั้นโปเกมอนกับเด็กผู้เป็นเจ้าของจึงมีความผูกพันต่อกันดังที่เด็กปฐมวัยอธิบายออกมาดังนี้

- ชาโตชิเป็นพระเอก มันมีปีกาजूด้วย (เด็กชาย อ.2)
- ชาโตชิมันมีสัตว์เลี้ยงที่ชื่อ ปิกาจู มันเก่งมากทั้งคู่ (เด็กหญิง อ.3)
- แก๊งค์ร็อกเก็ตชอบมาจับโปเกมอนของชาโตชิ มันจับปีกาजूได้ตัวหนึ่ง แล้วก็มีตัวเลียนแบบ (เด็กหญิง ป.1)

- ชาโตชิได้ปีกาจูมาจากศาสตราจารย์ แล้วเขาก็เลี้ยงอย่างดี และเลี้ยงได้ดีด้วย (เด็กชาย ป.2)
- ปีกาจูผูกพันกับชาโตชิมาก (เด็กชาย ป.2)

เรื่อง ไปเกมอนนั้นสะท้อนภาพตัวตนของการยอมรับสิ่งที่แตกต่างจากคนและมีความผูกพันเกิดขึ้น ซึ่งได้นำเสนอว่าถึงแม้คนเราจะสามารถรับผิดชอบตนเอง สามารถดูแลตนเองได้ แต่อย่างไรก็ตามการทำงานนั้นก็ควรมีเพื่อนคู่คิด ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเพื่อนในรูปแบบใดก็ตาม และแม้เพื่อน (ไปเกมอน) นั้นจะมีความเก่งกาจแค่ไหนก็ต้องการการดูแลและการเอาใจใส่จากเพื่อน (คน) เช่นกัน หรือแม้แต่ไปเกมอนที่เพิ่งเจอกับคนไม่นานก็ยังคงมีความผูกพันกันและรักกันมากด้วย

ภาพแบบฉบับและภาพถ่ายตัวดังกล่าวนั้นเป็นภาพที่เกิดขึ้น ได้ถูกถ่ายทอดผ่านภาพเรื่องราวและเนื้อหาของ เรื่อง ไปเกมอนในหลายๆตอน เช่น

ไปเกมอน ตอน จิราจิตาแห่งปรารถนา มาชาโตะ เด็กที่อายุยังไม่ถึง 10 ปี ยังไม่สามารถมีไปเกมอนของตนเองได้ แต่ได้พบจิราจิและได้ดูแลกัน อยู่ด้วยกัน ก็เกิดความรัก ความผูกพัน จนเมื่อถึงเวลาต้องแยกกันก็ไม่อยากที่จะแยกกัน แต่เมื่อถึงเวลาที่จำเป็นจริงๆ ก็จากกันด้วยดี และให้คำมั่นสัญญาว่าจะคิดถึงกันเสมอ ดังภาพที่ 6.5



ภาพที่ 6.5 ภาพมาชาโตะที่ต้องจากกับจิราจิซึ่งเป็นไปเกมอนที่เพิ่งพบกันไม่นานนัก จาก เรื่อง ไปเกมอน ตอน จิราจิตาแห่งปรารถนา

เด็กปฐมวัยสามารถถอดรหัสภาพตัวแทนเหล่านี้ได้ส่วนหนึ่งซึ่งคือส่วนที่มีความผูกพันกันระหว่างคนกับโปเกมอนซึ่งในชีวิตจริงของเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่ก็จะมีสัตว์เลี้ยงอยู่ที่บ้านเช่นกัน ซึ่งสัตว์เลี้ยงก็เป็นความแตกต่างของมนุษย์อีกประเภทหนึ่งที่เด็กปฐมวัยให้ความรักและการเลี้ยงดู มีความผูกพันเช่นกัน

“ที่บ้านหนูมีสุนัข เจ้าตูบ 1 ตัว ชอบขอของกิน มีปลาหางนกยูง มันน่ารักมาก หนูป้อนอาหารมันด้วย ปลาก็อยู่อ่างในหลายตัว หนูก็เลี้ยงมันเอง รักมันด้วย” (สัมภาษณ์นักเรียนอายุ 6 ปี 9 มกราคม 2549)

ดังนั้นเมื่อเด็กมีความผูกพันกับสัตว์เลี้ยงที่บ้านอยู่แล้ว จึงไม่เป็นเรื่องยากนักที่จะสามารถรับรู้ถึงความผูกพันระหว่างตัวละครในเรื่องกับโปเกมอน ถึงแม้เด็กปฐมวัยจะกล่าวถึงโปเกมอนซึ่งเด็กปฐมวัยนั้นไม่ได้มองว่าโปเกมอนเป็นสัตว์เลี้ยงอย่างเช่นสัตว์เลี้ยงที่บ้านตนเอง เนื่องจากเขาสามารถพิจารณาถึงความแตกต่างของโปเกมอนและสัตว์เลี้ยงในชีวิตจริงได้

“ปลาหางนกยูงของหนูคล้ายโปเกมอนน้ำ แต่มันไม่กระโดดไปมา มันว่ายอยู่ในน้ำอย่างเดียว” (สัมภาษณ์นักเรียนอายุ 6 ปี 9 มกราคม 2549)

จากข้อมูลทั้งหมดนี้จึงเป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กปฐมวัยสามารถถอดรหัสภาพตัวแทนเหล่านี้ออกมาได้

6.4 ภาพตัวแทนจากการ์ตูนทางโทรทัศน์ โดยผ่านบทบาทต่างๆของตัวละครของ เรื่อง โปเกมอน (Pokemon) และปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ เรื่อง อุลตราแมน นั้น ผู้วิจัยจะอธิบายลักษณะของภาพตัวแทนออกมาเป็น 3 ระดับ กล่าวคือ ภาพแบบฉบับ (Type) ภาพตายตัว (Stereotype) และภาพต้นแบบ (Archetype) ซึ่งภาพตัวแทนต่างๆนี้ถูกนำเสนอโดยผ่านบทบาทต่างๆ พร้อมปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดภาพตัวแทนนั้นๆ ดังต่อไปนี้

6.4.1 บทบาทของพระเอก

ก. ภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นจากบทบาทของพระเอก

พระเอกจากเรื่องโปเกมอนนั้น เป็นพระเอกในลักษณะที่ต้องเป็นคนเก่งสามารถต่อสู้ชนะได้ และเป็นคนดี ช่วยเหลือคนอื่น ใจดี มีน้ำใจ มีความมุ่งมั่น พยายาม และมีการวางแผน ดังที่เด็กปฐมวัยอธิบายได้ ดังนี้

- ชาโตชิเป็นพระเอก มันมีปีกาจูด้วย (เด็กชาย อ.2)
- ชาโตชิมันมีสัตว์เลื้อยที่ชื่อ ปีกาจู มันเก่งมากทั้งคู่ (เด็กหญิง อ.3)
- ชาโตชิเป็นคนจริง ต่อสู้ได้โดยไม่มีอาวุธเลย ทำตัวร้ายให้ตายได้ (เด็กชาย อ.3)
- ชาโตชิมันเก่ง เท่ มันสู้ได้ด้วย (เด็กชาย อ.3)
- ชาโตชิมันเก่งมาก เก่งที่สุด มันเป็นพระเอกด้วย (เด็กชาย อ.3)
- ชาโตชิหล่อ มุ่งมั่น มีโปเกมอนที่เก่ง ต่อสู้เก่ง (เด็กหญิง ป.1)
- ชาโตชิเป็นเจ้าของโปเกมอน ชื่อปีกาจู (เด็กหญิง ป.1)
- ชาโตชิเป็นพระเอก มันใจดี เป็นคนดี ช่วยโปเกมอน (เด็กหญิง ป.1)
- ชาโตชิมันสู้แก๊งค์ริอคเก็ตได้ ไล่โปเกมอนเป็นหลักในการสู้ตัวร้าย (เด็กชาย ป.1)
- ชาโตชิเป็นพระเอก เพราะมันมีปีกาจูที่เก่งมันพยายาม พยายามต่อสู้ต่อไป แม้จะพ่ายแพ้ในตอนแรกก็ต่อสู้จนชนะ (เด็กชาย ป.1)

- ชาโตชินนิสัยดี เรื่องที่ทำดีไปหมดทุกอย่าง (เด็กชาย ป.1)
- ชาโตชิเป็นพระเอก เพราะมันเท่ หล่อ มีปีกาจู ตัวหลัก ดีที่สุด เก่งที่สุด สามารถบังคับปีกาจูได้ และฆ่าตัวร้ายได้ เท่ (เด็กชาย ป.1)
- ชาโตชิมุ่งมั่นในการต่อสู้ให้ชนะได้ในที่สุด (เด็กชาย ป.1)
- ชาโตชิรู้จักการต่อสู้ที่สามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ได้ (เด็กหญิง ป.2)
- ชาโตชิเขาสู้ ไม่ยอมแพ้ (เด็กหญิง ป.2)
- ชาโตชิมุ่งมั่นในการต่อสู้เดินทางไปเป็นนักฝึกไปगेมอน พยายามต่อสู้ให้ชนะให้ได้ในที่สุด (เด็กชาย ป.2)
- ชาโตชิมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รักเพื่อนพ้อง ประหยัด และมีไปगेมอน (เด็กชาย ป.2)
- ชาโตชิพยายาม พยายามสู้ต่อไป พยายามทำอะไรที่ไม่สำเร็จให้สำเร็จ (เด็กชาย ป.2)
- ชาโตชิเข้มแข็ง แข็งแกร่ง ไม่ยอมพ่ายแพ้ฝ่ายๆ (เด็กชาย ป.2)
- ชาโตชินิสัยดี ไม่แก้งผู้อื่น (เด็กชาย ป.2)
- ชาโตชิเข้มแข็ง ไม่ยอมแพ้ ถึงแม้จะแพ้ก้สู้ต่อไป (เด็กชาย ป.2)

บทบาทของความเป็นพระเอกจาก เรื่อง ไปगेมอนนั้น เป็นภาพตัวแทนที่แสดงถึงความเป็นคนดีแสนกับความเป็นคนเก่ง ซึ่งความเป็นคนดีเป็นส่วนที่แสดงออกมาในการรักเพื่อนพ้อง การมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ส่วนความเป็นคนเก่งในที่นี้ไม่ได้เป็นการปราบปรามเหล่าร้ายที่จะมาทำลายโลกเหมือนเรื่อง อุลตราแมน แต่เป็นคนเก่ง โดยแสดงให้เห็นถึงความเป็นบุคคลธรรมดาที่สามารถต่อสู้และทำในสิ่งที่มุ่งหวังได้สำเร็จ สามารถทำในสิ่งต่างๆที่คนส่วนใหญ่ไม่สามารถทำ

ได้ ดังเช่น ในการต่อสู้ทุกตอนที่เมื่อซาโตชิไปแข่งที่สนามประลองไหน สนามประลองนั้นมักจะมีนักฝึกโปเกมอนที่เชี่ยวชาญอยู่ ไม่ว่าจะใครต่อใครก็มักจะแพ้ แต่ถ้าหากว่าซาโตชิไปประลอง ซาโตชิมักจะชนะกลับมาทุกสนามประลอง ซึ่งล้วนเป็นการแสดงออกถึงความเป็นคนเก่งโดยการต่อสู้เอาชนะคู่ต่อสู้ได้ โดยในบางครั้งก็ไม่ใช่คนไม่ดี เพียงแต่การใช้โปเกมอนต่อสู้นั้นเป็นภารกิจที่ซาโตชิต้องทำเพื่อสั่งสมประสบการณ์ นอกจากนี้ความพยายาม ความมุ่งมั่นก็ยังถูกถ่ายทอดออกมาว่าเป็นพระเอกสำหรับเรื่องนี้ด้วย

นอกจากนี้มีความเก่งในการต่อสู้ ความดี และมีความพยายามเพื่อจุดมุ่งหมายของตนเองแล้วนั้น บทบาทพระเอกในเรื่องซึ่งถูกถ่ายทอดโดย ซาโตชินั้นยังเป็นคนที่มีทักษะการวางแผนในการทำงาน ในการต่อสู้ โดยเฉพาะการวางแผนการใช้โปเกมอนให้เหมาะสมกับคู่ต่อสู้

จากข้อมูลข้างต้นนั้นผู้วิจัยสรุปภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านทางบทบาทของพระเอกได้ ดังตารางที่ 6.1

ภาพแบบฉบับ (Type)	ภาพตายตัว (Stereotype)	ภาพต้นแบบ (Archetype)
คนดี	<ul style="list-style-type: none"> - มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ - รักเพื่อนพ้อง - ใจดี - ซื่อสัตย์ ไม่โกง 	-
คนเก่ง	<ul style="list-style-type: none"> - เอาชนะคู่ต่อสู้ได้ - รู้จักวิธีการต่อสู้ที่เหมาะสมกับคู่ต่อสู้ - สามารถออกอาวุธได้ 	-
นักต่อสู้	<ul style="list-style-type: none"> - มุ่งมั่น - พยายาม - ไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ - รู้จักคิดหาวิธีการและวางแผนการต่อสู้ - ซื่อสัตย์ ไม่โกง 	-

ตารางที่ 6.1 ตารางแสดงภาพตัวแทนของบทบาทพระเอก เรื่อง โปเกมอน

จากข้อมูลข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ของชาโตชินั้นก็ไม่ได้เป็นการมุ่งเน้นการปราบปรามเหล่าร้าย แต่เป็นการต่อสู้เพื่อเพิ่มระดับความสามารถของตนเอง ซึ่งเปรียบได้กับโลกในปัจจุบันที่คนเราไม่ได้ต่อสู้กับคนชั่วร้ายเพียงอย่างเดียว คนเราจำเป็นต้องมีการแข่งขันกับคนรอบข้างเพื่อสามารถวัดระดับตนเองและสามารถพัฒนาความสามารถตนเองเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายของตนได้ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีการคิดวางแผนการทำงาน และการพยายามมุ่งมั่น พยายามต่อสู้ต่อไป โดยที่ลักษณะทั้งหมดที่กล่าวมานั้นเป็นลักษณะที่เมื่อรวมกันแล้ว เด็กปฐมวัยยังให้คำจำกัดความอีกว่า เท่ ซึ่งทั้งหมดนั้นได้ถูกถ่ายทอดออกมาในตัวละคร ชาโตชิ

นอกจากนั้นความเป็นคนเก่งและความเป็นนักต่อสู้ของชาโตชิยังเปรียบได้กับมนุษย์นั้น โดยแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ที่ไม่ว่าจะมีความเก่งหรือความเป็นนักสู้นั้นก็ไม่สามารถเก่งหรือต่อสู้ได้ด้วยตนเองเพียงลำพัง เนื่องจากยังต้องมีการใช้เทคโนโลยีมาเป็นเพื่อน ผู้ช่วยเหลือในการทำงานต่างๆ ให้งานต่างๆเหล่านั้นสามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ข. ปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเกิดภาพตัวแทนจากบทบาทของพระเอก

ภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านบทบาทของพระเอกซึ่งเด็กปฐมวัยถอดรหัสออกมาได้ว่าเป็น

- คนดี
- คนเก่ง
- นักต่อสู้

ภาพตัวแทนในระดับภาพแบบฉบับทั้ง 3 ภาพนี้ มีความสอดคล้องเกี่ยวเนื่องกันทั้งในส่วนเนื้อหาและภาพที่ถูกนำเสนอ ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ทั้ง 3 ภาพไปพร้อมๆกัน โดยปัจจัยที่มีส่วนสำคัญที่ส่งผลให้เด็กปฐมวัยสามารถถอดรหัสออกมาได้เนื่องจากว่ามันล้วนเป็นสิ่งที่ปรากฏในเรื่อง โปเกมอน ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอของการสื่อสารเชิงตรรกะ (Digital Massage Code) ที่เป็นการนำเสนอของบทบาท เนื้อหาต่างๆ ซึ่งล้วนสะท้อนการต่อสู้เพื่อเป้าหมายของตนเอง ที่ไม่ว่าการที่จะทำการใดๆนั้นควรจะมีเป้าหมายที่แน่นอนให้แก่ตนเอง และการทำการใดๆก็มักจะมีอุปสรรคเสมอ แต่อุปสรรคนั้นก็ไม่ได้มีมากเกินไปกว่าความพยายาม ความอดทน ความมุ่งมั่นของเราที่จะเอาชนะปัญหาเหล่านั้น เพราะถ้าหากเราอดทน พยายาม และรู้จักคิดหาวิธีใน

การชนะอุปสรรคนั้นๆ เราก็จะสามารถผ่านพ้นปัญหาต่าง ๆ นั้นไปได้และก็จะสามารถประสบความสำเร็จได้ในที่สุด อย่างเช่น

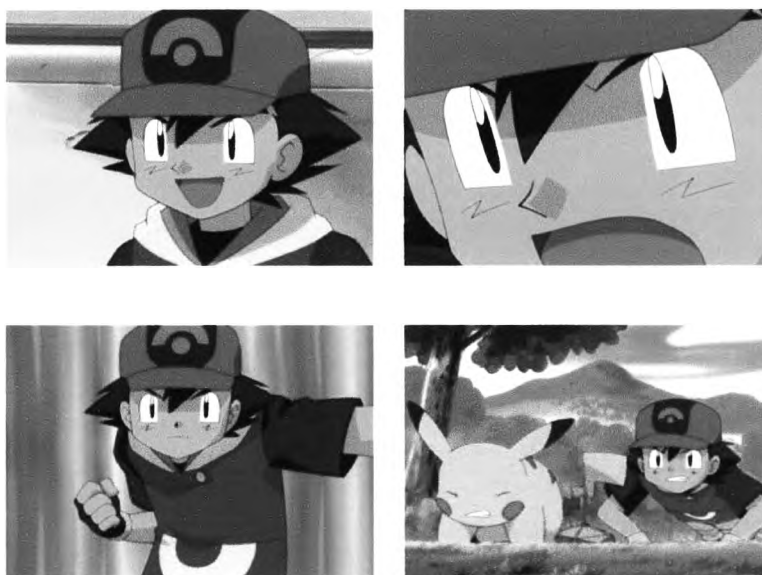
โปเกมอน ตอน โนสแพสผู้ปราชาชัย เป็นการต่อสู้ที่ยิมราสโบโร่ ที่เป็นการต่อสู้ระหว่างโปเกมอนไฟฟ้า กับโปเกมอนหิน ซึ่งโดยทั่วไปแล้วโปเกมอนไฟฟ้าจะแพ้โปเกมอนหิน แต่เมื่อซาโตชิรู้ว่าจะมีทางที่ทำให้โปเกมอนไฟฟ้า (ปิกาจู) ชนะได้ก็คือท่าพลังหางไฟฟ้า (Iron Tail) ก็พยายามฝึกโปเกมอน ทั้งๆที่ฝึกจนได้รับชัยชนะในที่สุด ดังภาพที่ 6.6



ภาพที่ 6.6 ภาพซาโตชิและปิกาจูชนะคู่ต่อสู้ จากเรื่อง โปเกมอน ตอน โนสแพสผู้ปราชาชัย

รวมไปถึงการปรากฏในการ์ตูน เรื่อง โปเกมอน จากการศึกษาที่ซาโตชินั้นจะต้องมีการวางแผนการใช้โปเกมอนแต่ละตัวในการต่อสู้ ต้องเป็นโปเกมอนที่มีคุณสมบัติที่จะสามารถชนะคู่ต่อสู้ได้ หรือแม้แต่ว่าคู่ต่อสู้เองก็ต้องวางแผนในการใช้โปเกมอนต่อสู้เพื่อจะเอาชนะซาโตชิเช่นกัน ซึ่งการวางแผนเช่นนี้จะเกิดขึ้นในทุกสนามประลอง ไม่เว้นแม้กระทั่งกลุ่มตัวร้าย (ตามเนื้อเรื่อง) แก๊งค์หรือคแก๊งค์ที่มีการวางแผนก่อนการลงมือขโมยโปเกมอนเช่นกัน

โดยการนำเสนอของ เรื่อง โปเกมอน ซึ่งอยู่ในบทบาทของซาโตชิที่เป็นพระเอกนั้น ยังประกอบกับการนำเสนอของการสื่อสารเชิงความเสมือน (Analogical Message Code) ที่เป็นการแสดงถึงหน้าที่ที่มุ่งมั่นในการต่อสู้ แวดตาที่เป็นคนดี ที่เป็นตาโตกว้าง ไม่มีอะไรแอบแฝง ดังเช่นภาพที่ 6.7



ภาพที่ 6.7 ภาพซาโตชิเป็นคนดี และมุ่งมั่น

การผสมผสานของการนำเสนอทั้งการสื่อสารเชิงตรรกะและการสื่อสารเชิงความเหมือนที่ถูกนำเสนอในเรื่อง โปเกมอน ที่ได้นำเสนอไปในข้างต้นนั้นเป็นส่วนที่ผสมกันอย่างลงตัว จึงเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดภาพตัวแทนของบทบาทพระเอก ที่เป็นทั้งภาพแบบฉบับของคนดี คนเก่งและนักต่อสู้โดยมีลักษณะประจำที่เป็นลักษณะตายตัวดังกล่าว

นอกจากการนำเสนอเรื่องราวของ เรื่อง โปเกมอนแล้วนั้นภาพตัวแทนดังกล่าวข้างต้นยังเกิดมาจากค่านิยมของสังคมไทยที่มักจะปลูกฝังให้เด็กๆ อดทนและพยายามทำสิ่งที่คาดหวังของตนได้สำเร็จ

“การเรียน ถ้าเขาทำไม่ได้ก็จะคอยดูเขา สอเขา ให้เขาพยายามทำความเข้าใจ และอย่างสอเข้าสาริตฯ ก็บอกให้เขาพยายามให้มากที่สุด ผลจะออกมาเป็นอย่างไรไม่เป็นไร และเขาก็พยายามนะ สุดท้ายเขาก็สอเข้าได้.....อีกอย่างเวลาเขามีปัญหาด้านการเรียน เช่น เขาพูด ร เรือ ไม่ชัด ก็พยายามหาวิธีให้เขาฝึกฝน พอรู้ว่าที่โรงเรียนมีการสอนภาษาไทยตอนเย็น ก็ให้เขาไปเรียนนะ เขาก็มีโอกาสฝึกมากขึ้นด้วย เขารู้ตัวเอง ก็จะพยายามฝึกกระดกลิ้น และตอนนี้เขาก็พูด ร เรือ ได้ชัดขึ้น โดยความพยายามของเขาเอง” (สัมภาษณ์ คุณแม่ 12 มกราคม 2549)

ดังนั้นเมื่อมีการปลูกฝังเช่นนี้ก็ทำให้เด็กปฐมวัยสามารถรับรู้จากการนำเสนอของเรื่อง ไปเกมอนได้ดี ดังเช่นข้อมูลข้างต้นนั่นเอง

6.4.2 บทบาทของนางเอก

ก. ภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นจากบทบาทของนางเอก

นางเอกของเรื่อง ไปเกมอน นั้น แสดงออกในลักษณะของความเป็นผู้หญิงที่อ่อนไหว และมีลักษณะของความเป็นผู้หญิงอย่างมาก ดังการถอดรหัสของเด็กปฐมวัย ดังนี้

- มารูกะสวย เป็นคนดี (เด็กชาย อ.2)
- มารูกะเก่ง เป็นเพื่อนกับซาโตชิ (เด็กชาย อ.2)
- มารูกะเคยต่อสู้ร่วมกับซาโตชิแต่ซึกิ้ว (เด็กชาย อ.2)
- มารูกะเป็นผู้หญิงสวย ซึกิ้ว ซึ่ตกใจ (เด็กหญิง อ.3)
- มารูกะเป็นเพื่อนกับซาโตชิ เป็นผู้หญิงโมโหเวลาน้องชน (เด็กชาย อ.3)
- มารูกะเป็นคนดี ต่อสู้ได้ แต่ซึ่ตกใจเวลาเจออะไรแปลกๆ (เด็กชาย อ.3)
- มารูกะเป็นนางเอก เพราะรู้จักกับซาโตชิตั้งแต่ไปขอไปเกมอนมาจากดอกเตอร์ (เด็กหญิง ป.1)
- มารูกะซึกิ้ว เห็นอะไรที่ไม่เคยเห็นก็จะกลัว เช่น เวลาเจอไปเกมอนที่ลอยได้ก็ตกใจ ซึ่จักรยานชนต้นไม้ (เด็กชาย ป.1)
- มารูกะเป็นผู้หญิงคนเดียวในกลุ่ม (เด็กชาย ป.1)

- มารูกระซึกแล้ว เขาก็เก่งเหมือนซาโตชิ แต่พลังน้อยกว่าซาโตชิหนึ่ง (เด็กชาย ป.1)
- มารูกะเป็นนางเอกซึกแล้ว ชอบตกใจตัวที่ตัวเองไม่เคยเห็น (เด็กชาย ป.1)
- มารูกะสวย แต่ซึกโมโห ซึ่งอน เวลาใครมาว่าไปเกมอนไม่เก่ง ก็จะเอาออกมาโชว์ (เด็กชาย ป.1)
- เวลามารูกะโมโห จะดึงหู ดึงหูออกมาเลย (เด็กชาย ป.1)
- มารูกะซึ่เล่น เกลียดแมลง ชอบไปเกมอนที่น่ารักๆ (เด็กหญิง ป.2)
- เวลาซาโตชิไปยุ่งกับสวาวๆ มารูกะจะดึงหู (เด็กหญิง ป.2)
- มารูกะเป็นพี่สาวของมาซาโตะ ดูแลมาซาโตะ (เด็กหญิง ป.2)
- มารูกะเป็นผู้หญิงจิตใจดี ชอบพัฒนาไปเกมอน (เด็กชาย ป.2)
- มารูกะเก่ง ช่วยวิธีการเลือกไปเกมอน (เด็กชาย ป.2)
- มารูกะเดินคู่กับซาโตชิตลอด สวย (เด็กชาย ป.2)
- มารูกะเป็นผู้หญิงไม่ยอมแพ้ในชีวิต แต่บางทีก็ชอบกลัวๆตัวแปลกๆ (เด็กชาย ป.2)
- มารูกะอ่อนแอ ทำอะไรหายก็ร้องไห้ (เด็กชาย ป.2)
- มารูกะนิสัยดี ต่อสู้ได้ด้วย ซึกตกใจ เป็นนางเอก ถึงจะซึกแล้ว แต่เขาก็ต่อสู้ได้เหมือนซาโตชิ แต่มีพลังน้อยกว่า (เด็กชาย ป.2)

บทบาทของนางเอก จากเรื่อง ไปเกมอนนั้นเป็นนางเอกที่มีความเป็นผู้หญิงที่แสดงออกถึง ลักษณะที่ผู้หญิงส่วนใหญ่มักจะเป็น คือ ซึกแล้ว ซึกแฉ่ ซึกตกใจ ไม่ถึงกับเป็นกุลสตรี

เหมือนชีวิตจากเรื่อง โดราเอมอน เนื่องจากเรื่องนี้ เป็นเรื่องของการ์ตูนผจญภัย เดินทางดังนั้น ลักษณะผู้หญิงที่ถูกแสงออกจึงเป็นลักษณะดังกล่าว เนื่องจากการเดินทางจะทำให้เจอ ประสบการณ์แปลกใหม่ตลอดเวลา แต่ในเรื่องนี้นางเอกก็เป็นผู้ที่สามารถต่อสู้ได้ แต่ก็ยังไม่เก่งเท่า พระเอก นอกจากนี้ลักษณะที่ปรากฏคือ การเดินทางร่วมกันกับพระเอก ก็เป็นดังเพื่อนคู่คิด เพื่อนร่วมทางถึงแม้จะมีทะเลาะกันบ้าง แต่ก็เอาใจช่วยเสมอที่พระเอกต้องมีการแข่งขัน ดังนั้น ลักษณะการเป็นผู้ช่วยผู้สนับสนุนก็ยังคงเป็นลักษณะของนางเอกในเรื่อง โปเกมอนอยู่เช่นกัน

จากข้อมูลข้างต้นนั้นผู้วิจัยสรุปภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านทางบทบาทของนางเอกได้ ดังตารางที่ 6.2

ภาพแบบฉบับ (Type)	ภาพตายตัว (Stereotype)	ภาพต้นแบบ (Archetype)
ผู้หญิงที่เป็นคนซึ่กแล้วแต่ก็สามารถต่อสู้ได้	<ul style="list-style-type: none"> - ซึ่กแล้ว - ซึ่แฉ่ง - โมโหง่าย - ซึ่อ่อน - ตกใจง่าย - รักเพื่อน รักน้อง เป็นผู้ดูแลน้อง - เพื่อนคู่คิดฝ่ายชาย (พระเอก-ซาโตชิ) - ต่อสู้ได้ในบางโอกาส 	-

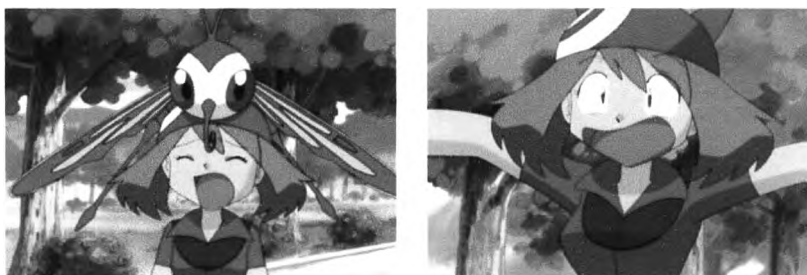
ตารางที่ 6.2 ตารางแสดงภาพตัวแทนของบทบาทนางเอก เรื่อง โปเกมอน

โดยที่ลักษณะดังกล่าวนั้นล้วนเป็นสิ่งที่ปรากฏในตัวมารุกะ ซึ่งปรากฏในการ์ตูนเรื่อง โปเกมอน ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงอยู่มาก ภาพตัวแทนดังกล่าวนี้เป็นภาพตัวแทนที่สะท้อนมาจากความจริงของสังคมในปัจจุบัน ที่ผู้หญิงนั้นยังมีความกลัว และความกล้าอยู่ในคนเดียวกัน ถึงแม้จะกลัวอะไรที่แปลกใหม่ แต่เมื่อถึงภาวะคับขัน ก็สามารถต่อสู้เอาตัวรอดได้ และแม้จะสามารถต่อสู้หรือทำงานได้อย่างผู้ชายก็ยังคงมีความด้อยกว่าอยู่ดี

ข. ปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเกิดภาพตัวแทนจากบทบาทของนางเอก

ปัจจัยที่มีส่วนที่ทำให้เกิดภาพตัวแทนดังที่กล่าวไปข้างต้นนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานกันระหว่างการสื่อสารเชิงตรรกะ (Digital Message Code) และการสื่อสารเชิง

ความเหมือน (Analogical Massage Code) ซึ่งในส่วนของ การสื่อสารเชิงตรรกะนั้นเป็นการ นำเสนอบทบาท ลักษณะคำพูด การกระทำของมารุกะเป็นอย่างที่กล่าวไป ไม่ว่าจะ เป็นซึ่กิ้ว ชี โมโห หรือแม้แต่เป็นเพื่อนคู่คิดของพระเอก ส่วนการสื่อสารเชิงความเหมือน เป็นการนำเสนอภาพ ของมารุกะในลักษณะดังกล่าว เช่น หน้าตาที่แสดงถึงการตกใจ หรือกลัวในสิ่งใหม่ๆที่ไม่เคยเห็น เป็นต้น ดังเช่น ภาพที่ 6.8 รวมถึงการเป็นกำลังใจ เป็นคู่คิดให้แก่พระเอกอีกด้วย ภาพที่ 6.9



ภาพที่ 6.8 ภาพมารุกะแสดงอาการตกใจ



ภาพที่ 6.9 ภาพมารุกะเอาใจช่วยซาโตชิในการแข่งขัน

ดังนั้นเมื่อสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ปรากฏในเรื่องราวของการ์ตูน เรื่อง โปเกมอน และ เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงมาจากความเป็นจริงในปัจจุบันที่เด็กผู้หญิงก็มักจะมีลักษณะเหล่านี้ ไม่ว่าจะ ซึ่กิ้ว ชีตกใจ ชีงอน โมโหง่าย และรวมถึงการเป็นเพื่อนคู่คิด การรักเพื่อนรักน้อง และการสามารถ ช่วยเหลือตัวเองได้นั้น ก็ล้วนเป็นลักษณะประจำที่เป็นลักษณะของผู้หญิงที่สามารถพบเห็นได้ ทั่วไปในสังคมปัจจุบัน ซึ่งล้วนเป็นส่วนที่ช่วยเด็กปฐมวัยสามารถถอดรหัสภาพตัวแทนที่เกิดขึ้น เหล่านั้นได้

6.4.3 บทบาทของตัวร้าย

ก. ภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นจากบทบาทของตัวร้าย

ตัวร้ายในเรื่อง ไปเกมอนนั้น เป็นตัวร้ายที่เป็นลักษณะใกล้เคียงกับคนในสังคม ซึ่งก็คือ ขโมยของคนอื่น แย่งของคนอื่น สอดรู้ สอดแนม ขัดขวางการทำงานของพระเอก ดังเช่นการถอดรหัสของเด็กปฐมวัย ดังนี้

- แก๊งค์ร็อกเกิดเป็นคนชอบทำร้ายซาโตชิ (เด็กชาย อ.2)
- แก๊งค์ร็อกเกิดชอบขโมยปีกาจู ชอบแย่งไปเกมอนคนอื่น (เด็กชาย อ.2)
- แก๊งค์ร็อกเกิดเป็นตัวร้าย ชุ่มชาม จะทำบอลลูนกลายเป็นนกมาจิกแทน (เด็กหญิง อ.3)
- แก๊งค์ร็อกเกิดมันเคยทำชั่วร้ายกับซาโตชิหลายรอบ พอมีไปเกมอนใหม่ๆพวกแก๊งค์ร็อกเกิดชอบมายึดไปเกมอนใหม่ๆ (เด็กชาย อ.3)
- แก๊งค์ร็อกเกิดมันขึ้นบอลลูนส่องดูเหตุการณ์ ส่องหาซาโตชิด้วย ชอบมาแอบดูตัวดี มันมากวนพวกซาโตชิหลายรอบ (เด็กชาย อ.3)
- แก๊งค์ร็อกเกิดมันชอบขโมยไปเกมอนของคนอื่น (เด็กชาย อ.3)
- แก๊งค์ร็อกเกิดเป็นตัวร้าย ไม่ดี มันจะขโมยไปเกมอน (เด็กหญิง ป.1)
- แก๊งค์ร็อกเกิดชอบมาจับไปเกมอนของซาโตชิ มันจับปีกาจูได้ตัวหนึ่ง แล้วก็มีตัวเลียนแบบ (เด็กหญิง ป.1)
- แก๊งค์ร็อกเกิดมันจะดูดพลังสายฟ้าของปีกาจูไปให้ไปเกมอนตัวอื่น ไปเกมอนที่ตัวเองมีก็ไม่ช่วยอะไร (เด็กชาย ป.1)

- แก๊งค์รีอกเกิดเป็นผู้ร้าย มันคอยจะจับปีกาจูไป มันจะพาไปเป็นทาส เป็นพวกของตนเอง เป็นลูกน้อง (เด็กชาย ป.1)
- แก๊งค์รีอกเกิดเป็นตัวร้ายสู้กับพระเอก มันขโมย มันทำกับพระเอกว่าใครจะเก่งกว่ากัน (เด็กชาย ป.1)
- แก๊งค์รีอกเกิดมันขโมยไปเกมอนพระเอก มันชอบขโมยไปเกมอนพระเอกเพื่อแย่งปีกาจู (เด็กชาย ป.1)
- แก๊งค์รีอกเกิดเป็นแก๊งค์ที่ชอบมาขโมยไปเกมอน มันเป็นโจร เป็นขโมย (เด็กชาย ป.1)
- แก๊งค์รีอกเกิดปลอมตัวเป็นนักกลายร่าง ชอบทำพระเอกสู้ ไม่เก่ง (เด็กชาย ป.1)
- แก๊งค์รีอกเกิดชอบทำท่าปกป้อง แต่จริงๆเป็นผู้ร้าย โดนพระเอกชกหน้า อยากขโมยไปเกมอนพระเอก อยากสู้จะเอาจักรวาลไปเลย (เด็กชาย ป.1)
- แก๊งค์รีอกเกิดมันช่วยกว่าพระเอก มันโดนปีกาจูปล่อยสายฟ้า ไปเกมอนตายทุกที (เด็กชาย ป.1)
- แก๊งค์รีอกเกิดเป็นตัวร้ายเพราะจะจับตัวพระเอก (ชาโตชิ) (เด็กหญิง ป.2)
- แก๊งค์รีอกเกิดชอบจับปีกาจู ที่เป็นไปเกมอนของชาโตชิ (เด็กหญิง ป.2)
- แก๊งค์รีอกเกิดขโมยปีกาจูของชาโตชิ แต่ก็ไม่ยอมรับ (เด็กหญิง ป.2)
- แก๊งค์รีอกเกิดมันชอบขโมยปีกาจู (เด็กชาย ป.2)
- แก๊งค์รีอกเกิดมันจะมาจับปีกาจูอยู่เรื่อย เอาปีกาจูที่เก่งๆ เอาไปเป็นลูกน้องของตนเอง (เด็กชาย ป.2)

- แก๊งค์รีออคเกิดเป็นตัวร้าย เพราะมันคอยจับปิกาจู มันจับไปเกมอนสะสมแล้วก็ทำเป็นของตัวเอง (เด็กชาย ป.2)
- แก๊งค์รีออคเกิดขัดขวางการเดินทางของคนอื่น เพื่อจะจับไปเกมอนของคนอื่น (เด็กชาย ป.2)
- แก๊งค์รีออคเกิดน่าเกลียด นิสัยไม่ดี เลว (เด็กชาย ป.2)
- แก๊งค์รีออคเกิดมีนิสัยเป็นไปเกมอน ที่มีพินนำเกลียด แล้วก็ชอบขโมยไปเกมอนเหมือนกัน (เด็กชาย ป.2)
- แก๊งค์รีออคเกิดชอบมาแอบฟังพวกของซาโตชิ เพื่อจะวางแผนขัดขวางซาโตชิ ชอบยุ่ง จุ้นจ้าน ขโมยไปเกมอน สอดแนม (เด็กชาย ป.2)

บทบาทของตัวร้ายในเรื่องไปเกมอนนั้น ถูกนำเสนอออกมาในลักษณะของมูมร้ายกาจของมนุษย์ทั่วไปที่สามารถทำนิสัยอย่างนี้กันได้ ซึ่งถูกนำเสนอโดยแก๊งค์รีออคเกิด ที่มักจะคอยหาทางขัดขวางซาโตชิ และขโมยปิกาจูของซาโตชิ เนื่องจากปิกาจูเป็นไปเกมอนหายาก ดังนั้นจึงเป็นอุปสรรคของซาโตชิอยู่ตลอดเวลาการเดินทาง

จากข้อมูลข้างต้นนั้นผู้วิจัยสรุปภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านทางบทบาทของตัวร้ายได้ ดังตารางที่ 6.3

ภาพแบบฉบับ (Type)	ภาพตายตัว (Stereotype)	ภาพต้นแบบ (Archetype)
คนร้าย	<ul style="list-style-type: none"> - ขัดขวางและทำลายการทำงานของผู้อื่น (โดยเฉพาะพระเอก-ซาโตชิ) - ขโมยของ - ชอบยุ่ง สอดแนมเรื่องของคนอื่น (โดยเฉพาะพระเอก-ซาโตชิ) - ไม่ซื่อสัตย์ 	-

ตารางที่ 6.3 ตารางแสดงภาพตัวแทนของบทบาทตัวร้าย เรื่อง ไปเกมอน

ภาพแบบฉบับของคนร้ายที่มีภาพตายตัวในลักษณะข้างต้นนั้น เป็นลักษณะที่ตรงกับคนบางส่วนในสังคมที่จะมีนิสัยชอบขโมยของผู้อื่น ชอบขัดขวางและทำลายการทำงานของผู้อื่น มีบริวารที่ไม่ดีเหมือนกัน ลักษณะเช่นนี้ในสังคมทั่วไปไม่ว่าชนชาติไหนก็ตาม ล้วนถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีทั้งสิ้น หากบุคคลใดมีลักษณะดังกล่าวนี้ก็จะกลายเป็นบุคคลที่ไม่น่าคบหานั่นเอง

ข. ปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเกิดภาพตัวแทนจากบทบาทของตัวร้าย

การนำเสนอของบทบาทตัวร้าย ซึ่งเป็น แก๊งค์ร็อคเก็ตนั้นมีการนำเสนอโดยแสดงออกทางภาพของแก๊งค์ร็อคเก็ตที่ปรากฏไม่ว่าจะเป็นหน้าตา ผม สยาดตาที่สยาดตาของผู้ร้าย จะค่อนข้างแคบ โดยลักษณะดังกล่าวของแก๊งค์ร็อคเก็ตนั้น ทั้งยังมีการวางแผนทำการขโมยปิกاجู ดังภาพที่ 6.10 มีปรากฏอยู่ในทุกตอน ของการ์ตูน เรื่อง ไปเกมอน ซึ่งเป็นส่วนของการสื่อสารเชิงความเสมือน (Analogical Message Code) ดังภาพที่ 6.11 โดยที่เป็นการนำเสนอไปพร้อมๆกับ ส่วนของการสื่อสารเชิงตรรกะ (Digital Message Code) ที่เป็นการนำเสนอบทบาท คำพูดและการกระทำของแก๊งค์ร็อคเก็ตที่มักจะวางแผนในการขโมยไปเกมอนของคนอื่นๆ โดยเฉพาะปิกاجู ซึ่งเป็นไปเกมอนหลักของซาโตชิที่เก่งมาก และมักจะทำลายการทำงานซึ่งในเรื่องนั้นเน้น การทำงานที่นำเสนอออกมาในรูปแบบของการต่อสู้เป็ดนสำคัญ ทั้งยังมักจะมีตอนที่มุซาชิและคุจิโร่ ปรากฏในแต่ละตอน มักจะมีตอนที่ทั้งสองคนพูดบทประจำตัวบอกว่า

“เพื่อพิทักษ์รักษาโลก เพื่อรักษาความสงบของโลก
เอาไว้ จึงต้องมีเราเหล่าร้ายรักษาความเลว ที่ทั้งน่ารักและมี
เสน่ห์ มุซาชิ คุจิโร่ เราคือ 2 สิงห์ ร็อคเก็ตตะลุยจักรวาล
เพื่อวันพรุ่งนี้ที่สดใซชาวสะอาดที่รอเราอยู่”



ภาพที่ 6.10 ภาพการวางแผนของแก๊งค์ร็อคเก็ต



ภาพที่ 6.11 ภาพมุขานิและคูจิโร่ ปราบกฏตัวพร้อมพูดบทประจำตัว

ทั้งหมดนี้จึงส่งผลให้เด็กปฐมวัยนั้นถอดรหัสภาพตัวแทนดังกล่าวออกมาได้ดังที่
นำเสนอไปข้างต้น