

บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

The Role of Disney Princess for Learning and The Formation Identity of Female Teenager in Thai Social.

กฤติยา สาริกา¹ และฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน²

Krittiya Sarika¹ and Thitinan Boonpap Common²

¹นักศึกษา หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹Master Student of Arts (Communication Arts) the Faculty Communication Arts Chulalongkorn University

²อาจารย์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

²Lecturer from the Faculty of Communication Arts Chulalongkorn University

Corresponding Author Email: kunielria@gmail.com

Received: 23 January 2022

Revised: 7 March 2022

Accepted: 11 March 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์ 2. เพื่อวิเคราะห์ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย และ 3. เพื่อตีความคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ต่อวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ มีเครื่องมือในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ จำนวน 10 คน ที่เป็นผู้รับสารวัยรุ่นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี โดยมีคุณสมบัติเป็นสมาชิกในกลุ่ม Disney Princess Thailand Fanclub ในช่องทางเฟซบุ๊ก (Facebook) มีการรับชมภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกเรื่อง ชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นอย่างมาก และใช้วิธีการเลือกแบบขั้ววงหิมะ (Snowball Sampling) แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การสนทนากลุ่ม และจากแบบสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์แบบเชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีบทบาทเป็นสื่อที่เข้ามาถ่ายทอดวัฒนธรรม การรับรู้ให้กับวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยด้วยวิธีการเรียนรู้ในการเลียนแบบจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ 2) วัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยมีการเรียนรู้ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยและตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน และ 3) คุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ต่อวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยโดยเลือกเลียนแบบบทบาทที่มีความใฝ่รู้ เดินทางออกไปเปิดโลกทัศน์ มีความกล้าหาญต่อสู้เพื่ออิสรภาพและภาพพจน์เพียงบางส่วนประกอบสร้างเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเองแล้วให้คุณค่าในการสร้างพลังบวกเพื่อใช้ชีวิตให้มีความสุข

คำสำคัญ: อัตลักษณ์, เจ้าหญิงดิสนีย์, การเรียนรู้ทางสังคม

Abstract

This research consists purposes were 1. to study role and identity formation of Disney princess in the movies, 2. analyze character of Disney princess affecting female teenager's learning and identity formation and 3. interpret value of Disney princess's role and identity affecting female teenager in Thai society. This study is qualitative research. There is a research tool which is an interview form, with the target group being 10 people who are female adolescent recipients aged 18-25 years who are qualified to be members of the Disney Princess Thailand Fanclub group in the Facebook channel Watching Movies Featuring Every Disney Princess Character I love Disney princess characters very much. and using the Snowball Sampling method, and using the information

gathered from the relevant documents group chat and from the interview to content analysis. the This research presents the following results that 1) Disney princess's character plays an important role to transfer culture and acknowledgement of female teenagers in Thai Society. The teenagers tried to imitate role and identity from Disney princess's character. 2) The learning of Thai female teenagers occurs from their relationship between the female teenagers and Disney princess. Their learning influences to each other and 3) Value of role and identity of Disney character for female teenager in Thai society is role imitation, including enthusiastic character, braveness, fight for freedom, learning and experience from travel. The characters have created their identity and positive power for their life.

Keywords: Identity, Disney Princess, Social Learning

บทนำ

ในยุคของโลกาภิวัตน์ (Globalization) ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การติดต่อสื่อสารอย่างไร้พรมแดนมีบทบาทในการเชื่อมวัฒนธรรมอื่นเข้าด้วยกันทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมและการถ่ายทอดวัฒนธรรมขึ้น กล่าวคือ วัฒนธรรมหนึ่งส่งผลต่อวัฒนธรรมอื่น ก่อให้เกิดกระแสวัฒนธรรมโลกมาสร้างการรับรู้ ภาษา ความเชื่อ ทักษะคิด ค่านิยม และอุดมการณ์ โดยใช้ช่องทางการสื่อสารจากสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูนแอนิเมชัน ละคร เพลง สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้บริโภคสื่อไม่ได้เพียงบริโภคถึงอรรถรสเพียงอย่างเดียวแต่จะรับรู้สัญลักษณ์ และความหมายที่สื่อต้องการสื่อเพื่อตระหนักถึงคุณค่าบางอย่าง ซึ่งวัฒนธรรมจะสะท้อนสังคมในยุคนั้นผ่านสื่อ ประเทศไทยมีการรับวัฒนธรรมต่างแดนมาจากสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อภาพยนตร์ของบริษัท เดอะ วอลต์ ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ได้เข้ามามีบทบาทในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและในด้านเศรษฐกิจ ส่งผลเกิดเป็นการบริโภคนิยมจนกระทั่งนำกระบวนการทุนนิยมเข้ามาใช้ และด้านสังคมที่มีแนวคิดเสรีนิยมเข้ามาเกิดสิทธิและความเท่าเทียมกันของมนุษย์ขึ้น ซึ่งทำให้เพศหญิงมีบทบาทมากขึ้นในยุคของโลกาภิวัตน์ ดังนั้นจะเห็นว่าเพศหญิงปรากฏในสื่อที่มีบทบาทของการมีอำนาจมากขึ้น ยกตัวอย่าง เจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess) ด้วยการนำเสนอภาพผู้หญิงตั้งแต่เรื่องความเปลี่ยนแปลงของเจ้าหญิงที่เคยนำมาจากนิทาน มีความเป็นหญิง มีอคติทางเพศ จนไปสู่เจ้าหญิงที่แข็งแกร่งขึ้น ภาพของเจ้าหญิงที่เริ่มไม่ยึดติดกับความเป็นเพศหญิงหรือชาย ผลกระทบของการดูที่มีต่อเด็กหญิงที่อาจจะต่างกับเด็กชายหรือการส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวก ยกตัวอย่างเช่น ซินเดอเรลล่า คือ เรื่องราวของซินเดอเรลล่านั้นน่าประทับใจมาก เธอเริ่มต้นจากการที่ต้องอยู่กับแม่เลี้ยงและต้องคอยรับใช้ แต่เธอก็ยังขยันและไม่ท้อแท้ จนวันหนึ่งเธอกำลังจะทำอะไรที่แตกต่างออกมาและเป็นสิ่งที่เปลี่ยนชีวิตเธอไปเลยอย่างสิ้นเชิง เป็นต้นหลายตัวละครที่วอลต์ดิสนีย์สร้างขึ้นมาเป็นการสร้างความสุขให้แก่ผู้คนทั้งหลายได้ชั่วอายุคน ตัวละครเหล่านี้มาทำหน้าที่ส่งเสริมคุณค่าของครอบครัวและสอนบทเรียนให้แก่ชุมชนในด้านคุณธรรมจริยธรรม เพื่อใช้ปรับปรุงคุณภาพชีวิตของคนในประเทศและคนทั่วโลกที่มีโอกาสได้รับชม (สุธิดา เฒ่าประภา, 2550)

สังคมไทยในปัจจุบันการที่วัยรุ่นเพศหญิงมีปัญหาในการจัดการทางอารมณ์ รวมทั้งการกระทำสะท้อนความคิดในเชิงลบ และหาทางออกในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นไม่ได้จนกลายเป็นปัญหาสังคมต่อมา อีกทั้งวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยมีความต้องการในอัตลักษณ์แห่งตน ดังนั้นจึงมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเรื่อยมา ปัจจัยหนึ่งมาจากสื่อที่รับชมมาตั้งแต่ในวัยเด็ก ซึ่งการที่วัยรุ่นเพศหญิงเติบโตมาในสังคมแล้วมีทัศนคติในเชิงบวกนั้นผู้วิจัยเห็นว่าส่วนหนึ่งมาจากการเรียนรู้บทบาทของตัวละครในสื่อที่รับชมมาด้วย ดังจะเห็นได้จากแคมเปญของดิสนีย์ “Dream Big Princess” ที่แยกย่อยมาเป็น “Create Your Story” เป็นแคมเปญที่เน้นให้เด็กและวัยรุ่นเล่าเรื่องราวของตนเอง โดยใช้เรื่องราวของเจ้าหญิงดิสนีย์นำไปปรับใช้ได้ในชีวิตจริงเพื่อสนับสนุนให้เด็กสาวทั่วทุกมุมโลกกล้าลุกขึ้นมาสานฝันของตัวเอง บอกเล่าเรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจอะไรบางอย่างจากการเรียนรู้บทบาทตัว

ละครเจ้าหญิงที่ชื่นชอบ ยกตัวอย่างจาก ฉานนิน ภารวิ ไวกุล หรือน้องพลอยชมพู ศิลปินสาววัยรุ่นของเมืองไทย คือตัวแทนของวัยรุ่นเพศหญิงเป็นทูตประจำประเทศไทยสำหรับแคมเปญ Dream Big Princess ในปี ค.ศ. 2016 ได้กล่าวถึงเจ้าหญิงซินเดอเรลล่าที่สร้างแรงบันดาลใจผ่านการเล่าเรื่อง โดยบทบาทของตัวละครซินเดอเรลล่าเป็นคนรับใช้แตกต่างกับพี่เลี้ยงของเธอที่แต่งตัวสวยงาม แต่ด้วยความขยันขันแข็งที่แสดงออกมาทำให้ได้รับพรจากนางฟ้า บทบาทของเธอก็เปลี่ยนเป็นเจ้าหญิงผู้เลอโฉม ทำให้น้องพลอยชมพูเป็นคนที่มีความขยันทำงานเพราะคิดว่าสิ่งที่ทำจะได้รับผลตอบแทนที่ดี ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็น “อัตลักษณ์ตัวตน” ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จึงมีความสำคัญในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ให้วัยรุ่นเพศหญิงได้สวมบทบาทและมีทัศนคติในเชิงบวก (พัฒพงษ์ ธนวิสุทธิ, 2559)

ดังนั้น วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่มีความสำคัญในการค้นหาตัวตนของตนเองอันนำไปสู่การเรียนรู้และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี ผู้วิจัยเห็นความสำคัญในการสร้างต้นแบบอัตลักษณ์ให้กับวัยรุ่นเพศหญิงเป็นอย่างมาก จึงต้องการวิเคราะห์ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ถือเป็นหนึ่งในวัตถุดิบนำมาใช้ในการเรียนรู้เพื่อหล่อหลอมเข้ากับอัตลักษณ์ตัวตนของวัยรุ่นเพศหญิงเหล่านั้น และได้อาศัยความรู้คุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เป็นประโยชน์ให้กับวัยรุ่นเพศหญิง รวมทั้งผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยนำไปประยุกต์สร้างตัวละครที่เป็นต้นแบบที่ดีเข้ากับสื่อใหม่ ๆ ตามกระแสโลกาภิวัตน์ในอนาคตอย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมทัศนคติในเชิงบวกที่เป็นประโยชน์ให้กับสังคม จึงได้ทำการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย นี้ขึ้นมา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์
2. เพื่อวิเคราะห์ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย
3. เพื่อตีความคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ต่อวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ จำนวน 10 คน เป็นผู้รับสารวัยรุ่นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี โดยมีคุณสมบัติเป็นสมาชิกในกลุ่ม Disney Princess Thailand Fanclub ในช่องทางเฟซบุ๊ก (Facebook) มีการรับชมภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทุกเรื่องชื่นชอบตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นอย่างมาก และมีคำตอบอันเห็นสมควรจากการใช้คำถามในการคัดกรองเกี่ยวกับการเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ ใช้วิธีการเลือกแบบขว้างหิมะ (Snowball Sampling) โดยการระบุชื่อดังกล่าวจะเป็นนามแฝงเนื่องจากเป็นการพิทักษ์สิทธิตัวตนของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่ไม่เปิดเผยชื่อจริง

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ที่มีตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่ได้รับความนิยมชมชอบและนำมาเลียนแบบมากที่สุด จำนวน 5 ตัวละคร ได้แก่ ซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ มู่หลาน และ ราพันเซล จากการสำรวจในกลุ่มเฟซบุ๊ก Disney Princess Thailand Fanclub โดยมีจำนวน 7 เรื่อง โดยเรียงลำดับจากการปรากฏในสื่อภาพยนตร์ ได้แก่ ซินเดอเรลล่า (Cinderella) ปี ค.ศ. 1950 ซินเดอเรลล่า (Cinderella) ปี ค.ศ. 2015 เงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid) ปี ค.ศ. 1989 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast) ปี ค.ศ. 1991 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast) ปี ค.ศ. 2017 มู่หลาน (Mulan) ปี ค.ศ. 1998 และ เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangled) ปี ค.ศ. 2010

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) กับแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลกลุ่มผู้ให้เสียงภาษาไทยของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีคุณสมบัติเป็น

ผู้ให้เสียงพากย์ภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้ง 5 ตัวละคร จำนวน 5 คน ได้แก่ กฤติยา วุฒิทธิภูมิดา ให้เสียง ซินเดอเรลล่า (2015) กานดา วิทยานุกาญจน์ ให้เสียง เบลล์ (2017) จันทร์จิรา นิมพิทักษ์พงศ์ ให้เสียง แอเรียล (1989) ไดอานา จงจินตนาการ ให้เสียง มู่หลาน และชนันย์ สุขวจน์ ให้เสียง ราพันเซล

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มเป้าหมาย

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมาย และการรวบรวมข้อมูลเอกสารต่าง ๆ มาวิเคราะห์ในเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตีความหมายบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จะแบ่งเป็นสองส่วน โดยส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์ตัวบทในภาพยนตร์โดยการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์จะใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) และส่วนที่สองเป็นการวิเคราะห์บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์จากการตีความโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ให้เสียงภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ โดยศึกษาจากแนวความคิดตัวละคร มิติและการสร้างตัวละคร (รักสานต์, 2557) ประกอบด้วย ประวัติภูมิหลัง (Background) พฤติกรรมและการกระทำ เป้าหมายของตัวละคร การเปลี่ยนแปลง (Change) วิเคราะห์อัตลักษณ์ อันได้แก่ รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) บุคลิกภาพ (Personality) การพูด และภาษา (Speech and Language) งานอดิเรก (Hobbies) สิ่งของในครอบครอง (Objects Possessions) ทศนคติ (Attitude) มุมมองของตัวละคร (Point of View) ความรู้สึกชื่นชอบ (Interests) ความรัก (Love) และความมุ่งหวังปรารถนา (Wish) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตีความหมายบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมาย จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยศึกษาเรียนรู้กับทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) ของบันดูรา (Bandura, 1986; อ้างถึงในสุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559, น.240-242)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ตัวบทภาพยนตร์ของเจ้าหญิงดิสนีย์

ผลการวิจัยพบว่า บทภาพยนตร์ที่มีตัวเอกเป็นเจ้าหญิงนั้นจะมีโครงเรื่องไปในทิศทางที่คล้ายคลึงกัน มีมุมมองการเล่าเรื่องที่อิงนิทานแบบแฟนตาซี ความเชื่อ เวทมนตร์คาถา และความโรแมนติก โดยตัวละครหลักเป็นผู้หญิงที่อยู่ในกรอบวัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง ในภาพยนตร์เรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนใหญ่ เช่น เรื่องซินเดอเรลล่า แอเรียล เบลล์ และราพันเซล จะมีลักษณะทางสังคมชาวฝรั่งเศสยุโรปตะวันตก ดังนั้น วัฒนธรรมการแต่งกาย และฉากสถานที่ เช่น หมู่บ้าน ปราสาท หรือแม้แต่สถานภาพของชนชั้นต่าง ๆ จะคล้ายคลึงกันมาก มีปราสาทและการตกแต่งที่ท่อนความโอ่อ่า หรูหรา ประดับประดาที่วิจิตรมาก มีงานเต้นรำในบริบทของสังคมชนชั้นสูง และมีงานเลี้ยงรื่นเริงยินดีของหมู่บ้านภายในอาณาจักร อีกทั้งมีเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยายโบราณและคำสาปแม่มด ซึ่งจะมีเรื่องเจ้าหญิงดิสนีย์ส่วนน้อยยกตัวอย่าง ภาพยนตร์เรื่องมู่หลาน (Mulan 1998) ที่มีลักษณะสังคมคนจีนแบบเอเชียตะวันออกเน้นไปที่บริบทสังคมชนชั้นกลางในสภาพของสังคมชีวิตจริงนอกภาพยนตร์ ซึ่งยังคงมีความเชื่อในชนบ เคารพไหว้บรรพบุรุษ สิ่งของนำพาโชคลาภต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เจ้าหญิงดิสนีย์ล้วนมีวิธีการดำเนินเรื่องที่เหมือนกัน คือ มีตอนต้นเรื่องท้าวความถึงประวัติภูมิหลังของตัวละคร มีจุดเปลี่ยนในตอนกลางเรื่อง ซึ่งตัวละครมีเป้าหมายหรือความฝันที่จะต้องทำอะไรบางอย่างให้สำเร็จตามที่คาดหวังไว้ มีการฝ่าฝืนอุปสรรค อาจมีการได้พบรักกับผู้ชายและมีตอนจบเรื่องแบบมีความสุข (Happy Ending) ทำให้ท้ายสุดแล้วตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีความสุขได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ในความขัดแย้งของเรื่องจะเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของครอบครัวเป็นหลัก โดยมีปมขัดแย้งรองมาคือฝ่ายตัวละครเอก (Protagonist) นำโดยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ และ

ตัวละครรอง ได้แก่ ตัวละครไซด์คิก ตัวละครเจ้าชายหรือคนรักของเจ้าหญิง และผู้ช่วยเหลือเจ้าหญิงดิสนีย์อื่น ๆ ซึ่งขัดแย้งกับฝ่ายตัวละครปรปักษ์ (Antagonist) โดยฝ่ายตัวละครเอกจะได้รับชัยชนะ และตัวละครฝ่ายร้ายจะแพ้อย่างแน่นอน

ดังนั้น บทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์ในภาพยนตร์จะชูตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ให้มีความโดดเด่นที่สุด ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครตัวนี้ โดยพฤติกรรมจะเป็นการได้กระทำเรื่องที่สร้างคุณค่าให้กับผู้อื่นจนกลายเป็นที่ยอมรับและมีรางวัลที่ตัวละครได้รับท้ายเรื่อง อย่างไรก็ตามด้านพฤติกรรมและการกระทำที่เหมือนกันทั้งหมด คือ การได้เดินทางออกจากสถานที่เดิมเพื่อไปสู่การผจญภัยในที่แปลกใหม่ สำหรับแก่นเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเป็นการให้ข้อคิดในแง่บวกเชิงบวกทั้งสิ้นคือ “การมีคุณธรรมที่ดีจะส่งผลให้ประสบความสำเร็จและได้ผลตอบแทนที่ดี” และ “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ซึ่งบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในมิติเพิ่มเติม นอกเหนือจากบทในภาพยนตร์จะเห็นว่าด้วยกระแสเวลาเปลี่ยนไปวัฒนธรรมในสื่อจะถูกผลิตให้เข้ากับยุคสมัยเหล่านั้นด้วยส่งผลให้บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เปลี่ยนไปตามพัฒนาการทางอายุของผู้หญิงในแต่ละยุคสมัย

สรุปผลได้ภาพตัวแทนผู้หญิงคือ เริ่มจากหญิงสาววัยเด็กช่างฝันอยู่ในกรอบครอบครัวและสังคม โตขึ้นมาก็มีความอยากรู้อยากเห็น พอเป็นวัยรุ่นอยู่ในสังคมมากขึ้นก็เริ่มอยากให้ตนเป็นที่ยอมรับ มีการค้นหาตัวตนของตนเองเพื่อที่จะสามารถตระหนักและจำแนกตนจากสังคมได้ อยากที่จะมีอิสระออกไปสู่โลกกว้าง ทั้งนี้ยังมีความคิดนอกกรอบที่สังคมกำหนดไว้ ทั้งนี้บทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จะมีความแตกต่างโดดเด่นกันไปตามบริบทในสถานการณ์ สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ภายใต้วัฒนธรรมสังคมนั้น ๆ โดยมีความเชื่อมโยงในเรื่องของบทบาทคือ ทุกตัวละครจะมีบทบาทในการกระทำตามความฝันที่ตนมุ่งหวังปรารถนา บทบาทเจ้าหญิงผู้เลอโฉมหรือวีรสตรี บทบาทของผู้หญิงที่ร้องเพลงมิวสิคัลเหมือนกัน และ

2. อัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์

ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีคุณสมบัติแบ่งตามประเภท ได้แก่ (1) รูปลักษณ์ภายนอก (2) บุคลิกภาพ (3) การพูดและภาษา (4) งานอดิเรก (5) สิ่งของในครอบครอง (6) ทักษะด้านมุมมองตัวละคร ด้านความรัก และ (7) ความมุ่งหวังปรารถนา โดยขึ้นส่วนของคุณสมบัติลักษณะหนึ่งในแต่ละประเภทต่าง ๆ นี้เรียกว่า อัตลักษณ์ หรือ คาแรคเตอร์ (Character) ซึ่งคาแรคเตอร์อันหนึ่งอันใดนี้หลายชิ้นส่วนมาประกอบรวมกันกลายเป็นอัตลักษณ์ส่วนตนของเจ้าหญิงดิสนีย์แต่ละตัวขึ้นมา โดยขึ้นส่วนอัตลักษณ์ (Characters) ต่าง ๆ ดังกล่าวในช่วงต้นนั้นได้รับอิทธิพลมาจากบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ที่กำหนดพฤติกรรมหรือการกระทำของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคมหนึ่งแตกต่างกันไปตามภาพยนตร์ โดยมีความเชื่อมโยงในอัตลักษณ์คือ ทุกตัวละครจะมีงานอดิเรกในการร้องเพลง โดยส่วนใหญ่มีภาพลักษณ์ที่สวยงามและมีทัศนคติในการมองโลกในแง่ดี สำหรับคุณสมบัติที่เด่นชัดที่สุดของเจ้าหญิงดิสนีย์คือการร้องเพลงแบบมิวสิคัลซึ่ง “เพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ Disney Princess Songs” จากการวิเคราะห์ตามลำดับปีของการฉายภาพยนตร์แต่ละเรื่อง พบว่า วิวัฒนาการของบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งออกได้เป็นสองยุค คือ เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคคลาสสิก (Classic Disney Princess) และเจ้าหญิงดิสนีย์ยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess) เนื่องจากเจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคคลาสสิกจะมีความแตกต่างอย่างมากกับร่วมสมัยในเรื่องค่านิยมของผู้หญิงที่อยู่ในชนบประเพณีตามกรอบที่ถูกสังคมขีดไว้ แต่ทว่าเจ้าหญิงในยุคร่วมสมัยเกิดจากการหล่อหลอมวัฒนธรรมสมัยยุคคลาสสิกและวัฒนธรรมค่านิยมของผู้หญิงสมัยใหม่เข้าด้วยกันจึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกทางความคิดอย่างเปิดเผย และมีความต้องการจะออกนอกกรอบขนบของสังคม รวมถึงการสร้างตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในเชื้อชาติต่าง ๆ มากขึ้น

บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย ซึ่งจากการวิเคราะห์จะเห็นว่าวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายนี้มีสถานภาพเป็นชนชั้นกลาง (Middle Class) ในสังคมไทย อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยมีอายุ 18-25 ปี เป็นช่วงวัยที่มีระดับการศึกษาสูงและมีวุฒิภาวะที่ดีต่อการเรียน ด้านสมรรถภาพทางร่างกายในการเรียนรู้ทุกคนไม่มีความพิการหรือความบกพร่องใดๆที่มีอุปสรรคต่อการเรียนรู้ในตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ในขอบเขตที่ตน

อาจจะเลียนแบบการกระทำมากนัก เริ่มจากกระบวนการใส่ใจในเจ้าหญิงดิสนีย์ (Attention) ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย โดยสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายเหล่านั้นเกิดความสนใจใส่ใจในตัวเจ้าหญิงดิสนีย์มีทั้งหมด 6 อย่าง ดังนี้

- 1) “เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น” คือ เพลง ที่เรียกว่าช่วง “I want song” เป็นช่วงที่เจ้าหญิงตัวหลักจะต้องร้องเพลง
- 2) “ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์” กลุ่มเป้าหมายมีความชื่นชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์มาก เพราะมีความชอบฟังเพลงตั้งแต่วัยเด็ก
- 3) “ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์” จากคุณสมบัติสำคัญ และพฤติกรรมของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์
- 4) “เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง” การเชื่อมโยงกันระหว่างตัวแบบกับตัวผู้เรียนก็มีอิทธิพลในการนำมาใส่ใจด้วย
- 5) “อยากเป็นแบบเจ้าหญิงดิสนีย์” คุณค่าของเจ้าหญิงดิสนีย์สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความสนใจที่จะอยากเป็นอย่างตัวแบบ
- 6) “เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้” การที่ได้สังเกตว่าเจ้าหญิงดิสนีย์ทำอะไรแล้วมักจะมีความสำเร็จด้วยอะไรก็แล้วแต่เป็นหนึ่งแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความสนใจในตัวแบบเพราะได้เห็นสิ่งเหล่านั้นแล้วดี ซึ่งกลายมาเป็นการสร้างคุณค่าให้กับตนเอง ทั้งนี้วัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะการรับรู้คุณค่าของตัวเอง (Self Esteem) ค่อนข้างสูง รวมทั้งมีความคิดและอารมณ์เชิงบวกทำให้การรับรู้ความหมายเกี่ยวกับเจ้าหญิงดิสนีย์โดยส่วนใหญ่เป็นไปในทางบวกมากกว่าลบ ในกระบวนการจดจำภาพพจน์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ (Retention)

3. เจ้าหญิงดิสนีย์ที่มีต่อการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย

ผลการวิจัยพบว่า ภาพจำของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนร่วม คือ ความเป็น “เจ้าหญิง” ปัจจัยที่ทำให้การจดจำตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ยังคงอยู่ตลอดเวลา คือ กระบวนการผลิตซ้ำ (reproduction) ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการจดจำภาพพจน์ในใจได้ (Visual Image) เป็นการเข้ารหัสถ้อยคำ (Verbal Coding) หรือคีย์เวิร์ด (Keyword) ในการระลึกถึงได้ตลอดเวลา ในขั้นของการกระทำ (Performance) เป็นกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Reproduction) จะขึ้นอยู่กับความสามารถทางร่างกาย ทักษะต่าง ๆ ของวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย โดยแปรสภาพมาจากภาพพจน์หรือรหัสถ้อยคำที่ผ่านการใส่ใจองค์ประกอบสำคัญจากตัวแบบ โดยแต่ละคนแสดงความคิดเห็นถึงพฤติกรรมตนเองตามความชื่นชอบในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์นั้นมีหลากหลาย มีเหมือนกันบ้าง ไม่เหมือนกันบ้าง ในขั้นของการแสดงพฤติกรรมนี้จะเห็นว่าวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมายอาจจะไม่แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ หรือเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมเพียงบางส่วนของการเรียนรู้ในขั้นของการจดจำภาพพจน์ มีการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) เชื่อว่าตนเองมีความสามารถพอที่จะทำพฤติกรรมเหล่านั้นแล้วประสบความสำเร็จได้ โดยอาศัยขั้นกระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation) มีแรงจูงใจจากประโยชน์บางอย่างมาให้ ส่วนใหญ่ไม่ได้ต้องการเงินเป็นปัจจัยหลัก เพียงแต่อยากจะแสดงให้คนอื่นได้เห็นว่าตนมีบางอย่างที่สัมพันธ์กับเจ้าหญิงดิสนีย์และเป็นที่ชื่นชมจากการถ่ายทอดให้คนอื่นได้เห็น นอกจากการอยากถูกชื่นชมแล้วยังมีแรงจูงใจเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกอันนำไปสู่การยอมรับจากตนเองและสังคมคนรอบข้าง ทั้งนี้ยังมีปัจจัยด้านอารมณ์ ส่วนใหญ่อยากมีความสุข ผ่อนคลาย นอกจากนี้ยังเป็นแบบในการนำคุณค่ามาให้กับตน เช่น สร้างแรงบันดาลใจ เช่น สร้างฝัน ผลักดันตนให้ต่อสู้ในชีวิต หรือเพื่อพัฒนาตนเอง เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่สุด คือการสร้างพลังบวกให้กับวัยรุ่นหญิงกลุ่มเป้าหมาย และยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างฝันเป็นแรงเสริมและแรงจูงใจในการกระทำภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคม โดยบทบาทของเจ้าหญิงดิสนีย์ที่วัยรุ่นเพศหญิงนำมาเป็นแบบมากที่สุดคือบทบาทของการต่อสู้เพื่อความเสมอภาค อิสรภาพจากการถูกตีกรอบต่าง ๆ ในสังคม และพิสูจน์ให้เห็นถึงคุณค่าตนเองมากขึ้น ดังนั้น คุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นการสร้างต้นแบบไอดอล ยาเสริมพลังบวก เครื่องยึดเหนี่ยวเยียวยาจิตใจ สร้างแรงบันดาลใจ สร้างบทบาทเรื่องราวให้ตนเอง สร้างความรัก สร้างมิตรภาพต่อโลก และสร้างพลังในครอบครัว เป็นประโยชน์ให้กับวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยเป็นอย่างมาก

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย พบว่า มีผลการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์มีบทบาทเป็นสื่อที่เข้ามาถ่ายทอดวัฒนธรรมในกระแสโลกาภิวัตน์ ได้แก่ ภาษา ขนบธรรมเนียม บรรทัดฐาน ค่านิยม ทศนคติ สร้างการรับรู้ให้กับวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยด้วยวิธีการเรียนรู้ในการเลียนแบบจากตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ และเชื่อมโยงวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยกับวัฒนธรรมร่วมสมัยให้ค่อยๆ หลอมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตัวตน เป็นการผสมผสานอัตลักษณ์หรือคาแรคเตอร์เจ้าหญิงดิสนีย์ ขึ้นต่าง ๆ เข้ากับความร่วมสมัยในสังคมไทยตามบริบทสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดอัตลักษณ์หลังสมัยใหม่ของ ฮอลล์ (Hall, 1996; อ้างถึงในภิญญา เพ็ญฟูสกุล, 2561, น.64) เจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งออกได้เป็นสองยุค คือ เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคคลาสสิก (Classic Disney Princess) และเจ้าหญิงดิสนีย์ยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess) ซึ่งเปลี่ยนไปตามค่านิยมของผู้หญิงในยุคสมัย โดยปัจจุบันมีบทบาทของผู้หญิงในเรื่องความเท่าเทียมมากขึ้น ในกระบวนการเรียนรู้ต่อมาเป็นกระบวนการจดจำภาพพจน์เจ้าหญิงดิสนีย์ที่ระลึกได้นำไปสู่กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ ซึ่งวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยไม่ได้แสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ทั้งหมดแต่จะเลือกแสดงพฤติกรรมที่ตนเห็นว่ามีความสามารถที่จะกระทำได้ โดยอาศัยแรงเสริมและแรงจูงใจในการกระทำภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคม

2. เพื่อศึกษาการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงของประเทศไทย พบว่า จากกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยดังที่กล่าว สามารถถ่ายทอดออกมาจากผลงานศิลปะประกอบกับการเล่าเรื่อง สอดคล้องกับแนวคิดปุนณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2561, น.9) ที่กล่าวว่าการสร้างสรรค์ศิลปะมีความเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล โดยกลไกสำคัญของการสร้างตัวตนนี้คือ การเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (Role-taking) โดยเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) กับตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของบันดูรา (1986; อ้างถึงในสุรงค์ ใคว์ตระกูล, 2559, น.236) เป็นการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยส่วนหนึ่งเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ในขั้นตอนแรกเป็นกระบวนการใส่ใจในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งเป็น (1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น (2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ (3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ (4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง (5) อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้ โดยวิวัฒนาการของบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละคร ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ขั้นสุดท้ายคือ กระบวนการแรงจูงใจจากการแสดงพฤติกรรมเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ (Motivation) เนื่องจากมีความคาดหวังที่เมื่อเลียนแบบแล้วจะนำคุณค่าประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้กับตนเอง

3. เพื่อศึกษาการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยจากตัวละคร พบว่า เจ้าหญิงดิสนีย์มีวิธีการเรียนรู้เริ่มจากความใส่ใจตัวแบบ แล้วจดจำภาพพจน์มาแสดงพฤติกรรมที่เหมือนตัวแบบโดยมีแรงจูงใจในการที่จะได้รับคุณค่าและประโยชน์มาให้กับตนเอง ทั้งนี้การแสดงพฤติกรรมดังกล่าวต้องมีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้วย ซึ่งบทบาทที่วัยรุ่นกลุ่มเป้าหมายเลือกนำมาเลียนแบบโดยส่วนใหญ่เป็น บทบาทที่มีความใฝ่รู้ เดินทางออกไปเปิดโลกทัศน์ มีความกล้าหาญต่อสู้เพื่ออิสรภาพ และภาพพจน์เพียงบางส่วนประกอบสร้างเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเองแล้วให้คุณค่าในการสร้างพลังบวกเพื่อใช้ชีวิตให้มีความสุข

ดังนั้น บทบาทและอัตลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์มีคุณค่าในการสร้างพลังบวก ประโยชน์ของการมองโลกในแง่ดีส่งผลให้พฤติกรรมของอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงเป็นไปในทิศทางบวกด้วย อีกทั้งเป็นต้นแบบในการเรียนรู้ การออกไปเปิดโลกทัศน์ รวมทั้งยังเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวเยี่ยวยาจใจให้กับตนได้เปรียบเสมือนพื้นที่ในการพักผ่อนหย่อนใจ ได้รับแรงใจอย่างสามารถ

คลายความกังวลใจต่างๆพร้อมกับเสริมพลังให้กำลังในการแก้ไขปัญหาต่อไปได้ และด้วยสิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยคิดว่าจะช่วยไม่ให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้ด้วย นอกจากนี้ได้สร้างแรงบันดาลใจ เช่น สร้างฝัน ผลักดันตนให้ต่อสู้ในชีวิต หรือเพื่อพัฒนาตนเอง และเสริมสร้างพลังในครอบครัวนี้ผู้วิจัยเห็นความจำเป็นในการนำคุณค่าเหล่านี้มาต่อยอดการผลิตสื่อภาพยนตร์ต่อไป เพราะงานวิจัยนี้ได้พบแล้วว่าจากเด็กผู้วิจัยได้รับบทบาทและอัตลักษณ์จากสื่อเหล่านั้นมาประกอบสร้างกับตนเองแล้วสามารถทำให้เกิดประโยชน์ทั้งกับตนเองและสังคม

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องบทบาทของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ตัวบทภาพยนตร์ของเจ้าหญิงดิสนีย์มีโครงเรื่องไปในทิศทางที่คล้ายคลึงกัน มีมุมมองการเล่าเรื่องที่อิงนิทานแบบกล้านายของความเป็นแฟนตาซี ความเชื่อ เวทมนตร์คาถา และความโรแมนติก โดยตัวละครหลักที่เป็นผู้หญิงจะอยู่ในกรอบวัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง โดยกำหนดพฤติกรรมหรือการกระทำของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ภายใต้บริบทของสถานการณ์หนึ่งในสังคมหนึ่งแตกต่างกันไปตามบทภาพยนตร์ โดยมีความเชื่อมโยงในอัตลักษณ์คือ ทุกตัวละครจะมีงานอดิเรกในการร้องเพลง รูปลักษณ์ภายนอกจะเป็นผู้หญิงแบบยุโรปตะวันตก ยกเว้นมุลานที่เป็นคนจีนแบบเอเชีย โดยส่วนใหญ่มีภาพลักษณ์ที่สวยงามและมีทัศนคติในการมองโลกในแง่ดี สำหรับคุณสมบัติที่เด่นชัดที่สุดของเจ้าหญิงดิสนีย์คือการร้องเพลงแบบมิวสิคัล ซึ่งเพลงของเจ้าหญิงดิสนีย์ Disney Princess Songs ในบทภาพยนตร์ทุก ๆ ตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์จะมีช่วงที่ต้องร้องเพลงของตัวเองเพื่อสื่อถึงบริบทในช่วงเวลานั้น ๆ ประกอบกับความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเองด้วยเป็นเพลงแทนตัวละคนนั้น ๆ จากการวิเคราะห์ตามลำดับปีของการฉายภาพยนตร์แต่ละเรื่อง พบว่าวิวัฒนาการของบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์แบ่งออกได้เป็นสองยุค คือ เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคคลาสสิก (Classic Disney Princess) และเจ้าหญิงดิสนีย์ยุคร่วมสมัย (Modern Disney Princess) ในยุคคลาสสิกจะมี ชินเดอเรลล่า พอเริ่มจากแอเรียลเป็นต้นไปจะเป็นยุคร่วมสมัย โดยวัฒนธรรมและค่านิยมของผู้หญิงในแต่ละยุคสมัยเป็นแรงขับเคลื่อนในการผลิตสร้างตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ขึ้นมา

2. บทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการเรียนรู้และประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยนั้น มีการเรียนรู้ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยและตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน โดยที่คุณสมบัติของวัยรุ่นเพศหญิงกลุ่มเป้าหมายมีสถานภาพเป็นชนชั้นกลาง (Middle Class) ในสังคมไทย ทุกคนพักอาศัยกรุงเทพมหานครโดยมีช่วงวัยที่มีระดับการศึกษาสูงและมีฐานะที่ดีต่อการเรียน ด้านสมรรถภาพทางร่างกายไม่มีความพิการหรือบกพร่องใด ๆ ที่มีอุปสรรคต่อการเรียนรู้ในตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในขอบเขตที่ตนอยากจะกระทำมากนัก อีกทั้งยังคลั่งไคล้เจ้าหญิงดิสนีย์มากจึงมีความสามารถในการรับรู้ตัวแบบสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์เป็นภาพพจน์ใด ๆ ก็ตามที่สามารถเรียกใช้ขณะต้องการจะแสดงพฤติกรรมจากตัวแบบเจ้าหญิงดิสนีย์ออกมาได้

3. จากบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์เป็นส่วนในการสร้างการเรียนรู้ให้กับวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทยตั้งแต่วัยเด็กเป็นต้นมาจากบทบาทและภาพพจน์ที่ตนสนใจและจดจำได้เกี่ยวกับ 1) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความโดดเด่น 2) ชอบเพลงเจ้าหญิงดิสนีย์ 3) ความชื่นชอบในเจ้าหญิงดิสนีย์ 4) เจ้าหญิงดิสนีย์มีความเชื่อมโยงกับตนเอง 5) อยากเป็นเหมือนเจ้าหญิงดิสนีย์ 6) เจ้าหญิงดิสนีย์สร้างคุณค่าให้ ในทุกข้อนั้นคือคุณค่าบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ต่อวัยรุ่นเพศหญิงในสังคมไทย โดยเลือกเลียนแบบบทบาทที่มีความใฝ่รู้ เดินทางออกไปเปิดโลกทัศน์ มีความกล้าหาญต่อสู้เพื่ออิสรภาพ และภาพพจน์เพียงบางส่วนประกอบสร้างเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเองแล้วให้คุณค่าในการสร้างพลังบวกเพื่อใช้ชีวิตให้มีความสุข สังคมไทยควรจะมี

การผลิตสื่อตัวละครเป็นแบบที่สร้างคุณค่าในลักษณะเจ้าหญิงดิสนีย์และให้ความสำคัญกับการรับรู้ของเด็กเพื่อให้เติบโตมามีทัศนคติในเชิงบวกเป็นผลดีให้กับสังคม

ข้อเสนอแนะของการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

ควรเพิ่มเติมจากวิธีการสนทนากลุ่มมาเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกที่เฉพาะตัวบุคคลของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้ข้อมูลอัตลักษณ์ที่ชัดเจนมากขึ้นของบุคคลนั้น ๆ และควรศึกษากลุ่มเป้าหมายเพิ่มเติมในส่วนของแต่ละภูมิภาคเพื่อให้ครอบคลุมในสังคมไทย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

มีส่วนที่น่าสนใจเพิ่มเติมถึงการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับแคมเปญของดิสนีย์ คือ “Dream Big Princess” ที่แยกย่อยมาเป็น “Create Your Story” และนำมาเล่าในรูปแบบสื่อสมัยใหม่เป็น “Live Your Story” ในช่องทางดิจิทัลควบคู่ไปกับอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า ซึ่งสามารถต่อยอดงานวิจัยนี้ในกลุ่มเป้าหมายกว้างขึ้น โดยใช้มุมมองของวัยรุ่นทั่วโลก จะสามารถเข้าใจการเรียนรู้จากตัวแบบประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นในหลาย ๆ วัฒนธรรม เพื่อให้เห็นผลการวิจัยที่มีความหลากหลายมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วง ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งและขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตินัน บุญภาพ คอมมอน ที่ตอบรับเป็นที่ปรึกษาให้กับข้าพเจ้าด้วยรอยยิ้มและความเมตตา แล้วได้ให้คำแนะนำในการเขียนเนื้อหางานวิจัยที่ดีเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย และขอขอบคุณผู้ให้เสียงภาษาไทยตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ในการวิจัยที่ได้ตีความหมายบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงดิสนีย์ทำให้ได้ข้อมูลมาประกอบการวิจัย ตลอดจนครอบครัวและผู้ที่ทำให้กำลังใจแก่ข้าพเจ้าเสมอมา

เอกสารอ้างอิง

ปทุมรัตน์ พิชญไพบูลย์. (2561). *จิตวิทยาศิลปะ สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ โค้งตระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิญา เพ็ญฟูสกุล. (2561). *อัตลักษณ์การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่:

ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พนม เกตุมาน. (2555). *พัฒนาการวัยรุ่น Adolescent Development*. สืบค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2562, จาก

<http://teenage1519.blogspot.com>

พัฒพงษ์ ธนวิสุทธิ. (2559). *DISNEY PRESENTS DREAM BIG, PRINCESS. Hisoparty*. สืบค้นเมื่อ 16 กรกฎาคม 2562, จาก

<https://hisopartyofficial.com/content/disney-presents-dream-big-princess>

สุธิดา เตนประภา. (2550). *วอลท์ ดิสนีย์ ราชาการ์ตูนโลก*. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2562, จาก

<http://www.thaigoodview.com/library/studentshow/2549/m3-4/no07-22/page03.html>