

การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครใน  
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen)  
“ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

ภวิณี ตีศักดิ์ เทพทอง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ  
คณานิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ  
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

2560

การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครใน  
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen)

“ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

ภวิณี ตีกดี เทพทอง

คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ

---

อาจารย์.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ดร.วิเชียร ลัทธพิวงค์พันธ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ)

รองศาสตราจารย์.....ประธานกรรมการ  
(อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์)

รองศาสตราจารย์.....กรรมการ  
(อวยพร พานิช)

อาจารย์.....กรรมการ  
(ดร.วิเชียร ลัทธพิวงค์พันธ์)

ศาสตราจารย์.....คณบดี  
(ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

สิงหาคม 2560

## บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์	การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร ในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”
ชื่อผู้เขียน	นางสาววิณี ตีศักดิ์ เทพทอง
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม)
ปีการศึกษา	2560

ดิสนีย์ถือเป็นตัวแทนหนึ่งของวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) มีการฉายไปสู่ประเทศต่าง ๆ มากกว่า 78 ประเทศทั่วโลก จากการ์ตูนมิกกี้ เมาส์ และเหล่าผองเพื่อน มินนี่ เมาส์ พลูโต ภูฟี่ และ โดนัลด์ ดั๊ก จวบจนปัจจุบันได้สร้างมูลค่าทางธุรกิจกว่า 48,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี ค.ศ. 2014 โดยการ์ตูนของดิสนีย์ ถือเป็นต้นแบบของการ์ตูนประเภทเจ้าหญิง ซึ่งการ์ตูนประเภทเจ้าหญิง เหล่านี้เป็นการ์ตูนที่สอน “ผู้หญิง” ให้เป็น “ผู้หญิง” ตามความต้องการของสังคม เนื่องจากการ์ตูน เป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงแล้วเข้าใจเนื้อหาสาระเหล่านั้นได้ง่าย ส่งผลให้เด็กจะมีความสนใจในการ์ตูนมากกว่าการสื่อสารในลักษณะอื่น ภาพยนตร์การ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ จึงมักใช้การ์ตูนในการสอน และการถ่ายทอดภาพลักษณ์ของเพศหญิง ทั้งเป็นและไม่เป็นไปตามสิ่งที่สังคมในยุคหนึ่ง ๆ คาดหวัง ข้อสังเกตที่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนคือ ตัวละครหลักส่วนใหญ่ของการ์ตูนดิสนีย์เป็นเพศหญิง โดยตัวละครหลัก เหล่านั้นสะท้อนภาพลักษณ์ของสตรีเพศในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี อาทิ การเปลี่ยนแปลงของอัตลักษณ์ และภาพเสมือนที่ชัดเจนของตัวละครในแต่ละช่วงยุคสมัย ซึ่งทั้งหมดขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมในช่วงเวลาดังกล่าว กล่าวคือ วัฒนธรรม เป็นเรื่องของ ความรู้ ความเชื่อ ทักษะคิด ที่ผู้คนในแต่ละสังคมเรียนรู้ผ่านทางสังคมที่ตนเองใช้ชีวิตอยู่และวัฒนธรรมคือการสื่อสารและการสื่อสารมาจากวัฒนธรรม และเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไป ผู้หญิงมีลักษณะที่เปลี่ยนไปตามวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลผ่านตัวบทของภาพยนตร์

การ์ตูนประเภทเจ้าหญิงเรื่อยมา จนมาถึงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในการ์ตูน ดิสนีย์ ยุคปัจจุบัน โดยงานวิจัยเชิงคุณภาพฉบับนี้มุ่งศึกษาการสร้างตัวละครหลักที่มีผลต่อการรับรู้ (Perception) ของผู้รับชมในแต่ละช่วงเวลาแต่ละยุคสมัยที่การ์ตูนดิสนีย์ผ่านการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยและกาลเวลา พร้อมกับวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ซึ่งการสื่อสาร ของการ์ตูนของดิสนีย์สามารถสะท้อนถึงข้อคิดทางสตรีนิยมไว้อย่างชัดเจนที่มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เพื่อให้ผู้หญิงเดินตามครรลองของสังคมในแต่ละยุคสมัย โดยดำเนินการวิจัยผ่านการวิเคราะห์เอกสาร การวิเคราะห์ตัวบท และการสัมภาษณ์เชิงลึก นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และนักวิชาการด้านวรรณกรรม

ผลการศึกษา คือ

1) การ์ตูนของดิสนีย์ มักมีการเสนอภาพของวัฒนธรรมและเนื้อหาผ่านตัวละครของเรื่อง โดยภาพลักษณ์ดังกล่าวนำเสนอจาก พื้นเพของเรื่องของตัวละครเหล่านั้น และภาพของวัฒนธรรมในสมัยนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ชนชั้น (Race) เพศสภาพ (Gender) และภาษา (Language) โดยรูปแบบของตัวละครดิสนีย์ มักมีลักษณะเป็นตัวละครตัวแบน (Flat Character) แต่เริ่มเปลี่ยนเป็นตัวละครตัวกลม (Round Character) ในยุคหลัง

2) ด้านเนื้อหา สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ยุค ยุคแรก เป็นลักษณะของการกดดันผู้หญิงไว้ในบ้าน ในยุคที่สอง เริ่มให้ผู้หญิงกล้าที่จะแตกต่าง แต่ยังคงให้ความสำคัญด้านความรักจากเพศชายอยู่ และยุคปัจจุบัน เนื้อหามุ่งเสริมพลังแก่เพศหญิง และสร้างแนวคิดใหม่แก่เพศหญิงด้านปมของเรื่อง ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอกเพศหญิง เป็นสิ่งสำคัญที่เสนอปมปัญหาที่ไม่เหมือนกัน ยุคแรกมุ่งเสนอปัญหาพื้นฐานของความเป็นผู้หญิง ในขณะที่ยุคที่สองมุ่งเน้นปัญหาความต้องการของเพศหญิง และยุคปัจจุบันมุ่งเน้นปัญหาภายในจิตใจเพศหญิง รวมถึงเพลงประกอบภาพยนตร์ที่สะท้อนให้เห็นค่านิยมเพศหญิง และสะท้อนตัวละครเอกได้เป็นอย่างดี

3) ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” สื่อถึงผู้หญิง สองรุ่น โดยผู้หญิงรุ่นเก่าเกิดมาภายใต้ภาวะกดดันทางสังคม และความคาดหวังต่าง ๆ โดยสื่อผ่านตัวละครเอลซ่า และผู้หญิงรุ่นใหม่ เป็นผู้หญิงที่มีอิสระมากกว่า และยังคงแสวงหาสิ่งใหม่อยู่เรื่อย ๆ นอกจากนั้นยังมีความฉาบฉวยในความสัมพันธ์ และมองจากมุมมองของตัวเองเป็นหลักโดยใช้ แอนนา เป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่

(5)

4) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงแบบพี่สาว-น้องสาวเป็นความสัมพันธ์ที่มีความซับซ้อน เมื่อเทียบกับความสัมพันธ์แบบพี่ชาย-น้องชาย ความสัมพันธ์ของพี่สาว-น้องสาวเกิดขึ้นในรูปแบบของลักษณะทั้งความรักและความไม่พอใจในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นภาพความซับซ้อนของการสื่อสารระหว่างพี่และน้องจึงเป็นประเด็นใหญ่ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องราวทั้งหมด

5) สังคมเป็นผู้กดดันและสร้างภาพลักษณ์ของเพศหญิง สังคมกดดันให้ผู้หญิงต้องรับสภาพเหล่านั้นไว้กับตัว ทั้งการเป็นแม่ การเก่งงานบ้าน ทำอาหารเก่ง และการประพฤติตนที่ดีในเวลาเดียวกัน ซึ่งสิ่งเหล่านั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากความคาดหวังของสังคม ที่คาดหวังให้ผู้หญิงทำได้ และต้องทำได้คืออีกด้วย

6) สภาพของเพศหญิง เป็นเพศที่ต้องการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง แต่ในขณะเดียวกัน ผู้หญิงก็ต้องการอยู่ในกรอบของสังคม ทำให้สภาพของผู้หญิงมีบุคลิกขัดแย้งในตนเองสูงกว่าผู้ชาย

ซึ่งจากการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่ได้มุ่งเน้นเรื่องการสร้างภาพลักษณ์ของเพศหญิง แต่มุ่งเน้นเรื่องของการเสริมพลังให้กับผู้ชมเพื่อให้กล้าทำอะไรที่แตกต่างไปจากกรอบของสังคม และกล้าที่จะเปิดเผยตนเอง ซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นแนวคิดที่ก้าวข้ามในเรื่องของเพศไปแล้ว และเริ่มมีการใส่แนวคิดของเพศที่สามเข้ามาด้วย

## ABSTRACT

Title of Thesis	The Interpretation of Femininity through Storytelling: A Study of Protagonists in Frozen
Author	Miss Pawinee Tukdee Teptong
Degree	Master of Arts (Communication Arts and Innovation)
Year	2017

---

Disney is known as one of the representation of Pop Culture films 78 countries worldwide such as the cartoon Mickey Mouse and Friends, Minnie Mouse, Pluto, Goofy, and Donald Duck. Therefore, the firm has earned up to more than 48,000 million dollars in the year 2014. Films created by Disney is considered to be the ideal anticipated princess, which implies the way women should act and conduct themselves accordingly to society's needs or demands.. Cartoons are one of the mediums that the youth can easily access and comprehend its contents, causing children to have interests in watching and learning from cartoons more than any other forms of communication. Disney's animation films is often used in teaching and projecting the images of femininity according to what the society expect and don't expect in each period. What can be clearly seen is that the protagonist characters in Disney cartoons are virtually all women, there for those characters can be linked to being the reflection of womankind in each era perfectly. The changes in the identities and virtual images can be clearly projected in the characters from each time period, which is all reliant on the occurring social contexts, values, and cultures of that time.

Culture is knowledge, believes, and perspective that people in each civilization learn through the societies that they live in. Since culture is communication and communication comes

from culture, when time changes, so does the transformation of woman in each period's culture, leading it to having some effects in the film scripts of princess animation constantly even in the cartoon "Frozen" which is the latest and most popular film from all the Disney productions up to date.

This qualitative research focuses on the protagonist's building of characters and that it has an effect on the perception of the audiences from different periods and generations that went through different eras of Disney cartoons which are different verifications such as age, time, and fluctuation of culture according to its era. The style of communication in Disney cartoons can reflect the interpretations of feminism that has been adapted through out the changing periods so that women can follow the path of expected social norms in each generation. The process of this study went through the analyzing of documents, characters, and in depth interview with film critiques and academic literature.

The results of the study are:

1) Disney cartoons often project culture and content through the characters in the story, in which those projections are obtainable from the setting of the characters' backgrounds and the characters of the occurring culture in that timeperiod, for example races, genders, languages. The formats of the characters in the early period can be defined as 'Flat Characters' and evolved to 'Round Characters' in the later generation.

2) The content materials can be distinguished into 3 periods; the first period featured the pressure in enclosing women for them to stay at home, the second period started to allow women to have the courage to be different but still emphasizes the importance of their love for men, in the current period the contents are more geared towards empowering women and creating new concepts for females. The crux of what happens to female protagonists is very important and is often presented differently, for example the first period focused on exhibiting the basic problems of femininity, where as in the second period starts to concentrate more on the needs of women, and the current period is more fixated on the troubles in the female minds which can be noticed in

the movie's original sound tracks that expresses the values of women with the reflection of the main characters.

3) The animation movie 'Frozen' presents 2 generations in which the older generation is born under the society's pressure and expectations, where as in the later generation have more freedom in their expression, continuously seeks for new things, and other than that possessing a stronger approach in relationships and only sees from their own perception by using Anna as the representation of women in the later generation.

4) The relationship between female siblings are a more complex relationship when compared to the male siblings relationship. The older and younger sisters bond occurs with the form of love and dissatisfaction at the same time, That is the underlying difficulty in communication which is the main subject of issue happening in this story.

5) The society pressures and creates the ideal image of women as well as forcing them into accepting those conditions ie. motherhood, housework, cooking, and being well behaved, which all of these are society's expectations for women to be able to accomplish and be effective at those tasks.

6) The condition of the female gender is that they create their own identity but at the same time wanting to fit in the frames of society, causing the females to have higher conflict in identity than the male gender.

This research illustrates that this animation film does not focus on creating more 'ideal images' for women, but emphasizes in empowering the audience to have the courage to do things differently to the social expectations as well as having the courage to reveal their true self identity which in this case no longer relates to any specific gender and instead incorporates the idea of the third gender into the story.

กิตติกรรมประกาศ

แต่...

เด็กหญิงรสกัญญา เทพทอง

ภวิณี ตีศักดิ์

มกราคม 2559

## สารบัญ

### หน้า

บทคัดย่อ	(3)
ABSTRACT	(6)
กิตติกรรมประกาศ	(9)
สารบัญ	(10)
สารบัญตาราง	(12)
สารบัญภาพ	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย	1
1.2 คำถามนำวิจัย	5
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.6 นิยามศัพท์	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดการ์ตูน	8
2.2 แนวคิดภาพลักษณ์ของสตรีนิยม (Feminist)	16
2.3 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology Theory)	22
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	29

บทที่ 3	ระเบียบวิธีวิจัย	30
3.1	วิธีการดำเนินการวิจัย	30
3.2	เครื่องมือในการศึกษา	31
3.3	แหล่งข้อมูล	32
3.4	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	33
บทที่ 4	ผลการวิจัย	36
4.1	ผลการวิจัย	36
4.2	ตัวละคร	50
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	70
5.1	สรุปผลการวิจัย	70
5.2	อภิปรายผลวิจัย	74
5.3	ข้อเสนอแนะ	82
	บรรณานุกรม	83
	ประวัติผู้เขียน	87

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1	32
3.2	33
4.1	38
4.2	39
4.3	47
5.1	75
5.2	81

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างภาพการ์ตูนล้อเลียนของฝรั่งเศส	15
2.2 กระบวนการสร้างความเป็นเพศ	20
2.3 ลักษณะของสัญวิทยา	25
2.4 สัญวิทยาของเพียร์ส	26
2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	29
4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาปมปัญหาของภาพยนตร์การ์ตูนเจ้าหญิงของดิสนีย์	45
4.2 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”	42
4.3 ภาพตัวละครเอลซ่า	51
4.4 ภาพตัวละครแอนนา	54
4.5 ภาพตัวละครคริสทอฟ	55
4.6 ภาพตัวละครฮานส์	56
4.7 ภาพฉากตอนเด็ก	59
4.8 ฉากพระราชพิธี	61
4.9 ฉากการผจญภัยของแอนนา	63
4.10 ฉากสร้างปราสาทน้ำแข็ง	64
4.11 ฉากพายุหิมะ	66

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย

หากกล่าวถึง “การ์ตูน” คงไม่อาจปฏิเสธได้ว่าผู้ที่สร้างภาพยนตร์การ์ตูนให้มีชื่อเสียงโด่งดังและเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกนั้นได้แก่ “วอลท์ ดิสนีย์” (วอลเตอร์ อีเลียส ดิสนีย์ - Walter Elias Disney) ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนสีขึ้นเป็นรายแรก โดยมีจุดกำเนิดบนขบวนรถไฟจากนิวยอร์กสู่ลอสแอนเจลิส ซึ่งเขาได้จินตนาการและวาดตัวการ์ตูนหนูสีค้ำงางงสีแดงขึ้น โดยตั้งชื่อว่า มอร์ติเมอร์ (Mortimer) หากแต่ภรรยาของเขาได้ให้คำแนะนำและพร้อมกล่าวว่าชื่อที่เขาตั้งนั้นฟังดูจริงจังและเป็นทางการมากเกินไป จากต้นกำเนิดเพียงจุดเล็ก ๆ นี้เองตัวการ์ตูน “มิกกี้ เมาส์” (Mickey Mouse) ซึ่งแท้จริงแล้วถือกำเนิดขึ้นมาในปี 1928 จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่สามของวอลท์ ดิสนีย์ เรื่อง “Steamboat Willie” การ์ตูนเรื่องแรกที่มีการใส่เสียงจากนั้นในปี 1934 จึงตามมาด้วยการสร้างตัวการ์ตูนซึ่งเป็นเพื่อนของ มิกกี้ เมาส์ ได้แก่ มินนี่ เมาส์ (Minnie Mouse) พลูโต (Pluto) กูฟฟี (Goofy) และ โคนัลด์ ดั๊ก (Donald Duck) (Janet, 2001)

ดิสนีย์ถือเป็นตัวแทนหนึ่งของวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) (Trifonas, 2001) ที่มีการขายไปสู่ประเทศต่าง ๆ มากกว่า 78 ประเทศทั่วโลก จากการ์ตูนมิกกี้ เมาส์ และเหล่าเพื่อน มินนี่ เมาส์ พลูโต กูฟฟี และ โคนัลด์ ดั๊ก จวบจนปัจจุบันได้สร้างมูลค่าทางธุรกิจกว่า 48,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี ค.ศ. 2014 (The Walt Disney Company, 2014)

ภาพของการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ ได้มีการพัฒนาตัวการ์ตูนอย่างต่อเนื่องจนมาถึงการ์ตูนเจ้าหญิงเรื่องแรกซึ่งถูกผลิตขึ้นในปี 1936 แล้วเสร็จสิ้นในปี 1937 คือ สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) โดยกลายเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในหมู่เด็กสาวทั่วโลกและเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลออสการ์ในปี ค.ศ. 1937 หลังจากนั้นก็ได้มีการถือกำเนิดตัวละครเจ้าหญิงขึ้นมาอย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) เจ้าหญิงจัสมีน (Jasmine) จากเรื่อง Aladdin อะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ เจ้าหญิงเงือกน้อย (Mermaid)

เป็นต้น และจากการถือกำเนิดของตัวละครต่างๆเหล่านี้ ส่งผลให้เกิดการปรากฏการณ์ที่นำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์คุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่วอลท์ ดิสนีย์สร้างขึ้นมา เช่น เชื้อชาติ (Race) ชนชั้น (Racist) เพศสภาพ (Gender) และภาษา (Language) โดยการพัฒนาการของตัวการ์ตูนดิสนีย์นั้น อาจแบ่งออกเป็น 3 ช่วงระยะเวลา ได้แก่

1.1.1 ยุคแรกเริ่ม (Classic Disney) ช่วงระหว่างปี 1937-1959 ประกอบด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว ได้แก่

- 1) ปี 1937 สโนว์ไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarves)
- 2) ปี 1950 ซินเดอเรลล่า (Cinderella)
- 3) ปี 1959 เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty)

สำหรับลักษณะคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนในยุคนี้เป็นลักษณะที่สามารถคาดเดาได้ง่าย มุ่งเน้นไปที่สังคมชั้นสูง อีกทั้งยังประกอบไปด้วยตัวการ์ตูนซึ่งเป็นผู้ช่วยที่เข้ามาสร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น คนแคระทั้งเจ็ดคน สัตว์เลี้ยงของซินเดอเรลล่า นางฟ้าทั้งสามคนในเจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวร้ายจะถูกสร้างขึ้นมาจากคาแรคเตอร์ที่ค่อนข้างชัดเจนนั้น ไม่ว่าจะเป็น ผอมมาก อ้วนมาก หรือมีรูปลักษณะที่น่าเกลียด โดยที่ตัวการ์ตูนในยุคนี้จะถูกสร้างขึ้นมาให้มีความเป็นหญิง (Feminine) อย่างมาก กล่าวคือมีความเรียบร้อย เป็นแม่บ้านแม่เรือน ทำงานหนัก ไม่โลดโผนพร้อมอยู่ในกรอบ มองโลกในแง่ดี (Collier-Meek, 2011)

1.1.2 ยุคกลาง (Modern Disney) ช่วงระหว่างปี 1989-2009 ประกอบด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว ได้แก่

- 1) ปี 1989 เจ้าหญิงเงือกน้อย (The Little Mermaid)
- 2) ปี 1991 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast)
- 3) ปี 1992 อะลาดีนกับตะเกียงวิเศษ (Aladdin)
- 4) ปี 1995 โปคาฮอตัส (Pocahontas)
- 5) ปี 1998 มู่หลาน (Mulan) ตลอดจนเรื่อง
- 6) ปี 2009 มหัศจรรย์มันต์รักเจ้าชายกบ (Princess and The Frog)

ในยุคนี้จะได้เห็นได้ถึงการพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงค่อนข้างมาก หากแต่เค้าโครงเรื่องยังคงมุ่งเน้นไปที่เพศหญิงเป็นหลัก แต่เมื่อเปรียบเทียบกับยุคแรกแล้วนั้นจะเห็นได้ว่าพัฒนาการของตัวการ์ตูนหลักเริ่มมีการปรับเปลี่ยนจากยุคแรก เดิมที่อยู่ในกรอบ เริ่มมีความมั่นใจมากขึ้นจะเห็นได้จากเจ้าหญิงเงือกน้อย เจ้าหญิงจัสมินที่เริ่มออกไปผจญภัยภายนอกต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่มาจนถึง

โพคาซอนทัสและมูหลานที่มีความมั่นใจเป็นของตัวเองพร้อมที่จะต่อสู้ ช่วยเหลือตนเอง แต่อย่างไรก็ดีถึงแม้ตัวการ์ตูนในยุคนี้จะแสดงให้เห็นถึงความมั่นใจ ความเชื่อมั่นในตนเอง แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าในบางเรื่องตัวการ์ตูนหลักซึ่งเป็นเพศหญิงยังคงมีความรู้สึกโหยหา ในด้านความรัก ความต้องการที่มีต่อเพศชาย ยกตัวอย่างเช่น แอเรียลในเรื่องเจ้าหญิงเงือกน้อย ที่ยอมสละหางของตนเอง แลกกับการมีขาเพื่อออกตามหาเจ้าชายที่ตนเองหลงรัก นอกจากนี้ในยุคนี้ยังแสดงให้เห็นว่า วอลท์ ดิสนีย์เริ่มสร้างตัวการ์ตูนที่เป็นผิวสีออกมา จากเดิมที่เป็นผู้หญิงผิวขาวก็เริ่มมีผิวสีผสม เกิดขึ้นนั่นคือ โพคาซอนทัส ซึ่งเป็นชาวอินเดียนแดง (Native American) มูหลานซึ่งเป็นเอเชีย และเทียน่า (Tiana) จากมหัศจรรย์มันต์รักเจ้าชายกบ (Princess and The Frog) ที่เป็นเจ้าหญิงผิวดำ (African-American) (Collier-Meek, 2011)

1.1.3 ยุคปัจจุบัน (Post Modern Disney) ช่วงระหว่างปี 2010-2014 ประกอบด้วย ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว ได้แก่

- 1) ปี 2010 เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangle)
- 2) ปี 2012 นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave)
- 3) ปี 2013 โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

จากการยกตัวอย่างเปรียบเทียบจากสองยุคในช่วงต้นแล้วเมื่อมาสู่ช่วงยุคปัจจุบันจะเห็นว่าตัวการ์ตูนหลัก ซึ่งเป็นเจ้าหญิงในช่วงนี้จะมีความมั่นใจมากกว่าในสองยุคที่ผ่านมา มีความคิดเป็นของตัวเอง และสามารถพึ่งพาตนเองได้ (Independent)

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นเกี่ยวกับลักษณะของตัวละครที่มีการพัฒนาและมีแนวโน้มในการสอดแทรกเนื้อหาสะท้อนเพศสภาพของสตรีในแต่ละช่วงเวลาดังกล่าว นอกจากนั้น ได้มีกรณีศึกษาเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนที่ใช้ในการปลูกฝังค่านิยมของเด็กและเยาวชน การหล่อหลอมเด็กและเยาวชนเหล่านั้นให้กลายเป็นประชากรอุดมคติ (Ideal Citizen) สื่ออย่างการ์ตูนจึงเข้ามามีบทบาทในการสื่อข้อความ อัตลักษณ์ สัญลักษณ์ต่างๆ ตามที่สังคมได้กำหนดไว้ ตัวอย่างจากประเทศญี่ปุ่นที่ใช้การ์ตูนในการสร้างอัตลักษณ์ของชาติ โดยการปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กและเยาวชนผ่านการ์ตูน โดยที่ผู้สร้างการ์ตูนได้มีการแฝงนัยยะไว้ในเนื้อหาต่างๆ ของการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์และทัศนคติอยู่เสมอ เช่น ไอ้มดแดง ยอดมนุษย์ต่าง ๆ เหล่านี้มีการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดนอกโลก ที่มีอาวุธครบมือ มีขนาดใหญ่มหึมา มีความน่ากลัว ซึ่งอาจเปรียบเป็นตัวแทนของสหรัฐอเมริกา เนื่องจากสหรัฐอเมริกา เป็นประเทศมหาอำนาจ ที่ยิ่งใหญ่ แต่ถ้ายอดมนุษย์มารวมตัวกัน ต่อสู้กันด้วยความสามัคคี ก็สามารถเอาชนะสัตว์ประหลาดตัวนั้นได้ จะเห็นได้ว่า มีการแฝงนัยยะในการ

ตีความว่าการรวมพลังกัน สามัคคี มีระเบียบวินัย กล้าหาญ ไม่ย่อท้อ เป็นคนดี จะสามารถนำพาประเทศชาติให้พ้นจากภัยอันตราย ซึ่งเป็นตัวอย่างหนึ่งของการปลูกฝังเด็กตั้งแต่ยังเล็ก (ประภัสสร เสวิกุล, 2559) ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูน ฟังตะวันตกที่เรามักจะได้ยินเสมอว่า “มีเพียงเค้าคนเดียวเท่านั้นที่จะสามารถพิทักษ์โลกนี้ไว้ได้” (Chaaim Anisada, 2554)

เนื้อหาอย่างการ์ตูนของดิสนีย์ จะเป็นการ์ตูนที่สะท้อนวิถีของผู้หญิงได้อย่างชัดเจน จึงทำให้นึกถึงนิยามของคำว่า “สตรีนิยม” ซึ่งสามารถจำกัดความได้ว่า เป็นแนวความคิดและกระบวนการทางสังคม ที่ตั้งอยู่บนการวิเคราะห์ว่าบุรุษเพศอยู่ในฐานะที่ได้เปรียบกว่าในสังคมโดยรวม ในขณะที่สตรีเพศอยู่ในสภาพที่ต่ำกว่าทั้งในทางเศรษฐกิจและสังคม โดยแนวคิดสตรีนิยมมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสิทธิความเท่าเทียมของเพศหญิงให้มีความทัดเทียมกับผู้ชาย ทั้งในทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม (Shewin, 1988) นอกจากนั้นสตรีนิยมยังให้ความสนใจเกี่ยวกับอิสรภาพส่วนบุคคล ครอบครัว รัฐบาล ตลอดจนการกระจายอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันทางเพศในทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมวัฒนธรรม รวมถึงการเรียกร้องให้มีการสร้างสมดุลใหม่ระหว่างเพศในนามของความมีมนุษยธรรมเดียวกันและการเคารพในความแตกต่างของกันและกันซึ่งในแนวคิดของสตรีนิยมได้มีการเปลี่ยนแปลงกรอบแนวความคิดอยู่ตลอดตามบริบทของสังคมในยุคสมัยต่าง ๆ ดังนี้

- 1) สตรีนิยมสายเสรีนิยม (Liberal Feminism) กล่าวถึงสิทธิเสรีภาพของสตรีแบบเต็มขั้น
- 2) สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ (Marxist Feminism) กล่าวถึงสตรีนิยมในแง่ของความเท่าเทียม
- 3) สตรีนิยมสายก้าวหน้า (Radical Feminism) กล่าวถึงสตรีนิยมในเชิงสังคม
- 4) สตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ (Postmodern Feminism) ที่มองเพศสภาพเปลี่ยนแปลงไป

เมื่อมองโดยรวมเกี่ยวกับบทบาทของสตรีได้ถูกตีออกมาในเชิงสังคมและวัฒนธรรมเปรียบเทียบกับเป็นจำนวนมาก ซึ่งจุดยืนของสตรีเพศนั้นเป็นสิ่งที่สังคมกำหนด รูปแบบและอัตลักษณ์ของสตรีเพศผ่านสื่อต่างๆ ทำให้ค่านิยมของสตรีเพศถูกกำหนดโดยสื่อและการสื่อสารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในสังคม (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2555)

เมื่อประกอบกับแนวความคิดของชาวญี่ปุ่นในด้านการใช้การ์ตูนสร้างชาติดังที่กล่าวไปในข้างต้น ประกอบกับแนวคิดสตรีนิยม การใช้การ์ตูนซึ่งเป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเข้าใจเนื้อหาสาระเหล่านั้นได้ง่าย และเด็กจะให้ความสนใจมากกว่าการใช้การสื่อสารในลักษณะอื่น ภาพยนตร์การ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ จึงมักใช้การ์ตูนในการสอนและถ่ายทอดภาพลักษณ์ของเพศหญิง ให้เป็นไปตามสิ่งที่คาดหวังของสังคมในยุคนั้น ด้วยตัวละครหลักซึ่งเป็นเพศหญิงทั้งหมด

และตัวละครเหล่านั้นเปรียบดั่งภาพสะท้อนของสตรีเพศในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี โดยสามารถเห็นได้ถึงการเปลี่ยนแปลงของอัตลักษณ์และภาพเสมือนที่ชัดเจนของตัวละครในแต่ละช่วงยุคสมัย ซึ่งทั้งหมดขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมในช่วงเวลาดังกล่าว กล่าวคือ วัฒนธรรม เป็นเรื่องของ ความรู้ ความเชื่อ ทักษะคติ ที่ผู้คนในแต่ละสังคมเรียนรู้ผ่านทางสังคมที่ตนเองใช้ชีวิตอยู่และวัฒนธรรมคือการสื่อสารและการสื่อสารมาจากวัฒนธรรม ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบดูในงานของคิสนีย์ที่ได้มีการแบ่งออกเป็น 3 ยุค ได้แก่ ยุคแรกเริ่ม ยุคกลาง และยุคปัจจุบัน ได้สะท้อนถึงลักษณะอัตลักษณ์ของสตรีลงไปในเรื่องหากำรการ์ตูนเหล่านั้น เพื่อสอนเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะผู้หญิงให้ดำเนินวิถีชีวิตแบบตัวละครเอกในการ์ตูน ตลอดจนพัฒนาตัวละครจากเดิมที่สื่อถึงเพศหญิงที่เป็นฝ่ายรอคอยผู้ชาย ให้กลายเป็นตัวละครที่มีความชัดเจน มีพลัง รวมถึงมีแนวโน้มในการสร้างค่านิยมให้ตัวละครหลัก (เจ้าหญิงคิสนีย์) มีความคิด มีความเป็นผู้นำ และมีความสามารถในการช่วยเหลือตนเองมากขึ้นอีกด้วย

## 1.2 คำถามนำวิจัย

- 1) ภาพลักษณ์ของเพศหญิงในแต่ละยุคสมัย ที่สื่อสารผ่านตัวละครของคิสนีย์มีลักษณะเป็นอย่างไร
- 2) พัฒนาการของตัวละครหลักในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เป็นอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่ออธิบายภาพลักษณ์ของเพศหญิงที่สื่อสารผ่านตัวละครของคิสนีย์แต่ละยุคสมัย
- 2) เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาการของตัวละครหลักในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

#### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) อธิบายภาพลักษณ์ของเพศหญิงที่สื่อสารผ่านตัวละครของดิสนีย์
- 2) วิเคราะห์วิธีการพัฒนาการของตัวละครหลักในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการผลิตสื่อสำหรับสอนเรื่องเพศหญิง
- 3) เพื่อทำความเข้าใจถึงความซับซ้อนของเพศหญิง รวมถึงเพศสภาพของชายในตัวละครหญิง

#### 1.5 ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีผ่านการเล่าเรื่องผ่านตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีขอบเขตในการศึกษาเนื้อหาถึงพัฒนาการของตัวละครหลักจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” และใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก จากนักวิชาการ และสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ประกอบกับการวิเคราะห์ของผู้วิจัยเอง

#### 1.6 นิยามศัพท์

- 1) ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนผลงานของดิสนีย์ที่ฉายช่วงเดือน กรกฎาคม 2557 โดยมีตัวละครเอกได้แก่ เอลซ่า แอนนา คริสตอฟ และฮาน
- 2) การนำเสนอภาพลักษณ์สตรี หมายถึง การนำเสนอภาพลักษณ์ของสตรีเพศผ่านตัวละครเอกเพศหญิง ทั้งในด้านภาษา สัญลักษณ์ ที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

3) ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์กลุ่มเจ้าหญิง หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่ตัวเอกหลักเป็นเพศหญิงมีเนื้อหาเกี่ยวกับเจ้าชาย และเจ้าหญิง และมีความเป็นวรรณคดีนิทาน (Fairy Tales Literature) โดยมาจากนิทานพื้นบ้านหรือวรรณกรรมอื่น ๆ

4) การเล่าเรื่องผ่านตัวละคร หมายถึง การเล่าเรื่องราวในตัวละคร และชีวิตของตัวละคร เพศหญิงในอิริยาบถต่าง ๆ ที่สื่อถึงนัยด้านเพศในภาพยนตร์การ์ตูน

5) การเปลี่ยนผ่านของวัฒนธรรม หมายถึง สภาพสังคมและค่านิยมของสังคมในยุคนั้น ๆ เกี่ยวกับสตรีเพศ ที่สะท้อนภาพสู่การ์ตูนแอนิเมชันของดิสนีย์ในยุคต่างๆ ตามตัวละครเอก

## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรม และกรอบแนวคิดการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่อง “การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร ในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ ภายใต้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการศึกษา ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดการ์ตูน
- 2.2 แนวคิดเรื่องสตรีนิยม
- 2.3 แนวคิดเรื่องสัญวิทยา
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

#### 2.1 แนวคิดการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำว่า Cartone แปลว่ากระดาษในภาษาอิตาลีซึ่งในงานจิตรศิลป์ Cartoon หมายถึง การวาดภาพร่างขนาดจริงเพื่อสร้างงาน เช่น ภาพฝาผนังปูนเปียก ภาพสีน้ำมัน งานกระเบื้อง งานกระจก หรือมันแขวน ต่อมาภายหลังความหมายของการ์ตูนเปลี่ยนออกไปด้วย ลักษณะการใช้การ์ตูนในยุคต่อ ๆ มา หากอ้างอิงตามความหมายของ ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ให้คำนิยาม การ์ตูน คือ ภาพล้อเลียน ภาพตลกเขียนเป็นภาพบุคคล หรือภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนให้ดูรู้สึกรำคาญ หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียนที่แบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย

โดยสรุปแล้วการ์ตูนจึงเป็นรูปแบบหนึ่งของงานศิลปะ เป็นรูปแบบผสมระหว่างงานเขียนแบบนวนิยาย กับการวาดภาพการ์ตูน เพื่อสะท้อนเรื่องราวงานเขียนในลักษณะของภาพ ในปัจจุบัน

มีหลายรูปแบบในการถ่ายทอดและใช้สะท้อนถึงความคิด สังคม และวัฒนธรรมในยุคนั้น ได้ไม่ต่างจากงานเขียน ภาพยนตร์ และละคร

### 2.1.1 ประวัติการ์ตูน

อัทมา สุนทรพิทักษ์ (2541) ได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของการ์ตูนว่า ธุรกิจการ์ตูนเริ่มในปลายศตวรรษที่ 19 จากการ์ตูนประเภท Comic Strip และ Motion Picture ซึ่งได้รับความนิยมในสหรัฐอเมริกาใน ค.ศ. 1950 ในลักษณะรูปแบบการ์ตูนล้อเลียนการเมือง (Editorial and Political Cartoon) ผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ซึ่งมีวัตถุประสงค์ทางสังคมคือการล้อเลียนการเมืองตามกระแสสังคม นักวาดการ์ตูนในช่วงยุค ค.ศ. 1950-1970 สร้างการ์ตูนโดยมีวัตถุประสงค์มากกว่าเพื่อความบันเทิงดังนั้นภาพการ์ตูนในยุคนี้จึงเป็นภาพล้อเลียน ประชดประชัน นำเสนอความจริงทางสังคมซึ่งสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ในหนังสือเพลย์บอยของอัล แคมป์ (Al Capp) ผู้วาดการ์ตูน Li'l Abner ว่า “คุณไม่สามารถเขียนหรือวาดสิ่งใดโดยปราศจากการวิจารณ์เรื่องราวในสังคมได้” สำหรับการ์ตูนต่อเนื่อง (Animated Cartoon) ส่วนใหญ่เกิดจากการ์ตูนประกอบคำบรรยายหรือการ์ตูนแบบช่อง (Comic Strip) โดย วินเซอร์ เซนิส แม็คเลย์ (Winsor Zenis McCay) เป็นคนแรกที่สร้างการ์ตูนต่อเนื่อง ใน ค.ศ. 1950 เรื่อง Little Nemo in Slumberland ซึ่งศูนย์กลางในการพัฒนาการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่สำคัญคือ เมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากเป็นเมืองที่มีนักวาดการ์ตูนที่มีฝีมือ เป็นที่ต้องการของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการสร้างการ์ตูน สำหรับบุคคลที่พัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนให้เป็นที่รู้จักทั่วโลกและได้รับการขนานนามว่า ราชาการ์ตูน คือ วอลเตอร์ เอลเลียส ดิสนีย์ (Walter Elias Disney) (รพีลักษณ์ หาญพานิช, 2556)

หากกล่าวถึง “วอลท์ ดิสนีย์” ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนสีขึ้นเป็นรายแรก โดยมีจุดกำเนิดบนขบวนรถไฟจากนิวยอร์กสู่ลอสแอนเจลิส ซึ่งเขาได้จินตนาการและวาดตัวการ์ตูนหนูสีค่านุ่งกางเกงสีแดงขึ้น โดยตั้งชื่อว่า มอร์ติเมอร์ (Mortimer) หากแต่ภรรยาของเขาได้ให้คำแนะนำและพร้อมกล่าวว่าชื่อที่เขาตั้งนั้นฟังดูจริงจังและเป็นทางการมากเกินไป จากต้นกำเนิดเพียงจุดเล็ก ๆ นี้เองตัวการ์ตูน “มิกกี้ เมาส์” (Mickey Mouse) ซึ่งแท้จริงแล้วถือกำเนิดขึ้นมาในปี ค.ศ. 1928 จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่สามของ วอลท์ ดิสนีย์ เรื่อง “Steamboat Willie” ซึ่งเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่มีการใส่เสียง หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1934 จึงตามมาด้วยการสร้างตัวการ์ตูน

เพิ่มเติมซึ่งเป็นเพื่อนของมิกกี้ เมาส์ ได้แก่ มินนี่ เมาส์ (Minnie Mouse) พลูโต(Pluto) กู๊ฟฟี (Goofy) และ โคนัลด์ ดั๊ก (Donald Duck) (Janet, 2001)

นอกจากดิสนีย์ ซึ่งถือเป็นธุรกิจที่เจริญเติบโตจากการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแล้ว ในธุรกิจเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันก็ยังมี บริษัท วอร์เนอร์ บราเธอร์ ซึ่งถือได้ว่าทั้งสองบริษัทเป็นผู้ผลิตการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดของโลก ที่ผลิตทั้งภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ วิทยุทัศน์ และภาพยนตร์การ์ตูนในโรงภาพยนตร์อีกด้วย ซึ่งต่อมาเมื่อการ์ตูนเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้บริโภคแล้ว นักการตลาดจึงได้นำตัวการ์ตูนเหล่านั้นมาใช้ในการสื่อสารการตลาดเพื่อสร้างความน่าสนใจในสินค้าและบริการ โดยครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ แต่ในขณะเดียวกันสำหรับประเทศแคนาดา รัฐบาลรัฐควิเบกได้บัญญัติกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคห้ามไม่ให้ใช้การ์ตูนในการโฆษณาสินค้าสำหรับเด็ก (Roy Paul Nelson, 2518 อ้างถึงใน อชมา สุนทรพิทักษ์, 2541) ไม่เพียงแต่ประเทศสหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่นเป็นประเทศเดียวในเอเชียที่มีผลงานการ์ตูนออกสู่ตลาด ซึ่งเริ่มใน ปีค.ศ. 1910 โดยนักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นได้แรงบันดาลใจจากการแนะนำภาพยนตร์ โดย จอห์น แรนดอล์ฟ เบรย์ (John Randolph Bray) ในเมืองโตเกียว สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนคนแรกในญี่ปุ่น คือ เซอิทาโร คิตายามา (Seitaro Kitayama) ซึ่งเขาเริ่มจากการวาดภาพต่อเนื่องบนกระดาษในปี ค.ศ. 1913 จากนั้นจึงสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนครั้งแรกในปี ค.ศ. 1917 เรื่อง Saru Kani Kassen (The Crab Gets Its Revenge on the Monkey) และ Cat and Mice and the Naughty Mailbox

### 2.1.2 ลักษณะภาพการ์ตูน

ธารา จันทรธนู (2551) อธิบายถึงการ์ตูนว่าแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

- 1) ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) ได้แก่ การ์ตูนรูปสัตว์ทั้งในรูปแบบที่มีลักษณะเหมือนสัตว์จริง ๆ รูปสัตว์ที่มีบุคลิกท่าทางเหมือนคน และการ์ตูนรูปคน
- 2) ภาพวิจิตร (Fine Cartoon) การ์ตูนที่วาดสวยงามในรูปแบบวิจิตรศิลป์เป็นงานศิลปะที่มีค่า
- 3) ภาพกราฟิก (Graphic Cartoon) เป็นการ์ตูนที่มีรูปร่างทรงเรขาคณิตง่าย ๆ ระบายสีใส่น้ำหนัก มีการลงเส้นขอบชัดเจน
- 4) การ์ตูน 3 มิติ (Three Dimension Cartoon) การ์ตูนที่สร้างในรูปแบบ 3 มิติ จาก ดิน ดินน้ำมัน ไม้ พลาสติก หรือวัสดุอื่นๆ แล้วนำมาถ่ายเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ โดยใช้เทคนิคทำให้การ์ตูนเคลื่อนไหวได้ (Animation) เหมือนมีชีวิต

### 2.1.3 การแบ่งประเภทของตัวการ์ตูน

วิชาชีพ วานิชวัฒนากุล (2548, น. 15-17) กล่าวถึงแนวคิดของ รอย พอล เนลสัน ว่าได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 8 ประเภทดังต่อไปนี้

1) การ์ตูนล้อเลียนการเมือง (Political and Editorial Cartoons) การ์ตูนที่มีข้อความประกอบ เกี่ยวข้องกับ การเมือง เศรษฐกิจ สังคม มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอปัญหา หรือแนวทางแก้ไขในเรื่องต่าง ๆ เช่น การ์ตูนในหนังสือพิมพ์เรื่องผู้ใหญ่มากับทุ่งหมามิน

2) การ์ตูนประกอบคำบรรยายหรือการ์ตูนช่อง (Comic Strip) เป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในตอน ดำเนินเรื่องโดยตัวการ์ตูนหลักและมีตัวประกอบสามารถสร้างเรื่องราวความคิดของผู้สร้างและดัดแปลงได้ตามช่องทางในการสื่อสาร เช่น การ์ตูนในนิตยสาร a Day ขายหัวเราะมหาสนุก เป็นต้น

3) การ์ตูนตลก (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเดี่ยวจบในตัวเอง เรื่องราวเชิงตลกขบขัน

4) การ์ตูนที่ช่วยเติมเต็มพื้นที่ว่างในหน้านิตยสาร (Spot Drawing) ส่วนใหญ่จะใช้บริเวณกลางหน้าใกล้บทความหรือใกล้กับหัวเรื่อง โดยใช้การ์ตูนที่เป็นภาพเสมือนจริง (Realism)

5) การ์ตูนประกอบเนื้อหา (Illustrative Cartoons) ใช้ประกอบบทความ ข้อเขียนในนิตยสาร และถูกใช้ในการประกอบโฆษณาการ์ตูนประเภทนี้สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคเพื่อให้ผู้บริโภคสนใจเนื้อหาสาร

6) การ์ตูนบนบัตรอวยพร (Greeting Cards) เป็นการ์ตูนที่สื่ออารมณ์ของคน เช่น รัก ขอโทษ เสียใจ ขอบคุณ โดยปรากฏอยู่บนบัตรอวยพร พร้อมกับใช้ภาพการ์ตูนคู่กับข้อความสั้น ๆ ที่ดึงดูดใจให้ผู้อ่านเปิดอ่าน ทั้งนี้ยังรวมถึงการ์ตูน ลิขสิทธิ์ต่าง ๆ (การ์ตูน ที่มาจากการ์ตูน ประเภทเรื่องราว หรือภาพยนตร์การ์ตูน) เช่น การ์ตูนมิกกี้เมาส์ และสหาย

7) การ์ตูนต่อเนื่อง (Animated Cartoon) เป็นการ์ตูนเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิต มีทั้งแบบการ์ตูนพูดได้และแบบเงียบ เป็นที่มาของการ์ตูนที่มีชื่อเสียง เช่น มิกกี้เมาส์ และมินนี่เมาส์ ซึ่งถือกำเนิดจากเรื่อง Plane Crazy ในปี ค.ศ. 1927 และเริ่มเป็นที่รู้จักในวงกว้างจากเรื่อง Steamboat Wille ในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 1928 เนื่องจาก เรื่องนี้มีการพัฒนาภาพการ์ตูนให้สวยงามและมีเสียงที่เหมาะสมเนื้อเรื่อง จากนั้นเริ่มมีการใช้การ์ตูนในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ การ์ตูนจึงได้รับความนิยมอย่างมากจึงมีการนำการ์ตูนลิขสิทธิ์มาใช้ทางการตลาด โดยผู้นำด้านการ์ตูนลิขสิทธิ์คือ บริษัท

เดอะ วอลท์ ดิสนีย์ คอมปานี จำกัด ที่ทำธุรกิจด้านการให้ลิขสิทธิ์ในการใช้การ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ในการผลิตสินค้า เช่น เครื่องเขียน ตุ๊กตา เสื้อยืด เป็นต้น

8) Cartoon Creations เป็นการ์ตูนที่นอกเหนือจากการ์ตูนทั้ง 7 ประเภท เป็นภาพที่สร้างขึ้นในลักษณะการ์ตูน ทั้งแบบตุ๊กตา งานปั้น ของเล่น ภาพวาดบนฝาผนัง หรือการ์ตูนรูปแบบเดียว (One Shot) บนแฟ้มเอกสาร หนังสือเล่มเล็ก กุ่มือ ที่ทำแจกครั้งเดียว รวมถึง Cartoon Spread ภาพการ์ตูนแบบต่างๆภายใต้เรื่องเดียวกัน ที่แสดงภาพต่อกันในหน้าหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารที่ไม่ต้องจบในเล่มเดียว แต่อาจจะเป็นการ์ตูนที่ต่อเนื่องเป็นช่วงระยะเวลา

#### 2.1.4 องค์ประกอบของการ์ตูน

การ์ตูนเป็นลักษณะการเขียนที่คล้ายกับนวนิยาย ผู้วิจัยจึงใช้กรอบแนวคิดขององค์ประกอบหลักของ นวนิยายเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ เนื้อเรื่อง และองค์ประกอบต่าง ๆ ของการ์ตูน โดยอ้างอิงจากงานเขียนเผยแพร่ของราชบัณฑิตยสถาน (2542) ว่าองค์ประกอบทั้งหมดมีดังต่อไปนี้

1) แก่นเรื่อง คือ ข้อคิดที่ผู้แต่งต้องการสื่อถึงผู้อ่าน เป็นความคิดสำคัญอันเป็นแกนกลางของเรื่องที่ค้ำเนื้อเรื่องของวรรณกรรมเรื่องหนึ่ง ๆ ให้มีเอกภาพในสารคดีร้อยแก้วทั่วไป แก่นเรื่องคือหัวข้อสำคัญที่ผู้เขียนจะนำมาเป็นหลักใหญ่ (หรือปัญหาใหญ่) ในการเขียนเรื่องนั้น ๆ ในบทกวีนิพนธ์บันเทิงคดีและบทละคร แก่นเรื่องจะเป็นความคิดสำคัญที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่องตลอดทั้งเรื่อง แก่นเรื่องที่ผู้เขียนนำมาใช้ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ บางครั้งเป็นเรื่องเก่านำมาเล่าใหม่ ซึ่งนักเขียนหลายคนได้เขียนมาหลายครั้ง โดยมีเนื้อเรื่องและวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกัน

2) โครงเรื่อง คือ การจัดลำดับเหตุการณ์ในการเดินเรื่องอย่างระมัดระวัง เพื่อให้บรรลุผลตามความต้องการของผู้เขียน โครงเรื่องที่ดีมักต้องมีความขัดแย้ง ซึ่งอาจจะเป็นความขัดแย้งของความรู้สึกภายในของตัวละคร ความขัดแย้งของตัวละครกับตัวละครฝ่ายตรงข้าม กับสังคม หรือกับธรรมชาติ เป็นต้น

3) ฉากท้องเรื่อง ได้แก่ เวลา สถานที่ รวมถึงบรรยากาศ ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่ทำให้ผู้อ่านคล้อยตามว่าเหตุการณ์ในเรื่องนั้นเป็นจริง

4) ตัวละคร คือ สมมุติบุคคลที่ ผู้เขียนสร้างขึ้นให้มีพฤติกรรมเลียนคนนานาประเภทในสังคม ตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเดินเรื่องมักนิยมแบ่งตัวละครเป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครที่ปรับเปลี่ยนนิสัย และตัวละครที่นิสัยคงที่ไม่เปลี่ยนแปลงไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใดก็ตาม

5) มุมมองและน้ำเสียง โดย มุมมอง คือ ทศนคติของผู้เล่าเรื่อง ซึ่งอาจจะเป็นตัวผู้เขียนเอง หรืออาจเป็นตัวละครที่ผู้แต่งสร้างขึ้น เป็นกลวิธีอย่างหนึ่งที่ผู้เขียนใช้ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน มุมมองจะควบคู่ไปกับน้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง ซึ่งอาจใช้น้ำเสียงที่จริงจังจริงจัง เสรี เสียดสี หรือมีอารมณ์ขัน เป็นต้น ลีลา คือ กลวิธีที่ใช้ในการประพันธ์อันเป็นท่วงทำนองเฉพาะตัวของนักเขียนในการเลือกใช้คำ สำนวน จินตภาพ ความเปรียบ หรือสัญลักษณ์ ฯลฯ

### 2.1.5 วิธีการสื่อความหมายของการ์ตูน

วิธีการสื่อความหมายของการ์ตูน หมายถึง ส่วนประกอบทางกายภาพที่สื่อความหมายและอารมณ์ของการ์ตูน ได้แก่ การใช้ลายเส้น ลักษณะตัวอักษร และภาษาที่ใช้ในการ์ตูน (ศิริเพ็ญ ประเสริฐรัตนเดโช, 2545)

#### 1) การใช้ลายเส้นและลักษณะตัวอักษร

(1) เส้นและสัญลักษณ์ที่ประกอบภาพมีลักษณะเป็นรหัสที่ให้ความหมาย เช่น ก้อนเมฆแทนความฝัน, เส้นวนๆ แทนความมินง, รูปหัวใจแทนความรัก เป็นต้น เส้นสามารถบ่งบอกรูปแบบการเคลื่อนไหว เช่น ไปข้างหน้า, ไปข้างหลัง, ขึ้น, ลง เป็นต้น

(2) การใช้ตัวอักษรสะท้อนให้เห็นอารมณ์และธรรมชาติของการ์ตูน สะท้อนลีลาของ นักเขียนการ์ตูน ลักษณะตัวอักษร สามารถช่วยสื่อความหมายของการ์ตูน ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์และเหตุการณ์ในการ์ตูนช่อง

#### 2) ลักษณะตัวอักษร

(1) ตัวอักษรเขียนมือธรรมดา ซึ่งอาจจะอยู่ในช่องคำพูดที่ชี้ไปยังการ์ตูนที่พูดหรือไม่อยู่ในช่องคำพูด

(2) ตัวอักษรแบบหนาหรือตัวเอียง ใช้เพื่อใช้ในการเน้นคำพูด เน้นความหมายและสวยงาม (Graphic Variety) รวมถึงใช้แทนเสียงพูดเพื่อสื่ออารมณ์ เช่น ร้องไห้ โกรธ ตกใจ และแทนเสียงตามธรรมชาติ เช่น พ้าผ่า ของหล่น

#### 3) ภาษาที่ใช้ในการ์ตูน

มาณิษา พิศาลบุตร (2533, อ้างถึงในรพีลักษณ์ หาญพานิช, 2555) ได้แบ่งลักษณะภาษาในการ์ตูน แบ่งเป็น 2 ประเภทได้แก่

(1) ภาษาพูด เป็นภาษาที่ไม่เป็นทางการ มีการตัดพยางค์ออกเพื่อสะดวกในการพูด มีทั้งการใช้คำสุภาพและไม่สุภาพ อาจปรับเสียงของคำให้ลดความรุนแรง หรือใช้คำตามสมัยนิยม เป็นต้น

(2) น้ำเสียง หมายถึง อารมณ์ความรู้สึก สะท้อนเจตนาของผู้เขียน อารมณ์ความรู้สึกมายังผู้อ่าน

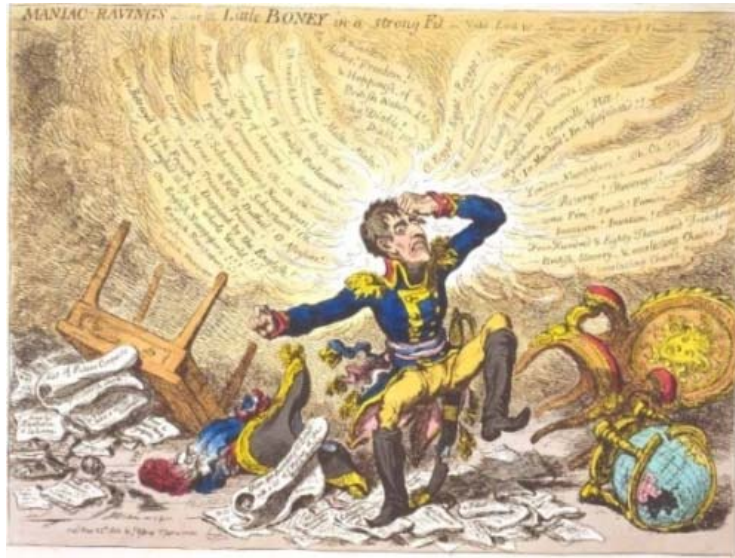
ผู้อ่านต้องพิจารณาและอาศัยบริบทตีความเพื่อทราบน้ำเสียงที่ผู้แต่งสื่อให้เห็นได้ว่า ภาษามีส่วนสำคัญในการสื่อความหมาย ดังนั้นภาษาในการ์ตูนควรสร้างสีสัน ความสนุกสนานให้ การ์ตูนซึ่งไม่ต่างจากการอ่านนวนิยาย ที่ผู้อ่านจะต้องตีความจากตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว

ผู้วิจัยเห็นว่า วิธีการสื่อสารความหมายในการ์ตูนเป็นลักษณะที่คล้ายกับลักษณะการสื่อความหมายในนวนิยาย ด้วยลักษณะการสื่อสารที่ใช้ทั้งวัจนภาษา และอวัจนภาษา แล้วจึงถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของภาพ แทนที่จะเป็นตัวอักษร ในขณะที่ภาพยนตร์ และภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนั้น การนำเสนอแทบไม่ต่างกันเลย เนื่องจากนำเสนอออกเป็นภาพ และเสียงเช่นเดียวกัน

#### 2.1.6 การ์ตูนกับวัฒนธรรม

หากกล่าวถึงงานศิลปะ ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนภาพของสังคม ตั้งแต่อดีตถึงรูปแบบหนึ่ง อย่างงานเขียนของ Charles Dicken ในหนังสืออย่าง Oliver Twist ที่สะท้อนภาพสังคมในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมได้เป็นอย่างดี หรือภาพเขียนของฟรีด้า ที่สะท้อนภาพสังคมในแง่มุมของสตรีนิยม ไม่ใช่เพียงแค่งานศิลปะที่เป็นภาพเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงงานศิลปะทางตัวอักษรที่มาในรูปแบบของงานเขียนซึ่งถือเป็นเรื่องหนึ่งในการสะท้อนภาพสังคมได้ไม่ต่างกัน

ในขณะเดียวกันการ์ตูนก็ได้กลายเป็นสื่อหนึ่งที่สะท้อนภาพสังคมได้ไม่ต่างจากสื่องานเขียนอื่น ๆ ยกตัวอย่างจากการ์ตูนล้อการเมือง ล้อสังคมในฝรั่งเศส ของการใช้การ์ตูนเพื่อสะท้อนภาพสังคม



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างภาพการ์ตูนล้อเลียนของฝรั่งเศส

แหล่งที่มา: BuzzFeed (2014).

จากการนำเสนอที่น่าสนใจของ ภาวดี สายสุวรรณ (2553) ซึ่งได้ศึกษา เกี่ยวกับ ค่านิยม วัฒนธรรมรวมไปถึงบรรทัดฐานที่ปรากฏในการ์ตูนสั้นของไทย เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการใช้ การ์ตูนเพื่อสะท้อนภาพของวัฒนธรรม โดยงานวิจัยได้นำเสนอข้อมูล ดังนี้

จากภาพการ์ตูนแสดงให้เห็นว่า คนไทยยึดความสะดวกสบายของตัวเองเป็นหลัก แบบที่ เรียกว่าทำอะไรตามใจคือไทยแท้ เห็นได้จากค่านิยมการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน พฤติกรรมต่างๆ จึงยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ค่านิยมนี้สอดคล้องกับค่านิยมการพึงพาสังเหือธรรมชาติ เพราะเป็น ค่านิยมที่แสดงออกมาผ่านทาง การชอบอะไรก็ได้มันง่ายๆ ใช้วิธีการที่เป็นทางลัด ความสะดวกสบาย ซึ่ง แสดงให้เห็นถึงการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางเช่นกัน (ภาวดี สายสุวรรณ, 2553)

นอกจากนั้นในงานเขียนของ ประภัสสร เสวิกุล (2016) พบว่าประเทศอย่างญี่ปุ่น ใช้สื่อ การ์ตูนในการปลูกฝังค่านิยมของเด็กและเยาวชน และหล่อหลอมเด็กและเยาวชนเหล่านั้นให้ กลายเป็นประชากรอุดมคติ (Ideal Citizen) สื่ออย่างการ์ตูนจึงเข้ามามีบทบาทในการสื่อข้อความ อัตลักษณ์ สัญลักษณ์ ต่าง ๆ ตามที่สังคมได้กำหนดไว้ ตัวอย่างจากประเทศญี่ปุ่น ที่ใช้การ์ตูน ในการสร้างอัตลักษณ์ของชาติของชาวญี่ปุ่น โดยการปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็ก และเยาวชน ผ่านการ์ตูน โดยผู้สร้างการ์ตูนได้ แฝงนัยไว้ในเนื้อหาต่าง ๆ ทั้งสัญลักษณ์ และทัศนคติไว้ในเนื้อหาของการ์ตูน เหล่านี้ย่อมอยู่เสมอ ไม่ว่าจะป็นไอ้แมงแค่ง ขอดมนุษย์ต่าง ๆ เหล่านี้มีการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดนอก

โลก ที่มีอาวุธครบมือ มีขนาดใหญ่่มหึมา มีความน่ากลัว ซึ่งอาจเปรียบเป็นตัวแทนของสหรัฐอเมริกา เนื่องจากสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศมหาอำนาจที่ยิ่งใหญ่ แต่ถ้ายอดมนุษย์มารวมตัวกัน ต่อสู้กันด้วยความสามัคคี ก็สามารถเอาชนะสัตว์ประหลาดตัวนั้นได้ นายของการถ่ายทอดสามารถตีความได้ว่าการรวมพลังกัน ความสามัคคี ความมีระเบียบวินัย ความกล้าหาญ ไม่ย่อท้อเป็นคนดี จะสามารถนำพาประเทศชาติให้พ้นจากภัยอันตราย ซึ่งเป็นตัวอย่างหนึ่งของการปลูกฝังเด็กตั้งแต่ยังเล็ก ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนฝั่งตะวันตกที่เรามักจะได้ยินเสมอว่า “มีเพียงเค้าคนเดียวเท่านั้นที่จะสามารถพิทักษ์โลกนี้ไว้ได้”

จากข้อมูลทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนนั้นถือเป็นภาพหนึ่งในการสะท้อนภาพวัฒนธรรมของสังคมได้เป็นอย่างดี ส่งผลถึงงานวิจัยฉบับนี้ที่สามารถนำข้อมูลในการสะท้อนภาพของวัฒนธรรมสตรีนิยม ในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ได้เช่นเดียวกัน

## 2.2 แนวคิดสตรีนิยม (FEMINISTS)

### 2.2.1 แนวคิดภาพลักษณ์เพศ

ภาพลักษณ์ของเพศนั้นเป็นลักษณะการเกิดขึ้น โดยการกำหนดทางสังคม เพศเป็นสิ่งที่สังคมกำหนดขึ้น เพื่อกำหนดรูปแบบและบรรทัดฐานทางสังคมแก่เพศต่าง ในสังคม เช่น ชายต้องแข็งแรงเป็นผู้นำครอบครัว ในขณะที่หญิงต้องอยู่บ้านเลี้ยงลูก ซึ่งเป็นลักษณะของสังคมตั้งแต่หลังช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นกลุ่มแนวคิดเชิงโมเดิร์น ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวความคิดเชิงวิทยาศาสตร์ ซึ่งผู้คนจำเป็นต้องมีหน้าที่ในสังคม (Function) และบทบาท (Role) ซึ่งเมื่อมีสิ่งที่ไม่เป็นไปตามครรลองของสังคม สังคมจะประณาม และใช้วิธีการต่าง ๆ อย่างการกีดกันทางสังคม (Social Sanction) เป็นต้น โดยการกระทำต่าง ๆ นั้นเป็นการกระทำโดยเครื่องมือหลักคือ “สื่อ” ซึ่งมีการถ่ายทอดภาพลักษณ์ของเพศหญิงที่สังคมกำหนด และสื่ออย่างการ์ตูนก็ถือได้ว่าเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่กำหนดภาพลักษณ์ของเพศหญิง

หากลองมองลงไปในคำว่า “เพศ” (Sex) หมายถึง ความแตกต่างทางสรีระ ความเป็นเพศ (Gender) หมายถึง องค์ความรู้ที่สร้างความหมายให้กับความแตกต่างทางร่างกาย เป็นความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนในทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และจิตวิทยาระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย ความเป็นเพศเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างสังคม เป็นการจัดการทางสังคมของความแตกต่างระหว่างเพศใน

ด้านต่าง ๆ (Scott, 1988) เป็นพฤติกรรมที่ถูกเรียนรู้ทางสังคม และเป็นความคาดหวังของสังคมที่สัมพันธ์กับเพศสองเพศ

ในขณะที่ความแตกต่างทางระหว่างเพศหญิงและเพศชาย มีด้วยกันดังนี้

- 1) ข้อเท็จจริงทางสรีระ
- 2) ข้อเท็จจริงทางบทบาทหน้าที่สังคม
- 3) ข้อเท็จจริงทางความคาดหวังทางสังคม

กระบวนการเกิดขึ้นของคำว่าเพศเป็น กระบวนการทางวัฒนธรรมที่สร้างความเป็นหญิงเป็นชายให้เกิดขึ้นในสังคมขึ้น วัฒนธรรมเป็นตัวบ่งชี้ว่าเราควรปฏิบัติตัวอย่างไร คิดอย่างไร และเราควรจะคาดหวังอะไรจากผู้อื่น

นอกจากวัฒนธรรมจะเป็นผู้กำหนดความเป็นหญิงความเป็นชายแล้ว วัฒนธรรมเป็นผู้กำหนดบทบาท และหน้าที่ ของผู้หญิงและผู้ชายควร ว่าต้องทำตัวอย่างไร และกลายเป็นการพัฒนาไปสู่กระบวนการการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ซึ่งสอดคล้องตามแนวคิดของ George Herbert Mead ในหนังสือ เรื่อง Mind, Self and Society ปี ค.ศ. 1934 ในเรื่องของการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ ที่มองว่า สัญลักษณ์ของเพศ เป็นการประกอบสร้างของสิ่งทั้งที่เป็นสิ่งบุคคล หรือสื่อสารมวลชนโดยประทับตราด้านเพศแก่คนในสังคม (Stereotype) เช่น ผู้หญิง (ในวัฒนธรรมไทย) ต้องเป็นคนเรียบร้อย ไม่พูดเสียงดัง ไม่สบถ หรือภรรยาต้องเชื่อฟังสามี สามีต้องเป็นผู้นำในครอบครัว หรือผู้หญิงต้องให้ความสำคัญกับหน้าที่ของภรรยาและแม่มากกว่าการประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน ในขณะที่ผู้ชายต้องทำงานเพื่อประสบความสำเร็จซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุด หรือผู้ชายต้องเป็นผู้เกี่ยวพาราสีถ้าผู้หญิงคนใดเป็นผู้เกี่ยวพาราสีผู้ชายก่อนผู้หญิงคนนั้นจะถูกตำหนิจากสังคม

จนกลายเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิด ความคาดหวัง (Expectation) ในบทบาทและหน้าที่ของเพศต่าง ๆ อย่างเต็มที่ เช่น เพศหญิงจะถูกคาดหวังว่า จะต้องเป็นแม่ที่ดี ไม่ทอดทิ้งลูก ซึ่งเป็นลักษณะแนวคิดแบบ Modern เมื่อผู้ใดไม่ปฏิบัติตาม จะพบกับสิทธานุมัติ (Sanction) จากสังคมในเชิงลบ เช่น การติลฉินนินทา หรือเยาะเย้ย ถากถาง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้ทั้งผู้หญิงและผู้ชายต้องปฏิบัติตามที่วัฒนธรรมของสังคมกำหนด และเนื่องจากความเป็นหญิงความเป็นชายในสังคมถูกกำหนดจากวัฒนธรรม ดังนั้นความเป็นหญิงความเป็นชายจะแปรเปลี่ยนไปตามเวลาและสถานที่ รวมไปถึงค่านิยมของคนในยุคนั้น ๆ เช่น ในสมัยก่อนภาพของผู้หญิง ก็จะต้องมีเนื้อหนังผิวขาว แต่ในปัจจุบันกลับต้องการผู้หญิงที่ผอมหุ่นดี ชอบออกกำลังกาย เป็นต้น ส่งผลให้เกิดการแบ่งหน้าที่ของหญิงและชายให้แยกออกจากกันอย่างเด็ดขาดเกิดขึ้นจากระบบคิดที่แบ่งสังคมออกเป็น 2 ส่วนคือ

1) ส่วนที่เป็นสาธารณะ (Public) อันได้แก่ เรื่องนอกบ้านหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและบอกว่าส่วนนี้เป็นโลกหรือสังคมของผู้ชาย

2) เรื่องชีวิตส่วนตัว (Private) อันได้แก่ เรื่องในบ้าน หรือการดูแลบ้านเรือนและสมาชิกภายในครอบครัว และเสนอว่าส่วนนี้เป็นโลกของผู้หญิง

ความเป็นเพศ เป็นความคิดรวบยอดที่แตกต่างจากเรื่องบทบาททางเพศ เพราะความเป็นเพศมีความหมายที่กว้างกว่าบทบาททางเพศ บทบาททางเพศหมายถึงความถึงแบบแผนต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงความสัมพันธ์ของความเป็นเพศ เช่น บทบาทในการดูแลลูกเป็นของผู้หญิง บทบาทในการทำงานหาเลี้ยงครอบครัวเป็นของผู้ชาย แต่ความเป็นเพศมีความหมายที่มากกว่านั้น เพราะฉะนั้น การทำความเข้าใจต่อความเป็นเพศต้องไม่ถูกลดลงเพียงการทำความเข้าใจในเรื่องบทบาทที่แสดงออกในสังคมเท่านั้น ในความสัมพันธ์หญิงชายยังมีแง่มุมอื่นๆ ที่ไม่ได้ถูกสะท้อนออกมาในเรื่องของบทบาท เช่น การที่ผู้หญิงรู้สึกว่าคุณค่าชาย ความรู้สึกที่ต้องการพึ่งพิงผู้ชาย ความรู้สึกที่ต้องการมีผู้ชายในชีวิตเพื่อทำให้ชีวิตมีความสมบูรณ์ขึ้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นความหมายของความเป็นเพศทั้งสิ้น (วารุณี ภูริสนธิ์, 2545)

ภายหลังจากการเกิดสัญลักษณ์ทางเพศ และความเป็นเพศเกิดขึ้นแล้ว วัฒนธรรมจะผลิตเครื่องมือ ที่เรียกว่า “กระบวนการขัดเกลาทางสังคม” เพื่อก่อให้เกิดความเป็นเพศเกิดขึ้น ส่งผลให้บุคคลทำการเลี้ยงดูลูกทั้ง 2 เพศในวิถีที่แตกต่างกัน อ้างอิงในการศึกษาเรื่อง Body and Space: Socialization and Gender Hierarchy among the Shan and Isan โดย Spark (1996) ศึกษาการเลี้ยงดูเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายของชาวไทยใหญ่ที่แม่ฮ่องสอน พบว่าคนในชุมชนให้ความสำคัญกับวัยวาระเพศของเด็กอ่อนเพศชาย โดยการจับและนำมาเป็นของเล่นในที่สาธารณะ ในขณะที่วัยวาระเพศของเด็กอ่อนเพศหญิงถูกมองว่าเป็นของไม่สวย เป็นเรื่องที่ต้องปกปิด ซึ่งผู้ศึกษาอธิบายว่าการแสดงออกของคนในชุมชนเช่นนี้ ทำให้เด็กผู้หญิงรู้สึกว่า ตนเองมีความด้อยค่า มีความน่าอายอยู่ในตัวเอง ซึ่งจะติดอยู่ในความนึกคิดของเด็กจนโตเป็นผู้ใหญ่ และไม่ว่าในสังคมใดก็ตาม ความแตกต่างในเรื่องการเลี้ยงดูจะเห็นได้ชัดเจนขึ้นเมื่อเด็กโตขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าว แสดงข้อมูลว่าการเลี้ยงดูในเพศที่แตกต่างกัน เกิดจากกระบวนการขัดเกลาทางสังคม เด็กผู้ชายมีโอกาสเล่นได้ในทุกที่ และเล่นนอกบ้านเป็นส่วนใหญ่ ของเล่นของเด็กผู้ชายมีความหลากหลายและเกมส์ที่เล่นจะมีกฎเกณฑ์และมีความซับซ้อน มีจุดมุ่งหมาย และเป็นการแข่งขัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการเตรียมให้ผู้ชายมีทักษะในการจัดการและความเป็นผู้นำ ในขณะที่เด็กผู้หญิงถูกจำกัดให้เล่นแต่ในบ้าน มีของเล่นเพียงไม่กี่ชนิด การเล่นไม่มีกฎเกณฑ์ที่

ซับซ้อน เช่น เล่นขายของ เล่นตุ๊กตา ช่วยแม่ทำกับข้าว นอกจากนี้หนังสืออ่านเล่นของเด็กหรือหนังสือการ์ตูน จะกำหนดความเป็นหญิงความเป็นชายอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเจ้าหญิง เจ้าชาย หรือเรื่องอื่น ๆ ผู้หญิงคือผู้ตาม คือ แม่บ้าน คือ ผู้ดูแลครอบครัว ผู้พึ่งพิง ในขณะที่ผู้ชายคือผู้นำ ผู้ปกป้อง ผู้เสนอความเห็น ผู้ตัดสินใจ ในขณะที่เชื่อว่าผู้หญิงมีหน้าที่หลักในการเลี้ยงลูกและดูแลครอบครัว นำไปสู่การที่ครอบครัวไม่สนับสนุนให้เด็กผู้หญิงได้รับการศึกษา โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีฐานะไม่ดีนัก แต่เด็กผู้ชายจะได้รับการศึกษาเพราะเชื่อว่าผู้ชายมีหน้าที่ในการเป็นผู้นำของครอบครัว ความเชื่อเช่นว่านี้ ทำให้ผู้หญิงในโลกนี้มีสัดส่วนของการไม่รู้หนังสือจำนวนมากกว่าผู้ชาย และเนื่องจากค้อยทางการศึกษารวมทั้งความเชื่อที่ว่าผู้หญิงไม่มีทักษะทางเครื่องยนต์กลไก ทำให้ผู้หญิงส่วนใหญ่ในโลกนี้มีสัดส่วนที่ต้องทำงานไร้ทักษะและได้รับการจ้างแรงงานต่ำมากกว่าชาย นำไปสู่การที่ผู้หญิงอยู่ในกลุ่มของผู้ยากจนในสัดส่วนที่มากกว่าชาย บางครั้งสร้างให้เกิดความเชื่อที่ว่าผู้หญิงเป็นเพศที่ไม่มีเหตุผล ไม่สามารถคิดอะไรที่ซับซ้อน ไม่สามารถคิดอะไรในระดับที่นอกเหนือจากประสบการณ์ได้ ไม่สามารถตัดสินใจในปัญหาที่สำคัญ ทำให้ผู้หญิงไม่ได้รับการสนับสนุนให้สนใจและไม่ได้รับการยอมรับในการเป็นผู้นำไม่ว่าในระดับใด จึงทำให้ในโลกนี้มีผู้หญิงจำนวนน้อยมากที่อยู่ในระดับผู้นำที่มีโอกาสในการตัดสินใจในเรื่องที่มีผลต่อชีวิตของคนจำนวนมาก ทั้งที่ผู้หญิงมีอยู่มากกว่าครึ่งหนึ่ง

นอกจากเครื่องมือด้านการศึกษาแล้ว อีกเครื่องมือหนึ่งที่สังคมใช้ คือ “ศาสนา” เมื่อมองดูในคำสอนทางศาสนา ซึ่งศาสนาเข้าเป็นส่วนหนึ่งของจิตวิญญาณมนุษย์ ศาสนาเป็นหนึ่งในเครื่องมือของสังคมเพื่อสร้างความเป็นเพศให้เด่นชัดขึ้น หากมองในสังคมต่างประเทศ ศาสนากลายเป็นเครื่องมือในการนำสังคม และกลุ่มชน เครื่องมืออย่างการสอนตามคัมภีร์ในการบอกภาพผู้หญิงที่ดี หรือภาพทางเพศที่เลวทรามอย่าง Sodom ในพระคัมภีร์ไบเบิล เกิดขึ้นในภาพของผู้ที่ยึดมั่นในศาสนา หรืออย่างคำสอนของศาสนาอิสลามเองได้ถ่ายทอดภาพของเพศชาย และหญิงในสังคมของอิสลามออกมาเช่นเดียวกัน

ในสังคมปัจจุบันการจัดเกลาทางเพศที่มีความสำคัญไม่น้อยกว่าครอบครัว โรงเรียน หรือกลุ่มเพื่อน คือ สื่อต่าง ๆ นวนิยาย โฆษณา ภาพยนตร์ ต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนสร้างและเสริมความเป็นหญิงความเป็นชายตามประเพณีนิยม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องคุณค่าของสาวบริสุทธิ์ ความเป็นแม่บ้านแม่เรือน ผู้หญิงกับความสวย ความสาว ในขณะที่ผู้ชายถูกสะท้อนควบคู่กับการทำงาน การเป็นผู้นำ ความเป็นผู้กล้า ในสังคมที่เป็นเช่นนี้จึงไม่น่าแปลกที่คนในสังคม ไม่ว่าจะเพศหญิงหรือเพศชายยังมี

คุณลักษณะที่ดูแตกต่างกันและยังมีความเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้เป็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้

โดยสรุปแล้วกระบวนการดังกล่าวที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ และกำหนดความเป็นเพศ ถูกสร้างขึ้นจากวัฒนธรรม และเมื่อเกิดสัญลักษณ์ทางเพศดังกล่าวเกิดขึ้นแล้ว ส่งผลให้เกิดบทบาท และหน้าที่ของเพศเกิดขึ้น สุดท้ายวัฒนธรรมได้สร้างเครื่องมือ กระบวนการขัดเกลาทางสังคม เพื่อสร้างให้เกิดลักษณะของเพศที่ต้องการเกิดขึ้น เพื่อรองรับสัญญาณ และบทบาท ที่วัฒนธรรมได้สร้างขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าคุณลักษณะของแต่ละเพศที่ปรากฏไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่ได้ถูกสร้างขึ้น โดยผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมที่ซับซ้อน และซึมซับเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นตัวตนของคนในสังคม ความเป็นเพศเป็นตัวกำหนดความเป็นตัวตน ทักษะ และความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นของคนในแต่ละเพศ โดยข้อมูลทั้งหมดสามารถเขียนกระบวนการได้ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 กระบวนการสร้างความเป็นเพศ

### 2.2.2 ภาพลักษณ์ทางเพศหญิงและการ์ตูนดิสนีย์

การ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ ได้มีการพัฒนาตัวการ์ตูนขึ้นอย่างต่อเนื่องจนมาถึงการ์ตูนเจ้าหญิง เรื่องแรกซึ่งถูกผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 1936 (เสร็จสิ้นในปี ค.ศ. 1937) คือ สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) โดยกลายเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในหมู่เด็กสาวทั่วโลก และเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลออสการ์ในปี ค.ศ. 1937 หลังจากนั้นก็ได้มีการถือกำเนิดตัวละครเจ้าหญิงขึ้นอย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็น เจ้าหญิงนิทรา เจ้าหญิงจัสมิน เจ้าหญิงเงือกน้อย เป็นต้น และจากการถือกำเนิดของตัวละครต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์ที่นำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์คุณลักษณะของตัวการ์ตูนที่ วอลท์ ดิสนีย์สร้างขึ้นมา เช่น เชื้อชาติ ชน

ชั้น (Race) เพศสภาพ (Gender) และ ภาษา (Language) โดย การพัฒนาการของตัวการ์ตูนดิสนีย์ อ้างอิงตามการศึกษาเรื่อง *Someday My Prince Will Come: A Feminist Critique of Women Portrayed in Disney Animation* โดย Warner (2013) ได้แบ่งการยุคของการเจ้าหญิงดิสนีย์ออกเป็น 3 ยุค ดังนี้

ยุคแรกเริ่ม (Classic Disney) ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1937-1959 ประกอบด้วยภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่องยาวได้แก่ สโนว์ไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarves) ในปี ค.ศ. 1937 ซินเดอเรลล่า (Cinderella) ปี ค.ศ. 1950 และเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) ในปี ค.ศ. 1959 (Collier-Meek, 2011) ลักษณะคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนในยุคนี้เป็นลักษณะที่สามารถคาดเดาได้ง่ายและมุ่งเน้นไปที่สังคมชั้นสูง และประกอบไปด้วยตัวการ์ตูนซึ่งเป็นผู้ช่วยที่เข้ามาสร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่องยกตัวอย่างเช่น คนแคระทั้งเจ็ดคน หรือ สัตว์เลี้ยงของซินเดอเรลล่า และ นางฟ้าทั้งสามคนในเจ้าหญิงนิทรา ในขณะที่ตัวร้ายจะถูกสร้างขึ้นมาจากคาแรคเตอร์ที่ค่อนข้างชัดเจนนั้นคือ ผอมมาก อ้วนมาก หรือ มีรูปลักษณ์ที่น่าเกลียด เป็นต้น โดยตัวการ์ตูนในยุคนี้จะถูกสร้างขึ้นมาให้มีความเป็นหญิง (Feminine) อย่างมากกล่าวคือ มีความเรียบร้อย ไม่โลดโผน พร้อมอยู่ในกรอบมองโลกในแง่ดี พร้อมที่จะทำงานหนัก

ยุคกลาง (Modern Disney) ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1989-2009 ประกอบด้วยภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่องยาวได้แก่ เจ้าหญิงเงือกน้อย (The Little Mermaid) ในปี ค.ศ. 1989 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast) ในปี ค.ศ. 1991 อะลาดินกับพรวิเศษ (Aladdin) ในปี ค.ศ. 1992 โปคาฮอนทัส (Pocahontas) ในปี ค.ศ. 1995 และ มู่หลาน (Mulan) ในปี ค.ศ. 1998 ตลอดจนเรื่อง มหัศจรรย์มนต์รักเจ้าชายกบ (Princess and The Frog) ในปี ค.ศ. 2009 (Collier-Meek, 2011) ในช่วงระยะเวลานี้จะเห็นได้ถึงพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงมากขึ้น หากแต่เค้าโครงเรื่องยังคงมุ่งเน้นไปที่เพศหญิงเป็นหลัก แต่เมื่อเปรียบเทียบกับยุคแรกแล้วนั้นจะเห็นได้ว่าพัฒนาการของตัวการ์ตูนหลักเริ่มมีการปรับเปลี่ยนจากเดิมที่อยู่ในกรอบ เริ่มมีความมั่นใจมากขึ้นดังจะเห็นได้จากเจ้าหญิงเงือกน้อย เจ้าหญิงจัสมินที่เริ่มออกไปผจญภัยภายนอกต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ มาจนถึง โปคาฮอนทัส และ มู่หลาน ที่มีความมั่นใจ เป็นตัวของตัวเอง พร้อมทั้งจะต่อสู้ ช่วยเหลือตนเอง แต่อย่างไรก็ดีถึงแม้ตัวการ์ตูนในยุคนี้จะแสดงให้เห็นถึงความมั่นใจ ความเชื่อมั่นในตนเอง แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าในบางเรื่องตัวการ์ตูนหลักซึ่งเป็นเพศหญิงก็ยังคงถูกรอบงำจากเพศชายผ่านความโหยหา ความรู้สึกด้านความรัก ความต้องการ ยกตัวอย่างเช่น แอเรียล: เจ้าหญิงเงือกน้อย ที่ยอมสละหางของตนเองแลกกับการมีขาเพื่อออกตามหาเจ้าชายที่ตนเองหลงรัก นอกจากนี้ในยุคนี้ยังแสดงให้เห็นว่า วอลท์ ดิสนีย์

เริ่มสร้างตัวการ์ตูนที่เป็นผิวสีออกมา ในที่นี้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่จากเดิมเป็นผู้หญิงผิวขาว ก็เริ่มมีผิวสีผสมเกิดขึ้นนั่นคือ โปคาฮอนทัส ซึ่งเป็นชาวอินเดียนแดง (Native American) และ มู่หลาน ซึ่งเป็นหญิงสาวชาวเอเชีย และ เทียน่า (Tiana) จาก มหัศจรรย์มันต์รักเจ้าชายกบ (Princess and The Frog) ที่เป็นผู้หญิงผิวดำ (African-American)

ยุคปัจจุบัน (Post Modern Disney) ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 2010-2014 ประกอบด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวได้แก่ เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangle) ในปี ค.ศ. 2010 นักรบสาวหัวใจมหากาฬ (Brave) ในปี ค.ศ. 2012 และ โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” (Frozen) ในปี ค.ศ. 2013 จากการยกตัวอย่างเปรียบเทียบจากสองยุคในข้างต้นแล้ว เมื่อมาสู่ช่วงยุคปัจจุบันจะเห็นว่าตัวการ์ตูนหลัก ซึ่งเป็นเจ้าหญิงในช่วงนี้จะมีความมั่นใจมากกว่าในสองยุคที่ผ่านมา มีความคิดเป็นของตัวเอง และสามารถพึ่งพาตนเองได้ (Independent)

จากการแบ่งออกตามยุคสมัยของทั้ง 3 ยุคดังกล่าวจะเห็นได้ถึงลักษณะของการพัฒนาการในด้านการสื่อสารและการแสดงออกผ่านตัวละคร ที่เป็นสัญลักษณ์ตัวแทนเพศ แก่ผู้ชม และยังสามารถแสดงให้เห็นถึงภาพสะท้อนของวรรณกรรมที่จำลองสถานะทางสังคมจริงได้อีกด้วย

### 2.3 ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology Theory)

สัญวิทยาเป็นทฤษฎีที่นำมาอธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษาทางด้านสัญวิทยานี้จะไม่คำนึงถึงความล้มเหลวของการสื่อสาร ไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางในการศึกษาเชิงสังคม หรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้สารและผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของภาษา วัฒนธรรมสัญวิทยา (Semiology) นั้นเป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการให้คำอธิบายต่อสิ่งที่เรียกว่าสัญญาณ (Sign) คือ อธิบายการเกิดขึ้นการพัฒนา การแปรเปลี่ยน รวมทั้งการเชื่อมโยงโทรมตลอดจนการสูญสลายของสัญญาณหนึ่ง ๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างมีระบบระเบียบ

สัญวิทยา หมายถึง ศาสตร์ที่ศึกษาความหมายของสัญญาณที่ถูกประกอบสร้าง เปลี่ยนแปลง สูญสลาย ภายในสังคมที่สัญญาณนั้นเกิดขึ้น และแสวงหากฎที่ควบคุมเบื้องหลัง โดยคุณสมบัตินี้ของสัญญาณมีดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2554, น. 103-104)

1) มีรูปธรรมเป็นตัวแทน เป็นภาพ เสียง ตัวอักษร วัตถุ สถานที่ คน เช่น “แหวน” ในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Ring เป็นสัญญาณ

2) มีความหมายมากกว่าตัวเอง เช่น “แหวน” ในเรื่อง The Lord of the Ring สื่อถึงอำนาจซึ่งมีความหมายมากกว่าตัวเองที่เป็นเครื่องประดับ

3) ผู้ใช้ตระหนักว่ารูปธรรมดังกล่าวเป็นสัญลักษณ์ หมายถึง ผู้ใช้รับรู้ความหมายของสัญลักษณ์

ดังนั้น สิ่งของ คน ทุกอย่างสามารถเป็นสัญลักษณ์ (Sign) ได้ หากมีการมอบความหมาย (Assign) หรือประกอบสร้างความหมาย (Meaning Construction) โดยความหมายจะเกิดขึ้นได้ต้องมีการปฏิบัติทางสังคม (Social Practice)

### 2.3.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยาของไซจัวร์

จากงานเขียนของ กาญจนา แก้วเทพ (2554, น. 105-110) องค์ประกอบของสัญลักษณ์ประกอบด้วย ของจริง (Reference) เช่น ขวดแก้วจริง ๆ ตัวหมาย (Signifier) คือ สิ่งในแต่ละวัฒนธรรมสร้างขึ้นเพื่อแทนของจริง (Reference) เช่น ตัวอักษร เสียง หรือภาพ และองค์ประกอบสุดท้าย คือ ตัวหมายถึง (Signified) เป็นภาพที่อยู่ในใจหรือในความคิด (Concept) โดยความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) มี 3 รูปแบบ ได้แก่

- 1) เกิดขึ้นแบบไม่มีหลักเกณฑ์ เช่น ก.ไก่ ไม่เกี่ยวข้องกับ ไก่ จริงๆ
- 2) ความสัมพันธ์ไม่ได้เกิดจากความตั้งใจของใครคนใดคนหนึ่ง
- 3) ความสัมพันธ์นี้ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ต้องเกิดจากการเรียนรู้ของคน

ในงานเขียนของ กาญจนา แก้วเทพ (2554) ได้อธิบายเกี่ยวกับการสร้างความหมายไว้ดังต่อไปนี้

1) การเปรียบเทียบเชิงโครงสร้าง สัญลักษณ์จะไม่มี ความหมายจนกว่าจะมีการเปรียบเทียบเชิงโครงสร้างกับสัญลักษณ์ตัวอื่น ๆ ซึ่งการเปรียบเทียบลักษณะนี้มีความสำคัญสำหรับผู้ส่งสารที่ต้องการสร้างความหมายให้ข้อความ ข้อมูล ถ้อยคำ ฯลฯ ที่สื่อสารออกไป

2) การเปรียบเทียบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เป็นการสร้างความหมายที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยเปรียบเทียบแบบขาวกับดำ หน้ามือกับหลังมือ เนื่องจากคนมีแนวคิดการเปรียบเทียบแบบคู่ตรงข้ามอยู่แล้ว การสร้างผลงานด้านศิลปะ วรรณคดี ภาพยนตร์ นิยาย การสร้างข่าวสาร รายการเกมโชว์ จึงมีการใช้ความหมายในการเปรียบเทียบจากคู่ตรงข้ามมากที่สุด เช่น ความดีงามของนางเอกเปรียบเทียบกับความเลวร้ายของผู้ร้าย

3) การเปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ในโครงสร้างทั้งหมด คือการมองเห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ย่อย ๆ ในโครงสร้าง เช่น เมื่อเห็นคำว่า “เงิน” จะเข้าใจความหมายของคำเมื่อมองเห็นความแตกต่างระหว่างคำว่า “เงิน” กับคำว่า “เดิน” “กิน” “เพลิน” หรือการค้นหภาพในหนังสือการ์ตูนเด็กที่ค้นหภาพๆ หนึ่งที่เหมือนกันภาพอื่น ๆ แต่องค์ประกอบย่อย 2-3 อย่างหายไป

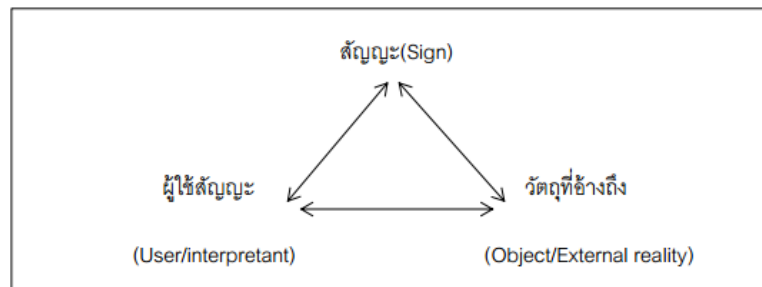
4) การเข้าใจสัญลักษณ์ย่อยที่อยู่ภายในโครงสร้างทั้งหมด หมายถึง สัญลักษณ์ตัวเดิม แต่เมื่อถูกนำไปอยู่ในโครงสร้าง หรือ บริบทแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ความหมายของสัญลักษณ์ตัวเดิมจะเปลี่ยนไป เช่น คนที่ได้รับตำแหน่งนางสาวไทย เป็นผู้หญิงที่สวยงามที่สุดในคนทั้งหมดที่เข้าประกวดนางสาวไทย แต่เมื่อนางสาวไทยไปประกวดนางงามจักรวาล (เปลี่ยนบริบทโครงสร้างใหม่) จะพบว่านางสาวไทยจะสวยน้อยกว่าคนที่ได้ตำแหน่งนางงามจักรวาล เป็นต้น

5) สัญลักษณ์และบริบท หมายถึง โครงสร้างรวม (บริบททางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่มแต่ละสังคม) ทำให้คนแต่ละกลุ่ม แต่ละสังคม วัฒนธรรม รับรู้ความหมายของสัญลักษณ์เดียวกันแตกต่างกัน เช่น ฝึ ในความหมายของชาวเหนือรุ่นอาวุโส จะนึกถึงวิญญาณบรรพบุรุษปกป้องคุ้มครองลูกหลาน แต่คนรุ่นใหม่จะนึกถึง สิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้ดังนั้นในการสร้างสารต้องเข้าใจบริบทความหมายของสัญลักษณ์ที่นำเสนอต่อกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน

6) สัญลักษณ์ที่เป็นเกณฑ์ในการจัดหมวดหมู่ แต่ละวัฒนธรรมจะมีการสร้างสัญลักษณ์ที่เป็นเกณฑ์เพื่อใช้จัดหมวดหมู่ (Categorization) ในวัฒนธรรมที่ต่างกันใช้เกณฑ์ที่จัดต่างกันเป็นโครงสร้างภายนอกที่สะท้อนวิถีคิดของคนในสังคมนั้น ๆ (โครงสร้างภายใน) เช่น การแบ่งอาหารในแต่ละสังคม คนไทยสมัยก่อนใช้ข้าวเป็นเกณฑ์ จะแบ่งอาหารเป็น “ข้าว” และ “ไม่ใช่ข้าว” อาหารฝรั่งแบ่งโดยเรียงลำดับในการกิน เช่น อาหารเรียกน้ำย่อย ซุป จานหลัก สลัด ของหวาน กาแฟ ฯลฯ เป็นต้น การแบ่งประเภทเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เมื่อมนุษย์ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์ (Signifier) เพื่อแบ่งประเภท จะมีผลถึงความหมายสัญลักษณ์/ตัวหมายถึง (Signified) ในสมอง สัญลักษณ์ย่อยจะมีความหมาย เมื่อสัญลักษณ์ย่อยมีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ย่อยอื่นๆ ความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ย่อยในโครงสร้างรวมทั้งหมด เรียกว่า “Value” ซึ่ง Value เป็นตัวกำหนดความหมาย

### 2.3.2 ทฤษฎีสัญวิทยาของเพียร์ส

กาญจนา แก้วเทพ (2554) องค์กรประกอบของสัญญาณ เพียร์ส ได้พิจารณาสัญญาณโดยดูความสัมพันธ์ระหว่าง สัญญาณ (Sign) ผู้ใช้สัญญาณ (User/Interpretant) และวัตถุที่อ้างถึง (Object/External Reality)



ภาพที่ 2.3 ลักษณะของสัญวิทยา

แหล่งที่มา: นัฐวุฒิ สิงห์กุล (2553).

เมื่อมองเห็นสัญญาณ (Sign) เช่น คำเขียน ผู้ใช้/ผู้ตีความ (Users/interpretant) ที่เห็นคำดังกล่าวสร้างมโนทัศน์ (Concept) เกี่ยวกับสัญญาณนั้น ๆ ต่างกันบ้าง แต่จะมีลักษณะร่วมที่คล้ายกัน (กรณีที่เป็นคนในวัฒนธรรมเดียวกัน) แนวคิดร่วมเรียกว่า Shared Concept โดยเชื่อมโยงไปถึงวัตถุที่อ้างถึง (Object) ในโลกแห่งความจริง (External Reality) ทั้งนี้องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนจากรูปข้างต้นจะเชื่อมโยงกันและกัน การเข้าใจองค์ประกอบย่อยตัวหนึ่งต้องพิจารณาคู่กับองค์ประกอบย่อยตัวอื่น ๆ เพียร์สได้แบ่งประเภทสัญญาณ เป็น 3 รูปแบบ ตามระยะห่างระหว่างสัญญาณกับวัตถุที่มีอยู่จริง

นอกจากนั้น กาญจนา แก้วเทพ (2554) ยังได้กล่าวว่า

- 1) Icon เป็นสัญญาณที่มีหน้าตาเหมือนวัตถุจริงมากที่สุด เช่น ภาพถ่ายเหมือนจริง รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด ฯลฯ สามารถถอดรหัสสัญญาณเป็น Object ได้ง่าย
- 2) Index เป็นสัญญาณที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คิวไฟ เกี่ยวกับการจุดไฟ รอยเท้าสัตว์เป็น Index ของการเดินผ่านมาของสัตว์ การถอดรหัส Index จะใช้การเชื่อมโยงเหตุผลระหว่าง Index กับ Object

3) Symbol เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง แต่ความเกี่ยวพันจะเกิดขึ้นจากข้อตกลงระหว่างผู้ใช้การถอดรหัสของ Symbol ต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญลักษณ์เท่านั้น

ประเภทสัญลักษณ์	Icon	Index	Symbol
เกณฑ์พิจารณา			
ความสัมพันธ์	คล้ายกับของจริง	เชื่อมโยงกับของจริงแบบเป็นเหตุเป็นผล (causal connection)	เชื่อมโยงกับของจริงเกิดจากข้อตกลง (convention)
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น	ควันไฟ อาการของโรค	คำ ตัวเลข ชวเลข
กระบวนการถอดความหมาย	มองเห็นก็รู้เลย	ต้องคิดหาเหตุผล (figure out)	ต้องเรียนรู้

ภาพที่ 2.4 สัญลักษณ์ของเพียร์ส

ข้อคิดในการใช้สัญลักษณ์จากการแบ่งประเภทสัญลักษณ์ของเพียร์ส ได้แก่ ในสัญลักษณ์หนึ่ง อาจมีการนำสัญลักษณ์แต่ละประเภทมาใช้ร่วมกัน พัฒนาการของการใช้สัญลักษณ์มักเรียงลำดับความยากง่ายตามประเภทของสัญลักษณ์ นอกจากนี้สัญลักษณ์ประเภทต่างๆ มีอิทธิพลในการเป็นแรงกระตุ้น (Motivation) เมื่อผู้ใช้เห็นสัญลักษณ์ รูปสัญลักษณ์ (Signifier) ก็จะกระตุ้นให้เกิดภาพในใจ หรือความหมายสัญลักษณ์ (Signified) โดย Icon จะมีแรงกระตุ้นสูงสุด รองลงมาเป็น Index และ Symbol ตามลำดับ

### 2.3.3 การศึกษาเรื่องรหัส Code

John Fiske (อ้างถึงใน จารุณี สุขชัย, 2550) สามารถแบ่งรหัสด้านพฤติกรรมและการให้ความหมาย (Signifying Code) ในรูปสัญลักษณ์ที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมดังนี้

1) Product Code เป็นรหัสเกี่ยวกับของใช้ วัตถุ ที่บอกความหมายแตกต่างกัน เช่น จานอาหารแต่ละบ้าน สะท้อนความหมายของบ้านนั้น ๆ

2) Social Code เป็นรหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น อเมริกันถือว่าการตบหัวไหล่เป็นการแสดงความรัก ในขณะที่คนไทยไม่คิดเช่นนั้น

3) Cultural Code เป็นรหัสเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี เช่น ยิ้ม มีหลายโอกาส หลายความหมายในสังคมไทย ในขณะที่ตะวันตกจะมีความหมายน้อยกว่า

4) Personal Code รหัสเกี่ยวกับบุคคล เช่น นักการเมืองในไทย กับต่างประเทศมีความหมายแตกต่างกัน

### 2.3.4 ทฤษฎีสัญวิทยาของโรลองด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes)

โรลองด์ บาร์ตส์ เป็นคนแรกที่ริเริ่มประยุกต์แนวคิดของสัญศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมาจากภาษาศาสตร์ มาใช้ในการวิเคราะห์ภาพต่าง ๆ เช่น ภาพโฆษณาอาหาร งานของบาร์ตส์มีประโยชน์ในฐานะเป็นบทสรุปประเด็นสำคัญของสัญศาสตร์ที่กล่าวมาทั้งหมด กล่าวโดยสรุป บาร์ตส์พยายามพิสูจน์ว่า ความหมายใด ๆ ที่เราให้แก่ภาพใด ๆ ไม่ได้เป็นผลโดย “ธรรมชาติ” จากสิ่งที่เรามองเห็น กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ความเข้าใจของเราต่อภาพใด ๆ ที่เราเห็นไม่ได้เกิดขึ้นลอย ๆ ชนิดที่เราอาจโมเมได้ว่าความหมายของสิ่งนั้นปรากฏอยู่ทันที (Self-Evident) และความเข้าใจที่แต่ละคนได้รับจากภาพใด ๆ ก็ไม่ได้เป็นสากล (คือแต่ละคนอาจเข้าใจภาพเดียวกันต่างกันก็ได้) ตัวอย่างเช่นเราอาจให้ความหมายแก่ภาพถ่ายใด ๆ ได้ยากมากหากไม่มีคำอธิบายประกอบภาพนั้น (Potts, 1996) แนวคิดของบาร์ตส์นี้ช่วยปูพื้นฐานให้เราประยุกต์สัญศาสตร์มาใช้กับทัศนกรรม และ วัฒนธรรม และเมื่อพูดถึงความหมายเชิงวัฒนธรรม เราจำเป็นต้องเข้าใจถึงอิทธิพลของบาร์ตส์ที่มีต่อแนวคิด “หลังโครงสร้างนิยม” (Post Structuralist) แนวคิดหลังโครงสร้างนิยมไม่มองภาษาในเชิงโครงสร้าง แต่มองภาษาในฐานะกระบวนการวางโครงสร้าง ซึ่งเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านหรือ ผู้บริโภค

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาวดี สายสุวรรณ (2553) งานวิจัยเรื่อง “ค่านิยมที่สะท้อนในมุขตลกในการ์ตูนช่องของไทย” ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่ออธิบายภาพสะท้อนของวัฒนธรรมในการ์ตูน เพื่อปรับใช้ในกรอบงานวิจัยที่มุ่งศึกษาการสะท้อนภาพของเพศหญิงในภาพยนตร์การ์ตูน โดยงานวิจัยมุ่งศึกษา หาคำตอบว่าวัฒนธรรมไทยที่สะท้อนอยู่ในการ์ตูนช่องในแง่ของค่านิยมมีอะไรบ้าง โดยใช้แนวคิดเรื่อง

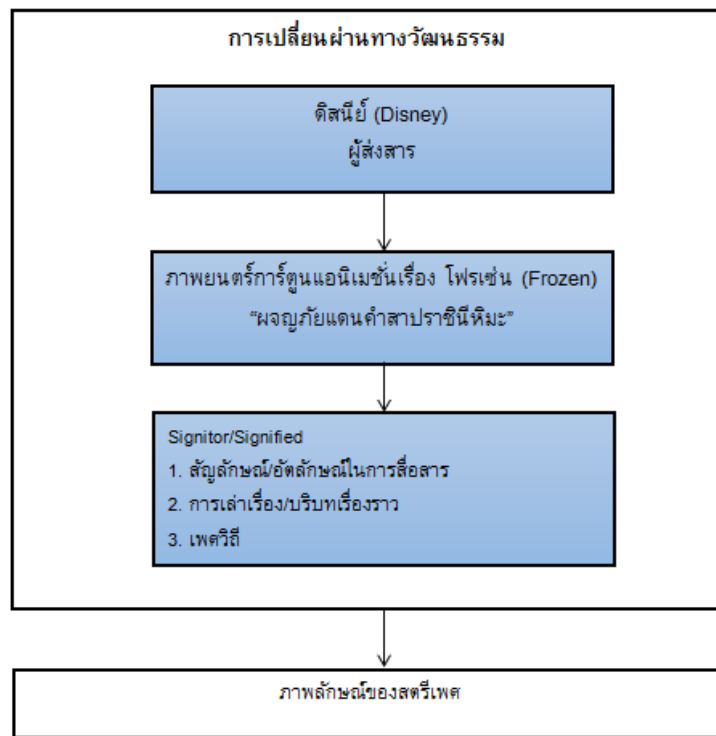
ค่านิยม และบรรทัดฐาน โดยได้ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลค่านิยมที่สะท้อนในการ์ตูนช่องของไทย มีทั้งหมด 8 ค่านิยม ได้แก่ ค่านิยมการให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอก ค่านิยมการใช้กำลัง ค่านิยมการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน ค่านิยมการยึดติดกับกรอบ ค่านิยมการตามกระแสสังคม ค่านิยมการพึ่งพาสิ่งเหนือธรรมชาติ ค่านิยมการแสดงตัวเหนือผู้อื่น และค่านิยมการให้ความสำคัญกับวัตถุ

ปอรินทร์ เพ็ญศิริ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอภาพลักษณ์สตรีผ่านภาพโฆษณาในนิตยสารสตรี” โดยใช้การศึกษาเชิงปริมาณ กับผู้อ่านนิตยสารผู้หญิงชั้นนำของไทยมุ่งประเด็นการศึกษาการนำเสนอภาพลักษณ์สตรีผ่านภาพโฆษณาในนิตยสารสตรี และหาความสัมพันธ์ระหว่างประเภทสินค้ากับความน่าดึงดูดใจในภาพสตรีที่ลงโฆษณาในนิตยสารสตรี โดยวิเคราะห์ภาพลักษณ์สตรีผ่านภาพโฆษณาในนิตยสารสตรี และหาความสัมพันธ์ระหว่างประเภทสินค้ากับความน่าดึงดูดใจในภาพสตรีจาก นิตยสารแพรว CLEO ELLE IMAGE และ LIPS จากนั้นสัมภาษณ์เชิงลึกและวิเคราะห์ความคิดเห็นของบรรณาธิการนิตยสาร นักวิชาการสิทธิสตรี (ศูนย์สตรีศึกษา) และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นสตรี โดยได้ผลการศึกษาว่า ภาพลักษณ์ที่พึงปรารถนา (Wish Image) หรือการนำเสนอสตรีมาเป็นองค์ประกอบหรือเครื่องมือสำคัญในการขายสินค้า เพื่อกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการอยากเป็นเหมือนในภาพโฆษณา ถูกนำเสนอมากที่สุดคือร้อยละ 41.95 ในขณะที่ ภาพสตรีในลักษณะของนางแบบที่ทันสมัย (Trendy) หรือภาพลักษณ์ที่ดูโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ เป็นตัวของตัวเอง มักใช้สนับสนุนสินค้าที่มีความแตกต่าง และต้องการนำเสนอความทันสมัย ความใหม่ (New & Update) ไปสู่ผู้บริโภค ถูกใช้ในการดึงดูดใจมากที่สุดคือร้อยละ 41.40 และจากการวิเคราะห์การสัมภาษณ์ พบว่า ข้อมูลเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ความงามของเรือนร่างสตรีเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางธุรกิจได้ดีที่สุด ด้วยสภาพแวดล้อมและสังคมที่เปลี่ยนไป ทำให้การนำเสนอภาพลักษณ์ของสตรีสมัยยุคหลังสมัยใหม่แตกต่างไปจากยุคสมัยใหม่ซึ่งสตรีมีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตัวเองสูง ทำให้ภาพลักษณ์ของสตรีแสดงถึงการกล้าเปิดเผยตัวตน ดังนั้น ภาพลักษณ์ของสตรีทันสมัย จึงถูกใช้เป็นจุดดึงดูดใจในตัวสตรี และชี้ให้เห็นถึงความหลากหลายในตัวตนของสตรี ซึ่งข้อมูลจากงานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปประกอบในการวิเคราะห์ลักษณะของสตรีนิยมในเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ได้

อุษา พัดเกศ (2550) นอกจากนั้น ในงานวิจัยเรื่อง “สตรีนิยมที่ถูกหรือสร้าง: การศึกษาการผนีกกำลังของผู้หญิงในกรงอำนาจผู้ชายในนวนิยายเรื่อง ‘เมียจ้าว’ ของ เอมี ทาน” ซึ่งมุ่งประเด็น

ศึกษาไปที่แนวคิดแบบสตรีนิยมที่ผู้เขียนได้เสนอไว้ผ่านการฝึกกำลังของตัวละครหญิงในเรื่อง และใช้แนวคิดแบบรื้อสร้างมาวิเคราะห์แนวคิดสตรีนิยมดังกล่าวว่า ทำให้เห็นว่าผู้หญิงไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทในสังคมของตนเองเพื่อการดำรงอยู่ในโลกของผู้ชายการดำเนินบทบาทแบบฉบับของผู้หญิงกล่าวคือ การทำหน้าที่ภรรยาและแม่เป็นพื้นที่ที่ให้อำนาจกับผู้หญิงโดยที่ไม่มีใครสามารถจะแย่งชิงไปได้ ดังนั้นจึงใช้งานวิจัยฉบับนี้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพและบริบทของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

## 2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งจะศึกษาถึงลักษณะของภาพลักษณ์ของเพชฌัญญา ที่สื่อสารผ่านตัวละครของดิสนีย์ รวมถึงการเปลี่ยนผ่านทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพัฒนาการของตัวละครหลักในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” โดยมีรายละเอียดการดำเนินวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

#### 3.1 วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ใช้การดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยจะทำการวิเคราะห์ 2 องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ประกอบด้วย ผู้ส่งสารและเนื้อหา โดยใช้วิธีวิจัย 2 วิธี ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ขั้นที่ 1 ศึกษาตัวสารลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันประเภทเจ้าหญิงของดิสนีย์ ผ่านการศึกษาข้อมูลเอกสารต่างๆ และวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าว

2) ขั้นที่ 2 ศึกษาตัวสาร (Message) โดย การวิเคราะห์เนื้อหา จากการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” โดยบันทึกข้อมูลลงบนกระดาษลงรหัสและนำไปวิเคราะห์ต่อไป

3) ขั้นที่ 3 การเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อใช้ประกอบในการอภิปรายผลลัพธ์จากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 และ 2 โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมเพื่อศึกษาลักษณะการรับสาร และการลงรหัสข้อมูลเพื่อส่งสารเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง และข้อมูลเชิงวิจารณ์เกี่ยวกับตัวภาพยนตร์ และมุมมองของสตรี

4) ขั้นที่ 4 การเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อใช้ประกอบในการอภิปรายผลลัพธ์จากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 และ 2 โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ขอความคิดเห็นจากนักวิจารณ์ภาพยนตร์ เพื่อศึกษาการถ่ายและการลงรหัสข้อมูลเพื่อส่งสารในฐานะผู้รับสาร และข้อมูลเชิงวิจารณ์เกี่ยวกับตัวภาพยนตร์

### 3.2 เครื่องมือในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ใช้ชุดคำถามในการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-Depth Interview) เพื่อและใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure) โดยกลุ่มผู้ที่ทำการสัมภาษณ์เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ จากนั้นนำบันทึกลงกระดาษลงรหัส โดยมีรายละเอียดชุดคำถามผู้รับสาร ดังต่อไปนี้

1) จากการรับชมท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะการสื่อความหมายของแก่นเรื่อง/โครงเรื่อง/ฉากท้องเรื่อง/ตัวละคร/มุมมองและน้ำเสียงในภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” มีจุดประสงค์ในแต่ละประเด็นอย่างไรบ้าง

2) จากการรับชมท่านมีความรู้สึกร้อยประการเกี่ยวกับภาพสะท้อนของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ที่มีต่อแนวคิดเรื่องสตรีนิยมหรือเรื่องของเพศวิถีของสตรีที่แฝงอยู่

3) จากการรับชม ท่านพบเห็นหรือมีความคิดเห็นต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม มีความสัมพันธ์ในการถ่ายทอดวิธีของสตรีเพศผ่านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” อย่างไรบ้าง

4) ข้อเสนอแนะที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” และภาพของสตรีเพศในสังคม

ตารางที่ 3.1 กระดานลงรหัสการถอดข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้รับสาร

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซ่น (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”
1) แก่นเรื่อง
2) โครงเรื่อง
3) ฉากท้องเรื่อง
4) ตัวละคร
5) มุมมองและน้ำเสียง

### 3.3 แหล่งข้อมูล

มีการเก็บและรวบรวมข้อมูลเป็น 3 ส่วนด้วยกัน ดังนี้

1) การวิเคราะห์เอกสาร เก็บข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารต่าง ๆ (Document Study) ที่กล่าวถึงเรื่องราวของการ์ตูนดิสนีย์

- (1) จากเว็บไซต์ภายในอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ
- (2) นิตยสาร
- (3) บทวิจารณ์

2) การวิเคราะห์เนื้อหา ใช้เครื่องมือการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซ่น (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ที่ทำบันทึกลงบนซีดี จำนวน 1 แผ่น

3) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ใช้เครื่องมือในการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนักวิชาการและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ จำนวน 2 ท่าน ได้แก่

- (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรม ผศ.ดร.พรธาดา สุวัธนวิช อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(2) ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ดร.ภาสกร อินทุมาร อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

### 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการศึกษาในเรื่อง “การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีผ่านการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร ในภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีการเก็บรวบรวม ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์จากข้อมูลที่ค้นพบจาก ทั้ง 3 วิธี การวิจัย นำมาวิเคราะห์ผ่านมุมมองของผู้วิจัยภายใต้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวไว้ในบทที่ 2

ตารางที่ 3.2 กระดานลงรหัสการถอดสัญญาณจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen)

“ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

ประเภทของสัญญาณ	องค์ประกอบในการ์ตูนแอนิเมชัน	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”
ICON	1) แก่นเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	2) โครงเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	3) ฉากท้องเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	4) ตัวละคร	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ประเภท ของสัญลักษณ์	องค์ประกอบใน การ์ตูนแอนิเมชัน	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”
	5) มุมมองและน้ำเสียง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
INDEX	1) แก่นเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	2) โครงเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	3) ฉากท้องเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	4) ตัวละคร	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	5) มุมมองและน้ำเสียง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
SYMBOL	1) แก่นเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	2) โครงเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	3) ฉากท้องเรื่อง	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย
	4) ตัวละคร	ความสัมพันธ์ ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย

## ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ประเภท	องค์ประกอบใน	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน
ของสัญลักษณ์	การ์ตูนแอนิเมชัน	(Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”
	5) มุมมองและน้ำเสียง	ความสัมพันธ์
		ตัวอย่าง กระบวนการถอดความหมาย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

ในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 กลุ่ม ตามเครื่องมือในการวิจัย กลุ่มแรกเป็นการศึกษาจากเอกสาร ซึ่งเป็นการศึกษาลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ ประเภทเจ้าหญิง ตั้งแต่ยุคแรกจนถึง ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ โดยมุ่งเน้นเพื่อทำความเข้าใจลักษณะของการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของการ์ตูนดิสนีย์ และลักษณะการสื่อสารผ่านภาพยนตร์การ์ตูนของดิสนีย์ กลุ่มที่สองเป็นการเก็บข้อมูล ผ่านการวิเคราะห์ของผู้วิจัยเอง หลังจากได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” จากนั้นได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรม ผศ.ดร.พรธาดา สุวัธนวิษ และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ดร.ภาสกร อินทุमार เพื่อเสริมข้อมูลที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เชิงลึก นอกจากนี้ผู้วิจัยอธิบายในผลการวิจัยแยกตามองค์ประกอบของละครเพื่อมุ่งตอบคำถามวิจัย คือ

- 1) ภาพลักษณ์ของเทพหญิงในแต่ละยุคสมัย ที่สื่อสารผ่านตัวละครของดิสนีย์มีลักษณะเป็นอย่างไร
- 2) พัฒนาการของตัวละครหลักในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เป็นอย่างไร

โดยรายละเอียดการวิจัยทั้งหมดมีดังต่อไปนี้

#### 4.1 ผลการวิจัย

ดิสนีย์เป็นต้นฉบับ ของการ์ตูนเจ้าหญิงตั้งแต่การเกิดขึ้น ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันดิสนีย์ ประเภทเจ้าหญิงเรื่องแรก คือ สโนว์ไวท์ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1973 จนเรื่อยมาจนถึงปัจจุบันนับได้กว่า 14 เรื่อง ซึ่ง 14 เรื่องนั้น พัฒนาการเรื่อยมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งเมื่อมองย้อนกลับไประหว่าง

สโนวไวท์และโพรเซ่นนั้นมีความแตกต่างเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องของเนื้อเรื่องและภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่แตกต่างออกไป

การ์ตูนถูกใช้เพื่อสั่งสอนให้ “ผู้หญิง” เป็น “ผู้หญิง” เป็นคำหนึ่งที่ว่าผู้วิจัยสามารถสรุปได้จากการศึกษาและการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในแต่ละช่วงล้วนส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของตัวละครเอกเพศหญิงในการ์ตูนดิสนีย์เจ้าหญิงแทบทั้งสิ้น อาจเป็นเพราะการ์ตูนเป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหา และเข้าใจสารเหล่านั้นได้ง่าย เด็กจึงมักให้ความสนใจกับสื่อประเภทการ์ตูนมากกว่าการสื่อสารในลักษณะอื่น ๆ ภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์มักใช้การ์ตูนในการสื่อและการถ่ายทอดภาพลักษณ์ของเพศหญิง ให้เป็นไปตามสิ่งที่คาดหวังของสังคมในยุคนั้น ด้วยตัวละครหลักที่เป็นเพศหญิงเกือบทั้งหมด โดยตัวละครเหล่านั้น เปรียบดั่งภาพสะท้อนของสตรีเพศในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี โดยสามารถเห็นได้ถึงการเปลี่ยนแปลงของ อุดมการณ์และภาพเสมือนที่ชัดเจนของตัวละครในแต่ละช่วงยุคสมัย ซึ่งทั้งหมดล้วนเกี่ยวเนื่องและขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมในช่วงเวลาดังกล่าว กล่าวคือ วัฒนธรรมเป็นเรื่องของ ความรู้ ความเชื่อ ทักษะคติ ที่ผู้คนในแต่ละสังคมเรียนรู้ผ่านทางสังคมที่ตนเองใช้ชีวิตอยู่และวัฒนธรรมคือการสื่อสาร และการสื่อสารมาจากวัฒนธรรม

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ วัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป “ผู้หญิง” ก็เปลี่ยนตาม ส่งผลถึงภาพลักษณ์ของ “ผู้หญิง” ในการ์ตูนดิสนีย์ที่เปลี่ยนไปเช่นเดียวกันกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมในช่วงนั้นที่ส่งผลต่อเพศหญิงยกตัวอย่างเช่น ยุคเก่า ความสวยของเพศหญิง คือ ผู้หญิงต้องเอวคอด ผิวขาว กลายเป็น ผู้หญิงที่ดูสุขภาพดีมีทรวดทรงเป็น นักกีฬา ถึงจะเหมาะกับสมัยนิยมในปัจจุบัน หรือแม้กระทั่งหน้าที่ที่กำหนดความเป็นเพศหญิงจากเดิมที่เพศหญิงต้องเป็นแม่บ้าน กลายเป็นผู้หญิงที่ต้องทำงานเก่งหรือการเรียกร้องสิทธิของเพศหญิงเองตั้งแต่ข้อเรียกร้องเรื่องสิทธิการเลือกตั้ง ผู้สิทธิเท่าเทียมด้านการทำงาน สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนสู่ภาพของตัวละครดิสนีย์แทบทั้งสิ้น

ด้วยระยะเวลากว่า 76 ปี ตั้งแต่การเกิดขึ้นของสโนวไวท์ จนถึงการเกิดขึ้นของ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โพรเซ่น (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ดิสนีย์ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนกว่า 14 เรื่องซึ่งแต่ละเรื่องล้วนมีตัวละครหลักทั้งหมดเป็นเพศหญิง กลายเป็นที่นิยมในหมู่เด็กสาวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยมีรายชื่อดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลภาพยนตร์การ์ตูนเจ้าหญิงของดิสนีย์

ปีที่เผยแพร่ (ค.ศ.)	รายชื่อชื่อการ์ตูนเจ้าหญิง	ชื่อของตัวละครเอก
1937	สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด	สโนไวท์
1950	ซินเดอเรลล่า	เอลล่า (ซินเดอเรลล่า)
1959	เจ้าหญิงนิทรา	ออโรล่า
1989	เจ้าหญิงเงือกน้อย	เอเรียล
1991	โหมงามกับเจ้าชายอสูร	เบลล์
1992	อาลาดินและตะเกียงวิเศษ	จัสมิน
1994	ไปลอน คิง	นาล่า
1995	โพคาฮอนทัส	โพคาฮอนทัส
1998	มู่หลาน	มู่หลาน
1999	ทาร์ซาน	เจน
2009	เจ้าชายกบ	เทียน่า
2010	แทงเกิ้ล (ราฟนัซเซล)	ราฟนัซเซล
2011	เบรฟ	เมลินดา
2013	โพรเซ่น ผจญภัยแดนคำสาป	เอลซ่า
	ราชินีหิมะ	

ซึ่งการ์ตูนของดิสนีย์ทั้งหมด มักมีการเสนอภาพของวัฒนธรรมและเนื้อหาผ่านตัวละครของเรื่อง โดยภาพลักษณ์ดังกล่าวนำเสนอจากพื้นเพของเรื่องตัวละครเหล่านั้น และภาพของวัฒนธรรมในสมัยนั้น เช่น การแสดงออกถึงหุ่นของเพศหญิงที่เหมาะสมผ่านตัวละครเพศหญิงตัว

เอกของเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น สโนวไวท์ ลักษณะมีทรวดทรง มีเนื้อหนัง และตัวไม่สูง ต่อมาคือ ซินเดอเรลล่า และเจ้าหญิงนิทราหุ่นของตัวละครเริ่มเป็นแนวพอมบางหุ่นคล้ายนาฬิกาทราย ในขณะที่ยุคหลังลักษณะของตัวละครมีความแตกต่างกันขึ้นและเปลี่ยนแปลงไป นอกจากนั้นในการ์ตูน ดิสนีย์เรื่องต่าง ๆ ก็ได้แทรกเรื่อง เชื้อชาติ ชนชั้น (Race) เพศสภาพ (Gender) และ ภาษา (Language) โดยรูปแบบของตัวละครดิสนีย์ในยุคแรก มักเป็นตัวละครตัวแบนคือขาดมิติและมุมมองในหลาย ๆ ด้าน (Flat Character) และเริ่มเปลี่ยนเป็นตัวละครตัวกลม (Round Character) คือ มีมิติและเหมือนจริงมากขึ้นในยุคหลัง ซึ่งสามารถสรุปเป็นตารางได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์เนื้อหาของแต่ละการ์ตูนเจ้าหญิงของดิสนีย์

รายชื่อชื่อการ์ตูนเจ้าหญิง	ชื่อของตัวละครเอก	ต้นกำเนิด	ลักษณะตัวละคร	สื่อความหมาย
สโนวไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด	สโนวไวท์	เยอรมัน	แบน	มองโลกในแง่ดี
ซินเดอเรลล่า	เอลล่า (ซินเดอเรลล่า)	ฝรั่งเศส	แบน	อดทน
เจ้าหญิงนิทรา	ออโรล่า	เยอรมัน	แบน	สวย
เจ้าหญิงเงือกน้อย	เอเรียล	เดนมาร์ก	แบน	ผจญภัย
โหมงามกับเจ้าชายอสูร	เบลล์	ฝรั่งเศส	แบน	เมตตา
อาลาดีนและตะเกียงวิเศษ	จัสมิน	อาหรับ	แบน	กล้าตัดสินใจ
ไลออน คิง	นาล่า	แอฟริกา	แบน	สนับสนุน
โกลาซอนทัส	โกลาซอนทัส	อเมริกัน	กลม	เด็ดเดี่ยว
มู่หลาน	มู่หลาน	พื้นเมือง	กลม	กตัญญู
ทาร์ซาน	เจน	จีน	กลม	เด็ดเดี่ยว
เจ้าชายกบ	เทียน่า	อเมริกัน	กลม	ผู้นำ
แทงกี้ (ราพันเซล)	ราพันเซล	เยอรมัน	กลม	ไว้ใจง่าย
ไฟรเซ็น ผจญภัยแดนคำสาป	เอลซ่า	เดนมาร์ก	กลม	ปลดปล่อย
ราชินีหิมะ				

ซึ่งจากรายละเอียดที่ค้นคว้าทั้งหมดนั้นสามารถนำมาแบ่งยุคของตัวละครดิสนีย์ได้ดังต่อไปนี้

1) ยุคแรกเริ่ม (Classic Disney) ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1937-1959 เนื้อเรื่องมุ่งเน้นเรื่องการสอนสั่งเพศหญิง ทำให้ลักษณะของตัวร้ายในแต่ละเรื่องนั้นมีลักษณะของตัวละครที่ชัดเจน นั่นคือ ผอมมาก อ้วนมาก หรือ มีรูปลักษณะที่น่าเกลียด เป็นต้น ในขณะที่ตัวเอกของเรื่องลักษณะของตัวละครมีความเป็นหญิง (Feminine) และมักมีอุปนิสัย เรียบร้อย ไม่โลดโผน พร้อมอยู่ในกรอบ มองโลกในแง่ดี พร้อมทั้งจะทำงานหนัก เห็นได้ชัดเจนในเรื่อง สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด ที่ตัวละครเอกมีลักษณะของแม่ศรีเรือนสูง ต้องชอบงานบ้าน และอยู่บ้านเพื่อรอผู้ชายกลับบ้าน นอกจากนี้ในแง่ปัญหาของชีวิต ถูกเสนอผ่านเนื้อเรื่องที่ต้องให้ผู้ชาย เป็นผู้หยิบเครื่องมือการหลุดพ้นปัญหาในชีวิต นั่นแสดงเป็นสัญลักษณ์ว่า การแต่งงานคือการหลุดพ้นปัญหาชีวิตทั้งปวง โดยมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

(1) เรื่องซินเดอเรลล่า ที่ตัวเอกพบปัญหาในชีวิตถูกรังแก โดยแม่เลี้ยงใจร้าย ทางที่จะหลุดจากชีวิตเลวร้าย คือ ได้ไปงานแต่งงานและหวังให้ได้แต่งงานกับเจ้าชาย

(2) เรื่องสโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด ที่การจุมพิตของเจ้าชายสามารถทำให้สโนไวท์ฟื้นขึ้นมาได้ หรือเรื่องเจ้าหญิงนิทราที่ออโรล่าต้องกลายเป็นเจ้าหญิงนิทรา ซึ่งทางเดียวที่จะฟื้นได้คือการจูบของเจ้าชาย นอกจากนั้นลักษณะของตัวละครเป็นรูปแบบคล้ายๆกันคือ ตัวละครแบบแบน จะเห็นว่านิสัยของตัวละครเหล่านี้เป็นลักษณะมีแต่ด้านอย่างเดียว สะท้อนให้เห็นความเหนียมมนุษย์ของตัวละคร

2) ยุคกลาง (Modern Disney) ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1989-2009 เมื่อมาสู่ยุคกลาง รายละเอียดของปมปัญหาเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เป็นปัญหาที่เป็นจริงมากขึ้น ยกเว้นเรื่อง เจ้าหญิงเงือกน้อย โหมงามกับเจ้าชายอสูร อะลาดิน และ ไลออน คิง ที่เป็นนิยายแฟนตาซีเหนือจริง แต่พื้นฐาน ที่ทำให้เกิดเรื่องล้วนเป็นพื้นฐานที่เกิดขึ้นจากความต้องการของมนุษย์ เช่น ปัญหาการเงิน ความสนใจในตัวผู้ชาย ปัญหาบังคับแต่งงาน ต่างๆ เหล่านี้ เป็นต้น ซึ่งแตกต่างจากยุคเก่าแต่สุดท้ายแล้วตัวละครเพศหญิงเหล่านั้นต้องการความรักและความเอาใจใส่จากเพศชายมาเป็นส่วนเติมเต็มของชีวิตอยู่ดี ซึ่งในช่วงนี้จะเห็นได้ถึงพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงมากขึ้นทั้งในเรื่องของตัวละคร เค้าโครงของเรื่องและการพัฒนาแนวคิดหลักของในยุคนี้เริ่มเห็นการพัฒนาของตัวละครจากเพศหญิง ผิวขาว คอเคเซียนเริ่มปรากฏตัวละครที่มีเชื้อชาติและวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไปรวมถึงลักษณะของสัตว์ เช่นที่พบในอะลาดิน ไลออน คิง โปคาฮอนทัส มู่หลาน เจ้าชายกบ เป็นต้น

นอกจากเรื่องการพัฒนาของเชื้อชาติ แล้วลักษณะของตัวละครเริ่มเปลี่ยนไป ให้พลังแก่เพศหญิงมากขึ้น เน้นการเรียนรู้ เปลี่ยนจากการควบคุมให้อยู่ในกรอบ มีความมั่นใจ กล้าตัดสินใจมากขึ้น ลักษณะที่แตกต่างอย่างชัดเจน เช่น การเปลี่ยนเพศของตัวละครจากชายเป็นหญิงในมูฮลาน แต่สุดท้ายทุกเรื่องราวยังคงเน้นแนวคิดของเรื่องในเชิงความรักแบบชายหญิง ผู้ชายเป็นเครื่องมือในการทำให้ผู้หญิงได้พบโลกและการผจญภัยใหม่ๆ ความตื่นเต้นของชีวิตจะเปลี่ยนไปเมื่อได้พบกับผู้ชายสักคน แต่สุดท้ายการจบของเรื่องราวจบลงด้วยการแต่งงาน ตัวอย่างเช่น

(1) เจ้าหญิงเงือกน้อย แอเรียล ตัวละครหลัก ตั้งใจจะขึ้นจากน้ำ เพื่อไปหาเจ้าชายที่ตนได้เคยช่วยไว้ (พบผู้ชายแล้วจึงเกิดการผจญภัย) จากนั้นเรื่องราวดำเนินไปและจบลงด้วยการแต่งงานของตัวละครเอก

(2) มูฮลาน การดำเนินเนื้อเรื่องเป็นเรื่องลูกสาวที่ความรู้สึกแปลกแยกจากสังคมผู้หญิง และเมื่อพ่อต้องโดนเกณฑ์ มูฮลานจึงปลอมเป็นผู้ชายและออกรบแทนพ่อ และสุดท้ายเรื่องราวจบลงด้วยมูฮลานแต่งงานกับตัวละครเอก

(3) แทงเกิ้ล ที่เรื่องราวได้เกิดขึ้นหลังการปรากฏตัวของโจรหนุ่มรูปงาม ที่ทำให้ชีวิตของราพันเซลได้ออกมาพบกับโลกกว้าง (พบผู้ชายแล้วจึงเปิดโลกใบใหม่)

(4) ทาร์ซาน มีเนื้อเรื่องที่ต่างออกไป เนื้อเรื่องถูกเสนอออกเป็นคนละครึ่งคือเรื่องราวของทาร์ซาน และเรื่องราวของ เจน อย่างละครึ่ง ออกไปพร้อมกับครอบครัวแต่กลับเกิดอุบัติเหตุ และถูกช่วยจากภัยอันตรายด้วย พระเอก (ทาร์ซาน) ดังนั้นภาพสะท้อนของผู้หญิงในภาพยนตร์การ์ตูนของคิสนีย์ในยุคนี้เป็นเพียงการสร้างให้เกิดทัศนคติใหม่แก่ผู้หญิงแต่ยังคงอยู่ภายใต้ความโหยหาผู้ชายเพื่อเติมเต็มชีวิตอยู่เช่นเดิม

3) ยุคปัจจุบัน (Post Modern Disney) ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 2010-2014 เป็นยุคที่เห็นการเปลี่ยนแปลงของโครงเรื่อง ลักษณะเนื้อเรื่อง และตัวละครเพศหญิงอย่างเด่นชัด โดยมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้ ลักษณะของโครงเรื่อง ไม่ได้มุ่งเน้นเรื่องความรักเป็นแกนหลัก ลักษณะของตัวละคร มีลักษณะเป็นตัวละครแบบกลมมากขึ้น มีทั้งด้านดี และไม่ดี นอกจากนั้นภาพลักษณ์ของตัวละครไม่ใช่ลักษณะผู้หญิงแบบทั่วไป และรักอิสระ ซึ่งเปลี่ยนและแตกต่างไปจาก ยุคแรกเริ่ม และยุคกลาง โดยภาพยนตร์การ์ตูนในช่วงต้นยุคอย่างแทงเกิ้ล ยังมีลักษณะทับซ้อนระหว่างยุคกลางและยุคใหม่ ต้องการหลุดออกจากกรอบเดิม และเนื้อเรื่องยังคงเสนอแบบความคิดใหม่ของผู้หญิงที่ต้องเปิดตัวเองมากขึ้น ในขณะที่เรื่องเบรฟ เห็นได้ชัดเจนคือไม่กล่าวเรื่องความรักของชายและหญิง แต่กลับเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของแม่และลูก และการเผชิญหน้าระหว่างช่วงวัยที่แตกต่างกัน ซึ่ง

แนวคิดของการ์ตูนดิสนีย์ในช่วงนี้ เห็นได้ชัดเจนเรื่องความเป็นอิสระต่อการกดทับของผู้ชาย ผู้วิจัยพบลักษณะปมและแก่นของเรื่องเป็นปัญหาส่วนตัวที่ลึกในระดับจิตวิทยา ตัวอย่างที่เห็นได้คือจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ซึ่งเป็นเรื่องของการเก็บงำ และการเก็บกดความรู้สึกเล็ก ๆ ของผู้หญิง และกลับกลายเป็นการเสริมพลังให้แก่เพศหญิงมากกว่าในอดีตและที่สำคัญคือแก่นของเรื่องถูกเปลี่ยนจากการพูดเรื่องความรักระหว่างหญิงชายเป็นแกนหลัก กลายเป็นความรักแบบพี่สาวน้องสาว เพิ่มขึ้นมา หรืออย่างเรื่องแทงเกิล ตัวเอกราพันเซลนอกจากต้องการเห็นโลกกว้างแล้ว ตัวละครเอกเองยังมีปมในใจที่ขัดแย้งกับแม่เลี้ยงของตนเองอีกด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กสาวหลายคนต้องเจอ ดิสนีย์ได้ถ่ายทอดแนวคิดที่เป็นนามธรรม และเป็นเรื่องของจิตใจถ่ายทอดผ่านตัวละครออกมา ตัวอย่างเช่น

(1) แทงเกิล (Tangle) ลักษณะของปมปัญหาของเรื่อง เป็นปัญหาที่มนุษย์ทั่วไปต้องเจอ โดยเฉพาะปัญหาที่เพศหญิงต้องพบเจอ ลักษณะที่เป็นยุคใหม่ คือ ตอนจบเรื่องไม่ได้จบด้วยการแต่งงานของตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิง (ซึ่งเกิดในตอนหลัง)

(2) เบรฟ (Brave) ไม่ได้กล่าวถึงเรื่องความรักแม่แต่น้อย แต่พูดเรื่องการแต่งงานและความสัมพันธ์ระหว่างแม่และลูก โดยไม่ได้กล่าวถึงเรื่องผู้ชายแม่แต่น้อย

โดยสรุปแล้ว การพัฒนาของเนื้อเรื่องและปมปัญหาของการ์ตูนดิสนีย์ในยุคต่าง ๆ มีการพัฒนาของตัวละครและปมของเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องราวที่น่าเสนอต่อเพศหญิง เรื่องราวจากนวนิยายนิทานมิดเดิลเอจ ผู้การเป็นนวนิยายนิทาน ที่ซับซ้อน ในปมของเรื่องและวิธีการดำเนินเรื่องได้ชัดเจนมากขึ้น

นอกจากนั้นการศึกษาในครั้งนี้ได้มองในมุมของการเปลี่ยนผ่านทางวัฒนธรรมของเพศหญิง ซึ่งการ์ตูนดิสนีย์ สอดแทรกความเป็นวัฒนธรรมของสตรีอเมริกันไว้อย่างชัดเจน แม้ว่าจะมีการเสนอรูปแบบวัฒนธรรมของนิทานนั้น ๆ ไว้ สังเกตได้จากตัวอย่างของภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ดังต่อไปนี้

1) เรื่องซินเดอเรลล่า เป็นเรื่องที่มีการสอดแทรกวัฒนธรรมแบบยุโรป (ฝรั่งเศส) ประเภทคอนเซอร์เวทิฟ ซึ่งเรื่องซินเดอเรลล่าเอง ได้นำเสนอภาพของสตรีในช่วงนั้น ว่าเป้าหมายของชีวิต และการหลุดพ้นของผู้หญิง คือ การแต่งงานกับคนที่มีฐานะดี ซึ่งเห็นได้จากผู้หญิงของเรื่องหวังที่จะแต่งงานกับเจ้าชายด้วยกันทั้งสิ้น นอกจากนั้นได้ใส่ลักษณะของความเป็นผู้หญิงที่ดีไว้ด้วย โดยเสนอผ่านตัวละครเอกซินเดอเรลล่า ว่าผู้หญิงที่ดีต้องเป็นผู้หญิงที่ทำงานบ้านเก่ง อดทนต่อทุกสถานการณ์ไว้ด้วย นอกจากนั้นได้แทรกเอาวัฒนธรรมแบบอเมริกันไว้ด้วย คือ ลักษณะของ

ความฝันแบบอเมริกัน (American Dream) กล่าวคือ ใครก็สามารถเป็นผู้ที่มีโอกาสได้เสมอหากมีความฝันและความหวัง เมื่อเทียบกับการเคลื่อนไหวของเพศหญิงในช่วงนั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงระหว่างเพศหญิงที่ทำงานบ้าน กำลังเข้าสู่โลกการทำงานเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งความคาดหวังคือ ผู้หญิงต้องมีความอดทน

2) ในเรื่องมู่หลาน เนื้อเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนถูกนำเสนอผ่านภาพของวัฒนธรรมจีน ซึ่งในภาพของวัฒนธรรมจีนนั้น “ผู้หญิง” เป็นเพียงคนทำงานภายในบ้าน มีการเปรียบเปรยการมีลูกสาวเหมือนมีส่วนอยู่น้ำบ้าน เป็นลักษณะของการกดขี่ผู้หญิง ทั้งในเรื่องของรูปลักษณ์และธรรมเนียมปฏิบัติ แต่ตัวเนื้อหาของเรื่องกลับพูดถึงการเป็นอิสระของผู้หญิงจากธรรมเนียมเดิมที่เป็น และทำตามเป้าหมายที่ตนต้องการ ผู้หญิงสามารถเป็นอะไรก็ได้ ซึ่งขัดกับรูปแบบวัฒนธรรมของจีน เพราะเนื้อหาได้ถูกดัดแปลงตามวัฒนธรรมอเมริกันไปเรียบร้อยแล้ว ซึ่งประจวบเหมาะกับการเรียกร้องสิทธิสตรีของอเมริกัน เรื่องสิทธิในการเข้าทำงาน เช่นผู้ชาย สิทธิในการประกอบอาชีพ

สิ่งที่ศิลปินสร้างเนื้อหาจากภาพยนตร์การ์ตูนแล้วนั้น รูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนของศิลปินเป็นในรูปแบบของละครเพลง ตั้งแต่เรื่องสโนว์ไวท์ จนถึงเรื่องโพรเซ่น ซึ่งได้สอดแทรกประโยคทองคำ หรือแก่นของเนื้อเรื่องใส่ลงไป ในเพลงอีกด้วย ลักษณะดังกล่าวเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้การผสมสื่อ (Transmedia Media) โดยเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์จากสื่อประกอบภาพยนตร์ เช่น หนังสือนิทาน เพลงประกอบภาพยนตร์ เป็นต้น เพื่อย้ำและนำเสนอภาพของการ์ตูน ศิลปินเรื่องนั้นๆ ให้ชัดเจนขึ้น โดยสิ่งที่เห็นได้เด่นชัดที่สุดคือในเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งมักมีเนื้อหาสอดคล้องไปกับเรื่องราวของการ์ตูน และตัวเอกโดยเฉพาะตัวละครนางเอกของเรื่อง โดยตัวอย่างที่นำมาวิเคราะห์ได้ชัดเจนได้แก่

1) อะลาดีน เพลงประกอบภาพยนตร์ ชื่อ A Whole New World ขับร้องโดย Peabo Bryson & Regina Belle แสดงให้เห็นถึงภาพสะท้อนความคิดของ จัสมิน ที่เป็นตัวเอกของเรื่องกับการได้พบโลกใหม่ที่ไม่เคยรู้จัก และไม่ต้องการให้ตนเองถูกจับแต่งงาน ในเพลงได้ พูดถึงการท่องเที่ยวผ่าน พรวิเศษ และการครองคู่กับคนที่รัก ซึ่งสะท้อนภาพของความรักยังเป็นส่วนหนึ่งที่ผู้หญิงต้องการ

2) โทมงามกับเจ้าชายอสูร ด้วยเพลงประกอบอย่าง Beauty and the Beast-Tale as Old as Tim โดย Celine Dion & Peabo Bryson เป็นการพูดถึงความรักของชายและหญิงที่ช่วยให้เบลล์ได้หลุดพ้นความ ทนทุกข์ และปลดปล่อยพันธนาการคำสาปของฝ่ายชายที่เป็นอสูร เป็นส่วนหนึ่งที่ย้ำให้เห็นว่า เรื่องความรักเป็นสิ่งสำคัญแก่ผู้หญิง

3) มู่หลาน มีเพลงประกอบชื่อ Reflection ขับร้องโดย Christina Aguilera ซึ่งเป็นตัวอย่างของการพูดเรื่องความรักในเพลงน้อยลง และมุ่งพูดเรื่องปัญหาของผู้หญิงมากขึ้น เช่น การยอมรับตัว คุณค่าในตนเองของผู้หญิง ซึ่งถูกย้ำอย่างชัดเจนในเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูน มู่หลาน

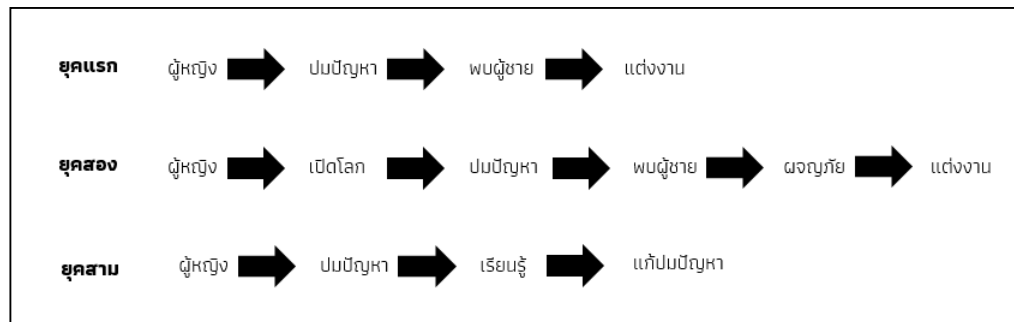
4) โพลกาฮอนทัส มีเพลงประกอบชื่อ Color of the Wind ขับร้องโดย Vanessa Williams เป็นเพลงที่เน้นถึงเอาวัฒนธรรมของชนอเมริกันพื้นเมืองออกมาเพื่อประกอบเพลง เช่น การใช้ธรรมชาติ ความเชื่อ เข้ามาในเนื้อเพลง โดยเพลงแทบไม่พูดถึงความรักโดยตรง โดยสะท้อนถึงสภาพของตัวเอกขณะกำลังครุ่นคิดเรื่องบ้านเกิด และชายต่างถิ่น โดยมองภาพตัวเอกเป็นทูตของชนเผ่าอเมริกัน ผสานวัฒนธรรมกับชาวสเปน

5) โฟรเซน (Frozen) ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ เพลงประกอบคือเพลง Let it Go ซึ่งมี 2 เวอร์ชัน ได้แก่ เวอร์ชันที่ใช้ในการ์ตูนขับร้องโดย Idina Mansen และเวอร์ชันประกอบซาวด์แทร็ค ขับร้องโดย Demi Lovato ซึ่งทั้ง 2 เวอร์ชันพูดถึงการจัดการกับแนวคิดของตัวเองที่แตกต่าง โดยเอลซ่า คำว่า Let it Go หมายถึงการปลดปล่อยตนเอง ซึ่งตัวละครเอกเก็บงำมาตลอด โดยรายละเอียดเพิ่มเติมจะนำไปบรรยายในส่วนของการวิเคราะห์และการสัมภาษณ์เชิงลึก

สรุปภาพรวมที่ได้รับจากการศึกษาเอกสารสามารถสรุปเป็นข้อวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1) ด้านเนื้อหา สามารถออกได้เป็น 3 ยุค เมื่อแบ่งตามเกณฑ์ตัวละครเอกเพศหญิงในเรื่อง เนื้อหาในยุคแรก เป็นลักษณะของการกดดันผู้หญิงไว้ในบ้าน ในยุคที่สอง เริ่มให้ผู้หญิงกล้าที่จะแตกต่าง แต่ยังคงให้ความสำคัญด้านความรักจากเพศชายอยู่ และยุคปัจจุบัน เนื้อหามุ่งเสริมพลังแก่เพศหญิง และสร้างแนวคิดใหม่แก่เพศหญิง

2) ปมของเรื่อง จากเนื้อหาที่แตกต่างกัน ปมของเรื่องที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอกเพศหญิง เป็นสิ่งสำคัญที่แต่ละยุคของการ์ตูนเสนอปมปัญหาที่ไม่เหมือนกัน เช่น ยุคแรกมุ่งเสนอปัญหาพื้นฐานของความเป็นผู้หญิง ในยุคที่สองมุ่งเน้นปัญหาความต้องการของเพศหญิง และยุคปัจจุบันมุ่งเน้นปัญหาในจิตใจเพศหญิง ซึ่งทั้ง 3 ยุค นั้นสามารถเขียนเปรียบเทียบได้ดังนี้



ภาพที่ 4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาปมปัญหาของภาพยนตร์การ์ตูนเจ้าหญิงของดิสนีย์

3) ปัจจัยการวิเคราะห์วัฒนธรรมในช่วงนั้นๆ เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนมีการสอดแทรกวัฒนธรรมเข้าไปด้วยเสมอ ดังนั้นการศึกษาวัฒนธรรมในช่วงดังกล่าวจะทำให้การวิจัยครบถ้วนมากขึ้น

4) เรื่องสื่อองค์ประกอบ จำพวกเพลงประกอบภาพยนตร์ สะท้อนให้เห็นค่านิยมเพศหญิงและสะท้อนตัวละครเอกได้เป็นอย่างดี ดังนั้น เพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูนจึงเป็นอีกสิ่งที่ต้องนำมาประกอบคู่กับการศึกษา

การศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ที่สร้างโดยดิสนีย์ เผยแพร่ในปี ค.ศ. 2013 (พ.ศ. 2556) และนำเข้ามาฉายในประเทศไทยเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2556 รูปแบบภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชันสามมิติ โดยได้แรงบันดาลใจจากนิทานของ ฮาน คริสเตียน แอนเดอร์สัน (Hans Christian Anderson) ชื่อ สโนว์ คิวีน (Snow Queen)



ภาพที่ 4.2 โปสเตอร์ภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” แหล่งที่มา: Imdb (2015).

สำหรับเนื้อเรื่องนั้น ทางทีมงานได้พัฒนาเนื้อเรื่องตั้งแต่ปี ค.ศ. 2011 โดยการนำของนักเขียนบทและกำกับภาพยนตร์โดย เจนนิเฟอร์ ลี (Jennifer Lee) และ คริส บัค (Chris Buck) ด้วยเงินลงทุนกว่า 150 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และกวาดรายได้ทั้งหมด ราว 400 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

เรื่องราวโดยย่อของเนื้อเรื่อง คือ แอนนา ผู้มองโลกในแง่ดี ร่วมกับ คริสทอฟ และสเวน กวางเรนเดียร์ เดินทางไปหาตัวเอลซ่า ที่ใช้พลังน้ำแข็งทำให้อาณาจักรแอรินเดลตกอยู่ในฤดูหนาวอันเป็นนิรันดร์ ระหว่างการเดินทางได้พบกับปาลิกกลับที่มีสิ่งมีชีวิตอย่าง โทรล อาศัยอยู่ และได้พบกับโอลาฟ สโนว์แมน เมื่อแอนนา และคริสทอฟได้เดินทางถึงปราสาทของเอลซ่า ทั้งคู่ได้เข้าใจความจริงเกี่ยวกับตัวเอลซ่า เรื่องการถูกหลอกหลอนด้วยพลังน้ำแข็งที่เป็นทั้งเวทย์มนตร์และคำสาปในเวลาเดียวกัน ซึ่งเอลซ่าได้เคยสาปแอนนาโดยอุบัติเหตุเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก (Wilson, 2015) และเสียงของตัวละครภายในเรื่องนั้น ได้พากย์เสียงโดยดาราชาวอเมริกันดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 รายชื่อผู้พากย์เสียงตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซ่น (Frozen)  
“ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

ชื่อผู้พากย์เสียง	ตัวละครที่พากย์
Kristen Bell	Anna (voice)
Idina Menzel	Elsa (voice)
Jonathan Groff	Kristoff (voice)
Josh Gad	Olaf (voice)
Santino Fontana	Hans (voice)
Alan Tudyk	Duke (voice)
Ciarán Hinds	Pabbie / Grandpa (voice)
Chris Williams	Oaken (voice)
Stephen J. Anderson	Kai (voice)
Maia Wilson	Bulda (voice)
Edie McClurg	Gerda (voice)
Robert Pine	Bishop (voice)
Maurice LaMarche	King (voice)
Livvy Stubenrauch	Young Anna (voice)
Eva Bella	Young Elsa (voice)

โดยการดำเนินการและอำนวยความสะดวกสร้างนั้นใช้จำนวน 2 บริษัท และใช้ 39 บริษัท ในการจัด  
จำหน่าย และอีก 12 บริษัทในการทำชิ้นส่วนต่าง ๆ ของภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลุ่มรายชื่อของบริษัทอำนาจการผลิต

- 1) Walt Disney Animation Studios
- 2) Walt Disney Pictures

รายชื่อของบริษัทจัดจำหน่าย

- 1) B&H Film Distribution (2013) (Ukraine) (Theatrical)
- 2) Feelgood Entertainment (2013) (Greece) (Theatrical)
- 3) Forum Hungary (2013) (Hungary) (Theatrical)
- 4) Legend Cinemas (2013) (Cambodia) (Theatrical)
- 5) United International Pictures (2013) (Turkey) (Theatrical)
- 6) Walt Disney Studios Japan (2014) (Japan) (Theatrical)
- 7) Walt Disney Studios Motion Pictures Norway (2013) (Norway) (Theatrical)
- 8) Walt Disney Studios Motion Pictures (2014) (Argentina) (Theatrical)
- 9) Walt Disney Studios Motion Pictures (2013) (Germany) (Theatrical)
- 10) Walt Disney Studios Motion Pictures (2013) (France) (Theatrical)
- 11) Walt Disney Studios Motion Pictures (2013) (UK) (Theatrical)
- 12) Walt Disney Studios Motion Pictures (2013) (Hong Kong) (Theatrical)
- 13) Walt Disney Studios Motion Pictures (2013) (Netherlands) (Theatrical)
- 14) Walt Disney Studios Motion Pictures (2014) (Netherlands) (Theatrical)

(Sing-Along Version)

- 15) Walt Disney Studios Motion Pictures (2013) (Singapore) (Theatrical)
- 16) Walt Disney Studios Motion Pictures (2013) (USA) (Theatrical)
- 17) Walt Disney Studios Sony Pictures Releasing (WDSSPR) (2013) (Russia)

(Theatrical)

- 18) Westec Media Limited (2013) (Cambodia) (Theatrical)
- 19) ABC Family (2016) (USA) (TV)
- 20) American Broadcasting Company (ABC) (2016) (USA) (TV)
- 21) Disney Channel (2016) (USA) (TV)
- 22) Disney Junior Television Network (2016) (USA) (TV)

- 23) Disney Junior (2016) (USA) (TV)
- 24) Disney XD (2016) (USA) (TV)
- 25) Feelgood Entertainment (2014) (Greece) (DVD) (3D Blu-Ray)
- 26) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (Argentina) (DVD)
- 27) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (Argentina) (Blu-Ray)
- (DVD)
- 28) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (Germany) (DVD)
- 29) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (Germany) (Blu-Ray)
- (DVD)
- 30) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (UK) (DVD)
- 31) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (UK) (Blu-Ray) (DVD)
- 32) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (Netherlands) (DVD)
- 33) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (Netherlands) (Blu-Ray)
- (DVD)
- 34) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (Norway) (Blu-Ray)
- (DVD)
- 35) Walt Disney Studios Home Entertainment (2015) (Norway) (DVD)
- (Sing-Along Edition)
- 36) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (USA) (DVD)
- 37) Walt Disney Studios Home Entertainment (2014) (USA) (Blu-Ray) (DVD)
- 38) Walt Disney Studios Motion Pictures Finland (2013) (Finland) (All Media)
- 39) Zon Audiovisuais (2013) (Portugal) (All Media)

นอกจากนี้บริษัทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการผลิตดังต่อไปนี้

- 1) Datasat Digital Entertainment (in Selected Theatres) (Uncredited)
- 2) Entertainment Partners Canada (Payroll Services)
- 3) Formosa Group (Sound Services)
- 4) Intelligent Media (International Monitoring Agency) (Uncredited)

- 5) Jo Anne Kane Music Services (Music Preparation) (as JoAnn Kane Music Service)
- 6) Kodak (Motion Picture Film)
- 7) Phil's Animal Rentals (Special Thanks)
- 8) Scarlet Letters (End Titles)
- 9) Soundtrack New York (ADR Facility)
- 10) Walt Disney Music Library, The (Music Preparation) (as Walt Disney Music)
- 11) Walt Disney Records (Soundtrack)
- 12) Walt Disney Studios (Sound Services) (as The Walt Disney Studios, Burbank)

จากข้อมูลทั้งหมดนั้นแสดงให้เห็นถึง ความตั้งใจทำของคิสนีย์ที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการพากย์เสียงตัวละคร ตลอดจนการคิดบทของบริษัทที่ใช้เวลากว่า 2 ปี เพื่อให้บทสมบูรณ์ที่สุด ในการทำโปรดัคส์ชั้นระดับภาพยนตร์ฟอร์มใหญ่ รวมไปถึงการสร้างสรรคเนื้อหา ที่ใช้เวลาถนัดกรองและมีการปรับเปลี่ยนบทอยู่เป็นจำนวนมาก

รายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” มีดังต่อไปนี้

#### 4.2 ตัวละคร

##### 1) เอลซ่า

เอลซ่า เป็นเด็กผู้หญิงที่มีความอ่อนโยน พร้อมกับมีพลังวิเศษ วันหนึ่งทำร้ายน้องสาวตัวเองโดยไม่ตั้งใจ จึงกลัวพลังของตัวเองมาตลอด และไม่รู้วิธีที่จะควบคุมพลังของตนเอง เพราะพลังนี้เองที่เปรียบเสมือนดาบสองคม ทำให้ เอลซ่า กลายเป็นคนเก็บตัว ปลีกตัวเองออกจากสังคม รวมถึงน้องสาวของตนเองคือ แอนนา เพราะต้องคอยปกปิดเรื่องที่ว่าตัวเองมีพลังวิเศษ เวลาผ่านไปปมในใจขยายใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ รวมถึงการเสียชีวิตของพ่อแม่ ซึ่งเป็นจุดพลิกผันสำคัญ สุดท้าย เอลซ่า ต้อง

เรียนรู้ที่จะเข้าใจตัวเอง และเชื่อใจครอบครัวมากขึ้น เมื่อมีความเข้าใจมากขึ้น ความกลัวในใจจึงหายไป แสดงให้เห็นถึงตัวตนที่แท้จริง คือ ความเด็ดเดี่ยว เข้มแข็ง และ ความมั่นใจ



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวละครเอลซ่า

แหล่งที่มา: Disney Frozen (2015).

พื้นฐานของตัวละครเอลซ่า คือ “การเป็นผู้นำ” และ “ความคาดหวัง” เนื่องจาก เป็นตัวละครเดียวที่มีสถานะเป็นพี่คนโตของครอบครัว ซึ่งเป็นภาพสะท้อนจากสังคม และครอบครัว ที่ต้องการให้พี่คนโตเป็นผู้สืบทอดเรื่องราวต่าง ๆ ของครอบครัว สังคมเองคาดหวังให้พี่คนโตต้องนำพาครอบครัวและช่วยเหลือน้อง ๆ ให้มีชีวิตที่ดีกว่า ดังนั้น การเป็นพี่คนโตจึงกลายเป็นสิ่งที่เอลซ่าต้อง “เสียสละ” ความสนุกในวัยเด็ก เพื่อเตรียมพร้อมที่จะเป็นผู้นำต่อไป อีกทั้งภาพสะท้อนของตัวละครเอลซ่าเองสามารถ สะท้อนภาพลักษณ์ของการเป็นลูกผู้หญิงคนโตได้อย่างชัดเจน

นอกจากเอลซ่าจะเป็นภาพสะท้อนลูกผู้หญิงคนโตได้แล้ว ยังสามารถสื่อถึงภาพลักษณ์ของผู้หญิงยุคเก่าได้อีกด้วย เมื่อมองเปรียบเทียบในบริบทสังคมยุคเก่า ผู้หญิงจะถูกคาดหวังจากสังคมให้ทำหน้าที่ “แม่บ้าน” ให้ดีที่สุด และสังคมยังกดทับเรื่อง ความเป็น “แม่” ลงไปด้วยทำให้ผู้หญิงต้องมีลักษณะเป็น “กุลสตรี” ที่ดี ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมคาดหวังให้ผู้หญิงทุกคนเป็นเปรียบได้กับเอลซ่า ที่พ่อแม่คาดหวังให้เอลซ่าเป็น “พี่” ที่ดี ควบคุมอารมณ์และกริยามารยาทให้ได้ และสุดท้ายต้องเป็น “ผู้นำ” ที่ดี ซึ่งเอลซ่าเองถูกความคิดเหล่านี้กดทับมาโดยตลอด จนมาถึงฉากที่เอลซ่าได้หนีออกจากเมือง ทำให้เอลซ่าตระหนักถึงความเป็นอิสระ เมื่อพ้นพันธนาการของ ความคาดหวัง และสุดท้ายก็

สามารถปล่อยวางและมีความสุขได้ในที่สุด เปรียบเหมือนผู้หญิงยุคเก่า ที่เมื่อปลดพันธนาการของความคาดหวังจากสังคมได้ เธอเหล่านั้นก็จะมีความสุข โดยวิธีการปลดพันธนาการ คือ อายุที่มากขึ้น เมื่อถึงจุดที่สามารถไร้กังวลต่อเสียงและภาพคนรอบข้าง นั้นเปรียบเหมือนตอนที่เอลซ่าได้พ้นภาระจากเมือง

ภาพลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงยุคเก่าของเอลซ่า ถูกสะท้อนออกมาในหลายช่วงของภาพยนตร์

1) ประเด็นด้านความรัก เมื่อแอนนามาบอกเรื่องอยากจะทำงานกับฮานส์ เอลซ่า ได้เปิดเผยทัศนคติแบบหัวเก่า (Conservative) กลับไปยังแอนนา เช่น รู้จักกันนานหรือยัง ต้องทำความรู้จักกันนาน รักแท้ไม่มีจริง ซึ่งแตกต่างจากผู้หญิงในยุคปัจจุบัน

2) ประเด็นด้านการนับถือตนเอง เอลซ่าแสดงออกถึงความไม่มั่นใจตนเอง และกลัวผิดพลาดอยู่บ่อยครั้ง หนึ่งในเพื่อรักษาภาพลักษณ์ของตนเองให้ดูดีอยู่เสมอ ทำให้ละเลยการนับถือตนเอง และกลายเป็นคนที่ลึกลับ ๆ แล้วไม่มั่นใจในตนเอง ซึ่งแสดงออกมากที่สุดในฉากครองราชย์สุดท้ายควบคุมพลังของตัวเองไม่อยู่ จึงหนีออกจากเมืองไป ซึ่งต่อมา เอลซ่าก็เอาแต่โทษตัวเองตลอดเส้นทางจนนิสัยเปลี่ยนไปเมื่อเธอมาอยู่สัน โดย การนับถือตนเองในยุคเก่า คือ การนำค่าของตนเองไปเทียบกับผู้ชาย ซึ่งเมื่อตนเองไม่มีใครรัก ก็จะรู้สึกแค้นแค้น และเปล่าเปลี่ยว

3) ประเด็นการเก็บกด ลักษณะชัดเจนของเอลซ่า คือ ภาพของคนเก็บกด ตั้งแต่ต้นเรื่องถึงกลางเรื่อง ด้วยความคาดหวังต่าง ๆ จากคนรอบข้าง

จากการสัมภาษณ์จากทั้ง 2 ผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ตัวละครอย่างเอลซ่านั้น สามารถตีความเป็นสัญลักษณ์ของเพศที่สามได้เช่นเดียวกัน ทั้งลักษณะที่เธอเก็บตัวและอยู่คนเดียวตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง เธอไม่ต้องการความรักจากชายคนใดในเรื่อง และเพลงที่เธอร้อง Let It Go ซึ่งมีความหมายให้แสดงความเป็นตัวตนของตนเองออกมา ได้อีกด้วย

หากมองถึงเอลซ่า เป็นตัวละครที่ซับซ้อนใหม่ ครูว่าเอลซ่าเป็นตัวละครที่ซับซ้อนกว่าแอนนา ในเนื้อเรื่อง การวิเคราะห์ตัวละครเอลซ่า จึงต้องขึ้นอยู่กับมุมมองที่เรามองด้วย ... สำหรับการมองของครู เอลซ่าที่มองได้ คือ ลักษณะของพี่สาว บางทีก็เป็นแม่ ที่ต้องคอยทนรับสภาพต่าง ๆ ของสังคมแทน

เอลซ่า เป็นตัวละครกลมที่เห็นได้ชัด คือการพัฒนาของเอลซ่า ถ้าเปรียบเอลซ่าก็คงเหมือนผู้หญิงที่ไม่ค่อยมีสังคมกับใคร และเพิ่งได้เผชิญโลกเป็นครั้งแรก... บางทีเอลซ่าก็สับสนในตนเอง และแสดงให้เห็นความลังเลบ่อยครั้ง เช่น จะสื่อสารกับแอนนา แต่เอลซ่าก็ไม่รู้ว่าทำอะไรจะดี ทั้งที่รักน้อง แต่ก็ต้องการให้น้องอยู่ไกลตนเองเช่นเดียวกัน ซึ่งกลายเป็นการสร้างระยะห่างขึ้นเอง (พรธาดา สุวัธนวิช, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2559)

เอลซ่า สามารถสื่อถึงภาพลักษณ์ของสตรีเพศในแง่มุม การพัฒนาเมื่อออกไปเจอโลก เอลซ่าเปลี่ยนไปตามฉากและเนื้อเรื่อง ๆ ตามสภาพแวดล้อมของเอลซ่า โดยเอลซ่า ถือเป็นตัวละครที่ซับซ้อนตัวหนึ่ง มีความซับซ้อนเหมือนผู้หญิงจริง และเรื่องราวการถ่ายทอดในความซับซ้อนของเอลซ่าเป็นความซับซ้อนแบบเกิดภายในตนเอง และเกิดจากความกดดันที่เอลซ่าได้รับ

เอลซ่า มีความสับสนในตนเองสูง และเป็นคนสื่อสารไม่เก่ง ไม่เหมือนแอนนาที่สื่อสารเก่ง และมีความสุขเสมอ... ถึงอย่างนั้นเอลซ่าเองก็มีความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของตนเองกับแอนนาเช่นเดียวกัน ในภาพยนตร์แสดงให้เห็นหลายครั้งถึงเหตุการณ์ที่เอลซ่า สับสน และไม่รู้ว่าทำอะไรต่อ ซึ่งพฤติกรรมนี้หายไปหลังการร้องเพลง Let It Go ของเอลซ่า (ภาสกร อินทุมาร, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2559)

## 2) แอนนา

แอนนา เป็นตัวละครที่ตรงข้ามกับเอลซ่า เป็นอย่างมาก โดยจะเป็นตัวละครที่มีความสดใส ร่าเริง ใจเล่น ตามแบบฉบับของน้องคนเล็ก ที่ไม่สนใจอะไรในโลกมากนัก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง กล้าพูด และกล้าที่จะแสดงออกอย่างชัดเจน ทั้งในเรื่องทั่วไปและเรื่องของการรัก ซึ่งแตกต่างจากเอลซ่าเป็นอย่างมาก จุดนี้เองเป็นจุดที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะของ “สาวยุคใหม่” ที่ต้องการเป็นตัวของตัวเอง กล้าพูด กล้าแสดงออก กล้าที่จะใช้ชีวิตมากขึ้นกว่า หญิงสาวยุคเก่าอย่างเอลซ่า ที่ต้องคอยเก็บงำอารมณ์ความรู้สึกและการเดินตามครรลองของสังคม



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวละครแอนนา

แหล่งที่มา: Disney Frozen (2015).

นอกจากนั้น แอนนาเป็นคนที่มองโลกในแง่ดี และชอบเป็นจุดสนใจของทุกคน เช่น พี่สาวพ่อแม่ เป็นต้น มักคิดเข้าข้างตัวเองในทุกกรณี (ตัวเองเป็นใหญ่) และคิดว่าทุกสิ่งจะต้องเป็นไปตามที่ตนเองคิด ลักษณะดังกล่าว เป็นอีกจุดหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะภาพของหญิงสาวยุคใหม่ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้กรอบประเพณีใด ๆ สังคมไม่ได้คาดหวังและตีกรอบให้กับผู้หญิงเหมือนเช่นแต่ก่อน ถึงแม้จะมีความคาดหวังของสังคมเหล่านั้น ผู้หญิงยุคใหม่ก็สามารถเลือกทางเดินของตนเองได้ ทางเดินที่แตกต่างและเป็นของตนเองมากขึ้น แต่สิ่งที่ขาดของหญิงสาวยุคใหม่นั้นคือประสบการณ์ต่อโลก เพราะทุกอย่างนั้นจะไม่ใช่ไปตามที่เคยคิดหรือวาดฝันไว้ทั้งหมด อีกทั้งยังสะท้อนถึงผู้หญิงยุคใหม่ผ่านตัวละครแอนนานั้น จะแบ่งออกได้เป็น 2 ทาง ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับความรัก และแนวคิดเกี่ยวกับตัวตน

(1) แนวคิดเกี่ยวกับความรัก จากที่อธิบายถึงความรักของผู้หญิงยุคใหม่ คือตอนที่แอนนาได้พบกับเจ้าชายฮานส์ ซึ่งคิดว่าเป็นรักแรกพบ โดยที่ทั้งสองเพิ่งเจอกันได้เพียง 10 นาที ทั้งสองอยากจะหมั้นหมายกัน แต่เอลซ่าไม่ยอมรับ ซึ่งสภาพดังกล่าวเป็นตัวสะท้อนลักษณะของผู้หญิงยุคใหม่ที่มุ่งหาความสัมพันธ์ฉาบฉวยและรวดเร็ว พวกเขาเกิดมาในยุคที่ทุกอย่างรวดเร็ว และมองเพียงความผิวเผินเพื่อสร้างความสัมพันธ์ใหม่ โดยไม่ได้ยึดถือตามรูปแบบประเพณีดั้งเดิมอีกต่อไป ซึ่งทำให้พวกเขามุ่งหาซื้อใช้ สิ่งของเพื่อพัฒนาลักษณะและรูปลักษณ์ภายนอกเพื่อดึงดูดเพศตรงข้ามซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความฉาบฉวยยุคใหม่

(2) แนวคิดสะท้อนภาพของสาวยุคใหม่ แอนนามีลักษณะที่ชัดเจนคือ บุคลิกที่เด่นชัด และคาดหวังสิ่งอื่นให้หมุนไปตามความคิดของเธอ และมีความคิดแบบหัวฟุ้งชนไปข้างหน้าอย่าง เดียว เป็นลักษณะของการสร้างภาพของสาวยุคใหม่ ที่อาจไม่ค่อยน่าเอาเยี่ยงอย่างนักในบางทัศนคติ เช่น การคาดหวังให้คนอื่นทำในสิ่งที่เธอต้องการ

### 3) คริสทอฟ

ตัวละครที่เป็นตัวละครหลักเพศชายของภาพยนตร์ คริสทอฟ เป็นตัวแทนของผู้ชาย ที่ไม่มีครอบครัว เติบโตด้วยลำแข้งของตัวเอง และเผชิญโลกมากมาย แต่ยังคงมีความเชื่อ ตรงไปตรงมา ดูเป็นคนขวนผ่าซาก ซึ่งลักษณะดังกล่าวของคริสทอฟ สามารถเทียบได้กับแอนนาในร่างผู้ชาย แต่ต่างกันตรงที่คริสทอฟไม่เคยมีครอบครัว นอกจากนั้นลักษณะดังกล่าวยังเป็นลักษณะของผู้ชายที่ผู้หญิงสามารถพบเห็นได้ใน โลกทั่วไป คือ คนที่ทำงานและลำบาก สร้างชีวิตของตนเอง และเผชิญโลกมากมาย ซึ่งสุดท้ายในภาพยนตร์จะนำไปสู่การดูใจระหว่าง คริสทอฟและแอนนา ซึ่งหมายความว่า การดูใจระหว่างคนสองคน ต้องดูจากการผ่านทุกขั้วร้อน เนื่องจากคริสทอฟและแอนนาได้เดินทางไปด้วยกันเพื่อช่วยพี่สาว



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวละครคริสทอฟ

แหล่งที่มา: Disney Frozen (2015).

คริสทอฟ เป็นตัวละครที่สะท้อนความแตกต่างของครอบครัวเมื่อเทียบกับตัวละครหลัก ทั้ง 2 ด้วยความที่ คริสทอฟ ปราศจากความคาดหวังทั้งคนอื่นคาดหวังต่อเขา และเขาคาดหวังต่อคนอื่น ทำให้ตัวละครนี้เป็นตัวที่มีอิสระต่อความคิดของตนเองสูง และประสบความสำเร็จ แต่สุดท้ายคริสทอฟก็ยังคงเป็นสัญลักษณ์ของความรักแบบหญิงชายตามหลักของภาพยนตร์การ์ตูนของดิสนีย์อีก เช่นเดิม เพียงแต่ไม่ได้จบลงด้วยการแต่งงานแบบภาพยนตร์ในยุคก่อน

อีกประการหนึ่งคริสทอฟยังเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถอธิบายลักษณะของสังคมผู้ชายได้อีก ด้วย คือสังคมผู้ชายที่ผู้ปกครองมักเลี้ยงให้สนุกกับโลกภายนอกมากกว่าผู้หญิง เด็กผู้ชายจึงโตมากับโลกภายนอกมากกว่าผู้หญิง ทำให้ลักษณะความสัมพันธ์และการสื่อสารของผู้ชายตรงไปตรงมามากกว่าผู้หญิง

#### 4) ฮานส์

ฮานส์เป็นตัวละครหลักเพศชาย อีกหนึ่งตัวซึ่งเป็นตัวละครฝ่ายร้าย แต่ผิดแปลกในลักษณะที่ไม่เป็นตัวร้ายอย่างชัดเจน และไม่แสดงความร้ายตั้งแต่ต้นเรื่องเหมือนภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์เรื่องอื่น ๆ



ภาพที่ 4.6 ภาพตัวละครฮานส์

แหล่งที่มา: Disney Frozen (2015).

ฮานส์เป็นภาพสะท้อนของสังคมเป็นพี่ชาย-น้องชาย ซึ่งแตกต่างจากลักษณะครอบครัวของเอลซ่าและแอนนา ลักษณะของครอบครัวฮานส์ ก็มีพี่ชาย 11 คน และฮานส์เป็นน้องคนสุดท้อง ซึ่งพยายามหาตัวตนของตัวเองและวิไลหาอำนาจ เนื่องจากพี่ชายต่างมีความสามารถ และฮานส์เองอยู่ในภาวะถูกกดดันจากความสำเร็จของพี่ชาย นี่เป็นภาพสะท้อนของความซับซ้อนที่ต่ำกว่าในครอบครัวของผู้ชาย ที่แสดงออกไปในทางการแก่งแย่งชิงดี และอวดความสำเร็จในชีวิต และไม่ได้มีความสัมพันธ์ซับซ้อนในรูปแบบของพี่สาวและน้องสาว ซึ่งเป็นภาพที่ทำให้เห็นชัดว่าผู้ชายมีสังคมที่ซับซ้อนน้อยกว่าผู้หญิง จากประโยคแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของครอบครัวแบบเพศหญิง ที่มีความสลับซับซ้อนในเรื่องของความรักและในขณะเดียวกันก็มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างกันอีกด้วย

นอกจากนั้นแล้วฮานส์ เป็นต้นแบบของผู้ชายสมัยใหม่ที่หน้าตาดี และมาจากตระกูลที่ดี ซึ่งพวกนี้กลับเป็น “ผู้ล่า” ผู้หญิงสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี โดย “ผู้ล่า” หมายถึง ผู้ชายเหล่านี้มักเข้ามาในความสัมพันธ์แบบชายหญิง เพื่อต้องการสิ่งแลกเปลี่ยน สิ่งแลกเปลี่ยนเหล่านั้นเป็นสิ่งที่จะทำให้ฝ่ายหญิงต้องเป็นผู้สูญเสียมากกว่า เช่น ทรัพย์สิน เพศ หรือแม้กระทั่งอาณาจักร ความสัมพันธ์กับผู้ล่า มักจะดูไปได้สวย ในช่วงแรก และเมื่อประสบสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งความเป็น “ผู้ล่า” จะเริ่มแสดงออกมาให้เห็นและทอดทิ้งให้ผู้หญิงเสียใจในที่สุด นั่นเป็นตามฉากรดำเนินเรื่องระหว่าง ฮานส์ และแอนนา

หากมองในประเด็นความรักที่เกิดขึ้นระหว่างแอนนา และฮานส์ ยังสามารถเป็นสัญลักษณ์ที่อธิบายถึง ความสัมพันธ์แบบผิวเผินระหว่างชายและหญิง โดยมุ่งเน้นเป็นความสัมพันธ์ของคนยุคใหม่ โดยเฉพาะหญิงสาว ซึ่งความสัมพันธ์แบบผิวเผินและฉาบฉวย ก่อให้เกิดผลเสียในระยะยาวกับตัวเพศหญิงนั้น ๆ ซึ่งผู้กำกับน่าจะใช้เหตุการณ์จริงตามข่าวหนังสือพิมพ์ของดาราฮอลลีวูด เข้ามาสร้างเป็นฉากความสัมพันธ์ระหว่างแอนนา และฮานส์ อีกด้วย ซึ่งจุดประสงค์หลักน่าจะถ่ายทอดเพื่อให้เด็กสาวยุคใหม่ ไม่เร่งร้อนกับความรักจนเกินพอดี

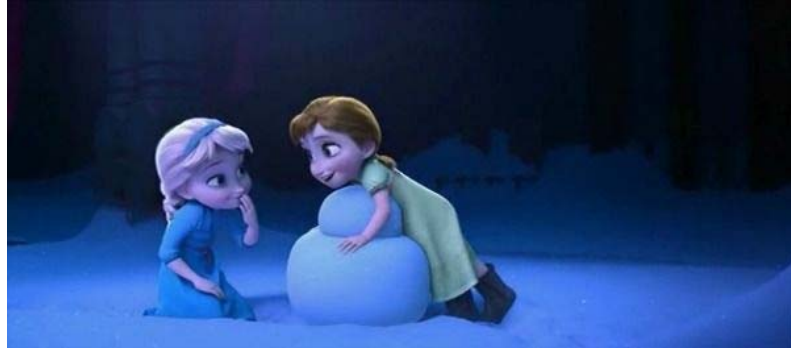
ดังนั้น จากมุมมองของการวิเคราะห์ในตัวฮานส์จะพบว่าตัวละครนี้เป็นตัวละครที่สื่อถึงผู้ชาย ยุคใหม่ที่เข้าหาผู้หญิงในฐานะนักล่า ซึ่งเป็นภาพในตัวละครที่ต้องการสื่อเพื่อให้เด็กสาวยุคใหม่ เข้าใจโลกอันโหดร้ายอีกด้วย

แก่นเรื่องและการดำเนินเรื่อง ของ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ

จากการชมภาพยนตร์การ์ตูน สิ่งที่คุณวิจัยค้นพบได้อย่างชัดเจนที่สุดคือ ภาพยนตร์มุ่งนำเสนอถึงความสัมพันธ์ระหว่างสองพี่น้องในแบบ พี่สาว น้องสาว ระหว่างตัวละครเอก ได้แก่ เอลซ่า และ แอนนา ความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวละครนั้นเป็นความสัมพันธ์แบบกลุ่ม ๆ คอน ๆ เนื่องจากพี่สาวนั้นถูกสั่งสอนให้เก็บงำความลับทั้งหมดของตนเองไว้ ด้วยการเชื่อฟังพ่อและแม่ และด้วยความที่ตนเอง (เอลซ่า) รักน้องสาวของตนจึงจำเป็นต้องตีตัวออกห่างเพื่อความปลอดภัยของน้องสาว เมื่อทราบข่าวว่าพ่อและแม่เสียชีวิต เอลซ่าจึงต้องกลายเป็นราชินี แห่งเมืองแอรเนล ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้พบว่าเธอไม่สามารถควบคุมพลังน้ำแข็งของตนเองได้ และตัดสินใจหนีออกจากเมืองไป แอนนาจึงตัดสินใจออกตามหาพี่สาวเพื่อให้พี่สาวกลับมาครองเมืองอีกครั้ง

การถ่ายทอดเรื่องราวใช้วิธีการดำเนินเรื่องผ่าน 2 กระบวนการ ได้แก่ การบรรยายจากตัวละครในเรื่อง และใช้มุมมองบุคคลที่สามที่รู้เห็นเรื่องราวทั้งหมด เป็นการถ่ายทอดภาพเรื่องราวทั้งหมด จังหวะการเปิดเรื่อง เปิดด้วยความสดใสยามเป็นเด็กของทั้งสองตัวละครเอก และเข้าสู่ปมปัญหาของตัวละครเอลซ่าทันทีในช่วง 15 นาทีแรกของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการทำความถึงเบื้องหลังของตัวละครก่อน เข้าสู่เนื้อเรื่องหลัก

โดยเริ่มต้นด้วยฉากการเล่นระหว่างเอลซ่า และแอนนาตอนเด็ก ซึ่งฉากนี้เป็นฉากเปิดเรื่องในขณะเดียวกันก็เป็นปมปัญหาตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเนื้อเรื่อง เนื่องจากความผิดพลาดของเอลซ่า ที่โปรยพลังใสแอนนา ทำให้แอนนาตกอยู่ในอันตราย ซึ่งเรื่องนี้กลายเป็นสิ่งที่ฝังใจเอลซ่า และพ่อแม่ได้สั่งให้เอลซ่าเก็บงำเรื่องพลังไว้เป็นความลับและไม่บอกแก่ใคร ฉากนี้เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงการเลี้ยงดูที่มีสร้างความกดดันให้กับลูกสาวคนโต หรือผู้หญิงยุคเก่า ที่ความผิดพลาดเล็กน้อยจะกลายเป็น ตรายาปัดไปตลอดชีวิต ซึ่งความผิดพลาดอาจเกิดจากความตั้งใจหรือ ไม่ตั้งใจนั้น ส่งผลอันร้ายแรงแต่สภาพอารมณ์และจิตใจของผู้ถูกกระทำเรื่อยไป เปรียบเหมือนความผิดพลาดที่กระทำผิดต่อจารีตและประเพณี หญิงสาวเหล่านั้นต้องรับความผิดบาปเหล่านั้น และถูกสังคมตราหน้าเรื่อยไป



ภาพที่ 4.7 ภาพฉากตอนเด็ก

แหล่งที่มา: Disney Frozen (2015).

ฉากที่ถือว่าเป็นฉากการเริ่มปมปัญหาของเรื่อง คือ ฉากพระราชพิธีราชาภิเษกของเอลซ่า เป็นอีกฉากหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความอ่อนแอ และความคาดหวังของสังคมที่มีต่อเอลซ่า และในฉากเดียวกัน ได้ก่อให้เกิด ในฉากนี้ประกอบไปด้วย 2 เหตุการณ์ ที่ก่อให้เกิดจุดแตกหักของเรื่อง จุดแรกเป็นประเด็นของแอนนาที่เจอผู้ชาย (ฮานส์) และตกลงแต่งงานทันทีเมื่อแรกพบ โดยเมื่อแอนนามาบอกเอลซ่า จึงเกิดบทสนทนาขึ้น

Elsa: [to a guard] The party is over. Close the gates.

Guard: Right away, Your Majesty.

Anna: What? Elsa, no! No, wait!  
[She tries to grab Elsa's hand, but instead yanks off her glove]

Elsa: [gasps, desperately] Give me my glove!

Anna: [also desperate] Elsa, please! Please! I can't live like this anymore!

Elsa: [pauses] Then leave.  
[Anna looks at her with a hurt expression; Elsa then turns to leave]

Anna: [calling after her] What did I ever do to you?

Elsa: [impatiently] Enough, Anna.

Anna: No! Why? Why do you shut me out? Why do you shut the world out?  
What are you so afraid of?

Elsa: I said enough!  
[In her fury, she conjures up an icicle wall around herself. Everyone - including Anna - stares at her in fright. Elsa shrinks back at what she's done]

Duke: Sorcery.  
[hides behind one of his bodyguards]

Duke: I knew there was something dubious going on here.

Anna: [shocked] Elsa.  
[Devastated, Elsa flees the ballroom]

จากบทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”  
ปี ค.ศ. 2015

ซึ่งบทสนทนานี้เป็นบทสนทนาที่เป็นปมของเรื่อง ซึ่งเป็นบทสนทณาระหว่างแอนนา และเอลซ่า โดยที่ตัวของแอนนารู้สึกว่าได้รับการปฏิบัติที่แยและไม่เหมาะสมจากเอลซ่า โดยแอนนาเองรู้สึกว่าตนเองไม่ได้พบกับโลกภายนอกเลย และรู้สึกอยากเผชิญโลก ซึ่งเธอคิดไปเองว่าเอลซ่าไม่ต้องการให้เธอไปเรียนรู้เรื่องราวเหล่านั้น เรื่องราวนี้เปรียบเสมือนหญิงสาวยุคเก่า และหญิงสาวยุคใหม่ที่มีความเข้าใจต่อโลกภายนอกที่แตกต่างกัน ผู้หญิงยุคเก่ามองว่าพื้นที่ข้างนอกเป็นพื้นที่ที่เหนื่อยและลำบาก ซึ่งภาระหน้าที่ของเธอนั้นมีมากจนล้นแล้ว จึงไม่ต้องการใส่ใจเรื่องภายนอกอีก ในขณะที่สาวยุคใหม่อยากลองเผชิญโลกด้วยตนเอง อยากลองมองโลกด้วยมุมมองของตนเองมากกว่าอยู่แต่ในปราสาทของตนเอง ดังนั้นจึงเป็นภาพสะท้อนของคนสองวัยที่มีความแตกต่างกันอย่างมาก

หลังจากบทสนทนาที่จบลง แอนนาได้โถมยุดมือของเอลซ่า ซึ่งยุดมือนั้นเปรียบเสมือน “ชุดเกราะ” ของเอลซ่า โดยความหมายของยุดมือ หมายถึงสิ่งที่ปกป้องและทำให้คนอื่นมองไม่เห็นตัวตนจริงภายใต้เปลือกนอกนั้น ซึ่งนำไปสู่เหตุการณ์ที่ 2 คือ พิธีราชาภิเษกล่ม อันเป็นปัญหาจากที่เอลซ่าขาดความมั่นใจในตัวเองและยุดมือที่หายไป ส่งผลให้พลังของเอลซ่าถูกปล่อยออกมาอย่างควบคุมไม่ได้ และสุดท้ายเอลซ่าจึงหนีไปยังภูเขายาวคนเดียว



ภาพที่ 4.8 ฉากพระราชพิธี

แหล่งที่มา: Disney Frozen (2015).

เมื่อเอลซ่าหายไปถึงเข้าสู่จากการเดินทางของแอนนา และคริสตอฟ เพื่อออกตามหาเอลซ่า จากจุดนี้ได้เปลี่ยนการดำเนินเรื่องเป็นมองจากมุมมองของแอนนามากขึ้น และเริ่มเปิดเผยความคิดและปมในชีวิตของแอนนามากขึ้น จากนั้นจึงตัดเข้าสู่การทราบข่าวการเสียชีวิตของพ่อและแม่ และเอลซ่าต้องขึ้นบัลลังก์แทน จากนั้นตัดเข้าสู่พิธีฉลองการขึ้นครองราชย์ของเอลซ่า โดยภายในงานได้แสดงถึงอุปนิสัยหลักของแอนนา คือ กิ๊วเร็ว ตัดสินใจไว และเลือกเฉพาะหน้า ซึ่งเป็นคุณสมบัติของเด็กวัยรุ่นเจนเนอเรชั่นวาย และ มิลเลนเนียล (Millennial) ก่อให้เกิดปมปัญหากับเอลซ่า ที่ไม่ยอมรับการหมั้นของแอนนา กับหนุ่มชื่อฮาน จากนั้นจึงเข้าสู่วันขึ้นครองราชย์ ได้เกิดปัญหาขึ้นคือเอลซ่า ควบคุมพลังไม่ได้ และทำให้ทุกคนทราบว่าเอลซ่ามีพลังน้ำแข็ง และทำให้เมืองแอรินเดลเข้าสู่ฤดูหนาว จากนั้นเอลซ่าจึงหนีออกจากเมืองไป

ในฉากนี้เกิดบทสนทนาที่น่าสนใจระหว่าง 2 ตัวละคร แอนนาและคริสตอฟ ได้พูดเรื่องเกี่ยวกับ เอลซ่า และเรื่องของแอนนา

Kristoff: So, uh tell me. What made the Queen go all ice crazy?

Anna: Oh well, it was all my fault. I got engaged, but then she freaked out because I'd only just met him, you know that day. She said she wouldn't bless the marriage and...

- Kristoff: [Interrupts] Wait, you got engaged to someone you just met that day?
- Anna: Yeah. Anyway I got mad and so she got mad and then she tried to walk away and I grabbed her glove...
- Kristoff: [Interrupts] Hang on, you mean to tell me you got engaged to someone you just met that day?
- Anna: Yes, pay attention, but the thing is she wore the gloves all the time, so I just thought, maybe she has a thing about dirt...
- Kristoff: [Interrupts] Didn't your parents ever warn you about strangers?
- Anna: Yes, they did

จากบทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”  
ปี ค.ศ. 2015

บทสนทนาดังกล่าวเป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่างเดินทางตามหาเอลซ่า ในเนื้อความเป็นการทะเลาะกันเรื่องที่แอนนาเป็นต้นเหตุให้เอลซ่าหนีไป ด้วยแอนนาคิดเข้าข้างตนเองว่าเอลซ่ามีปัญหาบางอย่างกับสิ่งสกปรก และไม่เคยมองเอลซ่าตรงๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้น ซึ่งเป็นคำพูดที่สะท้อนนิสัยของแอนนา ที่ไม่คิด ซึ่งเหมือนกับสาวรุ่นใหม่ที่เน้นเรื่องความเร็วและความคิดของตนเอง แต่สิ่งที่ภาพยนตร์กำลังบอกคือ คุณอาจจะเร็ว และมีความคิดเป็นของตนเอง แต่ต้องเข้าใจความคิดของผู้อื่นด้วยเสมอ

นอกจากนั้นในบทสนทนาเดียวกันยังพบความคิดเกี่ยวกับการแต่งงานที่รวดเร็วของแอนนา อีกด้วย ซึ่งคริสทอฟเป็นคนถามและมีแนวคิดตรงกับเอลซ่า ที่ความคิดเรื่องการแต่งงานของแอนนานั้นเร็วเกินไป ซึ่งจุดนี้เป็นสัญลักษณ์ที่บอกว่า การแต่งงานไม่ควรเร็วเกินไปและได้เพิ่มอำนาจแก่ผู้หญิงที่สามารถเลือกที่จะแต่งงานหรือไม่ก็ได้ตามที่เธอต้องการ

ในฉากนี้เอง เป็นฉากที่ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติของคริสทอฟ และความอ่อนต่อโลกของแอนนา ซึ่งในตอนแรกแอนนาไม่ได้ชอบใจอะไรในตัวคริสทอฟ เพราะแอนนามองคริสทอฟแค่เปลือกนอก จนได้เดินทางไปด้วยกันแอนนาจึงได้เรียนรู้นิสัยของคริสทอฟทีละน้อย และได้เรียนรู้ในการมองมุมมองอื่น ๆ กับผู้คนมากขึ้น นอกจากนั้นในเองผู้วิจัยได้เรียนรู้

เกี่ยวกับตัวละครอย่าง คริสทอฟที่ไม่มีครอบครัว และสิ่งแวดล้อมเปรียบเสมือนครอบครัวของเขา นี่เป็นสิ่งที่ทำให้แอนนาได้เรียนรู้เกี่ยวกับการมองคนอื่นที่เปลี่ยนไป



ภาพที่ 4.9 ฉากการผจญภัยของแอนนา

แหล่งที่มา: IMDb (2015).

จากนั้นเนื้อเรื่องตัดเข้าสู่ฉากของฝั่งเอลซ่า เป็นฉากปราสาทน้ำแข็ง เป็นฉากที่เป็นจุดสุดยอดของตัวละครเอกอย่าง เอลซ่า อันเป็นเพราะเมื่อเอลซ่าตระหนักว่าตนเองได้หลุดจากพันธนาการต่าง ๆ แล้ว จึงได้สร้างปราสาทน้ำแข็งของตนเองขึ้น ซึ่งในจุดนี้เปรียบเสมือนผู้หญิงยุคเก่า ที่หลุดออกจากความคาดหวังของครอบครัวและสังคม เมื่อเธอหลุดจากสภาพนั้นเธอก็จะมีพลังในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆดังที่เธอไม่เคยทำมาก่อน นี่เองเป็นกุญแจสำคัญของ เนื้อเรื่องคือ การสัมผัสความเป็นอิสระ เมื่อไรซึ่งคนอื่นมากกดดันและคาดหวัง จุดนี้เป็นลักษณะที่น่าเสนอในรูปแบบที่แตกต่างจากภาพยนตร์ดิสนีย์เรื่องอื่น ๆ อย่างที่สุด นอกจากนั้นจากการสัมภาษณ์พบว่า ฉากนี้อาจหมายถึงการแสดงตัวว่าตนเองเป็น เพศที่สามได้จากบทเพลงของเอลซ่า เนื่องจากเอลซ่าได้เก็บงำความลับของตนเองมาตลอด ซึ่งความลับนั้นอาจหมายถึงการที่เธอเป็นเพศที่สาม และในบทเพลง Let It Go นั้นให้ความหมายถึงการเปิดเผยตัวของเพศที่สาม (Coming Out) หรือฉากนี้เป็นฉากที่มีการให้สัญลักษณ์ถึงการปลดแอกในภาวะทางสังคมต่าง ๆ ของเพศหญิงได้อีกด้วย

โดย ภาสกร อินทุมาร ได้กล่าวว่า “จากนี้เป็นฉากที่ก้ำกึ่งระหว่าง การปลดปล่อยตัวเองของ เอลซ่า และเปิดเผยตัวตนว่าไม่ใช่เพศหญิงของเอลซ่าในเวลาเดียวกัน...” (ภาสกร อินทุมาร, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2559)



ภาพที่ 4.10 ฉากสร้างปราสาทน้ำแข็ง

แหล่งที่มา: IMDb (2015).

ในฉากนี้เองที่เกิดประโยชน์ของของเรื่อง คือ “The Cold Never Bothered Me Anyway” (ความเย็นไม่ได้เป็นปัญหาสำหรับฉันอีกต่อไป) ประโยคนี้ถือเป็นประโยชน์สำคัญของเรื่อง เป็นจุดที่เอลซ่าได้รู้แจ้งแก่ตัวเองว่า ตัวตนที่แท้จริงของตัวเองนั้นเป็นใครดังนั้น เธอจึงรู้ว่าใครก็ไม่สามารถทำอะไรเธอได้อีกต่อไป แต่ปัจจัยสำคัญอยู่ที่คำว่า “Cold” ซึ่งสามารถตีความได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ ความเย็นชา หรือการเก็บตัวเอง

คำว่า Cold จะเปลี่ยนความหมายตามบริบทของการตีความตัวตนเอลซ่า หากเอลซ่าเป็นเพศที่สามนั้นหมายถึง เอลซ่าได้ถูกปฏิบัติเหมือนคนวงนอกมาโดยตลอด ความเฉยชาของคนในสังคมที่มีต่อเพศที่สาม หากเอลซ่าเป็นผู้หญิงยุคเก่า คำว่า “Cold” จะเปลี่ยนเป็นการเก็บตัวเองอยู่ในมุมมืด หรือความผิดบาปที่มีต่อจารีตประเพณีที่เธอเคยได้ก่อไว้ ได้ละลายไปหมดสิ้นแล้ว

ในช่วงท้ายของฉากปราสาทน้ำแข็ง จะมีเหตุการณ์สำคัญคือแอนนา กับคริสทอฟได้เดินทางมาถึงปราสาท ซึ่งประจวบเหมาะกับทางฮานส์ ได้พบกับเอลซ่า ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ที่สำคัญประโยชน์หนึ่ง คือ

Kristoff: Now we just have to survive this blizzard.

Anna: That's no blizzard. That's my sister.

จากบทภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ปี ค.ศ. 2015

บทสนทนาบทนี้ หมายถึง จิตใจของผู้หญิงที่อยากจะเข้าถึงเหมือนพายุน้ำแข็ง จากคำพูดของคริสทอฟ แต่แอนนากลับตอบว่านั่นคือพี่สาวฉัน หมายถึงส่วนหนึ่งของแอนนาเข้าใจว่าพี่สาวเป็นอย่างไร มีกำแพงสูงและต้องฝ่าฟันเพื่อเข้าไปให้ถึงจิตใจของพี่สาว เปรียบเสมือนความสัมพันธ์ของพี่สาวและน้องสาวที่มีความซับซ้อนระหว่างกันสูง และในขณะที่เดียวกันทั้งคู่ก็เข้าใจตัวตนของอีกฝ่ายอยู่เสมอ

เมื่อทั้ง 2 เข้าไปในปราสาท ซึ่งเป็นเวลาเดียวกับที่ฮานส์ค้นพบเอลซ่า จึงได้เกิดการต่อสู้ขึ้น และสุดท้ายพลังของเอลซ่า ได้ทำร้ายแอนนาโดยบังเอิญ ทำให้แอนนาต้องเข้ารักษาตัว ซึ่งถ้าไม่ได้รับการแก้คำสาป จากนั้นทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ผ่านเรื่องราวของตัวละคร “ฮานส์” ผู้ที่เพิ่งเปิดเผยว่าเป็นตัวร้ายของเรื่อง เรื่องราวของฮานส์ คือ ฮานส์เป็นน้องชายคนสุดท้ายของพี่ชาย 11 คน ฮานส์รู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองต่ำที่สุด และต้องสร้างความสำเร็จเพื่อหนีการกลั่นแกล้งและเยาะเย้ยจากเหล่าพี่ชาย จึงพยายามที่จะแต่งงานกับแอนนาให้ได้ เพื่อให้บรรลุตามแผน ซึ่งเป็นการสอนผู้ชมเกี่ยวกับการเรียนรู้ผู้อื่น ซึ่งต้องใช้เวลา และสอนภาพลักษณ์ของหญิงสาวที่ไม่ควรตัดสินคนแต่ภายนอก

ซึ่งในฉากนี้เองที่แสดงให้เห็นลักษณะเปรียบเทียบความซับซ้อนระหว่างเพศ ในสังคมแบบพี่สาว-น้องสาว มีความซับซ้อนสูงกว่า ในขณะที่ผู้ชายมีสังคมแบบ พี่ชาย-น้องชาย ซึ่งซับซ้อนน้อยกว่า และมองเป็นเรื่องของอำนาจของพี่สู่น้อง ซึ่งความซับซ้อนระหว่างเพศ ต้องการนำเสนอให้ผู้ชมดูร้ายและกดขี่มากกว่าความเป็นจริง

จากนั้นจึงเข้าสู่ฉากช่วงสุดท้ายของเรื่อง ฉากพายุน้ำแข็ง นับเป็นฉากในช่วงสุดท้ายของเรื่อง เป็นฉากที่เกิดเหตุการณ์ที่เอลซ่าและแอนนาต้องมาพบกัน เพื่อรักษาอาการของแอนนาที่เกิดจากการถูกสาปโดยบังเอิญของเอลซ่า โดยที่เอลซ่าต้องมาตามหาแอนนาเพื่อแก้คำสาปนั้น และ

สุดท้ายเมื่อแอนนากลายเป็นน้ำแข็ง ความรักของพี่สาวกลับทำให้เธอหายจากคำสาปดังกล่าว ในปริศนา ซึ่งผิดกับการ์ตูนดิสนีย์ในยุคเก่าที่จะพ้นภัยได้ ต้องเกิดจากความรักของหนุ่มสาวเท่านั้น ซึ่งเป็นข้อสังเกตที่สำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”



ภาพที่ 4.11 ฉากพายุหิมะ

แหล่งที่มา: IMDb (2015).

ในฉากนี้มีจุดที่สื่อทางสัญลักษณ์คือ “การแช่แข็ง” เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นการส่งต่อภาพลักษณ์ของหญิงสาวยุคเก่าที่พยายามถ่ายทอดภาพลักษณ์เดิมให้แก่หญิงสาวยุคใหม่ ซึ่งไม่ได้เป็นการสนับสนุน แต่เป็นการทำให้อนาตสังคมผู้หญิง จะแคบลง และถูกกดทับด้วยผู้ชายเช่นเดิม ในตอบจบแอนนาซึ่งถูกแช่แข็งไปแล้วกลับกลายเป็นคนเหมือนเดิมได้จากความรักของพี่สาว เหตุนี้สามารถมองได้สองมุม คือ การส่งต่อมรดก (legacy) ของเพศหญิง จำเป็นต้องอาศัยการเปิดใจของผู้หญิงยุคเก่า เพื่อเปิดทางให้ ผู้หญิงยุคใหม่ได้เดินหน้าอย่างเต็มที่

โดย พรชาดา สุวัธนวิช ได้กล่าวว่า “เรื่องโฟรเซน เป็นเรื่องการ์ตูนดิสนีย์ที่ไม่ได้พูดเจาะจงแค่เรื่องผู้หญิง แต่ยังพูดเรื่องสังคม และครอบครัวค่อนข้างมาก ในความคิดของครูโฟรเซน เหมือนการบอกกับผู้คนเรื่อง การเปลี่ยนแปลงของเพศหญิงในการ์ตูนของดิสนีย์...” (พรชาดา สุวัธนวิช, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2559)

## 5) อื่น ๆ

องค์ประกอบอื่น ๆ ของเนื้อหาจากเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” โดยผู้สร้างดิสนีย์ได้นำเนื้อเรื่องออกมาเล่าผ่านสื่ออื่น ๆ ได้แก่ เพลงประกอบ เนื้อเรื่องต่อ และเกมส์ รวมไปถึงหนังสือนิทานอื่นๆ ตลอดจนงานอีเวนท์ เช่น ดิสนีย์ ออนไอซ์ เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดจะดึงเนื้อหาเฉพาะที่มีสัญลักษณ์ใหม่ประกอบ ได้แก่ เพลงประกอบ และ เนื้อเรื่องส่วนขยาย

เพลงประกอบภาคภาษาอังกฤษ เพลง Let It Go นั้น เป็นเพลงที่ได้รับความนิยมสูงมากจน ได้อันดับ 1 ใน บิลบอร์ดชาร์ต (Billboard Chart) นานกว่า 20 สัปดาห์ โดยเนื้อเพลงมีดังต่อไปนี้  
Disney and Warner Music (2016)

The snow glows white on the mountain tonight

Not a footprint to be seen

A kingdom of isolation,

And it looks like I'm the queen.

The wind is howling like this swirling storm inside

Couldn't keep it in, heaven knows I tried!

Don't let them in, don't let them see

Be the good girl you always have to be

Conceal, don't feel, don't let them know

Well, now they know!

Let it go, let it go

Can't hold it back anymore

Let it go, let it go

Turn away and slam the door!

I don't care  
What they're going to say  
Let the storm rage on,  
The cold never bothered me anyway!

It's funny how some distance  
Makes everything seem small  
And the fears that once controlled me  
Can't get to me at all!

It's time to see what I can do  
To test the limits and break through  
No right, no wrong, no rules for me I'm free!

Let it go, let it go  
I am one with the wind and sky  
Let it go, let it go  
You'll never see me cry!

Here I stand  
And here I'll stay  
Let the storm rage on!

My power flurries through the air into the ground  
My soul is spiraling in frozen fractals all around  
And one thought crystallizes like an icy blast  
I'm never going back,  
The past is in the past!

Let it go, let it go  
And I'll rise like the break of dawn  
Let it go, let it go  
That perfect girl is gone!

Here I stand  
In the light of day  
Let the storm rage on,  
The cold never bothered me anyway!

โดยเนื้อเพลงให้ความหมายถึง การเปลี่ยนแปลงและการเปิดเผยตัวตนของตัวเองละครหลัก คือ เอลซ่า ซึ่งเนื้อเพลงนั้นมุ่งเน้นการเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องการตัดสินใจ การก้าวออกมาจากกรอบ และความหวังของผู้หญิงสาวทั้งยุคเก่าและใหม่คือการยกเลิกความคาดหวัง และการปิดกั้นของสังคม

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งออกเป็น 3 เครื่องมือด้วยกัน ได้แก่ เครื่องมือการค้นคว้าเอกสาร เครื่องมือการวิเคราะห์ตัวบทจากการชมภาพยนตร์โดยผู้วิจัย และเครื่องมือการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักวิชาการจำนวน 2 ท่าน ได้แก่ ผศ.ดร.พรธาดา สุวัธนวิช อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และ ดร.ภาสกร อินทุमार อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล โดยระเบียบการวิจัยทั้งหมดดำเนินการผ่านกรอบการศึกษาต่าง ๆ โดยรายละเอียดวิจัยทั้งหมด มีดังต่อไปนี้

#### 5.1 การสรุปผลการวิจัย

การถ่ายทอดภาพลักษณ์ของเพศหญิงที่เห็นได้ชัดที่สุดพบในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวละคร โดยตัวละคร จากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” โดยมองได้เป็น 2 ประเด็น คือ ภาพลักษณ์ภายนอกของตัวละคร และการแสดงออกของตัวละคร

1) ภาพลักษณ์ภายนอกของตัวละคร มีความแตกต่างจากคิสนีย์อื่น ๆ คือ ตัวละครไม่ได้พอมบางเหมือนคิสนีย์ยุคแรก และไม่ได้อุคผจญภัยอย่างคิสนีย์ยุคกลาง แต่กลับเป็นตัวละครที่มีความเด่นในเรื่องความแตกต่างของตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ โดยไม่เห็นหุ่นที่ชัดเจนของตัวละคร เสื้อมิดชิด และหน้าตาไม่ได้ดูร้ายชัดเจน หรือดูเป็นคนดีชัดเจน นี่เป็นการสื่อว่าคนดีและคนร้ายไม่สามารถตัดสินจากภายนอกได้ นอกจากนั้นเอลซ่าเป็นเจ้าหญิงคิสนีย์ที่มีเครื่องสำอางค์บนใบหน้าเป็นตัวแรก แสดงให้เห็นถึงค่านิยมเรื่องการแต่งตัวให้สวยงามอีกด้วย

2) ประเด็นทางวัฒนธรรมที่น่าเสนอผ่านเนื้อเรื่อง จะพบว่า ยุคนี้เป็นยุคที่ ปรากฏลักษณะของเพศหญิงนั้นเด็ดเดี่ยวมากขึ้น และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเป็นสังคมที่ไม่สมบูรณ์ดังที่เข้าใจ เราจะพบว่าสิ่งเหล่านี้ถูกสะท้อนออกมาในตัวละคร และวิธีการสื่อสารของเรื่อง ได้แก่ การมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ (Dysfunctional Family) คือพ่อแม่เสียแต่เด็ก และกลายเป็นที่สาวต้องมารับภาระที่ยิ่งใหญ่ของพ่อแม่ สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารให้เข้าใจเรื่องความไม่สมบูรณ์ของครอบครัว เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงความไม่สมบูรณ์ของสังคม และลักษณะของสตรีที่มาจากครอบครัวอันไม่สมบูรณ์

3) ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” สื่อถึงผู้หญิงในสองรุ่น ได้แก่ ผู้หญิงรุ่นเก่า และผู้หญิงรุ่นใหม่ โดยผู้หญิงรุ่นเก่าเกิดมาภายใต้ภาวะกดดันทางสังคม และความคาดหวังต่างๆ โดยสื่อผ่านตัวละครเอลซ่า และผู้หญิงรุ่นใหม่ เป็นผู้หญิงที่มีอิสระมากกว่า และยังคงแสวงหาสิ่งใหม่อยู่เรื่อยๆ นอกจากนี้ยังมีความฉาบฉวยในความสัมพันธ์ และมองจากมุมมองของตัวเองเป็นหลัก โดยใช้ แอนนา เป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ โดยประเด็นนี้ได้ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านทางบทสนทนา และการดำเนินเรื่องดังนี้

ในบทสนทนาจะพบว่า

(1) ผู้หญิงยุคเก่ามีภาพของการปิดกั้นตัวตนสูง และดำเนินชีวิตกับตัวตนที่แตกต่างกัน ทำให้สภาพของตัวตนดูแปรปรวน

(2) ผู้หญิงยุคใหม่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง แต่ขาดความเข้าใจต่อโลก และพื้นฐานมองตัวเองเป็นหลัก

(3) ปรากฏลักษณะของการแต่งงานของผู้หญิง ผู้หญิงยุคใหม่ดูมีทางเลือกในการตัดสินใจเรื่องการแต่งงานได้ แต่ความฉาบฉวยทำให้หญิงยุคใหม่อาจมองข้ามว่าต้องมีการรู้จักนิสัยระหว่างคู่ และทำความเข้าใจระหว่างกันเพิ่มขึ้นด้วย

ในการสื่อสารภาพของตัวละครพบว่า

(1) เอลซ่าเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคเก่า ที่เก็บตัว และรับความคาดหวังจากสังคม และมุมมองต่อโลกที่จำกัด

(2) เอลซ่าเป็นตัวแทนของลูกสาวคนโต ซึ่งถูกกดดันจากความคาดหวังของผู้คนรอบข้าง ซึ่งส่งผลให้ไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้อย่างเต็มที่

(3) เอลซ่าเป็นตัวแทนของเพศหญิงและเพศที่สามยุคใหม่ ที่ปลดปล่อยความเป็นตัวเองเมื่อยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็นได้

(4) แอนนา เป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ที่รวดเร็ว และฉาบฉวย สามารถเป็น ตัวของตัวเองได้อย่างเต็มที่

(5) แอนนา เป็นตัวแทนของลูกสาวคนเล็ก ซึ่งไม่ต้องรับความคาดหวังใด ๆ จากโลกโดยรอบ

4) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงแบบพี่สาว-น้องสาวเป็นความสัมพันธ์ที่มีความ ชับซ้อน การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาว และน้องสาว ความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาวและ น้องสาวผ่านเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินี หิมะ” เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน และไม่ตรงไปตรงมา ระหว่างพี่ และน้องในเพศ หญิง ลักษณะการสื่อคือ เอลซ่าที่เป็นพี่สาว ถูกข้อกำหนดต่างๆ จากพ่อและแม่ ในขณะที่น้องสาว ถูกเลี้ยงอย่างอิสระ ภาพที่เห็นได้ชัดในภาพยนตร์ คือ การที่เอลซ่าขังตัวเองอยู่ในห้อง และไม่แสดง อารมณ์ใด ๆ กับใคร ในขณะที่แอนนาเกิดขึ้นโดยที่ไม่ต้องกังวลในเรื่องใด ๆ ในขณะที่ตัวละคร อย่างเอลซ่าที่ต้องโดนกดดันอย่างหนักจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง ตัวละครอย่างแอนนา กลับได้รับการ เลี้ยงดูที่ปล่อย และมีความสุขมากกว่า นั่นทำให้เธอ ไม่ได้สัมผัสความกดดันใด ๆ เลย กลับมี ความสุข และมองโลกในแง่ดีมากกว่าเอลซ่า ซึ่งกลายเป็นความไม่เข้าใจตรงกันระหว่างพี่สาวและ น้องสาว และกลายเป็นประเด็นของเรื่องทั้งหมด จนส่งผลให้สถานะความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาว ตลอดเนื้อเรื่องอยู่ในภาวะลุ่ม ๆ ดอน ๆ ตลอดเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความซับซ้อนใน ความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาวและน้องสาว ที่มีทั้งความรักและความไม่พอใจปะปนกันไป ซึ่ง แตกต่างจากความสัมพันธ์แบบพี่ชาย-น้องชาย ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดถูกถ่ายทอดผ่านปมของตัว ละคร

(1) ปมของเอลซ่า คือ การถูกกดดัน (Suppression) และ การตกเป็นคนที่ถูก คาดหวังมาโดยตลอด ปมของเอลซ่าถูกถ่ายทอดตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง ปมในใจของเอลซ่า ได้ถูก คลี่คลาย เมื่อพลังน้ำแข็งของเธอถูกปลดปล่อย และหนีออกจากเมือง จากนั้นเธอได้รู้สึกเป็นอิสระ อย่างแท้จริง และเป็นที่มาของฉากที่โด่งดังที่สุดในเรื่องคือ ฉากการร้องเพลง Let It Go ของ เอลซ่า เป็นฉากที่แสดงถึงการปลดแอกจากพันธนาการของความกดดันจากผู้คนรอบข้าง ซึ่งปมนี้ เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงการรับการกดดันของเพศหญิงต่อสถานการณ์ทั้งหลายรอบตัว และ ยังต้องถูกคาดหวังให้กระทำในสิ่งที่ผู้หญิงต้องพึงกระทำ ซึ่งเมื่อ โดจนถึงจุดหนึ่งเพศหญิงบางคน ใ้ได้รับอิสระที่มากขึ้น เมื่อปลดพันธนาการแห่งความคาดหวังเหล่านั้นออกไปได้ ซึ่งตัวเอลซ่าเองยัง

สามารถเปรียบเทียบได้กับผู้หญิงยุคเก่าที่ต้องดำเนินชีวิตอยู่ในกรอบและแสดงบทบาทตามความคาดหวังของผู้คนในสังคม

(2) ปมของแอนนา คือ อยากให้พี่สาวเข้าใจตนเอง และต้องการเล่นกับพี่สาว เป็นปมที่เกิดได้ทั่วไปของลูกคนเล็กที่ไม่เข้าใจโลกของลูกคนโต เป็นตัวอย่างหลายตอนที่แอนนา รู้สึกว่าพี่สาวไม่เข้าใจความรู้สึก ความคิดของตน และพยายามทำทุกอย่างเพื่อเรียกร้องความสนใจต่าง ๆ จากพี่สาว เปรียบเป็นสัญลักษณ์ของน้องคนเล็กที่ไม่รู้เรื่องความคาดหวัง ไม่ต้องรับผิดชอบใด ๆ นอกจากนั้นยังเป็นตัวแทนของหญิงสาวยุคใหม่ ที่เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น แต่ก็มีความต้องการให้ผู้หญิงยุคเก่าเข้าใจรูปแบบการดำเนินชีวิตของตน และต้องการจะใช้ชีวิตอย่างหลอกรอบ ความคาดหวังของคนอื่นอีกด้วย

5) สังคมเป็นผู้กดดันและสร้างภาพลักษณ์ของเพศหญิง สังคมกดดันให้ผู้หญิงต้องรับสภาพเหล่านั้นไว้กับตัว ทั้งการเป็นแม่ การแต่งงานบ้าน ทำอาหารเก่ง และการประพฤติตนที่ดีในเวลาเดียวกัน ความกดดันดังกล่าวถูกถ่ายทอดในภาพของเอลซ่า ที่เป็นพี่สาวคนโตต้องเผชิญในโลกในโครงเรื่องแฝง “ความคาดหวัง” ของตัวละครทุกตัวไว้กับ เอลซ่า ซึ่งถูกถ่ายทอดตลอดเนื้อเรื่อง ได้แก่ ความคาดหวังของพ่อและแม่ที่มีต่อเอลซ่า ที่ต้องเก็บความลับเรื่องพลังน้ำแข็ง และคาดหวังให้ลูกเก็บกตพลังไว้ ตามด้วยความคาดหวังของน้องสาวที่อยากให้เอลซ่าออกมาเล่นด้วยตลอดเวลา และคาดหวังให้เอลซ่ายอมรับ ฮานส์ ว่าเป็นคนที่แอนนาต้องการ แต่งงานด้วย ตามด้วยความคาดหวังของประชาชนที่ต้องการได้ผู้นำที่ดี ซึ่งสัญลักษณ์ของผู้นำที่มีต่อเอลซ่านั้น สื่อถึงความหมาย “การเป็นผู้นำ” ของลูกคนโตอีกด้วย นอกจากนั้นยังพบการคาดหวังของคริสทอฟ ที่พี่สาวต้องรักน้องสาวอีกด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เกิดจากความคาดหวังของสังคม ที่คาดหวังให้ผู้หญิงทำได้ และต้องทำได้ดียิ่งอีกด้วย

6) สภาพของเพศหญิง เป็นเพศที่ต้องการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง แต่ในขณะเดียวกันผู้หญิงก็ต้องการอยู่ในกรอบของสังคม ทำให้สภาพของผู้หญิงมีบุคลิกขัดแย้งในตนเอง สูงกว่าผู้ชาย ซึ่งผู้หญิงแสดงออกโดยการแข่งขันให้ตนเองสวย และเก่ง ให้แตกต่างจากผู้หญิงด้วยกัน แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องการที่เป็นผู้หญิงแบบอุดมคติของสังคม เช่น ดูขาวสวยอ้อม สำหรับคนไทย ซึ่งแสดงออกในความขัดแย้งในตนเองของ แอนนา และ เอลซ่า ที่ทั้ง 2 ตัวละครจะพบการขัดแย้งในตัวเองบ่อยครั้งซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่ซับซ้อนของตัวละครดังกล่าว

## 5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

จากการเก็บข้อมูลการวิจัยทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถแตกประเด็นอภิปรายได้เป็น 4 ประเด็น ดังต่อไปนี้

5.2.1 ประเด็นด้านการสร้างอัตลักษณ์ของเพศหญิง

5.2.2 ประเด็นด้านความสัมพันธ์แบบพี่สาว-น้องสาว

5.2.3 ประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของเพศหญิง

5.3.4 การเปลี่ยนผ่านของวัฒนธรรมในตัวละครเพศหญิงในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

5.2.1 ประเด็นด้านการสร้างอัตลักษณ์ของเพศหญิง

ภาพลักษณ์ของผู้หญิงผ่านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อภาพลักษณ์ของเพศหญิงในแบบที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ดิสนีย์ในยุคก่อน ผ่านลักษณะของตัวละครเอก โดยมุ่งที่ความเป็นตัวของตัวเองของเพศหญิงมากขึ้น และการเรียนรู้โลกภายนอกที่นอกเหนือจากตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงถึงสัญลักษณ์ที่แฝงไว้ในเนื้อเรื่อง เปรียบเทียบกับแนวคิดการใส่สัญลักษณ์ ที่ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ของจริง (Reference) ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) (กาญจนา แก้วเทพ, 2554, น.105-110) ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” สามารถแยกได้ดังนี้

- 1) ของจริง คือ ตัวละครของเอลซ่าและแอนนา
- 2) ตัวหมาย คือ ลักษณะของตัวละครทั้งสอง
- 3) ตัวหมายถึง ตัวละครเอลซ่า จะเปรียบได้กับผู้หญิงยุคเก่า และตัวละครแอนนา จะเปรียบเทียบกับผู้หญิงยุคใหม่

ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงสัญญาณผ่านตัวละคร

ตัวละคร	สัญญาณ	ลักษณะของตัวละคร
เอลซ่า	ผู้หญิงยุคเก่า	ดำเนินชีวิตผ่านกรอบและความต้องการของสังคม มีระเบียบแบบแผนสูงไม่ยอมรับตนเอง และเห็นตนเองด้อยค่าท้นต่อความกดดัน
แอนนา	ผู้หญิงยุคใหม่	ดำเนินชีวิตตามที่ตามความต้องการของคนไม่มีระเบียบแบบแผนความต้องการเปิดโลกกว้าง และตัวเองเป็นสำคัญไม่อคทนและผิวเผิน

อ้างอิงจากรอบการวิจัยจะเห็นว่า ตามแนวทางของสัญญาณของเพียร์ส เอลซ่า และแอนนา ถูกกำหนดเป็นสัญญาณจากผู้กำกับภาพยนตร์ และใช้ลักษณะของตัวละคร เพื่อต้องการเข้าถึงวิถีของเพศหญิงที่กำลังก้าวต่อไปในอนาคต เป็นวัตถุอ้างอิง เรื่องเพศเป็นเรื่องหนึ่งที่สังคมเป็นผู้กำหนด ลักษณะทางเพศ แม้แต่ในกฎหมายรัฐธรรมนูญ ได้กำหนดเพศ ตามสภาพที่เห็นภายนอก และลักษณะทางชีวภาพของมนุษย์ แต่สังคมนั้นได้เพิ่มการกำหนดเพศสภาพและเพศวิถีผ่าน “ความคาดหวัง” ของสังคม ต่อลักษณะของเพศนั้นๆ เพศหญิงมักถูกคาดหวังให้ยอมรับลักษณะของความเป็นเพศแม่ ความสมบูรณ์แบบทั้งในบ้าน และนอกบ้าน ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” ได้นำเสนอข้อมูลของเพศหญิงโดยแบ่งเป็นเพศหญิงสองรุ่นพบสถานการณ์และปัญหา โดยใช้เอลซ่าเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคเก่า และแอนนาเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ โดยสะท้อนผ่านภาพลักษณ์ และอัตลักษณ์ของตัวละคร

คำว่าผู้หญิงยุคเก่าหมายถึงผู้หญิงที่ต้องคอยเป็นช่างเท้าหลัง เป็นภรรยา และเป็นแม่ที่ดี นอกจากนั้นต้องทำงานบ้าน ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งทั้งหมดเป็นข้อบังคับให้เพศหญิงต้องเก็บงำอารมณ์และความต้องการส่วนตัวไว้ภายในลึกๆ เช่นเดียวกับตัวละครหลักเอลซ่า ที่ความต้องการหรือตัวตนของเอลซ่านั้นถูกปิดบังตั้งแต่ต้นเรื่อง จนเนื้อเรื่องดำเนินมาถึงช่วงกลางเรื่องเมื่อเอลซ่าเริ่มสร้างปราสาทน้ำแข็ง ในขณะที่ภาพลักษณ์ของผู้หญิงยุคใหม่ถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครแอนนาที่มองโลกในแง่ดี มุ่งไปข้างหน้า และต้องการเป็นอิสระจากพันธนาการที่ปวง ซึ่งนี่เป็นลักษณะของอุดมคติที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อให้ผู้ชมได้รับทราบ

อีกประเด็นหนึ่งที่เห็นได้ชัดเจน คือ การแฝงสัญลักษณ์ ผ่านองค์ประกอบทางความคิดของ “เอลซ่า” ที่แตกต่างจาก “แอนนา” โดยอาศัยปมของตัวละคร และในตอนสุดท้ายได้ความรู้สึกของทั้งสองมีรูปแบบที่ชัดเจนในตัวเอง ซึ่งแท้จริงแล้วสิ่งที่ทั้งสองกำลังตามหา คือ ความรัก ความเข้าใจ การแก้ปัญหาที่หนีออกจากความกลัว มองหาความรักจากคนอื่นเสมอจนลืมนึกถึงความรัก และการแสดงความรักให้แก่คนใกล้ตัวที่สำคัญที่สุด แก่นเรื่อง คือความรักที่แท้จริงจากคนในครอบครัว หรือ ความรักระหว่างพี่น้อง ที่สำคัญมากสิ่งอื่นใดและแท้จริงมากที่สุด

ปมปัญหาดังกล่าวเป็นปมปัญหาที่แสดงในเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” นั้น เป็นปมปัญหาที่ มองได้ 2 ลักษณะ มองในภาพหน่วยย่อยในระบบสังคมเช่น ระดับครอบครัว สามารถมองเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว โดยมุ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาว และน้องสาว หากมองในปมปัญหาในเชิงภาพลักษณ์ของผู้หญิง ในเชิงมหภาค หมายถึง การที่ผู้หญิงทั้ง 2 รุ่นที่มีลักษณะการเลี้ยงดูและสภาพทางสังคมที่คาดหวังในตัวเพศหญิงที่ไม่เหมือนกัน ส่งผลให้เพศหญิงทั้ง 2 รุ่นไม่สามารถเชื่อมต่อกันได้ และสุดท้ายกลายเป็นปมปัญหาหลักของเพศหญิงในสังคมปัจจุบัน

นอกจากนั้นการดำเนินเรื่องนั้นสะท้อนภาพลักษณ์ที่สำคัญของผู้หญิงกับภาพลักษณ์ที่ถูกสื่อในเรื่องนี้ คือ การพัฒนาของเอลซ่าตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องที่เอลซ่ามีการเติบโตขึ้น ในขณะที่แอนนาที่ได้เดินทางไปต่าง ๆ ตามใจต้องการแต่กลับเติบโตขึ้นน้อยกว่าเอลซ่า นั่นเป็นสิ่งที่สะท้อนภาพลักษณ์ของผู้หญิงว่า ไม่ว่าจะเดินทางไปไกล หรืออยู่ในที่ของคนที่สามารถจะเรียนรู้และเติบโตได้ การเดินทางไม่ได้หมายถึงการเติบโตของตนเองเสมอไป ซึ่งสิ่งที่กำลังบอกคือ “การเรียนรู้โลก” เกิดขึ้นที่ใดก็ได้

ลักษณะการแสดงออกของตัวละครจะเห็นว่าเป็นไม่ว่าจะเป็นแอนนาหรือเอลซ่าเองล้วนมีลักษณะการแสดงออกที่ชัดเจน เมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ยุคอื่น ๆ การแสดงออกของเอลซ่าจะถูกสื่อเป็นเชิงเก็บกด ในขณะที่แอนนาจะดูเป็นคนเปิดเผย นั่นคือลักษณะของการสื่อให้เห็นว่าผู้หญิงที่ต่างกันทางนิสัย ซึ่งหมายถึงการที่คนในสังคมก็มีคนที่ไม่เหมือนกัน เป็นลักษณะของการสอนในเข้าใจถึงภาพของสังคมแบบโลกจริง

การปลดปล่อย ภาพลักษณ์ที่ชัดเจนคือตอนที่เอลซ่ากลายเป็นราชินีน้ำแข็ง นั่นคือจุดเปลี่ยนของเรื่อง การปลดปล่อยนั้นเป็นการสื่อภาพลักษณ์ของสตรีให้ปลดปล่อยพันธนาการทางสังคมและความคาดหวังของบุคคลอื่น แล้วแสดงความเป็นตัวเองให้โลกได้เห็นเพื่อสุดท้ายให้ตนเองเกิดความสุขนั่นเอง

ซึ่งสุดท้ายแล้วสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อ คือ ลักษณะของเพศหญิงที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากเนื้อหาภายในภาพยนตร์ เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้ชมรู้สึกอยากทำตัวเป็น แอนนา และเอลซ่าอย่างละครั้ง เนื่องจากทั้งสองตัวละครนั้นมีความแตกต่างระหว่างกันเป็นอย่างมาก และวิธีการเล่าเรื่องส่งผลให้ภาพของตัวละครทั้งถูกถ่ายทอดด้านดีและด้านเสียอย่างละครั้ง ซึ่งจากการสอดแทรกเนื้อหาลักษณะนี้ จึงทำให้เข้าใจความต้องการของผู้ส่งสารที่ต้องการให้ผู้รับสารผ่านสัญลักษณ์ของตัวละคร เพื่อสื่อสารให้คนเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัย และคนทุกคนไม่เหมือนกัน จึงทำให้ภาพของตัวละครจึงเป็นสัญลักษณ์หลักในการเกิดสร้างอัตลักษณ์ในเพศหญิง มากไปกว่านั้นการปลดพันนาการเรื่องเพศ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ภาพยนตร์ได้แฝงไว้ ด้วยภาพการร้องเพลง Let It Go ของเอลซ่า และภาพของเอลซ่าที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว เป็นสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการสื่อถึงผู้ชมว่า การปลดปล่อยซึ่งพันนาการแห่งตัวตนได้ เราจะพบความสุขที่แท้จริง

#### 5.2.2 ประเด็นด้านความสัมพันธ์แบบพี่สาว-น้องสาว (Sisterhood)

ลักษณะความสัมพันธ์แบบพี่สาว-น้องสาว เป็นความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากความสัมพันธ์แบบพี่ชาย-น้องชาย อ้างอิงจากบทวิจารณ์ภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง American Horror Story : Coven เป็นทีวีซีรีส์ยอดนิยมของอเมริกา ได้ตีแผ่ลักษณะการปกครองของเพศหญิงไว้ดังนี้

- 1) เพศหญิงยินดีกระทำความรุนแรงต่อเพศหญิงด้วยกันเองมากกว่ากระทำต่อผู้ชาย
- 2) เพศหญิงเป็นเพศที่มีความซับซ้อน ลึกลับ และความข้อนแย้งสูง
- 3) เพศหญิงใช้ความต้องการของสังคมเพื่อตีกรอบของตนเอง และสร้างจุดปลอดภัยให้ตนเอง
- 4) เพศหญิงไม่ได้มีการถ่ายทอดอำนาจแบบเพศชาย เนื่องจากแกนอำนาจของเพศหญิงไม่ชัดเจน และพร้อมที่จะยึดอำนาจระหว่างกัน
- 5) เพศหญิงใช้เรื่องเพศสัมพันธ์ในการเก็บซ่อนปัญหา หรือใช้เป็นเครื่องมือเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ

โดยได้ถ่ายทอดเรื่องราวของแม่มดที่คอยแก่งแย่งเพื่อเป็นผู้นำของแม่มดคนต่อไป เรื่องราวหลักพูดถึงความซับซ้อนของความสัมพันธ์ของระหว่างเพศหญิงด้วยกัน ทั้งแม่-ลูก พี่น้องสาว โดยมีการซ่อนสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์แบบ Sisterhood ว่าเหมือนพิธีกรรมของแม่มด และในขณะที่ภายนอกของผู้หญิงทำเป็นรักกัน แต่ภายในก็มีความชิงดีชิงเด่นระหว่างกันอยู่ ซึ่งผู้หญิงยินยอมที่จะใช้พลังรุนแรงต่อกระหว่างกันเมื่อพร้อม หรือใช้เพื่อจัดการผู้อื่นที่ขวางเธอ ดังนั้นในทีวี ซีรีส์

ดังกล่าว เป็นภาพสะท้อนของความรุนแรงของเพศหญิงได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นแล้วผู้หญิงมีการวางตนเองอยู่ในกรอบที่ต้องซ่อนความลับต่าง ๆ รวมไปถึงความต้องการลึก ๆ ในการเป็นเพศแม่ และอยากทำหน้าที่ให้ดีที่สุดในฐานะแม่

ในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เมื่อมองถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงเป็นไปในแบบผู้หญิงยุคเก่า และยุคใหม่ ความสัมพันธ์ของเพศหญิงในลักษณะนี้ มีความซับซ้อนมากกว่าความสัมพันธ์ของเพศชาย ซึ่งในเรื่องได้แฝงสัญลักษณ์ไว้ในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” แล้ว ถึงความต่างระหว่างครอบครัวของ เอลซ่า และครอบครัวของฮานส์ ซึ่งความสัมพันธ์ของผู้ชายนั้น จะใช้ลักษณะของ “อำนาจ” และ “ความสามารถ” เป็นเครื่องควบคุมและยึดเหนี่ยวระหว่างกัน เป็นเหตุให้ฮานส์ ต้องอัดอั้นเนื่องจากเป็นคนที่ยังไม่มีผลงานใด ๆ เป็นเหตุมาหลอกล่อแอนนาเพื่อหวังว่าตนเองจะได้เป็นผู้ขึ้นครองบัลลังก์แทน โดยแสดงได้จากสังคมผู้ชายมักรวมตัวกันและมักสื่อสาร โอ้อวดระหว่างกันเรื่องหน้าที่การงาน เงินเดือน และสถานะทางสังคม โดยสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จัดเป็นเครื่องมือแสดงอำนาจของผู้ชาย หากใครมีอำนาจหน้าที่ที่คิดว่ายอมได้เปรียบและได้ฐานะทางสังคมไป ในขณะที่เพศหญิงมีความละเอียดซับซ้อนมากกว่านั้น เพศหญิงเป็นเพศที่เก็บกดสภาวะดังกล่าวไว้ภายใน เช่นเดียวกับเอลซ่า และสร้างภาพลักษณ์และพันธะระหว่างกันผ่านเงื่อนไขการเข้าสังคมที่ทั้งรักกันและชังกันในเวลาเดียวกัน ไม่ได้สื่อสารอย่างตรงไปตรงมาเช่นเพศชาย ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้ถูกถ่ายทอดความซับซ้อนตามลักษณะของเอลซ่า และแอนนา

1) ตัวละครเอลซ่า มีความชัดเจนในเรื่อง “ผู้หญิงกระทำ ความรุนแรงต่อเพศหญิงด้วยกันมากกว่ากระทำต่อผู้ชาย” “ผู้หญิงเป็นเพศที่มีความซับซ้อน และความอ่อนแอสูง” และ “ผู้หญิงใช้ความต้องการของสังคมเพื่อตีกรอบของตนเอง และสร้างจุดปลอดภัยให้ตนเอง” โดยมีเหตุดังต่อไปนี้

เอลซ่า กระทำ ความรุนแรงต่อแอนนาผ่านการพูดและการแสดงออก ภายหลังที่แอนนามาขอเอลซ่าแต่งงาน ทั้งที่เอลซ่าสามารถเลือกที่จะพูดคุยกับฮานส์ได้ แต่กลับเลือกถ้อยคำที่รุนแรงและดูเหินห่างกับแอนนา รวมถึงการแสดงอาการปฏิกิริยากับแอนนาอย่างเฉยชา นอกจากนั้นในเรื่องได้สอดแทรกสัญลักษณ์ ผ่านเหตุการณ์การสาปของเอลซ่า ถึงสองครั้ง และทั้ง 2 ครั้งเอลซ่าไม่ได้ตั้งใจกระทำ ความรุนแรงต่อแอนนา แต่กลับไม่กระทำอันตรายต่อตัวละครอื่น ๆ ภายในเรื่อง ยกเว้น

กลุ่มทหารที่จะมาจับตัวเอลซ่า ซึ่งนั่นเป็นสถานการณ์บังคับให้เอลซ่าต้องกระทำความรุนแรงต่อเพศชายซึ่งเป็นครั้งแรกที่เห็นเอลซ่ากระทำต่อผู้ชาย

2) ในประเด็น ผู้หญิงเป็นเพศที่มีความซับซ้อน และความย้อนแย้งสูง อันนี้แสดงออกผ่านลักษณะการสื่อสารของเอลซ่าตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ เนื่องจากเอลซ่ายังคงรักน้องสาว แต่การสื่อสารของเอลซ่า กลับกระทำในสิ่งที่ตรงกันข้าม โดยเอลซ่าเป็นภาพสะท้อนของความซับซ้อนของผู้หญิง ในตัวเอลซ่า หากมองในตัวแอนนา ก็มีลักษณะดังกล่าวเช่นเดียวกัน ในขณะที่แอนนาตอบโต้กับคริสทอฟ ซึ่งสุดท้ายแอนนาจึงได้เข้าใจตนเอง

3) ผู้หญิงใช้ความต้องการของสังคมเพื่อตีกรอบของตนเอง และสร้างจุดปลอดภัยให้ตนเอง ในประเด็นนี้ ชัดเจนที่สุดคือการกระทำของเอลซ่า ที่พยายามสร้างกรอบการแสดงออกของตน โดยเก็บเรื่องต่าง ๆ ไว้ เพื่อทำตามความคาดหวังของพ่อแม่ และสังคมรอบข้าง เมื่อเอลซ่าได้สร้างจุดดังกล่าวแก่ตนเอง เอลซ่าจึงรู้สึกว้าวุ่นที่ตนเผชิญอยู่นั้นเป็นเรื่องปกติวิสัย แต่เอลซ่ารู้สึกสบายกว่าการต้องเผชิญเหตุการณ์ใหม่

ตัวละครเอลซ่า และแอนนา ถูกวางคาแร็คเตอร์ให้แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง คนไม่ยอมเป็นเอลซ่าก่อนการร้องเพลง Let It Go แต่ในขณะเดียวกัน กลับยอมเป็นเอลซ่าหลังจากที่ร้องเพลง Let It Go แล้ว หรือยอมเป็นแอนนามากกว่า เพราะเอลซ่าดูเครียดตั้งแต่ต้นเรื่อง นั้นเปรียบเสมือนชีวิตของคนจริง ๆ ที่ต้องดำเนิน และแบกความหวังของผู้อื่น เมื่อถึงจุดที่ทนต่อไปไม่ได้ และยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น ได้ตัวละครจึงดูเบาลง เช่นเดียวกับตัวละครของแอนนา ซึ่งดูเบาตั้งแต่ต้นเรื่อง แต่แอนนาในท้ายเรื่องก็ไม่อยากมีคนเป็นเช่นเดียวกัน ซึ่งเรื่องนี้เป็นสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อถึงภาพของหญิงสาวสองวัยที่แตกต่างกัน ผู้หญิงยุคเก่าจะยอมทนต่อสภาวะกดดันในช่วงแรกของชีวิต แต่จะรู้สึกสบายตัวเมื่อเธอเหล่านั้นเข้าใจถึงสภาวะความเป็นไปของชีวิต แต่ผู้หญิงยุคใหม่ จะได้รับความสบายมาโดยตลอด เมื่อพบปัญหาจึงตกอยู่ในความทรมานและด้วยประสบการณ์ที่น้องทำให้มีข้อจำกัดในการฝ่าฟันอุปสรรค

4) เรื่องการถ่ายโอนอำนาจของ Sisterhood เมื่อความสัมพันธ์ของผู้หญิงไม่แน่นอน และไม่ระเบียบแบบ Brotherhood ซึ่งมักใช้ระบบผู้ใหญ่ดูแลเด็ก คำว่า “พี่” จึงมีความสำคัญในการดำรงอำนาจในกลุ่มผู้ชายด้วยกัน แต่ผู้หญิงมีความไม่เป็นระเบียบเท่าของผู้ชาย สายสัมพันธ์แบบเข้าๆ ออกๆ คล้ายกับความสัมพันธ์ระหว่างเอลซ่า และแอนนา ซึ่งทั้ง 2 มีเรื่องที่ตนเองเรียนรู้จากอีกคนหนึ่งเสมอ ซึ่งความไร้ระเบียบนี้ จึงก่อเกิดเป็นสายสัมพันธ์ของการพึ่งพา ระหว่างกัน และแข่งขันในเวลาเดียวกัน เช่น กรณีศึกษาของแม่สามีและลูกสะใภ้ ที่ครัว

เปรียบเสมือนจุดเกิดความสัมพันธ์ ลูกสะใภ้จะต้องการเรียนรู้จากแม่สามี และในเวลาเดียวกันก็ต้องการที่จะเป็นผู้นำในครัวเช่นเดียวกัน (สำหรับผู้หญิงยุคเก่า)

ในภาพยนตร์เรื่อง Sisterhood of Traveling Pant ก็สื่อในทำนองเดียวกัน ถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงด้วยกันมีความซับซ้อนต่างจากโลกของผู้ชาย แต่ในมุมมองที่เบาบาง ภาพยนตร์เน้นการดำเนินเรื่องและคราเม่า โดยมุ่งเน้นการส่งทอด Legacy ระหว่างผู้หญิง ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความคล้ายคลึงกับงานวิจารณ์ American Horror Story Coven กล่าวคือ ผู้หญิงนั้นไม่มีระเบียบแบบแผนในการปกครองกลุ่ม Sisterhood ของตน แม้แต่ความสัมพันธ์แบบแม่ลูก จน ขยายหลาน ก็ไม่มีระเบียบแบบแผนตายตัว ดังนั้นการเกาะกลุ่มของเพศหญิงจึงเกิดจากผลประโยชน์และความสัมพันธ์เป็นหลัก ในขณะที่ผู้ชายจะสร้างสายสัมพันธ์ (Bond) ระหว่างกันผ่านเรื่องราว หรือความสนใจร่วม และปกครองระหว่างกันโดยใช้กฎเกณฑ์ด้านอายุเป็นการควบคุมอำนาจระหว่างกัน จากข้อมูลดังกล่าว ตอกย้ำลักษณะของ Sisterhood ที่ไม่แข็งแรงเมื่อผลประโยชน์ขัดกันระหว่างเอลซ่าและแอนนา ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่สั่นคลอน และก้าวเข้าสู่ปมปัญหาในที่สุด

โดยสรุปในประเด็นนี้จะเห็นว่าลักษณะภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ถูกสื่อสารผ่านตัวภาพยนตร์ ได้เพิ่มลักษณะของ ความซับซ้อนของผู้หญิง และความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงด้วยกัน ซึ่งเป็นภาพที่ผู้หญิงต้องทำความเข้าใจในตัวตนของเพศหญิงให้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งสุดท้ายการสื่อสารผ่านภาพยนตร์ทำให้ ผู้หญิงต้องรู้ถึงการเสริมสร้างพลังและทำลายกรอบความต้องการของสังคมออกไป

### 5.2.3 ประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของเพศหญิง

อ้างอิงจากลักษณะของ Sisterhood ของผู้หญิง ทำให้เข้าใจลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิง แต่ความซับซ้อนนั้นคงเข้ามาเกี่ยวข้องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัว สิ่งหนึ่งที่ภาพยนตร์แสดงออกมา คือลักษณะความกดดันของพี่สาวคนโต ความกดดันเหล่านั้น คือความกดดันที่ต้องเป็นทั้งพี่สาว เป็นผู้หญิงที่ดีในสังคม และเป็นลูกที่ดี ทำให้พี่สาวคนโตต้องแบกรับภาระเป็นจำนวนมาก ในขณะที่น้องคนเล็กไม่ต้องแบกรับภาระเหล่านั้น

จากประเด็นดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงภาระของเพศหญิงที่ถูกสื่อว่า ต้องเป็นคนที่ทำให้หลายหน้าที่ สุดท้ายเพศหญิงต้องทำหน้าที่ทุกอย่างให้ได้ดี ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างพี่คนโตและน้องคนเล็กเกิดขึ้น เป็นช่องว่างที่ยากจะเชื่อมถึงกันได้ง่าย เมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะของผู้ชายที่มีระเบียบในความสัมพันธ์มากกว่า และทั้งหมดถูกสะท้อนในวิธีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเอลซ่าและแอนนา

โดยตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเป็นลักษณะของความสัมพันธ์แบบ ชักเย่อ (Tuck of War) (Susie and Otto Collins, n.d.) คือ คนหนึ่งจะเป็นผู้ส่ง และอีกคนหนึ่งจะเป็นผู้ถอนตัว เป็นไปตลอดทั้งเรื่อง เมื่อแอนนาจะเข้าหาเอลซ่า เอลซ่าจะหลีกตัวหนีออกจากแอนนา และในขณะเดียวกัน เอลซ่าเองก็ตั้งใจจะเข้าหาแอนนาแต่แอนนาได้ถอยหนีออกไป ลักษณะนี้พบเห็นได้ในครอบครัวทั่วไป และทางจิตวิทยาจะเข้าใจว่า พี่คนโตนั้นมีแนวโน้มที่จะมีความรับผิดชอบที่สูงกว่า และความเครียดมากกว่า นี่คือสัญญาณที่เกิดจากหน้าที่อันเกิดจากตัวสังคมเป็นผู้กำหนด การกำหนดนั้นก่อให้เกิดภาวะที่ลำบากต่อการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” นั้นมุ่งหวังให้ผู้คนทลายกรอบของสังคมเหล่านั้นลง โดยเฉพาะกรอบที่เกิดขึ้นกับเพศหญิง

#### 5.2.4 การเปลี่ยนผ่านของวัฒนธรรมในตัวละครเพศหญิงในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ”

ดิสนีย์นั้นมีลักษณะการออกแบบตัวละครและเนื้อหา อ้างอิงตามลักษณะของวัฒนธรรมที่แปรเปลี่ยนไปในยุคนั้นๆ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนึ่งที่ได้รับผลของการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมเหล่านั้นโดยสิ่ง que แสดงออกชัดเจนคือความแตกต่างระหว่างเอลซ่า และแอนนา ซึ่งแบ่งออกเป็นคน 2 ยุคได้ทันทีซึ่งสามารถเปรียบเทียบภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมผ่านตัวละครทั้งสองได้ดังต่อไปนี้

#### ตารางที่ 5.2 การเปรียบเทียบตัวละคร

รูปแบบพฤติกรรม	เอลซ่า (หญิงยุคเก่า)	แอนนา (หญิงยุคใหม่)
การแสดงออก	เก็บงำ	เปิดเผย
ความคาดหวังของชีวิต	ควบคุมโดยผู้อื่นๆ และวัฒนธรรม	ตนเองควบคุม
ความรัก	ใช้เวลา	ฉาบฉวย
ความสุข	สันโดษ	การเห็นโลก
การดำเนินชีวิต	ช้า และมีแบบแผน	รวดเร็ว และฉาบฉวย
ข้อเรียกร้อง	ไม่มี	มี
สังคม	แคบ	กว้าง

นอกจากนั้นเมื่อเปรียบกับการ์ตูนดิสนีย์ ประเภทเจ้าหญิงด้วยกัน ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนมีดังต่อไปนี้

- 1) ตัวละครจากแบบ เป็นตัวละครกลม คือพัฒนาจากการ์ตูนดิสนีย์ยุคแรกที่ตัวละครแบน ไม่มีมิติ เป็นตัวละครที่กลม และใช้ปมปัญหาที่ซับซ้อนขึ้น รวมไปถึงภาพลักษณ์ของตัวละคร ที่ดูเซ็กซี่ และมีความเป็นสตรีนิยมสูง
- 2) เนื้อหา มุ่งเน้นความเป็นแฟนตาซีที่ลดลง แต่ยังคงความเป็นวรรณคดีนิทานอยู่ ปมของเรื่องปรับให้ร่วมสมัยมากขึ้น

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับการศึกษารุ่นนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซน (Frozen) “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ” มีลักษณะที่ทำให้เห็นว่า ตัวภาพยนตร์ไม่ได้พูดเรื่องชายหญิงอีกต่อไป กลายเป็นการกล่าวถึงเรื่องอื่นมากขึ้น และเมื่อลดภาพของการเป็นสตรีเพศ และเริ่มก้าวเข้าสู่ความเป็น เควีย (Queer) มากขึ้นของดิสนีย์ จึงเป็นจุดที่น่าสนใจว่า เราไม่ได้กำหนดเรื่องเพศ และลักษณะตราประทับ (Stereotype) แก่เด็กยุคใหม่ ที่ผู้หญิงต้องเป็นแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้นตามที่รูปแบบสังคมกำหนดเท่านั้น แล้วก้าวเข้าไปสู่การสร้างอัตลักษณ์ของความเป็นปัจเจกชนมากขึ้น ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งนี้จึงได้คำตอบที่มากกว่าการพัฒนาารูปแบบของสตรีเพศ แต่กลับพูดไปถึงการยอมรับของสังคม และการรู้แจ้งแห่งตัวตนมากกว่า ดังนั้นสื่อยุคใหม่จึงไม่ควรสร้างตราประทับของความเป็นเพศ ไม่ว่าจะเป็นผู้หญิงหรือผู้ชายอีกต่อไป นอกจากนั้นการศึกษาต่อไปควรมุ่งศึกษาด้าน ตัวละคร และศึกษาเชิงลึกลงไปในการ์ตูนเรื่องนี้ และนอกจากนั้น การศึกษาเรื่องเควีย (Queer) ยังสามารถนำวิจัยฉบับนี้ไปต่อยอดได้อีกด้วย

บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2554). กลุ่มทฤษฎีสัญวิทยา. ใน เอกสารประกอบการสอนชุด  
วิชาการสร้างสารในงานนิเทศศาสตร์. (หน่วยที่ 24). พิมพ์ครั้งที่ 7. นนทบุรี:  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา.
- กาญจนา แก้วเทพ, ภัทรา บุรารักษ์, และตปากร พุชเกศ. (2555). สื่อที่ใช้ของใครที่ชอบ : การ์ตูน  
กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- จารุณี สุขชัย. (2550). มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ
- โทรทัศน์ท้องถิ่น แพนคลับ. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์
- ธรา จันทรอ่อน. (2551). การวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทยในช่วงปี พ.ศ. 2544-2550.  
(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- นัฐวุฒิ สิงห์กุล (2553) สัญญะคืออะไร? [Blog post]. สืบค้นจาก  
<http://tontawanpandow.blogspot.com/2010/09/platoideal-forms-aristotle-knowledge-of.html>
- ประภัสสร เสวิกุล (2559) ‘ญี่ปุ่น’ สังคมที่น่าขย่ง: สร้างชาติด้วยการ์ตูน [Blog post].  
สืบค้นจาก <https://blog.eduzones.com/anisada/79995>
- ปอรินทร์ เพ็ญศิริ. (2551) การวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอภาพลักษณ์สตรีผ่านภาพโฆษณาใน  
นิตยสารสตรี. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรธาดา สุวัธนวิช. อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ. 2559 (8 กรกฎาคม). สัมภาษณ์.
- ภาวดี สายสุวรรณ. (2553). ค่านิยมที่สะท้อนในมุขตลกในการ์ตูนช่องของไทย. ตำรวจวิชาการ,  
9(2), 137-163.
- ภาสกร อินทุमार. อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.  
2559 (6 สิงหาคม). สัมภาษณ์.

- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2555). *ภาพยนตร์ศิลปะสตรีนิยมในสายตาชาย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). ความหมายการ์ตูน. สืบค้นจาก <http://rirs3.royin.go.th/new-search/word-1-search.asp>
- วารุณี ภูริสนธิพิทักษ์. (2545). สตรีนิยม: ขบวนการและแนวคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ
- ศิริเพ็ญ ประเสริฐรัตนเดโช. (2545). การศึกษาเชิงวิเคราะห์การ์ตูนแปลงเรื่องการ์ฟิลด์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม.
- อัชมา สุนทรพิทักษ์. (2541). อิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อุษา พัดเกตุ. (2550). สตรีนิยมที่ถูกหรือสร้าง: การศึกษาการฝึกกำลังของผู้หญิงในกรงอำนาจผู้ชายในนวนิยายเรื่อง เมียจ้าว ของ เอมี ทาน. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 4(2), 119-130.
- Anderson, Margaret L. (1993). **Thinking about women: Sociological perspectives on sex and gender**. (3th ed.). New York: Macmillan.
- Arneil, Barbara. (1999). **Politics and feminism**. United Kingdom : Blackwell.
- Ashenden, Samantha. (1997). **Feminism, postmodernism and the sociology of gender in sociology after postmodernism**. David Owen (ed.), London: Sage.
- Buzzfeed. (2014). 15 Historic cartoons that changed the world. . Retrieved from [https://www.buzzfeed.com/victornavasky/15-historic-cartoons-that-changed-the-world?utm\\_term=.gdpe3GXeX#.tcB1o4K1K](https://www.buzzfeed.com/victornavasky/15-historic-cartoons-that-changed-the-world?utm_term=.gdpe3GXeX#.tcB1o4K1K)
- Chodorow, Nancy. (1978). **The reproduction of mothering : Psychoanalysis and the sociology of gender**. Berkley: University of California Press.
- Disney Frozen. (2015). Frozen Gallery. Retrieved from <http://frozen.disney.com/gallery>
- England, D. E., Descartes, L., & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender role portrayal and the Disney princesses. *Sex roles*, 64(7-8), 555-567.

- Eisenstein, Zillah R. (1981). **The radical future of liberal feminism**. Boston: Northeastern University Press.
- IMDb. (2015). IMDb. Retrieved from <http://www.imdb.com/>
- Janet, Wasko. (2001). **Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy**. Maiden, MA: Blackwell.
- Potts, Alex. (1996). **Critical Terms for Art History**. Chicago: University of Chicago Press.
- Scott, Joan W. (1988). **Gender and the politics of history**. New York: Columbia University Press.
- Shanley, Mary L. (1995). Marital slavery and friendship: John Stuart Mill's the subjection of women. In P. Sterba (ed.), **Social and political philosophy: Classical western texts in feminist and multicultural perspective**. Belmont: Wadsworth.
- Sherwin, S. (1988). Philosophical methodology and feminist methodology: Are they compatible. In Christine Overall, Sheila Mullett & Lorraine Code (eds.), **Feminist Perspectives: Philosophical Essays on Method and Morals**. Toronto: University of Toronto Press.
- Sparkes, Stephen. (1996). Body and space: Socialization and gender hierarchy among the Shan and Isan. In **International Conference on Thai Studies**. Chiangmai, Thailand.
- Trifonas, P. P. (2001). **Barthes and the empire of signs**. Cambridge: Icon.
- The Walt Disney Company. (2014). The Walt Disney. Retrieved from <https://thewaltdisneycompany.com/>
- Wilson, DeAlan. (2015). ComedyE. Retrieved from ComedyE.com

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาวภวิณี ตีศักดิ์ เทพทอง

ประวัติการศึกษา

ศิลปศาสตรบัณฑิต (โบราณคดี)

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่สำเร็จการศึกษา พ.ศ. 2549

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2557-2559

Assistant PR Manager

บริษัท โพลีพลัส ฟิวเจอร์ จำกัด

นนทบุรี

พ.ศ. 2560-ปัจจุบัน

PR Account Director

บริษัท Leo Burnett จำกัด

กรุงเทพมหานคร