

บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาโทสาขาสตรี ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*THE ROLE OF DISNEY PRINCESS FOR LEARNING AND THE FORMATION IDENTITY OF  
FEMALE TEENAGER IN THAI SOCIAL*



*A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts*

*Common Course*

*FACULTY OF COMMUNICATION ARTS*

*Chulalongkorn University*

*Academic Year 2021*

*Copyright of Chulalongkorn University*

หัวข้อวิทยานิพนธ์	บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย
โดย	ร.อ.หญิงกฤติญา สาริกา
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิตินัน บุษฎีภาพ คอมมอน

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปอรัชฌ์ ยอดเนตร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิตินัน บุษฎีภาพ คอมมอน)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.อุษา รุ่งโรจน์การค้า)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

กฤติญา สาริกา : บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์  
ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย. ( *THE ROLE OF DISNEY PRINCESS FOR  
LEARNING AND THE FORMATION IDENTITY OF FEMALE TEENAGER IN THAI  
SOCIAL*) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ฐิตินัน บัญญาพ คอมมอน

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้า  
หญิงดิสนีย์ที่มีต่อการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย เพื่อได้องค์  
ความรู้คุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์สามารถนำไปต่อยอดในการผลิตสื่อ  
ที่มีเนื้อหาเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่เป็นประโยชน์และประยุกต์เข้ากับสื่อใหม่ๆ ตามกระแสโลกาภิวัตน์  
ในอนาคตอย่างเหมาะสม โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพประกอบด้วย การวิเคราะห์ตัวบท ทั้ง  
ภาพยนตร์กับบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ด้วยการสัมภาษณ์แบบเชิงลึกจากผู้ให้เสียง  
พากย์ภาษาไทยของตัวละคร และการเรียนรู้โดยศึกษาจากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกต  
หรือการเลียนแบบกับวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายด้วยวิธีการสนทนากลุ่มรวมกับการเล่าเรื่อง  
แบบอัตลักษณ์

ผลการวิจัยสรุปว่า บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นส่วนในการ  
สร้างการเรียนรู้ให้กับวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยตั้งแต่วัยเด็กเป็นต้นมาจากบทบาทและภาพพจน์ที่  
ตลกขบขันและจดจำได้เกี่ยวกับ 1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น 2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ 3)  
ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ 4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง 5) อยากเป็นเหมือน  
เจ้าหญิงดิสนีย์ 6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้ โดยเลือกเลียนแบบบทบาทที่มีความใฝ่รู้ เดินทาง  
ออกไปเปิดโลกทัศน์ มีความกล้าหาญต่อสู้เพื่ออิสรภาพ และภาพพจน์เพียงบางส่วนประกอบสร้าง  
เป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเองแล้วให้คุณค่าในการสร้างพลังบวกเพื่อใช้ชีวิตให้มีความสุข

ในสังคมไทยควรจะมีการผลิตสื่อตัวละครเป็นแบบที่สร้างคุณค่าในลักษณะเจ้าหญิงดิสนีย์  
และให้ความสำคัญกับการรับรู้สื่อของเด็กเพื่อให้เติบโตมามีทัศนคติในเชิงบวกเป็นผลดีให้กับสังคม

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6084852928 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: Identity, Disney Princess, Social learning

*Krittiya Sarika : THE ROLE OF DISNEY PRINCESS FOR LEARNING AND THE FORMATION IDENTITY OF FEMALE TEENAGER IN THAI SOCIAL. Advisor: Asst. Prof. Thitinan Boonpap common, Ph.D.*

The objective of this research is to analyze and synthesize roles and identities of Disney Princesses and determine how they shape and influence identities of Thai teenage girls. This research tries to understand the values of Disney Princesses' identities in order to help producing media in which their contents can promote positive attitude and can adapt to other media in a modern world. This work is qualitative research, textual analysis of films by in-dept interviews with the characters' voice artists who give each Princess's Thai voices. The research also uses the social learning theory to study the target audiences focus group discussion and narrative identity. The result shows that roles and identities of Disney Princesses influence Thai teenage girls since their childhood due to interests and good memories about: 1) the outstanding traits of each Disney Princess 2) admiration for the songs in each film 3) admiration for the Disney Princess 4) connection between self and each Disney Princess 5) inspiration to be like a Disney Princess 6) Disney Princess's ambition, braveness, adventurous, and other traits that shape identities of the Thai girls to have good attitudes and live a happy life. It is recommended that the Thai media should promote and create model that can influence positive values to the children like the Disney Princesses. Therefore, the children can grow up to be good people in the society.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature .....

Academic 2021

Advisor's Signature .....

Year:

## กิตติกรรมประกาศ

กาลครั้งหนึ่งที่ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วง ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งถึงความเมตตาของ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ยิ่งนัก ท่านแรก ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมม่อน ตั้งแต่วินาทีแรกที่ตอบรับเป็นที่ปรึกษาให้กับข้าพเจ้าด้วยรอยยิ้มและอ้อมกอดอันแสนอบอุ่น แล้วได้ให้คำแนะนำในการเขียนเนื้อหางานวิจัยที่ดี สร้างความเข้าใจให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างยิ่ง อีกทั้งยังมีความใส่ใจในตัวข้าพเจ้า ให้ความเวลาและโอกาสข้าพเจ้าเสมอมา พร้อมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปอรัชฌ์ ยอดเนตร และอาจารย์ ดร. อุษา รุ่งโรจน์การคำ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณท่านทั้งสองที่ได้ตรวจทานและชี้แนะข้อปัญหาในงานวิจัย เปิดมุมมองใหม่ๆให้ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมมาแก้ไขปัญหาเหล่านั้นได้ซึ่งทำให้งานวิจัยของข้าพเจ้ามีความชัดเจนและเรียบร้อยมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ทั้งสามแล้ว ข้าพเจ้าอยากขอบคุณพี่ๆเจ้าหน้าที่หน่วยงานของคุณโดยเฉพาะพี่ส้ม นางสาวเบญจมาศ พันสะอาด ที่ให้คำแนะนำในการดำเนินเรื่องทางธุรการต่างๆให้เรียบร้อยด้วยดี ขอขอบพระคุณบุคคลที่สำคัญยิ่งอย่างหาที่สุดมิได้สำหรับข้าพเจ้าคือครอบครัว คุณพ่อและคุณแม่ของข้าพเจ้า ที่คอยอำนวยความสะดวกในทุกๆเรื่องเพื่อให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาปริญญาโทจนกระทั่งวิทยานิพนธ์สมบูรณ์ รวมทั้งขอบคุณเพื่อนๆที่พามาให้กำลังใจไม่ขาดสาย และสุดท้ายอยากขอบคุณตัวเองที่มีความพยายามและต่อสู้จนมีวันนี้ได้

กฤติญา สาริกา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฎ
สารบัญภาพ .....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 ปัญหาวิจัย.....	9
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	10
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	10
1.5 นิยามศัพท์.....	10
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
1.7 กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	12
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์.....	13
2.2 แนวคิด และทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory).....	19
2.2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory).....	19
2.2.2 แนวคิดการเล่าเรื่องของอริสโตเติล Aristotle’s Narrative Concept.....	22
2.2.3 โครงสร้างบทภาพยนตร์สามองก์ (Three-act Structure) ซิด ฟิลด์ Syd Field.....	24

2.3 แนวคิดมิติ และการสร้างตัวละคร Character's Dimension .....	25
2.4 แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) .....	28
2.5 จิตวิทยาพัฒนาการช่วงวัยรุ่น .....	34
2.5.1 ความหมายของวัยรุ่น.....	34
2.5.2 จิตวิทยาพัฒนาการ.....	34
2.6 แนวคิดอัตลักษณ์ (Identity) ตัวตน (Self) และบุคลิกภาพ (Personality).....	38
2.6.1 แนวคิดอัตลักษณ์หลังสมัยใหม่.....	39
2.6.2 อัตลักษณ์กับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในบริบทโลกาภิวัตน์.....	41
2.6.3 ทฤษฎีตัวตน Self Theory.....	43
2.6.4 บุคลิกภาพ (Personality) .....	46
2.6.5 อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า (Narrative identity) .....	49
2.6.6 อัตลักษณ์ในจิตวิทยาศิลปะ.....	51
2.7 แนวคิดทางวัฒนธรรมและสังคม (Culture and Society).....	53
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	55
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย .....	58
3.1 แหล่งข้อมูล และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย .....	58
3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงคิสนีย์ จำนวน 7 เรื่อง ดังนี้.....	58
3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลกลุ่มผู้รับสารวัยรุ่นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี .....	59
3.1.3 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลกลุ่มผู้ให้เสียงภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงคิสนีย์.....	60
3.2 วิธีการดำเนินการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	60
3.3 เครื่องมือในการวิจัย .....	62
3.3.1 แบบวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis).....	62
3.3.2 แบบสัมภาษณ์ใช้ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) .....	62



3.3.3	แบบสัมภาษณ์ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview).....	62
3.4	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล .....	62
3.4.1	วิธีการวิเคราะห์ตัวบทในภาพยนตร์ (Textual Analysis) .....	62
3.4.2	วิธีการวิเคราะห์บทบาท และอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์จาก การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview).....	63
3.4.3	วิธีการวิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และ ประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group).....	64
3.5	การนำเสนอข้อมูล.....	65
บทที่ 4	วิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์.....	66
4.1	วิเคราะห์ดีความตัวบทภาพยนตร์.....	67
4.1.1	ภาพยนตร์เรื่อง ซินเดอเรลล่า Cinderella.....	67
4.1.1.1	โครงเรื่อง (Plot).....	67
4.1.1.2	ความขัดแย้ง (Conflict) .....	70
4.1.1.3	ตัวละคร (Character) .....	71
4.1.1.4	แก่นเรื่อง (Theme).....	77
4.1.1.5	ฉาก (Setting).....	77
4.1.1.6	สัญลักษณ์ (Symbol).....	78
4.1.1.7	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) .....	79
4.1.2	ภาพยนตร์เรื่อง เงือกน้อยผจญภัย The Little Mermaid.....	80
4.1.2.1	โครงเรื่อง (Plot).....	80
4.1.2.2	ความขัดแย้ง (Conflict) .....	82
4.1.2.3	ตัวละคร (Character) .....	83

4.1.2.4	แก่นเรื่อง (Theme).....	88
4.1.2.5	ฉาก (Setting).....	88
4.1.2.6	สัญลักษณ์ (Symbol).....	89
4.1.2.7	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View).....	89
4.1.3	ภาพยนตร์เรื่อง โคมงามกับเจ้าชายอสูร Beauty and the Beast.....	92
4.1.3.1	โครงเรื่อง (Plot).....	92
4.1.3.2	ความขัดแย้ง (Conflict).....	95
4.1.3.3	ตัวละคร (Character).....	96
4.1.3.4	แก่นเรื่อง (Theme).....	102
4.1.3.5	ฉาก (Setting).....	102
4.1.3.6	สัญลักษณ์ (Symbol).....	103
4.1.3.7	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View).....	104
4.1.4	ภาพยนตร์เรื่อง มู่หลาน Mulan.....	106
4.1.4.1	โครงเรื่อง (Plot).....	106
4.1.4.2	ความขัดแย้ง (Conflict).....	108
4.1.4.3	ตัวละคร (Character).....	109
4.1.4.4	แก่นเรื่อง (Theme).....	112
4.1.4.5	ฉาก (Setting).....	112
4.1.4.6	สัญลักษณ์ (Symbol).....	112
4.1.4.7	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View).....	112
4.1.5	ภาพยนตร์เรื่อง เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ Tangled.....	114
4.1.5.1	โครงเรื่อง (Plot).....	114
4.1.5.2	ความขัดแย้ง (Conflict).....	117

4.1.5.3 ตัวละคร (Character) .....	117
4.1.5.4 แก่นเรื่อง (Theme).....	120
4.1.5.5 ฉาก (Setting).....	120
4.1.5.6 สัญลักษณ์ (Symbol).....	121
4.1.5.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View).....	121
4.2 วิเคราะห์ตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ .....	123
4.2.1 ซินเดอเรลล่า Cinderella .....	124
4.2.2 แอเรียล Ariel .....	129
4.2.3 เบลล์ Belle .....	133
4.2.4 มู่หลาน Mulan .....	139
4.2.5 ราพันเซล Rapunzel .....	143
บทที่ 5 วิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ .....	154
ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย.....	154
5.1 กระบวนการความใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ (Attention) .....	169
5.2 กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Retention).....	180
5.3 กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction) .....	184
5.4 กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation).....	195
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	205
6.1 สรุปผลการวิจัย .....	206
6.1.1 บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์.....	206
6.1.2 บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย .....	213
6.1.3 คุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์.....	218

6.2 อภิปรายผล .....	220
6.3 ข้อเสนอแนะ .....	231
บรรณานุกรม .....	233
ภาคผนวก .....	239
ประวัติผู้เขียน .....	243



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## สารบัญตาราง

	หน้า
<u>ตารางที่ 1</u> รายชื่อภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เพื่อใช้ศึกษาจำนวน 7 เรื่อง.....	58
<u>ตารางที่ 2</u> รายชื่อและข้อมูลส่วนตัวของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย.....	59
<u>ตารางที่ 3</u> กลุ่มผู้ให้เสียงภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ 5 คน .....	60
<u>ตารางที่ 4</u> วิเคราะห์บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ตัวอย่าง 5 เรื่องรวมริเมค..	147
<u>ตารางที่ 5</u> วิเคราะห์อัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ตัวอย่าง 5 ตัวละคร.....	149
<u>ตารางที่ 6</u> บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุค Classic และ Modern.....	212



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพตัวละครเจ้าหญิงคิสนีย์รูปแบบ Original และ 3D/New .....	3
ภาพที่ 2 ตัวละครราพันเซลอยู่บนหอคอยจากเรื่อง Tangled .....	4
ภาพที่ 3 (ซ้าย) โปสเตอร์ภาพยนตร์ Cinderella (2015).....	4
ภาพที่ 4 (ขวา) โปสเตอร์ภาพยนตร์ Beauty And The Beast (2017).....	4
ภาพที่ 5 (ซ้ายบน) คอนเสิร์ตเจ้าหญิง THE PRINCESS CONCERT จาก Opera Siam.....	6
ภาพที่ 6 (ขวาบน) คอสเพลย์เจ้าหญิงคิสนีย์ จาก 梅依 May [Facebook].....	6
ภาพที่ 7 (ซ้ายล่าง) แคมเปญ Dream Big Princess จาก <a href="https://princess.disney.com">https://princess.disney.com</a> .....	6
ภาพที่ 8 (ขวาล่าง) สัมภาษณ์ พลอยชมพู Dream Big Princess กับ จาก Disney Channel.....	6
ภาพที่ 9 แสดงผลสำรวจหัวข้อ “จากภาพรู้จักตัวละครใดบ้างดังต่อไปนี้” .....	7
ภาพที่ 10 แสดงผลสำรวจหัวข้อ “ชั้นชอบตัวละครเจ้าหญิงคิสนีย์ตัวไหนมากที่สุด” .....	8
ภาพที่ 11 แสดงผลสำรวจหัวข้อ “ชอบเลียนแบบตัวละครเจ้าหญิงคิสนีย์ตัวไหนบ้าง” .....	8
ภาพที่ 12 กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	12
ภาพที่ 13 (ซ้ายบน) ตัวละครเอเรียล จาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน The Little Mermaid.....	18
ภาพที่ 14 (ขวาบน) ตัวละครมู่หลาน จาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mulan.....	18
ภาพที่ 15 (ซ้ายล่าง) ตัวละครซินเดอเรลล่า,เจ้าชาย จาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน Cinderella .....	18
ภาพที่ 16 (ขวาล่าง) ตัวละครเอลซ่า และ อังนา ภาพจาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน Frozen.....	18
ภาพที่ 17 แผนผังจากแนวความคิดการเล่าเรื่องของอริสโตเติล.....	23
ภาพที่ 18 การวิเคราะห์ตัวละครแยกสองมิติ.....	28
ภาพที่ 19 Circuit of Culture (Stuart Hall) จาก .....	40
ภาพที่ 20 “IDENTITY” Self-Concept – Definition.....	44

ภาพที่ 21 Theory of Personality – Hans Eysenck.....	48
ภาพที่ 22 ขั้นตอนการรับรู้สี่ของบุคคล .....	52
ภาพที่ 23 ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	61
ภาพที่ 25 ซินเดอเรลล่า Cinderella .....	124
ภาพที่ 26 แอเรียล Ariel.....	129
ภาพที่ 27 เบลล์ Belle .....	133
ภาพที่ 28 มู่หลาน Mulan.....	139
ภาพที่ 29 ราพันเซล Rapunzel.....	143
ภาพที่ 30 ผลงานภาพวาดของ อีฟ (18 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	155
ภาพที่ 31 ผลงานภาพวาดของ เอิร์ล (18 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	156
ภาพที่ 32 ผลงานภาพวาดของ ดันหยง (19 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน”.....	158
ภาพที่ 33 ผลงานภาพวาดของ ฟ้า (19 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	159
ภาพที่ 34 ผลงานภาพวาดของ อัง (21 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	160
ภาพที่ 35 ผลงานภาพวาดของ ขวัญ (22 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	162
ภาพที่ 36 ผลงานภาพวาดของ เนะ (24 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	163
ภาพที่ 37 ผลงานภาพวาดของ เม (25 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	164
ภาพที่ 38 ผลงานภาพวาดของ ลาเวนเดอร์ (25 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน”....	166
ภาพที่ 39 ผลงานภาพวาดของ นัตตี้ (25 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่มาเป็นตัวฉัน” .....	167
ภาพที่ 40 แผนภาพแสดงวิวัฒนาการของบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงคิสนี้อยู่ .....	224
ภาพที่ 41 แผนภาพบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงคิสนี้อยู่ในการเรียนรู้และประกอบสร้าง .....	229

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในยุคของโลกาภิวัตน์ (Globalization) ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การติดต่อสื่อสารอย่างไร้พรมแดนมีบทบาทในการเชื่อมวัฒนธรรมอื่นเข้าด้วยกันทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมและการถ่ายทอดวัฒนธรรมขึ้น กล่าวคือวัฒนธรรมหนึ่งส่งผลต่อวัฒนธรรมอื่น ก่อให้เกิดกระแสวัฒนธรรมโลกมาสร้างการรับรู้ ภาษา ความเชื่อ ทักษะ ค่านิยม และอุดมการณ์ โดยใช้ช่องทางการสื่อสารจากสื่อต่าง ๆ อาทิเช่น ภาพยนตร์ การ์ตูนแอนิเมชัน ละคร เพลง สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้บริโภคสื่อไม่ได้เพียงบริโภคถึงอรรถรสเพียงอย่างเดียวแต่จะรับรู้สัญลักษณ์ และความหมายที่สื่อต้องการสื่อเพื่อตระหนักถึงคุณค่าบางอย่าง ซึ่งวัฒนธรรมจะสะท้อนสังคมในยุคนั้นผ่านสื่อ โดยมีการปรับเปลี่ยนไปพร้อมกับกระแสเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนภาษา และวัฒนธรรมตลอดเวลาซึ่งมีส่วนหล่อหลอม **อัตลักษณ์ (Identity)** ของปัจเจกบุคคลอย่างมากภายในระดับบุคคล และ อัตลักษณ์ ของกลุ่ม ซึ่งความหมายของอัตลักษณ์ตัวตนนั้น แท้จริงคือเรื่องของภาพลักษณ์ตัวตนของมนุษย์เรา (images of oneself) ที่ได้มาจากการปฏิสัมพันธ์กันในสังคม (social interaction) เป็นความเข้าใจในระดับที่เรามีต่อตัวเองและในลักษณะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมตลอดชีวิตของเรา (จุฑาพรรณ ผดุงชีวิต, 2551, น.4)

ประเทศไทยมีการรับวัฒนธรรมต่างแดนมาจากสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อภาพยนตร์ จากตะวันตกได้เข้ามามีบทบาทในการถ่ายทอดวัฒนธรรมตะวันตก ในด้านเศรษฐกิจส่งผลเกิดเป็นการบริโภคนิยม วัตถุนิยม จนกระทั่งนำกระบวนกรทุนนิยมเข้ามาใช้ และด้านสังคมที่มีแนวคิดเสรีนิยมเข้ามา เกิดสิทธิและความเท่าเทียมกันของมนุษย์ขึ้น ซึ่งทำให้เพศหญิงมีบทบาทขึ้นมาในยุคของโลกาภิวัตน์ ดังนั้นจะเห็นว่าเพศหญิงปรากฏในสื่อมวลชน (Mass Media) ในบทบาทการมีอำนาจมากขึ้น ยกตัวอย่าง สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกา เรื่อง Frozen (2013) ที่เข้าฉายในประเทศไทยโดยใช้ชื่อภาษาไทยว่า ผจญภัยแดนราชินีหิมะ เมื่อวันที่ 5 ธันวาคม ค.ศ. 2013 กลายเป็นที่นิยม ทำให้มีรายได้สัปดาห์แรกในประเทศไทยกว่าสิบล้านบาท และในประเทศทั่วโลกถึงกว่าพันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Box Office Mojo, 2013) ดังนั้น บริษัท เดอะวอลต์ ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ซึ่งเรียกกันเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายว่า ดิสนีย์ (Disney) มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกาที่ได้ผลิตสื่อภาพยนตร์เรื่อง Frozen ดังกล่าวมานั้น จึงเป็นบริษัทสตูดิโอผลิตสื่ออุตสาหกรรมด้านสื่อบันเทิง ภาพยนตร์ แอนิเมชัน เพลง และ



มีเดีย เน็ตเวิร์ค (Media Network) รวมไปถึงสวนสนุกดิสนีย์ (Disneyland) มีอิทธิพลในการสร้าง กระแสวัฒนธรรมโลก โดยได้สร้างสรรค์ผลงานสื่อมากมายจนกลายมาเป็นบริษัทผลิตสื่อชั้นนำของโลก ไม่เพียงแต่เป็นแบรนด์ที่ผู้บริโภคสื่อรู้จักทั่วโลกแล้ว ยังสร้างคุณค่าหลายอย่างไม่ว่าจะเป็น ความรักของครอบครัว แรงบันดาลใจ ความฝัน และอุดมการณ์บางอย่างที่ทำให้เกิดแรงผลักดันให้กับ ผู้บริโภคสื่อ ในประเทศไทยก็ได้รับกระแสวัฒนธรรมของดิสนีย์เข้ามาดังได้กล่าวข้างต้น **เจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess)** ถือเป็นสื่อ ตัวละครจากภาพยนตร์ดิสนีย์ที่มีบทบาทในการ ถ่ายทอดความหมายและให้คุณค่าอัตลักษณ์ขึ้น

จากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง Ralph Breaks The Internet (2018) ในชื่อ ภาษาไทยว่า “ราล์ฟทะลุโลกอินเทอร์เน็ต” มีการปรากฏของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในรูปแบบสาม มิติ ล่าสุดในปี ค.ศ. 2018 โดยการนำตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ทั้งหมด 14 ตัวละคร เข้ามามีบทบาท และบริบทในภาพยนตร์เป็นสัมพันธ์พร้อมกัน ซึ่งไล่ลำดับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จากภาพยนตร์ที่ ฉายในอดีตมาจนถึงปัจจุบันได้ดังนี้ **สโนว์ไวท์** จากเรื่อง สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) ในปี ค.ศ. 1937 **ซินเดอเรลล่า** (Cinderella) ใน ปี ค.ศ. 1950 **ออโรรา** จากเรื่อง เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) ในปี ค.ศ. 1959 **แอเรียล** จาก เรื่อง เจ้าหญิงน้อยผจญภัย (The Little Mermaid) ในปี ค.ศ. 1989 **เบลล์** จากเรื่อง โฉมงามกับเจ้าชาย อสูร (Beauty and the Beast) ในปี ค.ศ. 1991, **อัลaddin** จาก เรื่องอลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin) ในปี ค.ศ. 1992 **โพคาฮอนทัส** จากเรื่อง โพคาฮอนทัส (Pocahontas) ในปี ค.ศ. 1995 **มู่หลาน** จากเรื่อง มู่หลาน (Mulan) ในปี ค.ศ. 1998 **เทียน่า** จากเรื่อง มหัศจรรย์มนต์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog) ในปี ค.ศ. 2009 **ราพันเซล** จากเรื่อง ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับ โจรซ่าจอมแสบ (Tangled) ในปี ค.ศ. 2010 **เมริดา** จากเรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave) ในปี ค.ศ. 2012 **เอลซ่า** กับ **อานนา** จาก ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) ในปี ค.ศ. 2013 และ **โมอาน่า** จาก โมอาน่า ผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) ในปี ค.ศ. 2016 ซึ่งการนำตัวละคร เหล่านี้มาร่วมในภาพยนตร์การ์ตูน Ralph Breaks The Internet (2018) ในช่วงกลางเรื่องโดยเข้ามา อยู่ในฉากเดียวกันทั้งหมด ทำให้เกิดกระแสความนิยมชมชอบของผู้บริโภค มีการสนทนาแลกเปลี่ยน ประเด็นนี้ในโซเชียลออนไลน์เป็นอย่างมาก อาทิเช่น กล่าวถึงในการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอของ ตัวละครจากสองมิติมาเป็นสามมิติด้วยกระบวนการผลิตสื่อภาพยนตร์ในปัจจุบัน ซึ่งการที่เหล่า เจ้าหญิงแต่งกายในชุดธรรมดาทั่วไปตามยุคสมัยใหม่ และบทสนทนาเกี่ยวกับการเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยแต่ละตัวละครได้แสดงลักษณะเฉพาะของตนออกมานำเสนอความเป็นอัตลักษณ์ของตน



ภาพที่ 1 ภาพตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์รูปแบบ Original และ 3D/New  
(ที่มา: Mthai จาก <https://cartoon.mthai.com/news/70241.html>)

จากภาพได้จากซ้ายบนไปขวาล่าง ได้แก่ สโนว์ไวท์ ซินเดอเรลล่า ออโรรา แอเรียล เบลล์ จัสมิน โปคาฮอนทัส มู่หลาน เทียน่า ราพันเซล เมอริต้า โมอาน่า เอลซ่า และอันนา โดยเปรียบเทียบระหว่าง รูปแบบสองมิติกับสามมิติ ซึ่งจากการรวบรวมเทพนิยายเรื่อง สโนว์ไวท์ ซินเดอเรลล่า ออโรรา และ ราพันเซล ในหนังสือ Grimm's Fairy Tales ของกริมม์ ทำให้ตัวละครเหล่านั้นเป็นที่รู้จักทั่วโลก โดยสองพี่น้องตระกูลกริมม์ (Wilhelm and Jacob Grimm) เป็นคนชาวเยอรมัน งานของสองพี่น้องคนนี้ เขียนออกเผยแพร่ในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ส่วนหนึ่งรวบรวม และเรียบเรียงจากนิทานพื้นบ้านและเทพนิยายของเยอรมัน รวมแล้วมีจำนวนมากกว่าสองร้อยเรื่อง จึงครอบคลุมเรื่องราวต่าง ๆ อย่าง หลากหลาย มีทั้งชีวิตชาวบ้านธรรมดา เรื่องในวัง สัตว์พูดได้ เทพและสิ่งมหัศจรรย์ทั้งหลาย (ชัยวัฒน์ วิบูลย์สวัสดิ์, 2546) จะเห็นว่าดิสนีย์นำเนื้อหาโครงเรื่องเทพนิยายเหล่านั้นมาดัดแปลงโดยตัดเนื้อหาที่ อาจมีความไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก จากนั้นก็ประกอบสร้างขึ้นมาใหม่โดยให้มีตอนจบแบบมีความสุข (happy ending) แต่ยังคงมีการพรรณนาถึงตัวละครในเรื่องเกี่ยวกับคุณลักษณะที่โดดเด่นแบบเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครราพันเซล ในเรื่อง Rapunzel

มีคำกล่าวที่มีการบรรยายถึงลักษณะรูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ของราพันเซล ว่า

“ Rapunzel had a beautiful long hair that shone like gold.” (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, p.76) แปลความหมายได้ว่า ราพันเซลมีผมที่ยาวสวยงามสีทองส่องสว่าง



ภาพที่ 2 ตัวละครราพันเซลอยู่บนหอคอยจากเรื่อง Tangled  
(ที่มา: Tangled [Film], 2010)

จากข้อความข้างต้นนี้ ได้แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของราพันเซลที่ดิสนีย์ไม่ได้มองข้ามแต่อย่างใด “โรเบิร์ต ไอเกอร์ ซึ่งเป็น CEO ของดิสนีย์ ตั้งแต่ ปี ค.ศ. 2004 ได้ตระหนักถึงความสำเร็จขึ้นอยู่กับการพัฒนาตัวละครให้เป็นอมตะซึ่งเป็นกลยุทธ์โดยการสร้างตัวละครให้มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และนำจดจำ เพื่อต่อยอดทางธุรกิจได้” (บริษัทสตาร์พิคส์จำกัด, 2560, น.32) ดิสนีย์สร้างตัวละครเจ้าหญิงขึ้นมาไม่ว่าจะยุคสมัยไหนก็ตามจะมีเจ้าหญิงเกิดขึ้นมาใหม่เรื่อยๆ อีกทั้งยังมีการรีเมคภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ ดังจะเห็นได้จาก ซินเดอเรลล่า จากภาพยนตร์เรื่อง Cinderella ในปี ค.ศ. 2015 และ เบลล์ จากภาพยนตร์ Beauty And The Beast ในปี ค.ศ. 2017 ทำให้ตัวละครเหล่านี้ยังคงเป็นที่รู้จักในปัจจุบัน

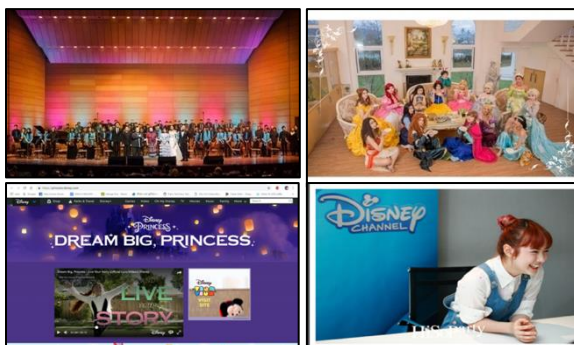


ภาพที่ 3 (ซ้าย) โปสเตอร์ภาพยนตร์ Cinderella (2015)

ภาพที่ 4 (ขวา) โปสเตอร์ภาพยนตร์ Beauty And The Beast (2017)

นอกจากในเชิงตัวบทแล้ว ในชีวิตประจำวัน เชิงผู้บริโภค (Consumer) และสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) เป็นธุรกิจการขายลิขสิทธิ์ตัวละคร และเนื้อหา (Content) ของเจ้าหญิงดิสนีย์ให้กับผู้อื่นที่สนใจนำไปทำการค้า ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจเกมส์ในหลายๆแพลตฟอร์ม สินค้าตัวละครของเจ้าหญิงดิสนีย์ หนังสือตีพิมพ์ต่าง ๆ งานโฆษณา งานในสื่อวิดีโอออนไลน์ เพลงซาวด์แทร็ก (Soundtracks) ของเล่นสำหรับเด็ก เครื่องแต่งกาย และอื่น ๆ อีกมากมาย ดิสนีย์สื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ให้กับกลุ่มลูกค้าในหลายๆ แพลตฟอร์มตามความสนใจ และพฤติกรรม ที่แตกต่างกันไป ได้แก่ ยูทูป (YouTube) เว็บไซต์ เพจเฟซบุ๊ก โดยในประเทศไทยนั้นได้มีการจัดแคมเปญตามสถานที่ต่าง ๆ ในช่วงเทศกาล ยกตัวอย่าง คอนเสิร์ตของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่จัดช่วงกลางเดือนธันวาคม ปี ค.ศ. 2018 คอนเสิร์ตเจ้าหญิง (THE PRINCESS CONCERT) โดยโอเปร่าสยาม ซึ่งเปิดการแสดงไปแล้วเมื่อ วันที่ 16 และ 17 ธันวาคม ค.ศ. 2018 ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย (พราวกระซิบ, 2561) ทั้งนี้มีแคมเปญของดิสนีย์ที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก คือ ‘Dream Big Princess’ ที่แยกย่อยมาเป็น ‘Create Your Story’ เป็นแคมเปญที่เน้นให้เด็กและวัยรุ่นเล่าเรื่องราวของตนเอง โดยใช้เรื่องราวของเหล่าเจ้าหญิงดิสนีย์นำไปปรับใช้ได้ในชีวิตจริงเพื่อสนับสนุนให้เด็กสาวทั่วทุกมุมโลกกล้าลุกขึ้นมาสานฝันของตัวเอง และนำมาเล่าในรูปแบบสื่อสมัยใหม่เป็น ‘Live Your Story’ เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของพวกเขาเหล่านั้นว่าได้รับแรงบันดาลใจอะไรบ้างจากการเรียนรู้บทบาทตัวละครเจ้าหญิงที่พวกเขาชื่นชอบ ยกตัวอย่างจาก ญานนิน ภาวรี ไวกุล หรือ น้องพลอยชมพู ศิลปินสาววัยรุ่น ของเมืองไทย คือตัวแทนของวัยรุ่นผู้หญิงผู้มีความสามารถในวัย 16 ปี ที่ได้รับการคัดเลือกจาก บริษัท The Walt Disney Company เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ให้เป็นทูตประจำประเทศไทย สำหรับแคมเปญ Dream Big Princess ในปี ค.ศ. 2016 เธอได้กล่าวถึง เจ้าหญิงที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเธอว่า

พลอยชอบดูหนังและการ์ตูนของดิสนีย์มาตั้งแต่เด็กๆ และซินเดอเรลล่า คือเจ้าหญิงของดิสนีย์ที่พลอยชอบมากที่สุด เพราะรู้สึกว่าการเล่าเรื่องราวของซินเดอเรลล่าน่าประทับใจมาก เธอเริ่มต้นจากการที่ต้องอยู่กับแม่เลี้ยงและต้องคอยรับใช้ แต่เธอก็ยังขยันและไม่ท้อแท้จนวันหนึ่งเธอก็กล้าที่จะทำอะไรที่แตกต่างออกมา และเป็นสิ่งที่เปลี่ยนชีวิตเธอไปเลยอย่างสิ้นเชิง พลอยคิดว่าส่วนหนึ่งที่ทำให้ซินเดอเรลล่าได้ดี มาจากการที่เธอมีความขยันและตั้งใจทำงาน เช่น ตั้งใจทำงานบ้าน นางฟ้าก็คงเห็นใจ ก็เลยให้โอกาส และซินเดอเรลล่าก็ได้คว้าโอกาสนั้นไว้ค่ะ และพลอยก็ได้เรียนรู้ว่า ถ้าเรามีความตั้งใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เราจะสามารถทำในสิ่งที่ฝันไว้ได้สำเร็จค่ะ (Hisoparty, 2559)



ภาพที่ 5 (ซ้ายบน) คอนเสิร์ตเจ้าหญิง THE PRINCESS CONCERT จาก Opera Siam

ภาพที่ 6 (ขวาบน) คอสเพลย์เจ้าหญิงดิสนีย์ จาก #5๑May [Facebook]

ภาพที่ 7 (ซ้ายล่าง) แคมเปญ Dream Big Princess จาก <https://princess.disney.com>

ภาพที่ 8 (ขวาล่าง) สัมภาษณ์ พลอยชมพู Dream Big Princess กับ จาก Disney Channel

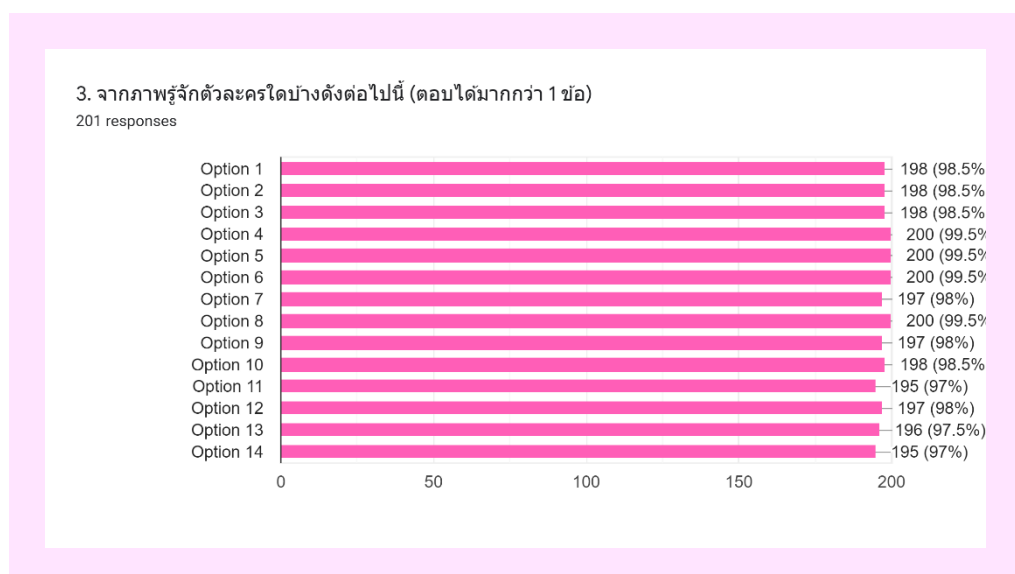
จากการสัมภาษณ์น้องพลอยชมพู เธอเล่าเรื่องของเธอผ่านตัวละครที่เธอชอบคือ ซินเดอเรลล่า ซึ่งมีบทบาทของการเป็นคนรับใช้แตกต่างกับพี่เลี้ยงของเธอที่แต่งตัวสวยงาม แต่ด้วยความขยันขันแข็งที่แสดงออกมาทำให้ได้รับพรจากนางฟ้า บทบาทของเธอก็เปลี่ยนเป็นเจ้าหญิงผู้เลอโฉม ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็น อัตลักษณ์ตัวตนที่มีบทบาทในการสร้างแรงบันดาลใจ และความใฝ่ฝันให้กับเด็กและวัยรุ่นทั่วโลก ตามเช่นคำกล่าว Walter Elias Disney (1901-1966) ผู้ก่อตั้งดิสนีย์ ว่า “All Our Dreams Can Come True If We have The Courage To Pursue Them” (บริษัทสตาร์พิกส์ จำกัด, 2560, น. 19) แปลไทยคือ ฝันทั้งมวลล้วนเป็นจริงได้ หากเรามีความกล้าที่จะทำมัน

จากการเล่าเรื่องข้างต้นนั้นเป็นการเล่าเรื่องด้วยตัวบุคคลซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดอัตลักษณ์แบบเล่าเรื่อง (Narrative identity) ของ ปอล ริเกอร์ ที่ว่า “นิยามอัตภาวะในกรอบของอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่ามีนัยความหมายที่มากมาย ประการแรก เป็นไปได้ที่จะปรับใช้เรื่องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตกผลึกกับนวัตกรรมเข้ากับความเข้าใจตนเอง ซึ่งเราเห็นบทบาทได้ในทุกชนบ ในทำนองเดียวกันเราไม่เคยหยุดยั้งที่จะตีความอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าที่ประกอบขึ้นเป็นตัวเราใหม่อีกครั้งโดยอาศัยเรื่องเล่าต่าง ๆ ที่วัฒนธรรมเสนอให้แก่เรา” (ปรกรณ์ สิงห์สุริยา, คงกฤษ ไตรวงศ์ และรชฏ สาตราวุธ, 2556)

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจเบื้องต้นเกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมชมชอบอย่างมาก เพื่อใช้เป็นแบบในการเรียนรู้ของวัยรุ่นเพศหญิง โดยผู้วิจัยได้ทำการสำรวจในหัวข้อ ‘เจ้าหญิงดิสนีย์ในแบบของคุณ’ จากกลุ่มเพจแฟนคลับของเจ้าหญิงดิสนีย์ในประเทศไทย (@DPthaifan [Facebook]) ในเฟซบุ๊ก โดยมีกลุ่มส่วนตัวที่ชื่อว่า Disney Princess Thailand Fanclub (สำหรับกลุ่มคนผู้ที่นิยมชมชอบและคลั่งไคล้เจ้าหญิงดิสนีย์ หรือเป็นชาวแฟนคลับ

เจ้าหญิงดิสนีย์มาพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน) เพื่อเจาะจงกลุ่มของผู้ที่มีความชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์โดยเฉพาะ ซึ่งการส่งแบบสำรวจนี้เริ่มส่ง ตั้งแต่วันที่ 11 - 15 กันยายน ค.ศ. 2019 ด้วยการขออนุญาตแอดมินผู้ก่อตั้งกลุ่มนี้ขึ้นมาเพื่อเขียนโพสต์ประชาสัมพันธ์ในกลุ่มแล้วแนบลิงก์แบบสำรวจ (<https://forms.gle/3M64UFfxRANC2JCP6>) ผ่านเครื่องมือ Google Forms ซึ่งมีคำถามในประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

- 1) จากภาพรู้จักตัวละครใดบ้างดังต่อไปนี้ (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)
- 2) ชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตัวไหนมากที่สุด
- 3) ชอบเลียนแบบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตัวไหนบ้าง (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)



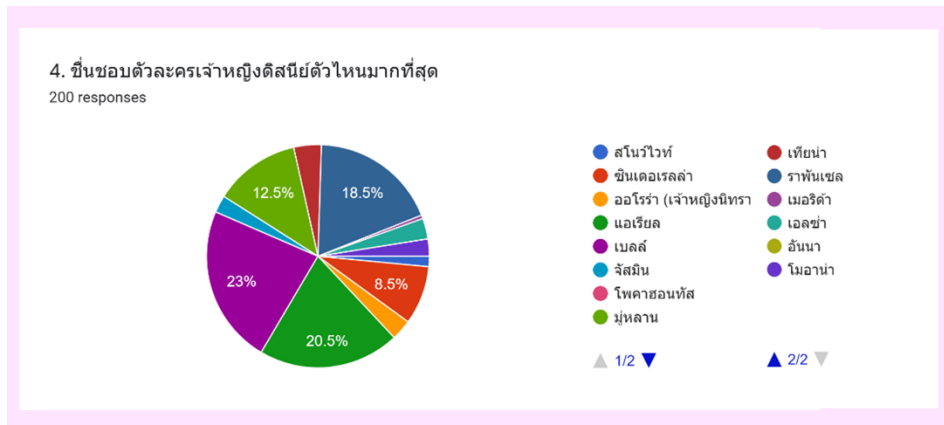
ภาพที่ 9 แสดงผลสำรวจหัวข้อ “จากภาพรู้จักตัวละครใดบ้างดังต่อไปนี้”

(ข้อมูล Google Forms วันที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2562 จาก

<https://forms.gle/3M64UFfxRANC2JCP6>)

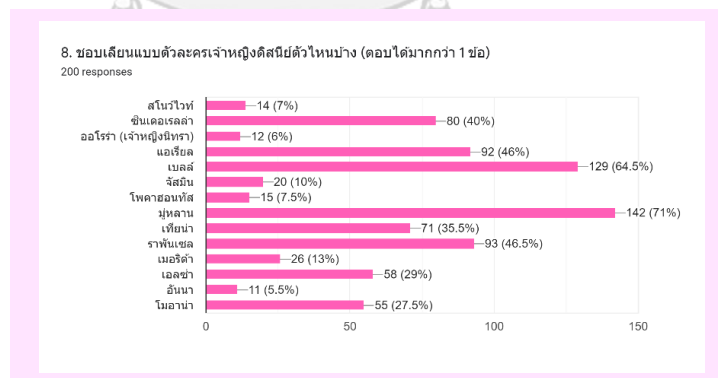
จากภาพเป็นการสำรวจโดยให้ผู้ทำแบบสำรวจเลือกตอบจากภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์ ซึ่งมีจำนวน 14 ตัวละครโดยไม่ได้กำกับชื่อไว้ ผลการสำรวจพบว่า รู้จักตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกตัวคิดเป็นร้อยละ 97 ขึ้นไป โดยมีผู้ตอบจากคำถามกลุ่มเป็นจำนวน 201 คน





ภาพที่ 10 แสดงผลสำรวจหัวข้อ “ชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตัวไหนมากที่สุด”  
(ข้อมูล Google Forms วันที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2562 จาก <https://forms.gle/3M64UFfxRANC2JCP6>)

จากภาพเป็นการสำรวจโดยให้ผู้ทำแบบสำรวจเลือกตอบจากความชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จำนวน 14 ตัวละครโดยให้เลือกตอบข้อเดียว ผลการสำรวจพบว่า ส่วนใหญ่ชื่นชอบเบลล์ และ แอเรียล คิดเป็นร้อยละ 23 และ 20.5 ตามลำดับ รองลงมาคือ ราพันเซล คิดเป็นร้อยละ 18.5 มู่หลานคิดเป็นร้อยละ 12.5 และซินเดอเรลล่า คิดเป็นร้อยละ 8.5 ตามลำดับ โดยมีผู้ตอบแบบสำรวจจำนวน 200 คน



ภาพที่ 11 แสดงผลสำรวจหัวข้อ “ชอบเลียนแบบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตัวไหนบ้าง”  
(ข้อมูล Google Forms วันที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2562 จาก <https://forms.gle/3M64UFfxRANC2JCP6>)

จากภาพเป็นการสำรวจโดยให้ผู้ทำแบบสำรวจเลือกตอบจากการชอบเลียนแบบตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์ จำนวน 14 ตัวละคร ผลการสำรวจพบว่าส่วนใหญ่ชอบเลียนแบบตัวละครมู่หลาน และเบลล์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71 และ 64.5 ตามลำดับ รองลงมาคือ ราฟนเซล และแอเรียล คิดเป็นร้อยละประมาณ 46 โดยเท่ากัน ซินเดอเรลล่า และเทียน่า คิดเป็นร้อยละ 40 และ 35.5 ตามลำดับ โดยมีผู้ตอบแบบสำรวจจำนวน 200 คน

จากการสำรวจในเบื้องต้นทั้งหมดทำให้ผู้วิจัยสนใจจะนำตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาศึกษาเป็นตัวแบบ จำนวน 5 ตัวละคร ที่เป็นที่ยอมรับและนำมาเลียนแบบมากที่สุดได้แก่ **เบลล์ แอเรียล มู่หลาน ราฟนเซล และซินเดอเรลล่า** ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการสร้างอัตลักษณ์อย่างมากซึ่งอัตลักษณ์สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามกระแสเวลาของสังคม วัฒนธรรม และสื่อที่รับเข้ามาใหม่ตลอดเวลา โดยเฉพาะ **วัยรุ่นเพศหญิง** ที่ได้นำมาผสมผสานกับอัตลักษณ์ของตนเอง จอร์จ เฮอร์เบิร์ด มิต นักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน เห็นว่า “กลไกสำคัญของการสร้างตัวตนคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking) ของผู้อื่น” (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2561, น.31) โดยเด็กวัยรุ่นนี้ “การที่เขาเลียนแบบเอกลักษณ์ (identity) ตัวเองกับตนในอุดมคติ (ego ideal) หรือบุคคลที่เขานิยมคนใดคนหนึ่งนั้นไม่ใช่ตนเขาอย่างแท้จริง ฉะนั้น เขาก็จะค้นหาความเป็นตนอย่างแท้จริง ซึ่งโดยการที่เขาจะค่อยๆ รวมผสมผสานสิ่งที่เขาเคยเลียนแบบมาแล้วในอดีต กลายเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวของเขา ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะ” (พรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2553, น.102) ดังนั้น วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่มีความสำคัญในการค้นหาตัวตนของตนเอง นำไปสู่การเรียนรู้และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ถือเป็นหนึ่งในวัตถุต้นนำมาใช้ในการเรียนรู้เพื่อหล่อหลอมเข้ากับอัตลักษณ์ตัวตนของวัยรุ่นเหล่านั้นได้อย่างไร และให้ความหมายคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์อย่างไร โดยมีปัญหานำวิจัย ดังต่อไปนี้

## 1.2 ปัญหานำวิจัย

1.2.1 บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์เป็นอย่างไร

1.2.2 บทบาทและอัตลักษณ์เจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยเป็นอย่างไร

1.2.3 คุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นอย่างไร



### 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อวิเคราะห์และตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์

1.3.2 เพื่อวิเคราะห์และตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีต่อการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

1.3.3 เพื่อวิเคราะห์และตีความคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

### 1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมชมชอบและนำมาเลียนแบบมากที่สุด จำนวน 5 ตัวละคร จากการสำรวจในกลุ่ม Disney Princess Thailand Fanclub [Facebook] เรียงลำดับจากการปรากฏในสื่อภาพยนตร์ ดังนี้ ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ มู่หลาน และราพันเซล

1.4.2 ผู้วิจัยจะศึกษาเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้ และประกอบสร้างอัตลักษณ์จากวัยรุ่นเพศหญิงที่อยู่ในกลุ่ม Disney Princess Thailand Fanclub [Facebook] ซึ่งเป็นกลุ่มของผู้ที่มีความคลั่งไคล้ในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นอย่างมากในประเทศไทย

### 1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 **ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ Disney Princess** ในงานวิจัยนี้หมายถึง ตัวละครตัวเอกที่มาจากภาพยนตร์ของบริษัท เดอะวอลต์ ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ซึ่งเป็นมนุษย์ หรือ ครึ่งมนุษย์ โดยเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง มีความเกี่ยวข้องกับเชื้อราชวงศ์จากต้นกำเนิดหรือจากการแต่งตั้ง หรือได้รับการยกย่องให้เป็นวีรสตรี ได้แก่ สโนว์ไวท์ ซินเดอเรลล่า ออโรรา แอเรียล เบลล์ จัสมิน พาคาออนทัส มู่หลาน เทียร์รา ราพันเซล เมอริต้า เอลซ่า อันนา และโมอาน่า

1.5.2 **ไซด์คิก (Sidekick)** ในงานวิจัยนี้ หมายถึง ตัวละครคู่หูของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ทำหน้าที่คอยสนับสนุนและอยู่เคียงข้างเจ้าหญิงดิสนีย์

1.5.3 **บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์** ในงานวิจัยนี้หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมที่กระทำในเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตามสถานภาพ หรือตามหน้าที่ที่พึงต้องกระทำ ภายใต้บริบท ทศคติ ค่านิยม วัฒนธรรม และกฎเกณฑ์ทางสังคม โดยจะวิเคราะห์จากแนวคิดมิติตัวละคร (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น.217)

1.5.4 **การเรียนรู้** ในงานวิจัยนี้หมายถึง การเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (Role-Taking) กล่าวคือ การปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อม ที่อยู่โดยรอบ จะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) ในบทบาทและอัตลักษณ์ ตัวตนของตัวแบบเหล่านั้น

1.5.5 **อัตลักษณ์ (Identity)** ในงานวิจัยนี้จะเน้นที่ อัตลักษณ์ตัวตน (self-identity) เป็นหลักที่มีความหมายถึงคุณสมบัติเฉพาะของบุคคลทำให้โดดเด่นหรือแตกต่างจากสิ่งอื่น โดยที่ “อัตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว

1.5.6 **การสร้างอัตลักษณ์** ในงานวิจัยนี้ หมายถึง กระบวนการประกอบสร้างคุณสมบัติที่เป็น ลักษณะเฉพาะในการใช้แยกพฤติกรรม และวิธีการคิดของบุคคล ซึ่งเกิดจากการที่เข้าไปปฏิสัมพันธ์ เรียนรู้ และมีส่วนร่วมในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เพื่อให้เกิดความหมายที่ให้คุณค่าต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ตาม การเปลี่ยนแปลงของบริบทในสังคม หล่อหลอมกลายเป็นอัตลักษณ์ตัวตน (self-identity) ขึ้นมา ซึ่งในงานวิจัยนี้จะวิเคราะห์ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (Role-Taking) จากการสังเกต หรือ เลียนแบบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์และประกอบสร้างเป็นอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

1.5.7 **วัยรุ่นเพศหญิง** ในงานวิจัยนี้หมายถึง วัยรุ่นที่มีเพศสภาพเป็น “หญิง” โดยแต่กำเนิด โดยจะเป็นช่วงวัยรุ่นตอนปลายที่มีวุฒิภาวะเพียงพอต่อการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ สังคม วัฒนธรรม ตระหนักและตกลึกอัตลักษณ์ของตนได้ และเป็นผู้ที่ได้รับสารจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในขอบเขต ของการศึกษา

1.5.8 **สังคมไทย** ในงานวิจัยนี้หมายถึง กลุ่มคนที่ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน และมีความสัมพันธ์ ต่อเนื่องกันตามระเบียบกฎหมาย โดยมีความวัฒนธรรมและค่านิยมไทยเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต

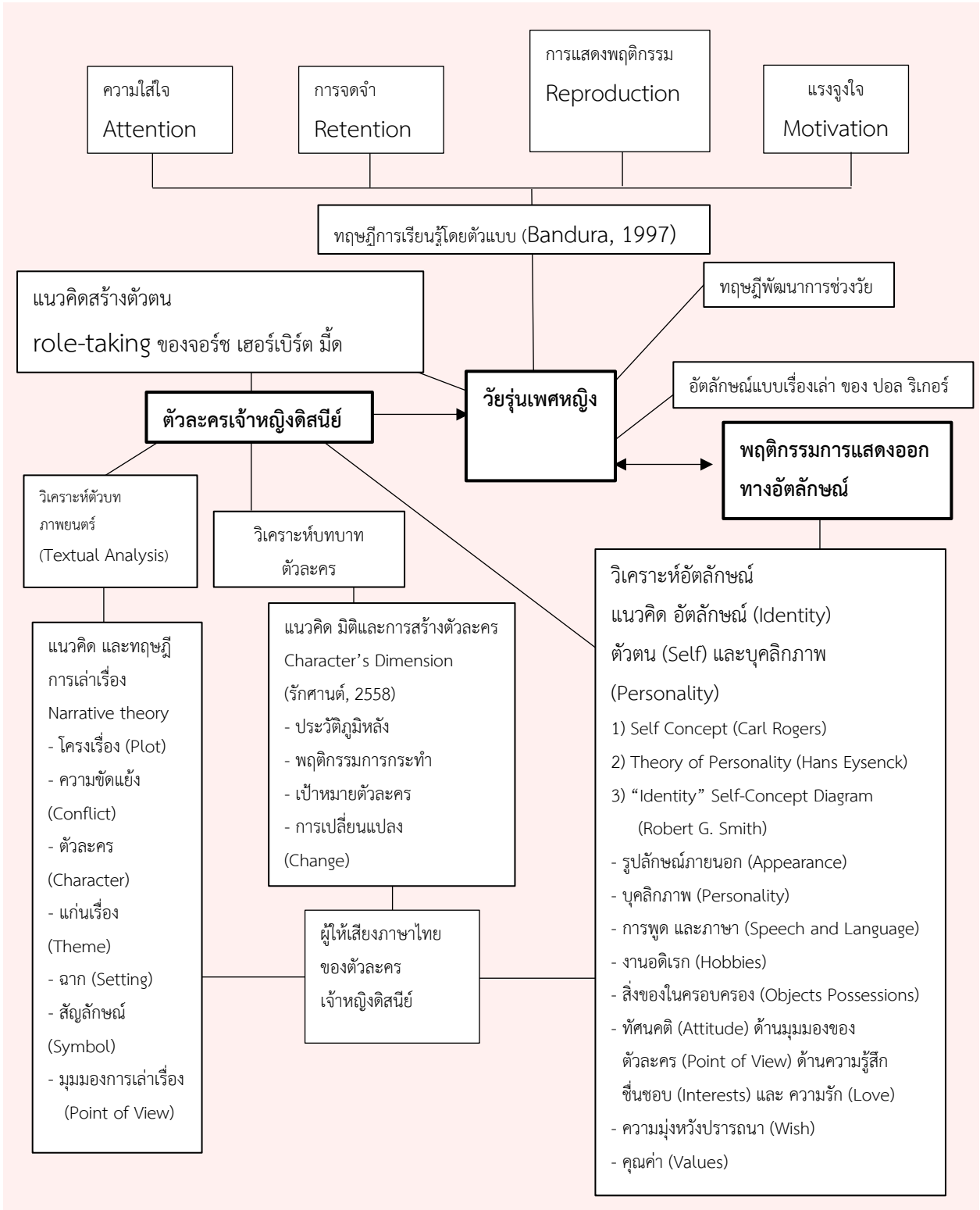
## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

1.6.2 องค์ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ สามารถนำไปต่อยอดในการผลิตสื่อที่มีเนื้อหาเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่เป็นประโยชน์ และประยุกต์เข้ากับ สื่อใหม่ๆ ตามกระแสโลกาภิวัตน์ในอนาคตอย่างเหมาะสม

1.6.3 สร้างคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ให้กับเด็กและวัยรุ่นเพศหญิง สำหรับวัยรุ่นที่กำลัง ค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อสามารถนำมาหล่อหลอมเป็นอัตลักษณ์ของตนเองได้อย่างมีคุณค่า รวมถึงสามารถเป็นแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม

### 1.7 กรอบแนวคิดในงานวิจัย



ภาพที่ 12 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

## บทที่ 2

### วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย” มีการใช้ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์สำหรับตอบปัญหานำวิจัยพร้อมประกอบการอภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)
- 2.3 แนวคิดมิติ และการสร้างตัวละคร (Character's Dimension)
- 2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)
- 2.5 จิตวิทยาพัฒนาการช่วงวัยรุ่น
- 2.6 แนวคิดอัตลักษณ์ (Identity) ตัวตน (Self) และ บุคลิกภาพ (Personality)
- 2.7 แนวคิดทางวัฒนธรรมและสังคม (Culture and Society)
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการจะศึกษาเกี่ยวกับบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยตัวละครนั้นเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในการเรียนรู้ของวัยรุ่นเพศหญิง ดังนั้นจะศึกษาที่มา และ แนวคิดของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ว่าเป็นอย่างไร โดยเริ่มจากนิยามของตัวละครพอสังเขป ก่อนที่จะไปขยายความใน หัวข้อที่ 2.2 แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

พจนานุกรม ฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของตัวละครว่า “ผู้มีบทบาทในวรรณกรรมประเภทละคร นวนิยาย เรื่องสั้น และเรื่องแต่งประเภทต่างๆ” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554)

เถกิง พันธุเถกิงอมร (2541) “ตัวละคร” หรือ “Character” ที่ใช้ในนวนิยายและเรื่องสั้นนั้น มาจาก “ตัวเอก” ในการแสดงละครที่มีตัวแสดงชาย และหญิง เป็นผู้สวมบทบาทตามบทที่ปรากฏในโครงเรื่อง โดยนับเดียวกันนี้ จึงอาจให้คำจำกัดความของตัวละครในนวนิยายและเรื่องสั้น ได้ว่าเป็นบุคคลสมมติซึ่งมีบทบาทร่วมอยู่ในเหตุการณ์ในนวนิยายและเรื่องสั้น

จากการให้ความหมายของตัวละครดังกล่าว เห็นถึงความสำคัญในบทบาท และคุณลักษณะของตัวละคร ทั้งนี้ตัวละครจะเป็นไปตามจินตนาการของผู้แต่งจึงเห็นมนุษย์ในหลายลักษณะ เช่น

ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีลักษณะมนุษย์ที่ผสมผสานกับปลาของเจ้าหญิงแอเรียล ในเรื่อง The Little Mermaid กล่าวคือ ท่อนบนเป็นมนุษย์ส่วนท่อนล่างนั้นเป็นปลา

ดวงมน จิตรจางค์ (2528, น.158, อ้างถึงใน ถนัด ศักดิ์แสงโสภณ, 2542, น.2) กล่าวถึงความสำคัญของตัวละครไว้ว่า ในโลกแห่งศิลปะวรรณคดี ตัวละครที่ก่อกำเนิดผู้อ่านผู้ชม ย่อมต้องมีความซับซ้อนในบุคลิกภาพ ความคิดและอารมณ์ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรม และทำให้พฤติกรรมของตัวละครเหล่านั้นสมเหตุสมผล ในสายตามนุษย์โดยทั่วไป ตัวละครที่เห็นรอบด้านย่อมโน้มนำความรู้สึกร่วมได้มากกว่าตัวละครที่เป็นเพียง “แบบ” ในขณะที่ตัวละครเพียงมีลักษณะเป็นสากลอันมนุษย์ที่เป็นจริงอาจเป็นได้ ก็ย่อมต้องมีลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นเพียงพอที่จะทำให้ความมีชีวิตจิตใจของตัวละครนั้นตราตรึงอยู่ในความทรงจำของผู้อ่าน ผู้ชมไปอีกนานเท่านาน

กล่าวคือการทำให้ตัวละครมีความโดดเด่น และสามารถเป็นที่จดจำได้นั้นคือ ตัวละครเหล่านั้นมี ‘**อัตลักษณ์**’ ตัวละครเจ้าหญิงก็เช่นเดียวกัน โดยมีความเป็นมา ดังนี้

แฟรนไชส์ที่มีชื่อว่า Disney Princess หรือในภาษาไทยที่เรารู้จักและคุ้นเคยกับชื่อนี้กันดีตั้งแต่วัยเด็ก นั่นก็คือ “เจ้าหญิงดิสนีย์” ให้กำเนิดโดยคุณ Andy Mooney เมื่อปี ค.ศ. 2000 ทำออกมาในรูปแบบผลิตภัณฑ์ผู้บริโภค (Customer Product) โดยการรวบรวมเจ้าหญิงจากการ์ตูนที่ได้ฉายบนจอภาพยนตร์จากยุคคลาสสิกมาจนถึงยุคปัจจุบันของค่ายดิสนีย์ ความเป็นมาของ **ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ Disney Princess** ในยุคแรกเริ่มนั้นมีการดัดแปลงมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน ซึ่งได้ถูกรวบรวมไว้ในหนังสือ Grimm’s Fairy Tale ของสองพี่น้องตระกูลกริมม์ (Wilhelm and Jacob Grimm) กล่าวคือ มีการนำลักษณะบทบาทที่มีความโดดเด่นของตัวละครเหล่านั้นมาประยุกต์ ในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นเรื่องราวใหม่ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเยาวชน อันได้แก่ ตัวละครสโนว์ไวท์ ซินเดอเรลล่า โรซามันด์ (ออโรรา) และ ราฟีนเซล ผู้วิจัยขอยกบทความของแต่ละตัวละครที่ประพันธ์ไว้ดังต่อไปนี้ “Not very long after she had a daughter, with a skin as white as snow, lip as red as blood, and hair as black as ebony, and she was named Snow-white.” (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, p. 215) เป็นบทความที่พรรณนาถึงบทบาท หรือลักษณะอันเป็นที่โดดเด่นของตัวละครสโนว์ไวท์ ในเรื่อง Snow-white ว่า ราชีนีได้มี ลูกสาวที่เกิดมาพร้อมผิวสีขาวราวกับหิมะ ริมฝีปากสีแดงสด ดั่งเลือด และผมสีดำแบบไม้ตะโก และบทความที่พรรณนาถึงบริบทของตัวละครซินเดอเรลล่า ในเรื่อง Cinderella ว่า

Then the bird cast down a dress, the like of which had never been seen for splendor and brilliancy, and slippers that were of gold. The prince danced with her alone and when it was evening Cinderella want to go home, and the prince was about to go with her, when she ran past him so quickly that he could not follow her. But he had laid a plan, and had caused all the steps to be spread with pitch, so that as she rushed down them the left shoe of maiden remained sticking in it. (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, pp.123-124)

แปลความได้ว่า หลังจากเหล่านกได้ร้ายมนตร์ลงที่ชุดของเธอนั้น พลันเปลี่ยนกลายมาเป็นชุดที่หรูหรา และระยิบระยับสวยงาม เจ้าชายก็ขอเธอแต่งงาน แต่เมื่อตกเย็นเธอต้องรีบกลับบ้าน เจ้าชายหมายจะไปกับเธอ แต่เธอรีบวิ่งผ่านเขาไปจนทำให้รองเท้าข้างซ้ายติดอยู่กับที่ และจากเรื่องโรซามันด์ (ออโรร่า) ว่า “And When he saw her looking so lovely in her sleep, he could not turn away his eyes; and presently he stooped and kissed her, and she awaked, and open her eyes, and look very kindly on him.” (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, p. 208) เป็นบทความที่พรรณนาถึง พฤติกรรมของตัวละครโรซามันด์ Rosamond (ออโรร่า) ในเรื่อง Sleeping Beautiful แปลความได้ว่า หลังจากเจ้าชายมองใบหน้าที่ยิ้มหลับอันน่ารักงดงามของเจ้าหญิงเข้าก็ไม่สามารถละสายตาได้ และได้จูมพิตเธอ แล้วในทันใดนั้นเองเธอก็ได้ตื่นขึ้นแล้วมองเจ้าชายด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้ม และจากเรื่องราวพันเซลว่า

Rapunzel had beautiful long hair that shone like gold. When she heard the voice of the witch, she would undo the fastening of the upper window, unbind the plaits of her hair, and let it down twenty ells below, and the witch would climb up by it (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, p.76)

เป็นบทความที่พรรณนาถึง ลักษณะของตัวละครราพันเซล ในเรื่อง Rapunzel แปลความได้ว่า ราพันเซล มีเส้นผมที่ยาวสวยงามสีทองอร่าม และยาวเสียจนสามารถห้อยลงมาจากหน้าต่างของหอคอยเพื่อให้แม่มดปีนขึ้นมาได้ ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันของตัวละครราพันเซลนั้น ดิสนีย์ได้นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ในยุคหลังเมื่อปี ค.ศ. 2010 โดยเป็นรูปแบบแอนิเมชันสามมิติ (3D) ที่มีชื่อว่า ‘Tangled’ (Box Office Mojo, 2010) และในชื่อภาษาไทยว่า ‘ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ’

จากการทบทวนวรรณกรรมของหนังสือ Grimm's Fairy Tale ของสองพี่น้องตระกูลกริมม์ (Wilhelm and Jacob Grimm) ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นต้นแบบแนวคิดในการมาประยุกต์สร้างตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคเริ่มแรกมีทั้งหมด 3 ตัวละคร ได้แก่ สโนว์ไวท์ ซินเดอเรลล่า และ โรซามันด์ (ออโรรา) โดยแต่ละตัวละครมีฐานอันตรกัต์เป็นเจ้าหญิงแต่กำเนิด หรือได้รับการอภิเษกกับเจ้าชาย กลายมาเป็นคนในราชวงศ์ มีลักษณะทางกายภาพที่สวยงาม บุคลิกภาพเรียบร้อย อ่อนหวาน และได้ครองคู่กับเจ้าชายในตอนจบ ภายหลังโรเบิร์ต ไอเกอร์ (บริษัทสตาร์พิกส์จำกัด, 2560, น. 33) ซึ่งเป็น ซีอีโอ (CEO) ของดิสนีย์ ตั้งแต่ ปี ค.ศ.2004 ได้ตระหนักถึงความสำเร็จขึ้นอยู่กับการพัฒนาตัวละคร ให้เป็นอมตะ ซึ่งเป็นกลยุทธ์โดยการสร้างตัวละครให้มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และน่าจดจำ เพื่อต่อยอด ทางธุรกิจได้ โดยมีการกว้านซื้อลิขสิทธิ์ตัวละครต่างๆจากค่ายอื่นมาครอบครอง อย่าง ค่าย Pixar และ ค่าย Marvel ทั้งนี้ได้จัดเหล่าเจ้าหญิงที่ทำเป็นแอนิเมชันมารวมเป็นธุรกิจเดียวกัน โดยมีตัวละคร เจ้าหญิงใหม่ๆที่เพิ่มขึ้น 10 ตัวละคร อันได้แก่ แอเรียล เบลล์ จัสมิน โปคาฮอนทัส มู่หลาน เทียน่า ราพันเซล เมอริต้า เอลซ่า อันนา และอีกตัวละครล่าสุดในปี ค.ศ. 2016 คือ โมอาน่า

ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จากอดีตจนถึงปัจจุบันเรียงจากลำดับการฉายของภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เป็นการทุนไม่รวมการรีเมค (ในรูปแบบคนแสดง) มีจำนวนทั้งหมด 14 ตัวละคร ดังนี้

- 1) **สโนว์ไวท์** จาก สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) (1937)
- 2) **ซินเดอเรลล่า** จาก ซินเดอเรลล่า (Cinderella) (1950)
- 3) **ออโรรา** จาก เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) (1959)
- 4) **แอเรียล** จาก เงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid) (1989)
- 5) **เบลล์** จาก โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast) (1991)
- 6) **จัสมิน** จาก อลาตินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin) (1992)
- 7) **โปคาฮอนทัส** จาก โปคาฮอนทัส (Pocahontas) (1995)
- 8) **มู่หลาน** จาก มู่หลาน (Mulan) (1998)
- 9) **เทียน่า** จาก มหัศจรรย์มนต์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog) (2009)
- 10) **ราพันเซล** จาก ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled) (2010)
- 11) **เมอริต้า** จาก นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave) (2012)
- 12) **เอลซ่า** จาก ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) (2013)
- 13) **อันนา** จาก ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) (2013)
- 14) **โมอาน่า** จาก โมอาน่า ผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) (2016)

สำหรับเกณฑ์ที่เป็นการคัดเลือกของเจ้าหญิงของดิสนีย์นั้น ในบทความจากนิตยสาร Disney Treasure ได้สรุปไว้ว่า “ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่จัดเข้าหมวดเจ้าหญิง (Princess) ได้ต้องมีคุณสมบัติ คือ เป็นเจ้าหญิงแต่กำเนิด เป็นเจ้าหญิงจากการอภิเษกสมรส หรือได้รับแต่งตั้งมีศักดิ์ทัดเทียมเจ้าหญิง” (บริษัทสตาร์พิกส์จำกัด, 2560, น.40) และมีข้อมูลเพิ่มเติมจาก Hayley Hansen (2017) ชาวสหรัฐอเมริกา เธอได้กล่าวในบทความ “How to Become an official Disney Princess.” ในบล็อกของเธอว่า มีตัวละครผู้หญิงมากมายที่ไม่ได้ถูกจัดอยู่ในเจ้าหญิงดิสนีย์เพราะเนื่องจากขาดการมีคุณสมบัติบางอย่างว่า ซึ่งจะเป็นได้ต้องมีดังนี้ “Have a primary role in an animated movie, Be human, or become human like Ariel, Don't be the primary star in the sequel, Be royal, marry royal, or perform an act of heroism, Be a box office hit” (Hayley, 2017) แปลความได้ว่า ต้องมีบทบาทนำในภาพยนตร์, เป็นมนุษย์ หรือ ครึ่งมนุษย์ เช่น แอเรียล, ต้องไม่ใช่ตัวละครเอกในภาคต่อมา, เป็นเชื้อราชวงศ์, แต่งงานกับราชวงศ์ หรือเป็นวีรสตรี, ยอดขายตัวหนังสือประสบความสำเร็จ

นอกจากนี้ในคอมมูนิตี (Community) เว็บไซต์ของ Disney Princess Wiki (Disney Princess Fandom) มีการเติมข้อมูลของเหล่านักเขียนที่ชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์ในประเด็น ‘List of Disney Princesses’ ต่าง ๆ มากมาย ดังนี้

Each official Disney Princess must meet the following requirements:

The character must have a primary role in a Disney/Pixar film.

The character must be human, or human-like in the cases of Ariel,

The character should not have been introduced into a sequel.

The character should be born royal, married royal, or has performed an act of heroism in cases of Mulan and Moana.

The character's film should be a box office success.

สรุปการแปลภาษาไทยจากสองบทความข้างต้นนี้ได้ใจความสำคัญว่า มีเกณฑ์คัดเลือกเจ้าหญิงดิสนีย์ที่คล้ายคลึงกันในเรื่อง โดยตัวละครเจ้าหญิงจะต้องมีบทบาทสำคัญในเรื่อง อีกทั้งต้องเป็นมนุษย์ หรือครึ่งมนุษย์เท่านั้นยกตัวอย่าง แอเรียล เจ้าหญิงเงือกที่มีท่อนบนเป็นมนุษย์ท่อนล่างเป็นปลา และต้องเกิดมาในราชวงศ์เป็นเชื้อราชวงศ์ หรือได้แต่งงานกับเชื้อราชวงศ์แล้วได้รับสถาปนาศักดิ์ชั้น ตัวอย่าง ซินเดอเรลล่า นอกจากนี้ก็คือตัวละครมีบทบาทเป็นวีรสตรีที่ได้รับการยกย่องในเรื่อง ตัวอย่าง มู่หลาน และโมอาน่า หรือมีรายได้ของภาพยนตร์ประสบความสำเร็จด้วยตัวอย่าง เอลซ่ากับอันนา ในเรื่อง Frozen (2013) เข้าฉายในประเทศไทยโดยใช้ชื่อภาษาไทยว่า ผจญภัยแดนราชินีหิมะ เมื่อวันที่ 5 ธันวาคม ค.ศ. 2013 เป็นที่นิยมทำให้กวาดรายได้สัปดาห์แรกในประเทศไทยกว่าสิบสาม



ล้านบาท และในประเทศทั่วโลกถึงกว่าพันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Box Office Mojo, 2013) รวมถึงเพลงในเรื่อง Let It Go ของเจ้าหญิงเอลซ่า ที่ชนะรางวัลออสการ์ สาขาเพลงประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ในปี ค.ศ. 2014 อีกทั้งยังติดชาร์จ 5 อันดับแรก ของ Billboard Hot 100 (Billboard, 2014) ซึ่งเพลงมีการผสมความเป็นคลาสสิกและป๊อปในปัจจุบันเข้าด้วยกัน มีการผลิตและแพร่หลายจนกลายเป็นที่จดจำทั่วโลก “Let it go, let it go Can’t hold it back anymore” กลายเป็นประโยคยอดฮิต



ภาพที่ 13 (ซ้ายบน) ตัวละครแอเรียล จาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน *The Little Mermaid*

ภาพที่ 14 (ขวาบน) ตัวละครมู่หลาน จาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน *Mulan*

ภาพที่ 15 (ซ้ายล่าง) ตัวละครซินเดอเรลล่า, เจ้าชาย จาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน *Cinderella*

ภาพที่ 16 (ขวาล่าง) ตัวละครเอลซ่า และ อังนา ภาพจาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน *Frozen*

Kiara M. Hill นักศึกษาชาวแอฟริกัน ได้กล่าวในบทความวิจัย “*The Making of a Disney Princess*” ของเธอถึงแนวคิดเกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ไว้ว่า

The tradition definition of a princess would probably include the mention of daughter of king, but Disney’s definition is a little different. Disney’s princess films are the films with pots with a heavy focus on female characters instead of, or in addition to, male main characters (Kiara, 2016, p. 87)

แปลความได้ว่า ความหมายของเจ้าหญิงในแบบดั้งเดิมตามพระเพณีนั้นจะกล่าวถึงการเป็นลูกสาวของกษัตริย์ แต่ความหมายในดิสนีย์จะค่อนข้างแตกต่างเล็กน้อย คือ เจ้าหญิงดิสนีย์ในแต่ละเรื่องจะเน้นไปที่ตัวละครผู้หญิงนำ และเพิ่มเติมในส่วน of ตัวละครชายเข้ามา ซึ่งเหมือนกับแนวความคิดเกี่ยวกับการที่จะเป็นตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ของ Hayley Hansen ที่กล่าวมาในข้างต้นว่า จะต้องมีการมีเชื้อราชวงศ์ และตัวละครหญิงมีความสำคัญต่อบทบาทในเรื่องอย่างมาก และยังมีแนวคิดเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่าง “**Classic Princess**” (สโนว์ไวท์, ซินเดอเรลล่า, และเจ้าหญิงนิทรา)

กับ “New Princess” (แอเรียล จาก The little mermaid, เบลล์ จาก Beauty and the Beast, จัสมิน จาก Aladdin, โปคาฮอนทัส, มู่หลาน, และเทียน่า จาก the Princess and The Frog) ว่า

That the new princesses were much more diverse in their appearance than their classic sisters. With the more diverse princesses, young girls of different ethnic backgrounds could actually see the physical and cultural characteristics they shared, but the addition still did not erase some of the impressions already bestowed upon little girls of color by the traditional white Disney Princesses. (Kiara, 2016, p 84)

จากบทความข้างต้นแปลความได้ว่า แนวคิดความแตกต่างระหว่างเจ้าหญิงยุคคลาสสิกกับเจ้าหญิงยุคใหม่ อันได้แก่ ในด้านลักษณะทางกายภาพ โดยเจ้าหญิงยุคคลาสสิกทุกตัวละครจะมีสีผิวขาวแต่ เจ้าหญิงยุคใหม่บางตัวละครมีสีผิวแทน ในด้านพื้นหลังของตัวละคร เจ้าหญิงในยุคคลาสสิกจะมีพื้นหลังเป็นคนในราชวงศ์หรือได้รับการแต่งตั้งให้เป็นในภายหลัง ดังนั้นจึงมีบริบทแบบแม่ศรีเรือน แต่เจ้าหญิงในยุคใหม่จะมีบริบทของการเป็นชาวบ้านธรรมดาเข้ามา ยกตัวอย่าง ตัวละครเจ้าหญิงเทียน่าจากเรื่อง the Princess and The Frog เธอทำงานในร้านอาหาร ซึ่งเกิดการการหล่อหลอมวัฒนธรรมสมัยก่อนและสมัยใหม่เข้าด้วยกัน จะเห็นว่ายุคสมัยเปลี่ยนทำให้บริบทของตัวละครก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย อาจมีการผสมผสานระหว่างกันตามกระแสของวัฒนธรรมโลก

## 2.2 แนวคิด และทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

ในงานวิจัยนี้ต้องการวิเคราะห์จากการศึกษาตัวบทในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนั้นนอกจากตัวละครแล้วยังมีการเล่าเรื่องซึ่งเป็นสิ่งที่เชื่อมตัวละครกับบทบาทเข้าด้วยกันประกอบกลายเป็นเรื่องราวที่สื่อความหมายขึ้นมา

### 2.2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

ทฤษฎีการเล่าเรื่องในรูปแบบนิยาม (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น. 281-286) ประกอบด้วย

1) **โครงสร้าง (Plot)** การเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องกันของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาจนร้อยเรียงก่อรูปก่อร่างขึ้นมาเป็นเรื่องราวและโครงเรื่อง ต้องมีการเกี่ยวโยงเรื่องราวอย่างน่าสนใจ ใคร ทำอะไร ต่อใคร และที่สำคัญคือ ทำไม หรือหมายถึง การลำดับเล่าเรื่องที่ได้จัดเตรียมไว้ตามที่ผู้กำกับเลือกมาเพื่อนำเสนอหรือการจัดเตรียมเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีสไตล์ (Style) ของภาพยนตร์ และพาไปสู่จุดหมายปลายทางของเรื่องในภาพยนตร์ได้

2) **ความขัดแย้ง (Conflict)** ทำให้เกิดเรื่องราวในบทภาพยนตร์ ซึ่งสามารถแบ่งความขัดแย้งได้ 4 ระดับ ได้แก่ ความขัดแย้งภายในตนเอง ความขัดแย้งกับบุคคลอื่น ความขัดแย้งกับสังคม และความขัดแย้งกับธรรมชาติ

3) **ตัวละคร (Character)** ในงานวิจัยนี้จะเน้นบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนั้นจะเน้นไปที่การวิเคราะห์ตัวละครเป็นสำคัญ

เฮนรี เจมส์ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น.202-203) นักปราชญ์ชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงในศตวรรษที่ 19 ได้กล่าวถึงทฤษฎีพื้นฐานสำคัญของการเขียนนวนิยายแนวสมจริงเกี่ยวกับธรรมชาติของตัวละครในบทประพันธ์โดยให้ความหมายว่า “ตัวละครคือสิ่งที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ และเหตุการณ์คือสิ่งที่ทำให้ตัวละครมีความชัดเจนขึ้น” หรือตัวละครในภาพยนตร์คือการแสดงที่มีลักษณะและบุคลิกภาพของคนตามที่เราเลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง (Irwin R. Blacker, 1986) ในอีกความหมายหนึ่งคือ มุมมอง หรือวิธีมองโลกที่หมายถึงทัศนคติ หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมต่างๆ ตามแนวความคิดของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ นักทฤษฎีแนวโครงสร้างนิยมชาวรัสเซียได้วิเคราะห์ตัวละครในนิทานพื้นบ้านของรัสเซียมากกว่า 100 เรื่องไว้อย่างน่าสนใจ โดยได้แบ่งประเภทของตัวละครตามหน้าที่เป็น 7 ประเภท คือ **พระเอก (The Hero) ผู้ร้าย (The Villain) ผู้ให้ (The Donor) คนช่วยเหลือ (The Helper) เจ้าหญิงหรือรางวัล และบิดาเจ้าหญิง (The Princess or Prize and Her Father) คนวางแผน (The Dispatcher) คนฉกฉวย (ความดีของพระเอก) (The False Hero)**

สำหรับแนวความคิดของ พรอพพ์ นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร โดยยกบทบาทของแต่ละตัวละครมาเชื่อมกันเป็นเรื่องราว โดยเริ่มจากการมอบภารกิจให้กับพระเอกทำบางอย่าง ในระหว่างนั้นก็พบเจอกับอุปสรรคมากมายมีทั้งผู้ร้าย และคนช่วยเหลือ แต่ในสุดท้ายก็สำเร็จและได้รับ เจ้าหญิงหรือรางวัลไป ซึ่งจะพบแนวโครงสร้างเรื่องแบบนี้ในหลายๆภาพยนตร์

**ประเภทตัวของตัวละคร** (เกกิง พันธุ์เกกิงอมร, 2541) ในชีวิตจริงมนุษย์ต่างมีความสำคัญเท่าเทียมกัน ต่างมีบทบาทและศักดิ์ศรีไม่ต่างกัน จนกว่าเมื่อต้องมาแสดงบทบาทร่วมกันจึงจะเห็นความแตกต่างของบทบาท และความเหลื่อมล้ำของศักดิ์ศรี เช่นเดียวกับตัวละครในนวนิยายและเรื่องสั้นที่จะมีบทบาทและความสำคัญไม่เท่าเทียมกัน ตัวละครบางตัวมีความสำคัญมาก บางตัวมีความสำคัญน้อย บางตัวมีบุคลิกลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ของเรื่อง ในขณะที่ตัวละครบางตัวมีบุคลิกและพฤติกรรมคงที่ ดังที่มีคำเรียกตัวละครในการแสดงต่าง ๆ ว่า “พระเอก” “นางเอก” “พระราม” “นางรอง” “ตัวโกง” “ตัวอิจฉา” เป็นต้น ซึ่งให้ภาพของบทบาทบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครได้ชัดเจน ตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะและนิสัยใจคอแตกต่างกันไป

ดังกล่าวจะมีสองฝ่ายคือ ฝ่ายตัวละครสำคัญหรือผู้สนับสนุนตัวสำคัญ ที่เรียกว่า “โพรแท็กอนิสต์” (Protagonist) และฝ่ายที่เป็นปรปักษ์หรือฝ่ายตรงข้าม ที่เรียกว่า “แอนแท็กอนิสต์” (Antagonist)

- **ตัวเอกหรือตัวละครสำคัญ** หมายถึง ตัวละครที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง เป็นศูนย์กลางของเรื่อง ถ้าไม่มีตัวละครตัวนี้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ทั้งหลายจะไม่เกิดขึ้น ตัวละครสำคัญจึงมีลักษณะเป็น “ตัวละครศูนย์กลาง” (Central character) อยู่ด้วย ตัวละครสำคัญจะเป็นผู้นำการแสดงพฤติกรรมในเรื่อง เขาหรือเธอจะมีบทบาทโดดเด่นและมากกว่าตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องนั้น

- **ตัวละครรอง** ตัวละครรองหรือตัวละครประกอบจะมีบทบาทรอง ๆ ลงไป อาจจะมีฐานะเป็นทั้งพระเอกหรือนางเอก บทญาติพี่น้องเพื่อนฝูงของพระเอกนางเอก บทคนใช้แก่นแก้วในนวนิยาย ครอบครัวยุติธรรมให้กับตัวเอก และมีบทบาทคอยกลั่นแกล้งนางเอก เป็นต้น

**4) แก่นเรื่อง (Theme)** ความคิดหลักของเรื่องในภาพยนตร์ มีความหมายตรงกับหลายคำ เช่น ประเด็นสำคัญของเรื่อง ใจความสำคัญของเรื่อง เป็นนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับแง่คิดในเชิงความคิดและปัญญาที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการบอกกับผู้ชมเป็นพิเศษ ประเด็นของความคิดหลักนี้จะช่วยเชื่อมทุกปัจจัย เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร สไตล์และรายละเอียดของบทภาพยนตร์เข้าไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ประเด็นหรือปัจจัยในการทำงานสอดคล้องกันเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์หลักของผู้กำกับในการสร้างภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อสารหรือบอกกับผู้ชม (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น.68)

**5) ฉาก (Setting)** สถานที่เกิดเหตุการณ์และการกระทำของตัวละครในบทภาพยนตร์ ที่ผ่านความขัดแย้งหรือไปเปลี่ยนการกระทำของตัวละครอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเกิดขึ้นในสถานที่เดียว และต่อเนื่องกัน ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ คล้ายกับโครงสร้างของบทภาพยนตร์ หรือบางครั้งประกอบด้วยข้อเดียวหรือหลายข้อรวมกันก็ได้ และในแต่ละฉากอาจมีจุดหักเห (Turning Point) ในตัวปรากฏอยู่ทุกจุดตลอดทั้งเรื่อง (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น.166)

ฉากท้องเรื่อง (Setting) ในแต่ละฉากของภาพยนตร์ มิได้กล่าวว่าเป็นเพียงสถานที่แห่งใดแห่งหนึ่งเท่านั้น แต่ยังอธิบายมิติต่าง ๆ ที่ประกอบในฉากถึง 3 มิติด้วยกัน คือ

- ยุคสมัย Period คือการกำหนดเรื่องราวว่าอยู่ในยุคสมัยใด เช่นในโลกปัจจุบัน อดีต อนาคต หรืออยู่ในโลกจินตนาการที่ไม่บ่งบอกยุคสมัยว่าสถานที่นั้นอยู่ในยุคสมัยใด เช่นในโลกปัจจุบัน อดีต อนาคต หรืออยู่ในโลกจินตนาการที่ไม่บ่งบอกยุคสมัยว่าสถานที่นั้นอยู่ในยุคสมัยใด

- เวลา หรือช่วงเวลา Time or Duration เวลาที่มีความหมายเช่นเดียวกับช่วงเวลาที่เกิดขึ้นกับตัวละครในภาพยนตร์ว่ากินระยะเวลาเท่าใด หรือ เริ่มตั้งแต่เวลาใดและไปจบในเวลาใด กินระยะเวลาเป็นศตวรรษ ปี เดือน วัน ชั่วโมง หรือเท่ากับเวลาจริงที่เกิดขึ้น (Real Time)

- สถานที่ Location สถานที่เกิดเรื่องราวในภาพยนตร์มีความชัดเจนทางภูมิศาสตร์เช่น ในเมือง บนถนน บนอาคารที่อยู่บนถนน อยู่ในห้อง บนภูเขา ในทะเลทราย บนเครื่องบิน ยานอวกาศ หรือบนเส้นทางไปยังดาวเคราะห์ดวงใด เป็นต้น

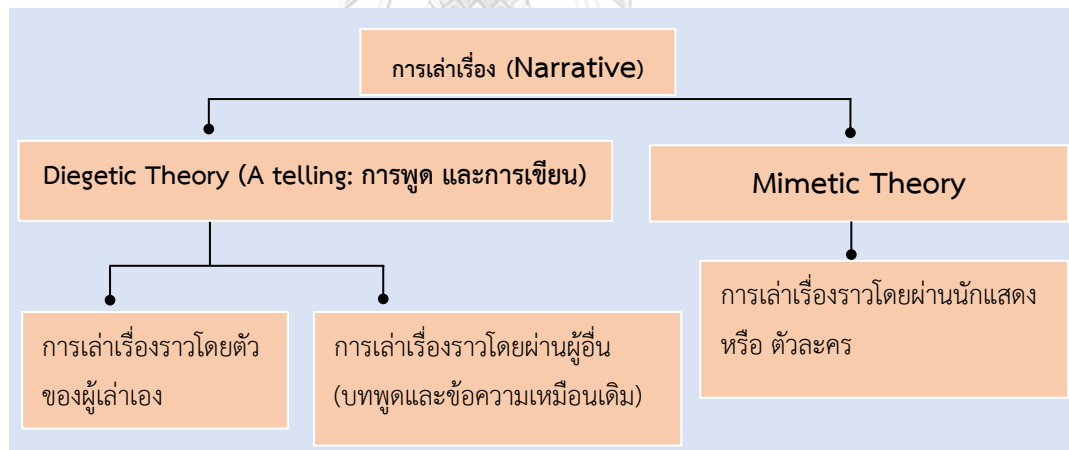
6) **สัญลักษณ์ (Symbol)** เป็นองค์ประกอบที่ปรากฏในตัวตนเพื่อสื่อความหมายถึงบางสิ่งบางอย่าง มี 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพ คือองค์ประกอบของเรื่องที่เป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต ที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร เช่น เสียงปรบมือ ในเรื่อง *Conjuring* (2013) เป็นต้น (โชติอนันท์, 2017)

7) **มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)** ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่อง ดังนั้นในการเล่าเรื่อง ผู้เขียนภาพยนตร์เลือกการเล่าว่าจะเป็นมุมมองของผู้ใด โดยให้คำนิยามถึงเหตุการณ์หนึ่ง แล้วผู้เขียนบทมองเหตุการณ์นั้นจากด้านไหน กล่าวคือมองจากภายนอกเป็นมุมมองสูงที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด หรือมองจากภายในเหตุการณ์ผ่านผู้หนึ่งผู้ใดออกมา ซึ่งอาจรู้หรือไม่รู้เรื่องราวทั้งหมด การเล่าเรื่องจึงมีสองมุม คือ 1) การเล่าเรื่องโดยบุคคลที่หนึ่ง (First-person Narrative) ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครอยู่ในเรื่องราวด้วย เราอาจพบตัวละครใช้คำว่า “ผม” “ฉัน” “พวกเรา” เป็นเสียงพูดที่อาจเห็นตัวหรือไม่เห็นตัวผู้พูด (On Screen, Off Screen หรือ Voice-Over) ผู้เล่าเรื่องสามารถเผยเรื่องราวที่เป็นมุมมองของตนเองชักจูงผู้ชมให้เห็นความรู้สึกภายในโดยตรงของตัวละคร หรือแม้เป็นความความคิดของตัวละคร ก็ตาม ที่เป็นครั้งคราว มุมมองนี้อาจเป็นตัวละครคนเดียวหรือหลายคนเป็นกลุ่มและเป็นผู้ที่รู้หรือไม่รู้เรื่องราวในเหตุการณ์นั้นก็ได้ 2) การเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สาม (Third-person Narrative) การเล่าเรื่องประเภทนี้มีความยืดหยุ่นมากกว่าประเภทแรกมีการใช้กันมากที่สุด เป็นมุมมองที่มาจากภายนอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด และเป็นตัวละครที่ผู้ชมมักจะไม่ได้ยินเสียงการเล่าเรื่องที่ใช้สรรพนามว่า “ผม” “ฉัน” ทั้งแบบเห็นตัวหรือไม่เห็นตัว ซึ่งการเล่าเรื่องในมุมมองนี้ผู้เล่าไม่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือชักจูงเรื่องราวโดยตรง ไม่เป็นตัวละครคนใดคนหนึ่งในเรื่องที่กำลังเล่น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น.283)

### 2.2.2 แนวคิดการเล่าเรื่องของอริสโตเติล Aristotle's Narrative Concept

อริสโตเติล เขียนบทละครกรีกตั้งแต่ยุคแรกประมาณ 3,000 ปีมาแล้ว สิ่งที่สำคัญหลงเหลือมาถึงปัจจุบันคือกวีนิพนธ์เรื่อง “Poetics” ที่อธิบายเกี่ยวกับศิลปะและการละครไว้มากมาย แม้บางเรื่องอาจมีการกล่าวถึงไม่ชัดเจน แต่ในบางประเด็นมีคุณค่าควรแก่การศึกษา เช่น เขาเชื่อว่าจุดกำเนิดของการละครเกิดขึ้นจากการชื่นชอบการเลียนแบบธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งหมายถึงการวาดภาพ การเขียนภาพคน จนกระทั่งถึงการร่ายรำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของศิลปะที่เรียกว่าการละคร (Drama)

ซึ่งอธิบายถึงการเลียนแบบแอคชันของมนุษย์ (Mimicry Human Action) แบ่งออกเป็นสามประการ คือ ความหมายของการเลียนแบบ เป้าหมายของการเลียนแบบและรูปแบบของการเลียนแบบ กวีนิพนธ์กล่าวว่า “บทกวี เป็นการเลียนแบบโดยการบรรยาย นักแสดงอาจเล่าหรือบอกสิ่งที่เหมือนกับเป็นตัวของโฮเมอร์ (Homer) เอง หรือ อาจแสดงเป็นตัวละครที่มีชีวิตและเคลื่อนไหวอยู่ต่อหน้าเรา” สิ่งที่น่าสนใจในความคิดของอริสโตเติล คือ คำที่แตกต่างกันระหว่างคำว่า “เล่า” (To Tell) โดย “แสดง” นั้นแฝงอยู่ในคำว่า “เล่า” นั่นคือบทกวีพูดโดยตัวผู้ประพันธ์เองหรือใช้ผ่านตัวละคร ซึ่งแนวคิดนี้ยังเป็นประเด็นถกเถียงกันอยู่โดยไม่มีข้อสรุป แต่อย่างไรก็ตามตามความคิดของอริสโตเติลสามารถอธิบายถึงแนวคิดการเล่าเรื่องอย่างง่ายตายโดยแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกคือ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Diegetic Theory) หมายถึง การเล่าเรื่องที่ประกอบความหมายตามตัวหนังสือหรือการพูดที่ถ่ายทอดโดยตรงซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า “A Showing” หรือ การแสดงวิธีการเล่าเรื่องของวรรณกรรมมีความคล้ายคลึงกับการแสดงโดยอาจใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Diegetic Theory) ในงานจิตรกรรมได้ ถ้าสมมติให้ภาพเขียนเป็นเสมือนกับการถ่ายทอดในเชิงภาษา ความแตกต่างของแนวคิดอริสโตเติลสามารถเปรียบเทียบหลักสำคัญของการบรรยายทั้งสองรูปแบบและค้นหาว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นำมาใช้ในรูปแบบได้อย่างไร



ภาพที่ 17 แผนผังจากแนวความคิดการเล่าเรื่องของอริสโตเติล  
จาก หนังสือการเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง (รักศานต์, 2558, น. 21)

ส่วนการเล่าเรื่องด้านเสียงมีองค์ประกอบอยู่สองประเภทเช่นเดียวกันประเภทแรกคือ Diegetic Sound ได้แก่ เสียงที่เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ เช่น เสียงพูดของตัวละคร (Voice) เสียงประกอบ (Sound Effects) เสียงดนตรีหรือเพลงที่ตัวละครเปิด เล่น ฟัง หรือเสียงเป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร เรื่องราว เหตุการณ์ และโลกที่รายล้อมพวกเขา หรือเสียงใด ๆ ที่ตัวละครได้ยิน ส่วนเสียง

ประเภทที่สองคือ Nondiegetic Sound ได้แก่เสียงที่ตัวละครไม่ได้ยินหรือไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ในเนื้อเรื่อง เช่นเสียงบรรยาย (Narration) เสียงคนพูด ที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในเรื่องราว นั้น เสียงเพลงดนตรีที่ไข่คลอไปกับภาพยนตร์ในฉากรักโรแมนติก ฉากเดินทางในภาพยนตร์ ตลอดจนเสียงประกอบฉากต่อสู้อย่างเป็นต้น นอกจากนี้เสียงที่ไม่สามารถจัดประเภทได้ว่าเป็น Diegetic หรือ Nondiegetic Sound ที่สร้างความคลุมเคลือไม่ชัดเจนว่าเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องหรือไม่ เช่น เสียงที่มาจากนอกเฟรม (Voice-Over) เป็นเสียงกระซิบของคนอื่นที่ตั้งเข้ามาในความคิดของตัวละคร หรือเสียงของตัวละครที่ไม่รู้ว่าตัวเองเสียชีวิตไปแล้ว หรือการร้องเพลงของตัวละครที่เป็น “Diegetic Song” แล้วนำมาใช้เป็น “Nondiegetic Theme Song” ประกอบในภาพยนตร์ เสียงเหล่านี้มีความคลุมเคลือ สับสนกับเวลาและเหตุการณ์ในภาพยนตร์ซึ่ง Christian Metz (1931-1993) นักทฤษฎีภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสเรียกว่า Semi diegetic Sound หรือ Internal Diegetic Sound

### 2.2.3 โครงสร้างบทภาพยนตร์สามองก์ (Three-act Structure) ซิด ฟิลด์ Syd Field

รักศานต์ (2558) โครงสร้างบทภาพยนตร์สามองก์ (Three-act Structure) โครงสร้าง หรือกรอบของเรื่องราวที่ประกอบขึ้นจากเหตุการณ์และตัวละครภายใต้เวลาและความตึงเครียดของสถานการณ์นำไปสู่จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ (Climax) โครงสร้างภาพยนตร์เหมือนกับวิธีการเล่าเรื่องของอริสโตเติล (Aristotle) ที่กล่าวถึง ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบของเรื่องประกอบขึ้นเป็น 3 องก์ ซึ่งตามแนวคิดของ ซิด ฟิลด์ Syd Field (1935-2013) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนบทภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงของฮอลลีวูด นักทฤษฎีภาพยนตร์ และอาจารย์ผู้สอนด้านการเขียนบทภาพยนตร์แห่ง University of Southern California เรียกว่าโครงสร้างภาพยนตร์แบบ Paradigm แบ่งออกเป็นสามองก์ (Three-act Structure) ได้แก่

องก์หนึ่ง (Act I) องก์หนึ่งหรือตอนเริ่มเรื่อง เป็นการกำหนดหรือสร้างรายละเอียดของเรื่อง (Set Up) การเปิดเรื่องที่สร้างขึ้นมีความยาวประมาณ 30 หน้า นับจากหน้าแรกจนถึงจุดหักเหสำคัญของเรื่อง ซึ่งปรากฏในตอนจบขององก์หนึ่ง โดยมีตอนเริ่มต้นเรื่อง (Beginning) เป็นตัวยึดไว้ด้วยกัน หน้าที่สำคัญขององก์หนึ่ง คือ การแนะนำตัวละคร การวางเงื่อนไขพันธุกรรมของเรื่อง การสร้างสถานการณ์ การกำหนดฉาก ซีควนซ์ (Sequence) ที่จะช่วยสร้างและขยายเนื้อหาของเรื่องออกไป ต้องมีการดำเนินเรื่องทันทีโดยไม่เสียเวลาเล่าเรื่องให้ยืดยาวหรือใช้ฉากที่มีคำพูดยืดเยื้อ การวางจุดหักเหสำคัญในองก์หนึ่งนั้น ต้องเป็นเหตุการณ์ที่เข้มข้นเกี่ยวร้อยเข้ากับแอ็คชัน (Action) ของตัวละครที่สามารถทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้าสู่อีกทิศทางหนึ่งที่ผู้ชมคาดไม่ถึง ทำให้เรื่องราวพลิกผันไป มักปรากฏในนาทีที่ 25 หรือวางไว้ในหน้า 25-30 จุดหักเหแรกจะทำหน้าที่เหมือนเหยื่อที่หลอกล่อให้ผู้ชมติดตามว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรต่อไป

องก์สอง (Act II) องก์สองคือตอนกลางเรื่อง (Middle) เป็นส่วนยากและยาวที่สุดของการเขียนบทภาพยนตร์ มีบริบทของความขัดแย้งหรือการเผชิญหน้า (Confrontation) เป็นเข้าด้วยกัน เรียกว่า “Dramatic Action” แบ่งความยาวออกเป็นสองส่วน ส่วนละ 30 นาที เท่ากัน เริ่มต้นจากหน้า 30-60 คือจากการสิ้นสุดจุดหักเหสำคัญแรก (Major Plot Point 1) ในตอนท้ายขององก์หนึ่งไปจนถึงกึ่งกลางเรื่อง มีเหตุการณ์สำคัญให้ติดตามอยู่นาทีที่ 60 (หน้า 60) เรียกว่า “Midpoint” และจุดกึ่งกลางครึ่งแรกขององก์สอง มีจุดที่เรียกว่า “Pinch I” ทำหน้าที่กระตุ้นเหตุการณ์ และจุดกึ่งกลางครึ่งหลังในตอนท้ายขององก์สอง ตั้งแต่หน้า 60-90 เรียกว่า “Pinch II” จะปรากฏในตอนท้ายขององก์สองประมาณนาทีที่ 85 หรือ หน้า 85-90 ของบทภาพยนตร์เป็นเหตุการณ์ที่พลิกผันเรื่องไปสู่องก์สามเป็นรอยต่อที่เชื่อมกันระหว่างองก์สองและองก์สามซึ่งเป็นเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งหรืออาจเป็นฉากที่เงียบสงบพร้อมที่จะเกิดเหตุการณ์ใหญ่ขึ้นในฉากต่อไปก็ได้

องก์สาม (Act III) องก์สามเป็นตอนจบ (Ending) ของแอ็คชั่น มีความยาว 30 หน้า เริ่มจากหน้า 90-120 หรือจากจุดหักเหสำคัญในตอนท้ายขององก์สองไปจนจบเรื่องในบทภาพยนตร์ ประกอบด้วย สองจุดสำคัญที่เป็นบริบทยัดเยียดเข้าด้วยกันได้แก่ จุดแรกคือ จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ (Climax) เป็นจุดรุนแรงที่สุดของเรื่องหรือเป็นจุดเริ่มของการคลี่คลายเรื่อง (Resolution) มีความน่าสนใจมากที่สุดและเป็นส่วนที่ตื่นเต้นมากที่สุด จุดที่สองคือ บทสรุปเรื่อง (Resolution) เป็นจุดคลี่คลายปัญหา คือ ตัวละครในบทภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว ตายหรือมีชีวิตอยู่ จะได้เดินทางไปต่อหรือไม่ ได้รับการเลื่อนตำแหน่งหรือไม่ แต่งงานกันหรือแยกทางกัน เดินทางปลอดภัยหรือไม่ เป็นต้น ต้องคลี่คลายปัญหาให้เรื่อง และรู้ว่าเรื่องจะต้องลงเอยอย่างไร

องก์หนึ่ง เป็นการเริ่มเรื่องเพื่อนำเรื่องมาสัมพันธ์กับจุดวิกฤติ เป็นการเปิดตัวตัวละครสำคัญและองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง จบลงด้วยจุดหักเหที่จะพาเข้าสู่เหตุการณ์องก์สอง

องก์สอง เป็นเรื่องราวของการเผชิญปัญหาของตัวละครสำคัญมีความยาวมากกว่าองก์อื่นส่วนมากแล้วจะมีจุดหักเหกึ่งกลางขององก์สอง (Mid-Point) และจบลงด้วยจุดหักเหใหม่ก่อนที่จะนำพาเข้าสู่องก์สาม

องก์สาม เป็นเรื่องของการคลี่คลายปัญหา ตัวละครสำคัญจะพบกับทางเลือกของตนเองที่อาจบรรลุเป้าหมายหรือพบกับความผิดหวัง เป็นองก์ที่หาข้อสรุปให้โครงเรื่อง และตัวละคร

### 2.3 แนวคิดมิติ และการสร้างตัวละคร Character's Dimension

แนวคิดมิติและการสร้างตัวละคร Character's Dimension (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น. 217-220) การแสดง คือ การสร้างความน่าเชื่อถือในหลักของการแสดง (Acting is Believing) การใส่



บทบาทของตัวละครต้อง “เป็น” คนนั้นคนนี้ มิใช่ “แสดง” เป็นคนนั้นคนนี้ เพราะทำให้ขาดความลึกของตัวละครเป็นวิธีเดียวกับการสร้างตัวละคร ในบทภาพยนตร์ที่ต้องอาศัยปัจจัยต่าง ๆ กำหนดตัวละครให้มีความลึกมากขึ้น ได้แก่

- มุมมอง Point of View คือ ความคิดเห็นของตัวละครที่มีต่อโลกหรือการมองโลกของตัวละครที่ตีส่วนมากจะแสดงมุมมองของตนเองได้อย่างชัดเจน ตัวละครแต่ละตัวมีมุมมองแตกต่างกัน เป็นการเผชิญหน้ากันหรือขัดแย้งกัน

- การเปลี่ยนแปลง Change มนุษย์ทุกคนมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ที่เกิดจากสภาวะภายนอก สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ สังคม การเมือง สุขภาพ มนุษย์จึงเป็นศูนย์กลางของการเคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดนิ่ง (Dynamic or Constant Movement) ดังนั้นแล้วธรรมชาติของมนุษย์ คือ การเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกับตัวละครที่แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงผ่านความขัดแย้งซึ่งความขัดแย้งเริ่มต้นด้วยการตัดสินใจ และการตัดสินใจเกิดจากประโยคสมมติ (Premise) ในโลกของการละคร การตัดสินใจของตัวละครเป็นสิ่งจำเป็นสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องราว ที่จะนำไปสู่จุดหมายปลายทางสูงสุด และเป็นเครื่องพิสูจน์ประโยคสมมติ (Premise) มนุษย์ยอมไม่ทนอยู่กับสิ่งเดิม ๆ ต้องผ่านความขัดแย้งที่กระทบวิถีชีวิตของเขา ส่งผลให้มีการเปลี่ยนทัศนคติของชีวิตด้วย

เราจะเห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครอย่างต่อเนื่อง ไม่หยุดนิ่ง ภายใต้ผลกระทบกับความขัดแย้งในละครบางเรื่อง เช่น

เรื่อง Othello เริ่มด้วยความรัก จบด้วยความอิจฉา ฆาตกรรมและฆ่าตัวตาย

เรื่อง Macbeth เริ่มด้วยความทะเยอทะยาน จบลงด้วยการฆาตกรรม

เรื่อง Hamlet เริ่มต้นด้วยความระแวง จบลงด้วยการฆาตกรรม

เรื่อง Death of a Salesman เริ่มด้วยภาพลวงตา จบลงด้วยความเจ็บปวด

ตัวละครเหล่านี้เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่งจากภาวะจิตหนึ่งไปสู่อีกภาวะหนึ่ง ถูกผลักดันให้เปลี่ยนแปลง เติบโตพัฒนาขึ้น เพราะการละครมีประโยคสมมติ (Premise) ที่ชัดเจนต้องทำหน้าที่ถ่ายทอดออกมา

- ทัศนคติ Attitude ทัศนคติของตัวละครหมายถึงกระบวนการตีค่าของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวหรือค่านิยมส่วนบุคคล เช่นการที่เข้าไปในร้านอาหารหรูๆ แล้วรู้สึกว่าคุณเองแต่งตัวไม่เหมาะสมต่อสถานที่ ทัศนคติกับความเชื่อของตัวละครแตกต่างกันที่ทัศนคติมีถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี แต่บางครั้งก็ยากที่จะแยกสิ่งนี้ออกจากกันได้อย่างชัดเจน

การรู้ทัศนคติตัวละครทำให้สามารถเพิ่มเติมมิติให้กับตัวละครได้มากขึ้น ทัศนคติอาจเป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงบวกหรือลบ เช่น ไร่เตียงสา ชอบด่าว่า วิพากษ์วิจารณ์ มีความคิดที่เลิศเลอหรือต่ำต้อย เป็นต้น

นอกจากนี้ในการศึกษามิติตัวละครยังแบ่งเป็น การสร้างตัวละครแบบสามมิติ และการสร้างตัวละครแบบสองมิติ เป็นหลักในการนำมาใช้วิเคราะห์ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ มุมมองสามมิติในด้าน สรีรวิทยา ด้านสังคมวิทยา และด้านจิตวิทยา กับมุมมองสองมิติ ด้านเรื่องราวชีวิตเบื้องหลัง และเบื้องหน้าตัวละคร

การสร้างตัวละคร (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น.217-220) โดยวิธีใดวิธีหนึ่งนั้นไม่มีข้อจำกัด อาจใช้แค่เพียงบางส่วน ทั้งหมด หรือไม่ใช่เลยก็ได้ แต่สิ่งสำคัญขึ้นอยู่กับว่านำมาใช้ได้เหมาะสมกับตัวละครเหล่านั้นหรือไม่ อาจมีรูปแบบเฉพาะในการสร้างตัวละครของตนเอง วิธีการสร้างตัวละครที่นิยมใช้กันได้แก่ การสร้างตัวละครแบบสามมิติ และการสร้างตัวละครแบบสองมิติ การสร้างตัวละครแบบสามมิติ มี 3 ด้าน ดังนี้

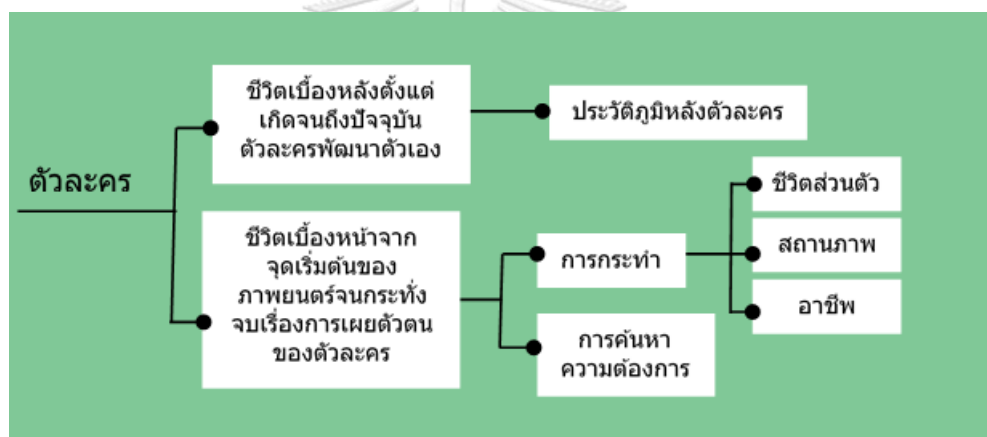
1) ด้านสรีรวิทยา (Physiology) ผู้มีสรีระแตกต่างกัน เช่น คนหลังค่อมย่อมมองโลกที่ตรงกันข้ามกับผู้ที่มีสรีระสมบูรณ์ของความเป็นมนุษย์ ผู้พิการ คนตาบอด หูหนวก น่าเกลียด สูงส่ง คนเตี้ย แต่ละคนต่างมองทุกสิ่งในโลกแตกต่างกัน ผู้ที่ป่วยอาจมองผู้ที่มีสุขภาพดี มีความดีเลิศสูงส่ง ส่วนผู้ที่มีสุขภาพดีอาจมองเรื่องสุขภาพเป็นเรื่องไม่สำคัญ ด้านสรีระได้แก่ เพศ (Sex) อายุ (Age) ส่วนสูงและน้ำหนัก (Height and Weight) สีผม ตา ผิว (Color of Hair, Eye, Skin) ท่าทาง (Posture) รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) หน้าตาดี อ้วนหรือผอม สะอาดสะอาด รียบร้อย ร่าเริง รุ่มร่าม รุปร่าง ศีรษะ ใบหน้า แขน ขา ข้อบกพร่อง (Defects) ผิดรูปผิดร่าง (Deformed) ไม่ปกติ มีปาน ตั้งแต่เกิด เจ็บป่วย และกรรมพันธุ์ (Heredity)

2) ด้านสังคมวิทยา (Sociology) ได้แก่ ชั้น (Class) ต่ำ กลาง สูง อาชีพ (Occupation) ประเภทของงาน ชั่วโมงของการทำงาน รายได้ สภาพของงาน ที่ทำงานมีหรือไม่มีสภาพแรงงาน ทัศนคติต่อองค์กร ความเหมาะสมกับการทำงาน การศึกษา (Education) ประเภทโรงเรียน คะแนนสอบ วิชาที่ชอบ วิชาที่คะแนนตกต่ำ ความสามารถในการศึกษา ชีวิตในบ้าน (Home Life) ชีวิตของบิดา มารดา กำลังทรัพย์ เด็กกำพร้า พ่อแม่แยกทางกัน กิจวัตรของบิดามารดา ภาวะจิตใจของบิดามารดา ข้อเสียของบิดามารดา การทอดทิ้ง สถานภาพสมรสของตัวละคร ศาสนา (Religion) เชื้อชาติ สัญชาติ (Race, Nationality) ตำแหน่งในชุมชน เป็นหัวโจกเพื่อน นายกลโมสร การมีส่วนร่วมทางการเมือง (Political Affiliations) ความบันเทิง งานอดิเรก (Amusement, Hobbies) หนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ที่เขาอ่าน ตัวอย่าง เช่น ถ้าหากเด็กคนแรกเกิดในสลัมมีสนามเด็กเล่นเก่าทรุดโทรม ถนนชอกชอยสกปรก ปฏิกริยาอาจแตกต่างจากเด็กที่เกิดในคฤหาสน์หรูหราเล่นในสวนสนุกที่มีบรรยากาศรายรอบในหมู่บ้านสวยงามเป็นต้น

3) ด้านจิตวิทยา (Psychology) เป็นผลมาจากทั้งสองมิติที่กล่าวไปแล้วรวมกัน ส่งอิทธิพลต่อชีวิตคนทำให้เกิดความทะเยอทะยาน ความไม่พอใจ ความหุนหันพลันแล่น ความคิดเห็น ปม ซึ่งด้าน

จิตวิทยาทำให้มิติของคนเราสมบูรณ์ขึ้น เช่น ชีวิตด้านเซ็กส์ (Sex Life) มาตรฐานศีลธรรม (Moral Standard) ข้อสมมติส่วนตัว (Personal Premise) ความทะเยอทะยาน (Ambition) ความไม่พอใจ (Frustration) ความผิดหวังสูงสุด (Chief Disappointments) อารมณ์ (Temperament) มองโลกในแง่ดี (Optimist) มองโลกในแง่ร้าย (Pessimist) ทักษะคติต่อชีวิต (Attitude Toward Life) ความซับซ้อน (Complexes) ความหลงใหล (Passion) คนเปิดเผย (Extrovert) เก็บตัว กึ่งเปิดเผยตัว (Ambivert) ความสามารถ (Abilities) ภาษา (Language) ความสามารถพิเศษ (Talent) คุณภาพ (Qualities) จินตนาการ (Imagination) การตัดสินใจ (Decision) รสนิยม (Taste) ความเยือกเย็น (Calmness) ไอคิว (I.Q.)

การสร้างตัวละครแบบสองมิติ ได้จากการวิเคราะห์ตัวละคร สามารถแยกส่วนประกอบออกเป็น 2 ด้าน คือ เรื่องราวของชีวิตเบื้องหลังและเบื้องหน้าตัวละคร ดังภาพที่ 19



ภาพที่ 18 การวิเคราะห์ตัวละครแยกสองมิติ  
จาก หนังสือการเขียนบทภาพยนตร์ (รักสานต์, 2558, น.210)

การวิเคราะห์ตัวละครแยกสองมิติ มิติแรกคือชีวิตเบื้องหลังหมายถึงส่วนที่ประกอบเป็นตัวตนขึ้นมาของตัวละคร และมิติที่สอง คือ ชีวิตเบื้องหน้าหมายถึงส่วนที่เราเห็นละครในภาพยนตร์ตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง ที่เผยตัวตนของตัวละคร เราสามารถมองเห็นความต้องการและการกระทำที่ผ่านชีวิตส่วนตัว สถานภาพ และชีวิตของตัวละคร

## 2.4 แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)

เพื่อศึกษาวิธีการเรียนรู้จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์นั้น จึงจะใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวแบบ กล่าวคือ วัยรุ่นจะมีความต้องการเลียนแบบจากตัวแบบที่ตนนิยมชมชอบตั้งแต่วัยเด็ก ก่อนวัยรุ่น เป็นต้นมา แต่ความต้องการประเภทนี้แรงขึ้นในระยะวัยรุ่น เพราะเหตุผลหลายอย่างคือ การต้องการรู้จัก

ตนเอง การยกบุคคลมาเป็นแบบให้นับถือและเลียนแบบ ช่วยลดความไม่รู้จักไม่เข้าใจตนเอง และการแสวงหาแบบอย่างเพื่อดำเนินรอยตามแนวทางที่ถูกที่ควรเพื่อดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ ผู้ที่เด็กนับถือเป็นวีรบุรุษ (Heroes) หรือเป็นแบบ (Models) นั้นมีได้มากกว่าหนึ่งคน ขึ้นอยู่กับความต้องการบุคลิกภาพ ความใฝ่ฝัน สติปัญญา อิทธิพลทางบ้าน ครอบครัว สถานภาพทางเศรษฐกิจสังคม อาจเป็นเพศเดียวกับเด็กหรือต่างเพศ วัยเดียวกันหรือต่างวัย ร่วมสมัยหรือต่างสมัย อาจเป็นบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ บุคคลในวรรณคดี ดาราภาพยนตร์ นักกีฬาที่มีชื่อเสียง เศรษฐี พระสงฆ์ผู้นำ นับถือ นักเรียนที่เรียนเก่ง ฯลฯ บุคคลที่เด็กเลือกเป็นบุคคลที่เขานิยม อาจแตกต่างกับค่านิยมของสังคมส่วนใหญ่ก็ได้ การสนับสนุนของกลุ่มก็มีอิทธิพลอยู่มาก และอาจมีวีรบุรุษประจำกลุ่มด้วยก็ได้ การเลือกบุคคลที่น่านิยมมาเลียนแบบนั้น ในระยะวัยรุ่นผิดจากระยะวัยเด็กที่ต้องอาศัยความใกล้ชิดสนิทสนมเป็นแรงจูงใจ สำหรับเด็กวัยรุ่นใช้เหตุผลในการเลียนแบบมากขึ้นและขึ้นกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน ดังนั้น ผู้ที่เด็กเลือกมาเป็นแบบจึงอาจเป็นบุคคลที่เด็กไม่เคยพบเห็นรู้จักหน้าค่าตาก่อนเลยก็ได้ การเลือกตัวอย่างให้เด็กเลียนแบบโดยการชักจูง การแสดงแบบอย่าง การอ่านหนังสือประวัติบุคคลสำคัญจากวงต่าง ๆ จึงเป็นเรื่องที่ต้องเอาใจใส่เป็นพิเศษเพราะวีรบุรุษมีอิทธิพลต่อกระสวนอารมณ์ บุคลิกภาพ ความสนใจ แรงจูงใจ ความมุ่งหวังในชีวิต ฯลฯ การเลือกอุดมคติ ปรัชญา ค่านิยมต่าง ๆ เป็นขบวนการสืบเนื่องกันกับการนับถือวีรบุรุษ (ศรีเรือน แก้วกังวาล 2549, น. 346-347)

สุรางค์ ไคว้ตระกูล (2559, น. 39) การเลียนแบบ (Identification) หมายถึง การปรับตัวโดยการเลียนแบบบุคคลที่ตนนิยมยกย่อง ตัวอย่างเช่น เด็กชายจะพยายามทำตัวให้เหมือนพ่อ เด็กหญิงจะทำตัวให้เหมือนแม่ในพัฒนาการขั้นพอลลิคของ فروยด์ การเลียนแบบนอกจากจะเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมือนบุคคลที่ตนเลียนแบบ แม้ยังจะยึดถือค่านิยมและมีความรู้สึกร่วมกับผู้ที่เราเลียนแบบในความสำเร็จ หรือล้มเหลวของบุคคลนั้น การเลียนแบบไม่จำเป็นจะต้องเลียนแบบจากบุคคลจริง ๆ แต่อาจจะเลียนแบบจากตัวเอกในละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ โดยมีความรู้สึกร่วมกับ ผู้แสดงเมื่อประสบความสำเร็จ ความเศร้าโศกเสียใจ หรือเมื่อมีความสุขก็จะพลอยเป็นสุขไปด้วย

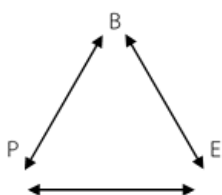
วราภรณ์ ตระกูลสฤณี (2545, น. 9) การเลียนแบบ (Identification) หมายถึง การปรับตัวโดยการเลียนแบบพฤติกรรม ค่านิยมของผู้อื่น โดยการสร้างให้มีความรู้สึกร่วมกับผู้ที่เราเลียนแบบในความสำเร็จหรือความล้มเหลวจากบุคคลที่ตนนิยมยกย่อง การเลียนแบบไม่จำเป็นต้องเลียนแบบจากบุคคลจริง ๆ แต่อาจจะเลียนแบบจากสิ่งที่อยู่แวดล้อม เช่น ตัวเอกในบทละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์

ซึ่งมีทฤษฎีของบันดูรา (Albert Bandura) นักจิตวิทยาชาวแคนาดา ที่น่าสนใจเนื่องจากสามารถอธิบายการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบจากตัวแบบได้

## ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบ บันดูรา Bandura (1986)

อัลเบิร์ต บันดูรา (Albert Bandura, 1986) นักจิตวิทยาร่วมสมัย (An Contemporary Psychologist) ชาวแคนาดา ณ มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford University) โดยมีความเห็นว่าทั้งสิ่งแวดล้อมและตัวผู้เรียนมีความสำคัญเท่า ๆ กัน Bandura กล่าวว่า คนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเรา ส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็น ตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูน หนังสือก็ได้ นอกจากนี้ คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นตัวแบบได้ การเรียนรู้โดยการสังเกตไม่ใช่การลอกแบบจากสิ่งที่สังเกต โดยผู้เรียนไม่คิด คุณสมบัติของผู้เรียน มีความสำคัญ เช่น ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตเก็บไว้ในความจำระยะยาวและสามารถเรียกใช้ในขณะและผู้สังเกตต้องการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559, น. 236)

ตามแนวความคิดพื้นฐานของการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของ Bandura (1986) ได้ให้ความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม และถือว่าการเรียนรู้ก็เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน บันดูราได้ถือว่าทั้งบุคคลที่ต้องการจะเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุของพฤติกรรมและได้อธิบายการปฏิสัมพันธ์ ดังนี้



B = พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคล

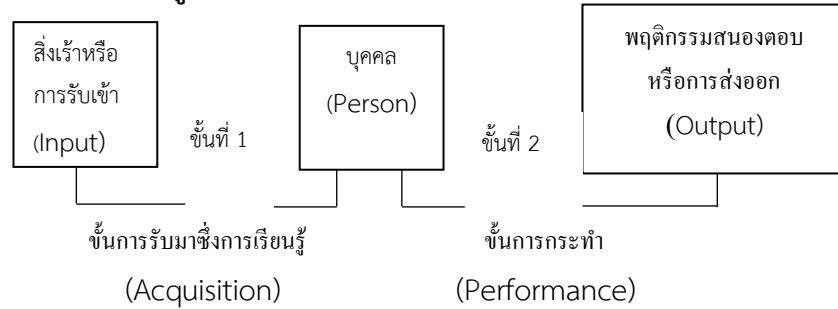
P = บุคคล (ตัวแปรที่เกิดจากผู้เรียน เช่น ความคาดหวังของผู้เรียน ฯลฯ)

E = สิ่งแวดล้อม

บันดูรากล่าวว่า การเรียนรู้ทางสังคมด้วยการรู้คิดจากการเลียนแบบมี 2 ขั้น คือ ขั้นแรกเป็นขั้น การได้รับมาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) ทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ ขั้นที่ 2 เรียกว่าขั้นการ

กระทำ (Performance) ซึ่งอาจจะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ การแบ่งชั้นของการเรียนรู้แบบนี้ทำให้ ทฤษฎีการเรียนรู้ของบันดูราแตกต่างจากทฤษฎีพฤติกรรมนิยมชนิดอื่น ๆ การเรียนรู้ที่แบ่งออกเป็น 2 ชั้น อาจจะแสดงด้วยแผนผัง (Figure) ดังต่อไปนี้

**แผนผังที่ 1 ชั้นของการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ**



ขั้นการรับมาซึ่งการเรียนรู้ ประกอบด้วยสิ่งประกอบที่สำคัญเป็นลำดับ 3 ลำดับดังแสดงในแผนผังที่ 2

**แผนผังที่ 2 ส่วนประกอบของการเรียนรู้ขั้นการรับมาซึ่งการเรียนรู้**

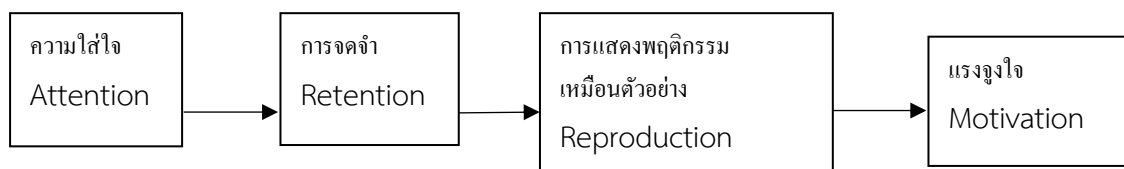


จากแผนผังจะเห็นว่า ส่วนประกอบทั้ง 3 อย่าง ของการรับมาซึ่งการเรียนรู้เป็นกระบวนการทาง พุทธิปัญญา (Cognitive Processes) ความใส่ใจที่เลือกสิ่งเร้ามีบทบาทสำคัญในการเลือกตัวแบบ สำหรับขั้นการกระทำ (Performance) นั้นขึ้นอยู่กับผู้เรียน เช่น ความสามารถทางด้าน ร่างกาย ทักษะต่าง ๆ รวมทั้งความคาดหวังที่จะได้รับแรงเสริมซึ่งเป็นแรงจูงใจกระบวนการที่สำคัญในการ เรียนรู้โดยการสังเกต

บันดูรา (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559, น. 240-242) ได้อธิบายกระบวนการที่สำคัญในการ เรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเรียนรู้โดยตัวแบบว่ามีทั้งหมด 4 อย่างคือ

1. กระบวนการความใส่ใจ (Attention)
2. กระบวนการการจดจำ (Retention)
3. กระบวนการการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction)
4. กระบวนการการจูงใจ (Motivation)

**แผนผังที่ 3 กระบวนการในการเรียนรู้โดยการสังเกต**



**1. กระบวนการความใส่ใจ (Attention)** ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจการเรียนรู้ โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบก็肯定不会เกิดขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้แบบนี้อ ความใส่ใจ จึงเป็นสิ่งแรกที่คุณเรียนจะต้องมี บันดูรากล่าวว่าคุณเรียนจะต้องรับรู้ส่วนประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมของผู้ที่เป็นตัวแบบองค์ประกอบที่สำคัญของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียนมีหลายอย่าง เช่น เป็นผู้ที่มีเกียรติสูง (High Status) มีความสามารถสูง (High Competence) หน้าที่การรวมทั้งการแต่งตัว การมีอำนาจที่จะให้รางวัลหรือลงโทษ

คุณลักษณะของผู้เรียนก็มีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจ ตัวอย่างเช่น ภัยของผู้เรียน ความสามารถทางด้านพุทธิปัญญา ทักษะทางการใช้มือและส่วนต่าง ของร่างกาย รวมทั้งตัวแปรทางบุคลิกภาพของผู้เรียน เช่น ความรู้สึกว่าคุณนั้นมีค่า (Self-Esteem) ความต้องการและทัศนคติของผู้เรียน ตัวแปรเหล่านี้มักจะเป็นสิ่งจำกัดขอบเขตของการเรียนรู้โดยการสังเกต

### **2. กระบวนการการจดจำ (Retention)**

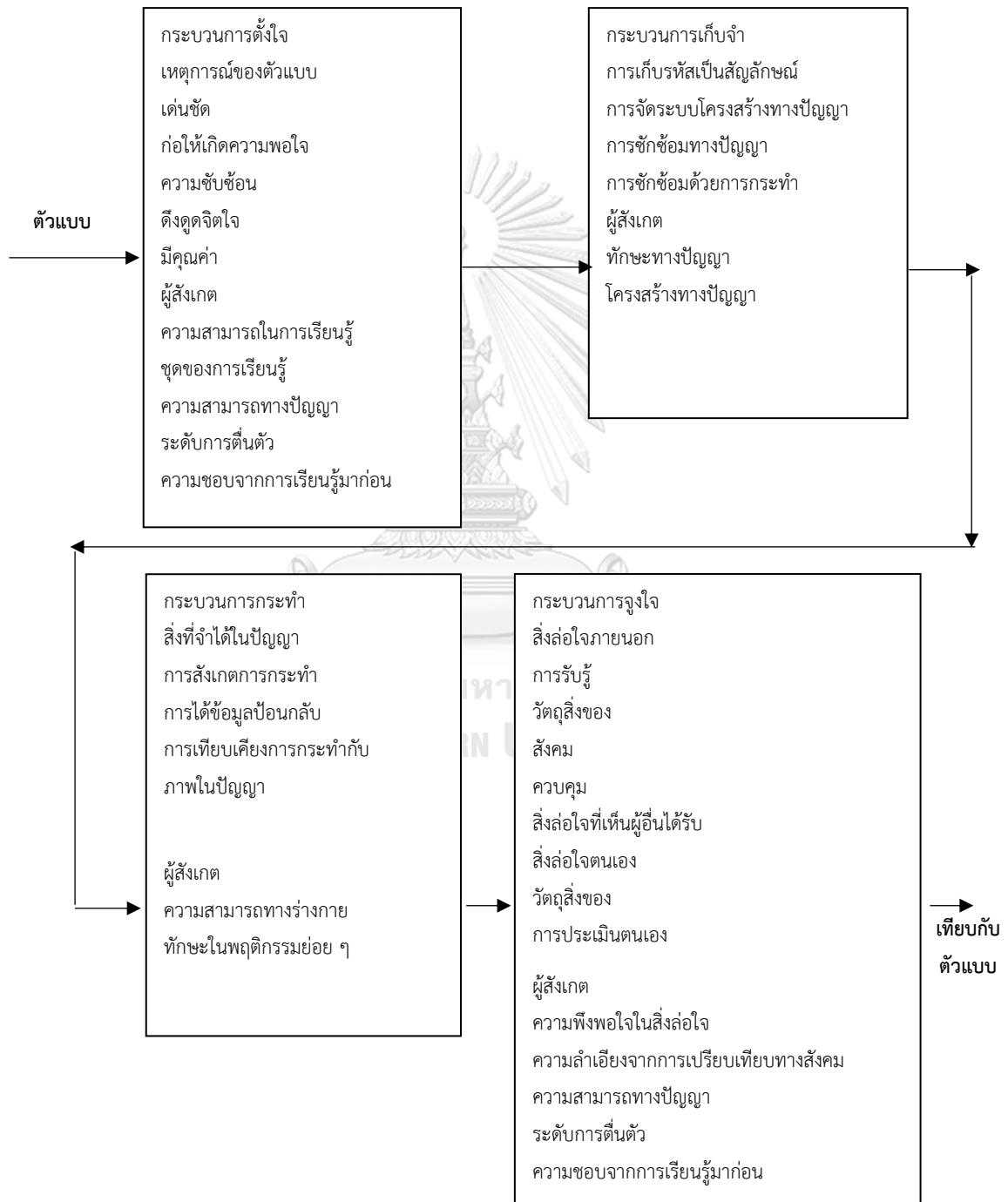
บันดูรา อธิบายว่า การที่คุณเรียนหรือผู้สังเกตสามารถที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบได้ก็เป็นเพราะว่าคุณเรียนบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตจากตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว บันดูรา พบว่าผู้สังเกตที่สามารถอธิบายพฤติกรรม หรือการกระทำของตัวแบบด้วยคำพูด หรือสามารถมีภาพพจน์สิ่งที่ตนสังเกตไว้ในใจจะเป็นผู้ที่สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้โดยการสังเกตได้ดีกว่าผู้ที่เพียงแต่ดูเฉย ๆ หรือทำงานอื่นในขณะที่ดูตัวแบบไปด้วย สรุปแล้วผู้สังเกตที่สามารถระลึกถึงสิ่งที่สังเกตเป็นภาพพจน์ในใจ (Visual Imagery) และสามารถเข้ารหัสด้วยคำพูดหรือถ้อยคำ (Verbal Coding) จะเป็นผู้ที่สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากตัวแบบได้แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนาน ๆ และนอกจากนี้ถ้าผู้สังเกตหรือผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้เห็นตัวแบบแสดงสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ซ้ำก็จะเป็นการช่วยความจำให้ดียิ่งขึ้น

### **3. กระบวนการการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction)**

กระบวนการการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบเป็นกระบวนการที่คุณเรียน แปรสภาพ (Transform) ภาพพจน์ (Visual Image) หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (Verbal Coding) ในที่สุดแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ ปัจจัยที่สำคัญของกระบวนการนี้คือความพร้อมทางด้านร่างกายและทักษะที่จำเป็นจะต้องใช้ในการเลียนแบบของผู้เรียน ถ้าหากผู้เรียนไม่มีความพร้อมก็จะไม่สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบได้

#### 4. กระบวนการการจูงใจ (Motivation)

บันดูลา อธิบายว่า แรงจูงใจของผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต เนื่องจากมีความคาดหวัง การเลียนแบบจะนำประโยชน์มาให้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล หรืออาจจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ รวมทั้งการคิดว่าการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบจะทำให้ตนหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ดังแผนผังต่อไปนี้ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556, น.53)





## 2.5 จิตวิทยาพัฒนาการช่วงวัยรุ่น

### 2.5.1 ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่น หมายถึง เด็กที่เริ่มเข้าชั้นเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เริ่มจากมัธยมศึกษาปีที่ 1 หรือ ม.1 (อายุประมาณ 12-13 ปี) ม.2 (อายุประมาณ 13-14 ปี) และ ม.3 (อายุประมาณ 14-15 ปี) จากนั้นเข้าสู่การเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เริ่มจากชั้น ม.4 (อายุประมาณ 15-16 ปี) ม.5 (อายุประมาณ 16-17 ปี) ม.6 (อายุประมาณ 17-18 ปี) ทั้งนี้เด็กในระดับชั้นต่าง ๆ อาจมีอายุคาบเกี่ยวระหว่างชั้นน้อยกว่าหรือมากกว่ากันเช่นเดียวกับในช่วงประถม การกำหนดช่วงอายุวัยรุ่นไม่ได้มีอยู่เพียงช่วง 13-18 ปี ตำราจิตวิทยาพัฒนาการในปัจจุบันกำหนดช่วงวัยรุ่นมีอายุยาวไปถึง 25 ปี การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการทำงานของสมองในเด็กวัยรุ่นจะเริ่มมีวุฒิภาวะเต็มที่พร้อมจะเป็นผู้ใหญ่เมื่ออายุประมาณ 25 ปี (รุ่ง ศรีอัษฎาพร, 2558, น. 172)

วิทยาการ เชียงกุล (2552, น. 20) กล่าวว่านักจิตวิทยาเรียกเด็กวัย 8 - 11 ปีว่าวัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) 11 - 14 ปีว่าวัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) เรียกเด็กวัย 15 - 18 ปีว่าวัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) บางตำราเรียกเยาวชนวัย 19-21 ปีว่าวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งเด็กวัยรุ่นแต่ละช่วงมีการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน เช่น 1. ทางกายภาพ 2. การรู้คิด (Cognitive Stage) 3. การพัฒนาทางด้านความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม 4. การมีแนวคิรวบยอดเกี่ยวกับตัวเอง 5. ลักษณะทางอารมณ์ 6. ความสัมพันธ์กับพ่อแม่และผู้ใหญ่คนอื่น 7. ความสัมพันธ์กับเพื่อนที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงตอน

วราภรณ์ ตระกูลสถิตย์ (2545, น.152) การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นไม่ได้ถือเป็นหลักตายตัวเสมอไป นักจิตวิทยาแบ่งไว้เพื่อความสะดวกแก่การศึกษาเท่านั้น เพราะจริง ๆ แล้วพัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องมิได้หยุดเป็นช่วง ๆ ทำให้เกณฑ์การแบ่งอายุแตกต่างกันเช่นในความเห็นของ เฮอร์ล็อก (Hurlock) แบ่งดังนี้ วัยก่อนวัยรุ่น (Preadolescence) อายุ 10-12 ปี วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13 - 16 ปี วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ 17-21 ปี

### 2.5.2 จิตวิทยาพัฒนาการ

**ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ Sigmund Freud (1856 – 1939)** ได้แบ่งการพัฒนาการของมนุษย์ออกเป็นห้าช่วงสำคัญด้วยกัน คือ (จุฑาพรรณรค์ ผดุงชีวิต, 2551)

ช่วงที่หนึ่ง oral stage หรือช่วงการใช้ปาก ระหว่างอายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึงหนึ่งขวบครึ่ง  
ช่วงที่สอง anal stage ช่วงแห่งการขับถ่าย ระหว่างอายุขวบครึ่งถึงสามขวบ

ช่วงที่สาม phallic stage หรือ sexual stage คือระหว่างอายุสามถึงห้าขวบ เช่น ลูกชายจะติดแม่หรือลูกสาวติดพ่อ ที่น่าสังเกต คือ ตั้งแต่สามขวบ เด็กเริ่มเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคมวัฒนธรรมแล้ว

ช่วงที่สี่ latency stage มีการพัฒนาทางสังคม (social development) กับเพื่อนเพศเดียวกัน ซึ่งจะมีอายุอยู่ในเกณฑ์ระหว่างอายุ 6 – 12 ปี

ช่วงที่ห้า genital stage คือเป็นช่วงสนใจเพศตรงข้าม เริ่มได้รับอิทธิพลจากบทบาททางเพศและความคาดหวังของเพศ

ขออธิบายความเพิ่มเติมจากแง่มุมของจิตวิเคราะห์ คือ มนุษย์เรานั้นไม่ว่าจะเป็นชาติใด มีผิวสีใดในขวบปีแรกจะเหมือนกัน คือ เป็นช่วงที่จะเรียนรู้ในเรื่องของความไวใจ ไม้ไวใจ ถ้าสังคมรอบข้างเอื้อกับการเติบโตทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา เด็กจะสามารถพัฒนาความหลังในชีวิต มีความไวใจไวใจคนพร้อมจะเรียนรู้สังคม แต่ถ้าไม่สามารถพัฒนาหรือการพัฒนานั้นเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม จะเกิดความสงสัย ความหวาดระแวง และกลัวอนาคต

ส่วนในขวบปีที่สองนั้นเป็นการพัฒนาอัตตา (self) เด็กจะมีความละเอียดใจ ถ้าสามารถพัฒนาไปในทิศทางที่คาดหวังจะเกิดการควบคุมตนเอง มีความภาคภูมิใจ มีความบรรลุความหวังเกิดสัมฤทธิ์ผล ขอยกตัวอย่างประกอบสักตัวอย่าง เช่น ในสังคมอเมริกัน เนื่องจากคุณค่าของชาวอเมริกันเน้นความเป็นปัจเจก (individualism) และความเสมอภาคเท่าเทียม (equality) จึงมักปฏิบัติต่อเด็กเหมือนว่าเป็นผู้ใหญ่ ไม่ใช่เป็นเพียงเด็กเล็กของบ้าน อาทิ การยื่นของขวัญให้เด็กจะปลุกฝังและสอนให้เด็กแกะ อยากรู้ อยากรู้อยากทดลองด้วยตนเอง เมื่อเปิดกล่องของขวัญ เด็กอาจอยากแยกชิ้นส่วนของขวัญนั้นในพื้นที่ทันใด ด้วยความอยากรู้อยากเห็น

ตรงนี้จะสะท้อนให้เห็นว่า ในสังคมตะวันตกจะปฏิบัติต่อเด็กเหมือนผู้ใหญ่ดังที่กล่าวมาแล้ว คือ พ่อแม่อาจไม่ดูแลแต่เคารพในการกระทำของเด็กกว่าที่เด็กอยากแกะของขวัญนั้น เป็นเพราะเป็นส่วนหนึ่งกระบวนการการเรียนรู้ประสบการณ์ทางโลก แต่ถ้าการพัฒนาของเด็กถูกขัดขวางเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม เด็กจะเกิดความสงสัยตนเอง ไม่แน่ใจตนเองหรือชอบควบคุมเมื่อโตขึ้นอาจมีนิสัยชอบออกคำสั่งเผด็จการ

ในขวบปีที่ 3 – 5 เป็นช่วงที่เด็กมีความรู้สึกผิด (shame) แต่ก็มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น การแสดงออกของเด็ก เช่น การขีดเขียนตามฝาผนังบ้าน ถ้าสามารถพัฒนาได้ตามที่คาดหวัง เกิดความสำเร็จ เด็กในวัยนี้จะเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง เชื่อในศักยภาพในการอยู่รอดในสังคมนั้น ๆ แต่ ถ้าไม่ได้เป็นไปตามคาด เด็กจะกลัวการลงโทษ อาจแสดงออกในทิศทางที่มากเกินไปเป็นการชดเชย

ปีที่ 6 – 15 มีการเรียนรู้เรื่องเพศ เรื่องราวที่ซับซ้อน มีค่านิยม ความเชื่อ ข้อปฏิบัติ ศาสนา สถาบันทางวัฒนธรรม หากมีการพัฒนาตาม ที่คาดหวังจะเกิดทักษะทางสังคม มีความรักดีต่อกลุ่ม วัฒนธรรมของตนและต่ออัตลักษณ์ของตนเอง แต่ถ้าไม่ได้รับการพัฒนาอย่างถูกต้อง เด็กจะเกิดปมด้อยมีความสับสนทางจิตได้ มีสิ่งที่ต้องระวัง คือ มิติที่หลบซ่อนของเนื้อหาที่เราเรียนจากวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ (hidden dimension) เช่น การสอนให้เด็กเชื่อฟังว่านอนสอนง่ายอาจเกิดผลลบ คือ เด็กไม่รู้จักการแสดงออก ไม่กล้าออกนอกกรอบ คิดประมวผลไม่ได้ ไม่กล้าปฏิเสธ ขี้อายอย่างหนัก หรือ สับสนในอัตลักษณ์ของตนเองได้

พนม เกตุมาน (2555) ได้กล่าวว่า มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในพัฒนาการใน 3 ด้าน ดังนี้

1. พัฒนาการด้านทางร่างกาย (Physical Development) ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทั่วไป และการเปลี่ยนแปลงทางเพศ เนื่องจากวัยนี้ มีการสร้างและหลั่งฮอร์โมนเพศ (sex hormones) และฮอร์โมนของการเจริญเติบโต (growth hormone) อย่างมากและรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (physical changes)

2. พัฒนาการด้านทางจิตใจ (Psychological Development) และสติปัญญา (Intellectual Development) วัยนี้สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม (Jean Piaget ใช้คำอธิบายว่า Formal Operation ซึ่งมีความหมายถึงความสามารถเรียนรู้ เข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งขึ้นแบบ abstract thinking มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้นตามลำดับจนเมื่อพ้นวัยรุ่นแล้ว จะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังอาจขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Awareness) วัยนี้จะเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเอง ด้านต่าง ๆ ดังนี้

- เอกลักษณ์ (identity) วัยรุ่นจะเริ่มแสดงออกถึงสิ่งตนเองชอบ สิ่งที่ตนเองถนัด ซึ่งจะแสดงถึงความเป็นตัวตนของเขาที่โดดเด่น ได้แก่ วิชาที่เขาชอบเรียน กีฬาที่ชอบเล่น งานอดิเรก การใช้เวลาว่างให้เกิดความเพลิดเพลิน กลุ่มเพื่อนที่ชอบและสนิทสนมด้วย โดยเขาจะเลือกคบคนที่มีส่วนคล้ายคลึงกัน หรือเข้ากันได้ และจะเกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดแบบอย่างจากกลุ่มเพื่อนนี้เอง ทั้งแนวคิด ค่านิยม ระบบจริยธรรม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในชีวิตจนสิ่งเหล่านี้กลายเป็นเอกลักษณ์ของตน และกลายเป็นบุคลิกภาพนั่นเอง

ทฤษฎี Psychosocial Crises ของเอริกสัน (Erik H. Erikson) (1902-1994) ขั้นตอนแห่งความขัดแย้งทางสังคมจิตใจของมนุษย์ทั้ง 8 ขั้นตอน ในขั้นตอนที่ 5 เป็นการพบอัตลักษณ์แห่งตนแย้งกับการไม่เข้าใจตนเองในระยะนี้เป็นระยะวัยรุ่น ที่เอริกสันเชื่อว่า ขั้นนี้เป็นช่วงที่ความขัดแย้งมีลักษณะวิกฤติยิ่งกว่าช่วงอื่น เพราะเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ ถ้าหากไม่

สามารถแก้ไขวิกฤติให้ลุกล่งด้วยดีพอสมควร เด็กวัยรุ่นผู้นั้นก็จะกลายเป็นเด็กวัยรุ่นที่มีอัตลักษณ์อัน  
 สับสนและกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพสับสนไม่มั่นคง (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2551, น. 62-64)

- ภาพลักษณ์ของตนเอง (self-image) คือ การมองภาพของตนเองในด้านต่าง ๆ  
 ได้แก่ รูปร่างหน้าตา ความสวยความหล่อ ความพิการ เป็นต้น

- การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (acceptance) วัยนี้ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนอย่าง  
 มาก การได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เห็นคุณค่าของตนเอง มั่นใจตนเอง  
 วัยนี้จึงมักอยากเด่นอยากดัง อยากให้มีคนรู้จักมาก ๆ

- ความภาคภูมิใจตนเอง (self-esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและคน  
 อื่น ๆ ได้ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดีและมีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทำอะไรได้สำเร็จ

- ความเป็นตัวของตัวเอง (independent) วัยนี้จะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อยชอบอยู่ใน  
 กฎเกณฑ์กติกาใด ๆ ชอบคิดเอง ทำเอง พึ่งตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีปฏิกิริยาตอบโต้ผู้ใหญ่ที่บีบ  
 บังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยนี้ การได้ทำอะไรด้วยตนเอง และทำได้  
 สำเร็จจะช่วยให้วัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเอง (self-confidence)

- การควบคุมตนเอง (self-control) วัยนี้จะเรียนรู้ที่จะควบคุมความคิด การรู้จักยั้งคิด การ  
 คิดให้เป็นระบบ เพื่อให้สามารถใช้ความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

- อารมณ์ (mood) อารมณ์จะปั่นป่วน เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย  
 อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้าโดยไม่มีสาเหตุได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้อาจทำให้เกิดพฤติกรรม เกเร  
 ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต ในวัยรุ่นตอนต้นการควบคุมอารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก  
 บางครั้งยังทำอะไรตามอารมณ์ตัวเองอยู่บ้าง แต่จะค่อยๆดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น

- จริยธรรม (moral development) วัยนี้จะมีความคิดเชิงอุดมคติสูง (idealism) เพราะเขา  
 จะแยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้แล้ว มีระบบมโนธรรมของตนเอง ต้องการให้เกิดความถูกต้อง  
 ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี เป็นที่ชื่นชอบของคนอื่น

### 3. พัฒนาการด้านทางสังคม (Social Development)

วัยนี้จะเริ่มห่างจากทางบ้าน ไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนเดิมแต่จะสนใจเพื่อน  
 มากกว่า มีกิจกรรมนอกบ้านมาก สนใจสังคมสิ่งแวดล้อม ปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์ของกลุ่มใน  
 สังคมได้ดีขึ้นมีความสามารถในทักษะสังคม การสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม  
 การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐาน  
 มนุษย์สัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่  
 เหมาะกับตนเอง เลือกริชาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อ

## 2.6 แนวคิดอัตลักษณ์ (Identity) ตัวตน (Self) และบุคลิกภาพ (Personality)

Identity คือคำว่า “เอกลักษณ์” ซึ่งตรงกับความหมายของคำนี้ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ นั่นก็คือสิ่งที่เป็นคุณสมบัติของคนหรือสิ่งหนึ่ง และมีนัยขยายต่อไปว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้นที่ทำให้สิ่งนั้นโดดเด่นขึ้นมาหรือแตกต่างจากสิ่งอื่น ทว่าในแวดวงสังคมศาสตร์ในปัจจุบัน ความหมายนี้แปรเปลี่ยนไปแล้ว แนวโน้มทางทฤษฎียุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ทำให้เกิดการตั้งคำถามอย่างมากกับวิธีมองโลก การเข้าถึง “ความจริง” ของสิ่งต่างๆ รวมทั้งสิ่งที่เชื่อกันว่าเป็นความจริงที่เป็น “แก่นแกน” ของปัจเจกบุคคล วิธีคิดในกระแสนี้หรือถอนความเชื่อถือเกี่ยวกับคุณสมบัติแก่นแกนของปัจเจกภาพ ความเป็นปัจเจกกลายเป็นเรื่องของกรนิยามความหมายซึ่งสามารถเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามบริบท มันมิได้หมายถึงคุณสมบัติเฉพาะตัวอีกต่อไป ดังนั้นคำว่า “อัตลักษณ์” อาจจะดูเหมาะสมกว่า “เอกลักษณ์” ในความหมายของ identity ในยุคปัจจุบัน (อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2561, หน้า 2)

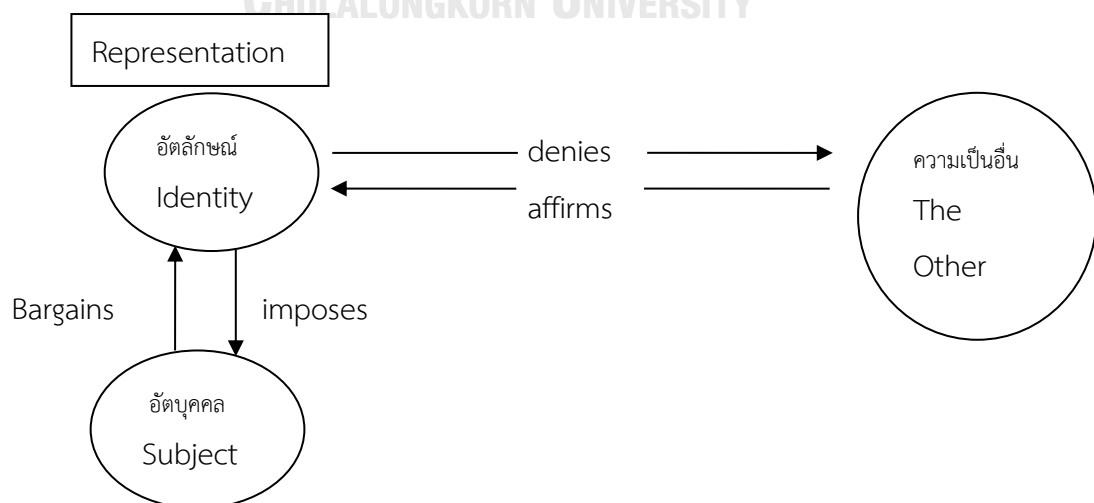
“อัตลักษณ์” (Identity) คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชนหรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคม อื่นๆ พูด่ง่ายๆ คือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ “อัตลักษณ์” มาจากภาษาบาลีว่า อตต + ลักษณะ โดยที่ “อัตตะ” มีความหมายว่า ตัวตนของตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่รูปศัพท์ “อัตลักษณ์” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรมแต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมายคำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่าคุณลักษณะเฉพาะตัวซึ่งเป็น ตัวบ่งชี้ลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชนหรือประเทศนั้น เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ซึ่งมี คุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคมอื่นๆแต่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการได้ (โชติกา ศรีประเสริฐ, 2554)

อัตบุคคล เป็นศัพท์สำคัญในการฝึกลึกซึ้งสัมพันธ์ระหว่างชาติพันธุ์ จิตวิเคราะห์ และสัญชาตญาณ มันช่วยให้เราได้รับความจริงเกี่ยวกับมนุษย์ว่ามนุษย์คือการประกอบสร้าง (construct) และผลผลิตของความหมายทางการกระทำซึ่งมาจากวัฒนธรรมและจิตใต้สำนึก ศัพท์อัตบุคคล เป็นสิ่งที่ท้าทายต่อแนวคิดที่ให้คุณค่าถึงความมั่นคงของปัจเจกบุคคล และมีคุณค่าตรงที่ทำให้เราเห็นความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ของมนุษย์กับประสบการณ์ทางวัฒนธรรม โดยสรุปก็คือแนวคิดโครงสร้างนิยมเชื่อว่า “อัตบุคคล” ของมนุษย์ไม่ใช่สิ่งติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เป็นผลมาจากความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับวัฒนธรรมนั่นเอง (ธัญญา สังขพันธ์านนท์, 2559, น. 86-87)

### 2.6.1 แนวคิดอัตลักษณ์หลังสมัยใหม่

สจิวต์ ฮอลล์ (Hall, อ้างถึงใน อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2561, น. 64) เป็นผู้หนึ่งที่ต้องการผสานจุดแข็งของมาร์กซิสต์เข้ากับจิตวิเคราะห์และสตรีนิยมที่เน้นความสำคัญของภาษา รวมทั้งแนวคิดหรือสร้างวาทกรรมของพวกเขาหลังโครงสร้างนิยมด้วย เขาเสนอแนวคิดเรื่อง articulated self ขึ้นมาแทนที่ มโนทัศน์ “ผู้กระทำ” (agency) ความหมายของคำว่า articulated มีสองนัยยะซึ่งสอดคล้องกับความหมายทางทฤษฎีที่ฮอลล์ต้องการเสนอ ในความหมายหนึ่งคือ การเปล่งเสียงหรือแสดงออกซึ่งความคิดหรืออารมณ์ภายใน อันเป็นการบ่งชี้คุณสมบัติในเชิงเป็นผู้กระทำ อย่างไรก็ตามการใช้คำนี้ในรูปกริยาช่องที่สาม ก็บ่งบอกว่าเขาให้ความสำคัญมากกว่ากับตัวตนที่ปรากฏในคำบอกเล่าหรือในตัวตน อีกนัยหนึ่งคือ ตัวตนที่ปรากฏในวาทกรรมที่ถูกนำเสนอออกมานั่นเอง อีกความหมายหนึ่งของคำนี้ก็คือข้อต่อหรือการเชื่อมต่อของส่วนต่าง ๆ เข้ามาเป็นโครง ซึ่งบ่งบอกว่า ความเป็นตัวตندังกล่าวนั้นเป็นเพียง “ชิ้นส่วน” หลายๆ ชิ้น ที่ถูกประกอบรวมกันขึ้นมาเท่านั้น ในบริบทของสถานการณ์อย่างหนึ่งอาจมีการเชื่อมต่อชิ้นส่วนต่าง ๆ และการแสดงออกของปัจเจกในลักษณะหนึ่งแต่ภายใต้บริบทที่เปลี่ยนไป อาจมีรูปแบบการเชื่อมต่อและแสดงออกของปัจเจกเป็นอีกรูปแบบหนึ่งก็ได้

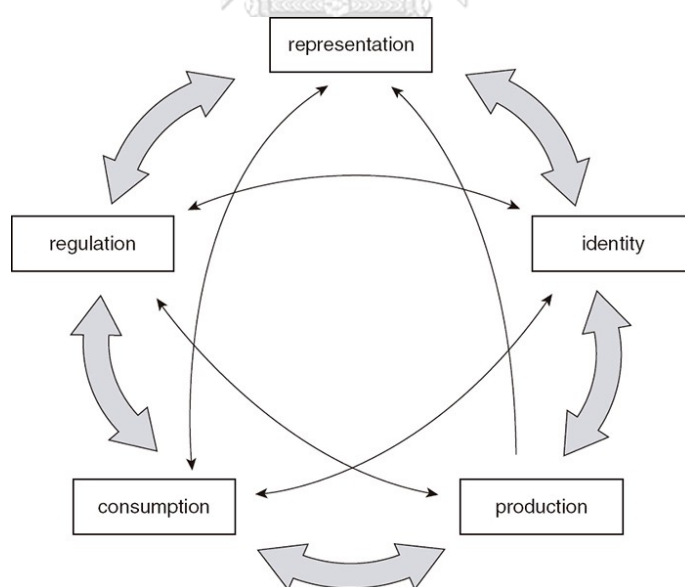
ภาพการเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ปัจเจกภาพที่เป็นผลจากการวิพากษ์แนวคิดสารัตถนิยมแทนที่ปัจเจกภาพจะเป็นที่มาหรือฐานรากของความหมายและประสบการณ์ หรือเป็นที่มาของศีลธรรมและมีความสมบูรณ์ในตัวเอง แนวคิดหลังสมัยใหม่กลับเห็นว่า มโนทัศน์ปัจเจกภาพดังกล่าวเป็นเพียง “ผล” ของชุดวาทกรรมต่างๆ บทบาท “ตัวเรา” แบบต่างๆ ที่วาทกรรมหยิบยื่นให้เปลี่ยนแปลงไปได้ตามสถานการณ์ สิ่งที่มีจริงมีเพียงตัวเราซึ่งเป็นอัตบุคคล (subject) ในสถานการณ์ต่างๆ เท่านั้น (subject positioning) ลักษณะกระบวนการสร้างอัตบุคคลสามารถจำลองมาได้ตามแผนภาพข้างล่างนี้



กระบวนการสร้างอัตลักษณ์และอัตลักษณ์บุคคลในแนวคิดหลังสมัยใหม่

ฮอลล์และดูกาย (Hall, S., & Du Gay, 1996) อธิบายลักษณะของอัตลักษณ์ว่า ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หรือเกิดขึ้นลอยๆ แต่ก่อรูปขึ้นมาภายในวัฒนธรรม ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยที่วัฒนธรรมก็เป็นสิ่งถูกประกอบสร้างทางสังคม (Social Construct) และไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งตายตัว หากแต่เป็นวงจรซึ่งมีผู้เรียกว่า “วงจรแห่งวัฒนธรรม” (Circuit of Culture) อัตลักษณ์ทั้งหลายมีกระบวนการถูกผลิต (Produced) ให้เกิดขึ้น สามารถถูกบริโภค (Consumed) และถูกควบคุมจัดการ อยู่ในวัฒนธรรมเหล่านั้น และทั้งนี้ยังมีการสร้างความหมายต่างๆ (Creating Meanings) ผ่านทางระบบต่างๆ ของการสร้างภาพตัวแทน (Symbolic Systems of Representation) ที่เกี่ยวกับตำแหน่งที่ต่างๆ ทางอัตลักษณ์อันหลากหลายที่เราเลือกใช้ หรือนำเอามาสร้างเป็น อัตลักษณ์ของเรา

อัตลักษณ์เป็นเรื่องที่มีส่วนร่วมกันอยู่ หลายประการ เช่น อัตลักษณ์เป็นเรื่องของ ปัจเจกบุคคล อัตลักษณ์เป็นเรื่องของการสร้างจากบริบทเชิงพื้นที่และเวลา (วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์) อัตลักษณ์เป็นเรื่องของการให้ค่านิยมและตีความ มีความหมายเชิงคุณค่า ซึ่งคุณค่าเหล่านั้นไม่จำเป็นต้องได้รับความเป็นสากล แต่ความหลากหลายทางวัฒนธรรมหรือการสร้างตัวตนจากวัฒนธรรมย่อยก็ได้ ทำให้เกิดการยอมรับซึ่งพหุลักษณะทางสังคม ซึ่งไม่เหมือนกับเอกลักษณ์ในค่านิยมสมัยแรกที่จะต้องสร้างเพื่อความเป็นปึกแผ่นของสังคมเท่านั้น แต่อัตลักษณ์เป็นเรื่องของการยอมรับในการมีอยู่ของปัจเจกอย่างจริงจังในฐานะพหุวัฒนธรรม



ภาพที่ 19 Circuit of Culture (Stuart Hall) จาก

[https://miro.medium.com/max/1000/1\\*wx92nHNmi6T\\_QtgBbN4Mhw.jpeg](https://miro.medium.com/max/1000/1*wx92nHNmi6T_QtgBbN4Mhw.jpeg)

สิ่งสำคัญในการนิยามอัตลักษณ์ในสถานการณ์เฉพาะต่างๆ มีความเลื่อนไหลยืดหยุ่นได้สูงก็คือ การที่องค์ประกอบต่างๆ ของวาทกรรมนั้นไม่มีความจำเป็นเชิงตรรกะที่ต้องเชื่อมต่อกันเสมอไป ตัวอย่างเช่น “ความดี” หากอยู่ในบริบทของชาตินิยมก็เชื่อมต่อกับ “การยืนตรงเคารพธงชาติ” หรือ “การไม่เลียงภาชี” แต่หากมาอยู่ในบริบทวาทกรรมขององค์กรพัฒนาเอกชนก็เชื่อมต่อกับ “การเห็นค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น” และ “การช่วยเหลือคนชายขอบ” เป็นต้น มาร์กซิสต์สายวัฒนธรรมศึกษาอย่างอีริก ฮอบสบอว์ม (Eric Hobsbawm) และ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams) ที่พัฒนามโนทัศน์อุดมการณ์ให้มีความละเอียดอ่อนมากขึ้นต่างตระหนักดีในจุดนี้ มโนทัศน์ประเพณีที่ถูกเลือกสรร (selective tradition) ของวิลเลียมส์ และ การประดิษฐ์ประเพณี (invention of tradition) ของฮอบสบอว์มล้วนชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่เห็นเป็นเอกภาพที่มีความต่อเนื่องของอัตลักษณ์ต่างๆ ที่จริงแล้วเป็นเพียงการเชื่อมร้อยองค์ประกอบของวาทกรรมในสถานการณ์เฉพาะหนึ่งๆ เท่านั้น เมื่อบริบทเปลี่ยนไป คำนิยามอัตลักษณ์ก็เปลี่ยนแปลงด้วย (อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2561, น. 65)

## 2.6.2 อัตลักษณ์กับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในบริบทโลกาภิวัตน์

โลกาภิวัตน์มิได้เป็นเพียงแค่บริบท แต่หากเป็นแกนกลางของวัฒนธรรมในยุคปัจจุบันเลยทีเดียว มันเชื่อมโลกเข้าด้วยกัน การปฏิวัติระบบสื่อสารคมนาคมอันเป็นหัวใจของโลกาภิวัตน์หลอมละลายมิติเชิงพื้นที่และเวลา ทำให้การติดต่อสัมพันธ์ถี่และเข้มข้นขึ้น (Tomlinson, 1999 อ้างถึงใน อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2561, น. 91) ทำให้โลกดูหดแคบเข้า (compressed world) ทำให้การหุบยืมผสมผสานทางวัฒนธรรมซับซ้อนและหลากหลาย สิ่งเหล่านี้กระทบต่อจิตสำนึก ทำให้เกิดการทบทวนตำแหน่งแห่งที่ของตนเองในระบบอันไพศาลนี้ในอีกด้านหนึ่ง การทบทวนและการสร้างความหมายใหม่แก่อัตลักษณ์ นำไปสู่การเสนอค่านิยมทางวัฒนธรรมและแบบแผนชีวิต แบบใหม่ๆ ขึ้นมา บทนี้ต้องการสำรวจประเด็นต่อไปนี้ ประการแรกคือ การเสนอภาพเชิงโครงสร้างพื้นฐานของระบบโลกาภิวัตน์และพลวัตทางวัฒนธรรมในระบบดังกล่าวปัจจัยเหล่านั้นในด้านหนึ่ง ทำให้การสร้างภาพอัตลักษณ์กลายเป็นส่วนสำคัญของระบบบริโภคนิยม ในอีกด้านหนึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในจิตใจได้สำนึกและประสบการณ์เกี่ยวกับตนเอง ประการที่สอง เพื่อที่จะให้เข้าใจบทบาทของปัจเจกในกระบวนการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ จึงจะสำรวจข้อถกเถียงทางทฤษฎีที่เกี่ยวกับฐานะในการเป็น “ผู้กระทำ” (agency) อิทธิพลแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่รื้อถอนแก่นแกนของปัจเจกภาพในการเสนอภาพ “ผู้กระทำ” คำนึงมากขึ้นถึงความซับซ้อนของปัจจัยต่างๆ และบริบทที่กำหนดการกระทำ ประการที่สาม จะศึกษามิติต่างๆ ของการเปลี่ยนแปลงของอัตลักษณ์ในสภาพแวดล้อมดังกล่าว โดยจะมุ่งตัวอย่างกรณีของอัตลักษณ์ทางศาสนาและอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ซึ่งมีบทบาทสูงในกระบวนการเคลื่อนไหวทางการเมืองและวัฒนธรรมในปัจจุบัน



เดวิด ฮาร์วีในหนังสือ *The Urban Experience* (1985 อ้างถึงใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2561, น. 99-100) ได้เสนอตัวแบบการวิเคราะห์ระดับต่างๆ กันของจิตสำนึกคนเมืองสมัยใหม่เช่นกัน ในขณะที่โรเบิร์ตสันดึงเอาการตระหนักถึงโลกาภิวัตน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ประสบการณ์ภายในของปัจเจก ฮาร์วีบีบเอาโลกาภิวัตน์ออกไปเป็นพลังภายนอก และเพื่อเติมระดับต่างๆ ของประสบการณ์คนในเมืองเป็น ระดับปัจเจก ระดับครอบครัว ระดับชุมชน ระดับชนชั้นและระดับชาติ ดังปรากฏในแผนภาพต่อไปนี้

แผนภาพ ระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และวัฒนธรรม



จุดคล้ายโรเบิร์ตสันก็คือ ระดับต่างๆ ในแผนภาพนี้เป็นทั้งพื้นที่ของประสบการณ์และความรู้สึกของปัจเจก ในขณะเดียวกันก็เป็นระดับโครงสร้างสังคมซึ่งเป็นพื้นที่ของการปะทะประสานชั่วคราวต่างๆ ด้วย แต่ละระดับจึงมีพลวัตภายในและประวัติศาสตร์พัฒนาการของตนเอง และต่างส่งอิทธิพลต่อกันโดยสัมพันธ์กับพัฒนาการของระบบทุนนิยมโลก

ในยุคสมัยใหม่การครอบงำทางวัฒนธรรมทำให้เกิดความเหมือนในแบบแผนค่านิยมและการบริโภค (Cultural homogeneity) นี่คือลักษณะของอัตลักษณ์ในยุคสมัยใหม่ แต่เมื่อถึงจุดหนึ่งพลังดังกล่าวก็ไม่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในระบบได้นอกจากความขัดแย้งภายในโครงสร้างเศรษฐกิจของทุนนิยมเองแล้ว ยังมีความขัดแย้งทางวัฒนธรรมภายในสังคมพหุลักษณะด้วย ผู้คนที่เหนื่อยหน่ายกับแรงบีบคั้นของบริโภคนิยมเริ่มมองหาทางเลือกใหม่ๆ ทางหนึ่งคือการหวนกลับไปหาอดีต (Traditionalism) หรือมีฉะนั้นก็แสวงหาทางเลือกในกระแสวิพากษ์ทุนหลากหลายแบบในวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่

พื้นที่และการสร้างภาพแทนความจริงของอัตลักษณ์ต่างๆในสื่อการสร้างภาพแทนความจริง เป็นหัวใจสำคัญของบริโคโนมในปัจจุบัน มโนทัศน์พื้นที่ถือเป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ของการสร้างความหมายแก่อัตลักษณ์และอำนาจเพราะพื้นที่ที่สามารถหมายถึง “การจัดระยะ” ได้ด้วย เราอาจแยกพื้นที่ของความหมายการจัดระยะได้เป็นประเภทหรือระดับต่างๆ กัน 3 ระดับคือ พื้นที่ตามที่ถูกนำเสนอในภาพ (space as represented) การจัดวางพื้นที่ในกระบวนการสร้างภาพ (space of representation) และ พื้นที่ความสัมพันธ์ทางสังคมการสร้างภาพนั้น (social space from which representation is made) (G. Pollock, 1988 อ้างถึงใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2561, น. 111-112)

ความสำคัญของ “พื้นที่” ในฐานะบริบทของการกระทำจึงเป็นมากกว่าแค่เพียงองค์ประกอบทางกายภาพหรือฉากหลัง พื้นที่หมายถึงสถานการณ์เฉพาะที่มีผลต่ออารมณ์ความคิดความรู้สึกของปัจเจก ทำให้เขาเลือกนิยามสถานการณ์ กำหนดตำแหน่งแห่งที่ของตัวเอง เขาจะเลือกตั้งอะไรจากประสบการณ์คลังเก่ามาใช้อย่างไร ผสมกับอะไร ดีความอย่างไร ขึ้นกับสถานการณ์เฉพาะอย่างมาก และในทางกลับกันการเลือกกระทำของปัจเจกก็ส่งผลต่อการสร้างหรือเปลี่ยนแปลงบรรยากาศของสถานการณ์นั้นๆ หลังจากการกระทำผ่านไปแล้วสถานการณ์ยังคงสามารถตกค้างอยู่ในพื้นที่ภายในคลังความทรงจำของปัจเจกอีกด้วยพื้นที่จึงทำให้มีชีวิตและถูกทำให้มีชีวิตโดยปัจเจก มันเป็นองค์ประกอบที่ปฏิเสธไม่ได้ของการรับรู้โลกและการเลือกกระทำ

### 2.6.3 ทฤษฎีตัวตน Self Theory

โรเจอร์ (Carl Rogers) (1902-1987) กล่าวถึง ตัวตนของบุคคล (Self) ประสบการณ์เฉพาะตนของบุคคลหนึ่งบุคคลใดผสมปนเปกันเข้าเป็น “ตัวตน” ของบุคคลนั้น (I หรือ Me หรือ Self) โดยมนุษย์ทุกคนมีตัวตน 3 แบบ ได้แก่ (1) ตนที่ตนมองเห็น (Self-concept) (2) ตนตามความเป็นจริง (3) ตนตามอุดมคติ (Ideal Self) **ตนที่ตนมองเห็น** คือภาพของตนที่เห็นเองว่า ตนเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถลักษณะเฉพาะตนอย่างไร เช่น คนสวย คนเก่ง คนร่ำรวย คนมีชาติตระกูล คนต่ำต้อยวาสนา คนช่างพูด คนขี้อาย คนเก็บตัว คนเงิบ คนเศร้าสร้อย ฯลฯ โดยทั่วไปคนรับรู้มองเห็นตนเองหลายแง่หลายมุม อาจไม่ตรงกับข้อเท็จจริงหรือภาพที่คนอื่นเห็น เช่น คนที่ชอบเอาไรต์เอาเปรียบผู้อื่น อาจไม่เคยนึกเลยว่าตนเองนั้นเป็นบุคคลประเภทนั้น ตนที่มองเห็นเป็นไปได้ทั้งแง่บวกและลบ **ตนตามที่เป็นจริง** คือลักษณะตัวตนที่เป็นไปตามข้อเท็จจริง บ่อยครั้งที่ตนมองไม่เห็นข้อเท็จจริงของตน เพราะเป็นกรณีที่ทำให้รู้สึกเสียใจ เศร้าใจ ไม่เทียบหน้าเทียบตากับบุคคลอื่น ๆ รู้สึกผิดเป็นบาป ฯลฯ **ตนตามอุดมคติ** คือตัวตนที่อยากมีอยากเป็น แต่ยังมีไม่เป็นที่อยู่ในสภาวะปัจจุบัน (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2551)

จากหนังสือคลาสสิกเล่มหนึ่งที่มีชื่อว่า “Mind, self, and society” ของนักจิตวิทยาและนักสังคมวิทยาชาวอเมริกันชื่อ George Herbert Mead ซึ่งได้อธิบายพฤติกรรมมนุษย์ในมุมมองความสัมพันธ์ระหว่าง จิต (mind) ตนเอง (Self) และสังคม (society) เขาเชื่อว่า อัตลักษณ์หรือตัวตนของบุคคล (personal identity) ถูกสร้างขึ้นในขณะที่บุคคลสื่อสารกับคนอื่นในสังคม (รุ่ง ศรีอัษฎาพร, 2558)

จอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) ศึกษาพัฒนาการที่ความรู้สึกเกี่ยวกับ “ตัวตน” ค่อยๆ ก่อกำเนิดจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ เขาเห็นว่า กลไกสำคัญของการสร้างตัวตนคือ **การเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking)** ของผู้อื่นและหัวใจสำคัญ ในการเรียนรู้ก็คือภาษาซึ่งเป็นช่องทางถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคม ในวัยเด็กการเรียนรู้ดังกล่าวเกิดจากการเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ผ่านการเล่น เช่น เล่นเป็นพ่อแม่หรือเป็นครู ค่านิยมและกฎเกณฑ์ทางสังคมจะซึมซับเข้ามาผ่านบทบาทเหล่านั้น เมื่อโตขึ้นอีกความสามารถในการสวมบทบาทจะกินขยายขอบเขตกว้างขึ้น มีดเปรียบเทียบการเรียนรู้กับการเล่นเกมเบสบอล ความสำเร็จในการเล่นเป็นทีม เขาไม่เพียงสามารถสวมบทบาทของคนอื่นใกล้ตัว แต่ยังสามารถหลอมเอาทัศนคติของ “บุคคลอื่นทั่วไป” (generalized other) หรืออีกนัยหนึ่งคือซึมซับกฎเกณฑ์ร่วมของสังคมมาเป็นส่วนหนึ่งของเขาได้ด้วย จากวิธีคิดดังกล่าวดูราวกับว่าสังคมซึมซับเข้ามาและครอบงำความรู้สึกเป็นตัวเราทั้งหมด มีดตระหนักถึงประเด็นนี้ และพยายามส่งวนอิสรภาพบางระดับให้กับปัจเจก เขาเสนอแนวคิดตัวตนนี้มีสองด้านที่ปะทะสังสรรค์กันเองตลอดเวลาด้านหนึ่งคือ “me” อันเป็นตัวตนที่เกิดจากความเห็นและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และ “I” อันเป็นส่วนที่เป็นลักษณะเฉพาะของเราเอง อันที่จริงทั้ง “me” และ “I” ต่างก็สัมพันธ์กับโลกข้างนอกทั้งคู่ เพียงแต่ “me” เป็นผลจากการประเมินและซึมซับทัศนะผู้อื่นและ “I” เป็นคำตอบและความพยายามที่จะประสาน “me” ที่หลากหลายเข้าด้วยกัน “I” จึงเป็นศักยภาพของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การให้ที่ทางแก่ “I” นี้จึงเท่ากับเป็นการสงวนรักษาอิสรภาพในระดับหนึ่งของปัจเจก เป็นการชี้ว่าตัวตนมิใช่หุ่นขี้กิ้งเชิดของสังคม อาจกล่าวได้ว่า มโนทัศน์ “I” เท่ากับเป็นการสืบทอดกลืนไอปัจเจกนิยมแบบค่านที่ไว้ (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2561, น.31)



ภาพที่ 20 “IDENTITY” Self-Concept – Definition

จาก Faster EFT <https://fastereft.com/blog/improving-self-concept>

แผนภาพด้านบนนั้นมาจาก Faster EFT (FasterEFT.com) ย่อมาจาก Emotional Freedom Technique ซึ่งเป็นกระบวนการที่พัฒนาโดย Robert G. Smith โลฟฟ์โค้ช ชาวอเมริกา ได้กล่าวถึงความหมายของ “Self-Concept” ว่า เป็นภาพพจน์ และ ความเชื่อ ที่เราคิดว่าเราเป็นอย่างไร โดยที่ตัวของเราจะสะท้อนสิ่งที่เราเป็นมาตั้งแต่เด็ก ๆ และมีการหลอมหลวมด้วยอิทธิพลจาก สิ่ง หรือคนรอบข้างที่มีความสำคัญกับเราในชีวิต ซึ่งแผนภาพจะแตกแขนงออกมาจาก คำว่า “Identity” อันได้แก่ Appearance (รูปลักษณ์ภายนอก) Beliefs (ความเชื่อ) Values (ค่านิยม) Choices (การเลือกสรร) Creations (การสร้างสรร) Objects Possessions (ของในครอบครอง) Interest (ความสนใจ) Friends Family (เพื่อน และครอบครัว) Work Hobbies (งาน และงานอดิเรก) Practices Habits (การปฏิบัติบ่อย และความเคยชิน)

อัลลพอร์ต (Gordon M. Allport) (1897-1967) มีความคิดเห็นว่าลักษณะต่าง ๆ ที่ประกอบเป็นบุคลิกภาพของมนุษย์แต่ละคนทั้งส่วนกาย จิต สังคม อารมณ์ มีจุดร่วมและจุดรวม ซึ่งเขาเรียกว่า “The Proprium” แต่ละคนก็มีจุดร่วมและจุดรวมของบุคลิกภาพที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน The Proprium ตามแนวคิดของอัลลพอร์ต มีลักษณะปลีกย่อย 8 ประการอันได้แก่

1) การสำนึกเกี่ยวกับร่างกายของตน (The sense of bodily self) อัลลพอร์ต เชื่อว่าบุคคลไม่สามารถแยกแยะตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ ความสำนึกที่ว่าเรามี “ตน” (Self) เกิดจากการที่เราเริ่มตระหนักว่า เรามีส่วนของกาย ที่แยกตัวเป็นอิสระจากแม่ผู้ให้กำเนิด และจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ความสำนึกว่าเรามี “กาย” นี้เริ่มต้นในปลายวัยทารก และจะดำรงอยู่กับเราตลอดชีวิต ความสำนึกประจักษ์รู้เกี่ยวกับ “กาย” จะพัฒนาสืบไปตามวัย ตามการรู้จักโลก และรู้จักสังคมที่แวดล้อมตน เช่น การสำนึกรู้ว่าตนเป็นคนสวย คนซีโรค คนตาเล็ก คนแข็งแรง คนสะโพกใหญ่ ปวดศีรษะบ่อยกว่าปวดท้อง ข้อมแข็ง กำลั้งดี อ้วน เเดินแกง เเดินช้า ฯลฯ การสำนึกรู้จักตนด้านร่างกาย แบ่งใดแห่งหนึ่งหรือหลายแห่ง เป็นส่วนสำคัญต่อแรงจูงใจ ลักษณะพฤติกรรมและลักษณะบุคลิกภาพประการต่าง ๆ เช่น คนที่สำนึกรู้ว่า “สวย” อาจพิถีพิถันในการแต่งตัว ในการเลือกคู่ครอง ในการเลือกอาชีพ ในการเลือกบ้าน เลือกรถยนต์ เลือกอาหาร กำหนดจำนวนลูกที่ต้องการ ฯลฯ

2) การสำนึกถึงความสืบเนื่องของอัตลักษณ์แห่งตน (Sense of continuing self-identity) การสำนึกประจักษ์รู้ “ความสืบเนื่องของอัตลักษณ์” มีความสำคัญต่อการพัฒนาความมีสติและความสำนึก รู้ คนที่มีบุคลิกภาพปกติคือคนที่สำนึก เห็นการสืบเนื่องของความเป็นมาในอดีต-ปัจจุบัน และความเป็นไปในอนาคต ตามข้อเท็จจริง การประจักษ์รู้ถึงความสืบเนื่องนี้ โดยทั่วไปเริ่มในระยปลายวัยทารก (จากการใช้ภาษาและการสัมพันธ์กับผู้อื่น) พัฒนาเป็นโครงสร้างเมื่ออายุครบ 5 ขวบ และจะเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปเรื่อย ๆ จนตลอดชีวิต

3) “การรู้คุณค่าตน” และ “ความภูมิใจในตน” (Self-esteem) นี้พัฒนาตั้งแต่วัยทารกเช่นกัน แต่ถ้าประสบการณ์ต่าง ๆ ทำให้ตนมี 2 สิ่งนี้มากเกินไป จะกลายเป็นคนหลงตน เห็นแก่ตัว อวดดี อวดเด่น ถ้ามีน้อยเกินไปก็กลายเป็นคนขาดความมั่นใจมีความต้องการพึ่งพิงสูง อ่อนน้อมยอมคนมากเกินไป

4) “ตน” ที่ร่วมกับคนอื่นและสังคม (Self-extension) เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม พัฒนาการของตนในวัย 0-4 ขวบ มีศูนย์กลางเฉพาะตัว (Egocentric) การมีสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เด็กขยายวง “ตนเฉพาะตน” ไปสู่ตนที่ร่วมกับคนอื่นและสังคม ซึ่งจะพัฒนาไปจนตลอดชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ กัน ในระดับอุดมคติ การพัฒนาส่วนนี้คือการพัฒนาพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิด เพื่อสังคม เพื่อส่วนรวม เพื่อบุคคลอื่นมากกว่าการคิดคำนึงถึงเฉพาะตน

5) ภาพลักษณ์ที่เกี่ยวกับตนเอง (Self-image) แต่ละคนเริ่มพัฒนา “ภาพตน” เมื่ออายุประมาณ 4-6 ขวบ ภาพตนมีทั้ง “ภาพลบและบวก” (Good me and bad me) ซึ่งพัฒนาจากการให้รางวัลและการลงโทษที่พ่อแม่ ผู้ใหญ่ และเพื่อนมีต่อเขา ซึ่งมีส่วนผลักดันอย่างยิ่ง ต่อการสร้างลักษณะเด่น ๆ ของบุคลิกภาพของบุคคลด้านต่าง ๆ ทั้งทางบวกและทางลบ อันกลายเป็นนิสัยค่อนข้างถาวร

6) การรู้จักหาเหตุผล และรู้จักใช้กลไกป้องกันตัว (Rational copier and user of defense mechanisms) อัลลอร์ทเชื่อว่าคนปกติธรรมดาทุก ๆ คน รู้จักหาเหตุผลและกลไกป้องกันตัวแบบต่าง ๆ เพื่อให้ตนรู้สึกสบายใจ

7) ใฝ่รู้ ใฝ่สร้างสรรค์ ใฝ่พัฒนาตน (Propriate striving) ลักษณะสำคัญของแกนบุคลิกภาพของมนุษย์ประการหนึ่งคือ ใฝ่รู้ ใฝ่สร้างสรรค์ ใฝ่พัฒนาตน คุณสมบัตินี้เริ่มพัฒนาเห็นชัดเจนมากในระยะวัยรุ่น

8) การประจักษ์รู้ (The self as a knower) ลักษณะส่วนนี้เป็นลักษณะขั้นสูงของความเป็นมนุษย์ ได้แก่ ส่วนของสมรรถภาพที่คิดได้ สำนึกรู้ได้ (หมายถึงส่วนของการรู้จักใช้ปัญญา การสะสมความรู้ และจิตสำนึกต่าง ๆ)

อัลลอร์ท (Gordon M. Allport) (1897-1967) ได้มีแนวคิดเป็นแบบทดสอบเรื่องค่านิยมวัดลักษณะค่านิยมเด่น ๆ 6 ลักษณะ ได้แก่ หลักการ (Theoretical) ประหยัด (Economic) ความสวยงาม (Esthetic) การเมือง (Political) สังคม (Social) ศาสนา (Religious)

#### 2.6.4 บุคลิกภาพ (Personality)

รัฐ ศรีอัษฎาพร (2558, น.18) บุคลิกภาพ คือ ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก บุคลิกภาพภายใน ได้แก่ ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลที่มองเห็นได้ยาก เช่น ความสามารถทางสติปัญญา ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์

จิตสำนึกเชิงคุณธรรม ความสามารถในการแก้ปัญหา การเอาชนะอุปสรรคในชีวิต ความมั่นใจในตนเอง การเห็นคุณค่าในตัวเอง บุคลิกภาพภายนอก ได้แก่ ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลที่มองเห็นได้ชัดเจน เช่นรูปร่างหน้าตา การแต่งกาย (การจัดแต่งทรงผม ใบหน้า เสื้อผ้า รองเท้า เครื่องประดับ) อากัปกิริยา ท่าทาง การวางตัว (การเดิน การยืน การนั่ง) และการพูด (การออกเสียง สำเนียง ภาษา) บุคลิกภาพ เป็นการหล่อหลอมลักษณะเฉพาะต่าง ๆ ของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กัน โดยมีปัจจัยเชิงชีวภาพที่สืบทอดทางพันธุกรรม และปัจจัยแวดล้อมที่เกิดจากการเรียนรู้ทางสังคมวัฒนธรรม ตลอดจนการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม เป็นองค์ประกอบที่มีผลต่อกันและกัน ไม่สามารถแยกส่วนได้

วารารณั ตรีภูสณษดี (2545, น. 41) บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะเฉพาะของบุคคล ซึ่งทำให้บุคคลมีลักษณะแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งมีปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พันธุกรรม สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ ประสบการณ์ และการฝึกอบรมในการพัฒนาบุคลิกภาพตนเองให้เป็นไปตามความประสงค์บุคคลแต่ละบุคคลต่างมีลักษณะเฉพาะ รวมทั้งแบบแผนการแสดงพฤติกรรมของตนเอง ซึ่ง “มี” ความแตกต่างกับผู้อื่น และแบบแผนพฤติกรรมดังกล่าวอาจคล้ายคลึงกันบางส่วนแต่ก็ไม่เหมือนกันทั้งหมด การตระหนักในเอกลักษณ์ของบุคคล เพราะบุคลิกภาพเป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลที่ทำให้แต่ละคนมีความแตกต่างกัน และเป็นต้นแบบบุคลิกภาพที่ดีให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาและเลียนแบบเอกลักษณ์ดังกล่าว เช่น บุคลิกภาพของความขยันซื่อสัตย์ ประหยัด อดทน มีวินัย

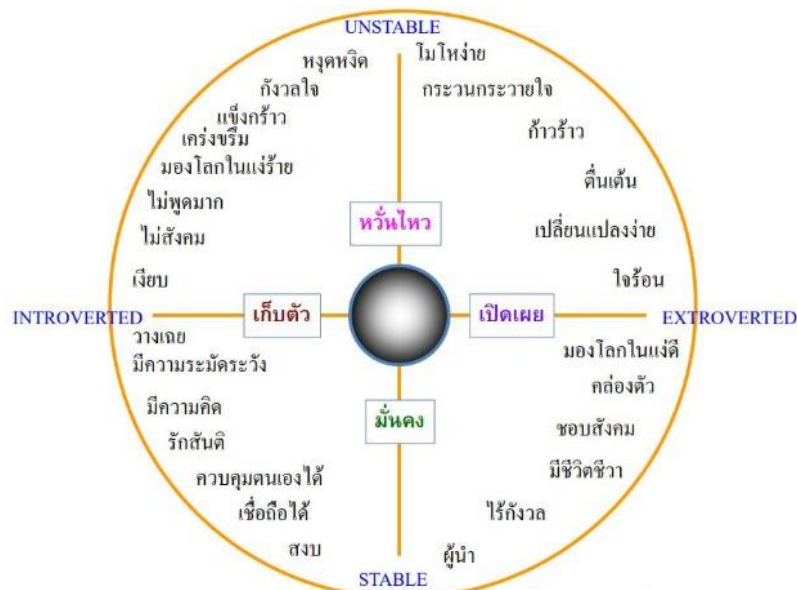
Personality หรือบุคลิกภาพ มโนทัศน์นี้ใช้กันในสาขาจิตวิทยาและในบางสายของมานุษยวิทยา บุคลิกภาพหมายถึงโครงสร้าง หรือการจัดระเบียบของพลังหลายๆ ชนิดในตัวมนุษย์ บุคลิกภาพมิใช่ตัวพฤติกรรม (behavior) แต่เป็นพลังผลักดันเบื้องหลังพฤติกรรมอีกทีหนึ่ง บุคลิกภาพฝังอยู่ข้างใน ส่วนพฤติกรรมคือสิ่งที่แสดงออกด้านนอก บุคลิกภาพมิได้หมายถึงตัวการตอบสนอง (response) ต่อสิ่งเร้าข้างนอก แต่เป็น “ความพร้อม” หรือ “แนวโน้ม” ที่จะตอบสนองมากกว่า (Edwin, 1971 อ้างถึงใน อภิญา เพ็ญพสุกุล, 2561)

### โครงสร้างบุคลิกภาพ

จุง (Carl Gustav Jung) (1875-1961) เรียกโครงสร้างบุคลิกภาพว่า Psyche ประกอบด้วยระบบต่าง ๆ ซึ่งทำงานด้วยกันโดยส่วน Ego คือจิตสำนึก ประกอบด้วยการจำได้หมายรู้ที่ประกอบด้วยสติสัมปชัญญะ รวมทั้งความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรู้จักอัตลักษณ์แห่งตน (Identity) self คือ แกนกลางของบุคลิกภาพ เป็นจุดรวมลักษณะอื่น ๆ ของบุคลิกภาพให้มีการประสมประสานอย่างมีความสมดุลและมั่นคง ระบบอื่น ๆ ของบุคลิกภาพต้องมาจากตัวแกนกลางนี้

## ลักษณะพฤติกรรมและบุคลิกภาพ

แฮนส์ ไอเซนค (Hans Eysenck)(1947) ได้อธิบายถึงบุคลิกภาพและพฤติกรรมของบุคคล ขึ้นอยู่กับ ความสมดุลระหว่าง กระบวนการกระตุ้น และยับยั้งของระบบประสาทอัตโนมัติ จะอธิบายว่าทำไมแต่ละบุคคลจึงมีความแตกต่างกันในทางบุคลิกภาพและพฤติกรรม คุณลักษณะบุคลิกภาพที่สำคัญ มี 4 คุณลักษณะ แบ่งมิติออกเป็น 2 มิติ ใหญ่ ดังนี้



ภาพที่ 21 Theory of Personality – Hans Eysenck  
(อำนาจ, 2545)

### 1) Extraversion พฤติกรรมเปิดเผย / Introversion พฤติกรรมเก็บตัว

- Extraversion พฤติกรรมเปิดเผย (มองโลกในแง่ดี คล่องตัว ชอบสังคม มีชีวิตชีวา ไร้กังวล ผู้นำ)
- Introversion พฤติกรรมเก็บตัว (เงียบ ไม่สังคม ไม่พูดมาก มองโลกในแง่ร้าย เกร่งขรม แข็งกร้าว กังวลใจ หงุดหงิด)

### 2) Stability พฤติกรรมที่มั่นคงทางอารมณ์ / Neuroticism พฤติกรรมที่ไม่เสถียรทางอารมณ์

- Stability พฤติกรรมที่มั่นคงทางอารมณ์ (สงบ เชื่อถือได้ ควบคุมตนเองได้ รักสันติ มีความคิด มีความระมัดระวัง วางเฉย)
- Neuroticism พฤติกรรมที่ไม่เสถียรทางอารมณ์ (โมโหง่าย กระวนกระวายใจ ก้าวร้าว ตื่นเต้น เปลี่ยนแปลงง่าย ใจร้อน)

### 2.6.5 อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า (Narrative identity)

อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าตามปรัชญาของปอล ริเกอร์ นิยามอัตภาวะในกรอบของอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่ามีนัยความหมายที่มากมาย ประการแรก เป็นไปได้ที่จะปรับใช้เรื่องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตกผลึกกับนวัตกรรมเข้ากับความเข้าใจตนเอง ซึ่งเราเห็นบทบาทได้ในทุกชนบ ในทำนองเดียวกันเราไม่เคยหยุดยั้งที่จะตีความอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าที่ประกอบขึ้นเป็นตัวเราใหม่อีกครั้งโดยอาศัยเรื่องเล่าต่าง ๆ ที่วัฒนธรรมเสนอให้แก่เรา (ปกรณัม ลิงส์สุริยา, คงกฤษ ไตรวงศ์ และรชฎ สาดราวุธ, 2556, น. 93)

อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าเกิดจากความเข้าใจแบบเรื่องเล่า (narrative understanding) ซึ่งต้องอาศัยการวางโครงเรื่อง (emplotment) เพื่อร้อยเรียงองค์ประกอบต่างประเภทกันของการกระทำ เช่น เจตนา สาเหตุและความบังเอิญให้เป็นเรื่องราวหนึ่งเดียว หรือเพื่อจัดรูปประสบการณ์ให้เป็นเรื่องเล่า ทำให้บุคคลสามารถเล่าเรื่องและติดตามเรื่องได้ จึงกล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ของบุคคลนั้นจะต้องพิจารณา “การกระทำ” ที่ได้รับการร้อยเรียงเป็นเรื่องราวชีวิต การมองว่าอัตลักษณ์ของบุคคลเป็นอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่านี้ ทำให้อัตลักษณ์ของบุคคลมีลักษณะเป็นพลวัต ซึ่งช่วยในทางเลือกที่นอกเหนือไปจากความคิดที่ว่าอัตลักษณ์คือการเป็นสิ่งเดียวกันกับตัวมันเองในเวลาที่แตกต่างกันตามทัศนะของล๊อค และความคิดที่ว่าอัตลักษณ์ของบุคคลหรืออัตลักษณ์ของตัวตนเป็นเพียงมายาภาพตามทัศนะของฮูม หรือแม้กระทั่งความคิดที่ว่าอัตลักษณ์ไม่ใช่ประเด็นสำคัญตั้งในกรณีของพาร์ฟิต

อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าก็คืออัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นด้วยการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ผ่านโครงเรื่อง (Plot) อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่านี้เกิดจากความสัมพันธ์เชิงวิภาษวิธีระหว่าง “ความลงรอย” หมายถึงการจัดระเบียบซึ่งเรียกตามคำอริสโตเติลได้ว่า “การร้อยเรียงข้อเท็จจริง (arrangement of fact)” ส่วนคำว่า “ความแปร่งแย้ง” หมายถึงความผันผวนของชะตากรรม (reversal of fortune) โครงเรื่องช่วยจัดระเบียบเหตุการณ์อันหลากหลายให้เป็นองค์รวมโครงเรื่องจึงทำหน้าที่ในการทำให้เกิดเรื่องราวหนึ่งเรื่องจากสิ่งที่หลากหลายเรื่องที่ได้มีพัฒนาการจากจุดเริ่มต้นกระทั่งจุดจบ ดังนั้น จึงเป็นมากกว่าลำดับก่อนหลังของเหตุการณ์ ริเกอร์เรียกศิลปะแห่งการร้อยเรียง (art of composition) นี้ว่า “การจัดรูปแบบ” (“configuration” หรือ “การเลียนแบบขั้นที่ 2”)

เรื่องเล่าทุกชนิดจึงเป็นส่วนประสานระหว่างความลงรอยกับความแปร่งแย้ง ความลงรอยที่แปร่งแย้ง (discordant concordance) อันถือเป็นลักษณะของการแต่งเรื่องเล่าทุกชนิดนี้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเป็นการสังเคราะห์องค์ประกอบต่างประเภท (the synthesis of the heterogeneous) โครงเรื่องทำหน้าที่ในการประสานหลายอย่าง ได้แก่ การประสานระหว่างเหตุการณ์อันหลากหลายกับเอกภาพของเวลา (temporal unity) ระหว่างองค์ประกอบต่างประเภทกันของการกระทำ (เจตนา



สาเหตุ และความบังเอิญ) กับลำดับเรื่องราว (sequence) และระหว่างการเรียงลำดับสืบเนื่อง (succession) กับเอกภาพของรูปแบบเวลา (unity of temporal form)

การวางโครงเรื่องในฐานะการสังเคราะห์องค์ประกอบที่ต่างหาก มีความเกี่ยวข้องกับความสามารถเข้าใจได้ (intelligibility) ซึ่งเกิดจากการกระทำการจัดรูป (configuring act) ริเกอร์อ้างคำกล่าวของอริสโตเติลว่า กวีนิพนธ์ทำให้เห็นแง่มุมที่เป็นสากลของมนุษย์ รวมทั้งทำให้เกิดความเข้าใจที่เรียกว่า “ความเข้าใจแบบเรื่องเล่า (narrative understanding)” ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับปัญญาปฏิบัติ (practical wisdom) ของการตัดสินใจปัญหาจริยธรรมมากกว่าศาสตร์ (science) หรือการใช้เหตุผลทางทฤษฎี (theoretical use of reason) เรื่องเล่าเสนอรูปแบบต่างๆ (figures) ให้แก่จินตนาการเพื่อให้มีการทดลองทางความคิดที่ทำให้เราเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงแง่มุมทางจริยธรรมของพฤติกรรมมนุษย์เข้ากับความสุขและเคราะห์กรรม โครงเรื่องที่มิบทบาทในการเชื่อมโยงดังกล่าวเป็นสิ่งที่เราค้นเคยกันดีเนื่องจากรับสืบทอดกันมาในวัฒนธรรม สิ่งที่เรารู้จักจากกวีนิพนธ์ก็คือ ความผันแปรของชะตาชีวิตต่างๆ ผลจากการกระทำแบบหนึ่งๆ อริสโตเติลกล่าวว่า บทเรียนเหล่านี้เป็น “สิ่งสากล” แต่ก็มีความเป็นสากลน้อยกว่าตรรกะ หรือทฤษฎี ความเข้าใจที่ได้จัดอยู่ในขอบเขตของปัญญาปฏิบัติ

มีน้อตลักษณะของบุคคลในกรอบของเรื่องเล่า นั้น พิจารณาได้จากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับโครงเรื่อง ตัวละครคือผู้แสดงการกระทำในเรื่องเล่า บทบาทของตัวละครในเรื่องเล่า นั้นสัมพันธ์กับความเข้าใจแบบเรื่องเล่าในลักษณะเดียวกันกับโครงเรื่อง เนื่องจากอรรถลักษณะของตัวละครได้มาจากการวางโครงเรื่อง ซึ่งทำให้กล่าวได้ว่าตัวละครก็คือโครงเรื่องนั่นเองใน *กวีศาสตร์* อริสโตเติลเห็นว่าอรรถลักษณะของตัวละครสอดคล้องสัมพันธ์กับการวางโครงเรื่องที่ทำให้เรื่องราวมีเอกภาพ โครงสร้างภายใน และความเสร็จสมบูรณ์ (completeness)

ความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำและตัวละครในเรื่องเล่าส่งผลให้เกิดวิภาษวิธีภายในตัวละคร อันเป็นวิธีระหว่างความลงรอยกับความแปร่งแย้งประเภทเดียวกับที่เกิดได้โดยโครงเรื่อง ในด้านของความลงรอย จะเห็นได้ว่าตัวละครมีลักษณะเฉพาะตัว (singularity) อันเกิดจากความเป็นเอกภาพของชีวิต ซึ่งถือเป็นองค์รวมของเวลา (temporal totality) ในด้านของความแปร่งแย้งพบได้จากเหตุการณ์ที่คาดเดาไม่ได้ เช่น การเผชิญหน้า อุบัติเหตุ เป็นต้น ด้วยความสังเคราะห์ความลงรอยที่แปร่งแย้ง (concordant discordance synthesis) เหตุการณ์อันไม่แน่นอนกลับกลายเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นในประวัติชีวิต ดังที่ริเกอร์กล่าวว่าความบังเอิญกลายมาเป็นชะตาชีวิต และประวัติชีวิตก็ไม่ต่างไปจากอรรถลักษณะตัวละคร เรื่องจากบุคคลที่เข้าใจในฐานะตัวละครเรื่องราวไม่อาจแยกออกจากประสบการณ์ของตนได้ ในทางตรงกันข้าม บุคคลนั้นร่วมเป็นส่วนหนึ่งของอรรถลักษณะ

เรื่องเล่าด้วย กล่าวได้ว่าขณะที่ร้อยเรียงอัตลักษณ์ของเรื่องเล่า อัตลักษณ์ของตัวละคร ซึ่งเรียกว่าเป็น “อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า” ก็เกิดพร้อมกันไปด้วย

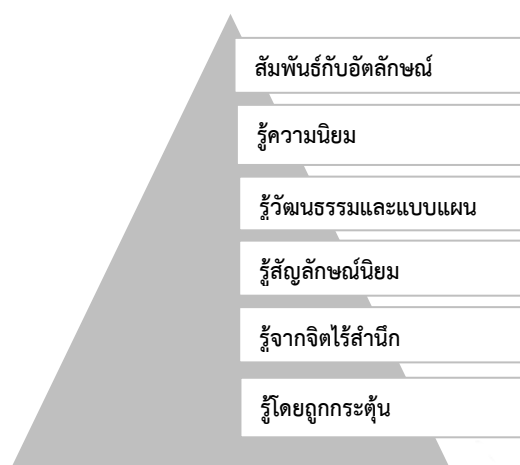
อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าเป็นตัวกลางระหว่างทั้งสองขั้วของอัตลักษณ์ ได้แก่ ความเป็นสิ่งเดียวกันและความเป็นตัวตน ความเป็นตัวกลางนี้จะพบได้ก็ด้วยอาศัยการผันแปรทางจินตนาการ (imaginative variation) ริเกอร์เห็นว่า วรรณกรรมเป็นห้องทดลองขนาดใหญ่สำหรับการทดลองทางความคิด ซึ่งเป็นแหล่งวัตถุดิบสำหรับการผันแปรทางจินตนาการทำให้เราเห็นข้อแตกต่างของตัวแบบของการคงทนถาวรในห้วงเวลาสองแบบชัดเจนยิ่งขึ้น ได้แก่ ความคงทนแบบบุคลิกลักษณะและแบบความคงเส้นคงวาของตัวตน ในชีวิตประจำวันเราจะเห็นได้ว่าตัวแบบทั้งสองเหลื่อมซ้อนกันอยู่ ในแง่นี้ การวางใจ (count on) ใครบางคนนั้นขึ้นอยู่กับความมั่นคงของบุคลิกลักษณะและคาดหวังว่าคนอื่นจะรักษาคำพูดของตนเอง แม้ว่าจะมีความเปลี่ยนแปลงที่มากกระทบต่อบุคลิกลักษณะของบุคคลนั้นก็ ตาม (ปกรณ์ สิงห์สุริยา, คงกฤษ ไตรวงศ์ และรชฎ สาตราวุธ, 2556, น. 111-114)

#### 2.6.6 อัตลักษณ์ในจิตวิทยาศิลปะ

ปยุณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2561, น.9) การสร้างสรรค์ศิลปะมีความเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล เช่นเดียวกับลายมือที่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลจนสามารถพิสูจน์ได้ เนื่องจากความแตกต่างของแต่ละบุคคลอันเป็นผลมาจากตัวแปร (ตัวแปรภายใน คือสุขภาพร่างกาย เพศ วัย บุคลิกนิสัย อารมณ์ความพึงพอใจ และแรงบันดาลใจ เป็นต้น ตัวแปรภายนอก อาทิ สิ่งแวดล้อม อุณหภูมิ เสียง แสงสว่าง ผู้คน และ สิ่งจูงใจ เป็นต้น ตัวแปรแทรกซ้อน อาทิ ระดับการศึกษา ทักษะฝีมือ วัสดุ สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ เป็นต้น) ที่กล่าวไปแล้ว ทั้งยังเป็นเครื่องมือถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกที่ไม่อาจลอกเลียนแบบได้อีกด้วย จึงทำให้ผลงานศิลปะเป็นสัมผัสของคนผู้นั้น และกลายเป็นอัตลักษณ์ไปในที่สุด

สื่กระดับการรับรู้ (ปยุณรัตน์, 2561, น. 87) การรับรู้มีความแตกต่างกันไปตามธรรมชาติของแต่ละบุคคล เริ่มตั้งแต่การมีพัฒนาการทางสติปัญญาในวัยเด็กที่อาศัยความสมบูรณ์แข็งแรงของระบบประสาท การสร้างมโนทัศน์เพื่อใช้เป็นฐานความรู้บุคคล การมีความไวสุนทรีย์ การมีประสบการณ์ตรงกับวัฒนธรรมสังคม ตลอดจนการรู้จักอัตลักษณ์ของตนเองเพื่อนำมาพัฒนารสนิยม การใช้สีให้แก่ตนเอง ผู้ที่ศึกษาความรู้เกี่ยวกับสีย่อมมีความเข้าใจและรับรู้สีได้อย่างดี และยังสามารถสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะและงานออกแบบที่สวยงามและมีประสิทธิภาพ

การรับรู้สีนำมาจำแนกลำดับได้ 6 ชั้นในภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 22 ชั้นการรับรู้สีของบุคคล

(Feisner and Reed, 2013 อ้างถึงในปทุมรัตน์, 2561)

สีแดง	มีพลัง ร้อนแรง เกรี้ยวกราด ดุดัน
สีเหลือง	สว่างไสว เจิดจ้า จินตนาการ เรื่องปัญญา
สีน้ำตาล	หนักแน่น แบบแผน จาริต มั่นคง เป็นที่พึ่ง เทียงธรรม มีเกียรติ
สีน้ำเงิน	มีระเบียบ แบบแผน จาริต มั่นคง อนุรักษ์ ซื่อสัตย์ เทียงตรง
สีฟ้า	อิสระ เสรีภาพ ปลอดภัย เบิกบาน จินตนาการ แรغبันดาลใจ
สีเขียว	สดชื่น ชุ่มชื้น อุดมสมบูรณ์ มีชีวิตชีวา เติบโต ปลอดภัย
สีส้ม	สนุกสนาน กระตือรือร้น ตื่นเต้น กระตุน ปลุกเร้า เร้าร้อน
สีม่วงฟ้า	พิธีกรรม ความเชื่อ จิตวิญญาณ กล้าหาญ ก้าวหน้า นวัตกรรม
สีม่วงแดง	หรูหรา ภูมิฐาน สูงศักดิ์ สูงส่ง หยิ่งหย่อง มีเสน่ห์ ขวนหลงไหล
สีชมพู	อ่อนวัย อ่อนหวาน บอบบาง ซื่อเล่น น่ารัก สดชื่น แบ่งปัน
สีขาว	สะอาด บริสุทธิ์ ความดี ความจริงใจ ไร้เดียงสา โปร่งเบา นุ่มนวล ใหม่
สีดำ	เงียบ สงัด อ้างว้าง ลึกลับ หวาดกลัว หดหู่ เศร้า
สีเทา	นิ่ง ไร้อารมณ์ สงบ กดดัน หดหู่

การรู้สัญลักษณ์นิยม (Conscious Symbolism-Association) การรับรู้สีในระดับจิตสำนึก บุคคลนำการรับรู้สีไปเชื่อมโยงกับความหมายสัญลักษณ์ ที่อาจเป็นวัตถุรูปธรรมหรือสิ่งนามธรรม ช่วยให้บุคคลสามารถสื่อสารกับผู้อื่นที่ใช้สัญลักษณ์ร่วมกันได้ ได้แก่ ความหมายของสีแดง ขาว น้ำเงิน บนธงไตรรงค์ที่ทุกคนรู้และสื่อเข้าใจกัน หรือ สีแดงของกุหลาบ สื่อถึงความรัก เป็นต้น

การรู้วัฒนธรรมและแบบแผน (Culture and Mannerism) การรับรู้ที่บุคคลนำไปเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมประเพณีความเชื่อ ทำให้บุคคลเป็นส่วนหนึ่งของสังคมด้วยการปฏิบัติตามแบบแผน ข้อตกลงได้อย่างถูกต้องไม่แปลกแยก เช่น เครื่องแต่งกายพิธีมาปนกิจศพใช้สีดำหรือสีขาว บ้านเรือนและอาคารในประเทศยุโรปใช้หลังคาสีส้มดินเผา เป็นต้น

การรู้ความนิยม (Trend and Fashion) การรับรู้ที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสนิยม และเหตุการณ์ ในสังคมและวงการเพื่อสร้างการยอมรับ ซึ่งบุคคลที่รับรู้ในขั้นนี้มักติดตาม มีความสนใจ และไวต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแสความนิยม เช่น สีสนของแฟชั่นเครื่องแต่งกาย หรือผลิตภัณฑ์ที่เปลี่ยนไปตามสมัยและฤดูกาล เป็นต้น

ความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ (Personal Relationship) การรับรู้เพื่อนำไปสร้างสรรค์งานศิลปะที่แสดงอัตลักษณ์บุคคล ด้วยการอาศัยประสบการณ์ศิลปะ และการมีประสาทรู้สีที่ไวและเห็นสีได้หลากหลายกลางคลุม สามารถจำแนกและจดจำสีสินได้มากและแม่นยำ มีความรู้สึกไวต่อสีสนและความสัมพันธ์ระหว่างสีที่นำมาแปล และสื่อความหมายโดยรวมได้อย่างเหมาะสม ผู้ที่มีลักษณะเหล่านี้มักเป็นจิตรกร สถาปนิก นักออกแบบกราฟิกและผลิตภัณฑ์ นักออกแบบแฟชั่น และผู้ประกอบการอาชีพเกี่ยวกับการเลือกใช้สี

สีเป็นสิ่งเร้าที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก รวมทั้งการรับรู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น เช่น ความรู้สึกต่อ อุณหภูมิ ความอยากอาหาร กลิ่น รสชาติ สีบางสีสามารถเพิ่มหรือลดแรงดันโลหิต ส่งผลต่อภาวะความตึงเครียด ความตื่นตัว ความสนใจ และการผ่อนคลายให้แก่บุคคลได้ การศึกษาเกี่ยวกับสีที่มีผลต่อความรู้สึกนี้ถูกนำมาใช้กับการสื่อความหมายทางอารมณ์อย่างกว้างขวางในลักษณะทัศนธาตุตัวหนึ่ง การรับรู้ของบุคคลมีความแตกต่างกันไปตามระดับของประสบการณ์เกี่ยวกับสี เริ่มตั้งแต่การรับรู้สีที่เกิดจากปฏิกิริยาชีวภาพที่เกิดขึ้นกับเซลล์ประสาทตาทำให้บุคคลมองเห็นสีสน รวมทั้งการแปลความหมายของสีโดยอาศัยการรู้ด้วยจิตไร้สำนึก รู้ด้วยสัญลักษณ์นิยมรู้ด้วยวัฒนธรรมและแบบแผน ตามบริบทความหมายของสีในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไปที่ถูกนำมาพิจารณา ขึ้นอยู่กับความเชื่อ และการปลูกฝังในวัฒนธรรม สังคมนั้นๆด้วย นอกจากนี้ยังรวมถึงการรับรู้ความนิยมของสีตามบริบทของกระแสสังคมและเหตุการณ์ จนถึงรู้ความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ศิลปะ มีความไวของประสาทรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับสี ซึ่งจะช่วยให้บุคคลแปลและสื่อความหมายในงานศิลปะและงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม (ปุ่นรัตน์, 2561, น. 90)

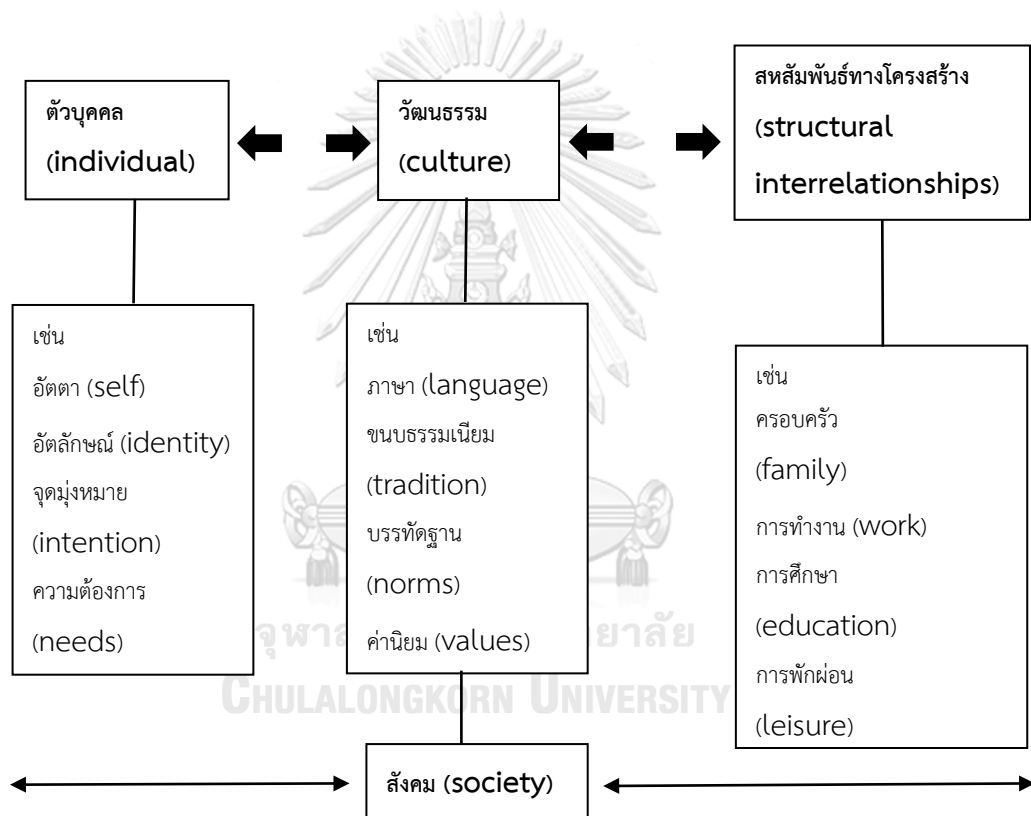
## 2.7 แนวคิดทางวัฒนธรรมและสังคม (Culture and Society)

วัฒนธรรมซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกลางคั่นระหว่างธรรมชาติของมนุษย์และการหล่อหลอมบุคลิกภาพ (personality) ของคนคนหนึ่งไม่ว่าจะเป็นเรื่องอิทธิพลทางวัฒนธรรมในเรื่องความ

เชื่อ ค่านิยม โลกทัศน์ ดังนั้น วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ (จุฬาพรธ (จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551, น.3)

วัฒนธรรมและสังคม (culture and society) จากมุมมองของ Sugrue และ Taylor (1996, อ้างถึงใน จุฬาพรธ (จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551, น.8-10) ที่อธิบายไว้ค่อนข้างชัดเจนว่า

วัฒนธรรมนั้นมีที่สถิตอยู่ในสังคมในฐานะของการเป็นเครื่องมือที่มีลักษณะเฉพาะในการเชื่อมโยงปัจเจกบุคคลในสังคมให้เข้ากับสังคมนั้นๆ ในอีกแง่หนึ่ง วัฒนธรรมก็เป็นเรื่องของระบบว่าด้วยสหสัมพันธ์ทางโครงสร้าง ซึ่งอาจประกอบด้วยสถาบันทางสังคมต่างๆ เช่น การแต่งงานและครอบครัว



## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. วิจารณ์ วัชรพงศ์ชัย (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “อุดมการณ์ต่อสู่ทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับผู้หญิงกับการสร้างอัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่นหญิงไทย”

ซึ่งการวิจัยมีเพื่อ

1) ศึกษาอุดมการณ์การต่อสู่ทางเพศที่สะท้อนวาทกรรมสตรีเพศ อันแสดงถึงค่านิยมเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับผู้หญิง

2) ศึกษาอัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่นหญิงไทย ที่เป็นผลมาจากค่านิยมเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับผู้หญิง โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อวิเคราะห์ชุดวาทกรรมสตรีเพศ และใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มวัยรุ่นหญิงไทยอายุ 13-18 ปี

ผลการวิจัยพบว่า วาทกรรมนำเสนออุดมการณ์การต่อสู่ทางเพศเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิง, การใช้ชีวิตของผู้หญิง และความรักของผู้หญิง ที่ถ่ายทอดผ่านนางเอกวัยรุ่นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นตัวแทนของผู้หญิง เพื่อเปลี่ยนการสร้างตัวตนความเป็นผู้หญิงขึ้นมาใหม่ให้ผู้หญิงได้ดำเนินชีวิตเพื่อผู้หญิงเองมากขึ้น และก่อให้เกิดอุดมการณ์เรื่องเพศขึ้นมาใหม่ ได้แก่ อุดมการณ์ด้านตัวตนของผู้หญิง, อุดมการณ์ด้านความรัก และอุดมการณ์ความเท่าเทียมกันของผู้หญิงชาย

จากงานวิจัยดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับงานวิจัยชิ้นนี้เนื่องจากได้ยกตัวละครจากสื่อมาศึกษาในเรื่องอัตลักษณ์ โดยเฉพาะศึกษากับวัยรุ่นเพศหญิง ทำให้ผู้วิจัยได้แนวความคิดในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิง จากตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของญี่ปุ่น โดยจะสามารถเปรียบเทียบกับงานวิจัยชิ้นนี้ที่ยกตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จากตะวันตกมาศึกษาในเรื่องของความแตกต่างอัตลักษณ์ที่ได้จากสื่อทางวัฒนธรรมตะวันตก และตะวันออกที่เข้ามามีบทบาทในประเทศไทย

### 2. นายภัทรศศิริ ช้างเจิม (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess”

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ใน 3 เรื่องล่าสุดซึ่งได้แก่ ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]), นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]), ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen[2013]) เพื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูน Disney Princess ที่ผ่านมา รวมถึงศึกษาการถอดรหัสภาพตัวแทนการ์ตูน Disney Princess ของกลุ่มผู้รับสาร เด็กและวัยรุ่นหญิง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการวิเคราะห์หัตถบทเพื่อศึกษาถึงภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess และการสัมภาษณ์วิเคราะห์ผู้รับสาร สำหรับทฤษฎีที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย ทฤษฎี

สตรีนิยม ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม แนวคิดสร้างภาพแทน ทฤษฎีการเล่าเรื่อง แนวคิดเรื่องตัวละคร และแนวคิดเรื่องผู้รับสาร

ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีการถูกประกอบสร้างให้ตรงกับยุคสมัยในสตรีนิยมแต่ละยุค ซึ่งยุคแรกตัวละครผู้หญิงประกอบสร้างภาพตัวแทน ที่ผู้หญิงจะต้องอ่อนโยน ใฝ่รอการช่วยเหลือจากเจ้าชาย สวย แต่ไม่เข้มแข็ง ไม่สามารถดูแลตนเองได้ แต่พอมานในยุคต่อมาการ์ตูน Disney Princess ได้ประกอบสร้างตัวแทนผู้หญิงแบบใหม่ตามช่วงที่สตรีนิยมได้มีการขับเคลื่อนทางสังคมให้ผู้หญิงมีความกล้าที่จะเสนอความคิดเห็นเข้มแข็ง ดูแลตัวเองได้รวมถึงภาพของผู้หญิงที่ไม่ต้องรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย และมาถึงสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สามซึ่งตรงกับการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังที่ประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงภายใต้บุคลิกลักษณะของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีพลังวิเศษช่วยเหลือหรือทำลายล้าง เน้นความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ผู้หญิงมีความเข้มแข็งมากขึ้น มีความกล้าหาญ มีความสามารถในการปกป้องดูแลตนเอง ช่วยเหลือคนรัก ไม่ต้องการแต่งงาน สำหรับผลการวิจัยกลุ่มตัวอย่างพบว่า ลักษณะทางครอบครัวกลุ่มตัวอย่าง การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง และได้พบตัวแปรใหม่ๆที่เข้ามามีส่วนในการถอดรหัส เช่น ความเชื่อ และตัวแปรด้านพื้นที่ภายนอกบ้าน เช่น สถานการณ์บ้านเมืองและเหตุการณ์บ้านเมืองที่ปรากฏในขณะนั้นของผู้รับสาร นอกจากนี้ด้านลักษณะทางประชากรแล้ว ยังมีลักษณะด้านจิตวิทยา ได้แก่ ความชื่นชอบ และความสนใจของกลุ่มผู้รับสารที่มีผลต่อการถอดรหัสภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างในระหว่างการรับชมการ์ตูนแล้วเกิดการเห็นชอบ, ตอรองหรือต่อต้านซึ่งเป็นลักษณะส่วนบุคคลของผู้รับสารในแต่ละคนให้มีผลในการเลือกรับชมการ์ตูนในแบบที่ตนเองชื่นชอบหรือเลือกรับสื่อในรูปแบบต่างๆ

จากงานวิจัยดังกล่าวนำมาใช้วิเคราะห์และเปรียบเทียบ และอ้างอิงในเรื่องการตีความหมายภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess เรื่อง ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled 2010) ซึ่งเป็นเรื่องที่งานวิจัยนี้จะนำมาวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีบท รวมถึงบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครราพันเซล อีกทั้งยังศึกษาเรื่องการเปลี่ยนแปลงภาพตัวแทนหรือวิวัฒนาการของเจ้าหญิงดิสนีย์ในแต่ละยุค

### 3. สรารักษ์ โรจนพฤษ์และ ขจร ฝ่ายเทศ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนวอล ดิสเนีย์”

สรุปผลวิจัยพบว่า ภาพตัวแทนของความเป็นหญิงที่ถูกนำเสนอผ่านทางสื่อภาพยนตร์การ์ตูนของวอล ดิสเนีย์ที่มีตัวเอกเป็นมนุษย์เพศหญิง สรุปผลได้ว่า เมื่อเทียบกับสตรีนิยมสายเสรีนิยมซึ่งเป็นสายรากฐานของสตรีนิยมสายอื่นๆ ที่มุ่งเน้นเรื่องการต่อสู้เพื่อความเท่าเทียมกันทางสังคมกับบุรุษ จะพบได้ในเรื่องโพคาฮอนทัสกับมู่หลานที่เด่นในการต่อสู้กับการปกครองแบบชายเป็นใหญ่ โดยเรื่องโพคาฮอนทัสจะเป็นการใช้ความสามารถทางสติปัญญาจุดเด่นของความเป็นธรรมชาติของเพศแม่ในการแก้ปัญหา ในส่วนของมู่หลานเป็นการต่อสู้ทางสติปัญญาไหวพริบเช่นเดียวกันแต่เพิ่มตรงที่มีการต่อสู้ในแบบของผู้ชายเข้ามาด้วย มู่หลานเป็นตัวละครที่ทำให้เห็นว่าคุณค่าของคนไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพศแต่อยู่ที่ผลงาน ความเท่าเทียมกันของคนควรวัดกันที่ผลงานไม่ใช่มองที่รูปลักษณ์ภายนอก ดังนั้นสติปัญญาเป็นสิ่งที่ทำให้เพศชายยอมรับในความเท่าเทียมกันกับเพศหญิงและเป็นสิ่งที่ยอมให้เพศหญิงอยู่เหนือได้ แต่ถึงกระนั้นผู้หญิงก็ยังคงขาดเสรีภาพในด้านต่างๆ เช่น การถูกจำกัดพื้นที่ของลูกผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูนราพันเซลเป็นการต่อสู้กับผู้หญิงด้วยกันเอง การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการตูนในยุคหลังทำให้เราเห็นภาพของผู้หญิงที่กล้าหาญต่อกรกับผู้มีอำนาจมากขึ้น นอกจากนี้ถ้าเปรียบเทียบในมุมมองสตรีนิยมสายอื่นๆ เช่น สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ดูในเรื่องของทุนนิยมเป็นต้นเหตุในการแบ่งชนชั้นจะพบว่าโพคาฮอนทัสกับราพันเซลเป็นชนชั้นสูง ถึงจะเป็นคนชนชั้นสูงแต่ก็ถูกจำกัดเสรีภาพไปด้วยโพคาฮอนทัสเป็นลูกสาวหัวหน้าเผ่าเธอจึงถูกจำกัดภาระหน้าที่ไว้ตั้งแต่แรกไม่มีสิทธิ์เลือกทางเดินชีวิตด้วยตัวเอง หรือถ้ามองในสตรีนิยมสายสุดขั้วหรือหัวรุนแรงที่มองว่าการปกครองแบบปิตาธิปไตยเป็นต้นเหตุของการกดขี่สตรี (จุฑาพรรณ (จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2551)

งานวิจัยดังกล่าวมีส่วนที่คล้ายคลึงในเรื่องการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์เพื่อหาภาพตัวแทนในสื่อตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนั้นจะนำมาเปรียบเทียบข้อมูลผลการวิเคราะห์ระหว่างงานวิจัยนี้



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นนเพศหญิงในสังคมไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์จากการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-depth Interview) และการเรียนรู้จากตัวของวัยรุ่นนเพศหญิงด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประกอบการเล่าเรื่องแบบอัตลักษณ์ของตนเอง มีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

#### 3.1 แหล่งข้อมูล และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

##### 3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ จำนวน 7 เรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 1 รายชื่อภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เพื่อใช้ศึกษาจำนวน 7 เรื่อง

(ข้อมูล ณ วันที่ 21 สิงหาคม ค.ศ. 2019)

ภาพยนตร์	ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์	ปี ค.ศ. ที่ฉาย (ในประเทศไทย)	รายได้ทั่วโลก million
ซินเดอเรลล่า	ซินเดอเรลล่า	1950	\$95.12
Cinderella	Cinderella		
ซินเดอเรลล่า	ซินเดอเรลล่า	2015	\$542.35
Cinderella	Cinderella		
เงือกน้อยผจญภัย	แอเรียล	1989	\$184.15
The Little Mermaid	Ariel		
โฉมงามกับเจ้าชายอสูร	เบลล์	1991	\$424.96
Beauty and the Beast	Belle		
โฉมงามกับเจ้าชายอสูร	เบลล์	2017	\$1263.5
Beauty and the Beast	Belle		
มู่หลาน	มู่หลาน	1998	\$304.32
Mulan	Mulan		
เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ	ราพันเซล	2010	\$591.79
Tangled	Rapunzel		

จากตารางที่ 1 แสดงรายชื่อภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เพื่อใช้ศึกษาจำนวน 7 เรื่อง ซึ่งมีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ได้รับความนิยมชมชอบและนำมาเลียนแบบมากที่สุด จำนวน 5 ตัวละคร

จากการสำรวจในกลุ่มเพจเฟซบุ๊ก Disney Princess Thailand Fanclub ดังที่ได้กล่าวในบทนำแล้ว โดยเรียงลำดับจากการปรากฏในสื่อภาพยนตร์ ดังนี้ ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ มู่หลาน และ ราพันเซล ตามลำดับ

### 3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลกลุ่มผู้รับสารวัยรุ่นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี

มีจำนวน 10 คน โดยจะมีคุณสมบัติ ได้แก่ เป็นสมาชิกในกลุ่ม “Disney Princess Thailand Fanclub” ในช่องทางเฟซบุ๊ก (Facebook) มีการรับชมภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกเรื่อง ตามข้อ 3.1.1 ข้างต้น และได้รับคำตอบจากการใช้คำถามในการคัดกรองเกี่ยวกับการเลียนแบบ พฤติกรรมจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยกลุ่มเป้าหมายนี้จะใช้วิธีการเลือกแบบขั้วงหิมะ (Snowball Sampling) กับสมาชิกในกลุ่ม “Disney Princess Thailand Fanclub” โดยเริ่มจาก สอบถามผู้ก่อตั้งเพจให้แนะนำบุคคลที่สามารถเป็นข้อมูลสำคัญ (Key Information) ได้ตาม คุณลักษณะที่ต้องการ จากนั้นก็ให้บุคคลที่ถูกเสนอชื่อมา แนะนำบุคคลต่อไป ดังนี้

ตารางที่ 2 รายชื่อและข้อมูลส่วนตัวของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย

ชื่อ	อายุ (ปี)	การศึกษา/อาชีพ
อีฟ	18	โรงเรียนรัฐบาล
เอิร์ล	18	โรงเรียนรัฐบาล
ตันหยง	19	มหาวิทยาลัยเอกชน
ฟ้า	19	มหาวิทยาลัยเอกชน
อิ่ง	21	มหาวิทยาลัยรัฐ
ขวัญ	22	มหาวิทยาลัยเอกชน
เนะ	24	มหาวิทยาลัยรัฐ
เม	25	ข้าราชการ
ลาเวนเดอร์	25	พนักงานบริษัท
นัตตี้	25	พนักงานบริษัท

จากตารางที่ 2 แสดงรายชื่อและข้อมูลส่วนตัวของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 10 คนที่มี คุณสมบัติ คืออยู่ในช่วงอายุ 18-25 ปี เป็นสมาชิกในกลุ่มเพจส่วนตัวของ “Disney Princess Thailand Fanclub” ในช่องทางเฟซบุ๊ก (Facebook) ต้องมีการรับชมภาพยนตร์ที่มีตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์ทุกเรื่องดังนี้ ซินเดอเรลล่า จาก ‘ซินเดอเรลล่า (Cinderella) ในปี ค.ศ. 1950 และในปี ค.ศ. 2015’ ‘แอเรียล จาก เงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid) ในปี ค.ศ. 1989’ ‘เบลล์ จาก

โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast) ในปี ค.ศ. 1991 และในปี ค.ศ. 2017' 'มู่หลาน จาก มู่หลาน (Mulan) ในปี ค.ศ. 1998' และ 'ราพันเซล จาก ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled) (2010) ในปี ค.ศ. 2010' โดยการระบุชื่อดังกล่าวจะเป็นนามแฝงเนื่องจากการพิทักษ์สิทธิ์ตัวตนของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่ไม่เปิดเผยชื่อจริง

### 3.1.3 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลกลุ่มผู้ให้เสียงภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ทั้ง 5 ตัวละคร ในภาพยนตร์ดังนี้

ตารางที่ 3 กลุ่มผู้ให้เสียงภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ 5 คน

ผู้ให้เสียงพากย์	อายุ	ตัวละคร	ภาพยนตร์ (ปี)
กฤติยา วุฒิหิรัญปริดา	26	ซินเดอเรลล่า	Cinderella (2015)
กานดา วิทยานุภาพยืนยง	31	เบลล์	Beauty and the Beast (2017)
จันทร์จิรา นิรมพิทักษ์พงศ์	45	แอเรียล	The Little Mermaid (1999)
ไดอาน่า จงจินตนาการ	38	มู่หลาน	Mulan (1998)
ชนนัยน์ สุขวัจน์	26	ราพันเซล	Tangled (2010)

(ข้อมูล ณ วันที่ 21 สิงหาคม ค.ศ. 2019)

จากตารางที่ 3 ภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ 5 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือมีคุณสมบัติ เป็นผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ทั้ง 5 ตัวละครคือ ซินเดอเรลล่า เบลล์ แอเรียล มู่หลาน และราพันเซล เนื่องจากบุคคลเหล่านี้ได้มีการสวมบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ผ่านการใช้เสียง

### 3.2 วิธีการดำเนินการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยเพื่อเก็บข้อมูลนั้นมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการรับชมภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ 7 เรื่องที่เลือกนำมาวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

3.2.2 ส่งเอกสารชี้แจงการเข้าร่วมสนทนากลุ่ม ให้กับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นเพศหญิงอายุ 18-25 ปี จำนวน 10 คน โดยบอกกำหนดการและสถานที่อย่างชัดเจน เมื่อได้รับการตอบรับจากกลุ่มเป้าหมาย ก็ส่งแบบสำรวจข้อมูลเบื้องต้นก่อนสนทนากลุ่ม ให้กรอกผ่านเครื่องมือ Google Forms (ชื่อเล่น อายุ การศึกษา/อาชีพ การเปิดรับสื่อ)

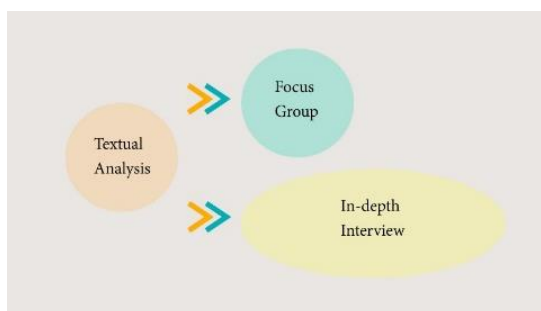
3.2.3 ส่งเอกสารชี้แจงการสัมภาษณ์เชิงลึก ให้กับกลุ่มผู้ให้เสียงภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จากภาพยนตร์ เมื่อได้รับการตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายจึงทำการนัดวันเวลา สถานที่โดย

ตกลงด้วยกันทั้งสองฝ่ายภายใต้เงื่อนไขของผู้ให้สัมภาษณ์ จากนั้นก็ส่งแบบสำรวจข้อมูลเบื้องต้นก่อนการสัมภาษณ์ ให้กรอกผ่านเครื่องมือ Google Forms (ชื่อจริง นามสกุล อายุ การศึกษา/อาชีพ การเปิดรับสื่อ)

3.2.4 การสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยเริ่มแรกผู้วิจัยได้สอนให้วาดภาพสีน้ำพร้อมกับให้โจทย์ในหัวข้อ “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน” เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสร้างความคุ้นเคยกัน เกิดความผ่อนคลายสบายใจ ทำให้ลดอคติกับความรู้สึกกังวลไม่ปลอดภัยลง ได้มีโอกาสเปิดใจแสดงความเป็นตัวเองออกมา เป็นการทบทวนอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งช่วยให้การสนทนากลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในระหว่างกิจกรรมผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมในการเข้าไปสังเกตถึงการใช้สี และความหมายจากภาพ หลังจากกิจกรรมวาดภาพแล้วก็ทำการการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยอัดเสียงจากเครื่องบันทึกเสียง เริ่มจากกลุ่มเป้าหมายนำผลงานภาพวาดศิลปะมานำเสนอ แบบอัตลักษณ์เรื่องเล่า (Narrative identity) กล่าวคือ ให้แต่ละคนเล่าเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เลือกเป็นแบบนำมาหล่อหลอมสร้างเป็นส่วนหนึ่งของตัวเองประกอบกับผลงานภาพวาดสีน้ำ คนละไม่เกิน 5 นาที ก่อนจะนำไปสู่การยกประเด็นแรกๆของแบบสนทนากลุ่มได้มาอภิปรายกัน และสรุปประเด็นภายใต้วัตถุประสงค์การนำวิจัย จนกระทั่งครบทุกประเด็น

3.2.5 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ให้เสียงภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้ง จำนวน 5 คนมีการสัมภาษณ์แบบโดยตรงตัวต่อตัวจากการนัดพบกัน และสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ (Telephone Interview) โดยอัดเสียงจากเครื่องบันทึกเสียง ใช้แบบสัมภาษณ์สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก ถามในหัวข้อประเด็นไล่ทีละประเด็น จนครบทุกประเด็น และสรุปประเด็น

3.2.6 ผู้วิจัยได้ถอดเทปจากเครื่องบันทึกการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยถอดแบบคำต่อคำ (Transcribe verbatim) โดยนอกจากคำพูดแล้ว ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายด้วย เช่น เสียงหัวเราะ เสียงถอนหายใจ รวมถึงความเงียบที่เกิดขึ้นซึ่งอาจจะบ่งบอกถึงความรู้สึกบางอย่างได้



ภาพที่ 23 ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล

หมายเหตุ การสัมภาษณ์เชิงลึกอาจมีการเปลี่ยนแปลงกำหนดการได้ตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของผู้ให้สัมภาษณ์ดังนั้น จะเป็นกระบวนการที่เริ่มพร้อมกับการสนทนากลุ่มแต่อาจมีระยะเวลาสั้นกว่าในการเก็บข้อมูล

### 3.3 เครื่องมือในการวิจัย

มีเครื่องมือในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่

#### 3.3.1 แบบวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องบทของภาพยนตร์ โดยใช้ แนวคิด ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative theory)

#### 3.3.2 แบบสัมภาษณ์ใช้ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

เพื่อวิเคราะห์การเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายที่นำมาจากตัวแบบ (ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์)

#### 3.3.3 แบบสัมภาษณ์ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

เพื่อวิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จากการตีความหมายของผู้ให้เสียงภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ที่ได้มีการสวมบทบาทเหล่านั้น

### 3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นเพื่อตีความหมายในบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ จะแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ

#### 3.4.1 วิธีการวิเคราะห์ตัวบทในภาพยนตร์ (Textual Analysis)

การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ จะใช้ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative theory) และ โครงสร้างบทภาพยนตร์สามองก์ (Three-act Structure)

- โครงสร้างการเล่าเรื่อง/โครงเรื่อง (Narrative structure / Plot)

องก์หนึ่ง (Act I) ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning)

องก์สอง (Act II) ตอนกลางเรื่อง (Middle)

องก์สาม (Act III) ตอนคลี่คลายเรื่อง (Ending)

- ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งภายในตนเอง

ความขัดแย้งกับบุคคลอื่น

ความขัดแย้งกับสังคม

ความขัดแย้งกับธรรมชาติ

- ตัวละคร (Character)
  - ฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist) และฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist)
  - ประวัติภูมิหลัง (Background)
  - พฤติกรรม และการกระทำ (Action)
  - รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance)
  - บุคลิกภาพ (Personality)
  - ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View)
  - เป้าหมายของตัวละคร (Objective)
  - การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วย...จบลงด้วย
- แก่นเรื่อง (Theme)
- ฉาก (Setting)
  - ยุคสมัย (Period)
  - สถานที่ (Location)
  - เวลา (Time or Duration)
- สัญลักษณ์ (Symbol)
- มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

### 3.4.2 วิธีการวิเคราะห์บทบาท และอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์จาก การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

ใช้แบบสัมภาษณ์ในการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้เสียงพากย์ไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยใช้แนวความคิดตัวละคร มิติและการสร้างตัวละคร (Character's Dimension) (รักสานต์, 2557) แนวคิดตัวตนของบุคคล (Self) แบบตัวตนที่ตนมองเห็น Self-concept ของ โรเจอร์ Carl Rogers ประกอบกับแผนภาพ "Identity" Self-Concept ของ Robert G. Smith และแนวคิดบุคลิกภาพ Theory of Personality ของ Hans Eysenck ในเชิงอัตลักษณ์บุคคล ดังนี้

#### วิเคราะห์บทบาท

- ประวัติภูมิหลัง Background
- พฤติกรรมและการกระทำ
- เป้าหมายของตัวละคร
- การเปลี่ยนแปลง Change

### วิเคราะห์อัตลักษณ์

- รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance)
- บุคลิกภาพ (Personality)
  - o Extraversion / Introversion
  - o Stability / Neuroticism
- การพูด และภาษา (Speech and Language)
- งานอดิเรก (Hobbies)
- สิ่งของในครอบครอง (Objects Possessions)
- ทักษะคติ (Attitude)
  - o มุมมองของตัวละคร (Point of View)
  - o ความรู้สึกชื่นชอบ (Interests)
  - o ความรัก (Love)
- ความมุ่งหวังปรารถนา (Wish)

### 3.4.3 วิธีการวิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

แบบสัมภาษณ์ใช้ในการสนทนากลุ่มกับวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย จากแนวคิดอัตลักษณ์ของ จอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) ศึกษาพัฒนาการที่ความรู้สึกเกี่ยวกับ “ตัวตน” การสร้างตัวตนคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking) ของผู้อื่นโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) ของ Bandura (1986) ตามขั้นตอนคือ กระบวนการความใส่ใจ (Attention) กระบวนการจดจำ (Retention) กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction) และกระบวนการแรงจูงใจ (Motivation)

มีหัวข้อประเด็น ดังนี้

- 1) กระบวนการใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ (Attention)
- 2) กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ Visual Imagery (Retention)
- 3) กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction)
- 4) กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation)

### 3.5 การนำเสนอข้อมูล

มีการนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

ดังบทต่อไปนี้

บทที่ 4 นำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์ตีความ ตัวบทภาพยนตร์ บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ในภาพยนตร์

บทที่ 5 นำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์ตีความ บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นนุเพศหญิง จากการเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

- กระบวนการใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ (Attention)
- กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Retention)
- กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction)
- กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation)

บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลที่ได้วิเคราะห์ข้อมูล และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อใช้ตอบปัญหาการนำวิจัยได้ และข้อเสนอแนะในงานวิจัยในลำดับสุดท้าย

- สรุปผลการวิจัย
  - บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์
  - บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นนุเพศหญิงในสังคมไทย
  - คุณค่าของบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์
- อภิปรายผล
- ข้อเสนอแนะในงานวิจัย



## บทที่ 4

### วิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

งานวิจัยเรื่อง “บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย” ในบทนี้จะกล่าวถึงการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) จากแหล่งข้อมูลภาพยนตร์ จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (Cinderella 1950) ซินเดอเรลล่ารีเมค (Cinderella 2015) เจ้าหญิงน้อยผจญภัย (The Little Mermaid 1989) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast 1991) โฉมงามกับเจ้าชายอสูรรีเมค (Beauty and the Beast 2017) มู่หลาน (Mulan 1998) และเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled 2010) ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กลุ่มผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ เพื่อให้ได้การตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตัวอย่างในภาพยนตร์ทั้ง 5 ตัวละคร ดังนี้

ซินเดอเรลล่า	Cinderella
--------------	------------

แอเรียล	Ariel
---------	-------

เบลล์	Belle
-------	-------

มู่หลาน	Mulan
---------	-------

ราพันเซล	Rapunzel
----------	----------

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้วิจัยจะนำเสนอด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) แบ่งเป็นสามส่วนโดยเริ่มจากการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์เรียงตามปีที่ฉาย ซึ่งตัวละครซินเดอเรลล่า กับ เบลล์ ที่มีการ์รีเมคในรูปแบบของคนแสดงจะทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไปพร้อมกัน และจะเปรียบเทียบในจุดที่มีความแตกต่างกัน จากนั้นจะวิเคราะห์เจาะจงไปที่บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แต่ละตัวละคร โดยจะนำประเด็นจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ในเบื้องต้นมาประกอบกัน

#### 4.1 วิเคราะห์ตีความตัวบทภาพยนตร์

(ข้อมูล ณ วันที่ 21 สิงหาคม ค.ศ. 2019)

ภาพยนตร์	ตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์	ปี ค.ศ. ที่ฉาย (ในประเทศไทย)	รายได้ทั่วโลก million
ซินเดอเรลล่า Cinderella	ซินเดอเรลล่า Cinderella	1950	\$95.12
ซินเดอเรลล่า Cinderella	ซินเดอเรลล่า Cinderella	2015	\$542.35
เงือกน้อยผจญภัย The Little Mermaid	แอเรียล Ariel	1989	\$184.15
โฉมงามกับเจ้าชายอสูร Beauty and the Beast	เบลล์ Belle	1991	\$424.96
โฉมงามกับเจ้าชายอสูร Beauty and the Beast	เบลล์ Belle	2017	\$1263.5
มู่หลาน Mulan	มู่หลาน Mulan	1998	\$304.32
เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ Tangled	ราพันเซล Rapunzel	2010	\$591.79

##### 4.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง ซินเดอเรลล่า Cinderella

ภาพยนตร์เรื่อง ซินเดอเรลล่า ปี ค.ศ.1950 ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D ANIMATION) และ ซินเดอเรลล่า ปี ค.ศ.2015 ในรูปแบบของคอนสแตนต์ (Live action) นำโดย ลิลี่ เจมส์ (Lily James) นักแสดงชาวอังกฤษ แสดงเป็นเอลล่าหรือซินเดอเรลล่า ซึ่งกำกับโดย เคนเนธ บรานานท์ ผลิตโดย วอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney Pictures) ที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายสำนวนของชาร์ลส์ แปร์โรลต์ (Charles Perrault) (สุขฤทัย ไม้เกตุ, 2555) โดยวิเคราะห์ไปพร้อมกัน ดังต่อไปนี้

##### 4.1.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

###### - องค์หนึ่ง (Act I) ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning)

เริ่มเรื่องโดยการเล่าเรื่องแบบนิทานพื้นบ้าน “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” มีคฤหาสน์ซึ่งเป็นบ้านของครอบครัวของ ซินเดอเรลล่า (Cinderella) เธออาศัยอยู่กับพ่อหลังจากแม่เสียชีวิตไปตอนเธอยังเด็ก จากนั้นพ่อได้แต่งงานใหม่กับ เลดี้ เทรเมน แม่ม่ายที่มีลูกสาวติด 2 คน ดริสเซลล่า และ อนาสเตเซีย

พร้อมกับแมวที่เรียกว่า **ลูซิเฟอร์** มาอยู่ด้วย กระทั่งพ่อของเธอเสียชีวิตในเวลาต่อมา หลังจากนั้น ซินเดอเรลล่าก็ถูก เลดี้ เทรเมน กับพี่สาวทั้งสอง ไลให้เธอไปอยู่ห้องใต้หลังคา และให้เป็นคนรับใช้ ที่ต้องทำหน้าที่ดูแลงานบ้านทุกอย่าง ในระหว่างการใช้ชีวิตอย่างนั้น เธอก็ได้มีเหล่าสัตว์คอยช่วยเหลือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นหนู **กัส แจ็ค และสุนัขชื่อ บรูโน่**

### จุดที่แตกต่างกัน

ตอนเริ่มเรื่อง ซินเดอเรลล่า (1950) จะเล่าโดยใช้หนังสือภาพ ซึ่งเล่าเป็นชื่อตัวละครเอกในเรื่องว่า ‘ซินเดอเรลล่า’ กล่าวถึงแม่ของซินเดอเรลล่าได้เสียชีวิตไปแล้ว เธอจึงอยู่กับพ่อ แล้วพ่อของเธอได้ แต่งงานใหม่ จนกระทั่งเสียชีวิตในเวลาถัดมา แม่เลี้ยงกับพี่สาวจึงใช้งานเธอเยี่ยงคนรับใช้ ไลให้เธอไป อยู่ห้องใต้หลังคาเก่าๆ แล้วจึงเริ่มเป็นภาพเคลื่อนไหวสองมิติที่ซินเดอเรลล่าตื่นมาอยู่ในห้องใต้หลังคา ของเธอ ในขณะที่รูปแบบคนแสดงของ ซินเดอเรลล่า (2015) ตัวละครเอก (ซินเดอเรลล่า) จะชื่อว่า ‘เอลล่า’ และมีการขยายความตอนต้นเรื่องในช่วงที่แม่ของเอลล่ายังมีชีวิตอยู่ตั้งแต่ เอลล่าเกิด เล่าถึง เป็นช่วงเวลาที่ครอบครัวของเอลล่ามีความสุขที่สุด มีเหตุการณ์สำคัญคือ ก่อนแม่ของเอลล่าจะ เสียชีวิตได้สอนเอลล่าไว้ว่า “Have courage and be kind. จงกล้าหาญและมีเมตตา”



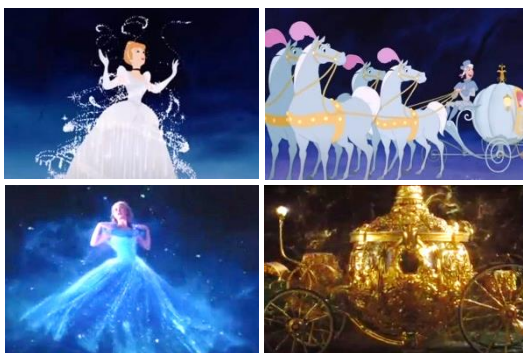
(ซ้าย) เล่าเปิดเรื่องซินเดอเรลล่าผ่านหนังสือนิทาน (ปี 1950)

(ขวา) ช่วงเวลาอันแสนสุขของซินเดอเรลล่า แม่เล่านิทานให้ก่อนนอน (ปี 2015)

และในรูปแบบคนแสดงของ ซินเดอเรลล่า (2015) ฉากที่ซินเดอเรลล่าและเจ้าชายชาร์มมิ่งได้พบกัน ในป่าได้ช่วยเหลือม้าพยศทั้งคู่มีการพูดคุยและเกิดความประทับใจซึ่งกันและกัน ก่อนที่จะได้ไปเจอในงานเต้นรำอีกครั้ง

### - องก์สอง (Act II) ตอนกลางเรื่อง (Middle)

ซินเดอเรลล่าอยู่รับใช้แม่เลี้ยงและพี่สาวทั้งสองจนกระทั่ง มีประกาศจากพระราชวังให้เข้าร่วมงาน เต้นรำเลือกคู่ครองกับเจ้าชาย ทั้งแม่เลี้ยงและพี่สาวต่างก็พากันเตรียมไปงาน และขัดขวางไม่ให้ ซินเดอเรลล่าได้ไปด้วยโดยการฉีกชุดเต้นรำของเธอจนทำให้ซินเดอเรลล่าไม่มีชุดใส่ แต่ด้วยการที่เธอมี จิตใจดี ทำให้ **นางฟ้าแม่ทูนหัว** ได้เข้ามาช่วยเหลือให้เธอได้มีชุด และรองเท้าแก้ว พร้อมกับรถม้า ฟักทอง โดยขอแม่ให้กับซินเดอเรลล่าว่า ต้องกลับมาก่อนเที่ยงคืน มิฉะนั้นแล้วเวทมนตร์จะคลาย



(บนซ้าย) นางฟ้าเสกชุดให้ซินเดอเรลล่า (1950)

(บนขวา) นางฟ้าเสกรถม้าฟักทอง (1950)

(ล่างซ้าย) นางฟ้าเสกชุดให้ซินเดอเรลล่า (2015)

(ล่างขวา) นางฟ้าเสกรถม้าฟักทอง (2015)

ซินเดอเรลล่าได้เต้นรำกับ **เจ้าชายชาร์มมิ่ง** ทั้งคู่เกิดหลงรักซึ่งกันและกัน และออกมาจากพระราชวังในตอนเที่ยงคืน แต่ด้วยความเร่งรีบจะลงบันไดเพื่อกลับไปนั้นทำให้รองเท้าแก้วหล่นข้างหนึ่ง หลังจากนั้น **พระราชินี** ก็สั่งให้ **เสนาบดี** และทหารออกตามหาเจ้าของรองเท้าแก้วที่ทุกบ้านที่มีบุตรสาว จนกระทั่งพบว่าเจ้าของรองเท้าแก้วคือ ซินเดอเรลล่า



(ซ้าย) ฉากเต้นรำของซินเดอเรลล่า และเจ้าชาย (1950)

(ขวา) ฉากเต้นรำของซินเดอเรลล่า และเจ้าชาย (2015)

### จุดที่แตกต่างกัน

ที่เห็นเด่นชัดในตอนกลางเรื่องนั้นเป็นบทบาทของเหล่าสัตว์ ซึ่งในเวอร์ชัน 2015 จะไม่เน้นการแสดงของสัตว์ แต่ในเวอร์ชัน 1950 ที่เป็นแอนิเมชันสองมิติจะมีบทบาทมาก อาจเพื่อให้มีกิมมิก (Gimmick) ด้วยความน่ารักของเหล่าสัตว์ทำให้เกิดอรรถรสในการรับชมมากขึ้น



(บนซ้าย) เหล่าหนูร่วมกันออกแบบชุดเต้นรำให้ซินเดอเรลล่า

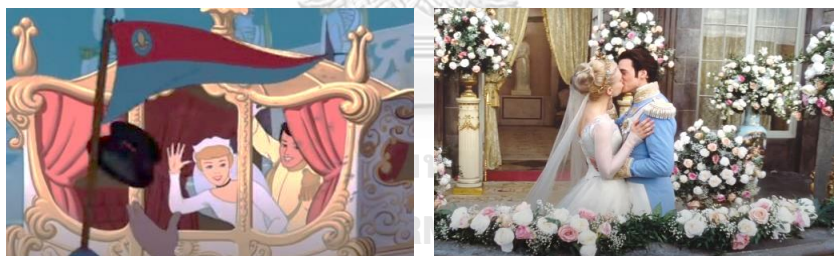
(บนขวา) เหล่าสัตว์ช่วยกันทำชุดเต้นรำให้ซินเดอเรลล่า

(ล่างซ้าย) ซินเดอเรลล่าพูดคุยกับเหล่าสัตว์

(ล่างขวา) การต่อสู้กันของ ลูซิเฟอร์ (แมว) และก๊ส (หนู)

#### - องค์สาม (Act III) ตอนคลี่คลายเรื่อง (Ending)

เมื่อพบว่าเจ้าของรองเท้า คือ ซินเดอเรลล่า แล้วเจ้าชายก็ได้ขอเธอแต่งงานและรับไปอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข



(ซ้าย) ฉากแต่งงานของซินเดอเรลล่า และเจ้าชาย (1950)

(ขวา) ฉากแต่งงานของซินเดอเรลล่า และเจ้าชาย (2015)

#### 4.1.1.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

- ความขัดแย้งภายในตนเอง

ซินเดอเรลล่า ที่เสียใจอย่างมากกับการกลั่นแกล้งของแม่เลี้ยงโดยการฉีกชุดไปงานเต้นรำของเธอทำให้เธอสับสนไปชั่วขณะว่าควรที่จะเชื่อมั่นในคำสอนของแม่อีกต่อไปหรือไม่ที่ต้องมีความกล้าหาญ และมีเมตตา

พระราชินี ที่ต้องการให้ลูกชายของตนแต่งงานเพื่ออาณาจักร แต่ก็อยากให้ลูกชายแต่งงานอย่างมีความสุข

- ความขัดแย้งกับบุคคลอื่น

หนู (กัส, แจ็ค) กับแมว (ลูซิเฟอร์) แมวมักจะไล่จับหนู และหนูหาทางหนีเสมอ สองพี่น้อง คริสเซลล่า กับอนาสเตเซีย มักจะชิงดีชิงเด่นไม่ลงรอยกันเสมอ เลดี้ เทรเมน กับ ซินเดอเรลล่า ซึ่งเลดี้ เทรเมน ขัดขวางไม่ให้ซินเดอเรลล่าไปงานเต้นรำ ในขณะที่ซินเดอเรลล่าอยากที่จะได้ไปงานเต้นรำ รวมถึงทั้ง เลดี้ เทรเมนกับลูกสาวทั้งสองที่มีความเห็นแก่ตัว แต่ซินเดอเรลล่าแสดงออกถึงความมีเมตตาเสมอ พระราชากับเจ้าชาย พระราชาต้องการให้เจ้าชายแต่งงานกับเจ้าหญิงของอาณาจักรใหญ่ แต่เจ้าชาย ต้องการความเสมอภาคทางสังคมในการเลือกคู่ครอง

- ความขัดแย้งกับสังคม ประชาชนมีสถานภาพความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน และหญิงสาวต่าง ชนชั้นเข้าแข่งขันกันให้ได้แต่งงานกับเจ้าชาย



- ความขัดแย้งกับธรรมชาติ ซินเดอเรลล่าเสียพ่อของเธอไปจากภัยธรรมชาติ

#### 4.1.1.3 ตัวละคร (Character)

##### ฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist)

ตัวละครเอก (Central character)

- ซินเดอเรลล่า (Cinderella) (ในเวอร์ชันปี 2015 คนแสดงรับบทโดย Lily James และใช้ชื่อใน เรื่องว่า 'เอลล่า Ella')

	
ซินเดอเรลล่า (Cinderella 1950)	ซินเดอเรลล่า (Cinderella 2015)

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นลูกสาวของเศรษฐี พ่อค้าผู้มั่งคั่ง

พฤติกรรม และกรกระทำ (Action) ทำงานบ้านทุกอย่าง อาทิเช่น กวาดบ้าน ถูพื้น ตัดเย็บเสื้อผ้า ทำอาหาร ให้อาหารสัตว์ เป็นต้น ร้องเพลง เต้นรำ พุดคุยกับสัตว์อย่างเป็นมิตร



รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ผิวขาว ผอมยาวสีบลอนด์ ดวงตาสีฟ้า หน้าตาสะสวย รูปร่างดี สมวัย ใส่ชุดเดรสกระโปรงยาวโทนสีน้ำเงิน ฟ้า

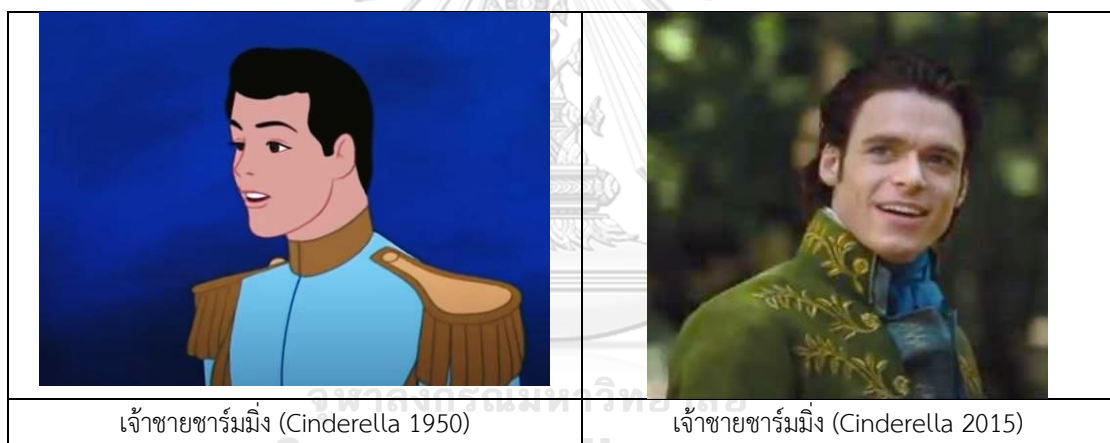
บุคลิกภาพ (Personality) ใจดี อ่อนโยน กล้าหาญ มีเมตตา โอบอ้อมอารี จริงใจต่อผู้อื่น ชอบร้องเพลง ชอบงานบ้าน ขยันขันแข็ง สุขภาพ ร่าเริงแจ่มใส มองโลกในแง่ดี คิดบวก ไม่คิดร้ายต่อผู้อื่น

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) คือ มองโลกด้วยความเมตตา และเชื่อมั่นในหัวใจที่ใฝ่ฝันและคิดว่าจะกลายเป็นจริงในสักวันด้วยการทำความดี

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) การได้ไปงานเต้นรำกับเจ้าชาย

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นลูกสาวของเศรษฐี จากนั้นก็กำพร้าพ่อแม่ และถูกใช้งานเป็นคนใช้ จนกระทั่งมีโอกาสจากนางฟ้าให้พรได้ไปเต้นรำกับเจ้าชายจบลงด้วยการได้แต่งงานกับเจ้าชาย และอยู่อย่างมีความสุข

ตัวละครรอง (Minor character)



- **เจ้าชายชาร์มมิ่ง (Prince Charming)** (ในเวอร์ชันปี 2015 คนแสดงรับบทโดย Richard Madden)

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นเจ้าชายของอาณาจักร

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ซึ่ม่า ฟันดาบ

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) รูปร่างกำยำ สูงใหญ่ หน้าตาคมสัน ผมหสีด้า ผิวขาว แต่งกายแบบชุดเครื่องแบบของเจ้าชาย

บุคลิกภาพ (Personality) ผู้นำ มีความคล่องแคล่ว คล่องตัว สุขภาพบุรุษ กล้าหาญ รักสนุก

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) มีความรักพอจึงเชื่อฟังและทำตาม เขามีความเปิดกว้างในเรื่องของความรักจากการที่เขาขอพ่อว่า หากจะเชิญหญิงสาวมางานเลี้ยงขอให้เชิญมาทุกคนไม่เพียงแค่มิธ้านันดรศักดิ์เท่านั้น

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) แต่งงานตามความประสงค์ของพ่อ และตามหาหญิงสาวที่มีรองเท้าแก้วในดวงใจของเขา

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นเจ้าชายที่รักสนุก จากนั้นก็ต้องมาแต่งงานตามคำขอของพ่อ มาพบกับซินเดอเรลล่าและหลงรักเธอ และจบลงด้วยการแต่งงานกับซินเดอเรลล่า

- นางฟ้าแม่ทูนหัว (Fairy Godmother) (ในเวอร์ชันปี 2015 คนแสดงรับบทโดย Helena Bonham Carter)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นนางฟ้ามีมนต์วิเศษ

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ใช้ไม้เท้าเสกสิ่งต่าง ๆ เป็นรูปร่างได้อย่างใจนึก เสกชุดเต้นรำรองเท้าแก้ว รถม้าฟักทอง ให้กับซินเดอเรลล่า

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ในเวอร์ชัน 1950 จะดูเป็นผู้สูงอายุแบบผู้ใหญ่เอ็นดูเด็ก รูปร่างอวบอ้วน ใส่ชุดคลุมผ้าแบบผู้มีเวทมนตร์สีฟ้า ส่วนในเวอร์ชัน 2015 จะมีรูปร่างเพรียวเล็ก ดูเป็นผู้หญิงวัยผู้ใหญ่ที่สวยงามในชุดลูกไม้ฟูฟ่อง

บุคลิกภาพ (Personality) ใจดี มีเมตตา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ โอบอ้อมอารี

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) มีความรักและเมตตาต่อมนุษย์โลกที่ยากลำบาก

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยากให้ฝันของซินเดอเรลล่าเป็นความจริง

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการปลอมตัว เป็นหญิงชราเข้ามาทดสอบซินเดอเรลล่า จบลงด้วยการช่วยเหลือซินเดอเรลล่าให้ไปงานเต้นรำได้สำเร็จ





- **ไซด์คิก (Sidekick)** ได้แก่ กัส (Gus), แจ็ค (Jaq), บรูโน่ (Bruno)

ในเวอร์ชัน 1950 สัตว์ที่เป็นมิตร จะมีบทบาทสำคัญในเรื่องที่จะคอยสนับสนุนตัวละครเอก

		
<b>กัส (Gus)</b>	<b>แจ็ค (Jaq)</b>	<b>บรูโน่ (Bruno)</b>
หนู ด้วยรูปร่างอ้วนท้วมทำให้ เดินตัวมเตี้ยม มักจะหนีภัยข้ากว่าผู้อื่นจนถูกจับบ่อย คอยทำตามแผนการของแจ็ค	หนู มีความฉลาด คล่องแคล่ว ว่องไว คอยวางแผนการในการให้ความช่วยเหลือซินเดอเรลล่า	สุนัข ช่วยซินเดอเรลล่าที่ถูกขังในตอนท้ายเรื่อง ขับไล่ลูซิเฟอร์ (แมวตัวร้าย) ออกจากคฤหาสน์

- **พระราชชา** (ในเวอร์ชันปี 2015 คนแสดงรับบทโดย Derek Jacobi)

	
<b>พระราชชา (Cinderella 1950)</b>	<b>พระราชชา (Cinderella 2015)</b>

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นพระราชชาของอาณาจักร

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ว่างานราชการต่าง ๆ ในวัง สั่งให้มีประกาศเชิญหญิงสาวมางานเต้นรำเลือกคู่ครองกับเจ้าชาย และสั่งให้มีประกาศตามหาผู้หญิงเจ้าของรองเท้าแก้ว

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) มีการไว้หนวดเครา ในเวอร์ชัน 1950 จะมีร่างกายอ้วนท้วม หน้ากลม ส่วนเวอร์ชัน 2015 จะมีรูปร่างสมส่วนในวัยชรา

บุคลิกภาพ (Personality) จะมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันในสองเวอร์ชัน กล่าวคือ ในเวอร์ชัน 1950 จะดูเป็นคนรักสนุก ตลก กระตือรือร้น มีอารมณ์แปรปรวน เพื่อให้มีบทตลกขบขันกับเสนาบดี ส่วนใน 2015 จะมีความสุขุม น่าเกรงขาม และใจเย็น

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ความรักในครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่สุด

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยากหาคู่ครองให้ลูกชาย

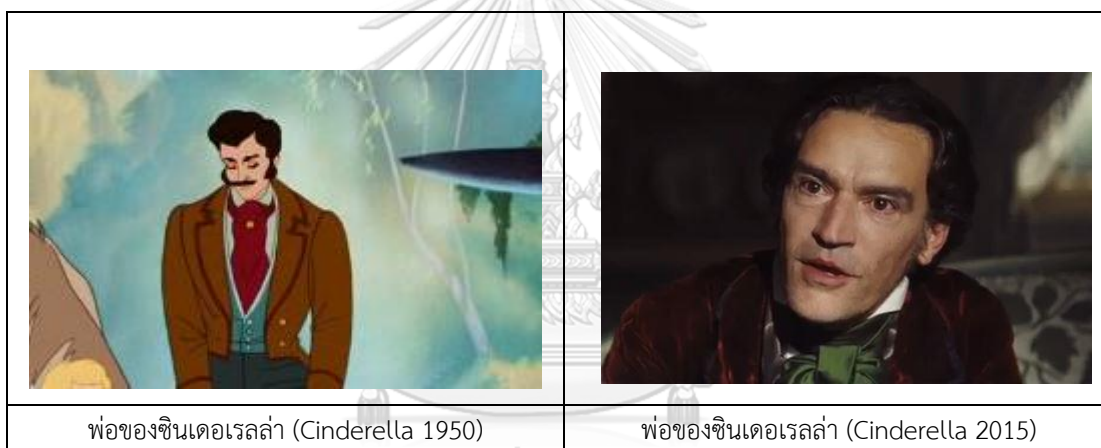
การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการหาคู่ครองให้เจ้าชายเพื่ออาณาจักร และจบลงด้วยการยินดีกับการที่เจ้าชายแต่งงานกับคู่ครองเพื่อตัวของเขาเอง

- **เสนาบดี** ในเวอร์ชันปี 1950



คอยรับคำสั่งจากพระราชินี ตอนท้ายเรื่องออกตามหาหญิงสาวเจ้าของรองเท้าแก้วตามบ้านต่าง ๆ

- **พ่อของซินเดอเรลล่า** ในเวอร์ชันปี 2015 คนแสดงรับบทโดย Ben Chaplin



เป็นพ่อค้าเศรษฐีผู้มั่งคั่ง ที่ทำการค้าจากต่างแดน หลังจากภรรยาเสียชีวิต เข้าใจแต่งงานใหม่เพราะอยากให้ลูกสาวของมีแม่ โดยเลือกผู้หญิงที่มาจากตระกูลดี มีความต้องการให้ลูกสาวของเขามีความสุขที่สุด แต่เกิดความโศกเศร้าจบลงด้วยการเสียชีวิตระหว่างเดินทางไปค้าขาย



- **แม่ของแอล่า** (เฉพาะ Cinderella 2015) คนแสดงรับบทโดย Hayley Atwell



มีบทบาทในการเลี้ยงดูซินเดอเรลล่าในตอนที่เด็กและให้คำสอนคุณธรรมกับลูกสาวของเธอ นั่นคือ “Have courage and be kind. จงกล้าหาญและมีเมตตา” หลังจากนั้นก็ล้มป่วยและเสียชีวิต

### ฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist)

- เลดี้ เทรเมน (Lady Tremaine) (ในเวอร์ชันปี 2015 คนแสดงรับบทโดย Cate Blanchett)

	
เลดี้ เทรเมน (Cinderella 1950)	เลดี้ เทรเมน (Cinderella 2015)

ประวัติภูมิหลัง (Background) มาจากตระกูลมีฐานะดี เป็นแม่ม่ายมีลูกสาวสองคน แต่งงานใหม่กับพ่อของซินเดอเรลล่า

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) สั่งให้ซินเดอเรลล่ารับใช้ตน และคอยกลั่นแกล้ง ขัดขวางและกักขังซินเดอเรลล่าในตอนท้ายเรื่องเพื่อไม่ให้พบกับเจ้าชาย, สนับสนุนลูกสาวที่รักทั้งสองให้ไปงานเต้นรำกับ ไม่ว่าจะเรื่องชุด การชักซ้อม

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) สวยสง่า

บุคลิกภาพ (Personality) เจ้าเล่ห์ มองโลกในแง่ร้าย จอมวางแผน



ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) มีрсนิยมสูง

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ขัดขวางไม่ให้ซินเดอเรลล่าได้พบกับเจ้าชาย

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการแต่งงานใหม่และย้ายเข้ามาอยู่กับสามี จบลงด้วยการหายไปจากเมือง

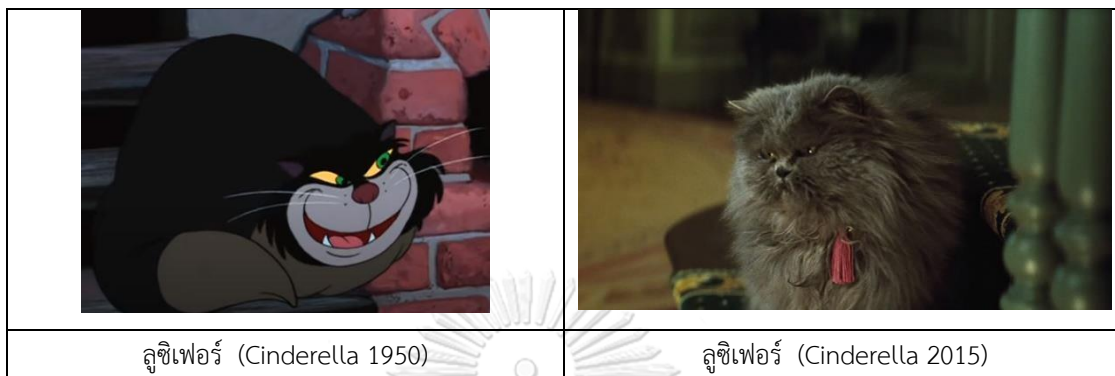
- ดริสเซลล่า (ซุติลีเหลือง) และอนาสเตเซีย (ซุติลีชมพู) (Drizella and Anastasia)

(ในเวอร์ชันปี 2015 คนแสดงรับบทโดย Sophie McShera และ Holliday Grainger)

	
ดริสเซลล่า และอนาสเตเซีย (Cinderella 1950)	ดริสเซลล่า และอนาสเตเซีย (Cinderella 2015)

เป็นลูกติดของ เลดี้ เทรเมน ทั้งคู่ถูกตามใจจนเสียนิสัย มีความงุ่มง่าม ขาดความสง่างาม เห็นแก่ตัว ชอบดูถูกผู้อื่น และชอบชิงดีชิงเด่นซึ่งกันและกัน มีบทบาทในการกลั่นแกล้งซินเดอเรลล่า

#### - ลูซิเฟอร์ (Lucifer)



แมวของ เลดี้ เทรเมน ที่หยิ่งยโส มีบทบาทให้การกลั่นแกล้งบริวารสัตว์ที่เป็นมิตรของซินเดอเรลล่า

#### 4.1.1.4 แก่นเรื่อง (Theme)









จงอย่าคิดจะหยุดฝัน จงเชื่อมั่นในความฝันแล้วสักวันหนึ่งฝันนั้นจะกลายเป็นความจริง ประกอบกับคุณธรรมในความกล้าหาญและมีเมตตา

#### 4.1.1.5 ฉาก (Setting)

ยุคสมัย (Period) ในเรื่องซินเดอเรลลามีสถาปัตยกรรมแบบยุโรปตะวันตก อนุমানได้จากประวัติของชาร์ลส์ แปร์โรลต์ ผู้แต่ง และปีที่ตีพิมพ์ “เทพนิยายซินเดอเรลล่าที่เราคุ้นเคยกันดีที่สุด ซึ่งมีทั้งเรื่องของรถฟักทอง นางฟ้า และรองเท้าแก้วนั้น มาจากบทประพันธ์ของชาร์ลส์แปร์โรลต์ (Charles Perrault) ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกตั้งแต่ปี ค.ศ.1697” (ไทยรัฐออนไลน์, 2562) โครงเรื่องนี้อยู่ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) และใน Cinderella (2015) มีบทพูดประโยคหนึ่งตอนต้นเรื่องของพ่อที่นำของฝากมาให้เอลล่าแล้วบอกว่า “In French, that is un papillon” ในฝรั่งเศสเรียกของชิ้นนี้ว่า “papillon” จึงอนุมานได้ว่า เรื่องซินเดอเรลล่านี้อยู่ในทวีปยุโรป ประเทศฝรั่งเศส ช่วงคริสต์ศตวรรษ ที่ 17 ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance)

สถานที่ (Location) ตอนเริ่มเรื่องส่วนใหญ่เป็นคฤหาสน์บ้านของซินเดอเรลล่า ตอนกลางเรื่องและคลี่คลายเรื่องเป็นพระราชวังของเจ้าชาย





	
คฤหาสน์บ้านของซินเดอเรลล่า (Cinderella 2015)	คฤหาสน์บ้านของซินเดอเรลล่า (Cinderella 1950)
	
ในคฤหาสน์บ้านของซินเดอเรลล่า (Cinderella 2015)	ในคฤหาสน์บ้านของซินเดอเรลล่า (Cinderella 1950)
	
พระราชวังของเจ้าชาย (Cinderella 2015)	พระราชวังของเจ้าชาย (Cinderella 1950)
	
ในพระราชวังของเจ้าชาย (Cinderella 2015)	ในพระราชวังของเจ้าชาย (Cinderella 1950)

เวลา (Time or Duration) มีทั้งเช้า กลางวัน บ่าย เย็น กลางคืน ซึ่งในเรื่องจะเน้นเด่นชัดคือ เวลากลางวัน และตอนเที่ยงคืน

#### 4.1.1.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

ทางกายภาพ ได้แก่ รองเท้าแก้ว คือ จิตใจที่สวยงามและความใสซื่อบริสุทธิ์ของซินเดอเรลล่า  
ทางเสียง ได้แก่ เสียงนกร้อง บ่งบอกถึง เวลาเช้า และเสียงระฆังตี บ่งบอกถึง เวลาเที่ยงคืน

	
รองเท้าแก้ว (Cinderella 2015)	รองเท้าแก้ว (Cinderella 1950)

#### 4.1.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ตอนเริ่มเรื่องเป็นการเล่าเรื่องแบบนิทานพื้นบ้าน “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” โดยมุมมองของบุคคลที่สาม (Third-person-Narrative) และมีการสอดแทรกการเล่าแบบนี้เป็นระยะ ๆ ตลอดทั้งเรื่อง เปรียบเสมือนเป็นผู้เล่านิทานจากภายนอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

การเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเล่าโดยใช้มุมมองที่เป็นกลางจากผู้ชมผ่านมุมมองในภาพยนตร์ มีการผสมผสานมุมมองการเล่าเรื่องแบบมิวสิคัล (Musical) ผ่านการร้องเพลงของตัวละครในเรื่องซึ่งเนื้อร้องเหล่านั้นจะมีเนื้อหาสะท้อนบริบทในฉากเหล่านั้นด้วย ดังนี้

**เพลง ผันเป็นจริงด้วยใจ (A Dream Is A Wish Your Heart Makes)** ร้องโดย ซินเดอเรลล่า มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “จะอยู่กับความฝันอย่างนี้ไป ยามเมื่อหลับทุกคืน ลืมเลือนความปวดร้าวในฝันดี สิ่งหวังใดเก็บไว้คอยฝันต่อ มั่นใจในความฝันในสักวัน ความฝันเธอจะสุขสมดังใจ หากเธอเจ็บปวดหัวใจสุดร้าวราน ขอเพียงมั่นใจในฝันมัน ทุกสิ่งที่คุณหวังตั้งสมใจ” เป็นบทเพลงที่ซินเดอเรลล่าใช้ร้องเพลงทุกวันในยามตื่นนอน



ภาพประกอบเพลงผันเป็นจริงด้วยใจ (A Dream Is A Wish Your Heart Makes)

**เพลง ฟังนกไนท์ติงเกล (Oh, Sing Sweet Nightingale)** ร้องโดย ซินเดอเรลล่า มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “ทำปากกลมๆโอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังนกไนท์ติงเกล รอสอสองสองร้องรำเริงโอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังนกไนท์ติงเกล รอสอสองสองร้องรำเริง โอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังนกไนท์ติงเกล ฮาฮาฮาฮา โอ้ ฟังนกไนท์ติงเกลไพเราะอ่อนหวานจังโอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังเกิดโอ้ ฟังเสียงดังคล้ายดนตรี โอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังสิฟัง อ่อนหวาน” เป็นบทเพลงที่ซินเดอเรลล่าใช้ร้องเวลาทำงานบ้าน และเวลาพักผ่อนมองไปที่ริมหน้าต่าง

**เพลงทำงาน (The work song)** ร้องโดย เหล่าสัตว์ที่เป็นมิตรของซินเดอเรลล่า มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “เข้ายันค้ำก็ซินเดอเรลล่า เข้าขันตั้งเตาหุงหาอาหาร อีกเดี๋ยวล้างจาน ฟืนก็ต้องขัด ยังต้องเก็บกวาดล้างต้องปิดฝืน เขาใช้เธอทำงานวนวาย เธอวนไปทั่วทุกซอกมุม แสบหมดเรียวแรงล้มลงทั้งยืนยังแก้งไม่หยุด โยนงานให้ทำซินเดอเรลล่า เฮ้...เราช่วยเธอได้ เราจะช่วยเธอ เราจะช่วยเธอ ซินเดอเรลล่าคนดีของเรา เราจะสร้างชุดใหม่ให้สวยงาม ไม่เห็นจะยากตรงไหนเลย ทำผ้าระบาย วนรอบตัว แล้วติดโบว์อยู่ที่อก เธอสวยกว่าใครยามเดินรำ ในงานเลี้ยงคืนนี้ด้วยชุดงดงาม ที่พวกเรา

ตั้งใจให้เธอ ซินเดอเรลล่า มาพวกเรา พวกเราเร็วเข้า มาเรามาช่วยเธอซินเดอเรลล่า ไม่มีเวลามัวทำ  
 ไร่ไร เราต้องทำเสร็จให้รวดเร็ว ตรงนั้นฉันจะใช้กรรไกรตัด ตรงนี้ให้ฉันลองเย็บดู เรื่องเย็บๆนั้นปล่อยให้  
 ให้ผู้หญิง นายหยิบเครื่องมือให้ที เราจะสร้างชุดงามสดใสให้ซินเดอเรลล่า เราสร้างชุดงามสดใสให้  
 ซินเดอเรลล่า” เป็นบทเพลงที่เหล่าสัตว์ร้องในขณะที่ทำชุดให้ซินเดอเรลล่าใส่ไปงานเต้นรำ

**เพลง นี่หรือคือรัก (So This Is Love)** ร้องโดย ซินเดอเรลล่า และเจ้าชายชาร์มมิ่ง มีเนื้อ  
 เพลงภาษาไทยว่า “นี่หรือคือรัก นี่หรือความรัก ดั่งฉันได้พบความฝันยิ่งใหญ่ มาพบกับเธอ ดั่งแสงส่อง  
 ทาง แสงส่องหนทาง ให้ก้าวไปสู่ฟากฟ้าคู่กัน ดั่งมีปีกบินล่องลอยสุดไกล ไหว้วว่า ณ บนฟ้าอันกว้าง  
 ใหญ่ สุขใจดั่งสวรรค์บันดาล ที่ทำให้เราได้พบ อยู่เคียงสองเรา” เป็นบทเพลงคู่ที่ร้องในขณะที่  
 ซินเดอเรลล่าเต้นรำกับเจ้าชายชาร์มมิ่งคู่กัน

#### 4.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง เจ็อกน้อยผจญภัย The Little Mermaid

ภาพยนตร์เรื่อง เจ็อกน้อยผจญภัย The little Mermaid ปี ค.ศ.1989 ในรูปแบบแอนิเมชันสองมิติ  
 (2D ANIMATION) ผลิตโดยวอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney Pictures) ตัดแปลงเนื้อเรื่องมาจากนิทาน  
 "Den Lille Havfrue" ของฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน (Hans Christian Andersen) (บริษัท  
 สตาร์พิกส์จำกัด, 2560, น.40)

##### 4.1.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

##### - องก์หนึ่ง (Act I) ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning)



(บนซ้าย) ห้องพระโรงแถมที่มีการเฉลิมฉลองของราชาไทรตัน

(บนขวา) แอเรียลเล่นกับของสะสมอย่างสนุกสนาน

(ล่างซ้าย) เรือเจ้าชายอับปางจากพายุเฮอริเคน

(ล่างขวา) แอเรียลช่วยเจ้าชายอีริคจากการจมน้ำ

เริ่มเรื่องที่**เจ้าชายอิริค** ออกเดินเรือพร้อมกับลูกเรือบนมหาสมุทรแอตแลนติก้า ในขณะที่ได้ ท่องสมุทรนั้นกำลังมีการเฉลิมฉลองของ**ราชาไทรตัน** (เจ้าแห่งมหาสมุทร) การแสดงของบุตรธิดาเหล่า เจ้าหญิงเงือก โดยมีข้าหลวง**เซบาสเตียน**(ปูเสฉวน) เป็นวาทยากรคอยควบคุมเพลง แต่การแสดงก็ล้ม เนื่องจาก **แอเรียล (Ariel)** บุตรธิดาคนเล็กสุด ไม่ได้อยู่ที่การแสดงด้วย แอเรียลออกไปเที่ยวเล่นสนุก กับ **ฟลาวเดอร์** (ปลาการ์ตูน) จนลืมการแสดงของเธอ และพอลกลับมาก็ถูกราชาไทรตันเ็ดด ราชาสั่ง ห้ามไม่ให้เธอไปเที่ยวเล่นบนผิวน้ำมหาสมุทร พร้อมทั้งสั่งให้ เซบาสเตียน คอยดูแลความปลอดภัยของ เธอให้อยู่ในกฎระเบียบ เซบาสเตียนตามแอเรียลไปและพบว่าเธอมีที่แห่งความลับซึ่งมีของสะสมจาก มนุษย์มากมายที่เธอชอบไปเก็บเอามาได้ เธอร้องเพลง และเล่นของสะสมอย่างสนุกสนาน จนกระทั่ง เธอได้ยินเสียงจากผิวน้ำจึงรีบว่ายน้ำขึ้นมาดู แอเรียลได้เห็นเรือของเจ้าชายอิริคที่มีงานสังสรรค์บนเรือ เธอเกิดตกหลุมรักเจ้าชาย และในขณะนั้นก็เกิดพายุเฮอริเคน ทำให้เรือของเจ้าชายอัปปาง แอเรียลได้ ช่วยชีวิตของเจ้าชายไว้ และเธอร้องเพลงจนเจ้าชายฟื้นขึ้นมาเขาไม่ทันเห็นหน้าแอเรียล แต่เขาจำ เสียงของเธอได้และเกิดรักแรกพบขึ้น

#### - องก์สอง (Act II) ตอนกลางเรื่อง (Middle)

หลักจากวันที่แอเรียลพบกับเจ้าชาย เธอก็คิดถึงและอยากพบเจ้าชายอีก จนราชาไทรตันรู้เข้า เขาโกรธมากและทำลายของสะสมของแอเรียลที่ได้มาจากซากเรือทั้งหมดทำให้แอเรียลเสียใจมาก เธอมาหา **เออร์ซุร่า** ผู้ที่เป็นปรปักษ์กับราชาไทรตัน เออร์ซุร่ายื่นข้อเสนอให้แอเรียลโดยหวังจะทำลาย แอเรียล เธอจะปรุงยาให้แอเรียลมีขาเป็นมนุษย์ โดยแลกกับเสียงของแอเรียล พร้อมกับกำหนดเวลา ภายใน 3 วันต้องทำให้เจ้าชายหลงรักและจุมพิตจากรักแท้กับเธอให้ได้ แล้วเธอจะได้เป็นมนุษย์ตลอด กาล แต่หากทำไม่ได้เธอจะกลับมาเป็นเงือกพร้อมกับกลายเป็นทาสของเออร์ซุร่า แอเรียลรับข้อเสนอ นั้น เธอได้พบกับเจ้าชายอีกครั้งแต่เนื่องจากเธอไม่มีเสียง เจ้าชายจึงไม่รู้ว่าเธอคือคนที่ช่วยชีวิตเขาไว้ เมื่อเวลาผ่านไปสองวันทั้งคู่ก็ได้พัฒนาความสัมพันธ์ จนเออร์ซุร่ากลัวว่าแอเรียลจะทำสำเร็จเลยคิด แผนการปลอมตัวมาเป็น **วาเนสซ่า** โดยใช้เสียงที่ได้จากแอเรียลมาล่อลวงเจ้าชาย จนเจ้าชายหลงใหล คิดว่าเป็นหญิงสาวที่เคยช่วยชีวิตเขา และจะแต่งงานกับวาเนสซ่าในวันต่อมา แอเรียลเสียใจ **สัททเทิล** นกส่งสารแอบไปเห็นวาเนสซ่ากลายเป็นเออร์ซุร่าจึงรีบไปบอกแอเรียลว่าเป็นแผนการของ เออร์ซุร่า เธอจึงหาทางมาหาเจ้าชายโดยได้รับความช่วยเหลือจากสัตว์รอบทะเล ทำให้เธอได้เสียง กลับคืนมาและเจ้าชายก็ได้สติรู้ว่าแอเรียลเป็นรักแรกพบของเขา แต่ก็ไม่ทันเวลาทำให้แอเรียลต้อง กลับไปเป็นเงือกและตกเป็นทาสของเออร์ซุร่า ราชาไทรตันยอมแลกกับแอเรียลไปเป็นทาสพร้อมมอ บตรีศูล และมงกุฎให้เออร์ซุร่าเพื่อให้ลูกสาวของเขาเป็นอิสระ เออร์ซุร่าที่ได้อำนาจมาในมือก็ต่อสู้กับ เจ้าชายอิริคที่ตามมาช่วยแอเรียล และเขาก็ปราบเออร์ซุร่าได้สำเร็จ





(ซ้ายบน) ราชินีไทรตันเอ็ดและสอนลูกสาวของตนให้อยู่ในกรอบอันควร

(ขวาบน) แอเรียลมีขาเป็นมนุษย์

(ซ้ายล่าง) แอเรียลเที่ยวเล่นกับเจ้าชายอีริกในเมือง

(ขวาล่าง) เออร์ซูล่าที่มีพลังอำนาจ กับเจ้าชายอีริกที่กำลังปกป้องแอเรียล

#### - องค์กรสาม (Act III) ตอนคลี่คลายเรื่อง (Ending)

หลังจากที่เออร์ซูล่าสิ้นชีพ คำสาปทั้งมวลของนางก็ได้รับการปลดปล่อย ทุกอย่างกลับมาเป็นเหมือนเดิม ราชินีไทรตันเห็นว่า เจ้าชายอีริกรักลูกสาวของเขามากไม่ยอมทิ้งเธอยามลำบาก จึงเสกให้แอเรียลมีขาเป็นมนุษย์ และให้แต่งงานกับเจ้าชายอีริกอย่างมีความสุข



(ซ้าย) ราชินีไทรตันสวมกอดรำลือแอเรียล

(ขวา) แอเรียลกับเจ้าชายอีริกแต่งงานกัน

#### 4.1.2.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

- ความขัดแย้งภายในตนเอง

แอเรียลอยากมีขาเดินได้แบบมนุษย์แต่เธอเป็นเงือก

ราชินีไทรตันมักจะเอ็ดแอเรียล จนกระทั่งทำลายของสะสมของเธอ แต่เขาก็รักเธอมาก

- ความขัดแย้งกับบุคคลอื่น

ราชินีไทรตันกับแอเรียล มีความเห็นต่อมนุษย์ไม่เหมือนกัน ผู้เป็นพ่อมองว่ามนุษย์นั้นไม่ดี แต่ลูกสาวของเขาเชื่อว่ามนุษย์จะต้องดี รวมถึงแอเรียลที่อยากมีอิสระแต่ราชินีไทรตันขีดกรอบไว้ให้เธอ ราชินีไทรตันกับเออร์ซูล่า ด้านหนึ่งเป็นเทพอีกด้านหนึ่งเป็นอสูรที่อยู่ใต้ท้องทะเล และมีการแย่งชิง

บัลลังก์กัน เออร์ซูล่ากับแอเรียล โดยเออร์ซูล่าเข้าไปขัดขวางไม่ให้แอเรียลจุมพิตรักกับเจ้าชายอิริค และแอเรียลก็ขัดขวางไม่ให้เจ้าชายได้แต่งงานกับ วานเนสซ่า (เออร์ซูล่าร่างจำแลง)

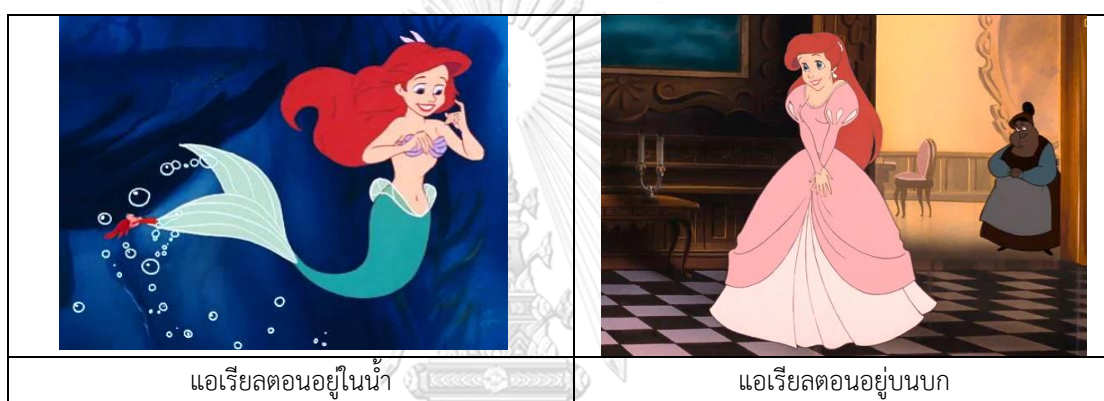
- ความขัดแย้งกับสังคม มีความแตกต่างกันระหว่างเผ่าพันธุ์ใต้ทะเลกับเผ่ามนุษย์ บนผืนดิน
- ความขัดแย้งกับธรรมชาติพายุเฮอริเคนทำให้เรือของเจ้าชายอิริคอัปปาง

#### 4.1.2.3 ตัวละคร (Character)

##### ฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist)

ตัวละครเอก (Central character)

- เอเรียล (Ariel)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นธิดาคนเล็กลำดับที่ 7 ของราชาไทรตัน (เจ้าแห่งมหาสมุทรแอตแลนติก้า) เธอมีพี่น้องเป็นเจ้าหญิงเงือกด้วยกันอีก 6 คน ในเรื่องบอกอายุของเธอ คือ 16 ปี

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ออกไปผจญภัยนอกปราสาทของพ่อ (ไทรตัน) และแอบขึ้นไปสำรวจบนผิวน้ำ สะสมสิ่งของสมบัติของมนุษย์ ช่วยเหลือเจ้าชายที่กำลังจะจมน้ำ ทำข้อตกลงให้ตัวเองมีขาเหมือนมนุษย์

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ผิวขาว ผมยาวสีแดง ดวงตากลมโตสีฟ้า ริมฝีปากเล็กสีแดง หน้าตาอ่อนเยาว์ ตัวเล็กกระทัดรัด มีลักษณะของเงือกในวรรณกรรม ท่อนบนเป็นมนุษย์ ท่อนล่างเป็นปลา กล่าวคือมีครีบหางแบบปลาสีเขียวน้ำทะเล การแต่งกายตอนอยู่ในทะเลจะใส่เพียงบราเปลือก หอยสีม่วงปกปิดบริเวณเนินอกของตนเอง ส่วนตอนอยู่บนพื้นกับเจ้าชายจะเป็นชุดเดรสเจ้าหญิงสีชมพู

บุคลิกภาพ (Personality) รักการผจญภัย กล้าหาญ อยากรู้อยากเห็น ตื่นเต้นและชื่นชอบเวลาได้พบเจอสิ่งใหม่ๆ ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อ่อนหวาน ไร้เดียงสา ชอบร้องเพลง ตี้อารมณ์เอาแต่ใจ

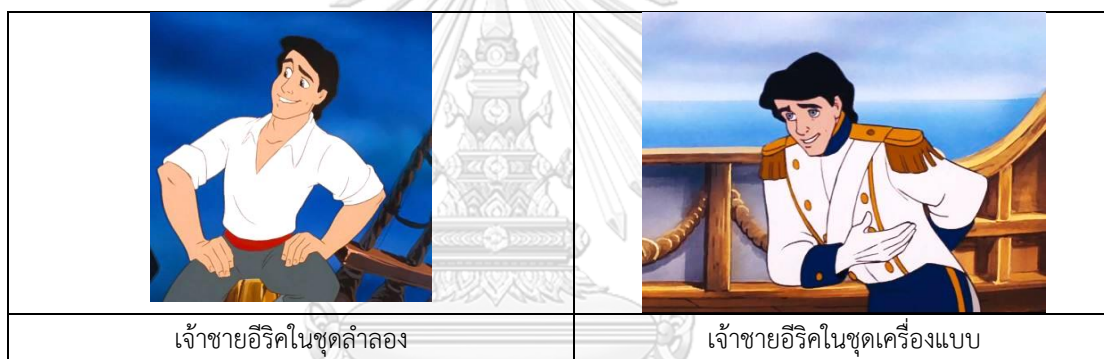
ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) คือ มองโลกด้วยความอยากรู้อยากเห็น โลกนั้นมีอะไรมากมายให้เรียนรู้ ฝึกฝนในชีวิตที่แตกต่างจากเดิม มีความอ่อนต่อโลกด้วยความไร้เดียงสา

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยากรมีอิสระได้ออกไปผจญภัย อยากรมีขาเดินได้แบบมนุษย์ หวังว่าสักวันจะได้อาอาศัยที่โลกมนุษย์ และอยากครองรักกับเจ้าชายอีริก

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นธิดาของราชาไทรตัน เจ้าแห่งมหาสมุทร อยู่ใต้ท้องทะเล จากนั้นก็รับข้อเสนอของเออร์ซูล่าเพื่อได้ขามาเดินได้แลกกับการที่เธอจะไม่มีเสียงพูด สุดท้ายเธอก็ได้เสียงพูดกลับคืนมา และได้ครองรักกับเจ้าชายอีริคบนผืนดิน

ตัวละครรอง (Minor character)

- เจ้าชายอีริก (Prince Eric)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นเจ้าชายของอาณาจักรเมืองท่า อายุวัย 18 ปี ชอบเล่นดนตรีเป่าขลุ่ย และมีสัตว์เลี้ยงสุนัขใจชื่อแม็กซ์

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ออกไปเดินเรือในมหาสมุทรกับลูกเรือ

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) รูปร่างสมส่วน ออกผายไหล่ผึ่ง ผิวสีขาวย หน้าตาคมสัน ผมสีดำ คิ้วหนาเข้ม ดวงตาสีฟ้าอ่อน ดูหล่อหลา แต่งกายในชุดลำลองเสื้อเชิ้ตสีขาวเวลาเดินเรือ และแต่งกายชุดเจ้าชายสูงศักดิ์ยามเมื่ออยู่ในพระราชวัง

บุคลิกภาพ (Personality) ผู้นำ มีความคล่องแคล่ว คล่องตัว สุภาพบุรุษ กล้าหาญ กล้าแสดงออก มีชีวิตชีวา ร่าเริง รักสนุก รักการผจญภัย ศิลปิน มีความมุ่งมั่นตั้งใจ

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ความรักไม่จำเป็นต้องแสวงหาแต่จะพบเมื่อถึงเวลาที่สมควรและรู้ได้ทันที มีรักแรกพบกับหญิงสาวที่ช่วยชีวิตเขา

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) แต่งงานกับหญิงสาวที่ช่วยชีวิตเขาจากการจมน้ำ

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นเจ้าชายที่ชอบท่องเที่ยวเล่นตามมหาสมุทร จากนั้นก็ถูกแอเรียลช่วยจากการจมน้ำตอนเรืออัปปาง หลงรักแอเรียล ช่วยเหลือเธอจากเออร์ซูล่า และจบลงด้วยการแต่งงานกับแอเรียลอย่างมีความสุข

#### - พระราชาไทรตัน (King Triton)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นเจ้าแห่งมหาสมุทร แอตแลนติก้า มีอาวุธประจำกาย คือตรีศูล

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) บังคับและซีกรอบให้กับแอเรียล ช่วยแอเรียลให้พ้นจากคำสาป ทำให้แอเรียลกลายเป็นมนุษย์เพื่อครองรักกับเจ้าชาย

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ผิวขาว ร่างกายเป็นครึ่งเงือก คือ กายท่อนบนเป็นมนุษย์ ส่วนท่อนล่างเป็นหางปลา รูปร่างใหญ่กำยำ มีผมยาวและหนวดเครายาวสีขาว และสวมมงกุฎกับกำไลข้อมือสีทอง

บุคลิกภาพ (Personality) มีความเป็นพ่อ ผู้นำ มีอำนาจ น่าเกรงขาม หยิ่งทรนง รอบรู้ เครื่องครัดในกฎระเบียบ ใจร้อน หงุดหงิดและไม่โง่ง่ายถ้าไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) มองว่ามนุษย์บนผืนดินนั้นเลวร้าย เพราะพวกเขากินสัตว์ทะเล และชอบรุกรานทะเล

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ปกป้องครอบครัว และมหาสมุทร

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเจ้าแห่งมหาสมุทรแอตแลนติก้า จากนั้นก็กลายเป็นทาสเพื่อปกป้องลูกสาวของตน จบลงด้วยการกลับคืนสู่ฐานะเดิม

#### - ไซด์คิก (Sidekick) ได้แก่ เซบาสเตียน (Sebastian) และ ฟลาวเดอร์ (Flounder)

##### เซบาสเตียน (Sebastian)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นข้าหลวงของราชาไทรตัน และวาทยากร

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ควบคุมการแสดงดนตรีของเหล่าสัตว์ในมหาสมุทร คอยตามดูแลแอเรียล และให้ความช่วยเหลือให้บรรลุเป้าหมาย

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) มีลักษณะเป็นสัตว์



ปูเสฉวน มีก้ามทั้ง 2 ข้าง และมี 6 ขา บนหลังมีเปลือกหอยหุ้มอยู่ สีแดงทั้งหมด ส่วนที่เป็นผิวบริเวณส่วนหัวมีสีชมพู

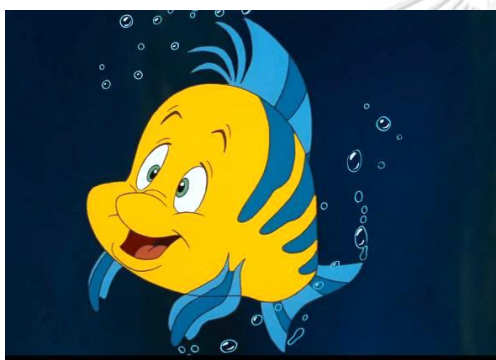
บุคลิกภาพ (Personality) ชอบสังคม ศิลปิน มีความจงรักภักดี จริงจัง

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) การที่จะปลดปล่อยนั้นต้องอยู่ในกรอบกฎเกณฑ์ ระเบียบที่วางไว้

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) สนับสนุนแอเรียลเพื่อให้ได้จูมพิตรักจากเจ้าชาย

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นวาทยากรในวังมหาสมุทร จากนั้นก็เข้ามาอาศัยบนบกเพื่อช่วยเหลือแอเรียลให้สมความปรารถนา สุดท้ายเมื่อช่วยแอเรียลได้ก็กลับไปอยู่ที่ในทะเลดังเดิม

### ฟลาวเดอร์ (Flounder)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นเพื่อนสนิทและผู้ติดตามของแอเรียล

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) คอยติดตามแอเรียลไปทุกๆที่

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) โดยรวมมีลักษณะเป็นสัตว์ปลาการ์ตูน ตัวเล็ก ลำตัวสีเหลือง ดวงตาสีเขียว และมีครีปลีฟ้า

บุคลิกภาพ (Personality) กระวนกระวายใจ กังวลใจ ขี้กลัว รักสันติ อ่อนโยน ไร้เดียงสา

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) มิตรภาพที่แท้จริงคือการคอยอยู่เคียงข้างและช่วยเหลือกัน

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยู่เคียงข้างแอเรียล และสนับสนุนแอเรียลเพื่อให้ได้จูมพิตรักจากเจ้าชาย

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการติดตามแอเรียลไปทุกที่เวลาออกไปผจญภัยในมหาสมุทร จากนั้นก็ติดตามไปอยู่บนพื้นดิน สุดท้ายเมื่อช่วยแอเรียลได้ก็กลับไปอยู่ที่ในทะเลดังเดิม

### - สคัทเทิล (Scuttle)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นผู้หาข่าวที่มหาสมุทรแอตแลนติก

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) นำสารมาบอกแอเรียลว่า วาเนสซ่าคือเออร์ซูล่าปลอมตัวมา

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) เป็นสัตว์ปีกนางนวลสีขาว มักจะถือกล้องส่องทางไกล

บุคลิกภาพ (Personality) เป็นมิตร ชอบช่วยเหลือ งุ่มง่าม

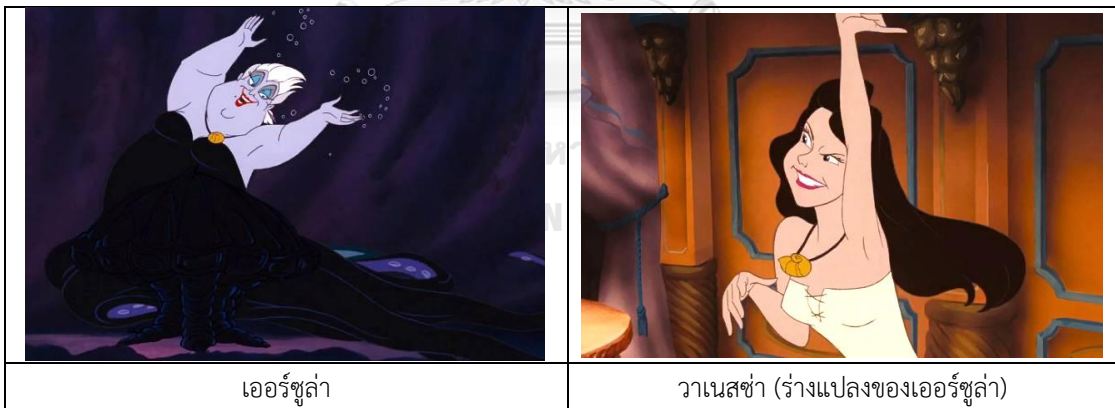
ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ท้องทะเลนั้นกว้างใหญ่ เชื่อว่าตนนั้นเป็นผู้รอบรู้เกี่ยวกับมนุษย์

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) แจ้งข่าวสารให้แอเรียล และช่วยเหลือเธอในทุกๆทาง

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นสอดส่องทะเล และมนุษย์ จากนั้นก็ช่วยเหลือแอเรียล จบลงด้วยการกลับไปสอดส่องทะเลดังเดิม

### ฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist)

- เออร์ซูล่า (Ursula) / วาเนสซ่า (Vanessa)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นแม่มดอยู่ในมุมมืดของมหาสมุทร

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ล่อลวงให้แอเรียลทำสัญญาทาสกับเธอ และคอยขัดขวางไม่ให้แอเรียลได้จูมพิตกับเจ้าชาย

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) รูปร่างอ้วนท้วม ท่อนล่างมีหนวดแบบปลาหมึก ชุดสีดำ เผยให้เห็นสีผิวม่วงอ่อน ริมฝีปากสีแดง มีไฟอยู่ข้างริมฝีปาก ผมสีขาว ดวงตาสีเทา และสวมเครื่องประดับ

เป็นสร้อยคอเปลือกหอยสีทอง สำหรับวาเนสซ่าเป็นหญิงสาว รูปร่างดี แต่งกายอวดผิวกาย มีผิวสีขาว  
ผมสีดำยาว

บุคลิกภาพ (Personality) เจ้าเล่ห์ ขี้ร้าย จอมวางแผน ตะกละ หยาบคาย

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) อำนาจคือทุกสิ่งในโลก

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ต้องการล้มบัลลังก์ของราชาไทรตัน และยึดอำนาจมาเป็นของ  
ตนเอง

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการอาศัยในส่วนมืดมืดของมหาสมุทร จากนั้นก็  
ล่องลวงแฉเรียลให้เป็นทาสของเธอ พร้อมกับแปลงร่างเป็นวาเนสซ่าเพื่อช่วยวนเจ้าชายอิริค และจบลง  
ด้วยการถูกเจ้าชายอิริคใช้เรือชนจนจมลงไปได้พื้นสมุทร

#### 4.1.2.4 แก่นเรื่อง (Theme)

เด็กควรมีอิสระในการนำพาชีวิตตนเองพร้อมกับการเรียนรู้ที่จะรับมือกับสิ่งใหม่และความเสี่ยงที่จะ  
เกิดขึ้นพร้อมกันนั้นก็ควรเชื่อฟังผู้ที่อาบนำร้อนมาก่อน และจงศรัทธาในความรัก ความใฝ่ฝันของ  
ตัวเอง

#### 4.1.2.5 ฉาก (Setting)

ยุคสมัย (Period) ในเรื่องเงือกน้อยผจญภัยนี้มีสถาปัตยกรรมแบบยุโรปตะวันตก ซึ่งจาก  
ประวัติผู้แต่งเค้าโครงเรื่อง ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน เป็นชาวเดนมาร์ก โดยแต่งนิทานเรื่องนี้  
ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1837 และมีการนำตัวละครเทพเจ้าแห่งท้องทะเล ไตรตัน (Triton) ที่ปรากฏอยู่ใน  
เทพปกรณัมและมหากาพย์ของกรีก จึงอนุมานได้ว่า เรื่องเงือกน้อยผจญภัยอยู่ในยุคสมัย  
คริสต์ศตวรรษที่ 18 ช่วงศิลปะสมัยฟื้นฟูคลาสสิก หรือคลาสสิกสมัยใหม่ (Neo-Classical Art)

สถานที่ (Location) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่อยู่ในมหาสมุทรแอตแลนติก้า ประกอบด้วย ปราสาท  
ของราชาไทรตัน ใต้ท้องทะเล ริมชายหาด เรือของเจ้าชายอิริคบนผิวน้ำ และปราสาทริมทะเลของ  
เจ้าชายอิริค โดยมีสถานที่ในเมืองเล็กน้อย

	
ปราสาทของราชาไทรตัน	ใต้ท้องทะเล

	
ริมชายหาด	เรือของเจ้าชายอิริคบนผิวน้ำ
	
ปราสาทริมทะเลของเจ้าชายอิริค	สถานที่ในเมือง

เวลา (Time or Duration) มีทั้งเช้า กลางวัน บ่าย เย็น กลางคืน ซึ่งในเรื่องจะเน้นเด่นชัดคือ เวลาก่อนพระอาทิตย์ตกดิน

#### 4.1.2.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

ทางกายภาพ ได้แก่ เปลือกหอย คือแอเรียล การกลายเป็นฟองน้ำ คือความตาย การถือครองอาวุธตรีศูล คือการมีอำนาจในมหาสมุทรแอตแลนติก้า

ทางเสียง ได้แก่ เสียงของแอเรียลคือ แอเรียล

#### 4.1.2.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

เริ่มเรื่องโดยการพรรณนาด้วยภาพเคลื่อนไหวของพื้นสมุทรและใต้สมุทร คลอดด้วยเพลงประสานเสียงแบบมิวสิคัลการเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเล่าโดยใช้มุมมองที่เป็นกลางจากผู้ชมผ่านมุมมองกล้องในภาพยนตร์ มีการผสมผสานมุมมองการเล่าเรื่องแบบมิวสิคัล (Musical) ผ่านการร้องเพลงของตัวละครในเรื่องซึ่งเนื้อร้องเหล่านั้นจะมีเนื้อหาสะท้อนบริบทในฉากเหล่านั้นด้วย ดังนี้

**เพลงอยู่ในโลกเธอ (Part of Your World)** ร้องโดย แอเรียล มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “เมื่อเธอลองมองของพวกนี้ สิ่งที่ดีๆมีทุกอย่างเลยจริงๆ อาจดูเหมือนฉันมีทุกอย่าง และมีจนพร้อมครบเกินใคร ถ้าอสังการใหญ่เกินคิดฝัน สิ่งอัศจรรย์เก็บไว้มากมายเพียงใด อาจมองแล้วคิดในหัวใจ ใช่มิครบของดีๆ ไม่ว่าจะของสวยของเล่นมีเป็นกองใหญ่ แปลกแค่ไหนดีเพียงใดเราก็มี จะสะสมไว้บ้างไหม มีตั้งยี่สิบ แต่ใครสนเรื่องแค่นี้ไม่เพียงพอ อยากจะอยู่กับผู้คนบนดิน อยากจะยลยิน คนเต้นรำอย่างไรหนอ เดินเคลียดลอบบนสอง เรือกอะไรนะ อ้อ เข้าใจละ สะบัดครีบคงไม่ไกลเกินวา ควรจะมีขาไว้โดดอย่างคนเขา เดินตัวเบาบนพื้น คำว่าอะไรนะ ถนน ที่คนเดินเหินวิ่งเพลินกันไป สุขใจในแสงตะวันจาก



เบื่องบน เทียวเพลินเดินเล่นขอเป็นเช่นคนอยู่บนโลกงาม ต้องทำยังไง อยากรจะออกไป อยู่ในน้ำแสน  
 หน่าย ฟันไม่เคยคลาย อยากรเอนอุ่นกาย แนบทรายวิบวาม ผู้คนบนดินจะต้องเข้าใจ และไม่มัวเฝ้า  
 บังคับและคอยห้าม พวกเราสาวงาม ว่ายแต่น้ำเย็นอยากเปลี่ยนเป็นเดิน ได้เรียนจุดตั้งมนุษย์คงจะ  
 เพลิน เผซิชญาคำถาม ที่เก็บอยู่ในใจ อะไรคือไฟแล้วไขมันจึง เรียกอะไร ร้อน เมื่อไรกันนะ จิตใจอาวรณ์  
 สุดจะไถ่ถอนดวงใจอยากได้ไป พันทอทะเล ทุ่มเทพื้นใฝ่ อยู่ในโลกงาม” เป็นบทเพลงที่แอเรียร้อง  
 ในขณะที่ว่ายน้ำเล่นในทะเล



ภาพประกอบเพลงอยู่ในโลกเธอ (Part of Your World)

**เพลงใต้ท้องทะเล (Under the Sea)** ร้องโดย เซบาสเตียน และเหล่าสัตว์ใต้น้ำ มีเนื้อเพลง  
 ภาษาไทยว่า “ต้นไม้น้ำที่บ่อของปลาจืด เธอเห็นสวยแล้วชื่นหัวใจ เธอคงจะคิดอยากได้ขึ้นไป ที่คิดไว้  
 มันผิดทั้งเพ จงมองดูให้รอบในโลกลงาม ทะเลครามที่ล้วนน่ามองสุดแสนจะสดใส ชวนใฝ่ปอง แล้วใฝ่ยัง  
 เรียกร้อยโยเย ใต้ท้องทะเล ลึกลงในน้ำแสนจะเย็นชื่นฉ่ำ เข้าจนเย็นค่ำ จงเชื่อคำว่าเขว ผู้คนบนโลก  
 ทำงานหาบของโดนแดดจนร้อนจนทรมาณ พวกเราสิชื่นบาน ทั้งวันช่างสำราญใต้ท้องทะเล คือปลาใน  
 ทะเลแสนเรีงรำ ได้วักว้ายได้ฝักสลิ้นลม มาดูปลาบนบกแสนเศร้าหม่น หมักหมมตุ้เลี้ยงปลาหน้าแหย  
 แต่ดูปลาในตู้ยังโชคดี ยังมียิ่งกว่านี้รอท่า เจ้าของนั้นถ้าเกิดหิวขึ้นมา ก็กลายเป็นอาหารคาเฟ่ โถ่เอ๋ยใต้  
 ท้องทะเล เท่เกินจะนับ ไม่มีใครมาจับ ทอดเราเอาเม็ดสับกับกินไม่เก้ พวกเราคือสิ่งที่คนชอบกิน เราอยู่  
 ในน้ำซึ่งอันตราย แสนเย็นและสบาย เหมือนฟองที่พรางพราย ใต้ท้องทะเล ใต้ท้องทะเล เรียกมาสิจ๊ะ  
 ใต้ท้องทะเล แจ่วพอหรือยังละ พวกเรามีจิ้งหะแสนจะสุดเก้ สุดแสนจะเก้ ทั้งเจ้าสโตเจียนและกระ  
 เบน ยังอยากมาเล่นไม่เว้นวายวัน แหมพรุตก็ยังมีมันส์ เร็วรีบมาฟังกัน ใต้ท้องทะเล เจ้าหนูต เล่นที่ฟลุค  
 เจ้าคาฟเล่นที่ฮาร์ป เจ้าเพลส เล่นที่เบส ก็ฟังเป็นทำนอง ปลาปักเล่นที่ทุ่มบ้า ปลาปองเล่นตีกลอง  
 ปลาฟลุคเป็นถึงตุ๊กเพลงโซล เจ้ากระเบนก็เป็นปลาลิงซ์ซอสตริง ปลาเทราซรีออคไม่เบา แม่ปลาตำ  
 ตัวน่า สเมลท์และสแปรทนั้นดูสุดจะเก้ และปลาปักเป้าเป่าปูด ไซ้ ไม่มีที่ใดใต้ท้องทะเลยอดเยี่ยมไปกว่านี้  
 ใต้ท้องทะเล ผุงปลาซาตินมาเต้นรำไม่เกี๋ยง แหวกว้ายกันเป็นสาย ว้ายแหวกกันเป็นสาย ข้างบนมีฝูง  
 และมีแต่ทราย พวกเราสิร้ายทั้งปลาปละกึ่งปู แนะดูเจ้าหอยกาบ ได้ยินยังคอยงาบ ใต้ท้องทะเล แม้  
 เจ้าพวกหอยทาก เต้นกันจนขาลาก ใต้ท้องทะเล ทั้งเจ้าพวกหอยโข่ง เล่นกันจนคอโป้ง ไม่เคยจะ



### 4.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร Beauty and the Beast

ภาพยนตร์เรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร Beauty and the Beast ปี ค.ศ.1991 ในรูปแบบแอนิเมชันสองมิติ (2D ANIMATION) และโฉมงามกับเจ้าชายอสูร Beauty and the Beast ปี ค.ศ.2017 ในรูปแบบของคนแสดง (Live action) นำแสดงโดย เอ็มมา วอตสัน (Emma Watson) นักแสดงชาวอังกฤษ แสดงเป็นเบลล์ ซึ่งกำกับโดย บิล คอนดอน ผลิตโดย Walt Disney Pictures ดัดแปลงมาจากเทพนิยายท้องถิ่นฝรั่งเศส La Belle et la Bete ของมาตามฌานน์-มารี เลอ แปรงซ์ เดอ โบมองต์ (บริษัทสตาร์พิกส์จำกัด, 2560, น.41) โดยวิเคราะห์ไปพร้อมกัน ดังต่อไปนี้

#### 4.1.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

##### - อดักหนึ่ง (Act I) ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning)

เริ่มเรื่องโดยการเล่าเรื่องแบบนิทานพื้นบ้าน “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” ในประเทศฝรั่งเศส มีเจ้าชายอติมาอาศัยอยู่ในปราสาทอันโอ่อ่า และในคืนที่มีหิมะตกเหน็บหนาว มีหญิงชรา มาขอพักอาศัยเพื่อหลบความหนาว แต่ด้วยความอัปยศของนาง เจ้าชายอติมาจึงขับไล่ ปราบกฏว่าหญิงชราผู้นั้นก็เปลี่ยนร่างเป็นแม่มดผู้เลอโฉม นางสาวให้เขากลายเป็น อสูร พร้อมกับบริวาร ในปราสาทให้กลายเป็นข้าวของเครื่องใช้ และมอบกุหลาบกับกระจกวิเศษให้เจ้าชายซึ่งกุหลาบจะเริ่มบานเมื่อเจ้าชายมีพระชนมายุ 21 พรรษา โดยมีเงื่อนไขว่า หากเจ้าชายรู้จักใครสักคน และได้รับความรักตอบก่อนที่จะถึงกุหลาบกลีบสุดท้ายจะโรยรา คำสาปก็จะหายไป แต่ถ้าไม่เจ้าชายก็ จะกลายเป็นอสูรตลอดกาล และแล้วเวลาผ่านไป เบลล์ (Belle) หญิงสาวมีรูปโฉมที่สวยงามที่สุดในเมืองหนึ่งของฝรั่งเศส แต่ก็ถูกชาวเมืองมองมาว่าแปลกเพราะทำตัวไม่เหมือนใคร ซึ่งมี แกสตอง ชายผู้หลงใหลอยากได้เธอเป็นภรรยา เขาตามจับเบลล์ไม่เว้นแต่ละวัน โดยมี เลอฟู ผู้คอยตามรับใช้



(ซ้ายบน) หญิงสาวผู้งดงามสาปให้เจ้าชายอติมาเป็นอสูร (ปี 1991)

(ขวาบน) หญิงสาวผู้งดงามสาปให้เจ้าชายอติมาเป็นอสูร (ปี 2015)

(ซ้ายล่าง) ชีวิตประจำวันของเบลล์ และผู้คนในเมืองทุกเช้า (ปี 1991)

(ขวาล่าง) ชีวิตประจำวันของเบลล์ และผู้คนในเมืองทุกเช้า (ปี 2015)

### จุดที่แตกต่างกัน

ตอนเริ่มเรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (1991) จะเล่าโดยใช้ภาพวาดแบบนิทาน ในขณะที่รูปแบบคนแสดงของ โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017) นั้นจะเปิดเรื่องโดยบริบทของการแสดงตัวละคร



(ซ้าย) ตัวอย่างการเปิดเรื่องของโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (1991)

(ขวา) ตัวอย่างการเปิดเรื่องของโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017)

### - องก์สอง (Act II) ตอนกลางเรื่อง (Middle)

อยู่มาวันหนึ่ง **มัวริซ** พ่อนักประดิษฐ์ของเบลล์ก็ได้ขี่รถม้าออกไปงานประกวดสิ่งประดิษฐ์ แต่ด้วยพายุหนาวที่รุนแรง เขาจึงหลงทางมาเจอกับปราสาทหลังใหญ่ดูลึกลับ และหมายจะไปขอพัก หลบความหนาวที่นั่น ทำให้อสูรเจ้าของปราสาทไม่พอใจจับเขาไปขังไว้ เมื่อเบลล์รู้ว่าพ่อหายตัวไปก็ออกไปตามหาพ่อ และได้เจอกับเขาที่ปราสาทของอสูร เธอจึงแลกตัวเธอเพื่ออิสรภาพของพ่อ เบลล์ได้อาศัยอยู่ในปราสาทกับอสูร เธอถูกอสูรวางกฎเกณฑ์กับเธอ ในระหว่างนั้นเธอก็ได้ผูกมิตรกับเหล่าข้าราชบริพารที่ถูกสาปให้กลายเป็นข้าวของเครื่องใช้ ได้แก่ **ลูมิแอร์** (เชิงเทียน) **ค็อกสเวิร์ธ** (นาฬิกา) **คุณนายพอตส์** (กาน้ำชา) **ซิฟ** (ถ้วยน้ำชา) **มาตาม ดิ การ์เดอโรบ** (ตู้เสื้อผ้า) **พลูเมตท์** (ไม้ปัดฝุ่นขนนก) ฯลฯ เป็นต้น

วันหนึ่งเบลล์ได้แอบไปเขตต้องห้ามในปราสาทพบกับดอกกุหลาบในโหลแก้ว อสูรโกรธมาก คำรามใส่เธอจนเธอก้าวและวิ่งหนีเข้าป่าไป เบลล์หลงทางในป่าและเกือบโดนฝูงหมาป่ากิน แต่ถูกอสูรช่วยไว้จนตัวอสูรได้รับบาดเจ็บ ทั้งคู่ก็กลับปราสาทและหลังจากนั้นพัฒนาความสัมพันธ์ในทางที่ดีจนเกิดเป็นความรัก ด้านพ่อของเบลล์ไปขอความช่วยเหลือกับชาวเมืองว่ามีอสูรจับเบลล์ไปทำให้ถูกมองว่าเป็นคนบ้าและจะถูกนำไปโรงพยาบาลบ้า อสูรมอบกระจกพิเศษให้เบลล์ที่คิดถึงพ่อดู เธอเห็นพ่อของเธอกำลังถูกจับไปโรงพยาบาลบ้า เธอจึงขออสูรไปช่วยพ่อ อสูรยอมปล่อยเธอไปเพราะรัก แต่ในขณะที่เดียวกันแกสตองก็ได้ล่อลวงชาวเมือง และเป็นผู้นำไปบุกปราสาทเพื่อกำจัดอสูร หลังจากเบลล์ช่วยพ่อแล้วจึงรีบกลับไปช่วยอสูร อสูรกับแกสตองต่อสู้กันจนแกสตองพลาดท่าพลัดตกจากที่สูงของปราสาท และจากการต่อสู้ทำให้อสูรหมดแรงและบาดเจ็บปางตาย





(ซ้ายบน) อสูรช่วยชีวิตเบลล์จากฝูงหมาป่า (ปี 1991)

(ขวาบน) อสูรช่วยชีวิตเบลล์จากฝูงหมาป่า (ปี 2017)

(ซ้ายล่าง) เบลล์และอสูรนั่งเล่นในปราสาท (ปี 1991)

(ขวาล่าง) เบลล์และอสูรนั่งเล่นในปราสาท (ปี 2017)

### จุดที่แตกต่างกัน

โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (1991) จะเล่าว่าพ่อของเบลล์ไปใช้ข้าวของในปราสาทจึงถูกจับ ในขณะที่รูปแบบคนแสดงของโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017) นั้นพ่อของเบลล์ได้ถูกจับเพราะไปเด็ดดอกกุหลาบในสวนที่ปราสาท ในตอนที่เบลล์ส่งกระจุกดูพ่อของเธอโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (1991) จะเห็นว่าพ่อล้มป่วยที่พื้นหิมะและเบลล์ไปช่วยกลับมาที่บ้าน ส่วนใน โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017) จะเห็นว่าพ่อกำลังถูกจับไปโรงพยาบาลบ้า และตอนที่เบลล์กับพ่อถูกจับขังโดยแกสตอง ถ้าเป็นโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (1991) จะมีชิพ (ถ้วยน้ำชา) มาช่วยให้ออกไปได้ แต่ในโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017) พ่อของเบลล์จะสะเดาะกลอนประตูออกไปได้เอง อีกทั้งโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017) ยังขยายความเพิ่มเติมในระหว่างที่เบลล์และอสูรเป็นมิตรกันว่า อสูรได้ให้หนังสือวิเศษกับเบลล์ และพาเธอไปยังสถานที่ของแม่ที่ปารีสในอดีตด้วยหนังสือวิเศษ ทำให้รู้ว่าแม่เธอนั้นเป็นกาฬโรคตั้งแต่เธอยังแบเบาะ

### - องก์สาม (Act III) ตอนคลี่คลายเรื่อง (Ending)

เบลล์รีบมาบอกรักและจุมพิตอสูรเมื่อคิดว่าไม่ทันเวลาเธอก็เสียใจมาก แต่ทันใดนั้นอสูรก็กลับมาเป็นเจ้าชายอดัมอย่างปาฏิหาริย์ คำสาปได้ถูกลบล้างแล้วทุกสิ่งกลับมาเป็นดังเดิมคือเหล่าบริวารกลับมาเป็นมนุษย์และปราสาทกลับมาสวยงามโอ้อ่า เบลล์และเจ้าชายอดัมก็ได้อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข



(ซ้าย) เบลล์และเจ้าชายอดัมเต้นรำอย่างมีความสุข (ปี 1991)

(ขวา) เบลล์และเจ้าชายอดัมเต้นรำอย่างมีความสุข (ปี 2017)

#### 4.1.3.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

- ความขัดแย้งภายในตนเอง

เจ้าชายอดัม(อสูร) ที่มีจิตใจเป็นมนุษย์แต่มีร่างกายเป็นอสูร

- ความขัดแย้งกับบุคคลอื่น

เบลล์กับอสูร มีนิสัยที่ตรงกันข้ามกัน ในช่วงแรกเข้ากันไม่ค่อยได้

เบลล์กับแกสตอง เบลล์ปฏิเสธคำขอแต่งงานของแกสตอง

อสูรกับแกสตอง แกสตองเกลียดชังอสูรจนอยากฆ่าให้ตายแต่อสูรกลับไม่มีความเคียดแค้นใด ๆ

- ความขัดแย้งกับสังคม เบลล์มีความแตกต่างกับชาวเมือง จึงถูกมองว่าเป็นคนแปลกประหลาด, ชาววังกับชาวเมือง ชาวเมืองมาบุกปราสาทชาววังและต่อสู้กัน ชาวเมืองต้องการเอาชนะชาววัง แต่ชาววังแค่ต้องการปกป้องปราสาทและเจ้าชาย





- ความขัดแย้งกับธรรมชาติ พายุหิมะที่รุนแรงทำให้ทั้งเบลล์ และพ่อของเธอเกิดความลำบาก

#### 4.1.3.3 ตัวละคร (Character)

##### ฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist)

ตัวละครเอก (Central character)

- **เบลล์ (Belle)** (ในเวอร์ชันปี 2017 คนแสดงรับบทโดย Emma Watson)

	
เบลล์ในชุดชาวเมือง (Belle 1991)	เบลล์ในชุดชาวเมือง (Belle 2015)
	
เบลล์ในชุดเต้นรำ (Belle 1991)	เบลล์ในชุดเต้นรำ (Belle 2015)

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นลูกสาวของนักประดิษฐ์ อาศัยในเมืองเล็ก ๆ ส่วนแม่ของเธอเสียชีวิตตั้งแต่เธอยังเล็ก

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ชอบร้องเพลง อ่านหนังสือ ออกไปตามหาพ่อที่หายตัว และถูกขังในปราสาทแทนพ่อ ทำกิจกรรมนันทนาการด้วยกันกับบอสูร์ ช่วยเหลือดูแลบอสูร์ยามบอสูร์ได้รับบาดเจ็บ เต้นรำและจุมพิตกับบอสูร์

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ผิวขาว ผมยาวสีน้ำตาล ดวงตาสีลูกนัท แก้มอมชมพูรับกับริมฝีปากบางสีชมพู หน้าตาสะสวย รูปร่างเพรียวบาง ปกติใส่ชุดเดรส Drindle Dress แขนยาวสีขาวคลุมด้วยเอี๊ยมกระโปรงยาวสี มีการปักผ้ากันเปื้อนไว้ที่ด้านหน้าของชุด พร้อมกับผูกผมไว้หลังคอดด้วยโบว์สีเดียวกันกับชุด รองเท้าบูทสีน้ำตาล และในฉากเต้นรำกับเจ้าชาย เบลล์ใส่ชุดเดรสเจ้าหญิงกระโปรงบานยาวไล่ชั้นสีเหลืองอร่าม





บุคลิกภาพ (Personality) ใฝ่รู้ใฝ่เรียน หนอนหนังสือ มีจินตนาการ ช่างเพื่อฝันถึงการผจญภัย เรื่องราวโรแมนติกและโลกที่ไกลออกไป อยากรู้ อยากเห็น รักอิสระ เข้มแข็ง กล้าหาญ มีเมตตา ฉลาดเฉลียว รอบรู้ ใจดี ชอบร้องเพลง กตัญญูรู้คุณ

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) คือ มองโลกด้วยการเรียนรู้ เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยากรอกออกไปผจญภัยในโลกกว้างเพื่อเติมเต็มความรู้ของเธอโดยหวังว่าสักวันจะมีคนยอมรับและเข้าใจเธอ

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นลูกสาวนักประดิษฐ์ และแต่ละวันก็ออกไปหาหนังสือมาอ่าน ต่อมาเมื่อพบกับเจ้าชายอติမ်ในร่างของอสูรก็ทำให้เธอได้รู้จักความรัก และจบลงด้วยการช่วยถอนคำสาปให้เจ้าชายอติ่มแล้วก็แต่งงานครองรักกันอย่างมีความสุข

ตัวละครรอง (Minor character)

- อสูร / เจ้าชายอติ่ม (Beast / Prince Adam) (ในเวอร์ชันปี 2017 คนแสดงรับบทโดย Dan Stevens)

	
อสูร ( Beauty and the Beast 1991)	อสูร ( Beauty and the Beast 2017)
	
เจ้าชายอติ่ม ( Beauty and the Beast 1991)	เจ้าชายอติ่ม ( Beauty and the Beast 2017)

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นเจ้าชายของปราสาทที่หุรหุราโอ้อ่า

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ขับไล่หญิงชราที่มาขอความช่วยเหลือจนโดนสาปให้กลายเป็นอสูร, จับพ่อของเบลล์มาขัง, ยอมเสียสละชีวิตตัวเองเพื่อเบลล์

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ในร่างอสูรจะตัวใหญ่ สูงมึนๆ กำยำมีการผสมของสัตว์หลายชนิด มีเขาเป็นวัวป่า มีฟันแบบหมูป่าและกรามแบบสิงโต ลำตัวเป็นหมิ่นขนสีน้ำตาล ดวงตาสีฟ้า ในร่างเจ้าชายอติ่ม รูปร่างสันทัด สง่างาม หล่อเหลา ผิวสีขาว ดวงตาสีฟ้า คิ้วและผมมีสีน้ำตาล ผมยาวประป่า



บุคลิกภาพ (Personality) ในตอนแรกจะเห็นแก่ตัว โหม่ง่าย ก้าวร้าว เมื่อเป็นอสูรจะดูดุดัน ไร้ความเมตตาปราณี เอาแต่ใจ แล้วบุคลิกเปลี่ยนเมื่อมาพบกับเบลล์ ทำให้เขามี ความอ่อนโยน ใจดี มีเมตตา สุภาพบุรุษ

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) เนื่องจากโดนตามใจจนเสียคน เขามองโลกว่าต้องมีแต่สิ่งสวยงาม จนดูถูกผู้อื่น ไม่มีน้ำใจ แต่มุมมองได้เปลี่ยนไปเมื่อพบกับเบลล์ กลายเป็นผู้มีเหตุผล รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มองว่าความรักคือการเสียสละ ชนະใครก็ไม่เท่าชนະใจตนเอง

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ลบล้างคำสาปและกลับไปเป็นมนุษย์ดังเดิม

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นเจ้าชายที่ไร้ความรักความเมตตาปราณี จากนั้นก็ถูกสาปให้กลายเป็นอสูร หลังจากพบกับเบลล์ก็รักเธอและเป็นมาเป็นคนมีเมตตา และเสียสละ สุดท้ายคำสาปถูกถอนไปเขากลับมาเป็นมนุษย์และแต่งงานครองรักกับเบลล์

- มัวริช (Maurice) (ในเวอร์ชันปี 2017 คนแสดงรับบทโดย Kevin Kline)

<p>มัวริช ( Beauty and the Beast 1991)</p>	<p>มัวริช ( Beauty and the Beast 2017)</p>

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นนักประดิษฐ์ โดนชาวเมืองว่าเป็นคนนักประดิษฐ์สติเฟื่อง มีลูกสาว ชื่อเบลล์ ส่วนภรรยาเสียชีวิตไปเมื่อเบลล์ยังเด็ก อาศัยอยู่กับลูกสาวสองคนในเมืองเล็กๆ บางของเขามีสิ่งประดิษฐ์มากมาย

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) เดินทางจะไปประกวดแข่งสิ่งประดิษฐ์แต่หลงทางเข้าไปในปราสาทอสูรแล้วก็ถูกจับ

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ในเวอร์ชัน 1991 จะมีรูปร่างอ้วนเตี้ยเห็นได้ชัดกว่าเวอร์ชันคนแสดง 2017 ที่มีรูปร่างสมส่วน มีผมสีขาว ดวงตาสีเขียว และสวมแว่นตา

บุคลิกภาพ (Personality) ใจดี นักประดิษฐ์ ชอบคิดค้น มีจินตนาการ ในเวอร์ชัน 1991 นั้นจะแสดงออกถึงความงุ่มง่าม ตื่นเต้นง่าย ตรงข้ามกับ ในเวอร์ชัน 2017 ที่ดูใจเย็นและมีสติกว่า

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) เมืองที่เล็ก ๆ ก็ทำให้ผู้คนมีมุมมองที่เล็ก ๆ ด้วย

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ใช้ชีวิตเพื่อการประดิษฐ์ และช่วยเหลือเบลล์จากอสูร การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการประดิษฐ์สิ่งของเพื่อเข้าประกวดจากนั้นก็หลงเข้าไปและถูกจับขังในปราสาท ออกมาจากปราสาทด้วยการช่วยเหลือของลูกสาว สุดท้ายก็ช่วยลูกสาวให้พบรักกับอสูร และย้ายมาอยู่ในปราสาทของเจ้าชายอดัม หลังจากคำสาปของเจ้าชายได้คลี่คลาย

- **ไซด์คิก (Sidekick)** ได้แก่ **เหล่าข้าราชการบริพาร** ที่เป็นข้าของเครื่องใช้ในพระราชวัง จะมีบทบาทสำคัญในเรื่องที่จะคอยสนับสนุนตัวละครเอกให้บรรลุเป้าหมาย ดังนี้

	
<p><b>ลูมิแอร์ (Lumiere) ปี 1991</b></p>	<p><b>ลูมิแอร์ (Lumiere) ปี 2017</b></p>
<p>ถูกสาปให้กลายเป็นเชิงเทียน เป็นคนรักของพลูเมตท์ คอยคิดแผนให้เบลล์กับอสูรรักกัน อยากกลับมาเป็นมนุษย์</p>	<p><b>บุคลิกภาพ (Personality)</b> มีความกระตือรือร้น คล่องแคล่ว เป็นมิตร มองโลกในแง่ดี ชอบช่วยเหลือ มีเสน่ห์ โรแมนติก</p>
	
<p><b>ค็อกสเวิร์ธ (Cogsworth) ปี 1991</b></p>	<p><b>ค็อกสเวิร์ธ (Cogsworth) ปี 2017</b></p>
<p>ถูกสาปให้กลายเป็นนาฬิกา เป็นเพื่อนสนิทกับลูมิแอร์ ชอบทำตัวเป็นไกด์ให้กับเบลล์ ในการแนะนำสถานที่ต่าง ๆ อยากกลับมาเป็นมนุษย์</p>	<p><b>บุคลิกภาพ (Personality)</b> ชอบเป็นผู้นำ แต่ขี้กังวล ช่างพูดช่างเจรจา สุภาพ มีจิตใจดี ค่อนข้างอยู่ในกฎระเบียบ จริงจัง</p>
	
<p><b>คุณนายพอตส์ (Mrs. Potts) ปี 1991</b></p>	<p><b>คุณนายพอตส์ (Mrs. Potts) ปี 2017</b></p>
<p>ถูกสาปให้เป็นกาน้ำชา คอยให้กำลังใจเบลล์ที่กำลังเศร้าจากการต้องอยู่โดดเดี่ยวในสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย และช่วยเหลือเบลล์กับอสูร อยากกลับมาเป็นมนุษย์</p>	<p><b>บุคลิกภาพ (Personality)</b> มีความเป็นแม่ อ่อนโยน อ่อนโยน สุภาพ ใจดี ชอบช่วยเหลือ เป็นมิตร</p>

	
<p><b>ชิพ (Chip) ปี 1991</b></p>	<p><b>ชิพ (Chip) ปี 2017</b></p>
<p>ถูกสาปให้เป็นแก้วน้ำชา ลูกชายของคุณนายพอลลีส คอยสร้างรอยยิ้มให้เบลล์ และในช่วงท้ายเรื่องเป็นคนไปช่วยเบลล์จากการถูกขังไว้ อายากกลับเป็นมนุษย์</p>	<p><b>บุคลิกภาพ (Personality)</b> น่ารัก ไร้เดียงสา มีชีวิตชีวา ร่าเริง มองโลกในแง่ดี</p>
	
<p><b>พลูเมตต์ (Plumette) ปี 1991</b></p>	<p><b>พลูเมตต์ (Plumette) ปี 2017</b></p>
<p>ถูกสาปให้กลายเป็นไม้ปักฝุ่นขนนก เป็นคนรักของ ลูมิแอร์ คอยทำความสะอาดพระราชวัง และช่วยเหลือเบลล์กับ อสูร อายากกลับเป็นมนุษย์</p>	<p><b>บุคลิกภาพ (Personality)</b> หรหุรา สวยงาม พลิ้วไหว รักสะอาด มีเสน่ห์</p>
	
<p><b>มาตาม ดี การ์เดอโรป ปี 1991</b></p>	<p><b>มาตาม ดี การ์เดอโรป ปี 2017</b></p>
<p>ถูกสาปให้กลายเป็นตู้เสื้อผ้า มีบทบาทในการแต่งตัวให้กับเบลล์ทั้งในตอนอยู่ในปราสาท และชุดเต้นรำ</p>	<p><b>บุคลิกภาพ (Personality)</b> ตื่นเต้นตกใจง่าย กระตือรือร้นอยู่เสมอ</p>

### ฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist)

- แกสตอง (Gaston) (ในเวอร์ชันปี 2017 คนแสดงรับบทโดย Luke Evans)

A cartoon illustration of Gaston from the 1991 Disney movie 'Beauty and the Beast'. He is a muscular man with a large nose, wearing a red jacket over a yellow vest and a white shirt with a black bow tie. He is standing in a kitchen, gesturing with his hands as if speaking.	A live-action photograph of Luke Evans as Gaston from the 2017 Disney movie 'Beauty and the Beast'. He is wearing a red jacket over a white shirt and a black bow tie. He is looking off to the side with a serious expression.
แกสตอง (Beauty and the Beast 1991)	แกสตอง (Beauty and the Beast 2017)

ประวัติภูมิหลัง (Background) อดีตวีรบุรุษสงคราม อยู่โรงเหล้าของหมู่บ้าน

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ตามจีบเบลล์ ทำทุกอย่างเพื่อให้ได้แต่งงานเบลล์ ล่อลวงชาวบ้านให้ไปปราบอสูร

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) กล้ามเนื้อบึกบึน รูปร่างกำยำ แข็งแรง ผิวสีขาวย ผมสีดำยาวมัดรวบไว้ มีดวงตาสีฟ้า สวมชุดสำหรับขี่ม้าคลุมด้วยผ้าชั้นดี

บุคลิกภาพ (Personality) เห็นแก่ตัว หยาบคาย โกรธง่าย ไร้ความปรานี ชอบใช้กำลัง แข็งกร้าว คล่องตัว เจ้าชู้ เจ้าเล่ห์ ฉลาดเฉลียว

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) มองว่าโลกเป็นของตัวเอง

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ได้เบลล์มาเป็นภรรยาของตนเอง และฆ่าอสูร

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นทหารสงคราม จากนั้นก็มาเป็นหนุ่มเจ้าเสน่ห์ เจ้าสำราญ ตามจีบเบลล์ในเมือง และจบลงโดยการพลัดตกไปยังเหวในขณะที่ต่อสู้กับอสูร

- เลอฟู (LeFou) (ในเวอร์ชันปี 2017 คนแสดงรับบทโดย Josh Gad)

A cartoon illustration of LeFou from the 1991 Disney movie 'Beauty and the Beast'. He is a portly man with a large nose, wearing a red jacket over a white shirt and a black bow tie. He is pointing upwards with a mischievous expression.	A live-action photograph of Josh Gad as LeFou from the 2017 Disney movie 'Beauty and the Beast'. He is wearing a red jacket over a white shirt and a black bow tie. He is looking off to the side with a serious expression.
เลอฟู (Beauty and the Beast 1991)	เลอฟู (Beauty and the Beast 2017)



ประวัติภูมิหลัง (Background) คนติดตามของแกสตอง

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) คอยติดตามช่วยเหลือแกสตอง

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) รูปร่างอ้วนและเตี้ย ผมและตาสีดำ

บุคลิกภาพ (Personality) ซื่อป้อ งุ่มง่าม ซึ่ระวาง

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) โลกจะเป็นอะไรก็ช่างตัวของฉันขอติดตามคนที่รักเคาระพก็พอ

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ช่วยเหลือแกสตองในทุก ๆ ที่ทำได้

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการติดตามแกสตอง จบลงด้วยการพบคนที่อยากติดตามคนใหม่

#### 4.1.3.4 แก่นเรื่อง (Theme)

อย่าตีคุณค่าจากรูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าความงดงามจากภายใน ความรักที่แท้จริงคือความรักที่เกิดจากใจหาใช้รูปลักษณ์ภายนอก และความรักคือการเสียสละ

#### 4.1.3.5 ฉาก (Setting)

ยุคสมัย (Period) ในเรื่องโฉมงามกับอสูรนี้มีบทบรรยายตอนต้นเรื่องที่เล่าว่า เป็นเมืองในฝรั่งเศส รวมถึงเพลงเปิดตัวของเบลล์ชาวเมืองทักทายกันด้วยภาษาฝรั่งเศส “Bonjour บง ชูร์ – สวัสตี” และจากที่ ค็อกสเวิร์ธ พาเบลล์เดินชมรอบพระราชวังเขาพูดถึงสถาปัตยกรรมในพระราชวังนี้เป็นแบบโรโคโค ผสมกับความโอ้อ่าแบบบาโรก จึงอนุมานได้ว่า โครงเรื่องนี้อยู่ในประเทศฝรั่งเศส ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 ในสมัยศิลปะโรโคโค (Rococo Art) และยุคศิลปะบาโรก (Baroque Art)





สถานที่ (Location) ในเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นปราสาทของอสูร หรือเจ้าชายอติ้ม และฉากในเมืองเล็ก ๆ ในฝรั่งเศส



ปราสาทของอสูร หรือเจ้าชายอติ้ม  
(Beauty and the Beast 1991)



ปราสาทของอสูร หรือเจ้าชายอติ้ม  
(Beauty and the Beast 2017)

	
<p>เมืองเล็ก ๆ ในฝรั่งเศส ( Beauty and the Beast 1991)</p>	<p>เมืองเล็ก ๆ ในฝรั่งเศส ( Beauty and the Beast 2017)</p>
	
<p>ป่าที่ปกคลุมด้วยหิมะ ( Beauty and the Beast 1991)</p>	<p>ป่าที่ปกคลุมด้วยหิมะ ( Beauty and the Beast 2017)</p>

เวลา (Time or Duration) มีทั้งเช้า กลางวัน บ่าย เย็น กลางคืน ซึ่งในเรื่องจะเน้นเด่นชัดคือเวลา กลางคืน และยามเมื่อกุหลาบกลีบสุดท้ายจะโรยรา

#### 4.1.3.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

ทางกายภาพ ได้แก่ หนังสือคือความรู้ ดอกกุหลาบคือความรัก และกระจกวิเศษคือความคิดถึง ทางเสียง ได้แก่ เสียงเคาะจังหวะคือการเริ่มต้น

	
<p>ดอกกุหลาบ ( Beauty and the Beast 1991)</p>	<p>ดอกกุหลาบ ( Beauty and the Beast 1991)</p>

#### 4.1.3.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ตอนเริ่มเรื่องเป็นการเล่าเรื่องแบบนิทานพื้นบ้าน “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” โดยมุมมองของบุคคลที่สาม (Third-person- Narrative) และมีการสอดแทรกการเล่าแบบนี้เป็นระยะ ๆ ตลอดทั้งเรื่อง เปรียบเสมือนเป็น ผู้เล่านิทานจากภายนอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

การเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเล่าโดยใช้มุมมองที่เป็นกลางจากผู้ชมผ่านมุมมองกล้องในภาพยนตร์ มีการผสมผสานมุมมองการเล่าเรื่องแบบมิวสิคัล (Musical) ผ่านการร้องเพลงของตัวละครในเรื่องซึ่งเนื้อร้องเหล่านั้นจะมีเนื้อหาสะท้อนบริบทในฉากเหล่านั้นด้วย ดังนี้

**เพลง เบลล์ (Belle)** ร้องโดย เบลล์ เกสตอง และชาวเมือง มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “อยู่มานาน ที่หมู่บ้านอันเจียบงัน แต่ละวัน ก็ดูเหมือนเมื่อวาน ที่แห่งนี้ จะได้พบพวกชาวบ้านตื่นมาทักทายกัน สวัสดิ์ สวัสดิ์ สวัสดิ์ สวัสดิ์ สวัสดิ์ คนทำขนมปังตื่นตั้งแต่เช้าเหมือนอย่างเคยไม่เปลี่ยนบ้างเลยช่างดูคุ้นตา แต่ละวันต้องเจอเหมือนเก่าตั้งแต่วันที่เรามาสู่หมู่บ้านแห่งนี้หนา ดูซิโน้มนังมาแล้วแม่จอมเพี้ยนคนนั้นท่าทางบ้องตันประหลาดนะเออ ไม่มีใครให้เธอร่วมวงเอาแต่ฝันงงเพื่อเจ้า ดูก็รู้ว่าเธอไม่เต็มแน่นอนแม่เบลล์ สวัสดิ์ สวัสดิ์ อยู่ดีไหมเล่าเออ สวัสดิ์ สวัสดิ์ เมียเธอหรือนี้ อยากรู้ได้ครึ่งโหล มันแพงซะหุฉี ชีวิตมีมากกว่านี้ที่เราได้เห็น ดูซิโน้มนังแม่สาวที่ดูช่างแปลกคนท่าทางพิกลประสาทหรือไง เอาแต่คิดเหม่อลอยฟุ้งซ่าน อ่านหนังสือไม่มองผู้ใด ปริศนาความลับที่เกินจะไขคือเบลล์ โอ อ่านไปแล้วช่างเพลิดเพลิน และที่ชอบเหลือเกินก็ตอนนี้ไง เธอจะได้พบกับเจ้าชาย กว่าจะรู้ความจริงก็บทที่สามจึงได้เข้าใจ แค่ฟังชื่อเธอก็รู้ว่างามล้ำเพียงไหน ไม่มีผู้ใดเทียบเทียมสักกรายแต่ภายใต้ใบหน้างดงาม ดูจะแฝงด้วยความพิกล และไม่เห็นจะเหมือนผู้คนอย่างเรา ไม่เห็นจะเหมือนผู้คนอย่างเรา ดูเธอช่างต่างจากพวกเราแท้แม่เบลล์ ดูสิ นั้นเขา รูปงามแสน เย้ายวน ยอดชายแกสตอง ช่างชวนฝันไป ออกฉันสะท้าน แทบลิ้มไม่หายใจ ทั้งสูง คล้ำ ล้ำ อย่างนี้ไม่มีใครไม่เอา สวัสดิ์ สวัสดิ์ ไซ่แล้ว นี่นะริเบคอน สวยจิงงุ่นเนยแข็ง ผืนหนึ่ง หนึ่งปอนด์ ได้เลยแน่นอน ถนน โอ๊ยปลา เก่าจิงเหม็นเน่า ไม่จิงแน่นเลยคุณ นันสิไซ่ใหม่ ฉันฝันไปไกลกว่าที่ได้เห็นอยู่นี้ คอยจำให้ติดจะต้องได้เบลล์คู่ใจ ดูซิโน้มนังแม่สาวแปลกตาน่าแปลกใจ ไม่เคยเหมือนใครแตกต่างมากมาย ดูไปแล้วมันช่างแสนเศร้า เธอเข้ากับเราไม่ได้ เป็นผู้หญิงที่เพี้ยนไม่เหมือนผู้ใด ถึงสวยแต่เพี้ยนไม่เหมือนกับใคร เธอเป็นคนแปลกอะไรอย่างนี้ แม่เบลล์” เป็นบทเพลงที่เบลล์ แกสตองและชาวเมืองร้องในยามเช้า อธิบายถึงชีวิตประจำวันของคนในเมืองเล็ก ๆ แห่งนี้



**เพลง เบลล์ (รีไพรส์) - Belle (Reprise)** ร้องโดย เบลล์ มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “เจ้าลองคิดดูเขาขอแต่งงานกับฉัน ฉันหรือจะยอมแต่งงานกับคนป่าเถื่อน ขาดสมองอย่างนั้น มาตามแกสตองเธอลองนึกภาพสิ มาตามแกสตอง ภรรยาแสนดี ไม่ใช่ตัวฉันแน่นอนรับรองได้ ฉันฝันไปไกลกว่าที่ได้เห็นอยู่นี้ อยากไปเผชิญในโลกกว้างไกลโพ้นสุดตา สุดเอ๋ยเอื่อนมาด้วยคำพูดใด แคส์ก็ครั้งอยากเพียงให้ใคร ได้มารับฟังและเข้าใจ สิ่งที่ยิ่งมากมายกว่าใครवादไว้”

**เพลง บางสิ่ง (Something There)** ร้องโดย เบลล์ และอสูร (เจ้าชายออตม์) มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “เธอน่ารักดีและมีเมตตา แต่ที่แล้วมาป่าเถื่อนน่ากลัวไม่มีหัวใจ อยู่ๆเผยแววความดีข้างใน เป็นไปได้ไงไม่เคยเห็นเธออย่างวันนี้เลย เมื่อเธอหันมายังพาไหวหวั่น เมื่อเราใกล้กัน ก็ไม่เห็นเธอหวาดกลัวเท่าไร อาจมองเธอผิดอาจเพียงคิดไป แต่มองครั้งใดไม่เจอสายตาอย่างวันนี้เลยแปลกที่ใจฉันไหวหวั่น ไม่เคยฝันว่ามันจะเกิดง่ายตาย เธอก็ไม่เห็นเหมือนเจ้าชาย แต่ดูเหมือนเธอมีบางสิ่งที่ฉันไม่เคยได้เห็น ไม่เคยคิดเลย ไม่เคยนึกเลย ไม่เคยฝันใฝ่ ก็ใครรู้บ้าง ไม่เคยคาดเดาว่าใจสองใจเชื่อมโยงสัมพันธ์ แปลกใจไม่นึกเลย และเพียงแคร์อึกก็ไม่นาน สิ่งที่ไม่เคยได้เจอสักวันอาจเกิดขึ้นมารู้ไหมสิ่งที่ไม่เคยได้เกิดขึ้นเลยอาจเกิดขึ้นมา สิ่งที่ไม่เคยได้เกิดขึ้นเลยอาจเกิดขึ้นมา” เป็นบทเพลงเบลล์และอสูร ร้อง ไร้ระหว่างที่แสดงบริบทของการทำกิจกรรมในคฤหาสน์ด้วยกันซึ่งเริ่มสนใจกันและกัน เหมือนมีความรักกำลังก่อตัวขึ้นภายในใจของทั้งคู่

**เพลง อสูรและโฉมงาม (Beauty and the Beast)** ร้องโดย คุณนายพอตส์ มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “จากตำนานครั้งเก่า เปรียบเรื่องราวทั้งสอง ก่อนไม่เคยเป็นมิตร และคนนิ่งคิดลอง หันมองกันด้วยใจ เริ่มจากเพียงนิดหน่อย ค่อยๆเติมลงไป ดูต่างคนไม่กล้า เกินกว่าใจฝันใฝ่ อสูรและโฉมงาม ไม่ว่าจะกี่สมัย เน้นนานไปก็ตาม และที่ยังจริงแท้ และแน่นอนทุกอย่าง ดุจดั่งแสงตะวัน จากตำนานครั้งเก่า เล่าเป็นเพลงขึ้นบาน อาจจะไม่เคยผิดพลาด หันหน้ามาฟังกัน สานสัมพันธ์ยืนยาวแน่นอนดังแสงทอง ส่องประกายยามเช้า คือเรื่องในนิทาน เพลงขับขานครั้งเก่า อสูรและโฉมงาม คือเรื่องในนิทาน เพลงขับขานครั้งเก่า อสูรและโฉมงาม” เป็นบทเพลงที่ประกอบฉากต้นรำของเบลล์และอสูรที่ห้องโถงใหญ่ของปราสาท



ภาพประกอบเพลงอสูรและโฉมงาม (Beauty and the Beast)



#### 4.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง มู่หลาน Mulan

ภาพยนตร์เรื่อง มู่หลาน Mulan ปี ค.ศ.1998 ในรูปแบบแอนิเมชันสองมิติ (2D ANIMATION) ผลิตโดยวอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney Pictures) กำกับภาพยนตร์โดย โทนี่ แบนครอฟท์ และ แบร์รี คูก ซึ่งดัดแปลงตำนานวีรสตรีหญิงแห่งประเทศจีนนามว่า ฮั่ว มู่หลาน ประกอบกับคำแนะนำให้สร้างหนังจากบทกวีชาวจีนที่ชื่อว่า “บทเพลงของ ฟา มู่หลาน” The Ballad of Mulan (บริษัทสตาร์พิกส์ จำกัด, 2560, น. 82)

##### 4.1.4.1 โครงเรื่อง (Plot)

###### - องก์หนึ่ง (Act I) ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning)

เริ่มเรื่องที่กำลังแบ่งเมืองจีน มีศัตรูคือชาวฮั่นมาบุกโจมตี ฮองเต้จึงรับสั่งให้ชาวเมืองเตรียมไพร่พลเข้ารบ พร้อมกับให้ทหารประกาศราชโองการทุกตระกูลให้มาเกณฑ์ทหารเข้ามาเป็นกองกำลัง จากนั้นภาพก็ตัดมาที่ มู่หลาน เตรียมจะทำภารกิจของหญิงงามในการเป็นกุลสตรีที่ดีและปรนนิบัติผู้ครองได้ดี เพื่อเชิดชูเกียรติของวงศ์ตระกูล ทั้งแม่และยายก็ได้ช่วยเธอแต่งตัวให้สวยงาม จากนั้น มู่หลานก็เข้าพบแม่สื่อเพื่อทำการทดสอบความเป็นกุลสตรีของเธอ แต่สุดท้ายเธอก็ทำผิดพลาดทุกอย่างและก็ถูกแม่สื่อตราหน้าว่าไม่มีวันเชิดชูเกียรติของวงศ์ตระกูลได้ มู่หลานกลับบ้านมาด้วยความเสียใจ พ่อของเธอก็ปลอบโยน แต่ในทันใดนั้นก็มีการประกาศราชโองการให้แต่ละครอบครัวส่งผู้ชายไปเป็นทหารในกองทัพหลวง แต่ครอบครัวของมู่หลานมีพ่อเป็นผู้ชายคนเดียว มู่หลานเห็นว่า พ่อของเธอ นั้นชรามาก จึงตัดสินใจขโมยราชโองการจากพ่อ แล้วปลอมเป็นผู้ชายเข้ารับราชการแทน ซึ่งเหล่าบรรพบุรุษของตระกูลได้ส่ง มูซุ มังกรสีแดงตัวเล็กไปช่วยมู่หลานปลอมตัวเป็นชายได้สำเร็จ พร้อมด้วย ครี-คิ จิ้งหรีดนำทางไป



(ซ้ายบน) ฮองเต้รับสั่งให้ประกาศราชโองการทุกตระกูลให้มาเกณฑ์ทหาร

(ขวาบน) มู่หลานถูกจับแต่งตัวให้สวยงาม

(ซ้ายล่าง) มู่หลานถูกอาจารย์ตราหน้าว่าไม่มีวันเชิดชูเกียรติของวงศ์ตระกูลได้

(ขวาล่าง) ทหารประกาศราชโองการ

### - อดง์สอง (Act II) ตอนกลางเรื่อง (Middle)

มู่หลานที่ได้ปลอมตัวเป็นชายมาฝึกฝนในค่ายทหาร และใช้ชื่อว่า ผิง โดยมีนายกองชื่อ ลี ขาง ลูกชายของแม่ทัพใหญ่ ทุกวันๆเขาจะฝึกฝนทหารในกอง ด้วยการตั้งใจฝึกฝนอย่างหนักของ มู่หลาน ทำให้เธอเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อน และเกิดมิตรภาพในกองกำลังขึ้นโดยไม่มีใครล่วงรู้ว่าเธอเป็นผู้ชาย เมื่อมีคำสั่งให้ออกเดินทางไปช่วยองค์ฮ่องเต้ที่เมืองหลวง ระหว่างทางนั้นมู่หลานก็พบกับหมู่บ้านที่ถูกไฟเผา และทหารเสียชีวิตมากมายรวมถึงแม่ทัพใหญ่ และในระหว่างที่เดินผ่านหุบเขาหิมะ ก็เกิดการปะทะกันกับ ขาง หยู ผู้นำทัพศัตรู และศัตรูแพ่พ่ายไปเพราะถูกหิมะถล่มใส่แต่มู่หลานที่เข้าไปช่วยลี ขางได้รับบาดเจ็บ เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้ ลี ขาง และทุกคนในกองรู้ว่า มู่หลานเป็นผู้หญิงจากหมอที่มารักษา แต่เธอก็ถูกละเว้นโทษประหารชีวิตเพราะได้ช่วยชีวิตนายกองลี ขาง ไว้ และถูกขับไล่ออกจากกองกำลังทันที มู่หลานที่กำลังเดินทางกลับบ้านนั้นพบว่า ขาง หยู และทัพศัตรูยังไม่ตาย จึงรีบกลับไปวังหลวงเพื่อแจ้งข่าว

ในระหว่างที่เมืองหลวงกำลังมีงานเฉลิมฉลองชัยชนะนั้น ขาง หยู ก็เข้ามาลักพาตัวฮ่องเต้ไปกลางงาน และทหารก็ได้สู้รบปะทะกันอีกครั้ง มู่หลานจึงออกอุบายให้เพื่อนๆในกองกำลังปลอมเป็นหญิงไปหลอกข้าศึกจนได้รับชัยชนะ พร้อมกับช่วยฮ่องเต้สำเร็จ



(ซ้ายบน) มู่หลานพิชิตธงและเป็นที่ยอมรับของกองกำลัง

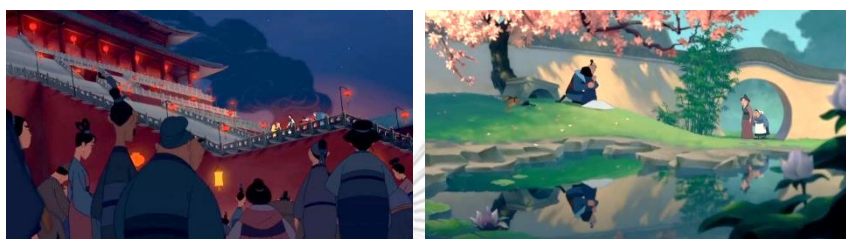
(ขวาบน) มู่หลานถูกละเว้นโทษประหารชีวิต

(ซ้ายล่าง) ศัตรูบุกเข้าชิงตัวฮ่องเต้

(ขวาล่าง) มู่หลานต่อสู้กับ ขาง หยู และได้รับชัยชนะ

### - องก์สาม (Act III) ตอนคลี่คลายเรื่อง (Ending)

ฮ่องเต้ได้มอบเหรียญและดาบให้เป็นเกียรติคุณความดีแก่มู่หลานและตระกูล ทุกคนทำความเคารพมู่หลาน และยกย่องเป็นวีรสตรี มู่หลานได้กลับไปหาพ่อของเธอและมอบของรางวัลที่ฮ่องเต้มอบให้กับพ่อ แต่พ่อของเธอกลับบอกว่า ของขวัญที่ยิ่งใหญ่และทรงเกียรติคือการที่มีลูกสาวเป็น มู่หลาน ทันใดนั้น ลี ซาง ที่ก่อนหน้านี้รู้ใจตัวเองว่ารักมู่หลาน ก็นำหมวกทหารมาคืนมู่หลานเป็นข้ออ้างมาหาเธอ จนถูกชวนให้ทานข้าวเย็นที่บ้านพร้อมกันกับครอบครัวของมู่หลานอย่างมีความสุข



(ซ้าย) มู่หลานถูกเคารพและยกย่องให้เป็นวีรสตรี

(ขวา) มู่หลานกลับมาบ้านที่ได้รับการต้อนรับอย่างอบอุ่น

#### 4.1.4.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

- ความขัดแย้งภายในตนเอง

มู่หลาน ไม่ได้อยากเป็นผู้หญิงที่ถูกวงศ์ตระกูลหวังให้แต่งงานไปเป็นเจ้าสาวที่ดีพร้อม เพราะแท้จริงภายในจิตใจของเธอนั้นอยากเป็นตัวของตัวเอง จึงสับสนว่าบทบาทแบบไหนที่จะเป็นตัวตนของเธอ

- ความขัดแย้งกับบุคคลอื่น

มู่หลานกับพ่อ ในตอนแรกที่มู่หลานไม่อยากให้พ่อไปรบเพราะสุขภาพแต่พ่อกลับมองว่าเป็นการสู้รบเพื่อชาติและมีเกียรติ

มู่หลานกับแม่สื่อ มู่หลานไม่สามารถทำบททดสอบของแม่สื่อผ่านได้

มู่หลานกับกองกำลังทหาร เป็นความขัดแย้งในเรื่องเพศเพราะมู่หลานเป็นผู้หญิงแต่ทหารที่ถูกเกณฑ์มาต้องเป็นผู้ชาย

มู่หลานกับซางหยู ซางหยูรักพาตัวฮ่องเต้ แต่มู่หลานช่วยฮ่องเต้เอาไว้ได้

- ความขัดแย้งกับสังคม

สงครามระหว่างประเทศทำให้เกิดการต่อสู้แย่งชิงอำนาจ, เพศชายต้องเป็นใหญ่ไม่ใช่เพศหญิง

- ความขัดแย้งกับธรรมชาติ

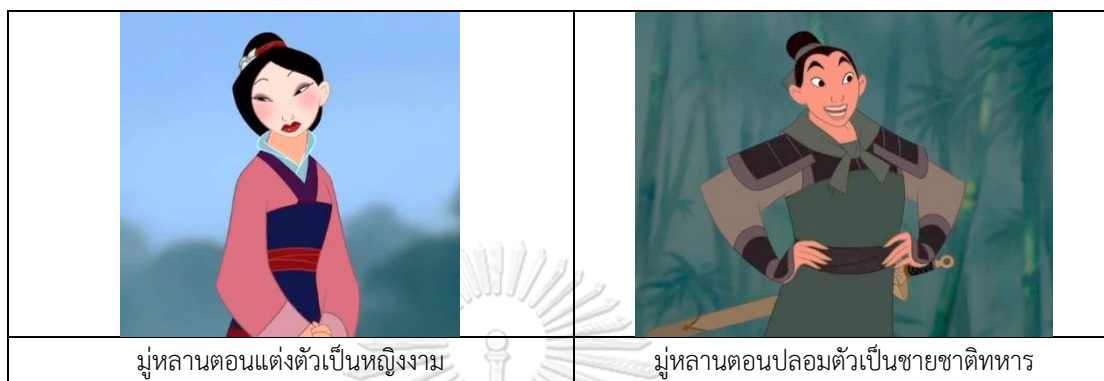
หิมะถล่มทำให้เหล่าทหารเกิดความลำบากในการสู้รบ

#### 4.1.4.3 ตัวละคร (Character)

##### ฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist)

ตัวละครเอก (Central character)

- มู่หลาน (Mulan)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นลูกสาวคนเดียวของตระกูลฮัว เชื้อสายจีน ภายในครอบครัวมีพ่อ แม่ และยาย อาศัยอยู่บ้านหลังเดียวกัน

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) แอบขโมยราชโองการของพ่อและปลอมตัวเป็นชายเข้ากองกำลังทหารเพื่อต่อสู้กับศัตรูแทนพ่อ

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) มีดวงตาสีน้ำตาลเข้มเรียวยาว หางตาชี้ขึ้น ลักษณะของตาคอนจีน รูปร่างผอมบาง ผมสีดำยาวถึงกลางหลัง ชุดที่สวมใส่เป็นชุดของหญิงชาวจีนตามขนบของยุคสมัย เมื่อปลอมเป็นชาย ผมสั้นระดับคอสีดำ สามารถมัดรวบได้ ผิวคล้ำขึ้นเล็กน้อยจากการฝึกทหาร

บุคลิกภาพ (Personality) สดใส ร่าเริง รักความสนุก เป็นมิตร ใจดี ช่างพูด ชุ่มช่ำ ไม่ชอบกฎระเบียบ กล้าหาญ กตัญญูต่อบิดา หมั่นเพียร อดทน อยากรู้อยากเห็น

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) คือ ครอบครัวคือสิ่งสำคัญ

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยากรับตำแหน่งของพ่อในการไปสู้รบกับข้าศึกเพื่อปกป้องพ่อ และครอบครัวให้ปลอดภัย

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการอยู่ในกรอบประเพณี เรียนเป็นกุลสตรีที่เปรียบพร้อมสำหรับแต่งงานไปเป็นภรรยาที่ดีเพื่อเชิดชูเกียรติให้กับวงศ์ตระกูล จากนั้นก็แอบมาเป็นทหารออกรบแทนพ่อ สุดท้ายเมื่อได้รับชัยชนะและการเคารพยกย่องให้เป็นวีรสตรีของประเทศ ก็ได้กลับบ้านใช้ชีวิตแบบมีอิสระเพราะเป็นที่ยอมรับของสังคม

ตัวละครรอง (Minor character)

### - ลี ชาง (Li Shang)



ลีชางในชุดทหาร

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นบุตรชายของแม่ทัพลี และเป็นนายกองทหารของมู่หลาน  
พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ฝึกกองกำลัง, ต่อสู้กับข้าศึกที่มารุกรานประเทศ, ร่วมมือกับมู่หลานเพื่อช่วยประเทศ  
รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) รูปร่างสูงใหญ่กำยำ ใบหน้าคมคาย มีผิวสีคล้ำแดด คิ้ว

หนา ผมสีดำ

บุคลิกภาพ (Personality) กล้าหาญ รักและเคารพบิดา เด็ดเดี่ยว เข้มแข็ง มุ่งมั่นมีความตั้งใจ

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ความแข็งแกร่งและสามัคคีคือพลัง

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ปกป้องฮ่องเต้ และประเทศ

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการนายกองทำการฝึกทหาร จากนั้นก็สูญเสียพ่อ และต่อสู้กับศัตรูจนได้รับชัยชนะ ในภายหลังยอมรับว่ารักมู่หลานจึงมาหามู่หลานเมื่อสงครามสงบเพื่อสานต่อความสัมพันธ์

### - ครอบครัวมู่หลาน

<p>พ่อ</p>	<p>แม่</p>	<p>ยาย</p>
<p>รูปร่างผอมสูง ค่อนข้างขร่า รักและคอยห่วงใยลูกสาว มักจะให้กำลังใจลูกสาว พร้อมคติที่อยู่เสมอ ต้องเป็นตัวแทนออกไปรบแต่ถูกมู่หลานสลับบทบาทออกไปรบแทนพ่อ</p>	<p>รูปร่างอวบเล็กน้อย มีเมตตา รักลูกสาว คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจมู่หลาน</p>	<p>หญิงชรา ที่มีความเชื่อเรื่องดวงและโชคลาภ ชอบหาเครื่องรางมาให้มู่หลาน</p>



- ไซด์คิก (Sidekick) ได้แก่ มูซู (Mushu) และ ครี-คี (Cri-Kee)

	
<b>มูซู (Mushu)</b>	<b>ครี-คี (Cri-Kee)</b>
มังกรขนาดเล็ก ลำตัวสีแดง มีอิทธิฤทธิ์ฟันไฟได้ ถูกบรรพบุรุษตระกูลมู่หลานส่งมาเพื่อช่วยเหลือนมู่หลาน มีนิสัยชอบโอ้อวด	จิ้งหรีดขนาดเล็กจิ๋ว ลำตัวสีม่วง เป็นความเชื่อของยายมู่หลานว่าเป็นสิ่งนำความโชคดีมาให้ผู้ที่ครอบครอง

### ฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist)

- ชาง หยู (Shan Yu)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นผู้นำกองทัพของชาวยุ่่น

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) นำพากองทัพเข้ามารุกรานประเทศจีน, จับตัวฮ่องเต้

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) รูปร่างใหญ่กำยำมาก มีผิวสีเนื้อซีด คิ้วหนา ตาเจ้าเล่ห์สีเหลืองเรื่อ นผมสีดำ

บุคลิกภาพ (Personality) มีเล่ห์เหลี่ยม ซื่อร้าย บ้าอำนาจ

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ชัยชนะต้องได้มาด้วยการ ยึดครอง

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) หวังครอบงำลัทธิประเทศจีน

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการบุกรุกกำแพงเมืองจีนเข้ามาในดินแดนประเทศจีน จากนั้นก็ได้สู้รบกับกองทัพของ ลี ซาง แล้วพลาดท่าพ่ายแพ้ แต่ยังสามารถมาบุกชิงตัวฮ่องเต้ที่พระราชวังได้ สุดท้ายถูกมู่หลานทำให้พ่ายแพ้

#### 4.1.4.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ความมั่งคั่งคือคุณค่าที่ยิ่งใหญ่ และบทบาทที่มีความเท่าเทียมกันของเพศ

#### 4.1.4.5 ฉาก (Setting)

ยุคสมัย (Period) เรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่องมู่หลาน เกิดในช่วงประวัติศาสตร์จีนสมัยก่อน

สถานที่ (Location) ในเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นลานพระราชวัง, บ้านและหมู่บ้านของมู่หลาน, ค่ายฝึกทหาร และเนินหิมะ



เวลา (Time or Duration) มีทั้งเช้า และกลางคืน

#### 4.1.4.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

ทางกายภาพ ได้แก่ เงามือตัวตน, มังกรคือประเทศจีน (ตราธงประจำราชวงศ์), จิ้งหรีดคือ โชคกลาง, ดาบคือ ชัยชนะ, ดอกไม้ คือหญิงสาว

ทางเสียง ได้แก่ เสียงตกลองคือการเรียกประชุม

#### 4.1.4.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ตอนเริ่มเรื่องจะเป็นภาพวาดกำแพงเมืองจีน แล้วค่อยๆปรากฏเป็นภาพอนิเมชัน การเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเล่าโดยใช้มุมมองที่เป็นกลางจากผู้ชมผ่านมุมมองในภาพยนตร์

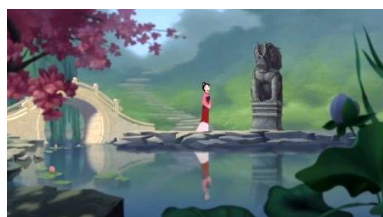
มีการผสมผสานมุมมองการเล่าเรื่องแบบมิวสิคัล (Musical) ผ่านการร้องเพลงของตัวละครในเรื่องซึ่งเนื้อร้องเหล่านั้นจะมีเนื้อหาสะท้อนบริบทในฉากเหล่านั้นด้วย ดังนี้

**เพลงนำศักดิ์ศรีให้เรา (Honour To Us All)** ร้องโดย มู่หลาน และหญิงชาวบ้านที่กำลังแต่งตัวให้มู่หลาน มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “ดูซิฉันจะหรือที่จะเสริมสวยอาหมวยเอ๋ยไม่เท่าไร เราจะทำแลงแม่สาวใช้จนกลายเป็นนางเอก อาบฟอกตัว ชัดทั่วกาย งามพริ้งพรายง่ายตายเหลือใจ สูตรเจ้าสาวพรั่งพรูวเหนือใครนำศักดิ์ศรีให้เรา จงเชื่อเรา เหล่าผู้ชาย คงสู้ตายเพื่อจะได้โฉมตรู โชคคอยช่วย และทรงผมสวยหรู เราคงชื่นชูใจ สาวเอยจงทำให้ วงศ์ตระกูลนี้ได้เพิ่มพูนศักดิ์ศรีโดยพบคู่ครองที่ดี วันนี้คือโอกาสทอง ชายชอบหญิง ที่อ่อนไหว ยิ้มแย้ม และว่าง่าย ว่องไวทุกที เผ่าพันธุ์เยี่ยม และก็เอวเล็กดี นำศักดิ์ศรีให้เราพวกเราภักดีดีต้องจ่อมไท่ จงมาพร้อมใจร่วมกัน ผู้ชายเก่งกาจพาดฟันหญิงควรมีครมร์กเป็นชายเสร็จเมื่อไร อย่าได้กลัว งามทั่วตัวเป็นดอกบัวชั้นดี หนุ่มตามจ้องคงไม่ต้องแถมฟรี นำศักดิ์ศรีให้เรานี้แอบเปลื่อนำความราบรื่น และเหรียญนำพาความสมดุลง สร้อยพันคอให้แววงาม เผยความงามอันต้องใจและแถมเจ้าจิ้งหรีดโชคยิ่งใหญ่ ถ้าเจ้ามีไว้จะสบายปู้ย่าเอ๋ย ฟังข่าวอนโปรดให้พรไม่ให้เราต้องอายอย่าให้ครอบครัวเราต้องพังทลายนำความภาคภูมิใจให้พ่อยังมีคนหนึ่งเรากลัวเกินใคร เราจะไปเจอเธอยังรอคอยดวงชะตา โปรดช่วยดลให้ทุกคนโชคดีทุกทางโปรดจงเมตตาเหล่าไข่มุกงามเปล่งระยับับวามเรื่อรอง นำศักดิ์ศรีให้ นำศักดิ์ศรีให้แก่พวกเรา”



ภาพประกอบเพลงนำศักดิ์ศรีให้เรา (Honour To Us All)

**เพลงเงา (Reflection)** ร้องโดย มู่หลาน ที่ผิดหวังละสับสนในตัวตนของเธอ มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “ตัวเรานี้ อาจจะเป็นเจ้าสาวแสนดีไม่ได้ คงจะอายุทั้งครอบครัว บทบาทนี้ไม่ใช่ตัวของเรา นินา เพิ่งได้เห็นหากจะเป็นตัวฉันอย่างทุกวันรอมมา คงจะพาครอบครัวต้องเศร้า ใครกันที่มองจ้องมา สบสายตาไม่คุ้นเคย เหตุใดมองดูไม่รู้เลยว่าคือตัวเรา ดวงใจไม่อาจซ่อนงำ ทนผืนน้ำ ใครซ้ำเท่าจะมี ไหมวันใดเห็นเงา เป็นเช่นเราที่แท้ จะมีไหมวันใดเห็นเงา เป็นเช่นเราข้างโน”



ภาพประกอบเพลงเงา (Reflection)



**เพลงสร้างนายเป็นชายแท้ (I'll Make a Man Out of You)** ร้องโดย ลี ชาง บริบทของ การฝึกฝนในค่ายทหาร มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “รีบฝึกตนเพื่อเตรียมรับ กับศัตรู มากมาย แสนแปลก ใจยังไม่หาย นี้อู๋ชาย หรือสาวแต่ละคนเกินทนเหลือคำรำพัน แต่ฝึกกับฉันต้องโดนขัดเกลาให้เป็น ชาย อย่างเช่นเรา พร้อมจะสู้แสนเยือกเย็นสงบใส แต่ภายในร้อนแรงค้นจุดรวมที่แอบแฝง แจ่มแจ้งใจ ใ้รู้ไม่ว่าใครมาเจอ ต้องเวทนา หมดปัญญา พาดฟันศัตรูไว้คอยดู จะสร้างนาย เป็นชายแท้เหนียว หอบ หืดเต็มในคอ ลาละหนอ เพื่อนทุกคนก็หาไม่เคยสน ชอบงานเบาๆใครใครกลัวเขาน่าดูอย่าใ้รู้ ความลับเราช่างโง่เขลา ก็เราไม่เคยว่ายนน้ำเป็นตั้งชาย เป็นตั้งแม่น้ำที่หลากไหลแรงเร็วจัด เป็นตั้งชาย เป็นลมพายุที่โบกพัดแรงกล้า เป็นตั้งชาย ดังเพลิงที่สุ่มจรรุ่มร้อนราวไฟป่า ดังดวงจันทร์รา ลีกลับเกิน กว่าจะรู้ พวกศัตรูไม่รอช้า ใกล้เคียงต้องเจอแม่เชื้อฟุ้ง ไม้มัวผลอ อาจไม่เจอความตาย หากว่าเกิน กำล้ง ก็เลิกดีกว่า กลับไปซะ เรื่องรบอย่าหมายไม่มีทาง จะสร้างนาย เป็นชายแท้ เป็นตั้งชาย เป็นตั้ง แม่น้ำที่หลากไหลแรงเร็วจัด เป็นตั้งชาย เป็นลมพายุที่โบกพัดแรงกล้า เป็นตั้งชาย ดังเพลิงที่สุ่มจรรุ่ม ร้อนราวไฟป่าดังดวงจันทร์รา ลีกลับเกินกว่าจะรู้ เป็นตั้งชาย เป็นตั้งแม่น้ำที่หลากไหลแรงเร็วจัดเป็นตั้ง ชาย เป็นลมพายุที่โบกพัดแรงกล้าเป็นตั้งชาย ดังเพลิงที่สุ่มจรรุ่มร้อนราวไฟป่าดังดวงจันทร์รา ลีกลับ เกินกว่าจะรู้”



ภาพประกอบเพลงสร้างนายเป็นชายแท้ (I'll Make a Man Out of You)

#### 4.1.5 ภาพยนตร์เรื่อง เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ Tangled

ภาพยนตร์เรื่อง เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ Tangled ปี ค.ศ.2010 ในรูปแบบแอนิเมชันสาม มิติ (3D ANIMATION) กำกับภาพยนตร์โดย นาธาน เกรโน (Nathan Greno) และไบรอน ฮาวเวิร์ด (Byron Howard) ผลิตโดยวอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney Pictures) ที่ดัดแปลงมาจากนิทานนิยาย พื้นบ้านเยอรมันเรื่อง ราพันเซล Rapunzel (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, p.76)

##### 4.1.5.1 โครงเรื่อง (Plot)

###### - องก์หนึ่ง (Act I) ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning)

เริ่มเรื่องด้วยการเล่าถึงต้นกำเนิดของบุปผาสีทอง ซึ่งมีสรรพคุณในการรักษาโรคภัยและบาดแผล รวมถึงพลังย้อนคืนวัยเยาว์ได้ หลายศตวรรษผ่านไปมีอาณาจักรแห่งหนึ่ง พระราชินีกำลังประชวร อย่างหนักเพราะตั้งครุฑ์ ประชาชนต่างช่วยกันค้นหาบุปผาสีทองมารักษาราชินีจนหายและได้คลอด

พระธิดาที่มีเรือนผมสีทองสวยงาม เพื่อฉลองวันเกิดพระราชินีได้ปล่อยโคมไฟลอยไปยังท้องฟ้า วันหนึ่งมีหญิงชรา **แม่เลี้ยงโกเรล** ผู้ที่เคยซ่อนและเก็บ บุปผาสีทองให้ตนเองใช้คืนความสาวมาหลายร้อยปีก็มาลักพาตัวพระธิดาไปอาศัยอยู่กับตัวเองเพราะรู้ว่าพลังของบุปผาสีทองได้มาอยู่ที่พระธิดา และได้เลี้ยงดูบุปผานามว่า **ราพันเซล** เรื่อยมาที่หอคอยในป่าลึกเพื่อเก็บซ่อนเธอไว้

เมื่อราพันเซลได้เติบโตก็เป็นเด็กสาวร่าเริง เธอมี **ปาสคาล** กิ้งก่า เป็นเพื่อนเล่นเธอ ทุกๆวันจะทำงานอดิเรกภายในหอคอย เธอมีความอยากรู้อยากเห็นอยากออกไปนอกหอคอยมาก ดังนั้นในวันเกิดครบรอบ 18 ปีของเธอ ราพันเซลจึงได้ขอแม่เลี้ยงโกเรลออกไปดูโคมไฟลอยฟ้าที่มักจะปล่อยเฉพาะในวันเกิดของเธอทุกปี แต่ก็ถูกห้ามไม่ให้ออกไปจากหอคอย



(ซ้ายบน) แม่เลี้ยงโกเรลใช้บุปผาสีทองคือความสาวให้ตน

(ขวาบน) พระราชินีปล่อยโคมไฟลอยฉลองวันเกิดให้ราพันเซล

(ซ้ายล่าง) แม่เลี้ยงโกเรลลักพาตัวพระธิดา

(ขวาล่าง) ราพันเซลวัย 18 ปี ที่อยู่บนหอคอย

### - องก์สอง (Act II) ตอนกลางเรื่อง (Middle)

อยู่มาวันหนึ่งมีกลุ่มโจร นำโดย **ฟลิน ไรเตอร์** ได้ขโมยมงกุฎสมบัติพระราชวัง และระหว่างหนีจากการตามล่าในป่าลึกก็ได้มาพบหอคอยของราพันเซลโดยบังเอิญจึงได้ปีนขึ้นไปและพบกับราพันเซล เธอจับเขาและยึดกระเป๋าสตางค์ของโจรโดยให้เงื่อนไขจะคืนให้ต่อเมื่อ ฟลิน ช่วยพาเธอไปดูโคมไฟ เขาตกลงจะช่วยเธอ ทำให้ราพันเซลก็ได้ออกมาจากปราสาทครั้งแรก ราพันเซลได้เรียนรู้โลกกว้างและรู้จักผู้คนในระหว่างผจญภัยกับฟลิน เมื่อแม่เลี้ยงโกเรลกลับมาไม่พบราพันเซลจึงได้ตามหาราพันเซลจนพบและแอบตามพวกราพันเซลไป ในระหว่างทางพวกทหารก็ตามมาไล่จับราพันเซลกับฟลิน แต่ทั้งคู่ก็ช่วยเหลือกันจนรอดมาได้ และฟลินได้รู้พลังของราพันเซลยามเมื่อเธอร้องเพลงและเส้นผมสีทองของเธอรักษาบาดแผลเขา

ฟลินได้พา ราพันเซล เข้ามาที่เมืองได้พบชาวเมืองและสนุกสนานกับการเฉลิมฉลอง ฟลินพาเธอไปนั่งเรือชมโคมไฟลอยใกล้ๆปราสาทตามที่เธอได้ใฝ่ฝันอยากเห็นมานาน ทั้งคู่ได้มีความรักต่อกัน เมื่อการแสดงจบ ฟลินกลับตัวกลับใจไม่ต้องการมงกุฏและนำไปให้สหายโจร แต่กลับถูกอุบายของแม่เลี้ยงโกเทลทำให้ฟลินถูกจับโทษฐานขโมย และทำให้ราพันเซลเข้าใจผิดว่าฟลินได้เอามงกุฏและทิ้งเธอไป เธอจึงกลับหอคอยกับแม่เลี้ยงโกเทล ด้วยความเศร้าเสียใจ และไม่นานเธอก็มีความทรงจำในวัยทารกทำให้รู้ว่าแท้จริงแล้วเธอคือพระธิดาของอาณาจักร ทางด้านฟลินได้หลบหนีออกมาแล้วรีบไปหาราพันเซลที่หอคอย แต่ได้ถูกมัดแขงโดยแม่เลี้ยงโกเทล ได้รับบาดเจ็บหนัก ราพันเซลยื่นข้อเสนอให้รักษาเขา แล้วเธอจะอยู่กับแม่เลี้ยงตลอดไป ในขณะที่เธอใช้เส้นผมรักษา ฟลินก็ได้ตัดผมสีทองของ ราพันเซล ออกจนผมของราพันเซลสั้นและกลายเป็นสีน้ำตาลเข้มเมื่อพลังของเส้นผมได้หายไป แม่เลี้ยงโกเทลเกิดสภาวะช็อคที่กลับมาเป็นหญิงชรา ได้พลัดตกจากหอคอยและสลายไป



(ซ้ายบน) ฟลินพาราพันเซลออกมาในป่า

(ขวาบน) ฟลินและราพันเซลนั่งชมโคมลอย

(ซ้ายล่าง) ราพันเซลเข้าเมือง และมีกลุ่มเด็กหญิงถักเปียผมให้เธอ

(ขวาล่าง) ฟลินตัดผมที่ยาวของราพันเซลออก

### - องก์สาม (Act III) ตอนคลี่คลายเรื่อง (Ending)

ราพันเซลได้กลับไปหาพระราชบิดาและพระราชมารดาซึ่งเป็นพ่อแม่ที่แท้จริงของเธอ ทั้งสามได้สวมกอดกันด้วยความดีใจ ผู้คนในเมืองต่างพากันเฉลิมฉลอง ฟลินที่เลิกเป็นโจรได้กลับมาใช้ชื่อจริงของเขาว่า ยูจีน พิทซ์เฮอร์เบิร์ก และแต่งงานกับราพันเซลอย่างมีความสุข



(ซ้าย) ราพันเซลกลับไปหาพระราชากับพระราชา

(ขวา) ราพันเซลและยูจินได้แต่งงานกัน

#### 4.1.5.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

- ความขัดแย้งภายในตนเอง

ราพันเซลที่อยากออกไปดูโลกกว้างแต่ก็คิดว่าตัวเองไม่ดีที่แอบหนีแม่ (แม่เลี้ยงโกเซล) ออกมาโดยไม่บอก

- ความขัดแย้งกับบุคคลอื่น

ราพันเซลกับโกเซล โดยราพันเซลอยากออกไปนอกหอคอยแต่แม่เลี้ยงโกเซลไม่ให้ออกไป

- ความขัดแย้งกับสังคม

ฟลินถูกประกาศตามจับทั่วอาณาจักรฐานลักทรัพย์

- ความขัดแย้งกับธรรมชาติ

ราพันเซลและฟลินหนีทหารแต่ถูกน้ำท่วมทำให้ราพันเซลและฟลินเกือบจมน้ำตาย

#### 4.1.5.3 ตัวละคร (Character)

##### ฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist)

ตัวละครเอก (Central character)

- ราพันเซล (Rapunzel)

	
<p>ราพันเซล ผมยาว</p>	<p>ราพันเซล ผมสั้น</p>

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นธิดาของพระราชากับพระราชาในอาณาจักรกลางทะเลแห่งหนึ่ง มีพลังจากเส้นผมสีทองเมื่อเธอร้องเพลงจะสามารถรักษาอาการทุกโรค

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) อาศัยอยู่ในหอคอย และหนีออกมาจากหอคอยเดินทางผจญภัย เพื่อไปดูคอมพิวเตอร์ที่อาณาจักร

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ผิวขาว รูปร่างผอมบาง ดวงตากลมโตสีเขียว เส้นผมมีสีทองยาว มากสามารถปล่อยลงมาถึงพื้นของหอคอยได้ ภายหลังมีผมสั้นสีน้ำตาล การแต่งกายแบบชุดเดรส กระโปรงยาวสีม่วง

บุคลิกภาพ (Personality) มักจะทำงานบ้านและงานอดิเรกในบ้าน (เช่น กวาดบ้าน งานศิลปะ ดนตรี ทำขนม อ่านหนังสือ) ชอบร้องเพลง รักการผจญภัย อยากรู้อยากเห็น ตื่นเต้นและชื่นชอบเวลาได้พบ เจอสิ่งใหม่ๆ ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ไร้เดียงสา เป็นมิตร มีเมตตา

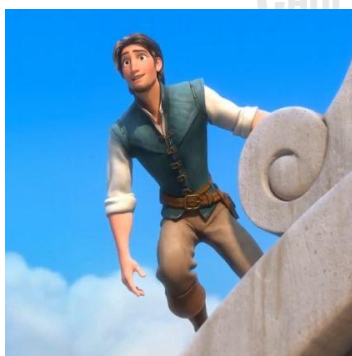
ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) คือ มองโลกด้วยความอยากรู้อยาก เห็น โลกนั้นมีอะไรมากมายให้เรียนรู้ ฝึกฝนในชีวิตที่แตกต่างจากเดิม มีความอ่อนต่อโลกด้วยความไร้ เดียงสา ความรักคือการเสียสละ (เธอได้เสียสละอวัยวะเพื่อให้คนรักปลอดภัย)

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยากรออกจากหอคอยเพื่อไปดูคอมพิวเตอร์ในอาณาจักร

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นธิดาของพระราชินีในอาณาจักร ที่มีพลัง รักษาโรงด้วยเส้นผม และถูกลักพาตัวไปโดยแม่เลี้ยงโกเทิลครั้งเป็นทารก ทำให้เข้าใจว่านางเป็นแม่ ของตน และอาศัยในหอคอยของปาลิก เมื่ออายุ 18 ได้แอบออกมานอกหอคอย มาพบรักกับ ฟลิน และได้รู้ว่าพ่อแม่จริงๆของเธอเป็นพระราชินีและพระราชินีของอาณาจักร สุดท้ายได้กลับมาอยู่กับ ครอบครัวจริงๆของเธอและได้แต่งงานกับฟลิน คนที่เธอรัก

ตัวละครรอง (Minor character)

- ฟลิน ไรเตอร์ (Prince Eric) หรือ ยูจีน ฟิทซ์เฮอร์เบิร์ท (Eugene Fitzherbert)



ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นเด็กกำพร้าที่ชื่อ

ยูจีน ฟิทซ์เฮอร์เบิร์ท

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ขโมยมงกุฎในวัง และหลบหนี ทหารมาเจอราพันเซล ช่วยราพันเซลให้สมหวัง

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ใบหน้าหล่อคมคาย รูปร่าง แข็งแรงสมส่วน ทั้งตาและสีผมเป็นสีน้ำตาล แต่งกายทะมัดทะแมง

บุคลิกภาพ (Personality) มีความคล่องแคล่ว ตลก รักสนุก ชอบอิสระ เป็นตัวของตัวเอง มีความ มั่นใจสูง



ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ในกายแรกถ้ามีเงินทองแล้วจะมีชีวิตที่สุขสบาย ส่วนภายหลังคือยอมเสียสละได้เพื่อคนที่รัก

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) อยากมีชีวิตที่มีความสุข

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นโจรขโมยมงกุฏ จากนั้นก็มาเป็นไกด์นำทางให้กับราพันเซล ต่อมารักราพันเซลจึงพยายามช่วยเหลือเธอ สุดท้ายได้แต่งงานครองรักกับราพันเซล

- **ไซด์คิก (Sidekick) คือ ปาสคาล (Pascal)**



ปาสคาล เป็นจิ้งจก ลำตัวสีเขียว สามารถเปลี่ยนสีของลำตัวได้ตามสถานการณ์ มีบทบาทในการเป็นเพื่อนสนิทของราพันเซล อาศัยอยู่ด้วยกับราพันเซลมานาน และเป็นผู้ช่วยทำให้แม่เลี้ยงโกเทลพลัดตกจากหอคอยในตอนจบของเรื่อง

- **พระราชาและพระราชินี**

	
<b>พระราชา</b>	<b>พระราชินี</b>
เป็นพ่อของราพันเซล และพระราชาของอาณาจักรกลางน้ำ ได้สั่งให้ประชาชนช่วยกันหาบุปผาสีทอง มารักษาพระราชินีที่ประชวร และจัดงานฉลองปล่อยโคมไฟลอยทุกวันเกิดของพระธิดา	เป็นแม่ของราพันเซล เนื่องจากได้บุปผาสีทองช่วยทำให้หายประชวร และเผื่อว่าจะได้พบกับลูกสาวที่หายไปของตน

**ฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist)**

- **แม่เลี้ยงโกเทล (Mother Gothel)**

	
แม่เลี้ยงโกเทลร่างชรา	แม่เลี้ยงโกเทลร่างสาว

ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นหญิงชราที่มีอายุหลายร้อยปีเพราะได้รับพลังจากบุปผาสีทองทำให้กลับมาคงความสาวตลอด

พฤติกรรม และการกระทำ (Action) ลักพาตัวราพันเซลธิดาของพระราชินี มาเลี้ยงเป็นลูกของตน กักขังราพันเซล\_ใช้ผมของราพันเซลทำให้ตนเองสาว ภายหลังออกอุบายทำให้ราพันเซลไม่สมหวังในความรักของชายหญิง เพื่อกลับมาหาตนเอง

รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ร่างชราจะมีเส้นผมสีขาวยกยาว เดินหลังค่อม สวมชุดเพื่อปิดบังสรีระร่างกายที่ชราของตน ส่วนในร่างสาวจะมีผมสีดำยกยาว ใบหน้าเรียวยาวดูมีเสน่ห์แก่แก่เจ้าเล่ห์ รูปร่างสูงโปร่ง เป็นสาวใหญ่ เอวคอดมี สะโพกขัดคล้ายนางแบบ ทาปากสีแดง สวมชุดเดรสสีเลือดหมู

บุคลิกภาพ (Personality) เห็นแก่ตัว รักสวยรักงาม มีความเจ้าเล่ห์ ที่เล่นที่จริง มองโลกในแง่ร้าย จอมวางแผน

ทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ความสาวสวยต้องไม่มีวันที่จะโรยรา

เป้าหมายของตัวละคร (Objective) ต้องการอยู่ในร่างสาวตลอดไป

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change) เริ่มต้นด้วยการเป็นหญิงชรา จากนั้นก็พบบุปผา สีทองที่มีพลังทำให้ตนเป็นสาวได้ หลังจากลักพาตัวพระธิดามาเป็นลูกตัวเองก็กลายเป็นแม่เลี้ยงลูกสุดท้ายก็สูญเสียทั้งความสาวและชีวิต







#### 4.1.5.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ความจริงคือสิ่งไม่ตาย เปิดใจยอมรับเสรีภาพของผู้อื่น และความรักคือการเสียสละ

#### 4.1.5.5 ฉาก (Setting)

ยุคสมัย (Period) ในเรื่องราพันเซล ดัดแปลงมาจากนิทานนิยายพื้นบ้านเยอรมันเรื่อง ราพันเซล Rapunzel (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, p.76) จึงอนุมานว่าอยู่ในยุคสมัยยุโรปในศตวรรษที่ 18

สถานที่ (Location) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่อยู่ในหอคอยราพันเซลและป่า ในตอนเริ่ม กลางและท้ายเรื่องจะอยู่ในอาณาจักร ปราสาท บ้านเมือง เล็กน้อย มีสถานที่ในเรื่องที่มีความพิเศษคือ บนเรือที่มีเทศกาลโคมโพลอยบริเวณริมปราสาท

	
อาณาจักรกลางทะเล	ปราสาทของพระราชินี
	
ป่า	หอคอยราฟันเซล
	
บนเรือที่มีเทศกาลโคมไฟลอย	สถานที่ในบ้านเมือง

เวลา (Time or Duration) มีทั้งเช้า (7 โมงเช้าเป็นกิจวัตรของราฟันเซลในหอคอย) และ กลางคืน

#### 4.1.5.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

ทางกายภาพ ได้แก่ บุปผาสีทองคือพลังวิเศษ, โคมไฟลอยคือแสงสว่างนำพาความจริง, ผนวขาวของราฟันเซลคือการถูกกักขังจากอสูร

ทางเสียง ได้แก่ เสียงดนตรีคือความสุข

#### 4.1.5.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ตอนเริ่มเรื่องเป็นการเล่าเรื่องแบบนิทานพื้นบ้าน “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” และจะมีการเล่าเรื่องอีกครั้งในตอนจบ โดยมุมมองของบุคคลที่สาม (Third-person- Narrative) คือ ฟลิน หรือ ยูจิน เปรียบเสมือนเป็น ผู้เล่านิทานจากภายนอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

การเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเล่าโดยใช้มุมมองที่เป็นกลางจากผู้ชมผ่านมุมมองในภาพยนตร์ มีการผสมผสานมุมมองการเล่าเรื่องแบบมิวสิคัล (Musical) ผ่านการร้องเพลงของตัวละครในเรื่องซึ่งเนื้อร้องเหล่านั้นจะมีเนื้อหาสะท้อนบริบทในฉากเหล่านั้นด้วย ดังนี้

**เพลงเมื่อไรชีวิตจะเริ่มต้น (When Will My Life Begin)** ร้องโดย ราฟันเซล สะท้อนความคิดในจิตใจของเธอในการอยู่บนหอคอย มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “เจ็ดโมงเช้าก็เหมือนเดิมเดิม เราต้องเริ่มงาน ตั้งแต่เช็ดหัวบ้านให้สะอาดเอี่ยมไป ชัดขึ้นเงา ซักผ้า และปิดกุญให้สไส กวาดอีกทีแล้ว



ไม่เท่าไรก็เจ็ดโมงสิบห้า จะอ่านหนังสือซักเล่มแล้วก็มีต่อสองสาม จะแต่งเติมสี่สอยงามไว้โชว์ในกล่อ  
 ร์ จะเล่นกีตาร์ นิตติ้ง เข้าครัวและพายทุกที โอ้ ชีวิตเรานี้จะเริ่มเมื่อไหร่? บ่ายวันนี้เกมปา  
 ลูกดอก ทำขนมอบเล่น เปเปอร์มาเช่ แล้วเดินบัลเลต์และหมากรุก ปั่นหม้อไห่ พากย์เสียงและจุ่ม  
 เทียนก็หมดมุข กัมและลูก, วาดลวดลาย, ปืนและพาย ตัดกระโปรง จะอ่านหนังสือซ้ำอีกก็ไม่ได้รับได้  
 ร้อน ระบายผนังเพิ่มก่อนคิดว่ายังมีที่เหลือ เสร็จแล้วก็แปร่งและแปร่งและแปร่งแต่ผมทุกที ติดอยู่ข้าง  
 ในนี้มันแสนน่าเบื่อ ไม่รู้ชีวิตเรา, ชีวิตเรา, ชีวิตเราไม่รู้ชีวิตเราจะเริ่มเมื่อไหร่ และคืนพรุ่งนี้จะมีแสง  
 ล่องลอย อย่างที่เฝ้าคอยทุกวันเกิดฉันนั้นในใจกลาง แสงวิบวามจะงามซักเท่าใด วันนี้แหละแม่คงยอม  
 ให้เราไปเห็นกับตา”



ภาพประกอบเพลงเมื่อไรชีวิตจะเริ่มต้น (When Will My Life Begin)

**เพลงเห็นแสงประกาย (I See the Light)** ร้องโดย ราพันเซล และยูจิน ทั้งคู่ล่องเรือชมการ  
 ปลอ่ยโคมไฟลอยและได้ร้องเพลงด้วยกัน มีเนื้อเพลงภาษาไทยว่า “ทุกคืนวันคอยจ้องไปจนลิปตาทุก  
 เวลามองหาอยู่ร่ำไป ไม่รู้เลย มีเรื่องราวอยู่มากมายที่ไม่เคยได้เห็นได้มาเจอห้วงไหวที่ได้แสงดาว เห็น  
 เรื่องราวอย่างที่ควรจะเป็น ภาพที่มองช่างชัดและเด่น ตรงนี้ที่ฝันอยากมาได้เจอแสงประกายสดใส  
 หมอกและควันก็หายลับสายตา ได้มาพบความจริงที่หา เปลี่ยนท้องฟ้าให้งามพราวพรายโอบด้วยแสง  
 อบอุ่นรอบกาย ดังโลกนี้ลบเลือนลอยเลื่อนไปแล้วทันใดสิ่งทั้งหลายไม่เหมือนเดิมเมื่อเริ่มมองจ้องเธอ  
 ทุกคืนวันตามฝันไม่เคยเลิกตา ทุกเวลาในโลกอันพราวเลื่อนภาพที่มองมันช่างดูบิดเบือนไม่เหมือนเรื่อง  
 จริงที่เป็น เมื่อมีเธอสดใสที่ได้แสงดาว เมื่อมีเธอเราก็ได้มองเห็น แคเธอดูก็รู้ชัดเจตรงนี้ที่ใจเฝหา ได้  
 เจอแสงประกายสดใส หมอกและควันก็หายลับสายตา ได้มาพบความจริงที่หา เปลี่ยนท้องฟ้าให้งาม  
 พราวพราย โอบด้วยแสงอบอุ่นรอบกาย ดังว่าโลกได้เปลี่ยนเวียนผ่านไปแล้วทันใดสิ่งทั้งหลายไม่  
 เหมือนเดิมเมื่อเริ่มมองจ้องเธอเมื่อเริ่มมองดูเธอ”



ภาพประกอบเพลงเห็นแสงประกาย (I See the Light)

#### 4.2 วิเคราะห์ตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์

ในหัวข้อนี้จะบรรยายถึงการตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ จากการวิเคราะห์บทบาทภาพยนตร์ของผู้ทำวิจัยในหัวข้อที่แล้วประกอบกับการตีความจากผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยมีผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยเจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนี้

(ข้อมูล ณ วันที่ 21 สิงหาคม ค.ศ. 2019)

ผู้ให้เสียงพากย์	อายุ	ตัวละคร	ภาพยนตร์ (ปี)
กฤติยา วุฒิหิรัญปริดา	26	ซินเดอเรลล่า	Cinderella (2015)
กานดา วิทยานุภาพยืนยง	31	เบลล์	Beauty and the Beast (2017)
จันทร์จิรา นิมพิทักษ์พงศ์	45	แอเรียล	The Little Mermaid (1999)
ไดอาน่า จงจินตนาการ	38	มู่หลาน	Mulan (1998)
ชนันย์ สุธวัจน์	26	ราฟีนเซล	Tangled (2010)

#### 4.2.1 ซินเดอเรลล่า Cinderella



ภาพที่ 24 ซินเดอเรลล่า Cinderella

##### วิเคราะห์บทบาท

ซินเดอเรลล่า หรือเอลล่า (คนแสดง ลิลี เจมส์ Lily James) ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นลูกสาวของเศรษฐีพ่อค้าผู้มั่งคั่ง มีสัญชาติเป็นชาวฝรั่งเศส อ้างอิงจากบทพูดประโยคหนึ่งตอนต้นเรื่องของพ่อที่นำของฝากมาให้เอลล่าแล้วบอกว่า “In French, that is un papillon” ในฝรั่งเศสเรียกของชิ้นนี้ว่า “papillon” ยุคสมัย (Period) ในเรื่องซินเดอเรลล่านี้มีสถาปัตยกรรมแบบยุโรปตะวันตก อนุমানได้จากประวัติของชาร์ลส์ แปร์โรลต์ ผู้แต่ง และปีที่ตีพิมพ์ “เทพนิยายซินเดอเรลล่าที่เราคุ้นเคยกันดีที่สุด ซึ่งมีทั้งเรื่องของรถฟักทอง นางฟ้า และรองเท้าแก้วนั้น มาจากบทประพันธ์ของชาร์ลส์แปร์โรลต์ (Charles Perrault) ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกตั้งแต่ปี ค.ศ.1697” (ไทยรัฐออนไลน์, 2562) โคร่งเรื่องนี้อยู่ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ดังนั้นสภาพของสังคมจะเป็นวัฒนธรรมแบบตะวันตก การแบ่งชนชั้นการปกครอง โดยมีกษัตริย์อยู่เหนือปวงชน และมีการแต่งงานรับใช้กษัตริย์ ซึ่งสถานที่ (Location) สภาพแวดล้อมของซินเดอเรลล่าส่วนใหญ่เป็นคฤหาสน์บ้านของซินเดอเรลล่า สภาพภาพของซินเดอเรลล่าเป็นชนชั้นกลางที่ค่อนข้างจะมีฐานะดี เพราะการตกแต่งพื้นที่เต็มไปด้วยความหรูหรา ข้าวของเครื่องใช้ที่มีลวดลายขลิบทอง และบันไดกลางบ้านใหญ่ ไม่เพียงแต่คฤหาสน์ของซินเดอเรลล่าเท่านั้น ในชนชั้นสูงเห็นจากพระราชวังของเจ้าชายก็มีความหรูหรา โอ่อ่า อลังการ ในฉากงานเลี้ยงเต้นรำตั้งแต่พรหมแดงยาวไปถึงห้องพระโรง การแต่งกายของพวกขุนนางผู้มีฐานะดี และเครื่องแต่งกายบุรุษและของสตรีในชุดกระโปรงสู่มดูฟุ่มเฟือยจะเห็นได้ว่า ซินเดอเรลล่าอยู่ในสังคมนิยมวัฒนธรรมประเพณีที่เต็มไปด้วยความหรูหรา ซึ่งในภาพยนตร์ไม่ได้ปรากฏชนชั้นอื่นๆให้เห็นมากนัก และ มายด์ หรือ กฤติญา วุฒิทธิภูปริดา ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครซินเดอเรลล่า (2015) ได้มองประวัติภูมิหลังของซินเดอเรลล่าเพิ่มเติมว่า

“เป็นเด็กผู้หญิงตามยุคสมัย ซึ่งอย่างที่เราทราบกันว่าเขาเป็นเด็กกำพร้าแม่ตั้งแต่เด็ก หลังจากนั้นพ่อเขาก็มีการแต่งงานใหม่ พ่อเขาเป็นพ่อค้าก็จะไม่ค่อยมีเวลาอยู่บ้าน ถ้าจะมองว่าตัวละครซินเดอเรลล่ามีภูมิหลังยังไง เขาจะเป็นเด็กที่ไม่ค่อยได้ไปเจอผู้คนภายนอกมากมาย” (กฤติญา วุฒิหิรัญปริดา, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 10 พฤศจิกายน 2562)

สำหรับพฤติกรรมและการกระทำของซินเดอเรลล่าส่วนใหญ่คือ การทำงานบ้าน โดยจะมีเวลากำหนดในทุกๆวันหลังจากได้ยินเสียงระฆังบ่งบอกถึงเวลาเช้าเธอก็จะตื่นขึ้นมาทำงานบ้านราวกับหุ่นยนต์ที่ถูกตั้งโปรแกรม พร้อมกับร้องเพลงไปด้วยในระหว่างที่ทำงานบ้าน อาทิเช่น กวาดบ้าน ถูพื้น ตัดเย็บเสื้อผ้า ทำอาหาร และให้อาหารสัตว์ เป็นต้น ดังนี้

ทำปากกลมๆไอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังนกไนท์ติงเกล รอฮอฮองฮองร้องรำเริง ไอ้ ฟังนกไนติงเกล ฟังนกไนท์ติงเกล รอฮอฮองฮองร้องรำเริง ไอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังนกไนท์ติงเกล ฮาฮาฮา ฮาฮ่า ไอ้ ฟังนกไนท์ติงเกลไพเราะอ่อนหวานจิ้งไอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังเกิดไอ้ ฟังเสียงตั้งคล้ายดนตรี ไอ้ ฟังนกไนท์ติงเกล ฟังสิฟัง อ่อนหวาน

ตามบทบาทในเรื่องเป้าหมายของตัวละครซินเดอเรลล่า คือ การได้ไปงานแต่งงานและพบกับเจ้าชาย โดยการเปลี่ยนแปลงของ ซินเดอเรลล่าเริ่มต้นด้วยการเป็นลูกสาวของเศรษฐี มายดตีความต่อว่า

ตอนแรกเขาก็เหมือนกับเป็นลูกพ่อค้าที่ร่ำรวยแล้วก็ได้รับการประคบประหมม อย่างดี เป็นคุณหนูที่โลกสดใส แล้วด้วยความที่แม่ของเขาเสียไปตั้งแต่เด็ก ทำให้โลกทั้งใบของพ่อก็เลยเหลือซินเดอเรลล่าคนเดียว เพราะฉะนั้นซินเดอเรลล่าก็เลยเหมือนเจ้าหญิงของพ่อ ชีวิตก่อนที่จะมีแม่เลี้ยงเข้ามา ก็เลยมีความสุขมาก จุดเปลี่ยนของซินเดอเรลล่าก็คือ เมื่อมีแม่เลี้ยงกับพี่สาวเข้ามาด้วยเจตนาที่ไม่ดีเท่าไร อันนี้คือจุดเปลี่ยนแรกนะคะ จุดเปลี่ยนเขามีสองสเต็ป (step) แต่จุดเปลี่ยนที่ชัดเลยก็คือ เมื่อพ่อเขาเสีย แม่เลี้ยงก็เลยคุมบ้านเต็มที่ เพราะก่อนที่พ่อเขาเสีย แม่เลี้ยงก็จะออกกลายมากไม่ค่อยได้ พอหลังจากที่พ่อเขาเสีย ซินเดอเรลล่าก็เลยเป็นผู้ถูกระทำ แต่ถ้าถามว่าตัวตนของเขาเปลี่ยนไหมเขาก็ไม่ได้เปลี่ยนนะ แต่ว่าเขาอาจจะได้รับประสบการณ์ใหม่ในการถูกกดขี่ ทีนี้หลังจากนั้นจะมีจุดจบอย่างหนึ่งคือหลังจากที่เขาได้ไปงานเลี้ยงแล้วก็ได้เจอเจ้าชาย แล้วก็มีการได้ตามหากันตามในเรื่องแล้วก็ได้ออกจากบ้านไปแต่งงานกับเจ้าชาย (กฤติญา วุฒิหิรัญปริดา, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 10 พฤศจิกายน 2562)

บทบาทของตัวละครซินเดอเรลล่าจากการวิเคราะห์ข้างต้นเริ่มจากเป็นลูกเศรษฐี ก็กลายเป็นสาวใช้ หลังจากนั้นก็มีผู้ช่วยเหลือเธอคือ นางฟ้าแม่ทูลหัวประทานพรให้ซินเดอเรลล่าได้มีชุดราตรีสวยงามไปงานแต่งงานกับเจ้าชาย และบรรดาสัตว์ทั้งหลายคอยสนับสนุนเคียงข้าง ได้แก่ หนูกัศ หนูแจ๊ค ที่เรียกกันว่าไซค์คิก สุนัขขรูนุ่ เป็นต้น จนท้ายเรื่องได้แต่งงานกับเจ้าชาย และได้กลายเป็นเจ้าหญิงใน

ภายหลัง ซินเดอเรลล่าจึงมีชีวิตตอนจบแบบมีความสุข (Happy Ending) ดังนั้น บทบาทหลักของ ซินเดอเรลล่า คือ ‘แม่บ้านแม่เรือน’ กล่าวคือ เป็นผู้หญิงที่ดีในการจัดงานบ้าน รวมถึง ‘คนใช้’ เพราะมีการถูกใช้งานด้วย สำหรับบทบาทรองคือ ‘เจ้าหญิง’ เพราะได้แต่งงานกับเจ้าชายในภายหลัง

### วิเคราะห์อัตลักษณ์

วิเคราะห์ตนเองที่ตนเองมองเห็น (Self-Concept) ตามทฤษฎีของโรเจอร์ (Carl Rogers) คือภาพของตนเองว่าเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถลักษณะเฉพาะตนอย่างไร เป็นความตระหนักรู้ (Awareness) และตีความจากการสัมภาษณ์มาดีที่ได้สวมบทบาทเป็นตัวละครซินเดอเรลล่าในการให้เสียงภาษาไทย ประกอบกับการวิเคราะห์บทบาทพยนตร์โดยผู้ทำวิจัย โดยอ้างอิงแผนภาพอัตลักษณ์ (Identity) ‘Self-Concept’ ของ Robert G. Smith เริ่มจากรูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) สำคัญของ ซินเดอเรลล่าที่โดดเด่นคือ “ความสวย” มาดัยบอกพร้อมกับหัวเราะ “ซินเดอเรลล่ามีความสวยแบบสมัยนิยมตะวันตก” กล่าวคือมีผิวขาว ดวงตาสีฟ้า ผมหยักศกสีบลอนด์ยาวถึงกลางหลัง รูปร่างดูดี หน้าตาสะสวย ด้านการแต่งตัวมีสองช่วง ในช่วงแรกจะใส่ชุดเดรส (Drindle Dress) เป็นเดรสที่นิยมสวมใส่ของผู้หญิงยุโรปในสมัยก่อน มีการปักผ้ากันเปื้อนไว้ที่ด้านหน้าของชุดเป็นชุดผู้หญิงทำงานบ้านธรรมดาตามสมัยซึ่งที่ซินเดอเรลล่าสวมใส่จะมีโทนชุดสีฟ้าเช่นเดียวกับช่วงที่ใส่ชุดเข้างานเต้นรำราตรีแบบเดรสสไตล์เจ้าหญิงซึ่งเป็นชุดช่วงบนเปิดไหล่ กระโปรงพองยาว ด้วยความที่ใส่ชุดโทนสีฟ้า ทำให้การรับรู้รูปลักษณ์ภายนอกของซินเดอเรลล่ามีภาพจำสัมพันธ์กับ ‘สีฟ้า’ ดังภาพที่ 25 ในข้างต้น ด้านบุคลิกภาพ (Personality) ของซินเดอเรลล่า เธอมีความใจดีเป็นพื้นฐาน มีความอ่อนโยน โอบอ้อมอารี จริงใจต่อผู้อื่น ชอบร้องเพลง ชอบงานบ้านซึ่งมักจะทำอย่างขยันขันแข็ง สุภาพ ร่าเริงแจ่มใส มองโลกในแง่ดี คิดบวก ไม่คิดร้ายต่อผู้อื่น โดยเฉพาะมีความกล้าหาญและมีเมตตา เนื่องจากเธอจดจำคำสอนของแม่มาปฏิบัติตลอด “Have courage and be kind. จงกล้าหาญและมีเมตตา” กล้าหาญไม่ได้กล้าหาญในรูปลักษณ์แบบผู้ชายที่ออกไปสู้รบกับศัตรู แต่เป็นความคิดในการตัดสินใจอย่างกล้าหาญ กล่าวคือการสู้รบกับจิตใจของตนเองที่จะคิดไม่ดีต่างๆ ให้คงความดีงามไว้ได้ และมีเมตตาให้อภัยกับคนที่คิดร้าย ในทางปฏิบัติเธอไม่ได้ตอบโต้แม่เลี้ยงและพี่ๆ ที่ทำร้ายเธอ แต่เธอก็กล้าที่จะขอในสิทธิที่เธอสามารถมีได้อย่างการขอไปงานเต้นรำของเจ้าชาย และกล้าที่ออกมาจากสถานที่คุ้นเคยเพื่อไปเริ่มต้นกับสถานที่ใหม่ในตอนจบของเรื่องซึ่งตามทฤษฎีของแฮนส์ Hans Eysenck (อำนาจ, 2545) เป็นพฤติกรรมแบบเปิดเผย (Extraversion) และพฤติกรรมที่มั่นคงทางอารมณ์ (Stability) “ร่าเริง ใจดี ยิ้มง่าย มีความสุขกับสิ่งรอบข้าง” มาดัยบอกเสริมต่อว่าในระหว่างที่ให้เสียงพากย์ภาษาไทยกับตัวละครนี้เธอมีความรู้สึกว่าได้มีบุคลิกภาพแบบเดียวกันกับตัวละครซินเดอเรลล่าในช่วงขณะนั้นตามประโยคของบทพูด ซึ่งการพูดของซินเดอเรลล่ามาดัยขยายความว่า จะมีการพูด (Speech and Language) ในแบบปกติ และมีการฮัมเพลงบ้าง “ซินเดอเรลล่าจะฮัม

เพลงทักทายสัตว์ไปเรื่อย ๆ แม้กระทั่งโดนแม่เลี้ยงจับได้หลังงานเลี้ยงเค้าก็ยังฮัมเพลง” ซึ่งทำให้การร้องเพลงรวมไปในด้านงานอดิเรก (Hobbies) ของซินเดอเรลล่าด้วย มาดส์เสริมว่า “ซินเดอเรลล่าไม่ค่อยมีงานอดิเรก มีแต่งานบ้าน แต่ชอบอยู่กับสัตว์เพราะสัตว์ไม่ได้หวังอะไรจากตัวเขา” ด้านสิ่งของในครอบครอง (Objects Possessions) ของซินเดอเรลล่าในตอนแรกเริ่มก่อนที่จะถึงจุดเปลี่ยนของเธอจะเป็นทุกสิ่งในบ้านเพราะเธอคือลูกสาวเจ้าของบ้าน แต่พอถึงจุดเปลี่ยนฝันได้กลายเป็นสถานะสาวใช้ในบ้าน ดังนั้นสิ่งของที่อยู่ในครอบครองของซินเดอเรลล่าจึงเป็นพวกอุปกรณ์ทำงานบ้าน อาทิเช่น ไม้กวาด ผ้าถูพื้น เป็นต้น จนกระทั่งได้รองเท้าแก้วมาครอบครองจากการเสกด้วยเวทมนตร์ของนางฟ้าแม่ทูลหัว ซึ่งรองเท้าแก้วนั้นเป็นสิ่งของที่โดดเด่นที่สุดในการครอบครองของซินเดอเรลล่าในเชิงสัญลักษณ์คือ ไสบริสุทธิ์สวยงามเหมือนกับจิตใจของซินเดอเรลล่าราวกับ ‘รองเท้าแก้ว’ เป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ซินเดอเรลล่า ในด้านทัศนคติของซินเดอเรลล่า มาดส์เน้นเรื่องการมองโลกในแง่ดีว่า “เขาจะเป็นคนที่มองโลกในแง่ดีมากๆ ไม่ว่าจะอะไรจะเกิดขึ้นไม่ว่าสถานการณ์จะเลวร้ายแค่ไหน เขาจะเป็นคนโพลีทิฟ (positive) มุมมองของตัวเองครที่มองโลกในแง่ดีไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น เขาจะอดทนต่ออุปสรรค never give up แล้วก็มองทุกอย่างว่ามันมีมุมที่ดีของมันและสามารถใช้ชีวิตอยู่กับมันได้” มาดส์ตีความในมุมมองของทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวเอง (Point of View) ต่อว่า

อย่างที่กล่าวไปตอนแรกว่าซินเดอเรลล่ามีจิตใจดีเป็นคนใจดีมากๆ มันจะมีบัพนิภพในเวอร์ชันใหม่ที่ส่วนตัวชอบมากๆ นะคะ ประโยคที่บอกว่า ‘see the world not just it is but as it could be’ ประโยคนี้ค่อนข้างสะท้อนตัวตนของเขามาก คือไม่ได้มองโลกที่เป็นอยู่ตอนนี้ แต่มองว่ามันมีศักยภาพที่จะเป็นอะไร ซึ่งคิดว่าประโยคนี้แสดงตัวตนเขาได้ดีมากๆ ว่าเขาทำอะไรได้บ้าง และเขาสนับสนุนอะไรได้บ้าง แล้วก็อีกอันหนึ่งคือเป็นคำสอนของแม่ ก่อนที่แม่จะเสีย ให้ซินเดอเรลล่ามีความเมตตาและกล้าหาญ ซึ่งมันถูกปลูกฝังมาอย่างดี ซินเดอเรลล่าจึงเป็นแบบนี้ ซึ่งเราก็จะเห็นว่า ซินเดอเรลล่าโดนกระทำสารพัดแต่เขาก็ยังหาอะไรเล็กๆ น้อยๆ ให้มันเป็นความสุขได้ เช่น ไปคุยกับสัตว์ตัวนั้นตัวนี้ แต่ในมุมมองของคนรุ่นใหม่เค้าก็จะมองว่าซินเดอเรลล่าไม่ทำอะไรเลย ถ้าหากไม่พบเจ้าชาย ก็จะอยู่กับบ้านต่อไปและให้แม่เลี้ยงกับพี่เลี้ยงกระทำต่อไป แต่ด้วยความเข้าใจของมาดส์ก็คิดว่านิทานเรื่องซินเดอเรลล่ามีมานานมากแล้ว ก็คงเป็นบริบทของสังคมสมัยเก่าที่ผู้หญิงไม่ค่อยได้ไปโรงเรียนไม่ได้มีกิจกรรมอะไรมากมาย เลยคิดว่าหนังดั่งในแง่มุมมองที่ซินเดอเรลล่ามีเมตตา กล้าหาญ และมีความสุขกับชีวิตได้ (ภฤติญา วุฒิทธิฎปรีดา, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 10 พฤศจิกายน 2562)

มุมมองของตัวละครด้านความรู้สึกชื่นชอบ (Interests) ของซินเดอเรลล่าอาจจะไม่ค่อยชัด เพราะเขาโดนกดขี่เลยไม่มีความชอบอะไรที่เห็นชัดเจน แต่ในด้านความรัก (Love) จะชัดเจนมากคือ **‘รักแรกพบ’** กับเจ้าชาย มายด์เสริมว่า

ถ้าเป็นของซินเดอเรลล่าก็คงเป็นรักแรกพบ เพราะเขาไม่เคยไปไหนเลย ถ้าจำไม่ผิดคือ ซินเดอเรลล่าไปเจอเจ้าชายในป่าก่อน แล้วคงเป็นรักแรก รักเดียวของเขา ในมุมมองของมายด์คือ คิดว่าทั้งคู่คือรักแรกพบ ส่วนความรักครอบครัว เขารักคุณพ่อมากเพราะตั้งแต่คุณแม่เสีย โลกของเขาก็จะมีแต่คุณพ่อ คุณพ่อคือทุกอย่างของเขา คล้ายๆ กับเป็นเสาหลัก แล้วก็มี ความรักสัตว์ มีเมตตา เพื่อแม่ (กฤติญา วุฒิหิรัญปริดา, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 10 พฤศจิกายน 2562)

ซึ่งในภาพยนตร์มีเพลงที่บ่งบอกว่า ซินเดอเรลล่าเพิ่งจะได้เรียนรู้ว่าความรักคืออะไร คือเพลง **‘นี่หรือคือรัก (So This Is Love)’** “นี่หรือคือรัก นี่หรือความรัก ดั่งฉันได้พบความฝันยิ่งใหญ่ มาพบกับเธอ ดั่งแสงส่องทาง แสงส่องหนทาง ให้ก้าวไปสู่ฟากฟ้าคู่กัน ดั่งมีปีกบินล่องลอยสุดไกล ไหว้วคว่า ณ บนฟ้า อันกว้างใหญ่ สุขใจตั้งสวรรค์บันดาล ที่ทำให้เราได้พบ อยู่เคียงสองเรา” เป็นเพลงร้องคู่ระหว่างที่ ซินเดอเรลล่ากับเจ้าชายชาร์มมิ่งเต้นรำกันใต้คำคืนที่มีดวงดาวพร่างพรายสวยงาม ซึ่งเป็นความมุ่งหวังปรารถนา (Wish) ของซินเดอเรลล่าในตอนที่ได้เจอเจ้าชาย คืออยากมีความรักกับเจ้าชาย และนั่นเป็นการค้นพบความฝันของตนเอง จากที่ในตอนแรกเธอเพียงมี **‘ความหวัง wish’** ไว้เป็นการนำทางชีวิตให้มีความสุขในแต่ละวันเพื่อสักวันจะได้พบกับความฝันที่เป็นความจริง ดั่งใน **‘เพลง ฝันเป็นจริงด้วยใจ (A Dream Is A Wish Your Heart Makes)’** ที่ซินเดอเรลล่าขับร้องทุกวันยามรุ่งเช้า “จะอยู่กับความฝันอย่างนี้ไป ยามเมื่อหลับทุกคืน ลืมเลือนความปวดร้าวในฝันดี สิ่งหวังใดเก็บไว้คอย ฝันต่อ มั่นใจในความฝันในสักวัน ความฝันเธอจะสุขสมดังใจ หากเธอเจ็บปวดหัวใจสุดร้าวราน ขอเพียง มั่นใจในฝันมัน ทุกสิ่งที่คุณหวังดังสมใจ” โดยมายด์ก็ได้ตีความมุ่งหวังปรารถนาของตัวละคร ซินเดอเรลล่าว่าเป็นการใช้ชีวิตให้มีความสุข เช่นกัน

โดยส่วนตัวแล้วมองว่าเขาเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ไม่ได้มีเป้าหมายเป็นขึ้นเป็นอัน ด้วยความที่เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดีเลยรู้สึกว่าการที่เขามีความสุขกับชีวิตคือเป้าหมายของเขา เราเลยไม่ได้มีความรู้สึกว่าเขาอยากออกไปเจอโลกภายนอกเขาอยากไปสู้อะไรแบบนี้ หรือฉันจะทำอะไรให้ได้อะไรแบบนี้ มันไม่ได้มีเรื่องราวเกี่ยวกับว่าจะลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงอะไร เป้าหมายเลยอาจจะเป็นการใช้ชีวิตให้มีความสุข (กฤติญา วุฒิหิรัญปริดา, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 10 พฤศจิกายน 2562)

ตัวละครซินเดอเรลล่าจึงมีอัตลักษณ์เป็นภาพตัวแทนของคนทีพอใจในสิ่งที่ตนมี ดำเนินชีวิตในแต่ละวันอย่างมีความสุขด้วยการทำความดี ไม่ว่าจะโลกจะโหดร้ายกับตนแค่ไหนก็ยังเชื่อมั่นในความดี และมีความหวังว่าทุกอย่างจะดีขึ้นสักวัน

#### 4.2.2 แอเรียล Ariel



ภาพที่ 25 แอเรียล Ariel

##### วิเคราะห์บทบาท

แอเรียล ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็น นางเงือก และเจ้าหญิงของมหาสมุทรแอตแลนติก้า เธอเป็นธิดาคนเล็กลำดับที่ 7 ของราชาไทรตันเจ้าแห่งมหาสมุทรแอตแลนติก้า เธอมีพี่น้องเป็นเจ้าหญิงเงือกด้วยกันอีก 6 คน ในเรื่องบอกอายุของเธอ คือ 16 ปี “เนื่องจากเป็นคนเล็กก็เลยอาจจะถูกตามใจทำอะไรก็ไม่โดนลงโทษมาก ก็เลยมีความกล้าหาญกว่าคนอื่นเป็นพิเศษ” ฟัจ หรือ จันทรจิรา นิมพิทักษ์พงศ์ ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครแอเรียลได้เสริมถึงความพิเศษของแอเรียลเมื่อเทียบกับพี่น้องของเธอ ยุคสมัย (Period) ในเรื่องเงือกน้อยผจญภัยนี้มีสถาปัตยกรรมแบบยุโรปตะวันตก ซึ่งจากประวัติผู้แต่งเค้าโครงเรื่อง ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน เป็นชาวเดนมาร์ก โดยแต่งนิทานเรื่องนี้ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1837 และมีการนำตัวละครเทพเจ้าแห่งท้องทะเล ไตรตัน (Triton) ที่ปรากฏอยู่ใน เทพปกรณัมและมหากาพย์ของกรีก จึงอนุมานได้ว่า เรื่องเงือกน้อยผจญภัยอยู่ในยุคสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ช่วงศิลปะสมัยฟื้นฟูคลาสสิก หรือคลาสสิกสมัยใหม่ (Neo-Classical Art) สถานที่ (Location) สภาพแวดล้อมของแอเรียลส่วนใหญ่ อยู่ในมหาสมุทรแอตแลนติก้า ประกอบด้วย ปราสาทของราชาไทรตัน, ใต้ท้องทะเล, ริมชายหาด, เรือของเจ้าชายอิริคบนผิวน้ำ และปราสาทริมทะเลของเจ้าชายอิริค โดยมีสถานที่ในเมืองเล็กน้อย โดยใต้น้ำจะมีสังคมที่มีราชาเป็นประมุข และมีขุนนางคอยรับใช้ แบบเดียวกันกับพื้นดินที่อาณาจักรเจ้าชายปกครองหมู่บ้านริมมหาสมุทร แอเรียลจึงอยู่ในสังคมชั้นสูงที่มีการแบ่งชนชั้นวรรณะโดยมีราชามีอำนาจอยู่เหนือปวงชน มีวัฒนธรรมสังคมแบบกรีก และตะวันตก

พฤติกรรมและการกระทำของ แอเรียล นอกจากว่ายน้ำเล่นกับฝูงปลาแล้ว ส่วนใหญ่แล้วเธอจะออกไปผจญภัยนอกปราสาทของพ่อ (ไทรตัน) และแอบขึ้นไปสำรวจบนผิวน้ำ ในบทเพลง อยู่ใน



โลกเธอ (Part of Your World) ที่แอนเรียลร้องจะมีท่อนที่แสดงพฤติกรรมการกระทำของแอนเรียลตามที่ได้วิเคราะห์เบื้องต้น ยกตัวอย่าง “ใช่ มีครบของดีๆ ไม่ว่าจะของสวยของเล่นมีเป็นกองใหญ่ แผลกแค่ไหนดีเพียงใดเราก็มี จะสะสมไว้บ้างไหม มีตั้งยี่สิบ” เธอมักจะมองหาสิ่งของสมบัติของมนุษย์ที่มาจากซากของเรืออัปปางมาเก็บสะสมไว้ในสถานที่ส่วนตัวของเธอ นอกจากนั้นยังมีการได้ช่วยชีวิตคนกล่าวคือได้ช่วยเจ้าชายที่กำลังจะจมน้ำตายเพราะเรืออัปปาง แต่มีการกระทำที่ขัดต่อสิ่งที่ได้ถูกกำหนดมาของเธอ คือการทำข้อตกลงให้ตัวเองมีขาเหมือนมนุษย์ เพราะเป้าหมายของแอนเรียลคือการมีขาเดินได้แบบมนุษย์บนพื้นดินและเรียนรู้โลกใบใหม่ที่เธอไม่รู้จัก จะมีอะไรบ้างที่ทำได้ถ้าหากเธอมีขาเดินได้ท่อนเพลงที่อยู่ใน ‘เพลงอยู่ในโลกเธอ (Part of Your World)’

อยากจะอยู่กับผู้คนบนดิน อยากจะยลยคนเดินร่าอย่างไรหนอ เดินเคลียดลอบนสอง เรียกอะไรนะ อ้อ เท้าไถลละ สะบัดครีบคงไม่ไกลเกินกว่า ควรจะมีขาไว้โตดอย่างคนเขา เดินตัวเบาบนพื้น คำว่าอะไรนะ ถนน ที่คนเดินเห็นวิ่งเพลินกันไป สุขใจในแสงตะวันจากเบื้องบน เทียวเพลินเดินเล่นขอเป็นเช่นคนอยู่บนโลกงาม

ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดในชีวิตของแอนเรียลคือการที่เธอได้มีขาแบบมนุษย์ แต่ก็ต้องแลกเสียงพูดที่ใส่ไพเราะของเธอไป ด้วยเวทมนตร์ของแม่มดเออร์ซูล่า ซึ่งแม่มดจะชิงบัลลังก์ของราชาไทรตันโดยหลอกใช้แอนเรียลมาเป็นข้อต่อรองกับราชาไทรตัน ทำให้แอนเรียลมีขามีเท้าแต่ไม่สามารถพูดได้ เธอต้องสูญเสียสิ่งสำคัญในชีวิตเธอคือ ‘เสียง’ ไป

เขาถูกหลอกโดยแม่มดเออร์ซูล่าเนอะ แล้วเขาก็ต้องผ่านสิ่งที่ยากลำบาก เดินแล้วเจ็บเท้า แล้วก็พูดสื่อสารไม่ได้กับคนที่ตัวเองชอบ แต่เขาก็ยังโชคดีที่มีเพื่อนๆ มาคอยช่วยอยู่เนอะ ปูเซ บัสเตียน ปลาฟลาวเดอร์ แล้วก็มินกมาช่วย ชีวิตของเขาที่เคยยังคงโชคดีที่มีเพื่อนๆ มาคอยช่วยอยู่บ้าง ชีวิตของแอนเรียลเปลี่ยนก็เพราะว่าโดนเออร์ซูล่า ปลาหมึกยักษ์นั้นอะมาล่อหลอกเนอะ แล้วพอใกล้เวลาที่นางเอกแอนเรียลจะประสบความสำเร็จ ก็มาแย่งเจ้าชายไปเนอะ โดยใช้เสียงของแอนเรียลที่เอามา ล่อหลอกเจ้าชายเอริคไปหวังจะแต่งงานกับเจ้าชายเอง อย่างน้อยชีวิตแอนเรียลถ้าที่พูดก็จะไม่แตกต่างไปจากเดิมนะ ถึงแม้ว่าเขาจะเจอความยากลำบากมา เขาก็ยังคงกล้าหาญต่อสู้แล้วก็ในที่สุดก็สามารถเอาชนะเออร์ซูล่าเจ้าปลาหมึกยักษ์ได้คะ (จันทร์จิรา นิมพิทักษ์พงศ์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 4 พฤศจิกายน 2562)

พิจิตตีความว่าการเปลี่ยนแปลงของแอนเรียลนั้นจุดที่ไม่ได้เปลี่ยนไปเลยคือความกล้าหาญต่ออุปสรรคของตนเอง ในท้ายสุดแล้วแอนเรียลก็ได้เสียงพูดกลับคืน และได้แต่งงานกับเจ้าชายอิริค ได้เป็นเจ้าหญิงในคราบของมนุษย์ ได้อาศัยอยู่บนบกด้วยความช่วยเหลือจากพ่อ (ราชาไทรตัน) ของเธอที่เสกให้เธอมีขา ทั้งนี้อุปสรรคอันตรายทั้งปวงแอนเรียลก็มีโชคได้แก่ ฟลาวเดอร์ เซบาสเตียน และบรรดาสัตว์บก

สัตว์น้ำทั้งหลายคอยสนับสนุนเคียงข้างด้วย แอเรียลจึงมีชีวิตตอนจบแบบ Happy Ending ดังนั้น บทบาทหลักของแอเรียล คือ **‘นักสำรวจ’** กล่าวคือ เป็นผู้ที่ออกไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ บทบาทรองคือ **‘เจ้าหญิง’** เพราะได้แต่งงานกับเจ้าชายในภายหลัง

### วิเคราะห์อัตลักษณ์

วิเคราะห์ตนเองที่ตนเองมองเห็น (Self-Concept) ตามทฤษฎีของโรเจอร์ (Carl Rogers) คือภาพของตนเอง เป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถลักษณะเฉพาะตนอย่างไร เป็นความตระหนักรู้ (Awareness) และตีความจากการสัมผัสกับสิ่งที่ได้สวมบทบาทเป็นตัวละครแอเรียลจากการให้เสียงภาษาไทย ประกอบกับการวิเคราะห์บทบาทโดยผู้ทำวิจัย โดยอ้างอิงแผนภาพอัตลักษณ์ (Identity) *‘Self-Concept’* ของ Robert G. Smith เริ่มจากรูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ของ แอเรียลที่โดดเด่นคือ “นางเงือก และความสดใสโดดเด่นด้วยผมยาว สีแดงกับหางสีเขียวน้ำทะเล คือ มันดูตัดกันดีเนอะ” สิ่งที่ตีความสิ่งที่โดดเด่นเห็นได้จากรูปลักษณ์ภายนอกของแอเรียลคือผมกับหาง และด้วยเธอเป็น **‘นางเงือก’** เธอจึงมีรูปลักษณ์ภายนอกที่มีความพิเศษกว่าเจ้าหญิงคนอื่น แอเรียลมีดวงตาสีฟ้าที่กลมโต ผิวขาว ริมฝีปากเล็กสีแดง หน้าตาแลดูอ่อนเยาว์ด้วยความที่อายุเพียง 16 ปี รูปร่างตัวเล็กกระทัดรัด มีลักษณะของเงือกในวรรณกรรม กล่าวคือ ท่อนบนเป็นมนุษย์ ท่อนล่างเป็นปลา การแต่งกายตอนอยู่ในทะเลจะใสเพียงบราเปลือกหอยปกปิดบริเวณเนินอกของตนเอง ส่วนตอนอยู่บนบกในปราสาทของเจ้าชายจะเป็นชุดเดรสเจ้าหญิงสีชมพู ด้วยพื้นฐานแอเรียลเป็นเงือกที่อยู่ใต้ทะเลทำให้การรับรู้รูปลักษณ์ภายนอกของแอเรียลมีภาพจำสัมพันธ์กับ **‘สีแดง และสีเขียวน้ำทะเล’** ดังภาพที่ 26 ในข้างต้น แอเรียลมีบุคลิกภาพ (Personality) อยากรู้ อยากเห็น ด้วยความอยากรู้อยากเห็นอันแรงกล้าของเธอ ทำให้เธอมีความกล้าหาญในการตัดสินใจด้วย คือกล้าหาญที่จะเข้าไปค้นหาเพื่อให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่สงสัย มีความกล้าได้กล้าเสียในสิ่งที่ต้องการ แอเรียลเป็นคนมองโลกในแง่ดี และไร้เดียงสาจนบางครั้งก็ทำให้เธอถูกลอกได้ เธอมักจะแสดงความตื่นเต้นง่ายเวลาได้พบเจอสิ่งใหม่ๆ เธอชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อะไรที่น่าค้นหาเพื่อให้ได้คำตอบที่เธอสงสัยต่างๆ นานา เธอรักการผจญภัยและรักสนุกมาก ทั้งนี้แอเรียลก็ชอบร้องเพลงมากด้วย โดยในบทบาทยนตร์จะมีการแสดงดนตรีในปราสาทไตรทัน ซึ่งแอเรียลได้รับบทให้ร้องเพลงอยู่เสมอ ทำให้การที่เธอชอบร้องเพลงนั้น กลายเป็นบุคลิกภาพส่วนหนึ่งของเธอ ราวกับว่า **‘เสียงของแอเรียล’** เป็นอัตลักษณ์ส่วนหนึ่งของเธอเอง เพราะมีเพียงเสียงเดียวเท่านั้นที่ทำให้เจ้าชายหลงรักและตามหาเจ้าของเสียงนั้น ดังนั้นแอเรียลจึงมีบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมเปิดเผย (Extraversion) ตามทฤษฎีของแฮนส์ Hans Eysenck (อำนาจ ,2545) ในโดยรวม แต่ความกล้าหาญเหล่านั้นก็ทำให้แอเรียลมีบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมที่ไม่เสถียรทางอารมณ์ (Neuroticism) ด้วยเช่นกัน กล่าวคือ มีความดื้อรั้น เช่น ดื้อและไม่ค่อยเชื่อฟังพ่อของตนเอง มีความหุนหันพลันแล่นไม่คิดไตร่ตรองเสียก่อน เช่น ไปตกลงปลงใจกับแม่มดเออซูราเพื่อให้

ตัวเองมีขาเหมือนมนุษย์ “คนตรงๆ โฟงผางต้องการสิ่งที่อยากจะได้” พี่จิมองว่าแอเรียลยังเป็นเด็ก เป็นลูกคนสุดท้องด้วย ดังนั้นจะมีนิสัยแบบเด็กๆ สอดคล้องกับการพูด (Speech and Language) “การพูดเป็นคำพูดของเด็กๆตรงๆไม่มีการคิดใคร่ครวญอะไรมาก่อน คิดอะไรก็พูดแบบนั้นอะไรอย่างงี้ค่ะ เพราะฉะนั้นก็เลยทะเลาะกับพ่อได้ง่ายๆ แต่พี่ๆก็จะตามใจเขาดูแลเขาไม่ได้ทะเลาะอะไรกัน” (จันทร์จิรา นิมพิทักษ์พงศ์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 4 พฤศจิกายน 2562) ดังนั้นลักษณะการพูดของแอเรียลจะพูดแล้วตั้งคำถามไปด้วย พูดเสียงใสและพูดไปเรื่อย ๆ หรือที่เรียกแบบนี้ว่า ‘เจ็อยแจ้วเจรวา’ แอเรียลมีงานอดิเรก (Hobbies) คือ สะสมสิ่งของ “อะไรตกลงมาจากเรือ เขาก็เก็บเอามาไว้ถ้าเต็มโถงของเขาเลย คล้ายๆ แกลลอรี่ส่วนตัว” ดังนั้นสิ่งของในครอบครอง (Objects Possessions) ของแอเรียลก็จะเป็นสมบัติจากซากเรือ พี่จิมองว่า งานอดิเรกกับความชื่นชอบ (Interest) จะสัมพันธ์กันด้วยคืองานอดิเรกเป็นอยากไรความชอบก็จะเป็นอย่างนั้น “แอเรียลอ่อนต่อโลกนะคะ เพราะเขาไม่ได้รู้จักมนุษย์ที่แท้จริง ก็มองว่ามันเป็นเรื่องแปลกใหม่ แล้วก็อยากจะไปทดลองดูอะไรแบบนั้น” พี่จิมอง ทศนคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวเอง (Point of View) ของแอเรียลว่า เป็นเด็กอ่อนต่อโลก และเสริมว่า

เนื่องจากว่าแอเรียลยังเด็กแล้วก็เอ่อ ประสบการณ์ในโลกยังไม่มาก ก็เลยยังไม่รู้จักภัยของในโลกนี้ ทุกอย่างน่าค้นหาไปหมด รู้สึกว่าโลกของเธอโดนตีกรอบ ก็ความรู้สึกว่าทำไมคุณพ่อไม่เข้าใจว่า ทำไมสิ่งที่เราอยากจะทำมันแล้วมันน่าจะถูกห้ามสักหรอ ทำไมห้ามสัก อะไรอย่างงี้จะคะ อาจจะเป็นการสื่อสารของพ่อเจ้าสมุทรที่อาจไม่ได้อ่อนโยนนักทุกอย่างเป็นคำสั่ง แอเรียลเลยต่อต้าน ซึ่งแอเรียลไม่ค่อยมีประสบการณ์จึงมีคำถามในสิ่งที่พ่อห้ามด้วยความไม่เข้าใจเหตุผล และมองข้ามความรักความเป็นห่วงที่พ่อบริการให้ ซึ่งสำหรับมุมมองความรักของแอเรียล พี่คิดว่าถ้าเป็นความรักที่มีต่อเจ้าชายอิริค มันเป็นแบบรักแรกพบเนอะ คือคลั่งรักอะว่าให้เข้าใจ Falling badly love มากๆ (จันทร์จิรา นิมพิทักษ์พงศ์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 4 พฤศจิกายน 2562)

ความอ่อนต่อโลกของแอเรียลคือมองโลกด้วย ‘**ความอยากรู้อยากเห็น curiosity**’ คิดสงสัยในสิ่งรอบข้างเสมอ โลกมันช่างน่าเรียนรู้ไปหมด แต่กระนั้นก็ยังไม่มีประสบการณ์เท่าที่ควร และด้วยความอยากรู้อยากเห็นนี่ก็เป็นส่วนที่ทำให้เธอมีความปรารถนา (wish) อยากออกไปเรียนรู้โลกบนพื้นดิน อยากเป็นมนุษย์เดินบนดิน และจะค้นหาสิ่งต่างๆทำอะไรที่ไม่เคยทำตอนอยู่ใต้ท้องทะเล และในมุมมองด้านความรัก (Love) เป็น ‘**รักแรกพบ**’ กับเจ้าชายตามที่พี่จิมองได้ตีความไว้ข้างต้น

ตัวละครแอเรียลจึงมีอัตลักษณ์เป็นภาพตัวแทนของคนทีอยากรู้อยากเห็นชอบออกไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เสมอ และมักจะชอบเก็บของสะสมไว้เป็นแกลลอรี่ส่วนตัว

### 4.2.3 เบลล์ Belle



ภาพที่ 26 เบลล์ Belle

#### วิเคราะห์บทบาท

เบลล์ (เอ็มมา วอตสัน Emma Watson) ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นลูกสาวของนักประดิษฐ์อาศัยในเมืองเล็ก ๆ ที่เป็นชนชั้นกลาง ส่วนแม่ของเธอเสียชีวิตตั้งแต่เธอยังเล็ก “Little town อยู่มานาน ที่หมู่บ้านอันเงียบงัน แต่ละวัน ก็ดูเหมือนเมื่อวาน ที่ แห่งนี้ จะได้พบพวกชาวบ้านตื่นมา ทักทาย...” พี่เน็ท หรือ กานดา วิทยานุกาพยีนยง ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครเบลล์ร้องขึ้น และเพิ่มเติมประวัติภูมิหลังว่า “เบลล์เป็นคนที่อยู่บ้านกับพ่อสองคนในหมู่บ้านเล็กๆ ตามชื่อเพลงที่ร้องตะก๊อเลย Little town...ส่วนแม่ก็ตายไปตอนไหนก็ไม่รู้ แล้วพ่อก็ต้องออกไปทำอะไรสักอย่างหนึ่ง ซึ่งพ่อก็เป็นคนแปลกๆ ลูกเลยได้รับความแปลกๆมา แต่พ่อลูกก็อยู่กันได้ และก็รักใคร่กันดี” ‘เพลงเบลล์ Belle’ ในบทภาพยนตร์ตอนเริ่มเรื่องได้บอกเล่าถึงประวัติภูมิหลังของเบลล์ รวมถึงกิจวัตรประจำวันของเบลล์ด้วย และผู้คนที่อาศัยในหมู่บ้านเล็กๆนี้ กิจวัตรของเบลล์ในแต่ละวันคือ ตื่นมาในทุกๆเช้าจะออกไปทักทายผู้คน ซึ่งเป็นกิจวัตรเดิม ๆ ซ้ำ ๆ ยุคสมัย (Period) ในเรื่องโฉมงามกับอสูรนี้มีบทบรรยายตอนต้นเรื่องที่ได้เล่าว่า เป็นเมืองในฝรั่งเศส รวมถึงเพลงเปิดตัวของเบลล์ชาวเมืองทักทายกันด้วยภาษาฝรั่งเศส “Bonjour บง ชูร์ – สวัสดี” และจากที่ค็อกสเวิร์ธ ข้าราชบริพารที่ถูกสาปพาเบลล์เดินชมรอบพระราชวังของอสูร เขาพูดถึงสถาปัตยกรรมในพระราชวังนี้เป็นแบบโรโคโค ผสมกับความโอ้อ่าแบบบาโรก จึงอนุมานได้ว่า โครงเรื่องนี้อยู่ในประเทศฝรั่งเศสช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 ในสมัยศิลปะโรโคโค (Rococo Art) และยุคศิลปะบาโรก (Baroque Art) สถานที่ (Location) ในเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นปราสาทของอสูร หรือเจ้าชายอติ่ม และฉากในเมืองเล็ก ๆ ในฝรั่งเศส ดังนั้น สภาพแวดล้อมของเบลล์ตอนแรกจะเป็นหมู่บ้านเล็กๆธรรมดาๆที่ประกอบอาชีพหาเลี้ยงตัวเองโดยทั่วไป และมีช่วงที่อยู่ปราสาทอสูรจะมีความหรูหรา มีฐานะขึ้นมาภายใต้วัฒนธรรมสังคมแบบ

ตะวันตก สำหรับพฤติกรรมและการกระทำของเบลล์จะแบ่งเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงแรก ช่วงกลาง และช่วงหลัง ในช่วงแรกเบลล์จะไปร้านหนังสือเพื่อหาหนังสืออ่านทุกวัน จากนั้นก็กลับไปบ้านดูแลพ่อ เนื่องจากไม่มีแม่แล้วพ่อก็ชอบออกไปนอกบ้าน ดังนั้นเบลล์จะทำงานบ้านแทบทุกอย่าง หากมองแบบผิวเผินราวกับเบลล์ใช้ชีวิต เดิม ๆ ซ้ำ ๆ หนังสือที่บางทีก็อ่านซ้ำ ๆ จึงไม่น่าจะมีเป้าหมายอะไรนัก นอกจากการอยู่กับพ่อไปเรื่อย ๆ อย่างมีความสุข แต่ในบทเพลงเบลล์ รีไพรส์ (Belle Reprise) ที่ว่า “ฉันฝันไปไกลกว่าที่ได้เห็นอยู่ที่นี่ อยากไปเผชิญในโลกกว้างไกลโพ้นสุดตา สุดเอื่อยเอื้อนมาด้วยคำพูดใดแค่สักครั้งอยากเพียงให้ใคร ได้มารับฟังและเข้าใจ สิ่งที่หวังมากมายนอกเหนือจากชีวิต”

ในมุมมองของพีเน็ตตีความได้น่าสนใจว่า “ยังงั้นเบลล์ก็คือคน คนคนหนึ่งที่ต้องการยอมรับที่ต้องการใครสักคนยอมรับ ที่จะอยู่ร่วมกับเขาได้ มันมีความโหยหาอยู่ข้างใน” (กานดา วิทยานุกาพ ยืนยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 30 สิงหาคม 2562) แสดงว่าลึกๆแล้วเบลล์ไม่ได้อยากถูกมองว่าเป็นคนแปลก เธออยากเป็นที่ยอมรับของทุกคนในหมู่บ้าน และเธอมีความฝัน สักวันหนึ่งเธอก็อยากออกไปเผชิญโลกกว้างแบบที่ถูกเขียนไว้ในหนังสือนิยายที่เธอชอบอ่าน ในช่วงกลางเรื่องเบลล์จะออกไปตามหาพ่อ ช่วยพ่อที่จนถูกจับขังในปราสาทของอสูร (เจ้าชายอดัม) แล้วจึงได้สลับบทกับพ่อเป็นผู้ถูกจับขังเสียเอง หลังจากอาศัยอยู่กับอสูรที่ปราสาทเบลล์ก็เกิดตกหลุมรักอสูร ในช่วงหลังเบลล์ช่วยอสูรให้พ้นจากคำสาปได้ด้วยความรักที่แท้จริง ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงของเบลล์ก็จะมีความสัมพันธ์กัน เริ่มจากการอ่านหนังสือในทุกวัน ก่อนจะออกไปตามหา และช่วยพ่อจนถูกจับขังแทนพ่อ จากนั้นก็รู้จักกับความรัก และจบลงด้วยการช่วยถอนคำสาปให้อสูรและแต่งงานกับเจ้าชายอดัม กลายเป็นเจ้าหญิงในที่สุด โดยมีเซดติก คือ ลูมิแอร์ ค็อกสเวิร์ธ และเหล่าข้าราชการบริพารที่โดนสาปเป็นข้าวของเครื่องใช้ในพระราชวัง คอยสนับสนุนเคียงข้างด้วย เบลล์จึงมีชีวิตตอนจบแบบ Happy Ending ทั้งนี้พีเน็ตได้เพิ่มการตีความการเปลี่ยนแปลงของเบลล์ในมุมมองภายในจิตใจ ดังนี้

เท่าที่จำได้ก็คือโดนจับมา เบลล์โดนเจ้าชายอสูรจับมานี้แหละ จุดประสงค์ที่เบลล์เข้ามาในปราสาทอย่างนี้ก็คือมาช่วยพ่อ ถึงแม้จะมีความกลัวความกลัวอะไรอย่างนี้ ไข่ๆ เขาเริ่มต้นจากความกลัว เขาเริ่มต้นจากความกลัวก่อน เพราะมันเป็นอะไรที่ไม่เคยเจอสภาพแวดล้อมที่น่ากลัว แต่ว่าภายใต้ความกลัวแล้วจริงๆ มีความอ่อนโยนซ่อนอยู่ แล้วเริ่มจากตัวละครที่โดนสาป เป็นถ้วย เป็น กา เป็นเชิงเทียน เป็นนาฬิกา อะไรอย่างนี้ กลายเป็นแบบของพูดได้ สิ่งที่ช่วยทำให้ ทลายกำแพง ความกลัวของ เบลล์ ก็คือคนเหล่านี้ คนรอบข้าง เป็นมิตร เป็นเพื่อนแบบ เฮ้ย! อยู่ดีๆแบบ พูดได้และไม่ใช้พูดได้อย่างเดียว คือ การได้รับการต้อนรับอย่างอบอุ่นเหมือนคนในบ้าน ทำให้รู้สึกจริงๆแล้วเนี่ย สิ่งในตอนแรก ที่เขาคิดว่ามันน่ากลัว ก็ไม่ใช่อย่างที่เขาคิดนะ เริ่มเปลี่ยน ความเป็นมิตร ความอบอุ่น ความเป็นกันเอง ความช่วยเหลือเอื้ออาทร อะไรแบบนี้ค่ะ แล้วก็ไปได้ไปเหมือนกับไปเจออะไรนะไปเจอดอกกุหลาบไข่ไหม

ที่เขาสั่งห้าม เบลล์อยากรู้ อยากเห็นนะ คือแบบยังงั้นก็ขอเข้าไปหน่อยแหละ โหนโหนฉันก็มาอยู่ในนี้แล้ว ไปไหนไม่ได้ ฉันก็ขอรู้หน่อย แล้วพอไปเจอก็เลยรู้ว่ามันมีคำสาบอยู่ มันมีที่มาที่ไปนะไม่ใช่แบบว่า มีความน่ากลัวอะไรแบบนี้ ทั้ง ๆ ที่แบบตอนนั้น คือเบลล์ก็กลัว แล้วก็มีความกล้าที่จะอยากรู้ อยากเห็น ถึงแม้ว่าจะโดนเจ้าชายอสูร แบบยูมาทำอะไรที่นี่ มันทำให้เบลล์เริ่มรู้ว่า จริงๆแล้วความที่ดูร้าย ความร้ายกาจ มันต้องมีที่มาสิ อยู่ดีๆทำไมเขาต้องร้ายขนาดนี้กับฉัน มันมีเรื่องอะไรที่ปกปิดฉันอยู่หรือ แล้วด้วยนิสัยของเบลล์ที่แบบ อยากรู้ อะไรก็ต้องรู้ ก็เลยถาม จนเริ่มรู้แล้วว่า ถ้าเกิดว่าวันหนึ่งเนี่ย ได้พบเจอกับรักแท้ ก็จะทำให้คำสาบ พอเบลล์เริ่มรู้ภูมิหลังของอสูรแล้วว่าเขาเติบโตมาอย่างไร ครอบครัวเขาเป็นอย่างไร ทำไมเขาถึงกลายมาเป็นแบบนี้ มันเริ่มทำให้เบลล์รู้สึกว่า จากกำแพงที่มีต่อ เจ้าชายอสูร มันเริ่มค่อยๆ ทลายลง เริ่มมีความเห็นใจ เริ่มมีความสงสาร เริ่มมีความอยากช่วยเหลือ อ้อจริงๆเขาไม่ใช่คนแบบนั้นนะ มันเริ่มเห็นใจว่าอสูร เขาไม่ได้มีความสุขนะเขาทุกขณะ พอเบลล์เริ่มรู้ว่ามันเป็นแบบนี้เอง เลยทำให้เบลล์กล้าที่จะเข้าหาผู้ชายคนนี้นะมากขึ้น กล้าที่จะคุยด้วย จะหยอกล้อด้วยจะเล่นด้วย หลังจากนั้นก็ เริ่มสนิทกันมากขึ้น เริ่มทำให้รู้ว่า มันก็มีอะไรบางอย่างที่เข้ากันได้เนอะ ประมาณนั้นแล้วมันเป็นความผูกพัน มันอาจจะเริ่มจากคำว่าเพื่อนแหละ ความผูกพันทางเพื่อนความรัก ทุกอย่างมันมารวมๆกัน ประมาณนั้น เดินไปถึงความรัก (กานดา วิทยานุภาพยีนง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 30 สิงหาคม 2562)

ใจความสำคัญของพีธีสำหรับการเปลี่ยนแปลงของเบลล์คือ เริ่มจากความรู้จักและค่อยๆ เปลี่ยนเป็นเข้าใจ และความรักในที่สุด ดังนั้น บทบาทหลักของเบลล์ คือ ‘**หนอนหนังสือ**’ กล่าวคือ เป็นคนที่ใฝ่รู้ใฝ่เรียนในการอ่านหนังสือ บทบาทรองคือ ‘**เจ้าหญิง**’ เพราะได้แต่งงานกับเจ้าชายในภายหลัง

### วิเคราะห์อัตลักษณ์

วิเคราะห์ตนที่ตนมองเห็น (Self-Concept) ตามทฤษฎีของโรเจอร์ (Carl Rogers) คือภาพของตนว่าเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถลักษณะเฉพาะตนอย่างไร เป็นความตระหนักรู้ (Awareness) และตีความจากการสัมภาษณ์พีธีที่ได้สวมบทบาทเป็นตัวละครเบลล์จากการให้เสียงภาษาไทย ประกอบกับการวิเคราะห์บทบาทโดยผู้ทำวิจัย โดยอ้างอิงแผนภาพอัตลักษณ์ (Identity) ‘Self-Concept’ ของ Robert G. Smith เริ่มจากรูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ของเบลล์ คือ “เบลล์เป็นคนสวย” เน้นหัวเราะ และกล่าวเสริมต่อว่า “เป็นคนที่สวยงามทั้งภายนอกและภายในเลยนะ” เบลล์มีผิวขาว ผมยาวสีน้ำตาล ดวงตาสีลึกลับ แก้มอมชมพูรับกับริมฝีปากบางสีชมพู หน้าตาสะสวย รูปร่างเพรียวบาง ปกติใส่ชุดเดรส (Drindle Dress) แขนยาวสีขาวคลุมด้วยเอี๊ยม

กระโปรงยาวสี มีการปักผ้ากันเปื้อนไว้ที่ด้านหน้าของชุด พร้อมกับผูกผมไว้หลังคอคด้วยโบว์สีเดียวกัน กับชุด รองเท้าบูทสีน้ำตาล และในฉากเด่นรำกับเจ้าชาย เบลล์ใส่ชุดเดรสเจ้าหญิงกระโปรงบานยาวไล่ ขึ้นสีเหลืองอร่าม ทำให้การรับรู้รูปลักษณะภายนอกของเบลล์มีภาพจำสัมพันธ์กับ ‘สีเหลือง’ ดังภาพที่ 27 ในข้างต้น เบลล์มีบุคลิกภาพ (Personality) ใฝ่รู้ใฝ่เรียน หนองหนังสือ มีจินตนาการ ช่างเพื่อฝัน ถึงการผจญภัย เรื่องราวโรแมนติกและโลกที่ไกลออกไป อยากรู้อยากเห็น รักอิสระ เข้มแข็ง กล้าหาญ มิเมตตา เฉลียวฉลาด รอบรู้ ใจดี ชอบร้องเพลง กตัญญูต่อบิดา ด้วยเบลล์เป็นคนไม่สูงส่งกับใคร ทำให้อยู่คนเดียวก็อยู่ได้เพราะสามารถอยู่กับหนังสือได้ทั้งวัน

ใครจะเป็นอะไร ใครจะนิทาน ว่ายังไง ก็เรื่องของเขาสี อะไรแบบนี้ ในขณะที่ทุกคนเจียวจ้าว วิดว้ายกัน มีหนุ่มมีนี่ แต่เบลล์เป็นคนที่ไม่ตามกระแส ออ ฉันทอยู่บ้านของฉันทคนเดียวก็ได้ เป็น คนรักสันโดษ แล้วก็มีโลกส่วนตัวสูง เธอไม่ได้เปิดให้ใครเข้ามามามาก ถ้าเกิดว่าคนนั้นไม่ได้ เป็นคนที่เบลล์ สามารถเข้าถึงได้จริงๆ เป็นคนที่ มองว่าดีต่อเขาจริงๆ ก็จะไม่ได้รู้สึกรว่าจะต้อง มาอยู่ในชีวิตเขา หรือเพื่อการตามใจใคร แบบที่ต้องเปลี่ยนแปลงตัวเอง เพื่อให้เข้ากับคน อื่นได้ (กานดา วิทยานุกาพย์นิยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 30 สิงหาคม 2562)

การที่เบลล์ไม่ตามกระแส นั้นอาจจะทำเบลล์ถูกมองว่าแปลกจากผู้คนในหมู่บ้าน ซึ่งในมุมมองของ พี่เนท์ เบลล์จึงมีบุคลิกภาพลักษณะพฤติกรรมแบบเก็บตัว (Introversion) ตามทฤษฎีของแฮนส์ Hans Eysenck (อำนาจ, 2545) ส่วนใหญ่ แต่ก็มีคามมั่นคงทางอารมณ์ (Stability) สูงเช่นกัน และ ในภายหลังเบลล์จะมีการแสดงพฤติกรรมแบบเปิดเผยมากขึ้นเมื่อได้พบเจอกับผู้คนที่เป็มิตรกับเธอ ทำให้เธอเกิดความไว้วางใจ สำหรับลักษณะการพูด (Speech and Language) ของเบลล์ พี่เนท์ที่ให้ เสียงพากย์ภาษาไทยกล่าวว่า “เวลาพูดกับใคร เบลล์ค่อนข้างพูดแบบคิดไตร่ตรองก่อน จึงแบบเป็น การพูดที่ไม่เรื้อนกันนะ นอกจากเวลาฟุ้งๆ ตื่นเต้นกับเรื่องราวในหนังสือของเธออะ” เพราะบุคลิกภาพ ที่รักการอ่านนั้นทำให้คำพูดเบลล์มาจากหนังสือด้วยบางครั้ง เธอพูดออกมาในขณะที่จินตนาการถึง เรื่องราวในหนังสือ ดังในบทเพลงเบลล์ที่เบลล์ร้องว่า

Oh, isn't this amazing? It's my favorite part because you'll see Here's where she meets Prince Charming But she won't discover that it's him 'til chapter three! อ่านไปแล้วช่างเพลิดเพลิด และที่ชอบเหลือเกินก็ตอนนี่ไง เธอจะได้พบกับเจ้าชาย กว่าจะรู้ความจริงก็บทที่สามจึงได้เข้าใจ! (Belle)

เหมือนกับคนเราเวลาชอบเรื่องอะไรก็อยากเล่าสู่กันฟัง ซึ่งการอ่านหนังสือนั้นก็เป็นงานอดิเรก (Hobbies) ของเบลล์ “การเรียนของนางคือเรียนรู้สิ่งต่างๆจากหนังสือ คือโลกความฝันกับโลกความ



จริงมันก็ปนปนกันนะ เขาสามารถอยู่ในโลกกับความฝันได้ ในชีวิตอ่านหนังสือได้เป็นร้อยรอบ ไม่ทำอะไร ก็อยู่กับบ้านทำงานบ้าน เป็นคนที่เรียบง่าย ไม่ได้มีอะไรทำเยอะแยะ” พี่เน่หาคือความเพิ่มเติม

ด้วยเบลล์ชอบอ่านหนังสือ ดังนั้นสิ่งของในครอบครอง (Objects Possession) ที่เด่นชัดเลยก็คือหนังสือ ราวกับ ‘หนังสือ’ เป็นอัตลักษณ์ส่วนหนึ่งของ เบลล์ ด้านทัศนคติ (Attitude) โดยรวมของเบลล์ คือ ‘**ความมีสติปัญญา intelligence**’ มุ่งใฝ่รู้ใฝ่เรียนจะสามารถเปิดโลกทัศน์ให้กว้างแล้วจะเข้าใจโลกมากขึ้น รวมถึงจะเข้าใจในความรักที่แท้จริงไม่ใช่เพียงมองเห็นแค่เปลือกนอก พี่เน่หาก็ได้เสริมในมุมมองของตัวเอง (Point of View) ว่า เบลล์มีความสุขกับสิ่งที่ เป็น กล่าวคือ

อ่านนิยายเล่ม นึงคือ อ่านเป็นสิบ เป็นร้อยรอบ ก็ยังคงอ่านแต่เล่มนั้นนะ แล้วก็อ่านจนไม่เบื่อ คือมีความเพ้อฝัน มีความแบบว่าฉันจินตนาการไปเรื่อย ๆ ะไรอย่างแบบนี้ แล้วก็รู้จักคนในหมู่บ้านทั้งหมด รู้ว่าคนนี่ขึ้นมาต้องทำอะไร หรือว่าไอ้คนนี่ชื่ออะไร คนนี้เป็นยังไง ขายอะไร อะไรแบบนี้ คือรู้จักหมด ให้เขาจะพูดยังไง ว่าอะไรต่อให้เขาดีหรือไม่ดี ฉันก็โอเค ฉันแฮปปี้กับสิ่งที่ฉันเป็น เชื่อว่า สิ่งที่เขาทำมันไม่ได้เดือดร้อนใคร เขาก็พร้อมที่จะมีความสุข ถึงแม้ว่าสายตาคนข้างนอกจะมองว่าเขาเป็นคนแปลกหรืออย่างไร แต่เขาก็ยังคงเป็นคนที่มีมีความสุขกับสิ่งที่ เป็น (กานดา วิทยานุกาพย์ยืนยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 30 สิงหาคม 2562)

เบลล์รู้สึกชื่นชอบในเรื่องราวของหนังสือมาก แต่ก็เชื่อว่าเบลล์จะไม่ได้สนใจใครเลย เพราะเธอจดจำเรื่องราวของผู้คนในหมู่บ้านได้หมด เบลล์มีทัศนคติในด้านความรัก (Love) ที่มีทั้งความรักมีต่อพ่อและต่อผู้อื่น ซึ่งเบลล์เป็นคนที่รักพ่อมาก สำหรับเบลล์แล้วพ่อคือที่หนึ่ง ในบทภาพยนตร์พอรู้ว่าพ่อถูกจับตัวไปที่ปราสาทอสูรในป่าลึก ถึงจะต้องเจออุปสรรคอะไรในป่าที่ดูน่ากลัวก็จะฝ่าฟันไปช่วยพ่อให้ได้ ถึงตัวเองจะถูกจับขังแทนพ่อก็ไม่เป็นไร ขอให้พ่อปลอดภัย เธอเสียสละได้เพื่อคนที่เธอรัก สำหรับมุมมองความรักต่อผู้อื่นนั้นเหมือนกับที่เบลล์อ่านหนังสือ คือจะเรียนรู้ให้เข้าใจก่อนถึงค่อยเปิดใจรัก ตัวอย่างของเบลล์กับอสูร ในบทเพลง Something there ที่เบลล์ได้ร้องระหว่างมองดูอสูรในช่วงกลางเรื่องตอนที่ว่า “เธอน่ารักและมีเมตตา แต่ที่แล้วมาป่าเถื่อนน่ากลัวไม่มีหัวใจ อยู่ๆ เผยแววความดีข้างใน เป็นไปได้ไงไม่เคยเห็นเธออย่างวันนี้เลย เมื่อเธอหันมายังพาไหวหวั่น เมื่อเราใกล้กัน” และอีกตอนที่ว่า

แปลกที่ใจฉันไหวหวั่น ไม่เคยฝันว่ามันจะเกิดง่ายตาย เธอก็ไม่เห็นเหมือนเจ้าชาย แต่ดูเหมือนเธอมีบางสิ่งที่ฉันไม่เคยได้เห็น ไม่เคยคิดเลย ไม่เคยนึกเลย ไม่เคยฝันใฝ่ ก็ใครรู้บ้าง ไม่เคยคาดเดาว่าใจสองใจเชื่อมโยงสัมพันธ์ แปลกใจไม่นึกเลย และเพียงแค่ออกก็คงไม่นาน สิ่งที่ไม่เคยได้เจอสักวันอาจเกิดขึ้นมารู้ไหมสิ่งที่ไม่เคยได้เกิดขึ้นเลยอาจเกิดขึ้นมา สิ่งที่ไม่เคยได้เกิดขึ้นเลยอาจเกิดขึ้นมา (Something there)

พีเน็ทชอบเพลงนี้มากเพราะเริ่มเป็นความกึกกักของเบลล์กับอสูร และขยายความความรักของเบลล์ต่ออีกว่า

ความรักของเบลล์ไม่ซับซ้อนนะ ความรักนี้เริ่มต้นจาก การที่เราได้รู้จัก ได้สนิทสนม ได้ซึมซับเข้ามาเรื่อย ๆ มันเป็นความรักที่ เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ ไม่ได้ชอบใครแบบ Love at first sight รักแรกพบ มันต้องเรียนรู้ มันต้องรู้จักนิสัยเขาก่อน ไม่ได้มองแค่ข้อเสียที่แสดงออกมา แต่มองเข้าไปในตัวเขาอะ มันมีข้อดีบางอย่าง ข้อดีบางอย่างที่มันตรงกับเราพอเราเข้าใจเขาก็จะสัมผัสได้ว่าเขาเป็นคนดีจริงๆอะ เราก็พร้อมที่จะเปิดใจรับเขา คือต่อให้มีผู้ชายที่แบบ Number One ของหมู่บ้านมาจีบฉันก็ไม่เอา ถ้าให้ฉันเป็นภรรยาของผู้ชายคนนี้แบบว่า คงน่าขยะแขยงน่าดู ต่อให้ผู้ชายคนนี้ สาวกรีดสาวหลงขนาดไหน แบบเฮ้ยแกไม่ใช่คนดีฉันก็ไม่เอานะ ก็อย่างที่บอก ต่อให้หล่อ หล่อแต่ภายนอกก็ไม่ใช่ชะคะ (กานดา วิทยานุกาพย์นิยม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 30 สิงหาคม 2562)

การแสดงความรักของทั้งเบลล์และอสูรจะเริ่มชัดเจนในฉากที่ทั้งคู่เต้นรำ มีบทเพลงอสูรและโฉมงาม Beauty and the Beast ที่สื่อถึงการเรียนรู้ของความรักสิ่งกันและกัน ยกตัวอย่างตอนที่ว่า “จากตำนานครั้งเก่า เปรียบเรื่องราวทั้งสอง ก่อนไม่เคยเป็นมิตร และคนนึ่งคิดลอง หันมองกันด้วยใจ เริ่มจากเพียงนิดหน่อย ค่อยๆเติมลงไป ดูต่างคนไม่กล้า เกินกว่าใจฝันใฝ่ อสูรและโฉมงาม” แต่ก่อนอาจจะยังไม่เข้าใจกันเลยไม่เป็นมิตรกันแต่เมื่อได้เรียนรู้กันไปทีละนิดก็สามารถรักกันได้ เบลล์ให้ความสำคัญกับความรัก ไม่ใช่เฉพาะรูปลักษณ์ภายนอกแต่มองลึกถึงจิตใจ **‘รักคือการเรียนรู้ด้วยใจจริง’** สำหรับด้านความมุ่งหวังปรารถนา (Wish) ของเบลล์ ก็คงเป็นความธรรมดาที่สุดนั่นคือความต้องการเป็นที่ยอมรับ

โดยธรรมชาติของมนุษย์เนอะ คือบางทีถ้าเกิดว่า คนเราอยู่บนโลกใช้ชีวิตคนเดียวไม่ได้ อยู่คนเดียวไม่ได้ คนเรามันต้องการที่พึ่งทางใจ แคใครสักคนหนึ่งที่เข้าใจในสิ่งที่เขาเป็น ยอมรับในสิ่งที่เขาเป็นได้ทุกอย่าง มันก็เพียงพอแล้วชีวิตนี้ ที่เกิดมาแล้วจะเจอใครสักคนที่เข้าใจทุกอย่าง และยอมรับในตัวเขาได้ คือความรู้สึกอย่างนี้น่าจะเป็นความต้องการสูงสุดของเบลล์ ของมนุษย์คนหนึ่งที่เกิดมาแล้วแบบขอแค่สักคนนึ่ง ซึ่งไม่ได้บอกว่าเขาต้องการความรักนะ แค่อยากยอมรับและเข้าใจ จะเป็นเพื่อนก็ได้ หรือเป็นอะไรก็ได้ (กานดา วิทยานุกาพย์นิยม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 30 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้เบลล์ยังมีความปรารถนาสิ่งใหม่จากโลกในหนังสือของเธอ คืออยากเปิดโลกทัศน์ เรียนรู้โลกกว้างที่ไม่ได้มีแค่นิดตำรา พีเน็ทมองว่าจริงๆเบลล์เองก็แอบมีความฝันอยากเจอเจ้าชายเหมือนนิยายในหนังสือที่เธออ่านเหมือนกัน

จริงๆแล้วก็มีความฝันอยู่ลึกๆ เจอคนที่ดีเจอ เจ้าชาย แต่ว่าพอเจอกับเจ้าชายอสูร เฮ้ย! มันไม่ได้เหมือนอย่างที่เขาคิดไว้นะ แต่ว่ามันก็มีอะไรบางอย่างที่มันตรงกับจินตนาการของเขาอยู่นะ ตรงกับภาพเจ้าชายของเขาอะ ถึงแม้รูปลักษณะจะดูน่าเกลียด แต่ก็มีความบางอย่างที่แบบว่าความฝันกับความจริง มันมีอะไรบางอย่างที่มันใกล้เคียงกัน ถึงแม้ว่ารูปลักษณะภายนอกจะไม่ได้ดูเหมือนกัน (กานดา วิทยานุกภาพยีนยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 30 สิงหาคม 2562)

ตัวละครเบลล์จึงมีอัตลักษณ์เป็นภาพตัวแทนของคนที่ไม่รู้ใฝ่เรียนในการอ่านหนังสือเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในหลายๆเรื่องราว หรือเป็นภาพลักษณ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุด

#### 4.2.4 มู่หลาน Mulan



ภาพที่ 27 มู่หลาน Mulan

##### วิเคราะห์บทบาท

มู่หลาน ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นลูกสาวคนเดียวของตระกูลฮัวเชื้อสายจีน ภายในครอบครัวมีพ่อ แม่ และยาย อาศัยอยู่บ้านหลังเดียวกัน มีฐานะปานกลางเป็นชนชั้นกลาง โดยตระกูลที่มีความเชื่อ เคารพบรรพบุรุษแบบคนจีน ยุคสมัย (Period) เรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่องมู่หลาน เกิดในช่วงประวัติศาสตร์จีนสมัยก่อนสถานที่ (Location) บ้านและหมู่บ้านของมู่หลาน, ค่ายฝึกทหาร และเนินหิมะ, และลานพระราชวัง ดังนั้นมู่หลานจะอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปลูกพลานแบบสไตล์สังคมจีนที่ขยันทำมาหากิน มีกิจกรรมในหมู่บ้านตลอดเวลา ภายใต้ชนบประเพณี วัฒนธรรมจีน ซึ่งคนส่วนใหญ่จะมีเชื้อชาติเอเชียผิวสีเหลือง สีน้ำตาล และสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นคือกำแพงเมืองจีน

ความเป็นลูกสาวคนจีนเนี่ย ก็คือต้องทำทุกอย่าง เพื่อตอบแทนบุญคุณของพ่อแม่ และความกตัญญูพ่อแม่เนี่ย เป็นหลักที่สำคัญมากที่สุด คราวนี้ในตัวละครเนี่ย เขาเป็นลูกผู้หญิง แต่ด้วยความที่ว่าเขาต้องกตัญญูรู้คุณของพ่อ ซึ่งพ่อเขาเนี่ยเขาไม่ค่อยสบายแต่เหมือนกับว่าต้องเอาตัวเขาออกไปรบให้ประเทศชาติ เพราะว่าตอนนั้นเนี่ย มันกำลังมีสงครามอยู่ เพราะฉะนั้น

เนี่ยเขาก็เลยทำทุกวิถีทาง ให้ตัวเองไปแทน ดึกกว่าจะให้พ่อเขาไป เพราะฉะนั้น เป้าหมายของเขาก็คือ เหมือนกับเบสิกของลูกคนจีนทุกคน ที่เค้าโตมากับการที่ต้องทำงานตอบแทนเลี้ยงพ่อแม่ (ไดอาน่า จงจินตนาการ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 14 มิถุนายน 2563)

พีโต้ หรือ ไดอาน่า จงจินตนาการ ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครมู่หลาน ได้ตีความชัดเจนว่าบทบาทของลูกคนจีนทุกคนคือ ต้องกตัญญูรู้คุณต่อพ่อแม่ “มันน่าจะเป็น หน้าที่ของการเป็นลูกที่ดี เขาเรียกว่าบัญญัติ อย่างแบบ เด็กเอ๋ย เด็กดีต้องมีหน้าที่ 10 อย่างด้วยกัน อันนั้นเป็นของเด็กไทยไง แต่ถ้าเป็นเด็กจีนเนี่ย อันดับทีหนึ่งเลยคือ ต้องกตัญญูพ่อแม่” พีโต้เสริมความ

ดังนั้นพฤติกรรมและการกระทำ รวมถึงเป้าหมายของมู่หลานคือการทำหน้าที่ของลูกที่ดีจะเชื่อมโยงทั้งหมดกันด้วย **‘ความกตัญญู’** และด้วยความกตัญญูนี้ทำให้บทบาทของมู่หลานแบ่งได้ออกเป็น 3 บทบาท ดัง ภาพที่ 28 จากซ้ายไปขวา ประการแรก คือ บทบาทของ ลูกกตัญญู ตามแบบของตัวเอง ไปที่อยู่ดูแลครอบครัว ยกตัวอย่างในบทต้นเรื่อง มู่หลานได้นำเครื่องขามาให้พ่อที่เนินไหว้บรรพบุรุษและคอยดูแลสุขภาพพ่อ ประการที่สอง คือ บทบาทของลูกกตัญญูที่ดีตามแบบชนบประเพณี “สาวเอ๋ยจงทำให้ วงศ์ตระกูลนี้ได้เพิ่มพูนศักดิ์ศรีโดยพบคู่ครองที่ดี” ท่อนหนึ่งของบทเพลง นำศักดิ์ศรีให้เรา (Honour To Us All) สื่อว่า สำหรับการเป็นลูกสาวถ้าได้แต่งงานพบคู่ครองที่ดีคือศักดิ์ศรีของวงศ์ตระกูล แต่สำหรับมู่หลานแล้วบทบาทนี้ยังคงยากเกินไปสำหรับเธอเพราะเธอไม่ผ่านบททดสอบของแม่สื่อในการเป็นกุลสตรี “ตัวเรานี้อาจจะเป็นเจ้าสาวแสนดีไม่ได้ คงจะอายุทั้งครอบครัว บทบาทนี้ไม่ใช่ตัวของเราเนี่ย” ท่อนแรกจาก **‘เพลง เงา Reflection’** ที่มู่หลานร้องหลังจากกลับมาจากการทดสอบการเป็นกุลสตรีโดยแม่สื่อตามชนบ และประการที่สามคือบทบาทของชายชาติทหาร ด้วยจุดเปลี่ยนของบทบาทที่สำคัญในชีวิตของมู่หลานคือ การออกไปรบแทนพ่อ ดังนั้นเธอต้องปลอมตัวเป็นผู้ชายและเข้าไปฝึกในค่ายทหาร ในบทบาทนั้นนอกจากจะเป็นการทำเพื่อปกป้องครอบครัวแล้ว ยังปกป้องชาติบ้านเมืองด้วย ซึ่งเป็นหน้าที่ของพลเมืองดี มู่หลานก็สามารถทำได้สำเร็จ โดยเธอต่อสู้ได้รับชัยชนะ ด้วยความช่วยเหลือของพวกพ้องของเธอ รวมถึงไซค์คิก คือ มูซู และครี-คิ ที่คอยสนับสนุนอยู่เคียงข้าง ทำให้ฮองเต้มอบรางวัลและเกียรติคุณให้มู่หลาน เธอจึงได้รับยกย่องให้เป็น **‘วีรสตรี’** ผู้กล้าหาญของประเทศ สิ่งนี้สามารถทำให้เธอเชิดชูเกียรติของวงศ์ตระกูลได้ไม่แพ้การที่ต้องออกเรือนแต่งงานมีคู่ครองที่ดีตามชนบของสังคม สุดท้ายเธอก็ได้กลับมาอยู่บ้านกับครอบครัวอย่างมีความสุข มู่หลานจึงมีชีวิตตอนจบแบบ Happy Ending ดังนั้น บทบาทหลักของมู่หลานคือ **‘นักรบ’** กล่าวคือ นักรู้ที่ไม่ได้แค่เป็นอาชีพที่ต้องสู้รบเท่านั้น แต่เป็นนักรู้ในชีวิตของตน บทบาทรองคือ **‘ลูกสาวกตัญญู’** และ **‘วีรสตรี’** เพราะรู้คุณบิดา มารดา และได้รับเกียรติคุณจากฮองเต้ ทำให้เชิดชูเกียรติของวงศ์ตระกูลด้วย

### วิเคราะห์อัตลักษณ์

วิเคราะห์ตนเองที่ตนเองมองเห็น (Self-Concept) ตามทฤษฎีของโรเจอร์ (Carl Rogers) คือภาพของตนเองว่าเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถลักษณะเฉพาะตนเองอย่างไร เป็นความตระหนักรู้ (Awareness) และตีความจากการสัมภาษณ์ที่ได้ที่ได้อบรมบทบาทเป็นตัวละครหุ่นกลจากการให้เสียงพากย์ภาษาไทย ประกอบกับการวิเคราะห์บทบาทโดยผู้ทำวิจัย โดยอ้างอิงแผนภาพอัตลักษณ์ (Identity) 'Self-Concept' ของ Robert G. Smith เริ่มจากรูปลักษณะภายนอก (Appearance) ของหุ่นกลที่โดดเด่นคือ 'หญิงชาวจีน' กล่าวคือ มีดวงตาสีน้ำตาลเข้มเรียวยาว หางตาชี้ขึ้น ลักษณะของตาคนจีน รูปร่างผอมบาง ผมสีดำยาวถึงกลางหลัง ภายหลังตัดผมสั้นเพื่อปลอมตัวเป็นชายจึงมีผมสั้นประจำสามารถมัดรวบได้ ชุดที่สวมใส่เป็นชุดของหญิงชาวจีนตามขนบของยุคสมัย และด้วยความ เป็นสาวเชื้อสายเอเชียทำให้หุ่นกล มีอัตลักษณ์ของรูปลักษณ์ภายนอกที่แตกต่างกับบรรดาเจ้าหญิงคนอื่นที่ใบหน้าและการแต่งตัวส่วนใหญ่ออกไปทางตะวันตก ด้วยโทนสีชุดที่ใส่ส่วนมากเป็นสีเขียว ทำให้การรับรู้รูปลักษณ์ภายนอกของหุ่นกลมีภาพจำสัมพันธ์กับ 'สีเขียว'

“ดูทรงแล้วไม่ได้เป็นผู้หญิงจ๋าอะค่ะ จะเป็นคนแบบท้าวๆหน่อย ทำตัวกระโดดกระเดก แล้วก็เหมือนในเพลง Reflection อะค่ะ ที่แบบว่าไม่ได้เป็น perfect เป็นลูกสาวที่สมบูรณ์แบบในแบบคนจีนที่ต้อง ขาว สวย เพียบพร้อม ประณีตงามได้ แต่จะเก่งเรื่องบูเรื่องลุยอะไรอย่างนี้ค่ะ” พี่ได้มองว่า หุ่นกล มีบุคลิกภาพ (Personality) หัวหาญ มีกิริยากระโดดกระเดกลูกกลน หรือไม่เรียบร้อยที่เรียกว่า ม้าดีดทะโลก แต่มีความกล้าหาญมาก 'ความกล้าหาญ bravery' ในการสู้ปกป้องครอบครัว เพื่อตอบแทนคุณพ่อแม่ และสู้เพื่อให้ผู้อื่นยอมรับในตนเอง อดทน กล้าแสดงออก เข้มแข็ง ดังนั้น บุคลิกภาพของหุ่นกลส่วนใหญ่จะเป็นพฤติกรรมแบบเปิดเผย (Extraversion) แต่จะไม่ค่อยเถียงทางอารมณ์ (Neuroticism) เล็กน้อย ตามทฤษฎีของแฮนส์ Hans Eysenck (อำนาจ, 2545) ทำให้สอดคล้องกับการพูด (Speech and Language) ของ หุ่นกลจะค่อนข้างโผงผางตามบุคลิกภาพ หรืออุปนิสัยไปด้วย

เขาพูดหลายอย่าง แต่วามันจะมีความยากของมันนะ ที่เสียงจะมีเสียงผู้หญิงแล้วก็เสียงผู้ชาย อย่างผู้ชายก็จะแบบออกมาเหมือนจะคล้ายทอมชนิดนี้ สมมุติว่าเป็นผู้หญิงก็จะแบบเสียงสูงกว่านี้ชนิดนี้ แล้วก็เสียงหวานกว่านี้ชนิดนี้ แต่ว่าถ้าเป็นเสียงผู้ชายก็ต้องแบบ เหมือนเป็นผู้ชายอะ เป็นเด็กผู้ชายอะไรประมาณนี้ ทำเสียงให้มันทุ้มลึก ใหญ่ขึ้นส่วนผู้หญิงก็จะเป็นเสียงหวานๆอะไรประมาณนี้ค่ะ (ไดอาน่า จงจินตนาการ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 14 มิถุนายน 2563)

จากการพากย์เป็นตัวละครของหุ่นกลของพี่ได้จะต้องมีเสียง 2 แบบ คือเสียงแบบปกติผู้หญิงและเสียงท้าวๆแบบผู้ชาย หุ่นกลไม่ได้มีงานอดิเรก (Hobbies) ที่โดดเด่นในบทบาทหุ่นกล

เพราะสิ่งที่เธอทำในบ้านก็เป็นเหมือนกิจวัตรธรรมดาของเธอ มู่หลานมีสิ่งของในครอบครอง (Objects Possessions) คือ ดาบ เพื่อใช้ในการฝึกฝนเป็นทหาร และใช้ต่อสู้ สำหรับทัศนคติ (Attitude) ของมู่หลาน ในด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ที่ได้ตีความว่า มู่หลานจะค่อนข้างมองว่าโลกมันไม่ยุติธรรมสำหรับเธอ ด้วยขนบธรรมเนียมประเพณีของประเทศที่ขีดไว้ให้เธอต้องอยู่ในกรอบ

ช่วงแรกเขาก็คงพยายามที่จะเป็นลูกสาวที่ดี แต่มันเป็นไม่ได้เพราะว่า ตัวตนเขาไม่ได้เป็นอย่างนั้น หมายถึงว่า ความเป็นลูกสาวที่ดี ที่จะต้องแต่งงาน ที่เขาอับอายมากคือการที่ไปเจอแม่สื่อ แล้วแม่สื่อไม่ให้ผ่านในการที่จะให้ไปเข้ากับคนอื่น เพราะว่าในวัฒนธรรมของคนจีนในสมัยก่อน เหมือนกับว่าเราจะต้องอดิฉันให้ผ่านแม่สื่อ แล้วแม่สื่อก็จะพาไปแนะนำให้กับผู้ชายที่อยู่ในหมู่บ้านนั้นหมู่บ้านนี้ เพื่อที่จะจับคู่กัน แต่ถึงแค่จะอดิฉันให้ผ่านด่านแม่สื่อ มู่หลานก็ยังไม่ผ่านเลย เพราะฉะนั้นก็จะเป็นอะไรที่แบบสำหรับตัวเขา เขารู้สึกว่าโลกไม่แฟร์สำหรับเขา ที่มันเป็นวิธีเดียวเท่านั้นหรือ กับการที่ฉันจะเป็นคนดี กับการที่ฉันจะเป็นลูกกตัญญู มันคือจะต้องผ่านด่านนี้เท่านั้นใช่ไหม (ไดอาน่า จงจินตนาการ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 14 มิถุนายน 2563)

การที่ถูกกำหนดกรอบทำให้มู่หลานสับสนในตัวตนของเธอมักจะตั้งคำถามว่า ตัวเธอเป็นแบบไหน เธอเป็นได้แค่สาวงามเท่านั้นหรือ “จะมีไหมวันใดเห็นเงา เป็นเช่นเราข้างใน *When will my reflection show who I am inside*” ดังที่เธอร้องในบทเพลง เงา reflection

ในมุมมองด้านความรัก (Love) สำหรับมู่หลานแล้วจะเด่นชัดในเรื่อง ความรักที่มีต่อพ่อ ‘รักคือความกตัญญู’ อะไรที่ทำได้เพื่อพ่อได้เธอก็จะทำ สำหรับความรักต่อเพศตรงข้าม “รักไม่ยุ่ง มุ่งแต่รบ” ที่ได้หัวเราะ แล้วตีความต่อว่า “เขาไม่อะไรเลย แม้กระทั่งตอนที่เขาไปเจอกับช่างที่เป็นพระเอกของเรื่อง คนที่เป็นแม่ทัพ ณ ตอนนั้นเขาก็ไม่ได้ fall in love แต่อันนี้มันกลายเป็นเหมือนกับว่า เค้าพบรักระหว่างรบ แนวแบบว่าผู้ชายแอบมาชอบมากกว่า นางไม่ได้ฝึกฝึ” เนื่องจากบทในภาพยนตร์ ปูบพามาให้มู่หลานไปออกรบ ดังนั้นจึงไม่ค่อยจะเห็นมุมมองความรักแบบหนุ่มสาวของมู่หลานมาก ความรักจึงเป็นการก่อตัวจากการช่วยเหลือซึ่งกันของมู่หลานกับลี ชาง กลายเป็นมีความสัมพันธ์ที่ดีแบบ ‘ค่อยๆรักกัน’ จะมีตอนท้ายของเรื่องที่ ลี ชาง หัวหน้ากองของมู่หลานเอาหมวกมาคืนมู่หลานพยายามสื่อว่าเขาอยากเจอเธอ และมู่หลานก็ยิ้มมีความสุข อาจจะเป็นการสื่อในๆว่า ในอนาคตความสัมพันธ์ของทั้งคู่น่าจะเข้าใกล้กันมากกว่าเดิม จากทัศนคติของมู่หลานที่กล่าวมาจะเห็นว่า ความปรารถนา (Wish) ลึกๆในจิตใจของเธอมีย่อยอย่างเดียวคือ ‘อยากเป็นตัวของตัวเอง’

ตัวละครมู่หลานจึงมีอัตลักษณ์เป็นภาพตัวแทนของลูกสาวที่กตัญญูรู้คุณ และเป็นนักสู้ในชีวิตของตน

#### 4.2.5 ราพันเซล Rapunzel



ภาพที่ 28 ราพันเซล Rapunzel

##### วิเคราะห์บทบาท

ราพันเซล ประวัติภูมิหลัง (Background) เป็นธิดาของพระราชินีในอาณาจักรกลางทะเลแห่งหนึ่ง ยุคสมัย (Period) ในเรื่องราพันเซล ดัดแปลงมาจากนิทานนิยายพื้นบ้านเยอรมันเรื่องราพันเซล Rapunzel (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993, p.76) จึงอนุมานว่าอยู่ในยุคสมัยยุโรปในศตวรรษที่ 18 สถานที่ (Location) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่อยู่ในหอคอยราพันเซล และป่า กลางและท้ายเรื่องจะอยู่ในอาณาจักร ปราสาท บ้านเมือง เล็กน้อย มีสถานที่ในเรื่องที่มีความพิเศษคือ บนเรือที่มีเทศกาลโคมโพลอยบริเวณริมปราสาท ราพันเซลจึงอยู่ภายใต้วัฒนธรรมสังคมแบบชาวตะวันตก เนื่องจากราพันเซลมีพลังจากเส้นผมสีทอง เมื่อเธอร้องเพลงจะสามารถรักษาอาการทุกโรคจึงถูกแม่มดโกเธลลักพาตัวไปเลี้ยงที่หอคอยในป่าลึกเป็นเวลาอันยาวนาน จนเธอคิดว่า แม่มดเป็นแม่ของเธอ

เขาโตขึ้นมาโดยมีแม่เลี้ยงคนเดียวซึ่งเขาก็เข้าใจว่าเป็นคุณแม่มาตลอดเพราะฉะนั้นเขาเกิดมาเขามีแค่คุณแม่นะ แล้วเขาก็มีสัตว์เลี้ยงส่วนตัว ก็คือปาสคาล เป็นเพื่อนเล่นเขา เขาก็ไม่รู้จักอะไรมาก เพราะว่าเขารู้แค่ว่า แม่รักเขา อยู่แต่ในปราสาท ภูมิหลังก็เลย หนูรู้สึกว่าเขาแค่อยากจะออกไปข้างนอกแต่ว่าเขาเป็นเด็กที่เชื่อฟังมากๆ แม่บอกอย่างนั้นแม่บอกอย่างนี้ ให้ทำอะไรก็ยอมทำทุกอย่าง是孩子ที่อยู่ในกรอบไม่ตีอะไรขนาดนั้น ก็เลยต้องหาอะไรทำเพื่อความสนุกของตัวเองในปราสาทแค่นั้น แม่บอกว่าข้างนอกน่ากลัว ก็เลยไม่ยอมออกไป ดังนั้นภูมิหลังก็เลย ตั้งแต่เกิดมาเหมือนแบบ innocent นิดๆ ไม่ได้รู้จักอะไรเยอะไม่ได้ทราบอะไรมาก รู้แค่ว่าแม่บอกอะไร แม่ว่าข้างนอกมีอะไรน่ากลัวยังไง เลยอยู่กับจินตนาการของตัวเองอย่างเดียว (ชนนัยน์ สุขวัจน์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 3 พฤศจิกายน 2562)

น้องเมอแตม หรือ เมอแตม สุขวัจน์ ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครราพันเซล แสดงความคิดเห็นในภูมิหลังของราพันเซล เธออยู่คนในหอคอยมาตลอด มีเพียงไซค์คิก คือ ปาสคาล กิ่งก่าตัวน้อยเป็น



เพื่อนเล่นกับเธอ เนื่องจากแต่ละวันต้องอยู่ในหอคอย ดังนั้นพฤติกรรมและการกระทำจะเป็นเกี่ยวกับงานอดิเรกและกิจกรรมต่างๆ ในหอคอย

เจ็ดโมงเช้าก็เหมือนเดิมเดิม เราต้องเริ่มงาน ตั้งแต่เช็ดตัวบ้านให้สะอาดเอี่ยมไป ชัดขึ้นเงาซักผ้า และปิดดูให้สดใส กว่าอีกทีแล้วไม่เท่าไรก็เจ็ดโมงสิบห้า จะอ่านหนังสือซักเล่มแล้วก็มีต่อสองสาม จะแต่งเติมสีสวยงามไว้โชว์ในแกลอรี จะเล่นกีตาร์ นิตติ้ง เข้าครัวและพายทุกที โอ้ ชีวิตเรานี้จะเริ่มเมื่อไหร่? บ่ายวันนี้เกมปาลูกดอก ทำขนมอบเล่น เปเปอร์มาเช่ แล้วเดินบัลเลต์และหมากรุก ปั่นหม้อไห่ พากย์เสียง และจุ่มเทียนก็หมดมุข กัมและลูก, วาดลวดลาย, ปืนและพาย ตัดกระโปรง จะอ่านหนังสือซ้ำอีกก็ไม่ได้รับได้ออน ระบายผนังเพิ่มก่อนคิดว่ายังมีที่เหลือ เสร็จแล้วก็แปร่งและแปร่งและแปร่งแต่ผมทุกที ติดอยู่ข้างในนี้มันแสนน่าเบื่อ ไม่รู้ชีวิตเรา, ชีวิตเรา, ชีวิตเราไม่รู้ชีวิตเราจะเริ่มเมื่อไหร่ และคืนพรุ่งนี้จะมีแสงล่องลอย อย่างที่เฝ้าคอยทุกวันเกิดฉนั้นนั่นใจกลาง แสงสว่างวามจะงามซักเท่าใด วันนี้แหละแม่คงยอมให้เราไปเห็นกับตา (When Will My Life Begin)

ข้างต้นมาจากบทเพลงจาก ‘เพลงเมื่อไรชีวิตจะเริ่มต้น (When Will My Life Begin)’ เป็นบทเพลงที่เล่าบริบทของราพันเซลในแต่ละวัน ตั้งแต่เวลาเช้า ถึงเวลาเย็น เธอจะทำกิจกรรมเยอะมาก ซึ่งในท้ายของบทเพลงจะสะท้อนเป้าหมายของราพันเซลออกมา นั่นคือการที่จะได้ออกไปดูแสงสวยงามที่ล่องลอยบนท้องฟ้า (คอมไฟลอย) จากที่ไกลเมื่อเธอมองเห็นผ่านหน้าต่างบนหอคอย และจะเห็นแสงเหล่านั้นแค่ในวันเกิดของเธอเท่านั้น เธอมาดูมันทุกๆปีจึงทำให้เกิดความรู้สึกที่พิเศษสำหรับเธอ แล้วก็บังเอิญว่ามีโจร (ฟลิน ไรเดอร์) บุกรุกเข้ามาเป็นจุดเปลี่ยนของราพันเซลเพราะเธอได้มีคนมาพาออกจากหอคอยนี้เพื่อไปดูแสงไฟ

มันเริ่มเปลี่ยนตั้งแต่เท่าแรกที่เตะหญ้า เหมือนแบบการที่จินตนาการมาตลอดว่าข้างนอกที่เราเห็นนะ ข้างนอกต้นไม้ใบหญ้าจะรู้สึกยังไง ดินเป็นอย่างไร เพราะเรามองเห็นทุกวันแต่พอเราสัมผัสจริงๆ เหมือนเด็กเกิดใหม่ ครั้งแรกที่เจอดอกไม้ใบหญ้าได้กลิ่นมัน เจอน้ำตกจริงๆ นางก็ Happy Enjoy มาก รู้สึกมีความสุขเหมือนที่ฝันเอาไว้ ก็เลยมีฉากที่วิ่งเล่นเตะกอล์ฟหญ้าในป่า ก็เริ่มเป็นจุดเปลี่ยนจุดแรกที่ได้ลองเจอโลกจริงแล้วก็เริ่มมีความคิดหัวกบฏนิดๆ ก็แบบว่าข้างนอกไม่ได้น่ากลัวอย่างที่คิด คนนี้ก็ไวใจได้ไม่ได้มีเขี้ยวก็เลย มีความคิดที่อยากจะหนีออกจากบ้านด้วยความคิดเด็กที่ไม่เคยออกไปไหนพอเจอมาสัมผัสจริงเลยมองทุกอย่างดีไปหมดก็เลย เมื่อได้เดินทางไปเจอนุ่นนี่ ก็ค่อยๆเปลี่ยนความคิดราพันเซลไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งที่เข้าไปเจอในปราสาทในที่เขาเคยอยู่จริงๆ ในสิ่งที่เขาจำได้คือรูปธงหรืออะไรต่างๆเริ่มทำให้เขานึกถึงอดีตตอนเบบี๋ที่เขาจำได้ จุดเปลี่ยนอีกจุดหนึ่งที่สุดท้ายรู้ว่าเราเป็นเจ้าของที่หายไปก็เกิดจุดแตกหักอีกรอบที่จับได้ว่าแม่ขโมยตัวเองมา จากการที่รู้ว่าแม่เป็นคนเลวแต่เขาก็เลี้ยง

เรามา นะ แต่ว่าราพันเซลเขาคิดชื่อตรงๆ คนนี้ไม่ตึนะ คนนี้ขโมยเรามา เราต้องไปหาแม่ที่แท้จริง พ่อที่แท้จริงมากกว่า ก็เป็นอีกมุมหนึ่งที่มองต่างกัน ตอนสุดท้ายเขายังยอมที่จะคิดว่าหนีไปกับแม่ เพื่อให้คนรักของเขารอด คือพอเขาเจอความรัก เขาก็คิดว่าเขาไม่เป็นไร เขาคิดว่าเขาจะดำเนินชีวิตต่อไปได้อยู่กับแม่เหมือนเดิมก็ได้ก็มองบวกอยู่เสมอค่ะ (ชนนัยน์ สุขวัจน์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 3 พฤศจิกายน 2562)

ไม่ว่าจะเจอจุดเปลี่ยนผืนอย่างไร ราพันเซลก็ยังคิดบวก น้องเหมือดแม่มเน้นว่าราพันเซลจะคิดบวกเสมอ แม้รู้ว่าแม่ที่เลี้ยงมาเป็นคนเลว แต่ก็ยอมที่จะอยู่เหมือนเดิมได้ไม่เป็นไร ขอให้ได้ช่วย ฟลิน ไรเดอร์ คนที่เธอรักให้ปลอดภัย แต่สุดท้ายเธอก็ได้กลับไปอยู่กับครอบครัวที่แท้จริงของเธอเป็นเจ้าหญิงอย่างที่เธอควรเป็น และได้แต่งงานกับฟลินชายผู้เป็นที่รัก ราพันเซลจึงมีชีวิตตอนจบแบบ Happy Ending ดังนั้น บทบาทหลักของราพันเซล คือ **‘ศิลปินพเนจร’** กล่าวคือ ทำงานศิลปะได้ และได้ออกไปผจญภัยโลกกว้าง บทบาทรองคือ **‘เจ้าหญิง’** เพราะได้กลับมาเป็นธิดาของพระราชชาติตามฐานันดรเดิม

### วิเคราะห์อัตลักษณ์

วิเคราะห์ตนเองที่ตนเองมองเห็น (Self-Concept) ตามทฤษฎีของโรเจอร์ (Carl Rogers) คือภาพของตนเองเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถลักษณะเฉพาะตนอย่างไร เป็นความตระหนักรู้ (Awareness) และตีความจากการสัมภาษณ์น้องเหมือดแม่มที่ได้สวมบทบาทเป็นตัวละครราพันเซลจากการให้เสียงภาษาไทย ประกอบกับการวิเคราะห์บทบาทยนต์โดยผู้ทำวิจัย โดยอ้างอิงแผนภาพอัตลักษณ์ (Identity) *‘Self-Concept’* ของ Robert G. Smith เริ่มจากรูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) ของ ราพันเซล ที่โดดเด่นที่สุดคือ **‘ผมยาว’** ผมของ ราพันเซลมีสีทองยาวมากสามารถปล่อยลงมาถึงพื้นหอคอยได้ ดวงตากลมโตสีเขียว เป็นคนสวย ในบทบาทยนตร์ได้กล่าวไว้ว่าเธอมีอายุครบ 18 ปี ซึ่งภายหลังรูปลักษณ์เธอเปลี่ยน คือมีผมสั้นสีน้ำตาลซึ่งเป็นสีผมโดยกำเนิดของเธอ การแต่งการแบบชุดเดรสกระโปรงยาวสีม่วงอมชมพู ทำให้การรับรู้รูปลักษณ์ภายนอกของราพันเซลมีภาพจำสัมพันธ์กับ **‘สีทอง และสีม่วงอมชมพู’** ดังภาพที่ 29 ด้านบุคลิกภาพ (Personality) ของราพันเซลเป็นคนที่มีมองโลกในแง่ดี และมักจะสอดคล้องกับงานอดิเรก (Hobbies) สิ่งของเธอครอบครอง (Objects Possession) และความชื่นชอบ (Interest) ของเธอ ซึ่งงานอดิเรกที่ได้กล่าวในเพลง เมื่อไรชีวิตจะเริ่มต้น (When Will My Life Begin) ข้างต้นแล้ว ยกตัวอย่างได้แก่ กวาดบ้าน งานศิลปะ ดนตรี ทำขนม อ่านหนังสือ เป็นต้น เธอชอบร้องเพลง รักการผจญภัย มีความอยากรู้อยากเห็น ตื่นเต้นและชื่นชอบเวลาได้พบเจอสิ่งใหม่ๆ ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ไร้เดียงสา เป็นมิตร มีเมตตา ดังนั้นสิ่งที่เธอครอบครองจึงเป็นของที่ใช้ทำงานอดิเรกเหล่านั้นด้วย ซึ่งกิจกรรมยามว่างของราพันเซลเยอะมากโดยจะสอดคล้องกับงานอดิเรกของเธอเช่นเดียวกัน “ชอบออกไปผจญภัยค่ะ ชอบวาดรูป

ชอบจินตนาการ เป็นเด็กช่างฝันโดยเฉพาะชอบ invent อะไรใหม่ๆ” น้องเหม่อแถมจะสื่อว่าราพันเซล ไม่ชอบอยู่หนึ่งนั่นเอง โดยมักจะหาอะไรใหม่ๆมาเติมเต็มในชีวิตอยู่เสมอ ดังนั้นบุคลิกภาพของ ราพันเซลจะมีลักษณะพฤติกรรมเปิดเผย (Extraversion) โดยทั้งหมด เพราะเธอเป็นคนซื่อตรงและแสดงออกมาในทุกๆสิ่งนั่นเอง และนั่นก็ทำให้การพูด (Speech and Language) ของเธอมีลักษณะรวดเร็ว น้องเหม่อแถมอธิบายการพูดของราพันเซลจากการให้เสียงพากย์ภาษาไทยว่า

การพูด Speech ของเขาอะคะเร็วมาก ราพันเซลเป็นที่ตื่นตื้นง่ายเวลา พากย์หนูลำบากมาก หนูเป็นคนที่ไม่ได้พูดเร็วขนาดนั้นค่อยๆพูดน้อยๆแต่ราพันเซลเป็นเด็กที่พูดเร็วแบบเด็กที่มีความเป็นเด็กสูง ช่างจ้อ แล้วก็ตื่นตื้นง่ายเวลาคนเราที่ตื่นตื้นแล้วจะพูดเร็วมากแล้ว ราพันเซลจะตื่นตื้นตลอดเวลา ชีวิตของเขาก็จะเร็วไปหมดเลยอะไรอย่างนี้คะ (ชนนัยน์ สุขวัจจน์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 3 พฤศจิกายน 2562)

ซึ่งทั้งหมดข้างต้นได้อธิบายทัศนคติ (Attitude) ด้านมุมมอง (Point of View) ของราพันเซลว่า เป็นคนที่มองโลกในแง่ดีน้องเหม่อแถมว่า “เขาคิดบวกไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นเขาก็คิดว่ามีสิ่งที่ดีในสิ่งที่ร้ายเสมอ” ในมุมมองด้านความรัก (Love) น้องเหม่อแถมตีความเป็น **‘รักคือการร่วมทุกข์ร่วมสุขด้วยกัน’**

ราพันเซลไม่เคยเจอความรักมาก่อนเลยไม่รู้จักความรักมาก่อน ไม่เหมือนแบบบางเรื่องที่พระเอกเจอกันแล้วรักกันเลย อันนี้เขาได้ร่วมผจญภัยได้ร่วมทุกข์ร่วมสุข ร่วมอะไรมาด้วยกัน จนเขาเกิด trust เหมือนว่าฟลินเป็นคนที่เขาไปถึงฝันที่เขาอยากเจอ แล้วฟลินปกป้องเขาด้วยในหลายๆเรื่อง หนึ่งในความรู้สึกของราพันเซลที่ก่อนจะได้รับคือ ปลอดภัย น้องว่าราพันเซลรู้สึกปลอดภัยกับ ฟลินว่าแบบ คนนี้ไว้ใจได้ ปลอดภัย แล้วก็ค่อยๆ เริ่มที่จะรู้สึกเป็นความรัก เหมือนเพื่อน เหมือนอะไร เคยร่วมทางไปด้วยกันคิดว่าราพันเซลก่อนความรักขึ้นมาได้แบบ ตืออะคะ (ชนนัยน์ สุขวัจจน์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สัมภาษณ์เชิงลึก], 3 พฤศจิกายน 2562)

สำหรับด้านความปรารถนา (Wish) ของราพันเซล เมื่อราพันเซลได้บรรลุเป้าหมายในการไปชมโคมไฟลอยใกล้ๆ เธอได้ไขข้อข้องใจมาตลอด 18 ปีแล้ว เมื่อความปรารถนานี้ได้ผ่านไป ดังนั้นเธอจึงมีความปรารถนาใหม่ต่อไปนั่นคือ การอยากรู้จักความรัก ตั้งในท่อนใน **‘เพลง เห็นแสงประกาย (I See the Light)’** ที่ว่า “ได้เจอแสงประกายสดใส หมอกและควันก็หายลับสายตาได้มาพบความจริงที่หาเปลี่ยนท้องฟ้าให้งามพร่างพราย โอบด้วยแสงอบอุ่นรอบกาย ดังว่าโลกได้เปลี่ยนเวียนผ่านไปแล้ว ทันใดสิ่งทั้งหลายไม่เหมือนเดิมเมื่อเริ่มมองจ้องเธอเมื่อเริ่มมองดูเธอ”

ตัวละครราพันเซลจึงมีอัตลักษณ์เป็นภาพตัวแทนของคนที่มีการสรรคทำงานได้สารพัด ออกเที่ยวเดินทางผจญภัย เพื่อค้นหาแรงบันดาลใจมาเติมเต็มชีวิต ‘ชีวิตคือการผจญภัย Life is an adventure’ การได้ออกไปผจญภัยข้างนอกได้เรียนรู้ ได้มีประสบการณ์มากขึ้น

จากการวิเคราะห์ตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ข้างต้น โดยจากศึกษาในภาพยนตร์แต่ละเรื่องรวมริเมคในเรื่องเดียวกัน พร้อมกับสังเคราะห์ภาพตัวแทนของผู้หญิง สรุปเป็น Keyword หรือ คำพูด ถ้อยคำ (Verbal Coding) ได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 4 วิเคราะห์บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ตัวอย่าง 5 เรื่องรวมริเมค

ภาพยนตร์	ตัวละครเจ้าหญิง	บทบาทในภาพยนตร์	ภาพตัวแทนผู้หญิง
ซินเดอเรลล่า Cinderella	ซินเดอเรลล่า Cinderella	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ลูกสาวผู้น่ารักของครอบครัว</li> <li>- แม่บ้านแม่เรือน</li> <li>- สาวใช้ในบ้าน</li> <li>- เจ้าหญิงในชุดสีฟ้า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้หญิงช่างฝัน และมองโลกในแง่ดี</li> <li>- ผู้หญิงเรียบร้อยอ่อนหวาน อยู่ในชนบ</li> <li>- ผู้หญิงทำงานบ้าน</li> <li>- ผู้หญิงร้องเพลงมิวสิคัล</li> </ul>
เงื่อนน้อยผจญภัย The Little Mermaid	แอเรียล Ariel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นางเงือก</li> <li>- นักสำรวจ/สะสม</li> <li>- ผู้ช่วยเหลือ</li> <li>- เจ้าหญิงในชุดสีชมพู</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้หญิงวัยแรกเริ่มมีความอยากรู้อยากเห็น กล้าคิดกล้าทำ</li> <li>- เด็กผู้หญิงที่ดิ้นรนเอาแต่ใจ</li> <li>- ผู้หญิงร้องเพลงมิวสิคัล</li> </ul>
โฉมงามกับเจ้าชายอสูร Beauty and the Beast	เบลล์ Belle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทนอทนหนังสือ</li> <li>- ผู้ที่มีสติปัญญา</li> <li>- ผู้ช่วยเหลือ</li> <li>- เจ้าหญิงในชุดสีเหลือง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้หญิงมีความคิดแปลกใหม่แต่อยากให้ตนเป็นที่ยอมรับของสังคม</li> <li>- ผู้หญิงที่ฉลาด รอบรู้</li> <li>- ผู้หญิงร้องเพลงมิวสิคัล</li> </ul>
มู่หลาน Mulan	มู่หลาน Mulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ลูกสาวที่กตัญญู</li> <li>- ทหารชายออกรบ</li> <li>- วีรสตรีในชุดสีเขียว</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้หญิงเท่ แข็งแกร่ง</li> <li>- เข้มแข็ง และกล้าหาญ</li> <li>- วัยรุ่นหญิงที่ค้นหาตัวตนของตัวเอง</li> <li>- ผู้หญิงร้องเพลงมิวสิคัล</li> </ul>
ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ Tangled	ราพันเซล Rapunzel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ศิลปิน นักพเนจร</li> <li>- ออกผจญภัย</li> <li>- เจ้าหญิงในชุดสีม่วงอมชมพู</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้หญิงวัยรุ่นตอนปลาย ที่อยากออกไปท่องเที่ยว</li> <li>- ผู้หญิงร้องเพลงมิวสิคัล</li> </ul>

จากตารางที่ 4 บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จะมีความแตกต่างกันโดดเด่นกันไปตามบริบทในสถานการณ์ สิ่งแวดล้อมต่างๆ ภายใต้วัฒนธรรมสังคมของตัวละครนั้นๆ โดยมีความเชื่อมโยงในเรื่องของบทบาทคือ ทุกตัวละครจะมีบทบาทเจ้าหญิงในภาพพจน์ของชุดที่สัมพันธ์กับสีต่างๆ และบทบาทของผู้หญิงที่ร้องเพลงแนวมิวสิคัลเหมือนกัน โดยมีภาพตัวแทนสามารถวิเคราะห์ได้ว่าตามลำดับปีของการฉายภาพยนตร์ จะเห็นถึงวิวัฒนาการของภาพตัวแทนที่สะท้อนด้านความคิดของตัวละครที่เปลี่ยนไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งแบ่งเป็น **เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคคลาสสิก (Classic Disney Princess)** คือ ซินเดอเรลล่า กับ **เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess)** ได้แก่ แอเรียล เบลล์ มู่หลาน และราพันเซล ซึ่งในยุคคลาสสิกจะมีความแตกต่างในเรื่องภาพตัวแทนของผู้หญิงกับยุคร่วมสมัย คือเป็นผู้หญิงที่เรียบร้อยอ่อนหวานอยู่ในขอบ ไม่มีความคิดที่จะแหวกกฎเกณฑ์ของสังคม พอมายุคร่วมสมัยจากตัวละครที่หยิบยกมาศึกษา เริ่มจากแอเรียลที่เป็นวัยแรกเริ่มเริ่มมีความคิดเป็นของตัวเอง อยากออกนอกกรอบขอบ ไม่อยากแหวกกฎเกณฑ์ของสังคม มีความอยากรู้ อยากเห็น รักสนุกแบบเด็กๆ และแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างเปิดเผยจนอาจเป็นการเอาแต่ใจตนเองได้ ต่อมา เบลล์ เป็นวัยที่เติบโตเป็นสาวมากขึ้นเริ่มมีความคิดความอ่านอย่างสุขุมรอบคอบขึ้น เริ่มแสวงหาความรู้โดยหนังสือ เปรียบเทียบกับวัยที่ได้เข้าศึกษาเล่าเรียนมีวิชา ทั้งนี้ยังแฝงประเภทของบุคคลที่ถูกสังคมมองว่าแปลกไม่เข้าพวกด้วย ซึ่งวัยของเบลล์กับมู่หลานจะค่อนข้างเปรียบเทียบช่วงวัยได้เหมือนกัน กล่าวคือเป็นวัยที่มีความคิดออกนอกกรอบสังคมมากขึ้นจากแอเรียล เปรียบเป็นวัยรุ่นที่กำลังค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง และเด่นชัดในเรื่องของความกล้าหาญ เข้มแข็ง ไม่อ่อนแอ เริ่มมีบทบาทของความคิดเท่าเทียมกันของสตรีกับบุรุษในชนชั้นกลาง ความคิดในแนวคิดสังคมยุคปัจจุบัน แตกต่างตรงที่วัฒนธรรมต่างชนชาติกัน ทั้งนี้เบลล์ยังยึดติดกับการมีความรักกับเจ้าชายอยู่ ส่วนมู่หลานจะเน้นบริบทตามความเป็นจริงในสังคมปัจจุบันมากกว่า จากนั้นก็เข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายที่ตกผลึกอัตลักษณ์ของตนเองได้ชัดเจนมากขึ้น อย่างราพันเซล ที่ถ่ายทอดความเป็นศิลปินผ่านงานอดิเรกในหอคอยทั้งนี้ยังมีบทบาทของนักผจญภัย ซึ่งเปรียบกับวัยรุ่นในสังคมไทยก็คือการอยากออกไปท่องเที่ยว เปิดโลกเพราะเพื่อความซ่าๆ จำเจในบ้าน นั่นเอง

อัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องตัวอย่างในงานวิจัยนั้น จากการวิเคราะห์พบว่า อัตลักษณ์เกิดจากชิ้นส่วนของคุณลักษณะหนึ่งหลายๆชิ้นมาประกอบรวมกัน โดยมีผลมาจากบทบาท ที่กำหนดพฤติกรรมหรือการกระทำของตัวละครในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่แตกต่างกันออกไปในบทภาพยนตร์ ชิ้นส่วนเหล่านั้น สรุปเป็น Keyword หรือ คำพูด ถ้อยคำ (Verbal Coding) โดยจำแนกตามแผนภาพ “Identity” Self-Concept ของ Robert G. Smith ในบทที่ 2 และ 3 ได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 5 วิเคราะห์อัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ตัวอย่าง 5 ตัวละคร

ตัวละครเจ้าหญิง	รูปลักษณ์ภายนอก	บุคลิกภาพ	การพูดและภาษา	งานอดิเรก	สิ่งของในครอบครอง	ทัศนคติ	ความมุ่งหวังปรารถนา
ซินเดอเรลล่า Cinderella	- สวย - ผิวขาว - ดวงตาสีฟ้า - ผมหยักศกสีบลอนด์ยาวถึงกลางหลัง - สีฟ้า	- เรียบร้อย - อ่อนหวาน - กล้าหาญ - มีเมตตา - ใจดี - อดทน - ชยัน	- พูดแล้ว มีฮัมเพลง บางเวลา	- ทำงาน บ้าน ร้องเพลง	- รองเท้าแก้ว - ร้องเพลง	- มองโลกในแง่ดี - รักแรกพบ	- อยากมีความสุขทุกวัน - อยากไปงานเต้นรำกับเจ้าชาย
แอเรียล Ariel	- น่ารักสดใส - ผิวขาว - ดวงตาสีเขียว - ผมสีแดงยาว - สีแดง, เขียว น้ำทะเล, ชมพู	- ร่าเริง แจ่มใส - อยากรู้ อยากเห็น - เอาแต่ใจ ดื้อรั้น	- เจื้อยแจ้ว เจรจา	- สะสมของ - ร้องเพลง	- เปลือกหอย - สิ่งของจากซากเรือมนุษย์	- มองโลกในแง่ดี - เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ - อ่อนต่อโลก - รักแรกพบ	- อยากเป็นมนุษย์ - อยากอยู่กับเจ้าชาย
เบลล์ Belle	- สวย - ผิวขาว - ดวงตาสีลูกนัท - ผมสีน้ำตาล ยาวมัดรวบ - สีเหลือง	- ฉลาด - รอบรู้ - กตัญญู - เพ้อฝัน - หนอน หนังสือ	- คิดก่อน พูด - พูดเพื่อ ถึงบทในหนังสือ	- อ่านหนังสือ หนังสือ - ร้องเพลง	- หนังสือ	- ไม่ตัดสินคนจากรูปลักษณ์ภายนอก	- อยากให้สังคมยอมรับ - อยากออกไปเปิดโลกทัศน์
มู่หลาน Mulan	- คนจีน - ผิวสีน้ำผึ้ง - ดวงตาสีน้ำตาล - ผมสีดำ - สีเขียว	- กล้าหาญ - เข้มแข็ง - ม้าดี - กะโหลก - กตัญญู	- พูดสอง สำเนียง มีหญิงจะ แหลม กับ ชายจะทุ้ม	- ฟันดาบ - ร้องเพลง	- ดาบ	- พระคุณพ่อแม่คือยิ่งใหญ่ ต้องตอบแทน	- อยากเป็นตัวของตัวเอง - อยากออกรบแทนพ่อแม่
ราพันเซล Rapunzel	- สวย - ผิวขาว - ดวงตาสีเขียว - ผมยาวสีทอง - สีม่วงอมชมพู	- อ่อนหวาน - ไร้เดียงสา - ร่าเริง แจ่มใส - รักสนุก - ศิลปิน	- พูดเร็ว โดยเฉพาะเวลา ตื่นเต้น	- วาดรูป ทำงานบ้าน เล่นดนตรี ทำขนม อ่านหนังสือ - ร้องเพลง	- อุปกรณ์ศิลปะ - กระดาษ	- มองโลกในแง่ดี - อ่อนต่อโลก - รักผจญภัย - โลกภายนอก น่าสนใจ	- อยากไปดูโคมโพลอยในวันเกิดตนเอง - อยากออกไปผจญภัยโลกกว้าง

จากตารางที่ 5 อัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีผลมาจากบทบาทของตัวละครจะมีความแตกต่างกันโดดเด่นกันไปตามบริบทในสถานการณ์ สิ่งแวดล้อมต่างๆ ภายใต้วัฒนธรรมสังคมของตัวละครนั้นๆ โดยมีความเชื่อมโยงในเรื่องของอัตลักษณ์คือ ทุกตัวละครจะมีงานอดิเรกในการร้องเพลง รูปลักษณ์ภายนอกจะเป็นผู้หญิงแบบยุโรปตะวันตก ยกเว้นมู่หลานที่เป็นคนจีนแบบเอเชีย โดยส่วนใหญ่มีภาพลักษณ์ที่สวยงาม และมีทัศนคติในการมองโลกในแง่ดี

สรุปการวิเคราะห์ที่ได้ว่า บทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ที่กล่าวข้างต้นนั้นก็ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์เกิดการสร้าง **‘อัตลักษณ์ส่วนตัว (Self-identity)’** ของแต่ละตัวละคร ที่ซึ่งมี Character เป็นคุณสมบัติหรือลักษณะที่สำคัญโดดเด่นแตกต่างกันไป ทั้งยังมีการผสมผสาน อัตลักษณ์ในแต่ละรูปแบบตามสถานการณ์หรือบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคม และจะเห็นว่ามิจุดเชื่อมโยงของตัวละครเหล่านี้หลายอย่างที่มีร่วมกัน เรียกกันว่า **‘อัตลักษณ์ส่วนร่วม (Collective identity)’** กล่าวคือเป็น **‘อัตลักษณ์เจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess Character)’**

**อัตลักษณ์เจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess Character)** สำหรับคุณสมบัติที่เด่นชัดที่สุดคือ **‘เพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess Songs)’** ในบทภาพยนตร์ ทุกๆตัวละครจะมีช่วงที่ต้องร้องเพลงของตัวเองเพื่อสื่อถึงบริบทในช่วงเวลานั้นๆ ประกอบกับความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเองด้วย โดยเพลงที่โดดเด่นประจำของแต่ละตัวละคร ยกตัวอย่าง **‘เพลง ฝันเป็นจริงด้วยใจ (A Dream Is A Wish Your Heart Makes)’** ของซินเดอเรลล่าสื่อถึงความรู้สึกของตนเองที่มีความหวังในความฝัน ควบคู่กับบริบทที่ตื่นนอนมาทำงานบ้าน, **‘เพลงอยู่ในโลกเธอ (Part of Your World)’** ของแอเรียล สื่อถึงความรู้สึกของตนเองที่อยากเป็นส่วนหนึ่งของโลกมนุษย์ ควบคู่กับบริบทที่ว่ายน้ำชมของสะสมที่ได้มาจากซากเรือมนุษย์, **‘เพลงเบลล์ Belle’** ของเบลล์ ตามชื่อของเธอคือสื่อถึงตัวของเบลล์เอง ควบคู่กับบริบทของผู้คนในหมู่บ้าน, **‘เพลง เงา Reflection’** ของมู่หลาน สื่อถึงความรู้สึกของมู่หลานที่สับสนในตัวตนของตนเอง พร้อมกับบริบทที่มองเงาสะท้อนในผิวน้ำ, **‘เพลงเมื่อไรชีวิตจะเริ่มต้น (When Will My Life Begin)’** ของราพันเซล สื่อถึงความรู้สึกของราพันเซลกับบริบทในหอคอย ซึ่งบทเพลงทั้งหมดเหล่านี้ก็ได้ถ่ายทอดอัตลักษณ์ของแต่ละตัวละครออกมาด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีตัวละคร **‘ไซด์คิก Sidekick ของเจ้าหญิงดิสนีย์’**

มูชู (Mushu) จาก มู่หลาน

ฟลาวเดอร์ (Flounder) จาก แอเรียล

ลูมิแอร์ (Lumiere) จาก เบลล์

ปาสคาล (Pascal) จาก ราพันเซล

กัส (Gus), แจ็ค (Jaq) จาก ซินเดอเรลล่า



โดยมักจะปรากฏในรูปแบบของสัตว์ จะมีที่แตกต่างคือ เบลล์ ที่เป็นข้าวของเครื่องใช้ที่มีชีวิต แต่ทั้งหมดล้วนมีจุดร่วมของบทบาทในการเคียงข้างช่วยเหลือตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ด้วยกัน จากที่กล่าวมาคือจุดร่วมที่มีเหมือนกันทั้งหมดของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้ง 5 ตัวละคร ซึ่งต่อไปผู้วิจัยจะหยิบยกจุดร่วมของบางตัวละครที่มีเหมือนกันจากการวิเคราะห์ได้ดังนี้

**เบลล์ กับ มู่หลาน** ถือเป็นตัวละครที่มีคุณธรรมด้านความกตัญญูมาก เพราะมีความรักพ่อมากเหมือนกัน กล้าที่จะเสียสละตนเองเพื่อพ่อ กล่าวคือ เบลล์ถูกจับขังเพื่อให้พ่อหนีรอด ส่วนมู่หลานออกไปรบแทนพ่อเพราะพ่อสุขภาพไม่แข็งแรง

**แอเรียล กับ ราฟนเซล** ทั้งสองตัวละครถูกเลี้ยงดูแบบไขว่ในหิน เมื่อเกิดมีความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อะไรต่าง ๆ ในโลกภายนอก แต่ก็ถูกครอบครัวกำหนดกรอบเอาไว้ ทำให้มีความกระตือรือร้นไม่เข้าใจกันกับพ่อ/แม่บ้าง

**ซินเดอเรลล่า กับ แอเรียล** มีความรักชายหญิงแบบ รักแรกพบกับเจ้าชายเหมือนกัน มีความต่างจากอีกตัวละครที่เหลือสามตัวละครที่มีความรักชายหญิงแบบ ค่อยๆศึกษาดูใจกันจนเกิดเป็นความรัก

**แอเรียล กับ เบลล์** เกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายเหมือนกัน คือต้องไปแก้ไขคำสาปในเรื่องให้คลี่คลายจากร้ายกลายเป็นดี

**ซินเดอเรลล่า เบลล์ และราฟนเซล** มีงานอดิเรกที่เหมือนกันคือ การอ่านหนังสือ เนื่องจากทั้งสามตัวละครนี้มีโลกส่วนตัวสูงด้วยการที่มักจะทำอะไรคนเดียวเสมอทำให้มีบุคลิกภาพที่ช่างฝันช่างจินตนาการ

ด้านรูปลักษณ์ภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์ คือ **'ความสวย'** แม้ว่า มู่หลานจะดูห้าวหาญมากกว่าใคร แต่เมื่อได้จับองค์ทรงเครื่องก็กลายเป็นสาวสวยได้เช่นกัน มีจุดเด่นของสีชุดเจ้าหญิงซึ่งมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ของสีเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ให้ความหมายของแต่ละตัวละคร ดังนี้

ซินเดอเรลล่า : สีฟ้า : อิสระ เสรีภาพ ปลอดภัย เบิกบาน จินตนาการ แรงบันดาลใจ

แอเรียล : สีชมพู อ่อนวัย อ่อนหวาน บอบบาง ชี้เล่น น่ารัก สดชื่น แบ่งปัน

เบลล์ : สีเหลือง : สว่างไสว เจิดจ้า จินตนาการ เรื่องปัญญา

มู่หลาน : เขียว : สดชื่น ชุ่มชื้น อุดมสมบูรณ์ มีชีวิตชีวา เติบโต ปลอดภัย

ราฟนเซล : ม่วงอมชมพู : จิตวิญญาณ กล้าหาญ ก้าวหน้า นวัตกรรม มีเสน่ห์ อ่อนหวาน

ชี้เล่น น่ารัก สดชื่น แบ่งปัน

ทั้งนี้ยังมีปัจจัยเชื้อชาติมาทำให้รูปลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์มีความแตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้วส่วนใหญ่จะเป็นเชื้อชาติตะวันตก มีผิวสีขาว ยกเว้นมู่หลานที่มีสีน้ำผึ้ง หรือเหลืองออกน้ำตาลแบบชาวเอเชีย

บุคลิกภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์ ทุกตัวละครจะมีบุคลิกภาพที่เหมือนกันคือ ‘จิตใจดี’ ‘อ่อนโยน’ ‘มีเมตตา’ ‘ร่าเริงสดใส’ และ ‘กล้าหาญ’ กล้าที่จะเผชิญกับทุกสิ่งที่เกิดขึ้น กล้าที่จะคิดนอกกรอบ นอกเสียจากตัวละครซินเดอเรลล่าที่ยังคงมีความคิดนอกกรอบน้อยกว่าผู้อื่นเพราะเคร่งครัดในขนบ โดยจะมีตัวละครที่แสดงความแข็งแกร่งดูเป็นบุคลิกผู้ชายได้ซึ่งโดดเด่นกว่าใครคือ มู่หลาน

การพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ เนื่องจากภาษาที่ถ่ายทอดมาจากสื่อภาพยนตร์จะเป็นภาษาสากล คือ ภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้ให้เสียงพากย์จะใช้ภาษาอังกฤษจะเป็นหลัก โดยจะมีภาษาอื่น ๆ ตามแต่ประเภทที่นำไปฉาย ซึ่งประเทศไทยก็ได้มีผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยเช่น ซึ่งมีการผสมภาษาถิ่น บ่งบอกประเทศเหล่านั้นเข้าไปด้วยเล็กน้อย เช่นในเรื่องซินเดอเรลล่ามีการใช้ภาษาฝรั่งเศสด้วย มีประโยคคำพูดที่ว่า “In French, that is un papillon” ในภาษาฝรั่งเศส papillon แปลว่า ผีเสื้อ ดังนั้นหากลึกลงไปยังในมิติของตัวละครก็จะมีภาษาถิ่น สำเนียงและภาษาที่แตกต่างกันไปตามภูมิภาคของประเทศของตัวละครนั้นๆ การตีความขึ้นอยู่กับจากการเลือกชมภาษาต่างๆของผู้รับชมด้วย

งานอดิเรกของเจ้าหญิงดิสนีย์ งานอดิเรกในภาพรวมจะเป็นเรื่องของกิจกรรมตามสภาพแวดล้อมนั้นๆ ถ้าพูดถึงภาพพจน์ที่เป็นผลจากการวิเคราะห์นี้ เป็นการร้องเพลง เพราะเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกตัวชอบร้องเพลงประกอบกับทำกิจกรรมนั้นๆแบบมิวสิคัล Musical หากแยกตามงานอดิเรกที่โดดเด่นของแต่ละตัวละครจะได้ดังนี้

ซินเดอเรลล่า : งานอดิเรกด้านงานบ้านงานเรือน

แอรเรียล : งานอดิเรกด้านสะสมสิ่งของ

เบลล์ : สีเหลือง : งานอดิเรกด้านการอ่านหนังสือ

มู่หลาน : เขียว : งานอดิเรกด้านการฟันดาบ

ราพันเซล : ม่วงอมชมพู : งานอดิเรกด้านศิลปะ

สิ่งของในครอบครองของเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นสิ่งที่เจ้าหญิงดิสนีย์มักจะพกติดตัวไว้หรือเป็นสิ่งที่ดูโดดเด่นตามตัวละครเหล่านั้นซึ่งใช้แทนความหมาย สัญลักษณ์ต่างๆ

ซินเดอเรลล่า : รองเท้าแก้ว

แอรเรียล : เปลือกหอย, ของสะสม

เบลล์ : หนังสือ, ดอกกุหลาบ

มู่หลาน : ดาบ

ราพันเซล : หวี, อุปกรณ์ศิลปะ

ด้านทัศนคติของเจ้าหญิงดิสนีย์ ตัวละครทุกตัวจะ ‘มองโลกในแง่ดี’ และ ‘มีความฝัน’ ซึ่งได้ถ่ายทอดความฝันออกมาจากบทเพลงบางท่อนที่ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ร้องของแต่ละตัว ยกตัวอย่าง ดังนี้

“มั่นใจในความฝันในสักวัน ความฝันเธอจะสุขสมตั้งใจ” ซินเดอเรลล่ามีความฝันที่จะอยากมีความสุข

“อยากจะทำอะไร อยู่ใต้น้ำแสนหนาว ฝันไม่เคยคลาย อยากเอนอุ้งกาย แอบทราญวิบวาม” แอเรียลมีความฝันที่อยากอยู่บนพื้นดิน

“ฉันฝันไปไกลกว่าที่ได้เห็นอยู่นี้” เบลล์มีความฝันถึงสถานที่ภายนอกจากจินตนาการในหนังสือมากกว่าชีวิตในแต่ละวันของหมู่บ้าน

“จะมีไหมวันใดเห็นเงา เป็นเช่นเราข้างใน” มูหหลาน ฝันอยากเป็นตัวของตัวเอง

“เราไม่รู้ชีวิตเราจะเริ่มเมื่อไหร่ และคืนพรุ่งนี้จะมีแสงล่องลอย อย่างที่เฝ้าคอยทุกวันเกิดฉันนั้นไงกลาง แสงวิบวามจะงามซักเท่าใด วันนี้แหละแม่คงยอมให้เราไปเห็นกับตา” ราพันเซล ใฝ่ฝันว่าอยากออกไปดูแสงไฟข้างนอกหอคอยวันเกิดของเธอทุกปี

ในด้านความรักของตัวละครผู้วิจัยได้กล่าวรวมไปในบทบาทแล้ว ดังนั้นขอสรุปว่า ความรักของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีวิวัฒนาการจาก รักแรกพบ ดูเป็นภาพสวยงามเพื่อฝัน เจ้าหญิงกับเจ้าชาย กลายมาเป็น ความรักต้องใช้เวลาเรียนรู้นิสัยใจคอและฝ่าฝันบททดสอบใดๆกันก่อน แบบความรักในปัจจุบันส่วนใหญ่

ความมุ่งหวังปรารถนาของเจ้าหญิงดิสนีย์ เจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมดมีความมุ่งหวังปรารถนาที่จะทำให้ฝันของพวกเขาเป็นจริง ล้วนแต่ไปในทิศทางเดียวกันคือ**อยากที่จะมีความสุข**

ในบทนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ ซึ่งจะมีส่วนเชื่อมโยงในบทต่อไป โดยมีบทบาทในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยอย่างไร อีกทั้งยังเป็นการเปรียบเทียบแหล่งข้อมูลให้มีความถูกต้องมากขึ้นจากการตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย

## บทที่ 5

### วิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ ของ Bandura (1986) จนนำไปสู่การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิง โดยการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประกอบกับอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า (Narrative Identity) จากวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี จำนวนทั้งหมด 10 คน ที่แสดงข้อมูลไว้แล้วในบทที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) ของ Bandura (1986) มาใช้วิเคราะห์ ซึ่งมีกระบวนการเรียนรู้ ในหัวข้อประเด็น ดังนี้

1. กระบวนการใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ (Attention)
2. กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Retention)
3. กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction)
4. กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation)

จากแนวคิดดังกล่าวได้มาทำเป็นแบบสัมภาษณ์เชิงกลุ่ม (สนทนากลุ่ม) โดยก่อนจะเริ่มการสนทนากลุ่มได้มีการทำ workshop สื่อนำ วาดรูปในหัวข้อ “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน” เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสร้างความคุ้นเคยกัน เกิดความผ่อนคลายสบายใจ ทำให้ลดอคติกับความรู้สึกกังวลไม่ปลอดภัยลง ได้มีโอกาสเปิดใจ แสดงความเป็นตัวเองออกมา เป็นการทบทวนอัตลักษณ์ของตัวเอง ซึ่งจะช่วยทำให้การสนทนากลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้ยังเป็นการได้วิเคราะห์อัตลักษณ์ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายจากประสบการณ์ส่วนตัวเพื่อประกอบกับการสนทนากลุ่มนอกเหนือจากขอบเขตเจ้าหญิงที่นำมาศึกษาเพิ่มเติม โดยในระหว่างกิจกรรมผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมในการเข้าไปซักถามถึงการใช้สีในการระบาย และความหมายจากภาพด้วย หลังจากทำ workshop แล้วก็ให้กลุ่มเป้าหมายนำผลงานภาพวาดศิลปะมานำเสนออัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า (Narrative identity) กล่าวคือ ให้แต่ละคนเล่าเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เลือกเป็นแบบนำมาหล่อหลอมสร้างเป็นส่วนหนึ่งของตัวเอง ประกอบกับโชว์ผลงานภาพวาดสีน้ำจากการ workshop ดังนั้นก่อนจะนำไปสู่การยกประเด็นแรกของ

แบบสนทนากลุ่มให้ได้มาสนทนากัน ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกหยิบยกผลงานศิลปะมานำเสนอ พร้อมกับการเล่าเรื่องของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย เรียงจากอายุน้อยที่สุดไปมากที่สุดได้แก่ อีฟ, เอิร์ล, ต้นหยง, ฟ้า, อัง, ขวัญ, เนะ, เม, ลาเวนเดอร์ และนัดดี โดยส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่มหาวิทยาลัย มีเพียง เม, นัดดี และลาเวนเดอร์ ที่ทำงานแล้ว โดยเริ่มจากอายุน้อยที่สุด คือผลงานภาพวาดของอีฟ (18 ปี) ดังนี้



ภาพที่ 29 ผลงานภาพวาดของ อีฟ (18 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงคิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

จากที่วาด หนูวาดตัวเองอย่างเรียบง่าย เพราะหนูเอามาจากตัวละครมู่หลาน มู่หลานจะเป็นสาว Strong แข็งแกร่งกล้าหาญ ก็เลยวาดชุดแบบง่าย ๆ สบาย ๆ คล่องแคล่ว แบบตัวหนูเลยเรียบง่ายไม่มีอะไรเยอะเยอะ คือมันเคยมีเหตุการณ์ที่หนูอยู่ชั้นประถมน่าจะมีประมาณ ป.4 หนูโดนเพื่อน ๆ บูลลี่ หลังจากนั้นหนูก็เก็บตัวอยู่ที่โรงเรียนไม่กล้าไปเจอเพื่อน ตอนนั้นตัวหนูอ้วนดำ เขาเลยชอบแกล้งหนู หนูเลยขังตัวอยู่แต่ในบ้านช่วงที่เบื่อๆไม่ได้เรียนก็เลยเปิดทีวีดูเจอการ์ตูนเรื่องมู่หลานหนูดูๆไปก็ชอบมู่หลานเพราะพ่อต้องไปทำศึกอะไรพวกนี้ มู่หลานก็ไปรบแทนพ่อเพราะพ่อพิการที่ขาพ่อก็แก่แล้วหนูก็เลยคิดว่ามู่หลานเนี่ยสตรองจริงๆเลย พอหลังจากนั้นหนูก็คิดว่าจะไม่อ่อนแอแบบนี้แล้ว หนูต้องเข้มแข็งหลังจากหนูออกกำลังกายจนผอมขึ้นพอกลับไปที่โรงเรียนทุกคนก็แบบ ทำไมหนูเปลี่ยนไปได้ขนาดนี้ แล้วหลังจากนั้นหนูก็ไม่โดนแกล้งอีกเลย และก็ที่มีกระดาศกับดินสอวาดรูปเพราะหนูชอบวาดรูปตอนว่างๆเหมือนกับราฟันเซล (อีฟ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

อีฟ อายุ 18 ปี กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่ง บอกเล่าว่าตัวของเธอมีอัตลักษณ์ที่เรียบง่ายๆ ส่วนหนึ่งก็ได้รับมาจากตัวละครมูหลาน และเหมือนมีมูหลานเป็นแบบอย่างเพื่อให้ตนเองที่อ่อนแอ มีอารมณ์หวั่นไหวง่าย ได้มีพื้นที่ยึดมั่นในความกล้าหาญเพื่อจะได้ขจัดความอ่อนแอเหล่านั้นไป ผู้วิจัย ได้สังเกตการแต่งกายของอีฟวันนี้ที่ใส่กางเกงสามส่วนและเสื้อยืดสีขาว เน้นความเรียบง่ายมาในโทนสีเดียวกันกับภาพวาดวิเคราะห์การรับรู้ของอีฟได้ว่า มีสีขาว สีเทา สีน้ำตาล สื่อถึงความบริสุทธิ์จริงใจ แฝงด้วยกดดัน วิดกกังวล หดหู่ และต้องการความเที่ยงธรรม จากรูปลักษณะภายนอกเป็นผู้หญิงที่ค่อนข้างตัวเล็ก ผอมบาง ผมยาวมัดรวบเป็นหาง ผิวสีแทน ส่วนสูงจะน้อยกว่าคนอื่น ๆ อย่างชัดเจน จากการเล่าเรื่องของเธอจะเห็นว่าแต่ก่อนช่วงวัยประถมตัวเธอมีรูปร่างอ้วนจนกลายเป็นปมให้เพื่อนๆ รังแก ทำให้ไม่อยากจะมาโรงเรียน จึงมีการเก็บตัวอยู่ที่บ้านในช่วงระยะเวลาหนึ่ง โดยในระหว่างนั้นก็ดูภาพยนตร์มูหลานแล้วเกิดแรงบันดาลใจจากความกล้าหาญ เข้มแข็งของมูหลานมาผลักดันให้ตนเองเริ่มมาออกกำลังกายทำให้เปลี่ยนจากรูปร่างอ้วนมาผอมขึ้น หลังจากนั้นก็กลับไปโรงเรียนตามปกติ ซึ่งเพื่อนๆ ก็แปลกใจในความเปลี่ยนแปลงนี้ และไม่รังแกตัวเธออีก ด้านบุคลิกภาพเป็นคนที่ยิ้มแย้มและดูอ่อนโยนมากจากน้ำเสียงที่ฟังเรียบ ๆ สม่ำเสมอ พูดน้อย อาจจะเป็นด้วยความอาวุโสหน่อยๆ ที่สุดเลยค่อนข้างจะเกรงใจพี่ๆ อีกทั้งในภาพมีการถือกระดาษกับดินสอทำให้รู้ว่าอีฟเป็นคนชอบวาดรูปประกอบกับองค์ประกอบเสริมที่เป็นภาพดอกไม้เล็กๆ รอบๆ ตัวสื่อว่ากิจกรรมนี้ทำให้เธอมีความสุข



ภาพที่ 30 ผลงานภาพวาดของ เอิร์ล (18 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

มีเบลล์ มีราพันเซล เมอริดา โมอานา เทียน่า มีปลาบ่าง มีโคมไฟบ่าง มีอะไรบ่าง ค่อนข้างจะผูกพันกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาก เพราะว่าชอบ เอิร์ลไม่ค่อยออกไปนอกร้าน ใช้เวลาอยู่แต่ในบ้าน เอิร์ลก็จะติดดูทีวีมาก พ่อแม่ก็จะซื้อแผ่นซีดีมาให้ทุกอย่างเลย เอิร์ลชอบตัวละครหลายตัวมากๆ เป็นคนที่ดูทุกอย่างเลยจริงๆ ตั้งแต่เรื่องแรกยันเรื่องปัจจุบันเลย เอิร์ลชอบในสี สีสันตัวละครในเรื่องเช่น เมอริดาก็จะมีความแข็งแกร่งสตรอง มีพลังสีแจ๊ดๆ ออกมาทางตัว เช่นสีผมสีแดง ที่จะเป็นเอกลักษณ์ออกมาเฉพาะตัวมากๆ แบบแอเรียลผมสีแดงก็เหมือนกัน หรือไม้กีมูหูลานที่มีความแข็งแกร่ง พวกโมอานาที่มีความกล้าที่ชอบในสิ่งที่ตัวเองรักจริงๆ เอิร์ลค่อนข้างได้รับอิทธิพลจากพวกนี้มาเยอะ แล้วก็ที่บ้านก็ค่อนข้างได้รับอิทธิพลมาพอสมควร พ่อแม่เป็นทหาร แม่จะชอบเสริมสวย ชอบเสื้อผ้า ชอบการแต่งตัว ค่อนข้างเยอะอยู่พอสมควร คือเจ้าหญิงสวยชอบแต่งตัวอย่างราพันเซลตอนทำผมเปียน่ารักมากๆ ให้แม่ทำผมเปียให้บ้าง แล้วสิ่งเอิร์ลแสดงออกมาเป็นตัวตนของเอิร์ล คือทุกคนก็ค่อนข้างจะบอกเอิร์ลวันนี้แต่งตัวมาเป็น เจ้าหญิงเลยนะ หรือแต่งตัวมาน่ารักเชียวก็เขินอะ แต่รูปร่างของเอิร์ลก็ค่อนข้างจะเล็ก และอวบหน่อย เพื่อนก็ว่าบ้างว่าชุดนี้อ้วนเตี้ยนะ แต่เราบอกว่า ทำไมละเตี้ยแล้วทำไมจะความสามารถสูง สิ่งที่เจ้าหญิงทำให้เอิร์ลเป็นวันนี้ ก็ขอบคุณจริงๆ เช่นความกล้า ความสนุก แบบว่าทุกอย่างแบบเอิร์ลมันดีที่สุดในยุคเลยคะ ชอบคุณคะ (เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่สองคือ เอิร์ล อายุ 18 ปี เช่นเดียวกับกับอ๊อฟ เนื่องจากทั้งคู่เป็นเพื่อนที่โรงเรียนเดียวกัน ที่ชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์มากเหมือนกัน สำหรับเอิร์ลได้เล่าว่าเขาอยู่ในครอบครัวเป็นทหาร โดยที่แม่เขาชอบเสริมสวยเลยได้แรงเสริมในการแต่งตัวแบบเจ้าหญิง ทำผมเปียแบบราพันเซล ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้คนรอบข้างมองเอิร์ลว่ามีภาพลักษณ์ของเจ้าหญิง ซึ่งสอดคล้องกับการแต่งตัวของเอิร์ลในวันนี้ถึงแม้เอิร์ลจะมีรูปร่างค่อนข้างอวบ และส่วนสูงน้อย แต่ก็มีเทคนิคการแต่งตัวให้ดูโดยรวมดี มีความพิถีพิถันในการเสริมสวย โดยเลือกจะแต่งตัวให้ดูน่ารักเป็นกระโปรงคลุมเข่า เสื้อแขนตุ๊กตา ผมยาวเป็นลอนฟูถึงช่วงไหล่ มีแต่งหน้าโทนสีชมพูบางๆเด่นที่แก้ม มีสีผิวที่ขาวกว่าอ๊อฟมาก ผู้วิจัยก็มีความเห็นตรงกับเพื่อนของเอิร์ลว่า เอิร์ลเหมือนเจ้าหญิงตัวเล็กๆป้อมๆ ดูน่ารักดี จากภาพวาดสื่อได้ว่า เอิร์ลเป็นคนที่ชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์หลายตัวละครทีเดียว โดยชอบราพันเซลที่สุดจากการเลือกที่จะถือสมุดกับพู่กันวาดภาพซึ่งแทนตัวราพันเซลอยู่กับตัว ทั้งในฉากประกอบยังมีโคมไฟลอยที่สื่อถึงราพันเซลอีกด้วย ส่วนฉากหลังจะมีฝูงปลาที่สื่อถึงแอเรียล และหนังสือที่สื่อถึงเบลล์ประกอบกันอยู่ในบุคลิกภาพจากการใช้สีสดใสในการเล่าที่ว่าชอบในสีสันของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ มีสีส้ม สีเหลือง วิเคราะห์



การรับรู้ของสี่เป็นคนที่มีความจินตนาการ สนุกสนาน ประกอบกับตัวแบบในภาพยิ่งอย่างร้ายแรง ก็สื่อถึงการมองโลกที่สดใส เป็นคนที่ร้ายแรงแจ่มใส เข้มแข็ง กล้าแสดงออก มั่นใจในตัวเอง เลือกลงจะแสดงด้านบวกของตนเองออกมา อีฟก็ได้เสริมว่า เอิร์ลก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เธออยากไปโรงเรียนเพราะมีเพื่อนที่สดใสแบบเอิร์ลคอยค้ำจุนเวลาอีฟมีความคิดวิตกกังวลต่างๆ



ภาพที่ 31 ผลงานภาพวาดของ ดันหยง (19 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

รูปนี้ชะกวาดขึ้นมาจากง่ายๆนะคะ แต่สื่อเล่าเรื่องมากกว่า คือตอนเด็กๆจะเป็นคนชอบการ์ตูนดิสนีย์มาก ตอนเด็กจะชอบเรื่องความงามอะไรแบบนี้ พอดูเรื่อง Beauty and the Beast ก็รู้สึกที่เจ้าหญิงสวยจังเลย น่ารักจังเลยก็รู้สึกชอบตั้งแต่เด็ก เป็นคนที่แบบชอบเรื่องแฟนตาซี จินตนาการ เจ้าหญิง เจ้าชาย พอโตขึ้นก็ทัศนคติหลายๆอย่างก็เริ่มโต อะไรๆก็เริ่มเปลี่ยนเหมือนกับ เบลล์ ที่เหมือนกับว่ารู้สึกที่เราอยากเรียนรู้โลกมากขึ้น อยากเรียนรู้สิ่งที่ที่เรารู้มากขึ้น อยากจะลองเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นค่อยๆหลอมรวมเป็นเรา อะไรประมาณนี้นะคะ (ตันหยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่สามเริ่มเปลี่ยนจากโรงเรียนมาเป็นมหาวิทยาลัย ดันหยง อายุ 19 ปี ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง จากภาพแสดงให้เห็นถึงตัวตนในสามช่วงวัยจากซ้ายไปขวาได้แก่ วัยเด็ก วัยรุ่น ตอนต้น วัยรุ่นตอนปลาย วิเคราะห์การรับรู้ของสี่ มีสี่ชมพู สี่เหลือง สี่เขียว โดยในวัยเด็กจะมีรูปเจ้าหญิงอยู่ในเสื้อในชุดสี่ชมพู สื่อถึงความไร้เดียงสา น่ารัก และชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์ตั้งแต่วัยเด็กชอบในเรื่องของความงาม ความสวยของเจ้าหญิงดิสนีย์ ต่อมาในวัยรุ่นตอนต้นมีความอยากเป็นเหมือนเบลล์ในการศึกษาเรียนรู้โลกมากขึ้นจากเสื้อสี่เหลือง สื่อถึงเรื่องปัญญา และถือนั่งสีกับมือจนมาในวัยรุ่นตอนปลายอยากเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นเสื้อสี่เขียว สื่อถึงเติบโต ซึ่งสัมพันธ์กับผู้หญิงที่โตแล้วก็มีมีความปรารถนาในการอยากเป็นตัวของตัวเองเช่นเดียวกัน ดันหยงเล่าว่าตอนเด็กจะชอบ

เจ้าหญิงเจ้าชาย ความเพ้อฝันแฟนตาซี แต่พอโตมาได้เรียนรู้อะไรต่างๆหลายอย่างมากขึ้นมันเลยหลอมเป็นตัวเราในปัจจุบัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สังเกตว่าต้นหยงมีรูปลักษณะภายนอกในการแต่งตัวเรียบง่ายคล้ายอีฟใส่กางเกงยีนส์ชายาว เสื้อยืดสีเขียวแบบเดียวกับตัวแบบด้านขวาสุด อีกทั้งยังชื่นชอบในงานศิลปะดูจากตัวแบบขวาสุดที่ใส่หมวกเปเล่ซึ่งเป็นภาพลักษณะของศิลปินอีกด้วย และบุคลิกภาพในการสื่อสารที่อ่อนน้อมถ่อมตน พูดน้อย เพียงแต่จะมีรูปร่างอวบใหญ่กว่าผิวขาวกว่าอีฟเล็กน้อย



ภาพที่ 32 ผลงานภาพวาดของ ฟ้า (19 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

อย่างแรกคือเป็นคนชอบวาดรูปแบบราฟฟันเซล อารมณ์แบบว่าชีวิตเขาเวลาว่างเมื่อไหร่ก็จะวาดรูป จนมันเต็มปราสาทหอคอยอะไรอย่างนี้ มันก็เหมือนเราเวลาเราว่างเราก็จะวาดรูปทำอะไรสักอย่างที่มีมันต้องเกี่ยวกับการวาดรูปอย่างแน่นอน ส่วนตัวนี้ที่วาดเอาสีของเทียน่า ชอบเจ้าหญิงเทียน่า จะมีสีเอกลักษณ์เป็นสีเขียว คือเห็นแล้วมันก็รู้เลย แล้วก็การออกแบบชุดส่วนบนพวกเสื้อแขนกุด พวกแนวฮูดนี่ จะเอามาจากเป็นมู่หลานที่เป็นแนวแบบเจ้าหญิงมู่หลาน เขาจะเป็นผู้หญิงที่เป็นตัวแทนของผู้หญิงที่ออกแนวผู้ชายหน่อย ก็จะเป็นคนที่ออกแนว แก่นๆอะไรอย่างนี้ และเบลล์ที่จะจินตนาการหน่อยๆ พอรวมกันมันก็จะให้ความรู้สึกแบบเขาเป็นอะไรที่แบบมันไม่เหมือนผู้หญิง คือเขามีความใส่กระโปรงยาวในแบบความเป็นผู้หญิงมีความแก่นๆ ความชอบทำอะไรที่เหมือนผู้ชาย ถ้าลุยเหมือน มู่หลาน แล้วก็รักศิลปะเหมือน ราฟฟันเซล ตัวเรื่องของราฟฟันเซลมันจะสอนเราว่าอย่าเป็นคนโลกแคบ

คือการที่เราอยู่แต่ปราสาทหอคอย เขาก็จะมีความโลกแคบว่า ข้างนอกมันจะต้องอันตราย แต่ถ้าเราลองเปิดทัศนวิสัย ออกเดินทาง ออกไปมองโลกกว้างเราจะเจออะไรที่มันเยอะกว่านี้ ก็เหมือนเบลล์ ในเรื่องการยอมองคนภายนอก ก็เลยทำให้รู้สึกความเป็นหนูทุกวันนี้ที่ไม่ตัดสินคนแต่ภายนอกอย่างเดียว ทำให้หนูรู้ว่าเวลาเรารู้จักกับคนคนหนึ่ง เขาก็ไม่ได้เหมือนกับตอนที่เราคิดจากภายนอกนี่นา แตกต่างกันสิ้นเชิงเลย (ฟ้า, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่สี่ ฟ้า อายุ 19 ซึ่งก็เป็นเพื่อนที่มหาลัยเอกชนแห่งเดียวกันกับต้นหยง ผู้วิจัยได้สังเกตในการแต่งกายของฟ้าในวันนี้จะเป็นทำนองเดียวกับ อีฟ และต้นหยง คือใส่กางเกง เพียงแต่เลือกสีเสื้อที่ดูสดใสกว่าคือสีส้ม และมีรูปร่างสูงโปร่ง มีผมสั้น ผิวขาว เป็นคนที่ค่อนข้างหน้าตาดีทีเดียว โดยรวมดูทะมัดทะแมงแบบผู้ชาย ตัดกับการพูดจาการใช้น้ำเสียงดูสดใส อ่อนหวานแบบผู้หญิง ฟ้าเริ่มเล่าจากการที่ตนเองชอบวาดรูปมากในภาพตัวแบบจะถือจานสีกับพู่กันพร้อมใส่หมวกเปเล่ สื่อถึงความเป็นศิลปินแบบเดียวกันกับต้นหยง วิเคราะห์การรับรู้ของสี่ สีเขียว มีชีวิตชีวา สดชื่น สีส้ม สนุกสนาน กระตือรือร้น และสีแดง มีพลัง สัมพันธ์กับบุคลิกภาพของฟ้าที่เป็นคนมีความรักสนุก สดใสร่าเริง ฟ้าเล่าว่าใส่กระโปรงให้ดูเป็นผู้หญิง แต่แขนกัดเสื้อถึงว่า เป็นผู้หญิงแต่ไม่หญิงจ๋า มีความชอบลุยเป็นผู้ชาย และแก่นๆเหมือนที่ มู่หลานเป็น โดยชุดสีเขียวสื่อถึงเทียน่าที่เป็นเจ้าหญิงในบทบาทของผู้หญิงทำงานลุยในทำนองเดียวกันกับมู่หลาน ฟ้ายังเล่าอีกว่าได้รับทัศนคติของราพันเซลในการมองโลกให้กว้างยอมองโลกแคบ และเบลล์ในการไม่ตัดสินคนจากภายนอกด้วยซึ่งนั่นก็คือตัวฟ้าเอง



ภาพที่ 33 ผลงานภาพวาดของ อัง (21 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

ส่วนตัวชอบดูเจ้าหญิงดิสนีย์ตั้งแต่เด็ก หลายๆเรื่องจากออกไปทางยุโรป ปลุกันฝังเรายูกับมันมาทั้งชีวิตเราก็ชอบอะไรทางยุโรป ไม่ว่าจะเป็นการแต่งตัว ที่ชอบที่สุดก็คือ พวกสูท คลุกคลีกับยุโรปก็เลยเลือกสูท ได้รับแรงบันดาลใจจากเจ้าหญิงตัวไหน ส่วนตัวตอนแรกจะสื่อออกมาเป็นมู่หลาน กับเทียนา เพราะว่ามู่หลาน ตอนจะออกไปรบเขาจะตัดผม ก็เหมือนกับหนูที่ตอนแรกเป็นคนหวานมีผมยาว แต่มันมีจุดพีคจุดนึงที่ตัดผมดีกว่า อยากเปลี่ยนตัวเองเริ่มจากผมอยากให้ตัวเองกระฉับกระเฉงเหมือน มู่หลาน เพราะว่าพอเห็นมู่หลานตัดผมแล้วเขาเปลี่ยน คือตัวเราอะอยากขยันเพื่อที่ว่าอยากให้ชีวิตมีอะไรมากกว่านี้ แต่ก่อนขี้เกียจมาก งานบ้านไม่ยอมทำอะไรเลย แต่พอตัดผมมาเราทำอะไรกระฉับกระเฉงขึ้น จีบโน่นจิบนี่จีบหมดทุกอย่าง เป็นคนที่กระฉับกระเฉงทำอะไรก็ดูเท่ smart ไปหมดคะ (อ๋อง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่ห้า อ๋อง อายุ 21 ปี กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยรัฐ อ๋องเล่าว่าเธอได้รับวัฒนธรรมตะวันตกมาจากเจ้าหญิงดิสนีย์ตั้งแต่เด็ก ทำให้กลายเป็นคนที่ชื่นชอบสูท ดังนั้นในแบบจะเป็นคนที่ใส่สูทและกางเกงดูเท่ พร้อมมือจับกระเป๋า อีกมือคว่ำหมวกที่ยังไม่ทันได้ใส่ อิริยาบถกำลังจะออกวิ่ง สื่อถึงการออกไปทำงานด้วยความว่องไว กระฉับกระเฉง โดยบุคลิกภาพของอ๋องเองจากที่ผู้วิจัยได้สังเกตแล้วจะเป็นคนที่มีความสุข นิ่งลึกดูมีเสน่ห์ สอดคล้องกับการแต่งตัวที่ดูเท่มีสไตล์ รับกับการพูดจาที่สุภาพ นุ่มนวล ในการแต่งกายเป็นเอี่ยมกางเกงสีน้ำตาลรับกับผมสั้นซอยระดับคอ แบบเดียวกันกับแบบภาพวาด รวมกับความตัวเล็กของอ๋องทำให้ดูเหมือนเป็นเด็กผู้ชายที่มาจากยุโรปตามแบบฉบับในหนังสือนิยาย วิเคราะห์การรับรู้ของสี่ สีน้ำตาล เป็นคนหนักแน่น มั่นคง สีขาวของสูทและถุงมือสะอาด ใหม่ ดูเนียบทุกกระเปียด มีความเป็นโมเดิร์นตะวันตก สีดำ บุคลิกภาพที่ลึกลับ สีแดง มีจิตวิญญาณที่มีพลัง ร้อนแรง ดุดัน



ภาพที่ 34 ผลงานภาพวาดของ ขวัญ (22 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิลินีมาเป็นตัวฉัน”

ที่วาดที่เห็นอยู่ก็จะเป็นมู่หลาน ตัวละครดิลินีที่ชอบจริงๆมี 2 ตัว มีมู่หลานกับ ราพันเซล ราพันเซลจะชอบในความผมยว ตอนเด็กก็จะได้ผมยวมาตลอดก็จะรักผม และหวงผมมากเหมือนราพันเซล ยิ่งเห็นราพันเซลก็รู้สึกชอบผมตัวเองเข้าไปใหญ่ อีกอย่างที่ชอบจาก ราพันเซล วาดรูป ถึงเราจะเป็นคนวาดรูปไม่ได้เรื่องเหมือนตอนนี้ที่เห็นก็จะมีตาเหล่ชนิดนึงแต่เราก็จะวาด ที่เป็นแบบอีกอย่างก็มู่หลานคือจะคล้ายๆตัวเองมากที่สุดด้วยก็คือ ปกติจะเป็นคนโฉบเฉี่ยวตรงไปตรงมา หัวๆซุ่มซำมอันนี้ที่หนึ่งเลยคะ มู่หลานที่ชอบหลักๆก็คือ กล้าหาญกล้าตัดสินใจ เหมือนกับพ่อที่แก่ชราแล้วต้องออกไปรบโดยที่มู่หลานไม่ยอมให้พ่อไปลำบาก จึงตัดสินใจไปรบเอง การตัดสินใจในสนามรบเราก็ไม่รู้ว่าจะรอดกลับมาหรือไม่สำหรับการรบและการที่เรากล้าตัดสินใจ สิ่งที่เราคิดไว้จะประสบความสำเร็จ ตัวเองก็เป็นคนมุ่งมั่นทำอะไรอยู่แล้วก็จะทำให้สำเร็จอย่างที่ตั้งใจไว้ แรงบันดาลใจหลักๆก็คือ ความกล้าหาญที่มู่หลานมีแล้วก็โดยส่วนตัวเหมือนมู่หลานก็ซุ่มซำม เหมือนปกติทุกวันนี้ที่ดูแลนายอยู่เพื่อนก็เป็นคนถือแก้วมาให้ เราก็จะหยิบวางเฉยๆเพราะเพื่อนกลัวว่าเราจะสะดุดล้ม เพื่อนบางคนบอกว่าขวัญเหมือนตัวละครดิลินีเลยแต่งตัวเก่งสวย ชุดก็แบบเจ้าหญิงหวานๆ เวลามีนงานที่เราต้องแต่งแบบแฟนซี ก็จะแต่งตัวแบบราพันเซล ก็ตั้งแต่ดูมาตั้งแต่เด็กๆจนวันนี้ก็ยังดูอยู่ เพราะว่าชอบที่สุดแล้ว ชอบคุณคะ (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่หก ขวัญ อายุ 22 ปี กำลังศึกษาที่มหาวิทยาลัยเอกชน เริ่มแรกที่ขวัญเข้ามา ผู้วิจัยสังเกตเห็นได้ชัดเจนเลยว่า ขวัญเป็นคนที่มีความกล้าที่ยามมากถึงช่วงสะโพก และวันนี้ปล่อยสายลงมาซึ่งเป็น

อัตลักษณ์ที่โดดเด่นยิ่งกว่าใคร ขวัญเล่าว่า ชอบไว้มวยแล้วพอดูราพันเซลก็ยิ่งทำให้รักผม ดูแลผม มากยิ่งขึ้นกว่าเดิม นอกจากผมที่ยาวคล้ายกับราพันเซลแล้วยังชอบในการวาดรูปแบบเดียวกับ ราพันเซล ทั้งนี้ขวัญยังมีความรู้สึกเชื่อมโยงกันกับมู่หลานในเรื่องบุคลิกภาพที่ชุ่มช่ำทำให้มีความ สนใจในตัวมู่หลานมากที่สุดจึงกลายเป็นตัวแบบในภาพวาดที่เป็นมู่หลาน วิเคราะห์การรับรู้ของสีจาก แบบภาพ สีน้ำเงิน เป็นคนมีระเบียบ สีแดง มีจิตวิญญาณ สีเหลือง มีจินตนาการ นอกจากนี้ยังได้รับ ทัศนคติของมู่หลานในเรื่องความกล้าหาญ มุ่งมั่นมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านการแต่งตัวเป็นใน ทำนองที่ขวัญเล่าว่าชอบชุดแบบเจ้าหญิงหวานๆ คือใส่ชุดเดรสกระโปรงยาวคลุมเข่าสีขาว ซึ่งเป็นตัว ขวัญในวันนี้ดูมีความเป็นรูปลักษณ์ของเจ้าหญิงที่สวยงาม เพราะทั้งรูปร่างตรงกับหน้าตาของขวัญซึ่งจัด ได้ว่าเป็นคนที่สวยงาม สอดคล้องกับการพูดที่สุภาพและอ่อนหวานด้วย



### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 35 ผลงานภาพวาดของ เนะ (24 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

แรงบันดาลใจที่วาดรูปนี้ คือ จะมีฉากตัวละคร จะไม่สื่อมากเท่าไร จะมี เอลซ่า เบลล์ โมน่า อย่างแรกเลยที่คิดตอนจะมา workshop คือ เราเป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง แล้วก็เราเคยกดดันตัวเอง ซึ่งทุกอย่างไม่ได้ห้ามเรา แต่เรากดดันตัวเองไม่ให้เราทำ คือเหมือนกับเอลซ่า แล้วก็ตัวละครที่หลับตาไว้คือเรายังช่างฝัน ช่างคิด อยากจะคิด อยากจะทำอะไรที่มันเกินตัว แต่เราต้องผ่านชีวิตอุปสรรคไปให้ได้เหมือน โมอานา ที่แบบว่าจนกว่าจะถึงปลายทางที่เขาจะไปถึงก็มีอะไรมาขวางเขาไปหมด เราต้องสู้ เพื่อไปถึงถึงจุดนั้นค่ะ เราเป็นคนเก็บกด ไม่มั่นใจในตัวเอง เหมือนเอลซ่า เราก็แบบ ว่าดีแล้วที่มันผ่านมาได้ เราก็เข้มแข็งขึ้น ทุกตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ต้องผ่านอุปสรรค มาหมดจนเข้มแข็งขึ้น อย่างเบลล์ที่เราเป็นทุกวันนี้คือ เขาจะมีโลกส่วนตัวจนได้ไป



เจอความรัก เจอเรื่องราวต่างๆที่ทำให้ครอบครัวเขาลำบากอะไร เราก็เป็นคนซื่อๆ  
ด้วย พุดไม่เก่งบ้างแต่ก็จะพยายามได้เพราะเราได้แรงบันดาลใจจากเจ้าหญิงดิสนีย์  
ในด้านบวก คือมันเพิ่มพลังบวก ประมาณนี้คะ (เนะ, การสื่อสารระหว่างบุคคล  
[สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่เจ็ด เนะ อายุ 24 ปี กำลังศึกษาที่มหาวิทยาลัยรัฐ เนะเล่าว่าตนเองเป็นคนที่มีโลกส่วนตัวสูง และ  
เคยกดดันตนเอง เนะบอกว่าที่ภาพแบบหลักตาคือสื่อถึงการเป็นคนช่างฝัน ช่างคิด ผู้วิจัยสังเกตเห็น  
ว่าเนะค่อนข้างเป็นคนคิดมาก กังวลเล็กน้อย ไม่ค่อยมีความมั่นใจในตนเอง เห็นได้จากน้ำเสียงที่ใช้เล่า  
เรื่องจะทิ้งระยะในการนึกคิดและแผ่วเบา โดยการแต่งตัวของเนะในวันนี้จะเป็นเสื้อขาว และกระโปรง  
โทนสีฟ้าตามแบบที่วาดและเป็นคนเดียวในกลุ่มที่ใส่แวนด้วย เพิ่มเติมในแบบคือจะมีหมวกเปเล่  
พร้อมกับแบบถือพู่กันในบริบทที่กำลังวาด สื่อได้ว่าเนะเป็นคนที่ชอบวาดรูป มีสไตล์ในแบบศิลปิน  
แบบเดียวกับ ต้นหยง และฟ้า โดยมีอีกข้างถือหนังสือ ก็บการวาดกุหลาบ สื่อถึงเบลล์ มีความ  
ต้องการเรียนรู้โลกภายนอกสื่อจากฉากหลังที่เป็นน้ำสีถือ โมอาน่า ในการเดินเรือออกไปผจญภัย  
วิเคราะห์การรับรู้ของสี่ สีเหลืองมีจินตนาการ ช่างคิด สีแดง มีพลัง ในด้านทัศนคติที่ได้จากเบลล์ซึ่งมี  
ความเชื่อมโยงในส่วนที่แต่ก่อนจะเป็นคนโลกแคบเหมือนกัน เมื่อเบลล์ได้ออกจากโลกแคบไปพบรักก็  
เป็นแรงบันดาลใจให้เนะมีพลังบวกในการเปลี่ยนแปลงชีวิตไปในทิศทางที่ดีเช่นกัน



ภาพที่ 36 ผลงานภาพวาดของ เม (25 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”



อันนี้ก็คือภาพวาดที่เราวาดนะคะ ก็คือ ราพันเซล แต่เป็นราพันเซล ผมสั้นค่ะ ถ้าเราพูดถึง ราพันเซลก็จะผมยาวเนอะ ชุดสีม่วง วาดภาพเก่ง แต่เราก็ไม่วาดภาพเก่งหรอกนะ ราพันเซลเป็นแรงบันดาลใจทำให้เรารู้ว่าโลกข้างนอก ชีวิตข้างนอกคือการผจญภัย บางทีการที่เราออกไปทำตามความฝันบางทีเราอาจจะได้เจอความหมายของการมีชีวิตอยู่ก็ได้ เรารู้สึกว่าเราเป็นคนชอบเที่ยวมาก ชอบเที่ยวในที่นี้หมายถึงคือชอบไปท่องเที่ยวเนอะ ชอบไปที่ต่างๆทุกที่ คือแบบที่ไหนเราไม่เคยไปเราจะอยากไปตลอด เราจะชอบไปเที่ยวทุกๆที่ อย่างเช่น เราไปกับเพื่อนกับแฟนอะไรอย่างเนี่ย แบบตรงนี้เราไม่เคยไปเลย คือไม่ได้อ่านรีวิวนะ เราชอบไปมั่วมาก เพื่อให้รู้ว่าจริงๆแล้ว มันมีบางคนที่บอกว่านั่งรถไฟได้ แต่มันมีทางที่เราสามารถเดินลัดได้ โดยถามคนทำความรู้จักกับคน คือทุกอย่างเราได้ออกไปเรียนรู้ใช้ชีวิตของเราจริงๆ เรารู้สึกว่าการผจญภัยนี้แหละ คือ ความหมายของชีวิตเราจริงๆ อันนี้คือที่เราได้รับเลยนะ มันมีความสุขมาก พอเริ่มโตเราเข้าไปดูหนังชอบเจ้าหญิงมาตลอด แต่ที่ตัดสินใจชอบราพันเซลเลย คือ เรารู้สึกว่าเขาให้แรงบันดาลใจเรามากที่สุดในการที่จะออกไปใช้ชีวิตอะไรอย่างเนี่ย เรากล้าทำอะไรมากขึ้น อะไรอย่างเนี่ย แล้วเราก็คือนั่นแหละ มันทำให้เรามีคติในใจของเราว่า จริงๆชีวิตข้างนอกมันมีสิ่งที่ดีๆรอเราอยู่เสมอ (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่แปด เม อายุ 25 ปี ทำงานเป็นข้าราชการคนเดียวในกลุ่ม เมเล่าว่า ตัวเขาได้แรงบันดาลใจจากราพันเซลมากที่สุด แบบที่วาดจึงเป็นราพันเซล แต่เป็นราพันเซลที่ผมสั้นซึ่งเมเป็นคนผมสั้นเช่นกัน ฉากหลังจะเป็นคอมไฟลอยก็สื่อถึงความฝันของราพันเซลที่อยากออกไปดูคอมไฟลอยเหมือนกับเขาเป็นที่ชอบท่องเที่ยวมาก โดยมีตัวละครเสด็จศึกประกอบข้างๆตัวแบบด้วยสื่อว่าเมชื่นชอบความน่ารักของตัวละครเหล่านี้ด้วย วิเคราะห์การรับรู้ของสี่ สีม่วงอมชมพู เป็นคนขี้เล่น น่ารัก สดชื่น แบ่งปัน สีเหลือง เป็นคนที่เรื่องปัญญา มีจินตนาการ ช่างพูดช่างเจรจา โดยราพันเซลเป็นแรงบันดาลใจในการทำให้เมกล้าออกไปใช้ชีวิตนอกบ้าน ไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีทัศนคติในการมองโลกในแง่ดีด้วยว่า จริงๆชีวิตข้างนอกมันมีสิ่งที่ดีๆรอเราอยู่ ผู้วิจัยสังเกตได้ว่า เม มีบุคลิกภาพของความร่าเริง สดใสและตลกขบขันมากกว่าใคร ชอบพูดแล้วหยอตมุกใส่ในการสนทนา การแต่งกายเป็นชุดเดรส กระโปรงมีความเป็นผู้หญิงชอบแต่งตัวเหมือนกับเอิร์ล ที่โดดเด่นที่สุดคงเป็นรอยยิ้ม เมยิ้มแล้วมีเสน่ห์ ดูเป็นมิตรน่าคบหา ตัวตนของเมจึงทำให้การสนทนาครั้งนี้มีบรรยากาศมากขึ้น



ภาพที่ 37 ผลงานภาพวาดของ ลาเวนเดอร์ (25 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

สำหรับภาพที่วาดมาในวันนี้ เลือกเป็นเจ้าหญิงคนที่ชอบที่สุด คือ แอเรียล จาก The Little Mermaid เหตุผลที่ชอบคนนี้ มันมีอย่างหนึ่งที่ relate กับ แอเรียล คือ เรามีความต้องการอะไรบางอย่างที่มันมี บาร์เรียอย่างหนึ่งที่เราไม่สามารถก้าวข้ามมันไปได้ ไม่ว่าเราจะทำอะไรก็ตาม เหมือนที่แอเรียลอยากเป็นคน แต่เขาไม่สามารถเป็นคนได้ เขาหาวิธีซิกแซกที่จะทำให้ความปรารถนาเป็นจริงได้ ทำให้เรารู้สึกว่า เรากับแอเรียล มันมีอะไรที่ relate กันอยู่ค่ะ จริงๆคือทางบ้านมีการกำหนดกรอบเรานั้นแหละ เราชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่นแต่ก็โดนห้ามเิงทางบ้านชอบไปทางตะวันตก ส่วนสิ่งที่เราชอบจากความเป็นแอเรียล คือ เวลาที่เราหมดไฟ เวลาที่เราจะไปถึงฝันได้มั๊ย เออสิว่าถ้าวันหนึ่งเราไม่หยุดพยายาม มันต้องมีสักคนที่เห็นความพยายามของเรา แล้ววันนั้นก็มาถึง เราว่าอะไรหลายๆเรื่องของดิสนีย์สอนให้เรา ลีฟออกจากโลกของความจริงที่มันโหดร้าย มันไม่เหมือนกับเราวิ่งในทุ่งลาเวนเดอร์ แล้วมันจะสวยงามไปหมดนะ แต่มันเหมือนกับ โอเคเราเข้าใจโลกความจริงมันเป็นแบบนี้ เราก็ต้องการเซฟโซนที่เราจะเข้าไปอยู่ในโลกที่เราารู้สึกปลอดภัย เรารู้สึกดีแล้วเราก็มาชาร์จแบตเต็มพลังแล้วเราก็จะกลับไปอยู่ในโลกความจริงที่มันต้องต่อสู้กับความโหดร้ายเหมือนเดิม ประมาณนี้ค่ะ (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนที่เค้า ลาเวนเดอร์ อายุ 25 ปี ทำงานเป็นพนักงานบริษัทแห่งหนึ่ง ลาเวนเดอร์เล่าว่าเขาชอบ แอเรียลเป็นพิเศษเพราะมีความเชื่อมโยงกับตัวของเขาเองซึ่งมีการถูกกำหนดกรอบจากครอบครัวที่บ้านเหมือนกัน ผู้วิจัยสังเกตว่า ลาเวนเดอร์ชื่นชอบแอเรียลมากจริงๆ เพราะที่มาในวันสัมภาษณ์นี้จะใส่เสื้อยืดลายแอเรียลมา ลาเวนเดอร์เป็นคนตัวสูงโปร่งประมาณฟ้า หุ่นคล้ายๆกัน การเดินจะมีความมั่นใจ และดูสุขุม เรียบร้อยในการใช้คำพูดดูมีความเป็นวิชาการมากที่สุดในการสนทนาด้วย ซึ่งเวลาพูดมันจะมีศัพท์ภาษาอังกฤษปนเข้ามาบ้าง จากรูปจะเป็นภาพนางเงือกสื่อถึงตัวแอเรียลนั่งโดยมีกรอบข้างบนคั่นไว้ วิเคราะห์การรับรู้ของสี่ สีดำ เป็นสภาพภายในจิตใจที่ เจ็บ สด หดหู่ เศร้า อยางที่ ลาเวนเดอร์เล่าถึงการถูกกำหนดกรอบบางของทางบ้านที่ตนไม่สามารถทำได้ถึงอยากทำสักแค่ไหน นอกจากนี้ยังเล่าถึงการบำบัดที่ได้รับจากเจ้าหญิงดิสนีย์ด้วย



ภาพที่ 38 ผลงานภาพวาดของ นัตตี้ (25 ปี) “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน”

องค์ประกอบหลักของตัวละครนี้ที่เราเห็นคือ ราพันเซล องค์ประกอบหลักคือ ผมยาวสีทอง ภาพพจน์ของตัวละครก็จะเป็นตัวละครที่ cute และดูเป็นเจ้าหญิง ลุยๆในทุกสถานการณ์ ราพันเซล จะเป็นตัวละครที่มองโลกในแง่ดี เลยทำให้เรามองโลกในแง่ดีไปด้วย และเป็นตัวละครที่หากิจกรรมทำตลอดเวลา เช่น ทำงานให้แม่เลี้ยง หรือทำความสะอาดบ้าน แรงบันดาลใจในการกระทำเหมือนตัวละคร ก็จะเป็นรูปร่างหน้าตาของตัวละคร คือ ราพันเซลสวยอะ ก็เลยชอบแต่งหน้าทำผมให้สวยแบบราพันเซล เป็นคนชอบดูแลผมด้วยก็ได้จากราพันเซลนะ และทัศนคติในการไม่ยอมแพ้ที่เราอยากจะเป็นแบบราพันเซลได้รับอะไรจากการกระทำดังกล่าว ที่จะได้รับตรงๆก็จะเป็นเรื่องนิสัยของตัวละครที่เรามาปรับใช้ชีวิตประจำวันก็คือ การมองโลกในแง่ดี อัตลักษณ์ของตัวเอง ก็จะติดนิสัยมาจาก ราพันเซล คือ การชอบ

ทำกิจกรรม วาดรูปเล่น อ่านหนังสือ งานบ้าน ทำความสะอาดบ้านซะส่วนใหญ่ทำไปก็มีแอบร้องเพลงไปด้วย เพลงเจ้าหญิงอะ เออและการแต่งตัวเหมือนในวันนี้ ชุดกระโปรงแบบ สีม่วงชมพูๆ ก็คือราพันเซล และก็ประสบการณ์ที่เราชอบละครเรื่องนี้เพราะว่า ราพันเซลเป็นสาวน้อยที่มีความฝัน ก็คือ อยากจะเห็นโคมลอยในวันเกิดของตัวเอง และอุปสรรคของเขาก็จะมีแม่เลี้ยงคอยกีดกันเขาทุกอย่าง แต่วันนึงเขาก็ได้ไปเจอโคมลอยเลยทำให้รู้ว่าเราไม่ควรยอมแพ้อะไรง่าย ๆ กับทุกเรื่อง (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

คนสุดท้าย นัตตี้ อายุ 25 ปี ทำงานเป็นพนักงานบริษัทเหมือนกับลาเวนเดอร์ นัตตี้เล่าว่าตัวเขาเป็นแบบราพันเซลแทบทุกอย่างเลย ตั้งแต่ในภาพวาดก็เป็นราพันเซล วิเคราะห์การรับรู้ของสี สีม่วงอมชมพู เป็นคนอ่อนหวาน น่ารัก สดชื่น หรุษรา ภูมิฐาน มีเสน่ห์ ขวัญหลงใหล สีเหลือง สว่างไสว มีจินตนาการ ด้วยการแต่งตัวที่เรียกได้ว่าสะท้อนภาพตัวตนของราพันเซลมาเลยทีเดียวนัตตี้เป็นคนที่ยึดมั่นมีความมั่นใจสูงมาก การแต่งตัวจะดูโดดเด่นกว่าใครชุดกระโปรงมีความเมตต์กันมาอย่างดีชุดเดรสกระโปรงที่ใส่มีโทนสีม่วงอมชมพูเดียวกันกับราพันเซล ผมปล่อยยาวกลางหลัง ดูน่ารักทั้งหน้าตาก็สวย รูปร่างก็ดี ถ้าให้ลำดับความสวยดูเป็นผู้หญิงที่สุดคงเสมอกับขวัญ ลักษณะการพูดจะกระฉับกระฉ่ง มั่นใจ สดใสมีอารมณ์ขัน และชอบแทรกคำภาษาอังกฤษแบบเดียวกันกับลาเวนเดอร์ คาดว่าได้รับอิทธิพลจากตะวันตกมาทีเดียว

การเล่าเรื่องของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดนั้น จุดที่เหมือนกันทั้งหมดนั้นก็คือ การที่รับเอาทัศนคติของเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นของตัวเองเพื่อเป็นแรงจูงใจในการดำเนินชีวิตต่างๆ เช่น อีฟเคยถูกเพื่อนๆ แกล้งจนทำให้อีฟเก็บตัวอยู่บ้านไม่ค่อยอยากไปโรงเรียน หลังจากดูมูฟวี่หลายทำให้เขาได้รับความกล้าที่จะเผชิญกับปัญหาได้ โดยส่วนใหญ่เป็นในเรื่องของการเสริมสร้างพลังบวกให้กับตัวเองด้วยการมองโลกในแง่ดี สรุปคือการได้รับบทบาท อัตลักษณ์ ทัศนคติและแรงบันดาลใจจากเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นแบบในการดำเนินชีวิตของตนเองโดยแตกต่างกับไปในแต่ละคนมีที่เหมือนกันและไม่เหมือนอยู่ที่ความชื่นชอบความสนใจและความเชื่อมโยงกับตนเอง

อย่างไรก็ตามการที่พวกเขาได้นำมาหลอมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเองได้นั้นต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้มาก่อน เนื่องจาก “ตัวตน” ค่อยๆ ก่อเกิดจากการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking) ในลำดับต่อไปจะเป็นการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย จำนวน 10 คน จากการสนทนากลุ่ม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) ของ Bandura (1986) แบ่งเป็นประเด็นการสนทนาได้ 4 ประเด็นใหญ่ๆ โดยผู้วิจัย

ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ไปด้วย สรุปการวิเคราะห์ไปด้วยในที่ละประเด็นๆ และสรุปในภาพรวมสุดท้ายจะไปเชื่อมโยงกับบทที่ 6 ถัดไป ดังนี้

### 5.1 กระบวนการความใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ (Attention)

ในประเด็นนี้จะวิเคราะห์ว่า วัยรุ่นกลุ่มนี้ได้รับจักเจ้าหญิงดิสนีย์ได้อย่างไร และอะไรบ้างที่ทำให้พวกเขาเหล่านั้นเกิดความสนใจใส่ใจในตัวเจ้าหญิงดิสนีย์ ในคำถามแรก เม ได้เริ่มสรุปประเด็นย่อยอันแรกก่อนว่าได้รับจักเจ้าหญิงดิสนีย์ได้อย่างไร

“เรารู้จักหลานเรื่องแรก ตอนนั้นดูเวอร์ชันของวิดีโอเลยนะคะ คือแม่เราจะให้รางวัลเราอะ คือแบบถ้านั่งสมาธิถึง 10 นาที แม่จะเปิดมูฟวี่ให้ดูอย่างเนี่ย เรื่องที่สองที่เราชอบ คือ แอเรียล ช่วงนั้นอะคือ มันเป็นยุคที่ YouTube ดัง ที่จะดูย้อนหลังได้ใช่ไหมคะ เราก็ดูจาก YouTube เอาพอเริ่มโตเราเข้าไปดูหนังชอบเจ้าหญิงมาตลอด ยังมีฟลาวเดอร์กับเซบาสเตียนด้วยนะ คือเราชอบอะไรอย่างเนี่ยตัวเล็กๆ น่ารักๆ” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

จากการพูดของ เม ฟังจากน้ำเสียงที่บอกว่า ‘ชอบมูฟวี่’ ให้อารมณ์ที่สดใส บ่งบอกว่าเมรู้สึกแบบนั้นจริงๆ จากนั้นลาเวนเดอร์ และนัตตี้ก็เสริมว่าเริ่มรับชมภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ทางวิดีโอ ก่อนเช่นเดียวกัน โดยขวัญก็เห็นด้วย

“ยุคของหนัง *The Little Mermaid* กับยุคที่เราเติบโตมานั่น คือยุคช่วงเดียวกัน เรียกว่าเราเติบโตมากับหนังเรื่องนี้เลยก็ได้ แล้วสมัยเด็กๆ พ่อแม่ไม่ให้ดูการ์ตูนญี่ปุ่น เลยเอาวิดีโอการ์ตูนดิสนีย์ ก็คือจะคัดสื่อให้ดูแต่เฉพาะการ์ตูนดิสนีย์ พวกมูฟวี่ เมอร์เมด เบลล์ อาราดิน คือจะเหมือนกับเราโตมากับการ์ตูนอย่างนี้ตลอดเลย” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เรารู้จักเพราะว่าแม่เปิดให้ดู แล้วเราก็ชอบ แล้วเราก็ดูมาเรื่อย ๆ แต่ที่เปิดให้มันก็ไม่ได้ดูแค่เจ้าหญิง แต่เหมือนด้วยความที่เราก็ชอบอะไรฟรุ้งฟริ้งๆอะ ดูเจ้าหญิงมันก็จะแฮปปี้เป็นพิเศษ ก็เลยจะขอร้องให้ดูแนวนี้เป็นพิเศษ แล้วก็ดูมาเรื่อย ๆ จะเป็นวิดีโอแล้วก็นั่งรอ ต่อมาก็ดูทางดิสนีย์ แชนแนลตอนขึ้นมัธยม อ้อแล้วมีพวกเพลงอีกอย่างนึง ฟังเพลงแผ่นเพลงอะไรพวกนี้ ฟังเพลงก็คือเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ พ่อก็ซื้อแผ่นเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มาให้ แบบได้ยินเพลงใหม่ ได้ยินแล้วมันก็แบบอ๋อ เป็นของเจ้าหญิงดิสนีย์อะไรแบบนี้ จริงๆนี่โตมาก็ร้องได้เป็นอัตโนมัติเลยอะคะ” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นัตตี้ร้องเพลง Part of Your World “When's it my turn? Wouldn't I love, love to explore that shore up above? Out of the sea Wish I could be Part of that world”

ห้องฮุกท่อนิ่งให้ในกลุ่มสนทนาฟังทิ้งท้ายด้วย เมื่อนัดตั้งขยายประเด็นว่าจากวิดีโอ มาเป็นรายการทางโทรทัศน์ พร้อมกับเทปเพลง

เนะเสริมว่าตนเริ่มรู้จักเจ้าหญิงดิสนีย์ผ่านเทปเพลง

“อย่างของเราเป็นเทปนะตอนนั้น แม็กก็เอาเทปมาให้ฟังเหมือนกัน คือเราฟังเพลงแล้วมันเพราะดีเลยชอบมาตลอดเลย” (เนะ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นัดตีเพิ่มเติมอีกด้วยว่าแม่ปลุกฝังให้ฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์แต่เด็ก ๆ

“แล้วอีกอย่างแม่ร้องเพลงกล่อมเด็กเป็นเพลงซินเดอเรลล่า เพลงของมันเลย เพลงรักของมัน ไซ้ๆ เพลงนี้แม่ร้องตั้งแต่เด็กอะ พอได้ยินเพลงนี้ละ แบบนี้ปู่จะเห็นว่าแม่ร้องกล่อมตั้งแต่เด็กจนจำความไปได้เลย แม่ปลุกฝังให้เป็นเด็กเพื่อฝันตั้งแต่เด็กเลย (หัวเราะ)” (นัดตี, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ส่วน อัง เอิร์ล ฟ้า และต้นหยง มีความเห็นต่างว่าเริ่มรู้จักจากหนังสือ

“ตอนเด็กแม่จะเล่านิทานซินเดอเรลล่าให้ฟังคะ คือน่าจะเป็นแรกๆเลยมั้งที่เริ่มรู้จัก” (อัง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562) อังบอกว่าแม่จะอ่านนิทานให้ฟังตั้งแต่ในวัยเด็ก

“พวกหนูคือเริ่มจาก ครูเอาหนังสือดิสนีย์ภาษาอังกฤษมาเปิดให้ดู ไม่มีภาษาไทย เทอมละเรื่องเลย ให้ดูซ้ำๆวนไปให้เราฝึกภาษา (หัวเราะ)” ฟ้าเล่าและหัวเราะ

“ที่ห้องสมุด ครูเอาหนังสือมาให้อ่านเป็นภาษาอังกฤษมีของดิสนีย์ก็จะเป็นเบลล์ หนังสือ 360 วันของเจ้าหญิงดิสนีย์มีทั้งตอนอนุบาล ประถม มัธยม เด็กรุ่นใหม่จะได้เรียนรู้หนังสือพวกนี้จากห้องสมุด” ต้นหยงเสริม

ความเห็นส่วนใหญ่เริ่มรู้จักตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาจากพ่อ แม่ จะมี 2 คนคือ ต้นหยง กับฟ้า ซึ่งเป็นเพื่อนกันที่โรงเรียนมาก่อนจึงมีความเห็นเดียวกันว่าตอนแรกไม่ได้รับสื่อมาจากพ่อแม่ แต่รับมาจากสถานศึกษา

นัดตีเสริมเรื่องหนังสือว่าช่วงประถมมีหนังสือเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ออกมาเป็นป๊อปอัพด้วย

“แต่ว่าเรื่องหนังสือนี่อยากเพิ่มว่า ตอนช่วงประถมอะมันจะมีช่วงที่เป็นหนังสือดิสนีย์ป๊อปอัพแล้วคือก็ไม่มีตั้งค์ซื้อ แต่วามันจะมีร้านแบบร้านตัดชุดของแม่ที่เขาซื้อให้ลูกเขาอ่าน แต่ลูกเขาไม่อ่าน เราไปไหนละไปนั่งอ่านระหว่างรอแม่ตัดชุด แล้วก็ไปเปิดดูป๊อปอัพก็เห็นหญิงซินเดอเรลล่าจำได้เลย หมุนๆแล้วก็เดินรอบๆ ก็ชอบ ซึ่งตอนนั้นก็ไม่ได้อ่านอังกฤษอะไรเก่ง แต่ว่าก็ enjoy กับการเห็นมัน หมุนๆ” (ฟ้า, ต้นหยง, นัดตี, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

แต่มีเพียงคนเดียวในกลุ่มที่เริ่มรู้จักเจ้าหญิงดิสนีย์ผ่านตัวเอง คือ อีฟ

“ก็อย่างที่เล่าให้ฟังไปแล้ว หนูโดนเพื่อนบูลลี่เลยอยู่บ้านไม่ค่อยไปโรงเรียนช่วงนั้นตอนนั้นก็แบบอยู่บ้านเปิดดูทีวี ดูการ์ตูน แล้วเจอเรื่องมูฮัลลาน หนูดูแล้วชอบมูฮัลลาน คือสตรองมาก แล้วก็เลยทำให้หนูได้เปลี่ยนตัวเอง จากนั้นก็ดูเรื่องอื่นๆของดิสนีย์ค่ะ สนุกดี ” (อีฟ การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

จะเห็นว่ากลุ่มวัยรุ่นเหล่านี้ในช่วงวัยเด็ก ส่วนใหญ่ได้รับสื่อมาจากผู้ปกครองเป็นหลัก โดยพ่อกับแม่เป็นผู้คัดกรองสื่อมาให้ดูตั้งแต่เด็ก มีบางส่วนรับสื่อที่มาจากสถานศึกษาโดยครูบาอาจารย์ใช้สื่อเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนการสอน และส่วนน้อยที่จะเปิดไปดูด้วยตนเอง ซึ่งในปัจจุบันก็ยังคงมีความสนใจในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ กล่าวคือมีการดูภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์เรื่อยมา ในยามว่าง สำหรับประเภทของสื่อมีความหลากหลายมาก มีภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ ซึ่งช่องทางการรับชมของสื่อภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งออกได้เป็น 2 ช่วงคือ ช่วงแรกเป็น วิดีโอ แผ่นซีดี แผ่นดีวีดี โทรทัศน์ โรงภาพยนตร์ และช่วงหลังเป็น YouTube, Disney Channel, เว็บไซต์ หรือช่องทางสื่อออนไลน์อื่นๆ เป็นต้น

“คือโตมากับอะไรอย่างนี้ มันเลยแบบชอบไปโดยปริยาย เพราะเหมือนคนที่ถ้าไม่ดูตั้งแต่เด็ก พอโตมาไม่ได้อินเท่าไร คนที่อินมักจะเป็นคนที่ดูมาตั้งแต่เด็ก ” (เนะ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ขวัญแย้งประเด็นเนะว่าไม่เพียงแต่คนที่ดูและชื่นชอบมาตั้งแต่เด็ก แต่คนส่วนมากก็เข้าถึงเจ้าหญิงดิสนีย์ได้เหมือนกันเพราะเรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์ค่อนข้างโด่งดัง โดยค่ายดิสนีย์มีการผลิตสื่อนี้ในหลายรูปแบบทำให้มีความเป็นสื่อมวลชน (mass media) เข้าถึงผู้คนจำนวนมาก ได้ถูกพูดถึงในสังคมเป็นวงกว้าง ซึ่งต่อมาเป็นหัวข้อในประเด็นย่อยที่สองให้มาถกกันว่า คืออะไรบ้างที่ทำให้วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจใส่ใจในตัวเจ้าหญิงดิสนีย์

“เราว่าใครๆก็รู้จักเคยเห็นเจ้าหญิงดิสนีย์มาบ้างแหละ อาจจะไม่มีอินไม่ได้ดูหนังมา แต่อย่างน้อยคนเราก็ชอบดูอะไรสวยงามโดยเฉพาะผู้หญิง หนังเขาดังมากต้องมีโฆษณาภาพโปสเตอร์ มีลงเน็ตลง YouTube ไหนจะเพลงอีก แล้วก็มีการรวมภาพเจ้าหญิงที่รวมๆกันในของใช้เด็กๆเยอะมากด้วย” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“หนูก็เคยนะ แบบไปร้านเซเว่นแล้วหาหนังสือระบายสี ตึกตากระบายแต่งตัว ที่มันเป็นมีปกเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์อะ แบบตอนนั้นเห็นแล้ว คือมันสวยดีเวลานางมาอยู่รวมๆกัน” อังเสริม

ผู้วิจัยได้สังเกตว่าอาจเป็นคนชอบงานศิลปะ จากการทำ workshop วาดรูปก็ทำได้ทีเดียว จึงไม่น่าแปลกที่วัยเด็กจะเดินไปหาสมุดระบายสีมาเล่น



อีกทั้งมีแคมเปญอื่นๆที่ดิสนีย์ได้ขยายให้เจ้าหญิงดิสนีย์เป็นที่รู้จักมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นคอนเสิร์ตเจ้าหญิงดิสนีย์ ดิสนีย์ออนไอซ์ ละครเวที ซึ่งในกลุ่มทั้งหมดเคยได้ไปรับชมหมด ทุกคนบอกว่าชอบความเป็นมิวสิคัล musical บางคนก็เคยไปเที่ยวสวนสนุกดิสนีย์แลนด์ที่ต่างประเทศ อย่างนั้นดี

“เคยไปเที่ยวดิสนีย์แลนด์ที่ญี่ปุ่น เราได้ดูขบวนพาเหรดนะ มันมีนักแสดงที่สวมบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์อยู่ คือแต่งตัวเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์เลย แล้วนางก็มีอินเนอร์เป็นเหมือนตัวละครนั้นเลยทีเดียว” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

เม เสริมเรื่องของการที่มีคนแต่งตัวคอสเพลย์เป็นตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ว่า

“พูดถึงแต่งตัวแล้ว เราเห็นคนแต่งตัวคอสเพลย์เป็นเจ้าหญิงดิสนีย์อะ คือเป็นกลุ่มใหญ่ๆ มีเกือบทุกตัวละครเลยมั้ง จัดเต็มมากในอีเว้นท์ที่จัดตามธีมเจ้าหญิงอะไรแบบนี้”

ลาเวนเดอร์ก็ได้ขยายความต่ออีกว่ามีสื่อเกี่ยวกับเจ้าหญิงของบริษัทผลิตสื่ออื่นๆด้วย

“มีค่ายอื่นที่ทำแนวๆเจ้าหญิงอยู่นะ ที่พอตั้งๆหน่อยก็ Anastasia ค่าย fox แต่ก็ดั่งไม่เท่าของดิสนีย์ อยู่ดี เพราะมันมีเรื่องเดียวใจ แต่ดิสนีย์มันมาด้วยกันหลายเรื่อง มันเลยเหมือนเป็นทีมแบบ avenger แบบ Princess Package คือรู้สึกว่ตอนนั้นดิสนีย์เขาค่อนข้างผูกขาดการสร้างภาพที่มันเป็นความฝันให้กับเด็กผู้หญิง ฝันโรแมนติก ฝันหวาน สังเกตเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกคนจะเป็นคนมองโลกในแง่บวก ทุกคนเลย มันก็เลยโดดเด่นกว่าอันอื่น อันนี้ถ้าให้เปรียบเทียบทำไมดิสนีย์ถึงเก่งกว่า Anastasia นะ ทั้ง ๆที่มันมีเพลงเหมือนกัน เพลงเพราะด้วย อ้อแล้วอย่างเรื่อง Barbie of Swan Lake ก็ทำมาแบบเจ้าหญิงเหมือนกัน แต่ก็ดั่งไม่เท่า เพราะว่าดิสนีย์เค้าผูกขาดกว่า เรื่องเค้าเยอะกว่า แล้วคนก็รู้จักเยอะ” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ในที่สนทนาก็สรุปเป็นอันดับแรกว่าเพราะ ‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น’ ทำให้เกิดความน่าสนใจขึ้น

“ถ้าพูดถึงความโดดเด่นของเจ้าหญิงดิสนีย์ก็นึกถึงเพลงนะ เหมือนเป็นตัว PR มันต้องมีทุกเรื่อง มันเป็นแบบเหมือนข้อบังคับของเขา เขาเรียกว่าช่วง I want song อะเคยได้ยินไหม เป็นช่วงที่เจ้าหญิงตัวหลักจะต้องร้องเพลง” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ลาเวนเดอร์เปิดประเด็นเรื่องของเพลงมาว่า สื่อเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์ที่สร้างความโดดเด่นอีก คือ เพลงซึ่งทุกคน ‘ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’

“คือเวลาอยู่บ้าน และเวลาที่เราจะไปโรงเรียนอะ มันต้องมีการเปิดเพลงในรถ เทปที่เปิดบ่อยมากคือเทปเจ้าหญิง มันก็เหมือนมันก็ปนๆ ก็ฟังเพลงในรถ คือพอรถเปลี่ยนเป็นเทปแล้วมาเปลี่ยนเป็นซีดี เราก็ดำเนินไปซื้อมาฟังอีก ซีดีก็อันเดมเนะ ที่เป็น Collection Disney Princess แล้วเราก็ชอบมาก แล้วก็รู้สึกที่เราชอบภาษาอังกฤษขึ้นมา หลังจากที่เรอฟังเพลงพวกนี้ แล้วก็มีความคิดไปถึงว่าตอนที่จะไปสอบแล้วก็เลือกประเทศ จริงๆตอนแรกเราก็เฉยๆมากกับเยอรมัน แล้วเหมือนช่วงนั้นมันทำไมก็ไม่รู้ เราก็กลับมาดูเจ้าหญิง แล้วเรารู้ว่า เออเจ้าหญิงมันมาจากเยอรมันนี่หว่า แล้วเราก็เกิดแรงบันดาลใจที่แบบถ้าเราไปเรียนเยอรมันนะ เราก้จะได้อ่านเรื่องเจ้าหญิงที่แบบดั้งเดิมเลย เราก้เลยมีความอยากไป” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นัตตี้บอกว่าการที่ได้ฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ทำให้เกิดความชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มากเป็นแรงบันดาลใจให้ไปเรียนต่อที่เยอรมันเพราะอยากอ่านต้นฉบับเรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์

หลักจากนัตตี้ให้เหตุผลว่าทำไมถึงชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ผู้วิจัยเห็นว่าในกลุ่มมีการพูดคุยเรื่องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ชอบอย่างออกรส

หลังจากนั้นก็เกิดคำถามจากน้องเล็กสุดในกลุ่มคือ อีฟ ว่า ‘มีค่ายอื่นอีกไหมที่มีร้องเพลงเป็นเจ้าหญิงแบบนี้’ ลาเวนเดอร์เลยตอบคำถามพร้อมขยายความให้ว่า

“อย่างที่บอกไปก่อนหน้านี้ มีเรื่อง Anastasia ก็มีร้อง คือดั่งนะ แล้วเราก็ชอบด้วยลองฟังดู แล้วก็มาเป็นวิดีโอด้วย แต่ว่าอันนั้นคือทำแค่เรื่องเดียวไง เหมือนโอเด็ต ใน Barbie of Swan Lake ก็มีเพลงเหมือนกัน แต่ก็มาแค่เรื่องเดียวเหมือนกัน ส่วนเจ้าหญิงดิสนีย์มันมีหลายเพลงมันเป็นช่วง I want song ของเจ้าหญิง และมีหลายเพลงในเรื่องด้วย แต่ละเพลงก็ทำยิ่งใหญ่ เหมือนอธิบายฉากนั้นไปเลย” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจได้ว่าทุกคนชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มากเหมือนกัน เพราะวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ทุกคนชอบฟังเพลงตั้งแต่วัยเด็ก ดังนั้นเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์จึงสามารถรับเป็นสื่อเข้ามาได้ตลอดในชีวิตประจำวัน ซึ่งเพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายชอบที่สุดจากการโหวตในกลุ่มคือ เพลง reflection จากหมู่หลาน โดยมี 8 คนจากกลุ่มสนทนาที่โหวตว่าชอบเพลงนี้มากที่สุด นอกจาก ลาเวนเดอร์ และนัตตี้ ที่โหวตเพลง Part of your world ของ แอเรียล

ทุกคนในกลุ่มสนทนามีความเห็นตรงกันว่า ถ้าได้เคยรู้จักเจ้าหญิงดิสนีย์มาตั้งแต่วัยเด็กจากการได้ดู ได้ฟังเพลง แล้วก็จะมีความชื่นชอบไปโดยปริยาย ดังนั้นสิ่งที่ทำให้เจ้าหญิงดิสนีย์ยังคงเป็นสื่อที่รับเข้ามาเรื่อย ๆ ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ คือ ‘ความชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์’ ซึ่งองค์ประกอบสำคัญของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีอิทธิพลในการใส่ใจ (Attention) ของประเด็นย่อยต่อมา จากตัวละครทั้ง 5 ตัวอันได้แก่ ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ หมู่หลาน และราฟนเซล โดยตัว

ละครเหล่านั้นมีเหตุการณ์หรืออะไรก็ตามที่สร้างความชื่นชอบแก่วัยรุ่นกลุ่มนี้ เริ่มจากตัวละคร **ซินเดอเรลล่า** โดยอีฟเริ่มแสดงความคิดเห็นก่อนว่า

“ซินเดอเรลล่า หนูชอบเขาที่มีความเป็นเจ้าหญิง แบบเจ้าหญิงมากๆอะ หนูพูดไงดี คือ แบบ ที่ตอนไปงานเต้นรำแล้วเจอเจ้าชายเนี่ย คือภาพฝันแบบเจ้าหญิงที่หนูคิดว่าชอบที่สุดนะ ฉากสวย ชุติลฟ้าสวย เลยแบบ เออ เต้นรำกับเจ้าชายหล่ออีก หนูว่าดูสวยงามดี เพื่อฝันดี ไหนจะรองเท้าแก้ว ด้วย ก็ตรงนั้นอะคะ” (อีฟ, เม, นัตตี้ การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

อีฟมองว่าส่วนที่สร้างความสำคัญของซินเดอเรลล่าที่ทำให้น่าสนใจคือ งานเต้นรำ มีคนเห็น ด้วยกับอีฟ 2 คน คือ เม กับนัตตี้

“ชอบฉากเต้นรำเหมือนกันอะ เวลาในงานที่ต้องเล่นดนตรีจะเห็นมีคู่ ๆ ควงแขนมาในงาน แล้วชูดอกลงมากแม่ เหมือนแข่งกันอวดชุด (หัวเราะ)” เม อธิบายว่าตัวเองทำงานราชการเกี่ยวกับ ดนตรีเลยมีงานเลี้ยงที่ต้องไปเล่นดนตรีบ่อยๆ

นัตตี้เสริมในความเห็นนี้ว่า “คือก่อนเต้นรำอะ มันจะมีฉากที่นางฟ้าเสกวิ้งๆ เราชอบฉากนั้น ด้วย รถม้าฟักทองเพิ่มความแกรนด์ไปอีก”

แต่ขวัญก็แสดงความคิดเห็นอีกมุมหนึ่งว่า

“เราว่า น่าจะเป็นเรื่องทำงานบ้านนะ พอดีติดภาพที่ซินเดอเรลล่าทำความสะอาดพื้นอะมันดู เป็นซินเดอเรลล่าดิเนะ และเราชอบ เพราะเราเองก็ชอบทำงานบ้านเหมือนกันคะ” (ขวัญ, การสื่อสาร ระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ขวัญได้มองซินเดอเรลล่าในมุมของการทำงานบ้าน เพราะตัวเองชอบทำงานบ้านเหมือนกัน ซึ่งคนในนี้ที่เหลือก็เห็นด้วยกันหมด

“ซินเดอเรลล่าเราคิดว่าเขา represent เรื่องความฝันด้วยนะ ความหวังอะไรแบบนี้ เหมือน เพลงที่เขาร้อง A Dream Is a Wish Your Heart Makes คือแบบว่า เขามีความหวังว่าวันหนึ่งฝันจะเป็นจริง คิดว่าเราก็ชอบตรงนี้เหมือนกัน เขามองโลกในแง่ดีมากๆ และชอบเพลงด้วย” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ลาเวนเดอร์เสริมในมุมของทัศนคติของซินเดอเรลล่าบ้างว่า ซินเดอเรลล่าเป็นคนที่มีความหวังว่าวันหนึ่งฝันจะเป็นจริงและลาเวนเดอร์เองก็ชอบตรงที่ซินเดอเรลล่ามีความมองโลกในแง่ดี ซึ่งทุกคนทั้งหมดก็เห็นด้วยกับความคิดเห็นของลาเวนเดอร์

ดังนั้นวัยรุ่นกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ชอบซินเดอเรลล่าตรงที่ทำงานบ้าน มีความหวังในความฝัน และมองโลกในแง่ดี รองมาคือ ซินเดอเรลล่าชุดสวย ประกอบมีรถม้า รองเท้าแก้ว

ในส่วนของ **แอเรียล** สำหรับตัวละครนี้ ผู้วิจัยขอยกการเรื่องเล่าของลาเวนเดอร์ที่ได้ workshop สีน้าในตอนต้นมาขยายความก่อนเพราะผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ลาเวนเดอร์มีความรู้สึกพิเศษต่อแอเรียลมาก

“เรารู้สึกว่าเรากับ แอเรียล มันมีอะไรที่ relate กันอยู่ เขาเป็นคนที่มีความฝันอยากจะเป็นมนุษย์ อยากจะเข้าไปเรียนรู้วัฒนธรรมของคน ซึ่งจริงๆแล้วเราคิดว่าคนที่ดูการ์ตูนแอเรียลบ่อยๆคงจะเข้าใจว่า แอเรียลอยากจะทำงาน อยากจะมีแฟน แต่จริงๆแล้ว แอเรียลค่อนข้างจะ obsessed กับความเป็นมนุษย์มากกว่า ไม่ได้ obsessed กับการจะไปเจอเจ้าชายอะไรเลย เขาแค่ obsessed กับการอยากเรียนรู้ชีวิตของคนที่มีสองขา คนที่อยู่บนดินเขาเต้นกันยังไง ไผมันคืออะไร เหมือนเขาอยากเรียนรู้แต่เขาไม่สามารถที่จะรู้อะไรไปมากกว่านั้น ด้วยบาเรียอะไรบางอย่างที่เราบอกไปตอนแรก ก็เราคิดว่ามันก็เหมือนกับเราชื่นชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่น เราอยากเรียนรู้ ซูชิมันยังไง แต่บางคนมันมีบาเรียบางอย่างที่ไม่สามารถทำให้เขาไปถึงตรงจุดนั้นได้ มันก็เป็นอะไรที่น่าสงสาร ไม่ใช่อย่างที่เข้าใจผิดเป็นเรื่องของความรักรักของเรื่องอะไรไป” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ลาเวนเดอร์กล่าวว่าตนเองมีความเชื่อมโยงบางอย่างกับแอเรียลทำให้รู้สึกยิ่งชอบแอเรียลมาก ลาเวนเดอร์ขยายความส่วนที่เหมือนกับตนเองว่า อยากกินซูชิแต่ที่บ้านค่อนข้างไม่ให้เปิดรับวัฒนธรรมญี่ปุ่นสักเท่าไร และจากการแสดงความคิดเห็นนี้จะเห็นว่านอกจากการที่ชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แล้ว การที่ ‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง’ ก็จะก่อให้เกิดกระบวนการตั้งใจจะนำตัวแบบมาเรียนรู้เพิ่มเติมได้

เมและเอิร์ลมองในเรื่องรูปลักษณะภายนอกของแอเรียลว่าชอบที่แอเรียลแตกต่างกับคนอื่น (เม, เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เราชอบที่แอเรียลเป็นเงือก แล้วก็ผมสีแดงเด่นมากตัดกับตาสีเขียวๆ สวยดี คือมันดูแปลกกว่าคนอื่นในเจ้าหญิงอะ”

“เอิร์ลชอบในสีเส้นของตัวละครในเรื่อง ที่มีพวกสีแจ๊ดๆออกมาทางตัว เช่นสีผม ที่จะเป็นเอกลักษณ์ออกมาเฉพาะตัวมากๆ แบบแอเรียลที่มีผมสีแดง”

ในกลุ่มก็มีความเห็นพ้องกันหมดกับที่เมและเอิร์ลแสดงความคิดเห็น

ทั้งนี้ขวัญ และเนะ(ขวัญ, เนะ การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562) ก็เพิ่มเติมในส่วนของทัศนคติ และบุคลิกภาพของแอเรียลแตกต่างกันไปว่า

“ชอบแอเรียล เพราะ แอเรียลเป็นตัวละครที่มีความพยายามมาก แอเรียลเชื่อมั่นในสิ่งที่เขาต้องการ และก็กล้าที่จะทำเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการด้วย” ขวัญชอบแอเรียลที่มีความพยายามและเชื่อมั่นในสิ่งที่เขาต้องการ

“ชอบความซึ้งลึกและกล้าถามของนางค่ะ” เนะอธิบายเสริมว่าตัวเขาเป็นคนที่เก็บกดไม่ค่อยมั่นใจในตัวเอง เลยอยากเป็นเหมือนแอเรียลในจุดนี้

ดังนั้นวัยรุ่นกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ชอบแอเรียลตรงที่แตกต่างกับตัวละครอื่นคือเป็นเงือกแล้วก็มีลักษณะรูปลักษณ์ที่โดดเด่นคือผมสีแดงกับตาสีเขียวสวยงาม และ ชอบเพลง Part of your world

ในส่วนของ **เบลล์** ต้นหยง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติของเบลล์ก่อน

“อย่างที่เล่าไปนะคะ คือตอนเด็กๆจะเป็นคนชอบการ์ตูนดิสนีย์มาก ชอบเรื่อง *Beauty and the Beast* เพราะมีความสวยงามในแบบที่เราอยากเป็น พอโตขึ้นก็ทัศนคติหลายๆอย่างก็เริ่มโตอะไรๆ แบบเบลล์ ที่อยากเรียนรู้สิ่งที่เราไม่รู้มากขึ้น อยากจะลองเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นค่อยๆ หลอมรวมเป็นเรา” (ต้นหยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ต้นหยงกล่าวว่าได้รับอะไรจากเบลล์ตั้งแต่เด็ก ขึ้นชอบในความสวยเป็นแบบที่ชอบและพอโตขึ้นมาก็ได้รับทัศนคติต่างๆจากเบลล์มากขึ้น และทำให้เป็นส่วนหนึ่งของตัวเอง กล่าวคือ **‘อยากเป็นแบบเจ้าหญิงดิสนีย์’** ซึ่งเป็นหนึ่งในแรงจูงใจให้เกิดความสนใจด้วย

“นึกถึงภาพที่เบลล์ อยู่ในร้านแล้วก็สไลด์บันไดหนังสือเนี่ย แบบเราอย่างชอบ (หัวเราะ)” เม ผู้มีความอารมณ์ดีเสริมว่า บุคลิกภาพของเบลล์ก็มีมุมที่ซับซ้อนอยู่เหมือนกัน

“เบลล์เป็นเจ้าหญิงที่อยากจะทำของตัวเอง ที่จะเป็นของตัวเองได้อย่างเต็มที่ ต้องการ *adventure* และอิสระ เบลล์เป็นคน *openminded* มาก ซึ่งเราประทับใจ รักเบลล์มาก” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นัตตี้สรุปความประทับใจที่มีต่อเบลล์

และที่ทุกคนให้ความสนใจที่สุดคือเพลง *Beauty and the beast* โฉมงามกับอสูร กล่าวคือทำดนตรีออกมาได้ดีมากๆ ในภาครีเมคปี 2017 ส่วนเนื้อหาที่ให้คิดที่ดีว่า อย่าตัดสินคนจากภายนอก ทำให้ทุกคนในกลุ่มมีความชื่นชมเบลล์อย่างมากในด้านความรัก

“เบลล์จะมองคนที่ข้างในซึ่งมันดี มันเป็นความรักที่จริงจัง ถ้าแบบได้เป็นแฟนเบลล์เอิร์ลคงโชคดีมาก เอิร์ลชอบชุดของเบลล์ด้วยนะคะมันดูสะดุดตามาก รวมทั้งเพลงประกอบหนังเพราะร้องตามได้ก็ไฝฝินอยากให้มีงานแต่งในอนาคตแบบอิมนี่เลย” (เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เบลล์เป็นเจ้าหญิงที่ชอบอ่านหนังสือ แต่ไม่เป็นที่ยอมรับ และได้ครองรักกับอสูร แสดงให้เห็นถึงการกล้าทำในสิ่งที่คนอื่นไม่ทำ และเป็นตัวอย่างในการเปิดรับสิ่งใหม่ๆ” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562) ขวัญสรุปประเด็นในความเห็นของเธอ

วัยรุ่นในกลุ่มมีความเห็นพ้องกันในทุกความเห็นที่แสดงออกมา ความชื่นชอบในเรื่องรูปลักษณ์ คือ ความสวยของเบลล์ เรื่องบุคลิกภาพ คือ ฉลาดรอบรู้ หนอนหนังสือ ในเรื่องของ

ทัศนคติของเบลล์ คือ รักที่รูปลักษณ์ภายใน ไม่ใช่รูปลักษณ์ภายนอก อยากรู้แบบเบลล์ และชอบ เพลง beauty and the beast โฉมงามกับอสูร

ในส่วนของ มู่หลาน อีฟได้เปิดประเด็นในเรื่องของความกล้าหาญ

“อย่างที่หนูเล่า ว่าหนูเคยถูกบูลลี่จากเพื่อนตอน ป.4 แต่หนูก็ได้ความกล้าจากมู่หลานมาทำให้หนูสู้จนเป็นหนูในตอนนี้ มู่หลานมีคุณค่ากับหนูมากเลย” (อีฟ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562) อีฟได้รับความกล้าหาญจากมู่หลานและสิ่งนั้นสร้างก็คุณค่าให้ กล่าวคือ ‘เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้’ จึงมีความใส่ใจในการเรียนรู้

ซึ่งขวัญได้มองในมุมของความกตัญญูด้วย

“มู่หลานที่ชอบหลักๆคือ กล้าหาญกล้าตัดสินใจ เหมือนกับพ่อที่แก่ชราแล้วต้องออกไปรบ โดยที่มู่หลานไม่อยากให้พ่อไปลำบาก จึงตัดสินใจไปรบเอง การตัดสินใจในสนามรบเราก็ไม่รู้ว่าเราจะรอดกลับมาหรือไม่สำหรับการรบก็คือการที่เรากล้าตัดสินใจ สิ่งที่เราคิดไว้จะประสบความสำเร็จ ตัวเองก็เป็นคนมุ่งมั่นทำอะไรอยู่แล้วก็จะทำให้สำเร็จอย่างที่ตั้งใจไว้ และมู่หลานก็มีความกตัญญูจากที่ทำเพื่อพ่อ นั่นด้วย อีกอย่างก็ชอบที่มู่หลานจะคล้ายๆ เราเรื่องความซุ่มซำมคะ” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ซึ่งทุกคนในกลุ่มสนทนามีความเห็นพ้องในเรื่อง ความกล้าหาญและความกตัญญูดังกล่าวเป็นคุณธรรมที่เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าในการดำเนินชีวิตให้

“คือเราชอบมู่หลาน เพราะมี มูซู ด้วยนะ ชอบฉากที่มันพูดว่า ‘นี่ใจก็ใส่ใจมันดีใจที่ได้เจอเจ้า’ อย่างเนี่ย เราชอบฉากนั้นมันทำให้เรารู้สึกว่า มันน่ารักแล้วมันก็คือ ตอนเด็กๆ เราก็ไม่ได้เรียนรู้คำสอนอะไรมากมายหรอก เรารู้สึกว่าการดูมันน่ารักเลยชอบ” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562) สำหรับ เม เสริมความชื่นชอบตัวละครไซดิกที่เป็นส่วนประกอบหนึ่งของมู่หลานทำให้ชื่นชอบในตัวละครมู่หลานมากขึ้น

โดยในกลุ่มสนทนาก็มีการหยิบยกตัวละครไซดิกมาพูดถึงความชื่นชอบแบบส่งเสริมกัน โดยมีข้อสรุปว่าเหมือนกันว่าชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนหนึ่งมาจากตัวละครไซดิกด้วย เรียงลำดับความชื่นชอบดังนี้ มูซู (Mushu) จาก มู่หลาน ฟลาวเดอร์ (Flounder) จาก แอเรียล ลูมิแอร์ (Lumiere) จาก เบลล์ ปาสคาล (Pascal) จาก ราฟนเชล กัส (Gus), แจ็ค (Jaq) จาก ซินเดอเรลล่า

นอกจากตัวมู่หลาน และไซดิก แล้วยังมีสิ่งที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ชอบมากคือเพลงของมู่หลาน reflection หรือ เงา ในฉบับภาษาไทย วัยรุ่นในกลุ่มมีความเห็นพ้องกันหลักๆ ในความเห็นชอบเรื่องความกตัญญูและความกล้าหาญของ มู่หลาน และชอบ เพลง reflection เงา ส่วนเรื่องความรักของชายหญิงนั้นไม่มีใครหยิบยกมาเป็นประเด็นสำคัญ

ในส่วนของ ราพันเซล นัตตี้ที่วาดตัวเองเป็นรูปราพันเซลในผลงานศิลปะตอนที่ workshop นั้นเริ่มประเด็นก่อน

“ชอบที่ราพันเซลผมยาว ที่เล่าว่าเขาเป็นสวย cute ด้วย และมันทำให้เราอยากเป็นแบบนั้นบ้างเลยชอบแต่งตัว” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ถ้าเราพูดถึง ราพันเซลก็จะผมยาว ชุตสีม่วง จะเป็นคนที่มีความฝัน คือ ในทุกๆวันเกิดเขาก็จะเห็นคอมพิวเตอร์ใหม่ๆแล้วเขาก็อยากจะไปดูคอมพิวเตอร์จริงๆสักครั้งนึง เพราะเขารู้สึกว่า มันปล่อยมาเพื่อเขา แล้วเขาก็จะมีความฝันมาตลอด ก็คือโดยแสดงออกโดยการวาดภาพบนผนังอะไรอย่างเนี่ย มีความฝันและมุ่งมั่นมากในความฝันของตัวเอง คือเขาจะขอแม่เขาทุกๆปีออกไปดูคอมพิวเตอร์ แต่ก็ไม่ได้ไปเลย ก็คือเราชอบในความฝันของเขามาก ที่เป็นคนที่มีความมุ่งมั่นในความฝันของตัวเองนะคะ และอีกอย่าง ราพันเซลทำให้เรารู้ว่าโลกข้างนอก ชีวิตข้างนอกคือการผจญภัย บางทีการที่เราออกไปทำตามความฝันบางทีเราอาจจะได้เจอ ความหมายของการมีชีวิตอยู่ก็ได้ คือ การที่เขาออกไปข้างนอก เขาต้องการจะออกไปดูคอมพิวเตอร์ แต่มันทำให้เขาค้นพบว่าเขาคือเจ้าหญิง แล้วก็จริงๆแล้วโลกข้างนอกไม่ได้น่ากลัวอย่างที่แม่เขาไว้ว่า เป็นมนุษย์กินคน มีคนจะทำร้ายเขา หรือ ต้องการจะได้ผมเขา ซึ่งจริงๆโลกข้างนอกมีอะไรมากกว่าที่เขาได้รู้ ได้เห็น ได้ฟังมา เรารู้สึกว่าเขาให้แรงบันดาลใจเรามากที่สุดในเรื่องการออกไปใช้ชีวิตเนี่ย” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ความเห็นของนัตตี้ และเมก็ตรงกับคนที่เหลือ

สำหรับด้านของงานอดิเรกของ ราพันเซล มี 6 คนที่ชอบวาดรูปเหมือนกันก็จะแสดงความคิดเห็นใกล้เคียงกัน ได้แก่ ฟ้า ต้นหยง อีฟ เอิร์ล เนะ และอิ่ง

“หนูเป็นคนชอบวาดรูปแบบราพันเซล อารมณ์แบบว่าชีวิตเขาเวลาว่างเมื่อไหร่ก็จะวาดรูปจนมันเต็มปราสาทหอคอย มันก็เหมือนเราเวลาเราว่างเราก็จะวาดรูปหรือทำอะไรสักอย่างที่มีมันต้องเกี่ยวกับการวาดรูปอย่างแน่นอน”

“ชอบวาดรูปค่ะ อย่างคณะที่เรียนที่ต้องวาดรูปตลอดเลย แต่จริงๆก็อยากทำได้หลายอย่างเหมือนราพันเซลนะคะ (หัวเราะ)”

“ชอบวาดรูปเหมือน ราพันเซล คือเหมือนกับที่ๆหลายคนบอกว่า ราพันเซลชอบวาดรูป เวลาว่างๆไม่รู้จะทำอะไรเราก็วาดรูป เราก็รู้สึกดีถ้าเราทำในสิ่งที่เราชอบ ก็เหมือนอย่างหนูเวลาว่างๆ ไม่มีอะไรทำจริงๆก็จะวาดรูป วาดรูปแล้วเราก็จะได้ปลดปล่อยอะไรออกมาเนี่ย พอเรามีไอเดียเราก็จะวาดออกมาให้หมดเลย อย่างเวลาเราเครียด เราก็มาวาดระบายสีจนเรารู้สึกดีขึ้น เรารู้สึกว่าเราเฟรช”

“เหมือนอีฟเลยคะ เวลาวาดรูปแล้วมันผ่อนคลาย”

“ตอนนี้ก็ทำงานวาดรูปฟรีแลนซ์ค่ะบางทีคิดไม่ออก ก็มีภาพราพันเซลผุดมาทำให้รู้สึกมีแรงบันดาลใจ เหมือนตอนที่เวลาหัวแล่นๆก็วาดอะไรเต็มไปหมดแบบนาง มันน่าจะสนุกค่ะ”



“รู้สึกว่ที่ราพันเซลวาดรูปหรือที่ทำๆในหอคอย เหมือนตัวเองตอนอยู่บ้านเลยเวลาว่างๆ มันว่างแบบต้องหาอะไรมาทำ”

(ฟ้า, ต้นหยง, อีฟ, เอิร์ล, เนะ, และอ้ง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นั้ตตี้เสริมเรื่องกิจกรรมยาวว่างของราพันเซลคือมีงานอดิเรกมากมาย

“มีความสามารถมาก วาดรูป เล่นกีตาร์ ปั่นดิน ตัดชุด หมากรุก ออบขนม อยู่ในเพลง when will my life begin อะทุกอย่างเลย ร้องเพลงไปแล้วก็ทำ นิตติ้ง เย็บชุดให้ป้าสกาลเอย วาดผนังเอย แล้วมีกระทะอีกอย่างนึง อาวุธของเขา ถ้ามองว่าเขามีคุณสมบัติอะไร เขามีทักษะชีวิตดีมาก เขามีทักษะอาชีพ มีทักษะชีวิตดีมากเลย เขาทำอาหารเอง ดูแลตัวเองได้ บางทีมันก็ represent ตัวพวกเราเองเหมือนกันนะ” (นั้ตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ในกลุ่มสนทนาทั้งหมดก็ชอบที่ราพันเซลสวย กล้าออกไปผจญภัย มองโลกในแง่ดี และชอบวาดรูป มีทักษะงานอดิเรกเยอะ ซึ่งราพันเซลกลายเป็นภาพตัวแทนของวัยรุ่นกลุ่มเป้าหมายนี้ในเรื่องการทำงานอดิเรก

ดังนั้นจึงสรุปประเด็นจากการวิเคราะห์ได้ว่า กระบวนการใส่ใจ (Attention) ในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยภาพรวมของตัวละครทั้ง 5 ตัว ได้แก่ ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ มู่หลาน และราพันเซล ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มตัวอย่าง จำแนกเป็น 6 อย่าง ดังนี้

- 1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น
- 2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์
- 3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์
- 4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง
- 5) อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์
- 6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้

ทั้ง 6 อย่างนี้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของตัวแบบซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียน ประกอบกับลักษณะของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจด้วย ซึ่งในอย่างที 6 ‘เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้’ จะเป็นส่วนหนึ่งของแรงจูงใจซึ่งจะขยายความในกระบวนการลำดับที่ 4 กระบวนการสร้างแรงจูงใจต่อไป โดยวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้มีทักษะของร่างกายที่สามารถเรียนรู้ได้ไม่บกพร่อง มีวุฒิภาวะในการคิดวิเคราะห์มีทักษะในการเรียนรู้สูง ส่วนใหญ่กำลังศึกษามหาวิทยาลัย และถูกปลูกฝังสื่อตั้งแต่วัยเด็กจึงเข้าใจในตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ที่นำมาเรียนรู้ได้ดี

## 5.2 กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Retention)

จากประเด็นที่แล้วเป็นเรื่องการใส่ใจที่จะเรียนรู้ตัวแบบโดยการสังเกตองค์ประกอบสำคัญของเจ้าหญิงดิสนีย์แล้ว ดังนั้นในประเด็นต่อไปจะเป็นเรื่องของการจดจำภาพพจน์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

“ถ้าพูดถึงเจ้าหญิงดิสนีย์ เอาแบบโดยรวมเลยนะ สิ่งแรกเลยก็คือความเป็น princess ใจ ที่แบบว่ามันปังขึ้นมา แบบว่า เออ! นี่เจ้าหญิง แค่สะกิดขึ้นมาก็นึกถึงบรรดาเจ้าหญิงดิสนีย์ยืนเรียงกันในภาพแล้ว” (นัดดี, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นัดดี ชูประเด็นขึ้นมาว่า ภาพจำของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนร่วม (collective identity) คือ ความเป็น ‘เจ้าหญิง’ ซึ่งทั้งหมดมีความคล้ายตามกันจากนั้น อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีสื่อเกี่ยวกับเจ้าหญิงอื่นๆ แต่ค่ายดิสนีย์ยังคงบอกระดับหนึ่งของภาพตัวแทนเจ้าหญิงในสื่อภาพยนตร์ ซึ่งได้ขยายความจากประเด็นที่แล้ว

“เราคิดว่าสิ่งที่เรายังจำเรื่องเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์ตลอดเลยคือ มันมีการผลิตซ้ำมาเรื่อย ๆ เนี่ย ยกตัวอย่างนะ แบบปริเมคหนังเรื่องล่าสุดเนี่ย Beauty and the Beast ใจใหม่ ดิสนีย์เก่งนะที่เอา เอ็มมา วัตสัน มาแสดงเป็นเบลล์มันทำให้คนวัยเราๆรู้สึกคิดถึงวัยเด็กอะคือโตมาพร้อมเอ็มมา มันเลยทำให้เรื่องมีความน่าจดใจไปอีก” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

เมเสริมประเด็นนี้ในส่วนที่เป็นความน่าจดจำของเจ้าหญิงดิสนีย์

ในกลุ่มก็มีความเห็นด้วยกับเม สรุปได้ว่าผู้เรียน หรือวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ได้ผ่านการเรียนรู้ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ภายใต้ปัจจัยอันได้แก่ บริบท ค่านิยม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของสังคม ตั้งแต่วัยเด็กจนมาถึงวัยรุ่นในปัจจุบัน และด้วยปัจจัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาดังกล่าวนี สิ่งที่ทำให้การจดจำตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ยังคงอยู่ตลอดกาล คือ กระบวนการผลิตซ้ำ (reproduction) ให้ผู้เรียนมีกระบวนการจดจำภาพพจน์ในใจได้ (Visual image) เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (Verbal Coding) หรือ Keyword ในการระลึกถึงได้ตลอดเวลา

จากการสนทนากลุ่มในประเด็นนี้ มักจะมีผู้หนึ่งแสดงความเห็นขึ้นมาก่อนแล้วที่เหลืจะมี ความคล้ายตามเป็นส่วนใหญ่ มีแย้งกันบ้างเล็กน้อย โดยตัวละครทั้ง 5 ตัว ได้แก่ ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ มู่หลาน และราพันเซล โดยจะมี Keyword เป็นคำสั้นๆในการจดจำภาพพจน์ของแต่ละบุคคล หรือเรียกได้ว่าเป็นอัตลักษณ์ตัวตน (self-identity) ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เหล่านั้นด้วย ผู้วิจัยขอสรุปการเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์ก่อน ในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่นำมาเป็นตัวอย่าง 5 ตัวละคร ดังนี้

‘ซินเดอเรลล่า รองเท้าแก้ว’

‘แอเรียล นางเงือก’

‘เบลล์ หนังสือ’

‘มู่หลาน ดาบ’

‘ราพันเซล ผมยาว’

ซึ่งในประเด็นของมู่หลานก็มีการถกเถียงกันระหว่าง ดาบ กับ เงา

“ก็ reflection เป็น เงา ค่ะ หนูว่ามู่หลานก็จะเน้นมาเรื่องนี้เยอะนะ เรื่องตัวตน ก็เลยเป็น เงาค่ะ แบบมู่หลานร้องเพลงแล้วมองน้ำ ก็เงาที่มันสะท้อนตรงน้ำนั่นะค่ะ” (ฟ้า, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ฟ้ากับต้นหยงให้ความเห็นตรงกันว่าควรเป็นเงา แต่ส่วนใหญ่เลือก ดาบเพราะว่าขึ้นปกหนังสือโดดเด่นกว่า ประกอบกับในเรื่องมู่หลานถือดาบหลายฉากจึงมีภาพจำแบบนั้น จะมีแค่คนเดียวที่ให้ความเห็นต่างไปเลยคือ เม

“มูซู” เมหัวเราะ และกล่าวต่อว่า “พอนึกถึงมู่หลานก็นึกถึงมูซูอยู่ที่ไหน” เมจดจำภาพพจน์ตัวละครควบคู่ไปกับไซด็คิก

นอกจาก Keyword สิ่งที่เป็นเหมือนกลไกในการจดจำได้ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ที่ถ่ายทอดมาเป็นสัญลักษณ์ในข้างต้น จากประเด็นคำถามว่า อะไรที่ทำให้นึกถึงภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์แล้ว ต่อไปผู้วิจัยจะขอรวบรวมการแสดงความเห็นในกระบวนการจดจำเข้ารหัส (Verbal Coding) จากการสนทนากลุ่ม การเล่าเรื่อง และพฤติกรรมของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ทั้งหมด โดยสรุปตามหัวข้อที่จำแนกดังกล่าวนี้ออกมาเพื่อให้สอดคล้องกับการนำเสนอในประเด็นแรก ดังนี้

- 1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น
- 2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์
- 3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์
- 4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง
- 5) อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์
- 6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้

#### 1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น

ในส่วนนี้ วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายมีความเห็นโดยรวมว่า นอกจากอัตลักษณ์ส่วนร่วมที่เป็น ‘เจ้าหญิง’ แล้ว เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่นในเรื่องการเป็นส่วนหนึ่งของ ‘แบรนด์ดิสนีย์’ ที่มีการผลิตเจ้าหญิงดิสนีย์ซ้ำ ๆ ในหลาย ๆ แพลตฟอร์มนอกเหนือจากภาพยนตร์อีกด้วย ยกตัวอย่างความเห็นของนัตตี้

“ด้วยความเป็นแบรนด์ของดิสนีย์ เขาปั่นแบรนด์มาดี เจ้าหญิงดิสนีย์เลยดั่งด้วย มาแบบ marketing เป็นผลิตภัณฑ์ package แบบเซ็ตๆ อะ” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

## 2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์

จากประเด็นในหัวข้อที่แล้วในกลุ่มก็ได้ลงความเห็นร่วมกันว่า เจ้าหญิงดิสนีย์มีถ้อยคำ (Verbal Coding) ที่สะท้อนภาพพจน์ ของแต่ละตัวละครจากชื่อเพลงที่ตัวละครร้องเป็นเพลง เจ้าหญิงดิสนีย์ประจำตัวตัวละครนั้นๆ ในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่นำมาเป็นตัวอย่าง 5 ตัวละคร ดังนี้

‘ซินเดอเรลล่า A Dream Is a Wish Your Heart Makes’

‘แอเรียล Part of Your World’

‘เบลล์ Belle / Beauty and the Beast’

‘มู่หลาน Reflection’

‘ราพันเซล When Will My Life Begin / I See the Light’

และนอกจากนี้ยังมีความชื่นชอบเพลงอื่นๆในเรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์อีกด้วย ในกลุ่มมีการหยิบยกมาพูดบ้าง เช่น เพลง ใต้ท้องทะเล (Under the Sea) ร้องโดย เซบาสเตียน และเหล่าสัตว์ใต้น้ำ จากเรื่อง แอเรียล และ เพลงสร้างนายเป็นชายแท้ (I'll Make a Man Out of You) ร้องโดย ลี ซาง จากเรื่อง มู่หลาน เป็นต้น

## 3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์

ส่วนใหญ่ได้วิเคราะห์ในประเด็นของหัวข้อที่แล้ว ซึ่งมีการจดจำภาพพจน์และเข้ารหัสเป็น Keywords ถ้อยคำจากทั้งความชื่นชอบในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แต่ละตัว และในโดยรวมหลากหลายอย่างมาก ดังนั้นผู้วิจัยจะสรุปประเด็นนี้จากการสนทนาร่วมกันจำแนกเป็นความชอบตามบทบาทและอัตลักษณ์ตัวตนของเจ้าหญิงดิสนีย์ อันได้แก่ ชอบในพฤติกรรมเจ้าหญิงดิสนีย์, ชอบในรูปลักษณ์ภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์, ชอบในบุคลิกภาพเจ้าหญิงดิสนีย์, ชอบในการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์, ชอบในงานอดิเรกเจ้าหญิงดิสนีย์, ชอบในทัศนคติและค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์

## 4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง

จากในประเด็นของหัวข้อที่แล้วนั้น ประกอบกับการเล่าเรื่อง มีหลายๆคนให้ข้อคิดในประเด็นนี้ว่ามีจุดเชื่อมโยงกับตนเองเป็นส่วนใหญ่จึงสามารถจดจำภาพพจน์ได้เป็นอย่างดีเพราะมีอารมณ์ร่วม ซึ่งจะสรุปประเด็นนี้จากการสนทนากลุ่มร่วมกันในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่นำมาเป็นตัวอย่าง 5 ตัวละคร ดังนี้

‘ซินเดอเรลล่า ทำงานบ้าน, ชอบฮัมเพลงเล่น’

‘แอเรียล อยากรู้ อยากเห็น, ถูกกำหนดกรอบ’

‘เบลล์ อ่านหนังสือ, เพื่อฝัน’

‘มู่หลาน เป็นลูกสาว, คนเอเชีย, ชุ่มช่อม’

‘ราพันเซล ผมยาว, ออกไปเที่ยว, วาดรูป’

#### 5) อยากรู้อยากเห็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์

จากในประเด็นของหัวข้อที่แล้วนั้น ประกอบกับการเล่าเรื่อง ในการอยากเป็นเหมือนตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์ใน 5 ตัวละคร ที่เมื่อวิเคราะห์เป็น keywords แล้ว ได้ดังนี้

ซินเดอเรลล่า : ‘อยากไปงานเต้นรำเหมือนซินเดอเรลล่า’

แอเรียล : ‘อยากเสียงไพเราะเหมือนแอเรียล’

เบลล์ : ‘อยากรอบรู้เหมือนเบลล์’

มู่หลาน : ‘อยากกล้าหาญกล้าแสดงออกเหมือนมู่หลาน’

ราพันเซล : ‘อยากผมยาวเหมือนราพันเซล’ ‘อยากออกไปเที่ยวเหมือนราพันเซล’

สำหรับความอยากเป็นที่เหมือนกันจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์คือ ‘สวยเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์’

#### 6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้

จากในประเด็นของหัวข้อที่แล้วนั้น ประกอบกับการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้กับตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทัศนคติของเจ้าหญิงดิสนีย์ ที่เมื่อวิเคราะห์เป็น keywords แล้ว ได้ดังนี้

ซินเดอเรลล่า : ‘ทำได้ดี, มองโลกในแง่ดี’

แอเรียล : ‘ความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น’

เบลล์ : ‘ไม่ตัดสินคนจากรูปลักษณ์ภายนอก’

มู่หลาน : ‘กล้าที่จะออกจากกรอบ, กล้าที่จะเปลี่ยนแปลง, กล้าที่จะทำสิ่งต่างๆ’

ราพันเซล : ‘จงออกไปผจญภัยเพื่อเรียนรู้’

ในกระบวนการที่ผ่านมาทั้งสอง ทั้งกระบวนการความใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์และกระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นกระบวนการของการรับมาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) ความใส่ใจ สิ่งเร้ามีบทบาทสำคัญในการเลือกตัวแบบ (เจ้าหญิงดิสนีย์) ผ่านการคิด พิจารณาไตร่ตรอง จดจำระลึกถึงจากกลุ่มวัยรุ่นหญิงเป้าหมาย อันนำไปสู่กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (เจ้าหญิงดิสนีย์) ในประเด็นต่อไป

### 5.3 กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction)

ในประเด็นนี้จะเป็นขั้นของ การกระทำ (Performance) คือการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถทางร่างกาย ทักษะต่างๆ ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย โดยแปรสภาพมาจากภาพพจน์ (Visual Image) หรือรหัสถ้อยคำ (Verbal Coding) ที่ผ่านการใส่ใจองค์ประกอบสำคัญจากตัวแบบ (เจ้าหญิงดิสนีย์) โดยผู้วิจัยจำแนกตามหัวข้อในประเด็นที่ 2 ดังนี้

#### 1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น

ด้วยแบรนด์ดิสนีย์ ทำให้ภาพพจน์ ‘เจ้าหญิง’ กลายเป็น Princess Package คือมีตรวมเหล่าเจ้าหญิงด้วยกันและเผยแพร่ในสื่อแพลตฟอร์มต่างๆ ทำให้ กลุ่มสนทนาส่วนใหญ่มีความเห็นภาพพจน์ของเจ้าหญิงที่ดิสนีย์สร้างนี้ เป็นสิ่งที่เข้ามามีอิทธิพลในการแสดงออกให้ตัวเองมีความโดดเด่นขึ้น กล่าวคือ เรื่องการแต่งตัวให้เกิดความภาพตัวแทน (represent) เป็นเจ้าหญิง ยกตัวอย่าง ขวัญ

“เวลาเราออกงานที่ต้องแต่งตัวแบบแฟนซีก็มักจะเลือกชุดแบบเจ้าหญิงหวานๆ จนเพื่อนมักจะบอกว่าเราเหมือนกับเจ้าหญิงเลยนะ” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ผู้วิจัยก็สังเกตได้ว่า ขวัญ เป็นคนแต่งตัวเก่ง แล้วดูโดดเด่นมาก ที่มาสนทนาก็มาในโทนชุดกระโปรงหวานๆ โทนสีหวานๆ แบบเดียวกับนัดดี้ ทั้งสองคนจัดได้ว่าเป็นคนสวย การแต่งกายของทั้งคู่ดูโดดเด่นกว่าใครทีเดียว ทั้งนี้ยังมีเอิร์ลที่ชอบแต่งตัวให้เกิดภาพพจน์เจ้าหญิงด้วยการเล่าเรื่องข้างต้น

#### 2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์

สำหรับภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ได้ Keyword มาจากเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ที่อยู่ในประเด็นที่แล้วนั้นทางวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายมีความเห็นพ้องต้องกันในเรื่องการแสดงออกของพฤติกรรมนั้นคือ การร้องเพลง ที่มีอิทธิพลมาจากการชอบฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ทุกครั้งที่รับฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์ในอริยาบถต่างๆตามสถานที่นั้นๆ ก็ผุดขึ้นมาตามเนื้อเพลง

“อารมณ์ประมาณว่าเวลาอยู่ห้องคนเดียวก็จะร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ คือเวลาอารมณ์ดีๆ อยู่ๆก็ร้องเพลงขึ้นมาเลย แบบตอนที่กำลังกวาดบ้าน ซักผ้า นึกว่าตัวเองกำลังเป็นซินเดอเรลล่า ก็จะมีเป็นเพลงดิสนีย์ส่วนใหญ่ค่ะ” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ดังตัวอย่างข้างต้น จะเห็นว่ามีเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงอะไรบางอย่าง ตามบริบท ตามสถานที่ ซึ่งพวกเขาได้แทนตัวเองเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ แล้วก็มีอารมณ์ร้องเพลงเหล่านั้นขึ้นมา

“เวลาไปสวนรถไฟเห็นน้ำพุ แล้วมีม้านั่งน้ญ ก็จะไปนั่งร้องเพลงเหมือนเบลล์ค่ะ แล้วก็จินตนาการถึงว่ามีแกะด้วย (หัวเราะ)” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ขยายความเมได้ว่า เมทำบริบทเดียวกับเบลล์ซึ่งเป็นฉากในเรื่องที่เบลล์นั่งอ่านหนังสือตรงน้ำพุกลางหมู่บ้านโดยมีแกะหลายตัวมานั่งฟังด้วย

จากนั้นผู้วิจัยก็ได้ถามเพื่อขยายความถึงบริบทเพิ่มเติมจากเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์อื่นๆ ซึ่งขอนำมาวิเคราะห์เฉพาะในประเด็นก่อนทั้ง 5 เพลงของแต่ละตัวละคร โดยมีข้อสรุปร่วมกันของวัยรุ่นหญิงกลุ่มตัวอย่าง ไล่เรียงจากเพลงดังต่อไปนี้

- ซินเดอเรลล่า : ‘A Dream Is a Wish Your Heart Makes’  
ในเหตุการณ์ที่กำลังทำงานบ้าน
- แอเรียล : ‘Part of Your World’  
ในเหตุการณ์ที่กำลังว่ายน้ำ
- เบลล์ : ‘Belle , Beauty and the Beast’  
ในเหตุการณ์ที่กำลังอ่านหนังสือนิยาย, ในเหตุการณ์ที่เห็นฟลอเต็นรำ
- มู่หลาน : ‘Reflection’  
ในเหตุการณ์ที่ส่องกระจก
- ราพันเซล : ‘When Will My Life Begin, I See the Light’  
ในเหตุการณ์ที่กำลังทำงานอดิเรก, ในเหตุการณ์ที่เห็นคอมพิวเตอร์

นอกจากการที่อยู่ ุก็ร้องเพลง หรือ ฮัมเพลงขึ้นมา ตามบริบทที่เหมือนกับบทเพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์แล้ว จะมี 4 คนในกลุ่ม ได้แก่ ฟ้า ขวัญ เม และนัตตี้ ที่นำเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มาร้อง cover หรือร้องตามสื่อต่างๆ ในงานต่างๆ จากที่ผู้วิจัยลองให้ทั้ง 4 คนร้องเพลงให้ฟังจะเห็นว่าทั้ง 4 คนนี้ร้องเพลงเพราะ โดยเฉพาะ ขวัญ และเม ขวัญให้เหตุผลว่ากำลังเรียนร้องเพลง และเมทำงานเป็นนักร้องและเล่นดนตรีของหน่วยงานทหาร ส่วน ฟ้า กับนัตตี้ บอกว่าชอบร้องเพลงเป็นงานอดิเรก เลยฝึกฝนร้องเพลงบ่อยครั้ง

“ที่จริงหนูก็ชอบโคฟเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์นะคะ แบบเมื่อวันก่อนก็โคฟเพลง reflection เงา แบบเวอร์ไทยค่ะ”

“พอดีชอบร้องเพลงอยู่แล้วคะ มีไปเรียนมาบ้างแหละ แล้วก็ชอบร้องใน smule กับกลุ่มเพื่อนมหาลัย บางทีก็อัดทำคลิปเอาเก็บไว้ฟังเอง และก็แชร์ให้คนอื่นฟังด้วย”

“เราทำงานร้องเพลงอยู่แล้ว (หัวเราะ) บางทีออกงานที่เกี่ยวกับเด็กๆ เขาจะรีเคอสเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์เลยต้องร้องน้ญค่ะ”

“ชอบฟังและก็ชอบร้องเพลงตามเพลงใน collection เจ้าหญิงดิสนีย์ อย่างที่บอกตั้งแต่เด็กๆ แล้วอะ ที่พอเปิดให้เราฟังในรถ มันเลยมีความสุขทุกครั้งที่ทำ เวลาเครียดๆนะช่วยได้มากเลย”

(ฟ้า, ขวัญ, เม, นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ลาเวนเดอร์ก็เสริมว่าชอบฟังเพลงที่ cover ด้วย ซึ่งคนที่เหลือก็ชอบเช่นกัน

“เราก็ชอบไปดูคลิปที่มัน cover เพลงเจ้าหญิงอะไรอย่างนี้เหมือนกันนะ แล้วจะชอบมาก โดยเฉพาะเพลงที่มันเป็นแบบทำเป็นแมสอัพที่เป็นเมดเลย์แล้วเป็นคนเดี่ยวร้อง จะชอบมากเลย ก็ชอบดูอะไรอย่างนั้นเป็นความบันเทิง” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

### 3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์

จากการจดจำภาพพจน์และเข้ารหัสเป็น Keywords ถ้อยคำในประเด็นที่แล้ว เนื่องจากแต่ละคนแสดงความคิดเห็นถึงพฤติกรรมตนเองตามความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์หลากหลาย มีเหมือนกันบ้าง ไม่เหมือนกันบ้าง ดังนั้นผู้วิจัยขอหยิบยกตัวเป็นพฤติกรรมของวัยรุ่นหญิงกลุ่มตัวอย่างของแต่ละคน โดยเป็น Keywords ที่มาจากหัวข้อเดียวกันในประเด็นที่แล้ว ดังนี้

#### ชอบในพฤติกรรมเจ้าหญิงดิสนีย์

ในส่วนนี้คือชอบในพฤติกรรม ซึ่งมีพฤติกรรมที่ในวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ได้กระทำเหมือนกันทั้งหมดคือ ‘ร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’ โดยสอดคล้องกับหัวข้อ ‘ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’ และได้วิเคราะห์ไปแล้วข้างต้น ดังนั้นในส่วนพฤติกรรมนี้จะเป็นส่วนพฤติกรรมอื่นๆ ที่นำมาจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตัวอย่าง 5 ตัวละคร เป็น Keyword ดังนี้

‘ซินเดอเรลล่า ทำความสะอาดบ้าน’, ‘แอเรียล ฝ่าฟันอุปสรรค’, ‘เบลล์ อ่านหนังสือเพื่อเจ้า เพื่อฝัน จินตนาการ’, ‘ราพันเซล ออกไปผจญภัย’, ‘มูฮาน รักพ่อ’

“ตอนเด็กๆเราชอบดูซินเดอเรลล่ามาก ทำให้ดิฉันนิสัยชอบทำความสะอาดมา ชอบทำความสะอาดเวลาอยู่บ้าน แล้วเราก็ดิฉันนิสัยชอบร้องเพลงไปด้วยเวลาทำแบบเดียวกับซินเดอเรลล่าเลยคะ” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีความชื่นชอบซินเดอเรลล่ามาตั้งแต่เด็กๆทำให้มีภาพจำของซินเดอเรลล่าในการทำมาสะอาดบ้าน ทำให้มีพฤติกรรมชอบทำความสะอาดบ้านแล้วร้องเพลงไปด้วยเหมือนกับซินเดอเรลล่า

“เราเป็นคนตั้งแต่ก่อนความอดทนต่ำมากคะ ทำอะไรไม่ได้หน่อยก็เลิกละ ส่วนตอนนี้คิดว่าต้องผ่านอุปสรรคไปให้ได้ แบบที่ว่าจนกว่าจะถึงปลายทางที่จะไปถึงก็มีอะไรมาขวางไปหมดเราต้องสู้ต้องทำเพื่อไปถึงจุดนั้นคะ ได้มาจากที่แอเรียลไปลุยฝ่าฟันเพื่อได้เจอเจ้าชายและเป็นคนอย่างที่เขา



ต้องการ ก็ใช้กับเวลาทำงานค่ะเวลาที่ท้อ” (เนะ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เหมือนกัน เวลาเราคิดงานไม่ออกแล้วซีเกียจทำ พอนึกถึงแอเรียล คือเราชอบแอเรียลมาก อยู่แล้ว มากกว่าตัวละครไหนเลย เลยชอบสะสมโมเดลฟิกเกอร์แอเรียล พอหันไปมองบางทีก็นึกถึงว่า ขนาด แอเรียลยังสู้เลย ก็เลยมีแรงบันดาลใจมาทำอะไรต่อ” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่จะได้รับพฤติกรรมที่แอเรียลทำในการฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆจนสำเร็จ ยกตัวอย่างของเนะ กับ ลาเวนเดอร์ที่ให้ข้อมูลโต้ตอบกันเรื่องอุปสรรคการทำงานและแก้ปัญหาโดยนึกถึงพฤติกรรมของแอเรียล

“คงเป็นอ่านหนังสือนะ ถ้าเป็นพฤติกรรมของเบลล์ชัดๆเลยคือ อ่านหนังสือแหละที่ดูแล้วติดมาเวลาเราถือหนังสือจะนึกถึงเบลล์” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกับลาเวนเดอร์ในเรื่องพฤติกรรมชอบอ่านหนังสือแล้วนึกถึงเบลล์ จะมีส่วนน้อยที่มีการเพิ่มเติมบทพูดของหนังสือ หรือเดินไปไหนก็มีจินตนาการถึงโลกหนังสือแบบเบลล์ไปด้วย ลักษณะแบบ improvise ตัวเอง ยกตัวอย่างของนัตตี้ กับ เอิร์ล

“สำหรับเราคือตั้งแต่เด็กๆชอบอ่านหนังสืออยู่แล้วด้วย แล้วพอดูเบลล์ก็ชอบ มัน represent เราเวลาอ่านนิยายแล้วชอบพูดเพื่อเจ้อะ แบบพูดบทในนิยายเหมือนเบลล์นั่นแหละ ชอบพูดให้เพื่อนฟังจนเพื่อนๆมองมาเรามั่นคนชอบอ่านนิยายเพื่อฝันมาก” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เอิร์ลก็มีเพื่อนบอกว่า เอิร์ลชอบเพื่อฝันเหมือนการ์ตูนเลยคะ บางทีเวลาเดินกับเพื่อนอยู่ๆ ก็ จะนึกถึงนิยายที่อ่านก็จินตนาการบ้างบอพรุ่งพรุ่งไป เล่าให้เพื่อนฟังไปด้วย” (เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีพฤติกรรมชอบอ่านไปเที่ยวผจญภัยมากขึ้นหลังจากได้ดูราพันเซล ยกตัวอย่าง เม จากการเล่าเรื่องของเมในข้างต้น

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีพฤติกรรมรักพ่อเหมือนมู่หลาน หรือมีความกตัญญูต่อบิดามารดา มากขึ้นเมื่อนึกถึงมู่หลาน ยกตัวอย่างเอิร์ลที่บอกว่าชอบเอาน้ำให้พ่อดื่มเวลาพ่อกลับมาบ้านเป็นพฤติกรรมแบบเดียวกับมู่หลาน

“พ่อเอิร์ลเป็นทหาร เป็นคนที่เข้มงวดมากคะ ส่วนแม่จะเป็นช่างเสริมสวยจะใจดีกว่าชอบให้แต่งตัวสวยๆแต่ถึงพ่อจะดุ เข้มงวด ก็รักพ่อมากคะเพราะพ่อทำงานเพื่อเอาเงินมาให้เรียน ซื่อของให้

ยิ่งดูมูหหลานแล้วก็รู้สึกรักพ่อมากกว่าเดิมค่ะ เวลาพ่อกลับบ้านค่ำๆ จะชอบเอาน้ำไปให้พ่อเหมือนมูหหลาน” (เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ชอบในรูปลักษณะภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์ วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีความชอบในรูปลักษณะภายนอกของราพันเซล ‘ราพันเซลมี ผมยาว สวย การแต่งกายดูน่ารักหวานๆ’ จึงได้รับอิทธิพลมาทำรูปลักษณะภายนอกของตัวเองให้ดูเหมือนหรือคล้ายกับราพันเซล ยกตัวอย่าง เอิร์ล นัตตี้ และขวัญ

“เอิร์ลเล่าไปแล้วว่าชอบแต่งตัวแบบราพันเซลให้ดูน่ารักๆ ชอบให้แม่ถักเปียแล้วประดับก็พุดอกไม้แบบราพันเซลด้วย” (เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ชอบราพันเซลที่เป็นคนสวย ผมก็สวย เลยชอบแต่งหน้าทำผม คือแต่งตัวให้ represent ราพันเซลแบบที่ทุกคนเห็นอะค่ะ (หัวเราะ)” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“อย่างที่เล่าแล้วไปนะคะ เพราะว่าเราผมยาวมาๆ ดั้งนั้นจะรักผมมาก เรื่องการดูแลผมกว่าเดิมาก็ได้จากราพันเซลด้วย ในเรื่องราพันเซลจะมีผมไว้ใช้ประโยชน์หลายอย่างเลย” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ผู้วิจัยสังเกตว่าขวัญมีผมที่ตรงยาวมาปล่อยสยายถึงช่วงสะโพกจริง ถ้าหากยอมเป็นสีทองน่าจะเหมือนราพันเซลมากขึ้นไปอีก

จะมี อัง ที่เห็นแตกต่างในเรื่องผมในการนำมาปรับใช้กับตนเอง กล่าวคือ ‘มูหหลานผมสั้น’ แล้วสามารถเปลี่ยนไปในทิศทางที่ดีได้ ทำให้องตัดผมสั้นจากที่แต่ก่อนไว้ยาวเพื่อเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้นจากที่เล่าเรื่องของตนเองในตอนต้น

นอกจากเรื่องของผมแล้ว ยังมีเรื่องของสีตัวละคร ‘สีแดง สีเขียวน้ำทะเล จากแอเรียล’ และ ‘สีเหลืองจากเบลล์’ รวมถึง ‘วัฒนธรรมยุโรปจากเจ้าหญิงดิสนีย์’ จากเจ้าหญิงดิสนีย์โดยรวมก็มามีอิทธิพลในการแสดงออกมาเช่นกัน ในรูปแบบของงานศิลปะ และการแต่งตัว ยกตัวอย่างของ ลาวเนเดอร์ ต้นหยง และอัง

“ชอบ *The little mermaid* ก็มักจะมิงงานดีไซน์ออกมาเป็นเงือก ใช้สีแดงกับเขียวทะเลตัดกันคือเป็นซิกเนเจอร์ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก แอเรียลค่ะ” (ลาวเนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ตอนเด็กจะชอบเรื่องความงามอะไรแบบนี้ พอดูเรื่อง *Beauty And The Beast* ก็รู้สึกว่าเบลล์สวยจังเลย สีชุดสีเหลืองก็สวยเด่นตอนเต้นรำ ตัดภาพว่าเบลล์เป็นสีเหลืองแล้วก็เลยชอบอะไรที่เป็นสีเหลือง เหมือนแต่งตัวก็ชอบใส่ชุดสีเหลือง กระเป๋าดินสอ สีปกสมุด ก็จะชอบใช้สีเหลือง” (ต้นหยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ชอบเจ้าหญิงดิสนีย์ตั้งแต่เด็ก หลายๆเรื่องออกไปทางยุโรป เหมือนถูกปลุกฝัง ก็เลยชอบอะไรที่มันเป็นยุโรป เลยชอบแต่งตัวแบบยุโรป ที่ชอบที่สุดก็คือพวกสลุทค่ะ” (อ้ง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

#### ชอบในบุคลิกภาพเจ้าหญิงดิสนีย์

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีความชอบและได้รับอิทธิพลมาทำให้ตัวเองมีบุคลิกภาพเหล่านั้นด้วยจาก มู่หลาน และซินเดอเรลล่า มากที่สุด รองลงมาคือ เบลล์ ตามลำดับ

#### ‘มู่หลาน เข้มแข็ง กล้าหาญ เท่ ห้าว แก่นๆ’

“ชอบที่มู่หลานเป็นสาวสตรีอง เข้มแข็ง กล้าหาญ หนูก็เลยเปลี่ยนแปลงตัวเองให้ สตรีองแบบมู่หลาน แล้วก็บุคลิกห้าวๆด้วยดูเท่ สตรีอง ทำให้หนูอยากเลียนแบบความเท่ ก็เลยไม่ใช่คนหวานเลยการแต่งตัวก็จะเรียบ ง่ายๆทำอะไรคล่องๆ” (อีฟ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ชอบแนวแบบเจ้าหญิงมู่หลาน ที่ออกแนวผู้ชายหน่อย ก็จะเป็นคนที่ออกแนวแก่นๆอะไรอย่างนี้ ดูแก่นๆที่ชอบทำอะไรเหมือนผู้ชาย ทำให้หนูได้รับความแก่นๆนั้นมาด้วย เพราะหนูไม่ใช่ผู้หญิงจ๋าๆ” (ฟ้า, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เอิร์ลไม่ค่อยออกไปนอกบ้าน ใช้เวลาอยู่แต่ในบ้าน ก็จะติดดูทีวีมาก แล้วชอบดูมู่หลาน ตั้งแต่ที่ดูมู่หลานไปที่ป็นทหาร แล้วดูกล้าหาญ เหมือนที่บ้านก็ครอบครัวทหารด้วยค่ะ เลยทำให้เริ่มมีความกล้าอยากออกไปเล่นนอกบ้าน” (เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ชอบที่มู่หลานเท่ ถึงหนูจะชอบใส่ชุดสลุทแบบยุโรป แต่ก็ก็จะเลือกเป็นใส่กางเกงตามบุคลิกของมู่หลานดูทะมัดทะแมง กระฉับกระเฉง ดูเท่ไม่อ่อนแอ” (อ้ง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ยกตัวอย่างความคิดเห็นของ อีฟ ฟ้า เอิร์ล และอ้ง จะชื่นชอบบุคลิกภาพแบบมู่หลาน ได้แก่ เข้มแข็ง กล้าหาญ เท่ ห้าว แก่นๆ เลยนนำมาปรับใช้เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพตนเอง

#### ‘ซินเดอเรลล่า อดทน ขยันทำงานบ้าน’

“อยู่บ้านกับแฟนเนี่ย ต้องอดทนไม่ทะเลาะเรื่องความสะอาด แฟนไม่ค่อยทำความสะอาดห้องต้องให้บอกเนี่ย บางทีก็ทะเลาะ อย่างซินเดอเรลล่าก็ต้องทำความสะอาดบ้านอยู่คนเดียว ก็ได้นางมาเรื่องความขยัน พอนึกถึงก็อารมณ์ดีขึ้นประมาณว่า ฉันทำก็ได้ (หัวเราะ)” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ก็แบบเวลามีคนมาว่าเราแบบคล้ายๆตัวร้ายมาว่า เสียใจจ้าวว้อะ เราก็นึกถึงความอดทนแบบซินเดอเรลล่านะ เราก็ไม่ได้แบบใช้อารมณ์อะคะ เราจะชอบได้แบบนึ่มๆมากกว่าแบบนางเอกเหมือนซินเดอเรลล่า” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ซินเดอเรลล่าเป็นคนขยัน ทำงานบ้านทุกวัน เราเองก็เลยชอบจัดห้อง อยู่บ้านก็เลยขยันทำนุ่นนี่ในห้องบ่อยๆ เห็นอะไรสกปรกแบบ รกๆนี่ ก็จะไปจัดเลยคะ” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เราได้ในเรื่องของความขยันทำงานบ้านนะ เพราะอยากให้บ้านสะอาดอยู่แล้ว ถ้าทำให้สนุกก็ต้องนึกว่าตัวเองเป็นซินเดอเรลล่าไปด้วย ” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

เม นัตตี้ ขวัญ ลาเวนเดอร์ จะชื่นชอบบุคลิกภาพแบบซินเดอเรลล่า ได้แก่ อดทน และขยันทำงานบ้าน เลยนนำมาปรับใช้เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพตนเอง

#### ‘เบลล์ ใฝ่รู้’

“เบลล์ฉลาดรอบรู้ เอาตัวรอดเก่ง ทำให้หนูปรับบุคลิกจากที่ไม่ชอบอ่านหนังสือมาอ่านหนังสือเยอะๆ ชอบไปงานสัปดาห์หนังสือไปหาหนังสือมาอ่าน ก็อยากเรียนเรียนรู้โลกมากขึ้น รู้ในสิ่งที่ไม่รู้มากขึ้นประมาณนี้คะ” (ต้นหยง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เราก็เป็นคนตั้งแต่ก่อนเรียนไม่ค่อยเก่งเท่าไร หัวจะไปด้านอาร์ตๆมากกว่าวิชาพวกคำนวณนี่ไม่ไหว แต่พอดูเบลล์ก็มีความตั้งใจอ่านหนังสือมากขึ้นกว่าเดิม” (เนะ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ต้นหยง กับ เนะ จะชื่นชอบบุคลิกภาพแบบเบลล์ ได้แก่ ใฝ่รู้ เลยนนำมาปรับใช้เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพตนเอง

#### ขอบในการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดไม่ค่อยได้รับอิทธิพลจากการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ ยกเว้นนัตตี้ ที่ได้ให้ข้อมูลว่าเธอได้รับได้รับอิทธิพลจากการพูดและภาษาของเบลล์ซึ่งหยิบยก มาปรับใช้กับเพื่อนในชีวิตประจำวัน

#### ‘เบลล์ Well you have to learn your temper’

“Well you have to learn your temper มันจะมีฉากที่เบลล์ทะเลาะกับ the beast ใจใหม่แล้วก็ประมาณว่าเบลล์ถามว่า แล้วจะออกไปข้างนอกใจใหม่ แล้วเบลล์ก็บอกกับ the beast ว่า เธอจะต้องเรียนรู้ที่จะควบคุมอารมณ์ตัวเองสิ อันนี้ชอบ ก็เอาไปพูดกับเพื่อนเวลาเราเหวี่ยงอะคะ” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นัตตี้มีการใช้คำพูดในบทของเบลล์กับเพื่อนๆของเธอตามอารมณ์ที่ได้รับจากตัวละครด้วย

สำหรับในประเด็นนี้ ผู้วิจัยได้ถามเพิ่มเติมถึงผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทย ว่าการพูดและภาษาของเขาที่ถ่ายทอดมามีอิทธิพลหรือไม่ ซึ่งวัยรุ่นกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดไม่ได้นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการพูดของตัวเอง โดยนัดตีขยายความว่า

“ตอนเด็กดูพากย์ไทย โดมาดูซับปนไทย และดูทั้งสองแบบ บางอย่างแปลเพลงมาแบบไทยไม่ตรงกับอังกฤษเอาเท่าไร ชอบต้นฉบับมากกว่า แต่ก็ฟังไทยบ้าง” (นัดตี, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

และจากนั้นทั้งหมดเห็นพ้องกับลาเวนเดอร์ ที่สรุปในประเด็นนี้ว่า

“ไม่อะ ถ้าเป็นนักพากย์ไทยนี้ไม่มีอิทธิพลอะไรเลย แต่ว่าแก้มเดอะสตาร์เขามีความเป็นเจ้าหญิงชัดมาก อินเนอร์เค้าชัด ก็จะจำเค้าได้เค้าแบบนี้มากกว่า ก็จะโคฟเวอร์เพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ด้วย และยังมีใครอีกนะ หนูนา เณอแตม ชอบเค้าเพราะเค้าร้องเพลงเพราะนะ เพราะเราชอบเจ้าหญิงมาก่อนไง แล้วพอเขามาพากย์เรารู้สึกเค้าว่า ก็เหมาะสม แค่นั้น แคร์รู้สึกว่าเขาเหมาะ แต่ไม่ได้มีอิทธิพลแต่เราก็มีความสนใจติดตามนะว่าใครเป็นคนพากย์ สมัยก่อนตอนเด็กเราก็คิดว่าใครเป็นคนพากย์เป็นคนร้อง เราก็ติดตามตรงนั้นอยู่แต่ ก็มีนะ อยากเป็นนักพากย์อยู่นะ ความฝันตั้งแต่วัยเด็กจนโตมาก็คือ อยากเป็นนักพากย์การ์ตูนดิสนีย์มาก” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

กล่าวคือ ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทย ไม่ได้มีอิทธิพลในการพูด และภาษามาใช้เรียนรู้เพื่อพูดเลียนแบบตาม แต่จะสนใจในเรื่องของการที่เขากำกัณฑ์ และร้องเพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นตัวละครอะไร และเพลงอะไร หรือชอบฟังเพลงของพวกเขามากกว่า รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจให้มีความฝันอยากเป็นผู้ให้เสียงพากย์เจ้าหญิงดิสนีย์เหมือนอย่างพวกเขา

#### ชอบในงานอดิเรกเจ้าหญิงดิสนีย์

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่แล้วมีความชอบในงานอดิเรกของ ราพันเซล และเบลล์ มากที่สุด และนำมาเป็นงานอดิเรกของตัวเอง ได้แก่ วาดรูป และ อ่านหนังสือ

#### ‘ราพันเซล วาดรูป’

ฟ้า อีฟ อัง (ฟ้า อีฟ อัง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ให้ข้อมูลในทิศทางเดียวกันว่าชอบวาดรูปราพันเซล หรือในเวลาวาดรูปที่มีสถานที่ที่บริบทใกล้เคียง ก็จะมีนึกถึงราพันเซลบ้าง

“ชอบวาดรูป รักศิลปะเหมือนกับราพันเซล”

“ชอบวาดรูปเหมือนราพันเซล หนูชอบพกทั้งดินสอ และสมุดเพราะชอบวาดรูป ก็เหมือนอย่างเวลาหนูว่างๆไม่มีอะไรทำจริงๆ พอนึกถึงราพันเซล ก็จะทำรูป พอเรามีไอเดียก็จะวาดออกมาให้หมดเลย”

“ชอบราฟานเซลเวลลาวาทรูปที่ฝ้าผนัง คือวาทรูปสวยมาก ชอบวาทรูปเหมือนกันค่ะพอมึงงานที่ต้องไปวาดฉากอะไรแบบนี้ก็จะชอบอาสาวาดแบบอลังการๆ แบบจะนึกถึงราฟานเซลवाद”

### ‘เบลล์ อ่านหนังสือ’

เนะ นัตตี้ เอิร์ล (เนะ นัตตี้ เอิร์ล, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562) ให้ข้อมูลในทิศทางเดียวกันว่าชอบอ่านหนังสือ และอยากไปห้องสมุดเพื่อไปอ่านหนังสือที่นั่น เพราะเบลล์

“ชอบไปห้องสมุดเหมือนเบลล์ ตั้งแต่ดูเบลล์ก็รู้สึกอยากไปอ่านหนังสือที่ห้องสมุดใน ม.”

“อยู่บ้านชอบอ่านหนังสือ ยิ่งนิยาย fantasy แบบ romance หน่อยๆนี่ชอบมาก สะสมไว้เต็มชั้น มันก็ represent เบลล์นั่นแหละตอนเบลล์อยู่ห้องสมุด”

“ที่บ้านเอิร์ลก็มีหนังสือการ์ตูน นิยายเยอะค่ะ จนแม่ต้องซื้อตู้ให้ วางก็ชอบหยิบมาอ่านเหมือนเบลล์ชอบอ่านหนังสือเป็นงานอดิเรก”

### ขอบในทัศนคติและค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์

วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่แล้วมีความชอบในทัศนคติและค่านิยมในเรื่องของ ‘การมองโลกในแง่ดี’ เป็นทัศนคติ และค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์โดยรวม มากที่สุด ซึ่งจะเห็นชัดเจนใน ซินเดอเรลล่า

“ซินเดอเรลล่า มองโลกในแง่ดีมากที่สุด โดนแกล้งก็ยังไม่ว่าอะไรคิดบวกว่าดีกว่าก็ดีขึ้นนะ เหมือนเราที่เป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง แล้วเราก็เคยกดดันตัวเองค่ะ จมกับปัญหาคนเดียวบ่อยๆตอนเด็กๆนะ ตอนนี้ได้แบบอย่างจากซินเดอเรลล่ามาตลอดปรับตัวเองจน เราตอนนี้เป็นคนมองโลกแง่ดีมากที่สุด” (เนะ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ถ้าเป็นซินเดอเรลล่าก็จะมองโลกในแง่บวกอะค่ะ แบบไม่กล้าทำร้ายสัตว์เนี่ย เพราะด้วยความดูแลแล้วมันก็เป็นเพื่อนกันไง ก็จะมีคามแบบรักสัตว์ โลกค่อนข้างจะสวยงามเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ยกตัวอย่างความเห็นจาก เนะ และ เม มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า ‘ซินเดอเรลล่า เป็นคนที่มองโลกในแง่ดีมาก’ มองโลกสวยงาม แม้จะมีอุปสรรคก็ยังคงมองโลกในแง่ดีเสมอ ซึ่งในบรรดาตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 ตัวละครในงานวิจัยนี้ ต่างก็มีทัศนคติ และค่านิยมบางอย่างให้ วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนำไปปรับใช้เป็นทัศนคติ และค่านิยมของตนเองด้วย ดังนี้

“ราฟานเซลอยู่แต่หอคอยแต่ก็ไม่ได้ที่ความโลกแคบ มีความอยากไปข้างนอกอยากรู้จักนุ่นนี่เมื่อมีโอกาสก็ได้ออกไปผจญภัยก็เหมือนเปิดฝืนเลย หนูก็เลยลองเปิดทัศนวิสัยตัวเอง เพราะแต่ก่อน

เป็นที่ชอบหมกตัวอยู่กับหนังสือในห้อง เพื่อนชวนเที่ยวก็ไม่ค่อยไป” (ฟ้า, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“จากการที่ราฟันเซลได้ออกไปผจญภัย เป็นแรงบันดาลใจทำให้เรารู้ว่าโลกข้างนอก ชีวิตข้างนอก คือการผจญภัย ทำให้เรากล้าที่จะทำอะไรมากขึ้น อะไรอย่างเนี่ย มันทำให้เรามีคติในใจ เราจริงๆว่า ชีวิตข้างนอกมันมีสิ่งดีๆรอเราอยู่เสมอ” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ยกตัวอย่างความเห็นจาก ฟ้า และ เม มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า ‘ราฟันเซลไม่เป็น คนโลกแคบ’ และออกไปเรียนรู้โลกนั้น ทำให้มีทัศนคติในการมองว่าสิ่งที่อยู่ข้างนอกมันน่าค้นหา ล้อออกไปผจญภัยดีกว่าอยู่ในที่แคบ ๆ แบบกบในกะลา

“เบลล์มีมุมมองในเรื่องเป็นการอ้ามองคนภายนอก” (ฟ้า, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ยกตัวอย่างความเห็นจาก ฟ้า ที่แสดงความคิดเห็นก่อนใครนั้นในกลุ่มทั้งหมดก็มีความเห็น พ้องไปในทิศทางเดียวกันว่า ถ้าพูดถึงเบลล์ ‘เบลล์เป็นคนที่ไม่มองมองคนภายนอก’ และพวกเขาก็ ได้รับทัศนคตินี้มาใช้ในการมองคน

“พอหนูดูเจ้าหญิงแล้วหนูจะรู้สึกว่ามันเป็นแรงบันดาลใจให้ เหมือนกับว่าต่อสู้กับอะไร บางอย่างได้ เช่น หนูแต่ก่อนไม่กล้าออกไปเที่ยวค้างคืนกับกลุ่มเพื่อน กลัวพ่อแม่ว่า พอได้มาดู เจ้าหญิงก็จะรู้สึก ว่า เออคือเขายังกล้าที่จะออกไปทำแบบนั้นเลย หลังๆเลยขอพ่อแม่ไปก็ให้เหตุผลมัน ก็ไปได้ แล้วมันก็เป็นเหมือนทัศนคติที่เราได้ค่ะ” (อ้ง, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ยกตัวอย่างความเห็นจาก อ้ง ที่ได้รับทัศนคติจาก ‘มูหลานมีความกล้าจะออกไปทำอะไร’

“แอเรียลช่างคิดช่างฝัน มีความอยากรู้อยากเห็นก็เต็มเต็มส่วนหนึ่งของเราในส่วนนี้ ก็ทำให้ เราชอบตั้งคำถามเวลาเจอกับใคร เจออะไร ได้คำตอบบ้าง ไม่ได้บ้าง แต่ก็ยังชอบถามนะ คือเป็นความ ซึ่สงสัยของเราไง” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ลาเวนเดอร์ได้รับทัศนคติจาก ‘แอเรียลช่างคิดช่างฝัน’ มีความอยากรู้อยากเห็นซึ่งทำให้เขา เป็นคนชอบตั้งคำถามเวลา

#### 4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง

จากการสนทนาของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ จะเห็นว่าตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีความ เชื่อมโยงสัมพันธ์กับตนเองโดยมักจะแสดงพฤติกรรมแบบสัมพันธ์กัน ได้แก่ ทำงานบ้าน, เพื่อฝัน, ชอบฮัมเพลงเล่น, อยากรู้อยากเห็น, ถูกกำหนดกรอบ, อ่านหนังสือ, เพื่อฝันมูหลาน, เป็นลูกสาว, คนเอเชีย, ชุ่มชุ่ม, ผมยาว, วาดรูป ยกตัวอย่างกรณีของ ลาเวนเดอร์ กับขวัญ

“เรารู้สึกว่า เรากับ แอเรียล มันมีอะไรที่ รีเลทกันอยู่ ด้วยแบเรียอะไรบางอย่างที่เราบอกไป ตอนแรก ก็เราคิดว่ามันก็เหมือนกับเราชื่นชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่น เราอยากเรียนรู้ ซูชิมันยังงี้ แต่บางคน มันมีบาเรียบางอย่างที่ไม่สามารถทำให้เขาไปถึงตรงจุดนั้นได้ มันก็เป็นอะไรที่น่าสงสัย ไม่ใช่ใช้อย่างที่ เข้าใจผิดเป็นเรื่องของความรักของเรื่องอะไรไป” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนา กลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“โดยส่วนตัวเหมือนมู่หลานก็ซุ่มซำม เหมือนปกติทุกวันนี้เวลาถือของอะไรเพื่อนก็จะบอกว่า ขวัญค่อยๆเดินนะ เพื่อนกลัวว่าเราจะสะดุดล้ม เรานึกถึงตอนมู่หลานซุ่มซำมทำแก้วชาที่จะยื่นให้พ่อ แดก (หัวเราะ)” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนา กลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

### 5) อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์

จากการสนทนาของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ส่วนใหญ่อยากจะเป็นเหมือนกับเจ้าหญิงดิสนีย์ แทนตัวเองเป็นเจ้าหญิงคนนั้นจากเป็นภาพจำที่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ข้อ 4. ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ สรุปเป็น Keywords ได้แก่ ‘อยากไปงานเต้นรำเหมือนซินเดอเรลล่า’, ‘อยากเสียงไพเราะเหมือนแอเรียล’, ‘อยากอรบรู้เหมือนเบลล์’, ‘อยากกล้าหาญกล้าแสดงออกเหมือนมู่หลาน’, ‘อยากผมยาวเหมือนราพันเซล’, ‘อยากออกไปเที่ยวเหมือนราพันเซล’, ‘อยากสวยเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์’

ยกตัวอย่างกรณีของ เม และลาเวนเดอร์ จากมุมมองตนเอง และประสบการณ์ที่ตนประสบพบเจอจากสื่อในสังคม

“ส่วนมากเวลาเราไปทำอะไรที่ไหนก็จะนึกภาพของเจ้าหญิง แล้วมันมีความสุขขึ้นมาจะคะ มันจะมีภาพจำที่ว่าเวลาที่เราทำอะไรแบบเนี้ยแล้วแบบ เราก็จะแทนตัวเองเป็นเจ้าหญิงคนนั้น เช่น แบบตอนที่เราจะตากผ้าเนี้ย เราก็จะนึกภาพว่าเราเป็นเจ้าหญิงซินเดอเรลล่า สโนว์ไวท์ ล้างจานดูพื้นอะไรอย่างเนี้ย เป็นต้น แล้วก็มันมีช่วงที่ไปดูม้า เพราะว่าเจ้าหญิงชอบขี่ม้า มู่หลานก็ขี่ เบรฟก็ด้วยเวลาไปว่ายน้าก็จะสวมบทเป็นแอเรียล แล้วก็สับัดผมภาพตอนที่ขี่มาแล้ว (หัวเราะ)” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนา กลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เคยเห็นในเฟสบุ๊ก ที่มีคนลงคลิปน้ำท่วมแล้ว อัดแบบ โอะฟลาวเดอร์ (หัวเราะ) ที่ทำแล้วแบบมีความสุข เวลาเราเห็นฉากอะไรที่มีคน related กับเจ้าหญิงดิสนีย์ตรงนั้น ที่จะนึกถึงแล้วมีความ improvise เองขึ้นมา เราชอบ มีความสุขมาก” (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนา กลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)



ผู้วิจัยขอขยายความในสิ่งที่ลาเวนเดอร์เสริมมาว่า มีคนอัดคลิปตอนที่เขาอยู่ในเหตุการณ์น้ำท่วมแล้วเขาก็สร้างเหตุการณ์เองว่ามีปลาอยู่ตรงนั้น คือ ฟลาวเดอร์ ไซค์คิกของแอเรียล แล้วพอลาเวนเดอร์เห็นอะไรแบบนั้นแล้วก็รู้สึกมีความสุขที่มีคนอื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์เหมือนกัน จนแทนตัวเองเป็นแอเรียลอย่างขบขัน

#### 6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้

จากในประเด็นของหัวข้อที่แล้วนั้นประกอบกับการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้กับตนเอง ดังนั้นพฤติกรรมจะสอดคล้องกับการนำทัศนคติของเจ้าหญิงดิสนีย์ มาปรับใช้ในวิถีประจำวันของตัวเอง อย่าง อีฟ ที่ได้เล่าเรื่องทัศนคติที่ได้จากหมู่มหาใน workshop ข้างต้น

### 5.4 กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation)

แรงจูงใจของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายที่แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ตนสังเกตโดยส่วนใหญ่ เนื่องจากมีความคาดหวังที่เมื่อเลียนแบบแล้วจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ได้รับรางวัล ถูกชื่นชมจากการถ่ายทอดให้คนอื่น และนำคุณค่ามาให้กับตน โดยสอดคล้องกับกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์แล้วเกิดความพึงพอใจเมื่อเทียบกับตัวเอง การที่แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ มีแรงจูงใจจากประโยชน์บางอย่างมาให้ ได้แก่ ได้รับเงินรางวัลจากการประกวดร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ซึ่งเป็นส่วนน้อย อย่าง ฟ้า ขวัญ นัตต์ และ เม

“หนูชอบโคฟเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ แล้วเคยไปร่วมประกวดร้องเพลงในงานที่มหาลัยหนูก็จะร่วมด้วย และร้องเพลงของเจ้าหญิงค่ะ เพราะชอบค่ะอยากให้คนฟังเพลงเจ้าหญิง ไม่ใช่แค่ได้รางวัลคือหนูก็อยากให้คนรู้ว่าหนูร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์นะ แบบนี้ค่ะ” (ฟ้า, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“เราไปร้องเพลงตามร้าน หรืองานที่เราทำ เราก็ได้เงินแหละ มันก็ดีเป็นค่าใช้จ่ายน้ำมันอะไรเนี่ย แต่เอาจริงๆเราก็แค่มีความสุขที่ได้ร้องเพลงแหละ” (เม, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ถ้าเป็นรางวัลที่ได้จากร้องเพลงก็คงเยอะนะคะ แต่ก็มีได้รับในแอป Smule ค่ะ (หัวเราะ) ก็มีคนกดช่วยให้ ดอกไม้ให้ เราก็อยากได้ยอดโลกด้วย ยังมีคนมาจอยเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ด้วยก็รู้สึกดีใจค่ะ ก็มีประกวดบ้างนะคะเพราะครูชอบหาเวทีให้ไปร้องก็ได้ประสบการณ์ที่ดี” (ขวัญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ฟ้า เม และขวัญ ให้ข้อมูลเหมือนกันว่าได้ประกวดร้องเพลง หรือได้ร้องในงานต่างๆ ได้รับรางวัลเป็นเงิน และเป็นประสบการณ์ จากที่ขวัญพูดถึงยอดโลก ฟ้าและนัตต์ก็ได้เสริมว่าตัวของเขาก็อยากได้ยอดโลกเหมือนกันเวลาที่ลงคลิปเพลงที่ได้ cover

“เราร้องเพลงไม่เพราะหรอกแต่ชอบร้องไง ถ้ามีต้องไปร้องเพลงก็ได้ละ เพลงเจ้าหญิงนี่แหละ แต่ร้องเวอร์อึ้งนะ เพราะเราชอบฟังเวอร์อึ้งมากกว่า เราเรียนภาษาด้วยไง ก็มีคลิปปะแต่คือเราก็แค่อายากโคฟไม่มีอะไรมา อายากให้คนมาดูมา มาไลค์ มาฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เราร้องเท่านั้นอะคะ” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

จะเห็นว่าส่วนใหญ่ไม่ได้ต้องการเงินเป็นปัจจัยหลัก เพียงแต่อยากจะได้แสดงให้คนอื่นได้เห็น ตนมีบางอย่างที่สัมพันธ์กับเจ้าหญิงดิสนีย์ และเป็นที่ยอมรับชมจากการถ่ายทอดให้คนอื่นได้เห็น นอกจากการอยากถูกชื่นชมที่ได้ร้องเพลงแล้ว ยังมีแรงจูงใจเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกอีกด้วยซึ่งแบ่ง ออกเป็น 2 อย่าง ได้แก่ อยากถูกมองว่าสวย ดูหวานน่ารัก กับ อยากถูกมองว่าเท่ ดูทะมัดทะแมง ในส่วนที่อยากถูกมองว่าสวย ดูหวานน่ารัก จะมีเป็นส่วนใหญ่ได้แก่ นัตตี้ ขวัญ เม เอิร์ล ต้นหยง และเนะ ยกตัวอย่างการแต่งกายของนัตตี้ที่ค่อนข้างมองเป็นเจ้าหญิง ด้วยชุดกระโปรงและการเลือกสีชุดเป็นม่วงอมชมพูจึงทำให้นัตตี้ต้องการสะท้อนภาพลักษณ์ของราชินีออกมาผ่านตัวเอง ส่วนอีก 4 คนที่เหลือจะค่อนข้างมีบุคลิกที่ทะมัดทะแมง ทุกคนล้วนใส่กางเกงมา บ้างก็ได้รับอิทธิพลจากมูฟวี่ เช่น อีฟ ฟ้า และอ่อง ที่อยากเปลี่ยนตัวเองให้ดูเข้มแข็ง กระฉับกระเฉง อันนำไปสู่การยอมรับจากตนเอง และสังคมรอบข้าง ทั้งนี้ยังมีปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดกระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือน เจ้าหญิงดิสนีย์ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย คือ อารมณ์ ส่วนใหญ่ก็เพื่อ อยากมีความสุขผ่อนคลายตัวอย่างจาก นัตตี้ อีฟ

“เวลาเครียดก็ร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์อะแหละ คือเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มันจะเป็นเพลงที่มีบทพูดด้วย มันไม่ใช่เพลงอย่างเดียว มันจะมีความ musical เวลาเครียดก็เลยชอบร้องเพลงดิสนีย์” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“วาดรูปแล้วเราก็ได้ปลดปล่อยอะไรออกมาอย่างเวลาเราเครียด เราก็มาวาดระบายจนเรา รู้สึกดีขึ้น เรารู้สึกว่าเราเฟรช” (อีฟ, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

ด้วยวัยของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ส่วนใหญ่จะต้องมีกิจกรรมได้พบปะกับผู้คนในสังคม และในแต่ละวันก็มีความต้องการผ่อนคลาย จากการเรียนบ้าง การทำงานบ้าง การที่ได้ทำอะไรในแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ก็เป็นหนทางในการผ่านคลายอารมณ์ ทำให้มีความสุขใจ

“รู้สึกว่าเป็นเหมือนเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจเวลาที่เรานั่งอยู่คนเดียว หมดแรง มีอยู่ครั้งหนึ่งที่รู้สึกมากที่เหมือนเราเหนื่อยจากการทำอะไรซักอย่าง และเราก็ต้องการแรงบันดาลใจ แล้วเราก็ดูโมอาน่า แล้วแบบพลังมันก็กลับมาแบบไม่น่าเชื่อ เราก็เลยรู้สึกว่า มันช่วยเราได้จริงๆ อาจจะเป็นความผูกพัน หรือแบบการที่เราได้ร้องเพลงเขา หรืออะไรอย่างนี้ ซึ่งเป็นเรื่องที่เราชอบอะ ถ้าเราดูไม่ว่าเราจะดูกี่ครั้ง ตอนที่เรารู้สึกว่าเราจะได้อะไรทุกอย่าง เราก็เลยรู้สึกว่าก็ขาดกันไม่ได้แหละ” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

เม เสริมและสรุปสั้นๆว่า

“คือจริงๆ ชีวิตเรามันก็เหนื่อยอยู่แล้วก็ไปทำอะไร ทำอะไรที่มันเบา มอง ทำให้แฮปปี้ไรงี้เนี่ย”

นอกจากนี้การได้แบบอย่างเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นแบบในการนำคุณค่ามาให้กับตนด้วย เช่น สร้างแรงบันดาลใจ เช่น สร้างฝัน ผลักดันตนให้ต่อสู้ในชีวิต หรือเพื่อพัฒนาตนเอง เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่สุดสำหรับกลุ่มสนทนาเป็นส่วนใหญ่ในทิศทางเดียวกัน ยกตัวอย่าง ลาวเณเดอร์ และนัตตี้ ที่ชัดเจนมาในตอนนี้ และยังมีคนอื่นๆที่นำมาปรับในชีวิตประจำวันเป็นคุณค่าของชีวิตตนเอง

เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างพลังบวกให้กับวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายและยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างฝันให้กับตน ยกตัวอย่าง ลาวเณเดอร์ ที่อยากทำงานเป็นแอนิเมเตอร์ในบริษัทของเครือของดิสนีย์ และนัตตี้ที่อยากเป็นนักพากย์เจ้าหญิงดิสนีย์ เพราะชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์เช่นเดียวกัน

“เคยมีความฝันเหมือนกัน ก็อยากทำงานที่ดิสนีย์ อยากทำแอนิเมชัน อยากเป็นหนึ่งในทีมงานที่ได้สร้างสรรค์ *Disney Princesses*” (ลาวเณเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

“ตอนนี้ก็ยังฝันอยู่ว่าอยากเป็นนักพากย์การ์ตูนเจ้าหญิง อย่างพวกพีแก้ม เดอะสตาร์ ถ้าได้พากย์แล้วร้องเพลงด้วยคงฟินมาก ถึงเป็นเวอร์ไทยก็ร้องอะคะ แต่ตอนนี้ก็พักไว้ก่อนมาทำอย่างอื่น (หัวเราะ)” (นัตตี้, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

นอกจากนี้ในวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายมีความเห็นร่วมกันว่า การที่จะได้ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์ จากเพื่อน จนกลายเป็นกลุ่มที่มีมารวมตัวพูดคุย พบปะกัน ก็กลายเป็นชุมชนเป็นที่ดีเช่น ยกตัวอย่าง กลุ่มในเฟซบุ๊ก กลุ่ม *Disney Princess Thailand Fanclub* (กลุ่มนี้ จะทำหน้าที่ UPDATE เรื่องราวต่างๆ ข่าวสาร ภาพยนตร์ , การ์ตูน , แอนิเมชัน และเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์ เพื่อแฟนคลับดิสนีย์ชาวไทย และพูดคุยแลกเปลี่ยนกัน) ตามความเห็นของลาวเณเดอร์

“มันมีกลุ่มหลายๆกลุ่มที่มันเป็นคอมมิวนิตีที่ดีเหมือนกัน เหมือนกลุ่มที่พวกเรายู่ *Disney Princess Thailand Fanclub* ก็มีดีตั้งกันบ้าง เจอกันบางคนบ้าง รู้สึกว่ามีคนที่ชอบเหมือนกับเรา แล้วได้แชร์กัน เจอคนที่ชอบและตี๋มด่าอะไรเหมือนกัน ก็เป็นประสบการณ์ที่ดี” (ลาวเณเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนากลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562)

สรุปการวิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยซึ่งจากการวิเคราะห์จะเห็นว่าวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้มีสถานภาพเป็น middle class ในสังคมไทย ทุกคนพักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยมีอายุ 18-25 ปีเป็นช่วงวัยที่มีระดับการศึกษาสูงและมีวุฒิภาวะที่ดีต่อการเรียน ด้านสมรรถภาพ

ทางร่างกายในการเรียนรู้ทุกคนไม่มีความพิการหรือความบกพร่องใดๆ ที่มีอุปสรรคต่อการเรียนรู้ในตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ในขอบเขตที่ตนอยากจะทำดังกล่าวนัก

โดยเริ่มจากกระบวนการใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย เริ่มจากการเหตุการณ์ที่ได้รู้จักเจ้าหญิงดิสนีย์ ย้อนกลับไปเมื่อวัยเด็กในยุคแรกเริ่มนั้น จากความเห็นส่วนใหญ่เริ่มรู้จักตัวละครเจ้าหญิงจากพ่อ แม่ ที่คัดกรองสื่อให้รับชม ซึ่งมีส่วนน้อยที่รับสื่อมาจากสถานศึกษาโดยอาจารย์ได้นำสื่อเจ้าหญิงดิสนีย์มาใช้ในการเรียนการสอน และบ้างก็เปิดไปชมสื่อด้วยตนเอง นอกจากสื่อภาพยนตร์ที่เป็นวิดีโอแล้วก็มีสื่อนิทาน หนังสือ จากที่พ่อแม่อ่านให้ฟัง หรืออ่านด้วยตนเองที่ห้องสมุดโรงเรียน สื่อเพลงจากเทปบันทึก มาเป็นแผ่น CD เพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ Collection Disney Princess สำหรับเปิดฟังในรถ และสถานศึกษา โดยเรื่องที่ได้รับชมในสมัยนั้นจะมี ซินเดอเรลล่า (1950), เจ้าหญิงน้อยผจญภัย (1989), โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (1991) และ มู่หลาน (1998) ต่อมารับชมผ่านรายการทางช่องโทรทัศน์ เช่น ช่อง 7, Disney Channel ฯลฯ และเมื่อราว ๆ 10 ปีให้หลังในยุคต่อมาเริ่มมีการรับชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ และแผ่น CD, แผ่น DVD ออกมาให้สะสม ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคถัดมาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยจะเริ่มที่ ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ Tangled (2010) โดยเปลี่ยนจากแอนิเมชัน 2D ในยุคแรก มาเป็นในรูปแบบ 3D จนกระทั่งมาในยุคปัจจุบัน ที่มีการรีเมคเรื่อง ซินเดอเรลล่า (2010) และโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017) ที่ใช้คนแสดงประกอบกับสื่อมีความทันสมัยขึ้น ซึ่งก็รับชมในโรงภาพยนตร์ และเนื่องจากเป็นยุคดิจิทัล จึงมีช่องทางสื่อมากมายให้รับชมผ่านอินเทอร์เน็ตในแพลตฟอร์ม YouTube, Netflix เว็บไซต์ หรือช่องทางสื่อออนไลน์อื่นๆ เป็นต้น โดยสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายเหล่านั้นเกิดความสนใจใส่ใจในตัวเจ้าหญิงดิสนีย์ มีทั้งหมด 6 อย่าง ดังนี้

**‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น’** ทำให้เกิดความน่าสนใจขึ้น โดยค่ายดิสนีย์มีการผลิตสื่อใน content เจ้าหญิงดิสนีย์ในหลายรูปแบบเช่น ละครเวที คอนเสิร์ตเจ้าหญิงดิสนีย์ ดิสนีย์ออนไอซ์ แบบมิวสิคัล musical รวมถึง สวนสนุกดิสนีย์แลนด์ ทำให้สื่อมีความเป็นสื่อมวลชน (mass media) เข้าถึงผู้คนจำนวนมาก ได้ถูกพูดถึงในสังคมกันล้นหลาม และถ้าพูดถึงความโดดเด่นของเจ้าหญิงดิสนีย์มากที่สุดก็จะนึกถึงเพลง เหมือนเป็นตัว PR ของเจ้าหญิงดิสนีย์ เรียกว่าช่วง ‘I want song’ เป็นช่วงที่เจ้าหญิงตัวหลักจะต้องร้องเพลง แม้ว่าจะมีบริษัทอื่นนอกจากดิสนีย์ผลิตสื่อแนวๆเจ้าหญิงร้องเพลงเหมือนกัน แต่ก็ไม่มี ความโดดเด่นเท่า เนื่องจากทำแค่เรื่องไม่เหมือนกับเจ้าหญิงดิสนีย์มีหลายเรื่องหลายเพลงเป็น I want song ของเจ้าหญิงดิสนีย์ และมีหลายเพลงในเรื่องนั้นๆด้วยจึงกลายเป็นการสนใจในเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์

**‘ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’** เพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายชอบที่สุดจากการโหวตในกลุ่มคือ เพลง reflection จากหมู่หลาน รองลงมาคือเพลง Part of your world ของ แอเรียล การที่ได้ฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ทำให้เกิดความชื่นชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มาก เพราะวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ทุกคนชอบฟังเพลงตั้งแต่วัยเด็ก ดังนั้น เพลงเจ้าหญิงดิสนีย์จึงสามารถรับเป็นสื่อเข้ามาได้ตลอดในชีวิตประจำวัน

**‘ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์’** ถ้าได้เคยรู้จักเจ้าหญิงดิสนีย์มาตั้งแต่วัยเด็กจากการได้ดู ได้ฟังเพลง แล้วก็จะมีความชื่นชอบไปโดยปริยาย ซึ่งองค์ประกอบสำคัญของตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์ ที่มีอิทธิพลในการใส่ใจ (Attention) จากตัวละครทั้ง 5 ตัวอันได้แก่ ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ หมู่หลาน และ ราพันเซล โดยตัวละครเหล่านั้นมีเหตุการณ์หรืออะไรก็ตามที่สร้างความชื่นชอบให้แก่ วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ เช่น เหตุการณ์ซินเดอเรลล่าทำความสะอาดบ้านส่วนตัวเองก็ชอบทำความสะอาดบ้านเหมือนกัน การที่มีความอย่างเชื่อมโยงกันระหว่างแบบกับตัวผู้เรียนก็มีอิทธิพลในการนำมาใส่ใจด้วย

**‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง’** ในกรณีของลาเวนเดอร์เป็นเคสตัวอย่างว่าที่บ้านของตนเองห้ามไม่ให้รับวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่างๆที่ตนเองอยากรู้ว่าเป็นอย่างไรซึ่งมีความเชื่อมโยงกับ แอเรียลที่ราชาโทรทันพ่อของแอเรียลไม่ให้ออกไปที่โลกมนุษย์ ทั่วๆที่อยากรู้ว่าเป็นอย่างไร

**‘อยากเป็นแบบเจ้าหญิงดิสนีย์’** คุณค่าของเจ้าหญิงดิสนีย์สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความสนใจที่จะอยากเป็นแบบนั้น

**‘เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้’** การที่ได้สังเกตว่าเจ้าหญิงดิสนีย์ทำอะไรแล้วมักจะมีความสำเร็จด้วยอะไรก็แล้วแต่ รวมถึงปัจจัยอื่นๆด้วยไม่ว่าจะเป็น รูปลักษณ์ภายนอก บุคลิกภาพ การพูดและภาษา งานอดิเรกเจ้าหญิงดิสนีย์ ทัศนคติและค่านิยม ก็เป็นหนึ่งในแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความสนใจใส่ใจในตัวแบบเพราะได้เห็นสิ่งเหล่านั้นแล้วดี ซึ่งกลายมาเป็นการสร้างคุณค่าให้กับตนเอง

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของตัวแบบซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียน ประกอบกับลักษณะของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจด้วย โดย ‘เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้’ จะเป็นส่วนหนึ่งของแรงจูงใจในลำดับที่สุดท้ายต่อไป โดยวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ที่มีทักษะของร่างกายที่สามารถเรียนรู้ได้ไม่บกพร่อง มีวุฒิภาวะในการคิดวิเคราะห์หมีทักษะในการเรียนรู้สูง ส่วนใหญ่กำลังศึกษามหาวิทยาลัย และถูกปลูกฝังสื่อตั้งแต่วัยเด็กจึงเข้าใจในตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ที่นำมาเรียนรู้ได้ดี ทั้งนี้วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะ Self Esteem ค่อนข้างสูง รู้สึกถึงคุณค่าของตนเอง รวมทั้งมีความคิดและอารมณ์เชิงบวกทำให้การรับรู้ความหมายเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์โดยส่วนใหญ่เป็นไปในทางบวกมากกว่าลบ

กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Retention) สรุปการวิเคราะห์ได้ว่า ภาพจำของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนร่วม (collective identity) คือ ความเป็น ‘เจ้าหญิง’ อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีสื่อเกี่ยวกับเจ้าหญิงอื่นๆ แต่ค่ายดิสนีย์ยังครอบงำอันดับหนึ่งของภาพตัวแทนเจ้าหญิงในสื่อภาพยนตร์ โดยวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ได้ผ่านการเรียนรู้ตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์ ภายใต้อัจฉริยะอันได้แก่ บริบท ค่านิยม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของสังคม ตั้งแต่วัยเด็กจนมาถึงวัยรุ่นในปัจจุบัน และด้วยปัจจัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาดังกล่าวนี้ สิ่งที่ทำให้การจดจำตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ยังคงอยู่ตลอดกาล คือ กระบวนการผลิตซ้ำ (reproduction) ให้ผู้เรียนมีกระบวนการจดจำภาพพจน์ในใจได้ (Visual image) เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (Verbal Coding) หรือ Keyword ในการระลึกถึงได้ตลอดเวลา โดยจะมี Keyword เป็นคำสั้นๆ ในการจดจำ ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เหล่านั้นด้วย ผู้วิจัยขอสรุปการเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์ก่อน ในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่นำมาเป็นตัวอย่าง 5 ตัวละคร ดังนี้ ‘ซินเดอเรลล่า รองเท้าแก้ว’ ‘แอเรียล นางเงือก’ ‘เบลล์ หนังสือ’ ‘มู่หลาน ดาบ’ ‘ราพันเซล ผมยาว’ นอกจาก Keyword สั้นๆ ที่เป็นเหมือนกลไกในการจดจำได้ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ที่ถ่ายทอดมาเป็นสัญลักษณ์ในข้างต้น นอกจากนี้ในส่วนที่ได้เก็บข้อมูลมาในเบื้องต้นสามารถ Keyword หรือ Visual image ที่เป็นรหัสถ้อยคำ หยิบยกมาเป็นตัวอย่างที่มีการให้ข้อมูลมา ซึ่งจำแนกให้สอดคล้องกับการนำเสนอในประเด็นแรก ดังนี้

- เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น : ‘เจ้าหญิง’ ‘แบรนด์ดิสนีย์’
- ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ :
  - ‘ซินเดอเรลล่า A Dream Is a Wish Your Heart Makes’
  - ‘แอเรียล Part of Your World’
  - ‘เบลล์ Belle / Beauty and the Beast’
  - ‘มู่หลาน Reflection’
  - ‘ราพันเซล When Will My Life Begin / I See the Light’
- ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ : ‘ร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’

ชอบในพฤติกรรมเจ้าหญิงดิสนีย์ :

- ‘ซินเดอเรลล่า ทำความสะอาดบ้าน’
- ‘แอเรียล ฝ่าฟันอุปสรรค’
- ‘เบลล์ อ่านหนังสือ เพื่อเจอ เพื่อฝัน จินตนาการ’
- ‘ราพันเซล ออกไปผจญภัย’,
- ‘มู่หลาน รักพ่อ’

ชอบในรูปลักษณะภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์ :

- ‘ราพันเซลมี ผมยาว สวย การแต่งกายดูน่ารัก หวานๆ’
- ‘มู่หลานผมสั้น’
- ‘สีแดง สีเขียว น้ำทะเล จากแอเรียล’
- ‘สีเหลืองจากเบลล์’
- ‘วัฒนธรรมยุโรปจากเจ้าหญิงดิสนีย์’

ชอบในบุคลิกภาพเจ้าหญิงดิสนีย์ :

- ‘มู่หลาน เข้มแข็ง กล้าหาญ เท่ ห้าว แก่นๆ’
- ‘ซินเดอเรลล่า อดทน ขยันทำงานบ้าน’
- ‘เบลล์ ใฝ่รู้’

ชอบในการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ :

- ‘เบลล์ Well you have to learn your temper’

ชอบในงานอดิเรกเจ้าหญิงดิสนีย์ :

- ‘ราพันเซล วาดรูป’
- ‘เบลล์ อ่านหนังสือ’

ชอบในทัศนคติและค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์ :

- ‘ซินเดอเรลล่าเป็นคนที่มีมองโลกในแง่ดีมาก’
- ‘ราพันเซลไม่เป็นคนโลกแคบ’
- ‘เบลล์เป็นคนที่ไม่มองมองคนภายนอก’
- ‘มู่หลานมีความกล้าจะออกไปทำอะไร’
- ‘แอเรียลช่างคิดช่างฝัน’

- เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง :

- ‘ซินเดอเรลล่า ทำงานบ้าน, ชอบฮัมเพลงเล่น’
- ‘แอเรียล อยากรู้อยากเห็น, ถูกกำหนดกรอบ’
- ‘เบลล์ อ่านหนังสือ, เพื่อฝัน’
- ‘มู่หลาน เป็นลูกสาว, คนเอเชีย, ซุ่มซำม’
- ‘ราพันเซล ผมยาว, ออกไปเที่ยว, วาดรูป’

- อยากรู้อยากเห็นเจ้าหญิงดิสนีย์ : ‘สวยเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์’

- ‘อยากไปงานแต่งงานเหมือนซินเดอเรลล่า’
- ‘อยากเสียใจเพราะเหมือนแอเรียล’

‘อยากรอบรู้เหมือนเบลล์’

‘อยากกล้าหาญกล้าแสดงออกเหมือนมู่หลาน’

‘อยากผอมยาวเหมือนราพันเซล’

‘อยากออกไปเที่ยวเหมือนราพันเซล’

- เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้ :

‘ซินเดอเรลล่า ทำดีได้ดี, มองโลกในแง่ดี’

‘แอเรียล ความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น’

‘เบลล์ ไม่ตัดสินคนจากรูปลักษณ์ภายนอก

‘มู่หลาน กล้าที่จะออกจากกรอบ, กล้าที่จะเปลี่ยนแปลง, กล้าที่จะทำสิ่ง’ต่างๆ

‘ราพันเซล จงออกไปผจญภัยเพื่อเรียนรู้’

โดยการเรียนรู้สองข้อข้างต้นนี้เป็นขั้นของการได้รับมาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) จากตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์แล้วซึ่งในขั้นต่อไป อยู่ที่วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายในแต่ละคนที่จะเลือกแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น โดยอาจจะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ ซึ่งได้วิเคราะห์ดังนี้

ขั้นของการกระทำ (Performance) ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถทางร่างกาย ทักษะต่างๆ ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย โดยแปรสภาพมาจากภาพพจน์ (Visual Image) หรือรหัสถ้อยคำ (Verbal Coding) ที่ผ่านการใส่ใจใจองค์ประกอบสำคัญจากตัวแบบ (เจ้าหญิงดิสนีย์)

‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น’

ด้วยแบรนด์ดิสนีย์ ทำให้ภาพพจน์ ‘เจ้าหญิง’ กลายเป็น Princess Package คือมัดรวมเหล่าเจ้าหญิงด้วยกันและเผยแพร่ในสื่อแพลตฟอร์มต่างๆ ทำให้ กลุ่มชนหนาส่วนใหญ่มีความเห็นภาพพจน์ของเจ้าหญิงที่ดิสนีย์สร้างนี้ เป็นสิ่งที่เข้ามามีอิทธิพลในการแสดงออกให้ตัวเองมีความโดดเด่นขึ้น กล่าวคือ เรื่องการแต่งตัวให้เกิดความเป็นภาพตัวแทน (represent) เป็นเจ้าหญิง

‘ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’

จากการฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ จึงมีการแสดงออกของพฤติกรรม การร้องเพลง ที่มีอิทธิพลมาจากการชอบฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ทุกครั้งที่รับฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์ในอิริยาบถต่างๆตามสถานที่นั้นๆ ก็ผุดขึ้นมาตามเนื้อเพลง ขยายความคือเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงอะไรบางอย่าง ตามบริบท ตามสถานที่ ซึ่งพวกเขาได้แทนตัวเองเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ แล้วก็มีอารมณ์ร้องเพลงเหล่านั้นขึ้นมา ดังนี้

ซินเดอเรลล่า : ‘A Dream Is a Wish Your Heart Makes’

ในเหตุการณ์ที่กำลังทำงานบ้าน



แอเรียล : ‘Part of Your World’

ในเหตุการณ์ที่กำลังว่ายน้ำ

เบลล์ : ‘Belle , Beauty and the Beast’

ในเหตุการณ์ที่กำลังอ่านหนังสือนิยาย, ในเหตุการณ์ที่เห็นฟลอเต็นรำ

มูหลาน : ‘Reflection’

ในเหตุการณ์ที่ส่องกระจก

ราฟันเซล : ‘When Will My Life Begin, I See the Light’

ในเหตุการณ์ที่กำลังทำงานอดิเรก, ในเหตุการณ์ที่เห็นโคมไฟ

นอกจากการที่อยู่ ๆ ก็ร้องเพลง หรือ ฮัมเพลงขึ้นมา ตามบริบทที่เหมือนกับบทเพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์แล้ว มีส่วนน้อยที่นำเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มาร้อง cover หรือร้องตามสื่อต่างๆ ในงานต่างๆ เนื่องจากมีความสามารถในการร้องเพลงได้ไพเราะ ต่างกับที่เหลืที่ไม่ได้มีทักษะในการร้องเพลงเท่าไร อย่างไรก็ตามทั้งหมดก็ได้ร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์กันทุกคนตามบริบทแตกต่างกันไป

### ‘ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์’

จากการจดจำภาพพจน์และเข้ารหัสเป็น Keywords ถ้อยคำในประเด็นที่แล้ว เนื่องจากแต่ละคนแสดงความคิดเห็นถึงพฤติกรรมตนเองตามความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์หลากหลาย มีเหมือนกันบ้าง ไม่เหมือนกันบ้าง ชอบในพฤติกรรมเจ้าหญิงดิสนีย์ ในส่วนนี้คือชอบในพฤติกรรม ซึ่งมีพฤติกรรมที่ในวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ได้กระทำเหมือนกันทั้งหมดคือ ‘ร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’ โดยสอดคล้องกับหัวข้อ ‘ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’ ชอบในรูปลักษณ์ภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์ วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีความชอบในรูปลักษณ์ภายนอกของราฟันเซล ‘ราฟันเซลมีผมยาว สวย การแต่งกายดูน่ารัก หวานๆ’ มีบางคนที่ชอบ ‘มูหลานผมสั้น’ จึงได้รับอิทธิพลมาทำรูปลักษณ์ภายนอกของตัวเองให้ดูเหมือนตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ แล้วสามารถทำให้เกิดความพึงพอใจได้ นอกจากเรื่องของผมแล้ว ยังมีเรื่องของสีตัวละคร ‘สีแดง สีเขียว น้ำทะเล จากแอเรียล’ และ ‘สีเหลืองจากเบลล์’ รวมถึง ‘วัฒนธรรมยุโรปจากเจ้าหญิงดิสนีย์’ จากเจ้าหญิงดิสนีย์โดยรวม ก็จะมีอิทธิพลในการแสดงออกมาเช่นกัน ในรูปแบบของงานศิลปะ และการแต่งตัว ชอบในบุคลิกภาพเจ้าหญิงดิสนีย์ วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่มีความชอบและได้รับอิทธิพลมาทำให้ตัวเองมีบุคลิกภาพเหล่านั้นด้วยจาก มูหลาน และซินเดอเรลล่า มากที่สุด รองลงมาคือ เบลล์ ตามลำดับ ‘มูหลาน เข้มแข็ง กล้าหาญ เท่ ห้าว แก่นๆ’ ‘ซินเดอเรลล่า อดทน ขยันทำงานบ้าน’ ‘เบลล์ ใฝ่รู้’ ซึ่งนำมาปรับใช้เป็นบุคลิกภาพของตนเอง ชอบในการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดไม่ค่อยได้รับอิทธิพลจากการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ จะมี แคนต์ดีที่หยิบในชีวิตประจำวันบ้าง เช่น ‘Well you have to learn your temper’ นัต์ดีมี

การใช้คำพูดในบทของเบลล์กับเพื่อนๆของเธอตามอารมณ์ที่ได้รับจากตัวละครด้วย สำหรับ ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทย ไม่ได้มีอิทธิพลในการพูด และภาษามาใช้เรียนรู้เพื่อพูดเลียนแบบตาม แต่จะสนใจในเรื่องของการที่เขาพากย์ และร้องเพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นตัวละครอะไร และเพลงอะไร หรือชอบฟังเพลงของพวกเขามากกว่า รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจให้มีความฝันอยากเป็นผู้ให้เสียงพากย์เจ้าหญิงดิสนีย์เหมือนอย่างพวกเขา ชอบในงานอดิเรกเจ้าหญิงดิสนีย์ วิทยาลัยหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่แล้วมีความชอบในงานอดิเรกของ ราพันเซล และ เบลล์ มากที่สุด และนำมาเป็นงานอดิเรกของตัวเอง ได้แก่ วาดรูป และ อ่านหนังสือ ชอบในทัศนคติและค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์ วิทยาลัยหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่แล้วมีความชอบในทัศนคติและค่านิยมในเรื่องของ ‘การมองโลกในแง่ดี’ เป็นทัศนคติ และค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์โดยรวม มากที่สุด ซึ่งจะเห็นชัดเจนใน ซินเดอเรลล่า แม้จะมีอุปสรรคก็ยังคงมองโลกในแง่ดีเสมอ ซึ่งในบรรดาตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 ตัวละครในงานวิจัยนี้ ต่างก็มีทัศนคติ และค่านิยมบางอย่างให้ วิทยาลัยหญิงกลุ่มเป้าหมายนำไปปรับใช้เป็นทัศนคติ และค่านิยมของตนเองด้วย ‘ราพันเซลไม่เป็นคนโลกแคบ’ ‘เบลล์เป็นคนที่ไม่มองมองคนภายนอก’ ‘มู่หลานมีความกล้าจะออกไปทำอะไร’ ‘แอเรียลช่างคิดช่างฝัน’

‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง’ ของวิทยาลัยหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ จะเห็นว่าตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตนเองโดยมักจะแสดงพฤติกรรมแบบสัมพันธ์กัน ได้แก่ ทำงานบ้าน, เพื่อดูหนัง, ชอบฮัมเพลงเล่น, อยากรู้ อยากเห็น, ถูกกำหนดกรอบ, อ่านหนังสือ, เป็นลูกสาว, คนเอเชีย, ชุ่มช้ำ, ผมยาว, วาดรูป

‘อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์’ ของวิทยาลัยหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ส่วนใหญ่อยากจะเป็นเหมือนกับเจ้าหญิงดิสนีย์ แทนตัวเองเป็นเจ้าหญิงคนนั้นจากเป็นภาพจำที่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ สรุปเป็น Keywords ได้แก่ ‘อยากไปงานเต้นรำเหมือนซินเดอเรลล่า’, ‘อยากเสียงไพเราะเหมือนแอเรียล’, ‘อยากรอบรู้เหมือนเบลล์’, ‘อยากกล้าหาญกล้าแสดงออกเหมือนมู่หลาน’, ‘อยากผมยาวเหมือนราพันเซล’, ‘อยากออกไปเที่ยวเหมือนราพันเซล’, ‘อยากสวยเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์’

ในขั้นของการแสดงพฤติกรรมนี้จะเห็นว่าวิทยาลัยหญิงกลุ่มเป้าหมายอาจจะไม่แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ หรือเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมเพียงบางส่วนของการเรียนรู้ในขั้นของการจดจำ ภาพพจน์ ทั้งนี้มีการรับรู้ความสามารถของตนเอง Self-Efficacy เชื่อว่าตนเองมีความสามารถพอที่จะทำพฤติกรรมเหล่านั้นแล้วประสบความสำเร็จได้ จึงเป็นกลไกในการแสดงออกของพฤติกรรมดังกล่าวด้วย โดยอาศัยแรงเสริมและแรงจูงใจในการกระทำภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคม

## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

“บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในบทนี้จะเป็นการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลที่ได้วิเคราะห์ข้อมูลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ข้อ **ข้อแรก** คือ เพื่อวิเคราะห์และตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ **ข้อสอง** คือ เพื่อวิเคราะห์และตีความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีต่อการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย และ**ข้อสาม** คือ เพื่อวิเคราะห์และตีความคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ จากนั้นจะสามารถใช้ตอบปัญหาการนำวิจัยได้ ตามด้วยข้อเสนอแนะที่มาจากปัญหาข้อขัดข้องจากการทำงานวิจัยนี้เพื่อสามารถต่อยอดงานวิจัยอื่นๆ และการประยุกต์ใช้ผลิตสื่อได้ต่อไปในตอนท้ายตามลำดับ

โดยในการวิจัยนี้มีการใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ใช้ตอบปัญหาของการวิจัย ดังนี้

- แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์
- แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)
- แนวคิดมิติ และการสร้างตัวละคร (Character's Dimension)
- ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)
- จิตวิทยาพัฒนาการช่วงวัยรุ่น
- แนวคิดอัตลักษณ์ (Identity) ตัวตน (Self) และ บุคลิกภาพ (Personality)
- แนวคิดและทฤษฎีทางวัฒนธรรม สังคม และกระบวนการขัดเกลาทางสังคม
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์การวิจัยในข้อแรกใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) จากภาพยนตร์จำนวน 7 เรื่อง เรียงตามปีที่ฉาย ได้แก่ เรื่อง ซินเดอเรลล่า (1950) เจ็อกน้อยผจญภัย (1989) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (1991) มู่หลาน (1998) ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (2010) ซินเดอเรลล่า (2015) โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (2017) ประกอบกับข้อมูลการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มผู้ให้เสียงภาษาไทยซึ่งใช้วิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมาย แบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือมีคุณสมบัติ เป็นผู้ให้เสียงภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้ง 5 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า เบลล์ แอเรียล มู่หลาน และราพันเซล โดยใช้แนวความคิดตัวละคร

มิติและการสร้างตัวละคร Character's Dimension (รักสานต์, 2557) แนวคิดตัวตนของบุคคล (Self) แบบตัวตนที่ตนมองเห็น Self-concept ของ โรเจอร์ Carl Rogers ประกอบกับแผนภาพ “Identity” Self-Concept ของ Robert G. Smith และ Theory of Personality ของ Hans Eysenck ซึ่งผลการวิเคราะห์จะได้ข้อมูลเกี่ยวกับบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ใน ภาพยนตร์

วัตถุประสงค์การวิจัยในข้อสองใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประกอบการเล่าเรื่อง แบบอัตลักษณ์ (Narrative identity) กับกลุ่มผู้รับสารวัยรุ่นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี มีจำนวน 10 คน จะใช้วิธีการเลือกแบบหว่านหิมะ (Snowball Sampling) กับสมาชิกในกลุ่ม Disney Princess Thailand Fanclub ในเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่มีความคลั่งไคล้ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาก เพื่อได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ของ วัยรุ่นเพศหญิงดังกล่าว

ซึ่งผลการวิจัยที่ได้ตอบปัญหาการวิจัยในข้อหนึ่งและข้อสองแล้วจะนำไปสู่การวิเคราะห์และตีความคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ไว้ในช่วงท้าย

## 6.1 สรุปผลการวิจัย

### 6.1.1 บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์

ผลการวิจัยพบว่า ตัวบทภาพยนตร์ของเจ้าหญิงดิสนีย์มีโครงเรื่องไปในทิศทางที่คล้ายคลึงกัน มีมุมมองการการเล่าเรื่องที่อิงนิทานแบบกลืนอายุของความเป็นแฟนตาซี ความเชื่อ เวทมนตร์ คาถา และความโรแมนติก โดย ‘ตัวละครหลักเป็นผู้หญิงที่อยู่ในกรอบวัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง’ ในภาพยนตร์เรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่ เช่น เรื่อง ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ และ ราพันเซล จะมีลักษณะทางสังคมชาวฝรั่งเศสแบบยุโรปตะวันตก ดังนั้นวัฒนธรรมการแต่งกาย และฉากสถานที่ เช่น หมู่บ้าน ปราสาท หรือแม้แต่สถานภาพของชนชั้นต่างๆ จะคล้ายคลึงกันมาก ซึ่งจะอยู่ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 อนุมานว่าอยู่ในสมัยศิลปะแบบโรโคโค (Rococo Art) เพราะมีปราสาทและการตกแต่งที่อ่อนความโอ้อ่า หรุหระ ระดับประดาที่วิจิตรมาก มีงานเด่นรำในบริบทของสังคมชนชั้นสูง และมีงานเลี้ยงรื่นเริงยินดีของหมู่บ้านภายในอาณาจักร อีกทั้งมีเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยายโบราณและคำสาปแม่มดด้วย ซึ่งจะมีเรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนน้อยยกตัวอย่าง ภาพยนตร์เรื่อง มู่หลาน (Mulan 1998) ที่มีลักษณะสังคมคนจีนแบบเอเชียตะวันออกเน้นไปที่บริบทสังคมชนชั้นกลาง ในสภาพของสังคมชีวิตจริงนอกจอภาพยนตร์ ซึ่งยังคงมีความเชื่อในขนบ เคารพไหว้บรรพบุรุษ สิ่งของนำพาโชคลาภต่างๆ อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ล้วนมีวิธีการดำเนินเรื่องที่เหมือนกันคือ มีตอนต้นเรื่องทำความถึงประวัติภูมิหลังของตัวละคร มีจุดเปลี่ยนผันในตอนกลางเรื่อง

ซึ่งตัวละครมีเป้าหมายหรือความฝันที่จะต้องทำอะไรบางอย่างให้สำเร็จตามที่คาดหวังไว้ มีการฝ่าฝืนอุปสรรค อาจมีการได้พบรักกับผู้ชายและมี**ตอนจบเรื่องแบบมีความสุข (Happy Ending)** ทำให้ท้ายสุดแล้วตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีความสุข ได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เกือบทั้งหมดที่ได้แต่งงานกับชายผู้เป็นที่รัก ซึ่งจริงๆ แล้วผลจากการวิเคราะห์ ทั้ง 5 ตัวละครในแต่ละตัวละครก็ไม่ได้วาดฝันว่าต้องมีผู้ชายเหล่านั้นเข้ามาในชีวิตตั้งแต่แรก จนกระทั่งมาวันหนึ่งก็ได้มีพรหมลิขิตให้มาพบกัน ใน**ความขัดแย้งของเรื่องจะเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของครอบครัวเป็นหลัก** โดยมีบมขัดแย้งรองมาคือฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist) นำโดยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ และตัวละครรอง ได้แก่ ตัวละครไซด์คิก ตัวละครเจ้าชายหรือคนรักของเจ้าหญิง และผู้ช่วยเหลือเจ้าหญิงดิสนีย์อื่นๆ ซึ่งขัดแย้งกับฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist) โดยฝ่ายตัวละครเอกจะได้รับชัยชนะ และตัวละครฝ่ายร้ายจะแพ้พ่าย

**ในตอนท้ายเรื่อง** ดังนั้นบทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์จะชูตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ให้มีความโดดเด่นที่สุด ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครตัวนี้ โดยพลวัตกรรมจะเป็นการได้**กระทำเรื่องที่สร้างคุณค่าให้กับผู้อื่นจนกลายเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลที่ตัวละครได้รับท้ายเรื่อง** อาจจะได้แต่งงานกับเจ้าชายกลายเป็นมีฐานะเจ้าหญิงหรือได้กลับมาคืนฐานะเจ้าหญิงดั้งเดิม หรือได้รับการยกย่องให้เป็นวีรสตรีก็ตามแต่ ซึ่งตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เกือบทั้งหมดมีฐานะและบทบาทเป็น **‘เจ้าหญิง’** แต่ก็มีบางตัวละคร เช่น มู่หลานที่ได้รับการยกย่องให้เป็น **‘วีรสตรี’** อย่างไรก็ตามด้านพลวัตกรรมและการกระทำที่เหมือนกันทั้งหมดคือ การได้เดินทางออกจากสถานที่เดิมเพื่อไปสู่การผจญภัยในที่แปลกใหม่ สำหรับแก่นเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเป็นการให้ข้อคิดในแง่มุมมองบวกทั้งสิ้นคือ **‘การมีคุณธรรมที่ดีจะส่งผลให้ประสบความสำเร็จและได้ผลตอบแทนที่ดี’** และ **‘ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว’** ซึ่งสามารถตีความได้หลากหลายมิติ ทั้งในด้านสังคม ด้านครอบครัว ด้านความรัก เป็นต้น โดยทั้งในมุมมองของเด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างแง่คิดของผู้ใหญ่ ผู้วิจัยขอหยิบเรื่องแอเรียล และราฟนเซล ซึ่งมีโครงเรื่องการเลี้ยงดูระหว่าง พ่อหรือแม่กับตัวละครคล้ายคลึงกัน โดยตัวละครจะถูกเลี้ยงดูแบบไขว่หน้าไขว่หลังจนเกิดพหุติ ซึ่งพ่อหรือแม่ควรจะทำความเข้าใจลูกว่าพวกเขาต้องการอะไร ให้อิสระพวกเขาได้เรียนรู้โลกกว้างบ้าง ทั้งนี้ก็สอนให้เขารู้จักการเอาตัวรอดให้เป็นด้วย ในขณะที่เด็กหรือเยาวชนและวัยรุ่นก็ได้แง่คิดในการได้ออกไปสู่โลกกว้างโดยในบางครั้งไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบเสมอไป จะต้องพบเจอกับอุปสรรคบ้างก็จะมีสติในการแก้ปัญหาเหล่านั้นให้ดี สำหรับการนำสัญลักษณ์มาใช้ในเรื่อง ทางกายภาพ โดยส่วนใหญ่จะเป็น**สัญลักษณ์ที่เป็นสิ่งของวิเศษ** ยกตัวอย่าง รองเท้าแก้วแทนซินเดอเรลล่า เปลือกหอยแทนแอเรียล ดอกกุหลาบแทนเบลล์ ดาบแทนมู่หลาน ดอกไม้ (บุปผาสีทอง)แทนราฟนเซล ส่วนทางเสียงส่วนใหญ่จะเป็นเสียงบ่งบอกเวลาต่างๆในเรื่อง เช่น เสียงของระฆัง เป็นต้น ในด้านมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือตอนเริ่มเรื่องเป็นการเล่าเรื่องแบบนิทานพื้นบ้าน **‘กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว’** โดยมุมมองของบุคคลที่สาม

(Third-person- Narrative) และมีการสอดแทรกการเล่าแบบนี้เป็นระยะ ๆ ตลอดทั้งเรื่อง เปรียบเสมือนเป็น ผู้เล่านิทานจากภายนอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องการเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเล่า โดยใช้มุมมองที่เป็นกลางจากผู้ชมผ่านมุมมองกล้องในภาพยนตร์มีการผสมผสานมุมมองการเล่าเรื่องแบบ **มิวสิคัล (Musical)** ผ่านการร้องเพลงของตัวละครในเรื่องซึ่งเนื้อร้องเหล่านั้นจะมีเนื้อหาสะท้อนบริบทในฉากเหล่านั้นด้วย โดยบทภาพยนตร์นั้นบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ให้มีความโดดเด่นและถ่ายทอดภาพตัวตนของผู้หญิงผ่านบทบาทเหล่านั้นด้วย ยกตัวอย่างบทบาทเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ที่ได้วิเคราะห์ตามลำดับการฉายมาแล้วนั้นเริ่มจาก เรื่อง ซินเดอเรลล่า Cinderella ในปี ค.ศ. 1950 และริเมค (remake) ในปี ค.ศ. 2015 ในจุดที่เหมือนกันคือมีแนวความคิดในกรอบอยู่กับครอบครัวในบ้าน **ตัวละครเจ้าหญิงซินเดอเรลล่า** ได้สะท้อนบทบาทในภาพพจน์ของผู้หญิงที่มีสามบทบาท คือ บทบาทของลูกสาวผู้น่ารักของครอบครัว และ บทบาทความเป็นแม่บ้านแม่เรือนหรืออาจเป็นสาวใช้เมื่อถูกกำหนดให้โดนแม่เลี้ยงกดขี่ ซึ่งอยู่กับบ้านเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีความจำเป็นในการออกไปผจญภัยที่ไหนมากนัก โดยมีความใจดี เรียบร้อยอ่อนหวาน อ่อนน้อมถ่อมตน อยู่ในขอบ และอีกบทบาทเจ้าหญิงในชุดสีฟ้าได้เดินรำกับเจ้าชายในปราสาท ได้ครอบครองของวิเศษ อย่างรองเท้าแก้ว รถม้าฟักทอง จากนางฟ้าใจดี และได้มีความรักแรกพบที่แสนวิเศษ เป็นภาพตัวตนของผู้หญิง ช่างฝันและมองโลกในแง่ดี ซึ่งในปี ค.ศ. 2015 ส่วนที่เพิ่มเติมมาคือจะเน้นให้เอลล่าหรือซินเดอเรลล่า มีคติท่องประจำใจตั้งแต่วัยเด็กคือ ‘Have courage and be kind. จงกล้าหาญและมีเมตตา’ พร้อมกับการเพิ่มฉากการพบกันของซินเดอเรลล่ากับเจ้าชายชาร์มมิ่งก่อนที่จะได้ไปเจอในงานเต้นรำซึ่งเพิ่มบทให้ขยายความเกี่ยวกับรักแรกพบมากขึ้นว่า มีเรื่องราวในการพบกันในป่าได้ช่วยเหลือสัตว์ด้วยกัน เกิดความประทับใจซึ่งกันและกันก่อนที่จะได้พบกันอีกครั้งในงานเต้นรำตามแบบ ปี ค.ศ. 1950 ซึ่งต่อมาบทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์เริ่มค่อยๆเปลี่ยนไป จากในเรื่องเงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid) ในปี ค.ศ. 1989 วันที่ฉายภาพยนตร์นั้นห่างจากเรื่องซินเดอเรลล่าราว ๆ เกือบ 40 ปี เหมือนกลายเป็นช่วงอายุของภาพยนตร์อีกยุคหนึ่ง โดย**ตัวละครเจ้าหญิงแอเรียล**เริ่มได้มีการออกไปผจญภัยเนื่องจากมีความอยากรู้อยากเห็นเกิดขึ้น และพฤติกรรมการแสดงออกทางความคิดของตัวละครอย่างชัดเจนมาก แต่ก็มีพฤติกรรมที่ไม่เสถียรทางอารมณ์ด้วย คือเป็นคนดีรั้น ไม่ค่อยเชื่อฟังพ่อแม่ หุนหันพลันแล่นเล่นกล้าคิดกล้าทำ ด้วยความเป็นตัวละครที่มีอายุน้อยที่สุดหรือน้องเล็กดังนั้นตัวละครเจ้าหญิงแอเรียลได้สะท้อนบทบาทในภาพพจน์ของ บทบาทนักสำรวจโลก และ บทบาทเจ้าหญิงในชุดสีชมพูอาศัยอยู่ที่ปราสาทริมทะเล รวมถึงตัวตนของผู้หญิงวัยรุ่นที่มีความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากมีความคิดความอ่านเป็นของตนเองไม่ถูกกำหนดกรอบกล่าวอีกนัยคือ เป็นวัยต่อต้านครอบครัว แต่ก็คงมีความรักเป็นรักแรกพบแบบป๊อปปี๊เลิฟ (Poppy Love) อยู่ ซึ่งในระยะเวลาต่อมาไม่นานนักในเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast) ในปี ค.ศ. 1991 **ตัวละคร**

**เจ้าหญิงเบลล์**มีความคิดอ่านเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ได้สะท้อนบทบาทในภาพพจน์ของ**บทบาทหนอนหนังสือ** เป็นผู้ที่มีความสติปัญญารอบรู้ และบทบาทเจ้าหญิงในชุดสีเหลืองที่ได้เดินรำกับเจ้าชายอสูรในโรงปราสาทที่อลังการ รวมถึงตัวแทนของผู้หญิงที่มีความคิดแปลกใหม่แต่อยากให้คุณเป็นที่ยอมรับของสังคม ส่วนความรักมีความเป็นรักแบบผู้ใหญ่กล่าวคือต้องเรียนรู้กันจนเกิดความเข้าใจกันถึงจะตกลงคบกันได้ ซึ่งเรื่องราวความรักแบบชาย-หญิงที่ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์มีการนำเสนอออกมา มีการเปลี่ยนแปลงมาที่สุดในบทบาทของมู่หลานในเรื่องมู่หลาน ปี ค.ศ. 1998 เกือบ 10 ปีต่อมา โดยไม่ได้เน้นเรื่องความรักของเจ้าหญิงกับเจ้าชายในโลกสวยงาม แต่เน้นไปที่ความรักพ่อ ซึ่งไม่แค่เรื่องความรักอย่างเดียวยังมีเรื่องของวัฒนธรรมที่เปลี่ยนจากรูปแบบยุโรปตะวันตกมาเป็นเอเชียตะวันออกด้วย

**ตัวละครเจ้าหญิงมู่หลาน**ได้สะท้อนบทบาทในภาพพจน์ของ บทบาทวีรสตรีในชุดสีเขียว โดดเด่นที่สุดเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงแกร่งและกล้าหาญ เป็นทหารออกรบเยี่ยงชายชาติ ซึ่งนั่นก็ทำให้มีอีก**บทบาทของทหารชายชาติ**ด้วย และ**บทบาทลูกสาวที่กตัญญู** นอกจากนี้ยังเป็นตัวแทนของวัยรุ่นหญิงที่มีความสับสนในอัตลักษณ์ของตนเอง กำลังค้นหาตัวตนของตนเองโดยอยากออกจากกรอบขนบที่ถูกขีดไว้ได้มีความคิดที่อิสระและเป็นที่ยอมรับของสังคมมากขึ้น การอยากออกนอกกรอบของสังคมจะเห็นได้ชัดในเรื่องอีกราวๆ 10 ปี ต่อมา คือ เรื่องราฟันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ Tangled ในปี ค.ศ. 2010 ความพิเศษของราฟันเซลคือเจ้าชายที่เป็นโจรในความหมายของผู้วิจัยอธิบายได้คือ โดยส่วนใหญ่แล้วเรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์จะมีตัวละครรองชายที่ได้ครองคู่เจ้าหญิงดิสนีย์เป็นเจ้าชาย แต่ในเรื่องราฟันเซล อัตลักษณ์ได้เปลี่ยนไปมาจากเจ้าชายกลายเป็นโจรนั่นเอง สำหรับ**ตัวละครเจ้าหญิงราฟันเซล** ได้สะท้อนบทบาทในภาพพจน์ของ บทบาทศิลปินและนักผจญภัย เพราะตัวละครเจ้าหญิงราฟันเซลได้ถ่ายทอดความเป็นศิลปินผ่านงานอดิเรกในหอคอยและทำกิจกรรมที่ใช้ทักษะได้หลายอย่างรวมถึงได้ออกไปผจญภัยด้วย บทบาทรองคือการเป็นเจ้าหญิงในชุดสีม่วงอมชมพู และเป็นตัวแทนของผู้หญิงวัยรุ่นตอนปลายที่อยากออกไปท่องเที่ยว มีความรักกับแบบวัยรุ่นคบกันเริ่มจากการเป็นเพื่อนได้สนิทสนมเกิดการเชื่อใจและรักกันที่สุดในที่สุด

‘**บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ (Roles of Disney Princess)**’ ในมิติเพิ่มเติม นอกเหนือจากบทในภาพยนตร์เมื่อเปรียบเทียบกับยุคของสังคมในชีวิตจริง จะเห็นว่าด้วยกระแสเวลาเปลี่ยนไปวัฒนธรรมในสื่อจะถูกผลิตให้เข้ากับยุคสมัยเหล่านั้นด้วย ส่งผลให้บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เปลี่ยนไปตามพัฒนาการทางอายุของผู้หญิงในแต่ละยุคสมัย สรุปผลได้ภาพตัวแทนผู้หญิงคือ เริ่มจากหญิงสาววัยเด็กช่างฝันอยู่ในกรอบครอบครัวและสังคม โตขึ้นมาก็มีความอยากรู้ อยากเห็น พอเป็นวัยรุ่นอยู่ในสังคมมากขึ้นก็เริ่มอยากให้คุณเป็นที่ยอมรับ มีการค้นหาตัวตนของตนเองเพื่อที่จะสามารถตระหนักและจำแนกตนจากสังคมได้ อยากที่จะมีอิสระ ออกไปสู่โลกกว้าง ทั้งนี้ยังมีความคิดนอกกรอบที่สังคมกำหนดไว้ ทั้งนี้บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จะมี

ความแตกต่างโดดเด่นกันไปตามบริบทในสถานการณ์ สิ่งแวดล้อมต่างๆ ภายใต้วัฒนธรรมสังคมนั้นๆ โดยมีความเชื่อมโยงในเรื่องของบทบาทคือ ทุกตัวละครจะมีบทบาทในการกระทำตามความฝันที่ตนมุ่งหวังปรารถนา บทบาทเจ้าหญิงผู้เลอโฉมหรือวีรสตรีในภาพยนตร์ที่สัมพันธ์กับการรับรู้ของสื่อต่างๆ ตามชุดที่ใส่ในภาพยนตร์ และบทบาทของผู้หญิงที่ร้องเพลงแนวมิวสิคเคิลเหมือนกัน

**‘อัตลักษณ์เจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess Characters)’** พบว่าอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีทั้งที่เชื่อมโยงกันเป็น อัตลักษณ์ส่วนร่วม (Collective identity) และเป็นปัจเจกคือ อัตลักษณ์ส่วนตัว (Self-identity) ซึ่งมีคุณสมบัติแบ่งตามประเภทได้แก่ (1) รูปลักษณ์ภายนอก (2) บุคลิกภาพ (3) การพูดและภาษา (4) งานอดิเรก (5) สิ่งของในครอบครอง (6) ทักษะด้านมุมมองตัวละคร ด้านความรัก และ (7) ความมุ่งหวังปรารถนา โดยขึ้นส่วนของคุณสมบัติลักษณะหนึ่งในแต่ละประเภทต่างๆนี้เรียกว่า อัตลักษณ์ หรือ คาแรคเตอร์ (Character) ซึ่ง คาแรคเตอร์ (Character) อันหนึ่งอันใดนี้หลายชิ้นส่วนมาประกอบร่วมกันกลายเป็นอัตลักษณ์ส่วนตัวของเจ้าหญิงดิสนีย์แต่ละตัวขึ้นมา สามารถขยายผลการวิจัยได้ดังนี้

**ด้านรูปลักษณ์ภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์** พบว่าคุณสมบัติที่โดดเด่นคือ **‘ความสวย’** มีจุดเด่นอีกอย่างจากสี่ชุดเจ้าหญิงซึ่งมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ของสื่อเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ให้ความหมายของแต่ละตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น เบลล์ สัญลักษณ์สีเหลืองให้ความหมายตามอัตลักษณ์ว่า สวยงาม แจ่มจ้า จินตนาการ เรื่องปัญญา ทั้งนี้ยังมีปัจจัยเชื้อชาติมาทำให้รูปลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์มีความแตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้วส่วนใหญ่จะเป็นเชื้อชาติตะวันตก มีผิวสีขาว และเริ่มมีเชื้อชาติอื่นๆเข้ามาในภาพยนตร์เป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ในภายหลัง ยกตัวอย่าง มู่หลานเป็นชาวจีน

**บุคลิกภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์** พบว่าทุกตัวละครจะมีบุคลิกภาพที่เหมือนกันคือ **‘จิตใจดี’** **‘อ่อนโยน’** **‘มีเมตตา’** **‘ร่าเริงสดใส’** และ **‘กล้าหาญ’** กล้าที่จะเผชิญกับทุกๆสิ่งที่เกิดขึ้น กล้าที่จะคิดนอกกรอบ นอกเสียจากตัวละครซินเดอเรลล่าที่ยังคงไม่กล้าจะออกจากขอบของสังคม

**การพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์** พบว่าภาษาที่ถ่ายทอดมาจากสื่อภาพยนตร์จะเป็นภาษาสากล คือ ภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้ให้เสียงพากย์จะใช้ภาษาอังกฤษจะเป็นหลัก โดยจะมีภาษาอื่นๆตามแต่ประเภทที่นำไปฉาย ซึ่งประเทศไทยก็ได้มีผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยเช่น มีการผสมภาษาถิ่นบอกระยะเหล่านั้นเข้าไปด้วยเล็กน้อย ดังนั้นหากสืบลงไปยังในมิติของตัวละครก็จะมีภาษาถิ่นสำเนียงและภาษากายที่แตกต่างกันไปตามภูมิภาคของตัวละครนั้นๆ การตีความขึ้นอยู่กับจากการเลือกชมภาษาต่างๆของผู้รับชมด้วย

**งานอดิเรกของเจ้าหญิงดิสนีย์** พบว่างานอดิเรกในภาพรวมจะเป็นเรื่องของกิจกรรมตามสภาพแวดล้อมนั้นๆของแต่ละตัวละคร ถ้ากล่าวถึงภาพยนตร์ที่เป็นผลจากการวิเคราะห์นี้ เป็นการร้อง



เพลง เพราะเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกตัวชอบร้องเพลงประกอบกับทำกิจกรรมนั้นๆแบบ แนวเพลง มิวสิคัล Musical

สิ่งของในครอบครองของเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นสิ่งที่เจ้าหญิงดิสนีย์มักจะพกติดตัวไว้หรือเป็น สิ่งของที่ดูโดดเด่นตามตัวละครเหล่านั้นซึ่งใช้แทนความหมาย สัญลักษณ์ต่างๆ

ด้านทัศนคติของเจ้าหญิงดิสนีย์ ตัวละครทุกตัวจะ ‘มองโลกในแง่ดี’ และ ‘มีความฝัน’ ซึ่งได้ ถ่ายทอดความฝันออกมาจากบทเพลงบางท่อนที่ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ร้อง

ในด้านความรักของตัวละครพบว่า ความรักของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีวิวัฒนาการจาก รักแรกพบ ดูเป็นภาพสวยงามเพื่อฝัน เจ้าหญิงกับเจ้าชาย กลายมาเป็น ความรักต้องใช้เวลาเรียนรู้ นิสัยใจคอและฝ่าฝันบททดสอบใดๆกันก่อนแบบความรักในปัจจุบันส่วนใหญ่

ความมุ่งหวังปรารถนาของเจ้าหญิงดิสนีย์ เจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมดมีความมุ่งหวังปรารถนาที่จะ ทำให้ฝันของพวกเธอเป็นจริงล้วนแต่ไปในทิศทางเดียวกันคือ **อยากที่จะมีความสุข**

โดยขึ้นส่วนอัตลักษณ์ (Characters) ต่างๆดังกล่าวในข้างต้นนั้นได้รับอิทธิพลมาจากบทบาท ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ (Roles of Disney Princess) ที่กำหนดพฤติกรรมหรือการกระทำของ ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคมหนึ่งแตกต่างกันไปตามบท ภาพยนตร์ โดยมีความเชื่อมโยงในอัตลักษณ์คือ ทุกตัวละครจะมีงานอดิเรกในการร้องเพลง รูปลักษณ์ ภายนอกจะเป็นผู้หญิงแบบยุโรปตะวันตก ยกเว้นมู่หลานที่เป็นคนจีนแบบเอเชีย โดยส่วนใหญ่มี ภาพลักษณ์ที่สวยงามและมีทัศนคติในการมองโลกในแง่ดี สำหรับคุณสมบัติที่เด่นชัดที่สุดของ เจ้าหญิงดิสนีย์คือการร้องเพลงแบบมิวสิคัลซึ่ง **‘เพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ Disney Princess Songs’** ในบทภาพยนตร์ทุกๆตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จะมีช่วงที่ต้องร้องเพลงของตัวเองเพื่อสื่อถึงบริบทใน ช่วงเวลานั้นๆ ประกอบกับความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเองด้วยเป็นเพลงแทนตัวละครนั้นๆ

จากการวิเคราะห์ตามลำดับปีของการฉายภาพยนตร์แต่ละเรื่อง พบว่าวิวัฒนาการของ บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งออกได้เป็นสองยุค คือ **เจ้าหญิงดิสนีย์ยุค คลาสสิก (Classic Disney Princess)** และ **เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess)** ในยุคคลาสสิกจะมี ซินเดอเรลล่า พอเริ่มจากแอเรียลเป็นต้นไปจะเป็นยุคร่วมสมัย โดย วัฒนธรรมและค่านิยมของผู้หญิงในแต่ละยุคสมัยเป็นแรงขับเคลื่อนในการผลิตสร้างตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์ขึ้นมา โดยผู้วิจัยขยายความโดยสรุปผลการวิจัยบทบาทและอัตลักษณ์ของ เจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งเป็นสองยุคในตารางที่ 6 ได้ดังนี้

ตารางที่ 6 บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุค Classic และ Modern

ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์	บทบาท	อัตลักษณ์						
		รูปลักษณะภายนอก	บุคลิกภาพ	การพูดและภาษา	งานอดิเรก	สิ่งของในครอบครอง	ทัศนคติ	ความมุ่งหวังปรารถนา
เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคคลาสสิก (Classic Disney Princess)	- บทบาทผู้หญิงสมัยเก่าอยู่ในกรอบชนบสังคัม (แม่บ้านแม่เรือนอยู่บ้าน) - บทบาทเจ้าหญิงโดยฐานอันตรศกดิ์และจากการแต่งงานกับเจ้าชาย	- สวย - ผิวขาว - ผู้หญิงแบบยุโรป	- ใจดี - มีเมตตา - อดทน - ขยัน - เรียบร้อย - อ่อนหวาน - อ่อนแอ - แม่ศรีเรือน - รักสัตว์ - เพ้อฝัน	- พูดแล้วมีอิมเพลง - บางเวลาพูดจาไพเราะ	- ทำงานบ้าน - ร้องเพลง - คุยเล่นกับสัตว์	- ของวิเศษ	- มองโลกในแง่ดี - รักแรกพบ	- ใฝ่ฝันเรื่องสวยงาม - อยากมีความสุข - อยากครองรักกับเจ้าชาย
เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess)	- บทบาทผู้หญิงร่วมสมัยมีแนวคิดนอกกรอบชนบสังคัมและตีความคุณค่าตนเองมากขึ้น (นอกจากบ้านเปิดโลกทัศน์) - ผนัญภัย, อิศระ, หาเลี้ยงชีพเองได้ - บทบาทเจ้าหญิงโดยฐานอันตรศกดิ์และจากการแต่งงานกับเจ้าชาย - บทบาทวีรสตรีหญิง (ความเท่าเทียมของเพศสตรีในสังคัม)	- สวย - ผิวขาว - สีผิวหลากหลาย - เชื้อชาติ - ผู้หญิงแบบยุโรป - ผู้หญิงแบบร่วมสมัย	- ใจดี - มีเมตตา - รั้งแรงแจ่มใส - รักสนุก - อยากรู้ - อยากเห็น - ใฝ่รู้ใฝ่เรียน - กล้าได้กล้าเสีย - กล้าแสดง	- ใจอัยแจ้ว - เจรจา - พูดจา - ฉะฉาน - ทำกิจกรรมนอกบ้าน - ท่องเที่ยว - ผนัญภัย - งานศิลปะ	- ทำงานบ้าน - ร้องเพลง - ทำอาหาร - อ่านหนังสือ - ทำกิจกรรมนอกบ้าน	- ของวิเศษ - ของใช้ส่วนตัว - ใหม่ ๆ - อ่อนต่อโลก - มองคุณค่าตนเอง	- มองโลกในแง่ดี - เปิดโลกทัศน์ - มุมมองใหม่ๆ - อ่อนต่อโลก - มองคุณค่าตนเอง - มองคนที่ตัวตนภายใน - ความรักที่เกิดจากการทำความรู้จัก	

จากตารางที่ 6 ที่จำแนกได้เช่นนี้เนื่องจากเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคคลาสสิกจะมีความแตกต่างอย่างมากกับร่วมสมัยในเรื่องค่านิยมของผู้หญิงที่อยู่ในชนบประพฤติตามกรอบที่ถูกสังคมขีดไว้ แต่ทว่าเจ้าหญิงในยุคร่วมสมัยเกิดจากการหล่อหลอมวัฒนธรรมสมัยยุคคลาสสิกและวัฒนธรรมค่านิยมของผู้หญิงสมัยใหม่เข้าด้วยกันจึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกทางความคิดอย่างเปิดเผย และมีความต้องการจะออกนอกกรอบชนบของสังคม รวมถึงการสร้างตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในเชื้อชาติต่างๆมากขึ้น ไม่ผูกมัดกับการเป็นเชื้อชาติยุโรปมีผิวสีขาวอีกต่อไป

### 6.1.2 บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยและตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน โดยที่คุณสมบัติของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายมีสถานภาพเป็นชนชั้นกลาง (middle class) ในสังคมไทย ทุกคนพักอาศัยกรุงเทพมหานครโดยมีช่วงวัยที่มีระดับการศึกษาสูงและมีวุฒิภาวะที่ดีต่อการเรียน ด้านสมรรถภาพทางร่างกายไม่มีความพิการหรือ บกพร่องใดๆที่มีอุปสรรคต่อการเรียนรู้ในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในขอบเขตที่ตนอยากจะทำมากนัก อีกทั้งยังคลั่งไคล้เจ้าหญิงดิสนีย์มากจึงมีความสามารถในการรับรู้ตัวแบบสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์เป็นภาพพจน์ใดๆก็ตามที่สามารถเรียกใช้ขณะต้องการจะแสดงพฤติกรรมจากตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ออกมาได้ ซึ่งการเรียนรู้มี 4 กระบวนการ ดังนี้

- 1) กระบวนการใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ (Attention)
- 2) กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Retention)
- 3) กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction)
- 4) กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation)

กระบวนการใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยพบว่า เริ่มจากเหตุการณ์ความเป็นมาที่รู้จักเจ้าหญิงดิสนีย์ จากความเห็นส่วนใหญ่เริ่มรู้จักตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จากพ่อแม่ที่คัดกรองสื่อให้รับชม ซึ่งมีส่วนน้อยที่รับสื่อมาจากสถานศึกษาโดยอาจารย์ได้นำสื่อเจ้าหญิงดิสนีย์มาใช้ในการเรียนการสอน และบ้างก็เปิดไปชมสื่อด้วยตนเอง นอกจากสื่อภาพยนตร์ที่เป็นวิดีโอแล้วก็มีสื่อนิทาน หนังสือ จากที่พ่อแม่อ่านให้ฟัง หรืออ่านด้วยตนเองที่ห้องสมุดโรงเรียน สื่อเพลงจากเทปบันทึก มาเป็นแผ่นซีดี (CD) เพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ (Collection Disney Princess) สำหรับเปิดฟังในรถ และสถานศึกษา แสดงให้เห็นว่าสื่อเจ้าหญิงดิสนีย์มีการรับเข้ามาในสังคมไทยตั้งแต่เมื่อประมาณ 20 กว่าปีที่แล้วหรืออาจมากกว่านั้นเป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่มีการติดต่อสื่อสารข้ามวัฒนธรรมโดยต่อมารับชม

ผ่านรายการทางช่องโทรทัศน์ และเริ่มมีการรับชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ และแผ่นซีดี (CD) แผ่นดีวีดี (DVD) ออกมาให้สะสม จนกระทั่งในยุคดิจิทัลจึงมีช่องทางสื่อมากมายให้รับชมผ่านอินเทอร์เน็ต ในแพลตฟอร์มยูทูป (YouTube) เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) เว็บไซต์ (Website) หรือช่องทางสื่อออนไลน์อื่นๆ เป็นต้น และพบว่าสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยนั้นเกิดความสนใจใส่ใจในตัวเจ้าหญิงดิสนีย์มีทั้งหมด 6 อย่าง ดังนี้

- 1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น พบว่าเนื่องจากค่ายดิสนีย์มีการผลิตสื่อในเนื้อหา (content) เจ้าหญิงดิสนีย์ในหลายๆรูปแบบและจากกลยุทธ์ที่เรียกว่าผลิตภัณฑ์ผู้บริโภค (customer product) ทำให้สื่อมีความเป็นสื่อมวลชน (mass media) เข้าถึงผู้คนจำนวนมาก ได้ถูกพูดถึงในสังคมกันล้นหลาม และถ้าพูดถึงความโดดเด่นของเจ้าหญิงดิสนีย์มากที่สุด ก็จะนึกถึงเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ เหมือนเป็นตัวประชาสัมพันธ์ (PR) ของเจ้าหญิงดิสนีย์ เรียกว่า ช่วง ‘ไอ วอนท์ ซอง (I want song)’ เป็นช่วงที่เจ้าหญิงตัวหลักจะต้องร้องเพลง
- 2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่าชอบฟังเพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์และสามารถรับเป็นสื่อเข้ามาได้ตลอดในชีวิตประจำวัน
- 3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่าถ้าได้เคยรู้จักเจ้าหญิงดิสนีย์มาตั้งแต่วัยเด็กจากการได้รับชม ได้ฟังเพลงแล้วก็จะมีความชื่นชอบไปโดยปริยาย ซึ่งบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีอิทธิพลในการใส่ใจ (Attention) นั้นต้องสร้างความชื่นชอบให้แก่วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย
- 4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง พบว่าส่วนใหญ่จะสนใจเจ้าหญิงดิสนีย์จากการที่ตัวละครเหล่านั้นมีความเชื่อมโยงบางอย่างกับตนเอง ยกตัวอย่าง ถูกกำหนดกรอบจากทางบ้านเหมือนกัน
- 5) อยากเป็นแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่าเจ้าหญิงดิสนีย์มีคุณค่าเป็นแรงผลักดันให้วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยเกิดความสนใจที่จะอยากเป็นแบบนั้น
- 6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้ พบว่าการที่ได้สังเกตว่าเจ้าหญิงดิสนีย์ทำอะไรแล้วมักจะมีความสำเร็จด้วยอะไรก็แล้วแต่ รวมถึงปัจจัยอื่นๆด้วยไม่ว่าจะเป็น รูปลักษณ์ภายนอก บุคลิกภาพ การพูดและภาษา งานอดิเรกเจ้าหญิงดิสนีย์ ทัศนคติและค่านิยม ก็เป็นหนึ่งแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความสนใจใส่ใจในตัวแบบเพราะได้เห็นสิ่งเหล่านั้นแล้วดี ซึ่งกลายมาเป็นการสร้างคุณค่าให้กับตนเอง โดยวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะารเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self Esteem) ค่อนข้างสูง รู้สึกถึงคุณค่าของตนเอง รวมทั้งมีความคิดและอารมณ์เชิงบวกทำให้การรับรู้ความหมายเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์โดยส่วนใหญ่เป็นไปในทางบวกมากกว่าลบ

กระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Visual Imagery) (Retention) พบว่า วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยมีกระบวนการจดจำภาพพจน์เจ้าหญิงดิสนีย์ไว้ในใจได้ (Visual image) เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (Verbal Coding) หรือ คีย์เวิร์ด (Keyword) ในการระลึกถึงได้ตลอดเวลาโดยคีย์เวิร์ดสั้นๆนี้เป็นเหมือนกลไกในการจดจำได้ที่ถ่ายทอดมาจากบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการบวนการความใส่ใจ ซึ่งส่วนใหญ่เห็นว่าภาพจำของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนร่วม (collective identity) ในคีย์เวิร์ดสั้นๆ คือ ความเป็น ‘เจ้าหญิง’

กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction) พบว่า วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยไม่ได้แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมด แต่จะเลือกแสดงพฤติกรรมออกมาจากที่ตนเห็นว่ามีความสามารถที่จะกระทำได้ เนื่องจากแต่ละคนแสดงความคิดเห็นถึงพฤติกรรมตนเองตามความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์หลากหลาย มีเหมือนกันบ้าง ไม่เหมือนกันบ้าง โดยพฤติกรรมเหล่านั้นแปรสภาพมาจากกระบวนการจดจำภาพพจน์ผ่านการใส่ใจองค์ประกอบสำคัญจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนี้

‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น’ พบว่าด้วยกลยุทธ์มัดรวมเจ้าหญิงดิสนีย์ (Princess Package) หรือ ผลิตภัณฑ์ผู้บริโภค (Customer product) ของแบรนด์ดิสนีย์ทำให้เกิดภาพพจน์ ‘เจ้าหญิง’ สร้างความโดดเด่นซึ่งวัยรุ่นเพศหญิงส่วนใหญ่มีความเห็นว่าภาพพจน์ของเจ้าหญิงที่ดิสนีย์สร้างนี้เป็นสิ่งที่เข้ามามีอิทธิพลในการแสดงออกให้ตัวเองมีความโดดเด่นขึ้นด้วย กล่าวคือ โดยส่วนน้อยจะมีเรื่องการแต่งตัวให้เกิดความเป็นภาพตัวแทน (represent) เป็นเจ้าหญิง

‘ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์’ พบว่าจากการฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ทำให้มีการแสดงออกของพฤติกรรมการร้องเพลงขึ้น ทุกครั้งที่รับฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์ในอิริยาบถต่างๆตามสถานที่นั้นๆ ก็ผุดขึ้นมาตามเนื้อเพลง ขยายความคือเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงอะไรบางอย่าง ตามบริบท ตามสถานที่ ซึ่งพวกเขาได้แทนตัวเองเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์ แล้วก็มีอารมณ์ร้องเพลงเหล่านั้นขึ้นมา และมีส่วนน้อยที่นำเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มาร้องโคเวอร์ (cover) หรือร้องตามสื่อต่างๆ ในงานต่างๆ เนื่องจากมีความสามารถในการร้องเพลงได้ไพเราะ ต่างกับที่เหลือที่ไม่ได้มีทักษะในการร้องเพลงเท่าไร อย่างไรก็ตามทั้งหมดก็ได้ร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์กันทุกคนตามบริบทแตกต่างกันไป

‘ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์’ พบว่า ชอบในพฤติกรรมเจ้าหญิงดิสนีย์ ในส่วนใหญ่คือชอบร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ชอบในรูปลักษณ์ภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์ ในส่วนใหญ่คือมีความชอบในรูปลักษณ์ภายนอกของ จึงทำรูปลักษณ์ภายนอกของตัวเองให้ดูเหมือน

ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แล้วสามารถทำให้เกิดความพึงพอใจได้ นอกจากเรื่องรูปลักษณ์แล้ว ยังมี วัฒนธรรมยุโรปจากเจ้าหญิงดิสนีย์ ก็มามีอิทธิพลในการแสดงออกเช่นกัน ในรูปแบบของงานศิลปะ และการแต่งตัว ชอบในบุคลิกภาพเจ้าหญิงดิสนีย์ ในส่วนใหญ่มีความชอบและทำให้ตัวเองมีบุคลิกภาพเหล่านั้นด้วยที่มีผลต่อการนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบุคลิกภาพของตนมากที่สุดคือ ความกล้าหาญ แข็งแกร่ง ชอบในการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ วัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดไม่ค่อยได้รับอิทธิพลจากการพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ จะมีส่วนน้อยมากที่นำมาใช้ชีวิตประจำวันบ้าง เช่นมีการใช้คำพูดในบทของตัวละคร สำหรับผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยไม่ได้มีอิทธิพลในการพูด และภาษามาใช้เรียนรู้เพื่อพูดเลียนแบบตาม ชอบในงานอดิเรกเจ้าหญิงดิสนีย์ ในส่วนใหญ่แล้วมีความชอบในงานอดิเรก ได้แก่ วาดรูป และอ่านหนังสือ ชอบในทัศนคติและค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์ ในส่วนใหญ่มีความชอบในทัศนคติและค่านิยมในเรื่องของ ‘การมองโลกในแง่ดี’ เป็นทัศนคติ และค่านิยมของเจ้าหญิงดิสนีย์โดยรวมมากที่สุด ซึ่งในบรรดาตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ต่างก็มีทัศนคติ และค่านิยมบางอย่างให้วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนำไปปรับใช้เป็นทัศนคติ และค่านิยมของตนเองด้วย

‘เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง’ พบว่าวัยรุ่นหญิงในสังคมไทยเห็นว่าตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตนเองโดยมักจะแสดงพฤติกรรมแบบสัมพันธ์กัน ได้แก่ ทำงานบ้าน เพื่อฝัน ชอบฮัมเพลงเล่น อยากรู้อยากเห็น ถูกกำหนดกรอบ อ่านหนังสือ เป็นลูกสาว เชื้อชาติเอเชีย ชุ่มซำม ผมยว และวาดรูป

‘อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์’ พบว่า ส่วนใหญ่อยากจะเป็นเหมือนกับเจ้าหญิงดิสนีย์ แทนตัวเองเป็นเจ้าหญิงคนนั้นจากเป็นภาพจำที่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์

ในขั้นของการแสดงพฤติกรรมนี้พบว่า วัยรุ่นหญิงเพศหญิงในสังคมไทยอาจจะไม่แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ หรือเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมเพียงบางส่วนของ การเรียนรู้ในขั้นของการจดจำ ภาพพจน์ ทั้งนี้มีการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) เชื่อว่าตนเองมีความสามารถพอที่จะทำพฤติกรรมเหล่านั้นแล้วประสบความสำเร็จได้ จึงเป็นกลไกในการแสดงออกของพฤติกรรมดังกล่าวด้วย โดยอาศัยแรงเสริมและแรงจูงใจในการกระทำภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคม

กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation) พบว่า วัยรุ่นหญิงในสังคมไทยมีการเลือกกระทำตามตัวแบบเหมือนกันโดยส่วนใหญ่เป็นองค์ประกอบของเจ้าหญิงดิสนีย์โดยรวมยกตัวอย่างเช่น การร้องเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ และบางส่วนแตกต่างกันไป

ตามระดับความใส่ใจในองค์ประกอบของตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์คนละตัวที่ไม่เหมือนกัน และวัยของผู้เรียนในการใช้ทักษะการใช้เครื่องมือและส่วนต่างๆของร่างกายมีความสามารถแสดงออกมาได้แตกต่างกันด้วย ยกตัวอย่าง ส่วนใหญ่สามารถทำผมยาวถักเปียให้พยายามจะเหมือนราพันเซลได้ แต่ในส่วนน้อยบางคนมีผมสั้นไม่สามารถทำได้ เป็นต้น แรงจูงใจของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายที่แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ตนสังเกต โดยส่วนใหญ่ เนื่องจากมีความคาดหวังที่เมื่อเลียนแบบแล้วจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ ได้รับรางวัล ถูกชื่นชมจากการถ่ายทอดให้คนอื่น และนำคุณค่ามาให้กับตน โดยสอดคล้องกับกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์แล้วเกิดความพึงพอใจเมื่อเทียบกับตัวแบบ การที่แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ มีแรงจูงใจจากประโยชน์บางอย่างมาให้ ได้แก่ ได้รับเงินรางวัล จะเห็นว่าส่วนใหญ่ไม่ได้ต้องการเงินเป็นปัจจัยหลัก เพียงแต่อยากจะแสดงให้คนอื่นได้เห็นว่าคุณมีบางอย่างที่สัมพันธ์กับเจ้าหญิงดิสนีย์ และเป็นที่ยอมรับจากการถ่ายทอดให้คนอื่นได้เห็น นอกจากการอยากถูกชื่นชมที่ได้ร้องเพลงแล้ว ยังมีแรงจูงใจเรื่องรูปลักษณ์ภายนอก อันนำไปสู่การยอมรับจากตนเอง และสังคมคนรอบข้าง ทั้งนี้ยังมีปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดกระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือน เจ้าหญิงดิสนีย์ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย คือ อารมณ์ ส่วนใหญ่ก็เพื่อ อยากมีความสุข ผ่อนคลาย ด้วยวัยของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ส่วนใหญ่จะต้องมีกิจกรรมได้พบปะกับผู้คนในสังคมและในแต่ละวันก็มีความต้องการ ผ่อนคลาย จากการเรียนบ้าง การทำงานบ้าง การที่ได้ทำอะไรในแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ก็เป็นหนทางในการผ่านคลายอารมณ์ ทำให้มีความสุข นอกจากนั้นการได้แบบอย่างเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นแบบในการนำคุณค่ามาให้กับตนด้วย เช่น สร้างแรงบันดาลใจ เช่น สร้างฝัน ผลักดันตนให้ต่อสู้ในชีวิต หรือเพื่อพัฒนาตนเอง เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่สุดสำหรับกลุ่มสนทนาเป็นส่วนใหญ่ในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งเจ้าหญิงดิสนีย์สร้างพลังบวกให้กับวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายและยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างฝันให้กับตนเอง

### 6.1.3 คุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

วิเคราะห์และตีความคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ เพื่อตอบปัญหานำวิจัยข้อสาม ผลการวิจัยพบว่า บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงให้คุณค่าในด้านต่างๆ ดังนี้

**‘สร้างต้นแบบไอดอล’** พบว่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์นำมาเป็นต้นแบบให้การเรียนรู้ให้กับวัยรุ่นหญิงเพศหญิงในสังคมได้ โดยสามารถที่จะเลือกนำเอาอัตลักษณ์บางชิ้นที่เป็นตัวอย่างด้านความสำเร็จ และให้ประโยชน์หรือคุณค่ามาประกอบสร้างเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง

**‘ยาเสริมพลังบวก’** พบว่าวัยรุ่นหญิงเพศหญิงในสังคมไทยมีความคิดและอารมณ์ในเชิงบวกด้วยการมองโลกในแง่ดี เนื่องจากแนวคิดที่ได้หลายๆจากแก่นเรื่องของภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์คือ การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ประกอบกับมุมมองของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการที่ได้มองโลกในแง่ดี โดยเฉพาะตัวละครเจ้าหญิงซินเดอเรลล่า และราฟานเซลที่สะท้อนแง่คิดบวกมาอย่างชัดเจน ซึ่งนั่นได้ทำให้วัยรุ่นหญิงซึมซับบทบาทเหล่านั้นด้วย เวลาที่ต้องเจอกับสถานการณ์ในบริบทใดก็ตาม ปัจจัยสำคัญที่จะทำให้แสดงพฤติกรรม วาจา หรือความคิดบางอย่างออกไปคือ อารมณ์ ซึ่งอารมณ์จะมีผลจากความคิดของแต่ละคนด้วย วัยรุ่นหญิงสามารถที่จะมีชีวิตในเชิงบวกได้ด้วยการเรียนรู้ที่จะควบคุมการคิด หากเจอสภาวะในแง่ลบก็สามารถเลือกที่จะมองสิ่งเหล่านั้นให้ต่างไปจากเดิมเพื่อไม่ให้เกิดอารมณ์ในเชิงลบ หรือเป็นการช่วยลดทอนอารมณ์ในเชิงลบได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนด้วยที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหาความขัดแย้งต่างๆได้ เมื่อมีปัญหาก็สามารถรับมือได้ เพราะโดยพื้นฐานแล้วหลายคนมีความต้องการที่จะมีความสุขมากกว่ามีความทุกข์

**‘เครื่องยึดเหนี่ยวเยียวจิตใจ’** พบว่าผลจากการที่วัยรุ่นหญิงเพศหญิงในสังคมไทยได้ดูภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวเยียวจิตใจได้ เวลารู้สึกทุกข์ใจเหนื่อยล้า ท้อแท้ หรือรู้สึกว่าโลกมันโหดร้ายเกินไป เราทนไม่ไหวแล้วนั้น สิ่งที่เราต้องการที่สุดคือพื้นที่ผ่อนคลาย หรือ comfort zone ไม่ว่าจะเป็นการได้ดูภาพยนตร์ ร้องเพลง หรือทำอะไรก็แล้วแต่ที่สัมพันธ์กับเจ้าหญิงดิสนีย์ซึ่งเป็นสิ่งที่เรารัก เราชอบ ก็ลองจินตนาการว่าเราได้แวะมาพักผ่อนในมิโลโลกของเจ้าหญิงดิสนีย์เหล่านั้นซึ่งเป็นโลกมีความสุขทำให้เราสบายใจ ทำให้เราได้มีเวลาพักผ่อนชาร์จพลังให้กับตนเอง เพื่อกลับไปออกนอกในเผชิญหน้ากับโลกภายนอกต่อไป

**‘สร้างแรงบันดาลใจ’** พบว่าเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นแรงขับเคลื่อนผลักดันที่วัยรุ่นหญิงเพศหญิงในสังคมไทยเกิดแรงบันดาลใจในการดำรงชีวิต เพราะมีตัวอย่างความสำเร็จจากบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ได้ถ่ายทอดออกมาจากภาพยนตร์ เนื่องจากกำลังใจเป็นสิ่งสำคัญในการจะทำได้ทุกอย่างตามให้เกิดประสิทธิภาพ เพราะเกิดจากความตั้งใจ



นอกจากนี้ยังพบว่าวัยรุ่นเพศหญิงทุกคนล้วนผ่านความฝันในวัยเด็กมาแล้วทั้งสิ้น แม้ว่าการเติบโตขึ้นมาด้วยสภาวะอื่นๆก็แล้วแต่ ทำให้ความฝันในวัยเด็กเปลี่ยนไปตามสภาพของเราในสังคม แต่เราก็ยังคงมีความฝันในวัยเด็กอยู่แม้จะไม่ได้ทำตามฝันนั้นแล้วก็ตาม ยกตัวอย่างวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มตัวอย่างในส่วนใหญ่มีความฝันคือการอยากทำงานอาชีพด้านงานเกี่ยวกับศิลปะ โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเจ้าหญิงดิสนีย์ เช่นอยากทำงานเป็นแอนิเมเตอร์บริษัทในเครือของดิสนีย์ และอยากเป็นนักพากย์เจ้าหญิงดิสนีย์ ดังนั้นเจ้าหญิงดิสนีย์จึงเป็นตัวจุดประกายความฝันเหล่านั้น เพราะทุกตัวละครจะมีความฝันและฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆจนไปถึงฝันนั้นได้ เป็นแรงผลักดันความฝันให้ไกลไปถึง

**‘สร้างบทบาทเรื่องราวให้ตนเอง’** พบว่าวัยรุ่นเพศหญิงมีการสร้างบทบาทเรื่องราวให้ตนเอง เพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง เนื่องจากบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นบทบาทที่สำคัญและการดำเนินเรื่องทั้งหมดก็จะผ่านการกระทำของเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งสิ้น ดังนั้นคุณค่าในส่วนนี้จะเชื่อมโยงกับการสร้างแรงบันดาลใจและความฝันด้วย กล่าวคือ เมื่อเรามีความฝัน มีอุดมการณ์บางอย่างเราจะไปให้ถึงจุดนั้นได้เราต้องสร้างบทบาทเรื่องราวของเราเอง เพราะเราคือตัวละครเอกของเรื่องราวของเรา เหมือนกับเราเป็นผู้กำกับเส้นทางการเดินของเราเพื่อจะไปยังเป้าหมายนั้นๆ ยกตัวอย่างการสร้างบทบาทให้ตนเองจากเป็นเด็กที่เก็บตัวอยู่บ้าน ได้ออกกำลังกายจนเปลี่ยนหุ่นจากอ้วนให้กลายเป็นผอมขึ้นเพื่อจะได้ไม่ต้องถูกรังแกจากเพื่อน และได้ออกมาจากคอมฟอร์ทโซน (comfort zone) เพื่อเผชิญโลกภายนอกต่อไป

**‘สร้างความรัก สร้างมิตรภาพต่อโลก’** พบว่าในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์จะสอดแทรกเรื่องความรักในรูปแบบต่างๆไว้ทั้งแบบชาย-หญิง พ่อแม่-ลูก หรือเพื่อนก็ตาม โดยมุมมองของตัวละครทำให้วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยซึมซับถึงความรักที่มีต่อโลกนั้นด้วย กล่าวคือเมื่อเรามีความสุขก็อยากให้คนอื่นมีความสุขไปด้วย ดังนั้นทุกตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จะมีบุคลิกภาพที่เป็นมิตร เข้าหาคนอื่นด้วยความเป็นมิตรก่อนเสมอสอนให้เราเห็นว่าเราไม่ได้อยู่ในโลกคนเดียว เรายังมีเพื่อนที่คอยเป็นกำลังใจให้เราด้วย และบางอย่างนั้นเราไม่สามารถทำได้ด้วยตนเองเพียงลำพัง จะสำเร็จไม่ได้เลยหากขาดทีมงานที่ดีเห็นได้จากการที่ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ล้วนแต่มีตัวละครไซด์คิกอยู่ข้างกายเสมอ นอกจากในด้านของคอนรอบข้างแล้ว ยังสร้างมิตรภาพในยุคโลกาภิวัตน์ด้วย ยกตัวอย่าง วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยที่มีความคลั่งไคล้ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ได้เพื่อนมาจากการเข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับเจ้าหญิงดิสนีย์ ยกตัวอย่าง กลุ่มในเฟซบุ๊ก (facebook) ชื่อว่า กลุ่ม Disney Princess Thailand Fanclub เกิดการได้ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์ จนกลายเป็นกลุ่มที่มีการได้มาพูดคุย พบปะสังสรรค์กัน ได้รับประสบการณ์ กลายเป็นชุมชนที่ดี เป็นต้น

‘สร้างพลังในครอบครัว’ พบว่าด้วยความเป็นแบรนด์ของดิสนีย์ที่เน้นการตลาดไปยังครอบครัวและเด็ก เยาวชน ดังนั้นเจ้าหญิงดิสนีย์จะมีความผูกพันกับครอบครัวของวัยรุ่นหญิงเพศหญิงในสังคมไทยตั้งแต่เด็ก หากว่า พ่อหรือแม่ของครอบครัวได้ชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์แล้วก็จะมียุทธศิลป์ในการถ่ายทอดมายังลูกหลานของตนเองด้วย นอกจากนี้บทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์จะเน้นไปที่ครอบครัว หรือคนใกล้ชิดเป็นหลักดังนั้นวัยรุ่นหญิงจะซึมซับข้อคิดเกี่ยวกับครอบครัวเพื่อให้เข้าใจและเกิดความรู้สึกรักครอบครัวมากขึ้น ทั้งนี้ก็มีการซึมซับพฤติกรรมบางอย่างด้วย

## 6.2 อภิปรายผล

บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นหญิงในสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีบทบาทเป็นสื่อของบริษัท เดอะ วอลต์ ดิสนีย์ ประเทศอเมริกาที่เข้ามาถ่ายทอดวัฒนธรรมในกระแสโลกาภิวัตน์ ได้แก่ ภาษา ขนบธรรมเนียม บรรทัดฐาน ค่านิยม ทศนคติ จากประเทศฝั่งตะวันตกทั้งทวีปยุโรป อเมริกา และวัฒนธรรมประเทศฝั่งตะวันออกอย่างวัฒนธรรมจีน โดยสื่อมีการแพร่หลายเป็นที่รู้จักอย่างมากในประเทศไทย สร้างการรับรู้ให้กับวัยรุ่นหญิงในสังคมไทยด้วยวิธีการเรียนรู้ในการเลียนแบบจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ และเชื่อมโยงวัยรุ่นหญิงในสังคมไทยกับวัฒนธรรมร่วมสมัยให้ค่อยๆหล่อหลอมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตัวตน (Self-identity) กล่าวคือ วัยรุ่นหญิงจะมีความต้องการเลียนแบบจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ตนนิยมชมชอบตั้งแต่วัยเด็กมาก่อนวัยรุ่นเป็นต้นมา แต่ความต้องการประเภทนี้แรงขึ้นในระยะวัยรุ่น เพราะเหตุผลหลายอย่างคือ การต้องการรู้จักตนเอง โดยกลไกสำคัญของการสร้างตัวตนนี้คือ การเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking) สอดคล้องกับทฤษฎีตัวตนของ จอร์จ เฮอร์เบิร์ต เมด George Herbert Mead (อภิญา เพื่อฟุสกุล, 2561, น.31) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบันดูรา Bandura (1986, อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559, น. 236) มาเป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) กับตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) ที่ว่า

คนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูน หนังสือก็ได้

โดยผลการวิจัยก็มีความสอดคล้องกับทฤษฎีดังกล่าวว่าด้วยการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยส่วนหนึ่งเกิดจากกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ โดยมีกระบวนการเรียนรู้มีสี่ขั้นตอน ในขั้นตอนแรกเป็นกระบวนการใส่ใจในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เริ่มตั้งแต่วัยเด็กส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากครอบครัว พ่อและแม่ที่มีความชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์ บางส่วนรับมาจากสถานศึกษา และส่วนน้อยเลือกรับสื่อด้วยตนเอง โดยสื่อภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์มีช่องทางเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยเริ่มจากวีดีโอเทป โทรทัศน์ โรงภาพยนตร์ จนกลายเป็นสื่อดิจิทัลต่างๆ ซึ่งการรับรู้ที่เกิดจากกระบวนการความใส่ใจในบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์นี้แบ่งเป็น 6 อย่าง ได้แก่ (1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น (2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ (3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ (4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง (5) อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้ ขยายความบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ได้ว่า

**บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์** ตัวบทมีรากฐานมาจากหนังสือ Grimm's Fairy Tale (Jakob and Wilhelm Grimm, 1993) ซึ่งบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ให้มีความโดดเด่นและถ่ายทอดภาพตัวแทนของผู้หญิงผ่านบทบาทเหล่านั้นด้วย จากบทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์ทำให้เกิด **อัตลักษณ์เจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess Characters)** ตามบริบทต่างๆในเรื่อง ประกอบด้วย

ด้านรูปลักษณ์ภายนอกของเจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่าเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกคนมีรูปลักษณ์ 'สวย' และ 'เจ้าหญิง'

บุคลิกภาพของเจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่าทุกตัวละครจะมีบุคลิกภาพที่เหมือนกันคือ 'จิตใจดี' 'อ่อนโยน' 'มีเมตตา' 'ร่าเริงสดใส' และ 'กล้าหาญ'

การพูดและภาษาของเจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่าภาษาที่ถ่ายทอดมาจากสื่อภาพยนตร์จะเป็นภาษาสากล คือ ภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้ให้เสียงพากย์จะใช้ภาษาอังกฤษจะเป็นหลักลงไปยังในมิติของตัวละครก็จะมีภาษาถิ่น สำเนียงและภาษาที่แตกต่างกันไปตามภูมิภาคประเทศของตัวละครนั้นๆ การตีความขึ้นอยู่กับจากการเลือกชมภาษาต่างๆของผู้รับชมด้วย

งานอดิเรกของเจ้าหญิงดิสนีย์ พบว่างานอดิเรกในภาพรวมจะเป็นเรื่องของกิจกรรมตามสภาพแวดล้อมนั้นๆของแต่ละตัวละคร ถ้ากล่าวถึงภาพพจน์ที่เป็นผลจากการวิเคราะห์นี้ เป็นการร้องเพลง มิวสิคัล Musical

สิ่งของในครอบครองของเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นสิ่งที่เจ้าหญิงดิสนีย์มักจะพกติดตัวไว้ หรือเป็นสิ่งของที่ดูโดดเด่นตามตัวละครเหล่านั้นซึ่งใช้แทนความหมาย สัญลักษณ์ ต่างๆ

ด้านทัศนคติของเจ้าหญิงดิสนีย์ ตัวละครทุกตัวจะ ‘มองโลกในแง่ดี’ และ ‘มีความฝัน’ ในด้านความรักของตัวละครพบว่า ความรักของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มี วิวัฒนาการจาก รักแรกพบ ดูเป็นภาพสวยงามเพื่อฝัน เจ้าหญิงกับเจ้าชาย กลายมาเป็น ความรักต้องใช้เวลาเรียนรู้นิสัยใจคอและฝ่าฝันบททดสอบใดๆกันก่อนแบบ ความรักในปัจจุบันส่วนใหญ่

ความมุ่งหวังปรารถนาของเจ้าหญิงดิสนีย์ เจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมดมีความมุ่งหวัง ปรารถนาที่จะทำให้ฝันของพวกเธอเป็นจริง ล้วนแต่ไปในทิศทางเดียวกันคืออยากที่จะมีความสุข

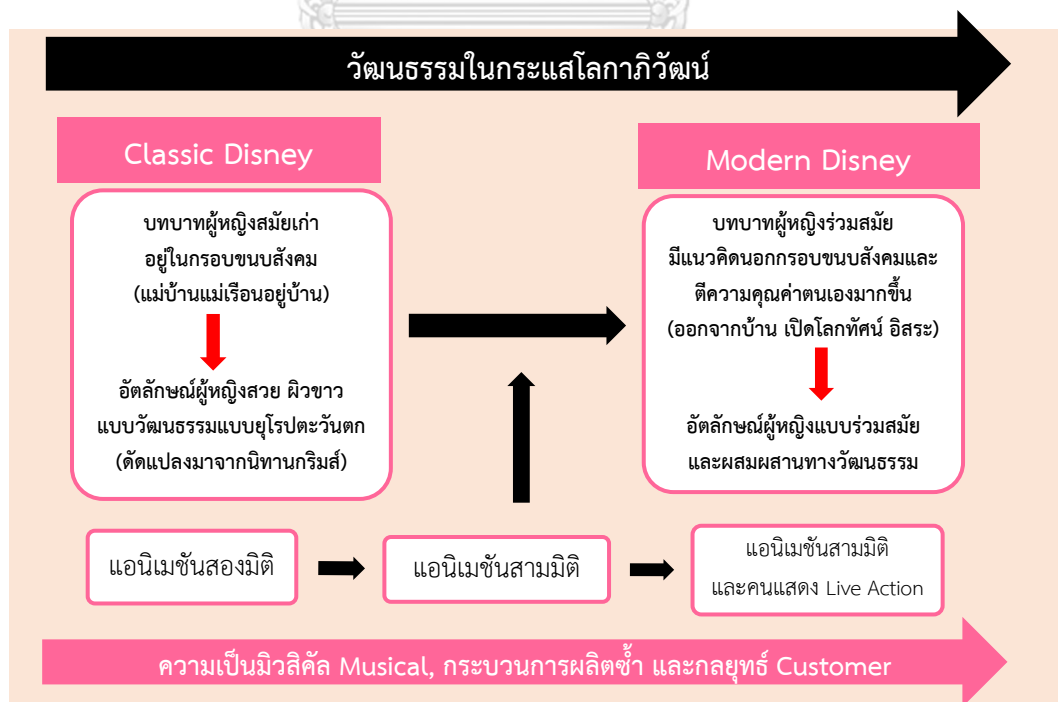
บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์จะมีความแตกต่างกันโดดเด่นกันไปตามบริบทใน สถานการณ์ สิ่งแวดล้อมต่างๆ ภายใต้วัฒนธรรมสังคมนั้นๆ โดยมีความเชื่อมโยงในเรื่องของบทบาท คือ ทุกตัวละครจะมีบทบาทในการกระทำตามความฝันที่ตนมุ่งหวังปรารถนา บทบาทเจ้าหญิงผู้เลอ โฉมหรือวีรสตรีในภาพพจน์ที่สัมพันธ์กับการรับรู้ของสื่อต่างๆตามชุดที่ใส่ในภาพยนตร์ และบทบาทของ ผู้หญิงที่ร้องเพลงแนวมิวสิคเคิลเหมือนกัน โดยวิวัฒนาการของบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละคร เจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งออกได้เป็นสองยุค คือ **เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคคลาสสิก (Classic Disney Princess)** และ**เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess)** ในยุคคลาสสิกจะมี ซินเดอเรลล่า พอเริ่มจากแอเรียลเป็นต้นไปจะเป็นยุคร่วมสมัย ทั้งนี้มีวัฒนธรรมและค่านิยมของผู้หญิงในแต่ละ ยุคสมัยเป็นแรงขับเคลื่อนในการผลิตสร้างตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ขึ้นมา ที่จำแนกได้เช่นนี้เนื่องจาก บทบาทเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคคลาสสิกจะมีความแตกต่างอย่างมากกับร่วมสมัยในเรื่องค่านิยมของ ผู้หญิงที่อยู่ในชนบประพุดิตตามกรอบที่ถูกสังคมขีดไว้ แต่บทบาทเจ้าหญิงในยุคร่วมสมัยเกิดจากการ หล่อหลอมวัฒนธรรมสมัยยุคคลาสสิกและวัฒนธรรมค่านิยมของผู้หญิงสมัยใหม่เข้าด้วยกันจึงมี พฤติกรรมที่แสดงออกทางความคิดอย่างเปิดเผย ต้องการความเท่าเทียมกันในสังคม รวมถึงมีความ ต้องการจะออกนอกกรอบขนบของสังคมเพราะต้องการเสรีภาพ จึงมีการสร้างตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ในเชื้อชาติต่างๆมากขึ้น ไม่ผูกมัดกับการเป็นเชื้อชาติยุโรปที่มีผิวสีขาวอีกต่อไปจะเห็นว่าในภาพยนตร์ เจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งสองยุคผู้หญิงจะมีบทบาทที่ค่อนข้างถูกจำกัด ซึ่งในยุคร่วมสมัยจะต่อสู้เพื่อ เปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้หญิงให้มีอิสระมากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง *การวิเคราะห์ภาพ*

ตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนวอล ดิสนีย์ ของ สรารักษ์ โรจนพฤกษ์ และ ขจร ฝ้ายเทศ (2557) ว่า

ภาพตัวแทนความเป็นหญิงที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่อง ผู้หญิงมีบทบาทหน้าที่ที่ค่อนข้างถูกจำกัด เช่นผู้หญิงต้องเป็นเพศที่ทำงานบ้าน เป็นภรรยา เป็นแม่ที่ดี ทำงานบ้าน คอยดูแลคนในบ้าน ถ้าเป็นผู้หญิงจีนก็มีหน้าที่ที่สำคัญอีกอย่างคือการแต่งงาน เพราะการแต่งงานจะนำมาซึ่งเกียรติแห่งวงศ์ตระกูล บทบาทของผู้หญิงไม่ค่อยได้ใช้สติปัญญามากนัก แต่ในเรื่องโพคาฮอนทัสจะพยายามปรับเปลี่ยนให้ผู้หญิงแก้ไขปัญหาด้วยสติปัญญา ส่วนมู่หลานจะแก้ปัญหา ด้านไหวพริบและการต่อสู้

จะเห็นว่าในเรื่องหลังๆจะมีการปรับให้ตัวละครใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหามากขึ้นซึ่งในงานวิจัยนี้ เจ้าหญิงเบลล์ เปรียบได้เป็นตัวแทนของการมีสติปัญญาของผู้หญิงที่เกิดจากการเรียนรู้ในปัจจุบัน ดังนั้นยุคสมัยเปลี่ยนทำให้บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เปลี่ยนแปลงไปด้วยและมีการผสมผสานระหว่างกันของวัฒนธรรมโลกที่เกิดขึ้นมาใหม่เรื่อย ๆ ตามกระแสโลกาภิวัตน์ โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยนั้น ทำให้ภาพยนตร์เปลี่ยนรูปแบบของการผลิตจากแอนิเมชันสองมิติมาเป็นสามมิติ เริ่มจากราพันเซลในเรื่อง Tangled ปี ค.ศ. 2010 และกลายเป็นคนแสดง (Live action) จากการหยิบเรื่องที่เคยฉายในรูปแบบสองมิติมาแล้วมาผลิตซ้ำ ยกตัวอย่างเช่น ซินเดอเรลล่า ในเรื่อง Cinderella ปี ค.ศ. 2015 คนแสดง ลิลี เจมส์ (Lily James) เป็นชาวอังกฤษ และเบลล์ ในเรื่อง Beauty and the Beast ปี ค.ศ. 2017 คนแสดง เอ็มมา วอตสัน (Emma Watson) โดยทั้งคู่ที่มีสีผิวขาว รูปร่างหน้าตาตามแบบฉบับของคนยุโรปซึ่งคงไว้ในอัตลักษณ์ตามแบบฉบับเดิมเพิ่มเติมเพียงในรายละเอียดของตัวละครให้มีมิติมากขึ้น ทำให้นักแสดงดังกล่าวกลายเป็นภาพพจน์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เหล่านั้นด้วย ทั้งนี้สำหรับตัวอย่างเรื่อง Beauty And The Beast จะเด่นชัดในอัตลักษณ์ของเพลงด้วย ให้ความถึงยุคแรกๆในการผลิตสื่อแอนิเมชัน เรื่อง ซินเดอเรลล่า (Cinderella 1950) ในรูปแบบละครเพลง คือนำนักแสดงดนตรี เพลง คำพูด และการเต้นรำ การแสดงอารมณ์รวมเข้าด้วยกัน เน้นผู้ร้องเป็นหลักผสมบทพูดกับการแสดงไปด้วย เป็นเรื่องราวที่บอกเล่าผ่านละคร ผ่านคำพูด และยังมีการร้องประสานเสียง หรือที่เรียกกันในปัจจุบันว่า มิวสิคัล (Musical) เป็นส่วนหนึ่งของ ดนตรีคลาสสิก (Classical music) และยังคงการใช้รูปแบบดนตรีเช่นนี้มาในโดยจะมีการเพิ่มมิติของเสียงดนตรีจากเครื่องดนตรีหลายชิ้นมากขึ้นโดยมี เรื่อง แอเรียล (The Little Mermaid 1989) เบลล์ (Belle, 1991) และมู่หลาน (Mulan 1998) ที่ใช้ดนตรี คล้ายคลึงกันซึ่งเป็นช่วงปลายของการผลิตแอนิเมชันสองมิติเริ่มมีความเป็นแนวเพลง Pop เข้ามาเล็กน้อย จากนั้นในอีกประมาณสิบปีให้หลัง อัตลักษณ์เพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ก็เริ่มมีการผสมผสานของแนวดนตรีมากขึ้นมาพร้อมกับการเปลี่ยนการผลิตจากแอนิเมชันสองมิติ เป็นสามมิติ แต่ยังคงความ

เป็น มิวสิคัล (Musical) ไว้เหมือนเดิมเพื่อคงอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ไว้ แต่มีความเป็นแนวเพลงป๊อป (Pop music) ขึ้น ยกตัวอย่างเรื่อง ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled 2010) ในเพลง ‘When will my life begin’ และจะเห็นความแตกต่างของเพลง ‘Beauty And The Beast’ ในเรื่อง โหมงามกับเจ้าชายอสูร จากเวอร์ชันแอนิเมชันสองมิติในปี ค.ศ. 1991 มาเป็นรูปแบบคนแสดงในปี ค.ศ. 2017 ได้ชัดเจนในการใช้ดนตรีและคนร้อง ซึ่งร้องโดย Ariana Grande และ John Legend เป็นดนตรีแนวป๊อป (Pop music) นอกจากนี้ที่ไม่ได้ยกเป็นกลุ่มตัวอย่างมาในงานวิจัยจะมีแนวเพลงแจ๊ส (Jazz music) จากเรื่อง มหัศจรรย์มนต์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog 2009) ในเพลง ‘ในนิวยอร์กสิ้นสีย ฟินาเล่ Down in New Orleans (Finale)’ ร้องเนื้อร้องภาษาไทยโดย พี่แก้ม วิชญาณี รวมถึงมีการทำ content ใหม่ๆ คือมีคนที่นำไปทำดนตรีโคเวอร์ (cover) ร้องเพลงโดยเผยแพร่การผลิตสื่อเพลงดนตรีในหลายรูปแบบ ใช้เครื่องดนตรีที่หลากหลายเวอร์ชัน เช่น อะคูสติค (Acoustic) เปียโน (Piano) หรือ ไวโอลิน (Violin) เป็นต้น กลายเป็นการผสมผสานของแนวดนตรีมากมายในสื่อยุคโลกาภิวัตน์หลอมหลวมเป็นอัตลักษณ์ของเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ตามยุคสมัย นอกจากนี้ในบทบาทด้านสื่อผลิตภัณฑ์จากกลยุทธ์ของดิสนีย์ที่ได้นำเจ้าหญิงทุกตัวมาทำในรูปแบบผลิตภัณฑ์ผู้บริโภค (Customer Product) โดยรวบรวมเจ้าหญิงดิสนีย์จากการ์ตูนที่ได้ฉายบนจอภาพยนตร์จากยุคคลาสสิกจนถึงยุคปัจจุบันเป็นสื่อต่างๆที่รวมเจ้าหญิงเหล่านั้นด้วยกันเป็นชุดเดียวกัน ทำให้เจ้าหญิงดิสนีย์ยังคงอยู่ในการรับรู้ของผู้คนในทุกยุคสมัย จึงสรุปผลวิวัฒนาการของบทบาทและอัตลักษณ์ของ ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตามแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 39 แผนภาพแสดงวิวัฒนาการของบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง *ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess* ของ นายภัทรศศิริ ช่างเจิม (2559) ว่า

ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีการถูกประกอบสร้างให้ตรงกับยุคสมัยในสตรีนิยมในแต่ละยุคซึ่งในยุคแรกตัวละครผู้หญิงประกอบสร้างภาพตัวแทน ที่ผู้หญิงจะต้องอ่อนโยน เผื่อการช่วยเหลือจากเจ้าชาย สวय แต่ไม่เข้มแข็ง ไม่สามารถดูแลตนเองได้แต่พอมายุคต่อมาการ์ตูน Disney Princess ได้ประกอบสร้างตัวแทนผู้หญิงแบบใหม่ตามช่วงที่สตรีนิยมได้มีการขับเคลื่อนทางสังคมให้ผู้หญิงมีความกล้าที่จะเสนอความคิดเห็นเข้มแข็ง

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดของ Kiara M. Hill (2016, p 84) นักศึกษาชาวแอฟริกัน ได้กล่าว ในบทความวิจัยในวารสารของ McNair Scholars vol 11 หัวข้อ “*The Making of a Disney Princess*” ถึงตัวละครหญิงมีความสำคัญต่อบทบาทในเรื่องอย่างมาก และยังมีแนวคิดเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่าง “Classic Princess” กับ “New Princess” สอดคล้องกับงานวิจัยนี้ว่า ในด้านลักษณะทางกายภาพ โดยเจ้าหญิงยุคคลาสสิกทุกตัวละครจะมีสีผิวขาว แต่ เจ้าหญิงยุคใหม่บางตัวละครมีสีผิวแทน ในด้านพื้นหลังของตัวละคร เจ้าหญิงในยุคคลาสสิกจะมีพื้นหลังเป็นคนในราชวงศ์หรือได้รับการแต่งตั้งให้เป็นในภายหลัง ดังนั้นจึงมีบริบทแบบแม่ศรีเรือนแต่เจ้าหญิงในยุคใหม่จะมีบริบทของการเป็นชาวบ้านธรรมดาเข้ามา ยกตัวอย่าง ตัวละครเจ้าหญิงเทียน่าจากเรื่อง *the Princess and The Frog* เธอทำงานในร้านอาหาร โดย Kiara จะที่วิธีการเรียกแตกต่างจากงานวิจัยนี้เป็น เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคใหม่ (New Princess) แต่งานวิจัยนี้เห็นควรเรียกว่าเป็น เจ้าหญิงดิสนีย์ร่วมสมัย (Modern Princess) มากกว่าเนื่องจากไม่ได้เป็นการทิ้งรูปแบบเดิม (Classic Princess) ไปหมด แต่จะเป็นการประยุกต์จากแบบเดิมเข้ากับสมัยใหม่กลายเป็นร่วมสมัย

หลังจากกระบวนการความใส่ใจในบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในข้างต้น กระบวนการการเรียนรู้ต่อมาของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยเป็นกระบวนการจดจำภาพพจน์เจ้าหญิงดิสนีย์ไว้ในใจได้ (Visual image) โดยการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (Verbal Coding) หรือ คีย์เวิร์ด (Keyword) ในการระลึกถึงได้ตลอดเวลา ซึ่งคีย์เวิร์ดสั้นๆนี้เป็นเหมือนกลไกในการจดจำได้จากบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ยกตัวอย่างถ้อยคำว่า ‘ผมยาวสีทอง’ จะนึกถึงภาพพจน์ของ ‘ราพันเซล’ ในทันที ซึ่งสองกระบวนการเรียนรู้ข้างต้นเป็นขั้นการรับเข้ามาในส่วนนี้โดยทั่วไปแล้ว วัยรุ่นเพศหญิงโดยส่วนใหญ่จะมีความสามารถเรียนรู้ในขั้นนี้เพราะเป็นการสังเกตเพียงแค่วิวเคราะห์ยังไม่ถึงขั้นของการกระทำ ดังนั้นในขั้นของการกระทำถัดไปเป็นกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยไม่ได้แสดงพฤติกรรมเหมือนกับเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมด แต่จะเลือกแสดงพฤติกรรมจาก อัตลักษณ์ หรือ คาเรคเตอร์ (Character)

ออกมาจากที่ตนเห็นว่ามีความสามารถที่จะกระทำได้ เนื่องจากแต่ละคนแสดงความคิดเห็นถึงพฤติกรรมตนเองตามความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์หลากหลาย มีเหมือนกันบ้าง ไม่เหมือนกันบ้าง เพราะความใส่ใจในองค์ประกอบของตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์คนละตัวที่ไม่เหมือนกัน และวัยของผู้เรียนในการใช้ทักษะการใช้เครื่องมือและส่วนต่างๆของร่างกายมีความสามารถแสดงออกมาได้แตกต่างกัน ด้วย ดังที่วัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ได้สรุปพฤติกรรมของตนเองว่า พฤติกรรมที่แสดงออกมาเหมือนตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีความรู้สึกเป็นปัจเจกเฉพาะตัว (individual) มากซึ่งค่อนข้างที่จะเอาหลายๆอย่างมา믹ซ์กันเป็นตัวของตัวเอง (ลาเวนเดอร์, การสื่อสารระหว่างบุคคล [สนทนา กลุ่ม], 27 ตุลาคม 2562) โดยพฤติกรรมเหล่านั้นแปรสภาพมาจากกระบวนการจดจำภาพจำผ่าน การใส่ใจองค์ประกอบสำคัญทั้ง 6 อย่าง ได้แก่ (1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น (2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ (3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ (4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง (5) อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้ ทั้งนี้มีการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) เชื่อว่าตนเองมีความสามารถพอที่จะทำพฤติกรรมเหล่านั้นแล้วประสบความสำเร็จได้ จึงเป็นกลไกในการแสดงออกของพฤติกรรมดังกล่าวด้วย โดยอาศัยแรงเสริมและแรงจูงใจในการกระทำภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคมซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ขั้นสุดท้ายคือ กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation) เนื่องจากมีความคาดหวังที่เมื่อเลียนแบบแล้วจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ เช่น ได้รับรางวัล ถูกชื่นชมจากการถ่ายทอดให้คนอื่น และนำคุณค่ามาให้กับตน โดยสอดคล้องกับกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์แล้วเกิดความพึงพอใจเมื่อเทียบกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ และในจิตวิทยาพัฒนาการ โดย พนม เกตุมาน (2555) แพทย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวช กล่าวว่า ในวัยรุ่นจะเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเอง เช่น ความภาคภูมิใจตนเอง (self-esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและคนอื่น ๆ ได้ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดีและมีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทำอะไรได้สำเร็จ และความเป็นตัวของตัวเอง (independent) วัยนี้จะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อยชอบอยู่ในกฎเกณฑ์ กติกาใด ๆ ชอบคิดเอง ทำเอง พึ่งตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีปฏิริยาตอบโต้ผู้ใหญ่ที่บีบบังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยนี้ การได้ทำอะไรด้วยตนเองและทำได้สำเร็จจะช่วยให้วัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเอง (self-confidence) ซึ่งที่กล่าวมานั้นสอดคล้องกับประสบการณ์การเล่าเรื่องของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยเกี่ยวกับตัวตนและแรงจูงใจในพฤติกรรมต่างๆ ทั้งนี้ยังมีปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดกระบวนการแรงจูงใจ คือ อารมณ์ ส่วนใหญ่ก็เพื่อ อยากรีมีความสุข ผ่อนคลาย ด้วยวัยของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้ ส่วนใหญ่จะต้องมีกิจกรรมได้พบปะกับผู้คนในสังคมและในแต่ละวันจึงมีความต้องการผ่อนคลาย จากการเรียนบ้าง การทำงานบ้าง การที่ได้ทำอะไร ในแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ก็เป็นหนทางในการผ่านคลายอารมณ์ ทำให้มีความสุข และที่สำคัญที่สุดคือ



วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยต้องมีคุณสมบัติสำคัญคือเป็นบุคคลที่มีความคลั่งไคล้และสนใจตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มากเพราะหากไม่ความใส่ใจและแรงจูงใจก็จะไม่เกิดพฤติกรรมขึ้นมา ซึ่งในงานวิจัยนี้เป็นการเลือกกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงดังนั้นจึงมีการเกิดพฤติกรรมต่างๆที่เป็นการเลียนแบบขึ้น ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ นายภัทรศศิริ ช่างเจิม (2559) ในกลุ่มตัวอย่างช่วงอายุของ 16 - 18 ปีที่ไม่ได้ระบุว่ามีความคลั่งไคล้เจ้าหญิงดิสนีย์มากนักเพียงใด โดยมีช่วงวัยใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายที่คลั่งไคล้เจ้าหญิงดิสนีย์มาก ในงานวิจัยนี้ พบว่า “กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี จะไม่เลียนแบบทางการแต่งตัวหรือท่าทางแต่อาจมีการสะสมของที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ชื่นชอบ” แต่กลับกลายเป็นสอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างอายุวัยเด็ก 6-9 ปี ว่า “ในกลุ่มตัวอย่างช่วงอายุ 6-9 ปี จากการวิเคราะห์โดยใช้ในเรื่องของการวิเคราะห์ ID จะมีการเลียนแบบที่ทำตามตัวละครมากกว่ากลุ่มอื่น เช่น หลังจากดูจะทำตามตัวละครที่ชื่นชอบ เช่น ทำความสะอาดบ้าน ร้องเพลง อยากเป็นคนดีแบบเจ้าหญิง เช่น มีเมตตาและไม่รังแกผู้อื่นแบบตัวร้ายในเรื่อง และกลุ่มอายุ 6-9 ปี มีแนวโน้มในการแต่งตัวเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบมากกว่ากลุ่มที่อายุมากกว่า” โดยการเลียนแบบในวัยเด็กในสังคมไทยนี้ ก็สอดคล้องกับเด็กชาวแอฟริกันด้วย โดย Kiara M. Hill (2016, p. 83) ได้กล่าว ในบทความวิจัยของเธอถึงในสมัยเด็กที่ตัวเธอชื่นชอบเจ้าหญิงดิสนีย์มาก ว่า

As a child, I always knew that I wanted to be a princess. I wanted to travel to a different world, have a beautiful dress for every day of the week, and most of all, I wanted to meet my Prince Charming. I loved fairy tales, and Cinderella was my favorite story and my favorite character of them all because she was so beautiful and elegant.

สรุปแปลความได้ว่า Kiara ในวัยเด็กชอบความสวยงามของเจ้าหญิงทั้งเรื่องราวเทพนิยาย ชุดสวยๆ และเจ้าชายผู้มีเสน่ห์ เธอเล่าต่อว่าได้ใส่ชุดเลียนแบบเจ้าหญิงแล้วพบว่าตนเองไม่สามารถเป็นเจ้าหญิงได้เพราะเธอมีผิวสีดำเส้นผมหยิกซึ่งไม่ได้มีอัตลักษณ์ที่เหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ในสมัยนั้นแต่อย่างใด ดังนั้นผู้วิจัยเห็นได้ว่า สำหรับเพศหญิงทั้งวัยเด็กและวัยรุ่นในแต่ละสังคมก็ได้เรียนรู้บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ผ่านกระแสโลกาภิวัตน์เหมือนกัน โดยเฉพาะในวัยเด็กมีการรับมาจากเจ้าหญิงยุคคลาสสิก (Classic Disney Princess) เป็นส่วนใหญ่ วัยเด็กนี้เป็นวัยแห่งการเพ้อฝันถึงสิ่งสวยงามหากถูกขัดเกลาในสังคมที่สวยงามอันได้แก่ครอบครัวของพวกเขาแล้วย่อมจะชื่นชอบในเรื่องราวของความสวยงาม จินตนาการ เทพนิยาย ความแฟนตาซี เวทมนตร์วิเศษ เจ้าหญิงและเจ้าชาย ทำให้เกิดความรู้สึกอยากเป็นแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ซึ่งหากเปรียบเทียบกับคนไทยที่สามารถมีสีผิวขาวใกล้เคียงกับเจ้าหญิงยุคคลาสสิกนั้นก็ยังคงมีความรู้สึกว่าคุณเหมือนเจ้าหญิงนั้นได้ แตกต่างกับ

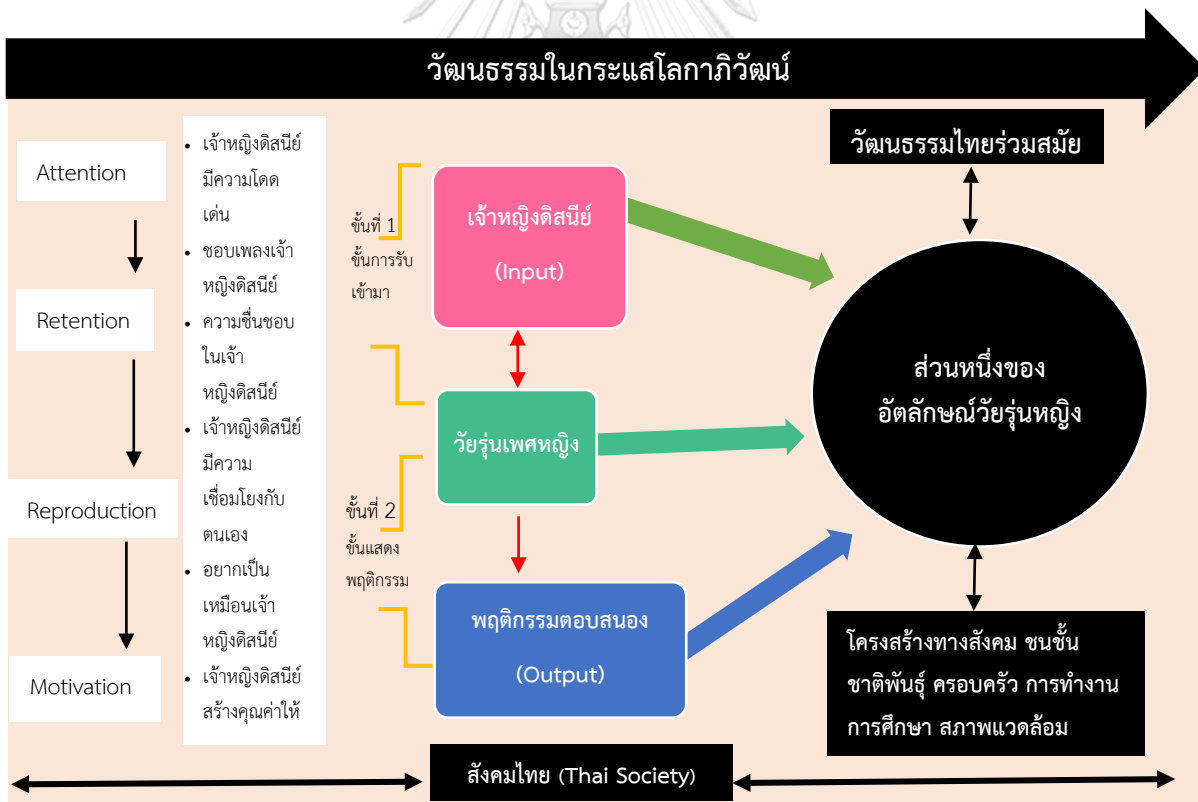
เชื้อชาติที่มีสีผิวดำอย่าง Kiara แต่ปัญหานี้ได้ถูกแก้ไขแล้วโดยการที่มีเจ้าหญิงในยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess) เข้ามาทำให้ไม่เกิดข้อวิพากษ์ในเรื่องของสีผิวอีกต่อไป

การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยพบว่าส่วนหนึ่งเกิดจากกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นส่วนในการถ่ายทอดวัฒนธรรมในกระแสโลกาภิวัตน์ที่มีทั้ง ภาษา ขนบธรรมเนียม บรรทัดฐาน ค่านิยม ทศนคติ จากประเทศฝั่งตะวันตกมีทั้ง ทวีปยุโรป อเมริกา และวัฒนธรรมประเทศฝั่งตะวันออกอย่างวัฒนธรรมจีนด้วย จะเห็นได้ว่าจากงานวิจัยนี้บทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่วัยรุ่นเพศหญิงนำมาเป็นแบบมากที่สุดคือบทบาทของการต่อสู้เพื่อความเสมอภาค ความเสรี อิสรภาพจากการถูกตีกรอบต่างๆในสังคม และพิสูจน์ให้เห็นถึงคุณค่าตนเองมากขึ้น ซึ่งเป็นแนวคิดในประเทศอเมริกาที่ถ่ายทอดมาเป็นค่านิยมไทยปัจจุบัน และเชื่อมโยงวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยให้ค่อยๆหล่อหลอมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเองตั้งแต่วัยเด็กที่มีการรับรู้ใส่ใจเป็นต้นมาเป็นประสบการณ์จนสามารถจำแนกอัตลักษณ์ของตนได้ในช่วงวัยรุ่นโดยรวมกับโครงสร้างทางสังคมของตนเอง ชนชั้น ชาติพันธุ์ และสถาบันทางสังคมต่างๆ ได้แก่ ครอบครัว การศึกษา การทำงาน สภาพแวดล้อม และการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงดังกล่าวเป็นการผสมผสานอัตลักษณ์หรือคาแรคเตอร์เจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess Characters) ขึ้นมาต่างๆเข้ากับความร่วมมือในสังคมไทยตามบริบทสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดอัตลักษณ์หลังสมัยใหม่ของ ฮอลล์ (Hall, 1996, อ้างถึงใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2561, น. 64) ว่า ความเป็นตัวตندังกล่าวนั้นเป็นเพียง “ชิ้นส่วน” หลายๆ ชิ้น ที่ถูกประกอบรวมกันขึ้นมาเท่านั้น ในบริบทของสถานการณ์อย่างหนึ่งอาจมีการเชื่อมต่อชิ้นส่วนต่าง ๆ และการแสดงออกของปัจเจกในลักษณะหนึ่งแต่ภายใต้บริบทที่เปลี่ยนไป อาจมีรูปแบบการเชื่อมต่อและแสดงออกของปัจเจกเป็นอีกรูปแบบหนึ่งก็ได้ ซึ่งอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหลายมีกระบวนการถูกผลิตและผลิตซ้ำให้เกิดขึ้น ผ่านการสร้างภาพตัวแทนจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์โดยตำแหน่งพื้นที่บริบทต่างๆทางอัตลักษณ์อันหลากหลาย ทำให้วัยรุ่นเพศหญิงสามารถเลือกใช้หรือนำเอามาสร้างเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง โดยปัจจัยที่ทำให้เกิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์นั้นมาจากการรับรู้คุณค่าของบทบาทและอัตลักษณ์เจ้าหญิงดิสนีย์ที่ทำให้ตนเกิดการรับรู้คุณค่าตนเอง (Self-esteem) ขึ้นมาโดยการแสดงพฤติกรรมสวมบทบาท (Role-taking) เหล่านั้นต้องมีการรับรู้ความสามารถและสถานะของตนเอง (Self-efficacy) ที่มีสมรรถภาพของร่างกายในการจะกระทำได้ด้วย

นอกจากนี้การแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายดังที่กล่าวข้างต้นทั้งหมดสามารถถ่ายทอดออกมาจากผลงานศิลปะได้ด้วยเปรียบผลงานภาพวาดสีน้ำของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายทั้ง 10 ภาพสอดคล้องกับแนวคิด ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2561, น.9) ที่กล่าวว่า

การสร้างสรรคศิลปะมีความเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล ทั้งยังเป็นเครื่องมือถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่อาจลอกเลียนแบบได้อีกด้วย จึงทำให้ผลงานศิลปะเป็นสัมผัสของคนผู้นั้น และกลายเป็นอัตลักษณ์ไปในที่สุด จะเห็นว่าในเรื่องของการใช้สีแสดงออกถึงการรับรู้สีของแต่ละบุคคลเชื่อมโยงไปสู่อัตลักษณ์ของตนเช่นกัน สอดคล้องกับแนวคิดความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ (Personal Relationship) การรับรู้สีเพื่อนำไปสร้างสรรค์งานศิลปะที่แสดงอัตลักษณ์บุคคล ด้วยการอาศัยประสบการณ์ศิลปะ (ปทุมรัตน์, 2561, น.87) และนอกจากผลงานศิลปะแล้วยังถ่ายทอดออกมาจากประสบการณ์การเล่าเรื่องของตนเองด้วยตามที่วัยรุ่นเพศหญิงได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ประกอบสร้างเป็นตัวเอง โดยสอดคล้องกับ อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า (Narrative identity) ตามปรัชญาของปอล ริเกอร์ ดังที่ว่าเราไม่เคยหยุดยั้งที่จะตีความอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าที่ประกอบขึ้นเป็นตัวเราใหม่อีกครั้งโดยอาศัยเรื่องเล่าต่าง ๆ ที่วัฒนธรรมเสนอให้แก่เรา (ปกรณ์ สิงห์สุริยา, คงฤกษ์ ไตรวงศ์ และรชฏ สาตราวุธ, 2556, น. 93)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงแสดงผลการวิจัยเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยได้ตามแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 40 แผนภาพบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์มีคุณค่าในการสร้างพลังบวกอย่างมากในบุคคลหนึ่ง เห็นได้จากการศึกษาในงานวิจัยนี้พบว่า การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย จะได้รับทัศนคติในการ “มองโลกในแง่ดี” มาเสริมสร้างพลังบวกให้กับตน ประโยชน์ของการมองโลกในแง่ดีส่งผลให้พฤติกรรมของอัตลักษณ์เป็นไปในทิศทางบวกด้วย เมื่อถูกปลูกฝังว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ตั้งแต่วัยเด็ก โตมาเป็นวัยรุ่นจึงมีกรอบความคิดในการกระทำความดีส่วนใหญ่และมีแนวโน้มที่จะฝังรากไปในทุกช่วงวัยของชีวิตด้วย และบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ยังเป็นการสร้างต้นแบบของไอเดียนอกจากเป็นต้นแบบของการแต่งตัวให้สวยงามแล้ว การที่บุคลิกของเจ้าหญิงในยุคร่วมสมัยที่ผสมผสานกับยุคคลาสสิกมีความโดดเด่นในความกล้าหาญ และความมีเมตตาที่มีจิตใจที่ดีแล้วแสดงออกเป็นแบบอย่างให้วัยรุ่นมีความกล้าแสดงออกไม่อ่อนแอแต่ก็ไม่แข็งกระด้างจนเกินไป เพราะมีความรักโลกมองโลกด้วยความเมตตา อีกทั้งเป็นต้นแบบในการเรียนรู้ การออกไปเปิดโลกทัศน์ รวมทั้งยังเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวเยียวจิตใจให้กับตนได้เปรียบเสมือนพื้นที่ในการพักผ่อนหย่อนใจ (comfort zone) ไม่ว่าจะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบหรือไม่ก็ตาม แต่สามารถที่จะจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์แล้วก็จะหลุดเข้ามาในพื้นที่นั้น (comfort zone) ได้รับแรงใจบางอย่างสามารถคลายความกังวลใจต่างๆพร้อมกับเสริมพลังให้กำลังในการแก้ไขปัญหาต่อไปได้ ยกตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมายวิจัยส่วนใหญ่จะใช้การฟังเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นการได้ดูภาพยนตร์ ร้องเพลง หรือทำอะไรก็ตามแต่ที่สัมพันธ์กับเจ้าหญิงดิสนีย์เพราะเป็นสิ่งที่เรารัก เราชอบ มันทำให้เกิดความสุขใจ และด้วยสิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยคิดว่าจะช่วยไม่ให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้ด้วย นอกจากนี้บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์สร้างแรงบันดาลใจ เช่น สร้างฝัน ผลักดันตนให้ต่อสู้ในชีวิต หรือเพื่อพัฒนาตนเอง และเสริมสร้างพลังในครอบครัวอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยเห็นความจำเป็นในการนำคุณค่าเหล่านี้มาต่อยอดการผลิตสื่อภาพยนตร์ต่อไป ยิ่งถ้าเป็นการผลักดันสื่อแอนิเมชันไทยให้มามีบทบาทเช่นเดียวกันกับเจ้าหญิงดิสนีย์ จะเป็นการยกระดับสื่อไทย ถ้าไทยมีสื่อตัวละคร ผู้วิจัยยกตัวอย่างว่า อาจจะเป็นตัวละครนางในวรรณคดีหลายๆตัวละครที่สามารถแฝงเรื่องราววัฒนธรรมไทยให้ดำรงอยู่ได้สืบต่อไป โดยสร้างความจดจำได้อย่างเจ้าหญิงดิสนีย์ แล้วสามารถถ่ายทอดบทบาทและอัตลักษณ์ความเป็นไทยไปสู่สากลได้ หรือยกตัวอย่างสื่อจากประเทศญี่ปุ่นในรูปแบบหนังสือการ์ตูนหรือมังงะโชวโจ (manga shoujo) ที่มาถ่ายทอดวัฒนธรรมและอุดมการณ์การต่อสู้ทางเพศของผู้หญิงของญี่ปุ่น จากงานวิจัยเรื่อง *อุดมการณ์ต่อสู้ทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับผู้หญิงกับการสร้างอัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่นหญิงไทย* ของ วีราพร วัชรพงศ์ชัย (2550) ที่พบว่าวัยรุ่นหญิงไทยนำอุดมการณ์เหล่านั้นไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันประกอบเป็นอัตลักษณ์ทางเพศของตนเองเช่นเดียวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยนำมาประกอบสร้างเป็นอัตลักษณ์ของตนเองเช่นกัน ซึ่งงานของ วีราพร (2550) ที่มีวัฒนธรรมมาจากญี่ปุ่นในรูปแบบมังงะโชวโจ (manga shoujo) จะลึกลับ

ลงไปในเรื่องของอุดมการณ์ความเท่าเทียมกันของเพศหญิงและเพศชายและถ่ายทอดค่านิยมได้มากกว่าเพราะเป็นหนังสือการ์ตูนแบบซีรี่ส์ (series) จึงลงลึกถึงการดำเนินเรื่องได้ยาวนานกว่าเจ้าหญิงดิสนีย์ แต่โดยรวมสอดคล้องในเรื่องของการยกความเป็นสตรีให้เข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นว่าสื่อต่างประเทศเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยอย่างมาก ดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญในการปลูกฝังสื่อตัวละครเป็นโมเดลให้คุณค่าเช่นนี้ประกอบกับค่านิยม วัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก เพราะงานวิจัยนี้ได้พบแล้วว่า จากเด็กสู่วัยรุ่นได้รับบทบาทและอัตลักษณ์จากสื่อเหล่านั้นมาประกอบสร้างกับตนเองแล้วสามารถทำให้เกิดประโยชน์ทั้งกับตนเองและสังคม

### 6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย จากการจัดทำงานวิจัยทั้งหมดมาทางผู้วิจัยก็มีข้อที่ต้องปรับปรุงเพื่อพัฒนาต่อไป ซึ่งเป็นข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

6.3.1.1 ในงานวิจัยนี้ส่วนของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นเพศหญิงใช้เครื่องมือแบบสอบถามสนทนากลุ่มประกอบเล่าเรื่องแบบอัตลักษณ์ซึ่งข้อมูลจะได้จากการที่ได้เล่าประสบการณ์เหล่านั้นออกมาผ่านการคัดกรองจากผู้เล่าแล้วเป็นมิติในมุมมองของผู้เล่าที่จะเลือกนำเสนอข้อมูลแบบใดมาเท่านั้น ดังนั้นหากต้องการข้อมูลมากกว่านี้อาจจะทำการลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยศึกษาติดตามชีวิตประจำวันของตัวบุคคลเพิ่มเติมตามความเหมาะสม

6.3.1.2 เนื่องจากเป็นการวิจัยที่อัตลักษณ์บุคคล ดังนั้นวิธีวิจัยควรเพิ่มเติมจากวิธีการสนทนากลุ่ม มาเลือกเป็นสัมภาษณ์เชิงลึกที่เฉพาะตัวบุคคลของกลุ่มตัวอย่างและเพิ่มเติมแบบสัมภาษณ์เพื่อให้ได้วิเคราะห์อัตลักษณ์ที่ชัดเจนมากขึ้นของบุคคลนั้นๆ เป็นรายบุคคลไป

6.3.1.3 ในงานวิจัยนี้กลุ่มวัยรุ่นหญิงตัวอย่างเป็นกลุ่มแฟนคลับเจ้าหญิงดิสนีย์ในกรุงเทพมหานครโดยทุกคนมีสถานะทางบ้านระดับกลาง middle class หากจะศึกษาทั้งหมดในสังคมไทยควรเพิ่มเติม กลุ่มวัยรุ่นหญิงตัวอย่างในแต่ละภูมิภาคด้วย

6.3.2 ข้อเสนอแนะในการนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ต่อไปสำหรับผู้ที่ต้องการต่อยอดเนื้อหา งานวิจัยนี้

6.3.2.1 มีส่วนที่น่าสนใจเพิ่มเติมถึงการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับแคมเปญของดิสนีย์คือ “Dream Big Princess” ที่แยกย่อยมาเป็น “Create Your Story” เป็นแคมเปญที่เน้นให้เด็กและวัยรุ่นเล่าเรื่องราวของตนเองโดยใช้เรื่องราวของเหล่าเจ้าหญิงดิสนีย์นำไปปรับใช้ได้ในชีวิตจริง และนำมาเล่าในรูปแบบสื่อสมัยใหม่เป็น “Live Your Story” ควบคู่ไป

กับอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า โดยใช้มุมมองของวัยรุ่นทั่วโลกจะสามารถเข้าใจอัตลักษณ์ของวัยรุ่นในหลายวัฒนธรรม

6.3.2.2 สามารถต่อยอดงานวิจัยนี้ในกลุ่มเป้าหมายกว้างขึ้น โดยเป็นกลุ่มวัยรุ่นในประเทศอื่นที่นอกเหนือจากเทศหญิง เพื่อให้เห็นผลการวิจัยที่มีความหลากหลายมากขึ้น

6.3.2.3 ทีมผู้ผลิตแอนิเมชันในประเทศไทยสามารถนำไปต่อยอดการผลิตสื่อโดยใช้คุณค่าของบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ไปประยุกต์เข้ากับตัวละครหรือโมเดลของสื่อแอนิเมชันไทย อาจจะเป็นการนำตัวละครหญิงจากวรรณคดีไทยมาประยุกต์กับกลยุทธ์ที่ทำให้ตัวละครเหล่านั้นเป็นที่จดจำในการทำงานเดียวกับตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์นี้ เพื่อปลูกฝังให้เด็กมีจิตใจดี รวมถึงถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยเป็นการสืบสานความเป็นไทยผสมกับยุคสมัยผ่านตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น



## บรรณานุกรม

### หนังสือและบทความในหนังสือ (ภาษาไทย)

- จุฑาพรรณ (จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2551). *วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2553). *ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ วิบูลย์สวัสดิ์. (2546). *นิทานแสดมภ์*. กรุงเทพฯ: แพร่สำนักพิมพ์.
- บริษัทสตาร์พิกส์จำกัด. (2560). *STARPICES SPECIAL Disney Treasures*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์หสน.
- ปกรณ สิ่งสุริยา, คงกฤษ ไตรยวงศ์, และ รชฎ สาตราวุธ. (2556). *เรื่องเล่า อัตลักษณ์ และ ความยุติธรรมในปรัชญาของปอล ริเกอร์*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คปไฟ.
- อภิญา เพ็องฟูสกุล. (2561). *อัตลักษณ์การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. (2541). *นวนิยาย และเรื่องสั้น การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์*. สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ ไค้งตระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาชาติ. (2556). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุ่ง ศรีอัษฎาพร. (2558). *บุคลิกภาพและความสามารถในการสื่อสาร : จากเด็กสู่วัยทำงาน* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรารณ ตระกูลสถิตย์. (2545). *จิตวิทยาการปรับตัว* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2551). *ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ (รู้เขา รู้เรา)* (พิมพ์ครั้งที่ 17). กรุงเทพฯ: บริษัทสำนักพิมพ์ หมอชาวบ้าน จำกัด

ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย*. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ธัญญา สังขพันธานนท์. (2559). *แว่นวรรณคดี ทฤษฎีร่วมสมัย* (พิมพ์ครั้งที่ 1). ปทุมธานี:

สำนักพิมพ์นาคร.

อำนวยการ แสงสว่าง. (2545). *จิตวิทยาอุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ.

วิทยากร เชียงกุล. (2552). *จิตวิทยาวัยรุ่น: ก้าวข้ามปัญหาพัฒนาศักยภาพด้านบวก* (พิมพ์ครั้งที่ 1).

กรุงเทพฯ: สายธาร.

ปณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2561). *จิตวิทยาศิลปะ สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2).

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### บทความวิชาการ

สรารักษ์ โรจนพฤกษ์ และ ขจร ฝ่ายเทศ. (2557). *การวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อ*

*ภาพยนตร์การ์ตูนวอล ดิสนีย์*. ในเรื่องเต็มการประชุมทางวิชาการของ

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 52: สาขาศึกษาศาสตร์, สาขาเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจ,

สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (น. 518-525). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์;

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา; กระทรวงศึกษาธิการ; กระทรวงเกษตรและสหกรณ์;

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี; กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม; กระทรวง

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร; สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ; สำนักงานกองทุน

สนับสนุนการวิจัย.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

### วิทยานิพนธ์

สุขฤทัย ไม้เกตุ. (2555). *การสร้างตัวละครหญิงในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากเทพ*

*นิยายเรื่องซินเดอเรลลา สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด และเจ้าหญิงนิทรา*. (วิทยานิพนธ์

ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.

วีราพร วัชรพงศ์ชัย. (2550). *อุดมการณ์ต่อสื่อทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับผู้หญิงกับการสร้าง*

*อัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่นหญิงไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ).

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาวารสารสนเทศ.

ถนัด ศักดิ์แสงโสภณ. (2542). *วิเคราะห์ตัวละครและแนวคิดในงานประพันธ์ ของ ประชาคม ลุณาชัย*.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สาขาวิชาเอกภาษาไทย.

สืบค้นจาก <http://kb.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/541/1/50080.pdf>



ภัทรศศิริ ช่างเจิม. (2559). *ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess*. (วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.  
สืบค้นจาก  
[http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU\\_2016\\_5607030193\\_3072\\_47  
39.pdf](http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5607030193_3072_4739.pdf)

### บทความออนไลน์ (ภาษาไทย)

พรสวรรค์ชิบ. (2561). โอเปร่าสยาม จัด ‘คอนเสิร์ตเจ้าหญิง’ ไพเราะ อบอุ่น แบบครอบครัว.

สำนักข่าวอิศรา. สืบค้นเมื่อ 16 กรกฎาคม 2562, จาก

<https://www.isranews.org/isranews-article/72142-operasiam.html>

พนม เกตุมาน. (2555). พัฒนาการวัยรุ่น Adolescent Development. สืบค้นเมื่อ 17 สิงหาคม

2562, จาก <http://teenage1519.blogspot.com>

สืบ สืบสาม. (2562). ซินเดอเรลล่า แห่งไอศูย์. ไทยรัฐออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม 2562,

จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/1462219>

โชติกา ศรีประเสริฐ. (2554) การรวบรวมความหมายของอัตลักษณ์. สืบค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2562,

จาก <http://chotika51-thesis.blogspot.com/2011/07/blog-post.html>

โชติอนันท์. (2017). “ทฤษฎีการเล่าเรื่อง” (Narrative theory) [Facebook]. สืบค้นเมื่อ

17 สิงหาคม 2562, จาก

[https://www.facebook.com/photo/?fbid=1730758670270647&set=a.3053265561  
47206](https://www.facebook.com/photo/?fbid=1730758670270647&set=a.305326556147206)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### หนังสือและบทความหนังสือ (ภาษาอังกฤษ)

Jakob and Wilhelm, Grimm. (1993). *Grimm's Fairy Tales*. England and Wales:

Wordsworth Editions Limited.

### บทความในวารสารออนไลน์ (ภาษาอังกฤษ)

Kiara M. Hill (2010). The Making of a Disney Princess. *McNair Scholars Journal*, 11,

83-94. Accessed December 8, 2019, Retrieved from

<https://doczz.net/doc/6459188/the-making-of-a-disney-princess-by-kiara-m.-hill>

### บทความออนไลน์ (ภาษาอังกฤษ)

Hayley Hansen. (2017, September 26). How to become an official Disney princess [Web blog message]. Accessed December 8, 2019, Retrieved from <https://www.hercampus.com/school/illinois-state/how-become-official-disney-princess>

Disney princess fandom. List of Disney Princesses [Fandom website]. Accessed December 8, 2019, Retrieved from [https://disneyprincess.fandom.com/wiki/List\\_of\\_Disney\\_Princesses](https://disneyprincess.fandom.com/wiki/List_of_Disney_Princesses)

History.com Editors. ( 2019, September 12). Renaissance [Web site]. Accessed December 8, 2019, Retrieved from <https://www.history.com/topics/renaissance/renaissance>

Robert G. Smith. Let's Talk About Self-Concept – Definition [Website]. Faster EFT. Accessed July 16, 2019, Retrieved from <https://fastereft.com/blog/improving-self-concept-fastereft-memory-reimprinting/>

### ภาพยนตร์

Walt Disney (Producer), Clyde Geronimi, Hamilton Luske, and Wilfred Jackson (Director). (1950). *Cinderella* [2D Animation]. United States of America: Walt Disney Productions.

Walt Disney (Producer), Ron Clements, and John Musker (Director). (1989). *The Little Mermaid* [2D Animation]. United States of America: Walt Disney Pictures.

Walt Disney (Producer), Gary Trousdale, and Kirk Wise (Director). (1991). *Beauty and the Beast* [2D Animation]. United States of America: Walt Disney Pictures.

Walt Disney (Producer), Barry Cook, and Tony Bancroft (Director). (1998). *Mulan* [2D Animation]. United States of America: Walt Disney Pictures.

Walt Disney (Producer), Nathan Greno, and Byron Howard (Director). (2010). *Tangled* [3D Animation]. United States of America: Walt Disney Pictures.

Walt Disney (Producer), Kenneth Branagh (Director). (2015). *Cinderella* [Live action].

United States of America: Walt Disney Pictures.

Walt Disney (Producer), Kenneth Branagh (Director). (2015). *Beauty and the Beast*

[Live action]. United States of America: Walt Disney Pictures.

### ข้อมูลออนไลน์ (ภาษาอังกฤษ)

Box Office Mojo. (2013). *Frozen* [Website]. Accessed July 16, 2019,

Retrieved from <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=frozen2013.htm>

Box Office Mojo. (1950). *Cinderella* [Website]. Accessed July 16, 2019,

Retrieved from

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0042332/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0042332/?ref_=bo_se_r_2)

Box Office Mojo. (2015). *Cinderella* [Website]. Accessed July 16, 2019,

Retrieved from

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt1661199/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1661199/?ref_=bo_se_r_1)

Box Office Mojo. (1989). *The Little Mermaid* [Website]. Accessed July 16, 2019,

Retrieved from

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0097757/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0097757/?ref_=bo_se_r_1)

Box Office Mojo. (1991). *Beauty and the Beast* [Website]. Accessed July 16, 2019,

Retrieved from

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0101414/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0101414/?ref_=bo_se_r_2)

Box Office Mojo. (2017). *Beauty and the Beast* [Website]. Accessed July 16, 2019,

Retrieved from

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt2771200/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt2771200/?ref_=bo_se_r_1)

Box Office Mojo. (1998). *Mulan* [Website]. Accessed July 16, 2019, Retrieved from

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0120762/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0120762/?ref_=bo_se_r_2)

Box Office Mojo. (2010). *Tangled* [Website]. Accessed July 16, 2019, Retrieved from

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0398286/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0398286/?ref_=bo_se_r_1)

Billboard. (2014, April 5). *Billboard Hot 100 chart 5 April, 2014* [Web site]. Accessed

July 16, 2019, Retrieved from <https://www.billboard.com/charts/hot-100/2014-04-05>

### เครื่องมือบันทึกข้อมูลออนไลน์

Kuniel S. Ri-a. (2562). *เจ้าหญิงดิสนีย์ในแบบของคุณ* [Google Forms].

สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2562, จาก

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSedA9m9PGjmVRfXyOEG91\\_9eVret9874deiZ6LxsXmlaCYqdw/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSedA9m9PGjmVRfXyOEG91_9eVret9874deiZ6LxsXmlaCYqdw/viewform)

### การสื่อสารระหว่างบุคคล

กานดา วิทยานุกาพยืนยง. ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครเบลล์จากภาพยนตร์

Beauty and the Beast ในปี ค.ศ. 2017. (30 สิงหาคม 2562). สัมภาษณ์.

ชนนัยน์ สุขวัจน์. ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครราพันเซลจากภาพยนตร์ Tangled

ในปี ค.ศ. 2010. (3 พฤศจิกายน 2562). สัมภาษณ์.

จันทร์จิรา นิมพิทักษ์พงศ์. ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครแอเรียลจากภาพยนตร์

The Little Mermaid ในปี ค.ศ. 1989. (4 พฤศจิกายน 2562). สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์.

กฤติยา วุฒิหิรัญปริดา. ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครซินเดอเรลลาจากภาพยนตร์ Cinderella

ในปี ค.ศ. 2015. (10 พฤศจิกายน 2562). สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์.

ไดอาน่า จงจินตนาการ. ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครมู่หลานจากภาพยนตร์ Mulan

ในปี ค.ศ. 1998. (14 มิถุนายน 2563). สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์.

อีฟ, เอิร์ล, ต้นหยง, ฟ้า, อัง, ขวัญ, เนะ, เม, ลาเวนเดอร์ และนัตตี้. วิทยุเนชั่นเพชฌัญกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย. (27 ตุลาคม 2562). สัมภาษณ์กลุ่ม.

## ภาคผนวก

โจทย์ในการวาดภาพสีน้ำ (Workshop)  
หัวข้อ “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นฉัน”  
และแบบสัมภาษณ์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



## Workshop: วาดภาพสีน้ำ

### โจทย์

- ให้อวดภาพพระบายสีน้ำในหัวข้อ “จากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มาเป็นตัวฉัน” โดยใช้เวลาในการทำ 2 ชั่วโมง
  - **ให้อวดตัวเอง** โดยนำเอาคุณสมบัติหรือลักษณะที่โดดเด่นของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ตนชื่นชอบ แล้วได้นำมาประกอบสร้างเป็นตัวเอง (สะท้อนรูปลักษณ์ภายนอก บุคลิกภาพ และทัศนคติ ค่านิยม) ซึ่งมีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ดังต่อไปนี้ สโนว์ไวท์, ซินเดอเรลล่า, ออโรรา, แอเรียล, เบลล์, จัสมีน, โปคาฮอนทัส, มู่หลาน, เทียน่า, ราพันเซล, เมอริดา, เอลซ่า, อันนา, โมอาน่า อาจจะมีมากกว่า 1 ตัวละครก็ได้ตามที่ตนได้นำมาประกอบสร้างเป็นตัวเอง
- หลังจากนั้นจะให้มานำเสนอผลงานภาพวาดสีน้ำพร้อมกับเล่าเรื่อง โดยให้แต่ละคนเล่าเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้บทบาทและคุณสมบัติที่โดดเด่นเฉพาะของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เลือกเป็นแบบนำมาหล่อหลอมสร้างเป็นส่วนหนึ่งของตัวเองอย่างไรบ้าง (โดยเรียงจาก 1. องค์ประกอบสำคัญของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เลือกมาเป็นแบบ 2. ภาพพจน์ของตัวละคร 3. พฤติกรรมที่แสดงออกมาเหมือนตัวละคร 4. แรงบันดาลใจในการกระทำเหมือนตัวแบบ 5. ได้รับอะไรจากการกระทำดังกล่าวบ้าง 6. สรุปอัตลักษณ์ตัวตนของตนเอง) **\*\*คนละไม่เกิน 5 นาที\*\***

### อุปกรณ์

- กระดาษสำหรับวาดภาพสีน้ำจำนวน 1 แผ่น ขนาด 200 แกรม
- พู่กัน เบอร์ 8
- จานสีหลุม
- สีน้ำ ยี่ห้อ KUSAKABE
- ดินสอ
- ยางลบ
- แก้วน้ำ
- กระดาษทิชชู



\*หมายเหตุ นี่เป็นผลงานศิลปะเพื่อใช้ประกอบการเล่าเรื่องของแต่ละบุคคลเท่านั้น มิได้นำมาแข่งขันหรือวิพากษ์วิจารณ์แต่อย่างใด

ชุดที่ 1

แบบสัมภาษณ์ในงานวิจัยเรื่อง

“บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของ  
วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย”

(สำหรับแบบสนทนากลุ่ม Focus Group กลุ่มเป้าหมาย : วัยรุ่นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี)

**ประเด็นที่ 1** การรับรู้องค์ประกอบสำคัญของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีอิทธิพลในการใส่ใจ  
(Attention)

- 1.1 เริ่มรู้จักตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ได้อย่างไร และช่องทางการเปิดรับสื่ออะไรบ้าง
- 1.2 พฤติกรรม การกระทำ และคุณลักษณะอะไรที่ทำให้ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์  
(ซินเดอเรลล่า, แอเรียล, เบลล์, มู่หลาน และราพันเซล) เกิดความโดดเด่น และเป็นที่น่าสนใจต่อเรา

**ประเด็นที่ 2** การจดจำภาพพจน์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ Visual Imagery / Verbal Coding  
(Retention)

อะไรที่ทำให้นึกถึงภาพพจน์ Self-image ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ (ซินเดอเรลล่า, แอเรียล, เบลล์, มู่หลาน และราพันเซล) เกิดดังกล่าวจากประเด็นที่แล้ว ให้ตอบเป็นแบบ Keyword หรือ ประโยคสั้นๆที่สามารถทำให้ตัวละครเหล่านั้นผุดขึ้นมาในใจได้ทันที

**ประเด็นที่ 3** การแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction)

จาก Keyword หรือ ประโยคสั้นๆ ในประเด็นที่แล้วทั้งหลายนั้นได้มีการเลียนแบบหรือไม่  
อย่างไร

**ประเด็นที่ 4** แรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation)

ทำไม หรือได้รับอะไรจึงอยากเลียนแบบพฤติกรรม การกระทำหรือคุณลักษณะที่เหมือนตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ (ซินเดอเรลล่า, แอเรียล, เบลล์, มู่หลาน และราพันเซล) ในประเด็นที่แล้ว

.....



แบบสัมภาษณ์ในงานวิจัยเรื่อง  
“บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้ และสร้างอัตลักษณ์ของ  
วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย”  
(สำหรับแบบเชิงลึก In-depth Interview กลุ่มเป้าหมาย  
: ผู้ให้เสียงภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

1.1 ชื่อ

1.2 อายุ

1.3 ท่านให้เสียงพากย์ภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ตัวไหนบ้าง

1.4 ท่านได้ร้องเพลงของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในเวอร์ชันภาษาไทยหรือไม่ ถ้าได้

ท่านร้องเพลงอะไรของตัวละครอะไรบ้าง

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

ประเด็นที่ 1 บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ได้จากการสวมบทบาทผ่านเสียงในภาพยนตร์

- ประวัติภูมิหลัง ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ท่านให้เสียงพากย์ภาษาไทย เป็นอย่างไร
- พฤติกรรม และการกระทำ ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ท่านให้เสียงพากย์ภาษาไทย เป็นอย่างไร
- เป้าหมายของตัวละคร ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ท่านให้เสียงพากย์ภาษาไทย เป็นอย่างไร
- การเปลี่ยนแปลง Change (เริ่มต้นด้วย-จบลงด้วย) ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ท่านให้เสียงพากย์ภาษาไทยเป็นอย่างไร

ประเด็นที่ 2 อัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ผ่านการให้เสียงพากย์ภาษาไทย

จากในการสวมบทบาท (Role Taking) ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ท่านให้เสียงพากย์ภาษาไทย นั้น ท่านคิดว่ามีคุณลักษณะเฉพาะ อันได้แก่ - รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) - บุคลิกภาพ (Personality) - การพูด และภาษา (Speech and Language) - งานอดิเรก (Hobbies) - สิ่งของในครอบครอง (Objects Possessions) - ทักษะคติ (Attitude) ด้านมุมมองของตัวละคร (Point of View) ด้านความรู้สึกชื่นชอบ (Interests) และความรัก (Love) - ความมุ่งหวังปรารถนา (Wish) อย่างไรก็ตาม

.....

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ร้อยเอกหญิงกฤติญา สาริกา
วัน เดือน ปี เกิด	8 กุมภาพันธ์ 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดนครพนม
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ (ออกแบบแอนิเมชัน) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	125/104 ม.4 ต.สวนพริกไทย อ.เมืองปทุมธานี จ.ปทุมธานี 12000
รางวัลที่ได้รับ	รางวัลชนะเลิศประเภท <i>Interactive Design</i> <i>Upgrade Your Life Digital Media Design Competition 2013</i>



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY