

บทความวิจัย

เรื่อง

การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิด
ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ไวท์

**Snow White Text and Film Adaptations: An Analysis of Ideologies
and a Comparison of Narratologies.**

โดย

กมลพรรณ อุ่หนแก้ว

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2558

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (เงินรายได้คณะมนุษยศาสตร์)

ประจำปีงบประมาณ 2556

การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิด
ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์*¹
**Snow White Text and Film Adaptations: An Analysis of Ideologies
and a Comparison of Narratologies.**

ภิมลพรรณ อุ๋นแก้ว

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง (Narrative technique: Narrator's Voice) และวิเคราะห์จิตสำนึกแห่งความคิด (Ideology) ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* (*Snow White*) สำนวนวรรณกรรม 1 เรื่อง และดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ 8 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่ากลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่องใน *สโนว์ ไวท์* ทั้ง 9 สำนวน ใช้กลวิธี 3 แบบ ได้แก่ การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (third-Person omniscient narrator) การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (first-person character narrator) และการใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยาน (first-person witness-narrator) และมีแนวคิดหลักและแนวคิดรองที่มีร่วมกันคือ เรื่องความดีกับความชั่ว (Good vs. Evil) และการตามหาตัวตนและการพิสูจน์ตัวเอง (Individual Quest) ในเรื่องจิตสำนึกแห่งความคิด (Ideology) นั้น สิ่งที่ปรากฏเป็นลักษณะร่วมและมีความเป็นสากล ได้แก่ เรื่องครอบครัวและความสัมพันธ์ในครอบครัว (Family and Relationships) เพศภาวะ (Gender) การเป็นคู่แข่งทางเพศ (Sexual Rivalry) อำนาจแห่งความงาม (Beauty Myth / Beauty is power) การค้นพบตัวตน (Self-actualization / Self-realization) ความเท่าเทียมกันในสังคม (Human equality) และวัฏจักรชีวิต (Life cycle)

คำสำคัญ : สโนว์ ไวท์ เทพนิยายกริมม์ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ กลวิธีการเล่าเรื่อง แนวคิดหลัก
จิตสำนึกแห่งความคิด

Abstract

This study aimed to compare the strategies of the narrative by focusing on the narrator's voice and analysis of Ideologies that appear in *Snow White* 1 text and 8 films adaptations.

The result showed that in 9 versions of *Snow White* used the narrator's voice in 3 modes include of third-Person omniscient narrator, first-person character narrator and first-person witness-narrator. Moreover the common of main theme and sub theme are Good vs. Evil and Individual Quest respectively. The manifests of the universal Ideologies are Family and Relationships Gender, Sexual Rivalry, Beauty Myth / Beauty is power, Self-actualization / Self-realization, Human equality and Life cycle.

Key words: Snow White, Grimm's Fairy Tales, Vladimir Propp, Narrative technique, Theme, Ideology

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (เงินรายได้คณะมนุษยศาสตร์) ประจำปีงบประมาณ 2556

บทนำ

นิทานพื้นบ้านเป็นรูปแบบหนึ่งของเรื่องเล่า (narrative) การเล่าเรื่อง (narration) เพื่อบอกเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ จึงมีบทบาทหน้าที่เสมือนเป็นกระจกส่องสารความคิดที่สะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ วัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ในแต่ละสังคมได้เป็นอย่างดี

ผลงานการรวบรวมนิทานที่ตีพิมพ์นิทานพื้นบ้านสำหรับเด็ก *Kinder-und-Hausmärchen* หรือ *Children and Household Tales* (ค.ศ. 1812-1857) ของสองพี่น้องตระกูลกริมม์ ยาacob ลุดวิก คาร์ล กริมม์ (Jacob Ludwig Carl Grimm) และวิลเฮล์ม คาร์ล กริมม์ (Wilhelm Carl Grimm) นั้นเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เยี่ยมยอดชิ้นหนึ่ง ผลงานของกริมม์เป็นที่ยอมรับในวงวรรณกรรม นักคิดชน นักวิชาการว่าเป็นการรวบรวมนิทานพื้นบ้านชิ้นหนึ่งที่สำคัญของโลกที่แสดงความเป็นเยอรมัน ถือได้ว่าเป็นการบุกเบิกศาสตร์ด้านคติชนวิทยา ซึ่งส่งผลให้นักวิชาการ นักคติชนวิทยาเริ่มสำรวจ รวบรวมและแบ่งประเภทนิทานพื้นบ้านตลอดจนข้อมูลคติชนประเภทอื่น ๆ อย่างเป็นระบบให้แก่นักคติชนวิทยาในยุคต่อ ๆ มา และเป็นสิ่งยืนยันได้ว่าเรื่องเล่าพื้นบ้านเป็นต้นกำเนิดอารยธรรม กริมม์เชื่อว่าอุดมการณ์ จริยธรรม จารีตประเพณี และกฎระเบียบต่าง ๆ ของสังคมจะทำให้มนุษย์เข้าใจตนเอง ยกระดับจิตใจและซ่อมสร้างสังคมให้มีบรรทัดฐานที่สูงขึ้น

สโนว์ ไวท์ (Snow White) เป็นเทพนิยายกริมม์อีกเรื่องหนึ่งที่ประทับอยู่ในใจผู้ที่ได้ฟังไม่รู้ลืม ยืนยันได้จากความถี่ในการนำมาผลิตซ้ำ ตีความใหม่ (reinterpretation) มีมุมมองและวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป ดัดแปลง แปร – เปลี่ยน นำเสนอหลากหลายรูปแบบ ทั้งวรรณกรรม การ์ตูน ละครโทรทัศน์ ขนาดสั้น ละครโทรทัศน์ชุดยาว ภาพยนตร์เจียบบ และภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ซึ่งถือเป็นกระแสหลักครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในวงการภาพยนตร์

ในช่วงปี ค.ศ. 2010 – 2012 ที่ผ่านมา การดัดแปลงวรรณกรรมโดยเฉพาะเทพนิยายไปสู่ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ชุดยาวนั้นเป็นกระแสที่มาแรงที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง *Red: Werewolf Hunter* (2010), *Alice in Wonderland* (2010), *Red Riding Hood* (2011), *Beastly* (2011), *Sleeping Beauty* (2011), *Grimm* (NBC TV Series ภาค 1 ออกอากาศครั้งแรกในปี ค.ศ. 2011 - ปัจจุบันออกอากาศภาค 2) ฯลฯ จากปรากฏการณ์ดังกล่าวพิสูจน์ให้เห็นว่าเทพนิยายไม่เคยเสื่อมความนิยม เพราะเป็นวรรณกรรมที่มีคุณค่าในเชิงเนื้อหาสาระ มีเนื้อเรื่องที่ดี มีพลังและให้ความบันเทิง จึงได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้ชมทั่วโลก

ในปี ค.ศ. 2012 ที่ผ่านมา เทพนิยายเรื่อง *สโนว์ ไวท์* ได้ถูกนำกลับมาสร้างเป็นภาพยนตร์ถึง 3 เวอร์ชัน คือ *Mirror Mirror* (2012), *Snow White and the Huntsman* (2012), *Grimm's Snow White* (2012, แต่เวอร์ชันนี้ไม่ประสบความสำเร็จด้านการตลาดจึงเผยแพร่ในรูปแบบดีวีดีแทน) และ *Once Upon a Time* (2011-2013 ABC TV Series) ละครโทรทัศน์ชุดยาวถึง 22 ตอน ในภาคแรก (ปัจจุบันออกอากาศภาค 4) นอกจากจะเป็นการครบรอบ 200 ปี เทพนิยายกริมม์แล้ว เหตุที่เรื่อง *สโนว์ ไวท์* ถูกนำมาผลิตซ้ำในปีที่ผ่านมาบ่อยที่สุดอาจเป็นเพราะในสังคมปัจจุบันผู้คนให้ความสนใจกับประเด็นที่เกี่ยวกับสตรี ความงาม ความอ่อนเยาว์ และการแข่งขันระหว่างเพศหญิงกับหญิง และเพศหญิงกับเพศชายมากขึ้นก็เป็นได้

นอกจากนี้แล้ว ในปี ค.ศ. 2013 การนำเทพนิยายและวรรณกรรมมาสร้างเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ชุดยาวนั้นยังเดินทางอย่างต่อเนื่องและหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้การดัดแปลงวรรณกรรมไปสู่ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ คือ ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า (Narratology) ซึ่งเป็นกลวิธีที่แสดงผ่านการตีความใหม่ของคนเขียนบท และผู้กำกับภาพยนตร์ ในประเทศไทย การดัดแปลงวรรณกรรมอันโด่งดังไปสู่บทละคร และภาพยนตร์ นั้นมีจำนวนไม่น้อย นอกจากดัดแปลงจากบทประพันธ์ฉบับดั้งเดิมแล้ว ยังนำกลับมาทำใหม่ (Remake) อีกหลาย ๆ ครั้ง การผลิตซ้ำเช่นนี้แม้จะเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่ม และเป็นการสร้างสรรคเพื่อให้บท

ประพันธ์ดำรงอยู่ได้นาน แต่หากผู้กำกับภาพยนตร์ ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่จะถ่ายทอดจิตสำนึกแห่งความคิดของวรรณกรรมได้ไม่ดีนัก อาจเป็นการลดทอนคุณค่าหรือบิดเบือนความหมายอันดีงามของของวรรณกรรมต้นฉบับไปโดยไม่เจตนา ด้วยเหตุนี้การศึกษาจากกลวิธีการเล่าเรื่อง และวิเคราะห์จิตสำนึกแห่งความคิดในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* นั้นจะทำให้ต้องรู้ในเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ดี การสร้างความหมายใหม่โดยการตีความและการดัดแปลงวรรณกรรมไปสู่ภาพยนตร์โดยไม่ทำลายความสมบูรณ์ของวรรณกรรมต้นฉบับอันจะนำไปสู่แนวทางการพัฒนาการสร้างสร้งงานด้านวรรณกรรม การ์ตูน ละคร ภาพยนตร์ และสื่อแขนงอื่น ๆ ให้มีลักษณะความเป็นเลิศได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและวิเคราะห์จิตสำนึกแห่งความคิดที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์ (Snow White)*

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยจะศึกษาเทพนิยายที่จัดอยู่ในแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์ (Snow White)* โดยเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและวิเคราะห์จิตสำนึกแห่งความคิดที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์ ส่วนวนที่ใช้มีดังนี้

สำนวนวรรณกรรม

1. *Snow White (Jack Zipes, The complete fairy tales of the Brothers Grimm, 2002)*

สำนวนภาพยนตร์

2. *Snow White and the Seven Dwarfs* (ค.ศ. 1937) โดย Walt Disney Productions
3. *Snow White* (ค.ศ. 1992) โดย Eurokim
4. *Snow White: A Tale of Terror* (ค.ศ. 1997) โดย PolyGram Filmed Entertainment Interscope Communications
5. *Snow White: The Fairest of Them All* (ค.ศ. 2001) โดย Babelsberg International Film Produktion
6. *Sydney White and the Seven Dorks* (ค.ศ. 2007) โดย Universal Studios
7. *Grimm's Snow White* (ค.ศ. 2012) โดย The Asylum
8. *Mirror Mirror* (ค.ศ. 2012) โดย Relativity Media
9. *Snow White and the Huntsman* (ค.ศ. 2012) โดย Universal Pictures

ข้อตกลงเบื้องต้นและนิยามศัพท์เฉพาะ

“เทพนิยาย” (Fairy tale) เป็นผลผลิตของวัฒนธรรมแม้จับต้องสัมผัสไม่ได้แต่มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์มาก ในเรื่องเล่ามหัศจรรย์เหล่านั้นเต็มไปด้วยระบบความคิด (ideology) ความรู้ ความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยมที่เชื่อมโยงกับสถาบันต่าง ๆ ของสังคม มีส่วนช่วยในการจัดระเบียบสังคมโดยผ่านทางเรื่องเล่าเกี่ยวกับศาสนา ประเพณี พิธีกรรม กฎหมาย ทั้งทางตรงและทางอ้อมจนกลั่นกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตผู้คน และเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มนุษย์ทุกคนควรได้เรียนรู้

“ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า” (Narratology) เป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งที่เน้นศึกษาโครงสร้างของเรื่องเล่า ขอบเขตของเรื่องเล่า ความเข้าใจในตัวเรื่องเล่า ลักษณะและหน้าที่ซึ่งเป็นลักษณะร่วมของเรื่องเล่าแบบต่าง ๆ

“กลวิธีการเล่าเรื่อง” (Narrative technique) หมายถึง โครงสร้างของเรื่องเล่า การเล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง และวิธีการนำเสนอเรื่องเล่า

“แนวคิดหลัก” หรือแก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง ความคิดเชิงนามธรรมที่นำเสนอในเรื่องเล่าเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ของมนุษย์และสังคม นำเสนอทรรศนะของชีวิตบุคคลผ่านพฤติกรรม ลักษณะนิสัยของตัวละคร พัฒนาการของเรื่อง เหตุการณ์ โลกทัศน์ของผู้เล่าเรื่องและสัญลักษณ์ แก่นเรื่องในนิทานพื้นบ้านโดยทั่วไปมักซ้ำ ๆ คล้ายกัน มีลักษณะร่วมอันเป็นสากลในแง่ธรรมชาติความเป็นมนุษย์และความคิดคำนึง

“จิตสำนึกแห่งความคิด” (Ideology) หมายถึง อุดมการณ์ ระบบความคิด หรือแนวคิดหลักที่มีอำนาจครอบงำสังคมซึ่งปรากฏในวรรณกรรมในฐานะเป็นผลผลิตของสังคม กระบวนการของสังคมเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนและสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคมอื่น ๆ ซึ่งมนุษย์ในยุคสมัยหนึ่งประสบ

แนวคิดและทฤษฎี

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเปรียบเทียบข้ามศาสตร์ระหว่างวรรณกรรมกับภาพยนตร์ โดยมีขอบเขตคือ การศึกษารูปแบบ (forms หรือ Morphology) และการศึกษาแนวคิด (themes หรือ thematology) ของเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในกระบวนทัศน์ใหม่ซึ่งมีบทบาทหน้าที่หลัก คือ การประกอบสร้างความหมาย (Constructure of Meaning) ให้แก่สรรพสิ่งต่าง ๆ โดยสนใจว่าแต่ละเรื่องเล่านั้นมีวิธีการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร การวิเคราะห์เนื้อหาและตีความวรรณกรรมและภาพยนตร์นี้ อาศัยแนวคิดและทฤษฎี ดังนี้

1) ทฤษฎีโครงสร้างนิทานรัสเซียของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp)

วลาดิเมียร์ พรอพพ์ เป็นนักวิชาการชาวรัสเซีย เขาศึกษารูปแบบ (form) เทพนิยายของรัสเซียจำนวน 100 กว่าเรื่องที่ อฟานาสเซฟ (Afanasev) ได้รวบรวมไว้และเขียนหนังสือชื่อว่า *Morphology of the Folklore* (แปลเป็นภาษาอังกฤษในปี ค.ศ. 1958) คำว่า morphology ในความหมายของพรอพพ์ คือ การพิจารณาส่วนประกอบในนิทานและความสัมพันธ์ทุกรูปแบบของส่วนประกอบนี้ นั่นคือการศึกษาว่านิทานเรื่องหนึ่ง ๆ นี้มีใครทำอะไร ทำอย่างไร เหตุการณ์เป็นอย่างไร เมื่อเขากำหนดส่วนประกอบในเนื้อหาของนิทานว่า หน่วยใดจะคงที่และหน่วยใดจะเปลี่ยนแปลงแล้วก็อธิบายได้ว่า สิ่งที่เปลี่ยนแปลงคือชื่อตัวละคร คุณสมบัติของตัวละครและเนื้อหา แต่โครงสร้างของนิทานจะคงที่เสมอ สิ่งที่คงที่นั่นคือ บทบาท หรือ action ของตัวละคร บทบาทหนึ่งจะดำเนินไปตามอีกบทบาทหนึ่งเป็นลำดับและเป็นแบบแผนที่ตายตัว พรอพพ์เรียกบทบาทนี้ว่า function ที่หนึ่ง คือการจากไปของพระเอก ข้อสุดท้ายหรือ function ที่ 31 คือ พระเอกได้แต่งงานและครอบครองทรัพย์สมบัติ แต่ function นี้ไม่จำเป็นต้องปรากฏครบทั้ง 31 ข้อ ในนิทานแต่ละเรื่อง คือนิทานแต่ละเรื่องจะมีเพียงบาง function เท่านั้น แต่จะต้องปรากฏตามลำดับโดยที่ไม่สลับที่กัน²

พรอพพ์นิยามว่า function (พฤติกรรม) หมายถึง การกระทำของตัวละครซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องให้เกิดพฤติกรรมอื่น ๆ ในเรื่องพฤติกรรมในทฤษฎีของพรอพพ์ จะใช้เป็นค่านามที่แสดงการกระทำ เช่น การห้าม การช่วยเหลือ การต่อสู้ การทดสอบความสามารถ การแต่งงาน เป็นต้น แต่พฤติกรรมใน ความหมายของพรอพพ์ไม่ใช่การกระทำใด ๆ ก็ได้ เช่น การกิน การเดิน การวิ่ง ต้องเป็นการกระทำที่มีผลสืบเนื่องให้เกิดการกระทำอื่น มีหน้าที่ มีผลให้เกิดการดำเนินเรื่องในนิทาน³

² เสาวลักษณ์ อนันตสานต์. (2548). นิทานพื้นบ้าน. หน้า 274-275.

³ ศิราพร ณ ถลาง. (2552). ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน – นิทานพื้นบ้าน. หน้า 210-211.

พรอพพ์ เสนอสมมติฐาน 4 ข้อ จากการวิเคราะห์โครงสร้างนิทานมหัศจรรย์ของรัสเซีย⁴ ดังนี้

1. พฤติกรรม (function) ของตัวละครคงที่ไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้กระทำและกระทำอย่างไร

2. จำนวนของพฤติกรรม (function) ที่รู้จักกันในนิทานมหัศจรรย์ของรัสเซียเท่าที่คนรัสเซียรู้จักคือ ถ้ามีการระบุพฤติกรรมแล้ว ควรคำนึงถึงการแยกประเภทและลำดับของเหตุการณ์ด้วย เพราะลำดับของเหตุการณ์จะมีกฎเกณฑ์ของตัวเอง นิทานจะมีกฎพิเศษเฉพาะตัวของมันเอง ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงลำดับเหตุการณ์ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ การเล่าเรื่องจะไม่มีความหมาย

3. การเรียงลำดับของพฤติกรรม (function) ในนิทานเรื่องต่าง ๆ จะเป็นแบบเดียวกันเสมอ แม้จะนำนิทานมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อหาพฤติกรรมทั้งหมดจากตัวนิทาน กฎของลำดับของเหตุการณ์ก็ไม่เปลี่ยนแปลง แม้พฤติกรรมบางข้อจะหายไปจากนิทานบางเรื่อง แต่ข้ออื่น ๆ ที่มีอยู่ก็ยังมีลำดับตามเดิม

4. นิทานมหัศจรรย์ทั้งหมดร้อยกว่าเรื่องนี้มีโครงสร้างเดียวกัน เป็นแบบเรื่องเดียวกันและมีเพียงแบบเรื่องเดียวเท่านั้น ซึ่งตรงกับแบบเรื่องที่ 300-749 ของ แอนติ อาร์น (Antti Aarne)

เทพนิยาย *สโนว์ ไวท์* จัดเป็นแบบเรื่องที่ 709 (AT-709) ตามการจัดแบ่งของแอนติ อาร์น (Antti Aarne) และสติท ทอมป์สัน (Stith Thomson)

จากการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน/เทพนิยายของรัสเซียของพรอพพ์ ได้พิสูจน์ว่า เรื่องเล่าเหล่านั้นล้วนถูกกำหนดอยู่ภายใต้ “โครงสร้าง” เดียวกัน ตัวอย่างเช่น โครงสร้างของ “ชุดตัวละคร” ไม่ว่านิทานแต่ละเรื่องจะมีตัวละครแบบใดก็ตาม ในท้ายที่สุดแล้ว ตัวละครทั้งหมดนี้ก็หนีไม่พ้นโครงสร้างตัวละคร 7 ประเภทนี้คือ พระเอก (hero) ผู้ร้าย (villain) ผู้ให้ (donor) ผู้นำสาร (dispatcher) พระเอกตัวปลอม (false hero) ผู้ช่วยเหลือ (helper) และเจ้าหญิง (princess) ชุดตัวละครทั้ง 7 ประเภทนี้เรียกว่า *paradigmatic structure*

ส่วนโครงสร้างที่สองเป็นโครงสร้างเกี่ยวกับ “การกระทำของตัวละคร” (ที่เรียกว่า Actant/function) ซึ่งพรอพพ์พบว่า ไม่ว่าจะเป็นการกระทำอะไรก็จะหนีไม่พ้น 31 function โครงสร้างชุดนี้เรียกว่า *syntagmatic structure*

จากโครงสร้างทั้ง 2 ประเภทใหญ่ ๆ นั้น พรอพพ์ก็เสนอ “กฎ” (Law) หรือตรรกะในการประกอบสร้างเรื่องเล่าแต่ละเรื่องขึ้นมา กฎในการควบคุมการทำงานของโครงสร้างทั้งสองนี้ก็คือ กฎแห่งการเลือกสรร (Law of Selection) และ กฎแห่งการผสมผสาน (Law of Combination)

จากแนวคิดเรื่องโครงสร้างของชุดตัวละคร และการกระทำของตัวละครที่พรอพพ์ใช้ทำงานกับเรื่องเล่าประเภทเทพนิยายนั้นเป็นการวางแนวคิดต้นแบบเรื่อง “ตรรกะภายใน” (internal logic) ของเรื่องเล่าที่ถูกนำมาใช้วิเคราะห์ผลงานสื่อสารมวลชนประเภทต่าง ๆ เช่น โฆษณา เกมโชว์ กีฬา ข่าว ฯลฯ แม้ว่าในรายละเอียดของชุดตัวละครและการกระทำของตัวละครอาจจะผิดเพี้ยนไปจากข้อค้นพบของพรอพพ์บ้าง แต่แนวคิดเรื่อง “การมีตรรกะภายใน” ของเรื่องเล่าก็ยังคงเป็นจริงอยู่⁵

การใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิทานรัสเซียของพรอพพ์เป็นฐานคิดในการวิเคราะห์เปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องระหว่างวรรณกรรมกับภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* นั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตามแนวทางการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักเชิงโครงสร้างของเรื่องเล่าบันเทิงคดี (Component of Narrative) การพัฒนาตัวเรื่อง (Story

⁴ ผู้วิจัยสรุปความจาก เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2548). *นิทานพื้นบ้าน*. หน้า 278. และ ศิราพร ณ ถลาง. (2552). *ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน – นิทานพื้นบ้าน*. หน้า 212-223.

⁵ กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. หน้า 260-262.

development) และกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง (Narrative technique: Narrator)

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีโครงสร้างของพรอพพ์ จะทำให้ได้รูปแบบ / โครงสร้างของการเล่าเรื่อง และแนวคิดของวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ไวท์* แต่ละสำนวนเพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เรื่องจิตสำนึกแห่งความคิด (Ideology) ต่อไป

2) แนวคิดเรื่องการศึกษาวรรณกรรมเชิงสังคม (Sociology of Literature)

เนื่องจากวรรณกรรมและภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นแหล่งความรู้ เป็นโครงสร้างขององค์กร และสถาบันหนึ่งของสังคม เป็นสื่อสะท้อนตัวตนทางวัฒนธรรมและมีผลด้านจิตวิทยา อีกทั้งได้แสดงให้เห็นว่าเรื่องเล่าในอดีตและเรื่องเล่าสมัยใหม่มีความสัมพันธ์กับยุคสมัย มีความหมายและส่งผลกระทบต่อสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรมโดยเน้นการศึกษาเรื่องแนวคิด (themathology) เพื่อขยายขอบเขตไปสู่จิตสำนึกแห่งความคิด (Ideology) ในเทพนิยายและภาพยนตร์ *สโนว์ไวท์* แต่ละสำนวนนั้นคืออะไร โดยการใช้ทฤษฎีภาพสะท้อนของวรรณกรรม (Conception of the Mirror) และทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวอิงบริบท (Film Theory and Contextual Criticism) เชิงสังคมศาสตร์เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยให้สะท้อนภาพความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรม ภาพยนตร์ กับบริบททางสังคมให้มีความชัดเจนขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง และเนื้อหาของวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่อง *สโนว์ไวท์* โดยวิธีการและขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งประเภทข้อมูลที่ใช้ทำการศึกษา ดังนี้

1.1) ข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทพนิยายกริมม์ และภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากเทพนิยายเรื่อง *สโนว์ไวท์* จากหนังสือ นิตยสาร บทความ บทวิเคราะห์วิจารณ์ ภาพยนตร์ และแหล่งข้อมูลออนไลน์

เทพนิยาย *สโนว์ไวท์* ที่อยู่ในรูปแบบวรรณกรรมมีหลายสำนวนแต่เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร และองค์ประกอบอื่นๆ อาจแตกต่างกัน ผู้วิจัยเลือก *Snow White* สำนวนของ Jack Zipes (*The complete fairy tales of the Brothers Grimm*, 2002) เพราะแปลมาจากภาษาเยอรมันและยังคงเค้าเดิมของวรรณกรรมต้นฉบับเรื่อง *Little Snow-White* ของกริมม์ไว้เป็นอย่างดี

1.2) ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ 8 เรื่อง เรียงลำดับตามปีที่ออกฉาย ได้แก่

1. *Snow White and the Seven Dwarfs* (ค.ศ. 1937) โดย Walt Disney Productions
2. *Snow White* (ค.ศ. 1992) โดย Eurokim
3. *Snow White: A Tale of Terror* (ค.ศ. 1997)
โดย PolyGram Filmed Entertainment Interscope Communications
4. *Snow White: The Fairest of Them All* (ค.ศ. 2001)
โดย Babelsberg International Film Produktion
5. *Sydney White and the Seven Dorks* (ค.ศ. 2007) โดย Universal Studios
6. *Grimm's Snow White* (ค.ศ. 2012) โดย The Asylum
7. *Mirror Mirror* (ค.ศ. 2012) โดย Relativity Media
8. *Snow White and the Huntsman* (ค.ศ. 2012) โดย Universal Pictures

2) สร้างแบบบันทึกข้อมูล ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องและทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรมและภาพยนตร์ เพื่อใช้บันทึกข้อมูล โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมและภาพยนตร์เป็นผู้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3) เรียบเรียงข้อมูลจากเอกสาร วรรณกรรมและภาพยนตร์ จำนวน 9 เรื่อง จำแนกและวิเคราะห์ข้อมูล โดยศึกษาเนื้อหาของวรรณกรรมและภาพยนตร์ (Textual Analysis) ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่องและทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรมและภาพยนตร์เชิงสังคม เพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิดในวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่อง *สโนว์ไวท์*

4) สังเคราะห์องค์ความรู้ด้านกลวิธีการเล่าเรื่อง จิตสำนึกแห่งความคิดจากวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่อง *สโนว์ไวท์*

5) สรุป อภิปรายผล และจัดทำ Manuscript

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์โครงสร้างการกระทำของตัวละคร (Syntagmatic structure) ตามทฤษฎีของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp) จากพฤติกรรมทั้งหมด 31 function สามารถนำมาเรียงเป็นสูตรโครงสร้างเทพนิยายเรื่อง *สโนว์ไวท์* แต่ละสำนวนได้ดังนี้

วรรณกรรม และ ภาพยนตร์	การกระทำของตัวละคร (31 function) (ดูจากรายการจำแนกพฤติกรรมในนิทานรัสเซียตามทฤษฎีโครงสร้างของพรอพพ์) ⁶
<i>Snow White</i> Text by Jack Zipes	$\alpha \beta^2 \zeta A B C \uparrow D E \gamma \zeta \eta \delta \theta A K \gamma \zeta \eta \delta \theta A K \gamma \zeta \eta \delta \theta A \zeta$ K W ζ U
<u>สำนวนภาพยนตร์</u> <i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> (1937)	$\alpha \beta^2 \zeta^1 A^{13} B^4 B^6 \uparrow G^3 D^1 E^1 \zeta^1 \gamma^1 \delta^1 \eta^1 \theta^1 A^{14} U K^8 K^9 W$
<i>Snow White</i> (1992)	$\alpha \beta^2 \beta^1 \gamma^2 \delta^2 \gamma^2 \delta^1 \gamma^2 \delta^2 \gamma^2 \uparrow F^8 \delta^2 D^2 \delta^1 \zeta^1 \eta^3 A^{13} B^6 C \zeta^1 A^{19} Pr^2 D \varepsilon^1$ $\zeta^1 D^2 B \gamma^1 D^1 E \gamma^1 \eta^1 \theta^3 A^{14} K^9 \lambda \zeta^1 D^2 \gamma^2 \gamma^1 \varepsilon^3 \zeta^3 G^3 \delta^1 \eta^1 \theta^3 A^{14} K^9 \zeta^1$ U W
<i>Snow White: A Tale of Terror</i> (1997)	$\alpha \beta^2 \gamma^2 \delta^1 A^{13} B^6 \uparrow \zeta^1 D^2 E^8 \zeta^1 B^4 \theta^2 \zeta^1 \theta^2 \eta^2 \theta^2 A^{14} K^9 \downarrow H J^1 I U K^{10}$
<i>Snow White: The Fairest of Them All</i> (2001)	$\alpha \beta^2 D E^2 F \eta^2 \theta^2 \gamma^1 \delta^2 K^8 \zeta^1 A^{11} A^{13} B^6 \uparrow F^5 G^3 \varepsilon^1 \zeta^1 A^{15} A^{14} K^9 \varepsilon^1 \zeta^1$ $\gamma^1 \delta^1 A^{12} \eta^1 \theta^1 A^{14} K^2 U K^8 K^9 U W$
<i>Sydney White and the Seven Dorks</i> (2007)	$\alpha \beta^3 \uparrow \gamma^2 \delta^1 B \delta^1 A^9 B^4 C K B^4 M \zeta^1 A^{19} \eta^3 \varepsilon^3 \zeta^3 \theta^3 \lambda A^9 D^2 E^2 M A^7 N$ K H^2 I^2 U W ⁰
<i>Grimm's Snow White</i> (2012)	$\alpha \beta^2 \beta^3 \gamma^2 \delta^2 \uparrow A^{13} B^6 K^2 \zeta^1 Pr \gamma^1 \delta^1 Pr^5 Rs^8 \zeta^1 B C \zeta^1 \varepsilon^1 \eta^2 \theta^2 A^{14} \varepsilon^3$ $\zeta^3 K^8 K^9 B^3 A^2 \zeta^2 K^{10} A^{19} H^1 K^4 I^1 U K^8 K^9 W$
<i>Mirror Mirror</i> (2012)	$\alpha \beta^2 \gamma^2 \delta^1 D^1 E^7 F^1 a^5 D^4 E^4 A^5 B^4 \gamma^2 \delta^2 A^{13} B^6 \uparrow \eta^3 \theta^3 D^1 E^5 E^6 \zeta^3 D^1 E^7$ $\zeta^1 \eta^2 \theta^2 \zeta^2 A^{13} K^1 G^2 K^8 A^{13} H^1 F^1 I^1 K^8 \downarrow W A^{12} K^1 U$
<i>Snow White and the Huntsman</i> (2012)	$\alpha \beta^2 \eta^2 \theta^2 A^{14} \beta^2 A^{15} \varepsilon^3 \zeta^3 \zeta^1 \varepsilon^1 A^{17} B^4 \uparrow G^3 F^5 \eta^1 \theta^3 \lambda K^1 G^3 \varepsilon^3 \zeta^3 D^1$ $E^1 E^5 B^4 Pr^6 Rs^2 G^3 F^6 Pr^6 Rs^2 \eta^2 \theta^2 A^{12} A^{14} K^9 \downarrow H I U W$

ตาราง 1.1 แบบบันทึกการกระทำของตัวละคร

⁶ Vladimir Propp. (1968). *Morphology of the folktale*. pp. 25-65.

ผลการวิเคราะห์โครงสร้างของโครงเรื่อง (Plot Structure) กลวิธีการเล่าเรื่องโดยเห็นที่ผู้เล่าเรื่อง (Narrative technique: Narrator's Voice) และแนวคิด (Theme)

รายชื่อวรรณกรรม และ ภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง (Plot Structure)					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง (Narrator's Voice)	แนวคิด (Theme)
	บทเปิดเรื่อง (Exposition)	การผูกปมปัญหา (Rising Action)	จุดเริ่มต้นที่สุดของ เรื่อง (Climax)	การแก้ปมปัญหา (Falling action)	การจบเรื่อง (Resolution)		
Snow White by Jack Zipes	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ ไวท์ กำพรางแม่ - พ่อแต่งงานใหม่กับผู้หญิงที่สวยงาม - ราชนินี / แม่เลี้ยงมีกระจกพิเศษ 	<ul style="list-style-type: none"> - กระจกบอกว่าสโนว์ไวท์สวยที่สุด - ราชนินีสั่งให้นายพรานฆ่า สโนว์ไวท์ แต่เขาปล่อยเธอไปด้วยความสงสาร - ราชนินีตามฆ่าสโนว์ไวท์ 3 ครั้ง แต่ไม่ตาย พวกคนแคระมาช่วยทัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ราชนินีปลอมเป็นชาวสวนหลอกให้สโนว์ ไวท์กัดแอปเปิ้ล - สโนว์ ไวท์สิ้นใจตาย 	<ul style="list-style-type: none"> - คนแคระเก็บร่างสโนว์ ไวท์ ในโลงแก้ว - เจ้าชายผ่านมาเห็นสโนว์ ไวท์ในโลงแก้ว จึงขอจากพวกคนแคระระหว่างที่แบกโลงแก้วลงจากเขา ทหารเดินสะดุดทำให้ขึ้นแอปเปิ้ลหลุดออกจากหลอดลมหลุดออกมา - สโนว์ ไวท์ฟื้นคืนชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ ไวท์แต่งงานกับเจ้าชาย - ราชนินีได้รับเชิญให้มาร่วมงาน - ราชนินีแค้นใจและถูกลงโทษโดยการสวมรองเท้าเหล็กติดไฟทุนทุรายจนตาย 	<ul style="list-style-type: none"> - บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง (omniscient narrator) - เจตคติเป็นกลาง 	ความดีและความชั่ว
	ความขัดแย้ง (Conflict) – สโนว์ ไวท์กับราชนินี / สโนว์ ไวท์กับตัวเอง / ราชนินีกับวัฏจักรชีวิต						
Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ ไวท์ กำพรางพ่อ แม่ - มีราชนินีแม่มดเป็นแม่เลี้ยง มีเวทมนตร์และกระจกพิเศษ - ราชนินีแม่มดใช้งานสโนว์ ไวท์เยี่ยงทาส 	<ul style="list-style-type: none"> - กระจกบอกว่าสโนว์ไวท์สวยที่สุด - ราชนินีแม่มดสั่งให้นายพรานฆ่าสโนว์ไวท์ แต่เขาปล่อยเธอไปด้วยความสงสาร 	<ul style="list-style-type: none"> - ราชนินีแม่มดปลอมเป็นหญิงชราหลอกให้สโนว์ ไวท์กินแอปเปิ้ล - สโนว์ ไวท์ สิ้นสติเหมือนคนตายแต่ยังไม่หายใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - พวกคนแคระกลับมาทันเวลาจึงไล่ล่าราชนินีแม่มดไปที่หน้าผา ฟ้าผ่าชะง่อนผาหัก เธอตกหน้าผาตาย - คนแคระเก็บร่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ ไวท์ กับเจ้าชายครองรักกันและเดินทางกลับไปวังของเจ้าชาย 	<ul style="list-style-type: none"> - บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง (omniscient narrator) - เจตคติเป็นกลาง 	ความดีและความชั่ว

				สโนว์ไวท์ ในโลงแก้ว – เจ้าชายผ่านมาเห็น สโนว์ไวท์ผู้เป็นรักแท้และรักเดียวในโลงแก้ว – สโนว์ไวท์ฟื้นคืนชีพด้วยจูบจากเจ้าชาย			
ความขัดแย้ง (Conflict) – สโนว์ไวท์กับราชินีแม่มด / ราชินีแม่มดกับราชินีกับวิญญูจักรชีวิต							
<i>Snow White</i> (1992)	<ul style="list-style-type: none"> – สโนว์ไวท์ กำพรางแม่ – พ่อเป็นกษัตริย์และกำลังจะออกรบ – มีราชินีใจร้ายเป็นแม่เลี้ยง – ราชินีใจร้ายยึดอำนาจการปกครอง – มีตลกหลวงที่ต้องคำสาป 	<ul style="list-style-type: none"> – ราชินีใจร้ายส่งสโนว์ไวท์ออกไปตั้งแคมป์นอกเมืองและไม่ให้ศึกษาหาความรู้ – ราชินีใจร้ายยึดเอากระจกวิเศษจากอัศวินตำแหน่งกษัตริย์ – อัศวินหลงในลาภยศจนลืมข้อสัตย์ต่อหน้าที่ – กระจกบอกว่าสโนว์ไวท์สวยที่สุด – ราชินีใจร้ายสั่งฆ่าสโนว์ไวท์ 	<ul style="list-style-type: none"> – ราชินีใจร้ายปลอมตัวเป็นหมอลอกให้สโนว์ไวท์กินแอปเปิ้ลอาบยาพิษ – สโนว์ไวท์หลงกลจนสิ้นใจ 	<ul style="list-style-type: none"> – คนแคระใส่ร่าง สโนว์ไวท์ในโลงแก้ว – เจ้าชายขอกอด สโนว์ไวท์ เป็นครั้งสุดท้าย เมื่อยกร่างเธอขึ้น แอปเปิ้ลก็หลุดออกมา สโนว์ไวท์ฟื้นคืนชีพ – ราชินีใจร้ายแค้นใจ ต่ำทอกระຈกຈນมันแตกกระจายเกิดควันพวยพุ่ง เธอสำลักควันจนตาย – 	<ul style="list-style-type: none"> – กษัตริย์กลับมาจากสงครามอย่างปลอดภัย – สโนว์ไวท์ครองคู่กับเจ้าชาย 	<ul style="list-style-type: none"> – บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือ ตลกหลวง (Jester) ที่ต่อมาเป็นเจ้าชายเล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ (witness narrator) – เจตคติในการเล่า เป็นแบบแฝงนัยยะ เสียดสี เหน็บแนม 	ความดีและความชั่ว
ความขัดแย้ง (Conflict) – สโนว์ไวท์กับราชินีใจร้าย / สโนว์ไวท์กับตัวเอง / อัศวินกับหน้าที่และความซื่อสัตย์ / เจ้าชายกับตัวเอง							

<p><i>Snow White: A Tale of Terror</i> (1997)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ลิเลียนนา กำพริ้าแม่ - พ่อแต่งงานใหม่กับคลอเดีย - เธอมีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ 	<ul style="list-style-type: none"> - ลิเลียนนาไม่ยอมรับคลอเดียเป็นแม่เลี้ยง - คลอเดียพยายามทำดีกับลิเลียนนา แต่เธอปฏิเสธ - ในงานเลี้ยงฉลองลิเลียนนาใส่ชุดของแม่ทำให้ทุกคนสนใจเธอมากกว่าคลอเดีย - คลอเดียโกรธแค้นมากจนแทงลูก - คลอเดียสังฆ่าลิเลียนนา - ลิเลียนนาหนีไปอยู่กับพวกคนทำงานเหมือง 	<ul style="list-style-type: none"> - คลอเดียปลอมตัวเป็นหมอลอกให้ลิเลียนนากินแอปเปิ้ลอาบยาพิษ - ลิเลียนนา หลงกลจนสิ้นใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ลิเลียนนากลับไปที่ที่ปราสาทและต่อสู้กับคลอเดีย - ลิเลียนนาแทงคลอเดียที่อยู่ในกระจก - กระจกแตก เวทมนตร์เสื่อม - คลอเดียตายในกองเพลิง 	<ul style="list-style-type: none"> - ลิเลียนนา วิลล์ และพ่อของเธอปลดกัย 	<ul style="list-style-type: none"> - บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง เล่าแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง (omniscient narrator) - เจตคติเป็นกลาง 	<p>ความดีและความชั่ว</p>
<p>ความขัดแย้ง (Conflict) – ลิเลียนนากับคลอเดีย / ลิเลียนนากับตัวเอง / คลอเดียกับวิฎจักรชีวิต</p>							
<p><i>Snow White: The Fairest of Them All</i> (2001)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ ไวท์ กำพริ้าแม่ - พ่อตกอยู่ใต้มนต์เสน่ห์ของเอลสพีท - เอลสพีทได้รับพรจากพ่อมดที่จะเสกให้เธอเป็นสาวงามแต่มีข้อแม้ว่าต้องทำให้คนอื่นมีความสุข - เธอมีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ 	<ul style="list-style-type: none"> - เอลสพีทไม่ลงรอยกับสโนว์ ไวท์หลายเรื่อง - เอลสพีทอยากได้เจ้าชายเป็นสามี - กระจกบอกว่า สโนว์ไวท์สวยกว่า - มนต์เสน่ห์ของเธอกระจกเสื่อมจากพ่อของสโนว์ ไวท์ - พ่อถูกขังในห้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - เอลสพีทหลอกสโนว์ ไวท์ ให้กินแอปเปิ้ลอาบยาพิษ - สโนว์ ไวท์หมดสติเหมือนคนตายแต่ยังหายใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - พวกเขาคนแคระนำร่างสโนว์ ไวท์ใส่ไว้ในก้อนน้ำแข็งตั้งไว้ในถ้ำ - เอลสพีทผิคำสัญญากับพอมด เธอกลับเป็นหญิงชราหน้าเกลียดเหมือนเดิม - กระจกแตก เวทมนตร์เสื่อม - เจ้าชายในร่างหมี 	<ul style="list-style-type: none"> - เอลสพีทผู้นำเกลียดถูกพวกคนแคระรุมจนตาย - สโนว์ ไวท์กับเจ้าชายครองคู่กัน 	<ul style="list-style-type: none"> - บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง เล่าแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง (omniscient narrator) - เจตคติเป็นกลาง 	<p>ความดีและความชั่ว</p>

		<p>กระจก</p> <ul style="list-style-type: none"> - เอลสพีทสังฆาสโนว์ ไวท์หลายครั้งแต่เธอไม่ตาย - เจ้าชายถูกสาปให้เป็นหมี 		<p>กลายร่างเป็นคน</p> <ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ ไวท์ ฟิ้นคืนชีพจากจูบของเจ้าชาย 			
<p>ความขัดแย้ง (Conflict) – สโนว์ ไวท์กับแม่เลี้ยง / สโนว์ ไวท์กับตัวเอง / เอลสพีทกับวิจเจอร์ชีวิต/ เอลสพีทกับตัวเอง</p>							
<p><i>Sydney White and the Seven Dorks</i> (2007)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ซิดนี่ ไวท์ กำพร้าแม่ - ซิดนี่ ไวท์ อยู่กับพ่อที่เป็นช่างประปา - ซิดนี่ ไวท์ ได้ทุนเข้าเรียนต่อในวิทยาลัยและเป็นที่เดียวกับที่แม่เคยเรียน - แม่ของซิดนี่ ไวท์ เป็นสมาชิก Kappa ที่ส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น 	<ul style="list-style-type: none"> - ซิดนี่ ไวท์ ไม่มีคุณสมบัติการเป็นสาว Kappa แบบที่ราเชล วิชเบิร์น กำหนดให้เป็น - ซิดนี่ ไวท์เป็นที่ชื่นชอบของหลายๆ คน โดยเฉพาะ ไทเลอร์ ปรินซ์ แฟนเก่าของราเชล - ซิดนี่ ไวท์ ถูกไล่ออกจากบ้าน Kappa แต่พวก 7 dorks ให้เธอพักกับพวกเขาที่บ้าน Vortex - ไทเลอร์ ปรินซ์ บอกราเชลว่าชอบซิดนี่ ไวท์ - ซิดนี่ ไวท์ แซงราเชล ขึ้นมาเป็นอันดับ 1 ในการ 	<ul style="list-style-type: none"> - ก่อนวันปราศรัย ราเชลจ้างแฮ็คเกอร์ปล่อยไวรัส "The Poison Apple" เข้าคอมพิวเตอร์ของซิดนี่ ไวท์ทำให้เธอต้องอดนอนเพื่อทำรายงานฉบับใหม่ส่งอาจารย์ - ซิดนี่ ไวท์เผลอหลับอยู่ในห้องสมุดจนเกือบไม่ทันขึ้นปราศรัย 	<ul style="list-style-type: none"> - ไทเลอร์ตามหาซิดนี่ จนเจอ เขาปลุกเธอด้วยการจูบ - ซิดนี่ ไวท์ขึ้นปราศรัยและได้รับเสียงสนับสนุนมากมาย 	<ul style="list-style-type: none"> - ซิดนี่ ไวท์ชนะการเลือกตั้งเป็นประธานนักศึกษาคนใหม่ - บ้าน Vortex ได้รับการบูรณะโดยพวก 7 dorks ไทเลอร์ และพ่อของซิดนี่ 	<ul style="list-style-type: none"> - บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือซิดนี่ ไวท์ ซึ่งเป็นตัวละครหลัก เป็นการจำกัดมุมมองของการเล่าให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร - เจตคติในการเล่าแสดงให้เห็นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกคล้ายกับเล่าประวัติและบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงหนึ่งของชีวิต เป็นความทรงจำที่ดี 	<p>ความดีและความซื่อสัตย์และความเท่าเทียมกันในสังคมและการพิสูจน์ตัวเอง</p>

		โหด Hot or Not – ซิดนี่ ไวท์ ลงสมัคร ชิงตำแหน่งประธาน นักศึกษาแข่งกับ ราเชล					
ความขัดแย้ง (Conflict) – ซิดนี่ ไวท์กับราเชล วิชเบริน / ซิดนี่ ไวท์กับตัวเองและอดีตของแม่ / ซิดนี่ ไวท์กับค่านิยมต่างๆ ในสังคมโดยเฉพาะ Greek life							
<i>Grimm's Snow White</i> (2012)	<ul style="list-style-type: none"> – สโนว์ ไวท์ กำพรว้า พ่อ แม่ – สโนว์ ไวท์ถูกส่งไปอยู่สำนักซีตั้งแต่เด็ก – ราชินีเกวนโดลิน ปกครองเมือง จับเอลฟ์มาเป็นทาสฆ่าเอลฟ์ที่ไม่ยอมศิโรราบ – ราชินีต้องการ Viridian Flame ที่อยู่ในดินแดนของเจ้าชายเพื่อพลังอำนาจและความเป็นอมตะ 	<ul style="list-style-type: none"> – รักแรกพบระหว่างเจ้าชายและสโนว์ไวท์ – ราชินีสั่งฆ่าสโนว์ไวท์ แต่เธอหนีรอด – ราชินีฆ่าสโนว์ไวท์ด้วยแหวนอาบยาพิษ – เจ้าชายเปลี่ยนแหวน ทำให้ สโนว์ไวท์ฟื้นคืนชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> – ราชินีต่อสู้กับสโนว์ไวท์ เจ้าชายและพวกเอลฟ์ – สโนว์ ไวท์พลาดพลังตกเป็นตัวประกัน 	<ul style="list-style-type: none"> – คนแคระคนหนึ่งแอบช่วยสโนว์ไวท์ ในขณะที่ราชินีกำลังบังคับเจ้าชายให้เข้าพิธีแต่งงาน – สโนว์ ไวท์ ตัดหัวราชินี – เวทมนตร์ถูกทำลาย 	<ul style="list-style-type: none"> – สโนว์ ไวท์ ครอบคู่กับเจ้าชาย พวกเอลฟ์เป็นอิสระ Viridian Flame ยังคงถูกปกป้องไว้เป็นอย่างดี 	<ul style="list-style-type: none"> – บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือแม่ของ สโนว์ ไวท์ เล่าแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง (omniscient narrator) – เจตคติในการเล่า เป็นน้ำเสียงที่มีความหวัง รอคอย คนที่จะมากำจัดความชั่วร้ายและเปลี่ยนแปลงโลกนี้ดีขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> ความดีและความชั่ว การช่วงชิงพลังอำนาจและยึดครองความเป็นอมตะ
ความขัดแย้ง (Conflict) – สโนว์ ไวท์กับราชินีเกวนโดลิน / สโนว์ ไวท์กับตัวเอง / ราชินีเกวนโดลินกับพลังอำนาจและความเป็นอมตะ							
<i>Mirror Mirror</i> (2012)	<ul style="list-style-type: none"> – สโนว์ ไวท์ กำพรว้า พ่อ แม่ – ราชินีเคลเมนเทียนา ปกครองเมืองและกำลังถึงแตก 	<ul style="list-style-type: none"> – สโนว์ ไวท์ ฝ่าฝืนคำสั่งราชินี แอบไปนอกวัง และแฝงตัวมาร่วมงานเลี้ยงเพื่อขอความช่วยเหลือ 	<ul style="list-style-type: none"> – ราชินีสั่งให้มังกรร้ายฆ่าสโนว์ ไวท์ – สโนว์ ไวท์ เจ้าชาย และพวกคนแคระช่วยกันต่อสู้กับมังกร 	<ul style="list-style-type: none"> – สโนว์ ไวท์ ตัดสร้อยพระจันทร์เสี้ยวที่คล้องคอมังกร สร้อยมีลักษณะคล้ายกับเส้นที่ราชินีสวมอยู่ 	<ul style="list-style-type: none"> – พอกลับสู่ตำแหน่งพระราช – สโนว์ ไวท์ แต่งงานกับเจ้าชาย – ราชินีในร่างหญิงชรา 	<ul style="list-style-type: none"> – บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือราชินี เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ (witness narrator) 	<ul style="list-style-type: none"> ความดีและความชั่ว การตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง

	<ul style="list-style-type: none"> - ราชนีมักระจกพิเศษที่มีเวทมนตร์ - สโนว์ ไวท์ ถูกขังไว้บนปราสาทตั้งแต่เด็ก 	<p>จากเจ้าชาย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ราชนีสั่งฆ่าสโนว์ไวท์ แต่เขาปล่อยเธอไป - คนแคระปล้นเงินภาษี สโนว์ไวท์นำกลับคืนให้ชาวบ้านทำให้ราชินีโกรธ - สโนว์ไวท์กับคนแคระลักพาตัวเจ้าชายจากงานแต่งงาน - สโนว์ไวท์จูบเจ้าชาย เวทมนตร์เสื่อม - ราชนีส่งหุ่นชักรายเชิดไปฆ่าสโนว์ไวท์ และพวกคนแคระแต่ไม่สำเร็จ 		<p>เวทมนตร์เสื่อม คำสาปถูกทำลาย</p> <ul style="list-style-type: none"> - มังกรกลายร่างเป็นพ่อของสโนว์ไวท์ - ราชนีกลายร่างเป็นหญิงชรา 	<p>ถูกลงโทษให้กินแอปเปิ้ลอาบยาพิษ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เจตคติในการเล่าเป็นแบบเสียดสี (satire) ประชดประชัน ถากถางเหน็บแนม (sarcastic) พุดเยาะเย้ย 	และศรัทธาในความดี
<p>ความขัดแย้ง (Conflict) – สโนว์ไวท์กับราชินีเซลแมนเทียนา / สโนว์ไวท์กับตัวเอง / ราชนีเซลแมนเทียนากับวัฏจักรชีวิต</p>							
<p><i>Snow White and the Huntsman</i> (2012)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ไวท์ กำพรางแม่ - พ่อมีภรรยาใหม่ คือราเวนนา เธอมีเวทมนตร์และระจกพิเศษ - พ่อถูก ราเวนนา 	<ul style="list-style-type: none"> - ระจกบอกราเวนนาว่า สโนว์ไวท์ โตเป็นสาวที่สวยงามและสามารถทำใหเธอหมดอำนาจ นอกจากเธอจะฆ่าและกินหัวใจของส 	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ไวท์ ต่อสู้กับราเวนนา จนเกือบพลาดพลั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ไวท์ ฆ่าราเวนนาสำเร็จ 	<ul style="list-style-type: none"> - สโนว์ไวท์ ขึ้นปกครองเมือง 	<ul style="list-style-type: none"> - บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือ นายพราน เล่าแบบพยานรู้เห็น เหตุการณ์ (witness narrator) - เจตคติเป็นกลาง 	<p>ความดีและความซื่อ การตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเอง</p>

	ฆ่าตาย - สโนว์ ไวท์ ถูกขังไว้ บนหอคอยตั้งแต่เด็ก	โนว์ ไวท์ - ราเวณนา ส่ง นายพรานตามล่า สโนว์ ไวท์ แต่ นายพรานกลับช่วย เธอ - ราเวณนาปลอมเป็นวิ ลเลียมหลอกให้ส โนว์ ไวท์กินแอปเปิ้ล อายยาพิษ					
ความขัดแย้ง (Conflict) – สโนว์ ไวท์กับราเวณนา / สโนว์ ไวท์กับตัวเอง / ราเวณนากับวิญญูจักรชีวิต							

อภิปรายผลการวิจัย

อัตลักษณ์ของแบบเรื่องเทพนิยายสโนว์ไวท์

สโนว์ไวท์ (Snow White) เป็นเทพนิยายพื้นบ้านเก่าแก่ที่มีหลายร้อยสำนวนและแพร่กระจายไปทั่วยุโรป อเมริกา แอฟริกาและเอเชีย อนุภาคที่กล่าวถึงในเทพนิยายเป็นเรื่องที่ปรากฏอยู่ตั้งแต่สมัยยุคกลาง (the Middle Ages) แม้จะไม่มีการระบุที่แน่ชัดว่าสำนวนใดเป็นสำนวนแรก แต่เทพนิยายเรื่อง *สโนว์ไวท์* สำนวนที่คนส่วนใหญ่รู้จักคือ สำนวนของกริมม์ และเมื่อวอลท์ ดิสนีย์ นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Snow White and the Seven Dwarfs* ในปี ค.ศ. 1937 ก็ส่งผลให้เทพนิยายเรื่องนี้เป็นที่รู้จักของคนทุกเพศทุกวัยทั่วโลกและอาจจะโด่งดังกว่าสำนวนของกริมม์ก็เป็นได้ เพราะภาพยนตร์ของวอลท์ ดิสนีย์นั้นครองใจทั้งเด็ก ๆ และผู้ใหญ่เกือบทั่วโลก เมื่ออิทธิพลต่อสื่ออื่นๆ มากมายและถูกใช้เป็นตัวแบบในสำนวนต่อๆ มา

การนำแบบเรื่องเทพนิยาย *สโนว์ไวท์* มาประยุกต์ใช้ในสื่ออื่นๆ สามารถทำได้หลายรูปแบบ อาจจะคงเนื้อเรื่องหลักไว้ หรือใช้เค้าโครงของแบบเรื่องแล้วนำมาแต่งเพิ่มเติม หรือเพื่อเล่าเรื่องราวอื่นๆ แต่ใช้แบบเรื่อง *สโนว์ไวท์* เป็นภูมิหลังก็ได้ การปรับเปลี่ยนจากพื้นบ้านสำนวนดั้งเดิมนั้นทำกันมานานแล้ว ในสำนวนของกริมม์ก็เช่นกัน กริมม์รวบรวมเรื่องเล่าพื้นบ้านจากคนในครอบครัว ญาติ เพื่อน ชาวบ้าน แม้จะเป็นเรื่องเดียวกันแต่ก็มีหลายสำนวน นำมาเรียบเรียงใหม่ เพิ่มเติม ตัดทอนอนุภาคและองค์ประกอบอื่นๆ ของเรื่องเล่าเหล่านั้นเพื่อให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและเหมาะสมที่จะเป็น *Household Tales* องค์ประกอบที่เห็นได้ชัดเจนคือ บทบาทและสถานะของตัวละคร ในสำนวนพื้นบ้านดั้งเดิมแม่ผู้ให้กำเนิดมีพฤติกรรมชั่วร้ายและเป็นคนฆ่า *สโนว์ไวท์* แต่กริมม์ปรับเปลี่ยนให้เป็นแม่เลี้ยงใจร้ายในสำนวนของพวกเขา และที่บ้านของคนแคระสำนวนของกริมม์ในปี ค.ศ. 1810 พวกเขาจะยอมให้ *สโนว์ไวท์* อยู่ด้วยแต่เธอจะต้องเป็นคนทำความสะอาดบ้านให้พวกเขา แต่สำนวนต่อมาในปี ค.ศ. 1812 กริมม์เพิ่มเติมรายละเอียดอื่น ๆ ลงไปด้วย ทั้งรีดผ้า ล้างจาน ทำความสะอาดบ้านและทำอาหาร เป็นต้น

ส่วนองค์ประกอบที่คงเดิม คือ แม่แบบของตัวละคร (Stereotype) *สโนว์ไวท์* ยังเป็นสาวน้อยจิตใจดีที่มีผิวขาวดั่งหิมะ ปากแดงน้าเหมือนสีเลือดและมีผมดำเหมือนไม้มะเกลือ (“... as white as snow, as red as blood, and as black as the ebony wood ...”) แม่เลี้ยงใจร้ายหรือราชินีใจร้ายก็ยังเป็นหญิงงามจิตใจชั่วร้าย มีเวทมนตร์และกระจกเป็นอาวุธร้าย ภาพลักษณ์ของตัวละครเหล่านี้แพร่กระจายไปทั่วโลก รวมไปถึงนิทานเรื่องอื่นๆ ที่ถูกจัดให้อยู่ในแบบเรื่อง *สโนว์ไวท์* (AT 709, The Snow White tale type) ตามการจัดแบ่งของแอนตี อาร์น (Antti Aarne) และสติท ทอมป์สัน (Stith Thomson) ก็เช่นกัน

“ตรรกะภายใน” (internal logic) เรื่องเล่าของวลาดิเมียร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp)

จากผลการวิเคราะห์โครงสร้างการกระทำของตัวละคร (Syntagmatic structure) ทั้งหมด 31 พฤติกรรม (function) ตามทฤษฎีของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp) ในเทพนิยาย *สโนว์ไวท์* ทั้ง 9 เรื่อง พบว่าการกระทำของตัวละครมีมากกว่า 31 พฤติกรรม พฤติกรรมที่คงที่คือ แม่เลี้ยงมีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ แม่เลี้ยงอิจฉาในความสวยของ *สโนว์ไวท์* (C) การสั่งฆ่าหรือกำจัด *สโนว์ไวท์* (A) แม่เลี้ยงปลอมตัวเป็นหญิงชราเพื่อหลอกลวง *สโนว์ไวท์* และเชือดกเป็นเหยื่อ (A, η, θ) *สโนว์ไวท์* ตายเพราะแอปเปิ้ลอาบยาพิษ *สโนว์ไวท์* ถูกเก็บไว้ในโลงแก้ว *สโนว์ไวท์* ตายแล้วฟื้น (K) จากการช่วยเหลือของชายผู้เป็นรักแท้ แม่เลี้ยงได้รับการลงโทษ (U) *สโนว์ไวท์* กับเจ้าชายครองคู่กันอย่างมีความสุข (W) การกระทำของตัวละครสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างตัวละครในเรื่องเล่าหลายประเภทและหลายรูปแบบ แต่การกระทำของตัวละครไม่ไล่เรียงลำดับตามความสัมพันธ์ที่จัดชุดไว้ได้ เพราะเรื่องเล่าแต่ละเรื่องต่างมีความซับซ้อนมากขึ้น ทั้งยังสะท้อน

ความรู้สึกนึกคิดของผู้เล่าเรื่องและสะท้อนบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย แม้การกระทำของตัวละครอาจจะผิดเพี้ยนไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อ 3 ที่พรอเพอร์นำเสนอไว้ว่า “การเรียงลำดับของพฤติกรรม (function) ในนิทานเรื่องต่าง ๆ จะเป็นแบบเดียวกันเสมอ แม้จะนำนิทานมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อหาพฤติกรรมทั้งหมดจากตัวนิทาน กฎของลำดับของเหตุการณ์ก็ไม่เปลี่ยนแปลง แม้พฤติกรรมบางข้อจะหายไปจากนิทานบางเรื่อง แต่ข้ออื่น ๆ ที่มีอยู่ก็ยังมีลำดับตามเดิม” แต่ “ตรรกะภายใน” (internal logic) ของเรื่องเล่ายังคงอยู่

กลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง (Narrative technique: Narrator's Voice)

กลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง (Narrative technique: Narrator's Voice) คือ กลวิธีการเล่าเรื่องตามฐานะของผู้เล่าเรื่อง (narrator) ที่สัมพันธ์กับเรื่องเล่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นถูกนำมาเล่าโดยทัศนะของบุคคลใดบุคคลหนึ่งอาจเป็นคนในหรือคนนอกเหตุการณ์ (internal and external) หรืออาจถ่ายทอดเรื่องเล่าหลายแบบผสมผสานกันก็ได้ ฐานะของผู้เล่าเรื่องมีความสัมพันธ์กับเจตคติของผู้เล่าเรื่อง (tone) ด้วย แม้ผู้เล่าเรื่องจะมีหน้าที่ในการเลือกสรรและเชื่อมโยงข้อมูล แต่บางครั้งผู้เล่าเรื่องอาจสอดแทรกข้อคิดเห็น ทัศนคติของตนเองเข้าไปด้วย อาจจะเป็นการประชดประชัน ล้อเลียน เยาะเย้ย เกร็งเครียด ขมขื่น หรืออารมณ์ขันซึ่งส่งผลไปยังสถานะของผู้เล่าเรื่อง (Narrator classification) เช่นกันว่าผู้เล่าเรื่องนั้นน่าเชื่อถือ (Reliable narrator) หรือไม่น่าเชื่อถือ (Unreliable narrator) มากน้อยเพียงใด

เทพนิยายสโนว์ไวท์ ทั้ง 9 เรื่อง มีกลวิธีการเล่าเรื่องที่สะท้อนเจตคติของผู้เล่าเรื่อง ดังนี้

1. การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (Third-Person omniscient narrator) ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องอย่างอิสระทั้งเล่าความคิด ความรู้สึกของตัวละครอย่างเป็นกลาง แม้จะได้ข้อมูลในเรื่องครบถ้วนตามที่ผู้แต่งต้องการเปิดเผยแต่อาจทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรู้สึกเป็นคนนอก มีระยะห่างกับตัวละครทำให้เรื่องดูไกลตัว ปัจจุบันเรื่องเล่าเน้นความสมจริงมากขึ้น เน้นอารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น หากเรื่องเล่าไม่น่าสนใจในตัวเองแล้ว การเล่าเรื่องแบบนี้จะเป็นวิธีที่ดึงความสนใจได้น้อยที่สุด กลวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้พบได้ใน *Snow White by Jack Zipes Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) *Snow White: A Tale of Terror* (1997) *Snow White: The Fairest of Them All* (2001) และ *Grimm's Snow White* (2012)

2. การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (First-person character narrator) เป็นผู้เล่าเรื่อง โดยที่ผู้แต่งเลือกตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่า เป็นการเล่าประสบการณ์ตรงของตัวละครรวมทั้งความรู้สึกนึกคิดของตัวละครพบได้ใน *Sydney White and the Seven Dorks* (2007) ผู้เล่าเรื่องคือ Sydney White ในวัยกลางคน เล่าย้อนอดีตเกี่ยวกับเรื่องราวสมัยเรียนมหาวิทยาลัย กลวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้เป็นวิธีที่น่าสนใจที่สุด ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกสนิทสนมใกล้ชิดกับตัวละคร ผู้อ่านและผู้ชมจะมีความรู้สึกร่วมกับตัวละครไปด้วย เหมือนได้อ่านบันทึกส่วนตัวที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สนุกสนานและเป็นความทรงจำที่ดี การเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้เชื่อได้ว่าเรื่องที่เล่าอยู่นั้นเป็นเรื่องที่เคยมักเกิดขึ้นจริงเพราะมีตัวละครอื่นๆ เป็นประจักษ์พยานในเหตุการณ์ต่างๆ ด้วย

3. การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยาน (witness-narrator) อาจเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเป็น “พยาน” รับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักและนำเรื่องนั้น ๆ มาเล่า พบได้ใน

Snow White (1992) ผู้เล่าเรื่องคือ ตลกหลวง (Jester) ที่ต่อมากลายเป็นเจ้าชาย เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ (witness narrator) เจตคติในการเล่าเป็นแบบแฝงนัยยะ เสียดสี (satire) เหน็บแนม ถากถาง

โดยใช้คุณสมบัติของตัวละครตลกหลวงล้อเลียนความโง่เขลา ความชั่วร้ายและข้อบกพร่องของมนุษย์และสังคม

Mirror Mirror (2012) ผู้เล่าเรื่องคือ ราชนิเคิลแมนเทียนา เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ (witness narrator) เจตคติในการเล่าเป็นการเสียดสี (satire) ล้อเลียนความเขลา ความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสังคม ใช้คำประชดเห็นแก่หน้า (sarcastic) เยาะเย้ย

Snow White and the Huntsman (2012) ผู้เล่าเรื่องคือ พรานป่าอีริก (Eric the Huntsman) เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ (witness narrator) เจตคติในการเล่าแสดงให้เห็นให้ผู้ชมรู้สึกว่าเขาชื่นชมสโนว์ไวท์ที่เธอสามารถเอาชนะใจตัวเอง และความกล้าอำนาจมืดของราชินีราเวนนา

แนวคิดหลัก (Theme) ความขัดแย้ง (conflict) และภาพสะท้อนจิตสำนึกแห่งความคิด (Ideology)

แนวคิดหลักหรือแก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง ความคิดเชิงนามธรรมที่นำเสนอในเรื่องเล่าเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ของมนุษย์และสังคม นำเสนอทฤษฎีของชีวิตบุคคลผ่านพฤติกรรม ลักษณะนิสัยของตัวละคร พัฒนาการของเรื่อง เหตุการณ์ โลกทัศน์ของผู้เล่าเรื่องและสัญลักษณ์ แก่นเรื่องในนิทานพื้นบ้านโดยทั่วไปมักซ้ำ ๆ คล้ายกัน มีลักษณะร่วมอันเป็นสากลในแง่ธรรมชาติความเป็นมนุษย์และความคิดคำนึง

เมื่อพิจารณาเทพนิยายสโนว์ไวท์ ทั้ง 9 เรื่อง จะเห็นได้ว่าแต่ละเรื่องอาจมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน หรือมีลักษณะโดดเด่นต่างกันไป สิ่งที่มีร่วมกันคือแนวคิดหลักหรือแนวคิดรองที่เหมือนกัน แนวคิดดังกล่าวคือเรื่องความดีกับความชั่ว (Good vs. Evil) และการตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเอง (Individual Quest)

ในเทพนิยายสโนว์ไวท์ ความดีเปรียบได้กับความงาม (Goodness is beauty) และความชั่วร้ายเปรียบได้กับความน่าเกลียด (Evil is ugliness) ตัวละครที่เป็นตัวแทนของสองสิ่งนี้คือ สโนว์ไวท์ กับราชินี / แม่เลี้ยงใจร้าย ส่วนแนวคิดเกี่ยวกับการตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเองนั้นจะปรากฏเมื่อตัวละคร สโนว์ไวท์ตระหนักคุณค่าของตัวเอง มีความเชื่อมั่นและศรัทธาความดีและมีความกล้าหาญที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง

นอกจากแนวคิดที่กล่าวไปแล้วยังมีประเด็นหรือความขัดแย้ง (conflict) อื่น ๆ ดังนี้

1. ความขัดแย้งภายนอก (external conflict) เป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม อาจจะเป็นธรรมชาติ สังคม วัฒนธรรม และประเพณีที่อยู่แวดล้อมตัวละคร ได้แก่

ความขัดแย้งระหว่างสโนว์ไวท์ กับราชินีใจร้าย คือ การเป็นคู่แข่งทางเพศ (Sexual Rivalry) เป็นเรื่องที่เราเห็นได้ชัดเจนที่สุดในทุกสำนวนโดยเฉพาะแข่งกันเรื่องความงาม (beauty pageant) ความรุนแรงทางเพศ (Sexual Violence) เห็นได้จากการสังหารสโนว์ไวท์ หลาย ๆ ครั้ง ในบางสำนวนสโนว์ไวท์ถูกคุกคามจากคนแคระ การฆ่าตัวตาย (Commit suicide) พบได้ในตอนจบของเรื่อง *Mirror Mirror* (2012) ราชนิเคิลแมนเทียนา รับแอปเปิ้ลพิษคืนจากสโนว์ไวท์ เพื่อเอาไว้กินเองและยอมจำนนต่อความพ่ายแพ้ พร้อมกับคำที่เธอเคยพูดกับสโนว์ไวท์ว่า "It's important to know when you've been beaten. Yes." แต่ครั้งนี้สโนว์ไวท์เป็นคนบอกกับราชินีเอง ส่วนในเรื่อง *Sydney White and the Seven Dorks* (2007) การสังฆาของ Rachel Witchburn นั้นคือการทำให้ Sydney White ตายไปจากสังคม (social death) ในสำนวนที่เป็นเทพนิยายนั้นพบเรื่องการกินอวัยวะมนุษย์ (Cannibalism) เพราะเชื่อว่าจะทำให้เป็นอมตะ เป็นพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์และเป็นการแก้แค้น ในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวหรือสายเลือดเดียวกัน (Incest) นั้นพบได้ใน *Snow White: A Tale of Terror* (1997) และ *Snow White and the Huntsman* (2012) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาวกับน้องชาย และแนวคิดสตรีนิยม (Feminist) เห็นได้ชัดจาก *Mirror Mirror* (2012) ที่มีการสลับบทบาทให้สโนว์ไวท์เป็นผู้ปกป้องเจ้าชาย สโนว์ไวท์ซึ่งเจ้าชายและพวกคนแคระไว้ในบ้าน ส่วนเธอนั้นออกไปต่อสู้กับราชินีใจร้ายเพียง

คนเดียว เธอบอกกับเจ้าชายว่า (You know, all that time locked up in the castle, I did a lot of reading. I read so many stories where the prince saves the princess in the end. I think it's time we change that ending.) และใน Snow White and the Huntsman (2012) ราเวนนาเคยถูกกดขี่ทางเพศจากเพศชาย เธอจึงโกรธแค้นและเอาคืนเมื่อมีโอกาสโดยใช้ความสวยของเธอเป็นเหยื่อล่อ ในคืนแต่งงานกับ King Magnus พ่อของสโนว์ไวท์ เธอระบายความรู้สึกเคียดแค้นก่อนที่จะฆ่าเขา (I was ruined by a king like you once. I replaced his queen, an old woman. And, in time, I, too, would have been replaced. Men use women. They ruin us and when they are finished with us. They toss us to the dogs like scraps...When a woman stays young and beautiful forever, the world is hers. First, I will take your life, my lord. And then I'll take your throne.) (ราเวนนาปากมีดลงที่หัวใจ กษัตริย์แม็กนัสสิ้นใจทันที)

2. ความขัดแย้งภายใน (internal conflict) เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจและความคิดของตัวละคร อาจมีเหตุการณ์ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องเลือกตัดสินใจ เป็นการต่อสู้กันระหว่างความดี ความถูกต้อง ความกล้าหาญกับความกลัว

ความขัดแย้งภายในของสโนว์ไวท์ คือ การค้นพบตัวตน (Self-actualization) และการพิสูจน์ตัวเอง (Self-proving) สโนว์ไวท์เป็นกษัตริย์ชาตต้นแบบที่จะคอยชี้แนะให้เธอรู้จักสถานะและหน้าที่ของตน ราชนิใจร้ายกักขังเธอไว้ตั้งแต่เด็กจนกระทั่งเธอโตเป็นสาว ส่งผลให้สโนว์ไวท์ขาดการติดต่อกับผู้คนและสังคมที่อยู่นอกกำแพงวัง เธอจึงขาดความเชื่อมั่นและไม่มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต

การฟื้นคืนจากความตาย (Resuscitation) การตายในที่นี้หมายถึงการตายจากความเป็นเด็กเพื่อตื่นขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะ มีหน้าที่ต้องรับผิดชอบ วิธีที่จะจัดการกับปัญหา และไม่อ่อนแอ ร้องขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น

ความขัดแย้งภายในของราชินีใจร้าย คือ การรักตัวเอง (self-love) มากเกินพอดีจนเข้าข่ายการลุ่มหลงตัวเอง (Narcissistic) จึงมีพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสม บุคคลเหล่านี้จะเป็นพวกที่ “รักไม่เป็น” (inability to love) จึงไม่สามารถมีความรู้สึกเข้าอกเข้าใจผู้อื่น (empathy) ไม่สามารถห่วงใยความรู้สึกของผู้อื่นได้ ไม่สนใจในความคิดของใคร และไม่สามารถอดทนต่อสัมพันธภาพระหว่างบุคคลซึ่งต้องอาศัยการยอมรับความเห็นของผู้อื่น และความผิดพลาดของตนเองร่วมด้วยเสมอ คนที่มีการหลงตัวเองที่ผิดปกตินี้จึงปฏิบัติต่อผู้อื่นเสมือนเป็นวัตถุสิ่งของที่มีไว้เพื่อตอบสนองความรู้สึกและความต้องการของตนเองเท่านั้น⁷

ในสโนว์ไวท์ ทุกสำนวนราชินีมักถามกระจกวิเศษอยู่เสมอว่าใครสวยที่สุด และคำตอบที่ต้องการจากกระจกมากที่สุดคือ ตัวเธอเอง

Queen: *Mirror, mirror, on the wall, who is fairest of them all ?*

Mirror: *You are, my queen.*

กระจกเป็นสัญลักษณ์ของภาพสะท้อนความเป็นจริง “Mirror is always speaking the truth” ขณะที่เธอคุยกับกระจกในเรื่องต่างๆ นั้น แท้จริงแล้วเปรียบเหมือนภาพสะท้อนความคิด จิตใต้สำนึกของตัวเอง กระจกแนะนำให้เธอทำสิ่งต่าง ๆ ในบางสำนวนเตือนเธอไม่ให้กล้าทำผิดไปมากกว่านี้เพราะสิ่งที่เธอจะต้องชดใช้คือความตาย ชีวิตแลกชีวิตแต่จิตสำนึกด้านชั่วร้ายของเธอก็ปฏิเสธที่จะรับฟังและพยายามทุกวิถีทางที่จะกำจัดสโนว์ไวท์

ความขัดแย้งภายในของเจ้าชายและคนแคระ คือ การหลงไหลศพ (Necrophilia love) เป็นภาวะที่คนได้รับความสุขความพอใจทางเพศกับซากศพ ในทางจิตวิทยาเชื่อว่าความผิดปกตินี้เกิดจากความพยายาม

⁷ ผู้วิจัยสรุปความจาก อัมพร เบญจพลพิทักษ์. (2558). *Narcissism in Clinical Practice*. (ออนไลน์).

ที่จะมีอำนาจเหนือคนอื่นแฝงอยู่ในจิตใจ ส่วนในเรื่อง *Snow White: A Tale of Terror* (1997) นั้น เป็นความขัดแย้งภายในที่เกิดกับคลอเดีย เธออิจฉาสโนว์ไวท์ จนทำให้แทงลูก เธอให้น้องชายไปเก็บศพทารกมาและมักพูดคุยกับศพลูกชายเหมือนว่าเขายังมีชีวิต (*My sweetest son, I will keep you safe and warm with me.*)

จากแนวคิดหลัก แนวคิดรอง และประเด็นต่าง ๆ ที่ปรากฏในเทพนิยาย *สโนว์ไวท์* สามารถสรุปจิตสำนึกแห่งความคิด (Ideology) ดังนี้

1. ครอบครัวและความสัมพันธ์ในครอบครัว (Family and Relationships) ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นที่แรกที่มีหน้าที่กล่อมเกลา ปลูกฝังบุคลิกภาพที่ดีและปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องให้สมาชิกในครอบครัว สร้างความอบอุ่น ความรักความผูกพัน ความเข้าใจ มีความเอื้ออาทรห่วงใยดูแลซึ่งกันและกัน ความสมานฉันท์นี้จะส่งผลให้ครอบครัวมีความสุข แต่ในขณะเดียวกันถ้าสมาชิกในครอบครัวทะเลาะวิวาทกัน มีความขัดแย้ง ไม่เข้าใจกัน ครอบครัวก็จะเป็นทุกข์ และอาจส่งผลให้เด็กก้าวร้าว เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวและไม่สามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้ หากครอบครัวต้องตกอยู่ในภาวะความตึงเครียดผู้นำในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาต่างๆ ในครอบครัวไม่ควรถูกจำกัดให้อยู่กับคนใดคนหนึ่ง พ่อและแม่ต้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และร่วมกันเป็นผู้นำในการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน พ่อหรือแม่ไม่ควรเป็นผู้นำคนเดียวเพราะวัยรุ่นในครอบครัวที่พ่อแม่เป็นผู้นำในแบบประชาธิปไตยจะมีความมั่นคงทางอารมณ์มากกว่าวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่พ่อหรือแม่มีอำนาจเพียงคนเดียว ดังนั้นสมาชิกแต่ละคนในครอบครัวจะต้องมีบทบาทความเป็นผู้นำในวาระที่แตกต่างกันออกไป

ใน *สโนว์ไวท์* แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกสาว (Father – Daughter) เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ดีนัก ในบางสำนวน พ่อหายไปตั้งแต่ต้นเรื่อง หรือหากมีอยู่ก็ไม่ค่อยมีบทบาทและเป็นผู้ชายที่อ่อนแอ สโนว์ไวท์ จึงเป็นคนชาติที่พึ่งและขาดรักจนต้องตามหาความมั่นคงและความรักจากผู้ชายมาทดแทนและชดเชยสิ่งที่เธอไม่เคยได้จากพ่อ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกสาว (Mother – Daughter) นั้นแบ่งเป็น 2 ประเด็น เรื่องแรกเป็นความสัมพันธ์ระหว่างแม่ผู้ให้กำเนิดกับสโนว์ไวท์ กล่าวคือ แม่ของสโนว์ไวท์ ตายตั้งแต่เธอยังเด็ก ยังไม่ได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่ของผู้หญิง ยังไม่ได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต ความเข้าใจสังคมและความเป็นไปของโลก ไม่มีคนคอยให้คำปรึกษา การขาดแม่ทำให้เธอไม่มีต้นแบบ (role model) ที่ดีในการดำเนินชีวิต แม้จะมีคำสอนที่แม่พูดไว้กับสโนว์ไวท์ก่อนตายว่าให้เธอทำดีและเชื่อมั่นในความดีแต่เรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องยากที่เด็กจะเข้าใจความหมายที่แท้จริงได้ และเรื่องที่สองเป็นความสัมพันธ์ระหว่างแม่ผู้ให้กำเนิดกับราชินีใจร้าย เห็นได้ว่าแม่ของเธอเป็นผู้มีเวทมนตร์ (Sorcerer) และปลูกฝังให้เธอรู้จักเอาตัวรอดโดยการใช้อำนาจมืด มนต์ดำเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ดังนั้นการที่สโนว์ไวท์และแม่เลี้ยงของเธอจะมีทัศนคติและพฤติกรรมต่างขั้วกันนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลก และกลายมาเป็นความสัมพันธ์ระหว่างแม่เลี้ยงกับลูกเลี้ยง (Stepmother – Stepdaughter) ที่แย่มากที่สุด

2. เพศภาวะ (Gender) หมายถึง เพศทางสังคม โดยบทบาททางเพศภาวะเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้จากการขัดเกลาทางสังคมแตกต่างกันอย่างมากระหว่างวัฒนธรรม และขึ้นอยู่กับอายุ ชนชั้น เชื้อชาติและศาสนา รวมทั้งสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์เศรษฐกิจและการเมือง ใน *สโนว์ไวท์* บทบาทของเพศหญิง (Woman Role – Passive Feminine Mother like) นั้นถูกจำกัดให้อยู่ในฐานะที่เป็นเมีย แม่และแม่บ้าน คอยดูแลปรนนิบัติเพศชายและช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ แม้จะมีแนวคิดสตรีนิยมแทรกเข้ามาในเรื่อง *Sydney White and the Seven Dorks* (2007), *Mirror Mirror* (2012) และ *Snow White and the Huntsman* (2012) ที่ยกย่องเรื่องสิทธิสตรีและให้สตรีเป็นผู้นำในการปฏิบัติภารกิจต่างๆ แต่สุดท้ายแล้วคนที่เป็นที่พึ่งพิงสุดท้ายและคอยให้

ความช่วยเหลือก็ยังเป็นเพศชาย ส่วนบทบาทของเพศชาย (Man Role) นั้น พ่อของสโนว์ ไวท์ เป็นตัวละครที่อ่อนแอที่สุด ไม่มีภาวะการเป็นผู้นำ (ยกเว้นพ่อในเรื่อง *Sydney White and the Seven Dorks* (2007) ที่ช่วยเหลือ เป็นที่ปรึกษาและให้กำลังใจลูกสาวเสมอ) ส่วนพวกคนแคระนั้นกลับทำหน้าที่พ่อขุนหัวที่คอยให้กำลังใจ ดูแลและปกป้องยามที่สโนว์ ไวท์หนีจากการตามล่าของราชินี พวกเขาขยอกและให้เกียรติเธอ ในขณะที่เจ้าชายเปรียบเหมือน “ความหวัง” มีบทบาทเป็นผู้ปลดปล่อยและพาเธอไปสู่สังคมใหม่ โลกใบใหม่ที่เธอคาดหวังไว้ว่าจะดีกว่าที่เธอเคยอยู่กับราชินีใจร้าย

3. การเป็นคู่แข่งทางเพศ (Sexual Rivalry) มักมาจากความอิจฉาริษยา การเข้าข้างตนเองและไม่ชอบให้ใครตำหนิตัวตนเอง รู้สึกว่าตนนั้นเป็นผู้ที่มีดีมีความสามารถเหนือผู้อื่น มักต่อต้านผู้อื่นที่ดีกว่าตน การเป็นคู่แข่งทางเพศนั้น สามารถเป็นได้ทั้งหญิง-หญิง ชาย-ชาย และชาย-หญิง แต่ที่พบในเทพนิยายส่วนใหญ่จะเป็นหญิง-หญิง ในแบบเรื่องเทพนิยาย *สโนว์ ไวท์* คู่แข่งตลอดกาลคือ สโนว์ ไวท์กับราชินีใจร้าย ส่วนประเด็นที่แข่งกันนั้นคงจะไม่พ้นเรื่องความสวยงาม อยากเป็นที่รักและได้รับการยกย่องชื่นชม ยิ่งคนรักยิ่งชอบมากเท่าไร ยิ่งปลาบปล้ำใจมากขึ้นเท่านั้น เมื่อมีการแข่งขัน สัญชาติญาณแห่งการทำลาย และชอบความหายนะที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์มานานแล้วจึงแสดงตัวออกมาในรูปแบบของการสั่งฆ่าหมายเอาชีวิตจริง ๆ ซึ่งพบได้ในแบบเรื่องเทพนิยาย *สโนว์ ไวท์* ทุกสำนวน ยกเว้นใน *Sydney White and the Seven Dorks* (2007) ที่เป็นการฆ่าให้ตายทั้งเป็นจากสังคม ดังที่ Rachel Witchburn พูดย่างโกรธแค้นเมื่อ Sydney White แข่งเธอขึ้นมาเป็นอันดับหนึ่งในการจัดอันดับความนิยมของผู้หญิงในวิทยาลัย “Hot or Not” ว่า “Sydney White must die a social death and take her seven dorks with her.”

4. อำนาจแห่งความงาม (Beauty Myth / Beauty is power) เป็นแนวคิดอุดมคติที่เชื่อมโยงกับทัศนคติและค่านิยมเรื่องความงามของมนุษย์ซึ่งขึ้นอยู่กับเวลา สังคมและวัฒนธรรม

ความเยาว์วัยและความชรา (Youth vs. Age) เป็นสิ่งที่ตามติดกันมา ความชรา ความเหี่ยวเฉา เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนกลัว สาเหตุของความกลัวมาจากการไม่ยอมรับความเปลี่ยนแปลงและไม่อาจทนอยู่กับสภาพนั้นได้ ไม่ว่าจะความงามภายนอกจะย้วยวนให้หลงใหลติดใจสักเพียงใด แต่ความงามที่เกิดจากภายในมีจิตใจที่ดีนั้นย่อมคงทนกว่า (Good heart is immortal)

Snow White: The Fairest of Them All (2001) พ่อมดให้พรและใช้เวทมนตร์แปลง Elspeth หญิงอัปลักษณ์ให้เป็นหญิงงามแต่มีข้อแม้ว่าเธอต้องทำให้คนอื่นมีความสุข (*I gave you a life that would make anyone happy*) แต่ Elspeth ทั้งหลงใหลในตัวตนหา คิดจะล่อลวงเจ้าชาย สาบให้เจ้าชายเป็นหมី สั่งฆ่าสโนว์ไวท์ จองจำพ่อของสโนว์ ไวท์ ไว้ในกระจก เห็นชีวิตพวกภูตจิวและคนแคระเป็นสิ่งไร้ค่า เมื่อเธอผิดสัญญาที่ให้ไว้กับพ่อมด ใช้ความสวยของเธอไปในทางที่ผิดมีจิตใจชั่วร้าย ผลที่ตามมาคือความพ่ายแพ้และกลับกลายเป็นหญิงชราหน้าตาอัปลักษณ์ยิ่งกว่าเดิม

Wizard: *Look what you did! She was no threat until you imagined her to be one. Envy is a cold come sizzling hot from hell.*

Elspeth: *Give me, me! I'm begging you please.*

Wizard: *What good would it do? You weren't satisfied with it.*

Elspeth: *Oh but I was. I was. Give it back me and I'll never want anything again. Never! Just give me my beauty.*

Wizard: *I can't help you.*

Snow White and the Huntsman (2012) ราชนินีแอลเลนเอแม่ของสโนว์ไวท์บอกเธอไว้ก่อนจะตายว่า “You possess a rare beauty, my love. In here. (ราชนินีวางมือลงบนหัวใจของสโนว์ไวท์) Never lose it. It will serve you well when you become queen.” เพราะจิตใจที่ดิ้งามจะช่วยคุ้มครองสโนว์ไวท์ให้ปลอดภัยและเป็นราชินีที่ดีในอนาคต แม้กระทั่งราเวนนายิ่งชื่นชมว่าสโนว์ไวท์เป็นความงามที่แท้จริง (...yours is the face of true beauty in this kingdom.) ราเวนนาไม่เคยคิดจะมาแทนที่แม่ของสโนว์ไวท์ แต่เธอรู้สึกเหมือนมีบางสิ่งผูกติดระหว่างเธอกับสโนว์ไวท์ (I feel that you and I are bound. I feel it there. Your heart.) สิ่งนั้นคือหัวใจของสโนว์ไวท์ที่เธอหวังจะได้กินเพื่อความสวย ความสาวและคงความเป็นอมตะ ดังที่กระจกบอกเธอ (Be warned. Her innocence and purity is all that can destroy you. But she is also your salvation, Queen. Take her heart in your hand and you shall never again need to consume youth. You shall never again weaken or age.) แต่สุดท้ายแล้วราเวนนา ก็พ่ายแพ้ สโนว์ไวท์บอกกับเธอก่อนที่เธอจะตายว่า “You can’t have my heart” เพราะหัวใจของสโนว์ไวท์นั้นบริสุทธิ์จริงดงามและราเวนนาไม่คู่ควร

5. การค้นพบตัวตน (Self-actualization / Self-realization) เป็นความต้องการตามลำดับขั้นของมนุษย์ ความต้องการนี้มีอยู่ตลอดเวลาไม่มีที่สิ้นสุดเริ่มตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองแล้วก็มีความต้องการอย่างอื่นจะเกิดขึ้นมาแทนที่ การค้นพบตัวตนเป็นความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-fulfillment Needs) ต้องการพัฒนาศักยภาพของตนให้ไปถึงความสามารถสูงสุดของตนเอง ต้องการความสำเร็จ ต้องการค้นพบความจริง ต้องการทำสิ่งที่เหมาะสมที่สุด ส่งเสริมความยุติธรรม ได้รับการยอมรับและรู้สึกว่าเป็น “คนสำคัญ” ดังที่ โสคราติส นักปราชญ์ชาวกรีกได้ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์และยกเอาคติพจน์ของ Delphic ขึ้นมากล่าวไว้ว่า “จงรู้จักตนเอง (Know thyself) เพราะชีวิตที่ไม่รู้จักตนเองนั้นเป็นชีวิตที่ปราศจากคุณค่า (An unexamined life is not worth living) คุณค่าของชีวิต อยู่ที่การสำรวจตนเอง คือ ตระหนักรู้ว่าชีวิตคืออะไรกำลังทำอะไรอยู่และดำรงอยู่เพื่ออะไร”⁸

การกำพร้าพ่อแม่หรือมีพ่อที่อ่อนแอ (The loss of mother and a passive father / Motherless – Lack of role model) ส่งผลให้สโนว์ไวท์ ขาดแบบอย่างในการดำเนินชีวิต พบได้จากบทสนทนาระหว่างสโนว์ไวท์กับคนรับใช้ หรือสโนว์ไวท์ กับคนแคระ แม้แต่การตอบคำถามว่าเธอคือใคร ยังเป็นเรื่องที่ยากลำบาก แม้จะรู้ว่าตัวเองเป็นใครแต่เธอยังขาดความสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตน (Self-consciousness) และขาดความเคารพนับถือในตัวตน (self-esteem) เห็นได้จากบทสนทนาต่อไปนี้

Snow White: A Tale of Terror (1997) เมื่อ Will ถาม Little Lilliana ว่าหากเธอไม่ใช่เจ้าหญิงแล้วเธอเป็นใคร เธอตอบว่าเป็นลูกสาวของตระกูล Hoffman แต่ Will บอกว่าไม่ว่าเธอจะเป็นใครก็คงไม่มีประโยชน์ที่จะพูดถึงเพราะคงเป็นได้แค่ในนามเท่านั้นหากเธอหวังเพียงแค่ให้พ่อออกตามหาแต่กลับไม่ช่วยตัวเองก่อน

Will : What are you then?

Little Lilliana : I’m the daughter of Frederick Hoffman.

Will : AH! So you’re nothing more than a name.

จากบทสนทนานี้แสดงให้เห็นว่า หาก Little Lilliana ไม่คิดจะค้นพบตัวตนที่แท้จริงและมีความสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตนให้มากกว่านี้ เธอจะเป็นเพียงบุคคลที่มีเพียงชื่อแต่ไร้ตัวตนในสังคมเท่านั้น

⁸ จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. (2543). *ชีวิตและการรู้จักตนเอง*. หน้า 2.

Grimm's Snow White (2012) สโนว์ไวท์กังวลและไม่แน่ใจที่จะต่อสู้กับราชินีเควนโดลิน เอลฟ์มาร่าบอกเธอว่าถ้ารบครั้งนี้เราชนะ สโนว์ไวท์จะได้เป็นราชินีคนต่อไป แต่สโนว์ไวท์กลับขาดความเชื่อมั่นและคิดว่ามันเป็นสิ่งไม่ถูกต้อง (*If my father had intended me to rule, he would have made arrangements. War, usurping the throne...It does not feel correct.*) แต่เมื่อสโนว์ไวท์ค้นพบตัวตนแล้วว่าเธอมีความเหมาะสมที่จะเป็น *The queen of Whitevale* เธอก็กล้าที่จะปลิดชีพราชินีใจร้ายเพื่อปกป้องทุกคนให้ปลอดภัย

ใน *Mirror Mirror* (2012) เมื่อครบรอบวันเกิดปีที่ 18 ของสโนว์ไวท์ พวกคนรับใช้เตรียมเค้กเพื่อเลี้ยงฉลองและอวยพรให้เธอแบบลับ ๆ ในโรงครัว มากาเร็ตบอกกับสโนว์ไวท์ว่าสาเหตุที่เธอยังทำงานอยู่ที่นี่ ทั้ง ๆ ที่ต้องทนกล้ำกลืนกับราชินีเพราะเธอหวังว่าสักวันหนึ่งสโนว์ไวท์ จะทวงบัลลังก์คืนมาได้ แต่สิ่งที่สโนว์ไวท์ตอบกลับก็คือ เธอคิดว่าอาณาจักรนี้ไม่ใช่ของเธอและเธอก็ไม่รู้ว่าควรจะทำอย่างไร เป็นคำพูดที่แสดงความสิ้นหวัง แต่เมื่อได้รับคำแนะนำจากมากาเร็ตว่าเธอควรจะไปดูชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนที่อยู่นอกวังบ้างเพราะพวกเขาก็คงอยากเห็นตัวตนที่แท้จริงของสโนว์ไวท์ ผู้เปรียบเสมือนความหวังสุดท้ายของพวกเขาเช่นกันว่าเป็นคนอย่างไร และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ สโนว์ไวท์ต้องเชื่อว่าเธอทำได้

Margaret : *...I know that one day you are going to take back your kingdom, and I want to be here when that happens.*

Snow White : *It is not my kingdom.*

Margaret : *Oh, but it is. Your father meant for you to inherit his crown.*

Snow White : *What would I do with this?*

Margaret : *Perhaps you need to see for yourself what goes on in your kingdom. The people don't sing and dance any more. They need to see who you really are. And you need to believe.*

ในเรื่องนี้เน้นย้ำเรื่องความเชื่อหลายครั้งทั้งจากมากาเร็ต (*You need to believe.*) คนแคระ (*We'll teach her to believe.*) แม้กระทั่งตัวสโนว์ไวท์เอง (*The queen has destroyed everything my father believed in.*) เมื่อเธอมีความเชื่อมั่นในตัวเอง ศรัทธาในความดี ค้นพบตัวเองแล้วว่ามีการกระทำที่สำคัญ เธอจึงพยายามทำลายเวทมนตร์ ช่วยเจ้าชายจากมนตร์เสน่ห์ด้วยการจูบ ช่วยปลดปล่อยพ่อที่ถูกสาปให้เป็นมังกรกลับมาเป็นคนได้ และเอาชนะราชินีราชินีเควนโดลินที่ตายได้สำเร็จ

ในสำนวนอื่น ๆ เมื่อสโนว์ไวท์ค้นพบตัวเอง รู้จักตัวเองดีพอว่าเป็นผู้มีจิตใจบริสุทธิ์ดีงาม ศักยภาพแห่งความดีนั้นช่วยให้เธอเอาชนะความกลัว เอาชนะราชินีใจร้ายและได้พบกับชีวิตที่มีความสุขสมหวัง (*Happily ever after*)

6. ความเท่าเทียมกันในสังคม (Human equality) มนุษย์มีความแตกต่างกันด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ทั้งหมดนี้เป็นสาเหตุให้มนุษย์เกิดความขัดแย้งกัน หากขาดความรู้ ความเข้าใจ เกิดการดูหมิ่นเหยียดหยาม ไม่เคารพสิทธิไม่ให้เกิดการพหุนิยมและไม่ยอมรับในความแตกต่าง

Snow White: A Tale of Terror (1997) ในการถกเถียงเรื่องมารยาทและความเป็นผู้ดีระหว่าง Will กับ Little Lilliana แสดงให้เห็นว่าการดูถูกเหยียดหยามคนที่เห็นเพียงภาพลักษณ์ภายนอกนั้นเป็นเรื่องที่ไม่สมควร เพราะคนที่เรียกตัวเองว่าเป็นผู้ดีมีมารยาทสังคมนั้นแหละคือคนที่ชอบกดขี่คนอื่น ๆ และร้ายกาจที่สุด

Little Lilliana : *What right do you have to say that? You know nothing about me.*

Will : *I know enough of your kind.*

Little Lilliana : *How could you know anything about anyone? You live like an animal, you hide out like a criminal.*

Will : *And what are you doing princess? Is this some holiday you're taking?*

Little Lilliana : *My father will find me?*

Will : *Where is this great father of yours? How come he hasn't rescued you?*

Little Lilliana : *He'll find me, I know it.*

Will : *What if he doesn't ?*

Little Lilliana : *I don't like the way you speak to me!*

Will : *How would you have me speak?*

Little Lilliana : *Like a civilized gentleman, not some savage.*
วิลล์กระซอกสาวน้อยลิเลียน่าให้หันหน้ามาฟังตนพูดด้วยอารมณ์ฉุนเฉียว

Will : *That is a world I will not bear from the lips of any man or woman. The last time I heard that word spoken, it was by one of your so called gentleman, and there was nothing gentle about it...or civilized.*

Snow White: The Fairest of Them All (2001) เมื่อสโนว์ไวท์ปฏิเสธความช่วยเหลือจากพวกคนแคระเพราะเกรงว่าจะทำให้ทุกคนเดือดร้อน แต่คนแคระบอกกับสโนว์ไวท์ว่าหากคิดถึงมิตรภาพและเห็นแก่ความเป็นเพื่อนเธอจึงไม่ควรปฏิเสธ เพราะที่ผ่านมามีพวกคนแคระก็โดนดูถูกเหยียดหยามเช่นกัน ดังบทสนทนาต่อไปนี้

Snow White: *There's nothing you can do. It's me she's after.*

Sunday: *You once said I was your only friend. Friends help each other. Don't push me away. I saw your life. I saw your tears. People treat you like they treat us. They only see the outside. To them, all we are is little. They don't wanna see any deeper.*

Snow White: *Why did they do that?*

Sunday: *Fear, may be. Jealousy I think. That's why it's up to us to see each other with clear eyes.*

Sydney White and the Seven Dorks (2007) หลังจากที่ Sydney White ถูกทำให้อับอายเพราะ Rachel Witchburn ไม่ยอมรับเธอเป็นสมาชิกของบ้าน อีกทั้งประนามพฤติกรรมต่าง ๆ ของเธอว่าไม่คู่ควร (Rachel ตั้งกฎขึ้นมาเอง) เธอถูกล้อออกจากบ้าน Kappa ไปอาศัยอยู่กับพวกคนพิลึกที่บ้าน Vortex จากหลายเหตุการณ์ที่ถูกกลั่นแกล้งทำให้ Sydney White ลุกขึ้นสู้โดยการลงสมัครชิงตำแหน่งประธานนักศึกษา เพราะเธอและพวกคนพิลึกภูมิใจกับตัวตนที่แท้จริงของตัวเองและเชื่อในเรื่องความเท่าเทียมกันในสังคม อีกทั้งได้กำลังใจจากพ่อของเธอด้วย (*Sweetheart, following in your mother's footsteps is not about reliving her life. It's about being the same kind of person she was. Hey. Your mom was much more than just a*

Kappa. She was a woman who always fought for what she believed in, and so are you. Nothing could make me prouder than that.) ในที่สุด Sydney White ก็ชนะการเลือกตั้งด้วยการรณรงค์ที่ใช้ชื่อว่า Freedom to the 7th Power ซึ่งหมายรวมไปถึงความภาคภูมิใจในความเป็น “Dorks” (*Proud to Be a Geek*) และสุดท้ายพวกเขาที่อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (*And we all lived - well, do you even have to ask? - dorkily ever after.*)

7. วัฏจักรชีวิต (Life cycle) การดับสูญของมนุษย์และสิ่งมีชีวิตเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่มีใครยื้อความตายได้เพราะเกิด แก่ เจ็บ ตาย เป็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติของชีวิต ดังนั้นมนุษย์ไม่ควรยึดติดกับความไม่แน่นอนเหล่านี้เพราะเป็นสัจธรรมของชีวิต

Mirror Mirror (2012) กระจกวิเศษเดือนราชนีเซลแมนเทียนาหลายครั้งที่เธอต้องการใช้เวทมนตร์เพื่อกำจัดสโนว์ ไวท์ และเพื่อให้ได้แต่งงานกับเจ้าชาย ว่าเธอต้องแลกด้วยสิ่งที่มีค่าราคาแสนแพงแต่เธอก็ยอมทุกอย่างเพื่อจะคงความฟุ้งเฟ้อสะดักสบายของเธอไว้

Queen : *I need your magic.*

Magic Mirror : *There is a price to using magic.*

Queen : *What is this "price" you're always going on about? Do you have to be cryptic? I just want her dead!*

Magic Mirror : *So short-sighted.*

Queen : *... Use your magic!*

Magic Mirror : *You'll pay the price...*

Queen : *I know! I'll pay the price for using magic! I've got it! ...*

หลังจากที่เธอพ่ายแพ้ต่อสโนว์ ไวท์ กระจกวิเศษจึงถามเธออีกครั้งว่า “*Are you ready to discover the price for using magic?*” การจ่ายค่าตอบแทนในการใช้เวทมนตร์ในทางที่ผิดส่งผลให้ราชนีเซลแมนเทียนากลับกลายเป็นหญิงชราเก่าแก่ลึกลับตามอายุขัยที่แท้จริง ในงานแต่งงานของสโนว์ ไวท์กับเจ้าชาย หญิงชรา กลับมาอีกครั้งเพื่อฆ่าสโนว์ ไวท์ แต่คราวนี้คนที่ถูกบีบบังคับกลายเป็นหญิงชราเอง เธอยอมรับแอปเปิ้ลคืนมาและจำนนต่อความพ่ายแพ้หลังจากที่สโนว์ ไวท์ คืนแอปเปิ้ลพิษให้แล้วบอกกับเธอว่า “*Age before beauty. It's important to know when you've been beaten. Yes.*”

ใน *Snow White and the Huntsman* (2012) ราเวนนาบอกกับสโนว์ ไวท์ว่าเธอมีชีวิตอยู่มานานแล้ว และจะไม่วันตาย (*You cannot defeat me! I've lived too many lives. Ravaged entire kingdoms. I have been given powers that you could not even fathom! I will never stop. Never! I will give this wretched world the queen it deserves.*) แต่เมื่อเธอตายด้วยน้ำมือสโนว์ ไวท์ ร่างกายของราเวนนาก็กลับคืนสู่ความชราภาพตามอายุขัยจริง ๆ ของเธอ

บทสรุป

เทพนิยายอาจมิได้เป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ แต่มนุษย์ในสังคมวัฒนธรรมทุกแห่งหนทั่วโลกมีความต้องการที่จะสื่อ ระบาย สะท้อนหรือแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อ และความคิดของตน ด้วยรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ นอกจากเทพนิยายจะตอบสนองความพึงพอใจของปัจเจกบุคคล ให้ความบันเทิงแก่มนุษย์แล้ว ยังช่วยรักษาความสมดุลระหว่างการเคร่งเครียดกับการผ่อนคลาย ความเครียดจากการทำงาน ลดปัญหาความขัดแย้ง ความก้าวร้าวและความรุนแรงในสังคมลงได้ในระดับหนึ่งด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า เทพนิยายเป็นผลผลิตของวัฒนธรรมที่สะท้อนความเชื่อ ระบบคุณค่าของสังคม และเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรม (cultural data) ประเภทหนึ่ง

วัฒนธรรม คือ ผลรวมของระบบความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ จริยธรรม กฎหมาย ประเพณี ตลอดจนความสามารถและอุปนิสัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการเป็นสมาชิกของสังคม¹⁰ นักมานุษยวิทยาให้ความหมายของวัฒนธรรมต่างกันออกไป โดยส่วนใหญ่แล้วคำจำกัดความของวัฒนธรรมมักจะเน้นถึงระบบความเชื่อ (belief system) และค่านิยมทางสังคม (social values) วัฒนธรรมมิใช่พฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ แต่เป็นระบบความเชื่อและค่านิยมทางสังคมซึ่งอยู่เบื้องหลังพฤติกรรมของมนุษย์ วัฒนธรรมคือกฎระเบียบหรือมาตรฐานของพฤติกรรมที่คนในสังคมยอมรับ วัฒนธรรมคือวิถีชีวิต (way of life) ของคนในสังคม¹¹ วัฒนธรรมคือหนทางหรือวิธีการต่าง ๆ ที่มนุษย์ในสังคมต่าง ๆ สร้างขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาพื้นฐานเพื่อมีชีวิตรอดของมนุษย์... จะทำให้เราได้ระบบต่าง ๆ ของวัฒนธรรมหรือส่วนต่าง ๆ ของวัฒนธรรมที่เป็นสากล คือ ระบบครอบครัวและเครือญาติ ระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมืองการปกครอง การขัดเกลาทางสังคมและการศึกษา ศาสนาและความเชื่อ การแพทย์และสาธารณสุข การสื่อสาร ศิลปะและนันทนาการ¹²

เทพนิยายจึงไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าหลอกเด็กหรือแค่ฟังแล้วผ่านไป แนวคิดหลักและปมปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า พฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร ล้วนแล้วแต่สะท้อนทัศนคติ ค่านิยม การกระทำของมนุษย์ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมทั้งสิ้น ไม่ว่าเรื่องเล่านั้นๆ จะผ่านมานั้นนานสักเพียงใด จะเล่าซ้ำ ตัดแปลงหรือปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอหลากหลายวิธี แต่สิ่งที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลงและดำรงอยู่เสมออยู่ที่เทพนิยาย *สโนว์ ไวท์* ทำคือ ข้อคิดที่สอนให้ผู้อ่านผู้ชมตระหนักในคุณค่าของตัวเอง มีความรัก ทำความดี ซื่อสัตย์และจริงใจ เป็นมิตรกับธรรมชาติและเคารพสิทธิแห่งความเป็นมนุษย์อย่างเท่าเทียม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเล่า นิทานพื้นบ้าน เทพนิยาย วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละครและสื่อต่าง ๆ เป็นเรื่องที่น่าสนใจ นอกจากกลวิธีการเล่าเรื่องแล้ว แนวคิด (Theme) ที่แฝงอยู่ในสื่อยังเป็นเรื่องราวร่วมสมัย สะท้อนสังคม นำเสนอเรื่องความเป็นไปได้ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของมนุษย์ และมีลักษณะร่วมอันเป็นสากล สำหรับการวิจัยครั้งต่อไป การวิจัยเกี่ยวกับละครชุด (Series) ละครล้อเลียน (Parody) ละครเพลง (Musical) ก็เป็นหัวข้อที่น่าสนใจเพราะมีลักษณะเป็นสหบท (Intertext) และเป็นการเล่าเรื่องแบบซ้อนเรื่อง (Meta-fiction)

⁹ ยศ สันตสมบัติ. (2556). *มนุษย์กับวัฒนธรรม*. หน้า 308.

¹⁰ ยศ สันตสมบัติ. (2556). *มนุษย์กับวัฒนธรรม*. หน้า 14. (อ้างอิงจาก Edward B. Tylor. (1985). *Primitive Culture*.)

¹¹ แทลิ่งเดิม. หน้า 14. (อ้างอิงจาก Alfred L. Kroeber and C.Kluckhohn. (1952). *Papers of Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology*. และ Fred E. Voget. (1975). *A History of Ethnology*. p. 383-387.)

¹² งามพิศ สัตย์สงวน. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพทางมานุษยวิทยา*. หน้า 2-3.

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- เขมิกา จินดาวงศ์. (2551). การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- งามพิศ สัตย์สงวน. (2543). หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: รามการพิมพ์.
- งามพิศ สัตย์สงวน. (2551). การวิจัยเชิงคุณภาพทางมานุษยวิทยา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรวดี วิไลลอย. (2547). ประดิษฐ์กรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (วารทิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. (2543). ชีวิตและการรู้จักตนเอง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ตรีศิลป์ บุญขจร, บรรณาธิการ. (2552). เรียงร้อยถ้อยวิจารณ์ : รวมบทวิจารณ์คัดสรรสาขาวรรณกรรมและภาพยนตร์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สมาคมภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ตรีศิลป์ บุญขจร. (2553). ด้วยแสงแห่งวรรณคดีเปรียบเทียบ. กรุงเทพฯ: ศูนย์วรรณคดีศึกษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2539). วรรณกรรมวิจารณ์. กรุงเทพฯ: นาค.
- นราพร สังข์ชัย. (2551). การเขียนบทโทรทัศน์ไทย : เทคนิคและกระบวนการคิดสร้างสรรค์. งานวิจัย. กรุงเทพฯ: นิเทศศาสตร์ สาขาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2543). นิทานพื้นบ้านศึกษา. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรสวรรค์ วัฒนางกูร. (2552). การเดินทางข้ามพรมแดน จากวรรณกรรมสู่แผ่นฟิล์ม ไร้มัส มั่น "ความตายที่เวนิส", ผลงานวิจัยโดยการสนับสนุนทุนวิจัยจากคณะอักษรศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยศ สันตสมบัติ. (2556). มนุษย์กับวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2544). ไวยากรณ์ของนิทาน การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2552). ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน - นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ศิริพร ไผ่ศิริ. (2544). การสร้างสรรค์ในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน "แม่หากพระโขนง". วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต นิเทศศาสตร์ (การสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภาสิริ สุพรรณเกษ. (2546). มหัศจรรย์ วอลต์ ดิสนีย์. กรุงเทพฯ: มติชน.
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. (2551). การศึกษาสังคมและวัฒนธรรม : แนวความคิด วิธีวิทยา และทฤษฎี. ขอนแก่น: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2550). ทฤษฎีสังคมวิทยา : เนื้อหาและแนวการใช้ประโยชน์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 12 (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2551). ทฤษฎีสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรีย์ ทองสมาน. (2542). การวิเคราะห์เปรียบเทียบบทละครโทรทัศน์กับนวนิยาย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ไทยศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เสาวณิต จุลวงศ์. (2550). ความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง: ลักษณะหลังสมัยใหม่ในบันเทิงคดีร่วมสมัยของไทย. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์ดุสิตบัณฑิต (วรรณคดีและวรรณคดีเปรียบเทียบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2548). นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2551). เรื่องเล่าในภาพยนตร์. ใน ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, หน่วยที่ 1-8. หน้า 219-255. นนทบุรี: สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อัมพร เบญจพลพิทักษ์. (2558). **Narcissism in Clinical Practice**. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2558, จาก <http://www.ramamental.com/psychiatrist/narcissism-in-clinical-practice/>
- อารีรัตน์ ลิ้มวงศ์สุวรรณ. (2544). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในบทภาพยนตร์โรแมนติก : กรณีศึกษาบทภาพยนตร์ที่เข้าชิงรางวัลออสการ์ ค.ศ. 1994-1998. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ศิลปศาสตร์ (ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อิรวดี ไตลังคะ. (2546). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (บรรณาธิการ). (2547). สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคนอื่น ๆ. (2542). จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มีวสิควีดีโอ ข่าว และโฆษณา. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์ โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอ็ม.เอช. เอแบรมส์. (2529). อธิบายศัพท์วรรณคดี. แปลโดย ทองสุก เกตุโรจน์. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- Allen, Graham. (2011). **Intertextuality**. Second edition. New York: Routledge.
- Bascom, William. (1965, January–March). The forms of folklore: Prose narratives. **The Journal of American Folklore**. 78(307): 3-20.

- Bettelheim, Bruno. (2010). **The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales**. USA: Vintage.
- Cahir, Linda Costanzo. (2006). **Literature into Film: Theory And Practical Approaches**. USA: McFarland & Company.
- Finnegan, Ruth. (1996). **Oral Literature in Africa**. Nairobi: Oxford University Press.
- Fludernik, Monika. (2009). **An introduction to narratology**. London ; New York: Routledge.
- Franz, Marie-Louise von. (1996). **The Interpretation of Fairy Tales**. Boston: Shambhala.
- Oring, Elliott, ed. (1986). **Folk Groups and Folklore Genres**. Logan Utah: Utah State University Press.
- Propp, Vladimir. (1968). **Morphology of the folktale**. Austin: University of Texas Press.
- Stam, Robert. (2004). **Literature Through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation**. UK: Wiley-Blackwell.
- Stephens, John. (1992). **Language and ideology in children's fiction**. London: Longman.
- Tatar, Maria. (1993). **Off with Their Heads!: Fairy Tales and the Culture of Childhood**. Princeton , New Jersey: Princeton University Press.
- Tatar, Maria. (2003). **The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales**. Revised edition. Princeton , New Jersey: Princeton University Press.
- Tatar, Maria. (2012). **The Annotated Brothers Grimm**. The Bicentennial Edition. New York : W. W. Norton & Company.
- Thompson, Stith. (1977). **The Folktale**. Berkeley: University of California Press.
- Tolkien, J. R. R. (1966). **On Fairy Stories**. Retrieved August 15, 2013, from <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>
- Tolkien, J. R. R. (2008). **Tales from the Perilous Realm**. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Tomlinson, Carl M. and Carol Lynch-Brown. (1996). **Essentials of children's literature**. Second edition. Boston: Allyn and Bacon.
- White, Leslie. (1943). Energy and the Evolution of Culture. In **American Anthropologist**. 45: 335-356.
- White, Leslie. (1959). **The Evolution of Culture**. New York: McGraw-Hill.
- Zipes, Jack. (2002). **Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales**. Revised and expanded edition. USA: The University Press of Kentucky.
- Zipes, Jack. (2002). Once There Were Two Brothers Named Grimm. In **The Complete Fairy Tales of The Brothers Grimm**. Third edition. New York: Bantam Books.
- Zipes, Jack. (2006). **Fairy Tales and the Art of Subversion**. Second edition. New York: Routledge.
- Zipes, Jack. (2012). **The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre**. Princeton , New Jersey: Princeton University Press.

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อผู้วิจัย	นางสาวกิมลพรรณ อุ้นแก้ว
คุณวุฒิ	M.A. in Children's Literature Macquarie University, Australia
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สังกัด	สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทรศัพท์ 0 2649 5000 ต่อ 16304, 16305 / 087 698 5052 โทรสาร 0 258 1428 อีเมลล์ pimolphan@g.swu.ac.th
ประสบการณ์ในการวิจัย	
พ.ศ. 2555	การวิจัยหัวข้อ วิธีการเลี้ยงดูเด็กในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัย หัวข้อย่อยเรื่อง การเลี้ยงดูเด็กไทยสู่วิถีความพอเพียงในมิติทางการเล่น และเกมจำลองสังคมของเด็กในสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัย (2555) สัดส่วนการวิจัย 30 % การวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยกลุ่มเรื่อง วิธีการเลี้ยงดูสู่วิถี ความพอเพียง ภายใต้โครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมไทยของ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ