



สารนิพนธ์

เรื่อง การนำเสนอ รสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชั่น

โดย

นางสาวพัชรพร หล่อรัตนโชติ

รหัสนักศึกษา 05590697

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชีย  
ศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>ชื่อสารนิพนธ์</b>             | การนำเสนอรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ระหว่าง<br>ภาพยนตร์วายและอนิเมชัน          |
| <b>ผู้เขียน</b>                  | นางสาวพัชรพร หล่อรัตนโชติ  |
| <b>อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์</b> | ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาตยา อยู่คง   |
| <b>สาขาวิชา</b>                  | เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร<br>วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ |
| <b>ปีการศึกษา</b>                | 2562   |

### **บทคัดย่อ**

สารนิพนธ์ “การนำเสนอรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอรสนิยมทางเพศในภาพยนตร์และอนิเมชัน และวิธีการนำเสนอรสนิยมทางเพศผ่านการใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ โดยมีวิธีการศึกษาจากภาพยนตร์และการ์ตูนอนิเมชันที่มีตัวละครหลักสี่ถึงชายรักชาย ประเภทละ 1 เรื่อง การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์เนื้อหาด้วยตัวบท อาศัยแนวคิดต่างๆเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ซึ่งได้แก่ แนวคิดการสร้างภาพแทน แนวคิดเรื่องเพศ แนวคิดเรื่องภาพยนตร์และสื่ออนิเมชัน และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาพบว่า วิธีการนำเสนอรสนิยมทางเพศ ในภาพยนตร์และอนิเมชันที่มีตัวละครหลักสี่ถึงชายรักชาย เป็นไปตามแนวคิดเรื่องภาพยนตร์และสื่ออนิเมชัน โดยได้มีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกันในภาพยนตร์จะใช้มุมกล้อง แสง โทนมสี เสียง การแสดงออกทางสีหน้าท่าทางของตัวละคร นำเสนอรสนิยมทางเพศ ซึ่งแตกต่างกับอนิเมชันที่ใช้ลายเส้นและความไม่สมจริงเท่าภาพยนตร์ และเป็นไปตามแนวคิดการสร้างภาพแทน จะเห็นได้จากภาพยนตร์ได้มีการสร้างภาพแทนของตัวละครหลัก ซึ่งสะท้อนความเป็นผู้ชายและผู้หญิงของตัวละคร และใช้สัญลักษณ์ ผู้ชายเป็นใหญ่ ความเป็นชาย และความเป็นหญิงผ่านตัวละครหลัก

**คำสำคัญ :** สัญลักษณ์, รสนิยมทางเพศ, ชายรักชาย, ภาพยนตร์, อนิเมชัน

### กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง การนำเสนอธรรมเนียมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมะชั้น เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาตยา อยู่คง อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้ เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อนๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

นางสาวพัชรพร หล่อรัตนโชติ

## สารบัญ

หน้า

|  |           |
|--|-----------|
| บทคัดย่อ.....  | ก         |
| กิตติกรรมประกาศ .....  | ข         |
| สารบัญ.....  | ค         |
| <b>บทที่ 1 บทนำ .....</b>  | <b>1</b>  |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญ.....   | 1         |
| 1.2 วัตถุประสงค์.....  | 3         |
| 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....   | 3         |
| 1.4 ขอบเขตการศึกษา .....   | 3         |
| 1.5 วิธีการศึกษา .....   | 3         |
| 1.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน / แผนการดำเนินงาน .....  | 3         |
| 1.7 แผนการเขียนเนื้อหาวิจัย .....  | 4         |
| <b>บทที่ 2 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>  | <b>7</b>  |
| 2.1 แนวความคิดและทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ .....   | 7         |
| 2.1.1 แนวคิดเรื่องการสร้างภาพแทน.....  | 7         |
| 2.1.1.1 แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย.....   | 10        |
| 2.1.2 แนวคิดเรื่องเพศ .....  | 11        |
| 2.2 แนวความคิดเรื่องสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน .....  | 14        |
| 2.3 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....  | 19        |
| 2.4 กรอบความคิดและการวิเคราะห์.....  | 26        |
| <b>บทที่ 3 ข้อมูลพื้นฐานของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และอนิเมชันเรื่อง Sekai ichi hatsukoi.....</b> | <b>29</b> |
| 3.1 ลักษณะของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo.....   | 29        |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.2 ประเภทของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo .....                 | 30        |
| 3.3 เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo.....          | 30        |
| 3.4 วิธีการนำเสนอภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo .....             | 32        |
| 3.5 ลักษณะอนิเมชันเรื่อง Sekai ichi hatsukoi.....                           | 32        |
| 3.6 ประเภทของอนิเมชันเรื่อง Sekai ichi hatsukoi.....                        | 33        |
| 3.7 เนื้อเรื่องย่อของอนิเมชันเรื่อง Sekai ichi hatsukoi.....                | 33        |
| 3.8 วิธีการนำเสนอของอนิเมชันเรื่อง Sekai ichi hatsukoi.....                 | 35        |
| 3.9 สรุปท้ายบท.....   | 35        |
| <b>บทที่ 4 รสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน .....</b>              | <b>36</b> |
| 4.1 รสนิยมทางเพศของภาพยนตร์.....  | 36        |
| 4.1.1 รักต่างเพศ (Heterosexuality).....                                     | 36        |
| 4.1.2 รักเพศเดียวกัน (Homosexuality).....                                   | 39        |
| 4.2 รสนิยมทางเพศของอนิเมชัน.....  | 43        |
| 4.2.1 รักต่างเพศ (Heterosexuality).....                                     | 43        |
| 4.2.2 รักเพศเดียวกัน (Homosexuality).....                                   | 46        |
| 4.3 เปรียบเทียบรสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน.....                  | 47        |
| 4.4 สรุปท้ายบท.....   | 47        |
| <b>บทที่ 5 สัญลักษณ์ของภาพยนตร์ .....</b>                                   | <b>48</b> |
| 5.1 สัญลักษณ์ความเป็นเพศในภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo.....     | 48        |
| 5.2 สัญลักษณ์ในการจัดมุกล้อของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo..... | 50        |
| 5.3 สรุปท้ายบท.....   | 51        |
| <b>บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ .....</b>                   | <b>53</b> |
| 6.1 สรุปผลการวิจัย.....   | 53        |
| 6.2 อภิปรายผลการวิจัย.....  | 54        |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 6.3 ข้อเสนอแนะ.....      | 55 |
| บรรณานุกรม.....          | 56 |
| ประวัติย่อผู้วิจัย ..... | 59 |

## สารบัญรูปภาพ

|  |    |
|--|----|
| รูปภาพที่ 1 กรอบความคิดวิธีการนำเสนอสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน .....          | 27 |
| รูปภาพที่ 2 กรอบความคิดวิธีการนำเสนอสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์.....              | 28 |
| รูปภาพที่ 3 ปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง Udagawachou de mattete yo.....                        | 29 |
| รูปภาพที่ 4 ปกติวีดีภาพยนตร์ Udagawachou de mattete yo.....                              | 30 |
| รูปภาพที่ 5 โมโมเสะ เคโงะ รับบทโดย มาริโอะ คุโรยะบะ .....                                | 31 |
| รูปภาพที่ 6 ยาชิโระ โทโมะยะยะ รับบทโดย ริวกิ โยโคตะ .....                                | 31 |
| รูปภาพที่ 7 ปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง Sekaiichi hatsukoi .....                              | 32 |
| รูปภาพที่ 8 ปกอิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi.....                                      | 33 |
| รูปภาพที่ 9 ทาคาโนะ มาซามุเนะ .....  | 34 |
| รูปภาพที่ 10 โอนิเดระ ริสึ .....   | 34 |
| รูปภาพที่ 11 ตัวละครนายเอกพูดคุยกับเพื่อนเรื่องสเปคผู้หญิงที่ชอบ .....                   | 36 |
| รูปภาพที่ 12 ตัวละครนายเอกมองผู้หญิงต่างโรงเรียน.....                                    | 37 |
| รูปภาพที่ 13 ตัวละครนายเอกปฏิเสธการเดทกับผู้หญิงโรงเรียนหนึ่ง .....                      | 37 |
| รูปภาพที่ 14 ตัวละครนายเอกปฏิเสธการขอคบของตัวละครพระเอก .....                            | 38 |
| รูปภาพที่ 15 ตัวละครพระเอกมีอารมณ์ทางเพศต่อตัวละครนายเอก.....                            | 39 |
| รูปภาพที่ 16 ตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกจูบกัน.....                                    | 39 |
| รูปภาพที่ 17 ฉากจูบของตัวละคร .....  | 40 |
| รูปภาพที่ 18 ความในใจของตัวละครพระเอกที่มีต่อตัวละครนายเอก.....                          | 41 |
| รูปภาพที่ 19 คำพูดของตัวละครพระเอกที่ทำให้ตัวละครนายเอกรู้สึกได้รับการยอมรับ.....        | 42 |
| รูปภาพที่ 20 ฉากตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกมีเพศสัมพันธ์ .....                         | 42 |
| รูปภาพที่ 21 ตัวละครหญิงหวานเสน่ห่กับตัวละครชาย .....                                    | 43 |
| รูปภาพที่ 22 ตัวละครแม่ของนายเอกถามตัวละครพระเอกว่าสนใจลูกสาวของตนไหม .....              | 44 |
| รูปภาพที่ 23 ตัวละครนายเอกคิดว่าความรักผู้ชายกับผู้หญิงดีกว่าความรักผู้ชายกับผู้ชาย..... | 45 |

|  |    |
|--|----|
| รูปภาพที่ 24 ฉากมีเพศสัมพันธ์ของตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอก..... | 46 |
|--|----|



## สารบัญตาราง

|  |    |
|--|----|
| ตารางที่ 1 แสดงสัญญาณความเป็นเพศภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo.....      | 48 |
| ตารางที่ 2 แสดงสัญญาณในการจัดมุมกล้องภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo..... | 50 |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนวายและนิยายวายได้รับความนิยมอย่างล้นหลามทั้งในประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทยเองก็เช่นกัน การ์ตูนวายและนิยายวายเสนอความสัมพันธ์ของชายรักชาย โดยตัวละครเอกมีสองประเภทคือ ตัวละครที่เป็นฝ่ายรุกหรือพระเอกเรียกว่า “เซเมะ” และตัวละครฝ่ายรับหรือนายเอกเรียกว่า “อุเคะ” ซึ่งก็จะมี การแบ่งแยกทั้งสองฝ่ายได้อย่างชัดเจน ฝ่ายรุกจะมีรูปร่างสูงใหญ่ และฝ่ายรับจะมีรูปร่างตัวบางกว่า ในการ์ตูนวายจะเสนอผ่านลายเส้นผู้อ่านสามารถเห็นภาพได้อย่างชัดเจน ส่วนนิยายวายใช้วิธีการบรรยายรูปร่างของตัวละครแต่ละตัว โดยผู้อ่านจะต้องจินตนาการภาพด้วยตัวเอง เนื้อหาเริ่มต้นด้วยความรักในวัยเรียนจนถึงวัยทำงาน ส่วนใหญ่สื่อประเภทวายสร้างโดยผู้หญิง เพื่อกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้หญิง

คำว่ายาโอะอียังเป็นที่มาของคำว่า “วาย” อันเป็นคำศัพท์ที่เป็นที่แพร่หลายมากที่สุดที่ใช้เรียกงานเขียนกลุ่มนี้ แฟนผู้ติดตามสื่อประเภทนี้เรียกตัวเองว่า “สาววาย” (Galbraith, 2009: 239) สำหรับคำเรียกสาววายของญี่ปุ่นจะเรียกว่า “ฟูโจชิ” (fujoshi) ซึ่งในหลายๆ ครั้ง คำว่า ฟูโจชิ ก็ถูกยกไปเทียบเคียงความหมายเท่ากับ โอตาคุ (บุคคลที่คลั่งไคล้ในเรื่องอะไรสักอย่าง มีภาพลักษณ์ในแง่ลบ)

ในประเทศญี่ปุ่นจะมีแหล่งขายของเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนวายโดยเฉพาะ ที่ Otome road ย่าน Ikebukuro จังหวัดโตเกียว เป็นแหล่งกระจายทรัพย์ของผู้หญิงที่เป็นสาววาย เพราะที่นี่จะมีขายตั้งแต่หนังสือการ์ตูน ของใช้ที่เป็นลายตัวการ์ตูนเช่นพวกกุญแจ พัด โปสเตอร์ ฯลฯ และยังมีคาเฟ่ขายเครื่องดื่ม ของหวาน โดยใช้ตัวละครในการ์ตูนมาเป็นพรินเตอร์ด้วย

หนังสือการ์ตูนวายมีหลายพล็อตเรื่อง ซึ่งส่วนใหญ่เนื้อเรื่องที่ได้รับการนิยมนจะเป็นเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรักรักในวัยเรียนและในสถานที่ทำงาน สามารถเจาะกลุ่มผู้อ่านได้หลายช่วงวัย เพราะเนื้อเรื่องมีความสมจริง และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้อ่าน และในตอนนี้เนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ OMEGAVERSE โอเมก้าเวิร์ส หรือ นิยายที่ผู้ชายในเรื่องสามารถท้องได้คล้ายๆ กับนิยายแนว MPREG แต่จะมีการจำลองเอาการแบ่งชนชั้นในฝูงหมาป่ามาใช้ในเรื่อง โดยแบ่งเป็น อัลฟา (จำฝูง ชนชั้นสูงผู้มีอำนาจ) เบต้า (คนทั่วไป) และ โอเมก้า (ชนชั้นต่ำในสังคม)

หนังสือการ์ตูนวายที่ได้รับการนิยมนหลายเรื่องได้ถูกนำไปดัดแปลงเป็นเวอร์ชันภาพยนตร์ มีเวอร์ชันที่เป็นคนแสดงหรือเรียกว่า Live Action คือนำเนื้อเรื่อง ตัวละคร โดยมีคนมารับบทแสดง ซึ่งก็จะ

มีการตัดแปลงฉาก แสง เสียงบ้างตามความเหมาะสม และเวอร์ชันที่เป็นลายเส้นอนิเมชันหรือเรียกว่า Animation คือนำเนื้อเรื่อง ตัวละครมาตัดแปลงเป็นภาพเคลื่อนไหว จะต่างกับหนังสือการ์ตูนตรงที่ ภาพยนตร์เวอร์ชันอนิเมชันจะมีการเคลื่อนไหว เสียง และมุกกลิ้ง

ภาพยนตร์ทั้งสองแบบต้องมีกระบวนการผลิตที่มีคุณภาพเพราะว่า เนื่องจากถ้าในเวอร์ชันการ์ตูนมีคุณภาพแล้วนั้นผู้ที่ติดตามหนังสือการ์ตูนก็จะคาดหวังว่าเวอร์ชันที่ตัดแปลงเป็นภาพยนตร์จะต้องมีคุณภาพเหมือนเวอร์ชันการ์ตูน มีหลายครั้งที่เกิดกระแสว่า ผู้ที่ติดตามหนังสือการ์ตูนไว้วางใจภาพยนตร์ที่ถูกตัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนว่าสร้างมาได้ดีเท่าเวอร์ชันหนังสือการ์ตูนเลย เนื้อเรื่องหรือบทพูดตรงนี้สำคัญแต่ในเวอร์ชันภาพยนตร์ดันถูกตัดออกไป หรือคนแสดงนั้นสื่ออารมณ์ไม่ถึงทำให้ผู้ชมไม่เข้าถึงไปกับภาพยนตร์

การรับชมภาพยนตร์นั้น ส่วนใหญ่จะมีการแฝงแนวคิดหรือข้อคิดที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อออกมาผ่านสัญลักษณ์แต่ผู้รับชมภาพยนตร์จะต้องวิเคราะห์และมองสัญลักษณ์นั้นให้ออก เช่น ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Zootopia ซึ่งตัวละครหลักจะเป็นกระต่ายชื่อจูดี้และสุนัขจิ้งจอกชื่อนิค กระต่ายคือสัตว์ตัวเล็กและมีนิสัยขี้กลัวจึงทำให้ถูกสัตว์อื่น ๆ ไม่ได้ให้ความสำคัญและมักจะถูกกลั่นแกล้งในสังคม ขนาดตัวที่ถูกใช้มาเป็นตัวแทนของเพศจะเห็นว่าในเรื่องทำให้เห็นขนาดของสัตว์ต่างกันมาก สัตว์ใหญ่อย่างเสือควาย ช้าง ถูกทำออกมาให้ดูตัวโตและน่ากลัวแบบผู้ชาย ขณะที่สัตว์เล็กๆ อย่างกระต่าย หนู เม่น เป็นตัวแทนของความน่ารัก บอบบาง ขี้ระแวง แบบผู้หญิง เลยกลายเป็นเรื่องยากกระต่ายจะก้าวผ่านความแตกต่างทางเพศ (ที่ถูกสื่อมาในรูปแบบขนาดตัว) แล้วเข้ามาทำงานเป็นตำรวจได้ แต่ถึงเข้ามาแล้วก็ยังเป็นได้แค่ตำรวจจราจร และสุนัขจิ้งจอกถูกสังคมมองว่าเป็นพวกปลิ้นปล้อน หลอกหลวง ไว้วางใจไม่ได้ ซึ่งในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ได้มีวิธีนำเสนอและให้ข้อคิดว่าบางสิ่งที่สังคมกำหนดไว้ว่าสุนัขจิ้งจอกคือคนไม่ดีถ้าเปรียบในชีวิตจริงก็คือ การที่สังคมมองว่าคนที่สักหรือเจาะตามร่างกายเป็นคนที่ทนความเจ็บปวดได้จึงมีจิตใจที่โหดเหี้ยม ซึ่งในความจริงแล้วคนที่สักหรือเจาะตามร่างกายอาจจะไม่ได้เป็นอย่างที่สังคมตีกรอบไว้ จึงได้ข้อคิดว่าเราไม่ควรตัดสินผู้อื่นจากภายนอก ซึ่งการรับชมภาพยนตร์นั้นการวิเคราะห์แนวคิดหรือข้อคิดที่ผู้ผลิตต้องการสื่อออกมาผ่านสัญลักษณ์จึงเป็นเรื่องสำคัญ

กว่าจะได้ภาพยนตร์ที่ให้เราได้ชมนั้น ผู้จัดทำภาพยนตร์ต้องการสื่ออะไรในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมวิเคราะห์บ้าง ซึ่งผู้กำกับและผู้แต่งแต่ละคนก็จะมีเทคนิคการนำเสนอแนวคิด ทศนคติ แตกต่างกันไป และในภาพยนตร์นั้นผู้กำกับได้มีวิธีการนำเสนออะไรที่สื่อถึงรสนิยมทางเพศในฉากต่างๆ เช่น การตัดฉากไปเป็นภาพโคมไฟสื่อว่าเป็นฉากที่ตัวละครมีเพศสัมพันธ์ หรือ การชมภาพเข้าไปที่หน้าอกของตัวละครผู้หญิงสื่อว่าเป็นฉากที่แสดงถึงการมองผู้หญิงผ่านสายตาผู้ชาย ผู้วิจัยต้องการทราบว่ถ้าผู้กำกับต้องการสื่อให้เห็นว่าตัวละครตัวนี้เป็นเพศที่สาม ผู้กำกับจะมีวิธีการนำเสนอผ่านสัญลักษณ์ออกมาอย่างไร

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาภาพยนตร์วายของประเทศญี่ปุ่น 2 เรื่อง โดยแบ่งเป็นภาพยนตร์ที่คนแสดงได้แก่ Udagawachou de mattete และภาพยนตร์ที่เป็นอนิเมชันได้แก่ Sekaiichi hatsukoi ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์ 2 เรื่องนี้เพราะเป็นภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยคิดว่าเป็นภาพยนตร์ที่น่าสนใจ โดยศึกษาว่าภาพยนตร์วายทั้ง 2 เรื่องเสนอรสนิยมทางเพศอย่างไรและผู้กำกับมีวิธีการนำเสนอรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์อย่างไร

## 1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 ศึกษาวิธีการนำเสนอรสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน
- 1.2.2 ศึกษาวิธีการนำเสนอรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 ได้ทราบถึงรสนิยมทางเพศจากภาพยนตร์และอนิเมชัน
- 1.3.2 ได้ฝึกฝนทักษะการค้นคว้าและการอ่านภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาญี่ปุ่น

## 1.4 ขอบเขตการศึกษา

ศึกษารสนิยมทางเพศและการนำเสนอของผู้กำกับและผู้เขียนภาพยนตร์ 2 เรื่อง  
1.Udagawachou de mattete 2. Sekaiichi hatsukoi

## 1.5 วิธีการศึกษา

งานวิจัยเรื่องการนำเสนอรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชันมีวิธีการศึกษาวิจัย ดังนี้

### ข้อมูลปฐมภูมิ

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยการเก็บข้อมูลจากการดูภาพยนตร์และอนิเมชัน 2 เรื่องได้แก่ 1.Udagawachou de mattete 2. sekaiichi hatsukoi โดยดูจากฉาก แสง มุมกล้อง ในภาพยนตร์และอนิเมชัน

## 1.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน / แผนการดำเนินงาน

- 1.6.1 เลือกหัวข้อวิจัยที่สนใจและต้องการสืบค้นคือ ภาพยนตร์และอนิเมชันวาย
- 1.6.2 หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย และกำหนดวัตถุประสงค์

1.6.3 ศึกษาและหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการสร้างภาพแทน แนวคิดเรื่องเพศ และแนวคิดเรื่องภาพยนตร์และสื่ออนิเมชัน

1.6.4 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เพื่อนำมาตอบคำถามกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด

1.6.5 สรุปผลรายงานวิจัย

## 1.7 แผนการเขียนเนื้อหาวิจัย

### บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

1.2 วัตถุประสงค์

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1.4 ขอบเขตการศึกษาวิจัย

1.5 วิธีการศึกษา

1.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน / แผนการดำเนินงาน

1.7 แผนการเขียนเนื้อหาวิจัย

### บทที่ 2 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีทางสังคมศาสตร์

2.1.1 แนวคิดเรื่องการสร้างภาพแทน

2.1.1.1 แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย

2.1.2 แนวคิดเรื่องเพศ

2.2 แนวความคิดเรื่องสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน

2.3 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4 กรอบความคิดและการวิเคราะห์

### บทที่ 3 ข้อมูลพื้นฐานของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

3.1 ลักษณะภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

3.2 ประเภทของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

3.3 เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

3.4 วิธีการนำเสนอภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

3.5 ลักษณะอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

3.6 ประเภทของภาพยนตร์เรื่อง Sekaiichi hatsukoi

3.7 เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์เรื่อง Sekaiichi hatsukoi

3.8 วิธีการนำเสนอภาพยนตร์เรื่อง Sekaiichi hatsukoi

3.9 สรุปท้ายบท

#### **บทที่ 4 รสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์วัยและอนิเมชัน**

4.1 รสนิยมทางเพศของภาพยนตร์

4.1.1 รักต่างเพศ (Heterosexuality)

4.1.2 รักเพศเดียวกัน (Homosexuality)

4.2 รสนิยมทางเพศของอนิเมชัน

4.2.1 รักต่างเพศ (Heterosexuality)

4.2.2 รักเพศเดียวกัน (Homosexuality)

4.3 เปรียบเทียบรสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน

4.4 สรุปท้ายบท

#### **บทที่ 5 สัญลักษณ์ของภาพยนตร์ Udagawachou de mattete yo**

5.1 สัญลักษณ์ความเป็นเพศในภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

5.2 สัญลักษณ์ในการจัดมุกล้อของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

5.3 สรุปท้ายบท

#### **บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ**

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.2 อภิปรายผล

6.3 ข้อเสนอแนะ

## บทที่ 2

### แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษา “การนำเสนอหรสนิยมทางเพศผ่านสัญญาณระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน” เพื่อสามารถวิเคราะห์ไปได้ตามวัตถุประสงค์ทั้ง 2 ข้อ ผู้วิจัยจึงค้นหาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวความคิดและทฤษฎีทางสังคมศาสตร์

##### 2.1.1 แนวคิดเรื่องการสร้างภาพแทน

ภาพแทน (Representation) คือ ผลผลิตความหมายของสิ่งที่คิด (concept) ในสมองผ่านภาษา เป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดและภาษา ทำให้สามารถอ้างอิงถึงโลกวัตถุจริงๆ ผู้คน เหตุการณ์ หรือจินตนาการถึงโลกสมมุติ ผู้คน และเหตุการณ์สมมุติได้การสร้างภาพแทนนั้น ประกอบไปด้วยกระบวนการ 2 กระบวนการ หรือ ระบบการสร้างภาพแทน 2 ระบบ

ระบบแรก คือ ระบบที่จะช่วยในการจัดจำแนกวัตถุ ผู้คน และเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับชุดความคิด (a set of concept) หรือ ภาพแทนในความคิด (mental representation) ซึ่งมีอยู่ในสมองของเรา ถ้าไม่มีระบบนี้ จะไม่สามารถตีความโลกแห่งความหมายได้ ความหมายนั้นขึ้นอยู่กับระบบความคิด และภาพ (image) ที่ถูกสร้างขึ้นในความคิดซึ่งสามารถใช้แทนที่หรืออ้างอิงโลกวัตถุ ทำให้สามารถที่จะอ้างอิงถึงสิ่งต่างๆ ทั้งที่อยู่ในสมองและนอกสมองของได้การที่เรียกระบบที่ช่วยจำแนกแยกแยะว่าเป็นระบบการสร้างภาพแทน ก็เพราะว่า มันไม่ได้ประกอบไปด้วยความคิดที่เป็นปัจเจกเท่านั้น แต่มีความหลากหลายในการรวบรวม การจัดกลุ่ม การจัดหมวดหมู่ การจัดประเภทของความคิด และสร้างความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างกันได้ ยกตัวอย่างเช่น ใช้หลักเกณฑ์ความคล้ายคลึงและความแตกต่างในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความคิดหรือสร้างความแตกต่างของความคิดจากสิ่งต่างๆ เช่น มีความคิดว่า ในบางประการ นกเหมือนกับเครื่องบินบนท้องฟ้า ซึ่งความคิดนี้ตั้งอยู่บนฐานของความจริงที่ว่า พวกมันเหมือนกันเพราะพวกมันบินได้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีความคิดว่า มันมีความแตกต่างในประการอื่นๆ อีก คือ นกเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ในขณะที่เครื่องบินเป็นประดิษฐกรรมของมนุษย์ การผสมและจับคู่ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่างๆ เพื่อก่อรูปของความเข้าใจ (idea) และความเห็นอย่างซับซ้อนนั้นเป็นไปได้ ก็เพราะ ความคิดถูกจัดการด้วยระบบการจัดจำแนกความแตกต่างจากตัวอย่างข้างต้น ในการแยกแยะครั้งแรก อยู่บนฐานของความแตกต่างระหว่างสิ่งที่บินได้กับบินไม่ได้ และในการแยกแยะครั้งที่สองอยู่บนฐานของความแตกต่างระหว่างสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมากับสิ่งที่ป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ยังมีกฎเกณฑ์อื่นๆ อีกในการ



จัดการแยกแยะซึ่งทั้งหมดทำงานภายใต้ระบบความคิด เช่น การจัดลำดับก่อนหลัง ความคิดใดมาก่อน และความคิดใดมาทีหลัง หรือ การจัดลำดับตามหลักเหตุผล อะไรเป็นสาเหตุของอะไร เป็นต้น ความคิดนั้นไม่ได้ถูกเก็บรวบรวมแบบสุ่ม แต่ความคิดถูกรวบรวม จัดการ และจำแนกเข้าสู่ความสัมพันธ์อันซับซ้อนกับสิ่งอื่นๆ

แผนที่ความคิด (conceptual map) ซึ่งในสมอมนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ทำให้ตีความโลกและทำความเข้าใจโลกแตกต่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า แต่ละคนเข้าใจและตีความโลกในลักษณะเฉพาะและเป็นปัจเจก แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถที่จะสื่อสารกันได้ก็ เพราะแบ่งปันแผนที่ความคิดที่มีความเหมือนกัน และทำความเข้าใจหรือตีความหมายโลกในแนวทางที่คล้ายคลึงกัน แบบกว้างๆ นั่นคือความหมายที่แท้จริงเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน เพราะตีความโลกแบบกว้างๆ เหมือนกัน ทำให้สามารถสร้างความหมายในเชิงวัฒนธรรมร่วมกันได้ และสร้างโลกทางสังคมที่อาศัยอยู่ร่วมกันได้

ระบบที่สอง จะต้องสามารถอ้างอิงหรือแลกเปลี่ยนความหมายและความคิดได้ด้วย จะทำเช่นนั้นได้ก็ต่อเมื่อใช้ภาษาร่วมกัน ซึ่งเป็นเพียงวิธีการเดียวเท่านั้น ดังนั้น ภาษา ก็คือ ระบบการสร้างภาพแทนระบบที่สอง ซึ่งเกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างความหมายทั้งหมด แผนที่ความคิดที่เรามีร่วมกันจะต้องถูกแปลไปเป็นภาษาที่เราใช้ทั่วไป จึงจะสามารถจับคู่ความคิดและความเข้าใจต่างๆ เข้ากับคำที่ต้องการเขียน เสียงที่ต้องการพูด หรือภาพที่ปรากฏได้อย่างแน่นอน โดยทั่วไป เรียกคำ เสียง หรือภาพที่มีความหมายว่า “สัญลักษณ์” สัญลักษณ์เหล่านี้แทนที่หรืออ้างอิงความคิดหรือความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่างๆ ที่เรามีในสมอมนั้น

### **สัญลักษณ์**

ถูกจัดการโดยภาษา ทำให้สามารถแปลงความคิดของไปสู่ถ้อยคำ เสียงหรือภาพ และทันทีที่มีการใช้สัญลักษณ์ มันจะปฏิบัติการในฐานะภาษา แสดงความหมายและสื่อสารความคิดไปยังคนอื่น คำว่า “ภาษา” ในที่นี้นั้น มีความหมายกว้างขวาง ระบบการเขียนที่มีความเฉพาะ หรือระบบการพูดที่มีความเฉพาะทั้งสองสิ่งนี้ถูกจัดเป็น “ภาษา” อย่างไม่มีข้อสงสัย แต่ภาษายังรวมถึงภาพต่างๆ ที่เห็น แม้ว่าจะสร้างขึ้นโดยใช้มือ เครื่องจักร อิเล็กทรอนิกส์ ดิจิตอล หรืออื่นๆ เมื่อสิ่งเหล่านี้ถูกใช้แสดง ความหมาย ก็จัดเป็นภาษา และยังรวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่ไม่ใช่ “ภาษาศาสตร์” ซึ่งใช้แสดงความรู้สึก โดยทั่วไป ตัวอย่างเช่น “ภาษา” ของการแสดงความรู้สึกทาง สีหน้า ท่าทาง หรือ “ภาษา” ของ แพชั่น เสื้อผ้า ไฟจราจร เป็นต้น แม้กระทั่ง บทเพลงก็เป็น “ภาษา” ที่มีความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างเสียง และคอร์ด์ต่างๆ ที่มีความแตกต่างกัน เสียง คำ ภาพ หรือสิ่งใดๆ ที่ทำหน้าที่ใน

ฐานะสัญลักษณ์ และถูกจัดการด้วยสัญลักษณ์เข้าไปสู่ระบบ ซึ่งสามารถบรรจุและแสดงความหมายได้ ในมุมมองนี้ล้วนถูกจัดเป็น “ภาษา” ทั้งสิ้น

การสร้างชุดของความสัมพันธ์ระหว่าง “แผนที่ความคิดของเรา” กับ “ชุดสัญลักษณ์” โดยการจัดการหรือรวบรวมมันเข้าสู่ภาษาที่หลากหลาย ซึ่งแทนที่หรืออ้างอิงถึงความคิดเหล่านั้น. ความสัมพันธ์ระหว่าง “สิ่งต่างๆ” ความคิด และสัญลักษณ์ วางอยู่บนแก่นกลางของการผลิตความหมายในภาษา กระบวนการที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้เข้าด้วยกัน คือ สิ่งที่เราเรียกว่า “ภาพแทน” (Stuart Hall, 1997 : 17-19)

แนวทางการศึกษาในเรื่องภาพแทนนั้นสามารถแบ่งเป็นแนวทางหลักๆ ได้ 3 แนวทางด้วยกัน ซึ่งได้แก่

(1). ภาพสะท้อน (reflective approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ “ภาพสะท้อน” (reflective approach) แนวทางนี้เชื่อว่า ความหมายอยู่ในวัตถุ ผู้คน ความคิด หรือเหตุการณ์ที่อยู่บนโลกแห่งความจริง และภาษาทำหน้าที่เหมือนกับกระจก เพื่อสะท้อนความหมายที่แท้จริงซึ่งปรากฏบนโลก

(2). เจตจำนง (intentional approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ “ความตั้งใจหรือเจตจำนง” (intentional approach) แนวทางนี้เชื่อว่า ผู้แต่ง ผู้พูด เป็นคนกำหนดความหมายต่างๆ บนโลก ผ่านภาษา คำต่างๆ จึงมีความหมายตามที่คุณแต่งตั้งใจที่จะให้ความหมาย

(3). การประกอบสร้าง (constructionist approach) แนวทางการศึกษาภาพแทนที่เชื่อว่าภาพแทน คือ “การประกอบสร้าง” (constructionist approach) ความหมายผ่านภาษา แนวทางนี้เชื่อว่า ไม่มีสิ่งใด หรือแม้กระทั่งปัจเจกผู้ใช้ภาษาคนใดสามารถจะคงความหมายต่างๆ ในภาษาไว้ได้ สิ่งต่างๆ ไม่ได้มีความหมายใดๆ แต่เป็นเราที่สร้างความหมายขึ้นมา โดยการใช้ระบบภาพแทน ซึ่งได้แก่ ความเข้าใจ (concept) และสัญลักษณ์ (sign) ต่างๆ

Charles Sanders Peirce ได้อธิบายการนำปฏิบัติการระบบสัญลักษณ์ไปสู่การสื่อความหมายเชิงภาพไว้ดังนี้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ Iconic Sign กับ Indexical Sign และ Symbol คือ

Iconic Sign คือ สัญลักษณ์เชิงคล้ายหรือเหมือน (Resemble) อ้างอิงกับความเป็นจริง เช่น ภาพถ่าย ภาพเขียน (portrait/landscape/realistic) อนุสาวรีย์ มีแรงกระตุ้นสูงกว่าสัญลักษณ์เชิงทัศนะตัวอื่น ๆ

Index คือ สัญลักษณ์เชิงสาเหตุหรือผลลัพธ์ (Causal Relationship) เช่น หมათอน คือ ผี, ควัน คือ ไฟ, รุกกระสุน คือ การยิง, รอยล้อ คือ มีรถขับผ่านมา, น้ำตา คือ ความเศร้า

Symbol คือ สัญญาเชิงข้อตกลงร่วม (Convention) ไม่มีสิ่งใดเชื่อมโยงกับความเป็นจริง ใช้กับสิ่งที่มีความซับซ้อน เช่น นกพิราบ สื่อถึง เสรีภาพ/การสื่อสาร, ดอกกุหลาบ สื่อถึง ความรัก, นกอินทรี สื่อถึง อเมริกา, Nike สื่อถึง ความเร็ว

จากการทบทวนแนวความคิดเรื่องการสร้างภาพแทน ทำให้มีความเข้าใจในเรื่องการสร้างภาพแทนและการสร้างสัญญะผ่านการกำหนดความหมายของผู้แต่งและเสนอออกมาให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายได้ จึงสามารถนำแนวความคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์สัญญะที่ภาพยนตร์และอนิเมชันต้องการสื่อได้ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

### 2.1.1.1 แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย

Male Gaze หรือ การจับจ้องมองแบบผู้ชาย เป็นการมองผู้หญิงเพื่อความเพลินเพลิน หรือ Voyeuristic way และ Mutual Gaze หรือการจ้องมองกันและกันระหว่างบุคคล เป็นการมองแบบแลกเปลี่ยน สื่อสารความหมายต่าง ๆ หรือ Interpersonal Communication ทั้งนี้ Laura Mulvey (1975) ได้กล่าวไว้ว่า คนดูโดยเฉพาะกับสื่อภาพยนตร์นั้นมักจะจับจ้องไปยังภาพด้วยการมองแบบเพศตรงข้ามฝ่ายชาย (Heterosexual Male) โดยสายตาฝ่ายชายมักโลมไล่ไปตามเส้นโค้งงอของเรือนร่างผู้หญิง ซึ่งเหตุการณ์ที่ดำเนินไปก็เอื้ออำนวยให้เกิดฉากที่ทำให้เรือนร่างของผู้หญิงเปิดเผยต่อสายตาของเพศชายให้มากที่สุด โดยแนวคิดนี้ ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการผลิตและวิเคราะห์สื่อชนิดอื่น ๆ ด้วย เช่น นิตยสารผู้ชาย นิตยสารผู้หญิง นิตยสารแฟชั่น ทำให้ผู้หญิงแปรสภาพสู่ความวัตถุแห่งการจับจ้อง (The object of the gaze) เพราะแม้แต่กระทั่งผู้หญิงเองก็ยังจับจ้องมองกันและกันผ่านสายตาแบบผู้ชายหรือมุมมองของกล้องที่กำหนดโดยผู้ชาย ประเด็นสำคัญของการจับจ้องอยู่ที่ สิ่งที่ถูกจับจ้อง (The object of the gaze) มักจะไม่รู้ตัวที่กำลังถูกจ้องมองอยู่ มีความหมายมากกว่าแค่การมองดูเป็นการมองที่แฝงนัยของอำนาจ หมายถึง ผู้จ้องมอง (The gazer is the superior) มีอำนาจมากกว่า ผู้ถูกมองหรือสิ่งที่ถูกมอง ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศสภาพ (Gender) เช่น การดูรูปโป๊ การแอบมอง การตามถ่ายภาพดารานางงามที่แอบชอบ โดยที่บุคคลเหล่านั้นไม่รู้ตัวเพื่อตอบสนองหรือเติมเต็ม หรือเพื่อความเพลิดเพลิน (Voyeurism)

Laura Mulvey ได้แบ่งการจับจ้อง (Gaze) ออกเป็น 3 แบบคือ

1. วิธีที่ผู้ชายจับจ้องมองดูผู้หญิง (How men look at women.)
2. วิธีที่ผู้หญิงจับจ้องมองดูตัวเอง (How women look at themselves.)
3. วิธีที่ผู้หญิงจับจ้องมองดูกันเอง (How women look at other women.)

ทั้ง 3 แบบเป็นพิธีกรรมของการบริโภครูปร่าง หน้าตา สีหน้า ท่าทาง ที่เกิดขึ้นในสื่อเชิงทัศน์ (Visual Culture) ทั้งหลายเสมอมา นับตั้งแต่อารยธรรมมนุษย์เริ่มสร้างภาพแทนเพื่อสื่อความหมายและเพื่อวัตถุประสงค์แตกต่างกันไป นับตั้งแต่รูปปั้น Venus of Willendorf (เมื่อ 24,000 – 22,000 ก่อนประวัติศาสตร์) ที่ร่างกายของผู้หญิงกลายเป็นสื่อที่ช่วยรับประกันความมั่นคงความปลอดภัยของชีวิต ทั้งในแง่ของอาหารที่อุดมสมบูรณ์และลูกในครรภ์ ซึ่งตรงกันข้ามกับชีวทัศน์ของคนยุคปัจจุบันที่ การนำเสนอร่างกายของผู้หญิงผ่านสื่อ ได้จับแน่นัยทางกามารมณ์ ผ่านสายตาของเพศชาย (Male Gaze) และมีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินอันเกิดจากการได้จับจ้องมองดู (Voyeurism) เป็นหลัก เช่น รูปร่างของวงไอดอล Girl's Generation จากประเทศเกาหลีใต้ ที่สะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกของคนสมัยใหม่ที่เทคโนโลยีในการผลิตอาหารสมบูรณ์และเลือกได้ตามใจชอบแล้ว แต่สามารถรักษารูปร่าง หน้าตาให้ดูปรราวเปรี้ยว การเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพ ความคล่องแคล่วว่องไว เหมาะกับการใช้ชีวิตนอกบ้านของผู้หญิงในปัจจุบัน โดยเฉพาะวัยรุ่น วัยทำงาน และแน่นอนว่า หญิงสาวเหล่านี้ ต่างสำรวจตรวจตราและกันผ่านสายตาแบบผู้ชาย เพื่อปรับแต่งเสริม รูปโฉมโฉมพรรณ ให้ต้องตาต้องใจตรงกับรสนิยมของผู้ชายในยุคสมัยปัจจุบันเช่นกัน พิธีกรรมแห่งการการจับจ้องเหล่านี้ ดำเนินไปเป็นวัฏจักรแห่งการผลิตระบบสัญญาณให้มีสืบทอดต่อกันมา

จากแนวความคิดเรื่องการจ้องมองของผู้ชาย ทำให้เข้าใจวิธีการจ้องมองของผู้ชายในสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ที่ผ่านสัญญาณในสื่อทัศน์ จึงสามารถนำแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์การนำเสนอรสนิยมทางเพศผ่านสัญญาณได้ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

### 2.1.2 แนวคิดเรื่องเพศ

**ชลิตาภรณ์ ส่งสัมพันธ์(2551) ได้กล่าวถึงเพศวิถีในความหมายดังต่อไปนี้**

#### **เพศวิถี**

1. เพศวิถี คือ ความเชื่อในเรื่องความหมายเรื่องเพศ ซึ่งความเชื่อและความหมายเรื่องเพศ อาจจะเป็นสิ่งที่สามารถขัดแย้งหรือสอดคล้องกันก็ได้ มนุษย์จะปฏิบัติตามความคิดทางเพศวิถีที่ได้รับมา เพศวิถีมี 3 องค์ประกอบหลัก คือ ความปรารถนา วิถีปฏิบัติ และอัตลักษณ์เรื่องเพศ การพูดถึงเพศวิถีกระแสหลักในสังคมไทยเป็นสิ่งที่มีความคล้ายคลึงกับ gender คือ เป็นสิ่งที่แบ่งออกเป็น 2 เพศ และถูกกำหนดโดย เพศภาวะ (gender) เช่นกัน เพศสภาพเป็นตัวจำกัดว่ามนุษย์ควรจะรักชอบใครและอย่างไร เพศวิถีจึงออกมาในรูปแบบ รักเพศเดียวกัน รักต่างเพศ และรักทั้งสองเพศ มนุษย์เป็นได้เพียงหญิงหรือชาย เพศภาวะ หรือ เพศวิถีจึงถูกกำกับกันไปมา

2. เพศวิถี เป็นเรื่องของการนิยามว่าอะไรคือเรื่องของเพศ ความปกติและผิดปกติของเพศเป็นอย่างไร

โดยทั่วไปแล้ว สังคมจะมีการสร้างบรรทัดฐานชุดหนึ่งที่ยอมรับหรือให้ความชอบธรรมกับเพศวิถีที่กำหนดขึ้นเท่านั้น จนกลายเป็นมาตรฐานหลักเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ปกติ หรือ เพศที่ชอบธรรม เป็นผลให้คนในสังคมแยกแยะเรื่องเพศที่ถูกต้องเหมาะสม ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นวิถีปฏิบัติของคนส่วนใหญ่ในสังคมออกจากเรื่องเพศที่ไม่ถูกต้อง เพศวิถีที่แตกต่างออกไปจากนี้ เช่นพวกที่นิยมรักเพศเดียวกัน จะกลายเป็นกลุ่มที่มีเพศวิถีผิดปกติหรือเบี่ยงเบนออกไปทันที และมักจะถูกมองว่าเป็นปัญหาในสังคม จึงจำเป็นต้องได้รับการจับตามองและควบคุม เพศวิถีของคนเราจึงเกี่ยวข้องกับอำนาจและอยู่บนพื้นฐานของการถูกรอบงำทางความเชื่อ และถูกควบคุมด้วยหลักเกณฑ์มาตรฐาน

Michel Foucault (1981) ได้อธิบายว่า เพศวิถีไม่ใช่เรื่องที่เกิดจากแรงขับภายใน แต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างผ่านประวัติศาสตร์ภายใต้รูปแบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจลักษณะต่างๆ ไม่มีแก่นสาระทางเพศใดๆในตัวมนุษย์ที่จะต้องถูกบังคับหรือปลดปล่อย

วิถีทางเพศของปัจเจกแต่ละคน เป็นเป้าหมายแห่งการควบคุมโดยวิธีการที่หลากหลายขึ้นอยู่กับการเทศะ ที่ต้องควบคุมโดยข้อเท็จจริงที่ว่าความสัมพันธ์ทางเพศบางรูปแบบเท่านั้นที่จะก่อให้เกิดการสืบพันธุ์ ความสัมพันธ์แบบนั้นก็คือระหว่างหญิงและชาย ที่เรียกกันว่า รักต่างเพศ Heterosexuality และแม้แต่รักต่างเพศ เองก็มีหลากหลายรูปแบบเช่น รักต่างวัย รักนอกสมรส รักเล่น รักข้ามชั้น ฯลฯ สังคมแต่ละสังคมต่างกำหนดว่าในบริบทและความนิยมของสังคมรักต่างเพศแบบใดเป็นสิ่งที่เหมาะสมดีงาม ควรเชิดชูให้เป็นสถาบันที่รัฐจะให้การรับรองและให้รางวัลเป็นสวัสดิการและสิทธิประโยชน์ทางสังคมและการเมืองแก่ผลผลิตของรักต่างเพศที่เหมาะสม รางวัลเหล่านี้ก็เช่น เงินช่วยเหลือเลี้ยงดูบุตร การศึกษาฟรี บริการสาธารณสุขที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ค่าลดหย่อนภาษี เป็นต้น

### **รักเพศเดียวกัน (homosexuality)**

องค์กรอนามัยโลกกล่าวถึง การเป็นรักเพศเดียวกันในการจำแนกโรคสากลครั้งที่ 9 ไว้ว่า การเป็นรักเพศเดียวกัน หมายถึง การที่บุคคลมีความพึงพอใจทางเพศกับคนที่มีเพศเดียวกันกับตนเพียงอย่างเดียวหรือส่วนใหญ่ โดยอาจจะมีความสัมพันธ์ทางกายต่อกันก็ได้ และการวินิจฉัยว่าผู้ใดเป็นรักเพศเดียวกันนั้น ไม่จำเป็นต้องพิจารณาว่าเป็นความผิดปกติทางจิต ซึ่งรักเพศเดียวกันสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือหญิงรักเพศเดียวกันและชายรักเพศเดียวกัน

ประเภทของกลุ่มชายรักชาย

กลุ่มชายรักเพศเดียวกัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

### 1.ด้านร่างกาย

กะเทย ในทางการแพทย์หมายถึง ผู้ที่มีความพิการทางร่างกาย กล่าวคือมีอวัยวะของทั้ง 2 เพศกำลังอยู่ในตัวคนเดียว เช่นอาจมีองคชาติและมีเต้านม หรือมีอัณฑะแต่ก็มีมดลูกด้วย ทำให้ไม่สามารถวินิจฉัยได้ว่าเป็นเพศชายหรือหญิงได้แน่ชัด ทั้งนี้เกิดจากความผิดปกติบางอย่าง

กะเทยแบ่งได้ 2 ประเภทดังนี้

กะเทยแท้ เป็นคนที่มีเครื่องเพศข้างในเป็นของทั้งหญิงและชายคืออัณฑะและรังไข่ ส่วนอวัยวะสืบพันธุ์ข้างนอกอาจเป็นอวัยวะเพศหญิงหรือเพศชายอย่างเดียว

กะเทยเทียม เป็นคนที่มีอวัยวะเพศภายในเป็นเพศหนึ่งภายนอกอีกเพศหรือสองเพศกำลังกัน กะเทยเทียมยังสามารถแบ่งได้อีก 2 ประเภท

กะเทยเทียมหญิง หมายถึง คนที่มีรังไข่เช่นผู้หญิงทั่วไป แต่เครื่องเพศข้างนอกเป็นองคชาติหรืออาจจะคาบเกี่ยวกันระหว่างของชายและของหญิง

กะเทยเทียมชาย จะตรงข้ามกับกะเทยเทียมหญิง คือ มีอวัยวะเพศภายในเป็นลูกอัณฑะ ส่วนอื่นที่มองเห็นข้างนอกจะเป็นอวัยวะเพศหญิง หรือกำลังแยกไม่ชัดว่าเป็นของชายและของหญิง

### 2.ด้านจิตใจ

แบ่งจากความรู้สึกพึงพอใจในเพศของตนและการแสดงออกได้ดังนี้

Gay (เกย์) ผู้ชายที่มีรสนิยมทางเพศชอบเพศชายด้วยกัน แต่ยังคงพึงพอใจในเพศชายของตนเอง ด้านการแต่งกาย เกย์จะแต่งตัวเป็นผู้ชาย บุคลิกภาพภายนอกอาจบ่งชี้ผู้เป็นเกย์ได้ลำบาก เพราะมีทั้งสุภาพเรียบร้อย จนถึงเหมือนผู้ชายทั่วไป

Transvestitism (ลักเพศ) หมายถึง ผู้ชายที่มีรสนิยมทางเพศชอบเพศชายด้วยกันแต่มีความพึงพอใจที่จะเลียนแบบเพศหญิงด้วยการแต่งตัวเลียนแบบบุคลิกภายนอกบ่งชี้ได้ง่าย เช่น มีจริตเหมือนผู้หญิง แต่งหน้า

Transsexualism หรือ Transgender (แปลงเพศ) หมายถึง ผู้ชายที่มีรสนิยมทางเพศชอบเพศชายด้วยกัน ความต้องการเป็นเพศหญิง และแปลงเพศเป็นผู้หญิงแล้ว

### **กลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ (gender diversity)**

นาตยา อยู่คง (ม.ป.ป : 1-3) เขียนเอกสารประกอบการสอนเรื่องแนวความคิดเพศสภาวะ และเพศวิถีไว้ดังนี้

กลุ่มเพศที่สาม LGBT (Lesbian Gay Bisexual) เป็นคำศัพท์และแนวคิดที่พัฒนาในประเทศ ตะวันตกช่วงศตวรรษที่ 20 โดยอธิบายถึง ผู้ที่มีความชอบและการแสดงออกทางเพศอีกกลุ่มหนึ่ง นอกเหนือจากกลุ่มคนที่รักต่างเพศ(heterosexual)

L = Lesbian (เลสเบี้ยน) หรือหญิงรักหญิงเป็นบุคคลรักเพศเดียวกันที่มีเพศกำเนิดเป็นหญิง

G = Gay (เกย์) หรือชายรักชายคือกลุ่มชายรักชายเป็นบุคคลรักเพศเดียวกันที่มีเพศกำเนิด เป็นชาย

B = Bisexual (ไบเซ็กชวล) หรือบุคคลที่รักสองเพศ คือ หญิงรักหญิงที่เลือกเป็นหญิงรักชาย ได้ด้วย หรือชายรักชายที่เลือกเป็นชายรักหญิงได้ด้วย

T = Transgender (ทรานเจนเดอร์) หรือคนข้ามเพศบุคคลที่เลือกดำเนินชีวิตเป็นหญิงหรือ ชายแตกต่างจากเพศกำเนิด มีคำเรียกอื่น ๆ ว่ากะเทย สาวประเภทสอง คือ คนที่มีความต้องการ เปลี่ยนเพศของตนให้เป็นอีกเพศ กล่าวคือ ร่างหญิงแต่ใจเป็นชาย และร่างชายแต่ใจเป็นหญิง

จากการทบทวนแนวความคิดเรื่องเพศ ทำให้มีความเข้าใจในเรื่องเพศและรสนิยมทางเพศ ซึ่ง รสนิยมทางเพศในปัจจุบันนี้มีหลากหลาย จึงสามารถนำแนวความคิดเรื่องเพศมาวิเคราะห์การ นำเสนอรสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน ได้ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

## **2.2 แนวความคิดเรื่องสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน**

### **สื่อภาพยนตร์**

มีบทบาทในการสื่อสารหรือนำสาร(Message) อันได้แก่ ข้อมูล เรื่องราว ความรู้ ความหมาย ความคิด ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไปสู่ผู้ชม ภาพยนตร์สามารถสื่อสาร เข้าถึง และทำความเข้าใจกับผู้คนได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกชาติทุกภาษา ทุกชนชั้นของสังคมและทุกวัฒนธรรมได้ เข้าใจ เรื่องราว ความหมาย และซึมซับเอาอารมณ์และความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ด้วยภาพยนตร์ นั้นสื่อสารหรือสื่อความหมายเป็นภาษาสากล โดยใช้ภาพ(Image) และเสียง(Sound)เป็นหลัก

การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจใน สิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ นั้นเพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์

(Film Language) เพราะภาพยนตร์มีวิธีการสื่อความหมายหรือมีภาษาเฉพาะเป็นของตนเอง จากแนวคิดของ Metz นั้นกล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริงแต่ภาพยนตร์มีระบบการสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976:219)

ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญญศาสตร์ (semiotologist) นั้น มองภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของ สัญลักษณ์ (Signs) และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมายหรือวากยสัมพันธ์ (Syntax) (Monaco, 1981:140) เช่นเดียวกันกับภาษาทั่วไปที่ทำการเลือกและรวมส่วนที่เล็กที่สุดของหน่วยภาษา (phonemes) และส่วนที่ใหญ่ของหน่วยภาษา (morphemes) เพื่อสร้างรูปประโยค ภาพยนตร์จะทำการเลือกและทำการประกอบภาพและเสียง (images and sounds) ต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์เกิดเป็นรูปประโยคทางภาษาสัญลักษณ์ การปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยหรือองค์ประกอบของสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง (units of narrative autonomy) (Stam, Robert and Sandy, 1992:37) จากหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง เมื่อนำหลายๆ หน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน ก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและควมบันเทิงไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้

### **องค์ประกอบของภาพยนตร์ (Elements of Film)**

ประกอบด้วยหน่วยของการเล่าเรื่อง (units of narrative autonomy) หลาย ๆ หน่วยมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของการเล่าเรื่องหน่วยหนึ่งอาจแทนด้วย หนึ่งกรอบภาพ (Frame) ในภาพยนตร์ กรอบภาพหลาย ๆ กรอบภาพมาเรียงต่อกันกลายเป็นหนึ่งช็อต (shot) เมื่อนำช็อตหลาย ๆ ช็อต มาเรียงร้อยต่อเนื่องสัมพันธ์กันจะเรียกว่า หนึ่งฉากหรือหนึ่งซีน (scene) เมื่อนำหลาย ๆ ซีน (scene) มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน จะเรียกว่า หนึ่งองก์หรือหนึ่งซีควีนซ์ (sequence) และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำเอาซีควีนซ์หลาย ๆ ซีควีนซ์มาเรียงต่อกัน เพื่อให้เล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการ ซึ่งในการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยปัจจัยหรือองค์ประกอบดังต่อไปนี้

### **องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)**

ฉาก (Sets) เช่น เมืองที่ถูกสงครามทำลายอย่างหนัก ห้องรับแขกสมัยรัชกาลที่ 5, บ้านร้างเก่าที่มีวิญญาณสิงอยู่, ฉากพระราชวัง ฯลฯ เป็นต้น

สถานที่ (Location) เช่น เมืองสตาลินกราด พุ่มดอกทานตะวัน เป็นต้น

เวลา (Time) เช่น เช้าตรู่ เวลาเที่ยงวัน เวลาพระอาทิตย์อัสดง เป็นต้น



อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เช่น ปืนพกตำรวจสมัยโบราณ หนังสือทางการแพทย์ โต๊ะ และเก้าอี้สมัยใหม่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ผัก ผลไม้

บรรยากาศของฉาก(Atmospheres) เช่น ฝนตก ฟ້าร้อง ฟ้าฟ้า ฟ้าแลบ พายุ หมอก ควัน หิมะ แห้งแล้ง โดยใช้อุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ เช่น เครื่องฉีดน้ำทำฝนเทียม พัดลมเครื่องใหญ่เพื่อสร้างลมพายุ หรือแม้กระทั่งการเผาวัสดุเพื่อให้บรรยากาศต่าง ๆ สร้างควัน และหมอก เป็นต้น

### องค์ประกอบด้านแสงและเงา ( Lights and Shadows )

การจัดแสงและเงาในภาพยนตร์นั้น สามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2 ลักษณะ คือ แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงที่ลอดผ่านหน้าต่าง แสงสลับจากเมฆบัง หรือ แสงจากดวงจันทร์ และแหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) เช่น แสงสว่างจากไฟเทียนไข จากตะเกียง จากโคมไฟฟ้าชนิดและขนาดต่าง ๆ กัน การจัดแสงในภาพยนตร์มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์กับการจัดฉาก การแสดงของผู้แสดง และการกำกับภาพ และการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างยิ่ง การจัดแสงและเงาที่ดีจะช่วยให้ฉากสวยงาม สร้างบรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึก สร้างมิติ และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวแสดง รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราว หรือความหมายของภาพยนตร์

พื้นฐานการจัดแสงในภาพยนตร์นั้น มักจะใช้หลักการจัดแสงแบบสามจุด( Three -Point Lighting) คือ แสงหลัก(Key Light) แสงรองหรือแสงลบเงา(Fill or Base Light) และแสงด้านหลัง (Back Light) จัดร่วมกัน แต่อาจจัดเพียงแหล่งแสง 2 แหล่ง หรือแหล่งแสงเดียวก็ได้ การจัดแสงหรือชนิดของไฟที่แตกต่างกัน จัดขนาดหรือปริมาณหรือค่าของแสง หรือจัดทิศทางของแสงแบบต่างๆ จะสื่อความหมาย นัยยะ ที่แตกต่างกันด้วย เช่น

การจัดแสงแบบ Three-Point แบบ High Key และแบบ Low Key ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight (Mthai. 2008)จัดแสงแบบไฮคีย์(High Key) คือการจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะให้บรรยากาศของภาพที่ดูสบายบางเบา สดชื่นแจ่มใส ส่วนของเงาหรือความมืดทึม จะมีแต่เพียงน้อย มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทรามา ประเภทโรแมนติก หรือ ประเภทตลกขบขัน จัดแสงแบบโลว์คีย์(Low Key) คือการจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมืดมาก หม่นมัว ทึมทึบ มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมของขวัญ ลึกลับ สืบสวนสอบสวน เพื่อสร้างความตึงตัน น่าค้นหา หรือใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์ประเภทฟิล์มนัวร์(film noir ) จะใช้การจัดแสงแบบนี้เป็นหลัก จัดแสงแบบใช้ทิศทาง(Light Directionality) เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงและเงาแก่ประธาน(Subjects)ของภาพ เช่น ผู้แสดงหลัก วัตถุ ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดหรือแสดงอารมณ์

โดยการจัดแสงหลัก(Key Light)ส่องในทิศทางหรือทำมุมองศากับประธานของภาพในมุมที่แตกต่างกันออกไป จะมีผลทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย เช่น การจัดแสงมาจากด้านข้าง(Side Light) จะแสดงความรู้สึกว่าผู้แสดงมีความซ่อนเร้นปิดบัง การจัดแสงมาจากด้านบน(Up Light) จะแสดงความรู้สึกลึกลับน่าเกรงขาม จัดแสงมาจากด้านล่าง ( Down Light) จะแสดงความน่าสะพรึงกลัว แต่หากจัดแสงมาจากด้านหน้า(Front Light) จะแสดงความรู้สึกปกติทั่วไป หากมีการปรับมุม(Angle)หรือองศาของทิศทางของแสงแตกต่างออกไป อารมณ์ความรู้สึก การสื่อความหมาย หรือนัยยะก็จะซับซ้อนและแตกต่างกันออกไปมากขึ้น

### **องค์ประกอบด้านสี (Color)**

สีความสัมพันธ์กับฉากและแสงอย่างยิ่ง สีเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ที่สามารถสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านสี ได้แก่ สีที่เกิดจากฉาก คือ

1. สีที่เกิดจากการสร้างขึ้นในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนังห้องสีของผ้าม่านตกแต่งห้อง สีของโต๊ะและเก้าอี้ สีของดอกไม้ หรือสีของอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆหรือแม้กระทั่งสีเครื่องแต่งกายของตัวแสดงที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ สี

2. สีที่เกิดจากการจัดแสง คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดแสงต่างๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่างๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านแผ่นฟิลเตอร์สีหรือเจลสีต่าง ๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้น ๆ

3.สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือ สีที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น สีที่เกิดจากการสร้างหรือการปรับสี(Color Grading) หรือ การแก้สี (Color Correction) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต(Post-Production) ฯลฯ การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพและสีสรรที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

### **องค์ประกอบด้านเสียง ( Sound )**

เสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนเต็มที่เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. เสียงในบทสนทนา (Dialogue) คือ เสียงที่เกิดจากถ้อยคำที่เปล่งออกมา เช่น เสียงสนทนาโต้ตอบ เสียงแสดงอารมณ์ของตัวแสดง รวมทั้ง เสียงบรรยาย (narration) ต่าง ๆ

2. เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เสียงที่ไม่ใช่เสียงพูด เป็นเสียง ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์จนกระทั่งจบ ได้แก่ เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เช่น เสียงฝีเท้าม้าวิ่ง เสียงรถยนต์วิ่ง เสียงลากสิ่งของ เป็นต้น หรือเสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เช่น เสียงลมพัด เสียงกลองเพลในระยยะไกล รวมทั้งเสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เพื่อความสมบูรณ์และอารมณ์ของภาพยนตร์ เช่น เสียงชกต่อย เสียงหักกระดูก เสียงระเบิด เสียงปีศาจ เป็นต้น

6.3) เสียงดนตรี (music) เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างความอารมณ์และรู้สึกต่าง ๆ ให้กับผู้ชม สามารถใช้เล่าเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ บ่งบอกบุคลิก

### สื่ออนิเมชัน

อนุชา เสรีสุชาติ(2548 : 1-2) กล่าวว่าสื่ออนิเมชันมีการผลิตที่แตกต่างจากภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง อนิเมชันนั้นเป็นการบันทึกภาพจากภาพถ่ายที่ละเฟรม โดยปราศจากการเคลื่อนไหว แต่ภาพที่ถูกบันทึกนั้น ได้มีการวางแผน ให้เกิดความเคลื่อนไหวเมื่อนำมาฉายด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์

### ขั้นตอนการผลิตสื่ออนิเมชัน

1.การคิด (Concept) การเขียนเนื้อเรื่อง (Development) การเขียนต้นฉบับ(Script) รวมไปถึงการวาด สตอรี่บอร์ด (Storyboard) และการทำเป็น แอนิเมติก (Animatic)

2.ทำภาพเคลื่อนไหว (Animating) การทำโมเดลตัวละครสามมิติให้เคลื่อนไหวตาม และเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น การปรับแต่งเวลาให้เหมาะสม การแสดงอารมณ์ทางใบหน้าของตัวละครการขยับปาก การเคลื่อนไหวของกล้อง เป็นต้น

3.แสงและเงา (Light and Shadow) แสงและเงานั้นจะสร้างมิติและอารมณ์ให้กับอนิเมชัน อารมณ์(Mood) แสงต่างชนิดจะให้อารมณ์ที่ต่างกันในแต่ละซีนอนิเมชัน เช่น แสงสว่างหรือมืด จะให้อารมณ์ที่สนุกสนานหรือเศร้า หรือโทนสีของแสงก็สามารถบอกรู้สึกอบอุ่น สบายหนาว เป็นต้น มิติ (Depth) แสงและเงาสามารถสื่อถึงความเป็นสามมิติบนจอสองมิติโดยการสร้างภาพลวงตาของความลึก ที่เกิดจากแสงเงาที่ตกกระทบนั่นเอง เวลา (Time) โทนของแสงสามารถบ่งบอกให้รู้ว่า เหตุการณ์ในขณะนั้น เป็น ตอนเช้าตอนเที่ยง ตอนกลางคืน และยังบอกว่าเป็นฤดูไหนได้อีกด้วย ตำแหน่งของไฟ (Position) ทิศทางของแสงจะมีความชัดเจนต่อรายละเอียดต่างๆ แสงฉายจากด้านบนมักจะแสดงความเป็นธรรมชาติได้มากกว่าแสงที่ฉายมาจากด้านล่าง

3.การประมวลผล (Rendering) โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะคำนวณและแสดงผลทุกๆ Pixel ออกมาเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวเปรียบเสมือนกับการถ่ายภาพในโรงละครที่จัด แสง ตัวละคร และองค์ประกอบต่างๆ สมบูรณ์แล้ว

4.การตัดต่อ (Composition) ภาพทั้งหมดที่ผ่านการ Render จะถูกนำมาตัดต่อ เช่น ภาพ ตัวละครกับภาพฉากหลัง รวบรวมคลิป แอนิเมชันเข้าด้วยกัน ใส่เสียงและปรับสี

จากแนวความคิดเรื่องสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน ทำให้เข้าใจความแตกต่างองค์ประกอบ ระหว่างสื่อภาพยนตร์และสื่ออนิเมชัน จึงสามารถนำแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์ความแตกต่าง ระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชันได้ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

### 2.3 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ฉันทชนก กันทะวงศ์ (2561) วิจัยเรื่อง “ภาพแทนเพศทางเลือกในภาพยนตร์ไทย” ได้วิเคราะห์หาภาพแทนของเพศทางเลือก ไว้ดังนี้

จากการศึกษาภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่า ผู้ผลิตภาพยนตร์มีการให้ภาพตัวละคร เพศทางเลือกไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งการให้ภาพแต่ละอย่างนั้นคือสร้างจากความเป็นจริงในสังคม ที่เพศทางเลือกต้องพบเจอในชีวิตจริง โดยแต่ละเรื่องได้สร้างให้ตัวละครเพศทางเลือก แต่ละเรื่องนั้นมีการให้ภาพที่ทั้งแตกต่างและเหมือนกัน ส่วนใหญ่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมักจะให้ภาพของเพศทางเลือก ในลักษณะคล้าย ๆ กันเกือบทุกเรื่อง โดยต้องการให้ภาพของความไม่สมบูรณ์แบบในชีวิตของเพศทางเลือกไม่ว่าจะเป็นรูปลักษณะภายนอก หรือเรื่องราวในชีวิตที่มักไม่ราบรื่นและสวยงามเหมือนคนทั่วไปเช่น เรื่องความรัก เรื่องหน้าที่การงาน รวมไปถึงทางเลือกในภาพยนตร์ได้มีการสร้างบทบาท และเรื่องราวชีวิตของเพศทางเลือกไว้ทั้งที่เป็นความจริงและเกินจริง เนื่องจากต้องการสะท้อนความคิดความต้องการของกลุ่มคนเพศทางเลือกที่ต้องการจะแสดงตัวตน ให้คนในสังคมยอมรับพวกเขามากขึ้น และจะสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่น ได้โดยไม่ถูกรังเกียจ จึงต้องนำเสนอเรื่องราวของภาพยนตร์ให้เกินจริง เพื่อให้คนในสังคมได้เข้าใจความรู้สึกของเพศทางเลือกอย่างลึกซึ้ง หากสังเกตภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับเพศทางเลือกแล้วจะพบว่า มีการสร้างภาพยนตร์แนวตลกมากกว่าแนวรามาชีวิต หรือความรัก เนื่องจากคนในสังคมนิยมบริโภคภาพยนตร์แนวตลกมากกว่า เพราะคิดว่าเพศทางเลือกนั้นต้องมีบุคลิก และพฤติกรรมที่ตลกอยู่เสมอ แต่ในความเป็นจริงแล้วเพศทางเลือกนั้นก็เหมือนกับเพศปกติ แต่เพราะว่าคนในสังคมชอบที่จะให้พวกเขาแสดงพฤติกรรมตลก หรือพยายามให้ภาพว่าพวกเขานั้นตลกเสมอ กลุ่มคนเพศทางเลือกจึงต้องแสดงพฤติกรรมที่ตลกออกมา เพื่อให้คนอื่นพึงพอใจและอยู่ร่วมกันในสังคมได้ ถึงแม้ว่าจะเป็นการฝืนความรู้สึกก็ตาม

**นิศารัตน์ ชัยสิทธิ์ (2557) วิจัยเรื่อง “การศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงญี่ปุ่นในอุดมคติหลังสงครามโลกครั้งที่สอง : ศึกษาจากละครเรื่องอุเมะจังเซนเซ” ได้วิเคราะห์ภาพแทนของผู้หญิงญี่ปุ่นในสมัยก่อนไว้ดังนี้**

จากละคร แสดงภาพแทนของผู้หญิงญี่ปุ่นในสมัยเมจิผ่านตัวละครหลัก 3 ตัวละคร โดย

ตัวละครแรกถูกนำเสนอให้มีลักษณะตรงตามหลักของผู้หญิงญี่ปุ่นในสมัยอดีตที่จะต้องเคารพสามี และทำหน้าที่ภายในบ้านให้ได้ดีที่สุด

ตัวละครที่สองถูกนำเสนอให้เป็นผู้หญิงในอุดมคติที่เรียนงานเย็บปักถักร้อยเพื่อฝึกฝนการเป็นแม่บ้านที่ดี การเรียนเย็บปักถักร้อยนั้นเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างตัวเองให้เป็นผู้หญิงที่ชายพึงปรารถนา

ตัวละครที่สามถูกนำเสนอให้เป็นตอบสนองความคาดหวังจากคนในครอบครัวของสามีที่อยากได้สะใภ้ ที่มีความเป็นแม่บ้านแม่เรือน เพื่อช่วยในการแบ่งเบาภาระภายในครอบครัวได้ สะท้อนให้เห็นว่า เรื่องการทำอาหารและงานบ้านยังคงเป็นเรื่องที่ผู้หญิงจะต้องรับผิดชอบมากกว่าการเป็นหน้าที่ของผู้ชาย

**นุชนาภรณ์ สมญาติ(2561) วิจัยเรื่อง “ชีริสวาย (Y): ลักษณะเฉพาะและการนำเสนอความรักของชายรักชาย” ได้วิเคราะห์การนำเสนอความรักและสัญญาทางเพศของชีริสชายรักชายไว้ดังนี้**

จากชีริสชายรักชาย 4 เรื่องที่ผู้วิจัยได้วิจัยมา ทุกเรื่องจะเป็นเรื่องราวความรักของวัยรุ่นผู้ชายที่กำลังศึกษาอยู่ การเล่าเรื่องมักจะมีลักษณะมีการขายฝัน คือสร้างตัวละครผู้ชายที่มีคุณสมบัติเพียบพร้อมทั้งหน้าตา รูปร่าง การศึกษา และฐานะ และมีเนื้อเรื่องความรักที่ค่อนข้างเกิดขึ้นได้ยากในชีวิตจริง โดยการขายฝันนี้เหมือนเป็นสิ่งบ่งชี้ว่าความรักของชายรักชายในชีวิตจริง ถ้าไม่ได้มีรูปร่างฐานะ และอาชีพที่มั่นคงก็อาจจะไม่เป็นที่ยอมรับ อีกทั้งยังมีการใช้บทบาทผู้หญิงในชั่วตรงข้ามตีกับร้ายเพื่อเป็นตัวแปรสำคัญของความสัมพันธ์ตัวละครหลัก และยังมีการใช้สัญญาในชีริสคือการที่นายเอกตีมนมชมพู โดยนมชมพูอาจเปรียบเหมือนสัญลักษณ์ของความอ่อนหวาน น่ารัก คล้ายผู้หญิง มีการใช้อัจฉริยะเพื่อแสดงความรู้สึกของตัวละคร โดยแสดงออกผ่านทาง สีหน้า น้ำเสียง หรือการสัมผัส และการสร้างชีริสวายนั้นเป็นการกระตุ้นให้สังคมยอมรับกลุ่มคนเพศที่ 3 ว่าเป็นคนปกติ เพราะเนื้อหาในชีริสวายนั้นกลุ่มคนชายรักชายก็ยังมีดำเนินวิถีชีวิตที่เหมือนผู้ชายธรรมดาทั่วไป

**ปิยะธิดา เกตุชาติและวรรณพร พงษ์เพ็ง(2560) วิจัยเรื่อง “ภาพแทนผู้หญิงในวรรณกรรมรักโรแมนติกสำหรับผู้ใหญ่ของสำนักพิมพ์ไลต์ ออฟ เลิฟ” ได้นำเสนอภาพแทนของผู้หญิงในวรรณกรรมไว้ดังนี้**

จากวรรณกรรมรักโรแมนติกสำหรับผู้ใหญ่ของสำนักพิมพ์ไลต์ ออฟ เลิฟ 10 เรื่องวิเคราะห์ภาพแทนของผู้หญิงที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อได้ดังนี้

การสร้างตัวละครหญิงของผู้เขียนสื่อถึง ผู้หญิงคือ วัตถุทางเพศ มารดา และภรรยาตามปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น จากข้อได้เปรียบเทียบของฝ่ายชาย และข้อด้อยของฝ่ายหญิง ในอีกทางหนึ่งนั้น การนำเสนอภาพแทนผู้หญิงก็เป็นการกำหนดภาพแทนผู้ชายคู่ขนานกันไป กล่าวคือผู้ชายเป็นเพศที่ขับเคลื่อนความสัมพันธ์ด้วยกามารมณ์อันเป็นธรรมชาติของตน แต่เพศหญิงนั้นเป็นเพศที่ให้ ความสำคัญในเรื่องความรัก เห็นได้จากตัวละครพระเอกที่ใช้แผนหลอกล่อหรือการหาวิธีต่างๆ ไม่ว่าจะด้วยวิธีการใดก็ตามจนนำไปสู่การคุกคามทางเพศ ให้นางเอกมาติดกับเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศของตนเอง ประเด็นดังกล่าว อาจกล่าวเสริมด้วยมุมมองของ แอนโทนี กิดเด็นส์ (Anthony Giddens) นักสังคมวิทยา ที่อธิบายว่า ถึงแม้ว่าผู้ชายจะมีความรู้สึกตกหลุมรักเช่นเดียวกับผู้หญิง และได้รับอิทธิพลจากอุดมคติของความรักโรแมนติกไม่น้อยไปกว่าผู้หญิง แต่ในทางปฏิบัตินั้น แตกต่างกัน โดยสิ้นเชิง สำหรับผู้ชายโดยส่วนใหญ่แล้วมองว่าความรัก คือการเข้าถึงและทำให้ได้มาเพื่อหญิงที่ตนเองรัก การสร้างงานวรรณกรรมรักโรแมนติกเป็นการสร้างสรรค์ผ่านจินตนาการให้ผู้อ่านได้เปิดมุมมองความคิด สำหรับอุดมคติรักโรแมนติกของผู้หญิงนั้นคือ การรักเดียวใจเดียวไม่มีเปลี่ยนแปลง ในขณะที่ผู้ชายสามารถแยกแยะความรักและความพิศวาสออกจากกัน

และในการตั้งชื่อตัวละครผู้ชายกับผู้หญิงก็มีสัญลักษณ์ที่ต่างกันซึ่งแสดงให้เห็นการสื่อสารเรื่อง ค่านิยมแบบจารีตที่สะท้อนอุดมคติเรื่องรูปลักษณ์และคุณสมบัติของผู้หญิง เช่น การตั้งชื่อที่สื่อถึงความงามโดยมีเครื่องประดับเป็นสื่อเปรียบเทียบ (รัตเกล้า, เพชรพราว) ชื่อที่สื่อถึงดอกไม้หอม (แก้วเจ้าจอม, ทิพย์มณฑา) ชื่อที่สื่อถึงลักษณะความงาม ความเป็นกุลสตรี และผู้มีคุณธรรมตามตัวนางในวรรณคดีไทย (อมิตดา, (ปรี) ทรศิการ์, เมขลา) ต่างไปจากชื่อตัวละครเอกฝ่ายชายที่สื่อถึงความยิ่งใหญ่ พละกำลัง เช่น แมกซิมัส รามสูร

**ยุพิน วงษ์จัน (2561) วิจัยเรื่อง” การวิเคราะห์นิยายวาย(Y) ออนไลน์ที่ดัดแปลงเป็นละครชุด (Series) ทางโทรทัศน์” ได้วิเคราะห์เรื่องการนำเสนอหรสนิยมทางเพศของนิยายวายและซีรีส์วายไว้ดังนี้**

ในนิยายและในซีรีส์ผู้เขียนต้องการสร้างความคิดแบบใหม่ต่อกลุ่มคนรักเพศเดียวกัน โดยการกำหนดให้ตัวละครทั้งสองนั้นมีความรู้สึกต่อสิ่งต่างๆในฐานะของเพศชายเพื่อต้องการให้ผู้อ่านมองผู้ที่

เป็นชาวรักเพศเดียวกันนั้นเป็นเพียงแค่รสนิยมความชื่นชอบที่แตกต่างกันเท่านั้น จึงเป็นสิ่งที่ไม่แปลกแยกจากสังคมและเป็นสิ่งที่บอกได้ว่าวรรณกรรมออนไลน์ในปัจจุบันนี้เปิดกว้างมากขึ้นในเรื่องเพศ มีการนำเสนอถึงความหลากหลายทางเพศโดยต้องการนำเสนอเพศที่สามเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในสังคม โดยการสร้างตัวละครที่เมื่อมองจากภายนอกไม่สามารถรู้ได้ว่าตัวละครตัวนั้นเป็นเพศที่สามหรือไม่ เพราะต้องการสะท้อนให้เห็นถึงคนกลุ่มนี้ในสังคมว่าไม่มีความแตกต่างไปจากเพศชายและเพศหญิงทั่วไปแต่สิ่งที่แตกต่างกันนั้นเป็นเพียงแค่ความชื่นชอบและรสนิยมทางเพศเท่านั้น

### **โยธิน สวัสดิ์โยธิน (2551) วิจัยเรื่อง “การสร้างภาพความเป็นชายแบบ เมโทรเซ็กส์ชวล ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์” ได้วิเคราะห์เรื่องสัญลักษณ์ของผู้ชายในภาพยนตร์โฆษณาไว้ดังนี้**

รูปแบบสัญลักษณ์เพื่อการบริโภคจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็น ภาพ เสียง ภาษา และสัญลักษณ์ โดยรูปแบบสัญลักษณ์เพื่อการบริโภคดังกล่าวสามารถสื่อถึงลักษณะของผู้ชายแบบเมโทรเซ็กส์ชวลได้อย่างชัดเจน จากภาพยนตร์โฆษณา 15 เรื่อง พบว่าสัญลักษณ์ที่พบ ปรากฏลักษณะผู้ชายแบบเมโทรเซ็กส์ชวลคือ

ภาพการแต่งกาย จะแต่งกายด้วยชุดที่มีความทันสมัยและเป็นแฟชั่น มีเครื่องประดับต่างหู แว่นตา นาฬิกา เพราะผู้ชายแบบเมโทรเซ็กส์ชวลให้ความสำคัญกับการแต่งตัวและพิธีพินัยในภาพลักษณ์ภายนอกพอกๆกับผู้หญิง

ภาพสถานที่ จะเป็นภาพเมืองใหญ่ที่มีความเจริญ ร้านอาหารที่หรูหรา บ้านรูปแบบทันสมัย โมเดิร์นสไตล์ รวมถึงสถานที่ออกกำลังกาย และห้องสปา เพราะเป็นแนวความคิดของความเป็นชายแบบเมโทรเซ็กส์ชวล ที่เป็นคนเมือง มีรูปแบบการใช้ชีวิตอยู่ในเมืองหลวงเป็นหลัก

ภาพสิ่งของ มีการใช้เครื่องใช้ที่ทันสมัยเช่นคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเพลงแบบพกพา และผู้วิจัยยังพบรถยนต์ เรือสำราญ เป็นเหมือนสิ่งที่บ่งบอกฐานะ ความมีระดับในสังคมของผู้ชาย

### **วรางคณา สุขมวง (2560) วิจัยเรื่อง “ภาพสะท้อนคนรักเพศเดียวกันในสังคมผ่านภาพยนตร์ไทย” ได้นำเสนอภาพแทนความเป็นเพศในภาพยนตร์ ไว้ดังนี้**

การสะท้อนวิถีชีวิตจากภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักสื่อคนรักเพศเดียวกัน จากจากโครงเรื่อง ตัวละคร ภาพ ฉาก จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักสื่อถึงชายรักชาย มีเนื้อหาความสัมพันธ์ เริ่มต้นมาจากความผูกพันรูปแบบเพื่อนสนิทแล้วพัฒนาเป็นคนรัก ตัวละครในภาพยนตร์จะแบ่งเป็นยอมรับตัวเองตั้งแต่แรก กับเพิ่งคนพบตัวเอง สิ่งที่สะท้อนออกมาคือกรอบจากสังคมครอบครัว ถ้ายอมรับได้ตัวละครจะเปิดเผยและยอมรับความเป็นตัวเอง แต่ถ้าสังคมครอบครัวปิดกั้นจะเกิดเป็นความกดดันไม่กล้าแสดงออกจากที่ปรากฏในภาพยนตร์ ส่วนฉากที่สะท้อนวิถีชีวิตจะเห็นได้จาก

สถานที่ศึกษา โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยเป็นสถานที่ขยายสังคมให้มีความกว้างขวางขึ้นการรู้จักหรือพบปะผู้คนทำให้เรียนรู้ชีวิต ตลอดจนโซเชียลมีเดียเป็นแหล่งชุมชนสาธารณะง่ายต่อการติดต่อในสังคมปัจจุบันและกล้าที่จะเปิดเผย ส่วนภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักสื่อถึงหญิงรักหญิง โครงเรื่องการสะท้อนวิถีชีวิตโดยมีเนื้อหา ความสัมพันธ์เริ่มต้นมาจากความผูกพัน ความใกล้ชิด ความเข้าใจกัน พัฒนาความรู้สึกจนกลายเป็นความรักเช่นเดียวกับ ภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักสื่อถึงชายรักชาย พัฒนาความรู้สึกจนกลายเป็นความรัก ตัวละครที่ยอมรับตัวเองตั้งแต่แรกจะแสดงออกในรูปลักษณะภายนอก เช่น ทอม จะมีการแต่งกายและบุคลิกภาพที่ชัดเจน ส่วนกรณีผู้หญิงที่ชอบทอมหรือดี ความรักที่มีให้ก็จะแสดงออกอย่างชัดเจน ส่วนคนที่เพิ่งพบตัวเองส่วนใหญ่รูปลักษณะจะเป็นหญิงแท้ แต่ลึกลงในความรู้สึกและมีกรอบทางสังคมไม่แสดงออก ฉากที่สะท้อนวิถีชีวิตจะเห็นได้จาก สถานที่ศึกษา โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยเป็นสถานที่ขยายสังคมให้มีความกว้างขวางขึ้นเช่นเดียวกันกับชายรักชาย

**ศุภวารรณ คงสุวรรณ (2561) เขียนบทความเรื่อง “นิยายวาย : กระแสนิยม และกระแสจกสะท้อนสังคมที่ไร้เพียงสาทางเพศ” ได้วิเคราะห์เรื่องรสนิยมทางเพศที่แฝงไว้ในนิยายวายไว้ดังนี้**

ในนิยายวายจะมีคำเรียกตัวละครที่มักใช้กัน คือ เคะ หมายถึงผู้ชายที่เป็นฝ่ายรับในความสัมพันธ์ ส่วนตัวละครที่เป็นฝ่ายรุกจะถูกเรียกว่า เมะ ข้อสังเกตเกี่ยวกับนิยายวายเป็น 2 ประเด็น

- 1.ผู้อ่านนิยายวายส่วนมากนั้นเป็นผู้หญิง และเป็นนิยายที่เขียนเพื่อให้ผู้หญิงอ่าน เพราะฉะนั้น ตัวละครเคะ จึงมีลักษณะคล้ายผู้หญิงอยู่มาก
- 2.ตัวละครซึ่งเป็นเพศชายเหมือนกัน จะมีความเท่าเทียมในความสัมพันธ์มากกว่า และมีบทบาทในการเป็นคู่รักโดยที่ฝ่ายหนึ่งไม่ต้องอ่อนแอ ไม่ต้องให้พระเอกเป็นคนช่วยเหลือตลอดเวลา ซึ่งความคิดนี้จะแตกต่างจากนิยายชายหญิง แต่ความคิดนี้ก็มีปัจจัยเรื่องความเท่าเทียมทางเพศในแต่ละสังคมมาเกี่ยวข้องด้วย เนื่องจากการอิงตัวละครจากผู้หญิงในสังคมที่ผู้หญิงเป็นฝ่ายด้อยหรือถูกกด

แม้ตัวละครเคะจะมาจากภาพสะท้อนของผู้หญิง แต่เมื่อออกมาเป็นนิยายวายแล้ว ตัวละครที่เป็นชายรักชายย่อมเป็นภาพแทนของเพศทางเลือก โดย เคะ คือเพศที่ไม่ใช่หญิงและชาย เกินจากหญิงมานิดนึง แต่ก็ยังไม่ชายเสียทีเดียว นิยายวายจึงเป็นสื่อสำหรับผู้หญิง มากกว่าสื่อเพื่อ LGBT

ในฉากที่มีการบรรยายบทเพศสัมพันธ์ในนิยายวายก็จะเรียกว่า NC หรือย่อมาจาก No Children เมื่อต้องบรรยายฉาก NC นักเขียนก็จะตัด NC ไปลงในช่องทางที่ปิดขึ้น เพื่อเป็นการเซ็นเซอร์ กันฉากที่ไม่เหมาะสมกับผู้อ่านที่อายุน้อย ในสังคมเถียงกันว่า Pornography (สื่อทางเพศ) เช่น หนังสือ หรือหนังสือภาพถ่ายวาบหวิว ควรที่จะมีอยู่ในสังคมหรือเปล่า ผู้เขียนบทความมองว่ามัน



เป็นส่วนที่ทำให้วัยรุ่นได้ปลดปล่อยความเคร่งเครียดทางเพศ นอกจากนั้น NC ยังเป็นทางเลือกที่เป็นมิตรสำหรับผู้หญิง ท่ามกลางสื่ออื่นๆ ที่ผลิตซ้ำค่านิยมที่มองผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศด้วย

ในตำนานวิจัยของไต้หวันที่ผู้เขียนบทความได้อ้างถึงบอกว่า ฉากเรทของนิยายวายมันเป็นการระบายความรู้สึกทางเพศของผู้หญิงด้วย เพราะบางครั้งในหนังไป ผู้หญิงจะกลายเป็นวัตถุทางเพศ หรือถูกทำร้าย มันจะมีนิยายที่ ผู้หญิงเป็นโสริยา ดาวพระศุกร์ แล้วก็จะมีผู้ชายหล่อ รวย มาเบย์ มาหยิบยื่นความเป็นสามีให้ ซึ่งผู้หญิงบางคนในยุคใหม่ไม่ชอบอะไรแบบนี้ เพราะมันคือความสัมพันธ์แบบผู้ชายเข้มแข็งผู้หญิงอ่อนแอ นิยายวายจึงกลายเป็นช่องว่างให้ผู้หญิงที่ต้องการเสพสื่อทางเพศสามารถเสพ ได้โดยที่ไม่รู้สึกว่าจะเจ็บปวดในเรื่องเพศของตัวเอง

### **สิรภพ แก้วมาก (2558) วิจัยเรื่อง “การสร้างตัวละครหลักและวิธีการเล่าเรื่องชายรักชายในสื่อบันเทิงไทย” ได้วิเคราะห์องค์ประกอบการสร้างตัวละครชายรักชายในสื่อบันเทิงไว้ดังนี้**

จากชายรักชายในสื่อบันเทิง จะเห็นได้ว่าการสร้างตัวละคร 3 แบบคือ

1. ตัวละครชายรักชายภาพเหมารวม ถูกสร้างมาจากชุดความคิดภาพเหมารวมของชายรักชาย โดยเหมารวมภาพชายรักชายในภาพความเป็นชาย (เกย์) และชายรักชายในภาพความเป็นหญิง (กะเทย) มักมีการแสดงออกและคุณลักษณะบางประการค่อนข้างไปทางภาพของความเป็นหญิงอารมณ์อ่อนไหวนอกจากนี้ยังมีลักษณะปากคอเราะร้ายพฤติกรรมค่อนข้างอ่อนคินเดียวหรืออารมณ์รุนแรง

2. ตัวละครชายรักชายชุดความคิดรักต่างเพศ มีชุดความคิดเรื่องเพศวิถีแบบรักต่างเพศเป็นหลัก ตัวละครมีความขัดแย้งกับเพศวิถีของตนเอง มักเริ่มต้นด้วยสถานะโสดหรือมีความสัมพันธ์กับผู้หญิงและมีทัศนคติไม่ดีกับเพศวิถีชายรักชายของตนเอง ลักษณะของตัวละครนี้คือตัวละครมีประสบการณ์ความรักกับเพศตรงข้ามเท่านั้นเมื่อตัวละครนี้เกิดความรู้สึกรักกับเพศเดียวกันจะรู้สึกขัดแย้งกับตนเองและมองว่าความสัมพันธ์นี้ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงได้และจะเก็บความสัมพันธ์นี้เป็นความลับ

3. ตัวละครชายรักชายเจเนอเรชั่นวาย ตัวละครกลุ่มนี้มักอยู่ในช่วงอายุประมาณ 15-25 ปีโดยจะมีความต้องการอิสระ ไม่ชอบทำตามกฎระเบียบ ยอมรับการเปลี่ยนแปลง ให้ความสำคัญกับปัจเจกบุคคลและอัตลักษณ์ส่วนตัว ในมุมมองเพศวิถีชายรักชายของตัวละครเจเนอเรชั่นวายมีความเข้าใจรสนิยมทางเพศและพฤติกรรมทางเพศของตนเอง มีทัศนคติที่ดีต่อเพศวิถีของตนเอง

## Lawlongbus (2559) เขียนบทความเรื่อง “นัยแห่งการ(จ้อง)มองในนิตยสาร Significance of Gaze in Magazine” ได้วิเคราะห์สัญลักษณ์การจ้องมองของผู้ชายผ่านนิตยสารไว้ดังนี้

การมองมีนัยสำคัญไปถึงขั้นของการอ่านความหมาย (Reading) ที่มาพร้อมกับภาษาภาพในระดับของสัญลักษณ์ (Sign) ในตัวสื่อหรือตัวบท (text) ต่าง ๆ ในบรรดาการบริโภค การมองเป็นจุดกำเนิดของสัญลักษณ์และการสื่อสารของมนุษย์ผ่านภาษาร่างกาย (Gesture) ใบหน้า (Facial Expression) เสื้อผ้าหน้าผม (Fashion) เป็นไปตามกรอบที่สังคมและวัฒนธรรมกำหนดไว้ ภาพถ่ายล้วนแล้วแต่เต็มไปด้วยหลุมพรางแห่งมายาคติเพราะนอกจากภาพถ่ายให้ความหมายตรงจากสิ่งที่นำเสนออยู่เบื้องหน้า (Denotative Meaning) ก็ให้ความหมายแฝง (Connotative Meaning) ด้วย ภาพถ่ายจากที่เคยเป็นเครื่องมือทางศิลปะและวัฒนธรรม ได้นำมาใช้ในการนำเสนอสินค้า ผ่านกระบวนการโฆษณาและการตลาด เพราะภาพถ่ายและการถ่ายภาพเกิดจากระบบทุนและอำนาจทางเศรษฐกิจ ได้พัฒนาขึ้นมาพร้อมกับระบบทุนนิยมนับตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 การถ่ายภาพเพื่องานโฆษณาจึงต้องมีการใส่รหัส (Encoding) เข้าไป เพื่อที่จะได้ทำหน้าที่เป็นสาร (Message) ไปสู่ผู้รับและผู้รับสารก็ต้องถอดรหัส (Decoding) ออกมา ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับแนวคิดความเป็นหญิง (Femininity) และความเป็นชาย (Masculinity) ยกตัวอย่าง ภาพถ่ายแฟชั่นและโฆษณาในช่วงทศวรรษที่ 1930-40/1940-50 นั้นเน้นให้ผู้หญิงเป็นตัวแทนของสินค้า ขณะที่ช่วงทศวรรษที่ 1970-90 เน้นไปที่ความความยั่วยวน (Eroticism) มุมมองของภาพหรือกล้อง จึงถ่ายทอดมุมมองแทนสายตาของเพศชายที่จ้องมองไปที่เพศหญิง (Male Gaze)

ยกตัวอย่างหน้าปกของหนังสือ

นิตยสาร Vogue

องค์ประกอบบนหน้าปก (Composition)

มีความเป็นชนชั้นสูง มีสไตล์ มีความเป็นผู้หญิงอยู่สูง (Feminine) กลุ่มเป้าหมายคือ หญิงสาว อายุ 25 ขึ้นไป การใช้พื้นที่ด้านหลัง (Negative Space) เยอะ ไม่แออัด จอแจ ภาพถ่ายเจาะเฉพาะครึ่งใบหน้า เน้นความเป็นส่วนตัว (Bourgeois) บ่งบอกความมีฐานะเหลือเฟือ หรุษรา สง่างาม ภาพเพียงภาพเดียวจึงเพียงพอต่อการทำหน้าที่ส่งสารในฐานะภาพหลัก (Key Image) ขณะที่องค์ประกอบทรงตัว V ของผู้หญิง ส่งนัย (Connote) ถึงความ Smart ความเป็นเพศหญิง อีกทั้งยังหมายถึงชื่อของนิตยสาร Vogue อีกด้วย

สี (Color) โทนสีและอารมณ์ในภาพ (Tone and Mood)

ใช้สีหวานและนุ่มนวล (Soft color/Pastel) สีเบจ (beige) เป็นน้ำตาลอ่อน สีครีม หรือส้มอ่อน ดูนุ่มนวล สบายตาไม่ฉูดฉาด เป็นธรรมชาติ มีความเป็นหญิง โทนสีเทานั้นให้ความนิ่ง ความเป็นเกียรติ มีสถานภาพทางสังคมที่สูงส่งเป็นที่นับถือ และสื่อถึงความเป็นมืออาชีพ

รูปที่ใช้ (Image)

นางแบบและตัวบุคคลส่งนัย ถึง

- คนอ่านในอุดมคตินั้นมีระดับ รสนิยม การศึกษา
- แฟชั่นแสดงความมั่นใจ เป็นผู้หญิงที่ดูแลตัวเองได้ และประสบความสำเร็จในอาชีพและการทำงาน

แบบตัวอักษรของหัวหนังสือ (Typo/Magazine Head)

มีการส่งนัย (Connote) คือ ความบางของตัวอักษร มีโค้งเว้า สื่อถึงความอ่อนหวาน ความสง่า ความสมบูรณ์แบบ ความคลาสสิก มีสไตล์

นิตยสาร FHM และ MARS

องค์ประกอบบนหน้าปก (Composition) และ รูปที่ใช้ (Image)

นิตยสาร 2 เล่มนี้นับเป็นตัวอย่างของพัฒนาการในการยกระดับการบริโภคความหมายให้ดูมีรสนิยมมากขึ้น เป็นการบ่งบอกว่าผู้หญิงในภาพคืออาหารตา การโพสท่าทำ บ่งบอกนัย ว่าเป็นอาหารพร้อมเสิร์ฟ ที่มีอยู่ครบเครื่อง ถ้าเปรียบเป็นขนมเค้ก รูปร่างก็คือก้อนขนมที่จิตใจใส่มาทั้งก้อน มีรายละเอียดการตกแต่งหน้า ที่ดูอร่อยตาและชวนชิม จึงเป็นภาพแบบ Seductive (ยั่วยวน) ซึ่งส่งรหัสว่า เป็นความมั่นใจ มีเสน่ห์ดึงดูดใจ ทำท่ายั่วยวน ไม่ว่าจะ เป็นมือที่เกี่ยวข้องขบถกบงกช ยืนเผชิญหน้าแบบตรงๆ หรือการนอนบิดเป็นรูปตัว S เพื่อเน้นสัดส่วนโค้งเว้าและชวนให้ชม

สี (Color) โทนสีและอารมณ์ในภาพ (Tone and Mood) และแบบตัวอักษรของหัวหนังสือ (Typo/Magazine Head)

สีสันจัดจ้าน จงใจใช้สีโทนร้อน โดยเฉพาะพื้นหลังสีส้มหรือแดง บ่งบอกถึงทั้งความยั่วยวน กิเลส อันตราย การเล่นกับไฟ ใช้สีขาว อันเป็นรหัสของความทันสมัย หมายถึงความเป็นผู้หญิงหัวสมัยใหม่ที่เปิดกว้างในทัศนะอย่างเป็นบวกที่มีต่อเรื่องชีวิตและเรื่องเพศ

## 2.4 กรอบความคิดและการวิเคราะห์

การศึกษาเรื่อง “การนำเสนอสนิยมทางเพศผ่านสัญญาณภาพยนตร์วายและอนิเมชัน” ได้สรุปและนำเอาแนวความคิดที่ได้มาจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาทำเป็นกรอบความคิด ได้ดังนี้

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้นำเอาแนวความคิดที่ได้รับการทบทวนเรื่องแนวคิดสัญวิทยา แนวคิดเรื่องเพศ และแนวคิดเรื่องสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน ซึ่งจะนำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และแนวคิดการสร้างภาพแทน และแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย ซึ่งจะนำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

### 2.4.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 วิธีการนำเสนอสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน

#### วิธีการนำเสนอสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน

ภาพยนตร์ นำเสนอสนิยมทางเพศของกลุ่มคนเพศที่ 3 ไว้ว่าเป็นความรักที่ไม่ได้แตกต่างกับความรักของชายหญิง โดยให้พระเอกแทนผู้ชาย และนายเอกแทนผู้หญิง ภาพยนตร์ต้องการให้ข้อคิดที่ว่าความรักเป็นสิ่งที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพศ แต่เป็นเรื่องของหัวใจ

อนิเมชัน นำเสนอสนิยมทางเพศของกลุ่มคนเพศที่ 3 ไว้ว่าเป็นความรักที่ชายฝันและเกินจริง เพราะตัวละครหลักจะต้องมีความสมบูรณ์ในด้านหน้าตาความสามารถ ฐานะถึงจะมีความรักที่สมบูรณ์ได้ในอนิเมชันได้

ภาพที่ 1 กรอบความคิดวิธีการนำเสนอสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน

## 2.4.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 วิธีการนำเสนอธรรมเนียมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์

### วิธีการนำเสนอธรรมเนียมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์

#### Male gaze

ผ่านสัญลักษณ์ ตัวละครชายเอกที่เปรียบ  
เหมือนผู้หญิงในชีวิตจริง มีรูปร่างบาง  
เอวคอด ผิวพรรณสะอาด และพูดจา  
เรียบร้อย เสียงอ่อนโยน

#### Homosexuality

- เกย์รุก ผ่านสัญลักษณ์ความแข็งแรง  
และเล่นกีฬา มีอำนาจในสถานที่  
นั้นๆ
- เกย์รับ ผ่านสัญลักษณ์ความ  
อ่อนโยน นิสัยการรับประทาน  
อาหารที่เหมือนผู้หญิง

ภาพที่ 2 กรอบความคิดวิธีการนำเสนอธรรมเนียมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์

### บทที่ 3

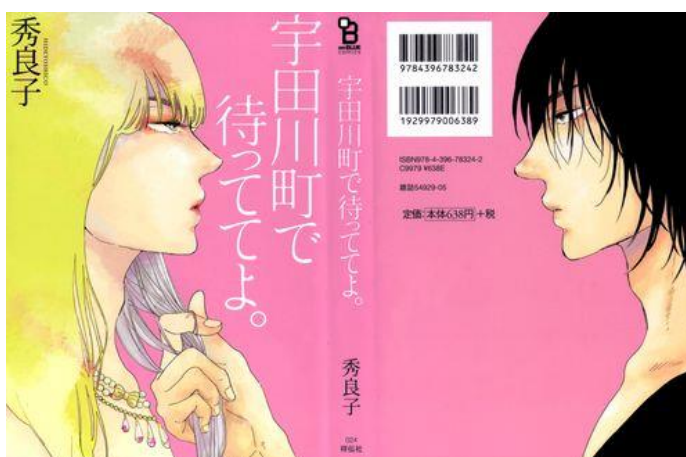
#### ข้อมูลพื้นฐานของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

การศึกษาเรื่อง “การนำเสนอหรสนิยมทางเพศผ่านสัญญาะหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน” เพื่อความสะดวกในการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้หาข้อมูลเบื้องต้นของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi โดยแบ่งเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของภาพยนตร์และอนิเมชัน ลักษณะของภาพยนตร์และอนิเมชัน เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์และอนิเมชัน วิธีการนำเสนอ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi ตามวัตถุประสงค์ทั้งสองข้อ

#### 3.1 ลักษณะภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง Udagawachou de mattete yo หรือชื่อภาษาอังกฤษคือ I will wait you in Udagawa ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้เคยติดอันดับที่ 5 การ์ตูน Boy's Love ยอดนิยมที่จัดโดยนิตยสาร Kono BL ga Yabai! 2014

ผลิตเมื่อ 25 กรกฎาคม พ.ศ.2558 โดย ผู้กำกับ โนริโกะ ยูอาสะ (Noriko Yuasa) อายุ 42 ปี ผู้เขียนฮิโรโคะ คนะสะสึกิ (Hiroko kanasugi) อายุ 44 ปี



ภาพที่ 3 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Udagawachou de mattete yo

ที่มา : <https://twitter.com/Ticfordoph/status/693085182505590784?s=20>



ภาพที่ 4 ปกดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

ที่มา : <https://twitter.com/Ticfordoph/status/693085182505590784?s=20>

### 3.2 ประเภทของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

ภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo เป็นภาพยนตร์ชีวิตและรักโรแมนติก ภาพยนตร์ โดยมีความยาว 1 ชั่วโมง 5 นาที

### 3.3 เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์ Udagawachou de mattete เป็นเรื่องราวของเด็กหนุ่มมัธยมปลาย ยาชิโระ โทโมยะ (Tomoya Yashiro) รับบทโดย ริวกิ โยโคตะ (Ryugi Yokota) ที่ชอบเสื้อผ้าผู้หญิงและมีความสุขเวลาได้แต่งตัวเป็นผู้หญิงแต่ไม่ได้เบี่ยงเบนทางเพศ จนกระทั่งวันหนึ่ง โมโมเสะ เค็งงะ (Keigo Momose) รับบทโดย มาริโอะ คุโรบะ (Mario Kuroba) เพื่อนร่วมห้องของยาชิโระ ได้บังเอิญไปเจอยาชิโระแต่งตัวเป็นผู้หญิงที่สถานีรถไฟชิบูย่า โมโมเสะรู้สึกว่ายาชิโระน่ารักตั้งแต่นั้น ยาชิโระจึงถูกโมโมเสะจับตามองและตามตื้อทั้งที่โรงเรียนและระหว่างเดินทางกลับบ้าน โมโมเสะได้พยายามขอยาชิโระคบเป็นแฟนแต่โมโมเสะได้ปฏิเสธเพราะตนไม่ได้ชอบผู้ชาย แต่สุดท้ายโมโมเสะก็ทำให้ยาชิโระยอมและพัฒนาความสัมพันธ์จนได้เป็นแฟนกัน

ตัวละคร ในเรื่อง Udagawachou de mattete yo มีละครหลักอยู่ 2 ตัวละคร

1. โมโมเสะ เคโงะ รับบทโดย มาริโอะ คุโรบะ เป็นตัวละครที่แทนเพศผู้ชาย เด็กผู้ชายธรรมดาที่เห็นเพื่อนร่วมห้องแต่งตัวเป็นผู้หญิงแล้วจึงตกหลุมรัก



ภาพที่ 5 โมโมเสะ เคโงะ รับบทโดย มาริโอะ คุโรบะ

ที่มา : <http://iamzeonblog.blogspot.com/2015/04/udagawachou-de-mattete-yo-live-action.html>

2. ยาชิโระ โทโมะยะะ รับบทโดยริวกิ โยโคตะ เป็นตัวละครที่แทนเพศผู้หญิง เด็กผู้ชายที่ชอบแต่งตัวเป็นผู้หญิงแต่ไม่ได้เป็ยงเบนทางเพศ



ภาพที่ 6 ยาชิโระ โทโมะยะะ รับบทโดยริวกิ โยโคตะ

ที่มา : <http://iamzeonblog.blogspot.com/2015/04/udagawachou-de-mattete-yo-live-action.html>



### 3.4 วิธีการนำเสนอภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

การนำเสนอเรื่องราวของภาพยนตร์ : เล่าเรื่องตามลำดับเวลา

การเริ่มต้นของภาพยนตร์ : เริ่มจากเปิดปัญหา

การจบของภาพยนตร์ : จบแบบดี ปัญหาสามารถคลี่คลายได้

### 3.5 ลักษณะอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

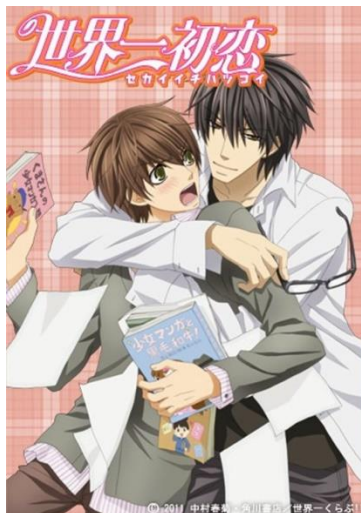
อนิเมชันที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง Sekaiichi hatsukoi หรือชื่อภาษาอังกฤษคือ The World's Greatest First Love ชื่อภาษาไทยพิมพ์หัวใจใส่รัก ซึ่งอนิเมชันเรื่องนี้มีทั้งหมด 2 ภาค โดยแต่ละภาคจะมีทั้งหมด 12 ตอน มีตอนพิเศษในภาคแรก 2 ตอนและตอน The movie ในภาคสอง 1 ตอน รวมทั้งหมดมี 27 ตอน

ผลิตเมื่อ 9 เมษายน พ.ศ.2554 โดย ผู้กำกับ ชิอะคิ คน (Chiaki Kon) ผู้เขียนหนังสือการ์ตูน ชุงิกุ นะคามุระ (Shungiku Nakamura) ภายใต้การควบคุมของบริษัท Studio Deen



ภาพที่ 7 ปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sekai-ichi\\_Hatsukoi.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sekai-ichi_Hatsukoi.jpg)



ภาพที่ 8 ปกออนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

ที่มา : [shorturl.at/PRWY4](http://shorturl.at/PRWY4)

### 3.6 ประเภทของอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

อนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi เป็นอนิเมชันรักโรแมนติกและเป็นอนิเมชันวาย

### 3.7 เนื้อเรื่องย่อของอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

เรื่องราวความรักในสำนักพิมพ์มารุควาว่า โอโนเดระ ริสึ บรรณาธิการหน้าใหม่ ผู้ที่จะเข้ามาทำงานในสำนักพิมพ์มารุควาว่าเป็นวันแรก ความหวังของเขาคือต้องการทำงานในแผนกวรรณกรรมที่ตนเองถนัด แต่กลับถูกบรรจุให้เข้าทำงานในแผนกการ์ตูนผู้หญิงแทน โดยมี ทาคาโนะ มาซามุเนะ เป็นหัวหน้า บรรณาธิการ ซึ่งเคยมีอดีตร่วมกันกับเขามาก่อน เพียงแค่เจอกัน มาซามุเนะก็จำริสึได้ในทันที แต่ริสึ จำมาซามุเนะไม่ได้ เป็นผลพวงมาจากเรื่องราวที่ทำให้ทั้งสองเข้าใจผิดกันในอดีตเมื่อ 10 ปีก่อน ริสึต้องการลืมรักครั้งแรกที่ไม่สมหวัง จนกระทั่งในอีก 10 ปีต่อมา ริสึก็จำไม่ได้แม้กระทั่งหน้าของมาซามุเนะ และถึงแม้จะเผชิญหน้ากันตรงๆ ริสึก็ไม่แม้แต่จะสะกิดใจด้วยซ้ำ เพราะนามสกุลของมาซามุเนะได้เปลี่ยนตามคุณแม่ที่แต่งงานใหม่ จาก ซากะเป็น ทาคาโนะ จนมาซามุเนะได้บอกกับริสึว่าตนเป็นใคร ริสึไม่เชื่อแต่มีคำพูดหนึ่งที่ทำให้ความทรงจำของริสึที่มีต่อมาซามุเนะนั้นกลับมา นั่นก็คือ “ฉันจะทำให้นายบอกว่าชอบฉันอีกครั้งให้ได้” เรื่องราวความรักของทั้งสองคนจึงได้เริ่มต้นใหม่

ตัวละคร ในเรื่อง Sekaiichi hatsukoi มีละครหลักอยู่ 2 ตัวละคร

1. ทาคาโนะ มาซามูเนะ พากย์เสียงโดย คัตสึยูกิ โคนิชิ เป็นตัวละครที่แทนเพศผู้ชาย



ภาพที่ 9 ทาคาโนะ มาซามูเนะ

ที่มา : <https://rei.animecharactersdatabase.com/uploads/chars/5092-1857971456.png>

2. โอนิเดระ ริสึ พากย์เสียงโดย ทากาชิ คนโดะ เป็นตัวละครที่แทนเพศผู้หญิง



ภาพที่ 10 โอนิเดระ ริสึ

ที่มา : <https://rei.animecharactersdatabase.com/uploads/chars/5092-2003675195.png>

### 3.8 วิธีการนำเสนออนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi

การนำเสนอเรื่องราวของภาพยนตร์ : เล่าเรื่องโดยย้อนไปที่อดีตก่อนแล้วค่อยเล่าตามลำดับเวลา

การเริ่มต้นของภาพยนตร์ : เริ่มจากเปิดปัญหา

การจบของภาพยนตร์ : จบแบบดี ปัญหาสามารถคลี่คลายได้

### 3.9 สรุปท้ายบท

จากข้อมูลของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และข้อมูลของอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi พบว่าทั้ง 2 เรื่องมีเนื้อหานำเสนอความรักในรูปแบบผู้ชายรักกับผู้ชายเหมือนกัน ผู้ชายเป็นตัวละครในการดำเนินเรื่อง ส่วนผู้หญิงเป็นแค่ตัวละครประกอบเท่านั้น แต่ถึงอย่างไรก็ตามก็มีการแบ่งแยกเพศชาย และเพศหญิงไว้ในตัวละครหลักที่เป็นผู้ชาย

ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลดังกล่าวนี้ไปวิเคราะห์ในบทที่ 4 และ 5 เพื่อให้ได้คำตอบของวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ 2

## บทที่ 4

### รสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน

ในบทนี้จะเป็นการนำเสนอถึงการศึกษารสนิยมทางเพศของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi โดยผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์รสนิยมทางเพศของตัวละครว่าได้นำเสนออย่างไร ซึ่งจะแบ่งเป็น 3 ประเด็นได้แก่ การศึกษารสนิยมทางเพศของภาพยนตร์ การศึกษารสนิยมทางเพศของอนิเมชัน เปรียบเทียบรสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน

#### 4.1 รสนิยมทางเพศของภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์รสนิยมทางเพศในภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo ผู้วิจัยพบว่าในเรื่องได้มีการนำเสนอรสนิยมทางเพศ 2 รสนิยมทางเพศได้แก่ รักต่างเพศ(Heterosexuality) และรักเพศเดียวกัน(Homosexuality)

##### 4.1.1 รักต่างเพศ (Heterosexuality)



ภาพที่ 11 ตัวละครนายเอกพูดกับเพื่อนเรื่องสเปคผู้หญิงที่ชอบ

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>

ภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo ได้นำเสนอธรรมเนียมทางเพศแบบรักต่างเพศ จากในฉากนี้เป็นฉากที่ตัวละครชายพูดบรรยายเรื่องรูปร่างลักษณะของผู้หญิงที่ตนชอบ ซึ่งเป็นการแสดงธรรมเนียมทางเพศรักต่างเพศ โดยตัวละครมีความรู้สึกสนใจ รักใคร่ และถูกดึงดูดทางเพศกับเพศตรงข้าม โดยในฉากนี้ได้เสนอออกมาในแบบผู้ชายรักผู้หญิง



ภาพที่ 12 ตัวละครนายเอกมองผู้หญิงต่างโรงเรียน

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>



ภาพที่ 13 ตัวละครนายเอกปฏิเสธการเดทกับผู้หญิงโรงเรียนหนึ่ง

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>

ในภาพยนตร์ได้นำเสนอรักต่างเพศผ่านตัวละครนายเอก จากฉากที่ตัวละครนายเอกมองผู้หญิงโรงเรียนที่ในระแวกนั้น โดยในฉากได้มีการชมไปที่ริ้วขานและช่วงหน้าอกของผู้หญิง ซึ่งตรงกับแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย (Male gaze) ที่กล่าวไว้ว่า สื่อภาพยนตร์นั้นมักจะจับจ้องไปยังภาพด้วยการมองแบบเพศตรงข้ามฝ่ายชาย (Heterosexual Male) โดยสายตาฝ่ายชายมักโลมไล้ไปตามเส้นโค้งเว้าของเรือนร่างผู้หญิง ซึ่งเหตุการณ์ที่ดำเนินไปก็เอื้ออำนวยให้เกิดฉากที่ทำให้เรือนร่างของผู้หญิงเปิดเผยต่อสายตาของเพศชายให้มากที่สุด และเพื่อนร่วมห้องของตัวละครนายเอกได้นัดเดทกับผู้หญิงโรงเรียนอื่นพูดว่า “เด็กโรงเรียนนชิทากะก็น่ารักนะ” ส่วนตัวละครนายเอกก็ได้ตอบกลับว่า “ชอบเด็กโรงเรียนสตรีโอคะมากกว่า” ซึ่งเป็นการนำเสนอหรสนิยมทางเพศแบบรักต่างเพศที่ผู้ชายมีความสนใจกับผู้หญิงทางคำพูดที่ใช้พูดถึงผู้หญิงที่ตัวละครนั้นต้องการจะเดทด้วย



ภาพที่ 14 ตัวละครนายเอกปฏิเสธการขอคบของตัวละครพระเอก

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>

ในฉากนี้ตัวละครนายเอกได้ยืนยันกับตัวละครพระเอกว่าตนเป็นผู้ชายที่ชอบผู้หญิงแต่แค่ชอบใส่เสื้อผ้าผู้หญิงเท่านั้นและมองว่าการที่ตัวละครพระเอกชอบตนนั้นเป็นเพียงเพราะตัวละครนายเอกแต่งตัวเป็นผู้หญิงและคิดว่าตัวละครพระเอกรู้สึกสนใจผู้หญิงหน้าตาน่ารักเท่านั้น ซึ่งตรงกับหรสนิยมทางเพศรักต่างเพศ



## 4.1.2 รักรักเพศเดียวกัน (Homosexuality)



ภาพที่ 15 ตัวละครพระเอกมีอาการทางเพศต่อตัวละครนายเอก

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>

ภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo ได้นำเสนอธรรมเนียมทางเพศแบบรักเพศเดียวกัน ในฉากตัวละครพระเอกกำลังนอนฝันถึงตัวละครนายเอกที่ได้เจอเมื่อตอนกลางวันจนมีอาการทางเพศ โดยตัวละครพระเอกได้มีความรู้สึกสนใจและถูกดึงดูดจากเพศเดียวกัน



ภาพที่ 16 ตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกจูบกัน

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>



ในฉากจูบของตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอก ภาพยนตร์ได้ทำให้แสงในฉากนี้มีความสลัวๆ และซูมกล้องไปที่หน้าและปากของตัวละครทั้ง 2 ตัว และใช้เสียงของตัวละครจะเป็นเสียงแบบกระซิบๆ เบาๆ คุณมีความต้องการทางเพศ ก่อนที่ตัวละครพระเอกจะเคลื่อนตัวเข้าไปจูบตัวละครนายเอก ตัวละครพระเอกได้จับข้อมือของตัวละครนายเอกและจูบ โดยผู้กำกับได้ซูมเข้าไปที่ตัวละครกำลังจูบกันสักพักหนึ่งและค่อยซูมออกให้ตัวละคร 2 ตัวอยู่ในมุมใดมุมหนึ่งของฉาก และจบฉากนี้โดยการแพนมุมกล้องไปทางอื่น



ภาพที่ 17 ฉากจูบของตัวละคร

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>



ภาพที่ 18 ความใส่ใจของตัวละครพระเอกที่มีต่อตัวละครนายเอก

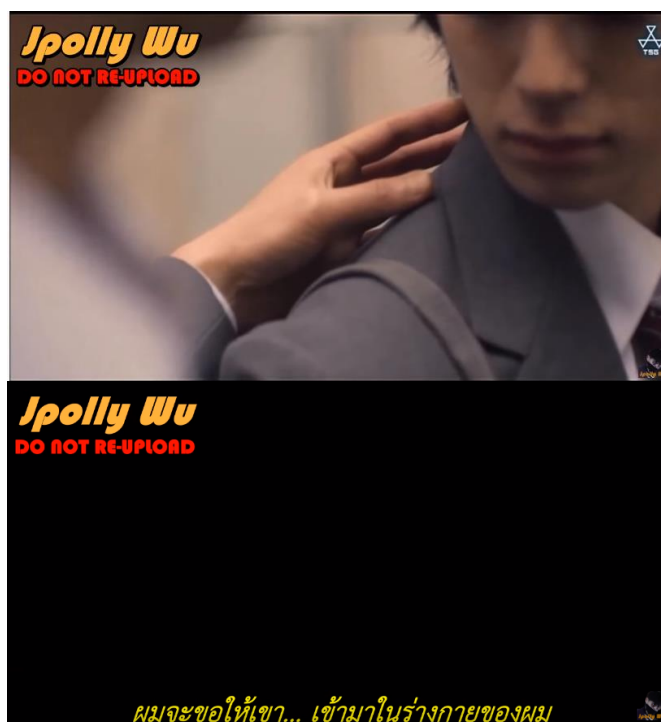
ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>



ภาพที่ 19 คำพูดของตัวละครพระเอกที่ทำให้ตัวละครนายเอกรู้สึกได้รับการยอมรับ

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>

ในภาพยนตร์ตัวละครนายเอกคิดว่าตัวละครพระเอกชอบตนเพราะแต่งตัวเป็นผู้หญิง โดยฉากรนี้แสดงให้เห็นว่าตัวละครพระเอกชอบตัวละครของนายเอกที่ตัวตนของตัวละครนั้นจริงๆ ไม่ได้ชอบเพราะตัวละครนายเอกให้ความรู้สึกเหมือนผู้หญิง ถึงแม้จะเป็นเพศเดียวกันก็ยังยืนยันที่จะชอบตัวละครนายเอก ซึ่งตัวละครพระเอกได้ใช้น้ำเสียงที่ดูหนักแน่นและจริงจังเพื่อให้ตัวละครนายเอกเชื่อและยอมรับความรักของตน



ภาพที่ 20 ฉากตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกมีเพศสัมพันธ์

ที่มา : <https://youtu.be/Gry9Ux4xj0o>

ฉากที่ตัวละครทั้ง 2 ตัวมีเพศสัมพันธ์ ตัวละครพระเอกได้ใช้มือลูบไล้ไปที่ต้นคอของตัวละคร นายเอกและมีน้ำเสียงที่มีความต้องการทางเพศ ค่อนข้างรุนแรง เพื่อให้ตัวละครนายเอกเกิดความอ่อนตาม ในฉากใช้ไฟสลัวๆ แพลนกล้องเข้าไปที่หน้าด้านข้างของตัวละคร 2 ตัว ใช้เพลงประกอบฉากที่ดูมีความโรแมนติก และจบฉากด้วยการแพลนฉากไปที่หน้าต่างพร้อมกับเปลี่ยนให้ฉากเป็นสีดำตามภาพที่ 20

#### 4.2 การศึกษารสนิยมทางเพศของอนิเมชัน

จากการวิเคราะห์รสนิยมทางเพศในอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi ภาค 1 ตอนพิเศษ ตอนที่ 1 พบว่าในอนิเมชันได้มีการนำเสนอรสนิยมทางเพศ 2 รสนิยมทางเพศได้แก่ รักต่างเพศ และ รักเพศเดียวกัน

##### 4.2.1 รักต่างเพศ (Heterosexuality)

อนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi ได้นำเสนอรสนิยมทางเพศแบบรักต่างเพศผ่านตัวละครแม่ของนายเอกและตัวละครน้องสาวของนายเอก โดยมีการพูดถึงกรอบความคิดทางสังคม เรื่องการแต่งงาน เรื่องความรักของเพศชายและเพศหญิง



ภาพที่ 21 ตัวละครหญิงหวานเสน่ห์กับตัวละครชาย

ที่มา : [http://alive.in.th/watch\\_video.php?v=5MKUN7OUKKBG](http://alive.in.th/watch_video.php?v=5MKUN7OUKKBG)



ภาพที่ 22 ตัวละครแม่ของนายเอกถามตัวละครพระเอกว่าสนใจลูกสาวของตนไหม

ที่มา : [http://alive.in.th/watch\\_video.php?v=5MKUN7OUKKBG](http://alive.in.th/watch_video.php?v=5MKUN7OUKKBG)

จากฉากรับประทานอาหาร ตัวละครแม่ของนายเอกได้ถามตัวละครพระเอกว่าเมื่อไหร่จะแต่งงาน และถามว่าสนใจลูกสาวของตนไหม คือน้องสาวของตัวละครนายเอก ตามกรอบความคิดของสังคมคือเมื่ออายุ 30 แล้วควรจะแต่งงานและมีลูก และหากเป็นลูกชายคนเดียวก็ควรจะให้มีลูกเพื่อสืบทอดตระกูลต่อไป จึงเป็นสาเหตุให้ตัวละครนายเอกกดดันจากสังคม และคิดว่าความรักต่างเพศย่อมดีกว่าและเป็นสิ่งที่ถูกต้อง



ภาพที่ 23 ตัวละครนายเอกคิดว่าความรักผู้ชายกับผู้หญิงดีกว่าความรักผู้ชายกับผู้ชาย

ที่มา : [http://alive.in.th/watch\\_video.php?v=5MKUN7OUKKBG](http://alive.in.th/watch_video.php?v=5MKUN7OUKKBG)



#### 4.2.2 รักเพศเดียวกัน (Homosexuality)

อนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi ได้นำเสนอทัศนียภาพทางเพศแบบรักเพศเดียวกัน โดยในฉากที่มีเพศสัมพันธ์ระหว่างตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกนั้น ผู้วาดได้วาดฉากให้ภาพมีความน่ารักๆ ฟุ้งๆ ขาวๆ ให้ดูเหมือนอยู่ในสวรรค์ คุณมีความสุข น้ำเสียงของตัวละครเป็นการใช้เสียงกระซิบ นุ่มนวล และมีเสียงหายใจที่ค่อนข้างชัดเจน โดยจะซูมเข้าไปที่หน้าของตัวละครทั้ง 2 ตัวเป็นหลัก จนเมื่อตัวละครจูบกันจะแพลนไปที่หน้าด้านข้างของตัวละคร จากนั้นจึงซูมออกให้ตัวละคร 2 ตัวอยู่ในมุมใดมุมหนึ่งของฉาก และจบฉากด้วยการแพลนไปทางอื่นและภาพในฉากจะมีความน่ารักๆ ขาวๆ เหมือนอยู่ในความฝันแต่เป็นความจริง



ภาพที่ 24 ฉากมีเพศสัมพันธ์ของตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอก

ที่มา : [http://alive.in.th/watch\\_video.php?v=5MKUN7OUKKBG](http://alive.in.th/watch_video.php?v=5MKUN7OUKKBG)

### 4.3 เปรียบเทียบรสนิยมทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน

จากการวิเคราะห์รสนิยมทางเพศในภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo และในอนิเมชันเรื่อง Sekaiichi hatsukoi ภาค 1 ตอนพิเศษตอนที่ 1 ผู้วิจัยพบว่าทั้งภาพยนตร์และอนิเมชันได้มีการนำเสนอรสนิยมทางเพศ 2 รสนิยมทางเพศได้แก่ รักต่างเพศและรักเพศเดียวกัน เหมือนกัน แต่จะมีความแตกต่างกันตรงวิธีการนำเสนอ

ภาพยนตร์มีวิธีการนำเสนอรักต่างเพศโดยใช้ตัวละครนายเอกที่ในตอนแรกตัวละครนายเอกยังชอบเพศตรงข้ามอยู่ โดยนำเสนอผ่านคำพูดและการกระทำของตัวละครนายเอก ส่วนอนิเมชันมีวิธีการนำเสนอรักต่างเพศโดยใช้ตัวละครแม่ของนายเอกและตัวละครน้องสาวของนายเอกเป็นตัวดำเนิน ซึ่งเป็นการกดดันตัวละครนายเอกโดยใช้คำพูดของตัวละครแม่ของนายเอก และครอบคลุมความคิดของสังคมที่ว่าผู้ชายจะต้องแต่งงานกับผู้หญิงและมีลูก

รักเพศเดียวกัน ในภาพยนตร์จะใช้ตัวละครพระเอกเป็นตัวดำเนินเรื่องเป็นหลัก นำเสนอรสนิยมทางเพศจากคำพูดและการกระทำของตัวละครพระเอก ส่วนในอนิเมชันจะใช้ตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกเป็นตัวดำเนิน นำเสนอโดยใช้คำพูดและการกระทำเหมือนภาพยนตร์ และฉากที่มีเพศสัมพันธ์ในภาพยนตร์และอนิเมชันนั้นวิธีการนำเสนอเหมือนกันคือ น้ำเสียงของตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกจะพูดแบบกระซิบ เบาๆ และมีเสียงลมหายใจค่อนข้างดัง จะซุ่มเข้าไปที่หน้าของตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกกำลังจูบกันสักครู่และค่อยซุ่มออกให้ตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกอยู่ตรงมุมใดมุมหนึ่งของฉากและจบฉากโดยแพลนฉากไปตรงที่หน้าต่างหรือเปลี่ยนเป็นฉากมีดๆต่างๆเหมือนกัน

### 4.4 สรุปท้ายบท

จากการวิจัยผู้วิจัยพบว่า ในภาพยนตร์และอนิเมชันมีการนำเสนอรสนิยมทางเพศเหมือนกัน คือ รักต่างเพศและรักเพศเดียวกัน แต่อาจจะมีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกันไปตามผู้กำกับหรือผู้เขียนบท และเนื้อเรื่อง



## บทที่ 5

### สัญลักษณ์ของภาพยนตร์

ในบทนี้จะกล่าวถึงสัญลักษณ์ของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงสัญลักษณ์ความเป็นเพศและสัญลักษณ์ในการจัดมุกล้อของภาพยนตร์

#### 5.1 สัญลักษณ์ความเป็นเพศในภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete

จากการศึกษาองค์ประกอบภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo ซึ่งใช้วิธีการวิเคราะห์หาความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) และความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) มีผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงสัญลักษณ์ความเป็นเพศภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

| สัญลักษณ์(Sign) | ความหมายโดยอรรถ<br>(Denotative Meaning)   | ความหมายโดยนัย<br>(Connotative Meaning)  |
|-----------------|---|--|
| - ความเป็นชาย   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- กลุ่มเพื่อนนายเอกพูดคุยถึงเรื่องหน้าอกผู้หญิง</li> <li>- พระเอกชวนนายเอกไปดื่มชา</li> <li>- นายเอกมองผู้หญิงที่เดินผ่าน</li> <li>- คนแปลกหน้าเข้ามาจีบนายเอกและพี่สาว</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้ชายมีสิทธิวิพากษ์วิจารณ์ผู้หญิงได้โดยไม่ถือเป็นเรื่องที่ผิด</li> <li>- เป็นวิธีการจีบผู้หญิงของผู้ชายญี่ปุ่นและผู้ชายจะต้องเป็นฝ่ายชวนก่อน</li> <li>- ผู้ชายมีสิทธิมองผู้หญิงที่สนใจได้อย่างเปิดเผย</li> <li>- ผู้ชายเป็นฝ่ายเริ่มความสัมพันธ์ก่อนเสมอในประเทศญี่ปุ่น</li> </ul> |

ตารางที่ 1 (ต่อ) แสดงสัญลักษณ์ความเป็นเพศภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

| สัญลักษณ์(Sign) | ความหมายโดยอรรถ<br>(Denotative Meaning)   | ความหมายโดยนัย<br>(Connotative Meaning)   |
|-----------------|---|---|
| - ความเป็นหญิง  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- พี่สาวนายเอกใช้เวลาแต่งหน้าทำผมให้นายเอกนาน</li> <li>- พระเอกชมนายเอกว่าน่ารักทุกครั้งที่เจอกัน</li> <li>- นายเอกร้องไห้</li> <li>- นายเอกไม่มีพละกำลัง ขัดขึ้นพระเอก</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้หญิงต้องทำให้รูปลักษณ์ภายนอกดูดีอยู่เสมอเมื่ออยู่ในสังคม ไม่งั้นอาจจะถูกมองว่าไม่ดูแลตัวเอง</li> <li>- น่ารักเป็นคำที่ส่วนใหญ่ไว้ชมผู้หญิง</li> <li>- การร้องไห้เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นผู้หญิง</li> <li>- ความอ่อนแอเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นผู้หญิง</li> </ul> |

จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo นั้น ความหมายโดยอรรถ(Denotative Meaning) จะบ่งชี้ถึงเด็กผู้ชายวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากลองเกี่ยวกับเรื่องเพศ เรื่องความรัก และในภาพยนตร์ได้สะท้อนวิถีชีวิตของเด็กนักเรียน

ในส่วนของความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ของตัวละครหลักจะสื่อความหมายต่างกันไปตามแต่ละตัวละคร ผู้จัดทำภาพยนตร์ได้นำเสนอความเป็นชายผ่านทั้งตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอกแต่ในภาพยนตร์จะเน้นไปที่ตัวละครพระเอกมากกว่าตัวละครนายเอก สิ่งที่ถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครพระเอกคือจะเป็นฝ่ายที่เริ่มจีบ เริ่มความสัมพันธ์ และเป็นหัวหน้าในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ผู้จัดทำภาพยนตร์ได้เสนอความเป็นผู้หญิงผ่านตัวละครนายเอก โดยนิสัยของตัวละครนายเอกนั้นจะมีความขี้อาย มีความอ่อนแอ ไม่กล้ามีปากเสียง และแต่งหน้าทำผมเหมือนผู้หญิง

ซึ่งกล่าวได้ว่าภาพยนตร์มีการแบ่งแยกเพศชายหญิงไว้อย่างชัดเจน โดยตัวละครพระเอกแทนผู้ชาย และตัวละครนายเอกแทนผู้หญิง แม้จะใช้ผู้ชายทั้งคู่มาแสดงแต่ได้แฝงความคิดผู้ชายเป็นใหญ่เอาไว้และถึงจะเป็นภาพยนตร์ชายรักชายแต่ที่จริงแล้วเหมือนภาพยนตร์ชายรักหญิงปกติเพียงแค่ตัวละครแสดงด้วยผู้ชายทั้งคู่เท่านั้น

## 5.2 สัญญาในการจัดมุกกล้องของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

จากการศึกษาองค์ประกอบในมุกกล้องของเรื่อง Udagawachou de mattete yo ในภาพยนตร์ ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงจบเรื่อง ได้มีการวิเคราะห์ว่าในภาพยนตร์ได้มีการใช้มุกกล้องอย่างไรจำนวนกี่ครั้งปรากฏดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงสัญญาในการจัดมุกกล้องของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

| Signifier (Shot) | Definition                | Signifier (Meaning)                  | Number |
|------------------|---------------------------|--------------------------------------|--------|
| Close-up         | ถ่ายแต่ใบหน้า             | ความใกล้ชิด (Intimacy)               | 10     |
| Medium Shot      | ถ่ายส่วนใหญ่ของร่างกาย    | ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล             | 10     |
| Long Shot        | ถ่ายฉากและตัวละครหลายๆตัว | บริบท, ขอบเขตที่เกิดเหตุการณ์        | 5      |
| Full Shot        | ถ่ายร่างกายเต็มตัว        | ความสัมพันธ์ทางสังคม                 | 2      |
| Pan Down         | กล้องถ่ายกวาดแบบกด        | อำนาจ ฐานะที่สูงกว่า                 | 7      |
| Pan Up           | กล้องถ่ายกวาดแบบขึ้นขึ้น  | ลักษณะที่ต่ำต้อยกว่า มีอำนาจน้อยกว่า | 4      |
| Zoom In          | กล้องถ่ายหา               | การสังเกต การให้ความสนใจ             | 5      |
| Fade In          | ภาพในจอค่อยๆสว่างขึ้น     | จุดเริ่มต้น                          | 1      |
| Fade Out         | ภาพในจอค่อยๆจางหายไป      | จุดจบ                                | 3      |

**ตารางที่ 2 (ต่อ)** แสดงสัญญาณในการจัดมุมกล้องของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo

| Signifier (Shot) | Definition                            | Signifier (Meaning)                                | Number |
|------------------|---------------------------------------|--|--------|
| Cut              | การย้ายภาพจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง | เหตุการณ์ 2 อย่างที่เกิดในเวลาใกล้กัน ความตื่นเต้น | -      |
| Wipe             | ภาพค่อยๆ ถูกกวาดออกไปจากหน้าจอ        | แสดงบทสรุป   | 1      |

จากตารางที่ 2 ในแต่ละฉากของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ได้ใช้มุมกล้อง Close-up และ Medium Shot มากที่สุดและ Pan Down ร่องลงมา หมายความว่าภาพยนตร์เน้นไปที่ความใกล้ชิด ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และอำนาจฐานะที่สูงกว่าตามลำดับ ผู้จัดภาพยนตร์นำเสนอความสัมพันธ์เพศเดียวกัน (Homosexual) โดยใช้วิธีการดำเนินเรื่องที่ทำให้ความสำคัญกับการความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอก ซึ่งได้นำเสนอความสัมพันธ์เพศเดียวกัน (Homosexual) ผ่านตัวละครทั้งสอง และได้แฝงแนวคิดผู้ชายเป็นใหญ่โดยใช้มุมกล้อง Pan Down เวลาถ่ายไปที่ตัวละครนายเอกเมื่อยืนคู่กับตัวละครพระเอก กล่าวได้ว่าตัวละครพระเอกนั้นมีอำนาจ ฐานะที่สูงกว่าตัวละครนายเอก

### 5.3 สรุปท้ายบท

สรุปภาพรวมการวิเคราะห์ห้องคำประกอบภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo จากตารางที่ 1 และ ตารางที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การสื่อความหมายของสัญญาณของภาพยนตร์เรื่อง Udagawachou de mattete yo สามารถสรุปได้ดังนี้

ผู้จัดทำภาพยนตร์ได้สื่อความหมายแฝงของภาพยนตร์ไว้ 2 ประเด็นได้แก่ 1.สัญญาณความเป็นเพศ และ 2.สัญญาณในการจัดมุมกล้อง

1.สัญญาณความเป็นเพศ ภาพยนตร์เสนอภาพความเป็นผู้ชายผ่านตัวละครพระเอก และความเป็นผู้หญิงผ่านตัวละครนายเอก ซึ่งกล่าวได้ว่า แม้จะเป็นภาพยนตร์ที่ใช้ตัวละครผู้ชายกับผู้ชายแสดง แต่มีการนำเสนอให้ตัวละครตัวหนึ่งเป็นผู้หญิง

2. สัญญาในการจัดมุมกล้อง ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องโดยเน้นไปที่ความใกล้ชิดและความสัมพันธ์สมรักเพศเดียวกัน (Homosexual) ระหว่างตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอก จากการใช้มุมกล้อง Close-up และ Medium Shot ตามลำดับ และแสดงให้เห็นว่าตัวละครพระเอกมีอำนาจ ฐานะสูงกว่าตัวละครนายเอก จากการใช้มุมกล้อง Pan Down

## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา “การนำเสนอทัศนคติทางเพศผ่านสัญญาณระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน” โดยมีจุดประสงค์ 2 ข้อคือ ศึกษาวิธีการนำเสนอทัศนคติทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน และศึกษาวิธีการนำเสนอทัศนคติทางเพศผ่านสัญญาณในภาพยนตร์

ดังนั้น ในการศึกษาวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดด้านสังคมศาสตร์และแนวคิดเรื่องสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์วิธีการนำเสนอทัศนคติทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน โดยศึกษาผ่านตัวละครในภาพยนตร์และอนิเมชัน

2. การวิเคราะห์วิธีการนำเสนอทัศนคติทางเพศผ่านสัญญาณในภาพยนตร์ โดยศึกษาผ่านตัวละครในภาพยนตร์

3. การวิเคราะห์วิธีการนำเสนอทัศนคติทางเพศผ่านสัญญาณในภาพยนตร์ โดยศึกษาผ่านการจัดมุมกล้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลโดยการวิเคราะห์ตามแนวคิดด้านสังคมศาสตร์ร่วมกับแนวคิดเรื่องสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน ดังนั้นการศึกษาทั้ง 3 ส่วนจะทำให้ทราบถึงวิธีการนำเสนอทัศนคติทางเพศในภาพยนตร์และอนิเมชัน

#### 6.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาตามระเบียบวิธีวิจัยข้างต้น สามารถนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์วิธีการนำเสนอทัศนคติทางเพศระหว่างภาพยนตร์และอนิเมชัน โดยศึกษาผ่านตัวละครในภาพยนตร์และอนิเมชัน พบว่า ในภาพยนตร์และอนิเมชันได้นำเสนอทัศนคติทางเพศ 2 ประเภทคือ รักต่างเพศ (Heterosexuality) และรักเพศเดียวกัน (Homosexuality) เหมือนกันแต่มีความแตกต่างตรงที่ในภาพยนตร์นำเสนอโดยการใช่มุมกล้อง แสง โทนมืด และเสียง ซึ่งเกย์รัก จะใช้มุมกล้องซ้อนขึ้น (Pan Up) แสดงให้เห็นว่าเกย์รักนั้นมีอำนาจ เสียงของเกย์รักจะเป็นโทนต่ำและดูสุขุม เกย์รับจะใช้มุมกล้องกดลง (Pan Down) แสดงให้เห็นว่าเกย์รับมีอำนาจน้อยกว่าเกย์รัก เสียงของเกย์รับจะเป็นเสียงโทนแหลมกว่าผู้ชายทั่วไปและมีการพูดที่ใส่อารมณ์ (Feeling) เหมือนผู้หญิง

ในส่วนอนิเมชันนำเสนอโดยใช้ลายเส้น ซึ่งเกย์รูกตาจะเรียว และคุดู รูปทรงใบหน้ามีความเหลี่ยมๆที่อูๆ รูปร่างหนา และสูงใหญ่ เกย์รับตาจะกลมโต และดูอ่อนหวาน รูปทรงใบหน้ากลมมน ลายเส้นไม่เหลี่ยมเหมือนตัวละครที่เป็นเกย์รูก รูปร่างบาง และไม่สูงมาก

2.การวิเคราะห์วิธีการนำเสนอหรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ โดยศึกษาผ่านตัวละครในภาพยนตร์ พบว่า ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) จะนำเสนอเรื่องเด็กผู้ชายมัธยมกับเรื่องความรัก ในส่วนความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ ความเป็นผู้ชายจะถูกนำเสนอผ่านตัวละครพระเอกโดยผู้กำกับได้ให้ตัวละครพระเอกมีนิสัยที่มีความเป็นผู้รั้น เป็นฝ่ายเริ่มความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองตัว เป็นผู้รั้นในการตัดสินใจในทุกๆเรื่อง ส่วนความเป็นผู้หญิงจะถูกนำเสนอผ่านตัวละครนายเอก โดยตัวละครนายเอกจะมีนิสัยมีความซื่อๆ มีความอ่อนแอ ไม่กล้ามีปากเสียง และแต่งหน้าทำผมเหมือนผู้หญิง

3.การวิเคราะห์วิธีการนำเสนอหรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ โดยศึกษาผ่านการจัดมุมกล้อง พบว่า ผู้กำกับใช้มุมกล้อง Close-up และ Medium Shot มากที่สุดและ Pan Down รองลงมา สื่อถึงความใกล้ชิด ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และอำนาจ ฐานะที่สูงกว่าตามลำดับ และนำเสนอหรสนิยมรักเพศเดียวกัน (Homosexual) ใช้วิธีการดำเนินเรื่องโดยให้ความสำคัญกับการความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครพระเอกและตัวละครนายเอก ซึ่งได้นำเสนอหรสนิยมรักเพศเดียวกัน (Homosexual) ผ่านตัวละครทั้งสอง และได้แฝงแนวคิดผู้ชายเป็นใหญ่โดยใช้มุมกล้อง Pan Down เวลาถ่ายไปที่ตัวละครนายเอกเมื่อยืนคู่กับตัวละครพระเอก กล่าวได้ว่าตัวละครพระเอกนั้นมีความฐานะที่สูงกว่าตัวละครนายเอก

## 6.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง “การนำเสนอหรสนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน” ผู้วิจัยพบว่าประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

1.ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยเลือกมานั้น ภาพยนตร์ได้นำเสนอหรสนิยมทางเพศแบบรักเพศเดียวกัน (Homosexual) แต่จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์ผู้กำกับเสนอความเป็นผู้ชายในตัวละครพระเอก และความเป็นผู้หญิงในตัวละครนายเอก ในภาพยนตร์ได้แฝงหรสนิยมแบบรักต่างเพศ (Heterosexuality) และแฝงความคิดผู้ชายเป็นใหญ่ผ่านการจ้องมองของผู้ชาย (Male gaze) ไว้ด้วย โดยในภาพยนตร์แม้จะไม่ได้เน้นที่ผู้ชายจ้องมองร่างกายของผู้หญิง แต่ถ้ายร่างกายของตัวละครนายเอกตอนนายเอกแต่งตัวเป็นผู้หญิงโดยซุ่มเข้าไปที่ปาก หน้าอก และก้นของตัวละครนายเอกอย่างจงใจ ซึ่งหมายความว่า ถึงจะเป็นภาพยนตร์ชายรักชายแต่ถ้าหากความรักแบบรักเพศเดียวกัน (Homosexual) ยังไม่ได้เป็นที่ยอมรับในสังคม ผู้กำกับจึงต้องแฝงหรสนิยมแบบรักต่างเพศ (Heterosexuality)

และในปัจจุบันสังคมให้ความสำคัญกับผู้ชายมากกว่าผู้หญิงจึงต้องแทรกความคิดผู้ชายเป็นใหญ่ในภาพยนตร์ไว้ เพื่อไม่ให้สังคมวิพากษ์วิจารณ์

2.อนิเมชันที่ผู้วิจัยเลือกมานั้น อนิเมชันได้นำเสนอออร์สนิยมแบบรักเพศเดียวกัน (Homosexual) เหมือนภาพยนตร์แต่จะมีวิธีการนำเสนอไม่เหมือน เพราะในอนิเมชันนำเสนอผ่านลายเส้น ซึ่งอาจดูไม่สมจริงเท่าภาพยนตร์ หรืออาจดูเกินจริงไปบ้าง และฉากที่ตัวละครพระเอกกับตัวละครนายเอกมีเพศสัมพันธ์จะไม่มีภาพสมจริง และดูไม่ประเจิดประเจ้อเท่าภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นอนิเมชันที่ฉายทางโทรทัศน์ เด็กเยาวชนสามารถรับชมได้อย่างง่ายดาย ต่างจากภาพยนตร์ที่จะจำกัดอายุผู้เข้าชมก่อนซื้อตั๋ว ในภาพยนตร์จึงสามารถฉายภาพที่สมจริงและมีเหตุผลมากกว่าในอนิเมชัน

### 6.3 ข้อเสนอแนะ

1.การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา การนำเสนอออร์สนิยมทางเพศผ่านสัญลักษณ์ระหว่างภาพยนตร์วายและอนิเมชัน มีวิธีการวิเคราะห์ความหมายผ่านตัวละครและการจัดมุมกล้องเพียงอย่างเดียว ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการนำวิธีการวิเคราะห์สัญลักษณ์แบบอื่นๆมาใช้ศึกษาสัญลักษณ์ในภาพยนตร์และอนิเมชันวาย เพื่อให้ทราบว่ามีกระบวนการสื่อความหมายในรูปแบบอื่นอีกหรือไม่

2.ในการวิจัยครั้งต่อไป สามารถนำระดับของการสื่อความหมายโดยนัยที่ถูกนำมาใช้วิเคราะห์การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์และอนิเมชันวาย มาเป็นตัวสัญลักษณ์เพื่อศึกษาถึงระดับของความหมายในชั้นถัดไป อันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยเรื่องภาพยนตร์และอนิเมชันวาย



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

#### หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ. (2555). **สื่อที่ใช่ ของใครที่ชอบ**. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (ม.ป.ป.) **“เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อ**

**ดิจิทัลภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)”** สาขาสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยรังสิต

ไชยศิริ บุญยกุลศรีรุ่ง. (2553). **“เพศสภาพและเพศวิถีชายรักชายในภาพยนตร์ไทย”** สาขานิเทศ

ศาสตร์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.

ฉันทชนก กันทะวงศ์. (2561). **“ภาพแทนเพศทางเลือกในภาพยนตร์ไทย”** สาขาวิชาภาษาไทย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

นิศารัตน์ ชัยสิทธิ์. (2557). **“การศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงญี่ปุ่นในอุดมคติหลังสงครามโลกครั้งที่สอง**

**:ศึกษาจากละครเรื่องอุเมะจังเซนเซ”** สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

นัตยา อยู่คง. (ม.ป.ป.). **“เรื่องแนวความคิดเพศสภาวะและเพศวิถี”** มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ปิยะธิดา เกตุชาติ และ วรณพร พงษ์เพ็ง. (2560). **“ภาพแทนผู้หญิงในวรรณกรรมมาร์กโรแมนติก**

**สำหรับผู้ใหญ่ของสำนักพิมพ์ไลต์ ออฟ เลิฟ”** สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหิดล.

ยุพิน วงษ์จิ้น. (2561). **”การวิเคราะห์นิยายวาย(Y) ออนไลน์ที่ดัดแปลงเป็นละครชุด (Series) ทา’**

**โทรทัศน์”** สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

โยธิน สวัสดิ์โยธิน. (2551). **“การสร้างภาพความเป็นชายแบบ “เมโทรเซ็กส์ชวล” ในภาพยนตร์**

**โฆษณาทางโทรทัศน์”** สาขานิเทศศาสตร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

วรางคณา สุขม่วง. (2560). **“ภาพสะท้อนคนรักเพศเดียวกันในสังคมผ่านภาพยนตร์ไทย”** สาขาการ

สื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

## สื่อออนไลน์

กองทัพภัยฉุกเฉิน. (สิงหาคม 2558). **เปิดใจสาวชาวจีน ทำไมต้อง ‘วาย’**. เรียกใช้เมื่อ 21

พฤศจิกายน 2561 เข้าถึงได้จาก <https://www.posttoday.com/life/life/381662>

ศุภาวรรณ คงสุวรรณ. (ธันวาคม 2561). **นิยายวาย : กระแสนิยม และกระจกสะท้อนสังคมที่ไร้**

**เตียงสาทางเพศ**. เรียกใช้เมื่อ 18 ธันวาคม 2562 เข้าถึงได้จาก

<https://www.the101.world/what-yaoi-tell-us/>

เอกรัฐ เลหาทัยวาณิชย์. **“แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation)” ใน หลังสมัยใหม่: การ**

**สร้างภาพแทน โลกาวัดัน และแนวคิดการบริโภค** . เรียกใช้เมื่อ เมื่อ 20 ตุลาคม 2562

เข้าถึงได้จาก<http://phdcommunication.wordpress.com/2013/03/07%b8%99>

[%e0% epresentation/](http://phdcommunication.wordpress.com/2013/03/07%b8%99)

Akibatan. (มกราคม 2556). **คำว่า Fujoshi หมายถึงโอตาคูผู้หญิงจริงหรือ?**. เรียกใช้เมื่อ 20

พฤศจิกายน 2561 เข้าถึงได้จาก <https://akibatan.com/2013/01/akiba-time-toshokan-fujoushi->

TCIJ. (สิงหาคม 2558). **คำศัพท์เกี่ยวกับวิถีทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศที่หลากหลาย**. เรียกใช้เมื่อ

5 ธันวาคม 2561 เข้าถึงได้จาก <https://www.tcijthai.com/news/2015/03/watch/571>

## ภาษาอังกฤษ

### หนังสือ

Galbraith, Patrick. (2009). **The Otaku Encyclopedia**. Tokyo: Kodansha International.

## สื่อออนไลน์

Neil Izenberg. (ตุลาคม 2558). เรียกใช้เมื่อ 27 พฤศจิกายน 2561 จาก

<https://kidshealth.org/en/teens/sexual-orientation>

Niponku. (ตุลาคม 2552). เรียกใช้เมื่อ 25 ตุลาคม 2562 จาก

<http://niponku.blogspot.com/2009/10/03.html>

Rawlongbus. (มีนาคม 2559).เรียกใช้เมื่อ 25 ตุลาคม 2562 จาก

<https://blogazine.pub/blogs/rawlongbus/post/5679>

**ประวัติย่อผู้วิจัย**

**ชื่อ-สกุล** นางสาวพัชรพร หล่อรัตนโชติ  
**ที่อยู่** 17/182 หมู่บ้านสุขสวัสดิ์วัฒนา เขตบางมด แขวงทุ่งครุ กทม. 10140  
**วันเกิด** วันอาทิตย์ที่ 5 เดือนเมษายน พ.ศ. 2541

**ประวัติการศึกษา**

**พ.ศ. 2563** กำลังศึกษาระดับปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียศึกษา  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
**พ.ศ. 2559** สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย  
จากโรงเรียนสตรีวิทยา

### แบบโอนลิขสิทธิ์ภาคนิพนธ์

สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| ข้าพเจ้า                              | นางสาวพัชรพร หล่อรัตนโชติ   |
| นักศึกษาชั้นปีที่ 4                   | วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาเลือกภาษาญี่ปุ่น                           |
| ภาคนิพนธ์                             | การนำเสนอสนิยมทางเพศผ่านสัญญาณระหว่างภาพยนตร์วาย<br>และอนิเมชัน   |
| อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์             | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาทยา อยู่คง                                   |
| ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา | 17/182 หมู่บ้านสุขสวัสดิ์วัฒนา เขตบางมด<br>แขวงทุ่งครุ กทม. 10140 |
| หมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้     | 0887414001  |

ลิขสิทธิ์ของภาคนิพนธ์อันเป็นผลจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุคุ้มครองสิทธิ์

นางสาวพัชรพร หล่อรัตนโชติ