**บทบาทของอารมณ์ต่อตัวละครในภาพยนตร์ที่สร้างจากนิทานกริมม์**

ดวงฤทัย ศรีสุพรรณ1, อาจารย์ ดร.จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์2

1สาขาวิชา ภาษาไทย สังกัด มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2สาขาวิชา ภาษาไทย สังกัด มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

1e - mail : s59123401092@gmail.com

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยเล่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์บทบาทอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์ที่สร้างมาจากนิทานของกริมม์จำนวน 5 เรื่อง คือ Ever After : A Cinderrella Story (2541), Hard Candy กับดักลวงเลือด (2548), Mirror Mirror (2555), Snow White and the Huntsman (2555), Hansel & Gretel : Witch Hunters (2556)

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ที่สร้างมาจากนิทานกริมม์ นำเนื้อเรื่องของนิทานมาดัดแปลง ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์ในการดำเนินเรื่อง เพื่อทำให้ภาพยนตร์เกิดความน่าสนใจชวนให้ผู้ชมติดตาม ภาพยนตร์นำเสนอให้เห็นการปรับเปลี่ยนอารมณ์ของตัวละครจากนิทานและทำให้เห็นบทบาทอารมณ์ต่าง ๆ ได้แก่ บทบาทของอารมณ์รัก บทบาทของอารมณ์เศร้าเสียใจ บทบาทของอารมณ์กลัว บทบาทของอารมณ์โกรธ และบทบาทของอารมณ์พึงพอใจ ซึ่งตัวละครได้แสดงผ่านออกมาทางพฤติกรรม คือ การแสดงออกทางใบหน้า การแสดงออกทางการกระทำ และการแสดงออกทางคำพูด บทบาทของอารมณ์เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลหรือเป็นแรงกระตุ้นให้ตัวละครเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาทั้งในทางที่ดีและทางที่ไม่ดี นอกจากนี้ยังสื่อให้เห็นความคิดทัศนคติหรืออคติบางอย่างของสังคม ได้แก่ การแบ่งชนชั้น การแบ่งสถานภาพทางเพศ กรอบการแสดงออกทางพฤติกรรมกับช่วงวัยด้วย

คำสำคัญ : บทบาทอารมณ์, ภาพยนตร์, นิทานกริมม์, ตัวละคร

บทนำ

อารมณ์คือการเปลี่ยนแปลงของร่างกายและจิตใจ เนื่องมาจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและ

อินทรีย์ จึงแสดงตอบโต้สิ่งนั้นไปตามสถานการณ์ สิ่งเร้าคือ สภาพแวดล้อมทางสังคมหรือเหตุการณ์สถานการณ์ต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเกิดอารมณ์ทำให้อีกบุคคลหนึ่งสามารถรับรู้ได้ทั้งทางกายและจิตใจ หากเป็นการแสดงออกของมนุษย์จะเห็นได้ทั้งทางการพูด การมอง หรือกิริยาอาการต่าง ๆ ที่สื่อออกมาให้เรารับรู้ถึงลักษณะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ซึ่งอารมณ์จะมีทั้งอารมณ์ที่ดีและไม่ดี อารมณ์ที่ดี คือ อารมณ์ที่มีความสุข ประกอบด้วย เช่น อารมณ์ของความรัก ความร่าเริง อารมณ์ที่ไม่ดี คือ อารมณ์เสียมีความทุกข์ ประกอบด้วย เช่น อารมณ์โกรธ ความกลัว ความเศร้า โดยจะส่งผลให้เรามีพฤติกรรมที่แสดงออกทางกายแตกต่างกันออกไปและอาจถือได้ว่าอารมณ์ก็เป็นส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งสำหรับมนุษย์ที่ทำให้มีความแตกต่างไปจากสัตว์

จากข้อความที่ได้กล่าวมาในข้างต้นนั้นการสังเกตอารมณ์จากคนทั่วไปปกติเราสามารถสังเกตได้จาก

พฤติกรรมและท่าทางของบุคคลนั้นแต่ถ้าหากเป็นตัวละครในนิทาน นวนิยาย หรือเรื่องสั้นต่าง ๆ ที่ถูกบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร การสังเกตอารมณ์ของตัวละครเหล่านี้ทำได้จากการอ่านผ่านทางตัวอักษรที่ผู้เขียนพยายามถ่ายทอดลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครออกมาเพียงเท่านั้น เช่น ลักษณะอารมณ์ของตัวละครในนิทานกริมม์ เช่น เรื่องซินเดอเรลล่า ผู้เขียนพยายามที่จะสื่ออารมณ์ของตัวละครให้ผู้อ่านรับรู้ว่าในฉากนี้ตัวละครเกิดอารมณ์โศกเศร้าจึงบรรยายผ่านออกมาทางตัวอักษรว่า “ซินเดอเรลล่าน้ำตาไหลพรากได้แต่ย้อนกลับไปที่หลุมศพของแม่” (พ.ศรีสมิต, 2543 : 15) ผู้เขียนสื่อถึงตัวละครซินเดอเรลล่าเมื่อเกิดอารมณ์โศกเศร้าเสียใจจึงแสดงออกมาด้วยการร้องไห้และเดินไปหาที่พึ่งทางจิตใจของเธอ เป็นต้น ซึ่งการแสดงของตัวละครที่ผู้เขียนถ่ายทอดอารมณ์ออกมาในนิทานกริมม์ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่าตัวละครหนึ่งตัวไม่สามารถมีอารมณ์เดียวได้ตลอดทั้งเรื่องแม้กระทั่งตัวละครที่เป็นตัวละครร้ายก็ตาม

นิทานกริมม์เป็นนิทานที่โด่งดังไปทั่วโลกซึ่งถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาจากความสนใจเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีตของประเทศเยอรมัน โดย เจคอป กริมม์ และ วิลเฮล์ม กริมม์ สองพี่น้องสัญชาติเยอรมัน ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจาก อาจารย์ทางประวัติศาสตร์ คือ ฟรีดดริค ฟอน ซาวินี (thairath, 2556 : ออนไลน์) เนื้อหาจะเป็นไปในทางของเรื่องเหนือจริงเสียมากกว่า ลักษณะของตัวละครมักจะประกอบไปด้วย แม่มด แม่เลี้ยง เจ้าชาย เจ้าหญิง สัตว์ร้ายและอมนุษย์

เมื่อนิทานกริมม์ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ได้มีการปรับบทหรือเนื้อหาเพื่อให้ตัวละครดูมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น อารมณ์ของตัวละครและบทบาทของตัวละครย่อมเกิดความเปลี่ยนแปลงตามบทที่ได้ปรับขึ้นมาเพื่อสร้างภาพยนตร์โดยเฉพาะ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนของบทหรือเนื้อเรื่องจึงทำให้ผู้วิจัยเกิดข้อสงสัยในเรื่องของอารมณ์ของตัวละครจะมีผลต่อการแสดงบทบาทของตัวละครเหล่านั้นอย่างไร หรือการเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ของตัวละครมีผลช่วยให้การดำเนินเรื่องราวของภาพยนตร์มีความน่าสนใจและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุผลเหล่านี้ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะศึกษาลักษณะบทบาทของอารมณ์จากการแสดงของตัวละครในภาพยนตร์จากนิทานกริมม์ ได้แก่ เรื่อง Ever After: A Cinderella Story สร้างจากเค้าโครงนิทานเรื่องซินเดอเรลล่า, Hard Candy กับดักลวงเลือด สร้างจากเค้าโครงนิทานเรื่องหนูน้อยหมวกแดง, Mirror Mirror และ Snow White and the Huntsman ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องสร้างจากเค้าโครงนิทานเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด, Hansel & Gretel: Witch Hunters สร้างจากเค้าโครงนิทานเรื่องฮันเซลกับเกรเทล

ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์ทั้ง ๕ เรื่องนี้เนื่องจากเนื้อเรื่องและการวางบทบาทของตัวละครในภาพยนตร์ทั้ง ๕ มีความเปลี่ยนแปลงไปจากนิทานของกริมม์ คือ เรื่อง Ever After: A Cinderella Story (สร้างโดย Andy Tennant ) ตัวละครเอกอย่าง แดเนียล มีความคิดกล้าแสดงออก กล้าทำ ไม่กลัวแม่เลี้ยง ลูกสาวของแม่เลี้ยง คือ แจคเกอลินมีความเห็นใจแดเนียล เรื่อง Hard Candy กับดักลวงเลือด(สร้างโดย David Slade) ผู้สร้างภาพยนตร์ได้กลับนำมาพลิกโฉมใหม่ซึ่งมีเนื้อหาที่แตกต่างมากพอสมควร คือ หมาป่าเปลี่ยนเป็นมนุษย์ ผู้ที่ไล่ล่าเป็นเด็กสาวอายุ ๑๔ ปี เรื่อง Mirror Mirror (สร้างโดย Tarsem Singh )และเรื่อง Snow White and the Huntsman(สร้างโดย Rupert Sanders) เป็นเรื่องที่มีเค้าโครงมาจากสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ดของกริมม์เหมือนกันแต่ต่างกันในส่วนของเนื้อหาซึ่ง Mirror Mirror จะมีความสนุกสนาน ตัวละครมีความตลก ส่วน Snow White and the Huntsman เป็นเรื่องของศึกสงคราม การต่อสู้อย่างชัดเจนระหว่างพระราชินีและสโนว์ไวท์ เรื่อง Hansel & Gretel: Witch Hunters (สร้างโดยTommy Wirkola )เป็นเรื่องราวของสองพี่น้องที่ถูกทิ้งไว้ในป่าซึ่งถูกนำมาสร้างต่อเป็นภาพยนตร์โดยให้ตัวละครสองพี่น้องเป็นผู้ล่าแม่มด ซึ่งการดำเนินเรื่องในลักษณะนี้ของภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ไม่ปรากฏให้เห็นในนิทานของกริมม์ จึงส่งผลให้การแสดงอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงไปจากนิทาน

วัตถุประสงค์

งานวิจัยเล่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์บทบาทอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์ที่สร้างจาก

นิทานกริมม์

การทบทวนวรรณกรรม

อารมณ์ หรือ Emotion มาจากภาษาละตินว่า Emovere ซึ่งมาจากคำว่า E แปลว่า ออกนอก (Out) และ Movere แปลว่า เคลื่อน (Move) ดังนั้นคำว่า Emotion จึงสามารถแปลเป็นไทยได้ว่าเคลื่อนออก ตื่นเต้น หรือปั่นป่วน ซึ่งอารมณ์ในหนังสือจิตวิทยาได้ให้ความหมายของอารมณ์ไว้หลายสำนวนด้วยกันและสามารถสรุปได้ว่า อารมณ์เป็นสิ่งที่เกิดจากสภาวะทางจิตใจโดยมีสิ่งเร้าเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรม ท่าทางของบุคคลนั้น ๆ อารมณ์เป็นสิ่งที่เกิดจากความรู้สึก ความรู้สึกคือ การรับรู้และการสัมผัสถึงสิ่งต่าง ๆ ที่มากระทบ กับตัวของบุคคลมีทั้งความรู้สึกทางด้านร่างกายและความรู้สึกทางด้านจิตใจ ซึ่งความรู้สึกที่เป็นจุดเริ่มต้นของอารมณ์เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ เช่น ความรู้สึกดีใจ ความรู้สึกเสียใจ ที่ได้รับจากสิ่งเร้าเข้ามาก ๆ จึงก่อให้เกิดเป็นอารมณ์ที่ทำให้บุคคลภายนอกรับรู้จากการแสดงพฤติกรรม

นอกจากนี้ยังมีผู้สนใจ “อารมณ์” จนนำไปสู่การศึกษา ค้นคว้า วิจัย และทดลองจนทำให้เกิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับอารมณ์ขึ้นมาหลากหลายทฤษฎีด้วยกัน เช่น ทฤษฎีความเกี่ยวพันธ์ระหว่างการรู้การคิดและแรงจูงใจของอารมณ์ (Richard Lazarus) ทฤษฎีเหตุการณ์ทางอารมณ์ (Howard Weiss) ทฤษฎีอารมณ์สมดุล (Bud Craig) ทฤษฎีเจมส์ - เลงส์ (James – Lange Theory) จากทฤษฎีที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ทำให้เห็นว่าอารมณ์เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์และอารมณ์เป็นสิ่งที่ไม่คงที่สามารถมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาซึ่งขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าที่เป็นตัวการทำให้เกิดอารมณ์ ซึ่งเราสามารถสังเกตอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์ได้ในลักษณะดังกล่าวนี้เช่นกัน

เนื่องจากอารมณ์เป็นพื้นฐานที่ปรากฏอยู่ในตัวของมนุษย์ทุกคนเมื่อมีการผลิตหรือสร้างภาพยนตร์ผู้สร้างย่อมใส่องค์ประกอบเหล่านี้เพื่อให้เกิดความสมจริงเพราะสิ่งที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจหรือมีความทรงจำในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ได้ขึ้นอยู่กับการสร้างตัวละครที่ดีโดยมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเพราะอารมณ์จะเป็นตัวเชื่อมระหว่างตัวละครและผู้ชมซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมนั้นเกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับตัวละครได้ ดังที่

สุวรี ศิวะแพทย์ (2549 : 139) ได้กล่าวไว้ว่า “การสร้างตัวละครนั้นถ้าหากต้องการให้ผู้ชมมีความคล้อยตามไปกับภาพยนตร์ได้ผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องใส่อารมณ์ ความรู้สึกไปในตัวละครด้วยเพราะอารมณ์สามารถแสดงตัวตนของตัวละครได้”

ซึ่งลักษณะการสร้างตัวละครที่ดีนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยดังที่ปรากฏในหนังสือของนิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ (2551 : 153) ดังนี้ การตัดสินใจของตัวละคร การตัดสินใจในแต่ละครั้งของตัวละครได้เกิดแรงจูงใจ แรงปรารถนา หรือแรงกระตุ้น ให้เกิดการตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งสิ่งเหล่านี้มีส่วนช่วยให้ผู้ชมรับรู้ถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่มีอยู่ในตัวละครได้ และการสร้างภูมิหลังของตัวละคร เรื่องราวในอดีตจะส่งผลถึงการแสดงพฤติกรรมของตัวละครและสามารถช่วยทำให้ตัวละครในแต่ละตัวมีความสมบูรณ์ มีความเป็นธรรมชาติเหมือนกับมนุษย์ทั่ว ๆ ไป เช่น การสร้างตัวละครในภาพยนตร์จากนิทานกริมม์

นิทานกริมม์จัดอยู่ในประเภทของนิทานมหัศจรรย์ตามที่ประคอง นิมมานเหมินท์ (2543 : 8) ได้อธิบายความหมายของนิทานมหัศจรรย์ไว้ว่า เป็นนิทานที่ไม่มีเทวดาหรือนางฟ้ามาเกี่ยวข้อง เป็นเรื่องของความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ ไม่บ่งบอกสถานที่หรือเวลาที่แน่นอน ตัวเอกของเรื่องต้องผจญภัยและได้รับความช่วยเหลือจากอมนุษย์หรือมนุษย์ ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ

นิทานกริมม์มีเนื้อเรื่องที่ไม่ซับซ้อน มีความเพลิดเพลินพร้อมทั้งเสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็ก คือ เป็นเรื่องที่เหนือความเป็นจริง เช่น มนุษย์คุยกับสัตว์รู้เรื่อง สัตว์สามารถหาสิ่งของที่ต้องการให้ได้ ที่พักอาศัยสร้างด้วยขนม มนุษย์โต้ตอบกับสิ่งของ และที่สำคัญมีข้อคิดคติสอนใจให้ผู้อ่าน เนื่องจากนิทานมีลักษณะเนื้อหาดังที่กล่าวไปและได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจึงถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ที่ดึงดูดใจของผู้ชมด้วยเนื้อหาที่มีความเปลี่ยนแปลงไปแต่ยังคงความเป็นนิทานไว้อยู่

วิธีการดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยเรื่อง บทบาทของอารมณ์ต่อตัวละครในภาพยนตร์ที่สร้างจากนิทานกริมม์ มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

* 1. ศึกษาหาเอกสารแนวคิดและทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์
  2. ค้นคว้าหาข้อมูลของนิทานกริมม์และภาพยนตร์ที่ถูกสร้างมาจากนิทานกริมม์ซึ่งมีลักษณะ

เป็นคนแสดงเพียงเท่านั้นเนื่องจากตัวละครที่เป็นคนแสดงจริง ๆ การแสดงล้วนมาจากจิตวิญญาณภายในตัวจึงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจได้ดีกว่าโดยผ่านทางสีหน้า แววตา น้ำเสียง และการกระทำ ส่วนตัวละครการ์ตูนเป็นเสมือนภาพแทนของมนุษย์แต่ไม่มีจิตวิญญาณ ผู้สร้างตัวละครเหล่านี้ล้วนใส่เพียงอากัปกิริยาที่มีลักษณะคล้ายคนเพื่อทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าขณะนี้ตัวละครมีความคิด อารมณ์เป็นอย่างไรเท่านั้น

* 1. วิเคราะห์ลักษณะอารมณ์จากการแสดงของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์
  2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์แล้วนำมาสรุปผลจากนั้นจึงนำมาเรียบเรียงใหม่

ผลการวิจัย

จากการที่ได้วิเคราะห์บทบาทอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์ที่สร้างมาจากนิทานกริมม์พบว่าภาพยนตร์ที่สร้างมาจากนิทานกริมม์ล้วนมีความต่างแตกกันในเรื่องของเนื้อหาและถึงแม้บางเรื่องจะเป็นเรื่องที่นำมาจากนิทานเรื่องเดียวกันแต่มุมมองการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์แตกต่างกันออกไป

แต่สิ่งที่มีความคล้ายกันคือ การแสดงออกทางอารมณ์ มีทั้งอารมณ์รัก อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้าเสียใจ อารมณ์กลัว อารมณ์พึงพอใจ เห็นได้ว่าอารมณ์ทั้ง 5 ประเภทนี้เป็นอารมณ์พื้นฐานที่ต้องมีในภาพยนตร์และเป็นอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ อารมณ์เหล่านี้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำมาปรับเปลี่ยนไปจากเดิมของนิทานจึงทำให้ตัวละครที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เป็นเหมือนคนที่มีอยู่จริงในสังคม ซึ่งถือได้ว่าเป็นบทบาทอย่างหนึ่งของอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมคิดว่าตัวละครในภาพยนตร์มีลักษณะที่เป็นเหมือนคนในสังคมจริง ๆ เพราะอารมณ์เป็นส่วนเชื่อมที่ทำให้ตัวละครและผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน นั้นคือบทบาทของอารมณ์ที่ทำให้มิติตัวละครในภาพยนตร์และผู้ชมเกิดความเป็นคน ๆ เดียวกัน นอกจากนี้บทบาทของอารมณ์ต่อตัวละครในภาพยนตร์ยังเป็นตัวกลางที่สื่อให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เป็นอยู่โดยมีลักษณะการแสดงออกที่แตกต่างกันออกไปตามพื้นฐานของอารมณ์ดังต่อไปนี้

**1. บทบาทของอารมณ์โกรธ**

อารมณ์ประเภทนี้เป็นอารมณ์อีกประเภทหนึ่งที่พบเห็นได้บ่อยของตัวละครในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็น ตัวละครที่เป็น นางเอก พระเอก หรือตัวละครที่เป็นตัวละครร้าย ทุก ๆ ตัวละครมักมีอารมณ์เหล่านี้แทรกอยู่ด้วย แต่แสดงออกมาในท่าทีที่แตกต่างกันออกไปตามเฉพาะบุคลิกของตัวละครเหล่านั้นที่ได้รับบทบาทมา ซึ่งการแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละครแสดงให้เห็นบทบาทของอารมณ์โกรธที่ปรากฏในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

1.1 การดำรงและการตอกย้ำสถานะทางชนชั้นในสังคม

อารมณ์โกรธที่แสดงออกผ่านทางพฤติกรรมของตัวละครได้ตอกย้ำให้เห็นถึงสถานะทางสังคมที่ถึงแม้จะได้รับการยอมรับบ้างแล้วแต่บางสถานการณ์คนในสังคมก็ไม่อาจยอมรับให้กลุ่มคนที่มีชนชั้นที่ต่ำกว่ามีความเท่าเทียมกับกลุ่มชนชั้นที่สูงกว่าได้เพื่อที่จะคุมให้กลุ่มชนชั้นต่ำมีความเป็นระเบียบได้อย่างถูกต้องตามกฎเกณฑ์ และกลุ่มคนชนชั้นที่ต่ำกว่าเหล่านี้ก็ต้องยอมรับเพื่อการดำรงอยู่ของชีวิตตนเอง ซึ่งในสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการแสดงออกทางอารมณ์เป็นอย่างมาก คือ กลุ่มคนชนชั้นสูงสามารถที่จะแสดงออกทางอารมณ์ในลักษณะใดก็ได้ถึงแม้กลุ่มคนที่ถูกใส่อารมณ์จะมีเป็นผู้ที่อาวุโสกว่าก็ตาม แต่กลุ่มคนยึดถือตามชนชั้นไม่ได้ยึดตามวัยหรืออายุจึงมีสิทธิ์ที่จะสามารถแสดงอาการใด ๆ ออกมาก็ได้ ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Ever After : A Cinderella Story** ผู้สร้างได้พยายามสร้างตัวละครมากาเร็ต เป็นตัวละครที่เอาแต่ใจ ถ้าหากเธอไม่ได้ในสิ่งที่ตามต้องการเธอจะแสดงอารมณ์โกรธออกมาทันที เช่น เธอไม่ได้รับอาหารตามที่เธอได้สั่งเอาไว้ เธอจึงแสดงพฤติกรรมที่สื่อให้เห็นว่าเธอกำลังเกิดอารมณ์โกรธ คือ พูดด้วยน้ำเสียงที่แข็งและเน้นในทุกถ้อยคำที่พูดพร้อมกับตวาดใส่แม่บ้านของเธอที่จัดทำอาหารมาให้ซึ่งเป็นผู้ที่อาวุโสมากกว่าเธอ ในการแสดงการกระทำนี้ผู้สร้างไม่สร้างให้ มากาเร็ตเกิดความรู้สึกผิดในการกระทำแต่อย่างใด และแม่บ้านถึงแม้จะเกิดอารมณ์โกรธขึ้นมาหลักจากที่ได้เห็นมากาเร็ตแสดงอาการอย่างนั้นแต่ไม่สามารถโต้กลับมากาเร็ตได้เนื่องจากเธอมีสถานะทางชนชั้นที่ต่ำกว่าเป็นเพียงผู้ถูกจ้างไม่ใช่ผู้จ้าง ซึ่งการแสดงในครั้งนี้ของตัวละครผู้สร้างไม่สร้างบทให้แม่บ้านมีการตอบโต้กลับ มากาเร็ตได้แสดงให้เห็นว่าถึงแม้ในสังคมจะยอบรับคนที่มีสถานะต่ำกว่าแต่ก็ไม่เปิดกว้างในการยอมรับทั้งหมด จึงได้ตอกย้ำให้เห็นชัดถึงสถานะทางชนชั้นในสังคมที่ยังมีความเลื่อมล้ำอยู่ หรือในภาพยนตร์เรื่อง **Mirror Mirror** สโนว์ไวท์เกิดอารมณ์โกรธที่แม่มดนำเงินของประชาชนมาใช้เพื่อความสุขสบายของตัวเอง บ้านเมืองที่รื่นเริงกลับกลายเป็นบ้านเมืองที่แสนจะทุกข์ยาก จึงบอกด้วยน้ำเสียงที่ดุดันว่าแท้ที่จริงเธอเป็นผู้ที่จะได้ครองบัลลังก์ ทำให้แม่มดเกิดอารมณ์โกรธให้ทหารคนสนิทลวงสโนว์ไวท์ไปฆ่า ซึ่งการแสดงออกทางอารมณ์ในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่า สโนว์ไวท์มีความคิดที่ว่าตัวเองเป็นบุคคลที่มีสถานะสูงกว่าแม่มดจึงได้แสดงอารมณ์โกรธออกมาอย่างไม่คำนึงถึงสิ่งที่ตามมา แต่ในขณะนั้นแม่มดเป็นผู้ที่มีสถานะสูงกว่าเพราะเป็นผู้ปกครองบ้านเมือง และผู้คนส่วนใหญ่ไม่มีใครเคยเห็นสโนว์ไวท์แม่มดจึงมีอำนาจเหนือกว่าสโนว์ไวท์ทุกอย่าง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ที่มีชนชั้นที่เหนือกว่าย่อมมีอำนาจที่มากกว่าผู้ที่มีชนชั้นต่ำกว่า ผู้ที่ชนชั้นต่ำกว่าไม่มีสิทธิแสดงพฤติกรรมใด ๆ ทั้งสิ้นและผู้ที่มีชนชั้นต่ำกว่ามักเป็นผู้ที่ถูกกระทำเสมอ

1.2 การสื่อถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัย

ในการแสดงออกทางพฤติกรรมของอารมณ์โกรธในลักษณะนี้แสดงออกมาอย่างมีนัยยะบางอย่างที่ผู้สร้างต้องการสื่อให้คนในสังคมทราบและนำไปกล่าวกับผู้ที่ยังอยู่ในวัยเด็กควรประพฤติปฏิบัติตัวอย่างไรให้มีความเหมาะสมกับวัยเพื่อความปลอดภัยของตัวเด็กเอง ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Hard Candy กับดักลวงเลือด** เป็นเรื่องราวของเด็กสาววัย 14 ปี คือเฮลี่ย์ได้นัดเจอกับชายหนุ่มที่มีอายุมากกว่าหลายปี คือแจฟฟ์ เฮลี่ย์ได้จับแจฟฟ์มัดไว้กับเก้าอี้ จากนั้นมีการโต้เถียงระหว่างความต้องการของเด็กสาวและผู้ใหญ่ ซึ่งทำให้เฮลี่ย์นั้นเกิดอารมณ์โกรธจึงได้แสดงสีหน้าที่บึ้งตึงและการพูดที่ตวาดใส่หน้าแจฟฟ์อย่างรุนแรง เนื่องจากเฮลี่ย์คิดว่าแจฟฟ์เป็นผู้ชายที่โตและมีวุฒิภาวะมากพอที่จะรู้จักห้ามเด็กสาวไม่ให้กระทำในสิ่งที่ไม่สมควรแต่แจฟฟ์กลับข่มขืนเด็กสาวเหล่านั้นและฆ่าทิ้ง เมื่อเด็กสาวมีความต้องการอยากทดลองในสิ่งที่ไม่ควร แจฟฟ์ก็ไม่ควรที่จะสนับสนุนให้เด็ก ๆ ทำในสิ่งที่ผิดควรที่จะห้ามมากกว่าส่งเสริม และถึงแม้เด็กสาวจะแสดงการเต้นที่ยั่วยวนแสดงถึงความต้องการที่โตมากกว่าอายุแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กสาวเหล่านั้นจะมีความต้องการทางเพศเหมือนกับผู้ใหญ่ไปเสียหมด ซึ่งแจฟฟ์นั้นได้กระทำทุกอย่างเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของตัวเองเมื่อเห็นเด็กสาวแรกรุ่น การกระทำในครั้งนี้ของเฮลี่ย์เป็นการกระทำที่เกิดจากความไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่แจฟฟ์ได้กระทำลงไปกับเด็กสาวเพราะแจฟฟ์เป็นผู้ใหญ่แล้ว จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้เฮลี่ย์โกรธแจฟฟ์มาก ซึ่งผู้สร้างได้สร้างตัวละครเฮลี่ย์เป็นตัวแทนของเด็กที่พยายามสื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเด็กควรมีพฤติกรรมที่เหมาะสมไปตามวัย พฤติกรรมบางอย่างที่จัดอยู่ในประเภทพฤติกรรมไม่ดี เช่น การแสดงออกยั่วยุทางเพศ เด็กไม่ควรทำเนื่องจากอาจเกิดภัยอันตรายต่อตนเองได้จากผู้ที่ไม่หวังดี เหมือนกับที่ผู้สร้างได้สร้างตัวละครแจฟฟ์มาเพื่อเป็นตัวละครที่เตือนใจเด็ก ๆ

1.3 การใช้ความรุนแรงต่อเพศตรงข้าม

อารมณ์โกรธเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงที่มีต่อบุคคลที่ทำให้เกิดอารมณ์ขึ้นมา ซึ่งในภาพยนตร์ที่สร้างมาจากนิทานกริมม์ตัวละครได้แสดงพฤติกรรมถึงการใช้ความรุนแรงต่อเพศตรงข้ามอย่างไม่รู้สึกผิด การแสดงออกโดยการใช้ความรุนแรงเป็นเหมือนเครื่องมือที่ช่วยให้ตัวเองระบายอารมณ์โกรธเหล่านั้นออกมา ซึ่งในสังคมสามารถพบเจอได้บ่อยในเรื่องของการใช้ความรุนแรงต่อเพศตรงข้ามโดยเฉพาะเพศหญิงที่โดยส่วนใหญ่จะถูกกระทำจากฝ่ายชายให้เกิดความทรมานทางร่างกายและจิตใจ เหตุผลที่เพศชายใช้ความรุนแรงกับเพศหญิงเนื่องจากเห็นว่าไม่สามารถปกป้องตัวเองหรือต่อสู้พละกำลังของผู้ชายได้ ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Hansel & Gretel: Witch Hunters** ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างเหตุการณ์ให้นายอำเภอพร้อมกับชายฉกรรจ์มาดักทำร้ายเกรเทลในป่าด้วยความโกรธแค้นที่สองพี่น้องได้มาขัดขวางในการฆ่าผู้หญิงที่นางอำเภอคิดว่าเป็นแม่มด ขณะที่กำลังตามหาพี่ชาย เป็นการแสดงถึงภาพความรุนแรงที่มีต่อผู้หญิงในสังคม เป็นการทำร้ายอย่างทารุณมาก เช่น ใช้เข่ากระแทกที่หน้าท้อง การตบตีทางใบหน้า แต่เกรเทลรอดมาได้จากอสูรเอ็ดเวิร์ดที่เข้ามาช่วยได้ทันเวลา ซึ่งสะท้อนให้เห็นได้ว่าผู้สร้างภาพยนตร์พยายามสื่อให้เห็นว่าสังคมในปัจจุบันยังมีการใช้ความรุนแรงต่อเพศหญิงอยู่ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและไม่ควรที่จะเกิดขึ้นไนสังคมปัจจุบันนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์จึงสร้างตัวละคร อสูรเอ็ดเวิร์ดให้มาช่วยเกรเทลเพื่อทำให้การใช้ความรุนแรงต่อเพศหญิงนั้นถูกห้ามไม่ให้กระทำอีก อสูรเอ็ดเวิร์ดจึงเป็นเหมือนตัวแทนความคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ไม่เห็นด้วยในการใช้ความรุนแรงต่อเพศหญิงในสังคม

1.4 การทดแทนความสูญหายทางอารมณ์

แสดงอารมณ์โกรธของตัวละครที่พยายามปกป้องในสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจหรือเป็นการแสดงพฤติกรรมทางอารมณ์โกรธมาจากได้เห็นสิ่งที่ตัวละครอีกตัวหนึ่งกระทำแล้วมีความรู้สึกที่ไม่เห็นชอบเมื่อได้รับเข้ามาก ๆ หรือเป็นเหตุการณ์ที่ไม่อาจรับได้จึงทำให้ตัวละครนั้นเกิดอารมณ์โกรธขึ้นมา หากเป็นเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่อจิตใจโดยตรงอารมณ์โกรธที่เกิดขึ้นอาจอยู่ในระดับที่รุนแรง คือ การทำร้ายร่างกาย ดังในภาพยนตร์เรื่อง  **Ever After: A Cinderella Story**  แดเนียลเข้ามาพบว่าแม่เลี้ยงรอดมิลล่ากับลูกสาวทั้งสองโดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ มากาเร็ต นำชุดแต่งงานของแม่เธอมาลองสวมใส่เพื่อนำไปใส่ในงานเลี้ยงฉลอง แดเนียลไม่เห็นด้วยที่จะนำชุดของแม่เธอไปใช้จึงเกิดอาการไม่พอใจจึงบอกว่า **“นี่ของแม่ฉันนะ”** เพื่อสื่อว่าชุดแต่งงานชุดนี่เป็นของแม่เธอ ในตอนนี้ชุดแต่งงานเป็นของแดเนียลเพราะเธอเป็นลูก เมื่อมากาเร็ตตอบแดเนียลว่า **“อ่อ ตายไปแล้ว”** ซึ่งเหมือนเป็นการสื่อแบบมีนัยยะว่า แม่ของแดเนียลได้เสียชีวิตไปแล้วก็ไม่อาจที่จะใส่ชุดนี้ได้แล้ว และเพื่อยืนยันว่าอย่างไรแล้วเธอก็จะใส่ชุดนี้ แดเนียลได้ยินจึงโกรธมากอย่างที่เธอไม่เคยเป็นมาก่อน แดเนียลรีบเดินเข้าไปหามากาเร็ตด้วยสีหน้าที่บึ้งตึง คิ้วขมวด ปากเม้มแน่น จากนั้นเธอได้ชกเข้าไปที่ตาของมากาเร็ตอย่างแรงจนมากาเร็ตล้มไปที่เตียงหล่นไปที่พื้น ในการกระทำของแดเนียลถือว่าเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่มีความรุนแรงเนื่องจากมีการทำร้ายร่างกายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บโดยเหตุผลที่เธอใช้ในการตัดสินใจในการแสดง ออกครั้งนี้คือเธอโดนทำร้ายจิตใจด้วยการถูกพรากของรักที่มีคุณค่าทางจิตใจอย่างมากจึงทำให้เธอแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวออกไปแบบนั้นและไม่มีความรู้สึกผิดใด ๆ ตามมา เพราะเธอเห็นว่ามันคือการลงโทษที่มากาเร็ตสมควรที่จะได้รับแล้วตามความเหมาะสม เนื่องจากชุดที่มากาเร็ตนำมาสวมใส่เป็นชุดแต่งงานของแม่ที่ถือได้ว่าชุดแต่งงานชุดนี้มีคุณค่าทางจิตใจเพราะถูกใช้ในวันสำคัญของพ่อและแม่แดเนียล ชุดแต่งงานชุดนี้จึงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แดเนียลใช้แทนความรักที่ขาดหายไปจากพ่อและแม่ของเธอ

จากที่ได้กล่าวถึงลักษณะบทบาทของอารมณ์โกรธพบว่าตัวละครจะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ต้องเกิดจากอารมณ์ที่มีเหตุการณ์ต่าง ๆ มาประกอบกับความคิดของตนเองเห็นได้จากบทบาทของอารมณ์โกรธ คือ การดำรงและการตอกย้ำสถานะทางชนชั้นในสังคม การสื่อถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัย การใช้ความรุนแรงต่อเพศตรงข้าม และการทดแทนความสูญหายทางอารมณ์ อารมณ์โกรธถือว่าเป็นอารมณ์ที่รุนแรงหากขาดการควบคุมอารมณ์ที่ดีอาจทำให้เกิดการสูญเสียถึงชีวิตได้

**2.บทบาทของอารมณ์รัก**

อารมณ์ประเภทนี้มักปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง แต่ขึ้นอยู่กับผู้เขียนบทภาพยนตร์ว่าจะให้ออกมาในรูปแบบใด ซึ่งเมื่อตัวละครเกิดมีความรักกับอีกตัวละครหนึ่ง ใบหน้าของตัวละครจะเริ่มเปลี่ยนแปลงไป มีความยิ้มแย้ม ดวงตาที่แสดงถึงความมีนัยยะบางอย่างที่พยายามจะสื่อว่า ชอบ หรือรัก ใบหน้าที่กรุ้ม กริมของตัวละคร หรือมักจะแสดงพฤติกรรมการเขินอายต่อตัวละครที่มีความรู้สึกดีด้วยซึ่งการแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละครแสดงให้เห็นบทบาทของอารมณ์ดังต่อไปนี้

2.1 ความเสมอภาคของสถานภาพทางเพศ

การแสดงออกทางพฤติกรรมเพื่อสื่อถึงอารมณ์รักของตัวละครทั้งสื่อผ่านออกมาทางใบหน้า คือ แววตาที่สื่อถึงการมีนัยยะบางอย่างที่อีกฝ่ายสามารถจับผิดหรือทำให้ทราบถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น รอยยิ้มที่มีความสุขซึ่งเป็นรอยยิ้มที่ไม่เหมือนกับยิ้มให้ตัวละครอื่นที่ไม่ได้เกิดอารมณ์รักด้วย การแสดงออกทางการกระทำ คือ การแย่งชิงเพื่อให้ได้ตัวละครที่ตัวเองรัก การแสดงออกด้วยการให้ความช่วยเหลือ แสดงออกด้วยความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง และการแสดงออกทางคำพูด เป็นการแสดงออกที่ช่วยตอกย้ำอารมณ์ที่เกิดขึ้นของตัวละครมีอิทธิพลที่ให้เหตุผลถึงการกระทำที่ได้กล่าวมาเป็นอย่างดี เพราะคำพูดเป็นสิ่งที่มีน้ำหนักเท่า ๆ กันกับการแสดงออกทางการกระทำ ทำให้พิจารณาได้ว่าบทบาทของอารมณ์รักนอกจากจะมีอิทธิพลทำให้ตัวละครมีความต้องการแสดงอารมณ์ความรู้สึกกับตัวละครที่เป็นเพศตรงข้ามกันให้รับรู้ความรู้สึกของตัวเองแล้วยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเสมอภาคของสถานภาพทางเพศระหว่างเพศชายและเพศหญิงได้เป็นอย่างดี คือ ในภาพยนตร์ผู้สร้างได้สร้างตัวละครหญิงให้มีความกล้าแสดงอารมณ์ความต้องการของตัวเองออกมาผ่านทางพฤติกรรม เพื่อให้ตัวละครชายได้รับรู้ถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ โดยไม่ต้องรอให้ตัวละครฝ่ายชายมาแสดงความรักกับตัวเองก่อนเหมือนกับในนิทานกริมม์ที่เป็นโครงสร้างในการสร้างภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Ever After: A Cinderella Story** ตัวละครหญิงคือ แดเนียล กล้าที่จะตอบรับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครชาย คือ เจ้าชายเฮนรี่ ได้อย่างตรงไปตรงมา ไม่มีความเขินอายในการแสดงออกทางอารมณ์ตอบกลับให้เจ้าชายเฮนรี่ได้รับรู้ เช่น การสบตา การตอบรับคำนัดหมายหรือการยินยอมไปพบเจอในสถานที่มีความเป็นส่วนตัว ภาพยนตร์เรื่อง **Hansel & Gretel: Witch Hunters** ผู้สร้างได้สร้างตัวละครฝ่ายหญิง คือ แม่มดขาว ความแสดงออกทางอารมณ์รักที่เกิดขึ้น ถึงแม้ในช่วงแรกอาจสื่อออกมาทางอ้อมเนื่องจากมีนัยยะของตัวละครที่ชาติพันธุ์มีความแตกต่างกัน แต่ต่อมาผู้สร้างได้สร้างให้เธอแสดงออกมาอย่างเปิดเผยมากขึ้นคือ ความต้องการความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง ถึงแม้ในเรื่องนี้ตัวละครฝ่ายหญิงอาจมีความเขินอายบ้างในตอนแรกซึ่งอาจเกิดจากความคิดถึงการไม่ถูกยอมรับด้วยสถานภาพทางชาติพันธุ์แตกต่างกัน แต่อิทธิพลของอารมณ์รักกลับทำให้เธอกล้าแสดงออกมากขึ้นเรื่อย ๆ จนเกิดความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง ภาพยนตร์เรื่อง **Mirror Mirror** เป็นอีกภาพยนตร์หนึ่งที่ผู้สร้างพยายามสร้างให้ตัวละครฝ่ายหญิงมีความกล้าแสดงออก กล้าเปิดเผย อีกทั้งเรื่องนี้เป็นตัวละครเจ้าหญิงในอุดมคติที่ต้องเป็นฝ่ายรอคอยความรักจากเจ้าชายแต่ผู้สร้างกลับสร้างให้เธอมีความแตกต่าง คือ ตัวละครเจ้าหญิงสโนว์ไวท์ เป็นฝ่ายที่แย่งชิงความรักมาเป็นของตนเอง โดยสาเหตุของการกระทำที่เกิดขึ้นนี้เป็นผลมาจากความคิดที่มีอารมณ์รักเข้ามาประกอบจึงกลายเป็นแรงผลักดันที่ตัวละครเจ้าหญิงสโนว์ไวท์ไม่อาจที่จะยอมเสียของรักให้กับคนอื่นไปได้จึงได้แสดงการกระทำในลักษณะนี้ออกมา

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างจากสองเรื่องที่ได้กล่าวมาก่อนในข้างต้นคือ ทั้งสองเรื่องตัวละครหญิงเป็นเพียงสามัญชน แต่เรื่องนี้มีสถานะเป็นธิดากษัตริย์ จึงทำให้เห็นว่าอารมณ์ไม่อาจแบ่งชนชั้นได้ จากภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องนี้ได้สะท้อนให้เห็นว่าผู้สร้างพยายามแสดงให้คนในสังคมเกิดการยอมรับในตัวของผู้หญิงมากขึ้น ทำให้เห็นว่าผู้หญิงควรได้รับการยอมรับอย่างเท่าเทียมกับผู้ชาย มีสิทธิแสดงความต้องการของตนเองมาได้อย่างเปิดเผยโดยสื่อผ่านทางตัวละครฝ่ายหญิงให้มีพฤติกรรมตามที่ได้กล่าวมานี้

2.2 การเปิดรับความแตกต่างทางชนชั้น

การแสดงพฤติกรรมของตัวละครนอกจากจะช่วยทำให้เห็นบทบาทอารมณ์รักในประเภทของความเสมอภาคทางสถานภาพทางเพศแล้วยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงการเปิดรับความแตกต่างทางชนชั้นของคนในสังคมปัจจุบันมากขึ้น เนื่องจากในอดีตเรามักจะแบ่งชนชั้นทางสังคม บุคคลใดที่อยู่ในสถานะต่ำกว่าจะไม่ได้รับการยอมรับในกลุ่มคนที่มีสถานะสูงกว่า เช่น การคบหาของคู่ที่เหมาะสมกันควรเป็นคู่ที่มีศักดิ์เท่าเทียมกันหากบุคคลใดบุคคลหนึ่งมีศักดิ์ต่ำกว่าจะได้รับการดูหมิ่นจากบุคคลรอบข้างจนเกิดความอับอาย แต่ในปัจจุบันสังคมเปิดกว้างมากขึ้นยอมรับผู้ที่มีสถานะต่ำกว่ามากขึ้นแต่ก็ไม่เปิดรับอย่างกว้างมากเสียทีเดียว คือ ต้องมีคุณสมบัติบางประการให้พอเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมได้ เช่น มีความสามารถ มีความฉลาด มีความรอบรู้ เป็นต้น ดังในภาพยนตร์เรื่อง  **Snow White and the Huntsman** ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างตัวละครชายที่เป็นเพียงสามัญชนธรรมดาคนหนึ่งที่เป็นเพียงพรานป่า ชื่อ เอริค ให้เกิดอารมณ์รักต่อเจ้าหญิงสโนว์ไวท์ และสโนว์ไวท์เกิดอารมณ์รักต่อพรานป่าเอริค จะเห็นได้ว่าตัวละครทั้งสองตัวมีชนชั้นที่แตกต่างกัน เอริค เป็นเพียงสามัญชน สโนว์ไวท์เป็นธิดากษัตริย์เอริคจูบเจ้าหญิงให้ฟื้นกลับมามีชีวิตอีกครั้งทั้งที่เรื่องนี้ต้องเป็นตัวละครเจ้าชายซึ่งมีสถานภาพที่เหมาะสมกัน แต่ผู้สร้างได้สร้างความแตกต่างเพื่อพยายามสื่อถึงการเปิดรับให้ทุกชนชั้นมีความเท่าเทียมกันแต่ ผู้ที่จะได้รับความเท่าเทียมต้องมีความสามารถเพื่อไม่ให้บุคคลที่อยู่สูงกว่าเกิดถูกดูหมิ่นได้ อย่างตัวละครเอริค มีความเก่งกล้าทางด้านการต่อสู้สามารถปกป้องตัวเองได้ ข้อนี้ถือเป็นจุดเด่นในตัวสามัญชนธรรมดาอย่างเอริคที่จะสามารถมาอยู่เคียงข้างคอยปกป้องเจ้าหญิงสโนว์ไวท์ได้ แต่ภายในเรื่องผู้สร้างก็ไม่อาจให้ทั้งคู่ยืนเคียงข้างกันได้เนื่องจากเห็นว่ากษัตริย์เป็นชนชั้นที่อยู่สูงสุดและยังมีกลุ่มบุคคลที่ยังไม่เห็นด้วยที่จะเปิดรับผู้ที่มีสถานภาพต่ำกว่าอยู่เคียงข้างกษัตริย์ได้เพราะถือเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนมาก

นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่อง **Hansel & Gretel: Witch Hunters** ผู้สร้างตัวละครเรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นถึงกลุ่มบุคคลที่ต้องการความยอบรับจากคนในสังคม คือ แม่มดขาวและแม่มดอธรรม เปรียบเสมือนเป็นกลุ่มคนชายขอบที่ถูกมองว่าเป็นชนชั้นที่ต่ำกว่า ไม่ได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ส่วนกลุ่มคนในหมู่บ้านรวมถึงตัวละครเกรเทลและฮันเซลเป็นกลุ่มคนที่มีอิทธิพลในสังคม ต้องการให้กลุ่มคนชายขอบหรือกลุ่มแม่มดไม่มีอยู่ในสังคม เพราะกลุ่มคนเหล่านี้อาจสร้างความเดือดร้อนมาให้กับสังคม ซึ่งการแสดงออกทางอารมณ์รักของแม่มดขาวพยายามที่จะสื่อให้ฮันเซลทราบว่าตัวเองเกิดอารมณ์ความรู้สึกอย่างไรแต่ไม่อาจบอกสถานภาพที่แท้จริงได้เนื่องจากกลัวการปฏิเสธ การไม่ถูกยอมรับเพราะต่างกลุ่มกันแต่เธอก็ได้พยายามให้ฮันเซลทราบว่ากลุ่มแม่มดขาวอย่างเธอแตกต่างไปจากกลุ่มแม่มดดำ จึงได้รับการยอบรับจากฮันเซลและบุคคลในหมู่บ้านที่ทราบเรื่อง จึงสะท้อนให้เห็นว่าในปัจจุบันการที่จะถูกยอมรับจากกลุ่มคนที่มีสถานภาพต่างกันได้ต้องมีความสามารถแต่ความสามารถนั้นต้องเป็นไปในทางที่ดีสร้างประโยชน์ให้กับสังคมได้ถึงจะได้รับการยอมรับ อย่างแม่มดขาว ถึงแม้เธอจะเป็นแม่มดมีความสามารถในเรื่องของคาถาเวทมนต์แต่เธอก็ไม่เคยนำมาทำร้ายใครกลับช่วยทำลายกลุ่มแม่มดอธรรมที่เป็นกลุ่มคนชายขอบอีกกลุ่มหนึ่งที่จะนำความเดือดร้อนมาให้กับคนในสังคมและคอยช่วยเหลือฮันเซลคนที่ตัวเองรักซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อสังคมอีกด้วย

2.3การแสดงถึงสายสัมพันธ์ทางครอบครัว

การแสดงถึงบทบาทของอารมณ์รักประเภทนี้จะแตกต่างไปจากอารมณ์รักระหว่างเพศตรงข้ามไปโดยสิ้นเชิง เป็นอารมณ์รักที่สามารถสัมผัสได้จากสายใยความเป็นครอบครัวเนื่องจากปกติคนเราจะถูกปลูกฝังให้รักผู้ที่เป็นเชื้อสายเดียวกัน คือ พ่อ แม่ พี่และน้อง พ่อและแม่เป็นผู้บังเกิดเกล้าที่ทำให้เราเติบโตมาได้จนถึงทุกวันนี้ แม่เป็นผู้ที่ให้กำเนิด พ่อเป็นผู้ที่ทำให้เราเกิดมา พี่และน้องเป็นบุคคลที่เกิดมาจากพ่อแม่คนเดียวกัน สิ่งเหล่านี้เหมือนเป็นสายใยบาง ๆ ที่เชื่อมระหว่างคนภายในครอบครัว อารมณ์รักที่มีให้แก่กันจึงแตกต่างไปจากความรักระหว่างเพศตรงข้ามที่ต้องการจะครองคู่กับคนที่รักเพียงอย่างเดียว อารมณ์รักในประเภทนี้มีความต้องการให้คนในครอบครัวมีความสุข จึงเป็นแรงผลักดันให้คนในครอบครัวโดยเฉพาะผู้ที่เป็นพ่อและแม่มีความคิดที่ไม่อยากให้ลูกลำบาก เกิดความสุขสบาย ทำทุกอย่างเพื่อให้ลูกมีชีวิตที่ดี ส่วนลูกจะให้พ่อแม่เป็นสิ่งที่อยู่เหนือสุดของชีวิตคือ เป็นผู้ที่มีพระคุณต่อเราโดยไม่สามารถหาสิ่งใดมาทดแทนได้ เมื่อพ่อแม่เริ่มแก่เฒ่าต้องดูแลท่านให้ดีที่สุด สิ่งเหล่านี้คือผลของอารมณ์รักที่คนภายในครอบครัวมีให้ต่อกัน

อารมณ์รักที่เกิดขึ้นในลักษณะนี้เหมือนมีบางสิ่งบางอย่างที่คนในครอบครัวสามารถรับรู้ถึงกันได้แม้จะไม่ได้ออกมาทางคำพูด เพียงแค่แสดงออกทางใบหน้าและการกระทำถึงแม้จะยังดูไม่ชัดเจนทำให้เกิดความสับสนอยู่บ้างในบางครั้งแต่สายใยที่มีอยู่ในตัวก็สามารถทำให้เชื่อมต่อถึงกันได้อย่างไม่มีข้อสงสัยถึงแม้เสียงของคนรอบข้างอาจมีความคิดขัดแย้งก็ตาม ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Mirror Mirror** ในช่วงท้ายของภาพยนตร์ผู้สร้างได้สื่อให้เห็นสายใยของพ่อและลูก คือ พระบิดา และสโนว์ไวท์ ในตอนที่ สโนว์ไวท์จะใช้กริชฆ่าอสูรร้าย แต่สโนว์ไวท์ได้เห็นถึงความผิดปกติในสีหน้าและแววตาของอสูรที่พยายามจะสื่ออะไรบ้างอย่างออกมาจึงทำให้สโนว์ไวท์เกิดความสับสนซึ่งด้วยความรักและสายใยที่มีภายในจิตใจจึงทำให้สโนว์ไวท์ไม่เลือกที่จะฆ่าแต่ใช้กริชตัดสายสร้อยที่แขวนอยู่ตรงคอของอสูรแทนจึงปรากฏว่าอสูรร้ายกลายร่างมาเป็นพ่อของสโนว์ไวท์นั้นเอง การกระทำของสโนว์ไวท์และอสูรชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ของความรักของพ่อและลูกที่มีให้ต่อกัน สายใยความเป็นพ่อลูกที่เชื่อมโยงกันและกันอยู่ ซึ่งสโนว์ไวท์สัมผัสได้จากแววตาและท่าทีของอสูรที่ดูมีท่าทีอ่อนน้อมเมื่อมาอยู่ตรงหน้าของเธอ อีกทั้งยังสามารถชี้ให้เห็นว่าถึงแม้ผู้บังเกิดเกล้าของเราจะเปลี่ยนไปในทางที่ไม่ดีสักแค่ไหนเราก็ไม่อาจจะละทิ้งท่านให้อยู่ตามลำพังได้ ดังเช่น สโนว์ไวท์ที่ใช้กริชตัดสร้อย ก็เปรียบเสมือนเป็นมือที่ช่วยพยุงพระบิดาให้ลุกขึ้นออกมาจากความเลวร้ายที่ท่านได้เผชิญอยู่ให้กลับมาสู่ทางที่ดี ภาพยนตร์เรื่อง **Snow White and the Huntsman** ผู้สร้างได้ใส่อารมณ์ความเจ็บปวดของตัวละครร้าย คือ แม่มด ได้ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาอย่างทุกข์ทรมานเนื่องจากน้องชายคนเดียวของตัวเองได้ถูกพรานป่าเอริคฆ่า ด้วยอารมณ์ของรักที่มีให้น้องชายอย่างมหาศาลความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นกับน้องชายแม่มดจึงรับรู้อารมณ์ความรู้สึกเหล่านั้นด้วย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าหากมีผู้ใดมาทำร้ายผู้ที่เป็นบุคคลในครอบครัวของเราให้เจ็บปวดถึงแม้เราจะไม่ได้เป็นฝ่ายที่โดนเองแต่ความเจ็บปวดนั้นเราก็สามารถรับรู้และรู้สึกร่วมได้เป็นผลมาจากอารมณ์รักนั้นเอง หรือ ภาพยนตร์เรื่อง **Ever After: A Cinderella Story** เมื่อพ่อของแดเนียลตาย แดเนียลจึงนำหนังสือ ยูโทเปียที่พ่อซื้อมาให้เป็นเล่มสุดท้ายเป็นของที่ไว้ดูแทนความคิดถึง ซึ่งในการกระทำของแดเนียลถือว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากอารมณ์รักที่มีต่อพ่ออย่างมากจึงเป็นแรงผลักดันให้เธอนำหนังสือเล่มธรรมดาเล่มหนึ่งสำหรับคนอื่น ๆ ทั่วไปแต่มีความพิเศษสำหรับเธอที่รู้เท่านั้นมาไว้เป็นสิ่งที่ดูแทนความรัก ความคิดถึงที่มีต่อพ่อ หนังสือยูโทเปียของแดเนียลจึงเปรียบเสมือนเป็นพ่อที่ได้จากไปแล้ว แต่ยังคอยอยู่เคียงข้างแดเนียลทำให้แดเนียลสามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้ และเป็นสิ่งที่ย้ำเตือนให้แดเนียลรู้ว่าถึงแม้พ่อจะจากไปแล้วแต่พ่อก็ยังคงอยู่ภายในใจของเธอเสมอ

ภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องนี้ถึงแม้จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของพฤติกรรมการกระทำของตัวละครแต่สิ่งที่มีเหมือนกันคือสายใยหรือสายสัมพันธ์ทางครอบครัวที่เกิดจากอารมณ์ของความรักที่ส่งผลให้ตัวละครเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาคือ สโนว์ไวท์ใช้กริชตัดสร้อยที่คออสูรร้ายทั้งที่ควรฆ่า แม่มดรับรู้ถึงความเจ็บปวดอย่างแสนสาหัสที่น้องชายได้รับจากการกระทำของเอริค และแดเนียลเก็บหนังสือยูโทเปียมาเป็นตัวแทนของพ่อ

2.4 การสื่อถึงความสัมพันธ์ของมิตรภาพ

บทบาทของอารมณ์รักในประเภทนี้เกิดจากการแสดงออกทางอารมณ์รักที่ปรากฏได้ในตัวละครที่เป็นเพื่อน กลุ่มคนที่มีความจงรักภักดี เป็นอารมณ์ที่เกิดจากความใกล้ชิดของตัวละครทั้งสองฝ่ายซึ่งที่ต่างฝ่ายต่างมีอารมณ์ความรู้สึกที่ดีต่อกันแต่ไม่ใช่ในเชิงชู้สาว เป็นอารมณ์รักที่ส่งผลให้เกิดการกระทำที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายจะคอยปกป้องซึ่งกันและกันไม่ให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเกิดอันตราย ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Snow White and the Huntsman**  กลุ่มคนแคระทั้งเจ็ดได้พยายามปกป้องสโนว์ไวท์จากแม่มดชั่วร้ายที่คอยไล่ล่าเธอ ในที่สุดก็ช่วยสโนว์ไวท์ไว้ไม่ได้กลุ่มคนแคระจึงพากันเศร้าใจที่ไม่อาจปกป้องเธอได้ ในการกระทำของตัวละครในครั้งนี้ถึงแม้จะมีอารมณ์เศร้ามาประกอบด้วยเมื่อสโนว์ไวท์ตาย แต่ถือว่าเป็นอารมณ์รักของกลุ่มคนที่มีความจงรักภักดีต่อสโนว์ไวท์ เนื่องจากเธอเป็นกษัตริย์ ประชาชนทุกคนย่อมถูกปลูกฝังให้รักกษัตริย์และกลุ่มคนแคระทั้งเจ็ดเชื่อว่าสโนว์ไวท์จะเป็นผู้ที่สามารถปราบแม่มดได้บ้านเมืองจะกลับมาสงบสุขอีกครั้งหนึ่ง เป็นบุคคลที่สามารถจะนำพาชีวิตไปในทางที่ดีได้ จากเหตุผลต่าง ๆ เหล่านี้จึงเป็นส่วนประกอบที่ทำให้เกิดเป็นอารมณ์รักและส่งผลให้เกิดความคิดที่จะปกป้องให้สโนว์ไวท์ปลอดภัยถึงแม้จะต้องเสี่ยงด้วยชีวิตของตนเองก็ตาม หรือในภาพยนตร์เรื่อง **Mirror Mirror** ผู้สร้างได้พยายามสร้างให้เหล่าคนแระทั้งเจ็ดมีส่วนช่วยเหลือในเรื่องของความรักของสโนว์ไวท์เหมือนในนิทานเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ดของพี่น้องกริมม์ที่ยกโลงแก้วให้เจ้าชายทำให้ทั้งคู่ได้ครองรักกันแต่ในภาพยนตร์คนแคระคอยให้กำลังสโนว์ไวท์ที่เจ้าชายจะแต่งงานกับแม่มดเนื่องจากถูกมนต์เสน่ห์และเหล่าคนแคระคอยพูดให้สโนว์ไวท์เกิดความกล้าหาญที่จะช่วงชิงให้คนรักกลับมาเป็นของสโนว์ไวท์โดยมีพวกเขาคอยช่วยเหลือ ซึ่งสามารถสังเกตได้ว่าเหตุผลที่เหล่าคนแคระต้องแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ออกมาเพราะเกิดจากอารมณ์รักและความผูกพันที่มีต่อสโนว์ไวท์ไม่อยากให้สโนว์ไวท์ต้องเกิดความเจ็บปวดจากความผิดหวัง ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้มีความเหมือนกันในส่วนที่อารมณ์รักได้มีบทบาทในการสร้างมิตรภาพที่ดีเหล่านี้ออกมาเป็นมิตรภาพที่เกิดจากความจงรักภักดี ทั้งนี้ยังทำให้เห็นว่าการสร้างมิตรภาพที่ดีต้องเกิดจากอารมณ์รักของทั้งสองฝ่ายมีให้ต่อกันอย่างจริงใจไม่ทำร้ายกันคอยปกป้องดูแลกันในยามที่เกิดปัญหา

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นลักษณะบทบาทอารมณ์รักที่ปรากฏให้เห็นผ่านจากตัวละครในภาพยนตร์ที่สร้างจากนิทานกริมม์ จะเห็นได้ว่าอารมณ์รักไม่ใช่เป็นเพียงอารมณ์ที่ทำให้ตัวละครรู้สึกเพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่ยังส่งผลมาถึงความคิด การตัดสินใจ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งของตัวละคร อารมณ์รักเปรียบเสมือนเครื่องมือชนิดหนึ่งที่เราต้องการนำมาใช้เป็นเหตุผลเพื่อทำให้เรากล้าที่จะแสดงออกทางความรู้สึกโดยไม่ต้องนึกถึงผลตามมา เป็นส่วนช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความคิดของผู้สร้างที่ต้องการสะท้อนสภาพทางสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

**3**.**บทบาทของอารมณ์กลัว**

อารมณ์ประเภทนี้เป็นอารมณ์ที่ปรากฏในเฉพาะตัวละครที่ได้รับการถูกกระทำจากตัวละครอีกฝ่าย และรู้สึกว่าตัวเองนั้นไม่ได้รับความปลอดภัย กำลังถูกคุกคามจากตัวละครที่ประสงค์ร้าย จะปรากฏให้เห็นได้ทั้งตัวละครที่เป็น นางเอก และพระเอก หรือตัวละครที่เป็นตัวร้ายในเรื่อง ซึ่งการแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละครแสดงให้เห็นบทบาทของอารมณ์กลัวดังต่อไปนี้

3.1 การสร้างตัวตนให้ดำรงอยู่ได้ภายในสังคม

การแสดงออกทางอารมณ์ผ่านพฤติกรรมที่ได้ทำให้เห็นถึงบทบาทของอารมณ์กลัวในหัวข้อนี้ เป็นการแสดงออกที่ตัวละครพยายามทำให้เกิดการยอมรับจากสังคมที่ได้ดำรงอยู่ ไม่เป็นบุคคลที่ถูกมองข้าม ดังใน ภาพยนตร์เรื่อง **Snow White and the Huntsman** พระราชินีเกิดอารมณ์กลัวที่ตัวเองจะแก่ชราลงจึงได้แสดงพฤติกรรมอันชั่วร้ายคือ ให้ทหารนำพาหญิงสาวบริสุทธิ์ให้เธอนำความสาวมาทำให้เธอเป็นอมตะและหนึ่งในนั้นก็คือสโนว์ไวท์ อารมณ์กลัวของพระราชินีแสดงให้เห็นถึงการพยายามดิ้นรนสร้างตัวเองให้มีความสวยความงามอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคมว่าเธอเป็นสาวงามที่สุด จากการปลูกฝังทางคำสอนของผู้เป็นแม่ว่าความงามเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวเราจะได้ในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งจากการสร้างตัวละครในรูปแบบนี้แสดงให้เห็นถึงในสังคมปัจจุบันคนส่วนใหญ่จะให้คุณค่าหรือให้การยอมรับผู้หญิงที่สวยมากกว่าผู้หญิงที่ไม่มีความสวยจึงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้หญิงในสังคมปัจจุบันทำการศัลยกรรมมากขึ้นเพื่อให้ตัวเองเป็นที่ยอมรับในสังคมก็เหมือนกับพระราชินีที่นำความสาวของหญิงสาวบริสุทธิ์มาทำให้ตัวเองดูสวยงามตลอดเวลา

3.2 การก่ออาชญากรรมทางเพศ

การแสดงออกทางอารมณ์กลัวของตัวละครจากพฤติกรรมที่ได้สื่อสารออกมาในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงการก่ออาชญากรรมทางเพศที่มักเกิดขึ้นบ่อยครั้งในสังคม ซึ่งเห็นได้จากอารมณ์กลัวของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง **Hard Candy กับดักลวงเลือด** แจฟฟ์ถูกเฮรี่ย์ทรมานด้วยวิธีต่างๆนานา จึงทำให้แจฟฟ์หวาดกลัวอย่างมากไม่อาจคาดเดาได้ว่าเด็กสาวเฮรี่ย์จะทรมานตนเองในวิธีใดอีกจนมาถึงวิธีที่ทำให้แจฟฟ์เสียชีวิตได้คือการตัดอวัยวะเพศซึ่งการกระทำในครั้งนี้ของเฮลี่ย์เป็นการลงโทษเพื่อไม่ให้แจฟฟ์ไปข่มขืนเด็กสาวคนไหนอีก ซึ่งการกระทำที่รุนแรงของเฮลี่ย์ได้สร้างอารมณ์กลัวให้กับแจฟฟ์โดยมีผลมาจากแจฟฟ์ได้ฆ่าข่มขืนเด็กสาว เฮลี่ย์เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนความคิดของผู้สร้างที่ต้องการให้หยุดการกระทำที่ก่อให้เกิดอาชญากรรมทางเพศในสังคมจึงได้สร้างตัวละครเฮลี่ย์มาทรมานแจฟฟ์ เพื่อทำให้แจฟฟ์เห็นโทษจากการกระทำของตัวเองและไม่ทำให้แจฟฟ์ไปก่ออาชญากรรมทางเพศได้อีก ซึ่งแจฟฟ์เปรียบเสมือนตัวบุคคลที่ทำผิดที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นมาเป็นตัวแทนของคนที่ก่ออาชญากรรมทางเพศ

3.3 สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลต่อเด็ก

การแสดงพฤติกรรมของตัวละครนอกจากจะแสดงให้เห็นบทบาทของอารมณ์ไนเรื่องของ การสร้างตัวตนให้ดำรงอยู่ได้ภายในสังคม การก่ออาชญากรรมทางเพศแล้วยังแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อเด็ก คือ ในปัจจุบันสังคมเต็มไปด้วยสิ่งที่ดีและไม่ดีหากเด็กได้รับการดูแลที่ดีอย่างไม่เพียงพออาจทำให้เด็กเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งไม่ดีเหล่านั้นได้เนื่องจากยังขาดวุฒิภาวะ ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Hansel & Gretel: Witch Hunters** ในช่วงท้ายของเรื่องเมื่อถึงเวลาพระจันทร์เต็มดวงเหล่าแม่มดจึงมาพร้อมกันตามที่ได้นัดหมายไว้เพื่อมาทำพิธีให้ตัวเองเป็นอมตะรอดจากการถูกฆ่าเอ็ดเวิร์ดได้นำพาตัวเด็กทั้ง 12 คนที่ถูกจับมาเพื่อประกอบพิธีระหว่างการเดินของเด็ก ๆ ทั้งหลายไปที่หม้อต้มที่ได้จัดเตรียมไว้พบเห็นแม่มดต่าง ๆ ที่หน้าตาน่ากลัวและอัปลักษณ์จึงเกิดอาการกลัวยังเห็นได้ชัด เห็นได้จากอาการตกใจ หวาดผวาและการก้าว ๆ อย่างรีบร้อนของเด็ก ๆ ในการกระทำของเด็กเกิดจากอารมณ์กลัวที่ได้พบเห็นกลุ่มชนที่แปลกประหลาดอย่างที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน เด็กยังไม่รู้จักวิธีป้องกันตนเองมีวุฒิภาวะยังไม่มากจึงทำได้เพียงการก้าวเท้าอย่างเร่งรีบซึ่งก็ถือว่าเป็นการปกป้องตัวเองเพื่อให้รอดพ้นจากกลุ่มชนเหล่านั้น แต่การก้าวอย่างเร่งรีบอาจทำให้เด็กเลือกก้าวไปในทางที่ผิดได้ คือ ถึงแม้เด็กจะพยายามหลีกหนีจากกลุ่มชนเหล่านั้นไปให้ไกลที่สุดแต่การก้าวนั้นเป็นการก้าวไปในทางที่พาตัวเองไปสู่ความตาย กลุ่มชนแปลกประหลาดที่มีท่าทางน่ากลัวเหมือนเป็นสิ่งไม่ดีที่เด็กสามารถพบเจอได้ในสังคมที่อาจถูกล่อลวงจากคนไม่ดีนำพาเด็กไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ดีได้ ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างตัวละครที่มีนัยยะแฝงบางอย่างที่ต้องการสื่อถึงสภาพทางสังคมที่เด็กสามารถพบเจอได้และไม่สามารถหลีกหนีจากสิ่งไม่ดีเหล่านั้นได้ด้วยตัวเองต้องมีผู้ใหญ่คอยชี้นำทางและช่วยเหลือ ซึ่งก็คือผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างตัวละครฮันเซลมาช่วยให้เด็ก ๆ ปลอดภัยจากการถูกจับ ก็เหมือนเป็นผู้ใหญ่ที่มาชี้นำทางให้เด็กเลือกในสิ่งที่ถูกต้อง

**4.บทบาทของอารมณ์พึงพอใจ**

อารมณ์ประเภทนี้เป็นอารมณ์ที่ปรากฏให้เห็นอยู่ในตัวละครบางตัวที่ได้ทำบางอย่างจนประสบผลสำเร็จ และเกิดความพึงพอใจในสิ่งที่ตนเองนั้นได้กระทำลงไป หรือได้บางสิ่งบางอย่างมาที่สามารถทำให้ตัวละครอีกตัวละครหนึ่งมีความเปลี่ยนแปลงไปทั้งชีวิต และเป็นอาการที่ตัวละครบางตัวได้กลับมาพบเจอกันอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งไม่คาดคิดว่าจะได้เจอกันอีก หรือไม่คาดคิดว่าจะได้เจอกันในสถานที่ที่คาดไม่ถึง ซึ่งอารมณ์พึงพอใจที่ปรากฏออกมาให้เห็นผ่านทางการแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละครมี คือ อารมณ์พึงพอใจที่ได้พบเจอกัน อารมณ์พึงพอใจที่เกิดขึ้นในประเภทนี้เป็นอารมณ์ที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีความจำเป็นต้องห่างกันไกล เช่น พลัดพรากจากกัน ต้องออกไปทำธุรกิจเพื่อดูแลคนในครอบครัว เป็นต้น ซึ่งการแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละครแสดงให้เห็นบทบาทของอารมณ์พึงพอใจใจดังต่อไปนี้

4.1 สร้างความผูกพันของสายสัมพันธ์ครอบครัว

การแสดงพฤติกรรมของตัวละครได้แสดงบทบาทของอารมณ์พึงพอใจที่สื่อให้เห็นสายสัมพันธ์ทางครอบครัวได้อย่างชัดเจน โดยตัวละครจะแสดงออกมาทั้งทางใบหน้า คือ รอยยิ้มที่เกิดจากอารมณ์ดีใจที่ได้รับในสิ่งที่ตัวเองต้องการ การแสดงออกทางการกระทำ คือ การวิ่งเข้าไปกอดกับบุคคลอันเป็นที่รัก การแสดงออกทางคำพูดที่แสดงให้เห็นถึงความคิดถึง ความดีใจที่ได้พบกัน ดังในภาพยนตร์เรื่อง  **Ever After: A Cinderella Story** ในช่วงการเริ่มเรื่องพ่อของแดเนียลกลับมาจากการทำธุระที่ต่างเมือง แดเนียลได้เห็นพ่อกลับมาบ้านจึงแสดงความดีใจด้วยกอดและจูบผู้เป็นพ่อ จึงทำให้จิตใจของคนทั้งคู่เต็มไปด้วยความสุข ในการกระทำครั้งนี้จะเห็นได้ว่าเป็นผลมาจากอารมณ์ความดีใจที่คนทั้งสองมีให้ซึ่งกันและกัน ถึงจะมีอารมณ์รักเข้ามาเกี่ยวข้องคือ ความรักของพ่อและลูกแต่จะเห็นว่าอารมณ์ดีใจชัดเจนที่สุดเป็นอารมณ์ที่ทั้งคนรอและคนที่ไปต่างมีจิตใจมุ่งหวังเดียวกันคือ การได้พบเจอหน้ากันอีกครั้งของตัวละคร ซึ่งทำให้เห็นถึงความเป็นห่วง ความห่วงหาที่เห็นได้จากพฤติกรรมที่ออกมาของตัวละคร ถึงแม้สภาพแวดล้อมของแดเนียลจะเต็มไปด้วยผู้คนรอบกายแต่ก็ไม่เหมือนการที่ได้รับความรู้สึกอบอุ่นที่ได้จากผู้เป็นพ่อแท้ ๆ **ภาพยนตร์เรื่อง Mirror Mirror** ในช่วงท้ายของเรื่อง สโนว์ไวท์ได้ตัดสินใจใช้ดาบประจำตัวที่พระบิดาได้มอบให้ก่อนที่จะหายสาบสูญไปในครั้งที่ออกไปปราบอสูรร้ายในป่าที่ได้ยินมาจากราษฎร ทันใดนั้นเกิดแสงสว่างขึ้นมาในพริบตาปรากฏเป็นร่างที่คุ้นตา คือ พระราชบิดา ของสโนว์ไวท์นั้นเอง สโนว์ไวท์เห็นดังนั้นดีใจมากจึงรีบโผเข้ากอดพระบิดาผู้เป็นที่รักยิ่งการกระทำของตัวละครสื่อให้เห็นชัดถึงอารมณ์พึงพอใจที่เกิดขึ้นเป็นอย่างมากจึงส่งผลให้ตัวแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกไปเช่นนั้นเพื่อเป็นการสื่อว่าดีใจมากขนาดไหนและเป็นการสื่อว่าตัวละครสโนว์ไวท์ไม่คิดว่าจะได้เจอพ่อของเธออีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากไม่ได้พบเจอกันมาเป็นเวลานานและสโนว์ไวท์คิดว่าพระบิดาได้เสียชีวิตไปแล้ว เป็นภาพยนตร์อีกหนึ่งเรื่องที่แสดงถึงบทบาทของอารมณ์พึงพอใจที่มีความผูกพันธ์ของสายสัมพันธ์ครอบครัวระหว่าง พ่อและลูก ภาพยนตร์เรื่อง **Hansel & Gretel: Witch Hunters** ในตอนที่ฮันเซลและ เกรเทลพยายามออกตามหากันและกัน สุดท้ายก็ได้มาเจอกันที่บ้านเก่าของตัวเอง ทำให้ทั้งคู่นั้นเกิดอารมณ์ความรู้สึกพึงพอใจที่ได้เจอกันอีกครั้งหนึ่ง อารมณ์ดีใจที่เกิดขึ้นจากตัวละครทั้งสองเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความเป็นห่วงที่ได้พลัดพรากจากกันไปเมื่อได้ออกไปทำตามหน้าที่และทั้งคู่เป็นพี่น้องที่เติบโตมาด้วยกันโดยไม่มีพ่อและแม่จึงส่งผลต่อจิตใจของตัวละครเป็นอย่างมากเมื่อได้พบเจอกันอีกครั้ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ถึงแม้จะไม่ใช่สายสัมพันธ์พ่อลูกเหมือนภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่ได้กล่าวมาในข้างต้น แต่ก็เป็นสายสัมพันธ์ทางครอบครัวที่ตัวละครทั้งสองตัวมีสถานภาพเป็นพี่น้องกัน บุคคลในครอบครัวที่เกิดจากแม่คนเดียวกันย่อมได้รับการปลูกฝังให้รักกัน ช่วยเหลือกัน จึงเกิดเป็นสายใยความสัมพันธ์ทางครอบครัวอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งชี้ให้เห็นว่าไม่ได้มีเฉพาะ พ่อ แม่ ลูก แต่ยังรวมไปถึงบุคคลที่เกิดจากแม่นเดียวกันด้วย

4.2 ความผูกพันของมิตรภาพ

ตัวละครได้แสดงพฤติกรรมที่สื่อถึงบทบาทของอารมณ์พึงพอใจในประเภทนี้ด้วยการแสดงออกทางพฤติกรรมด้วยการร่วมมือร่วมใจในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบผลสำเร็จ การแสดงออกด้วยการสร้างความฮึกเฮิม ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Snow White and the Huntsman** เมื่อสโนว์ไวท์ได้ฟื้นขึ้นหลังจากที่ได้กินแอปเปิ้ลอาบยาพิษเข้าไปทำให้ประชาชนเกิดอารมณ์พึงพอใจและดีใจเป็นอย่างมากที่เห็นความหวังสุดท้ายที่สามารถจะต่อสู้กับพระราชินีที่ชั่วร้ายได้กลับฟื้นคืนมาอีกครั้งจึงก่อให้เกิดความฮึกเหิมภายในใจที่มีความต้องการต่อสู้เพื่อให้ได้เมืองที่สงบสุขคืนมาอีกครั้งและเพื่อปกป้องความหวังหนึ่งเดียวให้ได้รับความปลอดภัยเพื่อส่งเธอได้กลับขึ้นไปครองราชบัลลังก์ จากการแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ของตัวละครได้แสดงให้เห็นว่าอารมณ์พึงพอใจไม่จำเป็นที่จะแสดงออกมาให้เห็นทางการกอดเพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่ยังสื่อให้เห็นว่าอารมณ์พึงพอใจยังมีอิทธิพลส่งผลทำให้คนเราแสดงพฤติกรรมความกล้าหาญที่มีอยู่ภายในตัวได้อีกด้วย ซึ่งเป็นความผูกพันของมิตรภาพอย่างหนึ่งที่สโนว์ไวท์ได้รับจากประชาชน

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นบทบาททางอารมณ์พึงพอใจ คือ ความผูกพันของสายสัมพันธ์ครอบครัว และความผูกพันของมิตรภาพ ซึ่งเห็นได้จากการกระทำที่แสดงออกมาให้เห็นของตัวละครในภาพยนตร์ที่มี ความต้องการพบกับบุคคลอันเป็นที่รัก การเฝ้ารอคอยที่เมื่อไรจะได้เจอกันอีกครั้งถือว่าเป็นความทุกข์ทรมานอย่างหนึ่งที่ตัวละครได้รับก่อนที่จะได้เจอกัน นอกจากนี้อารมณ์พงพอใจยังเป็นส่วนที่ช่วยให้คนเรากล้าแสดงออกถึงความกล้าหาญ กล้าแสดงจุดยืนของตัวเองที่เป็นไปในทางที่ถูกต้อง

**5.บทบาทของอารมณ์เศร้าเสียใจ**

อารมณ์ประเภทนี้เป็นอารมณ์ที่แสดงถึงความเศร้าโศก ความผิดหวัง ที่ได้รับจากสิ่งรอบข้างซึ่งในบางครั้งอาจมีการแสดงพฤติกรรมออกมาด้วยการร้องไห้ หลีกออกไปอยู่คนเดียวซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีผลกระทบต่อจิตใจและความคิดของตัวละครเป็นอย่างมาก ซึ่งอารมณ์เศร้าที่ปรากฏออกมาให้เห็นผ่านทางการแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละคร คือ อารมณ์เศร้าเสียใจที่เกิดจากความสูญเสีย เป็นอารมณ์ที่สร้างความทรมานภายในจิตใจของตัวละครเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นสูญเสียทั้งของรักหรือบุคคลอันเป็นที่รักไปล้วนสร้างความเศร้าให้กับตัวละครทั้งสิ้นและอารมณ์เศร้าที่เกิดขึ้นนี้มักทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรม ออกมาด้วยการร้องไห้และไม่ฟังเสียงจากบุคคลรอบข้างเนื่องจากอยู่ในอาการที่ไม่อยากยอมรับในความเป็นไปในเหตุการณ์ที่ได้เจอ ซึ่งบทบาทของอารมณ์เศร้าเสียใจ คือ พฤติกรรมการหลีกเลี่ยงออกจากสังคม

5.1 พฤติกรรมการหลีกเลี่ยงออกจากสังคม

การแสดงออกทางพฤติกรรมเพื่อแสดงอารมณ์เศร้าเสียใจของตัวละครในภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สื่อให้เห็นคนเราเมื่อเกิดอารมณ์สิ่งที่จะทำคือ การร้องไห้ และพยายามหลีกเลี่ยงออกห่างจากบุคคลรอบข้างมีความต้องการที่อยากอยู่คนเดียว เป็นพฤติกรรมที่ตัวละครพยายามหลีกเลี่ยงออกจากสังคมเมื่อเกิดอารมณ์เศร้าเสียใจ ดังในภาพยนตร์เรื่อง **Ever After: A Cinderella Story** ภาพยนตร์เรื่องนี้ถึงแม้จะเป็นเรื่องราวความรักของแดเนียลกับเจ้าชายเฮนรี่แต่ในภาพยนตร์ก็ไม่อาจสร้างให้มีความสุขสมหวังได้ทุกครั้ง ในภาพยนตร์ต้องมีความผิดหวัง ความเศร้า เพื่อทำให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ตัวละครได้แสดงพฤติกรรมสื่ออารมณ์ของความเศร้าเสียใจ ในตอนที่พ่อของแดเนียลได้เกิดผลัดตกจากหลังม้าซึ่งผู้วิจัยคาดว่าเกิดจากอาการที่พ่อของแดเนียลป่วยแล้วอาการกำเริบขึ้นขณะขี่ม้าออกจากบ้าน เมื่อแดเนียลเห็นจึงรีบวิ่งมาหาผู้เป็นพ่อด้วยอาการที่ตกใจในไม่ช้าพ่อของแดเนียลก็สิ้นลมหายใจ แดเนียลแสดงอารมณ์เศร้าด้วยการร้องไห้และโอบกอดผู้เป็นพ่อไว้อย่างสุดชีวิต ใครมาห้ามก็ผลักคนเหล่านั้นออกไปเนื่องจากความเศร้าที่เห็นผู้เป็นพ่อสิ้นไปต่อหน้าต่อตาอยากจะกอดพ่อเอาไว้ให้นานที่สุดและด้วยความที่ยังเป็นเด็กจึงได้แสดงความก้าวร้าวออกมาบ้างเล็กน้อย จากการกระทำของแดเนียลแสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์ที่พ่อได้เสียชีวิตเป็นเหตุการณ์ที่เธอยังไม่สามารถรับได้เนื่องจากเธอเหลือพ่อเพียงคนเดียวในชีวิต นับจากนี้เธอต้องใช้ชีวิตเพียงคนเดียวถึงแม้จะมีแม่เลี้ยงคอยดูแลแต่ความสัมพันธ์ที่มีนั้นไม่เหมือนพ่อแม่แท้ ๆ ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงส่งผลให้เธอแสดงพฤติกรรมที่ไม่มีความต้องการให้ใครมายุ่งเกี่ยวกับเธอและพ่อของเธอซึ่งถือว่าเป็นการแสดงพฤติกรรมการหลีกเลี่ยงออกจากสังคมอย่างหนึ่งเช่นกัน ภาพยนตร์เรื่อง **Mirror Mirror**  ถึงแม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีความสนุกสนานมากแต่ก็ยังมีความเศร้าที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้วางไว้เพื่อทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความน่าชมมากยิ่งขึ้น โดย อารมณ์เศร้าเสียใจที่ปรากฏในภาพยนตร์ คือ สโนว์ไวท์ทราบจากคนแคระทั้งเจ็ดว่าพระราชินีจะอภิเษกกับเจ้าชายที่เธอรักจึงทำให้เธอรู้สึกเศร้าเสียใจ สโนว์ไวท์จึงแสดงอาการออกมาทางพฤติกรรมด้วยการร้องไห้และหลีกหนีออกมาอยู่คนเดียว การแสดงออกทางพฤติกรรมของสโนว์ไวท์เป็นการแสดงออกจากความรู้สึกผิดหวังกับสิ่งที่ได้ยิน จึงเกิดอารมณ์เศร้าใจที่คนที่รักไปแต่งงานกับคนอื่น เป็นเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่อจิตใจจึงทำให้สโนว์ไวท์แสดงพฤติกรรมหลีกเลี่ยงจากคนในสังคม

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องทีได้ยกมานี้เป็นภาพยนตร์ที่ตัวละครแสดงพฤติกรรมทางอารมณ์เศร้าเสียใจออกผ่านทางการกระทำโดยการหลีกเลี่ยงจากบุคคลรอบตัวถึงแม้จะมีวิธีที่แตกต่างกันแต่ก็ทำให้เห็นถึงบทบาทของอารมณ์เศร้าได้อย่างชัดเจนจะพบว่าตัวละครทั้งสองเรื่องตกอยู่ในอาการที่ไม่อาจจะรับได้เมื่อได้สูญเสียบุคคลที่เป็นที่รักไป ทั้งเป็นการสูญเสียโดยไม่อาจกลับมาได้อีกแล้วและการสูญเสียไปให้กับตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตนจึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ตัวละครเกิดอารมณ์เศร้าและเกิดความคิดที่จะแสดงอารมณ์ความรู้สึกในการกระทำลักษณะแบบนั้น คือ การร้องไห้ การหลีกหนีออกมาอยู่ตัวคนเดียว

บทบาทอารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนั้นจะพบได้ว่าอารมณ์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อขึ้นอยู่สิ่งที่ได้เจอในช่วงเวลานั้นของตัวละคร อารมณ์เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาเพื่อเป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนเองให้ตัวละครอื่น ๆ ทราบซึ่งการแสดงออกของอารมณ์มักจะมีเหตุผลคอยผลักดันให้ตัวละครกระทำเช่นนั้นออกไปและการแสดงอารมณ์เหล่านั้นออกมาเป็นเหมือนตัวแทนความคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมเพื่อทำให้ผู้ที่ชมได้ทราบถึงความคิดของผู้สร้างเเพราะภาพยนตร์เป็นช่องทางหนึ่งที่สามารถทำให้บุคคลเกิดความคล้อยตามไปกับความคิดของผู้ที่ต้องการให้มีการปรับเปลี่ยนตามความต้องการของตนเองหรือทำให้เกิดข้อคิดและตระหนักในสิ่งที่กำลังเป็นอยู่ให้มากขึ้น

**บทบาทของอารมณ์กับสังคมวัฒนธรรม**

จากการวิเคราะห์บทบาทอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์ที่สร้างจากนิทานกริมม์นอกจากจะแสดงให้เห็นถึงบทบาทของอารมณ์ในด้านต่าง ๆ แล้วยังพบว่าอารมณ์ที่ผู้สร้างได้ใส่ลงไปในตัวละครยังสามารถสื่อสารให้เห็นถึงในนัยยะทางสังคมวัฒนธรรม ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

**1.การขับเข็นความต่างและความเสมอภาคทางชนชั้น**

อารมณ์ในภาพยนตร์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สรรค์สร้างลงไปในตัวละครแต่ละตัวได้สะท้อนให้เห็นถึงชนชั้นทางสังคม ซึ่งหมายถึง การที่บุคคลในสังคมได้ถูกจัดแบ่งเป็นชั้น ๆ โดยมีระบบของอันดับชี้ให้เห็นว่า คนที่อยู่ในตำแหน่งหรือฐานะนั้น ๆ มีเกียรติหรือได้รับการยกย่องอยู่ในอันดับที่สูงกว่า เท่ากัน หรือต่ำกว่าบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่อยู่ในฐานะอื่น ๆ ในสังคมเดียวกัน บุคคลที่มีฐานะทางสังคมคนละชั้นจะมีความเท่าเทียมกันในสิทธิหน้าที่ ความรับผิดชอบ อำนาจ อิทธิพล แบบแผนชีวิต ตลอดจนความสะดวกสบาย ความมีหน้าที่ในสังคมแตกต่างกับ (baanjomyut, 2543 : ออนไลน์) ซึ่งอย่างในภาพยนตร์เรื่อง **Snow White and the Huntsman** เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างมาจากนิทานเรื่อง สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ซึ่งผู้สร้างได้สร้างมาฉากหนึ่งที่แสดงถึงอารมณ์ของความรักสามัญชนคนธรรมดาอย่างนายพรานที่ได้จูบผู้หญิงที่มีศักดิ์เหนือกว่าตนเองคือเจ้าหญิงสโนว์ไวท์ อารมณ์รักของเอริคทำให้เขากล้าที่จะทำถึงแม้จะรู้ว่าไม่ควรทำ อารมณ์เหมือนเป็นแรงผลักดันให้เราทำสิ่งใดสิ่งที่เราไม่เคยคิดที่จะกล้าทำมาก่อน ผู้สร้างพยายามสื่อให้เห็นว่าบทบาทของอารมณ์รักนั้นเมื่อผู้ใดรู้สึกแล้วถึงแม้จะทราบว่าอีกคนหนึ่งจะสูงกว่าแต่ก็ไม่สามารถหักห้ามใจตนเองให้อยู่ในทางที่ถูกต้องได้ บทบาทของอารมณ์รักของภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าความรู้สึกไม่อาจแบ่งแย่งทาง ชนชั้นได้ ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมเสมอภาคกันไม่ว่าจะเป็นผู้ทีมีฐานะหรือไม่มีฐานะ ซึ่งหากเป็นในนิทานกริมม์จะเห็นได้ว่าเจ้าหญิงจะรู้สึกรักได้แต่กับผู้ที่เป็นเจ้าชายเท่านั้นซึ่งหากเป็นบทบาทอารมณ์รักในนิทานกริมม์จะเห็นได้ว่า ผู้ที่มีฐานะเหมือนกันเท่านั้นถึงจะมีสิทธิเท่าเทียมกัน นอกจากนี้การกระทำของเอริคยังสื่อ ให้เห็นว่าความรักต่างชนชั้นกันเริ่มเปิดกว้างมากขึ้นแต่ก็ยังไม่ได้รับการยอมรับเสียทีเดียวเนื่องจากยังมีบุคคลอื่นที่ยังไม่เห็นด้วยอยู่มากเห็นได้จากการที่ตัวละครทั้งสองคือเอริคและสโนว์ไวท์มีอารมณ์รักให้แก่กัน คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันแต่เมื่อถึงเวลาครองราชย์เป็นกษัตริย์เอริคกลับไม่ได้ยืนอยู่เคียงข้าง สโนว์ไวท์ซึ่งบ่งบอกให้รู้ว่าถึงแม้ความรักต่างชนชั้นกันเริ่มเป็นที่ยอมรับแล้วแต่ก็ยังไม่เปิดรับเสียทีเดียวเลยเนื่องจากยังมีกลุ่มคนที่ถือว่าคนที่มีชนชั้นสถานภาพใกล้เคียงกันต้องเป็นผู้ที่เหมาะสมกันมากที่สุด อีกทั้งตัวละครมีฐานะที่สูงกว่ามากจึงเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนที่จะจัดให้คนที่ต่างสถานภาพทางชนชั้นยืนอยู่เคียงกันอย่างเปิดเผย หรือภาพยนตร์เรื่อง **Ever After: A Cinderella Story**  คือในด้านของอารมณ์โกรธของลูกสาวแม่เลี้ยง คือ มากาเร็ต ทำให้เห็นว่าผู้ที่มีอำนาจที่เหนือกว่าอีกคนสามารถที่จะทำอะไรกับอีกฝ่ายก็ได้ เช่น ระหว่างเจ้านายกับลูกน้อง การแสดงออกทางอารมณ์จะแตกต่างกันซึ่งจะเห็นได้ในสังคมปัจจุบัน ที่เจ้านายสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้มากกว่าผู้ที่เป็นลูกน้อง ทั้งวาจา และการกระทำ นอกจากนี่ยังแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่ผู้ที่มีอายุอ่อนกว่าจะไม่ควรแสดงปฏิกิริยาที่ไม่ดีต่อผู้ที่อาวุโสกว่าซึ่งเห็นได้จากที่แดเนียลแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีใส่ผู้ใหญ่คือแม่เลี้ยง ที่มาแสดงความเป็นเจ้าของชุดแต่งงานของแม่แดเนียล แดเนียลจึงถูกแม่เลี้ยงทำโทษด้วยการกักขังเธอภายในห้อง สื่อให้เห็นว่าถึงแม้ผู้ใหญ่จะเป็นฝ่ายที่ผิดแต่ผู้ที่มีอายุน้อยก็ไม่สมควรที่จะแสดงกิริยาไม่ดี ถึงอย่างไรการแสดงออกเช่นนั้นผู้อายุน้อยมักเป็นฝ่ายที่ดูไม่ดีเสมอ

**2.การแบ่งแยกสถานภาพทางเพศ**

อารมณ์เป็นสิ่งที่มีอยู่ภายในตัวกันทุกคนไม่ว่าจะเป็นเพศหญิงหรือเพศชาย แต่ผู้หญิงเมื่อเกิดอารมณ์ความรู้สึกสิ่งใดแล้วไม่อาจเปิดเผยออกมาตรงๆได้เหมือนกับผู้ชาย ซึ่งในทางสังคมมองว่าหากเพศหญิงเป็นฝ่ายที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกก่อนจะเป็นผู้หญิงที่ไม่ดีอย่างเช่นคนในสังคมไทย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง **Ever After: A Cinderella Story** เป็นเรื่องของแดเนียลและเจ้าเฮนรี่ ผู้สร้างได้สร้างความแตกต่างทางความคิดในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกสำหรับผู้หญิง ผู้สร้างได้สร้างให้แดเนียลเป็นผู้หญิงที่กล้าคิด กล้าพูด จึงทำให้เห็นว่าเมื่อเธอเกิดอารมณ์รักขึ้นมา อารมณ์จึงเป็นแรงผลักดันทำให้เธอทำทุกอย่าง เช่น หนีออกไปเจอกับเจ้าชาย กล้าที่จะต่อว่าแม่เลี้ยงเมื่อแม่เลี้ยงคิดที่จะจับคู่ให้ลูกสาวของตัวเองได้คู่กับเจ้าชาย เป็นต้น อารมณ์รักผลักดันให้เธอพยายามที่จะไขว่คว้าความรักในครั้งนี้มาให้ได้ ซึ่งเป็นการกระทำคนส่วนใหญ่ในสังคมไม่ค่อยที่จะยอมรับเนื่องจากจะถูกว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ผู้หญิงที่ดีควรที่จะรอให้ฝ่ายชายมาบอกรักหรือแสดงการกระทำที่สื่อว่ารักตนเองจะดีกว่าที่ผู้หญิงเป็นฝ่ายแสดงออกเอง ซึ่งสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าบทบาทของอารมณ์ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายหญิงหรือฝ่ายชายมีสิทธิ์เสมอกันทั้งการกระทำและความรู้สึก หรืออารมณ์ยังทำให้เห็นถึงการถูกกดขี่ข่มเหงของเพศหญิงที่โดนเพศชายกระทำ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึง ความนิยมการใช้ความรุนแรงต่อเพศหญิงของเพศชายในปัจจุบัน

**3.กรอบของช่วงวัยกับการแสดงออกทางอารมณ์**

ในสังคมทั้งอดีตและปัจจุบันผู้ที่มีอายุน้อยกว่าต้องเคารพต่อผู้ที่มีอายุมากกว่าการแสดงออกทางพฤติกรรมต้องไม่ก้าวร้าวต่อผู้ใหญ่ จึงสามารถทำให้เห็นว่าการแสดงออกของผู้ใหญ่จะมีความตรงไปตรงมากว่าผู้ที่เด็กกว่าเสมอ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง **Mirror Mirror** อารมณ์โกรธของพระราชินีที่เมื่อเห็นสโนว์ไวท์ออกมาจากห้อง พระราชินีโกรธมากจึงไล่ให้เธอกลับไปอยู่ในห้องซึ่งสโนว์ไวท์ไม่สามารถที่จะคัดค้านได้เนื่องจากพระราชิมีศักดิ์เป็นแม่เลี้ยงจึงจำต้องยอมจำนนเดินกลับไปที่ห้องของตนเอง หรืออารมณ์ความเศร้าเสียใจในนิทานกริมม์เรื่องซินเดอเรลล่า ที่เธอไม่อาจพูดหรืออธิบายแม่เลี้ยงได้ถึงความรู้สึกอึดอัด หรือไม่ได้รับความเป็นธรรมจากผู้ที่เป็นแม่เลี้ยงจึงได้แต่เพียงไปนั่งร้องไห้ด้วยความโศกเศร้าแต่เพียงผู้เดียว จึงทำให้เห็นว่าบทบาททางอารมณ์สำหรับผู้ที่มีอายุมากกว่ากับผู้ที่มีอายุน้อยกว่านั้นแตกต่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมทางสังคมที่เด็กไม่มีสิทธิเท่าเทียมกับผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่จะเลือกให้เด็กทำในสิ่งที่ตนเองคิดว่าถูกต้องเสมอถึงแม้จะไม่ใช่ความต้องการของเด็กก็ตาม ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นสังคมที่ผู้อาวุโสมีความเป็นใหญ่เหนือผู้ที่มีอายุน้อยกว่า เนื่องจากมีความคิดกันว่าผู้ที่มีอายุมากกว่าจะมีประสบการณ์มากกว่าผู้ที่มีอายุน้อยกว่าจึงต้องฟังและปฏิบัติตามถึงแม้จะไม่เห็นด้วยในการกระทำเหล่านั้น บางครั้งผู้ที่มีอายุน้อยกว่าเห็นเป็นเรื่องไม่สมควร แต่ผู้ที่มีอายุมากกว่ากลับเห็นว่าการกระทำสิ่งนั้นสามารถสร้างความได้เปรียบให้กับตัวเองหรือคนรอบข้างตัวเองได้ก็ควรที่จะทำ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง **Ever After: A Cinderella Story** แจคเกอลิน ลูกสาวของแม่เลี้ยงรอดมิลล่ามักไม่เห็นด้วยกับการกระทำของแม่เธอที่พยายามกลั่นแกล้งแดเนียลไม่ให้สมหวังกับเจ้าชายแต่แจคเกอรินก็ต้องเชื่อฟังและทำตามที่แม่เธอบอกเพราะไม่อยากที่จะโดนว่า และโดนลงโทษ หรือเรื่อง **Hard Candy กับดักลวงเลือด** เฮรี่ย์เด็กสาววัย 14 มาทวงความเป็นธรรมให้กับเด็กสาวที่ถูกแจฟฟ์ฆ่าข่มขืนถึงแม้ในบางครั้งเด็กสาวจะเต็มใจแต่ทำไมผู้ใหญ่อย่างแจฟฟ์ถึงไม่ห้ามเด็กสาวเหล่านั้นแต่เมื่อมองอีกมุมหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเกิดคำถามว่าเด็กหญิงช่วงอายุ 10 – 15 เกิดความต้องการทางเพศแล้วหรือ เด็กในวัยนี้มีพฤติกรรมที่สุ่มเสี่ยงกับเรื่องแบบนี้แล้วหรือไม่ ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ได้แสดงความคิดผ่านออกมาทางภาพยนตร์แบบมีนัยยะ คือ เด็กสาวเฮรี่ย์พยายามยั่วยุแจฟฟ์ให้เกิดความต้องการทางเพศด้วยอารมณ์โกรธที่แฝงอยู่ในใจ ถึงแม้เฮรี่ย์จะกระทำสิ่งเหล่านั้นด้วยอารมณ์โกรธแค้นแต่เป็นสิ่งที่ไม่สมควรสำหรับช่วงวัยของ เฮรี่ย์ ผู้สร้างจึงสร้างเหตุการณ์ที่ทำให้เธอเกือบเสียชีวิตเพื่อเป็นบทลงโทษให้กับเด็กในช่วงวัยนี้ได้เห็นว่าเมื่อพาตัวเองเข้าไปกระทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสมผลลัพธ์ที่ต้องเจอคืออะไร อาจจะดูรุนแรงแต่นั้นเป็นสิ่งที่สังคมได้ตั้งไว้แล้ว

**4.กรอบการแสดงออกความรักความปรารถนา**

ความรักความปรารถนามีส่วนประกอบจากอารมณ์รักเป็นหลักเมื่อเกิดขึ้นแล้วย่อมทำให้เกิดพฤติกรรมสิ่งต่าง ๆ ตามมาเพราะมีอารมณ์รักเป็นแรงผลักดัน ซึ่งในปัจจุบันการแสดงออกทางความรักความปรารถนาของทั้งเพศชายและเพศหญิงจะเริ่มให้เกิดความเสมอภาคหรือเท่าเทียมกันทั้งสองฝ่าย เนื่องจากคนในสังคมเริ่มตื่นตัวกับเรื่องของสิทธิเสรีภาพกันมากขึ้น ดังนั้นเพศหญิงและเพศชายย่อมต้องมีความเท่าเทียมในทุกเรื่อง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง **Hansel & Gretel: Witch Hunters** แม่มดขาวพยายามสื่อให้ฮันเซลรู้ว่าตนเองเกิดอารมณ์รักและความปรารถนาที่ต้องการให้ฮันเซลตอบรับความรู้สึกของเธอ แม่มดขาวจึงพยายามทำทุกอย่าง เช่น ช่วยเหลือฮันเซลจากการโดนทำร้าย หรือแสดงพฤติกรรมที่เธอต้องการมีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับฮันเซลก่อน แต่ถึงอย่างไรนั้นในเรื่องของการแสดงออกในเรื่องของความรักความปรารถนายังมีผู้ไม่เห็นด้วยที่ฝ่ายหญิงจะแสดงพฤติกรรมออกมาได้เท่าเทียมกับเพศชายเพราะเมื่อถึงฉากสุดท้ายของภาพยนตร์แม่มดขาวเสียชีวิตซึ่งสื่อแบบมีนัยยะว่า สังคมยังไม่ยอมรับผู้หญิงที่มีลักษณะเช่นนี้ หรือในภาพยนตร์เรื่อง **Mirror Mirror** เมื่อสโนว์ไวท์ชิงตัวเจ้าชายมาจากงานแต่งงานกับพระราชินีแม่เลี้ยงได้สำเร็จพบว่าเจ้าชายโดนมนต์สะกดจึงพยายามทำทุกอย่างให้เจ้าชายคลายจากมนต์สะกดสุดท้ายพบว่าต้องแก้มนต์ด้วยการจูบที่เกิดจวากอารมณ์รักและความปรารถนาที่มีต่อเจ้าชาย ที่ผู้สร้างสร้างกลับกันให้สโนว์ไวท์ต้องจูบเจ้าชายเพื่อสื่อว่าผู้หญิงควรแสดงอารมณ์รักออกมาได้ไม่จำเป็นต้องเป็นฝ่ายเพศชายเสมอไป แต่ถึงอย่างไรนั้นทุกการกระทำก็ยังถูกจ้องมองจากคนในสังคมเพื่อให้พฤติกรรมที่แสดงออกมาไม่มากจนเกินความพอดี ดังที่ผู้สร้างให้คนแคระทั้งเจ็ดพยายามแอบมองเมื่อสโนว์ไวท์จูบเจ้าชาย ซึ่งทำให้เห็นว่าผู้สร้างพยายามบอกว่าเพศหญิงควรแสดงออกทางความรักความปรารถนาได้อย่างปกติ การแสดงออกสิ่งเหล่านี้สำหรับเพศหญิงไม่ใช่ความผิดเหมือนกับที่คนในสังคมบางส่วนยังไม่ยอมรับและมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำสำหรับผู้หญิง เช่น ในสังคมไทย

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนั้นการแสดงออกความรักความปรารถนายังเป็นเรื่องที่คนในสังคมยังไม่ยอมรับที่ให้ผู้หญิงแสดงออกได้อย่างเท่าเทียมกับผู้ชาย ถึงแม้จะแสดงออกมาได้แต่ก็ควรไม่มากจนเกินไปจนทำให้คนในสังคมต้องออกมาตอบโต้กับพฤติกรรมเหล่านั้นดังที่แม่มดขาวต้องเสียชีวิต เนื่องจากแสดงออกมาจนเกินไป เกินกว่าที่สังคมจะยอมรับได้คือ การชักชวนให้มีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งอย่างโจ่งแจ้ง

อภิปรายผล

จากการที่ได้วิเคราะห์อารมณ์จากการแสดงของตัวละครในภาพยนตร์พบว่าอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงไปจากนิทานเพราะการสร้างภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงความสมเหตุสมผลในการสร้างและต้องทำให้แปลกใหม่ไปจากเรื่องที่มีอยู่เพราะพบว่าภาพยนตร์ที่นำนิทานกริมม์มาสร้างนั้นจะสร้างตามนิทานของกริมม์ที่ได้เขียนไว้แต่ก็มีการตัดรายละเอียดในส่วนที่มากเกินไปซึ่งอาจทำให้ภาพยนตร์ดูไม่สมจริงถึงแม้จะสร้างมาจากนิทานก็ตาม เมื่อผู้สร้างพบว่านิทานเคยถูกสร้างมาก่อนแล้วจึงได้เพียงแต่นำเค้าโครงมาสร้างเพียงเท่านั้นเพื่อให้ผู้ชมทราบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มาจากนิทานเรื่องอะไรและของใครนอกจากนั้นได้ปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องและบทบาทการแสดงของตัวละครมีความแปลกใหม่ที่ผู้ชมไม่อาจจะคาดเดาได้จึงทำให้อารมณ์ที่ตัวละครสื่อสารออกมาผ่านทางพฤติกรรมและกระบวนการคิดที่แตกต่างจากในนิทาน ดังนี้ อารมณ์ความรักในภาพยนตร์ การแสดงอารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์ต้องมีที่มาที่ไปเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในอารมณ์ที่ตัวละครได้สื่อออกมาซึ่งในเรื่อง Ever After: A Cinderella Story เจ้าชายเฮนรี่ได้แสดงอารมณ์ความรักที่มีต่อแดเนียลเพราะเจ้าชายเฮนรี่ชื่นชอบในความคิดของแดเนียล การกระทำและลักษณะนิสัยมากกว่ารูปโฉมภายนอกซึ่งแตกต่างไปจากนิทานที่เจ้าชายเกิดอารมณ์รักเพียงเพราะเห็นว่าเป็นหญิงสาวที่งดงามที่สุดจึงเลือกเป็นคู่ครองแต่ในความเป็นจริงเจ้าชายจะเลือกคู่มาเคียงข้างตนนั้นคงต้องดูปัจจัยหลาย ๆ อย่าง คือ ความคิด ความรู้ ทัศนคติ รูปโฉมและยศศักดิ์ของผู้หญิงคนนั้น ซึ่งในเรื่องถึงแม้แดเนียลจะเป็นเพียงหญิงสามัญชนธรรมแต่ความคิดของเธอนั้นกว้างไกลกว่าอีกทั้งรูปโฉมที่สง่างามก็นับว่าเหมาะสมที่จะได้ครองคู่กับเจ้าชาย อารมณ์โกรธในภาพยนตร์ ในนิทานจะเห็นว่าตัวละครจะโกรธก็ต่อเมื่อได้รับสิ่งที่ขัดต่อความต้องการที่อยากจะให้เป็นซึ่งในภาพยนตร์ก็เป็นเช่นเดียวกันเพราะอารมณ์เหล่านี้เป็นพื้นฐานของมนุษย์เมื่อนำมาถูกใส่ในตัวละครของภาพยนตร์และนิทานความคล้ายคลึงกันนั้นก็ต้องปรากฏอยู่ให้เห็นบ้างแต่แตกต่างกันในส่วนที่อารมณ์โกรธจะเป็นอารมณ์ของตัวละครร้ายอย่างแม่มดหรือพระราชินีในเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด สังเกตเห็นได้ในตอนที่พระราชินีทราบว่าสโนว์ไวท์นั้นยังไม่ตายจึงทำให้เกิดอารมณ์โกรธที่พลุ่งพล่านภายในจิตใจจึงทำให้เกิดความคิดที่ชั่วร้ายเป็นแผนการฆ่าสโนว์ไวท์แต่ในภาพยนตร์อารมณ์โกรธสามารถเกิดขึ้นได้กับตัวละครเอกอย่างเจ้าหญิงสโนว์ไวท์ซึ่งทำให้เห็นว่าบุคคลเมื่อได้รับแรงกระตุ้นที่ตรงข้างกับจิตใจของตนเองถึงแม้จะเป็นบุคคลที่ไม่มีนิสัยก้าวร้าวรุนแรงแต่เมื่อได้รับผลโดยตรงที่จิตใจก็สามารถทำให้เปลี่ยนเป็นคนละคนได้อย่างในเรื่อง Snow White and the Huntsman ซึ่งสโนว์ไวท์ได้เห็นการกระทำของแม่เลี้ยงที่ใช้เวทมนต์เข่นฆ่าประชาชนที่มีใจจงรักภักดีต่อเธอจึงทำให้เธอโกรธและแสดงพฤติกรรมที่โหดร้ายออกมาด้วยฆ่าพระราชินีอย่างเลือดเย็นเพราะถ้าหากไม่ฆ่าพระราชินีก็จะฆ่าทุกคน อารมณ์กลัวในภาพยนตร์ เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้ในตัวละครทุกตัวซึ่งถือได้ว่าเป็นอารมณ์ที่มีอยู่ภายในจิตใจของทุกตัวละครแม้กระทั้งตัวละครที่เป็นตัวร้ายก็ตาม อย่างในเรื่อง Hard Candy กับดักลวงเลือด ตัวร้ายคือ แจฟฟ์ฆาตกรที่ฆ่าข่มขืนเด็กสาวได้แสดงอารมณ์หวาดกลัวเมื่อตัวถูกทำร้ายกลับบ้างด้วยการตัดอวัยวะเพศ อารมณ์ดีใจในภาพยนตร์ อารมณ์ประเภทนี้เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับทุกตัวละครเช่นกันเมื่อตัวละครได้พบกับสิ่งที่ไม่คาดคิดว่าจะได้เจอกันซึ่งจะพบได้ในภาพยนตร์ คือ เรื่อง Ever After: A Cinderella Story และ Hansel & Gretel: Witch Hunters และทุกการกระทำของตัวละครที่พยายามถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเป็นผลมาจากอารมณ์และเหตุผลของเหตุการณ์นั้น ๆ มาเป็นแรงขับเคลื่อนให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นออกไป

นอกจากนี้ยังพบว่าอารมณ์ต่าง ๆ ทั้ง อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้าเสียใจ อารมณ์พึงพอใจและอารมณ์กลัว จะมีบทบาทของอารมณ์ที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป คือ บทบาทของอารมณ์รักจะมีบทบาทที่แสดงให้เห็นถึงความรักความสัมพันธ์ที่มีให้กันทั้งบุคคลภายในครอบครัวและบุคคลที่มีมิตรภาพให้กันและกัน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงการยอบรับความแตกต่างทางชนชั้นที่คนในสังคมปัจจุบันเริ่มเปิดรับเข้ามา บทบาทของอารมณ์โกรธ จะมีความแตกต่างไปจากบทบาทอารมณ์รักเพราะเป็นอารมณ์ที่รุนแรงส่วนใหญ่จะสร้างความเสียหายให้กับผู้ที่เกิดอารมณ์ โดยอารมณ์นี้ได้แสดงให้เห็นถึง การตอกย้ำของกลุ่มที่มีชนชั้นที่แตกต่างกันซึ่งจะเป็นกลุ่มที่คนในปัจจุบันยังไม่เปิดรับถึงการมีสิทธิเท่าเทียมกัน เช่น เจ้านายและลูกน้อง การแสดงถึงการชอบใช้ความรุนแรงของคนในสังคม อีกทั้งอารมณ์นี้ยังมีส่วนช่วยชี้ให้เห็นถึงบุคคลที่มีความสูญเสียมักจะนำสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจมาใช้ทดแทนอารมณ์ที่สูญเสียไป เช่น อารมณ์รักจากบุคคลในครอบครัว บทบาทอารมณ์กลัว เป็นบทบาทที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าของบุคคลที่ต้องการเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมซึ่งอาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมทำร้ายผู้อื่นตามมา หรือสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมในปัจจุบันที่มีแต่สิ่งอันตรายรอบตัว บทบาทอารมณ์พึงพอใจ เป็นอารมณ์ที่มีความคล้ายคลึงกันกับบทบาทอารมณ์รักซึ่งอารมณ์เป็นส่วนประกอบในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาโดยอารมณ์นี้จะแสดงให้เห็นถึงความผูกพันความสัมพันธ์ของบุคคลที่มีความรู้สึกดี ๆ ให้แก่กันเป็นพื้นฐาน และสุดท้ายบทบาทอารมณ์เศร้าเสียใจ เป็นบทบาทที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของบุคคลที่เมื่อเกิดความรู้สึกไม่ดีภายในจิตใจจะแสดงพฤติกรรมที่ต้องการอยู่ห่างจากคนในสังคมและอาจแสดงพฤติกรรมที่ส่งผลให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกที่ไม่ดีตามมา ในบทบาทของอารมณ์เหล่านี้ยังแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมทางสังคมที่มีการแบ่งกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในการดำรงชีวิต คือ การขับเข็นความต่างและความเสมอภาคทางชนชั้น การแบ่งแยกสถานภาพทางเพศ กรอบของช่วงวัยกับการแสดงออกทางอารมณ์ กรอบการแสดงออกความรักความปรารถนา ทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่กลุ่มคนในสังคมตั้งเป็นกฎเกณฑ์ในการดำรงชีวิตร่วมกัน

จากสิ่งที่ได้กล่าวมาในข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าบทบาทอารมณ์ในภาพยนตร์ที่ปรากฏออกมาผ่านตัวละครมีลักษณะแตกต่างกันออกไป คือ บทบาทอารมณ์รักจะแสดงออกมาให้เห็นถึงกลุ่มคนที่มีความรู้สึกที่ดีให้แก่กันโดยจะแสดงพฤติกรรมที่เป็นเชิงบวกต่อตัวละครอีกฝ่ายหนึ่งเสมอ บทบาทอารมณ์โกรธเป็นบทบาทที่กลุ่มคนจะแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวต่อกันโดยสามารถสะท้อนให้เห็นถึงการแบ่งแย่งทางชนชั้นของคนบางกลุ่มและการชอบใช้ความรุนของคนในสังคมได้อีกด้วย บทบาทอารมณ์กลัวเป็นบทบาทที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าในทางที่ผิดซึ่งอาจส่งผลให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน บทบาทอารมณ์พึงพอใจ เป็นอารมณ์ที่ส่งผลในเชิงบวกต่อตัวละครอีกตัวหนึ่งแต่จะเป็นการแสดงที่ตัวละครได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการโดยมีอารมณ์รักเป็นพื้นฐาน และบทบาทอารมณ์เศร้าเสียใจเป็นบทบาทที่แสดงให้เห็นถึงกลุ่มบุคคลที่พยายามหลีกหนีจากสังคมเมื่อได้รับในสิ่งที่ตนเองไม่สามารถรับได้ในสิ่งที่เกิดขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์พบว่ายังมีประเด็นที่ให้น่าศึกษานอกเหนือจากบทบาทของอารมณ์จากการแสดงของตัวละครในภาพยนตร์ คือ การเปรียบเทียบตัวละครร้ายในนิทานและภาพยนตร์จากนิทานกริมม์ เนื่องจากการได้เห็นถึงข้อแตกต่างของตัวละครร้ายในนิทานกริมม์และภาพยนตร์จากนิทานกริมม์

เอกสารอ้างอิง

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์. บริษัท อมรินทร์ บุ๊ค เซนเตอร์ จำกัด, นนทบุรี.

พ.ศรีสมิต. (2543). เทพนิยายกริมม์แสนสนุก. บริษัท ไพลินบุ๊คเน็ต จำกัด, กรุงเทพมหานคร.

ประคอง นิมมานเหมินท์.( 2544). นิทานพื้นบ้านศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

สุวรี ศิวะแพทย์. (2549). จิตวิทยาทั่วไป.โอ.เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์, กรุงเทพมหานคร.

ทีมงานนิตยสารต่วย'ตูน. (2556). 200 ปี เทพนิยายกริมม์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<https://www.thairath.co.th/content/318051>. (วันที่สืบค้นข้อมูล 10 กันยายน พ.ศ.2561)