



ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

โดย

นายภัทรศศิริ ช้างเจิม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อสารมวลชน
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

โดย

นายภัทรศศิริ ช้างเจิม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อสารมวลชน

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

THE REPRESENTATION OF FEMALE IN DISNEY PRINCESS

BY

MR.PATTRASASI CHANGJERM



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
PROGRAM IN MASS COMMUNICATION
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2016
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

วิทยานิพนธ์

ของ

นายภัทรศศิริ ช้างเจิม

เรื่อง

ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน)

เมื่อ วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2560

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

.....
พรรมา รอดอาตม์

.....
(อาจารย์ ดร.พรรมา รอดอาตม์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
(รองศาสตราจารย์กิติมา สุรสนธิ)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
(รองศาสตราจารย์จรรยา ศรีสันติสุข)

คณบดี

.....
(รองศาสตราจารย์พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess
ชื่อผู้เขียน	นายภัทรศรัศร์ ช่างเจิม
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สื่อสารมวลชน วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	อาจารย์ ดร.พรรษา รอดอาตม์
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ใน 3 เรื่องล่าสุดซึ่งได้แก่ ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]), นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) เพื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูน Disney Princess ที่ผ่านมา รวมถึงศึกษาการถอดรหัสภาพตัวแทนการ์ตูน Disney Princess ของกลุ่มผู้รับสารเด็กและวัยรุ่นผู้หญิง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยด้วยการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อศึกษาถึงภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess และการสัมภาษณ์วิเคราะห์ผู้รับสาร สำหรับทฤษฎีที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย ทฤษฎีสตรีนิยม ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม แนวคิดการสร้างภาพแทน ทฤษฎีการเล่าเรื่อง แนวคิดเรื่องตัวละคร และแนวคิดเรื่องผู้รับสาร

ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีการถูกประกอบสร้างให้ตรงกับยุคสมัยในสตรีนิยมในแต่ละยุค ซึ่งในยุคแรกตัวละครผู้หญิงประกอบสร้างภาพตัวแทน ที่ผู้หญิงจะต้องอ่อนโยน ฝ่ารอการช่วยเหลือจากเจ้าชาย สวย แต่ไม่เข้มแข็ง ไม่สามารถดูแลตนเองได้แต่พอมายุคต่อมาการ์ตูน Disney Princess ได้ประกอบสร้างตัวแทนผู้หญิงแบบใหม่ตามช่วงที่สตรีนิยมได้มีการขับเคลื่อนทางสังคมให้ผู้หญิงมีความกล้าที่จะเสนอความคิดเห็น เข้มแข็ง ดูแลตัวเองได้รวมถึงภาพของผู้หญิงที่ไม่ต้องรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย และมาถึงสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สามซึ่งตรงกับการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังที่ประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงภายใต้บุคลิกลักษณะของตัวละครเจ้าหญิงที่มีพลังวิเศษช่วยเหลือหรือทำลายล้าง เน้นความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ผู้หญิงมีความเข้มแข็งมากขึ้น มีความกล้าหาญ มีความสามารถในปกป้องดูแลตนเอง ช่วยเหลือคนรัก ไม่ต้องการแต่งงาน รวมทั้งประกอบสร้างภาพผู้หญิงที่ปกครอง

ประเทศได้เพียงลำพัง ซึ่งเป็นไปตามกระแสของสตรีนิยมที่ขับเคลื่อนให้ผู้หญิงมีภาพตัวแทนที่มีความหลากหลาย กล้าแสดงออก ค้นหาความเสมอภาค อย่างไรก็ตาม การประกอบสร้างภาพตัวแทนที่พบในการ์ตูน Disney Princess ใน 3 เรื่องล่าสุดที่ทำการศึกษา พบว่า มีการผสมผสานภาพตัวแทน Disney Princess ที่ประกอบสร้างให้มีความสวยงาม ผิวขาว ใจดี มีเมตตา รักสัตว์ และประกอบสร้างภาพตัวแทนใหม่ๆ ขึ้นมาประกอบด้วย

จากการสัมภาษณ์ถอดรหัสผู้รับชมเด็กและวัยรุ่นผู้หญิงผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อายุ 6-9 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบการนำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงแบบใหม่ๆ ในยุคปัจจุบัน เช่น เจ้าหญิงชอบผจญภัย เจ้าหญิงปกป้องพี่น้องของตน รวมทั้งเนื้อเรื่องที่ประกอบสร้างความหมายของคำว่า รักแท้ คือ ความรักระหว่างพี่น้องและคนในครอบครัวที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคหลังทั้ง 3 เรื่อง กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี ปรากฏการต่อรองกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่มีพลังวิเศษ คือ มีได้แต่ไม่ควรทำร้ายผู้อื่นหรือใช้อำนาจในทางที่ผิดไปซึ่งขัดกับลักษณะของเจ้าหญิงที่ต้องมีเมตตา ทั้งยังต่อรองกับการที่เจ้าหญิงที่เป็นคนดีแต่ถูกผู้อื่นรังแก นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างที่อายุ 6-9 ปี ปรากฏถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนแม่ मदช่วยเจ้าหญิง ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง เจ้าหญิงที่ก้าวร้าว ไม่เชื่อฟังคำสั่งของพ่อแม่ตนเอง ซึ่งในกลุ่มตัวอย่างช่วงอายุ 6-9 ปี จากการวิเคราะห์โดยใช้ในเรื่องของการวิเคราะห์ ID จะมีการเลียนแบบที่ทำตามตัวละครมากกว่ากลุ่มอื่น เช่น หลังจากดูจะทำตามตัวละครที่ชื่นชอบ เช่น ทำความสะอาดบ้าน ร้องเพลง อยากเป็นคนดีแบบเจ้าหญิง เช่น มีเมตตาและไม่รังแกผู้อื่นแบบตัวร้ายในเรื่อง และกลุ่มอายุ 6-9 ปี มีแนวโน้มในการแต่งตัวเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบมากกว่ากลุ่มที่อายุมากกว่า ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างอายุช่วง 6-9 ปี ผู้ปกครองจะให้ความสนใจในการให้ลูกของตนรับชมการ์ตูน Disney Princess ซึ่งเชื่อว่าจะมีความปลอดภัยและคัดกรองมาอย่างดี รวมทั้งพ่อแม่ยังหวังผลให้ลูกของตนมีความประพฤติที่ดีหลังรับชมการ์ตูน Disney Princess

กลุ่มอายุ 10-12 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยที่ภาพตัวแทนของเจ้าหญิงสวยและผอมยาว มีน้ำใจต่อผู้อื่น ปกป้องตนเองได้ กล้าหาญและเข้มแข็ง เป็นมิตรกับสัตว์ ดูแลพี่น้องและไม่คลั่งไคล้ผู้ชาย ปกครองประเทศเพียงลำพัง แสดงออกทางความคิดของตนเอง รวมทั้งภาพตัวแทนที่บ่งบอกว่าตัวละครผู้หญิงต้องทำ คือ ทำความสะอาดบ้าน ร้องเพลงไพเราะ นางฟ้าช่วยเหลือผู้อื่น ตัวร้ายชั่วฉฉฉฉ แม่ मदต้องใจร้าย ทำร้ายผู้อื่น โดยจุดจบของผู้หญิงร้าย คือ ต้องจบชีวิต กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี ปรากฏการต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess มากกว่ากลุ่มที่อายุน้อยกว่า คือ เรื่องที่ว่าผู้หญิงธรรมดาสามารถที่จะใช้ความสามารถของตนเพื่อเป็นปกป้องประชาชนได้ด้วยความสามารถของตน เจ้าหญิงนอกจากสวยแล้วควรที่จะฉลาดไม่หลงเชื่อหรือถูกหลอก แข็งแกร่งได้ แต่ต้องมีคนดูแลยามที่อ่อนแอ ในยามคับขันต้องการให้พ่อแม่มาช่วยมากกว่าที่จะเป็นเจ้าชาย (ให้คน

ในครอบครัวช่วยเหลือได้) และปรากฏต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่น ทำตามใจตนเองอย่างไม่มีเหตุผล ทะเลาะกับพ่อแม่เพราะผู้ชาย อารมณ์ร้อนหงุดหงิดง่าย ปกครองประเทศเพียงลำพัง ถูกเจ้าชายหลอก แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิงและตัวร้ายผู้หญิงชอบหลอกหลวง ส่วนในกลุ่มอายุ 10-12 ปีนั้นผู้ปกครองยังคงมีส่วนในการเลือกให้รับชมการ์ตูน Disney Princess แต่ในบางคนจะเลือกที่จะเปิดรับสื่อด้วยตนเองเนื่องจากการ์ตูน Disney Princess เป็นที่นิยมในหมู่เพื่อนๆ ทำให้สนใจที่จะเปิดรับชมซึ่งจะแตกต่างจากกลุ่มแรกที่อายุ 6-9 ปีที่ผู้ปกครองจะเป็นผู้เลือกให้รับชม

กลุ่มอายุ 16-18 ปี จะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ดังนี้ เจ้าหญิงต้องปกป้องตนเองได้ ชอบผจญภัย กล้าเสนอความคิดเห็น ปกครองประเทศเพียงลำพัง ทำตามความคิดของตนเอง แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิง เจ้าหญิงสวยและมีความสามารถ มีเมตตา แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิง กลุ่มตัวอย่างดังกล่าวปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองโดยมีเหตุผลมากกว่ากลุ่มอื่นซึ่งมีการถอดรหัสแบบต่อรอง ดังนี้ ผู้หญิงทำงานบ้านถ้ามีอาชีพเป็นแม่บ้าน มีผู้ชายในฝันได้แต่ต้องไม่เกินจริง แบ่งแยกระหว่างความจริงและความฝัน ผู้หญิงรักกับเจ้าชายใน 1 วันเร็วไปควรใช้เวลาให้มากกว่านี้ ปกครองประเทศได้แต่ควรที่จะมีเจ้าชายและควรมีความสามารถ ปกครองประเทศเพียงลำพังได้ต้องเก่งและมีความเป็นผู้นำ ฉลาดหลักแหลม ผู้หญิงถูกคลุมถุงชนได้แต่ต้องทราบเหตุผลว่าเหมาะสมหรือไม่ ปฏิเสธการกีดกันความรักจากพ่อแม่โดยการอธิบายให้พ่อแม่ฟังถึงข้อดีของคนที่ชอบ แต่งงานเสร็จค่อยหย่ากับคนที่แต่งด้วยหากไปกันไม่รอด ซึ่งจะมีการต่อรองกับภาพตัวแทนแบบมีเหตุผลมากกว่ากลุ่มอื่น และกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ดังนี้ ผู้หญิงทำงานบ้าน ร้องเพลง รอให้เจ้าชายมาช่วยเหลือ ทำตัวน่าสงสารผู้หญิง ใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย ผู้หญิงที่ทำตัวผิดศีลธรรม เช่น การลักพาตัวลูกคนอื่นของแม่เลี้ยงกอเธล หรือการกระทำตามใจตนเองและดื้อรั้นของเจ้าหญิง เจ้าหญิงมีพลังวิเศษและเวทย์มนตร์ ในบางรายในกลุ่มอายุ 16-18 ปี ไม่ปรากฏการต่อต้านภาพตัวแทน

จากการวิจัยพบว่า ลักษณะทางครอบครัวของตัวกลุ่มตัวอย่าง การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง และได้พบตัวแปรใหม่ๆ ที่เข้ามามีส่วนในการถอดรหัส เช่น ความเชื่อ และตัวแปรด้านพื้นที่ภายนอกบ้าน เช่น สถานการณ์บ้านเมืองและเหตุการณ์บ้านเมืองที่ปรากฏในขณะนั้นของผู้รับสาร นอกจากด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์แล้ว ยังมีลักษณะด้านจิตวิทยา ได้แก่ ความชื่นชอบและความสนใจของกลุ่มผู้รับสารที่มีผลต่อการถอดรหัสภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างในระหว่างการรับชมการ์ตูนแล้วเกิดการเห็นชอบ, ต่อรองหรือต่อต้านซึ่งเป็นลักษณะส่วนบุคคลของผู้รับสารในแต่ละคนทำให้มีผลในการเลือกรับชมการ์ตูนในแบบที่ตนเองชื่นชอบหรือเลือกรับสื่อในรูปแบบต่างๆ

คำสำคัญ: ดิสนีย์, ปริ้นเซส, การ์ตูน, ตัวละคร, ภาพตัวแทน, การประกอบสร้าง, การถอดรหัส

Thesis Title	THE REPRESENTATION O DISNEY PRINCESS
Author	Mr. Pattrasasi Changjerm
Degree	Master of Arts
Department/Faculty/University	Mass Communication Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Advisor	Pansa Road-art, Ph.D.
Academic Year	2016

ABSTRACT

The objective of this research was to study the women representation perceived by girls and adolescents in the latest 3 Disney Princess cartoons: Tangled (2010), Brave (2012), and Frozen (2013) to be compared with past Disney Princesses's representation. This was done by using qualitative research method. The data was collected by analyzing the female characters in the Disney Princess cartoons and the interviews conducted on the audience. The theories that the researcher used as a guideline for the analysis consisted of feminist theory, construction of social reality theory, representation concept, narration theory, character concept and the audience concept.

From the research, it was found that the female characters in the Disney Princess cartoons from the past to the present are built to match the feminism concept in each era. Right now, Disney Princesses renewed female representation to be more social-driven, dared to offer their own opinions, and no longer waiting for help from the prince. It then came to the third feminism wave with the female characters having magical or destruction power with the focus on family relationships. Women became stronger, having courage and the ability to protect themselves and help people they love. They no longer want to get married including the ability of a woman to rule the country alone. This is in line with the flow of feminism that drives women to have a diverse representation of courage, to find

equality. However, the creation of representations found in the 3 recent Disney Princess cartoons that were studied, they are a combination of Disney Princess's image to create a beautiful, light complexion, kind, animal loving and other new representations.

From the interview on the children and adolescent female audience at 6-to 9-year olds, it appeared that they liked new forms of representation of women in today's age such as a princess that likes adventure, protects her siblings, and featuring the meaning of true love i.e. the love between brothers and family who appear in the Disney Princesses in all the 3 stories. The sample aged 6 to 9 years, appeared to be unsure of the princess with magical power, contrary to the princess being merciful and bullied by others. Additionally, 6-to 9-year-olds appeared as anti-theatrical depictions of the witches helping the princess, ruling the country alone, being aggressive, and not obeying the parents. In the sample age range of 6-9 years, ID based analysis was conducted and it was found that this age range group would imitate the character more than other groups. The parents of this group would trust the children to watch Disney Princess cartoon, which is believed to be safe and screened well. The parents also hope their children behave well after watching the Disney Princess cartoon.

Those aged 10 to 12 years appeared to be in favor of the representation of women in the Disney Princess cartoon to be beautiful with long hair, kind to others, able to protect herself, brave and strong, animal friendly, takes care for siblings and not crazy for men, rule the country alone, express her thoughts including a representative image indicating that the female character must do. This is to clean the house, to have beautiful voice; angel helps others; witch must be cruel hurting others and the ending of mean female is death. 10-12 year old audience appear to be more unsure with the female representative in the Disney Princess cartoon than the younger group. Ordinary women are able to use their talents to protect people with their abilities. In addition to beautiful, it should be wise, not to believe or be deceived, strong but need someone to take care of the weak. In times of need, parents need help rather than being a prince. (allowing family give assistance) and appear against the depiction of women as princesses to hurt others, selflessness,

quarrel with parents because of men's hot tempered, easily irritated, rule the country alone, being deceived by the prince, witches help the princess and the female villain like a scam. In the age group of 10-12 years old audience, parents still participate in the selection of Disney Princess cartoon, but some will choose to open their own media because the Disney Princess cartoon is popular among friends. Given the open interest, which will be different from the first six to nine year olds parents will choose.

The 16-18-year-old audience would agree Princess Disney Princess as follows: princess must protect herself, like adventure, dare to offer opinions, rule the country alone, and follows her own ideas, witches help princess, the princess is beautiful and competent, witch helps the princess. The samples appeared to be more rational in perceiving than others, with the following types of perceptions: there being men in the dream, but realistic. Women loving a prince in 1 day being too soon there should be more time spent. The princess that rules the country should have a prince and should have the ability. The princess that rules the country alone must be good and intelligent. Women marriage can be arranged but she must know whether it is suitable or not. Refusing the parent intervention of their love can be done by explaining to the parents the merits of their loved ones. They can get a divorce, if the marriage fails to stay alive. And 16-18 year old audience appeared to be against the female characters in the Disney Princesses as follows: females doing housework, singing, waiting for a prince to come help, being pitiful, dreaming of a prince, committing acts of immorality such as the abduction of another child by mother Gothel or the self-indulgent and stubbornness, having magical powers and magic, a jealous woman, a bully, a weaker person, and allowing arranged marriage. Some in the 16-18 age audience did not appear to be against the presentation.

From the research, it was found that the family characteristics of the sample: parenting and new variables influenced that perception such as beliefs and environment outside the home such as the current political conditions. There was also the psychological aspect such as the audience interest and personality.

Keywords: Disney Princess, cartoon, character, representation, construction, decoding

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จตามความคาดหวังของผู้วิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ความเมตตากรุณาของ อาจารย์ ดร. พรรษา รอดอาตม์ ที่กรุณารับเป็นที่ปรึกษาและสละเวลาอันมีค่า ในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ ทั้งการตรวจแก้ไข ตรวจความเรียบร้อย ตลอดจนให้กำลังใจผู้วิจัยในการต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ ในระหว่างการจัดทำวิทยานิพนธ์

อนึ่งผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน ประธานกรรมการ วิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อรรถัย ศรีสันติสุข และรองศาสตราจารย์กิติมา สุรสนธิ กรรมการ วิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษา รวมถึงคำแนะนำที่ผู้วิจัยนำไปใช้ประโยชน์ในงานวิจัย จนทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และทุกท่านในครอบครัวที่ได้สนับสนุนและให้ โอกาส ทางการศึกษาแก่ผู้วิจัย

ขอบพระคุณกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่าให้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ เกี่ยวกับประเด็นในงานวิจัยนี้ และขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุน ในการ เรียนรู้ และการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยดีเสมอมา

สุดท้าย ขอกราบของพระคุณมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และคณาจารย์คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาและให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ผู้วิจัยจนประสบผลสำเร็จ

นายภัทรศศิริ ช้างเจิม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(4)
กิตติกรรมประกาศ	(7)
สารบัญตาราง	(15)
สารบัญภาพ	(16)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.1.1 การ์ตูนกับเด็ก	1
1.1.2 ทำไมเด็กถึงชอบการ์ตูน	1
1.1.3 การ์ตูนวอลท์ดิสนีย์	2
1.1.4 ความเป็นเพศหญิงและความเป็นเพศชาย (Feminility and Masculinity)	3
1.1.5 กระบวนการสร้างความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Feminity and Masculity)	4
1.1.6 “ผู้หญิง” กับสื่อมวลชน	7
1.2 ปัญหานำวิจัย	10
1.3 วัตถุประสงค์	10
1.4 ขอบเขตการวิจัย	10
1.5 กรอบความคิด	13
1.6 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	14
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	15

บทที่ 2	วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
2.1	ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theories)	16
2.1.1	พัฒนาการสตรีนิยมในโลกตะวันตก	16
2.2	ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Social Construction of Reality)	30
2.3	แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation)	34
2.3.1	วิธีการสร้างภาพตัวแทน	34
2.3.2	ลักษณะของภาพตัวแทน	35
2.4	แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative theory)	38
2.5	แนวคิดเรื่องตัวละคร (The Concept of Characters)	40
2.6	แนวคิดเรื่องผู้ออกรหัส (The Concept of Decoder)	44
2.7	งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	48
2.7.1	งานวิจัยเกี่ยวกับการตูนวอลท์ ดิสนีย์	49
2.7.2	งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนผู้หญิงในสื่อมวลชน	50
บทที่ 3	วิธีการวิจัย	53
3.1	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	53
3.2	ตัวอย่างประชากร	54
3.3	กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	54
3.4	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	55
3.4.1	แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร	55
3.4.2	แหล่งข้อมูลของสื่อภาพยนตร์การ์ตูน Disney Princess	55
3.4.3	แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง	55
3.5	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	58
3.5.1	วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)	58
3.5.2	วิเคราะห์ผู้รับสาร	59
3.6	การนำเสนอข้อมูล	59

บทที่ 4 การวิเคราะห์ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess	60
4.1 การวิเคราะห์ภาพตัวแทนผู้หญิงจากการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 1937-2009	60
4.1.1 ยุคแรกของการ์ตูน Disney Princess (ค.ศ. 1601-1960)	60
4.1.2 ยุคที่สอง (ค.ศ. 1960-1989) ของการ์ตูน Disney Princess	65
4.1.3 การ์ตูน Disney Princess ในยุคที่สาม (ค.ศ. 1980-ปัจจุบัน)	70
4.2 การวิเคราะห์ภาพตัวแทนผู้หญิงจากการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013	74
4.2.1 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010])	74
4.2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)	74
(1) การเริ่มเรื่อง	74
(2) การพัฒนาเหตุการณ์	75
(3) ชั้ววิกฤต	75
(4) ชั้วคลี่คลาย	75
(5) ชั้วยุติเรื่องราว	75
4.2.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)	75
4.2.1.3 ตัวละคร	75
(1) ราพันเซล	75
(2) แม่เลี้ยงกอลเดิล	77
(3) ฟลิน ไรเดอร์	79
4.2.1.4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร	80
(1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง	80
(2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย	80
(3) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย	80
4.2.1.5 ฉาก	80
4.2.2 นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])	82
4.2.2.1 โครงเรื่อง (Plot)	82
(1) การเริ่มเรื่อง	82
(2) การพัฒนาเหตุการณ์	83
(3) ชั้ววิกฤต	83

(4) ชั้นคลี่คลาย	83
(6) ชั้นยุติเรื่องราว	84
4.2.2.2 แก่นเรื่อง (Theme)	84
4.2.2.3 ตัวละคร	84
(1) เมอร์ดี	84
(2) ราชินีเอลินอร์	86
(3) แม่มดบู	87
(4) กษัตริย์เฟอร์กัส	88
4.2.2.4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการ์ตูนเรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])	89
(1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง	89
(2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย	90
(3) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย	90
4.2.2.5 ฉาก	90
4.2.3 ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])	93
4.2.3.1 โครงเรื่อง (Plot)	93
(1) การเริ่มเรื่อง	93
(2) การพัฒนาเหตุการณ์	93
(3) ชั้ววิกฤต	94
(4) ชั้นคลี่คลาย	95
(5) ชั้นยุติเรื่องราว	95
(6) แก่นเรื่อง (theme)	95
4.2.3.2 ตัวละคร	95
(1) เอลซ่า	95
(2) อัณนา (น้องสาวของเจ้าหญิงเอลซ่า)	97
(3) คริสตอฟ	99
(4) เจ้าชายฮานส์	100
4.2.3.3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร	102
(1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง	102
(2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย	102
(3) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย	102

	(12)
4.2.3.4 ฉาก	102
บทที่ 5 การถอดรหัสภาพตัวแทนของเด็กผู้หญิงที่มีต่อตัวละคร เจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	109
5.1 การถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	112
5.1.1 การถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess	114
5.1.1.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี	114
5.1.1.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี	118
5.1.1.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี	122
5.1.2 การถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess	126
5.1.2.1 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 6-9 ปี	126
5.1.2.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี	128
5.1.2.3 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 16-18 ปี	129
5.1.3 การถอดรหัสแบบต่อต้านของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	132
5.1.3.1 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 6-9 ปี	132
5.1.3.2 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 10-12 ปี	134
5.1.3.3 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 16-18 ปี	136
5.1.4 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess (แบ่งตามอายุ)	141
5.2 การวิเคราะห์ ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	148
5.2.1 การวิเคราะห์ Cognitive-emotional ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	152
5.2.1.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี	152
5.2.1.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี	153
5.2.1.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี	153

5.2.2 การวิเคราะห์ Similarity ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละคร เจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	154
5.2.2.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี	154
5.2.2.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี	155
5.2.2.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี	155
5.2.3 การวิเคราะห์ Wishful ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละคร เจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	156
5.2.3.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี	156
5.2.3.2 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 10-12 ปี	157
5.2.3.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี	157
5.2.4 สรุปการวิเคราะห์ ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิง ในการ์ตูน Disney Princess	157
บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผล	162
6.1 สรุปผลการศึกษา	163
6.1.1 สรุปผลการศึกษาการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013	163
6.1.1.1 แก่นเรื่อง (Theme) ของการ์ตูน Disney Princess	163
6.1.1.2 โครงเรื่อง (Plot) ของการ์ตูน Disney Princess	163
6.1.1.3 ตัวละคร (Character) ในการ์ตูน Disney Princess	164
6.1.1.4 ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess	164
6.1.2 การถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปัจจุบัน เป็นอย่างไร	166
6.1.2.1 กลุ่มอายุ 6-9 ปี	167
6.1.2.2 กลุ่มอายุ 10-12 ปี	167
6.1.2.3 กลุ่มอายุ 16-18 ปี	168
6.2 อภิปรายผล	170
6.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	175

	(14)
รายการอ้างอิง	177
ภาคผนวก	181
ประวัติผู้เขียน	195



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 กลุ่มตัวอย่าง	54
3.2 วิธีการวิเคราะห์หัตถ์	58
3.3 การวิเคราะห์ผู้รับสาร	59
4.1 เปรียบเทียบภาพตัวแทนของเอลซ่าและแอนนา	99
4.2 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่สืบเนื่องจาก Disney Princess ตั้งแต่ยุคที่ 1 มาจนถึงปัจจุบัน	105
4.3 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่	106
4.4 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกรื้อถอนออกไปช่วงหนึ่งแต่กลับถูกมาประกอบสร้างอีกครั้ง	107
5.1 รวบรวมลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างพร้อมวันที่สัมภาษณ์	111
5.2 สรุปลักษณะการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละบุคคล	112
5.3 สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบภาพตัวแทนผู้หญิงของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี	118
5.4 สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี	121
5.5 สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี	124
5.6 สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม	125
5.7 สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี	127
5.8 สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี	129
5.9 สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี	131
5.10 สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม	131
5.11 สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี	134
5.12 สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี	136
5.13 สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี	138
5.14 สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม	139
5.15 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิง ในการ์ตูน Disney Princess	142
5.16 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิง ในการ์ตูน Disney Princess	144
5.17 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิง ในการ์ตูน Disney Princess	146
5.18 สรุปการวิเคราะห์ ID ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess	158

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 โปสเตอร์ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010])	11
1.2 โปสเตอร์นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])	11
1.3 โปสเตอร์ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])	12
1.4 กรอบความคิด	13
1.5 รวมเจ้าหญิง Disney Princess	14
2.1 การประกอบสร้างความจริง (Social Construction of Reality)	31
4.1 สโนไวท์กับสัตว์ในป่า	62
4.2 ซินเดอเรลล่าในยามปกติ	62
4.3 ซินเดอเรลล่าตอนไปงานเลี้ยง	62
4.4 เจ้าหญิงออโรร่า	63
4.5 ราชินีขณะโมโห	64
4.6 เลดี้ ทรินเม่นอุ้มแมวตัวโปรด	64
4.7 เมลิฟิเซนท์และสัตว์เลี้ยงตัวโปรด	65
4.8 เอเรียลกับเพื่อนๆ ของเธอ	67
4.9 เบลล์อ่านหนังสือ	68
4.10 เบลล์เต้นรำกับเจ้าชายอสูร	68
4.11 จัสมินกับสัตว์เลี้ยงของเธอ	68
4.12 เออซูล่ากำลังล่อลวงเอเรียล	69
4.13 โพคาฮอนทัสช่วยคนตนเองรักขณะโดนทำร้าย	71
4.14 มู่หลานตัดผมของตน	72
4.15 มู่หลานกำลังฝึกการรบบรร่วมกับทหารผู้ชาย	72
4.16 มู่หลาน (ปลอมเป็นผู้ชาย) ตอนอาสารบแทนพ่อ	72
4.17 เทียน่าตอนสวมชุดเจ้าหญิงและภาพเทียน่าตอนสวมชุดปกติ	73
4.18 ราพันเซลตอนตัดผม และราพันเซลผมปกติ	77
4.19 แม่เลี้ยงกอเธลร่างจริงในวัยชราและตอนสาวหลังได้รับมนต์แต่ยังมีจิตใจชั่วร้าย	78
4.20 ฟลิน ไรเดอร์	79
4.21 ราพันเซลต่อรองกับพระเอก	81

4.22 ราพันเซลใช้พลังพิเศษ	81
4.23 แม่เลี้ยงโกเรลพึ่งพาความพิเศษของผมราพันเซล	82
4.24 เมอริด้ากับราชินีเอลินอร์ตอนเป็นหมีก่อนตะวันขึ้น	83
4.25 ราชินีเอลินอร์กลายเป็นคนหลังตะวันขึ้น	84
4.26 เจ้าหญิงเมอริด้า	86
4.27 ราชินีเอลินอร์	87
4.28 แม่มดบู	88
4.29 กษัตริย์เฟอร์กัส	89
4.30 เมอริด้าหวาดกลัว	91
4.31 ความเป็นแม่ของราชินีเอลินอร์	91
4.32 เมอริด้ายิงธนูและขี่ม้า	92
4.33 เมอริด้าฟันดาบ	92
4.34 เอลซ่าก่อนเป็นราชินีหิมะ	95
4.35 เอลซ่าตอนเป็นราชินีหิมะ	96
4.36 เจ้าหญิงอันนา	99
4.37 คริสตอฟ	100
4.38 เจ้าชายฮานส์	101
4.39 เจ้าหญิงอันนาร้องเพลง	103
4.40 เจ้าหญิงอันนาตกหลุมรักเจ้าชายฮานส์ใน 1 วัน	103
4.41 เอลซ่าขึ้นครองตำแหน่งราชินี	104
4.42 อันนาปกป้องเอลซ่า	104
4.43 เอลซ่าใช้เวทย์มนต์ทำร้ายผู้อื่น	104

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในบรรดาการตูนทั้งไทยและต่างประเทศที่ฉาบหน้าด้วยความสนุกสนานสร้างความเพลิดเพลินบันเทิงใจให้กับเด็กๆ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก แต่ในการ์ตูนเหล่านั้นมักจะสอดแทรกหรือถูกแฝงสิ่งต่างๆ ลงไป เช่น ค่านิยมอุดมการณ์ ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมประเพณีอยู่ภายในการ์ตูน ซึ่งผู้รับสารการ์ตูนคือเด็ก ซึ่งตัวเด็กเองนั้นก็นับว่าเป็นผู้ชมชั้นยอดของสื่อการ์ตูนเช่นกัน เนื่องด้วยการ์ตูนนั้นมีเนื้อหาที่เบา สนุกสนานมีชีวิตชีวาเหมาะกับอุปนิสัยของเด็ก

1.1.1 การ์ตูนกับเด็ก

ทุกวันนี้การ์ตูนกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กอย่างมาก เด็กบางคนดูการ์ตูนในโทรทัศน์ก่อนไปโรงเรียนก็อยู่หน้าจอ กลับมาบ้านยังไม่ทันอาบน้ำทำการบ้าน ก็มานั่งเฝ้าจอทีวีอีกแล้ว แถมหลายๆ คนยังเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบอีกด้วย ท่ามกลางการ์ตูนจำนวนมากมานั้น การ์ตูนมักจะสอดแทรกค่านิยม วัฒนธรรมประเพณีภาพตัวแทนผ่านการประกอบสร้างขึ้นจากผู้สร้างผ่านมาถึงตัวละคร เพื่อถ่ายทอดอุดมการณ์ และความรู้สึกส่งไปถึงผู้ชมทำให้ตัวการ์ตูนและเนื้อเรื่องมีความสำคัญอย่างมากในการให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามไปกับตัวละครนั้นๆ การ์ตูนนับเป็นเพื่อนยามว่างของเด็กๆ ทุกเพศทุกวัย การ์ตูนยังให้ข้อคิดรวมถึงสอดแทรกวัฒนธรรมที่ต้องการสื่อสารไปยังเด็ก พร้อมทั้งให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและเข้าใจง่าย ให้เด็กๆ รู้สึกสนุกคล้อยตามไปกับการ์ตูนที่ชื่นชอบเหล่านั้น กระบวนการสร้างการ์ตูนนั้นสามารถถ่ายทอดจินตนาการ ความคิดที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์ไปยังผู้รับสารได้อย่างไร้ขีดจำกัด ควบคู่กับการถ่ายทอดความคิดของผู้ผลิตการ์ตูนไปยังผู้รับสารผ่านตัวการ์ตูนที่มีชีวิตโลดแล่นไปตามเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

1.1.2 ทำไมเด็กถึงชอบการ์ตูน

เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่า การ์ตูนกับเด็กนั้นไม่ว่ายุคสมัยใด ความนิยมในการ์ตูนของเด็กนั้นไม่ได้เสื่อมคลายลงไปเลย ทั้งนี้ก็เนื่องด้วยสื่อการ์ตูนนั้นมีปัจจัยที่เอื้อต่อการเข้าถึงของผู้บริโภควัยเด็กได้โดยง่าย และการ์ตูนเป็นพื้นที่ที่ดูบริสุทธิ์ไม่มีพิษภัยที่ได้รับความไว้วางใจจากผู้ปกครองที่จะให้เด็กเปิดรับด้วยความเต็มใจ ทั้งปัจจัยด้านราคาที่ไม่แพงเกินกว่าจะหามาได้ ปัจจัยทางด้านความหลากหลายของชนิดการ์ตูนที่มีให้เลือกหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นที่มาของการ์ตูน เช่น การ์ตูนไทย การ์ตูนฝรั่ง การ์ตูนญี่ปุ่น เป็นต้น หรือความหลากหลายของประเภทการ์ตูน เช่น การ์ตูนวิทยาศาสตร์ การ์ตูนตลก หรือการ์ตูนต่อสู้ ฯลฯ และปัจจัยทางด้านรูปแบบและเนื้อหาของสื่อการ์ตูนที่มีความ

สวยงาม บริโภคง่ายเป็นที่จดจำและสนุกสนานรวมทั้งดึงดูดใจ ดังนั้นการ์ตูนจึงเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจจากผู้รับสารที่หลากหลายโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน

บทความจากนิตยสาร M&C แม่และเด็ก นักจิตวิทยาได้อธิบายไว้ว่าเป็นเพราะเด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 2-6 ปี) และเด็กวัยเรียน (อายุ 6-12 ปี) เป็นวัยที่มีจินตนาการสูง เช่น เด็กจะคิดว่าสัตว์ หรือสิ่งของสามารถพูดได้ ออกความเห็นได้ ซึ่งการ์ตูนสามารถตอบสนองต่อจินตนาการตรงนี้ของเด็กได้ดี การ์ตูนสามารถเขียนให้สัตว์พูดได้เหมือนคน ทำงานได้ มีคู่ มีครอบครัวได้เหมือนคน เขียนเป็นสัตว์ประหลาดมนุษย์ต่างดาวได้ เขียนให้มีความสามารถพิเศษ บินได้ แปลงร่างได้ การ์ตูนมีจินตนาการได้ไม่สิ้นสุด เด็กจะรู้สึกว่าการ์ตูนพระเอกตัวนี้เก่งจริงๆ ที่สำคัญวัยนี้จะเป็นวัยที่รับรู้และเข้าใจสิ่งที่สัมผัสอย่างรูปธรรม คือเห็นอย่างไรก็คิดอย่างนั้น ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเด็กจะไม่สามารถอ่านหนังสือนิยายได้เข้าใจ และจินตนาการได้เหมือนกับดูการ์ตูน การ์ตูนจึงนับเป็นสื่อช่วยจินตนาการให้เด็กสามารถรับรู้ได้ง่ายขึ้น

1.1.3 การ์ตูนวอลท์ดิสนีย์

หากจะกล่าวถึงการ์ตูนยอดฮิตที่คนทั้งโลกให้การยอมรับนั้นคือการ์ตูน วอลท์ดิสนีย์ ซึ่งเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจและผลิตการ์ตูนออกมามากมาย เช่น สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด, ซินเดอเรลล่า, เดอะไลอ้อน คิง, ทาร์ซาน เป็นต้น ซึ่งการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์หลายเรื่องในยุคเริ่มต้นนั้นได้นำเนื้อเรื่องมาจากเทพนิยายกริมม์ โดย เทพนิยายกริมม์นั้นเกิดขึ้นจากความสนใจอย่างลึกซึ้งในด้านภาษา ไวยากรณ์ และประวัติศาสตร์ของสองพี่น้อง เจacob กริมม์ (Jacob Grimm) และ วิลเฮล์ม กริมม์ (Wilhelm Grimm) ชาวเยอรมัน โดย นิทานของพวกเขารวบรวมขึ้นจากคำบอกเล่าที่ได้ฟังมา และได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1812 ด้วยชื่อ Children's and Household Tales (นิทานสำหรับเด็กและนิทานประจำบ้าน) ซึ่งในภาษาอังกฤษมักเรียกกันว่า Grimm's Fairy Tales (เทพนิยายกริมม์) และนิทานยอดฮิตอีกหลากหลายเรื่องโดยนำมาขัดเกลาเนื้อเรื่อง ตัดทอนเนื้อหาที่ล่อแหลม รุนแรงออกเพื่อให้เป็นการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งสอดแทรกเนื้อหาในชีวิตประจำวัน ข้อคิดให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงไปพร้อมๆ การเรียนรู้ผ่านสื่อการ์ตูนไปอีกด้วย อย่างที่วอลท์ ดิสนีย์กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถอธิบายทุกสิ่งที่มีมนุษย์คิดได้ อีกทั้งยังสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้มากมายและเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่เรียบง่ายแต่ได้รับการชื่นชอบจากสื่อมวลชน” (The Walt Disney Company, 1993, p. 105)

โดยการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์หลายๆ เรื่องนั้นมีตัวละครที่มี “ผู้หญิง” เป็นตัวละครนำในการดำเนินเรื่องซึ่งวอลท์ ดิสนีย์ ได้จัดกลุ่มการ์ตูนเหล่านี้ว่าเป็น การ์ตูน Disney Princess โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก 3 ประการ นั่นคือ 1. ตัวการ์ตูนผู้หญิงหลักในเรื่องจะต้องมีฐานันดรศักดิ์เป็นเจ้าหญิงโดยกำเนิด 2. ตัวการ์ตูนผู้หญิงหลักในเรื่องถ้าเป็นสามัญชนจะต้องได้อภิเษกสมรสกับเจ้าชาย หรือ 3. ตัวการ์ตูนผู้หญิงหลักในเรื่องจะต้องมีความสำคัญกับประวัติศาสตร์ (ข้อมูลจาก Disneyworld

princess.weebly.com) ซึ่งตัวละคร “ผู้หญิง” เหล่านั้นเป็นที่จดจำของเด็กๆ ทั่วโลกและได้ประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม ซึ่งในยุคสมัยปี พ.ศ. 2558 นี้ การ์ตูน “ผู้หญิง” ยอดนิยมคงหนีไม่พ้นการ์ตูนกลุ่ม Disney Princess เรื่อง ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) จากยอดขายได้จากการเข้าชมการ์ตูนทั่วโลกถึง \$1,274,219,009 (Box office mojo, 2013) หากจะกล่าวถึงการ์ตูน Disney Princess นั้นเป็นกลุ่มการ์ตูนที่แตกสาขาย่อยจากการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์

ซึ่งการ์ตูน Disney Princess นั้นเป็นการ์ตูนต่างประเทศที่มีตัวละครนำหลักเป็นผู้หญิง ซึ่งหากจะเปรียบเทียบความน่าสนใจนั้นลักษณะที่โดดเด่นของการ์ตูนกลุ่มนี้คือ ตัวการ์ตูนมีลักษณะโดดเด่น เป็นที่จดจำ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว หากกล่าวชื่อซินเดอเรลล่า ผู้ที่เคยดูจะนึกภาพออกทันทีเมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนไทยที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครนำ เช่น ปลาบู่ทองเราอาจจะนึกเนื้อเรื่องออกแต่คนส่วนใหญ่จะนึกหน้าตัวละคร ไม่ชัดเจนเท่าการ์ตูน Disney Princess ซึ่งตัวละคร Disney Princess เองจะมีลักษณะที่เป็นสากลเป็นที่จดจำสังเกตจากถ้ามีการทำการล้อเลียนแล้วนำเอาตัวการ์ตูนในกลุ่ม Disney Princess มาดัดแปลงจะได้รับความสนใจและยังเป็นที่จดจำในฐานะตัวการ์ตูนของ Disney Princess ได้ และการ์ตูน Disney ได้รับความสนใจจากกลุ่มผู้คนทั่วโลกโดยเฉพาะเด็กผู้หญิง ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงในภาพยนตร์การ์ตูนกลุ่ม Disney Princess ซึ่งเป็นการศึกษาการประกอบสร้างภาพตัวแทนภายใต้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงว่าควรจะเป็นเช่นไรตั้งแต่วัยเยาว์

และด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจอย่างมากที่จะศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess และเรื่องราวที่น่าสนใจออกมาให้ผู้รับชมได้ชมกัน ก่อนที่จะศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างในการ์ตูน Disney Princess นั้นต้องศึกษาในส่วนของความเป็นสตรีนิยมควบคู่กับความเป็นเพศหญิงและความเป็นเพศชาย (femininity and masculinity) เพื่อทราบถึงความเป็นมาของเพศชายและเพศหญิง เพราะความเป็นเพศชายและเพศหญิงนั้นเป็นสิ่งที่จะทำให้สามารถแยกแยะได้ว่าตัวละครนั้นแสดงภาพตัวแทนออกมาในทิศใดและมีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมในส่วนของภาพตัวแทนผู้หญิงอย่างไร เพื่อที่จะได้โยงเข้ากับการประกอบสร้างภาพตัวแทนต่อไป

1.1.4 ความเป็นเพศหญิงและความเป็นเพศชาย (Femininity and Masculinity)

เมื่อกล่าวถึง เพศ (sex) แน่นอนว่าหลายคนคงนึกถึงหญิงและชาย ซึ่งนั่นหมายถึง ลักษณะทางสรีระหรือชีวภาพแบ่งชายและหญิงออกจากกัน และด้วยการแบ่งนี้เองเกี่ยวพันถึง ความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (femininity and masculinity) หรือ ความเป็นเพศ/เพศสภาวะ (Gender) ในสังคมที่ “เพศ” มีสัญญาณมากกว่าความแตกต่างทางร่างกายนั้น ทำให้แนวคิดการศึกษาเกี่ยวกับความเป็นเพศ/เพศสภาวะ ตระหนักถึงต้นตอของความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Femininity and masculinity) ที่ถูกสร้างและผลิตซ้ำในทุกๆ ยุค

คำว่า Sex ให้หมายถึง เพศที่กำหนดขึ้นโดยธรรมชาติและเป็นข้อกำหนดทางสภาวะชีววิทยาซึ่งเปลี่ยนแปลงไม่ได้เป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ให้เพศหญิงและเพศชายมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกัน เช่น มนุษย์ผู้หญิงตั้งครรภ์และคลอดบุตร มนุษย์เพศชายจะมีส่วนในการให้กำเนิด ส่วนคำว่า Gender หมายถึง เพศที่ถูกกำหนดโดยเงื่อนไขทางสังคมหรือวัฒนธรรม ให้แสดงบทบาทหญิงหรือบทบาทชาย ดังนั้น เพศที่ถูกกำหนดโดยสังคมนี้จึงอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามสภาวะการณ์และเงื่อนไขของความเป็นเพศชายในอีกยุคสมัยหนึ่งก็ได้ คุณลักษณะของแต่ละเพศที่ปรากฏไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่ได้ถูกสร้างขึ้นโดยผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นตัวตนทางสังคม ดังนั้นความเป็นเพศจึงเป็นตัวกำหนดความเป็นตัวตน ทักษะและความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นของคนในแต่ละเพศ (เมทินี พงษ์เวช, 2544, น. 10-11; ภัสสร สิมานนท์, 2542, น. 1)

แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เรื่องเพศมีพัฒนาการเรื่อยมา ตั้งแต่ยุคแรกที่เป็นการศึกษาสตรีนิยมยุควางรากฐาน ต่อมาเป็นการศึกษาสตรีนิยมแนววิพากษ์ และในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับสตรีนิยมกับการสื่อสาร แต่การศึกษาในทุกพัฒนาการให้ความสำคัญกับความเป็นเพศชายและเป็นเพศหญิง

เนื่องจากลักษณะทางเพศสภาวะ (Gender) เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น (Constructed) ดังนั้น ทั้งความเป็นเพศหญิง (femininity) และความเป็นเพศชาย (masculinity) ต่างก็เป็นสิ่งที่สังคมได้ประกอบสร้างขึ้นด้วยเช่นกัน และไม่เพียงเท่านั้น สังคมยังมีกระบวนการทำให้ความเป็นเพศหญิง/ชาย ถูกทำให้ดูราวกับเป็นธรรมชาติ (naturalized/taken-for-granted) โดยผ่านพื้นที่ของสื่อประเภทต่างๆ เช่น ในการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรกๆ ที่นำเสนอว่าเจ้าหญิงจะต้องเฝ้ารอให้เจ้าชายมาช่วยจากสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้ชายจะเป็นผู้ปลดปล่อยเจ้าหญิงให้มีความสุข โดยการช่วยให้รอดพ้นจากการกลั่นแกล้งของแม่เลี้ยงใจร้ายและแม่มดใจร้าย หรือการแต่งงานเพื่อยกฐานะตนเองจากสามัญชนธรรมดาให้กลายเป็นเจ้าหญิงเพียงชั่วข้ามคืน ส่วนในยุคหลังๆ มีการประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงออกมาในรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิมเช่น เจ้าหญิงมีความเป็นผู้นำมากขึ้น เจ้าหญิงสามารถพึ่งพาตนเองได้ซึ่งเป็นประเด็นในส่วนที่ตัวผู้วิจัยต้องทำการศึกษาต่อไป

1.1.5 กระบวนการสร้างความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Femininity and Masculinity)

บุคลิกภาพความเป็นชาย (Masculinity) และความเป็นหญิง (Femininity) แชนบลิน (Chaplin, 1998) ได้ให้ความหมายไว้ใน Dictionary of Psychology ว่า ความเป็นชาย (Masculinity) หมายถึง สถานภาพหรือเงื่อนไขของร่างกายที่ทำให้ปรากฏคุณลักษณะของเพศชาย

ความเป็นหญิง (Femininity) หมายถึง คุณภาพของคุณลักษณะพิเศษที่ทำให้ปรากฏเป็นเพศหญิงหรือคุณภาพหรือสถานภาพเริ่มต้นของเพศหญิง

คุณลักษณะของแต่ละเพศที่ปรากฏไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่ได้ถูกสร้างขึ้นโดยผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมที่ซับซ้อน และซึมซับเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นตัวตนของคนในสังคม ความเป็นเพศเป็นตัวกำหนดความเป็นตัวตน ทักษะ และความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นของคนในแต่ละเพศ ในสังคมปัจจุบันการขัดเกลาทางเพศที่มีความสำคัญไม่น้อยกว่าครอบครัว โรงเรียน หรือกลุ่มเพื่อน คือ สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย โฆษณา ภาพยนตร์ ล้วนสร้างและเสริมความเป็นหญิงความเป็นชายตามประเพณีนิยม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องคุณค่าของสาวบริสุทธิ์ ความเป็นแม่บ้านแม่เรือน ผู้หญิงกับความสวย ความสาว ในขณะที่ผู้ชายถูกสะท้อนควบคู่กับการทำงาน การเป็นผู้นำ ความเป็นผู้กล้า ในสังคมที่เป็นเช่นนี้ จึงไม่น่าแปลกที่คนในสังคมไม่ว่าเพศหญิงหรือเพศชายยังมีคุณลักษณะที่ดูแตกต่างกัน และยังมีความเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้เป็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ (วารุณี ฐิริสินสิทธิ์, ม.ป.ป.)

พัฒนาการของบทบาททางเพศของเด็กหญิงในสมัยใหม่ยังซับซ้อนมากขึ้น ในด้านหนึ่งเด็กหญิงจะไปโรงเรียนเพื่อเตรียมตัวอยู่ในสังคมและวิทยาการที่ซับซ้อน แต่สิ่งที่ยังอยู่ในจิตใต้สำนึกของเด็กหญิงที่ได้รับการสอนจากแม่คือ ความเป็นผู้หญิง การรักสวย รักงาม ความเป็นแม่บ้านแม่เรือน ผู้หญิงที่ดีคือเพศที่อ่อนแอ ที่สามารถใช้น้ำตาลปล้ำความผิดหรือความรู้สึกผิด นอกจากนั้นความเป็นเมียและเป็นแม่ยังพันนาการผู้หญิงให้แสดงบทบาทเหล่านั้นซ้ำแล้วซ้ำอีก ในขณะที่การดำเนินชีวิตของเด็กชายก็ไม่ต่างกันคือการไปโรงเรียน เพื่อออกสู่สังคม แต่เด็กชายจะสามารถสร้างบทบาทของตัวเอง หรือสามารถกลายเป็นชายหนุ่มที่มีพื้นที่ของตัวเอง โดยที่ไม่ได้ผูกโยงหรือยึดติดกับบทบาทของความเป็นพ่อ หรือสามี เหมือนที่ผู้หญิงถูกตรึงด้วยวัฒนธรรม (ปราณี วงษ์เทศ, 2544, น. 72-73) ซึ่งความแตกต่างของความเป็นชายเป็นหญิงนี้สามารถพบเห็นได้ในการ์ตูน Disney Princess ตัวการ์ตูนในเรื่อง Disney Princess ซึ่งตัวละครเอกนั้นถูกใส่คุณค่าความเป็นผู้หญิงลงไปในตัวละคร ซึ่งตอบสนองในเรื่องความเป็นผู้หญิง ความรักสวยรักงาม และเป็นการ์ตูนสร้างฝันให้เด็กผู้หญิง ก่อให้เกิดการคล้อยตามและมีอารมณ์ร่วมไปกับบทบาทของการ์ตูน Disney Princess ได้เป็นอย่างดี ซึ่งภาพที่แสดงออกภายในสื่อ นั้นยังนับเป็นการประกอบสร้างภาพเพื่อให้เห็นถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงในรูปแบบต่างๆ สรุปได้ว่าสื่อการ์ตูนนั้นเป็นเครื่องมือในกระบวนการขัดเกลาสังคมสำหรับเด็กชั้นดีอีกด้วย

กระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socializations) ที่สร้างความเป็นเพศชายและเพศหญิงสะท้อนออกมาในทุกพื้นที่ของชีวิตประจำวันและพื้นที่สาธารณะ ในพื้นที่ของชีวิตประจำวัน เช่น การทำอาหาร ในครัวเรือนนั้นการทำอาหารเป็นหน้าที่และบทบาทของผู้หญิง ในขณะที่การทำอาหารในโรงแรมหรือร้านอาหาร (เชฟ) เป็นหน้าที่ของผู้ชาย ผู้ชายมีบทบาทในพื้นที่สาธารณะ

ที่สร้างรายได้เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551, น. 592) ในพื้นที่สาธารณะที่เป็นเรื่องของการเมือง ผู้หญิงถูกกีดกันออกจากพื้นที่เหล่านั้นด้วยหน้าที่ของความเป็นแม่และภรรยาที่ดี หากภรรยาที่ไม่ดูแลสามีและลูกถือเป็นภรรยาที่บกพร่องต่อหน้าที่ ดังนั้นผู้หญิงเหล่านี้ต้องต่อสู้อย่างมากกับแรงกดดันจากสังคมรอบข้างที่คาดหวังกับบทบาทที่เธอต้องแสดงตามสถานภาพที่เธอเป็นอยู่ ซึ่งเป็นเรื่องที่รบกวนและทำลายศักยภาพที่เธอมีเท่าเทียมกับผู้ชาย ดังนั้นจารีตและประเพณีจึงมีความขลังที่สามารถสร้างให้ผู้หญิงยุคแล้วยุคเล่าอยู่ภายใต้กรอบอันเดียวกันนี้ ซึ่งใน Disney Princess ไม่ค่อยปรากฏความเป็นภรรยาให้เห็นนักเนื่องด้วยการ์ตูน Disney Princess มักจบด้วยฉากการแต่งงานระหว่างพระเอกกับนางเอก ซึ่งสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบความรักที่สมหวัง เป็นประสบการณ์ที่ผู้รับสารเด็กผู้หญิงยังไม่เคยเจอมาก่อน นอกจากนี้เราจะสังเกตได้ว่าการนำเสนอของ Disney Princess มักจะสร้างให้ผู้หญิงมีหน้าที่ในการทำงานบ้าน และการทำอาหารในครัวเรือน ตัวอย่าง สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) ที่สโนไวท์ใช้ความสามารถในการทำอาหารทำความสะอาดบ้านคนแคระเพื่อแลกกับการขอพักอาศัย ซึ่งหน้าที่ในการทำงานนอกบ้านเป็นของคนแคระซึ่งเป็นเพศชาย แต่การทำงานในบ้านและดูแลคนแคระเป็นหน้าที่ของสโนไวท์ซึ่งเป็นเพศหญิง และแม่เลี้ยงใจร้ายในเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ดในหน้าที่ของแม่เลี้ยงทำให้ตอนจบต้องมีจุดจบโดยการตกหน้าผาเสียชีวิต

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเพศสภาพ (Gender) ของชาย-หญิงเป็นเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นมาจาก “วัฒนธรรม” และ “อำนาจ” ในการที่จะรักษาสภาพความต่างนั้น ซึ่งนั่นหมายถึงว่าเพศสภาพดังที่เป็นอยู่ก็มิได้เป็นสิ่งที่สถิตย์ ไม่เปลี่ยนแปลง และ “เป็นธรรมชาติ” ดังนั้น ชาย-หญิง ก็อาจจะมีเพศสภาพที่เปลี่ยนแปลงไปได้ ความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิงจะเป็นวาทกรรมที่ถูกรื้อถอนและสร้างขึ้นใหม่ (Deconstructed and reconstructed) ได้ตลอดเวลาซึ่งในการ์ตูน Disney Princess พยายามรื้อถอนภาพเดิมๆ และสร้างภาพใหม่ๆ แต่การรื้อถอนยังอาจคงมีภาพความเป็นหญิงในแบบเดิม เช่นการที่ผู้หญิงสุดท้ายจะเก่งแค่ไหนก็ต้องมีผู้ชายเคียงข้าง เช่นในเรื่อง มู่หลาน (Mulan [1998]) มู่หลานที่มีความสามารถโดดเด่นปกป้องประเทศจากศัตรูจนเป็นที่ยอมรับ แต่สุดท้ายก็ต้องการผู้ชายมาปกป้องดูแลตนเอง เป็นต้น นอกจากนั้นวาทกรรมนี้ยังเลื่อนไหลตามพื้นที่ (Space) และเวลา (Time) ที่ต่างไปออก ขึ้นอยู่กับว่าผู้หญิงในศตวรรษที่ 21 จะเข้าใจถึงความแตกต่างอันเกิดมาจากการสร้างทางสังคม (Socializations) และสร้างความหมายใหม่ของตัวเธอภายใต้สถานการณ์แห่งความเป็นจริงได้เพียงใด ซึ่งนั่นมันรวมไปถึงความพร้อมทางความคิด ความรู้ และการเปิดพื้นที่ของการเปลี่ยนแปลงระบบโครงสร้างสังคม ซึ่งหากไม่เป็นความฝันจนเกินไปคงมีโอกาสได้เห็นผู้หญิงในพื้นที่สาธารณะที่สามารถไม่ถูกจำกัดแค่เพศสภาพ เช่น เอลซ่า จากเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) เป็นผู้หญิงคนแรกที่ได้สถาปนาแต่งตั้งเป็นราชินีคนแรกที่ปกครองเมือง เป็นต้น

เราจะเห็นได้ว่าการสร้างความเป็นชายและความเป็นหญิงนั้นเกิดจากการขัดเกลาทางสังคมและซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการตุนั้นก็เป็นสื่อหนึ่งที่ขัดเกลาสังคมแขนงหนึ่ง ดังนั้นการศึกษาภาพแทนตัวของผู้หญิงในการตุน Disney Princess จะช่วยให้เห็นภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าสื่อได้มีการประกอบสร้างภาพ “ตัวละครผู้หญิงผ่านสื่อการตุนอย่างไร” ความจริงในประเด็นนี้มีการศึกษามานานแล้วไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่ผู้วิจัยต้องการต่อยอดจากงานเก่าๆ ที่มีการศึกษากันมาแล้วในการหาภาพตัวแทนผู้หญิงในการตุน Walt Disney ซึ่งผู้วิจัยสนใจการค้นหาภาพตัวแทนผู้หญิงในยุคหลังที่ได้รับการนิยามและต่อยอดถึงการศึกษาผู้รับสารที่ชมการ์ตูน Disney Princess ที่เป็นเด็กผู้หญิงมีความรู้สึกอย่างไร เพื่อเข้าใจว่าในความเป็นจริงแล้วผู้รับสารที่เป็นเด็กผู้หญิงยอมรับภาพตัวแทนที่ประกอบสร้างขึ้นมาน้อยเพียงใดและจะนำมาโยงกับการใช้ชีวิตประจำวันในโลกของความเป็นจริงอย่างไร

1.1.6 “ผู้หญิง” กับสื่อมวลชน

หากกล่าวถึง “ผู้หญิง” ภาพที่ปรากฏขึ้นในใจของคนส่วนใหญ่นั้น ผู้หญิงจะต้องเกี่ยวข้องกับหรือสนใจในเรื่องความสวยความงามเสมอ ผู้หญิงจะต้องเป็นกุลสตรี เป็นแม่ศรีเรือน ทำหน้าที่เป็นแม่และภรรยาที่ดี ต้องคอยดูแลปรนนิบัติพิศุขสามีและเลี้ยงดูบุตร หรือในแง่หนึ่งผู้หญิงอาจมองได้ว่าเป็นวัตถุทางเพศอันเป็นภาพที่ถูกผูกติดกับผู้หญิงมาแต่โบราณกาล ในหลายประเทศเด็กผู้หญิงจะถูกอบรมสั่งสอนให้มีลักษณะสงบเสงี่ยมเจียมตัว ให้เก็บความรู้สึก การแสดงท่าทีต่อบุรุษเพศหรือเพศชายนั้นต้องวางตัวให้เหมาะสม ส่วนด้านการศึกษาการอบรมเลี้ยงดูเด็กผู้หญิงนั้นจะเน้นไปในด้านงานบ้านงานเรือนเป็นหลัก เพราะอนาคตของผู้หญิงเหมือนว่าจะถูกขีดเส้นใต้เอาไว้ว่าต่อจากนี้ไปในภายภาคหน้า เด็กผู้หญิงเหล่านั้นเมื่อเติบโตขึ้นไปจะต้องทำการปรนนิบัติ บิดา มารดา สามี หรือคนในครอบครัวซึ่งเป็นงานที่ไม่ได้รับค่าจ้างหรือค่าตอบแทน ด้วยเหตุผลนี้เองจึงทำให้ระบบครอบครัวมีแนวโน้มไปในทางที่ผู้หญิงต้องพึ่งพิงผู้ชายเสียเป็นส่วนใหญ่ เพราะในระบบทุนนิยมผู้ชายมีหน้าที่หาเลี้ยงครอบครัว ดังนั้นผู้ชายจึงจะมีอำนาจเหนือกว่าผู้หญิง เป็นต้น

จากการศึกษาจำนวนมากพบอีกว่า ภาพของผู้หญิงในสื่อต่างๆ ที่ล้วนเข้ามาช่วยเสริมการก่อร่างสร้างตัวในเชิงลักษณะทางสังคมของความเป็นผู้หญิงนั้นส่วนใหญ่ผู้หญิงจะมีภาพที่เน้นบทบาทของการเป็นแม่และคลั่งไคล้หลงใหลการแต่งงาน มีหน้าที่สำคัญต่อการเป็นวัตถุทางเพศของผู้ชาย ส่วนเนื้อหาที่มักจะปรากฏและเกี่ยวข้องกับความเป็นผู้หญิงคือ อาหาร แฟชั่น ข้าวสังคมและบันเทิง ซึ่งถูกมองว่าเป็นความสนใจของผู้หญิงในฐานะที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหลักของผู้หญิง นิติสารผู้หญิงจึงสะท้อนและส่งเสริมภาพของผู้หญิงที่มีลักษณะตามบรรทัดฐานที่ถูกกำหนดไว้ในสังคมที่ชายเป็นใหญ่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2535, น. 23-26)

ถึงแม้ว่าในปัจจุบันภายในสื่อมวลชนจะปรากฏภาพของ “ผู้หญิง” ที่หลากหลายมากขึ้น เช่น ภาพของผู้หญิงยุคใหม่ที่กำลังออกไปทำงานนอกบ้าน หรือ ภาพของผู้หญิงที่เร่ร่อน

สิทธิสตรี แต่เชื่อว่าภาพเดิมๆ ของผู้หญิงที่กล่าวมาในข้างต้นนั้นจะเลือนรางหายไป ในใจของคนส่วนใหญ่ผู้หญิงยังติดภาพกุลสตรีและแม่ศรีเรือนอยู่ สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการนำเสนอภาพผู้หญิงเกี่ยวกับผู้หญิงในสื่อมวลชนนั้นที่ยังตอกย้ำบทบาทและภาพของผู้หญิงเดิมๆ อยู่อย่างต่อเนื่องจากการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องผู้หญิงในเชิงปริมาณ ส่วนใหญ่มักจะถูกนำเสนอในเนื้อหาที่เป็นแบบสิ่งมีชีวิตแสนสวย มีชีวิตส่วนใหญ่อยู่แต่ในบ้าน มุ่งแต่เรื่องรักๆ ใคร่ๆ และการแต่งงาน มีลักษณะหัวอ่อน ยอมรับโลก มีฐานะเป็นรองต้องพึ่งพิงและขึ้นต่อผู้ชายทั้งด้านเศรษฐกิจ กายภาพและอารมณ์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543, น. 20)

“บรรดาคุณธรรมต่างๆ ที่ผู้หญิงยึดถืออยู่นั้น ล้วนเป็นผลงานประดิษฐ์สุดยอดของผู้ชายทั้งนั้น (Women virtue is man’s greatest invention)” (Cornelia Otis Skinner, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2543, น. 174) ดังข้อความที่กล่าวมานั้นได้แสดงให้เห็นว่าความเป็นผู้หญิงที่อยู่ในบริบทของสังคมนั้น ไม่ได้เป็นสิ่งธรรมชาติ หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นให้กลายเป็นผู้หญิง ในบริบทสังคมที่มีชายเป็นใหญ่ ซึ่งหมายถึง การกดขี่ทางเพศที่เพศชายเป็นผู้กดขี่ผู้หญิง เช่นผู้หญิงต้องเป็นช้างเท้าหลัง ผู้หญิงเป็นเบี้ยล่างคอยรับใช้ผู้ชายเวลาอยู่ในโลกส่วนตัว โดยครอบคลุมตั้งแต่ความประพฤติและหยิ่งลึกลงไปถึงจิตสำนึกของผู้หญิง แต่ทว่าการกดขี่นั้นไม่สามารถปิดกั้นความต้องการที่จะเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกันของผู้หญิงได้ จึงมีขบวนการเรียกร้องสิทธิสตรี ซึ่งจะกระตุ้นให้เรากลับมามองสิ่งต่างๆ ในสังคมปัจจุบันว่าโดนครอบงำในบริบทสังคมที่ชายเป็นใหญ่โดยผ่านสื่อ ซึ่งหากจะมีบางช่องทางที่ผู้หญิงสามารถแทรกกายเข้าไปเพื่อพูดหรือเรียกร้องสิทธิของตนได้ หนึ่งในช่องทางเหล่านั้นคือ การดูละครโทรทัศน์ ดังคำที่กล่าวว่า “ละครโทรทัศน์ เป็นกระบวนการผลิตและสืบทอด “วัฒนธรรมของผู้หญิง” ที่สำคัญที่สุด” (กาญจนา แก้วเทพ, 2543, น. 288) แต่ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับ “การ์ตูน”

จากที่กล่าวข้างต้นการ์ตูน Disney Princess นั้นนับเป็นการ์ตูนที่มีการถ่ายทอด “วัฒนธรรมของผู้หญิง” อยู่อย่างหลากหลายผ่านการ์ตูนและมีการนำเสนอความดี ความร้ายของผู้หญิงซึ่งแต่ละตัวละครก็ทำให้ผู้ชมเกิดการซึมซับ วัฒนธรรมของผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านการ์ตูน Disney Princess ที่มีพัฒนาการมาตามยุคสมัยเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของผู้สร้างการ์ตูน Disney Princess ที่จะนำเสนอเรื่องราวของผู้หญิงในรูปแบบต่างๆ ให้ได้ชมกันด้วยเหตุผลนี้เองผู้วิจัยสนใจศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยมีกรอบแนวคิดสตรีนิยมมาเป็นแนวทางหลักในการวิเคราะห์ครั้งนี้

สิ่งที่สื่อนำเสนอที่ผ่านมาจะพบว่า คุณลักษณะของความเป็น “ผู้หญิง” ในสังคมล้วนมีสื่อต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องในการให้คุณค่าและตีความหมายของผู้หญิงอย่างเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งสื่อหลากหลายชนิดก็ล้วนแล้วแต่มีส่วนในการเป็นจุดเริ่มต้นของการหล่อหลอมความเป็น “ผู้หญิง”

โดยเฉพาะกับเด็กผู้หญิงว่าควรจะมีคุณลักษณะและตัวตนที่เหมาะสมอย่างไรในสังคม ซึ่งส่วนใหญ่ ภาพตัวแทนมักจะแสดงให้เห็นถึงคุณค่าการเป็นผู้หญิงที่ดีในสังคม

การ์ตูน Disney Princess ที่มีเนื้อหามุ่งเน้นเพื่อนำเสนอความเป็น “ผู้หญิง” ทำให้ได้รับความสนใจจากผู้ชมที่เป็นเด็กผู้หญิงเป็นอย่างมาก และในการ์ตูน Disney Princess ยังสอดแทรกเนื้อหา ปลุกฝังความคิด ให้ผู้รับชมคล้อยตามและรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครนั้นๆ เช่น ขณะที่เบลล์จากเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูรออกไปช่วยพ่อเพราะพ่อได้หายออกไปหลายวัน ซึ่งที่จริงแล้วถูกอสูรจับตัวไว้เพราะได้ไปรุกร้าอาณาจักรของปราสาทอสูร และเมื่อเบลล์ออกมาตามหาจนมาถึงปราสาทอสูรทำให้ได้พบเจ้าชายอสูรที่มีรูปร่างน่ากลัว ซึ่ง Disney Princess เรื่องก่อนๆ นั้นผู้หญิงไม่มีความกล้าหาญแบบนี้แต่เบลล์เป็นจุดเปลี่ยนที่ Disney Princess สร้างให้เบลล์มีความคิดและการกล้าตัดสินใจมากกว่าตัวละครในเรื่องก่อนๆ และสุดท้ายเบลล์ได้แก้คำสาปให้เจ้าชายอสูร และเบลล์แต่งงานกับเจ้าชายอสูรและได้อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข ตรงกันข้ามกับ สโนไวท์ที่ได้แต่วิ่งหนีทหารที่แม่เลี้ยงใจร้ายส่งมาฆ่าหรือซินเดอเรลล่าที่ไม่กล้าขัดคำสั่งแม่เลี้ยงใจร้าย การ์ตูนเรื่องนี้ผู้รับชมได้ข้อคิดว่าความกตัญญูเป็นสิ่งสำคัญเพราะถ้าเบลล์ไม่เป็นลูกที่ดีเป็นห่วงเป็นใยออกตามหาพ่อคงไม่ได้มาพบเจ้าชายอสูรและถูกยกฐานะจากสามัญชนเป็นเจ้าหญิง แต่เพราะเบลล์เป็นลูกกตัญญูห่วงใยออกตามหาพ่อทำให้ได้เจอกับเจ้าชายอสูรและทำให้ได้รับกับสิ่งที่ดีตอบแทน และความแตกต่างจากคนอื่นไม่ใช่เรื่องผิด ขอให้เป็นคนดีก็เหมาะสมแล้ว

จากที่กล่าวข้างต้นการ์ตูนไม่ได้นำเสนอเพียงแค่ตัวละครด้านดีและด้านร้าย เท่านั้น ยังมีตัวละครประกอบที่หลากหลายบทบาทหน้าที่และน่าสนใจ ทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างน่าติดตาม ด้วยเหตุผลข้างต้นนั่นเองทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาภาพตัวแทนของ “ผู้หญิง” ในการ์ตูน Disney Princess เนื่องด้วยการ์ตูน Disney Princess นับเป็นการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จและมีผู้รับชมและสนใจไปทั่วทุกมุมโลก โดยมีตัวเอกผู้หญิงที่มีบทบาทในการดำเนินเรื่องในแต่ละเรื่องมีบทบาทและเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ทั้งเชื้อชาติ การดำเนินชีวิต และเป้าหมาย ซึ่งในแต่ละยุคสมัยเนื้อเรื่องและตัวละคร บทเรียนการเรียนรู้ที่เจ้าหญิงในการ์ตูนได้รับก็ปรับเปลี่ยนพัฒนาเรื่องราวให้น่าสนใจมากขึ้นแต่ที่น่าสนใจคือ ตัวละครเก่าๆ ในเรื่องต่างๆ ไม่ได้ถูกลืมเลือนไป กลับมาดูอีกครั้งก็ยังสนุกและน่าติดตามเหมือนเดิม

ซึ่งในแต่ละเรื่องมีภาพตัวแทนของผู้หญิงที่โดดเด่นตามท้องเรื่อง มีทั้งตัวการ์ตูนผู้หญิงที่เป็นทั้งนางเอก และตัวร้ายที่หลากหลาย โดยภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ขายผ่านการ์ตูนนั้นเป็นการแสดงถึงทัศนคติที่ผู้สร้างจินตนาการถึงผู้หญิงจึงสร้างออกมาเป็นตัวละครเพื่อสะท้อนภาพทางสังคมของผู้หญิงผ่านตัวการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นภาพของความเป็นแม่ แม่เลี้ยงลูก เพื่อน เป็นต้น ซึ่งลักษณะของภาพตัวแทนที่ได้รับจะเปลี่ยนไปตามเนื้อเรื่องและองค์ประกอบต่างๆ ในการ์ตูนซึ่งตัวการ์ตูนที่ถูกสร้างในแต่ละเรื่องก็จะพัฒนาไปตามยุคสมัยที่สร้างการ์ตูนเหล่านั้น

ทำให้เราเห็นพัฒนาการของตัวการ์ตูนทั้งบทบาทและสถานะ เช่น ตัวร้ายไม่จำเป็นต้องเป็นตัวรอง ตัวร้ายอาจกลับมาเป็นคนดีได้ในตอนท้ายซึ่งทางวอลท์ ดิสนีย์ไม่ได้นำเสนอภาพตัวแทน คาแรคเตอร์ของตัวละครในมิติเดียวอีกต่อไปตัวละครมีนิสัยที่หลากหลาย กฎต่อกรอบวัฒนธรรมมากขึ้น จึงเป็นที่น่าสนใจอย่างมากในการศึกษาในส่วนของภาพตัวแทนของ “ผู้หญิง” ในการ์ตูน Disney Princess และในส่วนของผู้รับสารที่เป็นเด็กผู้หญิงนั้น “เด็กผู้หญิง” มีความคิดเห็นต่อการประกอบสร้างภาพตัวแทน Disney Princess อย่างไร

ประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาการ์ตูนนั้นมุ่งเน้นไปยังตัวละคร “ผู้หญิง” ใน Disney Princess ว่า ผู้สร้างการ์ตูนนั้นมีการประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงผ่านตัวละครการ์ตูนเป็นอย่างไร และผู้รับชมเด็กผู้หญิงมีความคิดเห็นเช่นไร

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. ภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ใน ค.ศ. 2010-2013 เป็นอย่างไร
2. การถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปัจจุบันเป็นอย่างไร

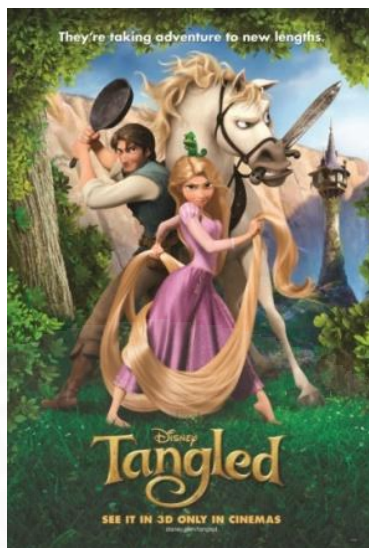
1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013
2. เพื่อศึกษาการถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในกลุ่มผู้ชมเด็กผู้หญิง

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1. ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาภาพแทนตัว “ผู้หญิง” ใน Disney Princess ซึ่งประกอบไปด้วย 3 เรื่องดังนี้ เนื่องจากเป็นเรื่องที่ Walt Disney ได้สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 2010-2013

1.1 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010])



ภาพที่ 1.1 โปสเตอร์ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]). จาก http://www.imdb.com/title/tt0398286/companycredits?ref_=tt_dt_co

1.2 นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave, [2012])



ภาพที่ 1.2 โปสเตอร์นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]). จาก http://www.imdb.com/title/tt1217209/?ref_=fn_al_tt_1

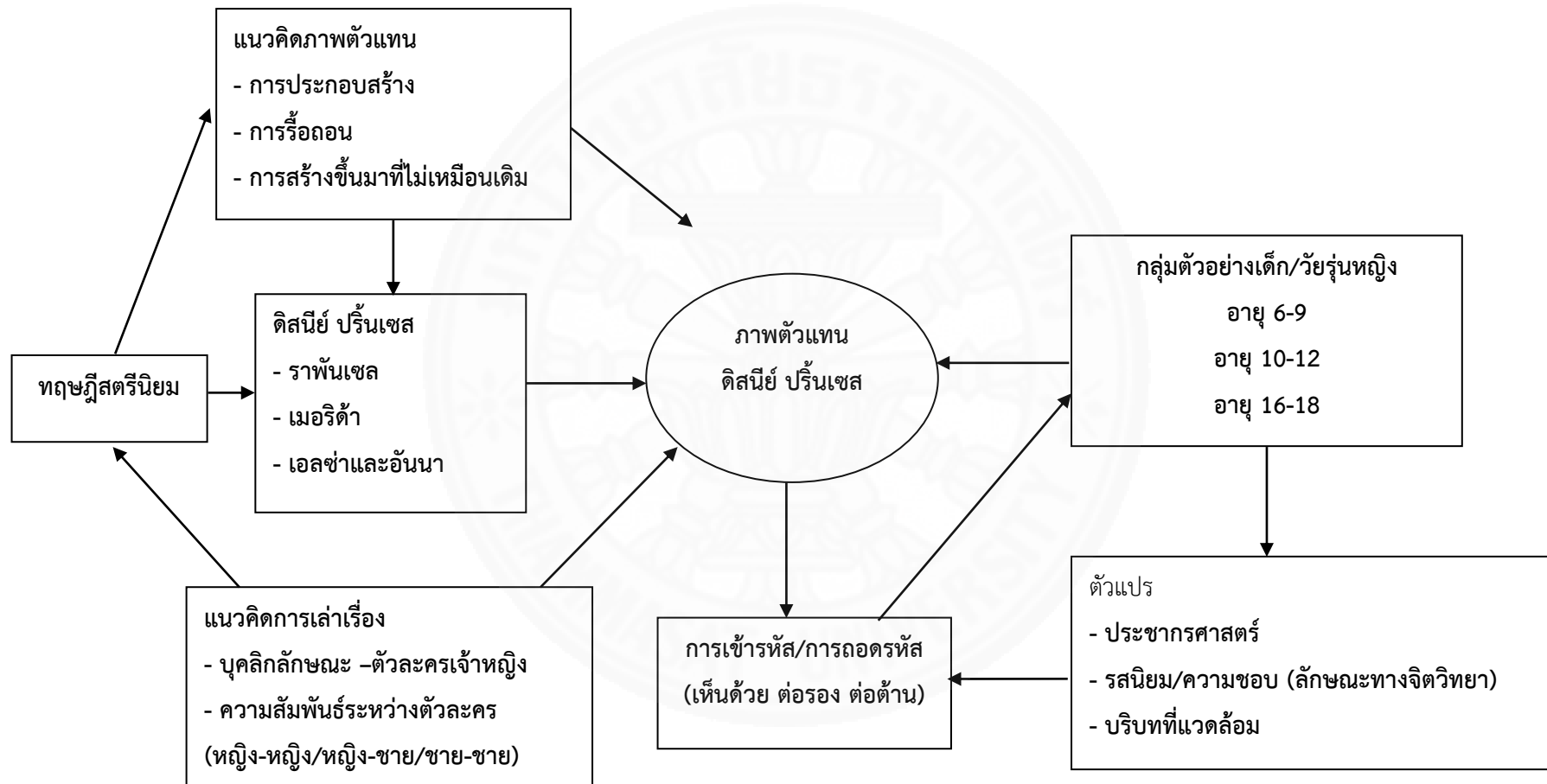
1.3 ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])



ภาพที่ 1.3 โปสเตอร์ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]). จาก http://www.imdb.com/title/tt2294629/?ref_=tt_rec_tti

2. ศึกษากลุ่มผู้รับสารผู้หญิง 2 กลุ่มตามทฤษฎีพัฒนาการตามวัยของ โรเบิร์ต เจ. ฮาวิกเฮิร์ส โดยแบ่งตามลักษณะเกณฑ์ของประชากรโดยใช้อายุแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยวัยเด็กตอนกลางอายุระหว่าง 6-12 ปี จำนวน 8 คน ช่วงวัยรุ่นอายุระหว่าง 16-18 ปี จำนวน 6 คน สำหรับ 2 ช่วงวัยแรกจะทำให้เห็นเด่นชัดในส่วนของความแตกต่างในแต่ละช่วงวัยในด้านของการขัดเกลาทางสังคมคือวัยเด็ก รวมทั้งสิ้น 14 คนที่มีประสบการณ์เคยรับชมการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องที่ผู้วิจัยศึกษาและเคยรับชมการ์ตูน Disney Princess เรื่องอื่นๆ โดยใช้วิธีสัมภาษณ์แบบเจาะลึก สาเหตุที่เลือกช่วงอายุที่ห่างกันเพื่อจะให้เห็นความแตกต่างระหว่างช่วงอายุอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากในกลุ่มอายุ 6-12 ปี เป็นกลุ่มที่เริ่มต้นรับชมการ์ตูน Disney Princess แต่กลุ่มอายุ 16-18 ปี นั้นคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ในการรับชมการ์ตูน Disney Princess มามากกว่ากลุ่มอายุ 6-12 ปี ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจการถอดรหัสภาพตัวแทนจากการรับชมได้อย่างชัดเจน และกลุ่มสุดท้ายสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองของเด็กผู้หญิงในกลุ่มช่วงวัย 6-12 ปี จำนวน 8 คนที่มีส่วนแนะนำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับชมการ์ตูน Disney Princess เนื่องจากผู้ปกครองของเด็กในช่วงวัย 6-12 ปี ให้ความสนใจ ดูแลอย่างใกล้ชิด และมีส่วนเลือกภาพยนตร์การ์ตูนให้กับกลุ่มตัวอย่างได้รับชม

1.5 กรอบความคิด



ภาพที่ 1.4 กรอบความคิด

1.6 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การ์ตูน Disney Princess หมายถึง สาขาหนึ่งที่แบ่งย่อยออกมาจาก บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ที่รวบรวมเอาตัวการ์ตูนเจ้าหญิงที่โด่งดังเอาไว้ ได้แก่ สโนไวท์, ซินเดอเรลล่า, ออโรรา, แอเรียล, เบลล์, จัสมิน, โปคาฮอนทัส, มู่หลาน, เทียน่า, ราพันเซล, เมอริต้า, อันนา และ เอลซ่า โดย Disney Princess ได้รวบรวมเอาเหล่าเจ้าหญิงจากภาพยนตร์การ์ตูนคลาสสิกของดิสนีย์ โดยเลือกจากตัวการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับราชวงศ์ทั้งที่เกี่ยวข้องทางสายเลือดและจากการแต่งงาน แต่หากตัวละครหญิงที่เป็นตัวเอกไม่ได้เป็นทั้ง 2 คุณลักษณะข้างต้น Disney Princess จะทำการสถาปนาให้เธอกลายเป็น เจ้าหญิง เช่น มู่หลานได้รับเลือกให้เป็นเจ้าหญิงแห่งเทพนิยาย



ภาพที่ 1.5 รวมเจ้าหญิง Disney Princess. จาก www.playbuzz.com/gabbyp11/a-walt-disney-princess-are-you

ภาพตัวแทนผู้หญิง (women's representation) หมายถึง การสร้างความหมาย ค่านิยม ความเชื่อต่างๆ โดยถ่ายทอดผ่านเรื่องราวที่ Walt Disney สร้างขึ้นผ่านตัวการ์ตูน “ผู้หญิง” ที่ปรากฏโดยนำเสนอการประกอบสร้างผ่านสื่อมวลชน ซึ่งในที่นี้คือ การ์ตูน Disney Princess ของ Walt Disney โดยมีเกณฑ์การวิเคราะห์ผ่านแนวคิดเรื่องตัวละคร เช่น ผู้หญิงเป็นผู้ร้าย ผู้หญิงเป็นเจ้าหญิง เป็นต้น ทั้งนี้ยังวิเคราะห์ด้านกายภาพ เช่น ผู้หญิงมีหน้าตาสวย ผู้หญิงที่มีตาไม่สวย ผู้หญิงมีผมยาว ผู้หญิงมีผมสั้นและวิเคราะห์ทางด้านลักษณะนิสัย เช่น ผู้หญิงใจดีอ่อนโยน ผู้หญิงที่มีความริษยา ผู้หญิงที่มีความเป็นแม่

ตัวละคร หมายถึง ตัวการ์ตูนที่อยู่ในการ์ตูน Disney Princess ได้แก่ ราพันเซล, เมอริต้า, เอลซ่าและอันนา เป็นต้น ทั้งนี้ยังรวมถึงตัวการ์ตูนอื่นๆ ที่อยู่ในการ์ตูน Disney Princess เรื่องก่อนๆ เช่น สโนไวท์, ออโรรา, เบลล์, แอเรียล, มู่หลาน, โปคาฮอนทัส เป็นต้น

การประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) หมายถึง การนำเสนอของ Walt Disney ก่อเกิดเป็น “ความจริง” ที่ถ่ายทอดให้สังคมเกิดความเข้าใจโดยทั่วกัน ในที่นี้จะเป็นการประกอบสร้างตัวละคร “ผู้หญิง” ในการ์ตูน Disney Princess เช่น ผู้หญิงยุคใหม่ ปกครองประเทศได้ ความรักระหว่างชายและหญิงไม่สำคัญเท่าความรักในครอบครัว

การรื้อถอน (Deconstruct) หมายถึง การเปลี่ยนภาพเดิมที่เคยมีจากการประกอบสร้างทางสังคมผ่าน การ์ตูน Disney Princess เช่น การรื้อถอนภาพเดิมๆ ของผู้หญิงหรือเจ้าหญิงไม่ว่าจะเป็นการทำความสะอาดบ้าน การทำอาหาร การเย็บปักถักร้อย แม้กระทั่งการไม่หวังพึ่งให้เจ้าชายมาช่วยในตอนจบ

การสร้างใหม่ (Reconstruct) หมายถึง การนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนใน การ์ตูน Disney Princess เช่น เจ้าหญิงต่อสู้เป็น มีการใช้อาวุธ ปกป้องตนเองได้ การดูแลจัดการความขัดแย้งในบ้านเมืองได้

การรับรู้ หมายถึง ความรู้สึกของผู้รับสารที่เกิดขึ้นหลังจากรับชมการ์ตูน Disney Princess เช่น ตัวละครหญิงที่เป็นผู้ร้ายต้องคนไม่ดี ไม่น่าคบ หรือ ผู้ชายสามารถช่วยแก้ปัญหาให้ผู้หญิงได้

การถอดรหัส หมายถึง ความตีความการรับรู้ของผู้รับสารที่มีต่อตัวละครผู้หญิงที่ปรากฏใน Disney Princess เช่น การรื้อถอน ตัวอย่างเช่นไม่มีการทำอาหาร ไม่มีการทำความสะอาดบ้าน และประกอบสร้างใหม่ในการ์ตูน Disney Princess เช่น ผู้หญิงมีการทำการรบ แม่ मदช่วยเหลือ เจ้าหญิงแทนที่จะเป็นนางฟ้า การตีความของผู้รับสารว่า เห็นด้วย ต่อต้าน หรือต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

ผู้รับสาร หมายถึง ผู้ที่เคยรับชมการ์ตูน Disney Princess ในการวิจัยนี้ศึกษาเด็กผู้หญิง อายุ 6-12 ปี และเยาวชนที่มีอายุ 16-18 ปี

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ภาพตัวแทนที่พบในการศึกษาทำให้ทราบว่าแนวทางการผลิตสื่อที่จะทำให้เด็กนิยมรับชมและได้รับการบ่มเพาะในแง่บวกสำหรับการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต
2. เพื่อให้วงการการ์ตูนไทยนำผลวิจัยไปต่อยอดในการสร้างภาพตัวแทนการ์ตูนที่ทันสมัยและสร้างตัวละครการ์ตูนไทยให้สามารถทำการสื่อสารได้กับผู้รับสารทั่วโลก
3. ได้ทราบถึงการถอดรหัสของเด็กและวัยรุ่นผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทน “ผู้หญิง” ที่เห็นด้วย ต่อรอง และต่อต้านในการ์ตูนเพื่อนำไปต่อยอดการผลิตการ์ตูนที่ส่งเสริมด้านการปรับทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสารวัยเด็กและวัยรุ่นอย่างเหมาะสม
4. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นประโยชน์ในด้านวิชาการสายสื่อสารมวลชนและสังคมศาสตร์ในการประยุกต์ใช้แนวคิดสตรีนิยม เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อมวลชนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess และเพื่อศึกษาการถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยผู้ศึกษาได้ค้นคว้าทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

1. ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theories)
2. ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality)
3. แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation)
4. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)
5. แนวคิดเรื่องตัวละคร (The Concept of Characters)
6. แนวคิดเรื่องผู้รับสาร (The Concept of Decoder)
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theories)

การศึกษาสตรีนิยมในครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาในแง่ของ เพศสถานะ (gender) เท่านั้น เนื่องจากเพศสถานะมิใช่ลักษณะที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ หากทว่าเกิดจากการประกอบสร้างของสังคม และวัฒนธรรมที่ดำเนินผ่านการทำงานของสถาบันและกลไกต่างๆ ของสังคม และสำหรับในสังคมยุคใหม่เองนั้น สื่อมวลชนย่อมเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบสร้างภาพของผู้หญิง จากต้นกำเนิดที่เกิดจากการประกอบสร้างทางสังคมวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเพศสถานะจึงเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้และจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาด้วยการกระทำของสถาบันสังคม/วัฒนธรรมนั่นเอง ในที่นี้ เราจะให้ความสนใจในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันทางวัฒนธรรมคือสื่อมวลชนกับลักษณะทางวัฒนธรรมคือเพศสถานะที่ถูกถ่ายทอดผ่านการ์ตูน Disney Princess เท่านั้น

2.1.1 พัฒนาการสตรีนิยมในโลกตะวันตก

วารุณี ฐิริสินสิทธิ์ (2545, น. 22) ได้อธิบายว่าก่อนศตวรรษที่ 17 ในสังคมตะวันตกไม่ปรากฏว่ามีแนวคิดใดที่กล่าวถึงความเท่าเทียมทางเพศ ผู้หญิงในสมัยก่อนนั้นได้ถูกมองว่ามีสติปัญญาและศีลธรรมด้อยกว่าผู้ชาย ผู้หญิงเป็นตัวแทนของความรู้สึกและความไม่มีเหตุผลของชีวิต ทำให้อำนาจอยู่ในการครอบครองของผู้ชาย ได้มีการศึกษาพบว่า ในช่วงศตวรรษที่ 16-17 ในประเทศ

เยอรมนีและฝรั่งเศสได้ออกกฎหมายที่ตั้งใจกีดกันผู้หญิงที่ไม่แต่งงานไม่ให้ตั้งถิ่นฐานในเมือง ในช่วงเดียวกันนั่นเอง ก็มีหลักฐานแสดงว่าผู้หญิงโสดมักตกเป็นเหยื่อของขบวนการล่าแม่มดที่เกิดขึ้นในยุโรป ในขณะที่แม่หม้ายก็ถูกประกาศว่าเป็นพวกแม่มดอยู่เสมอ ผู้หญิงที่แต่งงานแล้วก็ไม่ได้มีสถานภาพที่ดีนัก ในอังกฤษผู้หญิงไม่สามารถควบคุมทรัพย์สินของตนเองหรือที่หามาได้ ไม่สามารถทำสัญญาหรือเรียกร้องสิทธิในการดูแลบุตร ผู้หญิงมีสถานะอยู่ในระดับเดียวกับเด็ก นักโทษ และคนบ้าตามกฎหมาย ชีวิตของผู้หญิงมีสภาพที่ด้อยกว่าผู้ชายในมิติต่างๆ อย่างเห็นได้ชัด ในช่วงเวลาเหล่านั้น แม้จะมีการสะท้อนถึงการถูกกดขี่ขูดรีดของผู้หญิงอยู่บ้าง หรือการแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงบางคนอาจมีโอกาสดีที่ได้พัฒนาความสามารถจนเป็นที่ยอมรับอยู่บ้าง แต่ทั้งหมดนั้นจะเป็นเรื่องของปัจเจกมากกว่าจะเป็นเรื่องของผู้หญิงในฐานะที่เป็นกลุ่มคน รวมทั้งการเรียกร้องเพื่อหาทางเปลี่ยนแปลงสภาพที่ไม่เท่าเทียมกันที่ดำรงอยู่ หรือที่เรียกกันว่าสตรีนิยม จึงได้เกิดขึ้น

วารุณี ภูริสินสิทธิ์ (2545, น. 29) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าในการพัฒนาสตรีนิยมในสังคมตะวันตกตั้งแต่เริ่มแรกจนถึงปัจจุบันนี้ได้มีการแบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ช่วงหลักๆ โดยแบ่งออกเป็นคลื่นลูกที่หนึ่ง (First Wave) คลื่นลูกที่สอง (Second Wave) และคลื่นลูกที่สาม (Third Wave)

คลื่นลูกที่หนึ่งนั้นเกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 17-19 (ค.ศ. 1601-1800) จนถึงประมาณต้นศตวรรษที่ 20 (ค.ศ. 1901-1960) กระแสความคิดหลักในช่วงนี้คือการถกเถียงในประเด็นคุณธรรมของความเป็นหญิงความเป็นชาย ความเป็นเหตุเป็นผลที่ผู้ชายมีแต่ผู้หญิงไม่มี การเรียกร้องสิทธิความไม่เท่าเทียมกันระหว่างหญิงและชาย รวมทั้งความเป็นอิสระของผู้หญิง มีความพยายามผลักดันให้ผู้หญิงโดยเฉพาะในชนชั้นสูงและชนชั้นกลางได้มีโอกาสเข้าไปสู่โลกสาธารณะ อย่างไรก็ตามในยุคคลื่นลูกที่หนึ่งนั้น เป็นการเรียกร้องสิทธิของผู้หญิงให้มีความเท่าเทียมกับผู้ชาย ด้วยความเชื่อว่าผู้หญิงโดยธรรมชาตินั้นมีศักดิ์ศรีความเป็นคนเท่าเทียมกับผู้ชาย แต่ถูกโครงสร้างทางสังคมไม่ว่าจะเป็นกฎหมาย หรือจารีตประเพณีทำให้ผู้หญิงด้อยกว่าผู้ชาย การเรียกร้องสิทธิสตรีในยุคนี้จึงกระทำผ่านการเรียกร้องให้ผู้หญิงได้รับการศึกษา และสิทธิในเลือกตั้งเท่าเทียมกับผู้ชาย นักสตรีนิยมยังยอมรับในการแบ่งสังคมออกเป็นสองส่วน คือการมีโลกสาธารณะและโลกส่วนตัวยังเป็นความรับผิดชอบของผู้หญิง เพราะฉะนั้นในการเรียกร้องให้ผู้หญิงได้ออกมาทำงานนอกบ้านจึงขัดแย้งกับการยอมรับความรับผิดชอบในการทำงานบ้าน ดูแลสามีและลูกของผู้หญิง ทางออกของนักสตรีนิยมช่วงนั้นคือ การเสนอให้มีการจ้างคนมาช่วยทำงานบ้าน ในการ์ตูน Disney princess เองนั้นในยุคแรกๆ มีการถ่ายทอดภาพของผู้หญิงออกมาให้มีบทบาทในโลกส่วนตัวมากกว่าโลกสาธารณะ เช่น สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) สโนไวท์มีบทบาทในการทำอาหาร ทำความสะอาดในบ้านของคนแคระซึ่งคนแคระไม่ให้สโนไวท์ออกมาภายนอกซึ่งเกรงว่าจะเป็นอันตราย จากการถ่ายทอดเรื่องราวนี้แสดงออกให้เห็นอย่างหนึ่งว่า บทบาทของผู้หญิงควรถูกทะนุถนอมให้อยู่ในบ้านหรือโลกส่วนตัว ส่วนผู้ชายควรที่จะมีบทบาทในการทำงานนอกบ้านหรือโลกสาธารณะมากกว่า

แต่ในยุคเดียวกันนั่นเอง ออโรราจากเรื่อง เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty [1959]) แม้จะถูกผลักออกมาในโลกสาธารณะ ออกมาเผชิญโลกกว้าง ออกมาหาอาหารเก็บเบอร์รี่ในป่าและได้พบกับเจ้าชาย อย่างไรก็ตามบทบาทในการทำงานบ้านและดูแลเด็กยังเป็นของผู้หญิง นั่นคือนางฟ้าแม่ทูนหัวทั้ง 3 และเจ้าหญิงออโรราอยู่เช่นเดิม

แม้ว่าในคลีนลูกที่หนึ่ง Disney Princess จะมีการสร้างภาพตัวแทนตามข้างต้น แต่พอขยับมาอีกช่วงหนึ่ง การ์ตูน Disney Princess ได้สร้างภาพที่แตกต่างออกไปเนื่องด้วยยุคสมัยของสตรีนิยมได้ถูกผลักดันให้มีการขับเคลื่อน ทาง Disney ได้นำเสนอภาพใหม่ของเจ้าหญิงให้เปลี่ยนไปตามยุคสมัย คือให้ผู้หญิงสู้เพื่อตนเองและให้มีการเรียกร้องสิทธิของตนเองให้ทัดเทียมผู้ชายมากขึ้น เช่นในเรื่อง ซินเดอเรลล่า (Cinderella [1950]) ซินเดอเรลล่าถูกกดขี่จากแม่เลี้ยงใจร้าย กลัวแม่เลี้ยงใจร้ายแต่มาถึงจุดหนึ่งเมื่อมีโอกาสในวันที่เจ้าชายเปิดโอกาสให้ผู้หญิงในเมืองทุกคนมีสิทธิ์ที่จะไปงานเต้นรำได้ ซินเดอเรลล่าเองถูกแม่เลี้ยงสั่งห้ามแต่ซินเดอเรลล่าตัดสินใจที่จะเรียกร้องสิทธิของตนเอง ในวันที่มีงานเลี้ยงเต้นรำซินเดอเรลล่าได้เตรียมชุดที่บรรดาหนูและสัตว์เลี้ยงของเธอได้ตัดชุดให้ แต่เมื่อจะขึ้นรถเพื่อไปพระราชวังกลับถูกแม่เลี้ยงใจร้ายขัดขวางเสียก่อนและฉีกชุดของซินเดอเรลล่าทำให้ไปร่วมงานไม่ได้ แต่ถึงอย่างไรความศรัทธาและเชื่อมั่นทำให้ซินเดอเรลล่าได้พบนางฟ้าแม่ทูนหัวบันดาลชุดให้และได้ไปร่วมงานเต้นรำในพระราชวังและได้พบเจ้าชายในที่สุด ซึ่งการได้พบเจ้าชายเป็นการเปิดโอกาสให้ตนเองมีโอกาสยกสถานะจากคนธรรมดาเป็นเจ้าหญิงเพื่อให้หลุดพ้นจากการเป็นทาสรับบ่อนในบ้านของตัวเองที่มีแม่เลี้ยงใจร้ายเป็นคนควบคุม ซึ่งเหตุการณ์ในวันนั้นเป็นการเรียกร้องสิทธิครั้งแรกของซินเดอเรลล่าในภาพยนตร์การ์ตูนเพราะที่ผ่านมีแต่การถูกกดขี่ เป็นต้น

ซึ่งในคลีนลูกที่หนึ่งช่วงศตวรรษที่ 18 ก็ได้กำเนิดสำนักแนวคิดกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมขึ้นโดย กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม (liberal feminism) จุดยืนสำคัญของทฤษฎีสตรีนิยมกลุ่มนี้เชื่อว่า สังคมปัจจุบันมี พัฒนาการที่ก้าวหน้ามากขึ้นมีเสรีภาพและมีการใช้เหตุผลมากขึ้น แต่ทว่าบทบาทของผู้หญิงเองนั้นไม่เคยเปลี่ยนแปลงทั้งในทางเศรษฐกิจและการเมือง เช่นการที่ผู้หญิงทำงานในบ้านอยู่ในพื้นที่ส่วนตัว ไม่ออกมาทำงานในโลกภายนอก เช่น สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) ที่มีความเป็นผู้หญิงยุคเก่าอย่างครบสูตร คือการทำงานอยู่แต่ในบ้านคนแคระถูกกำหนดให้อยู่แต่ในบ้านทำให้ สโนไวท์ไม่ได้อิสรภาพเท่าที่ควรอยู่แต่ในพื้นที่ที่ถูกกำหนดให้ เพราะฉะนั้นสตรีนิยมในคลีนลูกที่หนึ่งจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องบทบาท สิทธิ และโอกาสของผู้หญิงให้เพิ่มขึ้นด้วย เช่น การขยายโอกาสทางการศึกษา การลดทอนอคติทางเพศ เป็นต้น นอกจากนี้ กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมยังได้มุ่งเน้นว่า สังคมที่ดีนั้นต้องประกอบขึ้นด้วย ความเสมอภาค (equality) เสรีภาพ (freedom) และภราดรภาพ (fraternity) ซึ่งหากผู้ชายมีเงื่อนไขทั้งสามนี้ได้ฉันใด ผู้หญิงก็พึงมีได้เช่นกันฉันนั้น จากการวิเคราะห์ของ อาเนลล์ (Arneil, 1999) ได้อธิบายว่าสตรีนิยมสายเสรีนิยม ถือว่าเป็นสำนักคิดแรกและถูกมองว่าเป็นแนวคิดกระแสหลักของสตรีนิยม เพราะคน

ส่วนใหญ่จะคุ้นเคยกับแนวคิดนี้ สตรีนิยมสายเสรีนิยมได้รับอิทธิพลอย่างสูงจากแนวคิดเสรีนิยมที่ให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมกันของมนุษย์โดยเฉพาะในทางกฎหมาย ให้ความสำคัญต่อปัจเจกนิยมที่มีเหตุผล ทำให้นักสตรีนิยมในแนวนี้นักเรียกร้องให้ผู้หญิงเปลี่ยนแปลงตนเองให้เป็นคนมีเหตุผล ปรับปรุงตัวเองให้เหมือนกับผู้ชาย เช่นต้องไม่ใช้อารมณ์ ไม่แสดงความอ่อนแอ และเชื่อว่าผู้หญิงและผู้ชายไม่มีความแตกต่างกัน เป็นมนุษย์เหมือนกัน

ดังนั้นผู้หญิงควรมีโอกาสที่จะทำทุกอย่างให้ได้เหมือนผู้ชาย เรียกร้องให้ผู้หญิงมีโอกาที่เท่าเทียมในการแข่งขันภายในระบบสังคมที่เป็นอยู่โดยเฉพาะในปริณทลสาธารณะ ให้ความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมาย ทางการเมือง เพื่อสิทธิของปัจเจกบุคคลในการแข่งขันในตลาดสาธารณะ เพราะเชื่อว่าถ้าผู้หญิงมีโอกาที่เท่าเทียมแล้ว ผู้หญิงจะเป็นเหมือนผู้ชายได้ทุกอย่าง

กาญจนา แก้วเทพ (2544) กล่าวว่า แนวทางการต่อสู้ของกลุ่มสตรีแนวเสรีนิยมนั้น เป็นวิธีการต่อสู้แบบชนชั้นกระฎุมพี คือเน้นสิทธิที่ผู้หญิงจะเข้าไปแข่งขันกับผู้ชาย และในขณะที่เรียกร้องให้มีการเพิ่มบทบาทของผู้หญิงขึ้นนั้นเท่ากับเพิ่มภาระให้ผู้หญิงขึ้นเป็นสองเท่า โดยความสามารถที่แสดงถึงความเป็นหญิง เช่น การดูแลงานบ้านเรือนต้องมีอยู่แล้ว และยังต้องเพิ่มบทบาทความเป็นชายในการทำงานนอกบ้านดูแลครอบครัวปกป้องครอบครัวหรือตนเอง เป็นต้น ซึ่งการให้ผู้หญิงเข้าไปแข่งขันกับผู้ชายนั้นไม่ปรากฏอยู่ในการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรกแต่จะปรากฏในภายหลังในยุคต่อมา ในยุคแรกๆ ของการ์ตูน Disney Princess นั้น ตัวละครหญิงจะมี ความเป็นผู้หญิงมากอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวมากกว่าพื้นที่สาธารณะเช่น การทำงานบ้าน มีความอ่อนแอ รอความช่วยเหลือจากเจ้าชาย เช่น สโนไวท์และเจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น

สำหรับขบวนการเคลื่อนไหวของผู้หญิงที่สำคัญในช่วงคลื่นลูกที่หนึ่ง คือ การเรียกร้องสิทธิในการออกเสียงเลือกตั้งของผู้หญิงในอังกฤษและสหรัฐอเมริกาในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 หลังประสบความสำเร็จในการเรียกร้องสิทธิในการเลือกตั้งของผู้หญิงแล้ว การเคลื่อนไหวของผู้หญิงเริ่มแผ่วลงจนกระทั่งในช่วงทศวรรษ 1960 จึงเริ่มมีกระแสความเคลื่อนไหวที่แรงขึ้นจนกลายเป็นคลื่นลูกที่สอง

คลื่นลูกที่สองเริ่มขึ้นในช่วงทศวรรษ 1960 จนถึงทศวรรษ 1980 (ค.ศ. 1960-1989) สตรีนิยมในยุคนี้เริ่มตระหนักในข้อเท็จจริงที่ว่าผู้หญิงแตกต่างจากผู้ชายโดยธรรมชาติ เช่น ผู้หญิงมีมดลูก ผู้หญิงต้องอุ้มท้อง ผู้หญิงต้องมีประจำเดือน การเรียกร้องแค่ความเท่าเทียมกับผู้ชายอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอ สตรีนิยมในยุคนี้จึงมุ่งเรียกร้องสิทธิของผู้หญิงที่ผู้ชายละเลยและไม่สามารถเข้าใจได้ เช่น สิทธิในการทำแท้ง สิทธิในการคุมกำเนิด ซึ่งเป็นการต่อสู้กับศาสนาอย่างชัดเจน เพราะศาสนาเป็นสิ่งที่ขวางกั้นไม่ให้ผู้หญิงสามารถมีเสรีภาพบนเรือนร่างของตัวเองได้

รากฐานแรกเริ่มของความคิดของคลื่นลูกที่สอง คือการมองว่าบทบาทของผู้หญิงในสังคมมีสภาพเป็น “ผู้อื่น” หรือเป็น “คนนอก” ในช่วงนี้เองได้เกิดความพยายามในการอธิบาย

สถานะที่ด้อยของผู้หญิงและสาเหตุของการอยู่ในสถานะที่ด้อยนั้น ได้เกิดสำนึกคิดต่างๆ หลายสำนึก ได้แก่ สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ สตรีนิยมสายสังคมนิยม สตรีนิยมสายถอนรากถอนโคนและสตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์

โดยสำนักคิดแต่ละกลุ่มที่กล่าวข้างต้นมีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

1. สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ เป็นอีกแนวคิดหนึ่งเกิดขึ้นในช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 ได้รับอิทธิพลทางความคิดของคาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) และเฟรดเดอริกค์ เองเงิลส์ (Frederick Engels) โดยเชื่อว่าการกดขี่ที่ผู้หญิงได้รับเป็นผลจากระบบเศรษฐกิจที่ไม่เป็นธรรม โดยเฉพาะในระบบการผลิตแบบทุนนิยม

สตรีนิยมสายนี้เชื่อว่าระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมทำให้เกิดการแบ่งการทำงานออกเป็น งานบ้านที่ถือว่าเป็นงานที่ไม่ก่อให้เกิดผลผลิต ไม่มีคุณค่าและไม่มีค่าตอบแทน และงานนอกบ้านซึ่งเป็นงานที่ก่อให้เกิดผลผลิตมีค่าตอบแทน ระบบทุนนิยมพยายามที่จะให้เก็บผู้หญิงไว้ทำงานบ้านเพราะการที่ผู้หญิงทำงานแต่ในบ้านนั้นเป็นประโยชน์ต่อทุนนิยมเพราะผู้ชายสามารถทำงานได้อย่างเต็มที่โดยไม่เสียเวลาในการทำงานบ้านหรือทำอาหาร และนายทุนไม่จำเป็นต้องจ่ายค่าแรงงานสูงขึ้นเพื่อนำมาจ่ายให้กับคนทำงานบ้านเพราะมีผู้หญิงหรือภรรยาทำให้ฟรีอยู่แล้ว ผู้หญิงเองจึงต้องทำงานบ้านเพราะความจำยอมในหน้าที่ซักผ้า กวาดบ้าน ดูแลปรนนิบัติสามี ดูแลลูก หุงข้าว เย็บผ้า โดยปราศจากค่าแรง

ในกรณีที่ผู้หญิงได้มีโอกาสทำงานนอกบ้านภายใต้ระบบทุนนิยมที่เป็นอยู่ งานที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ทำก็ยังถือว่าเป็น “งานของผู้หญิง” เช่น งานพยาบาล งานเย็บผ้า งานเลขานุการ ซึ่งเชื่อว่าเป็นงานที่คล้ายคลึงกับงานที่ผู้หญิงทำที่บ้านอยู่แล้วเป็นปกติจึงทำให้งานเหล่านั้นได้รับค่าตอบแทนต่ำเมื่อเทียบกับงานที่ผู้ชายส่วนใหญ่ทำ เพราะงานบ้านถูกตัดสินว่าเป็นงานที่ไม่มีคุณค่าในระบบทุนนิยม ระบบเศรษฐกิจโดยเฉพาะเศรษฐกิจแบบทุนนิยมจึงถือว่าเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุดของความเป็นรองของผู้หญิง

ดังนั้นการต่อสู้ของผู้หญิงสำหรับสตรีนิยมสายนี้ คือต้องเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจที่ไม่เป็นธรรมที่เป็นอยู่โดยให้ผู้หญิงได้รับค่าตอบแทนที่เหมาะสม โดย “งานของผู้หญิง” นั้นก็เป็งานที่มีคุณค่าและควรได้รับการตอบแทนอย่างเหมาะสมเท่ากับ “งานของผู้ชาย” การเสนอดังกล่าวทำให้สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ถูกวิจารณ์ว่ามองไม่เห็นการกดขี่ผู้หญิงในรูปแบบอื่นๆ ที่สำคัญ เช่นการกดขี่ที่ผู้หญิงได้รับในโลกส่วนตัว เช่นการที่ผู้หญิงต้องรับภาระที่หนักงานนอกบ้านแล้วต้องกลับมาทำงานบ้านต่อทั้งๆ ที่ผู้ชายสามารถทำได้ แต่หน้าที่ทำงานบ้านในยุคสมัยนั้นกลับเป็นหน้าที่ของฝ่ายหญิง หรือการกดขี่ภายในครอบครัว เช่นปัญหาแม่สามีกับลูกสะใภ้ ปัญหาการถูกทำร้ายในครอบครัวซึ่งสตรีนิยมสายมาร์กซิสต์นั้นมองไม่เห็นว่าการกดขี่ผู้หญิงมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจาก

การกดขี่ทางชนชั้น ข้อวิจารณ์นี้นำไปสู่การเกิดขึ้นของสำนักคิดสตรีนิยมสายถอนรากถอนโคน (Radical Feminism)

ในการ์ตูน Disney princess ได้นำเสนอภาพของผู้หญิงที่ทำงานนอกบ้านอยู่หลากหลายแต่ส่วนใหญ่จะเน้นไปในงานของผู้หญิงเป็นหลักเช่นในเรื่อง สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) สโนไวท์เองนั้นหลังจากกระหกระเหินจากพระราชวังมาก็ต้องใช้ความสามารถทางด้านการเรือนเพื่อแลกกับการพักอาศัยในบ้านคนแคระถึงไม่ได้แลกเป็นตัวเงินชัดเจนแต่ก็นับเป็นการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน ในเรื่องมหัศจรรย์มนต์รักเจ้าชายกบ (princess and the frog [2009]) ผู้หญิงในเรื่องจะมีอาชีพเป็นเด็กเสิร์ฟอาหาร เน้นการบริการ การทำอาหารตัวเองมีความสามารถทางด้านการปรุงรสซึ่งดูเป็นงานที่ผู้หญิงถนัด แต่งานที่รับส่วนใหญ่จะเป็นงานของผู้หญิงเช่นงานเบาๆ เด็กเสิร์ฟ คนทำขนม เป็นต้น

2.สตรีนิยมสายสังคมนิยม (Socialist Feminism) ถือว่ามีความคล้ายคลึงกับสตรีนิยมสายมาร์กซิสต์อยู่หลายประการ เช่นความเชื่อว่าผู้หญิงกับผู้ชายมีความเหมือนกันหรือการวิเคราะห์สังคมโดยแบ่งเป็นโลกส่วนตัวและโลกสาธารณะ รวมทั้งการเสนอให้ผลักดันโลกส่วนตัวเข้าไปอยู่ในโลกสาธารณะ แต่ที่แตกต่างกันคือ สตรีนิยมสายสังคมนิยมมองว่าการอธิบายถึงการกดขี่ผู้หญิงจำเป็นต้องทำความเข้าใจต่อโลกหรือพื้นที่ส่วนตัวด้วย เช่นความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศหญิงกับเพศชายและหน้าที่การให้กำเนิดเด็กของผู้หญิง

ดังนั้นสตรีนิยมสายนี้จึงเสนอว่า ความไม่เท่าเทียมกันทางเพศ เป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์กันของระบบชายเป็นใหญ่และระบบทุนนิยมในสังคม หรือกล่าวได้ว่า เมื่อทั้งระบบความเป็นเพศและระบบเศรษฐกิจมาสัมพันธ์กันในยุคสมัยหนึ่งๆ ได้ทำให้เกิดโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมที่ผู้ชายอยู่ในฐานะที่ได้เปรียบ ส่วนผู้หญิงอยู่ในฐานะที่เสียเปรียบ ตัวอย่างเช่น ระบบชายเป็นใหญ่ได้สร้างความเชื่อที่ว่า คุณค่าของผู้หญิงอยู่ที่ความสวยและความสาว (คุณค่าของผู้ชายอยู่ที่ความสามารถ การประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน) เป็นการปลูกฝังของสื่อต่างๆ ในยุคสมัยนั้น เช่นสื่อนิทานในเรื่องสโนไวท์ดั้งเดิมที่ตัวเอกมีความสวยสาวผิวขาวราวหิมะเจ้าชายเห็นจึงหลงรักตั้งแต่แรกเห็นและเรื่องเจ้าหญิงนิทราเองก็มีความสาวสวยจนเจ้าชายหลงรักตั้งแต่อยู่ในป่ารวมไปถึงการอิจฉาริษยาของแม่เลี้ยงจากเรื่องซินเดอเรลล่าที่เห็นความสวยของซินเดอเรลล่าจึงไม่ให้ซินเดอเรลล่าไปงานเต้นรำ เพราะกลัวว่าเจ้าชายจะเลือกซินเดอเรลล่าเป็นคู่เต้นรำแทนที่จะเป็นลูกสาวฝาแฝดของแม่เลี้ยงใจร้าย ความเชื่อเรื่องผู้หญิงต้องขาวต้องสาวนี้เมื่อปฏิสัมพันธ์กับเศรษฐกิจแบบตลาดที่ต้องการขายสินค้าให้ได้มาก ดังนั้น ผ่านทางการโฆษณาซ้ำๆ ผู้หญิงจึงถูกประกอบสร้างความต้องการสร้างความสวยและรักษาความสาวไว้ หากพิจารณาแล้วพบว่า Disney Princess จะมีปมความขัดแย้งกันในด้านความงามในการ์ตูนเรื่อง สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) ตัวราชนิเองนั้นให้ความสำคัญกับความงามเป็นอย่างมากยอมทำทุกอย่างเพื่อความงาม ถ้ามองจากวิเศษทุกวัน

ว่าใครงามเลิศในปฐพี เมื่อมีคนที่สวยงามกว่าคือสโนไวท์ที่มีทั้งความสวยงามและมีผิวขาวราวกับหิมะ แม้เลี้ยงจึงต้องการกำจัดสโนไวท์ออกไป

ส่วนในเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping beauty [1959]) ตอนเปิดเรื่องที่นางฟ้าแม่ทูนหัวให้พรนั้นมีพรหนึ่งข้อ ขอให้เจ้าหญิงออโรรามีความสุขที่ใครๆ ต้องตกหลุมรัก ให้ผิวขาวดุจหิมะ และปากแดงดั่งกุหลาบ จะเห็นได้ว่าการ์ตูนหลายๆ เรื่องพยายามประกอบสร้างให้ตัวเอกมีความสุข แสดงให้เห็นว่าตัวเอกเท่านั้นที่จะสวยที่มาพร้อมกับความดี น่ารัก อ่อนโยนไม่ใช่สวยแบบแหม่มดใจร้าย ตัวเอกผู้หญิงต้องสวยถึงจะมีบทบาทที่โดดเด่นเหนือกว่าใครๆ ซึ่งการนำเสนอเช่นนี้ทำให้ดูเหมือนว่าคุณค่าของผู้หญิงอยู่ที่ความสวย จนมาถึงการ์ตูน Disney ในยุคหลังสร้างภาพให้เจ้าหญิงมีความสามารถทางด้านอื่นๆ ที่นอกจากงานบ้าน โดยสร้างภาพตัวแทนออกมาให้ผู้หญิงต้องสวยและมีความสามารถ เช่นในเรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast [1991]) เบลล์ที่มีทั้งความสวยและความฉลาดใฝ่หาความรู้ ในเรื่อง มู่หลาน (Mulan [1998]) เองนั้น ผู้หญิงต้องมีความสามารถกล้าหาญทำคุณประโยชน์ให้แก่ดิน และมหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (princess and the frog [2009]) ตัวเอกที่สวยไม่จำเป็นต้องผิวขาวเสมอไป เป็นสาวผิวสีก็มีความสุขและเป็นตัวเอกได้ เป็นต้น ซึ่งการเสนอภาพลักษณ์ของ Disney Princess ในยุคหลังๆ ที่แพร่หลายไปทั่วโลก นำเสนอความงาม และคุณค่าความเป็นผู้หญิงได้อย่างหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้ผู้หญิงมีความหลากหลายในสื่อการ์ตูน Disney Princess มากขึ้นเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพตัวแทนในฐานะผู้หญิงใน Disney Princess ที่แตกต่างจากเดิม

3. แนวคิดสตรีนิยมสายถอนรากถอนโคน อธิบายว่าการกดขี่ผู้หญิงเกิดขึ้นเพราะเธอเป็นผู้หญิง หรือผู้หญิงถูกกดขี่เพราะเพศของเธอ ความไม่เที่ยมกันทางเพศที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ระบบชายเป็นใหญ่ หมายถึง ระบบของโครงสร้างสังคมและแนวการปฏิบัติที่ผู้ชายมีความเหนือกว่า กดขี่และเอารัดเอาเปรียบผู้หญิงมาจากการต่อยอดแนวคิดมาร์กซิสต์ที่ว่าผู้หญิงควรอยู่ในโลกส่วนตัวทำงานบ้านมากกว่าจะออกมาทำงานนอกบ้าน การทำงานนอกบ้านเป็นหน้าที่ของผู้ชายซึ่งทำให้ผู้ชายมีความรู้สึกเหนือกว่าเหตุนี้เองจึงเกิดความไม่เท่าเทียมทางเพศมากขึ้น

กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นระบบที่ผู้ชายมีความเหนือกว่าผู้หญิงในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจ การเมือง หรือวัฒนธรรม กลุ่มแนวคิดนี้ให้ความสนใจต่อสถานะที่เป็นรองของผู้หญิง และมองว่าความเป็นรองที่เกิดขึ้น มีสาเหตุมาจากความต้องการเหนือกว่าของผู้ชาย และอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ได้พยายามสร้างความชอบธรรมต่อความเหนือกว่าของผู้ชาย (ผู้ชายเข้มแข็งกว่า ฉลาดกว่า มีเหตุผลมากกว่า คิดอะไรที่ลึกซึ้งได้มากกว่า ฯลฯ) และทำให้ความเหนือกว่านี้ดำรงอยู่ในความเชื่อของคนในสังคมผ่านทางกระบวนการขัดเกลาทางสังคมในรูปแบบต่างๆ สตรีนิยมสายนี้ได้มีการแตกย่อยเป็นสตรีนิยมสายวัฒนธรรม (cultural feminism) ที่ยอมรับว่าผู้หญิงและผู้ชายมีคุณลักษณะที่

แตกต่างกัน เหมือนที่เคยเชื่อกันในอดีต แต่นักสตรีนิยมสายนี้เสนอว่าคุณลักษณะที่เป็นหญิงนั้นดีกว่า หรือเหนือกว่าของผู้ชาย (ไม่ใช่ด้อยกว่าดังที่เชื่อกันในอดีต) ไม่ว่าจะเป็นความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ผู้อื่น การเอาใจใส่ดูแล ความอ่อนโยน ความสันติไม่ก้าวร้าว ล้วนเป็นคุณลักษณะที่ผู้หญิงควรชื่นชม และรักษา ความเป็นหญิงเหล่านั้นไว้ ซึ่งในการ์ตูน Disney princess แทบจะทุกเรื่องถึงแม้ตัวเอกที่เป็นผู้หญิง จะเก่งกล้าเพียงใดมักจะแฝงคุณลักษณะของผู้หญิงไว้ควบคู่กับการผสมผสานความเป็นชายเข้าไปใน ตัวละครหญิงมากขึ้นเช่นความกล้าตัดสินใจ ความกล้าหาญทำให้กลายเป็นผู้หญิงที่เก่งและมี ความสามารถแต่ถึงอย่างไรก็ยังความเป็นผู้หญิงไว้เช่น มู่หลานปลอมตัวเป็นผู้ชายแต่ก็จะมี ความอ่อนโยนให้กับเพื่อนๆ ไม่เหมือนชายทั่วไป เป็นต้น

4. สตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Feminism) เป็นแนวคิดสตรีนิยม อีกสำนักหนึ่ง ได้ใช้แนวคิดของจิตวิเคราะห์อธิบายถึงการเกิดขึ้นของความเป็นชายความเป็นหญิง ซึ่งนำไปสู่ความเป็นรองของผู้หญิง โดยเชื่อว่าการทำความเข้าใจต่อพัฒนาการความเป็นชายเป็นหญิง จำเป็นต้องทำความเข้าใจในระดับจิตใจ

นักสตรีนิยมสายนี้เชื่อว่าความเป็นเพศ หรือความเป็นชายเป็นหญิงไม่ใช่เรื่องทาง ชีวะที่มีมา แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นในระดับจิตไร้สำนึก (unconscious) ในพัฒนาการชีวิตช่วงต้นๆ ของเด็ก ซึ่งถือว่าเป็นช่วงที่สำคัญในการก่อรูปอัตลักษณ์ของความเป็นเพศ เช่น งานของ เนนซี โซโดรอฟ (Nancy Chodorow, 1978) ที่อธิบายว่าการเลี้ยงดูเด็กก่อนที่ไม่สมดุล คือการที่แม่เลี้ยงดู เด็กใกล้ชิดแต่เพียงผู้เดียวโดยมีพ่อคอยอยู่ห่างๆ ก่อให้เกิดการก่อรูปอัตลักษณ์ความเป็นเพศที่ แตกต่างกัน ทำให้ผู้ชายมักเป็นคนที่ปิดกั้นตัวเอง ไม่มีทักษะในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น มีความ เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนผู้หญิงจะมีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่มีความเป็น ตัวของตัวเองน้อย ซึ่งเนนซี โซโดรอฟ (Nancy Chodorow) เสนอว่าความเป็นหญิงเป็นชายแบบนี้ไม่ เหมาะสมทั้งคู่ มนุษย์ที่พึงประสงค์ควรเป็นการผสมผสานคุณลักษณะของทั้งสองเพศ ซึ่งจะได้มาโดย เปลี่ยนวิธีการเลี้ยงดูเด็กให้พ่อมีส่วนในการเลี้ยงดูลูกในระดับเดียวกับแม่ ตัวละคร Disney Princess หลายตัวที่ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อหรือแม่เพียงฝ่ายเดียว ในบางครั้งอาจได้รับการดูแลโดยแม่เลี้ยงซึ่ง การเลี้ยงดูนี้เองทำให้เกิดพฤติกรรมของตัวละครที่แตกต่างกันเช่นในการ์ตูน เรื่องซินเดอเรลล่า (Cinderella [1950]) ที่ซินเดอเรลล่าเองนั้นกำพร้าแม่ตั้งแต่เด็ก จนมาวันหนึ่งพ่อได้แต่งงานใหม่มีแม่ เลี้ยงเข้ามาดูแล เมื่อพ่อของซินเดอเรลล่าเสียชีวิต แม่เลี้ยงจึงได้สิทธิ์ในการเลี้ยงดูซินเดอเรลล่า ซินเดอเรลล่าถูกแม่เลี้ยงกลั่นแกล้งใช้งานสารพัด จึงมีพฤติกรรมที่ไม่กล้าแสดงออก ไม่เป็นตัวของตัวเอง ต่างจาก เบลล์เรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast [1991]) ที่ได้รับการดูแลจาก พ่อแท้ๆ จึงมีความกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเองทั้งนี้อาจเป็นเพราะความรักและการเลี้ยงดูด้วย ความรักจากพ่อแท้ๆ เป็นต้น ทั้งนี้ตัวละคร Disney Princess ส่วนใหญ่จะไม่ปรากฏเรื่องที่ตัวละครได้รับ การเลี้ยงดูจากพ่อและแม่เป็นครอบครัวมากนัก ยกเว้นเรื่องมู่หลาน (Mulan [1998]) ซึ่งเป็นตัวละคร

หลักตัวเดียวที่มีทั้งพ่อและแม่ มู่หลานเองจึงมีลักษณะนิสัยที่สมดุลง่ายกว่าตัวละครอื่นๆ เช่นเป็นคนที่ไม่มีความเรื่องครอบครัว ทาง Disney Princess ได้นำเสนอเรื่องของความกตัญญูต่อครอบครัวเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับในเรื่องมู่หลานทาง Disney Princess พยายามให้เห็นวัฒนธรรมของแถบเอเชียที่ส่วนใหญ่อาศัยเป็นครอบครัวใหญ่และในบ้านเพศชายมีอำนาจเหนือเพศหญิง โดยในเรื่องมู่หลานเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ทำให้เห็นบทบาทของความเป็นหญิงและความเป็นชายมากขึ้น

แม้ว่าสำนักคิดเหล่านี้มีความแตกต่างกันในหลายประเด็นทั้งในส่วนที่อธิบายถึงสาเหตุของความเป็นรองของผู้หญิงในสังคมรวมทั้งแนวทางในการกำจัดความเป็นรองนั้นแต่สำนักคิดเหล่านี้มีจุดร่วมกันคือ เรียกร้องในเรื่องความเท่าเทียมกันที่เหมือนกันระหว่างหญิงและชาย และเชื่อในความเป็นสากลของปัญหาและทางออกของผู้หญิงเช่น มองว่าผู้หญิงทุกคนไม่ว่าจะอยู่ส่วนใดของโลกมีปัญหาเช่นเดียวกัน คือการถูกเอารัดเอาเปรียบจากผู้ชายด้วยกันทั้งสิ้น นอกจากนี้สำนักคิดเหล่านี้ยังให้ความสำคัญหรือยอมรับในการทำความเข้าใจต่อปัญหาผู้หญิงตามแนววิทยาศาสตร์ด้วย

นอกจากนี้คลื่นลูกที่สองยังพยายามตั้งคำถามกับความเป็นหญิง (femininity) และแนวคิดเรื่องสังคมชายเป็นใหญ่ (Patriarchal society) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างความไม่เท่าเทียมทางเพศ หน้าที่ของผู้หญิงคือต้องทำงานบ้านในขณะที่หน้าที่ของผู้ชายคือออกไปทำงานนอกบ้านเพื่อหาเลี้ยงครอบครัว ได้รับการยอมรับจากสังคม แนวคิดดังกล่าวนำไปสู่ทฤษฎีที่ว่าเพศสถานะ (gender) เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างทางสังคม เช่น การซื้อของเล่นให้ลูก เราจะเห็นความแตกต่างกันอย่างชัดเจน เด็กผู้หญิงต้องใช้ของสีชมพู เล่นตุ๊กตา ในขณะที่ลูกผู้ชายเล่นรถแข่ง หุ่นยนต์ พ่อแม่ทุกคนซื้อของเล่นเหล่านี้เตรียมไว้ให้ลูกก่อนลูกจะเกิดเสียด้วยซ้ำ การศึกษาก็มีส่วนร่วมในการสร้างความเป็นหญิง แม้ผู้หญิงในยุคนี้จะได้รับโอกาสทางการศึกษามากขึ้น แต่การศึกษาของผู้หญิงกลับเป็นการฝึกให้ผู้หญิงกลายเป็นแม่บ้าน เช่น ทักษะในการทำครัว เย็บปักถักร้อย การทำบัญชี ในขณะที่ผู้ชายสามารถศึกษาความรู้ที่จะนำไปใช้ประกอบวิชาชีพได้ ในการ์ตูน Disney Princess เองนั้นในยุคแรกเริ่มเสนอภาพความสามารถของผู้หญิงให้อยู่ในบ้าน เราจะเห็นได้ชัดในเรื่อง ซินเดอเรลล่า (Cinderella [1950]) ซึ่งเป็นความสามารถที่สังคมพยายามมอบให้ผู้หญิงนั่นคือ งานบ้านงานเรือนงานเย็บปักถักร้อย งานครัว ได้ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรกๆ เช่น สโนไวท์ ซินเดอเรลล่า เป็นต้น บทบาทของสตรีในยุคนั้นเป็นการประกอบสร้างและย้าให้เห็นภาพของผู้หญิงในบทบาทเดิมๆ ต่อมาในยุคหลังๆ ทาง Disney Princess ได้เสนอภาพของผู้หญิงให้มีความสามารถที่หลากหลายไม่ได้เน้นไปทำงานบ้านอย่างเดียวอีกต่อไปซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวในบทต่อไป นอกจากนี้ในการ์ตูน Disney Princess มักจะแสดงให้เห็นถึงการจบแบบมีความสุข ประกอบสร้างว่าการแต่งงานนั้นเป็นความปรารถนาของผู้หญิง ซึ่ง Disney Princess พยายามสร้างความรู้สึกว่าการแต่งงานคือสิ่งที่ผู้หญิงปรารถนานั้นปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคแรกและยุคที่สอง แต่ไม่เคยแสดงให้เห็นถึงชีวิตหลังจากแต่งงานทั้งที่ในความจริงแล้วนั้นการแต่งงานเป็นเพียงจุดเริ่มต้นเท่านั้น

อย่างไรก็ตามในช่วง 20 ปีหลังของศตวรรษที่ 20 สภาพทางสังคมได้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้สภาพของผู้หญิงมีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย รวมทั้งมีแนวคิดใหม่ๆ ได้เข้ามา มีอิทธิพลในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม เช่นแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) แนวคิดสตรีนิยมก็ได้รับอิทธิพลความคิดดังกล่าวด้วย จนก่อให้เกิดคลื่นลูกที่สามขึ้น

คลื่นลูกที่สาม เกิดขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ 1980 จนถึงปัจจุบันนี้ คลื่นลูกที่สาม ได้ตั้งคำถามต่อข้อเสนอ พื้นฐานของแนวคิดสตรีนิยมที่ผ่านมาเช่น ความเป็นสากลของปัญหาผู้หญิง โดยไม่พิจารณาถึงเงื่อนไขของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ระบบคิดแบบคู่ตรงข้าม ความเชื่อในการได้มาซึ่งความรู้ตามแนววิทยาศาสตร์ ความคิดคลื่นลูกที่สาม เห็นด้วยว่ามีความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิงเนื่องจากให้ความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับร่างกาย (Embodiment) โดยมองว่าเมื่อผู้หญิงและผู้ชายมีร่างกายที่ต่างกันย่อมนำมาซึ่งประสบการณ์ที่ต่างกัน ปฏิเสธการแบ่งแยกระหว่างเพศทางชีวและเพศทางสังคม นอกจากเรื่องที่เกี่ยวข้องกับร่างกายแล้ว คลื่นลูกที่สามยังให้ความสนใจในความเฉพาะเจาะจง (particularity) ความหลากหลาย (multiplicity) และความแตกต่างของผู้หญิง รวมทั้งให้ความสำคัญกับสถานะความเป็น “ผู้อื่น” หรือ “คนนอก” เพราะฉะนั้นคลื่นลูกที่สามจึงรวมงานของนักสตรีนิยมไว้ด้วย

โดยทฤษฎีสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สาม คือ กลุ่มสตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ (postmodern feminism/pomo feminism) นักทฤษฎีสตรีนิยมกลุ่มนี้ พัฒนาความคิดโดยได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีสังคมศาสตร์สายปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) ที่เชื่อว่า ความเป็นจริงรอบตัวเรานั้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (not given/not natural) แต่ล้วนเป็นสิ่งที่ได้รับการประกอบสร้างขึ้นทางสังคม (socially constructed) ดังนั้น นักสตรีนิยมจึงตั้งคำถามว่า เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ความเป็นจริงเกี่ยวกับผู้หญิงผู้ชายได้รับการประกอบสร้างทางสังคมขึ้นมาอย่างไร และใครมีอำนาจในการกำหนดความหมายความเป็นจริงให้กับผู้หญิง ผู้ชาย เพศวิถี และเพศสถานะ หรือการตั้งคำถามที่ว่า ผู้คนรับรู้ความหมายของเรื่องเพศว่าอย่างไรบ้าง ซึ่งคำตอบก็ต้องแล้วแต่ความเปลี่ยนแปลงในสังคมแต่ละยุคสมัย

กาญจนา แก้วเทพ (2544, น. 488) ได้อธิบายว่าสตรีนิยมแนวนี้ได้รับอิทธิพลจากกระแสแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่ และกระแสความคิดอีก 3 แหล่ง ได้แก่

1. แนวคิด “เพศที่สอง” ของ Simone de Beauvoir (1972) ที่ได้อธิบายเรื่องของสังคมนั้นได้สถาปนาปัจเจกบุคคลให้เกิด “ตัวตน” ที่แยกออกจาก “ผู้อื่น” แต่ทว่าภายใต้สังคมนั้นไม่มีความเท่าเทียมทางเพศดำรงอยู่คงมีแต่ผู้ชายเท่านั้นที่สถาปนา “ความเป็นตัวตน” แต่ผู้หญิงนั้นมีสถานภาพที่เป็นรองที่เป็นได้เพียง “ผู้อื่น” เท่านั้น ตัวอย่างเช่น ผู้ชายสามารถสถาปนาตัวตนให้เป็น “ประธานาธิบดี” แต่ผู้หญิงซึ่งมีสถานภาพเป็นรองจะเป็นได้เพียง “ภรรยาของประธานาธิบดี” เท่านั้น ซึ่งในกรณีนี้ Disney Princess นั้นได้สร้างผู้หญิงซึ่งไม่นับรวมตัวเอง ให้มีบทบาทเพื่อส่งเสริมบทของ

ผู้ชายเช่น จากเรื่องมู่หลาน ภรรยาของฮั่วหู ซึ่งฮั่วหูเป็นพ่อของมู่หลานจะมีบทบาทมากกว่าภรรยาตนเอง ซึ่งไม่ค่อยมีบทบาทมากนัก หรือ สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) และเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty [1959]) ที่ผู้หญิงต้องได้รับการช่วยเหลือจากเจ้าชายเท่านั้นถึงจะรอดพ้นจากคำสาปของตัวร้าย การ์ตูน Disney Princess มักสอดแทรกให้ตัวละครผู้หญิงมีสถานะเป็นรองอยู่เสมอ แม้ตัวเอกในแต่ละเรื่องจะเป็นผู้หญิง สุดท้ายเมื่อถึงตอนจบผู้หญิงมักจะอยู่ในสถานะเป็นรองของตัวเองฝ่ายชายต้องได้รับการช่วยเหลือจากฝ่ายชายอยู่เสมอ

จากการประกอบสร้างความเป็นรองในข้างต้น Disney Princess นำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง ทำให้โยงกับแนวคิดที่เป็นคำกล่าวที่สำคัญของ Beauvoir ที่ว่า “เราไม่ได้เกิดมาเป็นผู้หญิง หากทว่าได้มาภายในภายหลัง” อันสอดคล้องกับแนวคิดของ postmodern feminism ที่ว่า “ไม่มีอะไรที่เป็นผู้หญิงตามธรรมชาติ” มีแต่การนิยามว่า “จะทำให้ผู้หญิงเป็นอะไรเท่านั้น” “ความเป็นผู้หญิงนั้นล้วนแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น” ซึ่งคำกล่าวข้างต้นนั้นอาจมีความใกล้เคียงกับการสร้างตัวละคร Disney Princess ซึ่งผู้หญิงถูกสร้างให้เป็นผู้หญิงในรูปแบบต่างๆ นั่นเอง

2. จากศูนย์รวมการกระจายตัว แนวคิด postmodern feminism ที่เชื่อในเรื่องความหลากหลายได้กระจายตัวให้เห็นผู้หญิงที่หลากหลายและแตกต่างกันออกไป แนวคิดระบบ postmodern feminism ที่เชื่อเรื่องความหลากหลาย จึงเสนอว่า กลุ่มสตรีนิยมจะนำเสนอเรื่องผู้หญิงแบบ “เป็นอย่างเดียวกันหมด” ไม่ได้ แต่ต้องกระจายตัวให้เห็นผู้หญิงที่หลากหลายและแตกต่างกันออกไป และต้องผนวกกับเกณฑ์อื่นๆ นอกจากเรื่องเพศเข้าไปด้วย เช่นการที่ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess มีความหลากหลายทางด้านชนชั้น ลักษณะนิสัย เพื่อให้ผู้หญิงมีความหลากหลายและแตกต่างกันมากขึ้น เป็นต้น

3. จาก Passive audience สู่ Active audience ในส่วนที่เกี่ยวกับสื่อมวลชน เนื่องจากการเคลื่อนย้ายความคิดจากทฤษฎีผลกระทบ (Impact Theory) ที่เชื่อในพลังอำนาจของสื่อ และเชื่อว่า ผู้รับสารถูกครอบงำจากสื่อเนื่องจากเปิดรับสื่ออย่าง Passive นั้น ในช่วง 1970 ได้มีการนำเสนอแนวคิดใหม่เกี่ยวกับผู้รับสารว่า ในความเป็นจริง ผู้รับสารเลือกเปิดรับสื่ออย่าง active และขึ้นต่อมากลุ่มวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่าเนื่องจาก “ตัวบท” เองมีความหลากหลายบรรจุอยู่ ดังนั้นผู้รับสารจึงสามารถเลือกเปิดรับและตีความได้ตามความคิดของผู้รับสารเอง จากที่กล่าวมามีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้รับสารที่เป็นเด็กผู้หญิงเองก็มีการพัฒนาจาก Passive audience สู่ Active audience เช่นเดียวกัน ซึ่งเด็กเองสามารถเลือกรับสื่อได้ง่ายขึ้นเนื่องจากเทคโนโลยีพัฒนาให้มีความทันสมัยมากขึ้น ทำให้ช่องทางการรับชมง่ายขึ้นและเด็กเองเป็นผู้รับสารที่เลือกรับชมการ์ตูนที่ตนเองสนใจ โดยเด็กผู้หญิงมีการตีความได้ตามจินตนาการ อาจตีความได้ลึกซึ้งกว่าผู้ใหญ่เสียด้วย ผู้วิจัยสนใจผู้รับสารในกลุ่มเด็กผู้หญิงว่าจะมีการตีความการ์ตูน Disney Princess เป็นเช่นไรออกมา และสนใจในกรณีภาพตัวแทนที่เด็กผู้หญิงได้รับจากการรับชมการ์ตูน Disney Princess

ทั้งหมดนี้เกิดจากแนวคิด postmodern feminism โดยกลุ่มนี้จะไม่สนใจรวมทั้งไม่เชื่อว่ามีอะไรที่เป็น “ความเป็นจริง” (reality) เพราะความเป็นจริงล้วนแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจาก “การให้คำนิยาม” “การให้ความหมาย” แก่สิ่งต่างๆ ดังนั้นแนวทางการวิจัยของกลุ่มสตรีนิยมแนว postmodern feminism จึงสนใจ “การให้คำนิยาม” “การให้ความหมาย” ที่เกี่ยวข้องกับเพศภาวะ เช่นการให้คำนิยาม “ความเป็นหญิง”

สตรีนิยมในยุคนี้ยังตระหนักอีกด้วยว่าปัญหาของผู้หญิงไม่สามารถมีความเป็นสากลได้ ผู้หญิงจากต่าง วัฒนธรรม กลุ่มชาติพันธุ์และชนชั้นย่อมมีปัญหาแตกต่างจากสตรีผิวขาวชนชั้นกลางในยุโรป ซึ่งเป็นผู้วางแนวคิดให้กับสตรีนิยม 2 กระแสที่ผ่านมา ความเป็นหญิง (femininity) จึงไม่มีความเป็นสากล ผู้หญิงในแต่ละพื้นที่จำเป็นต้องเรียกร้องสิทธิที่แตกต่างกัน เพราะผู้หญิงในพื้นที่ที่แตกต่างถูกกระทำจากการประกอบสร้างทางสังคมไม่ว่าจะเป็น เรื่องค่านิยมของผู้ชาย วัฒนธรรมในพื้นที่นั้นๆ ทำให้ผู้หญิงในแต่ละพื้นที่ย่อมมีความต้องการเรียกร้องที่แตกต่างกันเช่น ในเรื่องโพคาฮอนทัส (Pocahontas [1995]) ผู้หญิงในพื้นที่ห่างไกลจากสังคมเมืองต่างเรียกร้องสิทธิด้านการอยู่รอดหาเลี้ยงปากท้องปกป้องถิ่นฐานของตนเองแทนที่จะสนใจเรื่องความสวยความงามแบบผู้หญิงในสังคมเมือง เป็นต้น

Chris Beasley (1999) กล่าวว่า “สตรีนิยมสายหลังสมัยใหม่จะให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้หญิงที่มีอยู่อย่างมากมาย รวมทั้งความหลากหลายที่มีอยู่ในผู้หญิงแต่ละคน ” ซึ่งใน Disney Princess เองนั้นได้ประกอบสร้างภาพของผู้หญิงให้มีความหลากหลายทั้งผม สีผิวและลักษณะนิสัยซึ่งทำให้เราเห็นภาพแทนตัวของผู้หญิงในลักษณะต่างๆ ทำให้ผู้ชมสัมผัสและรับรู้ว่าตัวละครได้รับชมกันมีทั้งตัวร้ายและตัวดีหรือตัวละครหญิงที่มีทั้งดีทั้งร้าย

Agger (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 497) ว่าจากการตีความของกลุ่มสตรีนิยมแนว Postmodern feminism การวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนที่ปรากฏออกมาอย่างสม่าเสมอของผู้หญิงในสื่อคือ ผู้หญิงถูกนำเสนอเป็นวัตถุทางเพศ ผู้หญิงถูกนำเสนอในบ้าน ผู้หญิงถูกนำเสนอว่า “อ่อนแอ” เป็นเพศที่สอง ผู้หญิงจะเป็นผู้หญิงดีได้ต่อเมื่อมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม ฯลฯ

สำหรับภาพตัวแทนที่เป็นแบบฉบับที่กล่าวมาข้างต้นนี้ สตรีนิยมแนว Postmodern feminism เห็นว่าภาพตัวแทนดังกล่าวคือ “ตัวบท” ที่ประกอบสร้าง “ความเป็นหญิง” ขึ้นมา (Gender Construction) จากที่กล่าวมาข้างต้นว่าสตรีนิยมกลุ่มนี้ก็คือ ความจริงนั้นไม่มีอยู่ในตัวเอง หากแต่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาโดยเกณฑ์แบบต่างๆ แล้วนำมาแบ่งแยกโดยใช้เกณฑ์เรื่องเพศมาแบ่งแยกผู้ชาย/ผู้หญิงออกจากกัน

แนวทางการต่อสู้ของสตรีนิยมแนว Postmodern feminism จึงอยู่ที่การรื้อสร้าง (Deconstruction) และประกอบสร้างใหม่ (Reconstruction) และการกระทำดังกล่าวจะไม่ได้ดำเนินอยู่ในระดับของ “กระบวนการสร้างตัวบท” ซึ่งในที่นี้คือ ผู้สร้างการ์ตูน Walt Disney เท่านั้น หากแต่ต้องดำเนินการใน “กระบวนการถอดรหัส” ซึ่งเป็นกิจกรรมของผู้รับสารหรือผู้ชมด้วยนั่นเอง ซึ่งในส่วนของการรื้อถอนและประกอบสร้างใหม่นั้นทางการ์ตูน Disney Princess ได้พยายามรื้อภาพเดิมๆ ออกเช่นการที่สโนไวท์ และ เจ้าหญิงนิทรานั้นต้องนอนรอให้เจ้าชายมาช่วย ในยุคหลังๆ เอง Disney Princess ได้พยายามสร้างภาพใหม่ๆ ให้ผู้หญิงเช่นผู้หญิงเจรจาต่อรองรักษาความสงบในเมืองโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ชาย เช่น นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ซึ่งการรื้อถอนภาพเดิมๆ นั้นและประกอบสร้างใหม่ในครั้งนี้ทำให้เรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ ได้รับความนิยม ในฐานะภาพของผู้หญิงที่ดำรงชีวิตโดยปราศจากผู้ชาย และเรื่องต่อๆ มาทาง Disney Princess ได้สร้างรื้อภาพเดิมๆ ที่ว่าผู้หญิงต้องการความรักจากผู้ชาย แต่ประกอบสร้างภาพใหม่เช่นผู้หญิงสามารถมีความรักและมีความสุขได้โดยการรับความรักจากครอบครัว เช่นในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ที่แสดงให้เห็นว่าความรักที่แท้จริงคือความรักจากคนในครอบครัว

กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน (2551) กล่าวว่า ทฤษฎีสตรีนิยม เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาด้วยเกณฑ์เรื่อง เพศ โดยจำแนกระหว่าง เพศตามธรรมชาติ (sex) หรือเพศที่ติดตัวมาแต่กำเนิดและ เพศสถานะ (gender) หรือเพศที่ประกอบสร้างขึ้น ซึ่งเพศทางประการหลังนี้ได้กลายเป็นตัวแปรสำคัญของความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่อยู่ในการกระทำของสถาบันสังคมและวัฒนธรรมนั่นเองและสำหรับโลกวิชาการในระยะหลังๆ มานี้ เพศสถานะได้กลายมาเป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่ได้รับความสนใจศึกษาวิจัยเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์ระหว่างเพศสภาพและการสื่อสาร ซึ่งได้กลายเป็นหัวข้อที่ได้รับความสนใจด้วยเช่นกัน

กาญจนา แก้วเทพ (2554) กล่าวว่า แนวทางของแต่ละสำนักคิดแต่ละกลุ่มจะเป็นตัวกำหนดทิศทางและประเด็นปัญหาที่จะใช้ศึกษาเรื่องสื่อกับเพศสภาพ/บทบาทหญิง-ชาย และแม้ว่าแต่ละกลุ่มจะมีหลักการพื้นฐานในการวิเคราะห์ปัญหาเรื่องเพศแตกต่างกัน แต่ทุกกลุ่มก็มีทัศนะที่เป็นจุดร่วมกันอยู่ 2 ประการคือ

1. ทุกกลุ่มจะใช้เกณฑ์การวิเคราะห์เรื่อง “เพศสภาพ/บทบาทหญิง-ชาย” ซึ่งมีฐานะเป็นเครื่องมือที่วางโครงสร้างของโลกความจริง เช่นการแบ่งงานกันทำโดยใช้เพศเป็นเกณฑ์ และโลกแห่งสัญลักษณ์ เช่นผลงานทั้งหมดที่สื่อมวลชนเสนอมา ผู้หญิงที่สวยงามต้องมีผิวที่ขาวราวกับหิมะเหมือนสโนไวท์ ผู้หญิงที่สวยงามต้องมีริมฝีปากแดงสดเหมือนกุหลาบตามลักษณะที่พบในเจ้าหญิงนิทรา ส่วนบทบาทผู้ชายในสถานะเจ้าชายต้องมาช่วยเจ้าหญิงในยามคับขันเช่นในสโนไวท์และเจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น

2. ทุกกลุ่มจะถือว่า เพศสภาพ/บทบาทหญิง-ชาย เป็นปัจจัยกำหนด (defining factor) ตัวหนึ่งที่ทำกรรร่วมกับปัจจัยอื่น เช่นฐานะทางเศรษฐกิจ สังคม ภูมิภาค ระดับการศึกษา ชนชั้น ศาสนาโดยทางด้านศาสนานั้นผู้นำศาสนาที่สำคัญส่วนใหญ่และมีบทบาทคือผู้ชาย และรวมไปถึงการใช้ชีวิตเช่น เพศชายจะมีโอกาสทางเศรษฐกิจมากกว่า เพราะได้ทำงานที่ได้เงินเช่น เชฟในร้านอาหารหรือโรงแรมจะเป็นผู้ชายในขณะที่ผู้หญิงเป็นผู้ทำอาหารตามสั่งจะได้ราคาค่างวดต่างจากผู้ชาย แต่ส่วนนี้ทาง Disney Princess ได้นำเสนอให้มีความหลากหลายเช่น เรื่องชนชั้นของผู้ชายผู้หญิงไม่ได้กำหนดตายตัวว่าผู้ชายต้องมีชนชั้นที่เหนือกว่าเสมอไปเช่นในเรื่อง อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin [1992]) ผู้ชายมีชนชั้นที่ต่ำกว่าผู้หญิง และในเรื่องมหัศจรรย์มนต์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog [2009]) ที่ตัวเอกผู้หญิงมีลักษณะในความเป็นผู้นำมากกว่าตัวเอกชาย เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับความเป็นมาและพัฒนาการของสตรีนิยมที่เกิดขึ้นนั้นทำให้ผู้หญิงมีลักษณะการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปจากสมัยก่อนที่เป็นดั่งเบี้ยล่างรองบ่อนให้ผู้ชายกดขี่ ไร้ความเสมอภาค แต่เมื่อเวลาผ่านไปผู้หญิงเริ่มมีบทบาททางสังคมมากขึ้น ต่อสู้เพื่อสิทธิของตัวเองและแสดงความเป็นตัวตนออกมา ซึ่งการพัฒนาที่เกิดขึ้นในโลกความจริงเราสามารถเห็นการเปลี่ยนแปลงนี้ได้จากการ์ตูน Disney Princess โดยตัวละครผู้หญิงนั้นก็มีการพัฒนาบทบาทตัวเองตามยุคสมัย ซึ่งเราจะได้เห็นการเปลี่ยนแปลงของผู้หญิงในแต่ละเรื่องมีการพัฒนาแสดงออกถึงการเรียกร้องสิทธิให้ตนเอง ต่อสู้เพื่อคนที่เรารัก แทนที่จะนั่งอยู่แต่ในห้องครัวผู้หญิงไม่ได้อยู่ในบ้านเสมอไปแต่ยังมีบทบาทมาโลดแล่นผจญภัยนอกบ้าน ซึ่งในแต่ละประเด็นนั้นมิให้พบเห็นในการ์ตูน Disney princess ซึ่งมีความเป็นสตรีนิยมแทรกซึมอยู่ในการ์ตูนแต่ละเรื่อง ซึ่งถ่ายทอดผ่านเนื้อเรื่อง และการดำเนินชีวิตของตัวละคร

และที่ได้กล่าวข้างต้นนี้เองผู้วิจัยได้เลือกการ์ตูน Disney Princess เป็นหัวใจหลักในการจะนำมาโยงเข้ากับการศึกษาสื่อซึ่งผนวกรวมกับสตรีนิยมซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ในการวิเคราะห์การรื้อถอนและประกอบสร้างใหม่ในตัวละครผู้หญิงที่มีในการ์ตูน Disney Princess โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่ 1. ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว (Tangled [2010]) 2. นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) 3. ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) โดยใช้แนวคิดสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern feminism) เพื่อวิเคราะห์การ์ตูนเพื่อศึกษาการพัฒนาของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งทั้ง 3 เรื่อง ที่เลือกมานั้นจะแสดงให้เห็นการพัฒนาของผู้หญิงในยุคหลังของ Disney Princess ทำให้ได้เห็นภาพตัวแทนของผู้หญิงมากขึ้น

2.2 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Social Construction of Reality)

ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) นั้น เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจสื่อ ตามความเชื่อของกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาที่ว่า “ความเป็นจริงนั้น เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา”

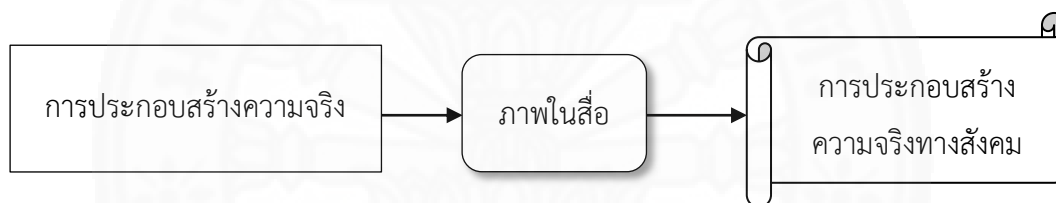
แนวคิดหลักของกลุ่มทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษาก็คือ แนวคิดที่ว่าสิ่งที่เรียกว่า “ความเป็นจริง” (reality) นั้น มิใช่เป็นสิ่งที่มียู่แล้ว (given/out there) แต่ความเป็นจริงนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา (construct) (กาญจนา แก้วเทพ, 2545, น. 258) หรือถูกนิยามว่า “อะไรเป็นอะไร” (definition) กระบวนการสร้างความรู้/ความจริงดังกล่าวเรียกกันว่าเป็น “การสร้างความเป็นจริงทางสังคม” (social construction of reality) (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 239)

แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) เป็นแนวคิดในกรอบวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ซึ่งการวิเคราะห์สื่อด้วยแนวคิดทางวัฒนธรรมศึกษานั้นจะมองว่าสื่อมวลชนไม่ได้เป็นแต่เพียงช่องทางหรือพาหะ (Channel) ในการเผยแพร่และถ่ายทอดวัฒนธรรมเท่านั้น แต่สื่อมวลชนยังเป็น “แหล่งกำเนิดในการสร้างสรรค์” (generator) ของสังคม เพราะการสื่อสารนั้นเป็นกระบวนการทางสัญลักษณ์ที่ทำการสร้างสรรค์ รักษา แก้ไข และตกแต่งความเป็นจริงหนึ่งๆ ด้วย แนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคมมองว่า สิ่งที่เรียกว่า “ความเป็นจริง” (Reality) นั้นมิใช่เป็นสิ่งที่มียู่แล้ว แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา (construct) และเชื่อว่าในสังคมยุคปัจจุบันนี้สื่อมวลชนเป็นสถาบันสำคัญที่จัดวางรูป (Structure) ความเป็นจริง ดังที่ Stuart Hall ได้เสนอไว้ว่าสื่อไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ครอบงำหรือสะท้อนสังคมในเชิงอุดมการณ์เท่านั้น แต่สื่อยังได้ทำหน้าที่เป็น “ตัวประกอบสร้างความเป็นจริงของสังคม”

แนวคิดนี้เริ่มจากข้อเสนอที่ว่าโลกที่แวดล้อมรอบตัวบุคคลนั้นมีอยู่ 2 โลก โลกแรกเป็นโลกทางกายภาพ อันได้แก่ วัตถุ สิ่งของ บุคคล บรรยายากาศด้านกายภาพทั้งหลายที่แวดล้อมบุคคล โลกนี้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ส่วนอีกโลกหนึ่งมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น โลกทางสังคม (social world) สิ่งแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ (symbolic environment) หรือความเป็นจริงทางสังคม (social reality) โลกนี้เกิดจากการทำงานของสถาบันต่างๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา ที่ทำงาน รัฐ และสื่อมวลชน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 238) เช่น เรื่องเล่าของเด็กหญิงเวอร์จิเนีย โอฮันลอน ที่เขียนจดหมายถึง หนังสือพิมพ์นьюออร์คซัน เพื่อสอบถามว่าซานตาคลอสมีอยู่จริงในโลกนี้หรือไม่ และบรรณาธิการได้ตอบจดหมายของเธอว่า “Yes, Virginia, there is a Santa Claus!” แม้ว่าจะไม่มีใครได้เห็นตัวจริงของซานตาคลอส แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่มีซานตาคลอส สิ่งที่เป็นจริง (มีอยู่จริง) ที่สุดในโลกคือ สิ่งที่มีแม่แต่เด็กหรือผู้ใหญ่ก็ไม่สามารถมองเห็นได้” (Newman, 1997, p. 53)

ข้อความในจดหมายดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงสภาพที่เลื่อนไหลไปมาของธรรมชาติระหว่าง “ความจริง” (truth) ซึ่งเป็นสิ่งที่เป็นความจริงอยู่แล้วแก้ไขไม่ได้กับ “ความเป็นจริง” (reality) ซึ่งเป็นความจริงที่สามารถประกอบสร้างขึ้นมาได้ และบทบาทการทำงานของสถาบันสื่อมวลชนในการสร้างความเป็นจริงขึ้นมาแวดล้อมบุคคล เด็กหญิงเวอร์จิเนียถูกทำให้เชื่อในความเป็นจริงของบางสิ่งบางอย่างที่เธอไม่สามารถและจะไม่มีวันรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสของเธอ และแม้ว่าเมื่อโตขึ้นเธอจะได้รับรู้ความจริง บางอย่างที่แตกต่างกันออกไปในเรื่องของซานตาคลอสก็ตาม แต่ในตอนนั้นเธอได้ถูกกระตุ้นให้เชื่อในเรื่องราวของซานตาคลอส แม้ว่าจะไม่สามารถหาหลักฐานใดๆ มาพิสูจน์ได้

จากกรณีข้างต้นเมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูน Disney Princess เนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นดังกล่าวล้วนเป็นการประกอบสร้างทางสังคมจากสถาบันสื่อมวลชนในที่นี้คือ Walt Disney นั่นเองที่สร้างโลกใบใหม่ภายใต้การ์ตูน Disney Princess เพื่อสร้างความเป็นจริงทางสังคมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการ์ตูน Disney Princess



ภาพที่ 2.1 การประกอบสร้างความจริง (Social Construction of Reality). จาก *ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงวัย* (น. 132), โดย กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2554, กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโสกระบวนทัศน์ใหม่ของสื่อสารศึกษาไทย.

สำหรับคำสำคัญในแนวคิดนี้ก็คือ คำว่า “ความเป็นจริง” (reality) อันหมายถึง โลกแห่งสังคม/โลกแห่งสัญลักษณ์ที่ห่อหุ้มแวดล้อมคนอยู่ คำว่า “ความเป็นจริง” นี้ประกอบด้วยหลายมิติ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 239) คือ

- เป็นแหล่งสำคัญของการให้คำนิยามแก่สังคมต่างๆ (dominant source of definition) เช่นในการ์ตูน Disney Princess มักนำเสนอภาพความสุขของตัวละครคือการได้แต่งงานกับเจ้าชาย เป็นต้น
- เป็นภาพลักษณ์ (image) ของความเป็นจริงทางสังคมของปัจเจกบุคคล/กลุ่ม/สังคมต่างๆ เช่น ภาพลักษณ์แม่เลี้ยงกับลูกเลี้ยงหรือเจ้าหญิงคู่กับเจ้าชาย เป็นต้น
- เป็นค่านิยมที่แสดงออกมา (value) เช่น การเชื่อมโยงระหว่างความดีกับความชั่วเข้ากับความขาวและความดำ ดังที่ผลการวิจัยชิ้นหนึ่งพบว่า เมื่อเปรียบเทียบระหว่างตัวละครผิวดำกับผิวขาวแล้ว ตัวละครผิวดำจะมีลักษณะที่สนุกสนานหรือมีเนื้อหาสาระน้อยกว่าตัวละครผิวขาว และจะลงเอย

ในทางลบ ในขณะที่ตัวละครผิวขาวจะมีตอนจบที่เป็นบวกมากกว่า เป็นต้น เช่น ข้อค้นพบของ Sweeper (1993) จากการศึกษารายการละครเกี่ยวกับครอบครัวของคนผิวขาว 6 เรื่อง ระหว่างปี 1970-1980 จำนวน 93 ตอน Sweeper พบว่า ครอบครัวของคนผิวดำจะถูกนำเสนอภาพในแบบของ ครอบครัวที่แตกแยก มีแม่บ้านเป็นใหญ่ในครอบครัว สมาชิกในครอบครัวมีการศึกษาต่ำ ประกอบอาชีพต่ำ ตัวละครผู้ชายผิวดำที่เป็นผู้ใหญ่จะมีลักษณะไม่เป็นมิตร อ่อนแอ เห็นแก่ตัว ไม่น่าไว้วางใจ มากกว่าตัวละครผู้ชายผิวขาว ในขณะที่ Disney Princess กำลังพยายามนำเสนอในทิศทางตรงกันข้ามเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนมหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (Princess and the frog [2009]) ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเจ้าชายที่ถูกสาปให้กลายเป็นกบและเจ้าชายกบต้องการหาทางแก้คำสาป หลังจากนั้นเจ้าชายจุมพิตกับคนชนชั้นไพร่ที่เจ้าชายกบคิดไปว่าคนนั้นคือเจ้าหญิงซึ่งจะช่วยแก้คำสาปได้ตาม เทพนิยายดั้งเดิม เพราะความเข้าใจผิดคิดว่าเป็นเจ้าหญิงแต่กลับต้องกลายเป็นกบทั้งคู่ และต้องฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้กลับมาเป็นคนเหมือนเดิม การประกอบสร้างการ์ตูนเช่นนี้กลับไม่ประสบความสำเร็จจากรายได้เมื่อตรวจสอบจาก Box office ที่ทำรายได้ตกต่ำที่สุดใน Disney Princess (ข้อมูลจาก Disney All Time Box Office Results)

- เป็นบรรทัดฐานสำหรับการตัดสิน (normative judgement) เช่น ระหว่างความกตัญญูต่อพ่อแม่กับการตัดสินใจอย่างอิสระในเรื่องชีวิตรักของพระเอกละครโทรทัศน์ สังคมใช้อะไรเป็นเกณฑ์บรรทัดฐานในการตัดสินใจว่าพระเอกทำถูกต้องหรือไม่ หรือใน Disney Princess เรื่องเงือกน้อยผจญภัย (The little mermaid [1989]) ที่เอเรียล เจ้าหญิงเงือกน้อยต้องตัดสินใจว่าจะต้องเลือกอยู่ที่วังใต้มหาสมุทรกับพ่อหรือขึ้นไปอยู่บนพระราชวังกับเจ้าชายบนพื้นแผ่นดินเพื่ออยู่กับคนที่รัก เอเรียลได้ตัดสินใจที่อยู่บนโลกมนุษย์กับคนที่รักในตอนจบ ซึ่งการที่ต้องตัดสินใจระหว่างความกตัญญูกับความรักซึ่ง Disney Princess ได้สอดแทรกเรื่องราวการตัดสินใจของตัวเองไว้หลากหลาย ยกตัวอย่างอีกเรื่องเช่น มู่หลาน การตัดสินใจที่ว่าจะต้องปลอมตัวเป็นชายเพื่อช่วยพ่ออาจจะผิดต่อกฎหมายแต่เพื่อช่วยพ่อมู่หลานจึงตัดสินใจออกรบแทนพ่อที่ป่วย ซึ่งบทบาทการตัดสินใจที่มีผลต่อคนรอบข้างในการ์ตูน Disney Princess จะมีแต่ตัวการ์ตูนผู้หญิงเท่านั้น เราจะไม่พบตัวละครผู้ชายจะต้องเลือกตัดสินใจในสถานการณ์คับขันเช่นนี้เลย

ในปัจจุบัน เราอยู่ในสังคมที่กว้างใหญ่ไพศาลและมีการดำรงชีวิตเชื่อมต่อกันทั่วทุกมุมโลก บ่อยครั้งที่เรารู้จักทุกมุมโลกโดยมิได้ผ่านประสบการณ์โดยตรง (Direct Experience) เพียงอย่างเดียว หากแต่รู้จักโลกโดยผ่านสื่อมวลชน (Mass-Mediated Experience) ด้วยเช่นกัน สื่อมวลชนจึงทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างเรากับโลกภายนอก ช่วยให้เรารู้จักและเข้าใจโลก ช่วยในการอ่านความหมายของโลก (Make Sense) (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 246) สื่อมวลชนไม่ได้ทำหน้าที่แค่บอกว่าเรามีอะไรในสังคมเท่านั้นแต่สื่อมวลชนยังบอกเราว่าอะไรคือสิ่งที่สังคมนี้ “ยอมรับ” และอะไรคือสิ่งที่ “ไม่ใช้” สำหรับสังคมนี้ สื่อได้แสดงให้เห็นว่าบทบาทหน้าที่และตำแหน่งแห่งที่ในลักษณะ

ใดที่สังคมคิดและให้คุณค่า เช่นการแสดงออกถึงลักษณะและบทบาทของความเป็นชายหญิง ผ่านการแต่งกาย การบริโภค การวางตัวต่อบุคคลในสังคมหรือการตอบรับและแสดงออกในสถานการณ์ต่างๆ ภายใต้บรรทัดฐานที่ถูกอบรมบ่มเพาะและควบคุมโดยสถาบันต่างๆ รวมถึงสถาบันสื่อมวลชน ภาพที่สื่อนำเสนอจึงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยผ่านการคัดเลือกภายใต้ความเชื่อและความเข้าใจบางอย่างภายใต้สังคมหรือภายใต้ทุนนิยมและนายทุน ด้วยเหตุนี้ทุกครั้งที่เรารับรู้ความเป็นจริงจึงต้องตระหนักกว่าเป็นความจริงที่ถูกเลือกสรรโดยผู้ผลิตหรือสื่อมวลชนที่ทำการถ่ายทอดแล้วทั้งสิ้น

เมื่อความเป็นจริงเกิดมาจากการถูกประกอบสร้างหรือถูกนิยามจากการทำงานของสถาบันต่างๆ ในสังคม ก็จะมีกระบวนการซึมผ่านนิยามดังกล่าวเข้าไปในตัวบุคคล นิยามดังกล่าวจะกลายเป็น “แผนที่ทางจิตใจ” (mental maps) ที่ทำหน้าที่เหมือนแผนที่ทั่วไป คือ ชี้ทิศทางว่าอะไรเกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง ความคาดหวังต่างๆ เป็นอย่างไร (level of expectation) แผนที่นี้จะลากเส้นกันบอกว่า อะไรบ้างที่เป็นไปได้ (possible) (กำหนด horizontal line) อะไรบ้างที่เป็นเรื่องปกติ (normal) อะไรบ้างเป็นเรื่องที่ยอมรับได้ (acceptable) รวมทั้งมีการชี้แนะว่ามีวิถีทางแบบใดบ้างที่จะบรรลุเป้าหมายได้ (บอก way of life)

หากเชื่อมโยงกับตัวละคร “ผู้หญิง” ในการ์ตูน Disney Princess แล้วจะเห็นได้ว่าเรื่องราวต่างๆ ได้ถูกประกอบสร้างขึ้นเปลี่ยนไปจากตัวตนเรื่องเดิมที่มาจากนิทานกริมม์หรือที่มาของนิทานมีการปรับขัดเกลารวมทั้งประกอบสร้างขึ้นใหม่ ให้กลายเป็นเรื่องราวในฉบับของวอลท์ ดิสนีย์ นำมาใส่ค่านิยม ภาพลักษณ์ และบรรทัดฐานความถูกต้องทางสังคมที่ควรจะเป็นลงไปในเรื่องราวที่มี “ผู้หญิง” เป็นตัวขับเคลื่อนซึ่งวอลท์ ดิสนีย์ได้นำเสนอการกระทำผ่านตัวละครในเรื่องให้ดำเนินไปเปรียบเสมือนการจะสื่อสารกับผู้ชมว่าการกระทำเช่นนี้เป็นสิ่งที่ถูกที่ควร ตัวการ์ตูนที่สวมบทบาทร้ายกาจสุดท้ายจะจบลงด้วยการเป็นที่ไม่ยอมรับ รวมทั้งการประกอบสร้างเรื่องราวใหม่ให้เป็นที่จดจำเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับการรับชมการ์ตูน และทั้งหมดที่ปรากฏในการ์ตูนล้วนเป็นความจริง (reality) ที่ถูกคิดสรรมาอย่างดีแล้วทั้งสิ้นหรืออาจจะเรียกได้ว่าเนื้อหาในการ์ตูน Disney นั้นเปรียบเสมือนแผนที่ทางจิตใจของผู้ชมก็ได้ ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะใช้ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) มาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความจริงทางสังคมที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้หญิงภายในการ์ตูน Disney Princess ยุคหลังตั้งแต่ปี 2010-2013 เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการที่อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงหรือยังคงพบกับการประกอบสร้างภาพให้กับผู้หญิงเช่นเดิม

2.3 แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation)

Representation ในภาษาอังกฤษได้มีการนำเสนอแนวคิดที่อาจจะไม่สามารถแปลความหมายออกมาว่าเป็นแค่ ภาพแทน เนื่องจากคำว่าภาพแทนอาจอธิบายได้เพียงว่าเป็น ผลผลิตหรือวัตถุสำเร็จเท่านั้น แต่คำว่า representation ยังหมายรวมไปถึงกระบวนการนำเสนอด้วย ดังนั้นจึงสามารถแปลออกมาได้ว่า การนำเสนอภาพแทน คำว่า ภาพแทนจึงมีความหมายนัยยะที่ซับซ้อนมาก ภาพแทนในวรรณกรรมจึงไม่ใช่ภาพแทนของความเป็นจริงในอุดมคติ หากแต่เป็นภาพแทนจากมุมมองของผู้เขียน ผู้แต่งหรือผู้สร้างโดยเฉพาะ ซึ่งมักมีความเกี่ยวข้องกับกรอบวาทกรรม (สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2548)

สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall, อ้างถึงใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2548) ได้เสนอวิธีการนำเสนอภาพตัวแทนในเชิงการสร้างความหมาย (constructionist approach) ซึ่งตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่า การนำเสนอภาพตัวแทนนั้นไม่ได้เป็นกระบวนการที่โปร่งใส หรือเป็นเพียงการถ่ายทอดสิ่งรอบข้างโดยตรงโดยไม่ได้มีการบิดเบือนหากแต่เป็นกระบวนการที่แอบแฝงการผลิตความหมาย กล่าวคือในขณะที่สิ่งรอบข้างไม่ได้มีความหมายในตัวของมันเอง หากแต่ผู้สร้างนำเสนอภาพแทนนั้นใส่ความหมายลงไปในกระบวนการนำเสนอ จากแง่มุมดังกล่าว ผู้สร้างนั้นมีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากเป็นผู้กำหนดกรอบและให้ความหมายกับสิ่งรอบข้างที่ไม่ได้มีความหมายในตัวมันเอง ตัวอย่างเช่น “ผู้หญิง” ไม่ได้มีความหมายในตัวมันเอง หากแต่เกิดจากการประกอบสร้างขึ้นจากวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคมและการนำเสนอภาพแทนซ้ำๆ ทำให้เกิดผู้หญิงขึ้นโดยผู้สร้างที่กำหนดความหมายและบทบาทของผู้หญิงให้เป็นไป ในยุคที่ชายเป็นใหญ่ ผู้หญิงจะถูกสร้างให้อ่อนแอทำงานในบ้าน แต่เมื่อมีการเรียกร้องสิทธิสตรีจากสตรีนิยมมากขึ้น ภาพแทนของผู้หญิงจึงเปลี่ยนไปเป็นผู้หญิงออกมาทำงานนอกบ้านได้ มีความสามารถทัดเทียมผู้ชาย เป็นต้น โดยภาพตัวแทนดังกล่าวจะถูกสร้างผ่านละครโทรทัศน์ การ์ตูน สื่อโฆษณา เป็นต้น

2.3.1 วิธีการสร้างภาพตัวแทน

สรารักษ์ โรจนพฤษก์ (2557, น. 29) ได้อธิบายการสร้างภาพตัวแทนไว้ 2 ประการคือ

1. การสร้างภาพตัวแทน ในบางสำนักได้บอกไว้ว่าอาจเป็นการสะท้อนความเป็นจริงทางด้านค่านิยม วัฒนธรรม ความเชื่อทางสังคมในแต่ละบริบทของคนส่วนใหญ่ เช่น การสะท้อนภาพของผู้หญิงในสังคมอเมริกันยุคสมัยใหม่ที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์และภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความเป็นหญิงที่เปลี่ยนไป จากแต่เดิมที่ผู้หญิงเป็นแม่บ้านเลี้ยงลูก ดูแลสามี กลายมาเป็นผู้หญิงที่เก่งออกมาทำงานนอกบ้านสามารถทำงานเลี้ยงครอบครัวได้โดยไม่ต้องพึ่งผู้ชาย เป็นต้น

2. การสร้างภาพตัวแทนที่เกิดจากการสร้างความหมายผ่านกระบวนการทางความคิดของผู้ส่งสาร โดยผู้ส่งสารในที่นี้อาจหมายถึง ผู้ผลิตหรือผู้จัดทำ การสร้าง ผู้ส่งสารจะทำการใส่ความคิด ความหมายใหม่ๆ เข้าไปในภาพตัวแทนนั้นๆ จากภาพตัวแทนเดิมอาจมีแนวคิดเรื่องเก่าอยู่ และผู้ส่งสารแต่งเติมสร้างความหมายเพิ่มเติมเข้าไป หรือลบแนวคิดเรื่องเดิมออกจากภาพตัวแทนบางส่วนหรือลบทั้งหมด เพื่อประกอบสร้างความหมายใหม่เข้าไปแทนเป็นการสร้างภาพตัวแทนดูเป็นเหมือนเรื่องจริงผู้รับสารก็จะตีความตามแต่ละความเข้าใจส่วนบุคคล ซึ่งทาง วอลท์ ดิสนีย์ ได้มีการปรับแก้เนื้อเรื่องในส่วนของเรื่องเงือกน้อยผจญภัย ซึ่งเนื้อเรื่องดั้งเดิมนั้น เงือกน้อยได้ตายสลายไปกับผืนทะเล แต่ทางวอลท์ ดิสนีย์ได้ปรับสร้างให้เนื้อเรื่องจบโดยเงือกสาวแต่งงานกับเจ้าชายอย่างมีความสุข เป็นการสร้างภาพแทนให้เงือกน้อยเป็นตัวละครในแบบ Disney Princess ซึ่งต้องจบแบบ Happy ending ตามแบบฉบับใหม่ของ Disney Princess ที่เจ้าหญิงได้มีความสุขกับเจ้าชายให้ภาพตัวแทนแบบเดิมยังคงอยู่ต่อไป ซึ่งทาง Disney Princess เองมีความสามารถในการสร้างภาพตัวแทนให้กับผู้รับสารได้ใหม่โดยเรื่องเล่าแบบเดิมอาจเลื่อนหายไปหรือถูกจดจำในแบบ Disney Princess แทน

2.3.2 ลักษณะของภาพตัวแทน

สรารักษ์ โรจนพฤษ (2557, น. 29) ได้อธิบายลักษณะของภาพตัวแทนดังต่อไปนี้

1. การสร้างภาพตัวแทนย่อมสอดคล้องกับรสนิยมทางชนชั้นของกลุ่มเป้าหมาย เช่น เมื่อพูดถึงผู้หญิงถ้าแบ่งตามชนชั้นผู้หญิงจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ภาพตัวแทนในภาพยนตร์การ์ตูน โดยส่วนใหญ่ผู้หญิงในชนชั้นสูงในภาพยนตร์การ์ตูนจะต้องมีภาพตัวแทนที่แสดงออกทางด้านการเงิน การปกครอง อาศัยอยู่ในวัง มีรสนิยมที่หรูหราไม่ต้องลำบากลำบาก แต่ในทางกลับกันเมื่อพูดถึงภาพผู้หญิงที่เป็นชนชั้นล่างแม้ว่าจะเป็นตัวเอกแต่จะมีลักษณะที่ด้อยอำนาจทางการเงิน อาศัยอยู่ในที่แคบๆ มีการแต่งกายที่ดูไม่สวย แต่มีจิตใจดี สวมผ้ากันเปื้อนตลอดทั้งวัน เป็นต้น

2. การสร้างภาพแทนกับความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมดั้งเดิม ในบางครั้งภาพตัวแทนที่สร้างขึ้นก็มีความสอดคล้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมดั้งเดิม โดยการหยิบยกเนื้อหาบางส่วนแล้วนำมาดัดแปลงใหม่ เช่นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโพคาฮอนทัส เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์ ซึ่ง วอลท์ ดิสนีย์ ได้นำมาทำเป็นการ์ตูนเรื่อง โพคาฮอนทัส (Pocahontas [1995]) ที่มีพื้นฐานมาจากเรื่องจริง แต่อาจมีการปรับแต่งให้เหมาะกับผู้รับชม ในขณะเดียวกันการสร้างภาพตัวแทนจะไม่ให้ความสนใจทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม หรือค่านิยม ความเชื่อดั้งเดิมเท่าไรนัก เพราะสิ่งสำคัญของการสร้างภาพตัวแทนคือ การสร้างจินตภาพ ซึ่งจินตภาพที่ถูกสร้างขึ้นอาจไม่ต้องตรงกับความเป็นจริงทางสังคมเสมอไป หากแต่เป็นการสร้างใหม่เพื่อเป็นภาพตัวแทนใหม่ของสิ่งที่ต้องการสร้างนั้นๆ โดยที่ทาง Disney Princess ได้สร้างภาพโพคาฮอนทัสออกมาให้สามารถพูดคุยกับต้นไม้และสื่อสารกับสัตว์ได้ และเสริมเรื่องราวของรักสามเส้าระหว่างรองหัวหน้าเผ่ากับ

จอห์น สมิธ ซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง ต่างช่วงชิงความรักจากโพคาฮอนทัสซึ่งทำให้ตัวเรื่องมีความสนุกสนานขึ้นไม่ได้เน้นทางด้านประวัติศาสตร์เพียงอย่างเดียว และในเรื่องมู่หลาน (Mulan [1998]) ทาง Disney Princess ได้สร้างให้ผู้หญิงเอเชียซึ่งมีประวัติศาสตร์มาช้านาน ได้หยิบยกให้ภาพตัวแทนของผู้หญิงเอเชียนั้นคือมู่หลาน ออกมาในรูปแบบแข็งแกร่งต่อสู้ โอบอ้อมอารี มีไหวพริบปฏิภาณ ได้ต่อสู้เพื่อปกป้องประเทศของตนและได้สร้างเรื่องราวความรักที่เกิดขึ้นระหว่างแม่ทัพกับมู่หลานเอง ซึ่งทำให้เกิดจินตภาพใหม่ๆ ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นผู้หญิงสู้รบได้ ผู้หญิงแต่งเป็นผู้ชาย ซึ่งไม่เคยปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ก่อนหน้านี้

3. ภาพตัวแทนกับการบิดเบือนเรื่องราวหรือสร้างเรื่องใหม่ใส่เข้าแทนเรื่องเดิม การสร้างภาพตัวแทนสามารถทำได้โดยการหยิบยกเอาสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมาจากบริบทเดิมและสร้างบริบทใหม่หรือใส่ความหมายใหม่เข้าไปแทนที่เป็นเหมือนการเพิ่มช่องทางในการสร้างความหมายใหม่หรืออีกนัยหนึ่งการสร้างภาพตัวแทนเป็นเหมือนการปิดบังและบิดเบือนเรื่องเข้าไปใหม่หรือบางกรณีก็ปิดบังเรื่องจริงและสร้างเรื่องใหม่ที่หมดจดเหลือซึ่งไว้แต่โครงแต่เนื้อหาความจริงถูกสร้างใหม่ เช่น เรื่อง มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog [2009]) ได้ปรับโครงเรื่องใหม่ ซึ่งแต่เดิมเจ้าหญิงเป็นคนที่จูบเจ้าชายแล้วแก้คำสาปได้ แต่ใน Disney Princess นั้น เมื่อจูบแล้วเทียนา (นางเอก) ได้กลายเป็นกบและได้ผจญภัยไปกับเจ้าชาย (กบ) ในเรื่อง มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog [2009]) นั้น นางเอกได้ถูกปรับสถานะเป็นสามัญชนแต่ภายหลังได้ถูกสถาปนาตนเป็นเจ้าหญิงหลังจากได้แต่งงานกับเจ้าชายกบซึ่งเนื้อเรื่องได้ถูกบิดเบือนไปพอสมควร จากการลองปรับภาพตัวแทน ผลจาก Box office ได้รับรายได้ที่น้อยกว่าการ์ตูน Disney Princess ที่ผ่านมาหรือไม่ถูกปรับภาพตัวแทนไปมากจากเดิม จะสังเกตได้ว่าทาง Disney Princess ในยุคหลังๆ ได้สร้างภาพต่อยอดแตกต่างจากการ์ตูนในยุคก่อนซึ่งเนื้อเรื่องเป็นไปตามบทเดิมเช่นเรื่อง เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping beauty [1959]) คำโครงยังคงเดิมไม่เปลี่ยนแปลงไปมากนัก คือเจ้าหญิงโดนสาปแล้วเจ้าชายมาช่วยเหลือ เป็นต้น

กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน (2551, น. 687) กล่าวว่า แนวคิดเรื่องภาพตัวแทนเชื่อว่า ความจริงไม่ได้ดำรงอยู่ แต่ขึ้นอยู่กับกรอบการสร้างขึ้นมาโดยคนและสังคม ในขณะที่ Dyer (1977) ได้อธิบายความหมายของภาพตัวแทนไว้ว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาษาในสื่อที่มีระเบียบแบบแผน เพื่อใช้ในการเสนอภาพของโลกสู่ผู้รับสาร และเป็นสิ่งที่แสดงถึงภาพลักษณะหรือเสนอภาพของกลุ่มคนในภาพสรุปเหมารวม (Stereotype) เราสร้างความหมายกับสิ่งต่างๆ โดยให้ภาพที่เป็นตัวแทนสำหรับสิ่งเหล่านั้น สมาชิกของวัฒนธรรมเดียวกันมักจะมีความคิด การรับรู้แนวคิด และภาพในใจที่ทำให้พวกเขาคิดและรู้สึกเกี่ยวกับโลกและการตีความโลก โดยผ่านรหัสวัฒนธรรม (Cultural codes) ร่วมกัน ซึ่งความคิดและความรู้สึกของพวกเขา คือ ระบบแห่งภาพแทนตัว (system of representation) ที่อารมณ์แนวคิดและภาพในใจจะถูกแสดงเป็นภาพตัวแทนออกมา

นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์ (2550, น. 15) กล่าวว่า ในละครโทรทัศน์ การสร้างภาพแทนตัวเกิดขึ้นกับทุกตัวละคร ทั้งตัวละครหลัก และตัวประกอบต่างๆ เช่น ภาพของนางร้าย ที่มีนิสัยร้าย เอาแต่ใจตัวเอง แต่งตัวฉูดฉาด ต้องการได้พระเอกไปครอบครอง ต้องเกลียดนางเอก และต้องชนะนางเอกในช่วงแรกของเรื่อง ดังนั้น เมื่อ เราจะเห็นภาพแบบฉบับ (typical) ตามที่กล่าวมาแล้ว ต่อมาเมื่อเราวิเคราะห์ด้วยแนวความคิดของฟูโกต์เราจะพบความคิดเรื่องอำนาจแฝงอยู่ เช่น ในตอนท้ายๆ ของทุกเรื่อง นางร้ายของแต่ละเรื่องจะต้องถูกลงโทษ ทั้งนี้เพราะละครนั้นสร้างภาพตัวแทนว่าผู้หญิงที่แต่งตัวแบบนี้ และพูดจาแบบนี้คือตัวร้าย เพราะภาพตัวแทนของนางเอกจะสุภาพ พูดจาอ่อนหวานเป็นมิตรกับทุกอย่างบนโลกใบนี้ แม้กระทั่งให้อภัยตัวร้าย ซึ่งละครต้องการสั่งสอนคนดูให้เห็นคล้อยตามไปกับอำนาจของกรอบศีลธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่คนในสังคมต้องทำตาม

สรุปจากแนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation) ที่กล่าวมาภาพตัวแทนคือการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจของสิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมาของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารซึ่งการจะรับรู้ถึงสารที่ส่งมาได้มากเพียงใดขึ้นอยู่กับ ระบบความคิด ประสบการณ์ วัฒนธรรมของผู้รับสารนั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น การประกอบสร้างภาพตัวแทนของการ์ตูน Disney Princess ที่ถูกสร้างโดยวอลท์ ดิสนีย์ ได้สร้างภาพตัวแทนของ “ผู้หญิง” ในแบบต่างๆ ให้เป็นที่จดจำ เช่น ตัวการ์ตูนซินเดอเรลล่า เป็นสาวสวยที่เป็นลูกเลี้ยงถูกแม่เลี้ยงใจร้ายกลั่นแกล้งแต่สุดท้ายได้แต่งงานกับเจ้าชาย แอเรียลเจ้าหญิงเงือกน้อย ครึ่งคนครึ่งปลาที่มีเปลือกหอยแทนยกทรง ชอบผจญภัยและชอบโลกมนุษย์ หรือ เอลซ่า นางฟ้าเสื้อสมุทร ครึ่งคนครึ่งปลาหมึก มีนิสัยเจ้าเล่ห์ มีทักษะในการพูดเพื่อให้ใครๆ หลงกล เป็นต้น ซึ่งเมื่อกล่าวชื่อออกมาผู้ที่เคยรับชมจะนึกภาพออกทันทีว่าตัวการ์ตูนที่กล่าวมาหน้าตาเป็นอย่างไร ได้ทำอะไรในเรื่องบ้าง เพราะทางวอลท์ ดิสนีย์ได้สร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงออกมาให้ดำเนินเรื่องและมีภาพลักษณ์เป็นที่น่าจดจำ ซึ่งเมื่อพูดชื่อออกมาเราจะนึกภาพออกมาในทิศทางเดียวกัน และมีการสร้างภาพแทนในลักษณะแตกต่างจากเดิมเช่น นางฟ้าไม่ได้ให้เพียงแค่พร แต่ในเรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast [1991]) นางฟ้ายังให้คำสาปได้ด้วย ซึ่งภาพตัวแทนที่เราได้รับรู้กันคือ นางฟ้าต้องใจดี ให้พรแต่ Disney princess ได้สร้างภาพนางฟ้าซื่อฉลาด และให้คำสาป และเสนอว่านางฟ้าไม่จำเป็นต้องดีเสมอไป

ด้วยเหตุนี้เองทำให้การสร้างภาพแทนในการ์ตูน Disney princess นั้นนำมาวิเคราะห์ศึกษาและใช้แนวคิดภาพแทนตัวเป็นกรอบในการศึกษา ภาพแทนตัวของ “ผู้หญิง” ในการ์ตูน Disney Princess ในการวิจัยครั้งนี้ว่าตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess นั้นมีการสร้างภาพตัวแทนให้เหมือนเดิม เหมือนจริงหรือเปลี่ยนไปอย่างไรจากภาพตัวแทนเดิมๆ ที่ได้เคยสร้างมา

2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

นพพร ประชากุล (2552, น. 137) ได้นิยามความหมายของคำว่า “เรื่องเล่า” (Narrative) โดยสรุปจากแนวคิดเรื่องมายาคติของโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ไว้ว่าเรื่องเล่า หมายถึง การนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่งที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์เริ่มต้นจนถึงสถานการณ์ตอนจบโดยอิงตามการกระทำของตัวละครในกรอบของสถานที่และเวลา (ตัวอย่างของเรื่องเล่าได้แก่นิทาน เรื่องสั้น นวนิยาย)

หน้าที่ของการเล่าเรื่องหรือเรื่องเล่า วอลเตอร์ ฟิชเชอร์ (Walter Fisher, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553, น. 267) ระบุว่า เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อมนุษย์อย่างยิ่ง เนื่องจากเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องนั้น ทำหน้าที่พื้นฐานสำคัญๆ สำหรับ “การรวมตัวเป็นสังคม” ของมนุษย์ดังต่อไปนี้

1. ทำหน้าที่ต่อยอดมรดกวัฒนธรรมเดิมให้มั่นคง
2. ทำหน้าที่สร้างสมานฉันท์/ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน
3. ทำหน้าที่ให้คำอธิบายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่างๆ
4. ทำหน้าที่ประกอบสร้างความจริงเกี่ยวกับภาพลักษณ์

เรื่องเล่าเป็นสิ่งที่นักวิชาการศึกษามาได้ระยะหนึ่งแล้ว แต่มักจะเน้นไปที่การประพันธ์ ต่อมาจึงมีผู้หันมาสนใจศึกษาแบบแผนของการเดินเรื่องเพื่อแสวงหา “แม่แบบ” ทั่วไปของเรื่องเล่า เช่น วลาดิมีร์ พร็อปป (Vladimir Propp) ซึ่งถือกันว่าเป็นผู้บุกเบิกการวิเคราะห์โครงสร้างของเรื่องเล่า ตัวผู้วิจัยเลือกหยิบยกมาเฉพาะบางส่วนเท่านั้นมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ

1. โครงเรื่อง (Plot)

ในการเล่าเรื่อง มีขั้นตอนในการลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547, อ้างถึงใน อุมพร มะโรณีย์, 2551, น. 19)

1.1 การเริ่มเรื่อง (exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงใจให้เกิดการติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ หรืออาจจะมีการ เปิดประเด็นปัญหาปมขัดแย้ง เพื่อให้เรื่องราวน่าติดตามมากขึ้น การเริ่มเรื่องนั้น ไม่จำเป็นต้องลำดับ เหตุการณ์ตั้งแต่ลำดับขั้นแรก แต่อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่อง หรือย้อนจากท้ายเรื่องไปหาตอนต้นเรื่อง

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) คือ การที่เรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง สมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือความขัดแย้งเริ่มรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์อยู่ในช่วงยุ่งยาก ซึ่งแบ่ง 3 ช่วง ดังนี้

1.2.1 ขั้นวิกฤต (climax) เป็นขั้นตอนความขัดแย้งที่เกิดขึ้นสูงสุด กำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ต้องตัดสินใจ

1.2.2 ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action) เป็นภาวะที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาต่างๆ ได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.2.3 การยุติเรื่องราว (Ending) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่เรื่องราวทุกอย่างสิ้นสุดลง การจบเรื่องมีหลากหลายรูปแบบด้วยกัน เช่นจบแบบมีความสุข จบแบบสูญเสีย หรือจบแบบทิ้งปมไว้ให้คิด

2. แก่นเรื่อง (Theme)

อิรวดี ไตรลึงคะ (2543, น. 66, อ้างถึงใน นิธันนาวิน จุลละพราหมณ์, 2554, น. 12) ให้ความหมายแก่นเรื่องไว้ว่า หมายถึง ความคิดหลักที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของสื่อบันเทิงคดีนั้นๆ ออกมาเป็นความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง ดังนั้น การหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญ เพราะจะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจในชีวิตได้

และในบางครั้ง แก่นเรื่องอาจถูกเรียกต่างๆ กันไปเช่น แก่นเรื่อง แนวคิด สารัตถะ แต่โดยความหมายแล้วก็ยังคงหมายถึง สิ่งเดียวกันคือ ความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่ผู้ประพันธ์ได้สร้างขึ้น และเป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ ฉะนั้น แก่นเรื่องจึงเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม (เพลินตา, 2538, น. 55, อ้างถึงใน นิธันนาวิน จุลละพราหมณ์, 2554, น. 12) เช่นแก่นเรื่องของ Walt Disney ในส่วนของ Disney Princess ที่ผ่านมามีทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ธรรมะชนะอธรรม ผู้หญิงที่ร้ายจุดจบมักไม่สวย เป็นต้น

3. ฉาก หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของบรรยากาศในเรื่อง ช่วยในการเผยลักษณะของตัวละคร และเดินเรื่องรวมทั้งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร หรือบ่งบอกความเป็นผู้หญิงที่ชัดเจน เช่นฉากการทำงานบ้าน ฉากการหาเบอร์รี่ในป่า ฉากการเล่นกับสัตว์และใจดีกับสัตว์ ฉากงานเต้นรำ เป็นต้น

จากแนวคิดการเล่าเรื่องตามที่ได้กล่าวมา เป็นกระบวนการสร้างความจริงรูปแบบหนึ่ง โดยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ทั้งจาก โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ฉาก สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์การสื่อความหมายในประเด็นงานวิจัย ภาพแทนตัวของ "ผู้หญิง" ในการ์ตูน Disney Princess ได้ซึ่งจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ส่วนต่างๆ ของเรื่องให้เป็นระบบตามแนวคิดการเล่าเรื่องเพื่อให้งานวิจัยมีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้นและมีกรอบในการศึกษาที่ชัดเจน

2.5 แนวคิดเรื่องตัวละคร (The Concept of Characters)

ตัวละคร (Character) เป็นองค์ประกอบสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับเรื่องเล่าทุกชนิด ซึ่ง ลอเรนซ์ เพอร์รีน (Laurence Perrine, 1978, p. 1491, อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก, 2546, น. 10) ได้ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า “คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังให้ความหมายถึง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตาหรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

Vladimir Propp (อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พินาน, 2539) พบว่า การเล่าเรื่องมักมีการกระทำของตัวละครอยู่ 6 ประเภท คือ

1. ผู้ร้าย (The Villain) ผู้ที่มีความขัดแย้งกับตัวละครเอกในเรื่องเช่น ราชินีใจร้ายในเรื่อง สโนว์ไวท์, แม่เลี้ยงของซินเดอเรลล่า, เมเลฟีเซนทินในเรื่องเจ้าหญิงนิทรา, เออซูล่าในเรื่องเงือกน้อยผจญภัย

2. ผู้ให้ (The Donor) ผู้ที่ให้โอกาสหรือพลิกสถานการณ์ในเรื่องแก่ตัวละครเอกเช่น นางฟ้าแม่ทูนหัวในเรื่องซินเดอเรลล่า ที่เสกชุดให้ซินเดอเรลล่าไปงานเต้นรำ, ราชอาไททันในเรื่องเจ้าหญิงเงือกน้อยที่เนรมิตขาให้เอเรียล

3. ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ผู้ที่ให้ความช่วยเหลือกับตัวละครเอกเช่น คนแคระทั้ง 7 คนในเรื่อง สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด, ฟลาวเดอร์และเซบาสเตียน (ปลาและปูของเอเรียล) ในเรื่องเงือกน้อยผจญภัย, หนูและนกในเรื่องซินเดอเรลล่า

4. เจ้าหญิง (Princess) ตัวละครเอกผู้หญิงในเรื่องเช่น สโนว์ไวท์, เจ้าหญิงจัสมินในเรื่องอลาตินกับตะเกียงวิเศษ, เอเรียลในเรื่องเงือกน้อยผจญภัย และในที่นี้ยังรวมถึงตัวละครผู้หญิงที่เป็นตัวเอกในการ์ตูน Disney Princess เช่น เบลล์ในเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร, ซินเดอเรลล่า, โฟคาฮอนทัส, มู่หลาน

5. พระเอก (The Hero) ตัวละครเอกผู้ชายในเรื่องที่คู่กับเจ้าหญิงในเรื่อง เช่น เจ้าชายฟิลลิปในเรื่องเจ้าหญิงนิทรา, เจ้าชายอิริคในเรื่องเจ้าหญิงเงือกน้อย

6. พระเอกจอมปลอม (The False Hero) ตัวละครที่ในตอนเริ่มเรื่องเหมือนจะเป็นพระเอกแต่สุดท้ายเป็นตัวร้าย สำหรับตัวละครของ Propp นั้น หนึ่งตัวอาจจะมีหลายบทบาท ซึ่งตัวละครจะเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งได้เช่นเดียวกัน

กุหลาบ มัลลิกะมาส (อ้างถึงใน เอื้องอรุณ สมิตสุวรรณ, 2535, น. 15) ได้กล่าวว่า การจำแนกประเภทของตัวแสดงตามความสำคัญของบทบาทที่ปรากฏในเรื่องแบ่งย่อยได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ตัวแสดงเอก หรือตัวละครสำคัญ (protagonist or central character or main character or major character) คือ ตัวแสดงที่มีบทบาทและสำคัญต่อเรื่องและมีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องมากที่สุด ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นพระเอก หรือนางเอกเท่านั้น ผู้ร้ายก็สามารถเป็นตัวเอกของเรื่องได้ หากว่ามีบทบาทที่มีความสำคัญและช่วยในการดำเนินเรื่องมาก หลักการพิจารณาตัวแสดงเอกของเรื่องจึงอยู่ที่ความสำคัญของบทบาท ไม่ได้อยู่ที่ลักษณะนิสัยของตัวแสดงว่าเป็นคนดีหรือคนเลวแต่ประการใด

2. ตัวแสดงประกอบ (minor character) คือ ตัวแสดงรองที่มีบทบาทไม่มากนักอาจมีบทบาทไปในทางใดทางหนึ่งของเรื่อง อาจมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่อง เสริมตัวแสดงเอกหรือช่วยสร้างอารมณ์ขันเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของเรื่องก็ได้

3. ตัวแสดงขัดแย้งหรือตัวแสดงฝ่ายตรงข้าม (antagonist) จะปรากฏในเรื่องที่มีความขัดแย้ง อาจจะไม่ใช่ตัวแสดงที่เป็นบุคคลก็ได้ คือ อาจจะเป็นปัญหาหรืออุปสรรคอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตัวแสดงเอกจะต้องเอาชนะหรือฟันฝ่าไปให้ได้

จากที่กล่าวมา มัลลิกะมาส ได้กล่าวนั้นทำให้ต้องพิจารณาตัวละครที่ลึกลงไปว่ามีความซับซ้อนมากขึ้นเนื่องด้วยใน Disney Princess ในยุคหลังๆ ตัวละครที่มีบทบาทโดดเด่นอาจไม่ใช่ตัวละครนิสัยดีมาแต่ต้น หรืออาจจะดิ้นรนแรกแต่มาร้ายในช่วงวิกฤตซึ่งในตัวละครหนึ่งอาจมีสถานะและบทบาทคาบเกี่ยวกันเช่น เป็นเจ้าหญิงและตัวร้ายด้วย ซึ่งตรงกับที่กุลหาลา มัลลิกะมาส กล่าวไว้ให้ต้องมาวิเคราะห์กันต่อไปว่าตัวละคร Disney Princess ในยุคหลังๆ มีตัวแสดงเอกในลักษณะใดบ้าง

สำหรับการพิจารณาตัวละคร นอกเหนือจากการมองภาพตัวละครจากลักษณะภายนอก เช่น การแต่งกาย กิริยาอาการ หรือพฤติกรรมต่างๆ แล้ว คำพูด บทสนทนา ที่ตัวละครใช้ได้ออกก็เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยสะท้อนความรู้สึกนึกคิด และเอกลักษณ์ของตัวละครได้ด้วยเช่นกัน เพื่อให้การวิเคราะห์ตัวละครชัดเจนมากขึ้น กุลหาลา มัลลิกะมาส ได้กล่าวถึงการจำแนกประเภทของตัวแสดงไว้ในหนังสือ วรรณคดีวิจารณ์ (อ้างถึงใน เอื้องอรุณ สมิตสุวรรณ, 2535, น. 14) ว่าสามารถจำแนกได้ตามลักษณะนิสัยของตัวแสดงดังนี้

1. ตัวแสดงน้อยลักษณะหรือตัวแสดงที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน (flat or simple characters) คือตัวแสดงที่แสดงลักษณะนิสัยในด้านใดด้านหนึ่งออกมาเพียงด้านเดียว จนเป็นลักษณะนิสัยประจำตัวของตัวแสดงนั้นๆ หรือเป็นแสดงแบบฉบับ (types) ของคนประเภทนั้นๆ จนถือว่าเป็นสูตรสำเร็จ (formula) เช่น ตัวแสดงที่เป็นผู้ร้ายก็ต้องมีจิตใจที่เหี้ยมโหด ตัวแสดงที่เป็นแม่เลี้ยงก็ต้องอิจฉาริษยาคอยกลั่นแกล้งลูกเลี้ยง ซึ่งในลักษณะเช่นนี้เรียกว่าเป็นลักษณะแบบ “stereotypes”

2. ตัวแสดงหลายลักษณะหรือตัวแสดงที่มีลักษณะซับซ้อน (round or complex characters) คือตัวแสดงที่แสดงลักษณะนิสัยในหลายๆ ด้านออกมา เป็นลักษณะที่เหมือนมนุษย์จริงๆ

มากที่สุด เพราะมีชีวิตชีวา มีความคิด มีอารมณ์ มีความรู้สึก มีทั้งดีและทั้งเลวในตัวแสดงตัวเดียวรวมทั้งมีความเปลี่ยนแปลงหรือมีพัฒนาการในทางลักษณะนิสัยเหมือนกับมนุษย์จริงๆ คือตัวแสดงจะมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือเหตุปัจจัยที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงได้

Mehring (1990) ได้จำแนกลักษณะของตัวละครเพิ่มเติมดังนี้

1. ตัวแสดงแบบสมจริง (round character) เป็นตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์ธรรมดา มีมิติซับซ้อน มีหลายลักษณะนิสัย มีความสลับซับซ้อนทางอารมณ์และพฤติกรรม ปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อม หรือมีการตอบโต้ที่ไม่เหมือนเดิม จึงอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “dynamic character” คือ ลักษณะนิสัยจะมีการเปลี่ยนแปลง

2. ตัวแสดงน้อยลักษณะ (flat character) เป็นตัวละครที่เข้าใจง่ายหรือเป็น stereotype ตามที่ กุหลาบ มลลิกมาส ได้อธิบายไว้ข้างต้นมีแบบฉบับผู้ชมสามารถอ่านออกและคาดเดาได้ว่าตัวละครจะมีปฏิกิริยาอย่างไรต่อไป หรืออาจเรียกว่า “type character” คือมีแบบฉบับเฉพาะตัว

3. ตัวแสดงแบบอุดมคติ (idealistic character) เป็นตัวแสดงแบบที่ไม่มีในชีวิตจริง มักพบในภาพยนตร์สำหรับเด็กในการสอนคุณธรรมจริยธรรม

4. ตัวแสดงแบบเหนือจริง (surrealistic) เป็นตัวแสดงที่มีความเหนือกว่ามนุษย์ธรรมดา เช่น นางฟ้าแม่ทูนหัวหรือนางเงือก

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำแนวทางในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวละครที่มีต่อตัวละครอื่นๆ ที่ทำให้เห็นความเป็นผู้หญิงในตัวการ์ตูนชัดเจนขึ้นซึ่งความสัมพันธ์ของตัวละครนั้นจะทำให้ทราบในส่วนของสังคม (ความสัมพันธ์ตัวละครกับตัวละครอื่นๆ) มากยิ่งขึ้นและความสัมพันธ์ในตัวละครแต่ละตัวยังให้เห็นด้านของตัวละครที่หลากหลายมากขึ้นเช่นตัวละครบางตัวอาจจะร้ายกับอีกตัวละครแต่ดีกับอีกตัวละครทำให้เห็นภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงชัดเจนมากขึ้น

สมสุข หินวิมาน (2558, น. 112-114) กล่าวว่า ละครโทรทัศน์ขาดตัวละครไม่ได้ นอกจากจะเป็นการสร้างสีสันความบันเทิงแล้ว ความสัมพันธ์ที่ตัวละครหลากหลายกระทำตอกันนั้นก็น่าสนใจ มีใช่น้อยโดยแบ่งแยกเป็นประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพศดังนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหญิงกับหญิง

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหญิงกับหญิงเดิมเป็นความขัดแย้งด้านความสวยงาม แต่ปัจจุบันเป็นความขัดแย้งด้านใด ซึ่งในเรื่องก่อนๆ ของ Disney Princess นั้นปรากฏในหลายรูปแบบทั้งประเภทที่ปรองดองกันหรือเต็มไปด้วยความขัดแย้งเช่น นางเอกกับนางร้าย แม่กับลูกสาว ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหญิงกับหญิงนี้ Disney Princess จะเสนอถึงความขัดแย้งกันเสียเป็นส่วนใหญ่ เช่น ในเรื่อง สโนไวท์ ความขัดแย้งระหว่างราชินีกับสโนไวท์ ที่ขัดแย้งกันในเรื่องของความงาม ซินเดอเรลล่ากับแม่เลี้ยง ซึ่งแม่เลี้ยงกดขี่ข่มเหงซินเดอเรลล่าตลอดเวลา และในยุคต่อมา Disney Princess ได้สร้างความขัดแย้งให้น่าสนใจมากขึ้นเช่นในเรื่อง เจ้าหญิงน้อยผจญภัย (The little

mermaid [1989]) เอเรียลตัวเอกของเรื่องได้ไปขอความช่วยเหลือจากเออซูล่าตัวร้ายแต่สุดท้ายถูกลอกใช้เป็นนกตอในการสลายอำนาจของราชาไททัน (พ่อของเอเรียล)

2. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชายกับชาย

สำหรับในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชายกับชายนั้น Disney Princess ได้สร้างให้มีความหลากหลาย เช่นความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพ เช่นเหล่าคนแคระทั้ง 7 ในเรื่องสโนไวท์ที่ทำงานด้วยกัน ในด้านความขัดแย้ง ระหว่างอลาตินกับจาฟาร์จากเรื่องอลาตินกับตะเกียงวิเศษที่ขัดแย้งกันในเรื่องของการคดโกงกัน ไม่แบ่งของตามที่ตกลงไว้ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างชายกับชาย Disney Princess จะเน้นใน 2 ประเด็นใหญ่ๆ คือ มิตรภาพและความขัดแย้ง แต่ในลักษณะตัวละครเด่นๆ นั้นในยุคก่อนๆ ไม่มีความสัมพันธ์เชิงครอบครัวระหว่างชายกับชายให้เห็นสักเท่าไร

3. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชายกับหญิง

ความสัมพันธ์ในลักษณะตัวละครชายและหญิงโดยส่วนใหญ่ในการ์ตูน Disney Princess มักไม่เสนอในด้านความขัดแย้งมากนักแต่มักจะนำเสนอในด้านความเมตตาความรักมากกว่า หากตัวละครหญิงเป็นนางเอกของเรื่องเช่น นายพรานกับสโนไวท์ นายพรานที่ได้รับคำสั่งให้ฆ่าสโนไวท์แต่นายพรานมีความเมตตาจึงปล่อยนางไป ซินเดอเรลล่ากับเจ้าชายที่รักกันในงานเต้นรำ แต่หากตัวละครหญิงเป็นตัวร้ายทาง Disney Princess จะเสนอในด้านของความขัดแย้งทันทีเช่น ราซินีใจร้ายในเรื่องสโนไวท์ที่ตอนจบถูกคนแคระไล่ล่าจนตกหน้าผาไป เจ้าชายอิริคกับเออซูล่าจากเรื่องเงือกน้อยผจญภัย ที่สุดท้ายเจ้าชายเป็นคนฆ่าเออซูล่า ต่อมา Disney Princess ได้นำเสนอความเปลี่ยนแปลงในด้านของความขัดแย้งในรูปแบบใหม่ๆ เช่นบางตัวละครที่ทาง Disney Princess ได้นำเสนอจากเรื่องอื่นๆ ว่าเป็นผู้ให้แต่กลายมาเป็นผู้ร้ายในเรื่องนี้ที่ต้องการสั่งสอนพระเอกเสียเอง เช่น เรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร นางฟ้าได้สาปให้เจ้าชายเป็นเจ้าชายอสูรเพื่อสอนให้รู้จักการมองคนที่จิตใจ ซึ่งการที่นางสาปแทนที่จะให้พรเป็นการรื้อถอนภาพเดิมๆ ของ Disney Princess และได้เป็นการสร้างภาพใหม่ๆ แก่ผู้รับสาร โดยความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชายและหญิงจะเห็นได้มากที่สุดในการ์ตูน Disney Princess เพราะเป็นจุดขายของการ์ตูน Disney Princess ที่จะนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง

ซึ่งเกณฑ์การคัดแยกเหล่านี้จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวละครในบทต่อไปเพื่อให้ได้แนวทางในการคัดแยกประเภทของตัวละคร

2.6 แนวคิดเรื่องผู้ถอดรหัส (The Concept of Decoder)

งานวิจัยในครั้งนี้มีส่วนในการวิเคราะห์ผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่อง “ผู้รับสาร” มาใช้ในการวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดเรื่องผู้รับสารของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 37) ในการศึกษาโดยมีรายละเอียดของแนวคิดดังต่อไปนี้

สจวร์ต ฮอลล์ ได้เสนอแนวคิดเรื่อง “การเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding/decoding)” โดยเปรียบเทียบให้เห็นอย่างชัดเจนถึงจุดร่วมและจุดต่างระหว่างแนวคิดของตนเองกับแนวคิดที่มีอยู่ดังนี้

1. การเปรียบเทียบรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ฮอลล์มีจุดยืนว่าระบบรหัส (Code system) ของผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสชุดเดียวกันเสมอไป มีเหตุผลมากมายที่จะทำให้อาจเกิดการส่งความหมายและการถอดรหัสระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่ตรงกัน ไม่สอดคล้องจนถึงขั้นขัดแย้ง เช่น ภูมิหลัง, ประสบการณ์, การศึกษา, อาชีพ, เพศ ฯลฯ ซึ่งฮอลล์แบ่งแบบแผนการถอดรหัสของผู้รับสารเป็น 3 รูปแบบ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 294) คือ

- Preferred code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนแบบที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา เช่น ผู้รับสารกลุ่มเด็กผู้หญิงรู้สึกเห็นชอบกับการทำงานบ้านของสโนไวท์ และรู้สึกเฝ้ารอการช่วยเหลือจากเจ้าชายขี่ม้าขาว

- Negotiated code เป็นการตีความรหัสด้วยจุดยืนที่มีการต่อรองความหมายใหม่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ไม่ได้คัดค้านโดยตรง การถอดรหัสแบบนี้จะทำงานผ่านกลยุทธ์ต่างๆ เช่น เจ้าหญิงสามารถได้รับการช่วยเหลือจากเจ้าชายได้แต่เจ้าหญิงเองต้องเป็นฝ่ายช่วยเหลือเจ้าชายด้วย เช่น เอลิซาเบธในเรื่องเงือกน้อยผจญภัยที่เอลิซาเบธมีส่วนช่วยเจ้าชายในการฆ่าเออซูล่า (นางผีเสื้อสมุทร) ไม่ใช่ให้เจ้าชายเป็นฝ่ายช่วยเหลือเพียงฝ่ายเดียว

- Oppositional code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ต่อต้านหรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา เช่น ผู้หญิงไม่จำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือจากผู้ชายซึ่งในประเด็นที่กล่าวมานั้นจำเป็นต้องวิเคราะห์ในผู้รับสารที่จะทำการศึกษาต่อไป

จากที่กล่าวมาความคิดเรื่องการถอดรหัสของฮอลล์จะทำให้ได้ความคิดเห็นของการเปิดรับสารแต่ละครั้งจะมีผลได้สามประการ คือ ถอดรหัสแล้วเชื่อ หรือถอดรหัสแล้วต่อรอง หรือถอดรหัสแล้วต่อต้าน ผู้วิจัยจึงเลือกแนวคิดของฮอลล์มาในการวิเคราะห์ผู้รับสารในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยยังได้เลือกประเด็นศึกษาเพิ่มเติมเพื่อให้ข้อมูลชัดเจนขึ้นเพื่อขยายความเห็นของผู้รับสารที่แสดงความคิดเห็นถึงตัวละครในการ์ตูน Disney Princess โดยใช้ประเด็นของ Rebecca M. Chory ที่ได้เคยศึกษากลุ่มผู้รับสารซึ่งเลือกใช้การวิเคราะห์ ID ของตัวละครเพื่อขยายความในส่วนของการวิเคราะห์ต่อไป

จากบทความ Differences in Television viewers' involvement: Identification with and attraction to liked, disliked, and neutral character โดย Chory (2013, pp. 293-305) และบทความ Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters โดย Cohen (2001, pp. 245-264) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมในการเปิดรับชมสื่อ (media involvement) เป็นมิติที่ผู้ชมรายการเข้าไปมีส่วนร่วมในลักษณะของการบริโภคสื่อ มีความรู้สึกกับเนื้อหาในสื่อที่ผู้ชมกำลังรับชมรายการหรือมีความรู้สึกที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อหรือเนื้อหาที่กำลังรับชมปัจจัยที่มีอิทธิพลที่ทำให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับบทบาทตัวละครถือเป็นการตรวจสอบว่าผู้ชมได้มีการแสดงตัวตนในระหว่างหรือหลังการรับชมรายการต่างๆ อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นด้านความชอบ ไม่ชอบความสนใจ หรือเฉยๆ การวัดในด้านการมีส่วนร่วมหรืออารมณ์ร่วมกับบทบาทตัวละครกับกลุ่มผู้ชมรายการนั้นจะทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การเลือกผู้ชมที่มีติดตามรับชมรายการนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง (Highly viewer) หรือมีการเปิดรับชมรายการต่างๆ ทางโทรทัศน์ตลอดทั้งวัน (Heavy viewer) ซึ่งพฤติกรรมการรับชมนี้น่าจะมีความโน้มเอียงที่ก่อให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบตัวละครที่มีบทบาททั้งที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม มีคุณธรรม จริยธรรม หรือในทิศทางตรงกันข้ามก็ได้ ดังนั้นการที่จะอ้างอิงว่าหากผู้ชมมีอารมณ์ด้วยเพราะตัวละครมีบทบาทที่คล้ายคลึงกับความชื่นชอบของผู้รับชม แล้วเขาน่าจะมีพฤติกรรมและการกระทำที่เป็นเช่นนั้นตามไปด้วยก็สามารถกล่าวอ้างได้

Identification คือ กระบวนการด้านจิตนาการที่ผู้ชมมีต่อบุคลิกลักษณะเด่นของตัวละครนั้น เช่น เป้าหมายของชีวิต มุมมองที่มีต่อสถานการณ์ต่างๆ ของตัวละคร ทั้งนี้ในระหว่างการรับชมผู้ชมอาจจะมึลักษณะ 4 ด้านดังต่อไปนี้

1. Empathy การแบ่งปันอารมณ์ ความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความเศร้า ความหวาดกลัว เช่น เมื่อเห็นสโนไวท์กั๊กแอปเปิ้ลอาบยาพิษไปต้องรอเจ้าชายมาจุมพิตจึงจะแก้พิษได้ ผู้รับชมเด็กจะมีอารมณ์เศร้าหมองต่อโชคชะตาของสโนไวท์ หรือมีอารมณ์ความเศร้าตามคนแคะทั้งเจ็ดที่คอยดูแลสโนไวท์หลบหลีกในโรงแก้ว หรือผู้รับชมเด็กรู้สึกเห็นอกเห็นใจนางเงือกน้อยที่ต้องสูญเสียเสียงอันไพเราะเพื่อแลกกับการมีขาเหมือนมนุษย์

2. Cognitive ระดับที่ผู้ชมรู้สึก เข้าใจในบุคลิกลักษณะบทบาทของตัวละคร และนำไปสู่พฤติกรรมบางอย่างของผู้รับชม เช่น ผู้รับชมเด็กมีความเข้าใจการกระทำของเอลซ่าที่ต้องปลิกวิเวกไปอยู่เพียงลำพังคนเดียวไม่สามารถพูดจาปราศรัยหรือพบกับใครๆ ได้ หรือเข้าใจบุคลิกลักษณะของราพันเซลที่ต้องการออกมาจากหอคอย เพราะแม่แมดจับตัวนางไปทำให้ต้องพลัดพรากจากครอบครัว

3. Motivationระดับที่ผู้ชมนำบุคลิกลักษณะบทบาทตัวละครใดมาไว้กับตัวเอง เช่น มีความทะเยอทะยานหรืออยู่กับครอบครัว ยังไม่ต้องรีบร้อนเลือกคู่แต่งงาน ต้องการมีบ้านหลังโต มีผิวขาวร่ำรวย มีความสวยเป็นที่ประทับใจผู้พบเห็น

4. Absorptionการสูญเสียความเป็นตัวเองในระหว่างการเปิดรับชมหรือการผูกตัวเองกับตัวละครนั้นๆ ยิ่งผู้รับชมมีการซึมซับ (absorption) มากเท่าไร ไม่ว่าจะเป็นความเห็นอกเห็นใจตัวละครเข้าใจความรู้สึกตัวละคร เข้าใจการกระทำของตัวเอง หรือมีความคิดว่าบทบาทตัวละครมีความใกล้เคียงกับเป้าหมายหรือความคาดหวังของผู้รับชม ผู้รับชมอาจยอมรับว่าสิ่งที่เขากำลังทำเขาได้นำมาจากบทบาทตัวละคร เช่น เห็นด้วยที่เมอริธิด้าขัดคำสั่งแม่ในเรื่องการเป็นกลุสตรี้ที่เพียบพร้อมหรือรู้สึกสนุก ชอบใจไปกับการกระทำของแม่เลี้ยงใจร้ายที่อิจฉาความสวย ความสาวของสโนไวท์

Identification คือ กลไกที่ผู้ชมรายการมีประสบการณ์ในการรับและตีความตัวบทที่ปรากฏในระหว่างการรับชมราวกับว่าเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นกับตัวผู้ชมเอง Morley (1992) ได้กล่าวว่า ระหว่างการรับชมโทรทัศน์ ผลใดๆ ก็ตามที่จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากขาด Identification เพราะ identification ก่อให้เกิดจินตนาการที่ช่วยให้การรับชมเป็นอย่างไปอย่างมีอารมณ์หรือออกสอกซาติมากขึ้น

Identification มีความสำคัญมากเนื่องจากภาพที่ปรากฏสามารถนำไปสู่การพัฒนา self-identity ได้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้คนอื่นว่าเขาจะคิดกับเราอย่างไร เช่น ผู้หญิงแข็งแกร่งดูแลตนเอง บ้านเมือง มีความพยายาม ไม่หวาดกลัว ต้องการอิสระ สามารถคิดได้เอง ต้องการกำหนดชีวิตด้วยตนเองแม้กระทั่งฝันหวานในเรื่องความรัก หรือความรัก ความผูกพันในครอบครัวมีความสำคัญก่อนสิ่งอื่นใด

นอกจากนี้ Livingstone (1998) ได้กล่าวถึง identification เป็นจินตนาการที่เราเข้าไปมีบทบาทหรือได้ลงเป็นอย่างตัวละคร และมองเห็นโลกทั้งใบในมุมมองเดียวกับตัวละครนั้น เช่น จินตนาการว่าตนเองเป็นเจ้าของหญิงเอลซ่ามีพลังทำให้เป็นน้ำแข็งได้ หรือเข้าใจความรู้สึกของเจ้าหญิงอันนาที่ต้องการช่วยเหลือพี่สาวให้พ้นจากคำสาป

การแสดงออกจาก identification สามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบชอบ ไม่ชอบ มีความรู้สึกผูกพันมากเป็นพิเศษ เช่น ไม่ชอบที่นางเงือกน้อยเสียสละตนเองเพื่อให้ได้มีโอกาสใกล้ชิดเจ้าชาย ไม่ชอบสโนไวท์ที่อ่อนแอเกินไป หรือชอบมีเวทย์มนต์เหมือนนางฟ้า เสกใครให้ทำอะไรหรือเป็นอะไรก็ได้ ซึ่งบางครั้งผู้รับชมอาจนำบทบาทเหล่านี้ไม่ว่าจะชอบหรือไม่ก็ตามมาใช้ในชีวิตจริงทั้งแบบเปิดเผยและไม่เปิดเผย เช่น เป็นคนดีแล้วนางฟ้าจะคุ้มครอง หรือแอบร้ายกับเพื่อนๆ เหมือนแม่มด แม่เลี้ยงใจร้ายบ้าง

Identification บางครั้งนำไปสู่การเลียนแบบได้ไม่ว่าจะเป็นด้านพฤติกรรม ซึ่งมีรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) เพราะผู้รับชมมีการเรียนรู้จากบทบาทตัวละครที่เขา กำลังรับชม ผู้รับชมจะทราบว่าเขาควรจะทำอะไร อย่างไร หรือมีพฤติกรรมอย่างไร โดยจะมีการประเมินผลไปพร้อมกันด้วยว่าถ้าทำไปแล้วจะมีผลที่ตามมาเป็นอย่างไร Identification เป็นหนทางหนึ่งในการที่ทำให้ผู้รับชมสามารถสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมา ซึ่งถือเป็นการหลอมรวมตนเองกับบทบาทตัวละครที่เขา กำลังรับชม

เพื่อความเข้าใจใน Identification ให้มากขึ้น จึงมีการแบ่งออกเป็นอีก 3 ลักษณะ คือ

1. Cognitive-emotional ID เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของ self-identify และทัศนคติทางสังคมของผู้รับชม ที่อาจจะนำไปสู่การเลียนแบบตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในอนาคต ทั้งนี้ ในระหว่างการรับชมที่ผู้รับชมมีอารมณ์ร่วมกับบทบาทของตัวละครนั้น Ortiz และ Harwood (2007) ได้แสดงความคิดเห็นว่าเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้รับชมได้รู้สึกผ่อนคลายความตึงเครียดและมีทัศนคติในการมองโลกไปในทิศทางที่ดีขึ้นเช่น ผู้รับชมเด็กๆ เห็นดเหนี่ยวนำมาจากการเรียน เมื่อได้รับชมการ์ตูนได้นินนางเอกร้องเพลงกับเหล่าสัตว์ตัวเล็กๆ น่ารักก็รู้สึกสนุกสนานไปด้วย หรือเด็กๆ เห็นนางเอกมีความเป็นกุลสตรี ทำงานบ้าน ช่วยเหลือคนอื่นด้วยความจริงใจก็ต้องการมีพฤติกรรมหรือบุคลิกเช่นนั้นบ้าง

2. Similarity ID ผู้รับชมมีอารมณ์ร่วมว่าตนเองมีความคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ในตอนนี้หรือกำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต เพราะในระหว่างการรับชมผู้รับชมกำลังแบ่งปันบทบาทที่ตัวละครกำลังนำเสนอผ่านจอ ทำให้ผู้ชมมีความตั้งใจในการเปิดรับชมมากกว่าปกติ และอาจจะนำไปสู่พฤติกรรมที่เลียนแบบตัวละครนั้นได้ เช่น กำลังถูกแม่เลี้ยงใจร้ายรังแกเหมือนกัน ความรักของตนเองกำลังถูกผู้ปกครองกีดกัน ต้องการเป็นอิสระ ทำอะไรได้ทุกอย่างตามใจที่ตัวเองต้องการไม่ใช่ถูกบังคับจากผู้ปกครอง ทั้งนี้ การเลียนแบบก็เป็นได้ทั้งบุคลิกลักษณะ เช่น การพูดจา ท่าทาง การแต่งตัว ฯลฯ ไปจนถึงการนำเหตุการณ์ที่ได้รับชมไปแก้ไขในสถานการณ์จริงของตนเอง หรือได้นำเอาสิ่งที่ได้รับชมไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มเพื่อนๆ หรือคนอื่น ๆ

3. Wishful ID ผู้รับชมชอบที่จะเป็นหรือชอบใจในตัวละครนั้นๆ มากเป็นพิเศษ ทำให้ผู้รับชมตั้งใจรับชมบทบาทตัวละครนั้น และอาจมีการเลียนแบบคุณลักษณะเด่นๆ ของตัวละครนั้น โดยให้การแสดงของตัวละครเป็นสื่อกลางที่จะนำไปสู่การแสดงอารมณ์หรือการกระทำว่าหากตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกันจะทำอย่างไร เช่น ประรณว่าหากตนเองกำลังตกอยู่ในสถานการณ์อันตรายถึงแก่ชีวิตจะมีเจ้าชายขี่ม้าขาวมาช่วยไว้ได้ทันหรือลำบากในวันนี้ แต่ในอนาคตคงจะมีเจ้าชายมาช่วยเหลือเหมือนในการ์ตูนบ้างหรือความปรารถนาจะเป็นเจ้าหญิงแม้เพียงได้แค่เลียนแบบเสื้อผ้า การทำผม การพูดจา ท่าทาง ฯลฯ ก็เพียงพอแล้ว

นอกจากนี้ ในระหว่างการรับชมรายการสิ่งที่ผู้รับชมสามารถรับรู้ได้ คือ

1. สิ่งดึงดูดความสนใจ (Attraction) จากตัวละครที่มาจากทางด้านร่างกาย เช่น รูปลักษณ์ ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา สีผิว การยิ้ม การปรากฏตัวได้แก่ กำลังหนีหัวซุกหัวซุน กำลังทำความสะอาดบ้าน อยู่ท่ามกลางความสับสนวุ่นวายความโอดอวลถึงการกับเหล่าบริวารรับใช้ภายในพระราชวัง และเสื้อผ้า ได้แก่ ความสวยงามหรือความมอมแมมหรือผูกผ้ากันเปื้อน

2. สังคม (Social) ตัวละครเป็นที่ชื่นชอบของตัวละครอื่นๆ หรือตรงกันข้าม (แต่ผู้รับชมอาจจะชอบตัวละครร้ายๆ ได้) เช่น นางเอกมีเพื่อนคู่หูเป็นสัตว์เลื้อยๆ ก็ชอบเข้ามาอยู่ใกล้ๆ เพราะนางเอกใจดีมีเมตตา ในขณะที่ตัวละครร้ายๆ สัตว์ต่างๆ มักจะพากันหวาดกลัวและไม่ต้องการเข้าใกล้

3. งานที่ทำ/ภาระหน้าที่ (task) มีความมุ่งมั่น ความพยายามที่จะทำให้สำเร็จลุล่วงตามที่ตนเองต้องการเช่น มีความมุ่งมั่นต้องการไปงานเลี้ยงที่พระราชวัง แม้จะสิ้นหวังไม่มีชุดสวยๆ ใส่ไปงาน หรือแม้จะได้อยู่ในงานไม่กี่ชั่วโมงก็ตาม

จากผลลัพธ์ของกระบวนการของ 3 ID นี้ ผู้รับชมสามารถที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละครซึ่งในแต่ละคนก็แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ของผู้ชมในแต่ละคน

Rebecca M. Chory ได้กล่าวถึงการเก็บข้อมูลวิเคราะห์ตัวละครที่ต้องการศึกษาในสื่อในแง่ของการดึงดูดใจของตัวละครดังนี้ ส่วนประกอบทางกายภาพของตัวละคร (รูปลักษณ์ทางกาย, ภาพที่ปรากฏการแสดงออกและชุดของตัวละคร), สังคม (ความสัมพันธ์ตัวละครกับตัวละครอื่นๆ) และความพยายามเพื่อไปยังเป้าหมายของตัวละครที่ถูกถ่ายทอดทางสื่อ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ปรากฏในสื่อในที่นี้คือสื่อการ์ตูน Disney Princess ซึ่งจะนำมาใช้วิเคราะห์ตัวละครผู้หญิงได้ดังนี้ ลักษณะทางกายภาพของตัวละครเป็นอย่างไรเช่น ลักษณะภายนอกหน้าตา สีผิว การแต่งกาย และตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไรเช่น เขี้ยวโมโห มีเมตตา จอมบงการ หรือมีลักษณะการแสดงออกที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นเช่นไร เช่นเจ้าหญิงได้แสดงความกล้าหาญต่างๆ ที่ลักษณะความกล้าหาญในยุคก่อนๆ ของ Disney Princess เป็นลักษณะของผู้ชาย มีเมตตาต่อสัตว์เป็นลักษณะของผู้หญิง ซึ่งในการ์ตูน Disney Princess แสดงถึงการรื้อถอนและประกอบสร้างใหม่อย่างไรในตัวละครเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจวิเคราะห์

2.7 งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัย “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess” มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 2 ส่วนดังนี้งานวิจัยที่เกี่ยวกับการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์และงานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพตัวแทนผู้หญิงในสื่อมวลชนเพื่อมาเป็นแนวทางในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้

2.7.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ได้ศึกษาจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์โดยทำการวิเคราะห์เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เจ้าหญิงน้อยผจญภัยและไลอ้อนท์ คิง เกี่ยวกับจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิตนเองและผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านดังกล่าว โดยใช้ทฤษฎีภาษาของภาพยนตร์และแนวคิดการเสนอเนื้อหาสำหรับเด็ก มารวบรวมเป็นแนวคิดเรื่องการสื่อความหมายทางจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก โดยกลุ่มผู้รับสารที่ใช้ในการให้ข้อมูลทั้งหมด 48 คนโดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยเลือกจากโรงเรียน 3 แห่งที่เด็กมีแนวโน้มเข้าใจถึงวัฒนธรรมตะวันตก โรงเรียนละ 16 คน โดยคำถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจะเป็นเกี่ยวกับความเข้าใจอย่างถูกต้องเกี่ยวกับจริยธรรมที่ดีและสิ่งที่ตรงข้ามกับความดีหรือไม่ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาได้สื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรมผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ภาพ และมุมกล้องเสียง และแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้องตามที่ภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ต้องการ เด็กๆ สามารถแยกแยะตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้ายได้และเข้าใจถึงจริยธรรมที่การ์ตูนต้องการนำเสนอได้อย่างถูกต้อง

จากงานวิจัยข้างต้นทำให้ผู้วิจัยได้นำวิธีการเลือกกลุ่มผู้รับสารที่จะศึกษามาใช้ในงานวิจัยของตัวผู้วิจัยโดยจะเลือกเด็กที่มีแนวโน้มที่จะเข้าใจถึงวัฒนธรรมตะวันตกได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงสนใจมุ่งไปที่เด็กผู้หญิงไทยที่ศึกษาในโรงเรียนคริสต์ส่วนหนึ่งเพื่อให้ได้ผู้รับสารที่สามารถเข้าถึงวัฒนธรรมตะวันตกได้ เพื่อสอดคล้องกับแหล่งที่มาของการ์ตูน Disney Princess ซึ่งเป็นการ์ตูนจากฝั่งตะวันตก และอีกส่วนหนึ่งจากโรงเรียนรัฐบาลเพื่อจะได้นำความคิดมาเปรียบเทียบกัน

สรารักษ์ โรจนพฤกษ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ โดยศึกษาภาพตัวแทนของสตรีผ่านการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ 1. โปคาฮอนทัส 2. มู่หลาน 3. ราพันเซล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ และ เพื่อศึกษาภาพตัวแทนความเป็นหญิงในการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ โดยใช้ทฤษฎีสตรีนิยม ทฤษฎีสัญญาวิทยาและทฤษฎีภาพตัวแทนมาใช้ในการวิเคราะห์โดยใช้หลักในแนวคิดประเภทของวรรณกรรมมาช่วยในการวิเคราะห์ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ได้ผลว่า การสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ แสดงให้เห็นถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงในแบบใหม่ๆ โดยการสร้างภาพตัวแทนเปรียบเทียบระหว่างผู้หญิงในช่วงเริ่มเรื่องและยุคเรื่อง ให้เห็นการพัฒนาของตัวละครผู้หญิงโดยในเรื่องที่วิเคราะห์ทั้ง 3 เรื่อง เน้นให้ผู้หญิงสู้เพื่ออิสรภาพของตนเองซึ่งสอดคล้องกับหลักของสตรีนิยมในยุคแรกๆ ผู้วิจัยเองจึงสนใจศึกษาเพิ่มเติมในการ์ตูนเรื่องต่อๆ มาที่ Disney Princess ได้สร้างขึ้น พร้อมสนใจศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของการประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงในยุคหลังว่ามีการ

ประกอบสร้างภาพตัวแทนอย่างไร และผู้รับสารมีการถอดรหัสเช่นไรกับภาพตัวแทนดังกล่าว เพื่อต่อยอดการวิจัยที่กล่าวมา

Lara Descartes (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “Gender Role Portrayal and the Disney Princesses” โดยศึกษาภาพความเป็นชายและความเป็นหญิง โดยศึกษาการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 9 เรื่อง โดยแบ่งเป็น 3 ยุค ได้แก่ 1. ยุคเริ่มต้น ได้แก่ สโนไวท์ ซินเดอเรลล่า เจ้าหญิงนิทรา 2. ยุคกลาง ได้แก่ เงือกน้อยผจญภัย โฉมงามกับเจ้าชายอสูร อลาติน โปคาฮอนทัส มู่หลาน และยุคล่าสุด ได้แก่ มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ โดยวิเคราะห์ลักษณะที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่ามีลักษณะความเป็นชายหรือหญิงมากกว่ากัน และศึกษาในเรื่องของเนื้อเรื่องที่ Disney Princess ต้องการนำเสนอในเรื่องของความรัก และบทบาทของตัวละครโดยวิเคราะห์ผ่านข้อมูลเชิงปริมาณในการผลิตซ้ำของลักษณะที่ปรากฏในการ์ตูน สรุปได้ว่าในยุคเริ่มต้นนั้นภาพของผู้หญิงจะประกอบไปด้วยความอ่อนโยน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เมตตากรุณา มากกว่าในยุคหลังๆ และในยุคหลังนั้นการปรากฏตัวของเจ้าชายจะมากกว่าในยุคเริ่มต้นที่ปรากฏตัวแต่ในตอนท้าย และปฏิสัมพันธ์ในยุคหลังๆ การตกหลุมรักแบบแรกพบจะน้อยลงต้องอาศัยเวลาและการอยู่ร่วมกันมากขึ้น เช่นในยุคแรกๆ เมื่อเจ้าหญิงกับเจ้าชายเจอกันวันแรกจะตกหลุมรักเลย แต่ยุคหลังๆ การตกหลุมรักจะเกิดหลังเจอกันและผ่านอุปสรรคไปด้วยกันมากกว่า และการแสดงออกผ่านตัวละครของการ์ตูน Disney Princess นั้นยังไม่ได้ขัดกับหลักประเพณีและข้อปฏิบัติจารีตประเพณีซึ่งในตัวละครจะมีการพัฒนาตามลำดับขั้นของเรื่องซึ่งก่อให้เกิดความสนุก และไม่ได้ขัดกับภาพความเป็นชายและความเป็นหญิงตัวละครอยู่เกณฑ์ของเพศที่กำหนด ซึ่งในยุคหลังๆ ได้สะท้อนภาพใหม่ๆ ของผู้หญิงไม่ได้ต่อยอดภาพเดิมๆ ของผู้หญิงในยุคแรกๆ ที่ต้องทำงานบ้าน ทำความสะอาดมากมักจะเน้นในเรื่องการผจญภัยให้ตัวละครผู้หญิงออกไปโลกภายนอกมากขึ้น ซึ่งตอบสนองให้เกิดความสนุกและเป็นที่ยอมรับในหมู่เด็กมากขึ้น

2.7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพตัวแทนผู้หญิงในสื่อมวลชน

กนกพรรณ วิบูลย์ศรี (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกัน” การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกันว่ามีลักษณะอย่างไร และทำการเปรียบเทียบโดยใช้เครื่องมือการวิเคราะห์เนื้อหา ทำการศึกษาภาพยนตร์รวม 30 เรื่อง ผลของการวิจัยสรุปได้ว่า ภาพตัวแทน (Representations) ของผู้หญิงสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทย มีลักษณะทางกายภาพที่ดี มีความมั่นใจในตนเอง กล้าเปิดเผย แต่ยังคงแสดงอาการลังเลในการตัดสินใจ พยายามที่จะผลักดันตนให้หลุดพ้นจากความเชื่อเดิมๆ สำหรับภาพตัวแทนของผู้หญิงหลังสมัยใหม่พบภาพของการไม่ยึดติดกับสิ่งต่างๆ ทำตามความต้องการส่วนตน ใช้เรื่องเพศเป็นตัวแสดงความรู้สึก มุ่งหาความสุขให้กับชีวิต กำหนดรสนิยมทางเพศของตนเองได้ ในขณะที่ภาพตัวแทน ของผู้หญิงสมัยใหม่ในภาพยนตร์อเมริกัน มีความเป็นปัจเจกชนสูง แต่ก็ให้

ความสำคัญกับครอบครัว มีลักษณะของการทวนกระแสสังคม ไม่ต้องการให้สังคมคาดหวัง สำหรับภาพตัวแทนของผู้หญิงหลังสมัยใหม่มีการประกอบอาชีพทางด้านวิทยาศาสตร์ มีความก้าวหน้า แต่ก็โหยหาถึงรากเหง้าของตน ปฏิเสธกฎเกณฑ์ของสังคมทั้งปวง ใช้เทคโนโลยีในการเสริมความรู้ และมีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายได้หลายคนเพื่อหาความสุขใส่ตัว ภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกันมีความคล้ายคลึงกันและแตกต่างกันในแง่ของวิถีการดำเนินชีวิต การแสดงออกที่มีต่อสังคมและครอบครัว แต่ก็แฝงด้วยความเหงา และมีความแตกต่างกันในแง่ของการเลือกกำหนดรสนิยมทางเพศ การให้ความสำคัญกับครอบครัว และการได้รับการลงโทษจากสังคม และภาพตัวแทนของผู้หญิงหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกันมีความคล้ายคลึงกัน ในแง่การรู้ความต้องการของตัวเอง การดำเนินชีวิต และมีความแตกต่างกันในแง่ของการใช้อำนาจของตนกับผู้ชาย เพื่อให้ประสบความสำเร็จ หรือไปถึงเป้าหมาย

นิรินทร์ เกตตราไชยอนันต์ (2550) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนผู้หญิงในละครโทรทัศน์” การวิจัยเรื่องนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งมุ่งวิเคราะห์ด้วยบทที่เสนอภาพตัวแทนของผู้หญิง เพื่อตอบคำถามว่า ละครโทรทัศน์ประกอบสร้างภาพตัวแทน ผู้หญิงอย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น โดยอาศัยแนวคิดเรื่องภาพตัวแทน แนววิเคราะห์การเล่าเรื่อง แนวคิดเรื่องสตรีนิยม แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ และแนวคิดเรื่องทำให้ร่างกายเชิง เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพตัวแทน ผู้หญิง ในละครโทรทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า ผู้หญิง สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. “ผีรอรัก” ที่อยู่เพราะมีความเชื่อว่า ผู้หญิงจะมีความสุขเมื่อมีผู้ชายมาเติมเต็มให้กับชีวิตของเธอ ดังนั้น พวกเธอจะมีอำนาจมากขณะที่พยายามหาชายคนรักและอำนาจของเธอจะเพิ่มมากขึ้น ขณะที่พยายามหาชายคนรัก แต่เมื่อพบชายผู้นั้นแล้ว อำนาจของเธอจะหมดลง
2. “ผีจำยอม” ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของผู้หญิงที่ถูกจองจำด้วยอุดมการณ์ปีศาจปิศาจ ที่มาในรูปแบบของกรรม พวกเธอทั้งหมดใช้อำนาจในทางลบ แต่ก็ยังมีอำนาจของเพศชายควบคุมเธออีกต่อหนึ่ง ในตอนท้ายเธอจะถูกทำให้หมดอำนาจลง และได้รับโทษที่ก่อไว้
3. “ผีแม่” เป็น ผู้หญิงที่มีอำนาจมากที่สุด ผีแม่นั้นจะมีลักษณะอุดมคติของแม่ที่เป็นแม่ที่ดี ผีแม่ ในตอนท้ายจะไม่สามารถปลดปล่อยตัวเองได้ หากแต่เธอสามารถเลือกเวลาที่จะไปสู่สุคติได้

กล่าวโดยสรุป การประกอบสร้างภาพ ผู้หญิง ถูกประกอบสร้างจากมุมมองของชาย และมีกระบวนการทำให้ผู้หญิงอ่อนอำนาจลง ในขณะเดียวกันภาพตัวแทน ผู้หญิงยังเกี่ยวข้องกับความรัก ความงาม พรหมจรรย์ กรรม ความเป็นแม่ และความเป็นเมือง ซึ่งชุดความหมายต่างๆ เหล่านี้ต่างก็ถูกกำหนดให้อำนาจของอุดมการณ์ทางเพศเอาไว้เหนือสุด

ปิยะชาติ จรุงจิตรประชาธมย์ (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์บทบาทของผู้หญิงใน animation แนวสาวน้อยพิทักษ์โลกของญี่ปุ่นเรื่อง Pretty cure ตามแนวคิดสตรีนิยม” โดยมุ่งศึกษาถึงลักษณะ ความเป็น “ผู้หญิง” ที่ถูกสื่อออกมาผ่านสื่อยอดนิยมอย่างสื่อการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่องหนึ่ง เพื่อค้นหาคำตอบเกี่ยวกับคุณลักษณะของความเป็นผู้หญิง ที่ถูกตีความและให้ความหมายโดยสังคมที่เป็นผู้สร้างสื่อการ์ตูนนั้นขึ้นมา โดยการศึกษาได้กระทำผ่านการวิเคราะห์หาคำตอบผ่านแนวคิดทฤษฎีหลัก 2 ทฤษฎีคือ “ทฤษฎีทางด้านอิทธิพลของสื่อ” และ “ทฤษฎีสตรีนิยม” ผลการศึกษา พบว่า คุณลักษณะของผู้หญิงที่ส่งผ่านมาพร้อมๆ กับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว นั้นประกอบด้วยคุณลักษณะหลักๆ อยู่ 2 ประเภทคือ คุณลักษณะที่ผู้หญิงจำเป็นต้องมีอย่างขาดไม่ได้ กับคุณลักษณะที่ผู้หญิงจะมีหรือไม่มีก็ได้ ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวนับเป็นตัวบ่งชี้ถึงความหมายของความเป็น “ผู้หญิง” ว่าสังคมยังคงมองความเป็น “ผู้หญิง” ด้วยสายตาที่เคร่งครัด และในทางกลับกัน สังคมได้มองความเป็นผู้หญิง ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมคือผู้หญิงสามารถช่วยเหลือโลกได้ ผู้หญิงมีความเข้มแข็งมากขึ้น

จากการวิจัยทั้งหมดที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการวิจัยเกี่ยวกับวอลท์ ดิสนีย์ มากมาย แต่การวิจัยในเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่ยังไม่ได้มีการวิจัย และส่วนใหญ่จะวิเคราะห์แต่ตัวบทไม่ได้ เน้นไปที่ผู้รับสาร ทำให้ผู้วิจัยได้นำวิธีการวิจัยในการใช้ทฤษฎีสตรีนิยมเพื่อเป็นแนวทางหลักในการวิเคราะห์เพราะผู้วิจัยเน้นวิเคราะห์ไปที่ตัวการ์ตูนผู้หญิง จากทฤษฎีสตรีนิยมสายหลังสมัยใหม่ ที่มีการประกอบสร้างภาพตัวแทน เพื่อต้องการทราบถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงมีลักษณะเช่นไรในการ์ตูน Disney Princess และทฤษฎีการเล่าเรื่องมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวบท เพื่อให้มีแนวทางในการวิเคราะห์ “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess” โดยศึกษาการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังๆ 3 เรื่อง ได้แก่ 1. ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว (Tangled [2010]) 2. นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) 3. ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) พร้อมทั้งสัมภาษณ์ผู้รับสารเพื่อให้เข้าใจในด้านการรับรู้ตัวบทว่าเด็กผู้หญิงมีความรู้สึกอย่างไรกับการนำเสนอภาพความเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ในยุคอดีตถึงปัจจุบัน

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess” เป็นการศึกษาว่า “ผู้หญิง” ในการ์ตูน Disney Princess เป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น (constructed) หากแต่การสร้างนั้นก่อเกิด “ภาพตัวแทนของผู้หญิง” ผู้วิจัยจึงสนใจที่ศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยอาศัยทฤษฎีสตรีนิยมและใช้แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวบทในครั้งนี้ พร้อมทั้งสัมภาษณ์เจาะลึกกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง เพื่อทราบถึงการรับรู้ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาถึงภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยใช้วิธีการศึกษาด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเฉพาะภาพแทนตัว “ผู้หญิง” ใน Disney Princess ซึ่งประกอบไปด้วย 3 เรื่องโดยเลือกตัวละครดังนี้

1. ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ได้แก่ ราพันเซลและแม่เลี้ยงกอลเธล
2. นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ได้แก่ เมอริต้า, พระราชินีเอลินอร์และแม่มดบู

3. ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ได้แก่ เอลซ่าและแอนนา

ซึ่งผู้วิจัยสนใจศึกษา 3 เรื่องนี้ เนื่องจากเป็นเรื่องล่าสุดและมีการประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงที่แตกต่างออกไปจากยุคแรกของการ์ตูน Disney Princess อย่างชัดเจน รวมทั้งใน 3 เรื่องนี้ ยังไม่มีผู้ศึกษา นอกจากนี้ผู้วิจัยจำเป็นต้องวิเคราะห์เพิ่มเติมในส่วน of ตัวละครชายในเรื่องที่มีบทเด่นเพื่อให้เห็นปฏิสัมพันธ์ของตัวละครหญิงและชายเพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนของผู้หญิงมากขึ้นผู้วิจัยสนใจศึกษาเพิ่มเติมในส่วน of บทบาทของพระเอกในเรื่องนั้นๆ เพื่อโยงความสัมพันธ์ไปถึงนางเอกในเรื่อง โดยมีตัวละครชายดังนี้

1. ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ได้แก่ ฟลิน ไรเดอร์
2. นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ได้แก่ กษัตริย์ เฟอร์กัส

3. ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ได้แก่ คริสตอฟและเจ้าชายฮานส์ ซึ่งเลือกจากการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีสตรีนิยมหลังสมัยใหม่ มาใช้ในการวิเคราะห์ตัวละครจากการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องนี้

3.2 ตัวอย่างประชากร

ประชากร คือผู้รับสารเด็กผู้หญิง 3 กลุ่ม โดยแบ่งตามแบ่งตามลักษณะเกณฑ์ของประชากรโดยใช้อายุเป็นตัวกำหนดได้แก่ วัยเด็กตอนกลาง อายุระหว่าง 6-12 ปี และวัยรุ่น อายุระหว่าง 13-18 ปี โดยช่วงอายุแบ่งตามทฤษฎีพัฒนาการตามวัยของโรเบิร์ต เจ. ฮาวิกเฮิร์ส (อ้างอิงจาก www.wisitdevilsoul.wordpress.com/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง/ทฤษฎีของ-โรเบิร์ต-เจ-ฮาว/) ที่รับชมการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่อง เนื่องจากประชากรกลุ่มนี้เป็นกลุ่มเด็กถึงเยาวชนที่อยู่ในช่วงกลุ่มวัยที่เปิดรับสื่อการ์ตูนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่บทความจากนิตยสาร M&C แม่และเด็กกล่าวไว้ว่า ช่วงวัย 6-12 ปีเป็นวัยที่เหมาะสมกับการรับชมการ์ตูน และกลุ่ม 16-18 ปี นั้นเป็นกลุ่มที่ได้ชมการ์ตูน Disney Princess มานานกว่ากลุ่มแรก ซึ่งจะมีประสบการณ์ในการรับชมมานานกว่า จะได้เห็นข้อเปรียบเทียบชัดเจนขึ้นในการพัฒนาของช่วงวัยว่ามีความแตกต่างจากกลุ่มที่อายุน้อยกว่าหรือไม่

3.3 กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเด็กผู้หญิง 4 กลุ่ม โดยแบ่งตามช่วงอายุดังนี้

ตารางที่ 3.1

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	ประเภทกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	หมายเหตุ
1	อายุ 6-9 ปี	4 คน	ระดับประถมศึกษาตอนต้น
2	อายุ 10-12 ปี	4 คน	ระดับประถมศึกษาตอนปลาย
3	อายุ 16-18 ปี	6 คน	ระดับมัธยมศึกษา
4	ผู้ปกครองของเด็กผู้หญิงในกลุ่มที่ 1 และ 2	8 คน	เพื่อเสริมในการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้เนื้อหามากขึ้น

จากสรุปได้ดังนี้

กลุ่มที่หนึ่ง อายุ 6-9 ปี เป็นตัวแทนจากระดับประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 4 คน

กลุ่มที่สอง อายุ 10-12 ปี เป็นตัวแทนจากระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 4 คน

กลุ่มที่สาม อายุ 16-18 ปี ซึ่งเป็นตัวแทนจากระดับมัธยมศึกษา จำนวน 6 คน ซึ่งรวมทั้ง 3 กลุ่ม ได้ทั้งสิ้น 14 คนนี้ เกิดจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Judgmental Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยกำหนดคุณสมบัติของผู้จะเป็นกลุ่มตัวอย่างคือเป็นเด็กผู้หญิงที่อายุอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดและรับชมการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องและเคยรับชมการ์ตูน Disney Princess เรื่องอื่นๆ มาก่อนและมีการศึกษาในโรงเรียนที่แตกต่างกันได้แก่ โรงเรียนเอกชน โรงเรียนรัฐบาล โดยแบ่งอย่างเท่าๆ กันในแต่ละช่วงอายุโดยใช้วิธีสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) พร้อมทั้งสัมภาษณ์กลุ่มที่ 4 คือผู้ปกครองของเด็กผู้หญิงในกลุ่มที่ 1 และ 2 ที่มีส่วนในการแนะนำให้กลุ่มตัวอย่างรับชมการ์ตูน Disney Princess จำนวน 8 คน รวมทั้งสิ้นกลุ่มตัวอย่างมีทั้งสิ้น 22 คน

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

3.4.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร คือ เอกสารต่างๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นศึกษางานวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess” ซึ่งเอกสารอาจจะอยู่ในรูปแบบของหนังสือทั่วไป ตำราเรียน งานวิจัย วิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นทั้งเอกสารภายในประเทศและนอกประเทศเป็นต้น นอกเหนือจากนั้นแหล่งข้อมูลที่ได้ก็อยู่ในรูปแบบเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ต ซึ่งการได้มาของเอกสารที่ได้มาผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และอินเทอร์เน็ต

3.4.2 แหล่งข้อมูลของสื่อภาพยนตร์การ์ตูน Disney Princess

แหล่งข้อมูลของสื่อภาพยนตร์การ์ตูน Disney Princess ผู้วิจัยได้ทำการค้นหาจากอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีการให้รับชมการ์ตูน Disney Princess

3.4.3 แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

ซึ่งในบางคำถามผู้วิจัยจะปรับเพื่อให้เหมาะกับกลุ่มตัวอย่างในแต่ละช่วงอายุ เพื่อให้ได้คำตอบจากกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลส่วนบุคคล

ลักษณะทางประชากรศาสตร์

1. ชื่อ นามสกุล อายุ

2. สถานศึกษา

3. รายได้ของครอบครัว (ถามจากผู้ปกครอง)

ข้อมูลเกี่ยวกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

1. คุณสมบัติของเจ้าหญิงในเรื่องนี้มีอะไรบ้าง
2. คุณสมบัติของตัวร้ายในเรื่องนี้มีอะไรบ้าง
3. คุณสมบัติที่เจ้าหญิงควรมีควรประกอบด้วยอะไร ขอเหตุผลประกอบ
4. คุณสมบัติที่ตัวร้ายควรมีควรประกอบด้วยอะไร ขอเหตุผลประกอบ
5. ถ้าท่านเป็นเจ้าหญิงท่านจะกำหนดให้ตนเองเป็นเจ้าหญิงแบบไหน
6. คิดว่าการเป็นผู้หญิงแบบช็อก่อนหน้านี้ดีอย่างไร
7. สิ่งที่แสดงให้เห็นชัดในเจ้าหญิงทั้ง 3 เรื่องคืออะไรและจุดอ่อนมีอะไรบ้าง

คำถามเกี่ยวกับการประกอบสร้างใหม่และการรื้อถอนในการ์ตูน Disney

Princess

1. การ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องนี้ มีอะไรแตกต่างออกไปจากการ์ตูน Disney

Princess เรื่องอื่นๆ

2. การ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องนี้ มีอะไรที่เหมือนการ์ตูน Disney Princess

เรื่องอื่นๆ

3. น้องๆ คิดว่าที่ได้ชมการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องมาน้องๆ อยากให้

ตัวเองของเรื่องมีพรสวรรค์อะไร

คำถามเกี่ยวกับการวิเคราะห์ วิเคราะห์ ID (Identification)

1. Cognitive-emotional ID

- 1.1 อยากทำงานบ้านเหมือนราพันเซลหรือไม่
- 1.2 หากถูกกีดกันทางด้านความรักเหมือนอันนาจะทำเช่นไร
- 1.3 สนุกไหมเวลาเห็นเจ้าหญิงร้องเพลง อยากร้องตามหรือไม่
- 1.4 ถ้าถูกจ้างแต่งงานแบบเมอริด้าจะทำอย่างไร

2. Wishful ID

- 2.1 ชีวิตที่น้องๆ ใฝ่ฝันอยากเป็นตัวละครตัวใดเพราะเหตุใด
- 2.2 อยากแต่งงานหรือไม่อย่างไร ถ้าหากอยากแต่งงานอยากแต่งงานกับคนแบบไหน
- 2.3 หลังจากได้ดูการ์ตูนน้องๆ มีความปรารถนาสิ่งใดในการ์ตูนบ้าง
- 2.4 ในอนาคตพอโตขึ้นถ้าเลือกได้น้องวาดภาพของตัวเองเป็นเช่นไร

3. Similarity ID

- 3.1 สิ่งใดที่ท่านอยากเลียนแบบตามตัวละครมากที่สุด
- 3.2 ท่านชอบตัวละครตัวใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

คำถามการถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

1. ทุกวันนี้สาวๆ มีเจ้าชายในฝันหรือไม่
2. ชอบเพลงจากการ์ตูนเรื่องไหนมากที่สุด เพลงอะไร
3. ชอบตัวละครไหนร้องเพลงมากที่สุด
4. ระหว่างเจ้าหญิงราพันเซล เมอริต้า เอลซ่าและแอนนา ชอบตัวไหนมากที่สุด

เพราะอะไร

5. เจ้าหญิงควรมีลักษณะอย่างไร
6. ถ้าสาวๆ เป็นตัวร้ายอยากเป็นตัวร้ายตัวไหน
7. ผู้หญิงควรทำงานบ้านหรือไม่
8. ถ้าสาวๆ ตกอยู่ในอันตรายอยากให้ใครมาช่วยมากที่สุด
9. ถ้าเป็นเอลซ่าได้ 1 วันจะอย่างไร
10. ถ้าเป็นราพันเซลแล้วถูกขังในหอคอยจะอย่างไร
11. แม่ในความคิดสาวๆ เป็นเช่นไร
12. นางฟ้าในความคิดสาวๆ เป็นเช่นไร
13. อยากแต่งงานหรือไม่เพราะอะไร
14. เจ้าหญิงจำเป็นไหมที่จะต้องสวย
15. ถ้าจะมีคนรักจะเลือกคนรักแบบไหน เพราะอะไร
16. การที่ราพันเซลไม่ลงจากหอคอยเองต้องให้คนอื่นมาช่วย น้องๆ มีความ

คิดเห็นอย่างไร

17. การที่เมอริต้าทำตามใจตนเอง น้องๆ มีความคิดเห็นอย่างไร
18. การที่แอนนาตกหลุมรักเจ้าชายฮานส์ น้องๆ มีความคิดเห็นอย่างไร
19. การที่การกระทำของรักแท้คือการช่วยเหลือพี่น้อง น้องๆ มีความคิดเห็น

อย่างไร

20. น้องๆ มีความคิดเห็นเช่นไรกับการที่แม่เลี้ยงกอลดลัฟพาตัวราพันเซลมา
21. ตัวร้ายสมควรที่จะมีจุดจบเช่นไร ในความคิดของน้องๆ
22. การที่เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพังมีความคิดเห็นเช่นไร
22. การที่เจ้าหญิงเอลซ่าใช้พลังวิเศษได้มีความคิดเห็นอย่างไร
23. การที่เจ้าหญิงถูกเจ้าชายหลอกมีความคิดเห็นอย่างไร
24. การที่เจ้าหญิงฝันถึงเจ้าชายมีความคิดเห็นอย่างไร
25. แม่ मदช่วยเจ้าหญิงได้ไหม
26. มีความคิดเห็นอย่างไรกับการที่ตัวร้ายกลั่นแกล้งเจ้าหญิง

คำถามสำหรับผู้ปกครอง

1. เหตุใดถึงเลือกการ์ตูน Disney Princess ให้ลูกดู
2. ผู้ปกครองได้ดูการ์ตูน Disney Princess ด้วยหรือไม่
3. อยากให้ลูกมีนิสัยอย่างไร
4. น้องๆ มีพฤติกรรมเลียนแบบเจ้าหญิงหรือไม่ ตัวไหนที่ชอบเลียนแบบ

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยแบ่งเป็นการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ดังนี้
การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง, การประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 โดยใช้ทฤษฎีสตรีนิยมในการวิเคราะห์และการวิเคราะห์ความคิดเห็นของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess เพื่อตอบสนองถึงปัญหาในการทำการวิจัยได้แก่ ภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ใน ค.ศ. 2010-2013 เป็นอย่างไรและเปรียบเทียบความรู้สึกของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ที่ผ่านมา

3.5.1 วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess

ตารางที่ 3.2

วิธีการวิเคราะห์ตัวบท

เรื่องที่ศึกษา	ทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์	เกณฑ์ในการวิเคราะห์	วิธีการเก็บข้อมูล
1. ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010])	1. ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theories)	1. แนวคิดเรื่องตัวละคร (The Concept of Characters)	การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)
2. นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])	2. ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality)	2. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)	
3. ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])	3. แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation) - ภาพตัวแทนที่เหมือนเดิม, เหมือนจริงหรือเปลี่ยนไป		

3.5.2 วิเคราะห์ผู้รับสาร

เพื่อเปรียบเทียบการถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน

Disney Princess

ตารางที่ 3.3

การวิเคราะห์ผู้รับสาร

กลุ่มผู้รับสาร	ทฤษฎีที่ใช้ในการ วิเคราะห์	เกณฑ์ในการวิเคราะห์	วิธีการเก็บข้อมูล
1. เด็กผู้หญิง 1.1 อายุ 7-9 ปี 1.2 อายุ 10-12 ปี	- แนวคิดการถอดรหัส (Encoding/Decoding)	- Preferred code - Negotiated code - Oppositional code	- ใช้วิธีสัมภาษณ์แบบ เจาะลึก (In-depth interview)
2. วัยรุ่นผู้หญิง อายุ 16-18 ปี	- วิเคราะห์ ID (Identification)	- Cognitive - Similarity	
3. ผู้ปกครองของเด็กกลุ่มที่ 1		- Wishful	

3.6 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลงานวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ดังนี้

บทที่ 4 การวิเคราะห์ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

บทที่ 5 การถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney

Princess

บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผล

บทที่ 4

การวิเคราะห์ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

หากจะกล่าวถึงการประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 นั้นผู้วิจัยต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ตัวละคร ซึ่งตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 เกิดจากการประกอบสร้างภาพออกมาให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันเพื่อตอบสนองผู้รับสารที่เป็นเด็กในยุคปัจจุบัน เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนผู้วิจัยขอเสนอภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงที่ผ่านมาของการ์ตูน Disney Princess ในเรื่องก่อนหน้านี้อาจที่จะได้นำมาเปรียบเทียบกับภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงในปี ค.ศ. 2010-2013

4.1 การวิเคราะห์ภาพตัวแทนผู้หญิงจากการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 1937-2009

ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess เรื่องก่อนหน้านั้นมีมากมายหลายตัวละครและยังคงเป็นที่จดจำของเด็กผู้หญิงทั่วโลกและได้รับความนิยม ซึ่งประกอบด้วยตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1937-2009 สรุปตามยุคสมัยได้ดังนี้

4.1.1 ยุคแรกของการ์ตูน Disney Princess (ค.ศ. 1601-1960)

อ้างอิงสตรีนิยมในคลื่นลูกที่หนึ่งซึ่งกล่าวถึงในบทที่ 2 นั้นยุคเริ่มแรกประกอบไปด้วยการ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]), ซินเดอเรลล่า (Cinderella [1950]) และเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty [1959])

การเล่าเรื่อง (Plot) ของการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรกนั้นจะเป็นในทิศทางที่คล้ายคลึงกันนั่นคือเจ้าหญิงจะมีความขัดแย้งหรือถูกกลั่นแกล้งจากตัวร้าย ซึ่งในตอนต้นเรื่องยามที่เจ้าหญิงลำบาก เจ้าหญิงจะได้รับการช่วยเหลือจากตัวละครต่างๆ ที่มีเวทย์มนตร์หรือได้รับการช่วยเหลือจากสถานการณ์ต่างๆ ผ่านตัวละครผู้ช่วย เพื่อที่เจ้าหญิงจะได้มีชีวิตรอดเพื่อประสพพบเจอกับเจ้าชาย ซึ่งท้ายที่สุดเจ้าชายจะเป็นผู้ที่แก้ปัญหาสำคัญที่ผู้ช่วยเหลือไม่สามารถช่วยเหลือได้เช่น สโนไวท์จะต้องได้รับจูมพิตจากรักแท้ซึ่งมีเพียงเจ้าชายเท่านั้นที่สามารถปลุกสโนไวท์ได้หรือในเรื่องเจ้าหญิงนิทราที่เช่นกัน

แก่นของเรื่อง (theme) นั้นในทั้ง 3 เรื่อง จะแตกต่างกันออกไปเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) คือ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ยกตัวอย่างจากราชินีใจร้ายมีนิสัยขี้อิจฉากลั่นแกล้งสโนไวท์สุดท้ายต้องจบชีวิตลง แต่สโนไวท์ไม่โต้ตอบจึงได้รับรักแท้เป็นการตอบแทนและอีกเรื่องคือคนตีตักน้ำไม่ไหลตกไฟไม่ไหม้ จากเหตุการณ์ที่

นายพรานได้ปล่อยให้สโนไวท์รอดชีวิตไป สำหรับซินเดอเรลล่า (Cinderella [1950]) คือการอดทน และอยู่อย่างมีความหวังว่าจะได้พบกับเจ้าชายในฝันและสอนเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วอีกเช่นกันและเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty [1959]) คือ ความขัดแย้งต่อผู้อื่นผลกระทบอาจมาตกที่คนที่เรารัก นั่นคือการที่พระราชาลืมเชิญเมลิฟิเซนท์ทำให้ออโรราต้องมาถูกคำสาป และอีกในแง่หนึ่งยังคงเป็นทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

การนำเสนอภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในยุคแรกจะถูกสร้างออกมาให้อยู่ในรูปแบบของผู้หญิงที่ เป็นผู้ถูกกระทำ ถูกกลั่นแกล้งจากตัวละครผู้ร้าย ซึ่งเจ้าหญิงเองไม่ได้ตอบเพียงแต่รอคอยการช่วยเหลือจากเจ้าชายเช่น ตัวละครสโนไวท์ จากเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) นั้นจะมีลักษณะอ่อนแอ ไม่สู้คน ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ ใฝ่ฝันที่จะได้พบรักจากเจ้าชายซึ่งปรากฏเหตุการณ์ในฉากที่สโนไวท์ชอบเล่าเรื่องของสโนไวท์ได้พบเจ้าชายก่อนจะมากอยู่กับคนแคระและหวังจะให้เจ้าชายจะมารับสโนไวท์ไปอยู่ด้วยกันที่ปราสาทอย่างมีความสุข สโนไวท์ยังสะท้อนภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่มีความสวยและความมีเมตตาต่อบรรดาสัตว์อ่อนแอ ไม่สู้คน ไม่ได้ตอบตัวร้าย รอคอยความช่วยเหลือจากผู้อื่น และมีบุคลิกลักษณะที่สะท้อนภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงอย่างชัดเจน ได้แก่ การทำงานบ้าน การทำอาหาร การร้องเพลงและได้ใช้ทักษะนี้ในการมีชีวิตอยู่รอด

ตัวละครซินเดอเรลล่านั้นเป็นเพียงสามัญชนคนธรรมดาที่หวังจะได้พบรักกับเจ้าชาย เธอมักจะเล่าเรื่องความต้องการที่เธอได้พบเจ้าชายของเธอให้บรรดาสัตว์ที่เธอเลี้ยงได้ฟังอยู่เสมอ เธอชอบที่จะร้องเพลงขณะที่เธอทำงานบ้านอีกด้วย ซึ่งตัวละครซินเดอเรลล่าสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงออกมาในรูปแบบที่สวยและใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย มีความอดทนแต่ขี้นเวลาถูกใช้งานแต่ไม่บ่นต่อหน้าแม่เลี้ยงของเธอและทำงานบ้านได้ทุกชนิด ชอบร้องเพลง รักสัตว์ที่เป็นเพื่อนของเธอ

ตัวละครออโรรา จากเรื่อง เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty [1959]) นั้นเป็นตัวละครที่มีความครบครันทั้งด้านความสวยและเสียงอันไพเราะที่ได้รับมาจากพรวิเศษ ลักษณะนิสัยของออโรราจะเชื่อฟังคำสั่งของผู้ที่ดูแลตนเอง หัวอ่อน และมีความเพ้อฝันต่อการฝันถึงเจ้าชายซึ่งออโรรานั้นได้พบกับสัตว์ในป่าว่าเธอได้ฝันถึงเจ้าชายรูปงามอยู่อย่างสม่ำเสมอ

ซึ่งตัวละครเจ้าหญิงจากทั้ง 3 เรื่องข้างต้นนี้จะมีลักษณะทางกายภาพที่มีใบหน้าสวยกลมงดงาม ตากลมโต จมูกนิด ปากกระจับอวบอिमเป็นที่ยรักของผู้ที่ได้พบเห็น และการแต่งกายของเจ้าหญิงจะแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง ตัวละครเจ้าหญิงในยุคแรกนั้นไม่มีพลังวิเศษหรือมนต์วิเศษจึงได้รับความช่วยเหลือจากผู้ช่วยเหลือ เช่น คนแคระ นางฟ้าแม่ทูนหัว สำหรับทัศนคติด้านครอบครัวเจ้าหญิงยุคแรกนั้น ไม่มีครอบครัวที่สมบูรณ์ ผู้สร้างไม่ได้นำเสนอภาพความเป็นไปของครอบครัวชัดเจนมากนักแต่ก็มีความห่วงหาอาทรกันหรือเจ้าหญิงต้องอาศัยกับแม่เลี้ยงหรือได้รับการอุปถัมภ์เลี้ยงดูโดยผู้อื่นที่ไม่ใช่ครอบครัว



ภาพที่ 4.1 สโนไวท์กับสัตว์ในป่า. จาก Snow White and the Seven Dwarfs [DVD], 1937. USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.2 ซินเดอเรลล่าในยามปกติ. จาก Cinderella [DVD]. 1950, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.3 ซินเดอเรลล่าตอนไปงานเลี้ยง. จาก Cinderella [DVD], 1950, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.4 เจ้าหญิงอโรรา. จาก Sleeping Beauty [DVD], 1959, USA: Walt Disney Animation Studios.

สำหรับตัวร้ายในยุคแรก (ค.ศ. 1601-1960) อ้างจากสตรีนิยมในคลื่นลูกที่หนึ่งที่กำลังมาถึงในบทที่ 2 จะประกอบไปด้วย ราซินี เรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]), เลดี้ ทรีเมน จากเรื่องซินเดอเรลล่า (Cinderella [1950]) และเมลิฟิเซนท์จากเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty [1959]) ซึ่งตัวละครผู้ร้ายในยุคแรกนั้นจะมีใบหน้าเรียวยาว ตาขวาง นัยน์ตาเข็มโหดดุตัน ใบหน้าแฝงไปด้วยความดุดัน คิ้วโก่ง แต่งหน้าจัด คางแหลม พร้อมทั้งมีอุปนิสัยไปในทางมีความอิจฉาริษยา กระหายในความสวยความเป็นที่ 1 ยุงให้ผู้อื่นเกลียดนางเอก เป็นตัวละครร้ายแบบมิติเดียว ไม่มีความเมตตากรุณา กลั่นแกล้งนางเอกหรือบังคับขู่เข็ญแต่งกายด้วยชุดที่มีสีเข้มและตัวร้ายมีอำนาจพิเศษที่จะทำให้เจ้าหญิงลำบากมากยิ่งขึ้น เช่น ราซินีจากเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) จะมีความสามารถในการปรุงยา ทำแอปเปิ้ลอาบยาพิษได้ ใช้ความสามารถไปในทางที่ผิด เลดี้ ทรีเมนจากเรื่องซินเดอเรลล่า (Cinderella [1950]) มีความร้ายแบบผู้ดี ร้ายลึก ชอบกลั่นแกล้งซินเดอเรลล่าให้ทำงานอย่างหนักเพื่อให้รับใช้นางและ เมลิฟิเซนท์จากเรื่องเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty [1959]) มีเวทย์มนต์ดำในการสาปแช่งได้ ซึ่งตัวร้ายในยุคแรกของการ์ตูน Disney Princess จะใช้ความสามารถไปในทิศทางที่ผิดไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ควบคู่กับความอิจฉาในเรื่องความสวยความงามหรือมีความเจ้าคิดเจ้าแค้นถึงอย่างไรก็ตามพวกนางยังมีเมตตาและรักสัตว์เลี้ยงคู่ใจของตนแต่หากนางโมโหนางก็สามารถไร้ความเมตตาได้ เวลาที่พวกนางโมโหจะแสดงออกทางสีหน้าอย่างชัดเจนว่าโกรธ

ภาพตัวแทนของตัวร้ายที่เป็นผู้หญิงในยุคแรก คือ มีความทะเยอทะยาน อิจฉา และมักมีความสามารถในการทำร้ายนางเอกได้ด้วยสติปัญญาอันเฉียบแหลมและตัวร้ายมักมีอำนาจเหนือกว่าเจ้าหญิง เช่น ราซินีใจร้ายจะมีสถานะเป็นแม่เลี้ยง เป็นราซินีในขณะที่สโนไวท์เป็นลูกเลี้ยงหรือเลดี้ ทรีเมนเป็นแม่เลี้ยงมีลูกเลี้ยงของเธอที่มีศักดิ์เป็นพี่ของซินเดอเรลล่าคอยกลั่นแกล้งซินเดอเรลล่า และเมลิฟิเซนท์มีอำนาจในการสาปและใช้เวทย์มนต์ทำร้ายอโรราให้กลายเป็นเจ้าหญิง

นิทราได้ ซึ่งที่กล่าวมาจะเป็นภาพตัวแทนในยุคแรกของ Disney Princess ที่ทาง Walt Disney พยายามนำเสนอภาพของผู้หญิงที่เป็นแม่เลี้ยงให้มีความโหดร้ายต่อลูกเลี้ยง ไม่รักลูกเลี้ยงและมักจะคอยกลั่นแกล้งเจ้าหญิงหรือนางเอกอยู่เรื่อยๆ เพื่อตอบสนองอารมณ์หรือผลประโยชน์ของตนเอง ให้เป็นคู่ขัดแย้งที่ชัดเจน แต่การดูในยุคหลังจะไม่ชัดเจน แต่เป็นความขัดแย้งภายในตัวละคร



ภาพที่ 4.5 ราชนิพนธ์โมโห. จาก *Reflection of Evil Ink & Paint Cel Release at Disney's Hollywood Studios Disney Parks Blog*, สืบค้นจาก Disneyparks.disney.go.com



ภาพที่ 4.6 เลดี้ ตรีเมนอุ้มแมวตัวโปรด. จาก *Cinderella [DVD]*, 1950, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.7 เมลิฟิเซนท์และสัตว์เลื้อยตัวโปรด. จาก Sleeping Beauty [DVD], 1959, USA: Walt Disney Animation Studios.

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิงในยุคแรกมี 2 รูปแบบคือทิศทางที่ขัดแย้ง อัจฉาในเรื่องความสวยงามงามเช่นคู่สนไวท์กับราชินีใจร้าย หรือตัวร้ายผู้หญิงชอบกลั่นแกล้งเจ้าหญิง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นปัญหาภายในครอบครัวที่จับคู่ระหว่างแม่เลี้ยงและลูกเลี้ยงจะเป็นคู่อริกันซึ่งแม่เลี้ยงจะมีอำนาจเหนือกว่าในการกลั่นแกล้งลูกเลี้ยงโดยลูกเลี้ยงไม่ได้ตอบโต้ใดๆ ทั้งสิ้น ขณะเดียวกัน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีหรือให้ความช่วยเหลือกัน เช่น นางฟ้าจะมาช่วยเจ้าหญิงในเวลาที่ลำบากหรือนางฟ้าจะคอยช่วยเหลือเจ้าหญิงเช่นนางฟ้าแม่ทูนหัวกับซินเดอเรลล่า

ความสัมพันธ์ระหว่างชายกับหญิงจะมี 2 ทิศทางนั่นคือทิศทางที่หนึ่งการตกหลุมรักโดยผู้ชายจะพบรักกับผู้หญิงและตกหลุมรักตั้งแต่แรกเห็น เช่นเจ้าชายจุมพิตเพื่อถอนคำสาปให้เจ้าหญิงฟื้นจากการหลับใหล และเจ้าชายมีภาพตัวแทนที่ช่วยยกสถานะผู้หญิงให้ดีขึ้น เช่นเจ้าชายทำให้ผู้หญิงสามัญชนพ้นสภาวะจากความลำบากอย่างในเรื่องซินเดอเรลล่า และทิศทางที่สองความสัมพันธ์แบบได้ประโยชน์ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เช่นคนแคระจะช่วยสโนไวท์ในยามที่ลำบากโดยให้สโนไวท์มาอาศัยในบ้านด้วยโดยแลกกับการทำงานบ้าน

4.1.2 ยุคที่สอง (ค.ศ. 1960-1989) ของการ์ตูน Disney Princess

อ้างอิงสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สองที่กล่าวถึงในบทที่ 2 ของ Disney Princess ซึ่งประกอบด้วย 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid [1989]), เรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast [1991]) และอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin [1992])

รูปแบบของการเล่าเรื่อง (Plot) เริ่มเปลี่ยนแปลงจากยุคแรกเนื่องจากมีความหลากหลายขึ้น ทำให้ผู้ชมได้ลุ้นตลอดเวลาแทนที่จะเป็นการเล่าเรื่องแบบราบเรียบกลับมีเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตคนในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ฉากของการทะเลาะกันของเอเรียลและพ่อของเอเรียลดูเป็นเรื่องที่จับต้องได้ในโลกของความเป็นจริงหรือการทดแทนคุณของพ่อที่เบลล์ต้องยอมเสียสละตนเองให้ถูกจับแทนพ่อเพื่อแลกเปลี่ยนกับอสรภาพของพ่อตนเอง และการเล่าเรื่องยังมีความซับซ้อนมากขึ้นกว่าในยุคแรกๆ คือตัวละครต้องมีการค้นหาความรัก ต้องอาศัยระยะเวลาในการดูใจ

เพื่อพิสูจน์ความจริงใจ กว่าจะรักกันได้ต้องมีอุปสรรคให้ฟันฝ่าไปด้วยกัน และในบางเนื้อหาของ การเล่าเรื่องได้เปลี่ยนไปจากเนื้อหาต้นฉบับเค้าโครงเดิมได้มีการปรับรูปแบบการดำเนินเรื่องและตอนจบ เพื่อให้จบแบบมีความสุขเช่นในเรื่อง เจ้าหญิงน้อยผจญภัย (The Little Mermaid [1989]) ได้เปลี่ยน ตอนจบให้เจ้าหญิงเจ้าหญิงน้อยได้พบรักอย่างมีความสุขกับเจ้าชายทั้งที่โครงเรื่องเดิมเจ้าหญิงต้องสลาย กลายเป็นฟองน้ำในทะเล และการเล่าเรื่องในรูปแบบใหม่ในเรื่องอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ ทำให้เห็นว่าตัวละครชายเป็นตัวดำเนินเรื่องแทนเจ้าหญิงซึ่งแตกต่างออกไปจากเรื่องเดิมเช่นกัน

แก่นของเรื่อง (theme) ในการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่สองนั้นยังคงมี การสอนเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วอยู่ในทุกเรื่องแต่เพิ่มรายละเอียดของแก่นเรื่องที่สอดแทรกลงไปเช่น ในเรื่องเจ้าหญิงน้อยผจญภัย (The Little Mermaid [1989]) ได้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเชื่อผู้ที่อาบน้ำร้อน มาก่อนเรา ซึ่งเอเรียลไม่ได้เชื่อคำสั่งสอนของพ่อทำให้เกิดเหตุร้ายในตอนท้ายก่อเกิดความลำบากแก่ บ้านเมืองในขณะที่เรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty And the Beast [1991]) ได้สอนเรื่องการ ไม่มองคนที่รูปลักษณ์ภายนอกไม่ได้มีแต่เจ้าชายรูปงามเสมอไป แต่ให้มองลึกถึงจิตใจและสิ่งที่เขาทำ จากเหตุการณ์ที่เบลล์ได้แสดงให้เห็นในเรื่องนี้ทำให้มีชีวิตอย่างมีความสุขกับเจ้าชายอสูรและทำให้คำสาปสลายไปได้ และเรื่องอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin [1992]) สอนเรื่องไม่มองคนจากฐานะ บางทีคนที่ฐานะไม่ดีอาจเป็นคนดีได้ในทางกลับกันคนที่มีฐานะดีอาจเป็นคนไม่ดี

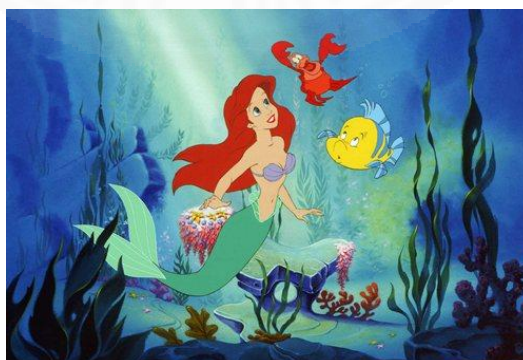
ต่อมา Walt Disney ได้สร้างตัวละครที่แปลกใหม่มากขึ้นโดยที่ตัวละครเจ้าหญิง จะมีความเกี่ยวข้องกับการผจญภัย ทำทายมากขึ้น และลักษณะภายนอกของตัวละครเจ้าหญิงได้ เปลี่ยนลักษณะออกไปโดยที่จะมีความสวยควบคู่ไปกับความสามารถอื่นๆ เพิ่มเติมเช่น เอเรียลจาก เรื่องเจ้าหญิงน้อยผจญภัย (The Little Mermaid [1989]) จะมีความสวยที่ครึ่งบนเป็นหญิงสาวครึ่งล่าง เป็นปลา นางชอบความผจญภัยและมีปากเสียงกับตัวละครอื่นๆ ออกความคิดเห็นมากขึ้น นางกล้า ตัดสินใจในการทำสิ่งต่างๆ ที่เสี่ยงมากขึ้นไม่เหมือนตัวละครเจ้าหญิงในยุคแรก แต่ยังคงให้ความสำคัญ กับ “ความรัก” เช่นนางยอมแลกเปลี่ยนเสียงของเธอเพื่อให้ได้ขามาเพื่อตามหาคนที่นางรัก

ส่วนเบลล์จากเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast [1991]) นางเป็นผู้หญิงที่สวยและใจดีมีผู้ชายมาหลงรักแต่นางเลือกที่จะรักคนจากจิตใจและเบลล์เองยังมีความคิดความอ่านมีมันสมองที่ซับซ้อนให้นางแตกต่างจากตัวละครผู้หญิงอื่นๆ ในเรื่อง รวมถึงเป็น ตัวละครเจ้าหญิงองค์แรกที่แตกต่างจากเจ้าหญิงในยุคก่อนๆ ตรงที่นางชอบอ่านหนังสือหาความรู้และ ทัศนคติช่วยเหลือพ่อของเธอแตกต่างจากเจ้าหญิงในยุคก่อนที่คาดหวังจะได้พบรักกับเจ้าชายเพื่อให้ ตนเองมีชีวิตที่สุขสบายอย่างที่เคยยกตัวอย่างในตัวละครเจ้าหญิงในยุคแรก แต่ในยุคที่สองนั้น Walt Disney ได้นำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงให้มีมิติมากขึ้น เช่นเบลล์นอกจากความสวย เธอยังเป็นคน ดีที่มีความกตัญญูเสียสละตนเพื่อพ่อของเธอทำให้ได้แต่งงานกับเจ้าชายอสูรที่เบลล์รักโดยไม่ได้อมองที่ รูปลักษณ์ภายนอกทำให้นางได้แก้คำสาปให้เจ้าชายอสูรได้สำเร็จ

ต่อมาจัสมินจากเรื่อง อะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin [1992]) เป็นตัวละครเจ้าหญิงตัวแรกที่มีผิวสองสีและชอบการผจญภัยนางไม่ได้ต้องการชีวิตที่หรูหราฟูฟ่า นางไม่ชอบให้ใครบังคับ ทำให้นางได้ตัดสินใจที่จะเลือกครองที่ตนเองรักที่ต่างสถานะกันนั่นคืออะลาดีน ตัวละครเจ้าหญิงในยุคกลางนั้นเจ้าหญิงยังคงมีความสวยเหมือนเดิม นั่นคือมีนัยน์ตากลมโต ใบหน้ากลมแต่งกายด้วยชุดที่สวยงามหรูหราแต่ที่แตกต่างคืออุปนิสัยจะสุขุมมากขึ้น มีความคิดความอ่านไม่ได้อ่อนให้เจ้าชายมาเป็นผู้ปลดปล่อยแต่ตัวเจ้าหญิงเองเป็นคนที่ตามหาความรักและเลือกคนที่นางรักจริงๆ อย่างไรก็ตามภาพตัวแทนผู้หญิงที่แสดงออกในด้านความเมตตาต่อสัตว์เลี้ยงที่เป็นเพื่อนของนางเหมือนเจ้าหญิงในยุคก่อนๆ อย่างเช่นเอเรียลจะมีเพื่อนสนิทเป็นปลาและจัสมินที่มีเพื่อนสนิทเป็นเสือโคร่ง เป็นต้น

จุดเด่นของเจ้าหญิงในยุคที่สองนั้นผู้หญิงยังคงสวยและชอบร้องเพลงฉกเช่นตัวละครเจ้าหญิงในยุคแรกแต่จะมีการรื้อถอนภาพการทำงานในบ้านและสร้างภาพใหม่ๆ ของผู้หญิงที่สามารถผจญภัยโลกภายนอกได้ต่อยก้ากับสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สองที่ผลักดันให้ผู้หญิงมีอิสระในการทำงานนอกบ้านเพื่อหารายได้มาจุนเจือครอบครัวแต่งงานนั้นยังคงเป็นงานที่แสดงภาพตัวแทนความเป็นหญิง เช่น งานเย็บปักถักร้อย ทำอาหาร

และเจ้าหญิงในยุคที่สองนี้ยังชอบการผจญภัยในโลกกว้างโหยหาอิสรภาพกล้าต่อรองกับผู้มีอำนาจเหนือกว่าแต่เจ้าหญิงในยุคแรกไม่ปรากฏการต่อรองเช่นนี้ เช่น เอเรียลมีฉากทะเลาะกับพ่อเพื่อขอไปอยู่บนโลกมนุษย์ซึ่งในยุคแรกนั้นเจ้าหญิงจะไม่กล้าต่อรองต่ออำนาจของผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าแต่อย่างไรก็ตาม เจ้าหญิงในยุคที่สองยังตกหลุมรักเจ้าชายหรือผู้ชายสามัญชนเพียงแต่ต้องใช้เวลาในการศึกษาดูใจก่อนแต่งงานมากกว่าเจ้าหญิงในยุคก่อนๆ ที่ตกหลุมรักเพียงเพราะพบกันในวันเดียวหรือพบกันในความฝัน



ภาพที่ 4.8 เอเรียลกับเพื่อนๆ ของเธอ. จาก The Little Mermaid [DVD], 1989, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.9 เบลล์อ่านหนังสือ. จาก Beauty and the Beast [DVD], 1991, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.10 เบลล์เอนร่างกับเจ้าชายอสูร. จาก Beauty and the Beast [DVD], 1991, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.11 จัสมินกับสัตว์เลี้ยงของเธอ. จาก Beauty and the Beast [DVD], 1992, USA: Walt Disney Animation Studios.

ส่วนตัวร้ายผู้หญิงของเรื่องในยุคที่ 2 นั้นจะมีใบหน้าที่ไม่สวย รูปร่างไม่พอมเพริยวแต่จะมีปัญญาเฉียบแหลม เจ้าความคิดในการหลอกลวง ซึ่งตัวร้ายดังกล่าวคือ เออซูล่า จากเรื่องเงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid [1989]) ซึ่งเป็นตัวละครผู้หญิงที่มีบทบาทเป็นตัวร้ายที่ใช้มนต์คาถาเพื่อหาผลประโยชน์จากผู้อื่น ซึ่งนางมีสติปัญญาในการคดโกงเพื่อประโยชน์แก่ตนเองเพื่อจะยกสถานะนางให้เป็นใหญ่ในท้องสมุทร ตัวร้ายในยุคที่สองจะไม่ได้สนใจในเรื่องความสวย ความงามหรืออิจฉาเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครเอกแต่นางทำเพื่อหวังที่จะครอบครองในอำนาจภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายในยุคที่สองนั้น มีความแตกต่างจากตัวร้ายในยุคแรกในเรื่องของจุดประสงค์ที่ต้องการ ซึ่งในยุคแรกตัวร้ายจะอิจฉาในเรื่องของความสวย แต่ในยุคที่สองจะต้องการความมีอำนาจ มีอุปนิสัยที่ดุดันมากขึ้น มีชั้นเชิงในการวางแผนเพื่อยกสถานะของตนเองให้สะดวกสบายซึ่งความเป็นใหญ่มาจากผู้ชายแตกต่างจากตัวร้ายในยุคแรกที่จะเป็นการขัดแย้งกันในเรื่องของความสวยความงาม เช่นเออซูล่าใช้เอเรียลเป็นนกตอในการยึดครองบัลลังก์ของพ่อเอเรียลเป็นต้น และตัวร้ายในยุคที่สองยังไม่อยู่ว่่างๆ เธอยังทำงานหาเลี้ยงชีพของเธอ โดยการใช้เวทย์มนต์ของนางแลกเปลี่ยนกับเงินเพื่อทำให้นางอยู่รอดได้ ซึ่งเหตุการณ์นี้เองเป็นการย่ำในเรื่องของการทำงานนอกบ้านของผู้หญิงที่ต้องหาเลี้ยงตนเองและครอบครัวของสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สอง เป็นต้น



ภาพที่ 4.12 เออซูล่ากำลังล่อลวงเอเรียล. จาก The Little Mermaid [DVD], 1989, USA: Walt Disney Animation Studios.

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิงในยุคที่สองของ Disney Princess นั้นยังคงเป็นเรื่องของความขัดแย้งกันอยู่แต่คนละปัจจัยกัน จากเดิมมีความขัดแย้งเพราะความสวยแต่ในยุคที่สองขัดแย้งเพื่อผลประโยชน์ในการช่วงชิงอำนาจจากพ่อของเจ้าหญิง

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้หญิงในยุคที่สองของ Disney Princess นั้นยังคงมีเรื่องราวของความรักระหว่างเจ้าชายและเจ้าหญิงที่เพิ่มเติมทางด้านการศึกษาดูเฒ่ามากขึ้นและ

อีกรูปแบบคือเจ้าชายต้องขัดแย้งกับตัวร้ายผู้หญิงเพื่อช่วยเจ้าหญิงอันเป็นที่รักของตน ซึ่งในยุคก่อน ๆ จะไม่ปรากฏการเผชิญหน้าระหว่างเจ้าชายกับตัวร้ายมากนัก และในยุคที่สองที่น่าสนใจคือมีการขัดแย้งระหว่างเจ้าหญิงกับตัวละครผู้ชายที่เป็นพ่อซึ่งไม่เคยปรากฏในยุคแรกเช่น เจ้าหญิงเอเรียล ทะเลาะกับพ่อเพื่อต้องการออกจากทะเลไปสู่พื้นพิภพและเจ้าหญิงจัสมีนทะเลาะกับพ่อของตนเพราะนางต้องการออกผจญภัยนอกรั้วพระราชวัง ซึ่งในงานวิจัยของ Lara Descartes (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “Gender Role Portrayal and the Disney Princesses” ก็ได้ผลสรุปถึงการพัฒนาของตัวการ์ตูน Disney Princess มีการแสดงออกที่เปลี่ยนไปในทิศทางที่ปรับให้เข้ากับยุคสมัยสะท้อนภาพสังคมมากขึ้นว่าผู้หญิงได้ปรับตัวไม่โยเยหาไฟฝันจะพบรักเพียงแค่ 1 วัน แต่ผู้หญิงสนใจที่จะผจญภัยออกไปในโลกกว้างพร้อมทั้งปกป้องตนเอง และกล้าเสนอของความคิดของตัวเองมากขึ้นซึ่งจากเดิมในยุคเริ่มต้นจะมีภาพความเป็นผู้หญิงเช่น ความอ่อนแอ วังหนีจากอันตรายกลับกลายเป็นเสนอภาพของผู้หญิงที่มีความเป็นชายมากขึ้น เช่น การออกผจญภัย กล้าต่อรองเพื่อตนเอง การมีความกล้าหาญมากขึ้น เป็นต้น

4.1.3 การ์ตูน Disney Princess ในยุคที่สาม (ค.ศ. 1980-ปัจจุบัน)

ประกอบด้วยเรื่องโพคาฮอนทัส (Pocahontas [1995]), เรื่องมู่หลาน (Mulan [1998]), เรื่องมหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog [2009])

รูปแบบของการเล่าเรื่อง (Plot) การเล่าเรื่องใน Disney Princess ยุคที่ 3 จะเป็นการเล่าเรื่องไม่ต่างจากยุคที่ 2 ของ Disney Princess แต่พบความแตกต่างกันในเรื่องของฉากในเรื่องจะอิงกับประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้นจริงมากขึ้น เช่น การล่าอาณานิคมอังกฤษที่บุกรุกชาวอินเดียนแดง หรือ ฉากการรุกรานเมืองจีนของเผ่ามองโกลซึ่งทำให้รู้สึกถึงความเป็นจริงมากขึ้น และการเล่าเรื่องที่ต่างออกไปในเรื่องของโพคาฮอนทัส คือ ในตอนจบเจ้าหญิงไม่ได้แต่งงานซึ่งเป็นเรื่องแรกของ Disney Princess ที่นำเสนอออกมาในรูปแบบเช่นนี้

แก่นของเรื่อง (theme) จะเน้นหนักไปที่ของการรักชาติบ้านเมืองและการเสียสละความสุขของตนเองเพื่อส่วนรวม เช่น โพคาฮอนทัสยอมที่จะให้จอห์น สมิธ กลับไปลอนดอนทุกๆ ที่ตนเองต้องการให้จอห์นอยู่ด้วยกัน ซึ่งแตกต่างจากในยุคแรกและยุคที่สองของ Disney Princess

ในด้านของตัวละครมีความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นโพคาฮอนทัสที่มีใบหน้าเหลี่ยม ริมฝีปากหนา ผิวสีน้ำตาลดำตามลักษณะตัวละครที่มาจากชาวเผ่าอินเดียนแดง, มู่หลานที่เป็นสาวเอเชีย มีตาชั้นเดียว ใบหน้ากลม และเทียน่าจากเรื่อง มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบที่เป็นสาวผิวสองสี-คล้ำ เชื้อชาติแอฟริกัน ซึ่งตัวละครในยุคที่สามจะมีอุปนิสัยเป็นตัวละครแบบหลายมิติมากขึ้น และตัวละครทั้ง 3 มีอุปนิสัยเสียสละความสุขของตนเองเพื่อส่วนรวม ซึ่งหากเทียบกับตัวละครเจ้าหญิงยุคที่ผ่านมาสองยุคข้างต้น เจ้าหญิงในยุคที่ 3 มีมิติของตัวละครมากกว่า 2 ยุคที่ผ่านมา และ 3 ตัวละครเจ้าหญิงดังกล่าว ไม่ได้เป็นตัวละครเจ้าหญิงแต่กำเนิดแต่เป็นการสถาปนาจาก Walt Disney

ในภายหลังทำให้ชุดเครื่องแต่งกายที่สวมใส่จะเป็นชุดที่ไม่หรูหราเท่ากับสองยุคแรกและอุปนิสัยของตัวละครจะสะท้อนภาพตัวแทนเรื่องของการกตัญญูเสียสละเพื่อชาติบ้านเมือง การมีความคิดของตนเองไม่ต้องพึ่งพาเจ้าชาย สามารถใช้ชีวิตอยู่ได้โดยไม่มีผู้ชายผัดกับในสองยุคแรกในทุกตัวละครเจ้าหญิงจะต้องมีเจ้าชายหรือพระเอกมาเป็นแรงขับเคลื่อนในการดำเนินเรื่อง

ดังนั้นตัวละครในยุคที่สามนี้จะเน้นในเรื่องด้านการทำตามความฝันความต้องการของตนเองที่จะแตกต่างออกไปจากผู้หญิงคนอื่นๆ ในเรื่องเดียวกันและที่น่าสนใจ คือ ในยุคที่สามนี้ไม่มีตัวละครผู้ร้ายที่เป็นผู้หญิง แต่กลับกลายเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางความฝันหรือสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม “วัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่น” ที่มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงในพื้นที่นั้นๆ เช่น อุปสรรคของโพคาฮอนทัส คือ การรักกับคนต่างพื้นที่ ต่างบ้านต่างเมืองซึ่งเป็นเรื่องต้องห้ามของชนพื้นเมืองในสมัยก่อน หรือการที่มู่หลานซึ่งเป็นผู้หญิงไม่สามารถอาสารบแทนพ่อได้เพราะเป็นผู้หญิง สะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่ไม่ต้องการทำตามกรอบของวัฒนธรรมในพื้นที่ของตัวละคร

จุดเด่นของเจ้าหญิง Disney Princess ในยุคที่สามเป็นการทำลายกรอบเดิมๆ โดยที่ผู้หญิงไม่ได้มีความเป็นผู้หญิงเหมือนเดิมแต่เพิ่มไปในเรื่องความเป็นชายมากขึ้น เช่น การสู้รบ การมีความกล้าหาญ การผจญภัยที่เข้มข้นไปกว่าเจ้าหญิงในยุคที่สอง เช่น มู่หลานได้ไปรบในสนามรบร่วมกับผู้ชาย และเจ้าหญิงเองเปลี่ยนสถานะจากผู้ถูกรังแกเป็นผู้ช่วยเหลือมากขึ้น เช่น เจ้าหญิงเป็นผู้ช่วยเหลือเจ้าชายในยามที่ลำบากผิดจากยุคก่อนๆ ที่เจ้าชายต้องเป็นฝ่ายช่วยเหลือเจ้าหญิง เช่น ในตอนที่มู่หลานช่วยชีวิตพระเอกจากการถูกทำร้ายจากพวกบูกรุกบ้านเมือง อย่างไรก็ตาม ภาพตัวแทนของผู้หญิงยังคงไม่ได้รื้อถอนในเรื่องของความสวยหรืออ่อนโยนออกไปแต่ประกอบสร้างภาพผู้หญิงให้มีความเข้มแข็งแบบผู้ชายมากขึ้น เช่น ผู้หญิงต่อสู้ได้และสวยด้วย ผู้หญิงปกป้องคนที่รัก ผู้หญิงดูแลตนเองได้โดยปราศจากผู้ชาย แต่ถึงอย่างไรก็ตามผู้หญิงยังสะท้อนภาพด้านการต้องการความรักจากผู้ชายอยู่จากในตอนท้ายเรื่องที่น่าสนใจว่าผู้หญิงยังคงต้องการที่จะแต่งงานและสร้างครอบครัว



ภาพที่ 4.13 โพคาฮอนทัสช่วยคนตนเองรักขณะโดนทำร้าย. จาก Pocahontas [DVD], 1995, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.14 มู่หลานตัดผมของตน. จาก Mulan [DVD], 1998, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.15 มู่หลานกำลังฝึกการรบร่วมกับทหารผู้ชาย. จาก Mulan [DVD], 1998, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.16 มู่หลาน (ปลอมเป็นผู้ชาย) ตอนอาสารบแทนพ่อ. จาก Mulan [DVD], 1998, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.17 เทียน่าตอนสวมชุดเจ้าหญิงและภาพเทียน่าตอนสวมชุดปกติ. จาก The Princess and the Frog [DVD], 2009, USA: Walt Disney Animation Studios.

จุดเด่นของเจ้าหญิงในยุคที่ 3 คือผู้หญิงมีความคิดเป็นของตนเองมากขึ้นและกล้าตัดสินใจในการทำสิ่งต่างๆ เพื่อส่วนรวม เช่น มูห์หลานตัดสินใจปลอมตัวอาสาרבแทนพ่อหรือโพคาฮอนทัสกล้าที่จะปกป้องคนที่ตนเองรักซึ่งสิ่งที่ตัวการ์ตูนแสดงออกมานั้นทำให้ภาพตัวแทนของผู้หญิงในรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งได้ข้อสรุปคล้ายกับงานวิจัยของ กนกพรรณ วิบูลย์ศรี (2547) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกัน” ว่าผู้หญิงในยุคใหม่นั้นมีความกล้าคิดกล้าแสดงออกมากขึ้นกว่ายุคเก่าๆ ซึ่งด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไปทำให้ผู้หญิงจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อให้เข้ากับโลกปัจจุบันมากขึ้น และ Walt Disney ก็ตอบสนองบริบททางสังคมในขณะนั้นด้วย

จากที่กล่าวข้างต้นจะทำให้เห็นว่าการ์ตูน Disney Princess นั้น มุ่งเน้นไปที่ตัวละครเจ้าหญิงและตัวละครผู้ร้ายเพื่อให้เรื่องมีความสนุกสนานตื่นเต้นมีข้อธรรมและที่สำคัญตัวละครข้างต้นนั้นทุกตัวเป็นตัวแทนแสดงน้อยลักษณะซึ่งจะดีที่สุดหรือไม่ก็ร้ายสุดขีดเป็นการแสดงออกในลักษณะที่เป็น “stereotypes” โดยสามารถแยกได้อย่างชัดเจนตามบทและรูปลักษณ์ของตัวละครและผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ได้มีการพัฒนาควบคู่กับรูปแบบยุคสมัยในสมัยนั้นๆ ซึ่งการกล่าวข้างต้นเป็นการสรุปตัวละครผู้หญิงที่เคยมีมาในยุคแรกๆ ของการ์ตูน Disney Princess ก่อนมาถึงตัวละครผู้หญิงในยุคปัจจุบันของ Disney Princess

4.2 การวิเคราะห์ภาพตัวแทนผู้หญิงจากการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013

ในส่วนต่อไปจะใช้แนวคิดเรื่องตัวละครมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์โดยศึกษาภาพยนตร์ Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 ที่มีตัวการ์ตูนผู้หญิงทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ 1. ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) 2. นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) 3. ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) และ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตัวละครผู้หญิงเสริมด้วยเพื่อให้เห็นภาพตัวแทนของผู้หญิงและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้น รวมทั้งมีการประกอบสร้างแตกต่างจากตัวละครผู้ชายในเรื่องก่อนๆ ซึ่งการวิเคราะห์มีดังนี้

การวิเคราะห์ตัวละครผู้หญิงในช่วง ค.ศ. 2010-2013

4.2.1 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010])

4.2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

(1) การเริ่มเรื่อง

เปิดขึ้นมาโดยเล่าบรรยายถึงความเป็นมาของเรื่องราพันเซลที่ว่า “หยาดแสงอาทิตย์หยาดหนึ่งตกลงสู่พื้นโลก และงอกงามขึ้นเป็นดอกไม้เรืองแสงประกอบด้วยสรรพคุณเยียวยาความป่วยเจ็บ” หญิงชราคนหนึ่งชื่อว่า “กอธเอล” พบเจอเข้า จึงใช้ดอกไม้ชิ้นนั้นเพื่อคงความเยาว์วัยของหญิงสาวโดยวิธีร้องเพลงมนตร์แก่ดอกไม้ชิ้นนั้นว่า “บุปผาเรืองแสงส่อง เปล่งฤทธิ์ของเจ้าช่วยย่อนวันให้เรา คืนสิ่งที่เคยได้ครอง” นางนำส้มมาครอบดอกไม้ชิ้นนั้นเพื่อเก็บไว้ใช้แต่ผู้เดียว

หลายร้อยปีผ่านไป เกิดมีอาณาจักรขึ้นบริเวณนั้น ราชินีอันเป็นที่รักแห่งอาณาจักรดังกล่าวประจวบขณะใกล้ให้ประสูติกาล ทหารและพลเมืองช่วยกันค้นหาวิธีแก้ไข และพบดอกไม้ชิ้นนั้นเข้าโดยบังเอิญ ราชินีทรงได้รับการรักษา และมีประสูติกลเป็นธิดาตามว่า “ราพันเซล” ผู้มีเกศงามดังทอง และบัดนี้ เกศของพระธิดากลายเป็นแหล่งสรรพคุณวิเศษของดอกไม้ชิ้นนั้นแทน ในคืนนั้น กอธเอลลักพาพระธิดาไปซ่อนไว้ในหอคอยสูงกลางป่า แล้วเลี้ยงดูประดุจบุตรในอุทร เพื่อใช้ผมของราพันเซลช่วยให้ตนเองคงความเยาว์วัยต่อไป นางทราบดีว่า ถ้าตัดผมของราพันเซลออก ผมนั้นจะเสื่อมสรรพคุณ และเปลี่ยนจากสีทองเป็นสีน้ำตาลทึบที่ ดังนั้น นางจึงปล่อยให้เกศของราพันเซลยาวโดยมิได้ตัดเลย และมีให้ราพันเซลออกนอกหอคอยเลย ทั้งนี้ ทุกๆ ปี ในวันคล้ายวันประสูติของราพันเซล พระราชาและราษฎรของพระองค์จะปล่อยโคมลอยนับแสนดวงขึ้นสู่ฟ้า พวกเขาหวังว่าโคมลอยจะนำพาพระธิดาของพวกเขากลับมาอีกครั้ง

ซึ่งการเปิดเรื่องของเรื่องนี้ทำให้รู้ที่มาที่ไปของตัวละครเจ้าหญิง และปมการขัดแย้ง ของตัวละคร การเกิดเหตุการณ์ต่อมาในเรื่องที่จะเกิดขึ้นและยังมีเหตุการณ์อีกเหตุการณ์หนึ่งที่สะท้อนไปยังมุมมองของฟลินไรเดอร์ ที่เป็นจอมโจรหนุ่มรูปงาม ได้ขโมยมงกุฎของเจ้าหญิงผู้หาย

สาบสูญไปจากพระราชวัง ระหว่างที่เหล่าองครักษ์ไล่ตามกลุ่มโจรอย่างติดพันนั้น ในเวลานั้น ฟลิน หลอกเอามงกุฎไปจากเพื่อนร่วมกลุ่ม และได้หลบหนีจนกระทั่งได้พบหอคอยที่ราพันเซลถูกขโมยจนไว้

(2) การพัฒนาเหตุการณ์

ราพันเซลขอร้องแม่เลี้ยงกอลให้พาออกไปนอกหอคอย แต่กอลไม่ยอมให้ออกไป จนราพันเซลได้พบฟลิน ไรเดอร์ จึงให้ฟลิน ไรเดอร์พาออกไปนอกหอคอยผจญเหตุการณ์ต่างๆ ที่ไม่เคยเจอมาก่อน เช่น ได้พบผู้คนที่มากมายหลายตา ได้ไปดูโคลนลอยที่เจ้าหญิงต้องการเห็นด้วยตัวพระองค์เอง

(3) ชั้นวิกฤต

ราพันเซลรู้ว่าแม่เลี้ยงกอลไม่ใช่แม่แท้ และยังหลอกใช้ประโยชน์จากผมของราพันเซล ทำให้เกิดจุดแตกหักระหว่างแม่เลี้ยงกอลและราพันเซล ขณะนั้นฟลิน ไรเดอร์ ขึ้นมาช่วยราพันเซล แต่ถูกแม่เลี้ยงกอลทำร้ายจับมัดไว้ ราพันเซลตัดสินใจที่จะเสียสละตนเองอยู่กับแม่เลี้ยงกอลตลอดไปแลกกับการปล่อย ฟลิน ไรเดอร์ให้เป็นอิสระ

(4) ชั้นคลี่คลาย

ฟลิน ไรเดอร์ตัดผมของราพันเซลทำให้กอลสลายไปในอากาศ ซึ่งทำให้ราพันเซลเป็นอิสระ และราพันเซลได้ออกมาจากหอคอยและกลับไปหาพ่อแม่ที่แท้จริงซึ่งเป็นพระราชินีและพระราชินีของเมือง และได้รักกับฟลิน ไรเดอร์

(5) ชั้นยุติเรื่องราว

เรื่องนี้เป็นการ์ตูนที่มีความสุขซึ่งเป็นตามตอนจบในการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่ 1 และ 2 โดยเป็นการยืนยันตอนจบแบบเดิมที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มเป้าหมาย

4.2.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นของเรื่องราวราพันเซลได้สอนไว้ว่า คนใกล้ตัวเราไม่ได้ดีเสมอไปบางทีเขาอาจจะต้องการหาผลประโยชน์เขาจึงทำดีกับเรา เช่น แม่เลี้ยงกอลที่ต้องการใช้ประโยชน์จากราพันเซลจึงทำดีด้วย และแก่นเรื่องที่ถูกนำเสนออย่างต่อเนื่องตั้งแต่ยุคแรกและยุคที่สองคือ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว การที่แม่เลี้ยงกอลเป็นคนไม่ดีทำให้มีจุดจบที่ต้องจบชีวิตลง และฟลิน ไรเดอร์ เป็นคนไม่ดีที่กลับใจทำให้ได้พบรักอย่างมีความสุข และการรักกันที่ตัวตนข้างใน ไม่ใช่มองกันที่ฐานะ

4.2.1.3 ตัวละคร

(1) ราพันเซล

หน้าตาสวยตามแบบฉบับเจ้าหญิงยุโรป ดวงตาสีเขียวกลมโต สีผิวขาวอมชมพู

การแต่งกายราพันเซลแต่งกายด้วยชุดรัดรูปสีชมพูแขนตุ๊กตา กระโปรงยาวสีชมพูอมม่วงติดกับชุดรัดรูปเป็นเดรสยาว ซึ่งราพันเซลแต่งชุดเดี่ยวแทบจะทั้งเรื่อง ราพันเซลไม่มี

รองเท้าใส่เพราะการใช้ชีวิตบนหอคอยนั้นเธอไม่จำเป็นต้องใช้รองเท้าถึงแม้นางจะลงมาจากหอคอย และเข้าเมืองแล้วนางยังคงไม่สวมรองเท้าอยู่ดี

รูปร่างของตัวละครมีลักษณะผอมบาง มีเอว มีหน้าอก สะโพกชัดเจน
รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครราพันเซลนั้นมีลักษณะเด่นอยู่ที่ผมสีทองตามท้องเรื่องเดิม

ทั้งนี้หากพิจารณาสาเหตุที่ Disney Princess คงให้เส้นผมเป็นสีทองนั้น
เนื่องด้วยเป็นสีผมของชาวยุโรป สีทองเป็นสีที่ทำให้ดูมีราคา หรูหรา และมีอำนาจซึ่งภาพแทนนี้เอง
แสดงถึงความพิเศษในผมของเธอ

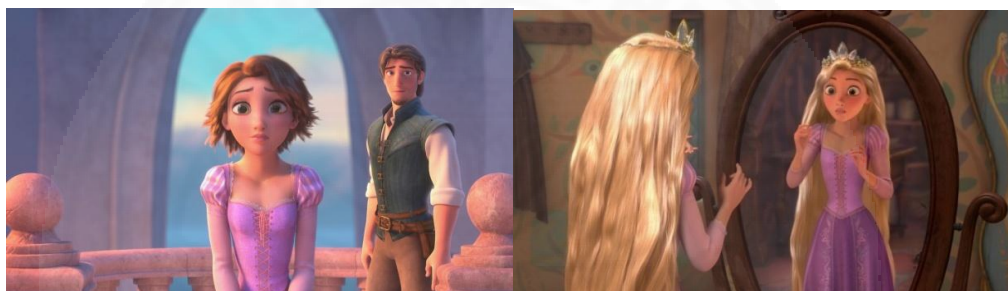
บุคลิกลักษณะอุปนิสัยของราพันเซล สดใส ร่าเริง ชอบการวาดภาพเป็น
ชีวิตจิตใจ มีจินตนาการสูง ถนัดงานศิลป์ เชื้อพังคำสั่งแต่ก็มีความต้องการลึกๆ ที่จะทำตามใจ เป็นคน
ซุกซ้นเนื่องจากไม่เคยเจอผู้คนมาเป็นระยะเวลานาน อ่อนโยน เป็นมิตร รักสัตว์ เธอชอบการร้องเพลง
เป็นคนซุกซ้นเนื่องจากถูกแม่เลี้ยงปลุกฝังตั้งแต่เยาว์วัย ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของเจ้าหญิงในยุคแรก ที่จะ
ถูกตัวร้ายหลอกแต่สิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นต่อมาจากยุคที่ 2 คือ เธอต้องการจะพิสูจน์ มีการต่อรองและ
ท้าทายเพื่อให้ได้ในสิ่งที่เธอต้องการซึ่งเป็นลักษณะของภาพตัวแทนเจ้าหญิงในยุคที่ 2 แต่ยังคงรักษา
ภาพตัวแทนผู้หญิงไว้คือ มีความสามารถในเรื่องของงานบ้านเช่น กวาดบ้าน ชัดเงา ซักผ้า ทำขนม
ถักนิตติ้ง หมากruk ปั่นหม้อ เล่นดนตรี ซึ่งเป็นภาพความเป็นผู้หญิงที่เคยปรากฏใน Disney Princess
ยุคแรก และเลื่อนหายไปในยุคที่สองจนปรากฏอีกครั้งในตัวละครเจ้าหญิงราพันเซล ซึ่งการนำเสนอ
ภาพตัวแทนดังกล่าวเป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงยังคงเป็นเพศที่มีภาระที่ต้องดูแลเรื่องของงานบ้าน
งานเรือนแม้โลกจะหมุนเปลี่ยนไปอย่างไรแต่ผู้หญิงยังคงต้องมีหน้าที่ดูแลงานบ้านซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องทำ
ตั้งแต่ยุคสมัยก่อนสตรีนิยมยุคที่ 1

ราพันเซลเป็นเจ้าหญิงองค์แรกของ Disney Princess ที่มีความสามารถ
พิเศษ นั่นคือ เธอสามารถรักษาอาการบาดเจ็บได้ก็ต่อเมื่อเธอร้องเพลงโดยใช้เส้นผมของเธอเป็นตัว
ช่วยด้วยวิธีนำเส้นผมพันรอบแผลที่บาดเจ็บก็จะหายเป็นปลิดทิ้งทันตา รวมทั้งความสามารถพิเศษที่
เจ้าหญิงองค์ก่อนๆ ไม่มีคือเมื่อร้องเพลงแล้วเส้นผมเธอเรืองแสงสามารถคืนความเยาว์วัยให้คนได้ ซึ่ง
บทเพลงที่เธอร้องมีชื่อว่า Healing Incantation ความสามารถพิเศษนี้มีแต่เธอและแม่เลี้ยง
กอลเธอรวมถึงฟลิน ไรเดอร์เท่านั้นที่รู้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสวยงามนั้นเป็นค่านิยมของผู้หญิงยัง
ต้องมีการประกอบสร้างภาพตัวแทนเช่นนี้

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว ราพันเซลถูกลักพาตัวมาตั้งแต่เด็กๆ
โดยแม่เลี้ยงกอลเธได้รับการเลี้ยงดูอย่างดีเพื่อหวังผลประโยชน์ในการใช้มนต์วิเศษจากเส้นผมของเธอ
ราพันเซลไม่ได้โหยหาความรักเหมือนเจ้าหญิงองค์ก่อนๆ เพราะราพันเซลถูกเลี้ยงอยู่ในหอคอยไม่ได้
พบเจอผู้คนมาก่อนทำให้เธอระวังผู้คนภายนอกเนื่องจากเธอถูกแม่เลี้ยงกอลเธอร่ำสอนว่าให้ระวังคน
ภายนอก เธอจะเชื่อใจคนที่เธออยู่ด้วยแต่เด็กแล้วรู้สึกปลอดภัย แต่เมื่อได้ผจญภัยไปกับ ฟลิน ไรเดอร์

ทำให้เธอได้เรียนรู้ว่าโลกภายนอกไม่ได้มีแต่คนร้ายๆ อย่างที่แม่เลี้ยงเธอบอก ทำให้เธอเป็นมิตรกับคนที่เธอเจอ และสุดท้ายราพันเซลกับ ฟลิน ไรเดอร์ได้ก่อเกิดความรักขึ้น

ภาพตัวแทนของผู้หญิงในเรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ได้สะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่ยังคงต้องรักษาความสวยงามได้ เช่นเดียวกับราชินีในเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs [1937]) ที่อยากสวยที่สุดในแผ่นดิน ซึ่งในเรื่องราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว แม่เลี้ยงกอลเธลก็ต้องการคงความสวยงามเช่นกัน ทำให้แม่เลี้ยงกอลเธลลักพาตัวราพันเซลมาเลี้ยงเหมือนลูกแต่แท้จริงต้องการผลประโยชน์จากการเลี้ยงดู ภาพตัวแทนของราพันเซล ทำให้เห็นว่าผู้หญิงที่ต้องต่อสู้กับอุปสรรคเพื่อให้กลับมาอยู่กับครอบครัวและผู้ชายที่ตนเองรักแม้จะด่าศักดิ์กว่าก็ตาม



ภาพที่ 4.18 ราพันเซลตอนตัดผมและราพันเซลผมปกติ. จาก Tangled [DVD], 2010, USA: Walt Disney Animation Studios.

(2) แม่เลี้ยงกอลเธล

รูปร่างลักษณะรูปลักษณ์หน้าตาของแม่เลี้ยงกอลเธลแบ่งได้เป็น 2 แบบ

1. เมื่อได้รับมนต์จากเส้นผมให้เป็นผู้หญิงที่สาวขึ้นกว่าร่างจริง

เป็นผู้หญิงวัยผู้ใหญ่ที่มีผมสีดำผมหยิกฟู โครงหน้าเหลี่ยม ฟันเรียงสวย นัยน์ตาสีเทา ปากอวบอิมสีชมพู รูปร่างของตัวละครมีลักษณะผอมบาง มีเอว มีหน้าอก สะโพกชัดเจน สูงสง่า

2. ร่างจริง

เป็นผู้หญิงสูงวัย ใบหน้าเหี่ยวยุ่นใบหน้ามีกระ โครงหน้าเหลี่ยม นัยน์ตาสีเทา ตาตก ริมฝีปากปากบางงุ้ม มือเหี่ยวยุ่น รูปร่างของตัวละครมีลักษณะผอมบาง หลังค่อม ส่วนสูงน้อยลงจากร่างหลังได้รับมนต์ ซึ่งทั้งสองร่างของแม่เลี้ยงกอลเธลถึงจะสาวหรือแก่ก็ตามแต่เมื่อปรากฏออกมาก็รู้ได้ทันทีว่าเป็นตัวร้าย ซึ่งยังคงเป็นรูปแบบเหมารวม ในการนำเสนอภาพตัวแทนซ้ำๆ ของตัวร้ายเช่นนี้



ภาพที่ 4.19 แม่เลี้ยงกอลเธอร่าจรงในวัยชราและตอนสาวหลังได้รับมนต์แต่ยังมีจิตใจชั่วร้าย. จาก Tangled [DVD], 2010, USA: Walt Disney Animation Studios.

การแต่งกายนางใส่ชุดรูปโซว์สัดส่วนสีแดงพร้อมมีผ้าคลุมเหมือนตัวร้ายในยุคแรกที่ต้องแต่งตัวเต็มที่

อุปนิสัยของแม่เลี้ยงกอลเธอร่านั้นเธอจะทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อประโยชน์ของตัวเองแม้ต้องทำให้คนอื่นเดือดร้อนใจ ซึ่งแสดงออกถึงภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายในยุคที่ 1 เธอใช้ความสามารถในการหลอกล่อให้ผู้อื่นตายใจและทำร้ายคนที่เธอไม่ชอบหรือขัดผลประโยชน์ของเธอ ซึ่งนางทำเหมือนเป็นห่วงราพันเซลเพราะหวังผลที่จะใช้ประโยชน์จากราพันเซล

แม่เลี้ยงกอลเธอร่าถูกประกอบสร้างภาพตัวแทนให้เป็นตัวร้ายที่ผสมผสานระหว่างตัวร้ายผู้หญิงในยุคที่ 1 และ 2 คือ ต้องการมีความงามคงกระพันไม่ยอมแก่ และเจ้าเล่ห์เพทุบาย ใช้กลวิธีหลอกนางเอกให้หลงเชื่อด้วยคำพูดของตนโดยอ้างความเป็นแม่ที่ห่วงลูก และเธอยังทำร้ายผู้อื่นเพื่อให้ได้ในสิ่งที่เธอต้องการ เธอคลั่งใคล้ในความสวยที่ยืนยาวโดยไม่สนว่าใครจะเดือดร้อนอย่างไร เธอรู้จักที่จะแก้ไขในสิ่งที่ผิดพลาดเพื่อให้แผนร้ายของเธอแยบยลขึ้นในเหตุการณ์ที่นางได้ถูกฟลิน ไรเดอร์พาตัวราพันเซลหนีไปจากหอคอย ทำให้นางคิดหาวิธีที่จะได้ราพันเซลกลับมา โดยที่หลอกราพันเซลว่าฟลิน ไรเดอร์ที่เป็นพระเอกนั้นทิ้งราพันเซลไปเพราะได้มงกุฎที่ขโมยมาไปแล้ว ซึ่งเป็นแผนตบตาให้ราพันเซลเสียใจและยอมกลับมาหอคอยเพื่ออยู่กับนาง ซึ่งการกระทำเช่นนี้เป็นการหลอกล่อเหมือนตัวร้ายในยุคที่สองที่เธอซูล่าได้หลอกใช้เอเรียลเพื่อช่วงชิงอำนาจแต่แม่เลี้ยงกอลเธอร่าหวังผลในเรื่องของความสวยซึ่งเป็นสาเหตุหลักๆ ที่เกิดความขัดแย้งต่างๆ ในตัวร้ายยุคแรกแต่ Disney Princess ได้ทำการผสมผสานให้มาอยู่ในเรื่องเดียวกันเพื่อให้ได้กลิ่นอายที่ผสมกันตอบโจทย์กับสังคมยุคใหม่ที่คนต่างต้องใช้ผลประโยชน์ซึ่งกันและกันโดยเฉพาะผู้หญิง

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว แม่เลี้ยงกอลเธอร่าถูกประกอบสร้างภาพตัวแทนที่ไม่แตกต่างไปจากผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายในยุคแรกคือ แม่เลี้ยงไม่ได้เป็นคนดี ไม่ได้รักลูกด้วยความจริงใจ ตัวอย่างเช่นแม่เลี้ยงกอลเธอร่าไม่ได้มีความรักให้ราพันเซลอย่างจริงใจเฉกเช่นแม่รักลูกแต่เป็นความรักที่ต้องการนำมาซึ่งผลประโยชน์ในการใช้มนต์จากเส้นผมของราพันเซลในการคงความงาม

ให้ตน ซึ่งการกระทำในลักษณะนี้เหมือนตัวร้ายในยุคแรกๆ ที่แม่เลี้ยงเลดี้ ทรินเมายังคงให้ซินเดอเรลล่าอาศัยอยู่ในบ้านเพียงเพราะให้อยู่ในฐานะคนใช้ซึ่งเป็นการย้อนให้เห็นภาพเดิมๆ ที่ปรากฏในยุคแรกๆ ของ Disney Princess และแม่เลี้ยงกอเธลยังมีภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายในยุคที่สองคือใช้สมองหลอกล่อเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ แต่สิ่งที่ถูกประกอบสร้างภาพตัวแทนใหม่ในเรื่องนี้คือตัวร้ายในยุคหลังไม่มีเวทย์มนต์แต่เป็นตัวแทนผู้หญิงเองที่มีมนต์ในการช่วยเหลือให้ตัวร้ายได้ผลประโยชน์และความสาวเป็นที่พอใจของตัวร้าย คือแม่เลี้ยงกอเธลต้องใช้ประโยชน์จากราพันเซลในการรักษาความงามของตนไว้

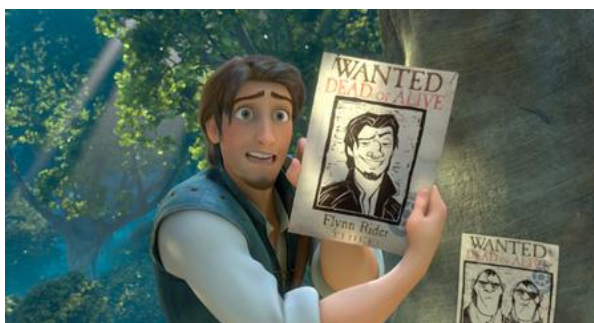
(3) ฟลิน ไรเดอร์

เหตุผลที่ต้องวิเคราะห์ตัวละครผู้ชายเพิ่มเติมเนื่องจากตัวละครผู้ชายมีการประกอบสร้างภาพตัวแทนที่แตกต่างไปอย่างต่อเนื่องจากการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่ 2 คือ พระเอกเป็นชนธรรมาตรงข้ามจากเรื่องก่อนๆ ของ Disney Princess และในเรื่องนี้พระเอกอยู่ในกลุ่มโจร (ตัวละครซึ่งคล้ายอาละดิน)

หน้าตาฟลิน ไรเดอร์ มีหน้าตาหล่อเหลาคมเข้ม ใบหน้าเหลี่ยม นัยน์ตาสีฟ้า จมูกโด่งได้รูป สูงดุแข็งแรงทะมัดทะแมน รูปร่างของตัวละครมีลักษณะเป็นชายชาตรี บึกบึน แข็งแรง

ฟลิน ไรเดอร์ถูกสร้างภาพพระเอกขึ้นมาใหม่ที่แตกต่างจากพระเอกใน Disney Princess ที่ผ่านมาคือเป็นพระเอกแต่ไม่ได้เป็นเจ้าชายและไม่มีภาพที่มีความพร้อมเหมือนพระเอกในยุคแรก คือฟลิน ไรเดอร์ เป็นหัวขโมย ซึ่งถือว่าแตกต่างจากภาพตัวแทนพระเอก ที่เป็นเพียงสามัญชนซึ่งคล้ายคลึงกับเรื่องอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ ที่เป็นการตุนในยุคที่สองของ Disney Princess แต่ในเรื่องนี้ฟลิน ไรเดอร์ เป็นเพียงสามัญชน คนธรรมดาที่ไม่ได้มีตะเกียงวิเศษเหมือนอาละดินมีเพียงความดีที่ชนะใจเจ้าหญิงเพียงเท่านั้น

ทัศนคติด้านความรักที่ถูกประกอบสร้างใน Disney Princess ยุคหลังนี้ คือ อาศัยระยะเวลาที่พระเอกและนางเอกได้ใช้เวลาฝ่าฟันอุปสรรคด้วยกันก่อให้เกิดความรักระหว่างกันเหมือนในการ์ตูน Disney Princess ยุคที่ 2 และ 3



ภาพที่ 4.20 ฟลิน ไรเดอร์. จาก Tangled [DVD], 2010, USA: Walt Disney Animation Studios.

4.2.1.4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

(1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง

Disney Princess ในเรื่องนี้มีกรอบสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครผู้หญิงด้วยกันเองให้มีความซับซ้อนมากกว่ายุคที่ 1 และ 2 คือ ความสัมพันธ์ระหว่างที่แม่มีให้ลูกเหมือนเดิมที่มีความห่วงใยห่วงหาอาทรต่อกัน แต่ความสัมพันธ์ของตัวร้ายและนางเอกมีความขัดแย้งในด้านผลประโยชน์มากกว่าเรื่องอื่นๆ และนางเอกกล้าลุกขึ้นมาสู้ ไม่เหมือนนางเอกในยุคที่ 1 ที่จะยอมรับชะตากรรมเป็นฝ่ายถูกรังแกจากตัวร้าย

(2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายในเรื่องราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว (Tangled [2010]) นั้นมีปรากฏทั้งสิ้น 3 รูปแบบ คือ ทิศทางหนึ่งคือราพันเซลได้รับความเมตตาจากโจรแปลกหน้าในร้านลูกเบียร์ซึ่งเป็นทิศทางที่ผู้หญิงสวยจะได้รับความเมตตาจากผู้ชายแปลกหน้าซึ่งเป็นทิศทางที่พบเห็นได้บ่อยในการ์ตูน Disney Princess ยุค

ทิศทางที่สอง คือ ความรักระหว่างราพันเซลกับ ฟลิน ไรเดอร์ซึ่งเป็นรูปแบบของความรักระหว่างหนุ่มสาวที่รักกันขณะผจญภัยฝ่าฟันอุปสรรคไปด้วยกันซึ่งรูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่พบเห็นได้ในการ์ตูน Disney Princess ยุคที่ 2 และ 3

ทิศทางที่สาม คือ ความขัดแย้งระหว่างกอธกับฟลินไรเดอร์นั้นคือรูปแบบของความขัดแย้งระหว่างพระเอกกับตัวร้ายผู้หญิงซึ่งจะพบเห็นได้ในการ์ตูน Disney Princess ยุคที่ 1 และยุคที่ 2 เช่นการที่พระเอกจะต้องช่วยเหลือนางเอกให้พ้นอันตรายโดยการปราบผู้ร้ายในเรื่องเจ้าหญิงนิทรา

(3) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชายในเรื่องราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว (Tangled [2010]) นั้นมีเพียงรูปแบบเดียวนั้น คือ การทะเลาะกันของตัวละครชายกับชายเช่นฉากที่ฟลิน ไรเดอร์เขม่นกับโจรคนอื่น หรือฟลิน ไรเดอร์ถูกตามจับโดยทหารซึ่งเป็นรูปแบบที่ยังคงเดิมและไม่ถูกรื้อถอนไปในการ์ตูน Disney Princess ยุค

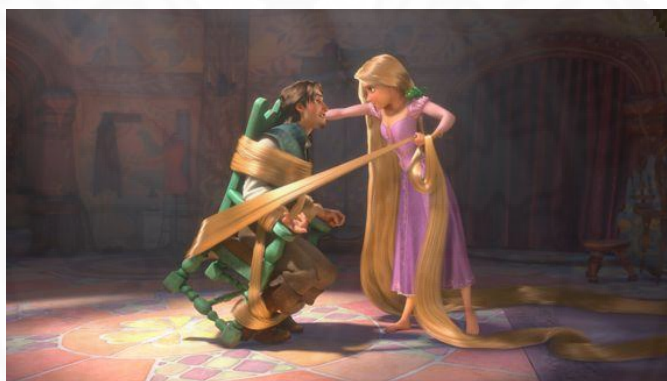
แสดงว่าสูตรของการเล่าเรื่องใน Disney Princess ยุคที่ 1 และ 2 และในเรื่องนี้เหมือนเดิมในด้านความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครไม่ว่าจะเป็นระหว่างตัวละครหญิงและหญิงหรือชายและชาย แต่ที่แตกต่างคือ ภาพตัวแทนผู้หญิงของเจ้าหญิง, ภาพตัวแทนของตัวร้ายและภาพตัวแทนของพระเอกที่มีการเล่าเรื่องเพิ่มเติมที่มีความเป็นจริงมากกว่าการ์ตูนชวนฝันเหมือนในยุคแรก

4.2.1.5 ฉาก

ในการศึกษานี้ผู้วิจัยยังคงพบฉากที่สะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงที่สะท้อนภาพความเป็นผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

ในเรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ยังคงปรากฏภาพของผู้หญิงที่มีความเป็นผู้หญิง เช่น กวาดบ้าน วาดรูป ร้องเพลง เ็นคูส์ตัว หวีผมอ่อนโยน และตัวร้ายผู้หญิงที่ต้องการคงความสวยของตนไว้ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังพบฉากที่ไม่ได้สะท้อนภาพความเป็นเจ้าหญิงจาก Disney Princess ในเรื่องก่อนหน้านี้ เช่น เจ้าหญิงเอเรียล ไม่ได้ปรากฏการทำงานบ้าน หรือ เจ้าหญิงจัสมินไม่ได้ปรากฏการทำงานบ้าน

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความเป็นชายที่ปรากฏในเรื่อง คือ ต่อสู้เพื่อปกป้องตนเอง กระโดดโลดเต้นไม่มีความเป็นกุลสตรี รวมทั้งภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่ ผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงมีมันต์วิเศษในการรักษาผู้อื่น, ตัวร้ายต้องพึ่งพาความสามารถของเจ้าหญิง, การต่อรองกับตัวละครด้วยกันมีปากเสียงกัน กล้าท้าทาย ไม่หวาดกลัวจะออกไปจากพื้นที่เดิมๆ ไปผจญภัยข้างนอกทั้งที่ไม่รู้ว่าจะเป็นอย่างไร



ภาพที่ 4.21 ราพันเซลต่อรองกับพระเอก. จาก Tangled [DVD], 2010,. USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.22 ราพันเซลใช้พลังพิเศษ. จาก Tangled [DVD], 2010,. USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.23 แม่เลี้ยงกอเธลพึ่งพาความพิเศษของผมราพันเซล. จาก Tangled [DVD], 2010, USA: Walt Disney Animation Studios.

4.2.2 นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])

4.2.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

(1) การเริ่มเรื่อง

เรื่องเริ่มขึ้นในวันเกิดของเจ้าหญิงครั้งเมื่อเจ้าหญิงเมอร์ิด้า องค์ราชาและราชินีจัดงานวันเกิดโดยการไปตั้งค่ายในป่า พระราชามอบคันธนูคันแรกเป็นของขวัญแก่เจ้าหญิง ในระหว่างที่ครอบครัวกำลังมีความสุข ทันใดนั้น เजाต๊ะเม็นก็ไต่ย่องเข้าหาพระราชามันยกตัวสูงขนาดกว่าสี่เมตรขึ้นบดบังแสงอาทิตย์ กลิ่นตัวของมันเหม็นสาบเหมือนซากศพ มันคือหมีตัวผู้ขนาดใหญ่ มหิมา หลังของมันเต็มไปด้วยดาบ หอก และลูกธนูของนักรบที่พ่ายแพ้แก่มัน หมีร้ายคำรามเสียงก้องดังราวกับฟ้าผ่าแล้วเข้าโจมตีค่าย ทหารนับสิบคนวิ่งเข้ามาโรมรันเจ้าหมี แต่หมีตบครั้งเดียวก็ล้มคนได้ทั้งกอง ราชินีพุ่งปราดเข้าอุ้มธิดาน้อยขึ้นมาแล้วหนีออกไปจากค่ายอย่างรวดเร็ว เหลือไว้เพียงพระราชาก็กำชับดาบคู่มือกับ ปี่ศาจหมีมอร์ดู

เวลาผ่านไปหลายปีเจ้าหญิงองค์น้อยเติบโตเป็นเจ้าหญิงเมอร์ิด้าผู้กล้าหาญเหมือนดั่งเช่นพระราชา องค์ราชาเฟออร์กัสพ่อของเมอร์ิด้ากลายเป็นราชาคนเดียว การต่อสู้กับมอร์ดูทำให้เขาต้องเสียขาไป และตอนนี้ เมอร์ิด้ากลายเป็นพี่สาวที่มีน้องแฝดสามที่ซุกซน ชีวิตของเมอร์ิด้าเต็มไปด้วยกฎกติกาของพระราชวังโดยเฉพาะจากราชินีเอลินอร์ โดยที่เจ้าหญิงจะต้องนั่งหลังตรง จะต้องสง่างาม จะต้องพูดราชโองการต่อหน้าประชาชนได้แสดงออกถึงภาพตัวแทน” เจ้าหญิง” อย่างชัดเจน

เมอร์ิด้าเพื่อที่จะต้องทนฟังคำสั่งจากแม่ของเธอ ราชินีเอลินอร์ผู้สมบูรณ์แบบ แม่หวังให้เมอร์ิด้าเป็นแบบเธอ สง่างามและสมบูรณ์แบบอย่างไร้ที่ติซึ่งในการ์ตูน Disney Princess ไม่ปรากฏภาพตัวแทนของแม่ที่สั่งสอนลูกให้เป็นเจ้าหญิงมาก่อน แต่บางครั้งเมอร์ิด้าก็อยากให้ชีวิตเป็นของตนเองบ้าง เธอจึงหนีออกไปผจญภัยในป่าทุกๆ เช้า เธอเป็นนักรบที่เก่งกาจ ไม่ว่าจะเป็นขี่ม้า ฟันดาบ และที่สำคัญเธอไม่เคยเป็นรองใครเรื่องยิงธนู บางทีเธออาจจะเป็นคนที่ยิงธนูเก่งที่สุดในอาณาจักรก็เป็นได้

ซึ่งจุดเปิดเรื่องทาง Walt Disney ได้ปูพื้นให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของแต่ละตัวละครอย่างชัดเจนซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามถึงความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของเมอร์ิด้า ซึ่งในยุคแรก, ยุคที่สองและสามของ Disney Princess ไม่ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือเจ้าหญิงในวัยเด็กแต่อย่างใด

(2) การพัฒนาเหตุการณ์

เมื่อราชินีเอลินอร์ต้องการให้เมอร์ิด้าแต่งงานกับลูกชายของเจ้าเมืองต่างๆ ที่เป็นประเทศเพื่อนบ้านทำให้เกิดเหตุการณ์การทะเลาะกันร้ายแรงภายในครอบครัวระหว่างราชินีเอลินอร์และ เมอร์ิด้าจนเมอร์ิด้าต้องการที่จะแก้ไขปัญหาลอยตามดวงไฟนำทางไปซึ่งไปพบกับแม่เมดบูและแม่เมดบูได้ให้ขนมหนึ่งชิ้นเพื่อจะเปลี่ยน “แม่” ของเมอร์ิด้าตามที่เมอร์ิด้าขอ ซึ่งเมื่อเมอร์ิด้านำขนมไปให้ราชินีเอลินอร์กินทำให้นางกลายเป็นหมี และทั้งคู่ก็ต้องหาทางแก้ไขให้กลับไปเป็นคนตามปกติ โดยการจะคลายมนต์ได้ต้องทำตามคำใบ้ที่แม่เมดบูทิ้งปริศนาไว้ให้นั้นคือ “เมื่อตะวันขึ้นวันที่สองเวทย์มนต์จะคงอยู่ถาวร” คำใบ้คือ “ชะตาพลิกผัน มองให้ซึ่ง สานสายใย ที่ขาดวัน” ทำให้ เมอร์ิด้าและราชินีเอลินอร์ต้องหาวิธีแก้คำสาป ทำให้ทั้งคู่ได้ผจญภัยไปด้วยกัน

(3) ชั้นวิกฤต

การหาทางแก้เวทย์มนตร์ก่อนตะวันขึ้นในวันที่สอง ซึ่งในคืนก่อนวันที่สองแม่ของเมอร์ิด้ายังเป็นหมีอยู่ และแม่ของเมอร์ิด้าที่เป็นหมีถูกกษัตริย์เฟออสตามล่า

(4) ชั้นคลี่คลาย

ถอนคำสาปได้โดยเมอร์ิด้าและราชินีเอลินอร์เลิกทะเลาะกันและเข้าใจกันทำให้ราชินีเอลินอร์ที่เป็นกลับกลายเป็นคนดังเดิม



ภาพที่ 4.24 เมอร์ิด้ากับราชินีเอลินอร์ตอนเป็นหมีก่อนตะวันขึ้น. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.



ภาพที่ 4.25 ราชีนีเอลินอร์กลายเป็นคนหลังตะวันขึ้น. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.

(6) ชั้นยุคิเรื่องราว

จบแบบมีความสุขซึ่งเป็นความสุขของความเข้าใจกันในครอบครัวระหว่างแม่กับลูก ซึ่งตอนจบในลักษณะนี้เป็นการปรากฏครั้งแรกของการ์ตูน Disney Princess

4.2.2.2 แก่นเรื่อง (Theme)

ชีวิตของตัวเอง ไม่มีใครกำหนดได้นอกจากตัวเราเอง

4.2.2.3 ตัวละคร

(1) เมอริต้า

หน้าตาเมอริต้ามีใบหน้ากลม นัยน์ตาสีฟ้า และผมที่ฟูหยักศกยาวมีสีส้ม รูปลักษณะของ เมอริตานั้นเป็นที่จดจำที่ผมเพราะเป็นเจ้าหญิงองค์แรกของ Disney Princess ที่มีผมหยักศกสีส้มและฟู หน้าตาจัดว่าสวยและมีความเป็นผู้หญิง เจ้าหญิงในเรื่องนี้นั้นยังคงให้เจ้าหญิงมีลักษณะผมบางหุ่นสะอิดสะเอ้งซึ่งเป็นภาพที่ไม่ได้ทำการรื้อถอนออกไป การประกอบสร้างทางด้านรูปลักษณะที่เด่นชัดสุดของเมอริต้าคือเส้นผมที่หยักศกและฟู

รูปร่างของตัวละครมีลักษณะผมบาง มีเอว มีหน้าอก สะโพกชัดเจน

การแต่งกาย การแต่งกายเป็นเดรสยาวรัดรูปสีเข้มแตกต่างจากเจ้าหญิงยุคก่อนๆ ที่จะเป็นสีสดใส

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว เมอริต้าสามารถอยู่ได้โดยปราศจากความรักเชิงชู้สาวเธอทุ่มเทให้ครอบครัวของเธอเป็นหลักและพร้อมจะปกป้องครอบครัวตราบเท่าที่เธอจะทำได้ซึ่งต่างจากเจ้าหญิงทุกเรื่องที่มีผู้ชายที่ตัวเองรักเป็นตัวขับเคลื่อนแต่เมอริต้าใช้ตัวเองเป็นผู้กำหนดชะตาชีวิตตนเองเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของครอบครัว พยายามสร้างให้มีตัวตนขึ้นมาโดยไม่ต้องใช้ความรักระหว่างชายและหญิง แต่เป็นความห่วงหาอาทรของครอบครัว เป็นภาพตัวแทนใหม่ที่ถูกรวบรวมสร้างขึ้นในยุครี 3 ที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นจริงและใกล้เคียงกับชีวิตจริง

ภาพตัวแทนของเมอร์รี่ ถูกประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงในแบบใหม่คือ เป็นเจ้าหญิงที่มีความสามารถที่แปลกออกไปจากเจ้าหญิงในเรื่องก่อนๆ เช่น ยิงธนู ซึ่ม้า มีความมั่นใจในตัวเอง มีความใกล้เคียงกับมนุษย์จริงๆ ที่จะไม่มีความหลากหลายไม่ได้มีบุคลิกเพียงด้านใดด้านหนึ่งเหมือนเจ้าหญิงในยุคแรก การประกอบสร้างภาพใหม่ๆ คือเจ้าหญิงกล้าขัดใจแม่แท้ๆ ของตนเอง เพราะเจ้าหญิงในยุคที่ 1 และ 2 นั้น จะยอมทำตามทุกอย่างไม่กล้าขัดใจแม่หรือแม่เลี้ยงนักร โดยเฉพาะทัศนคติในด้าน” การแต่งงาน” เพราะนางเอกในยุคที่ 1 จะให้ความสำคัญกับเรื่องของการพบรักกับเจ้าชาย และตัวละครเมอร์รี่จะคล้ายคลึงกับเจ้าหญิงในยุคที่ 2 ที่กล้ามีปากเสียงเพื่อสิ่งที่ตัวเองต้องการแต่มีความแตกต่างจากยุคที่ 2 ในเรื่องของการชอบผจญภัยแต่ก็ยังต้องการที่จะแต่งงาน แต่ในเรื่องนี้นั้นนำเสนอภาพตัวแทนของเจ้าหญิงที่ไม่ต้องแต่งงานก็สามารถอยู่ได้ ผวนกับความสามารถของเจ้าหญิงที่ทำให้นางสามารถปกป้องตัวเองได้จึงเสริมให้เจ้าหญิงดูแข็งแกร่งมีความเป็นชายสูงซึ่งหากเปรียบเทียบกับตัวละครเจ้าหญิงที่ผ่านมาทั้งหมด เมอร์รี่จะปรากฏภาพการแสดงออกในความเป็นชายมากกว่าการนำเสนอภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่สมบูรณ์แบบ

เมอร์รี่ตามเกณฑ์วิเคราะห์การรื้อถอนภาพตัวแทนนั้น เมอร์รี่เป็นตัวละครที่มีความเป็นเสรี เรียกร้องสิทธิให้ตนเองคือ ไม่ต้องการแต่งงาน ซึ่งเป็นการทลายกรอบที่ Disney Princess พยายามสร้างให้ผู้หญิงอยู่ในโลกความฝันและมีความสุขกับเจ้าชายในตอนท้ายเรื่อง แต่ความสุขของเมอร์รี่ คือ การใช้ชีวิตอย่างอิสระ ครองตัวเป็นโสด ไม่คิดว่าการแต่งงาน คือ ความจำเป็น การประกอบสร้างภาพตัวแทนของเมอร์รี่เป็นการรื้อถอนภาพเจ้าหญิงเดิมออกไป เช่น ไม่ห่วงสวย พร้อมต่อสู้ กล้าหาญและต่อรองเพื่อความคิดของตนเอง เช่น เมอร์รี่เถียงแม่ในการถูกคลุมถุงชน นอกจากนี้สิ่งที่เมอร์รี่ต่างจากเจ้าหญิงทุกองค์ที่เคยมีมาคือไม่ร้องเพลงไม่ว่าจะอยู่ในห้วงอารมณ์ใดก็ตาม

การประกอบสร้างภาพใหม่ๆ ให้แก่เมอร์รี่นั้นคือเป็นเจ้าหญิงที่ปกป้องตัวเองได้ มีทักษะการอยู่รอดในป่า การล่าสัตว์และไหวพริบปฏิภาณที่ดีและภาพที่น่าสนใจคือเจ้าหญิงในเรื่องก่อนๆ พยายามที่จะไขว่คว้าหาความรักแต่ในเรื่องนี้เป็นการทำตามจิตใจและอยู่รอดได้โดยปราศจากผู้ชาย เมอร์รี่มีความเป็นสตรีนิยมเสรีนิยมที่สูงมากและเธอเองยังได้สอนแม่ของเธอที่เป็นราชินีให้เห็นมุมมองใหม่ โดยใน Disney Princess เรื่องก่อนๆ ความสัมพันธ์จะเป็นในทิศทางพ่อแม่สั่งลูกหรือลูกต่อต้านพ่อแม่แต่ในเรื่องนี้เจ้าหญิงมีความคิดเป็นของตนเองแสดงศักยภาพให้เป็นที่ยอมรับของแม่และครอบครัว โดยการแสดงความสามารถในแบบที่ตนเองเป็นและให้แม่ยอมรับภาพตัวแทนเช่นนี้



ภาพที่ 4.26 เจ้าหญิงเมอริต้า. จาก http://pixar.wikia.com/wiki/File:Brave_merida_card.jpg

(2) ราซินีเอลินอร์

หน้าตาลักษณะรูปลักษณ์ ราซินีเอลินอร์ มีใบหน้ากลม นัยน์ตาสีน้ำตาล และผมที่ยาวสีบลอนด์ (น้ำตาล) เธอเป็นผู้หญิงวัยกลางคน

รูปร่างของตัวละครมีลักษณะผอมบาง มีเอว มีหน้าอก สะโพกชัดเจน มีความสง่างามในแบบราซินี

การแต่งกายราซินีเอลินอร์แต่งกายแบบราซินี สวมชุดยาวระพันสีเขียว ขี้ม้าซึ่งชุดลักษณะนี้คล้ายๆ ตัวร้ายในยุคแรกๆ

อุปนิสัยราซินีเอลินอร์เป็นภาพตัวแทนผู้หญิงที่ไม่เคยปรากฏใน Disney Princess ในเรื่องก่อนๆ คือ เป็นผู้หญิงที่ปกครองประเทศ เป็นผู้นำ มีพลังและอำนาจที่สามีให้ความเคารพ และยังมีภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงที่แสดงออกถึงความเป็นแม่คือ ความเป็นแม่ที่ดีเอาใจใส่ ครอบครัวยุบธรรมสั่งสอนลูกๆ และหาคู่ครองที่เชื่อว่ามีเหมาะสมให้ลูกสาวของตนเอง ราซินีเอลินอร์มีความเข้มงวด เจ้าระเบียบ ชอบออกคำสั่งกับลูกสาวเพื่อให้ลูกสาวของเธอเป็นเจ้าหญิงที่สมบูรณ์แบบ

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว นางต้องการให้ครอบครัวสมบูรณ์แบบเป็นไปในทิศทางที่ต้องการจนบางครั้งลืมนึกถึงความรู้สึกของลูกตนเอง แต่นางทำไปเพราะความหวังดีทั้งสิ้น นางให้ความรักกับครอบครัวของตนเองอย่างเต็มเปี่ยมมีความเป็นแม่สูงซึ่งเป็นหัวใจหลักของความเป็นผู้หญิงที่ชัดเจน ซึ่งเป็นเรื่องแรกของทาง Disney Princess ได้แสดงให้เห็นภาพตัวแทนความเป็นแม่ชัดเจนในขณะที่เรื่องอื่นๆ จะเป็นในทิศทางของพ่อที่ดูแลลูก ซึ่งในเรื่องนี้ราซินีเอลินอร์ได้ทลายกรอบนั้นจนหมดสิ้นเพราะนางมีความเป็นผู้นำเป็นที่พึ่งพาของลูกและสามีได้

เจ้าหญิงที่สมบูรณ์แบบในความคิดของราซินีเอลินอร์ ได้แก่ ต้องพูดให้ชัดเจน ต้องรู้เรื่องทุกอย่างในราชอาณาจักร (มีความรู้) ต้องเล่นดนตรี อดทน มีเมตตา กรุณา สงบ เสียสละ ไม่หัวเราะปากกว้าง ไม่ควรพกอาวุธ ทำตัวให้ดูสมบูรณ์แบบที่สุดแต่สิ่งที่เจ้าหญิงเมอริต้าทำได้แก่ มีความอดทน มีเมตตา กรุณา ซึ่งเมอริต้าเลือกทำเฉพาะสิ่งที่เธอคิดว่าเธอต้องการทำเท่านั้น



ภาพที่ 4.27 ราซินีเอลินอร์. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.

(3) แม่มด

หน้าตาลักษณะรูปลักษณ์เป็นหญิงชรา แม่มดมีใบหน้าเหี่ยม นัยน์ตาสีทอง และผมสีขาวดอกเลาอยู่เหียง จมูกงุ้ม ฟันห่าง ซึ่งเป็นภาพเดิมๆ ของแม่มดใจร้าย

รูปร่างของตัวละครมีลักษณะหลังค่อมเพราะความชราและตัวไม่สูง

การแต่งกายสวมชุดคลุมสีเขียวเก่าๆ ซึ่งแตกต่างจากยุคที่ 1 และ 2 ของการ์ตูน Disney Princess ที่แม่มดจะใส่ชุดที่หรูหรา

อุปนิสัยแม่มดเป็นตัวละครจัดอยู่ในหมวดหมู่ประเภทผู้ให้และเป็นตัวละครแบบเหนือจริง เพราะนางเป็นแม่มดที่สามารถปรุงยาวิเศษและใช้เวทย์มนต์ได้ เป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงวัยชราที่มีความสามารถที่จะช่วยเหลือแต่แฝงด้วยเลศนัย ในช่วงเวลาปกติแม่มดจะเป็นผู้หญิงชราที่ขายอุปกรณ์ที่ทำจากไม้ แต่หากได้รับข้อเสนอที่เป็นที่พอใจนางก็สามารถให้ความช่วยเหลือได้โดยใช้เวทย์มนต์ของนางในการช่วยให้เจ้าหญิงเปลี่ยนแปลงแม่ของตน ซึ่งการแลกเปลี่ยนในครั้งนี้เป็นการแลกเปลี่ยนแบบไม่หวังผลซึ่งต่างจากแม่มดในเรื่องก่อนๆ ที่เคยมีมา

การประกอบสร้างภาพตัวแทนของแม่มดเหมือนเดิมในด้านรูปลักษณ์, หน้าตาและความสามารถในการปรุงยาและมีเวทย์มนต์แต่แม่มดไม่ใช่ตัวร้ายแม้รูปลักษณ์จะเหมือนตัวร้ายซึ่งแตกต่างจากแนวคิดแบบเหมารวมที่เคยมีมาว่ารูปลักษณ์แบบนี้ต้องร้าย

การรื้อถอนภาพตัวแทนของแม่มดนั้นน่าสนใจเป็นอย่างมากเพราะในการ์ตูนเรื่องก่อนๆ ภาพตัวแทนของแม่มดนั้นจะต้องเป็นตัวร้ายแต่ในเรื่องนี้แม่มดกลับกลายเป็นผู้ให้เสียเอง และยังสามารถสอนให้เจ้าหญิงประสานความสัมพันธ์กับครอบครัว แม่มดถึงแม้ออกมาเพียงฉากเดียวแต่เป็นตัวละครที่น่าจดจำเพราะด้วยเอกลักษณ์ของนางและการช่วยทักเตือนในการแก้ไขมนต์ที่นางเสกให้แม่ของเมอร์ดากลายเป็นหมีทำให้ครอบครัวกลับมารักกันและเข้าใจกันเช่นเดิม

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว ตัวละครนี้ไม่ปรากฏทัศนคติด้านความรักและครอบครัวซึ่งเป็นตัวละครแบบเดียวกันในยุค 1 และ 2 ที่ไม่บ่งบอกที่มาอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.28 แม่มดบู. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.

(4) กษัตริย์เฟอร์กัส

หน้าตา ใบหน้ากลม ตาโต มีหนวดและเคราสีน้ำตาล

รูปร่าง บึกบึน มีกล้ามเนื้อสมเป็นชายชาติตรี

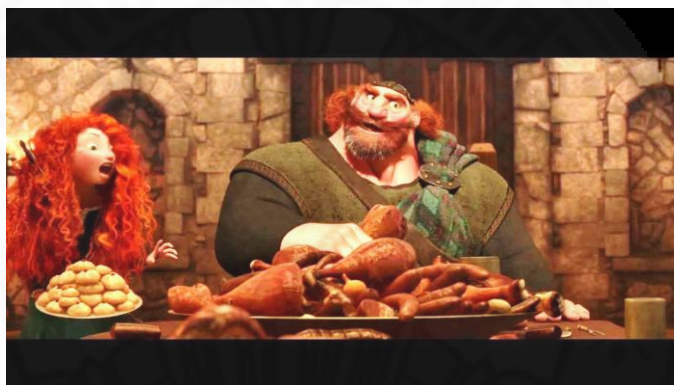
การแต่งกายด้วยชุดสก็อตแลนด์ คลุมด้วยชุดขนสัตว์

อุปนิสัย กษัตริย์เฟอร์กัสเป็นตัวละครที่จัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้ช่วยเหลือและเป็นตัวละครแบบสมจริงซึ่งเป็นภาพตัวแทนของพ่อผู้รักลูกและตามใจลูกสาวและพร้อมช่วยเหลือในเวลาที่สำคัญ ซึ่งในชีวิตจริงในยุคสมัยที่เปลี่ยนไปผู้ชายกลายเป็นช่างเท้าหลังมากขึ้น กษัตริย์เฟอร์กัสเป็นคนใจดี ชอบงานรื่นเริงสนุกสนาน เอาใจใส่ความรู้สึกของผู้อื่น กษัตริย์เฟอร์กัสเป็นคนที่ทำตามคำสั่งของราชินีเอลินอร์ที่เป็นภรรยาและคอยช่วยเหลือลูกไปในเวลาเดียวกันในยามที่เมอร์ด้าลำบาก เขาจะคอยแนะนำลูกของเขา ซึ่งกษัตริย์เฟอร์กัสนำเสนอทางด้านภาพตัวแทนของความเป็นพ่อที่เอาใจใส่คนในครอบครัว

การรื้อถอนภาพตัวแทนของกษัตริย์เฟอร์กัสนั้นเห็นได้ชัดเพราะในการ์ตูน Disney Princess ยุคก่อนๆ กษัตริย์จะมีคำสั่งเด็ดขาดเป็นที่น่าเกรงขาม เช่นในเรื่องเจ้าหญิงนิทรา อยู่ในยุคแรกของการ์ตูน Disney Princess ที่ได้สั่งให้ทำลายเครื่องปั้นดินเผาให้หมดสิ้นไปจากอาณาจักร แต่ในเรื่องนี้นั้นกษัตริย์ตกอยู่ใต้การควบคุมของราชินีซึ่งมีภาวะความเป็นผู้นำที่เหนือกว่า แต่ในเวลาสำคัญการรื้อถอนยังไม่หมดไปเพราะตัวกษัตริย์เฟอร์กัสนั้นเวลาที่ครอบครัวต้องการความช่วยเหลือก็พร้อมที่จะปกป้องลูกและภรรยาให้พ้นจากภัยอันตรายซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นชายที่กล้าหาญพร้อมที่จะปกป้องคนที่เรารัก ซึ่งจากการรื้อถอนข้างต้นทำให้เห็นถึงภาพตัวแทนของผู้ชายแบบใหม่ใน

การ์ตูน Disney Princess ที่ยอมอ่อนข้อให้กับภรรยาแต่เมื่อถึงเวลาที่ต้องปกป้องครอบครัวก็สามารถปกป้องได้ซึ่งจะเห็นได้จากตัวละครฟลิน ไรเดอร์ ที่ใจดีกับราพันเซลแต่เวลายามคับขันก็ปกป้องได้แต่ต่างกันที่กษัตริย์เฟอร์กัสเป็นราชา แต่ฟลิน ไรเดอร์เป็นสามัญชน ซึ่ง Disney Princess ได้นำเสนอภาพตัวแทนของผู้ชายที่มีบทบาทในการช่วยเหลือเกื้อกูลกันมากกว่าการออกคำสั่งกับภรรยาและลูก

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว เป็นผู้ชายที่รักครอบครัวตามใจลูก ให้ความเคารพภรรยาเป็นที่หนึ่ง ซึ่งเป็นการประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้ชายที่ให้ความสำคัญกับครอบครัว ดูแลสมาชิกในครอบครัวตามแบบอย่างผู้ชายที่ดีซึ่งมีความชัดเจนมากกว่า Disney Princess ในยุคที่ 2 ในเรื่องเงือกน้อยผจญภัย ที่ราชาไททัน (พ่อของเอเรียล) เป็นภาพตัวแทนของพ่อรักลูกแต่เป็นลักษณะการออกคำสั่งแต่เรื่องนี้ กษัตริย์เฟอร์กัสแสดงออกถึงความอ่อนโยนของสามีที่มีต่อครอบครัว



ภาพที่ 4.29 กษัตริย์เฟอร์กัส. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.

4.2.2.4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการ์ตูนเรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])

(1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิงในเรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) นั้นมีปรากฏทั้งสิ้น 3 รูปแบบ

ทิศทางแรก คือ ความรักระหว่างราชินีเอลินอร์กับเมอร์ด้าเป็นความรักในรูปแบบของแม่กับลูก ซึ่งไม่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคแรก ยุคที่สอง และในยุคที่สาม แต่ปรากฏในเรื่องนี้ ซึ่ง Walt Disney พยายามประกอบสร้างภาพความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ทำให้เห็นถึงความรักของแม่กับลูกที่ส่งผลให้มีการสะท้อนภาพตัวแทนความเป็นหญิงของแม่และลูกสาวชัดเจนขึ้น

ทิศทางที่สอง ความขัดแย้งระหว่างคนในครอบครัว เป็นรูปแบบแปลกใหม่ที่ถูกรวบรวมสร้างขึ้น คือ ที่ผ่านมามีความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นแม่ทะเลาะกับเจ้าหญิง ซึ่งเป็นความขัดแย้งกันในเรื่องความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน เช่น ราซินีเอลินอร์ต้องการให้เมอร์ต้าแต่งงานแต่เมอร์ต้าไม่ยอมแต่ง

ทิศทางที่สาม คือ การขอความช่วยเหลือจากคนภายนอกครอบครัวโดยมีข้อแลกเปลี่ยนในฉากที่เมอร์ต้าขอร้องให้แม่มดช่วยหาวิธีการที่จะเปลี่ยนแม่ของเธอโดยการแลกเปลี่ยนระหว่างสร้อยคอล้ำค่ากับมนต์คาถา 1 อย่างของแม่มดซึ่งในส่วนนี้เองเป็นภาพที่คล้ายกับฉากที่เอเรียลขอความช่วยเหลือจากเออซูล่าโดยใช้เสียงแลกกับขา

(2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย

ในการ์ตูนเรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวได้แก่ พ่อและลูก สามีและภรรยา พี่สาวกับน้องชาย ซึ่งจะได้ชัดกว่าการ์ตูน Disney Princess ทุกเรื่องที่มีแก่นแต่ความรักระหว่างหนุ่มสาว

(3) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชายในเรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) นั้นยังมีเพียงรูปแบบเดียวนั้น คือ การไม่ลงรอยกันของตัวละครชายกับชาย เช่น ฉากที่บรรดาโอรสของลอร์ดเจ้าเมืองทั้งสามต่อสู้กันเพื่อที่จะได้แต่งงานกับเมอร์ต้าซึ่งเป็นรูปแบบที่ยังคงเดิมและไม่ถูกรื้อถอนไปในการ์ตูน Disney Princess ใดๆ

4.2.2.5 ฉาก

ในการ์ตูนนี้ผู้วิจัยยังคงพบฉากที่สะท้อนภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในเรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในเรื่องคือ เล่นดนตรี มีเมตตาต่อสัตว์ ร้องให้อ่อนแอและหวาดกลัวซึ่งเจ้าหญิงเมอร์ต้าเป็นผู้แสดงภาพตัวแทนดังกล่าว ส่วนราซินีเอลินอร์ได้แสดงความเป็นแม่ ทานอาหารแบบสุภาพ การสั่งสอนลูกสาวให้เป็นเจ้าหญิง ซึ่งในเรื่องนี้ทั้งยุคที่หนึ่งและสองไม่ปรากฏภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นแม่ในลักษณะเช่นนี้มาก่อน



ภาพที่ 4.30 เมอริต้าหวาดกลัว. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.



ภาพที่ 4.31 ความเป็นแม่ของราชินีเอลินอร์. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.

นอกจากนี้ยังพบฉากที่ไม่ได้สะท้อนภาพความเป็นผู้หญิงจากการ์ตูน Disney Princess ซึ่งแบ่งออกได้ดังนี้

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความเป็นชายที่ปรากฏในเรื่องคือ ต่อสู้ ยิงธนู ชีม้า ฟันดาบ ซึ่งภาพตัวแทนเหล่านี้ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคที่สาม นั่นคือเรื่องมู่หลานแต่แตกต่างตรงที่ เมอริต้าทำด้วยความต้องการและมีพ่อคอยสนับสนุนให้ทำ



ภาพที่ 4.32 เมอริด้ายิงธนูและขี่ม้า. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.



ภาพที่ 4.33 เมอริด้าฟันดาบ. จาก Brave [DVD], 2012, USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกรื้อถอน คือ การที่เมอริด้าไม่ร้องเพลง ซึ่งตามปกติแล้วเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ต้องร้องเพลงเพื่อสื่ออารมณ์ และภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่คือ ผู้หญิงมีความเป็นผู้นำในการปกครองประเทศและภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ไม่ต้องการแต่งงานหรือไม่โยยหาความรักระหว่างหญิงชาย แต่เป็นภาพตัวแทนผู้หญิงกับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว

4.2.3 ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])

4.2.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

(1) การเริ่มเรื่อง

เล่าเรื่องในอาณาจักรแห่งเอเรนเดลล์ พระราชาและพระราชินีมีพระธิดาสองคน เจ้าหญิงเอลซ่า พระธิดาองค์โต และเจ้าหญิงแอนนา พระธิดาองค์เล็ก เรื่องนี้ Walt Disney สร้างให้ตัวละครเจ้าหญิงมีเวทย์มนตร์ในการทำลายล้าง ถือเป็นเรื่องแรกของ Disney Princess ที่เจ้าหญิงต้องต่อสู้กับตนเอง เอลซ่าเกิดมาพร้อมความวิเศษในการเสกน้ำแข็งออกมาได้ดั่งใจสั่ง คืบหน้าหนึ่งอันนาปลูกเอลซ่าให้มาเล่นด้วยกัน ขณะที่เอลซ่าและอันนากำลังเล่นกันอย่างสนุกสนานกับพลังวิเศษนี้ พลังหิมะของเอลซ่าถูกเสกเข้าที่ศีรษะของอันนาด้วยความไม่ตั้งใจ อันนาหมดสติ และเส้นผมส่วนหนึ่งของเธอเปลี่ยนเป็นสีขาว พระราชาและพระราชินีรีบพาเจ้าหญิงทั้งสองไปยังหุบเขาอันเป็นที่อยู่ของเผ่าโทรลล์ผู้วิเศษเพื่อขอความช่วยเหลือ ในขณะที่อันนายังหมดสติอยู่นั้น ปู่แท้ๆ โทรลล์เผ่าผู้นำเผ่ากล่าวว่า โชคดีที่เธอถูกพลังแค่ที่หัว แต่หากเป็นหัวใจแล้วจะต้องแย่นๆ แท้ปี้ได้ลบความทรงจำของอันนาเกี่ยวกับพลังของเอลซ่าออก เหลือทิ้งไว้แต่ความสนุกสนานของทั้งสองพี่น้อง และเตือนเอลซ่าว่าพลังของเธอจะเพิ่มพูนขึ้นเรื่อยๆ เธอต้องควบคุมพลังนี้ให้ได้

เมื่อกลับสู่พระราชวัง เพื่อซ่อนเรื่องนี้เป็นความลับ พระราชาทรงสั่งให้มีการปิดประตูวัง ไม่ให้บุคคลทั้งภายนอกและภายในเข้าออก สองพี่น้องต้องถูกเลี้ยงดูแยกจากกัน การควบคุมพลังของ เอลซ่านั้นวันมีแต่จะแย่งลงเรื่อยๆ พระราชาต้องมอบถุงมือพิเศษให้เอลซ่า เพื่อให้เธอควบคุมพลังของเธอได้ง่ายขึ้น ในขณะที่อันนาแม้จะได้ใช้ชีวิตอย่างปกติธรรมดา แต่ก็ต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยวตลอดหลายปี จากการที่เอลซ่าไม่ยอมพูดคุยกับเธอ แม้เธอจะยังจดจำความสนุกสนานที่เคยมีด้วยกันตอนเด็กๆ ได้ จนกระทั่งจุดพลิกผันมาถึงชีวิตของทั้งสองเมื่อพระราชาและพระราชินีทรงสิ้นพระชนม์อย่างกะทันหันขณะเดินทางออกทะเล ซึ่งการเริ่มเรื่องได้ปูพื้นเล่าเรื่องที่ให้เห็นภาพตัวแทนผู้หญิงของ 2 พี่น้องที่มีความแตกต่างกัน

(2) การพัฒนาเหตุการณ์

สามปีหลังจากการสิ้นพระชนม์ของพระราชาและพระราชินี เอลซ่าก็มีอายุครบกำหนดที่จะเข้าพิธีราชาภิเษก ในวันพิธีนั้น ประตูวังจึงได้เปิดออกหลังจากปิดมานานหลายปี อันนาซึ่งใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวมานานจึงออกจากวังเพื่อไปสำรวจบ้านเมือง ก่อนจะได้เจอกับเจ้าชายฮานส์ บุตรชายคนที่สิบสามของพระราชาแห่งหมู่เกาะทะเลใต้ และด้วยใบหน้าที่หล่อเหลาของเขา ทำให้อันนาตกหลุมรักฮานส์อย่างรวดเร็ว ส่วนเอลซ่าเธอเกรงว่าเธอจะปล่อยพลังของเธอออกมาในงานราชาภิเษก และเธอพยายามควบคุมมันไว้จนได้

ที่งานเลี้ยงหลังพิธี อันนาและเอลซ่าได้พูดคุยต่อหน้ากันเป็นครั้งแรกในรอบหลายปี ทุกอย่างดูเหมือนจะดีขึ้น ทว่าต่อมาเมื่ออันนาได้พาเจ้าชายฮานส์มาพบเอลซ่า เพื่อขอ

อนุญาตจากเอลซ่าให้ทั้งสองแต่งงานกัน เอลซ่าไม่อนุญาต และให้เหตุผลว่าอันนาจะแต่งงานกับชายหนุ่มที่เพิ่งเจอกันแค่วันเดียวไม่ได้ และสองพี่น้องเริ่มทะเลาะกัน อันนาดึงมือของเอลซ่าออก ด้วยความกดดัน เอลซ่าไม่สามารถควบคุมพลังวิเศษของเธอได้ และเสกน้ำแข็งออกมาต่อหน้าผู้คนทั้งอาณาจักร ดยุคแห่งวีเซลตัน ซึ่งเป็นหนึ่งในแขกต่างเมืองที่มาร่วมงาน ตะโกนใส่เอลซ่าว่าเธอคือปีศาจ เธอจึงหวาดกลัวและวิ่งหนีออกไปจากเมือง และซ่อนตัวบนภูเขาอันห่างไกลจากอาณาจักร ณ ที่นั่นเธอรู้สึกปลดปล่อยจากความกดดันที่เธอพบมาเนิ่นนาน และได้ใช้พลังของเธอสร้างพระราชวังน้ำแข็งอันสวยงามขึ้นมา โดยที่ตลอดเวลาที่เธอไม่รู้เลยว่าพลังความกลัวของเธอทำให้ทั้งอาณาจักรตกอยู่ในสภาพฤดูหนาวชั่ววันคริสต์ที่โหดร้าย

ทางด้านของอันนา ซึ่งรู้สึกผิดที่เป็นต้นเหตุทำให้พี่ของตนหนีไป จึงรีบออกตามหาเอลซ่าด้วยตนเอง และมอบหมายให้เจ้าชายฮานส์เป็นผู้ดูแลอาณาจักรชั่วคราวแทน ในระหว่างทาง อันนาได้พบกับคริสตอฟฟ์ และสเฟน กวางเรนเดียร์คู่ใจของเขา เพื่อให้เขาช่วยนำทางในการตามหาเอลซ่า ทว่าเพียงไม่นานหลังจากทั้งกลุ่มออกเดินทางด้วยกัน ก็ถูกฝูงหมาป่าออกมาไล่ล่าระหว่างที่ทุกคนหนีเอาตัวรอด คริสตอฟฟ์ต้องเสียเลื้อนหิมะราคาแพงของเขา ด้วยความรู้สึกผิด อันนาจึงขอออกเดินทางต่อด้วยตัวเอง และจะชดเชยค่าเสียหายให้เขาเมื่อเธอตามหาเอลซ่าพบ คริสตอฟฟ์แม้จะไม่อยากจะช่วยอันนาในการเดินทางต่อ แต่สเฟนก็โน้มน้าวให้คริสตอฟฟ์เปลี่ยนใจและช่วยอันนาตามหาพี่สาวของเธอต่อ ทั้งกลุ่มเดินทางมาพบกับโอลาฟ ตู๊กตาหิมะที่เอลซ่าสร้างขึ้นระหว่างที่เธอกำลังหัดใช้พลังของเธอในการสร้างพระราชวังน้ำแข็ง โดยที่เอลซ่าเองไม่รู้ว่โอลาฟนั้นได้มีชีวิตขึ้นมา โอลาฟพาसान่ากลุ่มไปพบกับเอลซ่า

เมื่อทั้งพวกเขามาเจอกับเอลซ่าที่พระราชวังน้ำแข็ง อันนาพยายามเกลี้ยกล่อมให้เอลซ่ากลับไปช่วยอาณาจักรให้คืนสู่ฤดูร้อน แต่เอลซ่ากลับยิ่งกลัวที่พลังของเธอรุนแรงขนาดนี้ ทั้งยังเผยระเบิดพลังความหวาดกลัวของเธอเข้าใส่เข้าหัวใจของอันนา และปฏิเสธที่จะกลับไปยังเอเรนเดลล์ เอลซ่าเสกมนุษย์หิมะขนาดยักษ์ขึ้นมาเพื่อนำพวกเธอออกไปจากวัง ผมของอันนาเริ่มกลายเป็นสีขาว ทำให้อันนาเริ่มกังวล คริสตอฟฟ์อาสาพาอันนาไปหาพวกโทรลล์ ที่ซึ่งเขานับถือเป็นครอบครัวของเขาและเพราะเขาเองก็เคยเห็นพ่อแม่ของอันนาเคยมาขอความช่วยเหลือจากโทรลล์ คริสตอฟฟ์จึงรีบออกเดินทางกลับไปยังเอเรนเดลล์ เพื่อให้อันนาได้พบกับฮานส์ที่คิดว่าคือรักแท้ของอันนา

(3) ชั้นวิกฤต

เมื่อเจ้าชายฮานส์เป็นตัวร้ายดังนั้นเจ้าชายฮานส์ไม่ใช่รักแท้ของอันนา อันนาจึงรีบหาคริสตอฟฟ์ซึ่งมีเวลาจำกัดก่อนที่อันนาจะกลายเป็นน้ำแข็งตลอดกาล เมื่ออันนาต้องเลือกระหว่างวิ่งไปจูมพิตกับคริสตอฟฟ์เพื่อให้น้ำแข็งในหัวใจละลายหรือช่วยเอลซ่าจากการถูกเจ้าชายฮานส์ฆ่า

(4) ชั้นคลีคลาย

อันนาเลือกช่วยเอลซ่าทำให้อันนากลายเป็นน้ำแข็ง แต่เพียงชั่วอึดใจอันนากลับกลายมามีชีวิตอีกครั้ง

(5) ชั้นยุติเรื่องราว

จบแบบหักมุมที่ว่ารักแท้คือความรักของพี่น้อง และราชินีเอลซ่ากลับมาปกครองเมืองและใช้พลังสร้างความสุขให้ผู้อื่น

(6) แก่นเรื่อง (theme)

ความรักแท้คือความรักของคนในครอบครัว, ความรักต้องใช้การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

4.2.3.2 ตัวละคร

(1) เอลซ่า

หน้าตาลักษณะรูปลักษณ์เป็นผู้หญิงที่มีความสง่างามน่าเกรงขามมีดวงตากลมโต นัยน์ตาสีฟ้า ใบหน้ามีเลือดฝาด และมีริมฝีปากสีชมพูเข้ม เอลซ่าเป็นหญิงสาวที่งดงามอย่างสมบูรณ์แบบ ด้วยผมสีขาว บลอนด์แพลตินัม ตาสีฟ้า ผิวขาวซีด มีกระจ่างๆ บนใบหน้า

รูปร่างของตัวละครมีลักษณะสูงโปร่ง มีหน้าอก สวมชุดราตรียาวสีฟ้า หลังตรงสง่างามช่วงก่อนที่เธอจะกลายเป็นราชินีหิมะ เธอสวมชุดสีเขียวอมฟ้า เสื้อเกาะอกรูปหัวใจ ขลิบสีบรอนซ์ เสื้อแขนยาวสีดำ เสื้อคลุมสีแดงอมม่วง ส่วนผมของเธอมัดรวบไว้ด้านหลัง เธอสวมถุงมืออยู่เสมอเพื่อป้องกันพลังของเธอ

การแต่งกาย เครื่องแต่งกายของเอลซ่าตอนเป็นราชินีหิมะเน้นความหรูหราเหมาะสมกับตำแหน่งของราชินีหิมะ



ภาพที่ 4.34 เอลซ่าก่อนเป็นราชินีหิมะ. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.35 เอลซ่าตอนเป็นราชินีหิมะ. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.

เอลซ่าเป็นตัวละครประเภทเจ้าหญิง และเป็นตัวละครหลายลักษณะ ที่มี ความเป็นตัวแสดงแบบอุดมคติ เพราะเอลซ่านั้นมีพลังอำนาจที่ติดตัวแต่กำเนิดแตกต่างจากเจ้าหญิง องค์อื่นๆ ที่ไม่มีพลังวิเศษมาแต่กำเนิด (ราพันเซลนั้นได้พลังจากบุปผาสีทอง) ซึ่งพลังที่เอลซ่านั้นคือ การสร้างน้ำแข็งซึ่งพลังของเธอนั้นต้องอยู่กับการฝึกฝนจิตใจของเธอว่าเธอควบคุมได้ดีเพียงไร เธอ สามารถเนรมิตสิ่งของให้เป็นไปตามใจปรารถนาด้วยพลังน้ำแข็ง เธอสามารถใช้พลังในการทำสิ่งที่ดี ๆ หรือทำลายก็ได้ ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีความสามารถในการทำลายและสร้างความสุขซึ่งไม่เคยปรากฏภาพตัวแทนผู้หญิงเช่นนี้ในการ์ตูนเรื่องใด ส่วนใหญ่จะมีพลังไปในด้านเดียว คือ หากไม่ รักเขาก็เป็นลักษณะการทำลายล้างซึ่งมักพบในตัวร้าย

อุปนิสัย เอลซ่ามีภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีสองบุคลิก คือ นิ่ง สงบ ดูสง่า งาม สวมกับเป็นเจ้าหญิง เอลซ่ามีนิสัยที่ใจดีเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและหวาดวิตกกังวลกลัวความสามารถ ของตนจะทำให้ผู้คนเดือดร้อน ในอีกส่วนหนึ่ง คือ เธอเป็นผู้หญิงที่หนีความเป็นจริง เห็นแก่ตัวทอดทิ้ง น้องสาว ซึ่งหลังจากที่เธอได้ออกมานอกพระราชวังเธอได้ใช้ความสามารถของเธออย่างอิสระเต็มที่ ทำ ให้นิสัยของเธอเป็นคนที่ไม่เก็บกด มีความสุขกับพลังของตนเอง แต่เมื่อเธอหลงระเห็จใช้พลังไม่ระวัง ทำให้เธอได้ทำร้ายคนที่เธอรัก นั่น คือ น้องสาวของเธอ หลังจากแก้คำสาปได้เอลซ่าได้ใช้พลังของเธอ ไปในทางที่ถูกต้องคือการใช้พลังของเธอมอบความสุขแก่คนที่เธอรักและทำให้เมืองที่เธอปกครองใน ฐานะราชินีมีความสุขได้

ซึ่งภาพตัวแทนของเอลซ่าที่ถูกประกอบสร้างโดย Disney Princess นั้น เป็นการทำให้เห็นว่าเอลซ่านั้นถึงจะใช้พลังในสิ่งที่ผิดที่ผิดทางแต่เมื่อเราได้เรียนรู้และใช้พลัง ความสามารถของตนในทางที่ดีแล้วสามารถค้นพบความสามารถที่สร้างคุณค่าให้ตัวเองได้ อีกนัยยะ คือเอลซ่าสะท้อนภาพของความเป็นผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความสามารถและสามารถอยู่เพียงลำพังได้ไม่ ต้องพึ่งพาใคร

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว สะท้อนภาพให้เห็นผู้หญิงกับครอบครัวในด้านปกป้องคนในครอบครัว ผู้หญิงมีความสุขกับคนในครอบครัวไม่ใช่ความรักของหนุ่มสาว หากไม่นับเรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬ ที่เมอริต้าไม่แต่งงานแล้ว Frozen (2013) เป็นเรื่องแรก ที่ทาง Disney Princess ได้สร้างตัวการ์ตูนที่แสดงออกถึงความรักระหว่างพี่สาวและน้องสาวว่าเป็นรักแท้ซึ่งเป็นที่ได้รับความนิยมอย่างยิ่ง วัดจากผลรายได้สูงสุดเป็นประวัติการณ์ของ Disney Princess ยอดรายได้จากการเข้าชมการ์ตูนทั่วโลกถึง \$1, 274, 219,009 (Box office mojo, 2013) ซึ่งต่างจากเจ้าหญิง Disney Princess ในเรื่องอื่นๆ ที่มุ่งทุ่มเทความรักระหว่างหนุ่มสาว

การสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงของเอลซ่าถึงแม้จะแตกต่าง แต่ภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงสะท้อนให้เห็นผ่านเอลซ่า คือ เป็นเจ้าหญิงที่สวยงาม ใจดี เห็นอกเห็นใจผู้อื่น เสียสละความสุขของตนเองเพื่อส่วนรวม ซึ่งเป็นภาพตัวแทนที่เคยปรากฏในเรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) และเรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])

ภาพตัวแทนของเอลซ่าที่ถูกประกอบสร้างใหม่ในตัวละครนี้คือ ผู้หญิงที่รักพี่น้องของตน มีพลังหิมะที่ทำได้ทั้งทำลายและทำในสิ่งดีๆ ซึ่งต่างจากเจ้าหญิงราพันเซลในเรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ที่มีพลังในการรักษาด้านเดียว ภาพของผู้หญิงที่ปกครองบ้านเมืองได้เพียงลำพังโดยไม่ต้องแต่งงาน การอยู่คนเดียวโดยไม่ต้องพึ่งพาใครซึ่งต่างจากเจ้าหญิงในยุคแรกและยุคที่สองรวมถึงยุคที่สามในเรื่องอื่นๆ ที่ต้องอยู่โดยพึ่งพาผู้อื่น (ยกเว้นเรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]))

(2) อันนา (น้องสาวของเจ้าหญิงเอลซ่า)

หน้าตาลักษณะรูปลักษณ์เป็นผู้หญิงที่มีความสดใส กระตือรือร้นและสนุกสนาน เป็นผู้หญิงที่มีความเป็นเด็ก มีดวงตากกลมโต ใบหน้ากลม ใบหน้ามีเลือดฝาด มีความสวยงามน่ารักแบบเด็กๆ อันนามีผมสีส้ม ถักเปีย

รูปร่างของตัวละครมีลักษณะ ผอมเพรียว

การแต่งกายสวมชุดรัดรูปสีดำด้านในสวมเสื้อแขนยาวสีฟ้าและสวมกระโปรงยาวสีน้ำเงิน ชุดแต่งกายไม่ค่อยหรูหราฟุ้งามากนักหากเทียบกับเอลซ่า

อันนาเป็นตัวละครประเภทเจ้าหญิงซึ่งมีภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มองโลกในแง่ดี ถูกหลอกได้ง่าย เมื่อต้องช่วยเหลือครอบครัวหรือบ้านเมืองก็ไม่กลัวที่จะผจญภัย และถูกประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงที่ตกหลุมรักเจ้าชายต่างเมืองได้ใน 1 วัน ซึ่งตัวละครอันนาเป็นการผสมผสานของภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ยุคที่ 1 และ 2 รวมทั้งอันนายังดูไร้เดียงสาและมั่นใจในตนเอง และภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เพิ่มขึ้นมา คือ อันนาพร้อมที่จะเรียนรู้ในข้อผิดพลาดของตนในเรื่องของความรัก

ตัวละครอันนา ทาง Disney Princess ได้ทำให้เห็นภาพของเด็กผู้หญิงที่เป็นเด็กและค่อยๆ เติบโตจากการเรียนรู้ ทำให้ไม่โดนหลอก และทำให้เห็นว่าสิ่งสำคัญของอันนาไม่ใช่ผู้ชายที่เธอรักแต่เป็นครอบครัวนั่นคือพี่สาวของเธอเอง

ตัวละครอันนามีการประกอบสร้างให้เห็นพัฒนาการของตัวละคร เช่น อันนามีการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผิดพลาดมาไม่ให้ผิดซ้ำ ตัวละครอันนาสอนให้รู้ว่าเจ้าหญิงกับสามัญชนไม่ได้แตกต่างกัน ทั้งสองชนชั้นสามารถมีความสุขได้เท่ากันไม่ได้แตกต่างกันเลย คนเราต้องมีทั้งสุขและเศร้าแต่ต้องรู้จักเรียนรู้เพื่อที่จะได้ใช้ชีวิตต่อไปในอนาคต ซึ่งแตกต่างจากราชนชั้นที่ราชนั้นไม่ได้รับรู้ว่าเป็นเจ้าหญิงมาก่อนแต่ได้ตกหลุมรักพลิน ไรเดอร์ แต่อันนาว่าตนเป็นเจ้าหญิงแต่สามารถรักกับคนขายน้ำแข็งที่เป็นสามัญชนได้

อุปนิสัยอันนาเหมือนกับเด็กผู้หญิงทั่วไป คือ ภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีความร่าเริง แจ่มใส เธอรักพี่สาวของเธอมาก เธอใจดีและมีเมตตาต่อสิ่งมีชีวิตที่เป็นสัตว์ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็สะท้อนการประกอบสร้างภาพตัวแทนเจ้าหญิงเชื่อใจคนง่ายทำให้เธอถูกหลอกได้ง่าย

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัวในช่วงแรกของเรื่องอันนารักพี่สาวของเธอมากแต่ด้วยเหตุผลที่พี่สาวของเธอไม่สนใจเธอทำให้เธอเป็นผู้หญิงที่โหยหาความรักจากผู้อื่น จนทำให้ถูกฮานส์หลอกใช้ ต่อมาเมื่อเธอคิดได้เธอก็กลับมาทบทวนความรักให้ครอบครัวและเมื่อเธอได้รู้เกี่ยวกับคำสาปของพี่สาวของ อันนาจึงต้องตามหาหนทางเพื่อการลบล้างคำสาปนั้นคือการกระทำจากรักแท้ทำให้เธอรู้ว่าความรักที่แท้จริงคือความรักที่จะต้องปกป้องคนในครอบครัว

แต่ตัวละครอันน่ายังคงมีความรักแบบคบหาดูใจกับคริสตอฟชายหนุ่มที่ช่วยเหลือเธอในยามที่เธอลำบากจริงๆ ซึ่งต่างจากเอลซ่าที่ให้ความรักไปกับครอบครัวเพียงอย่างเดียว ซึ่งสะท้อนภาพตัวแทนผู้หญิงเมื่อไม่ได้ความรักจากครอบครัวก็ต้องการสิ่งอื่นมาเติมเต็มเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดไป รวมทั้งทบทวนให้ความรักอย่างสุดหัวใจ ซึ่งในเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นว่ามุมมองในด้านความรักต้องอาศัยสิ่งสองสิ่ง คือ การเรียนรู้ซึ่งกันและกันและการศึกษาดูใจใช้เวลาอยู่ด้วยกัน

ภาพตัวแทนเดิมของเจ้าหญิงที่ยังคงอยู่ในตัวละครอันนาคือ เป็นเจ้าหญิงที่สวยงาม น่ารัก ใจดี เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ไร้เดียงสา เชื่อคนง่าย ต้องพึ่งพาผู้อื่น ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงในยุคแรกและยุคที่สอง และผู้หญิงที่รักพี่น้องของตนซึ่งเคยปรากฏในเรื่องของนักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])

ภาพตัวแทนของเจ้าหญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่ในตัวละครนี้คือ ภาพของผู้หญิงในเรื่องความรักที่ถูกหลอกใช้ประโยชน์ แต่รู้จักเรียนรู้ในข้อผิดพลาด ทำให้ไม่ไว้วางใจใครง่ายๆ ก่อนคบใครต้องใช้เวลาที่จะเรียนรู้กัน



ภาพที่ 4.36 เจ้าหญิงแอนนา. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.

ซึ่งหากวิเคราะห์ดูจะเห็นได้ว่าภาพตัวแทนของเจ้าหญิงทั้ง 2 คนในเรื่องนี้ ทาง Walt Disney ได้ประกอบสร้างให้ออกมาเป็นข้อตรงข้ามกันดังนี้

ตารางที่ 4.1

เปรียบเทียบภาพตัวแทนของเอลซ่าและแอนนา

ภาพตัวแทนของเอลซ่า	ภาพตัวแทนของแอนนา
รู้ทันโลก	ไร้เดียงสา
อยู่โดยลำพังได้	ไม่สามารถอยู่ได้ตามลำพังต้องพึ่งพาผู้อื่น
เป็นผู้นำ	เป็นผู้ตาม
สุขุม	ร่าเริง
มีพลังที่จะสร้างความสุขหรือทำลายล้าง	ไร้ซึ่งพลัง
ต้องการความรักจากคนในครอบครัว	ต้องการความรักจากผู้ชายและคนภายนอกครอบครัว

ซึ่งภาพตัวแทนแบบข้อตรงข้ามของเจ้าหญิงที่ปรากฏในเรื่องเดียวกันเป็นการประกอบสร้างครั้งแรกในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งแสดงออกถึงภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีความหลากหลายมากขึ้น

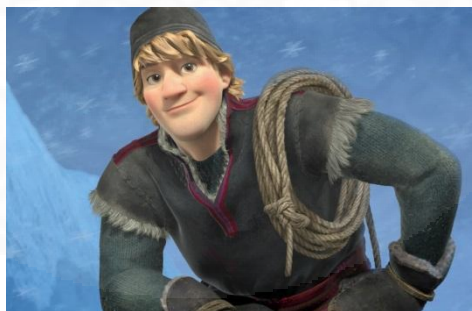
(3) คริสตอฟ

หน้าตาคริสตอฟเป็นผู้ชายตัวสูงลำ ผอมสีทอง ใบหน้าดูธรรมดาแต่มีเสน่ห์รูปร่างของตัวละครมีลักษณะ หุ่นบึกบึน สูงลำ คุบอู่น
การแต่งกายสวมเสื้อหนาป้องกันความหนาวเย็น

คริสตอฟเป็นพระเอก เป็นภาพตัวแทนของผู้ชายที่ดีเช่นเดียวกับพระเอกในเรื่องที่ผ่านมา อยู่เคียงข้างให้ความช่วยเหลืออันน่าชื่นชมทำให้เห็นว่าถึงแม้อันนาจะมีภาพตัวแทนเป็นผู้หญิงที่สดใส กากันก็ยังต้องได้รับความช่วยเหลือจากผู้ชาย

อุปนิสัย คริสตอฟมีนิสัยจริงจังกับการทำงาน และมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่ผู้อื่นรวมทั้งยังมีเมตตากรูณากับสัตว์เลี้ยงของเขา เขาเป็นเพียงคนขายนํ้าแข็งเป็นการรื้อถอนภาพพระเอกเดิมๆ ที่ต้องเป็นเจ้าชายซึ่งมักปรากฏในยุคแรกและยุคที่สองของ Disney Princess ถึงแม้คริสตอฟจะเป็นเพียงคนขายนํ้าแข็งแต่เขามีจิตใจดีพิสูจน์ตนเองว่าสามารถช่วยเหลือคนที่เขารักได้ในเวลาคับขัน คริสตอฟมีนิสัยชอบดูแลผู้อื่น เอาใจใส่เป็นห่วงเป็นใยผู้อื่น ถึงแม้เขาจะไม่ได้มียศถาบรรดาศักดิ์ที่สูงส่งแต่เขามีจิตใจดีที่พร้อมจะช่วยเหลือคนอื่นสุดความสามารถของเขา

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว คริสตอฟมีความรักในรูปแบบที่ชอบช่วยเหลือและเห็นคนรักมีความสุขอมที่จะเสียสละได้เพื่อคนที่เขารักซึ่งการเสียสละ เช่น แม้จะตกหลุมรักอันนาแต่เมื่อรู้ว่าอันนารักอยู่กับเจ้าชายฮานส์ก็ยินดีช่วยให้เจ้าหญิงอันนาเดินทางกลับไปตามที่ต้องการ พร้อมทั้งจะดูแลคนที่ตนเองรัก เช่น เมื่อรู้ว่าอันนาถูกหลอกและเกือบถูกฆ่าก็เข้ามาช่วยเหลือให้เจ้าหญิงอันนาปลอดภัย ภาพตัวแทนคริสตอฟที่ปรากฏนั้น มีความคล้ายคลึงกับพระเอกในเรื่องอะลาดินกับตะเกียงวิเศษ ซึ่งเป็นการตุน Disney Princess ในยุคที่ 2 ซึ่งเป็นสามัญชนที่ช่วยเหลือเจ้าหญิงพ้นผาอุปสรรคไปด้วยกันระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย



ภาพที่ 4.37 คริสตอฟ. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.

(4) เจ้าชายฮานส์

หน้าตาลักษณะรูปลักษณ์เป็นผู้ชายหนุ่มตัวสูงล่ำ ผมสีน้ำตาลจัดทรงอย่างดี ใบหน้าหล่อเหลา

รูปร่างของตัวละครมีลักษณะ หุ่นสูงเท่

การแต่งกาย เจ้าชายฮานส์แต่งกายด้วยชุดเจ้าชาย แลดูสง่างาม

เจ้าชายฮานส์เป็นตัวละครประเภทพระเอกจอมปลอม เพราะในช่วงแรก เขาทำตัวเป็นคนดีเพื่อจะทำให้แอนนาหลงรักโดยหวังจะยึดครองอาณาจักรให้มาเป็นของตนซึ่งแสดงออกถึงภาพตัวแทนเจ้าชายที่มีจิตใจไม่ดี ตรงกับคำที่ว่า สวยแต่รูปจูบไม่หอม

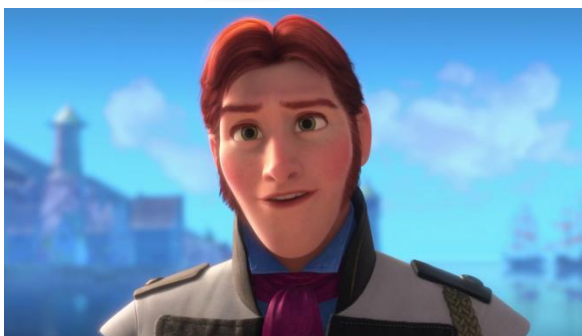
อุปนิสัย เจ้าเล่ห์ หลอกใช้คนอื่นเพื่อหวังผลประโยชน์ในการเป็นพระราชอากรมณ์เป็นเด็กมีปมกลายๆ เป็นเจ้าชายรัชทายาทลำดับท้ายที่อยู่นอกสายตาพ่อแม่ ทำให้พยายามทุกทางที่จะทำให้ตัวเองได้เป็นราชา เจ้าชายฮานส์เป็นตัวละครที่มีความฉลาดแกมโกง หวังจะเอาสิ่งที่ตนต้องการมาครอบครองโดยใช้แผนการที่ชั่วร้าย ในครั้งแรกที่เจอแอนนาเจ้าชายฮานส์หลอกล่อให้แอนนาหลงรักเพื่อที่จะได้ยึดเมืองมาเป็นของตน

แต่สุดท้ายเมื่อเห็นว่าอันวานตกที่นั่งลำบาก เจ้าชายฮานส์กลับไม่ช่วยเหลือกลับใส่ร้ายป้ายสีราชนิเอลซ่า ทำให้คนมองเอลซ่าไม่ดีทำให้ชาวเมืองเข้าใจเอลซ่าผิด ใช้ความฉลาดของตนไปในทางที่ผิดเพื่อประโยชน์แก่ตน

ซึ่งเจ้าชายฮานส์เป็นตัวละครเจ้าชายที่ร้ายที่สุดตั้งแต่มี Disney Princess มา เพราะหากกล่าวถึงเจ้าชายจะต้องมองว่าเป็นคนดีแต่ฮานส์ทำให้ทุกอย่างกลับตาลปัตร ซึ่งเป็นภาพตัวแทนเจ้าชายที่ตรงกันข้ามกับเจ้าชายที่ Disney Princess เคยประกอบสร้างมา เพราะเจ้าชายฮานส์ เป็นเจ้าชายที่เจ้าเล่ห์หลอกผู้หญิง ไม่จริงใจ ร้ายกาจใส่ร้ายผู้อื่น ดิสองหน้า ปลิ้นปล้อน

ทัศนคติด้านความรักและครอบครัว เจ้าชายฮานส์เป็นภาพตัวแทนที่รื้อถอนเจ้าชายในทุกเรื่องที่ผ่านมาคือ เป็นภาพตัวแทนผู้ชายที่ทะเยอทะยานทำเพื่อตนเอง ไม่สนใจเรื่องการดูแลเจ้าหญิง ฆ่าคนได้อย่างเลือดเย็น

ภาพตัวแทนของเจ้าชายฮานส์ คือ เป็นเจ้าชายสูงศักดิ์ แต่สิ่งที่ประกอบสร้างใหม่คือนิสัยในการหลอกลวง หลอกใช้ประโยชน์จากเจ้าหญิง ถือเป็นการรื้อถอนภาพตัวแทนเจ้าชายแต่กลับสร้างภาพตัวแทนเจ้าชายแบบใหม่ขึ้นมาซึ่งเป็นการประกอบสร้างใหม่ที่พลิกบทบาทของเจ้าชาย และไม่เคยปรากฏมาก่อนในการ์ตูน Disney Princess



ภาพที่ 4.38 เจ้าชายฮานส์. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.

4.2.3.3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

(1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิงในเรื่อง ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) นั้นมีปรากฏทั้งสิ้น 2 รูปแบบคือ ความขัดแย้งของพี่น้องกันและความรักความเข้าใจกันของพี่น้องซึ่งแสดงออกในตัวละครเจ้าหญิงของเรื่องนั่นคือเอลซ่าและแอนนา ซึ่งความสัมพันธ์ในลักษณะเช่นนี้ปรากฏเป็นครั้งแรก ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของผู้หญิงในครอบครัวซึ่งไม่มีผู้หญิงจากภายนอกครอบครัวมาเกี่ยวข้อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นพี่น้องกันต้องมีการทะเลาะเบาะแว้งกันบ้างแต่ก็รักกัน ซึ่งแสดงออกถึงความเป็นพี่สาวน้องสาว (Sisterhood) ซึ่ง Walt Disney ได้ประกอบสร้างใหม่ขึ้นมาและได้รับความนิยมจากทั่วโลก

(2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายในเรื่อง ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) นั้นมีปรากฏทั้งสิ้น 2 รูปแบบคือผู้หญิงมีความรักให้ผู้ชายอย่างล้นใจใช้เวลาเพียงแค่ 1 วัน ในฉากที่แอนนาหลงรักเจ้าชายฮานส์ซึ่งเคยปรากฏฉากเช่นนี้ในยุคแรกๆ ของ Disney Princess แต่ Disney Princess ได้หักมุมว่าความรักที่พบเพียง 1 วันอาจไม่ใช่ความรักที่แท้จริงเสมอไปนั่นคือเจ้าชายฮานส์ได้หลอกใจแอนนาเพื่อหวังผลในการขึ้นครองบัลลังก์ของตนเองอย่างที่สองคือความสัมพันธ์ของการเกิดความรักระหว่างหญิงชายต่างชนชั้นวรรณะ ในฉากที่แอนนาที่เป็นเจ้าหญิงรักกับคริสตอฟเป็นเพียงคนส่งน้ำแข็งสามัญชนธรรมดาและทำให้เห็นว่าบางทีเราไม่อาจตัดสินคนจากภายนอกได้ต้องใช้เวลาและการเรียนรู้ซึ่งกันและกันเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจเกี่ยวกับความรัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าไม่ควรตัดสินคนทีฐานะแต่ควรดูที่นิสัยแม้จะเป็นเจ้าชายผู้สูงศักดิ์ก็ไม่ใช่ว่าจะเป็นคนดีเสมอไป ส่วนคนธรรมดาก็สามารถเป็นคนรักที่ดีได้

(3) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชายในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) นั้นยังมีเพียงรูปแบบเดียวนั่นคือการทะเลาะกันของตัวละครชายกับชาย เช่นฉากที่เจ้าชายฮานส์ถูกจับเพราะทุกคนรู้แล้วว่าเจ้าชายฮานส์เป็นพระเอกจอมปลอมซึ่งเป็นรูปแบบที่ยังคงปรากฏอยู่ไม่ถูกรื้อถอนไปในการ์ตูน Disney Princess ทุกยุค

4.2.3.4 ฉาก

ในการศึกษานี้ผู้วิจัยยังคงพบฉากที่สะท้อนภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในเรื่อง คือ ร้องเพลงชอบเต้นรำ โหยหาความรัก ตกหลุมรักใน 1 วัน การไร้เดียงสาถูกหลอกลวง



ภาพที่ 4.39 เจ้าหญิงอรรณาร้องเพลง. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.40 เจ้าหญิงอรรณาทักหลุมรักเจ้าชายฮานส์ใน 1 วัน. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.

นอกจากนี้ยังปรากฏภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความเป็นชายที่ปรากฏในเรื่องคือ มีความเป็นผู้นำในการปกครองประเทศ เช่น เอลซ่าปกครองประเทศเพียงลำพัง, เจ้าหญิงต่อสู้กับเจ้าชาย เช่น ในตอนที่อรรณาชกเจ้าชายฮานส์, ชอบผจญภัย เช่น การที่อรรณาต้องการออกไปนอกปราสาทและการปกป้องคนที่ตนเองรัก อรรณาปกป้องเอลซ่า

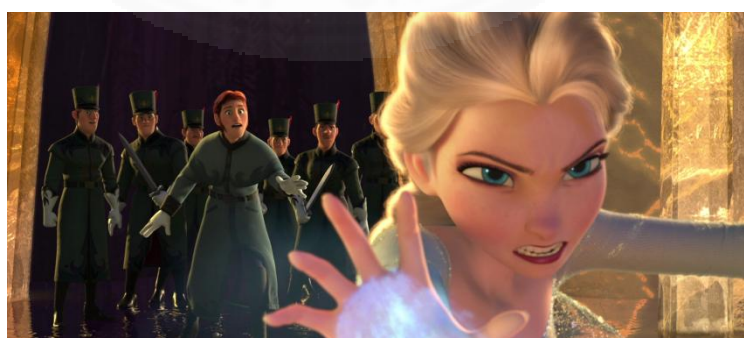
ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่ คือการที่ผู้หญิงมีความสามารถพิเศษในการสร้างหิมะที่เป็นได้ทั้งการทำร้ายและสร้างความสุขได้ หรือ ใช้เวทย์มนต์ทำร้ายคนอื่น เป็นราชินีผู้นำอาณาจักรได้เพียงลำพังโดยปราศจากราชา และสามารถปกป้องพี่น้องของตนเอง มีความแข็งแกร่ง เข้มแข็ง สืบทอดราชบัลลังก์ต่อจากราชาและราชินีองค์ก่อนได้



ภาพที่ 4.41 เอลซ่าขึ้นครองตำแหน่งราชินี. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.42 อันนาปกป้องเอลซ่า. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.



ภาพที่ 4.43 เอลซ่าใช้เวทย์มนต์ทำร้ายผู้อื่น. จาก Frozen [DVD], 2013, USA: Walt Disney Animation Studios.

จากการวิเคราะห์ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏใน Disney Princess ผู้วิจัยสามารถสรุปภาพตัวแทนของผู้หญิงที่พบในการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่อง ได้ดังนี้

1. ภาพตัวแทนผู้หญิงที่สืบเนื่องจาก Disney Princess ตั้งแต่ยุคที่ 1 มาจนถึงปัจจุบัน

ตารางที่ 4.2

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่สืบเนื่องจาก Disney Princess ตั้งแต่ยุคที่ 1 มาจนถึงปัจจุบัน

เรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010])	เรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])	เรื่อง ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])
- สวย - ร้องเพลง - มีเมตตาต่อสัตว์ - ต้องพึ่งพาผู้อื่น - ตัวร้ายไม่สวย - ตัวร้ายต้องการให้ตนเองสวย	- สวย - มีเมตตาต่อสัตว์เลี้ยง	- เอลซ่าและอานาสวย - อานนารักเจ้าชายใน 1 วัน - อานนาต้องพึ่งพาผู้อื่น - เจ้าหญิงแต่งชุดสวยงาม - เจ้าหญิงร้องเพลง

จากตารางที่ 4.2 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่สืบเนื่องจาก Disney Princess ตั้งแต่ยุคที่ 1 มาจนถึงปัจจุบันทำให้เห็นทั้ง 3 เรื่องล่าสุดของ Disney Princess ยังคงมีภาพเดิมปรากฏไว้ดังเดิมนั้นคือ เจ้าหญิงจะมีความสวย พึ่งพาผู้อื่น เป็นคนดีและมีเมตตากรุณาต่อสัตว์ ซึ่งจะเห็นภาพตัวแทนเหล่านี้ได้ตั้งแต่ในการ์ตูน Disney Princess ยุคแรกจนถึงปัจจุบัน และเจ้าหญิงยังคงร้องเพลงเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกซึ่งปรากฏในเรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) และเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])

2. ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่

ตารางที่ 4.3

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่

เรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่า จอมแสบ (Tangled [2010])	เรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])	เรื่อง ผจญภัยแดนคำสาป ราชินีหิมะ (Frozen [2013])
- เจ้าหญิงที่มีพลังในการรักษา - ตัวร้ายที่ต้องพึ่งพานางเอก	- ความเป็นแม่ที่ชอบบอกคำสั่งกับลูกสาว - เจ้าหญิงที่ไม่ต้องการแต่งงาน - ผู้หญิงที่รักพี่น้อง - เจ้าหญิงไม่ร้องเพลง - เจ้าหญิงที่ปกป้องตนเองได้ - เจ้าหญิงแต่งตัวไม่สวย - แม่ मदที่ช่วยเหลือผู้อื่น	- เจ้าหญิงที่มีพลังในการรักษาและทำลายล้างในคนเดียวกัน - เจ้าหญิงที่ถูกเจ้าชายหลอก - เจ้าหญิงที่ปกครองอาณาจักรได้เพียงลำพัง - เจ้าหญิงปกป้องพี่น้องของตัวเอง - เจ้าหญิงที่เรียนรู้จากความผิดพลาดมาแก้ไขปัจจุบัน - ความเป็นพี่เป็นน้อง

จากตารางที่ 4.3 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่ จะเห็นได้ว่าผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ใน 3 เรื่องนี้ มีภาพตัวแทนผู้หญิงใหม่ๆ ที่ไม่เคยพบเห็นในเรื่องก่อนๆ และในเรื่อง ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ที่ปรากฏภาพตัวแทนของเจ้าหญิงที่ถูกเจ้าชายหลอกนั้น เป็นการประกอบสร้างที่รื้อถอนทลายกรอบภาพตัวแทนผู้หญิงชวนฝันที่เฝ้าฝันถึงเจ้าชายหนุ่มรูปงามว่าในยุคใหม่ผู้หญิงต้องรู้จักเรียนรู้และอาศัยความสามารถของตนเองเพื่อประสบความสำเร็จในชีวิต จะหวังพึ่งเจ้าชายขี่ม้าขาวเหมือนในยุคก่อนๆ ไม่ได้ และอีกข้อหนึ่ง คือ ผู้หญิงควรให้ความสำคัญกับคนในครอบครัวแทนที่จะให้ความสำคัญกับคนภายนอกครอบครัว และได้นำเสนอถึงความเป็นพี่สาวน้องสาว (Sisterhood) ซึ่งไม่เคยปรากฏในเรื่องก่อนๆ

3. ภาพตัวแทนที่ถูกรื้อถอนออกไปช่วงหนึ่งแต่กลับถูกมาประกอบสร้างอีกครั้ง

ตารางที่ 4.4

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกรื้อถอนออกไปช่วงหนึ่งแต่กลับถูกมาประกอบสร้างอีกครั้ง

เรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010])	เรื่อง นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012])	เรื่อง ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])
- เจ้าหญิงทำงานบ้าน เช่นทำความสะอาดบ้าน ทำอาหาร เย็บปักถักร้อย - เจ้าหญิงเด่นรำ	- เจ้าหญิงเย็บปักถักร้อย - เจ้าหญิงขอความช่วยเหลือจากแม่มด	- อันนาตกหลุมรักเจ้าชายใน 1 วัน - เจ้าหญิงเด่นรำ

จากตารางที่ 4.4 ภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกรื้อถอนออกไปช่วงหนึ่งแต่กลับถูกมาประกอบสร้างอีกครั้งทำให้เห็นภาพตัวแทนผู้หญิงที่หายไปในเรื่องก่อนๆ แต่กลับมามีปรากฏใน 3 เรื่องนี้ ซึ่งอธิบายได้ว่า Walt Disney ต้องการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่น่าจะเป็นด้านที่กลุ่มผู้รับสารให้ความชื่นชมและอาจมีความต้องการให้นำเสนอภาพตัวแทนลักษณะนี้ นอกจากนี้ Walt Disney ยังนำเสนอว่าผู้หญิงต้องคงความเป็นผู้หญิงและต้องรู้ทันสถานการณ์โลกไม่ตกเป็นเหยื่อในสังคมอันโหดร้าย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบภาพตัวแทนผู้หญิงที่รื้อถอนออกไปหมด คือภาพตัวแทนผู้หญิงที่โหยหาความรักผืนถึงเจ้าชาย, ผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายทำร้ายเจ้าหญิงเพราะอิจฉาความสวยของนางเอก, เจ้าหญิงที่เป็นครึ่งคนครึ่งสัตว์ ซึ่งภาพตัวแทนเหล่านี้พบได้ใน Disney Princess ยุคแรกแต่พอมมาถึงในยุคหลังไม่ปรากฏภาพตัวแทนเหล่านี้อีกต่อไปใน ค.ศ. 2010-2013 ซึ่งตอบสนองกับยุคสมัยใหม่ที่ผู้หญิงควรจะอยู่ในโลกของความเป็นจริง ด้วยวิวัฒนาการที่ก้าวไกลของโลกหากยังเสนอภาพตัวแทนที่จับต้องไม่ได้เกินจริงไปจะทำให้ไม่ได้รับความนิยม และการรื้อถอนภาพเดิมๆ ออกไปนั้นแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ผู้หญิงยุคใหม่ควรจะเป็นนั่นคือสิ่งที่ Walt Disney ต้องการนำเสนอผ่านการตุน Disney Princess ว่ายุคสมัยเปลี่ยนไปคนก็ต้องพัฒนาและเรียนรู้ถึงสิ่งที่ผ่านมา เพื่อให้อยู่รอดได้ในสังคม ซึ่งจากทั้ง 3 เรื่องล่าสุดได้แก่ เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]), นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) และ ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) มีพัฒนาการค่อยๆ ให้ผู้รับสารเรียนรู้และเติบโตไปพร้อมกับ เจ้าหญิงในการตุน Disney Princess

ซึ่งในบทต่อไปผู้วิจัยจะนำคำถามที่ได้จากวิเคราะห์ภาพตัวแทนผู้หญิงไปถามเด็กผู้หญิงที่เป็นกลุ่มตัวอย่างว่ามีการถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ใน 3 เรื่องล่าสุดคือ เรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]), นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) และ ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])



บทที่ 5

การถอดรหัสภาพตัวแทนของเด็กผู้หญิงที่มีต่อตัวละคร เจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

สำหรับในบทที่ 5 ผู้วิจัยได้นำบทสัมภาษณ์ที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์เพื่อตอบปัญหานำวิจัยข้อที่ 2. การถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ตั้งแต่อดีต-ปัจจุบันเป็นอย่างไรโดยใช้แนวคิดการถอดรหัส (Encoding/Decoding) ของสจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) และการวิเคราะห์ ID (Identification)

ผู้วิจัยได้นำบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดการถอดรหัส (Encoding/Decoding) ของสจวร์ต ฮอลล์ เพื่อศึกษาว่ากลุ่มตัวอย่างในโลกของความจริงมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบ, ต่อรองและต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess อย่างไร ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งแบ่งได้ดังนี้ กลุ่มที่ 1 อายุ 6-9 ปีเป็นตัวแทนจากระดับประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 4 คน, กลุ่มที่ 2 อายุ 10-12 ปีเป็นตัวแทนจากระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 4 คน, กลุ่มที่ 3 อายุ 16-18 ปีซึ่งเป็นตัวแทนจากระดับมัธยมศึกษา จำนวน 6 คน ซึ่งรวมทั้ง 3 กลุ่ม ได้ทั้งสิ้น 14 คนนี้ เกิดจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Judgmental Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยกำหนดคุณสมบัติของผู้จะเป็นกลุ่มตัวอย่างคือ เป็นเด็กผู้หญิงที่อายุอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดและรับชมการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องและเคยรับชมการ์ตูน Disney Princess เรื่องอื่นๆ มาก่อน และเป็นผู้รับชมที่มีการรับชมและชื่นชอบที่จะรับชมการ์ตูน Disney Princess เป็นประจำอย่างต่อเนื่อง (High viewer) และมีการศึกษาในโรงเรียนที่แตกต่างกันได้แก่ โรงเรียนเอกชน โรงเรียนรัฐบาล โดยแบ่งอย่างเท่าๆ กันในแต่ละช่วงอายุโดยใช้วิธีสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) พร้อมทั้งสัมภาษณ์กลุ่มที่ 4 คือผู้ปกครองของเด็กผู้หญิงในกลุ่มที่ 1 และ 2 ที่มีส่วนในการแนะนำให้กลุ่มตัวอย่างรับชมการ์ตูน Disney Princess จำนวน 8 คน รวมทั้งสิ้นกลุ่มตัวอย่างมีทั้งสิ้น 23 คน และสาเหตุที่เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดยะลาเนื่องจากงานการศึกษาที่ผ่านมากลุ่มตัวอย่างเด็กๆ ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ในด้านวัฒนธรรมศึกษามีจำนวนไม่มากนัก ผนวกกับการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมของผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างนี้มีความแตกต่างชัดเจนในด้านบริบทที่แวดล้อมและประสบการณ์ในการใช้ชีวิต

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการวิเคราะห์ ID (Identification) ซึ่งประกอบด้วย 1. Cognitive-emotional ID เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของ Self-Identify และทัศนคติทางสังคมของผู้รับชมที่อาจจะนำไปสู่การเลียนแบบตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในอนาคต 2. Similarity ID ผู้รับชมมีอารมณ์ร่วมว่าตนเองมีความคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ในตอนนี้หรือกำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต เพราะในระหว่างการรับชมผู้รับชมกำลังแบ่งปันบทบาทที่ตัวละครกำลัง

นำเสนอผ่านจอ ทำให้ผู้ชมมีความตั้งใจในการเปิดรับชมมากกว่าปกติ และอาจนำไปสู่พฤติกรรมที่เลียนแบบตัวละครนั้นได้และ 3. Wishful ID ผู้รับชมชอบที่จะเป็นหรือชอบใจในตัวละครนั้นๆ มากเป็นพิเศษ ทำให้ผู้รับชมตั้งใจรับชมบทบาทตัวละครนั้น และอาจมีการเลียนแบบคุณลักษณะเด่นๆ ของตัวละครนั้น โดยให้การแสดงของตัวละครเป็นสื่อกลางที่จะนำไปสู่การแสดงอารมณ์หรือการกระทำว่า หากตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกันจะทำไมช่วยเสริมในการวิเคราะห์ว่าการรับชมของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess นั้นมีผลต่อมายังการดำเนินชีวิตในชีวิตประจำวันหรือไม่ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์การศึกษาการถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในกลุ่มผู้ชมเด็กผู้หญิงว่ามีความคิดเห็นอย่างไรกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ได้รับชมไป โดยผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างตามตารางที่ 5.1 รวมลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างพร้อมวันที่สัมภาษณ์



ตารางที่ 5.1

รวมลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างพร้อมวันที่สัมภาษณ์

ลำดับ	ชื่อเล่น	อายุ	ระดับการศึกษา	สถานศึกษา	ลักษณะที่อยู่อาศัย/รายได้ครอบครัว	วันที่สัมภาษณ์
1	ญาร่า	6 ปี	ประถมตอนต้น	โรงเรียนอัสสัมชัญลำปาง (เอกชน)	บ้านเดี่ยวมีพื้นที่/70,000 บาท/เดือน	5/3/59
2	อาราเบีย	8 ปี	ประถมตอนต้น	โรงเรียนรังสืออนุสรณ์ (เอกชน)	ทาวน์เฮาส์/รายได้ไม่แน่นอน	17/3/59
3	ฟาง (น้องสาวน้องรุ่ง)	8 ปี	ประถมตอนต้น	โรงเรียนนิบงชนูปถัมภ์/ยะลา (รัฐบาล)	บ้านเดี่ยวมีพื้นที่/25,000 บาท/เดือน	17/3/59
4	เอแคลร์	9 ปี	ประถมตอนต้น	โรงเรียนเบญจทรัพย์ ดินแดง (เอกชน)	ทาวน์เฮาส์บ้านเช่า/40,000 บาท/เดือน	17/2/59
5	ไบเตย	10 ปี	ประถมตอนปลาย	โรงเรียนอนุบาลยะลา (รัฐบาล)	ทาวน์เฮาส์/40,000 บาท/เดือน	18/3/59
6	ตันอ้อ	11 ปี	ประถมตอนปลาย	โรงเรียนอนุบาลยะลา (รัฐบาล)	ทาวน์เฮาส์/43,000 บาท/เดือน	18/3/59
7	รุ่ง (พี่สาวน้องฟาง)	12 ปี	ประถมตอนปลาย	โรงเรียนนิบงชนูปถัมภ์/ยะลา (รัฐบาล)	บ้านเดี่ยวมีพื้นที่/25,000 บาท/เดือน	17/3/59
8	แก้ม	12 ปี	ประถมตอนปลาย	โรงเรียนอนุบาลยะลา (รัฐบาล)	ทาวน์เฮาส์บ้านเช่า/20,000 กว่าบาท/เดือน	18/3/59
9	แนน	16 ปี	มัธยมศึกษา	วิทยาลัยอาชีวศึกษาจุลมนิศรีสะเกษ (เอกชน)	หอพัก/20,000 บาท/เดือน	20/2/59
10	เฟรม	16 ปี	มัธยมศึกษา	โรงเรียนสตรียะลา (รัฐบาล)	ทาวน์เฮาส์/30,000/เดือน	19/3/59
11	เฟิร์น	16 ปี	มัธยมศึกษา	โรงเรียนสตรียะลา (รัฐบาล)	ทาวน์เฮาส์/30,000/เดือน	19/3/59
12	นัน	16 ปี	มัธยมศึกษา	โรงเรียนสตรียะลา (รัฐบาล)	บ้านเดี่ยว/ไม่บอกรายได้	19/3/59
13	พันธ์	16 ปี	มัธยมศึกษา	โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย (รัฐบาล)	ทาวน์เฮาส์/80,000 บาท/เดือน	26/3/59
14	น้ำหวาน	18 ปี	มัธยมศึกษา	โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา (รัฐบาล)	บ้านเช่า/50,000/เดือน	20/3/59

*บ้านเดี่ยวมีพื้นที่คือมีบริเวณรอบๆ บ้านมากกว่าบ้านเดี่ยวธรรมดา

**สำหรับบุคคลที่เป็นฝาแฝดนั้นจะนับรวมเป็น 1 คน

ซึ่งในบทที่ 5 นี้ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 หัวข้อใหญ่ ดังนี้ 1. การถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess และ 2. การวิเคราะห์ ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

5.1 การถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

ในหัวข้อการถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess จะแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1. การถอดรหัสแบบเห็นชอบของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess, 2. การถอดรหัสแบบต่อรองของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess, 3. การถอดรหัสแบบต่อต้านของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess และ 4. สรุปการถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งจะมุ่งสัมภาษณ์ไปที่การ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังซึ่งได้แก่ ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]), นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) และ ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ซึ่งในเด็กแต่ละคนจะปรากฏการถอดรหัสที่แตกต่างกันออกไปซึ่งจะแสดงใน ตารางที่ 5.2 สรุปลักษณะการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละบุคคล ซึ่งการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างนั้นจะมีการเชื่อมโยงถึงการ์ตูน Disney Princess ในเรื่องก่อนๆ ด้วยตามแต่ประสบการณ์ในการรับชมของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละคนที่ได้รับชมมา

ตารางที่ 5.2

สรุปลักษณะการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละบุคคล

ลำดับ	ชื่อเล่น	อายุ	การถอดรหัส แบบเห็นชอบ	การถอดรหัส แบบต่อรอง	การถอดรหัส แบบต่อต้าน
1	ญาร่า	6 ปี	✓	✓	✓
2	อาราเบีย	8 ปี	✓	✓	✓
3	ฟาง (น้องสาวน้องรุ่ง)	8 ปี	✓	✗	✓
4	เอแคลร์	9 ปี	✓	✓	✓
5	ไบเตย	10 ปี	✓	✓	✓
6	ต้นอ้อ	11 ปี	✓	✓	✓

ตารางที่ 5.2

สรุปลักษณะการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละบุคคล (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเล่น	อายุ	การถอดรหัส แบบเห็นชอบ	การถอดรหัส แบบต่อรอง	การถอดรหัส แบบต่อต้าน
7	รุ้ง (พี่สาวน้องฟาง)	12 ปี	✓	✓	✓
8	แก้ม	12 ปี	✓	✓	✓
9	แนน	16 ปี	✓	✓	✓
10	เฟรม	16 ปี	✓	✓	✓
11	เฟิร์น	16 ปี	✓	✓	✓
11	นิน	16 ปี	✓	✓	✓
12	พันซ์	16 ปี	✓	✓	✓
13	น้ำหวาน	18 ปี	✓	✓	✗

✓ = เห็นชอบ ต่อรอง และต่อต้าน

✗ = ไม่ปรากฏเห็นชอบ ต่อรอง และต่อต้าน

จากตารางที่ 5.2 สรุปลักษณะการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละบุคคล สามารถสรุปได้ว่าผลการวิเคราะห์นั้นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยศึกษาไม่ได้มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งจากการที่น้องฟาง อายุ 8 ปี ซึ่งอยู่ในกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปีนั้นไม่ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองในการสัมภาษณ์ จะมีการแสดงออกทางการให้สัมภาษณ์เป็นการถอดรหัสแบบเห็นชอบและการถอดรหัสแบบต่อต้าน

กลุ่มตัวอย่าง 10-12 ปีนั้นปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบ, ต่อรองและต่อต้านผ่านการให้สัมภาษณ์ครบทั้ง 3 การถอดรหัสที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

น้องน้ำหวาน อายุ 18 ปีซึ่งอยู่ในกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ได้มีการให้สัมภาษณ์โดยแสดงออกทางความคิดเห็นเป็นการถอดรหัสแบบเห็นชอบและการถอดรหัสแบบต่อรอง ซึ่งไม่ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

เมื่อมองจากภาพรวมจะสามารถวิเคราะห์ได้ว่าช่วงอายุที่แตกต่างกันนั้นจะปรากฏการถอดรหัสที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงวัยซึ่งมีอายุ ประสบการณ์ในการใช้ชีวิตและประสบการณ์ในการรับชมของแต่ละบุคคลที่ถูกสัมภาษณ์เป็นตัวแปรซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอในหัวข้อที่ 1.1 การถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ต่อไป

5.1.1 การถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิง ในการ์ตูน Disney Princess

5.1.1.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

สำหรับในหัวข้อนี้กลุ่มตัวอย่างมีการเห็นชอบกับภาพตัวแทนของตัวละครเจ้าหญิงที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล โดยที่เด็กผู้หญิงในกลุ่มอายุ 6-9 ปีนั้นจะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของตัวละครที่มีความเป็นผู้หญิงมากๆ เช่น ภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงกวาดบ้าน ทำอาหารและเย็บปักถักร้อยซึ่งเป็นผู้หญิงที่มีความเป็นแม่ศรีเรือน ซึ่งตรงกับการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่ 1 และได้หายไปในยุคที่ 2 ของการ์ตูน Disney Princess และกลับมาอีกครั้งในเรื่องราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ที่นำเสนอตัวละครผู้หญิงให้มีความเป็นผู้หญิงอ่อนโยน สดใส มีเมตตาเป็นคนดีและทำงานบ้าน

น้องญาร่า อายุ 6 ปี ให้ข้อมูลว่า “เจ้าหญิงควรจะมีความสุข อ่อนโยน ใจดี และทำงานบ้านเก่งเพราะเป็นเด็กผู้หญิงจำเป็นจะต้องทำงานบ้าน เพราะตั้งแต่เด็ก ญาร่าก็ช่วยงานบ้านเวลากลับมาจากโรงเรียนและแม่จะบอกว่าญาร่าเป็นเด็กดีเพราะทำงานบ้านเป็น” น้องญาร่าชอบเจ้าหญิงที่มีภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิงที่สมบูรณ์แบบคือสวย มีเมตตา รักสัตว์ ซึ่งเป็นภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏใน Disney Princess ทุกเรื่องตั้งแต่อดีต-ปัจจุบัน

น้องอาราเบีย อายุ 8 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “ตัวละครเจ้าหญิงต้องมีเมตตาต่อคนอื่น ไม่รังแกใคร ต้องสวยและทำงานบ้านได้เพราะว่าเห็นในเจ้าหญิงหลายเรื่องที่เจ้าหญิงเป็นคนดีทุกคน”

จากที่กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 คนแสดงความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการทำงานบ้านได้พบในการ์ตูนเรื่องราพันเซล และการไม่รังแกใครนั้นคือ อันนา

น้องอาราเบีย อายุ 8 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบที่จะให้เจ้าหญิงมีผมยาว น้องอาราเบียให้สัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงควรมีผมยาว น้องอาราเบียชอบราพันเซลที่สุดเพราะผมยาว เพราะว่าการที่มีผมยาวทำให้ทำผมได้หลายทรงแต่ถึงผมยาวอย่างไร น้องอาราเบียต้องใส่ฮิญาบ (ผู้หญิงอิสลามต้องใส่เวลาออกนอกบ้าน) ทำให้ไม่ได้ให้โชว์ผมให้คนอื่นเห็นมากนัก น้องอาราเบียจึงอยากที่จะมีผมยาวๆ ทำผมเวลาอยู่บ้าน”

น้องฟาง อายุ 8 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ทำงานบ้าน เจ้าหญิงต้องมีผิวขาว มีเมตตา รักสัตว์และแต่งตัวสวยงามเพราะน้องฟางให้สัมภาษณ์ว่า “การเป็นเจ้าหญิงต้องทำงานบ้าน เจ้าหญิงต้องมีผิวขาว สวย เมตตา รักสัตว์และแต่งตัวสวยงามถึงจะเป็นเจ้าหญิงได้ เพราะน้องฟางชอบให้เจ้าหญิงเป็นแบบนี้ที่น้องฟางถึงจะอยากดู”

น้องฟางยังปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ดูแลตนเองได้ ซึ่งน้องฟางตอบในการสัมภาษณ์ว่า “เจ้าหญิงควรที่จะไม่รอคอยความช่วยเหลือเจ้าชายอย่างเดียวควรที่จะต่อสู้เพื่อตัวเองบ้าง”

นอกจากนี้น้องฟางได้ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับการเล่าเรื่องในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ ที่เล่าถึงการกระทำของรักแท้คือ ความรักของพี่น้อง เพราะน้องฟางมีพี่สาวซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ด้วย น้องฟางรักพี่สาวของตนมาก น้องฟางให้ข้อมูลว่า “เห็นด้วยกับการที่การกระทำของรักแท้ คือ ความรักของพี่น้องเพราะว่าน้องฟางรักพี่สาวและจะคอยช่วยเหลือกันในเวลาลำบาก และพอได้สอนไว้ว่าให้พี่น้องรักกันไว้จะได้ช่วยเหลือกันและกัน” น้องฟางได้ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบต่อภาพตัวแทนของเจ้าหญิงที่มีพลังวิเศษ น้องฟางให้เหตุผลว่า “ผู้หญิงควรที่จะมีพลังเพื่อปกป้องตัวเองในเวลาที่จำเป็นและเวลาที่ลำบากเวลาที่ไม่มีเจ้าชายคอยช่วยเหลือ”

น้องเอแคลร์ อายุ 6 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีเมตตา รักสัตว์และสวยทั้งหน้าตาและจิตใจ น้องเอแคลร์ได้ให้คำตอบในการสัมภาษณ์ว่า “เจ้าหญิงต้องสวยและมีเมตตา ถ้าไม่สวยและมีเมตตาก็ไม่ใช่เจ้าหญิง และต้องน่ารักใจดีกับสัตว์ไม่แกล้งสัตว์เลี้ยว” ซึ่งทาง Walt Disney ได้นำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงให้สวยรักสัตว์และมีเมตตาอยู่ในการ์ตูน Disney Princess ทุกเรื่องซึ่งถูกใจน้องเอแคลร์เป็นอย่างมาก น้องเอแคลร์ได้ให้ข้อมูลว่า “เอแคลร์ชอบการ์ตูนเจ้าหญิงทุกเรื่อง ตั้งแต่เด็ก พี่สาวเปิดให้ดู และดูกับพี่สาวตอนที่พี่กลับจากการทำงาน”

ในด้านของตัวร้ายการถอดรหัสของผู้หญิงในเด็กที่อายุ 6-9 ปี จะมีภาพจำกับตัวละครตัวร้ายผู้หญิงที่ทำร้ายเจ้าหญิง

น้องญาร่ายังเห็นชอบกับภาพตัวแทนของตัวร้ายว่าต้องขี้อิจฉา กลั่นแกล้งนางเอก และต้องใจร้ายซึ่งจากการให้สัมภาษณ์น้องญาร่าได้กล่าวไว้ว่า “ตัวร้ายผู้หญิงจะต้องอิจฉา ริษยา แกล้งเจ้าหญิง ทำให้เจ้าหญิงไม่ได้อยู่กับเจ้าชาย” ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นลักษณะของภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายในยุคที่ 1, 2 และ 3 ของ Disney Princess ที่มักจะมีการใช้ตัวร้ายเป็นผู้หญิง

น้องญาร่าให้สัมภาษณ์ว่า “แม่เลี้ยงกอลเซลเหมือนแม่เลี้ยงในเรื่องซินเดอเรลล่าที่ทำให้เจ้าหญิงลำบาก และญาร่าชอบที่แม่เลี้ยงเป็นอย่างนี้ เพราะตั้งแต่เรื่องก่อนๆ ชอบมีตัวร้ายเป็นผู้หญิง” และน้องได้ยกตัวอย่างเรื่อง เงือกน้อยผจญภัย ซึ่งน้องญาร่าให้สัมภาษณ์ว่า “เออซูล่าทำให้เอเรียลต้องแยกจากเจ้าชายก็เหมือนแม่เลี้ยงกอลเซลที่ไปหลอกร้าพันเซลกลับมา ทำให้พิน ไรเดอร์กับราพันเซลเข้าใจผิดกัน แม่เลี้ยงกอลเซลก็แกล้ง”

น้องญาร่ายยังเสนอว่า “เนื้อเรื่องของ Disney Princess ในยุค 1 และ 2 มีความสนุกมากกว่ายุคหลังๆ เพราะเนื้อเรื่องคล้ายกับในนิทานที่แม่ได้อ่านให้ฟังก่อนนอน”

น้องอาราเบียปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายเช่นกัน ซึ่งน้องให้สัมภาษณ์ว่า “ตัวร้าย จะต้องมินิสัยขี้อิจฉาริษยาเหมาะสมกับการเป็นตัวร้าย เพราะว่าในชีวิตจริงก็เหมือนการ์ตูนจะให้มีคนดีทุกคนก็เป็นไปไม่ได้”

น้องฟางปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายในเรื่องที่ต้องไม่สวย ขี้อิจฉารวมทั้งชอบกลั่นแกล้งนางเอก และตอนจบตัวร้ายควรจะจบชีวิตลง โดยตามนี้น้องได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ตัวร้ายสมควรจะไม่สวย ขี้อิจฉาเหมาะกับตัวร้าย ตอนจบต้องไม่มีความสุข ถ้าในชีวิตจริงเพื่อนคนไหนมีรูปร่างภายนอกที่ไม่สวยหรือนิสัยไม่ดีน้องฟางจะไม่คบ”

น้องเอแคลร์ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับลักษณะของตัวร้ายที่จะต้องมีลักษณะที่ไม่สวย ขี้อิจฉา จากการสัมภาษณ์น้องเอแคลร์ให้ข้อมูลว่า “ตัวร้ายเหมาะสมที่จะไม่สวย เพราะว่าถ้าสวยจะดูไม่เป็นตัวร้ายและตัวร้ายต้องแกล้งเจ้าหญิง”

น้องเอแคลร์ได้กล่าวถึงลักษณะข้างต้นว่าเป็นภาพตัวแทนของตัวร้ายผู้หญิงที่ต้องเป็นคู่ปรับของนางเอก และน้องเอแคลร์กล่าวว่า “สุดท้ายตอนจบตัวร้ายต้องถูกเปิดโปง และมีจุดจบที่ไม่ดีและ เสียชีวิต”

จากการสัมภาษณ์น้องเอแคลร์นั้น น้องเอแคลร์ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่ชอบผจญภัย เพราะน้องบอกว่า “เจ้าหญิงควรจะมีอิสระในการท่องเที่ยวไปในโลกกว้าง และเรียนรู้อะไรใหม่ๆ ที่ไม่เคยได้ไป เหมือนที่แม่ชอบให้เรียนสิ่งใหม่ๆ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาเกาหลี” ซึ่งตัวละครที่น้องเอแคลร์ชอบ คือ เอเรียล เจ้าหญิงเงือกน้อย นอกจากนี้ น้องเอแคลร์ยังชอบ “ราพันเซล” โดยน้องให้เหตุผลว่า “ราพันเซลชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยากเจอโลกกว้างและมีความคิดเป็นของตนเอง ใจดีและคล้ายกับเอเรียล”

ในภาพรวมทั้งหมดเกี่ยวกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess สำหรับกลุ่มตัวอย่างในช่วงวัย 6-9 ปีนั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่ายังมีสิ่งที่น่าสนใจที่สร้างความเห็นชอบที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess นั่นคือการอบรมเลี้ยงดูและความเชื่อ ความศรัทธา

เมื่อวิเคราะห์น้องญาร่ายให้สัมภาษณ์ว่า “น้องญาร่ายชอบ เบลล์ จากเรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูรมากที่สุด เพราะว่า เป็นตัวละครที่สวยและมีความรู้รวมทั้งกตัญญูต่อคุณพ่อ และผู้มีพระคุณ และน้องญาร่ายยังชอบตอนที่ราพันเซลเจอพ่อแม่ที่แท้จริงอีกด้วย เพราะน้องญาร่ายมีความสุขที่ได้อยู่กับพ่อแม่”

น้องญาร่าได้ให้สัมภาษณ์เพิ่มว่า “เจ้าหญิงนอกจากสวยยังต้องเป็นคนดี เพราะว่าแม่บอกอยู่เสมอๆ ว่าตัวละครไหนที่ดีตัวละครไหนไม่ดี” ซึ่งจากคำตอบแสดงว่าผู้ปกครองมีส่วนในการชี้นำความคิดของน้องญาร่า

น้องอาราเบียเป็นอีกคนหนึ่งที่ต้องการเป็นคนดีเพื่อที่จะได้มีแต่คนชอบ แต่ในชีวิตจริงน้องอาราเบียมักจะถูกรังแกจากเพื่อน แต่น้องอาราเบียมักจะไม่ได้ตอบเพราะแม่ได้สอนว่า “ไม่ได้ทำอะไรดีขึ้นถ้าเราโต้ตอบหรือทำไม่ดีกับคนอื่น” น้องอาราเบียให้สัมภาษณ์ว่า “อยากที่จะเป็นคนดีและคิดว่าเพื่อนๆ คงเลิกแกล้งน้องอาราเบียไปเอง”

การถอดรหัสของน้องอาราเบียมีส่วนจากการได้รับปัจจัยภายในครอบครัว เข้ามามีส่วนมาก โดยน้องอาราเบียจะมีความรู้สึกที่ไม่ดีทุกครั้งที่มีการพูดถึงการถูกรังแก แต่น้องไม่ปรากฏท่าทีโมโห ซึ่งเป็นผลมาจากการถูกเลี้ยงดูในสังคมที่มีความเชื่อและความศรัทธาที่แตกต่างออกไป ทำให้น้องอาราเบียนั้นมีความศรัทธาและยอมรับชะตากรรมต่อสิ่งที่น้องได้ประสบพบเจอจากการให้สัมภาษณ์ที่ว่า “พ่อบอกว่าทุกสิ่งพระเจ้ากำหนดเอาไว้แล้ว พระเจ้าเป็นผู้กำหนดชะตาชีวิตของคน”

ซึ่งสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างเด็กผู้หญิงอายุ 6-9 ปีนั้นผู้ปกครองมีส่วนในการเลือกสรรให้เด็กผู้หญิงในการรับชม เช่น จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของน้องฟางเพิ่มเติม ผู้ปกครองของน้องฟางให้สัมภาษณ์ว่า “ตนเองเป็นผู้เลือกการ์ตูน Disney Princess ให้น้องฟางได้รับชมการ์ตูนร่วมกับพี่สาวเพราะว่าการ์ตูน Disney Princess มีแง่คิดและความสนุกทำให้ลูกๆ ได้เรียนรู้ตัวอย่างจากตัวละครในการ์ตูน แต่ตัวเอชนั้นไม่ได้ดูด้วยเพราะว่าต้องทำงาน และหวังว่าการ์ตูน Disney Princess จะสอนลูกสาวของตนให้เป็นคนเรียบร้อย รักสวยรักงามและรักความสะอาด และสังเกตเห็นว่าน้องฟางชอบเต้นรำและร้องเพลงการ์ตูนเจ้าหญิงและเล่นกับเพื่อนในจินตนาการหลังดูเสร็จ ซึ่งเห็นว่า การ์ตูน Disney Princess ทำให้ลูกของตนเป็นคนอ่อนโยนไม่ดื้อไม่ชน เป็นเด็กที่ดีขึ้น”

ตารางที่ 5.3

สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบภาพตัวแทนผู้หญิงของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบเห็นชอบภาพตัวแทนผู้หญิง	
อายุ 6-9 ปี	1. กายภาพ	เจ้าหญิง - ผิวขาว - สวย ผอมยาว ตัวร้าย - ไม่สวย
	2. พฤติกรรม	เจ้าหญิง - มีความสามารถในการทำงานบ้าน
	3. นิสัย	เจ้าหญิง - มีเมตตา ใจดี รักสัตว์ ไม่เห็นแก่ตัว ดูแลผู้อื่น ตัวร้าย - อิจฉา ริษยา - กลั่นแกล้งเจ้าหญิง (ภาพเสนอซ้ำของตัวร้ายผู้หญิงที่จะกลั่นแกล้งนางเอก และมีความอิจฉาริษยา)
	4. ความสามารถพิเศษ	- มีเวทย์มนต์/พลังพิเศษ
	5. การเล่าเรื่อง	- คนไม่ดีแพ้ภัยคนดี - พี่น้องรักกัน - ชอบผจญภัย - ดูแลตนเองได้ - เจ้าหญิงเป็นคนดี - ตัวร้ายแพ้ภัยตนเอง - ตอนจบตัวร้ายต้องไม่มีความสุข

5.1.1.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

สำหรับในกลุ่มของเด็กผู้หญิงที่อายุ 10-12 ปี จะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ที่ผสมผสานระหว่างยุคที่ 1 และ 2 ของ Disney Princess ซึ่งภาพตัวแทนดังกล่าวปรากฏในการ์ตูนยุคที่ 3 ของ Disney Princess ซึ่งกลุ่ม

ตัวอย่างจะปรากฏการถอดรหัสเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทั้งดูแลงานบ้านงานเรือนได้และปกป้องตนเองได้ นั่นคือต้องการให้ผู้หญิงที่เรียบร้อยนั้นสามารถปกป้องตัวเองและพร้อมที่จะออกผจญภัยไปในโลกกว้างได้ โดยตรงกับสตรีนิยมในยุคที่ 2 ที่ผู้หญิงต้องออกมาทำงานนอกบ้านเพื่อหาเลี้ยงครอบครัวแต่เมื่อกลับบ้านก็ยังต้องดูแลครอบครัวด้วยเช่นกัน

ดั่งที่น้องไบเตย อายุ 10 ปีนั้นมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ยังคงอยู่ในตัวละครเจ้าหญิง Disney Princess ตั้งแต่ยุคที่ 1-ปัจจุบันของการ์ตูน Disney Princess คือ สวย ผวยาว เป็นคนดีมีเมตตา มีน้ำใจแก่ผู้อื่น และยังเห็นชอบกับการที่ผู้หญิงจะต้องทำงานบ้านซึ่งน้องไบเตยให้สัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงน่าจะทำงานบ้านเพราะว่าเป็นหน้าที่ของผู้หญิงอยู่แล้ว ไม่คิดว่ามันจะแปลกอะไรที่ผู้หญิงจะต้องทำงานบ้าน” ซึ่งตัวการ์ตูนที่น้องไบเตยชอบคือ “ราพันเซล เพราะว่ามันนอกจากจะทำงานบ้านแล้วยังเอาตัวรอดในสังคมได้ดี” และที่เพิ่มเติมขึ้นมาคือน้องไบเตยมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่กล้าหาญและเข้มแข็ง ซึ่งมีมาตั้งแต่เจ้าหญิง Disney Princess ในยุคที่ 2 ของการ์ตูน Disney Princess จนถึงปัจจุบันที่เริ่มปรากฏภาพตัวแทนเช่นนี้ในตัวละครเจ้าหญิงซึ่งถูกประกอบสร้างภาพให้เห็นว่าผู้หญิงนั้นไม่ได้มีภาพตัวแทนเพียงอย่างเดียวอย่างเช่นในยุคที่ 1 ของการ์ตูนเจ้าหญิง Disney Princess

น้องตันอ้อ อายุ 11 ปีปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีรูปร่างผอมบาง มีจิตใจดี ซึ่งน้องบอกว่า “ผอมและจิตใจดีเป็นลักษณะของเจ้าหญิงซึ่งเจ้าหญิงควรมีลักษณะแบบนั้น ส่วนตัวร้ายที่เป็นแม่มดจะต้องใจร้ายและทำร้ายผู้อื่นนิสัยไม่ดี ซึ่งน้องได้ให้เหตุผลว่า ส่วนใหญ่แม่มดมักจะอิจฉาริษยาเจ้าหญิงอยู่เสมอหรือไม่ก็ชอบสร้างความเดือดร้อนให้เจ้าหญิงซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ดีแต่ว่าพอมีแม่มดบูมาารู้สึกว่าคนเราตัดสินจากหน้าตาไม่ได้” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าน้องตันอ้อเห็นชอบกับภาพตัวแทนตัวการ์ตูนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างผ่านการเล่าเรื่องจากการ์ตูน Disney Princess ในยุคปัจจุบัน ซึ่งน้องตันอ้อเห็นชอบกับภาพตัวแทนที่สร้างขึ้นใหม่ เช่น ผู้หญิงปกป้องตนเองและคนในครอบครัว ซึ่งในยุคแรกของการ์ตูน Disney Princess ไม่ได้มีภาพตัวแทนผู้หญิงแบบนี้เกิดขึ้น ซึ่งน้องให้ข้อมูลว่า “เป็นสิ่งที่แปลกใหม่และตรงกับปัจจุบันที่ผู้หญิงควรที่จะดูแลตนเองได้และไม่ถูกใครรังแก”

น้องแก้ม อายุ 12 ปี มีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงจะต้องมีความสวย ใจดี และมีเมตตา ซึ่งน้องแก้มให้เหตุผลดังกล่าวว่า “เพราะเป็นลักษณะเด่นของการเป็นเจ้าหญิง Disney Princess” น้องแก้มยังเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทำตามใจตนเอง ไม่อ่อนแอ เจ้าหญิงดูแลพี่น้องไม่หลงใหลผู้ชาย ซึ่งตรงกับ เมอริต้า และเจ้าหญิงสามารถดูแลปกครองประเทศได้เพียงลำพังซึ่งตรงกับ เอลซ่า ซึ่งน้องแก้มให้สัมภาษณ์ว่า “ตอนหลังๆของการ์ตูนเจ้าหญิงมีผู้หญิงแบบใหม่มากขึ้นกว่าเดิม ทำให้ได้เจอกับสิ่งที่อยากเป็น” ผู้วิจัยจึงสัมภาษณ์ต่อว่า “ให้ยกตัวอย่างมาหน่อยค่ะ ว่าสิ่งที่อยากเป็นคืออะไร” น้องแก้มจึงระบุว่า “ดูแลพี่

น้องได้ ทำตามใจตนเองบ้างและไม่ร้องไห้” ซึ่งน้องแก้วได้ให้เหตุผลว่า “ชอบยุคหลังๆ มากกว่ายุคก่อนๆ ที่วันๆ จะตามผู้ชายอย่างเดียวยกมือให้คนมาช่วยเหลือและแก้คิดว่าคนเราน่าจะพึ่งพาตนเองได้ไม่ควรรอคอยความช่วยเหลือจากใคร” โดยตรงกับภาพตัวแทนของเจ้าหญิงในยุคที่ 3 ที่ไม่รอความช่วยเหลือจากผู้ชายแต่ก็ยังมีความอ่อนหวานในแบบผู้หญิง ซึ่งคืออันนา จากเรื่อง ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013])

จากการสัมภาษณ์น้องรุ่ง อายุ 12 ปี ปรากฏว่าน้องรุ่งปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของเจ้าหญิงในกลุ่ม Disney Princess ทุกเรื่องโดยน้องรุ่งให้เหตุผลว่า “การที่เป็นเจ้าหญิงไม่สามารถที่จะมีลักษณะหรืออุปนิสัยแบบเดียวควรมีหลายลักษณะซึ่งเหมือนในโลกของความเป็นจริงที่มีทั้งคนที่ดีและไม่ดีจะให้ทุกคนเหมือนกันคงจะเป็นไปไม่ได้” ซึ่งจากการให้ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าน้องรุ่งไม่ได้สนใจที่ภาพตัวแทนของเจ้าหญิงเป็นยุค แต่นิยามความเป็นเจ้าหญิงเปรียบเทียบกับคนในชีวิตจริงซึ่งมีลักษณะนิสัยแตกต่างกันออกไปบางคนชอบทำงานบ้านหรือไม่ชอบทำงานซึ่งแล้วแต่ว่าตัวละครไหนจะเหมาะกับการกระทำใดซึ่งผู้สร้างกำหนดมาให้แล้ว แต่ในชีวิตจริงของน้องรุ่งเห็นชอบกับผู้หญิงที่มีลักษณะสุคนธ์ ไม่อ่อนแอ ปกป้องตนเองได้เพราะว่าผู้หญิงควรที่จะดูแลตนเองได้เพราะว่าพ่อสอนไว้ว่า “การเป็นผู้หญิงไม่จำเป็นต้องอ่อนแอ แต่จำเป็นที่จะต้องเอาตัวรอดในสังคมได้” ซึ่งน้องรุ่งเป็นพี่สาวคนโตจำเป็นต้องดูแลน้องสาวอีกคนด้วย” จากการสัมภาษณ์ปรากฏว่า ตัวแปรด้านประสบการณ์ในการใช้ชีวิตยังส่งผลต่อการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่ปรากฏในการ์ตูนอีกด้วย

น้องรุ่งยังปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับการประกอบสร้างภาพตัวแทนใหม่ของแม่มดที่来帮助เจ้าหญิง น้องรุ่งตอบว่า “แม่มดสามารถที่จะมาช่วยเจ้าหญิงได้คือให้คำปรึกษา เพราะคนที่ดูร้ายอาจไม่ร้ายเสมอไป” ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากขึ้นจะเริ่มมีการเห็นชอบกับการเล่าเรื่องในรูปแบบใหม่ๆ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อายุน้อยกว่า

แต่ถึงอย่างไรในกลุ่มนี้มีความแตกต่างจากการเลือกรับสารคือมีทั้งการเลือกรับสารเองและผู้ปกครองเป็นคนเลือกที่จะให้รับชมสาร จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองน้องรุ่งเพิ่มเติมผู้ปกครองน้องรุ่งเลือกการ์ตูน Disney Princess ให้น้องรุ่งรับชมกับน้องเพราะว่าการ์ตูน Disney Princess มีแง่คิดและความสนุกทำให้ลูกๆ ได้เรียนรู้ตัวอย่างจากตัวละครในการ์ตูน เช่น การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การมีเมตตาต่อเพื่อนร่วมโลกและการเป็นคนดี แต่ผู้ปกครองนั้นไม่ได้รับชมด้วยเพราะว่าต้องทำงาน และหวังว่าการ์ตูน Disney Princess จะสอนลูกสาวของตนให้เป็นคนเรียบร้อย รักสวยรักงามและรักความสะอาด และผู้ปกครองสังเกตเห็นว่าน้องรุ่งชอบเต้นรำและร้องเพลงการ์ตูนเจ้าหญิงหลังการรับชมซึ่งเห็นว่าเป็นที่น่ารักดีและลูกก็มีความสุข

และในอีกส่วนหนึ่งจากการสอบถามจากผู้ปกครองของน้องแก้ว ผู้ปกครองบอกว่าตนเองไม่เลือกให้น้องรับชมแต่น้องเลือกที่จะรับชมเองและตนเองไม่เคยได้รับชมด้วย

เพราะว่าต้องทำงาน แต่ทุกเย็นน้องแก้มจะช่วยพ่อแม่ในการทำงานเป็นประจำซึ่งคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีและคิดว่าการดูแลน้องแก้มทำให้น้องแก้มมีนิสัยที่อ่อนโยนและเป็นเด็กดีซึ่งตนเองอยากให้เป็นอย่างนั้น และน้องแก้มจะชอบใช้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นเจ้าหญิงไปโรงเรียน เช่น กล่องดินสอ ยางลบ ปากกา ซึ่งเป็นที่นิยมของเด็กๆ ในรุ่นเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในเด็กวัย 10-12 ปี ซึ่งเป็นวัยที่โตขึ้นมีโอกาสที่จะเลือกเปิดรับสื่อเพื่อจะได้เลือกในสิ่งที่ให้ความสนใจได้มากกว่าในกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

ตารางที่ 5.4

สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบเห็นชอบภาพตัวแทนผู้หญิง	
อายุ 10-12 ปี	1. กายภาพ	- สวย ผอมยาว รูปร่างผอมบาง
	2. พฤติกรรม	- ดูแลพี่น้อง - ไม่คลั่งไคล้ผู้ชายเกินไป
	3. นิสัย	เจ้าหญิง - มีน้ำใจและเมตตา - ปกป้องตนเองได้ - ไม่อ่อนแอ - เป็นมิตรกับสัตว์ - ตามใจตนเอง - ไม่ร้องไห้ มีความอดทน ตัวร้าย - ขี้อิจฉา - ใจร้ายและทำร้ายผู้อื่น นางฟ้า - ช่วยเหลือผู้อื่น
	4. ความสามารถพิเศษ	- เจ้าหญิงร้องเพลงไพเราะ - ทำความสะอาดบ้าน เป็นแม่ศรีเรือนได้
	5. การเล่าเรื่อง	- เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - ผู้หญิงรักคนในครอบครัวมากกว่าบุคคลภายนอก - เจ้าหญิงเป็นคนดี - เจ้าหญิงพึ่งพาตนเองได้ - แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิง - เจ้าหญิงออกไปผจญภัย

5.1.1.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

กลุ่มนี้เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุ 16-18 ปีซึ่งเป็นช่วงอายุที่มากที่สุดในการวิจัยครั้งนี้ที่ผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์ ซึ่งจะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่ 3 มากกว่าซึ่งจะมีความแปลกไปจากยุคอื่นๆ คือ นอกจากความสวยยังต้องมีความเก่งและมีความสามารถ มีความคิดเป็นของตนเอง ดูแลตัวเองและไม่รอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชายอีกต่อไป โดยต่างจากการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่ 1 และ 2 ของการ์ตูนเจ้าหญิงที่ต้องรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย

ซึ่งจากการสัมภาษณ์น้องน้ำหวาน อายุ 18 ปี มีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ร่าเริง, เก่ง, ปกป้องตนเองได้, กล้าเสนอความคิดเห็น, ปกครองประเทศเพียงลำพัง, เจ้าหญิงมีเวทย์มนตร์ ซึ่งน้องให้เหตุผลโดยรวมว่า “เป็นภาพตัวแทนของเจ้าหญิงยุคใหม่ซึ่งเหมือนกับในสังคมที่ผู้หญิงจะต้องเก่ง ฉลาด และอยู่รอดให้ได้ในสังคมทั้งยังต้องมีความรู้ติดตัวไม่ถูกใครหลอกง่าย” ซึ่งลักษณะดังกล่าวแสดงว่าน้องเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลัง

น้องแนน อายุ 16 ปี ที่เห็นชอบกับการที่เจ้าหญิงจะต่อสู้เพื่อปกป้องตนเองรวมทั้งเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง จากคำที่ให้สัมภาษณ์ว่า “อยากเป็นเมอริต้า เพราะเป็นผู้หญิงเก่งและแตกต่างออกไปจากทุกเรื่อง นำเสนอภาพที่แปลกใหม่ออกไปมีความเทและไม่ยอมทำในสิ่งที่ไม่อยากทำซึ่งตนเองก็เป็นคนสู้ชีวิต และมีความคิดเป็นของตนเอง” น้องแนนชอบเมอริต้าที่สุดเพราะแตกต่างจากเจ้าหญิงองค์อื่นๆ ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของเจ้าหญิงแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมารวมทั้งน้องแนนชอบเจ้าหญิงหลายเรื่องที่ชอบผจญภัย เช่น “เอเรียล โศคาฮอนทัส มู่หลาน” ซึ่งเป็นเจ้าหญิงที่ขอพรลงมาจาก “เมอริต้า” ซึ่งเป็นเจ้าหญิงที่น้องแนนชอบที่สุด และน้องแนนยังชอบฉากที่เจ้าหญิงเอลซ่าเป็นราชินีโดยไม่ต้องมีพระราชินี น้องแนนตอบว่า “ผู้หญิงสามารถดูแลตนเองได้ถ้าเก่ง เพราะเจ้าหญิงสมควรที่จะพึ่งพาตนเองได้ อย่ารอให้ใครมาช่วยเหลือ”

น้องเฟรม อายุ 16 ปี มีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทำตามความคิดตนเอง, เจ้าหญิงใฝ่ฝันถึงเจ้าชายแต่ต้องรักตนเอง, ผู้หญิงกล้าหาญปกป้องตนเองได้ ซึ่งน้องเฟรมบอกว่า “เป็นลักษณะนิสัยของผู้หญิงในรุ่นเดียวกับน้องเฟรมซึ่งน้องเฟรมจะรู้สึกตัวละครเจ้าหญิงไม่แตกต่างจากผู้หญิงในโลกแห่งความจริง ซึ่งแต่ละตัวละครจะมีนิสัยที่แตกต่างกัน และน้องเฟรมจะชอบการกระทำที่ไม่ขัดต่อหลักศีลธรรมซึ่งตัวการ์ตูนเจ้าหญิงก็จะสอนเช่นนั้น

น้องเฟิร์น อายุ 16 ปี ที่มีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ร่าเริงสดใส เจ้าหญิงสวยและมีความคิดเป็นของตนเอง ซึ่งน้องเฟิร์นให้เหตุผลว่า “เป็นภาพจำตั้งแต่สมัยเด็กพอดูแล้วรู้เลยว่าต้องเป็นการ์ตูน Disney Princess เพราะว่ามีเอกลักษณ์ที่แตกต่าง

จากการ์ตูนจากนักร้องอื่นๆ” และน้องเฟิร์นยังเห็นชอบกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงในยุคหลังที่เริ่มมีพลังวิเศษเช่น ราพันเซลกับเอลซ่าที่มีเวทย์มนตร์ซึ่งน้องบอกว่าเจ้าหญิงเรื่องก่อนๆ ไม่มีแต่พอเรื่องใหม่ๆ มีทำให้เรื่องดูน่าสนใจขึ้น

นอกจากนี้ในกลุ่มอายุ 16-18 ปีก็จะปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูนเจ้าหญิง Disney Princess ยุคแรกผสมผสานกับยุคที่สาม คือ สวยฉลาด กล้าหาญ มีความสามารถและดูแลงานบ้านงานเรือนได้

น้องนัน อายุ 16 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทำงาน ซึ่งน้องให้สัมภาษณ์ว่า “จะได้ช่วยแบ่งเบาภาระให้พ่อและแม่ขณะไปทำงานซึ่งน้องมีเวลามากกว่าจึงช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านเพื่อที่กลับมาจะได้รับคำชม” ซึ่งจากที่น้องกล่าวมาตรงกับสโนไวท์ที่ช่วยแบ่งเบาภาระให้คนแคว้นออกนอกไปชุดเหมืองซึ่งเป็นภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ยุคแรกที่ผู้หญิงใช้ความสามารถของตนช่วยเหลือคนอื่น และน้องยังเห็นชอบกับการร้องเพลงของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess น้องได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงร้องเพลงเพื่อจะสื่อความในใจและถ่ายทอดความรู้สึก และทำให้ผู้ชายรู้สึกถึงความผ่อนคลาย” น้องนันยังเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ “มีความกล้าหาญแบบเมอริดาและมู่หลาน” เพราะน้องบอกว่า “ผู้หญิงก็สามารถทำอะไรได้เหมือนกับผู้ชาย”

น้องพันซ์ อายุ 16 ปี มีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงว่า “จำเป็นต้องสวย หุ่นดี มีเมตตา กล้าเสนอความคิดเห็นและผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง” ซึ่งน้องให้เหตุผลว่า “ยิ่งผู้หญิงที่ดีทั้งภายนอกและภายในจะทำให้ได้งานที่ดีรวมทั้งจะมีความมั่นใจมากกว่าผู้หญิงที่ไม่มีความมั่นใจและไม่สวยซึ่งในปัจจุบันคนเรามองคนที่ภายนอกเป็นอันดับแรกและผู้หญิงสามารถที่จะเป็นประธานาธิบดีได้ เพราะในโลกยุคใหม่ผู้หญิงและผู้ชายมีความเท่าเทียมกัน” ในเรื่องของเจ้าหญิงมีพลังวิเศษ น้องก็มีการถอดรหัสแบบเห็นชอบซึ่งน้องตอบว่า “ผู้หญิงในการ์ตูนอาจมีพลังวิเศษซึ่งน้องชอบเพราะสนุกแต่ในชีวิตจริงผู้หญิงต้องมีความสามารถต่างๆ เสริมด้วยเพื่อการประสบความสำเร็จในอนาคต”

โดยในกลุ่มอายุ 16-18 ปี จะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบที่แตกต่างกันออกไปโดยอิงกับสถานการณ์ในชีวิตมามีส่วนในการถอดรหัสอีกด้วยโดยจะมีการเสนอความคิดเห็นมากที่สุดจากการสัมภาษณ์ทั้ง 3 กลุ่ม

ตารางที่ 5.5

สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบเห็นชอบภาพตัวแทนผู้หญิง	
อายุ 16-18 ปี	1. กายภาพ	- สวย หุ่นดี
	2. พฤติกรรม	- ไม่ขัดหลักศีลธรรม - ร่าเริงสดใส - ฉลาดและมั่นใจในตนเอง
	3. นิสัย	เจ้าหญิง - มีเมตตา - กล้าหาญ - เสียสละ - ชอบผจญภัย
	4. ความสามารถพิเศษ	- ทำงานบ้าน - ร้องเพลง - มีเวทย์มนต์และพลังวิเศษ
	5. การเล่าเรื่อง	- ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - ต้องกล้าเสนอความคิดเห็นและทำตามความคิดของตนเอง - ใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย - ปกป้องตนเองได้โดยไม่รอคอยความช่วยเหลือ - แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิง

ตารางที่ 5.6

สรุปการถอดรหัสแบบเห็นชอบของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม

การถอดรหัสแบบเห็น ชอบภาพตัวแทนผู้หญิง	ช่วงอายุ		
	อายุ 6-9 ปี	อายุ 10-12 ปี	อายุ 13-18 ปี
1. กายภาพ	เจ้าหญิง - ผิวขาว - สวย ผอมยาว * ตัวร้าย - ไม่สวย	- สวย ผอมยาว * - รูปร่างผอมบาง	- สวย * หุ่นดี
2. พฤติกรรม	- มีความสามารถในการทำงานบ้าน	- ดูแลพี่น้อง - ไม่คลั่งไคล้ผู้ชายเกินไป	- ไม่ขัดหลักศีลธรรม - ร่าเริงสดใส - ฉลาดและมั่นใจในตนเอง
3. นิสัย	เจ้าหญิง - มีเมตตา * ใจดี รักสัตว์ ไม่เห็นแก่ตัว ดูแลผู้อื่น ตัวร้าย - อิจฉา ริษยา - กลับแก้งเจ้าหญิง (ภาพเสนอข้าของตัวร้าย ผู้หญิงที่จะกลั่นนางเอกและมีความอิจฉาริษยา)	เจ้าหญิง - มีน้ำใจและเมตตา * - ปกป้องตนเองได้ - ไม่อ่อนแอ - เป็นมิตรกับสัตว์ - ตามใจตนเอง - ไม่ร้องไห้ มีความอดทน นางฟ้า - ช่วยเหลือผู้อื่น ตัวร้าย - อิจฉา - ใจร้ายและทำร้ายผู้อื่น	เจ้าหญิง - มีเมตตา * - กล้าหาญ - เสียสละ - ชอบผจญภัย
4. ความสามารถพิเศษ	- มีเวทย์มนต์/พลังพิเศษ	- เจ้าหญิงร้องเพลงไพเราะ - ทำความสะอาดบ้าน - เป็นแม่ศรีเรือนได้	- ทำงานบ้าน - ร้องเพลง - มีเวทย์มนต์และพลังวิเศษ
5. การเล่าเรื่อง	- คนไม่ดีแพ้ภัยคนดี - พี่น้องรักกัน - ชอบผจญภัย - ดูแลตนเองได้ - เจ้าหญิงเป็นคนดี - ตัวร้ายแพ้ภัยตนเอง - ตอนจบตัวร้ายไม่มีความสุข	- เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - ผู้หญิงรักคนในครอบครัวมากกว่าบุคคลภายนอก - เจ้าหญิงเป็นคนดี - เจ้าหญิงพึ่งพาตนเองได้ - แม่มาช่วยเหลือเจ้าหญิง - เจ้าหญิงออกไปผจญภัย	- ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - ต้องกล้าเสนอความคิดเห็นและทำตามความคิดของตนเอง - ใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย - ปกป้องตนเองได้โดยไม่รอคอยความช่วยเหลือ - แม่มาช่วยเหลือเจ้าหญิง

เครื่องหมาย (*) คือลักษณะที่ทั้ง 3 กลุ่มปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบเหมือนกัน

5.1.2 การถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

5.1.2.1 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 6-9 ปี

ในกลุ่มอายุ 6-9 ปีนั้นจะปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงในหลายลักษณะด้วยกันเช่น การที่ Walt Disney ประกอบสร้างตัวละครเจ้าหญิงให้มีภาพตัวแทนใหม่ๆ ในยุคหลังเช่น เจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่นหรือเจ้าหญิงถูกเจ้าชายหลอก ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ให้สัมภาษณ์นั้นองญาร่าต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงแต่มีพลังในการทำลายคนอื่น

องญาร่า อายุ 6 ปี ให้ข้อมูลว่า “เอลซ่านั้นสวย แต่ทำร้ายคนอื่น ถ้าไม่ทำร้ายคนอื่นจะดีมากเพราะ ญาร่าชอบเจ้าหญิงเอลซ่ามากๆ ถ้าไม่ทำร้ายคนอื่น ถ้ามีพลังรักษาแบบราพันเซลได้ก็ดี แต่ว่าราพันเซลไม่ค่อยมีความเป็นผู้หญิง เพราะราพันเซลต่อสู้กับฟลิน ไรเดอร์ (พระเอก) ทำร้ายพระเอกในหอคอย แต่ถ้าเกิดว่าถูกทำร้ายเจ้าหญิงก็ควรปกป้องตัวเองได้พอกับแม่จะได้ไม่เป็นห่วง” ซึ่งจากที่องญาร่าได้กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่าการเป็นเจ้าหญิงควรมีภาพตัวแทนที่เรียบร้อยสงบเสงี่ยมไม่กระโดดกระเดก และที่สำคัญต้องไม่ทำร้ายเจ้าชายเพราะว่าเจ้าชายนั้นเป็นคู่กับเจ้าหญิง

น้องอาราเปีย อายุ 8 ปี ปรากฏการต่อรองกับภาพตัวแทนของการเป็นเจ้าหญิงที่สวยงามแต่ไม่ควรถูกหลอก น้องดูการ์ตูนและสงสัยทุกครั้งว่า “ทำไมเจ้าหญิงถึงต้องถูกตัวร้ายหลอก ซึ่งในเรื่องใหม่ๆ ดีขึ้นเพราะว่าเจ้าหญิงมีความเก่งและฉลาดมากขึ้นเลยไม่ถูกหลอก” น้องอาเรียหมาย (*) คือลักษณะที่ทั้ง 3 กลุ่มปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบเหมือนกัน เรื่องเจ้าหญิง

น้องอาราเปียต่อรองกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงว่าเป็นคนดีได้แต่ต้องรู้จักที่จะเอาตัวรอดไม่ถูกใครรังแก กล่าวคือเป็นคนดีควรรู้จักทางหนีทีไล่ซึ่งเจ้าหญิงในยุคแรกมักถูกรังแกแบบไม่มีเหตุผล

สำหรับในกลุ่มตัวอย่างบางรายจะปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองเนื่องจากครอบครัวมีส่วนในการถอดรหัสหรือพฤติกรรมที่เปิดรับสื่อที่น้องได้รับชม เช่น น้องเอแคลร์มีการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ทำงานบ้านดังคำที่น้องเอแคลร์ให้สัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงต้องทำงานบ้านเป็นประจำอยู่แล้ว แต่ตัวน้องไม่ยอมทำแต่ถูกแม่บอกให้ทำจึงต้องทำ” ในชีวิตจริงน้องเอแคลร์ยังคงต้องทำอยู่เพราะว่าน้องเอแคลร์ถูกแม่สอนว่า “เป็นผู้หญิงต้องทำงานบ้านจะได้ทำเป็นเพื่อดูแลตัวเองได้” ซึ่งข้อความดังกล่าวผู้ปกครองสนับสนุนให้น้องเอแคลร์ทำงานบ้านเป็นเพื่อที่จะดูแลบ้านได้และมีความเป็นแม่ศรีเรือน

น้องเอแคลร์มีการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ไม่ฝืนถึงเจ้าชาย ซึ่งจากข้อมูลที่น้องเอแคลร์ให้สัมภาษณ์ว่า “สมัยนี้ไม่ต้องการเจ้าชายแล้วแม้จะฝันก็ต้อง

เลือกคนดีๆ ขอแค่คนที่ปกป้องเราได้หรือถ้าอยากมีแฟนจริงๆ ขอให้เป็นคนใจดีกับเรา เลี้ยงดูเราได้ ไม่ต้องเป็นเจ้าชาย” ซึ่งลักษณะดังกล่าวปรากฏในเรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ ที่มีการเล่าเรื่องถึงฟลิน ไรเดอร์ที่เป็นคนธรรมดาแต่ปกป้องเจ้าหญิงได้และในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ ในฉากที่ คริสตอฟช่วยเหลือนานา

สำหรับกลุ่มอายุ 6-9 ปี ในด้านการถอดรหัสแบบตอรองนั้นครอบครัว และการเลี้ยงดูก็ยังมีผลกับการถอดรหัสเช่นเดียวกับการถอดรหัสแบบเห็นชอบ นอกจากนี้จากข้อมูลดังกล่าวจะปรากฏแนวทางการต่อสู้ของสตรีนิยมแนว Postmodern feminism ที่การปรากฏการรื้อสร้าง (Deconstruction) และประกอบสร้างใหม่ (Reconstruction) ผ่าน “กระบวนการถอดรหัส” ของผู้รับสารซึ่งในส่วนของการรื้อถอนและประกอบสร้างใหม่นั้นทางการ์ตูน Disney Princess ได้พยายามรื้อภาพเดิมๆ ออกเช่นการที่สโนไวท์ และ เจ้าหญิงนิทราต้องนอนรอให้เจ้าชายมาช่วย ในยุคหลังๆ เอง Disney Princess ได้พยายามสร้างภาพใหม่ๆ ให้ผู้หญิงเช่น ผู้หญิงทำร้ายเจ้าชาย ในฉากที่ราพันเซลทำร้ายฟลิน ไรเดอร์บนหอคอยหรือผู้หญิงมีความคิดเป็นของตนเองและไม่ต้องพึ่งพาเจ้าชาย ซึ่งในยุคก่อนๆ เจ้าชายจะต้องช่วยเจ้าหญิงแต่ในทางกลับกันนั้นเป็นเจ้าหญิงเองที่ต้องช่วยผู้ชายที่ตนรัก หรือ เจ้าหญิงไม่จำเป็นต้องคู่กับเจ้าชายแต่สามารถที่จะรักกับคนธรรมดาได้ เช่น ราพันเซลกับฟลิน ไรเดอร์ ซึ่งการรื้อสร้างหรือรื้อถอน (Deconstruction) ดังกล่าวทำให้กลุ่มตัวอย่างบางคนเกิดการตอรองกับการประกอบสร้างภาพตัวแทนแบบเก่า และได้มีภาพตัวแทนเจ้าหญิงแบบใหม่เกิดขึ้นจากการรับชมของผู้รับสารเอง

ตารางที่ 5.7

สรุปการถอดรหัสแบบตอรองของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบตอรองกับภาพตัวแทนผู้หญิง
อายุ 6-9 ปี	- เจ้าหญิงมีพลังวิเศษได้แต่ไม่ควรทำร้ายคนอื่น - เจ้าหญิงไม่ควรทำร้ายเจ้าชายแต่ทำร้ายคนที่แกล้งเจ้าหญิงได้ - ผู้หญิงสวยได้แต่ไม่ควรถูกหลอก - ผู้หญิงเป็นคนดีแต่ต้องไม่ถูกใครรังแก - ผู้หญิงไฝฝืนหาเจ้าชายได้แต่ต้องเข้าใจถึงโลกความเป็นจริง - ผู้หญิงต้องทำงานบ้านเพราะถูกบังคับทั้งที่ตนไม่ยอมทำ

5.1.2.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

ในประเด็นของการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงสำหรับกลุ่มอายุ 10-12 ปีนั้น ปรากฏการต่อรองในเรื่องลักษณะและอุปนิสัยของเจ้าหญิงโดยการต่อรองเพื่อให้เป็นภาพตัวแทนที่กลุ่มตัวอย่างต้องการจะให้ เป็น โดยเสนอการประกอบสร้างภาพตัวแทนแบบใหม่ซึ่งภาพตัวแทนผู้หญิงที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ เช่น น้องไบเตยให้สัมภาษณ์ว่า “ในยามที่ลำบากผู้หญิงสามารถทำตัวอ่อนแอได้แต่ขอให้คนที่มาช่วยเป็นพ่อแม่ เพราะว่าพ่อแม่อยู่และคอยช่วยน้องเสมอเวลาที่มีปัญหา ซึ่งในการ์ตูนส่วนใหญ่จะมีแต่เจ้าชายมาช่วยเจ้าหญิง” และในด้านของการแต่งงานนั้นน้องบอกว่า “ผู้หญิงควรจะแต่งงานเมื่อปกครองประเทศเพราะการปกครองประเทศจะต้องมีคู่คิดเพราะผู้หญิงไม่สามารถปกครองประเทศเพียงลำพังได้หากปราศจากเจ้าชาย”

น้องต้นอ้อ อายุ 11 ปี ต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความสวยแต่ต้องมีความฉลาดไม่ถูกคนอื่นหลอก ซึ่งน้องต้นอ้อบอกว่า “อันนาถึงแม้จะถูกหลอกในตอนแรกแต่ก็แก้ไขเรียนรู้ที่จะเลือกคนที่ดีและทำในสิ่งที่ถูกต้อง คือ การปกป้องพี่สาวตนเองมากกว่าที่จะเลือกผู้ชาย” ซึ่งน้องต้นอ้อให้สัมภาษณ์ว่า “ในสมัยนี้ผู้หญิงถูกหลอกมีเยอะ พอได้ดูแล้วทำให้ระวังตัวมากขึ้นกว่าเดิมไม่เชื่อใจใครง่ายๆ ”

นอกจากนี้น้องต้นอ้อยยังปรากฏการต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปกครองประเทศเพียงลำพัง, เจ้าชายหลอกเจ้าหญิง, พี่น้องรักกันคือการกระทำของรักแท้ ซึ่งปรากฏในการ์ตูน Disney Princess เรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ซึ่งน้องต้นอ้อให้สัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงไม่น่าถูกเจ้าชายหลอกน่าจะถูกร้ายหลอกมากกว่าและความรักแท้ที่อันนาช่วยเอลซ่าไม่ใช่รักแท้เพราะว่าความรักแท้น่าจะเป็นความรักของเจ้าชายและเจ้าหญิงแบบในเรื่องเจ้าหญิงนิทรามากกว่า”

น้องรุ้ง อายุ 12 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนของแม่มด น้องรุ้งให้ข้อมูลว่า “อยากให้แม่มดนั้นมีความสวย สงบเยือกเย็นแต่ให้คงนิสัยที่โหดร้ายไว้ ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของแม่มดที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน” และน้องรุ้งเองได้ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องแต่งงานว่า “ถึงแม้จะเป็นผู้หญิงที่เข้มแข็งแต่จำเป็นต้องมีคนปกป้อง เช่นถึงแม้แม่มอร์ิด้าจะเก่งกาจสักแค่ไหนก็ควรที่จะมีคนดูแลในวันที่เราอ่อนแอเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน” ซึ่งน้องรุ้งเห็นสถานะหย่าร้างของพ่อและแม่ซึ่งปัจจุบันน้องอยู่กับพ่อและน้องสาว ซึ่งพ่อถึงแม้จะเป็นผู้ชายก็ต้องการคนที่จะมาเติมเต็มส่วนที่ขาดหายที่ลูกๆ ให้ไม่ได้ สรุปคือแข็งแกร่งได้แต่ต้องมีคนดูแลในเวลาที่ยากลำบาก

น้องแก้ว อายุ 12 ปี ต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงโดยกำเนิด ซึ่งน้องให้สัมภาษณ์ว่า “อยากจะให้คนธรรมดาใช้นั้นใช้ความสามารถของตนเองได้แต่ให้เป็นเจ้าหญิงได้ ซึ่งจะทำให้มีอารมณ์ร่วมมากกว่าเพราะถ้าเป็นเจ้าหญิงแต่แรกทำให้คนธรรมดาที่รู้สึกหมดหวัง และพอเป็นเจ้าหญิงที่คนยอมรับทำให้สามารถปกครองคนได้เพราะน้องเองก็เป็นหัวหน้าห้องที่

โรงเรียนเพราะตนเองมีความรับผิดชอบ” ซึ่งน้องแก้มต้องการให้นำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงเป็นลักษณะที่จับต้องได้ในชีวิตจริงคือคนเราเกิดเป็นคนธรรมดาที่สามารถเป็นเจ้าของได้หากมีความสามารถ ซึ่งน้องต้องการให้มีเจ้าหญิง Disney Princess ในลักษณะเช่นนี้ออกมาบ้าง

ซึ่งในกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปีนั้นปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองที่มีมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อายุ 6-9 ปี โดยในกลุ่ม 10-12 ปีนั้นเสนอความคิดเห็นเพื่อประกอบสร้างภาพตัวแทนใหม่ๆ โดยจะทำให้เห็นสิ่งที่น้องๆ ต้องการจะสื่อสารถึงภาพตัวแทนที่น้องต้องการให้ปรากฏในสื่อการ์ตูน นอกจากนี้ในกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากขึ้นจะมีการแสดงความคิดเห็นมากกว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

ตารางที่ 5.8

สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิง
อายุ 10-12 ปี	- ผู้หญิงธรรมดาที่ต้องใช้ความสามารถได้เท่าๆ เป็นเจ้าหญิงและปกครองประชาชนได้ - เจ้าหญิงสวยแต่ต้องฉลาดด้วย ไม่หลงเชื่อคนง่าย - แม่ मदควรที่จะสวยแต่คงนิสัยโหดร้ายสงบเยือกเย็น - ผู้หญิงเข้มแข็งได้แต่ต้องมีคนดูแลยามที่อ่อนแอ - ในยามคับขันอยากให้พ่อแม่มาช่วยแทนที่จะเป็นเจ้าชาย - การปกครองประเทศเพียงลำพังของเจ้าหญิง - รักของพี่น้องคือรักแท้ - เจ้าชายไม่ควรหลอกเจ้าหญิง คนที่หลอกควรเป็นตัวร้ายมากกว่า - เจ้าหญิงควรแต่งงาน ไม่ใช่การอยู่คนเดียวควรมีคนดูแล

5.1.2.3 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 16-18 ปี

สำหรับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 คน จาก 6 คน ที่เป็นกลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 16-18 ปีนั้นจะปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองในเรื่องของการใช้ชีวิตคู่, การเชื่อใจคนอื่นใน 1 วัน, การที่ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพังและการคลุมถุงชน ซึ่งปรากฏใน การ์ตูน Disney Princess ยุคหลังซึ่งในกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์จะมีการให้สัมภาษณ์ดังนี้

น้องแนนต่อรองกับภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ไฝ่ฝันหาเจ้าชาย ในคำสัมภาษณ์ว่า “สามารถฝันได้ถึงเจ้าชายแต่ในสมัยนี้ต้องดูดีๆ เพราะคนเราจะดูวันเดียวไม่ได้ถึง

แต่งงานไปก็ไว้ใจไม่ได้คนเราเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ซึ่งแน่นอนเลือกที่จะรักและระวังตัวไปพร้อม ๆ กัน คนเราต้องศึกษานิสัยใจคอให้ดีกว่าจะแต่งงาน” น้องแนนปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงในยุคแรก ซึ่งจะเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงให้รักกันได้ 1 วัน เพราะว่าคนเราจะรักกันใน 1 วันไม่ได้ต้องผจญภัยไปด้วยกันเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งใน Disney Princess ในยุคแรกรักกันรวดเร็วไป (ซึ่งผู้วิจัยคิดว่ามีส่วนจากการต้องการเล่าเรื่องให้รวดเร็วในเวลาจำกัด) ควรจะเป็นแบบในยุคหลังที่ต้องผจญภัยเรียนรู้ซึ่งกันและกันเพื่อจะได้รู้นิสัยใจคอแต่ก็ไม่สามารถเชื่อใจอะไรได้ เพราะอนาคตอะไรก็เกิดขึ้นได้ น้องแนนให้สัมภาษณ์ว่า “เคยเห็นพ่อแม่ทะเลาะกัน ซึ่งมีปัญหาทางด้านการใช้จ่ายเข้ามามีส่วน ซึ่งพ่อแม่คบกันมาหลายปีแต่ก็ยังทะเลาะกันได้”

น้องเฟรมมีการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปกครองประเทศแต่ว่าควรจะมีผู้ชายอยู่ช่วยเป็นคู่ครองด้วย ซึ่งน้องให้เหตุผลในการสัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงไม่สามารถจะปกครองประเทศได้เพียงลำพังเพราะในบางที่ผู้หญิงมีความอ่อนแอซ่อนอยู่ในใจทำให้ควรที่จะมีคนมาเติมเต็มในส่วนนี้”

น้องเฟิร์นต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงว่าผู้หญิงที่ปกครองประเทศนั้นควรที่จะมีผู้ชายช่วยเหลืออยู่เคียงข้างด้วย น้องให้เหตุผลว่า “การปกครองประเทศเป็นงานที่หนักผู้หญิงสามารถเป็นผู้นำได้แต่ก็ควรที่จะมีคู่ครองเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เวลาถูกรบหรือถูกยึดครองจะได้มีคนคอยช่วย”

น้องนันต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกบังคับแต่งงาน ซึ่งจากเรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬ ที่ราชินีเอลินอร์ต้องการให้เมอริต้าแต่งงานกับเจ้าชายต่างเมืองว่า “เมื่อแต่งงานแล้วตนยอมแต่งตามแม่และคอยหย่าในภายหลัง” และน้องนันยังต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปกครองประเทศเพียงลำพังว่า “ผู้หญิงจะต้องเก่งและมีความเป็นผู้นำมากถึงจะสามารถปกครองได้เพียงลำพังไม่เช่นนั้นเมืองอาจจะถูกยึดได้” ซึ่งน้องให้ข้อมูลว่า “ไม่ใช่เพียงแค่จะมีเวทย์มนตร์แต่จะต้องฉลาดหลักแหลม มีไหวพริบไม่ถูกใครหลอกด้วยถึงจะดูแลประเทศได้”

น้องน้ำหวานต่อรองกับภาพตัวแทน เจ้าหญิงสามารถไฝฝืนถึงเจ้าชาย ซึ่งน้องให้สัมภาษณ์ว่า “ฝืนถึงเจ้าชายได้แต่ต้องแยกแยะระหว่างความจริงกับความฝัน” น้องเพิ่มเติมมาในเรื่องของการถูกกีดกันในด้านของการแต่งงาน ซึ่งมาจากเรื่อง คำสาปราชินีหิมะ ที่เอลซ่าไม่ยอมให้อัณนาแต่งงานกับเจ้าชายฮานส์เพราะพบกับเพียง 1 วัน ซึ่งน้องให้สัมภาษณ์ว่า “หากถูกกีดกันความรักจากพ่อแม่ น้องน้ำหวานจะอธิบายให้พ่อแม่ฟังถึงข้อดีของคนที่ชอบว่าเขาดีอย่างไรจะไม่ยอมทำตามพ่อแม่ง่ายๆ และหากถูกคลุมถุงชนจะต้องทราบเหตุผลก่อนว่าทำไมพ่อแม่ถึงบังคับเพราะพ่อแม่อาจจะมีเหตุผลดีๆ ในใจ”

สำหรับคนที่ 6 น้องพันธ์ที่มีการถอดรหัสแบบต่อรองที่ต่างออกไปจากกลุ่มคนที่อายุอยู่ในกลุ่มเดียวกันนั้นน้องพันธ์ต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทำงานบ้านว่า “ผู้หญิงทำ

ได้แต่ต้องเป็นแม่บ้านทำ ส่วนตนเองเอาเวลาไปหาเงินเพื่อที่จะได้มาเลี้ยงครอบครัวดีกว่า “ในส่วนตัวอีกด้านที่น้องต้องรองคือ ผู้หญิงสามารถมีผู้ชายในฝันได้ ซึ่งน้องพันซ์ให้สัมภาษณ์ว่า “ฝันได้แต่ต้องคำนึงถึงหลักความเป็นจริงด้วย”

ตารางที่ 5.9

สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิง
อายุ 16-18 ปี	- ผู้หญิงทำงานบ้าน (ให้แม่บ้านทำ) - ผู้หญิงมีผู้ชายในฝันได้แต่ต้องไม่เกินจริงแบ่งแยกระหว่างความจริงและความฝัน - ผู้หญิงรักกับผู้ชายใน 1 วันเร็วไปควรมีเวลาในการเรียนซึ่งกันและกัน - ผู้หญิงปกครองประเทศได้แต่ควรที่จะมีผู้ชายและควรมีความสามารถ

ตารางที่ 5.10

สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม

ลักษณะการถอดรหัส	ช่วงอายุ		
	อายุ 6-9 ปี	อายุ 10-12 ปี	อายุ 13-18 ปี
การถอดรหัสแบบต่อรองต่อภาพตัวแทนผู้หญิง	- เจ้าหญิงมีพลังวิเศษได้แต่ไม่ควรทำร้ายคนอื่น - เจ้าหญิงไม่ควรทำร้ายเจ้าชายแต่ทำร้ายคนที่แกล้งเจ้าหญิงได้ - ผู้หญิงสวยได้แต่ไม่ควรถูกหลอก* - ผู้หญิงเป็นคนดีแต่ต้องไม่ถูกใครรังแก	- ผู้หญิงธรรมดาที่ต้องใช้ความสามารถได้แต่เป็นเจ้าหญิงและปกครองประชาชนได้ - เจ้าหญิงสวยแต่ต้องฉลาดด้วย ไม่หลงเชื่อคนง่าย* - แม่เมตควรที่จะสวยแต่คงนิสัยโหดร้ายสงบเยือกเย็น - ผู้หญิงเข้มแข็งได้แต่ต้องมีคนดูแลยามที่อ่อนแอ	- ผู้หญิงทำงานบ้าน (ให้แม่บ้านทำ) - ผู้หญิงมีผู้ชายในฝันได้แต่ต้องไม่เกินจริงแบ่งแยกระหว่างความจริงและความฝัน - ผู้หญิงรักกับผู้ชายใน 1 วันเร็วไปควรมีเวลาในการเรียนซึ่งกันและกัน - ผู้หญิงปกครองประเทศได้แต่ควรที่จะมีผู้ชายและควรมีความสามารถ*

ตารางที่ 5.10

สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม (ต่อ)

ลักษณะการถอดรหัส	ช่วงอายุ		
	อายุ 6-9 ปี	อายุ 10-12 ปี	อายุ 13-18 ปี
	- ผู้หญิงใฝ่ฝันหาเจ้าชายได้แต่ต้องเข้าใจถึงโลกความเป็นจริง - ผู้หญิงต้องทำงานบ้าน เพราะถูกบังคับที่ตนไม่ยอมทำ	- ในยามคับขันอยากให้พ่อแม่มาช่วยแทนที่จะเป็นเจ้าชาย - การปกครองประเทศเพียงลำพังของเจ้าหญิง* - เจ้าชายไม่ควรหลอกเจ้าหญิง คนที่หลอกควรเป็นตัวร้ายมากกว่า - การแต่งงานไม่ใช่การอยู่คนเดียวควรมีคนดูแล	

เครื่องหมาย (*) คือลักษณะที่ทั้ง 2 กลุ่มปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบเหมือนกัน

จากตารางที่ 5.10 สรุปการถอดรหัสแบบต่อรองของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม สามารถวิเคราะห์ได้ว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่แตกต่างกันออกไปทั้งเหตุผลและการต่อรองนั้นที่ปรากฏใน 2 กลุ่ม ที่คล้ายคลึงกันคือ เจ้าหญิงไม่ควรถูกคนอื่นหลอกหรือหลงเชื่อคนง่ายซึ่งปรากฏการถอดรหัสที่คล้ายคลึงกันใน กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี และ กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

การถอดรหัสแบบต่อรองที่คล้ายคลึงกันใน 2 กลุ่มตัวอย่างคือ การปกครองประเทศเพียงลำพังของเจ้าหญิงซึ่งกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี และ กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

5.1.3 การถอดรหัสแบบต่อต้านของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

5.1.3.1 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 6-9 ปี

กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 6-9 ปีนั้นปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ที่ถูกประกอบสร้างภาพใหม่ให้เจ้าหญิงในยุคหลัง

น้องญาร่า อายุ 6 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ชน คือ ซึ่งน้องญาร่าให้สัมภาษณ์ว่า “ไม่ชอบเมอริต้า เพราะว่ามันไม่ดี เกียงแม่และไม่ฟัง

ตามคำสั่ง น้องญาร่าเชื่อฟังและเป็นเด็กดีกับพ่อและแม่ตลอด ญาร่าจะไม่ทำแบบนั้น” และน้องญาร่าต่อต้านกับสิ่งที่ประกอบสร้างใหม่ในการ์ตูน เช่น การที่เจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่นได้ ในฉากที่ราพันเซลทำร้ายฟลิน ไรเดอร์และเอลซ่าใช้พลังน้ำแข็งทำร้ายผู้อื่น ซึ่งน้องญาร่าให้สัมภาษณ์ว่า “การทำร้ายผู้อื่นแบบราพันเซลกับเอลซ่าไม่ควรทำ เพราะทั้งสองคนเป็นเจ้าหญิง”

น้องญาร่ายังต่อต้านกับภาพตัวแทนของตัวละครแม่ดตที่ช่วยเจ้าหญิง เพราะถ้าพูดถึงแม่ดตแล้วน้องญาร่าให้สัมภาษณ์ว่า “ต้องใจร้าย ไม่สวยและทำร้ายเจ้าหญิง ให้ยาพิษเจ้าหญิงกิน ไม่ช่วยเจ้าหญิงแบบในเรื่องนักรบสาวหัวโคมทองคำ” น้องญาร่าต่อต้านกับการประกอบสร้างใหม่ที่ทาง Walt Disney ต้องการจะลบการเสนอซ้ำๆ ของภาพเดิมของตัวละครทั้งเจ้าชายและเจ้าหญิง ซึ่งน้องญาร่าชอบให้ตัวละครเป็นลักษณะมิติเดียวมากกว่าคือไม่ร้ายก็ดีไปเลย จะมีรูปร่างขัดกับนิสัยไม่ได้

จากการสัมภาษณ์น้องฟางมีการถอดรหัสแบบต่อต้านกับเจ้าหญิงที่มีภาพตัวแทนที่ดี ก้าวร้าวซึ่งหากมีลักษณะข้างต้นน้องฟางจะคิดว่าเป็นตัวร้ายทันที เช่นน้องฟางให้สัมภาษณ์ว่า “เมอริต้าเป็นตัวร้าย เพราะว่าเมอริตานั้นมีลักษณะที่ดีและชน ไม่มีความเป็นเจ้าหญิงแบบเรื่องอื่นๆ” ซึ่งน้องฟางมีภาพจำกับเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ว่าต้องเป็นแบบเจ้าหญิงในยุคแรกๆ และน้องฟางยังแสดงออกต่อภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปกครองประเทศเพียงลำพังเพิ่มเติม โดยน้องให้เหตุผลว่า “ผู้หญิงยังงี้ก็เป็นผู้หญิงควรมีคนดูแลและปกป้องในยามที่ลำบาก อย่างไรก็ตามไม่สามารถสู้กับผู้ชายได้” ซึ่งทำให้เห็นว่าถึงแม้จะมีความสามารถน้องยังคงต้องการผู้ชายมาช่วยเติมเต็มช่วยเหลือน้องฟางในเวลาที่ยากลำบาก ซึ่งตรงกับการตอบคำถามที่ว่า หากลำบากน้องฟางต้องการให้ใครมาช่วย น้องฟางให้สัมภาษณ์ว่า “ต้องการให้ตำรวจมาช่วย เพราะตำรวจแข็งแรงและรู้ดีว่าจะช่วยเราอย่างไร เพราะในจังหวัดของตนเองนั้นมีการระเบิดบ่อยครั้งจึงต้องพึ่งพาผู้อื่น” น้องฟางมีการถอดรหัสแบบต่อต้านกับเจ้าหญิงที่มีนิสัยก้าวร้าว คือ ไม่เชื่อฟังกับแม่ของตนเอง เพราะน้องฟางบอกว่า “ตัวละครเหล่านั้นไม่เหมาะกับการเป็นเจ้าหญิง และเจ้าหญิงควรที่จะมีผิวสีขาวไม่ดำ”

จากการสัมภาษณ์น้องเอแคลร์นั้นต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปกครองประเทศเพียงลำพังและภาพของเจ้าหญิงที่มีการประกอบสร้างใหม่ คือ การที่เจ้าหญิงใช้พลังหิมะได้ ซึ่งมาจากการสัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงไม่สมควรปกครองประเทศเพียงลำพังเพราะว่าเป็นเจ้าหญิงจะต้องมีเจ้าชายด้วยถึงจะปกป้องประเทศได้และไม่เห็นด้วยกับที่เจ้าหญิงมีพลังพิเศษในการทำร้ายคนอื่นเพราะเป็นเจ้าหญิงควรที่จะมีเมตตา แต่ถ้าเป็นตัวร้ายสามารถทำร้ายผู้อื่นได้ น้องเอแคลร์ไม่ชอบทำร้ายใครเพราะทำร้ายคนอื่นจะเป็นคนไม่ดี และคนไม่ดีจะทำให้คนอื่นไม่รัก แม่บอกไว้”

ในกลุ่มอายุ 6-9 ปี จะต่อต้านกับภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างใหม่ที่แปลกออกไปจากประสบการณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเปิดรับชมการ์ตูนเจ้าหญิงในยุคแรก กลุ่ม

ตัวอย่างปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านโดยให้เหตุผลมารองรับเพื่อเทียบกับเจ้าหญิงในยุคแรกๆ ที่เป็นต้นฉบับดั้งเดิมของการ์ตูน Disney Princess และมีความถี่ในการรับชมที่มากกว่า 3 เรื่องหลัง

ตารางที่ 5.11

สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิง	
อายุ 6-9 ปี	1. กายภาพ	- ไม่ปรากฏ
	2. พฤติกรรม	- เจ้าหญิงใช้พลังในการทำร้ายผู้อื่น
	3. นิสัย	เจ้าหญิง - อ่อนแอขอความช่วยเหลือ ก้าวร้าว - ดื้อ ทำร้ายผู้อื่น แม่มด - ช่วยเจ้าหญิง
	4. การเล่าเรื่อง	- ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง

5.1.3.2 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 10-12 ปี

จากการสัมภาษณ์กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 10-12 ปีปรากฏการต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีนิสัยที่ก้าวร้าว, รังแกและทำร้ายผู้อื่น โดยจากการสัมภาษณ์น้องไบเตยที่ต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีลักษณะทำร้ายผู้อื่นหรือหลอกลวง ซึ่งจะปรากฏในตัวร้ายผู้หญิงยุคแรกและยุคหลังสุดเช่น แม่เลี้ยงใจร้ายในเรื่องสโนไวท์และแม่เลี้ยงในเรื่องราพันเซลที่หลอกราพันเซลว่าเป็นแม่แท้ๆ ส่วนในยุคที่สองน้องไบเตยต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทำตามใจตนเอง และทะเลาะกับพ่อแม่เพราะผู้ชาย ซึ่งปรากฏในเรื่องเจ้าหญิงเงือกน้อย นอกจากนี้ยังปรากฏการทะเลาะกับพ่อแม่ในเรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ในฉากที่เมอริด้าถูกคลุมถุงชน ซึ่งน้องไบเตยบอกว่า “เป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสมเป็นอย่างยิ่งเพราะผู้หญิงควรที่จะเชื่อฟังพ่อแม่ผู้ใหญ่ต้องรู้ดีกว่าเด็ก ” น้องไบเตยจะมีการถอดรหัสแบบต่อต้านในเรื่องของการกระทำที่ไม่ดีเพราะน้องบอกว่า “พ่อแม่สอนว่าการกระทำเช่นนี้จะไม่ดี ทำให้ไม่น่าคบหา ไม่น่ารัก ” ซึ่งทำให้น้องต่อต้านกับภาพตัวแทนดังกล่าวถึงแม้เจ้าหญิงหรือตัวร้ายจะเป็นผู้กระทำก็ตาม

น้องต้นอ้อปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกเจ้าชายหลอกทำให้น้องต้นอ้อตกใจและรู้สึกต่อต้านเป็นอย่างมาก น้องให้เหตุผลว่า “ปกติเจ้าหญิงจะไม่ถูกเจ้าชายหลอกแต่ในเรื่อง Frozen เจ้าหญิงถูกเจ้าชายหลอก ” ซึ่งน้องต้นอ้อจะต่อต้านกับภาพตัว

แทนที่ถูกประกอบสร้างใหม่ในการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังเพราะว่าแหวนและแตกต่างออกไปจากเรื่องก่อนๆ ซึ่งไม่เคยปรากฏในเรื่องใด

ซึ่งจากการสัมภาษณ์น้องรุ่งปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนของพี่น้องผู้หญิงปกป้องกันซึ่งน้องให้เหตุผลว่า คำว่า “รักแท้” ควรจะเป็นความรักระหว่างชายหญิงมากกว่า ต้องแยกให้ออกระหว่างรักแท้กับความรักระหว่างพี่น้อง ซึ่งน้องรุ่งคิดว่า พี่น้องไม่ควรรักกันแบบรักแท้ได้ และน้องรุ่งต่อต้านกับภาพตัวแทนของเจ้าหญิงที่หงุดหงิดมีอารมณ์ร้อน เห็นว่าการกระทำเช่นนี้ไม่เหมาะที่จะเป็นเจ้าหญิงควรเป็นการกระทำของตัวร้ายมากกว่า น้องรุ่งต่อต้านการที่เจ้าชายมาหลอกเจ้าหญิง ให้เหตุผลว่า “ดูแล้วไม่มีความสุขเพราะว่าเจ้าชายไม่สมควรมาหลอกเจ้าหญิง”

น้องต้นอ้อปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปกครองประเทศเพียงลำพัง ซึ่งน้องให้เหตุผลว่า “ถึงอย่างไรผู้หญิงควรที่จะมีคู่คิดคอยไว้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันผู้หญิงไม่สามารถอยู่อย่างโดดเดี่ยวได้”

ปรากฏการต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่อ่อนแอโดยน้องแก้วต่อต้านกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่มีลักษณะอ่อนแอและใส่กระโปรงยาว ซึ่งน้องให้เหตุผลว่า “ทำให้ดูน่าสงสารและเคลื่อนไหวไม่สะดวกอาจจะหกล้มได้” แล้วให้สัมภาษณ์ว่า “การที่เจ้าหญิงอ่อนแอทำให้เรื่องที่ไม่มีความสุขซึ่งน้องแก้วชอบตัวละคร” เมอริต้า” มากที่สุดเพราะดูเป็นเจ้าหญิงที่มีความสามารถในการปกครองผู้อื่นอย่างแท้จริง” และน้องแก้วยังต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นแม่มาช่วยเหลือเจ้าหญิงเพราะว่าน้องแก้วให้เหตุผลว่า “ต้องเป็นนางฟ้าเท่านั้นที่จะช่วยเจ้าหญิงได้ แม่มีแต่จะหวังผลประโยชน์ ซึ่งมักทำให้เจ้าหญิงเดือดร้อนอยู่เสมอๆ เช่นในเรื่องเมอริต้าทำให้ราชินีเอลินอร์กลายเป็นหมี่ ซึ่งไม่ดีเลย”

ในกลุ่มอายุ 10-12 ปี จะต่อต้านในเรื่องของการกระทำเกี่ยวกับลักษณะนิสัยมากกว่าเรื่องกายภาพ เช่น ความก้าวร้าว การทำร้ายผู้อื่นของเจ้าหญิงและภาพตัวแทนที่ในกลุ่มนี้ต่อต้านมากที่สุดคือ ผู้หญิงที่ก้าวร้าวรังแกผู้อื่นรวมทั้งผู้หญิงที่ควบคุมตนเองไม่ได้, ทะเลาะกับพ่อแม่ เพราะผู้ชาย หรือภาพตัวแทนผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างใหม่ เช่น เจ้าหญิงไม่แต่งงาน จากการให้สัมภาษณ์ของน้องไบเตยที่ว่า “เจ้าหญิงเรื่องใหม่ๆ ชอบมีเรื่องใหม่ๆ ออกมาแต่ละแบบจะไม่ซ้ำกันเท่าไรทำให้สนุกแต่ก็ยังชอบแบบเก่ามากกว่าเพราะรู้สึกน่ารักกว่า แต่การที่เจ้าหญิงไม่แต่งงานไม่เหมาะ เจ้าหญิงควรแต่งงาน”

ตารางที่ 5.12

สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิง	
อายุ 10-12 ปี	1. กายภาพ	ผู้หญิงใส่กระโปรงยาว (อาจจะล้น)
	2. พฤติกรรม	ไม่ปรากฏ
	3. นิสัย	เจ้าหญิง - ทำร้ายผู้อื่น - ทำตามใจตนเอง - อารมณ์ร้อน - หงุดหงิดง่าย - อ่อนแอ - ทะเลาะกับพ่อแม่เพราะผู้ชาย - ไม่ฉลาดอ่อนต่อโลก - ถูกหลอกเชื่อคนง่าย ตัวร้าย - ชอบหลอกหลวง แม่มด - ช่วยเหลือเจ้าหญิง
	4. การเล่าเรื่อง	- เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - เจ้าหญิงถูกเจ้าชายหลอก - น้องสาวปกป้องพี่สาวเป็นการกระทำของรักแท้ - เจ้าชายหลอกเจ้าหญิง - เจ้าหญิงไม่แต่งงาน

5.1.3.3 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 16-18 ปี

กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 16-18 ปีนั้นปรากฏการต่อต้านกับภาพตัวแทนที่แตกต่างกันออกไปเช่น น้องแนนมีการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงมากๆ ในการ์ตูน Disney Princess ทั้งยุค 1, 2 และ 3 เช่น การรอให้เจ้าชายมาช่วย การร้องเพลง การเดินรำ การเย็บปักถักร้อยหรือการร้องไห้ ซึ่งน้องแนนให้สัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงมีดีกว่ามานั่งร้องไห้

ไร้สาระ ควรที่จะทำตัวให้เก่งและหาเลี้ยงตนเองได้ เมื่อถึงเวลาเจ้าชายหรือคนที่ใช่ก็จะมาเอง และแน่นอนสามารถอยู่เป็นโสดได้เพราะดูแลตนเองได้ไม่ต้องพึ่งพาผู้ชาย”

น้องเฟิร์นต่อต้านการที่ตัวละครมีภาพตัวแทนที่มีการกระทำที่ผิดเช่น การลักพาตัวลูกคนอื่นของแม่เลี้ยงกอล, การกระทำตามใจตนเองของเจ้าหญิงที่ดื้อรั้นแบบเมอร์ธา เพราะน้องให้เหตุผลว่า “การกระทำแบบนี้เป็นสิ่งไม่ดี จะเป็นผู้ชายหรือผู้หญิงก็ไม่แน่ว่าจะทำสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ขึ้นกับว่าเป็นผู้หญิงหรือเปล่า”

น้องเฟิร์นต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายแต่ต้องใส่แต่ชุดสีไม่สดใสน้องบอกว่า “ในโลกของความเป็นจริงตัวร้ายมีมาในทุกรูปแบบคนแต่งตัวสวยก็เป็นตัวร้ายได้ ดังนั้น จะตัดสินใจจากชุดไม่ได้” และน้องยังต่อต้านการที่ผู้หญิงรอคอยให้เจ้าชายมาช่วยเหลือเช่นในเรื่องสโนไวท์ และเจ้าหญิงนิทรา น้องบอกว่า “ทำให้ผู้หญิงทำอะไรไม่ได้และเป็นการลดความสามารถของผู้หญิงซึ่งผู้หญิงควรที่จะดูแลตนเองได้ด้วยไม่ใช่รอแต่ความช่วยเหลือ”

น้องเฟิร์นให้สัมภาษณ์ว่า “ผู้หญิงไม่ควรทำตัวให้น่าสงสารเพราะผู้หญิงจะต้องดูแลลูกในอนาคตควรเป็นแบบอย่างที่ดีเพื่อที่จะได้ปกป้องลูกได้ซึ่งน้องคิดว่าการทำตัวน่าสงสารเป็นการลดความน่าเชื่อถือในตัวเอง” เป็นต้น ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่าการถอดรหัสแบบต่อต้านที่หลากหลายออกไปจากกลุ่มที่อายุน้อยกว่า เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตนอกบ้านมากขึ้นและอยู่ในช่วงวัยที่มีความคิดเป็นของตนเองและกล้าแสดงออก

กลุ่มตัวอย่างที่ถอดรหัสกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงมากๆ เช่น การไฝผื่นที่จะเจอรักแท้หรือพบรักในวันเดียว โดยน้องต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ไฝผื่นถึงเจ้าชาย เพราะน้องให้เหตุผลว่า “ในชีวิตจริงถึงจะไฝผื่นไปเราก็ไม่ได้เจ้าชายอยู่ดีซึ่งไฝผื่นไปก็ไม่ใช่ความจริง” การไฝผื่นถึงเจ้านายนั้นจะปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุค 1 และ 2 น้องนั้นต่อต้านกับภาพตัวแทนดังกล่าว และยังต่อต้านกับการที่เจ้าหญิงมีเวทย์มนตร์เพราะน้องให้เหตุผลว่า “ดูเกินจริงไปหน่อยและเกินเกินไป

น้องพันธ์ที่ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่รักเจ้าชายภายใน 1 วัน ผู้หญิงรอให้เจ้าชายมาช่วยเหลือ ผู้หญิงทำตัวน่าสงสาร ผู้หญิงที่ยอมถูกคลุมถุงชน ผู้หญิงที่ขี้อิจฉากันแก๊งผู้ที่อ่อนแอกว่า น้องให้เหตุผลว่า “คนเรามีศักดิ์ศรีเท่ากันต้องมีความเสมอภาคไม่ควรถูกใครบังคับไม่ว่าจะเป็นเรื่องการแต่งงาน และที่สำคัญผู้หญิงที่รักคนๆ หนึ่ง ใน 1 วันได้ไหมสมันั้นน่าจะเหลือน้อย ซึ่งคนเราควรที่จะพึ่งพาตนเองก่อนที่จะขอความช่วยเหลือจากใครโดยไม่จำเป็นและที่สำคัญไม่ควรทำตัวน่าสงสารเพราะจะทำให้เราดูอ่อนแอและที่รับไม่ได้คือคนที่ขี้อิจฉาและรังแกคนอื่นเพราะคนเราควรมีเมตตาต่อกัน”

แต่ถึงอย่างไรกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนใดๆ คือน้องน้ำหวาน จากการให้สัมภาษณ์น้องน้ำหวานซึ่งน้องน้ำหวานตอบว่า “ตัวละครถูก

สร้างมาเพื่อความบันเทิงไม่สามารถมาเทียบกับชีวิตจริงได้ ดูเพื่อความสนุกและความบันเทิงนำมาปรับใช้กับชีวิตประจำวัน ไม่มีเหตุผลที่จะเกลียดหรือชอบการกระทำของตัวการ์ตูนตัวไหนเพราะทุกตัวล้วนมีข้อดีในตัวของมันเอง”

ในช่วงอายุ 16-18 ปี จะมีการถอดรหัสที่แตกต่างออกไปมากที่สุดในการสัมภาษณ์เนื่องจากในช่วงวัยนี้จะเป็นตัวของตัวเองสูงไม่ถูกควบคุมจากผู้ปกครองและได้รับชมสื่อที่หลากหลายรวมทั้งมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตมากกว่ากลุ่มอายุ 6-12 ปี

ต่อไปผู้วิจัยได้สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ที่ปรากฏในการสัมภาษณ์เพื่อให้เห็นภาพได้ง่ายขึ้นตามตารางที่ 5.13 ดังนี้

ตารางที่ 5.13

สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

ช่วงอายุ	การถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิง	
อายุ 16-18 ปี	1. กายภาพ	ตัวร้าย - แต่งชุดสีไม่สดใส
	2. พฤติกรรม/ท่าทาง	- ผู้หญิงทำงานบ้าน - ร้องเพลง เต้นรำ - ร้องไห้
	3. นิสัย	เจ้าหญิง - อิจฉา - รอให้เจ้าชายมาช่วยเหลือ - ใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย - ทำตัวน่าสงสาร - ผู้หญิงที่ยอมถูกคลุมถุงชน - การกระทำตามใจตนเองคือรัก - รักเจ้าชายภายใน 1 วัน ตัวร้าย - ชอบหลอกลวง
	4. พฤติกรรม/ความสามารถ	- เย็บปักถักร้อย - มีเวทย์มนต์
	5. การเล่าเรื่อง	- เจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่น - ตัวร้ายลักพาตัวลูกคนอื่น

จากตารางที่ 5.13 สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ปรากฏการต่อต้านกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่เป็นเจ้าหญิงในยุคแรก

เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ร้องเพลง เต้นรำ และทำงานซึ่งปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรก ซึ่งมีความเป็นผู้หญิงสูง

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ร้องไห้และรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย ซึ่งในการ์ตูน Disney Princess ยุคล่าสุดทั้ง 3 เรื่องไม่ปรากฏภาพตัวแทนดังกล่าวแต่นำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่เข้มแข็งขึ้นเช่นเมอริดาที่ไม่ต้องการความช่วยเหลือจากเจ้าชายแต่ดูแลตนเองได้

อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างยังปรากฏการต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายและมีความอิจฉาริษยาและหลอกลวง ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ รวมทั้งการลักพาตัวลูกคนอื่นที่ปรากฏในเรื่องราพันเซลกับโจรซ่าจอมแสบ ในฉากที่แม่เลี้ยงกอเรลได้ลักพาตัวราพันเซลมาไว้ในหอคอย

ในตารางต่อไปผู้วิจัยจะนำเสนอสรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มที่ได้สัมภาษณ์มาซึ่งจะแสดงอยู่ในตารางที่ 5.14 ต่อไป

ตารางที่ 5.14

สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม

การถอดรหัส แบบต่อต้าน	ช่วงอายุ		
	อายุ 6-9 ปี	อายุ 10-12 ปี	อายุ 13-18 ปี
1. กายภาพ	- ไม่ปรากฏ	- ผู้หญิงใส่กระโปรงยาว (อาจจะลัม)	ตัวร้าย - แต่งชุดสีไม่สดใส
2. พฤติกรรม/ท่าทาง	- ไม่ปรากฏ	- ไม่ปรากฏ	- ผู้หญิงทำงานบ้าน - ร้องเพลง เต้นรำ - ร้องไห้
3. นิสัย	เจ้าหญิง - อ่อนแอ** - รอความช่วยเหลือ - ก้าวร้าว - ดื้อ ทำร้ายผู้อื่น แม่มด - ช่วยเหลือเจ้าหญิง**	เจ้าหญิง - ทำตามใจตนเอง - อารมณ์ร้อน - หงุดหงิดง่าย - อ่อนแอ** แม่มด - ช่วยเหลือเจ้าหญิง**	เจ้าหญิง - อิจฉา - รอให้เจ้าชายมา ช่วยเหลือ - ฝืนฝืนถึงเจ้าชาย - ทำตัวน่าสงสาร - ผู้หญิงที่ยอมถูกคลุม ถุงชน

ตารางที่ 5.14

สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม (ต่อ)

การถอดรหัส แบบต่อต้าน	ช่วงอายุ		
	อายุ 6-9 ปี	อายุ 10-12 ปี	อายุ 13-18 ปี
		เจ้าหญิง - ทะเลาะกับพ่อแม่ เพราะผู้ชาย - ไม่ฉลาดอ่อนต่อโลก - ถูกหลอกเชื่อคนง่าย ตัวร้าย - ชอบหลอกหลวง	เจ้าหญิง - การกระทำตามใจ ตนเองดื้อรั้น - รักเจ้าชายภายใน 1 วัน ตัวร้าย - ชอบหลอกหลวง
4. พฤติกรรม/ ความสามารถ			- เย็บปักถักร้อย - มีเวทย์มนต์
5. การเล่าเรื่อง	- ผู้หญิงปกครอง ประเทศเพียงลำพัง** - เจ้าหญิงใช้พลังในการ ทำร้ายผู้อื่น*	- เจ้าหญิงปกครอง ประเทศเพียงลำพัง** - เจ้าหญิงถูกเจ้าชาย หลอก - น้องสาวปกป้องพี่สาว เป็นการกระทำของ รักแท้ - เจ้าชายหลอกเจ้าหญิง - เจ้าหญิงไม่แต่งงาน - เจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่น*	- เจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่น* - ตัวร้ายลักพาตัวลูก คนอื่น

เครื่องหมาย (*) คือลักษณะที่ทั้ง 3 กลุ่มปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านเหมือนกัน

เครื่องหมาย (*) คือลักษณะที่ทั้ง 2 กลุ่มปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านเหมือนกัน

จากตารางที่ 5.14 สรุปการถอดรหัสแบบต่อต้านของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 ช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างจะปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่ทำร้ายผู้อื่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นเห็นว่าทั้ง 3 ช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างที่ถูกสัมภาษณ์ต่อต้านกับภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างใหม่ในการ์ตูน Disney Princess ยุคที่ปัจจุบัน ได้แก่ ฉากที่ราพันเซลทำร้ายฟลินไรเดอร์ และฉากที่เอลซ่าใช้เวทย์มนต์ทำร้ายผู้อื่นซึ่งเป็นภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างใหม่ในยุคหลัง

ปรากฏกลุ่มตัวอย่างช่วงอายุ 6-9 ปี และ 10-12 ปี ที่ต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงอ่อนแอ และต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นแม่มดช่วยเหลือเจ้าหญิง ซึ่งเป็นการรื้อถอนภาพแม่มดแบบเดิมๆ ที่ต้องทำร้ายเจ้าหญิง แต่ในเรื่งนักรบสาวหัวใจมหากาฬ ประกอบสร้างแม่มดให้ช่วยเหลือเจ้าหญิงคือ แม่มดบุช่วยเหลือเมอร์ด้า

กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ช่วงอายุ 6-9 ปี และ 10-12 ปี ที่ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับการเล่าเรื่องที่ให้เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพังโดยปราศจากเจ้าชายครองคู่ด้วย ซึ่ง 2 กลุ่มนั้นมีภาพจำที่ว่าเจ้าหญิงต้องคู่กับเจ้าชายเสมอซึ่งการเล่าเรื่องดังกล่าวมักปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคแรกและยุคที่สองที่มีการเล่าเรื่องในลักษณะดังกล่าวแต่ในยุคปัจจุบันการเล่าเรื่องดังกล่าวได้ถูกรื้อถอนและถูกประกอบสร้างใหม่ในเรื่องผ่านการเล่าเรื่องในการ์ตูน นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) และ ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ที่ให้ผู้หญิงสามารถปกครองประเทศโดยไม่มีผู้ชายได้

ในส่วนต่อไปผู้วิจัยจะนำเสนอสรุปการถอดรหัสของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งจะแบ่งตามช่วงอายุตามลำดับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาซึ่งตารางดังกล่าวจะปรากฏการเปรียบเทียบการถอดรหัสในลักษณะต่างๆ เทียบเคียงกันเพื่อให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างมากขึ้น

5.1.4 สรุปการถอดรหัสของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess (แบ่งตามอายุ)

ตารางที่ 5.15

สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

ลักษณะการถอดรหัส	ช่วงอายุ 6-9 ปี		
	การถอดรหัสแบบเห็นชอบ	การถอดรหัสแบบต่อต้าน	การถอดรหัสแบบต่อรอง
1. กายภาพ	เจ้าหญิง - ผิวขาว - สวย ผอมยาว ตัวร้าย - ไม่สวย	- ไม่ปรากฏ	- เจ้าหญิงมีพลังวิเศษได้แต่ไม่ควรทำร้ายคนอื่น - เจ้าหญิงไม่ควรทำร้ายเจ้าชายแต่ทำร้ายคนที่แกล้งเจ้าหญิงได้
2. พฤติกรรม	เจ้าหญิง - มีความสามารถในการทำงานบ้าน	- ไม่ปรากฏ	- ผู้หญิงสวยได้แต่ไม่ควรถูกลอก
3. นิสัย	เจ้าหญิง - มีเมตตา ใจดี รักสัตว์ ไม่เห็นแก่ตัว ดูแลผู้อื่น ตัวร้าย - อิจฉา ริษยา - กลั่นแกล้งเจ้าหญิง (ภาพเสนอซ้ำของตัวร้ายผู้หญิงที่จะแกล้งนางเอกและมีความอิจฉาริษยา)	เจ้าหญิง - อ่อนแอ - รอความช่วยเหลือ - ก้าวร้าว - ดื้อ ทำร้ายผู้อื่น แม่มด - ช่วยเหลือเจ้าหญิง	- ผู้หญิงเป็นคนดีแต่ต้องไม่ถูกใครรังแก - ผู้หญิงใฝ่ฝันหาเจ้าชายได้แต่ต้องเข้าใจถึงโลกความเป็นจริง - ผู้หญิงต้องทำงานบ้าน เพราะถูกบังคับที่ตนไม่ยอมทำ
4. ความสามารถพิเศษ	- มีเวทย์มนต์/พลังพิเศษ		
5. การเล่าเรื่อง	- คนไม่ดีแพ้ภัยคนดี - เพื่อนรักกัน - ชอบผจญภัย - ดูแลตนเองได้ - เจ้าหญิงเป็นคนดี - ตัวร้ายแพ้ภัยตนเอง - ตอนจบตัวร้ายต้องไม่มีความสุข	- ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - เจ้าหญิงใช้พลังในการทำร้ายผู้อื่น	

จากตารางที่ 5.15 สามารถวิเคราะห์ได้ว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี จะยังคงถอดรหัสแบบเห็นชอบกับลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่เสนอออกมาในรูปแบบที่สวยงามและมีผิวขาวซึ่งจะปรากฏในยุคแรกและยุคที่สองและรวมถึงการ์ตูน Disney Princess 3 เรื่องล่าสุดที่ทั้งราพันเซล, อันนาและเอลซ่ามีความสวยและมีผิวขาว ซึ่งเป็นการประกอบสร้างแบบเดิม ที่สะท้อนความเป็นเจ้าหญิงในกลุ่ม Disney Princess

นอกจากนี้ยังปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับท่าทางที่มีความเป็นผู้หญิง เช่น กิจวัตรประจำวันของผู้หญิง ตัวอย่างเช่น การเย็บปักถักร้อยและการกวาดบ้าน ซึ่งปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคแรกและยุคที่สาม รวมทั้งยังปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายที่ยังคงความซื่อจรรยา ซึ่ง เป็นภาพที่ถูกเสนอในตัวร้ายผู้หญิงยุคแรกถึงปัจจุบัน และยังปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนที่ประกอบสร้างใหม่ เช่น ความรักระหว่างพี่น้องที่ปรากฏใน 3 เรื่องหลัง จากเดิมที่ไม่ค่อยลงรอยกันหรือเป็นลูกคนเดียว ความไม่อ่อนแอดูแลตนเองได้

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในกลุ่มอายุ 6-9 ปีมีการถอดรหัสแบบต่อต้านกับการประกอบสร้างภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่ก้าวร้าว ต้อรัน มีความคิดเป็นของตนเอง ซึ่งเด็กในกลุ่มแรกจะต่อต้านกับภาพตัวแทนที่ Walt Disney ได้ประกอบสร้างใหม่ในการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังเช่นผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพังและผู้หญิงใช้พลังในการทำร้ายผู้อื่น แต่จะเห็นชอบกับภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างใหม่ให้ผู้หญิงหันมาใส่ใจกับคนในครอบครัวมากกว่าคนภายนอกครอบครัว

ในกลุ่มตัวอย่างที่อายุ 6-9 ปี ได้ถอดรหัสแบบต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีพลังวิเศษแต่กลับใช้ในการทำร้ายคนอื่น ซึ่งปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองว่าหากเจ้าหญิงเป็นคนดีก็ต้องไม่ถูกใครรังแกแต่กลับไม่ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองกับตัวร้ายผู้หญิงที่ทำร้ายผู้อื่นซึ่งกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ถึงแม้จะมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตน้อยแต่ก็สามารถแยกแยะระหว่างโลกของการ์ตูนกับโลกแห่งความเป็นจริงได้ แต่ก็ยังยึดอยู่กับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงที่พบได้ในการ์ตูน Disney Princess ในทุกเรื่อง

ตารางที่ 5.16

สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

ลักษณะการถอดรหัส	ช่วงอายุ 10-12 ปี		
	การถอดรหัสแบบเห็นชอบ	การถอดรหัสแบบต่อต้าน	การถอดรหัสแบบต่อรอง
1. กายภาพ	- สวย ผอมยาว รูปร่างผอมบาง	- ผู้หญิงใส่กระโปรงยาว (อาจจะล้น)	- ผู้หญิงธรรมดาที่ต้องใช้ความสามารถได้แต่เป็นเจ้าหญิงและปกครองประชาชนได้
2. พฤติกรรม	- ดูแลพี่น้อง - ไม่กลัวใครผู้ชายเกินไป	- ไม่ปรากฏ	- เจ้าหญิงสวยแต่ต้องฉลาดด้วย ไม่หลงเชื่อคนง่าย - แม่ไม่ควรที่จะสวยแต่คงนิสัยโหดร้ายสงบเยือกเย็น - ผู้หญิงเข้มแข็งได้แต่ต้องมีคนดูแลยามที่อ่อนแอ - ในยามคับขันอยากให้พ่อแม่มาช่วยแทนที่จะเป็นเจ้าชาย - การปกครองประเทศเพียงลำพังของเจ้าหญิง - รักของพี่น้องคือรักแท้
3. นิสัย	เจ้าหญิง - มีน้ำใจและเมตตา - ปกป้องตนเองได้ - ไม่อ่อนแอ - เป็นมิตรกับสัตว์ - ตามใจตนเอง - ไม่ร้องไห้ มีความอดทน ตัวร้าย - ขี้อิจฉา - ใจร้ายและทำร้ายผู้อื่น นางฟ้า - ช่วยเหลือผู้อื่น	เจ้าหญิง - ทำร้ายผู้อื่น - ทำตามใจตนเอง - อารมณ์ร้อน - หงุดหงิดง่าย - อ่อนแอ - ทะเลาะกับพ่อแม่เพราะผู้ชาย ไม่ฉลาดอ่อนต่อโลก ถูกหลอกเชื่อคนง่าย ตัวร้าย - ชอบหลอกลวง แม่ - ช่วยเหลือเจ้าหญิง	- เจ้าชายไม่ควรหลอกเจ้าหญิง คนที่หลอกควรเป็นตัวร้ายมากกว่า - การแต่งงานไม่ใช่การอยู่คนเดียวควรมีคนดูแล
4. ความสามารถ	- เจ้าหญิงร้องเพลงไพเราะ - ทำความสะอาดบ้าน เป็นแม่ศรีเรือนได้		
5. การเล่าเรื่อง	- เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - ผู้หญิงรักคนในครอบครัวมากกว่าบุคคลภายนอก - เจ้าหญิงเป็นคนดี - เจ้าหญิงพึ่งพาตนเองได้ - แม่มาช่วยเหลือเจ้าหญิง - เจ้าหญิงออกไปผจญภัย	- เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง, เจ้าหญิงถูกเจ้าชายหลอก - น้องสาวปกป้องพี่สาวเป็นการกระทำของรักแท้ - เจ้าชายหลอกเจ้าหญิง - เจ้าหญิงไม่แต่งงาน	

จากตารางที่ 5.16 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งเป็นตารางที่รวมการให้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มที่ 2 ที่มีอายุอยู่ในช่วง 10-12 ปี จะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่สวยงามและมีเมตตาซึ่งปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ทุกยุคที่เจ้าหญิงจะต้องมีภาพตัวแทนดังกล่าว แต่ที่แตกต่างจากกลุ่มอื่น คือ ในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 จะถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความกล้าหาญและกล้าเสนอความคิดเห็นเนื่องจากในช่วงวัยที่โตขึ้นกว่าในกลุ่มตัวอย่างที่ 1 แต่ถึงอย่างไรในกลุ่มที่ 2 ยังปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทำร้ายผู้อื่น ก้าวร้าวกับพ่อแม่ ทำตามใจตนเองที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่ 2 ที่ผู้หญิงเริ่มมีการแสดงออกทางความคิดของตนเองมากขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับสตรีนิยมที่ผู้หญิงเริ่มเสนอความคิดเห็นในด้านของความเท่าเทียมกันในสังคมซึ่งในกลุ่มที่ 2 ที่อายุ 10-12 ปี จะต่อต้านกับภาพตัวแทนดังกล่าว จากการแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเองนั้นก็ยิ่งต่อต้านกับภาพตัวแทนที่ผู้หญิงต้องรอคอยความช่วยเหลือ อ่อนแอ ซึ่งปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคที่ 1-2 ซึ่งเป็นเพราะว่าในยุคของ Postmodern ผู้หญิงได้มีการพัฒนาไปพร้อมกับโลกเปิดกว้างมากขึ้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้เริ่มมีการเปิดรับสื่อที่หลากหลายทำให้เห็นภาพตัวแทนผู้หญิงจากสื่อต่างๆ

แต่ถึงอย่างไรกลุ่มตัวอย่างนี้ไม่เห็นด้วยกับการที่ตัวการ์ตูนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงมีภาพตัวแทนที่ก้าวร้าว อารมณ์ร้อนและหุนหันได้ง่าย เพราะในสังคมนั้น “ผู้หญิงควรสงบเสงี่ยมเจียมตัว ต้องมีทั้งความสวยความฉลาดไม่อ่อนต่อโลก” ซึ่งจะเห็นได้จากตารางนั้นในเรื่องของการถอดรหัสแบบต่อรอง กลุ่มตัวอย่างยังต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่สวยงามแต่ไม่ฉลาดอยู่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างต้องการให้ผู้หญิงเป็นในรูปแบบที่ครบเครื่องตามผู้หญิงยุคใหม่ที่ต้องสวยและฉลาดอยู่ในคนเดียว และยังสนับสนุนให้ผู้หญิงธรรมดาใช้ความสามารถได้เข้าไปสู่ความสำเร็จได้เทียบเท่ากับผู้ชายอีกด้วย จะเห็นได้จากการถอดรหัสแบบต่อรองที่ว่า “ผู้หญิงธรรมดาที่ต้องใช้ความสามารถได้ได้เป็นเจ้าหญิงและปกครองประชาชนได้” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในชีวิตจริงเด็กผู้หญิงในกลุ่มนี้ถึงแม้จะถูกสังคมตีกรอบให้อยู่ในจุดที่ควรเป็นเหมือนผู้หญิงในยุคก่อน แต่ก็ยังเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงของเจ้าหญิงในยุคใหม่ๆ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นใน Disney Princess

ตารางที่ 5.17

สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

ลักษณะการ ถอดรหัส	ช่วงอายุ 16-18 ปี		
	การถอดรหัสแบบเห็นชอบ	การถอดรหัสแบบต่อต้าน	การถอดรหัสแบบต่อรอง
1. กายภาพ	- สวย หุ่นดี	ตัวร้าย - แต่งชุดสีไม่สดใส	- ผู้หญิงทำงานบ้าน (ให้แม่บ้านทำ)
2. พฤติกรรม	- ไม่ขัดหลักศีลธรรม - ร่าเริงสดใส - ฉลาดและมั่นใจในตนเอง	- ผู้หญิงทำงานบ้าน - ร้องเพลง เดินรำ - ร้องไห้	- ผู้หญิงมีผู้ชายในฝันได้แต่ต้องไม่เกินจริงแบ่งแยกระหว่างความจริงและความฝัน
3. นิสัย	เจ้าหญิง - มีเมตตา - กล้าหาญ - เสียสละ - ชอบผจญภัย	เจ้าหญิง - อิจฉา - รอให้เจ้าชายมาช่วยเหลือ - ใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย - ทำตัวน่าสงสาร - ผู้หญิงที่ยอมถูกคลุมถุงชน - การกระทำตามใจตนเอง - ต้อรัน - รักเจ้าชายภายใน 1 วัน ตัวร้าย - ชอบหลอกลวง	- ผู้หญิงรักกับเจ้าชายใน 1 วันเร็วไปควรมีเวลาในการเรียนซึ่งกันและกัน - ผู้หญิงปกครองประเทศได้แต่ควรที่จะมีเจ้าชายและควรมีความสามารถ
4. ความสามารถ	- ทำงานบ้าน - ร้องเพลง - มีเวทย์มนต์และพลังวิเศษ	- เย็บปักถักร้อย - มีเวทย์มนต์	
5. การเล่าเรื่อง	- ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง - ต้องกล้าเสนอความคิดเห็นและทำตามความคิดของตนเอง - ใฝ่ฝันถึงเจ้าชาย - ปกป้องตนเองได้โดยไม่รอคอยความช่วยเหลือ - แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิง	- เจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่น - ตัวร้ายลักพาตัวลูกคนอื่น	

จากตารางที่ 5.17 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งเป็นกลุ่มที่ 3 ซึ่งมีอายุ 16-18 ปี มีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับเจ้าหญิงที่รูปร่างดีและเจ้าหญิงที่สวยรวมทั้งยังมีท่าทางที่ต้องร่าเริงสดใส พร้อมทั้งร้องเพลงและทำงานบ้านได้ประกอบกับต้องมีนิสัยที่ดีมีเมตตาและเสียสละ ซึ่งเป็นสิ่งที่ปรากฏใน Disney Princess ในยุคที่ 1-ปัจจุบัน แต่ในกลุ่มตัวอย่างบางรายปรากฏการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ทำงานบ้าน ร้องเพลงเช่นกัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ต่อต้านให้เหตุผลว่า “ผู้หญิงไม่ควรที่จะมาทำหน้าที่ในส่วนนี้ ผู้หญิงสามารถที่จะทำอย่างอื่นได้อีกมากมาย” ซึ่งกลุ่มตัวอย่างนี้กลับเห็นชอบกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความกล้าหาญ เสนอความคิดเห็นรวมทั้งปกป้องตนเองได้ ซึ่งในกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 3 นี้มีความหลากหลายทางด้านความคิดเนื่องจากมีช่วงวัยที่สูงที่สุดจาก 2 กลุ่มตัวอย่างแรกทำให้ได้พบและมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตมากกว่าซึ่งจะมีผลต่อการถอดรหัสหลังรับชมการ์ตูน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มที่ 3 จะมีการต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูนมากที่สุดโดยจะเพิ่มเติมและให้เหตุผลเช่น “ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพังได้แต่ต้องมีความฉลาดหลักแหลมและต้องมีความเป็นผู้นำ” หรือ “ผู้หญิงถูกคลุมถุงชนได้แต่ต้องรู้เหตุผลว่าเหมาะสมหรือไม่” ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในกลุ่ม 3 จะออกความคิดเห็นในการให้สัมภาษณ์มากที่สุดซึ่งทำให้ได้ผลในการวิเคราะห์มากกว่ากลุ่มอื่น

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนที่เหมือนกันทั้ง 3 กลุ่มคือ เจ้าหญิงสวยและมีเมตตา และสิ่งที่ทั้ง 3 กลุ่มมีการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทน คือ เจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ทั้ง 3 กลุ่มตัวอย่างลงความเห็นเหมือนกันซึ่งแสดงให้เห็นว่าถึงแม้จะประกอบสร้างอย่างไรเจ้าหญิงยังไม่สามารถหลุดพ้นจากกรอบเดิมเหล่านี้ได้และเป็นสิ่งที่ Walt Disney ไม่รื้อถอนออกไปตั้งแต่การ์ตูน Disney Princess ยุคแรก-ปัจจุบัน ซึ่งการถอดรหัสดังกล่าวเมื่อวิเคราะห์ตามสตรีนิยมแนว Postmodern feminism นั้นจะปรากฏว่าการรื้อสร้าง (Deconstruction) และประกอบสร้างใหม่ (Reconstruction) นั้น Walt Disney ได้พยายามรื้อภาพเดิมๆ ออก เช่น การที่สโนไวท์และเจ้าหญิงนิทราต้องนอนรอให้เจ้าชายมาช่วย ในยุคหลังๆ เอง Disney Princess ได้พยายามสร้างภาพใหม่ๆ ให้ผู้หญิง เช่น ผู้หญิงเจรจาต่อรองรักษาความสงบในเมืองโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ชาย เช่น นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ซึ่งการรื้อถอนภาพเดิมๆ นั้นและประกอบสร้างใหม่ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้รับชมเด็ก ในฐานะภาพของผู้หญิงที่ดำรงชีวิตโดยปราศจากผู้ชายและเรื่องต่อๆ มาทาง Disney Princess ได้สร้างรื้อภาพเดิมๆ ที่ว่าผู้หญิงต้องการความรักจากผู้ชายแต่ประกอบสร้างภาพใหม่ เช่น ผู้หญิงสามารถมีความรักและมีความสุขได้โดยการรับความรักจากครอบครัว เช่น ในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ที่แสดงให้เห็นว่าความรักที่แท้จริง คือ ความรักจากคนในครอบครัว ซึ่งในผู้รับสารแต่ละคนจะปรากฏการถอดรหัสที่แตกต่างออกไปในแต่ละคน

ก่อนที่จะเข้าไปสู่การวิเคราะห์ ID นั้นผู้วิจัยจำเป็นต้องแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของ บทสรุปการถอดรหัสของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งการเปรียบเทียบรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสาร จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 ฮอลล์มีจุดยืน ว่าระบบรหัส (Code system) ของผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสชุดเดียวกันเสมอไป มีเหตุผลมากมายที่จะทำให้รหัสในการส่งความหมายและการถอดรหัสระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่ ตรงกัน ไม่สอดคล้อง จนถึงขั้นขัดแย้ง เช่น ภูมิหลัง, ประสบการณ์, การศึกษา, อาชีพ, เพศ ซึ่งจาก ตารางจะเห็นได้ว่าตัวแปรที่ทำให้เกิดการถอดรหัสต่างๆ ระหว่างผู้ส่งสารนั้นอายุ เป็นตัวแปรสำคัญใน การถอดรหัสออกมาในรูปแบบต่างๆ ซึ่งระหว่างกระบวนการรับชมก่อนก่อให้เกิด Identification ซึ่งคือ กระบวนการด้านจินตนาการที่ผู้รับชมมีต่อบุคลิกลักษณะเด่นของตัวละครนั้น เช่น เป้าหมายของชีวิต มุมมองที่มีต่อสถานการณ์ต่างๆ ของตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวในหัวข้อของ Identification ต่อไป

5.2 การวิเคราะห์ ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

จาก Livingstone [1998]) ได้กล่าวถึง identification นั้นเป็นจินตนาการที่เราเข้าไปมี บทบาทหรือได้ลงเป็นอย่างตัวละคร และมองเห็นโลกทั้งใบในมุมมองเดียวกับตัวละครนั้น เช่น จินตนาการว่าตนเองเป็นเจ้าหญิงเอลซ่ามีพลังทำให้เป็นน้ำแข็งได้ หรือเข้าใจความรู้สึกของเจ้าหญิงอัน นาที่ต้องการช่วยเหลือพี่สาวให้พ้นจากคำสาป

การแสดงออกจาก identification สามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบชอบ ไม่ชอบ มีความรู้สึก ผูกพันมากเป็นพิเศษ เช่น ไม่ชอบที่อันนาที่ปกป้องเอลซ่า ไม่ชอบอันนาที่ถูกเจ้าชายหลอกหรือชอบมี เวทย์มนต์ปล่อยน้ำแข็งได้เหมือนเอลซ่า ซึ่งก่อนที่จะเป็น identification นั้นผู้รับชมต้องปรากฏการ ถอดรหัสก่อน ซึ่งบางครั้งผู้รับชมอาจนำบทบาทเหล่านี้ไม่ว่าจะชอบหรือไม่ก็ตามมาใช้ในชีวิตจริงทั้ง แบบเปิดเผยและไม่เปิดเผย เช่น เป็นคนดีแล้วจะไม่ถูกเพื่อนแกล้ง อย่างที่น้องอาราเบียให้สัมภาษณ์ ว่า “ไม่ต้องทำร้ายใครเราเป็นคนดี ชักวันกรรมจะทำให้คนไม่ดีเสียใจ” ซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นทัศนคติ พฤติกรรมตามมาในชีวิตจริงได้

Identification บางครั้งนำไปสู่การเลียนแบบได้ไม่ว่าจะเป็นด้านพฤติกรรม ซึ่งมีรากฐานมา จากทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) เพราะผู้รับชมมีการเรียนรู้จากบทบาทตัวละครที่เขากำลังรับชม ผู้รับชมจะทราบว่าเขาควรจะทำอะไร อย่างไร หรือมีพฤติกรรมอย่างไร โดยจะมีการประเมินผลไปพร้อม กันด้วยว่าถ้าทำไปแล้วจะมีผลที่ตามมาเป็นอย่างไร Identification (ID) เป็นหนทางหนึ่งในการที่ทำให้ ผู้รับชมสามารถสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมา ซึ่งถือเป็นการหลอมรวมตนเองกับบทบาทตัวละคร ที่เขากำลังรับชม

เมื่อกล่าวถึงการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างไปแล้วขั้นตอนต่อไปก่อนจะกลายมาเป็น ID ของเด็กผู้หญิงทั่วไปจะขาดปัจจัยใน 4 ด้าน ซึ่งก่อให้เกิด ID ไม่ได้เลยกล่าวคือในระหว่างการรับชม ผู้รับชมอาจจะมีลักษณะ 4 ด้านดังต่อไปนี้

1. Empathy การแบ่งปันอารมณ์ ความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความเศร้า จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ผ่านมาในแต่ละช่วงอายุจะปรากฏความมีอารมณ์ร่วมในการรับชมทุกคน ตัวอย่างเช่น

น้องญาร่า อายุ 6 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “ตนเองชอบดูการ์ตูนเจ้าหญิงเพราะว่าเวลา รับชมแล้วรู้สึกเหมือนได้อยู่ในทีวีและมีความสุขเวลาเจ้าหญิงได้เจอเจ้าชาย”

น้องต้นอ้อ อายุ 11 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “เวลากลับมาจากโรงเรียนหลังจากพ่อเปิด ให้ดูการ์ตูนแล้ว ตนเองจะตั้งใจดูมากเพราะชอบที่เจ้าหญิงจะพาไปพบสิ่งใหม่ๆ ที่ไม่ได้พบเห็นใน โรงเรียน” ซึ่งน้องต้นอ้อได้ยกตัวอย่างเพิ่มเติมว่า “การที่เจ้าหญิงนั่งบนพรมวิเศษกับเจ้าชายและได้จับ ก้อนเมฆ เวลาอันน่าปกป้องเอลซ่ารู้สึกมีความสุขที่พี่น้องรักกัน”

น้องนัน อายุ 16 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “เวลาไปโรงเรียนที่อยู่เปิดการ์ตูนให้ดูก็ดูไป ซึ่ง บางครั้งรู้สึกสนุกเวลาเห็นเมอริต้าได้ผจญภัยไปในที่อื่น เพราะอยู่โรงเรียนประจำไม่ค่อยได้ออกไปไหน เพราะว่ามีกำหนดเวลาเข้าออก”

ซึ่งจาก 3 คนที่กล่าวมานั้นเป็นเพียงตัวอย่างที่แสดงออกให้เห็นถึงความมีอารมณ์ ร่วมขณะรับชมการ์ตูน Disney Princess ซึ่งแต่ละคนก็รู้สึกเพลิดเพลินขณะรับชมและได้เรียนรู้สิ่ง ต่างๆ ผ่านการรับชมตัวละครในการ์ตูน

2. Cognitive ระดับที่ผู้รับชมรู้สึก เข้าใจในบุคลิกลักษณะบทบาทของตัวละคร และ นำไปสู่พฤติกรรมบางอย่างของผู้รับชม เช่น ผู้รับชมเด็กมีความเข้าใจการกระทำของเอลซ่าที่ต้องปลื กวิเวกไปอยู่เพียงลำพังคนเดียวไม่สามารถพูดจาปราศรัยหรือพบกับใครๆ ได้ หรือเข้าใจบุคลิกลักษณะ ของราพันเซลที่ต้องการออกมาจากหอคอย เพราะแม่มัดจับตัวนางไปทำให้ต้องพลัดพรากจาก ครอบครัวจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ผ่านมาในแต่ละช่วงอายุ ปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างแต่ละคน เกิดพฤติกรรมบางอย่างจากการรับชม เช่น

น้องอาราเบีย อายุ 8 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “อาราเบียเชื่อว่าสักวันผู้ที่ทำร้ายตนจะ ได้รับผลกระทบที่ทำเอาไว้ เหมือนแม่เลี้ยงกอลเธลที่ตอนจบจะตกหอคอยลงไปเพราะผลกระทบที่ทำไว้ ทำ ให้ไม่อยากทำร้ายใครกลัวกรรมตามทัน”

น้องฟาง อายุ 8 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “ฟางไม่ชอบการเลี้ยงแม่ของเมอริต้า เพราะว่า เราควรกตัญญูกับพ่อแม่ สุดท้ายตอนจบเมอริตาก็เข้าใจว่าแม่รักตัวเองแค่ไหน ทุกวันนี้ฟางเลยไม่เลี้ยง แม่และพ่อแล้ว”

ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 คนจะสามารถวิเคราะห์ได้ว่าการเล่าเรื่องผ่านการดู Disney Princess ทำให้ผู้รับสารเกิดการกลั่นกรองและก่อให้เกิดพฤติกรรมหรือทัศนคติซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมในชีวิตจริงได้โดยได้แก่วิธีคิดผ่านตัวละครที่ได้รับชม

3. Motivation ระดับที่ผู้ชมนำบุคลิกลักษณะบทบาทตัวละครใดมาไว้กับตัวเอง เช่น มีความทะเยอทะยานหรืออยู่กับครอบครัว ยังไม่ต้องรีบร้อนเลือกคู่แต่งงาน ต้องการมีบ้านหลังโต มีผิวขาวราวหิมะ มีความสวยเป็นที่ประทับใจผู้พบเห็น

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันก็จะมี Motivation แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลว่าชอบตัวละครไหนเป็นพิเศษเช่น

น้องญาร่า อายุ 6 ปี กล่าวว่า “ไม่ชอบเทียน่าเพราะว่าเจ้าหญิงน่าจะมีผิวสีขาว ไม่ใช่ผิวสีดำ ในหนังเรื่องไหนที่มีนางเอกเป็นสีดำน้องญาร่าจะไม่ดู เพราะชอบตัวการ์ตูนขาว สวย แบบเบลล์ ออโรรา ราพันเซล เอลซ่า”

น้องแก้ม อายุ 12 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “เมอริด้ามีลักษณะคล้ายกับตนเอง คือ มินิฮัสที่ไม่อ่อนแอและรักพี่น้อง ซึ่งความใฝ่ฝันของน้อง คือ การดูแลครอบครัวได้ในอนาคตโดยไม่ต้องพึ่งพาคนอื่น ทำให้ชอบเมอริด้ามาก”

น้องแนน อายุ 16 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “แนนชอบมู่หลาน, โปคาฮอนทัส และนักรบสาวหัวใจมหากาฬเพราะเจ้าหญิงพวกนี้ทำให้ได้แรงบันดาลใจในการคุ้มครองครอบครัวและเพื่อนฝูงมากกว่าที่จะเฝ้ารอเจ้าชายไปวันๆ น้องแนนใฝ่ฝันที่จะมีรายได้เยอะๆ ในอนาคตเพื่อที่จะได้เลี้ยงดูตนเองได้โดยให้เหตุผลว่าไม่รู้ว่วันไหนคนรักจะทิ้งเราและเจ้าชายในฝันก็ไม่มีจริง”

จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คนนั้นมีความชื่นชมในตัวละครที่ตนเองประทับใจ และได้ทำให้นำบุคลิกเหล่านั้นมาใช้ในชีวิตประจำวันอีกด้วย ซึ่งผู้รับสารได้เปลี่ยนพฤติกรรมไปตามตัวละครที่ตนประทับใจและเลียนแบบบุคลิกของตัวละครที่ชื่นชอบ รวมทั้งถ้าเรื่องไหนตัวละครหลักมีลักษณะบุคลิกคล้ายกับตนกลุ่มตัวอย่างจะชอบเป็นพิเศษ

4. Absorption การสูญเสียความเป็นตัวเองในระหว่างการเปิดรับชมหรือการผูกตัวอยู่กับตัวละครนั้นๆ ยิ่งผู้รับชมมีการซึมซับ (absorption) มากเท่าไร ไม่ว่าจะเป็นความเห็นอกเห็นใจตัวละครเข้าใจความรู้สึกตัวละคร เข้าใจการกระทำของตัวเอง หรือมีความคิดว่าบทบาทตัวละครมีความใกล้เคียงกับเป้าหมายหรือความคาดหวังของผู้รับชม ผู้รับชมอาจยอมรับว่าสิ่งที่เขากำลังทำ เขาได้นำมาจากบทบาทตัวละคร เช่น เห็นด้วยที่เมอริด้าขัดคำสั่งแม่ในเรื่องการเป็นกุลสตรีที่สมบูรณ์แบบหรือรู้สึกสนุกชอบใจไปกับการกระทำของแม่เลี้ยงใจร้ายที่อิจฉาความสวย ความสาวของสโนไวท์

ซึ่งในหัวข้อนี้กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในกลุ่มที่ 1 ไม่สามารถรับรู้ถึงการซึมซับ (absorption) แต่ผู้วิจัยสามารถสัมภาษณ์ได้จากผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างเหล่านั้นแต่ในกลุ่มอื่นๆ สามารถรับรู้ได้ว่าตนเองซึมซับมาจากตัวละคร

ผู้ปกครองของน้องเอแคลร์ให้สัมภาษณ์ว่า “ช่วงที่น้องเอแคลร์รับชมการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบจะมีการร้องเพลงตามหรือบางทีดูราพันเซลหรือเอลซ่าก็จะมี การนำผ้ามาโพกผมให้ยาวขณะดูด้วยความสนุกสนาน”

น้องต้นอ้อ อายุ 11 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “ต้นอ้อยยังชอบร้องเพลงที่ชื่นชอบ เพลงที่อันนาร้อง เพราะว่าอันนาคือตัวละครที่ชอบ” และน้องต้นอ้อยยังกล่าวว่า “ต้นอ้อยจะเลียนแบบทั้งทรงผมก็จะถักเปียในบางวันทีไปเรียนเพราะคิดว่าน่ารักดี เพราะเห็นอันนาคำแล้วน่ารัก”

น้องแนน อายุ 16 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “แนนชอบที่จะดูแลตนเองไม่ให้ใครช่วยเหลือเหมือนเมอริต้าที่ต้องพึ่งพาตนเอง ทำให้เวลาดูแล้ว รู้สึกมีอารมณ์ร่วมมาก อินมาก ยิ่งดูยิ่งสนุกดูบ่อยขึ้น”

การสัมภาษณ์ทั้ง 3 กลุ่มตัวอย่างทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยมักจะไม่นิยามว่าตนเองซึมซับพฤติกรรมของตัวละคร แต่เมื่อโตขึ้นสามารถแยกแยะออกว่าสิ่งที่ตนทำอยู่มาจากตัวละครหรือเป็นเพียงการชื่นชอบจนถึงขั้นสูญเสียตัวตนจากการรับชม

เมื่อวิเคราะห์โยงเข้ากับแนวคิดการสร้างภาพตัวแทนที่ สรารักษ์ โรจนพลฤกษ์ (2557, น. 29) ได้อธิบายการสร้างภาพตัวแทนไว้ 2 ประการ คือ 1. การสร้างภาพตัวแทน ในบางสำนักได้บอกไว้ว่า อาจเป็นการสะท้อนความเป็นจริงทางด้านค่านิยม วัฒนธรรม ความเชื่อทางสังคมในแต่ละบริบทของ คนส่วนใหญ่ เช่น การสะท้อนภาพของผู้หญิงในสังคมอเมริกันยุคสมัยใหม่ที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ และภาพยนตร์การ์ตูนที่มีความเป็นหญิงที่เปลี่ยนไป จากแต่เดิมที่ผู้หญิงเป็นแม่บ้านเลี้ยงลูก ดูแลสามี กลายมาเป็นผู้หญิงที่เก่งออกมาทำงานนอกบ้านสามารถทำงานเลี้ยงครอบครัวได้โดยไม่ต้องพึ่งผู้ชาย ซึ่งในการ์ตูน Disney Princess ยุคปัจจุบันได้ประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงให้เข้ากับบริบททางสังคมมากขึ้น เช่น ราพันเซลดูแลตนเองได้ เมอริต้าไม่ต้องการแต่งงาน เอลซ่าปกครองประเทศเพียงลำพัง

การสร้างภาพตัวแทนที่เกิดจากการสร้างความหมายผ่านกระบวนการทางความคิดของผู้ส่งสาร โดยผู้ส่งสารในที่นี้ ผู้ส่งสารจะทำการใส่ความคิด ความหมายใหม่ๆ เข้าไปในภาพตัวแทนนั้นๆ จากภาพตัวแทนเดิมอาจมีแนวคิดเรื่องเก่าอยู่และผู้ส่งสารแต่งเติมสร้างความหมายเพิ่มเติมเข้าไป หรือลบแนวคิดเรื่องเดิมออกจากภาพตัวแทนบางส่วนหรือลบทั้งหมด เพื่อประกอบสร้างความหมายใหม่ เข้าไปแทนเป็นการสร้างภาพตัวแทนดูเป็นเหมือนเรื่องจริงผู้รับสารก็จะตีความตามแต่ละความเข้าใจส่วนบุคคล ซึ่งทางวอลท์ ดิสนีย์ ได้มีการปรับแก้เนื้อเรื่องให้เข้ากับยุคสมัยมากขึ้นเพื่อนำเสนอทัศนคติ และข้อคิดเพื่อส่งไปยังผู้รับสาร เช่น ผู้หญิงต้องสวยและเก่ง ผู้หญิงต้องดูแลตนเองได้ ซึ่งการ์ตูนยังนำเสนอข้อคิดผ่านภาพตัวแทนเจ้าหญิงเหล่านี้รวมทั้งสอนให้ผู้รับสารเลือกที่จะนำข้อคิดที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันขึ้นอยู่กับว่าผู้รับสารจะถอดรหัสกับภาพตัวแทนเหล่านั้นอย่างไร และก่อให้เกิดเป็น ID ของผู้รับสารเกิดขึ้น

โดยในหัวข้อนี้จะประกอบด้วยข้อมูล 4 ส่วนด้วยกัน ได้แก่

1. การวิเคราะห์ Cognitive-emotional ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess
2. การวิเคราะห์ Similarity ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess
3. การวิเคราะห์ Wishful ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess
4. สรุปการวิเคราะห์ ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ซึ่งจะมีผลต่อเด็กผู้หญิงที่ได้รับชมการ์ตูน Disney Princess ซึ่งข้อมูลมาจากกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา

5.2.1 การวิเคราะห์ Cognitive-emotional ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

Cognitive-emotional ID เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของทัศนคติทางสังคมของผู้รับชม ที่อาจจะนำไปสู่การกระทำในอนาคตของผู้รับสาร

5.2.1.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

สำหรับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้จะปรากฏการเรียนรู้ผ่านการรับชมการ์ตูนที่เสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่ดีและไม่ดีให้เห็นในเรื่อง ซึ่งทำให้สามารถแยกแยะว่าอะไรดีอะไรไม่ดีได้จากการสัมภาษณ์น้องนุรา ที่ให้สัมภาษณ์ว่า “ชอบเบลล์ จากเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูรมากที่สุด เพราะว่า เป็นตัวละครที่สวยงามและมีความรู้ ทำให้อยากทำตาม” ซึ่งน้องนุราให้สัมภาษณ์ว่า “เจ้าหญิงนอกจากสวยยังต้องเป็นคนดี เพราะว่าแม่บอกอยู่เสมอว่า ตัวละครไหนที่ดีตัวละครไหนไม่ดี”

น้องนุรา อายุ 6 ปี ยังให้สัมภาษณ์เพิ่มเติมว่า “การ์ตูนเรื่องราพันเซล ก็มีตัวร้ายที่ขโมยลูกคนอื่น เป็นสิ่งไม่ดี ที่ตัวแม่เลี้ยงหลอกเจ้าหญิงราพันเซล”

ผู้ปกครองน้องนุราให้สัมภาษณ์ว่า “ชอบนั่งดูการ์ตูนไปกับลูก และเชื่อว่าการ์ตูนเหล่านี้จะสอนให้น้องนุราเป็นคนดีได้ เพราะมีสิ่งที่ให้เด็กแยกแยะว่าสิ่งไหนดีและไม่ดีอย่างชัดเจน และสอนให้รู้เท่าทันกับปัจจุบัน”

น้องฟางให้สัมภาษณ์ว่า “น้องฟางจะเลือกที่จะคบเพื่อนที่ดีๆ เหมือนในการ์ตูน Disney Princess สอนไว้ เช่น ในการ์ตูนเจ้าหญิงจะได้รับการช่วยเหลือจากบรรดาสัตว์ที่เลี้ยงไว้ หรือบางที่ต้องระวังตัวมากขึ้นเพราะในสมัยนี้อาจมีคนมาหลอกเราได้” น้องฟางให้สัมภาษณ์เพิ่มเติมว่า “อันนาที่ถูกเจ้าชายหลอก ทำให้ก่อนจะคุยกับใครต้องระวังตัวและพ่อบอกเสมอให้ระวังตัวไม่ให้คุยกับคนแปลกหน้าเหมือนในการ์ตูน”

น้องเอแคลร์ให้สัมภาษณ์ว่า “ต้องระวังตัวมากขึ้นเพราะคนไม่ดีมีอยู่รอบตัว ถ้าโดนจับตัวไปแล้วแย่ โชคดีที่ราพันเซลกลับมาหาพ่อแม่ได้”

5.2.1.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

สำหรับการวิเคราะห์ Cognitive-emotional ID ซึ่งกลุ่มนี้จะเป็นช่วงวัยที่สูงขึ้นกว่ากลุ่มแรกทำให้มีการเลือกรับชมการ์ตูนและนำมาปรับใช้กับทัศนคติของตนเองซึ่งเด็กจะมีส่วนในการตัดสินใจเพิ่มขึ้น

จากการสัมภาษณ์น้องไบเตยจะไม่เลียนแบบการกระทำที่ไม่ดีของตัวละครเช่น การก้าวร้าวกับพ่อแม่ การทำตามใจตนเอง ซึ่งน้องไบเตยจะเลือกเลียนแบบตัวละครในเรื่องของการกระทำดีๆ เช่น การกตัญญูแบบเบลล์ ในเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร และน้องไบเตยให้สัมภาษณ์ว่า “น้องไบเตยสามารถที่จะรู้ได้ว่าอะไรดีอะไรไม่ดีเพราะที่โรงเรียนก็สอนน้องไบเตยว่าอะไรควรทำไม่ควรทำ ดูการ์ตูนแค่ความสนุกสนานว่าเลือกทำอะไรที่ดีๆ” แต่น้องไบเตยซึ่งมีอายุอยู่ในกลุ่ม 10-12 ปีนั้นจะไม่เลียนแบบตัวละครในการ์ตูนทั้งหมดแต่เลือกที่จะปฏิบัติให้เหมาะสมกับกาลเทศะ เพราะว่าน้องไบเตยบอกว่า “การ์ตูนไม่ใช่ชีวิตจริง จะทำตามทั้งหมดคงเป็นไปได้”

เมื่อได้สัมภาษณ์ผู้ปกครองซึ่งเป็นคุณแม่ของน้องไบเตยเพิ่มเติม ทำให้ทราบว่าแม่ของน้องไบเตยจะรับชมการ์ตูนไปพร้อมๆ กับลูกและจะแนะนำเสมอว่าอะไรดีอะไรไม่ดี ถ้าเรื่องไหนสุ่มเสี่ยงเช่นการ์ตูนจากค่ายอื่นๆ แม่ของน้องไบเตยจะไม่ให้รับชมอีกเพราะกลัวจะเกิดการเลียนแบบที่ทำให้น้องเป็นคนที่ไม่ดีได้

น้องรุ่ง อายุ 12 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “เวลาดูการ์ตูนเจ้าหญิง จะได้สิ่งดีๆ ไปใช้ ตอนที่อึนนาปกป้องเอลซ่าทำให้รู้ว่าครอบครัวสุดท้ายก็ช่วยเหลือกัน”

น้องต้นอ้อให้สัมภาษณ์ว่า “จะไม่ทำตัวไม่ดีเหมือนเมอริต้าที่เถียงแม่ เพราะสุดท้ายครอบครัวจะช่วยเหลือกัน แบบเรื่องเอเรียล ที่ตอนจบพ่อเอเรียลก็เสกขาให้เอเรียล ไม่เห็นต้องไปขอให้ปลาหมึกตัวร้ายช่วยเลย”

5.2.1.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

ในด้านการวิเคราะห์ Cognitive-emotion ID นั้นสามารถแยกแยะว่าอะไรดี อะไรไม่ดีได้จากการรับชมการ์ตูน Disney Princess จากกลุ่มตัวอย่างน้องพันซ์บอกว่าตนเองไม่ได้เลียนแบบการ์ตูนตัวไหนเป็นพิเศษแต่เชื่อในหลักของการทำดีที่การ์ตูนสอนว่า “ตัวร้ายมักจะมีจุดจบที่ไม่ดี ทำให้เราต้องเป็นคนดีเพื่อที่จะได้เจอสิ่งดีๆ ในอนาคตที่รออยู่ รวมทั้งการ์ตูน Disney Princess ก็ได้เติบโตพร้อมๆ กับเด็กๆ ทำให้ได้เห็นพัฒนาการทั้งได้ความสนุกสนานและการเป็นที่ยึดจำและการ์ตูน Disney Princess ก็เหมือนเป็นเพื่อนวัยเด็กเพราะว่าในวันว่างๆ พ่อแม่ชอบหยิบมาเปิดให้ดูซึ่งเป็นเรื่องราวที่สนุกสนานและได้ข้อคิดที่ดี ทั้งเรื่องความกตัญญู ไม่อิจฉาคนอื่นซึ่งหนูก็

ปฏิบัติตามมาตลอด” ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างเมื่อโตขึ้นจะมีการสร้างทัศนคติของตนเองที่มีต่อการรับชมแยกแยะสิ่งที่ควรทำและไม่ควรทำออกจากกันได้

น้องนัน อายุ 16 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า “บางทีดูการ์ตูนก็ทำให้ได้ข้อคิดดีๆ ตัวไหนทำดีเราก็กทำตาม ตัวไหนไม่ดีเราก็กไม่ต้องทำ และดูการ์ตูนก็สนุกดีไม่เครียด”

5.2.2 การวิเคราะห์ Similarity ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

Similarity ID คือ การที่ผู้รับชมมีอารมณ์ร่วมว่าตนเองมีความคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ในตอนนี้หรือกำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต เพราะในระหว่างการรับชมผู้รับชมกำลังแบ่งปันบทบาทที่ตัวละครกำลังนำเสนอผ่านจอ ทำให้ผู้ชมมีความตั้งใจในการเปิดรับชมมากกว่าปกติ และอาจจะนำไปสู่พฤติกรรมที่เลียนแบบตัวละครนั้นได้ เช่น กำลังถูกแม่เลี้ยงใจร้ายรังแกเหมือนกัน ความรักของตนเองกำลังถูกผู้ปกครองกีดกัน ต้องการเป็นอิสระ ทำอะไรได้ทุกอย่างตามใจที่ตัวเองต้องการไม่ใช่ถูกบังคับจากผู้ปกครอง

5.2.2.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

ในด้านของ Similarity ID นั้น สำหรับเด็กที่อายุ 6-9 ปีนั้นจะมีปัจจัยด้านอื่นนอกจากการรับชมการ์ตูนมามีส่วนในการตอบคำถามในครั้งนี้คือ ผู้ปกครองจะมีส่วนในการตัดสินใจรวมทั้งการอบรมเลี้ยงดูหรือสิ่งที่เป็นข้อปฏิบัติของครอบครัวของเด็ก เช่น น้องอาราเบียสามารถแยกแยะตัวละครได้จากใบหน้า ผม ชุดซึ่งเป็นลักษณะเด่นของตัวละครที่น้องอาราเบียจำได้ และน้องสามารถจำการกระทำของตัวละครได้เป็นบางตัวที่เป็นเรื่องใหม่ๆ ที่น้องได้รับชมรวมทั้งการเลือกเจ้าชายในฝันน้องอาราเบียเลือกที่จะแต่งงานกับอะลาดิน ซึ่งเป็นตัวละครชายตัวเดียวจาก Disney Princess ที่นับถือศาสนาอิสลาม น้องให้เหตุผลว่า “อะลาดินอยู่ในแดนอาหรับ นับถือศาสนาอิสลามจึงเป็นคนเดียวที่น้องเลือกได้” ดังนั้นสิ่งที่น้องตอบมามักจะโยงเข้าถึงเรื่องศาสนามาเป็นส่วนในการตัดสินใจในการใช้ชีวิตทั้งปัจจุบันและอนาคตอีกด้วยทำให้น้องอาราเบียไม่สามารถที่จะเลียนแบบการแต่งกายได้ตามตัวละครแต่จะเลือกทางด้านอุปนิสัยที่ดีของเจ้าหญิงที่คล้ายคลึงกับตนเอง เช่น การมีเมตตา รักสัตว์ และมีความอ่อนโยน

นอกจากนี้ยังพบการเลียนแบบพฤติกรรมเจ้าหญิงซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของน้องเอแคลร์ บอกว่า “น้องเอแคลร์มักจะร้องเพลงและเต้นรำ หลังดูเสร็จและมีการทำความสะอาดบ้านและช่วยแม่ทำอาหารหลังจากที่ได้ดูการ์ตูนที่มีการแสดงพฤติกรรมการทำอาหารและทำความสะอาดบ้านในการ์ตูน บางครั้งก็จะขอให้ซื้อของเล่นที่ชื่นชอบให้ อย่างตอนที่เอลซ่าดังน้องก็จะให้ซื้อของที่มิเอลซ่าอยู่บนของเหล่านั้น”

5.2.2.2 กลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี

จากการสัมภาษณ์น้องแก้ว น้องให้สัมภาษณ์ว่า “เจ้าหญิงในยุคหลังๆ ถึงแม้จะมีพลังวิเศษยากต่อการเลียนแบบแต่มีความโดดเด่นกว่าตัวละครในยุคแรก ซึ่งสามารถแต่งตามได้เวลาที่มียางที่โรงเรียนถ้าแต่งเลียนแบบเจ้าหญิงน้องแก้วจะเลือกราพันเซลเพราะว่าหากมีผมยาวมากๆ เพื่อนๆ จะรู้เลยว่าเป็นราพันเซล หรือถ้าทำผมสีชาคนจะรู้ว่าเป็นเอลซ่า” และน้องแก้วยังนำข้อคิดที่ได้จากการดู Disney Princess มาใช้ในชีวิตเช่นน้องจะช่วยเหลือคุณแม่ในการขายของและทำงานบ้านเพราะน้องเชื่อว่าการกระทำเช่นนี้จะทำให้เป็นเด็กดีและมีคนรัก และน้องแก้วสามารถแยกแยะภาพตัวแทนของผู้หญิงในยุคเก่าและใหม่ได้อย่างแม่นยำซึ่งน้องให้สัมภาษณ์ว่า “เจ้าหญิงในยุคหลังๆ นั้น จะมีพลังวิเศษเพิ่มขึ้นมาไม่เหมือนเรื่องก่อนๆ ทำให้สนุกขึ้น” และน้องให้สัมภาษณ์ว่า “ตัวละครในยุคหลังๆ นั้นให้ข้อคิดดีกว่าเรื่องก่อนๆ ในตอนที่อรรณาปกป้องเอลซ่าทำให้น้องแก้วซาบซึ้งเป็นอย่างมากและอยากทำตาม”

จากการสัมภาษณ์น้องรุ่ง อายุ 12 ปี ระบุว่า “ได้เห็นเรื่องราวของเจ้าหญิงในการใช้ชีวิตในสังคม ทำให้เห็นว่าคนเราต้องเรียนรู้ เรื่องใหม่ๆ ทำให้น้องรุ่งได้เรียนรู้เรื่องราวไปพร้อมกับตัวละครได้ความสุข ตื่นเต้น” นอกจากนี้ภาพตัวแทนในการ์ตูน Disney Princess ยังทำให้น้องเป็นคนมีอุปนิสัยมีเมตตาและรักสัตว์เพราะว่าหากไม่รักสัตว์ก็จะดูเป็นคนใจร้ายแบบพวกแม่เลี้ยง ซึ่งน้องรุ่งไม่อยากจะให้น้องอื่นมองน้องรุ่งเป็นตัวร้าย

ส่วนน้องต้นอ้อ อายุ 11 ปี จะเลือกปฏิบัติตามตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นคนดีและน้องต้นอ้อจะเลือกนิสัยนั้นมาปฏิบัติตามเช่น” การช่วยเหลือผู้อื่นของมูหลาน การปกป้องตนเองได้ของเมอริต้า และความกล้าของเบลล์” ซึ่งน้องบอกว่านอกจากการกระทำเหล่านี้แล้วน้องยังชอบร้องเพลงตามตัวละครที่น้องชื่นชอบเช่นเพลงที่อรรณาร้อง เพลง” มาบั้นตุ๊กตาหิมะด้วยกันไหม” เพราะว่าอรรณาเป็นตัวละครที่น้องชอบน้องก็จะมีพฤติกรรมเลียนแบบ เช่น ทรงผมน้องก็จะถักเปียในบางวันที่ไปเรียนเพราะว่าน่ารักดี

ซึ่งจะเห็นได้ว่าช่วงวัยที่สูงขึ้นการลอกเลียนแบบของเด็กนั้น เด็กจะเลือกที่จะเลียนแบบในสิ่งที่สามารถเลียนแบบได้ เช่น ทรงผม การแต่งกายหรือทัศนคติที่เด็กเห็นว่าดี เช่น การไม่เถียงพ่อแม่ การช่วยพี่น้อง การเมตตาต่อสัตว์เลี้ยง

5.2.2.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

สำหรับด้าน Similarity ID นั้นจะแตกต่างจาก 2 กลุ่มก่อนหน้านี้ คือ จะไม่เลียนแบบตัวละครที่ได้รับชม เช่น น้องน้ำหวานไม่มีพฤติกรรมเลียนแบบตัวละครเพราะว่าน้องบอกว่า “น้องโตเกินกว่าที่จะทำตัวเป็นเด็ก ส่วนใหญ่จะทำตามแฟชั่นมากกว่า ที่ดูเพราะว่าเรื่อง Frozen เป็นกระแสเลยอยากดูและได้ดูเรื่องอื่นๆ คิดว่าสนุกดีเลยดูให้ครบ”

แต่ในเรื่องของสังคมนั้น น้องน้ำหวานให้สัมภาษณ์ว่า “ในเรื่องใหม่ๆ ของการ์ตูนเจ้าหญิง จะมีเรื่องที่สอนให้ทุกคนทำให้มาปรับใช้ให้ไม่ถูกใครหลอกง่ายๆ” ซึ่งจากการตอบนี้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูน Disney Princess มีการสอนเด็กในเรื่องของการใช้ชีวิตเพื่อให้เกิดข้อคิดนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

น้องนั้นให้สัมภาษณ์ว่า “ในสมัยเด็กๆ สามารถเล่นเป็นเจ้าหญิงแต่พอโตขึ้นก็จะทำแบบเด็กไม่ได้ถ้าทำแล้วจะดูไม่น่าเชื่อถือและอาจจะถูกเพื่อนล้อได้” สำหรับน้องนั้นแล้วการเล่นแบบตัวละครเจ้าหญิงเป็นเรื่องที่ไม่ควรเนื่องจากช่วงวัยที่โตขึ้นแต่มีความชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงมาก และเลือกแต่สิ่งดีๆ ที่ได้รับจากการ์ตูนมาใช้ในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้น้องเฟิร์น อายุ 16 ปี มีความคิดเหมือนน้องเฟรมว่าไม่ได้เลียนแบบตัวการ์ตูน โดยน้องเฟิร์นให้เหตุผลว่า “เพราะว่าอยู่กับพี่สาวเมื่อพี่สาวไม่ได้เล่นเลียนแบบเจ้าหญิงน้องไม่รู้ว่าจะเล่นกับใครจึงดูซีเรียกหาที่ด้วยกัน และอีกอย่างโตแล้วไม่เลียนแบบตัวการ์ตูนเพราะดูเขยถั่วโตแล้วยังเลียนแบบตัวละครเจ้าหญิง”

สรุปได้ว่า Similarity ID จะจำกัดเพียงแคในกลุ่มเด็กที่มีอายุไม่มาก เมื่อโตขึ้นจะเลือกนำในส่วนข้อคิดที่ได้จากการรับชมมาปรับใช้ในชีวิตมากกว่าจะแต่งกายเลียนแบบหรือใช้ผลิตภัณฑ์ในกลุ่ม Disney Princess

5.2.3 การวิเคราะห์ Wishful ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

Wishful ID ผู้รับชมชอบที่จะเป็นหรือชอบใจในตัวละครนั้นๆ มากเป็นพิเศษ ทำให้ผู้รับชมตั้งใจรับชมบทบาทตัวละครนั้น และอาจมีการเลียนแบบคุณลักษณะเด่นๆ ของตัวละครนั้น โดยให้การแสดงของตัวละครเป็นสื่อกลางที่จะนำไปสู่การแสดงอารมณ์หรือการกระทำว่าหากตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกันจะอย่างไร เช่น ประารถนาว่าหากตนเองกำลังตกอยู่ในสถานการณ์อันตรายถึงแก่ชีวิตจะมีเจ้าชายขี่ม้าขาวมาช่วยไว้ได้ทันหรือลำบากในวันนี้ แต่ในอนาคตคงจะมีเจ้าชายมาช่วยเหลือเหมือนในการ์ตูนบ้าง

5.2.3.1 กลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี

ในเรื่องการวิเคราะห์ Wishful ID ในด้านของความต้องการและใฝ่ฝันนั้น น้องฟางที่อายุ 8 ปีนั้นต้องการจะมีพลังพิเศษเพื่อรักษาผู้อื่นแบบ” ราพันเซล” ซึ่งน้องฟางตอบว่า “จะได้ให้คุณพ่ออยู่กับน้องฟางตลอดไปและน้องฟางจะได้รักษาคนป่วยด้วย” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าน้องฟางเมื่อได้รับชมการ์ตูนต้องการที่จะทำในสิ่งที่ตัวละครได้ทำแต่ไม่สามารถทำในโลกของความเป็นจริงได้นั้นคือการรักษาคนอื่นโดยใช้เวทย์มนตร์ทำให้น้องฟางมีความคิดที่ต้องการจะเป็นผู้ที่รักษาผู้อื่นได้แบบราพันเซลอีกด้วย

นอกจากนี้ยังปรากฏ ID ในด้านของการมีความฝันที่จะใช้ชีวิตสุขสบายแบบเจ้าหญิงหรือพบคนรักแบบเจ้าหญิงซึ่งเด็กในกลุ่มนี้มักจะชอบเรื่องความเป็นเจ้าหญิงและใฝ่ฝันถึงคนในฝันที่แสนดีแบบเจ้าชาย เช่นน้องเอแคลร์ต้องการจะเป็นเจ้าหญิงเอเรียล จากเรื่องเงือกน้อยผจญภัย ซึ่งเป็นยุคที่ 2 ของ Disney Princess เพราะฉะนั้นน้องเอแคลร์ให้สัมภาษณ์ว่า “จะได้ผจญภัยไปได้ทั้งในน้ำและบนบก ต้องการหายใจในน้ำได้ซึ่งน่าจะมีความสุขเพราะน้องชอบการว่ายน้ำและการผจญภัย และได้พบเจ้าชายที่ตนเองรัก” นอกจากนี้น้องเอแคลร์ยังให้สัมภาษณ์ว่า “อยากมีพลังในการรักษาคนอื่นแบบราพันเซล” ซึ่งจากการให้สัมภาษณ์ทำให้เห็นว่าในการ์ตูนได้นำเสนอถึงภาพชวนฝันและสิทธิในการเลือกการใช้ชีวิตว่าจะอยู่กับครอบครัวหรือคนรัก ซึ่งในชีวิตจริงน้องเอแคลร์จะเลือกในสิ่งที่เป็นไปได้ แต่ในโลกแห่งความฝันน้องจะเลือกตามความฝันของตนที่จะอยู่ในโลกที่หรูหราและมีความสุข

5.2.3.2 กลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 10-12 ปี

การวิเคราะห์ Wishful ID ของเด็กอายุ 10-12 ปีนั้นจะไม่ได้ปรากฏเป็นคำให้สัมภาษณ์ตรงๆ ของผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่จะเห็นได้จากการเห็นชอบจากภาพตัวแทนของผู้หญิงเห็นชอบกับภาพตัวแทนของเจ้าหญิงที่ใช้ชีวิตอย่างสุขสบายและมีความสุขโดยไม่ลำบาก เพราะน้องรุ่งและน้องแก้ว ทั้งสองคนให้สัมภาษณ์ว่า “ไม่อยากมีชีวิตที่ลำบาก ไม่อยากที่จะไม่มีเงินใช้” ซึ่งการ์ตูน Disney Princess จะนำเสนอภาพตัวแทนให้เจ้าหญิงมีชีวิตที่สุขสบาย ซึ่งนำไปสู่ภาพความหรูหราทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องการจะมีชีวิตที่สุขสบายแบบเจ้าหญิงในการ์ตูน

5.2.3.3 กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี

การวิเคราะห์ Wishful ID ของเด็กอายุ 16-18 ปีนั้นจะเกี่ยวข้องกับการได้พบความสุขแบบที่เจ้าหญิงได้พบ เช่น สุขสบายเหมือนเจ้าหญิง พบคนรักที่ดีต่อเธอแบบเจ้าชายในการ์ตูน จากที่น้องพันซีให้สัมภาษณ์ว่า “อยากแต่งงานกับเจ้าชายและมีความสุขเหมือน “ซินเดอเรลล่า” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าถึงแม้ในชีวิตจริงผู้หญิงจะโตขึ้นก็ยังมีโลกความฝันที่อยากเป็นเจ้าหญิง

น้องพันซีให้สัมภาษณ์ว่า “อยากสุขสบายแบบเจ้าหญิงคือ มีเงินใช้ ไม่ลำบาก” ซึ่งน้องพันซีให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “อยากมีบ้านหลังใหญ่และได้พบกับเจ้าชายในฝัน”

จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์จะวิเคราะห์ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุอยู่ในช่วง 16-18 ปีนั้นจะปรากฏ Wishful ID ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น เช่น มีบ้านหลังใหญ่หรือการพบรักกับเจ้าชายซึ่งแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่อายุ 6-9 ปี ซึ่งจะมี Wishful ID ที่ดูเป็นจริงได้ยากกว่า เช่น ใช้เวทย์มนตร์รักษาครอบครัวของตนเอง เป็นต้น

5.2.4 สรุปการวิเคราะห์ ID ของเด็กผู้หญิงที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

ในหัวข้อของการวิเคราะห์ ID ทั้ง 3 คือ Cognitive-emotional ID (สิ่งที่สะท้อนพัฒนาการของ self-identify และทัศนคติทางสังคมของผู้รับชม), Similarity ID (ความมีอารมณ์

ร่วมกับเหตุการณ์ที่คล้ายคลึงกับในการ์ตูนกับในชีวิตจริง) และ Wishful ID (ผู้รับชมชอบที่จะเป็นหรือชอบใจในตัวละครนั้นๆ มากเป็นพิเศษ เช่น มีพฤติกรรมที่ทำตามตัวละครหรืออยากเจริญรอยตามความสำเร็จของเจ้าหญิงในการ์ตูนหรือตัวร้าย) ซึ่ง ID ทั้ง 3 เป็นผลจากการรับชมการ์ตูน Disney Princess ซึ่งก่อให้เกิดเป็นทัศนคติ การเลียนแบบหรือความใฝ่ฝันที่จะมาสู่ในโลกของความเป็นจริงซึ่งผู้วิจัยอธิบายในตารางที่ 5.18

ตารางที่ 5.18

สรุปการวิเคราะห์ ID ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess

ช่วงอายุ	Cognitive-emotional ID	Similarity ID	Wishful ID
อายุ 6-9 ปี	- การเป็นคนดี - มีเมตตา - ไม่รังแกผู้อื่น - แยกแยะว่าอะไรดีอะไรไม่ดี*	- ช่วยทำงานบ้าน - ใฝ่ฝันอยากเป็น - แต่งตัวตามตัวละคร - ใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบเช่น กล้องดินสอพากกาเพื่อบ่งบอกถึงตัวละครที่ชอบ - มีอารมณ์ร่วมในการรับชมมากขึ้นหากอยู่ในสถานการณ์ใกล้เคียงกับตัวละครเช่นในเรื่องของศาสนา เหตุการณ์ที่กำลังเผชิญ	- มีความฝันอยากจะใช้ชีวิตสุขสบายแบบเจ้าหญิงหรือเจอคนรักแบบเจ้าหญิง* - ความใฝ่ฝันที่ส่งผลในอาชีพในอนาคต - ไม่ต้องการให้คนเกลียดแบบตัวร้าย
อายุ 10-12 ปี	- แยกแยะว่าอะไรดีอะไรไม่ดี*	- ดูเพื่อความสนุกผ่อนคลายคลายและได้ข้อคิด - เลียนแบบทางการแต่งตัวหรือท่าทาง	- มีความฝันอยากจะใช้ชีวิตสุขสบายแบบเจ้าหญิง* - พบคนรักแบบเจ้าหญิง - ไม่อยากมีจุดจบแบบตัวร้าย
อายุ 13-18 ปี	- แยกแยะว่าอะไรดีอะไรไม่ดี* - ยอมให้ถูกคลุมถุงชน - ขอเลือกใช้ชีวิตเองตามใจ - ไม่ต้องการถูกกีดกันทางด้านความรักเหมือนในการ์ตูน	- ไม่เลียนแบบทางการแต่งตัวหรือท่าทาง	- อยากมีความสุขเหมือนเจ้าหญิง เช่น พบคนรัก สุขสบาย* - อยากมีบ้านหลังใหญ่

เครื่องหมาย (*) แสดงถึงสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่มแสดงออกทาง ID เหมือนกัน

จากตารางที่ 5.18 สรุปการวิเคราะห์ ID ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละคร เจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess ทำให้เห็นว่าการ์ตูน Disney Princess มีผลต่อ ID ของผู้รับสาร ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มต้องการเป็นเจ้าหญิง ดูจากผล Wishful ID ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มต้องการที่จะมีความสุขตามแบบฉบับของเจ้าหญิง, การมีชีวิตที่สุขสบายและมีความสุข

ในด้านของ Cognitive-emotional ID การ์ตูน Disney Princess ยังทำให้กลุ่มตัวอย่าง แยกแยะว่าอะไรคืออะไรไม่ได้ในโลกของความเป็นจริง ซึ่งตัวละครเจ้าหญิงในหลากหลายเรื่องที่ผ่านมาที่กลุ่มตัวอย่างได้มีประสบการณ์ดังกล่าวผ่านการรับชมการ์ตูน Disney Princess

ซึ่งผู้วิจัยได้ลองวิเคราะห์หัตถ์สัมผัสภาษาซึ่งสามารถสรุปได้ว่าโรงเรียนแต่ละประเภทที่แตกต่างกันไม่มีผลในการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่าง แต่จะมีผลต่อการวิเคราะห์ ID ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่อยู่โรงเรียนเอกชนจะสามารถมีกำลังในการเล่นแบบตัวละคร (Similarity ID) ที่ชื่นชอบมากกว่าในด้านการแต่งกาย

จากการให้สัมภาษณ์ของน้องญาร่า จากโรงเรียนเอกชน ที่ว่า “คุณแม่จะชอบซื้อชุดเจ้าหญิงให้ถ้าเกิดญาร่าชอบตัวไหนแม่จะซื้อให้”

จากการให้สัมภาษณ์ของน้องอาราเบีย จากโรงเรียนเอกชน ที่ว่า “จะใช้ของที่มีตัวละครที่ชื่นชอบเช่น ปากกา ยางลบ ที่มีรูปเจ้าหญิงทำให้รู้สึกมีความสุข บางทีคุณแม่ก็ซื้อให้เวลาอยากได้”

จากการให้สัมภาษณ์ของน้องฟาง จากโรงเรียนรัฐบาล ที่ให้สัมภาษณ์ว่า “ตนเองอยากผมยาวเหมือนราพันเซล บางทีจะชอบเอาผ้าขนหนูมาผูกผมให้ยาวๆ เหมือนราพันเซล”

จากการสัมภาษณ์ของน้องพันธุ์ จากโรงเรียนรัฐบาล ที่ให้สัมภาษณ์ว่า “ตนเองจะสะสมโมเดลของเจ้าหญิงที่ชื่นชอบโดยการเก็บจากเงินค่าขนม และซื้อจากสินค้ามือสองในอินเทอร์เน็ต”

จากการวิเคราะห์จากคำให้สัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครที่ชื่นชอบนั้นต้องใช้เงินที่ค่อนข้างสูง ซึ่งถ้าเป็นผลิตภัณฑ์ของ Disney Princess ที่ถูกลิขสิทธิ์จะมีค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างมาก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่มีกำลังทรัพย์สูงจะสามารถเลียนแบบตัวละครที่ชื่นชอบได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งสามารถเลียนแบบได้แต่ไม่ใช่ของถูกลิขสิทธิ์ซึ่งของดังกล่าวจะไม่ค่อยเหมือนของถูกลิขสิทธิ์มากนัก

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัย 16-18 ปี จะไม่ปรากฏการเล่นแบบตัวละครในด้าน Similarity ID แต่จะได้ทัศนคติในการดำเนินชีวิต Cognitive-emotional ID และความใฝ่ฝัน Wishful ID ซึ่งทั้ง 2 กลุ่ม จะมีความคิดที่คล้ายคลึงกันในการตอบคำถามคือ ไม่ลอกเลียนแบบในด้านการแต่งกายแต่นำบทเรียนในการ์ตูนมาปรับใช้กับการดำเนินชีวิตของตน แยกแยะสิ่งที่ดีและสิ่งที่ไม่ดีได้

น้องแนน จากโรงเรียนเอกชน ให้สัมภาษณ์ว่า “พอโตขึ้นจะไม่เลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชอบ แต่จะดูเรื่องราวเพื่อเอามาปรับใช้กับตนเองในชีวิตจริง”

น้องเฟรมและเฟิร์น (ฝาแฝด) จากโรงเรียนรัฐบาล ให้สัมภาษณ์ว่า “พอดูเรื่องเอลซ่า แล้วทำให้รู้สึกว่าการรักของพี่น้องสำคัญ ทำให้รู้สึกดีกับครอบครัวของตนมากขึ้น”

น้องน้ำหวาน จากโรงเรียนรัฐบาล ให้สัมภาษณ์ว่า “ดูการ์ตูนเรื่องเมอริต้าทำให้รู้ว่าการครอบครัวสำคัญ ความรักไม่ได้มาจากผู้ชายแต่เป็นคนในครอบครัว ซึ่งเป็นความรักที่แท้จริง และเราไม่ควรตัดสินคนจากภายนอก”

จากการให้สัมภาษณ์เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์แล้วสรุปได้ว่า อายุ เป็นตัวแปรที่สำคัญที่สุด ทั้งในด้านการถอดรหัสภาพตัวแทน ส่วนในด้านประเภทของโรงเรียนนั้น เป็นเพียงตัวแปรเสริมที่จะทำให้กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้สังคมอีกสังคมหนึ่งนอกจากครอบครัวของตนเอง และมีปัจจัยเรื่องกำลังทรัพย์ในการเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชื่นชอบได้มากขึ้น โดยการแต่งตัวตามตัวละคร การซื้ออุปกรณ์เครื่องใช้ Disney Princess ถ้ามีกำลังทรัพย์น้อยก็จะเข้าถึงตัวละครที่ชื่นชอบได้ไม่มากเท่าคนที่มีความสามารถมาก ทั้งยังการอยู่ในกลุ่มเพื่อนแบบเดียวกันทำให้มีความชอบที่คล้ายคลึงกัน การเรียนโรงเรียนเป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่ผู้วิจัยเพิ่มเติมลงไปเพื่อให้เห็นความแตกต่างชัดเจนขึ้นเพื่อประกอบการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง

สำหรับในบทที่ 5 นี้ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 3 กลุ่ม ซึ่งมีอายุแตกต่างกัน ทำให้พบว่า มีการถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ที่แตกต่างกันไป โดยมีปัจจัยต่างๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องได้แก่ อายุ ความเชื่อ (ศาสนา) การอบรมของครอบครัว พื้นฐานของครอบครัว บริบททางสังคมที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่

ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มสามารถแยกแยะระหว่างโลกของการ์ตูนและโลกของความจริง แต่กลุ่มตัวอย่างจะนำสิ่งที่ได้จากการรับชม (บางด้านที่สามารถทำได้) มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบ เช่น การไว้ผมยาว การเป็นคนดีแบบเจ้าหญิงที่ตนเองชอบ การช่วยทำงานบ้าน อย่างไรก็ตาม การถอดรหัสการรับชมภาพตัวแทนเจ้าหญิงของกลุ่มตัวอย่างนั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนว่า จะมีอารมณ์ร่วมในการรับชมมากน้อยเพียงใด เช่น การศรัทธาในสิ่งที่ตัวการ์ตูนศรัทธา (ศาสนา) เหตุการณ์รอบข้างของกลุ่มตัวอย่างอาจใกล้เคียงกับเจ้าหญิงหรือสถานการณ์ในการ์ตูน บางคนเห็นว่าการรับชมนั้นเพื่อความสนุกแต่มีการซึมซับความคิดที่ส่งผลให้อยากเป็นเจ้าหญิง เช่น ต้องการมีชีวิตที่สุขสบาย เจอคนรักที่ใช่และดีกับพวกเธอเหมือนที่เจ้าชายดีกับเจ้าหญิง ซึ่งการ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่ซึมซับง่ายและทำให้ผู้รับสารเลือกที่จะปฏิบัติตามการถอดรหัสที่ตนเองเห็นชอบ และทำให้เกิดการลอกเลียนแบบโดยไม่รู้ตัว แต่ถึงกระนั้นการ์ตูน Disney Princess จะมีการนำเสนอภาพตัวแทนที่แตกต่างกันของผู้หญิงอย่างไร ก็ยังคงให้เจ้าหญิงซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องมีความเป็นคนดีมีเมตตา และในตอนจบจะได้ดีซึ่งเป็นสิ่งที่ให้ข้อคิดเตือนใจแก่ผู้รับ

สารที่ได้เปิดรับสื่อที่ตนเองเลือกเปิดรับเสมอมา และกลุ่มตัวอย่างทุกคนก็สามารถถอดรหัสผ่านภาพตัวแทนที่ปรากฏในการดูในสิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านเจ้าหญิงที่มีความหลากหลายทางภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างเหล่านั้นว่าตัวละครก็มีความแตกต่างเหมือนคนในโลกของความเป็นจริงที่แตกต่างกันไป ตามบริบททางสังคมที่เป็นอยู่ ขึ้นอยู่กับว่าผู้รับชมจะถอดรหัสออกมาในทิศทางใดก็ต้องแล้วแต่ว่าผู้รับสารจะตีความแล้วแต่ตัวแปรในแต่ละบุคคลที่มีประสบการณ์ต่างกัน ซึ่งการถอดรหัสดังกล่าวยังมีผลต่อพฤติกรรมของผู้รับชมอีกด้วย ในบทต่อไปจะเป็นการสรุปและอภิปรายผลสิ่งที่ได้ในการวิจัยในครั้งนี้



บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัย” ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess” มีปัญหาคำวิจัยอยู่ 2 ข้อ คือ 1. ภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ใน ค.ศ. 2010-2013 เป็นอย่างไร และ 2. การถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปัจจุบันเป็นอย่างไร

ซึ่งมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อคือ

1. เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013
2. เพื่อศึกษาการถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในกลุ่มผู้ชมเด็กผู้หญิง

โดยในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theories), ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality), แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation), ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory), แนวคิดเรื่องตัวละคร (The Concept of Characters) และ แนวคิดเรื่องผู้รับสาร (The Concept of Decoder)

“ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาถึงภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยใช้วิธีการศึกษาด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้ทั้งสิ้นเป็น 2 ส่วน คือ

1. ตัวละครเจ้าหญิงจากการ์ตูน Disney Princess ใน ค.ศ. 2010-2013 ซึ่งผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเฉพาะภาพแทนตัว “ผู้หญิง” ใน Disney Princess ซึ่งประกอบไปด้วย 3 เรื่องโดยเลือกตัวละครดังนี้
 - 1.1 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ได้แก่ ราพันเซลและแม่เลี้ยงกอลเธล
 - 1.2 นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ได้แก่ เมอริต้า, พระราชินีเอลินอร์ และแม่มดบู
 - 1.3 ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ได้แก่ เอลซ่าและแอนนา
 พร้อมกับวิเคราะห์ภาพตัวแทนตัวการ์ตูนผู้ชายบางส่วนที่มีการประกอบสร้างที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเจ้าหญิง
2. กลุ่มผู้รับสารที่รับชมการ์ตูน Disney Princess ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มได้ดังนี้
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 อายุ 6-9 ปี เป็นตัวแทนจากระดับประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 4 คน

2.2 กลุ่มที่ 2 อายุ 10-12 ปี เป็นตัวแทนจากระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 4 คน

2.3 กลุ่มที่ 3 อายุ 16-18 ปี เป็นตัวแทนจากระดับมัธยมศึกษา จำนวน 5 คน

ซึ่งรวมทั้ง 3 กลุ่ม และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างที่อายุ 6-9 ปี และ 10-12 ปี จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ได้ทั้งสิ้น 21 คนนี้ เกิดจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Judgmental Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยกำหนดคุณสมบัติของผู้จะเป็นกลุ่มตัวอย่างคือเป็นเด็กผู้หญิงที่อายุอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดและรับชมการ์ตูน Disney Princess ทั้ง 3 เรื่องและเคยรับชมการ์ตูน Disney Princess เรื่องอื่นๆ มาก่อนและมีการศึกษาในโรงเรียนที่แตกต่างกันได้แก่ โรงเรียนเอกชน โรงเรียนรัฐบาล

โดยการวิจัยในครั้งนี้ได้ผลสรุป, อภิปรายผลและข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

6.1 สรุปผลการศึกษา

6.1.1 สรุปผลการศึกษาการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013

6.1.1.1 แก่นเรื่อง (Theme) ของการ์ตูน Disney Princess

ผลการศึกษาพบว่า การ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 นั้น มีแก่นเรื่องที่ถูกรวบรวมสร้างโดย Walt Disney ตั้งแต่ยุคแรกๆของการ์ตูน Disney Princess จนถึงในปัจจุบัน (ค.ศ. 1937-2013) ยังคงสอนในเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วซึ่งเป็นแก่นหลักที่การ์ตูน Disney Princess นำเสนอ รวมทั้งสอดแทรกแก่นเรื่องรองต่างๆ ตามมาเช่นในเรื่อง ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว กับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]) ได้สอดแทรกแก่นเรื่องรอง คือ คนใกล้ตัวเราไม่ได้ดีเสมอไป บางทีเขาอาจจะต้องการหาผลประโยชน์เขาจึงทำดีกับเรา เช่น แม่เลี้ยงกอลธेलที่ต้องการใช้ประโยชน์จากราพันเซลจึงทำดีด้วย และสิ่งที่ยังถูกรวบรวมสร้างมาตั้งแต่ยุคแรกและยุคที่สอง คือ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว การที่แม่เลี้ยงกอลธेलเป็นคนไม่ดีทำให้มีจุดจบที่ต้องจบชีวิตลง และฟลิน ไรเดอร์ เป็นคนไม่ดีที่กลับใจทำให้ได้พบรักอย่างมีความสุขและการรักกันที่ตัวตนข้างในไม่ใช่มองกันที่ฐานะ นักรบสาว หัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ได้สอดแทรกแก่นเรื่องรองคือ ชีวิตของตัวเอง ไม่มีใครกำหนดได้ นอกจากตัวเราเอง และเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ได้เสนอแก่นเรื่องว่าความรักแท้คือความรักของคนในครอบครัว ความรักต้องใช้การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

6.1.1.2 โครงเรื่อง (Plot) ของการ์ตูน Disney Princess

ผลการศึกษาพบว่า การ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 นั้น มีโครงเรื่องคล้ายกัน คือ เจ้าหญิงจะพบอุปสรรคที่ต้องแก้ไขโดยหาหนทางเรียนรู้ที่จะบรรลุในจุดประสงค์ของตนเองซึ่งต่างจากโครงเรื่องของการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรกที่เจ้าหญิงจะถูก

กลั่นแกล้งจากตัวร้ายและรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย หรือในยุคที่สองที่เจ้าหญิงจะต้องดำเนินเรื่องที่เน้นการผจญภัยมากขึ้นหรือมีปัจจัยให้ตัวละครแสดงออกในทิศทางที่มีมิติกว่าในยุคแรก เช่น เบลล์ต้องออกไปตามหาพ่อ หรือเอเรียลต้องเลือกระหว่างอยู่กับครอบครัวหรือคนรัก

โครงเรื่องของการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 นั้นจะนำเสนอให้เจ้าหญิงต้องเผชิญกับปัญหาโดยต้องเรียนรู้ที่จะแก้ไขด้วยตนเอง เช่น เอลซ่าต้องเรียนรู้ที่จะใช้พลังของตนเองโดยที่ต้องออกไปเผชิญชะตากรรมภายนอก หรืออานนาที่ถูกเจ้าชายฮานส์หลอกทำให้เรียนรู้ว่าสุดท้ายความรักใน 1 วันก็ไม่มีจริงและต้องออกไปเผชิญกับอุปสรรคในการตามเอลซ่ากลับมาและสุดท้ายโครงเรื่องของการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 ยังนำเสนอให้ผู้หญิงรู้จักที่จะใช้ชีวิตมากกว่าในการ์ตูน Disney Princess ในยุคก่อนๆ โดยนำเสนอเรื่องราวที่ผสมผสานระหว่างความวิเศษไปพร้อมๆ กับสถานการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้จริงในโลกความเป็นจริงทำให้ผู้รับชมได้มีอารมณ์ร่วมในการรับชมมากขึ้น

6.1.1.3 ตัวละคร (Character) ในการ์ตูน Disney Princess

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 นั้น มีการพัฒนาจากตัวละครในยุคแรกขึ้นมาก คือ ตัวละครมีความซับซ้อนทางด้านการเล่าเรื่องของบทตัวละครที่มีความแตกต่างจากการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรกมากขึ้น คือ มีการผสมผสานระหว่างความสวย, ความเก่งและความสามารถพิเศษที่เพิ่มขึ้นมา รวมทั้งยังมีการประกอบสร้างภาพตัวแทนผ่านตัวละครผู้หญิงให้มีความหลากหลาย เช่น ทางความสามารถเจ้าหญิงมีเวทย์มนตร์ เจ้าหญิงปกครองประเทศ ในส่วนของอุปนิสัยเช่น เจ้าหญิงไม่ห่วยสวย เจ้าหญิงก้าวร้าว เจ้าหญิงกล้าต่อกรกับตัวร้าย หรือทางด้านกายภาพ เช่น เจ้าหญิงผมฟู เจ้าหญิงผมยาวมากๆ ซึ่งเป็นความแปลกใหม่กว่าตัวละครในยุคก่อน รวมทั้งที่เกิดการรื้อถอน คือ ตัวละครเจ้าชายที่แต่เดิมต้องคู่กับเจ้าหญิงกลับเป็นตัวร้ายที่ต้องการยึดครองประเทศ และตัวละครแม่เมดกลับช่วยเจ้าหญิงซึ่งเป็นการรื้อภาพตัวแทนของตัวละครที่ถูกเสนอซ้ำๆ ว่าแม่เมดจะต้องมีแต่แม่เมดใจร้าย เป็นต้น

6.1.1.4 ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess

ภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปี ค.ศ. 2010-2013 ซึ่งประกอบด้วยการ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled [2010]), นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) และผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ได้มีการนำเสนอภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงที่พัฒนาไปจากตัวละครผู้หญิงในยุคแรกๆ ซึ่งจากการวิเคราะห์ตัวบทในภาพยนตร์การ์ตูนนั้นจะเห็นได้ว่าในปี ค.ศ. 2010-2013 Disney Princess นั้นได้มีการประกอบสร้างภาพตัวแทนให้ผู้หญิงที่หลากหลายขึ้นจากในยุคแรก ผู้หญิงจะมีภาพตัวแทนที่อ่อนแอ ถูกรังแกและต้องรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย จนในยุคที่สองผู้หญิงสลัดคราบความอ่อนแอขึ้นพัฒนาขึ้นโดยมีความแข็งแกร่งมากขึ้น มีความสามารถมากขึ้น และ

ในยุคที่สามตัวละครผู้หญิงมีหน้าที่ที่ต้องคำนึงถึงส่วนรวมเช่นการรักษาประเทศ เช่น มู่หลาน (Mulan [1998]) จนในยุคที่สามเองนั้นในปี ค.ศ. 2010-2013 ตัวละครในการ์ตูน Disney Princess ได้นำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงให้มีความพิเศษ คือ ผู้หญิงนอกจากสวยแล้วผู้หญิงยังสามารถที่จะช่วยเหลือผู้อื่นได้ และในเรื่องที่โด่งดังของ Disney Princess คือ เรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ได้นำเสนอภาพของผู้หญิง 2 รูปแบบที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งเอลซ่าเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่มีพลังทั้งด้านการทำลายและการสร้างสิ่งที่สวยงาม ส่วนอันนาเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ไร้เดียงสาถูกผู้ชายที่สูงศักดิ์หลอกใช้เพื่อเป็นบันไดไต่เต้าไปสู่ความสำเร็จซึ่งในเรื่องนี้เองจะเห็นได้ว่า Disney Princess ได้มีการรื้อถอนการประกอบสร้างเดิมๆ ทิ้งไปเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงโลกของความเป็นจริงผ่านตัวละครว่าในสังคมที่เปลี่ยนไปตัวการ์ตูนก็ต้องพัฒนาตามไปด้วย ซึ่งตรงกับอิทธิพลของทฤษฎีแนวหลังสมัยใหม่ (postmodernism) หากความเป็นหญิง/ชายเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาแล้วนั้นในเวลาเดียวกันความเป็นเพศดังกล่าวก็สามารถถูกรื้อถอนและสร้างขึ้นมาใหม่ (Deconstructed and reconstructed) ได้ด้วยเช่นกัน (กาญจนา แก้วเทพ, สมสุข หินพิมาน, 2551, น. 594) เช่นในการ์ตูน Disney Princess ยุคหลังๆ ได้สร้างภาพของผู้หญิงให้มีความคิดเป็นของตนเองกล้าแสดงออกมากขึ้นเช่นจากเจ้าหญิงในยุคแรกที่ภาพตัวแทนความเป็นผู้หญิง คือ อ่อนแอไร้ทางสู้ เช่น สโนไวท์ ออโรรา ถูกแทนที่โดยการประกอบสร้างใหม่ภาพตัวแทนผู้หญิงแบบใหม่ผ่านตัวละครเมอริดาจากเรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ซึ่งภาพเดิมๆ ในยุคก่อนได้ถูกรื้อและสร้างภาพใหม่ๆ ให้ผู้หญิงมีความคิด ช่วยเหลือตัวเองได้ นอกจากนี้ ในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ยังรื้อถอนภาพตัวแทนของผู้ชายออกไปสร้างให้เจ้าชายที่ดูดีกลายเป็นตัวร้าย เช่น เจ้าชายฮานส์ที่หลอกอันนาซึ่งการ์ตูนไม่เพียงแต่เป็นสิ่งที่ให้แค่ความบันเทิงแต่ยังให้ข้อคิดกับผู้ชมโดยผ่านตัวการ์ตูนที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพตัวแทนที่หลากหลาย ดังที่ วอลท์ ดิสนีย์กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถอธิบายทุกสิ่งที่มีมนุษย์คิดได้ อีกทั้งยังสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้มากมายและเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่เรียบง่ายแต่ได้รับการชื่นชอบจากสื่อมวลชน” (The Walt Disney Company, 1993, p. 105) ซึ่งจากการวิเคราะห์ตัวบทผ่านตัวละครจะเห็นได้ว่าการ์ตูนนั้นมีความหลากหลายสามารถเพิ่มเติมสิ่งต่างๆ ลงไปได้และยังเป็นที่นิยมโดยที่กลุ่มตัวอย่างที่ได้ไปสัมภาษณ์ระบุว่า “รู้จักตัวการ์ตูนตัวนี้เพราะว่าป๊อปปูล่าแรงได้” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าง่ายต่อการจดจำตัวละครโดยผ่านการดูการ์ตูน

อย่างไรก็ตาม ภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ยังคงไม่อาจทลายกรอบเดิมที่มีมาแต่ยุคแรกได้นั้นคือ เจ้าหญิงยังคงต้องสวยรูปร่างดีและมีเมตตาแต่ที่เพิ่มเติมเข้ามาในยุคหลัง คือ การมีลูกเล่นให้ตัวละครไม่ว่าจะเป็นความสามารถ เวทย์มนตร์เพื่อให้แตกต่างออกไป ส่วนตัวร้ายผู้หญิงนั้นในยุค ค.ศ. 2010-2013 ยังคงมีตัวร้ายผู้หญิงในการเสนอข่าวในด้านของภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นตัวร้ายที่ต้องคดโกง ไม่สวย แต่งตัวจัดจ้านและทำร้ายเจ้าหญิงอยู่ดี

ซึ่งจากวิเคราะห์ในบทที่ 4 ทำให้เห็นว่าภาพตัวแทนต่างๆ ก็ซ้ำรอยเดิมในเรื่องของการเสนอภาพแบบเหมารวมว่า “เจ้าหญิงต้องสวย ตัวร้ายผู้หญิงต้องใจร้ายและแต่งตัวจัดจ้าน”

นอกจากนี้ ยังปรากฏภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นแม่เลี้ยงใจร้ายที่เคยมีในยุคแรกและได้หายไปในยุคที่สอง แต่กลับมาปรากฏอีกครั้งในเรื่อง “ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ” ที่ปรากฏภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นแม่เลี้ยงและได้หวังผลประโยชน์จากลูกสาวของตนเองโดยใช้อำนาจในผมของราพันเซลเพื่อคืนความสามาถให้ซึ่งในยุคก่อนๆ มีเพียงแต่การกลั่นแกล้งกันระหว่างแม่เลี้ยงและลูกเลี้ยงเท่านั้น หรือมีภาพตัวแทนผู้หญิงของความเป็นแม่ที่คอยดูแลลูกอบรมให้ลูกสาวมีความเป็นผู้หญิงอย่างเช่นในเรื่อง “นักรบสาวหัวใจมหากาฬ” ซึ่งเป็นภาพตัวแทนผู้หญิงที่ไม่เคยปรากฏในการ์ตูน Disney Princess เรื่องอื่นมาก่อน

ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่าภาพตัวแทนของตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ใน ค.ศ. 2010-2013 นั้นมีการผสมผสานภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูนที่สร้างมามีทั้งแบบเจ้าหญิงในยุคแรก, ยุคสองและสามรวมกัน เช่น การให้เจ้าหญิงยังคงมีภาพตัวแทนที่สวย อ่อนโยนแต่ในขณะเดียวกันก็ยังไม่อ่อนแอและยังสร้างให้ตัวละครมีลักษณะในบางช่วงมีเหตุการณ์คล้ายคลึงกับโลกของความเป็นจริง เช่น การที่ผู้หญิงถูกผู้ชายอันเป็นที่รักหลอก การที่สร้างให้เปลี่ยนไป คือ เจ้าหญิงในยุคหลังจะมีมิติทางด้านความคิดการตัดสินใจมากขึ้นแตกต่างจากตัวละครในยุคก่อน จะมีเพิ่มพลังวิเศษ หรืออุปนิสัยที่ห้าวหาญมากขึ้นหรือแม่บุญที่มาช่วยเหลือเจ้าหญิงทั้งที่ในเรื่องก่อนหน้านี้แม่จะต้องหลอกเจ้าหญิงเท่านั้น ส่วนที่ยังถูกประกอบสร้างให้คงเดิมในทุกเรื่องคือเจ้าหญิงยังคงความสวยและเป็นที่ยึดมั่นในความดี และเจ้าหญิงต้องได้ดีในตอนจบตามที่ใจปรารถนาเพราะเป็นผลจากการทำความดีและมีความอดทน

6.1.2 การถอดรหัสภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ในปัจจุบันเป็นอย่างไร

ซึ่งในหัวข้อนี้ผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ได้ผลว่า เด็กผู้หญิงแต่ละกลุ่มซึ่งประกอบด้วย กลุ่มที่ 1 อายุ 6-9 ปี กลุ่มที่ 2 อายุ 10-12 ปี และกลุ่มที่ 3 อายุ 16-18 ปี ปรากฏการถอดรหัสที่แตกต่างกันซึ่งได้ผลตามตารางที่ 5.14 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 6-9 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess, ตารางที่ 5.15 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-12 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess, ตารางที่ 5.16 สรุปการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี ที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess และ 5.17 สรุปการวิเคราะห์ ID ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อภาพตัวแทนตัวละครเจ้าหญิงในการ์ตูน Disney Princess แบ่งได้ดังนี้

6.1.2.1 กลุ่มอายุ 6-9 ปี

จะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ที่สวย มีผิวขาว แต่งตัวสวยงาม มีนิสัยเมตตา อ่อนโยนใจดี และเห็นชอบที่ตัวร้ายจะต้องมีนิสัยชั่วช้าและมีหน้าตาที่ไม่สวย ซึ่งจุดจบของตัวร้าย คือ เสียชีวิตซึ่งตรงกับสิ่ง Disney Princess สอนว่าทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

กลุ่มตัวอย่างที่อายุ 6-9 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับการนำเสนอภาพตัวแทนของผู้หญิงแบบใหม่ๆ ในยุคปัจจุบัน เช่น เจ้าหญิงชอบผจญภัย เจ้าหญิงปกป้องพี่น้องของตนรวมทั้งเนื้อเรื่องที่ประกอบสร้างความหมายของคำว่า รักแท้ คือ ความรักระหว่างพี่น้องและคนในครอบครัวที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ยุคหลังทั้ง 3 เรื่อง

กลุ่มตัวอย่างในช่วงอายุ 6-9 ปี ปรากฏการต่อรองกับภาพตัวแทนเจ้าหญิงที่มีพลังพิเศษ คือ มีได้แต่ไม่ควรทำร้ายผู้อื่นหรือใช้อำนาจในทางที่ผิดไปซึ่งขัดกับลักษณะของเจ้าหญิงที่ต้องมีเมตตา ทั้งยังต่อรองกับการที่เจ้าหญิงที่เป็นคนดีแต่ถูกผู้อื่นรังแก และกลุ่มอายุ 6-9 ปี ยังปรากฏการถอดรหัสแบบไม่ต่อรองภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess เช่นกันและนอกจากนี้ในกลุ่มอายุ 6-9 ปี ได้ถอดรหัสแบบต้านกับภาพตัวแทนแม่ मदช่วยเจ้าหญิง ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง ผู้หญิงที่อ่อนแอ เจ้าหญิงที่ก้าวร้าว ไม่เชื่อฟังคำสั่งของพ่อแม่ตนเอง

ซึ่งในกลุ่มตัวอย่างช่วงอายุ 6-9 ปี จากการวิเคราะห์โดยใช้ในเรื่องของการวิเคราะห์ ID จะมีการเลียนแบบที่ทำตามตัวละครมากกว่ากลุ่มอื่น เช่น หลังจากดูจะทำตามตัวละครที่ชื่นชอบ เช่น ทำความสะอาดบ้าน ร้องเพลง อยากรับเป็นคนดีแบบเจ้าหญิง เช่น มีเมตตาและไม่รังแกผู้อื่นแบบตัวร้ายในเรื่อง และกลุ่มอายุ 6-9 ปี มีแนวโน้มในการแต่งตัวเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบมากกว่ากลุ่มที่อายุมากกว่า

กลุ่มตัวอย่างอายุช่วง 6-9 ปี พ่อแม่จะให้ความไว้วางใจในการให้ลูกของตนรับชมการ์ตูน Disney Princess ซึ่งเชื่อว่าจะมีความปลอดภัยและคัดกรองมาอย่างดี รวมทั้งพ่อแม่ยังหวังผลให้ลูกของตนมีความประพฤติที่ดีหลังรับชมการ์ตูน Disney Princess

6.1.2.2 กลุ่มอายุ 10-12 ปี

จะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยที่ภาพตัวแทนของเจ้าหญิงสวยและผอมยาว มีน้ำใจต่อผู้อื่น เจ้าหญิงปกป้องตนเองได้ เจ้าหญิงกล้าหาญและเข้มแข็ง ผู้หญิงเป็นมิตรกับสัตว์ เจ้าหญิงดูแลพี่น้องและไม่คลั่งไคล้ผู้ชาย (เมอริต้า) เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง เจ้าหญิงที่แสดงออกทางความคิดของตนเอง ผู้หญิงทำความสะอาดบ้าน ผู้หญิงร้องเพลงไพเราะตัวผู้หญิงซื่อสัตย์ แม่ मदต้องใจร้ายและทำร้ายผู้อื่นและจุดจบของผู้หญิงร้าย คือ ต้องจบชีวิต นางฟ้าช่วยเหลือผู้อื่น และมีกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่าเห็นชอบกับภาพตัวแทนที่อยู่ใน Disney Princess เพราะการ์ตูนถูกสร้างขึ้นจะทำอะไรก็ได้

ในกลุ่มอายุ 10-12 ปี ยังมีการต่อรองกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess มากกว่ากลุ่มที่อายุน้อยกว่า คือ เรื่องที่ว่าผู้หญิงธรรมดาสามารถที่จะใช้ความสามารถของตนเพื่อเป็นปกป้องประชาชนได้ด้วยความสามารถของตน เจ้าหญิงนอกจากสวยแล้วควรที่จะฉลาดไม่หลงเชื่อหรือถูกหลอกโดยง่าย ผู้หญิงแข็งแกร่งได้แต่ต้องมีคนดูแลยามที่อ่อนแอ ในยามคับขันต้องการให้พ่อแม่มาช่วยมากกว่าที่จะเป็นเจ้าชาย (ให้คนในครอบครัวช่วยเหลือได้) นอกจากนี้ ยังต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงทำร้ายผู้อื่น เจ้าหญิงทำตามใจตนเองอย่างไม่มีเหตุผล เจ้าหญิงทะเลาะกับพ่อแม่เพราะผู้ชาย เจ้าหญิงอารมณ์ร้อนหงุดหงิดง่าย เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง เจ้าหญิงถูกเจ้าชายหลอก แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิงและตัวร้ายผู้หญิงชอบหลอกลวง

ในกลุ่มที่อายุ 10-12 ปี จะมีการถอดรหัสที่ให้ความเห็นมากกว่าในกลุ่มแรกที่อายุ 6-9 ปี ซึ่งการถอดรหัสของกลุ่มอายุ 10-12 ปีนั้น จะรับรู้เรื่องราวจากโลกภายนอกมากกว่ากลุ่มแรกเช่น สถานการณ์บ้านเมือง บริบททางสังคมมาเป็นส่วนในการประกอบการตัดสินใจ ในการถอดรหัสออกมาและการต่อรองในภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน ก่อให้เกิดเป็นทัศนคติในการดำเนินชีวิตในส่วนของการวิเคราะห์ ID เช่น การรู้ผิดชอบชั่วดี การวางตัวในสังคมซึ่งต่างจากกลุ่มที่ 1 ที่จะแค่เลียนแบบตัวการ์ตูนเท่านั้น

ส่วนในกลุ่มอายุ 10-12 ปีนี้ ผู้ปกครองยังคงมีส่วนในการเลือกให้รับชมการ์ตูน Disney Princess แต่ในบางคนจะเลือกที่จะเปิดรับสื่อด้วยตนเองเนื่องจากการ์ตูน Disney Princess เป็นที่นิยมในหมู่เพื่อนๆ ทำให้สนใจที่จะเปิดรับชมซึ่งจะแตกต่างจากกลุ่มแรกที่อายุ 6-9 ปี ที่ผู้ปกครองจะเป็นผู้เลือกให้รับชม

6.1.2.3 กลุ่มอายุ 16-18 ปี

จะมีการถอดรหัสแบบเห็นชอบกับภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ดังนี้ เจ้าหญิงต้องปกป้องตนเองได้ เจ้าหญิงชอบผจญภัย ผู้หญิงกล้าเสนอความคิดเห็น ผู้หญิงปกครองประเทศเพียงลำพัง ผู้หญิงที่ทำตามความคิดของตนเอง เจ้าหญิงฝืนถึงเจ้าชาย แม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิง เจ้าหญิงสดใสร่าเริง เจ้าหญิงสวยและมีความสามารถ เจ้าหญิงมีเมตตาแม่ मदช่วยเหลือเจ้าหญิง

กลุ่มอายุ 16-18 ปี ปรากฏการถอดรหัสแบบต่อรองโดยมีเหตุผลมากกว่ากลุ่มอื่นซึ่งมีการถอดรหัสแบบต่อรอง ดังนี้ ผู้หญิงทำงานบ้านถ้ามีอาชีพเป็นแม่บ้าน ผู้หญิงมีผู้ชายในฝันได้แต่ต้องไม่เกินจริงแบ่งแยกระหว่างความจริงและความฝัน ผู้หญิงรักกับเจ้าชายใน 1 วันเร็วไปควรใช้เวลาให้มากกว่านี้ ผู้หญิงปกครองประเทศได้แต่ควรที่จะมีเจ้าชายและควรมีความสามารถ เจ้าหญิงปกครองประเทศเพียงลำพังได้แต่ต้องเก่งและมีความเป็นผู้นำ ฉลาดหลักแหลม ผู้หญิงถูกคลุมถุงชนได้แต่ต้องทราบเหตุผลว่าเหมาะสมหรือไม่ ปฏิเสธการกีดกันความรักจากพ่อแม่โดยการอธิบายให้พ่อ

แม่ฟังถึงข้อดีของคนที่ชอบ แต่งงานเสร็จค่อยหย่ากับคนที่แต่งด้วยหากไปกันไม่รอดซึ่งจะมีการต่อรองกับภาพตัวแทนแบบมีเหตุผลมากกว่ากลุ่มอื่น

กลุ่มอายุ 16-18 ปี ได้มีการถอดรหัสแบบต่อต้านกับภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ดังนี้ ผู้หญิงทำงานบ้าน ร้องเพลง รอให้เจ้าชายมาช่วยเหลือและทำตัวน่าสงสารผู้หญิงไฝฝืนถึงเจ้าชายผู้หญิงที่ทำตัวผิดศีลธรรม เช่น การลักพาตัวลูกคนอื่นของแม่เลี้ยง ก่อเฮล หรือการกระทำตามใจตนเองและต้อร้นของเจ้าหญิง เจ้าหญิงมีพลังวิเศษและเวทย์มนตร์ ผู้หญิงที่รักเจ้าชายภายใน 1 วัน ผู้หญิงที่ซื่อจนกลั่นแกล้งผู้ที่อ่อนแอกว่า ผู้หญิงที่ยอมถูกคลุมถุงชน ในบางรายในกลุ่มอายุ 16-18 ปีไม่ปรากฏการต่อต้านภาพตัวแทน

ในกลุ่มอายุ 16-18 ปีนั้นในเรื่องของการวิเคราะห์ ID นั้นปรากฏว่า การรับชมการ์ตูนสามารถรับรู้ว่าจะอะไรดีและอะไรไม่ดีได้หากทำในโลกความจริง เกิดทัศนคติซึ่งปรากฏในการวิเคราะห์ Cognitive ID ซึ่งเกิดจากการรับชมภาพยนตร์แล้วเกิดเป็นทัศนคติแก่ผู้รับสาร

กลุ่มตัวอย่างอายุ 16-18 ปี จะไม่เลียนแบบทางการแต่งตัวหรือท่าทาง แต่อาจมีการสะสมของที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ชื่นชอบ รวมทั้งไม่ต้องการถูกกีดกันทางด้านความรักเหมือนในการ์ตูน ขอเลือกใช้ชีวิตเองตามใจ ขอเก็บความชื่นชอบของตัวเองให้เป็นความฝัน เช่น การหวังที่จะพบคนรักแบบเจ้าชายที่แสนดี ซึ่งมาจากภาพตัวแทนจากการ์ตูน Disney Princess ซึ่งเป็นลักษณะของ Wishful ID คือการคิดคำนึงถึงสิ่งผู้รับสารไฝฝืนจากการรับชมสารที่น่าเสนอผ่านการเล่าเรื่องในการ์ตูน

ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ของครอบครัวที่มากกว่ามีอำนาจในการเลียนแบบตัวละครที่ชื่นชอบซึ่งอยู่ในหมวด Similarity ID โดยการซื้อข้าวของและเครื่องใช้ของการ์ตูน Disney Princess ได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ครอบครัวมีรายได้น้อยกว่าซึ่งจะมีกำลังในการเลียนแบบในด้านการเข้าถึงการจับจ่ายใช้สอยในผลิตภัณฑ์น้อยกว่า ซึ่งในกลุ่มที่มีรายได้มากกว่าจะมีข้าวของเครื่องใช้ที่เป็นผลิตภัณฑ์ของ Disney Princess ในบ้าน

สรุปผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทำให้เห็นว่าในช่วงอายุที่ต่างกัน ทำให้มีการถอดรหัสที่แตกต่างกันซึ่งมีตัวแปรต้นที่ทำให้เกิดคำตอบที่ไม่คาดคิดเช่น ความเชื่อ บริบททางสังคม คำสั่งสอนของครอบครัว และรายได้ของครอบครัว ซึ่งตรงกับสจวร์ต ฮอลล์ ได้เสนอแนวคิดเรื่อง “การเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding/Decoding)” ว่าระบบรหัส (Code system) ของผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสชุดเดียวกันเสมอไป มีเหตุผลมากมายที่จะทำให้รหัสในการส่งความหมายและการถอดรหัสระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่ตรงกัน ไม่สอดคล้อง จนถึงขั้นขัดแย้ง เช่น ภูมิหลัง, ประสบการณ์, การศึกษา, อาชีพ, เพศ ฯลฯ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 294)

ถึงแม้ว่าจะมีประเด็นที่ถอดรหัสแตกต่างกันก็ยังมีการถอดรหัสที่เหมือนกันในทุกกลุ่มซึ่งคือ การแยกแยะว่าสิ่งไหนดีและสิ่งไหนไม่ดีโดยมีการนำเสนอผ่านการเล่าเรื่อง

ในการ์ตูน Disney Princess ประกอบกับการนำเสนอภาพตัวแทนของเจ้าหญิง เช่น เจ้าหญิงอานา มีความรักพี่น้อง เจ้าหญิงราพันเซลชอบช่วยเหลือผู้อื่น เจ้าหญิงเมอร์ด้ามีความรักพี่น้องและครอบครัว เป็นต้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ได้ผ่านการรับชมการ์ตูน Disney Princess

นอกจากนี้ในทุกกลุ่มตัวอย่างทุกคนให้ความคาดหวังว่าภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นเจ้าหญิงต้องสวย ใจดี มีเมตตา ซึ่งเป็นการเสนอภาพซ้ำในเจ้าหญิง Disney Princess ทุกเรื่องที่เจ้าหญิงจะต้องสวยและเป็นคนดีแต่จะมีความหลากหลายทางความคิด และวิธีการนำเสนอในแต่ละเรื่อง และในอีกส่วน คือ ในการที่จะไฝ่ฝันถึงเจ้าชาย กลุ่มตัวอย่างจะเลือกบุคคลที่เอื้อมถึงคือ ไม่ได้เป็นเจ้าชายที่แสนดี แต่ต้องการคนธรรมดาที่ใช้ชีวิตด้วยกันและทุกคนในกลุ่มตัวอย่างถึงแม้จะอายุเพียง 6 ปีก็รับรู้ได้ว่า การ์ตูน Disney Princess เป็นเพียงการ์ตูนที่จะถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้รับชมซึ่งภาพตัวแทนที่นำเสนอขึ้น แต่การ์ตูนในกลุ่มของ Disney Princess ยังให้ข้อคิดแก่ผู้หญิงหรือผู้ชายหลายๆ คนที่ได้รับชมผ่านภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างเหล่านี้

6.2 อภิปรายผล

จากผลสรุปในการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess สามารถอภิปรายได้ว่าตัวละครผู้หญิงในเรื่องมีการถูกประกอบสร้างให้ตรงกับยุคสมัยในสตรีนิยมในแต่ละยุค ซึ่งในยุคแรกตัวละครผู้หญิงยังคงเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงยุคแรกที่ถูกสร้างให้เป็นภาพตัวแทนแบบเสนอซ้ำของผู้หญิงตามแบบฉบับ Disney Princess ที่ผู้หญิงจะต้องอ่อนโยน ใฝ่รักการช่วยเหลือจากเจ้าชาย สวยแต่ไม่สามารถดูแลตนเองได้แต่พอมาในยุคต่อมา Disney Princess ได้ประกอบสร้างตัวแทนผู้หญิงแบบใหม่ตามช่วงที่สตรีนิยมได้มีการขับเคลื่อนทางสังคมให้ผู้หญิงมีการเสนอความคิดเห็น การดูแลตนเองได้รวมถึงภาพของผู้หญิงที่ไม่ต้องรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย

และมาถึงสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สามซึ่งตรงกับการ์ตูน Disney Princess ในยุคหลังที่มุ่งนำเสนอเน้นในด้านความสัมพันธ์ของตัวละครผู้หญิงกับครอบครัวมากขึ้น ได้แก่ เจ้าหญิงกับแม่/พ่อ เจ้าหญิงกับน้องสาว โดยลักษณะความสัมพันธ์เป็นทั้งความรัก ความขัดแย้ง/ความไม่เข้าใจที่มีต่อกัน แต่ก็สามารถคลี่คลายปัญหานั้นได้ด้วย “ความรัก ความผูกพัน” ที่ครอบครัวมีสายใยต่อกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนต้องการขับเคลื่อนภาพตัวแทนที่ผู้หญิงควรให้ความสนใจกับครอบครัวของตนเองหรือเรื่องราวภายในครอบครัว รวมทั้งภาพตัวแทนผู้หญิงที่มีความ “แข็งแกร่ง” มากขึ้น เช่น มีความกล้าหาญ มีความสามารถในปกป้องดูแลตนเองได้ ไม่ต้องการที่จะแต่งงาน รวมทั้งเสนอภาพผู้หญิงที่ปกครองประเทศเพียงลำพังไม่หวังพึ่งผู้ชาย แม้กระทั่งการเล่าเรื่องราวความรักที่ไม่ใช่ “ความโรแมนติก” เพียงด้านเดียว แต่ต้องควบคู่กับการฝ่าฝืนอุปสรรค ผ่านเรื่องราวต่างๆ มาด้วยกัน จนพบความรักที่แท้จริง หรือ “เจ้าชาย” มิใช่ “คนดี” อย่างที่เด็กๆ ใฝ่ฝันที่จะได้พบเจอหรือใช้ชีวิตคู่

ด้วย ผู้ผลิตได้นำเสนอภาพตัวแทน “ผู้ชาย” จากตัวละคร “เจ้าชาย” ที่เหมือนกับคนทั่วไป ที่มีทั้งดีและไม่ดีปะปนกันไป ผู้ชายที่ฐานะด้อยดูไร้ค่า แต่เขาก็อาจจะเป็นคนที่ดีคนหนึ่งได้เช่นกัน ซึ่งเมื่อนำเสนอภาพตัวแทนดังกล่าวผ่านสื่อ “ภาพยนตร์การ์ตูน” ซึ่งเป็นสื่อที่กลุ่มผู้รับชมวัยเด็กหรือเกือบจะทุกวัยมีความไวเนื้อเชื้อใจ/ไว้วางใจในการรับชม ถือเป็นการติดตั้งระบบความคิดภาพตัวแทนความเป็น “ผู้หญิง” ให้กับกลุ่มผู้ชมให้เกิดความรู้สึกเห็นด้วยได้ง่ายและนำไปสู่พฤติกรรม ความคิดต่อไปได้ในอนาคต

รวมทั้งยังมีความต้องการที่หลากหลายมากขึ้นไม่เพียงแต่สนใจในเรื่องความสวยงามผู้หญิงยังถูกประกอบสร้างให้มีความสามารถเท่าเทียมกับผู้ชายหรือทำให้ผู้หญิงมีความสามารถเหนือกว่าผู้ชายเช่น ราพันเซลใช้ความสามารถของตนเองช่วยเหลือพลิน ไรเดอร์, เมอริดามีความเก่งกาจทางการใช้ธนูเหนือเจ้าชายองค์อื่นๆ หรือเอลซ่าสามารถปกครองประเทศของตนเองได้เพียงลำพังซึ่งจากภาพตัวแทนที่ปรากฏดังกล่าวจะเห็นได้ว่าตัวละคร Disney Princess ไม่ได้ถูกประกอบสร้างมาในลักษณะเดิมๆ แต่ยังคงพัฒนาให้ตัวละครผู้หญิงมีความหลากหลายตามคลื่นลูกต่างๆ ของสตรีนิยมในอดีตถึงปัจจุบันอีกด้วย ซึ่งผลที่ได้นี้เองตรงกับแนวคิดของทฤษฎีสตรีนิยมในคลื่นลูกที่สาม คือ กลุ่มสตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ (postmodern feminism/pomo feminism) ที่เชื่อว่า ความเป็นจริงรอบตัวเรานั้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (not given/not natural) แต่ล้วนเป็นสิ่งที่ได้รับการประกอบสร้างขึ้นทางสังคม (socially constructed)

นักสตรีนิยมจึงตั้งคำถามว่า เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ความเป็นจริงเกี่ยวกับผู้หญิงผู้ชายได้รับการประกอบสร้างทางสังคมขึ้นมาอย่างไร และใครมีอำนาจในการกำหนดความหมายความเป็นจริงให้กับผู้หญิง ผู้ชาย เพศวิถี และเพศสภาวะ หรือการตั้งคำถามที่ว่า ผู้คนรับรู้ความหมายของเรื่องเพศว่าอย่างไรบ้าง ซึ่งคำตอบก็ต้องแล้วแต่ความเปลี่ยนแปลงในสังคมแต่ละยุคสมัยซึ่งในที่นี้จะตอบได้ว่า Walt Disney ได้เป็นผู้สร้างการ์ตูน Disney Princess โดยกำหนดแนวทางให้ผู้รับสารได้รับชมในสิ่งที่ตนต้องการจะนำเสนอถึงความหมายของผู้หญิงในแต่ละยุคแต่ละสมัยโดยผ่านตัวการ์ตูนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess โดยจะเห็นได้จากยุคหลังๆ เอง Disney Princess ได้พยายามสร้างภาพตัวแทนใหม่ๆ ให้ผู้หญิง เช่น ผู้หญิงเฝ้าจอตอรองรักษาความสงบในเมืองโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ชาย เช่น นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave [2012]) ซึ่งการรื้อถอนภาพตัวแทนเดิมๆ และประกอบสร้างภาพตัวแทนใหม่ในครั้งนี้ทำให้เรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬ ได้รับความนิยมในฐานะภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ดำรงชีวิตโดยปราศจากผู้ชาย และเรื่องต่อมาทาง Disney Princess ได้สร้างรื้อภาพตัวแทนเดิมๆ ที่ว่าผู้หญิงต้องการความรักจากผู้ชาย แต่ประกอบสร้างภาพตัวแทนใหม่ เช่น ผู้หญิงสามารถมีความรักและมีความสุขได้โดยการรับความรักจากครอบครัว เช่น ในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen [2013]) ที่แสดงให้เห็นว่าความรักที่แท้จริง คือ ความรักจากคนในครอบครัว ซึ่งภาพตัวแทนที่ปรากฏเป็นแนวทางการต่อสู้ของสตรีนิยมแนว Postmodern feminism ที่ได้รับการรื้อ

ถอน (Deconstruction) ภาพตัวแทนในยุคก่อนๆ เช่น การที่ผู้หญิงอ่อนแอหรือความช่วยเหลือเป็นการประกอบสร้างใหม่ (Reconstruction) ให้ผู้หญิงแข็งแกร่งปกป้องตนเองได้และการกระทำดังกล่าวจะไม่ได้ดำเนินอยู่ในระดับของ “กระบวนการสร้างตัวบท” ซึ่งในที่นี้คือ ผู้สร้างการ์ตูน Walt Disney ยังดำเนินการเชื่อมโยงไปถึง “กระบวนการถอดรหัส” ซึ่งเป็นกิจกรรมของผู้รับสารหรือผู้ชมที่ได้รับชมการ์ตูน Disney Princess อีกด้วย

ในการ์ตูน Disney Princess นั้นปรากฏการประกอบสร้างภาพตัวแทน คือ ตัวละครมีความเป็นผู้หญิงตามแบบฉบับ Disney Princess เช่น มีการร้องเพลง กวาดบ้าน ภูบ้าน อ่อนโยน ซึ่งเป็นภาพเสนอซ้ำ (Stereotypes) ของเจ้าหญิงที่มีมาตั้งแต่ยุคแรกของ Disney Princess ถึงปัจจุบันแต่ในขณะเดียวกันก็มีการประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงที่แตกต่างโดยเพิ่มเติมตามยุคสมัยที่สตรีนิยมมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง เช่น เจ้าหญิงมีความสามารถพิเศษ ผู้หญิงอยู่ลำพังโดยไร้คู่ครอง ผู้หญิงต่อกรกับผู้ชายและสามารถปกป้องตนเองได้ รวมถึงการปกครองประเทศเพียงลำพัง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงนอกจากจะมีความสามารถทำงานภายนอกบ้านได้ดีแล้วงานในบ้านก็ต้องดีด้วยซึ่งเป็นค่านิยมที่ผู้หญิงในยุคปัจจุบันควรเป็น

ซึ่งจะเห็นได้ว่า Walt Disney ได้สร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงให้มีความคล้ายคลึงกับผู้หญิงในโลกของความเป็นจริงมากขึ้น เช่น ผู้หญิงที่ถูกหลอกจากคนที่รักกัน ผู้หญิงที่ต้องการอยู่เป็นโสดซึ่งในโลกของความจริงก็มีผู้หญิงหลากหลายนิสัย ชนชั้น ลักษณะการใช้ชีวิตรวมถึงพฤติกรรม จึงทำให้เกิดการเล่าเรื่องในรูปแบบที่หลากหลายผ่านเนื้อเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นโดยใส่ความแปลกใหม่ลงไป เช่น เจ้าหญิงไม่ถูกเจ้าชายช่วยเหลืออีกต่อไปแต่เป็นโจรที่มาช่วยเจ้าหญิงรื้อฟื้นเชลยออกจากหอคอยซึ่งเป็นการรื้อถอนภาพตัวแทนเก่าๆ ที่เจ้าหญิงจะต้องคู่กับเจ้าชายแต่ในยุคหลังของ Disney Princess กลับประกอบสร้างให้เจ้าหญิงคู่กับสามัญชนคนธรรมดาและยังเป็นโจรหรือเจ้าหญิงเอลซ่าสามารถใช้พลังในการทำสิ่งต่างๆ ได้ซึ่งในเรื่องก่อนๆ ไม่ปรากฏภาพตัวแทนของเจ้าหญิงที่ทำเช่นนั้นมาก่อนซึ่งทำให้เกิดเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่และชวนติดตามมากขึ้น ซึ่งอาจทำให้ผู้รับสารสามารถเลือกรับชมและมีประสบการณ์ในการรับชมมากขึ้น

ตรงกับที่ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) ได้เสนอวิธีการนำเสนอภาพตัวแทนในเชิงการสร้างความหมาย (constructionist approach) ซึ่งตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่า การนำเสนอภาพตัวแทนนั้นไม่ได้เป็นกระบวนการที่โปร่งใส หรือเป็นเพียงการถ่ายทอดสิ่งรอบข้างโดยตรงโดยไม่ได้มีการบิดเบือนหากแต่เป็นกระบวนการที่แอบแฝงการผลิตความหมาย กล่าวคือ ในขณะที่สิ่งรอบข้างไม่ได้มีความหมายในตัวของมันเอง หากแต่ผู้สร้างนำเสนอภาพแทนนั้นใส่ความหมายลงไปในการกระบวนการนำเสนอ จากแอมมูดังกล่าว ผู้สร้างนั้นมีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากเป็นผู้กำหนดกรอบและให้ความหมายกับสิ่งรอบข้างที่ไม่ได้มีความหมายในตัวมันเอง ในที่นี้คือภาพตัวแทนของ “ผู้หญิง” ในการ์ตูน Disney Princess ก็เปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งที่ผู้สร้างต้องการ โดยให้ตรงกับ

สังคมของผู้หญิงในยุคปัจจุบันไม่ได้เป็นเหมือนเดิม จะประกอบสร้างภาพตัวแทนแบบเดิมไม่ได้เพราะอาจจะไม่ได้รับการยอมรับจากผู้ชม ซึ่งในปัจจุบันนั้น Walt Disney ได้เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์ออกมาโดยใช้นักแสดงถ่ายทอดเนื้อเรื่องในการ์ตูน Disney Princess ออกมาเป็นในรูปแบบ Live-Action (เวอร์ชันคนแสดงจริง) เพื่อให้เป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้นและได้ผลตอบรับเป็นอย่างดีจากกลุ่มผู้รับสารในทุกช่วงวัยและยังเป็นการปลุกชีวิตให้ตัวละครใน Disney Princess ออกมาโลดแล่นอีกครั้งในโลกของภาพยนตร์อีกด้วย

รวมทั้งยังให้ภาพตัวแทนที่ปรากฏของการ์ตูนเป็นสิ่งเตือนใจแก่เด็กถึงสังคมโลกที่เปลี่ยนไปอีกด้วย โดยภาพตัวแทนของเจ้าหญิงในเรื่องที่ถูกบิดเบือนที่ราพันเซลได้รักกับพลิน ไรเดอร์ ซึ่งเป็นโจรนั้น ตรงกับที่ Stuart Hall ที่ได้กล่าวว่า ภาพตัวแทนกับการบิดเบือนเรื่องราวหรือสร้างเรื่องใหม่ใส่เข้าแทนเรื่องเดิม การสร้างภาพตัวแทนสามารถทำได้โดยการหยิบยกเอาสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมาจากบริบทเดิมและสร้างบริบทใหม่หรือใส่ความหมายใหม่เข้าไปแทนที่เป็นเหมือนการเพิ่มช่องทางในการสร้างความหมายใหม่ ซึ่งเป็นการประกอบสร้างภาพตัวแทนแบบใหม่ๆ ให้เจ้าหญิงครองคู่กับสามัญชนได้นั่นเอง จากผลการอภิปรายดังกล่าวยังได้สอดคล้องกับที่ กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน (2551, น. 687) กล่าวว่า แนวคิดเรื่องภาพตัวแทนเชื่อว่า ความจริงไม่ได้ดำรงอยู่ แต่ขึ้นอยู่กับกระบวนการสร้างขึ้นมาจากคนและสังคมอีกด้วย

โดยจะเห็นจากผลสรุปที่ว่าการ์ตูน Disney Princess ในยุคที่ 2-3 นั้นได้ปรากฏภาพตัวแทนผู้หญิงในลักษณะต่างกัน เช่น ผู้หญิงมีตัวตนหาเลี้ยงครอบครัว ผู้หญิงเป็นผู้มีเมตตาและไม่ยอมแพ้ ผู้หญิงสามารถช่วยเหลือผู้ชายได้ ผู้หญิงกล้าแสดงออกทางความคิดเห็นได้สอดคล้องกับ Chris Beasley (1999) ที่กล่าวว่า “สตรีนิยมสายหลังสมัยใหม่จะให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้หญิงที่มีอยู่อย่างมากมาย รวมทั้งความหลากหลายที่มีอยู่ในผู้หญิงแต่ละคน” จึงเป็นเหตุให้ภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess มีความหลากหลายจากยุคแรก

สำหรับตัวแสดงหรือตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess เมื่อโยงเข้ากับ Mehring (1990) ซึ่งจำแนกลักษณะของตัวละครไว้ เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทพบว่า ปรากฏตัวละครลักษณะที่แบ่งตาม Mehring (1990) ดังนี้

1. ตัวแสดงแบบสมจริง (round character) เป็นตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์ธรรมดา มีมิติซับซ้อน มีหลายลักษณะนิสัย มีความสลับซับซ้อนทางอารมณ์และพฤติกรรม ปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อม หรือมีการตอบโต้ที่ไม่เหมือนเดิม จึงอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “dynamic character” คือ ลักษณะนิสัยจะมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งปรากฏในตัวละครเมอร์ิด้า ที่มีนิสัยก้าวร้าวต่อมารดา และเอลซ่าที่มีอารมณ์อยู่ในภาวะกดดัน

2. ตัวแสดงน้อยลักษณะ (flat character) เป็นตัวละครที่เข้าใจง่ายหรือเป็น stereotype ตามที่ กุหลาบ มลลิกะมาส ได้อธิบายไว้ข้างต้นมีแบบฉบับผู้ชมสามารถอ่านออกและ

คาดเดาได้ว่าตัวละครจะมีปฏิกริยาอย่างไรต่อไป หรืออาจเรียกว่า “type character” คือมีแบบฉบับเฉพาะตัว เช่น คริสตอฟ ซึ่งเป็นคนดีและคอยช่วยเหลือเจ้าหญิง แม่เลี้ยงกอลธที่เป็นตัวร้ายหวังผลประโยชน์จากเจ้าหญิง ซึ่งผู้รับสารสามารถแยกแยะได้จากลักษณะของตัวละครว่ามีลักษณะเป็นคนดี หรือ ตัวร้าย

3. ตัวแสดงแบบอุดมคติ (idealistic character) เป็นตัวแสดงแบบที่ไม่มีในชีวิตจริง มักพบในภาพยนตร์สำหรับเด็กในการสอนคุณธรรมจริยธรรม เช่น โอลาฟซึ่งเป็นตุ๊กตาน้ำแข็งที่พูดได้เป็นผู้ช่วยของเจ้าหญิง

4. ตัวแสดงแบบเหนือจริง (surrealistic) เป็นตัวแสดงที่มีความเหนือกว่ามนุษย์ธรรมดา เช่น แม่มดบูที่มีเวทย์มนต์, เอลซ่าที่ใช้พลังน้ำแข็งได้

นอกจากนี้การเล่าเรื่องในการ์ตูน 3 เรื่องล่าสุดนั้นมีความแตกต่างไปจากเดิม โดยภาพตัวแทนตัวการ์ตูนผู้หญิงมีการนำเสนอความเป็นผู้หญิง ซึ่งเชื่อมโยงกับผู้หญิงในแบบเก่าและแบบใหม่ซึ่งทำให้ทันสมัยขึ้น เช่น ดูแลฟิงพาตัวเองได้ ไม่รอเจ้าชายอีกต่อไป ปกครองประเทศได้เอง แต่กลุ่มตัวอย่างที่ให้สัมภาษณ์ยังคงมีตัวละครในการ์ตูน Disney Princess ที่ตนเองชื่นชอบทั้งแบบเก่าและแบบใหม่ผสมกัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 6-9 ปี จะชื่นชอบตัวละครในยุคแรกและยุคสอง เช่น สโนไวท์ ชินเดอเรลล่า เบลล์ เอเรียล เพราะตัวละครนำเสนอภาพชวนฝันซึ่งเหมาะกับเด็กเล็กๆ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 10-18 ปี จะชอบตัวละครในยุคที่สาม เช่น ราพันเซล เมอริดา เอลซ่า เพราะมีการนำเสนอเรื่องราวที่มีการผจญภัยตรงกับโลกของความจริงมากขึ้นและเหมาะกับยุคสมัยในปัจจุบัน

นอกจากนี้ ยังปรากฏภาพตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างใหม่ คือ ภาพของผู้หญิงที่มีความขัดแย้งระหว่างผู้หญิงภายในครอบครัว เช่น ในเรื่องนักบวชสาวหัวใจมหากาฬที่เมอริดาขัดแย้งกับแม่แท้ๆ ของตนเองซึ่งต่างจากยุคแรกที่จะปรากฏภาพความขัดแย้งระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิงที่เป็นแม่เลี้ยงและลูกเลี้ยง เช่น ราซินากับสโนไวท์ แต่ถึงอย่างไรภาพของแม่เลี้ยงและลูกเลี้ยงยังคงถูกนำมาถ่ายทอดในรูปแบบใหม่ในยุคหลังซึ่งในเรื่องเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ ที่แม่เลี้ยงนำลูกเลี้ยงมาเลี้ยงเพราะหวังผลประโยชน์ ซึ่งทำให้เห็นภาพของความซับซ้อนในสังคมที่แต่ละคนใช้ประโยชน์จากกัน เช่น แม่เลี้ยงกอลธลักพาตัวราพันเซลมาเพื่อใช้ประโยชน์จากเวทย์มนต์ในเส้นผมเพื่อรักษาความเยาว์วัยให้ตน เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้รับสารได้เห็นภาพของสังคมปัจจุบันผ่านภาพตัวแทนของตัวละครและการเล่าเรื่องที่ทางการ์ตูน Disney Princess นำเสนอซึ่งเป็นเหมือนแหล่งเรียนรู้ก่อนที่จะออกสู่โลกกว้างในโลกของความเป็นจริงในสังคมจริงในยุคปัจจุบัน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างโดยใช้แนวคิดเรื่อง “การเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding/Decoding) นั้นปรากฏทั้งการถอดรหัสแบบเห็นชอบ, ต่อต้านหรือต่อรองซึ่งขึ้นอยู่กับตัวแปรแทรกที่มีผลต่อการถอดรหัส คือ ลักษณะทางครอบครัวของตัวกลุ่มตัวอย่าง การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง และได้พบตัวแปรใหม่ๆ ที่เข้ามามีส่วนในการถอดรหัส เช่น ความเชื่อและตัวแปรด้านพื้นที่

ภายนอกบ้าน เช่น สถานการณ์บ้านเมืองและเหตุการณ์บ้านเมืองที่ปรากฏในขณะนั้นของผู้รับสาร ซึ่งผู้วิจัยได้กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ซึ่งเด็กในจังหวัดยะลาจึงปรากฏการถอดรหัสที่หลากหลายกว่าเด็กในสังคมเมืองซึ่งการที่เข้าถึงและเคร่งครัดในศาสนารวมทั้งการที่ได้รับการอบรมที่ใกล้ชิดจากผู้ปกครองทำให้กลุ่มตัวอย่างในพื้นที่ที่ไกลจากสังคมเมืองจะมีการแสดงออกทางความคิดของการถอดรหัสที่ต่างออกไปในการรับชมการ์ตูน Disney Princess ซึ่งเป็นตัวแปรที่สัจจอตลอดไม่ได้กล่าวไว้ และ ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาจากด้าน Demographic (ลักษณะทางประชากรศาสตร์) แล้ว ยังมีด้าน Psychographic (ความชื่นชอบและความสนใจของกลุ่มผู้รับสาร) ที่มีผลในการรับชมการ์ตูนแล้วเกิดการเห็นชอบ, ตอรองหรือต่อต้านซึ่งเป็นลักษณะส่วนบุคคลของผู้รับสารในแต่ละคนทำให้มีผลในการเลือกรับชมการ์ตูนในแบบที่ตนเองชื่นชอบหรือเลือกรับสื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น การรับชมซีรีส์เกาหลีหรือละครไทยทำให้มีผลในการถอดรหัสแต่ตัวแปรอย่างสุดท้ายที่มีผลที่สุด คือ อายุของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีผลต่อการถอดรหัสนำไปสู่การดำเนินชีวิตประจำวันรวมทั้ง ID ทั้ง 3 ด้านที่เห็นความแตกต่างในแต่ละช่วงอายุเป็นข้อบ่งชี้ว่าอายุมีส่วนในการถอดรหัส

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่ายิ่งเด็กโตจะมีการถอดรหัสแบบตอรองและมีเหตุผลของแต่ละบุคคลมารองรับกับภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในการ์ตูน Disney Princess ที่ได้รับชม ซึ่งจากการที่ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ยุคแรกผ่านมาถึงปัจจุบันภาพตัวแทนที่ได้มีการประกอบสร้างใหม่หรือถอดถอนออกไปตามยุคสมัยที่แปรเปลี่ยนนั้นทำให้ผู้รับชมมีโอกาสมากขึ้นที่จะได้เห็นภาพตัวแทนของผู้หญิงใหม่ๆ ผ่านสื่อการ์ตูน Disney Princess ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะเป็นตามทฤษฎีสตรีนิยมตั้งแต่ยุคแรกจนกระทั่งยุคหลังสมัยใหม่ โดยกลุ่มตัวอย่างในยุคปัจจุบันมีการเปิดรับสื่อแบบ Active Audience มากขึ้น คือ ไม่ได้เห็นด้วยกับภาพตัวแทนที่ถ่ายทอดออกมาทั้งหมด เลือกให้ความชอบในบางด้านที่ตรงกับความสนใจและความชื่นชอบของแต่ละคน ถ้าหาก Walt Disney ต้องการผูกใจผู้รับชมเด็กๆ ควรปรับเปลี่ยนแนวทางการประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ที่สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนไปรวมถึงเน้นให้ใกล้เคียงกับชีวิตมากขึ้นเพื่อที่เด็กผู้หญิงจะได้เชื่อมโยงกับประสบการณ์ได้ง่ายที่จะนำไปสู่ความเต็มใจในการเปิดรับสารมากขึ้น

6.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ในการศึกษาครั้งนี้พบว่า มีปัญหาในการทำวิจัย 7 ประการ ซึ่งหากมีการวิจัยในครั้งต่อไปควรจะได้มีการแก้ไขปัญหาดังนี้ เพื่อให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมทั้งยังนำไปพัฒนาสื่อมวลชนในด้านของการ์ตูน ได้แก่

1. ในการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess” อาจมีปัจจัยอื่นๆ อีกหลายปัจจัยที่ผู้วิจัยไม่ได้รวมไว้ในการศึกษา ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาในเชิงคุณภาพ

สำหรับปัจจัยอื่นๆ เพิ่มเติม เพื่อให้ครอบคลุมและนำไปสู่งานวิจัยที่ดีขึ้นต่อไป เช่น การศึกษา “ภาพตัวแทนของผู้ชายในการ์ตูน Disney Princess” หรือ “การเปรียบเทียบภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess กับการ์ตูน Walt Disney เรื่องอื่นๆ” เป็นต้น

2. ในการ์ตูนกลุ่ม Disney Princess ในปัจจุบันทาง Walt Disney ได้สร้างเป็นภาพยนตร์แบบ Live-Action (ใช้คนแสดงจริง) จึงต้องการให้ผู้สนใจได้ศึกษาเพิ่มเติมในภาพยนตร์ดังกล่าว เช่น การศึกษา “การเปรียบเทียบภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess กับ ภาพยนตร์ Live-Action ของการ์ตูน Disney Princess”

3. กลุ่มผู้ชื่นชอบการ์ตูน Disney Princess ไม่ได้มีเพียงเด็กผู้หญิง ยังมีเด็กผู้ชาย รวมถึงวัยผู้ใหญ่ที่ให้ความสนใจในการ์ตูนเหล่านี้หากมีการต่อยอดงานวิจัย เสนอให้ศึกษากลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายมากขึ้น

4. ควรศึกษาโดยใช้ทฤษฎีทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เพิ่มเติมในการวิเคราะห์ในครั้งหน้าและเรื่องต่อไป

5. จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการ์ตูนมีส่วนในการพัฒนาทัศนคติของกลุ่มผู้รับสารทั้งเด็กและเยาวชน หากต้องการสร้างการรณรงค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีการพัฒนาควรสร้างสื่อการ์ตูนที่เป็นที่นิยมและเด็กให้ความสนใจดังนี้ คือ มีรูปแบบที่น่าจดจำ ขาว สวยและมีความสามารถ รวมทั้งใส่การเล่าเรื่องใหม่ๆ ที่สอดแทรกข้อคิดลงไปเพื่อให้กลุ่มผู้รับสารเข้าใจง่ายและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

6. หากองค์กรเด็กและสตรีต้องการที่จะใช้สื่อในการทำให้ผู้รับสารเกิดทัศนคติและการเลียนแบบควรเลือกใช้สื่อการ์ตูนที่น่าเสนอภาพตัวแทนที่ชัดเจน และสื่อการ์ตูนเป็นสื่อที่เด็กๆ ให้ความสนใจในการเปิดรับนำไปสู่การเข้าถึงและจดจำนำไปประพฤติปฏิบัติได้

7. ทางวงการผู้ผลิตสื่อการ์ตูนควรนำเรื่องราวการ์ตูนพื้นบ้านมาปรับการเล่าเรื่องและภาพตัวแทนของตัวละครโดยการนำเสนอในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อที่จะได้นำความเป็นไทยไปสู่สากลและส่งเสริมให้คนไทยรักในความเป็นไทยมากขึ้น

รายการอ้างอิง

หนังสือ

- กาญจนา แก้วเทพ. (2535). *ภาพลักษณ์ของผู้หญิงในสื่อมวลชน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). *ความเรียงว่าด้วยสตรีกับสื่อมวลชน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2545). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศาลาแดง.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี เศรษฐศาสตร์การเมือง และ สื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ, นันทกา สุธรรมประเสริฐ, และ เอกธิดา เสริมทอง. (2554). *ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ*. กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัย อาวุโส ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- นพพร ประชากุล. (2552). *ยกอักษรร ย้อนความคิด เล่ม 2 ว่าด้วยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อ่านและสำนักพิมพ์วิภาษา.
- ปราณี วงษ์เทศ. (2544). *เพศและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- ภัสสร สิมานนท์. (2542). *บทบาทเพศ สถานภาพสตรี กับการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, วิทยาลัยประชากรศาสตร์.
- เมทินี พงษ์เวช. (2544). *มิติหญิงชายและประสิทธิภาพของการบริหารและดำเนินงาน*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยบทบาทหญิงชายและการพัฒนา สมาคมส่งเสริมสถานภาพสตรีฯ.
- รัตนา จักกะพาก. (2546). *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล: การศึกษาวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารุณี ภูริสิน สิทธิ. (2545). *สตรีนิยม: ขบวนการและแนวคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- สมสุข หินวิมาน. (2558). *อ่านทีวี: การเมืองวัฒนธรรมในจอโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: พารากراف.

บทความวารสาร

สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2548). สัจนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมไทยกับวาทกรรมแห่งความเป็นอื่น.
วารสารอักษรศาสตร์, 2 (34), 84-106.

วิทยานิพนธ์

- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- นิชนาวิน จุลละพราหมณ์. (2554). สัมพันธภาพในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์. (2550). ภาพตัวแทนผู้หญิงในละครโทรทัศน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาสื่อสารมวลชน.
- สรารักษ์ โรจนพฤษ. (2557). การวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนวอลดิสนีย์. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์และสารสนเทศ.
- เอื้องอรุณ สมิตสุวรรณ. (2535). การวิเคราะห์การเขียนบทละครโทรทัศน์เรื่อง “ปริศนา”. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.

สื่อทัศนวัสดุ

- Amy Bailey. (Producer), Clyde Geronimi. (Director). (1950). Cinderella [DVD].
USA: Walt Disney Animation Studios.
- Don Hahn. (Producer), Gary Trousdale & Kirk Wise. (Director). (1991). Beauty and the Beast [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Howard Ashman. (Producer), Ron Clements & John Musker. (Director). (1989).
The Little Mermaid [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- James Pentecost. (Producer), Mike Gabriel & Eric Goldberg. (Director). (1995).
Pocahontas [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.

- Katherine Sarafian. (Producer), Mark Andrews & Brenda Chapman (Director). (2012).
Brave [DVD]. USA: Walt Disney Pictures&Pixar Animation Studios.
- Pam Coats. (Producer), Tony Bancroft & Barry Cook. (Director). (1998). Mulan [DVD].
USA: Walt Disney Animation Studios.
- Peter Del V. (Producer), Chris Buck & Jennifer Lee. (Director). (2013). Frozen [DVD].
USA: Walt Disney Animation Studios.
- Peter Del Vecho. (Producer), Ron Clements & John Musker. (Director). (2009).
The Princess and the Frog [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Ron Clements. (Producer), Ron Clements & John Musker. (Director). (1992).
Beauty and the Beast [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Roy Conli. (Producer), Nathan Greno & Byron Howard. (Director). (2010).
Tangled [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Roy M. Brewer Jr.&Donald Halliday. (Producer), Clyde Geronimi. (Director). (1959).
Sleeping Beauty [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Walt Disney. (Producer), William Cottrell. (Director). (1937). Snow White and the
Seven Dwarfs [DVD]. USA: Walt Disney Animation Studios.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- วารุณี ภูริสินสิทธิ์. (ม.ป.ป). *ความเป็นเพศ (gender)*. สืบค้นจาก <http://www.midnightuniv.org/midnightuniv/newpage91.html>

Books

- Beasley, C (1999). *What is Feminism?: An Introduction to Feminist Theory*.
London: Sage Publications Ltd.
- Chaplin, J. P. Patrick. [1998]. *Dictionary of Psychology (Laurel Book)*.
Bantam Doubleday Dell Publishing.
- Dyer, R. (1977) 'Stereotyping', in Richard Dyer (ed.) *Gays and Film*. London:
British Film Institute.

Mehring, M. (1990). *The Screenplay: A Blend of Film Form and Content*.

Boston & London: Focal Press.

Newman, D. M. (1997). *Sociology: Exploring the architecture of everyday life*.

CA: Pine Forge Press.

Perrine, L. (1978). *Literature: structure, sound, and sense*. Harcourt Brace Jovanovich

Articles

Chory, R. M. (2013, October-December). Differences in Television viewers'

involvement: Identification with and attraction to liked, disliked, and neutral character. *Communication Research Reports*, 30 (4), 293-305.

Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters. *Mass Communication and Society*, 4 (3), 245-264.

Electronic Media

Hall, S. (1980). Encoding/decoding. Retrieved from:

http://www.hu.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/Hall_Encoding-n-Decoding.pdf



ภาคผนวก

เรื่องย่อของการ์ตูน Disney Princess ที่ศึกษา

เรื่องย่อ ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled)

เมื่อแสงอาทิตย์หายวับหนึ่งตกลงสู่พื้นโลก และกำเนิดเป็นดอกไม้เรืองแสงประกอบด้วยสรรพคุณเยียวยาความป่วยเจ็บ มีหญิงชราคนหนึ่งชื่อว่า “กอธเอล” พบเจอเข้า จึงใช้ดอกไม้ชิ้นนั้นเพื่อคงความเยาว์วัยดูหญิงสาวของตนเอง โดยวิธีร้องเพลงมนตร์แก่ดอกไม้ชิ้นนั้นว่า “บุปผาเรืองแสงส่องเปล่งฤทธิ์ของเจ้า ช่วยย้อนวันให้เรา คืนสิ่งที่เคยได้ครอง” นางนำส้อมมาครอบดอกไม้ชิ้นนั้นเพื่อเก็บไว้ใช้แต่ผู้เดียว

หลายร้อยปีผ่านไป เกิดอาณาจักรขึ้นบริเวณนั้น ราชนิแห่งอาณาจักรดังกล่าวประจวบขณะใกล้ให้ประสูติพระธิดา ทหารและพลเมืองพยายามช่วยกันค้นหาวิธีแก้ไข และพบดอกไม้สีทองเข้าโดยบังเอิญ ราชนิทรงได้รับการรักษา และมีประสูติกาลแก่ธิดาพระนามว่า “ราพันเซล” ผู้มีเกศางามดังทอง และบัดนี้ เกศของพระธิดากลายเป็นแหล่งสรรพคุณพิเศษของดอกไม้ชิ้นนั้นแทน

ในคืนนั้นกอธเอลได้ลักพาตัวพระธิดาไปซ่อนไว้ในหอคอยสูงกลางป่า และได้เลี้ยงดูประดุจบุตรในอุทร เพื่อใช้ผมของราพันเซลช่วยให้ตนเองคงความเยาว์วัยต่อไป กอธเอลทราบดีว่าถ้าตัดผมของราพันเซลออก ผมนั้นจะเสื่อมสรรพคุณ และเปลี่ยนจากสีทองเป็นสีน้ำตาลทันที ดังนั้นนางจึงปล่อยให้เกศของราพันเซลยาวโดยมิได้ตัดเลย และมีให้ราพันเซลออกนอกหอคอยเลย

ทั้งนี้ทุกๆ ปีในวันคล้ายวันประสูติราพันเซล พระราชาและราชกุมารของพระองค์จะปล่อยโคมลอยนับแสนดวงขึ้นสู่ฟากฟ้า พวกเขาหวังว่าโคมลอยจะนำพาพระธิดาของพวกเขากลับมาอีกครั้ง

ในวันก่อนวันคล้ายวันประสูติปีที่สิบแปดของราพันเซล ราพันเซลขอให้กอธเอลอนุญาตให้เธอออกไปดูโคมลอยนอกหอคอย แต่กอธเอลไม่อนุญาต และให้สาเหตุว่า “โลกภายนอกมีแต่ภัยอันตรายและความชั่ว”

ในขณะเดียวกันนั้นกลุ่มโจรกลุ่มหนึ่ง นำโดยฟลิน ไรเดอร์ ชายหนุ่มรูปงาม ได้ขโมยสิทธาภรณ์ของเจ้าหญิงผู้หายสาบสูญนั้นไปจากพระราชวัง ระหว่างที่เหล่าองครักษ์ไล่ตามกลุ่มโจรอย่างติดพันนั้น “แม็กซิมัส” ม้าของหัวหน้าองครักษ์ คลาดจากกลุ่มโดยไม่มีผู้ขี่ม้าแม็กซิมัสจึงออกตามล่าฟลินเอง ในเวลานั้น ฟลินหลอกเอาสิทธาภรณ์ไปจากเพื่อนร่วมกลุ่ม แล้วหนีขึ้นไปซ่อนตัวที่หอคอยของราพันเซลซึ่งเขาพบโดยบังเอิญ แต่เขาถูกราพันเซลฟาดด้วยกระแทะจนสลบไป ราพันเซลซ่อนฟลิน ไรเดอร์ไว้ในตู้เสื้อผ้าของเธอ แล้วเก็บสิทธาภรณ์ไว้

เมื่อกอธเอลกลับมา ราพันเซลได้อ้อนวอนให้นางไปเก็บเปลือกหอยมาให้ เป็นของขวัญวันเกิดเพื่อนำมาทำสิทธาภภาพ กอธเอลยอมใช้เวลาเดินทางสามวันไปเอาของขวัญมาให้

ระหว่างนั้นราพันเซลตกลงกับฟลิน ไรเดอร์ว่าถ้าอยากได้สิทธาภรณ์คืน ให้พาตัวเธอออกไปนอกหอคอยเพื่อไปชมดูเหล่าโคมลอยที่เธอเข้าใจว่าเป็น “หมู่ดาว” ซึ่งปรากฏขึ้นทุกๆ วัน

คล้ายวันเกิดของเธอ ฟลินพยายามให้ราพันเซลเลิกเดินทางแล้วกลับหอคอยไปเสีย โดยพาเธอไปค้างแรมที่ร้านลูกเป็ดหน่อมแน้ม (Snuggly Duckling Parlor) ที่เต็มไปด้วยคนเถื่อนและชาวไวกิง ทว่าชาวไวกิงกลับเอ็นดูราพันเซล และราพันเซลแนะนำให้พวกเขาทำความฝันของตนให้สำเร็จเหมือนที่เธอกำลังจะไปดูโคมลอยที่ฝันมานาน

ระหว่างเดินทาง กอแรลพบม้าแม็กซิมัสที่ไม่มีคนขี่ และเกิดกังวลขึ้นมาว่า อาจมีคนไปพบราพันเซล จึงรีบกลับไปยังหอคอย แต่เมื่อกอแรลกลับมาที่หอคอยจึงได้พบว่า ราพันเซลไม่อยู่ในหอคอยแล้ว

ในขณะที่เดียวกันเหล่าองครักษ์มาถึงร้านลูกเป็ดหน่อมแน้มเพื่อจับกุมฟลิน แต่ชาวไวกิงช่วย ฟลินและราพันเซลหนีไปได้ การไล่ล่ายุติลงเมื่อม้าแม็กซิมัสทำให้เขื่อนแตก และฟลินกับราพันเซลติดอยู่ในถ้ำน้ำท่วมไร้ทางออก เมื่อฟลิน ไรเดอร์คิดว่า ตนกำลังใกล้ความตาย เขาสารภาพว่า อันที่จริงตนเองชื่อ ยูจิน พิตช์เฮอร์เบิร์ต

ส่วนราพันเซลนั้นสารภาพว่า เธอมีเส้นผมวิเศษที่เรืองแสงได้เวลาที่เธอร้องเพลง ทันใดนั้นเอง ผมของเธอก็เรืองแสงขึ้นและชี้ทางออกให้แก่คนทั้งสอง ทั้งคู่จึงออกจากถ้ำปิดตายนั้นได้ และราพันเซลได้ใช้ผมของเธอเยียวยาบาดแผลของยูจิน ค็นนั้น กอแรลติดตามมาพบราพันเซล และบอกเธอว่า ยูจินไม่สนใจเธอจริง เขาประสงค์เพียงได้ศิราภรณ์เท่านั้น โดยกอแรลยืนยันให้ราพันเซลทดสอบยูจินโดยศิราภรณ์ให้ดู

เช้าวันต่อมา ม้าแม็กซิมัสได้พบพบยูจิน แต่ได้กลายเป็นเพื่อนกับราพันเซลไป และยอมร่วมทางไปกับคนทั้งสองเพื่อกลับอาณาจักรแล้วพาราพันเซลไปดูโคมลอย ค็นนั้น ยูจินพาราพันเซลล่องเรือไปกลางอ่าวหน้าพระราชวังเพื่อชมดูโคมลอยอย่างใกล้ชิด ณ ที่นั้น ราพันเซลศิราภรณ์ให้เขา แต่เขากล่าวว่า เขาไม่ต้องการมันอีกต่อไปแล้วเมื่อเขาได้พบเธอ ทันใด เขาสังเกตเห็นเพื่อนโจรของเขาที่เขาทิ้งมา เขาจึงละราพันเซลไปพบเพื่อนเพื่อยกศิราภรณ์ให้ ทว่า เพื่อนโจรจับเขามัดติดกับเรือแล้วให้แล่นเข้าไปในท่าของพระราชวัง พวกเขาบอกแก่ราพันเซลว่า ยูจินทรยศความรู้สึกของเธอโดยชิงศิราภรณ์จากไปแล้ว และพวกเขาจะจับเธอเพื่อเอาผมเธอไปขายเสียเดี๋ยวนี้ แต่กอแรลช่วยราพันเซลไว้ได้ และพาเธอกลับหอคอย ทว่า ทั้งหมดนี้เป็นแผนการของกอแรล วันนั้น ยูจินถูกจับและถูกพิพากษาประหารชีวิตด้วยการแขวนคอ ม้าแม็กซิมัสจึงนำพาชาวไวกิงที่ร้านลูกเป็ดหน่อมแน้มมาช่วยยูจิน และไปช่วยราพันเซลที่หอคอย

ราพันเซลคิดทบทวนเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบขณะเดินทางไปดูโคมลอย เธอจึงทราบว่าเธอคือเจ้าหญิงที่หายไปจากอาณาจักร และเธอพยายามหลบหนี กอแรลจึงจับเธอไว้ และเมื่อยูจินมาถึงหอคอย กอแรลแทงเขาจากข้างหลัง แล้วกล่าวว่า นางจะพาราพันเซลหนีไปอยู่ที่อื่นแล้ว แต่ราพันเซลขอให้เธอใช้ผมรักษายูจินก่อน เธอจะยอมเป็นของกอแรลตลอดไป ก่อนราพันเซลจะได้ช่วยเยียวยายูจิน ยูจินคว้าเศษกระจกมาตัดผมของราพันเซลเสียจนสั้น เส้นผมของราพันเซลจึงเปลี่ยนเป็น

สีน้ำตาลเข้มและสูญเสียสรรพคุณไป กอเธลบันดาลโทสะเป็นอันมาก และร่างกายนางก็เปลี่ยนกลับสู่ความชราอย่างรวดเร็ว จนนางมีอายุยอมรับเงาของตนในกระจกได้ นางใช้ผ้าคลุมปิดหน้าตนเองไว้ด้วยความโกรธและตื่นตกใจ นางวิ่งพล่านจนล้มคะมำพุ่งออกจากหน้าต่างหอคอยดังลงสู่เบื้องล่าง ร่างกายของนางก็ร่วงโรยขึ้นเรื่อยๆ ก่อนนางจะปะทะกับพื้นแล้วป่นเป็นเถ้ากระดูกไป

ยูจินค่อยๆ ตายลงในอ้อมแขนของราพันเซล ด้วยความเสียใจ ราพันเซลร้องไห้และร้องเพลงมนต์ หยาดน้ำตาของเธอหยดลงบนแก้มของยูจิน และให้เขาฟื้นจากความตายอีกครั้ง ทั้งสองกอดและจูบกัน แล้วพากันกลับอาณาจักร พระหทัยของราชาและราชินีนั้นท่วมท้นไปด้วยน้ำตาของความปิติที่ได้พบพระธิดาอีกครั้ง หลายปีต่อมา ยูจินและราพันเซลเสกสมรสกัน ส่วนชาวไวคิงก็ทำ ความฝันของพวกเขาให้เป็นจริง ฝ่ายม้าแม็กซิมัสนั้นก็ได้รับรู้เป็นเจ้าหน้าที่ชั้นสูงในกององครักษ์

ในเรื่องต้นฉบับนั้นผู้ที่มาช่วยราพันเซลคือเจ้าชายและราพันเซลไม่ได้มีพลังวิเศษแต่อย่างใดเป็นเพียงหญิงสาวลูกของสามัญชน ซึ่งเจ้าของเรื่องต้นฉบับคือพี่น้องตระกูลกริมม์ ซึ่ง Walt Disney ได้นำเรื่อง สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด รวมถึงซินเดอเรลล่ามาดัดแปลงจนได้รับความนิยม

ต้นฉบับนิทานราพันเซลของสองพี่น้องตระกูลกริมม์ ได้ดัดเล่างี้ กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีสามี ภรรยา ที่เป็นชาวบ้านธรรมดาๆ ที่อยากได้ลูกสาวมานานแล้ว จนวันหนึ่งภรรยาของชานาได้ตั้งท้อง พวกเขายากจนมาก จึงไปขโมยผักในสวนของแม่มดมากิน ในครั้งแรกที่ไปเก็บผักในสวนมาให้ภรรยาทานก็ไม่ได้ถูกจับแต่อย่างใด ภรรยาของชานาจึงขอให้ชานาไปนำผักมาให้นางอีก

แต่ในครั้งที่สองนั่นเอง แม่มดจับได้ก็โกรธมาก จึงบอกว่าเมื่อคลอดลูกแล้วจะมารับพาตัวไป เมื่อราพันเซลเกิดแม่มดก็รับพาตัวไปขังในหอคอยเพื่อไม่ให้สามี ภรรยาตามหาเจอ แท้จริงแม่มดอยากมีลูกจึงเลี้ยงราพันเซลเหมือนเป็นลูกของตน ราพันเซลเติบโตขึ้นโดยคิดว่าแม่มดคือแม่แท้ๆ ของตน เธอไม่เคยออกไปไหน อยู่แต่ในหอคอย และมีผมยาวเหมือนในต้นฉบับ

วันหนึ่งเจ้าชายที่เดินทางมาจากแดนไกลเกิดหลงป่า และได้พบหอคอยที่แม่มดกำลังป็นผมของราพันเซลขึ้นไป เจ้าชายเกิดความอยากรู้อยากเห็นว่าข้างในหอคอยคืออะไรกันแน่ จึงเลียนเสียงแม่มดบอกให้ราพันเซลปล่อยผมลงมาเพื่อที่ตนจะได้ปีนขึ้นไป แล้วทั้งสองรักกัน เจ้าชายแอบปีนขึ้นไปหาราพันเซลอยู่บ่อยครั้งจนทั้งสองเกิดความคิดที่จะแอบหนีไปด้วยกัน แต่แล้วความก็แตกจนได้ แม่มดจับได้ก็โกรธมากจึงตัดผมราพันเซล แล้วจับราพันเซลไปอยู่กลางทะเลทราย เมื่อเจ้าชายมาถึงแม่มดก็ปล่อยผมของราพันเซลให้เจ้าชายปีนขึ้นมา เมื่อเจ้าชายปีนขึ้นมาแม่มดใจร้ายก็ผลักเจ้าชายตกหอคอย เจ้าชายตกลงไปให้พุงไม้ที่มีหนามแหลมทำให้หนามทิ่มตาบอด เจ้าชายตาบอดโซซัดโซเซเป็นคนพเนจรจนไปพบกับทะเลทรายที่ราพันเซลอยู่ ทั้งคู่เจอกันและอยู่ด้วยกัน

เรื่องย่อ Brave นักรบสาวหัวใจมหากาฬ

เรื่องทั้งหมดเริ่มขึ้นในวันเกิดของเจ้าหญิงครั้งเมื่อเจ้าหญิงยังทรงเยาว์วัย องค์ราชาและราชินีจัดงานวันเกิดโดยการไปตั้งค่ายในป่า พระราชามอบคันธนูคันแรกเป็นของขวัญแก่เจ้าหญิง ในระหว่างที่ครอบครัวกำลังมีความสุข ทันใดนั้น เสด็จมาหาพระราชา มนุษย์ตัวสูงขนาดกว่าสี่เมตรขึ้นบดบังแสงอาทิตย์ กลืนตัวของมันเหมือนสาบเหมือนซากศพ มันคือหมีตัวผู้ขนาดใหญ่ มหิมา หลังของมันเต็มไปด้วยดาบ หอก และลูกธนูของนักรบที่ผ่ายแพ้แก่มัน หมีร้ายคำรามเสียงก้องดังราวกับฟ้าผ่าแล้วเข้าโจมตีค่าย ทหารนับสิบคนวิ่งเข้ามาโรมรันเจ้าหมี แต่การรบครั้งเดียวก็ล้มคนได้ทั้งกอง ราชินีพุ่งปราดเข้าอุ้มธิดาน้อยขึ้นมาแล้วหนีออกไปจากค่ายอย่างรวดเร็ว เหลือไว้เพียงเสียงกรีดร้องของเจ้าหญิงและพระราชาที่กำลังจับดาบคู่มือกับ ปีสางหมีมอร์ดู

เวลา ผ่านมาหลายปีเจ้าหญิงองค์น้อยเติบโตเป็นเจ้าหญิงเมอริต้าผู้กล้าหาญเหมือนดังเช่นพระราชา องค์ราชาเพอร์ก็สพ่อของเมอริต้ากลายเป็นราชาคนเดียว การต่อสู้กับมอร์ดูทำให้เขาต้องเสียขาไป และตอนนี้ เมอริต้ากลายเป็นพี่สาวที่มีน้องแฝดสามที่ซุกซนสามคน ชีวิตของเมอริต้าเต็มไปด้วยกฎกติกาของพระราชวัง โดยที่เจ้าหญิงจะต้องนั่งหลังตรง เจ้าหญิงจะต้องสง่างาม เจ้าหญิงจะต้องพูดราชโองการต่อหน้าของประชาชนได้ เจ้าหญิงต้องทำอย่างนั้น เจ้าหญิงต้องทำอย่างนี้ เมอริต้าเพื่อที่จะต้องทนฟังคำสั่งจากแม่ของเธอ ราชินีเอลินอร์ผู้สมบูรณ์แบบ แม่หวังให้เมอริต้าเป็นแบบเธอ สง่างามและสมบูรณ์แบบอย่างไรที่ดี แต่บางครั้งเมอริต้าก็อยากให้เป็นของตัวเองบ้าง เธอจึงหนีออกไปฝึกยิงธนูในป่าทุกๆ เช้า เธอเป็นนักรบที่เก่งกาจ ไม่ว่าจะขี่ม้า ฟันดาบ และที่สำคัญเธอไม่เคยเป็นรองใครเรื่องยิงธนู บางทีเธออาจจะเป็นคนที่ยิงธนูเก่งที่สุดในอาณาจักรก็เป็นได้

และแล้ววันหนึ่งหลังจากที่เมอริต้ากลับมาจากการออกไปผจญภัยที่น้ำตกกราชา เธอเหนื่อยและหิวมาก เจ้าหญิงเดินตรงเข้ามายังห้องอาหาร ที่นั่นเองพ่อกำลังเล่าเรื่องการต่อสู้ระหว่างตัวพ่อกับปีสางมอร์ดูให้แฝดทั้งสามฟัง พ่อเล่าเรื่องนี้บ่อยหลายครั้งจนเธอและน้องชายเบื่อจะแะอยู่แล้ว แต่เธอก็ไม่เคยเบื่อที่จะฟัง มันเป็นตำนานที่ยิ่งใหญ่ สักวันเธอจะเป็นอย่างพ่อ แต่ไม่นานแม่ของเธอก็ขัดขึ้น ราชินีอย่างภาคภูมิใจบอกว่า “ท่านลอร์ดต่างเมืองทั้งสามจะพาลูกชายของเขามาสู่ขอลูกในอีกไม่นานนี้ ข้าอยากจะให้เจ้าเตรียมตัวให้ดี” แต่เมื่อสิ้นคำพูดเมอริต้าก็โกรธมาก จากนั้นเจ้าหญิงผู้ฉุนเฉียวก็ขึ้นห้องไป เธอยังไม่ยอมแต่งงานกับคนที่เธอไม่เคยรู้จัก แต่แม่ก็ไม่เคยรับฟังเธอ เธออยากจะมีอิสระ และอยากให้แม่รับฟังเธอบ้าง แต่แล้วราชินีก็เข้ามาในห้องของเจ้าหญิงพร้อมกับชุดหมากrug เมอริต้ารู้ทันทีเลย แม่กำลังจะมาสั่งสอนเธอ และเธอเบื่อหน่ายที่สุด ราชินีเอลินอร์วางกระดานหมากรุกไว้บนตัวหมากสี่ตัว จากนั้นเธอก็เริ่มเล่าตำนานให้ลูกสาวฟัง

“เมื่อ นานมาแล้ว มีอาณาจักรที่ยิ่งให้อยู่อาณาจักรหนึ่ง เมืองนี้มีเจ้าชายอยู่สี่คน ประชาชนอยู่อย่างสงบสุข จนวันหนึ่งเจ้าชายองค์โตคิดจะเปลี่ยนชะตาของตนเองโดยการขึ้นเป็น

องค์ราชา เขาตัดขาดกับพี่น้องอีกสามคน และใช้กำลังที่เทียบเท่ากับคนสิบคนของเขาเข้ายึดปราสาทสุดท้าย อาณาจักรโบราณแห่งนี้ล่มสลาย”

เมื่อ เล่าเสร็จราชินีก็ดึงตัวหมากที่เป็นฐานของกระดานหมากรุกออกตัวหนึ่ง กระดานหมากรุกที่เปรียบได้กับทั้งอาณาจักรรุ่งโรจน์ลงพาเพียงเพราะขาดตัวหมาก ที่รองรับกระดานไปหนึ่งตัวเมอริต้าหัวเราะและบอกกับแม่ว่ามันเป็นแค่ตำนาน

“ตำนาน คือประวัติศาสตร์ และเราเรียนรู้จากประวัติศาสตร์” ราชินีบอกด้วยท่าที่สง่างาม แต่ยังไม่เจ้าหญิงก็เลือกจะไม่แต่งงานอยู่ดี มันช่างเป็นความคิดที่ไร้เหตุผล เจ้าหญิงคงไม่เข้าใจหรือว่าถ้าราชินีเอเลนเนอร์ปฏิเสธลอร์ดทั้งสามไป อาจจะเกิดสงครามชิงตัวเจ้าหญิงระหว่างอาณาจักรก็เป็นได้ เมื่อตอนที่ราชินียังเด็ก เธอก็เคยโดนจับแต่งงานกับพ่อของเจ้าหญิงเหมือนกัน ตอนแรกเธอก็ไม่ชอบ แต่ถ้าเธอต้องทำเพื่ออาณาจักรและประชาชนไม่ว่าอะไรเธอก็จะทำ แต่เมอริต้าคงไม่เข้าใจ อย่างน้อยราชินีก็อยากให้เจ้าหญิงรับฟังบ้าง

เช้าวันรุ่งขึ้นลอร์ดทั้งสามก็เดินเรือข้ามทะเลมาถึงอาณาจักรของราชา พ่อของเมอริต้าราชินีปลูกเมอริต้าแต่เช้าเพื่อแต่งองค์ทรงเครื่องให้เจ้าหญิงในชุดผ้าไหม แม่ของเมอริต้าดูอ่อนล้าเพราะนางเตรียมชุดและถักผ้ามาจนรูปครอบครัวไว้เป็น ของขวัญแต่งงานของลูกสาวทั้งคืน เป็นวันอันวุ่นวายที่สุดในชีวิตของเมอริต้า ห้องพระโรมมีผู้คนวิ่งไปมา ห้องครัวมีกลิ่นเหม็นคั่วไหม้ เมื่อทุกอย่างเตรียมพร้อม เสียงปี่สก็อตก็ดังก้องไปทั่วทั้งปราสาท ประตูเปิดออกและขบวนแห่งลอร์ดแต่ละเมืองก็เข้ามาในพระราชวัง เมื่อเสียงดนตรีโห่ร้อง ลอร์ดคนแรกก็แนะนำลูกชายของตนให้รู้จัก ลูกชายของเขาตัวใหญ่แต่พูดภาษาถิ่นที่ฟังไม่รู้เรื่องอยู่ตลอดเวลา ส่วนลูกชายของลอร์ดคนที่สอง เขารูปร่างสมกับเป็นเจ้าชายแต่เขาขี้อวด ส่วนลูกชายของลอร์ดคนสุดท้ายเขาตัวเล็กเหมือนกับไก่แกมยังใจลอยอยู่ตลอดเวลา เมอริต้ายืนยันเลยว่าเธอจะไม่แต่งงานกับคนพวกเด็ดขาด แล้วเธอต้องหาวิธี

“ยิ่งธนู!” เมอริต้ากล่าวขึ้น คนในพระราชวังหันมามองเธอเป็นตาเดียว เมอริต้าเงิบเสียงลงแล้วกล่าวอย่างสง่าแบบที่แม่เคยสอน “ข้าเลือก แข่งยิ่งธนู”

เมื่อ สิ้นพิธี ขบวนแห่ก็พากันไปที่ทุ่งหญ้าหลังอาณาจักร เพื่อเริ่มการแข่งขัน ลูกชายของลอร์ดทั้งสามเข้าประจำที่ ผู้คนโห่ร้องเสียงดังอย่างตื่นเต้น ทั้งพระราชราชาและพระราชินีดูจะตื่นเต้นกับการแข่งด้วย โดยที่ไม่มีใครรู้เลยว่าทั้งหมดเป็นแผนของเจ้าหญิงตัวแสบ เมอริต้าเป็นลูกคนโตสุดของผู้ว่าแห่งอาณาจักรนี้ เธอจึงมีสิทธิอย่างเต็มที่ ที่จะแข่งขัน ถ้าเธอชนะลูกชายของลอร์ดทั้งสามได้ เธอจะไม่ต้องแต่งงานกับใครทั้งนั้น ถึงแม้มันจะผิดจารีต แต่มันคือหนทางสุดท้ายของเธอ

การแข่งขันเริ่มขึ้นลูกชายของลอร์ดคนแรกยิงธนูออกไป แต่ลูกศรไม่เข้าเป้า ลูกชายขี้อวดของของลอร์ดคนที่สองเดินเข้ามาแล้วยิงธนูออกไปแต่เขาก็พลาดอีก ส่วนลูกชายผู้ใจลอยของลอร์ดคนสุดท้าย เขายืนนิ่งและเล็งอยู่นาน นานมากจนพ่อของเมอริต้าทนไม่ไหว เขาลุกขึ้นอย่างหงุดหงิดและสั่งให้เจ้าชายไก่อ่อนยิง เจ้าชายน้อยตกใจมาทำให้ลูกศรพุ่งเข้าเป้าพอดีเขาชนะ แต่ทันใด

นั่น เมอร์ธาก็เดินเข้าไปในสนามแข่งพร้อมกับคันธนูคู่ใจ สายตาของทุกๆ คนจับจ้องอยู่ที่เธอ ราชีนีเองก็ด้วยตอนนี้นางรู้แล้วว่าเมอร์ธากำลังจะพังงานแต่ง นางลุกขึ้นและตรงมาที่ลูกสาวทันที แต่สายไป เมอร์ธายังธนูเข้าเป้าแรกแล้วต่อมายิงเข้าที่เป้าที่สอง แต่เป้าที่สามทำให้เธอหนักใจ แต่แล้วเจ้าหญิงก็ยังธนูออกไป ลูกศรคมกริบเสียบทะลุลูกศรของเจ้าชายน้อยอย่างเฉียบขาด นั่นเป็นวินาทีเดียวกับที่ราชีนีเข้าถึงตัวลูกสาวตัวร้ายของเธอพอดี

ราชีนีเอลิเนอร์พาเธอเข้ามาในห้องและเริ่มต่อว่าอย่างแรงเพราะทำลอร์ดทั้งสามต้องขายหน้า เธอคือคนจุดชนวนสงครามเพียงเพราะความเห็นแก่ตัวของเธอเอง เมอร์ธ่าเหลืออดที่จะฟังเหลือเกินเธอจึงตะโกนกลับไปว่า “แม่ คิดว่าเป็นเจ้าชีวิตของทุกคน แม่ไม่เคยจะใส่ใจว่าข้ารู้สึกยังไง เพราะแม่เอาแต่สั่งข้าเพราะแม่ไม่เคยเข้าใจความรู้สึกของข้า เรื่องทั้งหมดนี้มันเกิดขึ้นเพราะแม่คือปีศาจร้ายของข้า” ลั่นเสียง เมอร์ธ่าก็คว่ำดาบขึ้นมาฟันฉับลงไปใต้ผ้าม่านรูปครอบครัวของแม่ที่ทำมาทั้งคืนเพื่อเธอ ดาบตัดรูปแม่และเธอออกจากกัน ราชีนิตกใจมากเธอไม่เคยคิดว่าลูกสาวแท้ๆ ของเธอจะทำแบบนี้ นางปรี่เข้าไปแล้วกระชากคันธนูออกมาจากเมอร์ธ่าแล้วโยนมันเข้าเตาผิงไป เมอร์ธ่ารู้สึกเสียใจอย่างมาก เธอสะอื้นและวิ่งออกไปจากห้อง ในที่สุดราชีนีก็นึกว่าตัวเองทำอะไรลงไป นางรีบไปหยิบไม้เขี่ยถ่านมาเขี่ยเอาคันธนูออกจากกองไฟ มันร้อนมากจนนางไม่สามารถหยิบมันได้ นางรู้สึกเสียใจอย่างมาก แต่ก็สายเกินกว่าที่จะตามลูกสาวไปแล้ว

อีกด้านหนึ่ง เมอร์ธ่าผู้โศกเศร้าขี่ม้าคู่ใจมุ่งหน้าเข้าไปในป่า เธอ ร้องไห้อย่างหนักอยู่บนหลังของม้าตัวโปรด แต่ทันใดนั้น ม้าก็หยุดวิ่งอย่างกะทันหัน เมอร์ธ่าสงสัยจึงมองไปรอบๆ เธออยู่ในลานก้อนหินก้อนยักษ์สูงสิบเมตรเรียงรายกันเป็นวงกลมอยู่ลึกก่อน สถานที่นี้เต็มไปด้วยมนต์ขลังและพลังอำนาจลึกลับจนม้าเพื่อนรักของเธอกลัว ลุกลงจนน่าขนลุก หมอกหนาลงปกคลุมรอบสถานที่เหมือนกับป่าช้า ไร้ซึ่งเสียงนกและสัตว์ป่า แต่แล้วลูกไฟวิญญาณก็ลุกโชนขึ้นมาจากดิน เมอร์ธ่าหากลัวมันไม่ เธอออกจะสงสัยมากกว่า เธอและม้าจึงตามมันเข้าไปในพงไพรมืดมิด ลูกไฟนั้นนำทางเมอร์ธ่ามาเจอกับกระท่อมกลางป่าหลังหนึ่ง เป็นที่ที่เธอไม่เคยเห็นมาก่อน เธอจึงตัดสินใจเข้าไปดูข้างใน ในกระท่อมไม้เต็มไปด้วยไม้เกะสลัก ผลงานส่วนใหญ่มีแต่หมี โต๊ะหมี เชียงหมี แม้แต่ดินสอยยังเป็นรูปหมี เมอร์ธ่าชักเริ่มสงสัยในกระท่อมลึกลับหลังนี้ แต่เมื่อเธอหันหลังมาเธอก็พบกับยายแก่คนหนึ่ง เธอเสนอจะขายผลงานที่เกะสลักให้กับเจ้าหญิง แต่เมอร์ธ่าไม่สนใจเธอปฏิเสธจะซื้อของชิ้นใดก็ตาม แต่แล้วมีदनับสิบๆ เล่มก็พุ่งเข้าหาเธออย่างน่าหวาดเสียว แล้ว เธอก็รู้ว่าที่จริงแล้วยายแก่ผู้นี้คือแม่มด เธอจึงซื้อของหมดทั้งกระท่อมและเอาสร้อยประจำตระกูลของเธอแทนเงินแรกกับคาถา หนึ่งคาถา... คาถาที่จะเปลี่ยนแม่ของเธอ แม่มดแก่รับสร้อยนี้มาแล้วตรงไปที่หม้อต้มยาใบใหญ่ทันที ระหว่างที่นางกำลังปรุงยา นางก็เล่าให้เจ้าหญิงฟังว่า “เคยมีเจ้าชายคนหนึ่งมาขอให้ใช้เวทย์มนต์เปลี่ยนชีวิตของเขา เขาน่ะตัวใหญ่และแข็งแรงเท่ากับคนถึงสิบคน แถมยังหล่อด้วยนะแม่หนู และเขาให้สร้อยประจำตระกูลรูปขวานกับข้าเป็นของตอบแทน” แล้ว ทันใดนั้นแสงสว่างก็ส่องวาบออกมาจากหม้อ ปรางค์

เป็นขนมเค้กหนึ่งก้อน เมอริต้ารับมาและรีบควมม้าตัวโปรดกลับไปยังปราสาททันทีอย่างรวดเร็ว พอกลับไปถึงแม่ก็ออกมาต้อนรับเธออย่างเป็นห่วง แม่ของเธอเสียใจมากเพราะนึกว่าเธอหายตัวไป เมอริต้าจึงปลอบแม่และให้ขนมเค้กกับแม่ ราชินีรู้สึกภูมิใจมาก นางหลงคิดไปเองว่าลูกสาวทำขนมเค้กให้ นางจึงกินเข้าไปคำเล็กๆ คำหนึ่ง ไม่นานเธอก็รู้สึกผิดปกติ นางรู้สึกเหมือนกับตัวเองกำลังจะป่วย นางจึงให้ลูกสาวพาตนเองขึ้นไปบนห้องก่อน ที่จะขึ้นไปถึงห้องเธอต้องเดินผ่านห้องพระโรงเสียก่อน ที่นั่นวุ่นวายมาก ลอร์ดทั้งสามทะเลาะกันเรื่องการแต่งงานและดูเหมือนว่าสงครามเล็กๆ กำลังจะ เกิดขึ้น ราชินีและเจ้าหญิงจึงต้องหนีขึ้นมabenห้องกันเงียบๆ เมื่อเข้ามาในห้องบรรทม ของ ราชินี เมอริต้าก็วางพระองค์ลงบนเตียง สีหน้าของแม่ดูแย่งเรื่อยๆ แต่เจ้าหญิงรู้ว่านี่คือผลของ เวทย์มนต์ เธอจึงไม่กังวลอะไร “แม่ ท่านตัดสินใจจะยกเลิกงานแต่งงานของข้ารึยัง” เจ้าหญิงถามอย่าง มีความสุข

“อะไร นะ เมอริต้า จะไม่มีการยกเลิกอะไร นี่ เจ้าเอาอะไรให้ข้ากิน นี่เจ้า” ราชินีพูด อย่างลำบากยากเย็น พูดยังไม่ทันเสร็จ เธอก็กลืนตกล้มตึงไป เมอริต้ารู้สึกร้อนตัวขึ้นมาทันที เธอกลัว ว่าแม่จะรู้ว่าเธอเอาเค้กจากแม่มดแปลกหน้าให้แม่กิน แต่มีอะไรแปลกไปร่างของราชินีนอนแน่นิ่งอยู่ บนพื้นห้องโดยไม่ขยับเขยื้อน เมอริต้าจึงค่อยๆ เดินเข้าไปดูแม่ของเธอตายแล้วหรือ แต่ไม่นานร่างของ ราชินีเอนลงนอร์ก็ลุกขึ้นมาแต่ไม่ได้อยู่ในร่างของมนุษย์ แต่กลายเป็นสัตว์กินเนื้อสูงสามเมตรพร้อมกับ กรงเล็บยาวแหลมคม เมอริต้ากรี๊ดร้องออกมา

“หมี!” ตอน นี้องค์ราชินีกลายเป็นหมีไปแล้ว เมอริต้าจึงสารภาพว่าเธอให้แม่กินเค้ก ของแม่มด แต่เธอไม่ได้ตั้งใจให้เป็นแบบนี้ ก่อนอะไรอย่างอื่นเธอต้องรีบพาแม่หนีออกจากปราสาท ก่อนที่พ่อจะมาเห็นเข้า พ่อของเธอแค่นปีศาจจอมรุ่มมากที่กินขาของเขา เขาจะฆ่าหมีทุกตัวที่เขาเห็น พ่อต้องฆ่าแม่แน่ๆ ถ้าเห็นแม่ตอนนี้ เมอริต้าจึงพาแม่ของเธอออกจากปราสาทโดยมีน้องชายฝาแฝด สามคนช่วยเหลือ เมอริต้าจึงให้ขนมในห้องครัวเป็นของขวัญแก่เด็กๆ โดยที่เธอไม่รู้เลยว่าน้องของเธอ กำลังจะกินเค้กของแม่มดที่เหลืออยู่ในครัว เพราะเธอลืมเอาขนมไปทิ้ง

เมอริต้าและแม่มุ่งตรงไปที่กระท่อมของแม่มด แต่เมื่อมาถึงกระท่อม ข้างในนั้นกลับดู ว่างเปล่าเหมือนกับกระท่อมร้าง เมอริต้าไม่รู้จะทำอย่างไรดี ด้วยความบังเอิญเธอทำให้เวทย์มนต์ บางอย่างในกระท่อมทำงาน มีควันโพยพุ่งออกมาจากหม้อที่อยู่กลางกระท่อม และใบหน้าของแม่มดก็ ปรากฏขึ้นมาพร้อมกับพูดด้วยเสียงแหบแห้งเกี่ยวกับเจ้าหญิงว่า

“ถ้าเจ้าหญิงไม่พอใจในผลของมนต์ จงไปบริศณานี้ ‘จงเชื่อมต่อสายใยที่ขาดวัน’ แต่ถ้า พระองค์ไม่สามารถทำได้ภายในสองวัน เวทย์มนต์นี้จะคงอยู่ไปตลอดกาล”

เมอริต้าไม่รู้เลยจริงๆ แล้วตอนนี้ก็มีดมากแล้วด้วย เธอจึงก่อกองไฟไม่เล็กให้แม่หมีของเธอ อยู่ เธอกลับไปปราสาทเพื่อไปเอาคันทันอันใหม่มา แต่ระหว่างนั้นฝนก็ตกเสียแล้ว เธอจึงรีบกลับไป หาแม่ ในคืนที่ฝนฟ้าคะนอง แม่จะร้องเพลงกล่อมเธอ ไม่ว่าเสียงฟ้าจะดังแค่ไหน ความไพเราะของ

เพลงจะไล่ความกลัวไปจากเธอทุกครั้ง แต่ต่อไปนี้เธอจะไม่ได้ยินเสียงนั้นอีกแล้ว เมรีดำคิดแล้วก็ทำใจไม่ได้ นี่เธอทำอะไรลงไป

เช้าวันรุ่งขึ้นเมื่อเมรีดำตื่นขึ้น เธอก็พบว่า แม่หมีเตรียมอาหารเช้าไว้ให้เธอ แต่อาหารนั้นล้นแต่กินไม่ได้ เธอจึงพาแม่หมีไปที่ล้าธารเพื่อตกปลา แมร์ราชินีจะเป็นหมีแต่นางก็ยังคงไม่ทิ้งความสง่างาม เธอจับปลาแบบหมีไม่เป็นด้วยซ้ำ เมรีดำต้องคอยสอนแม่ให้จับปลา แต่เมื่อจับปลาเสร็จและกินจนอิ่มหนำแล้ว แม่หมีก็เดินเข้าไปในป่าโดยไม่สนใจลูกสาวของตนเอง ทำให้เมรีดำเอะใจ เธอจึงตามแม่หมีไปโดยไม่ให้รู้ตัว ยิ่งเดินลึกเข้าไปในป่า เมรีดำก็ยิ่งรู้สึกคับข้องใจมากขึ้น เธอจึงเรียกแม่ของเธอ แต่ไม่ได้เป็นอย่างที่คาดคิด แม่หมีหันมาขู่ลูกสาวแล้วลุกยืขึ้นจนตัวสูงเสียดฟ้า มองมาที่เมรีดำด้วยแวว ตากระหายเลือด เจ้าหญิงรู้สึกกลัวอย่างบอกไม่ถูก หมีหมียกอุ้งตีนขึ้นพร้อมจะฉีกกระฉากเจ้าหญิงเป็นชิ้นๆ แต่ก่อนที่จะเกิดอะไรแบบนั้นขึ้น ราชินีก็ตื่นจากภวังค์ นางมองไปที่ลูกสาวอย่างหวาดๆ รวากับไม่รู้ตัวว่าตัวเองกำลังจะทำอะไร “แม่ดูเหมือนหมีจริงๆ เลย” เมรีดำพูด “แม่กำลังจะกลายเป็นหมีจากภายใน” ว่าเสร็จลูกไฟวิญญาณก็ผุดขึ้นมาจากดิน แม่ หมีรู้ว่าถ้าตนเองตามลูกไฟไปอาจจะพบหนทางที่จะทำให้ตนเองกลับเป็นมนุษย์อีก ครั้ง นางวิ่งไล่ลูกไฟจ่าละหวันอย่างขาดสติ เมรีดำจึงเข้ามาห้ามแม่ไว้ และนำทางพาแม่ของเธอตามลูกไฟไป ราชินี และเจ้าหญิงเดินตรงขึ้นไปทางเหนือผ่านป่าที่เต็มไปด้วยหมอกหนา เมรีดำคลำทางเหมือนคนตาบอด แล้วสุดท้ายลูกไฟนำทางก็หายไป แต่มันนำทั้งสองมาหยุดอยู่ที่หน้าปราสาทร้างแห่งหนึ่ง เมรีดำไม่เข้าใจว่าลูกไฟต้องการจะบอกอะไรกับเธอ เธอเดินสำรวจไปบนทางเดิน แต่ทันใด! นั้นพื้นหินเก่าแก่ใต้เท้าของเมรีดำก็ถล่มลง เจ้าหญิงร่วงลงไปยังโครม แม่หมีร้องด้วยความตกใจ แต่เมรีดำตะโกนขึ้นมามากกว่าเธอนั้นยังปลอดภัยดี ทำให้แม่หมีเย็นใจลงหน่อย

เจ้าหญิงมองขึ้นไปยังแม่หมี เธอต้องพยายามปีนกลับขึ้นไปเท่านั้นจึงจะออกไปจากที่นี่ได้ ด้วยความอยากรู้ อยากเห็น เมรีดำจึงมองไปรอบๆ และ เธอก็ได้รู้ว่าเธอตกลงมาในท้องพระโรงของปราสาทร้าง ที่ตรงกลางห้องมีตราประจำตระกูลรูปชวานสลักอยู่ เธอจำสัญลักษณ์รูปชวานนี้ได้ มันคือรูปที่แม่มดเอาให้เธอดู รวกับว่าท้องพระโรงนี้ดูเหมือนมีการสู้รบเกิดขึ้น เมรีดำเดินไปดูรูปสลักของผู้ชายสี่คน แต่แผ่นหินถูกตัดออกตรงผู้ชายในรูปสลักคนที่สี่ เหมือนกับรอยขาดบนผ้าผืนของแม่ และแล้วเมรีดำก็คิดออก

“ที่นี่คืออาณาจักรโบราณที่แม่เคยเล่าให้ข้าฟัง มันมีอยู่จริง แม่มดเล่าว่าเจ้าชายคนโตสุดเคยไปขอเวทย์มนต์จากนาง เพื่อขอให้เปลี่ยนเขา” เมรีดำนั่งไป เธอเหยียบอะไรบางอย่าง เธอจึงก้มลงไปดูที่พื้นแล้วก็แทบผงะ พื้นเต็มไปด้วยซากศพและโครงกระดูก แล้วทันใดนั้นมอร์ดุก็ปรากฏตัวออกมาจากความมืดพร้อมกับเสียงคำรามมรณะ เมรีดำคิดว่าธนูออกมาระดมยิงใส่มัน แต่ลูกธนูแทบไม่ระคายผิวมันเลย เจ้าหญิงวิ่งไปที่ช่องซึ่งเธอตกลงมาแล้วกะโดดไปหาแม่หมี โดยมีปีศาจมอร์ดุแห่งสก๊อตแลนด์กระโจนตามมา สองแม่ลูกวิ่งออกมาจากอาราจักรโบราณอย่างรวดเร็ว ในที่สุดเจ้าหมีร้ายก็

ไม่ตามเธอมา เมอริต้าไขปริศนาออกแล้ว เธอต้องเชื่อมต่อสายใยที่ขาดวินโดนการ เย็บผ้าม่านที่ขาดออก จากนั้นแม่ของเธอก็จะกลับเป็นเหมือนเดิม แต่ถ้าทำไม่ได้แม่ของเธอจะกลายเป็นแบบมอร์ดู เมื่อไปถึงปราสาทของพ่อ ทั้งสองแม่ลูกก็ไม่สามารถเข้าไปได้ เพราะมีทหารเฝ้าอยู่รอบประสาท แม่หมีจึงพาเธอเข้าไปข้างในปราสาทผ่านท่อระบายน้ำ เดินมาครู่หนึ่งแม่ลูกก็มาโผล่ที่ห้องครัว แต่เธอต้องเดินผ่านห้องพระโรงไปอีกถึงจะเข้าไปถึงห้องบรรทมเพื่อเย็บผ้าม่าน แต่เมื่อเมอริต้าเข้าไปในห้องพระโรงหัวใจของเธอก็แทบวาย ลอร์ดทั้งสามและพ่อของเธอกำลังตั้งป้อมรบราฆ่าฟันกันอย่างตึงเครียด ทั้งหมดนี้เป็นเพราะเธอและราชินีหายไป เมอริต้าจึงรวบรวมความกล้าและเดินเข้าไปกลางสนามรบ เมอริต้าจึงใช้ทักษะการพูดต่อหน้าประชาชนแบบที่แม่ของเธอสอนแล้วพูดอย่างสง่า แบบราชินีว่า”เมื่อนานมาแล้ว มีอาณาจักรโบราณอยู่แห่งหนึ่ง เพราะเพียงแค่พี่น้องแตกแยกกัน กลับทำให้ทั้งอาณาจักรล่มสลาย”

เมอริต้าได้กล่าวขึ้นกล่าว “เรื่องทั้งหมดนี้มันเกิดขึ้นเพราะความเห็นแก่ตัวของข้า แต่พระราชินีทำให้ข้าได้เรียนรู้ ถึง ความรับผิดชอบ และการรับฟัง ราชินีมีสารถึงท่านลอร์ดทั้งสามว่า เราควรจะต้องเปิดใจ ให้ลูกได้เลือกที่จะรัก เพื่อที่จะเดินตามเส้นทาง และรับฟังหัวใจของกันและกัน เพื่อเลือกคู่รักที่แท้จริงของตัวเอง”

เมื่อพูดจบลอร์ดทั้งสามก็เห็นด้วย ทั้งหมดก็กลับมาปรองดองกันดังเดิม เมอริต้าจึงถือโอกาสชักชวนทหารและลอร์ดไปที่ห้องสุรา ไม่นานนักเธอก็สามารถพาแม่หมีขึ้นไปบนห้องบรรทมอย่างปลอดภัย แม่หมีรู้สึกภาคภูมิใจลูกสาวของตนที่สามารถสงบศึกได้เพราะปัญญา แต่แล้วสิ่งที่ไม่คาดคิดก็เกิดขึ้นสัญญาติหะยานหมีก็เข้าครอบงำนาง แม่หมีเดินไปรอบห้องอย่างไม่มีสติ ในขณะเดียวกันกับที่พระราชินีเดินขึ้นมาพอดี เมื่อพ่อของเมอริต้าเห็นหมีเข้าก็นึกว่าเป็นหมีร้าย เขาปรี่เข้าสู่โจมตีมันทันที แต่แค่การตบของแม่หมีเพียงครั้งเดียวพ่อก็กระเด็นไป แล้วแม่ก็ตื่นขึ้นมาจากภวังค์ แม่ตัดสินใจหนีออกปราสาทไปก่อนที่จะทำร้ายใครอีก

“พ่อ หมีนั่นคือราชินี”เมอริต้าร้อง แต่พ่อไม่ฟังเธอ องค์ราชาซึ่งเธอไว้ในห้องและเอากุญแจไปให้แม่นมเก็บไว้ก่อน เมอริต้าพยายามฟังประตูออกมาแต่เธอก็ทำไม่ได้ แล้วเธอก็คิดออก เจ้าหญิงจึงตะโกนเรียกน้อยชายฝาแฝดทั้งสามคน ไม่ต้องรอนานเลยเจ้าชายน้อยทั้งสามในร่างของลูกหมีก็ปรากฏตัวออกมา เมอริต้าตกใจในทีแรกๆ แต่ไม่นานเธอก็จึงสั่งให้น้องๆ ไปเอากุญแจคืนมาน้องชายตัวแสบหลอกล่อแม่นมจนเอากุญแจคืนมาให้พี่สาวได้ เมอริตาจึงเอาผ้าม่าน เข็มและด้ายพร้อมกับน้องชายทั้งสามขึ้นหลังม้าควบตามขบวนของพระราชานักล่าหมีเข้าไป ในป่าทันที เจ้าหญิงพยายามเย็บผ้าม่านในขณะที่ควมม้าโดยมีหมีสามตัวคอยช่วยส่องไฟนำทางในความมืด

ในอีกด้านหนึ่งราชินีในร่างของหมียักษ์กำลังวิ่งหนีหมาล่าเนื้อและพระราชินีเข้าไปในป่า แต่นางถูกลอร์ดทั้งสามล้อมจับได้ที่ลานหินใหญ่ นางถูกเชือกเส้นหนาซึ่งไว้กับพื้นอย่างไ้ทางหนี พ่อ

ของเมอร์ด้าลงมาจากหลังม้าและยกดาบขึ้นเตรียมปลิดชีวิตของเจ้าหมี แต่แล้วเมอร์ด้าก็เข้ามาเอาดาบ
คู่มือของเธอปิดดาบของพ่อกระเด็นไป เพื่อปกป้องแม่ของเธอ

แต่ในระหว่างที่กำลังซุ่มอยู่นั่นเอง ปีศาจตัวจริงก็โผล่ออกมาจากเงามืด ปีศาจมอร์ดู
พุ่งกระโจนเข้าจู่โจมทหารทั้งกองทัพได้อย่างง่ายดาย มันตรงเข้ามาที่องค์ราชาแล้วเข้าตบเขากระเด็น
ไปอย่างเหี้ยมโหด จากนั้นมันก็ทะยานเข้าหาเมอร์ด้า มันทำท่าจะขย้ำเธอให้ตายในครั้งเดียว แต่แล้ว
แม่หมีก็สะบัดตัวเองหลุดออกจากเชือกแล้วปรีเข้าปกป้องลูกสาว

นางหมีผู้กัดฟัดเหวี่ยงกับมอร์ดูอย่างดุเดือด แต่ด้วยขนาดที่ตัวเล็กกว่าแม่หมีจึงบาดเจ็บ
เยาะกว่าปีศาจหมี นางจึงกระแทกหมีร้ายไปชนกับก้อนหินสูงสิบเมตรทำให้ก้อนหินนั้นขยับ แต่มอร์ดู
ยังไม่สิ้นฤทธิ์ มันยังกรายเข้ามาหาสองแม่ลูกอย่างเกรี้ยวกราด แต่แล้ว แท่งหินที่ขยับยั้งก็โค่นลงมา
ทับร่างของมอร์ดูทั้งเป็น เมื่อทุกอย่างจบลง วิญญาณของเจ้าชายองค์โตก็ถูกปลดปล่อยออกมาจากร่าง
ของปีศาจ เขาขอบคุณสองแม่ลูกแล้วกลายเป็นลูกไฟวิญญาณดวงเล็กๆ ลอยหายไปในความมืด

แสงแรกของวันที่สองสาดส่องที่ขอบฟ้า แม่ของเมอร์ด้ากำลังจะกลายเป็นหมีอย่าง
แท้จริงพร้อมกับน้องชายของเธอ เมอร์ด้ารีบวิ่งไปคว้าผ้ามาคลุมตัวแม่กับน้องๆ ภาพนาในใจของ
ให้การแก้คำสาปได้ผล ในที่สุดดวงอาทิตย์ก็โผล่พ้นจากขอบฟ้า แม่ของเจ้าหญิงกลายเป็นหมีไปเสีย
แล้ว เมอร์ด้าเสียแม่ไปแล้ว เจ้าหญิงเริ่มร้องไห้และสารถาพออกมา

“ข้าผิดเอง ข้ามันเห็นแก่ตัว ข้าเสียใจ เพราะข้าไร้เหตุผลแม่จึงเป็นแบบนี้ ข้าขอโทษที่
ข้าไม่รับฟังแม่ ข้าอยากให้แม่กลับมาเพราะข้ารักแม่” ลีนเสียงเธอก็กอดแม่เป็นครั้งสุดท้ายเพื่อสัมผัส
ถึงอุ่นของแม่และน้องๆ เธอจินตนาการชีวิตหลังจากนี้ไม่ออกเลย เธอจะอยู่ต่อไปได้อย่างไรโดยไม่มีแม่
แต่ตอนนี้มันสายเกินกว่าจะแก้ไขแล้ว เมอร์ด้าได้แต่สะอึกสะอื้นโดยมีพ่อปลอบโยนอยู่ข้างๆ แต่อยู่ดีๆ
มือที่อบอุ่นของแม่ก็ลูบผมของลูกสาว เมอร์ด้าเงยหน้าขึ้นแล้วพบว่า ราชนิกุลกลับมาเป็นคนอีกครั้ง นาง
ยิ้มทั้งน้ำตาและพรมจูบลงบนใบหน้าของลูกรัก น้องๆ ของเธอก็เช่นกัน พวกเขากลับมาเป็นเด็กน้อย
ซุกซนดังเดิม องค์ราชาดีใจมากและโผเข้ากอดครอบครัวที่รักของเขาเอาไว้ และแล้วเมอร์ด้าและ
น้องชายก็ได้อยู่อย่างสงบสุขกับพระราชาราชินีตลอดไป (เรื่องนักรบสาวหัวใจมหากาฬนั้นเป็น
เป็นเรื่องที่ Walt Disney ร่วมสร้างกับ Pixar ซึ่งไม่มีเค้าโครงมาจากนิทานดั้งเดิมแต่อย่างใด)

เรื่องย่อ Frozen ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ

ในอาณาจักรแห่งเอเร็นเดลล์ พระราชาและพระราชินีมีพระธิดาสองคน นามว่าเจ้าหญิงเอลซ่า ซึ่งเป็นพระธิดาองค์โต และเจ้าหญิงแอนนาเป็นพระธิดาองค์เล็กซึ่งทั้งสองเป็นพี่น้องกันโดยกำเนิด

เอลซ่าเกิดมาพร้อมความวิเศษในการเสกน้ำแข็งออกมาได้ดั่งใจสั่ง คืบหนึ่งอันนาได้ปลุกเอลซ่าให้มาเล่นด้วยกัน ขณะที่เอลซ่าและอันนากำลังเล่นกำลังสนุกสนานกับพลังวิเศษนี้ พลังหิมะของเอลซ่าถูกเสกเข้าที่ศีรษะของอันนาด้วยความไม่ตั้งใจ อันนาหมดสติไปทำให้เส้นผมส่วนหนึ่งของเธอเปลี่ยนเป็นสีขาว พระราชาและพระราชินีรีบพาเจ้าหญิงทั้งสองไปยังหุบเขาอันเป็นที่อยู่ของเฝ้าโทรลล์ผู้วิเศษเพื่อขอความช่วยเหลือ

ในขณะที่อันนายังหมดสติอยู่นั้น ปู่แฟบี่ (โทรลล์เฒ่าผู้นำเฝ้า) กล่าวว่า โชคดีที่เธอถูกพลังแค่ที่หัว แต่หากเป็นหัวใจแล้วจะต้องแย่นะๆ แฟบี่ได้ลบความทรงจำของอันนาเกี่ยวกับพลังของเอลซ่าออก เหลือทิ้งไว้แต่ความสนุกสนานของทั้งสองพี่น้อง และเตือนเอลซ่าว่าพลังของเธอจะเพิ่มพูนขึ้นเรื่อยๆ เธอต้องหัดที่จะควบคุมพลังนี้ให้ได้

เมื่อกลับสู่พระราชวัง เพื่อที่จะซ่อนเรื่องนี้เป็นความลับ พระราชาทรงสั่งให้มีการปิดประตูวัง ไม่ให้บุคคลทั้งภายนอกและภายในเข้าออก สองพี่น้องต้องถูกเลี้ยงดูโดยแยกจากกัน การควบคุมพลังของเอลซ่านั้นวันมีแต่จะแย่งลงเรื่อยๆ พระราชาต้องมอบถุงมือพิเศษให้เอลซ่า เพื่อให้เธอควบคุมพลังของเธอได้ง่ายขึ้น ในขณะที่อันนาแม้จะได้ใช้ชีวิตอย่างปกติธรรมดา แต่ก็ต้องอยู่กับโดดเดี่ยวตลอดหลายปี จากการที่เอลซ่าไม่ยอมพูดคุยกับเธอ แม้เธอจะยังจดจำความสนุกสนานที่เคยมีด้วยกันตอนเด็กๆ ได้ จนกระทั่งจุดพลิกผันมาถึงชีวิตของทั้งสองเมื่อพระราชาและพระราชินีทรงสิ้นพระชนม์อย่างกะทันหันขณะเดินทางออกทะเล

สามปีหลังจากการสิ้นพระชนม์ของพระราชาและพระราชินี เอลซ่าก็มีมีอายุครบกำหนดที่จะเข้าพิธีราชาภิเษก ในวันพิธีนั้นประตูกำลังได้เปิดออกหลังจากปิดมานานหลายปี อันนาซึ่งใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวมานานจึงออกจากวังเพื่อไปสำรวจบ้านเมือง ก่อนจะได้พบกับเจ้าชายฮานส์ (บุตรชายคนที่สิบสามของพระราชาแห่งหมู่เกาะทะเลใต้) และด้วยใบหน้าทีหล่อเหลาของเขา ทำให้อันนาตกหลุมรักฮานส์อย่างรวดเร็ว ส่วนเอลซ่าเธอเกรงว่าเธอจะปล่อยพลังของเธอออกมาในงานราชาภิเษก และเธอพยายามควบคุมมันไว้จนได้

ณ งานเลี้ยงหลังพิธี อันนาและเอลซ่าได้พูดคุยต่อหน้ากันเป็นครั้งแรกในรอบหลายปี ทุกอย่างดูเหมือนจะดีขึ้น ทว่าต่อมาเมื่ออันนาได้พาฮานส์มาพบเอลซ่าเพื่อขออนุญาตจากเอลซ่าให้ทั้งสองแต่งงานกัน เอลซ่าไม่อนุญาต และให้เหตุผลว่าอันนาจะแต่งงานกับชายหนุ่มที่เพิ่งเจอกันแค่วันเดียวไม่ได้ และสองพี่น้องเริ่มทะเลาะกัน อันนาดึงถุงมือของเอลซ่าออก

ด้วยความกดดันเอลซ่าไม่สามารถควบคุมพลังพิเศษของเธอได้ จึงเสกน้ำแข็งออกมาต่อหน้าผู้คนทั้งอาณาจักร ดยุคแห่งวีเซลตัน ซึ่งเป็นหนึ่งในแขกต่างเมืองที่มาร่วมงาน ตะโกนใส่เอลซ่าว่าเธอคือปีศาจ เธอจึงหวาดกลัวและวิ่งหนีออกไปจากเมือง และซ่อนตัวบนภูเขาน้ำแข็งห่างไกลจากอาณาจักร ณ ที่นั่น เธอรู้สึกปลดปล่อยจากความกดดันที่เธอพบมาเนิ่นนาน และได้ใช้พลังของเธอสร้างพระราชวังน้ำแข็งอันสวยงามขึ้นมา โดยที่ตลอดเวลาที่เธอไม่รู้เลยว่าพลังความกลัวของเธอทำให้ทั้งอาณาจักรตกอยู่ในสภาพฤดูหนาวชัณริศที่โหดร้าย

ทางด้านของอันนา ซึ่งรู้สึกผิดที่เป็นต้นเหตุทำให้พี่ของตนหนีไป จึงรีบออกตามหาเอลซ่าด้วยตนเอง และมอบหมายให้เจ้าชายฮานส์เป็นผู้ดูแลอาณาจักรชั่วคราวแทน ในระหว่างทางอันนาได้พบกับคริสตอฟฟ์ และสเฟน กวางเรนเดียร์คู่ใจของเขา เพื่อให้เขาช่วยนำทางในการตามหาเอลซ่า ทว่าเพียงไม่นานหลังจากทั้งกลุ่มออกเดินทางด้วยกัน ก็ถูกฝูงหมาป่าออกมาไล่ล่า ระหว่างที่ทุกคนหนีเอาตัวรอด คริสตอฟฟ์ต้องเสียเลื่อนหิมะราคาแพงของเขา

ด้วยความรู้สึกผิด อันนาจึงขอออกเดินทางต่อด้วยตัวเอง และจะชดใช้ค่าเสียหายให้เขาเมื่อเธอตามหาเอลซ่าพบ คริสตอฟฟ์ แม้จะไม่อยากจะช่วยอันนาในการเดินทางต่อ แต่สเฟนก็โน้มน้าวให้ คริสตอฟฟ์เปลี่ยนใจและช่วยอันนาตามหาพี่สาวของเธอต่อ ทั้งกลุ่มเดินทางมาพบกับโอลาฟ ตู๊กต่าหิมะที่เอลซ่าสร้างขึ้นระหว่างที่เธอกำลังหัดใช้พลังของเธอในการสร้างพระราชวังน้ำแข็ง โดยที่เอลซ่าเองไม่รู้ว่โอลาฟนั้นได้มีชีวิตขึ้นมา โอลาฟพาสาณากลุ่มไปพบกับเอลซ่า

เมื่อทั้งพวกเขาเจอกับเอลซ่าที่พระราชวังน้ำแข็ง อันนาพยายามเกลี้ยกล่อมให้เอลซ่ากลับไปช่วยอาณาจักรให้คืนสู่สภาพปกติอย่างที่ควรจะเป็น แต่เอลซ่ากลับยิ่งกลัวพลังของเธอที่ยิ่งรุนแรงขึ้น ทั้งยังผลอระเบิดพลังความหวาดกลัวของเธอเข้าใส่หัวใจของอันนา และปฏิเสธที่จะกลับไปยังเอเรนเดลล์

เอลซ่าเสกมนุษย์หิมะขนาดยักษ์ขึ้นมาเพื่อนำพวกเขาออกไปจากวัง ผมของอันนาเริ่มกลายเป็นสีขาว ทำให้อันนาเริ่มกังวล คริสตอฟฟ์พาสาพาอันนาไปหาพวกโทรลล์ ที่ซึ่งเขานับถือเป็นครอบครัว และเพราะเขาเองก็เคยเห็นพ่อแม่ของอันนามาขอความช่วยเหลือจึงรีบออกเดินทางกลับไปยังเอเรนเดลล์ เพื่อให้อันนาได้พบกับฮานส์ที่คิดว่าคือรักแท้ของอันนา

ขณะเดียวกันฮานส์ได้ออกไปตามหาอันนา โดยมีทหารสองนายซึ่งได้รับการกำชับให้สังหารเอลซ่าอาสาร่วมเดินทางไปกับฮานส์ด้วย เมื่อไปถึงพระราชวังน้ำแข็ง ขณะที่เจ้าชายฮานส์ต่อสู้กับมนุษย์หิมะยักษ์ที่เอลซ่าสร้าง ทหารของดยุคได้มุ่งหน้าเข้าไปในวังเพื่อเตรียมสังหารเอลซ่า เอลซ่าพยายามใช้พลังของเธอต่อสู้กับพวกเขาและเกือบฆ่าทหารทั้งสอง แต่เจ้าชายฮานส์เข้ามาถึงในเหตุการณ์และขอร้องเอลซ่าให้หยุด ขณะที่ เอลซ่าตั้งใจได้ ทหารของดยุคได้ยกหน้าไม้ขึ้นเตรียมฆ่าเธอ เจ้าชายฮานส์เข้าไปปิดหน้าไม้ขึ้นยิงใส่โคนน้ำแข็งเหนือเอลซ่า เอลซ่าวิ่งหลบแต่ล้มและหมดสติไปก่อนจะฟื้นในห้องซังที่เอเรนเดลล์ ฮานส์ขอร้องให้เอลซ่าหยุดหิมะนี้ แต่เธอบอกว่าเธอไม่รู้ว่าจะต้องทำ

อย่างไร เพียงไม่นานน คริสตอฟฟ์พาอันนากลับมาถึงเอเรนเดลล์ อันนาเล่าเรื่องการกระทำแห่งรักแท้ให้ฮานส์ แต่ก่อนที่ฮานส์จะจุมพิตอันนา ฮานส์ก็ได้เปิดเผยตัวตนออกมาว่าเรื่องที่เขารักอันนาเป็นเรื่องที่เขาสร้างขึ้น การที่เขา มีพี่ชายถึงสิบสองคน ทำให้เขาไม่มีทางจะมีอำนาจได้เลย เขาจึงคิดจะแต่งงานกับอันนา ก็เพื่อเตรียมจะยึดตำแหน่งราชาแห่งเอเรนเดลล์ได้หากเขาวางแผนฆ่าเอลซ่าอย่างลับ ๆ ได้สำเร็จ

เจ้าชายฮานส์ได้ชิงอันนาไว้ในห้อง ทำให้เธอทนกับความหนาวเย็น และหลอกให้เหล่าขุนนางเชื่อว่าเขาได้ให้ปฏิญาณแต่งงานกับอันนาก่อนที่เธอจะเสียชีวิต ทำให้เจ้าชายฮานส์เป็นผู้มีอำนาจอย่างสมบูรณ์ และประกาศให้เอลซ่าเป็นกบฏและสังหารชีวิต แต่เอลซ่านั้นใช้พลังของเธอหนีออกไปจากที่คุมขังได้ก่อน ทว่าความหวาดกลัวของเธอทำให้เกิดพายุหิมะอย่างรุนแรงรอบเมืองเอเรนเดลล์ คริสตอฟฟ์และสเฟนมุ่งหน้าฝ่าพายุหิมะเพื่อพยายามกลับเข้าไปในวัง

ในขณะนั้นโอลาฟเข้ามาช่วยอันนาเอาไว้ได้และพาเธอหนีออกจากวังเพื่อไปหาคริสตอฟฟ์ ฮานส์ตามหาเอลซ่าในพายุหิมะจนเจอ และหลอกเธอว่าอันนตายแล้ว เธอล้มลง ด้วยความเสียใจพายุหิมะหยุดนิ่ง อันนาซึ่งกำลังเดินไปหาคริสตอฟฟ์ เห็นฮานส์ที่กำลังคว้าดาบขึ้นมาเพื่อเตรียมสังหารเอลซ่าอยู่ใกล้ๆ จึงได้วิ่งเอาตัวของเธอเข้าไปขวาง ก่อนที่ร่างของเธอจะกลายเป็น้ำแข็งในเสี้ยววินาทีสุดท้าย ดาบของฮานส์ระเบิดออกและกระแทกเขาจนหมดสติ เอลซ่าหันมาเห็นร่างของอันนาและกอดเธอไว้อย่างเสียใจ ทว่าการกระทำของเอลซ่านั้นเป็นการกระทำแห่งรักแท้ ร่างน้ำแข็งของเธอค่อยๆ ละลายและกลับมามีชีวิตอีกครั้ง เอลซ่าจึงเข้าใจแล้วว่า ความรักนี้เองที่ทำให้เธอควบคุมพลังของเธอได้ ก่อนที่เธอจะใช้พลังของเธอค่อยๆ ละลายหิมะที่ปกคลุมไปทั่วทั้งอาณาจักร

ฮานส์ถูกส่งตัวกลับไปยังอาณาจักรของเขาเพื่อรับโทษที่ทำไว้ เอลซ่าประกาศตัดขาดทางการค้ากับเมืองวิเซิลตันท่ามกลางคำคัดค้านที่ไร้ผลของดยุค อันนาซื้อรถเลื่อนคันใหม่ให้คริสตอฟฟ์ชดใช้คนที่เสียไป ก่อนที่คริสตอฟฟ์จะจูบเธอด้วยความดีใจ เอลซ่าใช้พลังของเธอเปลี่ยนพื้นที่ในวังเป็นให้เป็นลานน้ำแข็งให้ชาวเมืองได้เพลิดเพลินกันอย่างมีความสุข และบอกอันนาว่าพวกเธอจะไม่มีวันปิดประตูอีกต่อไป

เรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่อง the snow queen โดย ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน ผู้แต่งเรื่อง เงื่อนน้อย ที่เป็นต้นแบบของเรื่อง เงื่อนน้อยผจญภัย The Little Mermaid (1989) ที่ถูกปรับรูปแบบการเล่าเรื่องเช่นกัน โดยเรื่องราวต้นฉบับเป็นดังนี้

เรื่องราวมันเริ่มจากปีศาจตัวหนึ่งได้สร้างกระจกเวทมนต์ที่บิดเบือนทุกสิ่งที่มันสะท้อน โดยเฉพาะมันมักจะบิดบังความดีและความสวยงาม แต่จะเพิ่มพูนสิ่งที่เลวร้ายและน่าเกลียดอัปลักษณ์แทน ปีศาจตัวนี้เป็นครูและมีลูกศิษย์ที่พยายามจะนำกระจกนี้ขึ้นไปบนสวรรค์เพื่อหลอกพระเจ้าและเทพองค์อื่นๆ แต่ปรากฏว่า พวกมันกลับพลาดทำกระจกหล่นลงไปยังพื้นโลก เศษกระจกนับพันล้าน

ขึ้นได้แตกละเอียดจนเล็กกว่าเม็ดทราย และโดนลมพัดกระจัดกระจายไปทั่วโลก เศษกระจกเหล่านี้นิ่งเข้าสู่จิตใจผู้คนมากมาย ส่งผลให้จิตใจของพวกเขาเย็นชาและมองทุกสิ่งเป็นเรื่องเลวร้ายไปเสียหมด

ในขณะนั้นเอง เกอร์ด้า และ เคย์ เป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน พวกเขาใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ทุกวันพวกเขาจะพูดคุยกัน เล่นด้วยกัน และดูแลสวนกุหลาบที่น่ารักของพวกเขา

เคย์หนุ่มน้อยผู้โดนผลของกระจกมนต์ดำ ได้ถูกลักพาตัวไปโดยราชินีหิมะ ราชินีหิมะได้จับหนุ่มน้อยครั้งแรก เพื่อให้เขาสามารถทนต่อความหนาวเย็นได้ จับครั้งที่สองเพื่อให้เขาลืมทุกสิ่งเกี่ยวกับครอบครัว แต่จับครั้งที่สามจะฆ่าเขาทันที ภาพรวมของนิทานเรื่องนี้ เคย์ได้ตกเป็นเชลยของราชินีหิมะ และเพื่อนบ้านของเคย์ก็คือ เกอร์ด้า (ต้นแบบของอันนา) ที่พันฝ่าอุปสรรคมาช่วยเคย์เมื่อเด็กชายอันเป็นที่รักหายตัวไป เกอร์ด้าจึงออกตามหาและพาเขากลับบ้านที่มีความรักรอเขาอยู่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพลังแห่งความรักของทั้งคู่



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายภัทรศศิริ ช้างเจิม
วัน เดือน ปีเกิด	7 สิงหาคม 2534
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2556: วิทยาศาสตร์บัณฑิต (นันทนาการ) เกียรตินิยมอันดับ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ตำแหน่ง	โปรดิวเซอร์ สถานีวิทยุโทรทัศน์โลกพระพุทธศาสนาเฉลิมพระเกียรติฯ (WBTV)

