ถอดรหัสบุคลิกภาพและจิตวิทยาการออกแบบตัวละครหลัก Tangled

Decoding the Personality and Design Psychology of the Main Character in Tangled

กมลวรรณ พรเจริญ[1] ชญานิศ นิตรักษ์[2] มัธยา ธานี[3] และ ศรายุทธ กุลราช[4]
Kamolwan Porncharoen, Chayanit Nitarak, Matthaya Thanee & Sarayut Kulrach
Received: November 14, 2025/ Revised: April 30, 2026/ Accepted: May 26, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงคุณภาพนี้มุ่งวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชัน Tangled ตามแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ จิตวิทยาสี และผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยศึกษา 5 ตัวละครหลัก ได้แก่ ราพันเซล ฟลินน์ ไรเดอร์ แม่เลี้ยงกอเธล พาสกาล และแม็กซิมัส โดยสุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง

ผลการศึกษา พบว่า การออกแบบตัวละครสะท้อนบุคลิกภาพ แรงจูงใจ และอารมณ์ที่แตกต่างกัน ช่วยกำหนดบทบาทและความสัมพันธ์ ผลการศึกษาตาม 1) แนวคิด MBTI พบว่า ราพันเซลสะท้อน ENFP “นักรณรงค์” ช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวก ฟลินน์สะท้อน ISTP “ผู้มีความสามารถโดดเด่น” ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเรื่องด้วยเหตุผลและการลงมือปฏิบัติ กอเธลสะท้อน ESFJ “ผู้ให้คำปรึกษา” เป็นแรงผลักดันและสร้างความขัดแย้ง พาสกาลสะท้อน INFP “ผู้ไกล่เกลี่ย” ช่วยสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ แม็กซิมัสสะท้อน ISTJ “นักคำนวณ” ช่วยสร้างอุปสรรคและความตึงเครียด 2) ทฤษฎีแรงจูงใจของ

[1] นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Undergraduate student, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: kamolwan.po.65@ubu.ac.th
[2] นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Undergraduate student, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: chayanit.ni.65@ubu.ac.th
[3] Corresponding author, อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: matthaya.t@ubu.ac.th
[4] อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: sarayut.k@ubu.ac.th

มาสโลว์ พบว่า ราพันเซลและฟลินน์เติบโตตามลำดับขั้นความต้องการ ส่งผลต่อแกนหลักแรงขับเคลื่อนเรื่อง และการพัฒนาความสัมพันธ์ กอเธลติดกับความต้องการความปลอดภัย ส่งผลต่อการสร้างอุปสรรค พาสกาลเติมเต็มทุกความต้องการ ส่งผลต่อการสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ แม็กซิมัสบรรลุความต้องการสูงสุดและกลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของเรื่อง 3) จิตวิทยาสี พบว่า ราพันเซลเน้นโทนสว่าง ได้แก่ ม่วงอ่อน เหลืองทอง และเขียว เพื่อเน้นบทบาทและพัฒนาการ ฟลินน์เน้นสีธรรมชาติ ได้แก่ ฟ้าอมเขียว น้ำตาล และขาว สะท้อนบทบาทและการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจและอารมณ์ กอเธลเน้นสีมืดอย่างแดงเข้มสื่อถึงความขัดแย้งกับราพันเซล พาสกาลเน้นสีเขียวแทนความซื่อสัตย์ แดงแทนความโกรธ ม่วงแทนความสงบ และส้มแทนอันตราย เพื่อสื่อความลึกทางอารมณ์ แม็กซิมัสเน้นโทนสว่าง คือ ขาวแทนความถูกต้อง บลอนด์อ่อนแทนความสง่างาม น้ำตาลแทนความน่าเชื่อถือ ทองแทนเกียรติยศ และน้ำเงินอ่อนแทนความฉลาด สะท้อนพัฒนาการและความขัดแย้งกับฟลินน์

คำสำคัญ: แอนิเมชัน Tangled การออกแบบตัวละคร ดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ จิตวิทยาสี

Abstract

This qualitative research aims to analyze the character design in the animated film Tangled based on the Myers–Briggs Type Indicator (MBTI) framework and psychological theories, including Maslow's Hierarchy of Needs and Color Psychology. It also examines how character design influences the storytelling process. The study focuses on five main characters: Rapunzel, Flynn Rider, Mother Gothel, Pascal, and Maximus - selected through purposive sampling.

The findings reveal that character design reflects distinct personalities, motivations, and emotions, which define the roles and relationships of each character in the narrative. Based on 1) the Myers–Briggs Type Indicator (MBTI) framework, the study found that Rapunzel represents the ENFP "Campaigner" personality type (Extraverted, iNtuitive, Feeling, and

Perceiving), contributing to a positive and optimistic tone in the story. Flynn Rider reflects reflects the ISTP “Virtuoso” personality type (Introverted, Sensing, Thinking, and Perceiving), driving the narrative through logic and action. Mother Gothel reflects the ESFJ “Consul” personality type (Extraverted, Sensing, Feeling, and Judging), serving as a primary driving force and source of conflict within the plot. Pascal represents the INFP “Mediator” personality type (Introverted, iNtuitive, Feeling, and Perceiving), supporting emotional balance and harmony, while Maximus represents to the ISTJ “Logistician” personality type (Introverted, Sensing, Thinking, and Judging), creating challenges and tension that enhance narrative progression. Based on 2) Maslow’s Hierarchy of Needs Theory, the findings indicate that Rapunzel and Flynn demonstrate growth through the progressive stages of Maslow’s hierarchy, contributing to the core theme, driving the narrative, and fostering the development of their relationship. Gothel, in contrast, remains fixated on Safety Needs, resulting in obstacles and conflict. Pascal fulfills needs across all levels of the hierarchy, serving as emotional support and maintaining balance for the main characters. Meanwhile, Maximus achieves self-actualization, and becomes a significant turning point in the film. According to 3) Color Psychology, the analysis reveals that Rapunzel is characterized by bright color tones, including light purple, golden yellow, and green, emphasizing her role and character development. Flynn employs natural tones, including teal, brown, and white, reflecting his emotional growth and psychological transformation. In contrast, Gothel is defined by dark hues, including deep red and black, symbolically opposing Rapunzel and representing the central conflict of the story. Pascal primarily uses green to signify loyalty, red for anger, purple for calmness, and orange for danger, conveying emotional depth and nuance. Meanwhile, Maximus is portrayed through light tones, including white for righteousness, light blond for elegance,

brown for reliability, gold for honor, and light blue for intelligence, reflecting his moral integrity, character growth, and underlying conflict with Flynn.

Keywords: Tangled Animation, Character Design, Myers-Briggs Type Indicator, Maslow's Hierarchy of Needs Theory, Color Psychology

บทนำ

การออกแบบตัวละครเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์และความน่าสนใจให้แก่ตัวละคร เพื่อใช้ในการเล่าเรื่องหรือการสื่อสารทางศิลปะในหลากหลายแขนง เช่น แอนิเมชัน การ์ตูน และภาพยนตร์ โดยกระบวนการดังกล่าวเกิดจากการสร้างตัวละครขึ้นจากจินตนาการ ผ่านการกำหนดบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย จุดเด่นและจุดด้อยที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ในเรื่องราว (Viriyasiripong, 2019; Thomas & Johnston, 1995; Eder, Jannidis & Schneider, 2010) หากออกแบบตัวละครอย่างเหมาะสม จะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์และความเข้าใจแก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Thomas & Johnston, 1995; Eder, Jannidis & Schneider, 2010)

เว็บไซต์ Character Design References ระบุว่า การออกแบบตัวละครมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ช่วยเชื่อมโยงแนวคิดและถ่ายทอดอารมณ์ในการออกแบบ (Character Design References, n.d.) ซึ่งเน้นย้ำถึงความสำคัญของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง สรุปเป็นประเด็นหลักได้ 3 ประการ ได้แก่

1) **การสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์:** การออกแบบตัวละครที่มีลักษณะเด่นและสอดคล้องกับเรื่องราวสามารถกระตุ้นอารมณ์และสร้างการจดจำแก่ผู้ชม (Character Design References, n.d.; Thomas & Johnston, 1995; Lasseter, 1987)
2) **การสร้างเอกลักษณ์และบุคลิกภาพที่ชัดเจน:** การสะท้อนบุคลิกภาพของตัวละครผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สี ท่าทาง และเครื่องแต่งกาย ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบทบาทและลักษณะของตัวละครได้อย่างรวดเร็ว (Eder, Jannidis & Schneider, 2010; Laeeq M., 2025)
3) **การสนับสนุนการเล่าเรื่อง:** การใช้สี รูปทรง ท่าทาง และการแสดงออกทางใบหน้า สามารถสะท้อนอารมณ์และบุคลิกภาพของตัวละคร ส่งเสริมความเข้าใจ

ในเนื้อเรื่อง การพัฒนาบท การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร การเชื่อมโยงกับโลกที่ตัวละครอาศัยอยู่ ตลอดจนการเน้นแก่นเรื่อง (Theme) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและการสร้างความน่าจดจำ (Character Design References, n.d.; Thomas & Johnston, 1995; Eder, Jannidis & Schneider, 2010; Karmakar, 2021)

อย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจตัวละครไม่ได้จำกัดอยู่เพียงศิลปะการออกแบบเท่านั้น แต่ยังสามารถวิเคราะห์เชิงลึกผ่านกรอบแนวคิดทางจิตวิทยา งานวิจัยนี้จึงนำดัชนีวัดบุคลิกภาพ MBTI มาใช้เพื่ออธิบายความแตกต่างทางบุคลิกภาพของตัวละครอย่างเป็นระบบ (Pittenger, 2005) ขณะเดียวกันยังอ้างอิงทฤษฎีทางจิตวิทยา ได้แก่ ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (McLeod, 2025) และจิตวิทยาสี (Ou & Luo, 2006) เพื่อศึกษาแรงขับภายใน กระบวนการพัฒนาตนเอง และการสื่อสารบุคลิกภาพผ่านองค์ประกอบทางสายตา

จากการบูรณาการกรอบแนวคิดทั้งสองนี้ งานวิจัยจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเรื่อง Tangled ตามแนวคิด MBTI และทฤษฎีทางจิตวิทยา ตลอดจนศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเรื่อง Tangled
2. เพื่อศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ (Myers-Briggs Type Indicator: MBTI)

แบบทดสอบบุคลิกภาพนี้ช่วยให้เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล พัฒนาโดย Katharine C. Briggs และ Isabel Briggs Myers โดยอิงจากทฤษฎีการจำแนกประเภทบุคลิกภาพของบุคคลของ Carl G. Jung (Viriyasiripong, 2019; Pittenger, 2005) แบ่งบุคคลออกเป็น 4 มิติ ดังนี้

1) **Extraversion (E) vs. Introversion (I)**
   - **E:** เป็นพลังจากการอยู่กับผู้คนและโลกภายนอก ชอบกิจกรรมหลากหลาย กระตือรือร้น ชอบทำงานกลุ่ม อาจเริ่มต้นกิจกรรมเร็วจนไม่ได้วางแผน

- **I:** เป็นพลังจากการคิดหรือใช้เวลาอยู่คนเดียว ชอบวิเคราะห์และสงวนท่าที มีความสุขกับการทำงานเดี่ยว อาจใช้เวลาคิดมากจนไม่ลงมือทำ

2) **Sensing (S) vs. iNtuition (N)**
   - **S:** ให้ความสำคัญกับข้อมูลจากประสบการณ์ตรงและประสาทสัมผัส มุ่งเน้นปัจจุบัน เชื่อในสิ่งที่เป็นรูปธรรม และอาจพลาดโอกาสจากการยึดติดกับความเป็นจริง
   - **N:** สนใจความหมายและรูปแบบของข้อมูล มองหาความเป็นไปได้ในอนาคต ชอบแนวคิดนามธรรม อาจมองข้ามรายละเอียดของความจริง
3) **Thinking (T) vs. Feeling (F)**
   - **T:** ตัดสินใจด้วยตรรกะและหลักการที่เป็นกลาง มุ่งเน้นข้อเท็จจริงและเหตุผล อาจดูเย็นชาเพราะไม่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น
   - **F:** ตัดสินใจโดยคำนึงถึงความรู้สึกและความสัมพันธ์ เน้นความปรองดอง ใส่ใจคนรอบข้างและหลีกเลี่ยงความจริงที่ทำให้ไม่สบายใจ
4) **Judging (J) vs. Perceiving (P)**
   - **J:** ชอบวางแผนและจัดระบบชีวิตให้เป็นระเบียบ มั่นคงเมื่อทุกอย่างได้รับการจัดการเรียบร้อย และไม่ยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง
   - **P:** ชอบความยืดหยุ่นและเปิดรับสิ่งใหม่ มุ่งเน้นการปรับตัวมากกว่าการวางแผน อาจถูกมองว่าไม่มีระบบและชอบเลื่อนเวลา

ทั้ง 4 มิติของ MBTI จะเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความแตกต่างของบุคลิกภาพตัวละครได้อย่างเป็นระบบ และทำให้สามารถตีความพฤติกรรม การตัดสินใจ และวิธีการโต้ตอบของแต่ละตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง (Viriyasiripong, 2019; Pittenger, 2005) นอกจากนี้ ยังมีบทบาทต่อการเล่าเรื่อง เนื่องจากช่วยกำหนดรูปแบบพฤติกรรมและการตัดสินใจของตัวละคร ซึ่งส่งผลต่อการดำเนินเรื่องและความขัดแย้งภายในเรื่อง ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครมากขึ้น

ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs)

Abraham Maslow เสนอว่า มนุษย์มีความต้องการทั้งหมด 5 ขั้น ได้แก่ 1) ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) 2) ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) 3) ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and

Belonging) 4) ความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem) และ 5) การบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) (McLeod S., 2025) โดยลำดับขั้นดังกล่าวจัดเรียงจากความต้องการพื้นฐานขั้นต่ำไปสู่ความต้องการขั้นสูง เมื่อความต้องการขั้นต่ำได้รับการตอบสนองจนพอใจ มนุษย์จึงจะเกิดความต้องการในขั้นถัดไปตามลำดับ

1) **ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs)** ความต้องการพื้นฐานของชีวิตซึ่งอยู่ในขั้นต่ำสุด เป็นความต้องการเพื่อความอยู่รอดของชีวิตหรือปัจจัย 4 เช่น อาหาร ยา หรือที่พักอาศัย
2) **ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)** ความต้องการขั้นนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองจนเป็นที่น่าพอใจ เช่น ความปลอดภัยในการใช้ชีวิต ความมั่นคงในการงาน หรือที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ
3) **ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** เมื่อได้รับความปลอดภัยแล้ว จะเกิดความต้องการด้านความรักในรูปแบบต่าง ๆ หรือความสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมถึงการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม
4) **ความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem)** เป็นความต้องการสร้างสถานภาพของตนเองให้สูงขึ้น มีความมั่นใจในตนเอง ความมีเกียรติ ความภาคภูมิใจ และความนับถือตนเอง
5) **การบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ ซึ่งยากที่จะบอกได้ว่าคืออะไร โดยทั่วไปหมายถึงความต้องการในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง การเป็นตัวเองที่ดีที่สุด ความสำเร็จส่วนบุคคล หรือการมีชีวิตที่สมบูรณ์และมีความหมาย

กรอบแนวคิดของมาสโลว์จะสามารถนำไปวิเคราะห์แรงจูงใจ พฤติกรรม และกระบวนการพัฒนาตนเองของตัวละครได้อย่างเป็นลำดับขั้น อีกทั้งยังสามารถตีความความสำเร็จหรือความล้มเหลวของตัวละครในการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) ภายในเรื่องราวได้อย่างชัดเจน ตลอดจนการเชื่อมโยงการเล่าเรื่องโดยตรง เนื่องจากแรงจูงใจในแต่ละลำดับขั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนเหตุการณ์และพัฒนาการของตัวละคร ทำให้โครงเรื่องมีทิศทางและช่วยอธิบายการเปลี่ยนแปลงของตัวละครตลอดการดำเนินเรื่องได้

จิตวิทยาสี

สีส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมของมนุษย์ในการรับรู้และการตอบสนอง มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ การสื่อสาร และการสร้างบรรยากาศในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ (Faculty of Psychology, Chulalongkorn University, 2018; Ou & Luo, 2006; Cherry, 2020; Kaur, 2020) โดยสามารถอธิบายอิทธิพลของสีในฐานะองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับการรับรู้และการตีความของมนุษย์ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครได้ ทั้งนี้ในบริบทของการเล่าเรื่อง สีทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่ช่วยถ่ายทอดบทบาท อารมณ์ และบุคลิกของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจตัวละครได้อย่างรวดเร็วโดยไม่จำเป็นต้องมีบทสนทนา โดยแต่ละโทนสีสามารถสะท้อนความหมายและบทบาทต่อการเล่าเรื่อง ดังนี้

- **เพื่อกำหนดบทบาทตัวละคร**
    - สีฟ้า สีแดง หรือสีขาว ใช้แทนตัวละครฝ่ายดีหรือฮีโร่ สื่อถึงความมั่นคงและความกล้าหาญ
    - สีดำ สีเขียว หรือสีม่วง ใช้แทนตัวฝ่ายตรงข้ามหรือละครวายร้าย สื่อถึงอำนาจ ความลึกลับ หรือความชั่วร้าย
- **เพื่อสะท้อนอารมณ์ ลักษณะนิสัย และบุคลิกภาพของตัวละคร**
    - สีม่วง สื่อถึงความสงบ มีเลศนัย
    - สีแดง สื่อถึงความอันตราย ความเร่าร้อน ความรุนแรง ความมั่นคง ความสมบูรณ์
    - สีเหลือง สื่อถึงความสว่าง ความสดใส ความสดชื่น การระมัดระวัง
- **เพื่อสร้างผลกระทบต่อการรับรู้ของผู้ชม**
    - สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาดผ่องใส ความหวัง ความถูกต้อง ความจริง ความช่วยเหลือ ความเรียบง่าย ความเรียบร้อย เหมาะสำหรับตัวละครที่ใจดี สะอาด สูงส่ง
    - สีน้ำเงิน สื่อถึงความมั่นคง ความสม่ำเสมอ ความเสถียรภาพ ความแน่นอน ความแข็งแรง ความเป็นผู้นำ ความเย็น ความสะอาดสะอ้าน ความสบาย ความไว้วางใจ ความคลาสสิก ความรู้สึกอ่อนไหว เหมาะสำหรับตัวละครที่เป็นผู้นำที่ใจดี มีความเป็นผู้ดี นิสัยเยือกเย็น

ดังนั้น การใช้จิตวิทยาสีในการออกแบบตัวละครจึงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านความสวยงาม แต่เป็นกลไกสำคัญในการเล่าเรื่องเชิงภาพที่ช่วยกำหนดบทบาท สื่ออารมณ์ และเสริมสร้างความเข้าใจต่อพัฒนาการของตัวละคร ทำให้การเล่าเรื่องมีความชัดเจนและมีมิติมากยิ่งขึ้น (Kaur, 2020)

การวิเคราะห์ตัวละครในแอนิเมชัน Tangled ใช้ดัชนีชี้วัดบุคลิกภาพ MBTI และทฤษฎีเชิงจิตวิทยา เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครอย่างครบถ้วน ทั้งในแง่บุคลิกภาพ แรงจูงใจ พฤติกรรม และการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ผ่านสี โดยการเลือกใช้แนวคิดดังกล่าวสามารถอธิบายลักษณะของแอนิเมชันซึ่งเป็นสื่อที่เน้นการสื่อสารผ่านภาพและสัญลักษณ์ควบคู่การเล่าเรื่องได้ โดยแนวคิด MBTI ช่วยอธิบายลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครในเชิงรูปแบบที่ชัดเจน ทำให้สามารถจำแนกบทบาทและพฤติกรรมของตัวละครได้ ขณะที่ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ช่วยอธิบายแรงจูงใจและพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงของตัวละครและการเล่าเรื่อง รวมทั้งจิตวิทยาสีที่มีความสอดคล้องกับลักษณะของแอนิเมชันที่ใช้ภาพเป็นสื่อหลัก โดยช่วยเสริมสร้างการสื่อสารอารมณ์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของตัวละคร

โดยการศึกษาแนวคิดดังกล่าวจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัวละครกับการเล่าเรื่องได้อย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการกำหนดบทบาท การสะท้อนอารมณ์ การพัฒนาตัวละคร และการสร้างมิติของเรื่องราว

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Sukhum, K., & Patjusanon, S. (2022) ศึกษาวิจัยเรื่อง “วิเคราะห์บุคลิกภาพของตัวละครในเรื่องสั้นของเดือนวาด พิมวนา” โดยเป็นการวิจัยเอกสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบุคลิกภาพและกลไกการป้องกันตัวของตัวละครในเรื่องสั้นจำนวน 47 เรื่อง จาก 4 เล่ม รวมตัวละครทั้งหมด 50 ตัว ผ่านกรอบแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพ ผลการวิจัย พบว่า บุคลิกภาพของตัวละครสามารถจำแนกได้ 5 ด้าน ได้แก่ ทัศนคติด้านชีวิต ทัศนคติด้านความรัก ทัศนคติด้านสังคม ทัศนคติด้านครอบครัว และทัศนคติด้านอาชีพ ส่วนกลไกการป้องกันตัวของตัวละคร จำแนกได้ 15 ลักษณะ ได้แก่ การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง การโยนความผิดให้ผู้อื่น การแสดงออกตรงข้ามกับความรู้สึก การเก็บกด การเพ้อฝัน การปฏิเสธ การทดแทน การชดเชย การเลียนแบบ การทดเทิด การลงโทษตัวเอง การถดถอย การเกิดอาการทางร่างกาย ความฝัน และการล้างบาป ซึ่งการศึกษานี้เป็น

การสนับสนุนแนวคิด การข้ามศาสตร์ โดยนำทฤษฎีทางจิตวิทยามาใช้วิเคราะห์ตัวละครในวรรณกรรม เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนสภาพและพฤติกรรมของสังคมปัจจุบันผ่านตัวละครได้อย่างชัดเจน

Bunpung, J., Chanthub, P., & Naijarun, K. (2019) ศึกษาวิเคราะห์เรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละคร เรื่องหลงไฟ โดยใช้ทฤษฎีลำดับขั้นแรงจูงใจของมาสโลว์” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละคร 6 ตัว ได้แก่ ก้านแก้ว ชาลา กุญชร โชน วาวุธ และเขียว ตามทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ ผลการวิจัย พบว่า ก้านแก้ว ชาลา กุญชร โชน อาวุธ และเขียว มีความต้องการในขั้นแรก คือ ขั้นพื้นฐานด้านสรีรวิทยาเป็นแรงจูงใจ ในขณะที่ความต้องการขั้นสูงขึ้น เช่น ความมั่นคงปลอดภัย ความรักและความสัมพันธ์ การมีศักดิ์ศรี และการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) จะแสดงออกแตกต่างกันตามลำดับขั้น โดยมีเพียงบางตัวละครที่สามารถบรรลุความต้องการขั้นสูงสุด ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่า เมื่อตัวละครได้รับการตอบสนองความต้องการแต่ละขั้นแล้ว ความต้องการขั้นถัดไปจะเกิดขึ้นตามลำดับ แต่หากเผชิญความผิดหวังจะทำให้ความต้องการลดลงไปยังขั้นที่ต่ำกว่า ผลการศึกษาเหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนสัญชาตญาณในการเอาตัวรอดและการตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์เท่านั้น แต่ยังช่วยให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมและแรงจูงใจของมนุษย์ผ่านตัวละครในเรื่องราวอย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ กรณีของสีก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้และอารมณ์ของผู้ชม งานวิจัยของ Udomsin, K. (2017) เรื่อง “การวิเคราะห์ข้อมูลสีที่มีอิทธิพลเชิงจิตวิทยาต่องานออกแบบสื่อดิจิทัล” พบว่า การใช้สีในงานออกแบบสื่อดิจิทัลสามารถสื่ออารมณ์และสร้างความรู้สึกให้กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน โดยวิเคราะห์สีจากงานออกแบบตัวอย่าง 30 ชิ้นใน 3 กลุ่ม ได้แก่ สินค้าสำหรับผู้หญิง ผู้ชาย และเด็ก ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและบุคคลทั่วไปเห็นด้วยว่าสีมีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพศหญิงที่เห็นอิทธิพลของสีชัดเจนมากกว่ากลุ่มอื่น

เมื่อพิจารณางานวิจัยทั้ง 3 ด้านจากงานศึกษาดังกล่าวที่เน้นการวิเคราะห์บุคลิกภาพและกลไกการป้องกันตัวของตัวละครในวรรณกรรม และการใช้ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์เพื่อวิเคราะห์แรงขับและพฤติกรรมของตัวละคร รวมทั้งเน้นบทบาทของสีในการสื่อสารอารมณ์และบุคลิกภาพผ่านผลทางจิตวิทยา ล้วนสนับสนุนแนวคิดการนำทฤษฎีทางจิตวิทยามาใช้วิเคราะห์ตัวละครในสื่อและวรรณกรรม ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ใน

การวิเคราะห์ตัวละครในแอนิเมชัน Tangled เพื่อศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง ความเข้าใจบทบาท และการสะท้อนบุคลิกภาพและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างครบถ้วน

งานวิจัยนี้ได้นำแนวคิด MBTI มาประยุกต์ใช้ร่วมกับทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และจิตวิทยาสี เพื่อวิเคราะห์ตัวละครอย่างครอบคลุม MBTI ช่วยให้เข้าใจความแตกต่างด้านบุคลิกภาพของแต่ละตัวละครอย่างเป็นระบบ ทำให้สามารถตีความพฤติกรรม การตัดสินใจ และวิธีการโต้ตอบของตัวละครได้ชัดเจน การรวมกรอบ MBTI เข้ากับทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และจิตวิทยาสียังช่วยให้วิเคราะห์ผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง ความเข้าใจบทบาท และสะท้อนอารมณ์ของตัวละครได้อย่างครบถ้วน

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเรื่อง Tangled และเพื่อศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแอนิเมชันเรื่อง Tangled ที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มสตรีมมิง Disney Plus ความยาวประมาณ 1 ชั่วโมง 40 นาที โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ 1) ราพันเซล 2) ฟลินน์ ไรเดอร์ 3) แม่เลี้ยงกอเธล 4) พาสกาล และ 5) แม็กซิมัส ซึ่งเป็นตัวละครหลัก

ผู้วิจัยใช้แนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ร่วมกับทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และจิตวิทยาสีในการวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพ แรงจูงใจ และการใช้สีของแต่ละตัวละคร ผ่านการตีความพฤติกรรม การแสดงออก และองค์ประกอบทางภาพของตัวละคร เพื่ออธิบายบทบาทและพัฒนาการของตัวละครที่ส่งผลต่อการเล่าเรื่อง โดยนำเสนอผลวิเคราะห์ในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1) ราพันเซล (Rapunzel)



Figure 1 ราพันเซล

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

เจ้าหญิงผู้มีผมยาวสีเหลืองทองจากฤทธิ์อำนาจของดอกไม้วิเศษ เธอถูกแม่เลี้ยงกอเธลลักพาตัวไปเลี้ยงบนหอคอยตั้งแต่ยังเด็ก เพื่อใช้พลังวิเศษในการคงความเยาว์วัยของแม่เลี้ยงกอเธล ราพันเซลเป็นตัวละครที่มีความฝันอันแรงกล้า อยากออกไปเห็นโลกภายนอกและชมโคมลอยด้วยตนเองในวันเกิดครบรอบ 18 ปี

2) ฟลินน์ ไรเดอร์ (Flynn Rider)



Figure 2 ฟลินน์ ไรเดอร์

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

โจรหนุ่มผู้หยิ่งยโส มีเสน่ห์ ฉลาด และเจ้าเล่ห์ มีบุคลิกภาพกล้าหาญแต่ก็มีความเห็นแก่ตัวในบางครั้ง การหลบหนีจากการถูกจับกุมทำให้เขาพบหอคอยของราพันเซลโดยบังเอิญ และกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลง

3) แม่เลี้ยงกอเธล (Mother Gothel)



Figure 3 แม่เลี้ยงกอเธล

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

หญิงสูงวัยผู้หลงใหลในความงามและความเยาว์วัย ใช้พลังวิเศษของดอกไม้เพื่อยืดอายุขัยของตนเอง แต่หลังจากดอกไม้นั้นถูกนำไปใช้รักษาพระราชินี เธอจึงลักพาตัวราพันเซลซึ่งมีพลังนั้นในเส้นผมมาเลี้ยงดูเป็นลูก

4) พาสกาล (Pascal)



Figure 4 พาสกาล

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

เจ้ากิ้งก่าตัวเล็กซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงและเพื่อนสนิทของราพันเซล เขาอยู่เคียงข้างราพันเซลตั้งแต่วัยเด็กและมักผลักดันให้ราพันเซลกล้าที่จะออกไปเผชิญโลกภายนอก

5) แม็กซิมัส (Maximus)



Figure 5 แม็กซิมัส

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

ม้าขาวของหัวหน้าราชองครักษ์ ผู้มีความจงรักภักดีต่อหน้าที่และเป็นคู่แข่งสำคัญของฟลินน์ ไรเดอร์ แต่ภายหลังได้กลายเป็นพันธมิตรในการช่วยเหลือราพันเซล

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวละครหลัก 5 ตัว ได้แก่ 1) ราพันเซล 2) ฟลินน์ ไรเดอร์ 3) แม่เลี้ยงกอเธล 4) พาสกาล และ 5) แม็กซิมัส โดยศึกษาการออกแบบตัวละครและผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง นำเสนอผลโดยการจำแนกตามกรอบแนวคิดและลำดับผลการวิเคราะห์ตามตัวละครหลัก ดังนี้

1. การวิเคราะห์ตัวละครด้วยแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI

1) ราพันเซล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครราพันเซลแสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ENFP** (Extraverted, iNtuitive, Feeling, Perceiving) หรือที่เรียกว่า **“นักรณรงค์”** สะท้อนให้เห็นผ่านพฤติกรรมที่มีความกระตือรือร้น มีจินตนาการสูง ชื่นชอบการสำรวจสิ่งใหม่ ๆ และมีความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ลักษณะดังกล่าวปรากฏชัดผ่านกิจวัตรประจำวันของราพันเซลภายในหอคอย ซึ่งเธอมักใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ สนุกสนาน และมีพลังบวก

นอกจากนี้ ยังปรากฏเด่นชัดในฉากที่ราพันเซลเข้าไปในร้าน Snuggly Duckling ซึ่งเธอมองทุกคนในร้านอย่างเท่าเทียม มองเห็นคุณค่าความเป็นมนุษย์ และเชื่อว่าทุกคนล้วนมีความฝันของตนเอง เธอแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเข้าถึงผู้อื่นและสร้าง

สัมพันธภาพเชิงบวกได้อย่างรวดเร็ว สะท้อนลักษณะของบุคคลที่มีความเห็นอกเห็นใจและเปิดใจต่อผู้อื่นอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของบุคลิกภาพแบบ ENFP รวมถึงฉากเต้นรำในเมืองโคโรนา เธอสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมภายนอกได้อย่างกลมกลืน แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการใช้อารมณ์และความรู้สึกในการดำรงชีวิต เธอให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรู้สึกของผู้อื่น เช่น ความกลัวว่าแม่เลี้ยงกอเธลจะรู้สึกเสียใจจากการกระทำของตน ซึ่งสะท้อนถึงการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยอารมณ์มากกว่าตรรกะ นอกจากนี้ ราพันเซลยังมีความสามารถในการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี โดยเฉพาะในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับฟลินน์ ซึ่งเธอมักเป็นฝ่ายเสนอแนวทางหรือช่วยเหลือเพื่อคลี่คลายปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมเหล่านี้ล้วนสะท้อนคุณลักษณะของบุคลิกภาพแบบ ENFP ที่มีความยืดหยุ่นสูงและมีทักษะในการสานสัมพันธ์ทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

ผลของการออกแบบตัวละครของราพันเซลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างทัศนคติเชิงบวก**ที่แม้ว่าจะถูกขังอยู่บนหอคอยสูง แต่เธอกลับมองสถานการณ์ดังกล่าวในแง่ดี โดยเชื่อว่าเป็นการกระทำที่เกิดจากความหวังดีของแม่เลี้ยงกอเธล เธอจึงพยายามหาข้อดีของการใช้ชีวิตบนหอคอยและปรับตัวให้อยู่ในกรอบที่ได้รับอย่างมีความสุข รวมถึงความสัมพันธ์ของเธอและแม่เลี้ยงกอเธลที่เธอให้ความเคารพ เชื่อฟัง และไม่ต่อต้าน ซึ่งการออกแบบตัวละครดังกล่าวนี้ช่วยเสริมให้การเล่าเรื่องมีมิติเชิงอารมณ์และตอกย้ำคุณค่าของตัวละครที่เปี่ยมด้วยความเมตตา ความเข้าอกเข้าใจ และพลังแห่งความหวังตามแบบฉบับของบุคลิกภาพ ENFP

2. ฟลินน์ ไรเดอร์

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ แสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ISTP** (Introverted, Sensing, Thinking, Perceiving) หรือที่เรียกว่า **“ผู้มีความสามารถโดดเด่น”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยที่มีความมั่นใจในตนเอง มีทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และใช้ประสบการณ์จริงเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต ฟลินน์เป็นตัวละครที่มีความกล้าหาญ ช่างสังเกต และคิดอย่างเป็นระบบ เขามักวางแผนล่วงหน้าและสามารถปรับเปลี่ยนแนวทางได้อย่างยืดหยุ่นเมื่อแผนเดิมไม่ประสบผลสำเร็จ สะท้อนให้เห็นลักษณะของบุคคลที่มีความสามารถทางเทคนิคสูงและถนัดในการลงมือปฏิบัติจริง เช่น ฉากที่ฟลินน์ใช้ไหวพริบและทักษะการสังเกตของตนเองเพื่อหลบหนีจากการไล่ล่าของทหารในวัง แสดงให้เห็นถึงความเชี่ยวชาญในการรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสะท้อนบุคลิกภาพของผู้ที่พึ่งพาความสามารถและเหตุผลของตนเองมากกว่าการพึ่งพาผู้อื่น แม้ว่าเขาจะอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่ฟลินน์มักถนัดที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเองมากกว่า และต้องใช้เวลาในการปรับตัวเมื่อเข้าสู่สังคมใหม่ ๆ

ผลของการออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การขับเคลื่อนเรื่องด้วยเหตุผลและการลงมือปฏิบัติ** ซึ่งสะท้อนผ่านการเอาตัวรอดโดยตัดสินใจและกระทำอย่างมีแบบแผนของตนเอง เช่น ฉากที่ฟลินน์ตอบรับข้อเสนอของราพันเซลในการพาไปชมโคมลอย เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้เนื้อเรื่องพัฒนาไปในทิศทางของการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของทั้งสองตัวละคร ฟลินน์เป็นตัวแทนของโลกแห่งความจริงและเหตุผล ซึ่งช่วยเติมเต็มมุมมองของราพันเซลที่เปี่ยมด้วยอารมณ์และจินตนาการ ขณะเดียวกัน ฟลินน์เองก็ได้รับอิทธิพลจากราพันเซลในด้านการมองโลกเชิงบวกและการเปิดใจยอมรับความรู้สึกของผู้อื่น นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างฟลินน์กับแม็กซิมัสยังช่วยสะท้อนความแตกต่างของบุคลิกภาพระหว่าง “การยึดมั่นในกฎระเบียบ” กับ “การใช้เหตุผลและไหวพริบเฉพาะหน้า” ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมดุลและสะท้อนถึงพัฒนาการของตัวละครอย่างชัดเจน บุคลิกภาพแบบ ISTP ของฟลินน์จึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างมิติของเรื่องราวให้มีทั้งเหตุผล ความท้าทาย และความสมจริงในเชิงจิตวิทยา

3. แม่เลี้ยงกอเธล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลแสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ESFJ** (Extraversion, Sensing, Feeling, Judging) หรือที่เรียกว่า **“ผู้ให้คำปรึกษา”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยของผู้ที่ช่างเจรจา มีทักษะในการสื่อสาร และสามารถใช้คำพูดเพื่อโน้มน้าวผู้อื่นได้อย่างแนบเนียน แม่เลี้ยงกอเธลเป็นบุคคลที่ชื่นชอบการเข้าสังคมและจะรู้สึกมีชีวิตชีวาเมื่อได้ออกไปใช้ชีวิตภายนอก เธอมีความจำดี ใส่ใจในรายละเอียดและมีไหวพริบในการมองเห็นโอกาสจากสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งปรากฏผ่านการใช้พลังวิเศษของดอกไม้วิเศษเพื่อคงความเยาว์วัยของตนเอง ลักษณะบุคลิกภาพแบบ ESFJ ยังสะท้อนผ่านพฤติกรรมที่รักความเป็นระเบียบและการควบคุม โดยเฉพาะในความสัมพันธ์กับราพันเซล ซึ่งแม่เลี้ยงกอเธลมักใช้อำนาจทางอารมณ์และคำพูดเพื่อให้ราพันเซลอยู่ภายใต้โอวาทของตน เธอมีลักษณะเป็นคนที่มี “ความรักแบบควบคุมและบงการ” (Manipulative Love) แสดงออกผ่านความเข้มงวดและการแสดงความห่วงใยที่แฝงด้วยการครอบงำ เช่น การปิดกั้นไม่ให้ราพันเซลออกจากหอคอยและการสร้างภาพลักษณ์ว่าการอยู่ในหอคอยคือสิ่งที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับลูกสาว ลักษณะนิสัยเหล่านี้

สะท้อนบุคลิกภาพของผู้ที่ต้องการควบคุมสิ่งรอบข้างให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ และยึดถือความสมบูรณ์แบบ โดยเฉพาะในเรื่องความงามของตนเองซึ่งเธอพยายามรักษาไว้ด้วยพลังของราพันเซล

ผลของการออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ **การสร้างความขัดแย้งและแรงผลักดันของเรื่อง** โดยแม่เลี้ยงกอเธลทำหน้าที่เป็นตัวละครฝ่ายตรงข้ามที่ขับเคลื่อนเหตุการณ์สำคัญของเรื่องผ่านการควบคุมและการบงการราพันเซล ความปรารถนาที่จะรักษาความเยาว์วัยและความสมบูรณ์แบบของแม่เลี้ยงกอเธล ทำให้เธอกักขังราพันเซลไว้ในหอคอยสูง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องทั้งหมด พฤติกรรมดังกล่าวส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาตัวละครราพันเซล ที่ค่อย ๆ ตระหนักถึงความไม่จริงของโลกที่แม่เลี้ยงกอเธลสร้างขึ้นและกลายเป็นแรงผลักให้เธอตัดสินใจหลบหนีออกไปเผชิญโลกภายนอก นอกจากนี้ บุคลิกภาพของแม่เลี้ยงกอเธลยังส่งผลต่อความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น เช่น โจรสองพี่น้องที่ถูกเธอควบคุมให้ทำตามคำสั่งด้วยการใช้คำพูดและอำนาจบงการ ซึ่งตอกย้ำภาพลักษณ์ของแม่เลี้ยงกอเธลที่มีอำนาจเหนือผู้อื่นและหลงใหลในความสมบูรณ์แบบ ทำให้การเล่าเรื่องมีความเข้มข้นและมีความสมดุลระหว่างอารมณ์ของตัวละครแต่ละตัว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต่าง ๆ และแรงจูงใจทางจิตวิทยาของตัวละครด้วย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพแบบ ESFJ ที่เน้นการจัดระเบียบ ความสัมพันธ์ และการยึดมั่นในกรอบทางสังคม

4. พาสกาล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครพาสกาล แสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ INFP** (Introverted, iNtuitive, Feeling, Perceiving) หรือที่เรียกว่า **“ผู้ไกล่เกลี่ย”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยอ่อนโยน มีความเห็นอกเห็นใจ และให้ความสำคัญกับความรู้สึกของผู้อื่น พาสกาลใช้ความรู้สึกและสัญชาตญาณในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา โดยมักพิจารณาเจตนาของผู้อื่นก่อนตัดสินใจ เช่น การไม่เชื่อใจแม่เลี้ยงกอเธลและฟลินน์ ไรเดอร์ พาสกาลมักเฝ้าดูสิ่งต่าง ๆ อย่างเงียบ ๆ มากกว่าการมีบทบาทโดยตรง และไม่ค่อยเข้าสังคมกับตัวละครอื่นนอกจากราพันเซล นอกจากนี้ พาสกาลมีความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี เช่น การเปลี่ยนสีเพื่อซ่อนตัว หรือการใช้ภาษากายในการสื่อสาร พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนถึงความสามารถในการสังเกตและการสนับสนุนผู้อื่นอย่างละเอียดอ่อน ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของบุคลิกภาพแบบ INFP

ผลของการออกแบบตัวละครพาสกาลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ของตัวละครหลัก** พาสกาลทำหน้าที่เป็นตัวละครสนับสนุนการกระทำและการตัดสินใจของราพันเซล ช่วยเติมเต็มความรู้สึกและความเข้าใจในโลกแห่งความจริงของเธอ ในบางฉาก พาสกาลเป็นตัวแทนของจิตสำนึกหรือสติของราพันเซล คอยกระตุ้นให้เธอเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้องและสอดคล้องกับความต้องการแท้จริงของตน พฤติกรรมเชิงสนับสนุนนี้ช่วยสร้างความลึกซึ้งของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร และทำให้เรื่องมีมิติทางอารมณ์มากขึ้น บุคลิกภาพแบบ INFP ของพาสกาลจึงมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงอารมณ์และจิตใจของตัวละครหลักเข้ากับเรื่องราว ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมดุลระหว่างการกระทำ เหตุผล และความรู้สึก

5. แม็กซิมัส

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม็กซิมัส แสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ISTJ** (Introverted, Sensing, Thinking, Judging) หรือที่เรียกว่า **“นักคำนวณ”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยที่มีความรับผิดชอบสูง มีความคิดเป็นระบบและให้ความสำคัญกับความเป็นระเบียบเรียบร้อย แม็กซิมัสมุ่งมั่นทำภารกิจให้สำเร็จลุล่วงและมักไม่สนใจการสร้างความสัมพันธ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานของตน เขายึดถือกฎเกณฑ์และความจริงตรงหน้ามากกว่าการมองโลกแบบเพ้อฝัน ไม่ชอบความวุ่นวายหรือการเปลี่ยนแปลงที่ไม่จำเป็น และมีมาตรฐานสูงทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พฤติกรรมเหล่านี้ปรากฏชัดในบทบาทของแม็กซิมัสในฐานะม้าทหารที่มีหน้าที่จับกุมฟลินน์ ไรเดอร์ นอกจากนี้ แม็กซิมัสยังสามารถปรับเปลี่ยนแผนเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ แสดงให้เห็นถึงบุคลิกภาพแบบ ISTJ ที่เน้นการวางแผน การควบคุม และความรับผิดชอบ

ผลของการออกแบบตัวละครแม็กซิมัสส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างอุปสรรคและความตึงเครียดในเรื่อง** บุคลิกภาพของแม็กซิมัสทำให้ฟลินน์ ไรเดอร์ถูกจับตามองและเป็นแรงผลักสำคัญที่สร้างความท้าทายต่อการเดินทางของราพันเซลและฟลินน์ ไรเดอร์ในระยะเริ่มแรก การยึดมั่นในกฎเกณฑ์และความถูกต้องของแม็กซิมัสสร้างความขัดแย้งและความตื่นเต้น แต่ในท้ายที่สุด บุคลิกภาพที่ซื่อสัตย์และมุ่งมั่นของแม็กซิมัสทำให้เขาตัดสินใจที่จะช่วยเหลือตัวละครหลัก ส่งผลให้เกิดการรวมตัวของตัวละครหลักในช่วงจุดสำคัญ (Climax) ของเรื่อง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสมดุลระหว่างความตื่นเต้นการกระทำและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าบุคลิกภาพแบบ

ISTJ ของแม็กซิมัสมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงเรื่อง และสร้างมิติด้านอารมณ์และเหตุผลในเนื้อเรื่อง

2. การวิเคราะห์ตัวละครตามทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์

1) ราพันเซล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครราพันเซลแสดงให้เห็นว่าในช่วงเริ่มต้นของเรื่อง ราพันเซลมี**ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) และความปลอดภัย (Safety Needs)** เป็นหลัก แต่ขาดอิสรภาพและความรักที่แท้จริงหรือ**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** เมื่อเธอออกเดินทางไปสำรวจโลกภายนอก ราพันเซลค่อย ๆ เติมเต็มความต้องการในระดับที่สูงขึ้น ทั้งใน**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging) ความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem)** จนกระทั่งในตอนจบ เธอบรรลุ**ศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** ผ่านการค้นพบตัวเอง การตัดสินใจเลือกเส้นทางชีวิต และการกลับมาเป็นเจ้าหญิงดังเดิม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาตัวละครทั้งในด้านอารมณ์และจิตใจ

ผลของการออกแบบตัวละครราพันเซลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างแกนหลักของเรื่องและแรงขับเคลื่อนของเรื่อง** การเดินทางของราพันเซลกลายเป็นการผจญภัยเพื่อค้นหาตัวเองและเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต ซึ่งเป็นแกนหลักที่ขับเคลื่อนเรื่องทั้งหมด นอกจากนี้ การเติบโตของราพันเซลยังส่งผลต่อความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น เช่น การกระทำและพัฒนาการของเธอ ทำให้แม็กซิมัสซึ่งเป็นม้าที่ยึดมั่นในกฎเกณฑ์เปลี่ยนมาเป็นม้าที่มีความเห็นอกเห็นใจและพร้อมช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าราพันเซลมีบทบาทสำคัญต่อทั้งเนื้อเรื่องและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

2) ฟลินน์ ไรเดอร์

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ แสดงให้เห็นว่าในช่วงเริ่มต้นของเรื่อง ฟลินน์ให้ความสำคัญกับ**ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) และความปลอดภัย (Safety Needs)** ผ่านการเป็นโจรและหลบหนีการจับกุม เมื่อเขาได้พบกับราพันเซล ทำให้**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** ของฟลินน์ค่อย ๆ ได้รับการเติมเต็มการสนับสนุนและการสร้างความสัมพันธ์กับราพันเซลช่วยให้เขาเรียนรู้ที่จะเชื่อใจและรับผิดชอบต่อผู้อื่น

จนกระทั่งในตอนจบ ฟลินน์**บรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** ด้วยการละทิ้งอาชีพโจรและกลับมาใช้ตัวตนเดิม คือ ยูจีน ฟิตเซอร์เบิร์ต แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจของตัวละคร

ผลของการออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**แรงขับเคลื่อนเรื่องและการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร** การพบกันครั้งแรกระหว่างฟลินน์และราพันเซลเกิดขึ้นจากความจำเป็นทางสถานการณ์ (ราพันเซลต้องการให้ฟลินน์พาเธอออกจากหอคอยเพื่อค้นหาโลกภายนอก ขณะที่ฟลินน์ต้องการหลบหนีการติดตามของแม็กซิมัส ส่งผลให้ทั้งสองเกิดความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันในการดำเนินเรื่อง) แต่เมื่อทั้งคู่เริ่มเติมเต็มความต้องการด้านความรักและการยอมรับให้แก่กันและกัน ความสัมพันธ์จึงพัฒนาจากความจำเป็นไปสู่ความรัก และกลายเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของเรื่องราว การเปลี่ยนแปลงของฟลินน์จากโจรเป็นคนดียังส่งผลต่อความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น เช่น การสร้างความไว้วางใจและความเห็นอกเห็นใจ ทำให้เรื่องมีมิติทั้งด้านอารมณ์ การกระทำ และการพัฒนาตัวละคร

3) แม่เลี้ยงกอเธล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลแสดงให้เห็นว่า เธอติดอยู่ในความต้องการ**ระดับความปลอดภัย (Safety Needs) และความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** เพื่อรักษาความปลอดภัยและความรักตนเองอย่างมากเกินไป แม่เลี้ยงกอเธล**ไม่สามารถพัฒนาไปถึงระดับความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem) และการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) ได้** เนื่องจากให้ความสำคัญกับความงามของตนเองและการควบคุมผู้อื่นมากกว่าการเติบโตทางจิตใจ พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความไม่มั่นคงภายในใจและแรงจูงใจในการบงการราพันเซล ทำให้ตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลมีมิติและไม่ใช่ตัวร้ายที่เพียงต้องการทำร้ายผู้อื่น

ผลของการออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างอุปสรรคและความขัดแย้ง** ความต้องการที่ยังไม่บรรลุของแม่เลี้ยงกอเธลทำให้เธอเป็นตัวร้ายที่มีแรงจูงใจซับซ้อน ซึ่งขัดขวางการเติบโตของราพันเซลและตัวละครอื่น ความสัมพันธ์ระหว่างแม่เลี้ยงกอเธลและราพันเซลจึงเป็นความสัมพันธ์ที่บิดเบี้ยวและเต็มไปด้วยความสับสน ทำให้ราพันเซลเกิดความไม่แน่ใจและต้องค้นหาทางเลือกของตนเอง พฤติกรรมของแม่เลี้ยงกอเธลจึงเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญที่สร้างแรงผลักให้ราพันเซลออกเดินทางและพัฒนาตนเอง

4) พาสกาล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครพาสกาลแสดงให้เห็นว่า พาสกาล**เติมเต็มความต้องการของตนเองในทุกระดับ** โดยเฉพาะ**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging) และการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** ผ่านการสนับสนุนและช่วยเหลือราพันเซล พาสกาลเป็นตัวละครที่ใช้ความเห็นอกเห็นใจและความสามารถของตนเองเพื่อสนับสนุนการเติบโตของผู้อื่น ทั้งในการให้กำลังใจ ผลักดันให้ราพันเซลออกเดินทาง และร่วมผจญภัยในสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยอันตราย สะท้อนถึงความสามารถในการบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการอุทิศตนต่อผู้อื่น

ผลของการออกแบบตัวละครพาสกาลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ของตัวละครหลัก** พาสกาลทำให้ราพันเซลสามารถเติมเต็มความต้องการทางอารมณ์และเรียนรู้การตัดสินใจตามความต้องการแท้จริงของตน ความสัมพันธ์ระหว่างพาสกาลและราพันเซลจึงเป็นความสัมพันธ์แบบพึ่งพาและเสริมกำลังซึ่งกันและกัน การมีพาสกาลอยู่ในเรื่องช่วยผลักดันเนื้อเรื่องให้ดำเนินไปข้างหน้าและสร้างมิติให้ตัวละครทั้งสองมีความน่าจดจำและมีความลึกซึ้งทางอารมณ์

5) แม็กซิมัส

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม็กซิมัสแสดงให้เห็นว่า แม็กซิมัส**บรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** โดยเรียนรู้ที่จะทำสิ่งในที่ถูกต้องโดยไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัด แม็กซิมัสเริ่มต้นด้วยการยึดมั่นใน**ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)** และความถูกต้องของตนเอง แต่เมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับราพันเซลและฟลินน์ เขาเห็นด้านดีของฟลินน์ที่ไม่ใช่การเป็นโจรเพียงอย่างเดียว และสามารถปรับตัวเพื่อทำสิ่งที่เหมาะสมและมีคุณค่า

ผลของการออกแบบตัวละครแม็กซิมัสส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่**ของการสร้างจุดเปลี่ยนสำคัญและการพัฒนาความสัมพันธ์** แม็กซิมัสกลายเป็นตัวละครที่ก้าวข้ามความสัมพันธ์แบบศัตรูมาเป็นเพื่อนร่วมอุดมการณ์ การตัดสินใจละทิ้งการยึดมั่นในกฎเกณฑ์เพื่อช่วยเหลือราพันเซลและฟลินน์ในช่วงสำคัญ (Climax) ของเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องมีความตื่นเต้นและมีความสมดุลทางอารมณ์ แสดงให้เห็นถึงการบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการทำสิ่งที่ถูกต้องและการสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อผู้อื่น

3. การวิเคราะห์จิตวิทยาสี

1) ราพันเซล

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การออกแบบสีของราพันเซลเน้นไปที่โทนสีสว่างและสดใส เพื่อสะท้อนบุคลิกที่อ่อนโยน ร่าเริง และเต็มไปด้วยพลังบวก โดยสีหลัก คือ **สีม่วงอ่อน** ปรากฏในชุดและของใช้ส่วนตัวของเธอ สื่อถึงความลึกลับ ความคิดสร้างสรรค์ และความสูงส่งในฐานะเจ้าหญิงที่มีชาติกำเนิดสูงส่ง ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของชนชั้นและสถานะทางสังคมที่ถูกปกปิดไว้ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในเชิงการถูกซ่อนเร้นอยู่บนหอคอยสูง อันเป็นภาพแทนของการขาดอิสรภาพ และยังช่วยสร้างอารมณ์ลึกลับเกี่ยวกับชาติกำเนิดของเธอ ซึ่งผู้ชมจะค่อย ๆ ได้รับการเปิดเผยในช่วงท้ายของเรื่อง ขณะเดียวกัน **สีเหลืองทอง** ของเส้นผมวิเศษสะท้อนพลังแห่งเวทมนตร์ ความอบอุ่น ความบริสุทธิ์ และความมีชีวิตชีวา ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของแสงสว่างและความหวังในเรื่อง

รายละเอียดเกี่ยวกับสีเหล่านี้ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในการช่วยเน้นบทบาทของราพันเซลในฐานะ “แสงนำทาง” ทั้งในเชิงกายภาพและอารมณ์ โดย “สีม่วงอ่อน” ของชุดราพันเซลตรงข้ามกับ “สีแดงเข้ม” ของชุดแม่เลี้ยงกอเธล และ “สีเหลืองทอง” ของผมราพันเซลตรงข้ามกับ “สีดำ” ของผมแม่เลี้ยงกอเธล ทำให้ความขัดแย้งระหว่าง “แสงสว่างกับความมืด” มีความชัดเจนและทรงพลังยิ่งขึ้น ส่วน**สีเขียว**ในดวงตาของราพันเซลสะท้อนถึงความสดใส ไร้เดียงสา และความอยากรู้อยากเห็น สะท้อนช่วงวัยและบุคลิกภาพของตัวละครในตอนต้นเรื่อง สะท้อนภาพลักษณ์ของความเป็นธรรมชาติและการมีชีวิตใหม่ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องโดยเน้นในเห็นพัฒนาการของราพันเซลจากเด็กสาวผู้ไร้เดียงสาไปสู่หญิงสาวที่กล้าเผชิญความจริงและค้นพบตัวตนใหม่ของตนเองในตอนจบ

2) ฟลินน์ ไรเดอร์

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า การออกแบบสีเน้นโดยสีธรรมชาติที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นและสมจริง โดยใช้**สีฟ้าอมเขียว**เป็นสีหลักของเสื้อ เพื่อสื่อถึงความน่าเชื่อถือ ความสงบ และความลึกลับของตัวละคร ขณะเดียวกัน **สีน้ำตาล**บนกางเกง รองเท้า และอุปกรณ์สื่อถึงความมั่นคง ความเรียบง่าย และความแข็งแกร่ง สะท้อนตัวตนของฟลินน์ในฐานะบุคคลที่ผ่านประสบการณ์ชีวิตและต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ส่วน**สีขาว**ของเสื้อข้างในเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และตัวตนที่แท้จริง คือ ยูจีน ฟิตซ์เฮอร์เบิร์ต ซึ่งเป็นชื่อจริงของเขาที่ถูกซ่อนอยู่ภายใต้ภาพลักษณ์ของโจรผู้ลักขโมยที่ใช้ชื่อ ฟลินน์ ไรเดอร์ การใช้สีเหล่านี้ส่งผลต่อการเล่าเรื่องโดยสะท้อนพัฒนาการของฟลินน์จากชายผู้เห็นแก่ตัวและยึดติด

กับความมั่นคงทางวัตถุสู่การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงและเรียนรู้คุณค่าของความรักและความไว้วางใจผ่านความสัมพันธ์กับราพันเซล สีฟ้าอมเขียว สีน้ำตาล และสีขาวจึงไม่เพียงแต่ช่วยกำหนดบุคลิกภาพของฟลินน์ แต่ยังเป็นเครื่องมือทางสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจและอารมณ์ของฟลินน์ตลอดเส้นทางของเรื่องอีกด้วย

3) แม่เลี้ยงกอเธล

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า การออกแบบสีเน้นสีมืดและสีที่มีความเข้มสูงสะท้อนบุคลิกที่เป็นผู้มีประสบการณ์ มีอายุ และเป็นตัวร้ายหลักของเรื่อง **สีแดงเข้ม**จากชุดและองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ฉากแม่เลี้ยงกอเธลใช้พลังวิเศษจากผมของราพันเซลและฉากที่เธอร้องเพลงขู่ถึงอันตรายนอกหอคอย สื่อถึงความเร่าร้อน ความโกรธ ความเย้ายวน และพลังอำนาจ สะท้อนสัญลักษณ์ของ “ความหลงใหลในเยาว์วัย” และ “ความต้องการที่จะควบคุม” ซึ่งผลักดันให้เธอกักขังราพันเซลไว้บนหอคอย ทั้งนี้ สีแดงยังตรงกันข้ามกับ “สีม่วงอ่อน” ของชุดราพันเซล รวมถึง**สีดำ**ของผมแม่เลี้ยงกอเธลสะท้อนความลึกลับด้านมืด และความชั่วร้ายภายในจิตใจซึ่งตรงกันข้ามกับ “สีเหลืองทอง” ของผมวิเศษราพันเซล เมื่อเปรียบเทียบกันแล้วจะเห็นได้ว่า มีการออกแบบสีเพื่อสร้างความแตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างสองตัวละครนี้ โดยสีของแม่เลี้ยงกอเธลเน้นความหนักแน่นและมืดทึบ ขณะที่สีของราพันเซลเน้นความสว่างและสดใส

การใช้สีเหล่านี้ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยกำหนดความขัดแย้งและสร้างความตึงเครียดในเนื้อเรื่อง โดยสีที่มืดและเข้มของแม่เลี้ยงกอเธลตรงข้ามกับสีสว่างและสดใสของราพันเซล ทำให้การต่อสู้ระหว่าง “ความมืดกับแสงสว่าง” ชัดเจนตั้งแต่ต้นเรื่อง รวมทั้งส่งเสริมการรับรู้ของผู้ชมว่าแม่เลี้ยงกอเธลเป็นตัวละครที่สร้างอุปสรรคและแรงขับเคลื่อนให้ราพันเซลเติบโต

4) พาสกาล

ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่ามีการออกแบบสีโดยเน้นความหลากหลาย ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารอารมณ์และความสัมพันธ์กับราพันเซล เพื่อให้ตัวละครสามารถสื่อสารได้โดยไม่ต้องใช้คำพูดโดยตรง สีหลักที่ปรากฏ ได้แก่ สีเขียว สีแดง สีม่วง และสีส้ม ซึ่งสะท้อนความหมายแตกต่างกัน

พาสกาลจะใช้**สีเขียว**เป็นสีหลัก และเป็นสีพื้นฐานของร่างกาย สะท้อนความสงบความสดชื่น และความซื่อสัตย์ต่อมิตรภาพ ทั้งยังสัมพันธ์กับธรรมชาติอีกด้วย สื่อถึงการเป็นส่วนหนึ่งของโลกธรรมชาติรอบตัวราพันเซลที่เติบโตมาบนหอคอยซึ่งเป็นพื้นที่ปิด และ

สะท้อนความกลมกลืนระหว่างพาสกาลและราพันเซลในฐานะเพื่อนสนิท ช่วยเน้นบทบาทของพาสกาลในฐานะผู้ให้กำลังใจและสนับสนุนราพันเซล

สีแดงปรากฏเมื่อพาสกาลมีอารมณ์โกรธหรือหงุดหงิด บางช่วงปรากฏเพื่อสื่อถึงความตื่นเต้น ความโรแมนติก และพลังในการปกป้องราพันเซล ทั้งยังมีนัยถึงการเตือนภัยหรือความรุนแรงของอารมณ์ จึงสะท้อนบทบาทของพาสกาลในฐานะผู้เตือนและผู้แสดงออกแทนสิ่งที่ราพันเซลไม่กล้าพูดออกมา

ส่วน**สีม่วง**มักปรากฏในฉากที่พาสกาลอยู่ในสภาวะสงบหรือซ่อนตัว สะท้อนความลึกลับ ความลึกซึ้ง และการใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาและตอบสนองต่ออุปสรรค รวมทั้งสื่อถึงช่วงเวลาที่พาสกาลทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์หรือที่ปรึกษาให้ราพันเซล ซึ่งเชื่อมโยงกับการหลบซ่อนเพื่อเรียนรู้และการเข้าใจผู้อื่นผ่านความนิ่ง

นอกจากนี้ ยังมี**สีส้ม**ซึ่งมักปรากฏในช่วงที่พาสกาลตกอยู่ในสถานการณ์อันตรายหรือมีความตึงเครียดในเนื้อเรื่อง ทำหน้าที่เป็นสัญญาณเตือนอันตรายทั้งต่อตัวละครอื่น ๆ และต่อผู้ชมให้ตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ รวมทั้งสื่อถึงพลังความอบอุ่น และความกล้าในการเผชิญสิ่งใหม่

การใช้สีที่เน้นความหลากหลายและปรับเปลี่ยนสีตามอารมณ์และสถานการณ์เหล่านี้ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในความลึกทางอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งใช้แทนภาษาในการสื่อสารระหว่างพาสกาลและราพันเซล ช่วยให้เข้าใจความรู้สึกโดยไม่ต้องพูด และสะท้อนความสัมพันธ์แบบ “พึ่งพาและสนับสนุนกัน” และทำหน้าที่เป็นสัญญะของความยืดหยุ่นทางอารมณ์และความฉลาดทางสังคมของพาสกาลที่สามารถปรับตัวและเข้าใจผู้อื่นได้อย่างลึกซึ้ง

5) แม็กซิมัส

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าตัวละครได้รับการออกแบบสีให้มีความโดดเด่นด้วยความสว่างและความเข้มข้นของส่วนต่าง ๆ ของตัวละคร สะท้อนความบริสุทธิ์และความแข็งแกร่ง รวมถึงสะท้อนบุคลิกภาพ “ผู้พิทักษ์กฎ” ที่เข้มงวด ซื่อสัตย์ และเปี่ยมด้วยศักดิ์ศรี โดยใช้โทนสีสว่างและอบอุ่นเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความเที่ยงตรงและมีคุณธรรม โดยสีหลัก คือ **สีขาว**ซึ่งเป็นสีจากลำตัวม้า สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความถูกต้องและความยุติธรรม เป็นสัญลักษณ์ของความดี สะท้อนบทบาทของแม็กซิมัสในฐานะม้าราชองครักษ์ผู้ยึดมั่นในหน้าที่และกฎระเบียบ มีภาพลักษณ์ที่สะท้อนถึงความมีศีลธรรมสูง ความสง่างาม และความกล้าหาญ

สีบลอนด์อ่อนของแผงคอและหาง แสดงถึงความอบอุ่นและความอ่อนโยนที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความเข้มงวดทางวินัย ซึ่งช่วยเปิดมิติของตัวละครให้มีความเป็นมนุษย์ (Humanized) มากขึ้น ทำให้แม็กซิมัสไม่ใช่เพียงผู้รักษากฎอย่างเคร่งครัด แต่ยังมีด้านอารมณ์ความเห็นอกเห็นใจ และความจงรักภักดีต่อมิตรภาพ

สีน้ำตาลจากอานม้าและสายรัด เป็นสีแห่งความมั่นคง ความอดทน และความน่าเชื่อถือ สื่อถึงโครงสร้างและระเบียบแบบแผนขององครักษ์ม้าที่แม็กซิมัสเป็นส่วนหนึ่ง ทั้งยังสะท้อนความสัมพันธ์และหน้าที่

สีทองจากขอบลายและตราสัญลักษณ์ สื่อถึงเกียรติยศ ศักดิ์ศรี และอำนาจที่มาพร้อมกับตำแหน่งในราชสำนัก สะท้อนถึงอำนาจเชิงยุติธรรมที่ตัวละครยึดถือ ส่วน**สีน้ำเงินอ่อน**ของดวงตา แสดงถึงความเฉลียวฉลาด ความรอบคอบ และความสามารถในการตัดสินใจ เป็นสีที่ช่วยให้ตัวละครมีชีวิตชีวาและมีมิติทางอารมณ์มากขึ้น เมื่อพิจารณาเชิงสัญลักษณ์จากสีเหล่านี้ พบว่า สีขาว สีน้ำตาล และสีทองของแม็กซิมัสทำหน้าที่แทน “ระบบกฎเกณฑ์และระเบียบสังคม” โดยตรง

ตัวละครนี้จึงเป็นภาพแทนของ “กฎระเบียบ” ที่มีทั้งความมั่นคงและข้อจำกัด ในขณะที่สีบลอนด์อ่อนของแผงคอและหางและสีน้ำเงินอ่อนจากดวงตาทำหน้าที่ “ปรับสมดุลทางอารมณ์” ให้เห็นว่ากฎระเบียบนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีความเข้าใจและมิตรภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง **ส่งผลต่อการเล่าเรื่อง**ในการสร้างความขัดแย้งเชิงสัญลักษณ์ระหว่าง “กฎระเบียบและความยุติธรรม” ของแม็กซิมัสกับ “ความยืดหยุ่นและอิสรภาพ” ของฟลินน์ ไรเดอร์ในช่วงต้นเรื่อง แต่เมื่อเรื่องดำเนินไป โทนสีอบอุ่นของสีบลอนด์อ่อน สีทองและสีน้ำเงินอ่อนจะช่วยเชื่อมโยงทั้งสองเข้าหากัน แสดงถึงพัฒนาการของแม็กซิมัสจากเดิมที่ทำตามกฎโดยไม่ยืดหยุ่นสู่การเป็นเพื่อนร่วมอุดมการณ์ที่เข้าใจความหมายของความยุติธรรมในเชิงคุณธรรมและสร้างมิติของความเคารพและความไว้วางใจในความสัมพันธ์

สรุปผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ตัวละครหลักทั้ง 5 ตัว ได้แก่ 1) ราพันเซล 2) ฟลินน์ ไรเดอร์ 3) แม่เลี้ยงกอเธล 4) พาสกาล และ 5) แม็กซิมัส ผ่านแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และหลักจิตวิทยาสี พบว่า

1. ราพันเซล (ENFP) นักรณรงค์

ราพันเซลจัดว่าเป็น “นักรณรงค์” ที่มีความกระตือรือร้น จินตนาการสูง สร้างสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดีและตัดสินใจด้วยอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์และพลังบวกของเธอช่วยเล่าเรื่องในแง่ของการสร้างทัศนคติเชิงบวกในมิติการเติบโตทางอารมณ์ และมีการพัฒนาแรงจูงใจจากความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายและความปลอดภัยสู่ความรักและความสัมพันธ์ การยกย่องนับถือ จนถึงการบรรลุศักยภาพสูงสุด ส่งผลต่อการสร้างแกนหลักและแรงขับเคลื่อนของเรื่อง มีการออกแบบโดยใช้สีม่วงอ่อนและสีเหลืองทอง สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์ ความสูงส่ง ความอบอุ่น และความหวัง ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามกับสีของแม่เลี้ยงกอเธล ราพันเซลมีดวงตาสีเขียวสะท้อนความไร้เดียงสาและชีวิตใหม่ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องที่เน้นให้เห็นพัฒนาการของตัวละคร

2. ฟลินน์ ไรเดอร์ (ISTP) ผู้มีความสามารถโดดเด่น

ฟลินน์ ไรเดอร์ คือ “ผู้มีความสามารถโดดเด่น” เน้นการใช้เหตุผลและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ใช้ทักษะและประสบการณ์ของตนเอง ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเรื่องด้วยเหตุผลและการลงมือปฏิบัติ และสร้างความสมดุลกับราพันเซล โดยฟลินน์เริ่มจากความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายและความปลอดภัย ความรักและความสัมพันธ์ การยกย่องนับถือจนบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจ ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเรื่องและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร มีการใช้สีฟ้าอมเขียว สีน้ำตาล และสีขาว สะท้อนความน่าเชื่อถือ ความสงบ และความแข็งแกร่ง ส่งผลต่อการเล่าเรื่องให้เห็นพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจและอารมณ์

3. แม่เลี้ยงกอเธล (ESFJ) ผู้ให้คำปรึกษา

แม่เลี้ยงกอเธลอยู่ในฐานะ “ผู้ให้คำปรึกษา” ชอบควบคุมและสื่อสารเพื่อโน้มน้าวผู้อื่น ส่งผลต่อการเล่าเรื่องผ่านการสร้างความขัดแย้งและแรงผลักดันให้ราพันเซลเติบโต เธอติดอยู่ในความต้องการความปลอดภัยและการรักตนเองซึ่งเป็นความต้องการความรักและความสัมพันธ์ ส่งผลต่อการสร้างอุปสรรคและขัดขวางการเติบโตของราพันเซล ทำให้เป็นตัวร้ายที่มีแรงจูงใจซับซ้อน มีการใช้สีแดงเข้มและสีดำ ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามกับราพันเซล สื่อถึงอำนาจ ความเร่าร้อน ความชั่วร้าย และการควบคุม เป็นการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ที่กำหนดความขัดแย้งและความตึงเครียดของเนื้อเรื่อง

4. พาสกาล (INFP) ผู้ไกล่เกลี่ย

ตัวละครนี้เป็น “ผู้ไกล่เกลี่ย” มีความอ่อนโยน เห็นอกเห็นใจ สนับสนุนราพันเซล ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในมิติของการสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ของราพันเซล พาสกาลเติมเต็มความต้องการทุกระดับ โดยเฉพาะความรักและความสัมพันธ์และการบรรลุศักยภาพสูงสุดของตนเอง มีการใช้สีเขียว สีแดง สีม่วง และสีส้ม สื่อถึงความซื่อสัตย์ ความสงบ ความโกรธ และอันตราย ส่งผลในมิติความลึกทางอารมณ์

5. แม็กซิมัส (ISTJ) นักคำนวณ

ตัวละครแม็กซิมัสถือว่าเป็น “นักคำนวณ” ผู้มีความรับผิดชอบสูง ยึดมั่นในกฎระเบียบ เป็นแรงกดดันในการเล่าเรื่องในแง่ของการสร้างอุปสรรคและความตึงเครียดในเรื่อง ก่อนพัฒนาความสัมพันธ์และเข้าใจความยืดหยุ่นทางอารมณ์ เรียนรู้การทำสิ่งที่ถูกต้องและสามารถบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการสร้างจุดเปลี่ยนสำคัญและการพัฒนาความสัมพันธ์ มีการใช้สีขาว สีบลอนด์อ่อน สีน้ำตาล สีทอง และสีน้ำเงินอ่อน สะท้อนความบริสุทธิ์ ความยุติธรรม ความเข้มงวด ความอบอุ่น และตัวแทนของระบบกฎเกณฑ์และระเบียบสังคม ช่วยเล่าเรื่องการสร้างความขัดแย้งระหว่างแม็กซิมัสและฟลินน์ ไรเดอร์ และพัฒนาการของแม็กซิมัส

การออกแบบตัวละครใน Tangled สะท้อนบุคลิกภาพ ความต้องการและอารมณ์ของตัวละครผ่านแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ และหลักจิตวิทยาสี ซึ่งส่งผลให้การเล่าเรื่องมีความลึกซึ้ง ทั้งด้านอารมณ์การกระทำ ความสัมพันธ์และความขัดแย้ง โดยแต่ละตัวละครมีบทบาทชัดเจนต่อการพัฒนาเรื่องและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจพฤติกรรมและแรงจูงใจของตัวละครได้ง่ายขึ้น

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ตัวละครหลักทั้ง 5 ตัวในเรื่อง Tangled แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่าง “บุคลิกภาพ ความต้องการ อารมณ์ และความหมายเชิงสัญลักษณ์” ซึ่งส่งผลต่อการเล่าเรื่องอย่างมีมิติและสะท้อนพัฒนาการของตัวละคร

มิติของบุคลิกภาพ MBTI ผลการศึกษา พบว่า บุคลิกภาพของตัวละครไม่เพียงแต่ทำหน้าที่กำหนดลักษณะนิสัยเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญต่อรูปแบบการดำเนินเรื่องและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร โดยราพันเซล (ENFP) มีลักษณะเปิดรับ

ประสบการณ์และขับเคลื่อนด้วยอารมณ์ ส่งผลให้เรื่องดำเนินไปในลักษณะของการค้นหาตนเองและการเติบโต

ในขณะที่ฟลินน์ ไรเดอร์ (ISTP) มีแนวโน้มเป็นคนใช้เหตุผลและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ช่วยสร้างสมดุลให้กับโครงเรื่อง ในทางตรงกันข้าม แม่เลี้ยงกอเธล (ESFJ) แม้จะสะท้อนบุคลิกภาพที่เน้นความสัมพันธ์ตามดัชนี MBTI แต่ผลการศึกษาพบว่ามีการบิดเบือนลักษณะดังกล่าวไปสู่การควบคุมและยึดติด สะท้อนให้เห็นว่าบุคลิกภาพตามกรอบ MBTI สามารถตีความแตกต่างออกไปตามบริทของเรื่อง

ผลการวิเคราะห์นี้แสดงให้เห็นว่าบุคลิกภาพมีผลต่อบทบาทเชิงโครงสร้างของตัวละคร เช่น ตัวขับเคลื่อนเรื่อง ตัวถ่วงหรือสร้างความขัดแย้ง ซึ่งสอดคล้องกับ Sukhum & Patjusanon (2022) ที่ระบุว่าบุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจของตัวละคร

มิติของทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์

กรอบแนวคิดนี้ช่วยแสดงให้เห็นว่าระดับความต้องการของตัวละครส่งผลโดยตรงต่อทิศทางการเล่าเรื่อง โดยตัวละครที่มีพัฒนาการของความต้องการ เช่น ราพันเซลและฟลินน์ซึ่งเริ่มจากความต้องการพื้นฐานไปสู่การบรรลุศักยภาพสูงสุด มักนำเสนอผ่านโครงเรื่องที่สะท้อนการเติบโต ขณะที่ตัวละครที่หยุดนิ่งอยู่ในขั้นความต้องการระดับต่ำ เช่น แม่เลี้ยงกอเธล กลับมีบทบาทเป็นตัวแทนของความขัดแย้งและการขัดขวาง ดังนั้นหากตัวละครมีแรงจูงใจในระดับต่ำ เช่น ความปลอดภัย การเล่าเรื่องมักมีลักษณะของความตึงเครียดหรือการเอาตัวรอด แต่หากตัวละครพัฒนาความต้องการในระดับสูง เช่น การบรรลุศักยภาพ เรื่องเล่าจะเปลี่ยนเป็นการค้นพบความหมายของชีวิตและการเติบโตภายใน ซึ่งสอดคล้องกับ Bunpung, Chanthub, & Naijarun (2019) ที่ระบุว่าการตอบสนองต่อความต้องการในแต่ละขั้นส่งผลต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของตัวละคร

มิติของจิตวิทยาสี

ผลการศึกษาตามแนวคิดนี้ พบว่า การใช้สีไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านความสวยงาม แต่เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องที่ช่วยกำหนดอารมณ์และความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยสีม่วงอ่อนและสีเหลืองทองของราพันเซลที่สื่อถึงความสว่าง สดใส ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามกับสีแดงเข้มและสีดำของแม่เลี้ยงกอเธลที่เป็นตัวแทนของความมืด อำนาจ และการควบคุม ความแตกต่างของโทนสีระหว่างตัวละครจึงทำหน้าที่เป็นรหัสเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยให้ผู้ชมรับรู้บทบาทและความขัดแย้งได้ทันทีโดยไม่ต้องอธิบายผ่านบทสนทนา

สอดคล้องกับ Udomsin (2017) ที่ชี้ว่าการใช้สีในงานออกแบบมีอิทธิพลต่อการรับรู้และอารมณ์ของผู้ชม

โดยภาพรวม ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า บุคลิกภาพ แรงจูงใจ และสี ไม่ได้ทำงานแยกจากกัน แต่ทำหน้าที่ร่วมกันในการกำหนด “รูปแบบการเล่าเรื่อง” ทั้งในด้านโครงสร้าง เนื้อหา และอารมณ์ของเรื่อง โดยบุคลิกภาพจะกำหนดบทบาทของตัวละครแรงจูงใจในการขับเคลื่อนและพัฒนาการของเรื่อง ร่วมกันกับสีที่ทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์เพื่อเสริมสร้างการรับรู้ของผู้ชม

นอกจากนี้ ผลงานวิจัยนี้ยังช่วยให้เข้าใจว่าการออกแบบตัวละครในแอนิเมชันไม่ได้เป็นเพียงการสร้างตัวละครให้มีเอกลักษณ์และความสวยงาม แต่เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการเล่าเรื่องในระดับโครงสร้าง ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อหรือการสร้างเรื่องเล่าในบริบทอื่น ๆ ได้

References

Bunpung, J., Chanthub, P., & Naijarun, K. (2019). Lhong Fai: A character analysis using Abraham Maslow's hierarchical theory of motivation. [in Thai]. *Journal of Humanities and Social Sciences, University of Phayao, 7*(1), 101-122.

Character Design References. (n.d.). *Visual library*. Retrieved September 12, 2025, from https://characterdesignreferences.com/visual-library

Cherry, K. (2020). *Color psychology: Does it affect how you feel? Verywell Mind*. Retrieved from https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824

Disney. (2010). *Rapunzel promotional artwork from Tangled* [Digital image]. Walt Disney Pictures.

Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (2010). *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110232424

Faculty of Psychology, Chulalongkorn University. (2018). *Psychological aspects of color.* [in Thai]. Retrieved October 22, 2025, from https://www.psy.chula.ac.th/en/feature-articles/psychological-aspects-of-color/

Kaur, A. (2020). A link between colors and emotions: A study of undergraduate females. *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT), 9*(09), 553–556.

Karmakar, A. (2021). Investigation of artistic styles for effective storytelling in animation. *Natural Volatiles & Essential Oils, 8*(3), 200–209. https://doi.org/10.52783/nveo.5498

Laeeq, M. (2025, July 21). *The importance of character design in book illustration*. *The Rainbow Stories*. Retrieved from https://therainbowstories.com/the-importance-of-character-design-in-book-illustration/

Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 21*(4), 35–44.

McLeod, S. (2025). *Maslow's hierarchy of needs*. *Simply Psychology*. Retrieved September 12, 2025, from https://www.simplypsychology.org/maslow.html

Ou, L., & Luo, M. R. (2006). A colour harmony model for two-colour combinations. *Color Research & Application, 31*(3), 191–204.

Pittenger, D. J. (2005). Cautionary comments regarding the Myers-Briggs Type Indicator. *Consulting Psychology Journal, 57*(3), 210–221.

Sukhum, K., & Patjusanon, S. (2022). Analyze the personality of characters in the short stories of Deuanwad Pimwana. [in Thai]. *Journal of Buddhist Education and Research (JBER), 8*(2), 17-29.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Hyperion.

Udomsin, K. (2017). *Color information analysis that influence psychology on digital media design* (Master's thesis, Graduate School, Program in Information Technology, Thai-Nichi Institute of Technology).

Viriyasiripong, S. (2019). *The relationship between Myers-Briggs Type Indicator personality types and business decision performance* [in Thai]. (Independent study, Master of Business Administration, Faculty of Commerce and Accountancy, Thammasat University).