

บทบาทของสหรัฐอเมริกากับการสนับสนุนสิทธิสตรีผ่านการศึกษาการ์ตูน
วอลต์ดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำ

The Role of the United States in Advancing Women's Rights through
Female-Led Walt Disney Animation Films

[Received: January 25, 2022; Revised: March 1, 2023;

Accepted: March 8, 2023]

ศรัณย์ภัทร์ ไชยเหม่ง

บัณฑิตรัฐศาสตร์ เอกความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ,
วิทยาลัยการเมืองการปกครอง,
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Sarunpat Chaimheng

Political Science Graduate, Student
International Relation Major
College of Politics and Governance
Mahasarakham University

นิลุบล ไพเราะ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์,
วิทยาลัยการเมืองการปกครอง,
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Nilubol Pairoh

Assistant Professor,
College of Politics and
Governance
Mahasarakham University

CORRESPONDING AUTHOR

Nilubol Pairoh, Assistant Professor, College of Politics and Governance,
Mahasarakham University.

E-mail : nilubol.p@msu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทหน้าที่เชื่อมโยงกับการวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสหรัฐอเมริกาในการสนับสนุนสิทธิสตรี โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้เครื่องมือการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) เกี่ยวกับประเด็นสิทธิสตรีผ่านภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ ทั้งจากการทบทวนวรรณกรรม ร่วมกับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากสื่อภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ แนวคิดทฤษฎี ใช้แนวคิดสำนักสตรีนิยม แนวคิด Soft Power แนวคิดจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทภาพยนตร์และแนวคิดการเล่าเรื่อง มาอธิบายผ่านกรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) 2) นครสัตว์มหัศจรรย์ (Zootopia) 3) ผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) 4) รวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredible 2) และ 5) ร้ายกับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) โดยผู้วิจัยมีความสนใจการนำเสนอบทบาทตัวละครผู้หญิงในการ์ตูนและเรื่องราวที่นำเสนอออกมาให้ได้รับชม ซึ่งเป็นการศึกษาในช่วงที่วอลท์ ดิสนีย์ปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับความเคลื่อนไหวด้านสตรีนิยมที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งยังวิเคราะห์แนวโน้มนโยบายด้านสิทธิสตรีของสหรัฐอเมริกาในช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ดังกล่าวเข้าฉายควบคู่กันอีกด้วย ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ทั้ง 5 เรื่องนั้น ได้นำเสนอบทบาทของผู้หญิงที่สะท้อนลักษณะตามที่สำนักสตรีนิยมให้คำอธิบาย โดยมีการขยายภาพความสามารถของผู้หญิงและส่งเสริมให้ตัวละครผู้หญิงมีบทบาทสำคัญและบทบาทมากขึ้น รวมถึงเนื้อหาของภาพยนตร์บางเรื่องได้แสดงให้เห็นการช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างชายหญิงที่เป็นไปตามแนวคิดสตรีนิยมสายเสรีนิยมที่สนับสนุนความเท่าเทียมของชายหญิง ในขณะเดียวกันภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง ยังถูกใช้เป็นเครื่องมือ Soft Power ของสหรัฐอเมริกา เพื่อส่งเสริมสิทธิและการเสริมอำนาจของผู้หญิงและเด็กผู้หญิงผ่านนโยบายต่างประเทศร่วมกับสื่อจากดิสนีย์ ซึ่งการดำเนินงานของสหรัฐอเมริกานี้เชื่อมโยงกับการสร้างความตระหนักในการสนับสนุนสิทธิสตรีในสังคมโลกและเป็นการขยายอุดมการณ์ด้านสิทธิมนุษยชนตามนโยบายต่างประเทศของสหรัฐอเมริกาอีกด้วย

คำสำคัญ: สิทธิสตรี; การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์; บทบาทของสหรัฐอเมริกา

Abstract

This study examines the representation of female characters in Walt Disney Animation movies and investigates the link between the United States (US) and its advocacy for women's rights. This research used qualitative research methods by documentary analysis of women's rights through Disney animated films with the literature review and the textual analysis from the media of Disney animated films. Five theories including Feminism, Soft Power, Cultural Imperialism, Narrative Theory, and Genres Theory, were employed to analyze five selected Disney films: Frozen, Zootopia, Moana, Incredible 2, and Raya and the Last Dragon. The researcher is interested in the presentation of female characters in cartoons with stories present for viewing. A study by Walt Disney remodels their content to be more feminist. It also analyzed US women's rights policies when the film was released concurrently. The findings indicate that these films depict female characters in a manner that aligns with feminist ideologies, highlighting the expansion of their abilities and empowerment. Furthermore, it was discovered that these films serve as Soft Power tools for the United States to advance the rights and empowerment of women and girls through foreign policy in conjunction with Disney's media. This, in turn, raises awareness and support for women's rights within world society, and supports the expansion of human rights ideology according to US foreign policy.

Keywords: Women's Right; Walt's Disney Animation Movies; the role of the United States

บทนำ

ในปัจจุบันกระแสการเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมถูกพูดถึงผ่านสื่อมากขึ้น ซึ่งมีส่วนทำให้หลายประเทศเริ่มให้ความสำคัญกับการดำเนินนโยบายเรื่องนี้โดยเฉพาะประเทศมหาอำนาจที่ให้ความสำคัญด้านสิทธิมนุษยชนมาตลอดอย่างสหรัฐอเมริกา ที่ประเด็นการคุ้มครองสิทธิมนุษยชนขึ้นพื้นฐานถือเป็นรากฐานที่สำคัญในการก่อตั้งประเทศมาตั้งแต่ต้น รวมถึงการสนับสนุนประชาธิปไตย การส่งเสริมเรื่องสิทธิเสรีภาพทั้งของชาวอเมริกันและประชาชนในประเทศต่างๆ เช่น เสรีภาพในการนับถือศาสนา สิทธิของแรงงาน การรักษาสันติภาพ การยับยั้งการรุกราน การพัฒนาเศรษฐกิจด้วยแนวคิดเสรีนิยมและการส่งเสริมการขยายตลาด ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าที่ผ่านมาสหรัฐอเมริกาใช้เครื่องมือมากมายเพื่อพัฒนากระแสเสรีภาพ รวมถึงการสร้างการมีส่วนร่วมแบบพหุภาคี ทั้งการจัดทำรายงานการละเมิดสิทธิมนุษยชนในแต่ละประเทศ การให้ความช่วยเหลือประเทศต่างๆ ทั้งในทางเศรษฐกิจ การทหารและการเมือง รวมไปถึงการลงโทษทางเศรษฐกิจต่อประเทศที่ละเมิดกฎกติกาและไม่เป็นไปตามระเบียบโลก

ยิ่งไปกว่านั้นกระทรวงการต่างประเทศสหรัฐอเมริกายังได้ทำงานร่วมกับพันธมิตรที่เป็นประชาธิปไตย องค์การระหว่างประเทศทั้งระดับโลกและระดับภูมิภาค องค์การพัฒนาเอกชน และประชาชนที่มีส่วนร่วมเพื่อสนับสนุนสิทธิมนุษยชน รวมถึงประเด็นที่เกี่ยวกับการสนับสนุนสิทธิสตรีก็เช่นกัน โดยสหรัฐอเมริกาให้ความสำคัญกับประเด็นทางเศรษฐกิจของสตรีที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศ จึงเกิดความคิดริเริ่มหลายระดับที่มีเป้าหมายในการทำงานร่วมกับภารกิจทางการทูตของสหรัฐฯ และภาคเอกชน มุ่งมั่นที่จะเพิ่มขีดความสามารถทางเศรษฐกิจของสตรีผ่านการลงทุน การจัดหาเงินทุน และความร่วมมือทางเศรษฐกิจระดับโลกร่วมกับพันธมิตรระหว่างประเทศเพื่อพัฒนาผู้ประกอบการสตรีทั่วโลก อีกทั้งประเด็นด้านสังคม กระทรวงการต่างประเทศสหรัฐฯ ได้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสตรีในการตัดสินใจและการแก้ไขข้อขัดแย้ง การคุ้มครองสิทธิมนุษยชนของสตรีและเด็กหญิง การเข้าถึงความช่วยเหลือ และความปลอดภัยผ่านทางยุทธศาสตร์ด้านสตรี สันติภาพ และความมั่นคงของสหรัฐฯ จากความรุนแรง ซึ่งรวมถึงความรุนแรงทางเพศที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้ง ทั้งนี้ สหรัฐอเมริกาไม่สามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืนได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นการเป็นประเทศที่มีความสำคัญในเวทีระหว่างประเทศจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานร่วมกับพันธมิตร รวมถึงผู้แทนพิเศษแห่งสหประชาชาติที่มุ่งมั่นจะปกป้องและสนับสนุนส่งเสริมสตรีทั่วโลกอีกด้วย (U.S. DEPARTMENT of STATE, 2021)

กระแสความเป็นไปของโลกตั้งแต่หลังสงครามเย็นจะเป็นไปในทิศทางที่สหรัฐอเมริกาเป็นฝ่ายนำหรือเป็นฝ่ายกำหนด ซึ่งรวมถึงบทบาทการเป็นรัฐบาลโลกและตำรวจโลก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดระเบียบโลก ตามแนวทาง ความเชื่อ และปรัชญาอเมริกัน ตัวอย่างการเริ่มเข้าไปจัดระเบียบโลกในตะวันออกกลางและความพยายามในคาบสมุทรเกาหลี โดยการจัดระเบียบโลกนั้น ไม่เพียงแต่เป็นการใช้อำนาจทางการทหาร อย่างการเข้าไปควบคุมบังคับโดยใช้กำลังเท่านั้น แต่การกำกับทางอ้อมโดยใช้อุดมการณ์เป็นเครื่องมือก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จำเป็นต้องทำควบคู่กันไป ดังเช่น การส่งออกอุดมการณ์เสรีนิยมทุนนิยม สิทธิมนุษยชน หรือแม้กระทั่งอุดมการณ์ประชาธิปไตย ซึ่งสร้างการเคลื่อนไหวและเป็นแรงขับเคลื่อนทางสังคมที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงหรือการล่มสลายของระบบทางการเมืองหลายๆ รูปแบบ ประเด็นเหล่านี้เชื่อมโยงกับเรื่องของการเมือง การเคลื่อนไหวทางการเมือง นโยบายสาธารณะ การทูต และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ที่เกิดขึ้นกับผู้คนในรัฐและในสังคมการเมืองทุกรูปแบบ ยิ่งไปกว่านั้นการล่มสลายของสหภาพโซเวียตได้ขบขันให้เห็นสถานะการเป็น

มหาอำนาจของอเมริกาได้อย่างชัดเจน สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้วิถีชีวิตของผู้คนมีการเปลี่ยนแปลงไปตามแนวทางที่ผู้ครองอำนาจนำแผ่อิทธิพลไปถึงในระดับที่มากขึ้นแตกต่างกัน

ทั้งนี้ ในการวิเคราะห์การใช้อำนาจที่ถูกกำกับด้วยอุดมการณ์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดอำนาจละมุน (Soft Power) ตามนิยามของโจเซฟ ไนย์ (Joseph Nye) มาอธิบาย กล่าวคืออำนาจที่ทำให้ชาติอื่นปฏิบัติตามความต้องการได้โดยไม่ต้องใช้กำลังคุกคาม โดยวิธีการที่จะทำให้ Soft Power ขยายจากประเทศหนึ่งไปสู่ประเทศหนึ่งนั้นมีหลากหลายช่องทาง เช่น การส่งออกวัฒนธรรมผ่านสื่อ ภาพยนตร์ ดนตรี การทุน สื่อใหม่ ทั้งในรูปแบบของข้อมูลข่าวสารและเนื้อหา รวมไปถึงการเดินทาง การแลกเปลี่ยนสินค้าทางวัฒนธรรม การท่องเที่ยว เป็นต้น และสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ต้องการจะวิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อภาพยนตร์อเมริกันหรืออีกชื่อที่รู้จักกันในนามของสื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูด ที่เป็นหนึ่งในเครื่องมือการส่งออกวัฒนธรรมในลักษณะของอำนาจละมุน หรือ Soft Power ของสหรัฐอเมริกาให้ประสบความสำเร็จไปทั่วโลก

ในทางการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ สื่อภาพยนตร์เป็นหนึ่งในเครื่องมือการศึกษานโยบายต่างประเทศและปัจจัยในการเป็นประเทศมหาอำนาจได้ ซึ่งหากกล่าวถึงภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เข้าถึงผู้คนทั่วโลกและยังเป็นเครื่องมือสื่อสารการเมืองระหว่างประเทศของสหรัฐอเมริกาด้วยนั้น โดยเฉพาะการสร้างภาพพระเอกผู้ผดุงความยุติธรรม ต่อสู้กับศัตรูตัวร้ายผู้บั่นทอนความมั่นคงโลก ซึ่งในมิติหนึ่งเปรียบการทำหน้าที่ของพระเอก (สหรัฐอเมริกา) เสมือนการรักษาระเบียบโลกไว้ ในขณะที่ภาพศัตรูตัวร้ายในภาพยนตร์มักจะเป็นตัวแทนจากประเทศที่เป็นศัตรูคู่ปรับ เป็นไม้เบื่อไม้เมากับสหรัฐฯ อย่าง รัสเซีย จีน เกาหลีเหนือและอีกหลายๆ ประเทศในตะวันออกกลางที่ไม่ปฏิบัติตามระเบียบโลกที่ดูจะสอดคล้องกับโลกจริง และสุดท้ายเมื่อเหตุการณ์คลี่คลายพระเอกได้รับชัยชนะ ส่วนตัวร้ายจะได้รับการลงโทษ ปรากฏการณ์ที่ภาพยนตร์หลายๆ เรื่องมีข้อสรุปดังนี้ สอดคล้องกับงานของปฐมพงษ์ ท่าข้าม เรื่อง ภาพตัวแทนรัฐอันทพาลในภาพยนตร์อเมริกันสมัยจอร์จ ดับเบิลยู บุช (ค.ศ. 2001-2008) ผลการศึกษาที่น่าสนใจคือ มีการสร้างความหมายด้านลบหรือภาพของรัฐอันทพาลในภาพยนตร์ 9 เรื่อง ให้กับ อิรัก อิหร่าน เกาหลีเหนือ คิวบา และซีเรีย

และจากการศึกษางานวิจัยของ ธัญลักษณ์ สว่างเรืองไพศาล (2557) การนำเสนอวัฒนธรรมอเมริกันทางการเมืองผ่านทางภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีการนำเสนอประเด็นวัฒนธรรมทางการเมืองอเมริกันที่มีร่วมกัน คือ สิทธิและเสรีภาพในการกระทำ สิทธิและเสรีภาพในการแสดงออก ความเสมอภาคทางโอกาส ความเสมอภาคทางสังคม เป็นประเด็นที่มีการผลิตซ้ำมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า การส่งออกภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกามีการสอดแทรกเรื่องสิทธิเข้าไปด้วย ทั้งนี้ ความสมจริงในภาพยนตร์ส่งผลต่อการสื่อสารการเมืองระหว่างประเทศที่เอื้อต่อการเป็นมหาอำนาจของสหรัฐอเมริกาที่เป็นทั้งพระเอกในโลกภาพยนตร์และผู้นำในโลกแห่งความเป็นจริง ขณะเดียวกันก็เอื้อให้ภาพของตัวร้ายในภาพยนตร์ที่ดูเหมือนจะสอดคล้องกับหลายประเทศในโลกจริงดูเลวร้ายสมจริงและเกินจริงในหลายเรื่อง

ในส่วนของภาพยนตร์การ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ ถือเป็นบริษัทสื่อที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียงมาตั้งแต่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ในงานศึกษาเรื่องการสื่อสารในการเมืองระหว่างประเทศของสหรัฐอเมริกาผ่านสื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูด ธัญลักษณ์ได้อธิบายว่า สมัยนั้น วอลท์ ดิสนีย์ ที่ได้รับมอบหมายจากรัฐบาลสหรัฐฯ ให้ฉายภาพยนตร์การ์ตูนที่แฝงแนวความคิดทางการเมืองเพื่อสร้างความเข้าใจและความตระหนักเรื่องความเลวร้ายของสงคราม ด้วยการสร้างโฆษณาชวนเชื่อเพื่อต่อต้านสงครามและนำเสนอภาพความโหดร้ายของฮิตเลอร์ให้เข้าใจง่ายด้วยการ์ตูน อย่างไรก็ตาม ดิสนีย์ไม่สามารถนำเสนอการ์ตูนที่ขัดต่อหลักมนุษยธรรม ซึ่งในภาพยนตร์

การทูตช่วงสงครามของดิสนีย์มักจะมีจุดจบหรือทางออกของปัญหาด้วยสันติภาพตามอุดมการณ์แบบอเมริกาเสมอ ด้วยความสามารถด้านการสื่อสารการเมืองระหว่างประเทศของสหรัฐอเมริกาดังที่กล่าวมา ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีคู่แข่งบนเวทีระหว่างประเทศมากขึ้น ทั้งในมิติการเมืองและเศรษฐกิจก็ตาม แต่จุดแข็งในการเป็นมหาอำนาจทั้งการรักษาระเบียบโลกและการใช้ Soft power โดยเฉพาะมิติด้านวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านค่านิยมและอุดมการณ์ก็ยังเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลากว่าที่ประเทศอื่นจะทำลายอิทธิพลด้านสื่อของสหรัฐอเมริกาได้ (ธัญลักษณ์ สว่างเรืองไพศาล, 2557 : น.3-4)

การสร้างภาพยนตร์ของวอลท์ ดิสนีย์ก็เช่นกัน มักจะมีทั้งเสียงชื่นชมและเป็นกระแสสังคมอยู่เสมอ กล่าวคือ แม้ไม่เคยเข้าไปชมภาพยนตร์แต่ทุกคนจะต้องเคยเห็นผลิตภัณฑ์ที่มีตัวละครของวอลท์ ดิสนีย์ปรากฏอยู่อย่างแน่นอน วิธีการสร้างภาพยนตร์ของดิสนีย์จะคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมเป็นสำคัญ ซึ่งความสำเร็จหลายครั้งของดิสนีย์เกิดจากเด็กผู้หญิงที่เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีจำนวนมากที่สุด แต่ในหลายๆ ครั้งค่ายดิสนีย์กลับถูกเสียงวิพากษ์วิจารณ์ถึงการผลิตซ้ำตัวละครหญิงที่จะเป็นฝ่ายรับ และไม่สามารถในการปกป้องตัวเอง จึงเกิดการปรับบทบาทให้กับตัวละครหญิงซึ่งเป็นอีกแนวทางที่ดิสนีย์ใช้เพื่อเพิ่มความสำเร็จของธุรกิจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทธศรัท ช่างเจิม (2559) ที่ได้ศึกษาประเด็นการสร้างภาพตัวแทนจากการ์ตูนชุดเจ้าหญิงดิสนีย์ ได้ชี้ให้เห็นว่าตัวละครผู้หญิงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันถูกประกอบสร้างให้ตรงกับยุคสมัยสตรีนิยมในแต่ละยุค โดยดิสนีย์จะพิจารณาความสนใจของผู้ชมว่าเกิดการเห็นชอบหรือต่อต้าน และนำมาใช้ในการสร้างภาพตัวแทนผ่านตัวละครน่าที่เป็นผู้หญิงในเรื่องต่อไป ทั้งนี้ จากบทความของ Pimchanok Bunchaeng (2563) เรื่อง ถอดสมการเจ้าหญิงดิสนีย์ที่สะท้อนค่านิยมหญิงแต่ละยุคตลอดระยะเวลา 8 ทศวรรษ ที่ศึกษาสมการที่ดิสนีย์สะท้อนค่านิยมหญิงแต่ละยุค เริ่มจากตัวแทนของผู้หญิงที่ไฝหาความรักที่สมบูรณ์แบบจากเจ้าชายรูปงามและไม่มีชุดความคิด ความฝันอย่างอื่นให้กับตัวละคร อย่างเช่น สโนไวท์ ต่างจากในยุคถัดมา ทั้งนี้ สมการการสร้างสรรคผลงานของดิสนีย์คือ การเสริมสร้างความฝันที่จะออกไปใช้ชีวิตในโลกกว้าง พร้อมทั้งใส่ความคิดแบบผู้หญิงยุคใหม่ที่ท้าทายความคิดเดิมๆ เช่น เจ้าหญิงจัสมินจากอะลาดีน และสมการจากผลงานยุคล่าสุดของดิสนีย์ที่สร้างตัวละครให้เน้นความสนใจกับตัวตนของตัวเอง ตามหาสิ่งที่ต้องการร่วมไปกับการมีความรักในแบบที่รักตัวเอง เป็นความรักที่ไม่ต้องมีผู้ชายหรือมีพระเอกมาเกี่ยวข้อง เป็นความรักที่บริสุทธิ์แบบความรักในครอบครัว เช่น ความรักของพี่สาว น้องสาวในเรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำการสะท้อนภาพของผู้หญิงในสังคมแต่ละช่วงเวลาที่ปรากฏในการ์ตูนดิสนีย์มาทำการวิเคราะห์แนวทางการสนับสนุนบทบาทสิทธิสตรีที่แฝงอยู่ในเนื้อหา (Content) ของการ์ตูนดิสนีย์ได้

ความสำเร็จจากการ์ตูนวอลท์ดิสนีย์ในยุคล่าสุดในฐานะที่เป็นบริษัทข้ามชาติสัญชาติอเมริกัน ดิสนีย์ได้จัดทำแผนความรับผิดชอบต่อสังคมเชิงบริษัท หรือ corporate social responsibility: CSR ที่ตั้งอยู่บนฐานความเชื่อว่าธุรกิจกับสังคมที่จะต้องอยู่ร่วมกันมีความเกี่ยวข้องกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลเอื้อประโยชน์กัน และสหรัฐอเมริกาเล็งเห็นถึงการสื่อสารภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ เพื่อเป็นอำนาจละมุน (Soft Power) ในการโน้มน้าวและสร้างค่านิยมที่ผู้หญิงควรมีบทบาทมากขึ้นและสามารถทำในสิ่งที่ปรารถนาได้ การเลือกใช้ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการนำเสนอเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กหญิงและสตรีในโลกแห่งความเป็นจริง สนับสนุนให้เด็กๆ ทั่วโลกทำตามความฝัน ส่งเสริมความฝัน โดยใช้พลังสร้างแรงบันดาลใจ เช่น การนำเสนอผู้หญิงและเด็กผู้หญิงที่เข้มแข็งเพื่อเอาชนะความยากลำบากและประสบความสำเร็จในที่สุด ทั้งนี้ กระทรวงต่างประเทศของสหรัฐฯ ได้ใช้ความร่วมมือกับดิสนีย์เพื่อส่งเสริมให้สตรีมีความเป็นผู้นำ สร้างโอกาสใหม่ๆ และการมีส่วนร่วมสำหรับ

เด็กผู้หญิงในการพัฒนาทักษะและความมั่นใจที่พวกเขาต้องการ โดยเริ่มจากการเข้ามาศึกษาการพัฒนาการตูน ดิสนีย์และผู้หญิงทุกคนสามารถแสดงไอเดียในการสร้างสรรค์ผลงานได้อีกด้วย

จากที่กล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าสื่อการ์ตูนนั้นมีบทบาทในการสื่อสารถึงสังคมเช่นเดียวกับสื่อภาพยนตร์ ประเภทอื่น และ การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์นับเป็นการตูนที่มีการถ่ายทอดบทบาทของผู้หญิงในหลากหลายรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับการให้คุณค่าและตีความหมายของผู้หญิง ทั้งยังมีส่วนในการเป็นจุดเริ่มต้นของการหล่อหลอมความเป็น “ผู้หญิง” ซึ่งส่วนใหญ่ภาพตัวแทนของผู้หญิงในการตูนมักจะแสดงให้เห็นถึงคุณค่าการเป็นผู้หญิงที่ดีในสังคม เช่น การมีบุคลิกที่เรียบร้อย อ่อนหวาน ทำงานบ้าน ช่างผืน ซึ่งเป็นภาพแทนของผู้หญิงที่สังคมอยากให้เป็น แต่กระนั้นภาพลักษณ์นี้ได้ถูกปรับเปลี่ยนไปตามบริบทและกระแสสังคม เช่น กระแสการเรียกร้องสิทธิสตรี

ดังนั้น ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงต้องการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ ที่เชื่อมโยงไปกับกระแสการเรียกร้องสิทธิสตรี เพื่ออธิบายและตอบโจทย์ที่ว่า 1. การนำเสนอภาพผู้หญิงในภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทไปจากเดิมหรือไม่ อย่างไร และ 2. ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำเป็นหนึ่งในเครื่องมือสนับสนุน Soft Power ของสหรัฐอเมริกาเพื่อส่งเสริมสิทธิสตรีอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาบทบาทของผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์
- (2) เพื่อวิเคราะห์บทบาทของสหรัฐอเมริกาในฐานะประเทศมหาอำนาจในการส่งเสริมสิทธิสตรีผ่านภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำ

-

แนวคิดและทฤษฎี

1) ทฤษฎีสตรีนิยม ศึกษาวิเคราะห์แบบแผนและวิธีการในเป้าหมายเพื่อต่อสู้คัดค้านความไม่เสมอภาคระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย คัดค้านค่านิยมของสังคมที่ให้ค่าความเป็นมนุษย์แก่เพศชาย พร้อมทั้งความพยายามลดอคติทางเพศ และปลดปล่อยผู้หญิงให้มีความอิสระมากขึ้น ในหนังสือเรื่อง “เพศที่สอง” (The Second Sex) ของ Simone de Beauvoir นักเขียนสตรีนิยม ได้สะท้อนความคิดความเชื่อที่ว่าสถานภาพ ความไม่เท่าเทียมระหว่างหญิงชายในสังคม เป็นผลสืบเนื่องมาจากระบบสังคมวัฒนธรรมไม่ใช่จากธรรมชาติ ความเสมอภาคทางเพศจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงระบบโครงสร้างของสังคมอย่างจริงจัง (อมรสิริ สันต์สุรติกุล, 2537 อ้างถึงใน กนกพรพรณ วิบูลย์ศรี, 2547, น.11) สำหรับแนวคิดกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม (Liberal Feminism) มีรากฐานมาจากปรัชญาแนวเสรีนิยม กลุ่มนี้เห็นว่า ชาย - หญิง มีสิทธิ เสรีภาพเท่าเทียมกันในฐานะมนุษย์ อย่างไรก็ตาม แม้สังคมจะเปลี่ยนแปลงไป แต่บทบาทของผู้หญิงกลับไม่ค่อยมีความเปลี่ยนแปลงเท่าใดนัก ดังนั้นจึงควรต้องมีการพัฒนาสิทธิ เสรีภาพ รวมถึงบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงให้ก้าวหน้าทัดเทียมผู้ชายด้วย ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีนี้ในการวิเคราะห์ประเด็นการสนับสนุนสิทธิสตรีในเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ผ่านแนวคิดสตรีนิยมสายเสรีนิยม ซึ่งมีแนวคิดที่ว่าด้วยเรื่องสิทธิ ความเท่าเทียม ความยุติธรรมและโอกาสที่เท่ากัน

2) ทฤษฎีอำนาจละมุน (Soft Power) ที่ได้รับการพัฒนาโดย โจเซฟ เอส ไนย์ (Joseph S. Nye) การขยายอิทธิพล การเปลี่ยนแปลงความคิด การทำให้ผู้คนมีส่วนร่วม หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้อื่น โดยไม่ได้ใช้อำนาจบังคับขู่เข็ญ Hard Power อย่างอำนาจเศรษฐกิจ อำนาจทางการทหาร เพื่อบีบบังคับให้ประเทศ

ต่างๆ ต้องยอมปฏิบัติตามสิ่งที่เราต้องการ (ชัยยะ ฤตินิยมวุฒิ, 2564) ผู้วิจัยนำทฤษฎีอำนาจละมุน (Soft Power) มาปรับใช้ในการศึกษาการสร้างอำนาจและรักษาสถานะความเป็นมหาอำนาจผ่านการส่งออกสื่อภาพยนตร์ดิสเนย์ของสหรัฐอเมริกาและการส่งเสริมบทบาทของสตรีผ่านภาพยนตร์ดิสเนย์

3) แนวคิดเกี่ยวกับจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม อธิบายถึงปฏิบัติการการขยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมของประเทศหนึ่งเข้าไปสู่อีกประเทศหนึ่ง โดยส่วนมากการขยายอิทธิพลนั้นจะเป็นประเทศที่ใหญ่กว่า มีอำนาจมากกว่าไปยังประเทศที่เล็กกว่ามีอำนาจน้อยกว่า โดยใช้กระบวนการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างอำนาจและขยายอิทธิพล (สมเกียรติ ตั้งมโน, 2550 อ้างถึงใน ชัชวาล ออพงษ์, 2555, น.12-13) ที่เอื้อต่อการขยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมผ่านสื่อ แนวคิดนี้ถูกกล่าวถึงโดย เฮร์เบิร์ต ไอ ชิลเลอร์ (Herbert I. Schiller) ที่อธิบายการยึดอำนาจทางการเมืองและเศรษฐกิจผ่านจิตสำนึก อุดมการณ์ด้วยสื่อและวัฒนธรรม แนวคิดนี้ผู้วิจัยประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาการขยายอิทธิพลทางค่านิยมและวัฒนธรรมผ่านสื่อรวมถึงวิธีการกระจายสินค้าวัฒนธรรมจากประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศอื่น ๆ

4) แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทภาพยนตร์ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมอย่างมาก เพราะเป็นช่องทางที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึง เข้าใจและคล้อยตามผู้ส่งสารได้ง่ายด้วยศิลปะและเทคนิคการนำเสนอทั้งภาพและเสียง ภาพยนตร์จึงมีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก เช่น ตื่นเต้น สนุกสนาน ดีใจ เศร้า สะเทือนใจ ประทับใจ หรือทำให้เกิดความเชื่อที่ฝังใจให้กับผู้ชมได้ (Jimmyzaa, 2555) ตามแนวคิดของสำนักมาร์กซิสม์ (Marxism) มองว่า ภาพยนตร์เป็น “การประกอบสร้างความเป็นจริง” (Constructionism) ที่ขึ้นอยู่กับอำนาจความเป็นเจ้าของภาพยนตร์ในการกำหนดสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ตามแต่ผู้ที่มีอำนาจจะกำหนด จึงกล่าวได้ว่าภาพยนตร์เป็นพื้นที่ในการชกชอนโลกทัศน์ หรือ อุดมการณ์บางอย่างไว้(อุสุมา สุขสวัสดิ์, 2561 : 117) อย่างแยบคาย และเพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีเนื้อหาแฝงไปด้วยค่านิยม / อุดมการณ์ โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องมาดำเนินเรื่องให้น่าสนใจน่าติดตาม ทำให้ภาพยนตร์จึงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจด้วย โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้ในการอธิบายบทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์การ์ตูนดิสเนย์ที่ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงการให้ความบันเทิงเท่านั้นแต่ยังส่งข้อความแฝงเพื่อให้เห็นบทบาทหน้าที่ของตัวละครหญิงที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยด้วย

5) แนวคิดการเล่าเรื่อง ในงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการเล่าเรื่องในกลุ่มหลังโครงสร้างนิยามที่นิยามความหมายของคำว่า “เรื่องเล่า” (Narrative) โดยสรุปจากแนวคิดเรื่องมายาคติของโรแลนด์ บาร์ตส์ (Roland Barths) ไว้ว่าเรื่องเล่า หมายถึง การนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่งที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์เริ่มต้นจนถึงสถานการณ์ตอนจบโดยอิงตามการกระทำของตัวละครในกรอบของสถานที่และเวลา ตัวอย่างของเรื่องเล่า ได้แก่ ภาพยนตร์ นิทาน เรื่องสั้น นวนิยาย เป็นต้น (นพพร ประชากุล, 2552, อ้างถึงใน ภัทรศศิ์ ช่างเจิม, 2559, น.38) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยประยุกต์ใช้เพียง 3 องค์ประกอบจากแนวคิดการเล่าเรื่อง คือ 1) ตัวละคร หมายถึง ตัวละครผู้หญิงที่มีบทบาทนำ รวมถึงยังได้วิเคราะห์ตัวละครผู้ชายในเรื่องเพิ่มเติมเข้าไป เพื่อให้เห็นบทบาทเปรียบเทียบระหว่างตัวละครชาย-หญิงที่เปลี่ยนแปลงไป 2) โครงเรื่อง หมายถึง การลำดับเหตุการณ์การเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นๆ 3) แก่นเรื่อง หมายถึง ใจความสำคัญ หรือความคิดสำคัญ ที่ดิสเนย์ต้องการสื่อสารกับผู้ชม

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา จากการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1937 ถึง ค.ศ. 2021 พบว่ามีการสร้างภาพยนตร์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำ ทั้งหมด 22 เรื่อง โดยในช่วงแรกของการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนชุดเจ้าหญิงดิสนีย์ (Disney Princess) เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) ซินเดอเรลล่า (Cinderella) และเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) วอลท์ ดิสนีย์ได้สร้างตัวละครหญิงในสมัยนั้นให้มีความเป็นผู้หญิงแบบอุดมคตินิยม ทั้งความสวยงาม ความอ่อนหวาน ร้องเพลงไพเราะ เก่งงานครัว เย็บปักถักร้อย ทำอาหาร ทำงานบ้าน ซึ่งก็ไม่น่าแปลกที่ผู้หญิงที่มีคุณสมบัติเพียบพร้อมแถมมีฐานะทางสังคมในระดับสูงสุดจะเป็นที่หมายปองของผู้ชาย (เจ้าชาย) ในเรื่องตั้งแต่แรกเจอ

แม้การ์ตูนเจ้าหญิงยุคแรกจะประสบความสำเร็จด้านธุรกิจแต่ก็มีเสียงวิพากษ์วิจารณ์ถึงการสร้างภาพผู้หญิงว่าต้องเป็นแบบนี้เท่านั้นหรือที่จะเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งหลังจากได้รับเสียงตอบรับจากผู้ชม ทางวอลท์ ดิสนีย์จึงมีการพัฒนาเนื้อหาตามการวิพากษ์วิจารณ์ที่เชื่อมโยงกับกระแสการเรียกร้องสิทธิสตรีที่มากขึ้นในสังคม รวมถึงเป็นความต้องการของผู้สร้างสำหรับกระแสการตอบรับที่ดีในเชิงธุรกิจด้วย ดิสนีย์จึงต้องนำเสนอภาพยนตร์ที่มีการสอดแทรกเนื้อหาสนับสนุนสิทธิสตรีเพื่อสร้างความดึงดูดและเพิ่มความน่าสนใจ โดยเฉพาะสอดคล้องกับค่านิยมการทำงานของรัฐบาลสหรัฐ ในแต่ละสมัย ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้เลือกสื่อภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ จากบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ทั้งหมด 5 เรื่อง มาเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นการพัฒนาเนื้อหาของวอลท์ ดิสนีย์ ที่พยายามปรับให้เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบัน โดยเลือกเฉพาะเนื้อหาภาพยนตร์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำ

สำหรับช่วงเวลาในการศึกษา ผู้วิจัยเลือกศึกษาตั้งแต่ ปี 2013 – 2021 ซึ่ง ปี 2013 ตรงกับสมัยของประธานาธิบดี บารัค โอบามา สมัยที่ 2 (2013 – ม.ค. 2017) ปี 2017 ตรงกับสมัยของประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ (2017 – ม.ค. 2021) และปี 2021 ตรงกับสมัยประธานาธิบดีโจ ไบเดน ดังมีรายละเอียดช่วงเวลาของภาพยนตร์และสมัยของประธานาธิบดีที่ออกฉายแต่ละเรื่อง ดังนี้

1. ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) เข้าฉายปี ค.ศ. 2013 (สมัยของประธานาธิบดี บารัค โอบามา พรรคเดโมแครต) วิเคราะห์ตัวละครเอลซ่า (Elsa) และแอนนา (Anna)
2. นครสัตว์มหัศจรรย์ (Zootopia) เข้าฉายปี ค.ศ. 2016 (สมัยของประธานาธิบดี บารัค โอบามา พรรคเดโมแครต) วิเคราะห์ตัวละครจูดี (Judy) และนิค (Nick)
3. ผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) เข้าฉายปี ค.ศ. 2016 (สมัยของประธานาธิบดี บารัค โอบามา พรรคเดโมแครต) วิเคราะห์ตัวละครโมอาน่า (Moana) และมาวอิ (Maui)
4. รวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredible 2) เข้าฉายปี ค.ศ. 2018 (สมัยของประธานาธิบดี โดนัลด์ ทรัมป์ พรรครีพับลิกัน) วิเคราะห์ตัวละครเฮเลน (Helen) และบ๊อบ (Bob)
5. ร่ายากับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) เข้าฉายปี ค.ศ. 2021 (สมัยของประธานาธิบดี โจ ไบเดน พรรคเดโมแครต) วิเคราะห์ตัวละครรายา (Raya), มังกรซิซู (Sisu) และนามาริ (Namaari)

ขอบเขตด้านสื่อที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยใช้สื่อออนไลน์ในการสืบค้นและรับชมภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ จำนวน 5 เรื่องดังที่ได้กล่าวไปแล้ว จากบริการสตรีมมิ่งออนไลน์ของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ คือ ดิสนีย์ พลัส ฮอตสตาร์ (Disney+ Hotstar)

ระเบียบวิธีวิจัยและวิธีการศึกษา

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้เครื่องมือการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) เกี่ยวกับประเด็นสิทธิสตรีผ่านภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ ด้วยการทบทวนวรรณกรรม เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากสื่อภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ โดยผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นและรับชมภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ 5 เรื่อง ซึ่งสร้างขึ้นในปี 2013-2021 เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นการพัฒนาเนื้อหาของวอลท์ ดิสนีย์ ที่พยายามปรับให้เข้ากับสังคมปัจจุบันที่ขับเคลื่อนด้วยหลักการสิทธิมนุษยชน เสรีภาพและความเท่าเทียม โดยการสร้างตัวละครเอกให้เป็นผู้หญิงที่มีบทบาททัดเทียมผู้ชาย สะท้อนให้เห็นการถ่ายทอดประเด็นสิทธิสตรีผ่านภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ โดยผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง การดำเนินเรื่อง ตัวละคร หญิง-ชาย ตามแนวคิดการเล่าเรื่อง เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อแรก และในการตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์บทบาทของสหรัฐอเมริกาในการส่งเสริมสิทธิสตรีผ่านภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำโดยศึกษาจากช่วงเวลาในการฉายว่ามีนัยสำคัญสอดคล้องกับการดำรงตำแหน่งประธานาธิบดีรวมถึงนโยบายในการผลักดันเรื่องสิทธิสตรีในแต่ละสมัยผ่านการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องตามช่วงเวลาที่ยกมาออกฉาย

ผลการศึกษา

1. บทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์และภาพยนตร์การ์ตูน

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมอย่างมาก ถือเป็นช่องทางที่ผู้ชมสามารถเข้าถึง เข้าใจและคล้อยตามผู้ส่งสารได้ง่าย คุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์คือ สามารถนำข้อเท็จจริงหรือสร้างจินตนาการให้เกิดความบันเทิงด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ และอีกหนึ่งสาขาที่สำคัญของภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องอาจจะถูกคิดค้นมาเพื่อความสนุกสนาน บันเทิงใจ ให้แนวคิด ยกตัวอย่างการ์ตูนจากฝั่งอเมริกา เช่น มิกกี้ เมาส์ (Mickey Mouse) วินนี่ เดอะพูห์ (Winnie the Pooh) หรือทางฝั่งการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น โดราเอมอน (Doraemon) และเจ้าหนูยอดนักสืบโคนัน (Detective Conan) หรือบางเรื่องก็เป็นการสร้างจินตนาการที่อิงจากเหตุการณ์จริงในสังคม เพื่อประกอบเป็นเนื้อหาในเรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนล้อเลียนการเมืองที่มีจุดเริ่มต้นจากการค้นพบภาพร่างการ์ตูนของวิลเลียม โฮกาด นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ ในปี 1843 ซึ่งในช่วงนั้นการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษ

ต่อมาบทบาทของภาพยนตร์การ์ตูนมีมากขึ้นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการฉายภาพยนตร์การ์ตูนที่แฝงอุดมการณ์ทางการเมืองเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Scrap Happy Daffy จากบริษัทวอร์เนอร์บราเธอส์แอนิเมชัน (Warner Bros. Animation) ของสหรัฐอเมริกา เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อเรื่องสงครามผ่านสื่อความบันเทิงที่ได้รับการสนับสนุนการสร้างจากรัฐบาล โดยตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าถึง แดฟฟี ตัวเอกของเรื่องต้องปกป้องลานพิเศษหลักของเขาจากแพะนาซีที่กินโลหะ ซึ่งถูกส่งมาโดยอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ที่น่าสนใจคือ ข้อความจากการ์ตูนยังร้องขอให้ประชาชนบริจาคให้กับสงครามโดยมีภาพอธิบายรายการสิ่งของและเศษเหล็กที่สามารถมอบให้กับประเทศ และยังให้ข้อมูลแก่ประชาชนเกี่ยวกับสายลับและผลเสียจากการกระทำของฮิตเลอร์อีกด้วย

และบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ อีกค่ายการ์ตูนใหญ่ก็ได้รับมอบหมายจากรัฐบาลสหรัฐเช่นเดียวกัน อย่างในเรื่อง Der Fuehrer's Face ที่ได้รับรางวัลออสการ์สาขาการ์ตูนสั้นในปี 1942 ซึ่งมีตัวละครเอก คือ โดนัล ดัก ที่ต้องกลายไปเป็นทหารของนาซี เนื้อหาในการ์ตูนเล่าถึงความโหดร้ายของฮิตเลอร์ การถูกใช้งานอย่างหนักและอาวุธที่น่ากลัว แต่ทั้งหมดกลายเป็นฝันร้ายที่โดนัล ดัก ตกใจตื่นและคิดว่าการเป็นพลเมืองของอเมริกันนี้ดีที่สุดแล้ว อย่างไรก็ตาม การนำเสนอเนื้อหาทางการเมืองด้วยการ์ตูนนั้น รัฐบาลสหรัฐฯ มีนโยบายจะไม่นำเสนอเนื้อหาที่ขัดต่อหลักมนุษยธรรม เห็นได้จากในภาพยนตร์การ์ตูนช่วงสงครามมักจะมีจุดจบหรือทางออกของปัญหาด้วยสันติภาพเสมอ ดังนั้น บทบาทของภาพยนตร์การ์ตูนจึงไม่ใช่สื่อบันเทิงที่สร้างความสนุกสนานสำหรับเด็กเท่านั้น ผู้สร้างได้มีการสอดแทรกข้อคิดเข้าในเนื้อหา ซึ่งต้องพิจารณาให้เนื้อหาที่เหมาะสม เพราะการ์ตูนจะมีบทบาททั้งในการสร้างแรงบันดาลใจและก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางความคิดแก่ผู้ชมได้ในอนาคต (Silpawattanatham, 2563)

2. ความยิ่งใหญ่ของอาณาจักรวอลท์ ดิสนีย์ และความนิยมในการ์ตูนดิสนีย์

หากกล่าวถึง การ์ตูน คงไม่อาจปฏิเสธได้ว่าผู้ที่เป็นผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียงโด่งดังและเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกนั้น ได้แก่ วอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งถือเป็นผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียงโด่งดังและเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ชื่อเสียงของเขาโดดเด่นจากการสร้าง เจ้าหนูมิกกี้ (Mickey Mouse) ในปี 1928 ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง Steamboat Willie ซึ่งออกฉายในปีเดียวกัน Steamboat Willie เป็นการ์ตูนสั้นแอนิเมชันเสียงที่ประสานกันอย่างสมบูรณ์เรื่องแรกด้วยกระแสภาพยนตร์การ์ตูนรูปแบบใหม่และอุปนิสัยของเจ้าหนูมิกกี้ (Mickey Mouse) ที่ไร้เดียงสา ร่าเริง ชุกชุกและมีเมตตาต่อเพื่อนตัวละครอื่นเสมอ ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ Mickey Mouse เป็นตัวละครที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงและประทับใจได้ง่าย จนได้รับคำชื่นชมอย่างมากและเป็นที่พูดถึงในวงกว้าง การเป็นที่รู้จักในด้านดีของ Mickey Mouse ถือเป็นก้าวแรกของความสำเร็จของวอลท์ดิสนีย์ และในยุคต่อมาการสร้างสรรค์ผลงานของวอลท์ ดิสนีย์ ได้มีการใช้กระบวนการสีพร้อมกับการใช้กล้องหลายมิติ มาใช้กับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ และถูกฉายแบบเต็มเรื่องครั้งแรกในเรื่อง สโนว์ไวท์ (1937) ถือเป็นก้าวที่สำคัญของทั้งวงการภาพยนตร์การ์ตูนและบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ที่ส่งผลถึงผลงานสร้างสรรค์ของดิสนีย์ในยุคต่อมาที่ยังคงภาพลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นหัวใจที่รักในจินตนาการและความฝันให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่ายอยู่เสมอ โดยการ์ตูนดิสนีย์มักจะพูดถึงการเดินทางผจญภัย ซึ่งในระหว่างทางก็จะเน้นเรื่องมิตรภาพ ครอบครัว ความรัก ความสนุกสนาน อีกทั้งยังมีการแฝงบทเรียนชีวิตในภาพยนตร์ทุกเรื่อง จึงทำให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยรู้สึกเชื่อมโยงและผูกพันกับตัวละคร

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ของดิสนีย์มักจะมีสินค้าออกมาจำหน่ายด้วยเสมอ ซึ่งเราจะพบเห็นสินค้าในชีวิตประจำวันที่มีการ์ตูนดิสนีย์ปรากฏอยู่ในหลายอย่าง เช่น ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก อุปกรณ์เครื่องเขียน ดินสอปากกา ยางลบ เสื้อผ้า กระเป๋า ตุ๊กตา ซึ่งมีผลต่อทั้งเด็กและผู้ใหญ่ให้ตกอยู่ภายใต้ “วัฒนธรรมดิสนีย์” ทั้งในรูปแบบของการเสพการ์ตูนและสินค้าวัฒนธรรมที่แม้จะดูจบแต่ความอยากในการบริโภคนั้นไม่จบ ยิ่งไปกว่านั้นกิจการของดิสนีย์ได้ขยายใหญ่โตมากขึ้นโดยมีทั้งกิจการ สตูดิโอภาพยนตร์และเกม โรงแรมและสวนสนุก ช่องข่าวและสารคดี และล่าสุด Disney+ ระบบสตรีมมิ่งสำหรับดูซีรีส์และภาพยนตร์ออนไลน์ ดังนั้น จึงสามารถกล่าวได้ว่า วอลท์ ดิสนีย์เป็นบริษัทผู้ผลิตและจัดจำหน่ายสื่อสร้างความบันเทิงที่ใหญ่ที่สุดของโลกขณะนี้ (Blue O'Clock, 2561) และหากวิเคราะห์ตามทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมที่พิจารณาการเป็นเจ้าของสื่อ

ก็จะพบว่า ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจได้ไหลย้อนกลับสู่สหรัฐอเมริกาในฐานะประเทศเจ้าของสื่อและเป็นประเทศมหาอำนาจที่ส่งออกวัฒนธรรมดิสนีย์

3. ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำ

การเริ่มสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน ผู้สร้างจะต้องมองกลุ่มเป้าหมายก่อนที่จะนำเสนอผลงานออกมาตลอดจนวิธีการผลิตผลงานที่ได้กำหนดความแตกต่างระหว่างเพศในสื่ออย่างชัดเจน ซึ่งความแตกต่างเหล่านี้จะสามารถอธิบายจากความสามารถของตัวละคร จำนวนสัดส่วนของตัวละครแต่ละเพศ ท่าทีของตัวละครหรือแม้แต่ขนาดของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ ทั้งตัวเอกและตัวร้ายมักจะเป็นตัวละครผู้ชายทั้งสิ้น ความเข้าใจในประเด็นที่กล่าวมาสามารถเห็นได้จากตัวอย่างของการ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) ที่มีเรื่องราวของการต่อสู้ระหว่างเหล่าตัวละครชายและตัวร้ายวนไปเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น วันพีซ เดอะมูฟวี่พบว่าศัตรูเป็นผู้ชายทั้งหมด ส่วนตัวละครผู้หญิงจะกลายเป็นตัวละครรอง (SEAN CUBILLAS, 2020) ที่ถึงแม้ผู้ชมจะรู้จักเธอ แต่การดำเนินเรื่องหลักจะไม่เน้นไปที่เรื่องราวของพวกเธอมากนัก ดังตัวอย่างการสร้างสรรคตัวละคร มินนี่ เมาส์ (Minnie Mouse) ตัวละครที่ใส่ชุดสีชมพูลายจุดที่เป็นคู่รักกับ Mickey Mouse ที่ปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์ Gallop in' Gaucho (1928) โดยฉากส่วนใหญ่ของมินนี่จะวนอยู่กับงานในครัว และบทบาทพนักงานในร้านอาหาร จุดไคลแมกซ์ของเรื่องคือการที่มินนี่โดนโจรลักพาตัวและสุดท้ายมิกกี้พระเอกของเรื่องได้เข้ามาช่วยเหลือและจบเรื่องราวแบบแฮปปี้เอนดิ้ง (Happy Ending)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้หญิงมีบทบาทนำของดิสนีย์ พบว่าจะมีการให้คุณค่าและตีความหมายของผู้หญิง ซึ่งมีส่วนในการเป็นจุดเริ่มต้นของการหล่อหลอมความเป็น “หญิง” ที่ส่งผลถึงผู้ชมโดยเฉพาะกับเด็กผู้หญิงว่าควรจะมีคุณลักษณะและตัวตนที่เหมาะสมอย่างไรในสังคม ส่วนใหญ่ภาพตัวแทนมักจะแสดงให้เห็นคุณค่าการเป็นผู้หญิงที่ดีในสังคม ซึ่งในแต่ละเรื่องจะมีภาพตัวแทนของผู้หญิงที่ถูกสร้างขึ้นโดยสิ่งที่สังคมอยากให้เป็น และเป็นการแสดงให้เห็นถึงทัศนคติที่ผู้สร้างสะท้อนภาพทางสังคมของผู้หญิงผ่านตัวการ์ตูน นอกจากนี้ ยังพบว่าเนื้อหาหลักของเรื่องจะมีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานขณะนั้น ดังเช่นดิสนีย์ในยุคแรกจะสร้างให้ผู้หญิงเป็นแม่ศรีเรือน ทำอาหารเก่ง เย็บปักถักร้อยได้ ปลูกฝังให้ผู้หญิงมีความเป็นผู้หญิงอย่างมากทั้งเรียบร้อย อ่อนหวาน ละมุนละไม ว่างอนสอนง่าย และเมื่อประสบปัญหา ก็จะรอคอยผู้ชาย (เจ้าชาย) มาช่วยเหลือและได้ครองรักกับเจ้าชายในที่สุด ตัวอย่างเช่น เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) ซินเดอเรลล่า (Cinderella) และเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) อย่างไรก็ตาม กระแสการเปลี่ยนแปลงการเล่าเรื่องได้เปลี่ยนภาพลักษณ์ของเจ้าหญิงดิสนีย์ยุคใหม่ให้มีความกล้าหาญ เฉลียวฉลาด เป็นนักรบ เป็นผู้นำ ปกป้องประเทศจากศัตรู และสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเองโดยไม่ต้องคอยให้ผู้ชายช่วยเหลือ รวมถึงข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ ในภาพยนตร์ไม่มีฉากที่ผู้หญิงต้องทำงานบ้านอีกต่อไป อย่างเรื่องโพคาฮอนทัส (Pocahontas) และ มู่หลาน (Mulan)

สำหรับภาพยนตร์ในยุคหลังนี้จะเห็นได้ว่าได้ลบบทบาทของความรักแบบชาย-หญิง ออกจากขนบเดิมที่เจ้าหญิงต้องคู่กับเจ้าชาย แต่ไปเน้นความรักในรูปแบบอื่น ตัวอย่างเช่น ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) ที่เนื้อเรื่องเน้นไปที่ความรักของพี่สาวและน้องสาว หรืออย่างในเรื่องผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) และรายกัมบังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) ที่ให้ความสำคัญกับความรักของคนในครอบครัว หมู่บ้าน และการเป็นผู้นำการกอบกู้ ช่วยเหลือให้บ้านเมืองพ้นจากวิกฤต ซึ่งลักษณะของภาพตัวแทนที่ได้รับจะเปลี่ยนไปตามเนื้อเรื่องและองค์ประกอบต่างๆ ในการ์ตูน ซึ่งตัวการ์ตูนที่ถูกสร้างในแต่ละเรื่องก็จะพัฒนาไปตาม

ยุคสมัย จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาหลักในภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ได้พยายามเพิ่มบทบาทของผู้หญิงในหลากหลายด้านให้เข้ากับสังคมปัจจุบันตามกระแสสตรีนิยมที่ผู้หญิงรักตัวเอง และสามารถอยู่ได้ แก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องรอหรือมีผู้ชาย

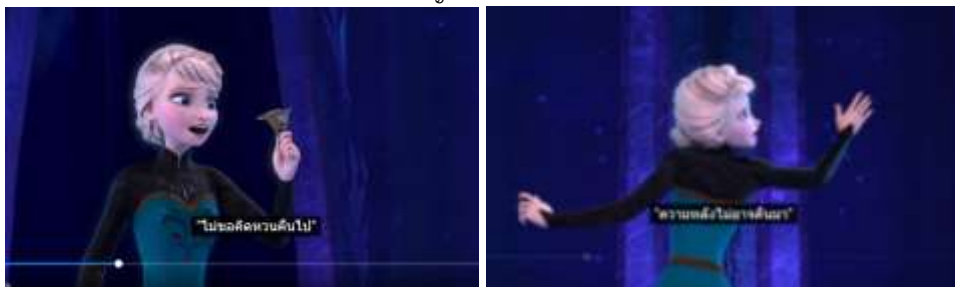
4. วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำ

ผลการศึกษาส่วนนี้จะใช้แนวคิดการเล่าเรื่องมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 2013-2021 ทั้งหมด 5 เรื่อง ซึ่งการวิเคราะห์มีดังนี้

4.1 ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen)

ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) เป็นภาพยนตร์เพลงแนวแฟนตาซีคอมเมดี้ โดยเนื้อเรื่องของภาพยนตร์จะเล่าการผจญภัยของ “อันนา” เจ้าหญิงแห่งเอเรนด์เอล ที่ออกตามหาพี่สาว “เอลซ่า” หลังจากเอลซ่ารู้สึกผิดและหนีไป จากเหตุการณ์ที่บังเอิญปลุกคำสาปที่ทำให้อาณาจักรกลายเป็นฤดูหนาวตลอดกาล แก่นเรื่องจะเน้นไปที่ความรักอันบริสุทธิ์ของพี่สาวและน้องสาว

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตัวละครเอลซ่าและอันนา โดยเรื่องนี้มีการนำเสนอตัวละครหลักเป็นผู้หญิงและมีถึง 2 คน ถือเป็นการนำเสนอในภาพยนตร์การ์ตูนครั้งแรกของดิสนีย์ ที่ยังมีการเปลี่ยนความคิดของตัวละครในเรื่องรักแรกพบให้ตระหนักว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรเกิดขึ้น ซึ่งต่างจากการ์ตูนดิสนีย์ในยุคแรกๆ ที่เจ้าหญิงเจ้าชายมักจะรักและแต่งงานกับคนที่เพิ่งพบเจอกันครั้งแรก โดยแก่นของเรื่องนี้แสดงให้เห็นความรักระหว่างพี่น้อง เป็นความรักแท้ที่ไม่จำเป็นต้องเป็นความรักแบบชาย - หญิง แบบในการ์ตูนดิสนีย์ที่ผ่านมา รวมถึงการนำเสนอตัวละคร เอลซ่า เป็นตัวอย่างของการปลดปล่อยตัวเองออกจากความกลัว ไม่ต้องเป็นอย่างที่คนอื่นอยากให้เป็น ถือเป็นการเสริมสร้างพลังในตนเอง อย่างในฉากที่เอลซ่าหนีออกจากวังและตัดสินใจโยนมงกุฎราชินีทิ้ง ซึ่งมีนัยยะถึงการปลดปล่อยตัวเองจากหน้าที่ในการปกครองบ้านเมืองที่ประชาชนคาดหวังว่าเอลซ่าจะทำได้ดี โดยในฉากนี้มีเนื้อเพลงที่ร้องว่า “ไม่ขอคิดหวนคืนไป ความหลังไม่อาจคืนมา” ที่หมายถึงเอลซ่าจะไม่กลับไปเป็นคนในอดีตที่ทำตามคนอื่นบอกอีกต่อไป และอีกตัวละครคืออันนา เป็นตัวละครที่มีการพัฒนาการเรียนรู้ไปตลอดเรื่อง ทั้งทัศนคติด้านความรักและการให้ความสำคัญกับครอบครัว



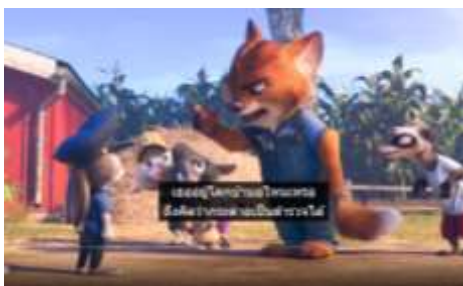
ภาพที่ 4.1-4.2 ฉากเอลซ่าปลดปล่อยตัวเอง
ที่มา Frozen (Disney+ hotstar, 2564)

4.2 นครสัตว์มหาสงคราม (Zootopia)

นครสัตว์มหาสงคราม (Zootopia) เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ เกิดขึ้นที่ “ซูโทเปีย” มหานครของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมหลากหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นขนาดใหญ่หรือเล็ก ไม่ว่าจะเป็นเคยเป็นผู้ล่าหรือผู้ถูกล่า แต่ปัจจุบันใน “ซูโทเปีย” สัตว์หลากหลายสายพันธุ์นั้นอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข จนกระทั่งเกิดคดีลักพาตัวอันเป็นที่มาของความ

ระส่ำระสายและความไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครที่น่าสนใจหลายตัว แต่ผู้วิจัยจะขอเน้นไปที่ตัวละครหลักคือ “จูดี ฮอบส์” กระต่ายตัวเมีย (ภาพแทนความเป็นหญิง) ที่ฝันอยากเป็นตำรวจและต้องทำการพิสูจน์ตัวเองอย่างหนักกว่าจะผ่านการทดสอบเพื่อให้เข้ามาทำงานในกองตำรวจของเหล่าสัตว์ใหญ่ (ภาพแทนความเป็นชาย) และ จูดี ต้องการจะพิสูจน์ว่า กระต่ายตัวเล็กแถมเป็นตัวเมีย (สัญลักษณ์ผู้หญิง) นั้น สามารถทำงานเป็นตำรวจได้เช่นเดียวกับสัตว์ตัวใหญ่ที่แข็งแกร่ง (สัญลักษณ์ผู้ชาย)

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตัวละคร 2 ตัว คือ จูดีและนิค จูดี เป็นตัวแทนของความเป็นหญิง เธอเป็นกระต่ายตัวเมียที่เติบโตจากต่างจังหวัดและต้องการพัฒนาตนเองจนได้ทำในสิ่งที่ตัวเองอยากจะเป็น นั่นคืออาชีพตำรวจ (ตำรวจ สัญลักษณ์ของความเป็นชาย ความแข็งแกร่ง ในอดีตเป็นอาชีพสำหรับเพศชาย โดยเฉพาะตำรวจสืบสวน ไล่ล่า หรือการเป็นสายลับ) อีกตัวละครคือ นิค ในเรื่องเป็นสุนัขจิ้งจอกที่เจ้าเล่ห์ ตมตุ่น หลอกลวง แต่สุดท้ายได้กลายเป็นเพื่อนและผู้ช่วยของจูดีในการทำคดีตามจับตัวคนร้าย ซึ่งในเรื่องได้ลำดับการเล่าเรื่องที่นำเสนอโดยได้เฉลยถึงเหตุผลที่มาของความเป็นนิคที่เป็นตัวละครที่มีหลายบุคลิกในตอนท้ายเรื่อง ทั้งนี้ นิคถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของตัวละครชายที่อยู่เคียงข้างตัวละครเอกฝ่ายหญิง และช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้กับตัวละครเอกฝ่ายหญิงด้วย และอีกหนึ่งความน่าสนใจคือ เรื่องนี้เป็นอีกเรื่องที่ไม่ใช่ตัวแทนความรักแบบชายหญิง แต่เป็นมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่เป็นกระต่ายกับสุนัขจิ้งจอก



ภาพที่ 4.3-4.4 ฉากจูดีโดนคุกจากสัตว์ตัวอื่น
ที่มา Zootopia (Disney+ hotstar, 2564)

4.3 ผลงุญกัณฑ์ำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana)

ผลงุญกัณฑ์ำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) เป็นภาพยนตร์เพลงแนวแฟนตาซีคอมเมดี้ เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของหญิงสาว “โมอานา” ที่เดินเรือออกไปทำภารกิจคืนหัวใจให้กับเทพิตี ที่เป็นศูนย์กลางของมหาสมุทร เพื่อปกป้องผู้คนในหมู่บ้านของเธอจากอันตรายของธรรมชาติที่ผันผวน โดยได้คำแนะนำจาก “มาวอิ” มนุษย์ครึ่งเทพ โมอานาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่สามารถดูได้ทุกวัย และยังมีการแทรกข้อคิดเกี่ยวกับการเสริมสร้างพลังในตนเอง ให้เป็นตัวของตัวเองโดยเฉพาะผู้หญิงที่สามารถทำหน้าที่เป็นผู้ปกป้องคุ้มครอง พร้อมๆ กับการได้ทำในสิ่งที่ตัวเองรัก

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตัวละครโมอานาและมาวอิ ผ่านการผจญภัยของโมอานาที่เริ่มต้นขึ้นเมื่อโมอานาเดินเรือออกไปคืนหัวใจแห่งเทพิตีเพื่อปกป้องผู้คนในหมู่บ้าน และทำให้โมอานาได้ค้นพบสิ่งที่เธอค้นหาตลอดคือความรู้สึก “ชอบการเดินทางออกทะเล” โดยแก่นของเรื่องนี้เน้นไปที่การกล้าที่จะเป็นตัวของตัวเอง สามารถทำในสิ่งที่อยากทำและทำได้ดีเหมือนที่โมอานากล้าที่จะออกไปในทะเล เพื่อหวังว่าจะช่วยแก้ไข

ปัญหาทรัพยากรธรรมชาติของหมู่บ้านได้ อย่างในฉากที่โมอาน่าเสนอให้ออกเรือไปนอกแนวปะการัง เพื่อหวังว่าจะมีปลามากกว่าที่เป็นอยู่ แต่การข้ามแนวปะการังออกไปนั้นถือเป็นเรื่องต้องห้ามเพราะถูกพ่อห้ามมาตลอด ประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นการสร้างกฎระเบียบโดยผู้ชายและในสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ เป็นกฎเกณฑ์ที่ออกโดยเพศชายและเพศหญิงต้องยอมรับและปฏิบัติตาม ดังนั้น การก้าวข้ามแนวเส้นกันนี้ออกไปจึงสะท้อนให้เห็นความกล้าหาญ เป็นความกล้าของผู้หญิงที่กล้าขัดคำสั่ง / ละเมิดกฎที่ผู้ชายสร้างขึ้น เป็นความกล้าในการตัดสินใจเรื่องใหญ่ๆ ซึ่งสะท้อนคุณสมบัติของการเป็นผู้นำซึ่งแต่ก่อนนั้นบทบาทนี้ถูกผูกขาดโดยเพศชายมาโดยตลอด และความน่าสนใจของเรื่องนี้ยังได้สร้างภาพตัวแทนของความสมดุลธรรมชาติให้เป็นผู้หญิง (เทพีติ) และคนที่แก้ปัญหาการขาดสมดุลนั้น ก็คือโมอาน่า ตัวละครเอกของเรื่องซึ่งเป็นผู้หญิงด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.5 ฉากโมอาน่าพยายามเสนอวิธีแก้ปัญหาปลาไม่เพียงพอ
ที่มา Moana (Disney+ hotstar, 2564)



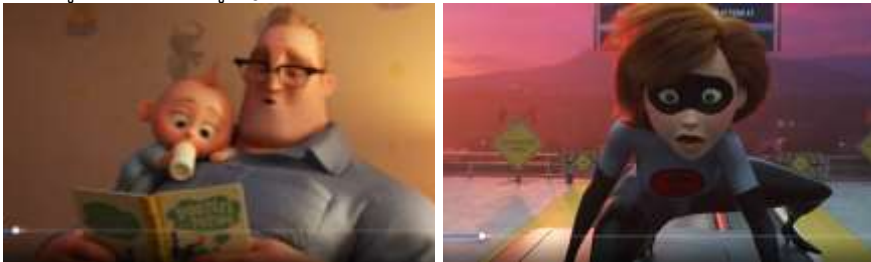
ภาพที่ 4.6 ตัวละครเทพีติ ผู้รักษาสมดุลธรรมชาติ
ที่มา Moana (Disney+ hotstar, 2564)

4.4 รวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredible 2)

รวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredibles 2) ตัวละคร “เฮเลน (อิลาสติกเกิร์ล)” ฮีโร่คุณแม่ที่ไม่ได้มีบทบาทดูแลครอบครัวแค้ในบ้านอีกต่อไป แต่ได้กลายเป็นคนสร้างความมั่นคงให้กับครอบครัว ซึ่งต่างจากสามีของเธอ “บ๊อบ (มิสเตอร์อินเครดิเบิล)” ที่ตกงานและต้องกลายเป็นคนดูแลลูกๆ ซึ่งความน่าสนใจจากภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมการวิเคราะห์ตัวละครผู้ชายคือ มิสเตอร์อินเครดิเบิล เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์และการสลับสับเปลี่ยนบทบาทหญิง – ชาย ระหว่างตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตัวละครเฮเลนและบ๊อบ เรื่องนี้จะให้ความสำคัญกับครอบครัวเฮเลนและบ๊อบที่ต้องพยายามทำให้ครอบครัวมีความเป็นอยู่ที่ดี มีเงินใช้ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เล่าถึงบทบาทของแม่ที่

ต้องออกไปทำงาน และบทบาทของพ่อที่ต้องกลายเป็นคนดูแลลูกในบ้าน ประเด็นนี้น่าสนใจอย่างยิ่งที่ภาพยนตร์กล้าที่จะตั้งคำถามและสลับบทบาทหน้าที่ชาย – หญิง ในสถาบันครอบครัว ซึ่งเนื้อหาในภาพยนตร์สะท้อนให้เป็นการต่อสู้กับภาพจำชายเป็นใหญ่ ชายเป็นช้างเท้าหน้า ผู้ชายต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ผู้ชายต้องรับหน้าที่ในการตัดสินใจเรื่องใหญ่ๆ เรื่องสำคัญๆ ในขณะที่งานในบ้านเป็นงานของผู้หญิง ภาพยนตร์เรื่องนี้สลับให้ผู้หญิงทำงานนอกบ้าน ผู้หญิงมีอำนาจในการตัดสินใจและเป็นคนสำคัญในการหาเลี้ยงครอบครัว ซึ่งแต่ก่อนนั้นเนื้อเรื่องในลักษณะนี้ไม่มีให้เห็นเท่าไรนัก และข้อความหลักในภาพยนตร์ที่ต้องการจะสื่อสารถึงคนดูคือการแสดงให้เห็นว่าอะไรที่ผู้ชายเคยทำได้ ผู้หญิงก็ทำได้เช่นกัน



ภาพที่ 4.7-4.8 ฉากที่แสดงให้เห็นบทบาทของตัวละครพ่อและแม่
ที่มา Incredible 2 (Disney+ hotstar, 2564)

4.5 รายการกับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon)

รายการกับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) เป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซี ผจญภัย เนื้อเรื่องของภาพยนตร์เกิดขึ้นที่ คุมันตรา ดินแดนที่มนุษย์อยู่ร่วมกันกับมังกรอย่างสงบสุข จนกระทั่งเกิดพลังมืดอันชั่วร้ายเหล่ามังกรได้เสียสละชีวิตเพื่อปกป้องคุมันตรา และในคุมันตรานี้มีดินแดนที่ถูกปกครองด้วยชนเผ่าหัวใจที่มีหน้าที่ดูแลมังกร トラบาจนกระทั่งเกิดภัยร้าย ร่ายาลูกสาวของหัวหน้าเผ่าต้องรับหน้าที่ในการช่วยเหลือคนในเมืองที่กลายเป็นหิน โดยการตามหาและชุบชีวิตมังกรเพื่อให้มาปกป้องรักษาเมือง ทั้งนี้ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความสนใจอย่างมาก ตั้งแต่การประกาศสร้างตัวละครที่อิงจากชีวิตผู้คนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดย 5 ชนเผ่า ในดินแดนคุมันตราประกอบด้วยแต่ละชนเผ่าที่มีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง และถือเป็นคนแรกที่ตีสัญญะมีตัวละครเอกเป็นคนในภูมิภาคนี้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังสนใจการบทบาทของรายาในฐานะผู้นำเผ่าที่มีอำนาจเหนือผู้ชาย และยังเป็นผู้หญิงผิวสีคนแรกที่เป็นตัวละครจากชาติตะวันออก (เอเชียตะวันออกเฉียงใต้) ที่ไม่เคยถูกพูดถึงในภาพยนตร์ดิสนีย์ในฐานะตัวละครเอกมาก่อน

ดังนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ 3 ตัวละครหลัก คือ ร่ายา มังกรชิชู และนามาริ ซึ่งถือเป็นตัวละครที่เป็นผู้หญิงและเป็นตัวขับเคลื่อนเนื้อหา โดยแก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้บทบาทผู้หญิงเป็นผู้นำ ผู้กล้า ผู้ปกป้องอาณาจักร รวมถึงเป็นความศักดิ์สิทธิ์ เป็นเทพคุ้มครองเมืองที่ผู้คนเคารพบูชา (จากบทบาทของชิชูและพี่น้องมังกร) นอกจากนั้นยังสะท้อนให้เห็นเพื่อนหญิงพลังหญิงจากการให้ความเชื่อใจ ไว้วางใจ เป็นทั้งเพื่อนทั้งพี่ ทั้งน้องที่สามารถปรับทุกข์เล่าสุขให้กันและกันฟังได้ เป็นการพูดคุย (เผ่าที่มอยแบบผู้หญิง / เพื่อนสาว) ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของตัวละครที่มีความเป็นหญิงมากกว่าความเป็นชาย นอกจากนี้ ยังมีประเด็นที่น่าสนใจคือ มังกร ซึ่งในการดูหลายๆ เรื่อง มังกรเป็นสัญลักษณ์ที่มักจะถูกใช้เทียบเคียงกับความเป็นชาย ความแข็งแกร่ง

ความทรงอำนาจ และมักจะเป็นมังกรตัวผู้ (เพศชาย) มากกว่าที่จะเป็นมังกรตัวเมีย (เพศหญิง) แต่ในเรื่องนี้มังกรชิชูถูกสร้างให้เป็นเพศหญิงที่มีบทบาทเด่นเคียงคู่ไปกับรายาตัวละครเอก ซึ่งเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงการเพิ่มบทบาทของสตรีเพศในภาพยนตร์ด้วย



ภาพที่ 4.9 ฉากที่ร่วมมือกันต่อสู้กับปีศาจดรูณ
ที่มา Raya and the Last Dragon (Disney+ hotstar, 2564)



ภาพที่ 4.10 ตัวละครมังกรชิชู
ที่มา Raya and the Last Dragon (Disney+ hotstar, 2564)

5. วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำกับการสนับสนุนสิทธิสตรีของสหรัฐอเมริกาในฐานะมหาอำนาจโลก

ในปัจจุบันกระแสการเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมถูกพูดถึงอยู่เสมอ เช่น ความเท่าเทียมทางเพศ กลุ่มหลากหลายทางเพศ ชนชั้น สีผิวชาติพันธุ์ ได้ปรากฏขึ้นมา ซึ่งเป็นประเด็นในสังคมที่ทุกประเทศเริ่มให้ความสำคัญในการดำเนินนโยบายต่างๆ โดยเฉพาะประเทศมหาอำนาจที่ให้ความสำคัญด้านสิทธิมนุษยชนมาตลอด อย่างสหรัฐอเมริกาในฐานะประเทศที่เผยแพร่ระเบียบโลกใหม่ตั้งแต่ทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา จึงต้องเพียรพยายามที่จะมีวาระทางการเมืองในการรักษาสถานะการเป็นมหาอำนาจในทุกมิติ ประเด็นที่เกี่ยวกับการสนับสนุนสิทธิสตรีก็เช่นกัน

จากช่วงเวลาที่ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการศึกษาที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ดิสนีย์เริ่มต้นจากปี 2013 ในช่วงการบริหารงานสมัยที่ 2 ของ ประธานาธิบดีบารัค โอบามา จากพรรคเดโมแครต (Democratic Party) ที่ให้ความสำคัญกับนโยบายสำหรับผู้หญิง ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจของสตรีและมุ่งเน้นการขยายโอกาสให้กับทุกคน โดยลงนามในกฎหมาย The Lilly Ledbetter Fair Pay Act of 2009 ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมการ

จ่ายค่าจ้างที่เป็นธรรมและรับรองการจ่ายค่าจ้างเมื่อผลงาน ชื่อกฎหมายนี้ถูกเรียกเพื่อเป็นเกียรติให้กับ Lilly Ledbetter ผู้ที่ออกมาเรียกร้องความเป็นธรรมหลังจากพบว่าค่าแรงของเธอนั้นต่ำกว่าพนักงานชายที่มีอายุงานใกล้เคียงในตำแหน่งงานเดียวกัน อีกทั้งประเด็นทางสังคม ประธานาธิบดีโอบามายังได้ลงนามในคำสั่งจัดตั้งสภาสตรีและเด็กหญิงแห่งชาติ (The White House Council on Women and Girls) โดยเน้นย้ำจุดประสงค์ของสภาที่จะต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้หญิงและเด็กหญิง ประสานงานระหว่างหน่วยงานของรัฐบาลและอื่นๆ เพื่อส่งเสริมให้นโยบายหรือโครงการที่พวกเขาต้องการเป็นไปได้จริง โดยการกระทำเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการผลักดันให้เกิดความตระหนักต่อสิทธิสตรีที่พึงควรได้รับ (The Obama White House, 2016) ทั้งนี้ ในสมัยที่ 2 ของประธานาธิบดีโอบามา (ช่วงเวลา 4 ปี) มีภาพยนตร์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำที่โดดเด่นที่ผู้วิจัยหยิบมาเป็นกรณีศึกษา 3 เรื่องดังที่กล่าวไปแล้ว

แต่หลังจากสิ้นสุดวาระการบริหารงานของประธานาธิบดีโอบามา และในปี ค.ศ. 2017 เข้าสู่การบริหารงานของประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ จากพรรครีพับลิกัน (Republican Party) สัญลักษณ์ของอนุรักษนิยมที่การบริหารนโยบายเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนเป็นเรื่องรองลงมา หรือไม่ให้ความสำคัญมากนัก หลังการเข้ามารับตำแหน่งของประธานาธิบดีทรัมป์ ได้เกิดการเดินขบวน Women's March เพื่อพิทักษ์สิทธิสตรีและต่อต้านนโยบาย แม้ในช่วงการบริหารงานของโอบามาจะมีความเคลื่อนไหวของขบวนการสิทธิสตรีอยู่ แต่ไม่เคยมีผู้เข้าร่วมมากมายเช่นครั้งนี้ เนื่องจากสมัยประธานาธิบดีโอบามา (พรรคเดโมแครต) ประเด็นด้านสิทธิสตรีถูกยกเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ และหากมองย้อนกลับไปจะพบว่า ทั้งประธานาธิบดี บิล คลินตัน และ ฮิลลารี คลินตัน (ดำรงตำแหน่งรัฐมนตรีสมัยโอบามา) หรือแม้กระทั่ง บารัค โอบามา เองก็ได้แสดงตัวเป็นนักสิทธิมนุษยชนปกป้องสิทธิสตรีมาโดยตลอด ทั้งนโยบายระบบสุขภาพ การมีสิทธิทำแท้งเสรี ซึ่งเป็นเรื่องที่ผู้หญิงบางคนกลัวว่าประธานาธิบดีทรัมป์จะเพิกถอนสิ่งเหล่านี้ (thaireform, 2560) อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้วิจัยรวบรวมมานั้นสะท้อนให้เห็นว่า การฉายภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ในช่วงสมัยของประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ (2017- 2021) นั้นมีทั้งหมด 9 เรื่อง¹ โดยมีเรื่องราวที่ผู้หญิงมีบทบาทนำอยู่เพียง 1 เรื่องเท่านั้น (ในระยะเวลา 4 ปี เทียบกับสมัยโอบามาที่มี 3 เรื่อง) คือ เรื่องรวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredibles 2) ที่ผู้วิจัยได้เลือกมาทำการวิเคราะห์ สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำกับนโยบายสนับสนุนสิทธิสตรีในสมัยนี้อย่างมีนัยสำคัญซึ่งแตกต่างจากสมัยประธานาธิบดีบารัค โอบามา และ ประธานาธิบดีโจ ไบเดนที่มาจากพรรคเดโมแครต

หลังจากบริหารครบวาระ ในปี ค.ศ. 2021 โจ ไบเดนจากพรรคเดโมแครต (Democratic Party) ได้ขึ้นเป็นประธานาธิบดีและดำเนินงานบริหารด้านสิทธิสตรีมีความคล้ายคลึงกันกับสมัยของโอบามา โดย

1 รายชื่อภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ในสมัยประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ มีทั้งหมด 9 เรื่อง ดังนี้ วันอลวน วิญญาณอลเวง Coco (2017) สี่ล้อชิง ชิงบัลลังก์แชมป์ Cars 3 (2017) รวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 Incredibles 2 (2018) ราล์ฟทะลุโลก อินเทอร์เน็ต Ralph Breaks the Internet (2018) ทอย สตอรี่ 4 Toy Story 4 (2018) เดอะไลอ้อนคิง The Lion King (2019) ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ Frozen II (2019) (เรื่องนี้เป็นภาค 2 ของ Frozen ที่เน้นเรื่องครอบครัวมากกว่าบทบาทของเอลซ่ากับอันนา) คู่ซ่าล่ามดมหัศจรรย์ Onward (2020) อัศจรรย์วิญญาณอลเวง Soul (2020) (ที่มา: D23 the Official Disney Fanclub . List of Disney Films. ค้นหาจาก <https://d23.com/list-of-disney-films/?fbclid=IwAR3Fiw8Ob49kxZMztc8fzHeCvTIQF-RD-o2DmAwUQaE4CeMpgWxWfc4gTU>)

ประธานาธิบดีโจ ไบเดน ให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมที่ผู้หญิงต้องมีสิทธิและโอกาสเช่นเดียวกับเพศอื่นและในทุกประเด็นสามารถเชื่อมโยงให้เกี่ยวข้องกับผู้หญิงได้ เช่น การดูแลสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา ความมั่นคงของประเทศจะต้องถูกแก้ไข ซึ่งข้อมูลจากกระทรวงต่างประเทศของสหรัฐฯ ได้ระบุภารกิจในการส่งเสริมสิทธิและการเพิ่มขีดความสามารถของผู้หญิงและเด็กผู้หญิงผ่านนโยบายต่างประเทศของสหรัฐฯ โดยพยายามที่จะเพิ่มการมีส่วนร่วมและสนับสนุนการเข้าถึงโอกาสและทรัพยากร อีกทั้งส่งเสริมทักษะเพื่อการก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำที่มีศักยภาพ ตลอดจนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศและลำดับความสำคัญด้านความมั่นคงของชาติที่ส่งผลต่อการเพิ่มศักยภาพให้กับผู้หญิงทั่วโลกด้วย (U.S. DEPARTMENT OF STATE, 2021) ซึ่งมีประเด็นที่น่าสนใจว่า การสนับสนุนสิทธิสตรีของสหรัฐอเมริกาในฐานะมหาอำนาจโลกนั้น ได้มีการเล็งเห็นถึงการใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนของดิสนีย์ เพื่อเป็นอำนาจละมุน (Soft Power) ในการสร้างค่านิยมแนวคิดที่ผู้หญิงควรได้รับบทบาทมากขึ้นและสามารถทำในสิ่งที่ปรารถนาได้ เชื่อมโยงกับความสำเร็จจากการทุนในยุคล่าสุดของดิสนีย์ โดยตัวอย่างความสำเร็จของดิสนีย์ได้เกิดเป็นโครงการ DreamBigPrincess ที่นำเสนอเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กหญิงและผู้หญิงในโลกเพื่อสนับสนุนให้เด็กๆ ทั่วโลกทำตามความฝัน โดยใช้พลังเรื่องราวของเจ้าหญิงดิสนีย์เพื่อกระตุ้นให้เด็กๆ ติดตาม อาทิ เรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) ที่เข้าฉายในปี 2013 และผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) ที่เข้าฉายในปี 2016 โดยเกิดจากความร่วมมือขององค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF) กระทรวงต่างประเทศของสหรัฐอเมริกา และบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ โดยการให้เด็กฯ นำเสนอความฝันของตนเองผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อมาเป็น ส่วนหนึ่งในกิจกรรมของยูนิเซฟเพื่อส่งเสริมให้ผู้หญิงมีความเป็นผู้นำ สร้างโอกาสใหม่ๆ และสร้างการมีส่วนร่วมสำหรับเด็กผู้หญิงในการพัฒนาทักษะและความมั่นใจมากขึ้น (The Walt Disney Company, 2017)

สรุปผลการศึกษาและอภิปรายผล

จากการรับชมสื่อภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ ทั้ง 5 เรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จุดร่วม-จุดต่างของภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้หญิงมีบทบาทนำโดยนำเสนอในรูปแบบตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์จุดร่วม-จุดต่างของภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำ

จุดร่วม	จุดต่าง
- ตัวละครผู้หญิงมีบทบาทหลัก	- การดำเนินเรื่องและปัญหาที่ตัวละครแต่ละเรื่องต้องแก้ไข
- บทบาทตัวละครหญิงเป็นผู้แก้ไขปัญหา	
- ตัวละครหญิงมีการเสริมสร้างพลังในตัวเองให้มีความเชื่อมั่น กล้าหาญ เป็นผู้นำในการกอบกู้ครอบครัว สังคมบ้านเมือง	
- การนำเสนอภาพตัวละครชายให้มีความธรรมดาและมีหลากหลายมิติ	

จากตารางการวิเคราะห์จุดร่วมกันของภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง มีการแฝงเนื้อหาที่สนับสนุนส่งเสริมสิทธิสตรี โดยมีรายละเอียดของ 4 ประเด็นร่วมกัน ดังนี้

(1) ตัวละครผู้หญิงมีบทบาทนำ ซึ่งตัวละครผู้หญิงจากทุกเรื่องนั้น จะมีบทบาทหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง ที่เลือกมาศึกษาเป็นภาพยนตร์ที่มีตัวละครผู้หญิง แสดงให้เห็นถึงความเป็นหญิง แต่มีความกล้าหาญ มีภาวะผู้นำที่ต้องแบกรับภารกิจที่ยิ่งใหญ่และต้องสามารถแก้ไขปัญหาวิกฤตได้ด้วยความสามารถของตนเอง จากความน่าสนใจนี้ทำให้ตัวละครหญิงในเรื่องมีบทบาทโดดเด่นมากกว่าตัวละครชายหากเปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องก่อนหน้าของดิสนีย์อย่างมีนัยสำคัญ

(2) กำหนดบทบาทให้ตัวละครผู้หญิงเป็นผู้แก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ *เรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen)* ทั้งเอลซ่าและแอนนา ได้ร่วมกันแก้ไขปัญหามืองเอเรนเดลถูกแช่แข็งและมีตัวละครเจ้าชายเป็นตัวร้าย *เรื่องนครสัตว์มหาสงคราม (Zootopia)* จูดี กระต่ายสาวเป็นตำรวจที่แก้ไขคดีสัตว์สูญหายในเมืองซูโทเปียและเปิดโปงความผิดของผู้อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ โดยมีคูหนูเป็นนิกร สุนัขจิ้งจอกหนุ่ม *เรื่องผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana)* โมอานาได้เดินทางเพื่อนำหัวใจไปคืนเทพิตี เพื่อแก้ปัญหาราชาชาติและแหล่งอาหารของเกาะที่ผิดปกติ โดยมีผู้ร่วมทางเป็นมาวอิ *เรื่องรวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredibles 2)* เฮเลนออกไปปฏิบัติภารกิจเป็นฮีโร่ เพื่อหาเงินแทนสามี และ *เรื่องรายากับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon)* รายาต้องการรวบรวมมณีและปลุกชีพมังกรเพื่อแก้คำสาปที่ทำให้ผู้คนกลายเป็นหินพื้นดินชินไฟและอาณาจักรกลับมาอุดมสมบูรณ์อีกครั้ง

(3) แก่นเรื่องคือการให้ตัวละครหญิงมีภารกิจที่ยิ่งใหญ่ (ที่แต่ก่อนถูกคาดหวังให้เป็นหน้าที่ของผู้ชายในการกอบกู้วิกฤต) ถ้าจะทำตามสิ่งที่ตัวเองอยากทำ ออกจากกรอบเดิมที่สังคมคอยชี้แนะและคอยยึดถือปฏิบัติมา ซึ่งเป็นการเสริมสร้างพลังในตัวเอง แต่ละเรื่องมีรายละเอียดดังนี้ *เรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen)* เอลซ่ากล้าที่จะเปิดเผยพลังน้ำแข็งของตนเอง เมื่อเมืองเอเรนเดลขาดผู้ปกครองจึงเป็นหน้าที่ของ เจ้าหญิงเอลซ่าผู้เป็นพี่ที่จะต้องทำหน้าที่ราชินีต่อไป โดยตัวละคร เอลซ่า นั้นเป็นตัวอย่างของการปลดปล่อยตัวเองออกจากความกลัว อย่างในฉากที่เอลซ่าหนีออกไปจากวังเพราะกลัวว่าพลังตัวเองจะทำร้ายผู้อื่น การที่เอลซ่าได้ไปอยู่ในที่ห่างไกลกลับทำให้เอลซ่าสามารถเป็นตัวของตัวเองได้โดยไม่ต้องกังวลว่าจะต้องคอยเป็นอย่างไรที่คนอื่นคาดหวังให้เป็น ซึ่งสะท้อนการเสริมสร้างพลัง เสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง *เรื่องนครสัตว์มหาสงคราม (Zootopia)* จูดี ก้าวข้ามข้อจำกัดทางร่างกายที่เป็นสัตว์เล็ก โดยมีความฝันที่จะเป็นตำรวจและได้กลายเป็นตำรวจหญิงที่สามารถแก้ไขปัญหามืองในการคลี่คลายคดี แสดงให้เห็นว่า แม้จะเป็นสัตว์ตัวเล็ก (ความเป็นหญิง) แต่ก็สามารถทำหน้าที่ได้ทัดเทียมกับสัตว์ตัวใหญ่ (ความเป็นชาย) ได้ *เรื่องผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana)* โมอานากล้าออกไปนอกเขตที่พ่อเคยห้ามไว้ แม้จะต้องขัดคำสั่งของพ่อ แต่โมอานาก็เลือกตัดสินใจทำในสิ่งที่ตนเองอยากทำเพราะต้องการช่วยหมู่บ้าน สะท้อนความกล้าหาญ ภาวะผู้นำ การเป็นผู้ปกป้องในการกอบกู้หมู่บ้านแม้จะต้องขัดคำสั่งของพ่อก็ตาม *เรื่องรวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredibles 2)* เฮเลนออกไปปฏิบัติภารกิจทำงานหาเงินเพื่อครอบครัว ซึ่งต่างจากบ๊อบที่ต้องดูแลลูกๆ เรื่องนี้เป็นการนำเสนอภาพของการดูแลครอบครัวที่น่าสนใจเพราะเป็นการสลับบทบาทชาย - หญิงที่ตรงข้ามกับกรอบของสถาบันครอบครัวที่แต่เดิมให้ผู้ชายทำงานนอกบ้านและเป็นผู้ดำเนินการดูแลครอบครัวส่วนผู้หญิงคือ ผู้ที่ดูแลงานในบ้าน และ *เรื่องรายากับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon)* ที่แสดงให้เห็นความเป็นผู้นำของรายาที่มีทั้งความกล้าหาญและความอ่อนโยน ที่สำคัญคือการได้รับมอบหมายให้เป็นผู้พลิกฟื้นดินแดนต้องคำสาปให้กลับมามีชีวิตและมีความอุดมสมบูรณ์อีกครั้ง พร้อมผู้ช่วยที่เป็นมังกรเพื่อนสาว (ชิซู) ที่สุดท้ายต้องทำภารกิจนี้ด้วยกัน แต่ก่อนอื่นต้องตามหา

มังกรให้เจอและคืนชีพมังกรไปพร้อมๆ กับการแข่งขันแย่งชิงการเป็นผู้กอบกู้วิกฤตครั้งนี้กับเพื่อนสาวอีกคน (นามารี)

(4) การนำเสนอภาพของตัวละครชายให้มีความธรรมดา กล่าวคือในอดีต ดิสนีย์ได้สร้างภาพตัวละครผู้ชายให้เป็นคนแก้ไขปัญห ส่วนตัวละครหญิงต้องรอคอยความช่วยเหลือ ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์ เจ้าหญิงดิสนีย์ในยุคแรก อย่างเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) และเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) ที่เจ้าหญิงต้องรอคอยจุมพิตจากเจ้าชายเพื่อถอนคำสาป เป็นต้น โดยภาพยนตร์ยุคหลังของดิสนีย์ได้สร้างภาพตัวละครให้มีความธรรมดาและมีมิติของชีวิตจริงมากขึ้น เช่น สร้างให้มีทั้งความดี - ความเลวในตัวเอง เช่น เรื่องผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) มีการสร้างตัวละครเจ้าชายฮานส์ให้มีรูปร่างแต่กลายเป็นตัวร้าย หลอกหลวงอันนาและต้องการทำร้ายเอลซ่า ซึ่งต่างจากคริสตอฟฟ์ ผู้ชายธรรมดาที่ไม่ได้เป็นเจ้าชาย แต่ก็สามารถช่วยเหลืออันนาได้ เรื่องนครสัตว์มหาสงคราม (Zootopia) นิก จิ้งจอกหนุ่มที่เป็นนักต้อนคนหลอกหลวง แต่กลับเป็นตัวละครที่คอยช่วยเหลือจูดีในการคลี่คลายคดี ซึ่งการดำเนินเรื่องได้ออกแบบให้นิกเป็นตัวละครที่มีเหตุผลในการกระทำและสุดท้ายสามารถคลี่คลายปมในใจโดยย้อนไปเล่าถึงสาเหตุที่มาที่ไปทำให้นิกแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นมิตรเหล่านั้น เรื่องผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana) ตัวละครชายในเรื่องที่จะกล่าวถึงคือ มาวอิ ผู้ชายที่ทำให้ธรรมชาติเสียสมดุล มาวอิเป็นชายที่มีความกลัวไม่กล้าเผชิญหน้า ไม่กล้าต่อสู้กับเทคา เป็นตัวละครที่แตกต่างจากตัวละครชายที่ดิสนีย์เคยสร้างในอดีต เรื่องรวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredibles 2) บ๊อบต้องกลายเป็นสามีที่ดูแลลูกและทำงานบ้านแทนภรรยาที่ออกไปทำงานนอกบ้าน และเรื่องรายากับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) เรื่องนี้ไม่ได้ให้ความสำคัญบทบาทของตัวละครชายมากนัก โดยสร้างให้ตัวละครชายรับบทเป็นพ่อ เป็นเพื่อน เป็นเพื่อนร่วมทาง คอยช่วยเหลือให้รายารวบรวมมณี คืนชีพมังกรและกอบกู้เมืองให้สำเร็จ

อภิปรายผล

1. อภิปรายผลการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ที่ผู้หญิงมีบทบาทนำตามทฤษฎีสตรีนิยมแนวเสรีนิยม

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้หญิงมีบทบาทนำของดิสนีย์ ผู้วิจัยพบว่าแก่นของเรื่องจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและบริบทในช่วงเวลาที่สร้างสรรค์ผลงาน ความสำคัญของภาพยนตร์คือการเป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก ดิสนีย์จะต้องถ่ายทอดเนื้อหาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสอนบทเรียนสำหรับผู้ชม หากภาพยนตร์มีความนิยมสูงย่อมหมายถึงภาพยนตร์เรื่องนั้นได้อยู่ในความทรงจำและสอนเด็กๆ อีกมากมาย

ในยุคเริ่มแรก ดิสนีย์ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่ยังไม่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียกร้องสิทธิสตรีมากนัก ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนในช่วงนี้ เช่น สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) และซินเดอเรลล่า (Cinderella) จนเกิดเสียงวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ชม จนทำให้ดิสนีย์ต้องปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับเด็กผู้หญิงมากขึ้น ไม่ใช่การสอนให้เด็กเป็นแม่ศรีเรือนเท่านั้นถึงจะถือว่าเป็นผู้หญิงที่ดี จนในช่วงกิจกรรมของสตรีนิยมคลื่นลูกที่ 2 (Second Wave of Feminist Movement) ที่มีการเรียกร้องในประเด็นเรื่องเพศ ครอบครัวยุติธรรมและการถือครองกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินของผู้หญิงได้เช่นเดียวกับผู้ชาย กระแสกิจกรรมดังกล่าวมีผลต่อการสร้างสรรค์งานของดิสนีย์ ซึ่งเกิดขึ้นในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast) ซึ่งในเรื่องไม่มีนางเอกที่เป็นแม่ศรีเรือน เย็บปัก ถักร้อยอีกต่อไป แต่ดิสนีย์ได้

สร้าง เบลล์ ผู้หญิงที่จิตใจดี มีความกล้าหาญ เคารพธรรมชาติและรักการอ่านหนังสือ เพื่อทำตามความฝันที่จะได้มีชีวิตที่ดีกว่านี้ แม้ดิสนีย์จะมีฉากจบที่เจ้าหญิงครองรักกับเจ้าชายรูปงามเช่นเดิม แต่ถือได้ว่าดิสนีย์ได้มีการเปลี่ยนแปลงให้ตัวละครหญิงนั้นมีมิติมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับตัวละครชาย เจ้าชายในเรื่องที่ต้องคำสาป และต้องพิสูจน์ตัวเองจนกว่าจะเจอรักแท้ และในช่วงของสตรีนิยมคลื่นลูกที่ 3 (Third Wave of Feminist Movement) เป็นการเคลื่อนไหวเพื่อผู้หญิงที่ประสบปัญหาในการถูกกดขี่จากประเด็นเรื่องเพศ เชื้อชาติ และชนชั้นทางสังคม ซึ่งประเด็นทางสังคมที่กล่าวมาปรากฏให้เห็นชัดในภาพยนตร์เรื่อง มหัศจรรย์มนตร์รักเจ้าชายกบ (The Princess and the Frog) ในปี 2009 ประเด็นเรื่องนี้นำมาสนใจตรงที่สหรัฐอเมริกาผู้นำที่เป็นคนผิวสีด้วย (ตรงกับสมัยประธานาธิบดีบารัค โอบามา สมัยแรก) และตัวละคร เทียน่า ผู้หญิงผิวสีที่ต้องทำงานพิเศษอย่างหนัก เพื่อการจะเป็นเจ้าของร้านอาหาร เรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ได้แสดงถึงความพยายามเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของดิสนีย์ที่สอดคล้องกับประเด็นสิทธิสตรี (The Movement/Ton, 2562)

ผนวกกับความสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนคือการเป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก แต่ไม่ใช่แค่เด็กที่ดูได้เท่านั้น หลายๆ เรื่องแฝงแนวคิดสำหรับผู้ใหญ่ด้วยเช่นกัน เช่น Zootopia สะท้อนเรื่องการใช้ชีวิต การเอาตัวรอด การอยู่ภายใต้อำนาจ และการปกครองในสังคม นอกจากนั้นยังสะท้อนเรื่องบทบาทของสื่อและการตั้งวาระ Agenda setting ที่สื่อเข้ามามีอิทธิพลในการกำหนดวาระสำคัญที่ประชาชนต้องติดตาม รวมถึงยังได้สะท้อนคำสอนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องรู้หน้าที่รู้ใจหรือสิ่งที่เห็นอาจไม่ได้เป็นอย่างที่คิด เป็นต้น สาร / ข้อความแฝง (นัยซ่อนเร้น) เหล่านี้มักจะถูกซ่อนอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน และเมื่อภาพยนตร์การ์ตูนทำหน้าที่ในการส่งสารแฝงได้ หลายต่อหลายครั้งที่ดิสนีย์ได้ถ่ายทอดเนื้อหาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสอนบทเรียนสำหรับผู้ชม ซึ่งที่ผ่านมามีหลายเรื่องที่มีการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับบทบาทผู้หญิงที่ไปมีส่วนให้สังคมคิดหรือมองแบบนั้น

การอภิปรายผลการศึกษาในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้อภิปรายจากผลการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ทั้ง 5 เรื่องโดยใช้ทฤษฎีสตรีนิยมสายเสรีนิยม ซึ่งได้รับอิทธิพลทางความคิดจากแนวคิดเสรีนิยม แนวคิดกลุ่มนี้เชื่อว่าเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกันในเรื่องความสามารถ แต่ความไม่เท่าเทียมทางเพศที่เกิดขึ้นในสังคมเกิดมาจากสาเหตุที่มนุษย์ถูกปลูกฝังสั่งสอนความเป็นชายความเป็นหญิงและถูกกำหนดบทบาททางเพศที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับการนำเสนอเรื่องราวของดิสนีย์ในแต่ละเรื่องที่พยายามทำให้เกิดเป็นภาพจำของผู้หญิงในภาพยนตร์การ์ตูน โดยสตรีนิยมสายเสรีนิยมพยายามเรียกร้องในเรื่องสิทธิ ความเท่าเทียม ความยุติธรรมและโอกาสที่เท่ากัน เช่น โอกาสทางการศึกษา โอกาสทางเศรษฐกิจและสิทธิต่างๆ เท่าเทียมกับผู้ชาย โดยดิสนีย์ได้เลือกนำเสนอภาพตัวละครนำที่เป็นผู้หญิงออกมาในลักษณะของผู้หญิงที่มีความเข้มแข็ง กล้าคิดกล้าทำในสิ่งที่ตนเองต้องการ ขยายขีดจำกัดศักยภาพความสามารถของผู้หญิง เสริมสร้างพลังในตัวเองของผู้หญิงเพื่อที่จะสื่อว่า ผู้หญิงมีศักยภาพที่จะทำอะไรได้หลายอย่างทัดเทียมกับผู้ชาย จากแต่เดิมที่ผู้หญิงถูกจำกัดบทบาทไว้ที่พื้นที่ในครัว และในบ้านเป็นส่วนใหญ่ และในภาพยนตร์บางเรื่องไม่ได้ตัดความสำคัญของผู้ชายออกไปแต่กลับแสดงให้เห็นถึงการช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างชาย – หญิง เป็นมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่เท่าเทียมกัน เป็นความพยายามในการสร้างความเท่าเทียมในสังคม ความเสมอภาคทางเพศ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดสตรีนิยมสายเสรีนิยมในเรื่องสิทธิระหว่างหญิงและชายเท่าเทียมกัน

2. อภิปรายผลการศึกษาการสนับสนุนสิทธิสตรีของสหรัฐอเมริกาในฐานะมหาอำนาจโลกตามทฤษฎีอำนาจละมุน (Soft Power)

ตามทฤษฎีอำนาจละมุน (Soft Power) ที่กล่าวถึงการขยายอิทธิพล การเปลี่ยนแปลงความคิด การทำให้ผู้คนมีส่วนร่วม หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้อื่นโดยการสร้างความยินยอมพร้อมใจ ไม่ใช่กำลังบังคับหรือ ไม่ใช้อำนาจในการบังคับขู่เข็ญ

ในงานวิจัยนี้กล่าวถึงสหรัฐอเมริกาที่ส่งออกสื่อบันเทิงไปทั่วโลก หนึ่งในนั้นคือสื่อจาก วอลท์ ดิสนีย์ โดยบริษัทวอลท์ ดิสนีย์เป็นผู้นำด้านวัฒนธรรมที่สร้างอิทธิพลทางวัฒนธรรมและได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในบริษัทที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลก โดยเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ทุกเพศ ทุกวัย อีกทั้งมีความโดดเด่นในเรื่องของเนื้อหาและตัวละคร ซึ่งส่งผลให้ผู้คนจดจำ ชื่นชอบและประทับใจ ทำให้ดิสนีย์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนได้ ภาพยนตร์ดิสนีย์สามารถส่งผลต่อวัฒนธรรมการบริโภคสินค้าให้กลายเป็นสินค้าที่ผลิตออกมาอย่างเฉพาะและจำกัดเพื่อให้ผู้ที่ชื่นชอบสะสม รวมถึงสินค้าทั่วไป ซึ่งเราจะพบเห็นสินค้าในชีวิตประจำวันที่มีการ์ตูนดิสนีย์ปรากฏอยู่ได้ในข้าวของเครื่องใช้หลายๆ อย่าง ตั้งแต่ดินสอ ยาสีฟัน เครื่องสำอาง เสื้อผ้า ชุดเครื่องนอน เครื่องเขียน ไปจนถึง Disney+ ระบบสตรีมมิ่งสำหรับดูซีรีส์และภาพยนตร์ให้เลือกชมหลากหลาย



ภาพที่ 6.1 สินค้าเจ้าหญิงดิสนีย์และไฟรเซน
ที่มา Eye, 2564



ภาพที่ 6.2 สินค้า Tokyo Disney Resort
ที่มา Tokyo Disney Resort, 2564

อิทธิพลของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องนี้ ทำให้สหรัฐอเมริกาในฐานะมหาอำนาจโลกที่มีเป้าหมายด้านการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนรวมถึงการสนับสนุนส่งเสริมสิทธิสตรี ทั้งนี้ สหรัฐฯ ให้ความสำคัญกับสื่อภาพยนตร์ในการใช้เครื่องมือนี้ในการส่งเสริมภาพลักษณ์ร่วมกับหน่วยงานอื่นในการจัดทำโครงการที่เป็นส่วนหนึ่งในขับเคลื่อนสังคม

ยิ่งไปกว่านั้น การเลือกใช้ภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์เข้ามาเป็นเครื่องมือ นั้น จะเห็นได้ว่าตลอดช่วงปี 2013 - 2021 ภาพยนตร์ที่เลือกมาศึกษานั้น ดิสนีย์มีความพยายามที่จะครอบคลุมประเด็นให้หลากหลายมากขึ้นในแต่ละเรื่องรวมถึงการสร้างความร่วมมือกับกระทรวงการต่างประเทศสหรัฐฯ ที่มีอำนาจหน้าที่ในการส่งเสริมสิทธิและการเสริมอำนาจของผู้หญิงและเด็กผู้หญิงผ่านนโยบายต่างประเทศของสหรัฐฯ และสถานทูตสหรัฐอเมริกาประจำประเทศต่างๆ นำโดยเอกอัครราชทูต ซึ่งเป็นผู้นำความพยายามของกระทรวงในการส่งเสริมสตรีและเด็กหญิงในทางการทูต ความร่วมมือ รวมถึงโครงการต่างๆ ที่เป็นการสร้างแรงขับเคลื่อนทางสังคม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งการนำภาพยนตร์การ์ตูนที่มีตัวละครหญิงมีบทบาทน่าจะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ น่าสนใจมากขึ้นภายใต้บริบทการเรียกร้องสิทธิเท่าเทียมในปัจจุบัน รวมไปถึงการสร้างความรู้ที่เอื้อให้โครงการประสบความสำเร็จมากขึ้น ซึ่งหมายรวมถึงการขยาย Soft Power ของสหรัฐอเมริกาก็จะบรรลุผลด้วย

สำหรับการบริหารงานของรัฐบาลในช่วงปี 2013 - 2021 ได้มีการให้ความสำคัญกับการส่งเสริมสนับสนุนในเรื่องนี้ แม้ว่าสหรัฐอเมริกาจะมีการเปลี่ยนผ่านการบริหารของรัฐบาลทั้งหมด 3 คณะ ซึ่งมีส่วนทำให้แต่ละรัฐบาลให้ความสำคัญด้านการส่งเสริมสิทธิสตรีไม่เท่ากัน ทั้งยังเกิดความแตกต่างในเรื่องของความร่วมมือกับดิสนีย์ แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าสหรัฐฯ ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ โดยการบริหารงานสมัยรัฐบาลของประธานาธิบดี บารัค โอบามา (สมัยที่ 2 ในปี 2013 - 2017) และประธานาธิบดีโจ ไบเดน (2021 - ปัจจุบัน) ที่มาจากพรรคเดโมแครต (Democratic Party) ยึดถือค่านิยมและจัดลำดับความสำคัญในการส่งเสริมสิทธิสตรีมากกว่าในสมัยของประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ ที่มาจากพรรคริพับลิกัน (Republican Party)

ทั้งนี้ พรรคเดโมแครตมุ่งมั่นและมียุทธศาสตร์ขยายโอกาสสำหรับผู้หญิง การต่อสู้เพื่อความเท่าเทียมในการทำงาน รวมถึงการปกป้องสิทธิของผู้หญิงในร่างกายของตนเอง อย่างประเด็นสตรีมีสิทธิในการ ทำแท้งได้อย่าง

เสรี ซึ่งตรงข้ามกับพรรครีพับลิกัน ที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึงทัศนคติของโดนัลด์ ทรัมป์ ต่อการสนับสนุนสิทธิสตรี ตั้งแต่ช่วงหาเสียงเลือกตั้งสหรัฐฯ ปี 2016 และตลอดช่วงการเป็นประธานาธิบดี ผู้หญิงหลายคนต้องเผชิญกับความเสี่ยงที่จะสูญเสียการเข้าถึงการคุมกำเนิดได้อย่างเสรี ขาดการสนับสนุนการจ้างงานอย่างเท่าเทียม อย่างไรก็ตาม การมีบทบาทด้านสิทธิมนุษยชนและการส่งเสริมสนับสนุนสิทธิสตรีในเวทีระหว่างประเทศไม่ใช่เป้าหมายที่สำคัญของรัฐบาลสมัยนี้ เพราะประธานาธิบดีทรัมป์มุ่งเน้นการรักษาผลประโยชน์แห่งชาติของคนอเมริกันให้มากที่สุดตามนโยบาย American first อเมริกามาก่อน ทั้งมิติด้านเศรษฐกิจ ด้านความมั่นคงของชาติและการป้องกันประเทศ รวมถึงด้านพลังงาน ผ่านการบีบบังคับทั้งวิธีการทางทหารและทางเศรษฐกิจ หรือการใช้อำนาจแข็ง (Hard Power) ที่ถูกนำมาใช้มากกว่าอำนาจละมุน (Soft Power) ดังนั้น การใช้อิทธิพลจากสื่อประเภทภาพยนตร์และการสนับสนุนสิทธิสตรีผ่านความร่วมมือกับดิสนีย์ของรัฐบาลชุดนี้จึงเกิดขึ้นน้อยกว่ารัฐบาลชุดอื่นที่มาจากพรรคเดโมแครต (ดังที่กล่าวถึงไปแล้วในขอบเขตการศึกษา จะเห็นได้ว่า ในช่วงเวลา 4 ปีเท่ากัน สมัยรัฐบาลโอบามา มี 3 เรื่อง สมัยรัฐบาลทรัมป์ มี 1 เรื่อง) ทำให้เห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงคณะผู้บริหารในแต่ละสมัยมีความสำคัญต่อการวางเป้าหมาย การขยาย Soft Power รวมถึงการใช้สื่อประเภทภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเครื่องมือในการส่งออกค่านิยม อุดมการณ์ ให้ผู้คนในสังคมรับรู้ในวงกว้าง แม้ว่าเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนจะมีความน่าสนใจ แต่ก็ยังต้องประกอบกับการกำหนดความร่วมมือกับวอลท์ ดิสนีย์ในแต่ละรัฐบาลด้วย

3. อภิปรายผลการศึกษาประเด็นที่ดิสนีย์ทำให้ตัวละครหญิงในยุคปัจจุบันโดดเด่น ออกจากขอบเดิมของภาพยนตร์ดิสนีย์ยุคก่อนหน้าตามแนวคิดบทบาทภาพยนตร์

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมอย่างมาก เป็นสื่อที่ถูกออกแบบให้ผู้ชมสามารถเข้าถึง มีอารมณ์ร่วมและคล้อยตามผู้ส่งสารได้ง่าย ตามแนวคิดบทบาทของภาพยนตร์สามารถแบ่งบทบาทของภาพยนตร์ได้หลายด้านทั้งเพื่อความบันเทิง เพื่อสาระความรู้ ยกย่องสติปัญญา เพื่อบอกเล่าเรื่องราว สร้างคุณค่าหรือติดตั้งวิธีคิดในหลายๆ เรื่อง เป็นต้น ซึ่งสำหรับการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ ผู้วิจัยมองว่าบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อนำเสนอค่านิยม อุดมการณ์ หรือ อาจจะเป็นการสร้างบรรทัดฐานอะไรบางอย่างให้กับบุคคลและสังคม ด้วยศิลปะและเทคนิคต่างๆ ในการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องทำให้ภาพยนตร์มีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถสร้างอารมณ์ ความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมได้อย่างมาก เช่น ตื่นเต้นสนุกสนาน ตีใจ เศร้า สะเทือนใจ อารมณ์หรือความรู้สึกที่เข้าถึงจิตใจในระดับลึก อันเกิดจากความประทับใจจากการชมภาพยนตร์ รวมถึงหลายเรื่องมีการใช้เทคนิควิธี เทคนิคการเล่าเรื่องที่แฝงการผลิตซ้ำคุณค่า ค่านิยม ความหมายของผู้หญิงที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งบทบาทหน้าที่ บุคลิกลักษณะความเป็นหญิงที่ต้องปรับให้ทันกับบริบทความเป็นหญิงในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป หรืออาจเป็นการส่งต่อข้อความจากเรื่องหนึ่งไปสัมพันธ์กับอีกเรื่องหนึ่งและสัมพันธ์เรื่องอื่นๆ ต่อไป กระบวนการเหล่านี้ย่อมจะทำให้เกิดความเชื่อที่ฝังใจกลายเป็นค่านิยมของบุคคลและสังคมขึ้นได้

สอดคล้องกับภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในอดีตของดิสนีย์ที่ได้สร้างภาพจำของตัวละครผู้หญิงเป็นแม่ศรีเรือน ทำอาหารเก่ง เย็บปักถักร้อยได้ แต่ยังรอคอยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย ตัวอย่างเช่น เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) และเจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) โดยแก่นเรื่องทั้ง 2 เรื่องที่ยกตัวอย่างมานี้ ได้กล่าวถึงสถานการณ์ที่เจ้าหญิงถูกคำสาปและการถอนคำสาปต้องไขว่คว้าพิชิตจากรักแท้ที่หมายถึงตัวละครชาย (และต้องเป็นเจ้าชาย พระเอกในเรื่อง) เพียงวิธีเดียวเท่านั้น จนเกิดเสียวิจารณ์จากผู้ชมถึงการสร้างภาพผู้หญิงในลักษณะนี้ว่าเหมาะสมหรือไม่ จนนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาในภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน

ที่เพิ่มบทบาทให้ผู้หญิงมีพลัง มีอำนาจในการเลือกและการตัดสินใจ สามารถเลือกตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง ผู้หญิงมีพื้นที่และมีที่ยืนในสังคม และเสริมสร้างพลังในการต่อสู้ของผู้หญิง โดยเฉพาะสิทธิในบางเรื่องรวมถึงการทำหน้าที่ต่างๆ ได้อย่างทัดเทียมกับผู้ชาย

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนของดิสนีย์ที่ออกแบบให้ตัวละครหญิงในยุคปัจจุบัน โดดเด่นและแตกต่างจากขนบเดิมของภาพยนตร์ดิสนีย์ยุคก่อนหน้า เป็นการสนับสนุนบทบาทของภาพยนตร์ในการนำเสนอภาพจำของผู้หญิงยุคใหม่ต่อสังคม และทำให้เห็นชัดเจนว่าภาพยนตร์มีบทบาทในการส่งต่อความคิด มีบทบาทในการสร้าง ผลิตซ้ำ ค่านิยม อุดมการณ์ หลายต่อหลายครั้งภาพยนตร์ถูกใช้เป็นเครื่องมือของรัฐในการ ชี้นำและสร้างภาพจำตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน และโดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่ดูเหมือนจะไม่มีพิษภัยและไร้เดียงสา แต่จริงๆ แล้วอาจไม่เป็นเช่นนั้น

ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์เนื้อหาการสนับสนุนสิทธิสตรีที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ทั้ง 5 เรื่องที่กล่าวมา จากผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าดิสนีย์มุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนทัศนคติมุมมองที่มีต่อผู้หญิงแบบเดิม โดยเพิ่มบทบาทความสามารถของผู้หญิงให้ชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งในปัจจุบันภาพยนตร์การ์ตูนของดิสนีย์หลายเรื่องได้ถูกนำมาถ่ายทอดในรูปแบบของคนแสดงมากขึ้น โดยจากงานวิจัยนี้ จะเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของการ์ตูนดิสนีย์ในอดีตนั้นเกิดขึ้นเพราะเสียงตอบรับจากผู้ชม / คนดู เพื่อที่ดิสนีย์จะได้นำไปปรับปรุงในเรื่องถัดไป แต่ภาพยนตร์ในรูปแบบคนแสดงนั้น ดิสนีย์กลับเลือกวิธีที่ไม่ได้ปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องเพิ่มเติมแต่เลือกที่จะสร้างภาพจำของตัวละครขึ้นมาใหม่ แม้จะมีทั้งเสียงที่สอรับและสวนทางกับกระแสสังคมก็ตาม ดังตัวอย่างของ แอเรียล ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid) ที่มีภาพจำคือตัวละครผู้หญิงผิวขาวและมีผมสีแดง แต่ดิสนีย์ได้เปลี่ยนเวอร์ชันคนแสดงให้เป็นนักแสดงผิวสี เพื่อสร้างภาพจำใหม่ให้แอเรียลไม่ต้องผิวขาวก็ได้ ซึ่งการนำเสนอดังกล่าวมีกระแสตอบรับที่ทั้งชอบและไม่ชอบ โดยผู้ชมที่ไม่ชอบ ได้ให้ความเห็นว่าเป็นการทำลายภาพจำและยึดเยียดการสนับสนุนความหลากหลายทางเชื้อชาติและสีผิวมากเกินไป ซึ่งประเด็นนี้ดิสนีย์ให้เหตุผลว่าได้คัดเลือกนักแสดงโดยพิจารณาตามความสามารถมากกว่าจะเป็นเรื่องรูปร่าง หน้าตา สีผิว หรือเชื้อชาติ ขณะเดียวกันผู้ชมที่ยอมรับได้ไปจนถึงชื่นชอบ ก็เข้าใจและยอมรับเหตุผลของดิสนีย์เอง โดยเฉพาะเด็กน้อยผิวสีที่ดูจะตลกตึงใจที่ครั้งหนึ่งเธอสามารถสวมบทบาทในจินตนาการเป็นแอเรียลในแบบของเธอได้ ซึ่งครั้งนี้ดิสนีย์ก็ได้ยืนยันถึงการสร้างภาพยนตร์ให้ออกมาตามที่ต้องการ มากกว่าที่จะเปลี่ยนตามเสียงของผู้ชมบางกลุ่มซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่าดิสนีย์ต้องการจะขยายตลาด สร้างการยอมรับ รวมถึงมีนัยไปถึงการขยายอิทธิพลวัฒนธรรมดิสนีย์ออกไปในแถบละตินอเมริกา แอฟริกา หรือแม้กระทั่งตะวันออกกลางในอนาคตหรือไม่ ซึ่งสำหรับการศึกษาครั้งต่อไปผู้ที่สนใจงานวิจัยในลักษณะนี้สามารถเพิ่มเติมแง่มุมนี้ในการศึกษา หรือเพิ่มเติมประเด็นความสวยงามที่หลากหลายรวมถึงประเด็นทางสังคมอื่นๆ ได้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนกพรรณ วิบูลย์ศรีน. 2547. การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขจร ฝ้ายเทศ, และสรารักษ์ โรจนพฤกษ์. 2557. การวิเคราะห์ภาพตัวแทนความเป็นสตรีในสื่อภาพยนตร์การ์ตูนวอล ดิสนีย์. การค้นคว้าแบบอิสระภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ขวัญจิรา สุโสภา. 2564. เอลซ่า: เจ้าหญิงดิสนีย์ผู้แหวกขนบเดิม กับตัวแทนผู้หญิงโสดที่มีความสุขได้แม้ไร้คู่ครอง. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://thepeople.co/elsa-frozen/>.
- ชนัตติ. 2563. สงครามเฟมินิสต์ จากคลื่นลูกที่ 1 ถึง ยุคดิจิทัล อำนาจและข้อโต้แย้งที่ไม่เคยเปลี่ยน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://workpointtoday.com/lutte-feminism-chanettee2020/>.
- ชัชภา อ้อพงษ์. 2555. อิทธิพลของภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีในหมู่ผู้ใช้เว็บไซต์ป๊อปคอร์นฟอรั่มดอทคอม. การค้นคว้าอิสระภาควิชาภาษาตะวันตก สาขาวิชาภาษาและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัยยะ ฤตินิยมวุฒิ. 2564. SOFT POWER คืออะไร? พลังซอฟต์แวร์ ที่ไม่ซอฟต์แวร์เสมอไป พลังที่กระตุกจิต กระ ช า ก ไ จ ค น ท้ ว โ ล ก . [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.brandthink.me/content/whatissoftpower>.
- ต่อศักดิ์ จินดาสุขศรี. 2558. สตรีนิยมกับมายาคติ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.tcijthai.com/news/2015/06/article/5606>.
- ธัญลักษณ์ สว่างเรืองไพศาล. 2557. การนำเสนอวัฒนธรรมอเมริกันทางการเมืองผ่านทางภาพยนตร์ ฮอลลีวู้ดที่ได้รางวัลออสการ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์และสารสนเทศ ภาควิชาศิลปศาสตร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธัญชนก จันผาก. 2564. 10 ตัวละครพิสูจน์บทบาทของผู้หญิงว่า ‘เล็กพริกขี้หนู’ เป็นอย่างไร อย่าได้ถูกพลังของพวกเธอเด็ดขาด. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://thestandard.co/10-characters-prove-women-power/>.
- ปฐมพงษ์ ท่าข้าม. 2556. ภาพตัวแทนรัฐอันธพาลในภาพยนตร์อเมริกันสมัยจอร์จ ดับเบิลยู บุช (ค.ศ. 2001-2008). วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาวิชาสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปรีชภัคดี ที่คาสุข. 2564. ทฤษฎีสังคมวิทยาว่าด้วย Zootopia และชีวิตที่ปราศจากการล้มรสน้ำใน เมืองแห่งเสรีภาพ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://prachatai.com/journal/2016/03/64777>.
- ภาวิณี ตีกดีเทพทอง. 2560. การนำเสนอภาพลักษณ์สตรีในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง โฟรเซน (Frozen). วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์และนวัตกรรมการ. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

- ภัทรพงศ์ คงวัฒนา. 2558. การต่อรองปีตาธิปไตยผ่านมุมมองสตรีนิยมเชิงนิเวศในอนิเมชันเรื่องโมอานา. การค้นคว้าแบบอิสระภาควิชาศิลปศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- ภัทรศศิริ ช้างเจิม. 2559. ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสาร ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อุสุมา สุขสวัสดิ์ . 2561 . **รัฐกับศักยภาพของภาพยนตร์** . วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม . ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 (11) ม.ค. - มิ.ย. หน้า 117.
- Blue O'Clock, 2561. ประวัติ Walt Disney ผู้ต่อเติมโลกแห่งจินตนาการ ให้กลายเป็นเป็นโลกแห่งความจริง. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.blueoclock.com/walt-disney-story/>.
- Bugaboo. TV. 2564. เจ้าหญิงดิสนีย์ กับ การแฝง แนวคิดสตรีนิยม . เข้าถึงได้จาก : https://www.youtube.com/watch?v=ymf6ApGsBV0&ab_channel=Bugaboo.TV.
- Jimmyzaa. 2555. บทบาทหน้าที่และอิทธิพลของภาพยนตร์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://jimmyzaa.multiply.com>.
- Pimchanok Bunchaeng. 2563. ถอดสมการเจ้าหญิงดิสนีย์ที่สะท้อนค่านิยมหญิงแต่ละยุคตลอดระยะเวลา กว่า 8 ทศวรรษ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.nylonthailand.com/disney-princess-in-80-years/>.
- Pipit Sitthisak. 2556. 4 คุณลักษณะ บทบาทหน้าที่และอิทธิพลของภาพยนตร์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.slideshare.net/pipit2010/104-22581989>.
- Silpawattanatham. 2563. 9 มิถุนายน 1934 : “โด널ด์ ดั๊ก” เปิดตัวไม่โหปรากฏตัวเป็นครั้งแรก.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://www.silpa-mag.com/this-day-in-history/article_410.
- thaireform, 2560. จากคำค้นแห่งปี Feminism สตรีนิยม ถึง Gender identity อัตลักษณ์ทางเพศ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.isranews.org/content-page/item/62401-feminism.html>.
- The Movement/ Ton. 2562. พลังหญิง ของนางเอกดิสนีย์ยุคใหม่. เข้าถึงได้จาก : https://www.youtube.com/watch?v=Rds0yqnUENQ&ab_channel=TheMovement%2FTon.
- THE STANDARD CULTURE. 2561. ชีวิตและความสำเร็จของ Walt Disney บุคคลที่ได้รับรางวัลออสการ์ มากที่สุดในโลก. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://thestandard.co/list-of-academy-awards-for-walt-disney/>.
- THE STANDARD CULTURE. 2561. บทบาทผู้หญิงในแอนิเมชัน Disney Pixar จากเจ้าหญิงผู้อ่อนแอสู่บทคุณแม่และเมีย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://thestandard.co/disney-pixar-women-empowerment/>.
- The Visual ThaiPBS. 2564. บทบาทผู้หญิงอยู่ตรงไหน? ... ในโลกเบื้องหลังหน้าจอ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://thevisual.thaipbs.or.th/gender-on-screen/women-in-films/>.

- The Walt Disney Company (เจ้าของลิขสิทธิ์). 2564. ภาพยนตร์การ์ตูนนครสัตว์มหาสงคราม (Zootopia). เข้าถึงได้จาก : <https://www.hotstar.com/th/movies/zootopia/1260017510>.
- The Walt Disney Company (เจ้าของลิขสิทธิ์). 2564. ภาพยนตร์การ์ตูนผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen). เข้าถึงได้จาก : <https://www.hotstar.com/th/movies/frozen/1260018197>.
- The Walt Disney Company (เจ้าของลิขสิทธิ์). 2564. ภาพยนตร์การ์ตูนผจญภัยตำนานหมู่เกาะทะเลใต้ (Moana). เข้าถึงได้จาก : <https://www.hotstar.com/th/movies/moana/1260017500>.
- The Walt Disney Company (เจ้าของลิขสิทธิ์). 2564. ภาพยนตร์การ์ตูนรายากับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon). เข้าถึงได้จาก : <https://www.hotstar.com/th/movies/incredibles-2/1660010691>.
- The Walt Disney Company (เจ้าของลิขสิทธิ์). 2564. ภาพยนตร์การ์ตูนรวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก 2 (Incredible 2). เข้าถึงได้จาก : <https://www.hotstar.com/th/movies/incredibles-2/1660010691>.
- The Walt Disney Company (เจ้าของลิขสิทธิ์). 2564. ภาพยนตร์การ์ตูน Gallopin' Gaucho (1928). เข้าถึงได้จาก : <https://www.imdb.com/title/tt0018925/>.
- Vanat Putnark. 2560. เจ้าหญิงดิสนีย์ยุคใหม่ เข้มแข็งไม่ต้องมีผัว. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://thematter.co/social/happy-without-hubby/2357>.
- Vanat Putnark. 2564. Disney Studies สำนวนประเด็นสำคัญจาก 10 งานศึกษา ว่าด้วยการ์ตูนดิสนีย์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://thematter.co/social/disney-studies-10-research/147634>.

ภาษาอังกฤษ

- Lin, B. (2015). Feminist movement in the U.S. and changes of Disney characters. Retrieved from <https://disneyanimatedinstructor.wordpress.com/2015/05/14/feminist-movement-in-the-u-s-and-changes-of-disney-characters/>
- Burkard, K. (2012). The Walt Disney Company, Nintendo, and the Third Culture. Retrieved from <http://www.kburkard.com/disneynintendoessay>
- Cubillas, S. (2020). One Piece: Every movie villain, ranked. Retrieved from <https://www.cbr.com/one-piece-every-movie-villain-ranked/#black-fist-zephyr>
- Hellmann, N. (2020). The evolution of Mickey Mouse. Retrieved from <https://www.waltdisney.org/blog/evolution-mickey-mouse>
- Parks, M. (2014). How fourth-wave feminism is changing Disney's princesses. Retrieved from <https://www.highbrowmagazine.com/4388-how-fourth-wave-feminism-changing-disney-s-princesses>

- Quinn, S. (2017). **10 Disney propaganda cartoons from World War II**. Retrieved from <https://listverse.com/2017/02/05/10-disney-propaganda-cartoons-from-world-war-ii/>
- Randall, S. (2016). **Feminisney: When Disney meets feminism**. Retrieved from https://www.huffpost.com/entry/feminisney-when-disney-me_b_10634040
- The Democratic National Committee. (2021). **The Biden Agenda for Women**. Retrieved from <https://joebiden.com/womens-agenda/>
- The Obama White House. (2016). **President Obama's Record on Empowering Women and Girls**. Retrieved from <https://obamawhitehouse.archives.gov/issues/women>
- The Walt Disney Company. (2017). **#DreamBigPrincess exhibit opens at United Nations headquarters in New York**. Retrieved from <https://thewaltdisneycompany.com/dreambigprincess-exhibit-opens-united-nations-headquarters-new-york/>
- The Walt Disney Company. (2019). **Disney storytelling and innovation inspire participants in U.S. State Department's Hidden No More exchange program**. Retrieved from <https://thewaltdisneycompany.com/disney-storytelling-and-innovation-inspire-participants-in-u-s-state-departments-hidden-no-more-exchange-program/>
- UN Women. (2021). **The United States of America to work towards a world where every woman and girl can enjoy their rights and freedoms**. Retrieved from <https://www.unwomen.org/en/get-involved/step-it-up/commitments/usa>
- U.S. Department of State. (2021). **Office of Global Women's Issues**. Retrieved from <https://www.state.gov/bureaus-offices/secretary-of-state/office-of-global-womens-issues>

Translated Thai References

- Blue O'Clock, (2017). **Biography of Walt Disney, the creator of the fantasy world into the real world**. [Blog Post]. Retrieves from <https://www.blueoclock.com/walt-disney-story/>.
- Bugaboo.TV. (2021). **Disney princess with the impersonation of feminist ideas**. [Video]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=ymf6ApGsBV0&ab_channel=Bugaboo.TV.

- Bunchaeng, P. (2020). **Deconstruction of the Disney princess's equation that reflects the values of women in each generation over eight decades.** Retrieved from <https://www.nylonthailand.com/disney-princess-in-80-years/>.
- Chanettie. (2020). **The feminist war: From the 1st wave to the digital age, power and arguments have never changed.** [Blog post]. Retrieved from <https://workpointtoday.com/lutte-feminism-chanettee2020/>.
- Changjerm, P. (2016). **The representation of female in Disney princess** [Master's thesis, Thammasat University]. Department of Mass Communication, Faculty of Journalism and Mass Communication.
- Chanpak, T. (2021). **10 characters prove the role of 'Bantam' women and don't underestimate their power.** Retrieved from <https://thestandard.co/10-characters-prove-women-power/>.
- Fyeted, K., & Rochanapruk, S. (2014). **Study of feminine representation as depicted in animated media by Walt Disney.** Independent study, Department of Communication and Information Sciences, Faculty of Humanities, Kasetsart University.
- Jimmyzaa. (2012). **Roles and influences of movies.** [Blog Post]. Retrieved from <https://jimmyzaa.multiply.com>.
- Kongwattana, P. (2016). **Negotiating patriarchy from the ecofeminist perspective.** Independent study, Department of Liberal Arts, Faculty of Liberal Arts and Science, Kasetsart University (Kamphaeng Saen Campus).
- Orpong, C. (2012). **Influence of Korean language and culture on users of www.Popcornfor2.com.** Independent study, Department of Western Languages, Faculty of Language and Intercultural Communication, Silpakorn University.
- Putnark, V. (2017). **Modern Disney princesses being strong don't need a husband.** [Blog post]. Retrieved from <https://thematter.co/social/happy-without-hubby/2357>.
- Putnark, V. (2021). **Disney studies: The exploration of themes from 10 studies on Disney animations.** [Blog post]. Retrieved from <https://thematter.co/social/disney-studies-10research/147634>.
- Ruedeenyomvuth, C. (2021). **What is SOFT POWER? Soft power is not always soft. The power that is mind-blowing and stirs people around the world.** [Blog post]. Retrieved from <https://www.brandthink.me/content/whatissoftpower>

- Silpawattanatham. (2020). **June 9, 1934: "Donald Duck" is the first appearance of the angry duck.** [Blog Post] . Retrieved from https://www.silpa-mag.com/this-day-in-history/article_410.
- Sitthisak, P. (2012). **4 Characteristics, roles, and influences of movies.** [Presentation]. Retrieved from <https://www.slideshare.net/pipit2010/104-22581989>.
- Susopha, K. (2021). **Elsa: The violator of traditions Disney princesses with representatives of single women who can be happy without a male partner** [Blog post]. Retrieved from <http://www.kburkard.com/disneynintendoessay>.
- Swangruangpisal, T. (2014). **The presentation of American political culture in Oscar award Hollywood film** [Master's thesis, Kasetsart University]. Department of Communication and Information Sciences, Communication Arts and Information.
- Takam, P. **Representation of 'Rogue State' presented in American Movies: During George W. Bush Administration (2001-2008).** [Master's thesis, Thammasat University]. Department of Mass Communication, Faculty of Journalism and Mass Communication.
- Tekasuk, P. (2021). **The sociological theory of 'Zootopia' and life in the city of liberty.** [Blog post]. Retrieved from <https://prachatai.com/journal/2016/03/64777>.
- Teptong, T. P. (2017). **The interpretation of femininity through storytelling: A study of protagonists on Frozen** [Master's thesis, National Institute of Development Administration]. Department of Communication Arts and Innovation.
- thaireform, (2017). **From the keywords of the year, Feminism to Gender identity.** [Blog Post]. Retrieved from <https://www.isranews.org/content-page/item/62401-feminism.html>.
- The Movement/Ton. (2019, November 17). **Women's power of the modern Disney princess** [Video file]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=Rds0yqnUENQ&ab_channel=TheMovement%2FTon
- THE STANDARD CULTURE. (2017). **The life and achievements of Walt Disney, the most awarded Oscar winner in the world.** Retrieved from : <https://thestandard.co/list-of-academy-awards-for-walt-disney/>.
- THE STANDARD CULTURE. (2017). **The role of Female characters in Disney Pixar Animation: From a Weak Princess become to Mother and Wife.** Retrieved from : <https://thestandard.co/disney-pixar-women-empowerment/>.

- The Visual ThaiPBS. (2021). **Where is the role of women?... in the world of behind the scenes**. Retrieved from <https://thevisual.thaipbs.or.th/gender-on-screen/women-in-films/>
- The Walt Disney Company. (2021) . **Frozen** [Motion picture] . Retrieved from <https://www.hotstar.com/th/movies/frozen/1260018197>
- The Walt Disney Company. (2021) . **Incredibles 2** [Motion picture] . Retrieved from <https://www.hotstar.com/th/movies/incredibles-2/1660010691>
- The Walt Disney Company. (2021) . **Moana** [Motion picture] . Retrieved from <https://www.hotstar.com/th/movies/moana/1260017500>
- The Walt Disney Company. (2021). **Raya and the last dragon** [Motion picture]. Retrieved from <https://www.hotstar.com/th/movies/raya-and-the-last-dragon/1660010691>
- The Walt Disney Company. (2021) . **Zootopia** [Motion picture] . Retrieved from <https://www.hotstar.com/th/movies/zootopia/1260017510>
- Torsak Chindasuksri. (2015) . **Feminism and mythology**. Retrieved from <https://www.tcijthai.com/news/2015/06/article/5606>
- Usuma Sukhsvasti . 2018 . State and Potentials of Cinema . The Journal of Social Communication Innovation . Vol 6 No 1 (11) January – June 2018.
- Wiboolyasarin, K. (2004). **The Comparison of representations of modern and postmodern women in Thai and American movies**. [Master’ s thesis, Chulalongkorn University]. Department of Mass Communication.